سیلبیائی برائے متاثرہ سماعت و جسمانی معذوراں،

سپیشل ایجوکیشن پنجاب

جماعت :	ہشتم(8^{th})
مضمون:	جدید آرٹ اینڈڈیزائن
کتاب کا نام:	نوٹس
ذریعۂ تعلیم :	اُردو +انگلش
ہفتہ وار دورانیہ:	روزانہ
کل نمبر :	200(ہر ٹرم میں 50نمبر اور سرگرمیاں کے 50نمبر)

فرسٹ ٹرم

آرٹ کیا ہے؟ (تعریف ۔ اقسام۔ ابتدائی آرٹ۔ جدید آرٹ

تعریف :

کوئی ایسی چیز جو تخیل اور مہارت سے بنائی گئی ہو اور وہ خوبصورت ہو یا جو اہم خیالات یا احساسات کا اظہار کرتی ہو۔

اقسام:

آرٹ کی اصطلاح میں متنوع ذرائع ابلاغ جیسے پینٹنگ، مجسمہ سازی، پرنٹ میکنگ، ڈرائنگ، آرائشی فنون، فوٹو گرافی اور تنصیب شامل ہیں۔

ابتدائی آرٹ:

ابتدائی آرٹ کو عام طور پر ایک خاص مقصد کے لیے بنایا گیا تھا، اور اب اسے ایک نوادرات کے طور پر پیش کیا جاتا ہے۔ ابتدائی آرٹ غیر رسمی تھا اور خاص ثقافت،، سیاست، مذہب اور طرز زندگی کی نمائندگی کرتا تھا۔

جدید آرٹ:

جدید آرٹ صنعتی دور کی تکنیکی ترقی کے ذریعہ فراہم کردہ نئی زندگیوں اور نظریات کے عقلیت پسندانہ طریقوں اور نقطہ نظر کے لئے تخلیقی دنیا کا ردعمل ہے جس کی وجہ سے عصری معاشرہ ماضی کے مقابلے میں نئے طریقوں سے خود کو ظاہر کرتا ہے۔

آرٹ کے عناصر اور اصول:

آرٹ کے عناصر رنگ، شکل، لکیر، شکل، جگہ اور ساخت ہیں۔

color, form, line, shape, space, and texture

آرٹ کے اصول پیمانہ، تناسب، اتحاد، تنوع، تال، بڑے پیمانے، شکل، جگہ، توازن، حجم، نقطہ نظر، اور گہرائی ہیں۔

scale, proportion, unity, variety, rhythm, mass, shape, space, balance, volume, perspective, and depth

سیکنڈ ٹرم

Acrylic + Oil Paint Practice

ماڈل ڈرائنگ(Still Life Drawing)

ماڈل ڈرائنگ(Still Life Drawing) ایک ڈرائنگ یا پینٹنگ ہے جو ساکن اشیاء پر مرکوز ہوتی ہے۔ موضوع بے جان ہے اور کبھی حرکت نہیں کرتا، عام طور پر گھریلو اشیاء، پھولوں یا پھلوں پر توجہ مرکوز کرتے ہوئے۔ ... جب تک موضوع بے جان رہتا ہے، قلم اور پنسل بھی ایک ساکن زندگی بنا سکتے ہیں۔

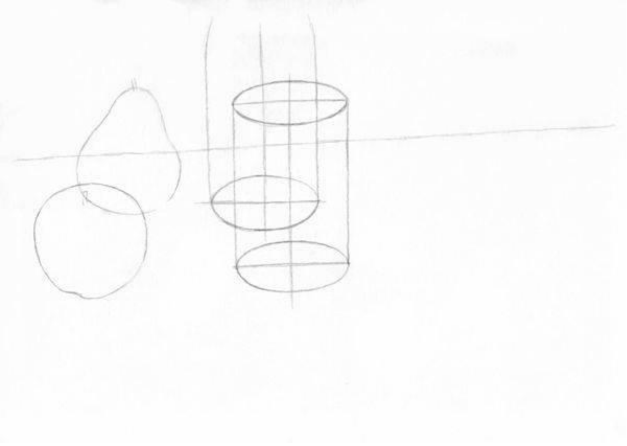
آرٹ کے عناصر اور اصولوں کو مد نظر رکھ کر ماڈل ڈرائنگ بنانا۔(نسبت حاصل کرنے کا طریقہ ۔ ماڈل میں دو یا دو سے زیادہ چیزیں ہوں تو بنانے کا طریقہ ۔ شیڈنگ (Shading) کرنے کا طریقہ)

مرحلہ 1 سے 4: یہ اقدامات یہ ظاہر کرتے ہیں کہ لائن کا استعمال کرتے ہوئے ساکت زندگی کی اشیاء کی شکلیں اور تناسب کیسے کھینچا جائے۔

مرحلہ 1 - اسٹیل لائف ڈرائنگ شروع کرنا

کسی بھی ساکن زندگی میں، آپ کو اشیاء کو اس طرح کھینچنا شروع کر دینا چاہیے جیسے وہ شفاف تار فریم کی شکلیں ہیں جن کی تعمیر کی لکیریں نظر آتی ہیں۔ یہ تکنیک آپ کو ہر انفرادی شکل کی شکل اور دوسری شکلوں کے سلسلے میں اس کی پوزیشن سے پوری طرح آگاہ ہونے میں مدد کرتی ہے۔

اشیاء کو ہلکے سے خاکہ بنانا ضروری ہے کیونکہ اس سے کسی بھی غلطی کو تبدیل کرنا اور تعمیر کی لائنوں کو مٹانا آسان ہو جاتا ہے۔

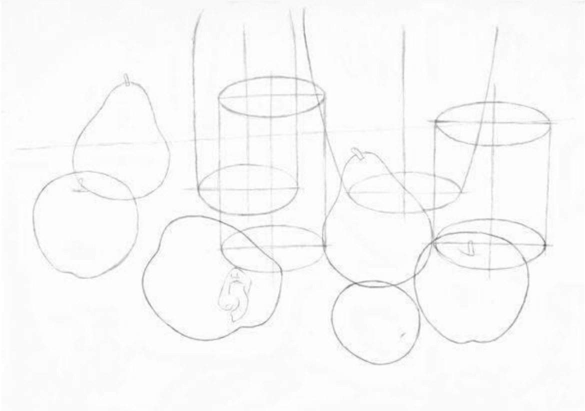


مرحلہ 2 - ایک دلچسپ کمپوزیشن بنانا

کسی بھی ساکن زندگی میں، آپ کو اشیاء کو اس طرح کھینچنا شروع کر دینا چاہیے جیسے وہ شفاف تار فریم کی شکلیں ہیں جن کی تعمیر کی لکیریں نظر آتی ہیں۔ یہ تکنیک آپ کو ہر انفرادی شکل کی شکل اور دوسری شکلوں کے سلسلے میں اس کی پوزیشن سے پوری طرح آگاہ ہونے میں مدد کرتی ہے۔

اشیاء کو ہلکے سے خاکہ بنانا ضروری ہے کیونکہ اس سے کسی بھی غلطی کو تبدیل کرنا اور تعمیر کی لائنوں کو مٹانا آسان ہو جاتا ہے۔

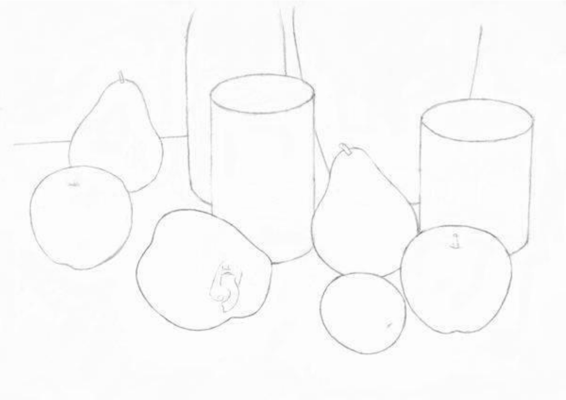
یہ دیکھنے کے ذریعے ڈرائنگ کی تکنیک تعمیر کی عمودی اور افقی لکیروں کا استعمال کرتی ہے تاکہ آپ کو قائل کرنے والے بیضوی خطوط کھینچنے اور بیلناکار شکلوں کی ہم آہنگی کو متوازن کرنے میں مدد ملے۔



مرحلہ 3 - تعمیراتی لائنوں کو مٹانا

ایک بار جب آپ ساکن زندگی کی شکل، تناسب اور ساخت سے خوش ہو جائیں تو آپ اس کی تعمیر کی لکیروں کو مٹا سکتے ہیں۔ اس سے آپ کو ہر فارم کا ایک درست خاکہ اور یہ اعتماد ملے گا کہ تمام اشیاء صحیح طریقے سے پوزیشن میں ہیں۔

اب آپ ہر چیز کی تفصیلات پر کام کرنے کے لیے تیار ہیں۔



مرحلہ 4 - لائن میں تفصیلات شامل کرنا

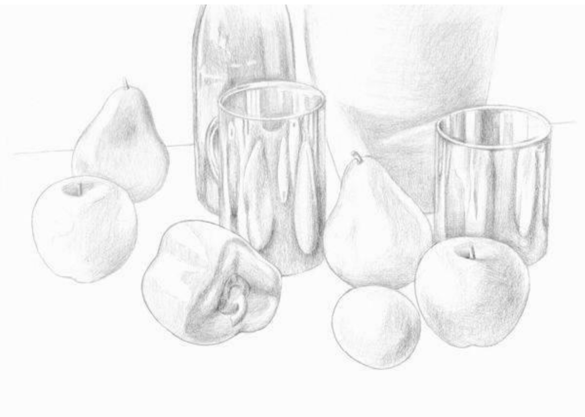
اب ہر چیز پر کسی بھی سائے یا عکاسی کی شکل میں ہلکے سے خاکہ بنائیں۔

آپ ان نشانات کی درستگی پر جتنا زیادہ خیال رکھیں گے، آپ کو ڈرائنگ کے اگلے مرحلے یعنی ٹونز کی شیڈنگ اتنی ہی آسانی سے ملے گی۔

مرحلہ 5 سے 8: یہ اقدامات اس بات کی وضاحت کرتے ہیں کہ ٹون کا استعمال کرتے ہوئے ساکن زندگی کی تین جہتی شکل کو کیسے پیش کیا جائے۔

مرحلہ 5 - شیڈنگ کا مرحلہ 1

اس مرحلے میں، کچھ بنیادی ٹونز ہر چیز پر ہلکے سے لگائے جاتے ہیں تاکہ اس کی تین جہتی شکل کو بنانے میں مدد ملے۔



مرحلہ 6 - شیڈنگ کا مرحلہ 2

ٹون بنانے کا دوسرا مرحلہ اشیاء کے درمیان اور اس کے آس پاس کی جگہوں پر توجہ مرکوز کرتا ہے۔

اشیاء کے درمیان روشنی اور سایہ کی ڈرائنگ کو اتنی ہی اہمیت دی جانی چاہئے جتنی خود اشیاء کی ڈرائنگ کو۔

اشیاء کے نیچے اور اس کے ارد گرد ڈالے گئے سائے ان کی شکلوں کی تعریف میں اتنا ہی اضافہ کرتے ہیں جتنا کہ ان کی سطحوں کا سایہ۔

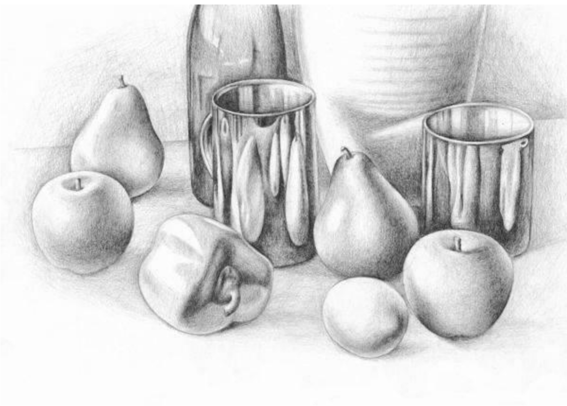
مرحلہ 7 - شیڈنگ کا مرحلہ 3

لہجے کو بنانے کے تیسرے مرحلے میں، آپ اشیاء پر توجہ مرکوز کرتے ہیں۔

اس بار آپ ان کے لہجے کو گہرا کرتے ہیں، اندھیرے اور روشنی کے علاقوں کے درمیان فرق کو بڑھاتے ہیں۔ اس سے اشیاء کی شکل میں

اضافہ ہوگا اور ان کے اثرات میں اضافہ ہوگا۔

اس مرحلے پر سب سے بڑا مسئلہ پوری ساکت زندگی میں لہجے کا توازن برقرار رکھنا ہے تاکہ کوئی بھی چیز زیادہ تاریک یا بہت ہلکی نظر نہ آئے۔ آپ لہجے اور شکل کے اتحاد کی تلاش میں ہیں۔

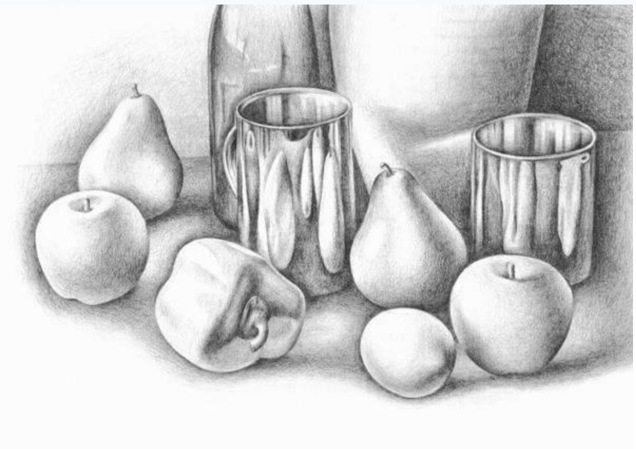


مرحلہ 8 - شیڈنگ کا مرحلہ 4

آخر میں، آپ دوبارہ اشیاء کے درمیان خالی جگہوں پر توجہ مرکوز کرتے ہیں، ان کے لہجے کو گہرا کرتے ہیں اور ان کے تضاد کو بڑھاتے ہیں۔

آپ کو اشیاء کی ٹونل اقدار اور ان کے درمیان خالی جگہوں کو متوازن کرنے میں محتاط رہنے کی ضرورت ہے تاکہ یہ یقینی بنایا جا سکے کہ آپ ایک متحد تصویر بناتے ہیں۔

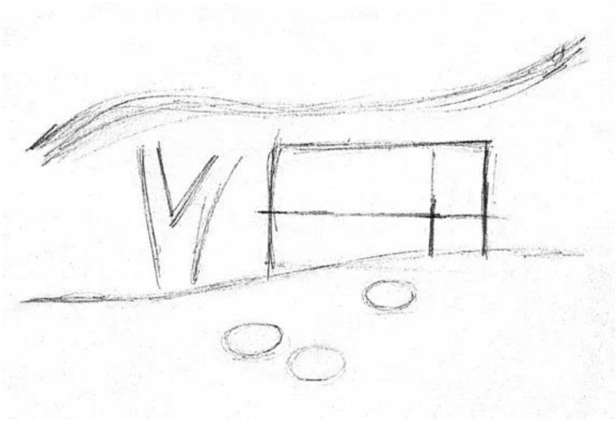
ختم شدہ زندگی: مکمل شدہ زندگی کو دو سطحوں پر کام کرنا چاہئے: اشیاء کے گروپ کی حقیقت پسندانہ نمائندگی کے طور پر اور بصری عناصر کی متحرک ساخت کے طور پر، لائن، شکل اور لہجے کے استعمال کو ہم آہنگ اور متضاد بنانا۔



حقیقی مصوری ((Representational or Landscape Painting

Details نکالنا ، بنانا۔ (Light & Dark) کی مشق کروانا۔

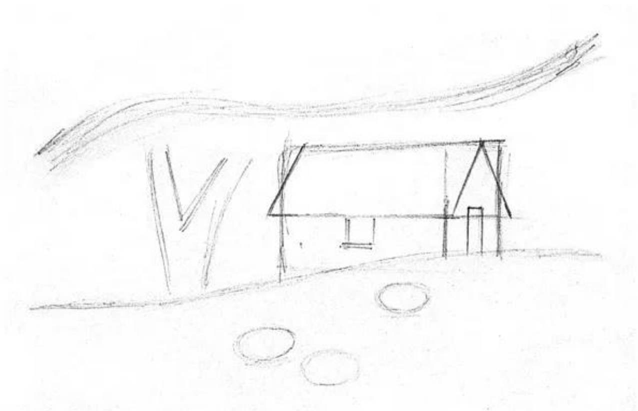
مرحلہ 1: بنیادی شکلیں بنائیں



4H پنسل کے ساتھ، اسپرنگ ہاؤس کی بنیادی شکل کے لیے ہلکے سے مستطیل کا خاکہ بنائیں، پھر چھت کے کنارے کے لیے ایک لائن اور گھر کے سامنے والے کونے کے لیے ایک اور لائن شامل کریں۔ درست لکیریں کھینچنے میں آپ کی مدد کے لیے اپنے سیدھے کنارے سے باہر نکلنے کا یہ اچھا وقت ہوسکتا ہے۔ بھیڑوں کے جسموں کے لیے گھاس کی لکیر، درخت کے تنے، پتوں کی چھتری اور بیضہ کا خاکہ بنائیں۔

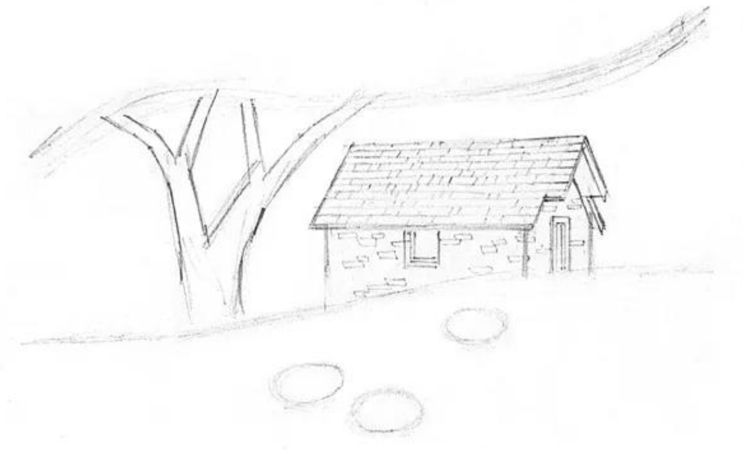
مرحلہ 2: کھڑکی، دروازے اور چھت کی لکیریں شامل کریں۔

-



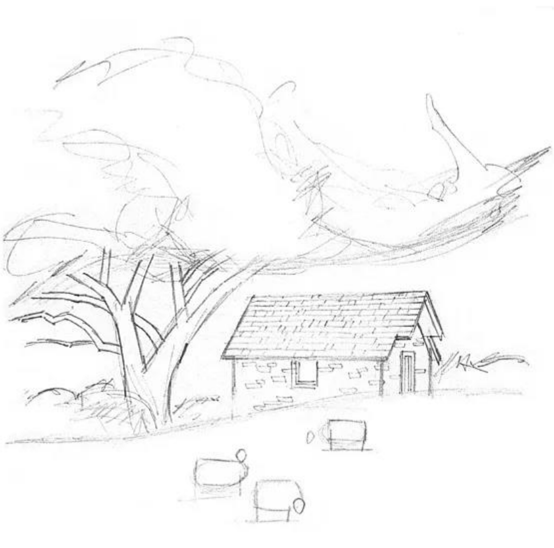
پنسل اور اپنے سیدھے کنارے کا استعمال کرتے ہوئے، اسپرنگ ہاؤس کی کھڑکی اور دروازے کو چھت کے زاویوں کے ساتھ شامل کریں۔
آپ اپنے زاویوں کو چیک کرنے کے لیے زاویہ حکمران کا استعمال کر سکتے ہیں

مرحلہ 3: عمارت اور درخت کی تفصیلات شامل کریں۔



پنسل کے ساتھ، سپرنگ ہاؤس کی وضاحت کے لیے مزید لائنیں شامل کریں، بشمول دائیں جانب اضافی اوور ہینگ۔ کسی بھی غیر ضروری رہنما خطوط کو گونٹے ہوئے صافی سے مٹا دیں۔ درخت کی زیادہ ساخت میں خاکہ بنائیں، چھوٹی شاخوں کو جو تنے سے دور ہوتی ہیں ان کو ٹیپر کریں۔

مرحلہ 4: درختوں، پودوں اور بھیڑوں کی تعریف شامل کریں۔



پنسل کے ساتھ، مزید شاخیں شامل کریں۔ درخت کے پودوں کی بنیادی شکلیں اور گھر کے ساتھ ساتھ برش اور جھاڑیوں کا خاکہ بنائیں۔ بھیڑوں کے سروں اور ٹانگوں کا خاکہ بنائیں۔

مرحلہ 5: بھیڑوں اور درختوں کو بہتر کریں۔

پنسل کا استعمال بھیڑوں کو کانوں کو جوڑ کر اور ان کی ٹانگوں کی بنیادی شکلوں کو بھر کر بہتر کرنے کے لیے کریں۔ درخت کے پتوں 4H پنسل سے سایہ کرنا شروع کریں۔ پنسل کی نوک کو کاغذ کے خلاف فلیٹ کے ساتھ، آگے پیچھے کرتے ہوئے مختصر، چوڑے H کو 4 اسٹروک کے ساتھ سکریبل لگا کر ساخت بنائیں۔ جھاڑیوں کے لیے یہی تکنیک استعمال کریں۔ قدر کے پیمانے کے ساتھ اپنی اقدار کو چیک کریں اور ضرورت کے مطابق ایڈجسٹمنٹ کریں۔

مرحلہ 6: شیڈنگ اور گھاس شامل کریں۔

پنسل استعمال HB پنسل اور گہرے شیڈنگ کے لیے Hاسپرنگ ہاؤس، بھیڑ اور پودوں میں شیڈنگ شامل کریں۔ ہلکی شیڈنگ کے لیے 4 کریں۔ یاد رکھیں کہ اسپرنگ ہاؤس بائیں جانب گہرا ہے کیونکہ یہ سائے میں ہے۔

پنسل کے ساتھ، پیش منظر میں گھاس ڈالیں اور بھیڑوں کو مزید سایہ دیں۔ بھیڑوں کے جسم کو بائیں طرف اندھیرا بنائیں HB اور 4H پنسل سے ان کے ارد گرد گھاس HB اور اس کے ارد گرد گھاس کو اس کے برعکس ہلکا رکھیں۔ دیگر دو بھیڑوں کے جسم ہلکے ہیں، اس لیے کو گھرا بنائیں۔ ایسا کرنے سے، آپ کو بھیڑوں کی وضاحت کے لیے خاکہ پر انحصار نہیں کرنا پڑے گا۔ اس کے بجائے، ان کی تعریف کنٹراسٹ سے ہوتی ہے۔ قدر کے پیمانے کے ساتھ اپنے کام کی جانچ کریں۔

مرحلہ 7: تاریک ترین اندھیرے اور تکمیلی تفصیلات شامل کریں۔

پنسل کا Bپنسلوں کے ساتھ شیڈنگ اور تفصیلات میں کوئی بھی ایڈجسٹمنٹ کریں۔ گھرے ترین اندھیرے کے لیے HB 4 اور 4H استعمال کریں، جیسے کھڑکی اور دروازے کے کھلنے اور درخت کے سائے والے حصے۔ اپنی قدر کے پیمانے کے ساتھ اپنی روشنیوں اور اندھیروں کی حد کو چیک کریں اور کوئی ضروری تبدیلیاں کریں۔ اپنی ڈرائنگ پر دستخط کریں اور تاریخ بنائیں.

تخیلی مصوری

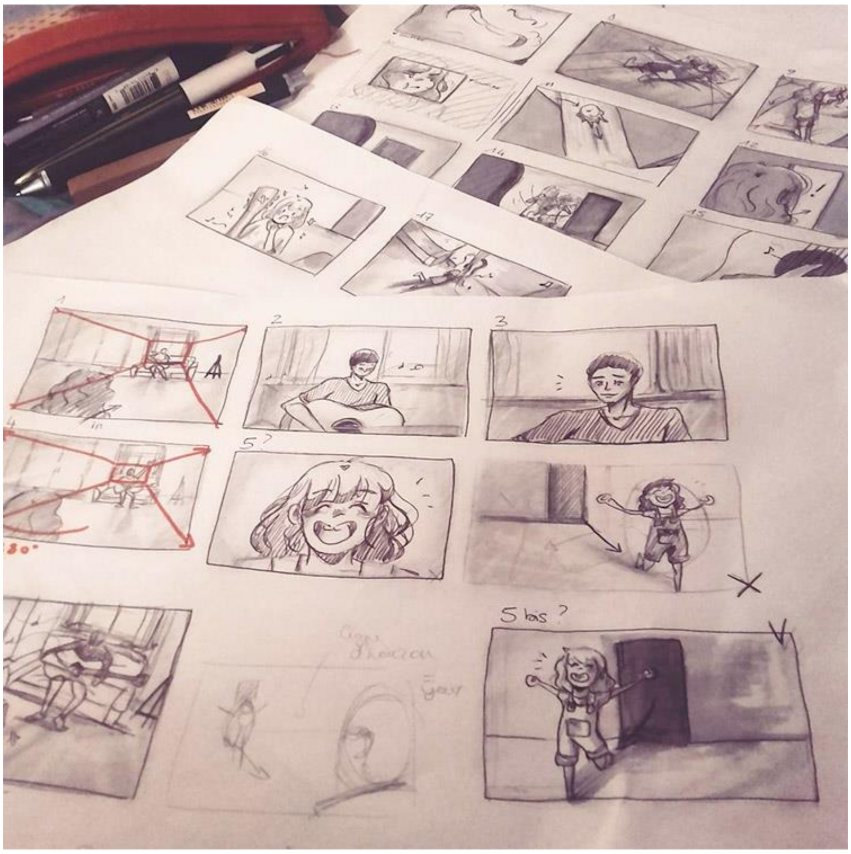
اس کا مطلب ہے شروع سے کچھ تخلیق کرنا، اس کی بنیاد پر جو آپ اپنے ذہن میں تصور کرتے ہیں۔ مزید برآں، تخیل سے پینٹنگ کرنے کے لیے مصور کو بہت تیز مشاہداتی مہارت کی ضرورت ہوتی ہے۔ ...ہر فنکار کا خواب ہوتا ہے کہ وہ ایک روشن تخیل رکھتا ہو جو اسے اپنے خیالات کو کینوس پر ترجمہ کرنے میں مدد فراہم کرے۔

(Illustration) کارٹون بنانا۔

Illustration ایک تصور یا تصویر ہے جو کسی مصور کی طرف سے بنائی گئی ہو، جیسے کہ ڈرائنگ، خاکہ، پینٹنگ، تصویر، یا تصویری نمائندگی کا استعمال کرتے ہوئے دیکھی، یاد رکھی گئی یا تصور کی جانے والی چیزوں کی دوسری قسم کی تصویر۔

Storyboard کی مشق کروانا۔

استوری بورڈ ہاتھ سے تیار کردہ خاکوں یا بصری امیجز کا ایک سلسلہ ہے جو اسکرپٹ نوٹس یا ڈائیلاگ کے ذریعے سپورٹ کیا جاتا ہے اور ایک ترتیب میں رکھا جاتا ہے، تاکہ ناظرین پروڈکشن سے پہلے کسی اینیمیشن کا تصور کر سکے۔



اپنے طلباء کی رہنمائی کریں کہ سٹوری بورڈ کیسے بنایا جائے۔ انہیں کام تفویض کر کے کلاس میں مشق کرنے دیں

تھرڈ ٹرم

Designing + Computer Graphics Layout Designing- Practice

ڈیزائن کیا ہے؟ تعریف ۔ اقسام۔

سادہ اور مختصر الفاظ میں، ڈیزائن کسی چیز کو بنا نے کا منصوبہ ہے۔ "ڈیزائن عناصر کو اس طرح ترتیب دینے کا منصوبہ ہے کہ کسی خاص مقصد کو پورا کرنے کے لیے بہترین ہو۔"

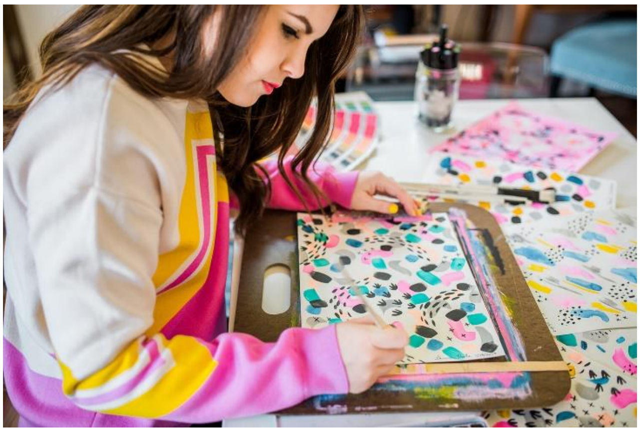
آج، ڈیزائن کے شعبوں کی ایک مسلسل بڑھتی ہوئی تعداد ہے
بشمول: فن تعمیر، کتاب کی مثال، اندرونی ڈیزائن، روشنی کے ڈیزائن، فرنیچر ڈیزائن، کچن کے سامان کا ڈیزائن، ٹیکسٹائل ڈیزائن، فیشن ڈیزائن، خوردہ ڈیزائن، گرافک ڈیزائن۔ ، کمپیوٹر ڈیزائن، اور ویب ڈیزائن۔

Tile Design

Tile Designٹائلوں کا ایک چھوٹا سا انتظام ہے، یا بعض صورتوں میں ایک ہی ٹائل، جس کے اوپر پینٹ شدہ پیٹرن یا تصویر ہوتی ہے۔

Textile Design

ٹیکسٹائل ڈیزائننگ ایک تخلیقی شعبہ ہے جس میں فیشن ڈیزائن، قالین کی تیاری اور کپڑے سے متعلق کوئی دوسرا شعبہ شامل ہے۔ کپڑے، قالین، پردے، تولیے، اور قالین ٹیکسٹائل ڈیزائن کے نتیجے میں تمام فعال مصنوعات ہیں ۔



کمپیوٹر پر ڈیزائننگ کیسے کی جاتی ہے؟

آپ اپنے کمپیوٹر کا استعمال کرتے ہوئے ان ڈیزائنوں کی اقسام کے بارے میں سوچ بچار کریں۔ ...

گرافکس ڈیزائن پروگرام منتخب کریں۔ ...

پروگرام شروع کریں۔ ...

اپنے ڈیزائن بنائیں۔ ...

اپنے ڈیزائن میں ٹیکسٹ عناصر کو شامل کرنے کے لیے "ٹیکسٹ" ٹول کا استعمال کریں۔ ...

پرنٹ شدہ ڈیزائن کے لیے اپنے ڈیزائن کو ہائی ریزولوشن JPEGs کے طور پر محفوظ کریں۔

Layout Composition کی مشق۔

کمپوزیشن آرٹ ورک کے ایک ٹکڑے میں بصری عناصر کی ترتیب یا جگہ ہے۔ آپ اسے کسی ٹکڑے کے "**Layout**" کی طرح سمجھ سکتے ہیں (ایک اصطلاح جو آپ گرافک ڈیزائن میں بہت سنتے ہیں) ۔

Posterبنانا سکھانا۔

شروع سے پوسٹر کیسے ڈیزائن کریں۔

اپنے پوسٹر کے مقصد کی شناخت کریں۔

اپنے ہدف کے سامعین پر غور کریں۔

فیصلہ کریں کہ آپ اپنا پوسٹر کہاں شیئر کرنا چاہتے ہیں۔

پہلے سے تیار کردہ پوسٹر ٹیمپلیٹ منتخب کریں۔

متعلقہ یا برانڈڈ رنگ سکیم چنیں۔

ایک واضح کال ٹو ایکشن شامل کریں۔

بصری درجہ بندی بنانے کے لیے مختلف فونٹس استعمال کریں ۔

Typography & Calligraphy

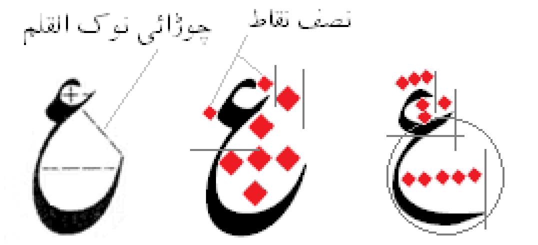
Calligraphy خطوط لکھنے کا فن ہے اور اس کا تعلق قلم کاری کے خیال سے ہے۔ ... Typography حروف کا ایک بار بار نظام ہے۔ یہ طباعت شدہ مواد کا انداز اور ظاہری شکل ہے یا قسم کو ترتیب دینے کا فن ہے۔

Calligraphy کے لئے قلم سے لکھنا۔

فاؤنٹین پین: یہ عام طور پر انٹرمیڈیٹ اور جدید خطاط استعمال کرتے ہیں۔ ان قلموں میں قابل تبدیلی نب اور سیاہی کارتوس ہوتے ہیں۔ سیاہی ایک نب میں فیڈ ہوتی ہے اور نب میں سلٹ کے ذریعے صفحہ پر کھل جاتی ہے ۔

خط نستعلیق کی ابتدائی مشق کرانا۔

اپنے طالب علموں کو نستعلیق خطاطی کے بارے میں بتائیں اور اسے کرنے کا طریقہ بتائیں۔ اس پر عمل کرنے کے لیے انہیں ٹاسک بھی سونپ دیں۔



نسخ (دائیں اول) اور نستعلیق (بائیں دوم سوم)
خطاطی میں نظام النقاط و نظام الدائرہ و نوک القلم

Typography کے متعلق بتانا۔

ایک مختصر ڈیزائن کریں۔ …

بنیادی انتخاب کریں۔ …

شروع سے شروع کریں۔ …

اپنے ہاتھ استعمال کریں۔ …

'کنٹرول کریکٹرز' سے شروع کریں…

اپنے کمپیوٹر پر منتقل کریں۔ …

اپنا سافٹ ویئر منتخب کریں۔ …

کچھ حروف کھینچیں۔

Font Styles کی ابتدائی مشق ۔

ایک فونٹ حروف کا ایک مکمل مجموعہ ہوتا ہے — حروف، اعداد اور علامتیں — جو ایک مشترکہ وزن، چوڑائی اور انداز کا اشتراک کرتے ہیں۔ فونٹ کے انداز سے مراد کسی دستاویز کے اندر، ای میل یا ایک ویب پیج پر۔ دوسرے الفاظ میں، فونٹ کا انداز حروف کے ایک مکمل سیٹ کی ظاہری شکل کو تبدیل کرتا ہے جو ایک ٹائپ فیس یا فونٹ بناتے ہیں۔

سرگرمیاں

فنونِ عملی

1. Greeting Cards
2. Collage Work(مختلف چیزوں کو جوڑ کر Painting بنانا۔
3. Poster Making (پوسٹر کلر سے چارٹ پیپر پر)
4. خوش خطی کرنا۔
5. Landscapeبنانا۔
6. Imaginary Sceneبنانا۔
7. Tile Design کو Applyکرنا۔
8. ماڈل بنانا