

# ਚਿੱਤਰਕਲਾ

(ਦਸਵੀਂ ਸ਼੍ਰੇਣੀ ਲਈ)



ਇਹ ਪੁਸਤਕ ਪੰਜਾਬ ਸਰਕਾਰ ਦੁਆਰਾ ਮੁਫਤ ਦਿੱਤੀ  
ਜਾਣੀ ਹੈ ਅਤੇ ਵਿਕਾਊ ਨਹੀਂ ਹੈ।



**ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ**

**ਸਾਹਿਬਜ਼ਾਦਾ ਅਜੀਤ ਸਿੰਘ ਨਗਰ**

© ਪੰਜਾਬ ਸਰਕਾਰ

ਐਡੀਸ਼ਨ : 2020-21

ਐਡੀਸ਼ਨ : 2025-26 ..... ਕਾਪੀਆਂ

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

- ਲੇਖਕ :** ਸ. ਗੁਰਪ੍ਰੀਤ ਸਿੰਘ ਨਾਮਧਾਰੀ (ਨੈਸ਼ਨਲ ਐਵਾਰਡੀ)  
ਡਰਾਇੰਗ ਟੀਚਰ, ਸਰਕਾਰੀ ਮਾਡਲ ਹਾਈ ਸਕੂਲ, ਨਾਭਾ (ਪਟਿਆਲਾ)
- ਸੋਧਕ :** 1. ਸ. ਸਰਬਜੀਤ ਸਿੰਘ – ਰਿਟਾਇਰਡ ਆਰਟ ਐਂਡ ਕਰਾਫਟ ਟੀਚਰ  
2. ਸ. ਗੁਰਮੇਲ ਸਿੰਘ – ਰਿਟਾਇਰਡ (ਚੀਫ਼ ਆਰਟਿਸਟ)  
ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ।  
3. ਸ੍ਰੀ ਕੇਵਲ ਕ੍ਰਿਸ਼ਨ – ਰਿਟਾਇਰਡ ਆਰਟਸ ਐਂਡ ਕਰਾਫਟ ਟੀਚਰ
- ਸੰਪੋਜਕ :** ਸ. ਮਨਜੀਤ ਸਿੰਘ ਢਿੱਲੋਂ, ਆਰਟਿਸਟ  
ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ 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 ਫੌਜਦਾਰੀ ਜੁਰਮ ਹੈ।

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

ਇਹ ਪੁਸਤਕ ਪੰਜਾਬ ਸਰਕਾਰ ਦੁਆਰਾ ਮੁਫਤ ਦਿੱਤੀ  
ਜਾਣੀ ਹੈ ਅਤੇ ਵਿਕਾਊ ਨਹੀਂ ਹੈ।

**ਸਕੱਤਰ,** ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ, ਵਿੱਦਿਆ ਭਵਨ, ਫੇਜ਼-8 ਸਾਹਿਬਜ਼ਾਦਾ ਅਜੀਤ ਸਿੰਘ ਨਗਰ- 160002 ਰਾਹੀਂ  
ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਿਤ ਅਤੇ ਮੈਸ. ਪੀ.ਆਰ.ਪੀ. ਪ੍ਰਿੰਟਰਜ਼, ਜਲੰਧਰ ਦੁਆਰਾ ਛਾਪੀ ਗਈ।



## ਦੋ ਸ਼ਬਦ

ਪੱਥਰ ਯੁੱਗ ਤੋਂ ਲੈ ਕੇ ਆਧੁਨਿਕ ਯੁੱਗ ਤੱਕ ਮਨੁੱਖੀ ਸਭਿਆਤਾਵਾਂ ਦੀ ਉਨੱਤੀ 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, ਗਹਿਣੇ, ਹਥਿਆਰ, ਖਿਡੌਣੇ ਅਤੇ ਕਪੜਿਆਂ ਦੀ ਸ਼ਕਲ ਵਿੱਚ ਆਪਣੇ ਅੰਦਰ ਸਾਂਭੀ ਬੈਠੀ ਹੈ ਜੋ ਦੁਨੀਆਂ ਭਰ ਦੇ ਅਜਾਇਬ ਘਰਾਂ ਦੀ ਸ਼ਾਨ ਹਨ। ਮੋਹਿਨਜੋ-ਦੜੋ, 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 ਜਾਗ੍ਰਿਤ 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 ਸ਼ਾਮਲ ਕਰ ਦਿੱਤਾ ਗਿਆ ਹੈ, ਜੋ ਭਵਿੱਖ ਵਿੱਚ ਇੰਜੀਨੀਅਰਿੰਗ, ਆਰਕੀਟੈਕਚਰ, 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 ਸਫਲ ਸਿੱਧ ਹੋਵੇਗਾ। ਖੇਤਰ ਵਿੱਚੋਂ ਇਸ ਸੰਬੰਧੀ ਮਾਹਿਰਾਂ ਦੀਆਂ ਟਿੱਪਣੀਆਂ ਅਤੇ ਸੁਝਾਵਾਂ ਦਾ ਸਵਾਗਤ ਹੈ।

ਚੇਅਰਮੈਨ

ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ

‘ਸਮਾਜਿਕ ਨਿਆਂ, ਅਧਿਕਾਰਤਾ ਅਤੇ ਘੱਟ ਗਿਣਤੀ ਵਿਭਾਗ’ ਪੰਜਾਬ।

## ਵਿਸ਼ਾ ਸੂਚੀ (CONTENTS)

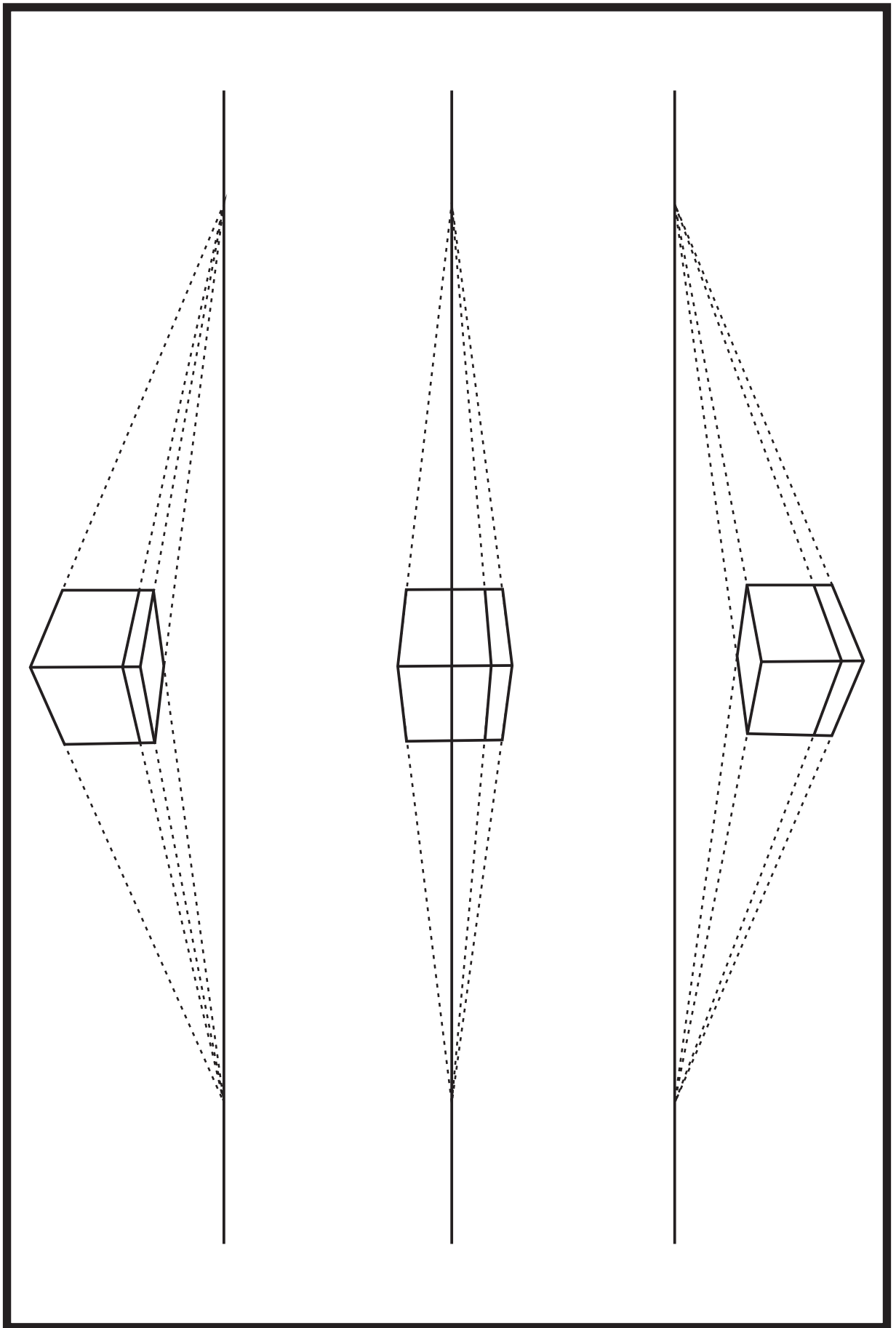
ਕ੍ਰਮ ਸੰਖਿਆ	ਅਧਿਆਇ	ਪੰਨਾ ਨੰ.
1.	ਵਸਤੂ ਚਿੱਤਰਨ (ਮਾਡਲ ਡਰਾਈਂਗ)	1-31
2.	ਸਕੈਚਿੰਗ ਅਤੇ ਬਣਾਵਟ	32-59
3.	ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਣ	60-73
4.	ਡਿਜ਼ਾਈਨ	74-88
5.	ਪੋਸਟਰ ਅਤੇ ਲੇਅ-ਆਊਟ	89-106

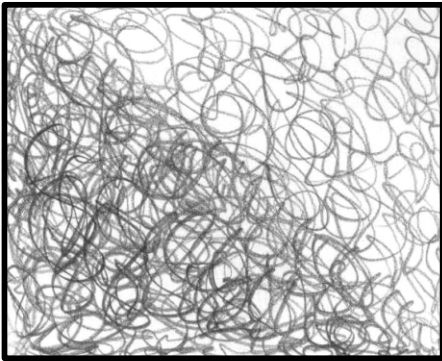
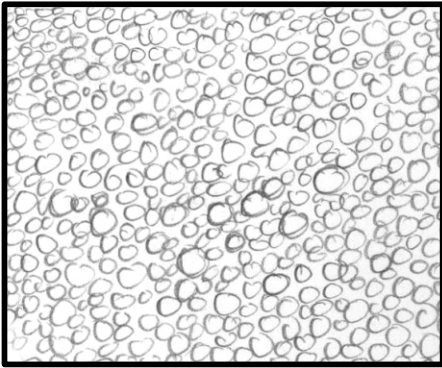
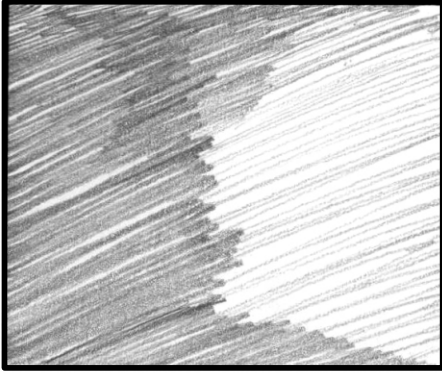
## ਵਸਤੂ ਚਿੱਤਰਨ-(ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ)

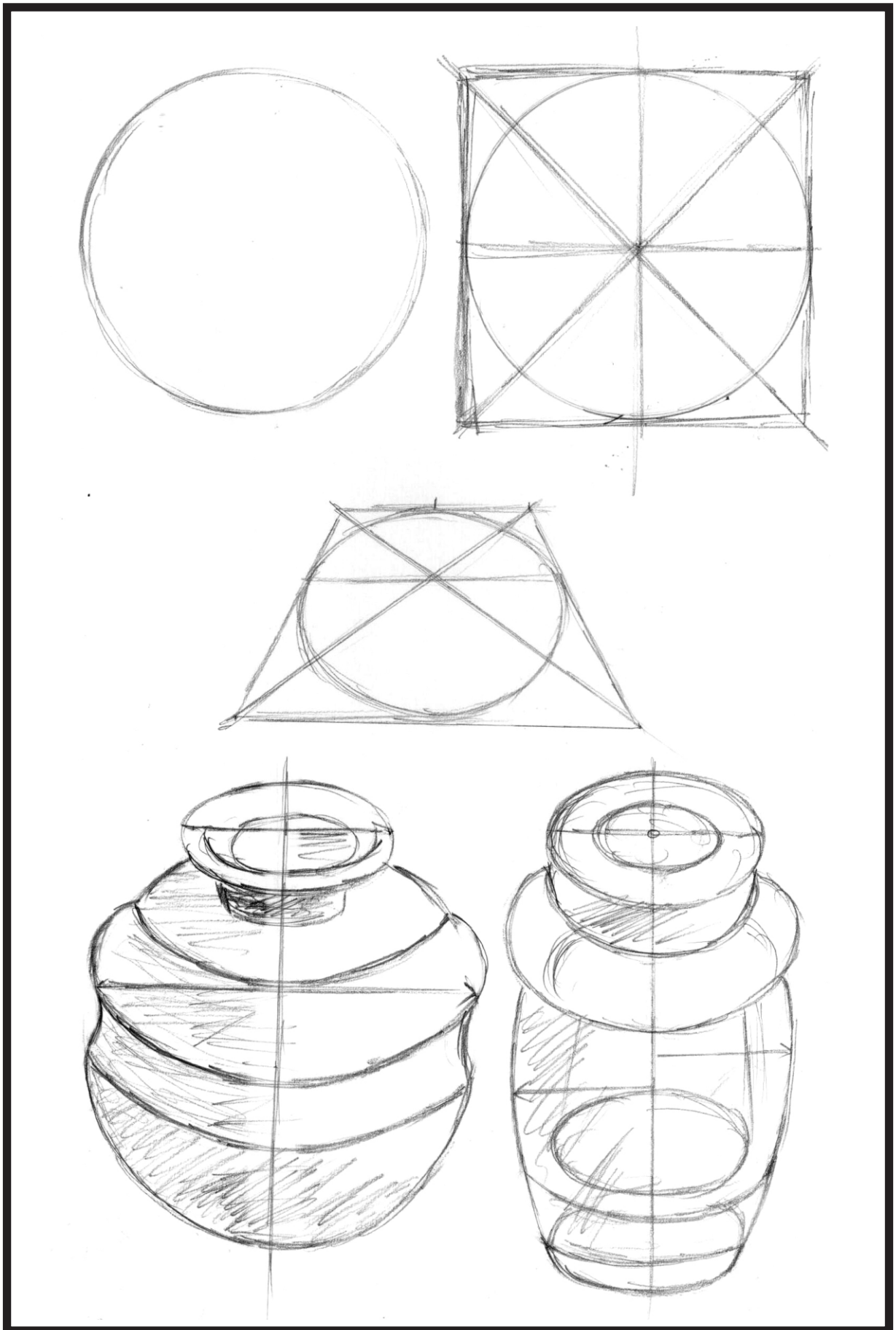
ਬੇਜਾਨ ਚੀਜ਼ਾਂ ਨੂੰ ਤਰਤੀਬ ਅਨੁਸਾਰ ਆਪਣੇ ਸਾਹਮਣੇ ਰੱਖ ਕੇ ਚਿੱਤਰਨ ਦੀ ਕਲਾ ਨੂੰ ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

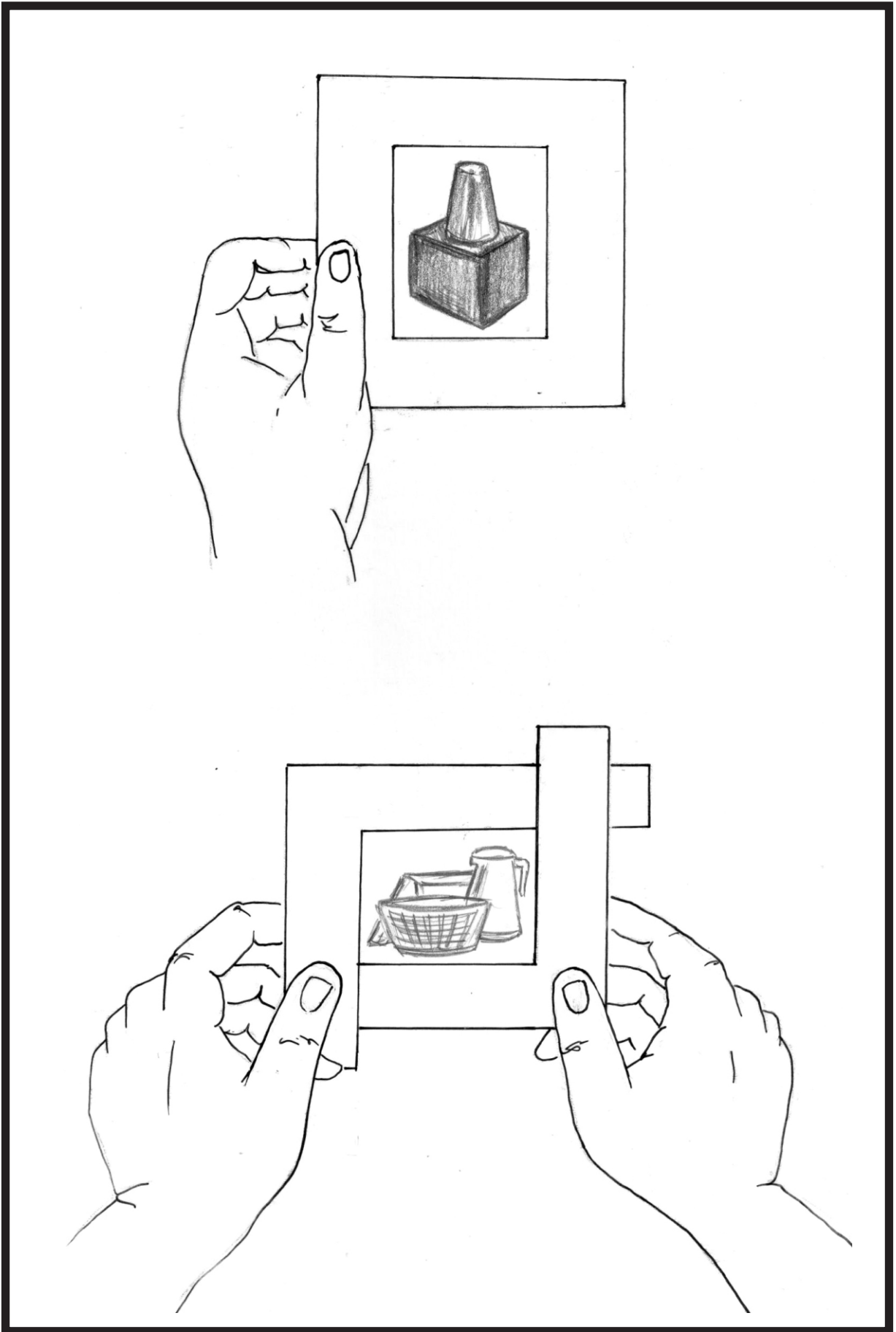
ਇਸ ਵਿੱਚ ਕੁੱਝ ਇੱਕ ਵਸਤੂਆਂ ਨੂੰ ਇਕੱਠੀਆਂ ਰੱਖ ਕੇ ਚਿੱਤਰਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ ਦੁਆਰਾ ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ ਦੇ ਮੁੱਢਲੇ ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਮਿਲਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਤਿੰਨ ਵਸਤੂਆਂ (ਇੱਕ ਗੋਲ, ਇੱਕ ਆਇਤ ਅਤੇ ਇੱਕ ਵਰਗਾਕਾਰ) ਨੂੰ ਸਾਹਮਣੇ ਰੱਖ ਕੇ ਚਿੱਤਰਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ ਕਰਨ ਲਈ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

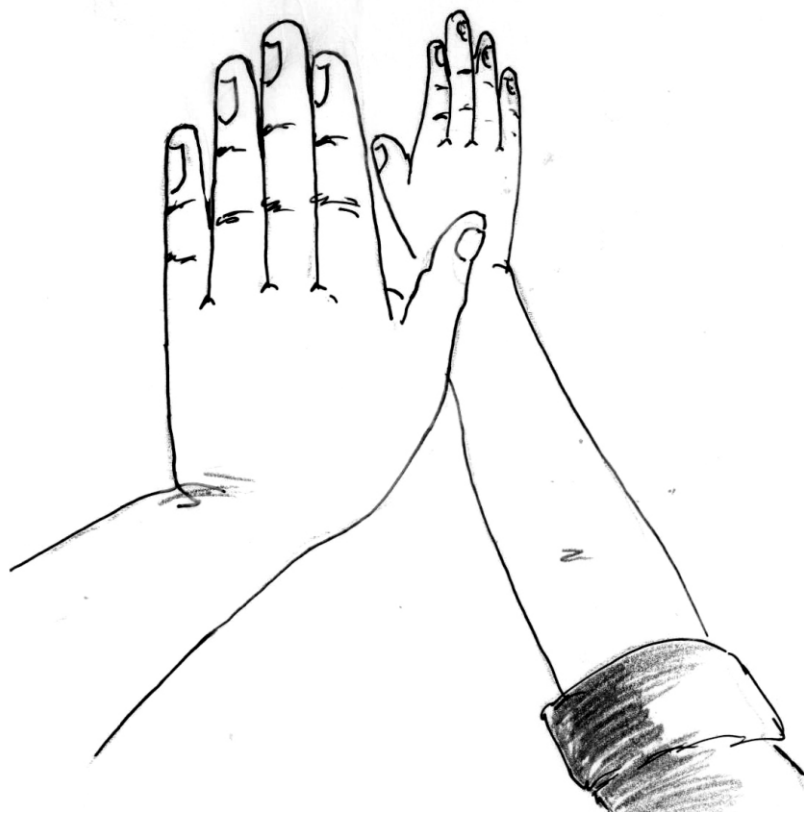
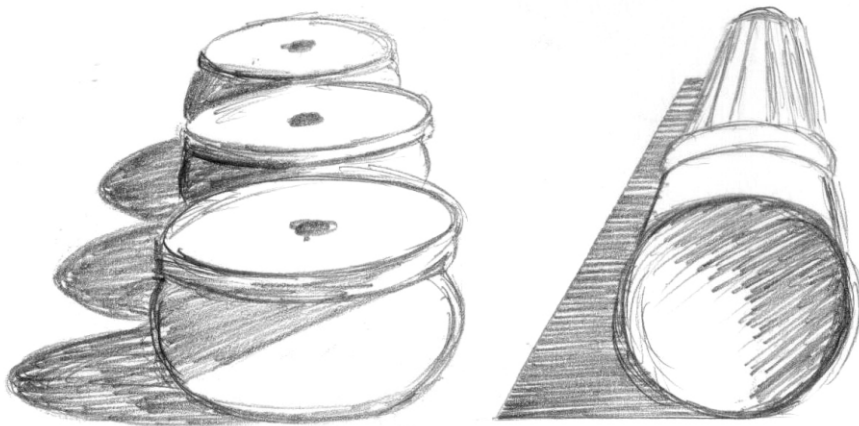
1. **ਨਿਰੀਖਣ :-** ਪਹਿਲਾਂ ਸਾਹਮਣੇ ਰੱਖੀਆਂ ਬੇਜਾਨ ਚੀਜ਼ਾਂ ਦਾ ਨਿਰੀਖਣ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਸਾਹਮਣੇ ਰੱਖੀਆਂ ਵਸਤੂਆਂ ਦੇ ਅਕਾਰ ਨੂੰ ਅਨੁਭਵ ਕਰਕੇ ਉਸ ਦੀ ਸ਼ਕਲ ਨੂੰ ਮਨ ਵਿੱਚ ਰੱਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਉਸ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਨਿਰੀਖਣ ਕਹਿੰਦੇ ਹਾਂ।
2. **ਬਣਤਰ :-** ਸਾਹਮਣੇ ਰੱਖੀਆਂ ਬੇਜਾਨ ਚੀਜ਼ਾਂ ਨੂੰ ਪੇਪਰ ਉੱਪਰ ਉਲੀਕਣ ਨੂੰ ਬਣਤਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਪੇਪਰ ਉੱਪਰ ਵਸਤੂਆਂ ਨੂੰ ਠੀਕ 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 ਅਕਾਰ ਦੇ ਸਾਰੇ ਹਿੱਸਿਆਂ ਨੂੰ ਮਿਣਤੀ ਅਨੁਸਾਰ ਜਾਣਨਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿੱਚ ਲੰਬਾਈ, ਚੌੜਾਈ ਅਤੇ ਉਚਾਈ ਦਾ ਸਹੀ ਅੰਦਾਜ਼ਾ ਲਗਾਉਣਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਵਸਤੂ ਦਾ ਅਕਾਰ ਸਹੀ ਦਿਸੇ।
4. **ਵਿੱਥ ਸੋਝੀ :-** ਇਸ ਵਿੱਚ ਦੂਰ ਦੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਇੱਕ ਲਾਈਨ ਵਿੱਚ ਦੇਖਣ ਨਾਲ ਨੇੜੇ ਦੀਆਂ ਵਸਤੂਆਂ ਨਾਲੋਂ ਛੋਟੀਆਂ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਮਿਸਾਲ ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਗੱਡੀ ਦੀਆਂ ਲਾਈਨਾਂ ਦੂਰੀ ਤੇ ਜਾ ਕੇ ਮਿਲਦੀਆਂ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦੀਆਂ ਹਨ ਜਿਵੇਂ ਖੰਭਿਆਂ ਨੂੰ ਇੱਕ ਲਾਈਨ ਵਿੱਚ ਦੇਖਣ ਤੇ ਅਖੀਰਲਾ ਖੰਭਾ ਪਹਿਲੇ ਖੰਭੇ ਨਾਲੋਂ ਛੋਟਾ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦਾ ਹੈ। ਭਾਵ ਉਹ ਅਕਾਰ 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 ਬਿਨਾਂ ਪਰਛਾਵਾ ਨਹੀਂ ਪੈ ਸਕਦਾ ਤੇ ਪਰਛਾਵਾਂ ਦਿਖਾਏ ਬਗੈਰ ਪੱਧਰੇ ਕਾਗਜ਼ ਉੱਪਰ ਬਣੀ ਕਲਾਕ੍ਰਿਤੀ ਦਾ ਉਭਾਰ ਉੱਘੜ ਕੇ ਅਕਾਰ ਨੂੰ ਠੋਸ ਅਤੇ ਠੀਕ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਨਹੀਂ ਦਰਸਾ ਸਕਦੇ। ਪ੍ਰਕਾਸ਼ ਤੇ ਛਾਂ ਦੇ ਸੁਮੇਲ ਨਾਲ ਹੀ ਕਲਾਕ੍ਰਿਤੀ ਦੇ ਤਿੰਨੇ ਭਾਗ ਦਰਸਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਥ੍ਰੀ-ਡੀ ਡਾਇਮੈਨਸ਼ਨਲ 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।



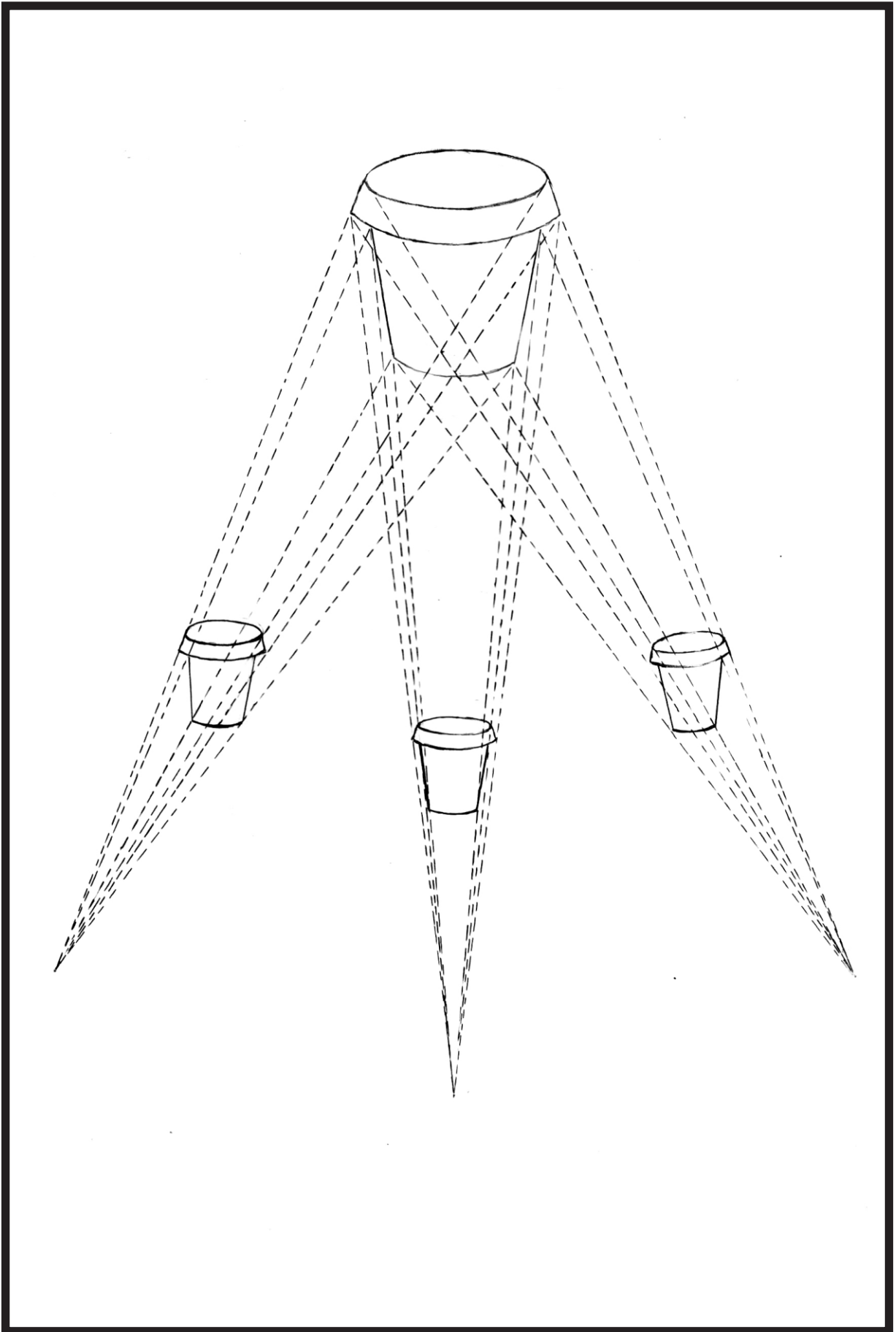


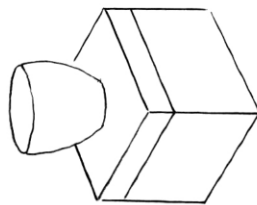
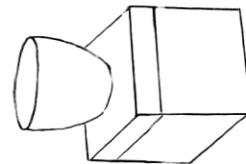
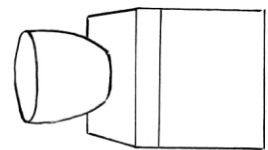
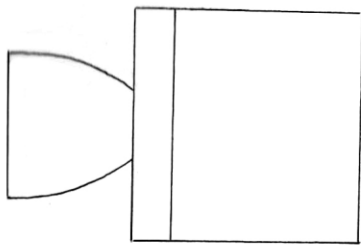
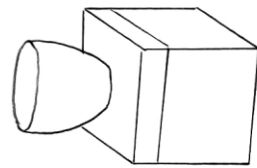
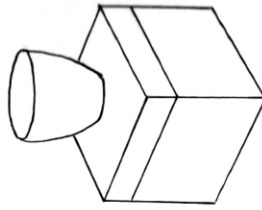




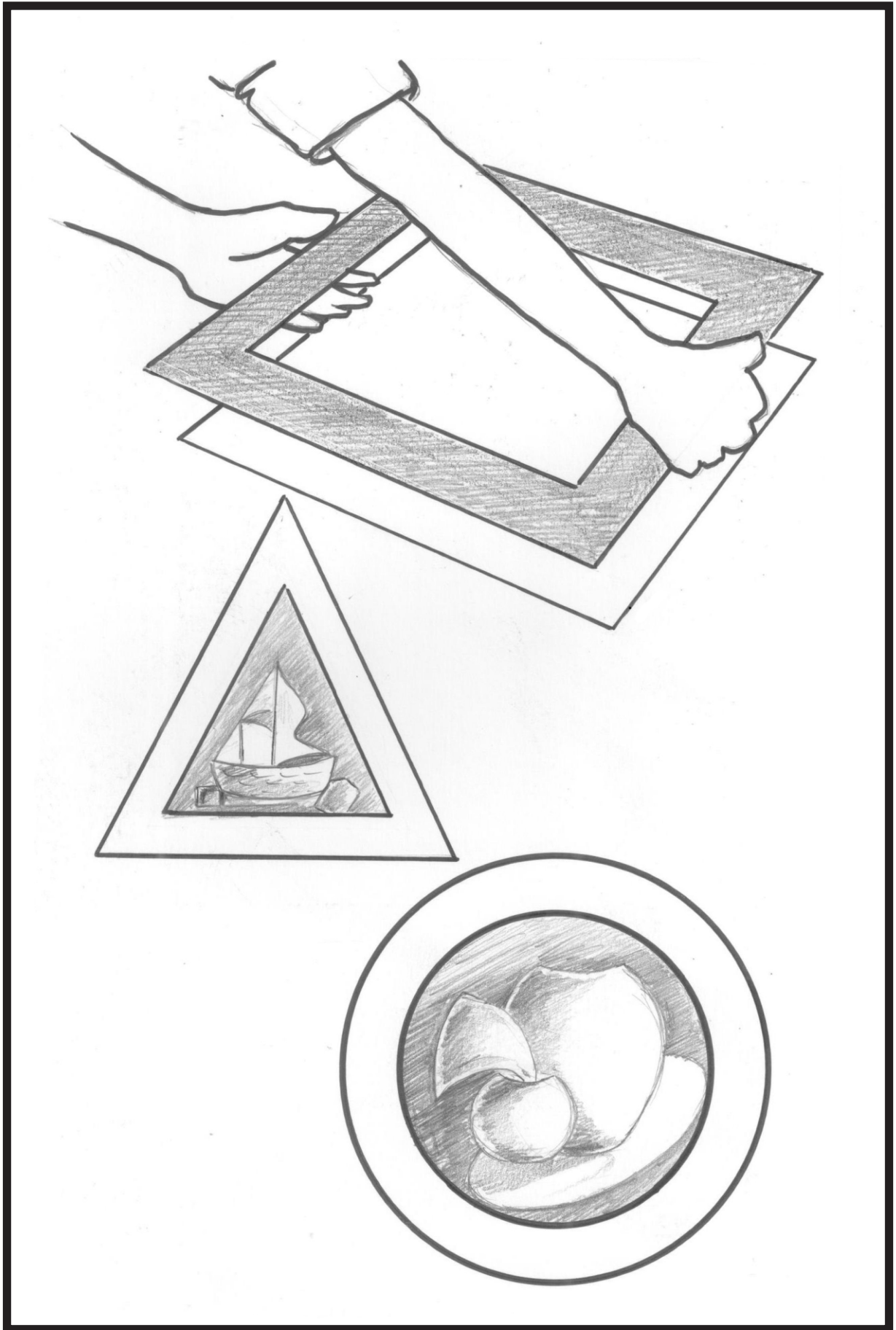


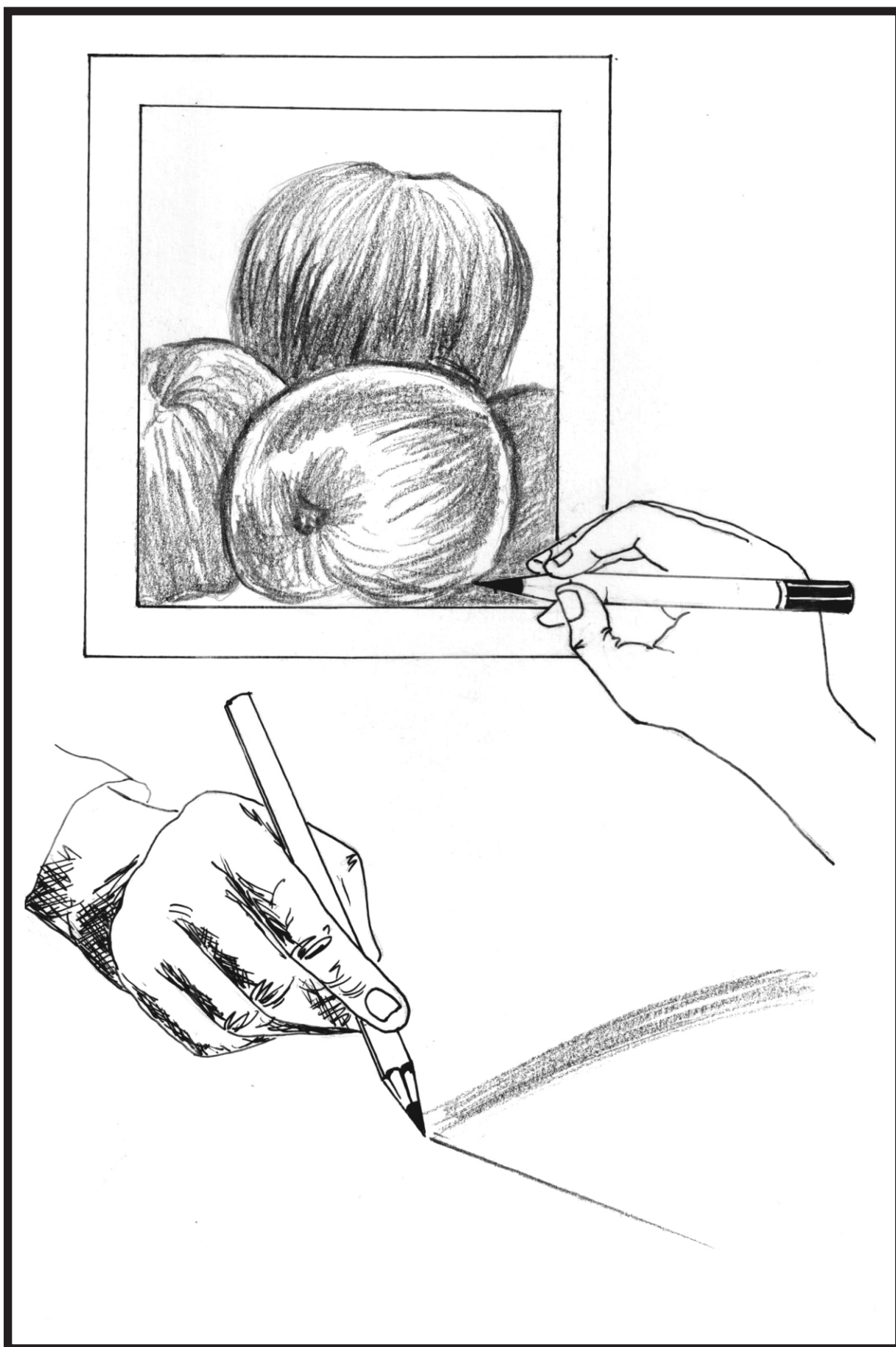








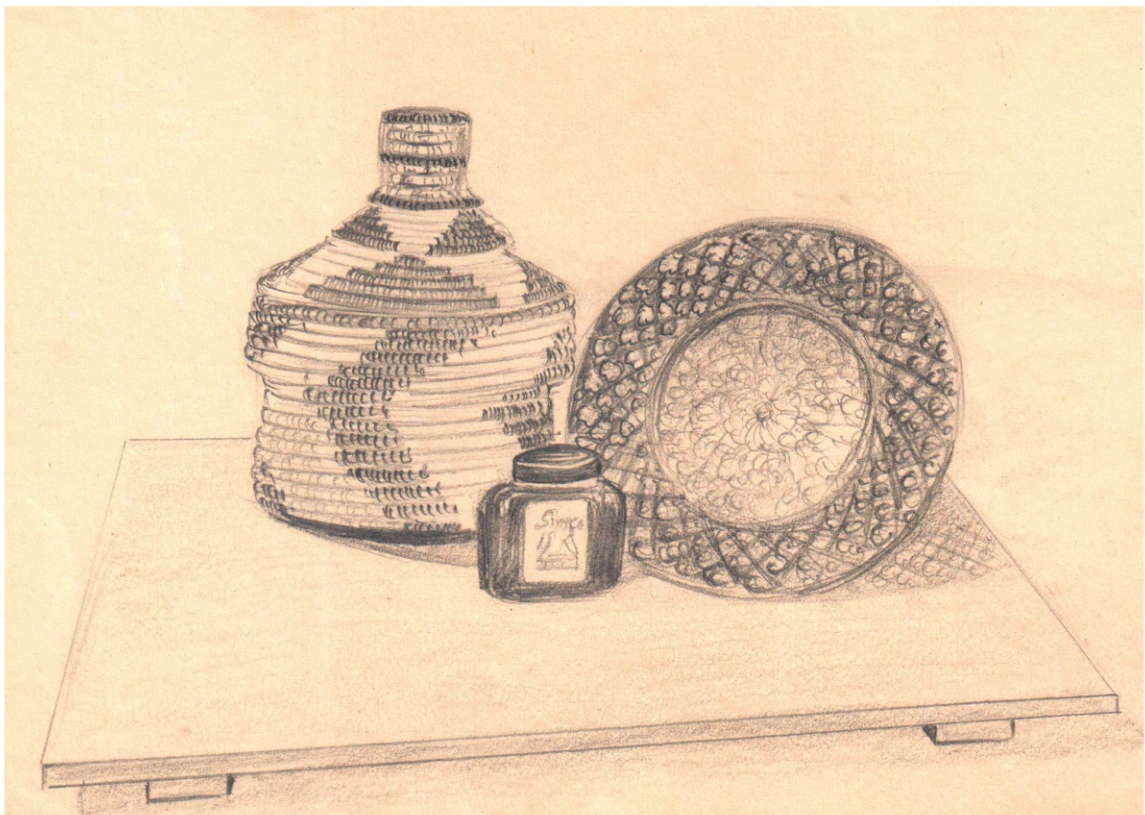


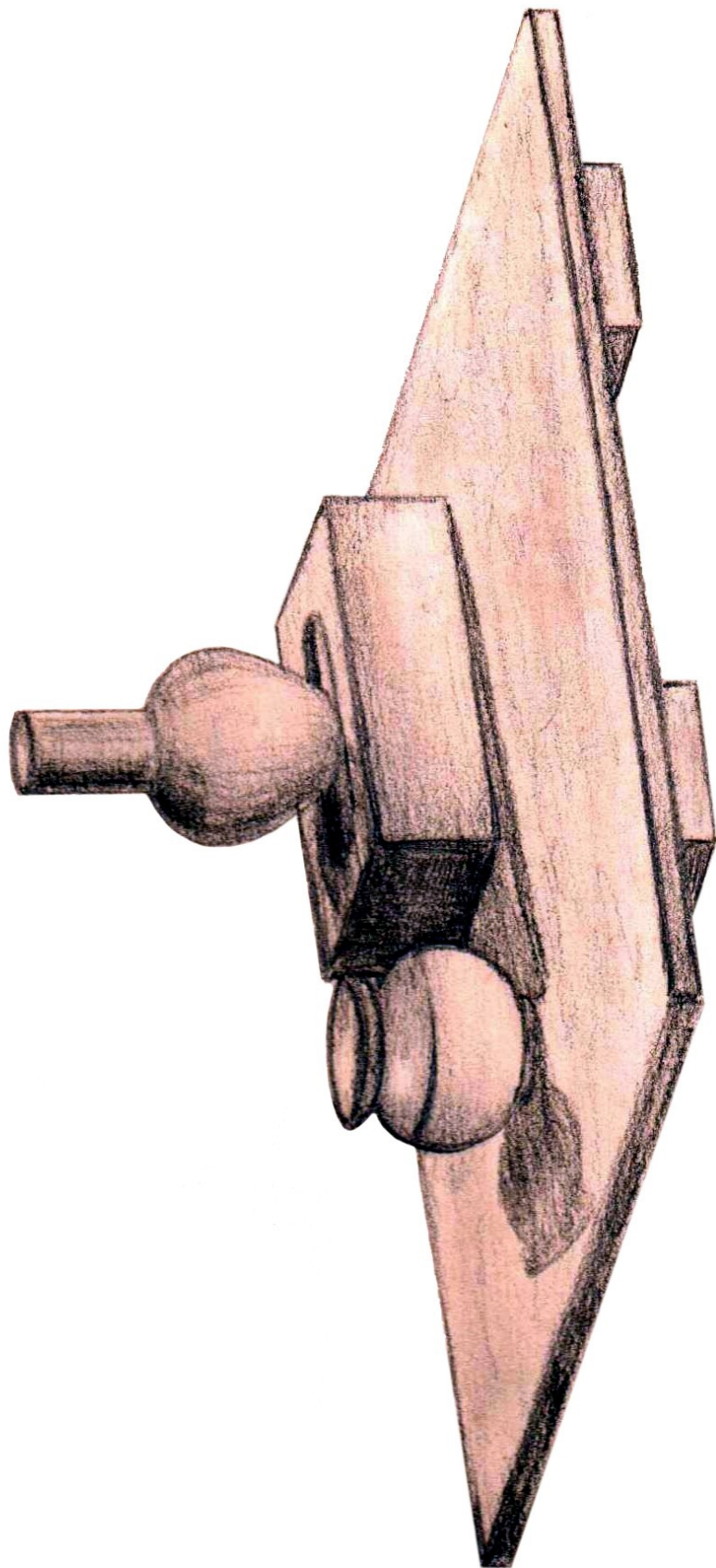




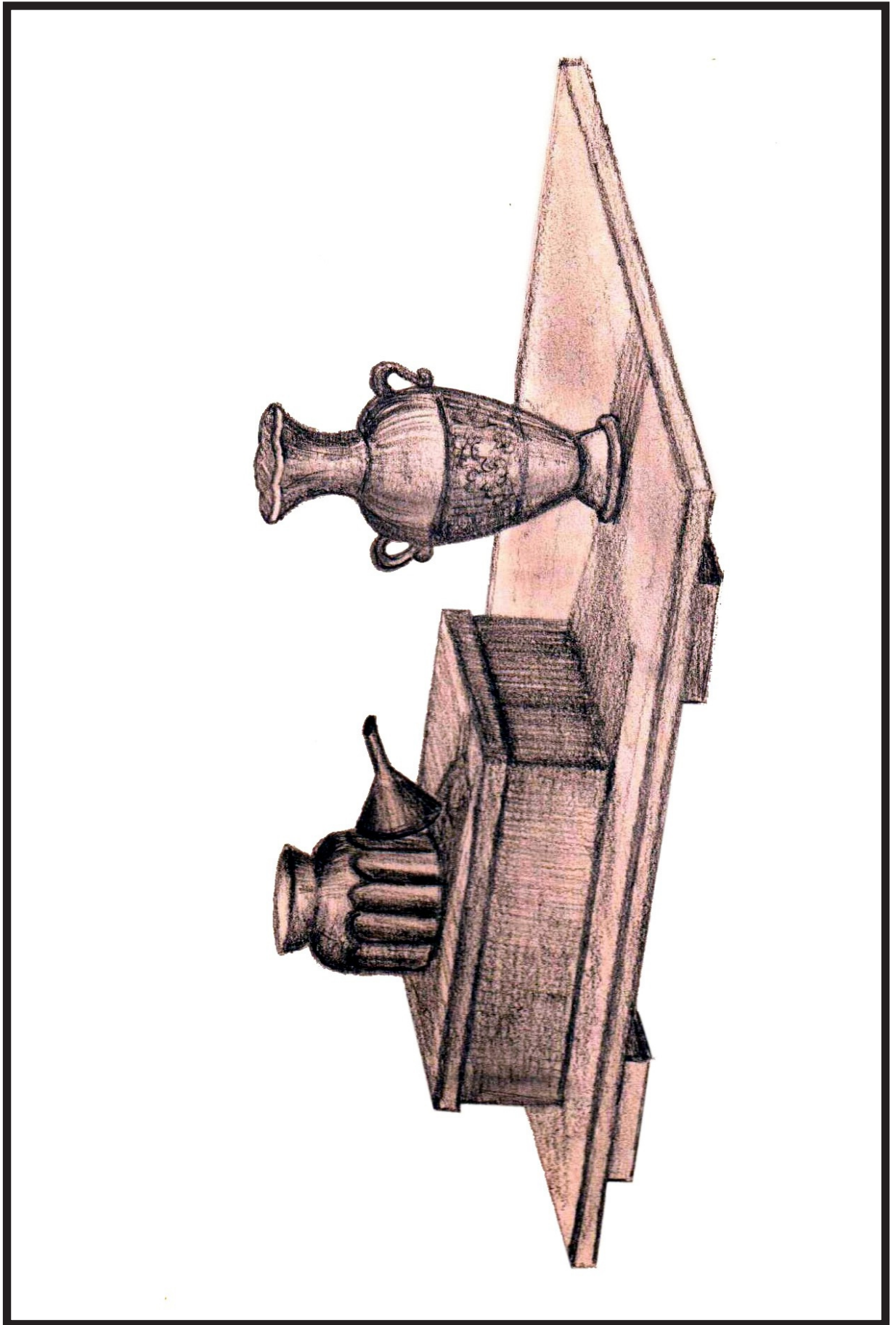








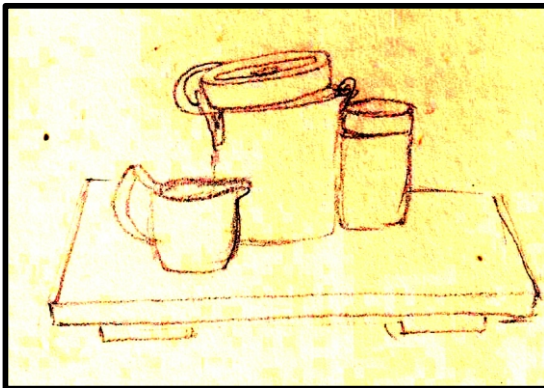






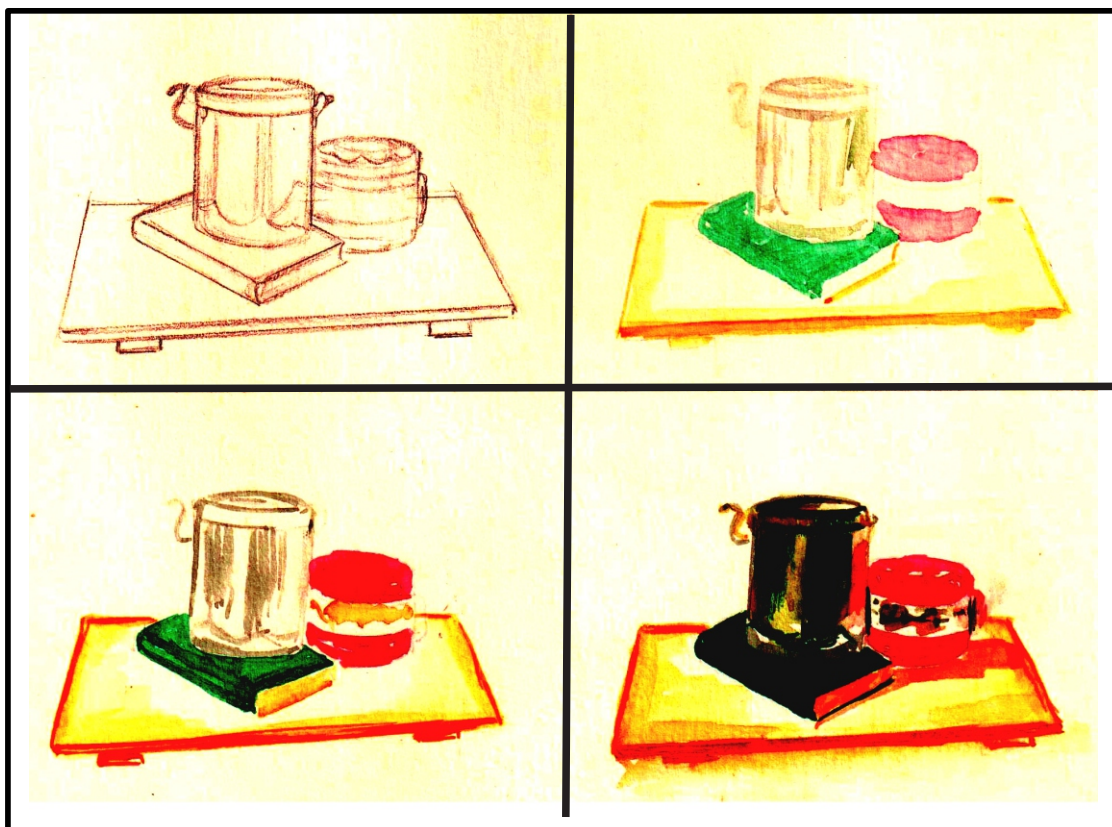
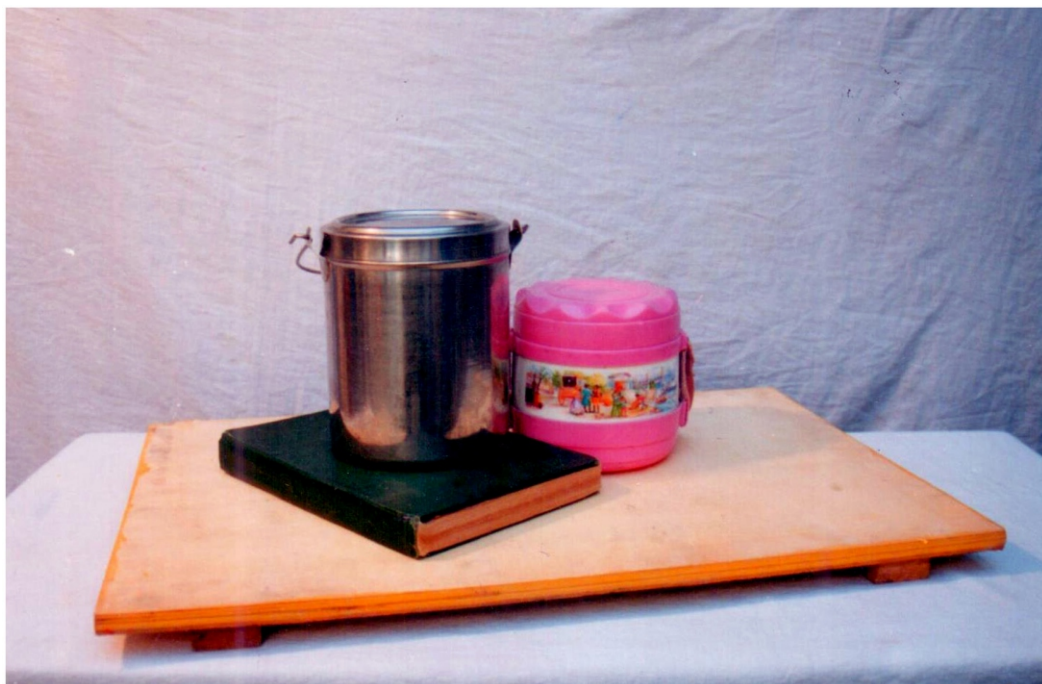




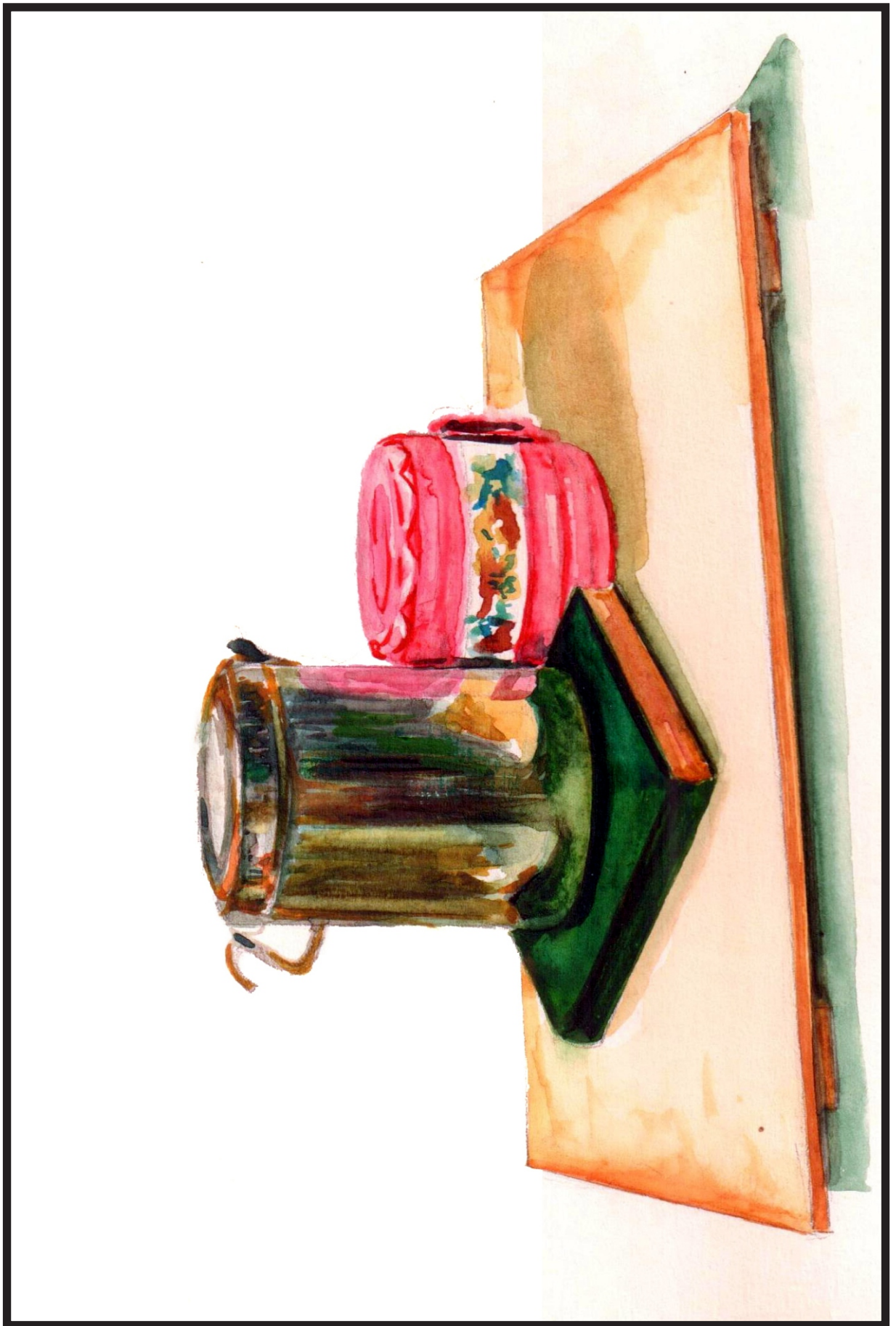


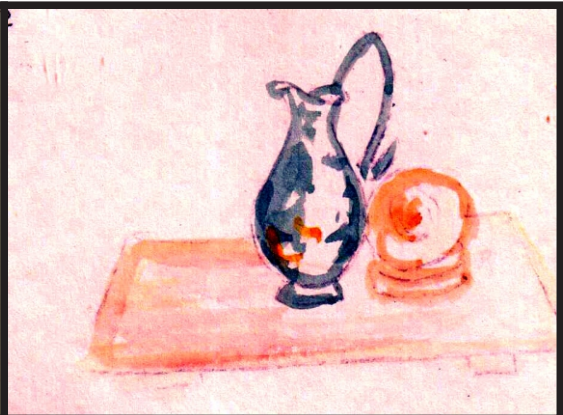
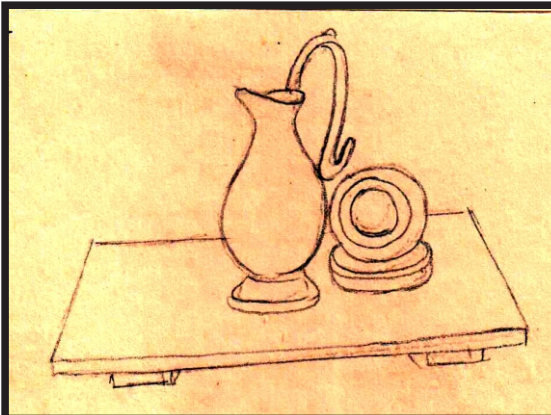






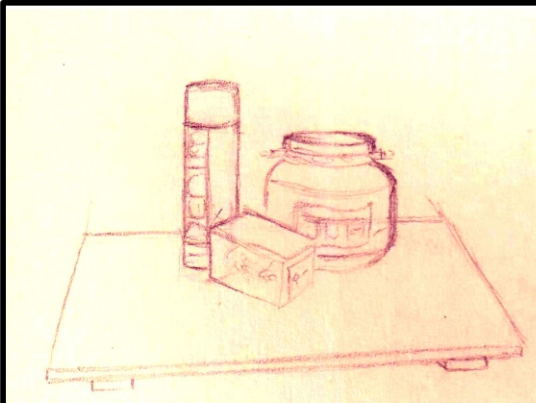




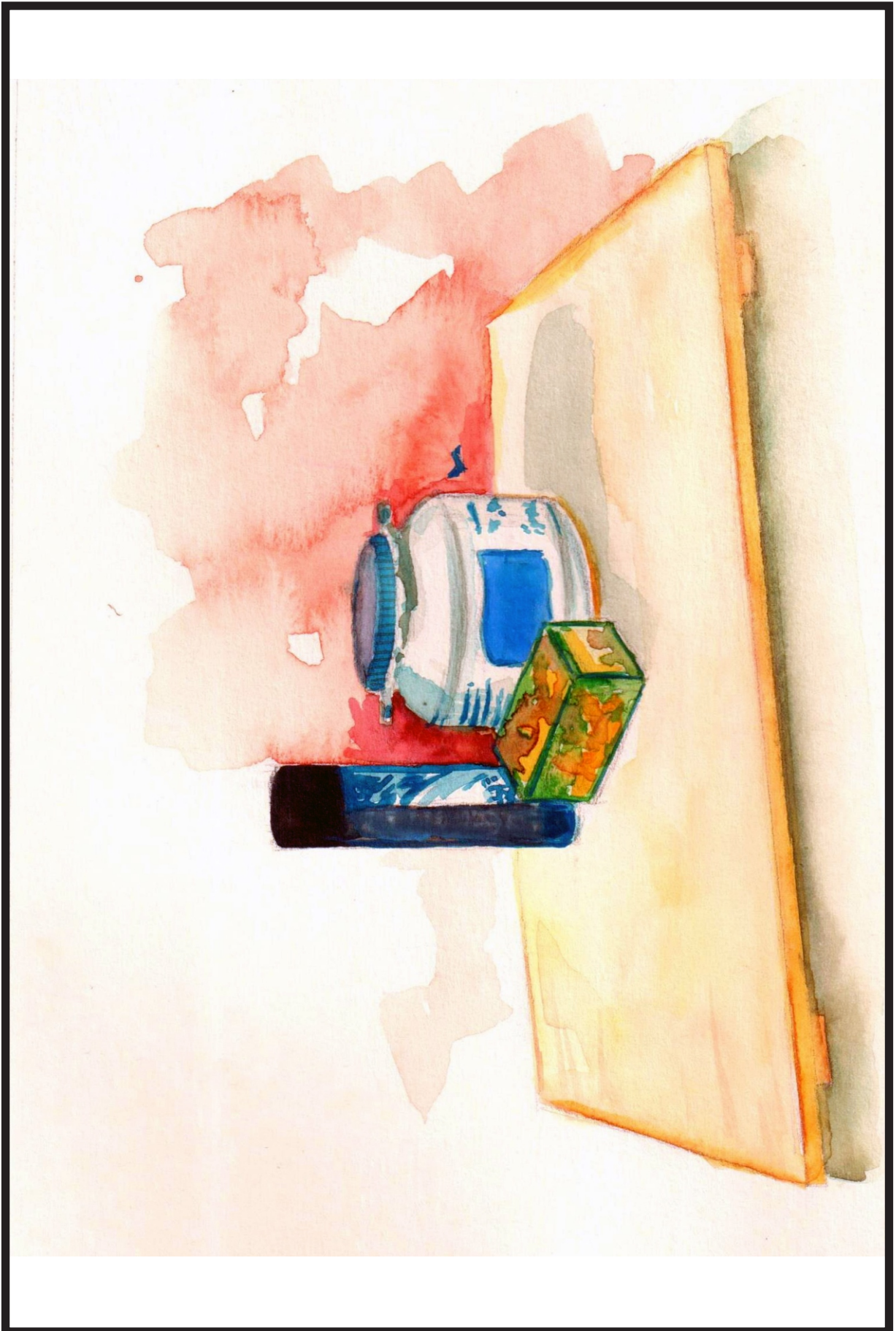










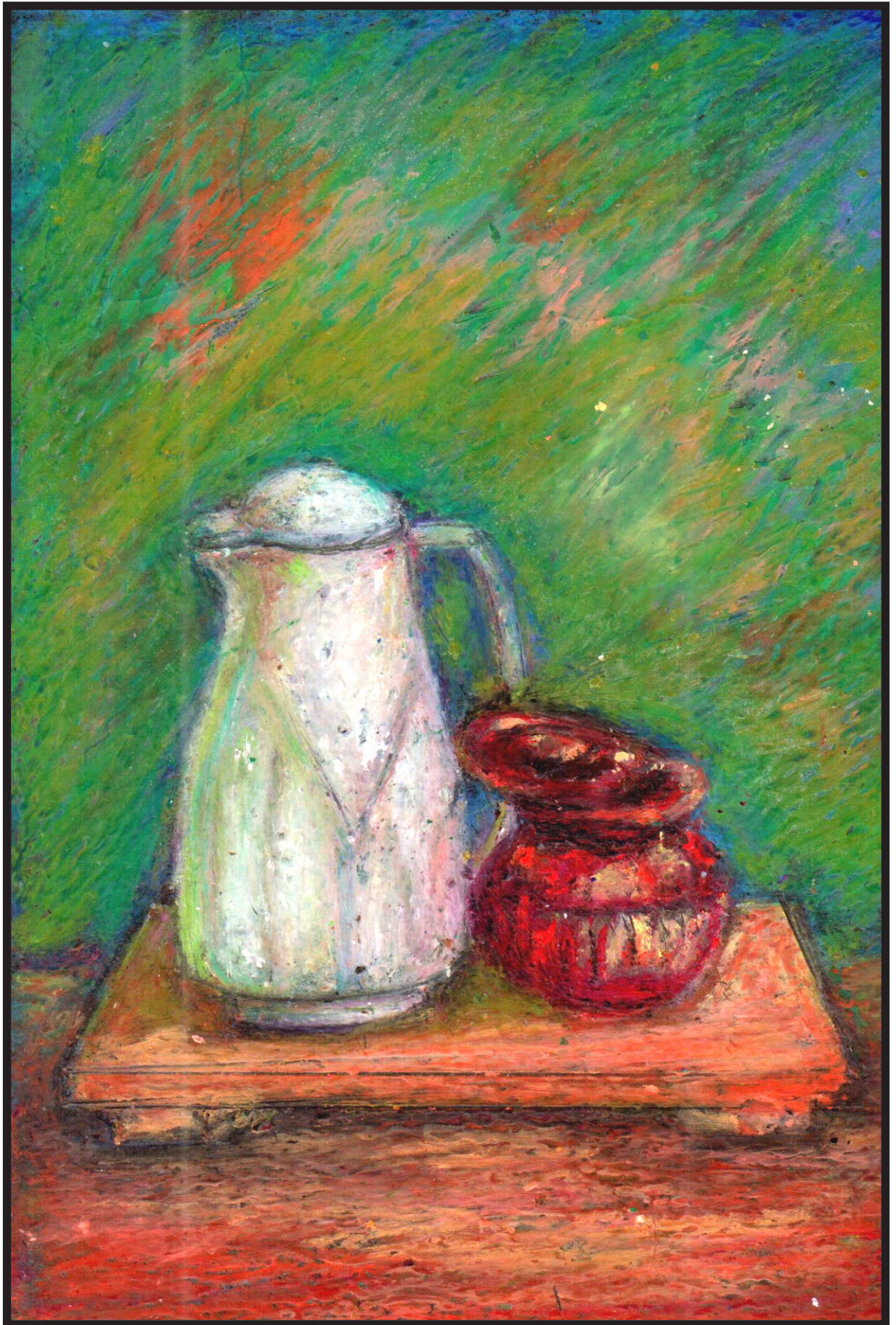








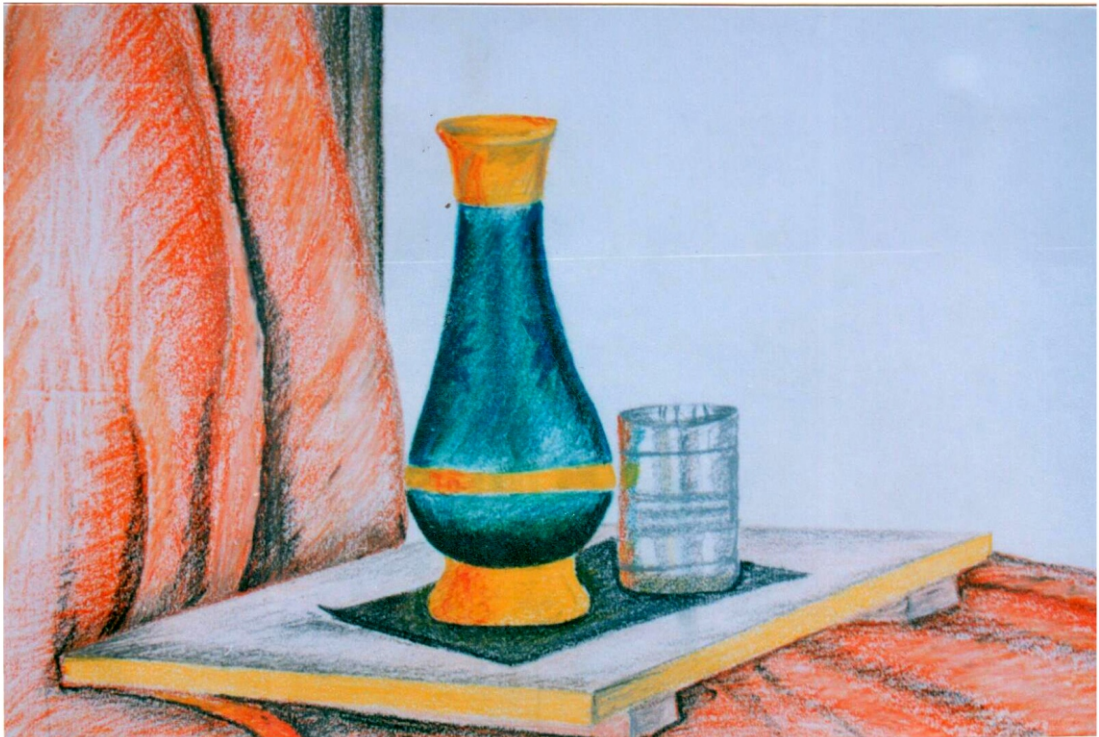
















## ਸਕੈਚਿੰਗ ਅਤੇ ਬਣਾਵਟ

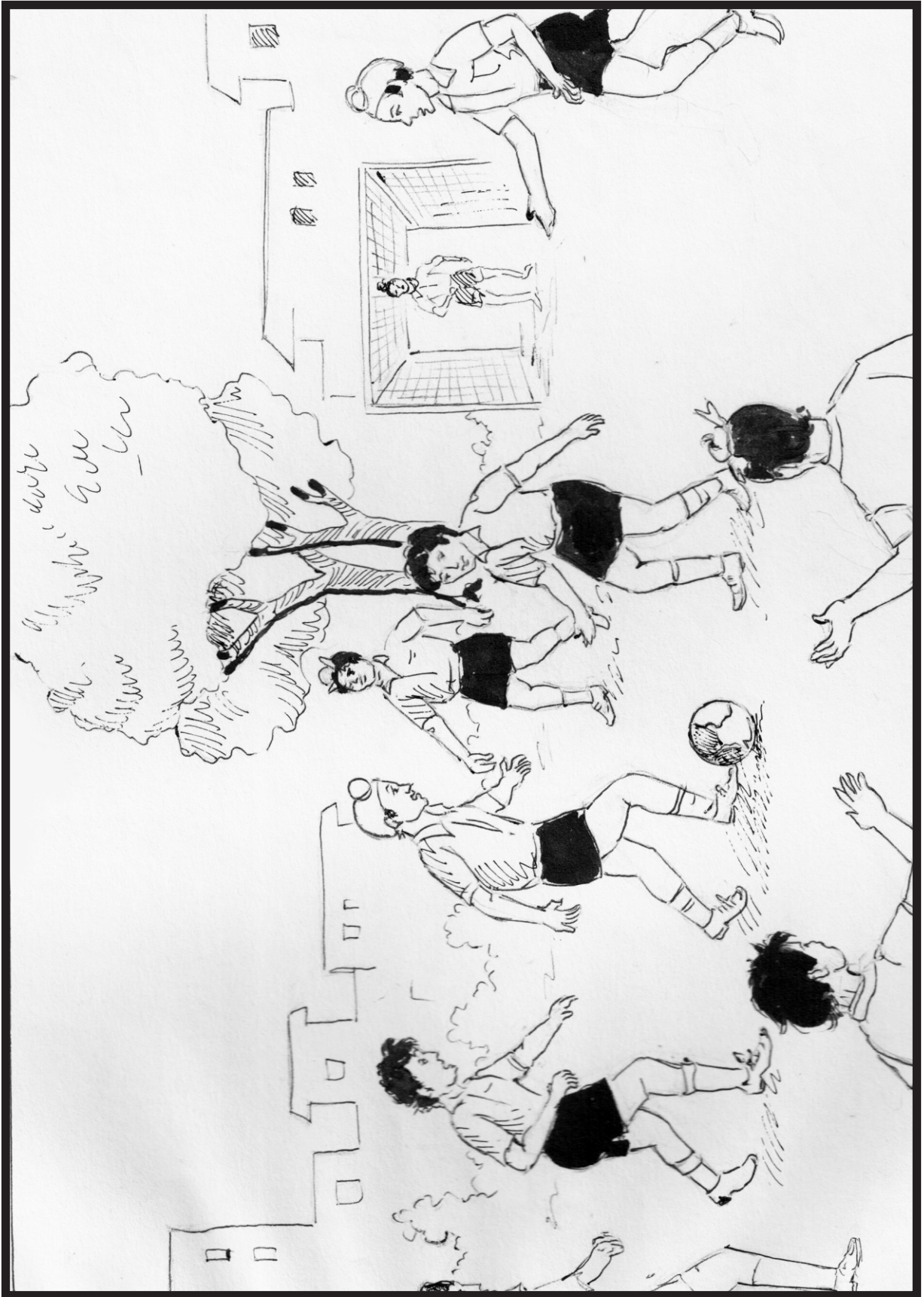
ਕਲਪਨਾਮਈ ਚਿੱਤਰ ਉਹ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਅੰਦਰੂਨੀ ਅੰਤਰ-ਮੁੱਖੀ ਪ੍ਰੇਰਣਾ ਸਰੋਤ ਦੇ ਸੁਤੰਤਰ ਪ੍ਰਗਟਾਅ ਕਰਕੇ ਬਣਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਕੁਦਰਤੀ ਰੁਚੀ ਨੂੰ ਕਲਾ ਦੇ ਮਾਧਿਅਮ ਰਾਹੀਂ ਵਿਕਸਤ ਕਰਨ ਦਾ ਮੌਕਾ ਮਿਲਦਾ ਹੈ। ਬੱਚੇ ਆਪਣੀ ਕਲਪਨਾ ਨੂੰ ਸਹਿਜੇ ਹੀ ਉਲੀਕ ਕੇ ਆਪਣੇ ਮਨ ਦੇ ਮਨੋਭਾਵ ਪ੍ਰਗਟਾਉਂਦੇ ਹਨ ਤੇ ਆਪਣੇ ਆਪ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਅਨੋਖਾ ਤੇ ਵਿਲੱਖਣ ਆਨੰਦ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਜੋ ਕਲਾ ਨੂੰ ਵਿਕਸਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਕੁੱਝ 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 ਸੰਬੰਧ ਹੈ। ਕਿਉਂਕਿ ਇਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਮੁੱਖ ਉਦੇਸ਼ ਇੱਕ ਹੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਉਹ ਹੈ ਕਲਪਨਾਮਈ ਭਾਵਾਂ ਦਾ ਆਪਾ ਪ੍ਰਗਟਾਵਾ, ਜੋ ਉਹ ਕਵਿਤਾ ਹੈ ਤਾਂ ਸ਼ਬਦਾਂ ਦੁਆਰਾ, ਜੋ ਸੰਗੀਤ ਹੈ ਤਾਂ ਸੁਰਾਂ ਦੁਆਰਾ ਅਤੇ ਜੇਕਰ ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਹੈ ਤਾਂ ਰੇਖਾ ਅਤੇ ਰੰਗਾਂ ਦੁਆਰਾ ਸਿਰਜਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

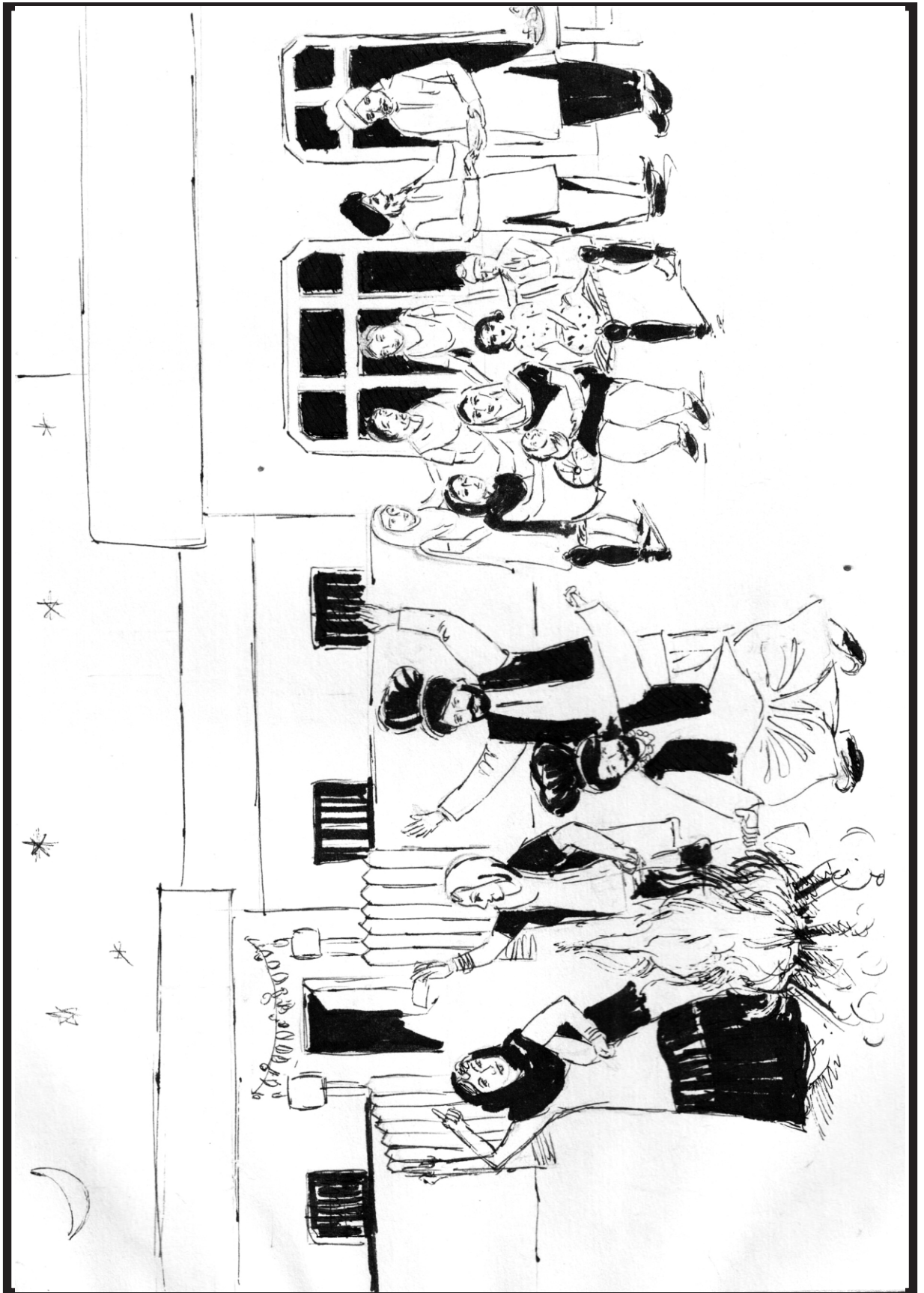
ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਹਰ ਇੱਕ ਦੇ ਮਨ ਉੱਤੇ ਸਿੱਧਾ ਪ੍ਰਭਾਵ ਪਾਉਂਦੀ ਹੈ। ਆਦਿ ਕਲਾ ਦੇ ਸਮੇਂ ਮਨੁੱਖ ਨੇ ਗੁਫਾਵਾਂ ਵਿੱਚ ਰਹਿ ਕੇ ਬਿਨਾਂ ਭਾਸ਼ਾ ਗਿਆਨ ਦੇ ਕੇਵਲ ਕੰਧਾਂ ਉੱਪਰ ਰੇਖਾ ਚਿੱਤਰ ਦੁਆਰਾ ਮਾਨਸਿਕ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਪ੍ਰਗਟਾਈਆਂ ਇਸ ਕਰਕੇ ਆਪਣੀਆਂ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦੇ ਪ੍ਰਗਟਾਵੇ ਦਾ ਮਨਾਂ ਉੱਤੇ ਸਿੱਧਾ ਅਸਰ ਕਰਨ ਵਿੱਚ ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਨੇ ਹੀ ਮੁੱਖ ਭੂਮਿਕਾ ਨਿਭਾਈ। ਬੱਚੇ ਤੋਂ ਲੈ ਕੇ ਬੁੱਢੇ ਤੱਕ 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, ਬੋਲਿਆਂ ਦਰਸਾਉਂਦਾ ਹੈ।

ਵਿਗਿਆਨਿਕ ਯੁੱਗ ਦੀਆਂ ਆਧੁਨਿਕ ਕਾਢਾਂ ਦੀ ਸਿਰਜਣਾ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਦੀ ਡਰਾਇੰਗ ਬਣਾ ਕੇ 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 ਉਸ ਦੇ ਆਉਣ ਵਾਲੇ ਜੀਵਨ ਦੀ ਰੂਪ-ਰੇਖਾ ਖਿੱਚਦੀ ਹੈ। ਇੰਜੀਨੀਅਰਿੰਗ, ਡਾਕਟਰੀ, ਕਲਾਕਾਰੀ, ਵਿਗਿਆਨ ਆਦਿ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਲਈ ਡਰਾਇੰਗ ਮੁੱਖ ਭੂਮਿਕਾ ਨਿਭਾਉਂਦੀ ਹੈ। ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ ਇਸ ਦੀ ਪਹਿਲੀ ਪੌੜੀ ਹੈ।

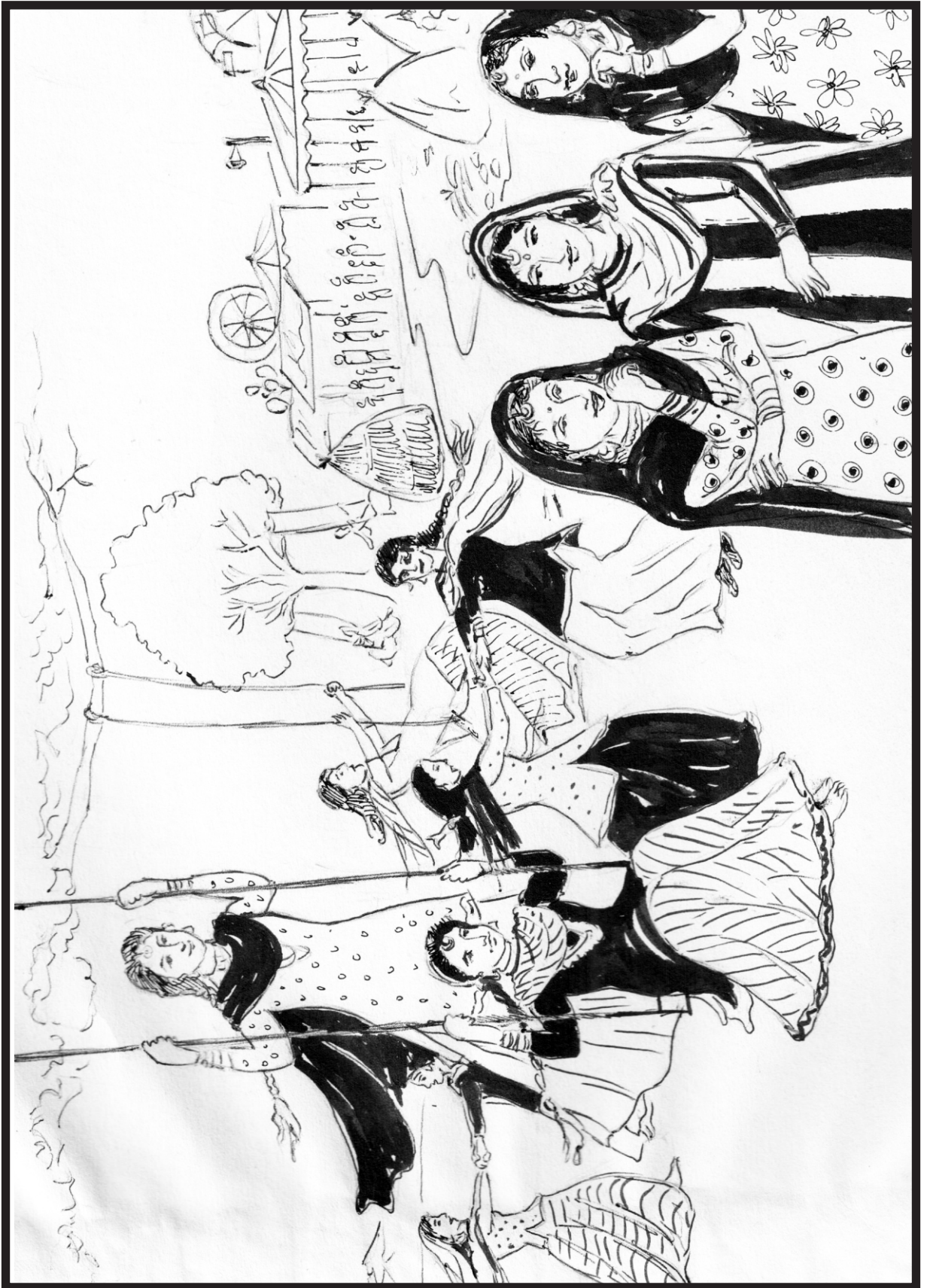
ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਨੂੰ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਲੱਗਿਆਂ ਇਸ ਭਾਗ ਵਿੱਚ ਬੱਚਿਆਂ ਲਈ ਫ੍ਰੀ ਹੈਂਡ ਸਕੈਚਿੰਗ ਡਰਾਇੰਗ, ਆਪਾ ਪ੍ਰਗਟਾਵਾ ਸੁਤੰਤਰ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼, ਕੁਦਰਤ ਦੇ ਵਿਸ਼ਾਲ ਕੁਦਰਤੀ ਭੰਡਾਰਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕੁਝ ਕਣ ਰੂਪੀ ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ ਆਦਿ ਬਾਰੇ ਦੱਸਣ ਦਾ ਛੋਟਾ ਜਿਹਾ ਉਪਰਾਲਾ ਕੀਤਾ ਗਿਆ। ਹਰ ਪੰਨੇ ਤੇ ਡਰਾਇੰਗ ਬਣਾਉਣ ਦਾ ਢੰਗ ਬੜੇ ਸੌਖ ਤੇ ਸਰਲ ਅਤੇ ਸੁੰਦਰ ਢੰਗ ਦੁਆਰਾ ਬਣਾ ਕੇ ਪੇਸ਼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

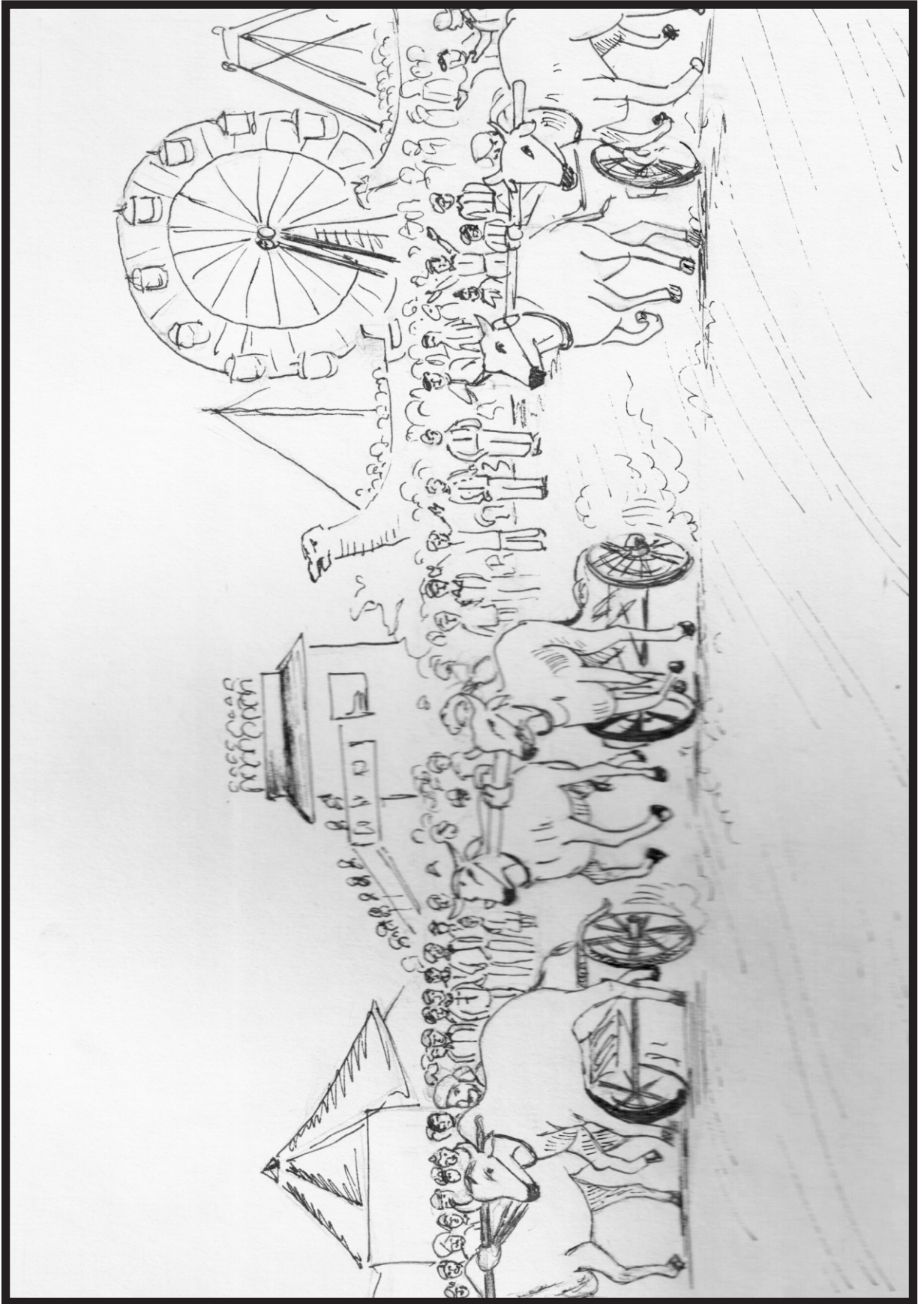






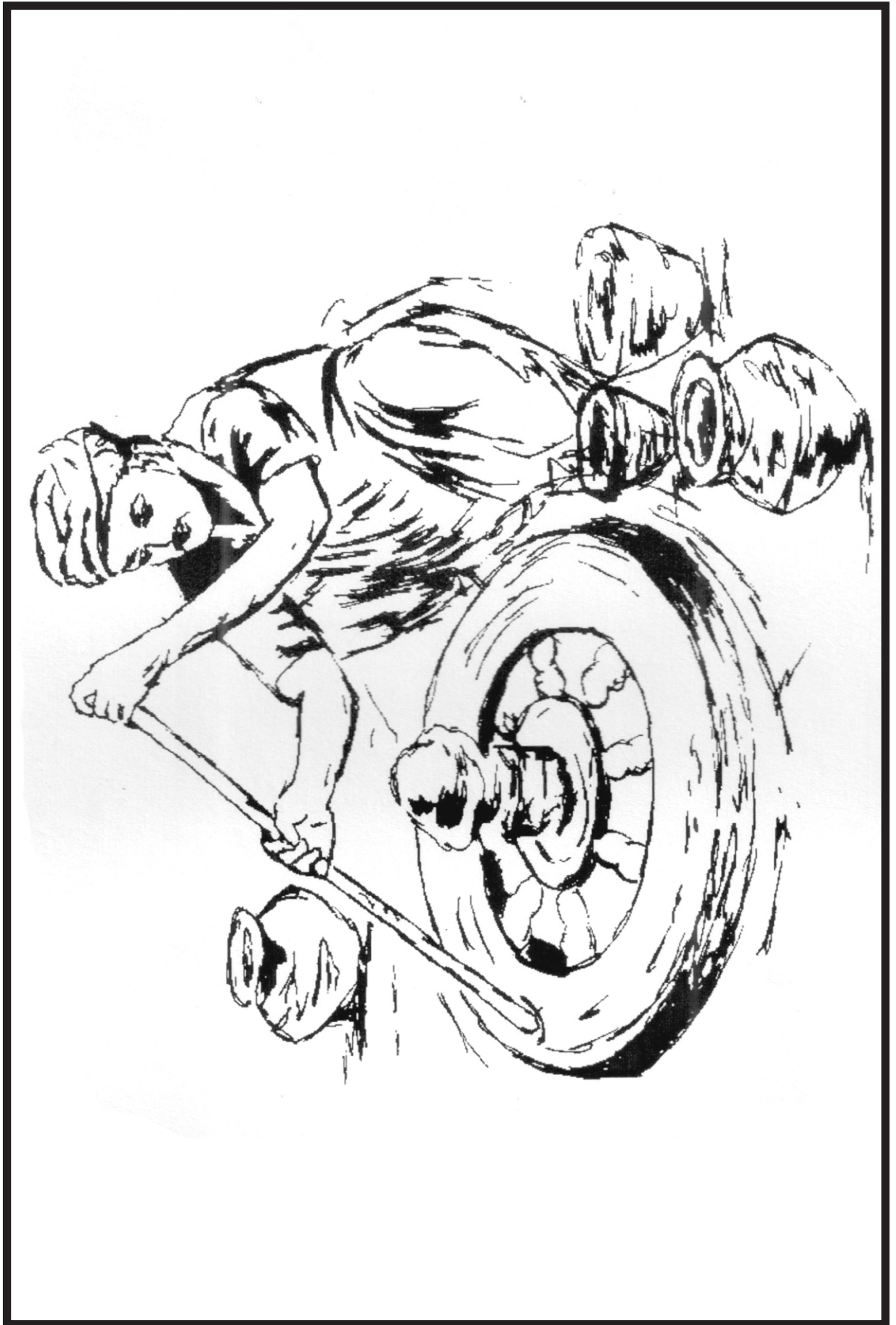




































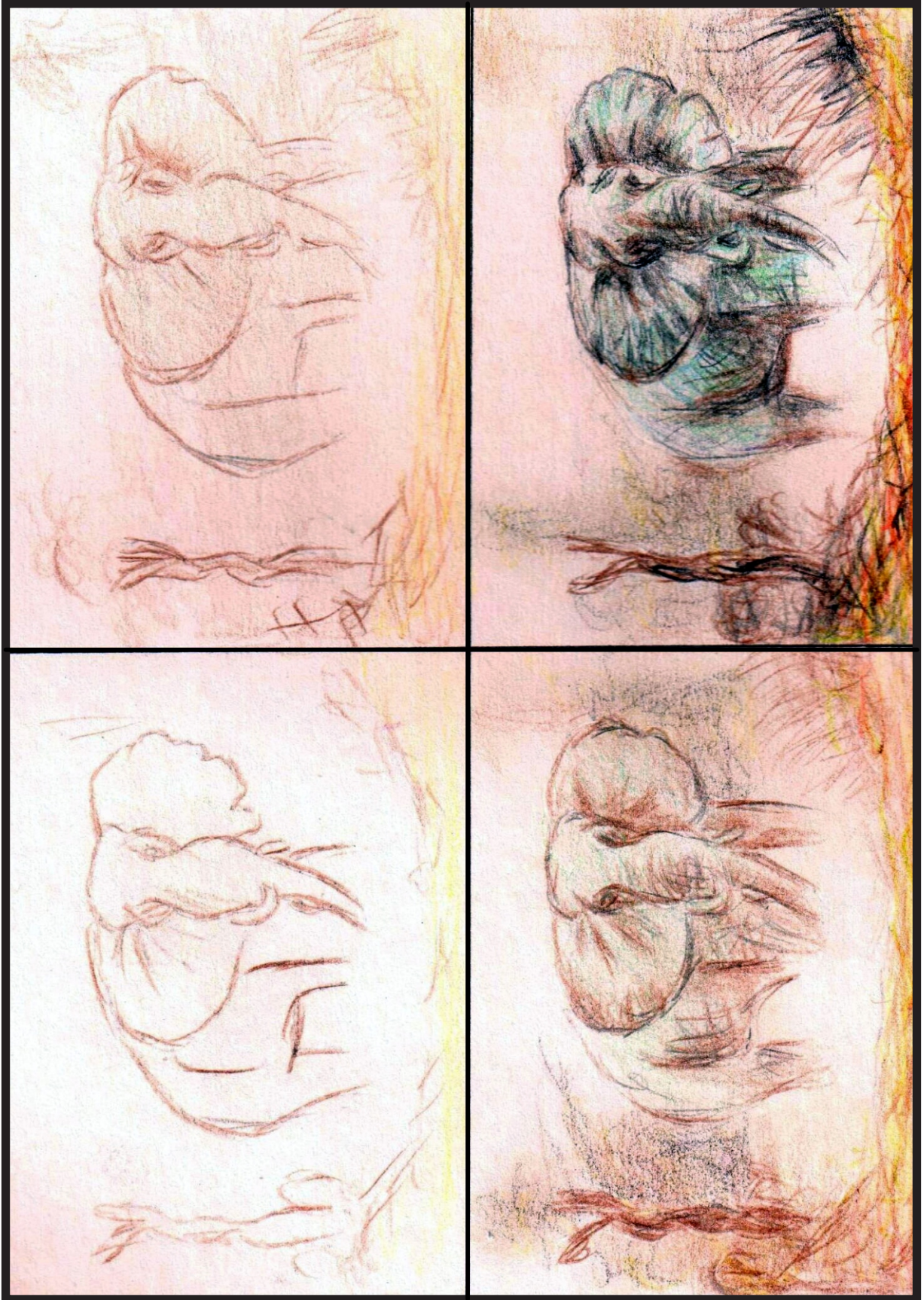




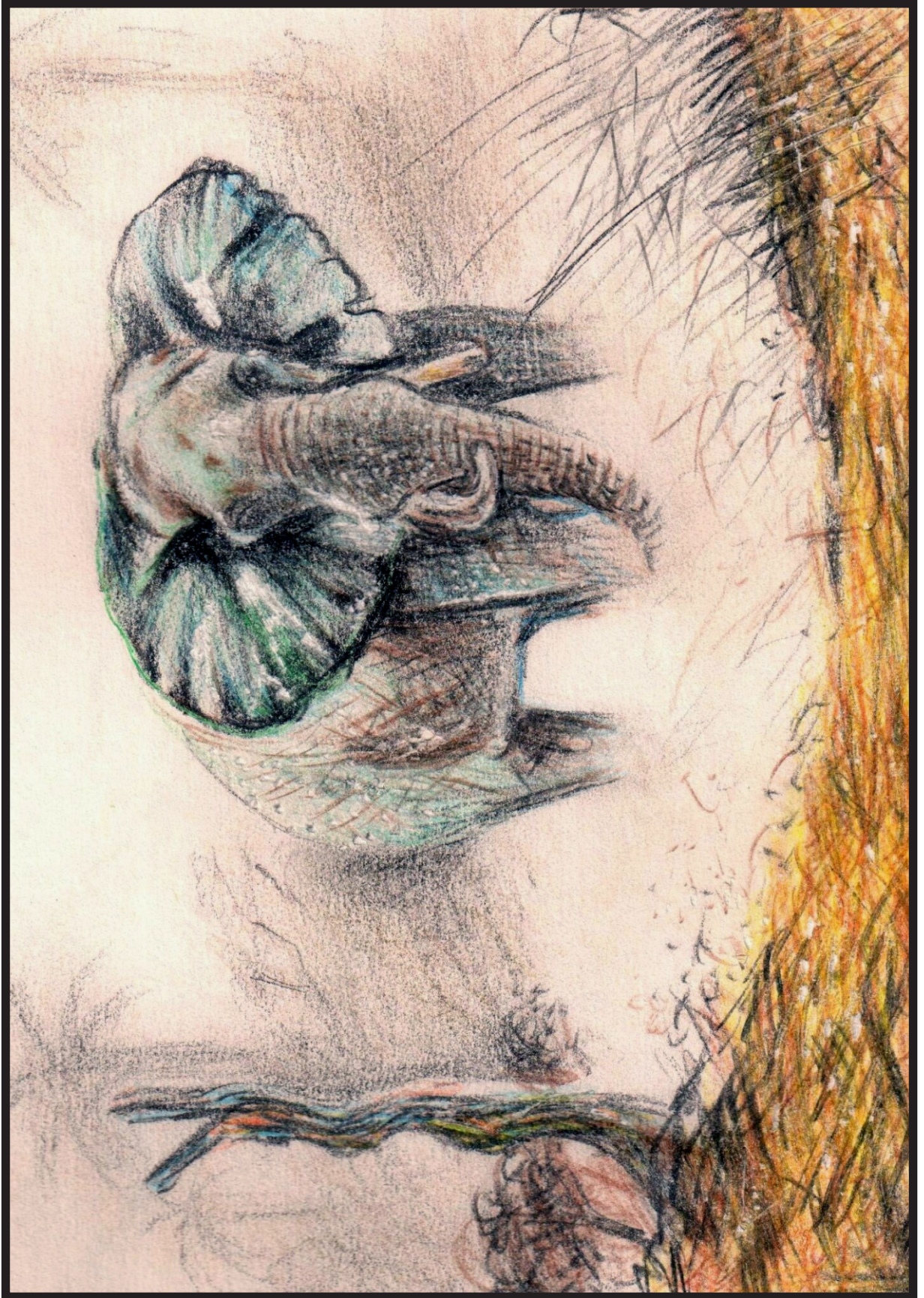
























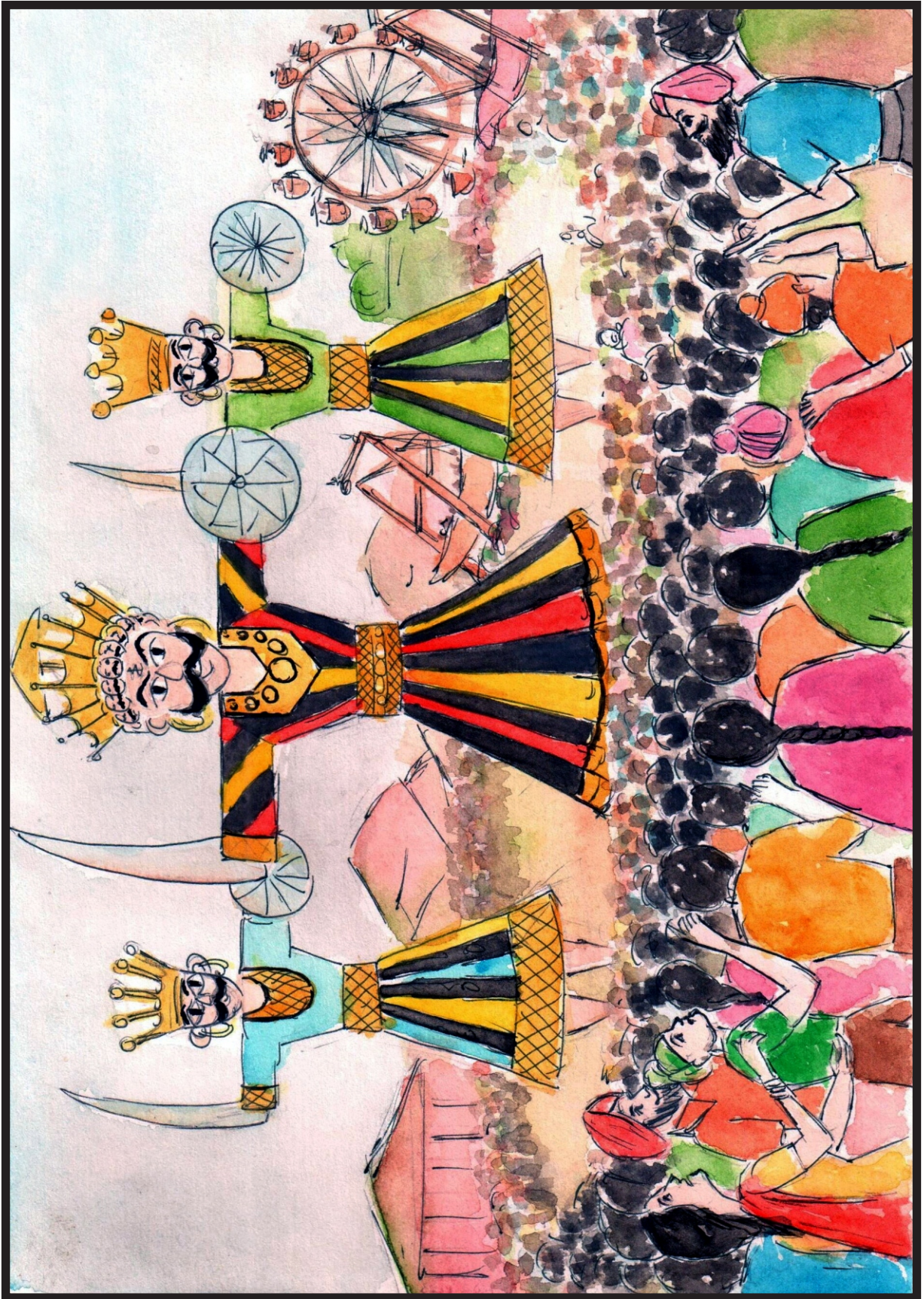
















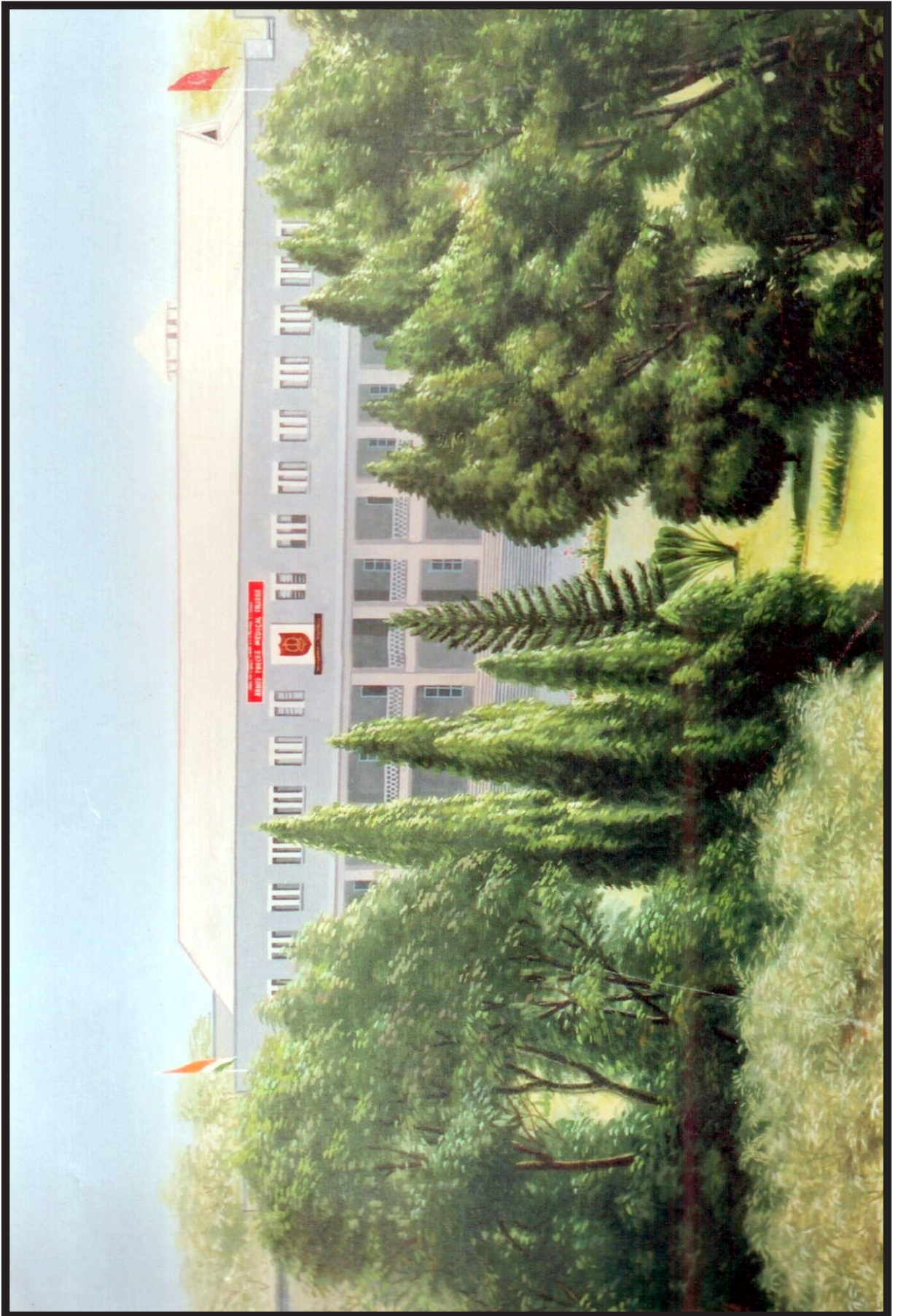












## ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਣ

ਮਨੁੱਖ ਦੀਆਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਪ੍ਰਸਥਿਤੀਆਂ ਵਿੱਚ ਬਦਲਾਅ ਲਿਆਉਣ ਲਈ ਪਹਾੜਾਂ, ਸਮੁੰਦਰਾਂ, ਅਕਾਸ਼, ਧਰਤੀ ਦੇ ਸਵਰਗ ਰੂਪੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ਾਂ ਨੂੰ ਦੇਖ ਕੇ ਤਰੋਤਾਜ਼ਾ ਹੋਣ ਲਈ ਮਨੁੱਖ ਆਪਣਾ ਕੀਮਤੀ 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 ਘਟਾਵਾਂ, ਸਤਰੰਗੀ ਪੀਂਘ ਨੂੰ ਧਿਆਨ ਕੇਂਦਰਤ ਕਰਕੇ ਦੇਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਜਿਹੜੇ ਬੱਚਿਆਂ ਵਿੱਚ ਕੁਦਰਤ ਵੱਲੋਂ ਕਲਾਕਾਰੀ ਦੀ ਬਖਸ਼ਿਸ਼ ਹੋਈ ਹੋਵੇ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਛੁੱਟੀ ਵਾਲੇ ਦਿਨ ਆਪਣਾ ਡਰਾਇੰਗ ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ ਦਾ ਸਾਰਾ ਸਮਾਨ ਲੈ ਕੇ ਕਿਸੇ ਸੋਹਣੇ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਦੀ ਭਾਲ ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ ਦੇ ਨੁਕਤੇ ਤੋਂ ਇੱਕ ਚੰਗਾ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਲੱਭਣਾ ਅਤੇ ਚਿੱਤਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਦਾ ਸੰਯੋਜਨ (Composition) ਅਤੇ ਵਿੱਥ ਸੋਝੀ (Perspective) ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਦੇ ਹੋਏ ਸੁੰਦਰ ਚਿੱਤਰ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

1. ਰੰਗ ਭਰਨ ਵੇਲੇ ਅਸੀਂ ਪਹਿਲ ਅਕਾਸ਼ 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 ਸੱਚਮੁੱਚ ਹੀ ਬੱਦਲ 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। ਫਾਈਨਲ ਟੱਚ ਦੇ ਵਿੱਚ ਸੁੰਦਰ ਕੁਦਰਤੀ ਨਜ਼ਾਰੇ ਨੂੰ ਕਾਗਜ਼ ਤੇ ਉਤਾਰ ਕੇ ਅੰਤਰ-ਆਤਮਾ ਦੀ ਖੁਸ਼ੀ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦੇ ਹਾਂ। ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ਾਂ ਨੂੰ ਚਿੱਤਰਣ ਵੇਲੇ ਇਸ ਸ਼ੈਲੀ ਦਾ ਗਿਆਨ ਹੋਣਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਧੀ ਨੂੰ 5 ਭਾਗਾਂ ਵਿੱਚ ਵੰਡਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ:

- ੳ. **ਪਿੱਠ ਭੂਮੀ (Background)** : ਹਲਕੇ ਰੰਗਾਂ ਦੁਆਰਾ ਬਣਾਇਆ ਗਿਆ ਪਿਛਲਾ ਭਾਗ ਜਿਵੇਂ ਅਸਮਾਨ, ਧਰਤੀ, ਖੇਤ, ਨਦੀ ਆਦਿ।
- ਅ. **ਵਿਸ਼ਾ (Subject)** : ਜੇ ਅਸੀਂ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਦਿਖਾ ਰਹੇ ਹਾਂ ਤਾਂ ਉਸ ਵਿਚਲਾ ਕੇਂਦਰਿਤ ਬਿੰਦੂ ਜਿਵੇਂ ਝੋਂਪੜੀ ਜਾਂ ਦਰੱਖਤ ਜਾਂ ਨਦੀ ਵਿਚਲੀ ਕਿਸ਼ਤੀ ਜਾਂ ਕੋਈ ਪਰਛਾਵਾਂ ਆਦਿ ਜ਼ਿਆਦਾ ਮਿਹਨਤ ਵਿਸ਼ੇ ਉੱਪਰ ਹੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।
- ੲ. **ਪਦਾਰਥ (Object)** : ਵਿਸ਼ੇ ਤੇ ਸਮਤੋਲ ਲਈ ਨਾਲ ਲਗਦੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਜਿਵੇਂ ਪੱਥਰ, ਘਾਹ, ਦੂਰ ਦੇ ਛੋਟੇ ਦਰੱਖਤ ਆਦਿ।
- ਸ. **ਮੁੱਖ ਭੂਮੀ (Fore ground)** : ਅਗਲੇ ਭਾਗ ਵਿੱਚ ਘਾਹ ਦੀਆਂ ਲੰਬੀਆਂ ਡੰਡੀਆਂ, ਦਰਖਤ ਦੀਆਂ ਟਾਹਣੀਆਂ ਦੇ ਪੱਤੇ ਆਦਿ। ਇਹ ਬਰੀਕ ਤੇ ਘੱਟ ਮਾਤਰਾ ਵਿੱਚ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
- ਹ. **ਸੰਤੁਲਨ (Balance)** : ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਦਾ ਸੰਤੁਲਨ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਕਿ ਵਿਸ਼ਾ ਅਤੇ ਪਦਾਰਥ, ਸੰਯੋਜਨ ਅਤੇ ਵਿੱਥ 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 ਦਰਖਤ, ਪਹਾੜ, ਘਰ, ਨਦੀਆਂ, ਝੀਲਾਂ ਆਦਿ ਨਾਲ ਸੰਤੁਲਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਸਜਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

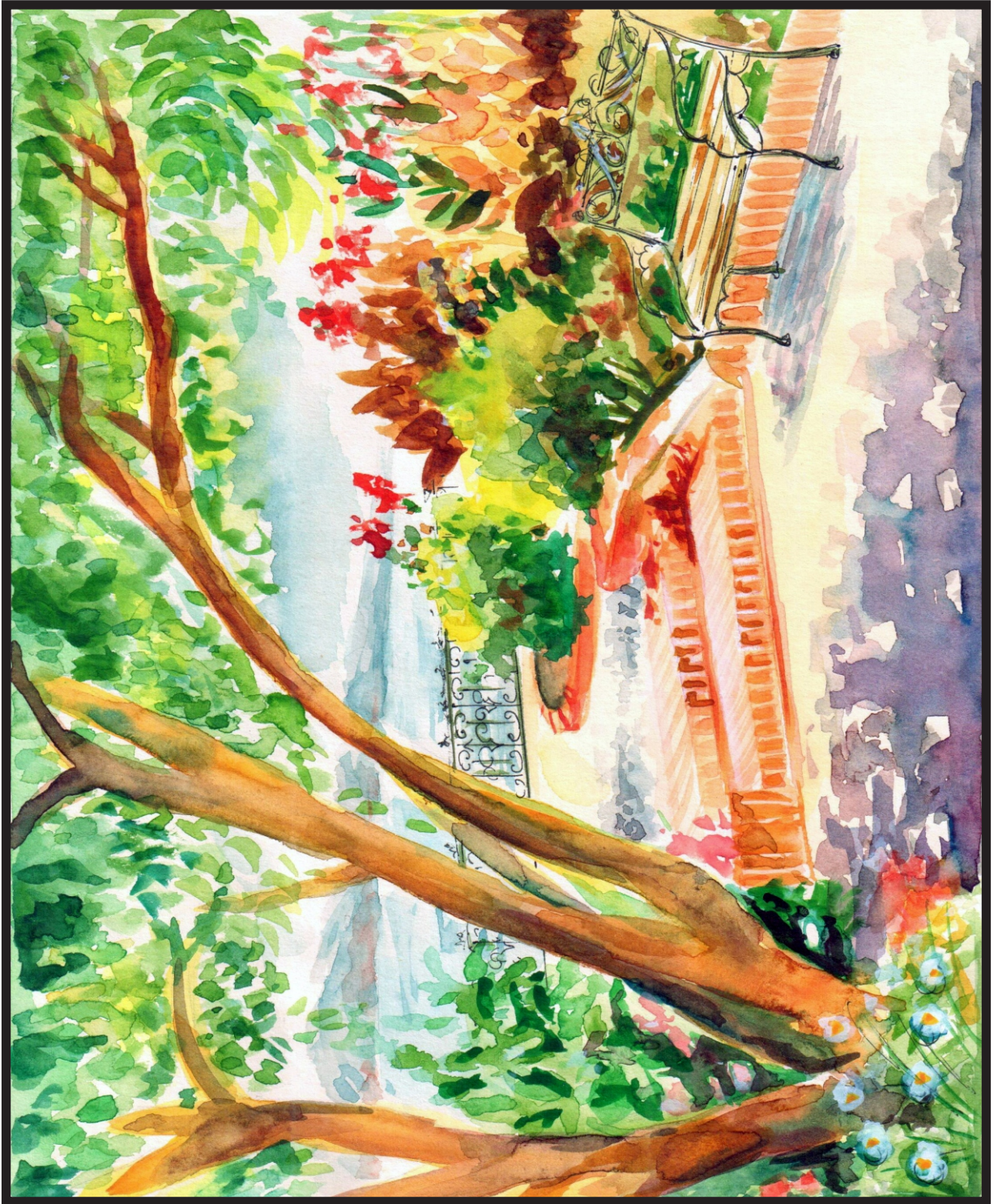




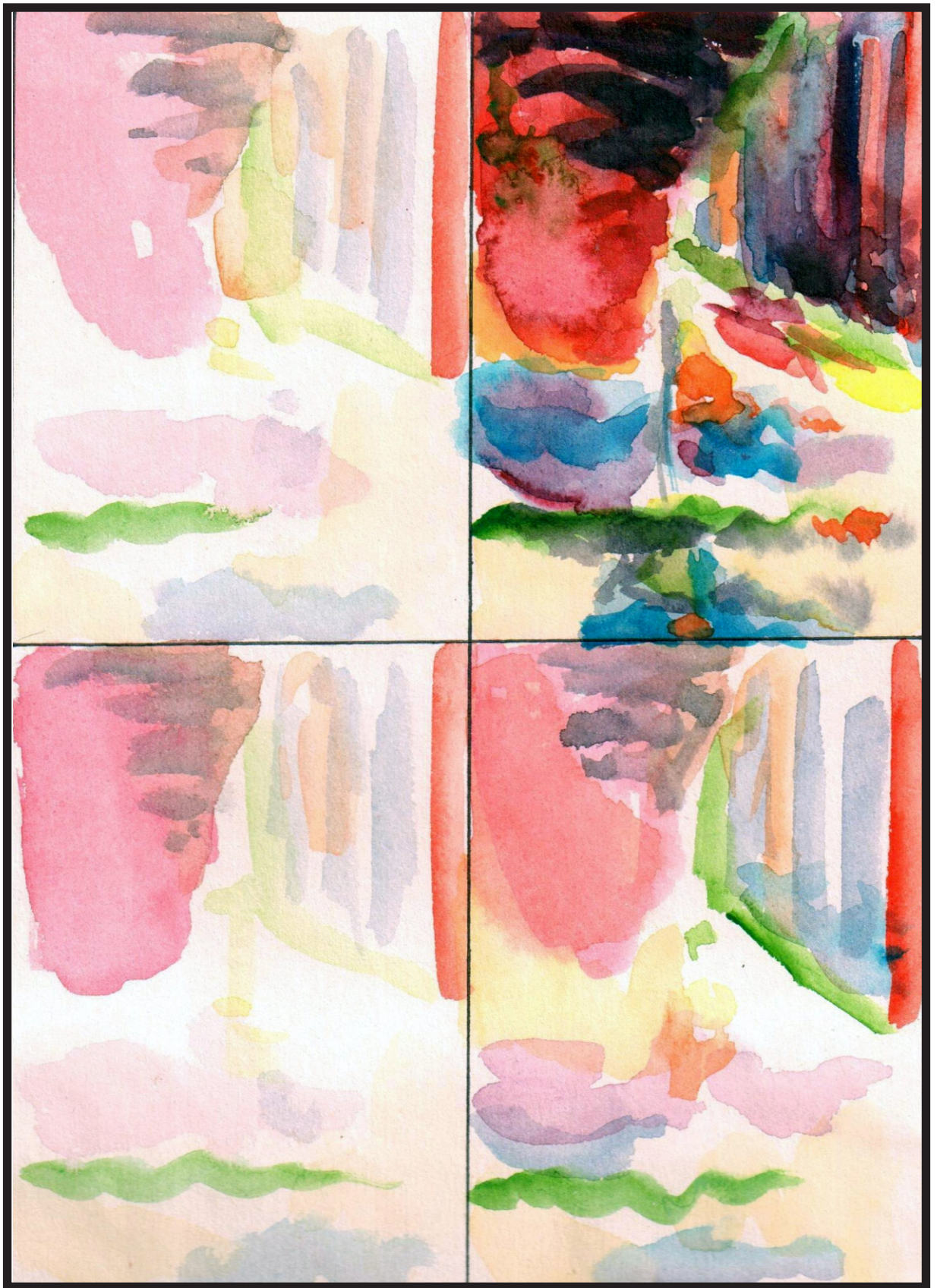




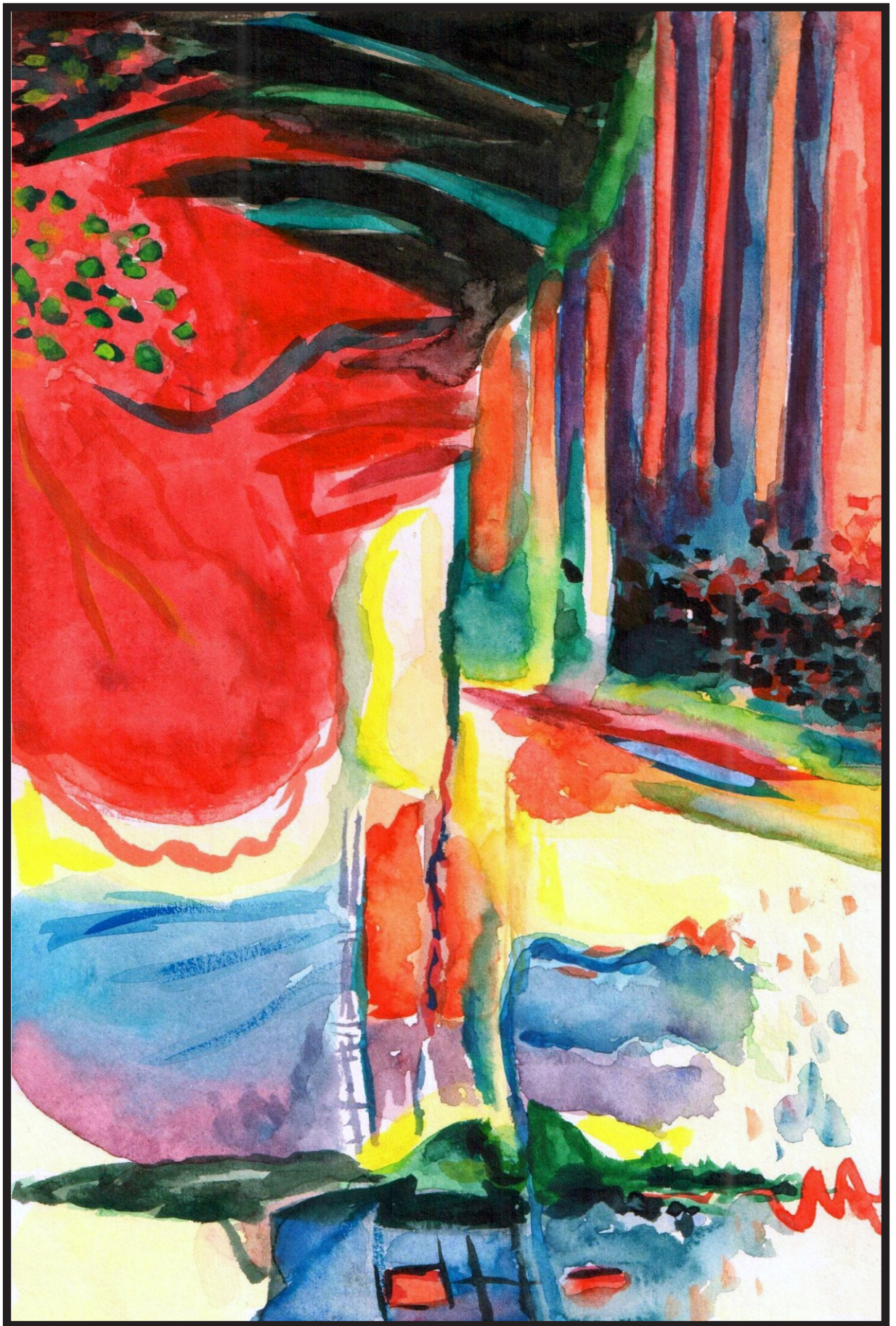








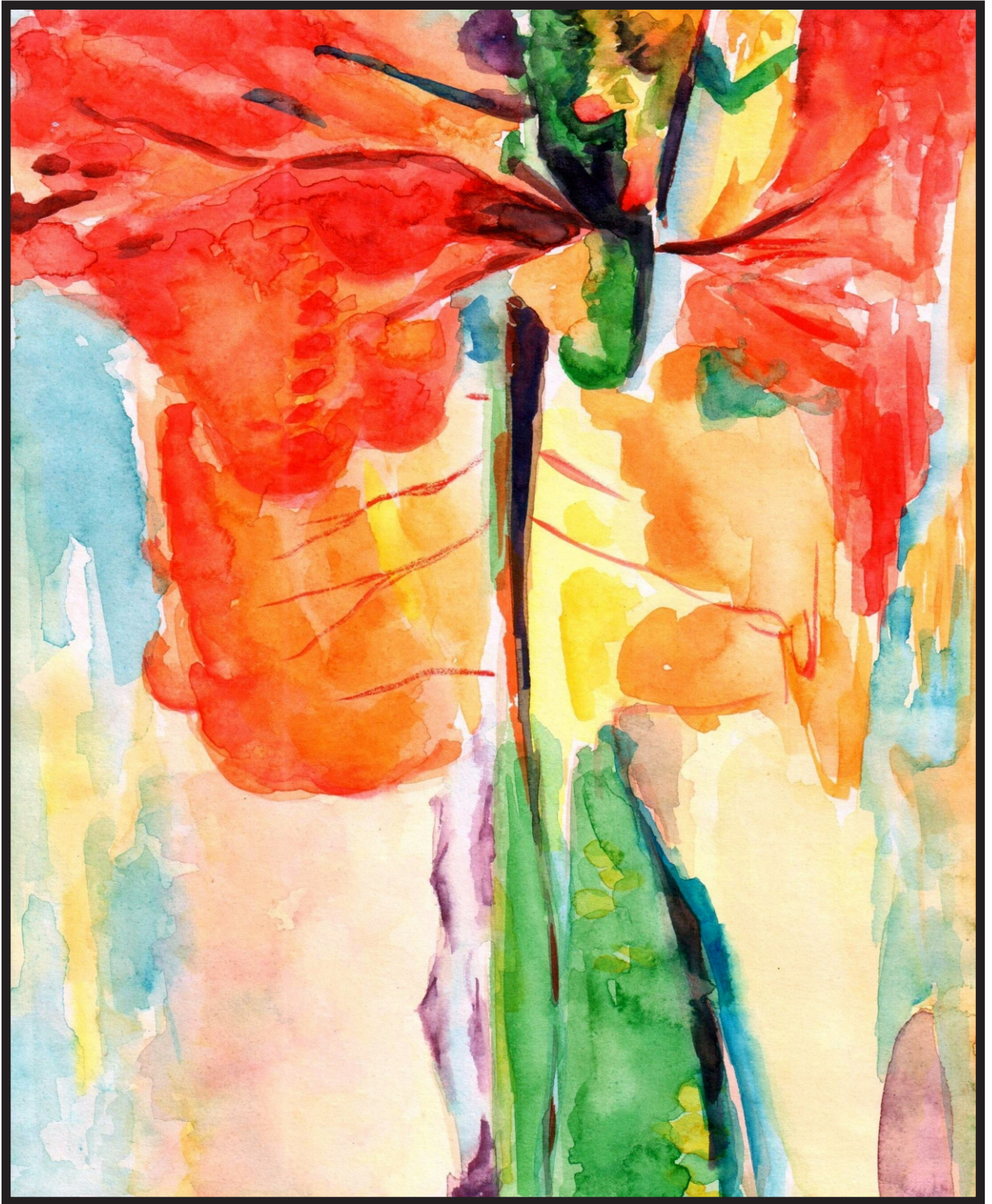








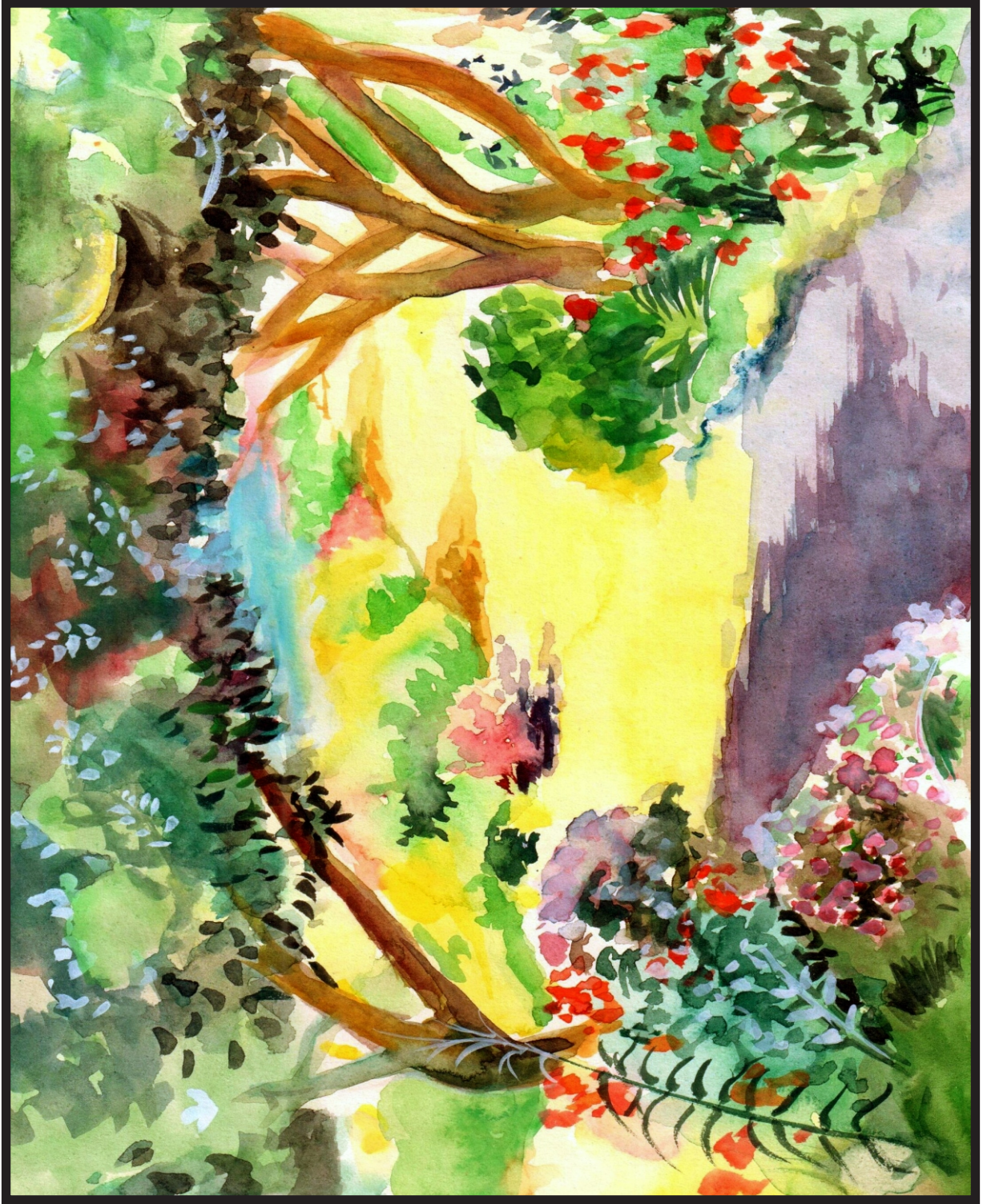




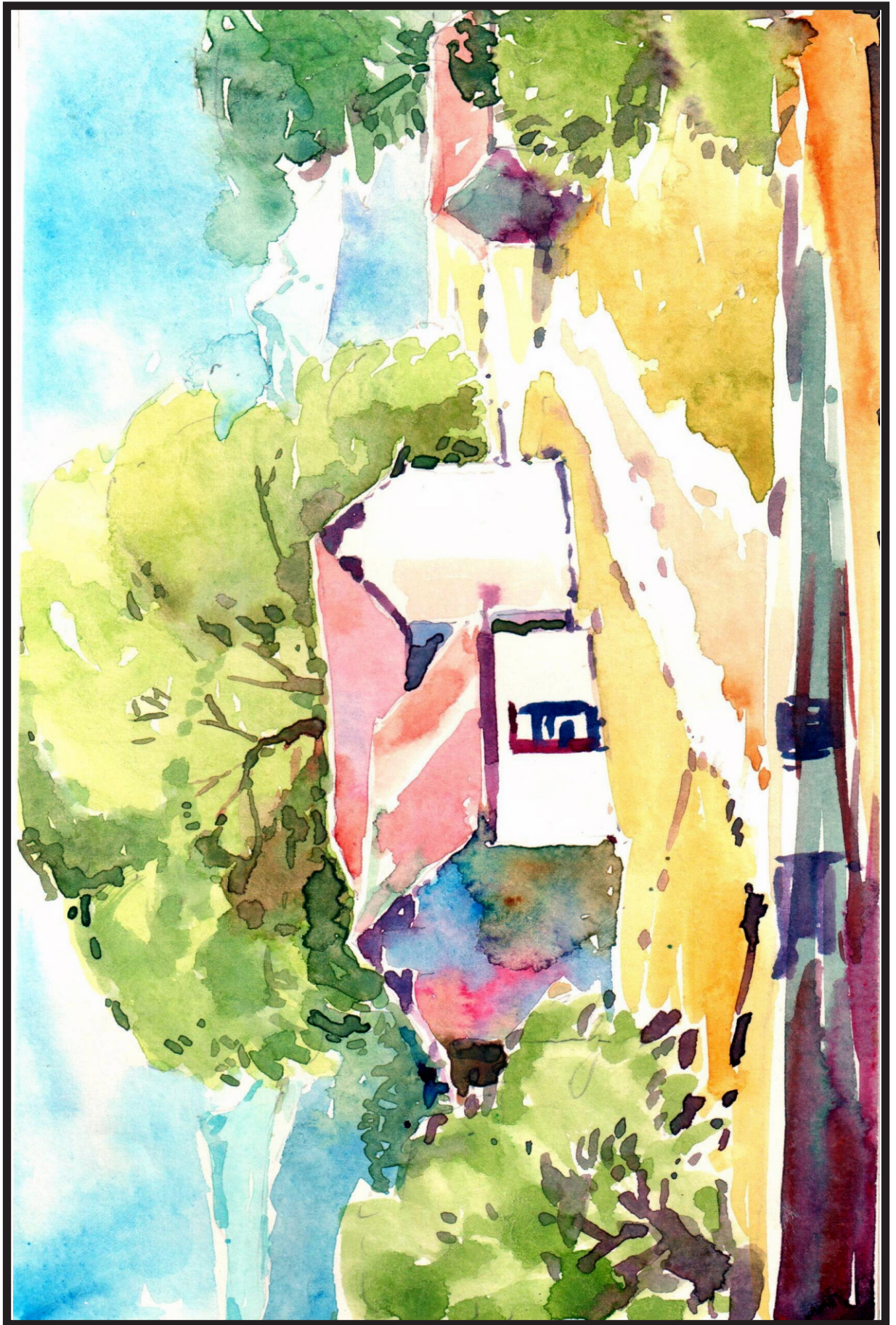




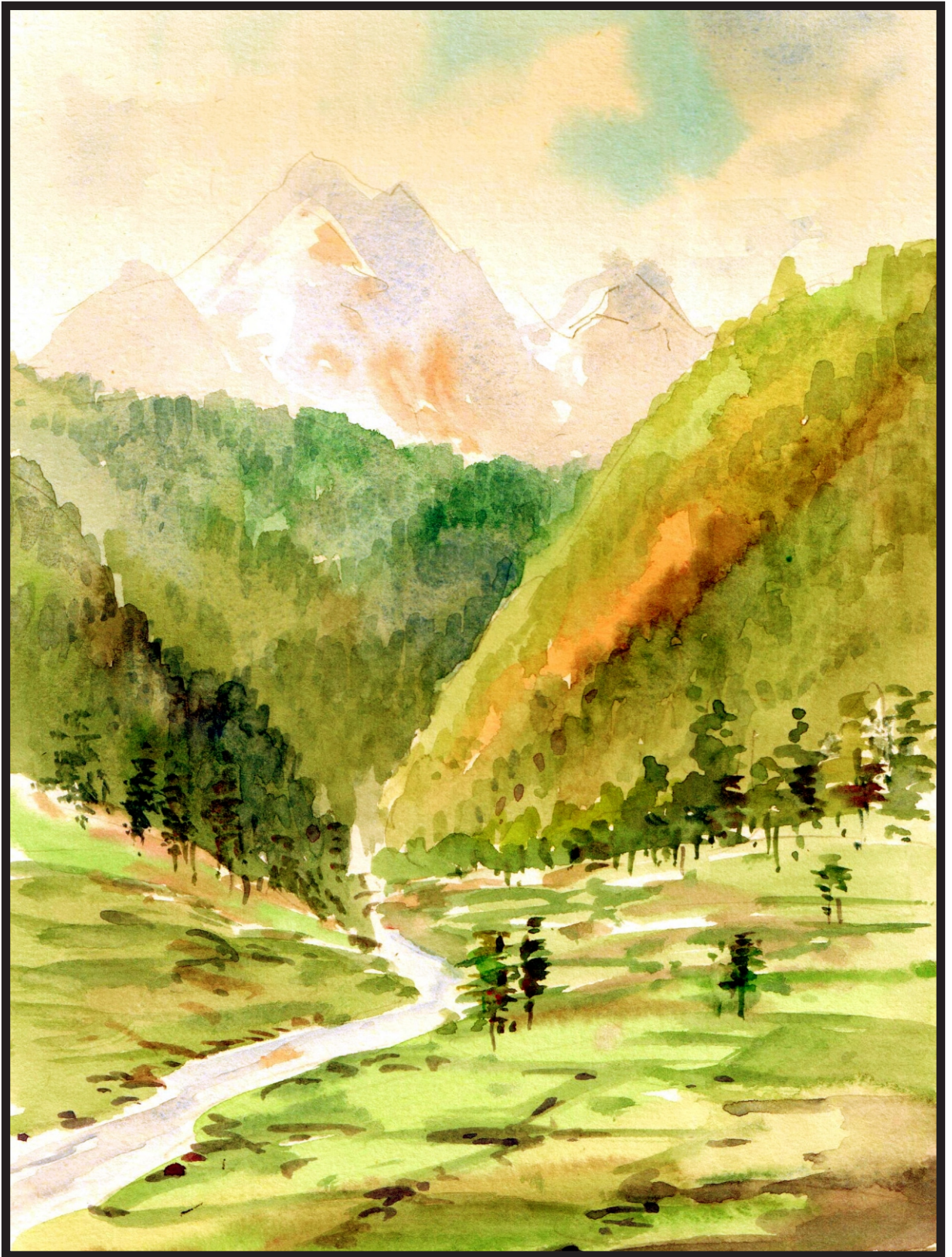






















## ਡਿਜ਼ਾਈਨ

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 ਸਿਰਜਣਾ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਸਜਾਉਣਾ 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, ਉਸ ਦੀ ਚੋਣ 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 ਲੱਗਦਾ 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 ਹੋਣ। 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 ਇੱਕ 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 ਦੂਜੀ 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 ਓਵਰ ਅਤੇ ਬਾਰਡਰ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਇੱਕ ਆਕ੍ਰਿਤੀ ਦੀ ਲੋੜ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦੇ ਨਮੂਨੇ ਵਿੱਚ ਘਿਰਿਆ ਹੋਇਆ ਅਤੇ ਬਾਹਰੀ ਬਾਰਡਰ ਦਾ ਅਨੁਪਾਤਿਕ ਸੰਬੰਧ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਨੂੰ ਬਹੁਤ ਸੁੰਦਰ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਉਪਰੋਕਤ ਨਿਯਮਾਂ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
10. **ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਰੰਗਾਂ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ :-** ਰੰਗ ਸਾਨੂੰ ਕੁਦਰਤ ਤੋਂ ਪ੍ਰਾਪਤ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਰੰਗ ਭਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਰੰਗਾਂ ਸੰਬੰਧੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ।
11. **ਰੰਗ ਮਿਸ਼ਰਣ :-** ਕੁਦਰਤੀ ਰੋਸ਼ਨੀ ਵਿੱਚ ਸੱਤ ਰੰਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਸੱਤ ਰੰਗੀ ਪੀਘ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚ ਤਿੰਨ ਰੰਗ ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਮੁੱਢਲੇ ਰੰਗ ਅਖਵਾਉਂਦੇ ਹਨ। ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਲਾਲ, ਪੀਲਾ, ਨੀਲਾ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਰੰਗਾਂ ਨੂੰ ਮਿਲਾ ਕੇ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਰੰਗ ਬਣਦੇ ਹਨ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਪਿਛਲੀਆਂ ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਵਿੱਚ ਦੱਸਿਆ ਗਿਆ ਹੈ ਕਿ:
  1. ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਰੰਗ (Primary Colour)
  2. ਸੈਕੰਡਰੀ ਰੰਗ (Secondary Colour)
  3. ਟਰਸ਼ਰੀ ਰੰਗ (Tertiary Colour)

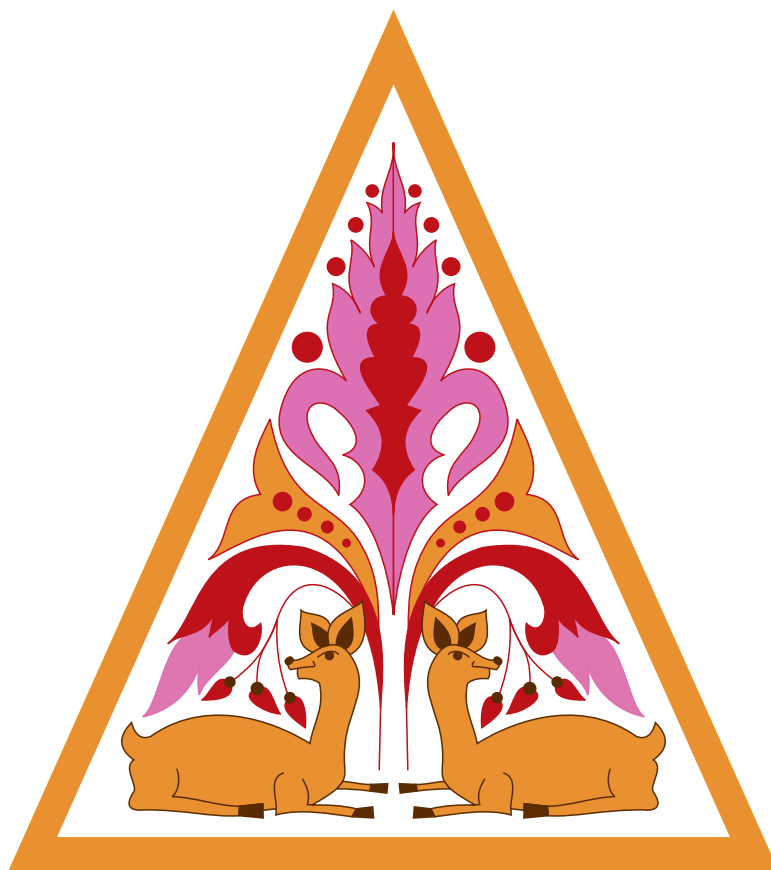
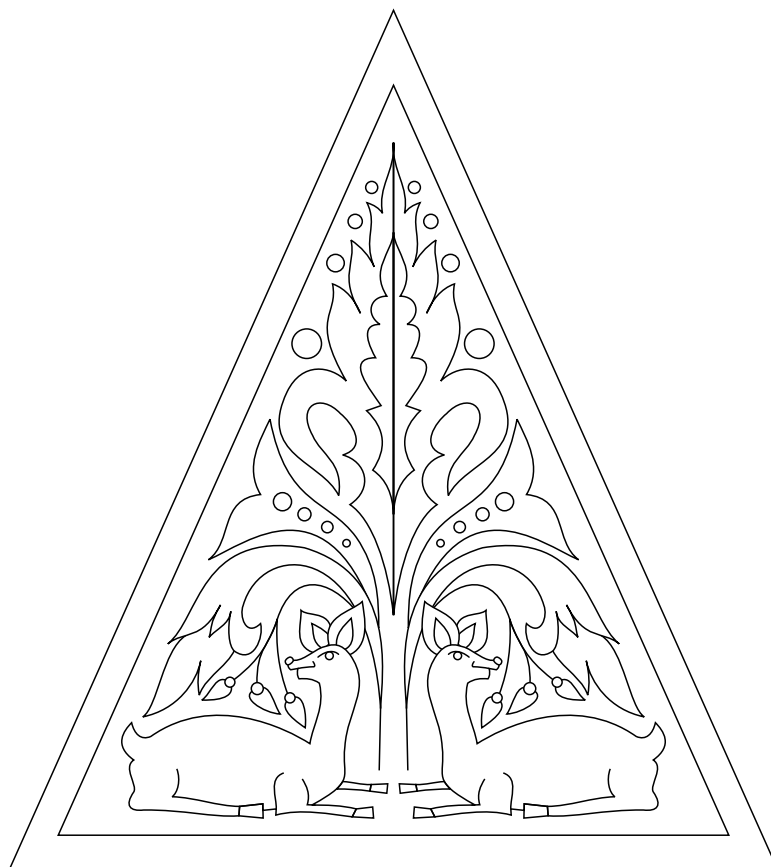
ਕਿਸੇ ਵੀ ਦੋ ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਰੰਗਾਂ ਨੂੰ ਖਾਸ ਅਨੁਪਾਤ ਵਿੱਚ ਮਿਲਾਉਣ ਤੇ ਸੈਕੰਡਰੀ ਰੰਗ ਅਤੇ ਕੋਈ ਵੀ ਇੱਕ ਸੈਕੰਡਰੀ ਅਤੇ ਕੋਈ ਵੀ ਇੱਕ ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਰੰਗ ਮਿਲਾਉਣ ਤੇ ਟਰਸ਼ਰੀ ਰੰਗ ਬਣਦਾ ਹੈ।

ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਰੰਗ ਭਰਨ ਲਈ ਇੱਕ ਖਾਸ ਯੋਜਨਾ ਦੀ ਲੋੜ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਡਿਜ਼ਾਈਨ 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 ਢੁੱਕਵੀਂ ਥਾਂ ਤੇ ਠੰਡੇ ਰੰਗਾਂ ਜਾਂ ਗਰਮ ਰੰਗਾਂ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। ਨੀਲਾ, ਜਾਮਣੀ ਅਤੇ ਹਰਾ ਠੰਡੇ ਰੰਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਲਾਲ, ਸੰਤਰੀ ਅਤੇ ਪੀਲੇ ਰੰਗ ਨੂੰ ਗਰਮ ਮੰਨਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

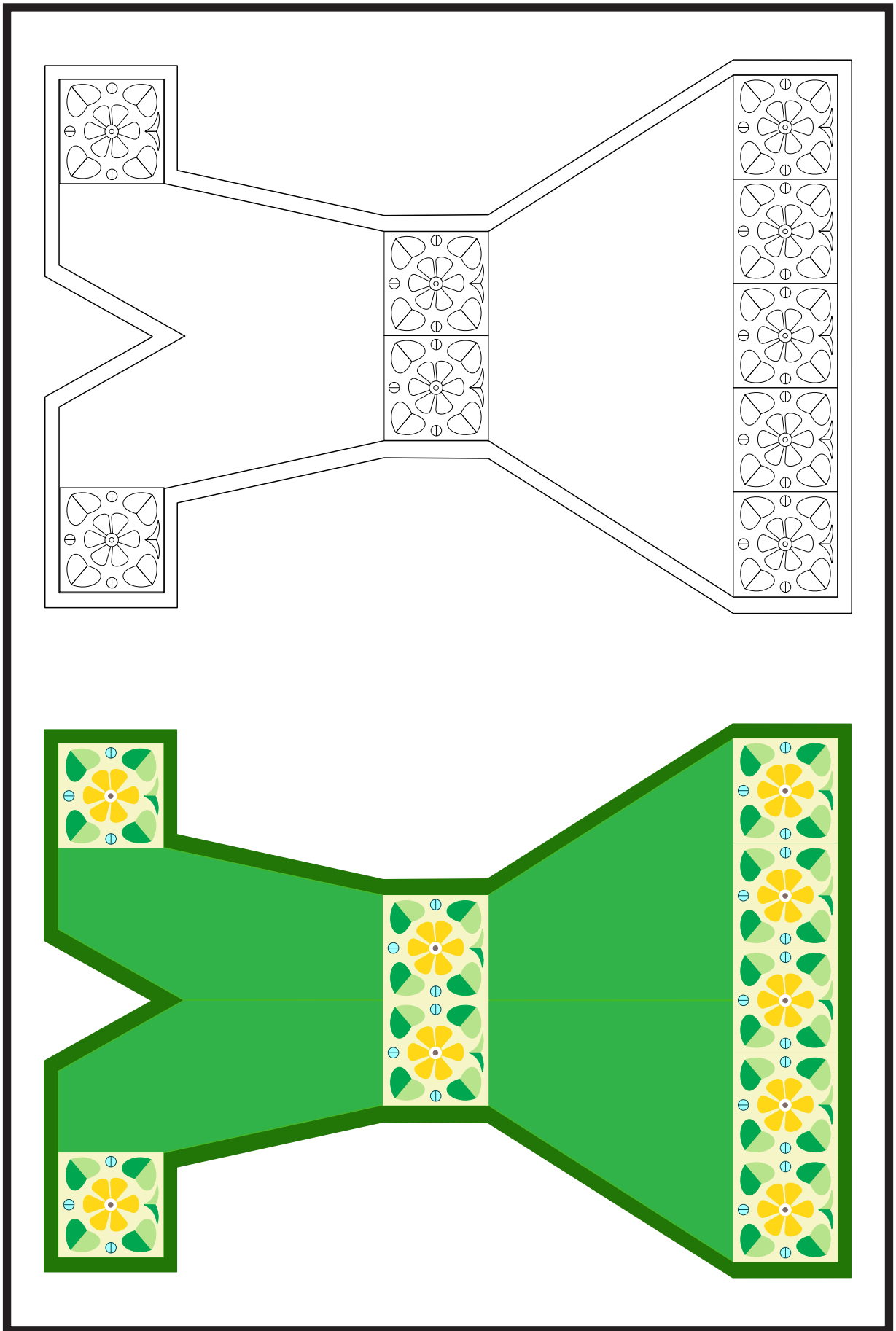
**ਇੱਕ ਰੰਗੀ ਯੋਜਨਾ :-** ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਕੇਵਲ ਇੱਕ ਰੰਗ ਦੀ ਹੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਉਸ ਨੂੰ ਗੂੜ੍ਹਾ ਜਾਂ ਫਿੱਕਾ ਕਰਕੇ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਰੰਗ ਦੀਆਂ ਤਿੰਨ ਸ਼ੇਡਾਂ ਜਿਵੇਂ ਗੂੜ੍ਹੇ, ਮੱਧਮ ਅਤੇ ਹਲਕੇ ਰੰਗ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਨੂੰ ਇੱਕ ਰੰਗੀ (Harmonious) ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਲਈ ਰੰਗ ਨੂੰ ਲਾਈਟ ਕਰਨ ਲਈ ਉਸ ਰੰਗ ਵਿੱਚ ਚਿੱਟਾ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

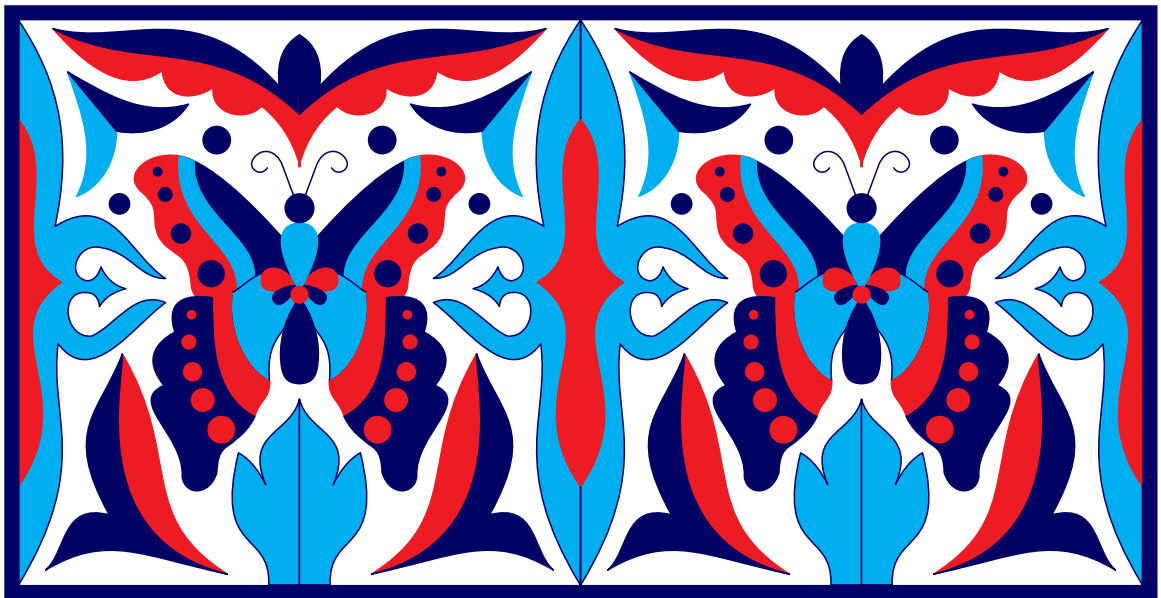
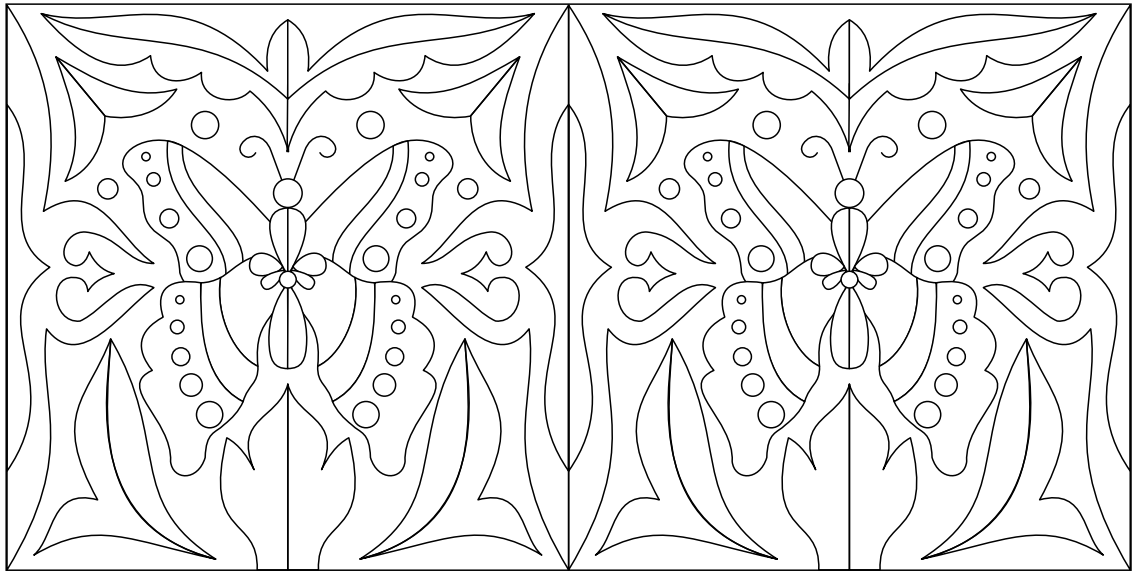
**ਵਿਰੋਧੀ ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ :-** ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਦੋ ਵਿਰੋਧੀ ਰੰਗਾਂ ਜਿਵੇਂ ਨੀਲਾ ਅਤੇ ਸੰਤਰੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਏ ਤਾਂ ਉਸ ਨੂੰ ਵਿਰੋਧੀ ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ।

**ਇਕਸਾਰਤਾ ਵਾਲੀ ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ :-** ਇਕਸਾਰਤਾ ਰੱਖਣ ਵਾਲੀ ਯੋਜਨਾ ਜਿਵੇਂ ਨੀਲਾ ਅਤੇ ਹਰਾ ਰੰਗ ਪੀਲੇ ਰੰਗ ਨਾਲ ਇਕਸਾਰਤਾ ਰੱਖਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਨੀਲਾ ਰੰਗ ਜਾਮਣੀ ਰੰਗ ਨਾਲ ਇਕਸਾਰਤਾ ਰੱਖਦਾ ਹੈ। ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ ਵਿੱਚ ਟੋਨ ਦੀ ਬੜੀ ਮਹੱਤਤਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਇੱਕ ਰੰਗ ਦੀਆਂ ਦੋ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਟੋਨਾਂ ਬਣਾ ਕੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਵਰਤਿਆ ਜਾਵੇ ਤਾਂ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਸੁੰਦਰ ਦਿਖਦਾ ਹੈ ਪਰ ਜੇਕਰ ਟੋਨ ਵਿੱਚ ਫ਼ਰਕ ਨਾ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਸੁੰਦਰ ਨਹੀਂ ਲੱਗਦਾ।



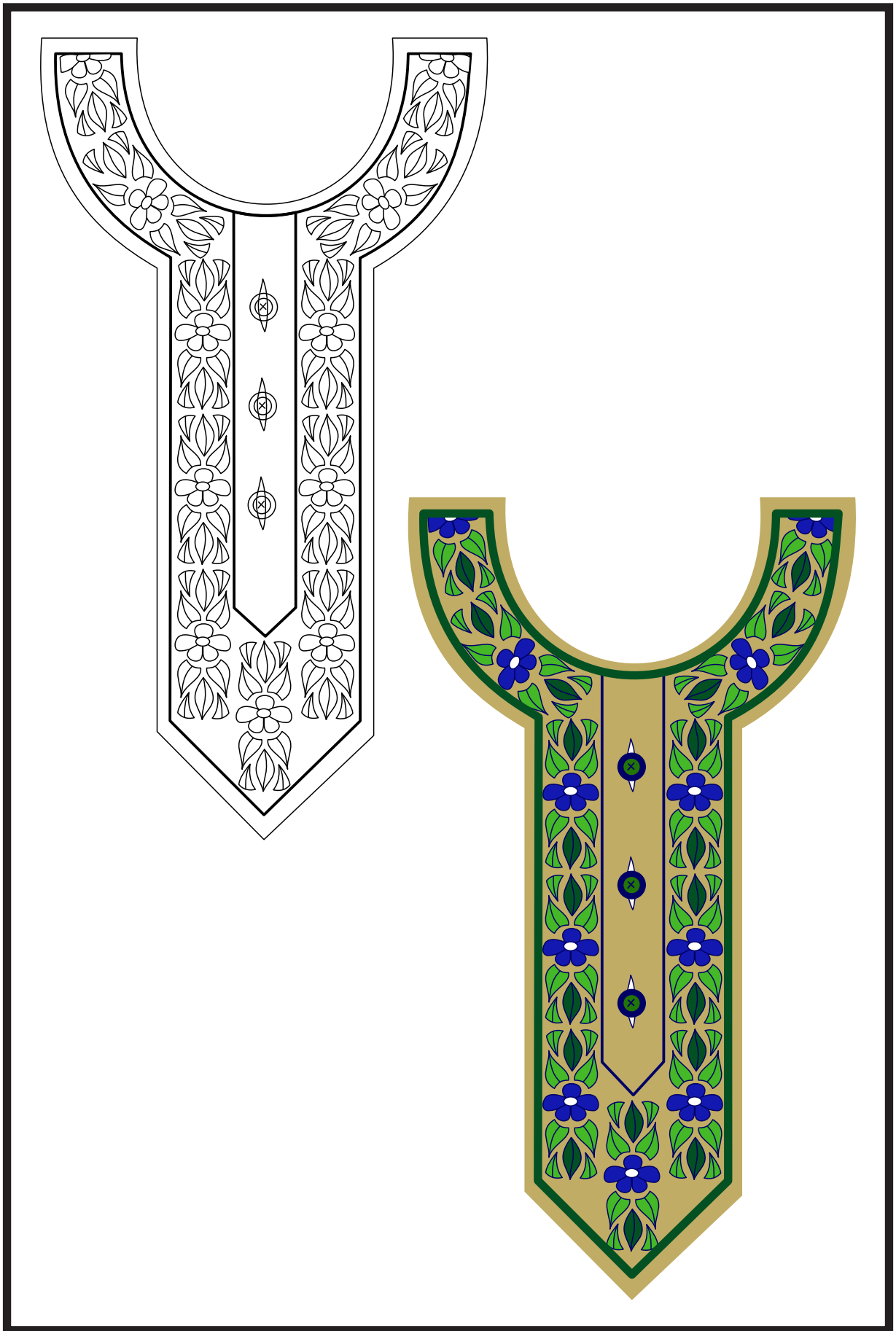




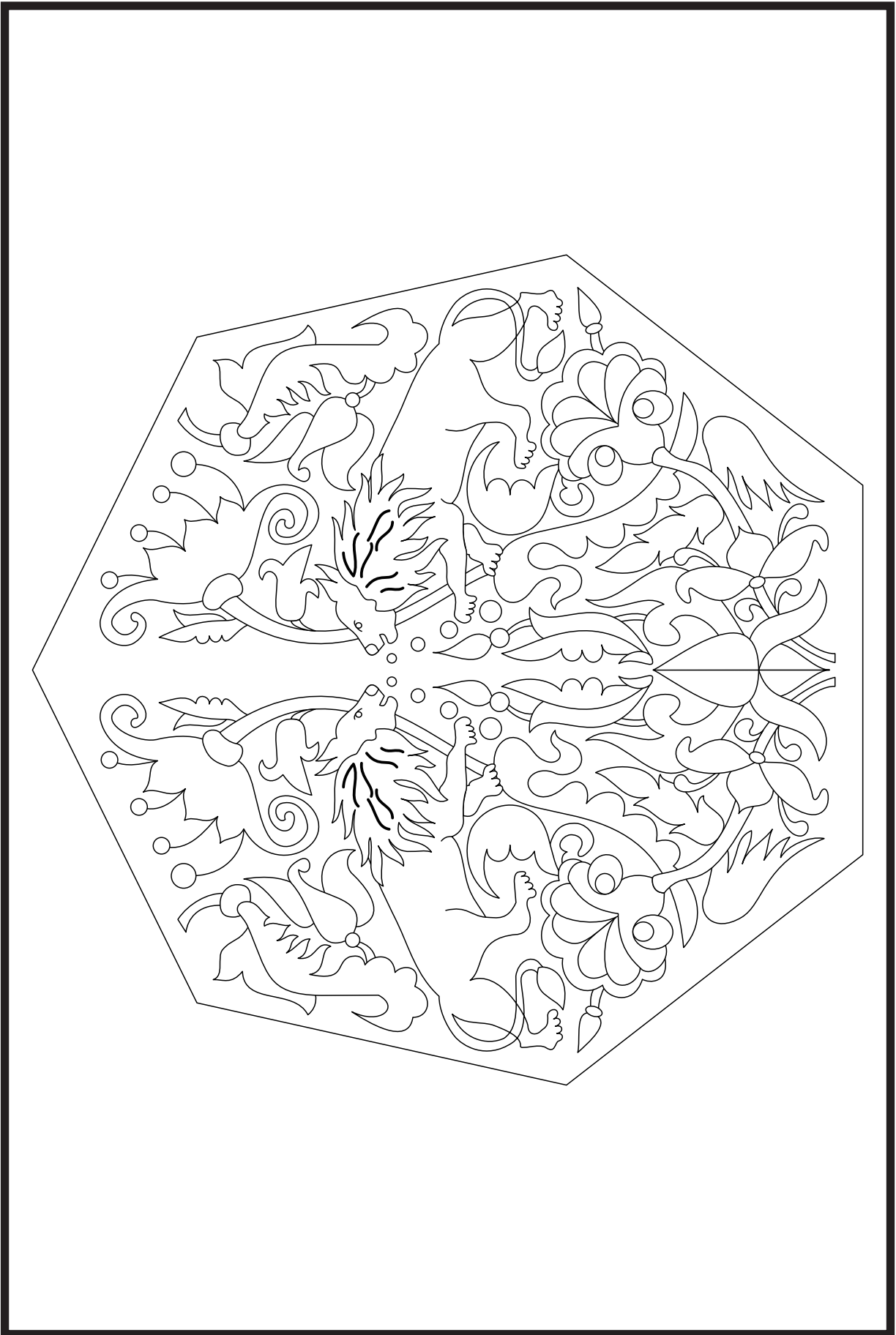






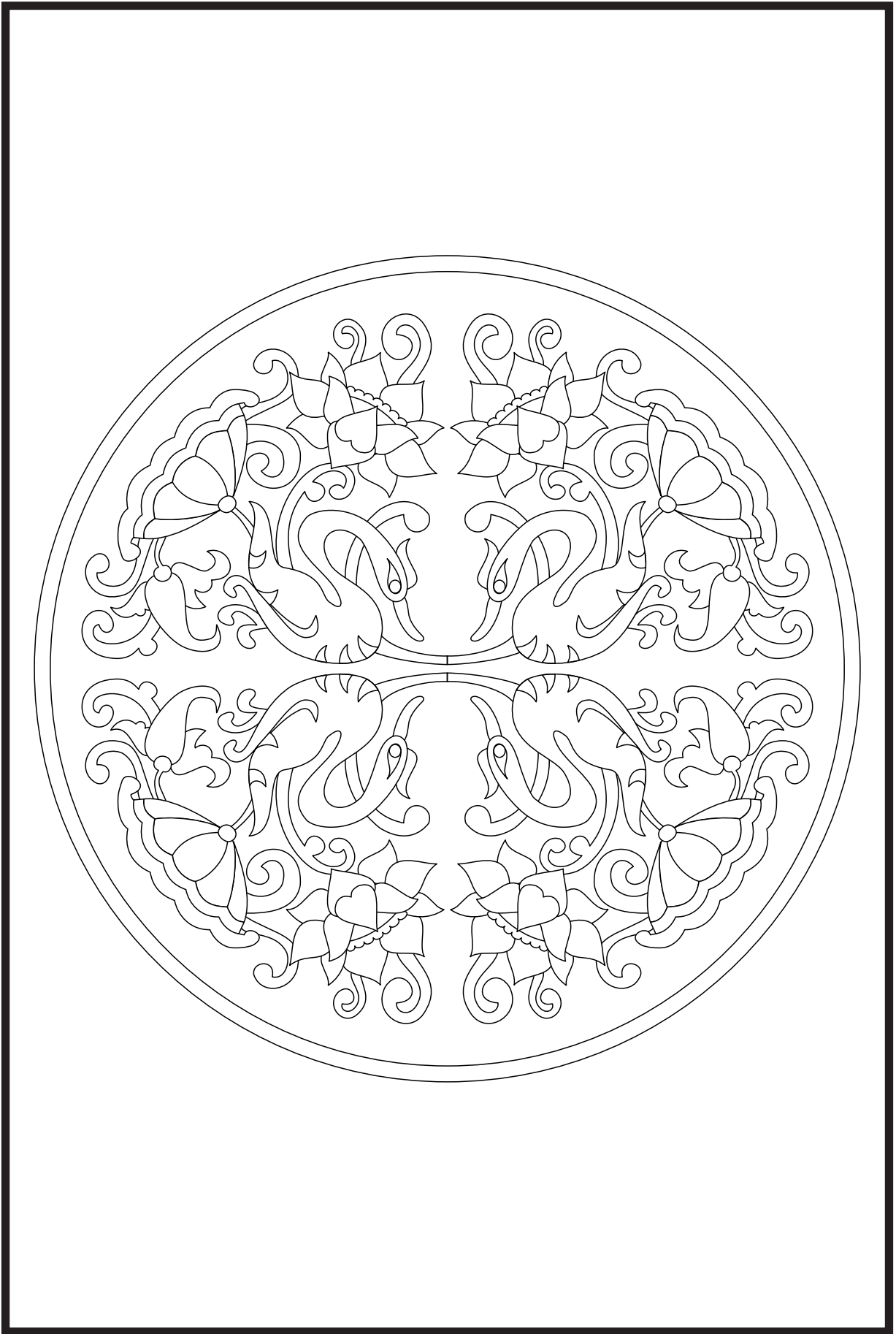


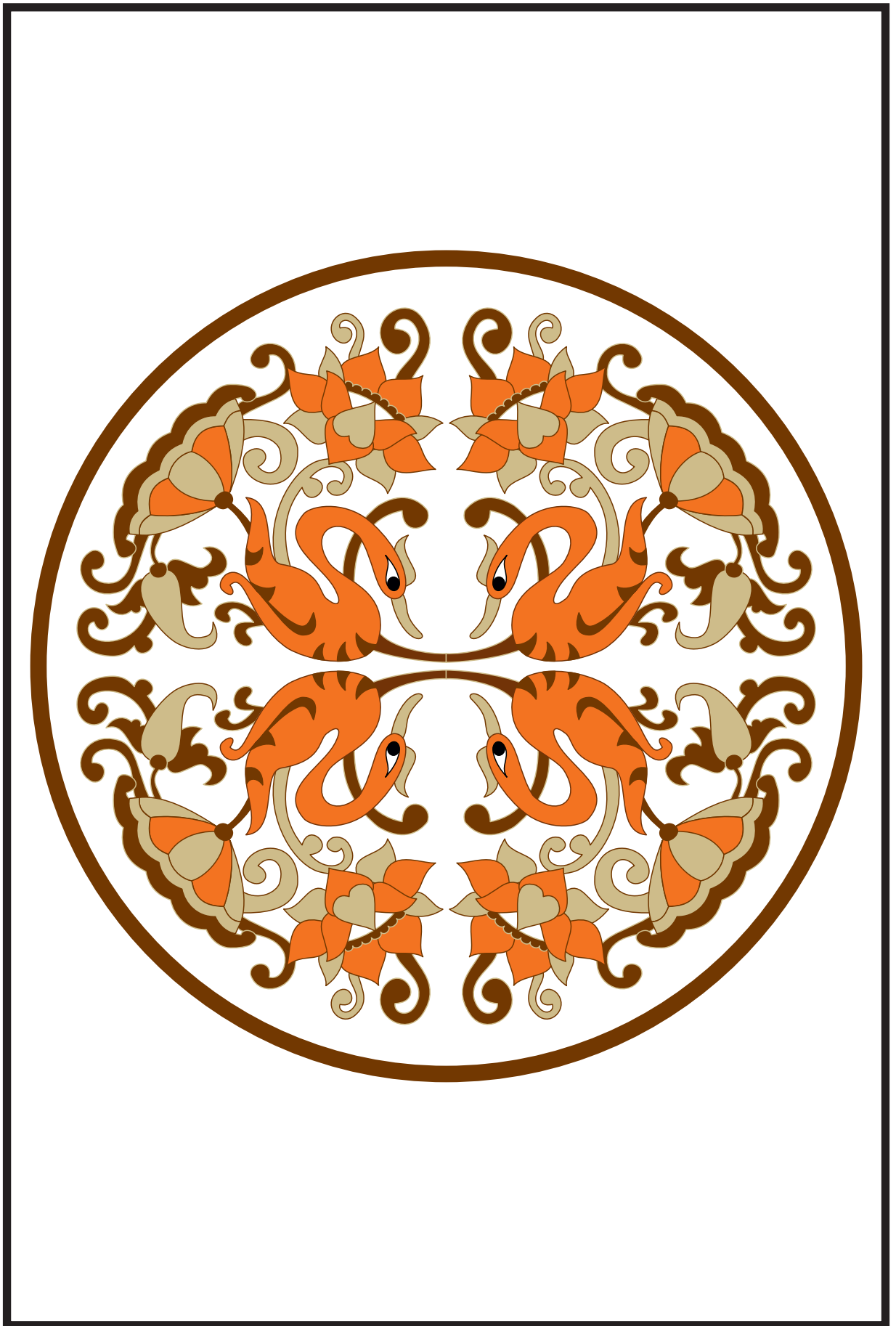




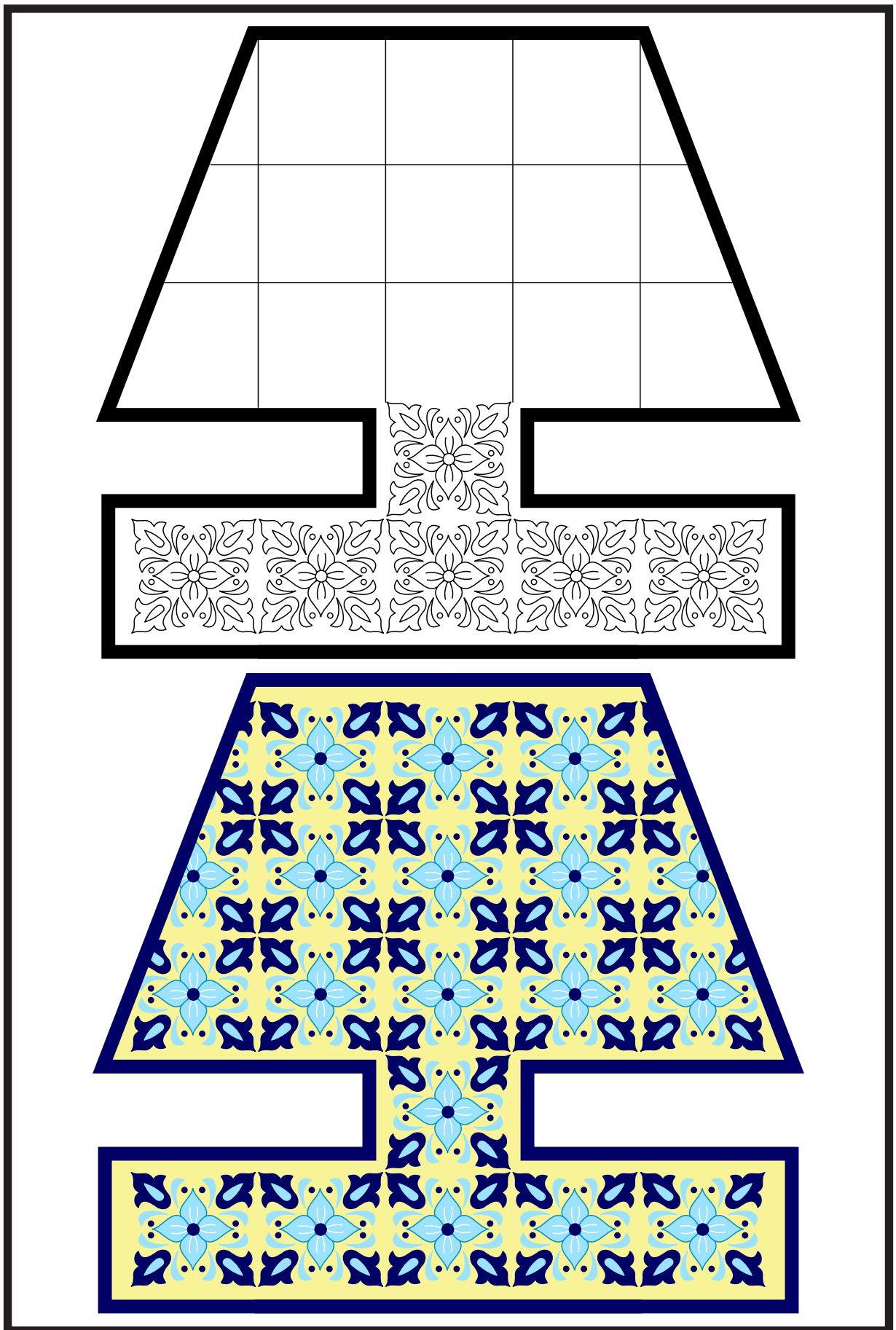


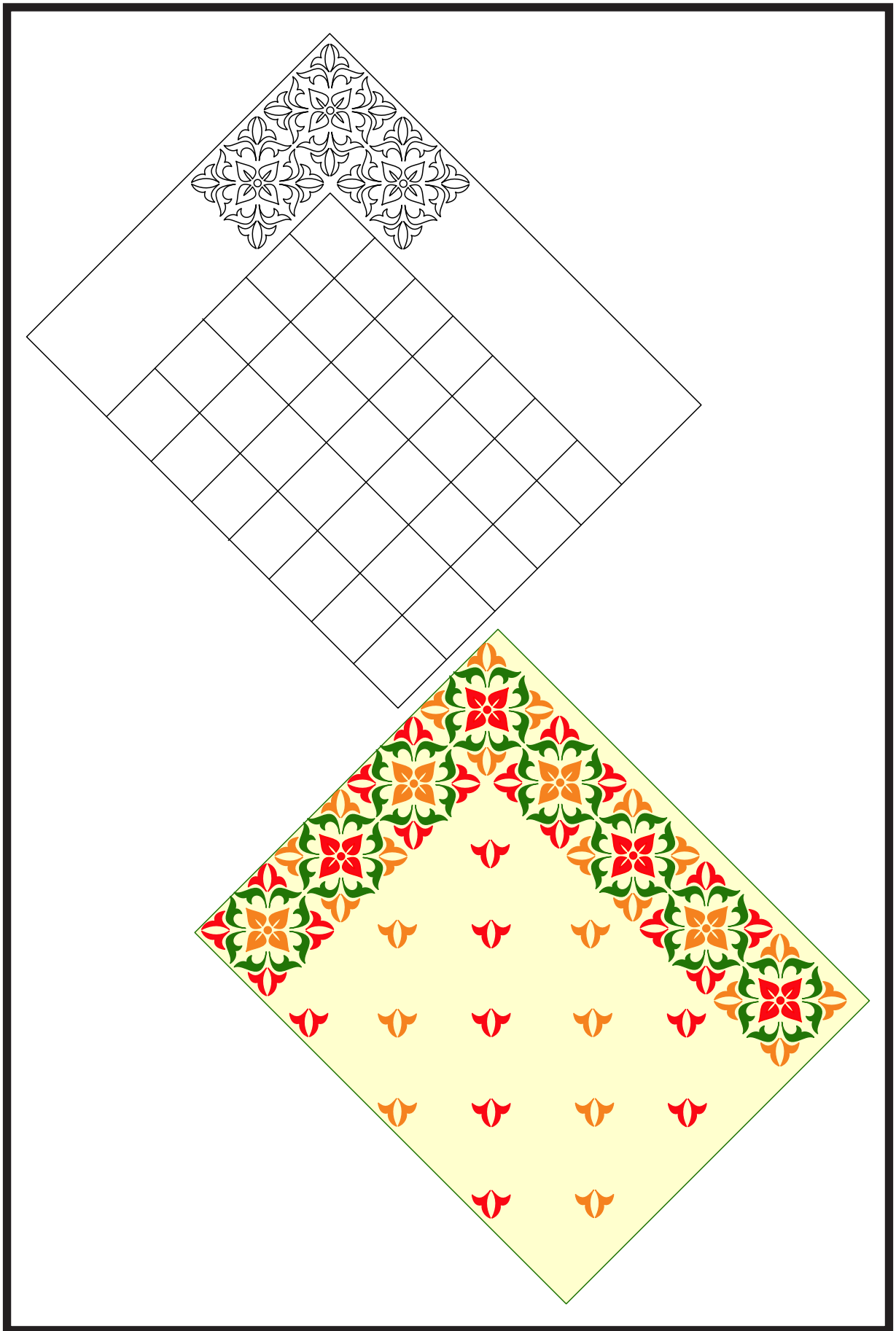




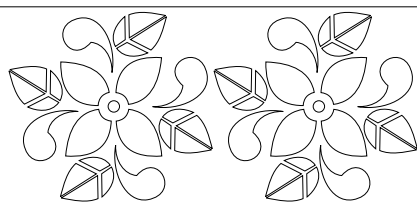


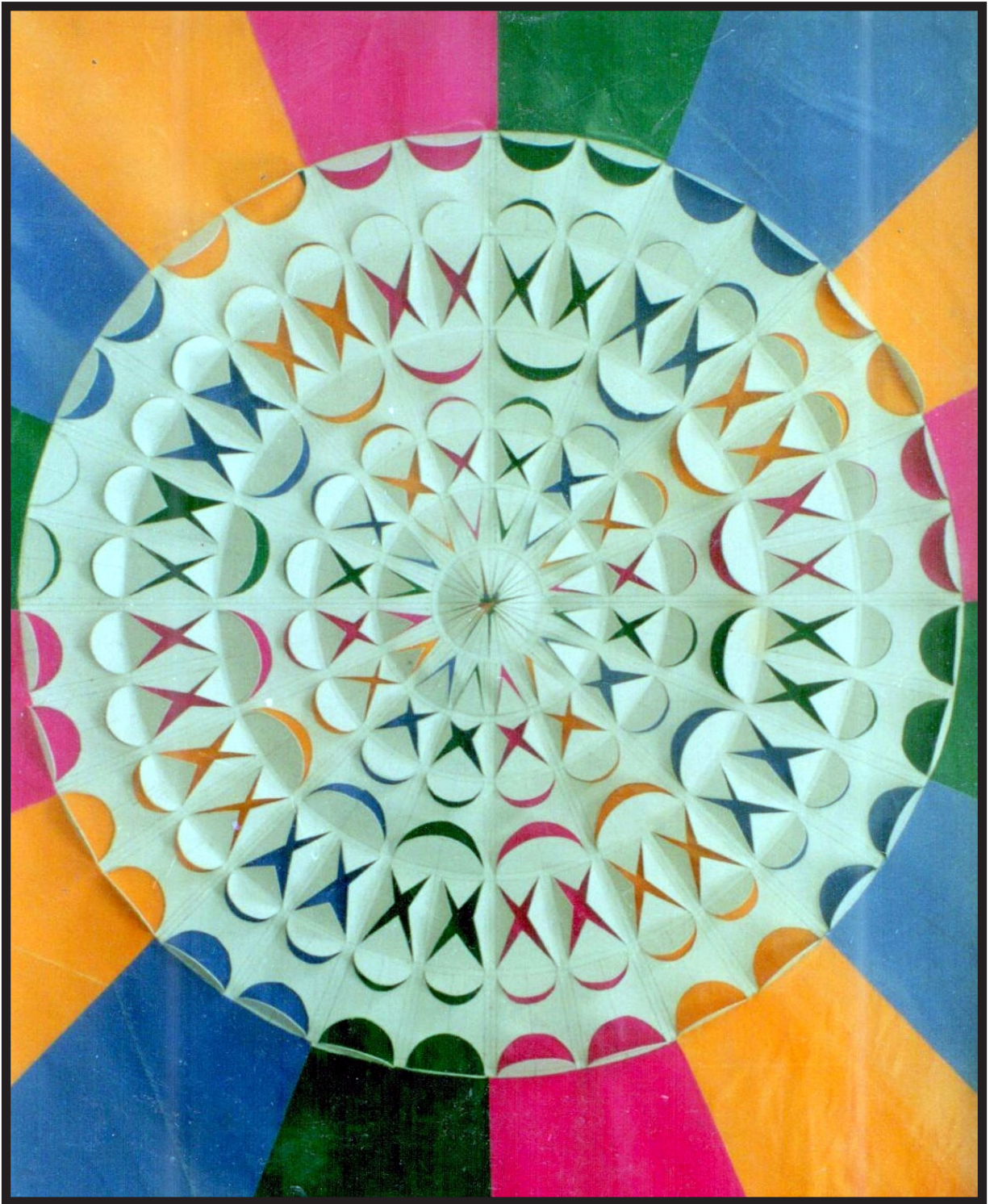














## ਪੋਸਟਰ ਅਤੇ ਲੇਅ-ਆਊਟ

**ਪੋਸਟਰ :-** ਆਧੁਨਿਕ ਜੀਵਨ ਦਾ ਪੋਸਟਰ ਇੱਕ ਅਨਿੱਖੜਵਾਂ ਅੰਗ ਹਨ। ਸਮੇਂ-ਸਮੇਂ ਸਿਰ ਸਮਾਜ ਨੂੰ ਲੋੜੀਂਦੇ ਸੰਦੇਸ਼ਾਂ ਰਾਹੀਂ ਸੋਧ 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 ਢੁੱਕਵੇਂ ਰੰਗਾਂ ਨਾਲ ਸਜਾਇਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਪੋਸਟਰ ਦੂਰ ਦੀਵਾਰਾਂ ਤੇ ਲੱਗੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਪਹਿਲੀ ਨਜ਼ਰੇ ਚਿੱਤਰਾਂ ਕਾਰਨ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਦਿੱਖ ਹੀ ਪ੍ਰਭਾਵਿਤ 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 ਸਮਾਜਿਕ ਚੇਤਨਾ ਜਾਗ੍ਰਿਤ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਵਿੱਦਿਆ, ਦੇਸ਼ ਭਗਤੀ, ਸਿਹਤ, ਸਭਿਆਚਾਰ, ਵਿਰਸਾ, ਸਮਾਜਿਕ ਕੁਰੀਤੀਆਂ ਅਤੇ ਧਰਮ ਆਦਿ ਲਈ ਸੰਦੇਸ਼ ਪੋਸਟਰਾਂ ਰਾਹੀਂ ਹੀ ਸਿੱਧਾ ਮਨਾਂ ਨੂੰ ਟੁੱਬਦੇ ਹਨ।

ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹਰ ਇੱਕ ਉਤਪਾਦਨ ਦੀ ਮਸ਼ਹੂਰੀ ਵੀ ਪੋਸਟਰਾਂ ਰਾਹੀਂ ਹੀ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਜੀਵਨ ਲਈ ਲੋੜੀਂਦੀ ਹਰ ਵਸਤੂ ਜਿਵੇਂ ਦਵਾਈਆਂ, ਕੱਪੜੇ, ਜੁੱਤੀਆਂ, ਗਹਿਣੇ, ਕਾਸਮੈਟਿਕਸ, ਇਲੈਕਟ੍ਰਾਨਿਕਸ, ਇਲੈਕਟਰੀਕਲ, ਖੇਡਾਂ, ਖੇਤੀਬਾੜੀ ਸੰਬੰਧੀ ਹਰ ਚੀਜ਼ ਦੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਲੋਕਾਂ ਨੂੰ ਪੋਸਟਰਾਂ ਰਾਹੀਂ ਹੀ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਹਰ ਵਸਤੂ ਦੀ ਸਮੁੱਚੀ ਵਿਕਰੀ ਐਡਵਰਟਾਈਜ਼ਿੰਗ ਤੇ ਹੀ ਅਧਾਰਿਤ 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 ਵਪਾਰ ਕਰ ਰਹੀ ਹੈ। ਸੜਕਾਂ ਕਿਨਾਰੇ ਲੱਗੇ ਵੱਡੇ-ਵੱਡੇ ਬੋਰਡ (Hoardings) ਵੀ ਪੋਸਟਰ ਦਾ ਹੀ ਵਿਸਤ੍ਰਿਤ (enlarged) ਨਮੂਨਾ ਹਨ।

**ਪੋਸਟਰ ਦੀ ਬਣਤਰ :-** ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਨੂੰ 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) ਉਸ ਨੂੰ ਹੋਰ ਵੀ ਆਕਰਸ਼ਕ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ।

ਪੋਸਟਰ ਦੇ ਵਿਸ਼ੇ ਮੁਤਾਬਕ ਢੁੱਕਵਾਂ ਚਿੱਤਰ, ਬਹੁਤ ਉੱਭਰਵਾਂ, ਬੋਲਡ, ਸਧਾਰਨ ਅਤੇ ਚਮਕੀਲੇ ਰੰਗਾਂ ਵਿੱਚ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਤੁਰੇ ਜਾਦਿਆਂ ਦੀ ਦੂਰੋਂ ਇੱਕ ਨਜ਼ਰ ਪੈਂਦਿਆਂ ਹੀ ਖਿੱਚ ਦਾ ਕਾਰਨ ਬਣੇ ਅਤੇ ਹਰ ਕੋਈ ਰੁਕ ਕੇ ਉਸ ਨੂੰ ਦੇਖਣ ਅਤੇ ਪੜ੍ਹਨ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰੇ। ਪੋਸਟਰ ਦਾ ਚਿੱਤਰ ਸਪਾਟ (Flat) ਰੰਗਾਂ ਵਿੱਚ ਬਣਾਇਆ ਜਾਵੇ ਤਾਂ ਹੋਰ ਚੰਗਾ ਹੈ। ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ ਕਿ ਪੋਸਟਰ ਦੀ ਬੈਕਗਰਾਊਂਡ ਪੂਰੀ ਰੰਗੀ ਜਾਏ, ਇਸ ਨੂੰ ਸਫ਼ੈਦ 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 ਜੋ 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 ਕੱਲ੍ਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਗਰਾਫ਼ਿਕਸ ਅਤੇ ਆਫਸੈੱਟ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਕਾਰਨ ਪੋਸਟਰ ਬਹੁਰੰਗੇ (Multicoloured) ਹੀ ਤਿਆਰ ਹੋ ਰਹੇ ਹਨ।

**ਇੱਕ ਚੰਗੇ ਪੋਸਟਰ ਵਿੱਚ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਗੁਣ ਹੁੰਦੇ ਹਨ :**

1. ਸੁੰਦਰ ਅਤੇ ਉੱਭਰਵੀਂ ਲਿਖਾਈ (Lettering)
2. ਢੁੱਕਵਾਂ ਚਿੱਤਰ (Illustration)
3. ਬਨਾਵਟ (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 ਸਫਲਤਾ ਦੀ ਪੌੜੀ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ।

**ਲੇਅ-ਆਊਟ:-** ਅਸੀਂ ਬਜ਼ਾਰ, ਬੱਸ 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 ਜਾ ਕੇ, ਫੁਰਸਤ ਨਾਲ ਪੜ੍ਹਦੇ ਹਾਂ। ਇਸ ਦਾ ਮਤਲਬ ਇਹ ਹੈ ਕਿ ਇਹ ਕਵਰ ਚਿੱਤਰ ਹੀ ਹੈ ਜੋ ਖਿੱਚ ਅਤੇ ਖਰੀਦ ਦਾ ਕਾਰਨ ਬਣਿਆ।

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

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

1. ਸੁੰਦਰ, ਸਾਫ਼ ਅਤੇ ਉੱਘੜਵੀਂ ਲਿਖਾਈ ਵਿੱਚ ਪੁਸਤਕ, ਲੇਖਕ ਜਾਂ ਉਤਪਾਦਨ ਦਾ ਨਾਂ।
2. ਵਿਸ਼ੇ-ਵਸਤੂ ਅਨੁਸਾਰ ਢੁੱਕਵਾਂ ਚਿੱਤਰ।
3. ਸੁੰਦਰ ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ, ਪਾਠਕਾਂ ਦੀ ਉਮਰ ਮੁਤਾਬਕ ਰੰਗਾਂ ਦੀ ਢੁੱਕਵੀਂ 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 ਉੱਪਰ ਵੱਲ ਕਰਕੇ ਪੁਸਤਕ ਮੇਜ਼ ਤੇ ਰੱਖੀ ਜਾਵੇ, ਪੁਸ਼ਤੇ (Spine) ਪੁਸਤਕ ਦੀ ਮੋਟਾਈ ਤੇ ਲਿਖਿਆ ਮੈਟਰ ਸਿੱਧਾ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
5. ਸਮੁੱਚੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦੀ ਬਣਤਰ (Composition) ਬਹੁਤ ਢੁੱਕਵੀਂ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।
6. ਜੇ ਪੁਸਤਕ ਦੇ ਪਿਛਲੇ ਪਾਸੇ (ਟਾਈਟਲ-4) ਤੇ ਵੀ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਬਣਨਾ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਇਸ ਨੂੰ ਬੁੱਕ ਜੈਕਟ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਦੀ ਵਿਉਂਤ (Composition) ਅਤੇ ਵਿੱਥ (Space) ਦਾ ਵੀ ਖਿਆਲ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

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

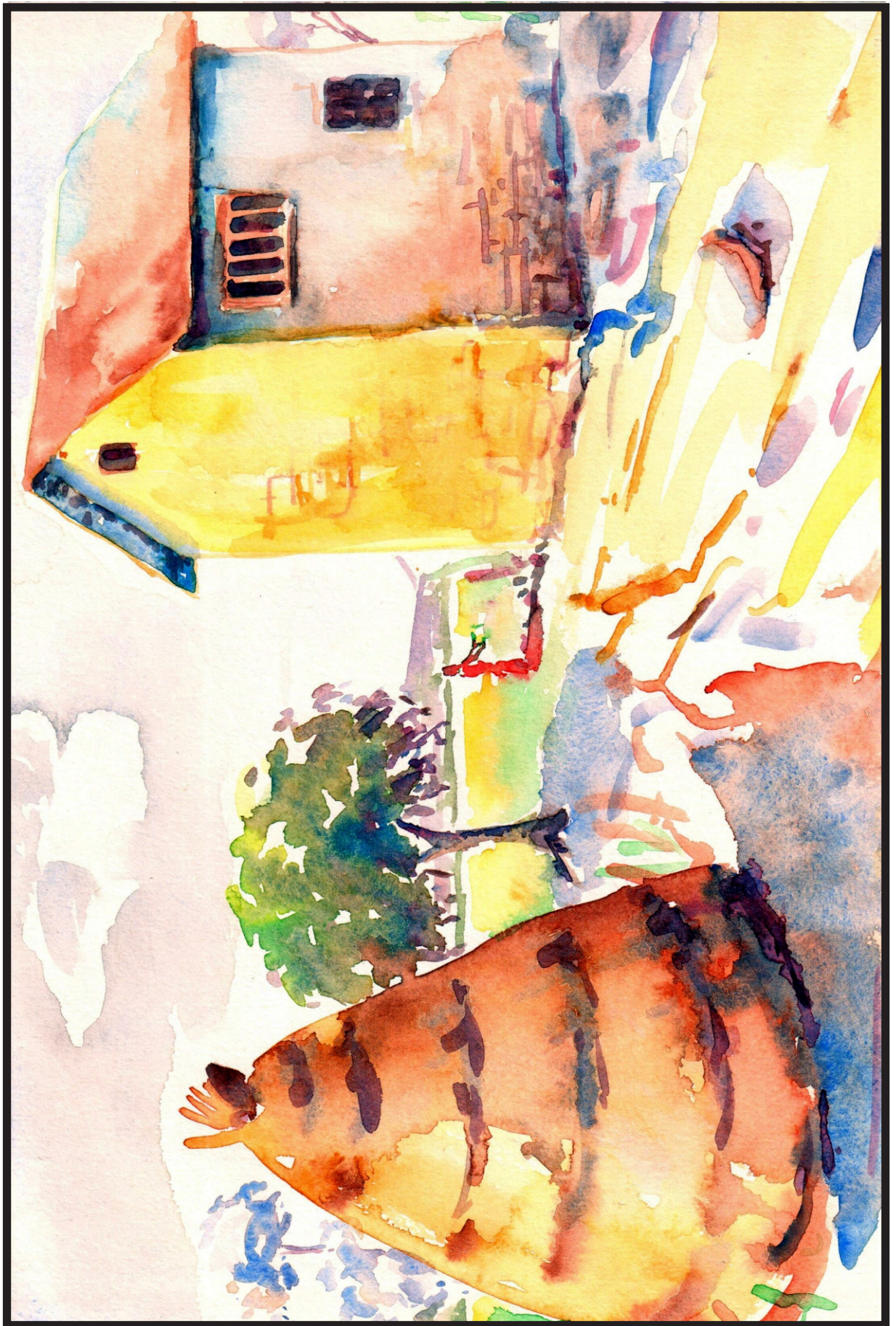








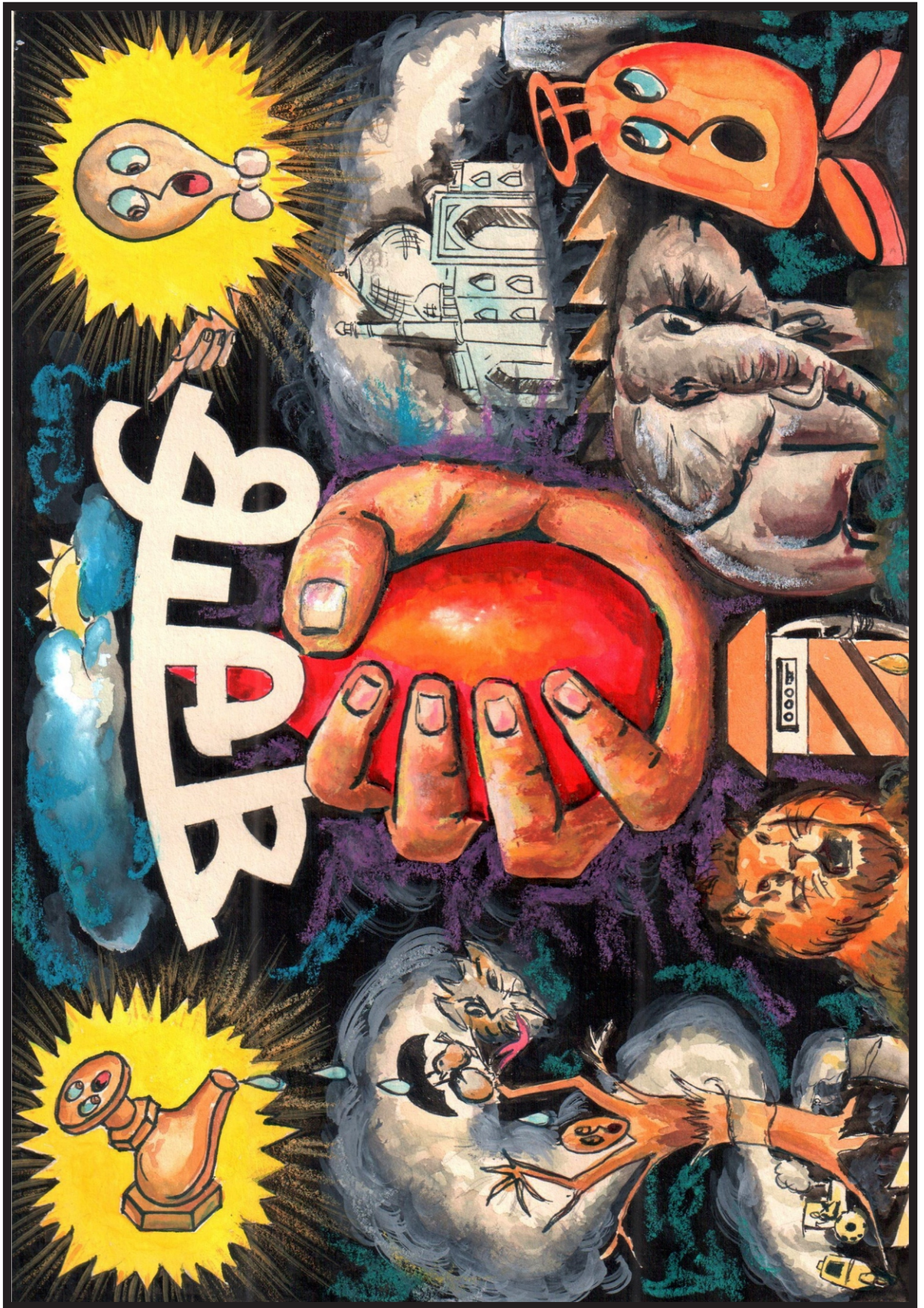




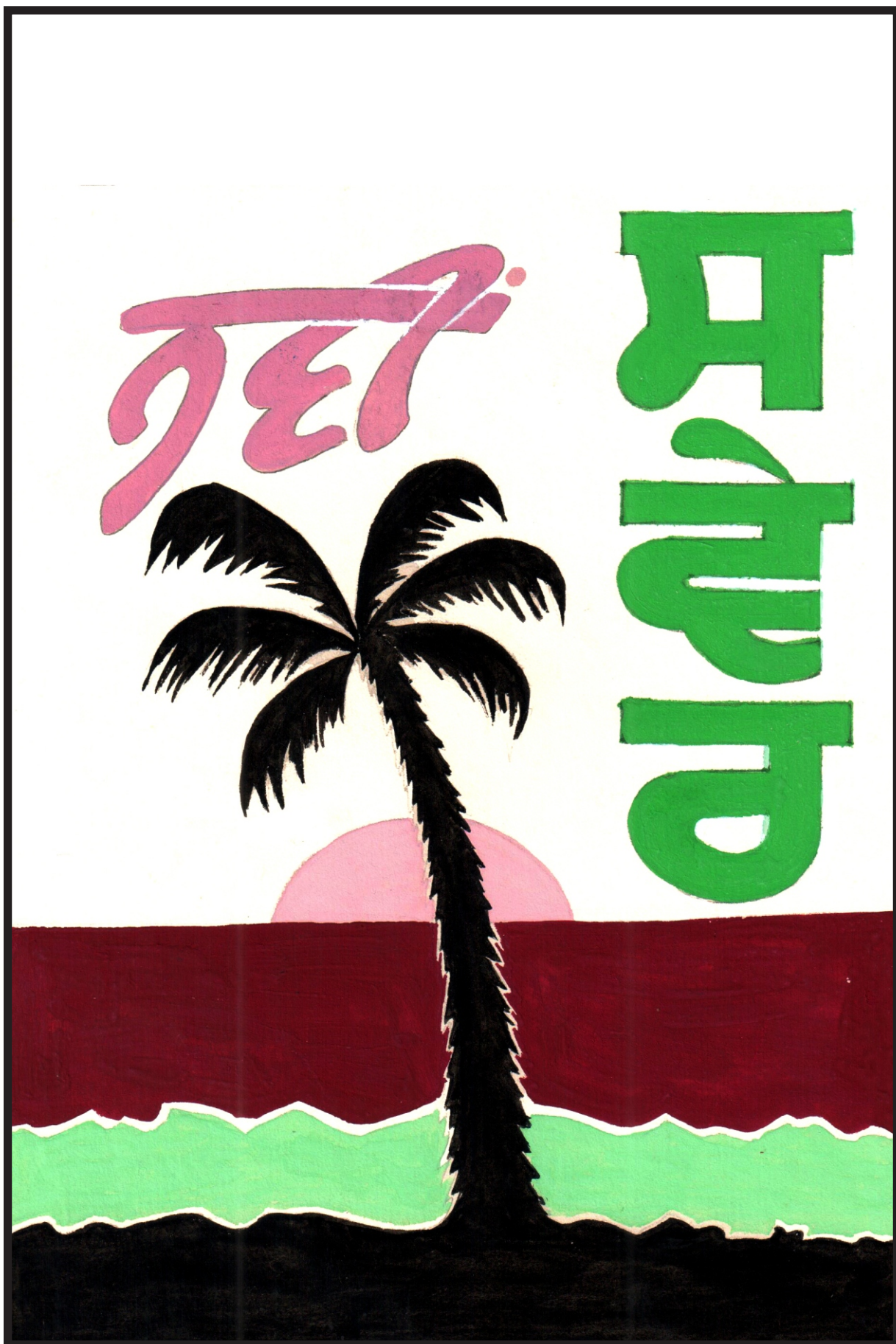








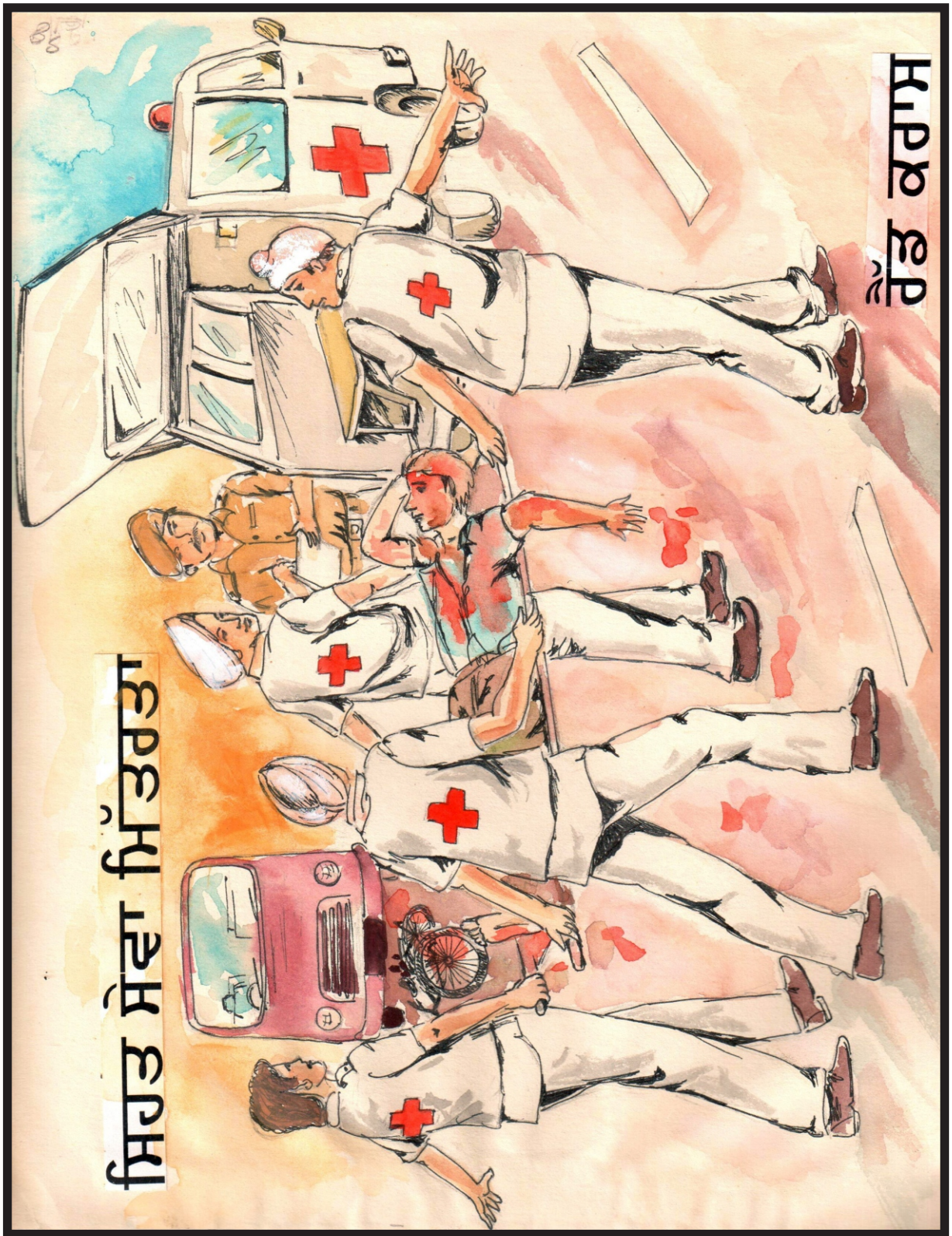








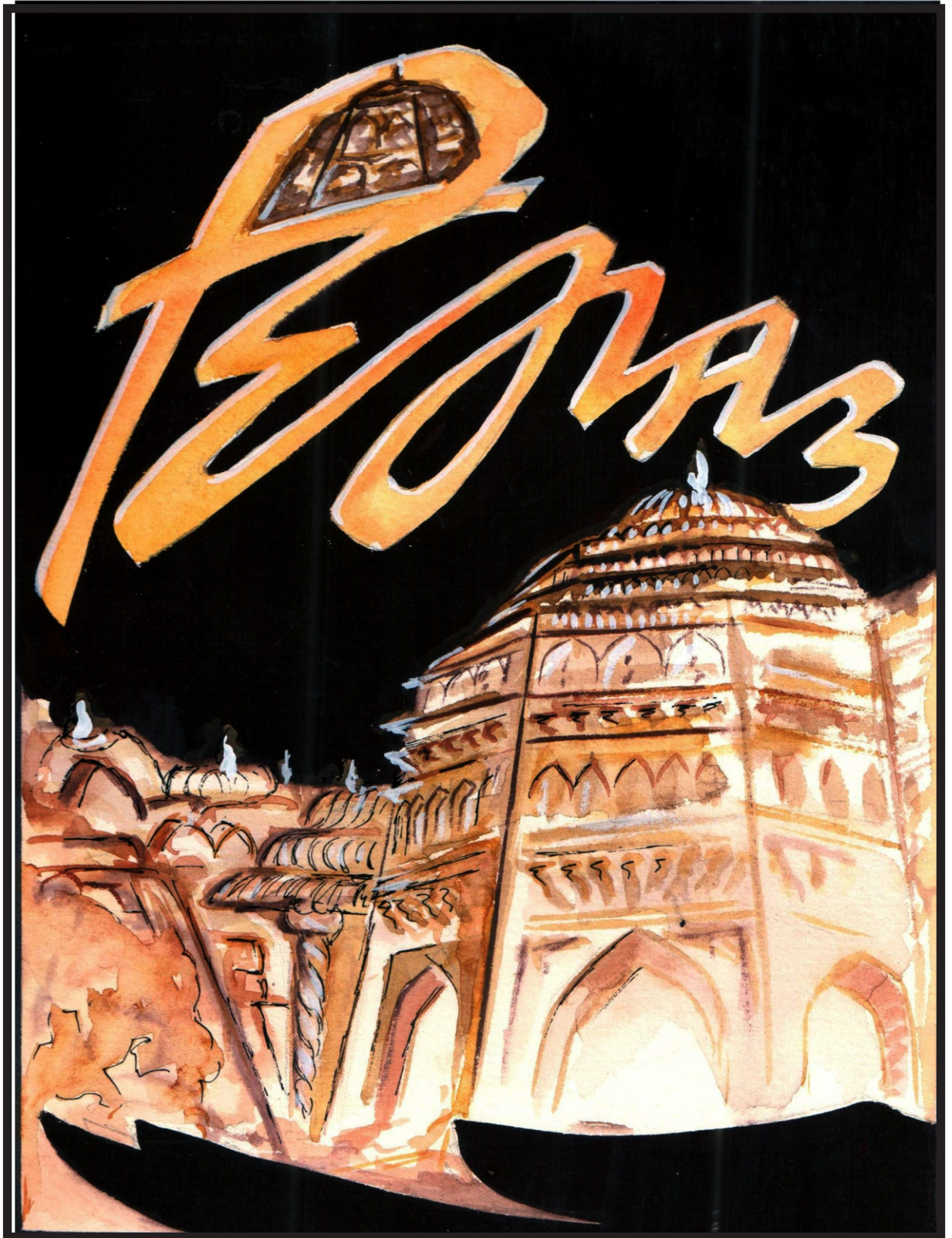




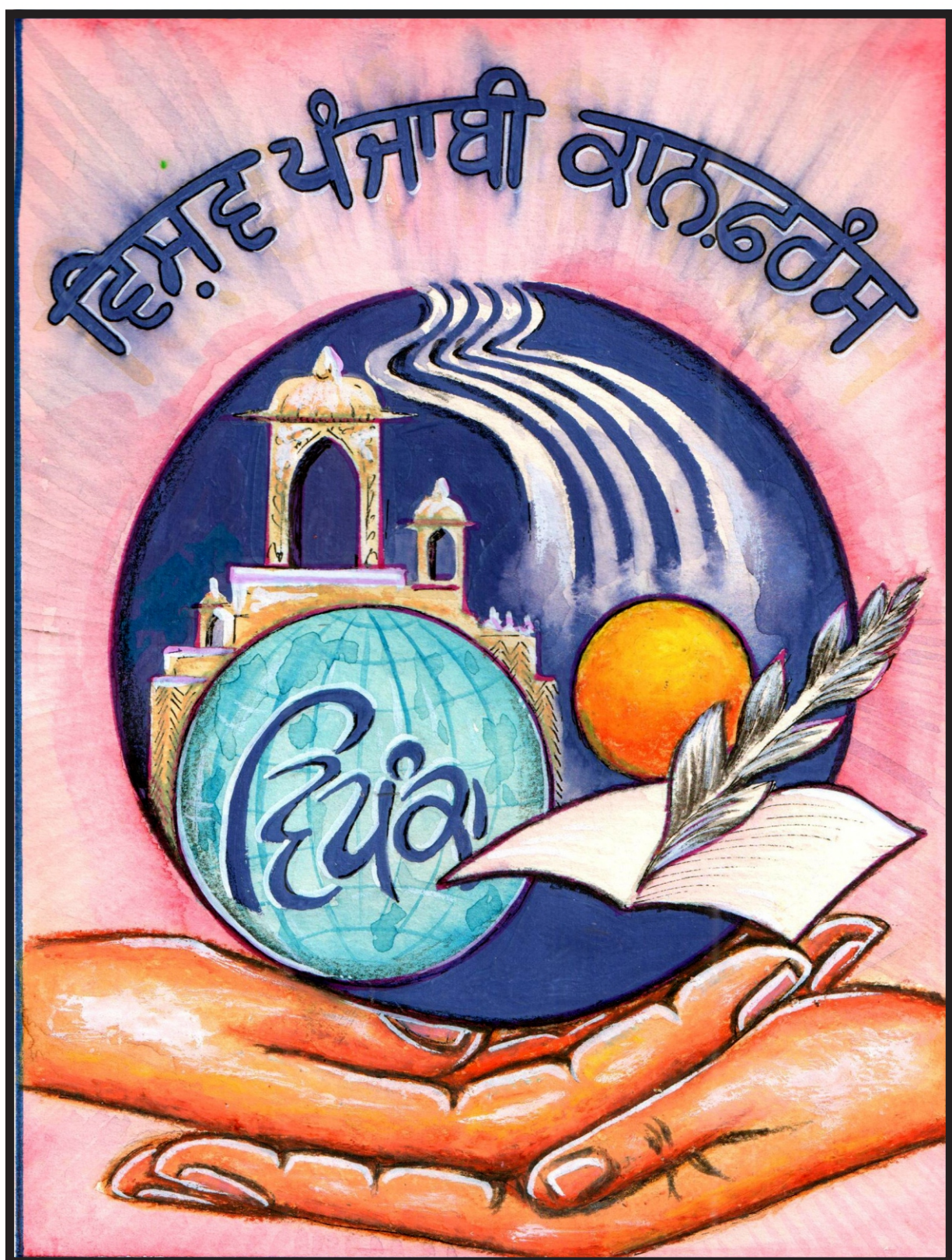




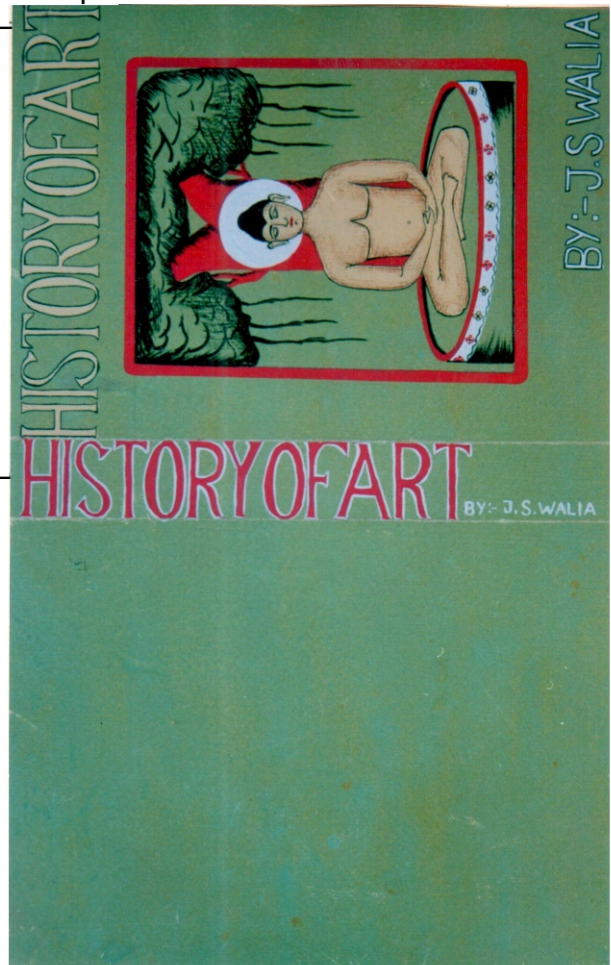
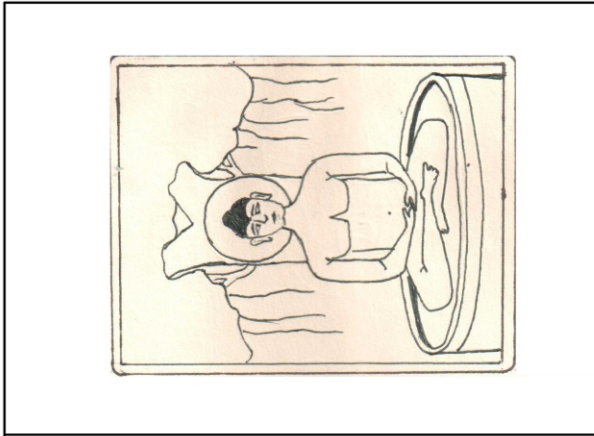




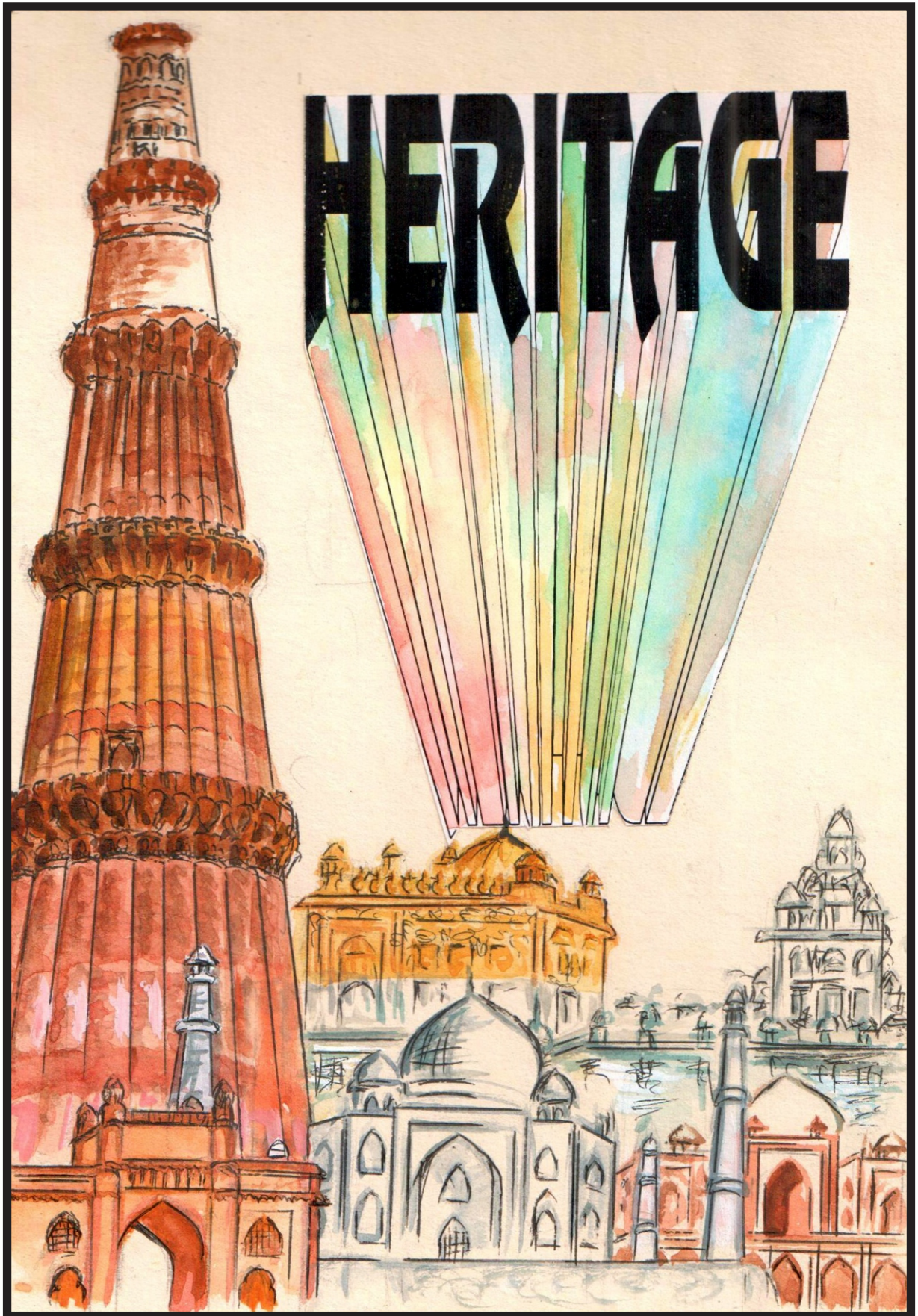




















‘ਸਮਾਜਿਕ ਨਿਆਂ, ਅਧਿਕਾਰਤਾ ਅਤੇ ਘੱਟ ਗਿਣਤੀ ਵਿਭਾਗ’ ਪੰਜਾਬ



