ਚਿੱਤਰਕਲਾ

(ਨੌਂਵੀਂ ਸ਼੍ਰੇਣੀ ਲਈ)

ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ

ਸਾਹਿਬਜ਼ਾਦਾ ਅਜੀਤ ਸਿੰਘ ਨਗਰ

© ਪੰਜਾਬ ਸਰਕਾਰ

ਐਡੀਸ਼ਨ 2017..................39,000 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

ਸੰਯੋਜਕ : **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 ਕਾਗ ਉੱਪਰ ਹੀ ਛਪਵਾਈਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ।)

ਮੁੱਲ : ₹ 44-00

ਸਕੱਤਰ, ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ, ਵਿੱਦਿਆ ਭਵਨ ਫੇਜ਼-8, ਸਾਹਿਬਜ਼ਾਦਾ ਅਜੀਤ ਸਿੰਘ ਨ 160062 ਰਾਹੀਂ ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਿਤ ਅਤੇ ਮੈਸ. ਹਵਿੰਦਰਾ ਪੇਪਰ ਮਾਰਟ, 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 ਇੰਜੀਨੀਅਰਰਿੰਗ, ਆਰਕੀਟੈਕਟਚਰ, ਡਰਾਫ਼ਟਸਮੈਨਸ਼ਿਪ 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

ਪਾਠਕ੍ਰਮ

Syllabus

ਡਰਾਇੰਗ ਅਤੇ ਚਿੱਤਰਕਲਾ

ਨੌਵੀਂ ਸ਼੍ਰੇਣੀ

ਮਾਂ : 3 ਘੰਟੇ

ਜਿਉਮੈਟਰੀ	=	40 ਅੰਕ
ਚਿੱਤਰਕਲਾ	=	30 ਅੰਕ
ਸੀ.ਸੀ.ਈ	=	30 ਅੰਕ
ਕੁੱਲ		100 ਅੰਕ

(ਭਾਗ-I) ਡਰਾਇੰਗ

(ਜਿਉਮੈਟਰੀਕਲ ਡਰਾਇੰਗ)

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

1. ਰੇਖਾਵਾਂ ਅਤੇ ਕੋਣ-ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਦੋ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪਾਏ ਜਾਣਗੇ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਕਰਨਾ ਹੋਵੇਗਾ। ਅੰਕ : 5
2. ਤਿਕੋਣਾਂ ਅਤੇ ਚਤੁਰਭੁਜਾਵਾਂ -ਉਕਤ ਅੰਕ : 5
3. ਬਹੁਭੁਜਾਵਾਂ ਅਤੇ ਸਧਾਰਨ ਪੈਮਾਨੇ -ਉਕਤ ਅੰਕ : 5
4. ਚੱਕਰ ਅਤੇ ਸਪਰਸ ਰੇਖਾਵਾਂ -ਉਕਤ ਅੰਕ : 5

(ਸਕੇਲ ਮਕੈਨੀਕਲ ਡਰਾਇੰਗ) ਅੰਕ : 20

ਇਹ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਕਰਨਾ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹੋਵੇਗਾ।

5. (i) ਸਕੇਲ ਡਰਾਇੰਗ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਯੰਤਰਾਂ ਦੀ ਜਾਣ ਪਛਾਣ

(ii) ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਦਾ ਮੱਥਾ, ਪਾਸਾ ਤੇ ਪਲੈਨ ਬਣਾਉਣਾ

1. ਇੱਟ ਅਤੇ ਇੱਟ ਨਾਲ ਬਣੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਬਲਾਕ
2. ਸਧਾਰਨ ਪਟੜਾ
3. ਸਧਾਰਨ ਕੁਰਸੀ
4. ਸਧਾਰਨ ਬੈਂਚ
5. ਟੂਲ ਬਕਸ
6. ਬੁੱਕ ਸੈਲਫ
7. ਬੁੱਕ ਰੈਕ
8. ਬੇਬੀ ਡੈਕਸ
9. ਬਲ੍ਹਾਕ ਲੈਟਰ 'T'
10. U ਬਲਾਕ
11. ਬਲਾਕ
12. ਬਲਾਕ
13. V ਬਲਾਕ

ਅੰਕ ਵੰਡ

ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਮਾਪ : ਪੂਰੇ ਡਰਾਇੰਗ ਕਾਗਜ਼ ਦਾ

(¼ ਭਾਗ 35 ਸੈ.ਮੀ. × 25 ਸੈ.ਮੀ.)

ਮੱਥਾ	4 ਅੰਕ
ਪਾਸਾ	4 ਅੰਕ
ਤਲ	4 ਅੰਕ
ਪੈਮਾਨਾ	3 ਅੰਕ
ਲਿਖਾਈ	2 ਅੰਕ
ਕਾਗਜ਼ ਦੀ ਵੰਡ	3 ਅੰਕ
ਕੁੱਲ	20 ਅੰਕ

******

ਡਰਾਇੰਗ ਅਤੇ ਚਿੱਤਰਕਲਾ

(ਭਾਗ-II) (ਚਿੱਤਰਕਲਾ)

ਮਾਂ : 4 ਘੰਟੇ **ਅੰਕ** : 30

ਟ : ਇਸ ਪੇਪਰ ਵਿੱਚ ਕੁੱਲ 5 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਸੈੱਟ ਕੀਤੇ ਜਾਣਗੇ।

(ੳ) ਵਸਤੂ ਚਿੱਤਰਨ ਦਾ ਪ੍ਰਸ਼ਨ, ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੋਵੇਗਾ ਅਤੇ ਇਸ ਦੇ 18 ਅੰਕ ਹੋਣਗੇ।

(ਅ) ਭਾਗ ਦੇ ਚਾਰ ਪ੍ਰਸ਼ਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕੋਈ ਦੋ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਕਰਨੇ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੋਣਗੇ ਅਤੇ ਇਹ 6-6 ਅੰਕਾਂ ਦੇ ਹੋਣਗੇ।

ੳ) ਵਸਤੂ ਚਿੱਤਰਨ (**Still Life**) (ਜ਼ਰੂਰੀ) **ਅੰਕ** : 18

ਸਾਦਾ ਵਸਤੂਆਂ ਦਾ ਚਿੱਤਰਨ ਜਿਹੜੀਆਂ ਦੋ, ਤਿੰਨ ਤੋਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਨਾ ਹੋਣ। ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਇਕੱਠਿਆਂ ਰੱਖ ਕੇ ਚਿੱਤਰਿਆ ਜਾਵੇ, ਜਿਵੇਂ ਫੂਲਦਾਨ ਵਿੱਚ ਫੁੱਲ ਤੇ ਆਮ ਵਰਤੋਂ ਦੀਆਂ ਦਿਲਚਸਪ ਵਸਤੂਆਂ ਵਿੱਚੋਂ ਚੋਣ ਕਰਕੇ ਵਸਤੂਆਂ ਸੈੱਟ ਕੀਤੀਆਂ ਜਾਣ।

ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਮਾਪ : ਪੂਰੇ ਡਰਾਇੰਗ ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ¼ ਭਾਗ (35 ਸੈ.ਮੀ. × 25 ਸੈ.ਮੀ.)

ਮਾਧਿਅਮ : ਚਾਰਕੋਲ/ਪੇਸਟਲ/ਪਾਣੀ ਰੰਗ।

ਅ) **1. ਸਕੈਚਿੰਗ ਅਤੇ ਬਣਾਵਟ** **ਅੰਕ :6**

ਕਲਪਨਾਮਈ ਫ਼ਰੀਹੈਂਡ ਆਪਾ ਪ੍ਰਗਟ ਕਰਦਾ ਪੰਛੀ, ਜਾਨਵਰ ਅਤੇ ਆਮ ਜੀਵਨ ਦੀਆਂ ਘਟਨਾਵਾਂ ਨਾਲ ਸਬੰਧਿਤ ਚਿੱਤਰ।

ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਮਾਪ : ਪੂਰੇ ਡਰਾਇੰਗ ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ¼ ਭਾਗ (35 ਸੈ.ਮੀ. × 25 ਸੈ.ਮੀ.)

ਮਾਧਿਅਮ : ਪੈਨਸਲ/ਚਾਰਕੋਲ/ਪੇਸਟਲ/ਪਾਣੀ ਰੰਗ।

ਜਾਂ

2. ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਨ **ਅੰਕ :6**

ਕਲਪਨਾ ਤੇ ਯਾਦ ਸ਼ਕਤੀ ਦੁਆਰਾ ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਨਾ ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਵਿੱਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੁੱਤਾਂ ਦੇ ਦਰਖ਼ਤ, ਝੌਂਪੜੀ, ਝੀਲਾਂ, ਦਰਿਆ ਤੇ ਪਹਾੜ ਆਦਿ ਚਿੱਤਰੇ ਜਾਣ।

ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਮਾਪ : ਪੂਰੇ ਡਰਾਇੰਗ ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ¼ ਭਾਗ (35 ਸੈ.ਮੀ. × 25 ਸੈ.ਮੀ.)

ਮਾਧਿਅਮ : ਚਾਰਕੋਲ/ਪੇਸਟਲ/ਪਾਣੀ ਰੰਗ।

ਜਾਂ

3. ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਅੰਕ : 6

ਜਿਓਮੈਟਰੀਕਲ ਅਕਾਰ ਵਿੱਚ ਫੁੱਲਾਂ ਦੇ ਨਮੂਨਿਆਂ ਤੇ ਆਧਾਰਿਤ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦੀ ਤਿਆਰੀ। ਇਹ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਰਗ, ਤਿਕੋਣ, ਆਇਤਕਾਰ ਤੇ ਚੱਕਰ ਦੀਆਂ ਸ਼ਕਲਾਂ ਵਿੱਚ ਬਣਾਏ ਜਾਣ।

ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਮਾਪ : ਪੂਰੇ ਡਰਾਇੰਗ ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ¼ ਭਾਗ (35 ਸੈ.ਮੀ. × 25 ਸੈ.ਮੀ.)

ਮਾਧਿਅਮ : ਪੇਸਟਲ ਰੰਗ।

4. ਪੋਸਟਰ ਡਿਜ਼ਾਈਨਿੰਗ ਅੰਕ : 6

ਨਿੱਜੀ ਜੀਵਨ, ਸਿਹਤ, ਖੇਡਾਂ, ਪੜ੍ਹਾਈ ਦੇ ਆਧਾਰਿਤ ਪੋਸਟਰ ਤਿਆਰ ਕਰਨੇ।

ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਮਾਪ : ਪੂਰੇ ਡਰਾਇੰਗ ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ¼ ਭਾਗ (35 ਸੈ.ਮੀ. × 25 ਸੈ.ਮੀ.)

ਮਾਧਿਅਮ : ਪੇਸਟਲ ਕਲਰ।

******

ਵਿਸ਼ਾ-ਸੂਚੀ

ਕ੍ਰਮ ਸੰਖਿਆ	ਅਧਿਆਇ	ਪੰਨਾ ਨੰ:
1.	ਵਸਤੂ ਚਿੱਤਰਨ (ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ)	1-27
2.	ਸਕੈਚਿੰਗ ਅਤੇ ਬਣਾਵਟ	28-51
3.	ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਨ	52-61
4.	ਡਿਜ਼ਾਈਨ	62-74
5.	ਪੋਸਟਰ ਡਿਜ਼ਾਈਨਿੰਗ	75-90

ਵਸਤੂ ਚਿੱਤਰਨ - (ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ) (Model Drawing)

ਸਾਹਮਣੇ ਰੱਖੀਆਂ ਹੋਈਆ ਇੱਕ ਜਾ ਇੱਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਵਸਤੂਆਂ ਨੂੰ ਮਾਪ ਦੇ ਅਧਾਰ ਤੇ ਚਿੱਤਰਤ ਕਰਨ ਦੇ ਨੂੰ ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ ਜਾਂ ਪਦਾਰਥ ਚਿੱਤਰਨ ਆਖਦੇ ਹਨ। ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆ ਆਂ ਵੱਲ ਧਿਆਨ ਦੇਣਾ ਬਹੁਤ ਜਰੂਰੀ ਹੈ:-

ਸਾਹਮਣੇ ਰੱਖੇ ਹੋਏ ਮਾਡਲ ਨੂੰ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇਖੋ ਅਤੇ ਆਪਣੇ ਮਨ ਵਿੱਚ ਬਿਠਾਓ ਅਤੇ ਵੇਖੋ ਤੁਹਾਨੂੰ ਤੁਹਾਡੀ ਥਾਂ ਤੋਂ ਕਿਵੇਂ ਦਿਖ ਰਿਹਾ ਹੈ।

ਹਰ ਵਸਤੂ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾ ਦੇ ਮੇਲ ਨਾਲ ਬਣਦੀ ਹੈ। ਖੜੀਆ ਰੇਖਾਵਾਂ ਉਪਰ ਤੋਂ ਹੇਠਾ ਅਤੇ ਲੇਟਵੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾ ਸੱਜੇ ਤੋਂ ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ ਵਲ **ਖਿੱਚਣੀਆਂ** ਚਾਹੀਦੀਆਂ ਹਨ।

ਗੁਲਾਈਦਾਰ ਰੇਖਾਵਾਂ ਖਿੱਚਣ ਸਮੇਂ ਹੱਥ ਨੂੰ ਪੂਰੇ **ਅਰਾਮ** ਨਾਲ ਘੁਮਾਓ ਅਤੇ ਹੱਥ ਨੂੰ ਸੰਤੁਲਿਤ ਰੱਖੋ। ਰਬੜ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਕਰੋ। ਮਾਡਲ ਦਾ ਖਾਕਾ ਬਣਾਉਣ ਉਪਰੰਤ ਉਸ**ਦੀ** ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾ ਪਰਖ ਕਰ ਲਵੋ, ਵੇਖ ਲਵੋ ਕਿ ਜਿੱਥੇ ਤੁਸੀਂ ਬੈਠੇ ਹੋ, ਤੁਹਾਨੂੰ ਉਸ ਥਾਂ ਤੋਂ ਉਸੇ ਤਰ੍ਹਾ ਦਿੱਸਦਾ ਹੈ ਜਿਵੇਂ ਸਾਹਮਣੇ ਰੱਖਿਆ ਹੋਇਆ ਹੈ।

ਮਾਡਲ ਬਣਾਉਂਦੇ ਸਮੇਂ ਆਪਣੇ ਡਰਾਇੰਗ ਬੋਰਡ ਜਾਂ ਡਰਾਇੰਗ ਸ਼ੀਟ ਨੂੰ ਹਮੇਸ਼ਾ ਆਪਣੀ ਟੇਬਲ ਦੇ ਸਮਾਨ ਅੰਤਰ ਰਖੋ। ਮਾਡਲ ਬਣਾਉਂਦੇ ਸਮੇਂ ਨਾ ਤਾਂ ਆਪ ਘੁੰਮੋ ਅਤੇ ਨਾ ਹੀ ਡਰਾਇੰਗ ਬੋਰਡ ਨੂੰ ਵਾਰ ਵਾਰ ਹਿਲਾਓ। ਮਾਡਲ ਦਾ ਮਾਪ ਲੈਂਦੇ ਸਮੇਂ ਨਾ ਤਾਂ ਜਿਆਦਾ ਝੁਕੋ ਅਤੇ ਨਾ ਹੀ ਜਿਆਦਾ ਕਮਰ ਕੱਸਕੇ ਬੈਠੋ। ਮਾਡਲ ਦਾ ਮਾਪ ਲੈਂਦੇ ਖੱਬੀ ਅੱਖ ਬੰਦ ਕਰਕੇ ਵਸਤੂ ਨੂੰ ਵੇਖੋ।

ਹਰ ਇੱਕ ਵਸਤੂ ਨੂੰ ਅਨੁਪਾਤ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਛੋਟਾ ਜਾ ਵੱਡਾ ਕਰਕੇ ਬਣਾਓ।

ਵਸਤੂ/ਚਿਤ੍ਰਨ ਕਰਨ ਸਮੇਂ ਇਸ ਗਲ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰਖੋ ਕਿ ਨਜ਼ਦੀਕ ਵਾਲੀ ਵਸਤੂ ਵੱਡੀ ਅਤੇ ਦੂਰ ਵਾਲੀ ਛੋਟੀ ਦਿਖੇਗੀ। ਇਸ ਨੂੰ 'ਦ੍ਰਿਸ਼-ਜੋਤੀ (Perspective)' ਆਖਦੇ ਹਨ, ਜਿਵੇਂ ਰੇਲ ਦੀ ਪਟੜੀ ਅਤੇ ਬਿਜਲੀ ਦੇ ਖੰਬੇ ਇੱਕੋ ਜਿਹੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਪਰ ਨਜ਼ਦੀਕ ਤੋਂ ਉਹ ਵੱਡੇ ਅਤੇ ਦੂਰ ਤੋਂ ਛੋਟੇ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦੇ ਹਨ।

ਗੋਲ ਵਸਤੂ ਬਣਾਉਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾ 'ਕੇਂਦਰੀ ਰੇਖਾ' ਖਿੱਚੋ। ਹਰ ਇੱਕ ਵਸਤੂ ਬਣਾਉਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾ ਅਧਾਰ-ਰੇਖਾ (Base Line) ਲਾਉਣੀ ਜਰੂਰੀ ਹੈ।

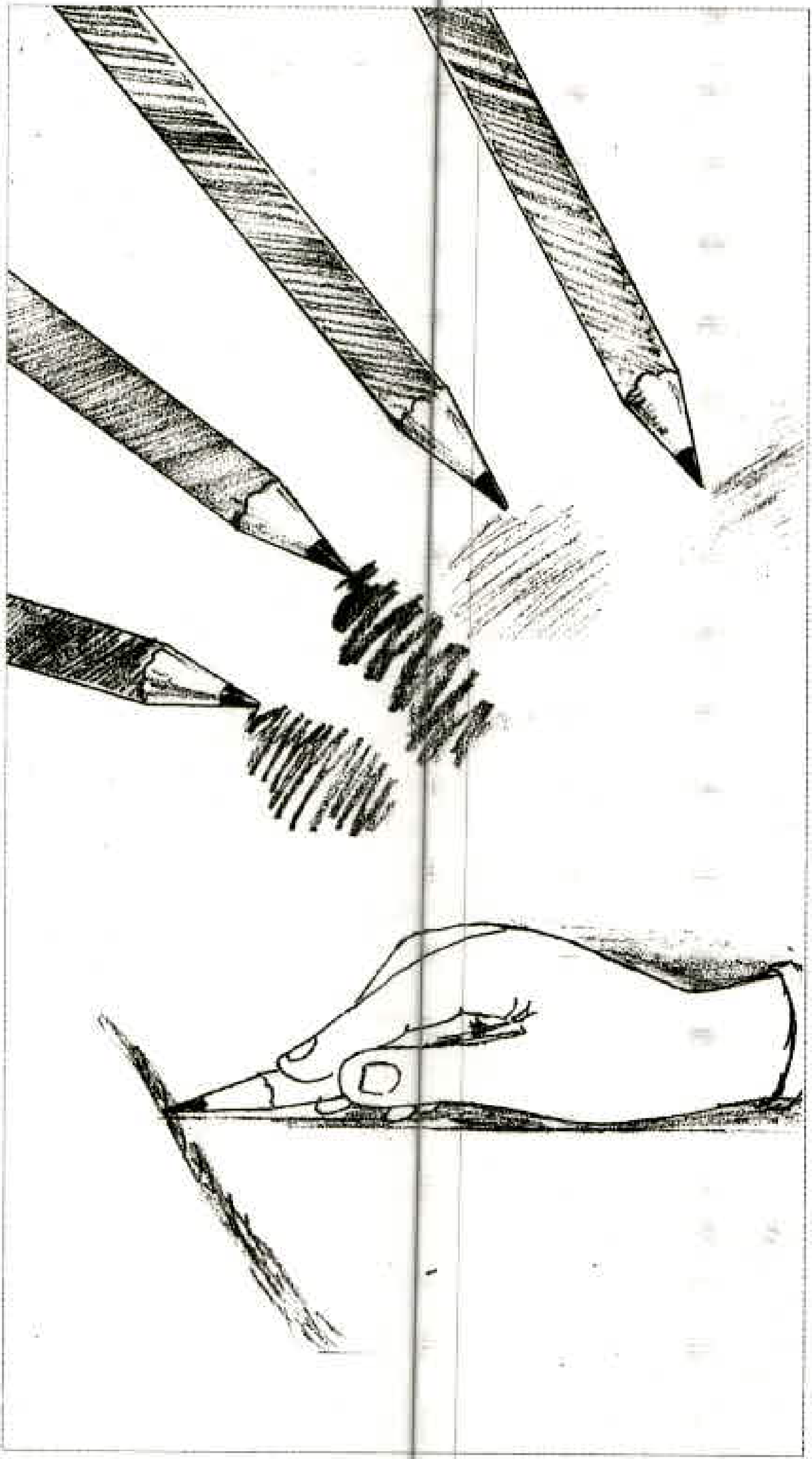
ਜੇਕਰ ਮਾਡਲ ਦੀ ਉਚਾਈ ਜਿਆਦਾ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਸ਼ੀਟ ਖੜਵੇਂ ਰੁਖ ਰੱਖੋ ਅਤੇ ਜੇਕਰ ਲੰਬਾਈ ਜਿਆਦਾ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਸ਼ੀਟ ਲੇਟਵੇਂ ਰੁੱਖ ਰੱਖੋ।

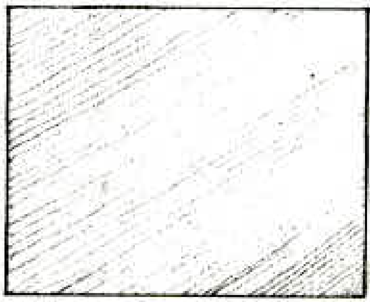
ਮਾਡਲ ਦੀ ਰੇਸ਼ੋ (ਮਾਪ) ਲੈਂਦੇ ਸਮੇਂ **ਪੂਰੀ** ਲੰਬਾਈ ਵਾਲੀ ਪੈਨਸਿਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ।

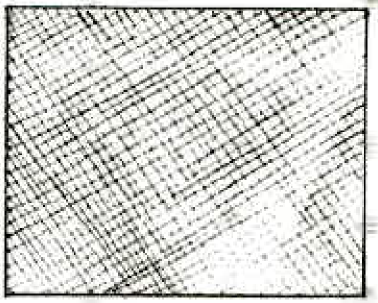
ਚਪਟੀ ਵਸਤੂ ਦੀ ਹਾਲਤ ਵਿੱਚ ਰੇਸ਼ੋ ਲੈਂਦੇ ਸਮੇਂ ਅਗਲੀ ਰੇਖਾ ਵੱਡੀ ਅਤੇ ਪਿਛਲੀ ਛੋਟੀ ਹੋਵੇਗੀ। ਜਦੋਂ ਕਿ ਅਸਲ ਵਿੱਚ ਅਗਲੀ ਅਤੇ ਪਿਛਲੀ ਲੰਬਾਈ ਬਰਾਬਰ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

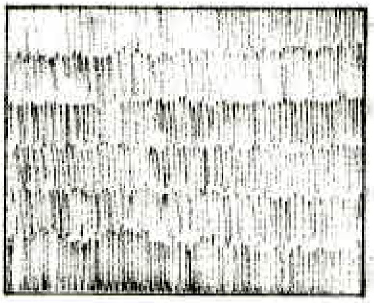
ਸ਼ੇਡ ਜਾਂ ਰੰਗ ਉਸ ਵੇਲੇ ਭਰੋ ਜਦੋਂ ਤੁਹਾਨੂੰ ਪੂਰੀ ਤਸੱਲੀ ਹੋ ਜਾਵੇ ਕਿ ਤੁਹਾਡੇ ਮਾਡਲ ਦੀ ਆਊਟਲਾਈਨ (Out Line) ਬਿਲਕੁਲ ਸਹੀ ਹੈ।

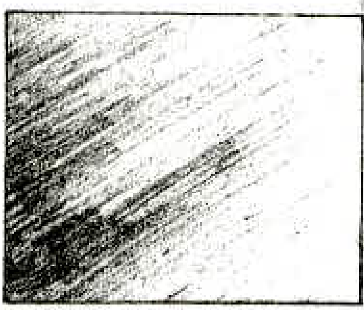
ਮਾਡਲ ਵਿੱਚ ਰੋਸ਼ਨੀ ਅਤੇ ਛਾਂ ਦਿਖਾਉਂਦੇ ਸਮੇਂ ਇਸ ਗਲ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖੋ ਕਿ ਮਾਡਲ ਉੱਪਰ ਰੋਸ਼ਨੀ ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ ਵਲੋਂ ਪੈਂਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ ਹਲਕੀ ਸ਼ੇਡ, ਜਾ ਹਲਕਾ ਰੰਗ ਭਰੋ ਅਤੇ ਸਜੇ ਪਾਸੇ ਤੋਂ ਗੂੜ੍ਹੀ ਸ਼ੇਡ ਅਤੇ ਗੂੜ੍ਹਾ ਰੰਗ ਭਰੋ। ਸ਼ੇਡ ਕਰਨ ਸਮੇਂ ਖੁਰਦਰੇ ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ ਕਰੋ। ਜੇ ਪੇਸਟਲ ਕਲਰ ਜਾਂ ਵਾਟਰ ਕਲਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨੀ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸ ਮੁਤਾਬਕ **ਢੁਕਵੇਂ** ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ ਕਰੋ।

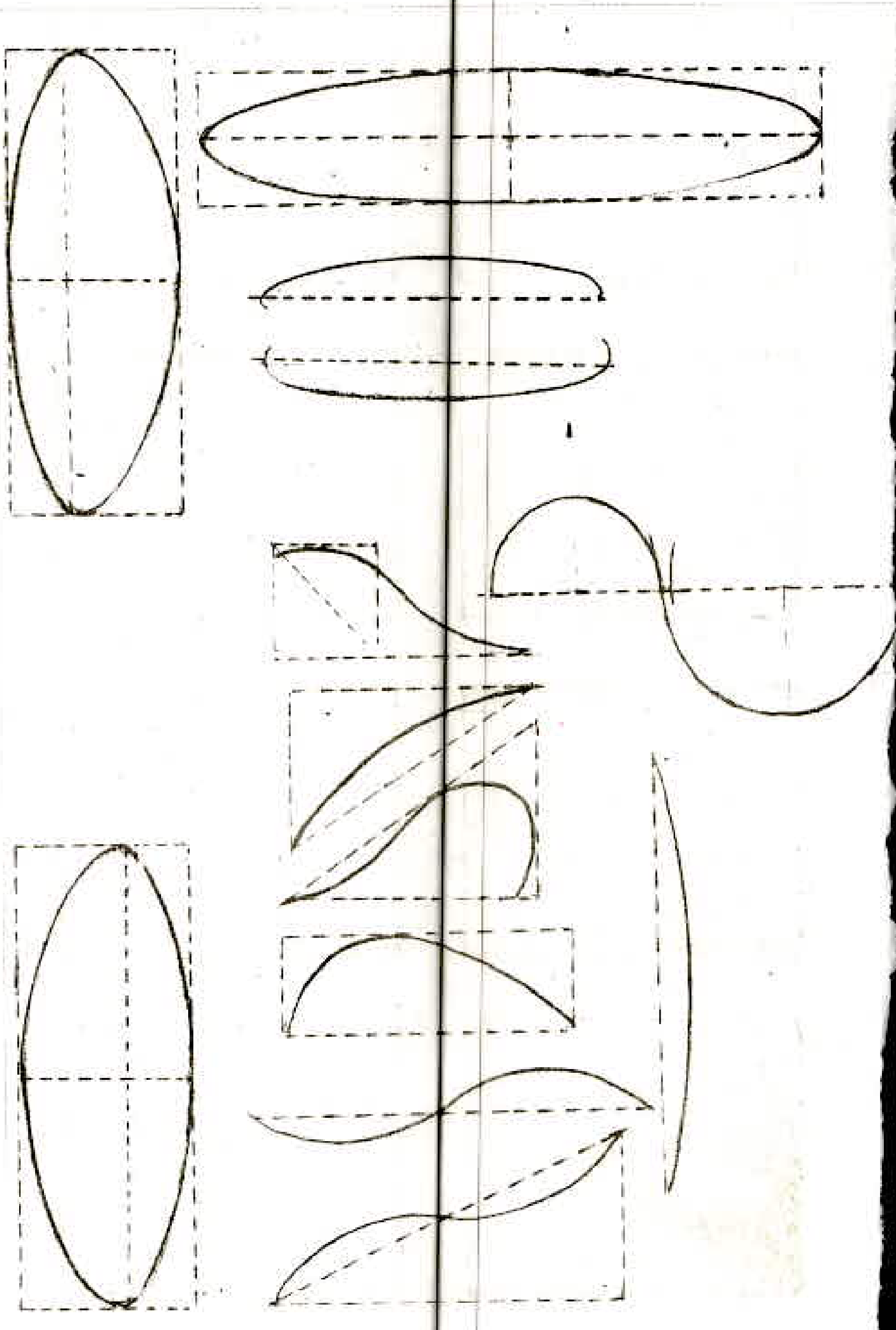


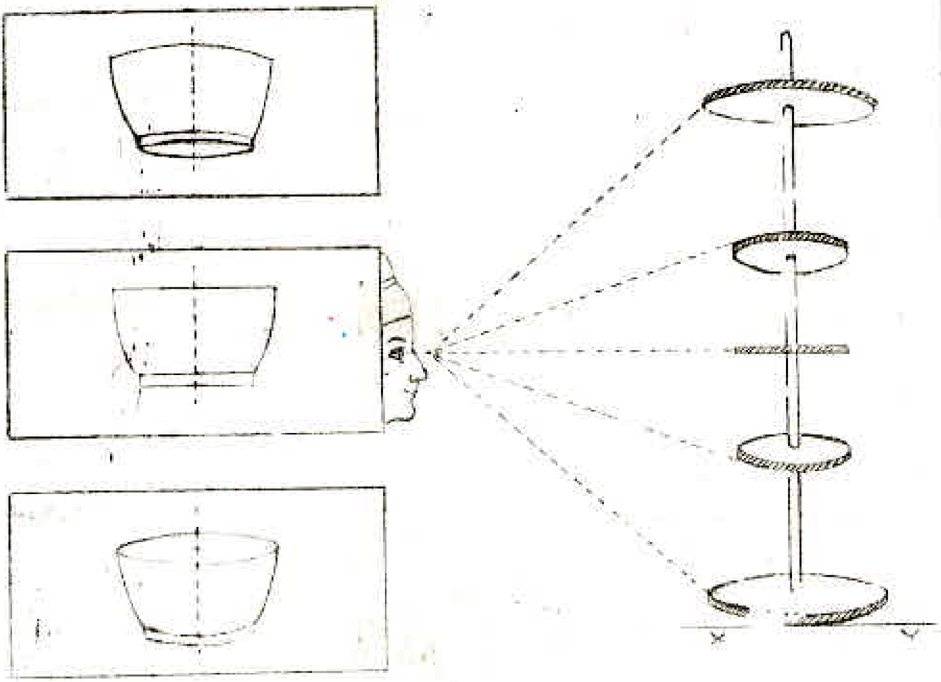


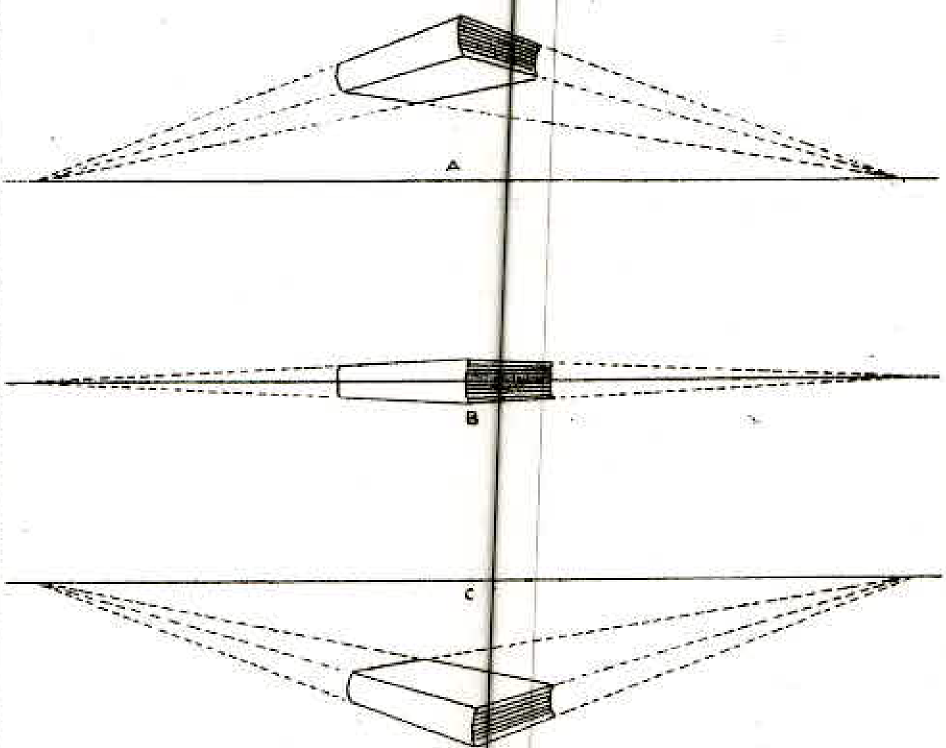


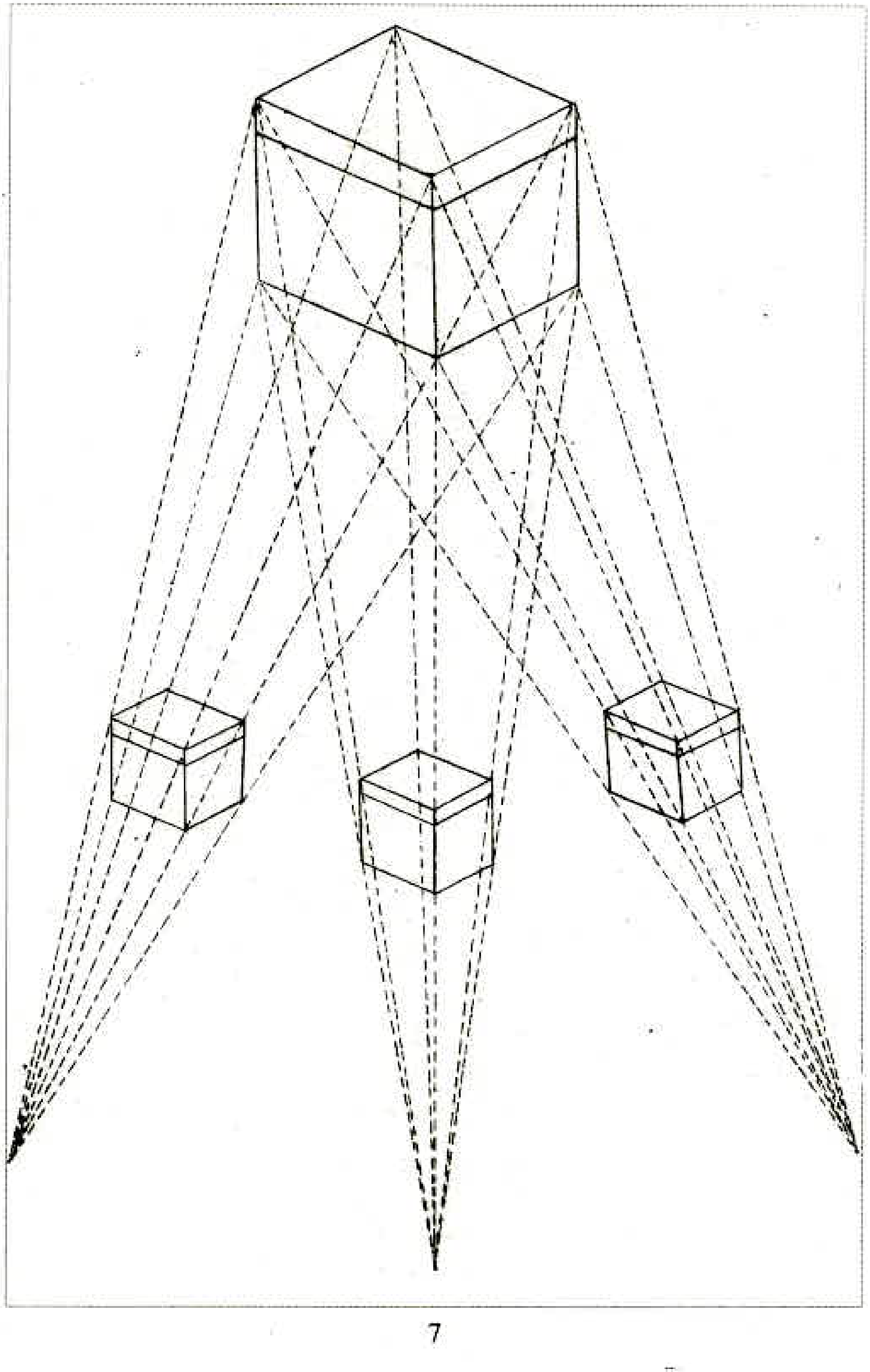


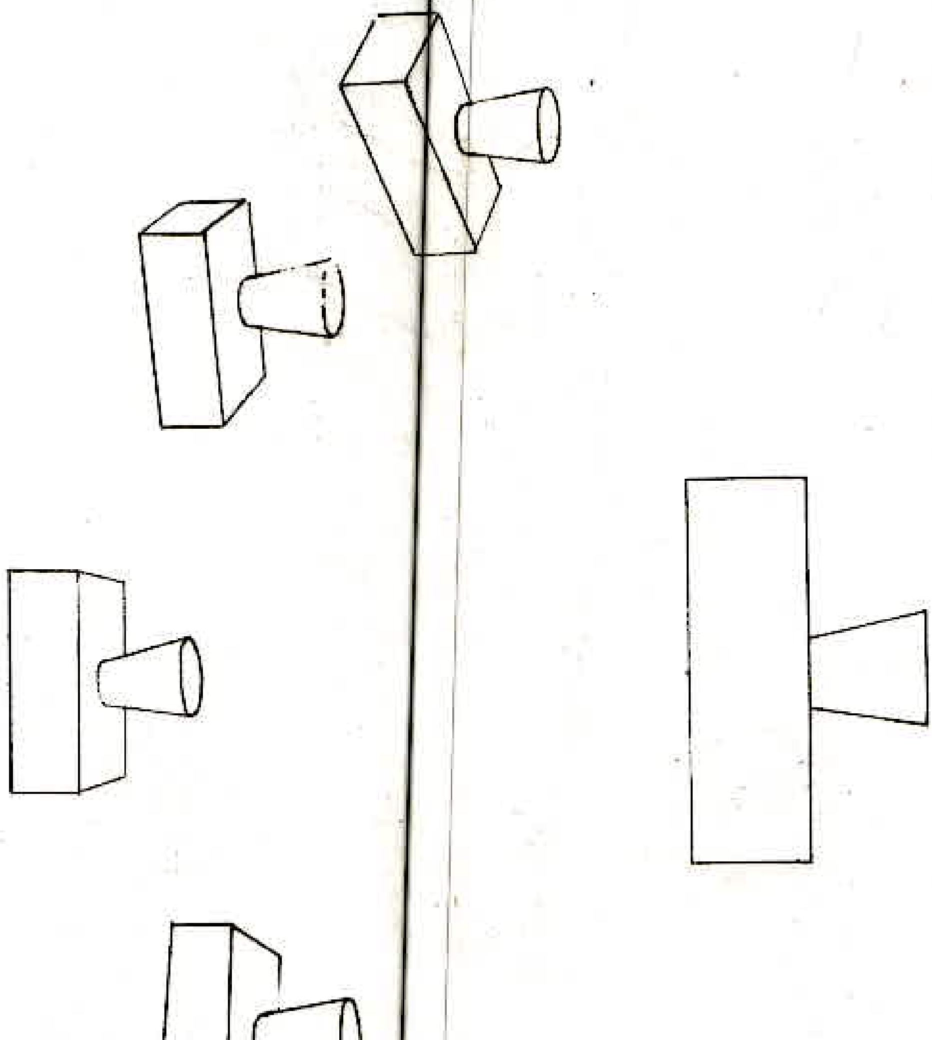


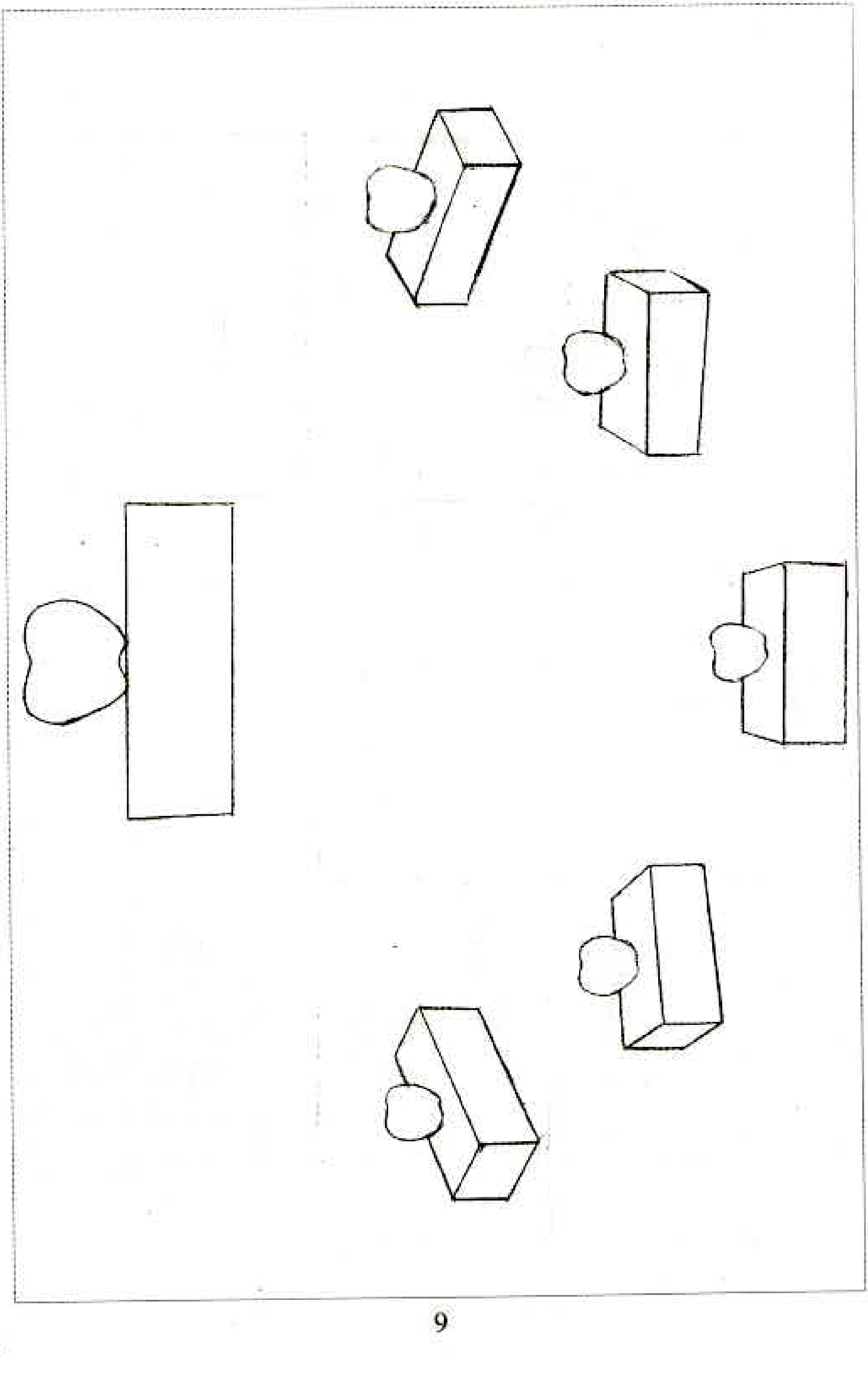


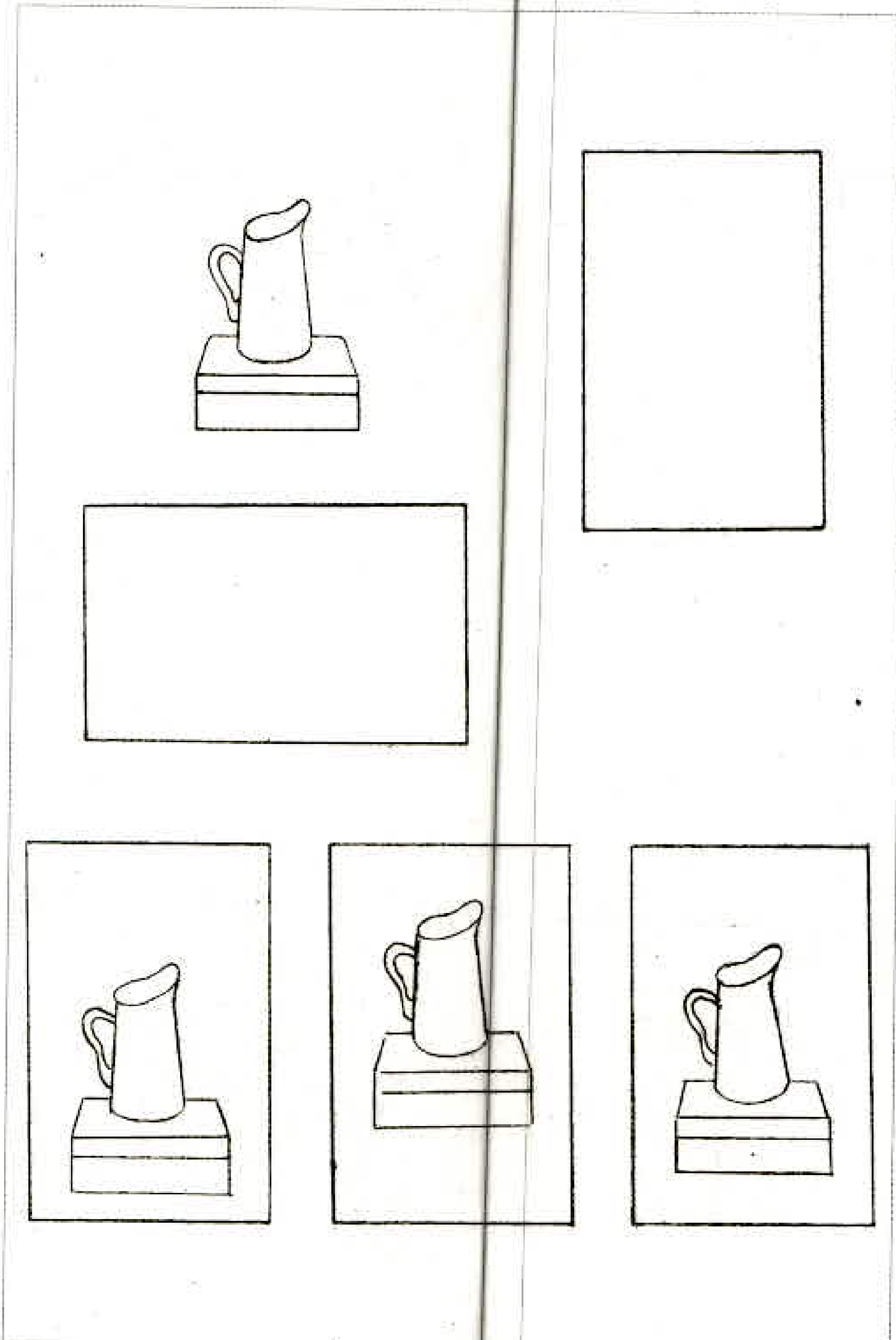

X
Y

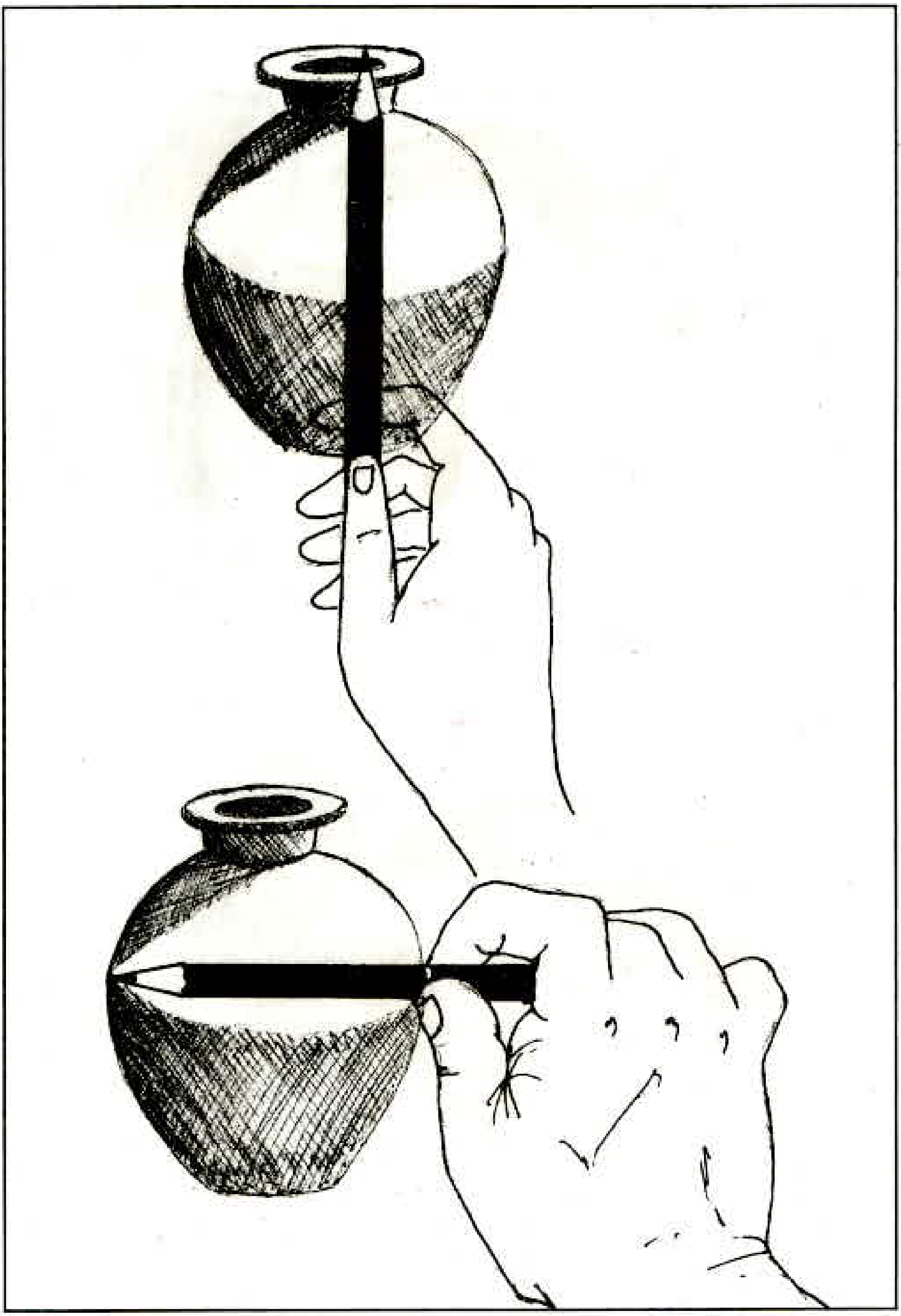

A
B
C

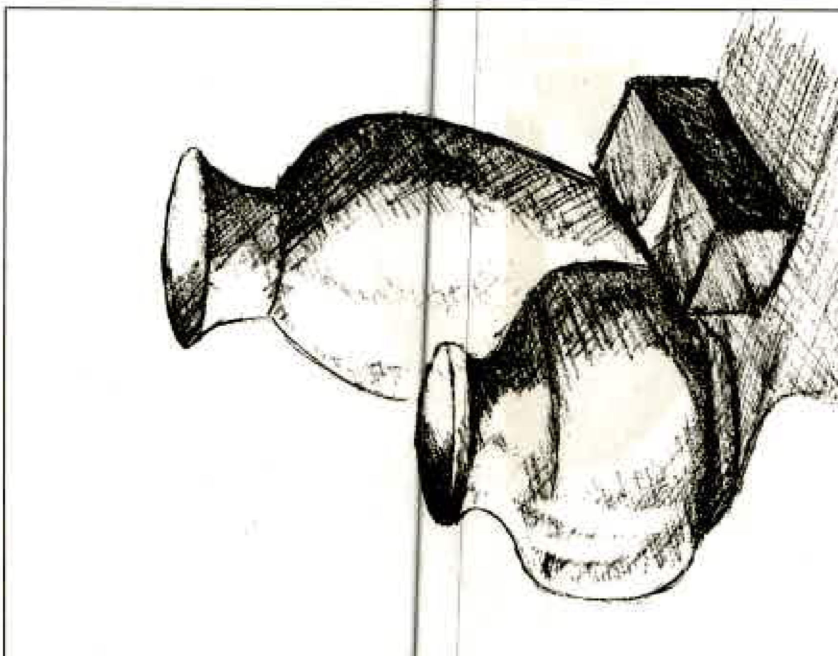


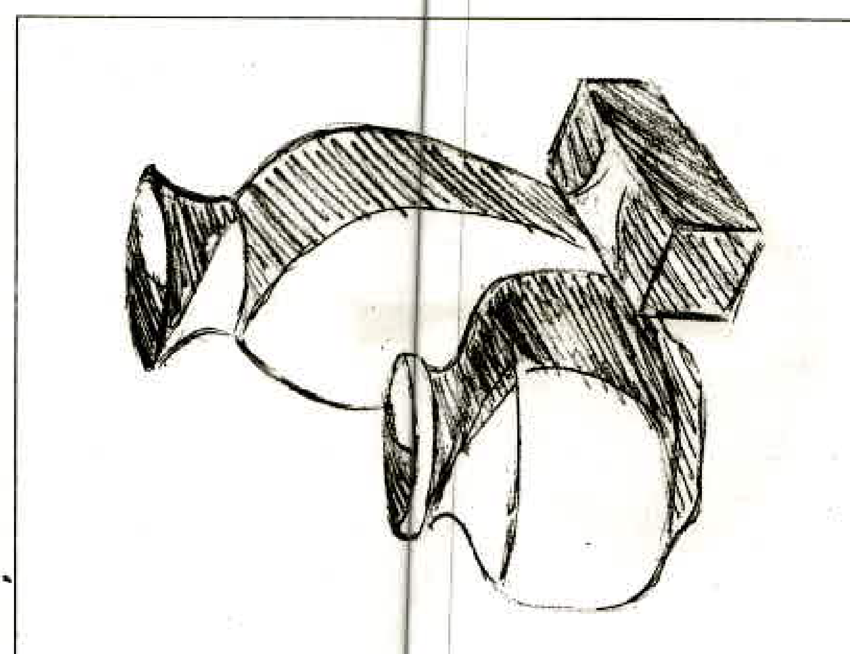


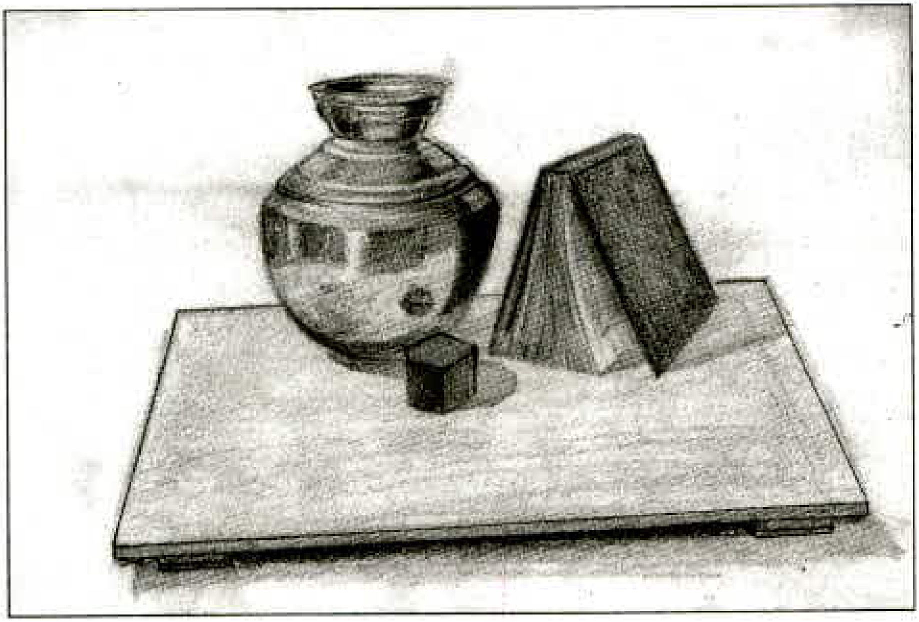


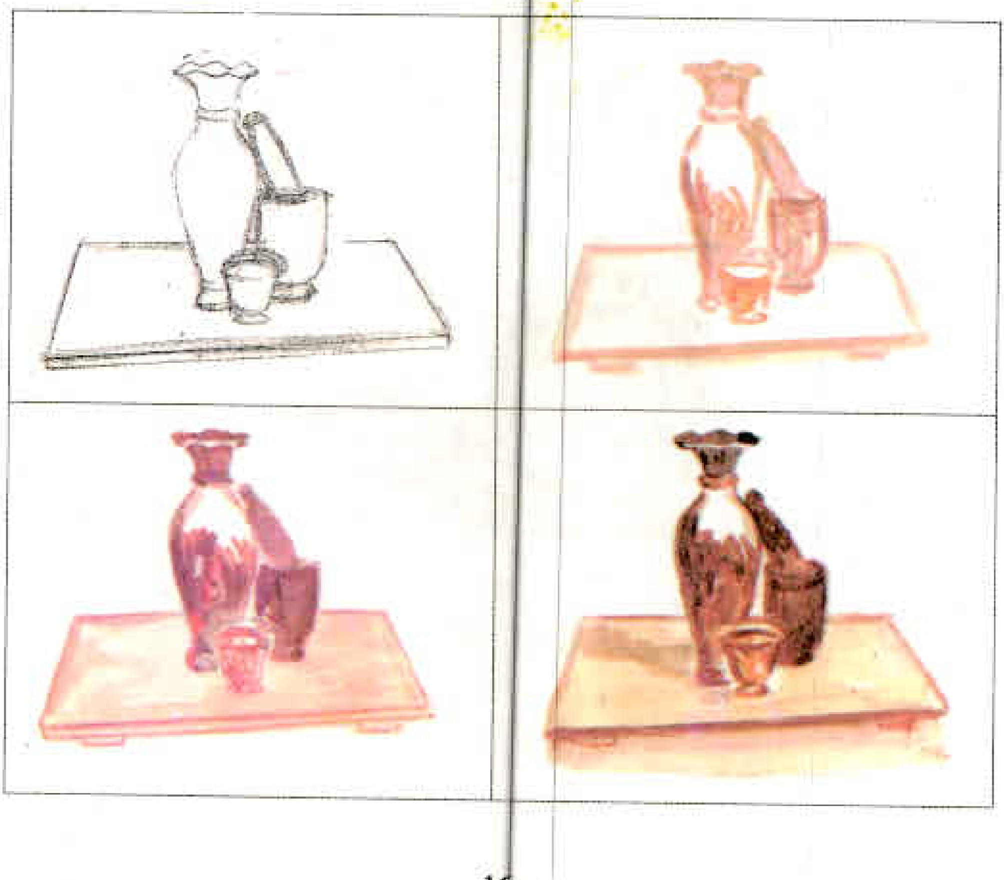


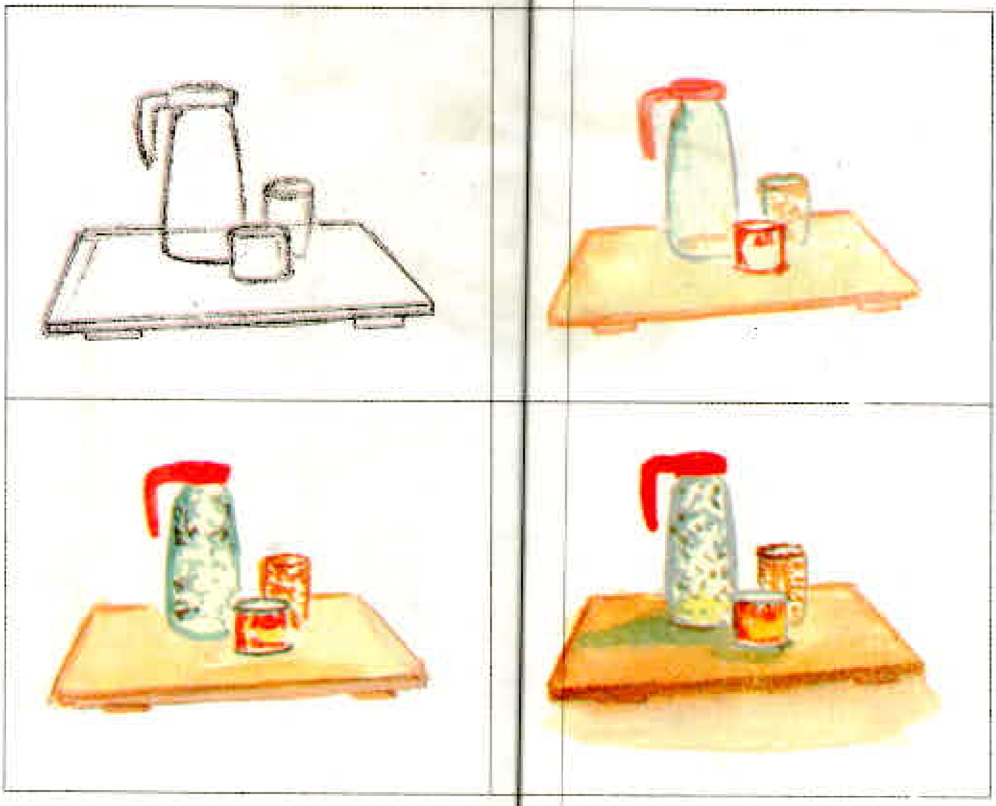


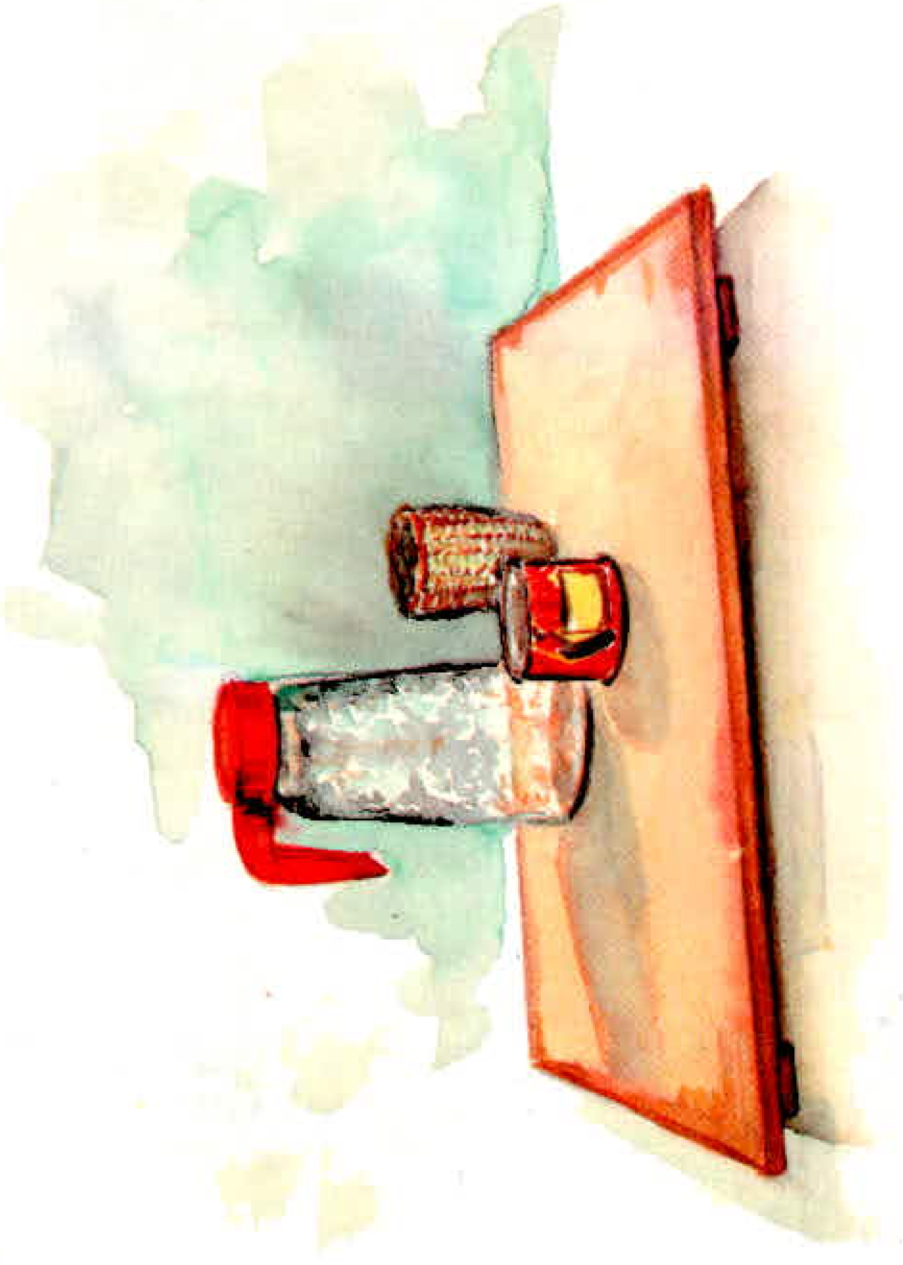


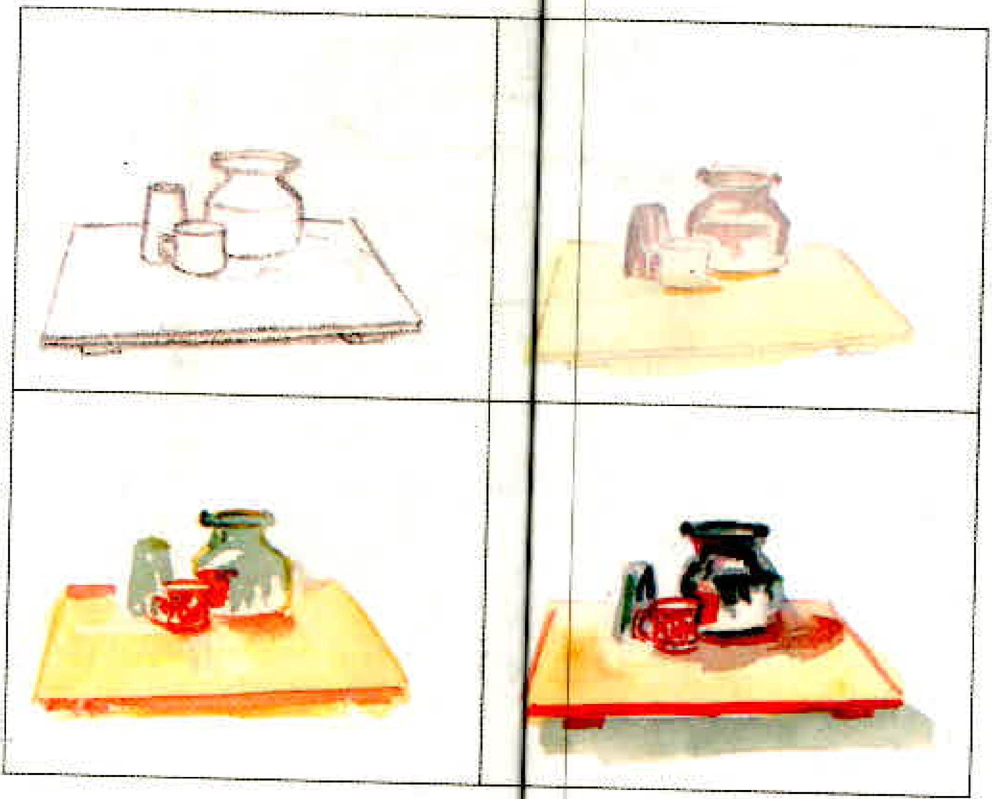


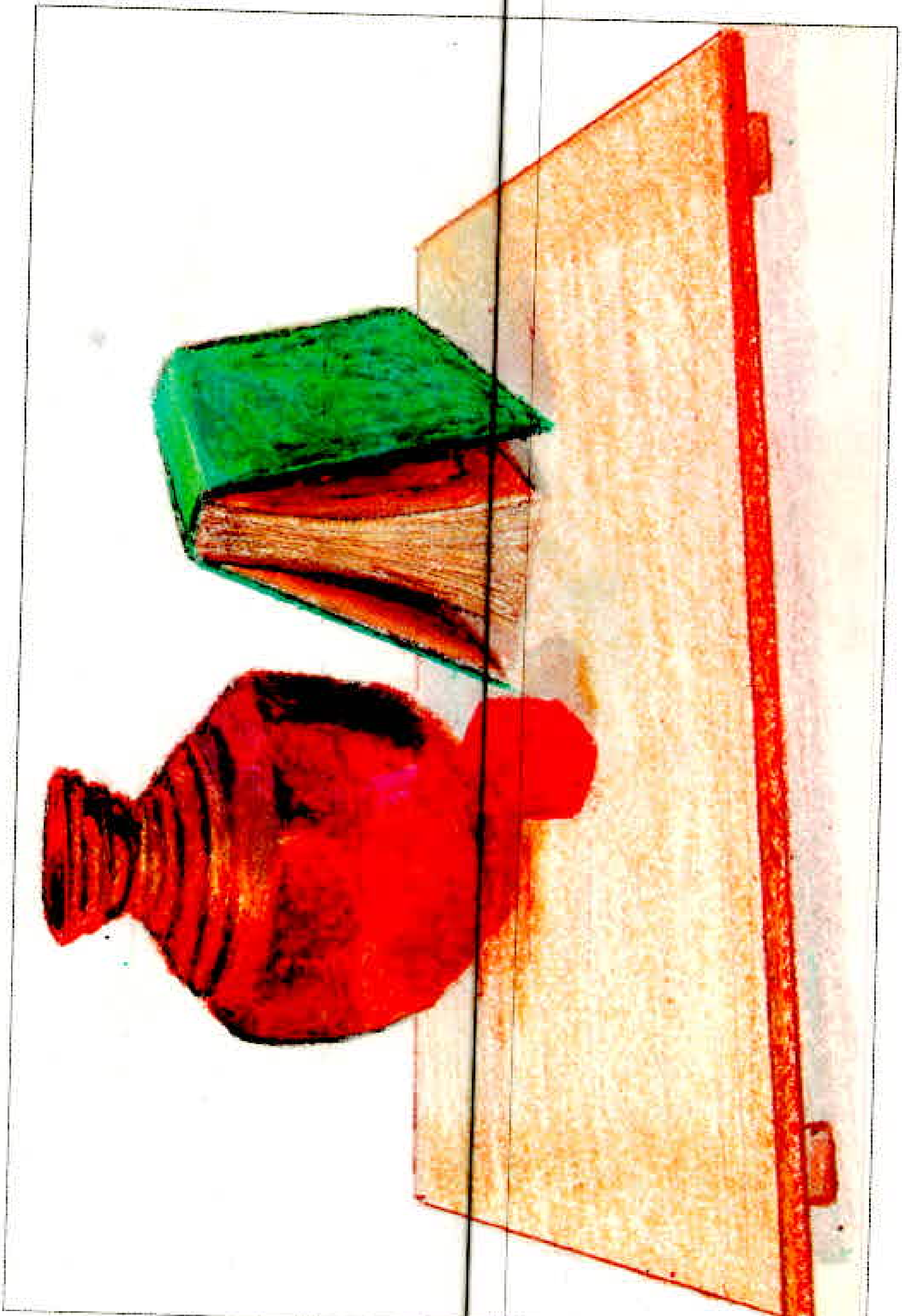


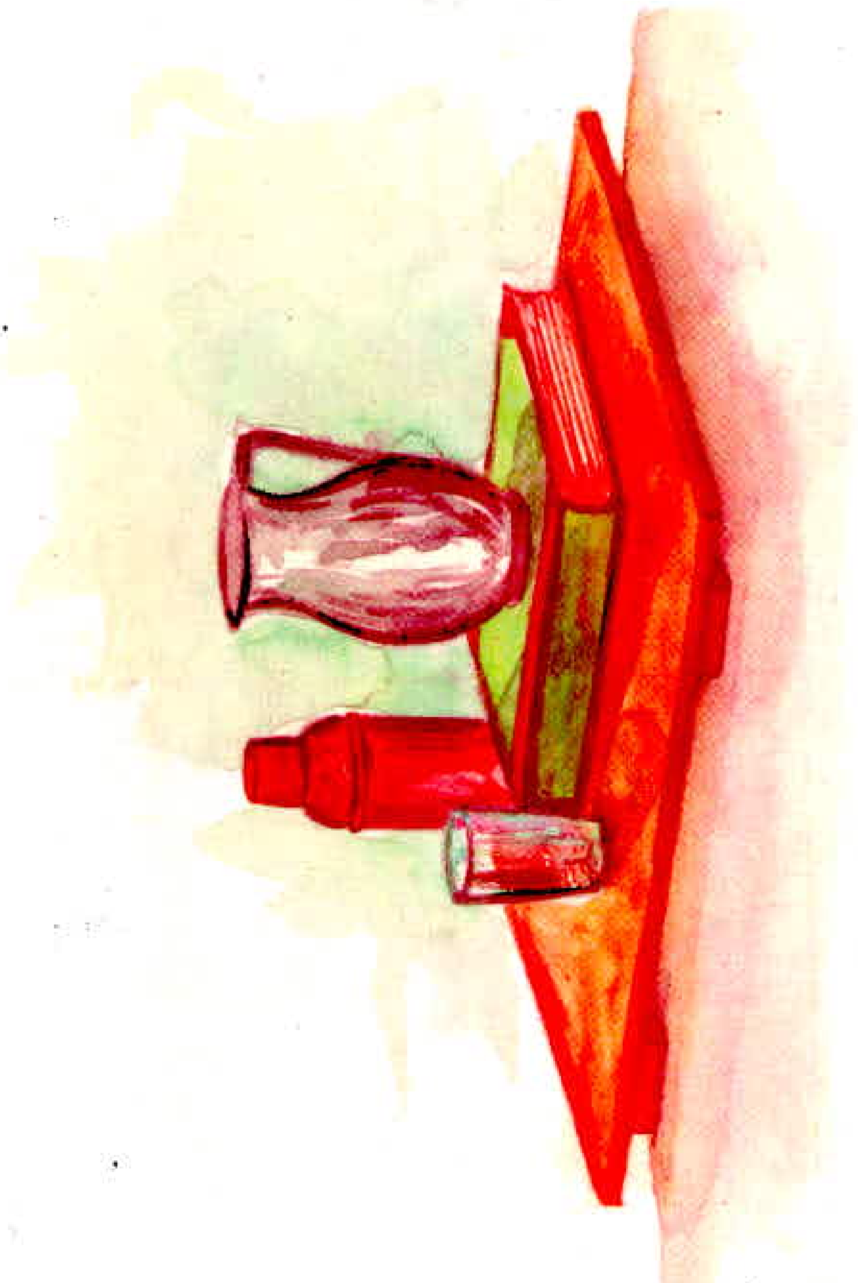


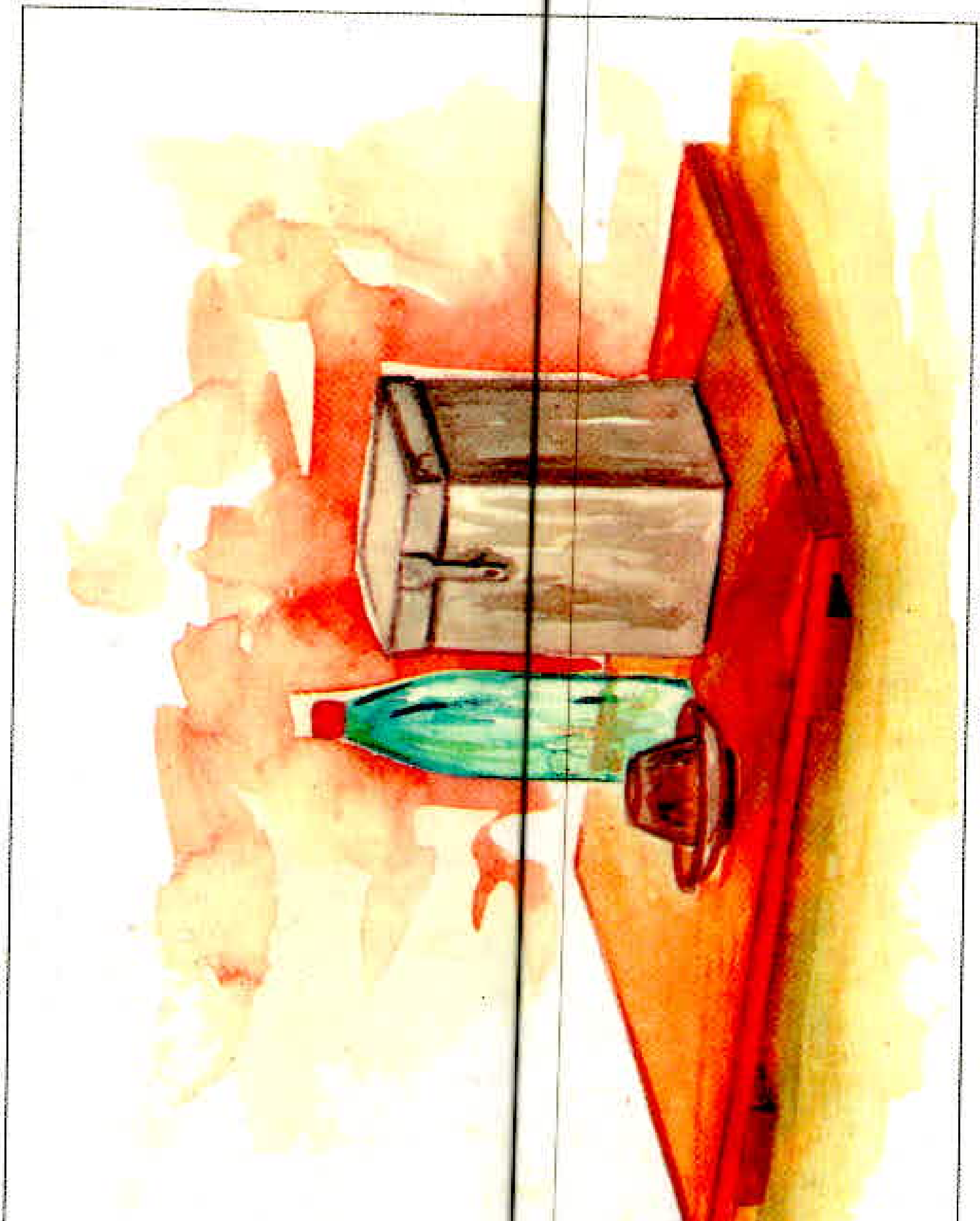


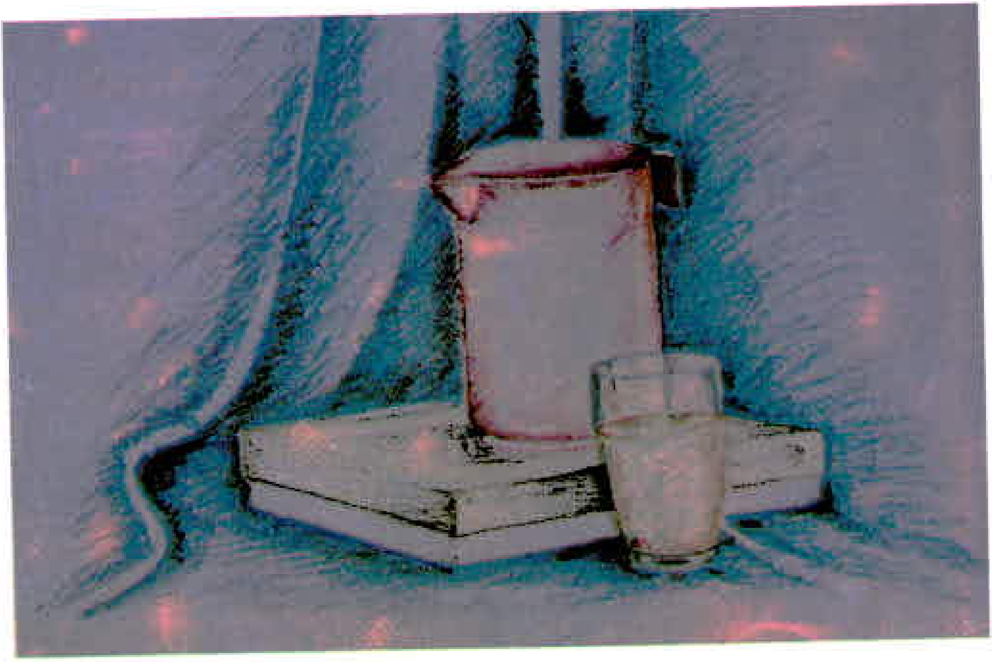


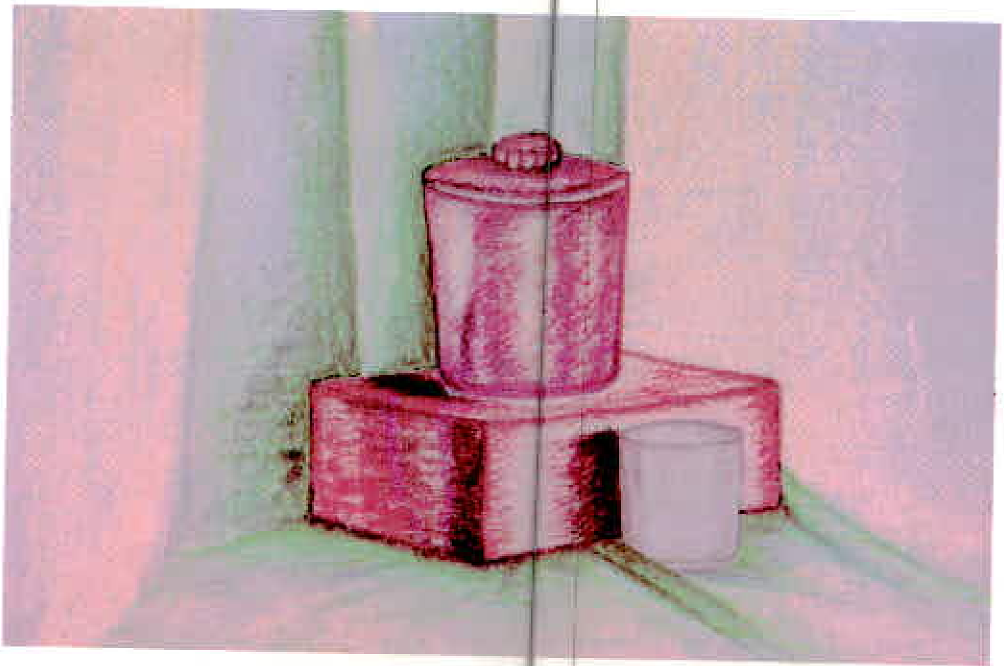


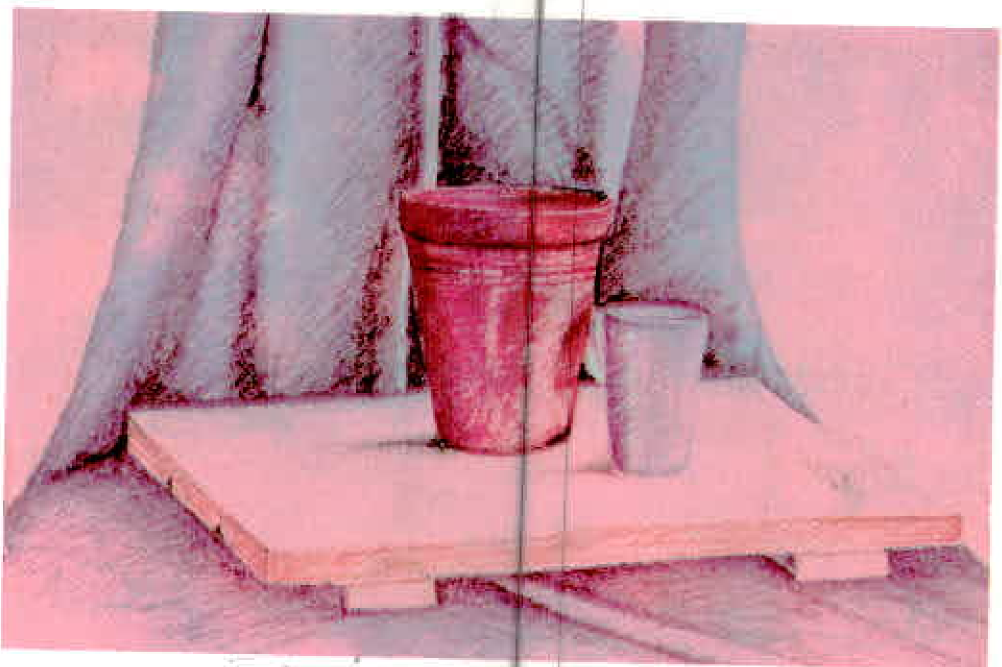


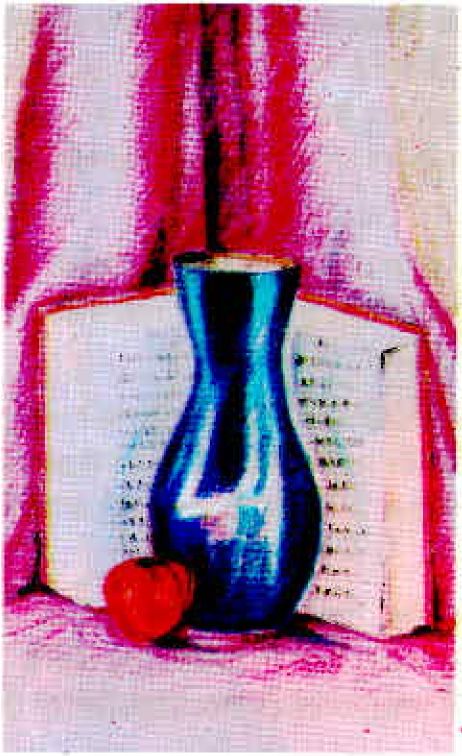












ਸਕੈਚਿੰਗ ਅਤੇ ਬਣਾਵਟ

ਮਨ ਅੰਦਰੋਂ ਪੈਦਾ ਹੋਏ ਵਿਚਾਰਾਂ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਮਨ ਦੀ ਅਜ਼ਾਦੀ ਨਾਲ ਕਾਗਜ਼ ਉੱਪਰ ਉਤਾਰਨ ਦਾ ਨਾਂ ਹੀ ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਹੈ। ਹਰ ਇਨਸਾਨ ਅੰਦਰ ਆਪਣੇ ਮਨ ਦੇ ਵਿਚਾਰ ਪਰਗਟ ਕਰਨ ਦੀ ਕੁਦਰਤੀ ਰੁਚੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਰੁੱਚੀ ਨੂੰ ਕਲਾ ਦੁਆਰਾ ਪ੍ਰਗਟ ਕਰਨ ਅਤੇ ਉਸ ਵਿੱਚ ਆਪਣੇ ਮਨ ਦੇ ਹਾਵ ਭਾਵ ਭਰਨ ਨਾਲ ਬੌਧਿਕ ਵਿਕਾਸ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਨਾਲ ਉਸ ਦੇ ਮਨ ਦਾ ਅਤੇ ਸੋਚ ਸ਼ਕਤੀ ਦਾ ਵੀ ਵਿਕਾਸ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਇਸ ਕਲਾ ਵਿੱਚ ਨਕਲ ਤੇ ਜ਼ੋਰ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤਾ ਜਾਂਦਾ ਸਗੋਂ ਮਨ ਦੇ ਵਿਚਾਰਾਂ ਨੂੰ ਪ੍ਰਗਟ ਕਰਨ ਨੂੰ ਮਹੱਤਤਾ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਮਨ ਦੇ ਵਿਚਾਰਾਂ ਦੀ ਉਡਾਰੀ ਦੇ ਨਾਲ ਸੁੰਦਰ ਲਕੀਰਾਂ ਨਾਲ ਕਲਾ ਕਿਰਤ ਦੀ ਸਿਰਜਣਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

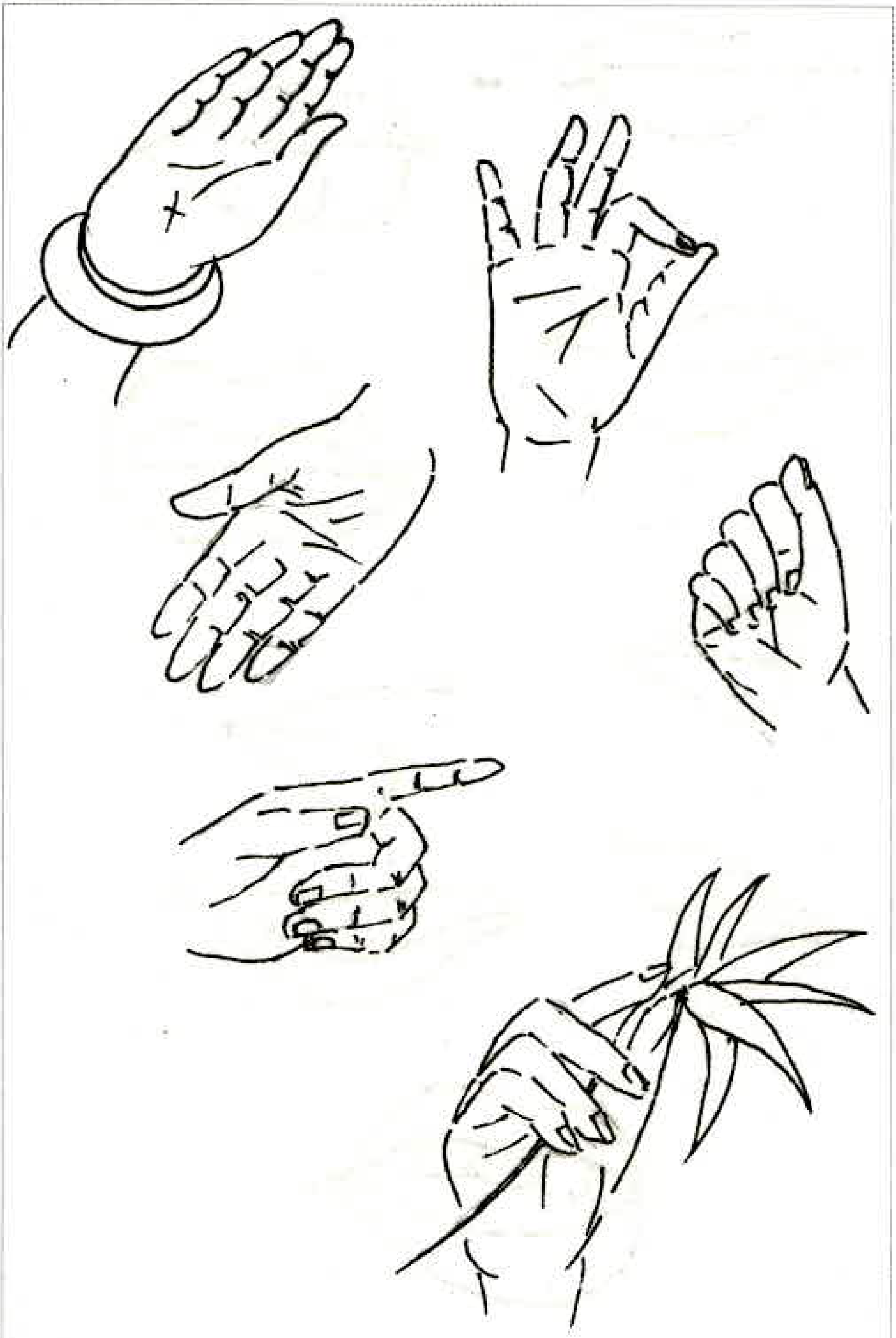
ਪੁਰਾਣੇ ਸਮੇਂ ਵਿੱਚ ਮਨੁੱਖ ਜਦੋਂ ਜੰਗਲਾਂ ਅਤੇ ਗੁਫ਼ਾਵਾਂ ਵਿੱਚ ਰਹਿੰਦਾ ਸੀ ਉਸ ਸਮੇਂ ਵੀ ਉਸ ਨੇ ਆਪਣੀ ਕਲਪਨਾਮਈ ਸ਼ਕਤੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਭਾਵੇਂ ਉਸ ਸਮੇਂ ਪੈਨਸਿਲਾਂ, ਰੰਗ ਅਤੇ ਬੁਰਸ਼ ਨਹੀਂ ਸਨ। ਉਹ ਠੀਕਰੀਆਂ ਅਤੇ ਕੋਲਿਆਂ ਦੁਆਰਾ ਰੇਖਾਵਾਂ ਪੱਥਰਾਂ ਤੇ ਹੀ ਖਿੱਚਕੇ ਆਪਣੇ ਮਨ ਦੇ ਵਿਚਾਰ ਪ੍ਰਗਟ ਕਰਦਾ ਸੀ।

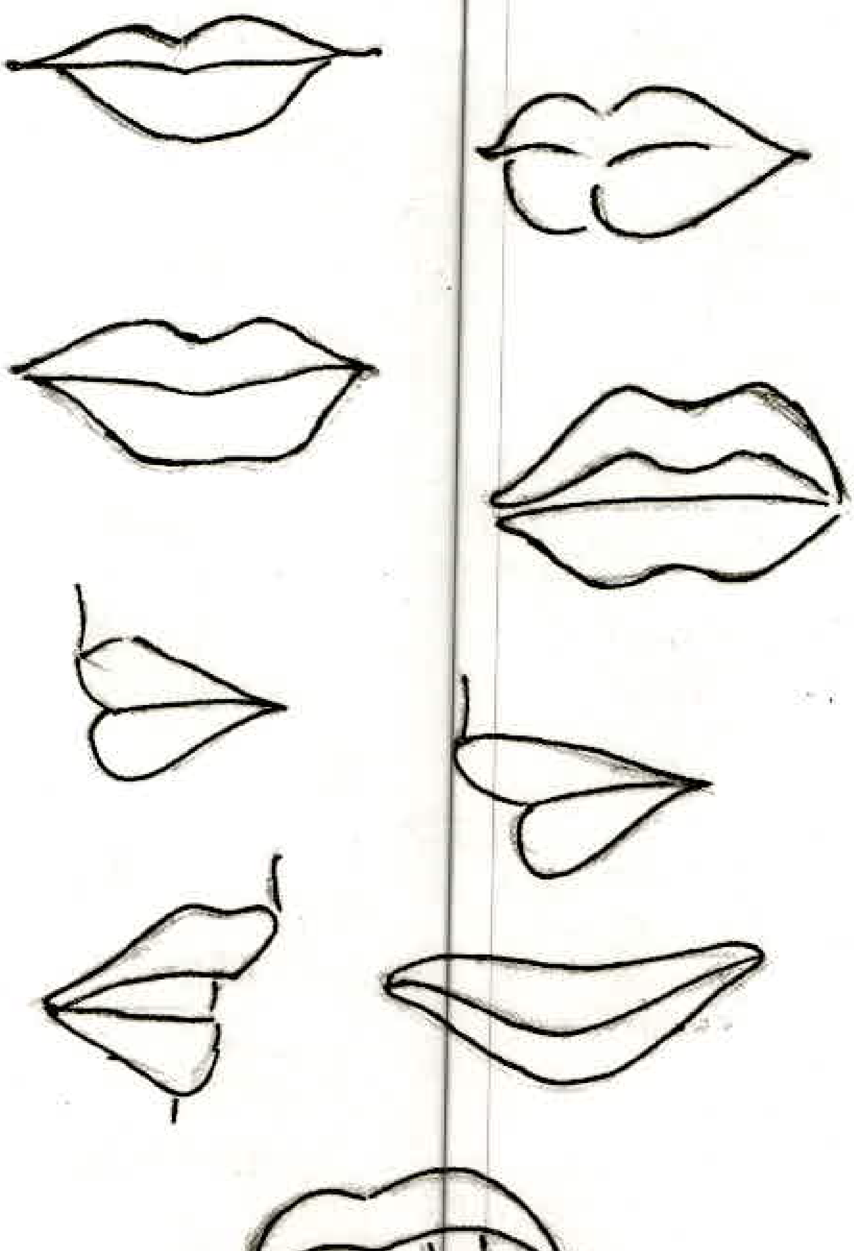
ਅੱਜ ਦੇ ਯੁੱਗ ਵਿੱਚ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਅਤੇ ਵਿਗਿਆਨ ਦੀਆਂ ਹੋਰ ਕਾਢਾਂ ਵਿੱਚ ਕਲਾ ਦਾ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਹੱਥ ਹੈ । ਅੱਜ ਦਾ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਆਉਣ ਵਾਲੇ ਸਮੇਂ ਲਈ ਤਿਆਰ ਹੋ ਰਿਹਾ ਹੈ। ਕਿਉਂਕਿ ਉਸ ਨੇ ਅੱਗੇ ਜਾ ਕੇ ਇੰਜੀਨਿਅਰ, ਡਾਕਟਰ, ਆਰਕੀਟੈਕਟ ਅਤੇ ਮਕੈਨਿਕ ਆਦਿ ਬਨਣਾ ਹੈ। ਇਸ ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ ਦੀ ਉਸ ਨੂੰ ਵਧੇਰੇ ਲੋੜ ਪੈਣੀ ਹੈ।

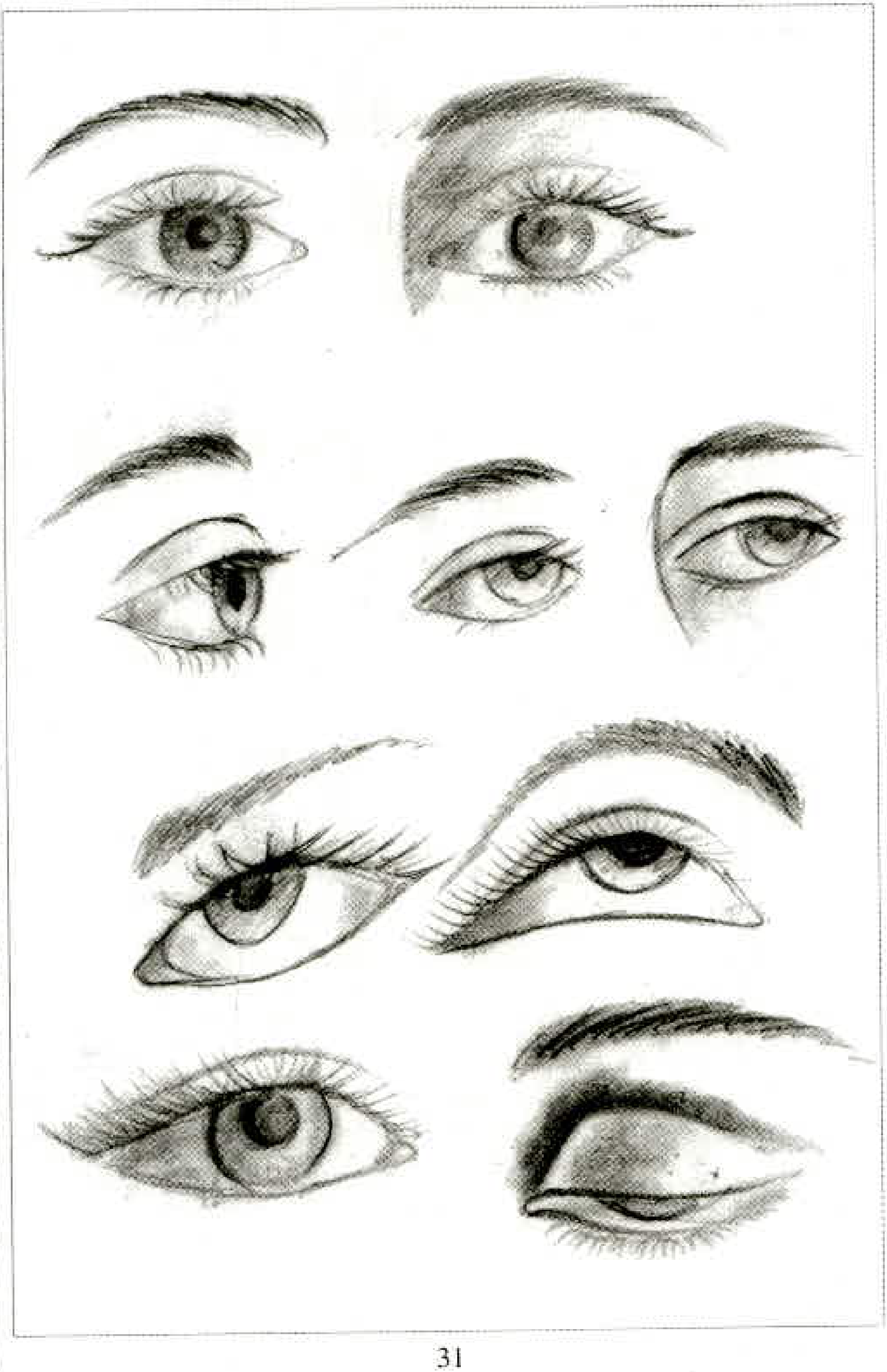
ਕਲਪਨਾਮਈ ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ ਦੇ ਇਸ ਭਾਗ ਵਿੱਚ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਨੂੰ ਫ਼ਰੀਹੈਂਡ ਸਕੈਚਿੰਗ, ਅਤੇ ਹੋਰ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾਉਣ ਬਾਰੇ ਦੱਸਿਆ ਗਿਆ ਹੈ। ਇਨਾਂ ਪੰਨਿਆਂ ਵਿੱਚ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਨੂੰ ਬਹੁਤ ਸਰਲ ਢੰਗ ਨਾਲ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿੱਤੀ ਗਈ ਹੈ।

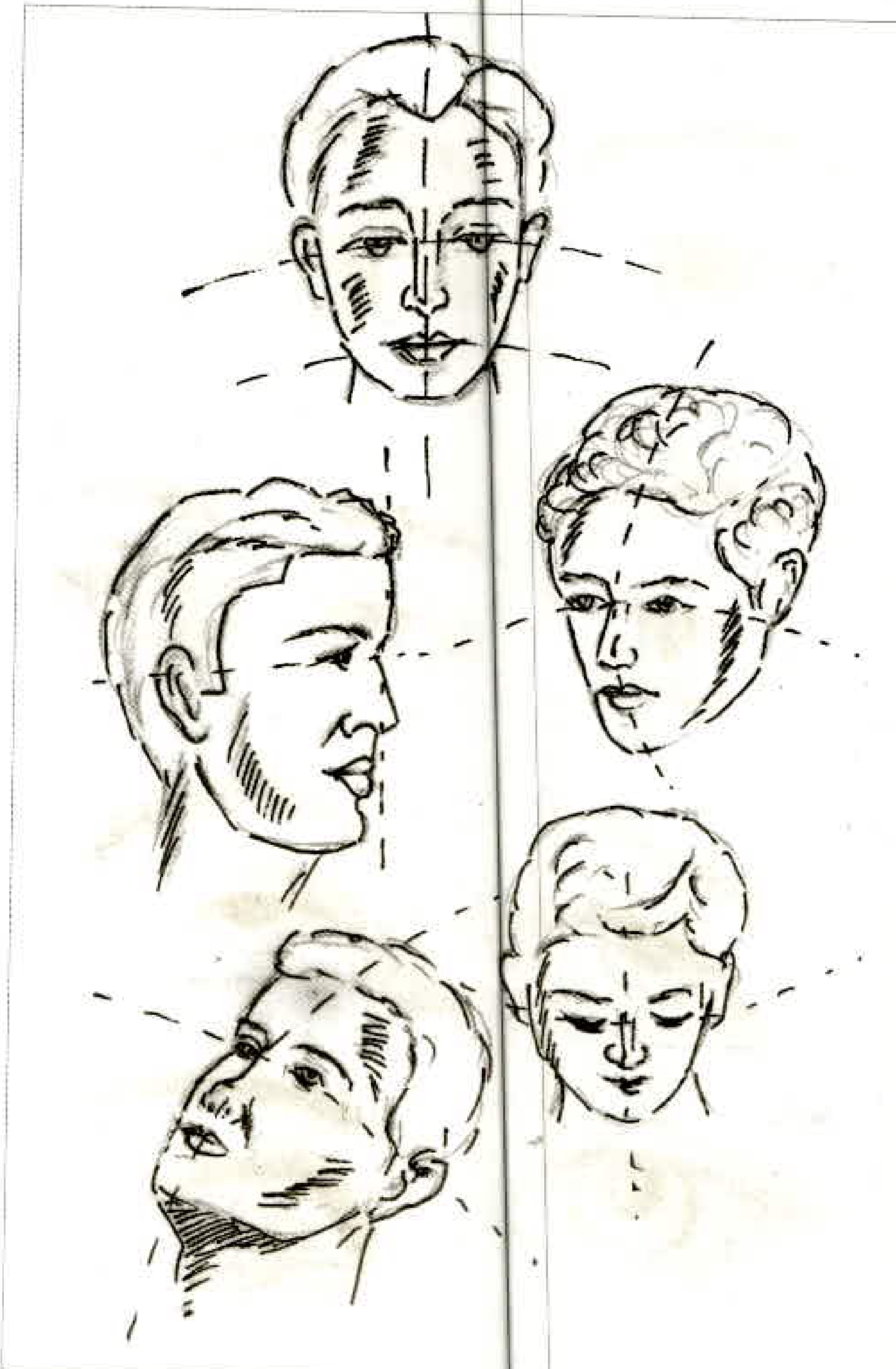
ਵਿਸ਼ੇ-ਵਸਤੂ ਮੁਤਾਬਿਕ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾਉਂਦੇ ਸਮੇਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਆਕਾਰ (ਮਨੁੱਖੀ, ਜਾਨਵਰ ਜਾਂ ਪੰਛੀ ਆਦਿ) ਦੀ ਸ਼ਰੀਰਿਕ ਬਣਤਰ (Anatomy), ਅਨੁਪਾਤਕ ਵੰਡ (Ratio Proportion), ਹਾਵ-ਭਾਵ (Expression), ਹਰਕਤ (Action), ਮਾਹੌਲ (Atmosphere) ਅਤੇ ਵਿੱਥ ਸੋਝੀ (Perspective) ਦਾ ਜ਼ਰੂਰ ਧਿਆਨ ਰੱਖਿਆ ਜਾਏ। ਇਹ ਹੀ ਇੱਕ ਚੰਗੇ ਚਿੱਤਰ ਦੇ ਮੂਲ ਆਧਾਰ ਹਨ।

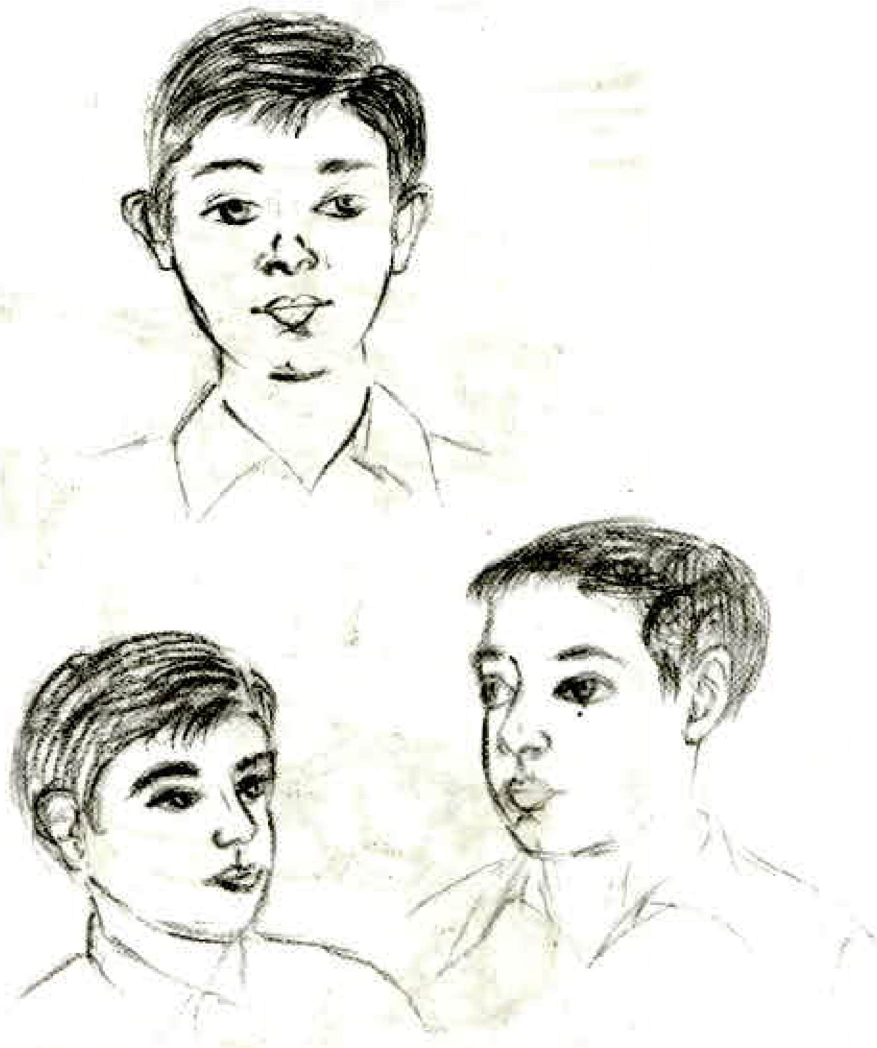
ਉਪਰੋਕਤ ਕੰਮ ਲਈ ਬੱਚਿਆਂ ਕੋਲ ਰੰਗਦਾਰ ਪੈਨਸਿਲਾਂ, ਪੇਸਟਲ ਕਲਰ, ਪਾਣੀ ਵਾਲੇ ਰੰਗ, ਬੁਰਸ਼ ਆਦਿ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।

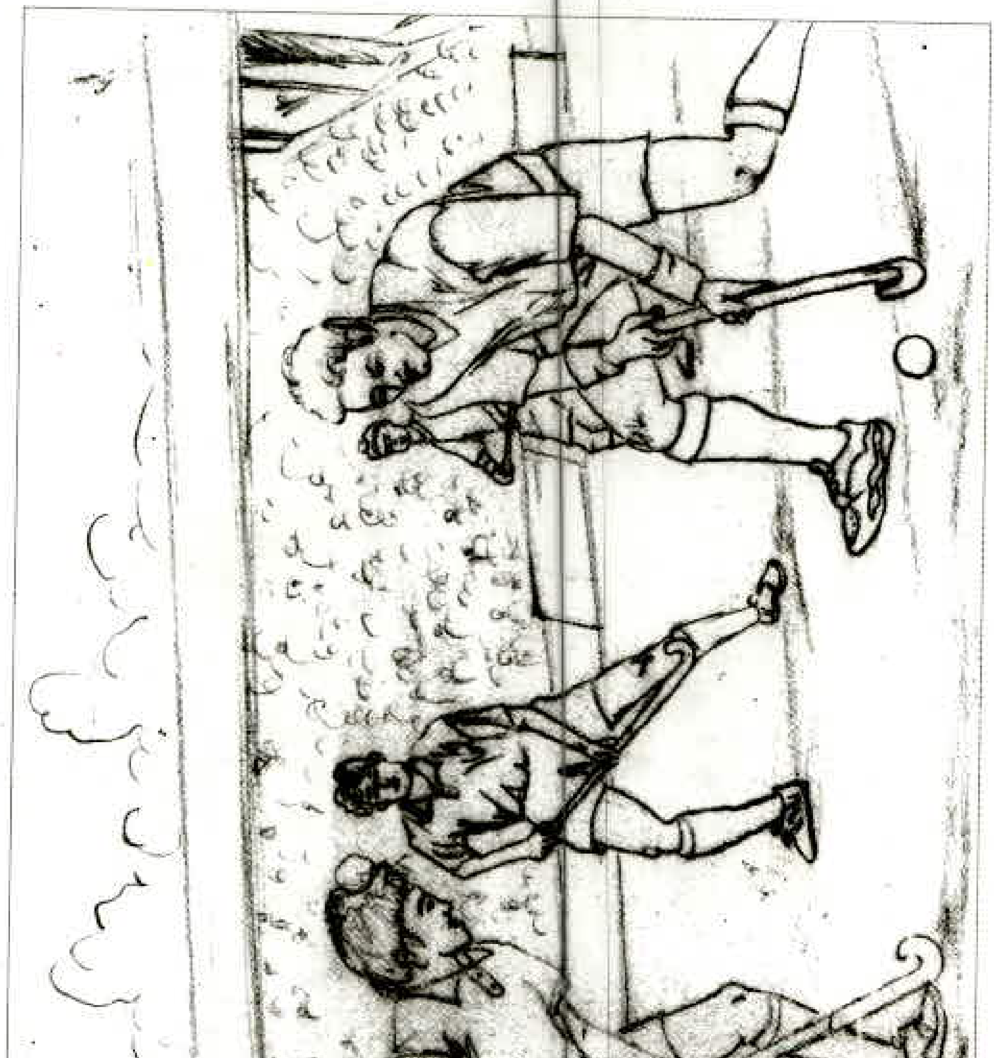


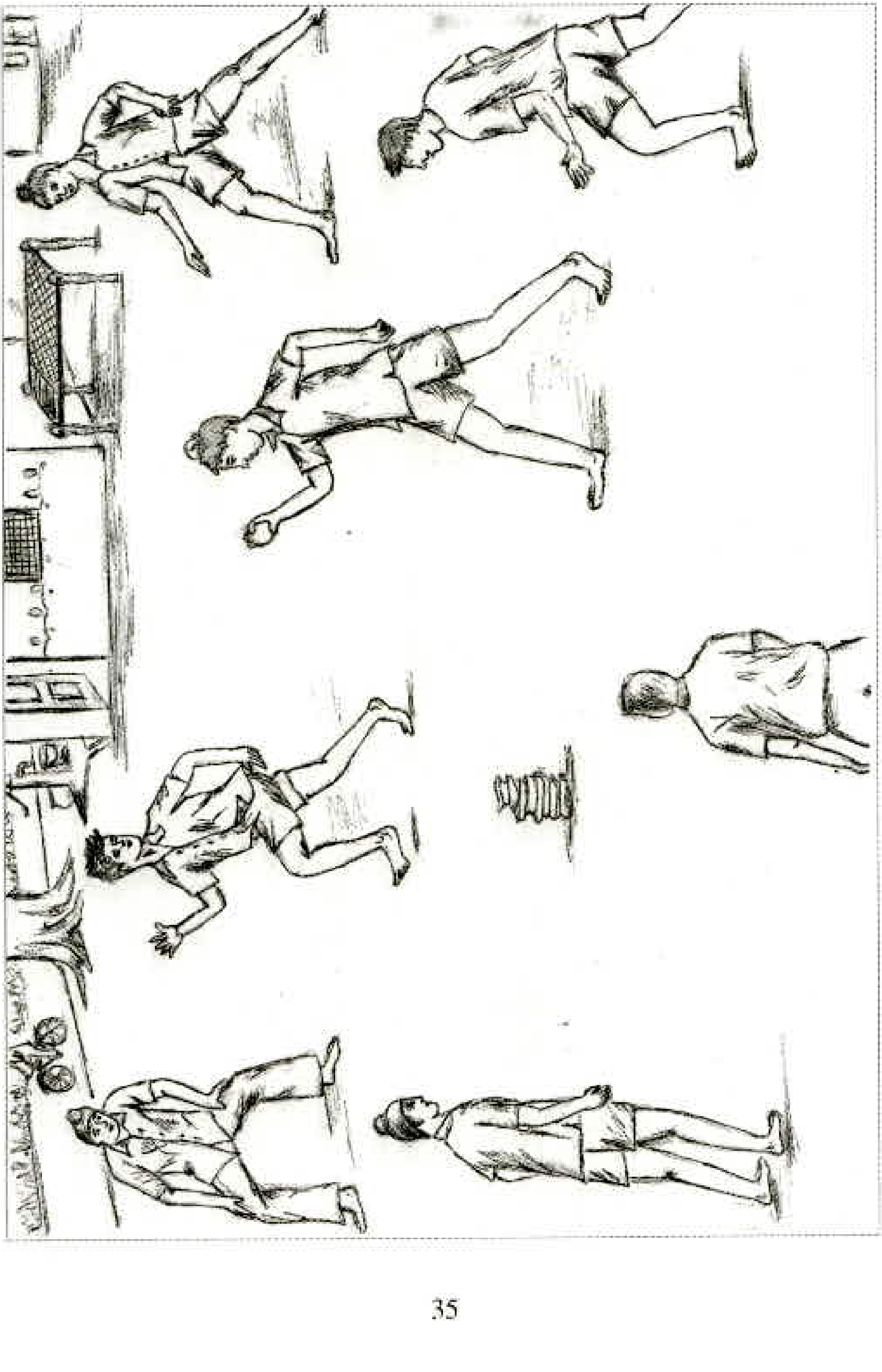


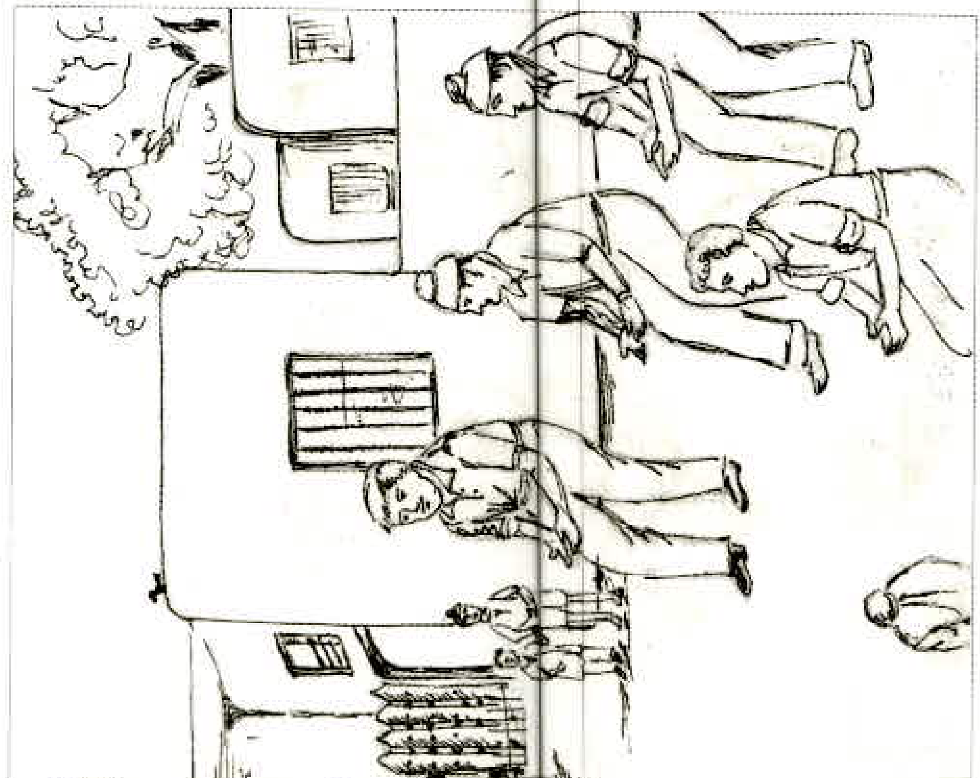


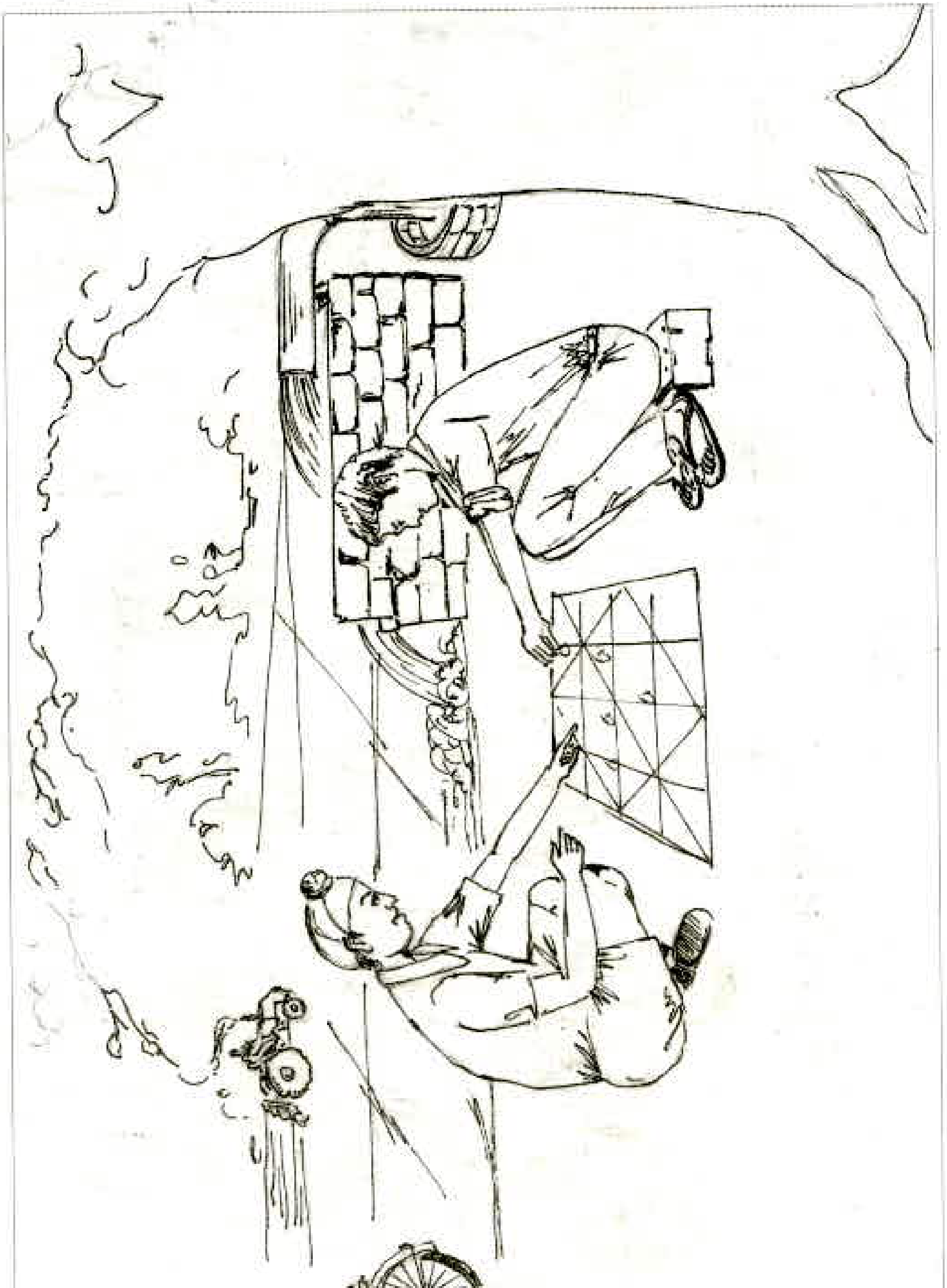


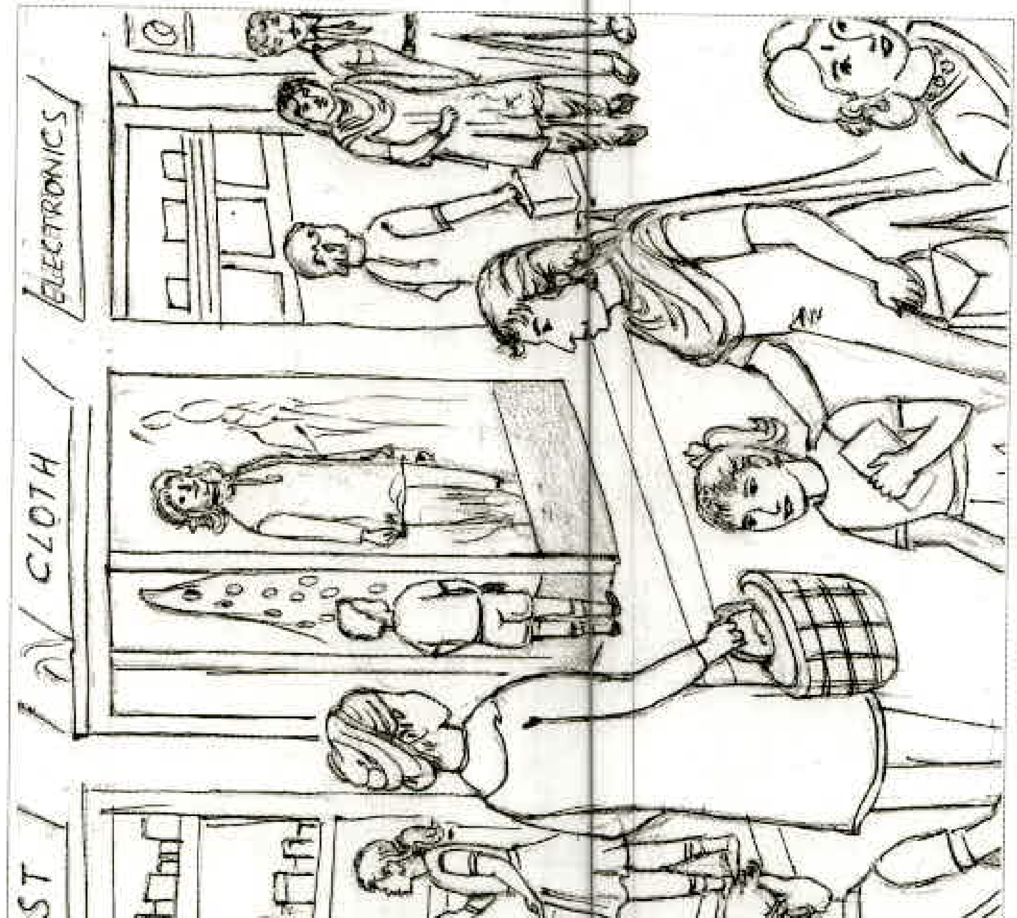


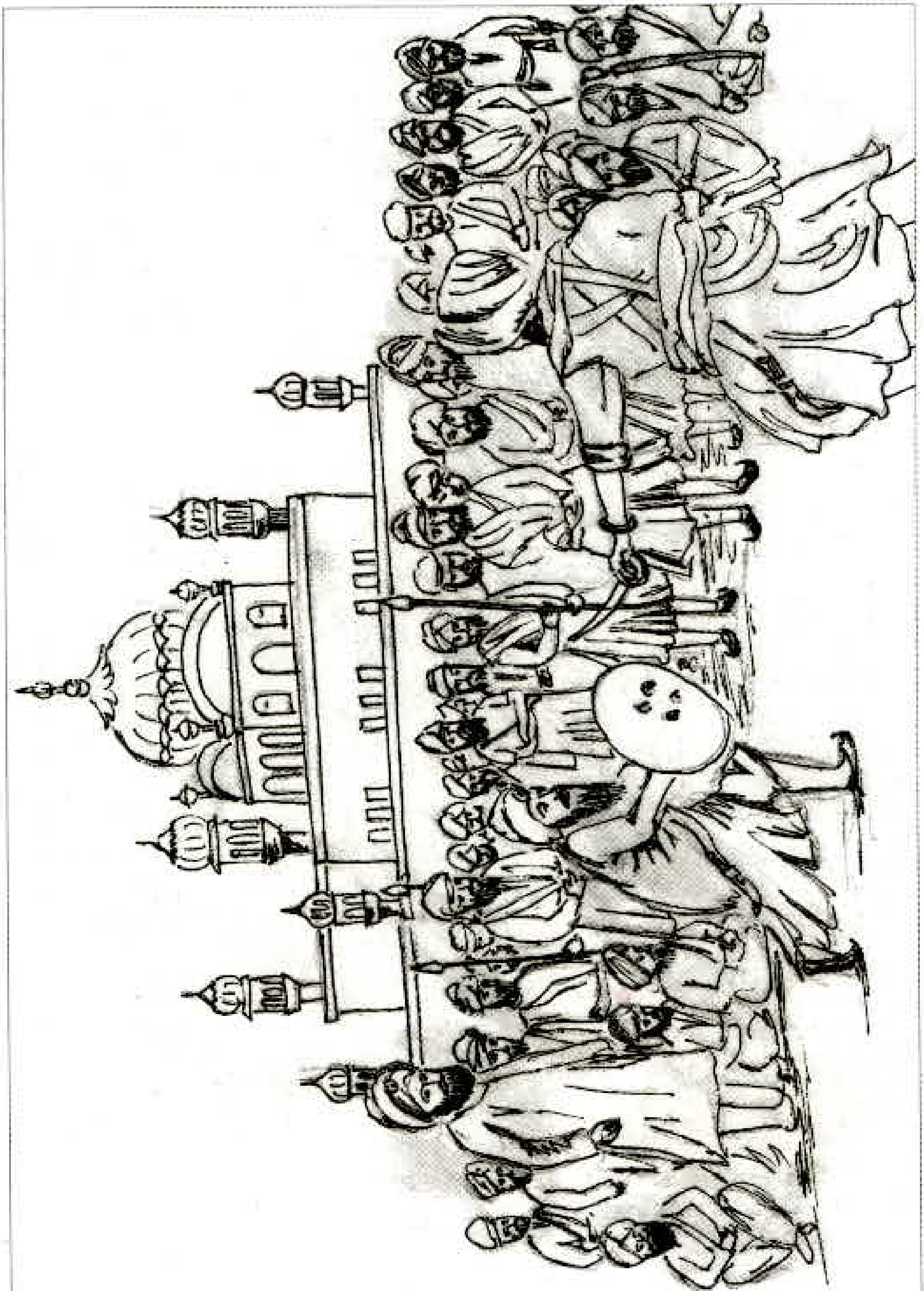


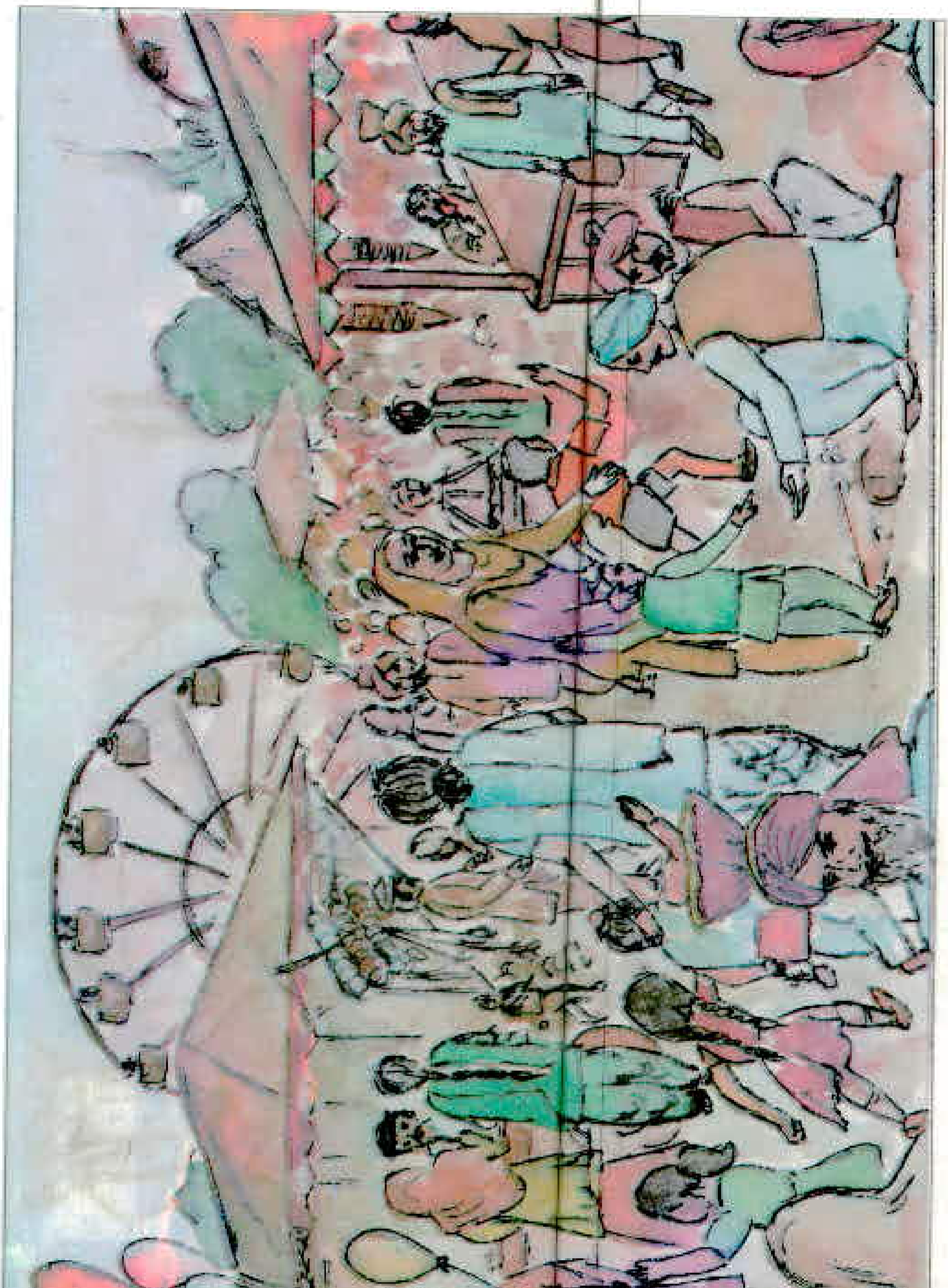


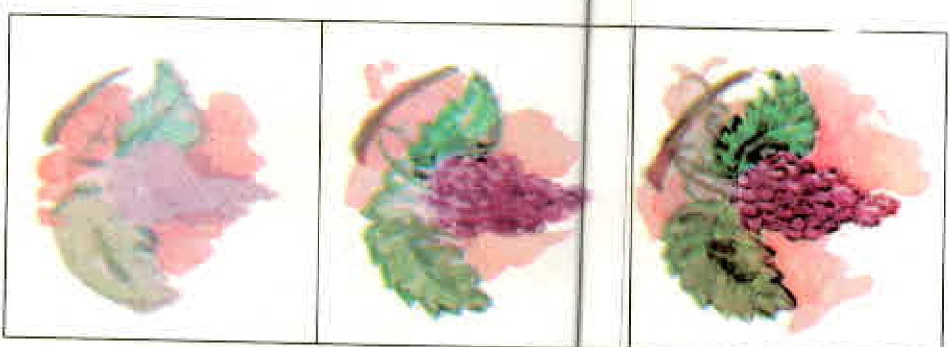





CHEMIST
CLOTH
ELECTRONICS







ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਨ

ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਵਿੱਚ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਨ ਦੀ ਖ਼ਾਸ ਥਾਂ ਹੈ। ਇਸ ਸੰਸਾਰ ਵਿੱਚ ਕੁਦਰਤ ਨੇ ਥਾਂ ਥਾਂ ਸੁੰਦਰ ਨਜ਼ਾਰੇ ਪੇਸ਼ ਕੀਤੇ ਹਨ। ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਮਨੁੱਖ ਦੇਖਕੇ ਰੱਜਦਾ ਨਹੀਂ। ਜਦੋਂ ਅਸੀਂ ਕਿਤੇ ਘੁੰਮਣ ਫਿਰਨ ਲਈ ਜਾਂਦੇ ਹਾਂ ਤਾਂ ਉੱਥੇ ਅਜਿਹੇ ਨਜ਼ਾਰਿਆਂ ਦਾ ਆਨੰਦ ਮਾਨਦੇ ਹਾਂ। ਜਿਵੇਂ ਪਹਾੜ, ਰੰਗ ਬਰੰਗੇ ਫੁੱਲ ਬੂਟੇ, ਦਰੱਖਤ, ਚੜ੍ਹਦਾ ਅਤੇ ਡੁੱਬਦਾ ਸੂਰਜ, ਵਗਦੇ ਝਰਨੇ ਆਦਿ। ਮਨੁੱਖ ਸ਼ੁਰੂ ਸਮੇਂ ਤੋਂ ਹੀ ਇਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ ਦਾ ਆਨੰਦ ਮਾਣਦਾ ਆ ਰਿਹਾ ਹੈ।

ਇਹ ਪੁਸਤਕ ਇਨ੍ਹਾਂ ਚਿੱਤਰਾਂ ਨੂੰ ਸੋਝੀ ਅਨੁਸਾਰ ਬਨਾਉਣ ਦਾ ਢੰਗ ਦਸਣ ਲਈ ਇੱਕ ਉਪਰਾਲਾ ਹੈ।

ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਬਨਾਉਣ ਸਮੇਂ ਪੇਸਟਲ ਅਤੇ ਪਾਣੀ ਵਾਲੇ ਰੰਗ ਵਰਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਦ੍ਰਿਸ਼ਾਂ ਨੂੰ ਕਾਗਜ਼ ਤੇ ਬਨਾਉਣ ਸਮੇਂ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਮੇਲ ਦਾ, ਫਿੱਕੇ ਅਤੇ ਗੂੜ੍ਹੇ ਦਾ, ਬੁਰਸ਼ ਨੂੰ ਚਲਾਉਣ ਦਾ ਖਾਸ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣ ਦੀ ਲੋੜ ਹੈ।

ਪਾਣੀ ਦੇ ਰੰਗਾਂ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਣ ਲਈ ਦਾਣੇਦਾਰ ਕਾਗਜ਼ ਵਰਤਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਸ਼੍ਰੇਣੀ ਵਿਚ ਸਾਨੂੰ ਇਹ ਸਿੱਖਣ ਦੀ ਲੋੜ ਨਹੀਂ ਪੈਣੀ ਕਿ ਨੀਲਾ ਤੇ ਪੀਲਾ ਰੰਗ ਮਿਲਾ ਕੇ ਹਰਾ ਰੰਗ ਬਣਦਾ ਹੈ। ਸਮੇਂ ਅਨੁਸਾਰ ਸਾਨੂੰ ਆਪਣੇ ਆਪ ਪਤਾ ਲੱਗ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਕਿ ਨੀਲਾ ਰੰਗ ਅਨੰਤਤਾ ਦਾ ਰੰਗ ਹੈ ਅਤੇ ਸ਼ਾਂਤੀ ਦਾ ਪ੍ਰਤੀਕ ਹੈ, ਹਰਾ ਰੰਗ ਖੁਸ਼ਹਾਲੀ, ਲਾਲ ਅਤੇ ਪੀਲਾ ਰੰਗ ਜੋਸ਼ ਅਤੇ ਸਫ਼ੇਦ ਰੰਗ ਸ਼ਾਂਤੀ ਦਾ ਪ੍ਰਤੀਕ ਹੈ।

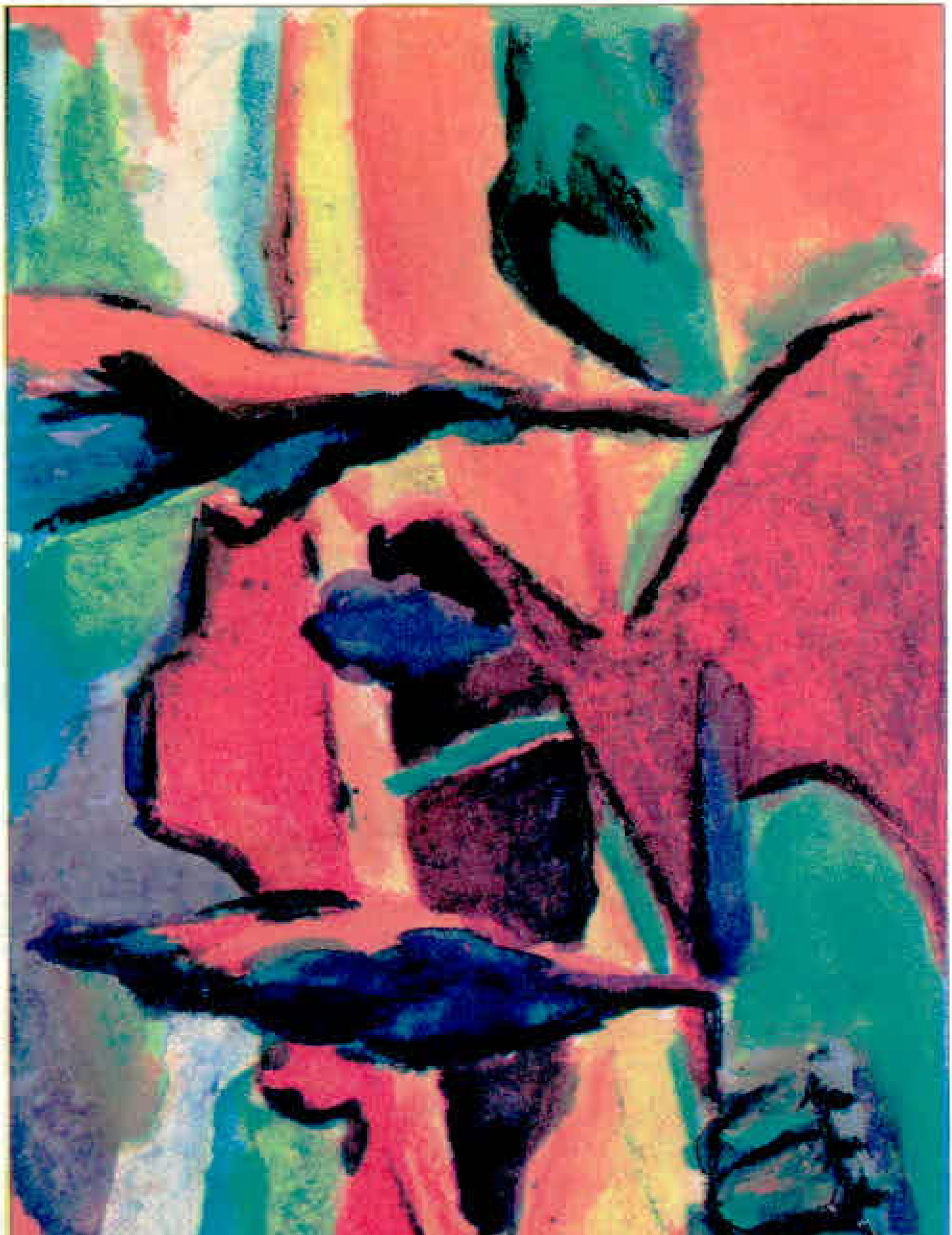
ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਵੱਖ ਵੱਖ ਅਕਾਰ ਦੇ ਚਿੱਤਰ ਬਨਾਉਣ ਦੀ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਮਹੱਤਤਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਅਕਾਰ ਦਾ ਅਨੁਪਾਤ ਠੀਕ ਨਹੀਂ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸ ਦੀ ਡਰਾਇੰਗ ਠੀਕ ਨਹੀਂ ਬਣੇਗੀ ਤਾਂ ਚੰਗਾ ਚਿੱਤਰ ਨਹੀਂ ਬਣਾਇਆ ਜਾ ਸਕੇਗਾ।

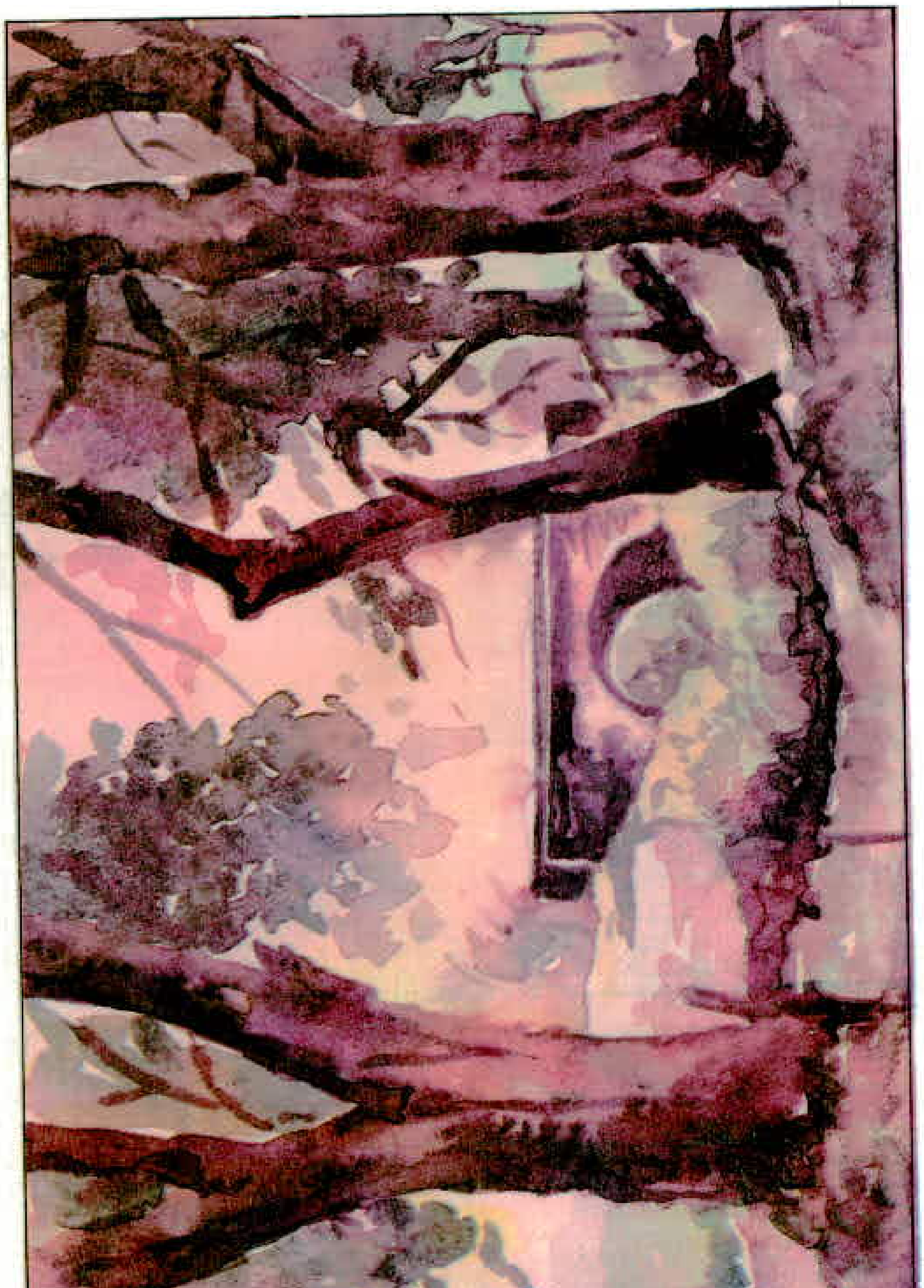
ਸੁੰਦਰ ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿਤਰਣ ਕਰਨ ਲਈ ਠੀਕ ਸੰਯੋਜਨ (Composition) ਵਿੱਥ-ਸੋਝੀ (Perspective) ਖਿਤਿਜ ਰੇਖਾ (Line of Horizon) ਅਤੇ ਧੁੱਪ ਤੇ ਛਾਂ ਦੇ ਸੁਮੇਲ ਦਾ ਖਾਸ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਹੀ ਇੱਕ ਚੰਗਾ ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਤਿਆਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਉਦਾਹਰਣ ਵਜੋਂ ਅਗਲੇ ਪੰਨਿਆਂ ਤੇ ਸੌਖੀ ਅਤੇ ਅਸਾਨ ਵਿੱਧੀ ਦੁਆਰਾ ਇਹ ਚਿੱਤਰ ਬਨਾਉਣ ਦਾ ਢੰਗ ਦੱਸਿਆ ਗਿਆ ਹੈ।

ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਣ ਸਮੇਂ ਕਾਲਪਨਿਕ ਖਿਤਿਜ ਰੇਖਾ (Line of Horizon) ਕਾਗਜ਼ ਦੇ ਅੱਧ ਜਾਂ ਇਸ ਤੋਂ ਥੱਲੇ ਹੀ ਰਖਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਨਾਲ ਚਿੱਤਰ ਬਹੁਤ ਸੁੰਦਰ ਬਣਦਾ ਹੈ। ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵਿੱਥ-ਸੋਝੀ (Perspective) ਦਾ ਵੀ ਖ਼ਾਸ ਮਹੱਤਵ ਹੈ। ਹਮੇਸ਼ਾਂ ਨਜ਼ਦੀਕ ਦੀਆਂ ਵਸਤੂਆਂ ਵੱਡੀਆਂ ਅਤੇ ਦੂਰ ਦੀਆਂ ਛੋਟੀਆਂ ਬਣਾਉਣੀਆਂ ਚਾਹੀਦੀਆਂ ਹਨ।

ਰੋਸ਼ਨੀ ਦਾ ਵੀ ਖ਼ਾਸ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਬਹੁਤ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਣ ਵਿੱਚ ਹਰ ਇੱਕ ਵਸਤੂ ਦੇ ਇੱਕ ਪਾਸੇ ਤੋਂ ਰੋਸ਼ਨੀ ਅਤੇ ਦੂਸਰੇ ਪਾਸੇ ਤੋਂ ਪਰਛਾਵੇਂ (ਸ਼ੇਡ) ਦਿਖਾਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।





ਡਿਜ਼ਾਈਨ

ਡਿਜ਼ਾਈਨ, ਹਰ ਰੋਜ਼ ਵਰਤੋਂ ਦੀਆਂ ਵਸਤੂਆਂ ਨੂੰ ਨਵਾਂ ਅਕਾਰ ਦੇਣ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਸਜਾਉਣ ਨੂੰ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਜੋ ਕਲਾਕਾਰ ਆਪਣੀ ਸੂਝ-ਬੂਝ ਅਤੇ ਕਲਪਨਾ ਦੁਆਰਾ ਰਚਦਾ ਹੈ।

ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਵਿੱਚ ਨਮੂਨਾ ਚਿੱਤਰਨ ਇੱਕ ਉੱਚਾ ਦਰਜਾ ਰੱਖਦਾ ਹੈ। ਉਪਕਰਣਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਅਕਾਰਾਂ ਨੂੰ ਠੀਕ ਢੰਗ ਨਾਲ ਸਜਾਉਣ ਨਾਲ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਬਣਦਾ ਹੈ।

ਪੁਰਾਣੇ ਸਮਿਆਂ ਵਿੱਚ ਇਸ ਕਲਾ ਦੀ ਬਹੁਤ ਮਹਾਨਤਾ ਅਤੇ ਚਰਚਾ ਸੀ। ਉਸ ਸਮੇਂ ਦੀ ਖੁਦਾਈ ਤੋਂ ਇਸ ਗੱਲ ਦਾ ਪਤਾ ਲੱਗਦਾ ਹੈ ਕਿ ਬੁੱਧ ਕਾਲ, ਜੈਨ ਕਾਲ, ਮੋਹਨਜੋਦਾੜੋ ਅਤੇ ਹੱੜਪਾ ਕਾਲ ਦੇ ਸਮੇਂ ਕਲਾਕਾਰ ਨੂੰ ਨਮੂਨਾ ਚਿੱਤਰਣ ਨਾਲ ਕਿੰਨਾ ਪ੍ਰੇਮ ਸੀ। ਪੁਰਾਣੇ ਮੰਦਰ ਇਸ ਕਲਾ ਦੀ ਗਵਾਹੀ ਦਿੰਦੇ ਹਨ। ਕੱਪੜੇ ਤੇ ਬਣੇ ਨਮੂਨੇ, ਘਰ ਦੀ ਸਜਾਵਟ ਇੱਕ ਉੱਚਾ ਦਰਜਾ ਰੱਖਦੇ ਹਨ।

ਅੱਜਕਲ੍ਹ ਦੇ ਸਮੇਂ ਵਿੱਚ ਧਾਰਮਿਕ ਇਮਾਰਤਾਂ ਵਿੱਚ ਅਤੇ ਘਰਾਂ ਵਿੱਚ ਜੋ ਕਾਰੀਗਰ (ਪਲਾਸਟਰ ਆਫ਼ ਪੈਰਿਸ) ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਦੇ ਹਨ, ਉਹ ਵੀ ਵਧੇਰੇ ਮਨ ਖਿੱਚਵੇਂ ਨਮੂਨੇ ਹਨ।

ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਈ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ :

1. ਜਿਉਮੈਟਰੀਕਲ ਨਮੂਨੇ : ਇਹ ਵਰਗ, ਆਇਤ, ਤਿਕੋਨ ਅਤੇ ਚਕਰ ਆਦਿ ਵਿੱਚ ਬਣਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
2. ਕੁਦਰਤੀ ਨਮੂਨੇ : ਇਸ ਵਿੱਚ ਫੁੱਲ, ਪੱਤੀਆਂ ਅਤੇ ਤਣੇ ਆਦਿ ਬਣਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
3. ਪੰਛੀਆਂ ਅਤੇ ਜਾਨਵਰਾਂ ਤੇ ਅਧਾਰਤ ਨਮੂਨੇ : ਇਸ ਵਿੱਚ ਪੰਛੀਆਂ, ਜਾਨਵਰਾਂ ਦੀਆਂ ਆਕ੍ਰਿਤੀਆਂ ਨੂੰ ਜੋੜ ਜੋੜ ਕੇ ਨਮੂਨੇ ਦਾ ਰੂਪ ਦੇ ਕੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਨਿਯਮ :

1. ਸੰਤੁਲਨ (Balancing)

ਇਹ ਨਮੂਨਾ ਬਨਾਉਣ ਦਾ ਮੁਢਲਾ ਨਿਯਮ ਹੈ। ਹਰ ਸ਼ਕਲ ਮੱਧ ਰੇਖਾ ਦੇ ਦੋਵੇਂ ਪਾਸੇ ਇੱਕ ਸਮਾਨ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। (ਇਸ ਨਾਲ ਨਮੂਨਾ ਸੁੰਦਰ ਅਤੇ ਸੰਤੁਲਿਤ ਲਗਦਾ ਹੈ।)

ਜਦੋਂ ਘਰ ਵਿੱਚ ਦੀਵਾਰ ਤੇ ਚਿੱਤਰ ਲਾਉਂਦੇ ਹਾਂ ਤਾਂ ਉਸ ਸਮੇਂ ਬਰਾਬਰ ਰੱਖਦੇ ਹਾਂ ਜੇਕਰ ਇਸ ਗਲ ਦਾ ਧਿਆਨ ਨਾ ਰੱਖਿਆ ਜਾਵੇ ਤਾਂ ਚਿੱਤਰ ਦੀਵਾਰ ਤੇ ਲਗਿਆ ਠੀਕ ਨਹੀਂ ਲੱਗੇਗਾ।

2. ਲੈਅ (Rhythm)

ਜਿਵੇਂ ਸੰਗੀਤ ਵਿੱਚ ਸੁਰ-ਤਾਲ ਦੇ ਸੁਮੇਲ ਨਾਲ ਇੱਕ ਲੈਅ ਸਿਰਜਦੀ ਹੈ, ਉਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਰੇਖਾ ਅਤੇ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਸੁਮੇਲ ਨਾਲ ਵੀ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਲੈਅ ਦੀ ਸਿਰਜਣਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਨਰਿਤ ਸ਼ੈਲੀ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਰੇਖਾ ਵੀ ਘੁੰਮਦੀ ਅਤੇ ਮੋੜ ਖਾਂਦੀ ਹੋਈ ਜਦੋਂ ਬਾਕੀ ਰੇਖਾਵਾਂ ਨਾਲ ਮਿਲ ਕੇ ਨਵੇਂ ਅਕਾਰ ਬਣਾਉਂਦੀ ਹੈ ਜੋ ਰੰਗਾਂ ਨਾਲ ਸ਼ਿੰਗਾਰੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਦੇਖਣ ਵਾਲੇ ਦੀ ਨਜ਼ਰ ਵੀ ਉਸੇ ਨਾਲ ਘੁੰਮਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਲੈਅ (Rhythm) ਹੈ ਜੋ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਨੂੰ ਸੁੰਦਰ ਬਣਾਉਂਦੀ ਹੈ।

3 ਪ੍ਰਬਲਤਾ (Dominance)

ਹਰ ਨਮੂਨੇ ਵਿੱਚ ਕੋਈ ਨਾ ਕੋਈ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਚੀਜ਼ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਜਿਸ ਨੂੰ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਧਿਆਨ ਦੇ ਕੇ ਉਸ ਥਾਂ ਤੇ ਖ਼ਾਸ ਖਿੱਚ ਪੈਦਾ ਕਰਨੀ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਕ੍ਰਿਆ ਨੂੰ ਪ੍ਰਧਾਨਤਾ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਅਸੀਂ ਫੁੱਲ ਪੱਤੀਆਂ ਦੇ ਬਣੇ ਨਮੂਨੇ ਵੇਖੀਏ ਤਾਂ ਸਾਡੀ ਅੱਖ ਪਹਿਲਾਂ ਫੁੱਲ ਤੇ ਜਾਵੇਗੀ। ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦੇ ਵਿਸ਼ਾ-ਵਸਤੂ ਦੀ ਪ੍ਰਬਲਤਾ ਹੋਣੀ ਬਹੁਤ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। ਪ੍ਰਬਲਤਾ ਨੂੰ ਅਕਾਰ ਜਾਂ ਰੰਗ ਦੀ ਟੋਨ ਵਿੱਚ ਅੰਤਰ ਲਿਆ ਕੇ ਪ੍ਰਗਟ ਕਰਕੇ ਦਿਖਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

4. ਪਰਿਵਰਤਨ (Transition)

ਦੋ ਰੇਖਾਵਾਂ ਆਪਸ ਵਿੱਚ ਮਿਲ ਕੇ ਇੱਕ ਇਕਾਈ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਨਵੇਂ ਅਕਾਰ ਨੂੰ ਸਿਰਜਦੀਆਂ ਹਨ। ਇਸ ਨੂੰ ਪਰਿਵਰਤਨ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਇਸ ਦਾ ਬਹੁਤ ਮਹਤੱਵ ਹੈ।

5. ਦੁਹਰਾਈ (Repetition)

ਕਿਸੇ ਵੀ ਨਮੂਨੇ ਦੀ ਇਕਾਈ ਦੀ ਦੁਹਰਾਈ ਨਾਲ ਹੀ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਬਣਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਹਰ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਦੁਹਰਾਈ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

6. ਅਨੁਪਾਤ (Ratio)

ਅਨੁਪਾਤ ਦਾ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦੀ ਸੁੰਦਰਤਾ ਵਿੱਚ ਬਹੁਤ ਯੋਗਦਾਨ ਹੈ। ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦੇ ਅਕਾਰ ਦਾ ਬਾਕੀ ਬਚੇ ਖਾਲੀ ਕਾਗਜ਼ ਨਾਲ, ਰੰਗ ਦਾ ਰੰਗ ਨਾਲ, ਰੋਸ਼ਨੀ ਦਾ ਪਰਛਾਵੇਂ ਨਾਲ ਆਪਸੀ ਸਬੰਧ ਅਨੁਪਾਤ ਅਖਵਾਉਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਦਾ ਸੁਮੇਲ ਹੀ ਇੱਕ ਚੰਗਾ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਸਿਰਜਦਾ ਹੈ।

ਰੰਗ (Colouring) :

ਰੰਗ ਕੁਦਰਤ ਦੀ ਮਨੁੱਖ ਨੂੰ ਵੱਡੀ ਦੇਣ ਹੈ। ਸੰਸਾਰ ਦੀ ਹਰ ਵਸਤੂ ਰੰਗਾਂ ਕਰਕੇ ਹੀ ਸੋਹਣੀ ਲਗਦੀ ਹੈ। ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵੀ ਰੰਗਾਂ ਕਾਰਨ ਹੀ ਸੁੰਦਰ ਅਤੇ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਬਣਦੇ ਹਨ। ਰੰਗਾਂ ਬਿਨਾਂ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦਾ ਕੋਈ ਮਹੱਤਵ ਨਹੀਂ।

ਕੁਦਰਤ ਨੇ ਰੋਸ਼ਨੀ ਵਿੱਚ ਸੱਤ ਰੰਗ ਦਿੱਤੇ ਹਨ। ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਤਿੰਨ ਮੂਲ ਰੰਗ (ਲਾਲ, ਨੀਲਾ ਅਤੇ ਪੀਲਾ) ਹਨ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਆਪਸ ਵਿੱਚ ਮਿਲਾ ਕੇ ਅਣਗਿਣਤ ਰੰਗ ਬਣਦੇ ਹਨ। ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਬਾਰੇ ਪਿਛਲੀਆਂ ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਵਿੱਚ ਪੜ੍ਹ ਚੁੱਕੇ ਹਾਂ। ਗਰਮ ਰੰਗ (ਲਾਲ, ਪੀਲਾ, ਸੰਤਰੀ) ਅਤੇ ਠੰਡੇ ਰੰਗ (ਨੀਲਾ, ਹਰਾ, ਜਾਮਨੀ) ਬਾਰੇ ਵੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿੱਤੀ ਜਾ ਚੁੱਕੀ ਹੈ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਢੁਕਵੇਂ ਸੁਯੋਗ ਦੀ ਵਰਤੋਂ, ਸੁੰਦਰ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦੀ ਰਚਨਾ ਲਈ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ।

ਰੰਗ ਭਰਨ ਦੀ ਵਿਧੀ :

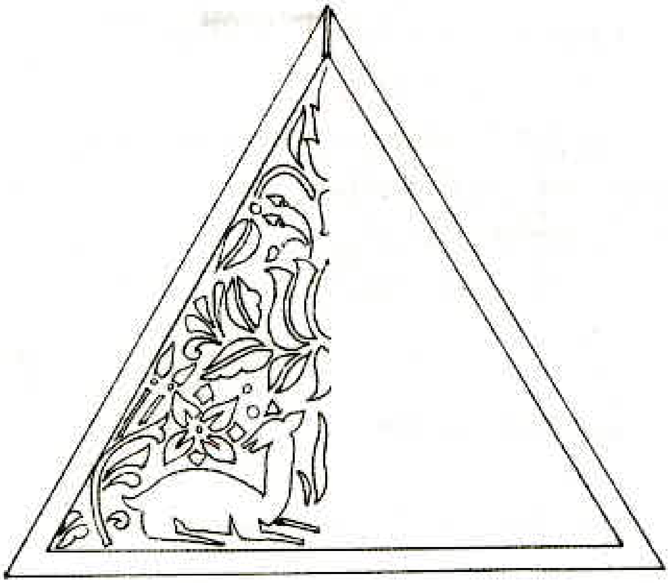
1. ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਸਾਦਾ ਰੰਗ ਵਰਤੋਂ, ਫੇਰ ਉਸਨੂੰ ਸ਼ੇਡਾਂ ਵਿੱਚ ਵਰਤੋਂ।
2. ਰੰਗ ਜ਼ਿਆਦਾ ਪਤਲੇ ਨਾਂ ਵਰਤੋ।
3. ਰੰਗ ਉੱਪਰ ਤੋਂ ਹੇਠਾਂ ਵੱਲ ਕਰੋ।

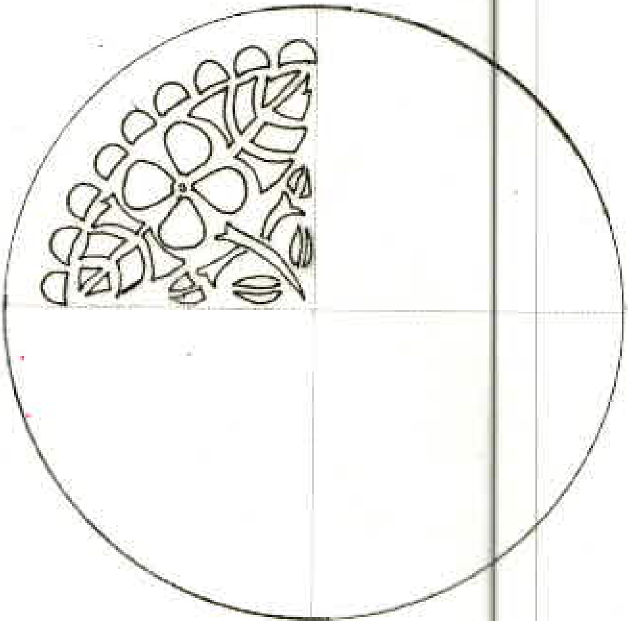
4. ਇੱਕ ਰੰਗ ਸੁੱਕ ਜਾਣ ਤੇ ਦੂਜਾ ਰੰਗ ਵਰਤੋ।
5. ਰੰਗ ਭਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਵਾਧੂ ਕਾਗਜ਼ ਤੇ ਭਰਕੇ ਦੇਖੋ।

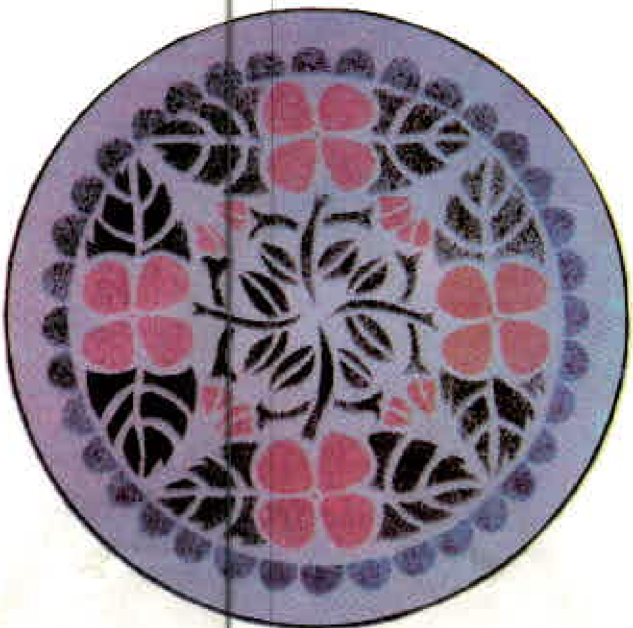
ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ (Colour Scheme)

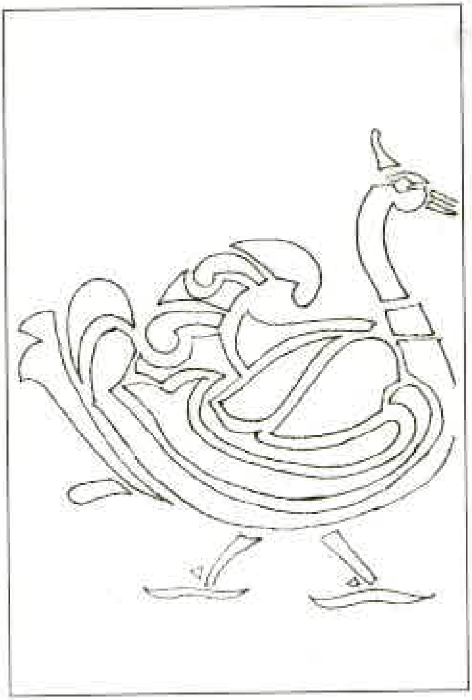
ਇੱਕ ਚੰਗੀ ਰੰਗ ਯੋਜਨਾਂ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਸੁੰਦਰ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਦੀਂ ਵੀ ਨਹੀਂ ਬਣ ਸਕਦਾ। ਇਸ ਲਈ ਗਰਮ ਅਤੇ ਠੰਡੇ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਯੋਗ ਸੰਤੁਲਨ ਨਾਲ ਹੀ ਚੰਗੀ ਰੰਗ ਯੋਜਨਾਂ ਬਣ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ ਦੀਆਂ ਹੇਠ ਲਿੱਖੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਹਨ :

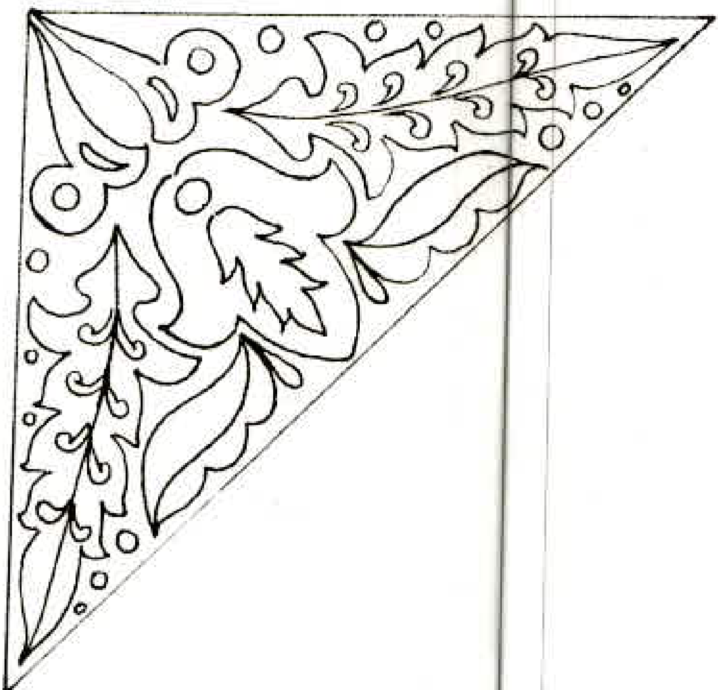
1. **ਇਕ ਰੰਗੀ ਯੋਜਨਾ :** ਇਸ ਵਿੱਚ ਇੱਕੋ ਰੰਗ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਗਹਿਰੇ ਅਤੇ ਹਲਕੇ ਸ਼ੇਡ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
2. **ਵਿਰੋਧੀ ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ :** ਇਸ ਵਿੱਚ ਗਰਮ ਅਤੇ ਠੰਡੇ ਵਿਰੋਧੀ ਰੰਗਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ, ਜਿਵੇਂ ਸੰਤਰੀ ਅਤੇ ਨੀਲਾ।
3. **ਇਕਸਾਰ ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ :** ਇਸ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਵਰਗ ਦੇ ਇਕਸਾਰਤਾ ਵਾਲੇ ਰੰਗ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ, ਜਿਵੇਂ ਪੀਲਾ ਅਤੇ ਹਰਾ, ਜਾਮਨੀ ਅਤੇ ਨੀਲਾ ਆਦਿ।

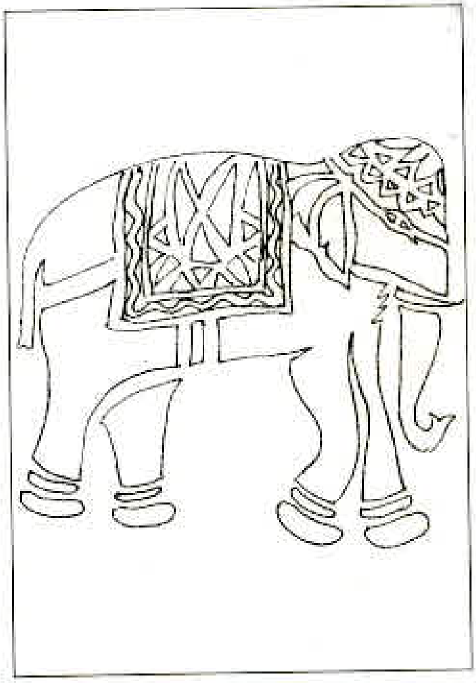


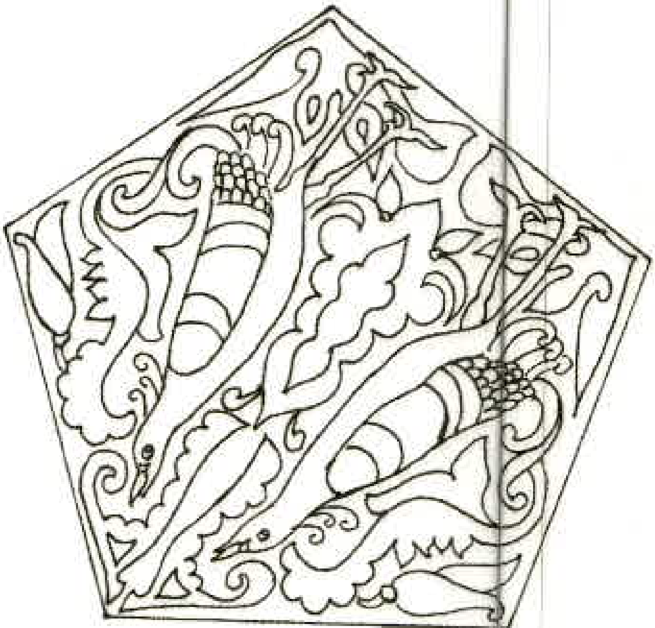


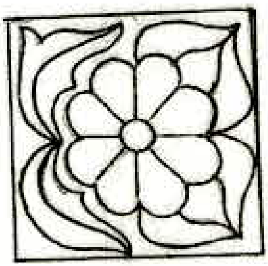


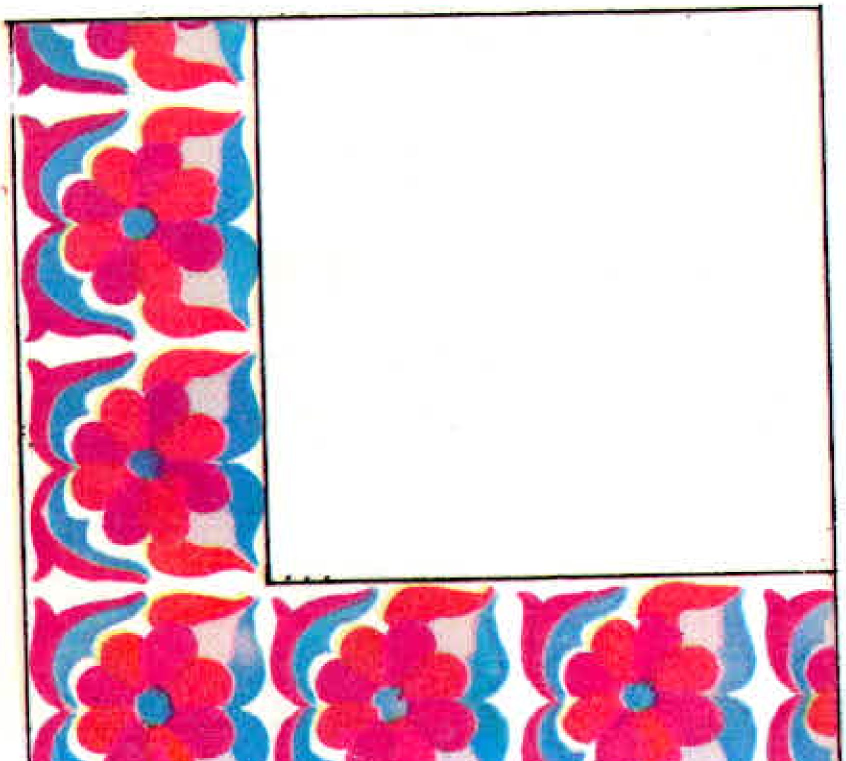


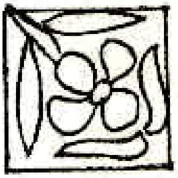


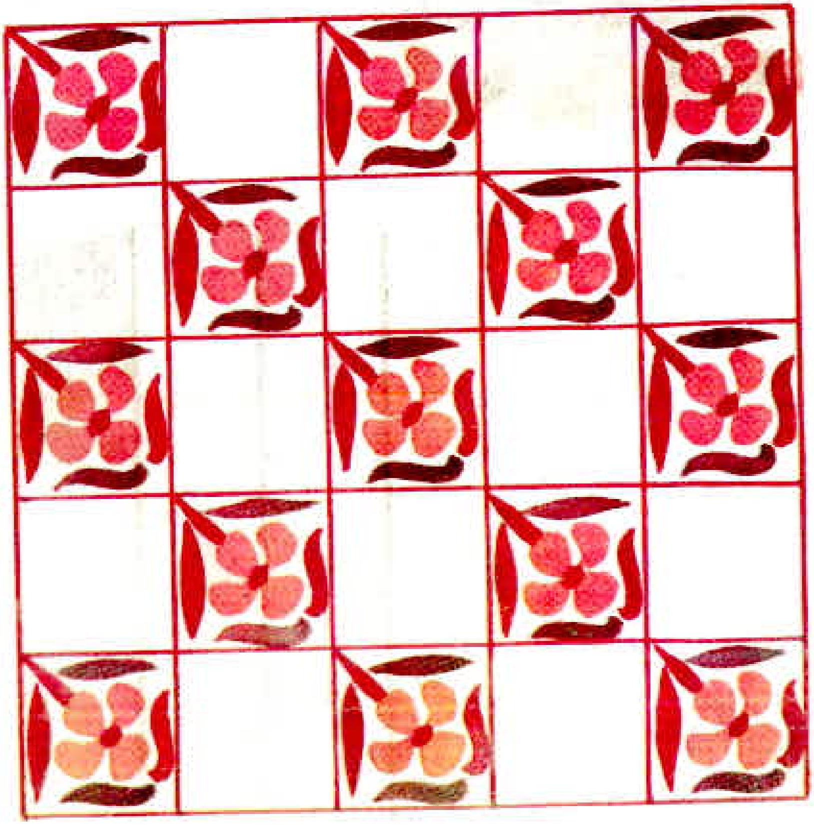


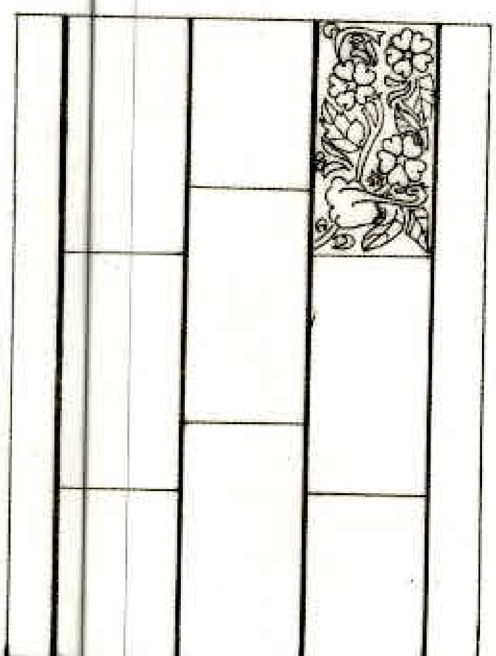












ਪੋਸਟਰ ਡਿਜ਼ਾਈਨਿੰਗ

ਆਧੁਨਿਕ ਯੁੱਗ ਵਿੱਚ ਪੋਸਟਰ ਡਿਜ਼ਾਈਨਿੰਗ ਦਾ ਬਹੁਤ ਮਹੱਤਵ ਹੈ। ਜ਼ਿੰਦਗੀ ਦੇ ਹਰ ਖੇਤਰ ਲਈ ਪੋਸਟਰ ਅਹਿਮ ਭੂਮਿਕਾ ਨਿਭਾਉਂਦੇ ਹਨ। ਛੋਟੇ ਪੋਸਟਰ ਤੋਂ ਲੈ ਕੇ ਵੱਡੇ ਪੋਸਟਰ (Hoardings) ਤੱਕ ਆਪਣੇ ਖੇਤਰ ਦੀ ਅਗਾਂਹ ਵਧੂ ਸੋਚ ਨੂੰ ਲੋਕਾਂ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚਾਉਂਦੇ ਹਨ ਭਾਵੇਂ ਉਹ ਸਿੱਖਿਆ, ਵਿਕਾਸ, ਖੇਤੀ, ਉਦਯੋਗ, ਵਪਾਰ, ਖੇਡਾਂ, ਸਾਇੰਸ, ਪਰਿਵਾਰ ਨਿਯੋਜਨ, ਦੂਰ ਸੰਚਾਰ ਜਾਂ ਅਨੇਕਾਂ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੇ ਸੁਨੇਹੇ ਹੋਣ। ਪੋਸਟਰ ਸਮਾਜ ਵਿੱਚ ਆਪਣੀ ਨਿਵੇਕਲੀ ਥਾਂ ਬਣਾ ਚੁੱਕੇ ਹਨ।

ਪੋਸਟਰ ਸਮਾਜਿਕ ਕੁਰੀਤੀਆਂ ਜਿਵੇਂ ਨਸ਼ੇ, ਦਾਜ ਅਤੇ ਭਰੂਣ ਹੱਤਿਆ ਵਰਗੇ ਕੁਕਰਮ ਨੂੰ ਠੱਲ੍ਹ ਪਾਉਣ ਦਾ ਸੰਦੇਸ਼ ਜਨ-ਜਨ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚਾਉਣ ਹਿਤ ਸਮਾਜਿਕ ਚੇਤਨਾ ਦਾ ਵੀ ਕੰਮ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਸ਼ਤਾਬਦੀ ਸਮਾਰੋਹ, ਓਲਿੰਪਕ ਖੇਡਾਂ, ਪੰਜਾਬ ਖੇਡਾਂ, ਵਾਤਾਵਰਣ ਦੀ ਸੰਭਾਲ, ਸਭਿਆਚਾਰ ਆਦਿ ਲਈ ਵੀ ਪੋਸਟਰ ਹੀ ਉਤਸ਼ਾਹਤ ਕਰਦੇ ਹਨ।

ਇੱਕ ਚੰਗਾ ਪੋਸਟਰ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਗੁਣ ਲੋੜੀਂਦੇ ਹਨ :-

1. **ਵਿਉਂਤ ਅਤੇ ਸੰਯੋਜਨ (Planning & Composition)** :- ਪੋਸਟਰ ਦੇ ਵਿਸ਼ੇ ਮੁਤਾਬਕ, ਮਨ ਵਿੱਚ ਉਸਦੀ ਰਚਨਾ ਦੀ ਵਿਉਂਤ ਕਰਦੇ ਹੋਏ, ਸੰਤੁਲਤ (Balanced) ਅਤੇ ਸੰਯੋਜਤ (Composed) ਕਾਗਜ਼ ਵੰਡ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।
2. **ਚਿੱਤਰ (Illustration)** :- ਪੋਸਟਰ ਦੇ ਵਿਸ਼ੇ ਮੁਤਾਬਕ ਢੁਕਵਾਂ ਚਿੱਤਰ ਬਹੁਤ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। ਪੜ੍ਹਨ ਨਾਲੋਂ ਸੰਦੇਸ਼ ਦੀ ਦਿੱਖ ਦਾ ਜ਼ਿਆਦਾ ਅਸਰ ਪੈਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਪੋਸਟਰ ਵਿੱਚ ਚਿੱਤਰ (illustration) ਦਾ ਬਹੁਤ ਮਹੱਤਵ ਹੈ।
3. **ਲਿਖਾਈ (Lettering)** :- ਪੋਸਟਰ ਤੇ ਸੰਦੇਸ਼, ਬਹੁਤ ਸੁੰਦਰ ਅਤੇ ਉੱਘੜਵੀਂ ਲਿਖਾਈ ਵਿੱਚ ਲਿਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਜੋ ਦੂਰੋਂ ਪੜ੍ਹਿਆ ਜਾ ਸਕੇ।
4. **ਕਾਵਿ-ਟੋਟਾ (Slogan)** :- ਵਿਸ਼ੇ ਨਾਲ ਸਬੰਧਤ ਇੱਕ ਛੋਟਾ ਜਿਹਾ ਢੁਕਵਾਂ ਕਾਵਿ ਟੋਟਾ ਪੋਸਟਰ ਨੂੰ ਬਹੁਤ ਰੋਚਕ ਬਨਾਉਣ ਵਿੱਚ ਬਹੁਤ ਸਹਾਈ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
5. **ਰੰਗਯੋਜਨਾ (Colour Scheme)** :- ਪੋਸਟਰ ਦੇ ਵਿਸ਼ੇ ਮੁਤਾਬਕ ਹੀ ਢੁਕਵੀਂ, ਉਘੜਵੀਂ ਅਤੇ ਸੁੰਦਰ ਰੰਗ-ਯੋਜਨਾ ਹੋਣੀ ਬਹੁਤ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹੈ। ਇਸ ਨਾਲ ਹੀ ਪੋਸਟਰ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਅਤੇ ਨਜ਼ਰ ਖਿੱਚਣ ਵਾਲਾ (Eye Catching) ਬਣਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਸੰਦੇਸ਼ ਦਰਸ਼ਕ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚਾਉਣ ਵਿੱਚ ਸਹਾਈ ਸਿੱਧ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਉਪਰੋਕਤ ਨੁਕਤਿਆਂ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਦੇ ਹੋਏ ਇੱਕ ਵਧੀਆ ਪੋਸਟਰ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

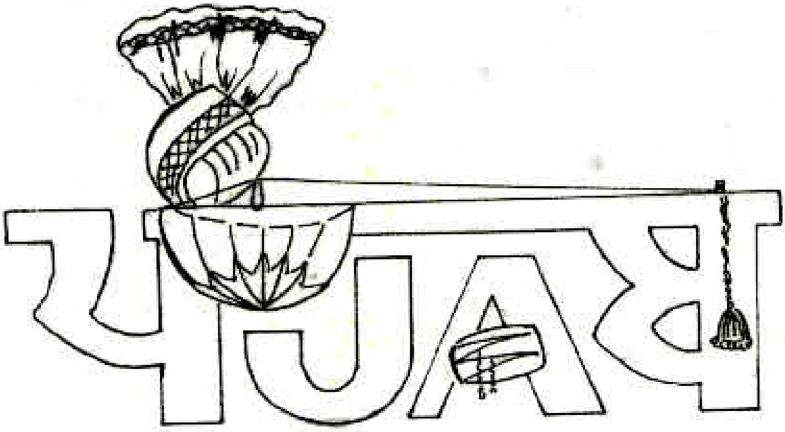
ਪੋਸਟਰ ਕਲਾ ਦਾ ਮਨੋਰਥ, ਬਹੁਤ ਥੋੜ੍ਹੇ ਸਮੇਂ ਵਿੱਚ, ਬਹੁਤ ਥੋੜ੍ਹੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚ, ਦਿਲ ਖਿੱਚਵੇਂ ਅਤੇ ਆਕਰਸ਼ਕ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਸੰਦੇਸ਼ ਜਨ-ਸਧਾਰਨ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚਾਉਣਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਇੱਕ ਦਿੱਖ ਦਾ ਮਾਧਿਅਮ

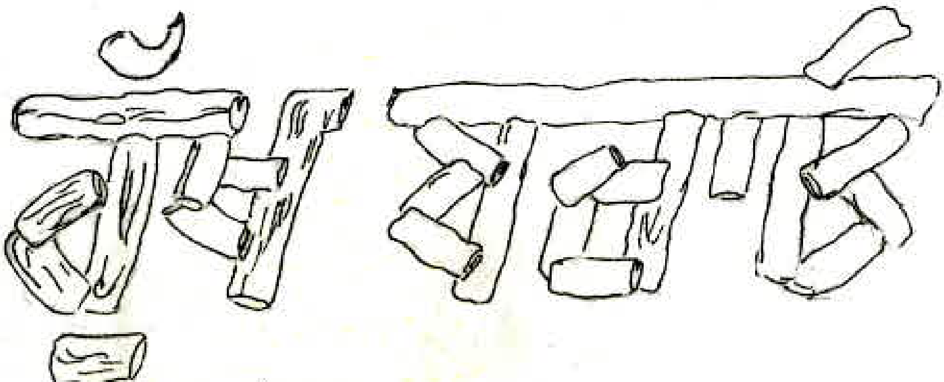
(Visual Media) ਹੈ ਜਿਸ ਦੀ ਮਨ ਤੇ ਸਿੱਧੀ ਪਹੁੰਚ (Direct Approach) ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਪੋਸਟਰ ਰਾਹੀਂ ਸੰਦੇਸ਼ ਮਾਨਸਿਕਤਾ ਨੂੰ ਸਿੱਧਾ ਟੁੰਬਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਲਈ ਹੋਰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਮਾਧਿਅਮ ਨਾਲੋਂ, ਸਮਾਜਿਕ ਚੇਤਨਾ ਲਈ ਪੋਸਟਰ ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾ ਅਤੇ ਸਭ ਤੋਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਹਿੱਸਾ ਪਾਉਂਦੇ ਹਨ।

ਸਮਾਜਿਕ ਚੇਤਨਾ ਲਈ ਲਿੱਖੀਆਂ ਪੁਸਤਕਾਂ ਪੜ੍ਹਨ ਲਈ ਜਾਂ ਇਸ ਸੰਬੰਧੀ ਕੋਈ ਭਾਸ਼ਨ ਸੁਣਨ ਲਈ, ਰੇਡੀਓ ਜਾਂ ਟੀ.ਵੀ. ਤੇ ਕੋਈ ਪ੍ਰੋਗ੍ਰਾਮ ਦੇਖਣ ਜਾਂ ਸੁਣਨ ਲਈ ਕੁਝ ਫ਼ੁਰਸਤ ਦਾ ਸਮਾਂ ਲੋੜੀਂਦਾ ਹੈ।

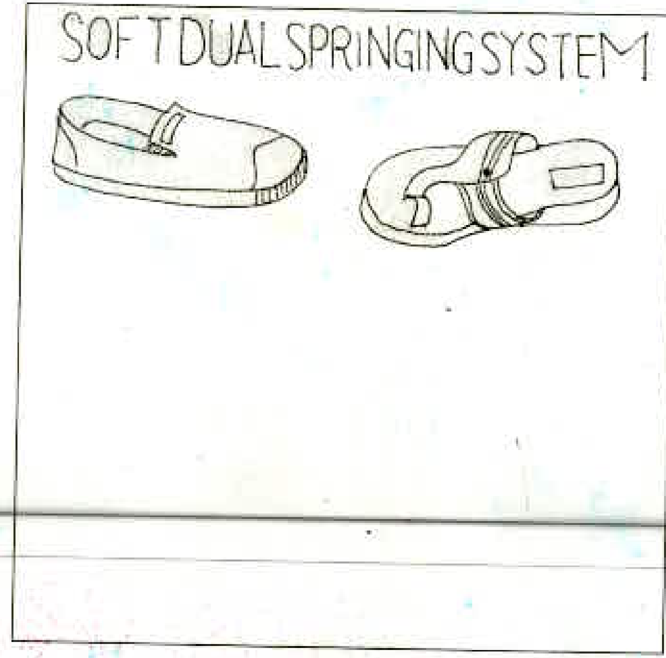
ਪਰ ਪੋਸਟਰ ਤਾਂ ਰਾਹ ਜਾਂਦੇ ਰਾਹੀਗੀਰਾਂ ਦੀ ਸਰਸਰੀ ਪਈ ਇੱਕ ਨਜ਼ਰ ਨਾਲ ਹੀ ਆਪਣਾ ਸੰਦੇਸ਼ ਉਨ੍ਹਾਂ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚਾ ਕੇ ਬਹੁਤ ਥੋੜ੍ਹੇ ਸਮੇਂ ਵਿੱਚ ਹੀ ਆਪਣਾ ਕੰਮ ਕਰ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।

ਸਮਾਜਿਕ ਪੱਖ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਵਪਾਰਿਕ ਪੱਖ ਵਿੱਚ ਵੀ ਪੋਸਟਰ ਕਲਾ ਦੀ ਪ੍ਰਮੁੱਖ ਭੂਮਿਕਾ ਹੈ। ਹਰ ਦੇਸ਼ ਦੀ ਉਦਯੋਗਿਕ ਪ੍ਰਗਤੀ ਦਾ ਆਧਾਰ ਵੀ ਪੋਸਟਰ ਹੀ ਹਨ। ਹਰ ਖੇਤਰ ਦੇ ਹਰ ਉਤਪਾਦਨ ਦੀ ਵਿੱਕਰੀ ਦਾ ਮੂਲ ਆਧਾਰ ਪੋਸਟਰ ਹੀ ਹਨ। ਕਿਉਂਕਿ ਪੋਸਟਰਾਂ ਰਾਹੀਂ ਹੀ ਕਿਸੇ ਵੀ ਉਤਪਾਦਨ ਦੀ ਮਸ਼ਹੂਰੀ ਤੋਂ ਹੀ ਲੋਕ ਉਸ ਤੋਂ ਜਾਣੂੰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਉਸਦੀ ਵਿਕਰੀ ਸੰਭਵ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਆਧੁਨਿਕ ਜੀਵਨ ਦੇ ਪੋਸਟਰ ਪ੍ਰਮੁੱਖ ਅੰਗ ਹਨ।





SOFT DUAL SPRINGING SYSTEM


SOFT DUAL SPRINGING SYSTEM

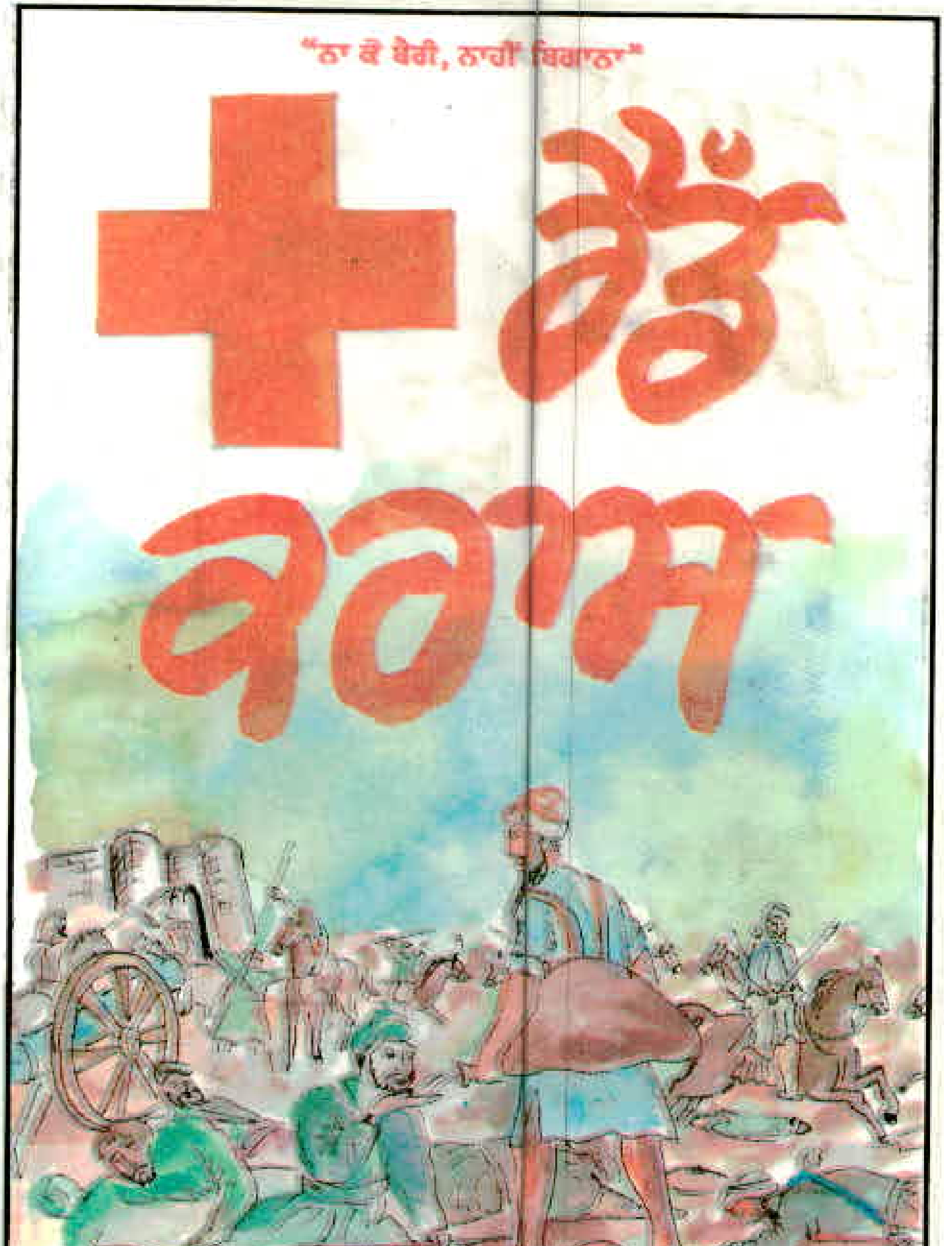
ਖੂਨ ਦਾਨ
ਕਰੋ

ਸਮਰਤ ਸੈ

शारीरिक ज्ञान

पूहमी
पंछी

ਰੰਗਲਾ
ਪੰਜਾਬ



"ਨਾ ਕੋ ਬੈਰੀ, ਨਾਹੀ ਬਿਗਾਨਾ"
ਰੈਡ
ਕਰਾਸ

ਖ਼ੂਨ ਦਾਨ

ਵਿਸ਼ਵ ਕਲਿਆਣ

रक्त
दान करें

RESPECT THE ELDERS

ਪੰਜਾਬ ਗੇਮਜ਼

ਛੋਟਾ ਪਰਿਵਾਰ

ਸੁਖੀ ਪਰਿਵਾਰ

DEMON