Ali Infoz 03101190027

ڈرائنگ

باب 1 ڈرائنگ کی ضروریات

سوال 1: خالی جگہ پر کریں۔

جواب: (i) اوزار کی مدد کے بغیر ہاتھ سے ڈرائنگ کرنے کو فری ہینڈ ڈرائنگ کہتے ہیں۔

(ii) کسی چیز کے سائز کو چھوٹا یا بڑا کرنے کے لیے گراف پیپر استعمال ہوتا ہے۔

(iii) شہد کی مکھی کا چھتہ مسدس شکل کی مثال ہے۔

(iv) سہ جہتی اجسام کو ٹھوس اجسام کہتے ہیں۔

(v) دو یا دو سے زیادہ ٹھوس اجسام کے ملاپ سے مرکب ٹھوس اشکال بنتی ہیں۔

سوال 2: فری ہینڈ سکیچنگ سے کیا مراد ہے؟

جواب: فری ہینڈ سکیچنگ:

ڈرائنگ اور جیومیٹری کے اوزار کی مدد کے بغیر ڈرائنگ کرنے کو فری ہینڈ ڈرائنگ کہتے ہیں۔ فری ہینڈ سکیچنگ کے لیے مشاہدہ اور مشق نہایت ضروری ہے۔

سوال 3: پرسپیکٹیو سے کیا مراد ہے؟

جواب: تناظر اور پرسپیکٹیو (Perspective):

جب کسی ڈرائنگ میں نزدیک کی چیز بڑی اور دور کی چیز چھوٹی نظر آتی ہے تو اسے پرسپیکٹیو کہتے ہیں۔

سوال 4: مرکب اشکال کیسے بنتی ہیں؟

جواب: مرکب اشکال:

جب دو سے زیادہ اشکال کے ملاپ سے ایک نئی شکل بن جاتے تو اسے مرکب شکل کہتے ہیں۔

سوال 5: کثیرالزاویہ اشکال کسے کہتے ہیں؟

جواب: کثیرالاضلاع اشکال:

تین یا تین سے زیادہ خطوط مستقیم سے گھری ہوئی اشکال کو کثیرالاضلاع اشکال کہتے ہیں۔

سوال 6: آئی لیول سے کیا مراد ہے؟

جواب: آئی لیول: (سطح آنکھ)

آرٹ میں سطح آنکھ سے مراد وہ زاویہ ہے جس سے کسی تصویر یا پینٹنگ کا مشاہدہ کیا جاتا ہے۔ اس کی درجہ ذیل اقسام ہیں:

(1) سطح آنکھ سے نیچے (Below Eye Level)

(2) سطح آنکھ پر (On Eye Level)

(3) سطح آنکھ سے اوپر (Above Eye Level)

☆☆☆☆

باب 2

ڈرائنگ کے معاونات

سوال 1: خالی جگہ پر کریں۔

جواب: (i) آرٹ کے عناصر کی ترتیب کو کمپوزیشن کہتے ہیں۔

(ii) آرٹ میں توازن سے مراد بصری توازن ہے۔

(iii) کسی پینٹنگ میں مختلف چیزوں کی ایسی ترتیب جو ایک کل کا تاثر دیں ہم آہنگی کہلاتی ہے۔

(iv) کسی فن پارے میں متضاد رنگوں کا استعمال تضاد کہلاتا ہے۔

(v) سرخ، نیلا اور زرد ابتدائی رنگ ہیں۔

سوال 2: کمپوزیشن کسے کہتے ہیں؟

جواب: کمپوزیشن:

آرٹ کے عناصر مثلاً شکل، لکیر، حجم، رنگ، ٹیکسچر وغیرہ کی ترتیب کو کمپوزیشن (Composition) کہتے ہیں۔

سوال 3: روشنی، شیڈ اور شیڈو سے کیا مراد ہے؟

جواب: روشنی (Light)، شیڈ (Shade) اور شیڈو (Shadow): یہ کسی چیز کی ظاہری شکل و صورت اور اس پر پڑنے والی روشنی کے اثرات کے مطالعہ کو کہتے ہیں۔ روشنی کسی چیز میں ایک ہی رنگ کے مختلف ہلکے اور گہرے (Tones and tints) پیدا کرتی ہے۔ جس سے وہ کسی جہتی سطح پر اس چیز کا سہ جہتی (3D) تاثر پیدا ہوتا ہے۔

سوال 4: ٹیکسچر کیا ہے؟ اس کی اقسام تحریر کریں۔

جواب: ٹیکسچر (Texture): کھردراپن

کسی چیز کے کھردرے پن کو ٹیکسچر کہتے ہیں۔

ٹیکسچر کی اقسام (Types of Texture)

ٹیکسچر کی دو اقسام ہیں۔

(1) حقیقی ٹیکسچر (Real Texture)

(2) بصری ٹیکسچر (Visual Texture)

☆☆☆☆

باب 3

ڈرائنگ کا اطلاق

سوال 1: خالی جگہ پر کریں۔

جواب: (i) ڈیزائن کو سٹینسل کی مدد سے دوسری چیزوں پر منتقل کیا جاتا ہے۔

(ii) ڈیزائن بنانے کے لیے عموماً گتہ یا ایکسرے شیٹ استعمال ہوتی ہے۔

(iii) کپڑوں پر پرنٹ کے لیے ٹھپے کا استعمال بہت پرانا ہے۔

(iv) ماڈل بنانے کے لیے عموماً چکنی مٹی استعمال ہوتی ہے۔

(v) مصنوعی چکنی مٹی میں پانی کی جگہ تیل استعمال ہوتا ہے۔

(vi) گتے سے بھی خوبصورت ماڈل بنائے جا سکتے ہیں۔

سوال 2: سٹینسل کیا ہے؟ اس کو کس مقصد کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔

جواب: سٹینسل اور اس کا استعمال:

سٹینسل کو تقریباً ہر سطح پر پرنٹنگ کے لیے استعمال کیا جا سکتا ہے۔ پرنٹنگ کا مقصد کسی بھی سطح پر ایک ہی ڈیزائن کی تکرار ہے۔ اس طریقے سے وقت کی بچت ہوتی ہے۔

Ali Infoz 03101190027

Scanned with CamScanner

سوال 3: ٹھپہ/ بلاک کسے کہتے ہیں؟ بلاک بنانے کا طریقہ بتائیں۔

جواب: ٹھپہ/ بلاک (Block Making)

کپڑوں پر پرنٹ کے لیے ٹھپے کا استعمال بہت قدیم طریقہ ہے۔ ذیل میں ٹھپہ بنانے کا طریقہ بتایا گیا ہے۔

درکار اشیاء:

نرم لکڑی کا تختہ، کندہ کرنے والے اوزار، کاغذ، پنسل وغیرہ۔

طریقہ:

(i) 3×3 یا 4×4 انچ نرم لکڑی کی ایک تختی لیں۔

(ii) کاغذ پر ڈیزائن بنا کر لکڑی کی تختی پر چپکائیں۔

(iii) منفی جگہوں (Negative Space) کو کندہ کرنے والے اوزار کی مدد سے احتیاط کے ساتھ کندہ کر لیں تا کہ زخم نہ لگے۔

(iv) مثبت جگہوں کو چھوئے بغیر چھوڑ دیں۔

(v) منفی جگہوں کو کندہ کرنے کے بعد آپ کا مطلوبہ نقش یا ڈیزائن ابھر آئے گا۔

سوال 4: پلاسٹی سین کیا ہے؟ اور اسے کس مقصد کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔

جواب: مصنوعی چکنی مٹی/ پلاسٹی سین (Plasticine)

مصنوعی چکنی مٹی میں پانی کی جگہ تیل استعمال ہوتا ہے۔ یہ جلد خشک نہیں ہوتی۔ اس لیے اس سے آسانی کے ساتھ ماڈل بنائے جا سکتے ہیں۔

☆☆☆☆

باب 4

مشاہدہ اور حقیقت

سوال 1: مشاہدہ سے کیا مراد ہے؟ ڈرائنگ میں اس کی کیا اہمیت ہے؟

جواب: مشاہدہ (Observation):

ڈرائنگ کے لیے مشاہدہ نہایت اہم ہے کیونکہ ڈرائنگ میں ہم ہر جو مشاہدہ کرتے ہیں مثلاً اگر لکیر کا مشاہدہ کرنا ہو تو ہم یہ دیکھتے ہیں کہ لکیر عمودی یا افقی۔ سیدھی یا خمدار۔ اسی طرح رنگ کا ہلکا اور گہرا پن وغیرہ۔

سوال 2: منفی خلا سے کیا مراد ہے؟

جواب: منفی خلا (Negative Space):

سوال 3: لینڈ سکیپ ڈرائنگ کسے کہتے ہیں؟

جواب: لینڈ سکیپ ڈرائنگ:

☆☆☆☆

باب 5

ابلاغ اور نمائش

سوال 1: ابلاغ سے کیا مراد ہے؟ ایک آرٹسٹ اپنے احساسات اور جذبات کا اظہار کس طرح کرتا ہے؟

جواب: آرٹ کے ذریعے ابلاغ:

کسی پینٹنگ یا ڈرائنگ سے متعلق اپنے خیالات کا اظہار کرنا یا لکھنا۔ اشکال انسان کے لیے خوشی، اظہار اور رابطے کا ذریعہ رہی ہیں۔ ایک آرٹسٹ اپنے احساسات، مشاہدات اور خیالات کا اظہار رنگوں، اشکال اور تصاویر کے ذریعے کرتا ہے۔

سوال 2: نمائش سے کیا مراد ہے؟

جواب: نمائش (Exhibition)

آرٹ گیلری، ہال یا کھلی جگہوں پر آرٹ کا کام عوام کو دکھانا نمائش کہلاتا ہے۔ نمائش کے کئی مقاصد ہوتے ہیں۔ مثلاً عوام کو آرٹ کے کام سے لطف اٹھانے کا موقع ملتا ہے۔ اس کے ذریعے آرٹ کی تعلیم دی جاتی ہے۔ آرٹسٹ اور اس کے کام کو شہرت ملتی ہے۔ آرٹ سے محبت رکھنے والے لوگ آرٹ کے کام کو خریدتے ہیں جس سے آرٹسٹ کو مالی فائدہ ہوتا ہے۔ نمائش عوام اور آرٹسٹ کے درمیان رابطہ قائم کرتا ہے۔

سوال 3: نمائش کے لیے کن باتوں کا خیال رکھنا ضروری ہے؟

جواب: اپنے آرٹ کے کام کی نمائش کرتے وقت مندرجہ ذیل باتوں کا خیال رکھیں:

(1) نمائش والی جگہ پر روشنی کا مناسب انتظام ہو۔

(2) نمائش کا آنکھ کی سیدھ میں ہونا بہت اہم ہے تا کہ دیکھنے والے کو تکلیف نہ ہو۔

(3) فن پارے ایک دوسرے کے زیادہ نزدیک نہیں ہونے چاہئیں۔ ان کے درمیان مناسب فاصلہ ہوتا کہ ہر فن پارہ مناسب وقت اور توجہ حاصل کر سکے۔

(4) دیکھنے والوں کو کہا جائے کہ فن پاروں کو چھونے سے گریز کریں۔

(5) ہر فن پارے کے نیچے ایک چٹ چسپاں ہونی چاہیے جس پر فن پارے کا عنوان، آرٹسٹ کا نام اور قیمت (اگر فروخت کے لیے ہو) درج ہو۔

(6) اگر گروہی نمائش ہو تو فن پارے الگ الگ گروہوں میں آرٹسٹ کے ناموں کے ساتھ ہوں۔

(7) یکسانیت سے بچنے کے لیے فن پاروں کے موضوع اور سائز میں تنوع ہونا چاہیے۔

سوال 4: تصاویر کو فریم کرنا کیوں ضروری ہے؟

جواب: فریم کرنا (Framing):

آرٹ کے کام کو فریم کرنا بہت اہم ہے تا کہ محفوظ ہو سکے اور نمائش کے لیے تیار ہو۔ پینٹنگ کی دلکشی اور خوبصورتی میں اضافے کے لیے مناسب رنگ کے فریم کا انتخاب اہم ہے۔

باب 6

انتظام الاوقات

سوال 1: کام کے لیے وقت کا تعین کیوں ضروری ہے؟

جواب: تا کہ کام وقت مقررہ پر ختم ہو سکے۔

سوال 2: کام کو وقت پر مکمل کرنے کے لیے کیا تدابیر اختیار کریں گے؟

جواب: (i) تھوڑی دیر کے لیے سوچیں کہ ماڈل کو کیسے لکھیں

(ii) خام خاکہ کھینچیں۔

(iii) پسندیدہ خاکہ کی ڈرائنگ کریں۔

(iv) ماڈل کا مشاہدہ کریں کہ یہ تاریک ہے یا روشن، ٹیکسچر کیسی ہے۔ مختلف چیزوں کی ڈرائنگ سے آپ کو اعتماد حاصل ہوگا اور وہ مقررہ وقت میں مکمل ہو سکیں گی۔

AliImtoz 03101190027

Scanned with CamScanner