ਚਿੱਤਰਕਲਾ

(ਦਸਵੀਂ ਸ਼੍ਰੇਣੀ ਲਈ)

ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ

ਸਾਹਿਬਜ਼ਾਦਾ ਅਜੀਤ ਸਿੰਘ ਨਗਰ

© ਪੰਜਾਬ ਸਰਕਾਰ

ਐਡੀਸ਼ਨ 2015 .... 29,000 ਕਾਪੀਆਂ

All rights, including those of translation, reproduction
and annotation etc., are reserved by the
Punjab Government.

ਲੇਖਕ : **ਸ. ਗੁਰਪ੍ਰੀਤ ਸਿੰਘ ਨਾਮਧਾਰੀ** (ਡਰਾਇੰਗ ਟੀਚਰ)
ਸਰਕਾਰੀ ਮਾਡਲ ਹਾਈ ਸਕੂਲ, ਨਾਭਾ (ਪਟਿਆਲਾ)

ਸੋਧਕ : **ਸ਼੍ਰੀ ਸਤਪਾਲ ਸ਼ਰਮਾ**
M.A. (ਫ਼ਾਈਨ ਆਰਟਸ) M.A. (ਇਤਿਹਾਸ) M.Ed.
ਸਰਕਾਰੀ ਮਾਡਲ ਸੀਨੀਅਰ ਸੈਕੰਡਰੀ ਸਕੂਲ, ਖਰੜ (ਰੋਪੜ)

ਚਿੱਤਰਕਾਰ : **ਸ.ਮਨਜੀਤ ਸਿੰਘ ਢਿੱਲੋਂ,ਆਰਟਿਸਟ**
ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿਖਿਆ ਬੋਰਡ

ਚੇਤਾਵਨੀ

1. ਕੋਈ ਵੀ ਏਜੰਸੀ-ਹੋਲਡਰ ਵਾਧੂ ਪੈਸੇ ਵਸੂਲਣ ਦੇ ਮੰਤਵ ਨਾਲ ਪਾਠ-ਪੁਸਤਕਾਂ ਤੇ ਜਿਲਦ-ਸਾਜ਼ੀ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ। (ਏਜੰਸੀ-ਹੋਲਡਰਾਂ ਨਾਲ ਹੋਏ ਸਮਝੌਤੇ ਦੀ ਧਾਰਾ ਨੰ. 7 ਅਨੁਸਾਰ)।
2. ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ ਦੁਆਰਾ ਛਪਵਾਈਆਂ ਅਤੇ ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਿਤ ਪਾਠ-ਪੁਸਤਕਾਂ ਦੇ ਜਾਅਲੀ ਨਕਲੀ ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਨਾਂ (ਪਾਠ-ਪੁਸਤਕਾਂ) ਦੀ ਛਪਾਈ, ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਨ, ਸਟਾਕ ਕਰਨਾ, ਜਮ੍ਹਾਂ-ਖੋਰੀ ਜਾਂ ਵਿਕਰੀ ਆਦਿ ਕਰਨਾ ਭਾਰਤੀ ਦੰਡ ਪ੍ਰਣਾਲੀ ਦੇ ਅੰਤਰਗਤ ਫ਼ੌਜਦਾਰੀ ਜੁਰਮ ਹੈ।

(ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ ਦੀਆਂ ਪਾਠ-ਪੁਸਤਕਾਂ ਬੋਰਡ ਦੇ 'ਵਾਟਰ ਮਾਰਕ' ਵਾਲੇ ਕਾਗਜ਼ ਉੱਪਰ ਹੀ ਛਪਵਾਈਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ।)

ਮੁੱਲ : 42-00 ਰੁਪਏ

ਸਕੱਤਰ, ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ, ਵਿੱਦਿਆ ਭਵਨ, ਫੇਜ਼-8, ਸਾਹਿਬਜ਼ਾਦਾ ਅਜੀਤ ਸਿੰਘ ਨਗਰ-160062 ਵਲੋਂ ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਿਤ ਅਤੇ ਮੰਗਤ ਰਾਮ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਪ੍ਰੈਸ, **ਜਲੰਧਰ ਦੁਆਰਾ ਛਾਪੀ ਗਈ।**

ਦੋ ਸ਼ਬਦ

ਪੱਥਰ ਯੁੱਗ ਤੋਂ ਲੈ ਕੇ ਆਧੁਨਿਕ ਯੁੱਗ ਤੱਕ ਮਨੁੱਖੀ ਸਭਿਅਤਾਵਾਂ ਦੀ ਉੱਨਤੀ ਅਤੇ ਵਿਰਸੇ ਦੀ ਪਛਾਣ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਯੁੱਗਾਂ ਦੀਆਂ ਕਲਾ ਪ੍ਰਾਪਤੀਆਂ ਤੋਂ ਹੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਕਲਾ ਹੀ ਹੈ ਜੋ ਹਰ ਸਭਿਅਤਾ ਦੇ ਵਿਰਸੇ ਨੂੰ ਤਸਵੀਰਾਂ, ਮੂਰਤੀਆਂ, ਸਿੱਕੇ, ਬਰਤਨ, ਜ਼ੇਵਰ ਹਥਿਆਰ, ਖਿਡੌਣੇ ਅਤੇ ਕੱਪੜਿਆਂ ਦੀ ਸ਼ਕਲ ਵਿੱਚ ਆਪਣੇ ਅੰਦਰ ਸਾਂਭੀ ਬੈਠੀ ਹੈ ਜੋ ਦੁਨੀਆਂ ਭਰ ਦੇ ਅਜਾਇਬ ਘਰਾਂ ਦੀ ਸ਼ਾਨ ਹਨ। ਮੋਹਨ-ਜੋ-ਦਾੜੋ, ਅਜੰਤਾ ਅਤੇ ਤਾਜ ਮਹਿਲ ਵੀ ਇਸ ਦੀ ਮਿਸਾਲ ਹਨ।

ਡਰਾਇੰਗ ਅਤੇ ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਦਾ ਵਿਸ਼ਾ, ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਸਰਬਪੱਖੀ ਬੌਧਿਕ, ਮਾਨਸਿਕ ਅਤੇ ਰਚਨਾਤਮਕ ਵਿਕਾਸ ਲਈ ਬਹੁਤ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। ਇਸ ਨਾਲ ਬੱਚਾ ਆਲੇ ਦੁਆਲੇ ਨਾਲ, ਕੁਦਰਤ ਨਾਲ ਅਤੇ ਆਪਣੇ ਆਪ ਨਾਲ ਜੁੜਦਾ ਹੈ। ਆਪਣੇ ਚਾਰੇ ਪਾਸੇ ਉਸ ਕਾਦਰ ਦੀ ਬਹੁਰੰਗੀ ਰਚਨਾ ਨੂੰ ਦੇਖਣ, ਸਮਝਣ, ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਨ ਅਤੇ ਉਸ ਨੂੰ ਮਾਨਣ ਦੀ ਸੋਝੀ ਉਸ ਵਿੱਚ ਜਾਗਰਤ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਉਹ ਆਪ ਵੀ ਉਸ ਸਿਰਜਣਾ ਦਾ ਭਾਈਵਾਲ ਬਣਨਾ ਲੋਚਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਸਭ ਪ੍ਰਾਪਤੀ ਬੱਚੇ ਨੂੰ ਕਲਾ ਤੋਂ ਹੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

ਰਾਸ਼ਟਰੀ ਵਿੱਦਿਅਕ ਪ੍ਰਣਾਲੀ ਤਹਿਤ ਡਰਾਇੰਗ ਅਤੇ ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਇਮਤਿਹਾਨੀ ਵਿਸ਼ਾ ਨਹੀਂ ਰਿਹਾ। ਕਾਫ਼ੀ ਲੰਮੇ ਸਮੇਂ ਤੋਂ ਪੰਜਾਬ ਦੇ ਸਮੂਹ ਵਿੱਦਿਅਕ ਮਾਹਿਰਾਂ ਅਤੇ ਅਦਾਰਿਆਂ ਵੱਲੋਂ ਇਸ ਨੂੰ ਮੁੜ ਇਮਤਿਹਾਨੀ ਵਿਸ਼ਾ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਪੁਰਜ਼ੋਰ ਮੰਗ ਹੁੰਦੀ ਰਹੀ। ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਭਵਿੱਖ ਨੂੰ ਮੁੱਖ ਰੱਖਦੇ ਹੋਏ ਅਸੀਂ ਇਸ ਵਿਸ਼ੇ ਨੂੰ ਮੁੜ ਇਮਤਿਹਾਨੀ ਵਿਸ਼ਾ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਖੁਸ਼ੀ ਲੈ ਰਹੇ ਹਾਂ। ਆਸ ਕਰਦੇ ਹਾਂ ਕਿ ਇਹ ਵਿਸ਼ਾ ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਸਰਬਪੱਖੀ ਵਿਕਾਸ ਲਈ ਬਹੁਤ ਸਹਾਈ ਸਿੱਧ ਹੋਵੇਗਾ। ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਦੇ ਨਾਲ ਡਰਾਇੰਗ ਦਾ ਵਿਸ਼ਾ ਵੀ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰ ਦਿੱਤਾ ਗਿਆ ਹੈ ਜੋ ਭਵਿੱਖ ਵਿੱਚ ਇੰਜੀਨੀਅਰਿੰਗ, ਆਰਕੀਟੈਕਟਚਰ, ਡਰਾਫਟਸਮੈਨਸ਼ਿਪ ਅਤੇ ਇੰਟੀਰੀਅਰ ਡਿਜ਼ਾਈਨਿੰਗ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਲਈ ਵੀ ਇੱਕ ਨੀਂਹ ਪੱਥਰ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰੇਗਾ। ਆਸ ਹੈ ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ ਦਾ ਇਹ ਯਤਨ ਆਪਣੇ ਮਕਸਦ ਵਿੱਚ ਸਫ਼ਲ ਸਿੱਧ ਹੋਵੇਗਾ। ਖੇਤਰ ਵਿੱਚੋਂ ਇਸ ਸੰਬੰਧੀ ਮਾਹਿਰਾਂ ਦੀਆਂ ਟਿੱਪਣੀਆਂ ਅਤੇ ਸੁਝਾਵਾਂ ਦਾ ਸਵਾਗਤ ਹੈ।

ਚੇਅਰਪਰਸਨ

ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ

ਮਕੈਨੀਕਲ ਡਰਾਇੰਗ ਅਤੇ ਚਿੱਤਰਕਲਾ

ਸਮਾਂ : 3 ਘੰਟੇ

ਸ਼੍ਰੇਣੀ-ਦਸਵੀਂ

ਲਿਖਤੀ (ਜਿਉਮੈਟਰੀ + ਸਕੇਲ) : 40 ਅੰਕ
ਚਿੱਤਰਕਲਾ (ਪ੍ਰਯੋਗੀ) : 30 ਅੰਕ
ਸੀ.ਸੀ.ਈ. : 30 ਅੰਕ
ਕੁੱਲ : 100 ਅੰਕ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪੱਤਰ ਦੀ ਰੂਪ ਰੇਖਾ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ : 1 ਤੋਂ 4 ਤੱਕ ਹਰ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਦੇ 5-5 ਅੰਕ ਹੋਣਗੇ। ਪੰਜਵਾਂ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਸਕੇਲ ਦਾ 20 ਅੰਕਾਂ ਦਾ ਹੋਵੇਗਾ। ਇਹ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਜ਼ਰੂਰੀ ਕਰਨਾ ਹੋਵੇਗਾ।

1.	ਰੇਖਾਵਾਂ ਦੀ ਅਨੁਪਾਤਕ ਵੰਡ ਅਤੇ ਕ੍ਰਣਵਤ ਪੈਮਾਨੇ।	ਦੋ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਸੈੱਟ ਕੀਤੇ ਜਾਣਗੇ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੱਲ ਕਰਨਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੋਵੇਗਾ।	ਅੰਕ : 5
2.	ਸਮਰੂਪੀ ਅਕਾਰ	ਦੋ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਸੈੱਟ ਕੀਤੇ ਜਾਣਗੇ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੱਲ ਕਰਨਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੋਵੇਗਾ।	ਅੰਕ : 5
3.	ਬਾਹਰੀ ਅਤੇ ਅੰਤਰੀ ਅਕਾਰ	ਦੋ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਸੈੱਟ ਕੀਤੇ ਜਾਣਗੇ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੱਲ ਕਰਨਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੋਵੇਗਾ।	ਅੰਕ : 5
4.	ਠੋਸ ਜਾਂ ਨਿੱਗਰ ਜਿਉਮੈਟਰੀ (ਘਣ, ਬੇਲਨ, ਸੰਕੂ, ਗੋਲਾ, ਚੌ ਮੁੱਖਾ, ਘਣਖੰਡਰ, ਮਿਨਾਰੇ)	ਦੋ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਸੈੱਟ ਕੀਤੇ ਜਾਣਗੇ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੱਲ ਕਰਨਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੋਵੇਗਾ।	ਅੰਕ : 5

ਸਕੇਲ/ਮਕੈਨੀਕਲ ਡਰਾਇੰਗ (ਜ਼ਰੂਰੀ)
(Scale/Mechanical Drawing)

1. ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਦਾ ਮੱਥਾ (ELEVATION), ਪਾਸਾ (SIDE) ਅਤੇ ਤਲ (PLAN) ਬਣਾਓ।

i. ਮੇਜ਼ ਦਾ ਦਰਾਜ
ii. ਸਟੂਡੈਂਟ ਮੇਜ਼
iii. ਫਾਇਲ ਰੈਕ
iv. ਬਾਥਰੂਮ ਟੇਬਲ
v. ਟੀ ਪੌਟ ਸਟੈਂਡ (ਘੜੌਂਜੀ)
vi. ਸਪਾਈਸ ਬੋਤਲ ਰੈਕ
vii. ਡਰਾਇੰਗ ਟੇਬਲ
viii. ਪਟਵਾਰੀ ਜਾਂ ਕਲਰਕ ਡੈਸਕ
ix. ਬਲਾਕ
x. ਡਿਸਪਲੇ ਸਟੈਂਡ
xi. ਪੈਡਸਟਲ ਬੀਅਰਿੰਗ
xii. ਲਿਫਟਿੰਗ ਆਈ ਬਰੇਕਟ

ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਮਾਪ : ਪੂਰੇ ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ¼ ਭਾਗ (35 ਸੈਂ: ਮੀ: × 25 ਸੈਂ: ਮੀ:)

ਅੰਕਾਂ ਦੀ ਵੰਡ :-

ਮੱਥਾ (ELEVATION)	= 5 ਅੰਕ
ਪਾਸਾ (SIDE)	= 4 ਅੰਕ
ਤੂਲ (PLAN)	= 5 ਅੰਕ
ਪੈਮਾਨਾ (SCALE)	= 2 ਅੰਕ
ਲਿਖਾਈ (WRITING)	= 2 ਅੰਕ
ਕਾਗਜ਼ ਦੀ ਵੰਡ (DIVISION)	= 2 ਅੰਕ
ਜੋੜ	= 20 ਅੰਕ

ਪਾਠ-ਕ੍ਰਮ

ਸਮਾਂ : 3 ਘੰਟੇ

(ਭਾਗ-1) ਡਰਾਇੰਗ (ਥਿਊਰੀ)
(ਜਿਊਮੈਟਰੀਕਲ ਅਤੇ ਸਕੇਲ/ਮਕੈਨੀਕਲ ਡਰਾਇੰਗ)
ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪੱਤਰ ਦੀ ਰੂਪ-ਰੇਖਾ

ਕੁੱਲ ਅੰਕ : 40
ਕੁੱਲ : 100 ਅੰਕ

ਨੋਟ :- ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ : 1 ਤੋਂ 4 ਤੱਕ ਹਰ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਦੇ 5-5 ਅੰਕ ਹੋਣਗੇ। ਪੰਜਵਾਂ ਪ੍ਰਸ਼ਨ (ਸਕੇਲ/ਮਕੈਨੀਕਲ ਡਰਾਇੰਗ) 20 ਅੰਕਾਂ ਦਾ ਹੋਵੇਗਾ। ਇਹ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਕਰਨਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੋਵੇਗਾ।

1.	ਰੇਖਾਵਾਂ ਦੀ ਅਨੁਪਾਤਕ ਵੰਡ ਅਤੇ ਕਰਣਵਤ ਪੈਮਾਨੇ।	ਦੋ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਸੈੱਟ ਕੀਤੇ ਜਾਣਗੇ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੱਲ ਕਰਨਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੋਵੇਗਾ।	ਅੰਕ : 5
2.	ਸਮਰੂਪੀ ਅਕਾਰ	ਦੋ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਸੈੱਟ ਕੀਤੇ ਜਾਣਗੇ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੱਲ ਕਰਨਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੋਵੇਗਾ।	ਅੰਕ : 5
3.	ਬਾਹਰੀ ਅਤੇ ਅੰਤਰੀ ਅਕਾਰ	ਦੋ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਸੈੱਟ ਕੀਤੇ ਜਾਣਗੇ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੱਲ ਕਰਨਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੋਵੇਗਾ।	ਅੰਕ : 5
4.	ਠੋਸ ਜਾਂ ਨਿੱਗਰ ਜਿਉਮੈਟਰੀ	ਦੋ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਸੈੱਟ ਕੀਤੇ ਜਾਣਗੇ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੱਲ ਕਰਨਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੋਵੇਗਾ।	ਅੰਕ : 5

ਸਕੇਲ/ਮਕੈਨੀਕਲ ਡਰਾਇੰਗ
(Scale/Mechanical Drawing)

ਇਹ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਕਰਨਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੋਵੇਗਾ। **ਅੰਕ : 20**

1. ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਦਾ ਮੱਥਾ (ELEVATION), ਪਾਸਾ (SIDE) ਅਤੇ ਤਲ (PLAN) ਬਣਾਓ।

i. ਮੇਜ਼ ਦਾ ਦਰਾਜ
ii. ਸਟੂਡੈਂਟ ਮੇਜ਼
iii. ਫਾਇਲ ਰੈਕ
iv. ਬਾਥਰੂਮ ਟੇਬਲ
v. ਟੀ ਪੌਟ ਸਟੈਂਡ (ਘੜੌਂਜੀ)
vi. ਸਪਾਈਸ ਬੋਤਲ ਰੈਕ
vii. ਡਰਾਇੰਗ ਟੇਬਲ
viii. ਪਟਵਾਰੀ ਜਾਂ ਕਲਰਕ ਡੈਸਕ
ix. ਬਲਾਕ
x. ਡਿਸਪਲੇ ਸਟੈਂਡ
xi. ਪੈਡਸਟਲ ਬੀਅਰਿੰਗ
xii. ਲਿਫਟਿੰਗ ਆਈ ਬਰੇਕਟ

ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਮਾਪ : ਪੂਰੇ ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ¼ ਭਾਗ (35 ਸੈਂ: ਮੀ: × 25 ਸੈਂ: ਮੀ:)

ਅੰਕ ਦੀ ਵੰਡ :-

ਮੱਥਾ (ELEVATION)	= 5 ਅੰਕ	ਪੈਮਾਨਾ (SCALE)	= 2 ਅੰਕ
ਪਾਸਾ (SIDE)	= 4 ਅੰਕ	ਲਿਖਾਈ (WRITING)	= 2 ਅੰਕ
ਤਲ (PLAN)	= 5 ਅੰਕ	ਕਾਗਜ਼ ਦੀ ਵੰਡ (DIVISION)	= 2 ਅੰਕ

ਚਿੱਤਰਕਲਾ

ਭਾਗ-II

ਪ੍ਰਸ਼ਨ-ਪੱਤਰ ਦੀ ਰੂਪ ਰੇਖਾ
(Structure of Question Paper)

ਸਮਾਂ : 4 ਘੰਟੇ ਅੰਕ : 30

ਇਸ ਪੇਪਰ ਵਿਚ ਕੁੱਲ 5 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਸੈੱਟ ਕੀਤੇ ਜਾਣਗੇ। ਪਹਿਲਾ ਪ੍ਰਸ਼ਨ (ਵਸਤੂ ਚਿੱਤਰਨ) ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ ਦਾ ਹੋਵੇਗਾ ਜਿਹੜਾ ਕਰਨਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੋਵੇਗਾ। ਬਾਕੀ ਚਾਰ ਪ੍ਰਸ਼ਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕੋਈ ਦੋ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੱਲ ਕਰਨੇ ਹੋਣਗੇ।

1. ਵਸਤੂ ਚਿੱਤਰਨ (ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ) ਸਾਹਮਣੇ ਰੱਖੀਆਂ ਹੋਈਆਂ ਤਿੰਨ ਵਸਤੂਆਂ ਜਿਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਥੱਲੇ ਰੱਖੀ ਹੋਈ ਵਸਤੂ ਆਇਤਾਕਾਰ ਜਾਂ ਵਰਗਾਕਾਰ ਹੋਵੇ ਅਤੇ ਉੱਪਰ ਕੋਈ ਦੋ ਵਸਤੂਆਂ ਦਾ ਚਿੱਤਰਨ ਕਰਨਾ।
   ਮਾਧਿਅਮ : ਪੇਸਟਲ, ਰੰਗਦਾਰ ਪੈਨਸਿਲਾਂ, ਕਾਲੀ ਪੈਨਸਿਲ ਨਾਲ ਹਲਕੀ ਤੇ ਗੂੜ੍ਹੀ ਛਾਇਆ ਤੇ ਪਰਛਾਇਆ।
2. ਸਕੈੱਚਿੰਗ ਅਤੇ ਬਣਾਵਟ : ਕਲਪਨਾਮਈ ਫਰੀਹੈਂਡ ਆਪਾ ਪ੍ਰਗਟ ਕਰਦੇ ਪਸ਼ੂ, ਪੰਛੀ, ਜਾਨਵਰ ਅਤੇ ਆਮ ਜੀਵਨ ਨਾਲ ਸਬੰਧਤ ਘਟਨਾਵਾਂ ਦੇ ਚਿੱਤਰਨ ਬਣਾਉਣੇ।
3. ਡਿਜ਼ਾਈਨ : ਜਿਉਮੈਟਰੀਕਲ ਅਕਾਰ ਜਿਵੇਂ ਵਰਗ, ਤ੍ਰਿਕੋਣ, ਆਇਤ, ਚੱਕਰ, ਅੱਧ ਚੱਕਰ ਵਿੱਚ ਫੁੱਲਾਂ, ਪੱਤਿਆਂ, ਟਾਹਣੀਆਂ ਅਤੇ ਡੋਡੀਆਂ ਦੇ ਨਮੂਨੇ ਤਿਆਰ ਕਰਕੇ।
   ਮਾਧਿਅਮ : ਪੋਸਟਰ ਕਲਰ।
4. ਪੋਸਟਰ ਅਤੇ ਲੇ-ਆਊਟ : ਨਿੱਜੀ ਜੀਵਨ, ਸਿਹਤ, ਖੇਡਾਂ, ਪੜ੍ਹਾਈ ਵਾਤਾਵਰਣ ਅਤੇ ਪੰਜਾਬੀ ਸੱਭਿਆਚਾਰ ਨਾਲ ਸਬੰਧਤ ਪੋਸਟਰ ਤਿਆਰ ਕਰਨੇ ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ ਦੀਆਂ ਪੁਸਤਕਾਂ ਅਤੇ ਮਾਸਿਕ ਪੱਤਰਾਂ (ਰਸਾਲਿਆਂ) ਦੇ ਕਵਰ ਚਿੱਤਰ ਤਿਆਰ ਕਰਨੇ।
   ਮਾਧਿਅਮ : ਪੋਸਟਰ ਕਲਰ।
5. ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਨ : ਕਲਪਨਾ ਤੇ ਯਾਦ ਸ਼ਕਤੀ ਦੁਆਰਾ ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਨ ਕਰਨਾ ਜਿਵੇਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਦਰਖਤ, ਝੌਂਪੜੀ, ਪਹਾੜੀ ਮਕਾਨ, ਝੀਲ, ਦਰਿਆ, ਪਹਾੜ, ਪਿੰਡ, ਮਨੁੱਖ, ਬੱਦਲ ਅਤੇ ਜਾਨਵਰ ਆਦਿ ਦੇ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾਉਣੇ।
   ਮਾਧਿਅਮ : ਪੇਸਟਲ, ਪੈਨਸਿਲ ਅਤੇ ਪਾਣੀ ਵਾਲੇ ਰੰਗ।
   ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਮਾਪ : ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨਾਂ ਲਈ ¼ ਭਾਗ (35 ਸੈਂ: ਮੀ: × 25 ਸੈਂ: ਮੀ:) ਹੈ।

ਜ਼ਰੂਰੀ ਨੋਟ :- ਇਹ ਪੇਪਰ ਪੂਰਾ ਪ੍ਰਯੋਗੀ ਹੈ। ਜੋ ਕਿ ਪ੍ਰਯੋਗੀ ਪ੍ਰੀਖਿਅਕ ਵੱਲੋਂ ਲਿਆ ਜਾਵੇਗਾ। ਪ੍ਰਯੋਗੀ ਪ੍ਰੀਖਿਅਕ ਮੌਕੇ ਤੇ ਹੀ ਉਪਰੋਕਤ ਅਨੁਸਾਰ ਪੇਪਰ ਤਿਆਰ ਕਰੇਗਾ ਅਤੇ ਮੁਲਾਂਕਣ ਵੀ ਮੌਕੇ ਤੇ ਕਰਕੇ ਨੰਬਰ ਸੂਚੀਆਂ ਸਬੰਧਤ ਅਧਿਕਾਰੀ ਨੂੰ ਦੇਵੇਗਾ।

SYLLABUS (ਪਾਠ-ਕ੍ਰਮ)

ਭਾਗ-2

ਚਿੱਤਰਕਲਾ

ਸਮਾਂ : 4 ਘੰਟੇ ਅੰਕ : 30

ਨੋਟ :- ਇਸ ਪੇਪਰ ਵਿੱਚ ਕੁੱਲ 5 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਸੈੱਟ ਕੀਤੇ ਜਾਣਗੇ।

(ੳ) ਵਸਤੂ ਚਿੱਤਰਨ (ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ) ਦਾ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੱਲ ਕਰਨਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੋਵੇਗਾ ਅਤੇ ਇਸਦੇ 18 ਅੰਕ ਹੋਣਗੇ।

(ਅ) ਭਾਗ ਦੇ 4 ਪ੍ਰਸ਼ਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕੋਈ 2 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੱਲ ਕਰਨੇ ਹੋਣਗੇ ਅਤੇ ਇਹਨਾਂ ਦੇ 6-6 ਅੰਕ ਹੋਣਗੇ।

(ੳ) ਵਸਤੂ ਚਿੱਤਰਨ (STILL LIFE) (ਜ਼ਰੂਰੀ) **ਅੰਕ : 18**

ਸਾਦਾ ਵਸਤੂਆਂ ਦਾ ਚਿੱਤਰਨ ਜੋ ਸਾਹਮਣੇ ਮਾਡਲ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਸੈੱਟ ਕੀਤੀਆਂ ਹੋਈਆਂ ਹੋਣ ਅਤੇ ਤਿੰਨ ਤੋਂ ਵੱਧ ਵਸਤੂਆਂ ਨਾ ਹੋਣ। ਸੈੱਟ ਕੀਤੇ ਮਾਡਲ ਦੇ ਹੇਠਾਂ ਆਇਤਾਕਾਰ ਜਾਂ ਵਰਗਾਕਾਰ ਵਸਤੂ ਹੋਵੇ ਇਸ ਦੇ ਉੱਤੇ ਦੋ ਗੋਲ ਵਸਤੂਆਂ ਰੱਖਕੇ ਚਿੱਤਰਿਆ ਜਾਵੇ। ਉਦਾਹਰਣ ਵਜੋਂ ਕਿਤਾਬ ਉੱਤੇ ਸੇਬ ਅਤੇ ਗਲਾਸ, ਬਰੁਕ ਬਾਂਡ ਚਾਹ ਦੇ ਵਰਗਾਕਾਰ ਡੱਬੇ ਉੱਤੇ ਕੱਪ ਅਤੇ ਪਾਊਡਰ ਦਾ ਡੱਬਾ ਅਤੇ ਬੂਟਾਂ ਦੇ ਡੱਬੇ ਉੱਤੇ ਖਰਬੂਜ਼ਾ ਅਤੇ ਥਰਮਸ ਆਦਿ।

ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਮਾਪ : ਪੂਰੇ ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ¼ ਭਾਗ (35 ਸੈਂ: ਮੀ: × 25 ਸੈਂ: ਮੀ:)

ਮਾਧਿਅਮ : ਪੇਸਟਲ, ਰੰਗਦਾਰ ਪੈਨਸਿਲਾਂ, ਕਾਲੀ ਪੈਨਸਿਲ।

ਨੋਟ : ਉਪਰੋਕਤ ਰੰਗਾਂ ਨਾਲ ਹਲਕੀ ਅਤੇ ਗੂੜ੍ਹੀ ਛਾਇਆ ਅਤੇ ਪਰਛਾਇਆ ਦਿਖਾਈ ਜਾਵੇ।

(ਅ) 1. ਸਕੈੱਚਿੰਗ ਅਤੇ ਬਣਾਵਟ **ਅੰਕ : 6**

ਕਲਪਨਾਮਈ ਫਰੀਹੈਂਡ ਆਪਾ ਪ੍ਰਗਟ ਕਰਦੇ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾਓ। ਜਿਵੇਂ: ਪਸ਼ੂ, ਪੰਛੀ, ਜਾਨਵਰ ਅਤੇ ਆਮ ਜੀਵਨ ਨਾਲ ਸਬੰਧਤ ਘਟਨਾਵਾਂ ਦੇ ਚਿੱਤਰ।

ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਮਾਪ : ਪੂਰੇ ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ¼ ਭਾਗ (35 ਸੈਂ: ਮੀ: × 25 ਸੈਂ: ਮੀ:)

ਮਾਧਿਅਮ : ਪੈਨਸਿਲ, ਪੇਸਟਲ, ਪਾਣੀ ਵਾਲੇ ਰੰਗ।

2. ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਨ **ਅੰਕ : 6**

ਕਲਪਨਾ ਤੇ ਯਾਦ ਸ਼ਕਤੀ ਦੁਆਰਾ ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਨ ਕਰਨਾ ਜਿਵੇਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਦਰਖਤ, ਝੌਂਪੜੀ, ਪਹਾੜੀ, ਮਕਾਨ, ਝੀਲ, ਦਰਿਆ, ਪਹਾੜ, ਪਿੰਡ, ਮਨੁੱਖ, ਬੱਦਲ ਅਤੇ ਜਾਨਵਰ ਆਦਿ ਚਿੱਤਰੇ ਜਾਣ।

ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਮਾਪ : ਪੂਰੇ ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ¼ ਭਾਗ (35 ਸੈਂ: ਮੀ: × 25 ਸੈਂ: ਮੀ:)

ਮਾਧਿਅਮ : ਪੈਨਸਿਲ, ਪੇਸਟਲ ਅਤੇ ਪਾਣੀ ਵਾਲੇ ਰੰਗ।

3. ਡਿਜ਼ਾਈਨ

ਜਿਉਮੈਟਰੀਕਲ ਅਕਾਰ ਜਿਵੇਂ ਵਰਗ, ਤ੍ਰਿਕੋਣ, ਆਇਤ, ਚੱਕਰ ਅੱਧ ਚੱਕਰ ਵਿੱਚ ਫੁੱਲਾਂ, ਪੱਤਿਆਂ, ਟਾਹਣੀਆਂ ਅਤੇ ਡੋਡੀਆਂ ਦੇ ਨਮੂਨੇ ਬਣਾਏ ਜਾਣ।

ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਮਾਪ : ਪੂਰੇ ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ¼ ਭਾਗ (35 ਸੈਂ: ਮੀ: × 25 ਸੈਂ: ਮੀ:)

ਮਾਧਿਅਮ : ਪੋਸਟਰ ਰੰਗ।

4. ਪੋਸਟਰ ਅਤੇ ਲੇ-ਆਊਟ

I. **ਪੋਸਟਰ ਡਿਜ਼ਾਈਨਿੰਗ :-** ਨਿੱਜੀ ਜੀਵਨ, ਸਿਹਤ ਖੇਡਾਂ, ਪੜ੍ਹਾਈ ਵਾਤਾਵਰਣ ਅਤੇ ਪੰਜਾਬੀ ਸੱਭਿਆਚਾਰ ਤੇ ਅਧਾਰਤ ਪੋਸਟਰ ਤਿਆਰ ਕਰਨੇ।

II. **ਲੇ-ਆਊਟ :-** ਬੱਚਿਆਂ ਦੀਆਂ ਪੁਸਤਕਾਂ ਅਤੇ ਮਾਸਿਕ ਪੱਤਰਾਂ (ਰਸਾਲਿਆਂ) ਦੇ ਕਵਰ ਚਿੱਤਰ ਤਿਆਰ ਕਰਨੇ।

ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਮਾਪ : ਪੂਰੇ ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ¼ ਭਾਗ (35 ਸੈਂ: ਮੀ: × 25 ਸੈਂ: ਮੀ:)

ਮਾਧਿਅਮ : ਪੋਸਟਰ ਰੰਗ।

ਵਿਸ਼ਾ ਸੂਚੀ

ਕ੍ਰਮ ਸੰਖਿਆ	ਅਧਿਆਇ	ਪੰਨਾ ਨੰ:
1.	ਵਸਤੂ ਚਿੱਤਰਨ (ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ)	1-31
2.	ਸਕੈਚਿੰਗ ਅਤੇ ਬਣਾਵਟ	32-59
3.	ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਨ	60-73
4.	ਡਿਜ਼ਾਈਨ	74-88
5.	ਪੋਸਟਰ ਅਤੇ ਲੇ-ਆਊਟ	89-106

ਵਸਤੂ ਚਿੱਤਰਨ (ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ)

ਬੇਜਾਨ ਚੀਜ਼ਾਂ ਨੂੰ ਤਰਤੀਬ ਅਨੁਸਾਰ ਸਾਹਮਣੇ ਰੱਖ ਕੇ ਚਿੱਤਰਣ ਦੀ ਕਲਾ ਨੂੰ ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਇਸ ਵਿੱਚ ਕੁਝ ਇੱਕ ਵਸਤੂਆਂ ਨੂੰ ਇੱਕਠਿਆਂ ਰੱਖ ਕੇ ਚਿੱਤਰਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ ਦੁਆਰਾ ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ ਦੇ ਮੁਢਲੇ ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਮਿਲਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਤਿੰਨ ਵਸਤੂਆਂ (ਇੱਕ ਗੋਲ, ਇਕ ਆਇਤ ਅਤੇ ਇੱਕ ਵਰਗਾਕਾਰ ਨੂੰ ਸਾਹਮਣੇ ਰੱਖ ਕੇ ਚਿੱਤਰਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ ਕਰਨ ਲਈ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

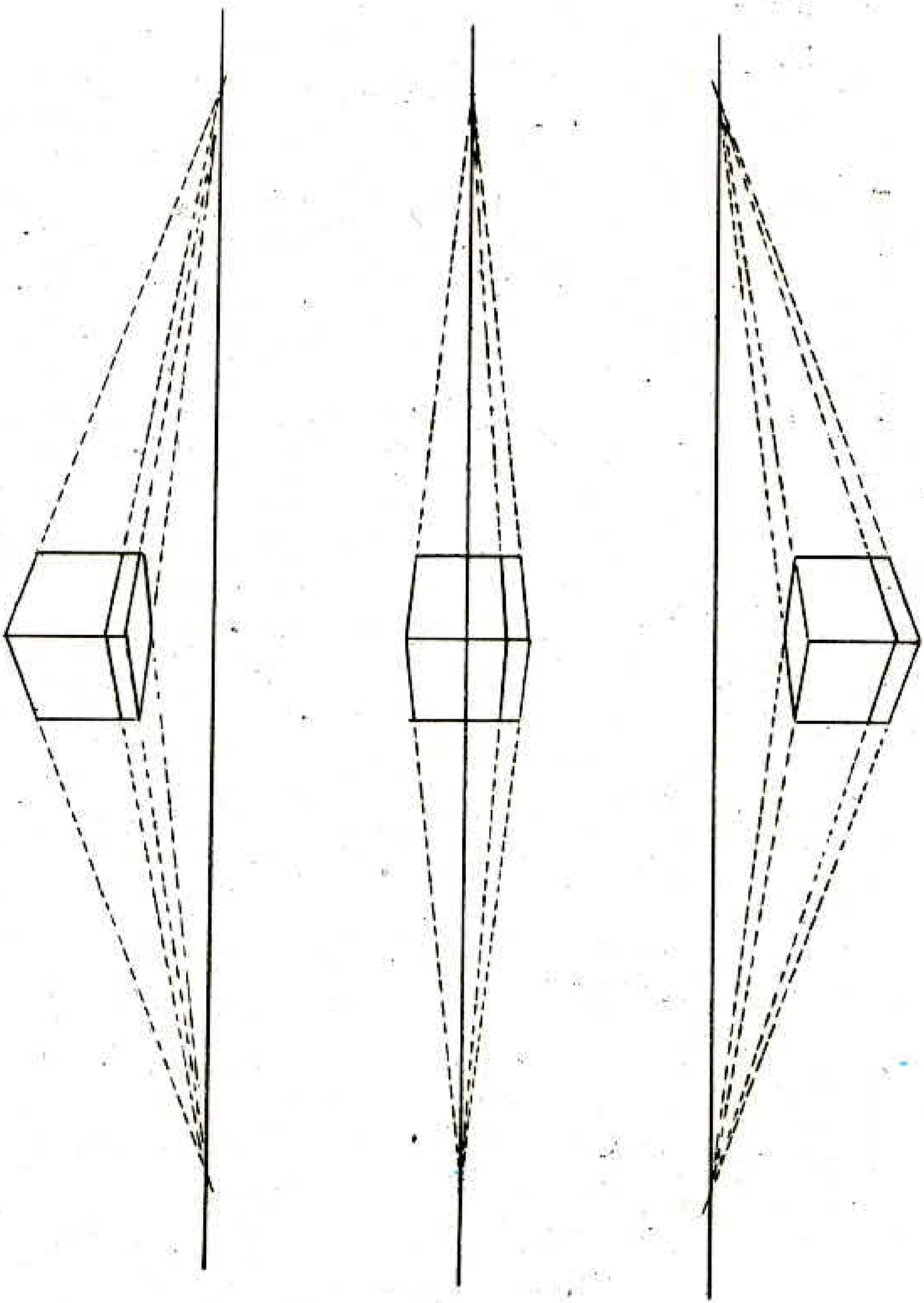
1. **ਨਿਰੀਖਣ :** ਪਹਿਲਾਂ ਸਾਹਮਣੇ ਰੱਖੀਆਂ-ਬੇਜਾਨ ਚੀਜ਼ਾਂ ਦਾ ਨਿਰੀਖਣ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਸਾਹਮਣੇ ਰੱਖੀਆਂ ਵਸਤੂਆਂ ਦੇ ਅਕਾਰ ਨੂੰ ਅਨੁਭਵ ਕਰਕੇ ਉਸ ਦੀ ਸ਼ਕਲ ਨੂੰ ਮਨ ਵਿੱਚ ਰੱਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਉਸ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਨਿਰੀਖਣ ਕਹਿੰਦੇ ਹਾਂ।

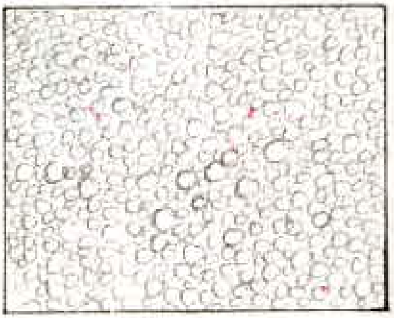
2. **ਬਣਤਰ :** ਸਾਹਮਣੇ ਰੱਖੀਆਂ ਬੇਜਾਨ ਚੀਜ਼ਾਂ ਨੂੰ ਪੇਪਰ ਉਪਰ ਉਲੀਕਣ ਨੂੰ ਬਣਤਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਪੇਪਰ ਉਪਰ ਵਸਤੂਆਂ ਨੂੰ ਠੀਕ ਥਾਂ ਸਿਰ ਬਣਾਉਣਾ ਬਹੁਤ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ ਜੇਕਰ ਪੇਪਰ-ਵੰਡ ਠੀਕ ਨਹੀਂ ਹੋਵੇਗੀ ਤਾਂ ਮਾਡਲ ਠੀਕ ਨਹੀਂ ਲੱਗੇਗਾ।

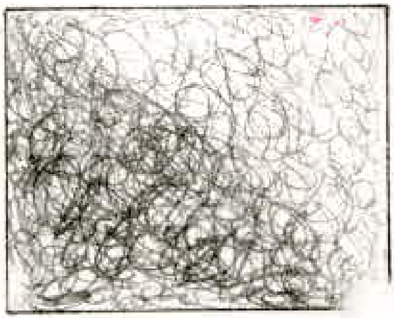
3. **ਅਨੁਪਾਤ :** ਸਾਹਮਣੇ ਰੱਖੇ ਮਾਡਲ ਦਾ ਅਨੁਪਾਤ ਜਾਣਨ ਲਈ ਆਕਾਰ ਦੇ ਸਾਰੇ ਹਿੱਸਿਆਂ ਨੂੰ ਮਿਣਤੀ ਅਨੁਸਾਰ ਜਾਣਨਾ ਜਰੂਰੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿੱਚ ਲੰਬਾਈ ਚੌੜਾਈ ਅਤੇ ਉਚਾਈ ਦਾ ਸਹੀ ਅੰਦਾਜ਼ਾ ਲਗਾਉਣਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਵਸਤੂ ਦਾ ਆਕਾਰ ਸਹੀ ਦਿੱਸੇ।

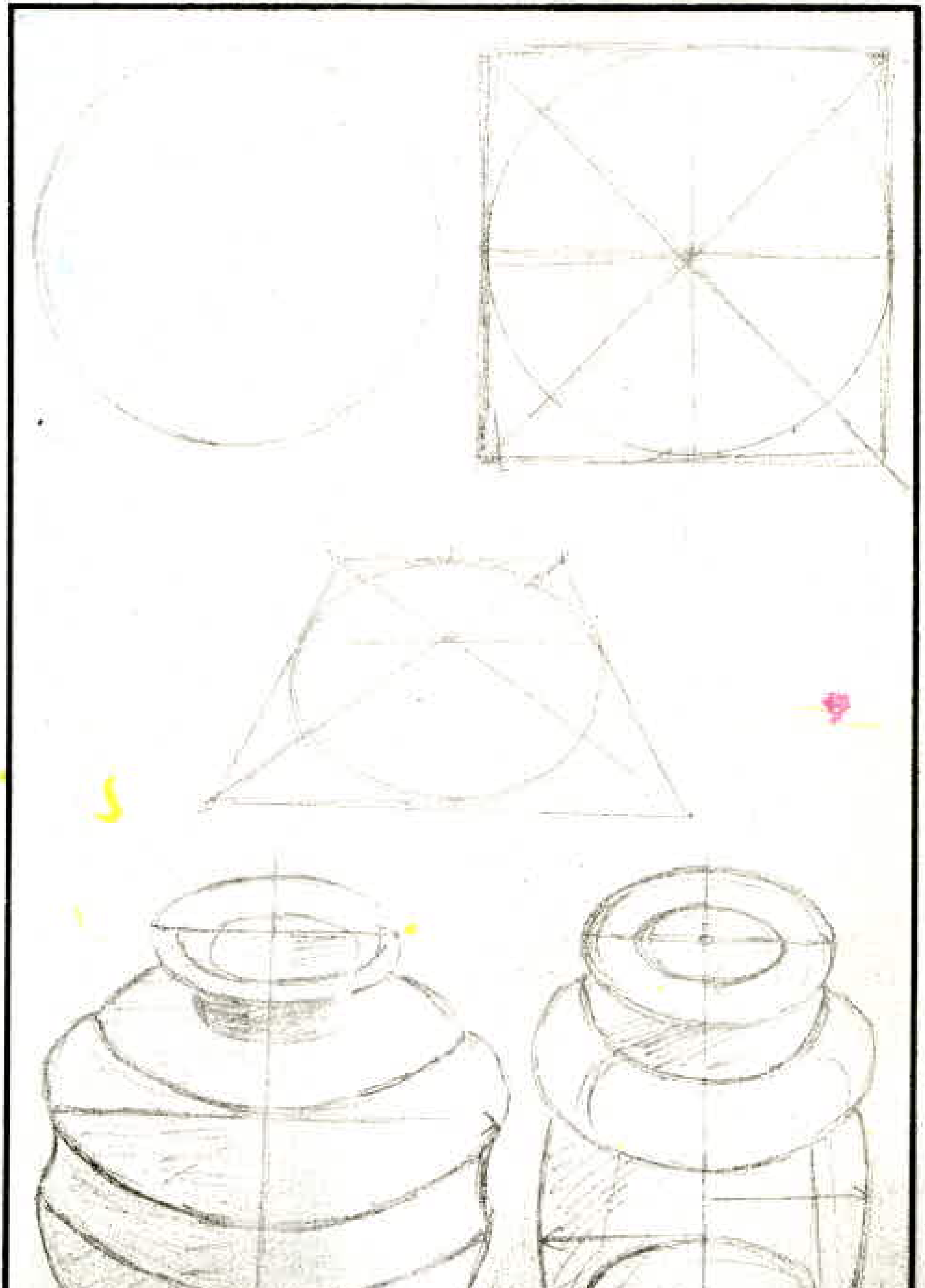
4. **ਵਿੱਥ ਸੋਝੀ:** ਇਸ ਵਿੱਚ ਦੂਰ ਦੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਇੱਕ ਲਾਈਨ ਵਿੱਚ ਦੇਖਣ ਨਾਲ ਨੇੜੇ ਦੀਆਂ ਵਸਤੂਆਂ ਨਾਲੋਂ ਛੋਟੀਆਂ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਮਿਸਾਲ ਤੇ ਤੌਰ ਤੇ ਗੱਡੀ ਦੀਆਂ ਲਾਈਨਾਂ ਦੂਰੀ ਤੇ ਜਾ ਕੇ ਮਿਲਦੀਆਂ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦੀਆਂ ਹਨ ਜਿਵੇਂ ਖੰਬਿਆਂ ਨੂੰ ਇੱਕ ਲਾਈਨ ਵਿੱਚ ਦੇਖਣ ਤੇ ਅਖੀਰਲਾ ਖੰਬਾ ਪਹਿਲੇ ਖੰਬੇ ਨਾਲੋਂ ਛੋਟਾ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦਾ ਹੈ। ਭਾਵ ਉਹ ਆਕਾਰ ਵਿੱਚ ਨੇੜੇ ਦੀ ਵਸਤੂ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਨਜ਼ਰ ਦੇ ਇਸ ਕੁਦਰਤੀ ਭਰਮ (Natural visual illusion) ਨੂੰ ਵਿੱਥ ਸੋਝੀ (Perspective) ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਡਰਾਇੰਗ ਕਰਦਿਆਂ ਇਸ ਦਾ ਜ਼ਰੂਰ ਖਿਆਲ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

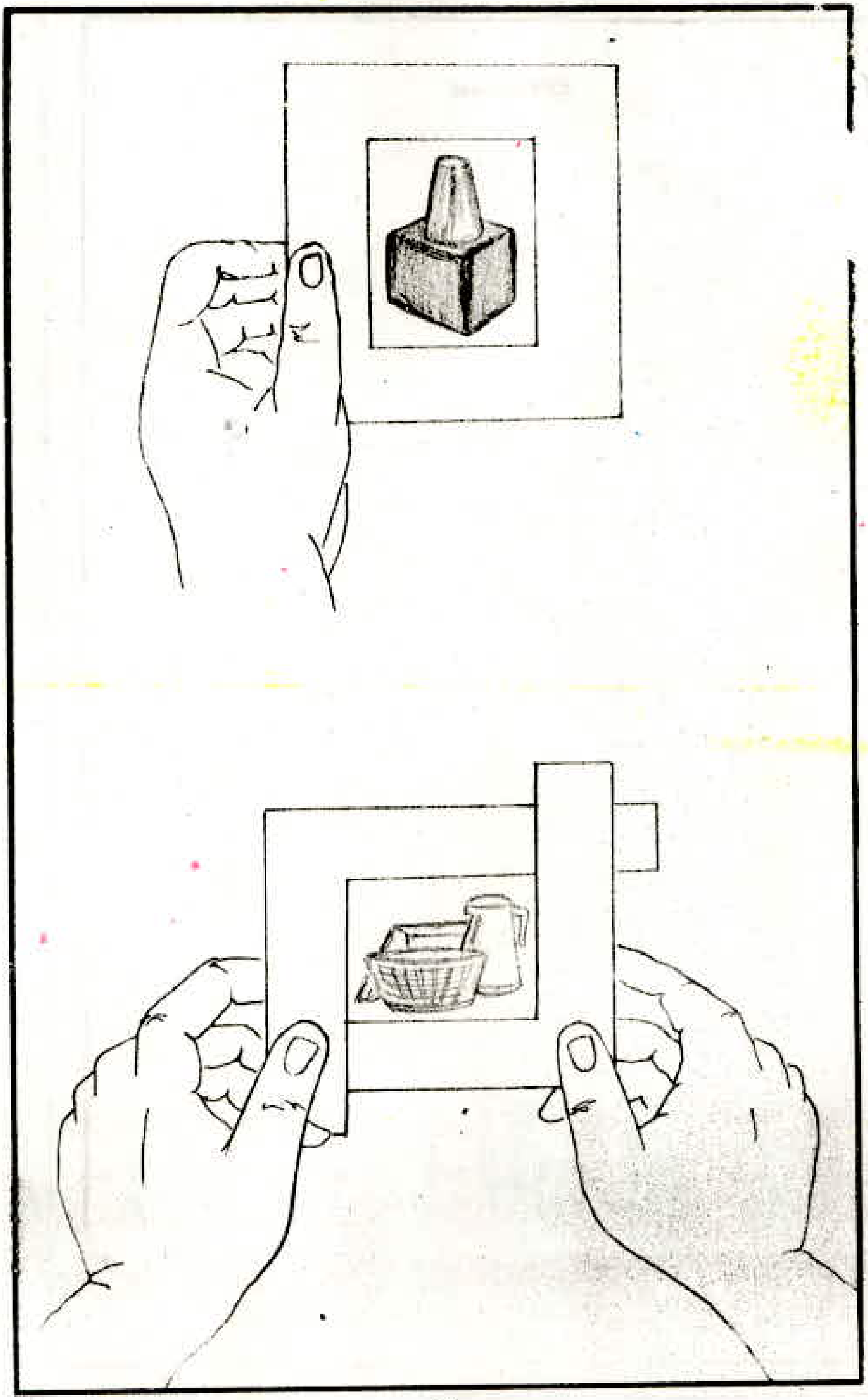
5. **ਰੋਸ਼ਨੀ ਤੇ ਪਰਛਾਵਾਂ :** ਰੋਸ਼ਨੀ ਤੋਂ ਬਿਨਾ ਪਰਛਾਵਾਂ ਨਹੀਂ ਪੈ ਸਕਦਾ ਤੇ ਪਰਛਾਵਾਂ ਦਿਖਾਏ ਬਗੈਰ ਪੱਧਰੇ ਕਾਗਜ਼ ਉੱਪਰ ਬਣੀ ਕਲਾ ਕ੍ਰਿਤੀ ਦਾ ਉਭਾਰ ਉੱਘੜ ਕੇ ਅਕਾਰ ਨੂੰ ਠੋਸ ਅਤੇ ਠੀਕ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਨਹੀਂ ਦਰਸਾ ਸਕਦੇ। ਪ੍ਰਕਾਸ਼ ਤੇ ਛਾਂ ਦੇ ਸੁਮੇਲਨਾਲਹੀ ਕਲਾ ਕ੍ਰਿਤੀ ਦੇ ਤਿੰਨੇ ਭਾਗ ਦਰਸਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਥ੍ਰੀ ਡੀ ਡਾਇਮੈਨਸ਼ਨਜ ਦਾ ਗਿਆਨ ਹੀ ਸਾਡੇ ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ ਦੀ ਸੰਪੂਰਨਤਾ ਦਾ ਅਧਾਰ ਮੰਨਿਆ ਗਿਆ ਹੈ ਤੇ ਇਸ ਕਰਕੇ ਮਾਡਲ ਠੀਕ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦਾ ਹੈ। ਹਰ ਅਕਾਰ ਵਿੱਚ ਰੋਸ਼ਨੀ ਅਤੇ ਪਰਛਾਵਾਂ ਹਰ ਥਾਂ ਇੱਕੋ ਜਿਹੇ ਨਜ਼ਰ ਨਹੀਂ ਆਉਂਦੇ ਹਰ ਥਾਂ ਉੱਤੇ ਅਲੱਗ-ਅਲੱਗ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀ ਸ਼ੇਡ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸੇ ਕਰਕੇ ਮਾਡਲ ਦਾ ਇੱਕ ਭਾਗ ਰੋਸ਼ਨੀ ਵਿੱਚ ਅਤੇ ਇੱਕ ਭਾਗ ਪਰਛਾਵੇਂ ਵਿੱਚ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

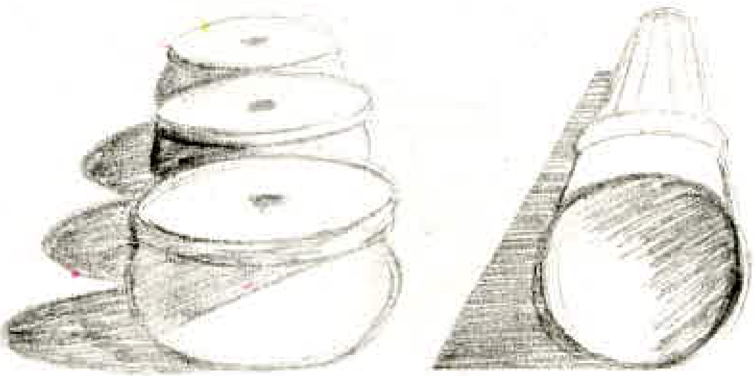


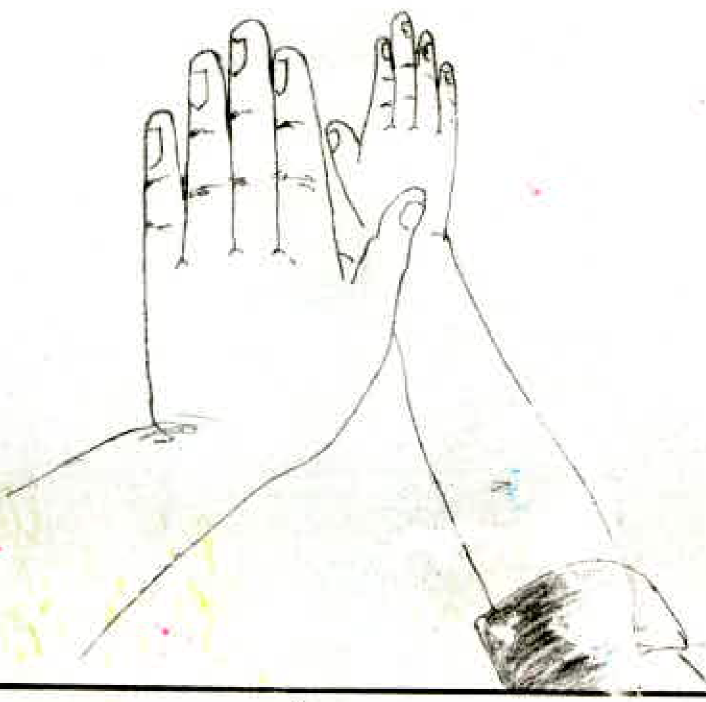


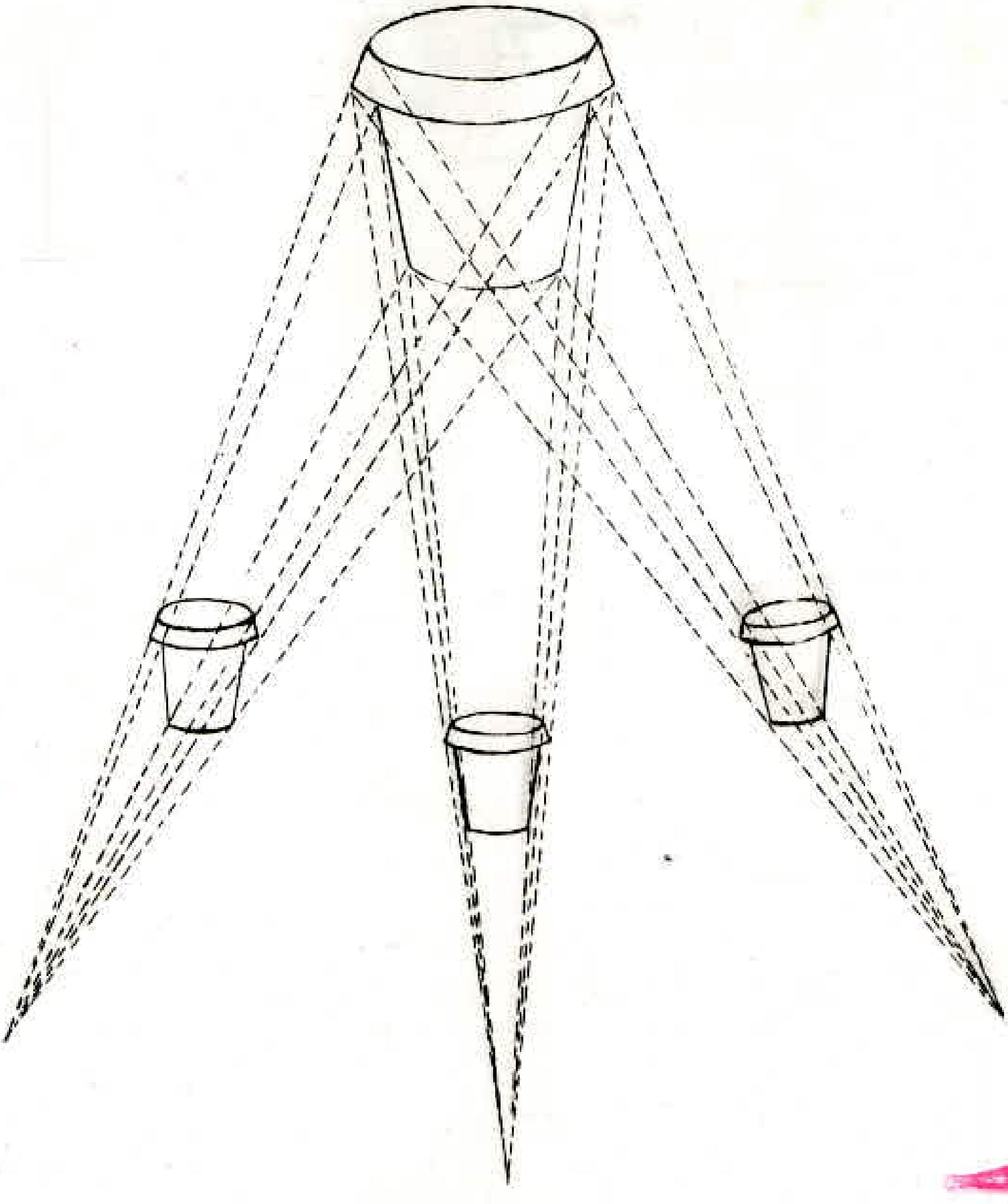


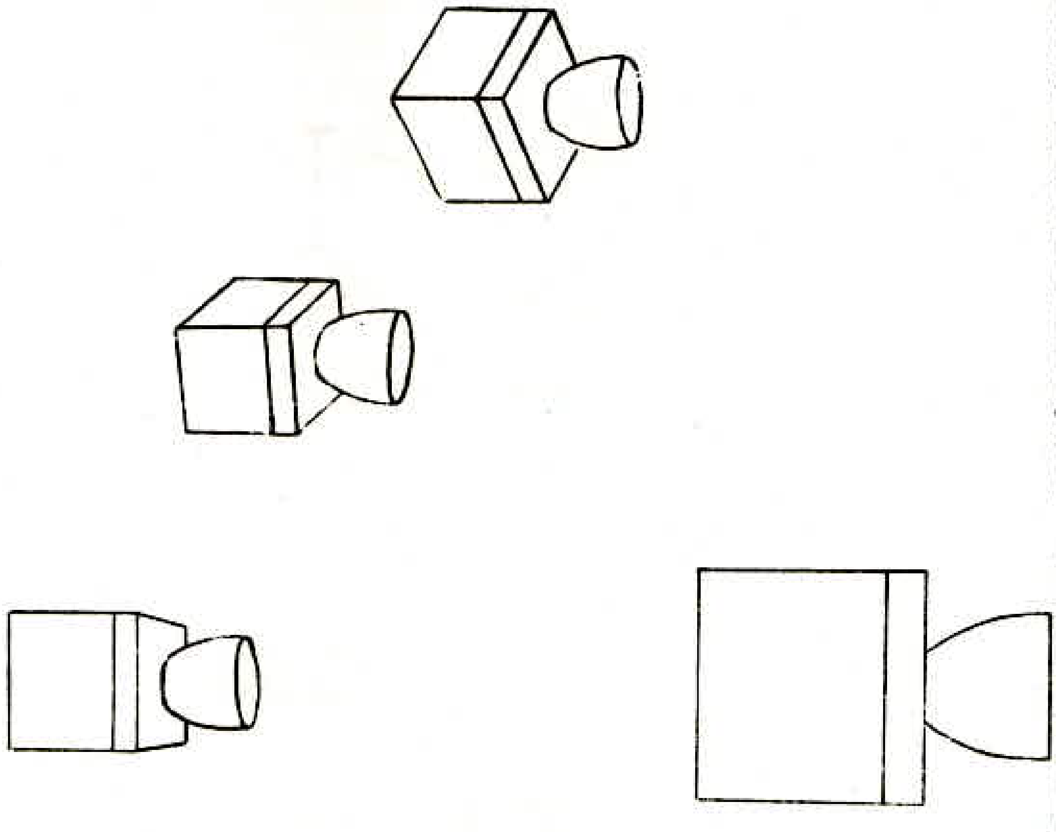


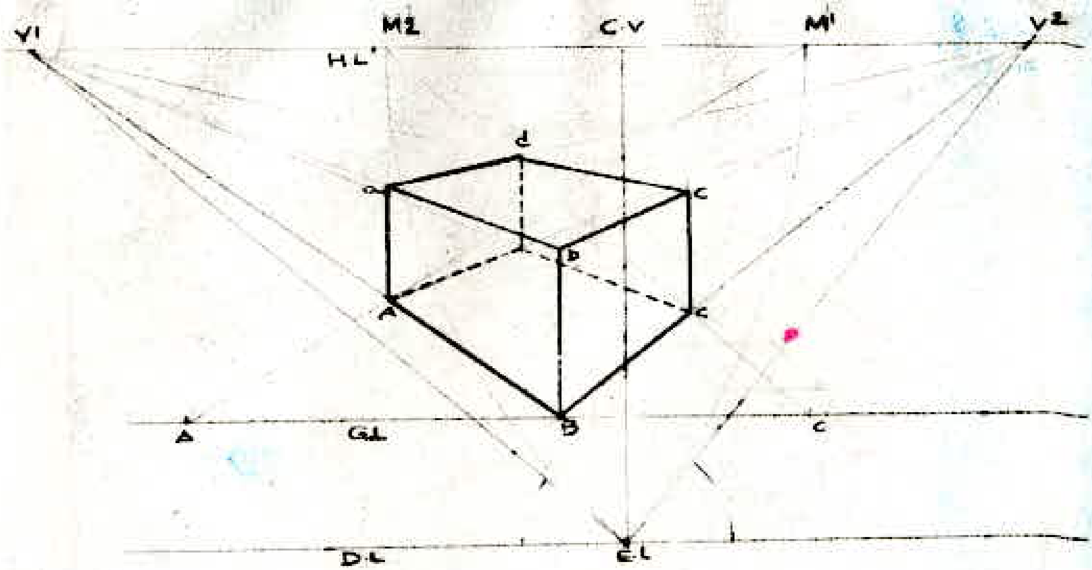


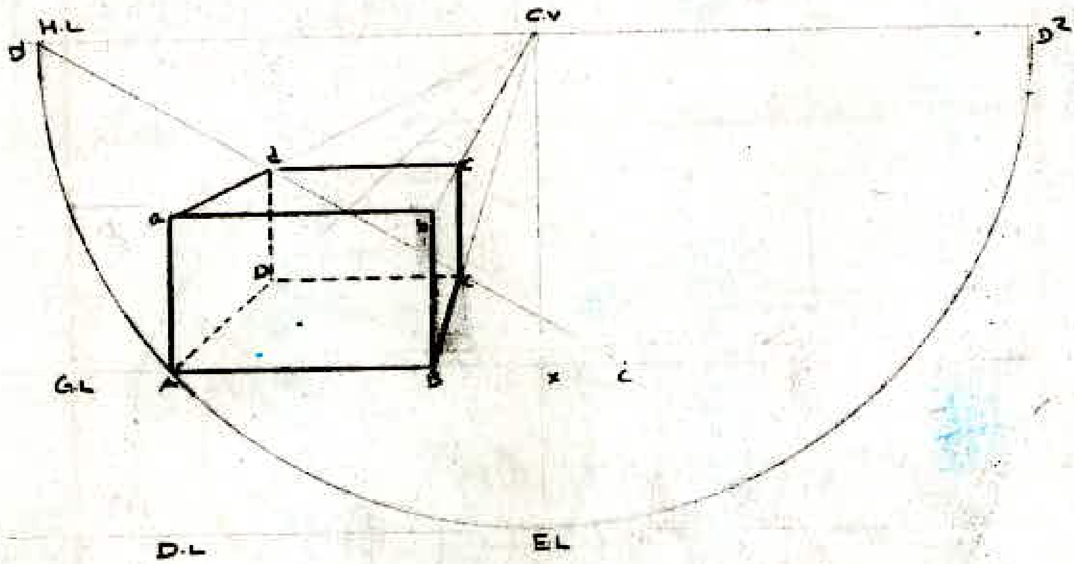


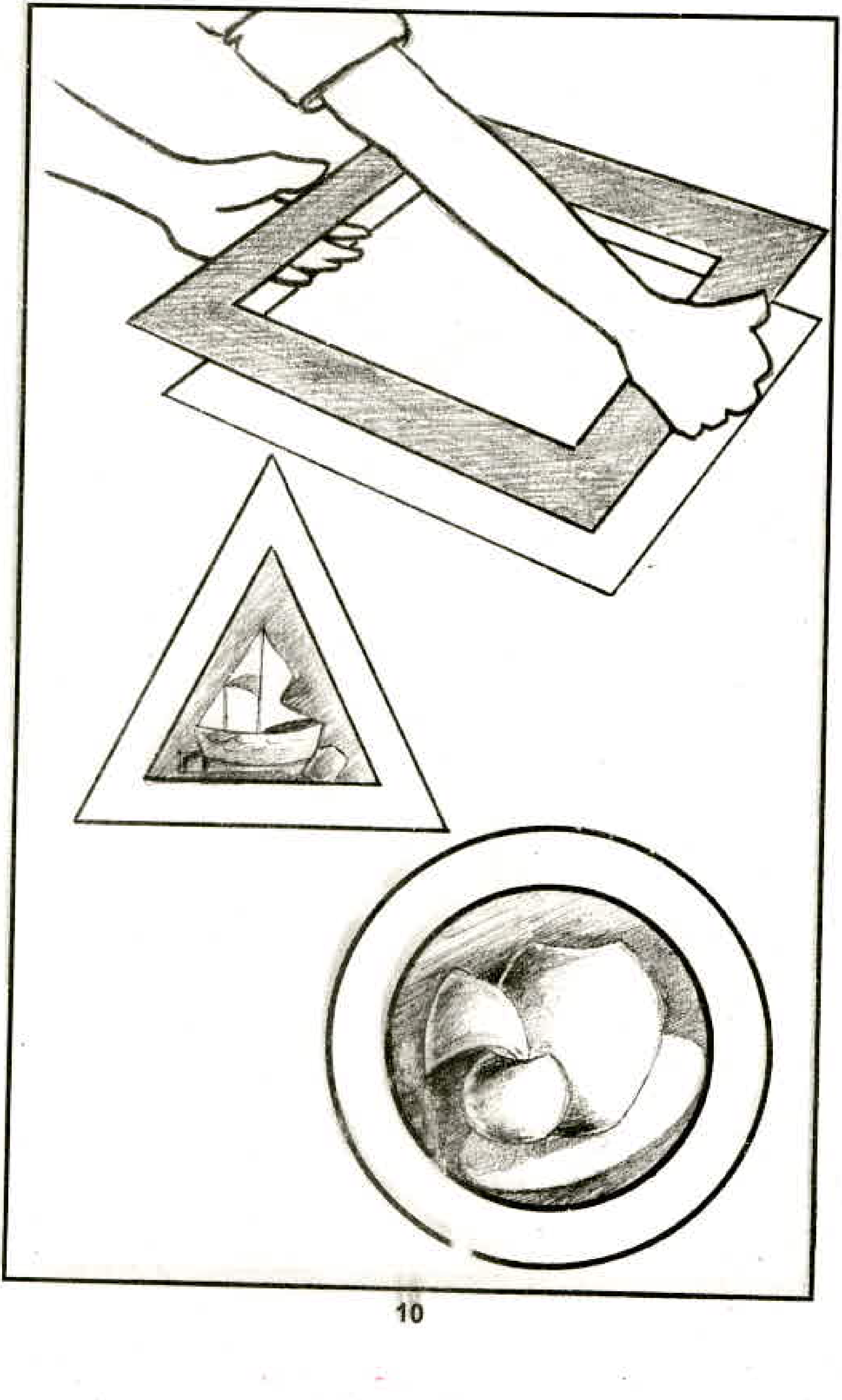


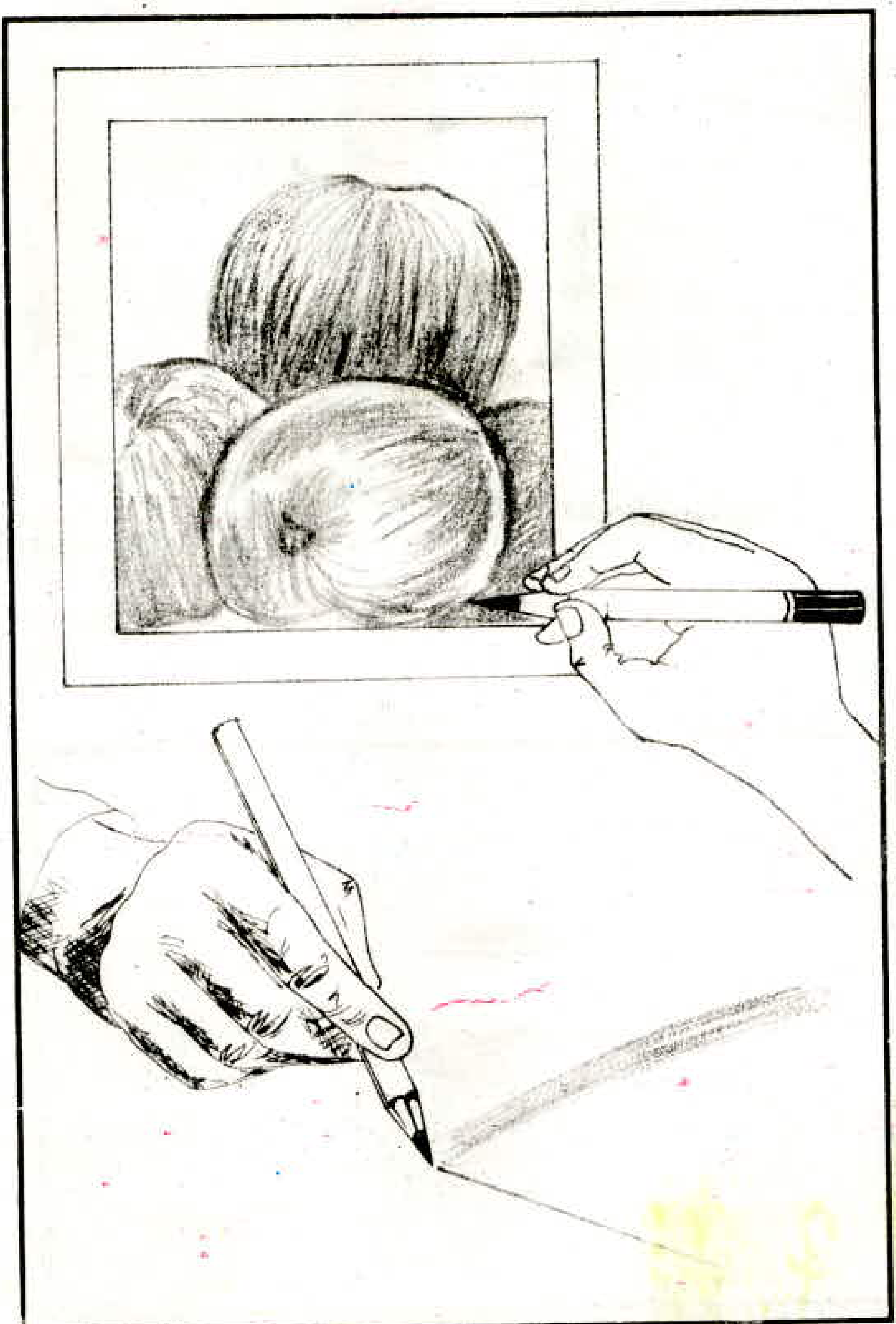


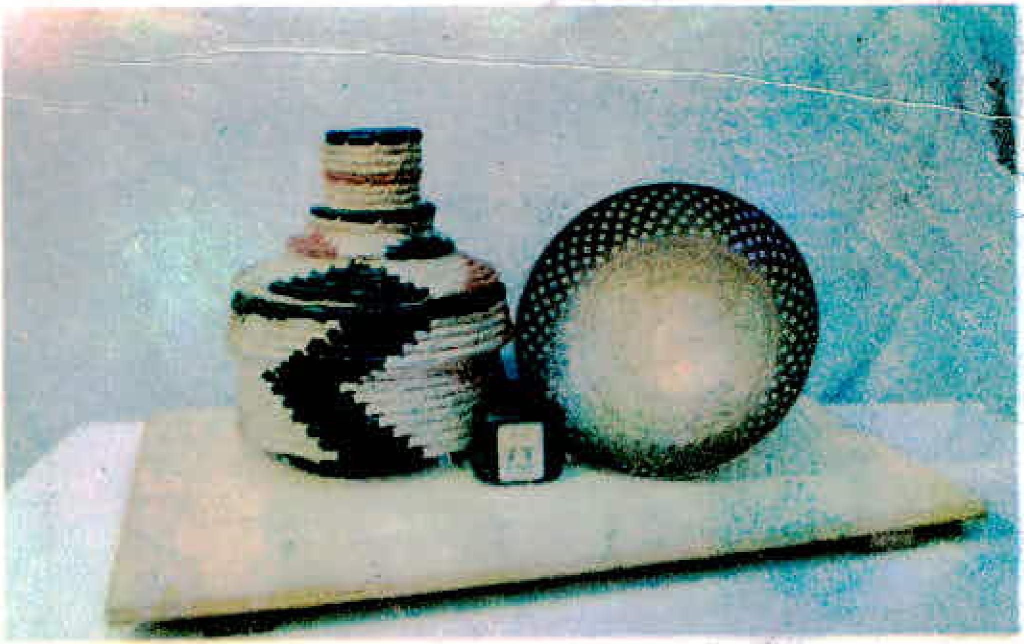


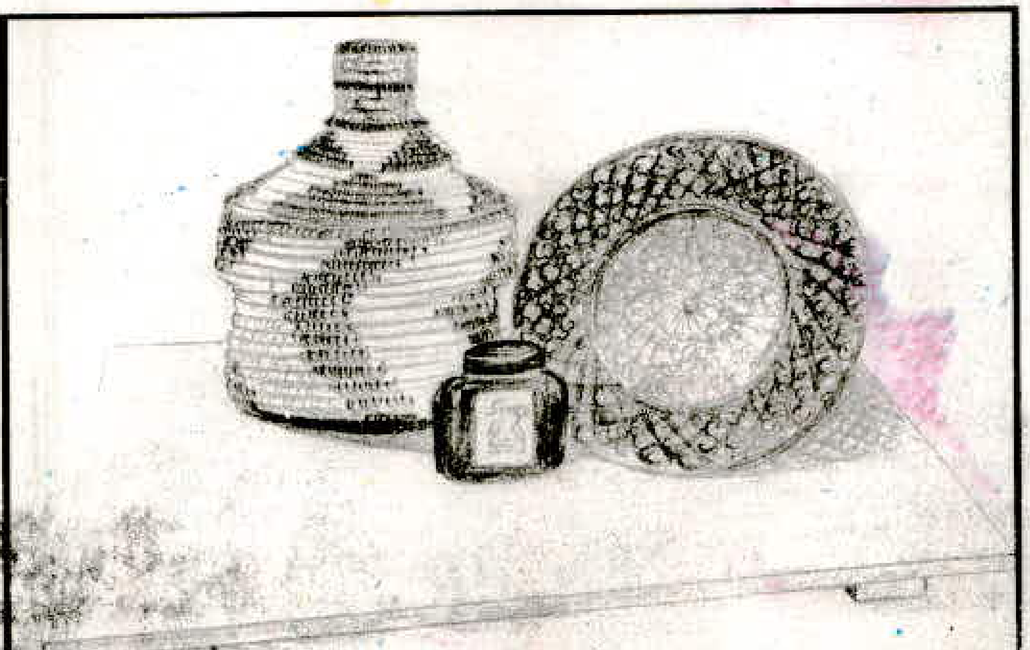

V1
M2
C.V
M'
V2
H.L
d
a
c
b
A
C
B
G.L
C
D.L
E.L

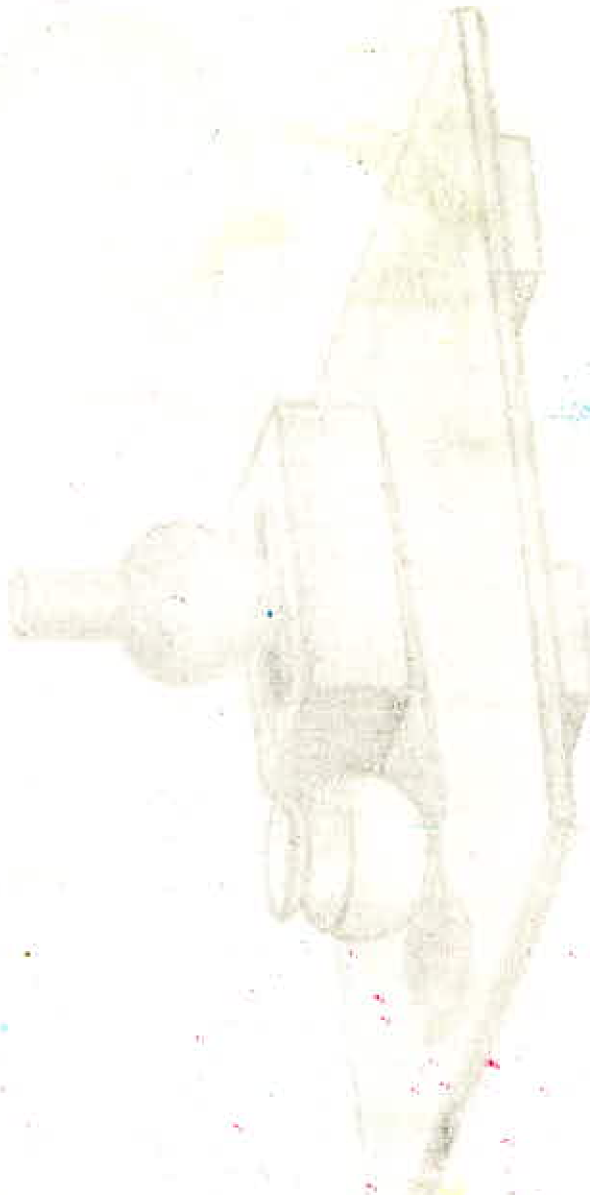

H.L
C.V
D'
D2
d
c
a
b
D
C
G.L
A
B
x
D.L
E.L

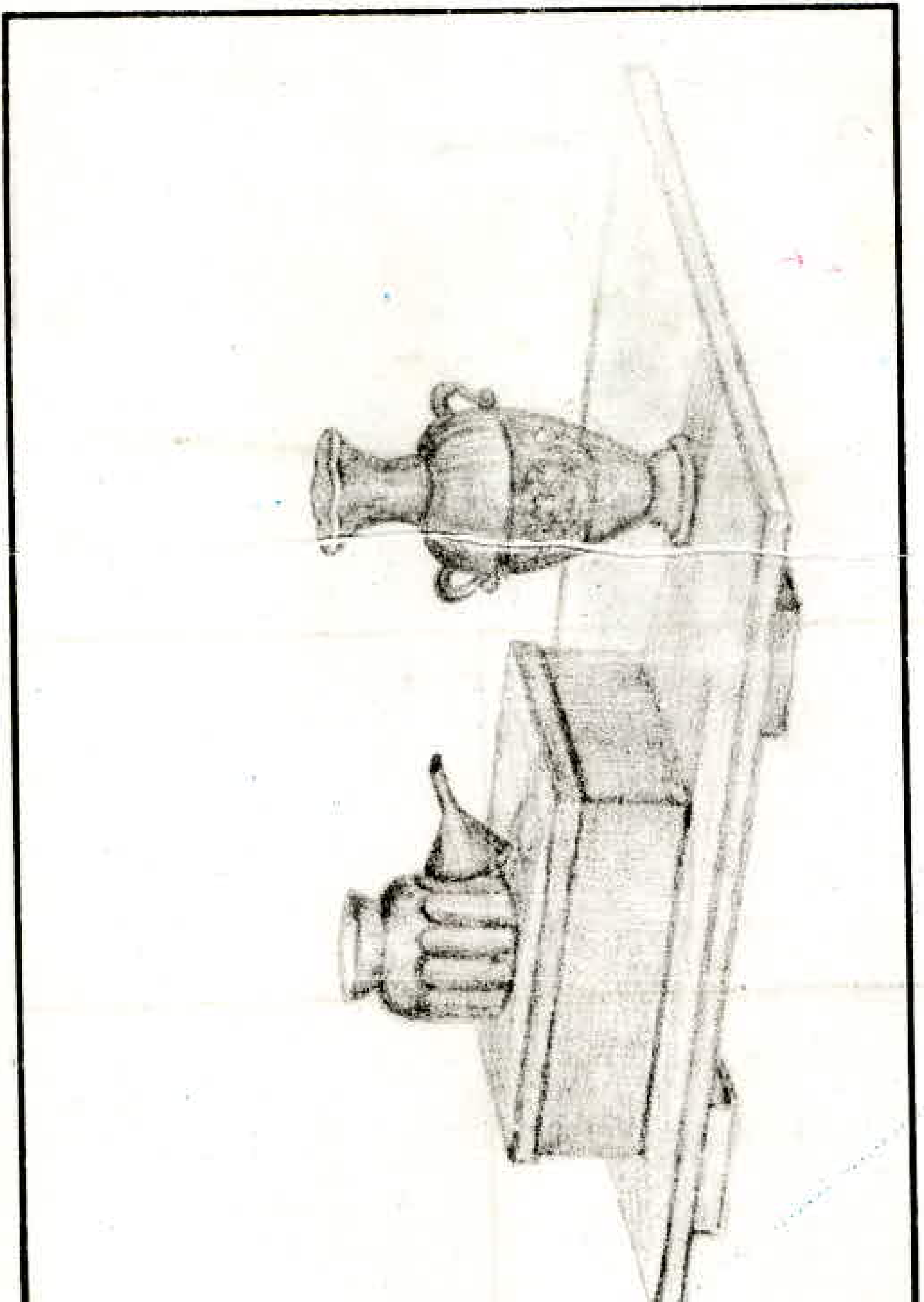


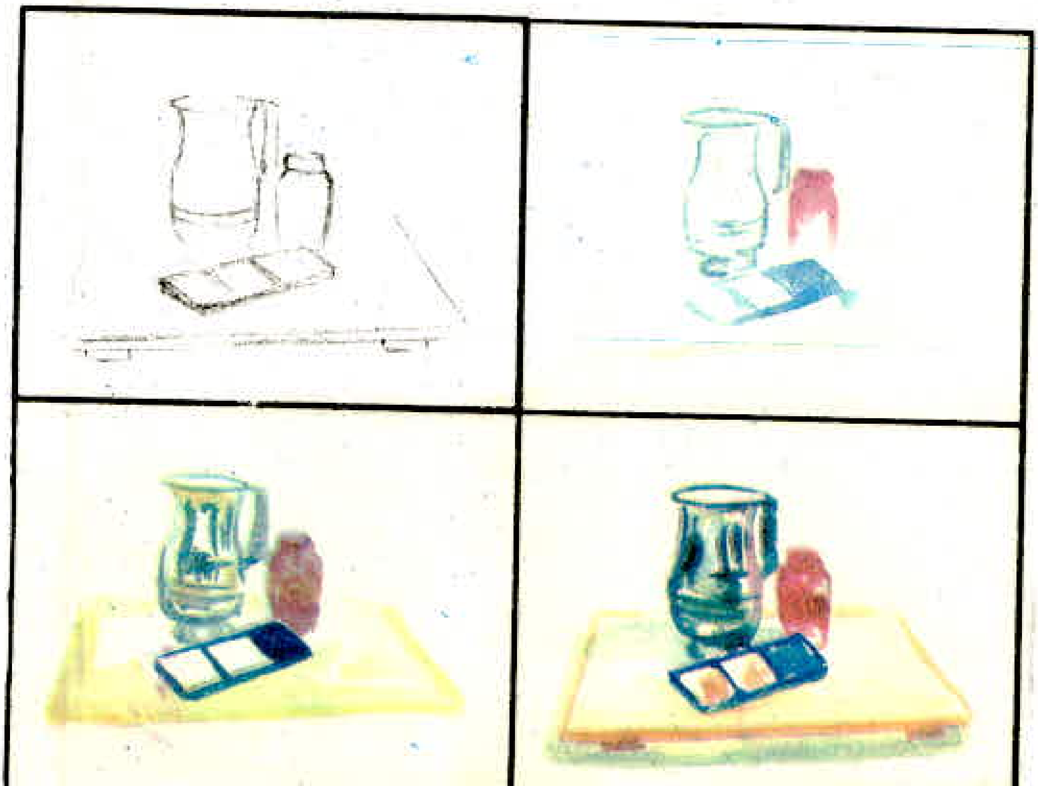


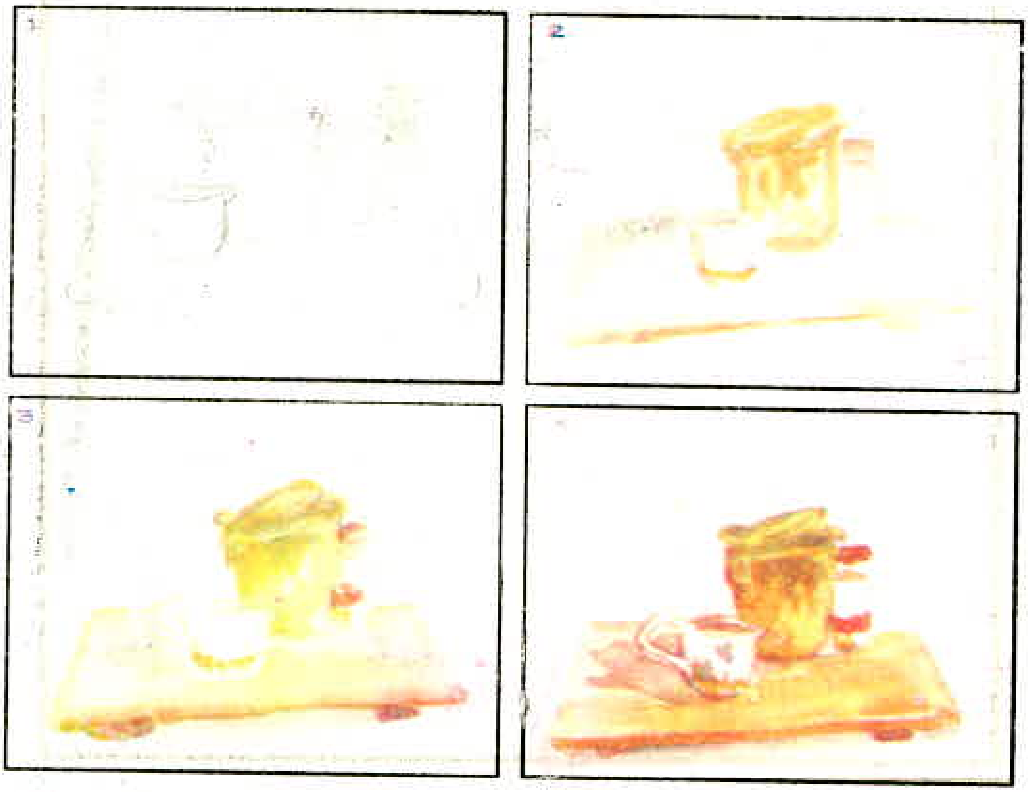


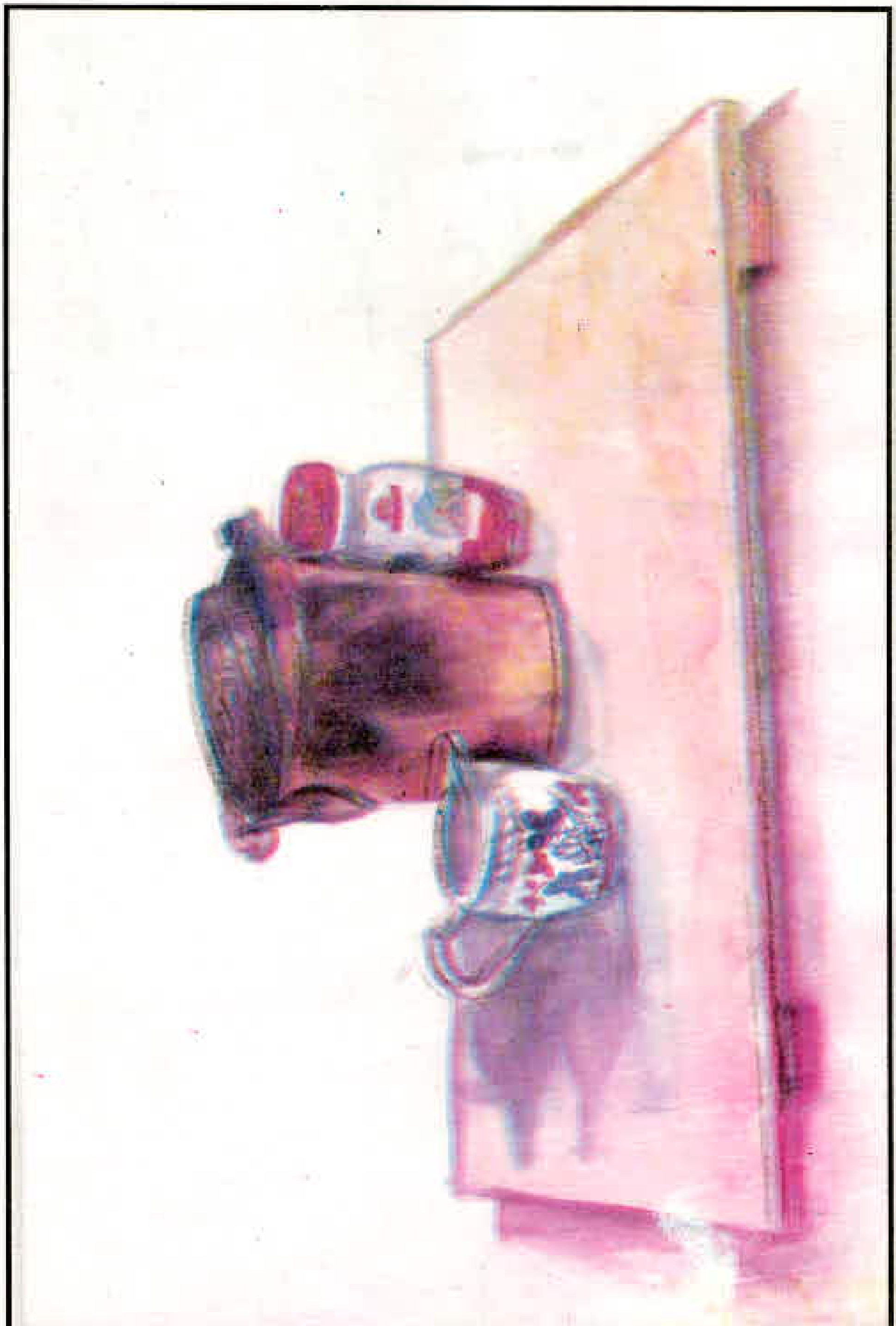


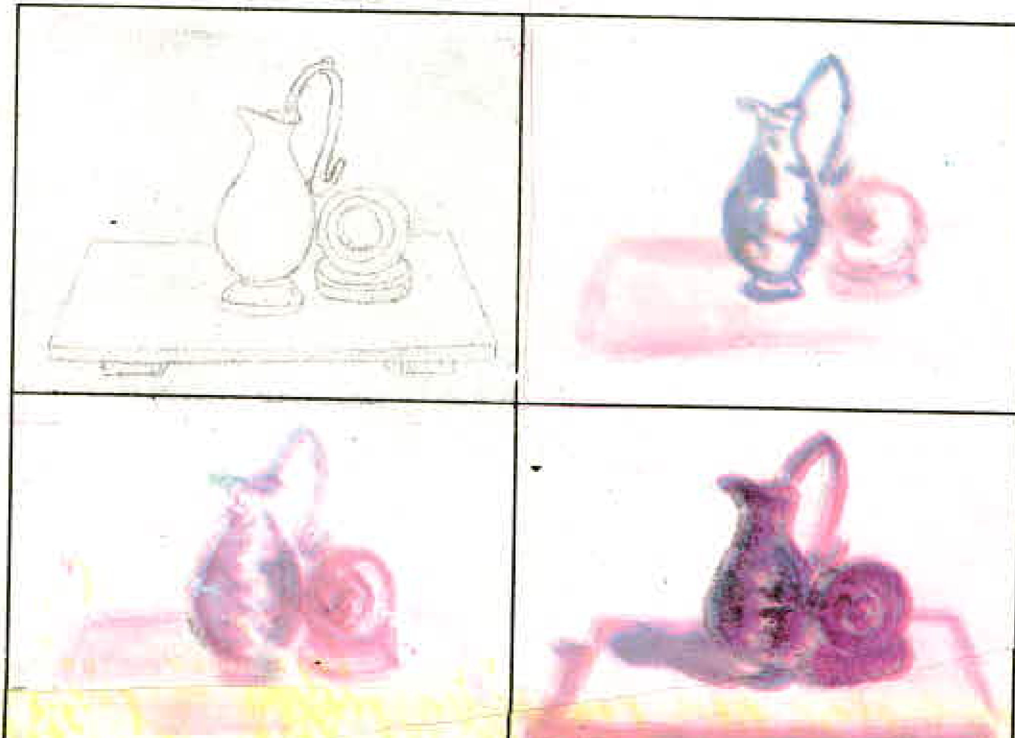


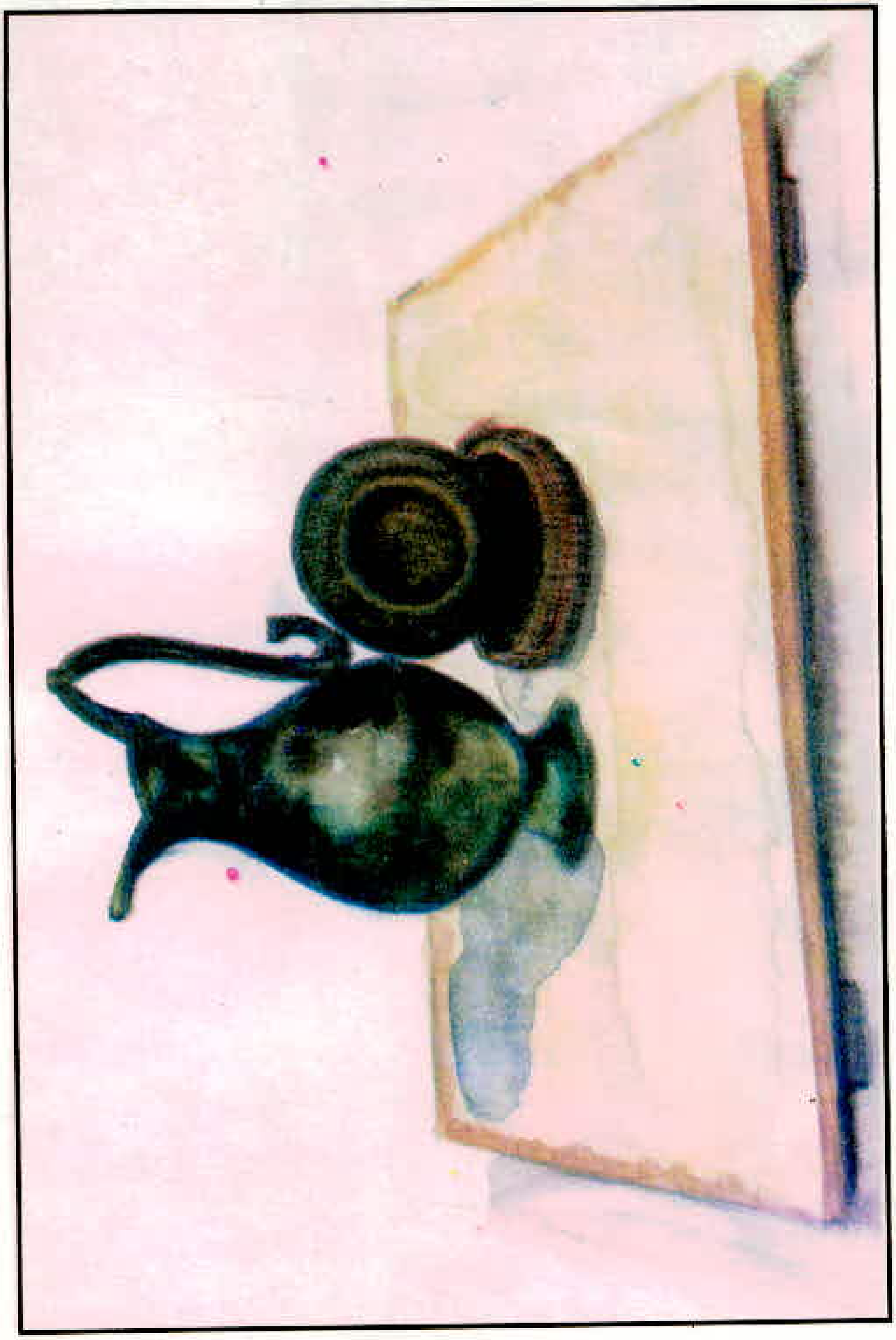


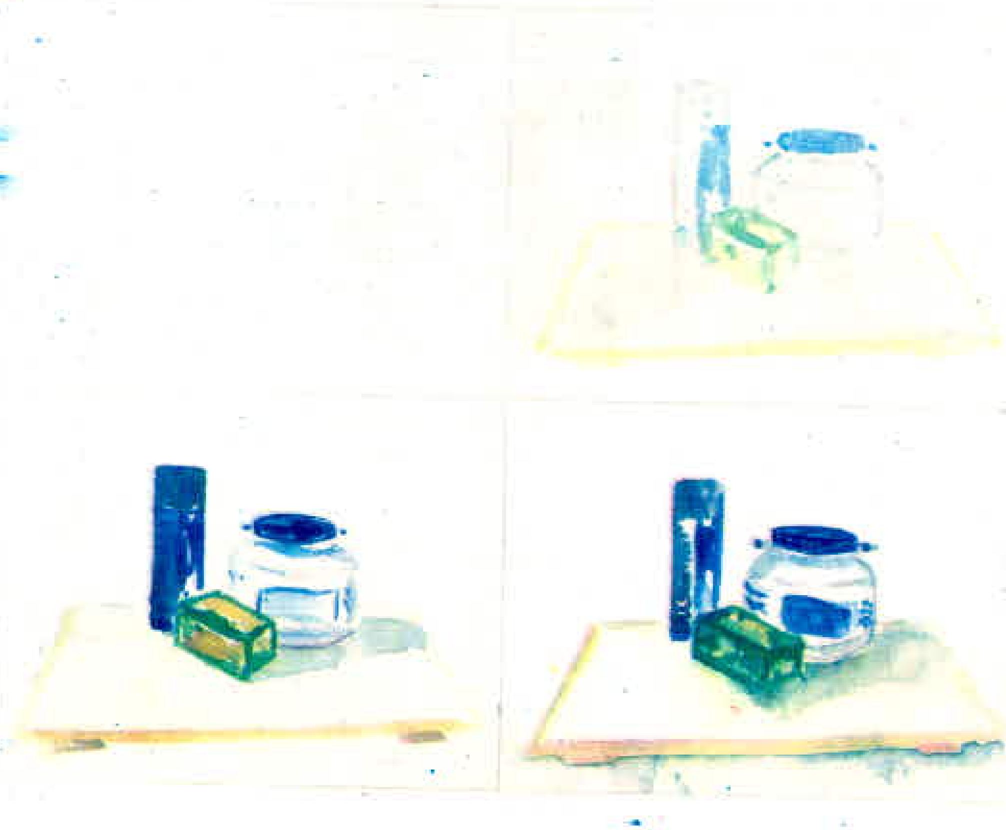


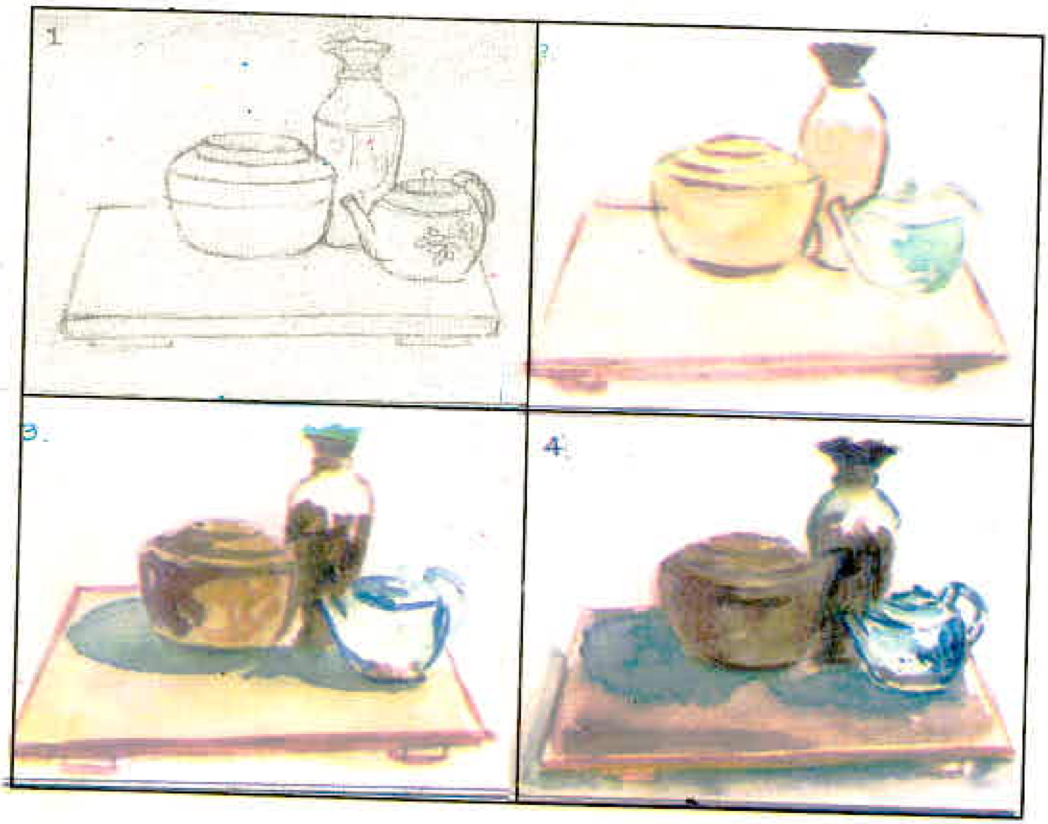

2

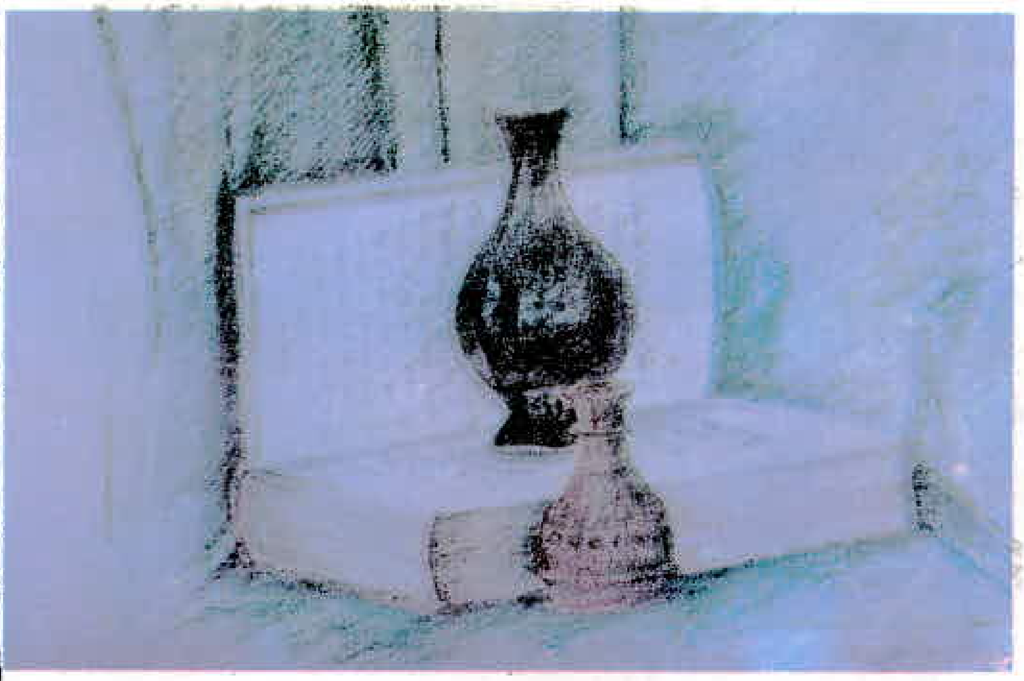


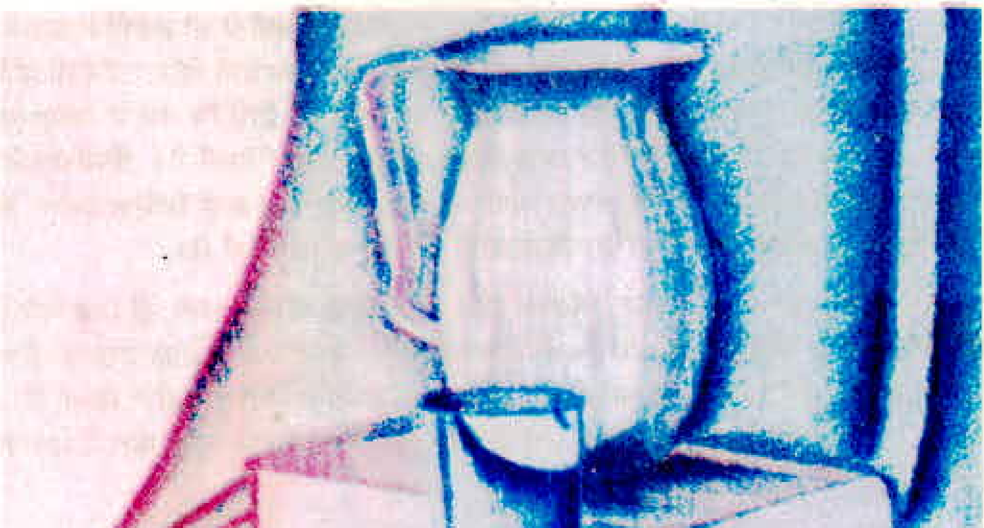







1
2
3
4





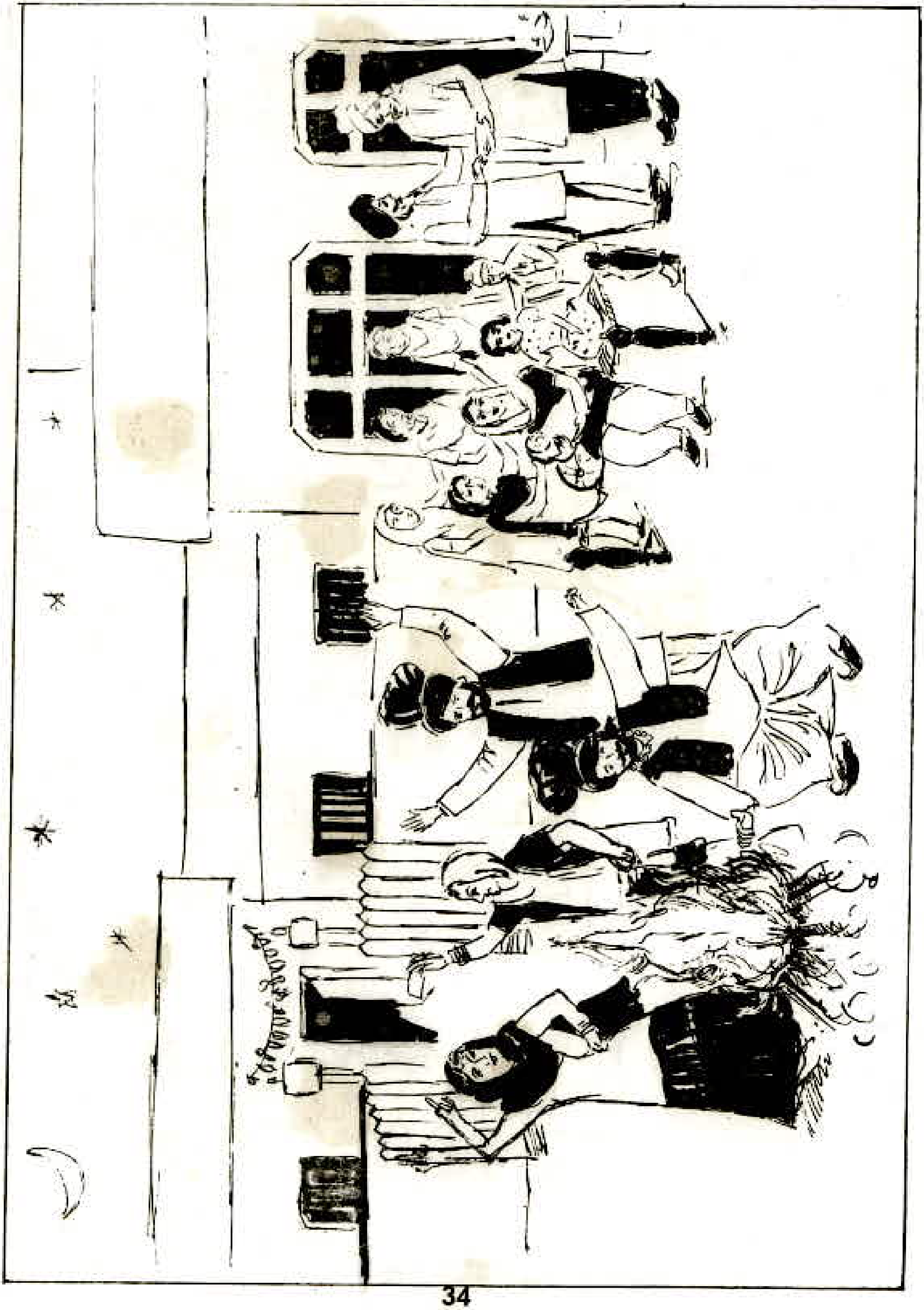
ਸਕੈਚਿੰਗ ਅਤੇ ਬਣਾਵਟ

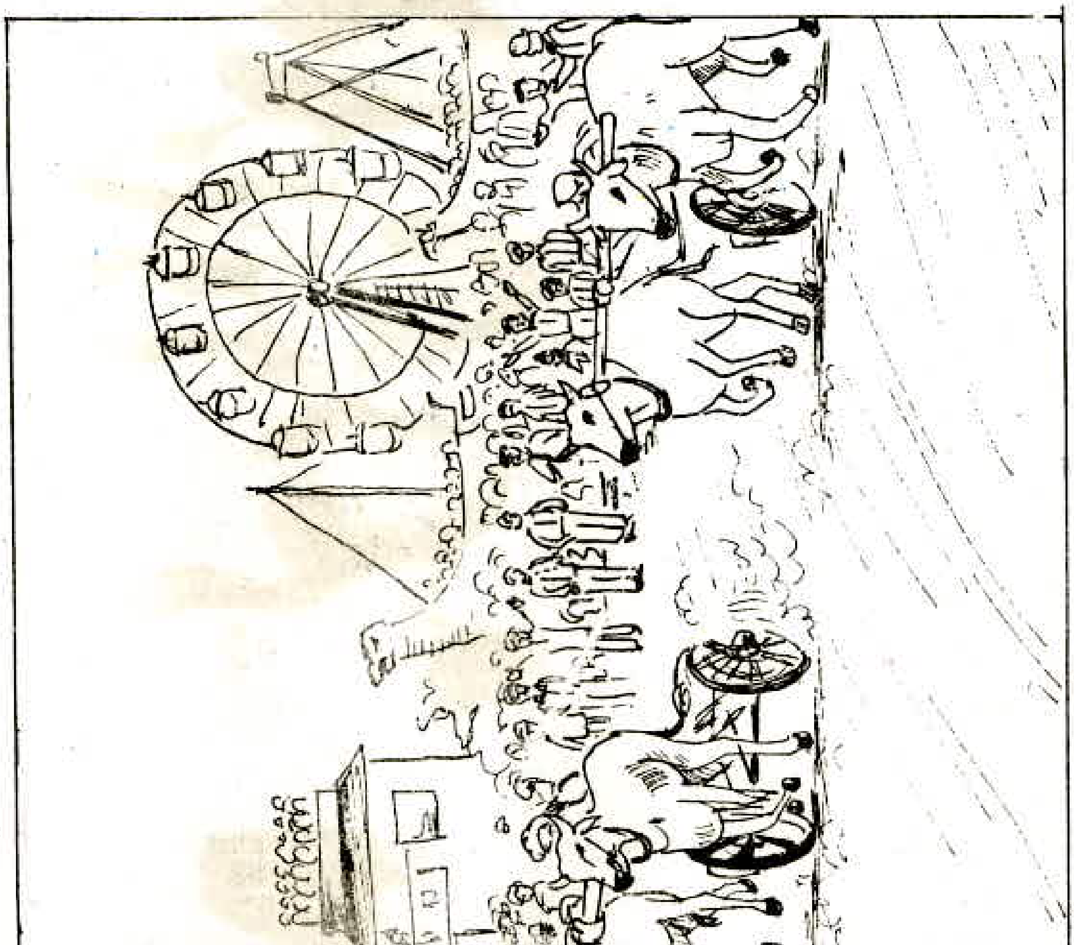
ਕਲਪਨਾਮਈ ਚਿੱਤਰ ਉਹ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਅੰਦਰੂਨੀ ਅੰਤਰ ਮੁੱਖੀ ਪ੍ਰੇਰਣਾ ਸਰੋਤ ਦੇ ਸੁੰਤਤਰ ਪ੍ਰਗਟਾ ਕਰਕੇ ਬਣਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਕੁਦਰਤੀ ਰੁਚੀ ਨੂੰ ਕਲਾ ਦੇ ਮਾਧਿਅਮ ਰਾਹੀਂ ਵਿਕਸਤ ਕਰਨ ਦਾ ਮੌਕਾ ਮਿਲਦਾ ਹੈ। ਬੱਚੇ ਆਪਣੀ ਕਲਪਨਾ ਨੂੰ ਸਹਿਜੇ ਹੀ ਉਲੀਕ ਕੇ ਆਪਣੇ ਮਨ ਦੇ ਮਨੋਭਾਵ ਪ੍ਰਗਟਾਉਂਦੇ ਹਨ ਤੇ ਆਪਣੇ ਆਪ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਅਨੋਖਾ ਤੇ ਵਿਲੱਖਣ ਆਨੰਦ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਜੋ ਕਲਾ ਨੂੰ ਵਿਕਸਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਕੁਝ ਉਪਰਾਲਾ ਕਰਦੇ ਹਨ ਤਾਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚ ਸੁਹਜਾਤਮਕ ਅਤੇ ਸ਼ਕਤੀ ਦਾ ਵਿਕਾਸ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਕਲਾ ਚਿੱਤਰ ਦੀਆਂ ਮੁੱਖ ਤਿੰਨ ਸ਼ਾਖਾਵਾਂ ਹਨ 1. ਸੰਗੀਤ 2. ਕਵਿਤਾ 3. ਚਿੱਤਰਕਲਾ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਆਪਸ ਵਿੱਚ ਡੂੰਘਾ ਸਬੰਧ ਹੈ। ਕਿਉਂਕਿ ਇਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਮੁੱਖ ਉਦੇਸ਼ ਇੱਕ ਹੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਉਹ ਹੈ ਕਲਪਨਾਮਈ ਭਾਵਾਂ ਦਾ ਆਪਾ ਪ੍ਰਗਟਾਵਾ, ਜੇ ਉਹ ਕਵਿਤਾ ਹੈ ਤਾਂ ਸ਼ਬਦਾਂ ਦੁਆਰਾ, ਜੇ ਸੰਗੀਤ ਹੈ ਤਾਂ ਸੁਰਾਂ ਦੁਆਰਾ ਅਤੇ ਜੇਕਰ ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਹੈ ਤਾਂ ਰੇਖਾ ਅਤੇ ਰੰਗਾਂ ਦੁਆਰਾ ਸਿਰਜਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

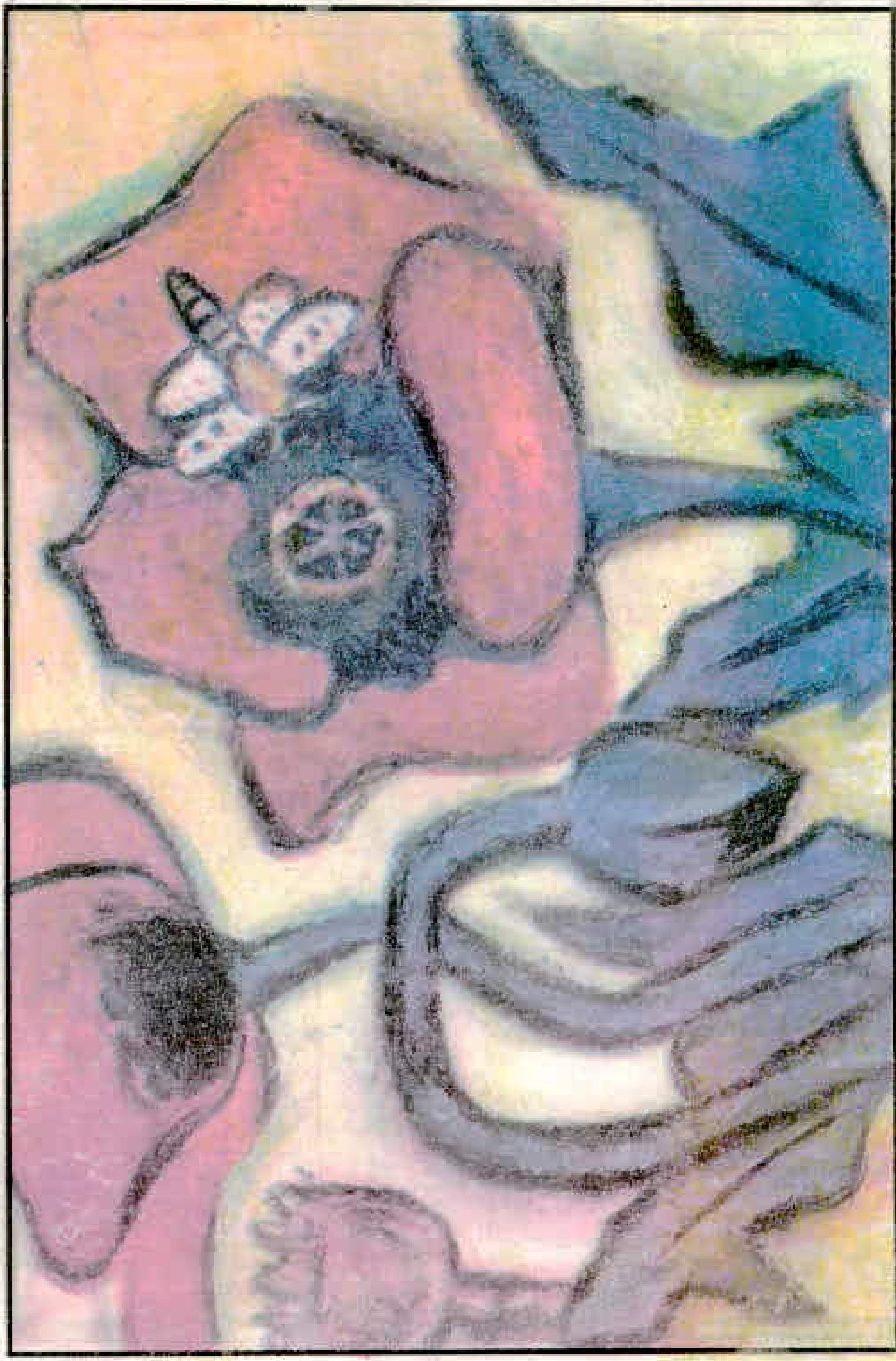
ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਹਰ ਇੱਕ ਦੇ ਮਨ ਉੱਤੇ ਸਿੱਧਾ ਪ੍ਰਭਾਵ ਪਾਉਂਦੀ ਹੈ। ਆਦਿ ਕਲਾ ਦੇ ਸਮੇਂ ਮੁਨੱਖ ਨੇ ਗੁਫਾਵਾਂ ਵਿਚ ਰਹਿ ਕੇ ਬਿਨਾਂ ਭਾਸ਼ਾ ਗਿਆਨ ਦੇ ਕੇਵਲ ਕੰਧਾਂ ਉੱਪਰ ਰੇਖਾ ਚਿੱਤਰ ਦੁਆਰਾ ਮਾਨਸਿਕ ਭਾਵਨਾਵਾ ਪ੍ਰਗਟਾਈਆਂ ਇਸ ਕਰਕੇ ਆਪਣੀਆਂ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦੇ ਪ੍ਰਗਟਾਵੇ ਦਾ ਮਨਾਂ ਉੱਤੇ ਸਿੱਧਾ ਅਸਰ ਕਰਨ ਵਿੱਚ ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਨੇ ਹੀ ਮੁੱਖ ਭੂਮਿਕਾ ਨਿਭਾਈ। ਬੱਚੇ ਤੋਂ ਲੈਕੇ ਬੁੱਢੇ ਤਕ ਹਰ ਕੌਮ, ਹਰ ਦੇਸ਼ ਦਾ ਆਦਮੀ ਇਸ ਤੋਂ ਅਨੰਦ ਵੀ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦਾ ਹੈ ਤੇ ਆਪਣੇ ਭਾਵ ਬਿਨਾਂ ਭਾਸ਼ਾ ਤੋਂ ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਰਾਹੀਂ ਆਪਣੀ ਕਲਪਨਾ ਦੁਨੀਆਂ ਦੇ ਹਰ ਕੋਨੇ ਵਿੱਚ ਪਹੁੰਚਾ ਕੇ ਬਿਨਾਂ ਦੱਸਿਆਂ, ਬੋਲਿਆ ਦਰਸਾਉਂਦਾ ਹੈ।

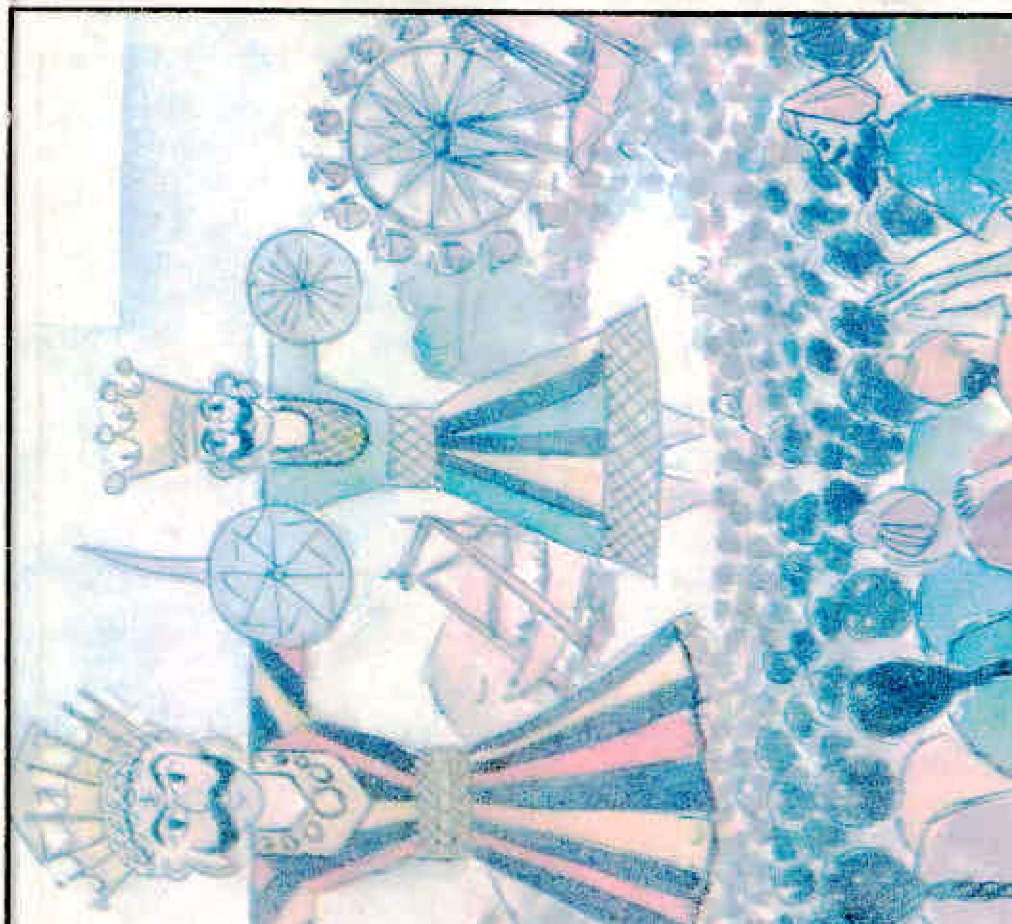
ਵਿਗਿਆਨਿਕ ਯੁੱਗ ਦੀਆਂ ਆਧੁਨਿਕ ਕਾਢਾਂ ਦੀ ਸਿਰਜਣਾ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਦੀ ਡਰਾਇੰਗ ਬਣਾਕੇ ਹੀ ਸੰਭਵ ਹੋਇਆ। ਇਸੇ ਕਰਕੇ ਇਹ ਕੇਵਲ ਕਲਾਕਾਰ ਦੇ ਕਲਪਨਾਮਈ ਸਜਾਵਟੀ ਚਿੱਤਰਾਂ ਤੱਕ ਹੀ ਸੀਮਿਤ ਨਹੀਂ ਸਗੋਂ ਜੀਵਨ ਦੇ ਹਰ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਜ਼ਰੂਰੀ ਅੰਗ ਬਣ ਚੁੱਕੀ ਹੈ। ਕਿਉਂਕਿ ਬੱਚੇ ਦੇ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਜੀਵਨ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਹੀ ਉਸਦੇ ਆਉਣ ਵਾਲੇ ਜੀਵਨ ਦੀ ਰੂਪ ਰੇਖਾ ਖਿੱਚਦੀ ਹੈ। ਇੰਜੀਨੀਅਰਿੰਗ, ਡਾਕਟਰ, ਮਕੈਨਿਕ, ਕਲਾਕਾਰ, ਵਿਗਿਆਨ ਆਦਿ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਲਈ ਡਰਾਇੰਗ ਮੁੱਖ ਭੂਮਿਕਾ ਨਿਭਾਉਂਦੀ ਹੈ। ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ ਇਸਦੀ ਪਹਿਲੀ ਪੌੜੀ ਹੈ।

ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਨੂੰ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਲੱਗਿਆਂ ਇਸ ਭਾਗ ਵਿੱਚ ਬੱਚਿਆਂ ਲਈ ਫ੍ਰੀ-ਹੈਂਡ ਸਕੈਚਿੰਗ ਡਰਾਇੰਗ, ਆਪਾ ਪ੍ਰਗਟਾਵਾ ਸੁਤੰਤਰ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼, ਕੁਦਰਤ ਦੇ ਵਿਸ਼ਾਲ ਕੁਦਰਤੀ ਭੰਡਾਰਾ ਵਿਚੋਂ ਕੁਝ ਕਣ ਰੂਪੀ ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ ਆਦਿ ਬਾਰੇ ਦੱਸਣ ਦਾ ਛੋਟਾ ਜਿਹਾ ਉਪਰਾਲਾ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ। ਹਰ ਪੰਨੇ ਤੇ ਡਰਾਇੰਗ ਬਣਾਉਣ ਦਾ ਢੰਗ ਬੜੇ ਸੌਖੇ ਤੇ ਸਰਲ ਅਤੇ ਸੁੰਦਰ ਢੰਗ ਦੁਆਰਾ ਬਣਾ ਕੇ ਪੇਸ਼ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ।









ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਨ

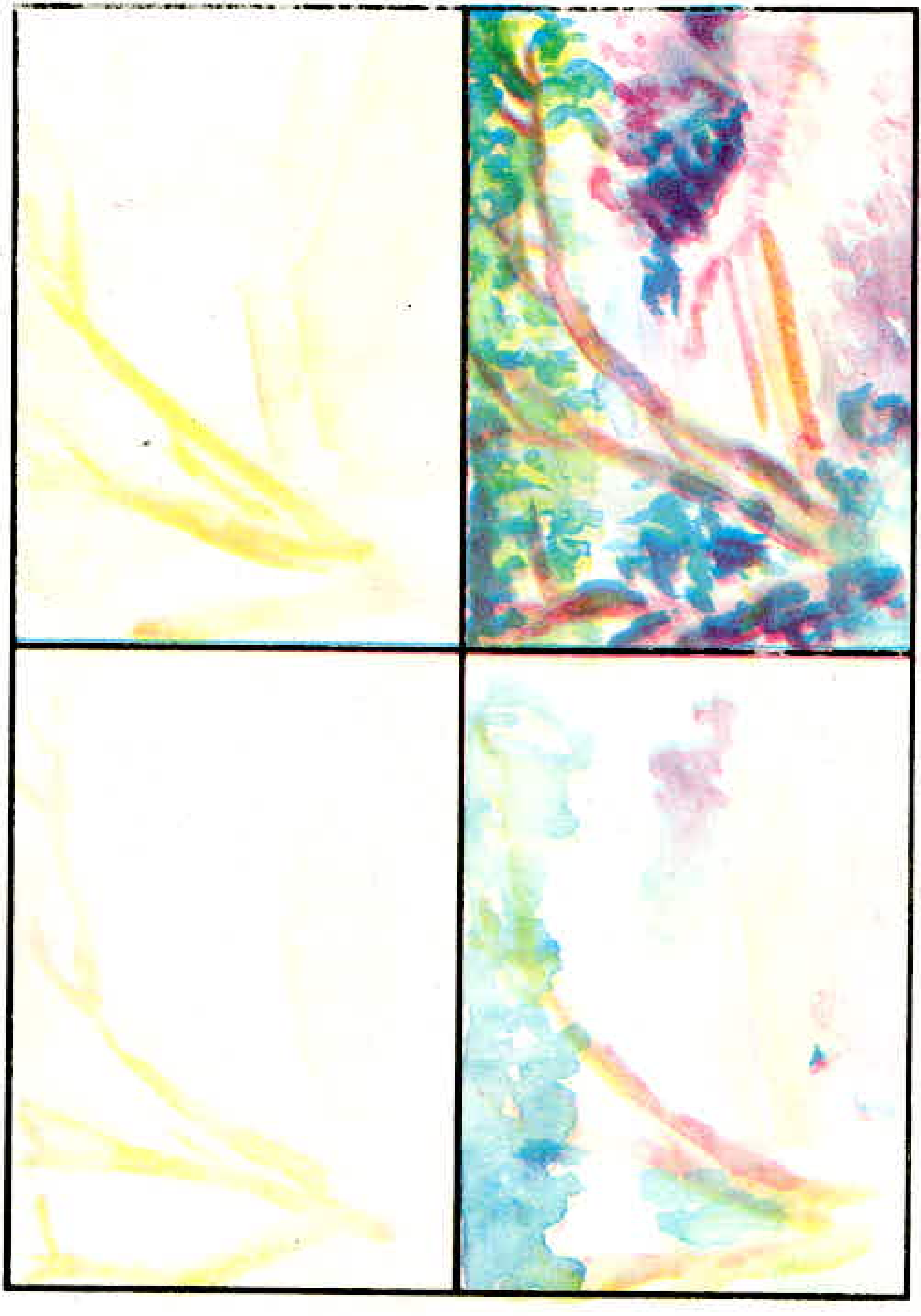
ਮਨੁੱਖ ਦੀਆਂ ਵੱਖ ਵੱਖ ਪ੍ਰਸਥਿਤੀਆਂ ਵਿੱਚ ਬਦਲਾਅ ਲਿਆਉਣ ਲਈ ਪਹਾੜਾਂ, ਸਮੁੰਦਰਾਂ, ਅਕਾਸ਼, ਧਰਤੀ ਦੇ ਸਵਰਗ ਰੂਪੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ਾਂ ਨੂੰ ਦੇਖਕੇ ਤਰੋਤਾਜ਼ਾ ਹੋਣ ਲਈ ਮਨੁੱਖ ਆਪਣੇ ਕੀਮਤੀ ਸਮੇਂ ਵਿੱਚੋਂ ਸਮਾਂ ਕੱਢ ਕੇ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਦ੍ਰਿਸ਼ਾਂ ਨੂੰ ਉਲੀਕਣ ਲਈ ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਸਥਾਨ ਹਾਸਿਲ ਹੈ। ਕੁਦਰਤ ਦੇ ਕਣ-ਕਣ ਵਿੱਚ ਸੁੰਦਰਤਾ ਦਾ ਵਿਸ਼ਾਲ ਕਲਾਤਮਕ ਪੱਖ ਮੌਜੂਦ ਹੈ। ਪਹਾੜ, ਦਰੱਖਤ, ਦਰਿਆ, ਸਮੁੰਦਰ, ਫੁੱਲ, ਪੰਛੀ, ਸੂਰਜ, ਬੱਦਲ, ਕਾਲੀਆਂ ਘਟਾਵਾਂ, ਚੜ੍ਹਦਾ ਤੇ ਛਿਪਦਾ ਸੂਰਜ ਮਨੁੱਖੀ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਪਹਿਲੀ ਪਸੰਦ ਰਹੇ ਹਨ।

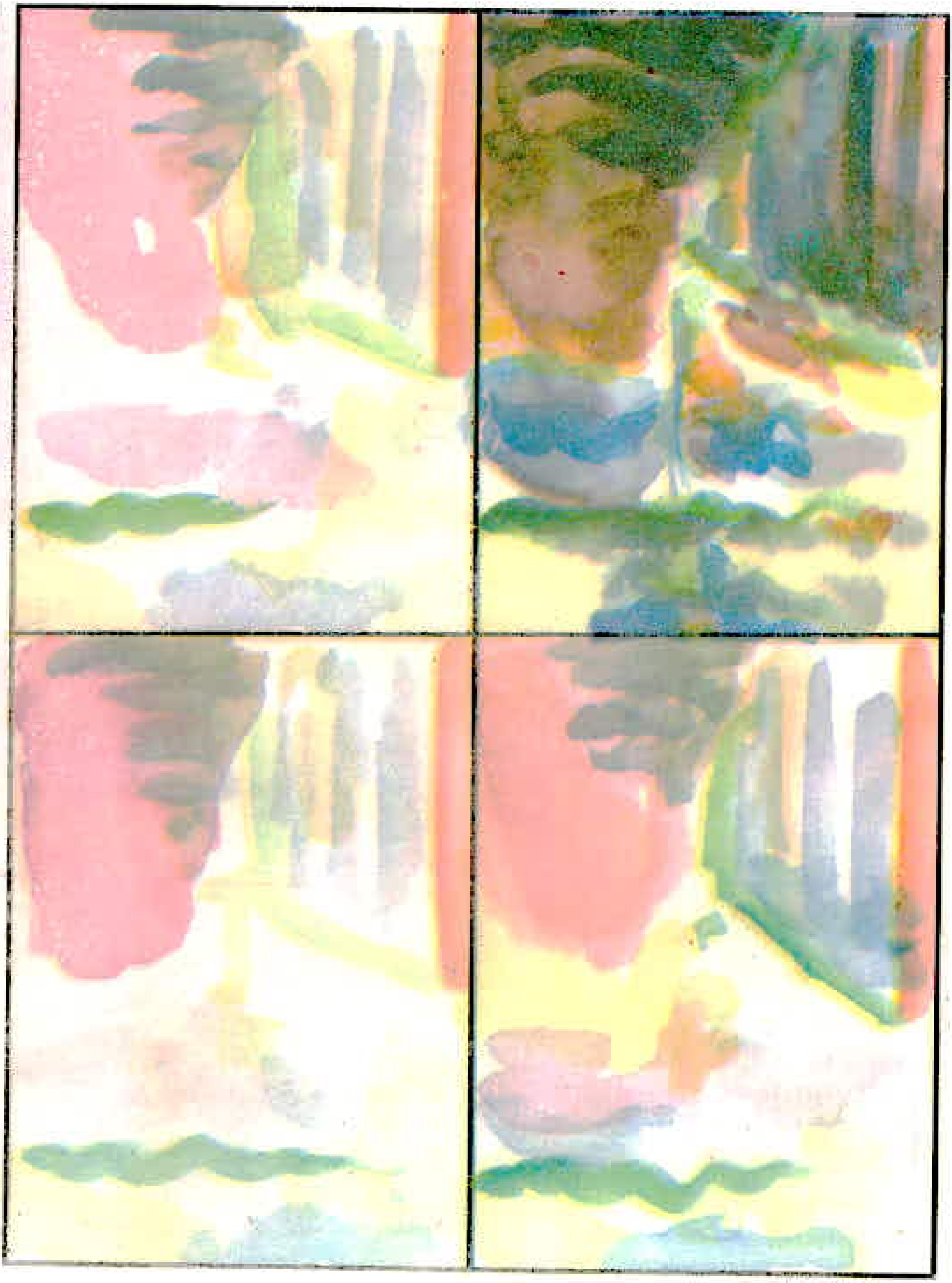
ਇਸ ਪੁਸਤਕ ਵਿੱਚ ਵੀ ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ਾਂ ਦੀ ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ ਨੂੰ ਵੱਖਰੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਪੇਸ਼ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ। ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ਾਂ ਨੂੰ ਚਿੱਤਰਣ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਜਦੋਂ ਸਮਾਂ ਮਿਲੇ ਤਾਂ ਚੜ੍ਹਦਾ ਸੂਰਜ, ਛਿਪਦਾ ਸੂਰਜ, ਬੱਦਲਾਂ ਦੀਆਂ ਕਾਲੀਆਂ ਘਟਾਵਾ, ਸਤਰੰਗੀ ਪੀਂਘ ਨੂੰ ਧਿਆਨ ਕੇਂਦਰਤ ਕਰਕੇ ਦੇਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਜਿਹੜੇ ਬੱਚਿਆ ਵਿਚ ਕੁਦਰਤ ਵਲੋਂ ਕਲਾਕਾਰੀ ਦੀ ਬਖਸ਼ਿਸ਼ ਹੋਈ ਹੋਵੇ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਛੁੱਟੀ ਵਾਲੇ ਦਿਨ ਆਪਣਾ ਡਰਾਇੰਗ ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ ਦਾ ਸਾਜ ਸਮਾਨ ਲੈਕੇ ਕਿਸੇ ਸੋਹਣੇ ਦ੍ਰਿਸ ਦੀ ਭਾਲ ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ ਦੇ ਨੁਕਤੇ ਤੋਂ ਇੱਕ ਚੰਗਾ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਲੱਭਣਾ ਅਤੇ ਚਿੱਤਰਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਦ੍ਰਿਸ ਦਾ ਸੰਯੋਜਨ (composition) ਅਤੇ ਵਿੱਥ ਸੋਝੀ (Perspective) ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਦੇ ਹੋਏ ਸੁੰਦਰ ਚਿੱਤਰ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

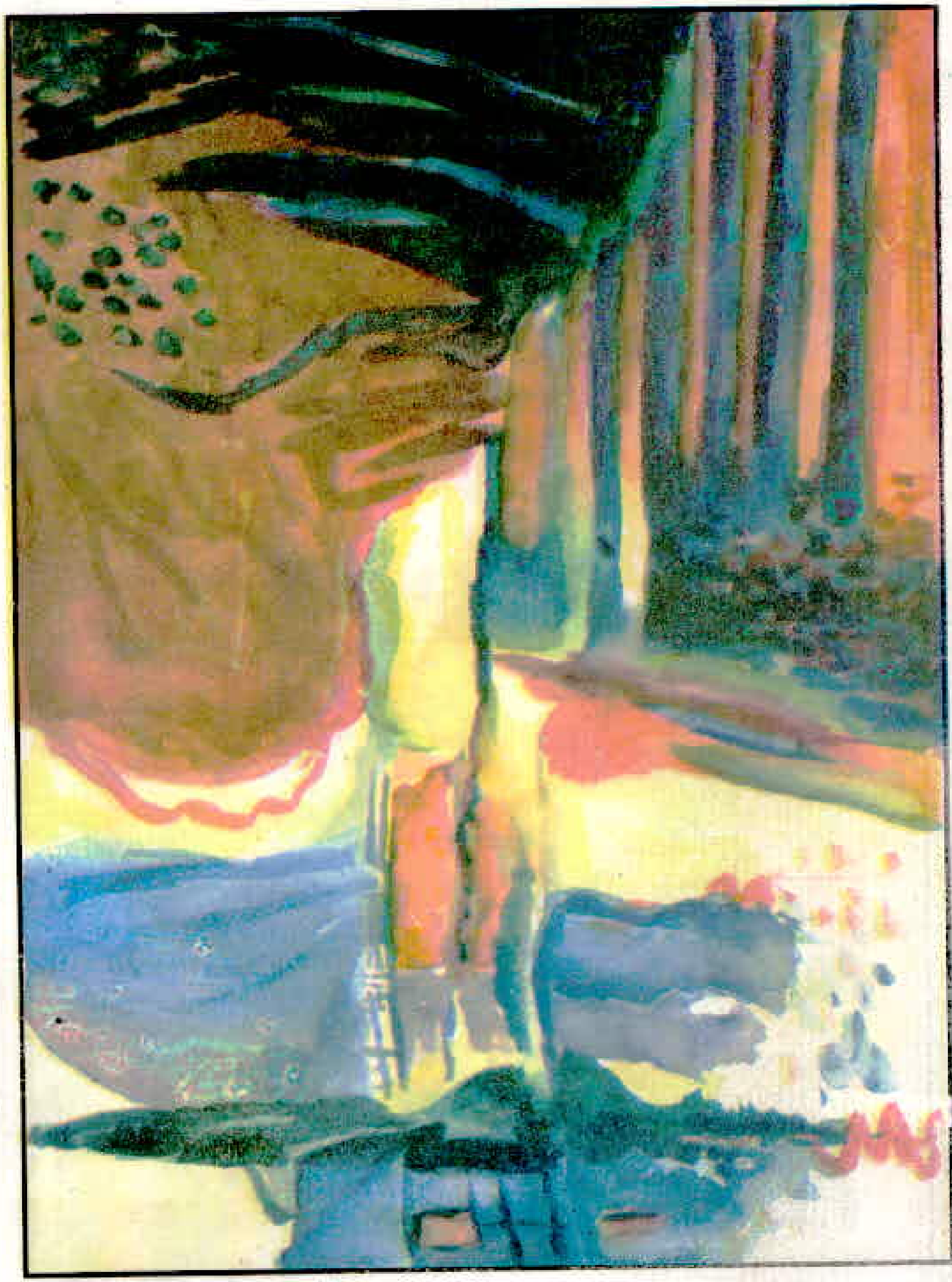
1. ਰੰਗ ਭਰਨ ਵੇਲੇ ਅਸੀਂ ਪਹਿਲ ਅਕਾਸ ਦੇ ਰੰਗ ਤੇ ਕਰਦੇ ਹਾਂ। ਨੀਲਾ ਅਸਮਾਨ ਬਣਾਕੇ ਬੱਚੇ ਬਹੁਤ ਖੁਸ਼ੀ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਥੱਲੇ ਲੱਗਿਆ ਪਾਣੀ ਰੰਗ ਨੂੰ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਆਪਣੇ ਵਿੱਚ ਸਮਾ ਕੇ ਫੈਲ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਵੇਂ ਸਚਮੁੱਚ ਹੀ ਬਦਲ ਪਾਣੀ ਨਾਲ ਭਰੇ ਹੋਣ।
2. ਪਹਿਲਾਂ ਪਿੱਠ-ਭੂਮੀ (Background) ਵਿੱਚ ਰੰਗ ਭਰਦੇ ਹਾਂ, ਜਿਸ ਨਾਲ ਮੂਲ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਸਾਡਾ ਸਾਰਾ ਕਾਗਜ਼ ਰੰਗਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਬਹੁਤ ਬਰੀਕੀ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਨ ਦੀ ਜ਼ਰੂਰਤ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ। ਕੁਝ ਸਮਾਂ ਬਾਅਦ ਹੁਣ, ਵਾਟਰ ਕਲਰ ਥੋੜ੍ਹੇ ਖੁਸ਼ਕ ਹੋਣ ਤੇ ਅਸੀਂ ਮੱਧ ਭੂਮੀ ਦਾ ਵਿਸਥਾਰ ਕਰਦੇ ਹਾਂ। ਫ਼ਾਈਨਲ ਟੱਚ ਦੇ ਵਿੱਚ ਸੁੰਦਰ ਕੁਦਰਤੀ ਨਜ਼ਾਰੇ ਨੂੰ ਕਾਗਜ਼ ਤੇ ਉਤਾਰ ਕੇ ਅੰਤਰ ਆਤਮਾ ਦੀ ਖ਼ੁਸ਼ੀ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦੇ ਹਾਂ।

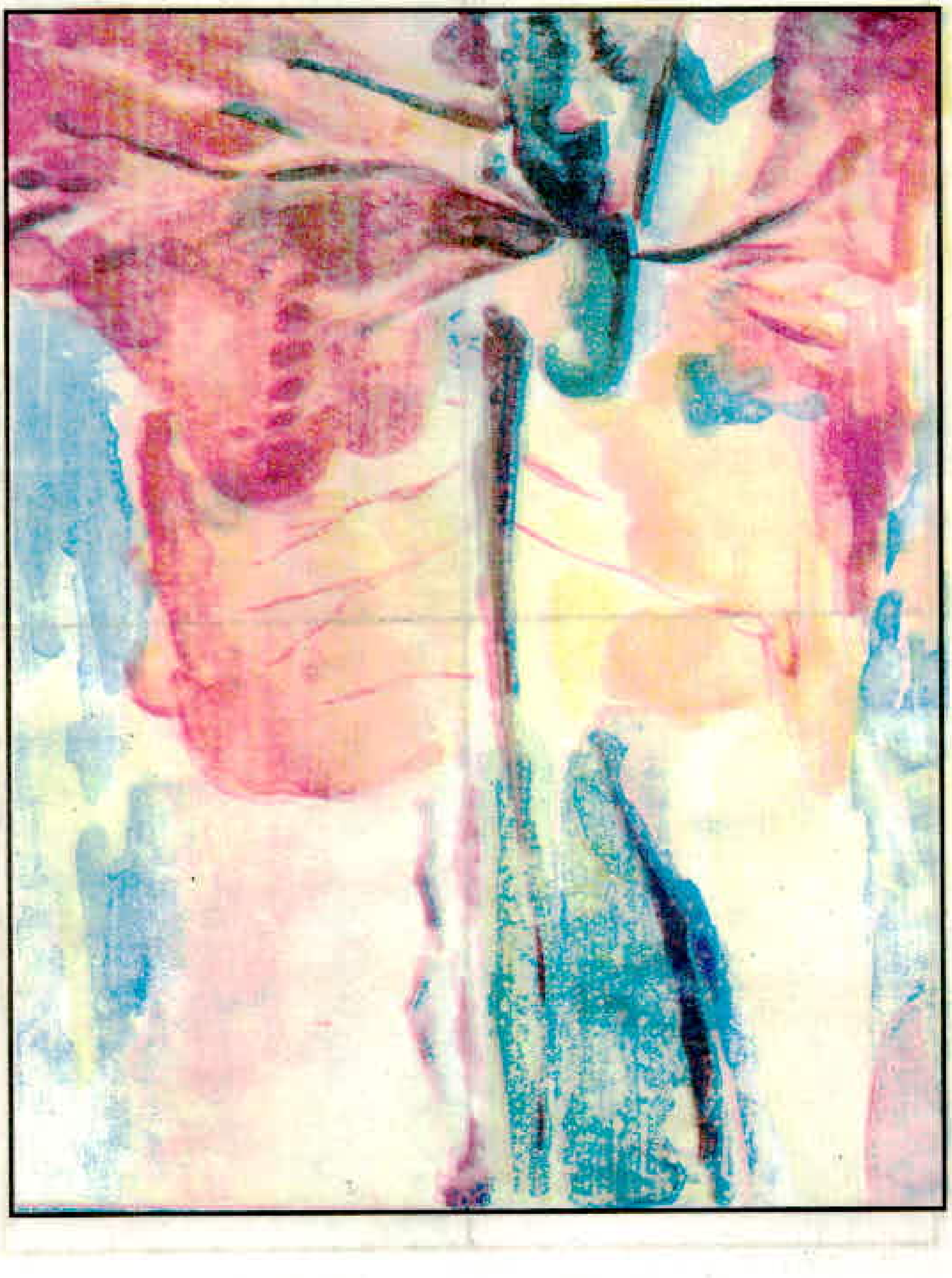
ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ਾਂ ਨੂੰ ਚਿੱਤਰਣ ਵੇਲੇ ਇਸ ਸ਼ੈਲੀ ਦਾ ਗਿਆਨ ਹੋਣਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਧੀ ਨੂੰ ੫ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

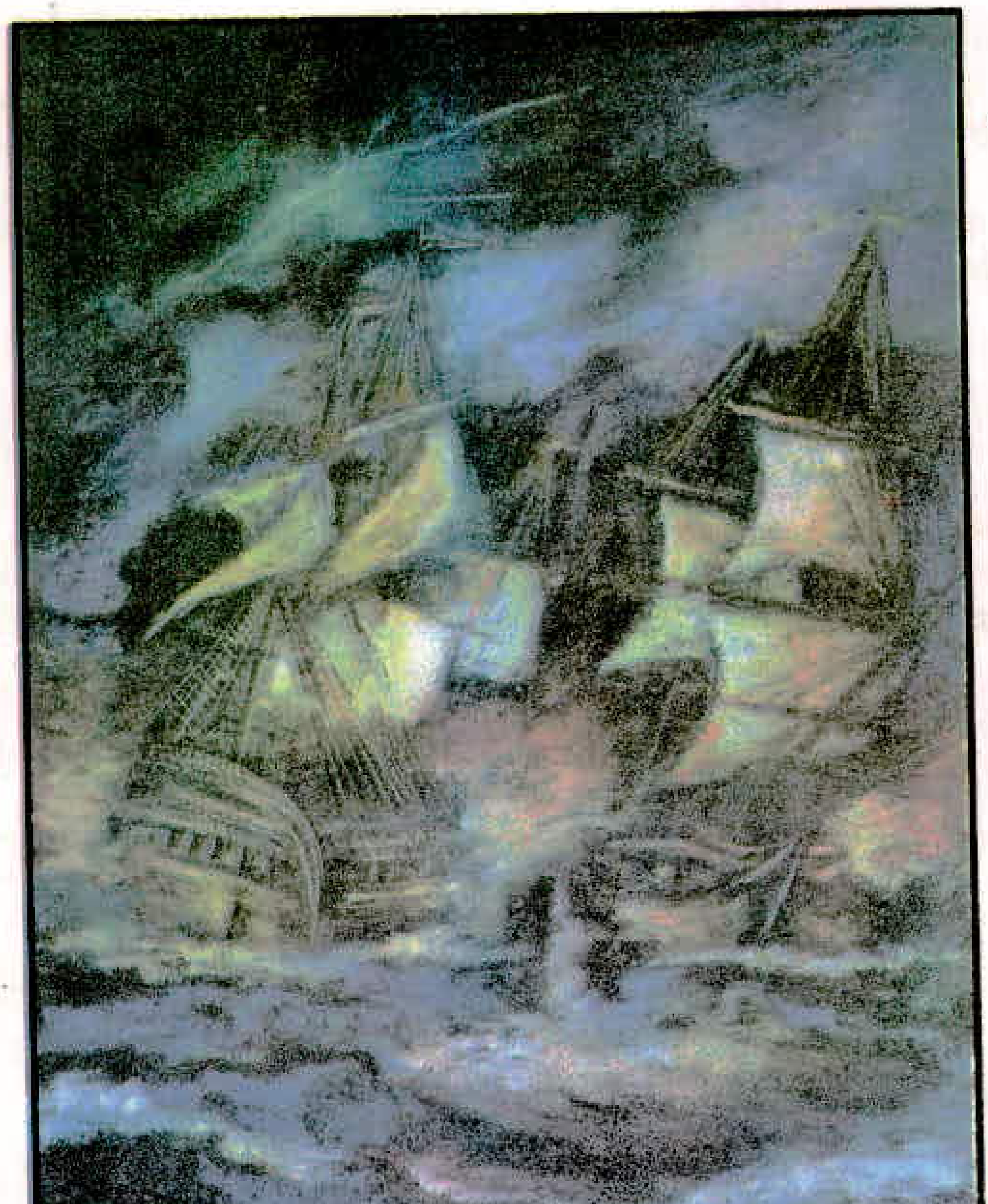
1. **ਪਿੱਠ ਭੂਮੀ** (Background) : ਹਲਕੇ ਰੰਗਾਂ ਦੁਆਰਾ ਬਣਾਇਆ ਗਿਆ ਪਿਛਲਾ ਭਾਗ ਜਿਵੇਂ ਅਸਮਾਨ, ਧਰਤੀ, ਖੇਤ, ਨਦੀ ਆਦਿ।
2. **ਵਿਸ਼ਾ** (Subject) ਜੇ ਅਸੀਂ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਦਿਖਾ ਰਹੇ ਹਾਂ ਤਾਂ ਉਸ ਵਿਚਲਾ ਕੇਂਦਰਿਤ ਬਿੰਦੂ ਜਿਵੇਂ ਝੌਂਪੜੀ ਜਾਂ ਦਰੱਖਤ ਜਾਂ ਨਦੀ ਵਿਚਲੀ ਕਿਸ਼ਤੀ ਜਾਂ ਕੋਈ ਪਰਛਾਵਾਂ ਆਦਿ ਜ਼ਿਆਦਾ ਮਿਹਨਤ ਵਿਸ਼ੇ ਉਪਰ ਹੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।
3. **ਪਦਾਰਥ** (Object) : ਵਿਸ਼ੇ ਤੇ ਸਮਤੋਲ ਲਈ ਨਾਲ ਲਗਦੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਜਿਵੇਂ ਪੱਥਰ, ਘਾਹ, ਦੂਰ ਦੇ ਛੋਟੇ ਦਰੱਖ਼ਤ ਆਦਿ।
4. **ਮੁੱਖ ਭੂਮੀ** (Fore-ground) : ਅਗਲੇ ਭਾਗ ਵਿੱਚ ਘਾਹ ਦੀਆਂ ਲੰਬੀਆਂ ਡੰਡੀਆਂ, ਦਰੱਖ਼ਤ ਦੀਆਂ ਟਾਹਣੀਆਂ ਦੇ ਪੱਤੇ ਆਦਿ। ਇਹ ਬਰੀਕ ਤੇ ਘੱਟ ਮਾਤਰਾ ਵਿਚ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
5. **ਸੰਤੁਲਨ** (Balance) : ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਦਾ ਸੰਤੁਲਨ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਕਿ ਵਿਸ਼ਾ ਅਤੇ ਪਦਾਰਥ, ਸੰਯੋਜਨ ਅਤੇ ਵਿਥ ਸੋਝੀ ਅਨੁਸਾਰ ਇੱਕ ਰੂਪ ਹੋ ਕੇ ਇੱਕ ਸੰਤੁਲਨ ਵਿੱਚ ਸੁੰਦਰ ਚਿੱਤਰ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਸਿਰਜੇ ਜਾਣਾ ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਵਿੱਚ ਖਿਤਿਜ ਰੇਖਾ (Line of Horizon) ਹਮੇਸ਼ਾ ਕਾਗਜ਼ ਦੇ ਅੱਧ ਜਾਂ ਇਸ ਤੋਂ ਥੱਲੇ ਹੀ ਚਿੱਤਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਨਾਲ ਧਰਤੀ ਅਤੇ ਅਕਾਸ਼ ਦੇ ਸੁੰਦਰ ਸੁਮੇਲ ਨੂੰ ਦਰੱਖਤ, ਪਹਾੜ, ਘਰ, ਨਦੀਆਂ, ਝੀਲਾਂ ਆਦਿ ਨਾਲ ਸੰਤੁਲਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਸਜਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।











ਡਿਜ਼ਾਈਨ

ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਆਪਣੇ ਆਪ ਅੰਦਰ ਇੱਕ ਅਜਿਹੀ ਕਲਾ ਦਾ ਪ੍ਰਤੀਕ ਹੈ ਜੋ ਨਿਯਮਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਸੁੰਦਰ ਅਤੇ ਸਜਾਵਟੀ ਕਲਾਕ੍ਰਿਤੀ ਰਾਹੀਂ ਜੀਵਨ ਦਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਅੰਗ ਬਣ ਚੁੱਕੀ ਹੈ। ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦਾ ਮੁੱਖ ਉਦੇਸ਼ ਹਰ ਰੋਜ਼ ਜੀਵਨ ਵਿੱਚ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਣ ਵਾਲੀਆਂ ਵਸਤੂਆਂ ਦੇ ਸੁੰਦਰ ਅਕਾਰਾਂ ਦੀ ਸਿਰਜਣਾਂ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਸਜਾਉਣਾਂ ਹੈ।। ਆਮ ਜੀਵਨ ਨੂੰ ਸੁੰਦਰ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਆਪਣੀ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਭੂਮਿਕਾ ਅਦਾ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਤਿੰਨ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ :

1. ਫੁੱਲ ਪੱਤੀਆਂ ਦੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ
2. ਸਜਾਵਟੀ ਡਿਜ਼ਾਈਨ
3. ਪਸ਼ੂ ਪੰਛੀਆਂ ਦੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ

ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਬਣਾਉਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਨਮੂਨਾ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ? ਜੋ ਕਿ ਉਪਰੋਕਤ ਤੱਥਾਂ ਤੇ ਅਧਾਰਿਤ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਆਪਣੀ ਕਲਾ ਯੋਗਤਾ ਦੇ ਅਧਾਰ ਤੇ ਸੁੰਦਰ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਤਿਆਰ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਜਿਸ ਵਿਸ਼ੇ ਤੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਬਣਾਇਆ ਗਿਆ ਹੋਵੇ, ਉਸਦੀ ਦਿੱਖ ਉਸੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।

ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਬਣਾਉਣ ਦੇ ਨਿਯਮ :

1. **ਵਿਉਂਤ** (scheme) ਕੋਈ ਵੀ ਸਜਾਵਟੀ ਨਮੂਨਾ ਬਣਾਉਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਵਿਉਂਤ ਬਣਾਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਤੇ ਪੇਪਰ ਵੰਡ ਵੀ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ।
2. **ਸੰਤੁਲਨ** (Balance): ਅਕਾਰ ਦਾ ਨਮੂਨਾ ਬਣਾਉਂਦੇ ਸਮੇਂ ਅਕਾਰ ਦੀ ਸ਼ਕਲ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਸੰਤੁਲਨ ਕਾਇਮ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਨੂੰ ਪੇਪਰ ਤੇ ਉਲੀਕਦੇ ਸਮੇਂ ਅਕਾਰ ਵਿੱਚ ਘਿਰੀ ਤੇ ਬਾਹਰ ਵਾਲੀ ਥਾਂ ਵਿੱਚ ਸੰਤੁਲਨ ਰੱਖਣਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। ਇਹ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਨੂੰ ਸੁੰਦਰ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ।
3. **ਲੈਅ** (Rhythm): ਅਕਾਰ ਦੀ ਬਨਾਵਟ ਅਨੁਸਾਰ ਰੇਖਾਵਾਂ ਤੇ ਰੰਗਾਂ ਦੁਆਰਾ ਇੱਕ ਲੈਅ ਪੈਦਾ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ, ਇਸ ਨਾਲ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਸੁੰਦਰ ਲਗਦਾ ਹੈ।
4. **ਇਕਸਾਰਤਾ** (Uniformity): ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ ਤਿਆਰ ਕਰਕੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਇਕਸਾਰਤਾ ਪੈਦਾ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਰੰਗਾਂ ਦੁਆਰਾ ਗਰਮ ਤੇ ਠੰਡੇ ਰੰਗ ਵਰਤ ਕੇ ਇਕਸਾਰਤਾ ਪੈਦਾ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
5. **ਪ੍ਰਧਾਨਤਾ** (Dominance): ਹਰ ਇੱਕ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਭਾਗ ਅਜਿਹਾ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਬਾਕੀ ਦੇ ਸਾਰੇ ਭਾਗ ਉਸ ਦੇ ਅਧੀਨ ਹੋਣੇ। ਪ੍ਰਧਾਨਤਾ ਅਤੇ ਅਧੀਨਤਾ ਵੱਖਰੇ ਵੱਖਰੇ ਰੰਗਾਂ ਦੀਆਂ ਸ਼ੇਡਾਂ ਅਤੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਅਕਾਰਾਂ ਰਾਹੀਂ ਦਰਸਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
6. **ਪਰਿਵਰਤਨ ਜਾਂ ਤਬਦੀਲੀ** (Transition) : ਦੋ ਰੇਖਾਵਾਂ ਦੇ ਆਪਸ ਵਿੱਚ ਮਿਲਣ ਜਾਂ ਕੱਟਣ ਨਾਲ ਨਵੀਆਂ ਆਕ੍ਰਿਤੀਆਂ ਦੀ ਸਿਰਜਣਾ ਨੂੰ ਪਰਿਵਰਤਨ (Transition) ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ।
7. **ਦੁਹਰਾਈ** (Repetition): ਹਰ ਇਕ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਦੁਹਰਾਈ ਦੀ ਖਾਸ ਮਹੱਤਤਾ ਹੈ। ਹਰ ਆਕ੍ਰਿਤੀ ਵਿੱਚ ਦੁਹਰਾਈ ਅਸਲੀ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਹਰ ਇੱਕ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦੀ ਇਕਾਈ ਹੈ ਜਿਸ ਨੂੰ ਕਿ ਤਰਤੀਬ ਵਿੱਚ ਵਿਖਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਆਕ੍ਰਿਤੀ ਨੂੰ ਬਾਰ ਬਾਰ ਦੁਹਰਾਉਣ ਨਾਲ

ਜੋ ਆਕ੍ਰਿਤੀ ਬਣਦੀ ਹੈ, ਉਸ ਨੂੰ Repetition design ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ।

8. **ਅਨੁਪਾਤ**: ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਅਨੁਪਾਤ ਨੂੰ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਮੰਨਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇੱਕ ਆਕ੍ਰਿਤੀ ਦਾ ਦੂੱਜੀ ਆਕ੍ਰਿਤੀ ਨਾਲ, ਰੰਗ ਦਾ ਰੰਗ ਅਤੇ ਰੋਸ਼ਨੀ ਨਾਲ ਪਰਛਾਵੇਂ ਦਾ ਸਬੰਧ ਅਨੁਪਾਤ ਅਖਵਾਉਂਦਾ ਹੈ।

9. **ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦੀ ਤਰਤੀਬ** :: ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਈ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ, ਆਲ ਔਵਰ ਅਤੇ ਬਾਰਡਰ ਡਿਜ਼ਾਈਨ, ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਇੱਕ ਆਕ੍ਰਿਤੀ ਦੀ ਲੋੜ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦੇ ਨਮੂਨੇ ਵਿਚ ਘਿਰਿਆ ਹੋਇਆ ਅਤੇ ਬਾਹਰੀ ਬਾਰਡਰ ਦਾ ਅਨੁਪਾਤਿਕ ਸਬੰਧ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਨੂੰ ਸੁਦਰ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਉਪਰੋਕਤ ਨਿਯਮਾਂ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

10. **ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿਚ ਰੰਗਾਂ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ** :: ਰੰਗ ਸਾਨੂੰ ਕੁਦਰਤ ਤੋਂ ਪ੍ਰਾਪਤ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿਚ ਰੰਗ ਭਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਰੰਗਾਂ ਸਬੰਧੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ।

11. **ਰੰਗ ਮਿਸ਼ਰਣ** :: ਕੁਦਰਤੀ ਰੋਸ਼ਨੀ ਵਿੱਚ ਸੱਤ ਰੰਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਸੱਤ ਰੰਗੀ ਪੀਂਘ । ਇਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚ ਤਿੰਨ ਰੰਗ ਪ੍ਰਾਈਮਰੀ ਮੁਢਲੇ ਰੰਗ ਅਖਵਾਉਂਦੇ ਹਨ।

ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਲਾਲ, ਪੀਲਾ, ਨੀਲਾ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਰੰਗਾਂ ਨੂੰ ਮਿਲਾ ਕੇ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਰੰਗ ਬਣਦੇ ਹਨ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਪਿਛਲੀਆਂ ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਵਿਚ ਦੱਸਿਆ ਗਿਆ ਹੈ ਕਿ :

1. ਪ੍ਰਾਈਮਰੀ ਰੰਗ (Primary Colour) 2. ਸੈਕੰਡਰੀ ਰੰਗ (Secondary Colour)
3. ਟਰਸ਼ਰੀ ਰੰਗ (Tertiary Colour)

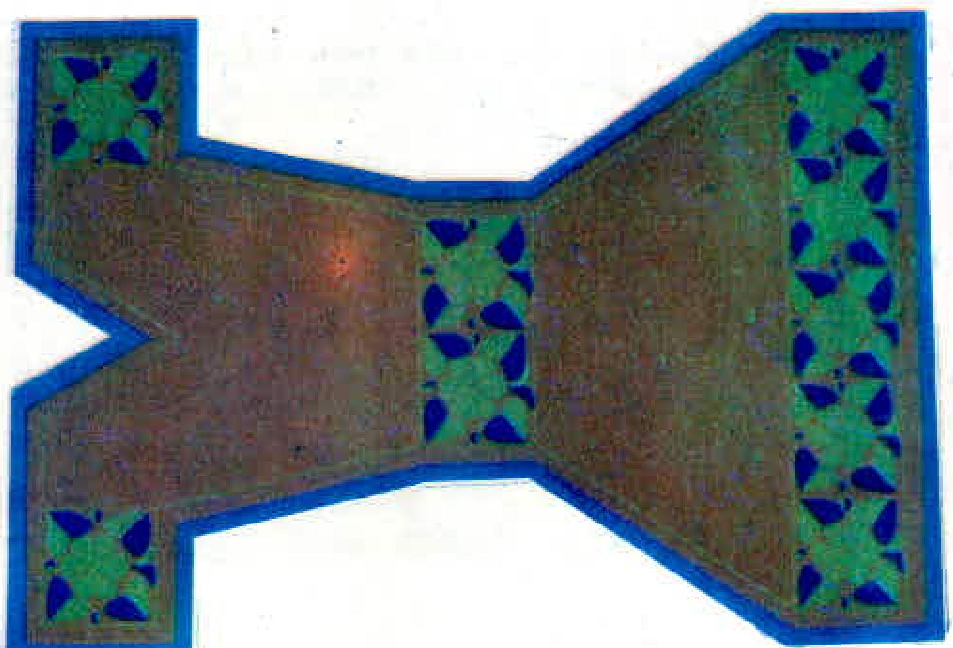
ਕਿਸੇ ਵੀ ਦੋ ਪ੍ਰਾਈਮਰੀ ਰੰਗਾਂ ਨੂੰ ਖਾਸ ਅਨੁਪਾਤ ਵਿੱਚ ਮਿਲਾਉਣ ਤੇ ਸੈਕੰਡਰੀ ਕਲਰ ਅਤੇ ਕੋਈ ਵੀ ਇੱਕ ਸੈਕੰਡਰੀ ਅਤੇ ਕੋਈ ਵੀ ਇੱਕ ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਰੰਗ ਨੂੰ ਮਿਲਾਉਣ ਤੇ ਟਰਸ਼ਰੀ ਰੰਗ ਬਣਦਾ ਹੈ।

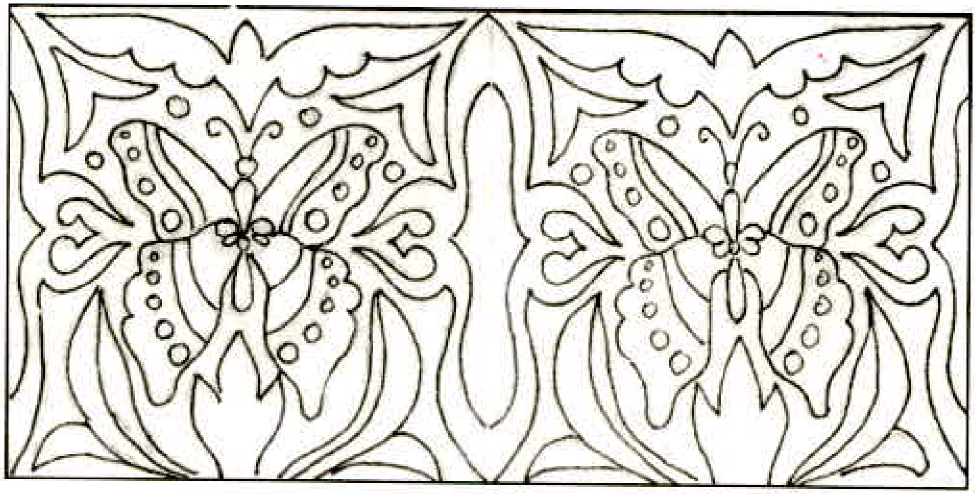
ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਰੰਗ ਭਰਨ ਲਈ ਇੱਕ ਖਾਸ ਯੋਜਨਾ ਦੀ ਲੋੜ ਪੈਂਦੀ ਹੈ ਡਿਜਾਇਨ ਵਿੱਚ ਹਰ ਇੱਕ ਰੰਗ ਖਾਸ ਥਾਂ ਰੱਖਦਾ ਹੈ। ਰੰਗਾਂ ਤੋਂ ਬਗੈਰ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਅਧੂਰਾ ਹੈ। ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਗਰਮ ਜਾਂ ਠੰਡੇ ਰੰਗਾਂ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇ। ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਕਿਸੇ ਢੁਕਵੀਂ ਥਾਂ ਤੇ ਠੰਡੇ ਰੰਗਾਂ ਜਾਂ ਗਰਮ ਰੰਗਾਂ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। ਨੀਲਾ, ਜਾਮਨੀ ਅਤੇ ਹਰਾ ਠੰਡੇ ਰੰਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਲਾਲ, ਸੰਤਰੀ ਅਤੇ ਪੀਲੇ ਰੰਗਾਂ ਨੂੰ ਗਰਮ ਮੰਨਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

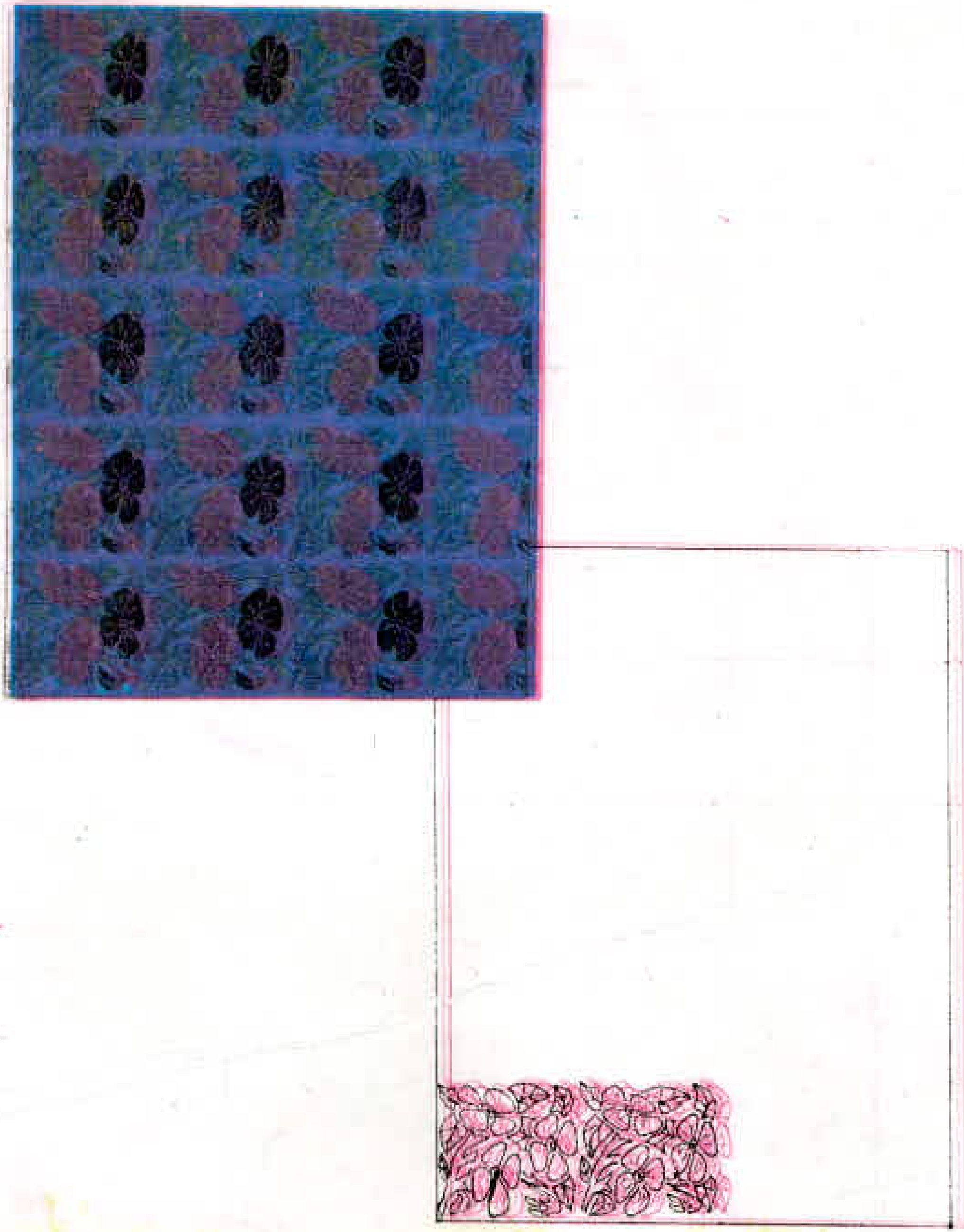
ਇਕ ਰੰਗੀ ਯੋਜਨਾ : ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਕੇਵਲ ਇੱਕ ਰੰਗ ਦੀ ਹੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਉਸ ਨੂੰ ਗੂੜ੍ਹਾ ਜਾਂ ਫਿੱਕਾ ਕਰਕੇ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਰੰਗ ਦੀਆਂ ਤਿੰਨ ਸ਼ੇਡਾਂ ਜਿਵੇਂ ਗੂੜ੍ਹੇ, ਮੱਧਮ ਅਤੇ ਹਲਕੇ ਰੰਗ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਨੂੰ ਇੱਕ ਰੰਗੀ (Harmonious) ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਲਈ ਰੰਗ ਨੂੰ ਲਾਈਟ ਕਰਨ ਲਈ ਉਸ ਰੰਗ ਵਿੱਚ ਚਿੱਟਾ ਰੰਗ ਅਤੇ ਗੂੜ੍ਹਾ ਕਰਨ ਲਈ ਕਾਲਾ ਰੰਗ ਮਿਲਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

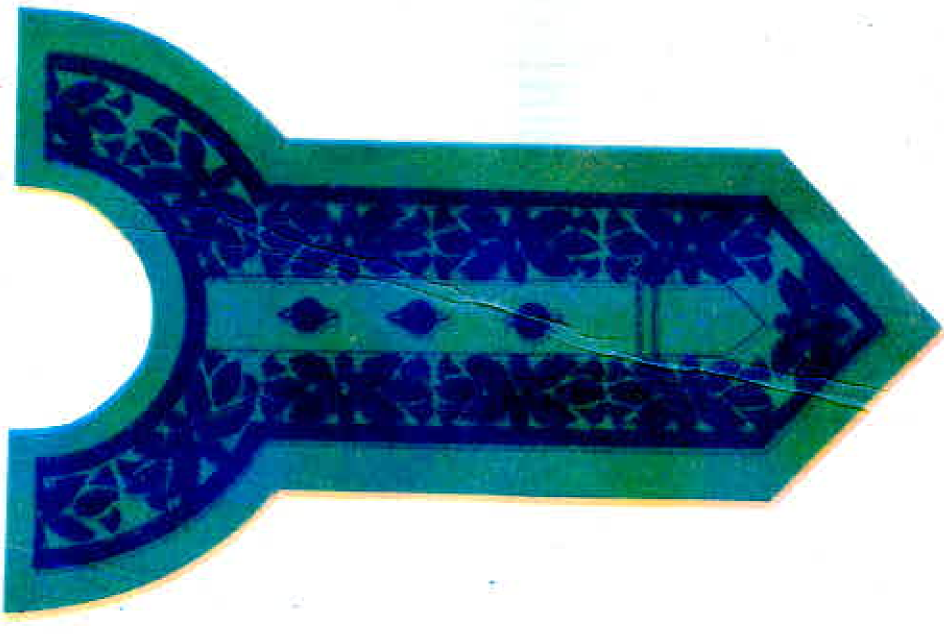
ਵਿਰੋਧੀ ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ : ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਦੋ ਵਿਰੋਧੀ ਰੰਗਾਂ ਜਿਵੇਂ ਨੀਲਾ ਅਤੇ ਸੰਤਰੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਏ ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਵਿਰੋਧੀ ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ।

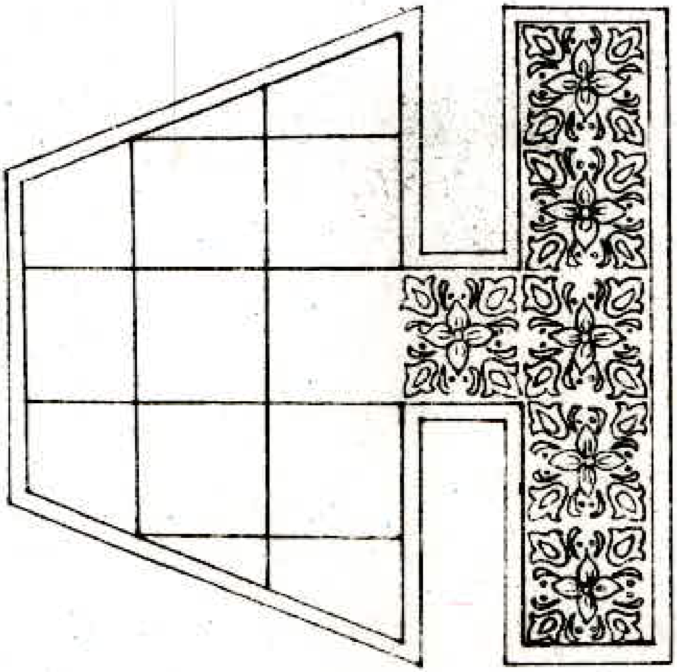
ਇਕਸਾਰਤਾ ਵਾਲੀ ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ : ਇਕਸਾਰਤਾ ਰੱਖਣ ਵਾਲੀ ਯੋਜਨਾ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਹਰਾ ਰੰਗ ਪੀਲੇ ਰੰਗ ਨਾਲ ਇਕਸਾਰਤਾ ਰੱਖਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਨੀਲਾ ਰੰਗ ਜਾਮਨੀ ਰੰਗ ਨਾਲ ਇਕਸਾਰਤਾ ਰੱਖਦਾ ਹੈ। ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ ਵਿੱਚ ਟੋਨ ਦੀ ਬੜੀ ਮਹੱਤਤਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਇੱਕ ਰੰਗ ਦੀਆਂ ਦੋ ਵੱਖ ਵੱਖ ਟੋਨਾਂ ਬਣਾਕੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਵਰਤਿਆ ਜਾਵੇ ਤਾਂ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਸੁੰਦਰ ਦਿਖਦਾ ਹੈ। ਪਰ ਜੇਕਰ ਟੋਨ ਵਿੱਚ ਫ਼ਰਕ ਨਾ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਸੁੰਦਰ ਨਹੀਂ ਲਗਦਾ।

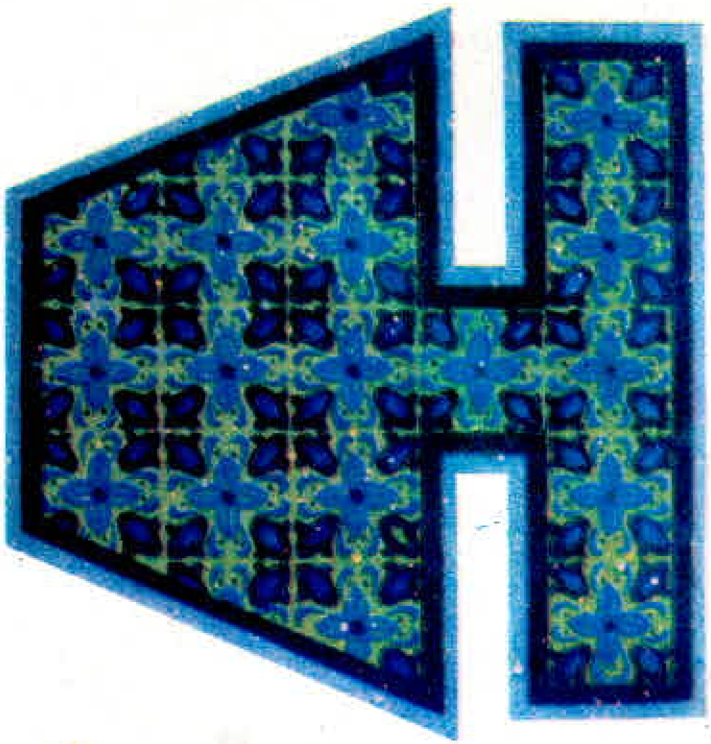


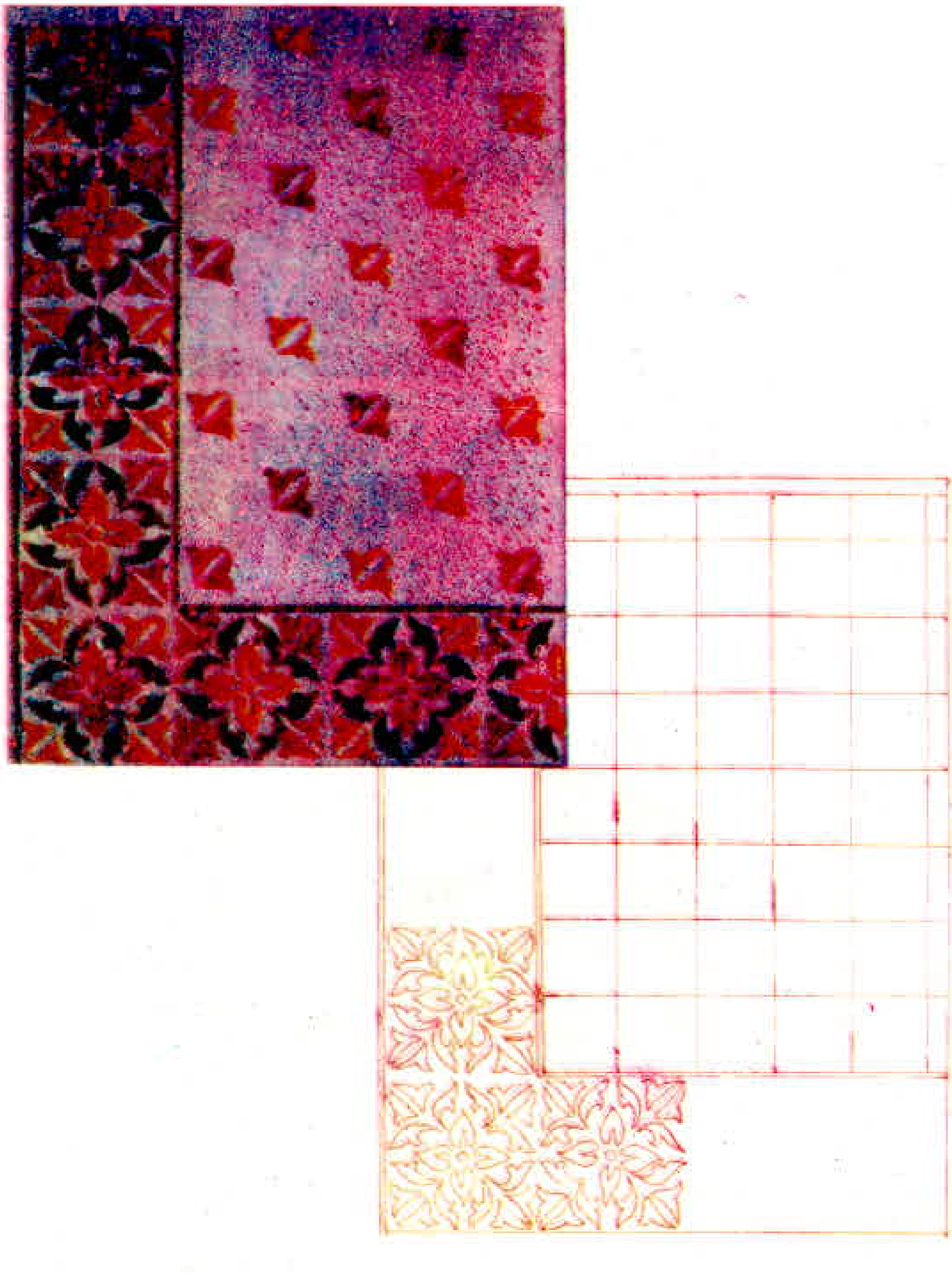


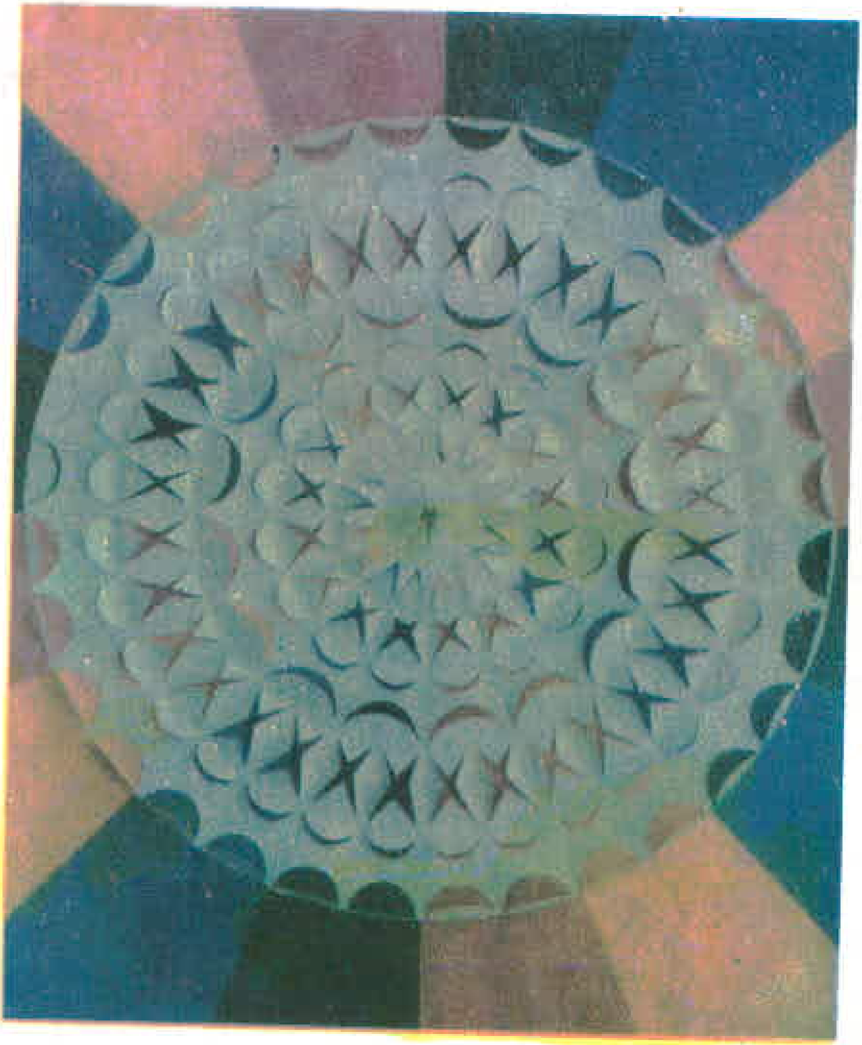












ਪੋਸਟਰ ਅਤੇ ਲੇ-ਆਊਟ

ਪੋਸਟਰ— ਆਧੁਨਿਕ ਜੀਵਨ ਦਾ, ਪੋਸਟਰ ਇੱਕ ਅਨਿਖੱੜਵਾਂ ਅੰਗ ਹਨ। ਸਮੇਂ-ਸਮੇਂ ਸਿਰ ਸਮਾਜ ਨੂੰ ਲੋੜੀਂਦੇ ਸੰਦੇਸ਼ਾਂ ਰਾਹੀਂ ਸੇਧ ਦੇਣ ਵਿੱਚ ਪੋਸਟਰ ਦੀ ਬਹੁਤ ਅਹਿਮ ਭੂਮਿਕਾ ਰਹੀ ਹੈ। ਜਨਮ ਤੋਂ ਹੀ ਮਨੁੱਖੀ ਪ੍ਰਵਿਰਤੀ ਤੇ ਪੜ੍ਹਨ ਨਾਲੋਂ, ਦੇਖਣ (visual) ਦਾ ਜ਼ਿਆਦਾ ਪ੍ਰਭਾਵ ਪੈਂਦਾ ਹੈ। ਪੋਸਟਰ ਇੱਕ ਅਜਿਹਾ ਮਾਧਿਅਮ ਹਨ, ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚ ਲਿਖਤੀ ਸੰਦੇਸ਼ ਘੱਟ ਅਤੇ ਉਸ ਸੰਦੇਸ਼ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਂਦੇ ਚਿੱਤਰ (visual illustration) ਜ਼ਿਆਦਾ ਹੁੰਦੇ ਹਨ, ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਤਿੱਖੇ ਅਤੇ ਢੁਕਵੇਂ ਰੰਗਾਂ ਨਾਲ ਸਜਾਇਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਪੋਸਟਰ ਦੂਰ ਦੀਵਾਰਾਂ ਤੇ ਲੱਗੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਪਹਿਲੀ ਨਜ਼ਰੇ ਚਿੱਤਰਾਂ ਕਾਰਨ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਦਿੱਖ ਹੀ ਪ੍ਰਭਾਵਤ ਕਰਦੀ ਹੈ, ਸੰਦੇਸ਼ ਨੂੰ ਬਾਅਦ ਵਿੱਚ ਪੜ੍ਹਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਸੰਦੇਸ਼ ਮਨ ਤੇ ਸਿੱਧਾ ਅਤੇ ਬਹੁਤ ਜਲਦੀ ਅਸਰ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਪੋਸਟਰ ਤਾਂ ਰਾਹ ਜਾਂਦੇ ਰਾਹੀਆਂ ਦੀ ਸਰਸਰੀ ਪਈ ਨਜ਼ਰ ਰਾਹੀਂ ਹੀ ਆਪਣਾ ਸੰਦੇਸ਼ ਦੇ ਦੇਂਦੇ ਹਨ।

ਪੋਸਟਰਾਂ ਰਾਹੀਂ ਵੀ ਸਮਾਜਕ ਚੇਤਨਾ ਜਾਗਰਤ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਵਿੱਦਿਆ, ਦੇਸ਼ ਭਗਤੀ, ਸਿਹਤ, ਸਭਿਆਚਾਰ, ਵਿਰਸਾ, ਸਮਾਜਿਕ ਕੁਰੀਤੀਆਂ ਅਤੇ ਧਰਮ ਆਦਿ ਲਈ ਸੰਦੇਸ਼ ਪੋਸਟਰਾਂ ਰਾਹੀਂ ਹੀ ਸਿੱਧਾ ਮਨਾਂ ਨੂੰ ਟੁੰਬਦੇ ਹਨ।

ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹਰ ਇੱਕ ਉਤਪਾਦਨ ਦੀ ਮਸ਼ਹੂਰੀ ਵੀ ਪੋਸਟਰਾਂ ਰਾਹੀਂ ਹੀ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਜੀਵਨ ਲਈ ਲੋੜੀਂਦੀ ਹਰ ਵਸਤੂ ਜਿਵੇਂ ਦਵਾਈਆਂ, ਕਪੜੇ, ਜੁੱਤੀਆਂ, ਜੇਵਰ, ਕਾਸਮੈਟਿਕਸ, ਇਲੈਕਟਰੋਨਿਕਸ, ਇਲੈਕਟਰੀਕਲ, ਖੇਡਾਂ, ਖੇਤੀਬਾੜੀ, ਸੰਬੰਧੀ ਹਰ ਚੀਜ਼ ਦੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਲੋਕਾਂ ਨੂੰ ਪੋਸਟਰਾਂ ਰਾਹੀਂ ਹੀ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਹਰ ਵਸਤੂ ਦੀ ਸਮੂਚੀ ਵਿੱਕਰੀ ਐਡਵਰਟਾਈਜ਼ਿੰਗ ਤੇ ਹੀ ਅਧਾਰਤ ਹੈ,ਜਿਸ ਦਾ ਅਧਾਰ ਪੋਸਟਰ ਹੀ ਹਨ, ਜਿਸ ਕਾਰਨ ਹਰ ਉਤਪਾਦ ਦੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਲੋਕਾਂ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚਦੀ ਹੈ। ਉਤਪਾਦਨ ਅਤੇ ਐਡਵਰਟਾਈਜ਼ਿੰਗ ਇੰਡਸਟਰੀ ਇਸੇ ਕਾਰਨ ਕਰੋੜਾਂ ਦਾ ਵਿਉਪਾਰ ਕਰ ਰਹੀ ਹੈ। ਸੜਕਾਂ ਕਿਨਾਰੇ ਲੱਗੇ ਵੱਡੇ-ਵੱਡੇ ਬੋਰਡ (Hoardings) ਵੀ ਪੋਸਟਰ ਦਾ ਹੀ ਵਿਸਤ੍ਰਿਤ (enlarged) ਨਮੂਨਾ ਹਨ।

ਪੋਸਟਰ ਦੀ ਬਣਤਰ— ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਨੂੰ ਇਸ ਗੱਲ ਦਾ ਖਿਆਲ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਕਿ ਪੋਸਟਰ ਦੀਵਾਰਾਂ ਤੇ ਲਗਾਉਣ ਦਾ ਮਾਧਿਅਮ ਹਨ, ਇਸ ਲਈ ਕੁਝ ਦੂਰੀ ਤੋਂ ਹੀ ਦੇਖੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਲਈ ਇਨ੍ਹਾਂ ਤੇ ਲਿਖਿਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ, ਸੰਦੇਸ਼ ਬਹੁਤ ਥੋੜ੍ਹੇ, ਸਾਫ਼, ਸੁੰਦਰ ਅਤੇ ਮੋਟੇ (Bold) ਅੱਖਰਾਂ ਵਿੱਚ ਲਿਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਪੋਸਟਰ ਵਿੱਚ ਵਿਸ਼ੇ ਨਾਲ ਸਬੰਧਤ ਇੱਕ ਕਾਵਿ-ਟੋਟਾ (Slogan) ਉਸਨੂੰ ਹੋਰ ਵੀ ਆਕਰਸ਼ਕ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ।

ਪੋਸਟਰ ਦੇ ਵਿਸ਼ੇ ਮੁਤਾਬਕ ਢੁਕਵਾਂ ਚਿੱਤਰ, ਬਹੁਤ ਉਭਰਵਾਂ, ਬੋਲਡ, ਸਧਾਰਨ ਅੰਤੇ ਚਮਕੀਲੇ ਰੰਗਾਂ ਵਿੱਚ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਤੁਰੇ ਜਾਂਦਿਆਂ ਦੀ ਦੂਰੋਂ ਇੱਕ ਨਜ਼ਰ ਪੈਂਦਿਆਂ ਹੀ ਖਿੱਚ ਦਾ ਕਾਰਨ ਬਣੇ ਅਤੇ ਹਰ ਕੋਈ ਰੁਕ ਕੇ ਉਸਨੂੰ ਦੇਖਣ ਅਤੇ ਪੜ੍ਹਨ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰੇ। ਪੋਸਟਰ ਦੇ ਚਿੱਤਰ ਵਿੱਚ ਪੇਂਟਿੰਗ ਵਰਗੀਆਂ ਬਰੀਕੀਆਂ ਨਹੀਂ ਹੋਣੀਆਂ ਚਾਹੀਦੀਆਂ। ਇਹ ਜੇ ਜਿਓਮੈਟਰੀਕ[illegible] ਸਪਾਟ (Flat) ਰੰਗਾਂ ਵਿੱਚ ਬਣਾਇਆ ਜਾਵੇ ਤਾਂ ਹੋਰ ਚੰਗਾ ਹੈ। ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ ਕਿ ਪੋਸਟਰ ਦੀ ਬੈਕਗਰਾਊਂਡ ਪੂਰੀ ਰੰਗੀ ਜਾਏ, ਇਸ ਨੂੰ ਸਫ਼ੇਦ ਨਾ ਛੱਡਿਆ ਜਾਵੇ।

ਕਈ ਵਾਰ ਪੋਸਟਰ ਡਿਜ਼ਾਈਨਿੰਗ ਲਈ ਸਿਰਫ਼ ਕੁਝ ਰੰਗਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ- ਤੱਕ ਹੀ ਸੀਮਿਤ ਰਹਿਣਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ। ਜਿਵੇਂ ਸਿਰਫ਼ ਦੋ, ਤਿੰਨ ਜਾਂ ਚਾਰ ਰੰਗਾਂ ਵਿੱਚ ਹੀ ਪੋਸਟਰ ਤਿਆਰ ਕਰਨੇ। ਇਸ ਦਾ ਅਭਿਆਸ ਵੀ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਨੂੰ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਓਵਰਲੈਪਿੰਗ (overlapping) ਵਿਧੀ ਨਾਲ ਜੇ ਥੋੜ੍ਹੇ ਰੰਗਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਵਿੱਚੋਂ ਵੱਧ ਰੰਗ ਤਿਆਰ ਕਰਕੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਬਾਰੇ ਜੇ ਅਧਿਆਪਕ ਸਾਹਿਬਾਨ

ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਨੂੰ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦੇਣ ਤਾਂ ਹੋਰ ਵੀ ਚੰਗਾ ਹੈ। ਵੈਸੇ ਅੱਜ ਕਲ ਕੰਪਿਊਟਰ ਗਰਾਫ਼ਿਕਸ ਅਤੇ ਆਫ਼ਸੈੱਟ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਕਾਰਨ ਪੋਸਟਰ ਬਹੁਰੰਗੇ (Multicoloured) ਹੀ ਤਿਆਰ ਹੋ ਰਹੇ ਹਨ।

ਇੱਕ ਚੰਗੇ ਪੋਸਟਰ ਵਿੱਚ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਗੁਣ ਹੁੰਦੇ ਹਨ :

1. ਸੁੰਦਰ ਅਤੇ ਉਭਰਵੀਂ ਲਿਖਾਈ (Lettering)
2. ਢੁਕਵਾਂ ਚਿੱਤਰ (illustration)
3. ਵਿਉਂਤ (Composition)
4. ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ (Colour scheme)

ਉਪਰੋਕਤ ਮੂਲ ਨੁਕਤਿਆਂ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖ ਕੇ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਬਹੁਤ ਸੁੰਦਰ ਪੋਸਟਰ ਤਿਆਰ ਕਰਨੇ ਸਿੱਖ ਸਕਦੇ ਹਨ, ਜੋ ਭਵਿੱਖ ਵਿੱਚ ਐਡਵਰਟਾਈਜ਼ਿੰਗ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਲਈ ਸਫ਼ਲਤਾ ਦੀ ਪੌੜੀ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ।

ਲੇ-ਆਊਟ :- ਅਸੀਂ ਬਜ਼ਾਰ, ਬਸ ਸਟੈਂਡ ਜਾਂ ਰੇਲਵੇ ਸਟੇਸ਼ਨ ਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਾਂ। ਬੁੱਕ-ਸਟਾਲ ਤੇ ਲੱਗੀਆਂ ਪੁਸਤਕਾਂ/ਰਸਾਲਿਆਂ ਤੇ ਸਰਸਰੀ ਨਜ਼ਰ ਮਾਰਦੇ ਹਾਂ। ਸਾਨੂੰ ਜਿਸ ਪੁਸਤਕ/ਰਸਾਲੇ ਦਾ ਕਵਰ ਚਿੱਤਰ ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਲੁਭਾਉਂਦਾ ਹੈ, ਅਸੀਂ ਉਸੇ ਨੂੰ ਹੱਥ ਪਾਉਂਦੇ ਹਾਂ ਅਤੇ ਖਰੀਦ ਲੈਂਦੇ ਹਾਂ। ਉਸਦੇ ਅੰਦਰ ਕੀ ਹੈ ਉਹ ਘਰ ਜਾਕੇ, ਫੁਰਸਤ ਨਾਲ ਪੜ੍ਹਦੇ ਹਾਂ। ਇਸ ਦਾ ਮਤਲਬ ਇਹ ਹੈ ਕਿ ਇਹ ਕਵਰ ਚਿੱਤਰ ਹੀ ਹੈ ਜੋ ਖਿੱਚ, ਅਤੇ ਖਰੀਦ ਦਾ ਕਾਰਨ ਬਣਿਆ।

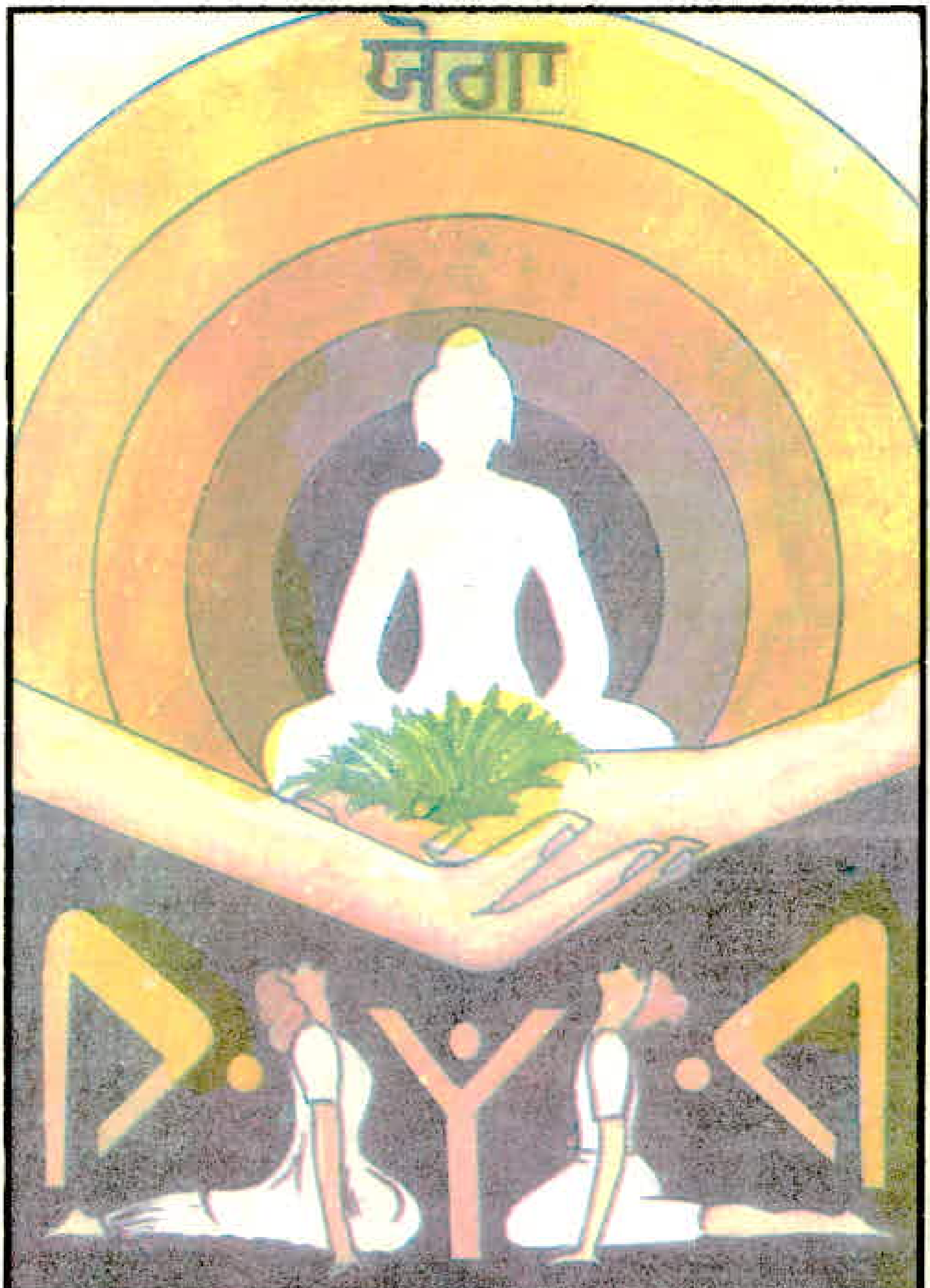
ਜਿੰਨੀਂ ਵੀ ਪਾਠ ਸਮੱਗਰੀ ਪੁਸਤਕਾਂ ਜਾਂ ਰਸਾਲਿਆਂ ਦੀ ਸ਼ਕਲ ਵਿੱਚ ਛੱਪਦੀ ਹੈ, ਇਸ ਨੂੰ ਜਨ-ਜਨ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚਾਉਣ ਅਤੇ ਵਿੱਕਰੀ ਦਾ ਮੂਲ ਆਧਾਰ ਦਿਲ ਖਿੱਚਵੇਂ ਕਵਰ ਚਿੱਤਰ (Title Design) ਹੀ ਹਨ। ਜੋ ਲੇ–ਆਊਟ ਕਲਾ ਰਾਹੀਂ ਤਿਆਰ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਅਖਬਾਰਾਂ/ਰਸਾਲਿਆਂ ਵਿੱਚ ਛੱਪਣ ਵਾਲੀਆਂ ਵੱਖ ਵੱਖ ਉਤਪਾਦਨਾਂ ਦੀਆਂ ਮਸ਼ਹੂਰੀਆਂ ਵੀ ਲੇ-ਆਊਟ ਕਲਾ ਦਾ ਹੀ ਨਮੂਨਾ ਹਨ ਜੋ ਹਰ ਰੋਜ਼ ਸਾਡੀਆਂ ਅੱਖਾਂ ਅੱਗੋਂ ਗੁਜ਼ਰਦੀਆਂ ਹਨ। ਇਹ ਕਲਾ ਵੀ ਆਧੁਨਿਕ ਜੀਵਨ ਦਾ ਅਭਿੰਨ ਅੰਗ ਹੈ।

ਲੇ-ਆਊਟ ਦੀ ਬਣਤਰ- ਇੱਕ ਚੰਗਾ ਲੇ-ਆਊਟ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਲਈ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਸਿਧਾਂਤ ਦਾ ਖਿਆਲ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

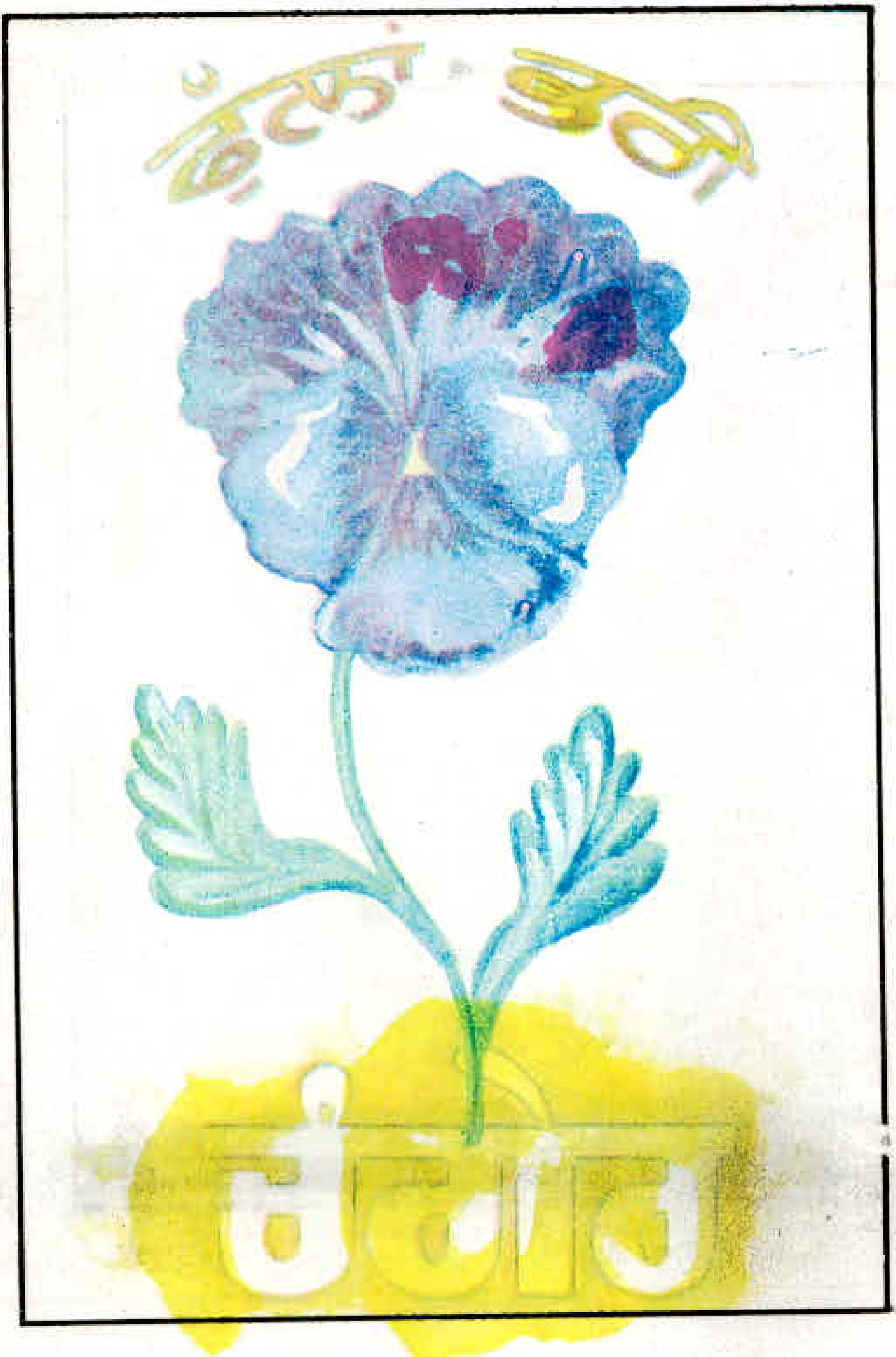
1. ਸੁੰਦਰ, ਸਾਫ਼ ਅਤੇ ਉਘੜਵੀਂ ਲਿਖਾਈ ਵਿੱਚ ਪੁਸਤਕ, ਲੇਖਕ ਜਾਂ ਉਤਪਾਦਨ ਦਾ ਨਾਂ।
2. ਵਿਸ਼ੇ ਵਸਤੂ ਅਨੁਸਾਰ, ਢੁਕਵਾਂ ਚਿੱਤਰ ।
3. ਸੁੰਦਰ ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ ਪਾਠਕਾਂ ਦੀ ਉਮਰ ਮੁਤਾਬਕ ਰੰਗਾਂ ਦੀ ਢੁਕਵੀਂ ਚੋਣ। ਜਿਵੇਂ ਬਾਲ ਸਾਹਿਤ ਲਈ ਤਿੱਖੇ ਰੰਗ ਅਤੇ ਵੱਡੀ ਉਮਰ ਦੇ ਪਾਠਕਾਂ ਦੀਆਂ ਪੁਸਤਕਾਂ ਲਈ ਮੱਧਮ (Sober) ਰੰਗ।
4. ਪੁਸਤਕ ਦੇ ਪੁਸ਼ਤੇ (Spine) ਤੇ ਆਉਣ ਵਾਲੇ ਪੁਸਤਕ ਅਤੇ ਲੇਖਕ ਦੇ ਨਾਂ ਬਾਰੇ ਵੀ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਨੂੰ ਪੂਰੀ ਥਾਂ (space) ਮਿਲੇ। ਜੇ ਪੁਸਤਕ ਦਾ ਟਾਈਟਲ ਉਪਰ ਵੱਲ ਕਰਕੇ ਪੁਸਤਕ ਮੇਜ਼ ਤੇ ਰੱਖੀ ਜਾਵੇ ਤਾਂ, ਪੁਸ਼ਤੇ (spine) (ਪੁਸਤਕ ਦੀ ਮੋਟਾਈ) ਤੇ ਲਿਖਿਆ ਮੈਟਰ ਸਿੱਧਾ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
5. ਸਮੁੱਚੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦੀ ਵਿਉਂਤ (Composition) ਬਹੁਤ ਢੁਕਵੀਂ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।
6. ਜੇ ਪੁਸਤਕ ਦੇ ਪਿਛਲੇ ਪਾਸੇ (ਟਾਈਟਲ-4) ਤੇ ਵੀ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਬਣਨਾ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਇਸ ਨੂੰ ਬੁੱਕ ਜੈਕੇਟ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਦੀ composition ਅਤੇ spine ਦਾ ਵੀ ਖਿਆਲ ਰਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

ਆਸ ਹੈ ਕਿ ਉਪਰੋਕਤ ਵਿਧੀ ਬੱਚਿਆਂ ਲਈ ਬਹੁਤ ਸਹਾਈ ਸਿੱਧ ਹੋਵੇਗੀ ਅਤੇ ਭਵਿੱਖ ਵਿੱਚ ਕਾਮਯਾਬ ਲੇ-ਆਊਟ ਆਰਟਿਸਟ ਬਣਕੇ ਨਾਮ ਅਤੇ ਧਨ ਕਮਾਉਣਗੇ।

ਮਾਣ
ਪੰਜਾਬ
ਦੇ

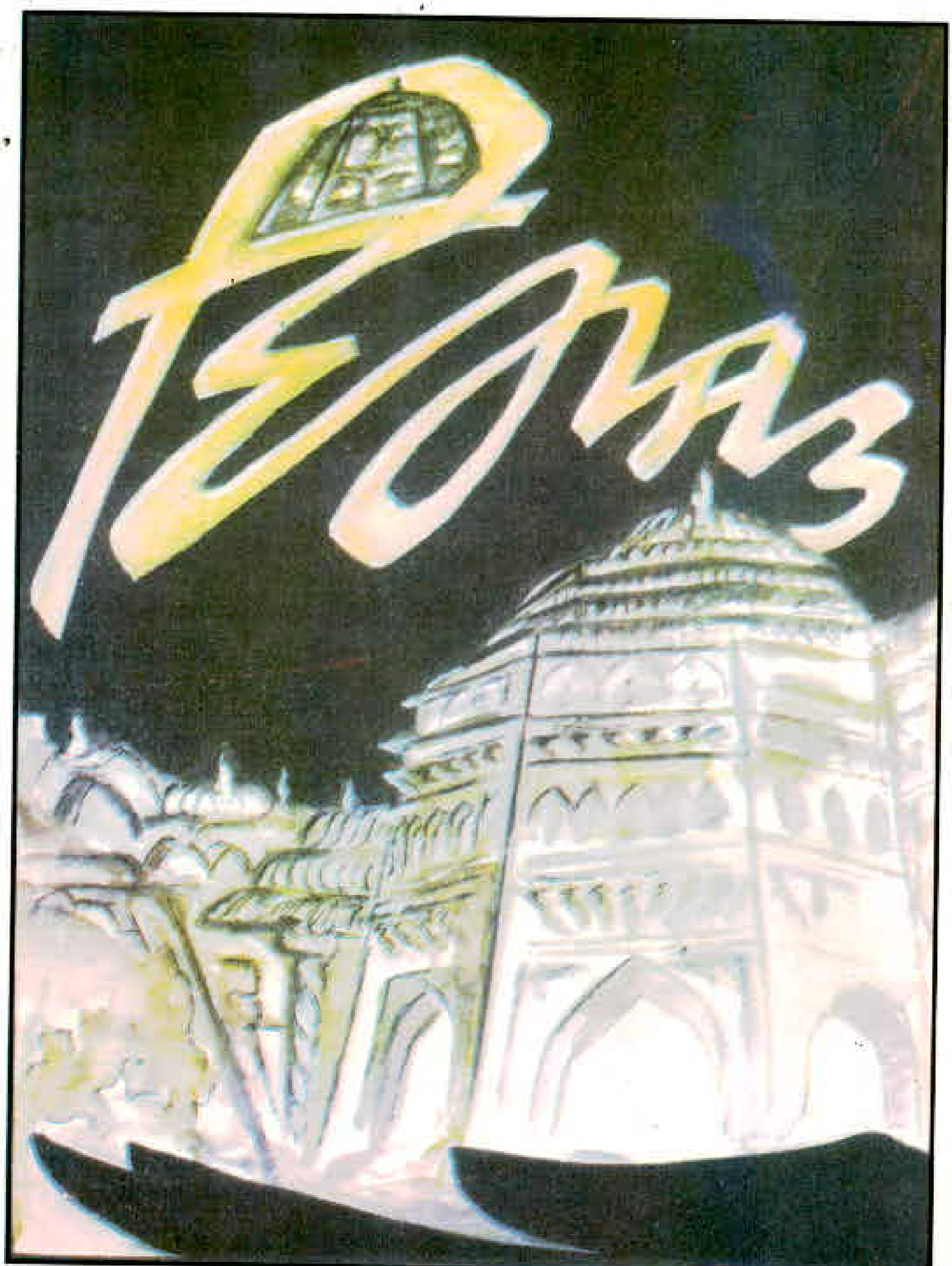

ਯੋਗ

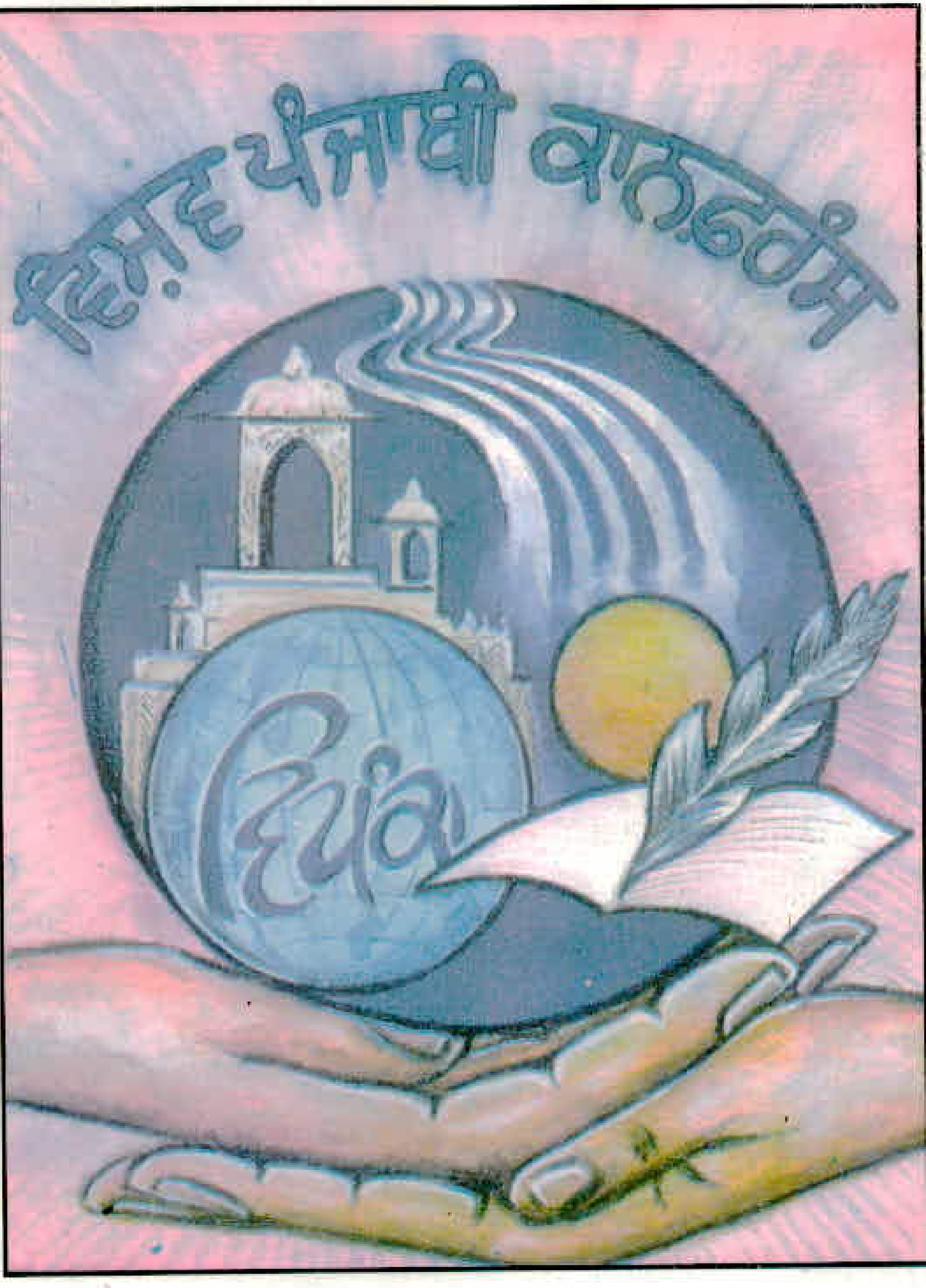
ਉਲੰਪਿਕ
ਖੇਡਾਂ
THENS
2004

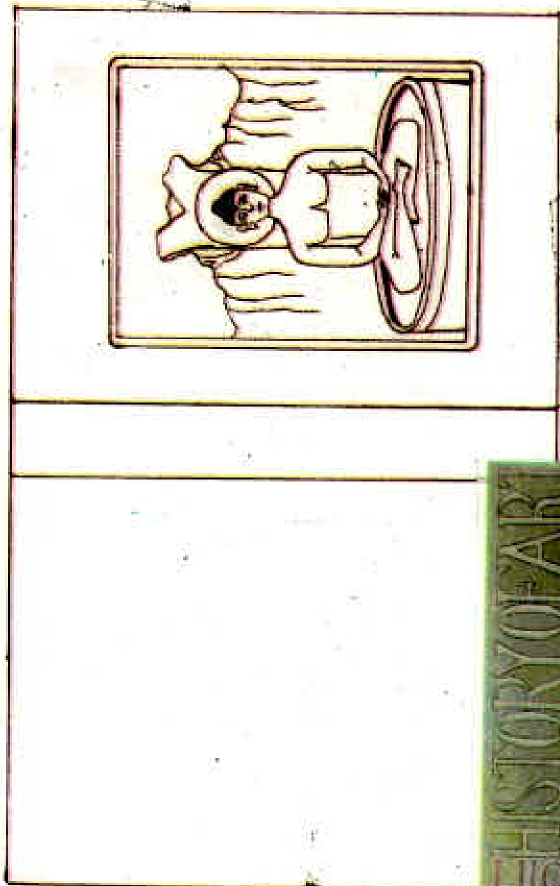


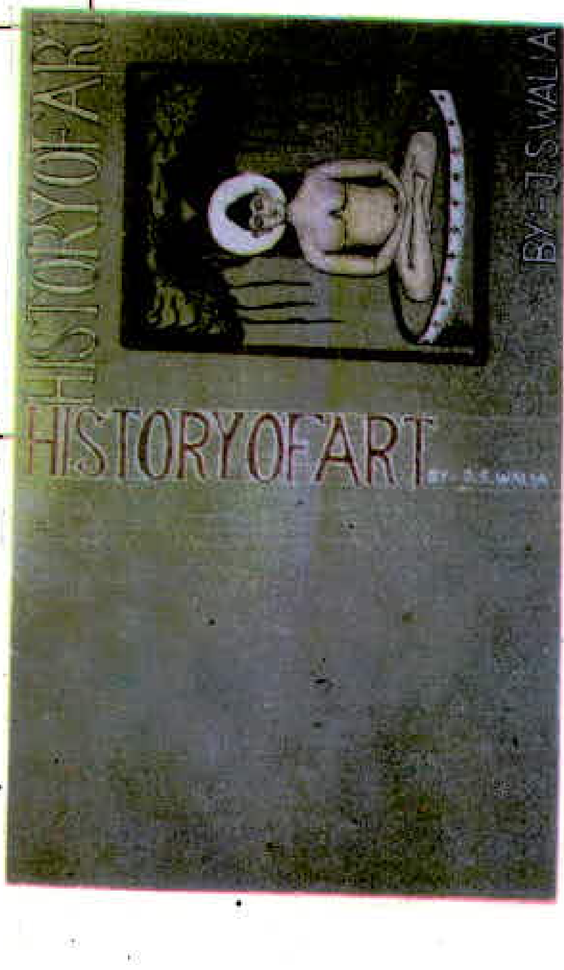
ਸਿਹਤ ਸੇਵਾ ਮਿੱਤਰਤਾ
ਰੈੱਡ ਕਰਾਸ

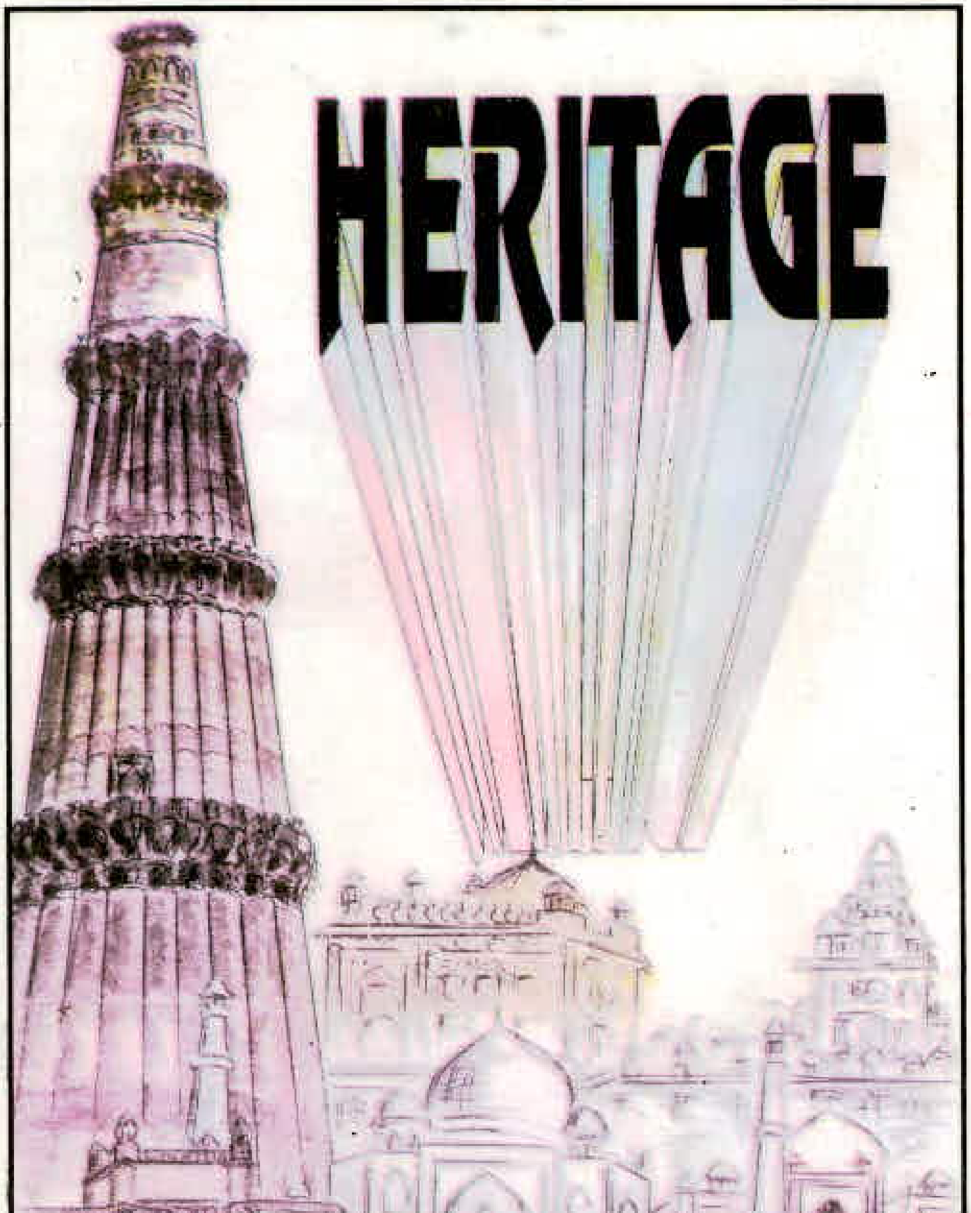
मेरा
भारत
महान




ਵਿਸ਼ਵ ਪੰਜਾਬੀ ਕਾਨਫਰੰਸ




HISTORY OF ART
BY-J.S.WALIA
HISTORY OF ART


HERITAGE

DISCOVERY

SAVE TREE

BHARAT SCOUT & GUIDE
Friendship Development