سیلبیائی برائے متاثرہ سماعت ، سپیشل ایجوکیشن پنجاب

جماعت :	ہفتم (7th)
مضمون:	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

ماڈل ڈرائنگ

سطح کا تعین ۔ ساخت ۔ لمبائی و چوڑائی۔ توازنو تناسب ۔ نسبت کا خیال۔ Light & Shadow کی اہمیت ماڈل ڈرائنگ میں ۔

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۔

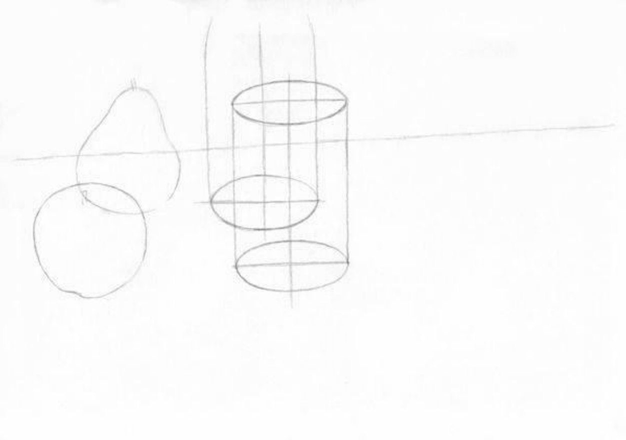
آرٹ کے عناصر اور اصولوں کو مد نظر رکھ کر ماڈل ڈرائنگ بنانا۔(نسبت حاصل کرنے کا طریقہ ۔ ماڈل میں دو یا دو سے زیادہ چیزیں ہوں تو بنا نے کا طریقہ ۔ شیڈنگ (Shading) کرنے کا طریقہ)

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 جا ئے۔

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۔

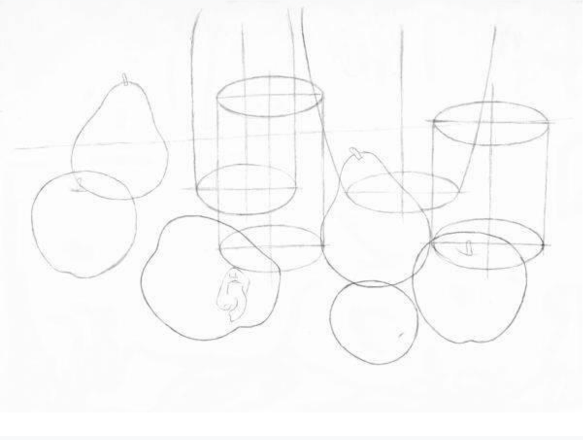


مرحلہ 2 - ایک دلچسپ کمپوزیشن بنانا

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۔

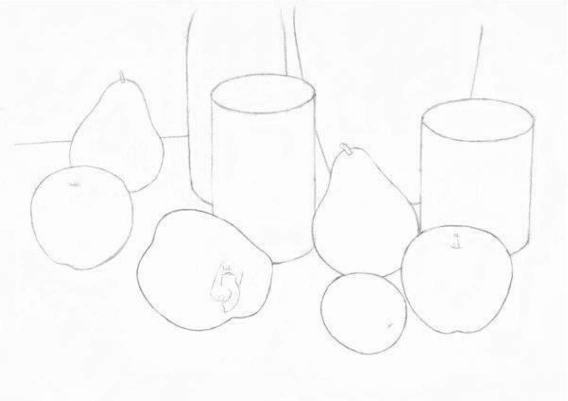
یہ دیکھنے کے ذریعے ڈرائنگ کی تکنیک تعمیر کی عمودی اور افقی لکیروں کا استعمال کرتی ہے تاکہ آپ کو قائل کرنے والے بیضوی خطوط کھینچنے اور بیلناکار شکلوں کی ہم آہنگی کو متوازن کرنے میں مدد ملے۔



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

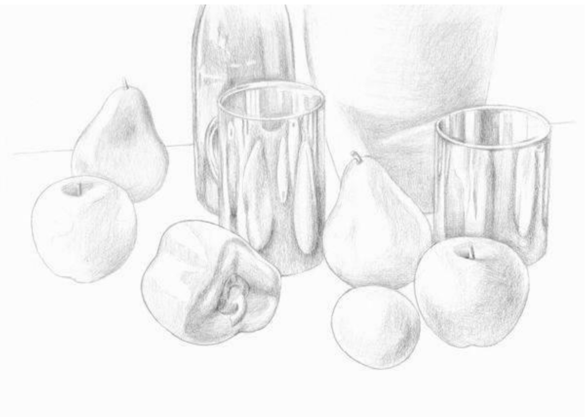
اب ہر چیز پر کسی بھی سائے یا عکاسی کی شکل میں ہلکے سے خاکہ بنائیں۔

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۔

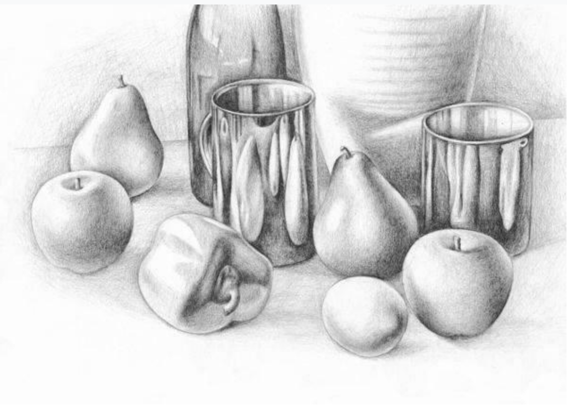
مرحلہ 7 - شیڈنگ کا مرحلہ 3

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۔

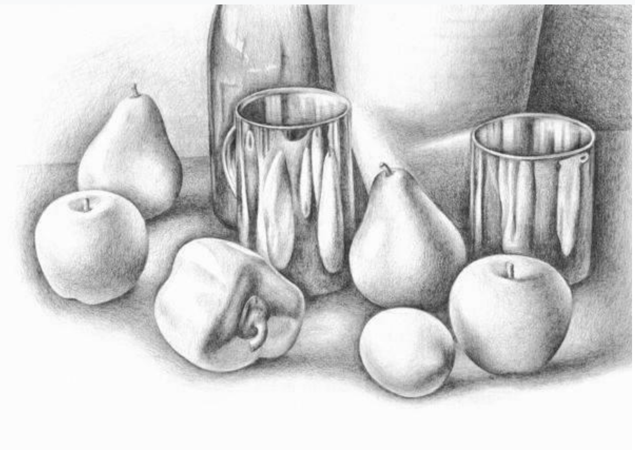


مرحلہ 8 - شیڈنگ کا مرحلہ 4

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۔

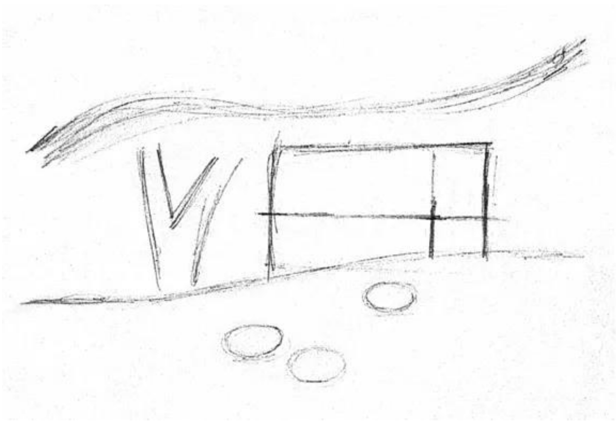
ختم شدہ زندگی: مکمل شدہ زندگی کو دو سطحوں پر کام کرنا چاہئے: اشیاء کے گروپ کی حقیقت پسندانہ نمائندگی کے طور پر اور بصری عناصر کی متحرک ساخت کے طور پر، لائن، شکل اور لہجے کے استعمال کو ہم آہنگ اور متضاد بنانا۔



حقیقی مصوری ((Representational or Landscape Painting

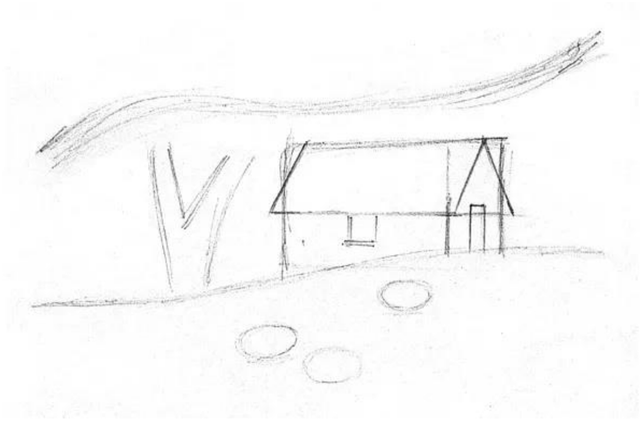
Details نکالنا ، بنانا۔ (Light & Dark) کی مشق کروانا۔

مرحلہ 1: بنیادی شکلیں بنائیں



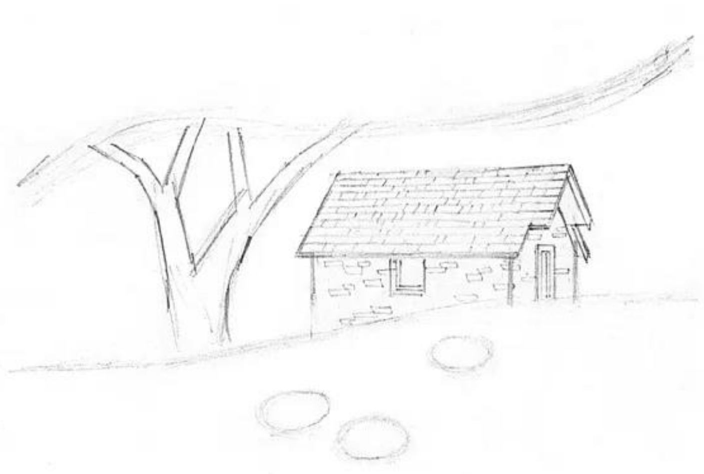
4H پنسل کے ساتھ، اسپرنگ ہاؤس کی بنیادی شکل کے لیے ہلکے سے مستطیل کا خاکہ بنائیں، پھر چھت کے کنارے کے لیے ایک لائن اور گھر کے سامنے والے کونے کے لیے ایک اور لائن شامل کریں۔ درست لکیریں کھینچنے میں آپ کی مدد کے لیے اپنے سیدھے کنارے سے باہر نکلنے کا یہ اچھا وقت ہوسکتا ہے۔ بھیڑوں کے جسموں کے لیے گھاس کی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

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



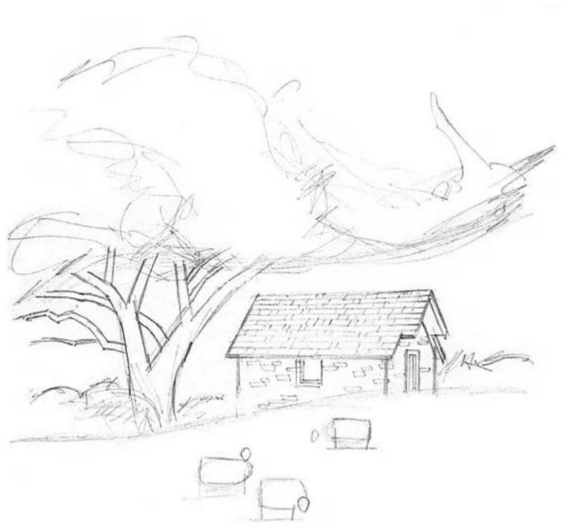
پنسل اور اپنے سیدھے کنارے کا استعمال کرتے ہوئے، اسپرنگ ہاؤس کی کھڑکی اور دروازے کو چھت کے زاویوں کے ساتھ شامل کریں۔ آپ اپنے زاویوں کو چیک کرنے کے لیے زاویہ حکمران کا استعمال کر سکتے ہیں

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 گوندھتے 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۔ 4H پنسل سے سایہ کرنا شروع کریں۔ پنسل کی نوک کو کاغذ کے خلاف فلیٹ کے ساتھ، آگے پیچھے کرتے Hدرخت کے پتوں کو 4 ہوئے مختصر، چوڑے 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۔

HB پنسل اور گہرے شیڈنگ کے لیے Hاسپرنگ ہاؤس، بھیڑ اور پودوں میں شیڈنگ شامل کریں۔ ہلکی شیڈنگ کے لیے 4 پنسل استعمال 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 HB اور 4H پنسل HB اندھیرا بنائیں اور اس کے ارد گرد گھاس کو اس کے برعکس ہلکا رکھیں۔ دیگر دو بھیڑوں کے جسم ہلکے ہیں، اس لیے سے ان کے ارد گرد گھاس کو گہرا 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۔

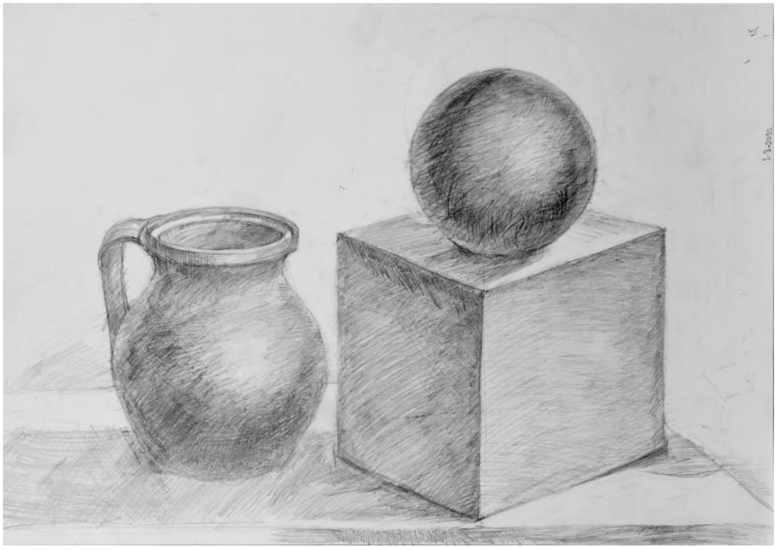
Bپنسلوں کے ساتھ شیڈنگ اور تفصیلات میں کوئی بھی ایڈجسٹمنٹ کریں۔ گہرے ترین اندھیرے کے لیے 4 HB اور 4H پنسل کا استعمال کریں، جیسے کھڑکی اور دروازے کے کھلنے اور درخت کے سائے والے حصے۔ اپنی قدر کے پیمانے کے ساتھ اپنی روشنیوں اور اندھیروں کی حد کو چیک کریں اور کوئی ضروری تبدیلیاں کریں۔ اپنی ڈرائنگ پر دستخط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

پنسل Shading، واٹر کلر اور Acrylic کلر سے ماڈل ڈرائنگ کی بار بار مشق ۔ Charcoal کا استعمال ۔

اپنے طلباء کو ایکریلک اور پانی کے رنگوں سے ماڈل بنانے کا طریقہ سکھائیں۔ اس کے علاوہ، انہیں پنسل کے ساتھ شیڈنگ سکھائیں

جیومیٹری کے اصولوں کو ذہن میں رکھتے ہوئے ماڈل ڈرائنگ۔

ہم ہمیشہ بنیادی شکلیں بنا کر ماڈل ڈرائنگ شروع کرتے ہیں، جیسے دائرے اور چوکور؛ اس کے بعد دائرے، کیوبز اور سلنڈر۔ ان شکلوں کا مشاہدہ کرنے کے بعد، ہم ان کو نقطہ نظر کی جگہ اور روشنی کے Directional Fall کے سلسلے میں کھینچنے کی کوشش کریں گے۔ ہم اس بات کا جائزہ لے کر ختم کریں گے کہ ان بنیادی شکلوں کے لحاظ سے مزید پیچیدہ شکلوں کو کس طرح سمجھا جا سکتا ہے۔



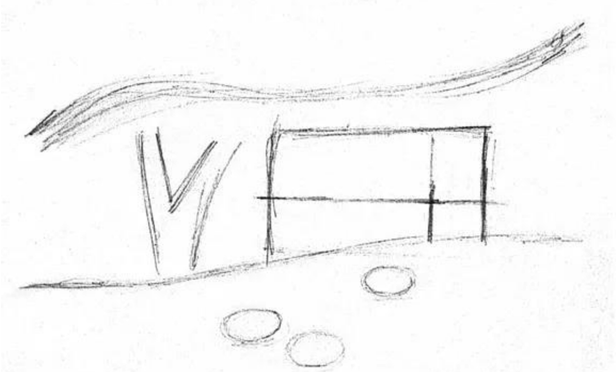
Perspective کیا ہے؟ اس کا اطلاق Model Drawing میں۔

Perspective ایک آرٹ تکنیک ہے جو کاغذ پر کسی چیز کی دوری یا گہرائی کو تبدیل کرتی ہے۔

سیکنڈ ٹرم

حقیقی مصوری یا Nature Painting میں قدرتی چیز بنانا۔

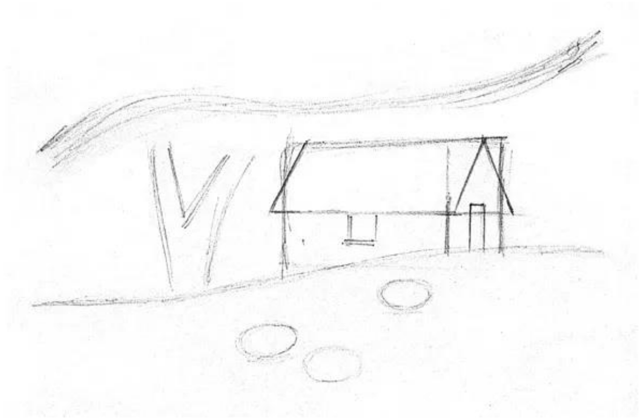
مرحلہ 1: بنیادی شکلیں بنائیں



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۔

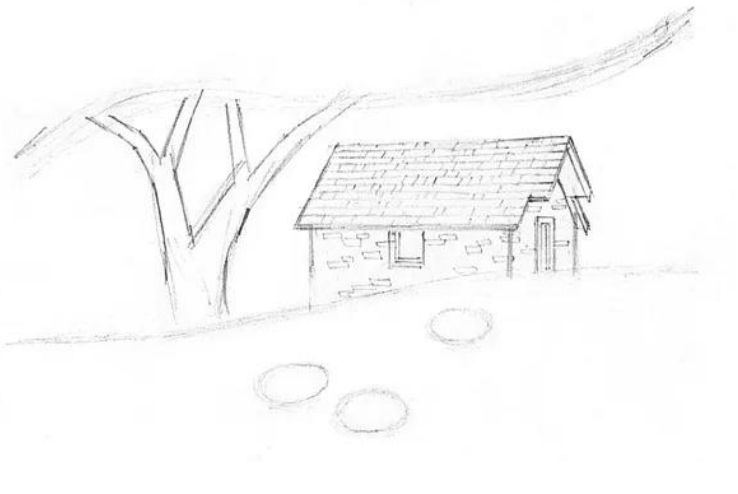
مرحلہ 2: کھڑکی، دروازے اور چھت کی لکیریں شامل کریں۔

-



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

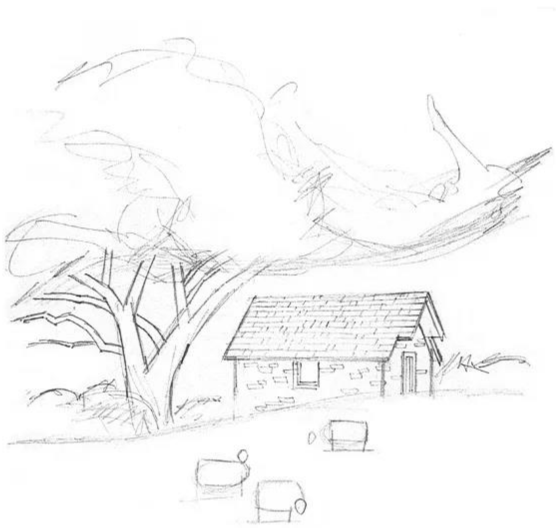
مرحلہ 3: عمارت اور درخت کی تفصیلات شامل کریں۔



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

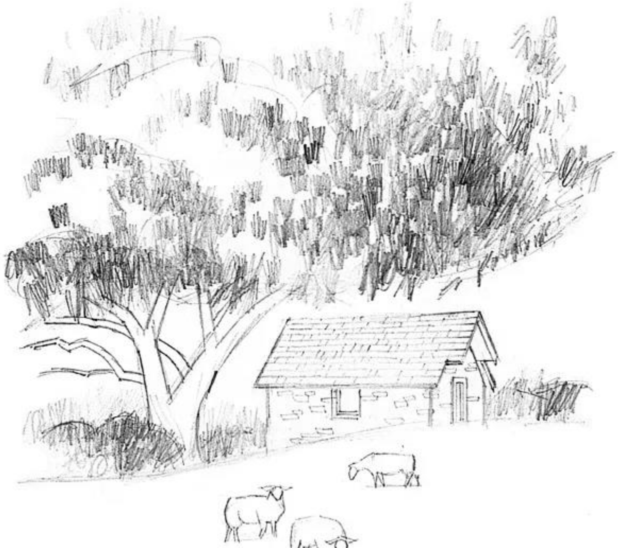
شاخوں کو جو تنے سے دور ہوتی ہیں ان کو ٹیپر کریں۔

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۔ 4H پنسل سے سایہ کرنا شروع کریں۔ پنسل کی نوک کو کاغذ کے خلاف فلیٹ کے ساتھ، آگے پیچھے Hدرخت کے پتوں کو 4

کرتے ہوئے مختصر، چوڑے 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۔

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

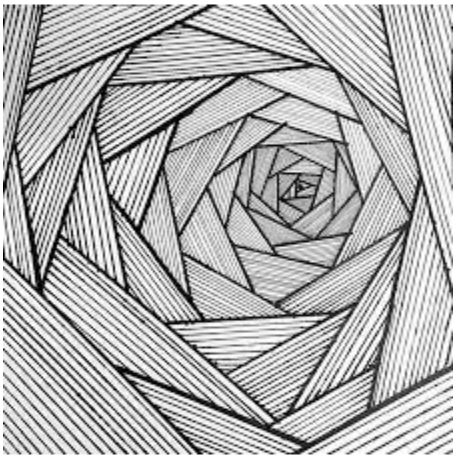
4H اور HB پنسل کے ساتھ، پیش منظر میں گھاس ڈالیں اور بھیڑوں کو مزید سایہ دیں۔ بھیڑوں کے جسم کو بائیں طرف HB اندھیرا بنائیں اور اس کے ارد گرد گھاس کو اس کے برعکس ہلکا رکھیں۔ دیگر دو بھیڑوں کے جسم ہلکے ہیں، اس لیے پنسل سے ان کے ارد گرد گھاس کو گہرا بنائیں۔ ایسا کرنے سے، آپ کو بھیڑوں کی وضاحت کے لیے خاکہ 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۔

Bپنسلوں کے ساتھ شیڈنگ اور تفصیلات میں کوئی بھی ایڈجسٹمنٹ کریں۔ گہرے ترین اندھیرے کے لیے HB 4 اور 4H پنسل کا 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.

Lineڈرائنگ کرنا۔

لائن آرٹ یا لائن ڈرائنگ کوئی بھی تصویر ہے جو دو جہتی یا تین جہتی اشیاء کی نمائندگی کرنے کے لیے سایہ (تاریکی) یا رنگت (رنگ) میں درجہ بندی کے بغیر، (عام طور پر سادہ) پس منظر کے خلاف رکھی گئی الگ سیدھی یا خمیدہ لکیروں پر مشتمل ہوتی ہے۔



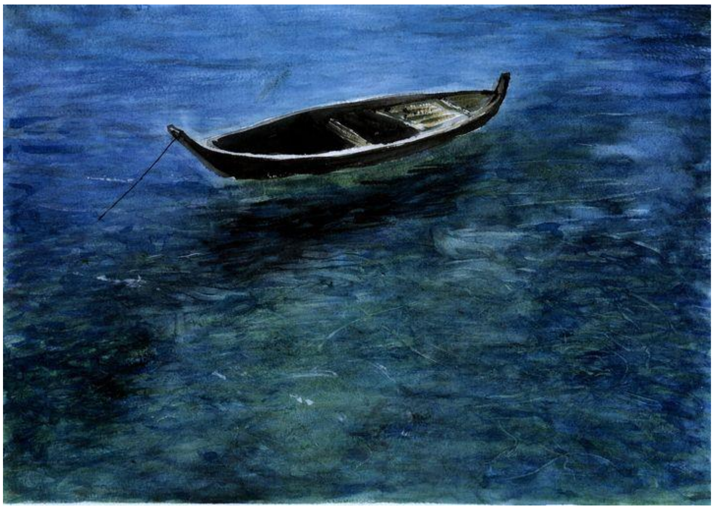
اپنے طلباء کو مثال کے ساتھ لائن ڈرائنگ کا طریقہ سکھائیں اور ان سے مشق کرنے کو کہیں۔

واٹر کلر پنسل یا واٹر کلر رنگ رنگوں سے ابتدائی حقیقی مصوری کرنا۔

سبزیوں یا پھلوں کو الگ الگ بنانے کے بعد دو یا تین کی Composition رکھ کر بنانا اور رنگ بھریں۔
تخیلی مصوری(Expressional Painting). پانی میں بطخ، جھونپڑی کے ساتھ درخت، تیرتی ہوئی کشتی وغیرہ

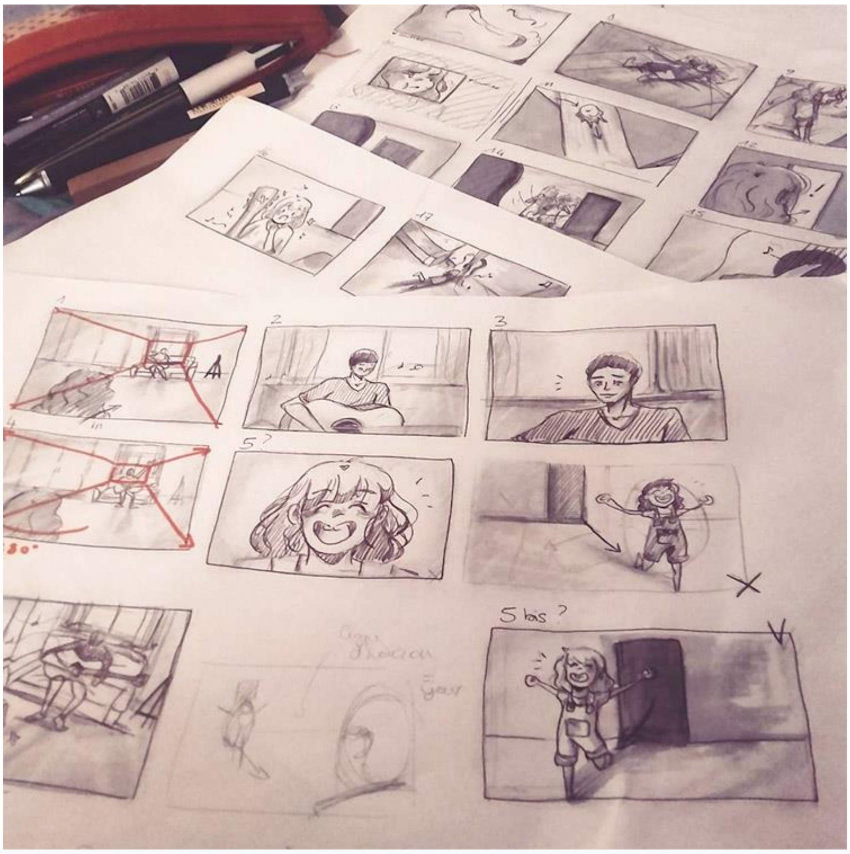
تجربات اور مشاہدات کا اظہار کرتے ہوئے روزمرہ کی Naturalڈرائنگ بنانا۔

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



Storyboard کیا ہے؟ یہ کیسے بنایا جاتا ہے۔

اسٹوری 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

پلین جیومیٹری اور آرتھوگرافک پروجیکشن کے اصولوں کی جانچ پڑتال کر کے front View Side View, Top View بنانا۔

تھرڈ ٹرم

کمپیوٹر گرافکس

کمپیوٹر گرافکس پروگرامنگ کی مدد سے کمپیوٹر کا استعمال کرتے ہوئے تصویریں، لائنیں، چارٹ وغیرہ بنانے کا فن ہے۔

Fonts Style

Fonts Styleسے مراد ٹائپ کردہ حروف کا سائز، وزن، رنگ اور انداز ہے ۔

Layout Design

Layout Designڈیزائن بصری اور متنی عناصر کو آن اسکرین یا آن پیپر ترتیب دینے کا عمل ہے تاکہ قاری کی توجہ حاصل کی جا سکے اور معلومات کو بصری طور پر دلکش انداز میں پہنچایا جا سکے ۔

Image Selection

Selection کسی بھی قسم کی ہیرا پھیری کے لیے منتخب کردہ image کا ایک حصہ ہوتا ہے — ایک layer میں نقل، رنگ درست کرنا، حذف کرنا، گردش کرنا، وغیرہ۔ انتخاب تمام پکسلز پر مشتمل ہوتا ہے—مکمل طور پر یا جزوی طور پر منتخب — انتخاب کی حد کے اندر موجود۔

Illusration & Pictogram 2D Art & 3D Art Designing

2D ڈرائنگ ویو ایک 3D CAD حصے یا اسمبلی کی نمائندگی کرتا ہے جو ڈرائنگ شیٹ پر رکھا جاتا ہے۔ ڈرائنگ کا منظر شے کی شکل کو ظاہر کرتا ہے جب مختلف معیاری سمتوں سے دیکھا جاتا ہے، جیسے کہ سامنے، اوپر، سائیڈ وغیرہ۔

Textile Design کی ابتدائی معلومات

Textile Design

ٹیکسٹائل ڈیزائننگ بنے ہوئے اور غیر بنے ہوئے کپڑوں کے لیے ڈیزائن بنانے کا ایک فن ہے۔ اس میں کپڑوں میں زیبائش بھی شامل ہے۔ یہ عمل گھر میں استعمال ہونے والی ایپلی کیشنز جیسے تولیے، قالین وغیرہ کے ساتھ کپڑے کے پیٹرن بنانے پر مشتمل ہے۔

Tape کی مدد سے Perspective Art بنانا۔

آرٹ میں **Perspective** عام طور پر دو جہتی فن پاروں میں تین جہتی اشیاء یا خالی جگہوں کی نمائندگی کرتا ہے۔ فنکار گہرائی کا حقیقت پسندانہ تاثر پیدا کرنے کے لیے نقطہ نظر کی تکنیکوں کا استعمال کرتے ہیں، ڈرامائی یا غیر منقولہ تصاویر پیش کرنے کے لیے نقطہ نظر کے ساتھ 'کھیلیں'

ٹیپ آرٹ کا استعمال کرتے ہوئے تناظر آرٹ کے بارے میں اپنے طلباء کی رہنمائی کریں۔ ان سے کلاس میں مشق کرنے کو کہیں۔

سرگرمیاں: (50نمبر)

1. Story Board
2. Perspective Exercise
3. Cartoonist Art
4. Caricatures Art
5. Landscapes & Layout Designing