स्वाध्याय स्वमन्थन स्वावलम्बन

उत्तर प्रदेश राजर्षि टण्डन मुक्त विश्वविद्यालय

163

इलाहाबाद

DFD/[redacted]-02
फैशन डिजाइनिंग

DFD/[redacted]-02
प्रथम खण्ड - रेखांकन व सामग्री

शान्तिपुरम् (सेक्टर-एफ), फाफामऊ, इलाहाबाद - 211013

उत्तर प्रदेश
राजर्षि टण्डन मुक्त विश्वविद्यालय

DFD/[redacted] - 02

फैशन डिजाइनिंग

बेसिक डिजाइन और स्केचिंग-१

ब्लाक

१

रेखांकन व सामग्री

यूनिट-१

इन्ट्रोडक्शन टू आर्ट मैटेरियल

यूनिट-२

बेसिक्स ऑफ स्केचिंग

यूनिट-३

पर्सपेक्टिव ड्राइंग

यूनिट-४

इलस्ट्रेशन्स फॉर स्केचिंग

ब्लाक-१

पाठ्यक्रम प्रतिरूप

मैटेरियल एण्ड ड्राइंगः-

ड्राइंग, डिजाइनर का प्राथमिक अवयव है। इस खण्ड में रेखांकन के मूल पहलुओं जैसे, रेखांकन कैसे शुरू करें, बाजार में उपलब्ध कला सामग्री, उसका रख रखाव व प्रयोग आदि विस्तार से उल्लेखित है। यह एक महत्वपूर्ण यूनिट है क्योंकि कला सामग्री मूल्यवान होती है और यदि इसका प्रयोग सही प्रकार से किया जाए तो लम्बे समय तक प्रयोग की जा सकती है।

मानव ने पहला संवहन संकेतों की भाषा, जो अत्यधिक अपक्व और कई ऐतिहासिक युग के विषय में बहुत सा ज्ञान देती है, परन्तु फिर भी घाटी सभ्यता की भाषा का आशय अभी तक स्पष्ट नहीं हो सका है। परन्तु लोगों के कलात्मक कौशल का परिचय अवश्य मिलता हैं। सत्य ही कहा गया है कि कला, किसी भी युग की कला की, समाजिक स्थितियों का दर्पण होती है।

एक कलाकार के लिए रेखांकन अनिवार्य है क्योंकि उसे अपने त्रिअयामी विचार, अपने उपभोक्ता तक पहुँचाने होते हैं

युनिट-१

इन्ट्रोडक्शन टू आर्ट मटेरियल्सः

यह यूनिट विद्यार्थियों को कला सामग्री और साज–संयन्त्रों, उनके प्रकार व प्रयोग से अवगत कराता है। साथ ही हर सामग्री के रख–रखाव के विषय में भी जानकारी देता है।

युनिट-२

बेसिक्स आफ स्केचिंगः

रेखांकन कैसे करें। इसके प्रति अपने अवरोधों को कैसे पार करें, पर उदाहरण भी दिए गए हैं। कला सचमुच भगवान की एक देन है। कुछ लोग स्वाभाविक रूप से अच्छा चित्रण कर लेते हैं। लेकिन जिनके पास यह कला नहीं है, वह भी अभ्यास और सतत क्रिया द्वारा, इस कला में कौशल व निपुणता हासिल कर सकते हैं।

यूनिट-३

पर्सपेक्टिव ड्राइंगः

पर्सपेक्टिव ड्राइंग आपके चित्रण में आयाम डालकर उसे सजीव कर देती है। यह आपके चित्रण को अधिक यर्थाथपूर्ण बनाती है। इस युनिट में पर्सपेक्टिव ड्राइंग की मूल तकनीकों के विश ाय में उल्लेख किया गया है।

युनिट-४

इलस्ट्रेशन्स फॉर स्केचिंगः

विद्यार्थियों को बताने के लिए कि क्या और कैसे स्केच करें, इस युनिट को विशेष रूप से शामिल किया गया है। प्रायः जब हम ड्रा करने के लिए बैठते हैं तो समझ नहीं पाते कि क्या बनाएँ। इस युनिट में क्या और कैसे ड्रा करें के विषय में उदाहरण व अभ्यास दिए गए हैं।

संरचना

१.१ युनिट प्रस्तावना

१.२ उद्देश्य

१.३ इन्ट्रोडक्शन टू आर्ट मैटेरियल

१.४ सारांश

१.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/ अभ्यास

१.६ स्वाध्ययन हेतु

१.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

मानव ने अपना विकास, अपने ज्ञान, विचार तथा सोच को अपने आस–पास के लोगों, के साथ आदान–प्रदान द्वारा किया है और अपनी उपलब्धियों का एक रिकार्ड आने वाली पीढ़ियों के लिए छोड़ दिया है, जिस पर नई पीढ़ी, उसकी जीवनशैली की चित्रात्मक रचना कर सके। शब्दों का प्रयोग, संवहन का सबसे स्वाभाविक तरीका है, परन्तु भाषागत अवरोधों के कारण सीमित हो जाता है। जबकि एक चित्र, चाहे वह गुफा की दीवार पर बना जानवर का एक अपक्व चित्रण हो या पूर्णतया रंगीन एक उच्च श्रेणी की पेन्टिंग, विषय का चरित्र व रूप एक ऐसे आकार में संवहित करता है, जो तब तक जीवित रहेगा, जब तक वह कलाकृति नष्ट नहीं होती। चित्र दृश्य की भाषा का प्रयोग करते हैं जिसके लिए किसी रूपान्तर की आवश्यकता नही होती।

किसी भी युग की कला, उस युग का दर्पण व रिकार्ड होती है। चित्रों द्वारा वस्तुओं को समझाना वह कला है, जहाँ से हमारी अक्षरमाला और संख्याओं का उद्भव हुआ है। अतः जब आप रेखांकन करते हैं तो आप उसे प्राकृतिक तरीके से अभिव्यक्त करते हैं।

१.२ उद्देश्यः-

कला सामग्री के सही प्रयोग व हैन्डिलिंग के लिए यह जानना अनिवार्य है कि एक कलाकार क्या कला सामग्री प्रयोग करता है। इसमें विभिन्न कला सामग्री को सूचीगत किया गया है। इसका उद्देश्य यह है कि विद्यार्थी जाने कि वह क्या खरीद रहे हैं और वही खरीदे जिनकी उन्हें आवश्यकता है।

१.३ कला सामग्री का परिचयः-

यह सेक्सन डिजाइनिंग के छात्रों के लिए प्रयोग किए जाने वाली कला सामग्री के बारे में बताएगा। इसमें आपका कार्यस्थल, इलस्ट्रेशन में प्रयोग की जाने वाली कलमों एवं निबो, पेसिंले, रबर, एवं ब्रशों का विवरण बताया गया है।

बेसिक रिक्वायरमेन्ट्स

आपका कार्यस्थलः-

कला के विद्यार्थी के रूप में आपको अपनी कला सामग्री ठीक प्रकार से रखना आना चाहिए और साथ ही आपका कार्यस्थल भी उपयुक्त होना चाहिए। अपना कार्यस्थल निश्चित करते समय सबसे ध्यान देने योग्य बात है "आराम"। स्मरण रहे कि आप कभी–कभी घंटों बैठे रहेगें। अतः अपने स्थल को जितना हो सके, उतना सुविधापूर्ण और प्रकाशमयी रखें। प्रेरणात्मक वस्तुएं व समबन्धित सामग्री अपने कार्यस्थल के आसपास रखें। अच्छी बड़ी, साफ, चपटी, मजबूत और प्रकाशमयी मेज का होना अनिवार्य है। कागज, समबन्धित सामग्री, टूल और अन्य कला सम्बन्धी वस्तुएँ स्टाक करने की जगह भी होनी चाहिए। आसानी से पहुँची जा सकने वाली टूल रैक और एक आरामदेह कुर्सी इस उद्देश्य को पूर्ण करेगा।

पेन्सिलः-

रेखांकन के लिए पेन्सिल का होना अनिवार्य है। यह हार्ड या साफ्ट हो सकती है। इनकी साफ्टनेस व हार्डनेस के आधार पर इन्हें संख्याएं दी गई हैं।

एच० पेन्सिल हार्ड पेन्सिल होती है। इनकी संख्या ६ एच० तक जाती है। जितनी बड़ी संख्या उतनी हार्ड या कड़ी लेड और लेड का चिन्ह उतना ही हल्का होगा। एच० बी० पेन्सिल मध्यम लेड की पेंसिल होती है। इसे रेखांकन में काफी प्रयोग किया जाता है, क्योंकि यह न अत्यधिक कड़ी (हार्ड) होती है, न अत्यधिक नर्म (साफ्ट)। बी० पेंसिल इससे थोड़ी नर्म होती है और इससे खींची गई रेखाएं एच०बी० से थोड़ी गहरी होती हैं। २बी पेंसिल और अधिक नर्म व गहरे रंग की होती है। इन्हें गहरी स्पष्ट रेखाएँ खींचने के प्रयोग में लाया जाता है। ३ बी पेंसिल अत्यधिक नर्म व गहरी होती है। इनका प्रयोग हल्के हाथ से करना चाहिए, नही तो लेड टूट सकती है। ४ बी पेंसिल काली होती है। इससे गहरे क्षेत्र छायांकित किए जाते हैं।

५ बी०, ६ बी०, बी०बी०, बी०बी०बी०, अन्य पेंसिलें है जिनका प्रयोग छायाकंन में किया जाता है। यह पेंसिल अत्यधिक काली होती है और इन्हें हल्के व गहरे क्षेत्रों को दिखाने के लिए प्रयोग किया जाता है, जिससे हाईलाइट्स उभर कर आयें।

बारीक रेखांकन के लिए न्यूरोटिप पेंसिल भी उपलब्ध है। हलांकि इसकी लेड केवल ड्राइंग व लिखने के लिए उपयुक्त होती है, सेडिंग के लिए नही। एच०बी० पेंसिल का प्रयोग बेहतर रहता है क्योंकि यह कागज पर अधिक ग्रेफाइट नहीं छोड़ती तथा हल्के हाथ से प्रयोग

करने पर निशान भी नहीं डालती।

अच्छे रेखांकन के लिये आवश्यक है कि पेंसिल को हल्के हाथ से प्रयोग करना चाहिए, जिससे कागज खराब न हो।

नाइफ, ब्लेड्स और शार्पनर्सः-

अच्छे परिणामों के लिए पेंसिल अच्छी तरह नोंकदार रहनी चाहिए। पेंसिल के साथ अत्यधिक काम करने वाले डिजाइनर्स कभी–कभी बिजली से संचालित शार्पनर्स का प्रयोग करते हैं। कभी–कभी लेड इतनी नर्म होती है कि शार्पनर्स से छीलने पर टूट जाती है। अतः पेपर नाइफ या ब्लेड का प्रयोग करना बेहतर रहता है।

रबरः-

अगली अनिवार्य वस्तु है, रबर या इरेजर । हलॉकि रबर जितना हो सके उतना कम प्रयोग करना चाहिए। रबर का निरंतर प्रयोग कागज को खराब कर देता है और आपका विश्वास कम करता है।

प्रयोग की गई रबर उच्चतम गुणवत्ता की होनी चाहिए। उसे नर्म परंतु अधिक तैलीय नही होना चाहिए। तैलीय रबर कागज पर धब्बे छोड़ देती है। रबर का प्रयोग करने से पहले इसे पुराने साफ कपड़े से साफ कर लेना चाहिए। प्रयोग के बाद भी इसे साफ करना चाहिए, क्योंकि लेड का कालापन रबर पर चिपक जाता है। एक गुंथी हुई रबर ग्रेफाइट समेट लेती है व कागज खराब नही करती। रबर को अपनी अंगुलियों के बीच गूंथ कर प्रयोग करने की स्थिति में रखा जा सकता है। ज्ञात हो कि पेंसिल व इंक के लिए अलग–अलग रबर होती है। स्याही वाले रबर अधिक कड़े होते हैं।

रूलर विद इंकिंग एजः-

असल में सभी औजारों में इंकिंग एज होनी चाहिए। रबर की इंकिंग एज ड्राइंग की सतह से ऊपर उठी हुई होती है जिससे इंक सफाई से लगाई जा सके। यदि यही किनारा कागज पर फ्लैट रहेगा तो इंक किनारी व कागज के बीच फैल कर गंदगी फैलाएगी।

टी, सेट स्कवायरः-

टी सेट स्क्वायर लकड़ी या प्लास्टिक के बने होते हैं और सेट स्क्वायर्स पारदर्शी, प्लास्टिक के बने होते हैं। इनका प्रयोग समानान्तर रेखायें खींचने के लिए किया जाता है। इसका प्रयोग इस पर बनाये गये किसी कोण की आधारभूत रेखा बनाने के लिए भी किया जाता है।

त्रिकोणः-

त्रिकोण आपके टी स्क्वायर्स पर बैठते हैं। टी स्क्वायर्स का प्रयोग होरिजेन्टल लाइन बनाने के लिये और त्रिकोण का प्रयोग लम्बवत रेखा बनाने के लिये करें। "वैनिसिंग प्वाइन्ट" तक जाती पर्सपेक्टिव रेखाएं खीचने में ४५ अंश कोण के त्रिकोण काफी काम आता है।

इन्स्ट्रूमेन्ट बाक्सः-

इसमें ज्यामिती के सभी यंत्र होते हैं और साथ ही एक इंक कम्पास भी होता है। ज्यामितीय सेट में एक रूलर, कम्पास, डिवाइडर, आ--सेट--आफ--सेट स्क्वायर्स, एक एच०बी० पेंसिल और एक इरेजर, शामिल होता है।

फ्रेन्च कर्व्सः-

यह औजार कई विभिन्न आकार व नाप में मिलते हैं। आप इन्हें अपने रेखांकन पर तब तक घुमाते हैं जब तक आपको वह किनारी नहीं मिलती जो आपके द्वारा इंक किये जाने वाले कर्व से करीब से मेल खाती हो।

कलमें:-

विभिन्न कार्यों के लिये कई प्रकार की कलमों का प्रयोग होता है। क्रोकोबिल पेन का प्रयोग व्यावसायिक रेखांकनों के लिए होता है। बालपेंन्स, रूलिंग पेंन्स, स्केच पेन, बालप्वाइंट पेन, फेल्ट टिप्ड पेंन व टेक्निकल पेंन के विविध साइज प्रयोग किए जाते हैं।

इंकिंग पेन में टच पेन के सभी विशिष्ट गुण होते हैं, लेकिन इनकी टिप अर्ध लचीली होती है। अतः जितना सख्त तनाव पड़ेगा उतनी चौड़ी रेखा खींची जा सकती है। इंकिंग के लिए वैरिएबिल लाइन भार अत्यधिक महत्वपूर्ण है, अन्यथा, आपके रेखांकन रंग के खण्ड की तरह फ्लैट लगेंगे। यह ०.००५ (अत्यधिक फाइन) से ०.०८ (वेरी थिक) तक में आते हैं। कालीग्राफिक पेंन व निब भी उपलब्ध हैं। इन निब की नोक विभिन्न आकारों की होती हैं, जिससे रचनात्मक अक्षर बनाए जा सकते हैं।

टेमप्लीट्सः-

टेमप्लीट कई अकारों व नापों में आते हैं और बहुमूल्य रेखांकन में आपका अत्यधिक समय बचा लेते हैं। अक्षर व संख्याओं के टेम्पलेट भी उपलब्ध हैं।

ब्रशेसः-

पेंसिल की ही तरह ब्रश भी कलाकार का महत्वपूर्ण औजार है। ये कई प्रकार के होते हैं-- थिक, थिन फ्लैट और राउन्ड। ब्रश बनाने में जानवरों के बालों का प्रयोग किया जाता है तथा यह कड़े या नर्म (हार्ड या साफ्ट) हो सकते हैं। यह ब्रश विभिन्न साइजों व अच्छरों में, विभिन्न माध्यमों में, विशिष्ट कार्यों के लिए प्रयोग करने के लिए उपलब्ध हैं।

ब्रशेस बाई शेपः-

ऐंगुलर, फ्लैट, शार्ट लेन्थ हेयर, एक ओर पर लम्बे बालों वाले, ये ब्रश बहुमूल्य स्ट्रोक्स और रेखाओं तथा कर्व को गाढ़े या भारी रंग द्वारा खीचने के लिए उपयुक्त हैं।

चौड़े, छोटी लम्बाई के बालों वाले ब्रश मोटे और भारी रंगो के संग, छोटे स्ट्रोक्स के लिए प्रभावशाली होते हैं। ब्रश के मत्थे की चौड़ाई और लम्बाई लगभग बराबर होती है।

फ्लैट तथा फैले बालों वाले ब्रश, स्मूथिंग, ब्लेन्डिंग तथा विशिष्ट प्रभावों व टेक्सचर्स के लिए उपयोगी हैं। नर्म ब्लेडिंग के लिए प्राकृतिक बाल वाले और टेक्सचरल प्रभावों के लिए संश्लेषित बाल वाले ब्रश बेहतर रहते हैं।

थिक, फ्लैट और ओवल शेप्ड, मध्यम से लम्बे बालों वाले ब्रश बहुत सारा रंग पकड़ने की क्षमता रखते हैं और असानी से प्रयोग किए जा सकते हैं। प्राकृतिक बाल वाले ब्रश जब भीगे होते हैं तो भी बालों द्वारा रंग पकड़ने के लिए बेहतर होते हैं।

चौड़े, वर्गाकार, मध्यम से लम्बे बालों वाले ब्रश बहुत सारा रंग पकड़ने और असानी से प्रयोग करने हेतु बहुत उपयोगी होते हैं। बोल्ड, स्वीपिंग स्ट्रोक्स या बारीक रेखाओं के लिए किनारों पर प्रयोग किए जाते हैं। भारी पेंट के भारी फिलिंग के लिए प्रयोग किये जाते हैं।

हेक ब्रश एक पूर्वी शैली के लम्बे, चपटे हैन्डिल वाले, वाश ब्रश हैं। यह रंग या पानी को बड़े क्षेत्रों में लगाने, सतह को गीला करने और अतिरिक्त माध्यम को सोखने के लिए उपयोगी हैं।

आउट लाइनर के रूप में भी जाना जाने वाला यह ब्रश, राउन्ड, स्क्वायर, इन्डेड, अतिरिक्त लम्बे बाल और छोटे हैन्डिल वाला होता है, इसकी रंग पकड़ने की क्षमता अधिक होती है। नाजुक लेटरिंग, आउट लाइनिंग और लम्बे निरंतर स्ट्रोक्स के लिए उपयोगी है।

मोप एक गोलाकार वास ब्रश का पूर्ण रूप है, जो नर्म, सोखने वाले बालों से बना होता है। यह बड़े क्षेत्रों में पानी या रंग लगाने, सतह गीली करने या अतिरिक्त माध्यम से सोखने के लिए उपयोगी है।

फ्लैट, स्क्वायर, इन्डेड, मध्यम से लम्बे बालों वाला यह ब्रश छोटे हैन्डिल वाला होता है। अधिक रंग पकड़ने की क्षमता तथा ब्लाक लेटर्स को एक स्ट्रोक में पेन्ट करने में उपयोगी होते हैं।

वाश ब्रसेस कई आकारों में आते हैं। ओरल वाश ब्रश में गोलाकार बाल होते हैं, यह फ्लैट होता है तथा बिना नोक की साफ्ट एज का निर्माण करता है। वास ब्रश बड़ी जगह व पानी या रंग लगाने, सतह गीली करने, तथा अतिरिक्त माध्यम सोखने के काम आता है।

प्लास्टिक या प्राकृतिक क्वील ब्रश अलग हो सकने वाले या स्थाइ हान्डल, लम्बे बाल व प्राकृतिक आकार वाली टिप के साथ आते हैं। यह ब्रश अक्षर लिखने या पोस्टर वर्क में उपयोगी होते हैं। चिकनी सतह जैसे– शीशे पर यह अच्छे चलते हैं।

राउन्ड या प्वाइंटेड ब्रश डिटेल्स वाश फिल या पतली मोटी रेखाएं खींचने में उपयोगी होते हैं। प्वाइंटेड राउन्ड ब्रश बारीक डिटेल के लिए उपयुक्त होता है। डिटेलर एक प्वाइंटेड, राउन्ड, अत्यधिक छोटे बालों वाला ब्रश है।

लम्बे हैन्डिल और टेपर्ड ब्रिस्टल्स, बड़ी पेन्टिंग्स पर विस्तृत कार्य के लिए उपयुक्त हैं। ये डेलीकेट, डेकोरेटिव पेन्टिंग के लिए भी अच्छे होते हैं।

बहुत लम्बे बाल वाले प्वाइंटेड, नैरो ब्रश लाइनर्स छोटे व नैरो होते हैं। छोटे हैन्डिल वाले राउन्ड ब्रश जो अधिक रंग उठाने की क्षमता रखते हैं, डेलीकेट लैटरिंग, हाईलाइटिंग, आउट लाइनिंग और लम्बे निरंतर स्ट्रोक्स के लिए उपयोगी होते हैं।

ड्राइंग बोर्ड्सः-

कागज रखने के लिए बोर्ड का होना अनिवार्य है। यह कलाकार के लिए अनिवार्य वस्तु है। यह लकड़ी का बना होता है और कार्य के लिए सममतल आधार प्रदान कर कलाकार का कार्य आसान बनाता है। बोर्ड मोटे होने चाहिए, जिससे वह ऐंठे नही और उनकी सतह बिना दरार या लाइन के चिकनी होनी चाहिए। किनारे स्क्वायर होने चाहिए और यह सामान्यतः मध्यम सख्त लकड़ी के बनाए जाते हैं। यह बोर्ड निम्नलिखित मानक भागों में उपलब्ध होते हैं :–

१.	१६" गुणा ११.५"	=	क्वार्टर इम्पेरियल
२.	०६" गुणा १३.५	=	हॉफ रॉयल
३.	२३" गुणा १६"	=	हॉफ रॉयल
४.	२४" गुणा १०"	=	रॉयल बोर्ड
५.	३१" गुणा २३"	=	इम्पेरियल बोर्ड
६.	४२" गुणा २६"	=	डबल एलीफैंट
७.	४२" गुणा ३२"	=	लार्ज डबल एलीफैंट
८.	५४" गुणा ३२"	=	एन्टी क्वैरेन

आप अपना बोर्ड स्वयं भी बना सकते हैं। एक चीज जो अनिवार्य है वह है कि सतह समतल हो व दूसरी बात यह कि वह भार में हल्का होना चाहिए। हल्के बोर्ड आसानी से कहीं भी ले जाये जा सकते हैं।

कलर और इंकः-

रंग का प्रयोग रचना की प्रकृति व कागज के अनुसार किया जाता है। पेन्टिंग के लिए सामान्यतः तीन प्रकार के रंगों का प्रयोग होता है– ड्राई कलर अर्थात सूखे रंग, वाटर कलर अर्थात जल रंग और ऑयल कलर्स अर्थात तैलीय रंग।

ड्राई कलर्सः-

सूखे पेस्टल्स, पेस्टल क्रेयान्स, कलर पेन्सिल्स और कलर स्केच पेन्स ड्राई रंगों में आते हैं।

वाटर कलर्सः-

पेंसिल वाटर कलर्स, ट्यूब कलर्स, टैबलेट्स, पारदर्शी फोटो कलर्स, पोस्टर कलर, वाटर प्रूफ इंक और एक्रेलिक कलर्स वाटर कलर्स में आते हैं। स्मरण रहे कि सभी जल रंगों में पोस्टर रंग अपारदर्शी व बाकी सब पारदर्शी रंग हैं।

ऑयल कलर्सः-

यह सामान्यतः टयूब में मिलते हैं। प्रयोग किया जाने वाला माध्यम लिनसेड तेल और घुलनशील घोल तारपीन का तेल होता है।

मारकरः-

मार्कर में घुलनशील इंक का एक कुंड होता है जिसे ड्राइंग या लिखी जानी वाली सतह पर एक विक्ड और फेल्ट टिप या नायलान टिप द्वारा लाया जाता है। अधिकतर मार्कर भले ही परमानेन्ट कहे गये हों परन्तु प्रकाश के प्रति पक्के नहीं होते हैं। मार्कर व्यवसायिक रेखांकन, रेन्डरिंग, संरक्षण व आर्चीवल कार्यो जैसे– स्क्रेप बुक्स व मेमोरी एलबम इत्यादि के लिए उपयुक्त होते हैं। सख्त निब वाले मार्कर कागज के अलावा कठोर सतहों पर लिखने या चिन्हित करने के लिए उपयुक्त होते हैं।

पेपरः-

कागज, लकड़ी के गत्ते और कपड़े के मेटेड रंगों का बना होता है। कागज के सोखने की क्षमता और टेक्सचर को नियंत्रित करने के लिए इस पर जानवरों के ग्लू जैसा एक जेलाटिन वाला पदार्थ लगाया जाता है। कपड़े के टुकड़ों को पानी में भिगोकर क्षीण

किया जाता है। जब तक वह पल्प जैसे न हो जाएँ, इस स्लरी को फिर पानी से निकाल कर एक ग्रिड पर रखा जाता है, जिसके तार एक दिशा में पास–पास व दूसरी दिशा में दूर–दूर रखे होते हैं। इस गीले कागज को फिर फेल्ट मैट्स के मध्य थोड़ा सुखाया जाता है। जब शीट ठीक–ठाक सूख जाये तो उसे उसके केन्द्रीय अक्ष द्वारा एक तार पर टांग दिया जाता है। यह प्रक्रिया कागज पर विशिष्ट चिन्ह छोड़ती है। पतले तार, लेड लाइन्स और दूर–दूर रखे तार, चेन लाइन्स क़ा प्रभाव छोड़ते हैं। फेल्ट के रंगे कागज के एक ओर अपना प्रभाव छोड़ते हैं और सुखाने वाला तार, कागज के मध्य एक स्पष्ट मोड़ छोड़ता है।

कुशल कलाकारों ने प्रायः टेक्सचर्स की इस विविधता का कार्य करते समय लाभ उठाते हैं। पुराने कागजों में रंग की बड़ी श्रंखला भी देखी जा सकती है। कभी भी शुद्व सफेद न प्रयोग करने वाले, इनके रंगों में ब्राउन से क्रीम तक के विविध प्राकृतिक रंग देखे जा सकते हैं। कलाकार सामान्यतः इन्हें रेखांकन के मिडिल टोन की तरह प्रयोग करते थे तथा हाईलाइटिंग या चॉक से देते थे। वेनिस में फेंके गये वर्क कपड़ों से बना एक सस्ता सा नीला रैपिंग पेपर कलाकारों द्वारा विशेषतौर से पसंद किया जाता था और इसका प्रयोग पूरे इटली और उत्तरी यूरोप में फैल गया। कलाकार, क्रिन या टेन कागज कागज को ग्राउन्ड रेड चाक या ब्राउन इंक से वाश कर एक शानदार व गर्म पृष्ठभूमि की रचना करना भी पसंद करते थे। कागज को एक ग्राउन्ड बुक या चाक के द्रव्य बाइन्डिंग माध्यम के अपारदर्शी व रगड़ने वाले कोल से भी ट्रीट किया जाता था, जो विविध रंगों के इंक देता था। यह नाजुक मेटल प्वाइंट रेखांकन के लिए एक आदर्श सहारा प्रदान करता था।

आज उपलब्ध सबसे सामान्य प्रकार का कागज, वार्म पेपर इतने बारीक तारों के जाल पर बनाया जाता है कि लेड लाइन और चेन लाइन दिखती ही नही है। कागज एकसार बुना हुआ लगता है, अतः इसे यह नाम दिया गया है। केन्ट के जेम्स व्हाटमैन ने १७५० में पहली बार वोव पेपर का निर्माण किया था, जो इग्लैण्ड में वर्जिल के कार्यो के १७५७ मे बास्करविले संस्करण के लिए किया गया था।

१६वीं शताब्दी के दौरान, सस्ते लोक निर्माण के लिए तैयार किया गया वर्ल्ड पल्प का कागज अत्यधिक अम्लीय होता है और समय के साथ हवा व प्रकाश के पड़ने से भूरा से भंगुर हो जाता है व खण्डित हो जाता है। इसी कारण कई आधुनिक रेखांकन बुरी अवस्था में हैं।

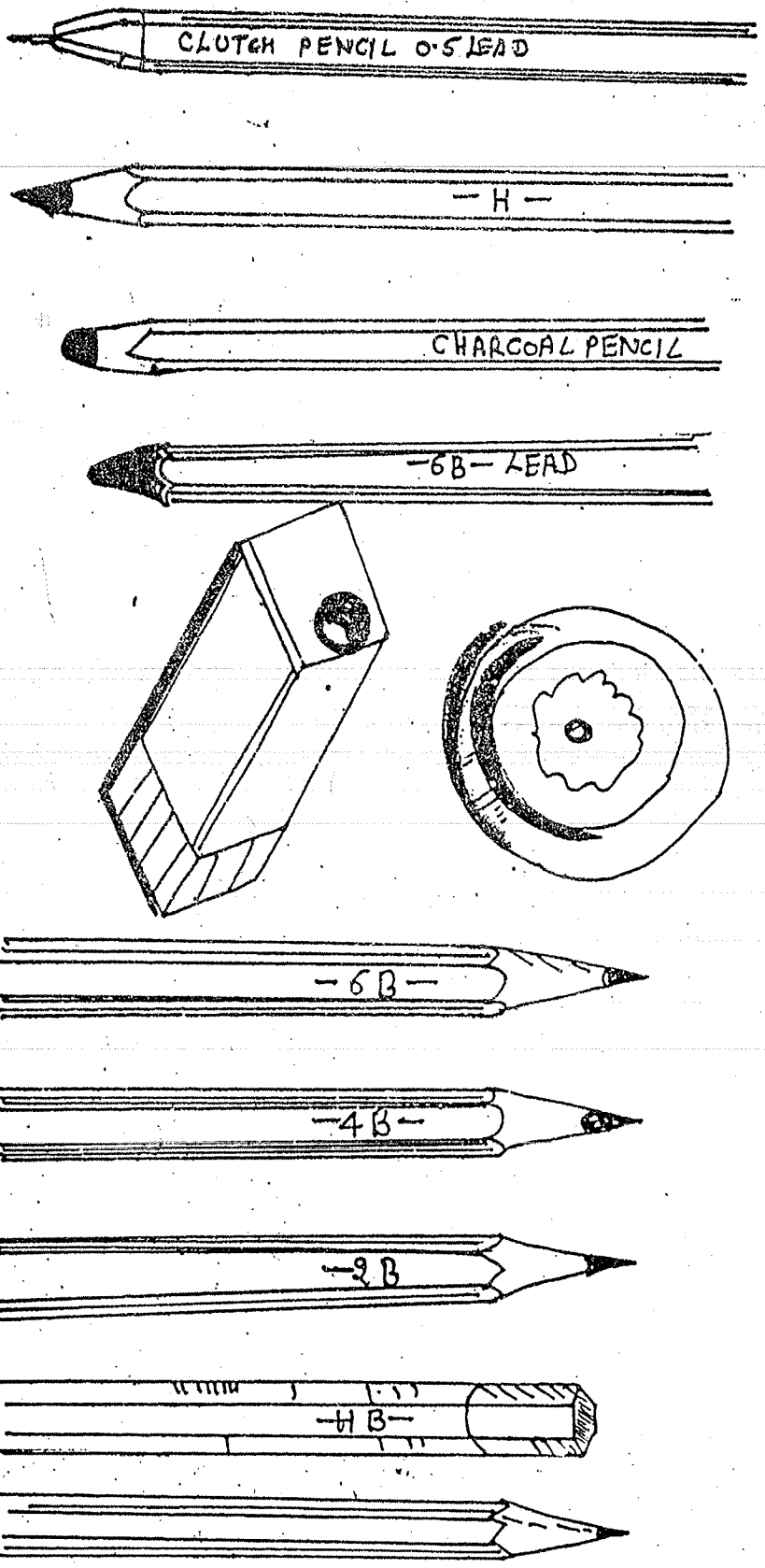
वाटर कलर या जलरंग, पिगमेंट पानी व एक गोंद जैसे बाइन्डर से बने रंगीन वासेस हैं। चारित्रिक रूप से यह पारदर्शी होते हैं, परन्तु अधिक अपारदर्शी संस्करणों जिनमें गूचेस भी शामिल है का प्रयोग पारदर्शी रंग के साथ संयोजित करके संभव प्रभावों की श्रृंखला में विस्तार किया जाता है। १८वीं व १६वीं शताब्दी में वाटर कलर एक विशिष्ट विशेषज्ञ कला में विकसित हो गया जो ड्राइंग और पेन्टिंग दोनों से स्पष्ट रूप से अलग थी। जब रेखांकन के लिए कागज का चुनाव करते हैं तो कई विविधताएं आपको मुश्किल में डाल देगीं। इसके लिए ड्राइंग पेपर व स्केचिंग पेपर होता है। सामान्यतः ड्राइंग पेपर गुणवत्ता में थोड़ा बेहतर होता

है और अत्यधिक महँगा होता है।

चाहे ड्रॉइंग पेपर या स्केचिंग पेपर, जो भी आप वहन कर सकें, ले लें। अभ्यास के लिए स्केचिंग पेपर लेना बेहतर रहेगा। निश्चित कर लें कि आप जो कागज खरीद रहे हैं, वह आपके द्वारा प्रयोग किये जाने वाले माध्यम के लिए उपयुक्त है। उदाहरणार्थ यदि कागज, पेंसिल व चारकोल के लिए है तो उस पर जलरंग प्रयोग करने का प्रयास न करें। कुछ ड्राइंग कागज वाटर कलर व इंक दोनों ले लेते हैं। अतः खरीदने से पहले सबको जांच लें। कागज की सतह को छूकर देखें कि वह आपको पसंद है या नही।

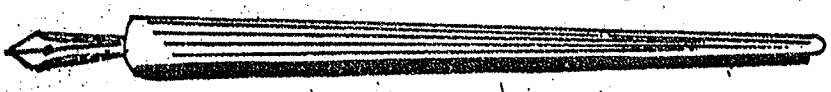
न्यूज प्रिंट कुछ विशेष चीजों के लिए अच्छा है, परन्तु यह पोट्रेट रेखांकन के लिए पतला व फ्लेसी रहता है। कागज कई नाप, टेक्चर, क्वालिटीज व रंगों की बड़ी संख्या में उपलब्ध हैं। कागज का मूल्य उसके भार के अनुसार होता है तथा कागज रिम्स की पैकिंग अर्थात १ रिम बराबर ५०० शीट या १ ग्रूस बराबर १४४ शीट की पैकिंग में उपलब्ध होता है। हलॉकि फुटकर दुकानों पर खुला कागज भी मिलता है।

फैशन डिजाइनिंग में प्रेजेन्टेशन बनाने के लिए आपको कई प्रकार के कागज की आवश्यकता होगी। बाजार में उपलब्ध कुछ कागजों के नाम यहॉ पर दिए जा रहे हैं– ग्लेज्ड पेपर, काईट पेपर, चार्ट पेपर, बटर पेपर, फ्लोरोसेंट पेपर, ड्यूप्लेक्स पेपर, क्रोमा आर्ट पेपर, गिफ्ट रैपिंग पेपर इत्यादि।

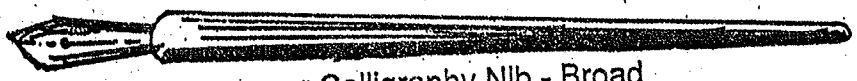


ड्राइंग में प्रयोग किये जाने वाले रबर तथा पेन्सिल

इलस्ट्रेशन कार्य हेतु विभिन्न प्रकार की निब, पेन तथा बोतलें

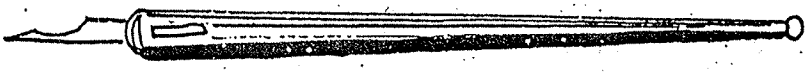


Calligraphy Nib - Narrow

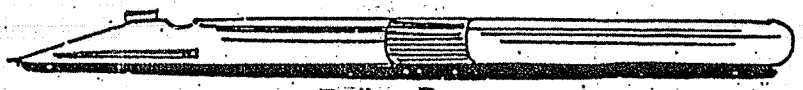


Calligraphy Nib - Broad

Round Nib



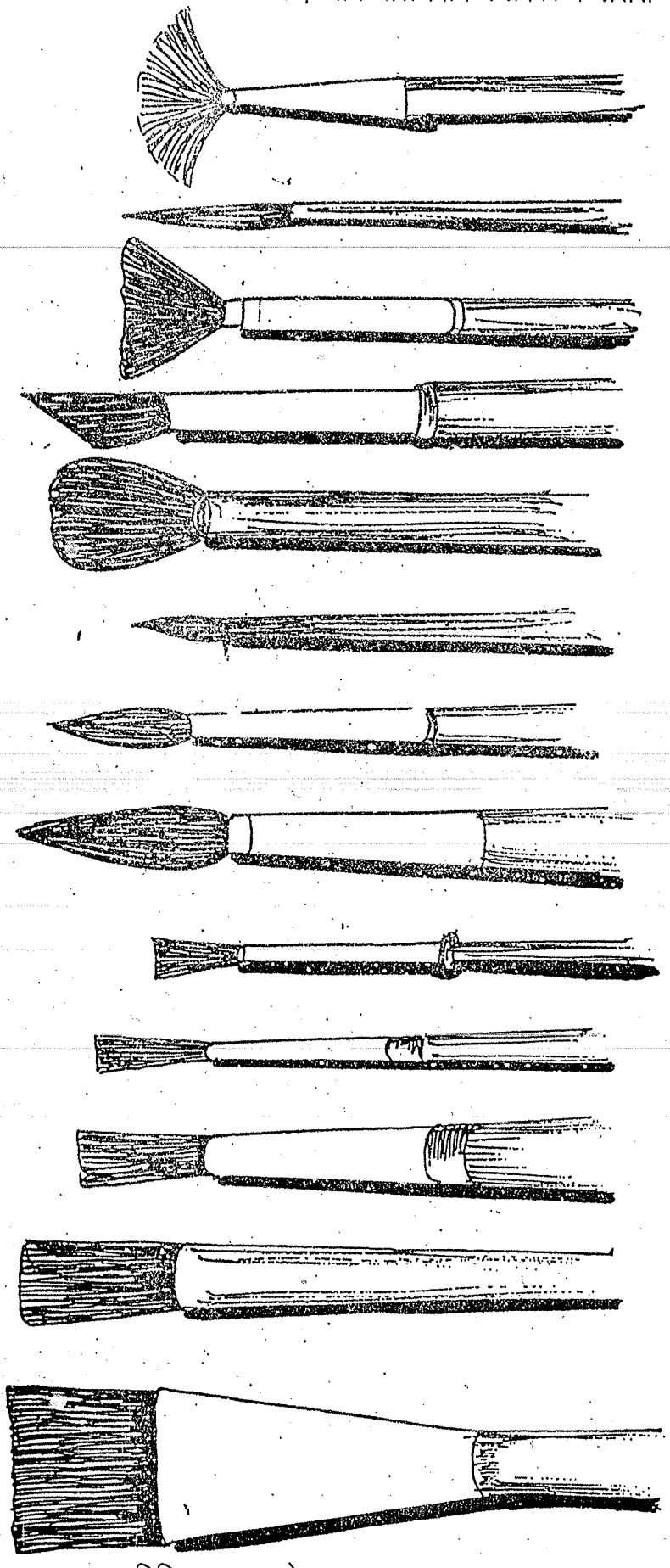
Croquil Nib



Ruling Pen

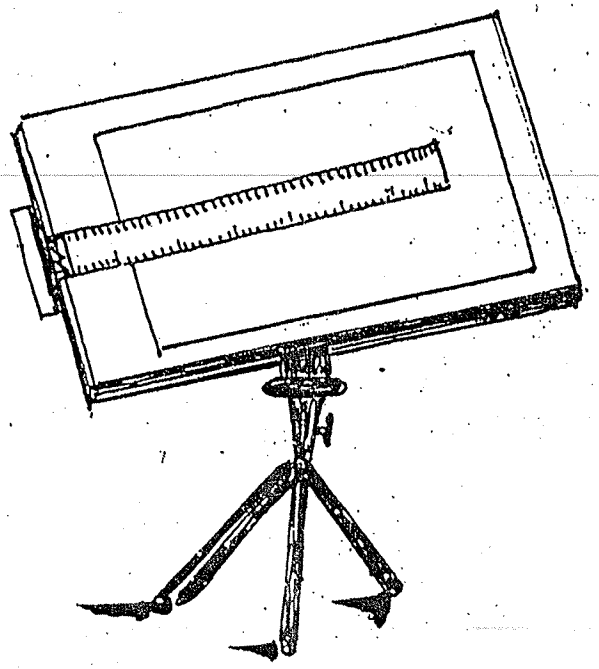
Ink Bottle

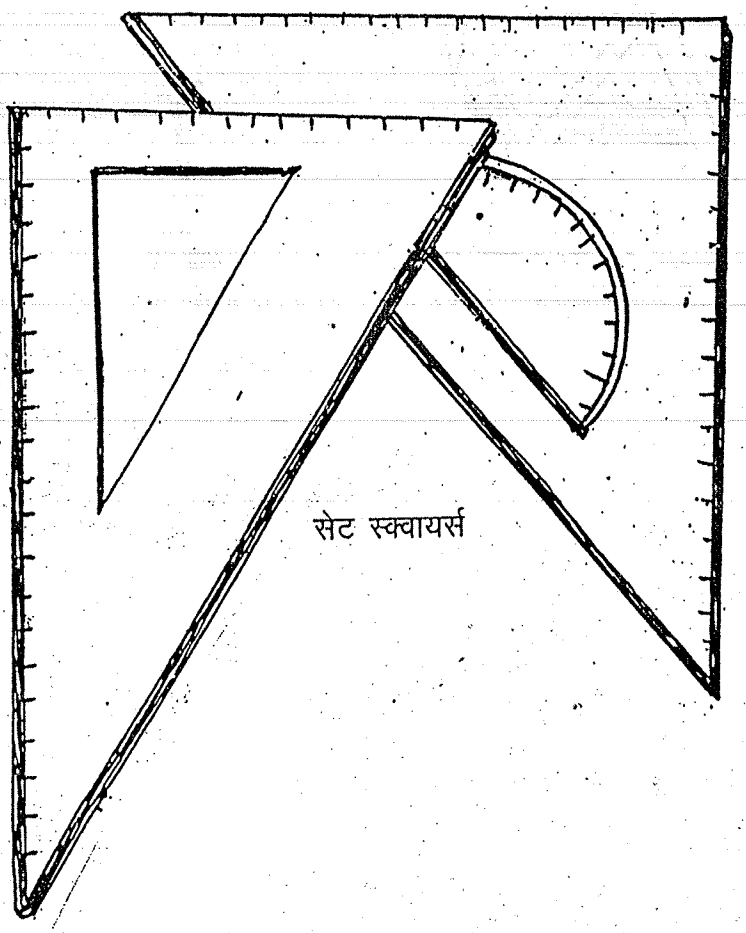
पेन्टिंग में प्रयोग किए जाने वाले विभिन्न प्रकार के ब्रशेस



विभिन्न प्रकार के ब्रश

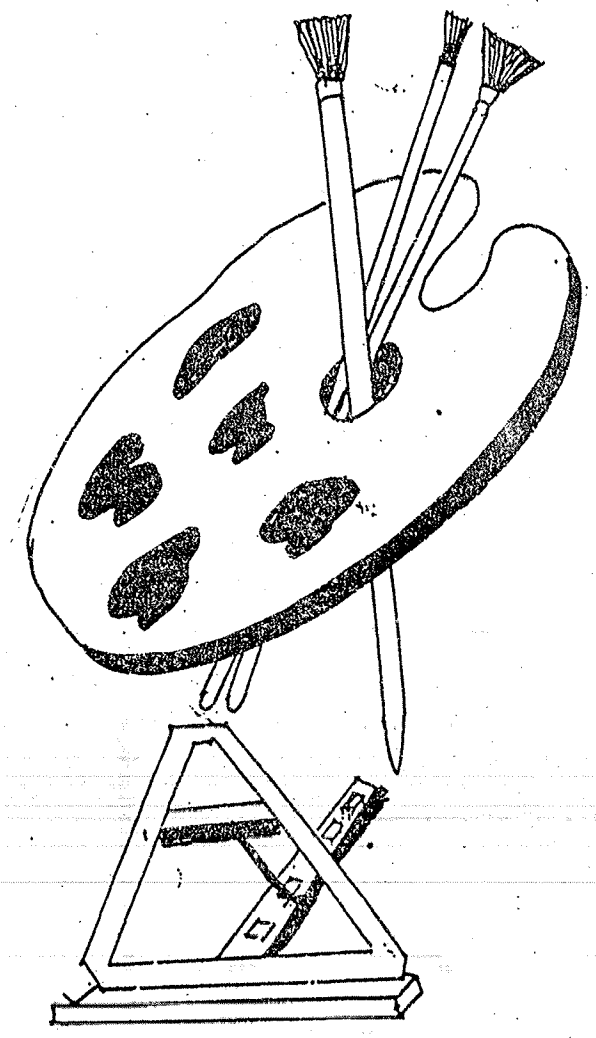
टी–सेट एवं ड्राइंग बोर्ड





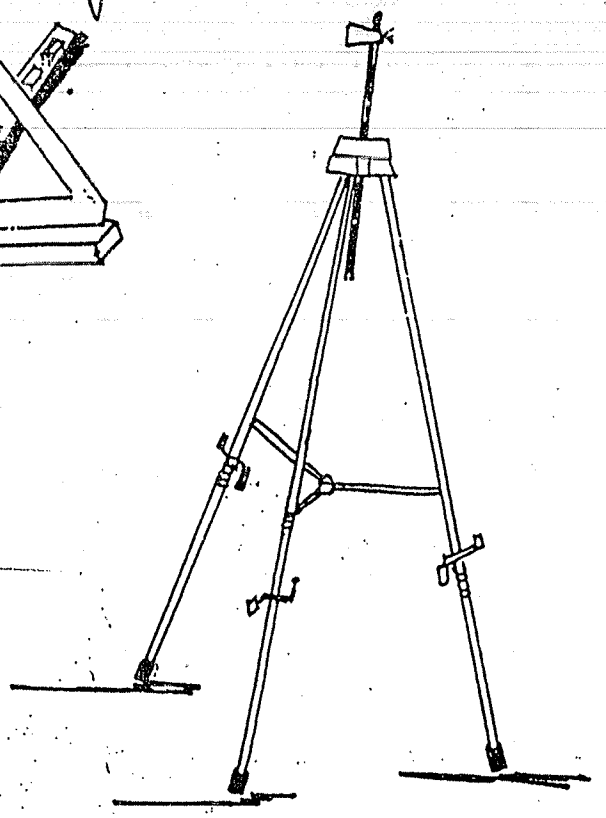
सेट स्क्वायर्स

टी–स्क्वायर, ड्राइंग बोर्ड तथा सेट–स्क्वायर



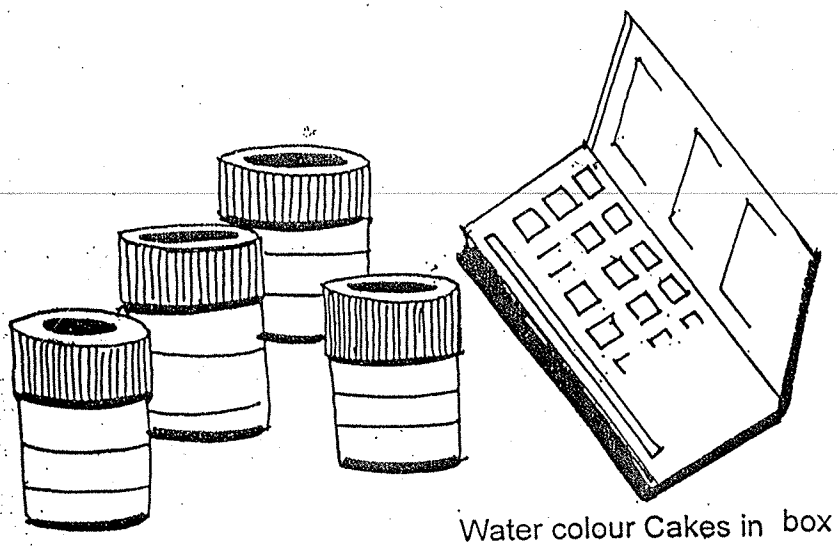
रंग हेतु कलर पैलीट

टेबल ईजल



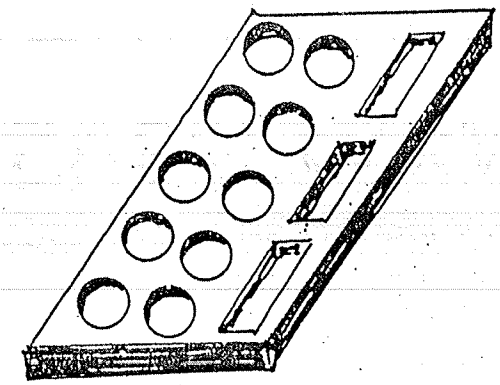
ग्राउन्ड ईजल

कलर पैलीट, टेबल–ईज़ल तथा जमीन पर रखने वाली ईजल

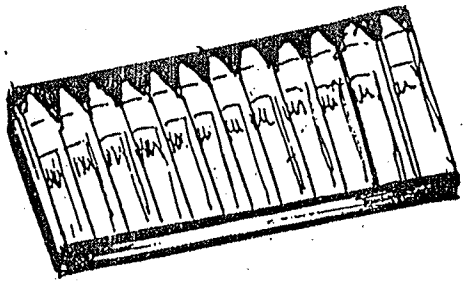


Water colour Cakes in box

Poster Colours



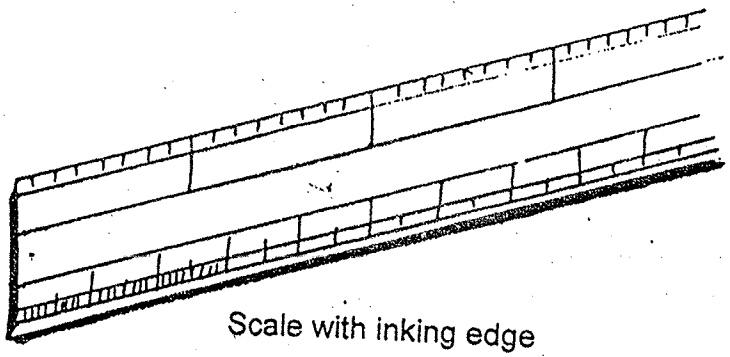
Colour Palette



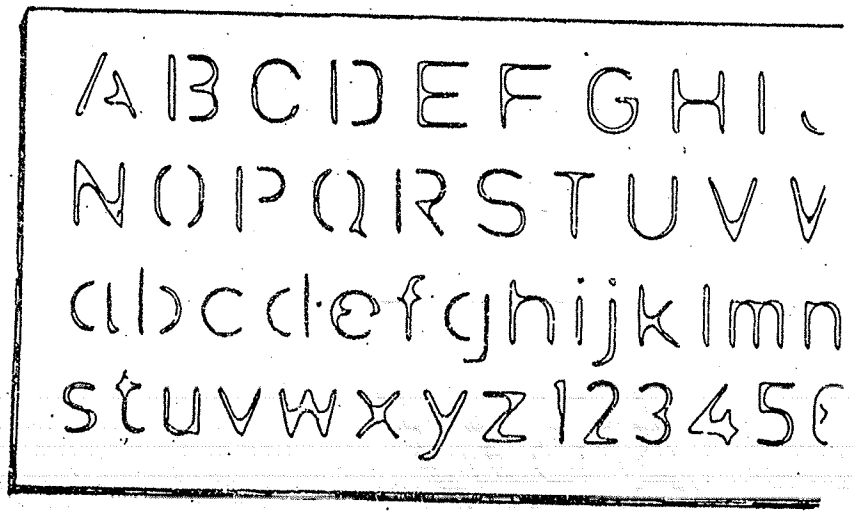
Dry Pastel Colours

पोस्टर रंग, जलीय रंग, ड्राई पेस्टेल रंग, तथा कलर पैलीट

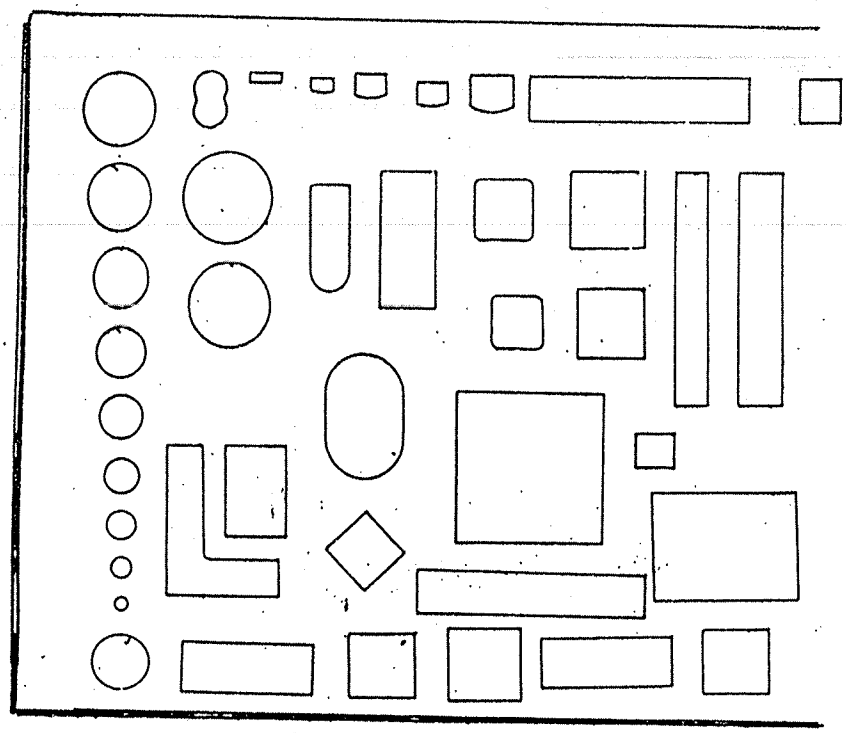
रूलर जिसके किनारे से इंक की लाईन खींची जा सके



Scale with inking edge



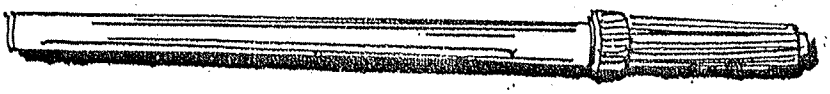
Alphabetical - Template

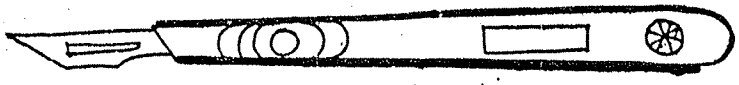


Shapes - Template

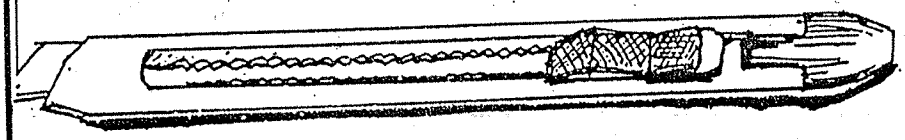
विभिन्न प्रकार के अक्षर तथा आकार के टेमप्लेट

स्केच पेन, सर्जिकल ब्लेड, पेपर नाईफ, वाटर तथा ऑयल कलर एवं मार्कर





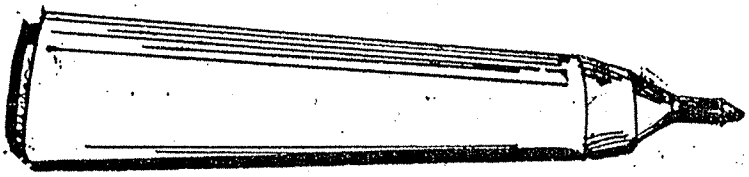
Surgical Blade



Paper Knife

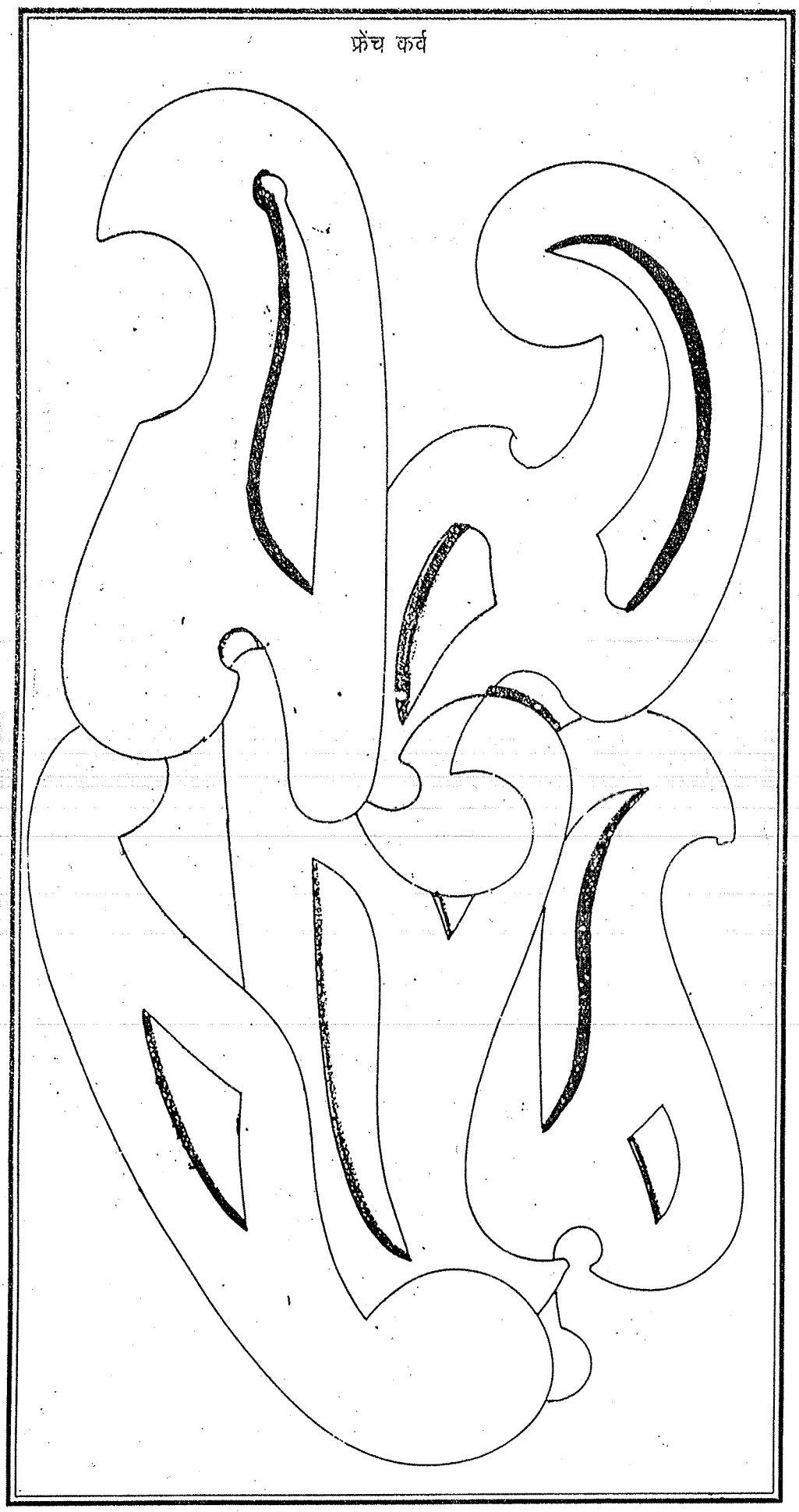
Water Colours in Tubes

Oil Colours



Markers

फ्रेंच कर्व



अभ्यासः-

१. विभिन्न प्रकार के कागज एकत्र करें और स्क्रैप बुक बनाकर कागज का मूल्य व उपलब्ध नाप भी बताएँ।

२. एक चौथाई इम्पेरियल शीट पर एक इंच के वर्ग खींचिए। हर वर्गाकार को अलग संख्या की पेंसिल से शेड कर, प्रभाव का अध्ययन करें।

१.४ सारांशः-

स्वतंत्र व सर्वाभौमिक अभिव्यक्ति के लिए रेखांकन महत्वपूर्ण है। सही कला सामग्री का चुनाव अत्यधिक महत्वपूर्ण है। साथ ही यह जानना कि कौन सी सामग्री कहाँ प्रयोग करनी है, भी महत्वपूर्ण है। कला सामग्री का रख रखाव कलाकार की आदत बन जाता है क्योंकि वें मूल्यवान होती हैं।

इस यूनिट में विभिन्न प्रकार की पेंसिल, रबर, नाइफ, ब्लेड्स और शार्पनर्स, रूलर बिथ इंकिंग ऐज, टी–शेट स्क्वायर, त्रिकोण, इन्स्ट्रूमेंन्ट बाक्स, फ्रेन्च कर्वस, पेन्स, टेमप्लीट्स, ब्रसेस, ड्राइंग बोर्ड्स, कलर और इंक, ड्राई कलर्स, वाटर कलर्स और ऑयल कलर्स, मारकर्स तथा पेपर के प्रयोग के विषय में विस्तार से उल्लेख किया गया है।

१.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/ अभ्यास

१. रेखांकन के लिए कितने प्रकार की लेड पेंसिल उपलब्ध हैं?

२. वाटर कलर्स में कौन–कौन से रंग शामिल हैं?

३. विभिन्न प्रकार के कौन–कौन से ब्रस उपलब्ध हैं?

४. ड्रॉइंग पेपर पर एक सारॉश लिखें।

५. हैन्डमेड पेपर कैसे बनाया जाता है?

१.६ स्वाध्यय हेतुः-

१. स्टेप बाई स्टेप आर्ट स्कूल ड्राइंग द्वारा जेन्नी रॉडबेल प्रकाशक– हैमलिन

२. ड्राइंग एण्ड पेन्टिंग कोर्स द्वारा ए.एच. हाशमी प्रकाशक–पुस्तक महल, दिल्ली।

संरचना

२.१ यूनिट प्रस्तावना

२.२ उद्देश्य

२.३ बेसिक्स ऑफ स्केचिंग

२.४ सारॉश

२.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

२.६ स्वाध्ययन हेतु

२.१ युनिट प्रस्तावनाः-

इस यूनिट में आपको बताया गया है कि स्केचिंग की प्रक्रिया कैसे स्टेप बाई स्टेप शुरू की जाए। स्मरण रहे कि रेखांकन थ्योरेटिकल विषय की तरह सिखाया नही जा सकता। यह अभ्यास और अधिक अभ्यास का विषय है। इसे केवल सुधार कर सिखाया जा सकता है अर्थात विद्यार्थी पहले ड्राइंग करें और फिर अध्यापक गलतियॉ बताएं जिसके आधार पर विद्यार्थी दुबारा रेखांकन करें।

२.२ उद्देश्यः-

हर डिजाइनर उस डिजाइन की कल्पना करता है जो उसे अपने उपभोक्ता तक पहुंचाना है। इसके लिए संवहन के माध्यमों में केवल ड्राइंग व स्केचिंग बने हैं। यदि आपका डिजाइन अच्छा है, तो आपका डिजाइन ध्यान आकर्षित करेगा व पसन्द किया जाएगा। परन्तु यदिं आपका स्केच अच्छा नही है, तो चाहे आपका डिजाइन कितना भी अच्छा हो, उपभोक्ता की स्वीकृति पाना कठिन होगा। अतः प्रत्येक डिजाइन के लिए इस यूनिट को पढना अनिवार्य हो जाता है।

२.३ बेसिक्स आफ स्केचिंगः-

भारत में लोगों ने अपना विकास अपने ज्ञान, विचार, व सोच, अपने आस–पास के लोगों तक पहुंचा कर तथा आने वाले लोगों के लिए, अपनी उपलब्धियों का रिकार्ड छोड़कर, किया है, जिस पर उसकी जीवनशैली का चित्र बनाया जा सकता है। संवहन का आसान माध्यम शब्द है, परन्तु भाषागत अवरोधों के कारण सीमित हो जाते हैं। लिखे हुए शब्द, एक

लास्टिंग रिकार्ड प्रदान करते हैं, परन्तु एक भाषा के अन्तर्गत। जबकि एक चित्र, चाहे वह किसी गुफा की दीवार पर बना, जानवर का अपक्व चित्र हो या पूर्णतः रंगीन कलाकृति, विषय का चरित्र व रूप तब तक संवहित करती रहेगीं, जब तक वह नष्ट नही हो जाती। चित्र दृश्य की भाषा का प्रयोग करते हैं, जिसे किसी रूपान्तर की आवश्यकता नही होती।

किसी युग की कला, उस युग का दर्पण व रिकार्ड होती है। चित्र द्वारा समझाना वह कला है, जिससे हमारी अक्षरमाला व संख्याओं का उद्‌भव हुआ है। अतः जब आप ड्राइंग करते हैं तो प्राकृतिक व स्वाभाविक अभिव्यक्ति करते हैं। लोग किसी चित्र, छाया या लाइकनेस को रेखांकित करने के लिए पेंसिल, क्रेयान या चाक जैसे किसी औजार का प्रयोग करते हैं। चित्र बनाने की प्रक्रिया को ड्रॉइंग या रेखांकन कहते हैं। किसी औजार से बनाए गये चित्र को भी ड्रॉइंग कहते हैं।

लाइन की परिभाषाः-

ड्रॉइंग किसी डिजाइन या छाया को बनाने की क्रिया है। ड्रॉइंग कलात्मक या तकनीकी उद्‌देश्य से की जा सकती है। तकनीकी ड्रॉइंग या रेखांकन दिखाता है कि वस्तु कैसी दिखनी चाहिए अर्थात उसे कैसे बनाया जाएगा या विभिन्न दिशाओं से वह कैसी लगेगी। एक कलात्मक रेखांकन, किसी पूर्ण कलाकृति के प्रारम्भिक कदम के रूप में स्वयं में एक कलाकृति के रूप में या भविष्य के लिए उपयोगी जानकारी के रूप में किया जा सकता है।

कलाकार चाक, चारकोल, क्रेयान, पेन इंक या पेंसिल द्वारा रेखांकन कर सकते हैं। कभी–कभी वह सतह पर रेखांकन कुरेद कर करते हैं। लगभग हर सतह रेखांकन के लिए प्रयोग की जा सकती है। कला में लाइन कोई भी वह वस्तु है जो एक आकार को बॉधती व परिभाषित करती है। लाइन या रेखा, एक भाग को दूसरे से भिन्न करने का कार्य करती हैं और रेखांकन के भाग के रूप में अपना पृथक अस्तित्व रखती हैं।

पेन्सिल वह औजार है जो वह चिन्ह बनाती है जिनसे लाइन बनती है। सही प्रकार की लाइन बनाने के लिए हाथ का इस औजार पर नियंत्रण होना आवश्यक है। मस्तिष्क में रखने वाली बात यह है कि मूवमेन्ट की स्वतंत्रता हो। राइटिंग ग्रिप से बचें जो केवल, कसकर नियंत्रित रेखाओं के लिए उपयुक्त है। अपने हाथ की तुलना में कलाई व बॉह को अधिक गतिमान रखें।

लाइन के गुणः-

लाइन की क्वालिटी अधिकतर रेखा की मोटाई व पतले होने पर निर्भर करती है और व्यक्ति को पेन्सिल पर नियंत्रण करना आना चाहिए। अगर आपके पास कोई भी बहुत गहरी

शैडोज नही है और आपका पूरा चित्र पेइल है तो अपनी पेन्सिल जांचिए। क्या आप संख्या २ एच०बी० की पेन्सिल का प्रयोग कर रहे हैं। यह रेखांकन के लिए काफी कड़ी होती है, जबकि हल्की शेडिंग के लिए काफी उपयुक्त। गहरी वैल्यू के लिए बी, २ बी, ४ बी और ६ बी पेन्सिल लें।

लाइन के चरित्रः-

लाइन का कैरेक्टर अत्यधिक महत्वपूर्ण है। यदि कोई वस्तु एक ही मोटाई की रेखा द्वारा बनाई जाए तो एक समान कालापन होने के कारण, वह मेकेनिकल रेखांकन लगेगा एवं रेखा में विविधता नर्म, सख्त, दूरी व घुमाव की परिचायक होगी।

यदि आपका रेखांकन पेइल है, तो यह कागज़ के कारण हो सकता है। कुछ सस्ते कागजों में सतह पर चमक होती है जो इतनी चिकनी होती है कि पेन्सिल के कण उस पर नही चढ पाते। एक मोटा नोटपैड पेन्सिल पर अधिक दबाव डालने में सहायक होता है। एक मूल फोटोकापी या आफिस पेपर का प्रयोग कर देखें या किसी कला स्टोर से स्केचिंग के कार्य के लिए स्केच बुक खरीदें। दो तीन कागजों के नीचे एक मोटे कागज का टुकड़ा रखें जो एक मजबूत सतह देगा। यदि आप एक साथ स्केचिंग करना चाहते हैं तो कुछ कागज काफी खुरदरे हो सकते हैं जो असमतल टेक्सचर देगें।

रेखा का आकार, मोटाई, दिशा, फारमेशन और लम्बाई आदि अनेक भावनाएँ व्यक्त करते हैं। रेखाओं को क्रोधित, खुशी, शान्त, उत्साहजनक, प्रेमपूर्वक या हास्यात्मक और नर्वस रूपों में देखा जाता है। होरिजेन्टल रेखाएँ स्थायित्व और स्थिरता का प्रतीक हैं तो तिरछी रेखाएं गति, उत्साह व उपद्रव का प्रतीक हैं।

ड्राइंग इन टोनः-

विद्यार्थियों को हल्के हाथ से रेखांकन करना चाहिए। हल्के शब्द पर जोर दिया जा रहा है जिससे विद्यार्थी का उद्देश्य, ऐसी रेखा खींचना होता है जो आधे मीटर तक दिखे, परन्तु एक मीटर की दूरी से देखी न जा सके।

कला में टोन का संदर्भ, हल्के व गहरेपन से है, जिसमें काला सबसे गहरा व सफेद सबसे हल्का माना जाता है। बीच में विविध वैल्यूज वाले ग्रे के शेड्स और टोन की समझ व नियंत्रण असली ठोस वस्तुओं में अयामों का प्रभाव लाने और दूरी व जगह का प्रभाव उत्पन्न करने में आपकी सहायता करेगा। टोन को समझने के लिए आपको लाइट के विषय में ज्ञान होना चाहिए।

लाइटः-

किसी आकृति का ठोस स्वरूप प्रकाश के प्रभाव से उत्पन्न होता है। उदाहरण के लिए चन्द्रमा सूर्य के प्रकाश से चमकता है। हम उसकी चमक के विभिन्न चरण देखते हैं और सूर्य का चन्द्रमा के गोल–अकार पर प्रभाव भी देख सकते हैं।

पेन्टिंग के एक तत्व के रूप में प्रकाश आकार व आकृति प्रदर्शित करता है। हल्के व गहरे क्षेत्र, चित्र की सतह को संतुलित कर, टोनल वैल्यूज सामने लाते हैं। रंग के हल्के व गहरे टोन्स प्रकाश व छाया के प्रभाव को मजबूत बनाते हैं। प्रकाश प्राकृतिक या कृत्रिम हो सकते हैं।

"क्वाल्टि आफ लाइन" का क्या अर्थ है? प्रकाश कुछ विभिन्न प्रकारों में प्रदर्शित किया जा सकता है जैसे–हार्ड और साफ्ट लाइट। हार्ड लाइट, सख्त किनारी वाली छाया और हाईलाइट्स उत्पन्न करेगी, और यह एक अकेले स्त्रोत अर्थात विषय से काफी दूर रखी एक लाइट से उत्पन्न होती है। साफ्ट लाइट अधिक नर्म, डिफीयूज्ड छाया उत्पन्न करती है जो मध्यम टोन्स में आसानी से घुल जाती है। दोनों ही प्रकार के प्रकाश का सर्वश्रेष्ठ प्राकृतिक स्त्रोत "सूर्य" है। जब आप बिना बादल वाले दिन बाहर निकलें तो आपके द्वारा तथा अन्य वस्तुओं द्वारा डाली गई छाया काफी शार्प और सख्त किनारों वाली होती है और आपको हार्ड लाइट मिलती है। हार्ड लाइट से रचित छाया काफी गहरी व काली होती है क्योंकि छाया के आस पास की सभी वस्तुएँ अति चमकीली होती हैं। यह आप छायाचित्रों में देख सकते हैं, जहाँ लोगों पर बहुत कड़ी छाया पड़ती है वे कैमरे में भौहें सिकोड़ कर देख रहे होते हैं। तेज सूर्य का प्रकाश वहाँ हार्ड छाया देता है।

बादल वाले दिन, बनी हुई छायायें साफ्टर व अधिक डिफ्यूज्ड होती है क्योंकि सूर्य का नंगा प्रकाश बादलों से टकराकर पूरे बादल में फैल जाता है, जिससे वह डिफ्यूज हो जाता है। पूरी तरह बादल से घिरे दिन में, कास्ट शैडोज अत्यधिक साफ्ट होती है और उसके किनारे काफी धुंधले होते हैं, शायद इतने कि आप उन्हें देख भी न पायें। पूरी तरह बादल से घिरे दिन में दिखने वाला प्रकाश 'एम्बीन्ट लाइट' कहलाता है। प्रकाश इतना एकसार रूप में फैला होता है कि यह जानना मुश्किल हो जाता है कि प्रकाश असल में कहाँ से आ रहा है।

आपके रेखांकन में आपके द्वारा उत्पन्न की गई छाया, निर्भर करेगी, उस प्रकाश की गुणवत्ता पर, जो आप अपने विषयवस्तु पर डाल रहे हों, यदि आपको साफ्टर, अधिक ग्रेजुअल छाया चाहते हैं तो आप ऐसी स्थिति उत्पन्न करें जो साफ्ट लाइट का प्रयोग करें। साफ्ट लाइट प्रायः फैशन फोटोग्राफी में प्रयोग की जाती है क्योंकि प्रकाश इतना साफ्ट होता है कि मॉडल के रंग रूप के छोटे–छोटे नुख्स व खामियाँ सहज ही छिप जाते हैं। यदि फैशन छायाचित्रण में हार्ड लाइट का प्रयोग किया जायेगा तो मॉडल के शरीर की हर छोटी–बड़ी खामी हमें दिखाई देगी। साफ्ट लाइट लोगों पर जँचती है। हार्ड लाइट नहीं जँचती। अधि

ज्यादातर घरेलू प्रकाश बल्ब साफ्ट लाइट देते हैं क्योंकि बल्ब पर लगी सफेद फोरिटंग बादल का कार्य करके प्रकाश को डिफ्यूज व साफ्टर करती है। हार्ड लाइट प्रायः नाटकीय या मूडी प्रभाव के लिए प्रयोग की जाती है तथा किसी बिन्दु को निशाना बनाने या डराने के लिए इस्तेमाल होती है। प्रायः कैन्डीड फोटोग्राफ में हार्ड लाइट असंकल्पित रूप से मिल ही जाती है, क्योंकि कैमरा का मानक फ्लैश, एक हार्ड लाइट स्त्रोत है। यह एक छोटा, नग्न बल्ब है जो अपनी परिभाषानुसार हार्ड लाइट है। जब तक हो सके, फ्लैश का प्रयोग करें, जितना हो सके उतना साफ्ट एम्बीन्ट लाइट प्रयोग करने का प्रयास करें। हॉ यदि आपको हार्ड लाइट चाहिए तो अपने फ्लैश का प्रयोग करें।

टोन पैर्टनः-

जहॉ पूरी तरह प्रकाश पड़ता है वहॉ हल्की या लाइटर साइड होती है, जहॉ फार्म प्रकाश से दूर मुड़ा होता है वहॉ छाया या शैडोज साइड होती है। जहॉ वस्तु जिस सतह पर रखी है, उसपर प्रकाश पड़ने से रोकती है वह कास्ट शैडो कहलाता है। जब तक लाइट व शैडो साइड्स में शार्प विभाजन न हो तब तक प्रकाश हल्के से गहरी छाया में धीरे–धीरे टोनल वैल्यूज की एक ग्रेड़ेड श्रृंखला में ब्लेन्ड होता है। शैडो साइड के अन्दर यदि वस्तु हल्के रंग की सतह पर रखी गई हो तो, सतह से कुछ मात्रा में प्रकाश परिवर्तित होकर शैडो एरिया पर पड़ेगा, इसे रिफलेक्टेड लाइट कहते हैं। एक चमकीले हल्के परावर्तित सतह पर सबसे चमकीले प्रकाश को हाईलाइट कहते हैं।

प्रायः शेडिंग करते समय शेड ग्रे से आगे नहीं बढते। यदि आपकी वैल्यू रेंज जितनी होनी चाहिए उसकी आधी रह जाती है तो आप अपने रेखांकन की मॉडलिंग और ड़ेप्थ सीमित कर रहे हैं। अपनी ड्रॉइंग के एक किनारे काले कागज का टुकड़ा रखें और अधिक गहरा करने का प्रयास करें, सचमुच गहरा करने से ना डरें।

कास्ट शैडोः-

पहले लाइन पर आइऍ, फिर शेप, फिर पर्सपेक्टिव और प्रोपोर्शन और फिर रेखांकन का सबसे प्रभावशाली भाग पर; प्रायः लाइट और शैडो। बिना लाइट व शैडो के सबसे कुशलपूर्वक बनी, एकदम सटीक पर्सपेक्टिव व प्रोपोरशन वाली रचना भी फ्लैट लगेगी। लाइट और शैडो ड्रॉइंग को सजीव गहराई देते हैं और उसे त्रिआयामी दिखाते हैं।

आपके द्वारा रचित रेखांकन अब वास्तव में कागज से बाहर निकलते हुए लगेंगे, जब उनमें लाइट व शैडो किया जायेगा। हम रोजाना शैडोज या छाया देखते हैं परन्तु वास्तव में उन पर ध्यान नही देते। हम छाया को नहीं देखते व यह जानने का प्रयास भी नहीं करते कि प्रकाश कहॉ से आ रहा है या प्रकाश कितने श्रोतों से आ रहा है या प्रकाश के गुण क्या

हैं। आप छाया कैसे ड्रा करते हैं यह दर्शक को सबकुछ बता देगा और यदि आपने गलत शैडो ड्रा की तो दर्शक समझ जायेगा कि रेखांकन गलत है, परन्तु शायद यह न समझ पाये कि क्यों गलत है?

कास्ट शैडो का आकार और पोजीशन, कास्ट करने वाली वस्तु, प्रकाश के कोण और जिस सतह पर छाया पड़ रही है, उसके प्लान की प्रवृति पर निर्भर करता है।

प्रकृति के फार्मस में स्थानीय रंग होता है, जैसे सेब का रंग लाल व टेनिस बाल का सफेद होता है। परन्तु यदि दोनों को साथ–साथ रखकर एक ही प्रकाश से प्रकाशित की जाए तो वह लाइट व शैडो का एक ही सा पैटर्न प्रदर्शित करेगी। हलॉकि सेब का हल्का साइड, टेनिस बाल के लाइट साइड की तुलना में, वैल्यू में कम लाइट होगा और सेब का शैडो साइड टेनिस बाल की शैडो साइड की तुलना में अधिक डार्क होगा।

हाईलाइट्स रेखांकन के सबसे सफेद भाग होते हैं, जबकि मध्यम ग्रेयर टोन्स मिडटोन्स कहलाती है और शैडोज सबसे गहरे भाग होते हैं।

लाइट एण्ड शेडः-

अब तक आपको यह स्पष्ट हो चुका होगा कि हम त्रिअयामी वस्तुओं को इसलिए देख पाते हैं क्योंकि उनपर प्रकाश पड़ता है। बिना लाइट व शैड के सभी वस्तुएँ चपटी या फ्लैट लगेंगी। यह भी आपको ज्ञात हुआ होगा कि सख्त दिशानिर्दिष्ट प्रकाश तीव्र व निश्चित छाया, वस्तु पर व उसके आस–पास डालता है। यह चमकदार हाईलाइट्स व परावर्तन भी उत्पन्न करता है। डिफ्यूज्ड प्रकाश का प्रभाव अधिक सूक्ष्म होता है।

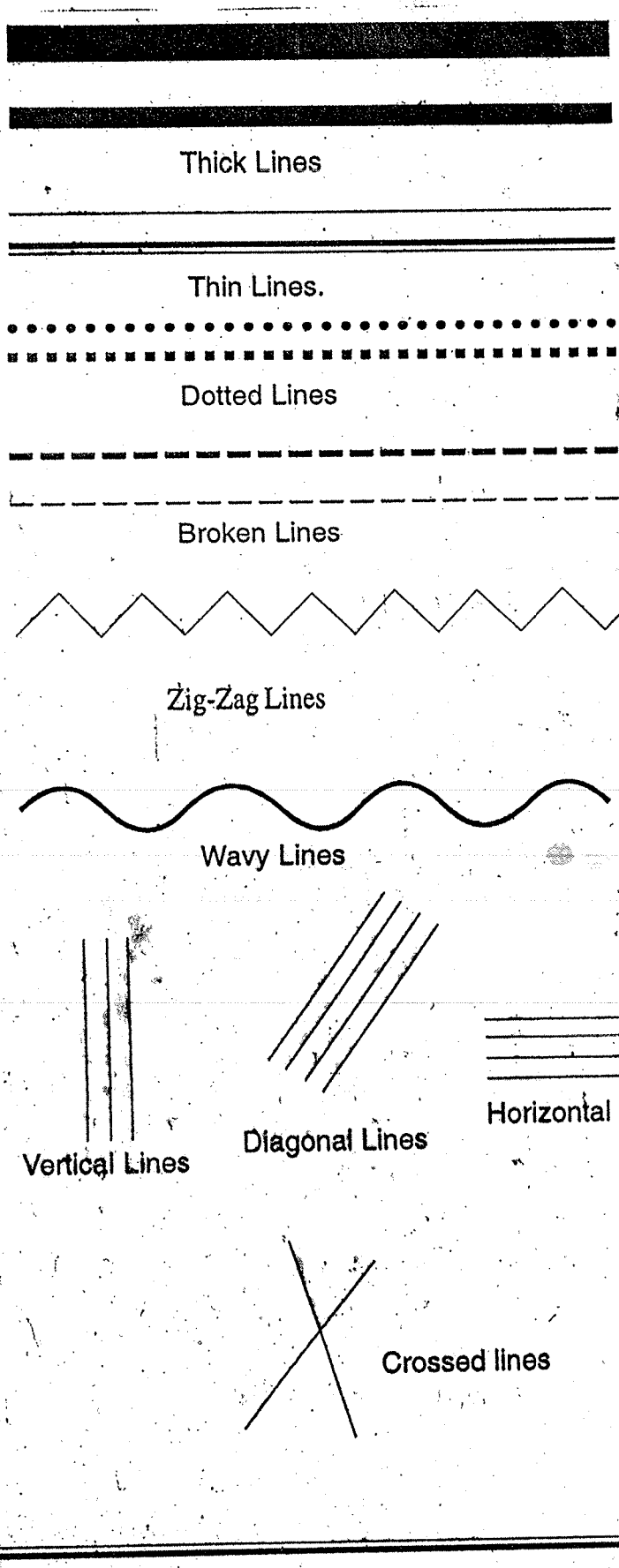
इसे पाने के लिए रेखांकन करते समय कई तकनीकों का प्रयोग किया जा सकता है। सबसे सामान्य तरीका है, समानान्तर रेखाओं की श्रंखला द्वारा शेडेड भाग का निर्माण करना। इस तकनीक को हैचिंग कहते हैं। जब रेखाएँ पास–पास खीचीं जाती हैं तो डार्क टोन मिलता है और दूर–दूर खीचनें पर लाइट टोन मिलता है। अच्छे परिणाम लाने के लिए आप निम्नलिखित तरीकों का प्रयोग कर सकते हैं –

क्रास हैचिंग- क्रिस क्रास रेखाओं का प्रयोग करें और क्रिस क्रासेस के बीच की दूरी में अन्तर कर शेड का प्रभाव उत्पन्न करें।

स्क्रिबलिंग- निरंतर सीधी लाइनें हमेशा गोल आकार के लिए ठीक नही होतीं इसलिए कर्वड रैन्डम लाइनों का प्रयोग बेहतर होता है।

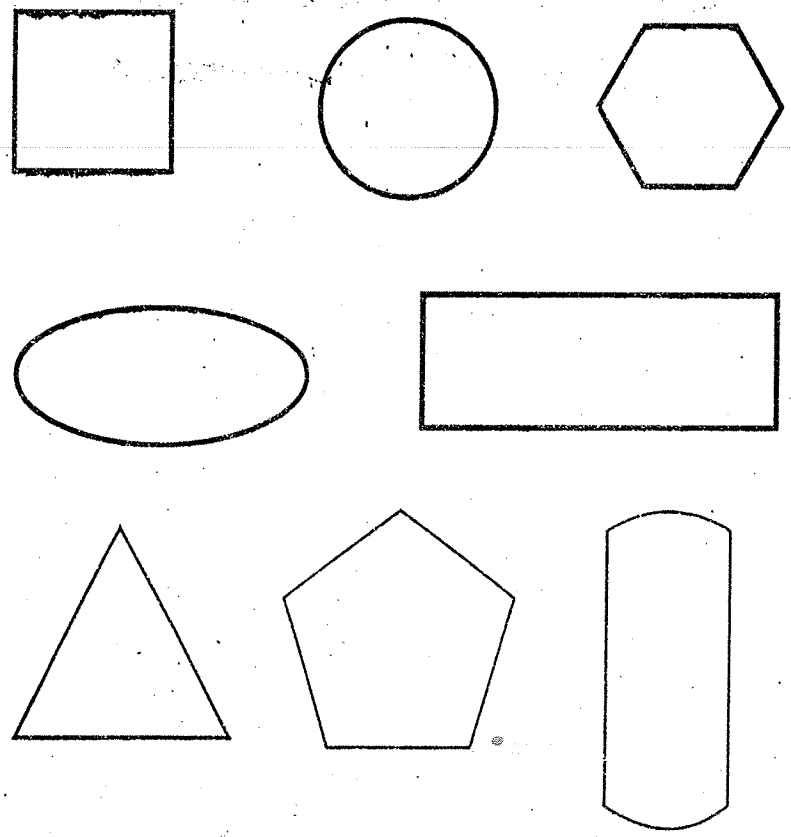
ब्लेडिंग- शेडिंग में साफ्टनेस लाने के लिए, उँगली या कागज द्वारा इंगित क्षेत्रों पर रगड़ा जाता है।

विभिन्न प्रकार की लाइनें

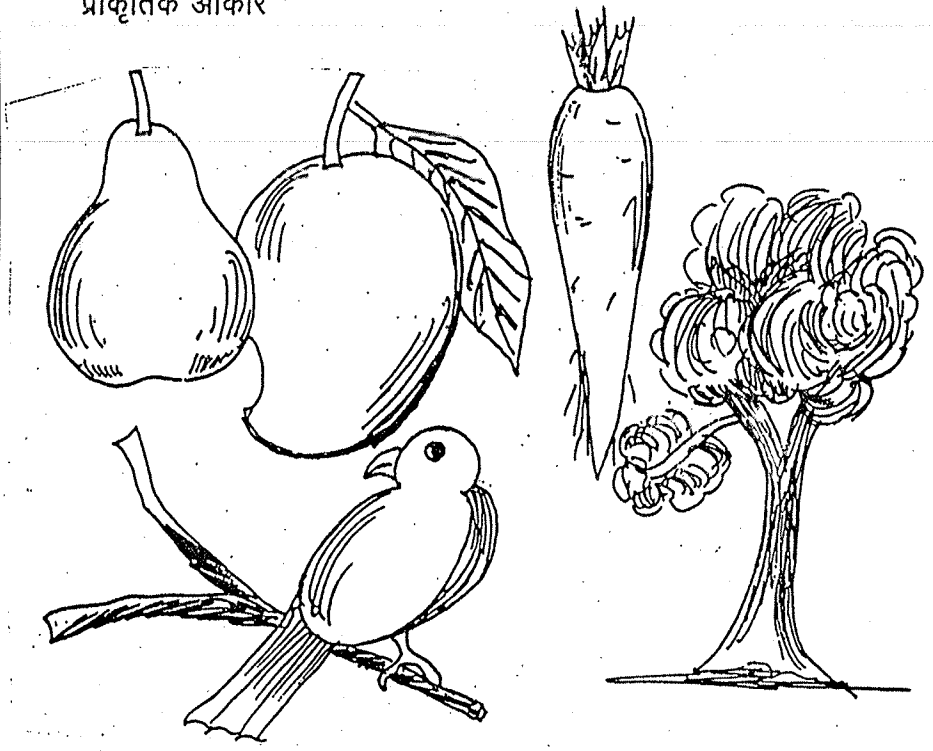


विभिन्न प्रकार के आकार

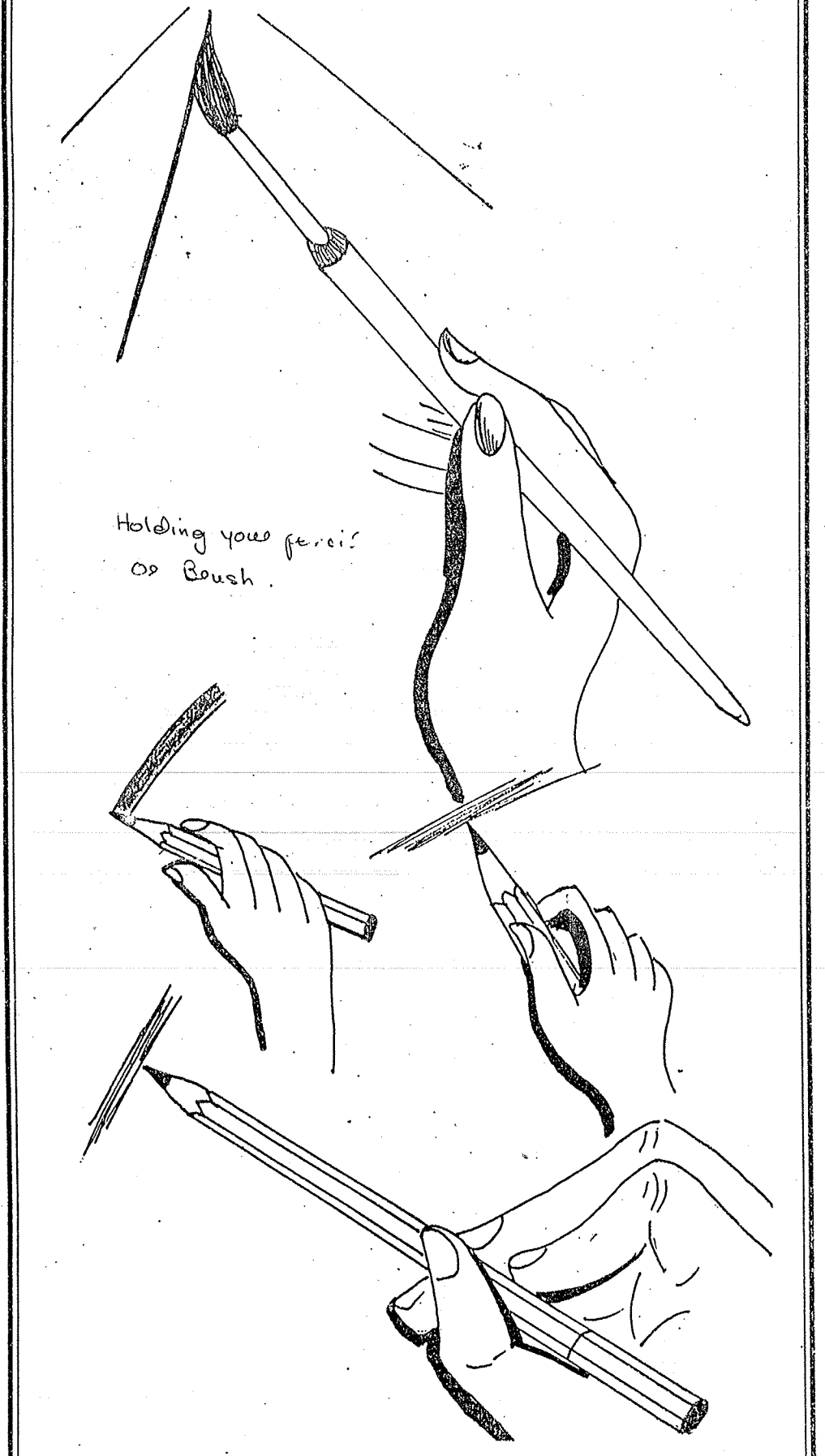
मानव निर्मित आकार



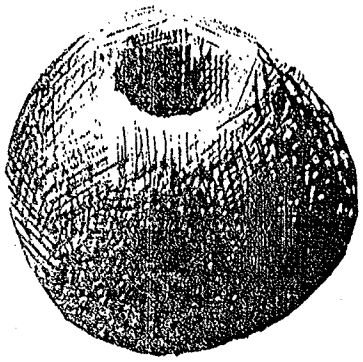
प्राकृतिक आकार



ब्रश तथा पेन्सिल पकड़ने का तरीका

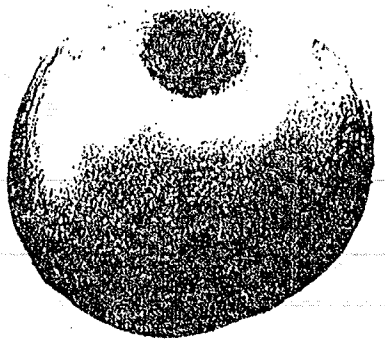


विभिन्न प्रकार की हैचिंग



क्रास हैचिंग

स्क्रिबलिंग

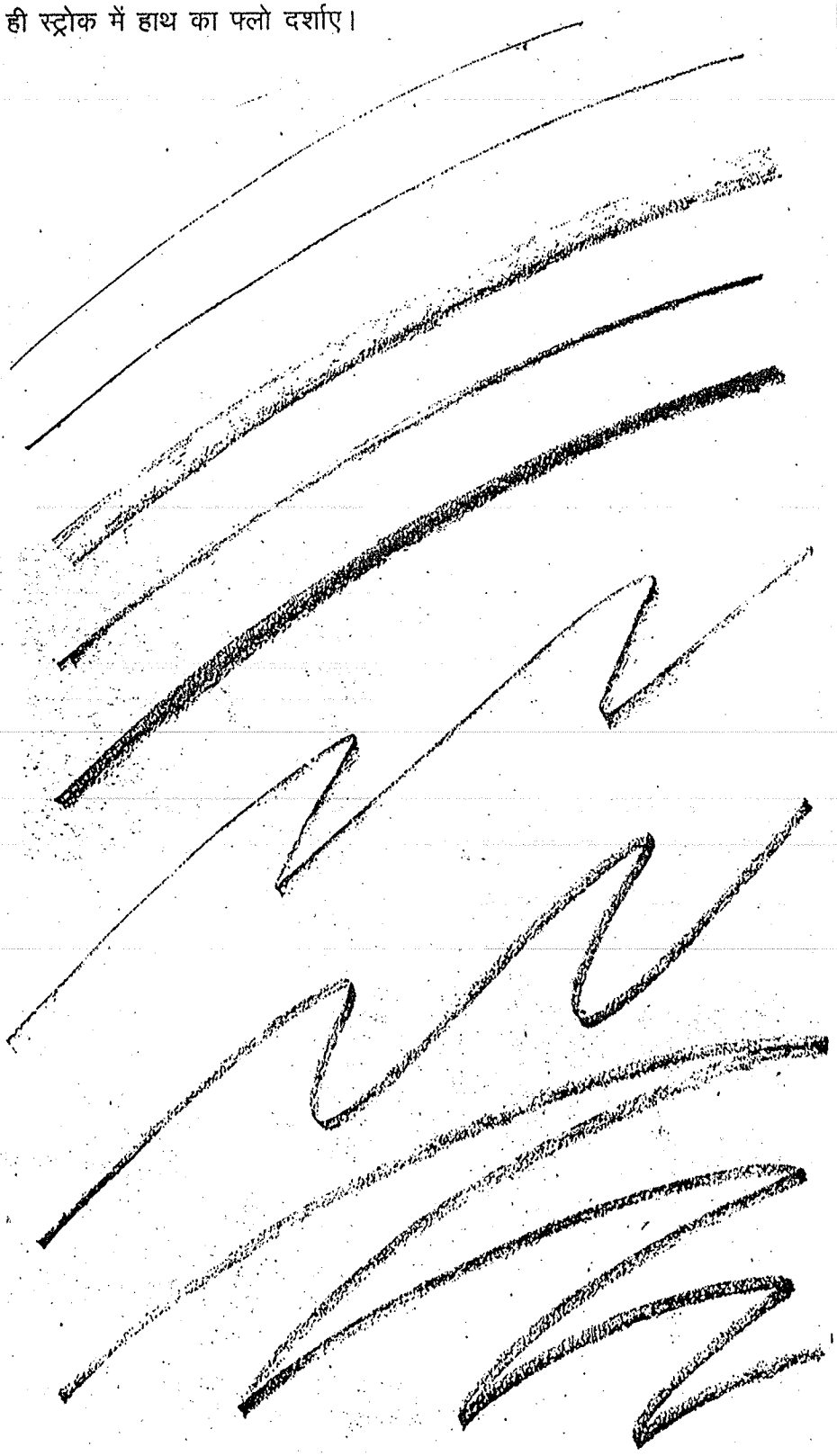


ब्लेन्डिंग

स्टिपलिंग

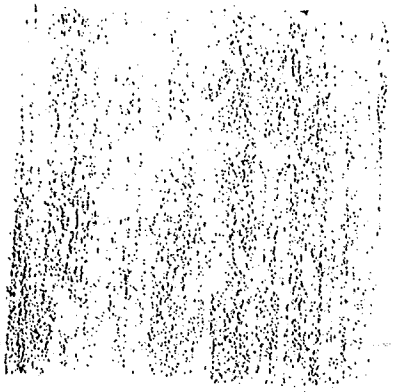
क्रिया–१

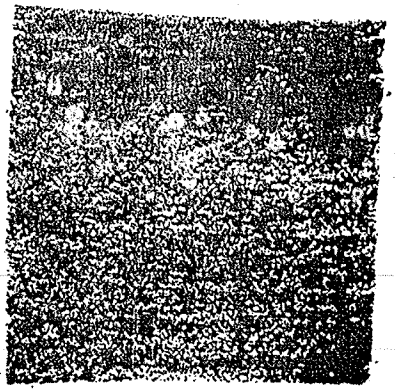
विभिन्न प्रकार की पेंसिल्स लें और कागज के एक टुकड़े पर बाई ओर से शुरू करके, दाई ओर पर खत्म होती रेखाएँ खीचें। रेखाएँ निरन्तर होनी चाहिए जो एक ही स्ट्रोक में हाथ का फ्लो दर्शाए।

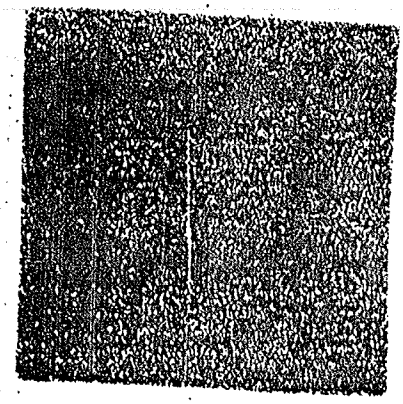


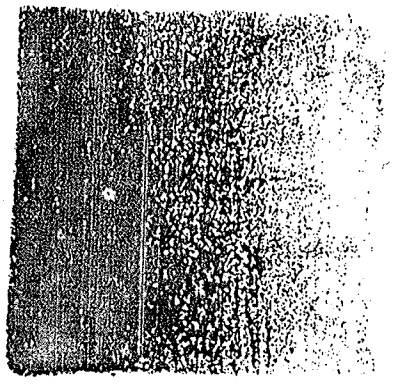
क्रिया–२

दो इंच नाप के चार वर्ग अपने कागज़ पर खींचें व हर एक में फ्लैट शेडिंग करें। पहले वर्ग में २ बी पेंसिल का प्रयोग करें। दूसरे वर्ग में ४ बी, व तीसरे वर्ग में ६ बी पेंसिल का प्रयोग करें। चौथे वर्ग में दिखाए गए तरीके से, हल्की से गहरी शेडिंग करें।



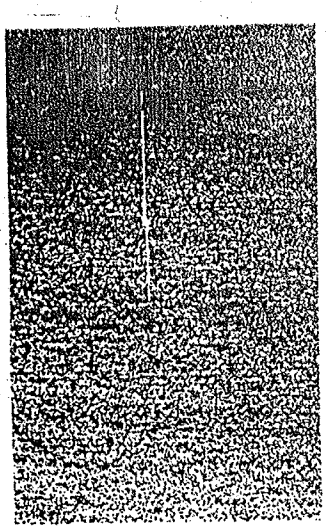


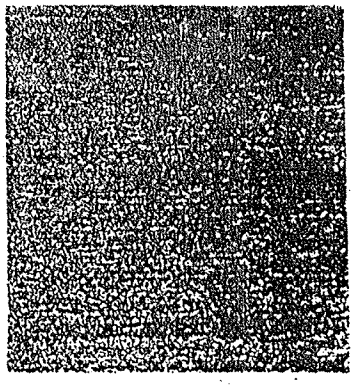


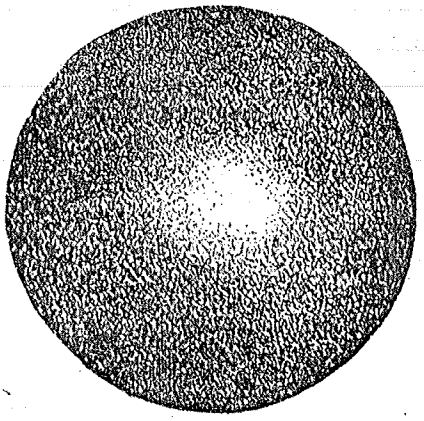


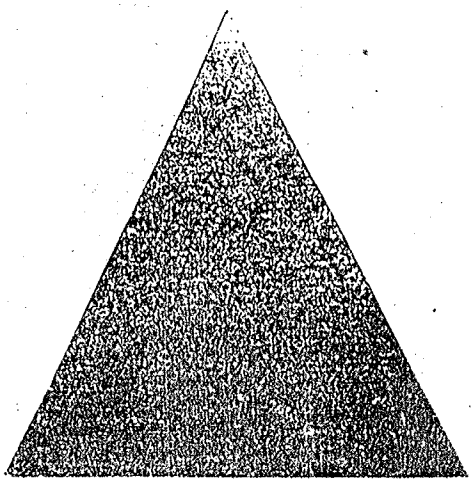
क्रिया–३

एक वर्ग, आयत, त्रिकोण व गोला बनायें। अपनी शेडिंग पेंसिल्स २ बी, ४ बी, ६ बी, का प्रयोग कर, चित्र में दिखाये गये तरीके से हल्के टोन से गहरे टोन तक करें।



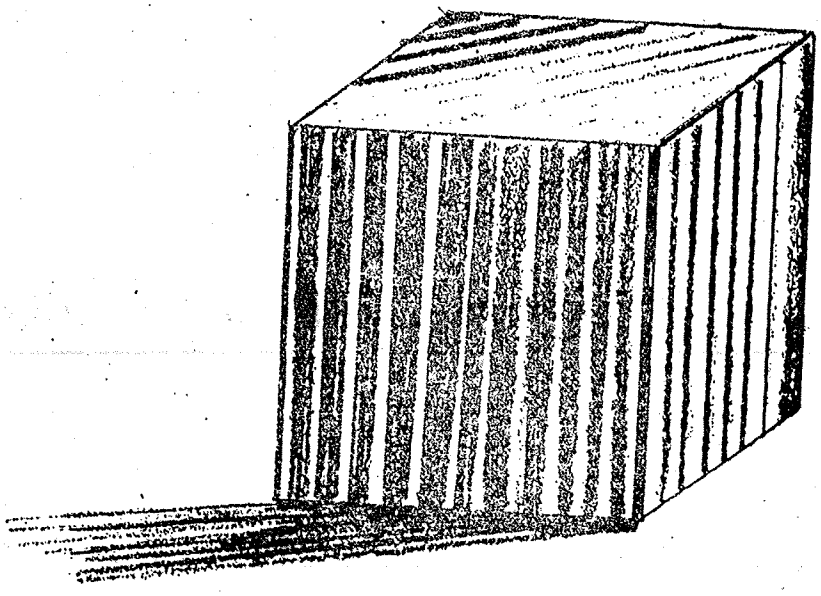


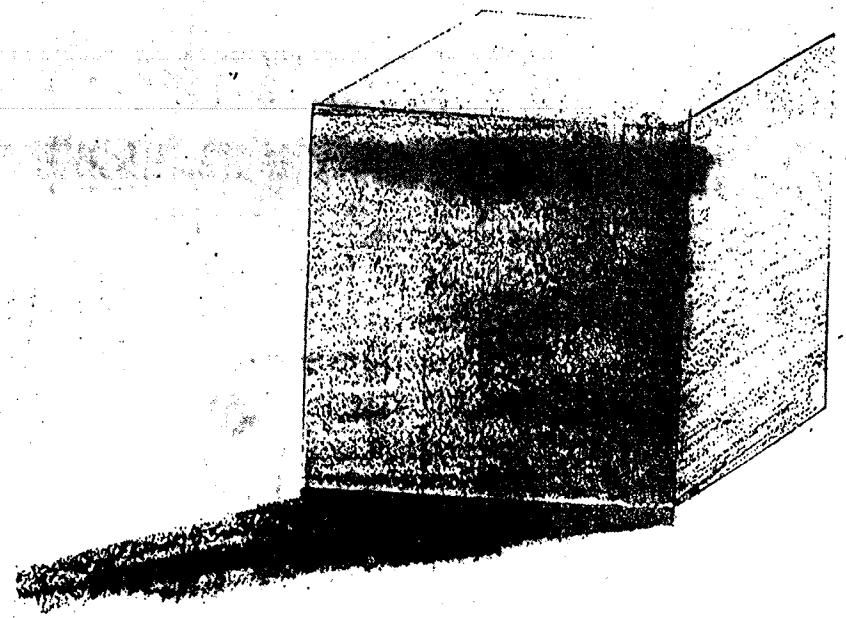




क्रिया–४

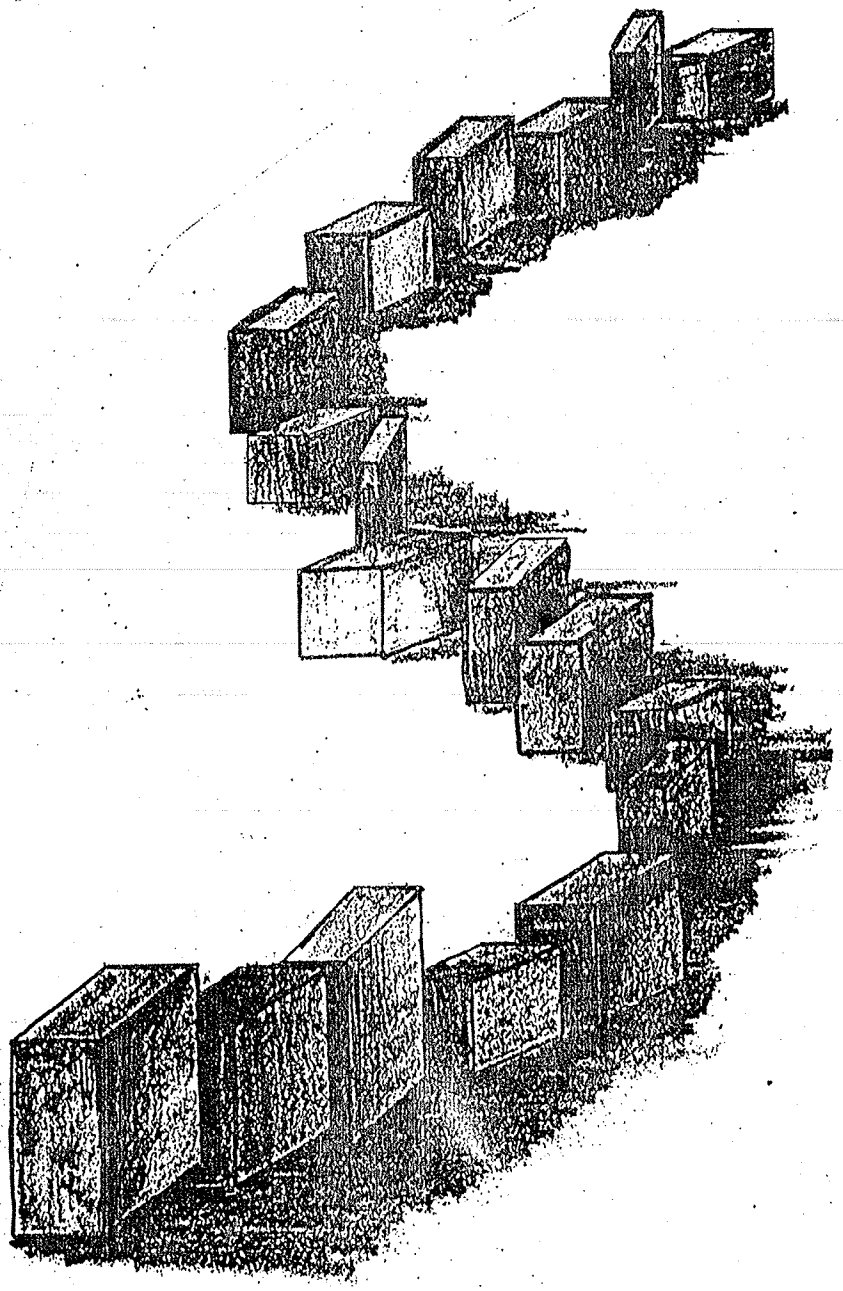
एक क्यूबोड बनाइए और यह कल्पना करते हुए कि प्रकाश किसी एक दिशा से पड़ रहा है, अपनी शेडिंग पेंसिल्स का प्रयोग कर क्यूबोड को शेड करें। अभ्यास के लिए आप इस क्रिया को अन्य शेड्स के साथ भी दोहरा सकते हैं।





क्रिया–५

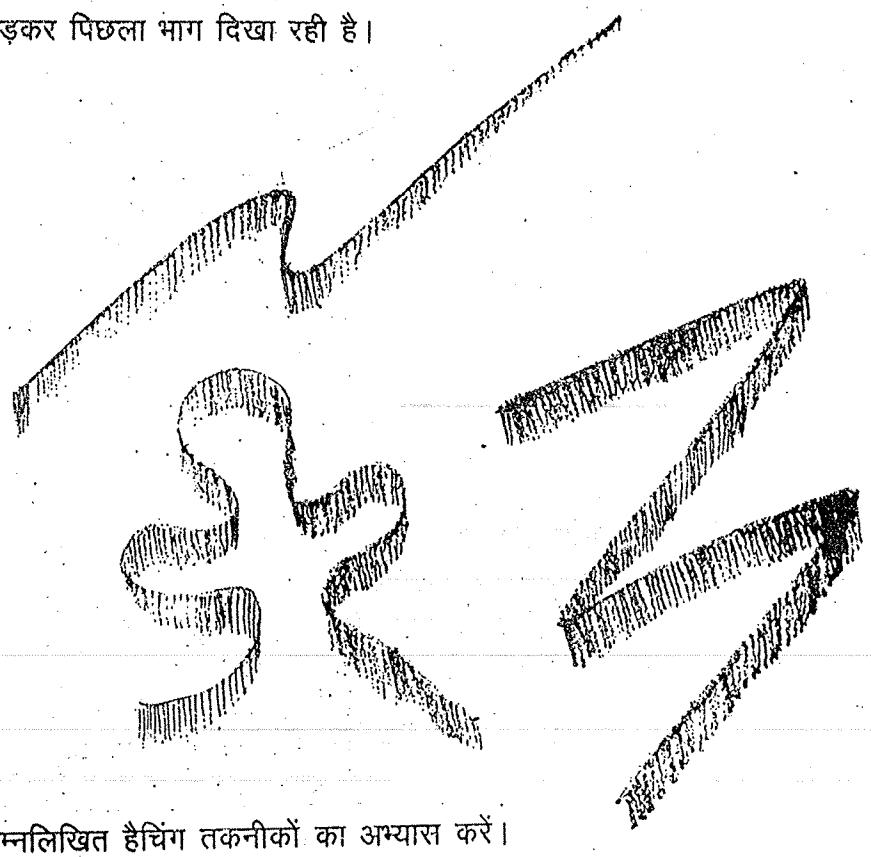
विभिन्न प्रकार के कई ब्लाक्स मेज पर रखे हैं जो एक घुमावदार रेखा का अनुसारण करते हैं। एक दूसरे के आगे पीछे रखे इन ब्लाकों का रेखांकन करें व अपनी शेडिंग पेन्सिल्स से करें।



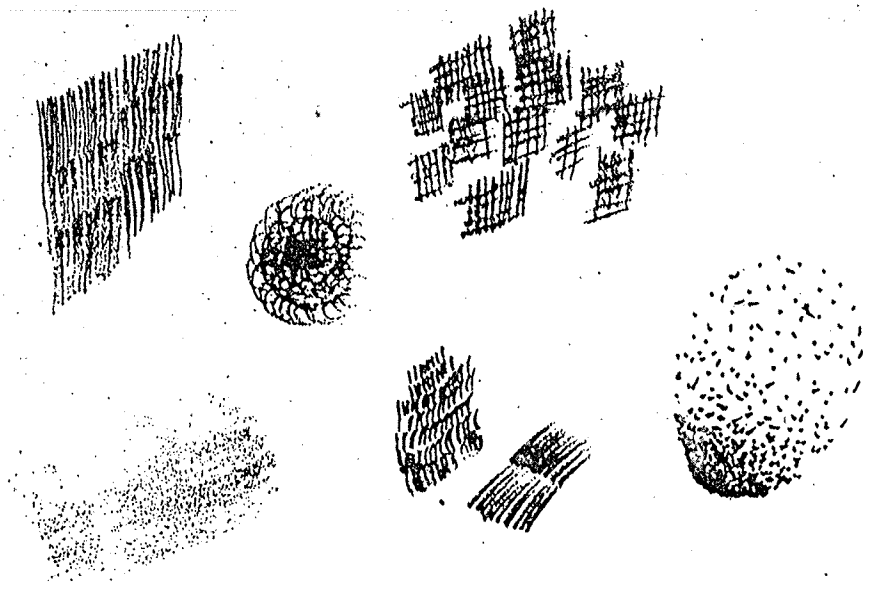
क्रिया–६

पेन या पेन्सिल का प्रयोग करते हुए निम्नलिखित अभ्यास पूर्ण करें।

एक वेवी रेखा खींचे और फिर दिखाए गये तरीके से सीधी रेखाएँ खींचें। घुमावदार रेखा का अनुसरण करें व ऐसा करते समय अपनी पेंसिल की रेखाओं को सीधा रखें। एक बार आप ऐसा कर लेते हैं तो आपको दिखेगा कि दीवार की अग्र साइड मुड़कर पिछला भाग दिखा रही है।

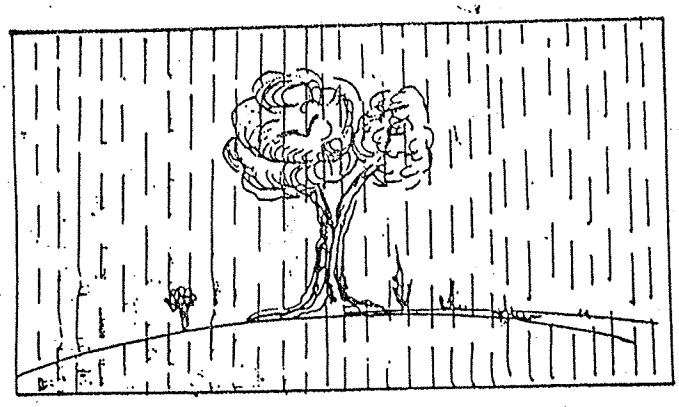


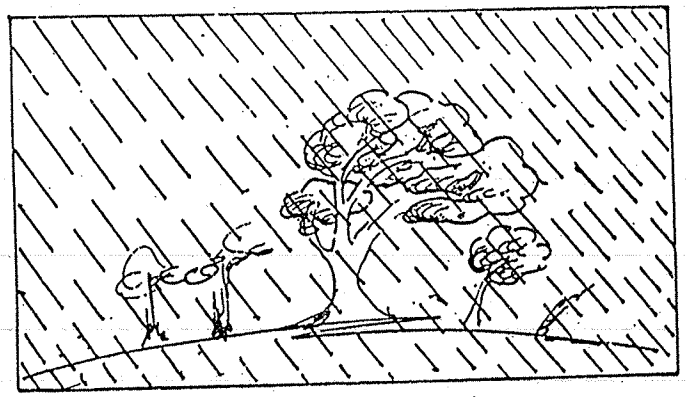
निम्नलिखित हैचिंग तकनीकों का अभ्यास करें।



क्रिया–७

विभिन्न प्रकार की लाइनों का प्रयोग करें और भावनाओं को दर्शायें।





अभ्यास:-

१. विभिन्न तीव्रताओं की रेखाएँ कागज पर खींचने का प्रयास करें, कागज के बाई ओर से शुरू कर, दाई ओर खत्म करें।

२. कुछ रसोई के बर्तन अपने सामने रखें व कम्पोजीशन की रचना करें। कागज के एक चौथाई टुकड़े पर इसे ६ फिट की दूरी से देखते हुए रेखांकित करें।

२.४ सारांश:-

डिजाइनिंग के विद्यार्थी होने के कारण हमें यह जानना आवश्यक है कि अपने विचारों को कागज पर कैसे उतारा जाए। यह यूनिट आपका परिचय ड्रॉइंग व स्केचिंग के मूल तत्वों से कराता हैं। अपने आस--पास जिन्हें देखते हैं वह त्रिअयामी वस्तुएँ हैं। आपके रेखांकन का कागज़ द्वि--अयामी है। डिजाइनिंग का कार्य अपने द्विअयामी पेपर इलस्ट्रेशन को त्रिअयामी पेपर इलस्ट्रेशन में बदलना।

ऐसा करने का पहला तरीका यह समझना है कि प्रकाश का किसी वस्तु विशेष पर क्या प्रभाव पड़ता है, कहाँ छाया उत्पन्न होती है, कहाँ हाईलाइट्स बनती है, इत्यादि।

रेखांकन में टोन भी महत्वपूर्ण है। इसका संदर्भ रेखांकन के हल्के व गहरे क्षेत्रों से होता है। यदि प्रकाश तेज है तो प्रकाश व छाया का अन्तर स्पष्ट होगा। परन्तु यदि प्रकाश हल्का व नर्म है तो टोन पैटर्न मिलता हैं।

प्रकाश का वस्तु पर प्रभाव एक स्वाध्ययन का विषय है। प्रकाश के पड़ने पर वस्तु द्वारा डाली गयी छाया और वस्तु से परावर्तित प्रकाश इसकी प्रवृत्ति का द्योतक है। यदि सही प्रकार से इलरट्रेट किया जाए तो यह चित्रण का सौन्दर्य बढ़ा देता है।

हर रेखांकन एक रेखा से शुरू होता है। रेखाओं का अपना चरित्र होता है। आपका रेखा खींचने का तरीका, शक्ति, नजाकत इत्यादि जैसी भावनाएँ व्यक्त करेगा।

रेखाओं को एक साथ रखने पर शेप्स मिलती है और शेप्स को तीसरा अयाम देने पर फार्मस मिलते हैं। शेप्स नैचुरल (प्राकृतिक) या मानव निर्मित (मैनमेड) हो सकते हैं।

स्पेस वह क्षेत्र है जो आपकी कलाकृति के लिए उपलब्ध हो।

रेखांकन का मूल तत्व बिन्दु है। जब बिन्दुओं (डाट्स) को इतना पास--पास रखा जाए कि उनके बीच का अन्तर नग्न ऑखों से देखा न जा सके तो एक रेखा बनती है। लाइन्स विविध प्रकारों की होती है। थिक, थिन, डाटेड, ब्रोकेन, जिग जैग, वेवी, वर्टिकल, डायगोनल,

होरिजेन्टल, क्रास्ड लाइन इत्यादि। लाइनें, कैरेक्टर्स की द्योतक होती है। साफ्ट, हार्ड, एन्ग्री, हैप्पी, एक्साईटिंग इत्यादि लाइनें हो सकती हैं।

जब रेखाओं को एक निश्चित फारमेट में रखा जाता है, तो शेप्स बनती है। शेप्स द्विअयामी होते हैं और प्राकृतिक या मानव निर्मित हो सकते हैं। शेप्स में तीसरा अयाम जोड़े जाने पर फार्मस बनते हैं।

२.५ स्वनिंधार्य प्रश्न/अभ्यास

१. स्पेस, टोन, लाइट, शैडो और फार्म से आप क्या समझते है?

२. किसी वस्तु को कितने तरह से आप शेड कर सकते हैं?

३. कास्ट शैडो से क्या अभिप्राय है?

४. सीधी लाइन की हैच से एक स्टिल लाइफ बनाइएँ।

५. एक वस्तु अपने सामने रखें जिस पर सीधा प्रकाश पड़ रहा हो, उसे बनाएँ तथा शेड करें।

२.६ स्वाध्यय हेतुः-

१. स्टेप बाई स्टेप आर्ट स्कूल ड्रॉइंग द्वारा जेनी रॉडबेल प्रकाशक–हैमलिन

२. ड्रॉइंग एण्ड पेन्टिंग कोर्स द्वारा ए०एच० हाशमी प्रकाशक–पुस्तक महल, दिल्ली।

यूनिट-३

संरचना

३.१ यूनिट प्रस्तावना

३.२ उद्देश्य

३.३ पर्सपेक्टिव ड्रॉइंग

३.४ सारॉश

३.५ स्वार्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

३.६ स्वाध्ययन हेतु

३.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

रेखांकन अभिव्यक्ति का माध्यम है। यह एक शक्तिशाली माध्यम है, जो प्राचीन युग में भी अस्तित्व में था। रेखांकन, फ्लैट अर्थात लम्बाई व चौड़ाई वाला द्विअयामी या त्रिअयामी जहॉ आप गहराई का तीसरा अयाम जोड़ देते हैं, हो सकता है। जब किसी रेखांकन में कई वस्तुऍं दिखाई जा रही हों और हर वस्तु की दूसरे के परिप्रेक्ष्य में अपनी स्थिति हो, तो पर्सपेक्टिव ड्रॉइंग सहायक होती है।

३.२ उद्देश्यः-

आप एक ऐसा भवन, जिसके सामने कई लोग खड़े हैं, कैसे रेखांकित करेगें? हर वस्तु एक भिन्न अवस्था पर है। आप एक दर्शक हो और आपका एक दर्शनाबिन्दु (व्यू प्वाइन्ट) है जहॉ से रेखांकन होना है। यह यूनिट आपको बताता है कि ऐसे दृश्यों को पर्सपेक्टिव ड्रॉइंग की सहायता से किस प्रकार रेखांकित किया जा सकता है।

३.३ पर्सपेक्टिव ड्रॉइंगः-

लाइनर पर्सपेक्टिव एक ज्यामितीय तरीका है कागज़ पर यह दर्शाने का कि जैसे–२ वस्तुऍं दूर होती जाती हैं, वह छोटी व एक दूसरे के पास–२ स्थित नजर आती हैं। लाइनर पर्सपेक्टिव के आविष्कार का श्रेय फ्लोरेन्टाइन आर्किटेक्ट ब्रूनलेसची को जाता है, और यह विचार आगे चलकर रिनेसेन्स कलाकारों द्वारा विकसित व प्रयोग किया गया।

पर्सपेक्टिव, ऑख द्वारा देखे जाने वाले, दूरी व गहराई के भ्रम व इसी भ्रम को कागज

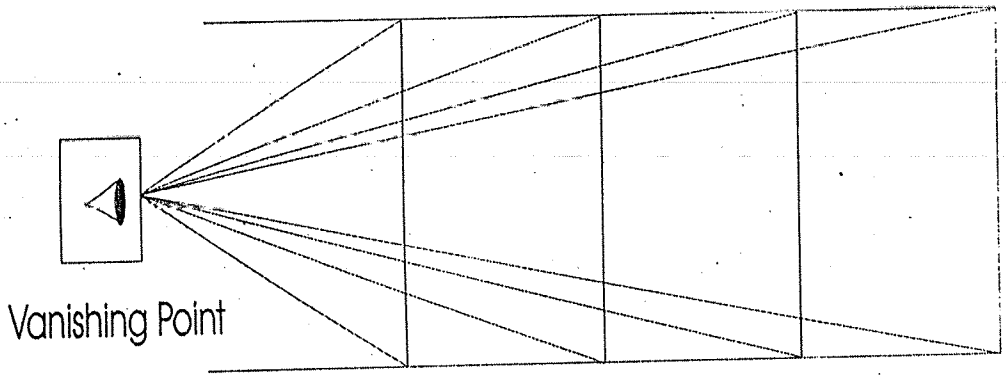
की सपाट सतह पर रचने की कला को दिया गया नाम है। वस्तु का रूप हमारी आंख के सापेक्ष में उसकी स्थिति पर निर्भर करता है। आप वस्तु के जितने करीब होगें वह उतनी ही बड़ी (असली) दिखेगी, जितना दूर जायेगें वस्तु उतनी ही छोटी होती चली जायेगी। पर्सपेक्टिव के मूल सिद्वान्त निम्न हैं–

१. ऑखों से दूर जाती वस्तुएँ छोटी होती हुई प्रतीत होती जाती है।

२. समानान्तर रेखाएँ ऑखों से दूर जाते हुए मिलती हुई नजर आती हैं।

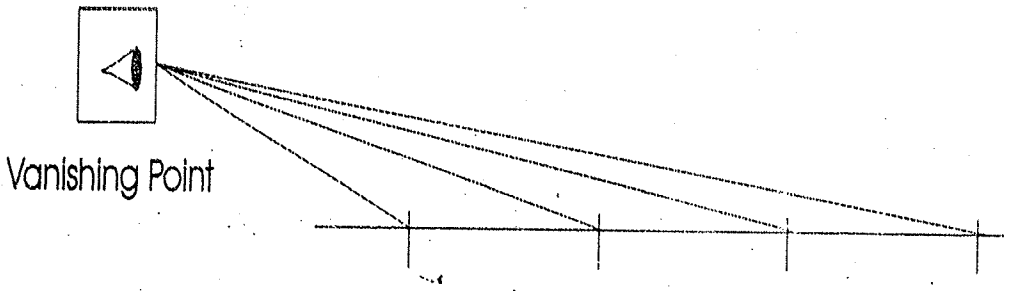
यदि आप एक सीधी सड़क को दूर तक देखें तो उसके समानान्तर किनारे, दूर किसी बिन्दु पर मिलते हुए प्रतीत होते हैं, इस बिन्दु को वैनिसिंग प्वाइंट कहते हैं तथा पन्द्रहवीं शताब्दी से इसका प्रयोग कला में सच्चाई लाने के लिए किया जा रहा है।

मान लीजिए कि आपको दूरी पर गायब होता रेलरोड ट्रैक चित्रित करना है। दी गई दूरी तक के रेल ट्रैक के विभिन्न बिन्दुओं ऑखों की ओर जितनी प्रोजेक्टेड होती जाती है। ऑख से दूरी बढने के साथ–साथ इन किरणों द्वारा बनाये गये कोण भी उतने ही छोटे प्रतीत होते जाते हैं। निम्न चित्र में दर्शक (कैमरा या ऑख) का ट्रैक पर ओवरहेड व्यू दिखाया गया है।



Side View From Drawing
Side view through dimension

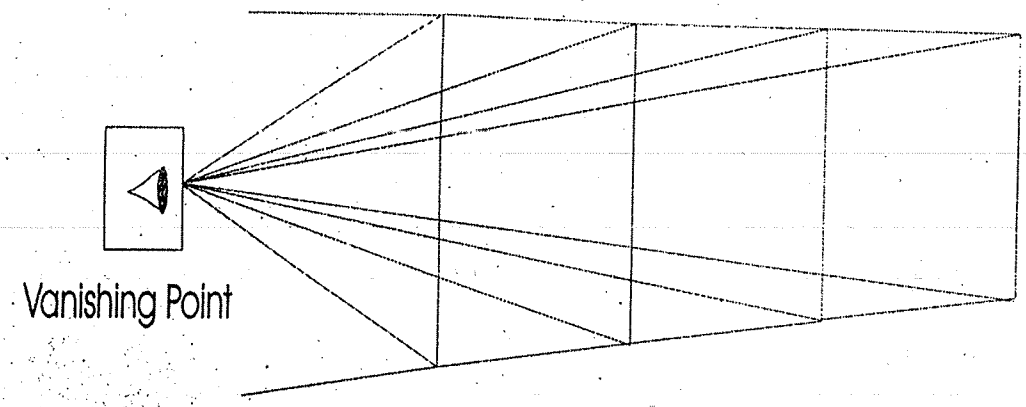
अगले चित्र में साइड व्यू दिखाया गया है। दर्शक की ऑख या कैमरा जमीन से ऊपर है।



Plane of the Drawing

Side view on plane line

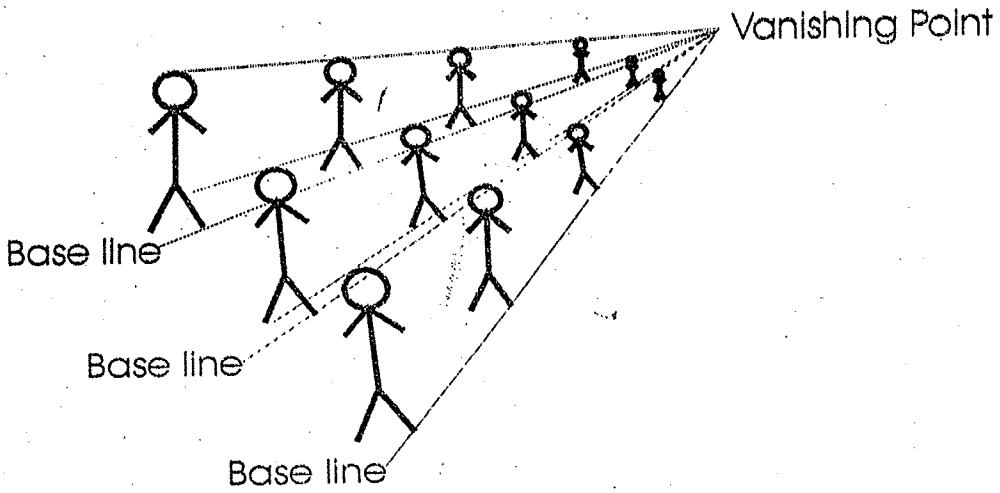
अगले रेखांकन में दिखाया गया है कि ट्रैक को कैसे रेखांकित करें। पर्सपेक्टिव में रेखांकन करने के लिए, एक क्षैतिज रेखा बनाएँ और उस पर कहीं भी वैनिशिंग बिन्दु बनाएँ। असल जीवन में समानान्तरण रेखाएँ, चित्र में वैनिशिंग प्वाइंट पर मिलती हुई चित्रित की जाती हैं।



Side View From Drawing

Side view through prospective

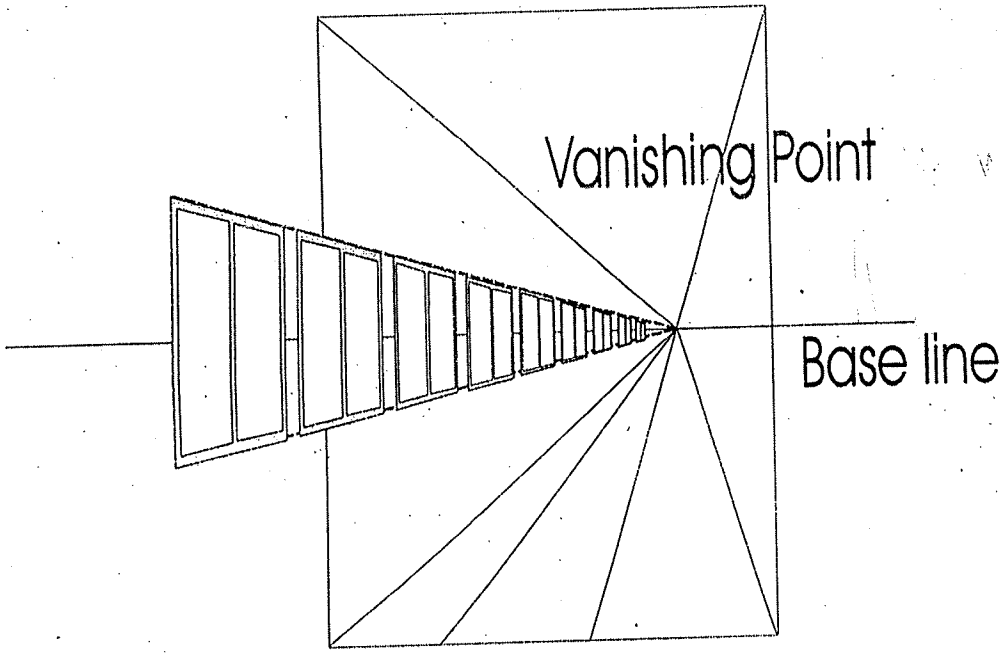
दूर की आकृतियाँ छोटी होती है किन्तु उनका आकार व समानुपात वैसा ही रहता है, जैसा कि पास से देखे जाने पर होगा। ज्यामितीय में हम कहेगें कि आकृतियाँ एक समान होती हैं।



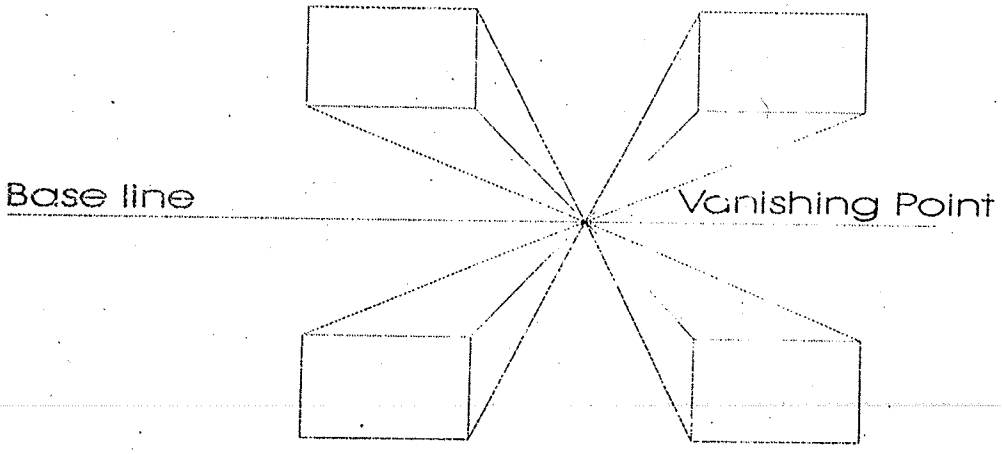
Single Point Perspective

निम्न चित्र में एक लम्बा कमरा जिसकी बाई दीवार पर खिड़की है, दिखाया गया है। खिड़की ट्रेपेजोड आकार में हैं।

अपने ज्यामितीय ज्ञान का प्रयोग कर, हालवे के दूसरी ओर एक ऐसी ही खिड़की बनायें और फिर खिड़कियों की एक पूरी लाइन बनायें। सबसे सरल समस्या को शुरू करने के लिए यह मान लें कि सभी खिड़कियों के शीर्ष, हालवे की एक ही ऊंचाई पर हैं, व सभी खिड़कियों का निचला भाग एक ही स्तर पर है।

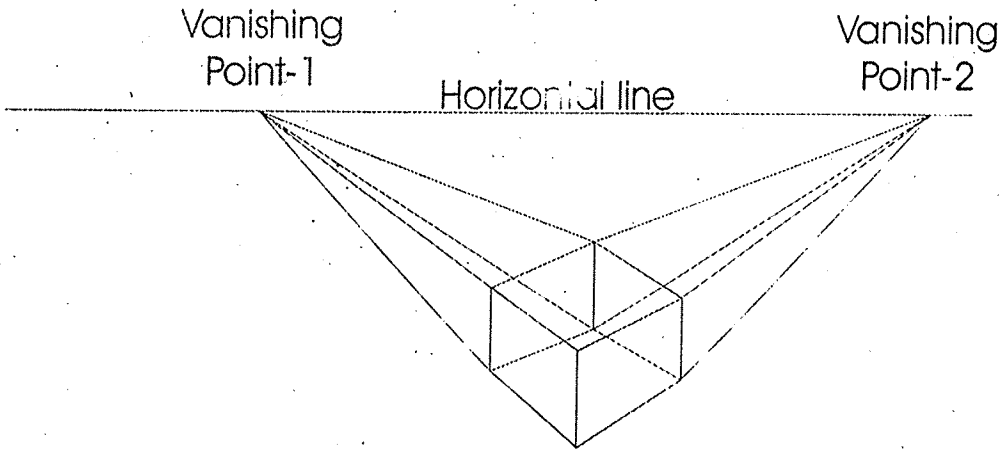


एक एकदम सीधे खाली घास वाले प्लेन पर गाड़ी चलाने की कल्पना करें। एक सड़क बाड़ और खम्भे, सभी आपके आगे, दूर किसी बिन्दु की ओर छोटे होते हुए लगेंगे। **यह** सिंगल प्वाइंट (एकल बिन्दु) पर्सपेक्टिव है। सिंगल या वन प्वाइंट बिन्दु, वस्तुओं को त्रिअयामी दिखाने का सबसे सरल तरीका है। इसका प्रयोग प्रायः ऑन्तरिक दृश्यों व ट्रिक–दा–आई प्रभाव उत्पन्न करने में होता है। वस्तुओं को ऐसा रखा जाना चाहिए कि सामने का भाग पिक्चर प्लेन के समानान्तर हों तथा साइड्स एक बिन्दु पर, दूर जा कर मिले।



Plane of the drawing

टू प्वाइंट पर्सपेक्टिव थोड़ा जटिल होता है, चूँकि वस्तु के सामने व पीछे, दोनों के किनारे तथा साइड के किनारे, वैनिशिंग प्वाइंट की ओर छोटे होते जाने चाहिए। टू प्वाइंट पर्सपेक्टिव का प्रयोग प्रायः लैण्ड स्केप में भवनों का रेखांकन करते समय किया जाता है। प्रभाव को आगे बढाते हुए थ्री प्वाइंट पर्सपेक्टिव का प्रयोग प्रभावशाली दृश्यात्मक प्रभावों की रचना के लिए किया जा सकता है, जैसे स्काईस्क्रैपर से एक दृश्य।



Two Point Perspective

यहाँ दिया गया है कि कैसे सरल टू प्वाइंट पर्सपेक्टिव का प्रयोग कर, एक डिब्बा बनाया जा सकता है। यदि आपने इसे पहले नहीं किया है तो यह आपको जटिल बना सकता है, अतः एकबार में एक स्टेप ड्रा करिए।

पहले, अपने कागज के शीर्ष पर एक होरिजेन्टल रेखा खींचे। जितनी दूरी पर हो सके, दो वैनिशिंग प्वाइंट बनाइये।

अपने डिब्बे के सामने वाले कोने से एक छोटी लम्बवत रेखा बनाइए और फिर इस रेखा के ऊपरी व निचले बिन्दु से हर वैनिशिंग प्वाइंट पर एक कन्स्ट्रक्शन लाइन बनाइएँ।

आगे, अपने फ्रन्ट कार्नर के बाई ओर, ऊपरी निचली कान्स्ट्रक्शन लाइन के मध्य एक लम्बवत रेखा खींचें। इस रेखा के शीर्ष व तल को, दायें वैनिशिंग प्वाइंट (वीपी २) पर वापस कन्स्ट्रक्शन लाइन बनाइएँ। आगे, एक ऐसी लम्बवत रेखा, फ्रन्ट कार्नर के दाई ओर बनाएँ और इसके शीर्ष व तल से बायें वैनिशिंग प्वाइंट (वीपी १) तक कन्स्ट्रक्शन लाइन्स बनायें।

जहाँ ऊपरी कन्स्ट्रक्शन लाइन्स मिलें, वहाँ से निचली कन्स्ट्रक्शन लाइन्स के मिलने वाले बिन्दु पर रेखा खीचे। यह आपके डिब्बे का पिछला कोना देगा।

कन्स्ट्रक्शन रेखाओं व कोई भी ऑन्तरिक रेखा को मिटा दें।

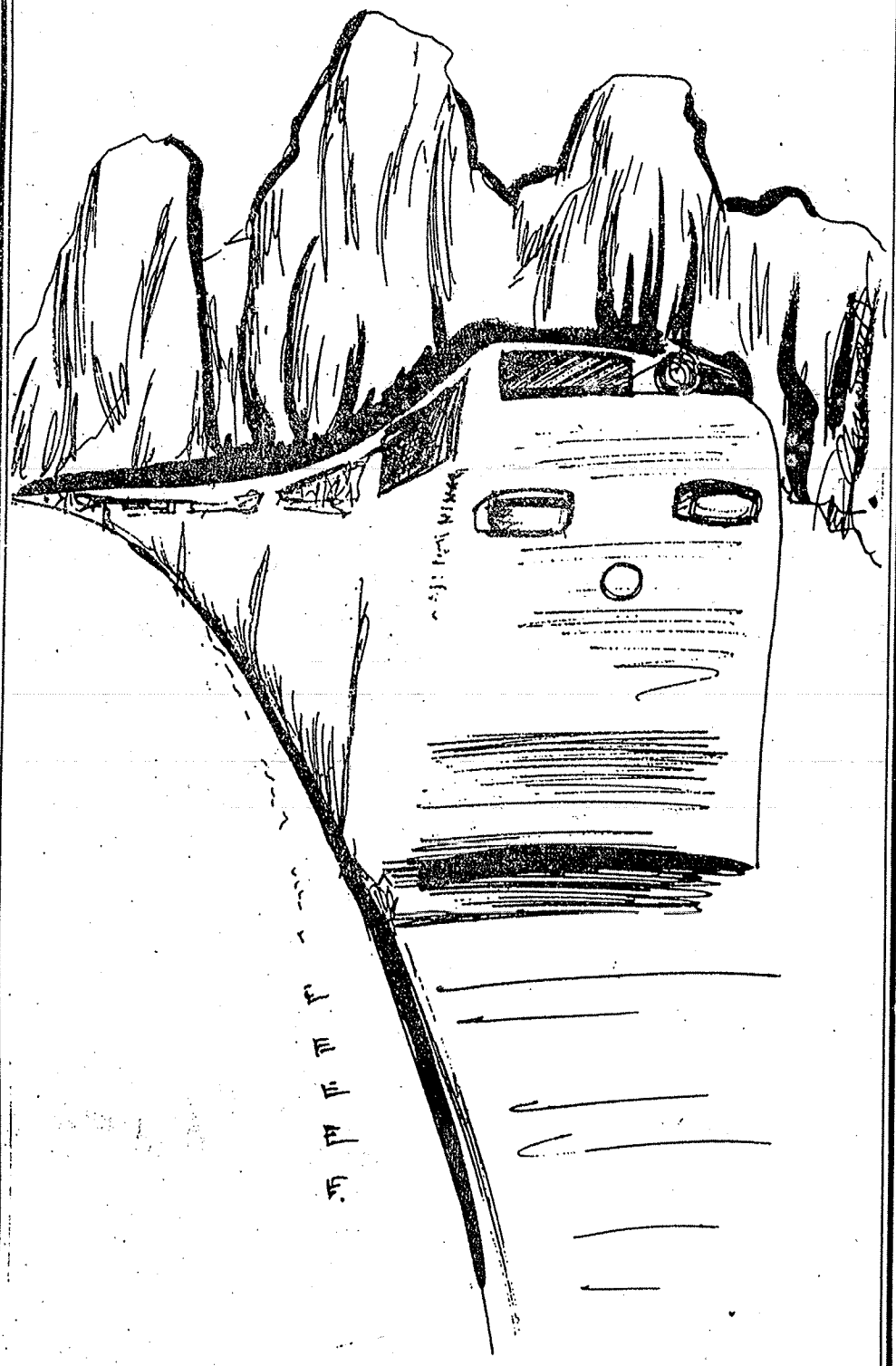
इसे क्षैतिज रेखा की विभिन्न ऊचाइयों पर रखकर व डिब्बे को वैनिशिंग प्वाइंट्स के सापेक्ष में विभिन्न स्थितियों पर रखकर भी, करके देखें। ध्यान रहे कि वास्तविक पर्सपेक्टिव लाने के लिए अत्यधिक दूर रखे गये वैनिशिंग प्वाइंट की आवश्यकता होती है।

अपने ड्रॉइंग पेपर के नीचे एक बड़ा अतिरिक्त कागज का टुकड़ा रखकर अपने वैनिशिंग प्वाइंट को अपनी मेज व रूलर के अनुसार जितना दूर हो सके, रखकर प्रयोग करने का प्रयत्न करें।

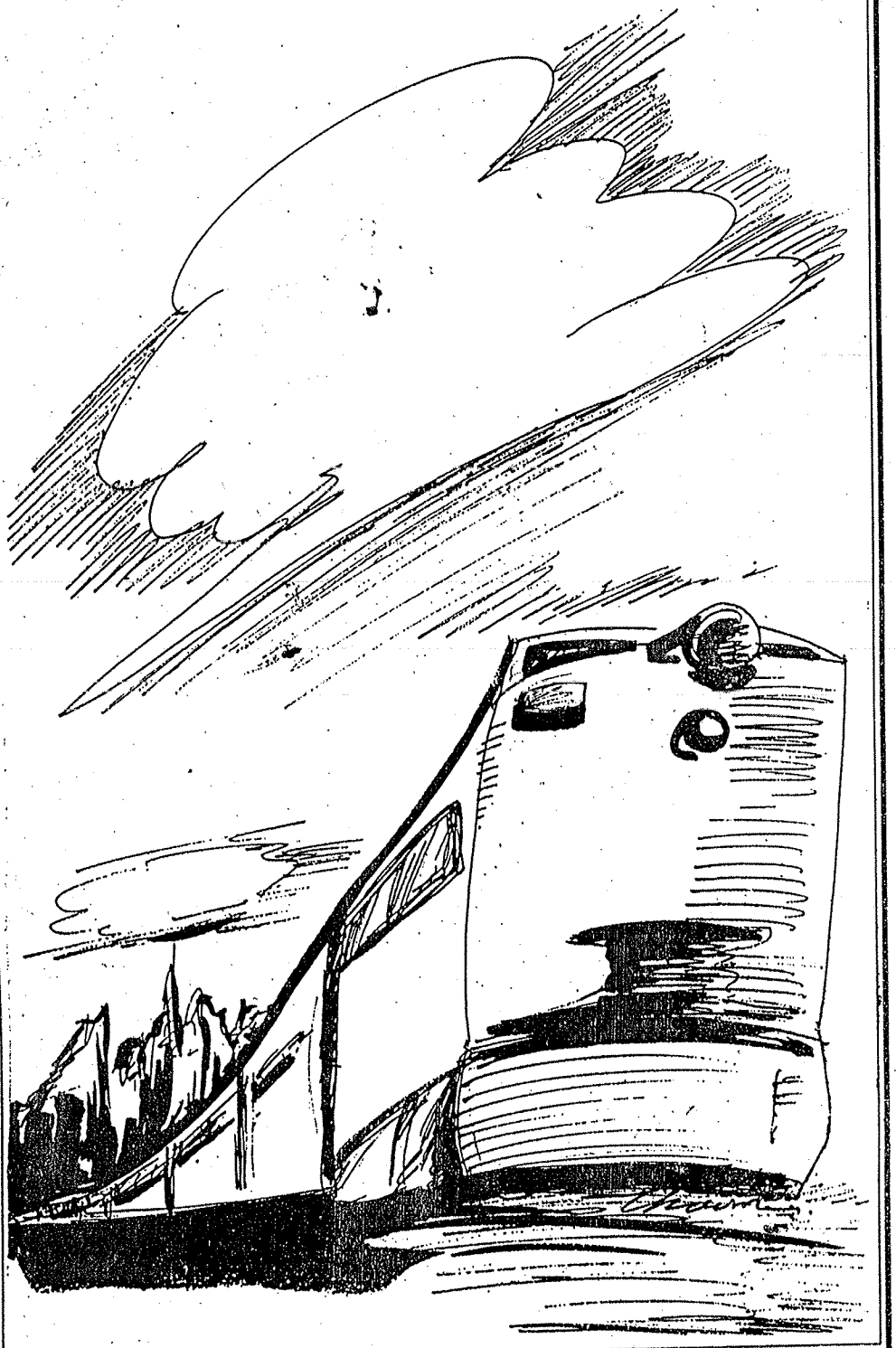
एरियल पर्सपेक्टिव की एक विचारधारा भी है। दूर जाती हुई वस्तुएँ धुंधली होती जाती है। उदाहरणार्थ पहाड़ दर्शक से जितने दूर होगें, उतने ही अधिक नीले व हल्के दिखेगें। यह वातावरण की उपस्थिति के कारण होता है जो स्पष्ट देखने में बाधा डालता है।

कलाकार के लिए यह एक लाभ है जिसका प्रयोग वह अपने रेखांकन में कर सकता है। वह दूर स्थित वस्तुओं को हल्का दिखा सकता है।

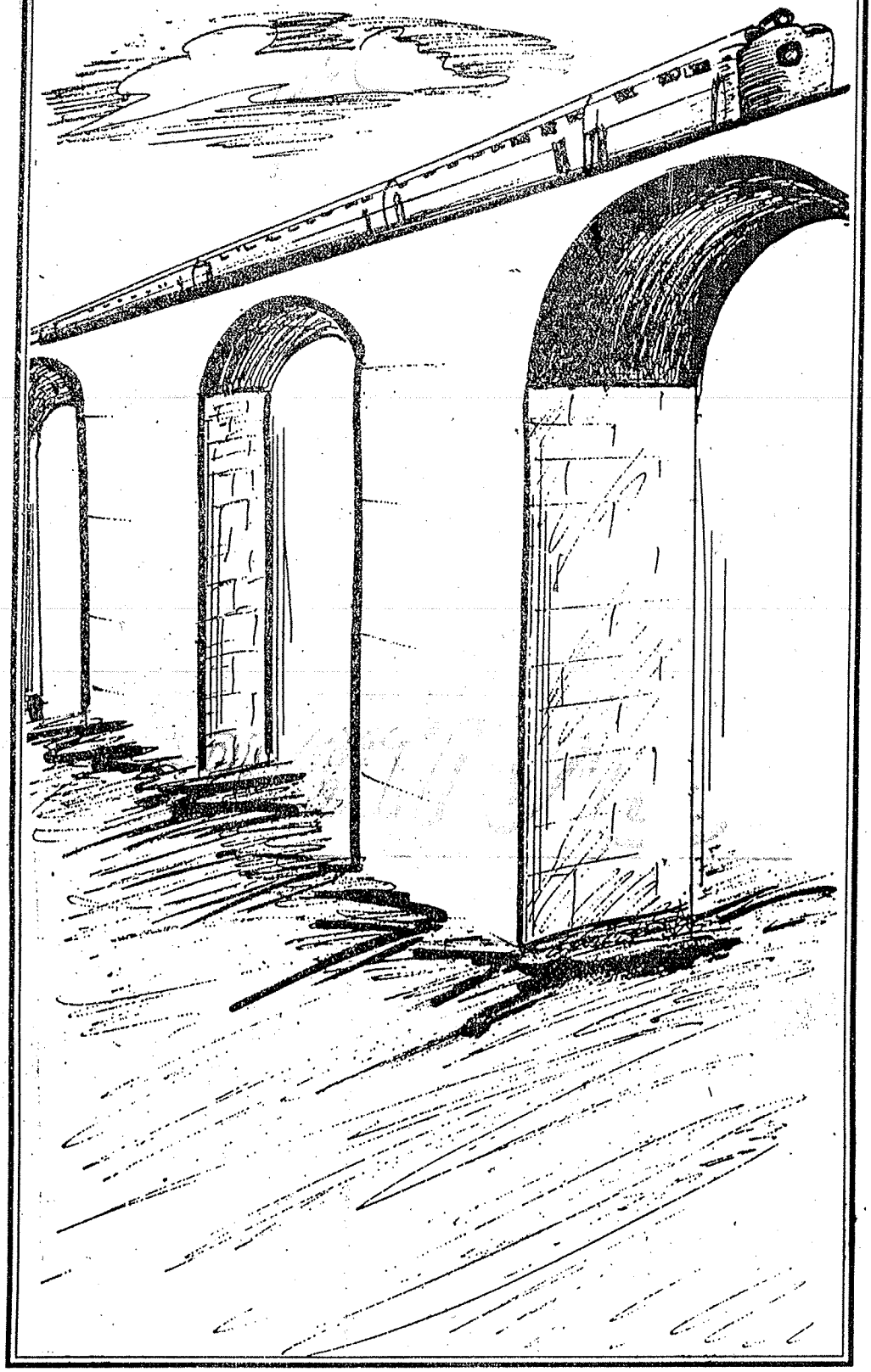
यह स्केच आपको एक ट्रेन की ड्रॉइंग को उसी लेवल से देखने पर सामान्य दृश्य दर्शाता है।



यह चित्र आपको, जमीन के स्तर से देखी गई रेलगाड़ी का रेखांकन दिखाता है। कल्पना कीजिए कि आप ट्रेन को, जमीन पर लेटकर ऊपर की ओर देख रहे हैं।



यह चित्र निचले स्तर से देखी जा रही रेलगाड़ी का रेखांकन है। कल्पना कीजिए कि आप रेलगाड़ी को ओवरहेड पुल से गुजरते हुए देख रहे हैं। आप पुल के नीचे वाली सड़क पर खड़े हैं।



यह एरियल पर्सपेक्टिव का उदाहरण है जहाँ दूर की वस्तुएँ हल्की रेखाओं द्वारा बनाई गई हैं।

३.४ सारांश:-

पर्सपेक्टिव ड्रॉइंग रेखांकन की वह तकनीक है, जिसके द्वारा कलाकार, वस्तुओं को त्रिअयामी दिखा सकता है। पन्द्रहवीं शताब्दी में कलाकारों ने लीनियर पर्सपेक्टिव का आविष्कार किया और इतिहास के रेनीसेन्स युग की शुरुआत में सहायता की। पर्सपेक्टिव के आविष्कार से पहले कई कलाकारों ने अपनी कलाकृतियों में सामान्य तकनीकों जैसे–वस्तुओं को एक दूसरे के सामने रखा दिखाने के लिए ओवरलैपिंग करना इत्यादि, का प्रयोग कर गहराई व स्पेस का भाव लाने का प्रयास किया था। उन्होनें बड़ी वस्तुओं को आगे व छोटी वस्तुओं को पीछे दूरी पर भी रखा। हलॉकि कभी–कभी यह तकनीकें स्पेस को इतने सही तरीके से नहीं दर्शा पाती हैं, जितना कि आज की कलाकृतियों में देखा जा सकता है।

लीनियर पर्सपेक्टिव एक ज्यामितीय रेखांकन है जो इस सिद्वान्त पर कार्य करता है कि वस्तुएँ दूर जाने पर छोटी व एक दूसरे के करीब नजर आती हैं। सड़क के एक छोर पर खड़े होकर सामने देखकर इसे आसानी से सिद्ध किया जा सकता है। लोगों को सामने देखते देखते आपको सड़क की चौड़ाई कम होती नजर आने लगेगी और आगे कुछ दूरी पर आपको सड़क व आसमान मिलते नजर आयेगें। यह दर्शाता है कि हमसे सबसे ज्यादा दूर स्थित वस्तु की ऊँचाई सबसे कम होनी चाहिए तथा यदि दर्शक व वस्तु की दूरी बढ रही हो तो दो वस्तुओं के बीच की दूरी कम हो जानी चाहिए। इसे सामान्यतः सिंगल प्वाइंट (एकल बिन्दु) पर्सपेक्टिव कहा जाता है।

लैण्डस्कैप में भवनों का रेखांकन करते समय टू प्वाइंट पर्सपेक्टिव का प्रायः प्रयोग किया जाता है। इस प्रभाव को आगे थ्री प्वाइंट पर्सपेक्टिव तक भी बढाया जा सकता है जिसका प्रयोग प्रभावशाली दृश्यगत प्रभावों की रचना में किया जाता है जैसे–एक स्काईस्क्रीपर का देखा जा रहा दृश्य जिसे कभी–कभी एरियल पर्सपेक्टिव भी कहते हैं, वस्तुएँ दूरी के बढने के साथ ही धुँधली होती दिखती हैं।

अभ्यास-१

१. दिए गये सभी इलस्ट्रेशन्स को ग्राफ कागज पर बनाएँ और जानने का प्रयास करें कि कौन सा बिन्दु, रेखांकन के तल पर कहाँ पड़ेगा।

३.५ स्वार्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

१. पर्सपेक्टिव ड्राइंग क्या है?

२. सिंगल प्वाइंट व टू प्वाइंट पर्सपेक्टिव में क्या अन्तर है?

३. एरियल पर्सपेक्टिव क्या है?

४. वन प्वाइंट पर्सपेक्टिव का चित्र बनाएँ।

५. पर्सपेक्टिव ड्रॉइंग में अपने ज्ञान का प्रयोग करते हुए एक बाजार का दृश्य रेखांकित करें।

३.६ स्वाध्ययन हेतुः-

१. स्टेप बाई स्टेप आर्ट स्कूल ड्राइंग, द्वारा जेन्नी रॉडवेल, प्रकाशन–हैमलिन

२. पर्सपेक्टिव ड्रॉइंग द्वारा अर्नेस्ट नार्लिंग, प्रकाशन–वाल्टर फोस्टर।

यूनिट-४

सहस्वरूप

४.१ प्रस्तावना

४.२ उद्देश्य

४.३ इलस्ट्रेशन्स फॉर स्केचिंग

४.४ सारॉश

४.५ स्वार्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

४.६ स्वाध्ययन हेतु

४.१ यूनिट प्रस्तावना:-

इस यूनिट को इसलिए शामिल किया गया है कि विद्यार्थियों ने अब तक जो कुछ भी सीखा है, उसका अभ्यास कर सकें। ड्रॉइंग शेडिंग व पर्सपेक्टिव के आधारभूत ज्ञान का एक साथ प्रयोग करके अपनी डिजाइन प्रेरणाओं के लिये रूचिकर इलस्ट्रेशन्स की रचना की जा सकती है।

४.२ उद्देश्य:-

इस यूनिट का मुख्य उद्देश्य विद्यार्थियों को ड्रॉइंग व पर्सपेक्टिव का एक साथ अभ्यास कर ड्रॉइंग व इलस्ट्रेशन में हाथ साधने का है। इससे उन्हें अपने मौलिक डिजाइन्स रचने में सहायता मिलेगी।

४.३ इलस्ट्रेशन्स फॉर स्केचिंग:-

इलस्ट्रेशन्स वास्तविकता में एक कल्पना है जैसे–डिजाइनिंग, पेन्टिंग या छायाचित्र। इसमें फार्म से ज्यादा विषयवस्तु पर जोर होता है। इलस्ट्रेशन्स का उद्देश्य होता है किसी विषयवस्तु को विस्तार से समझाना या किसी लेख की मुख्य बात को उभारना या हम यह भी कह सकते हैं कि इसका प्रयोग लेख में दी गई किसी वस्तु को दृश्यगत रूप देखकर समझाने के लिए होता है।

अपने इलस्ट्रेशन्स द्वारा आप विविध विषयों को विभिन्न अर्थ दे सकते हैं। जैसे– हम एक कहानी को उसका चरित्र दे सकते हैं। हम दिशा निर्देशों की कल्पना कर सकते हैं।

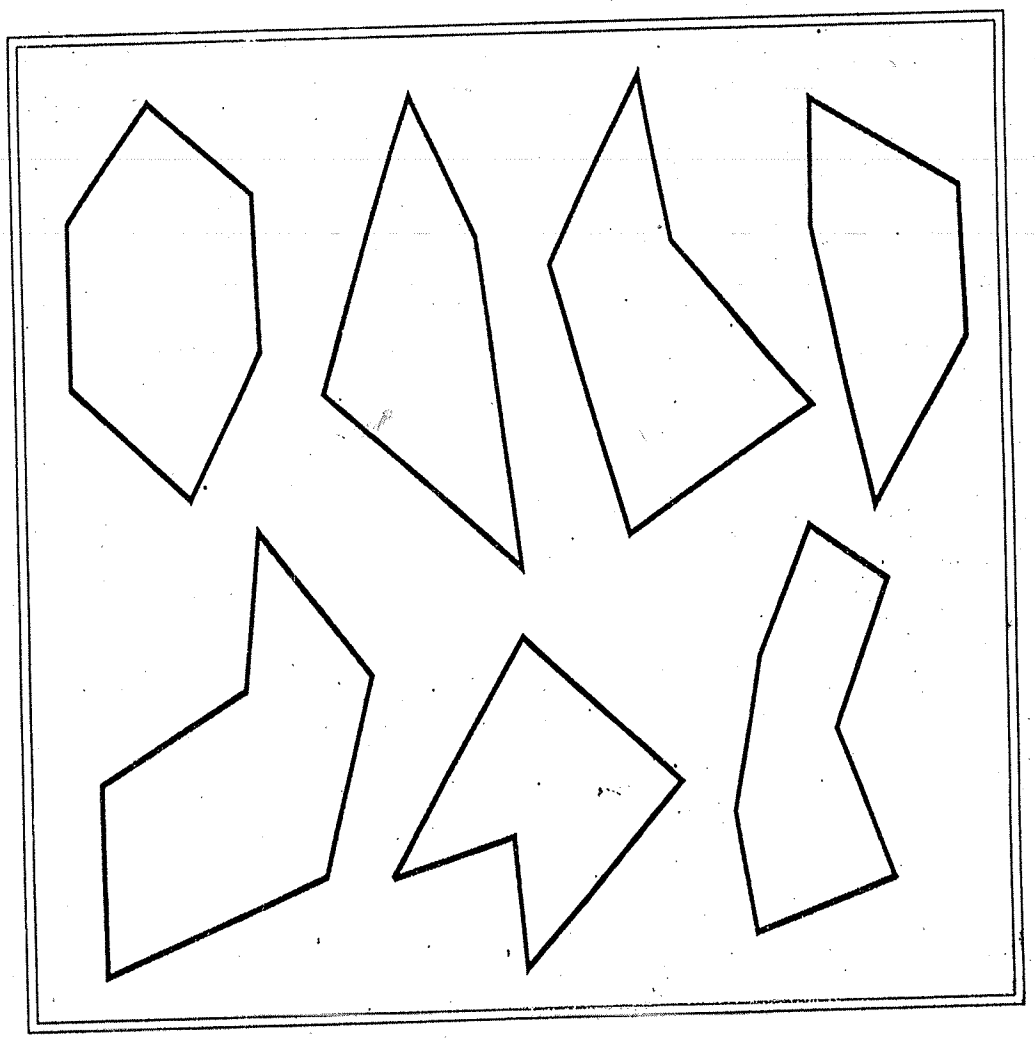
हम ब्रान्ड्स को मानवीय भावनाओं, व्यक्तियों व रचनात्मकताओं के विचारों से जोड़ सकते हैं और सर्वोपरि हो कि तब किसी को हँसा या मुस्करा सकते हैं।

निम्न कागजों में कई विषयों पर इलस्ट्रेशन्स व रेखांकन हैं, कार्टूनिंग से लेकर वस्तु व भवनों के रेखांकन तक। कथानकों को अपने डिजाइनिंग रिफरेंस के लिए आप कहाँ व कैसे प्रयोग करते हैं, यह आपकी रचनात्मकता पर निर्भर करता है।

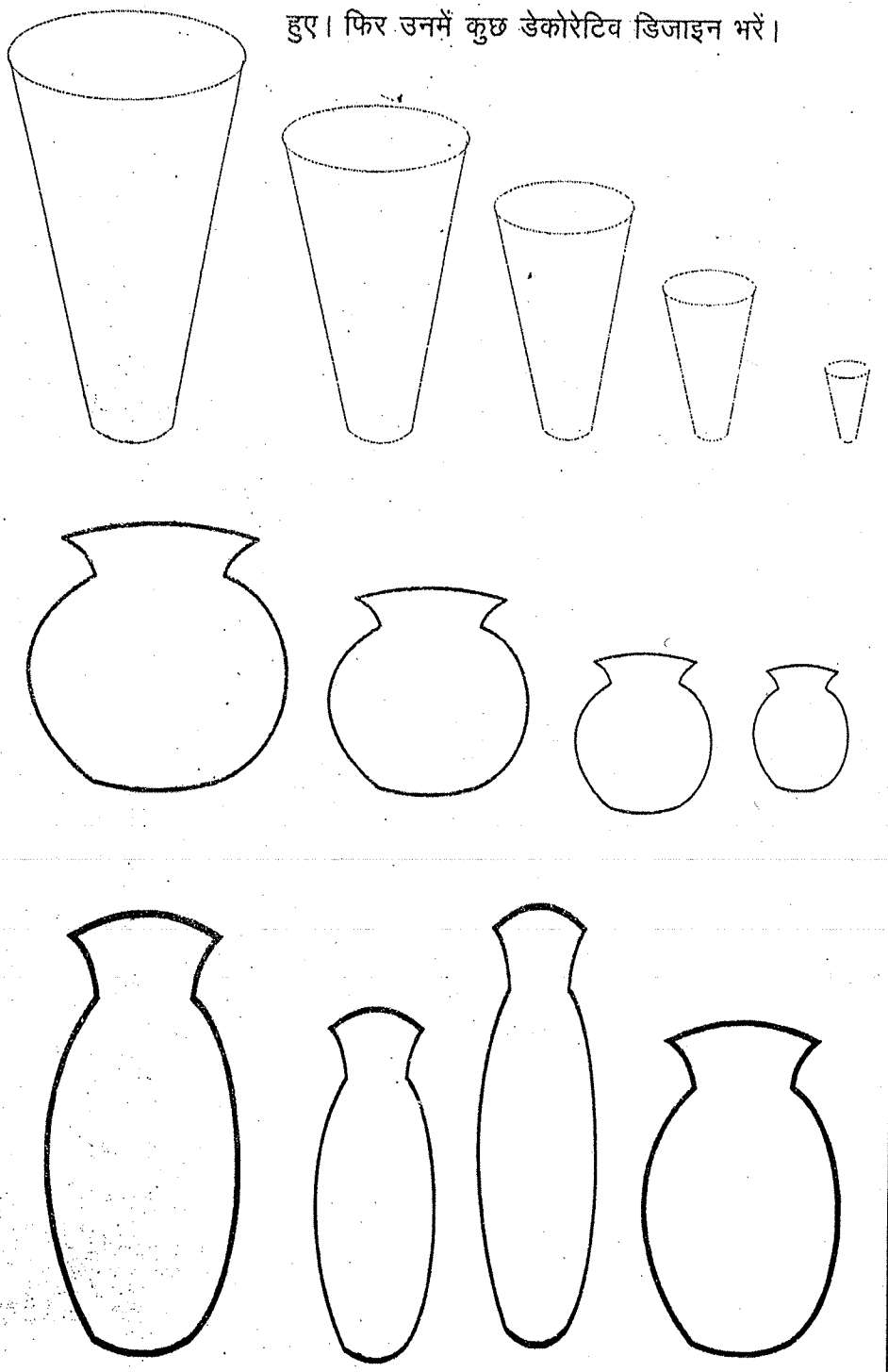
जटिल वस्तुएँ बनाने में कठिनाई हो सकती है – कभी–कभी यह समझना मुश्किल होता है कि कहाँ से शुरू करें। वस्तुओं को सामान्य आकारों में कल्पना करके, आप अपने आपको शुरूआत करने के लिए एक मूल संरचना दे सकते हैं। जो आपको अधिक कन्वेन्सिंग त्रिअयामी फार्मस अपननाने में सहायक होगें।

अभ्यास-१

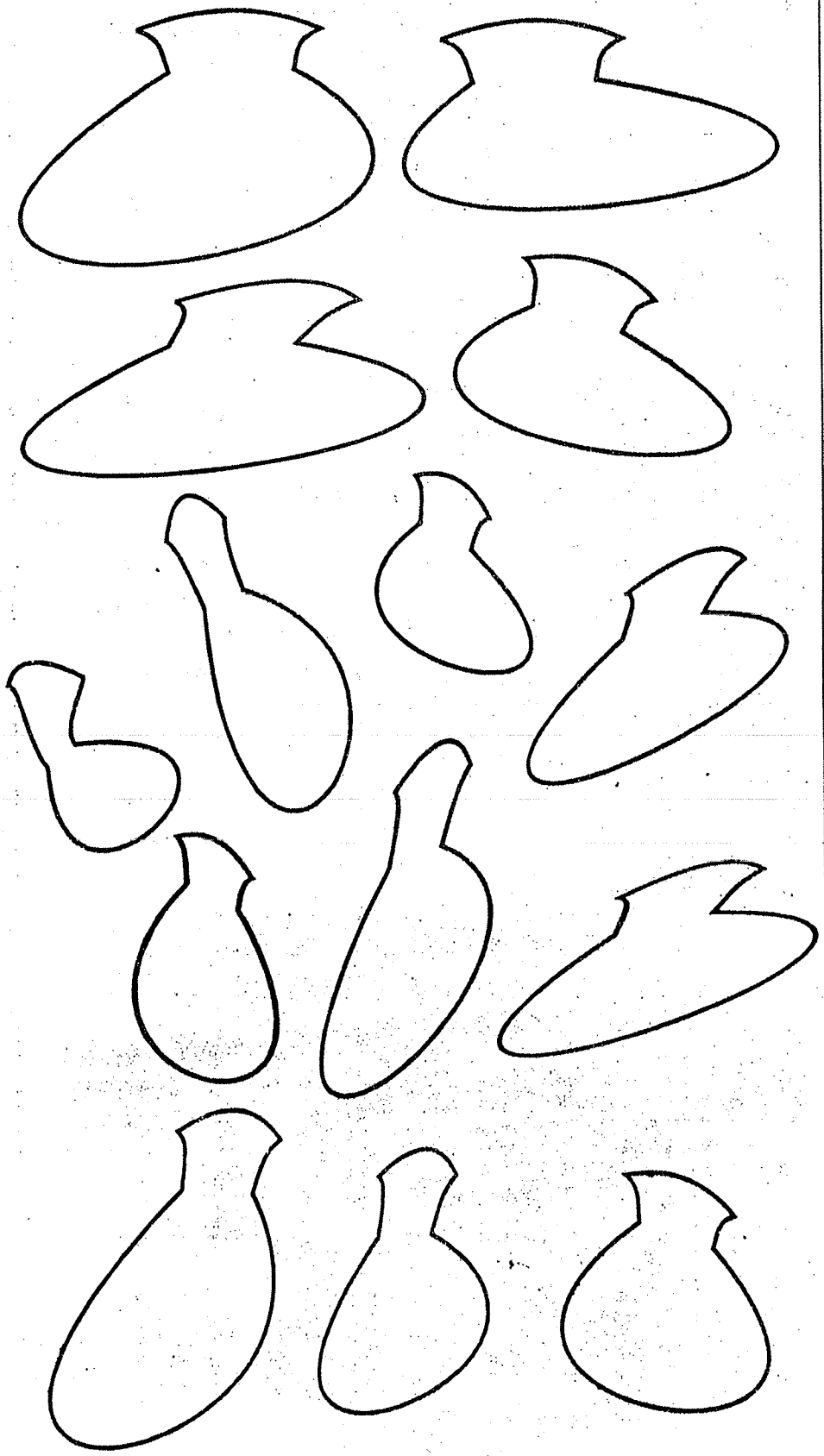
नीचे कुछ शेप्स दिए गए हैं। इन विभिन्न आकारों को कागज पर बनाएँ और अब इन अकारों में १ से०मी० की थिकनेस जोड़े। इनमें से एक आपके लिए पूर्ण किया गया है।



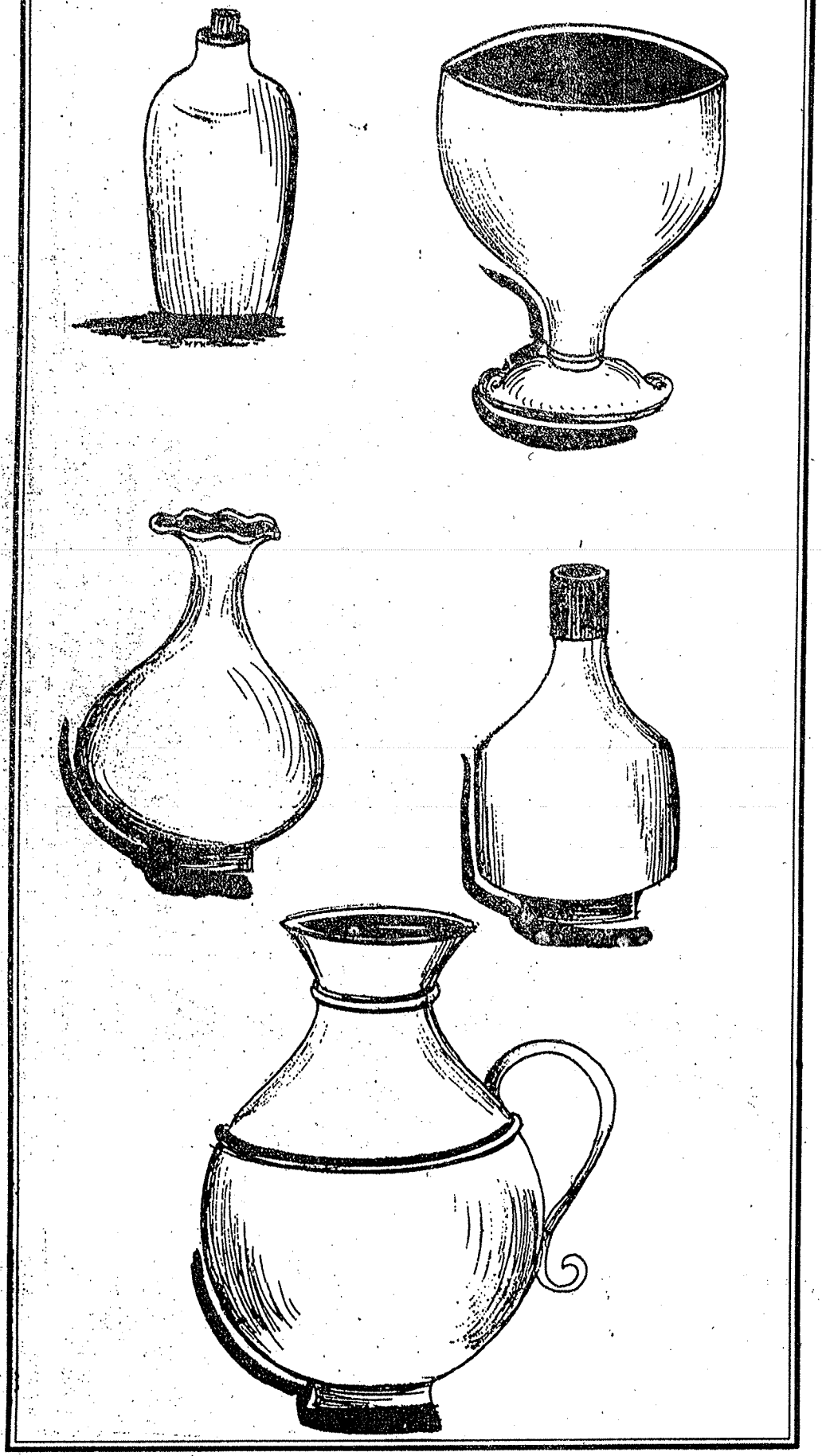
विभिन्न आकारों को विभिन्न नापों में बनाने का प्रयास करें, अर्थात बढ़ते या घटते नापों में या मोटे या पतले होते हुए। फिर उनमें कुछ डेकोरेटिव डिजाइन भरें।



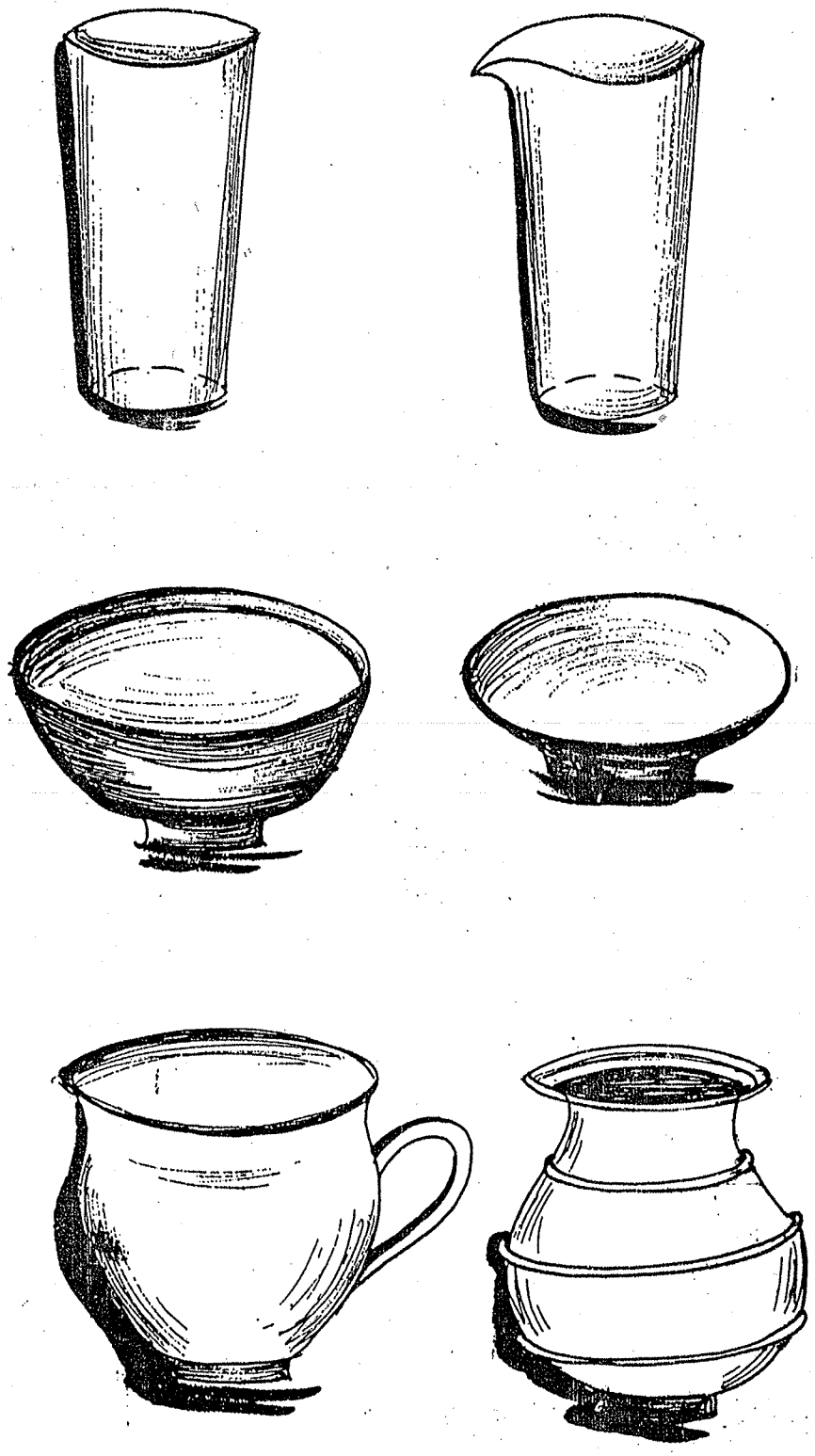
विभिन्न नापों में स्मूथ घुमावदार आकार बनाने का प्रयास करें। इस अभ्यास से आपके हाथ की गति व फ्लो बढ़ेगा। फिर इनमें कुछ डेकोरेटिव डिजाइन भरें।



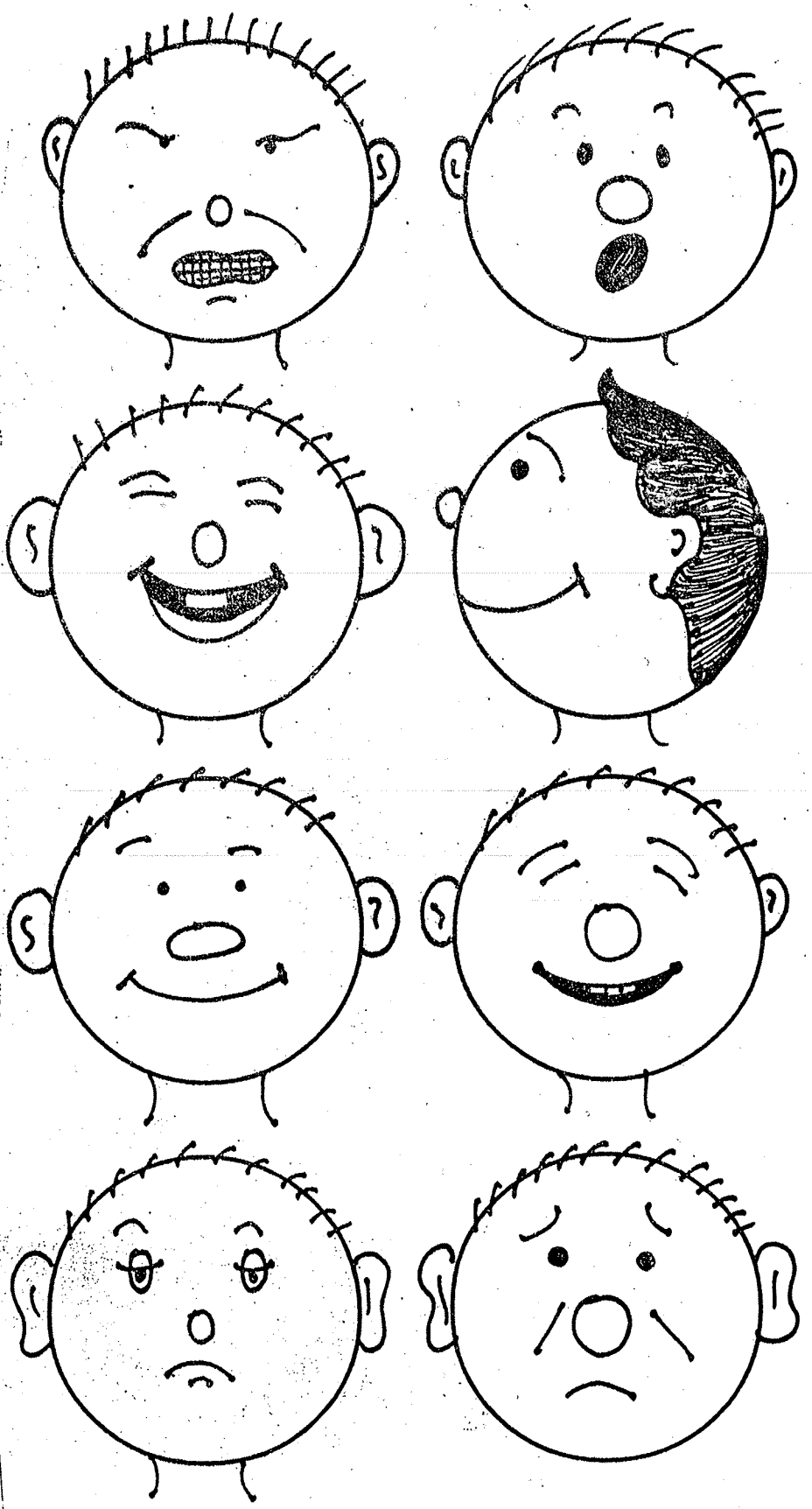
विभिन्न प्रकार के मटके



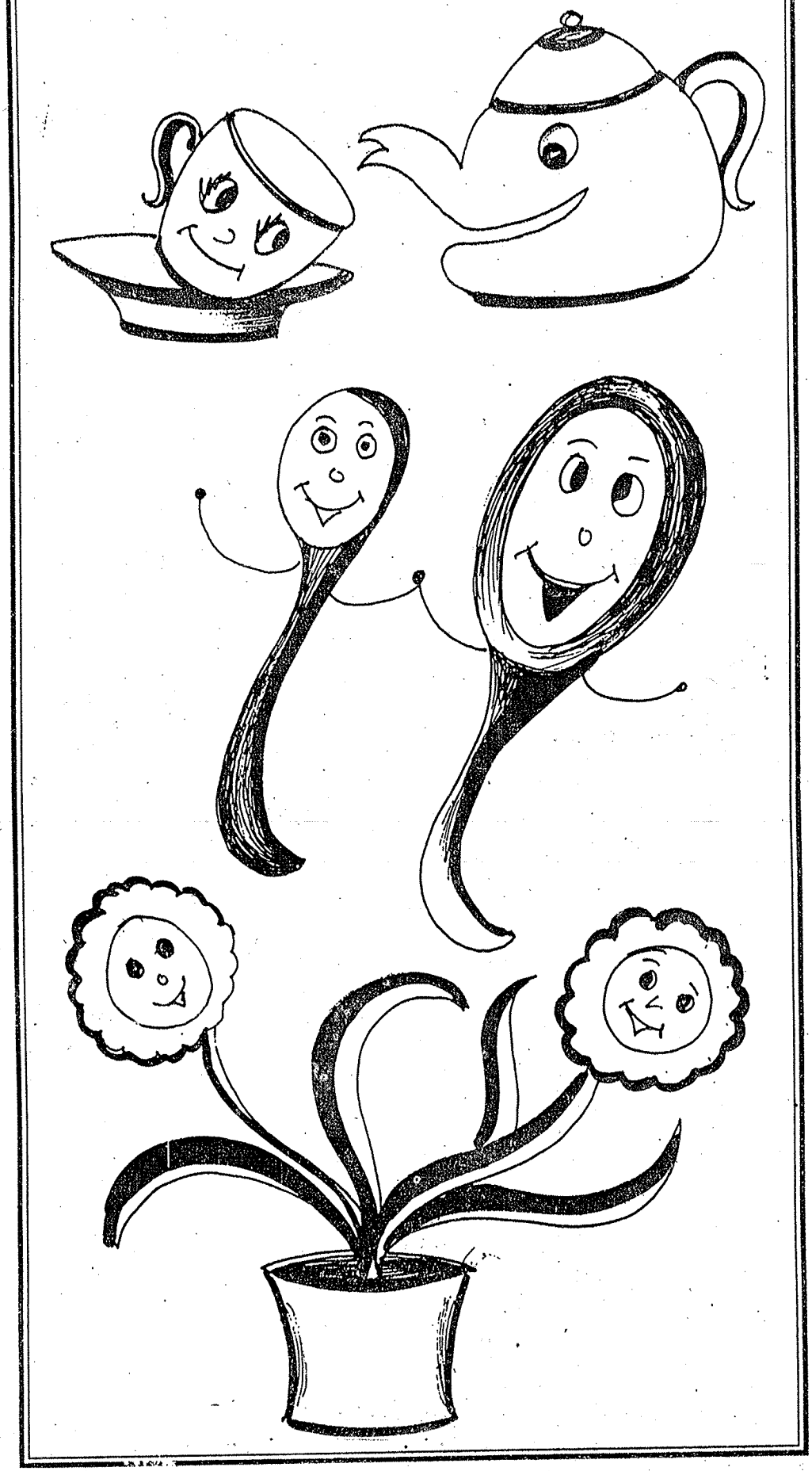
विभिन्न प्रकार के ग्लास व बरतन



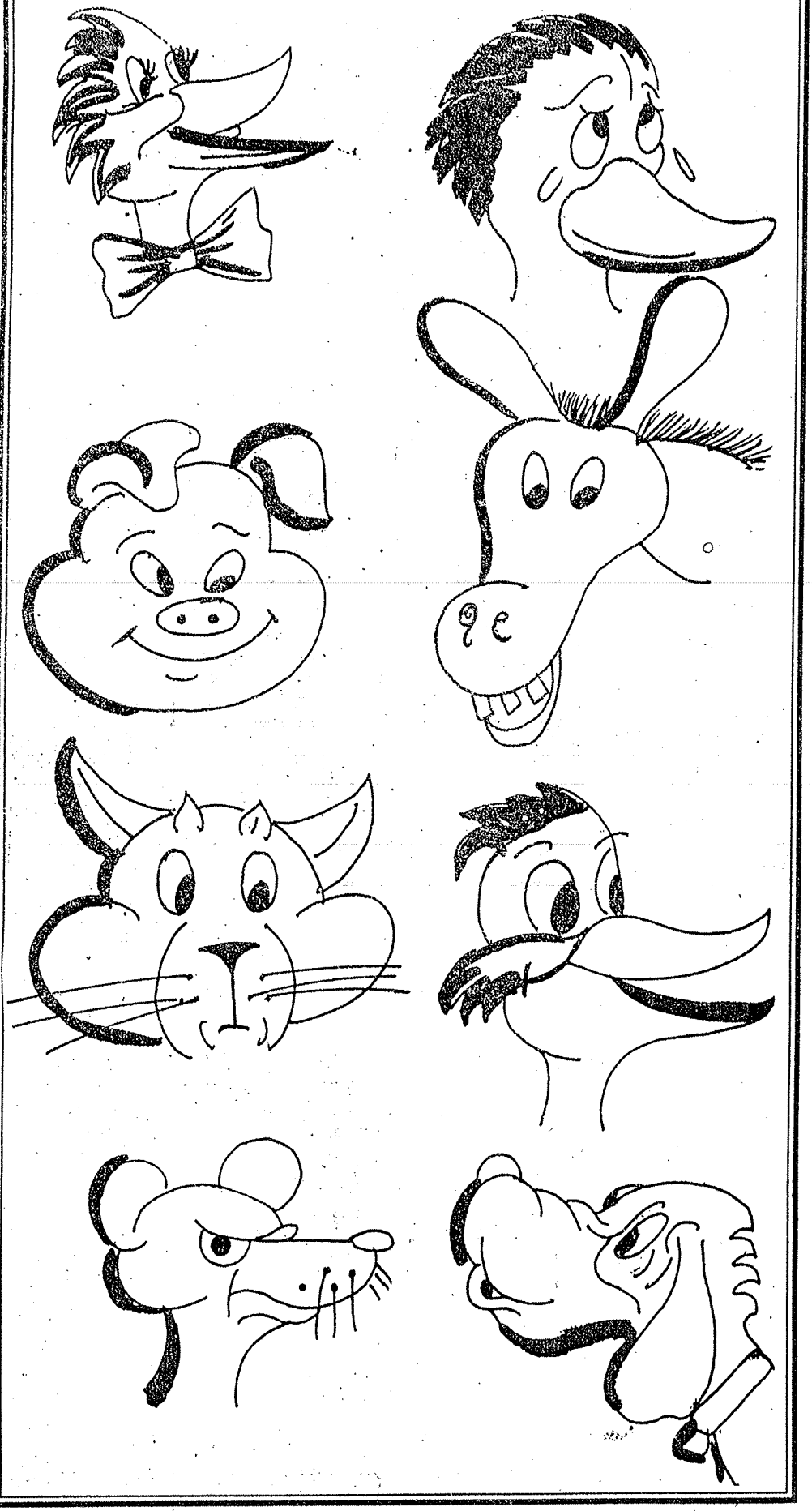
चेहरे की अभिव्यक्ति



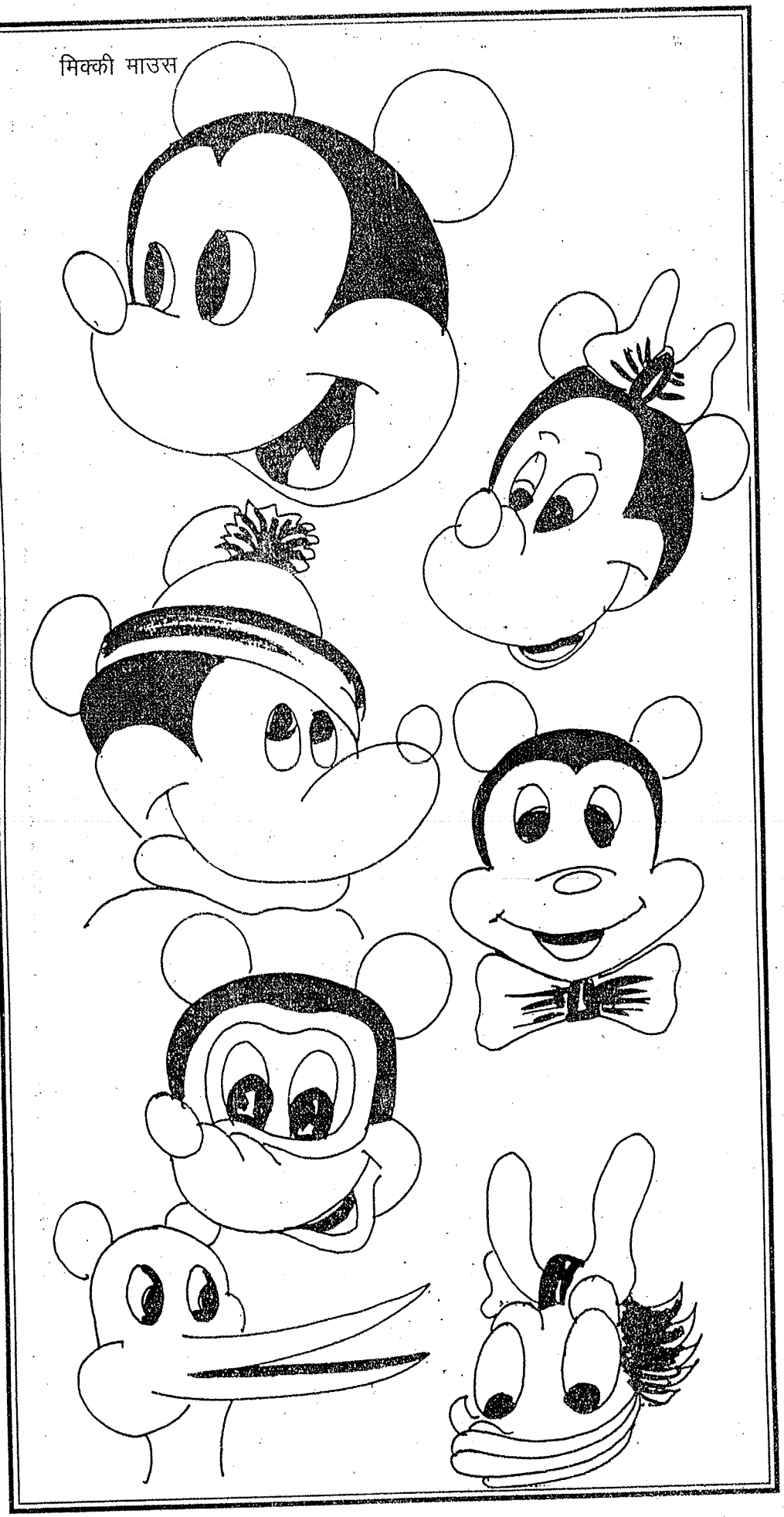
कार्टून,



जानवरों को कार्टून,

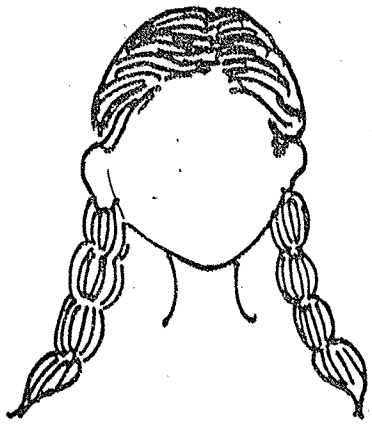


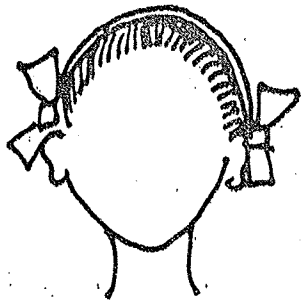
मिक्की माउस

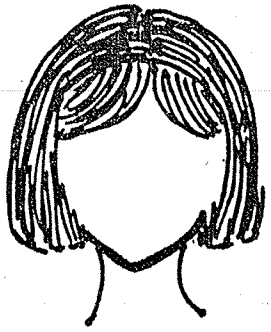


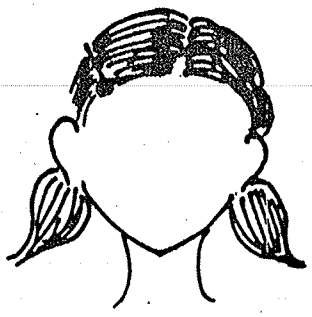
विद्यार्थियों के रेखांकन के लिए केश सज्जाएँ एक विषयवस्तु हो सकती है। केश सज्जाएँ व्यक्ति के रूप को पूरी तरह बदल सकती हैं। यह व्यक्ति के चेहरे पर करेक्टर ला सकते हैं। फैशन डिजाइनिंग के विद्यार्थी होने के नाते इन उदाहरणों को ड्रा करने का प्रयास करें।

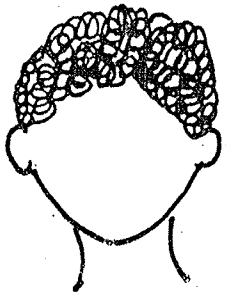
कुछ अन्य केश सज्जा

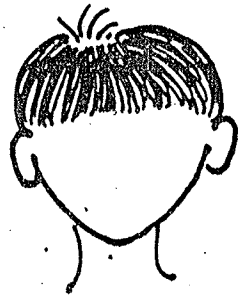




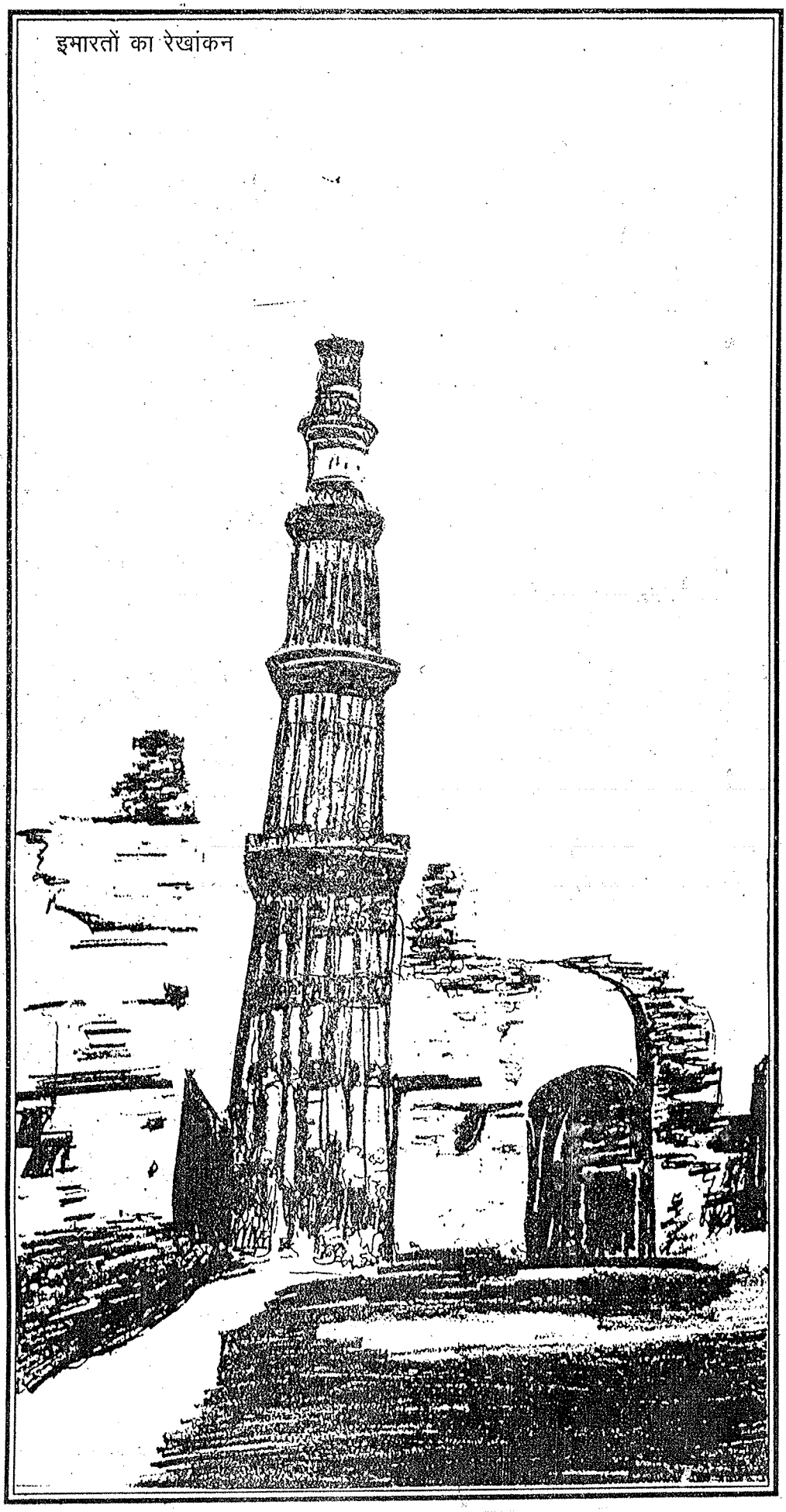




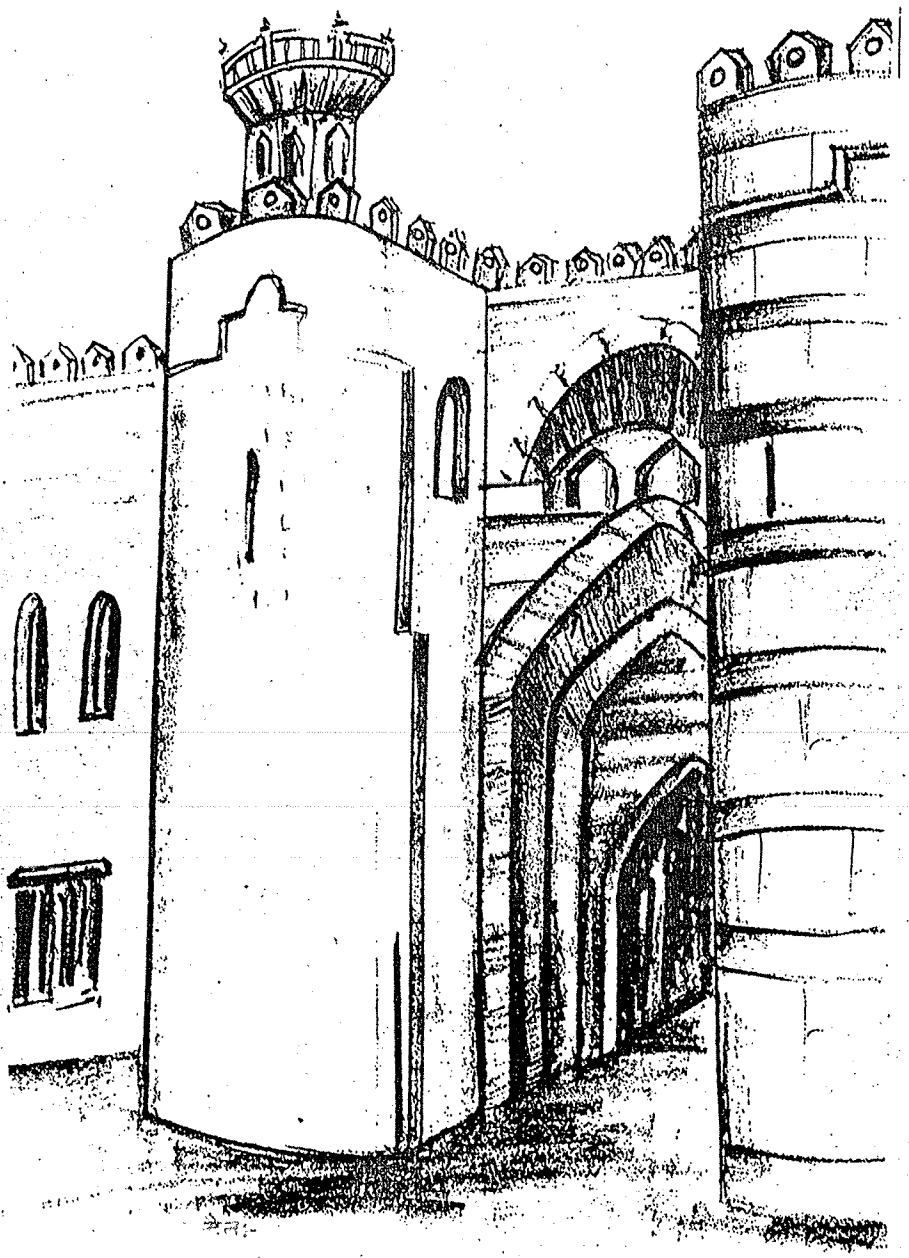




इमारतों का रेखांकन

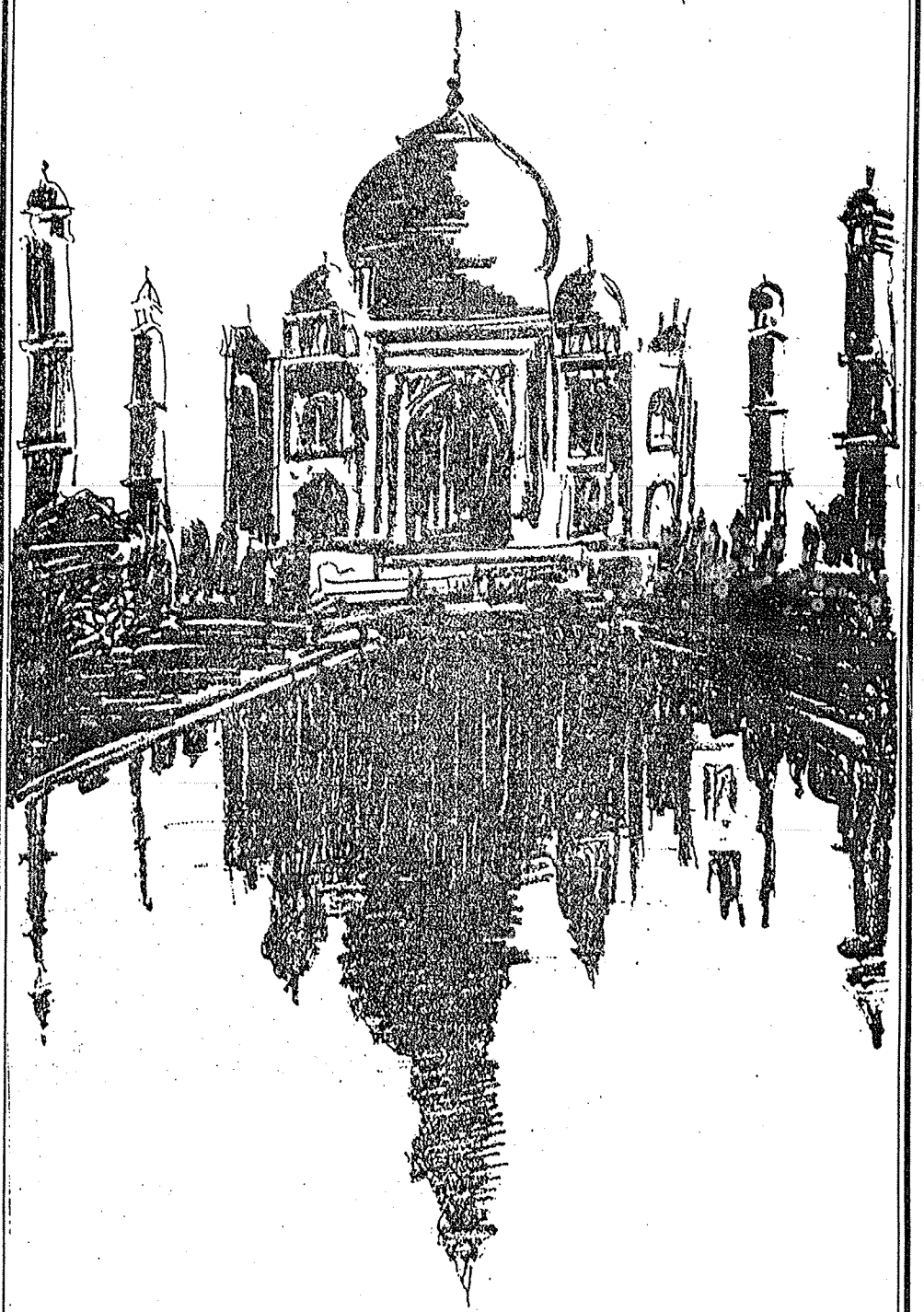


किले का रेखांकन

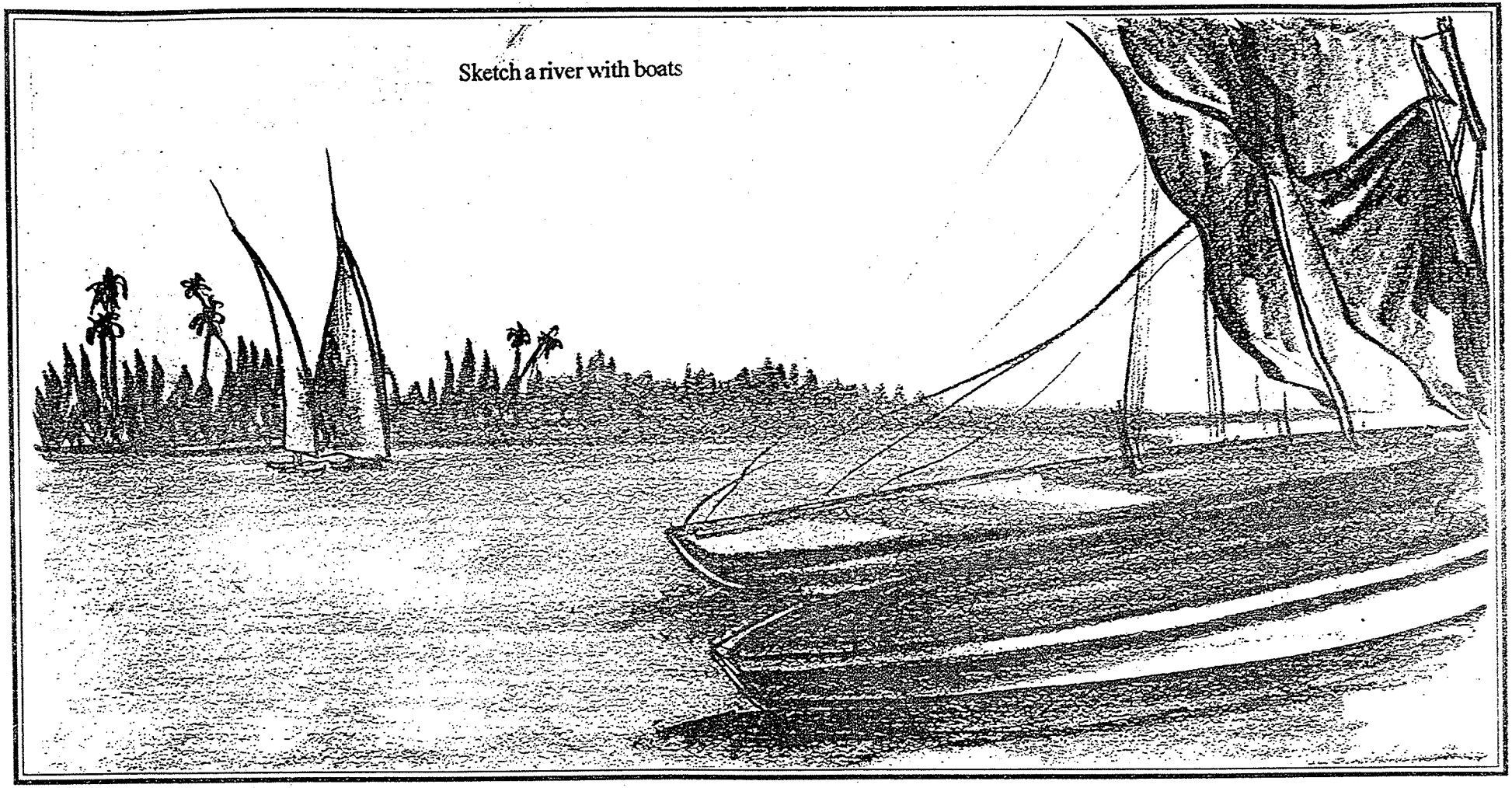


सौजन्य

ताज महल का रेखांकन



Sketch a river with boats



नदी पर नाव और पृष्ठ भूमि में पेड़

अभ्यासः-

१. इस पाठ्य में दिए गये सभी रेखांकन स्केच बुक में बनाएँ। अपनी शेडिंग पेन्सिल्स से करें।

२. दी गई ड्रॉइंग में से कोई दो हैचिंग तकनीक से विशेष प्रभाव उत्पन्न करने के लिए बनाएँ।

४.४ सारांशः-

कलाकार के लिए रेखांकन व अभिव्यक्ति साथ–साथ जाते हैं। वस्तुओं का अध्ययन और सिचुएशन अन्य महत्वपूर्ण औजार हैं। जिनका प्रयोग डिजाइनर अपनी रचनात्मकता बढाने के लिए कर सकता है। इलस्ट्रेशन व रेखांकन का अभ्यास डिजाइनर के लिए महत्वपूर्ण है।

स्केचिंग, फैशन डिजाइनिंग का महत्वपूर्ण पक्ष है। इस यूनिट में उपलब्ध विषयवस्तु आपको स्केचिंग का अपना मूल स्तर बेहतर करने में सहायक होगी। इस पाठ्य में दिए गये उदाहरणों का प्रयोग, आप अपने डिजाइन रेफरेंस के लिए भी कर सकते हैं।

४.५ स्वनिर्धार्य प्रश्न/अभ्यासः-

१. एक पॉट बनाइये जिसके अन्दर डेकोरेटिव डिजाइन बनाएँ।

२. अपने सामने एक गिलास व जग रखकर रेखांकन करें।

३. विभिन्न केश सज्जा वाले दो चेहरे बनाएँ।

४. एक फुल फिगर कार्टून बनाएँ।

५. अपने घर के सामने का भाग रेखांकित करें।

४.६ स्वाध्ययन हेतुः-

१. स्टेप बाई स्टेप आर्ट स्कूल ड्रॉइंग, द्वारा जेन्नी रॉडवेल, प्रकाशन–हैमलिन

२. दि क्लिप आर्ट, द्वारा जेर्राड क्वीन, प्रकाशन क्रिसेन्ट बुक

३. पर्सपेक्टिव ड्रॉइंग, द्वारा अर्नेस्ट नॉरलिंग, प्रकाशन–वाल्टर फोस्टर।

NOTES

उत्तर प्रदेश
राजर्षि टण्डन मुक्त विश्वविद्यालय

DFD-02/[redacted]

फैशन डिजाइनिंग

बेसिक डिजाइन और स्केचिंग-१

ब्लाक

२

बेसिक डिजाइन का परिचय

यूनिट-५

डिजाइन क्या है?

यूनिट-६

डिजाइन के तत्व

यूनिट-७

डिजाइन के सिद्धान्त

यूनिट-८

टेक्सचर

ब्लाक २

पाठ्यक्रम प्रतिरूप

बेसिक डिजाइन की प्रस्तावनाः-

डिजाइनर्स शब्द डिजाइन शब्द से लिया गया है। डिजाइनर वह व्यक्ति है जो डिजाइन करता है। अतः यह समझने के लिए कि डिजाइन है क्या, इसके क्या तत्व और सिद्वान्त हैं और टेक्सचर को किस प्रकार डिजाइन के हित में प्रयोग किया जा सकता है, इस खण्ड में बताया गया है।

यूनिट-५

डिजाइन क्या है?

इस यूनिट में डिजाइन की मूल धारणाओं के बारे में चर्चा की गई है। जब हम डिजाइन की बात करते हैं तो हम किसी स्केच, नाटक, संगीत रचना, कार के माडल, किसी गाने के नृत्य संयोजन इत्यादि के बारे में बात कर रहे होते हैं। यह यूनिट "डिजाइन" शब्द का अर्थ सभी पहलुओं में समझाता है और फैशन डिजाइनर के पक्ष से विस्तार में चर्चा करता है।

यूनिट-६

डिजाइन के तत्वः-

सफलतापूर्वक डिजाइन करने के लिए हमें इलीमेंट्स आफ़ डिजाइन स्पष्ट होने चाहिए। डिजाइन की रचना के लिए प्रयुक्त टूल्स की चर्चा इस युनिट में की गई है।

यूनिट-७

डिजाइन के सिद्वान्तः-

डिजाइनिंग के टूल्स का प्रयोग करते समय कुछ सिद्वान्तों का ध्यान रखना आवश्यक है जिससे एक प्रभावशाली डिजाइन बन सके। इस यूनिट में यही सिद्वान्त चित्रों की सहायता से समझाए गये हैं।

यूनिट-८

टेक्सचर्सः-

डिजाइनर्स के पास टेक्सचर नामक एक अति महत्वपूर्ण टूल्स और डिजाइनिंग तत्व है। नवीन टेक्सचर की रचना करने का तरीका इस यूनिट में बताया गया है। इस टेक्सचर का सौन्दर्य यह है कि एक ही टेक्सचर और प्रक्रिया से बने कोई भी दो डिजाइन एक जैसे नही हो सकते, इसीलिए टेक्सचर का प्रयोग डिजाइनर को काफी रचनात्मक स्कोप प्रदान करता है।

संरचना

५.१ यूनिट प्रस्तावना

५.२ उद्देश्य

५.३ डिजाइन का वर्गीकरण

५.४ सारॉश

५.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

५.६ स्वाध्यन हेतु

५.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

इस यूनिट में समझाया गया है कि डिजाइन क्या है? कुछ भी करने से पहले हमें यह पता होना आवश्यक है कि हमें करना क्या है? अन्य शब्दों में हमसे क्या अपेक्षित है? डिजाइन को सम्पूर्ण रूप से समझाना तो सम्भव नही है। इनके विविध अर्थ हैं और ये किसी दृश्य, किसी विचार, किसी स्थिति, घटना, कहानी, नाटक, या कलाकृति इत्यादि के सन्दर्भ में हो सकते हैं।

५.२ उद्देश्यः-

डिजाइन क्या है, इस पर चर्चा करने से विद्यार्थियों को डिजाइन के विभिन्न पक्षों को समझने में सहायता मिलेगी। फैशन डिजाइनिंग के विद्यार्थी के रूप में यह महत्वपूर्ण हो जाता है कि विद्यार्थी जो भी करें, उनके पीछे डिजाइन का ही उद्देश्य हो।

५.३ डिजाइन क्या है?

इस यूनिट की शुरूआत आपके लिए मॉडल से होती है। डिजाइन क्या है? अधिकतर लोग जो इस प्रश्न का उत्तर देना चाहेगें, वस्तुतः कहेगें कि डिजाइन एक धारणा है, रचनात्मक विचार है, विचारों की अभिव्यक्ति है, विचारों को वस्तु में बदलना है, इत्यादि। असल में इस प्रश्न का उत्तर देना कठिन है। डिजाइन शब्द के कई अर्थ हैं,

जितना आप उसकी व्याख्या करेगें उतना ही ज्यादा इसे समझा सकेगें।

कॉन्सिस आक्सफोर्ड डिक्सनरी के अनुसार, 'डिजाइन किसी उत्पाद का स्केच या प्लान है, अलंकरण की रेखाएं व आकार, ले–आउट, उत्पाद का स्थापित फार्म, मानसिक योजना, उद्देश्य, आक्रमण की योजना, व्यू का अंत, एडाप्शन आफ मीन्स टू इन्ड, तस्वीर का शुरूआती स्केच,' आविष्कार इत्यादि। शब्दकोष में भी इसके कई अर्थ दिए गये हैं। अब हम यह समझ सकते हैं कि डिजाइन शब्द का क्या अर्थ है?

कुछ लोगों ने डिजाइन को परिभाषित किया है, "यह मानव द्वारा अपनी भावनाओं को अपनी सीमा से आगे बढकर अभिव्यक्त करने की क्षमता है।' इसका अर्थ है कि डिजाइन मानव मस्तिष्क की वह क्षमता है जिसके द्वारा वह कोई रचना, जाहिर है नवीन रचना करने के लिए अपनी सीमाओं से आगे बढ जाता है।

कुछ का कहना है कि अर्थ की रचना में डिजाइन सिर्फ अलंकरण की नहीं, बल्कि केन्द्रीय भूमिका निभाता है। डिजाइन, असल में बनाई जाने वाली वस्तु के फार्म को स्थापित करने के लिए आकार, नाप, समाग्री इत्यादि के चुनाव की प्रक्रियाओं की व्याख्या है। यह वस्तु एक शहर या कस्बा, एक भवन, एक गाड़ी, एक औजार या अन्य कोई वस्तु, एक किताब, विज्ञापन, स्टेट सेट या पोशाक हो सकती है। डिजाइन वह क्रिया है जिसे जब हम अनुभव करते हैं तो यर्थाथ का प्रमुख भाग बन जाती है। डिजाइन एक निरन्तर चलने वाली प्रक्रिया है। रचना की हर स्थिति पर डिजाइन की आवश्यकता होती है। रचना से जुड़ी हर क्रिया में डिजाइन की जरूरत होती है।

मानव एक सामाजिक पशु है। समाज में रहकर व अनुभव करके अपने वातावरण को देखता है और उससे अपनी रचनात्मकता निकाल कर लाता है। मानव के तर्कसंगत रचना की या अपनी रचनाओं को अपने प्राकृतिक वातावरण और जीवनचर्या के अनुसार ढ़ालने की उपलब्धि को एक प्रकार से डिजाइन मान सकते हैं।

डिजाइन न तो कला है, न विज्ञान, न सामाजिक–सांस्कृतिक घटना और न ही व्यापारिक अस्त्र। यह एक नवनिर्माण की प्रक्रिया है, जो इन सभी वर्गों के कौशल और जानकारी का प्रयोग करती है।

मानव जाति का डिजाइन करना, शायद पूर्व निश्चित है क्योंकि अपने प्राकृतिक वातावरण में परिवर्तन करने के लिए मानव लम्बे समय से डिजाइन को आधारभूत माध्यम बनाता रहा है।

हर डिजाइन अनुपम होता है और अपना उद्देश्य पूरा करता है। अगर डिजाइन अपना वह उद्देश्य पूरा नही करता जिसके लिए वह बना है, तो वह अपूर्ण और बेकार हो जायेगा।

मानव का मस्तिष्क सदा कुछ नया सोचता रहा है, जो सोचने और विकास की निरन्तर प्रकिया है। वह एक डिजाइन के विषय में सोचता है और उसमें कुछ परिवर्तन करने के लिए उसके बारे में पुर्नविचार करता है और तब मौलिक डिजाइन का नया रूप या बेहतर डिजाइन की रचना करता है। अल्टीमेटली डिजाइन जैसा कुछ नहीं होता। डिजाइन एक निरन्तर चलने वाली प्रक्रिया है, जिसमें डिजाइन विकसित होते और अनुकूल बनते रहते हैं। अनुकूल इसलिए क्योंकि लोगों की बदलती मॉग या आवश्यकताओं के अनुसार डिजाइन को ढाला जाना जरूरी है। जो आज अच्छा है, कल बेकार हो जायेगा। जब समय के साथ सौन्दर्य की अवधारणाएँ बदलती रहती हैं तो डिजाइन की अवधारणाएँ भी बदलनी होंगी।

लोगों के विचारों को अकारों में बदलने की प्रक्रिया डिजाइन है। अदृश्य को सदृश्य में बदलना; डिजाइन सामाजिक व आत्मिक अस्तित्वों को मानसिक से भौतिक मे बदलने की किया भी है। डिजाइन, नये तथ्यों की मानवीय रचना की प्रक्रिया भी है। हलॉकि इसमें भौतिक दुनिया के गुण और प्रभावों का गहरा ज्ञान होना आवश्यक है। एक अच्छा डिजाइन सर्वोत्तम विचारों को सर्वोत्तम स्वरूप तथा सबसे बेकार अस्तित्व को सर्वोत्तम भौतिक स्वरूप देने का परिणाम है। सत्यता की रचना सदा संश्लेषात्मक क्रिया होती है और इसके परिणाम सुन्दर होने चाहिए।

हमारे जीवन के हर समय मे डिजाइन हम सबको प्रभावित करता है। जब तक हम डिजाइन को बेहतर तरीके से नहीं समझ लेते, हमारे मशीनों और औजारों में निरन्तर सुधारों के बावजूद हमारा वातावरण धीरे–धीरे अवनति की ओर अग्रसर होता रहेगा। विचार डिजाइन को उसका भार देते हैं, दर्शकों को सकारात्मक, नकारात्मक या बिल्कुल भी न प्रभावित करने की क्षमता देते हैं।

डिजाइन की कला, जो इस बात का चुनाव करती है कि हमारे द्वारा प्रयुक्त वस्तुएँ वैसी दिखनी चाहिए जैसी वह है, का किसी भी अन्य कला की तुलना में अधिक विस्तृत और गहरा प्रभाव पड़ता है। हर कोई पूरे दिन इससे रूबरू होता है।

वस्तुओं को बनाना या उनकी रचना करना, विशिष्ट व अनुपम मानवीय क्रिया है। रचना करते समय आकृति देना एक अन्य प्रक्रिया न होकर, वस्तुनिष्ठ पूर्ण करने

के उद्देश्य के लिए की गई एक क्रिया है।

डिजाइन रचना से अलग नही है। अगर कई लोग एक ही प्रक्रिया से कुछ रचने का कार्य करते हैं तो डिजाइन सभी द्वारा की गई एकबद्व क्रिया होगी, जिसका संश्लेषण एक हल निकालेगा, चाहे वह एक वस्तु हो, अनुभव हो, स्थिति हो या वातावरण। इन सभी पक्षों की क्रियाओं में डिजाइन अलग से नही डाला जा सकता, वह सदा विद्यमान रहता है, चाहे इसे किसी व्यावसायिक या प्रतिष्ठावान व्यक्ति से करायें या न करायें। इसे हम आराम से कह सकते हैं कि डिजाइन पूर्ण उत्पाद में नही बल्कि उसे बनाने की प्रणाली में होता है, परिणाम में नही बल्कि प्रक्रिया में होता है।

डिजाइन शब्द का अर्थ एक भार रहित अध्यात्मिक धारणा या किसी भौतिक पैटर्न से हो सकता है। यह चूज का विपरीतार्थक है। डिजाइन शब्द कई चीजों का चिन्हक है: एक प्रकिया, विक्रय बढाने का माध्यम और उत्पाद की राह में एक स्टेज है। यह उत्पाद का सौन्दर्य बढ़ाकर उसे बेचता है, समस्या का हल निकालता है और विचार का आदान प्रदान करता है। यह कलात्मक है और व्यावसायिक भी, बौद्विक भी है और भौतिक भी। हमे दोहरेपन के साथ जीना सीखना होगा, इतिहास के अपरिवर्तनीय सत्य की तरह। कुछ लोगों द्वारा डिजाइन की दी गई परिभाषाएँ निम्नवत हैं–

" डिजाइन का उद्देश्य है संवहन का वर्द्धन करना"।

"डिजाइन, हमारे विचारों के निरंतर रिमॉडल होने की आवश्यकता है, क्योंकि नई संरचनात्मक समाग्री द्वारा पेश की गई नई सम्भावनाओं के अनुसार डिजाइन को अनुकूल बनाना होगा"।

"मोटे तौर पर डिजाइन, जीवन संयंत्रों की रचना है।"

"किसी समस्या का उपयुक्त हल निकालने की योजना बनाने में रचनात्मक उपयोग और इस योजना का संवहन अन्य लोगों तक करना, डिजाइन है।"

"डिजाइन सार्थक होना चाहिए। "सार्थक" शब्द सौन्दर्य, असुन्दर, कूल, क्यूट, डिस्क्यूटिंग, सत्यतापूर्ण, बेकार, एब्सट्रैक्ट, अच्छा, जैसे शब्दों की जगह ले लेता है।

"डिजाइन वह प्रकिया है जिसके द्वारा विचारों को उत्पादों में बदला जाता है, जो उसके उपभोक्ता को प्रसन्न कर देता है।"

"सभी तत्वों को व्यवस्थित करने की एक ऐसी योजना जिससे विशिष्ट उद्देश्य की सर्वोत्तम तरीके से पूर्ति होती है। डिजाइन उद्देश्य की अभिव्यक्ति है, इसे बाद में कला भी कहा जा सकता है।"

"डिजाइन वह है जो आप करते हैं, न कि वह जो आप कर चुके हैं।"

"डिजाइन सभी रचनात्मक प्रक्रियाओं का संजीव सिद्धान्त है"।

"मानव के सपनों को साकार करना डिजाइन है।"

"अच्छा डिजाइन एक हल है जो आवश्यकता के अनुकूल सर्वश्रेष्ठ हो, लेकिन उससे कहीं ज्यादा वरिष्ठ हो।"

"किसी उद्देश्य को भौतिक आकार या टूल में बदलना, डिजाइन है।"

"डिजाइन सौन्दर्य बोध रखने वाला प्लानर होता है।"

" अच्छा डिजाइन है बुद्विमता का प्रदर्शन।"

"डिजाइन एक रचनात्मक प्रक्रिया है, जिसका उद्देश्य है–वस्तु, प्रक्रियाओं, सेवाओं और इनके सिस्टम की बहुमुखी उपयोगिताओं व गुणों को जीवन चक्र में स्थापित करना। अतः तकनीकी के मानवीय नवनिर्माण में डिजाइन केन्द्रीय तत्व और सॉस्कृतिक व आर्थिक आदान–प्रदान का अति महत्वपूर्ण तत्व होता है।"

"डिजाइन सार्थक आर्डर को लगाने का सजग और अर्न्तज्ञातात्मक प्रयास है।"

५.४ डिजाइन का वर्गीकरणः-

वर्गीकरण करने से पहले हमें जानना होगा कि पैटर्न क्या है। इस शब्द का प्रयोग किसी भी प्रकार के सतही अलंकरण के लिए और द्विअयामी या त्रिअयामी दोनों प्रकार की वस्तुओं के लिए किया जा सकता है। सतही अलंकरण में दोहराव भी हो सकता है। हम कह सकते हैं कि वस्तु के सौन्दर्य के लिए रचा गया डिजाइन, पैटर्न है।

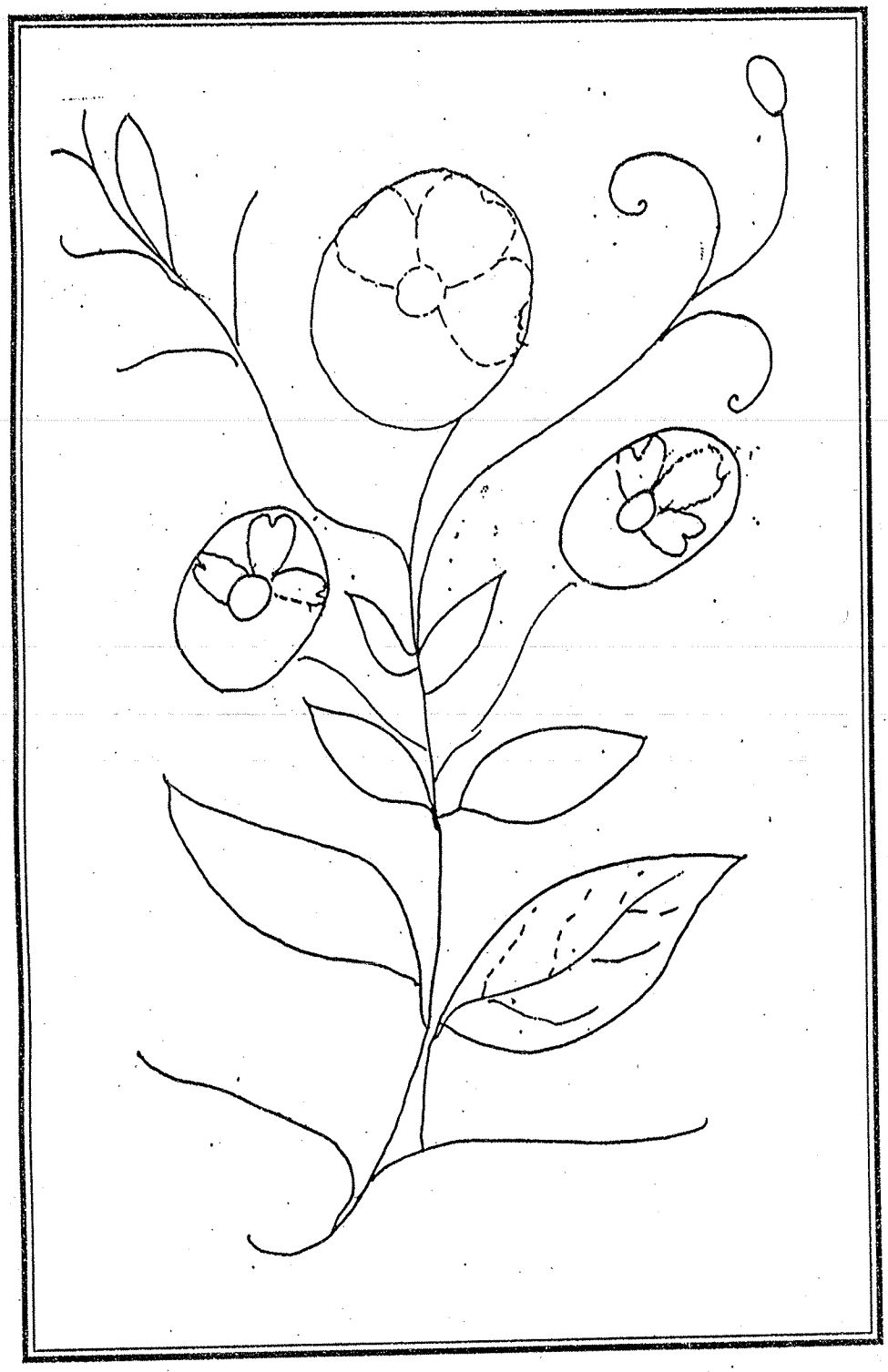
डिजाइन की धारणा समझने के लिए हम डिजाइन को निम्न रूप में वर्गीकृत कर लेते हैं–डेकोरेटिव, स्ट्रक्चरल, ट्रेडिशनल, मॉडर्न, कन्टेम्पोरेरी, नैचुरलिस्टिक, स्टाइलिज्ड, ज्योमेट्रिकल, फॉल्क इत्यादि।

डेकोरेटिव डिजाइनः-

इन डिजाइनों में अत्यधिक शोभा होती है जिसे सजावट से बढाया जाता है। डिजाइन स्वयं पारम्परिक या आधुनिक हो सकता है। लेकिन डेकोरेटिव होने के लिए उसमें कुछ अतिरिक्त सौन्दर्य होना चाहिए।

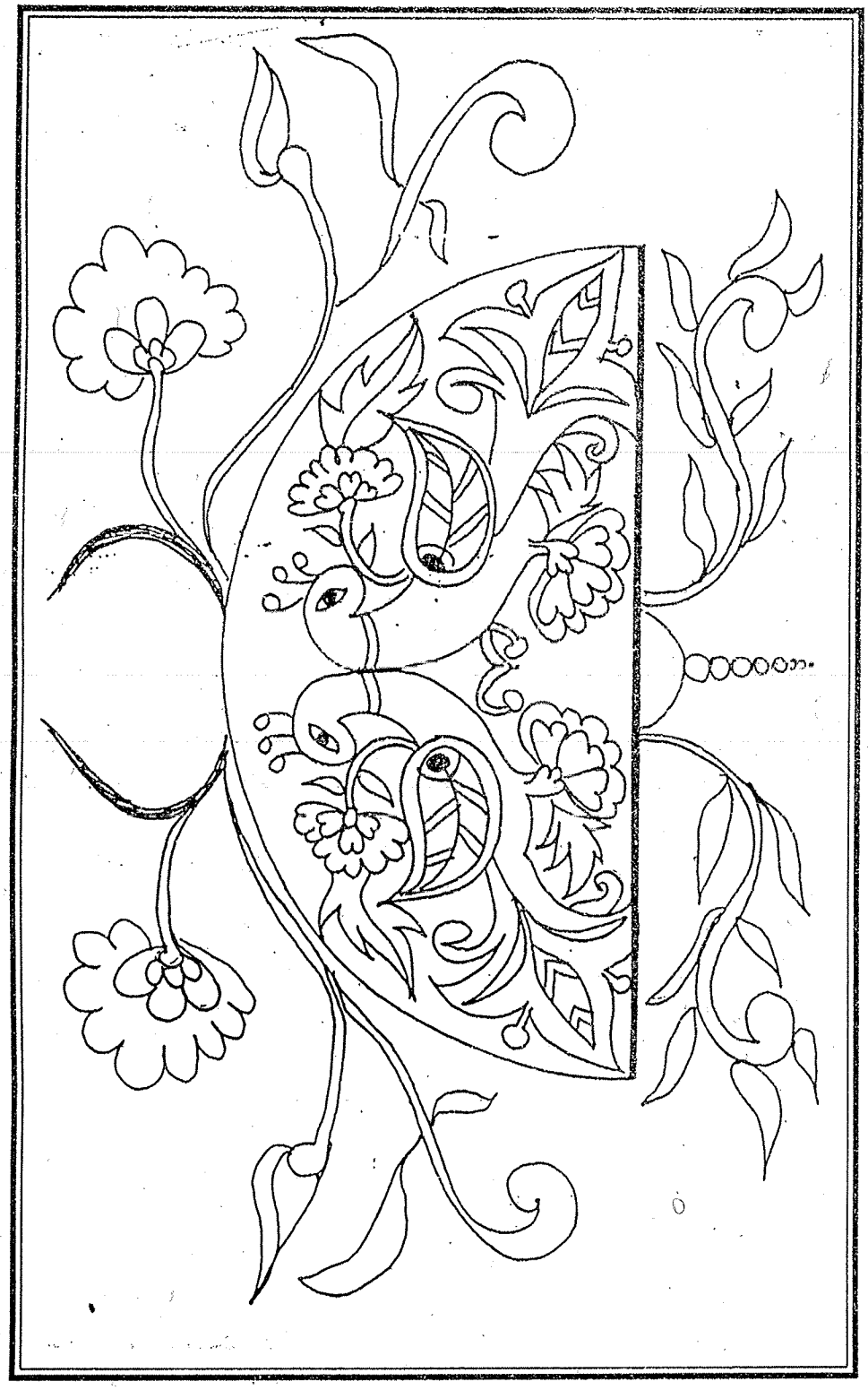
स्ट्रक्चरल डिजाइन्सः-

यह वह आधार है जिस पर डिजाइन बना हो। स्ट्रक्चरल पैटर्न, डिजाइन की नींव होता है। परिणामित डिजाइन डेकोरेटिव, रियलस्टिक, स्टाईलिज्ड या मॉडर्न हो सकता है। हर डिजाइन का एक मूल स्ट्रक्चर होगा जिस पर डिजाइन खड़ा करके, विकसित किया जायेगा।



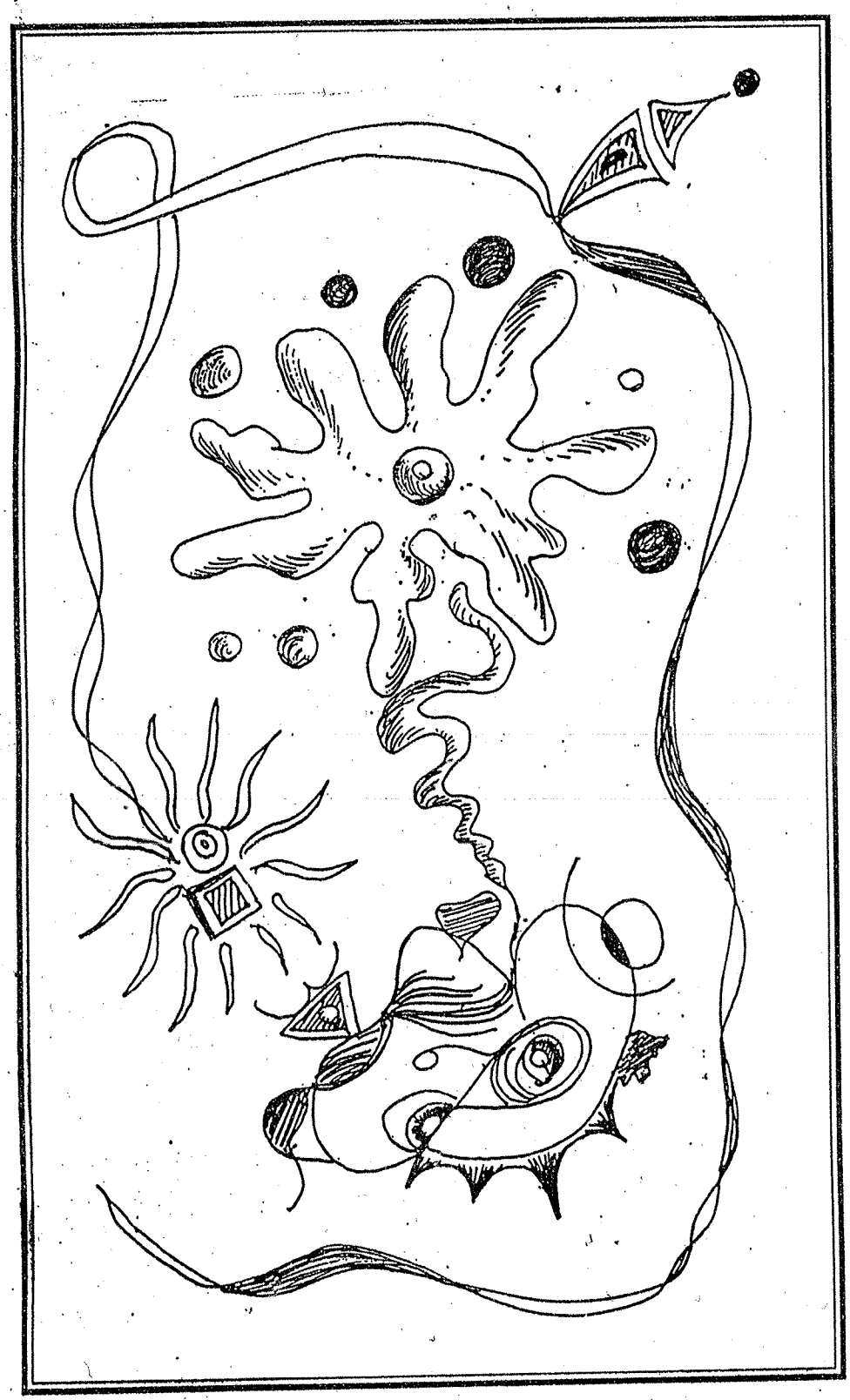
ट्रेडिशनल डिजाइनः-

ट्रेडिशन रीति, विचार, या विश्वास है जो पीढ़ी दर पीढ़ी चलता रहता है। अतः ट्रेडिशनल डिजाइन वह हैं जो पुराने समय में बनाए जाते थे और सदियों से प्रचलित हैं।



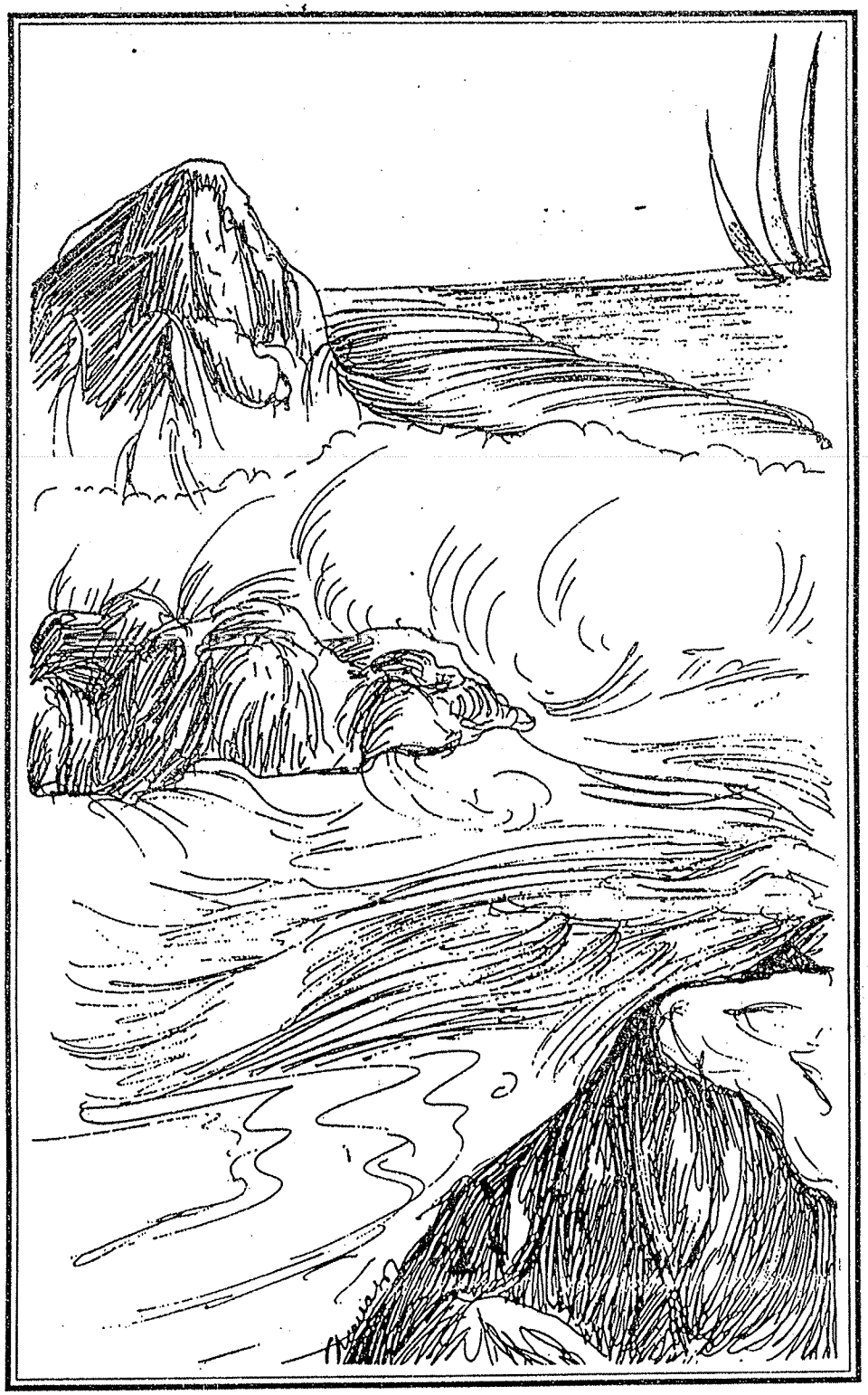
मार्डन और कन्टेम्पोरेरी डिजाइन्सः-

मार्डन वह है जो आज प्रचलित है। आज देखी जाने वाली वस्तुओं से बने डिजाइन, वस्तुएँ जो आधुनिक रूप में अनुभव की जा चुकी हैं।



नैचुरलस्टिक डिजाइन्सः-

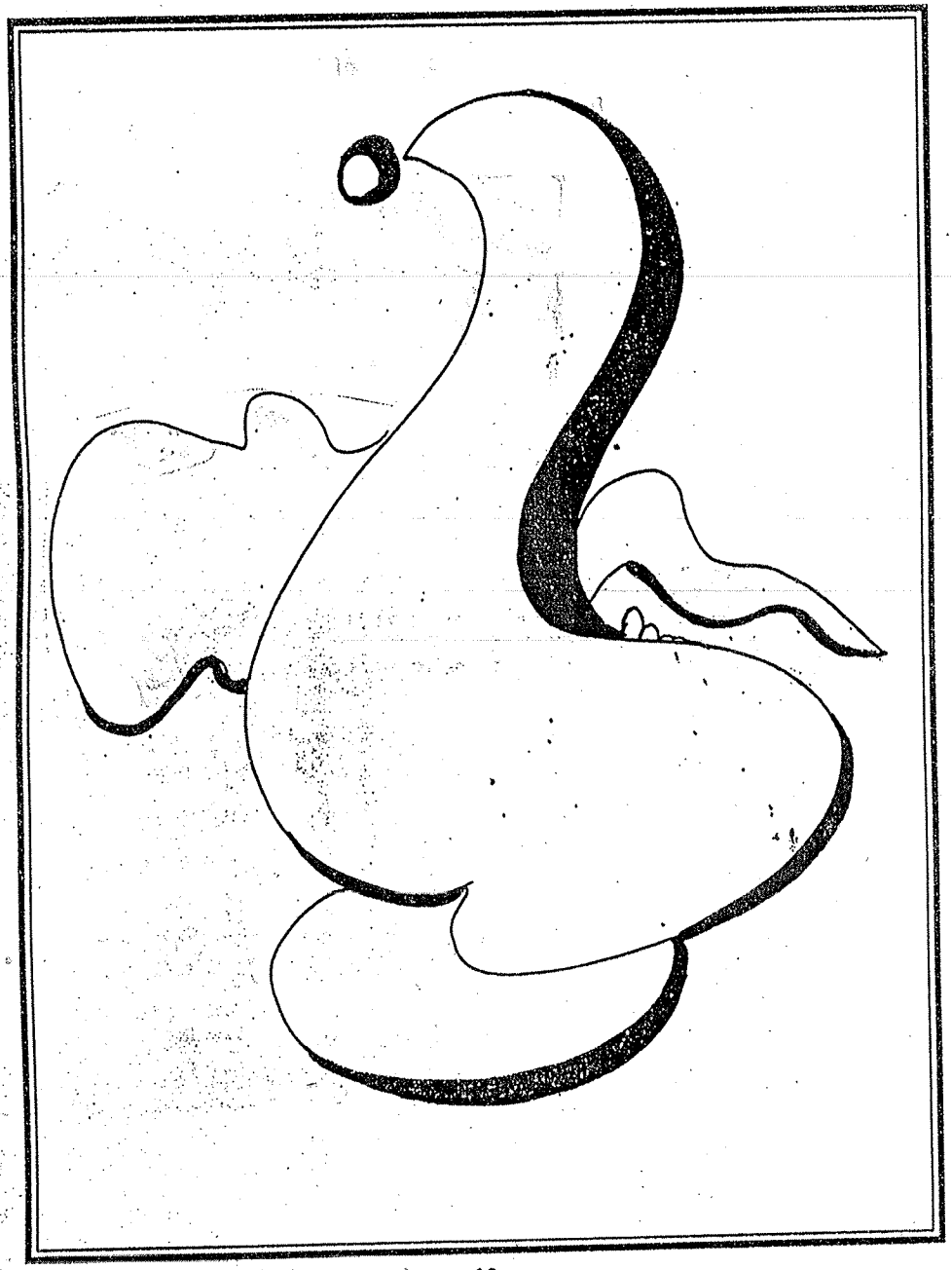
ये डिजाइन प्रकृति के सच्चे प्रतिनिधि होते हैं। जैसे–फूल, फल, पत्तियों, जानवर, पक्षी, झरने, पहाड़ इत्यादि के चित्र। ऐसे डिजाइन प्रकृति के चित्र जैसे होते हैं। यह सतही अलंकरण के लिए उपयुक्त होते हैं।



स्टाइलिज्ड डिजाइन्सः-

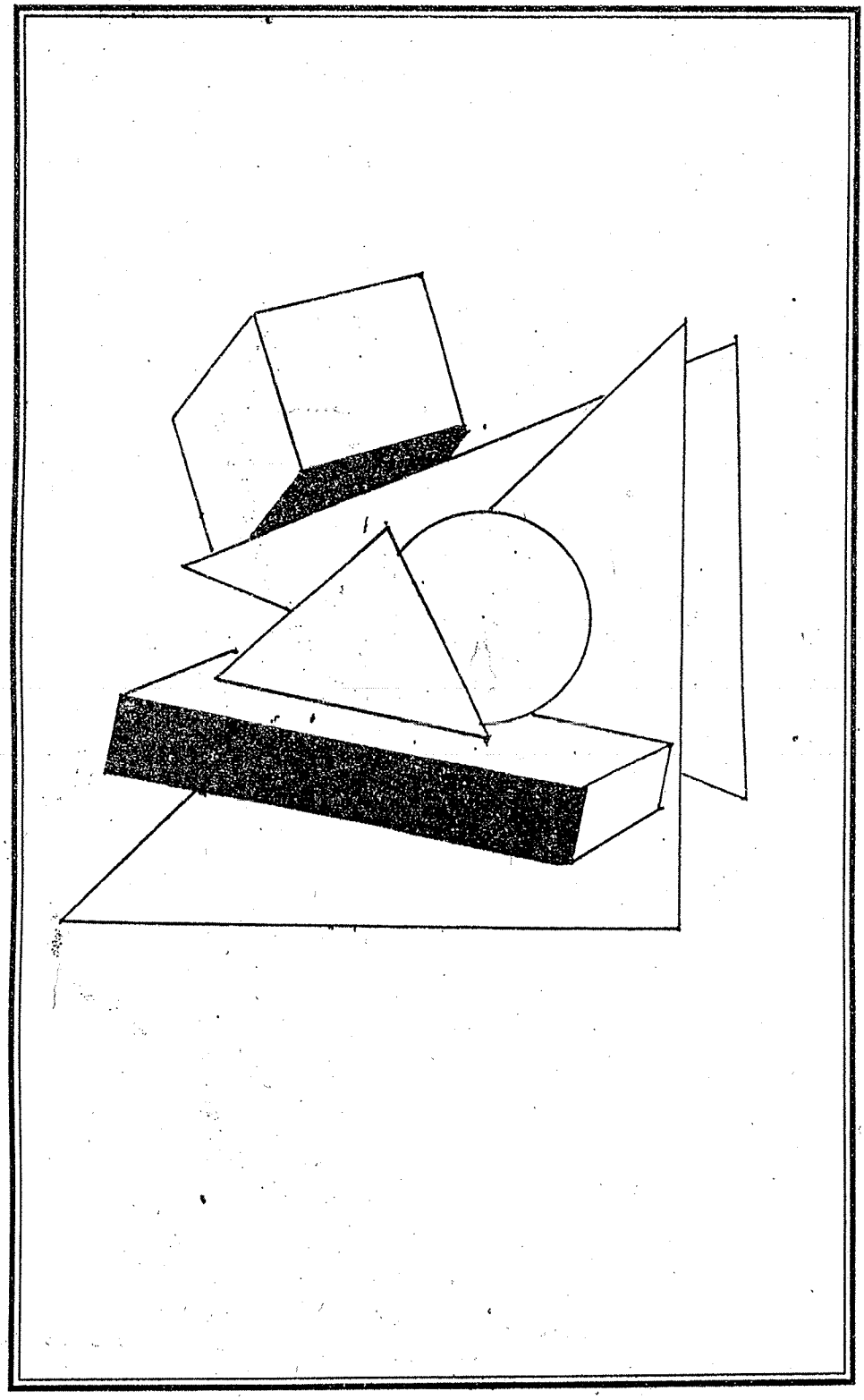
यह नैचुरलस्टिक डिजाइन के विपरीत होते हैं। ये चित्रो जैसे नही लगते। लेकिन चित्रों से मिलते जुलते लगते हैं। रेखाएँ सरल और सीधी होती हैं। डिजाइनर अपने इच्छित किसी भी माध्यम द्वारा किसी भी तरह स्टाइलिस करने के लिए स्वतंत्र हैं। यह प्रायः डिजाइन बनाए जाने वाले नैचुरल और उद्देश्य पर निर्भर करता है।

स्टाइलिज्ड डिजाइन किसी भी रंग संयोजन में बना सकते हैं। ये रूढ़ीगत या गैर–रूढीगत हो सकते हैं। पैटर्न प्रायः स्टाइलिज्ड डिजाइन से ही बने होते हैं।



ज्योमेट्रिकल डिजाइन्सः-

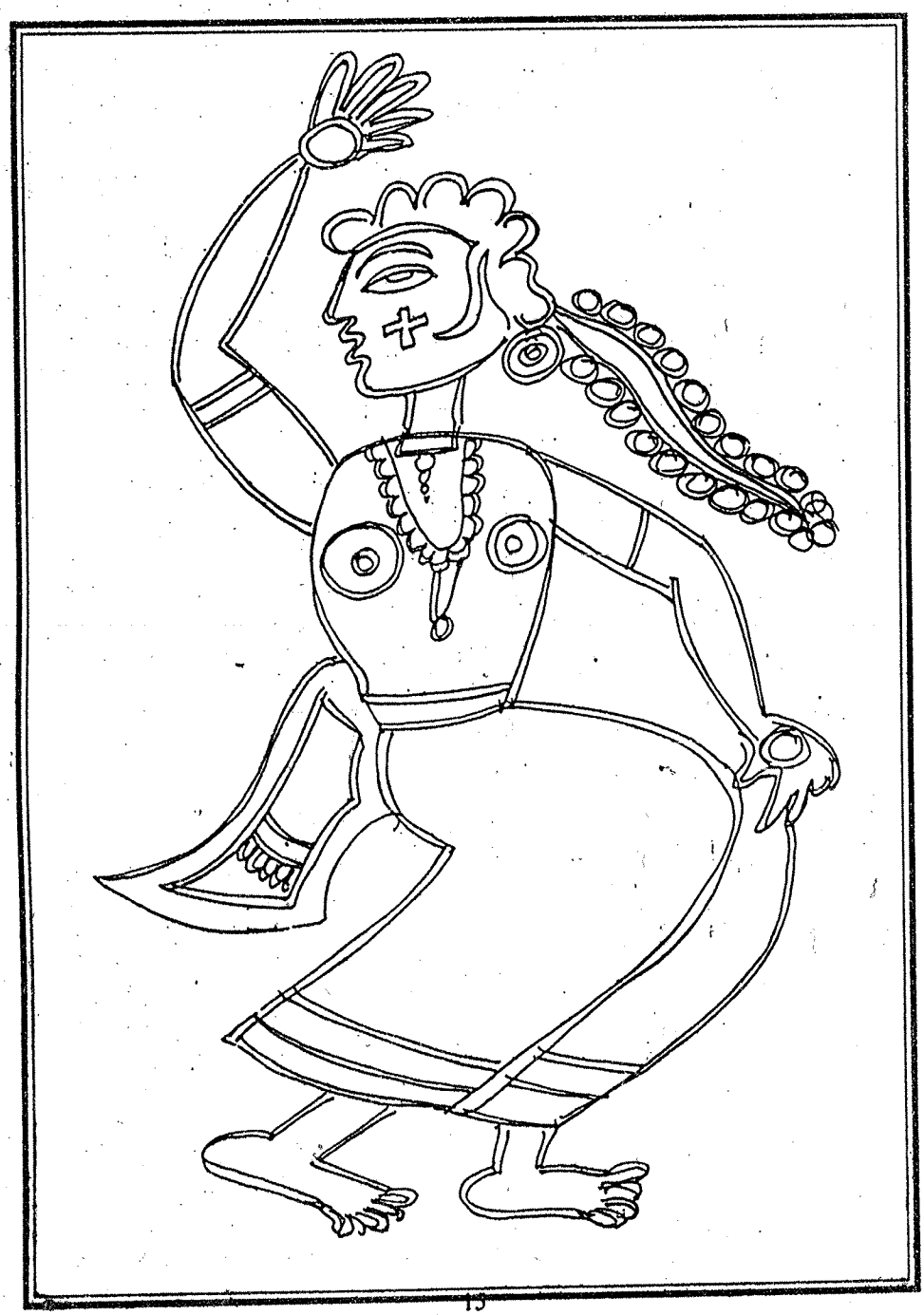
यह शुद्ध ज्यामितीय आकारों व आकृतियों पर आधारित होते हैं। आप सिर्फ बिन्दुओं, रेखाओं, आयतों, चर्तुभुजों, गोतों, क्यूब्स, इत्यादि से भी डिजाइन बना सकते हैं।



फोक डिजाइन्स:-

फोल्क डिजाइन आदिवासी कला को कहते हैं। यह पारम्परिक कला है जो पीढ़ी दर पीढ़ी चलती है। सामान्यतः लोगों को इनमें कोई औपचारिक प्रशिक्षण नही प्राप्त होता है। फोल्क डिजाइन्स, सरल, शुद्ध और पारम्परिक होते हैं। इनमें यर्थाथता नहीं होती है।

भारतीय लोक कलाओं की बात करें तो, बिहार की मधुबनी, महाराष्ट्र की पैठन और वरली इत्यादि प्रसिद्व हैं।



अभ्यासः-

१. पुरानी मैगजीनों की सहायता से एक स्क्रैप बुक बनाइये जो विभिन्न प्रकार की डिजाइन को प्रदर्शित करे।

२. इस पाठ्य पुस्तिका मे दिए गये प्रत्येक डिजाइन का उदाहरण बनाइएँ।

५.५ सारांशः-

डिजाइन शब्द के कई अर्थ हैं। क्योंकि यह एक प्रक्रिया है, जिसमें मानव का मस्तिष्क एक निरन्तर विचार और पुर्नविचार की प्रक्रिया में लगा है, कुछ ऐसी नई रचना करने के उद्देश्य से जो न सिर्फ मानव मस्तिष्क को आकर्षित करे बल्कि उसमें एक उपयोगिता भी हो। डिजाइन अपने निर्माण के उद्देश्य को पूर्ण जरूर करना चाहिए।

अगर डिजाइन को शान्ती का एहसास कराने के लिए रचा गया है तो उसे ऐसा करना चाहिए। अगर वह कुछ होल्ड करने के लिए बनाया गया है तो उसे वह करना चाहिए वरना वह बेकार है। डिजाइन में सदा उपयोगिता होनी चाहिए।

डिजाइन में ऐटीट्यूड, व्यवहार व चरित्र होना चाहिए वरना वह चूज बन जायेगा। अल्टीमेट डिजाइन जैसा कुछ नही होता। क्योंकि अगर ऐसा होता है तो फिर आगे नई रचनाएँ नहीं होती। बल्कि सच तो यह है कि इस पूरे व्यवसायिक उपभोक्ता जगत का अस्तित्व ही नही होता। मानव की मूल इच्छा होती है कुछ नया रचने की, बेहतर डिजाइन करने की और यही बेहतर बाजार को चलाता है, नव–निर्माण, रचना व पुर्नरचना को बल देता है।

डिजाइन को, डेकोरेटिव, स्ट्रक्चरल, ट्रेडिशनल, मॉडर्न और कन्टेम्पोरेरी, नैचुरलस्टिक, स्टालिज्ड, ज्योमेट्रिकल और फोल्क डिजाइन्स में वर्गीकृत कर सकते हैं।

पैटर्न और डिजाइन में अन्तर यह है कि पैटर्न वह डिजाइन है जो किसी वस्तु का आकर्षण बढाने के लिए बनाया जाता है। डिजाइन का प्रयोग पैटर्न बनाने के लिए किया जाता है। पैटर्न में दोहराव हो सकता है।

५.७ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

१. डिजाइन का उद्देश्य होना आवश्यक क्यों है?

२. डेकोरेटिव और रियलस्टिक डिजाइन में क्या फर्क है?

३. ट्रेडिशनल और मॉर्डन डिजाइन में क्या अन्तर है?

४. फोल्क कला में एक स्केच ८" गुणा ८" के चर्तुभुज में बनाइए?

५. पॉच प्रकार बताइए जिनमें लोगों ने डिजाइन को परिभाषित किया है।

५.७ स्वाध्ययन हेतु

१. जेन्नी रॉडवेल की स्टेप बाई स्टेप आर्ट स्कूल ड्रॉइंग, प्रकाशक–हैमलिन

२. ए०एच० हाशमी की ड्रॉइंग एवं पेन्टिंग कोर्स, प्रकाशक–पुस्तक महल, दिल्ली।

३. जेरॉड क्वीन की दि क्लिप आर्ट, प्रकाशक क्रिसेन्ट बुक।

यूनिट-६

संरचना

६.१ यूनिट प्रस्तावना

६.२ उद्देश्य

६.३ डिजाइन के तत्व

६.४ सारॉश

६.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

६.६ स्वाध्ययन हेतु

६.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

यह समझने के बाद कि डिजाइन क्या है, हमें यह भी समझना चाहिए कि इसके तत्व क्या हैं? इस यूनिट में डिजाइन के तत्वों (एलीमेन्ट) पर विस्तृत चर्चा की गई है। डिजाइन करने के लिए, उसमे प्रयुक्त होने वाले सभी चीजों के बारे में स्पष्ट जानकारी होनी चाहिए।

६.२ उद्देश्यः-

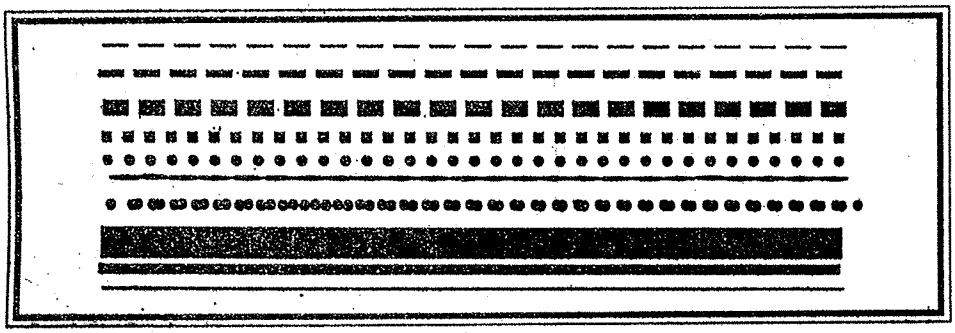
हर डिजाइन में कुछ कॉन्सेप्ट, स्थान, विचार इत्यादि, का प्रयोग होता है जो जब किसी दूसरे तक पहुंचाया जाता है तो कुछ तत्वों का उपयोग करता है। वह एलीमेंट या तत्व जिनका प्रयोग हम अपने डिजाइन को दूसरों तक पहुंचाने के लिए करते हैं, इस यूनिट में चर्चा का विषय बने हैं। हर एलीमेंट आफ डिजाइन्स को समझने के बाद, विद्यार्थी डिजाइन करने के लिए बेहतर स्थिति में होगें।

६.३ एलीमेंट आफ डिजाइन (डिजाइन के तत्व):-

किसी कलाकृति की रचना में एलीमेंट्स आफ डिजाइन ब्यूल्डिंग ब्लाक्स का कार्य करते हैं। डिजाइन के तत्व वे वस्तुएँ हैं जिनसे कोई पेन्टिंग, ड्रॉइंग, डिजाइन आदि बनते हैं। अच्छी व बुरी, हर पेन्टिंग में सारे नही तो कुछ डिजाइन तत्व जरूर होगें।

डिजाइन, एलीमेंट वे आधारभूत अंग होते हैं जिनका प्रयोग किसी रचना के भाग के रूप में होता है। ये व्यवस्थित की जाने वाली वस्तुएँ हैं जिसके अर्न्तगत वे समाग्री जिसे मिलाकर कोई कम्पोजीशन रचा जाता है। अधिकतर स्थितियों में डिजाइन के तत्व एक दूसरे पर आश्रित होते हैं, जहाँ पहला तत्व दूसरे की रचना में सहायक होता है।

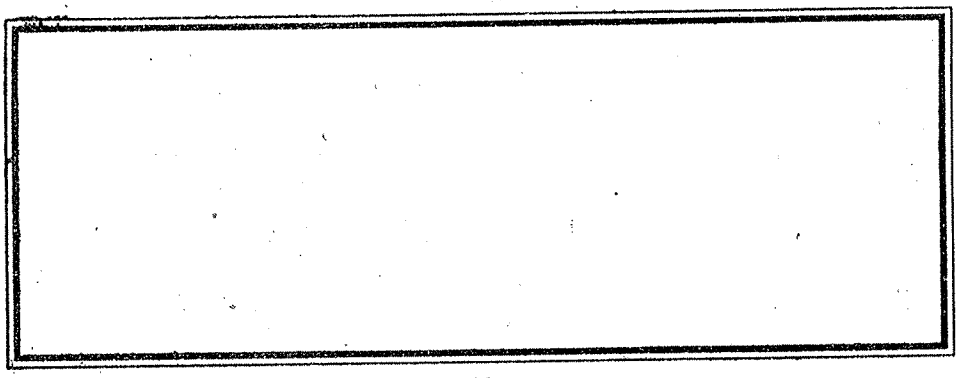
डाट (बिन्दु):-



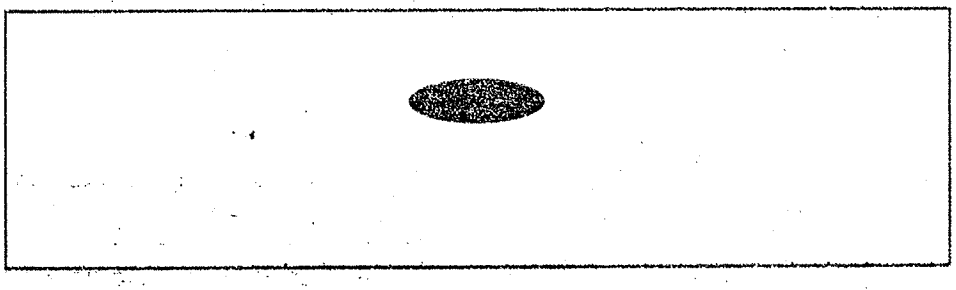
एक डाट या बिन्दु वह तत्व जिसके पास जगह तो है पर विस्तार नही। यह स्थान पर एक अकेला चिन्ह है जिसके पास निश्चित, लेकिन सीमित जगह होती है। अकेला यह ही निगेटिव और पॉजीटिव स्पेस के मध्य शक्तिशाली सम्बन्ध बना सकता है, लेकिन अन्य बिन्दुओं के साथ समूह बनाने पर पास–पास होने का, समूह का सिद्वान्त आ जाता है और मस्तिष्क स्वयं ही बिन्दुओं को जोड़कर देखने लगता है। लाइन या आकार खाली स्थान पर कई बिन्दुओं का ही प्राकृतिक परिणाम है।

सभी प्रकार की रेखाओं, आकारों व आकृतियों का आधार बिन्दु है, जो सबसे छोटी व सरल इकाई है और जिसे प्वाइंट भी कहते हैं। यह सबसे छोटा बिन्दु ही होता है जिसे बहुत पास–पास रखने पर एक रेखा बनती है।

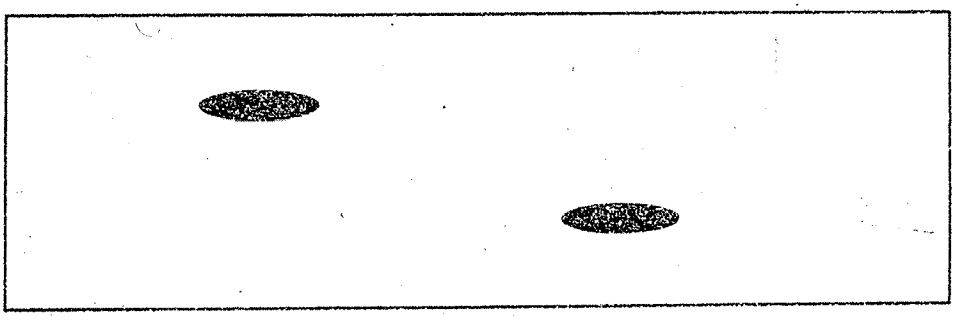
खाली स्पेस से कोई ऊर्जा नहीं निकलती और दृष्टि को अनन्त आकार नजर आता है।



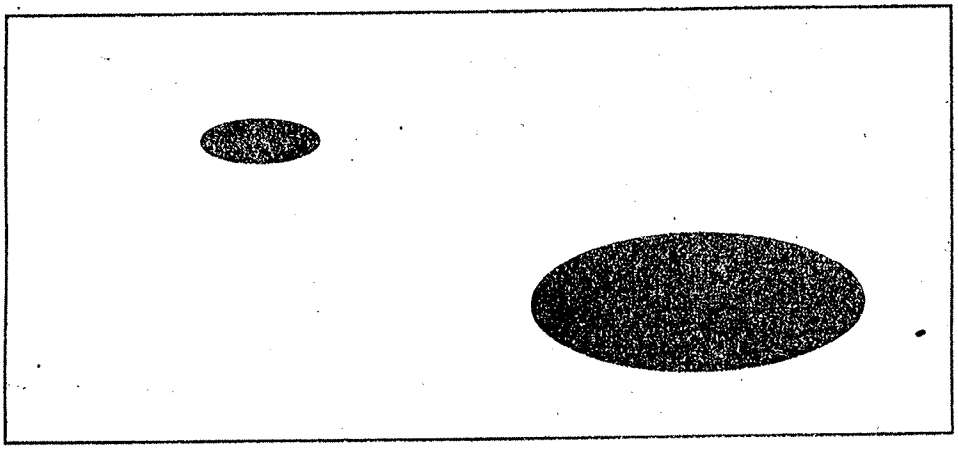
एक बिन्दु दी गई स्पेस को सक्रिय करता है और ध्यानाकर्षण का केन्द्र बन जाता है।



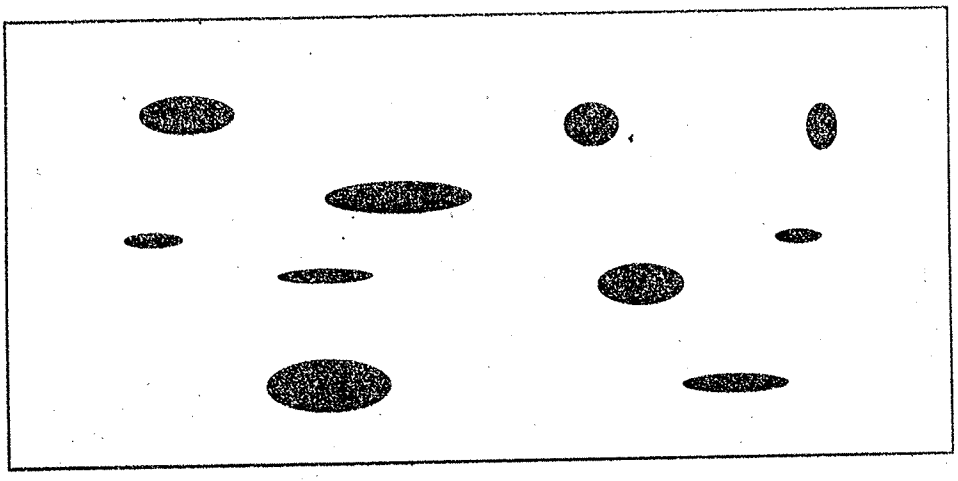
जब दो बिन्दु, एक निश्चित दूरी पर रखे जाते हैं तो एक सम्बन्ध की रचना होती है और पूरी स्पेस सक्रिय हो जाती है।



जब एक दी गई स्पेस में छोटे बिन्दु के साथ बड़ा बिन्दु रखा जाता है तो तनाव की रचना होती है और ध्यान निर्दिष्ट होता है, पहले बड़े बिन्दु की ओर और फिर छोटे बिन्दु पर।



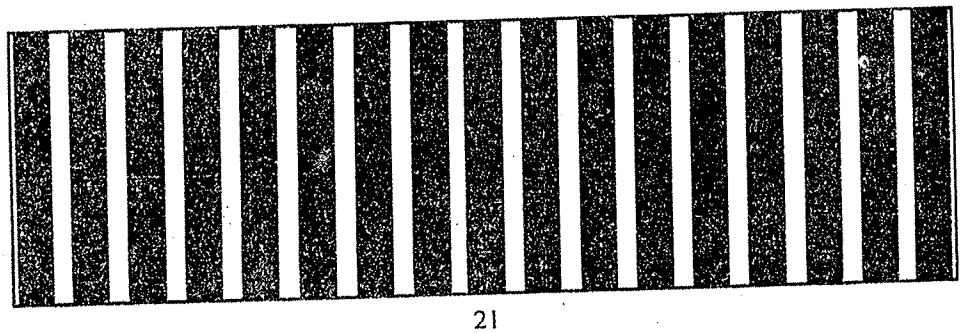
बिन्दुओं की संख्या बढ़ाने पर, कई प्रकार के ऊर्जात्मक बहाव और तनाव विकसित होते हैं और स्पेस कम हो जाती है।



रेखाएँ:-

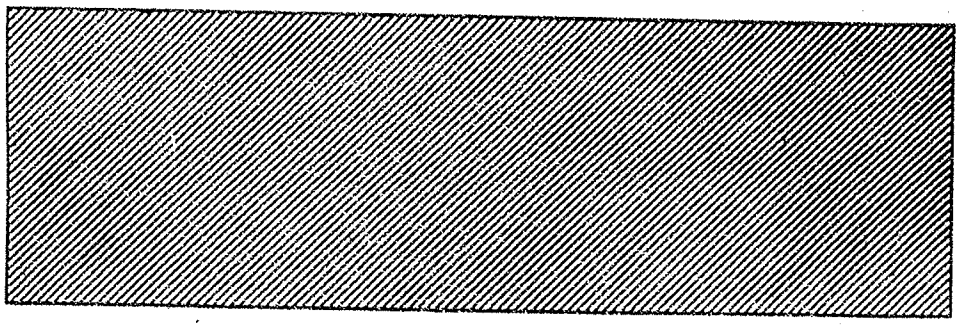
रेखा वह तत्व है जिसका चरित्र, लम्बाई व दिशा निर्देश है। रेखाएँ कन्टूर्स व आकार बनाती है और प्रायः डिजाइन के एक महत्वपूर्ण पक्ष को विशेष प्रकार का एहसास या निर्देश देने के लिए प्रयोग किया जाता है। रेखाओं का प्रयोग सजीवता लाने के लिए भी किया जाता है और प्रभावी दिशा निर्देशक रेखाएँ प्रायः कम्पोजीशन में निरन्तरता का बोध लाने के लिए प्रयोग की जाती हैं। साथ ही, रेखाओं का समूह प्रायः वैल्यु, घनत्व व टेक्सचर्स का बोध कराता है।

रेखाओं को दो प्रकार से देखा जा सकता है। पेन या ब्रश से बना सीधा बिन्दु या दो आकारों के मिलने से बना किनारा। बिन्दुओं को, जब एक श्रंखला में इतना पास–पास रखा जाए कि उनके बीच की दूरी नग्न ऑखों से न दिखे तो किसी विशिष्ट दिशा में, एक रेखा बनती है। रेखाएँ एक राह पर चलकर दिशा इंगित करती है। कलाकृति में कम्पोजीशन के रूप में रखने पर रेखाएँ विविध प्रकार की भावनाएँ उत्पन्न करती हैं।

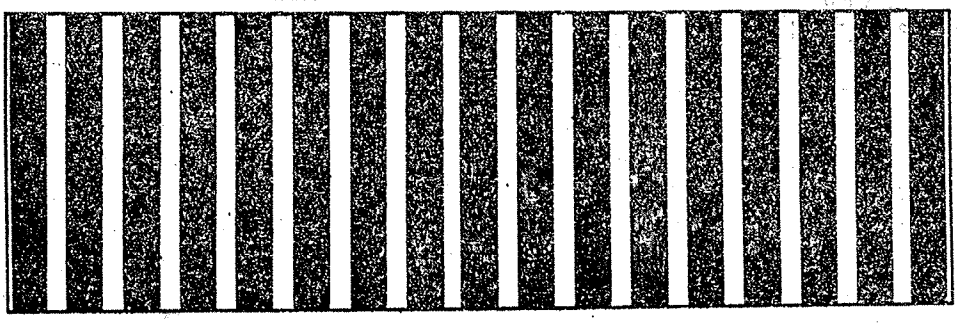


जैसे–सीधी और लम्बवत् रेखा, शक्ति, सम्मान, स्थायित्व और स्थिरता दर्शाती है।

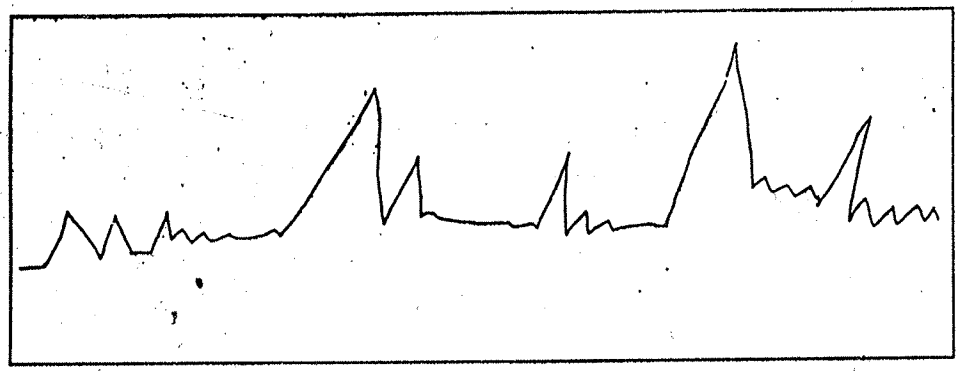
सीधी तिरछी या होरीजेन्टल रेखाएँ दिशा की चिन्हक है। ऑख की गति उसी ओर होगी, जिधर रेखाएँ फ्लोज करेंगी। डायगोनल या तिरछी रेखाएँ तनाव, गति और चाल की द्योतक होती है।



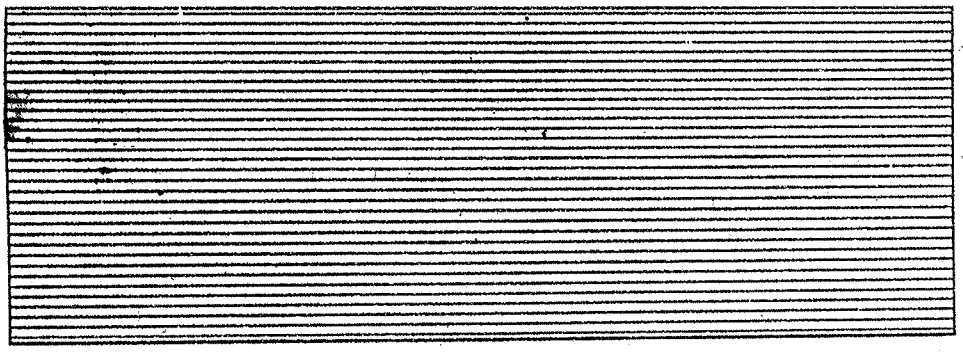
बोल्ड और मोटी रेखा शक्ति व अधिकार का द्योतक हैं। अपने द्वारा घेरी गई बड़ी जगह के कारण यह दर्शाती है कि स्थिति नियंत्रण में है।



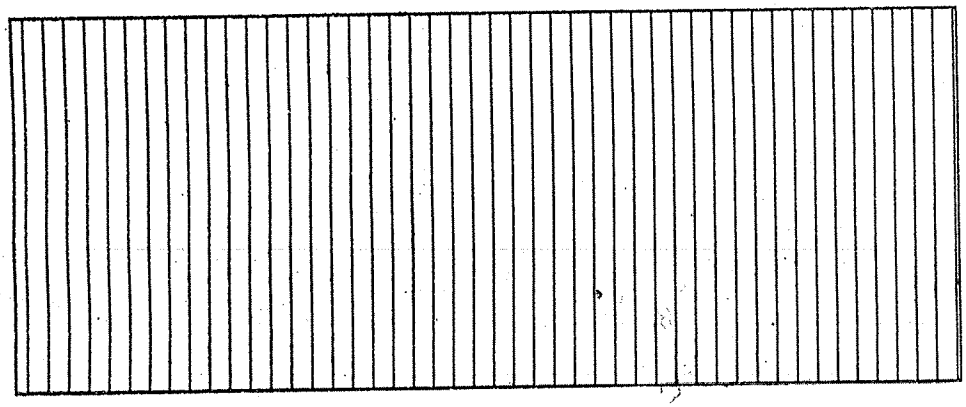
जब दर्शक की ऑख इन रेखाओं को देखती हैं, तो ऑख की चाल, रेखाओं का अनुसरण तेज गति से करती हैं जो ऊपर या नीचे की ओर होता है। अतः जिग जैग लाइनें उत्साह, हलचल और वाइब्रेशन दर्शाती हैं।



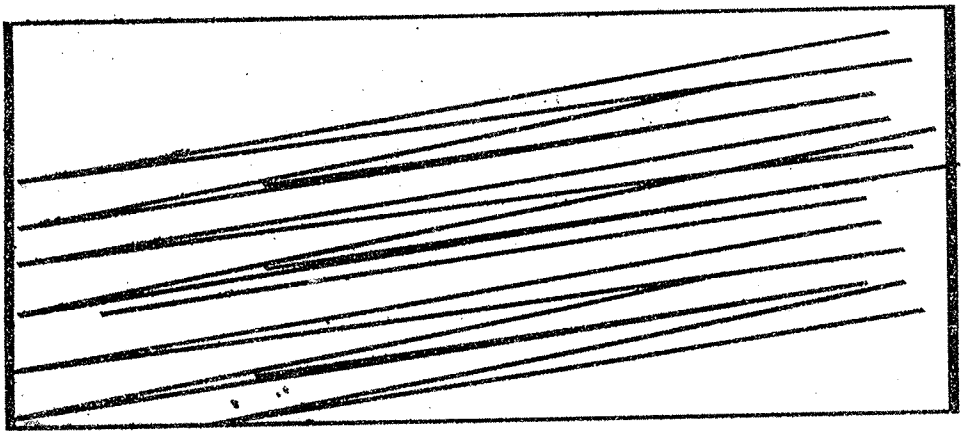
होरीजेन्टल रेखाएँ शान्ति, स्थिरता, संतुलन और आराम की द्योतक होती हैं। क्योंकि ऑख की चाल दाएँ से बाएँ या बाएँ से दाएँ होती हैं।



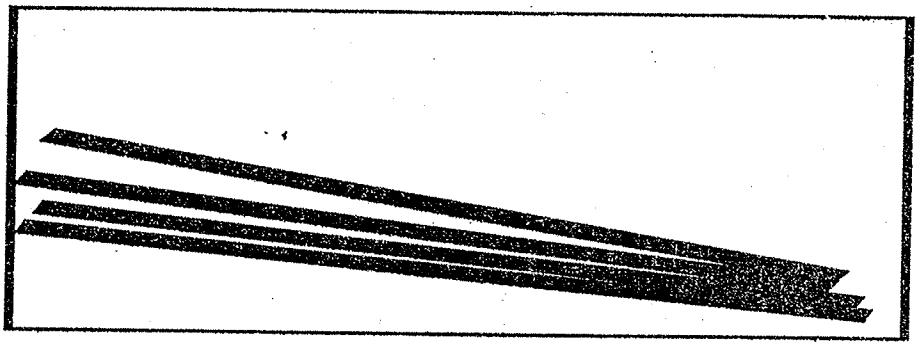
संवेदनशीलता और नजाकत की भावना, पतली रेखाओं से आती हैं। जितनी भी नाजुक चीजें हैं वह छूते ही टूटने की भावना जगाती हैं।



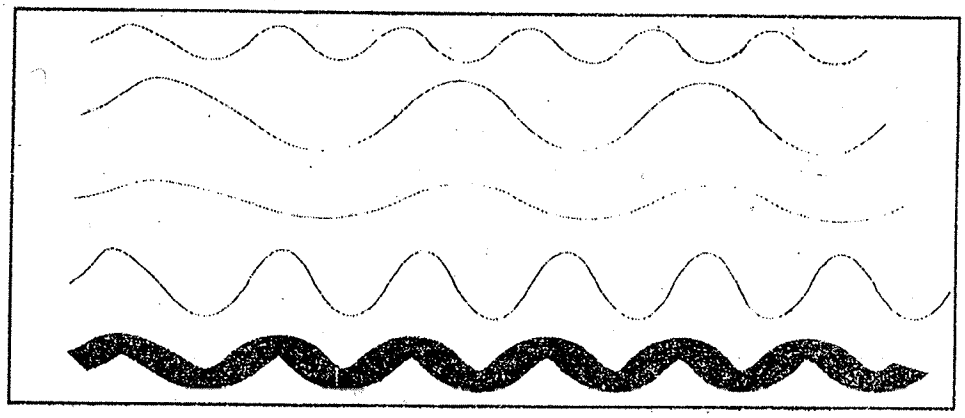
आगे की ओर तिरछी रेखा धक्के की भावना जगाती है। पीछे की ओर तिरछी रेखा, खींचे जाने का एहसास जगाती हैं।



काली मोटी लाइन खिचाव का एहसास कराती हैं।



कर्वड लाइनों का प्रभाव अति फेमिनी होता है और अति सुरूचिपूर्ण व सबटिल होता है। घुमाव की मात्रा और प्रकार तथा उसकी मोटाई, प्रभाव में परिवर्तन कर देगी।



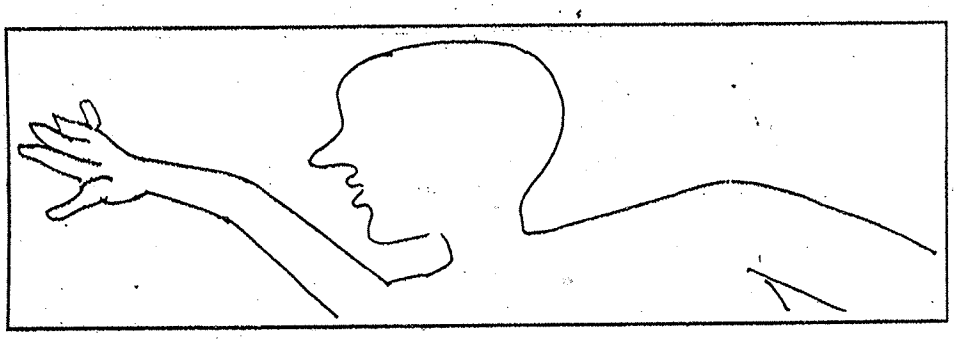
लाइन कला का वह एलीमेंट है जो आकार, कान्टूर्स, या बाहरी रेखाओं को परिभाषित करने के लिए प्रयोग किया जाता है। साथ ही भार और आयतन भी दर्शाता है। यह किसी नुकीले औजार द्वारा सतह पर बनाया गया एक निरन्तर चिन्ह हो सकता है या फिर आकारों व आकृतियों के किनारे हो सकता है।

पिछले उदाहरणों के द्वारा हम जानते है कि रेखाओं का चरित्र भी होता है। उदाहरणार्थ, चौड़ी, मोटी, पतली होती हुई या ऊँची नीची हो सकती हैं। लम्बाई, लम्बी, छोटी, निरन्तर या दूरी हुई हो सकती है। दिशा होरीजेन्टल, जिग जैग, परपेन्डीकुलर हो सकती है। फोकस शार्प, धुँधला, रोयेंदार, या कोपी हो सकता है और भावना नुकीली, जैग्ड, ग्रेसफुल या चिकनी हो सकती है। रेखाओं के डिसक्रिप्सन के साथ दिए गये उदाहरणों का अध्ययन करिए और इन चरित्रों को विश्लेषित करें।

रेखाओं को कहाँ और कैसे बने होने के आधार पर निम्न रूप से वर्गीकृत किया जाता है –

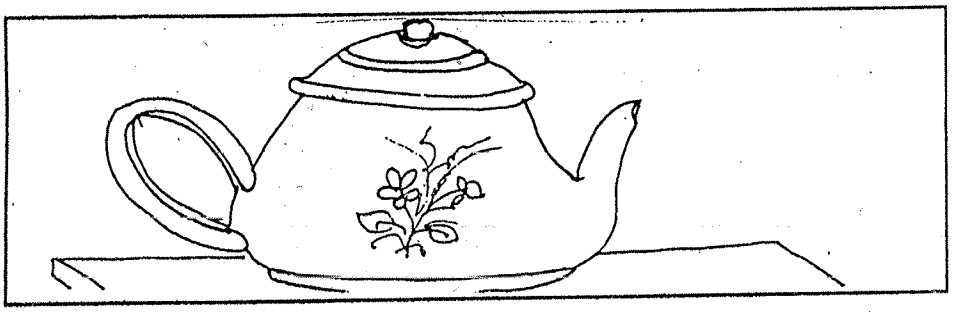
आउटलाइन्सः-

किसी वस्तु के किनारे पर या सिलहौटी पर बनी रेखा।



कॉन्टूर लाइन्सः-

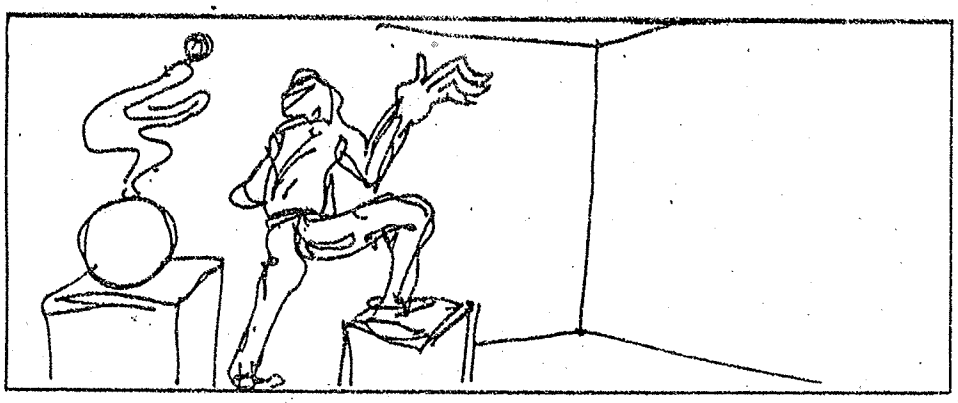
रेखाएँ जो वस्तु का आकार और आन्तरिक विवरण दें।



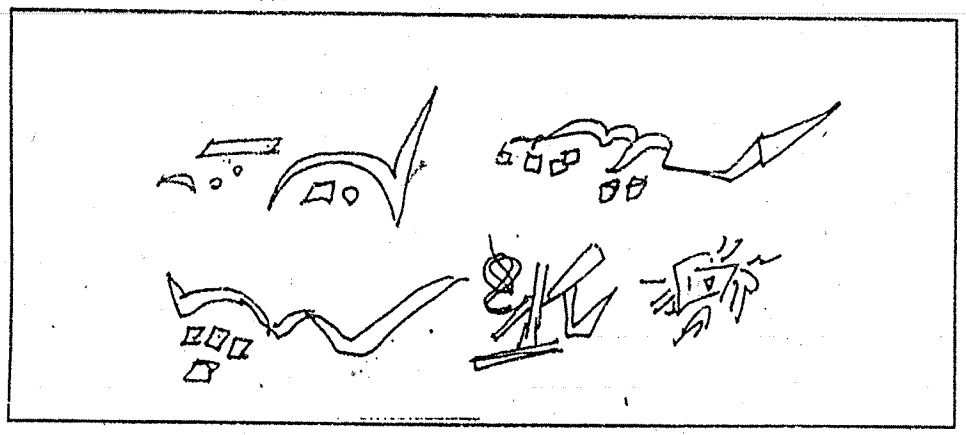
गेस्टर लाइन्सः-

ऊर्जावान रेखाएँ जो सक्रिय आकृतियों की गति व भाव–भंगिमा दर्शाएँ।

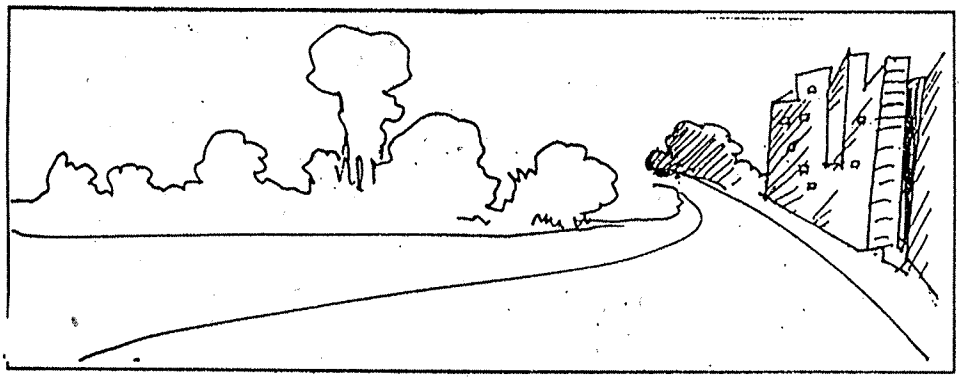
एक्सेप्ट लाइन्सः- रेखाएँ जो वस्तु का रूप या जगह का प्रभाव बांधती हैं।



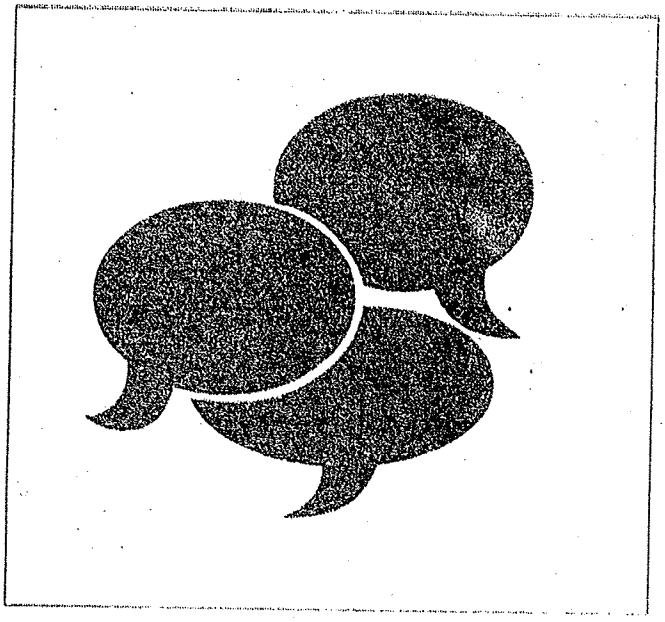
कलीग्राफिक लाइन्सः- यह ग्रीक शब्द है जिसका अर्थ है "सुन्दर लिखाई", निश्चित सुरूचिपूर्ण हाथ की लिखाई या हाथ से लिखे गये शब्द, साथ ही वह कलाकृति भी जिसमें सुन्दर हस्तलिखाई जैसे फ्लोविंग रेखाएँ हों।



इमप्लाइड लाइन्सः- रेखाएँ जो असल में ड्रा नही की गई हैं, लेकिन वस्तुओं के एक समूह को **दूर से देखने** पर बनी दिखती हैं, वस्तु के संकेत करने की दिशा में या व्यक्ति द्वारा देखी जा रही दिशा में।



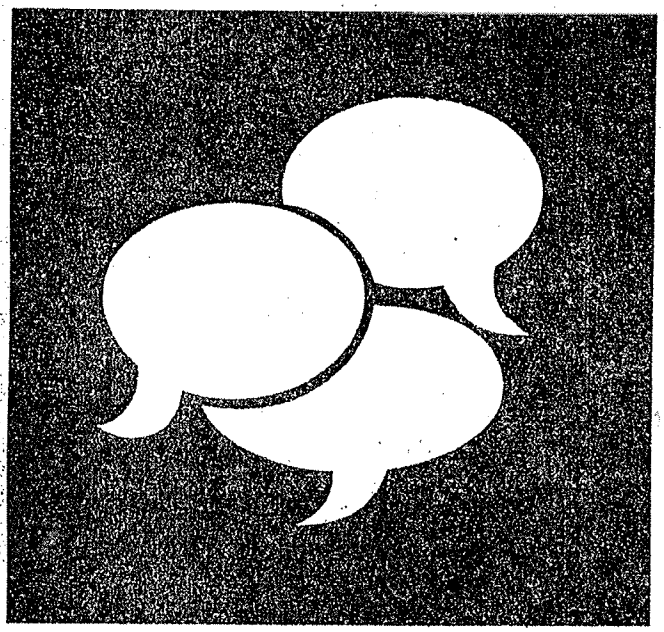
शेपः-



Positive shape

शेप की सबसे सरल परिभाषा है-- चन्द कान्टूर एक तत्व जो अपनी परिधि से परिभाषित होता है। तीन मूल शेप्स हैं--वृत्त (सरकिल), आयत या वर्ग, और त्रिकोण (ट्रैन्गिल)। जब एक रेखा स्वयं को काटती है या अन्य रेखाओं से मिलकर एक स्पेस को घेरती है तो शेप की रचना होती है। शेप द्विअयामी होती है, इसमें लम्बाई और चौड़ाई होती है, परन्तु गहराई नहीं होती।

जैसा कि खण्ड--१ में चर्चा की गई थी, इस पाठ के यूनिट--२ में। शेप्स दो प्रकार के होते हैं--एक मानव निर्मित तथा दूसरा प्राकृतिक। मानव निर्मित शेप्स में आयत, वर्गाकार, गोलाकार, त्रिकोण इत्यादि आते हैं। प्राकृतिक शेप्स का अर्थ होगा--वह शेप्स जो किसी प्राकृतिक वस्तु का प्रतिनिधित्व करते हों, जैसे--सेब या आम।

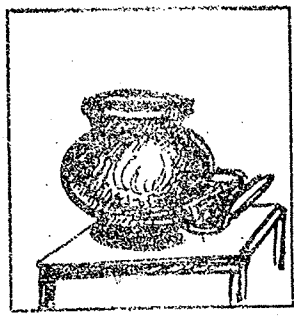


Negative shape

अतः हम कह सकते हैं कि शेप एक सेल्फ कन्टेन्ड, निश्चित क्षेत्र हैं--ज्यामितीय या ऑरगेनिक फार्म के रूप में। जैसे ही हम इस शेप को डिजाइन किए जाने वाले क्षेत्र की परिधि में

ले जाते हैं, यह बन्द क्षेत्र उतनी जगह को चिन्हित कर, बाकी क्षेत्र को खाली छोड़ देता है। शेप द्वारा अधिकृत जगह डिजाइन मानी जाती है और बाकी स्पेस या जगह को पृष्ठभूमि कहते हैं।

अतः हम कह सकते हैं कि किसी पेन्टिंग में पॉजीटिव स्पेस का होना स्वतः ही निगेटिव स्पेस की रचना कर देता है। डिजाइन द्वारा लिए गये क्षेत्र को हम पॉजीटिव स्पेस और पृष्ठभूमि के क्षेत्र को निगेटिव स्पेस भी कहते हैं। अर्थात डिजाइन द्वारा अधिकृत स्पेस, पॉजीटिव है और बची जगह निगेटिव कहलाती है। अगर हम एक कदम आगे और बढें तो शेप्स को निम्न रूप से वर्गीकृत करना आसान रहेगा–



मानव निर्मित या ज्यामितीय शेप्सः-

गोलाकार, वर्गाकार और त्रिकोण। इन्हें हम भवन निर्माण या निर्मित वस्तुओं में देखते हैं।

प्राकृतिक या ऑरगेनिक शेप्सः-

पत्ती, सी–शेल्स, फूल। इन्हें हम प्रकृति में देखते हैं और यह अनौपचारिक, फ्री फ्लोविंग तथा अनियमित होते हैं।

पॉजीटिव शेप्सः-

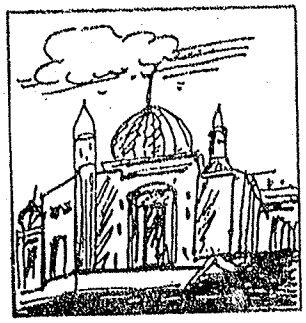
ड्रॉइंग या पेन्टिंग में डिजाइन के ठोस आकृति पॉजीटिव शेप्स कहलाती है। जैसे–एक फल का कटोरा। स्कल्पचर में यह मूर्ति की ठोस आकृति होती है।

निगेटिव शेप्सः-

ड्रॉइंग मे यह पॉजीटिव शेप या फल के कटोरे के चारो ओर की खाली जगह होती है। स्कल्पचर में यह मूर्ति के चारों ओर और उनके बीच का खाली स्थान होता है।

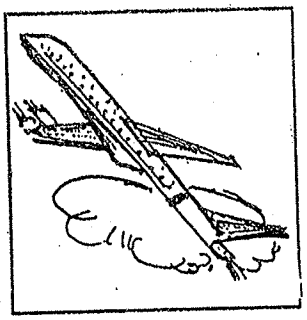
स्थिर अकारः-

शेप्स जो स्थिर व स्थायी लगें।



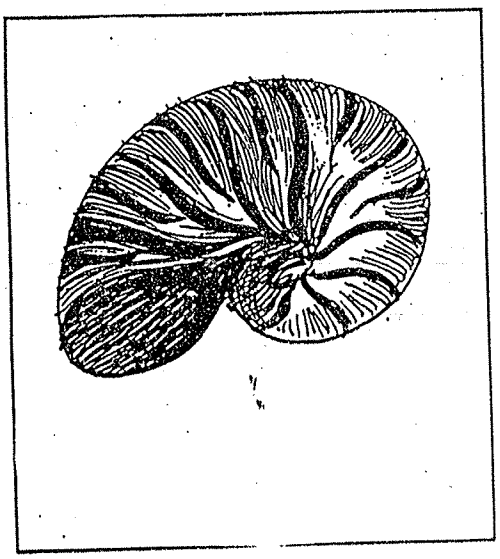
गतीय अकारः-

जो शेप्स गतिमान या सक्रिय हों।



फार्मः-

किसी कम्पोजीशन के अन्दर के अयामी तत्व के अकार व संरचना को फार्म कहते हैं। फार्म त्रिअयामी होते हैं और यह सत्य, ऑब्सट्रेक्ट या इनके बीच के हो सकते हैं। कई बार फार्म और शेप को एक दूसरे के पर्याय के रूप में प्रयोग किया जाता है। अन्त में, फार्म बिन्दु, रेखा व आकार के संयोजन से बनाया जाता है।

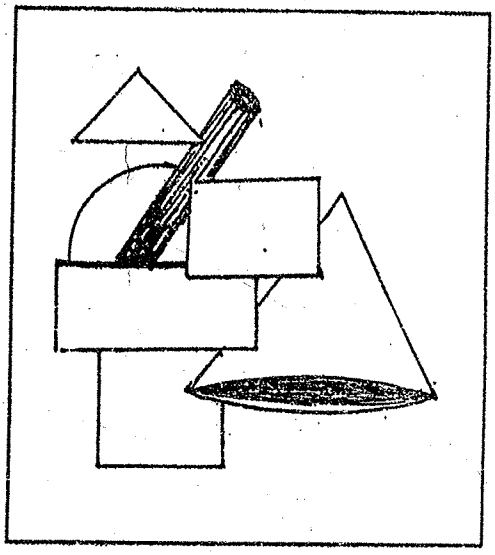


सभी त्रि–अयामी वस्तुओं को दर्शाने के लिए फार्म का प्रयोग किया जाता है। फार्म महत्वपूर्ण हो जाता है क्योंकि अन्तिम डिजाइन त्रिअयामी ही होता है। फार्म के सौन्दर्य के बिना बाकी सभी तत्व महत्वहीन हैं।

फार्म के दो महत्वपूर्ण पक्ष हैं कि डिजाइन की गई वस्तु अपने कार्य से मेल खानी चाहिए और वस्तु का फार्म उस समाग्री से मेल खाना चाहिए, जिससे उसे बनाया गया है। एसेम्बल करते समय फार्म की लाइन हारमोनी होना आवश्यक है।

हम यह भी कह सकते हैं कि फार्म वस्तु की त्रिअयामी गुण है। शेप केवल द्विअयामी होते हैं। फार्म त्रिअयामी होते हैं। आप एक फार्म को पकड़ सकते हैं, किसी

फार्म के चारों ओर घूम सकते हैं और कुछ केसेस में फार्म के अन्दर भी जा सकते हैं। ड्रॉइंग या पेन्टिंग में फार्म का अर्थ वैल्यू के प्रयोग से भी हो सकता है। वृत्त को एक निश्चित प्रकार से शेडिंग करने पर वह स्फेयर में बदल सकता है।



फार्म के प्रकार हैं-- सिलेन्डर, कोन, स्फेयर,

स्पेसः-

स्पेस वह निरन्तर विस्तार है जहाँ वस्तुओं का अस्तित्व व गति होती है। त्रिअयामी आकृति या पोशाक इस स्पेस को अधिकृत करती है। आप एक आकृति के साथ या उसके चारों ओर चल सकते हैं। हर ओर से देख सकते हैं। त्रिअयामी वस्तु में ऊंचाई, चौड़ाई और गहराई होगी।

द्विअयामी ड्रॉइंग या पेन्टिंग में स्पेस का अर्थ, पिक्चर प्लेन पर वस्तुओं को व्यवस्थित करने से है। पिक्चर प्लेन आपके ड्रॉइंग कागज या कैनवस की सतह है। आपका पिक्चर प्लेन कई चीजों वाला क्राउडेड स्पेस हो सकता है या बहुत कम वस्तुओं वाला इम्पटी स्पेस हो सकता है। द्विअयामी कला चित्र में लम्बाई, चौड़ाई होती है पर गहराई नहीं। गहराई का भ्रम पर्सपेक्टिव का प्रयोग करके लाया जा सकता है। यह वह तकनीक है जिसके द्वारा आपका चित्र दूर तक गतिमान लगेगा जैसे कोई लैण्डस्केप या सिटी स्केप हो। खण्ड–१ के यूनिट–३ में इस पर विस्तृत विवरण दिया गया है।

स्पेस को ऐसे भी देखा जा सकता है -

पॉज़ीटिव स्पेसः-

पॉजीटिव शेप की तरह, यह असल में स्कल्पचर या भवन है।

निगेटिव स्पेसः-

यह भी निगेटिव शेप की तरह होती है। यह भवन या स्कल्पचर के आस–पास की जगह होती है।

पिक्चर प्लेन- आपके ड्रॉइंग पेपर या कैनवास की चपटी सतह होती है।

कम्पोजीशन- आपके पिक्चर प्लान पर तत्व की व्यवस्था व प्लेसमेंट है।

फोकल प्वाइंट- वह वस्तु या क्षेत्र जहाँ आप दर्शक की नजर सबसे पहले पहुँचाना चाहते हैं।

कलरः-

कलर को ह्यू भी कहते हैं। यह सबसे महत्वपूर्ण डिजाइन इलीमेंट है और इसलिए विस्तार से पढ़ने की आवश्यकता है। इसे विस्तार से इस प्रश्न पत्र के खण्ड--३ में विवरणित किया गया है।

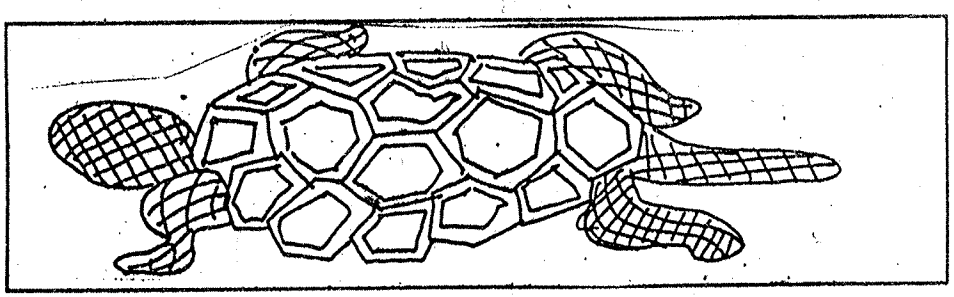
पैटर्न-

पैटर्न डिजाइन का दोहराव है और किसी भी प्रकार का अलंकरण है जो द्विअयामी या त्रिअयामी वस्तु पर लिया जाता है। सरफेस पैटर्न पोशाक को सजीव व रूचिकर बनाते हैं।

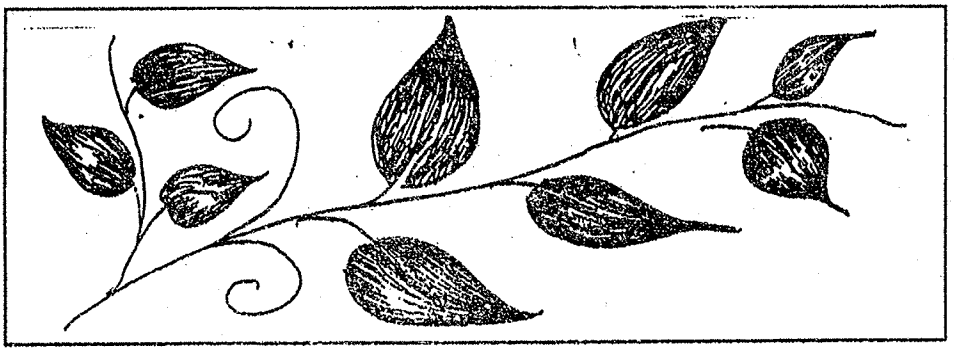
सरफेस पैटर्न का सौन्दर्य एकल मोटिफ्स या इकाई, इनको दोहराकर की गई अच्छी व्यवस्था, डिजाइन के निश्चित चरित्र व व्यक्तित्व, तकनीक और पैटर्न की रेखाओं में समन्वय पर निर्भर करता है।

पैटर्न किसी शेप या फार्म का दोहराव है। कम्पोजीशन में सतहों या वस्तुओं को व्यवस्थित कर, डिजाइन की आधारभूत संरचना को भी दर्शा सकता है। कई प्रकार के पैटर्न होते हैं--

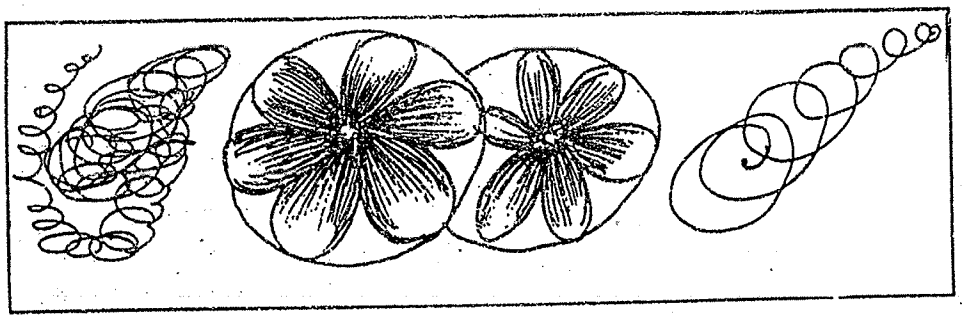
फ्लोविंग- फ्लोविंग पैटर्न तरंगाकृत रेखाओं के दोहराव पर आधारित होता है और कम्पोजीशन में प्राकृतिक घुमाव दर्शाता है।



ब्रान्चिंग- ब्रान्चिंग पैटर्न में कॉटेदार रेखाओं या मार्ग से हटे हुए पैटर्न्स का दोहराव होता है। इस प्रकार के पैटर्न प्रायः सभी पौधों और प्राकृतिक दुनिया की कई अन्य जगहों पर मिल सकते हैं।



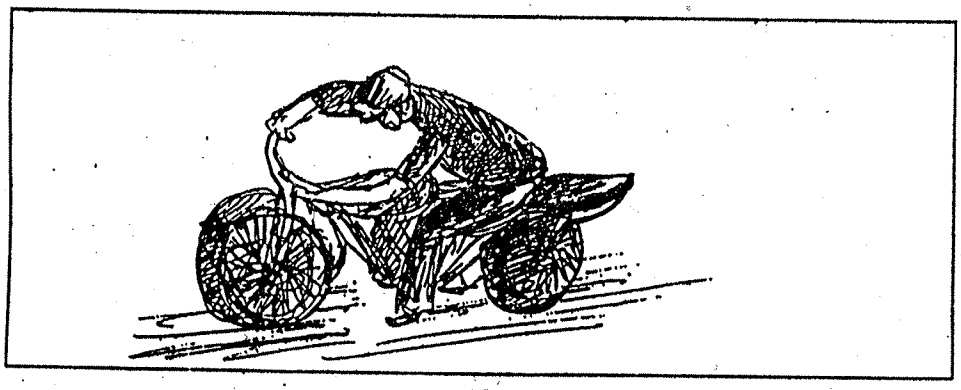
स्पायरालिंग- एक गोलाकार पैटर्न या पैटर्न जो अपने अन्दर या चारों ओर घूमता हो।



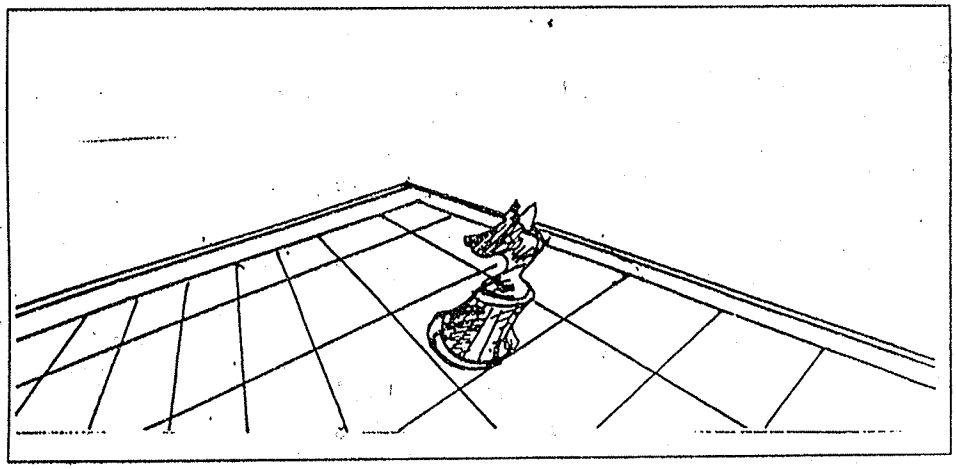
मूवमेन्टः-

मूवमेन्ट को, वस्तुओं का समय के साथ स्पेस में गतिमान होना कहा जा सकता है तथा इसे निम्न में से किसी एक रूप में विवरणित किया जाता है–

लिटरल- लिटरल मूवमेन्ट भौतिकीय गति है। उदाहरणार्थ–गाड़ियों जैसे उत्पाद, चलचित्र और नृत्य।



कम्पोजीशनल- कम्पोजीशनल मूवमेन्ट है किसी कम्पोजीशन में दर्शक की नजर की गति। कम्पोजीशनल मूवमेन्ट स्टेटिक या डायनॉमिक हो सकता है। स्टेटिक मूवमेंट कम्पोजीशन के अकेले–२ भागों के बीच समाहित रहता है। जबकि डायनॉमिक मूवमेंट, कम्पोजीशन के एक भाग से दूसरे तक बिना अवरोध के चलता है।



टाइपोग्राफी-

टाइपोग्राफी, टाइप–फेसेस, व्यवस्थित करने, शैली के चुनाव, लाइन स्पेसिंग, ले–आउट और डिजाइन करने की कला है। टाइपोग्राफी के कई रूप हैं। लेकिन यहाँ कुछ सामान्य टर्म्स पर आधारित संक्षिप्त विवरण ही दिया जा रहा है।

- **बेस लाइन-** लाइन जिस पर सारे अक्षर खड़े होते हैं।
- **बियर्ड लाइन-** लोवर केस अक्षरों के डिसेन्डर्स द्वारा पहुँची जाने वाली रेखा।
- **बाउल-** अक्षरों के गोलाकार या अण्डाकार फार्म।
- **कैपलाइन-** अपर केस अक्षरों के ऊपरी भाग द्वारा पहुँची गई रेखा।
- **काउन्टर-** अक्षर द्वारा बाँधा गया, पूरा या आधा, सफेद स्थान।
- **एक्सटेन्डर्स-** यह अक्षरों के वह भाग होते हैं जो या तो बेसलाइन के नीचे जाते हैं (डिसेन्डर्स) या, मिड लाइन के ऊपर की ओर बढते हैं (एसेन्डर्स)।
- **मिड लाइन-** लोवर केस अक्षरों जैसे ए, सी, इ का शीर्ष और लोवर केस अक्षर बी, डी, इत्यादि का टार्सो मिडलाइन होता है।

S **सेरिफ-** अक्षर के किसी एक मुख्य स्ट्रोक के अन्त में या शुरू में जोड़ा गया एक स्ट्रोक।

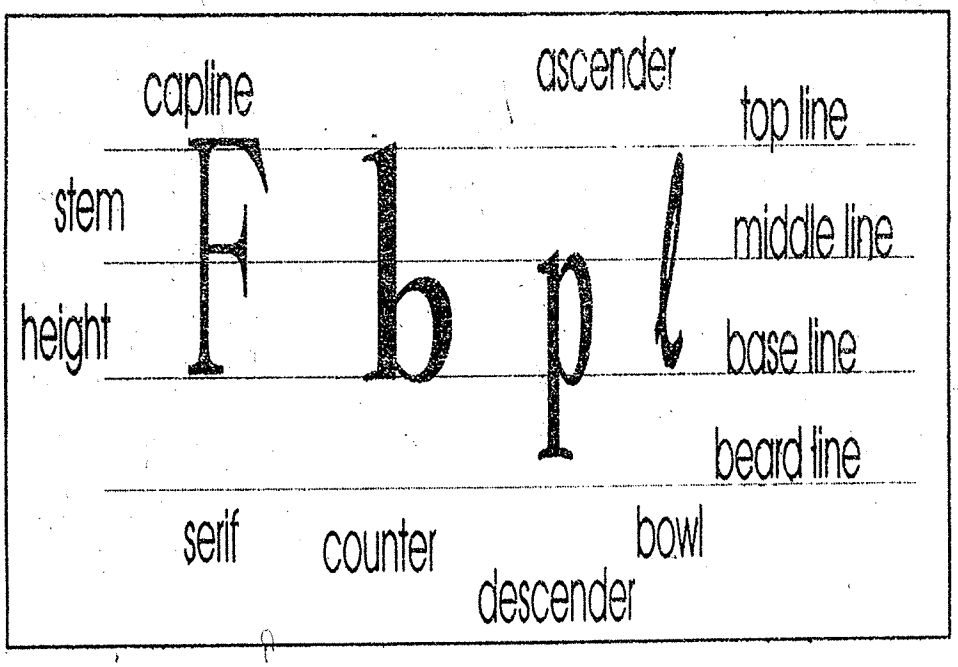
S **स्टेम-** अक्षर का मुख्य स्ट्रोक जो प्रायः सीधा होता है और बाउल का भाग नहीं होता।

S **टॉप लाइन-** लोअर केस अक्षरों के एसेन्डर्स द्वारा पहुँची गई रेखा।

S **एक्स-हाईट-** अक्षरों के बेसलाइन और मिड लाइन के बीच की दूरी। एक्स–हाईट प्रायः अनइक्सटेन्डेड लोअर केस अक्षरों की ऊँचाई होती है।

लाइटः-

एलीमेन्ट ऑफ डिजाइन के रूप में लाइट फैशन डिजाइनर्स के लिए एक



महत्वपूर्ण भूमिका निभाती है। क्योंकि उन्हें देखना होता है कि विशेष प्रकार की लाइटनिंग में क्या अच्छा लगेगा। लाइट सक्रियता लाती है। जबकि अँधेरा निराशा फैलाता है। एक चमकीला धूप का दिन हमें भी चमका देता है जबकि अँधेरा बदली वाला दिन हमें सुस्त कर देता है। डिजाइनिंग करते समय प्राकृतिक व कृत्रिम दोनों प्रकार की लाइट्स का ध्यान रखना चाहिए।

रंग और लाइट का करीबी सम्बन्ध होता है। अलग–अलग लाइट्स में एक ही

रंग अलग–अलग प्रभाव देता है। प्रदर्शन करते समय इसका विशेष ध्यान रखना चाहिए।

टेक्सचरः-

टेक्सचर वस्तु का सतही गुण होता है। पत्थर खुरदरा व टूटा–फूटा हो सकता है। रेशम का टुकड़ा नर्म व चिकना हो तो, आपकी डेस्क सख्त और चिकनी हो सकती है। टेक्सचर से यह भी पता चलता है कि बनी हुई तस्वीर दिखने में कैसी है अर्थात खुरदरी या चिकनी।

यहाँ पर कुछ उदाहरण दिए गये हैं, बेहतर रूप से समझने के लिए। डिजाइन के विद्यार्थियों के रूप में इस खण्ड के यूनिट–८ में दिखाये गये टेक्सचर्स आप बना भी सकते हैं।

अभ्यास:-

१. ६" गुणा ६" के ब्लाक्स में विभिन्न प्रकार की रेखाएँ बनाइए। उसे दूर रखिए और देखिए कि हर ब्लाक से कैसा महसूस होता है।

२. एक पैटर्न बनाइए और उसे काले रंग से रंगिए। उसी पैटर्न को दोबारा बनाएँ और काले पेन से सिर्फ आउट लाइन करें तथा अन्तर का अध्ययन करें।

६.४ सारांश:-

तत्व वह मूल दृश्यात्मक वस्तुएँ हैं जिनसे कला बनाई जाती है। किसी भी दृश्यात्मक वस्तु की कल्पना इनमें से एक या अधिक तत्वों के बिना नहीं की जा सकती।

एलीमेंट्स आफ डिजाइन में कम्पोजीशन के उपभागों की चर्चा होती है और डिजाइनर को कार्य करने के लिए मूल औजार प्राप्त होते हैं।

इस यूनिट में विस्तार से चर्चित एलीमेन्ट्स आफ डिजाइन हैं– डाट (बिन्दु), लाइन (रेखा), शेप (आकार), फार्म (आकृति), स्पेस (स्थान), कलर (रंग), पैटर्न, मूवमेन्ट (गति), टेक्सचर, लाइट (प्रकाश) और टाइपोग्राफी।

६.५ स्वनिर्धार्य प्रश्न/अभ्यास

१. विभिन्न डिजाइन के तत्वों की सूची बनाइए।

२. स्पेस और शेप में अन्तर बताइए।

३. शेप और फार्म क्यों महत्वपूर्ण हैं?

४. रेखाएँ कितने प्रकार की होती हैं?

५. पैटर्न से आप क्या समझते हैं?

६.६ स्वाध्ययन हेतु:-

१. ड्राइंग एण्ड पेन्टिंग कोर्स द्वारा ए० एच० हाशमी, प्रकाशक पुस्तक महल, दिल्ली।

२. कला सैद्धान्तिक द्वारा लक्ष्मी नारायण, प्रका ाक नायक पब्लिके न्स लक्ष्मी इम्पीरिज़न्स कोलकता।

यूनिट ७

संरचना

७.१ युनिट प्रस्तावना

७.२ उद्देश्य

७.३ डिजाइन के सिद्वान्त

७.४ सारॉश

७.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

७.६ स्वाध्ययन हेतु

७.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

इस यूनिट में प्रिसपल्स आफ डिजाइन अर्थात डिजाइन के सिद्वान्तों के बारे में बताया गया है। कुछ भी डिजाइन करते समय, इन्हें ध्यान में रखना अति आवश्यक है। जब हम सिद्वान्तों की बात करते हैं तो उन्हें नियम नही मानना चाहिए, जिसका पालन हर डिजाइन को करना अनिवार्य हो। याद रहे कि अन्त में, वह डिजाइन ही है जो किसी को आकर्षित कर, बाजार में अपना स्थान बनाएगी और बाजार की पसन्द भिन्न हो सकती है।

इस यूनिट में दिये गये सिद्धान्तों का दिशा निर्देशों के रूप में प्रयोग करें, जिनसे भिन्न होकर कार्य करना भी सम्भव है जिससे अनुपम व अतुलनीय डिजाइन्स की रचना हो सके।

७.२ उद्देश्यः-

हमने डिजाइनिंग क्षेत्र के मूल तत्वों को अच्छी तरह परख लिया है। डिजाइन के सिद्धान्त हमे दुनियॉ को देखने का नजरिया देते हैं। इस व्यवसाय की मेहराबदार स्वतः सिद्धता डिजाइनर को प्रभावित करती हैं और किसी भी कम्पोजीशन के लिए दिशा निर्देश देती हैं।

डिजाइन के सिद्धान्तों को कुछ इस तरह समझ सकते हैं कि यह वह है जो हम एलीमेन्ट्स आफ डिजाइन के साथ करते हैं। हमारे डिजाइन के सिद्धान्तों के प्रयोग

पर ही हमारी कलाकृति की रचना में, सफलता या असफलता निर्भर होती है।

जब हम किसी डिजाइन को देखते हैं तो पर्सपेक्टिव महत्वपूर्ण भूमिका निभाता है। दूसरों की तुलना में हम वस्तु को कैसे देखते हैं, यह महत्वपूर्ण होता है। उदाहरणार्थ, वस्तु के ओरिएन्टेशन में परिवर्तन कर देना और किसी चीज को बिल्कुल अलग पर्सपेक्टिव से देखना, गहरी जगह के स्थान पर हल्के को देखना, कुछ ऐसे तरीके जिनसे हमारा पर्सपेक्टिव बदल सकता है। कोई भी डिजाइन देखते समय हमें यह विचार करना चाहिए कि दर्शक उसे कैसे देखेगा, न कि उसके आकार के विषय में परेशान होना चाहिए।

डिजाइनिंग करते समय हम सिद्धान्तों को कार्य करने के लिए और डिजाइन के तत्वों को व्यवस्थित करने के लिए दिये गये दिशा निर्देश मान के चलते हैं।

७.३ प्रिन्सपल्स आफ डिजाइन (डिजाइन के सिद्धान्त):-

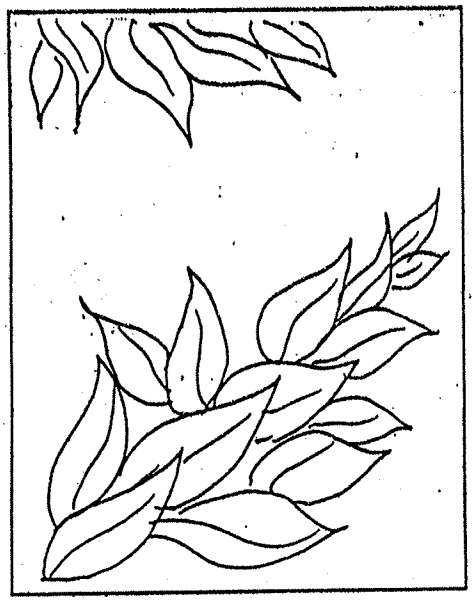
डिजाइन रेखाओं, अकारों और रंगों की एक व्यवस्था है। एक अच्छे डिजाइन में प्रयुक्त समाग्री की क्रमवार व्यवस्था दिखती है तथा साथ में पूर्ण उत्पाद का सौन्दर्य भी होता है। डिजाइन स्ट्रक्चरल डिजाइन्स वस्तु के नाप व आकार से बनते हैं। रंग व टेक्सचर भी उसके भाग होते हैं। एक अच्छा डेकोरेटिव डिजाइन वस्तु के आकार को और मजबूत करने में सहायक तथा सरलता व सम्मान को प्रभाव लाने के लिए अच्छी मात्रा में पृष्ठभूमि वाला होना चाहिए। इस सम्बन्ध में कुछ सिद्धान्तों को समझना अति आवश्यक है।

डिजाइन का सबसे पहला व अग्रणी सिद्धान्त है-- बैलेन्स या संतुलन। डिजाइन में स्थायित्व का बोध होना चाहिए। यह सिद्धान्त भौतिक शास्त्र के टैलेन्स गुरूत्वाकर्षण के सिद्धान्त से काफी करीब से सम्बन्धित है। एक डिजाइन में कहीं न कहीं एक केन्द्र बिन्दु होता है जिसके अन्दर व चारों ओर सब कुछ घूमता है। यह बिन्दु संतुलन के केन्द्र का कार्य करता है। केन्द्र के पास स्थित बड़े आकार को, किनारे पर एक छोटा आकार रख कर संतुलित किया जा सकता है। एक बड़े हल्के टोन के आकार को, छोटे परन्तु डार्क टोन के आकार से संतुलित किया जा सकता है क्योंकि आकार जितना गहरा होगा, उतना ही भारी लगेगा।

संतुलन दृश्यात्मक साम्यता की विचारधारा है, और हमारे भौतिक संतुलन बोध से सम्बन्धित है। किसी कम्पोजीशन में विरोधाभासी बलों का पुर्नमेल है जिससे दृश्यात्मक स्थायित्व की रचना होती है। एक त्रिअयामी वस्तु में संतुलन को समझाना आसान है, अगर संतुलन नहीं हुआ तो वस्तु गिर जायेगी। द्वि–आयामी रचनाओं में

संतुलन को समझने के लिए हमें अपनी कल्पनाओं का प्रयोगकर इस त्रिअयामी समानता को धपटी सतह तक ले जाना होगा।

आगे समझने के लिए कि संतुलन क्या है, एक तराजू के बारे में विचार करिये। जब वस्तुएँ बराबर भार की होती हैं तो वे संतुलन में होती हैं। अगर एक ओर आपने ढ़ेर सारी छोटी वस्तुएँ रखी हैं तो दूसरी ओर एक वस्तु रख कर उन्हें संतुलित किया जा सकता है। विजुअल बैलेन्स (दृश्यात्मक संतुलन) भी ऐसे ही कार्य करता है। यह केवल वस्तु के नाप ही से नहीं बल्कि उसकी वैल्यू अर्थात हल्के या गहरे होने से भी प्रभावित होता है जिसे दृश्यात्मक भार कहते हैं।



बैलेन्स या संतुलन, विजुअल वेट अर्थात दृश्यात्मक भार का विचार व विवरण है या अन्य शब्दों में किसी क्षेत्र में वस्तुओं को किस प्रकार रखा गया है। यह कम्पोजीशन के बाएँ व दाहिने भागों की तुलना करने का एक तरीका है। संतुलन एक स्थायित्व व व्यवस्था की भावना उत्पन्न करता है, जबकि असंतुलन का प्रयोग अनइजीनेस दर्शाने के लिए किया जाता है।

इलीमेन्ट आफ डिजाइन को व्यवस्थित करते समय हमें हर तत्व के दृश्यगत भार पर ध्यान देना चाहिए। वस्तु के भार, वैल्यू (स्मरण रहे कि गहरी वस्तुएँ हल्की वस्तुओं से अधिक भारी दिखती हैं) और वस्तु के घनत्व या टेक्सचर से उसका भार सुनिश्चित किया जा सकता है।

दृश्यगत विरोधाभास के रूप में भी संतुलन महत्वपूर्ण है। विरोधाभास स्वतः ही देखने वाले का ध्यान अपनी ओर आकर्षित कर लेता है और इसका प्रयोग अति प्रभावशाली ढंग से किया जा सकता है। जब तत्वों के बीच का विरोधाभास अत्यधिक हो जाता है तो समन्वय और संतुलन खो जाता है। कम्पोजीशन में दृश्यगत समानता व विरोधाभास दोनों के साथ कार्य करना महत्वपूर्ण है।

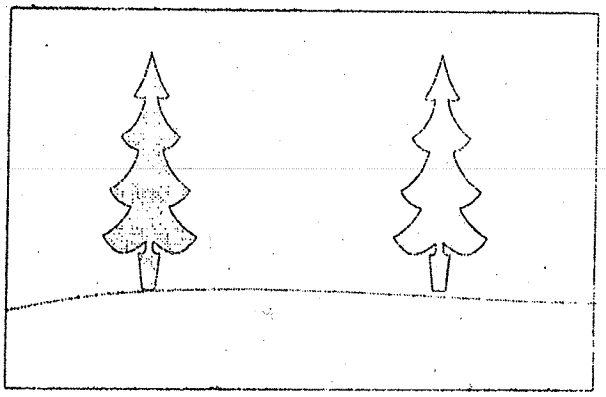
संतुलन स्थापित करने का प्रयास करते समय समानुपात व नाप के सम्बन्ध पर भी ध्यान देना चाहिए। आपके डिजाइन की सभी वस्तुएँ अन्य वस्तुओं के सम्बन्ध में निरीक्षित की जायेगी, अतः एक बड़ी वस्तु को छोटी वस्तु के पास रखने पर वह और

अधिक बड़ी लगेगी और संतुलन को प्रभावित करेगी।

डिजाइनिंग करते समय संतुलन उत्पन्न करने के कई तरीके हैं। सबसे सफल रचना में इनमें से कोई एक संतुलन प्राप्त होता है, सिमेट्रिकल या ऐसिमेट्रिकल। हलॉकि संतुलन तीन प्रकार के होते हैं– सिमेट्रिकल, ऐसिमेट्रिकल और रेडियल

सिमेट्रिकल बैलेन्सः-

यह तब होता है जब डिजाइन की एक काल्पनिक केन्द्रीय रेखा की बॉई ओर का भाग दाई ओर के भाग से एकदम मिलता जुलता है। अगर आप इस चित्र को बीच से आधे में काटे तो हर भाग दूसरे के जैसा होगा अर्थात दोनों के एलीमेन्ट्स बिल्कुल एक जैसे होगें।



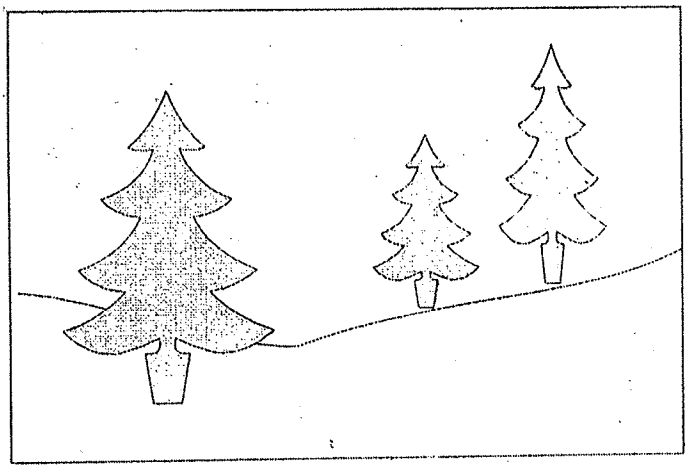
सिमेट्रिकल बैलेन्स को हम, किसी केन्द्रित फुलक्रम के दोनों ओर बराबर भार के होने, को भी कह सकते हैं। इसे फारमल बैलेन्स भी कहा जा सकता है। जब एक केन्द्रीय अक्ष के दोनों ओर एलीमेन्ट्स को बराबर, समान रूप से व्यवस्थित करते हैं तो बाइलेटरल सिमेट्री बनती है। यह एक्सेस होरिजेन्टल या लम्बवत हो सकता है। फारमल बैलेन्स को, किसी केन्द्र बिन्दु के आसपास बराबर की दूरी पर तत्वों को व्यवस्थित करके भी लाया जा सकता है, जिसे रेडियल सिमेट्री कहते हैं।

कुछ केस में ऐसे डिजाइन अच्छा कार्य करते हैं। सामान्यतः, फारमल बैलेन्स थोड़ा स्थिर होता है और नजर, पूरे डिजाइन पर घूम कर, कुछ नया ढूँढने के लिए उत्साहित नही होती। यह सबसे सामान्य संतुलन है लेकिन एक जैसे दोहराव के कारण सबसे उबाऊ भी हो सकता है।

सिमेट्रिकल बैलेन्स का एक विविध रूप है– एप्रोक्सीमेट सिमेट्री जिसमें समान, लेकिन बिल्कुल एक जैसे नहीं, तत्व फुलक्रम लाइन के आस–पास व्यवस्थित किये जाते हैं। सिमेट्रिकल संतुलन अधिक कठोर प्रतीत होता है और तभी इसे कभी–कभी फारमल बैलेन्स भी कहते हैं।

एसिमेट्रिकल बैलेन्सः-

एक एसिमेट्रिकल कम्पोजीशनल लेआउट, अलग–अलग दृश्यगत भार वाले तत्वों के कुशलतापूर्वक व्यवस्थित करने पर निर्भर करता है। उदाहरणार्थ एक बड़ी वस्तु, एक गहरी छाया से संतुलित की जा सकती है। छोटे–छोटे तत्वों की एक श्रंखला एक बड़ी वस्तु से संतुलित की जा सकती है। अतः इनके संतुलन को खोजने के लिए कई विविधताएँ हैं ।



डिजाइन की अर्न्तज्ञानात्मक प्रवृत्ति या सावधानीपूर्ण गणना की गई गणित द्वारा एसिमेट्रिकल संतुलन उत्पन्न किया जा सकता है। इनफारमल बैलेन्स के साथ काम की शुरूआत करने का सर्वश्रेष्ठ तरीका है– ग्राफ पर डिजाइन बनाना। एसिमेट्रिकल या इनफारमल कम्पोजीशन द्वारा दृश्यगत रूप से गतिमान डिजाइन्स की रचना किया जा सकता हैं।

एसिमेट्रिकल डिजाइन्स अधिक रूचिकर लगते हैं क्योंकि दोनों ओर दृश्यगत भार एक समान होता है परन्तु प्रतिबिम्ब नही होता। यह अधिक कैजुअल, गतिमान और निश्चितता की भावना उत्पन्न करता है, इसलिए यह प्रायः इनफारमल बैलेन्स कहलाता है।

तीनों प्रकार के संतुलनों में यह सबसे रूचिकर लगता है और तब उत्पन्न होता है जब लेआउट के तत्व नाप, आकार और आकृति में, काल्पनिक रेखा के दोनों ओर बिल्कुल एक जैसे न हों, परन्तु वैल्यू स्पेस अटेन्शन और ऑख के केन्द्रीयकरण से एक दृश्यागत संतुलन की रचना करते हैं।

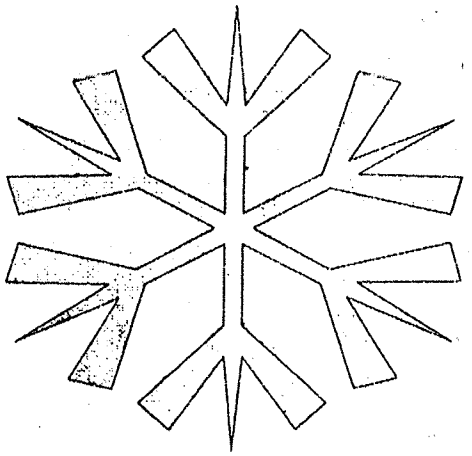
एसिमेट्रिकल बैलेन्स को लाना अधिक जटिल और कठिन है। इसमें वस्तुओं को ऐसे व्यवस्थित करना होता है, जिससे विविध दृश्यगत भार स्वयं को एक फुलक्रम बिन्दु के आस–पास, संतुलित करते हों। इसकी सर्वश्रेष्ठ कल्पना, एक सचमुच के तराजू को ध्यान में रखकर की जा सकती है, जो ऐसे विजुअल वेट्स का प्रतिनिधित्व करें जिनकी द्विअयामी कम्पोंजीशन में कल्पना की जा सके। उदाहरणार्थ फुलक्रम के दोनों ओरों को एक भारी वजन के हल्के भारों के समूह से संतुलित किया जा सकता है। एक चित्र में,

यह छोटी वस्तुओं का एक समूह हो सकता है जिसे बड़ी वस्तु से संतुलित किया जा सकता है। यह कल्पना करना भी सम्भव है कि एक से भार किन्तु भिन्न मास की वस्तुएं (जैसे पंखों का बड़ा ढ़ेर और पत्थरों का छोटा ढेर) भी फुलक्रम की बराबर साइड्स हो सकती है। आसमान भारों को भी, फुलक्रम को अपनी काल्पनिक रेखा पर शिफ्ट करके, संतुलित किया जा सकता है।

हलॉकि एसिमेट्रिकल बैलेन्स अधिक कैजुअल और कम योजनाबद्ध लग सकता है, परन्तु वह प्रायः प्रयोग करने में अधिक कठिन होता है क्योंकि कलाकार को, संतुलन बनाए रखने के लिए उसे अति सावधानीपूर्वक योजनाबद्ध करना पड़ता है। एक असंतुलित डिजाइन तनाव की भावना उत्पन्न करता है, जैसे कि डिजाइन बिखर जाएगा या वस्तुएँ एक ओर से नीचे खिसक जाएँगी, जैसा कि एक असंतुलित तराजू एक ओर गिर जाता है।

रेडियल बैलेन्सः-

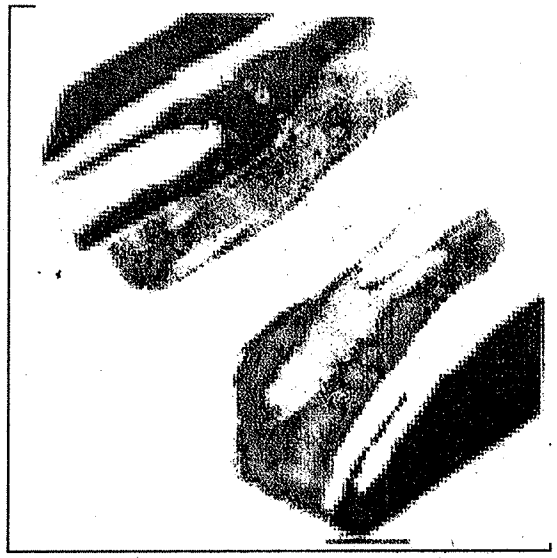
तीसरे प्रकार का संतुलन है-- रेडियल बैलेन्स। यह सिमेट्रिकल बैलेन्स के जैसा ही है, और यह एक केन्द्र बिन्दु से विवर्णित होता है। रेडियल लेआउट पर रेडियल डिजाइन में दोहराव की आवश्यकता होती है जो एक अलंकृत प्रभाव उत्पन्न करता है। इसमें केन्द्र बिन्दु बनाकर रखना आसान है क्योंकि सभी तत्व नजर को केन्द्र की ओर ले जाते हैं।



कलाकारों के कम्पोजीशन में रेडियल बैलेन्स प्रायः देखा नही जाता लेकिन यह एक सूरजमुखी या डेजी जैसा होता है जिसमें हर वस्तु एक केन्द्र के चारों ओर व्यवस्थित होती है। रेडियल बैलेन्स कभी–कभी सरकुलर (गोलाकार) संतुलन भी कहा जाता है। चाहे हल सरल हो या जटिल, अधिकतर सफल कम्पोजीशन्स में कोई न कोई संतुलन मिल जाता है। बैलेन्स या संतुलन पर सामान्य चर्चा करने के बाद, अब हम देखते हैं कि तत्वों को संतुलन उत्पन्न करने के लिये कैसे प्रयोग करें। इन तत्वों का जिक्र प्रमुख रूप से आपको संतुलन के बारे मे समझाते हुए भी किया गया है। यहॉ पर यह अलग से भी दिये जा रहे हैं–

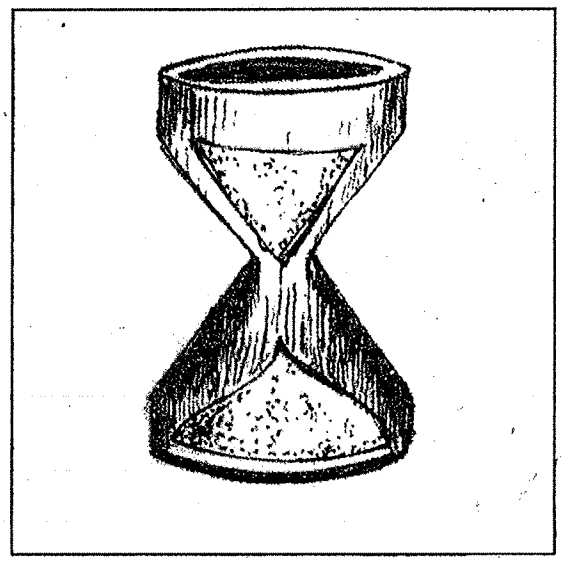
रंग द्वारा संतुलनः-

रंग हमारे ऑखों को अपनी ओर आकर्षित करने की अधिक क्षमता रखता है। चटख रंग वाले छोटे क्षेत्र का प्रयोग, बड़े परन्तु नैचुरल रंग वाले क्षेत्रों को संतुलित करने के लिए किया जा सकता है।



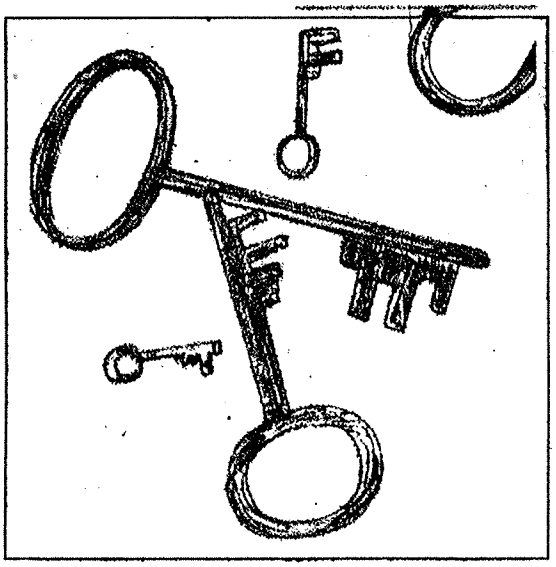
वैल्यू द्वारा संतुलनः-

वैल्यू से अर्थ वस्तु के हल्केपन या गहरेपन से है। सफेद के समकक्ष वाला, सफ़ेद के समकक्ष ग्रे से अधिक विरोधाभासी होता है। इन दो रंगों को संतुलित करने के लिए, आपको ग्रे का बड़ा क्षेत्र, काले की शक्तिशाली वैल्यू को संतुलित करने के लिए आवश्यक होगा।



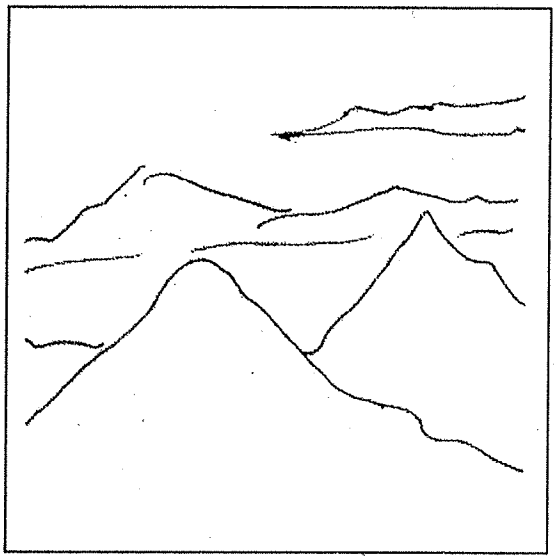
स्पेस या आकार द्वारा संतुलनः-

बड़े फ्लैट क्षेत्र जिसमें कोई विस्तार न हो, को छोटे अनियमित आकारों से सन्तुलित किया जा सकता है, क्योंकि ऑख जटिल आकारों की ओर अधिक आकर्षित होती है।



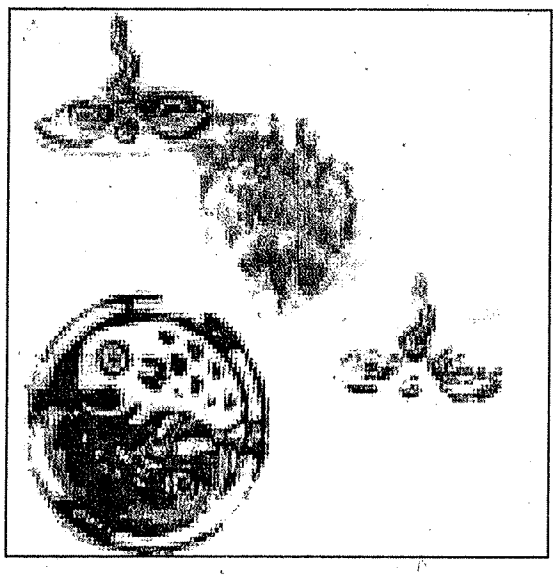
पोजीशन के द्वारा संतुलनः-

एक बीम की कल्पना करें। केन्द्र बिन्दु के करीब बड़ा भार रखें। अब आप इसे विपरीत दिशा में केन्द्र से दूर, एक हल्का भार रख कर संतुलित कर सकते हैं। बैलेन्स बाई पोजीशन का आधार नही है। कभी–कभी एक ओर रखे गए बड़े तत्व, अन्य ओर के दूर कोने में छोटे तत्व को रख कर संतुलित किए जा सकते हैं। यह काफी चातुर्यपूर्ण एसिमेट्रिकल बैलेन्स है जो प्रायः अन्त में असंतुलित लगता है। लेकिन इसे करने का प्रयास करें।



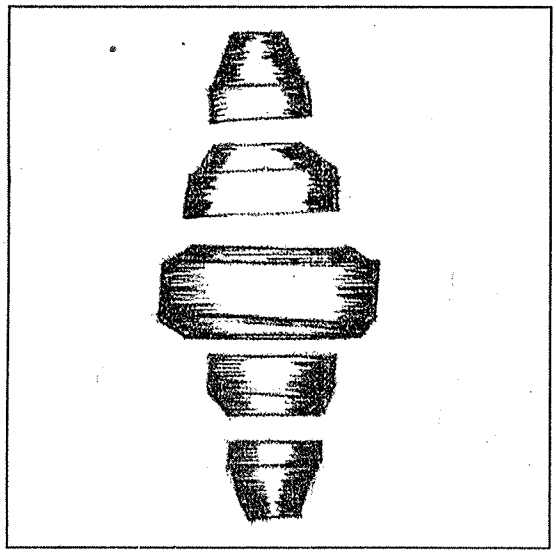
टेक्सचर द्वारा संतुलनः-

रूचिकर टेक्सचर्स वाले छोटे क्षेत्र, बिना टेक्सचर वाले बड़े, चिकने क्षेत्रों द्वारा संतुलित किए जा सकते हैं।



आई डायरेक्शन द्वारा संतुलनः-

आपकी ऑख को चित्र के किसी विशिष्ट बिन्दु की ओर आकर्षित किया जा सकता है, यह निर्भर करता है तत्वों की व्यवस्था पर। अगर चित्र के लोग किसी एक दिशा में देख रहे हैं तो आपकी ऑख भी स्वतः उधर ही जाएगी। चित्र के तत्व, जैसे त्रिकोण और तीर, भी आपकी ऑख को किसी एक विशिष्ट बिन्दु की ओर ले जाएगें और चित्र का संतुलन बनाए रखेंगें।



रेपिटेशनः-

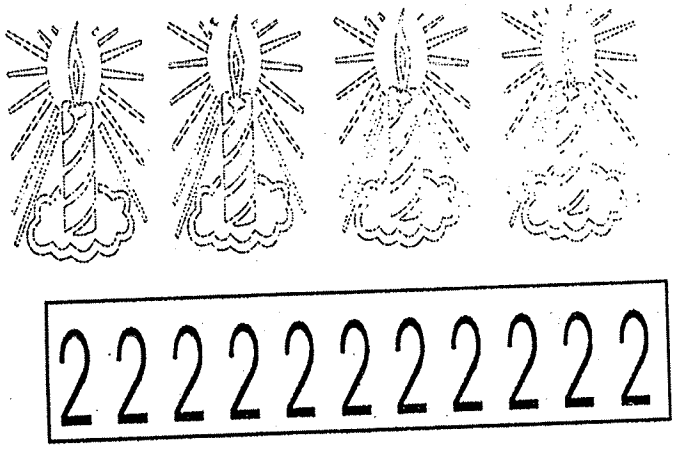
डिजाइन की रचना के लिए प्रायः मूल तत्वों को दोहराया जाता है। अगर वस्तु को बिना परिवर्तन के बार–बार दोहराया जाए तो वह उबाऊ हो जाती है। लेकिन विविधता के साथ दोहराव रूचिकर भी होता है और ढ़ील–ढ़ाल रूप से परिचित भी। दोहराव से गति आती है।

यह एक ही वस्तु का एक से अधिक बार प्रयोग है और समन्वयक व ऑख को सुन्दर लगने वाला होता है। रेपिटेशन सरल होता है और तत्वों का बार–बार प्रयोग, इम्फेसिस लाता है।

विविधता के साथ रेपिटेशन रूचिकर होता है, बिना विविधता (वैरिएशन) के रेपिटेशन नीरस हो जाता है। अतः रेपिटेशन को निम्न रूपों से वर्गीकृत किया जा सकता है –

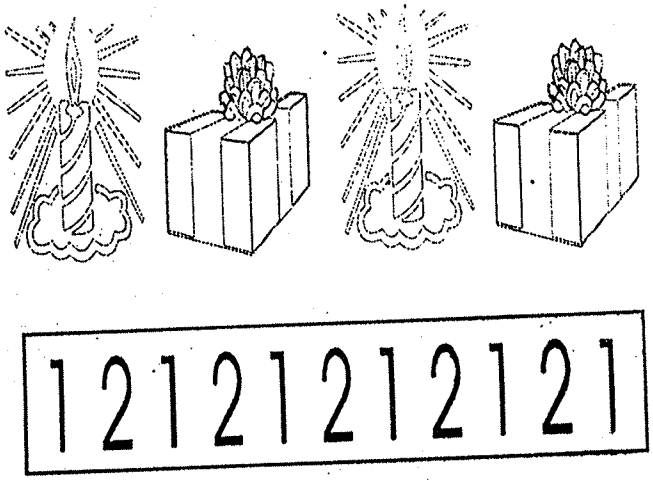
सिम्पल रेपिटेशनः-

इनमें वस्तुएँ जैसी होती है, वैसी ही दोहराई जाती हैं।



अलटेरेशनः-

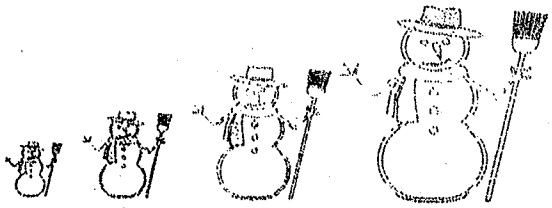
अलटेरेशन एक बिल्कुल ठीक, नियमित इन्टर चेंज, श्रंखलाबद्व तरीके से किया जाता है जिससे विविधता के साथ एक रेगुलर बीट मिलती है। इसमें कल्पना कीजिए कि आपके पास दो वस्तुएँ हैं आप वस्तुओं को एक एक करके दोहरा सकते हैं,



अर्थात एक अल्टरनेटिंग प्रक्रिया में।

ग्रेडेशनः-

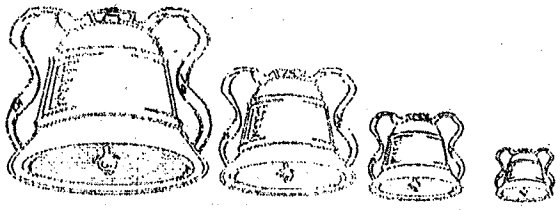
यह एक ऐसी श्रंखला है जिसमें जोड़ने वाला भाग एक सा या समन्वयक है, जो धीरे–धीरे थोड़ा–थोड़ा बड़ा होता या फैलता जाता है। ग्रेडेशन ऑख को अपने विकास की दिशा में ले जाता है।



ग्रेडेशन एसेन्डिंग या डिसेन्डिंग हो सकता है। नाप और दिशा का ग्रेडेशन लीनियर पर्सपेक्टिव का निर्माण करता है। रंगों का, गर्म से ठंडे और टोन्स का गहरे से हल्के तक, का ग्रेडेशन एरियल पर्सपेक्टिव बनाता है। ग्रेडेशन आकार में रूचि व गति उत्पन्न कर सकता है। गहरे से हल्के का ग्रेडेशन ऑखों को आकार के अनुसार चलने को मजबूर करेगा।

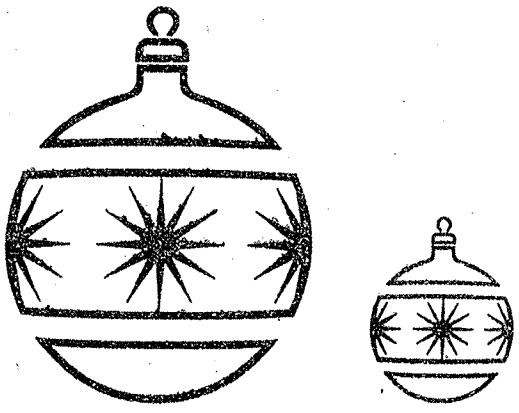
1 2 3 4 5 6 7

7 6 5 4 3 2 1



कान्ट्रस्टः-

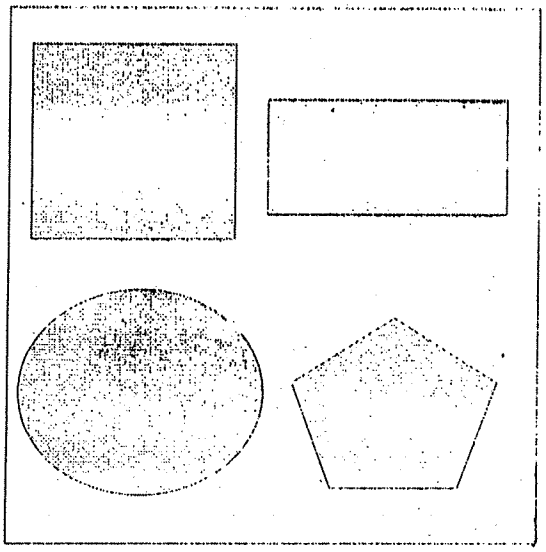
जब विपरीत गुणों की वस्तुऐं एक दूसरे के पास रख दी जाऐं तो कन्ट्रास्ट उत्पन्न होता है। जैसे– एक बड़े बिन्दु के पास एक छोटा बिन्दु रख दें या चटख रंग के पास नीरस रंग रख दें, तो कन्ट्रास्ट स्वतः उत्पन्न हो जायेगा।



अतः हम कह सकते हैं कि कन्ट्रास्ट विरोधाभासी तत्वों का समीप–स्थापन है। उदाहरणार्थ– रंग

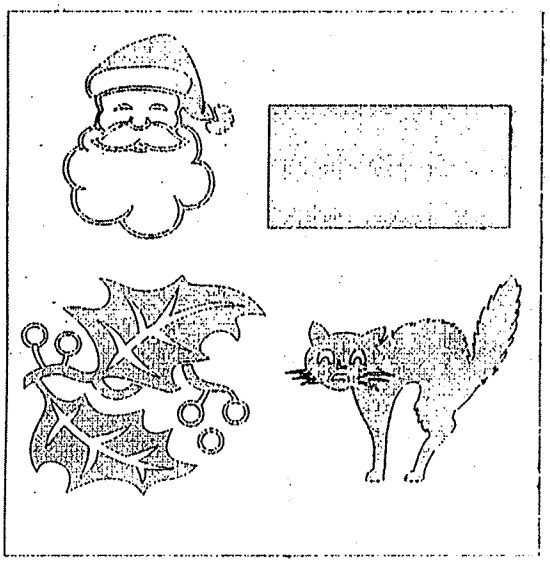
चक्र पर विपरीत रंग– लाल/हरा, नीला/नारंगी इत्यादि। टोन या वैल्यू में कन्ट्रास्ट– हल्का/गहरा। दिशा में कन्ट्रास्ट– क्षैतिज/लम्बवत। डिजाइन का प्रमुख कन्ट्रास्ट रूचि के केन्द्र में रखना चाहिए। डिजाइन में फैला हुआ अति कन्ट्रास्ट डिजाइन की एकता का नाश कर देगा और शायद व्यक्ति के लिए देखना भी मुश्किल हो जाए। जब तक आपका लक्ष्य दुर्व्यवस्था और गड़बड़ी की भावना जगाता न हो तब तक बेहतर होगा कि आप सर्वाधिक कन्ट्रास्ट वाले अपने क्षेत्रों का चयन सावधानीपूर्वक करें।

कन्ट्रास्ट के उदाहरण हैं– घुमावदार और सीधा, ऊँचा और नीचा, गहरा व हल्का, लो की और हाई की, खुला या बंद, सकारात्मक या नकारात्मक, नर्म या कठोर, चिकना या खुरदरा, सामानान्तर और ब्रान्चिंग स्पायरल और कन्सेन्ट्रिक, इत्यादि।



हारमोनीः-

डिजाइन में हारमोनी समान, सम्बन्धित तत्वों को जोड़कर दृश्यगत संतुष्टि का प्रभाव लाने को कहते हैं। जैसे– रंग चक्र में पास–पास रखे गए रंग एक जैसे आकार इत्यादि। समन्वयक परंतु सुन्दर दिखने वाले संयोजन हारमोनियस माने जाते हैं।



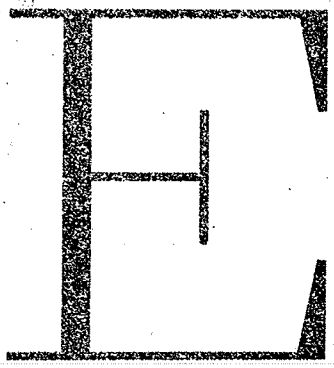
ज्यामितीय आकारों वाला खण्ड हारमोनी में है, जबकि दूसरे में निहित रेखांकन है और अतः वह डिसहारमोनी है।

समान फार्मस को जब कम्पोजीशन में प्रयोग किया जाता है तो उन्हें हारमोनी में कहा जाता है। उदाहरणार्थ– आयत, वर्गाकार, या पैरलेलग्राम एक ही परिवार के हैं, बिल्कुल वैसे ही जैसे लाल पीला और नारंगी है। इस प्रकार के फार्म या रंग जिनमें आपस में कुछ सम्बन्ध हो, हारमोनी

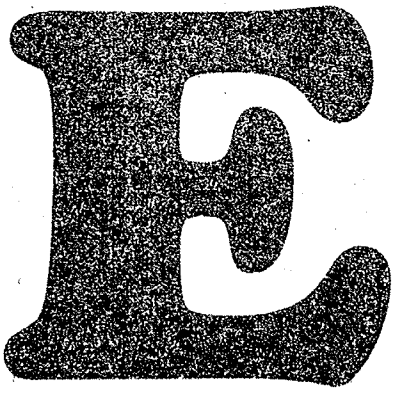
में कहे जाते हैं। हारमोनी में होने का अर्थ है, सहमति और सुन्दर होना। हारमोनी के विभिन्न पक्ष होते हैं। रेखा की हारमोनी, आकार की, साइज की, टेक्सचर की, विचार की, रंग इत्यादि की हारमोनी।

डोमिनेन्स या इम्फेसिसः-

डोमिनेन्स चित्र को रूचि देकर, अव्यवस्था और एकरसता को कम करता है। इम्फेसिस देने के लिए एक या अधिक तत्वों से डोमिनेन्स (महला) दे सकते हैं।



इम्फेसिस को "रूचि का केन्द्र" भी कह सकते हैं। यह महत्ता और प्रभाव के बारे में है। कुछ डिजाइनर इसे केन्द्र से थोड़ा हटाकर रखते हैं और अन्य छोटी थीम्स को संतुलित कर, हमारी रूचि बनाए रखते हैं। कुछ डिजाइनर्स जानबूझकर इम्फेसिस से बचते हैं। वह कार्य के सभी भाग समान रूप से रूचिकर चाहते हैं।



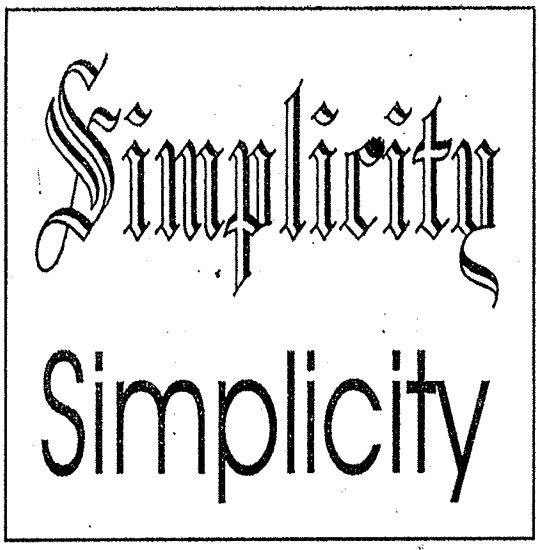
इम्फेसिस वह कला है जिसके द्वारा ऑख को, किसी भी व्यवस्था या फार्म की सबसे महत्वपूर्ण चीज पर ले जाया जाता है और फिर अन्य किसी विस्तार पर, महत्ता के आधार पर ले जाया जाता है। दिए गए उदाहरण में स्पष्ट रूप से 'ई' पर अधिक इम्फेसिस है।

सरलता इम्फेसिस का सबसे महत्वपूर्ण पक्ष है। साथ ही यह भी कि इसे पृष्ठभूमि का ध्यानाकर्षण होनी चाहिए, उन वस्तुओं की तुलना में, जो उसके सामने रखे जाने हैं।

सिम्पलीसिटीः-

यह एक ऐसा गुण है जो डिजाइन में अनिवार्य परन्तु दुर्लभ है। इसका अर्थ आवश्यकता या गरीबी नहीं है। इसका अर्थ अलंकरण की बनी या पूर्ण नग्नता भी नहीं है। इसका अर्थ है कि अलंकरण डिजाइन का उचित भाग होना चाहिए और उससे कोई

भी बाहरी चीज हटा लेनी चाहिए। अलंकरण स्थायी और पूरे डिजाइन में एकीकृत होना चाहिए।



डिजाइन जितना सरल होगा, उतना स्पष्ट व प्रभावी संदेश होगा। उदाहरण में लिए गए शब्द "सिम्पलीसिटी" से यह स्पष्ट हो जाएगा।

यूनिटीः-

डिजाइन में व्यक्त किए जा रहे डिजाइन के साथ, डिजाइन तत्व को सम्बन्धित करना, यूनिटी के सिद्धान्त को प्रबल करता है। उदाहरणार्थ एक डिजाइन जिसका सक्रिय आक्रामक विषय हो, वह डोमिनेन्ट तिरछी दिशा, रूखा, खुरदरा टेक्सचर, एन्गुलर लाइन्स इत्यादि के साथ अधिक अच्छा लगेगा जबकि एक शान्त पैसिव विषय को होरिजेन्टल लाइन्स, नर्म टेक्सचर और कम टोनल कन्ट्रास्ट से लाभ मिलेगा।

यूनिटी, पूर्णतया, अपने प्लान्ट मैटेरियल और कन्टेनर को सावधानी पूर्वक चुनने की प्रक्रिया है जिससे डिजाइन का भाग हारमोनी में प्रयोग हो और सभी भाग इकठ्ठे रखने पर अच्छे लगें। अतः कन्टेनर का रंग, नाप और आकार को डिजाइन का भाग माना जाना चाहिए, प्रायः इसका अर्थ कन्टेनर के रंग को डिजाइन में ऊपर लाना होता है।

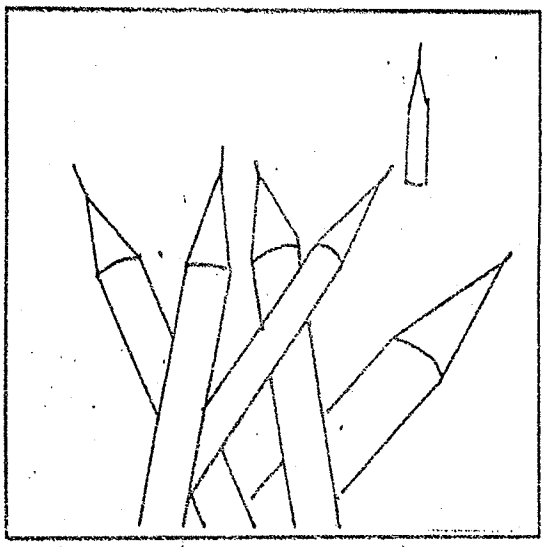
यह युनिटी डिजाइन को सब कुछ जुड़ा होने की भावना देती है, हर एक भाग, हर दूसरे भाग की लय में होता है।

डिजाइन में यूनिटी का सन्दर्भ, कार्य के विविध तत्वों की दृश्यगत लिंकिंग से भी है। अगर डिजाइन में यूनिटी है तो ध्यान कहीं और भटक ही नही सकता।

हलॉकि, बिना विविधता के यूनिटी अरूचिकर हो जाती है। कला और जीवन, दोनों में ही, "यूनिटी इन डिवर्सिटी" अर्थात अनेकता में एकता बेहतर होती है। यह सत्य है कि कभी–कभी बहुत मिनिमल कला भी अति शान्तीपूर्ण या उत्तेजक हो सकती है और एक साधारण लैण्डस्केप भी एक शक्तिशाली प्रभाव डाल सकता है।

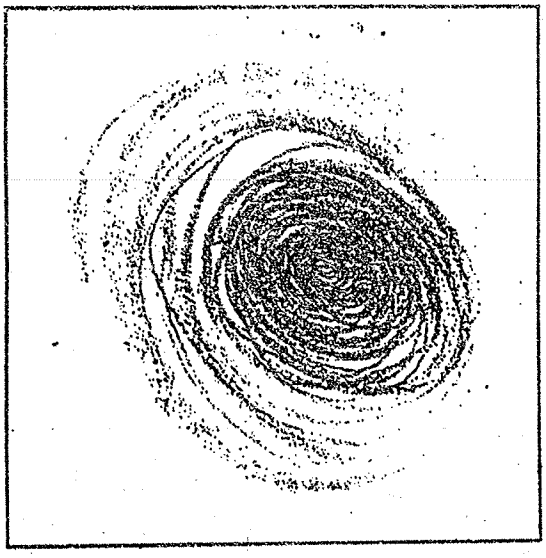
वेराइटी:-

तत्वों को बदल कर वेराइटी या विविधता लाई जा सकती है। समान आकार को दोहराना लेकिन साइज बदल देने से वेराइटी और यूनिटी दोनों मिलती है। साइज समान रख कर रंग को बदल देने से भी विविधता अर्थात वेराइटी और यूनिटी दोनों एक साथ मिल जाती है। दृश्यगत कम्पोजीशन में, कुछ बदलकर व साथ ही कुछ समान रखकर वेराइटी लाने के कई तरीके हैं।



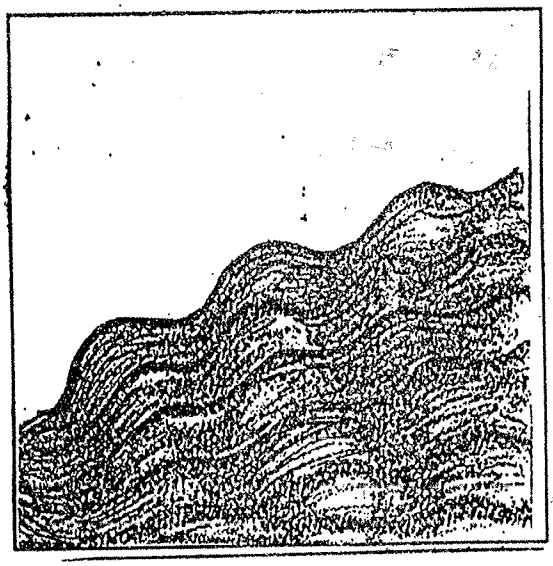
डेप्थ:-

डेप्थ का प्रभाव, स्पेस और व्यूअर की ओर प्रोजेक्शन, रूचि बढ़ाता है। असल दुनिया में, लीनियर पर्सपेक्टिव के कारण दूर की चीजें छोटी नजर आती हैं। कुछ डिजाइनर्स डेप्थ से बचकर बडी चीजों को डल और छोटी वस्तुओं को अधिक चमकीला दिखाते हैं और ऐसी ही अन्य चीजें करते हैं, जिनसे वस्तुएँ सच्चाई से विपरीत लगें।



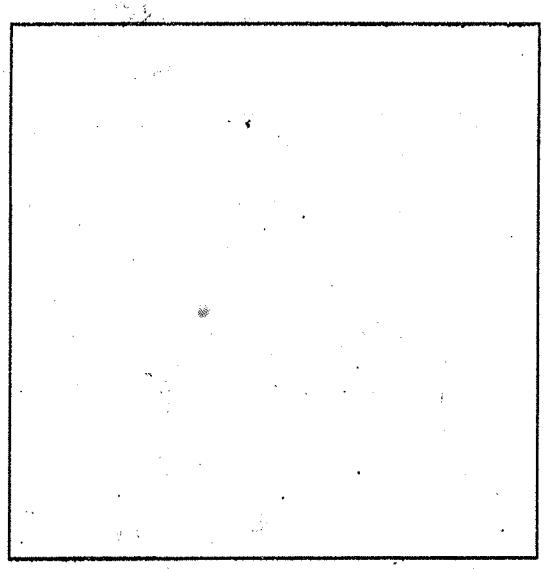
रिद्मः-

जब एक चित्र जैसे कम्पोजीशन में आकार या फार्म्स अनुक्रमिक तरीके से दोहराई जाती है, तो रिद्म या लय का निर्माण होता है। यह सजीवता और गति का परिचायक है, साथ ही ऊर्जा



की, बल के रूप में भावना जाग्रत करता है। डेकोरेटिव डिजाइन में रिद्म का विशेष महत्व होता है। इसे गति भी कह सकते हैं।

व्हाइट स्पेसः-

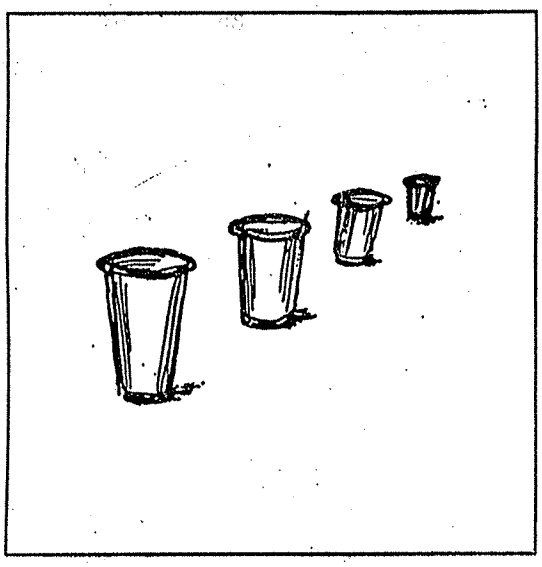


स्पेस कोर डिजाइन के सिद्धान्त के रूप में भी चर्चा की गई है। एलीमेन्ट के रूप में यह वह जगह है जहॉ आप अपना डिजाइन बनाते हैं। वह चाहे आपकी कमीज का अग्र भाग हो या दीवार।

लेकिन, डिजाइन के सिद्धान्त के रूप में स्पेस को आगे भी समझा जाना चाहिए चूँकि यह डिजाइन की शैली में महत्वपूर्ण भूमिका निभाता है। ध्यानाकर्षण बढ़ाने के लिए इसका प्रयोग प्रभावशाली ढंग से किया जा सकता है।

स्पेस का अपना एक महत्व है, चाहे वह भरी हो या खाली। खाली जगह साफ–सफाई का बोध कराती है, एक निश्चित दूरी तक यह इम्फेसिस डालती है और दी गई जगह से आगे विस्तृत होने पर यह अनन्ता की भावना जाग्रत करती है। पॉजीटिव और निगेटिव स्पेस की सही समझ, एक डिजाइन के संतुलन, हारमोनी और रिद्म की रचना और इम्फेसिस लोन में डिजाइनर की सहायता करती है। डिजाइन का हर एलीमेंट, वैल्यू आफ स्पेस से करीब से जुड़ा है।

प्रोपोर्शनः-



प्रोपोर्शन का अर्थ, किसी कम्पोजीशन की वस्तुओं का साइज, अन्य वस्तुओं की तुलना में सही लाने से है। यदि आप जीवन से कुछ ड्रा कर रहे हैं और अगर अपने रेखांकन को "वैसा ही" दिखाना चाहते हैं, जैसी वह है तो आपके प्रोपोर्शन्स सही होने चाहिए। यहॉ

यह जानना महत्वपूर्ण है कि अपने असल जीवन के विषय में, एक वस्तु का दूसरे के सम्बन्ध में नाप लीजिए और अपने रेखांकन की दोनों वस्तुओं के नापों की तुलना कीजिए।

असल–जीवन के विषय से निगेटिव स्पेस की तुलना करें और इसी आर्डर से रेखांकन भी होना चाहिए, यदि रेखांकन में सही समानुपात लाना है।

प्रोपोर्शन का सन्दर्भ, डिजाइन्स के विभिन्न तत्वों के आपेक्षिक साइज व स्केल से है। मुद्दा है, पूरे के विभिन्न वस्तुओं या भागों के बीच के सम्बन्धों का। इसका अर्थ है कि यह चर्चा करना आवश्यक है, कॉन्टेस्ट और मापदण्डों की टर्म्स में जो समानुपात लाने के लिए प्रयोग किये जाते हैं।

सरफेस डिजाइन में सही स्केल का प्रयोग भी अति महत्वपूर्ण है। उदाहरणार्थ, एक बहुत बड़ा टेक्सटाइल डिजाइन, गारमेंट के फार्म या फर्नीचर के आकार को दबा देगा।

प्रोपोर्शन का एक आश्चर्यजनक तथ्य यह है कि कैसे आदर्श समानुपात, मानव शरीर के लिये भी अलग–अलग हो सकते हैं। कपड़ों की ही तरह शरीर की शैली भी बदलती रहती है। उदाहरण के लिए, सोलहवीं सदी से पहले महिलाओं के शरीर में हिप्स और बॉडी बड़ी हुआ करती थी। बाद में ही पतली कमर पर जोर दिया गया।

सत्रहवीं सदी में और कई अन्य युगों में आदर्श शरीर आज की तुलना में कहीं ज्यादा भारी होती थी। यह सत्य है कि पिछले पैंतालिस सालों में फैशन मॉडल द्वारा पेश की जा रही आदर्श फिगर ने एक ऐसे मापदण्ड को जन्म दिया है जिसमें महिलाओं के लिए अति सेलेन्डर शारीरिक अनुपात उपयुक्त माने जाते हैं। इस सदी में खेलों ने आदर्श पुरूष समानुपात दिए हैं।

अभ्यासः-

१. वस्तु लीजिए और उन्हें मेज पर रख कर सिमेट्रिकल व एसिमेट्रिकल बैलेन्स बनाने का प्रयास करिए।

२. पत्रिकाओं में दी गई चित्रों का अध्ययन करिए और हर डिजाइन सिद्वान्त को पहचानने का प्रयास करिए।

७.४ सारांशः-

दृश्यगत तत्वों पर डिजाइन सिद्धान्तों का प्रयोग, विजुअल एलीमेंट की तरह

होता है। जब बच्चे कला सीखते हैं तो वह दृश्य की भाषा लिखना व पढ़ना सीखने के समान है। जब वह दृश्यगत विचारों की अभिव्यक्ति की शैली विकसित करते हैं तो यह उन्हें दृश्यगत कवि बनने में सहायक होते हैं। डिजाइन सिद्धान्तों के दृश्यगत प्रभावों को खोजें तो कलाकारों के विकल्प सीमित नहीं हैं, लेकिन वह उसके प्रयोगों और निर्माण के चुनाव को केन्द्रित करते हैं।

सिद्धान्त वह विचारधाराएँ हैं जिन्हें डिजाइन के संरचनात्मक तत्वों को व्यवस्थित करने के लिए प्रयोग किया जाता है। पुनः इन सिद्धान्तों की अभिव्यक्ति विषय या कार्य के संदेश को प्रभावित करता है।

विभिन्न डिजाइन प्रिन्सपल्स हैं:-

१. **बैलेन्स**- यह गुरूत्वाकर्षण के सिद्धान्त पर अधारित हैं जहाँ हर वस्तु संतुलन की स्थिति में होती है अर्थात स्थायी।

बैलेन्स को आकार, फार्म्स, रंग, टेक्सचर, वैल्यू, पोजीशन और ऑख की दिशा द्वारा उत्पन्न किया जा सकता है। बैलेन्स तीन प्रकार का होता है–

ए. **सिमेट्रिकल**- जब डिजाइन के दोनों अर्ध भाग एकदम एक जैसे हों।

बी. **एसिमेट्रिकल**- जब डिजाइन के दोनों अर्ध भाग समान हों।

सी. **रेडियल**- इसमें वस्तुएँ एक केन्द्र बिन्दु के चारों ओर व्यवस्थित होती हैं और उस क्षेत्र में बराबर से वितरित होती हैं।

२. **रेपिटेशन**- जब वस्तुएँ एक विशिष्ट मैनर में दोहराई जाती हैं। रेपिटेशन निम्न हो सकते हैं–

अ. **सिम्पल रिपीटेशन**- जब एक ही नाप की एक ही वस्तु दोहराई जाए।

ब. **अल्टरेशन**- जब दो वस्तुओं को एक के बाद एक दोहराया जाए।

स. **ग्रेडेशन**- जब वस्तु का साइज, एसेन्डिंग या डिसेन्डिंग आर्डर में बढे या घटे।

३. **कन्ट्रास्ट**- यह उत्पन्न होता है जब दो विपरीत प्रवृत्ति की वस्तुओं का चुनाव किया जाए। कन्ट्रास्ट आकार, नाप, रंग, फार्म इत्यादि से उत्पन्न किया जा सकता है।

४. **हारमोनी**- जब डिजाइन को एक समान प्रकृति की वस्तुओं से बनाया जाए। हारमोनी

नाप, आकार, फार्म, रंग इत्यादि की हो सकती है।

५. **डोमीनेन्स या इम्फेसिस**- यह उत्पन्न होता है जब किसी एक वस्तु को अधिक महत्व दिया जाता है।

६. **सिम्पलीसिटी**- जब बहुत विस्तृत डिजाइनिंग नहीं की जाती।

७. **यूनिटी**- जब डिजाइन की वस्तुएँ एक दूसरे से किसी न किसी तरह सम्बन्धित हों।

८. **वेरायटी**- जब डिजाइन में प्रयुक्त तत्वों को परिवर्तित किया जाता है।

९. **डेप्थ**- यह डिजाइन में तब उत्पन्न होता है, जब डिजाइन को पर्सपेक्टिव दिया जाता है।

१०. **रिद्म**- यह डिजाइन में गति से सम्बन्धित है।

११. **व्हाइट स्पेस**- यह स्पेस को अधिक ध्यानाकर्षण के लिए प्रयोग करना है।

१२. **प्रोपोर्शन**- इसका सन्दर्भ डिजाइन में प्रयुक्त वस्तुओ के नाप के सम्बन्ध में है। यह उनके आपसी या असल जीवन की वस्तुओं के सम्बन्ध में हो सकते हैं।

७.५ **स्वनिर्धार्या प्रश्न/अभ्यास**:-

१. बताइएँ–बैलेन्स क्या है?

२. प्रोपोर्शन से क्या समझते हैं?

३. बताइए रेपिटेशन क्या है?

४. हारमोनी और वेरायटी में अन्तर बताइए।

५. दो चित्रों द्वारा कन्ट्रॉस्ट समझाइए।

७.६ स्वाध्ययन हेतु-

१. ड्राइंग एवं पेन्टिंग कोर्सेस द्वारा ए०एच० हाशमी, प्रकाशक–पुस्तक महल, दिल्ली।

२. कला सैद्धान्तिक द्वारा लक्ष्मी नारायण, प्रकाशक नायक पब्लिकेशन्स, लक्ष्मी इम्प्रेशन, कोलकाता।

यूनिट-८

संरचना

८.१ यूनिट प्रस्तावना

८.२ उद्देश्य

८.३ डिजाइन के सिद्धान्त

८.४ सारॉश

८.५ **स्वर्निधार्य** प्रश्न/अभ्यास

८.६ **स्वाध्ययन** हेतु

८.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

यह यूनिट विशेष रूप से डिजाइनिंग के विद्यार्थियों के लिए, **डिजाइन** व इलस्ट्रेट किया गया है, जिससे उन्हें अपने विचार व रचनात्मकता प्रदर्शित करने में सहायता मिले।

८.२ **उद्देश्यः-** रचनात्मक प्रदर्शन के लिए क्राफ्ट तकनीक की आवश्यकता होती है। कागज पर टेक्सचर्स की रचना करने से विभिन्न प्रभावों का निर्माण होता हैं, जो पेन्टिंग तकनीकों से करना लगभग असम्भव है। टेक्सचर क्रिएशन के दिये गये तरीके तेज व प्रभावी हैं। अपने डिजाइन्स इलस्ट्रेट करने के लिए आप इन्हें बनाकर रख सकते हैं। जब जहॉ जरूरत हो प्रयोग करें।

८.३ **टेक्सचर्स-** टेक्सचर्स कला के वह तत्व हैं जो डिजाइन को सौन्दर्य व चरित्र देने के लिए मूल्यवान है।

टेक्सचर्स के वर्ग- रियल टेक्सचर वस्तु का असली टेक्सचर होता है। कलाकार कला में असली टेक्सचर की रचना, दृश्यगत रूचि या एक भावना उत्पन्न करने के लिए कर सकता है। एक पॉट्री के पीस पर खुरदरा टेक्सचर किया जा सकता है, जिससे वह प्रकृति से आया हुआ लगेगा या फिर चिकना टेक्सचर देकर इसे मशीन द्वारा बना दिखाया जा सकता है।

वह है जहाँ कला का एक द्विअयामी भाग एक विशिष्ट टेक्सचर की तरह दिखाया जाता है, परन्तु असल में वह एक चिकना कागज का टुकड़ा होता है। जैसे एक पेड़ के तने का रेखांकन खुरदरा लग सकता है, परन्तु असल में वह सिर्फ एक कागज का चिकना टुकड़ा होता है।

यह सतह के प्लेस की प्रकृति दर्शाता है। सतह कड़ी, नर्म, चिकनी, खुरदरी, चमकीली, डल, अपारदर्शी या पारदर्शी इत्यादि हो सकती है। टेक्सचर लेआउट में सौम्यता की रचना करने में सहायता करता है और डिजाइन्स के हाथ का एक अति महत्वपूर्ण औजार है।

फैशन में टेक्सचर का सन्दर्भ, टेक्सचर का भ्रम पैदा करने वाले प्रभाव से है, जैसे– स्ट्रेक्ड, मारबल, एनीमल स्किन इत्यादि। आम आदमी की भाषा में, टेक्सचर का अर्थ है ऐसे गुण जो छू कर पहचाने जाएँ। शौकिया काम करने वालों के रूप में पहले हम टेक्सचरल गुणों को महसूस करना समझते हैं और फिर हम उन्हें देख व अन्तर कर सकते हैं। नीचे कुछ ऐसे शब्द दिए गए हैं जो कुछ टेक्सचरल गुण बताते हैं–

एयरी	बियर्डेड	ब्लिस्टर्ड	ब्रिस्टले
बबली	बम्पी	कोर्स	कोरूगेटेड
क्रैकलेड	क्रिन्कल	क्रिस्प	क्रमप्लेड
क्रिस्टेलाइन	कर्ली	डेलीकेट	डेन्स
डेवी	डल	डस्टी	फीदरी
फाइन	फ्लेक्सीबल	फोमी	फरोवेड
फुजी	ग्लैसी	ग्लोसी	ग्रैनुलर
ग्रूव्ड	हेयरी	जैग्ड	लेसी
लीदरी	मारबल्ड	मशी	मेटालिक
मॉसी	पीक्ड	पेबली	परफोरेटेड
पियर्सड्	पोलिस्ड	पाउडरी	प्रिकली
रिब्ड	रिडज्ड	रिपलेड	रॉकी
रफ	रूबरी	सैन्डी	सटिनी
स्कैली	शाइनी	शीर्ड	सिल्की
स्मॉक्ड	स्मूथ	स्पोन्जी	थ्रोनी
ट्वीस्टेड	अनइवेन	अनपोलिस्ड	वेलवेटी
वेवी	वैक्सी	वूडी	वूली

टेक्सचर का प्रयोग सरफेस ऐपियरेन्स के लिए किया जाता है और किसी फार्म के बनाव श्रंगार से सम्बन्धित है। टेक्सचर प्रायः वह मैटेरियल है जिससे कोई वस्तु बनी होती है और जिसे पूर्व लिखित किये गये किसी भी तत्व से रचा जा सकता है। टेक्सचर एवं दृश्यगत और टेक्टाइल फेनोमेनॉन है। अब हम ऐसे टेक्सचर की सूची बनाते हैं जिनका निर्माण आप खुद कर सकते हैं –

थ्रेड डैबिंग टेक्सचर

थ्रेड पुलिंग टेक्सचर

थ्रेड रोलिंग टेक्सचर

बटरफ्लाई टेक्सचर

ड्राई ब्रश टेक्सचर

स्प्रे टेक्सचर

स्प्रे टेक्सचर,

डैबिंग टेक्सचर

ब्लेड टेक्सचर

इम्प्रेशन टेक्सचर

थम्ब टेक्सचर

वैक्स क्रेयान टेक्सचर

वेजीटेबल टेक्सचर

मार्बलिंग टेक्सचर

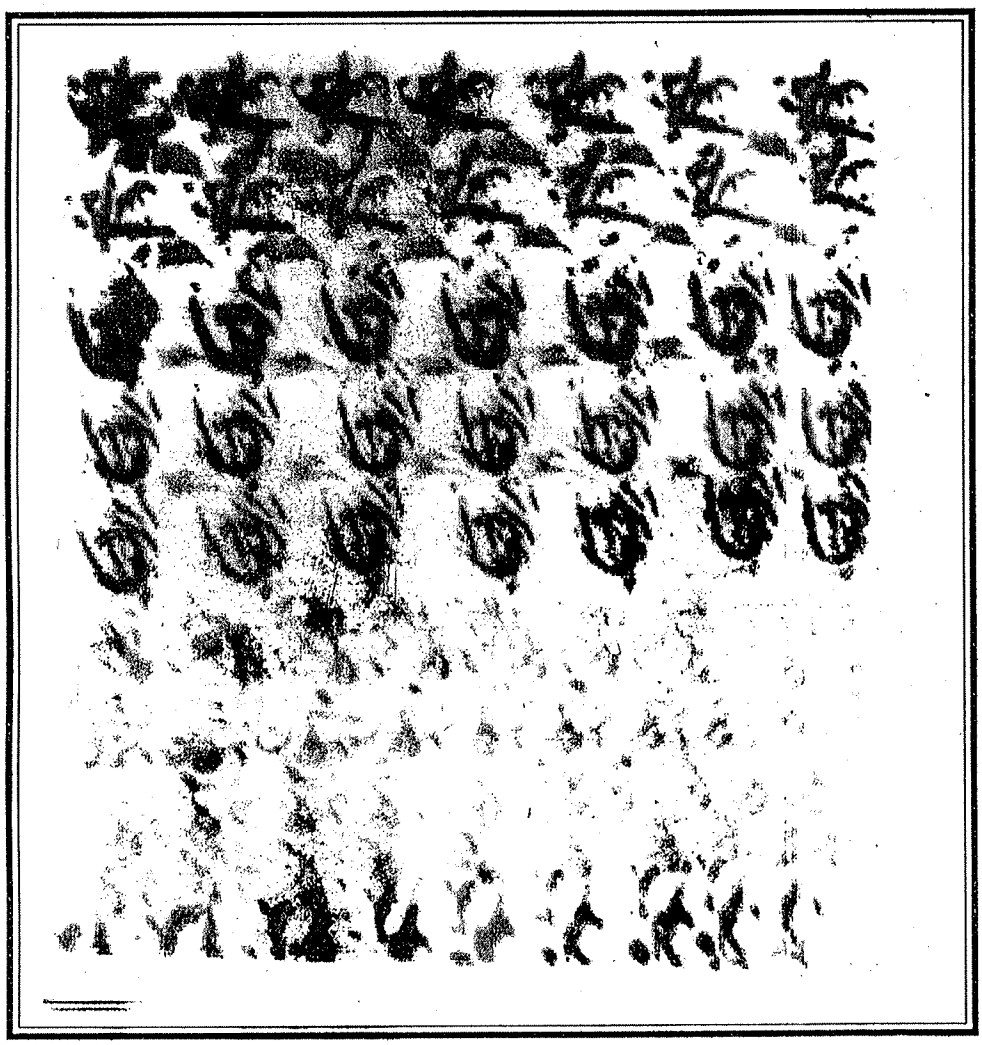
ब्लोविंग टेक्सचर

थ्रेड डैबिंग टेक्सचरः-

आवश्यक समाग्रीः- पोस्टर रंग, ब्रश, पैलीट, प्याला, पुराना कपड़ा, मोटा धागा, और कागज़।

प्रक्रियाः- अपने पैलीट में रंग मिलाएँ। करीब २५ से०मी० लम्बा धागे का टुकड़ा लें। पूरे धागे को गुच्छे के रूप में उँगलियों के बीच पकड़े। इसे पकड़ते हुए, धागे को रंग में डुबोएँ। अब कागज पर इसकी छाप लें।

विविधताएँः- आप एक बार में एक से अधिक रंगों का प्रयोग कर सकते हैं। धागा पकड़ने का अपना तरीका बार–बार बदल सकते हैं। ध्यान रहे कि एक बार मिला छाप सदा के लिए हो गया। यदि आप, उसकी हूबहू नकल पाना चाहें, तो यह असम्भव होगा। अपने कपड़े पर छोटी प्रिंट प्रदर्शित करने में यह टेक्सचर अति उपयोगी है।



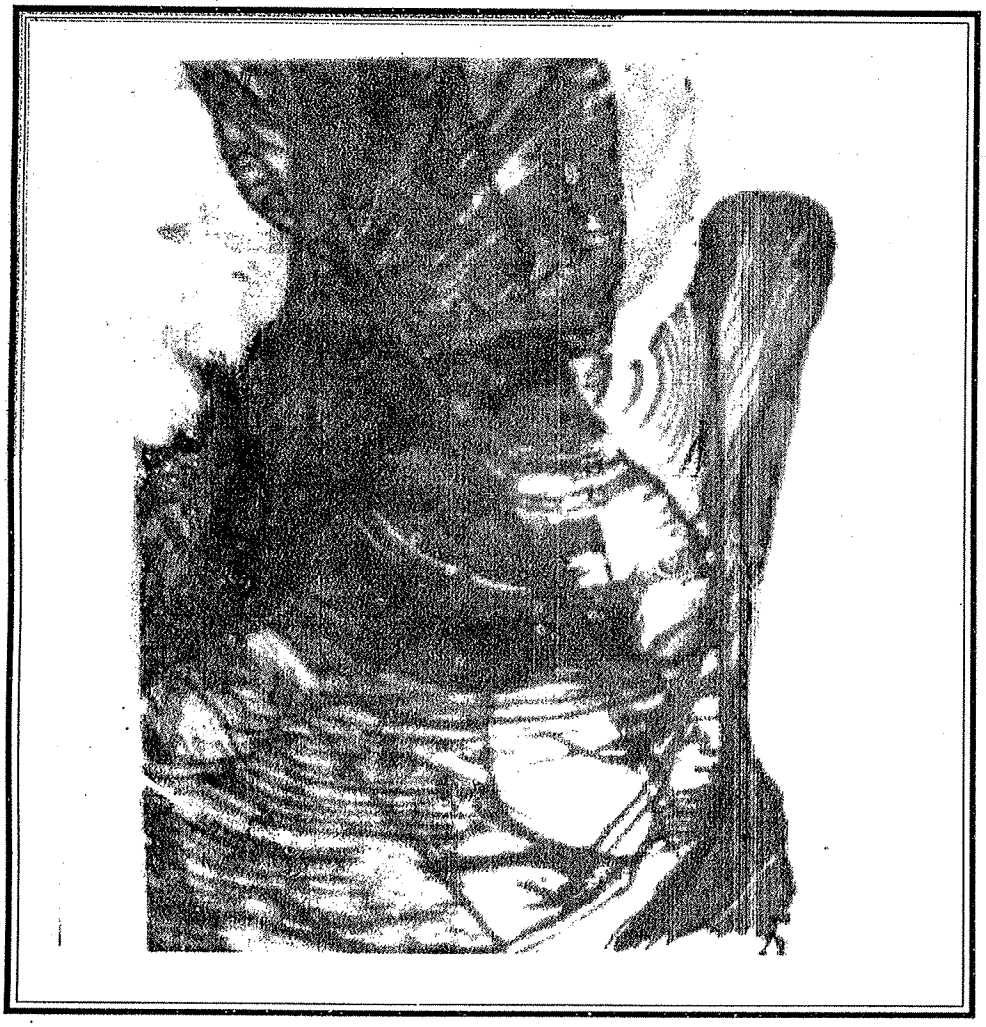
थ्रेड पुलिंग टेक्सचर:-

आवश्यक सामग्री:- पोस्टर रंग, ब्रश, पैलीट, प्याला, पुराना कपड़ा, मोटा धागा व कागज।।

प्रक्रिया:- अपनी पैलीट में रंग मिलाएँ।। लगभग २५ से०मी० लम्बा धागा लें।। इस धागे के पूरे टुकड़े को रंग में डुबोएँ।। अब धागे को उठाकर कागज़ पर धागे को किसी भी आकार में रखें तथा धागे का किनारा कागज़ के किनारे पर बाहर निकलता छोड़े।। अब इस धागे के ऊपर दूसरा कागज़ रखें इस पर एक भारी किताब रखकर दबाएँ।। अब धागे का बाहर निकला हुआ किनारा खींचें और धागे को बाहर खींच लें।।

विविधताएँ:-

अब एक से अधिक रंगों से रंगे धागों का प्रयोग कर सकते हैं।। हर धागे को एक अलग किनारे से खींचा जा सकता है।।

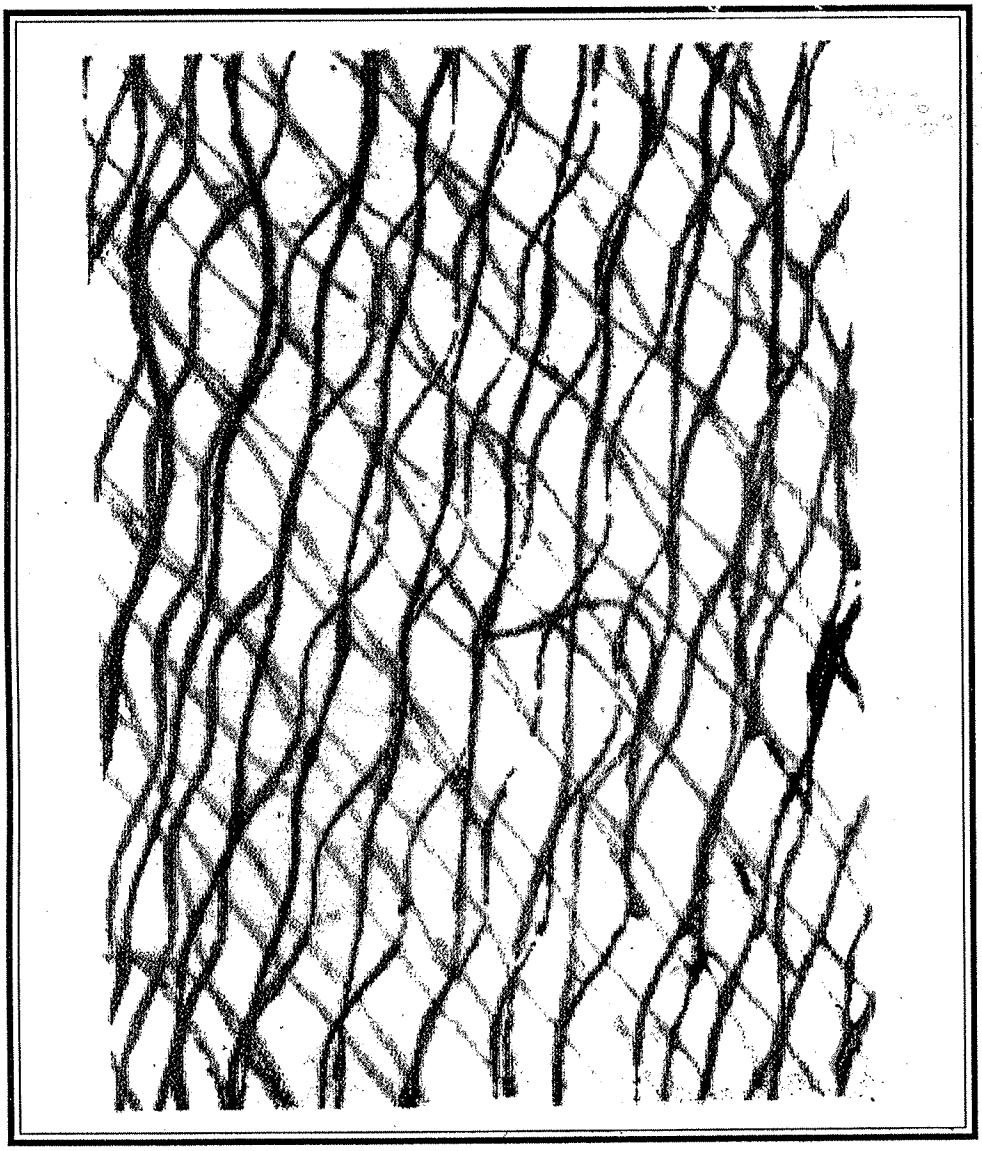


थ्रेड रोलिंग टेक्सचरः-

आवश्यक समाग्रीः- पोस्टर रंग, ब्रश, पैलीट, प्याला, पुराना कपड़ा, मोटा धागा, पेन्सिल व कागज़।

प्रक्रियाः- पैलीट में रंग मिलाएँ। २५ से०मी० लम्बा धागा लें। अब, धागे को रंग में डुबोएँ। धागे को रंग से बाहर निकालें। अब पेन्सिल पर लपेट लें। इस पेन्सिल को कागज पर रोल कराएँ, आपको दिखाएँ गए प्रकार की धारियाँ मिलेगीं।

विविधताएँः- आप एक ही कागज़ पर कई रंगीन धागे रोल कर, बहुरंगी धारियाँ पा सकते हैं।



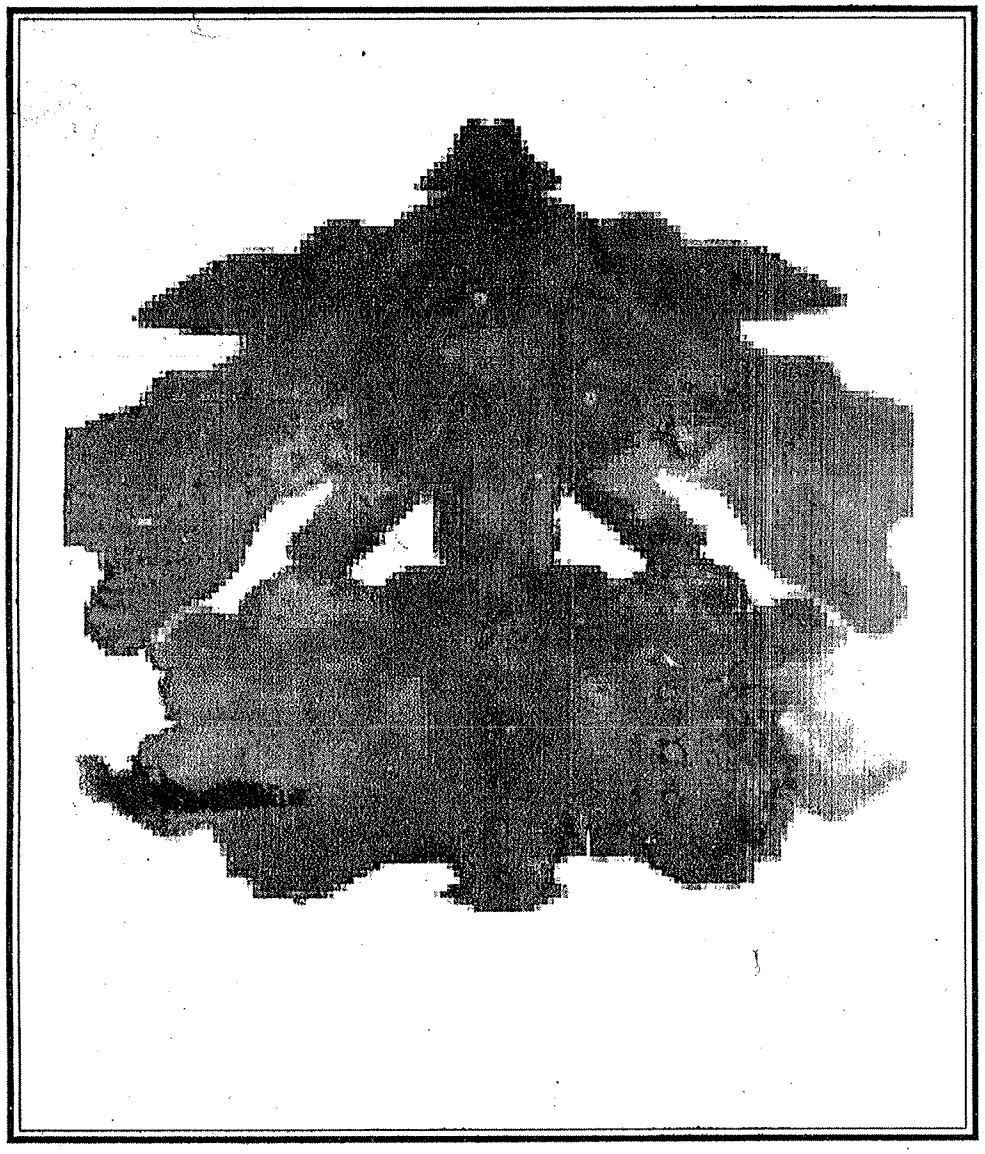
बटरफ्लाई टेक्सचरः-

आवश्यक समाग्रीः- पोस्टर रंग, ब्रश, पैलीट, प्याला, पुराना कपड़ा व कागज़

प्रक्रियाः- सीधा बोतल से रंग लें अर्थात् गाढ़ा रंग लें। कागज़ के बीच में किसी भी प्रकार से गाढ़ा रंग लगाएँ। आप दो या अधिक रंग ले सकते हैं। अब कागज को बीच से ऐसे मोड़े कि रंग कागज के ठीक बीच रहें। दबाएँ और अंगूठे से दबाकर रंग फैलाएँ। खोलकर सूखने के लिए रख दें।

विविधताएँः-

आप रंग को थोड़ा पतला कर के, आप यही प्रक्रिया दोहरा सकते हैं।



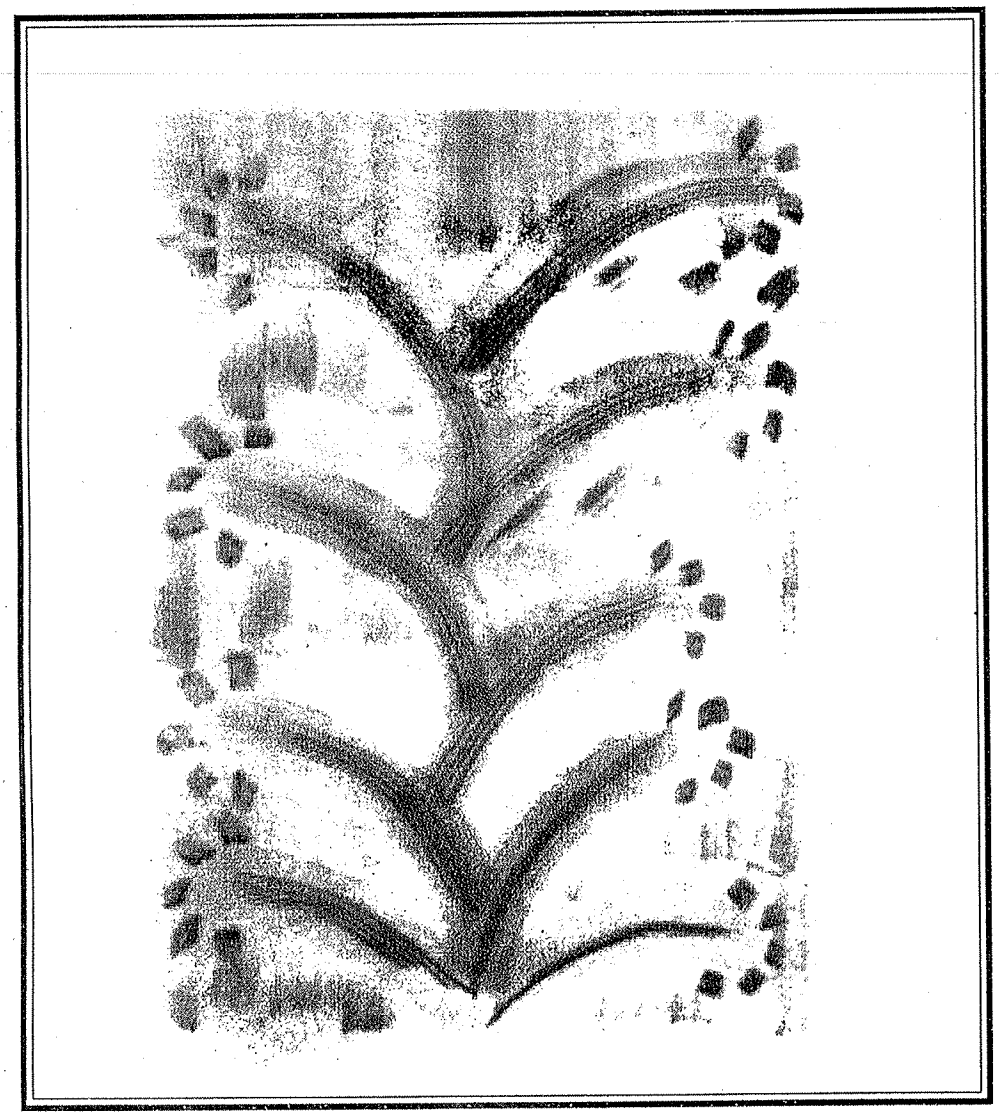
ड्राई ब्रश टेक्सचरः-

आवश्यक समाग्रीः- पोस्टर रंग, गोल और फ्लैट ब्रश, पैलीट, प्याला, और पुराना कपड़ा।

प्रक्रियाः- अति कम मात्रा में पानी का प्रयोग करते हुए, अपने पैलीट में रंग मिलाइएँ। अब एक सूखा ब्रश लें, उसकी किनारी को रंग में डुबाकर, कागज़ पर ड्राई ब्रश स्ट्रोक्स लगाएँ।

विविधताः-

आप एक चौड़ा पेन्टर्स ब्रश भी ले सकते हैं और उसके किनारे पर दो या तीन रंगो का प्रयोग कर, स्ट्रोक्स लगा सकते हैं। आप, अति सुन्दर बहुरंगी धारियॉ या चेक्स बना सकते हैं।



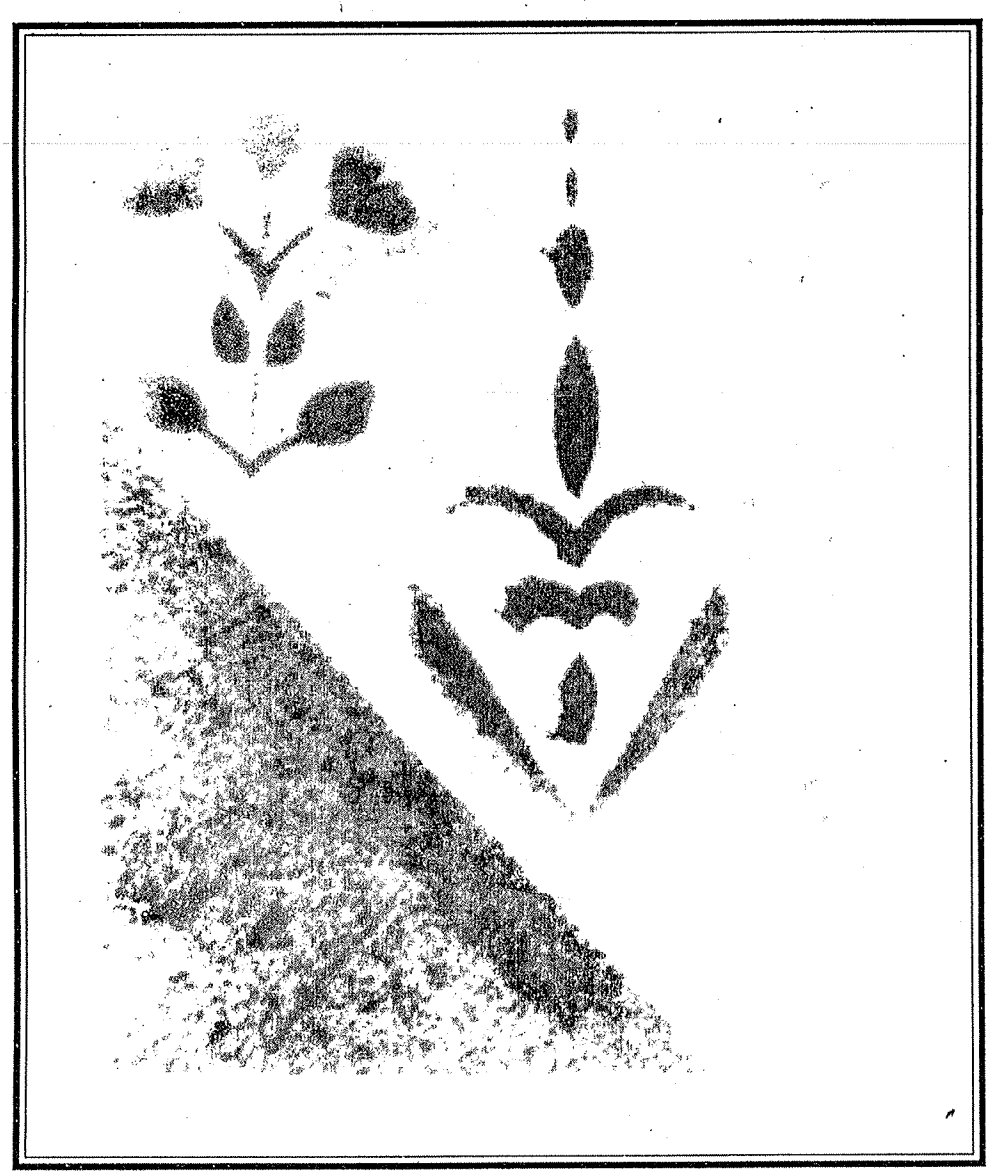
स्प्रे टेक्सचरः-

आवश्यक समाग्रीः- पोस्टर रंग, ब्रश, पैलीट, प्याला, पुराना कपड़ा, दॉतो का ब्रश और कागज़।

प्रक्रियाः- अपनी पैलीट में रंग मिलाएँ। एक पुराना दॉतो का ब्रश लें, और अपने अंगूठे का प्रयोग कर कागज़ पर रंग स्प्रे करें।

विविधताः-

आप एक से अधिक रंगों का प्रयोग कर सकते हैं। परन्तु दूसरे रंग का प्रयोग **करने से पहले अपने ब्रश** को धोना व सुखाना न भूलें।

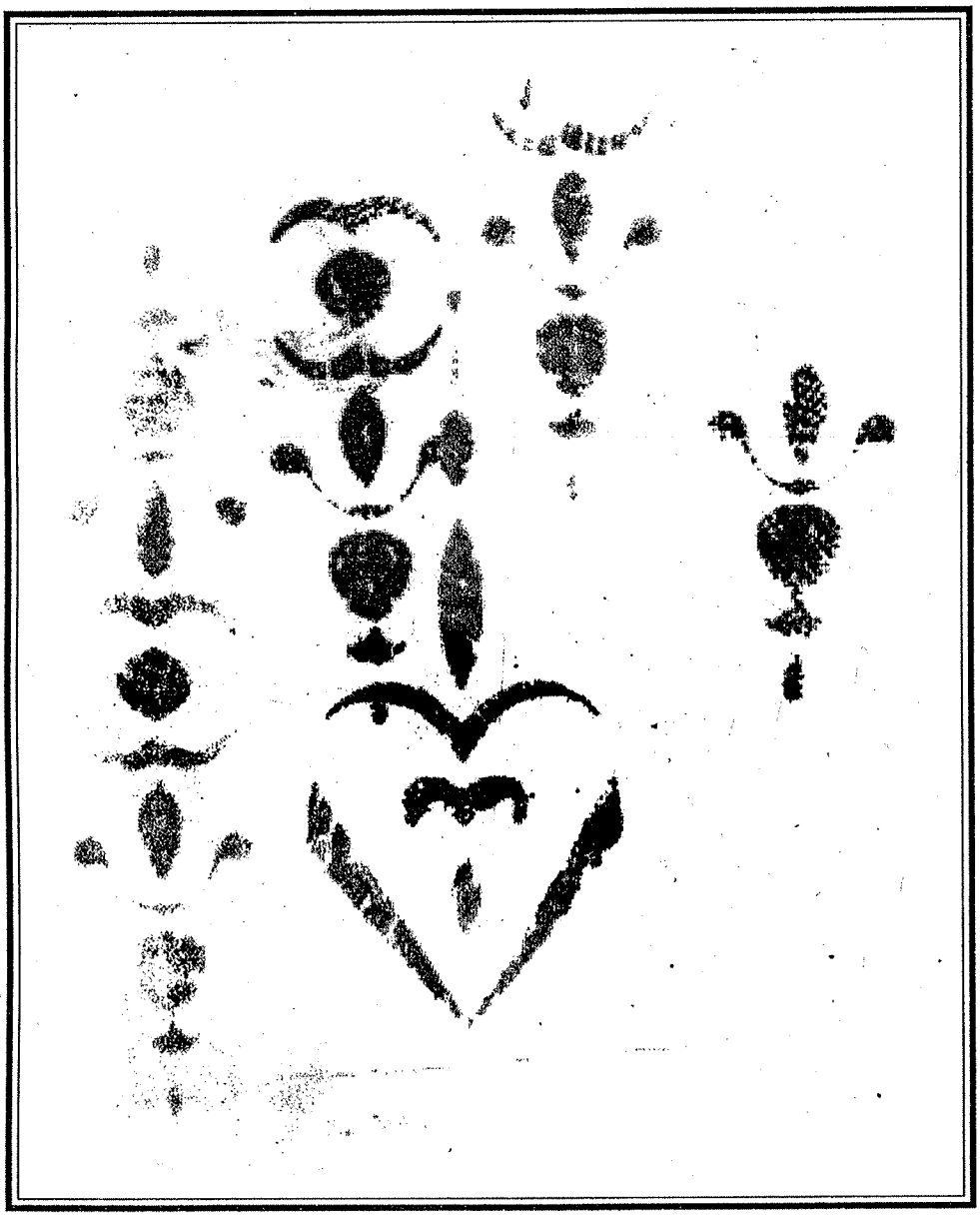


डैबिंग टेक्सचरः-

आवश्यक समाग्रीः- पोस्टर रंग, ब्रश, पैलीट, प्याला, पुराना कपड़ा, स्टेन्सिल ब्रश और काग़ज़।

प्रक्रियाः- अपनी पैलीट में रंग मिलाएँ। अब एक स्टेन्सिल ब्रश लें। यह ब्रश मोटा व कड़े बालों वाला और चपटी किनारी वाला होता है। इस किनारी को रंग में डुबाएँ और कागज़ पर डैब करें। एक रफ टेक्सचर का प्रभाव उत्पन्न होता है।

विविधताः- आप एक से अधिक रंगों का प्रयोग कर सकते हैं।

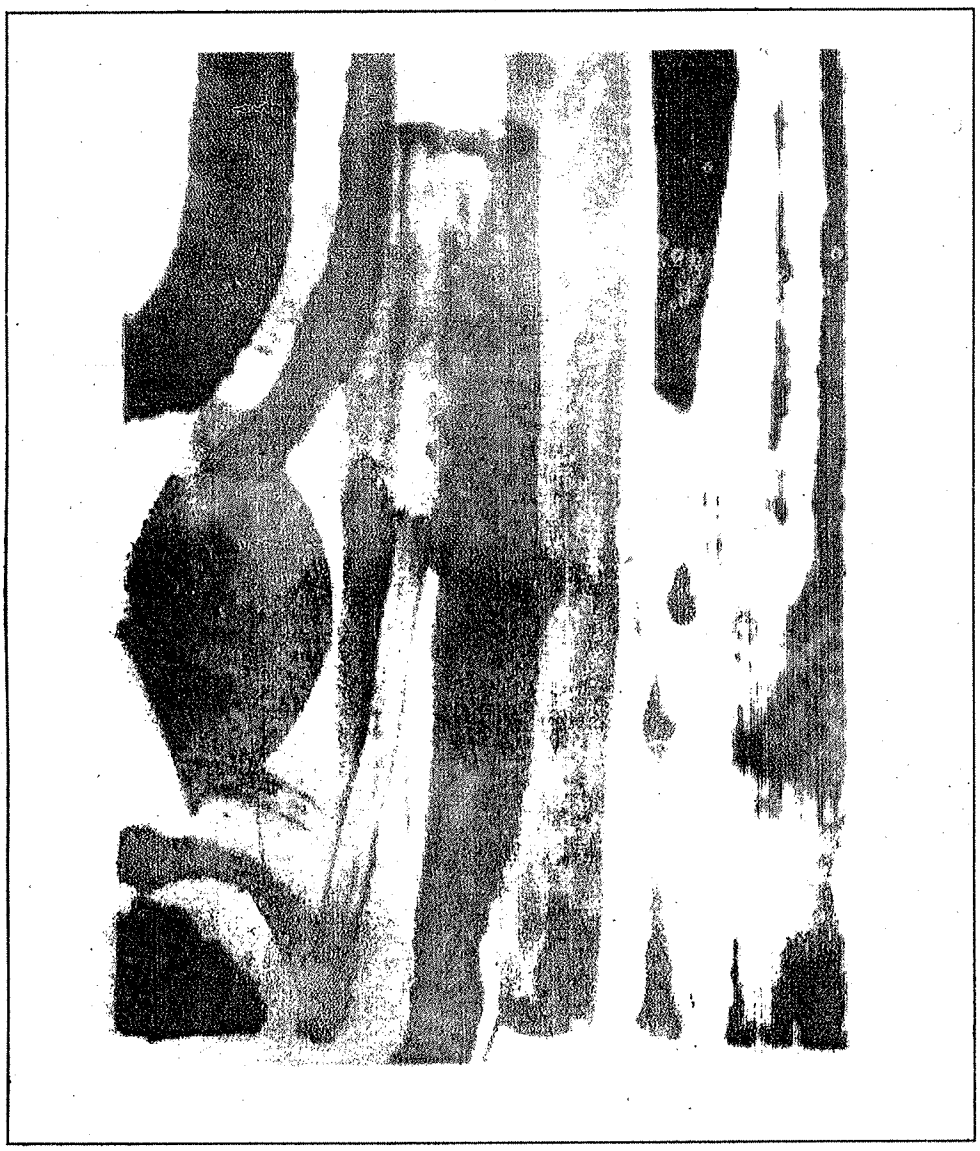


ब्लेड टेक्सचरः-

आवश्यक समाग्रीः- पोस्टर रंग, ब्रश, पैलीट, प्याला, पुराना कपड़ा, ब्लेड या स्केल और कागज़।

प्रक्रियाः- अपनी पैलीट में रंग मिलाएँ। थोड़ा गाढ़ा रंग ले जिससे वह बहे ना। अब ब्लेड लें और उसकी किनारी पर रंग उठाएँ। अब किनारी को कागज पर रेखकर, ब्लेड से रंग को खींचें।

विविधताः- आप एक से अधिक रंग का प्रयोग कर सकते हैं। ब्लेड को वृत्ताकार में भी घुमाया जा सकता है क्योंकि वह थोड़ा लचीला होता है। आप इसे स्केल द्वारा भी बना सकते हैं।



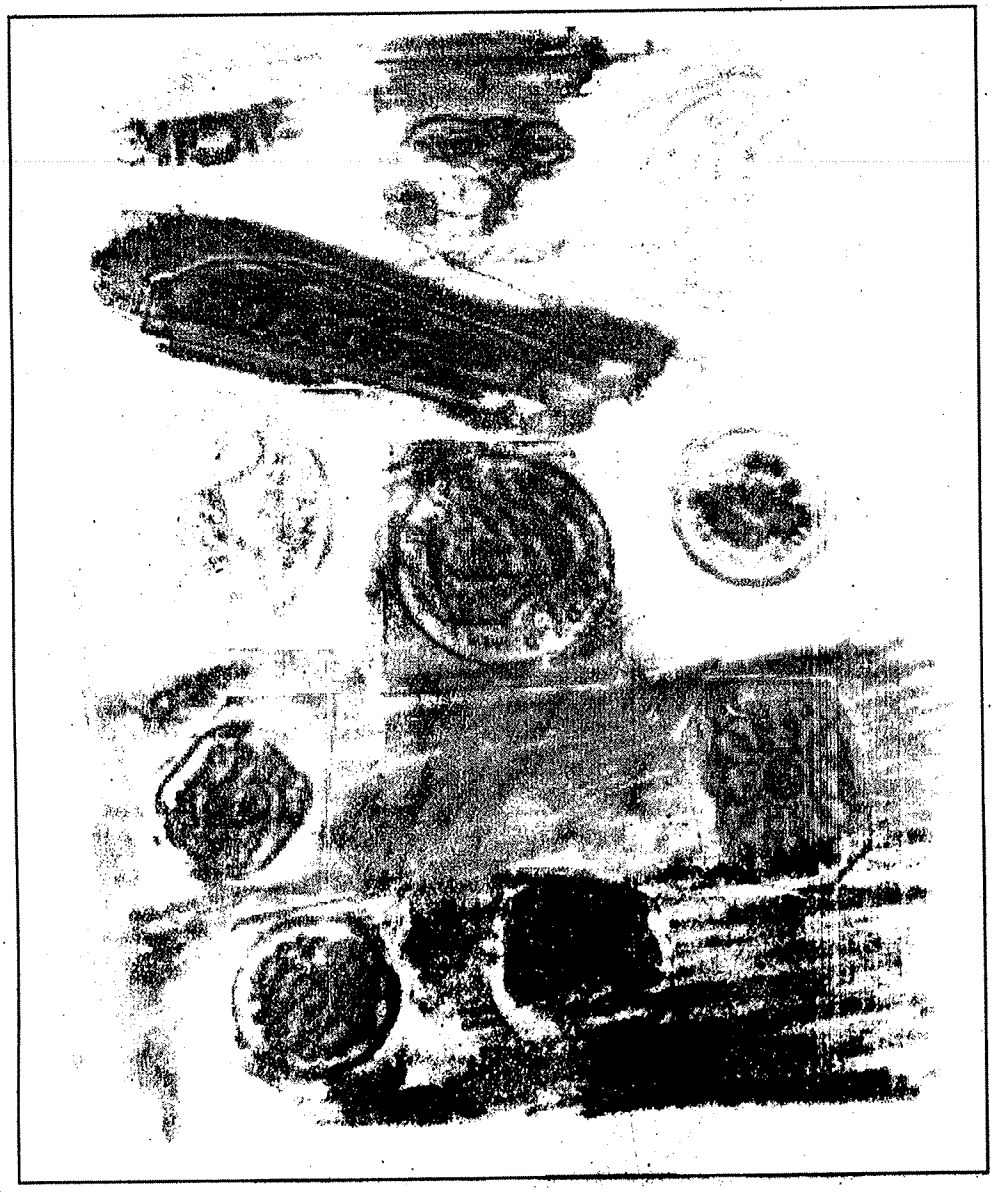
इम्प्रेशन टेक्सचरः-

आवश्यक समाग्रीः- सूखे पेस्टल रंग, ब्रश, पैलीट, प्याला, पुराना कपड़ा, बोतल के ढक्कन, सिक्के इत्यादि जैसी वस्तुएँ जिसकी छाप आप कागज़ पर ले सकें।

प्रक्रियाः- सिक्का रखिए और फिर उसके उपर कागज रखिए। अब इसके उपर शुष्क पेस्टल रंग रगड़िए। सिक्के पर जो कुछ भी उभरा होगा, कागज़ पर छप जाएगा।

विविधताः-

आप एक से अधिक रंग के पेस्टल्स का प्रयोग कर सकते हैं। आप इसे, जूट का कपड़ा लेकर, थोड़े मोटे कागज पर बनाने का प्रयास भी कर सकते हैं।



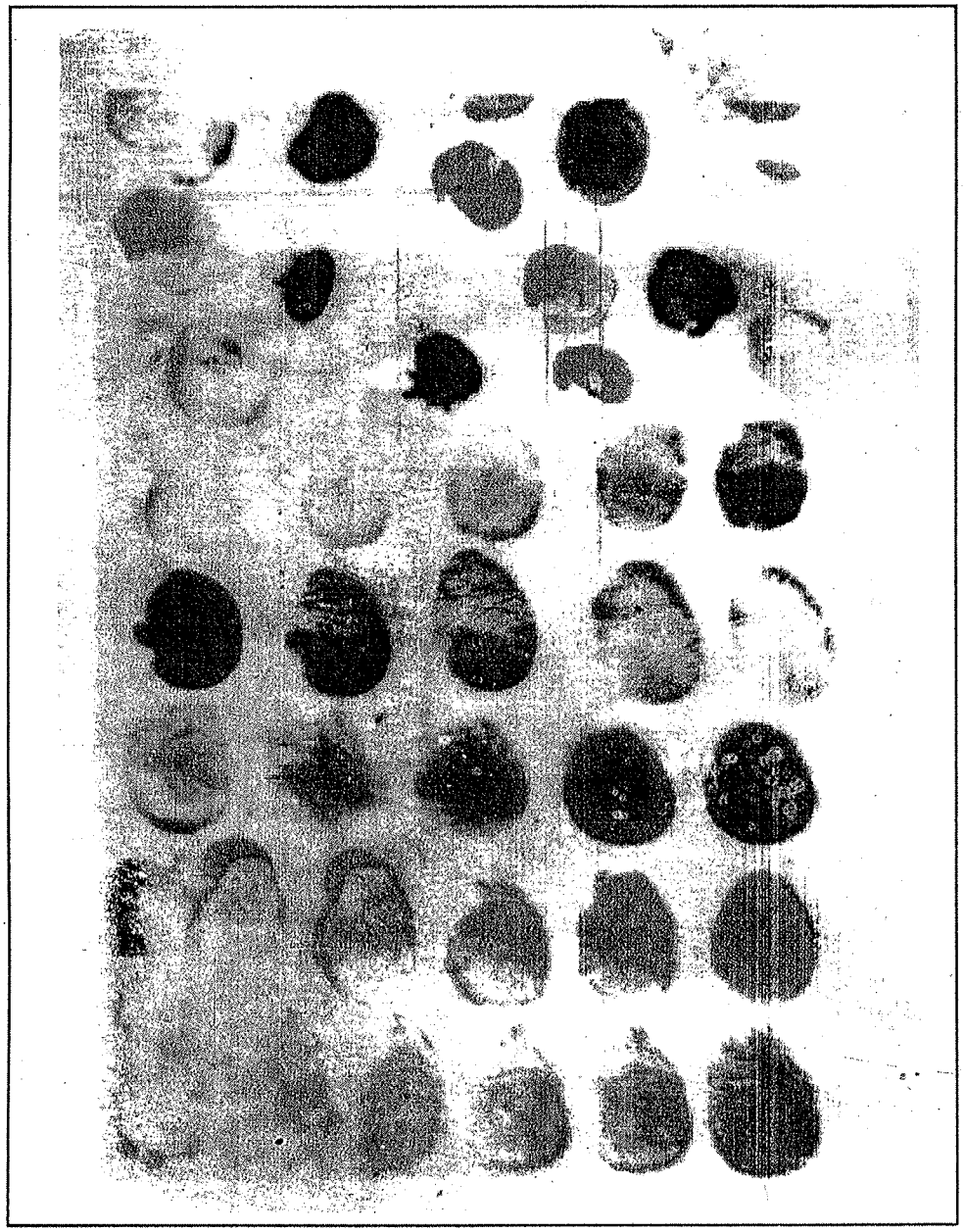
थम्ब इम्प्रेशन टेक्सचरः-

आवश्यक समाग्रीः- पोस्टर रंग, ब्रश, प्याला, पैलीट, पुराना कपड़ा व कागज़।

प्रक्रियाः-

अपनी पैलीट में रंग मिलाएँ। रंग गाढ़ा होना चाहिए। अपने अंगूठे को रंग में डुबोएँ और उसकी छाप कागज़ पर लें।

विविधताः- एक से अधिक रंगो का प्रयोग कर सकते हैं।



वैक्स क्रेयॉन टेक्सचरः-

आवश्यक समाग्रीः- पोस्टर रंग, ब्रश, पैलीट, प्याला, पुराना कपड़ा, मोम वाले रंग, और कागज़।

प्रक्रियाः- कागज़ पर वैक्स क्रेयॉन को रगड़िऍं अथवा कोई डिजाइन बनाइऍं। आवश्यक है कि आप अपने रंग अच्छी तरह रगड़े व कोई सफेद स्थान न छोड़े। अब काला पोस्टर रंग लें। इसे अपनी पैलीट मे मिलाऍं व अपनी पूरी ड्राइंग पर लगाऍं। आप देखेंगे कि जहॉं–जहॉं आपने वैक्स क्रेयॉन लगाया है, वहॉं रंग नही चढ़ेगा। पृष्ठभूमि काली हो जाएगी व डिजाइन या रंगीन स्थान बच जाएगा।

विविधताऍंः-

आप इसे विभिन्न रंग संयोजनों के साथ बना सकते हैं।

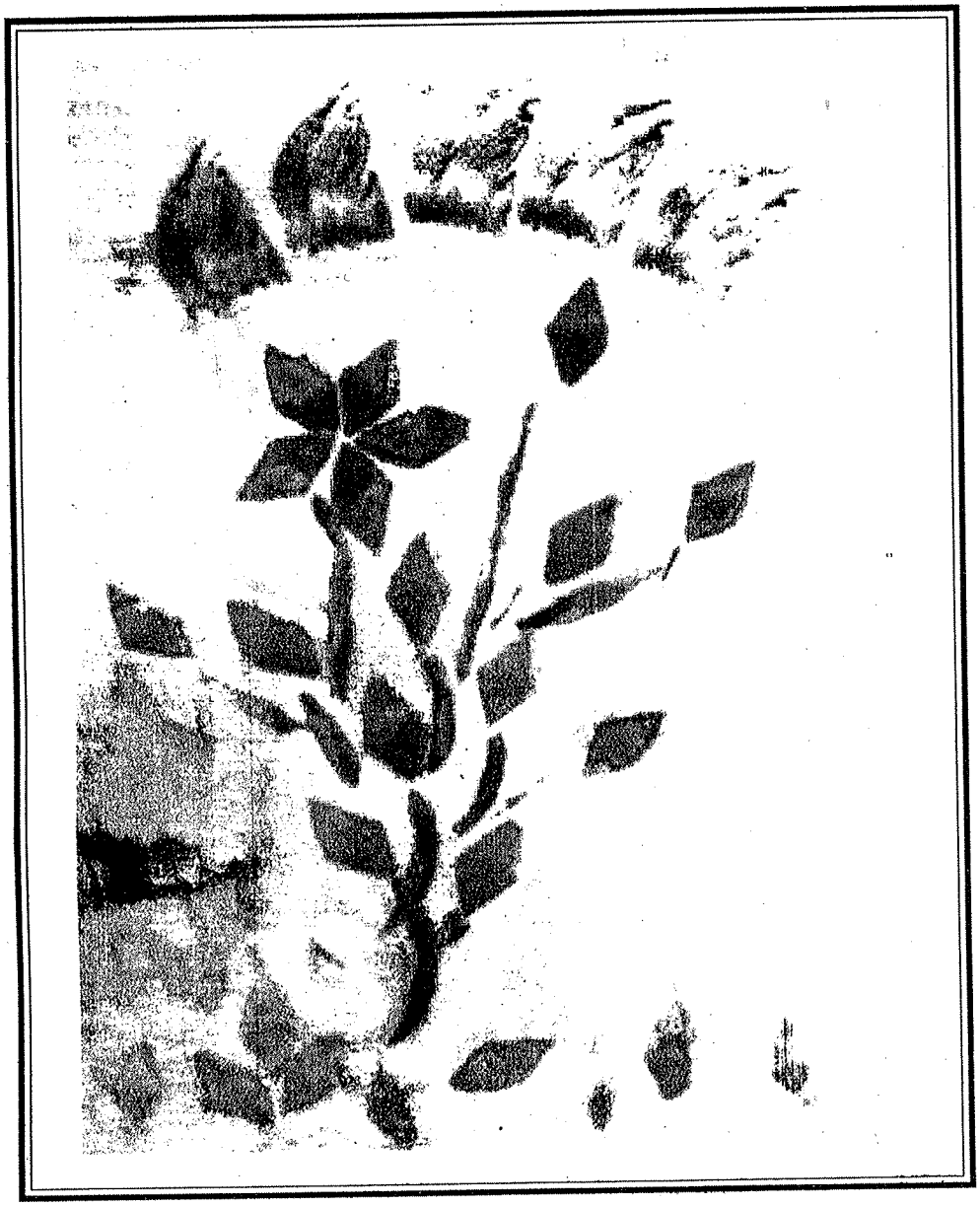
वेजीटेबल टेक्सचरः-

आवश्यक समाग्रीः- पोस्टर रंग, ब्रश, पैलीट, प्याला, पुराना कपड़ा, प्याज़, भिंडी, आलू इत्यादि जैसी सब्जियॉ और कागज़।

प्रक्रियाः- अपनी पैलीट में रंग मिलाएँ। एक सब्जी लें व उसे काट लें। उस पर रंग लगाकर कागज़ पर छाप ले लें। सब्जी का टेक्सचर कागज़ पर दिखने लगेगा।

विविधताः-

आप एक बार में एक से अधिक रंगो का प्रयोग कर सकते हैं।



मार्बलिंग टेक्सचरः-

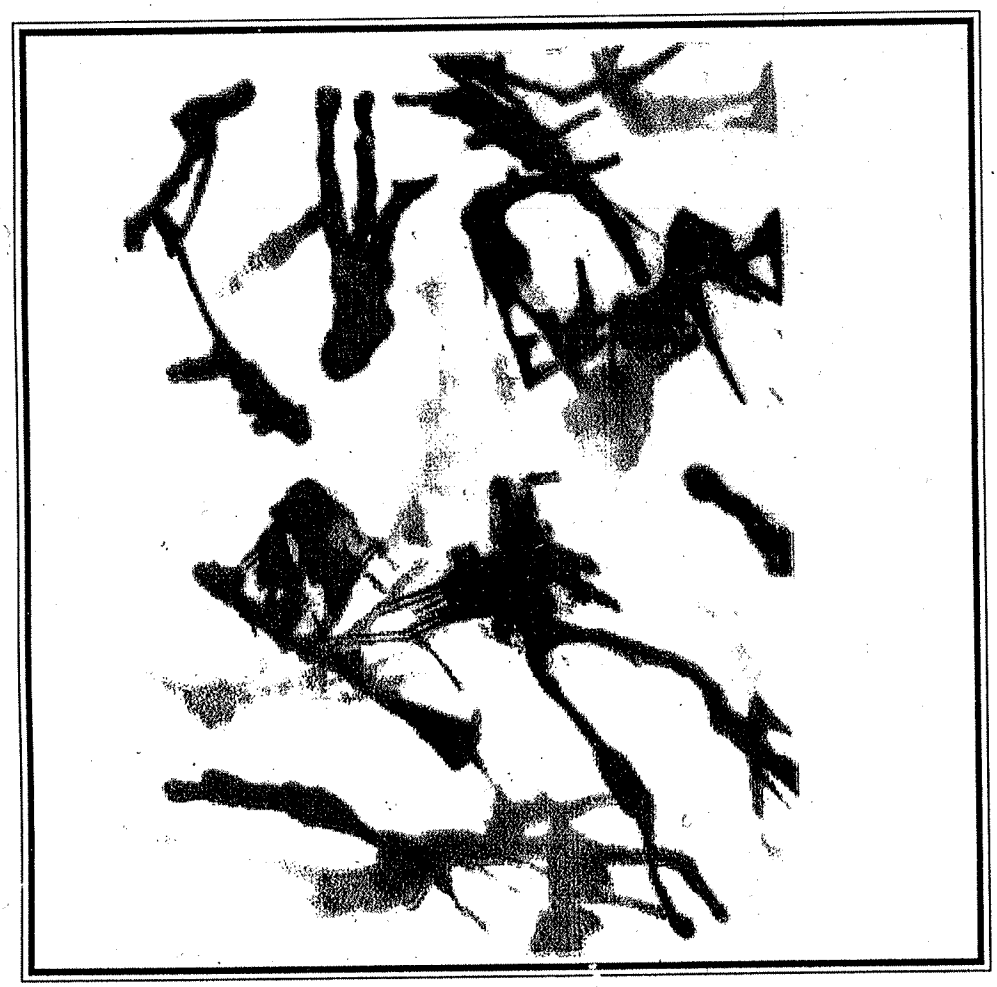
आवश्यक समाग्रीः- पोस्टर रंग, तेल, ब्रश, पैलीट, प्याला, पुराना कपड़ा व कागज़।

प्रक्रियाः-

अपनी पैलीट में दो या तीन भिन्न रंग मिलाएँ। एक चपटी ट्रे लें। इसमें पानी भरें। इसमें दो या तीन बूँद तेल डालें। तेल को पानी में मिलाएँ नहीं, तेल को पानी की सतह पर तैरने दें। अब भिन्न रंगों की बूँदे डालें। रंग पानी की सतह पर बहकर मिल जाएगा। अब, तुरन्त एक कागज़ का टुकड़ा लें और उसे पानी की सतह पर सीधा रखें और उठा लें। सतह पर बहता रंग कागज़ पर सुन्दर आकृतियाँ बना देगा।

विविधताः-

आप एक बार में एक से अधिक रंगों का प्रयोग कर सकते हैं। विभिन्न मोटाई के कागजों का प्रयोग करने का प्रयास करें।



ब्लोविंग टेक्सचरः-

आवश्यक समाग्रीः- पोस्टर रंग या स्याही, ब्रश, पैलीट, प्याला, पुराना कपड़ा व कागज़।

प्रक्रियाः- अपनी पैलीट मे अत्यधिक पतला रंग मिलाइऍं। आप स्याही का प्रयोग भी कर सकते हैं। स्याही की कुछ बूँदे कागज पर गिराइऍं। कागज़ को अपने हाथों में सीधा–सपाट पकड़े। अपने मुँह के आगे रखकर, हर दिशा में जोर से फूँक मारें

विविधताः-

आप एक बार में एक से अधिक रंगो का प्रयोग कर सुन्दर पैटर्न की रचना कर सकते हैं।

क्रियाः-

१. विभिन्न प्रकार के कपड़ों की पतली पट्टियाँ लें व इनसे थ्रेड टेक्सचर बनाएँ।

२. अपने बागीचे से पत्तियाँ तोड़े व उनकी छाप कागज़ पर लें।

४.४- सारांशः-

टेक्सचर का प्रयोग सतही रूप की रचना के लिए विभिन्न प्रकार के फार्म और प्रभावों से किया जाता है। अतः यह प्रकृति में विभिन्न रूपो में उपलब्ध होते हैं– जानवरों के चमड़ियों, फूलों, पत्तियों, चट्टानों इत्यादि।

इस प्रकार आप रंगों के संग टेक्सचर की रचना कर सकते हैं जो आपके डिजाइन निर्माण और इलस्ट्रेशन में सहायक होगा।

४.५- स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यासः-

प्रश्न–१ डिजाइनर के लिए टेक्सचर की महत्ता पर एक संक्षिप्त लेख लिखें।

प्रश्न–२ कागज़ के एक टुकड़े पर थ्रेड रोलिंग टेक्सचर बनाएँ व उसके उपर वेजीटेबल प्रिटिंग करें।

प्रश्न–३ कागज के एक टुकड़े पर स्प्रे टेक्सचर बनाएँ व उस पर थ्रेड डैबिंग करें।

प्रश्न–४ कागज के एक टुकड़े पर मार्बलिंग टेक्सचर बनाकर उस पर ब्लेड टेक्सचर बनाएँ।

४.६- स्वाध्ययन हेतुः-

१. ड्राइंग एवं पेन्टिंग कोर्स, द्वारा ए० एच० हाशमी, प्रकाशक पुस्तक महल, दिल्ली।

२. स्टेप बाई स्टेप आर्ट स्कूल ड्राइंग, द्वारा जैनी रॉडवेल, प्रकाशक हैमलिन।

३. दा क्लिप आर्ट, द्वारा– जेरार्ड क्लूइन, प्रकाशक–क्रेसेन्ट बुक्स।

NOTES

उत्तर प्रदेश
राजर्षि टण्डन मुक्त विश्वविद्यालय

DFD-02/[redacted]

फैशन डिजाइनिंग

बेसिक डिजाइन और स्केचिंग-१

ब्लाक

३

रंग

युनिट-६

रंग की व्याख्या

यूनिट-१०

रंग का मनोविज्ञान

यूनिटं-११

रंग संयोजन

यूनिट-१२

रंग और पोशाक

ब्लाक- ३

पाठ्यक्रम परिचय

रंग किसी डिजाइन को सुन्दर या बदसूरत दिखा सकते हैं। यह डिजाइन को बना या बिगाड़ सकते हैं। अतः रंग की अवधारणा को समझना महत्वपूर्ण है। इस खण्ड में रंगों के सभी वस्तुओं पर बात की गई है।

कलर

यूनिट-६

कलर थ्योरीः-

भगवान ने हमें रंग उपहार में दिए हैं तो रंगों के बिना जीवन की कल्पना करना कठिन है। जब हम बिना रंगों के जीवन की कल्पना करने लगते हैं तभी हमें रंगों की महत्ता का बोध होता है। डिजाइनर के हाथ में रंग एक महत्वपूर्ण औजार है। इस यूनिट में रंगों के ब्रेक अप विभिन्न कलर थ्योरी और दो या तीन रंगों को मिलाकर कैसे और रंग बनाए जा सकते हैं, इस पर विस्तृत जानकारी दी गई है।

यूनिट-१०

साइकालोजी आफ कलरः-

रंग हम पर और हमारे मूड पर प्रभाव डालते हैं। हमारे जीवन में यह महत्वपूर्ण भूमिका निभाते हैं। यह फार्म, स्पेस, और साइज को समझने के नजरिये पर प्रभाव डालते हैं। इन पर पड़ने वाले प्रकाश से ये प्रभावित होते हैं। यह ठंडे या गर्म, निराशा भरे या ताजगी लिए और आकर्षक व वेलकमिंग हो सकते हैं।

इस यूनिट का उद्देश्य, रंग को देखने पर मनुष्य के मस्तिष्क में जागृत होने वाली भावनाओं और कौन सा रंग किस भावना का प्रतीक है, इस विषय में जानकारी उपलब्ध कराना है।

यूनिट-११

कलर स्कीम्सः-

रंग हमेशा एक पृष्ठभूमि के विरूद्ध देखे जाते हैं। एक कलर स्कीम बोर्ड का प्रयोग, डिजाइनर्स को, उनकी रचनात्मकता के लिए एक दिशा देता है। सामान्यतः रंग चक्र से एक रंग उठाकर शुरूआत की जाती है। तब फिर, ऐसे अन्य रंग खोजे जाते हैं जो इस आधारभूत रंग के साथ मिलकर आपके इच्छित मूड की रचना करेगें।

इस यूनिट में हमें रंग चक्र का प्रयोग करने व क्या रंग संयोजन या स्कीम हम प्रयोग करना चाहते हैं, इसके निर्णय के विषय में जानकारी मिलती है। यह डिजाइनर का अधिकार है कि वह टोनल कलर स्कीम्स, हारमोनियस कलर स्कीम्स या कमप्लीमेन्ट्री कलर स्कीम्स में से किसे चुने। यह यूनिट इस निर्णय में आपकी सहायता करेगा।

यूनिट-१२

कलर और ड्रेस:-

डिजाइनर्स द्वारा एक ही रंग का प्रयोग विरले ही होता है, विशेष रूप से फैशन डिजाइनिंग में जहाँ डिजाइन करते समय पूरे लुक को ध्यान में रखना पड़ता है। केश, ऑखें, पोशाक, और एसेसरीज सभी मिलाकर एक ऐसेम्बल बनता है। इस यूनिट में विभिन्न रंग संयोजन और उनके प्रभाव के विषय में समझाया गया है। इसमें किस फीगर पर, किस ड्रेस के साथ क्या अच्छा लगेगा, के बारे में कुछ सुझाव भी दिये गये हैं।

संरचना

६.१ यूनिट प्रस्तावना

६.२ उद्देश्य

६.३ कलर थ्योरी

६.३.१. इन्ट्रोडक्शन टू कलर

६.३.२. डाइमेन्शन्स आफ कलर

६.३.३. दा कलर व्हील

६.४ सारॉश

६.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

६.६ स्वाध्ययन हेतु

६.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

रंगों के बिना जीवन की कल्पना करें, वह एक काली/सफेद चित्र होगी जिसकी हर वस्तु ग्रे के शेड्स में होगी। कितना उबाऊ और नीरस होगा, यदि हम स्वयं को अपने आस–पास की सभी वस्तुएँ और हर वो वस्तु जो हम देख सकते हैं, ग्रे के शेड्स में देखें।

यदि जीवन ग्रे टोन्स से भरा प्याला होता तो मानव अपनी रचनात्मकता को इस स्तर तक विकसित नहीं कर पाता। रचनात्मकता और उसकी अभिव्यक्ति काफी हद तक रंग के सही प्रयोग पर निर्भर है। रंग डिजाइनर्स के हाथों में एक महत्वपूर्ण औजार है और यह उन पर निर्भर करता है कि वे इसे कितने प्रभावी ढंग से प्रयोग करते हैं।

६.२ उद्देश्यः-

मानव की ऑख के लिए असम्भव है कि वह प्रकृति में उपलब्ध रंगों को गिन सके। रंग अति विस्तृत व जटिल विषय है। आप दो या उससे अधिक रंग का मिश्रण

कर, असंख्य रंग बना सकते हैं। रंग की मात्रा बदलते जाइए और आपको हर रंग मिलते जायेगें। रंग में विभिन्न मात्राओं में सफेद रंग मिलाते जाइए और आपको ढेर सारे हल्के रंग मिल जाएगें। इसी तरह काला मिलाते जाइए तो ढेर सारे गहरे रंग मिल जायेगें।

रंगों का समझने के लिए रंग और आधारभूत रंग सम्मिश्रण के वि ाय में यहां जानकारी दी गई है।

६.३ कलर थ्योरी

६.३.१ इन्ट्रोडक्शन टू कलरः-

हम सभी रंगों का लुत्फ उठाते हैं। रंग केवल प्रकाश में दिखाई पड़ते हैं और हमारे जीवन का सक्रिय भाग हैं।

रंग, बल है, विकर्णित ऊर्जाएँ हैं जो हमें सकारात्मक या नकारात्मक रूप से प्रभावित करती है, चाहे इसके विषय में जागृत हो या न हो। ये हमारे संवेदनशीलता पर सीधा प्रभाव डालते हैं और भावनाएँ व विचार व्यक्त करने में हमारी सहायता करते हैं।

रंग हमारे शरीर व मस्तिष्क पर अपनी भूमिका व प्रभाव प्लीजिंग, ईरीटेटिंग, आरामदेह या उत्साहवर्धक तरीकों से डालते हैं। रंग कई तरह से हमें प्रभावित करते हैं। यह हम विस्तार से अगले यूनिट में पढेगें। अभी के लिए हमें यह समझना आवश्यक है कि रंग एक वातावरण बनाते हैं जिसके प्रति हम सबसे पहले प्रतिक्रिया करते हैं, यह प्रतिक्रिया किसी भी अन्य दृश्यगत तत्व के प्रति की गई प्रतिक्रिया से भी पहले होती है और इसी कारण रंग डिजाइनर के हाथ का महत्वपूर्ण औजार बन जाता है।

रंग प्रकाश का एक गुण है, स्वयं एक वस्तु नहीं है। प्रकाश बदलने से इसके सन्दर्भ भी बदल जाते हैं। घास सुबह के समय ग्रे लग सकती है, दोपहर में चटख हरी और रात में काली दिख सकती है। वस्तुओं का स्वयं का कोई रंग नहीं होता, केवल देखे जा सकने वाले स्पेक्ट्रम के कुछ भागों को परावर्तित करने की क्षमता होती है।

वस्तु परावर्तन करती है, जो हम देखते हैं और जो हम नहीं देख पाते वह सोख लेती है। जो हम देखते हैं उसे हमारा मस्तिष्क रंग के रूप में देखता है। एक मानवीय ऑख सत्तर लाख (७०,०००,०००) रंग देख सकती है। विभिन्न विचारधाराओं पर आध ारित चार कलर थ्योरीज हैं, परंतु कला के विद्यार्थियों के रूप में हम पिगमेंट थ्योरी पर आधारित कलर थ्योरी पढेगें– जहाँ लाल, पीला और नीला, तीन प्राथमिक रंग माने जाते

हैं।

१६६६ में सर आईजैक न्यूटन ने प्रकाश के विजबिल स्पेक्ट्रम को देखा, जब उन्होनें देखा कि प्रकाश–किरण की एक किरण, एक प्रिज्म से होकर गुजरती है तो वह झुकती है और सात अलग–अलग रंगों में विभाजित हो जाती है, अर्थात लाल, नारंगी, पीला, हरा, नीला, इन्डिगो और वाइलेट। यह इनका प्राकृतिक अनक्रम है और इसे स्पेक्ट्रम कहते हैं। इनके विविध वेव–लेन्थस के अनुसार ये अलग–अलग कोणों पर मुड़ते हैं। अगर इन सात किरणों को एक कनवर्स लाइन के फोकस पर एक साथ लाया जाय तो यह सफेद किरण बनाएँगी।

बारिश की नई बूंदे भी प्रिज्म का काम करती हैं, जब आप उनके द्वारा सात रंगों के इन्द्रधनुष में तोड़ी गई सफेद रोशनी को देखते हैं।

पहले रंग चक्र (कलर व्हील) का सर आईजैक न्यूटन ने आविष्कार किया। इन्होनें सूरज के सफेद प्रकाश को लाल, नारंगी, पीला, हरा, क्यॉन और नीली किरणों में तोड़ा, फिर इन्होनें स्पेक्ट्रम के दोनों किनारे जोड़ दिए, जिससे रंग की प्राकृतिक प्रगति दिख सके।

तो, अब मस्तिष्क में प्रश्न यह आता है कि रंग है क्या? रंग एक इन्द्रिय–संवेदन (सेन्सेशन) है, जिसका अस्तित्व सिर्फ हमारे मस्तिष्क में है, बाहरी तथ्य, प्रकाश और उसकी चमक या किसी वस्तु पर उसकी हल्की चमक या उसका उद्भव है। हमारी ऑखों द्वारा देखे गये और मस्तिष्क द्वारा समझे गये जबरदस्त रंग प्रभाव, दरअसल विजबिल स्पेक्ट्रम बनाने वाली कुछ वेव–लेन्थस की ओर हमारी प्रतिक्रिया है। अतः हम प्रकाश को वेव–लेन्थ के रूप में और वेव–लेन्थ को रंग के रूप में समझा सकते हैं।

चूँकि पिगमेंट और लाइट, रंगों की रचना के लिए संयोजित होने की दिशा में अलग–अलग हैं, अतः उनसे डील करने के नियम भी अलग हैं। सफेद प्रकाश तीन प्राथमिक ह्यूज लाल, नीला और हरे का मिश्रण होता है। क्यॉन, मजेन्टा और येलो को मिलाकर लगभग काला पिगमेंट बना लिया जाता है।

कलर थ्योरी क्यों पढें? यदि आप दृश्यगत प्रलेखों की रचना या डिजाइन में संलिप्त हैं तो रंग की समझ डिजाइन में रंग डालते समय आपकी सहायता करेगी। रंग सम्बन्धी चुनाव प्रायः रहस्यमयी लगते हैं, चूंकि अधिकतर लोग चुनाव का आधार "यह अच्छा लग रहा है," रखते हैं।

रंग का अध्ययन करने के दो प्रमुख कारण हैं– पहले में रंगों का संवहन लिप्त है, दूसरे में रंग का प्रयोग।

रंग संवहन करते हैं। लाल क्या है? कैन्डी ऐप्पल रेड, ब्लड रेड, रोस रेड..... एक विशिष्ट ह्यू को संवहन करने का प्रयास, आखिर आप किस लाल की बात कर रहे हैं।

रंग का प्रयोग महत्वपूर्ण है और कलर थ्योरी एक जटिल विषय है। इसमें साइको ऑप्टिक्स के वस्तुनिष्ठ नियमों के साथ–साथ व्यैक्तिक वैल्यू जजमेन्ट्स भी होते हैं।

कलर थ्योरी की चर्चा करने से पहले डाईमेन्शन्स आफ कलर के बारे मे समझ लेते हैं।

६.३.२ डाईमेन्शन ऑफ कलरः-

रंग के तीन डाईमेन्शन्स अर्थात आयाम होते हैं– ह्यू, वैल्यू और इन्टेन्सिटी।

ह्यूः-

यह रंग का पहला आयाम है। ह्यू एक विशिष्ट रंग को इंगित करता है, जैसे नीला, हरा या बैंगनी। यह रंग का नाम है। यह वह गुण है जिसके द्वारा हम एक रंग को दूसरे से अलग कर सकते हैं। जैसे– हरे और नीले के बीच का अन्तर, उनके ह्यूज का अन्तर है।

वैल्यूः-

यह रंग का दूसरा आयाम है। यह रंग में हल्के या गहरेपन की मात्रा है। सफेद रंग की वैल्यू सर्वाधिक व काले की न्यूनतम होती है।

यह वह गुण है जिससे एक ही ह्यू के रंगों के बीच अन्तर किया जाता है, उदाहरणार्थ, हल्का (लाइट) या गहरा (डार्क)। रंग में काला या सफेद मिलाकर रंग की वैल्यू परिवर्तित की जा सकती है। इन्हें शेड्स और टिन्ट्स भी कहा जाता है। जब आप सफेद मिलाते हैं, तो टिन्ट्स बनते हैं और काला मिलाने पर शेड्स बनते हैं। डार्क वैल्यू अर्थात शेड्स, लाइटर वैल्यू अर्थात टिन्ट्स की तुलना में अधिक भारी दिखते हैं।

इन्टेन्सिटी:-

यह रंग का तीसरा आयाम है। यह रंग की आपेक्षिक शुद्धता इंगित करता है। इन्टेन्सिटी बताता है कि रंग कितना चटख या डल है। शुद्ध रंग अपने आप में उच्चतम इन्टेन्सिटी का होता है। जब हम उसमें ग्रे मिलाते हैं तो इन्टेन्सिटी कम हो जाती है। ग्रे की मात्रा और शेड पर निर्भर करेगा कि रंग की इन्टेन्सिटी कितनी कम होगी।

अब, जबकि आपने रंग के डाईमेन्शन्स या आयामों के विषय में जान लिया है, यदि जब कोई अपनी नई पोशाक को लाइट डल ब्लू कहेगा तो अब आप पूरी तरह समझ सकेगें कि लाइट से आप वैल्यू (हल्का) देगें, और डल उसकी इन्टेन्सिटी प्रदर्शित करेगा और ब्लू तो ह्यू है ही।

जब हम इन्टेन्सिटी की बात करते हैं तो हमारे मस्तिष्क में एक शब्द "सटरेशन" भी आता है। रंग में सटरेशन का अर्थ एक पूर्णतः भरी हुई, व्याप्त हुई या रंग में डूबी स्थिति से होता है। जितना स्ट्रॉंग ह्यू, उतनी ही ज्यादा इन्टेन्सिटी या सटरेशन। काले या सफेद के साथ मिलाए जाने पर, रंग अपनी इन्टेन्सिटी या सटरेशन खो देता है।

६.३.३ दा कलर व्हील (रंग चक्र):-

डाईमेन्शन्स आफ कलर को समझने के बाद अब हम आगे बढते हैं और देखते है कि रंगों को विभाजित कैसे करते हैं।

यह हम सब मानते हैं कि जब प्रकाश की एक किरण, एक प्रिज्म से गुजरती है तो यह इन्द्रधनुष के रंगों में टूट जाती है। इसे हम विबग्योर कहते हैं। हर अक्षर एक रंग दर्शाता है। ये रंग हैं– वॉयलेट, इन्डिगो, ब्लू, ग्रीन, येलो, ऑरेन्ज, और रेड। जब यह रंग स्पेक्ट्रम गोलाकार में बनाया जाता है, जिसमें इसके लाल व वॉयलेट मिलते हैं, यह वह अनुक्रम प्रदर्शित करने लगता है जिसमें प्रकृति ने इन ह्यूज को रखा है।

अध्ययन के लिए, रंगों को तीन चक्रों में विभाजित किया गया है। प्राइमरी कलर व्हील, दा सेकेन्ड्री कलर व्हील और दा टेरीटेरी कलर व्हील।

जहाँ तक कलर व्हील या रंग चक्र की बात है तो दो थ्योरीज हैं। एक है ओसवाल्ड कलर थ्योरी जिसे वैज्ञानिक डा० ओसवाल्ड ने दिया था। इनके अनुसार, आठ स्टैन्डर्ड रंग होते हैं। पीला, नारंगी, लाल, बैंगनी, नीला, टरक्विस ब्लू, सी–ग्रीन और लीफ ग्रीन। इनमें से वह लाल, पीला, हरा व नीला को प्राइमरी कलर मानते हैं।

दूसरी कलर थ्योरी वह है जिसका अधिकतर कलाकार व डिजाइनर्स अनुसरण करते हैं। इस पिगमेन्ट थ्योरी के अनुसार लाल, पीला व नीला प्राइमरी रंग है। यह रंग प्रकृति में अपने मूलरूप में विद्यमान है। इन्हें न तो तोड़ा जा सकता है और न ही कोई दो रंग मिलाकर बनाया जा सकता है। जब इन तीनों रंगों को बराबर मात्रा में मिलाया जाता है तो यह अपने स्वाभाविक, गुण खो देते हैं और परिणाम डार्क ग्रे रंग होता है। चूँकि इन रंगों को कोई दो रंग मिश्रित कर बनाया नही जा सकता और यह प्रकृति में अपने शुद्ध रूप में विद्यमान होते हैं, इन्हें प्राइमरी कलर कहते हैं।

सेकेन्ड्री रंग, किन्ही दो प्राइमरी रंगों को बराबर समानुपात में मिलाकर बनाए जाते हैं। यह रंग है– ऑरेंज, वायलेट और ग्रीन संयोजन है–

येलो + रेड = ऑरेन्ज

रेड + ब्लू = वॉयलेट

ब्लू + येलो = ग्रीन

जब एक सेकेन्ड्री और एक प्राइमरी रंग को बराबर समानुपात में मिश्रित किया जाता है तो टेरीटेरी कलर मिलते हैं। टेरीटेरी रंग संयोजन हैं–

ऑरेन्ज + रेड = रेड ऑरेन्ज (टोन)

ऑरेन्ज + येलो = येलो ऑरेन्ज (टैन्गरीन)

वॉयलेट + ब्लू = ब्लू वॉयलेट (इन्डिगो)

वायलेट + रेड = रेड वॉयलेट (मैरून)

ग्रीन + ब्लू = ब्लू ग्रीन (टरक्विस)

ग्रीन + येलो = येलो ग्रीन (लाइम ग्रीन)

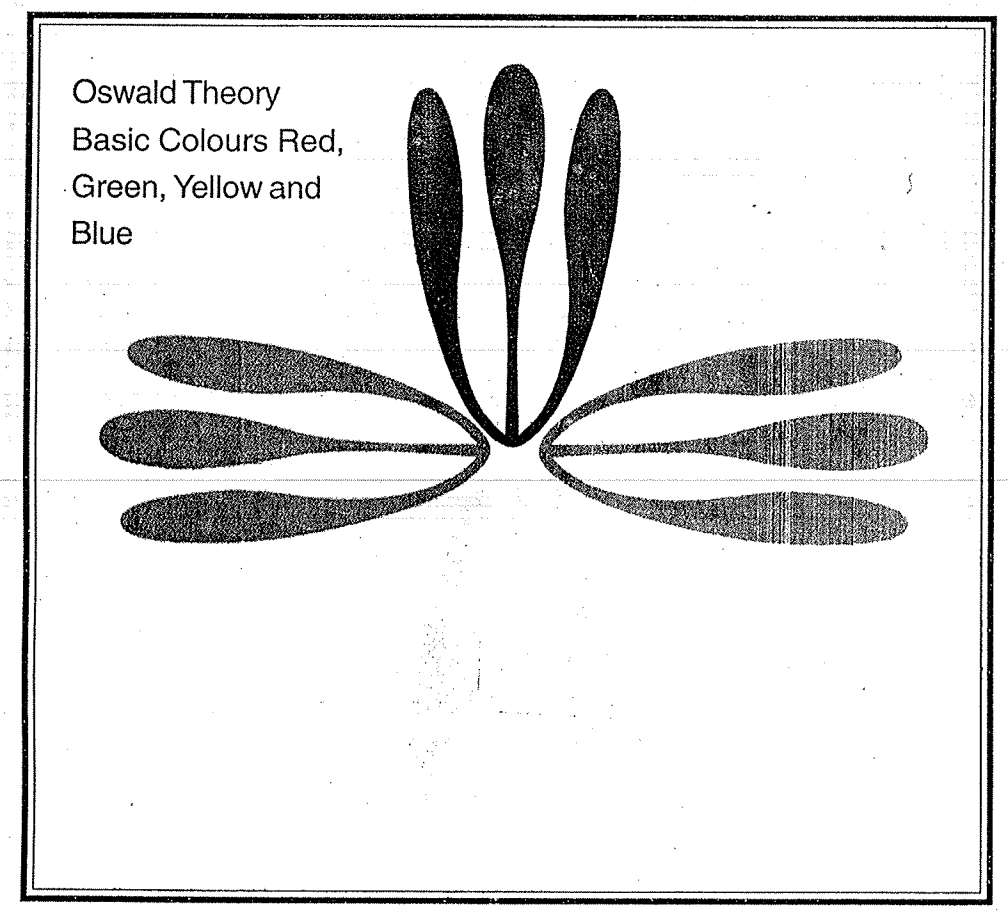
एक अच्छे डिजाइन के लिए रंगों के साथ कार्य करना चुनौतीपूर्ण भी है और मनोरंजन भी। परन्तु यह आसान निश्चित रूप से नहीं है। कई सारी छोटी गलतियाँ रंग संयोजनों को बिगाड़ सकती हैं।

अब हम प्रयोगात्मक तरीके से रंगों को मिलाकर अपनी कलर व्हील की रचना करेगें। अपना पेन्टिंग किट निकालिए, जिसमें पोस्टर कलर (१२ का सेट) राउन्ड ब्रसेज, पैलीट, पानी के लिए कप और ब्रश पोंछने के लिए पुराना कपड़ा होना चाहिए। याद रखिए यदि अपना डिजाइन गोले में बनाना चाहते हैं तो ज्योमेट्री बाक्स की आवश्यकता भी होगी।

ओसवाल्ड कलर थ्योरी:-

हम ओसवाल्ड कलर थ्योरी से शुरू करते हैं। एक वृत्त बनाइए और उसे चार बराबर भागों में विभाजित करिए। लेमन येलो, कोबाल्ट ब्लू, पोस्टर रेड, और लाइट ग्रीन रंग अपने पोस्टर कलर के डिब्बे से लें। हर रंग का थोड़ा भाग अपनी कलर प्लेट में लें और अच्छे से मिला लें। अब एक पतली नोक वाला ब्रश लें और चार में से हर एक भाग को इनसे रंगें, जैसा कि चित्र में दिखाया गया है।

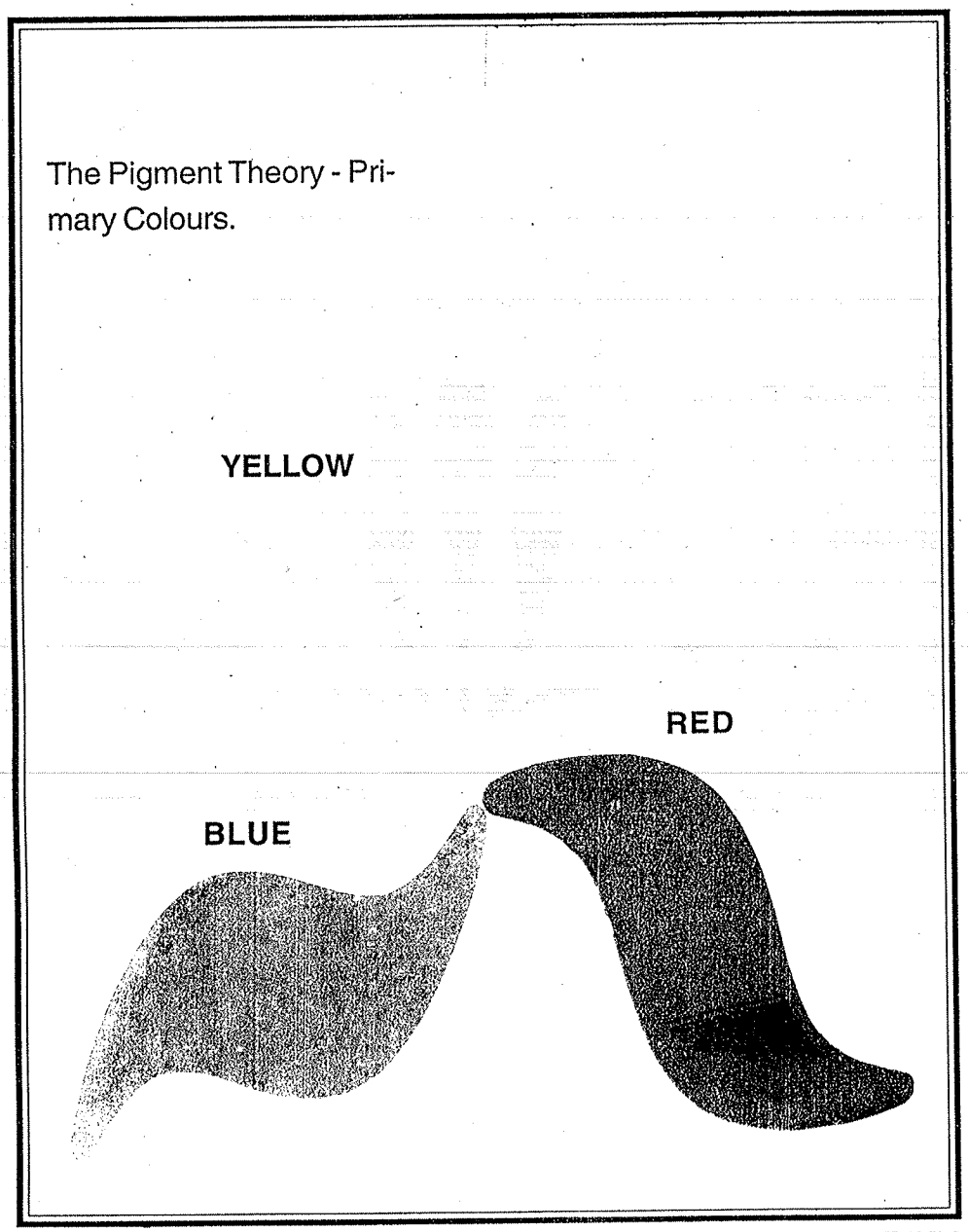
ओसवाल्ड कलर थ्योरी की सेकेन्ड्री कलर व्हील में लेमन येलो, कोबाल्ट, ब्लू, पोस्टर रेड, लाइट ग्रीन, ऑरेन्ज, परपिल, टरक्विस ब्लू और सी-ग्रीन को आठ मानक रंग माना गया है।



प्राइमरी कलर व्हील का पिगमेन्ट थ्योरी के अनुसार निर्माणः-

एक चौथाई काट्रिज सीट पर चित्र जैसे एक गोलाकार डिजाइन बनाएँ। अपने रंग के डिब्बे में से तीन प्राइमरी रंग लें। बोतल में से एक ब्रश भर के रंग प्लेट में डालें। इसमें थोड़ा पानी डालकर अच्छे से मिलाएँ। अब पतली नोक वाले ब्रश से रंग, दिखाए गए तरीके से कलर व्हील में भरें।

रंगते समय रंग को प्लेट में अच्छी तरह मिलाना न भूलें। पेन्ट करते समय ब्रश एक ही दिशा में चलना चाहिए। पेन्टिंग के बीच में रंग में पानी न मिलाएं नहीं तो रंग का गाढ़ापन बदल जायेगा और आपका कार्य धब्बेदार लगेगा।

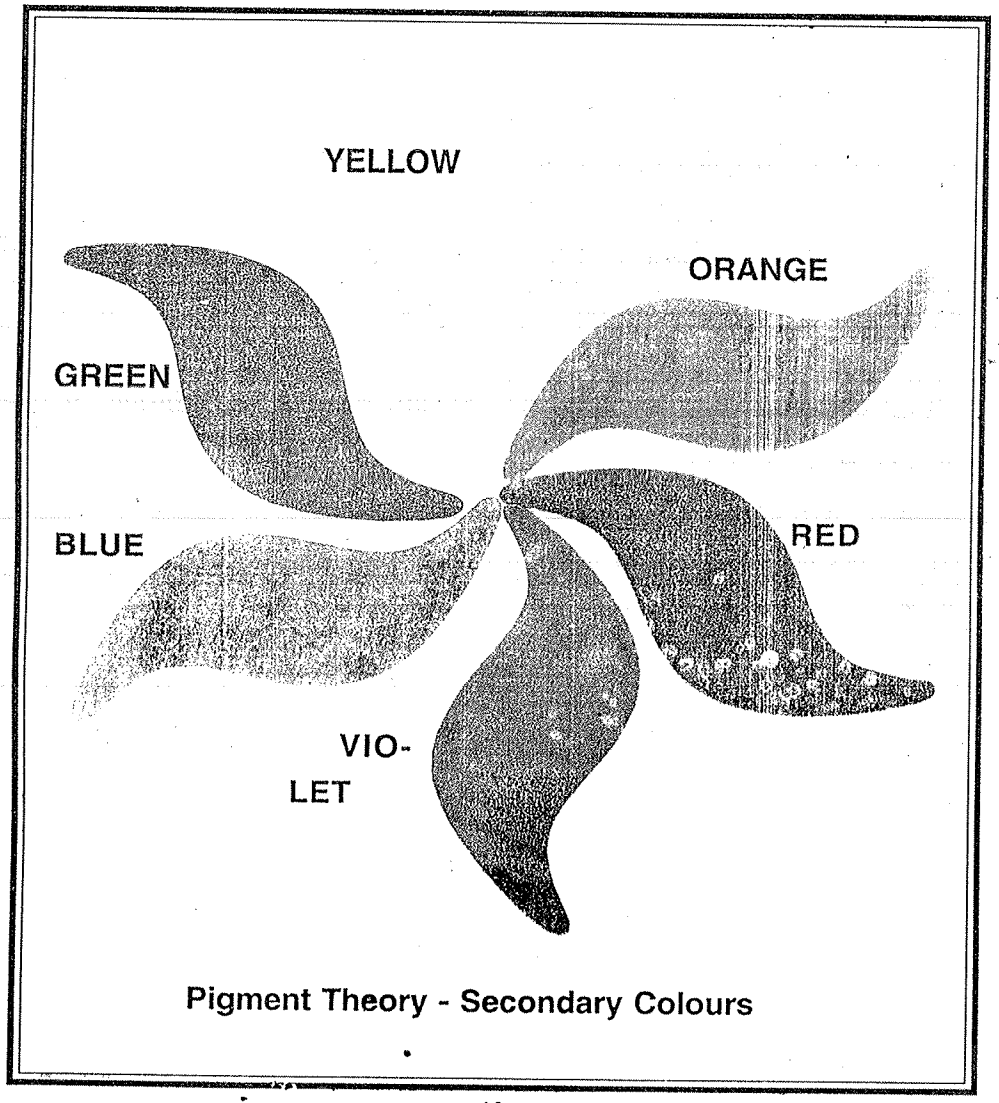


सेकेन्ड्री कलर व्हील:-

अब एक ६ पत्ती वाला डिजाइन बनाएँ। एक छोड़कर एक पत्ती या भाग तीन प्राइमरी रंगों से भर लें। पीले और लाल के बीच का भाग ऑरेन्ज से रंगा जायेगा। लाल और नीले के बीच की पत्ती वॉयलेट से और नीले और पीले के बीच की पत्ती ग्रीन से भरेगें। ध्यान रहे कि तकनीकी रूप से आपको बराबर रंग लेना है। व्यवहारिक रूप से गरहे रंग ज्यादा स्ट्रॉंग होते हैं, अतः कम मात्रा ही काफी होती है-

येलो + रेड = ऑरेन्ज

येलो + ब्लू = ग्रीन



Pigment Theory - Secondary Colours

दा टेरीटेरी कलर व्हीलः-

अब टेरीटेरी कलर व्हील बनाने के लिए एक बारह पत्तियों वाला डिजाइन बनाएँ। अध्ययन के लिए इन्हें हम एक, दो, तीन से बारह तक डबल कर देते हैं।

अगर पत्ती पहली पीली है, तो पत्ती पॉचवी नीली और पत्ती नवीं लाल रंग की होगी। अब तीसरी, सातवीं और ग्यारहवीं को क्रमशः हरा, वायलेट और नारंगी रंगिए।

जैसे प्राइमरी और सेकेन्ड्री कलर व्हील्स के लिए रंगों का मिश्रण किया था वैसे यहॉ भी करना याद रखिएगा।

अब टेरीटेरी कलर्स के लिए आपके पास दो रंगी हुई पत्तियों या भागों के मध्य, एक बिना रंग की पत्ती खाली होगी। अर्थात एक और तीन के बीच में आपके पास दो खाली होगा। अब चूँकि एक पीला है और तीन हरा तो दो के लिए आप हरा और पीला मिलाकर लाइम ग्रीन रंग बनायेंगे।

इसी तरह तीन और पॉच के मध्य चार खाली होगा। अब चूँकि तीन हरा है और पॉच नीला, अतः चार के लिए आप हरे और नीले को मिला कर टरक्विस ब्लू बनायेगें।

अब, पॉच और सात के मध्य आपके पास छः खाली है। पॉच में नीला है और सात में वॉयलेट और इसीलिए आप नीला व वॉयलेट मिलाकर इन्डिगो बनायेगें।

अब अगला सात व नौ के मध्य का आठ खाली है। अतः वॉयलेट व लाल मिलाकर मैरून बनाइए।

अब आगे बढ़े तो लाल व नारंगी मिलाकर टैन रंग बनाइए जो नौ और ग्यारह के मध्य दस में भरा जायेगा।

अन्त में ग्यारह और एक के मध्य की पत्ती खाली है। अतः नारंगी व पीले को मिलाकर बने टरक्विस रंग भरें। अब हम रंगों के मिश्रण व टेरीटेरी चक्र जान लें।

येलो + ग्रीन = लाइम ग्रीन

ग्रीन + ब्लू = इन्डिगो

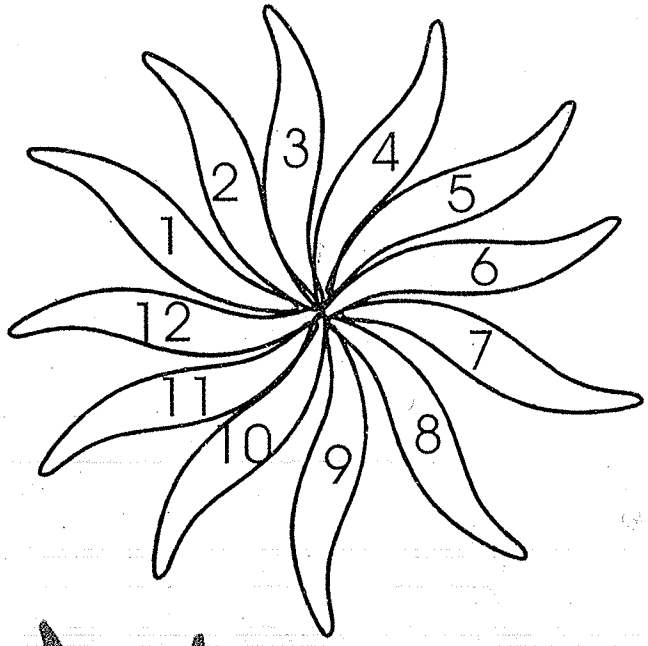
वॉयलेट + ब्लू = इन्डिगो

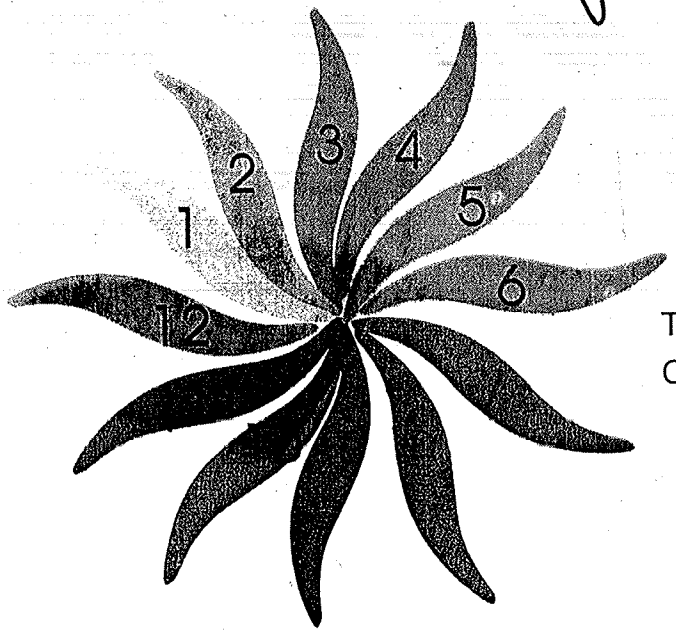
वॉयलेट + ब्लू = इन्डिगो

वॉयलेट + रेड = मैरून

रेड + ऑरेन्ज = टैन

The Tertiary Colour wheel with numbers



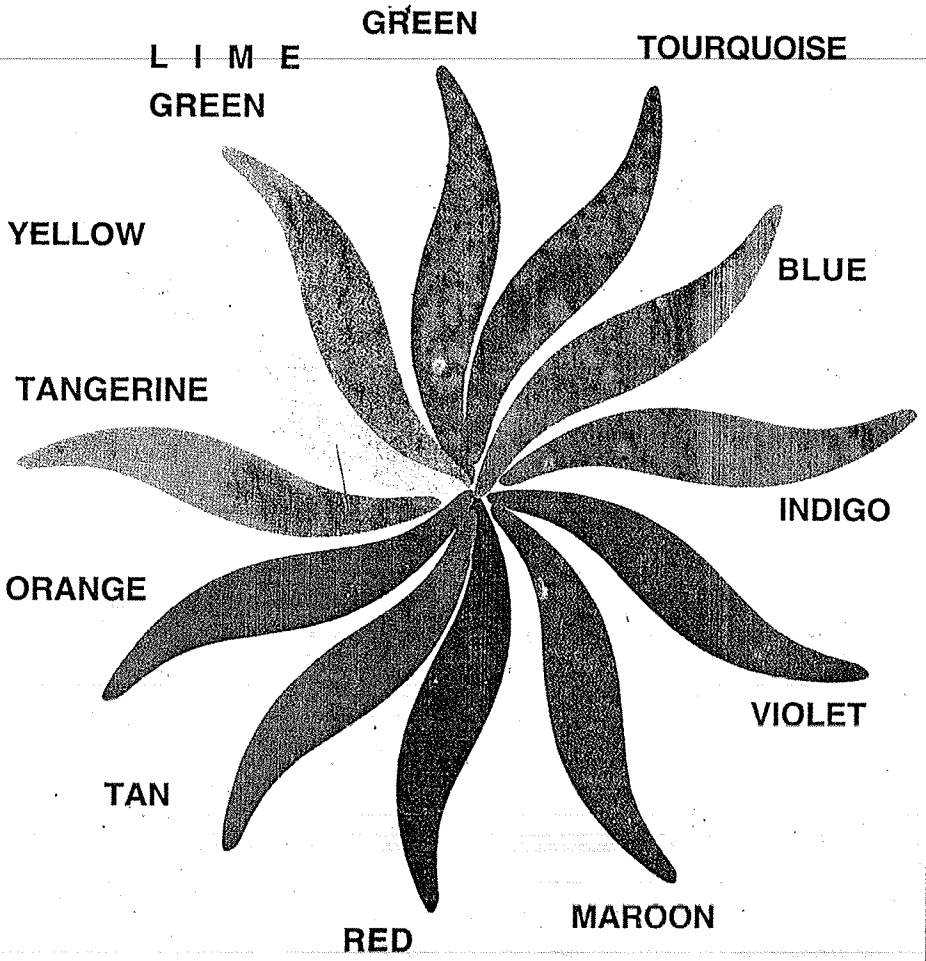


The number and Colour Wheel

TheTertiary Colour Wheel

ऑरेन्ज + येलो = टैन्गारीन

बेहतर समझ के लिए रंग व नम्बर चार्ट्स का अनुसरण करें जिससे रंगों के मिश्रण की बेहतर समझ होगी।

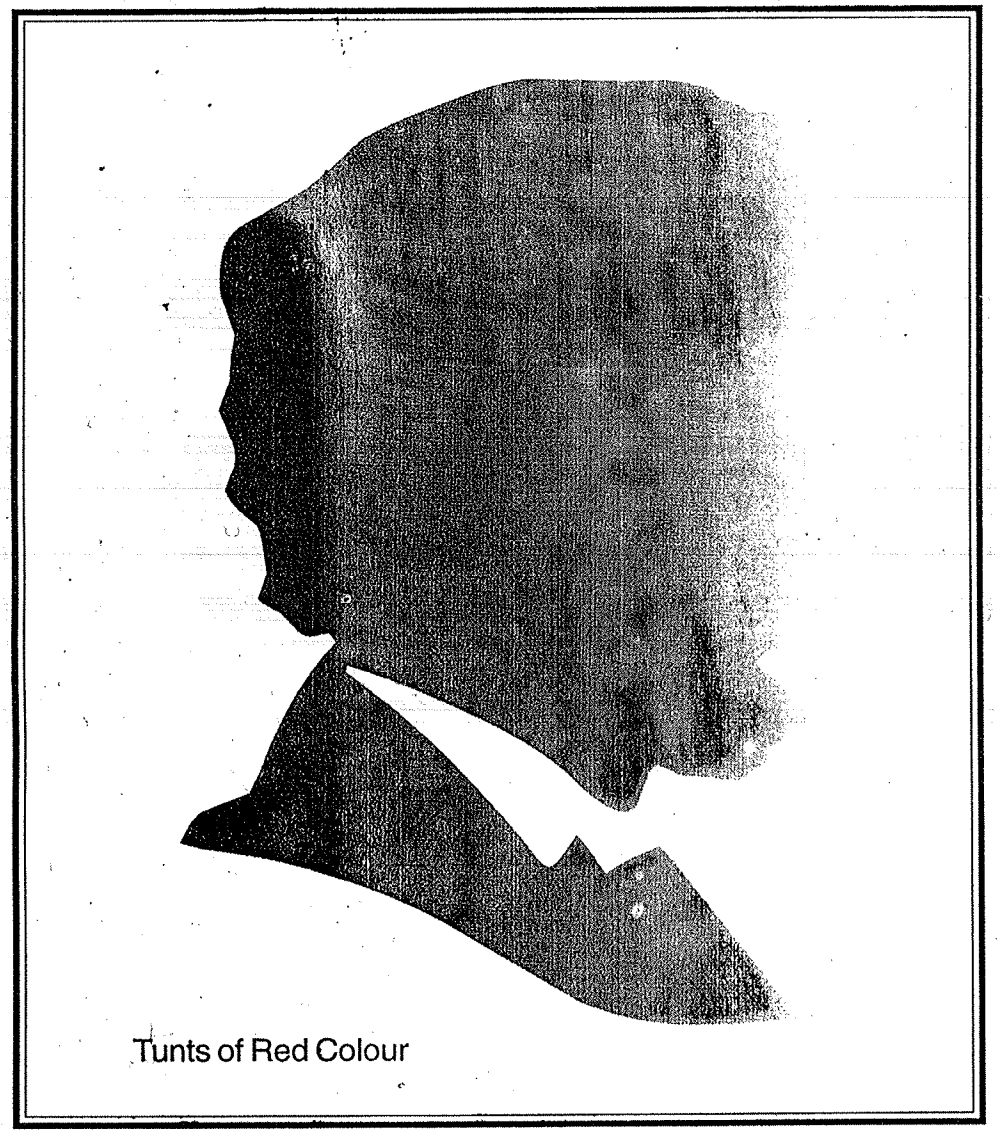


THE COLOUR WHEEL

दा टेरीटेरी कलर व्हील विथ दा नेम्स ऑफ दा कलर्सः-

टिन्ट्सः-

हमने पढ़ा है कि जब हम किसी रंग में सफेद रंग मिलाते हैं, तो वह रंगों को हल्का करता है। इसे प्रयोगात्मक रूप से करिए और स्वयं देखिए। अपने रंग के डिब्बे से कोई एक रंग लें। अब सफेद रंग लें और अपनी प्लीट्स के आठ क्यूब्स में डालें। अब मान लीजिए आपने लाल रंग लिया पहले क्यूब्स में इसे बहुत थोड़ी मात्रा में डालें। दूसरे में थोड़ा ज्यादा और ऐसे ही आगे भी। आपको अपनी प्लीट में लाल के विभिन्न टिन्ट्स मिल जायेगें। अब एक डिजाइन बनाएँ। इसे सीधी रेखाओं द्वारा छः से आठ भागों में विभाजित करें। अब एक छोर से डिजाइन को रँगना शुरू करना बेहतर होगा।



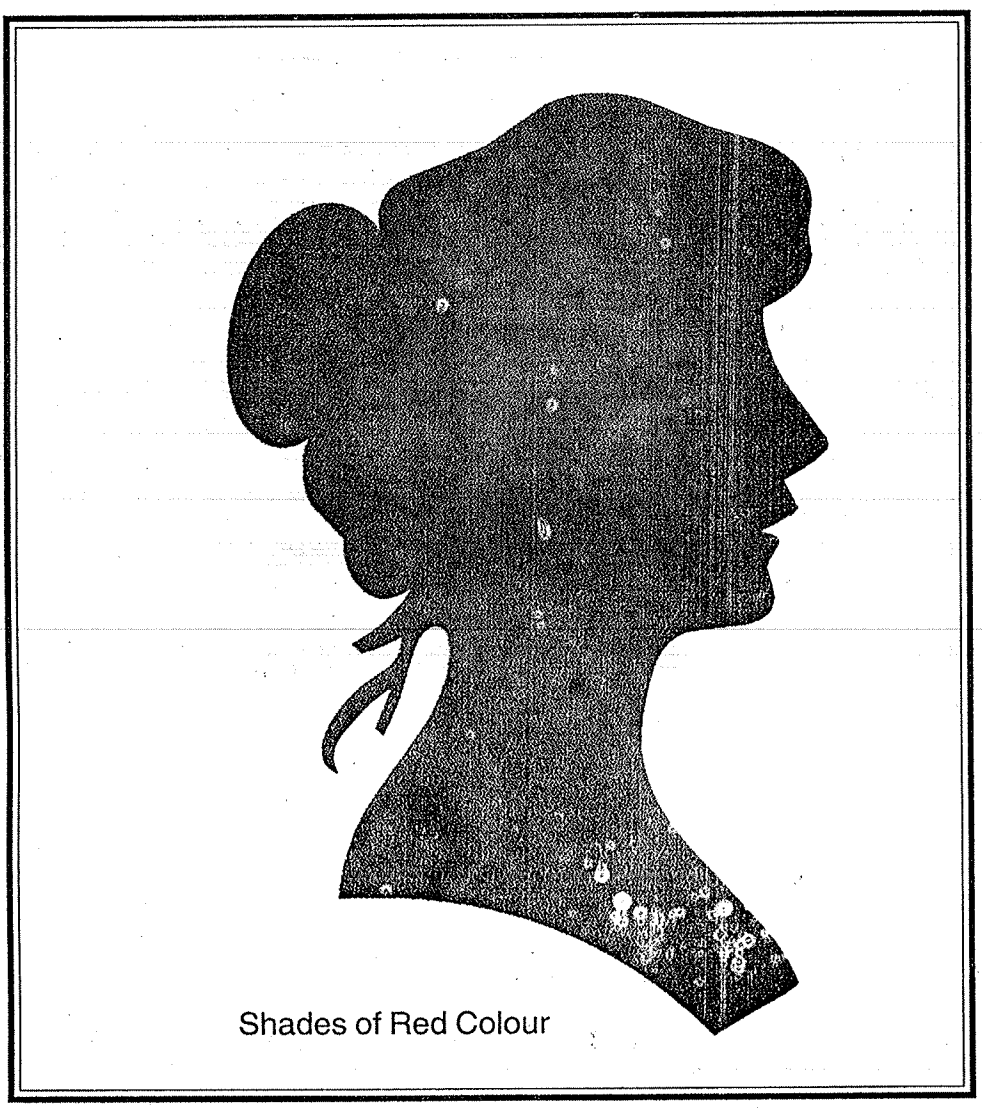
Tunts of Red Colour

आप देखेगें कि कैसे रंग की वैल्यू बदलती है, और आपको एक ही रंग की टोनल वैल्यू मिल जाएगी।

शेड्सः-

जब हम टिन्ट्स के बारे में पढते हैं तो हम शेड्स की बात भी करते हैं। इसे देखने के लिए आपको सफेद की जगह काला रंग प्रयोग करना पड़ेगा।

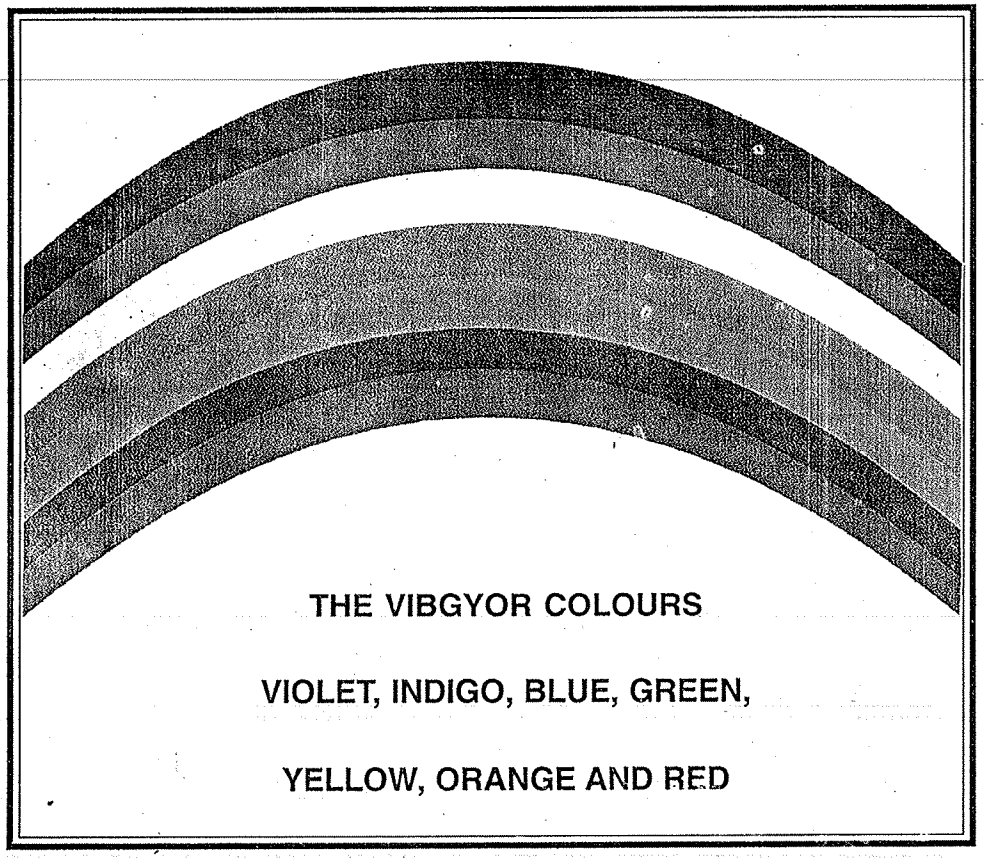
अपने रंग के डिब्बे से काला रंग लें और प्लेट के छः से आठ भागों में डालें। अब मान लीजिए लाल रंग लें तो उसे बहुत थोड़ी मात्रा में पहले भाग में डालें, दूसरे में थोड़ा अधिक तथा यही आगे भी। आपको लाल रंग के विभिन्न शेड्स मिल जायेगें। अब एक डिजाइन बनाएँ। सीधी रेखाओं द्वारा छः से आठ भागों में विभाजित करें और एक ओर से रंगना शुरू करें। मूल रंग से शुरू करना बेहतर होगा।



Shades of Red Colour

आप देखेंगें कि कलर की वैल्यू कैसे बदलती है और एक ही रंग की विभिन्न टोनल वैल्यूज आपको मिल जायेगी।

दा रेनबोः-



यह आकाश में दिखने वाली सबसे आश्चर्यजनक व सुन्दर वस्तु है जब बारिश के साथ-साथ सूर्य चमकता है। अपने रंग के डिब्बे से विबग्योर रंग लें और दिखाए गए तरीके से स्पेक्ट्रम बनाएँ।

अभ्यासः-

१. एक गोले को बारह भाग में विभाजित कर टेरीटेरी कलर व्हील बनाइएँ।

२. कोई एक रंग लेकर उसके टिन्ट्स व शेड्स बनाएँ।

६.४ सारांशः-

रंग के तीन डाईमेन्शन्स होते हैं। ह्यू पहला डाईमेन्शन है और यह रंग का नाम होता है।

वैल्यू दूसरा डाईमेन्शन है और यह रंग के हल्केपन या गाढ़ेपन से सम्बन्धित है। इन्टेन्सिटी का सन्दर्भ रंग की चमक व डलनेस से है, और यह रंग का तीसरा डाईमेन्शन है।

कलर थ्योरी एक सिद्धान्तों का सेट है जिसका प्रयोग समन्वयक कलर कम्बीनेशन्स बनाने के लिए किया जाता है। रंग सम्बन्धों को कलर व्हील द्वारा दृश्यगत रूप से समझा जा सकता है जो गोलाकार में लिपटा कलर स्पेक्ट्रम है।

कलर व्हील की दो थ्योरीज हैं। एक है ओसवाल्ड थ्योरी जो कहती है कि चार प्राइमरी व चार सेकेन्ड्री रंग होते हैं। चार प्राइमरी रंग हैं– लाल, हरा, नीला व पीला और चार सेकेन्ड्री रंग हैं– नारंगी, परपिल, टरक्विस ब्लू और सी–ग्रीन।

पिगमेन्ट थ्योरी के अनुसार, प्राइमरी रंग वह है जो प्रकृति में अपने शुद्व रूप में विद्यमान है। यह है लाल, पीला, व नीला।

पिगमेन्ट थ्योरी के अनुसार सेकेन्ड्री रंग वह है जो दो प्राइमरी रंगों को बराबर समानुपात में मिलाकर बनते हैं। यह है– ऑरेन्ज, वायलेट और ग्रीन।

पिगमेन्ट थ्योरी के अनुसार एक प्राइमरी व एक सेकेन्ड्री रंग को बराबर समानुपात में मिलाकर बनाये जाने वाले रंग टेरीटेरी कलर्स होते हैं। यह है– टैन, टैन्गरिना, इन्डिगो, मैरून, टरक्विस और लाइम ग्रीन।

टिन्ट्स मिलते हैं जब किसी रंग में सफेद मिलाया जाता है और शेड्स मिलते हैं जब किसी रंग में काला मिलाया जाता है। इन्द्रधनुष में हम विबग्योर रंग देखते हैं अर्थात वायलेट, इन्डिगो, ब्लू, ग्रीन, येलो, ऑरेन्ज और रेड।

६.५ स्वनिर्धार्य प्रश्न/अभ्यासः-

१– प्राइमरी रंग क्या है?

२ सेकेन्ड्री रंग आप कैसे बना सकते हैं?

३ टेरीटेरी रंग कौन से हैं?

४ रंग क्या है?

५ रंगो की ओसवाल्ड थ्योरी क्या है? पिगमेन्ट थ्योरी से यह कैसे भिन्न है?

६.६ स्वाध्यायन हेतुः-

१. ड्राइंग एण्ड पेन्टिंग कोर्स, द्वारा ए०एच० हाशमी, प्रकाशक पुस्तक महल, दिल्ली।

२. कला सैद्धान्तिक द्वारा लक्ष्मी नारायण, नायक प्रकाशन, लक्ष्मी इमप्रेशन्स कलकत्ता।

३. बेनेथन कलर स्टाइल फाइल, द्वारा कोरोलिन बेकर, प्रकाशक विकिंग पेनग्यून इंक.

यूनिट-१०

संरचना

१०.१ यूनिट प्रस्तावना

१०.२ उद्देश्य

१०.३ साइकोलोजी ऑफ कलर्स

१०.४ सारॉश

१०.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

१०.६ स्वाध्ययन हेतु

१०.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

रंग हमारे जीवन में महत्वपूर्ण भूमिका निभाते हैं क्योंकि हम इनसे प्रभावित होते हैं या हम यह कह सकते हैं, क्योंकि रंग हमें प्रभावित करते हैं, अतः रंग हमारे जीवन में महत्वपूर्ण हैं। हम अलग–अलग मौकों पर अलग–अलग रंगों पर अलग–अलग प्रतिक्रया देते हैं। हमारे मूड, हमारे वातावरण, हमारे सामाजिक पालन–पोषण, हमारी व्यक्तिगत पसंद एवं नापसंद, रंग के प्रति हमारी प्रतिक्रया को प्रभावित करते हैं।

यह यूनिट हमारे मस्तिष्क पर रंग का प्रभाव और हमारा मस्तिष्क रंग को कैसे देखता है, पर चर्चा करता है। इस यूनिट को सामान्य रूप से स्वीकृत विचारों के आधार पर लिखा गया है। इक्सेप्सन्स हो सकते हैं।

१०.२ उद्देश्यः-

डिजाइन के रूप में हमारा रंगों का चुनाव व रंग संयोजनों का प्रयोग उस अवसर को सूट करना चाहिए जिसके लिए उन्हें प्रयोग किया जा रहा है। रंग पोशाक को अति सुन्दर या अवसर के अनुसार अनुपयुक्त बना सकते हैं।

इस यूनिट में रंग द्वारा लोगों के मस्तिष्क पर होने वाले प्रभाव को बताया गया है। यह ज्ञान विद्यार्थियों को अपने डिजाइनिंग प्रोजेक्ट्स के लिए सही रंगों का चुनाव करने में सहायक होगा।

१०.३ साइक्लोजी ऑफ कलर्स:-

रंगों की अपील सार्वभौमिक है। रंग का अध्ययन कई कोणों से हो सकता है। साइक्लोजी उन तरीकों से सम्बन्धित है जिनके द्वारा ऑख रंगों का संवेदन प्राप्त करती है। एक रसायन शास्त्री प्राकृतिक या कृत्रिम रंगों के रासायनिक गुणों को देखता है जो डाई या पेंट्स के निर्माण के लिए जरूरी है। भौतिक शास्त्री के लिए रंग की महत्ता केवल उनकी वेवलेन्थ और इन्टेन्सिटी में है, जबकि एक कलाकार रंग का प्रयोग भावनाओं, विचारों की अभिव्यक्ति और एक सुन्दर दृश्य की रचना में करते हैं।

भौतिकी की एक शाखा ऑप्टिक्स का अध्ययन बताता है कि जब रंगीन प्रकाश एक–दूसरे से मिश्रित किया जाता है तो उसका कैसा प्रभाव आता है। लोग जो रंग मिश्रित पेंट्स और डाई के साथ कार्य करते हैं, पाते हैं कि रंगीन पिगमेन्ट्स एकदम अलग तरह से व्यवहार करते हैं। कलर मिक्सिंग इस मामले में भी अलग हो जाती है जिसमें वह ऑखों में मिलती है।

रंग भावनाएं उत्पन्न करते हैं। यह हमारे सामने पिगमेन्ट के प्रयोग द्वारा प्रदर्शित किए जाते हैं। पिगमेन्ट आसपास के प्रकाश को परावर्तित कर या सोखकर वस्तु को दृश्यमान बनाता है।

सामान्य अनुभवों से यह ज्ञात होता है कि रंग हमारे मूड व भावनाओं को प्रभावित करते हैं। मानवीय भावनाएँ अधिक स्थायी नही होती और हर व्यक्ति का मानसिक ताना बाना अलग होता है। लेकिन फिर भी कई ऐसी साधारण व सार्वभौमिक प्रतिक्रियाएँ हैं जो अधिकतर लोगों में देखी जाती है।

रंग हमारे व्यवहार व एहसासों को प्रभावित करते हैं। कलर साइक्लोजी को कलर सिम्बोलिज्म से कन्फ्यूज करना ठीक नही है। उदाहरणार्थ– चिन्ह के रूप में लाल रंग का प्रयोग खतरे के लिए किया जा सकता है, मुख्यतः इसलिए चूँकि लाल रंग में अन्य रंगों से अधिक करीब होने का भ्रम होता है और यह ज्यादा प्रभाव डालता है। रंग साइक्लोजी में दूसरी ओर खतरे के रंग हैं काला और पीला। कलर सिम्बोलिज्म में हरा रंग ईर्ष्या का द्योतक है, जबकि रंग साइक्लोजी में हरा संतुलन से सम्बन्धित है।

विभिन्न संस्कृतियॉ रगों को विविध प्रकार से देखती हैं। भारत में नीला रंग कृष्ण से जुड़ा है। हरा रंग इस्लाम से, लाल शुद्वता से सम्बन्धित है चूँकि इसे शादी के रंग के रूप में प्रयोग किया जाता है और सफेद रंग शोक का प्रतीक है।

अधिकतर एशियाई संस्कृतियों में पीला सम्राट से सम्बन्धित रंग है जो पश्चिम में पर्पिल या बैंगनी से जुड़े सांस्कृतिक विचारों जैसा ही महत्ता का है। चीन में लाल रंग, उन्नति, सौभाग्य और उल्लास का द्योतक है, सफेद शोक व मृत्यु का प्रतीक है।

रंग, राजनीतिक पार्टियों से भी मजबूती से जुड़े हैं। कई देशों में काला रंग कन्जरवेटिज्म और लाल रंग सोसलिज्म से जुड़ा है जबकि भूरा रंग आज भी नाजियों से जोड़ा जाता है।

कई लोग मानते हैं कि नीला सर्वश्रेष्ठ रंग है क्योंकि दुनिया भर के सांस्कृतिक संगठनों में, नीले रंग का सबसे ज्यादा सकारात्मक और सबसे कम नकारात्मक जुड़ाव है। अध्ययन में दिखाया गया है कि अधिकतर रंगों के साथ सकारात्मक से ज्यादा नकारात्मक जुड़ा है। कई संस्कृतियों के लोग स्वतः ही काले के साथ नकारात्मक जोड़ते हैं, काली वर्दी पहने एक खिलाड़ी के चित्र से विद्यार्थियों द्वारा नकारात्मक गुण पाने की सम्भावनाएँ अधिक मानी जाती थी।

हमारा व्यक्तिगत व सांस्कृतिक सम्बन्ध हमारे रंगों को, अनुभव को प्रभावित करता है।

रंग प्रकाश है और प्रकाश उर्जा है। वैज्ञानिकों ने खोजा है कि जब मानवों को कुछ विशेष रंगों को एक्सपोज किया जाता है तो कुछ असल मनोवैज्ञानिक बदलाव देखे जाते हैं। रंग हमें उत्तेजना, उत्साह, निराशा, शान्ती का एहसास करा सकते हैं। हमारी भूख बढ़ा सकते हैं और गर्म या ठंडक का एहसास उत्पन्न कर सकते हैं।

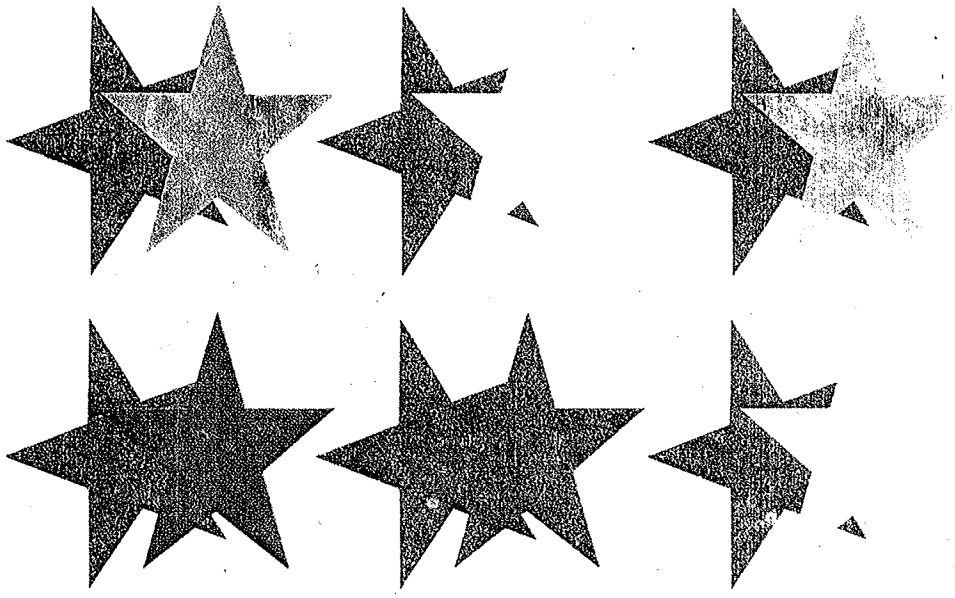
एक फेट कम्पनी के अधिकारी को एक निचले कार्यालय के कर्मचारियों की शिकायत मिली कि कार्यालय बहुत ठंडा था। जब कार्यालय को गर्म पीच रंग से पेंट किया गया तो तापमान में कोई परिवर्तन न होने के बावजूद सबके स्वेटर उतर गए।

कभी–२ रंग एक दूसरे को अनअपेक्षित तरह से प्रभावित करते हैं। उदाहरणार्थ, अधिकतर रंग जब अपने पूरक रंगों के साथ रखे जाते हैं तो वाइब्रेटिंग इलेक्ट्रिक प्रभाव देते हैं। अन्य रंग सही संयोजनों में हमारी अपेक्षा से बहुत अलग लगते हैं।

अध्ययन करें कि कैसे लाल रंग अलग–अलग रंगों के साथ रखे जाने पर कैसा दिखता है। कुछ में लाल अधिक प्रभावशाली होता है जबकि कुछ में यह दब जाता है।

सबसे प्रभावशाली रंग भ्रम वह होते हैं जहाँ एक ओर रंग अलग–२ पृष्ठभूमियों

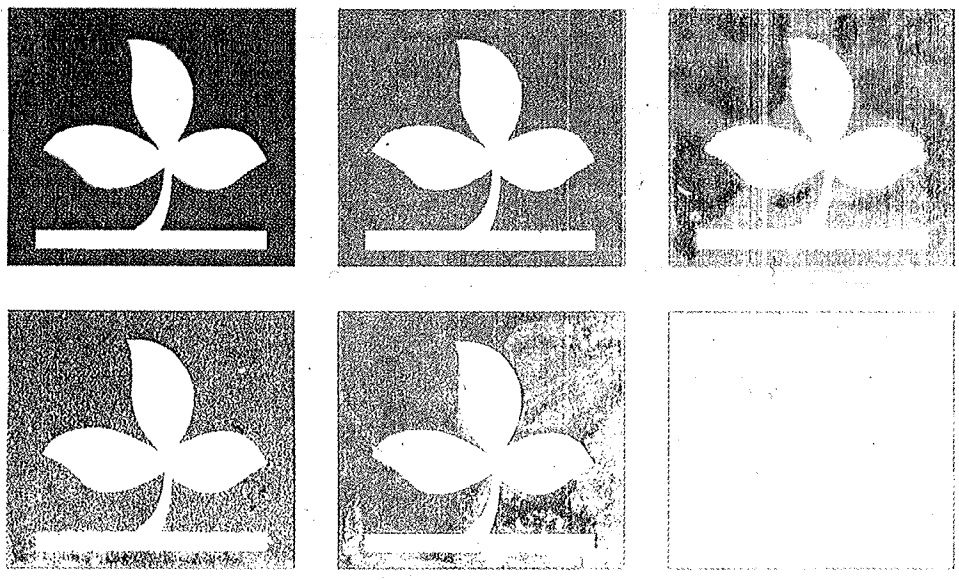
पर रखे जाने पर एक दूसरे से अलग नजर आते हैं। एक सम्बन्धित प्रभाव में कुछ



निश्चित पृष्ठभूमियों पर रखे जाने पर अलग-अलग रंग एक जैसे लग सकते हैं।

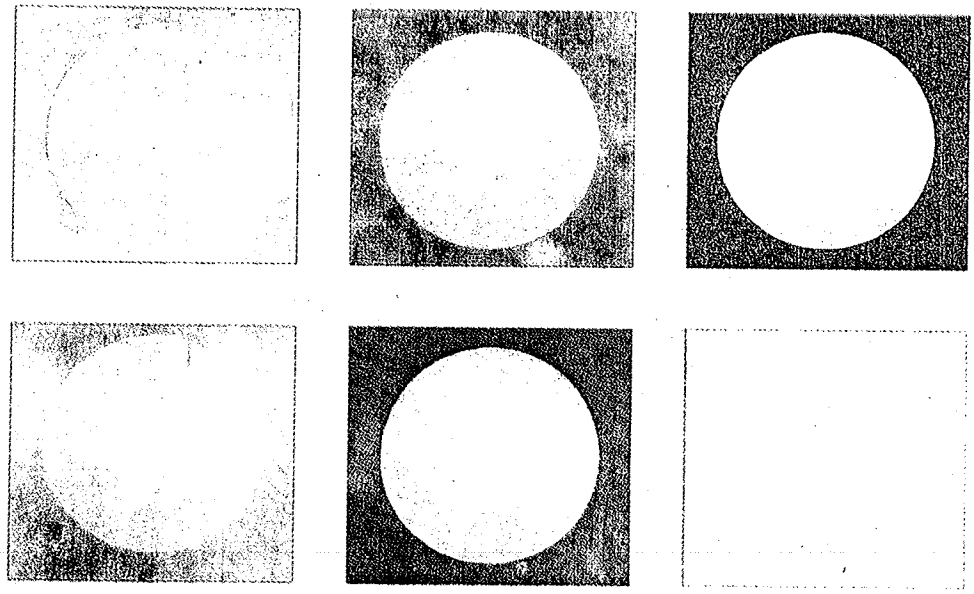
जब आप एक रंगीन वस्तु को देखते हैं, आपका मस्तिष्क उस रंग को आस-पास के रंगों के सन्दर्भ में देखता है। निम्नलिखित उदाहरण में एक ही डिजाइन विभिन्न पृष्ठभूमियों पर रखा गया है। इसके प्रभावों का विश्लेषण करें।

जिस तरह जैसे एक रंग विभिन्न परिस्थितियों में भिन्न लग सकता है उसी तरह दो समान दिखने वाले रंग कुछ परिस्थितियों में बिल्कुल एक जैसे दिखते हैं। हालाँकि

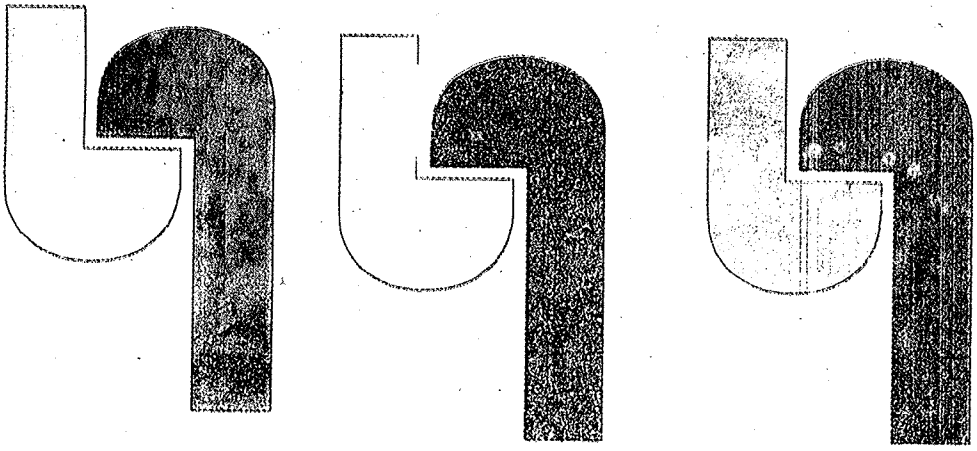


दोनों चिन्ह हल्के से भिन्न टोन्स में हैं, परन्तु विरोधाभासी प ष्ठभूमि हमें यह सोचने पर मजबूर करती है कि वह एक ही रंग है। यह प्रभाव नियन्त्रित करना कठिन है, परन्तु इसके प्रति जागरूक रहें क्योंकि यह गुप्त रूप में आपके ग्राफिक्स को प्रभावित कर सकता है।

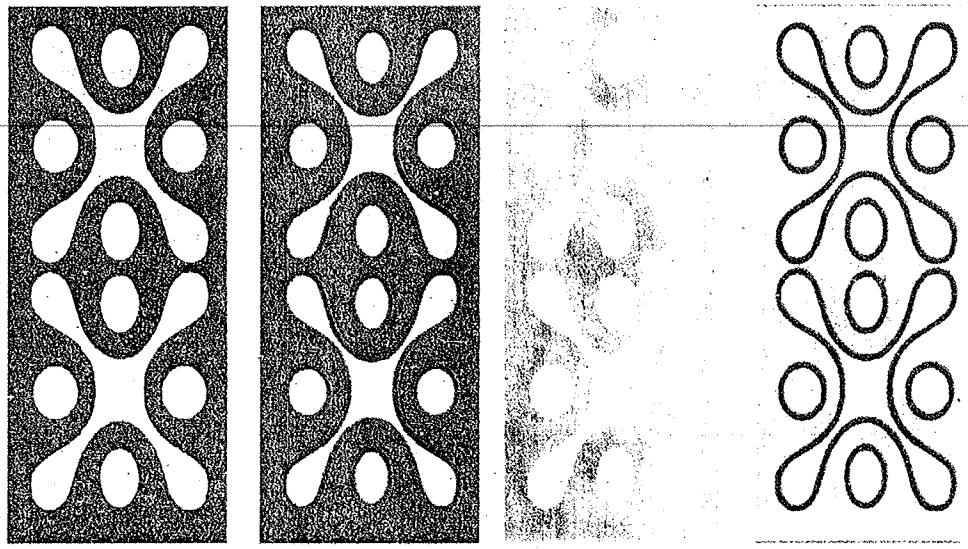
एक चटख पास-पास रखे गये कमप्लीमेन्ट्री रंगों को देखकर एक वाइब्रेटिंग या



पल्सिंग प्रभाव की भावना उत्पन्न होती है ऐसा लगता है जैसे रंग एक दूसरे से दूर खिंच रहे हैं। यह एक प्रभाव नामक इडोर फेटिक्यूंग के कारण होता है। जब एक रंग रेटीना के एक भाग पर लम्बे समय तक स्ट्राइक करता रहता है तो ऑप्टिक नर्व मस्तिष्क को कन्फयूज्ड सिगनल भेजने लगती है। यह पशोपेश कम्मलीमेन्ट्रीज से और भी बढ जाता है। नीचे दिये गये कमप्लीमेन्ट्री रंग देखिए-



ब्रिलिएन्ट कमप्लीमेन्ट्री रंगों का मिश्रण ध्यानाकर्षित करता है लेकिन इसे नियन्त्रित रूप में प्रयोग करना चाहिये। प्रभाव व्यग्रित होता है और यह आँखों को झकझोड़ने वाली भावना उत्पन्न कर सकता है।

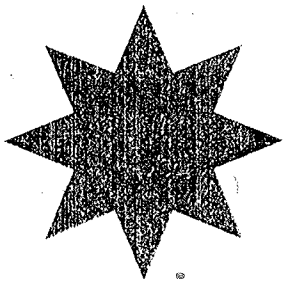


अगर आप दो कमप्लीमेन्ट्री रंगों का प्रयोग बिना किसी परेशानी के करना चाहते हैं तो दोनों के बीच एक पतली न्यूट्राल रंग जैसे काला, सफेद या ग्रे की आउटलाइन बना दें। आउटलाइन दोनों रंगों को अलग कर देती है और आपके मस्तिष्क को भी दोनों रंगों को अलग रखने में सहायक होती है।

जब दो बहुत एक से रंग एक छाया में छूते हैं तो रंग घुले हुए लगते हैं और अस्पष्ट हो जाते हैं। यह इसलिए होता है क्योंकि दोनों के बार्डर में अन्तर करना मुश्किल होता है और मस्तिष्क दोनों रंगों को एक में मिला लेता है।

यदि आप हर रंग को एक पतली न्यूट्राल सफेद, ग्रे या काली रेखा से आउटलाइन कर देगें तो रंगों में अन्तर करना आसान हो जायेगा। इसे स्टेन्ड ग्लास टेक्निक कहा जाता है और रंगों का धुंधलापन कम करने का यह एक तरीका है।

रंगों को प्रायः मूड और भावनाओं से जोड़ा जाता है। निम्न सूची में कुछ रंग और उसके प्रभाव दिये गये हैं-



रेड (लाल):-

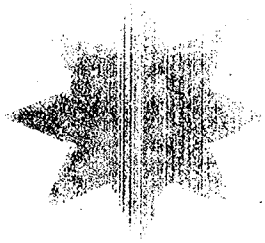
यह सबसे शक्तिशाली और अत्यधिक उत्तेजक

रंग है। यह उत्साह, उल्लास क्रान्ति, देशभक्ति, युद्ध, खतरा, कोध, प्रेम, पैसा व विगोर को दर्शाता है।

येलो (पीला):-

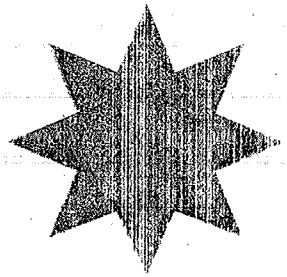
यह वह रंग है जो हसमुँख स्वभाव, बुद्विमता, सूर्य व चमक, सूर्य के प्रकाश, खुशी, उल्लास, आशावादी, आदर्शवाद, धन, गर्मी, आशा, कायरता, बीमारी, हानियाँ, बेईमानी, और कमजोरी का प्रतीक है।

ब्लू (नीला):-



ठंडक, सुकून, राजसत्ता, सत्य का प्रतीक यह रंग ठंडक का एहसास कराने वाला रंग है जो दूरस्थ और शान्ती पहुँचाता है, समुद्र, आकाश, शान्ति, एकता, समन्वय, विश्वास, पानी, बर्फ, कृतज्ञ, रूढ़िवादिता, निर्भरता, साफ-सफाई, तकनीक, सर्दी, निराशा, आदर्शवाद, अश्लीलता और टैक्नेस का प्रतीक है।

ग्रीन (हरा):-

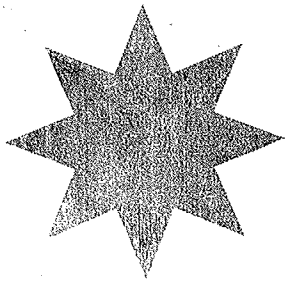


एक रिलैक्सिंग रंग है और ठंडक, सुरक्षा, सुख, उर्वरकता और सम्पन्नता, प्रकृति, बसंत, यौवन, वातावरण, धन पैसा, सौभाग्य, विगोर, उदारता, जाने के लिए, घास, उग्रता, अनुभवहीनता, ईर्ष्या, दुर्भाग्य, जलन, बीमारी व लालच का प्रतीक है।

ऑरेन्ज (नारंगी):-

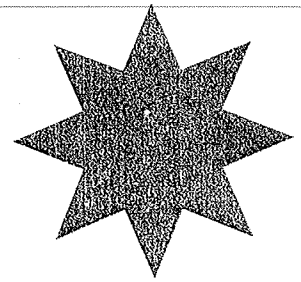
यह एक उत्तेजक रंग ह जो गर्माहट, खुशी, ज्ञान, बुद्विमता, ऊर्जा, संतुलन, ताप, आग, उत्साह, फ्लैम्बोएन्स, खिलंदड़पन, उग्र, घमंड, चटक-मटक, अति भावपूर्ण, चेतावनी व खतरे का द्योतक है।

पिंक (गुलाबी):-



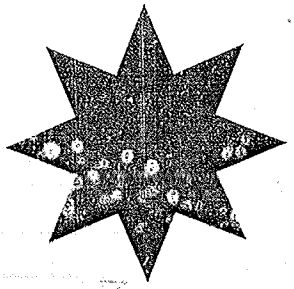
पिंक अर्थात गुलाबी रंग स्वास्थ, खुशी और नजाकत का प्रतीक है।

वायलेट (बैगनी):-



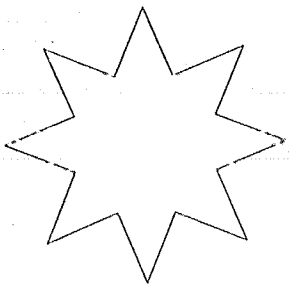
यह ठंडक, राजसत्ता, अधिकार, सम्मान एवं आदर का प्रतीक है तथा राजसी व प्रभावी रंग है।

ब्लैक (काला):-



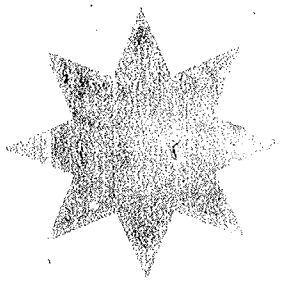
काला रंग निराशावादी, शोक और दुःख का प्रतीक है तथा बुराई, आधुनिकता, शक्ति और शहरी, औपचारिक सुरूचिपूर्ण, धन, रहस्य, शैली, मृत्यु, डर, गुप्तता, क्रोध, उदासी, उदासीनता और गम का प्रतीक है।

व्हाइट (सफेद):-



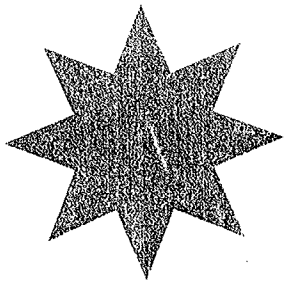
सफेद रंग शान्ती, सम्मान, शुद्धता, स्वच्छता, समपर्ण व सत्य का प्रतीक है। यह आदर, बर्फ, मासूमियत, सरलता, सुरक्षा, शर्म, शादी, निष्फलता, सर्दी, ठंडक, समर्पण, कायरता, डरा हुआ और अकाल्पनिकता का भी द्योतक है।

ग्रे (मटमैला):-



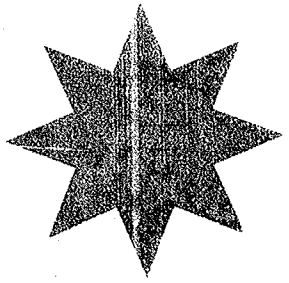
यह शान्ती, दुख, स्थिरता और डलनेस का प्रतीक है। यह सुरूचिपूर्णता, शर्म, आदर, सम्मान, स्थिरता, चतुरता, टाइमलेसनेस, बुद्धिमता, काल, दोष, ऊब, गलन, डलनेस, धूल, प्रदूषण, शहरी व स्प्राउल प्रदर्शित करता है।

मैरूनः-



यह रंग उत्तेजना, शक्ति, ऊर्जा, अग्नि, प्रेम, सेक्स, उत्साह, गति, ताप, नेतृत्व, पौरूष, ताकत, खतरा, चमक- धमक, रक्त, युद्व, क्रोध, क्रान्ति, रेडिकालिज्म, उग्रता और रूकने का प्रतीक है।

रस्टः-



यह भूरे व नारंगी के बीच का रंग है और अतः शान्ती, गहराई, प्रक ति, सम्पन्नता, रस्टीकिज्म, स्थायित्व, परम्परा, काल-दोष, बुरिसनेस, गंदगी, निराशा, फित्थ, भारीपन, गरीबी और खुरदुरेपन का द्योतक है।

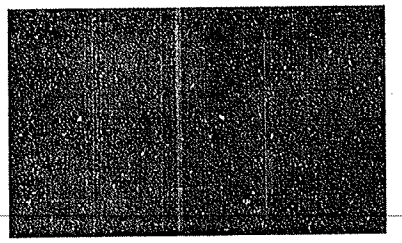
आपने ध्यान दिया होगा कि एक भावना दो या अधिक रंगों द्वारा अभिव्यक्त की जा सकती है। यह अन्तर सॉस्कृतिक, परिस्थितिवश या चिन्हक से हो सकता है। ऐसा यह इसलिए भी हो सकता है क्योंकि मूल रंग से ये रंग मिलते-जुलते हैं, जिसके कारण एक भावना एक से अधिक रंगों में विद्यमान है। उदाहरणार्थ- लाल, मैरून व नारंगी तीनों खतरे के स्त्रोतों- सूर्य और अग्नि से लिए गये हैं, जिनका जीवन पर अति इक्सपोजर खतरनाक हो सकता है।

ऐसपेक्ट्स आफ कलरः-

ऐसपेक्ट्स आफ कलर का सन्दर्भ रंग व रंग संयोजनों से है जो किसी विशिष्ट भावनात्मक प्रतिक्रिया से जुड़े हैं। यह रंग के मनोविज्ञान का अध्ययन करने का अन्य तरीका है, जहाँ भावना को पहचानकर तब रंग को पहचाना जाता है। हमने हाट, कोल्डनेस, गर्माई, ठंडक, हल्कापन, गाढ़ापन, पेलनेस, ब्राइटनेस, रोमान्टिक और फ्रेन्डलीनेस पर बात की है।

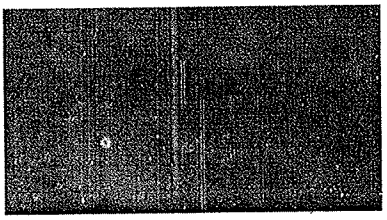
भावनाओं के साथ यहाँ कुछ चित्र भी दिए गये हैं जो वही रंग दिखाते हैं जो यह भावनाएँ उत्पन्न करते हैं।

हाट (गर्म):-



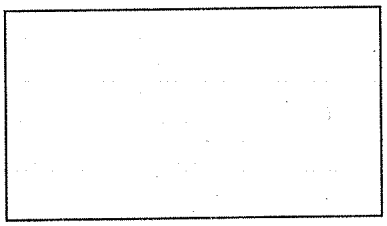
हाट अर्थात अधिक गर्म का सन्दर्भ पूरे सटरेशन वाले लाल रंग से है। हाट रंग शक्तिशाली व उग्र तथा ध्यानाकर्षक होते हैं।

कोल्ड (ठंडा):-



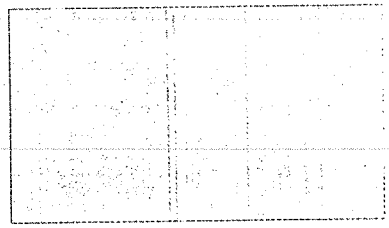
कोल्ड अर्थात अधिक ठंडे का सन्दर्भ पूरी तरह सैचुरेटेड सबसे चमकदार नीले रंग से है। कोल्ड रंग हमें बर्फ और स्नो की याद दिलाते हैं। यह व्यक्ति को शान्ति का बोध कराते हैं।

वार्म (हल्का गर्म):-



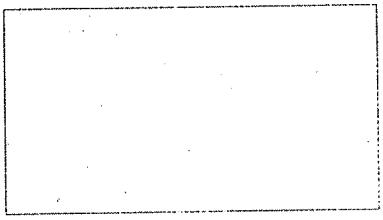
लाल से पीले तक के ह्यूज जिनमें नारंगी, गुलाबी, भूरा व बरगेन्डी शामिल है, वार्म अर्थात हल्के गर्म रंग कहलाते हैं। यह पीले का अंश है जो वार्म रंगों को हाट कलर्स से भिन्न करता है। वार्म रंग चमकीले व उत्साहवर्धक होते हैं। यह सहज, आरामदेह व आमंत्रित करते हुए लगते हैं।

कूल (हल्का ठंडा):-



यह नीले रंग पर आधारित होते हैं और पीला मिलाकर येलो ग्रीन, ग्रीन और ब्लू ग्रीन बनाने के कारण यह कोल्ड रंगों से भिन्न होते हैं। यह हममें नवजीवन, शान्ती और गहराई का संचार करते हैं।

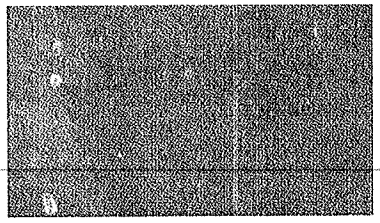
लाइट कलर्स (हल्के रंग):-



किसी भी रंग के लाइट सेड्स नर्म और भारी लगते हैं, इनका ह्यू आपेक्षिक रूप से महत्वपूर्ण नहीं होता। यहाँ तक कि परपिल और

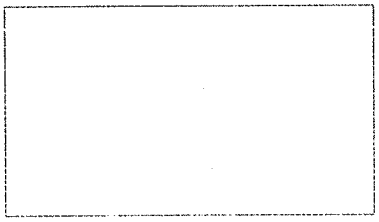
नारंगी के हल्के शेड्स भी अच्छे लगते हैं। लाइट रंग आस-पास के वातावरण को खोल देते हैं और खुलापन, हवादार तथा आरामदेह सुझाते हैं।

डार्क कलर्स (गाढ़े रंग):-



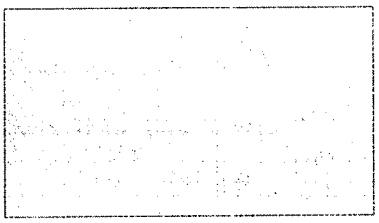
डार्क अर्थात गाढ़े रंग वह ह्यूज हैं ज़िनकी रचना में काले रंग का अंश हो। यह राजसत्ता से सम्बधिन्त हैं और इनका प्रभाव गम्भीर होता है।

पेल कलर्सः-



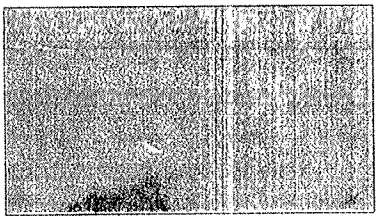
पेल ह्यूज नर्म पेस्टल्स होते हैं। इनमें कम से कम ६५ प्रतिशत सफेद रंग का अंश होता है। आईवोरी, हल्का नीला और गुलाबी जैसे पेल रंग सज्जनता व नम्रता के द्योतक हैं।

ब्राइट कलर्स (चमकीले रंग):-



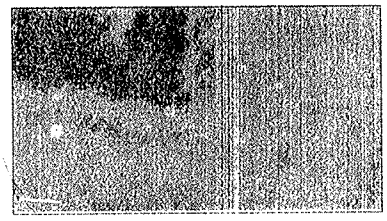
ह्यू में शुद्ध रंग की मात्रा इसकी चमक से सन्दर्भित होती है, नीले पीले और नारंगी रंग अपनी पूर्ण चमक वाले रंग हैं।

रोमान्टिक कलर्सः-



गुलाबी रंग प्रेम का द्योतक है। यह रूचि व उत्साह लाल की ही तरह, जागत करता है, परन्तु अधिक नर्म व शान्त रूप से। लैवेन्डर और पीच भी सज्जन व नाजुक रंग हैं।

फ्रेन्डली कलर्सः-



ऐसे रंग जो प्रायः दोस्ती दर्शाते हैं। इनमें प्रमुख रूप से है नारंगी। इसमे ओपेन और इजी, संयोजनों में ऊर्जा व गति के सभी तत्व होते हैं।

अभ्यासः-

१. पत्रिकाएँ लीजिए और विज्ञापनों का अध्ययन, रंग के दृष्टिकोण से करिए। संयोजनों को बदलने का प्रयास करिए और देखिए कि क्या प्रभाव बदलता है।

२. विभिन्न रंगों के कागज लीजिए और उन्हें पास–पास रखिए और अन्तर का अध्ययन करें।

१०.४ सारांशः-

रंग हमारे जीवन में महत्वपूर्ण भूमिका निभाते हैं। यह हमें काफी हद तक प्रभावित करते हैं और हमारी मानसिक स्थिति को एक विशिष्ट समय पर प्रभावित करने में भी महत्वपूर्ण भाग लेते हैं।

कल्पना कीजिए एक ऐसे व्यक्ति की जो लाल पोशाक पहनकर चटक नीले रंग के सोफे पर एक काले रंग की दीवारों वाले कमरे में बैठा है। उसका मस्तिष्क पागल हो जायेगा क्योंकि हर वस्तु ओवर वियरिंग हो जायेगी और सब कुछ देखने वाले की ओर आती नजर आयेगी। वह शायद क्लास्टोफोबिया से ग्रसित हो जाएगा। वह ऐसे ओवर वियरिंग वातावरण में अपना कार्य कुशलता पूर्वक न करने के कारण डिप्रेशन में जा सकता है।

रंग समय के साथ–साथ सिम्बोलिक भी होते हैं। यदि आपको आग या लपटें दर्शानी हो तो स्वाभाविक है आप लाल, पीले या नारंगी रंग का चुनाव लपटों को रंगने के लिये करेगें, हरा या नीला नहीं।

इसी तरह, भावनाओं को उत्तेजित करते हैं। प्रेम, नफरत, ईर्ष्या इत्यादि सभी रंगों से जुड़े हैं।

इन भावनाओं को घटाने या बढ़ाने के लिए रंगों का एक दूसरे के विरूद्ध प्रयोग किया जा सकता है। यह इसलिए क्योंकि जब एक रंग दूसरे विशिष्ट रंग के पास रखा जाता है तो वह कुछ भावनाएँ जागृत करता है और जब रंग बदलेगा तो जागृत भावना भी बदल जायेगी।

लाल– उत्साह, युद्व, खतरा, क्रोध, प्रेम, उत्तेजना और विग्योर का प्रतीक है।

पीला– खुशी, गुण, बुद्धिमत्ता, सूर्य और चमक का द्योतक है।

नीला– ठंडक, सुख, राजसत्ता, सत्य और शान्ती दर्शाता है।

हरा– ठंडक, सुरक्षा, उर्वरकता और समानता का प्रतीक है।

नारंगी– गर्माहट, खुशी, ज्ञान व खतरे का संकेत देता है।

गुलाबी– स्वास्थ, सुख और नजाकत का प्रतीक है।

वायलेट– ठंडक, राजसत्ता, अधिकार, सम्मान व आदर का प्रतीक है।

काला– शोक, आधुनिकता, शक्ति, औपचारिकता और बुराई का प्रतीक है।

सफेद– शान्ती, सम्मान, शुद्वता, स्वच्छता और सत्य का प्रतीक है।

ग्रे– शान्ती, दुख, स्थायित्व व निराशा का प्रतीक है।

मैरून– उत्तेजना, शक्ति, उर्जा, अग्नि, प्रेम और उत्साह का द्योतक है।

रस्ट– शान्ती, गहराई, प्रकृति, सम्पन्नता व रस्टिक्जि दर्शाता है।

ऐस्पेक्ट्स आफ कलर का अर्थ ऐसे रंग या रंग संयोजनों से है जो कुछ निश्चित भावनात्मक प्रतिक्रियाओं को देखते हैं। यह रंग मनोविज्ञान के अध्ययन का एक अन्य तरीका है। जहाँ भावना के आधार पर रंग आइडेन्टीफाई करते हैं। हमने हाट, कोल्ड, वार्म, कूल, लाइट, डार्कनेस, पेलनेस, ब्राइटनेस, रोमान्टिक, और फ्रेन्डलीनेस पर बात की है।

हाट रंग शक्तिशाली, उग्र और ध्यानाकर्षक होते हैं।

कोल्ड रंग हमें बर्फ की याद दिलाते हैं।

वार्म कलर चमकीले और उत्साहवर्धक होते हैं।

कूल कलर हमें शान्ती के एहसास के साथ गहराई का बोध कराते हैं।

लाइट रंग नर्म और आकाशीय लगते हैं।

डार्क रंग राजसत्ता से जुड़े हैं।

पेल रंग नम्रता व सज्जनता का प्रतीक हैं।

ब्राइट रंग चमकीले से सन्दर्भित हैं।

रोमान्टिक रंग रूचि व उत्साह जगाते हैं।

फ्रेन्डली रंग उर्जावान व गतिमान होते हैं।

१०.५ स्वनिर्धार्य प्रश्न/अभ्यासः-

१— रंग मानव मस्तिष्क पर क्या प्रभाव डालते हैं?

२— निम्नलिखित रंग कौन सी भावनाएँ दर्शाते हैं?

हाट, कोल्ड, रोमान्टिक, फ्रेन्डली

३— निम्नलिखित रंग क्या दर्शाते हैं— रेड, येलो, ब्लू, ग्रीन और परपिल।

४— ऐसपेक्ट आफ कलर से आप क्या समझते हैं?

५— लाइटर या डार्कर रंगों के साथ रखने पर रंग कैसे बदलते हैं उदाहरण के साथ समझाइए।

१०.६- स्वाध्ययन हेतुः-

१. ड्राइंग एण्ड पेन्टिंग कोर्स, द्वारा ए०एच० हाशमी, प्रकाशक पुस्तक महल, दिल्ली।

२. कला सैद्धान्तिक द्वारा लक्ष्मी नारायण, नायक प्रकाशन, लक्ष्मी इम्प्रेशन्स कलकत्ता।

३. बेनेथन कलर स्टाइल साइड, द्वारा कोरोलाइन बेकर, प्रकाशक विकिंग पेनग्यून इंक।

संरचना

११.१ यूनिट प्रस्तावना

११.२ उद्देश्य

११.३ कलर स्कीम्स

११.४ सारॉश

११.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

११.६ स्वाध्यय हेतु

११.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

इस युनिट में विविध कलर स्कीम्स अर्थात कम्बीनेशन्स आफ कलर्स पर चर्चा की गई है। किसके साथ क्या जाता है। रंग भावनाएँ जागृत करते हैं और अन्य रंगों के साथ संयोजित किये जाने पर भावना को घटा या बढ़ा सकते हैं। यही इस लेख में समझाया गया है।

११.२ उद्देश्यः-

रंगों का चुनाव महत्वपूर्ण है। परन्तु डिजाइन में यह कलर सेन्स भी होना आवश्यक है कि किसके साथ क्या जाएगा। पिछले यूनिट में हमने पढा कि रंग भावनाएँ उत्पन्न करते हैं, जब अन्य रंगों के साथ रखे जाते हैं। जब हम एक पोशाक डिजाइन करते हैं तो हमें पता होना चाहिए कि हम क्या प्रभाव उत्पन्न करना चाहते हैं। रंग इस प्रभाव की रचना में महत्वपूर्ण भूमिका निभाते हैं।

इस युनिट को पढ़ने के बाद विद्यार्थी अपनी पोशाकों के लिए सही रंगों का चुनाव करने की बेहतर स्थिति में होगें।

११.३ कलर स्कीम्सः-

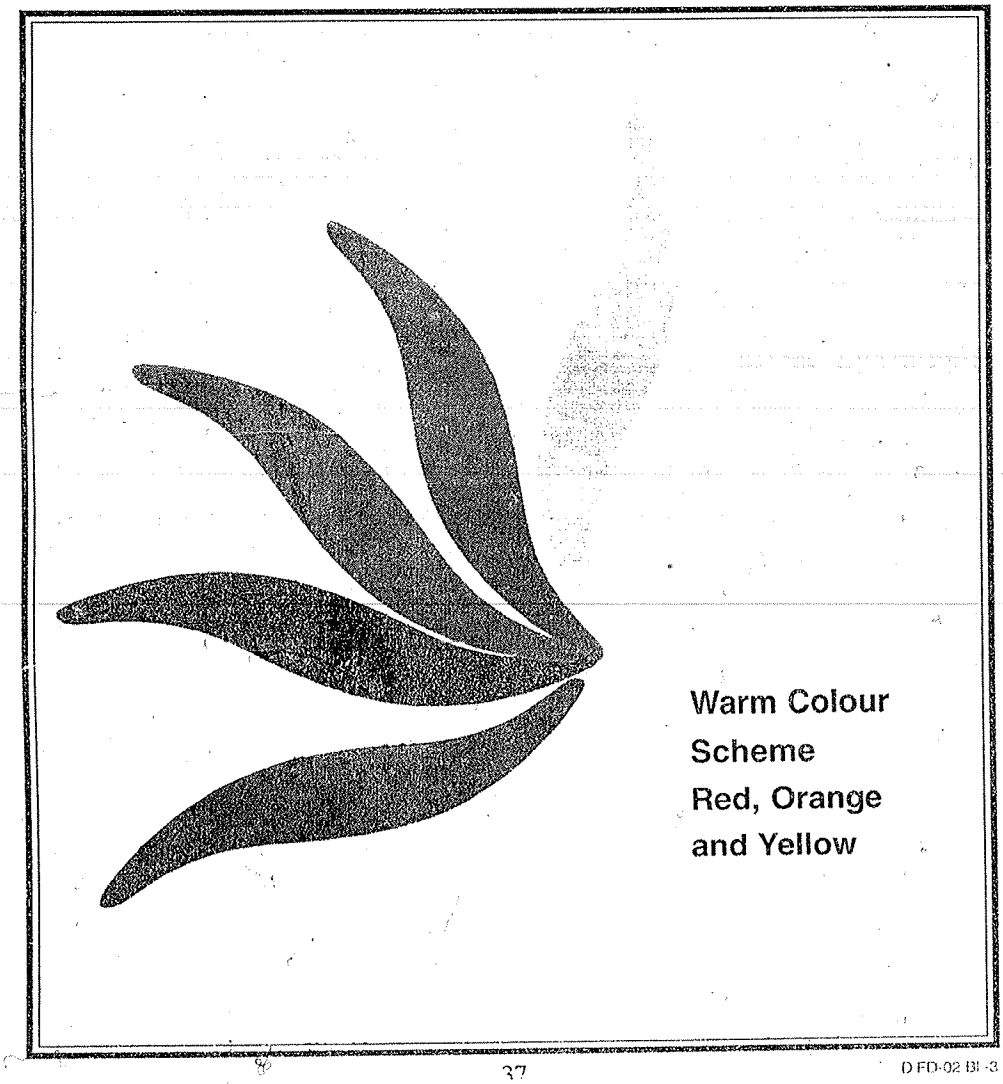
युनिट ६ में हमने पढ़ा कि प्राइमरी, सेकेन्ड्री और टेरीटेरी रंग होते हैं। टेरीटेरी

व्हील में बारह रंग होते हैं। अध्ययन के लिए हमने इन्हें एक से बारह तक लेबल किया था।

अब अगर आप इस रंग चक्र को देखें तो आप इसे दो अर्ध भागों में विभाजित कर सकते हैं। जिसके एक ओर कूल कलर है और दूसरे भाग में वार्म कलर। यह दो कलर स्कीम्स अति महत्वपूर्ण कलर स्कीम्स में से है।

वार्म कलरः-

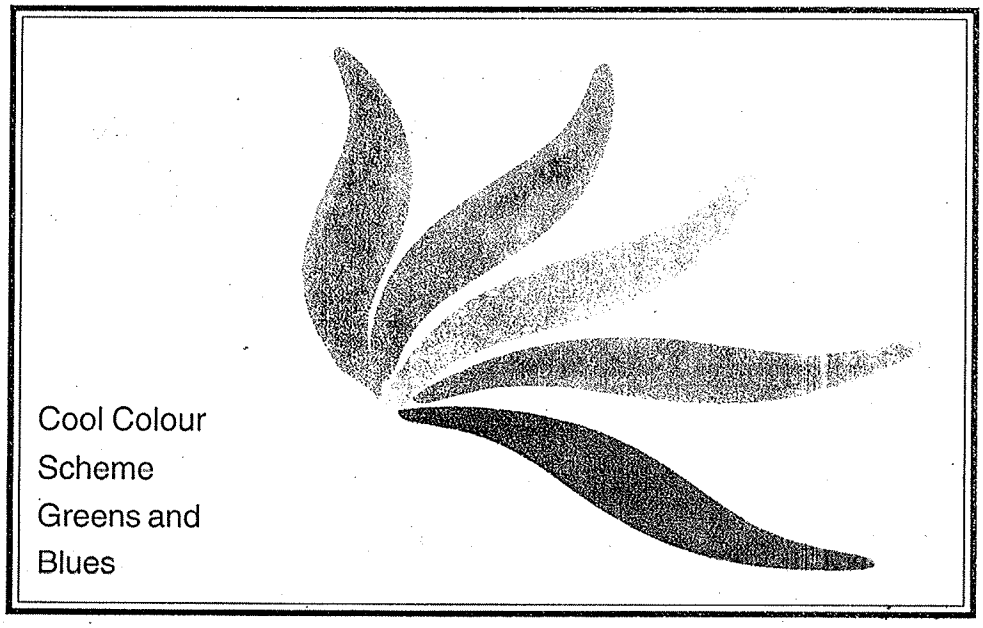
पीले, लाल और नारंगी जैसे रंग गर्माहट की सेन्सेशन देते हैं। यह ताप के स्त्रोंतों सूर्य और अग्नि से जुड़े हैं। यह दर्शक की ओर बढ़ते हुए प्रतीत होते हैं और अतः एडवान्सिंग कलर भी कहलाते हैं। इन रंगों के विभिन्न टोन्स का प्रयोग कर, वार्म कलर हारमोनी की रचना की जा सकती है।



DFD-02 BI-3

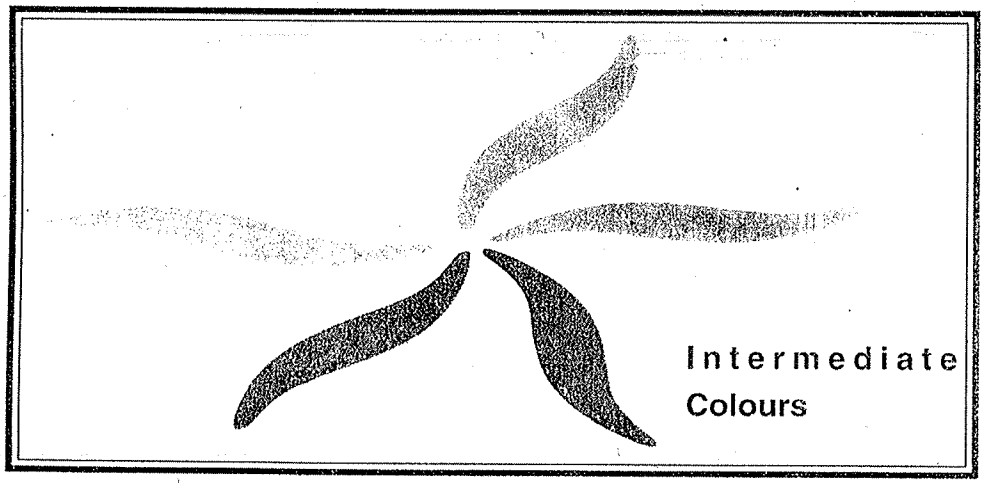
कूल कलर्सः-

हरा और नीला रंग कूल कलर्स माने जाते हैं। यह ठंडे पानी, आकाश, ठंडे घने जंगलों से सम्बद्ध होते हैं। यह दूर जाते प्रतीत होते हैं। अर्थात दर्शक से रिसीड होने लगते हैं और अतः रिसीडिंग कलर्स भी कहलाते हैं। प्रतीत होने वाला एडवान्समेंट और रिसेन्सन गहराई का भ्रम उत्पन्न करने में सहायक हो सकते हैं।



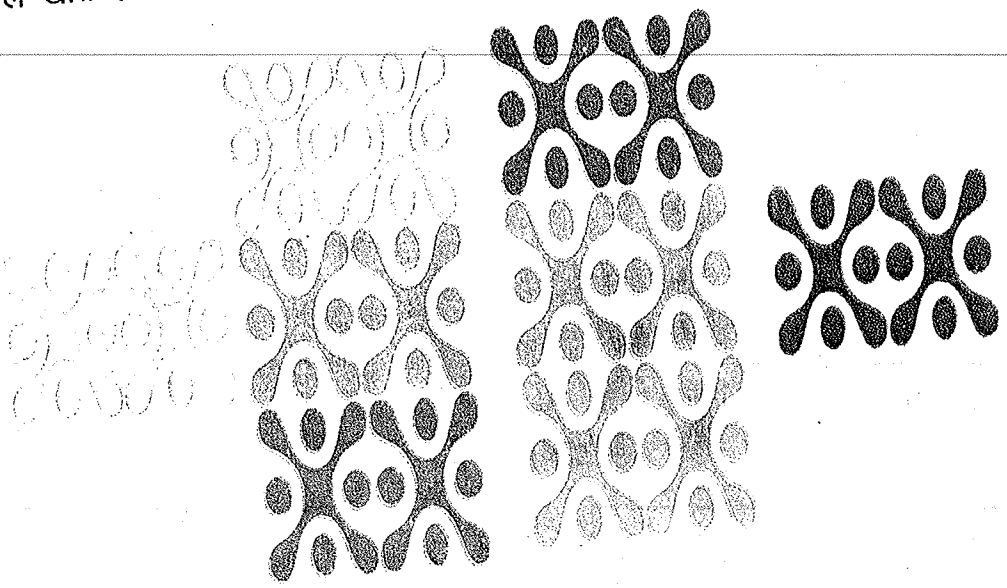
इन्टरमीडिएट कलर्सः-

जैसा कि नाम सुझाता है, यह बीच के रंग हैं। दो प्राइमरी रंगों की अनइवन (असमान) मिश्रण से इन्टरमीडिएट रंग बनते हैं। अन्य शब्दों में टेरीटेरी रंग ही इन्टरमीडिएट रंग है।



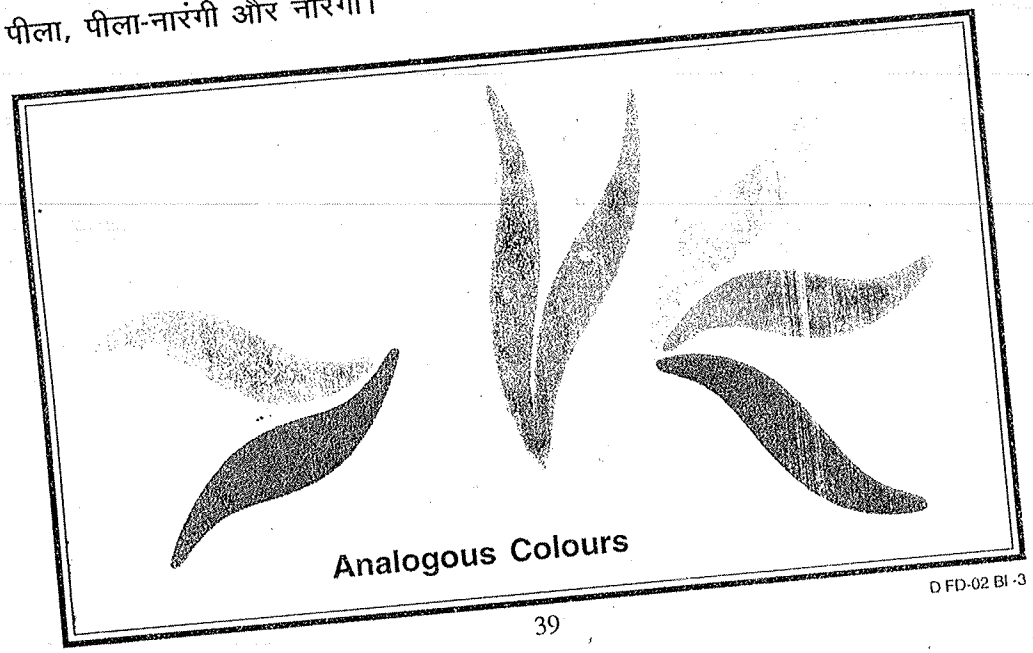
न्यूट्राल कलर्सः-

न्यूट्राल रंग जैसे काला, सफेद, ग्रे, और टोन्ड डाउन ब्राउन और बीइजेस को कभी-कभी नो कलर्स भी कहा जाता है। यह कम्पलीमेन्टरी रंगों को मिलाकर बनाये जाते हैं जिससे इनमें हर रंग का कुछ अंश होता है। अतः यह सभी रंगों से मेल खाते हैं।



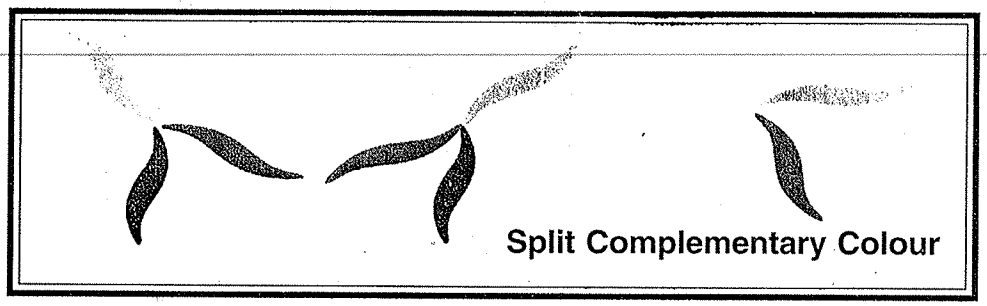
एनोलोगस कलर्सः-

कलर व्हील पर पास-पास रखे गये दो या तीन रंग एनोलोगस कहलाते हैं। यह सम्बन्धित होते हैं क्योंकि इनमें कम से कम एक रंग कामन होता है। उदाहरणार्थ- पीला, पीला-नारंगी और नारंगी।



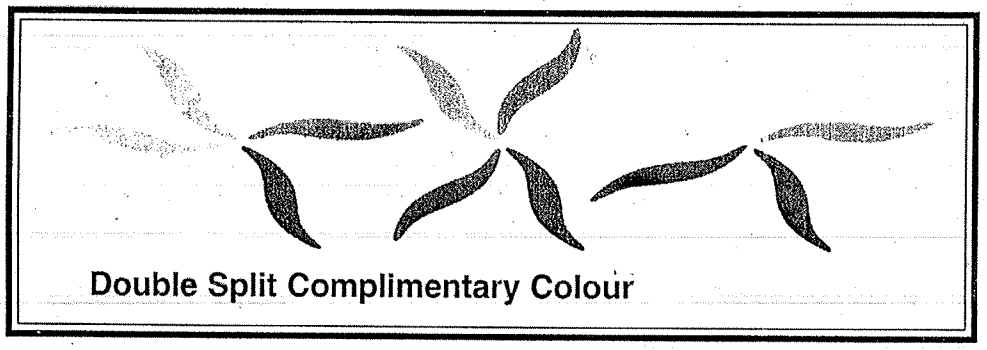
स्पिलिट कमप्लीमेन्टरी कलर्सः-

हारमोनी जो एक रंग के अगल-बगल वाले रंगों के साथ उसके कमप्लीमेन्टरी के अगल बगल रखे रंगों के साथ बनती है, उसे डबल स्पिलिट कमप्लीमेन्टरी स्कीम कहते हैं। उदाहरण- पीला, बैगनी लाल व बैगनी नीला।



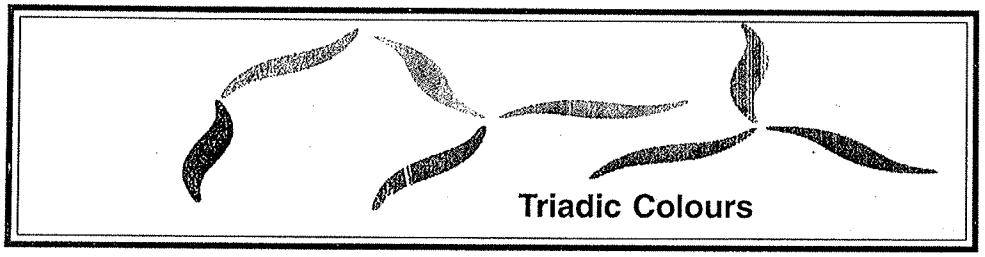
डबल स्पिलिट कम्पीलमेन्टरी कलर्सः-

हारमोनी जो एक रंग के अगल-बगल वाले रंगों के साथ उसके कमप्लीमेन्टरी के अगल-बगल रखे रंगों के साथ बनती है, उसे डबल स्पिलिट कमप्लीमेन्टरी स्कीम कहते हैं। उदाहरण- पीला नारंगी, पीला हरा और रेड वायलेट व वायलेट ब्लू।



ट्रेडिक कलर्सः-

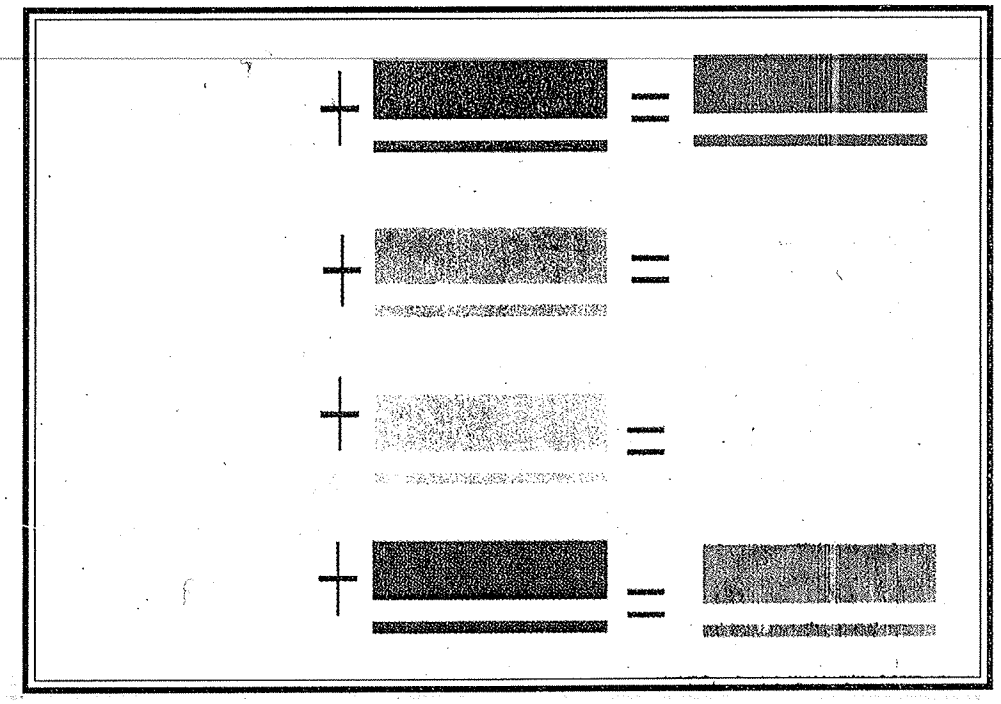
रंग चक्र पर एक दूसरे से समान दूरी पर स्थित रंग ट्रेडिक कलर्स कहलाते हैं। उदाहरणार्थ- तीन प्राइमरी या तीन सेकेन्ड्री रंग ट्रेडिक रंग हैं।



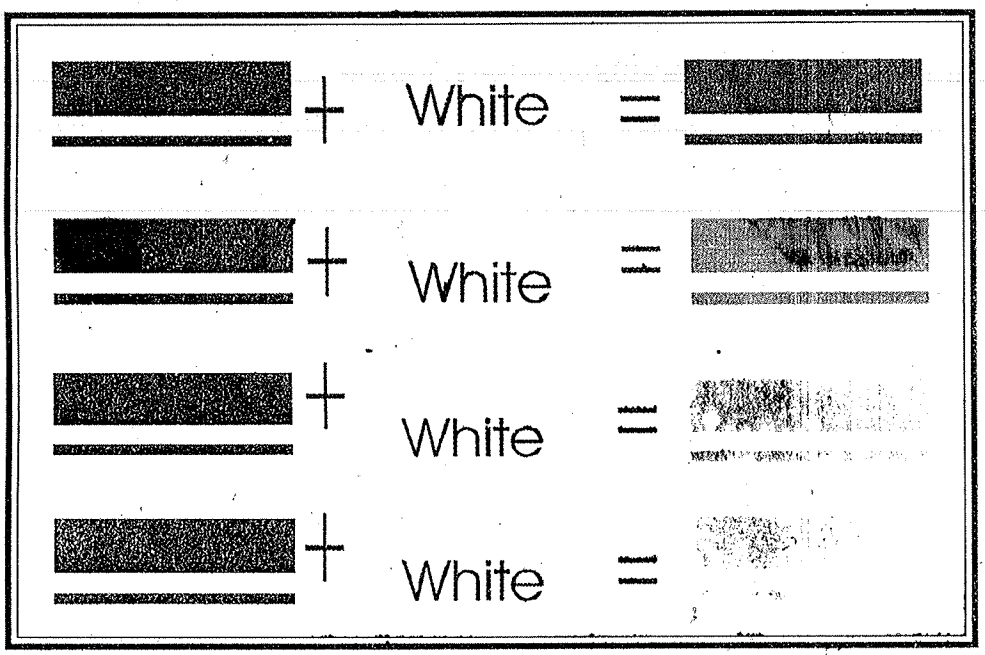
मोडीफिकेशन आफ कलर्सः-

१. हर रंग को दूसरे के साथ मिलाकर बदला जा सकता है।

(ह्यू में परिवर्तन)



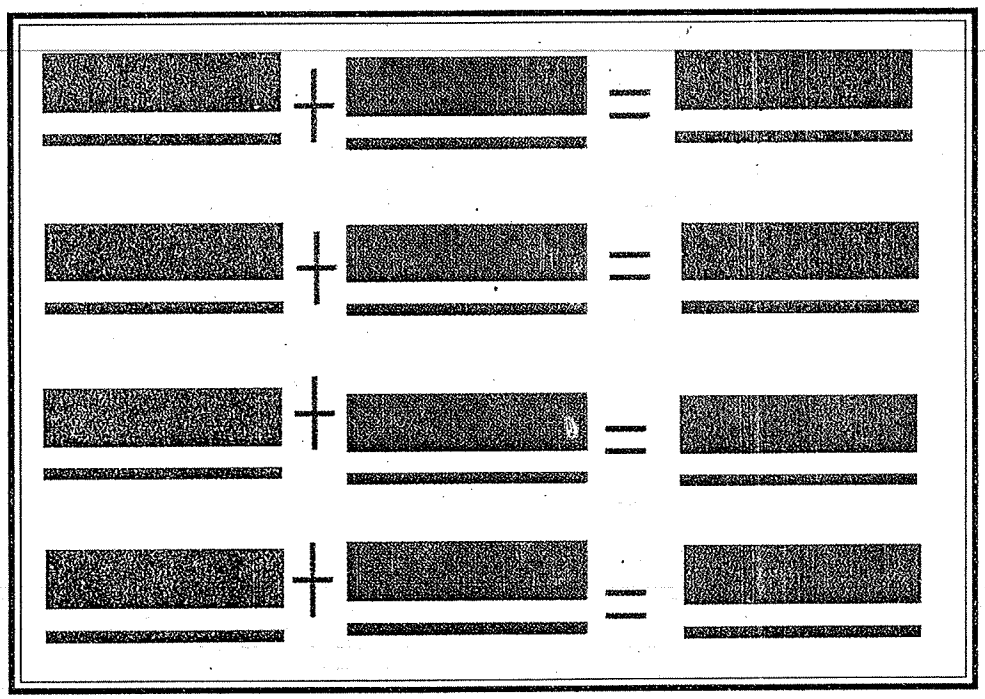
२. रंग को सफेद के साथ मिलाकर टिन्ट बनाया जा सकता है।



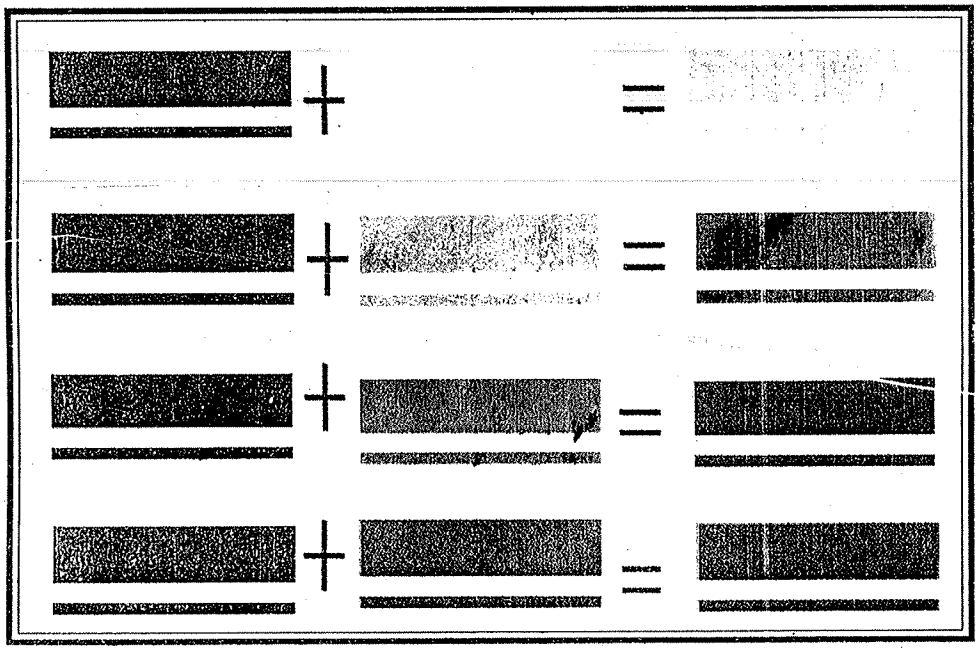
(वैल्यू में परिवर्तन)

३. रंग को काले के साथ मिलाकर शेड बनाया जा सकता है

(वैल्यू में परिवर्तन)



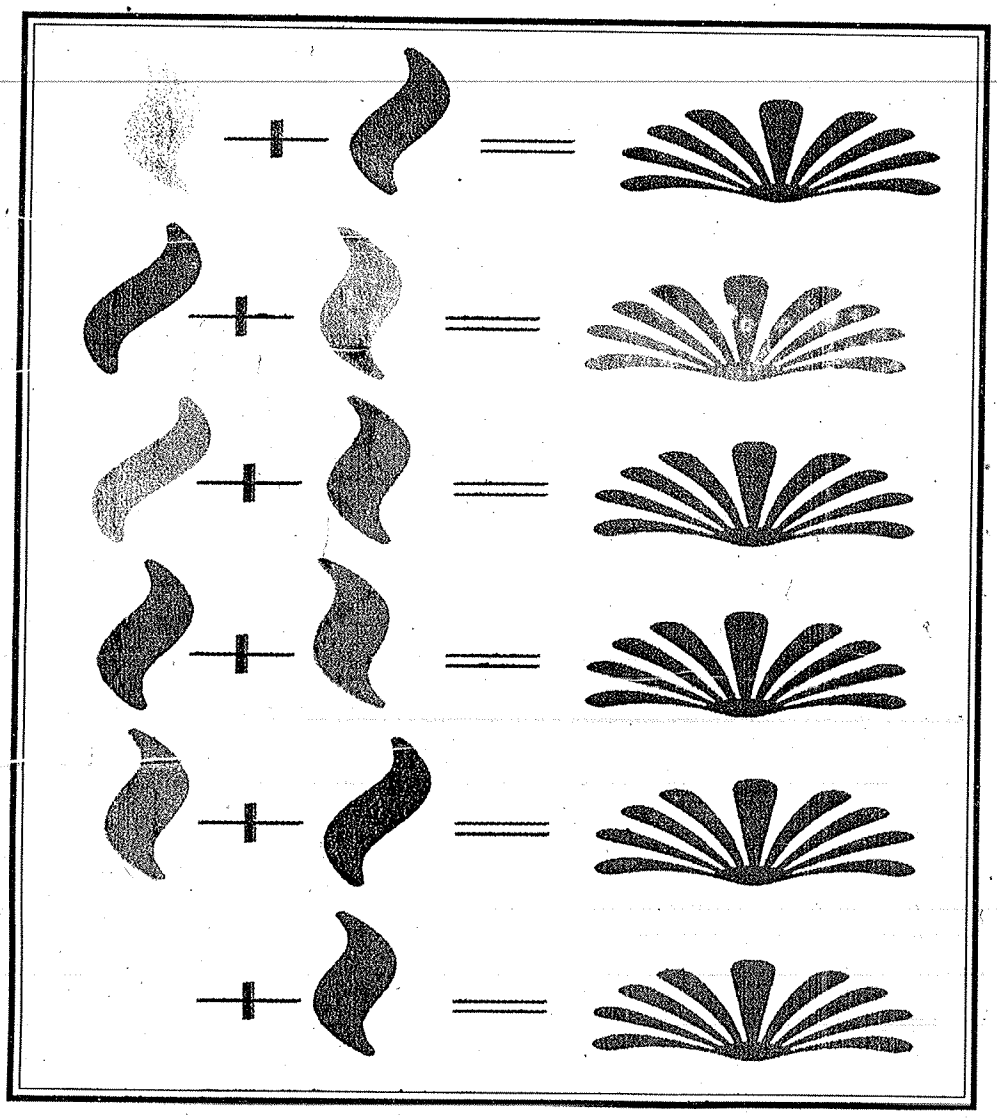
४. रंग में ग्रे मिला कर उसकी चमक कम की जा सकती है।



(इन्टेन्सिटी में परिवर्तन)

५. रंग को उसके कम्पलीमेन्टरी के साथ मिलाया जा सकता है।

(वैल्यू व इन्टेन्सिटी में परिवर्तन)

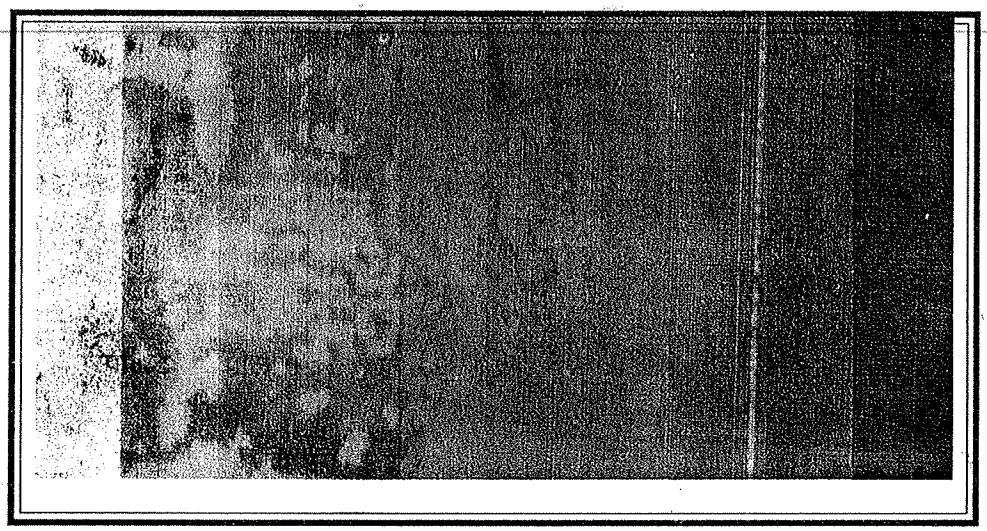


कलर हारमोनी:-

ऐसे रंग संयोजन जिनमें एक या अधिक रंगों के साथ विविध टिन्ट्स और शेड्स हों जो देखने वाले की आँखों व मस्तिष्क को आनन्दायक व सुकून की इन्द्रीय संवेदन से, कलर हारमोनीज कहलाते हैं। एक ही प्रकृति या अन्य समानताओं वाले रंगों की हारमोनी बनाना सरल है, परन्तु विपरीत रंगों का प्रयोग कर हारमोनी बनाना चुनौतीपूर्ण व कठिन कार्य है।

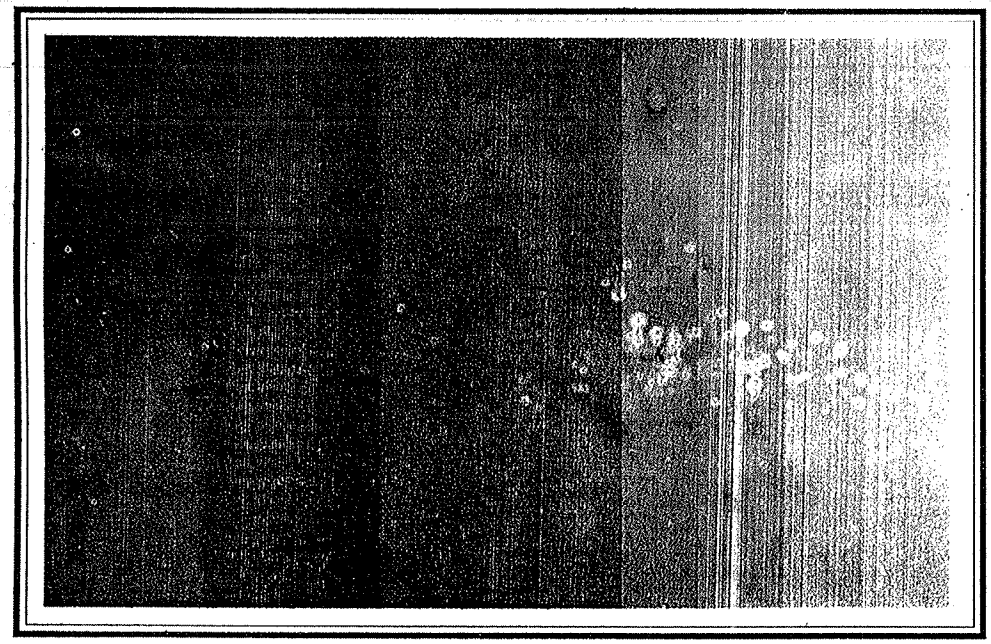
एक्रोमेटिक हारमोनीः-

एक्रोमेटिक रंग ग्रे स्केल पर मिलने वाले रंग हैं, जिनमें सफेद व काले की विभिन्न वैल्यूज मिलती है या अन्य शब्दों में काला सफेद और उनके बीच के असंख्य ग्रे के शेड्स।



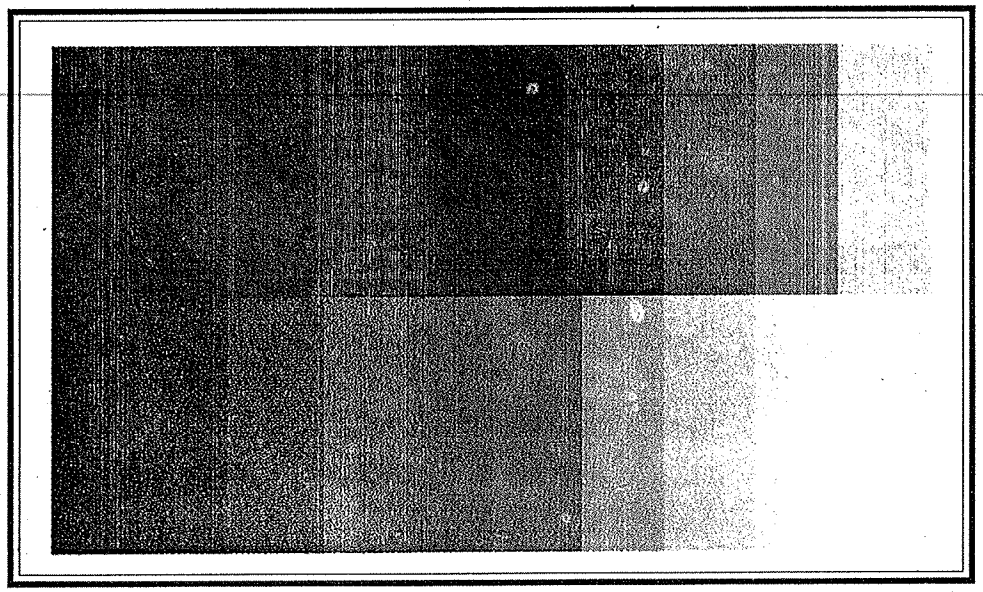
मोनोक्रोमेटिक हारमोनीः-

मोनोक्रोमेटिक स्कीम एक रंग और उसके टिन्ट्स व शेड्स से बनाई गई स्कीम है। मोनोक्रोमेटिक कलर स्केल में एक ह्यू की वैल्यू व इन्टेन्सिटी मिलती है।



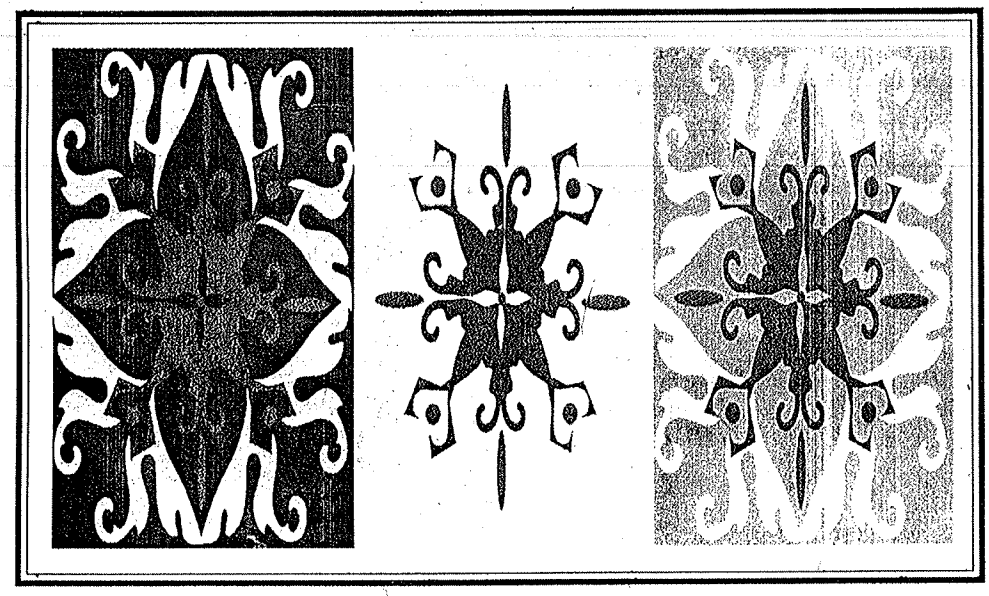
पोलीक्रोमेटिक हारमोनीः-

यह कोई भी ऐसी हारमोनी है जिसमें असंख्य रंग उनके टिन्ट्स व शेड्स हों, यह चमकदार व रंग बिरंगा प्रभाव देता है। इसमें काले सफेद और ग्रे के प्रयोग से बचना चाहिये।



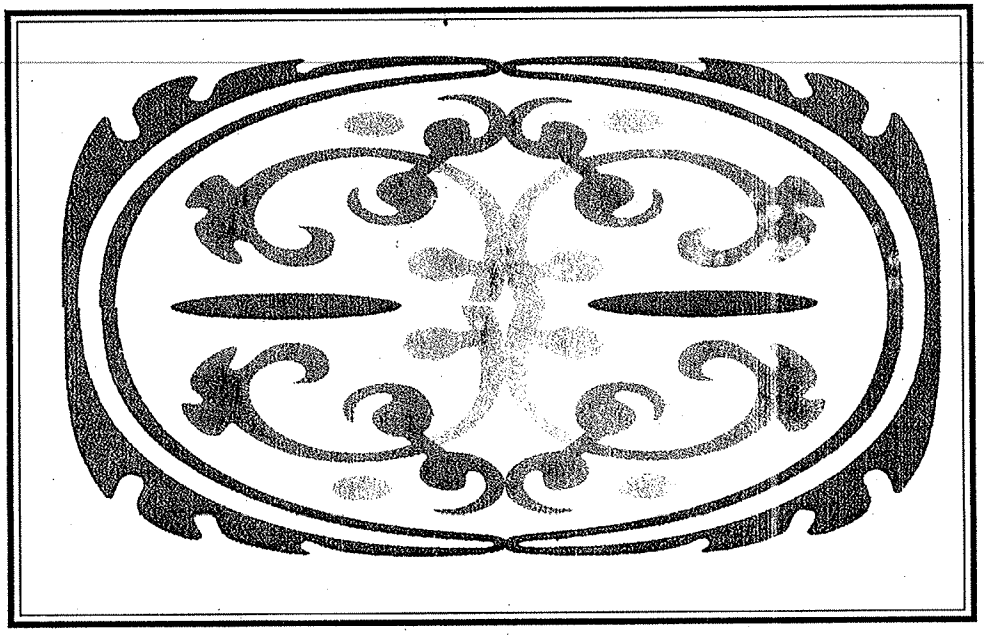
हारमोनी इन कान्ट्रॉस्टिंग ह्यूजः-

विभिन्न विरोधाभासी रंगों के ह्यूज का संयोजन इस हारमोनी में प्रयोग किया जाता है। जैसे- येलो, वायलेट, और ब्लू। ब्लैक, व्हाइट या ग्रे का प्रयोग पृष्ठभूमि में, सौन्दर्य व स्पष्टता बढ़ाने के लिए किया जाता है।



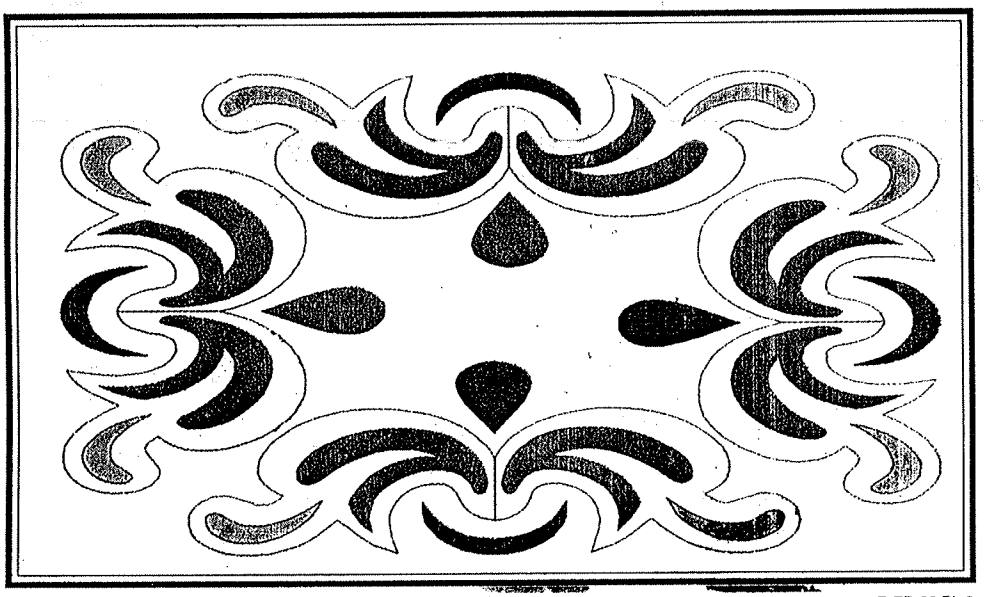
कूल कलर हारमोनीः-

यह उन रंगों की हारमोनी है जिनमें ब्लू रंग अधिक होता है। यह आँखों पर आरामदायक प्रभाव छोड़ता है।



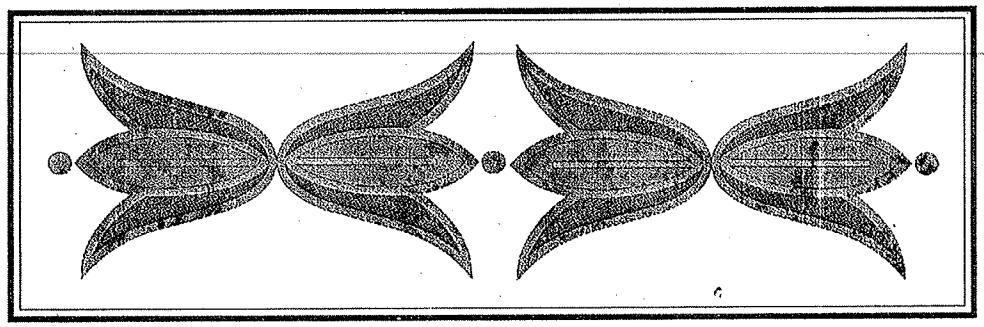
वार्म कलर्स हारमोनीः-

इसमें प्रयुक्त रंगों में लाल व पीले की मात्रा अधिक होती है। यह रंग गर्म, चमकदार, आकर्षक होते हैं व ध्यानाकर्षक परिणाम देते हैं।



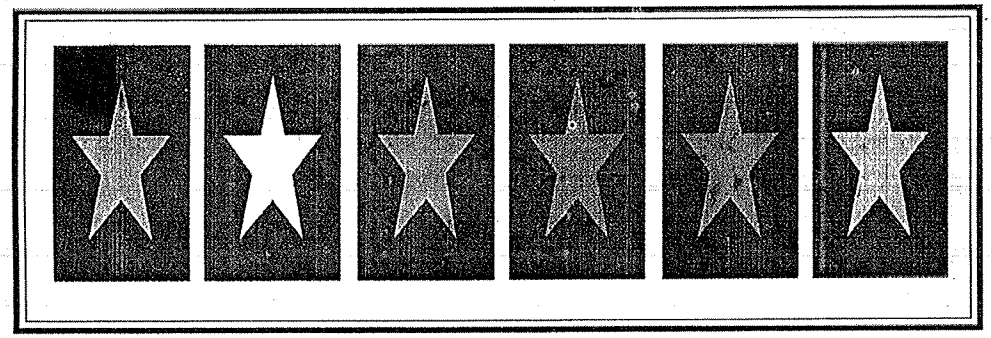
मिडिल की हारमोनीः-

इसमें विभिन्न रंगों की औसत वैल्यूज होती है। इसमें अत्यधिक हल्के या गहरे रंग नही होते। गहरे शेड्स के न होने के कारण, परिणाम में कोई कान्ट्रॉस्ट नहीं होता और प्रायः डल, सोबर और बहुत एकरस हो जाते हैं।

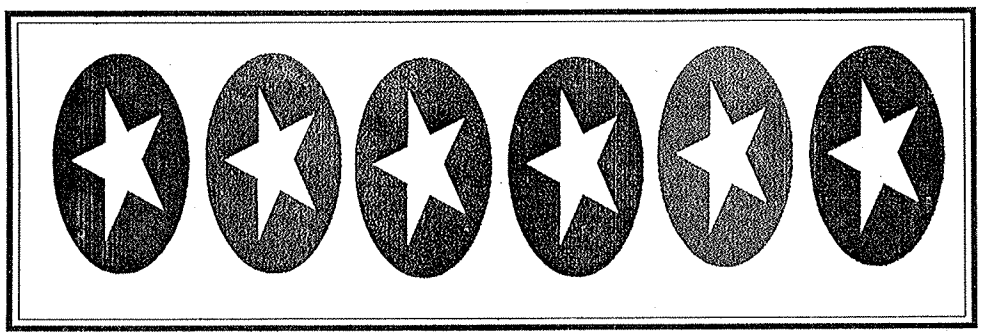


ऑप्टिकल इल्यूसन एण्ड कलर फेनोमेनानः-

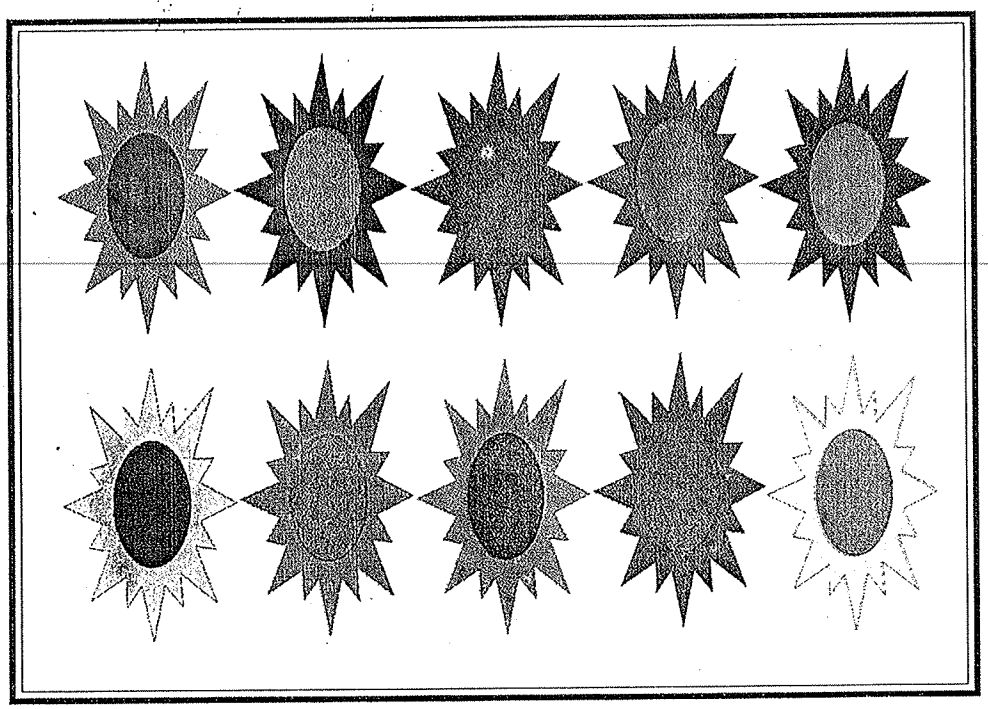
रंग दूसरे रंगों के करीब आने पर अपने रूप में परिवर्तन ले आते हैं। कौन सा किसके पास रखा जा रहा है, पर निर्भर करते हुए उसका प्रभाव बदल जाएगा। कुछ उदाहरण निम्न हैं- हर उदाहरण के प्रभाव का अध्ययन करें-



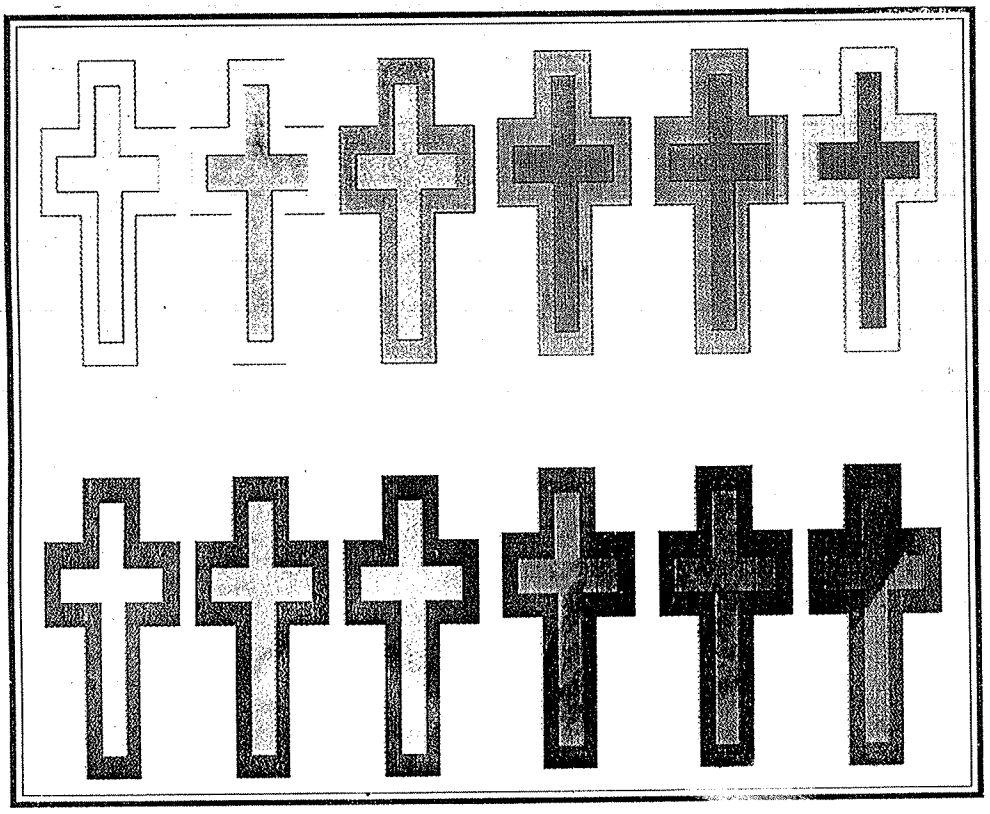
१. हर हल्का रंग काले के ऊपर सबसे आकर्षक लगता है।



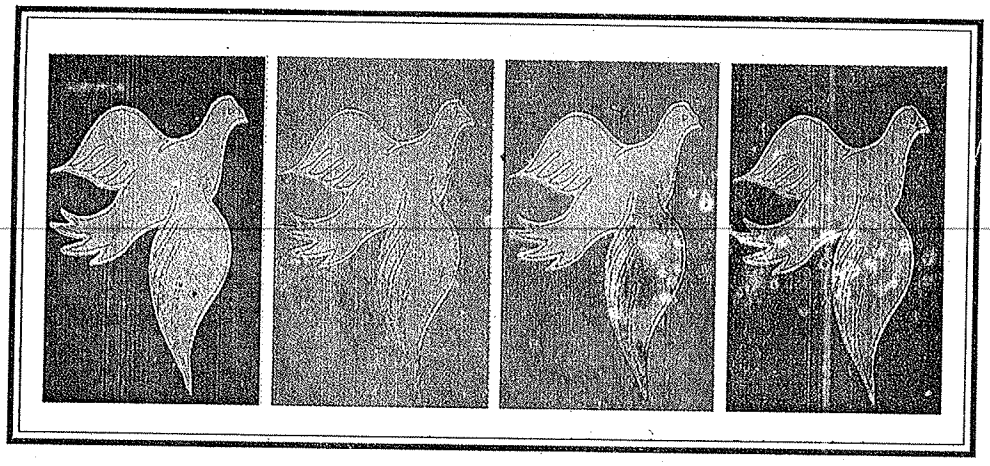
२. हर गहरा रंग सफेद के साथ सबसें आकर्षक लगता है।



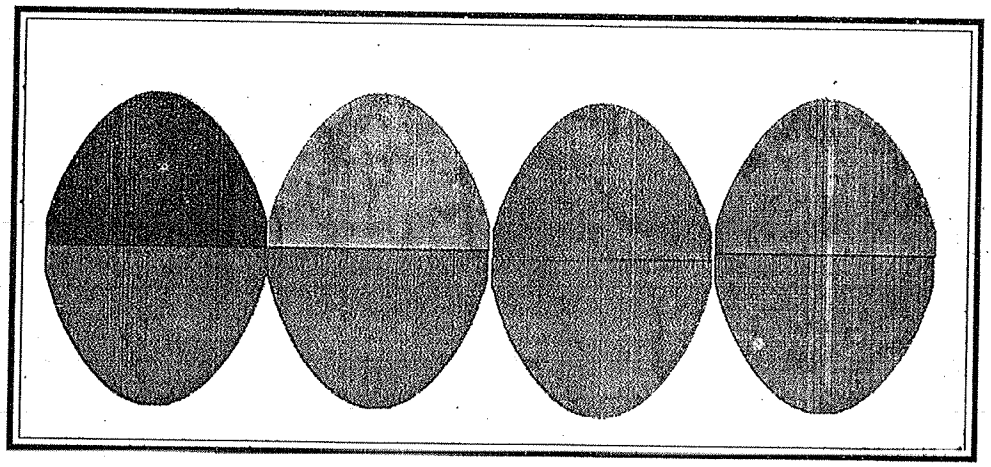
३. गहरे रंग, गहरे रंगों की तुलना में हल्के रंगों पर अधिक गहरे लगते हैं।



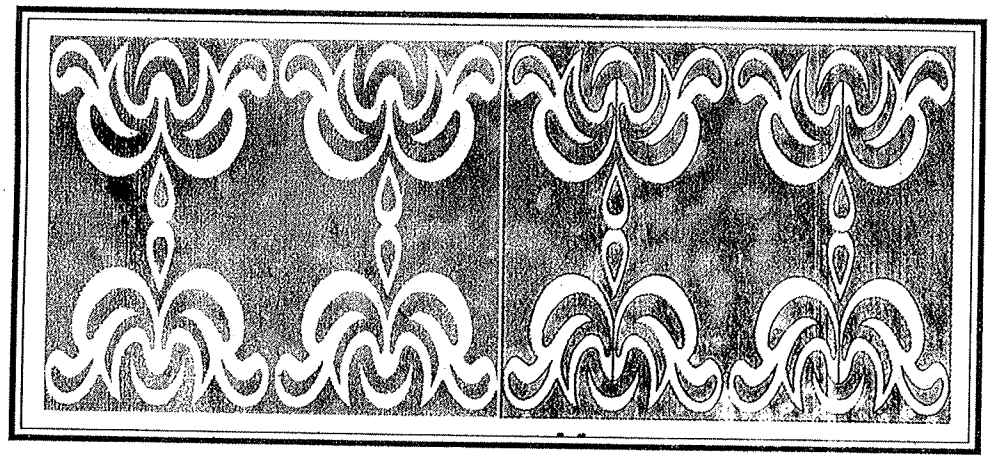
४. हल्के रंग, हल्के रंगों की तुलना में गहरे रंगों पर अधिक गहरे लगते हैं।



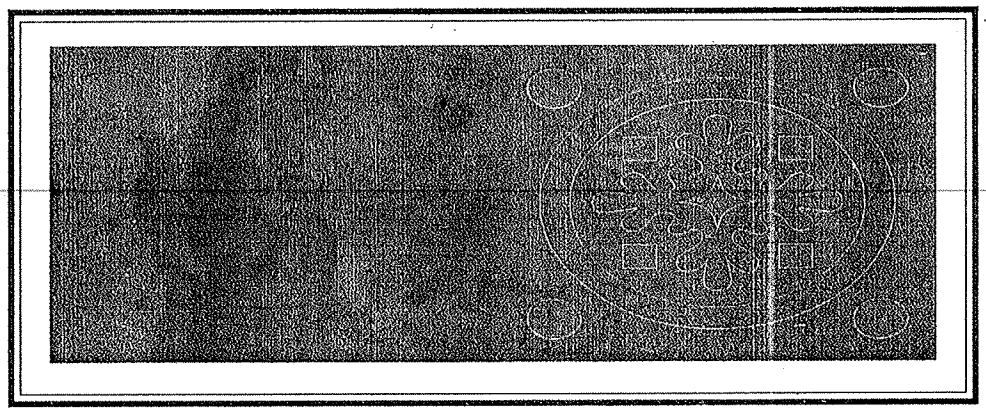
५. गहरी पृष्ठभूमि पर गहरा ह्यू, अपनी कमप्लीमेन्टरी भूमि की तुलना में कमजोर लगेगा।



६. एक ही ह्यू के डल कलर के आगे ब्राइट कलर रखने से डल रंग और अधिक नीरस लगने लगेगा।



७. हल्के रंग हल्की भूमि पर (कमप्लीमेन्टरी पर नहीं) रखे हों तो काले या कमप्लीमेन्टरी रंग की बाउन्ड्रीज देने से उन्हें बल मिलेगा।



८. गहरी भूमि पर गहरे ह्यूज (कमप्लीमेन्टरी नहीं) को, व्हाइट हल्के रंगों के पतले बैन्ड्स से अत्यधिक बल मिलेगा।

अभ्यासः-

१. विभिन्न प्रकार के रंगीन कागजों का, पत्रिकाओं द्वारा संग्रह करें और उन्हें दिए गए टेक्स्ट के अनुसार चिपकाएँ।

११.४ सारांशः-

डिजाइनर के लिए कलर स्कीम्स का ज्ञान होना महत्वपूर्ण है। बेहतर समझ के लिए टेस्ट में दी गई कलर व्हील्स देखिए और कलर स्कीम्स का अध्ययन करें।

लाल, पीला व नारंगी, वार्म रंग हैं। यह गर्माहट का एहसास कराते हैं और ताप के स्त्रोतों से जुड़े हैं। यह दर्शक की ओर बढ़ते प्रतीत होते हैं, अतः एडवान्सिंग कलर भी कहलाते हैं।

नीला और हरा रंग कूल कलर्स कहलाते हैं। यह ठंडक का एहसास कराते हैं और पानी, आकाश व घने जंगल से सम्बन्धित होते हैं। यह व्यूअर से दूर जाते प्रतीत होते हैं। अतः रिसीडिंग कलर्स भी कहलाते हैं।

इन्टरमीडिएट रंग वह है जो रंग चक्र के दो रंगों के बीच में स्थित हों।

न्यूट्राल रंग है काला, सफेद भूरा व ग्रे । इन्हें नो कलर्स भी कहा जाता है। यह कमप्लीमेन्टरी रंगों को मिलाकर बनाये जाते हैं। क्योंकि इनमें हर प्राइमरी रंग का थोड़ा अंश होता है। अतः वह हर रंग के साथ मेल खाते हैं।

एनोलोगस कलर्स वह दो या तीन रंग है जो कलर व्हील पर पास–पास रखे होते हैं। इनमें कम से कम एक कामन रंग होता है।

कमप्लीमेन्टरी रंग, कलर्स व्हील पर डायगोनली एक दूसरे के विपरीत रखे गये रंग होते हैं।

डबल कमप्लीमेन्टरी रंग, दो क्रमबद्ध रंगों का जोड़ और कलर व्हील पर रखे गए इनके डायगोनली अपोजिट रंगों का जोड़ा है।

स्पिलिट कमप्लीमेन्टरी कलर स्कीम वह है जो एक रंग और उसके कमप्लीमेन्टरी के अगल–बगल रखे गए रंगों से बनती है।

डबल स्पिलिट कमप्लीमेन्टरी रंग, एक रंग के अगल बगल रखे गये रंग और उसके कमप्लीमेन्टरी के अगल–बगल रखे गए रंगों से बनी कलर स्कीम है।

ट्राईएडिक रंग, कलर व्हील पर एक दूसरे से बराबर की दूरी पर रखे गये रंग हैं।

रंगों को परिवर्तित किया जा सकता है। अन्य रंग के साथ मिला कर ह्यू में बदलाव कर सकते हैं। सफेद रंग मिलाकर बनाकर मूल्यों में परिवर्तन कर सकते हैं। काला मिलाकर, शेड बनाकर भी मूल्यों में परिवर्तित कर सकते हैं। रंग में ग्रे रंग मिलाकर इन्टेन्सिटी बदल सकते हैं। कमप्लीमेन्टरी रंग मिलाकर तीव्रता व मूल्य दोनों साथ–साथ बदले जा सकते हैं।

कलर हारमोनी रंग का एक और पहलू है। एक्रोमेटिक रंग ग्रे शेड्स पर मिलने वाली, काले व सफेद रंग की विभिन्न मूल्य है। मोनोक्रोमेटिक रंग संयोजन में एक ही रंग के टिन्ट्स का प्रयोग किया जाता है। पालीक्रोमेटिक हारमोनी असंख्य रंगों की ऐसी हारमोनी है जिसमें उनके टिंट्स व शेड्स भी शामिल हैं। हारमोनी इन कन्ट्रास्टिंग ह्यूज में एक दूसरे से विरोधाभासी रंग संयोजनों का प्रयोग होता है। ठंडे रंग हारमोनी में नीले व हरे रंग की अधिकता वाले रंगों का प्रयोग होता है। गर्म रंग हारमोनी में लाल व पीले रंग की अधिकता वाले रंगों का प्रयोग होता है। मिडिल की हारमोनी सामान्य मूल्य वाले

रंगों की हारमोनी है।

अन्य रंगों के साथ रखे जाने पर रंगों का रूप बदल जाता है। सभी हल्के रंग काले के ऊपर सबसे आकर्षक लगते हैं। सभी गहरे रंग सफेद के ऊपर सर्वश्रेष्ठ लगते हैं। गहरे रंग, गहरे से अधिक हल्के रंगों पर गहरे लगते हैं। हल्के रंग, हल्के रंगों की अपेक्षा गहरे रंगों पर अधिक गहरे लगते हैं। गहरी भूमि पर गहरा रंग, कमप्लीमेन्टरी भूमि की तुलना में कमजोर लगेगा। एक ही ह्यू के चटख रंग के सामने डल रंग और भी नीरस लगने लगेगा। हल्की भूमि पर हल्के रंगों (कमप्लीमेन्टरी पर नहीं) को काले रंग की पतली पट्टियों या कमप्लीमेन्टरी रंग की बाउन्ड्रीज से बल मिलेगा। गहरी भूमि पर गहरे ह्यूज, सफेद या हल्के रंग के बार्डर से खिल जाएँगे।

११.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यासः-

१. गर्म और ठंडे रंग योजना के बीच अन्तर बताइए?

२. ट्रायडिक और एनालोगस रंग क्या हैं?

३. न्यूट्राल रंग क्या हैं? न्यूट्राल और इन्टरमीडिएट रंगों के बीच कैसे अन्तर करेगें?

४. रंग मोडिफाई कैसे किये जाते हैं?

५. विभिन्न हारमोनीज की सूची बनाएँ एवं उदाहरण दें।

११.६ स्वाध्ययन हेतुः-

१. ड्राइंग एण्ड पेन्टिंग कोर्स, द्वारा ए०एच० हाशमी, प्रकाशक पुस्तक महल, दिल्ली।

२. कला सैद्धान्तिक द्वारा लक्ष्मी नारायण, नायक प्रकाशन, लक्ष्मी इमप्रेशन्स कलकत्ता।

३. बेनेथन कलर स्टाइल साइड, द्वारा कोरोलाइन बेकर, प्रकाशक विकिंग पेनग्यून इंक।

यूनिट-१२

संरचना

१२.१ यूनिट प्रस्तावना

१२.२ उद्देश्य

१२.३ कलर एण्ड ड्रेस

१२.४ सारॉश

१२.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

१२.६ स्वाध्ययन हेतु

१२.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

अब तक हमने पढ़ा कि रंग क्या है, विभिन्न रंग संयोजन और रंगों का हमारे मस्तिष्क पर क्या प्रभाव है। अब हम आते हैं कि रंग का पोशाक पर क्या प्रभाव पड़ता है। इस यूनिट का उद्देश्य यह समझाना है कि रंग बदलने पर डिजाइन और ड्रेस कैसे बदलते हैं। अन्य तत्व टेक्सचर, कपड़े इत्यादि का रंग पर प्रभाव भी चर्चा का विषय है।

१२.२ उद्देश्यः-

इस यूनिट के साथ हम ड्रेरा डिजाइन करने की ओर एक और कदम बढ़ाते हैं। ड्रेस डिजाइनिंग का एक महत्वपूर्ण पक्ष सही रंग का चुनाव भी है। अब एक महत्वपूर्ण बात जो हर डिजाइनर को पता होनी चाहिए वह है कि रंग पर कपड़े और टेक्सचर का काफी प्रभाव पड़ता है। एक ही रंग लाल, रेशम पर अलग और सूती पर अलग लगेगा।

इस यूनिट में आपको यही अन्तर दिखाने का प्रयास किया गया है। हलॉकि इसमें विषय के व्यवहारिक पहलू भी शामिल हैं और आप इन्हें बेहतर समझ पायेगें, जब आप असल टेक्सचर्स और फैब्रिक्स देखेंगें, पर फिर भी रंगीन विजुअल्स द्वारा एक प्रयास यहॉ किया जा रहा है। यह सुझाव दिया जाता है कि आप एक बार इस टेक्स्ट को पढ़ें और फिर बाजार का एक सर्वेक्षण करें। दुकानों पर जाएँ जो सब प्रकार के कपड़े विक्रय करती हों जिनमें रेशम, सूती, ऊनी, लिनेन, नायलान इत्यादि शामिल हों। टेक्स्ट में दिए

गए टेक्सचर्स और रंगों को पहचानने का प्रयास करें। आप जल्दी ही अपने डिजाइन के लिए कपड़े की पहचान करना सीख जाएँगे।

आपको ज्ञात होना चाहिए कि यूनिट–६ में दिए गये कलर व्हील एक साधारण दिशा निर्देशक है कि कैसे रंग एक दूसरे से सम्बन्धित हैं, यह किसी भी तरह से सफल डिजाइन बनाने का फार्मूला नही है।

ध्यान में यह भी रखिए कि रंगों का मिश्रण करना, सिर्फ लाल व नीले को मिलाकर बैंगनी बनाने से ज्यादा मेहनत का कार्य है। कलाकार अपना पूरा जीवन कलर पैलीट्स विकसित करने में लगा सकते हैं। इस टेक्स्ट में जो भी दिया गया है उसे वस्तुनिष्ठता से देखने की आवश्यकता है।

१२.३ कलर एण्ड ड्रेसः-

एक विचारधारा ऐसी भी है कि रंग डिजाइन के लिए अच्छे नही होते। काला, सफेद और ग्रे का शेड्स भी उतने ही प्रभावी रंग उत्पन्न कर सकते हैं जितने कि लाल, नीले या हरे। हलॉकि रंग एक अतिरिक्त आयाम है जो मूड उत्पन्न कर सकता है और समझदारी से प्रयोग करने पर शक्तिशाली स्थिति बना सकता है। रंग हर ओर है। रंग का प्रयोग ध्यानाकर्षित करने के लिए किया जाता है। यह सूक्ष्म या मोटे हो सकते हैं।

रंग कागज पर टेक्स्ट में या ग्राफिक इलीमेन्ट्स और फोटोज में मिल सकता है। रंग का प्रयोग विशिष्ट भावनाएँ या प्रतिक्रियाएँ दर्शाने के लिए किया जा सकता है। लाल रंग आदर्श रूप से ध्यानाकर्षक व गर्म रंग माना जाता है। नीले रंग अधिक शान्तिपूर्ण या स्थायित्व भरे होते हैं। कुछ रंग संयोजनों को एक विशिष्ट आइडेन्टिटी की रचना के लिए प्रयोग किया जाता है। (कारपोरेट रंग, स्कूल रंग) या टेक्सचर से जोड़ कर प्रयुक्त होते हैं जिससे अन्य वस्तुओं का लुक उत्तेजित हो। (जैसे–लाइट्स पर सादे कागज को लपेट कर दिया गया लुक)।

रंग हमारे चारों ओर हैं और वस्तुतः इसीलिए लोग इसके वि ाय में अधिक नहीं सोचते। इस रंगीन जगत में रहते–रहते हम रंग का महत्व नही समझ पाते। कई लोगों को रंग के विषय में बिल्कुल सोचना नही पड़ा क्योंकि उनके जन्म से ही रंग उनके चारों ओर आसानी से उपलब्ध रहा। विद्यालय में जब उन्हें अपने प्रोजेक्ट्स बनाने थे तो उनके पास रंगीन समान जैसे कागज, पानी और रंग पेन्टिग बनाने के लिए उपलब्ध थे।

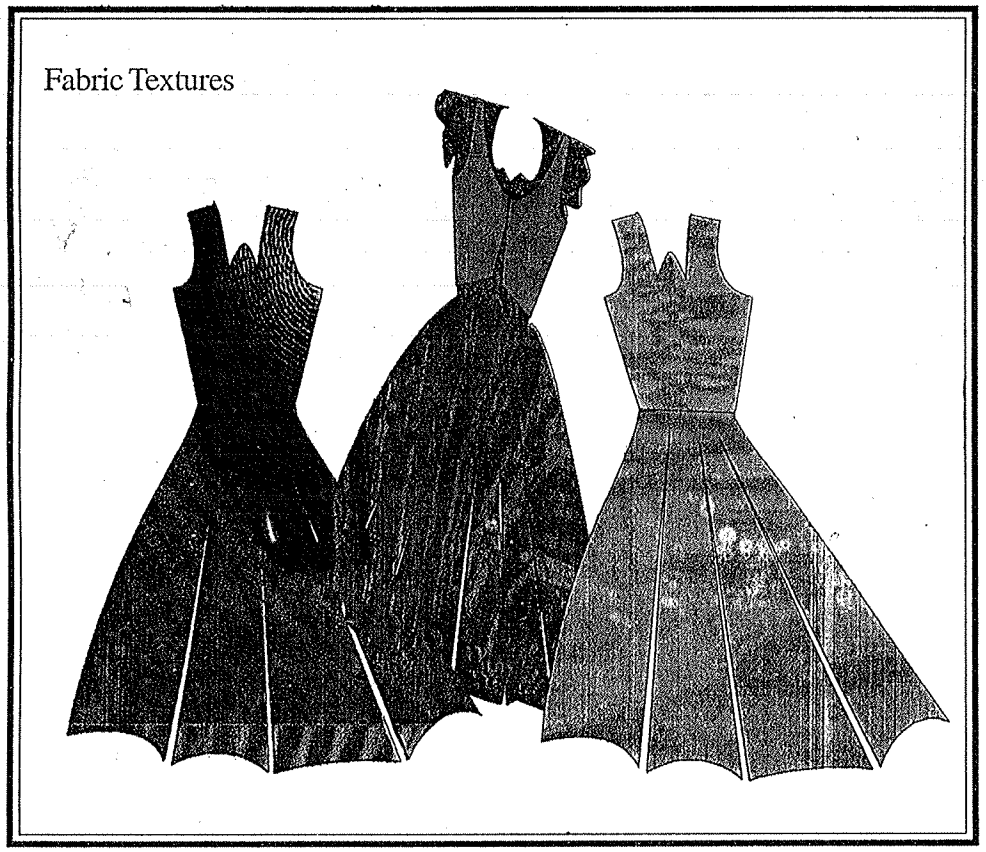
सौभाग्यवश हमारे लिए, रंगों को प्रयोग करने की तकनीकें लगभग विज्ञान में

बदल दी गई है। सैकड़ो सालों तक कलाकारो व डिजाइनर्स की कई पीढ़ियों ने रंग और कैसे उसका प्रयोग एक इच्छित परिणाम पाने के लिए किया जा सकता है, के विषय में खोज की। विषय इतना विस्तृत है कि बहुत कुछ अभी भी लिखा व किया जा सकता है। किसी डिज़ाइनर के लिए रंग सरल, परिचित और स्वाभाविक लगता है। परन्तु ध्यान रहे कि यह सबसे महत्वपूर्ण पक्ष है जिसे सावधानीपूर्वक डील करने की आवश्यकता है।

हलाँकि रंग डिजाइन को आकर्षक बना, उसके विक्रय के गुणों को बढाते हैं, परंतु यह मूल्य बढ़ा देते हैं। इनके अलावा रंग ध्यानाकर्षण मूल्य, स्मरणयीता और इच्छा भी उत्पन्न करते हैं। एक कमजोर और नीरस डिजाइन को यह सजीव कर देते हैं।

सफल रंग संयोजन के लिए दिये गये उपर्लिखित कमेंट्स को हमनें कुछ मूल्यवान सुझावों के रूप में नीचे दिया है जिनका ध्यान आपको रखना चाहिए।

कपड़े का टेक्सचर, रंग को ब्राइट या गहरा दिखाने में महत्वपूर्ण भूमिका निभाता है। सामान्यतः खुरदरे टेक्सचर वाले, ऊनी ट्वीड्स और सिल्क-ऊल मिक्सचर कपड़े, डल कपड़े होते हैं, चाहे उनमें रंगीन धागे बुने गये हों, क्रेप्स सिल्क, पॉलिस्ड या ग्लेज्ड कॉटन, वेलवेट्स और अन्य चिकने टेक्सचर्ड ऊन में रंग की तीव्रता ज्यादा चमकदार होती है।

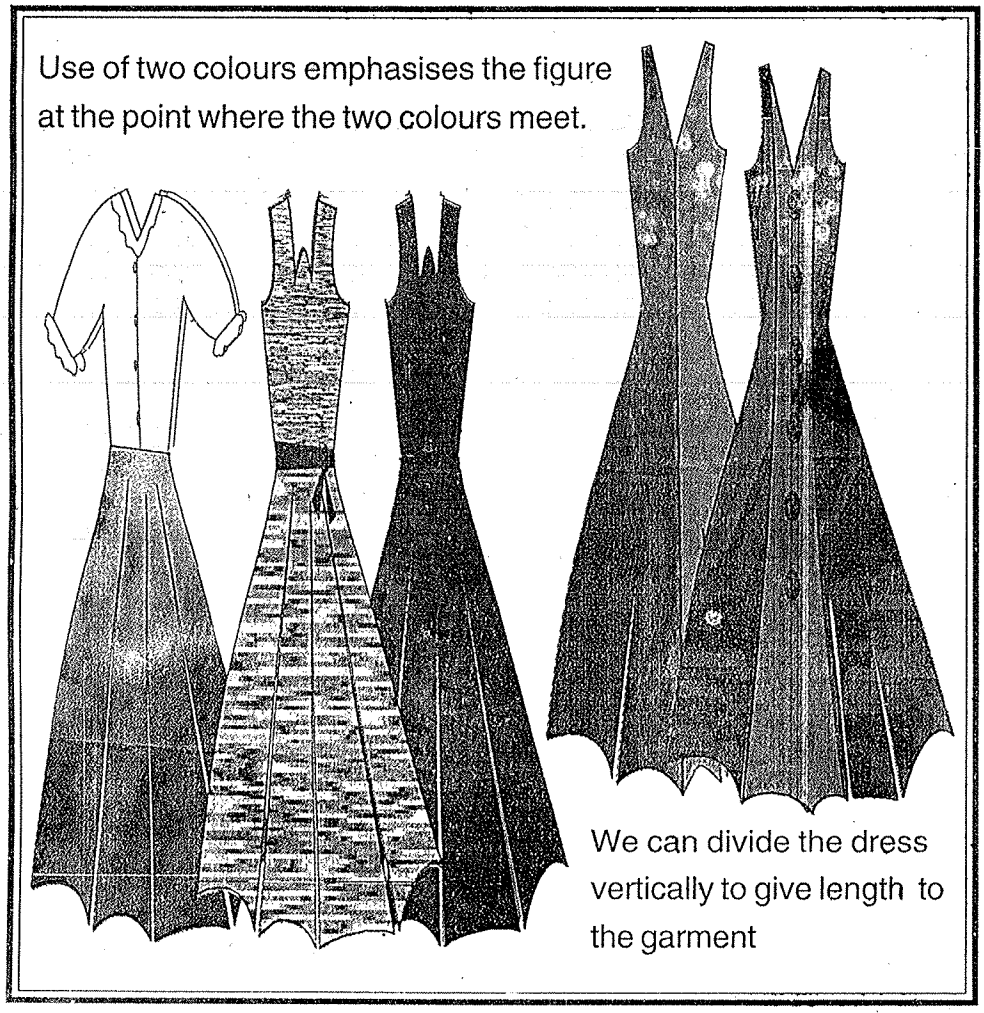


अतः एक लाल, सिल्क की ड्रेस, किसी लाल रंग के नोवेल्टी मिश्रण जो ज्यादा नर्म लगेगा, की तुलना में अधिक ध्यानाकर्षक लगेगी। नर्म कपड़े मोटापा और अन्य फिगर फाल्ट छिपाने के लिए अच्छे रहते हैं, स्लेन्डर और अच्छे समानुपात वाले फिगर चटख व स्पष्ट रंगों में अच्छे लगते हैं।

कोई दो रंग संयोजन जिसमें रंगों के बीच निश्चित विभाजन हो, विभाजन की जगह पर फिगर अधिक प्रभावी बनाएगा, उदाहरणार्थ- एक गहरी स्कर्ट के साथ पहना गया सफेद ब्लाउज कमर पर एक शार्प रेखा बनाएगें। अपनी पतली कमर की ओर इस प्रकार या एक रंगीन बेल्ट के द्वारा ध्यानाकर्षित कर सकते हैं।

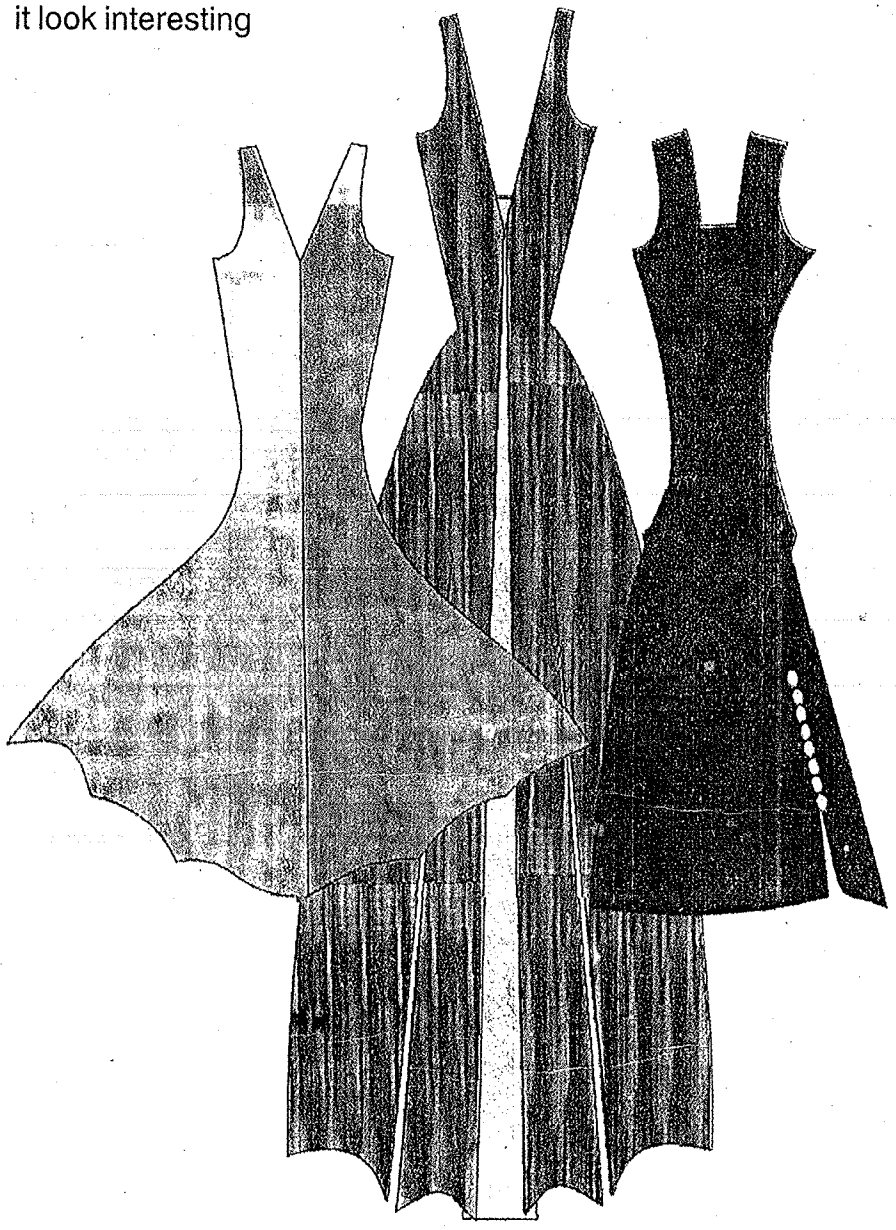
अगर आप अपनी फिगर को लम्बाई देना चाहते हैं और साथ ही चौड़ाई कम करना चाहते हैं तो आप अपनी पोशाक को नीचे दिये गये चित्र की तरह विभाजित करें।

एक ही मूल्य या तीव्रता के दो रंग, साथ-साथ डल लगते हैं, जब तक की उन्हें किसी तीसरे हल्के रंग से संयोजित न किया जाये जो उन्हें जागृत कर दें। उदाहरणार्थ,

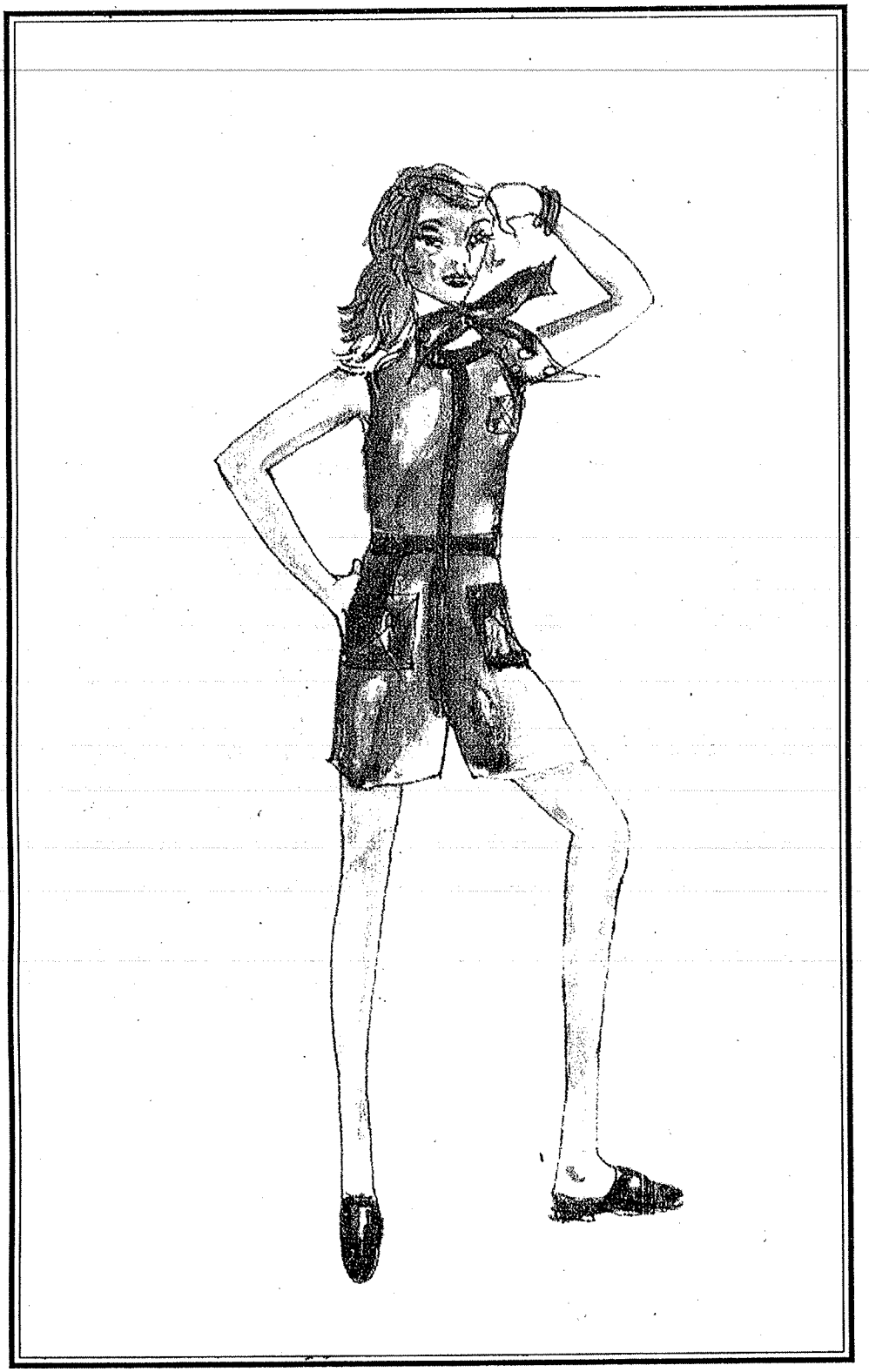


चेरी रेड और नेवी समन्वयक है, परन्तु कन्ट्रास्ट की कमी के कारण नीरस लगते हैं, जबकि पाउडर ब्लू या हॉट सिंक का हल्का सा टच दोनों रंगों को सजीव कर देगा। यही तथ्य, पेस्टल्स के लिए भी सत्य है- शेल पिंक और पेस्टल ब्लू एक दूसरे के साथ महत्वहीन लगते हैं जब तक कि एक तीसरा चटख रंग न जोड़ा जाए।

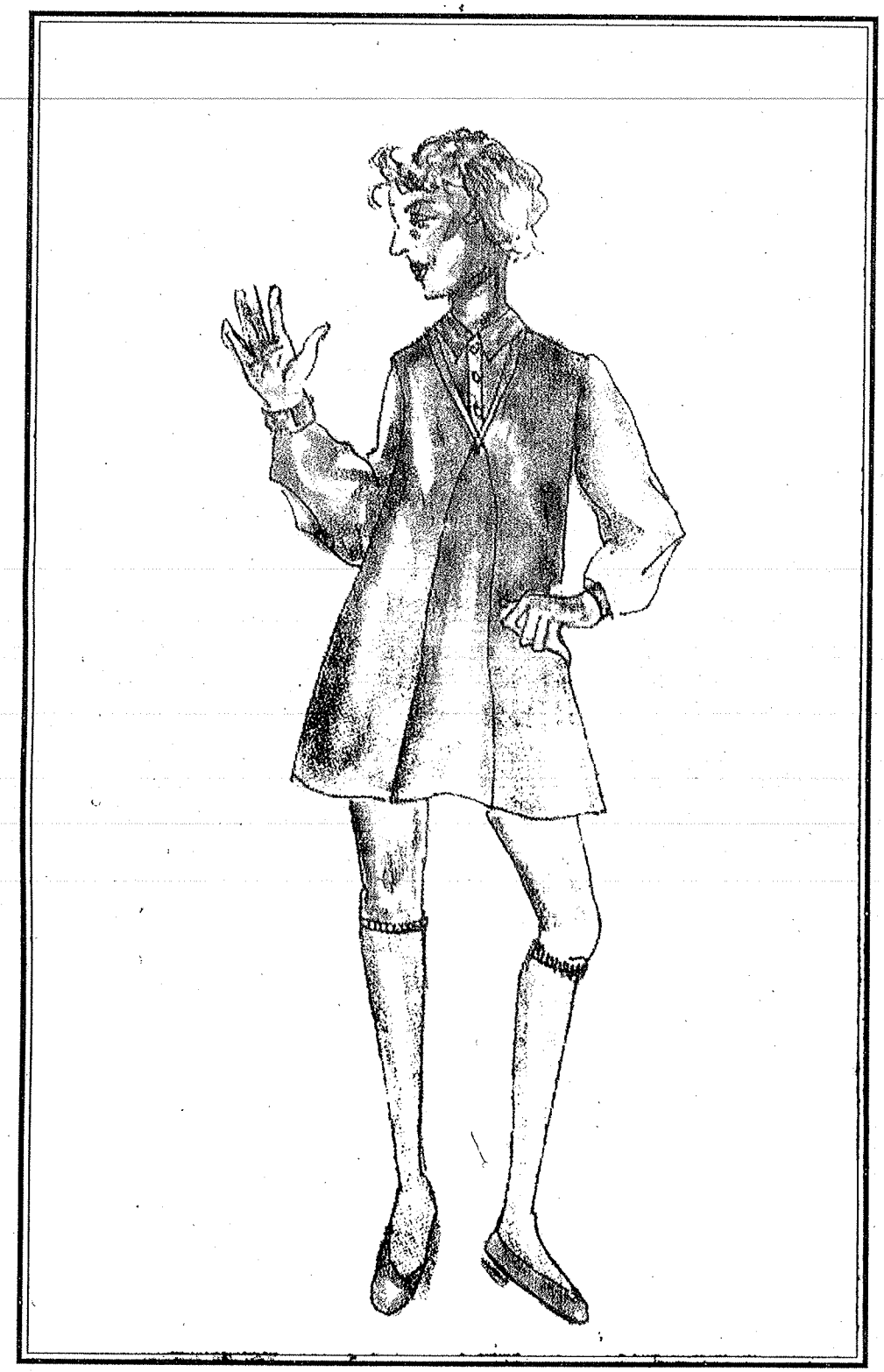
Two colours of the same value or intensity look dull . Add a third colour to make it look interesting



एक रंग का दोहराव इसे अधिक तीव्र बना देता है। अपनी आँखों जैसा या उससे गहरा शेड, अपनी पोशाक में कही पहने, इससे आपकी आँखों का रंग और तीव्र हो जायेगा। रेडहेड्स अपने बालों के रंग से मिलता-जुलता बेल्ट, बैग या स्कार्फ पहन कर अपने केशों की ओर ध्यान आकर्षित कर सकते हैं।

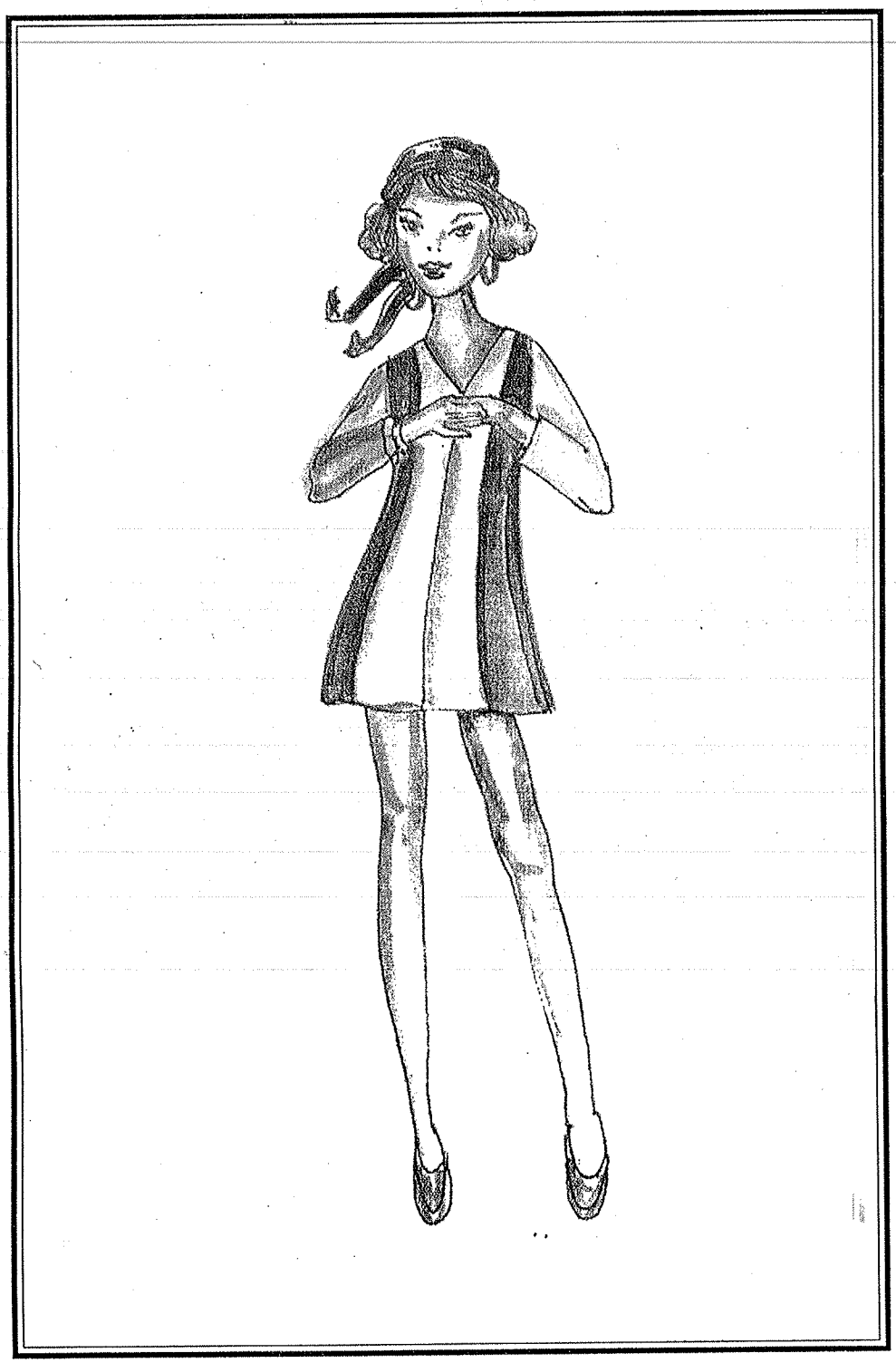


एक अच्छे फीचर का रंग उसके कमप्लीमेंट कलर व्हील पर उसके ठीक विपरीत रखे रंग के प्रयोग से और तीव्र किया जा सकता है। उदाहरणार्थ- एक वायलेट पोशाक को गोल्डेन-ब्लोन्डे केशों के साथ पहने जाने पर केश अधिक गोल्डेन लगते हैं। लाल केश ग्रीन्स और टरक्विस से अति सुन्दर लगने लगते हैं।



आपके द्वारा पहने गये रंग, आपके प्राकृतिक रंग पर जँचने चाहिए। अगर आपका रंग डेलीकेट है तो और इन्टेन्स, स्ट्रीकिंग रंगों की तुलना में पेस्टल्स और मध्यम कान्ट्रास्ट्स में बेहतर लगेगें, आपकी त्वचा गोरी, गहरे बाल व बाहरी आँखें हैं तो अपनी असामान्य कलरिंग को और नाटकीय बनाने के लिए आप ब्लिड कान्ट्रास्ट पहन सकते हैं।

रंग का प्रयोग चेहरे की कमियों को कम करने के लिए भी किया जा सकता है, उदाहरणार्थ- फलोरिड कमप्लेक्शन वाली महिला को कमप्लीमेन्टरी रंग (अर्थात लाइम ग्रीन्स) नहीं पहनने चाहिए जो उनके कमप्लेक्शन को तीव्र कर देगें। इसके साथ-साथ, कोई रंग जो त्वचा के शेड को इको करता है, जैसे पिंक, वह फलोरिड स्किन्स को सफेद, ग्रे या पेल येलो पहन कर टोन डाउन करना आवश्यक है।

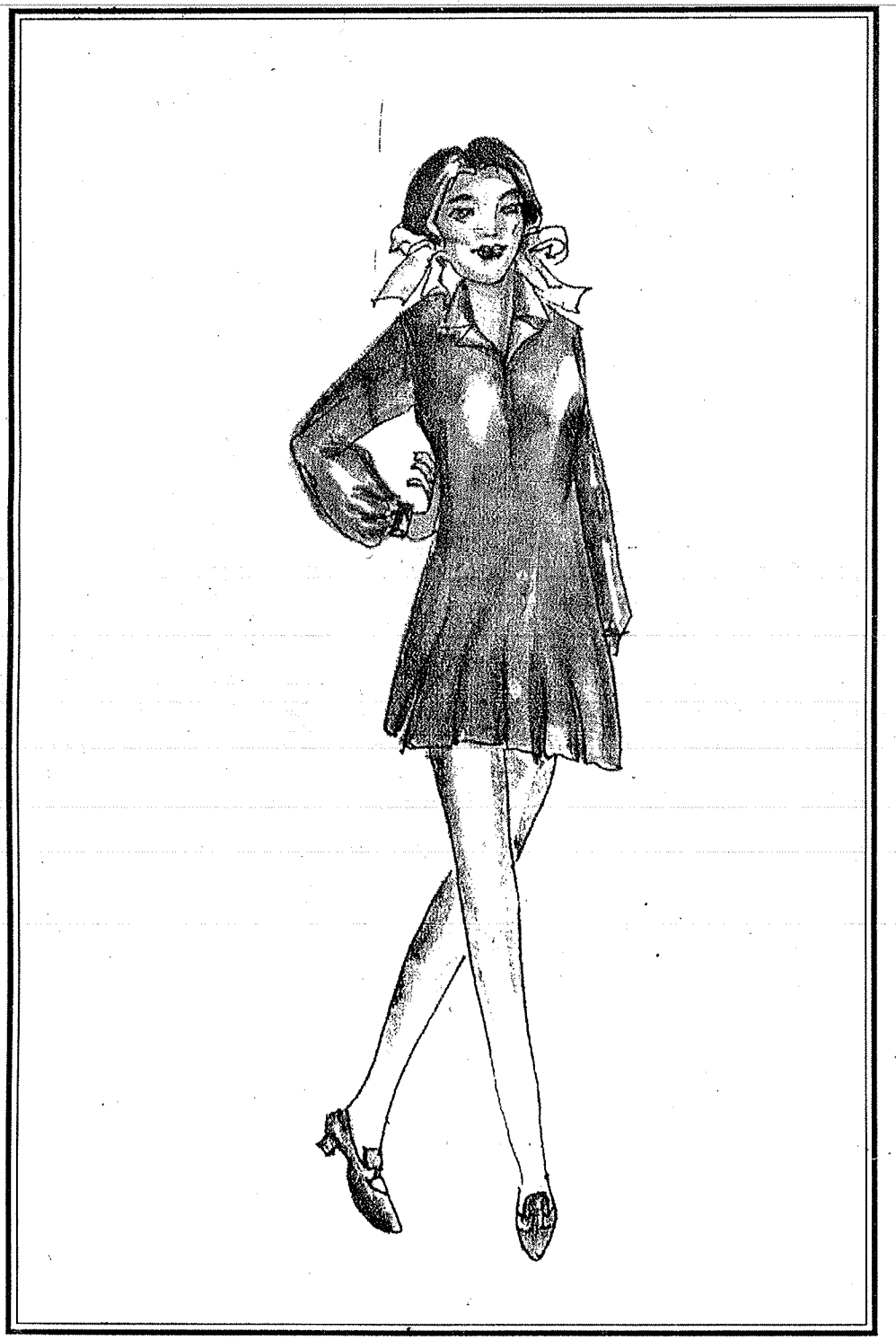


स्मरण रहे कि लिपस्टिक का रंग आपकी पोशाक के रंग से ब्लेन्ड करता या मेल खाता होना चाहिए।

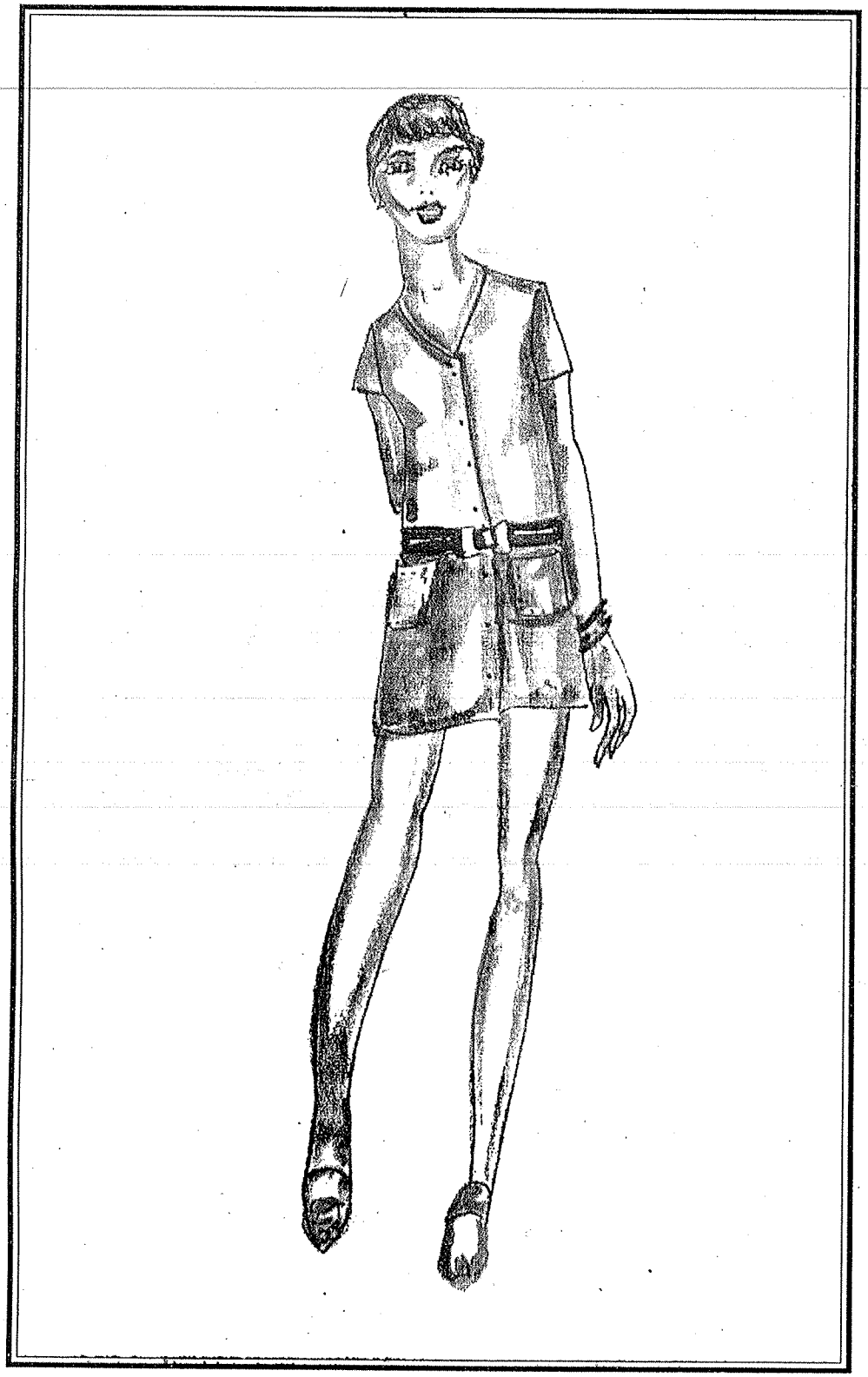
एक आसानी से स्मरणीय ''थम्ब रूल'' है: गहरे रंग के साथ पेल रंग पहने, चटख, ब्राइट रंग के साथ गेहुवां रंग और ब्राइट रंग के साथ हल्का रंग पहनें।

दा न्यूट्राल कलर्सः-

अधिकतर महिलाओं के पास अच्छी पहचान वाले न्यूट्राल जैसे काले भूरे नेवी और ग्रे रंग उनकी वार्डरोब मे मिल जायेगें। हममे से अधिकतर इन्हें अपनी वार्डरोब की नींव के मूल शेड्स बनाती हैं क्योंकि यृह कई अन्य रंगों के साथ जाते हैं और पेस्टल्स या ब्राइट रंगों से बेहतर मेल खाते हैं।

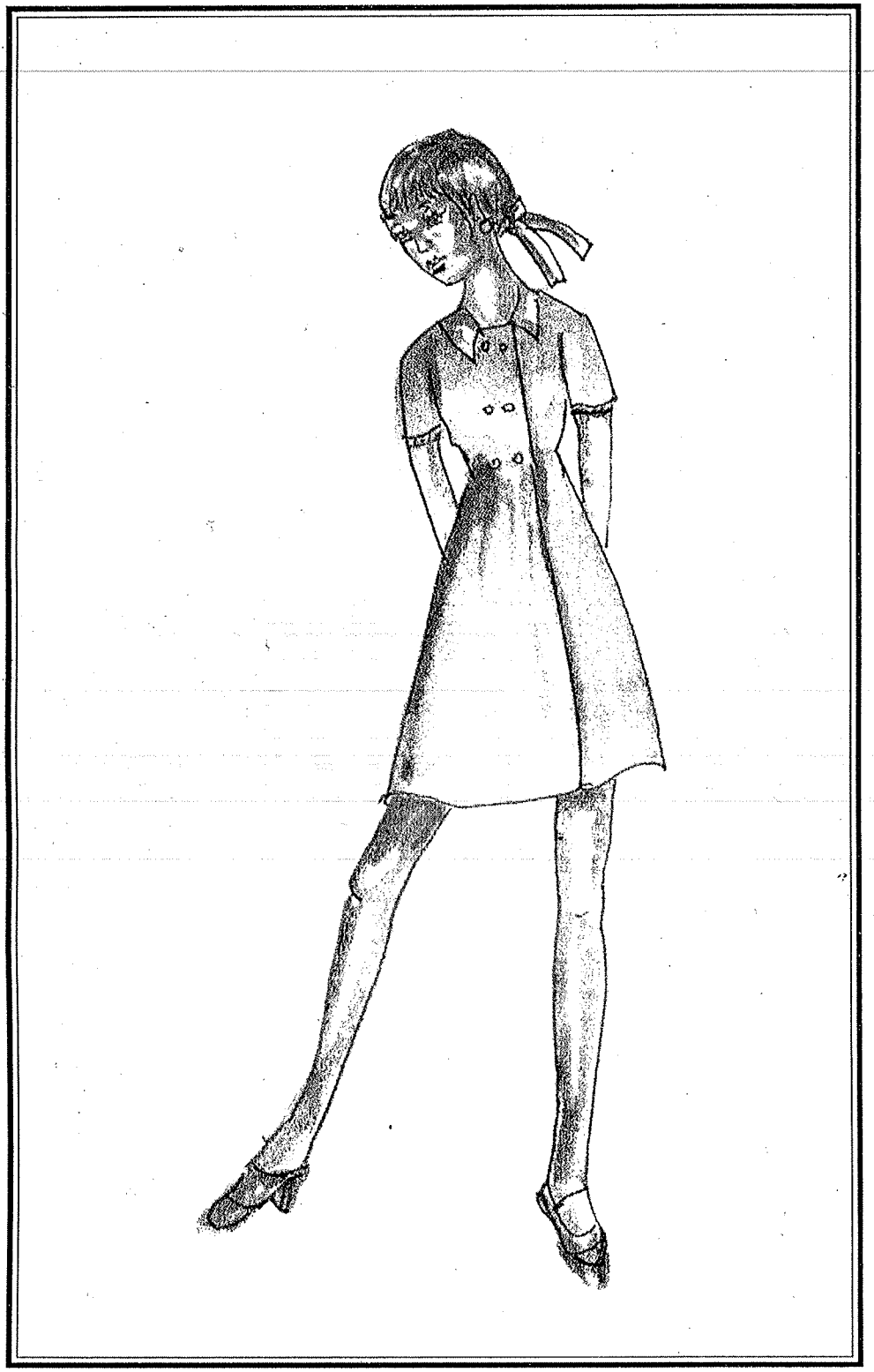


एक चेतावनी हालाँकि यह है कि जब तक न्यूट्राल रंगों को कुछ चमकीले रंगों से सजीव न करें तब तक इनका प्रभाव नकारात्मक रहता है। यदि आप अनरिलीव्ड न्यूट्राल्स पहनेगें तो आप बिना ध्यानाकर्षित किये रह जायेगें। यह आपको अपने में समेट देते हैं।

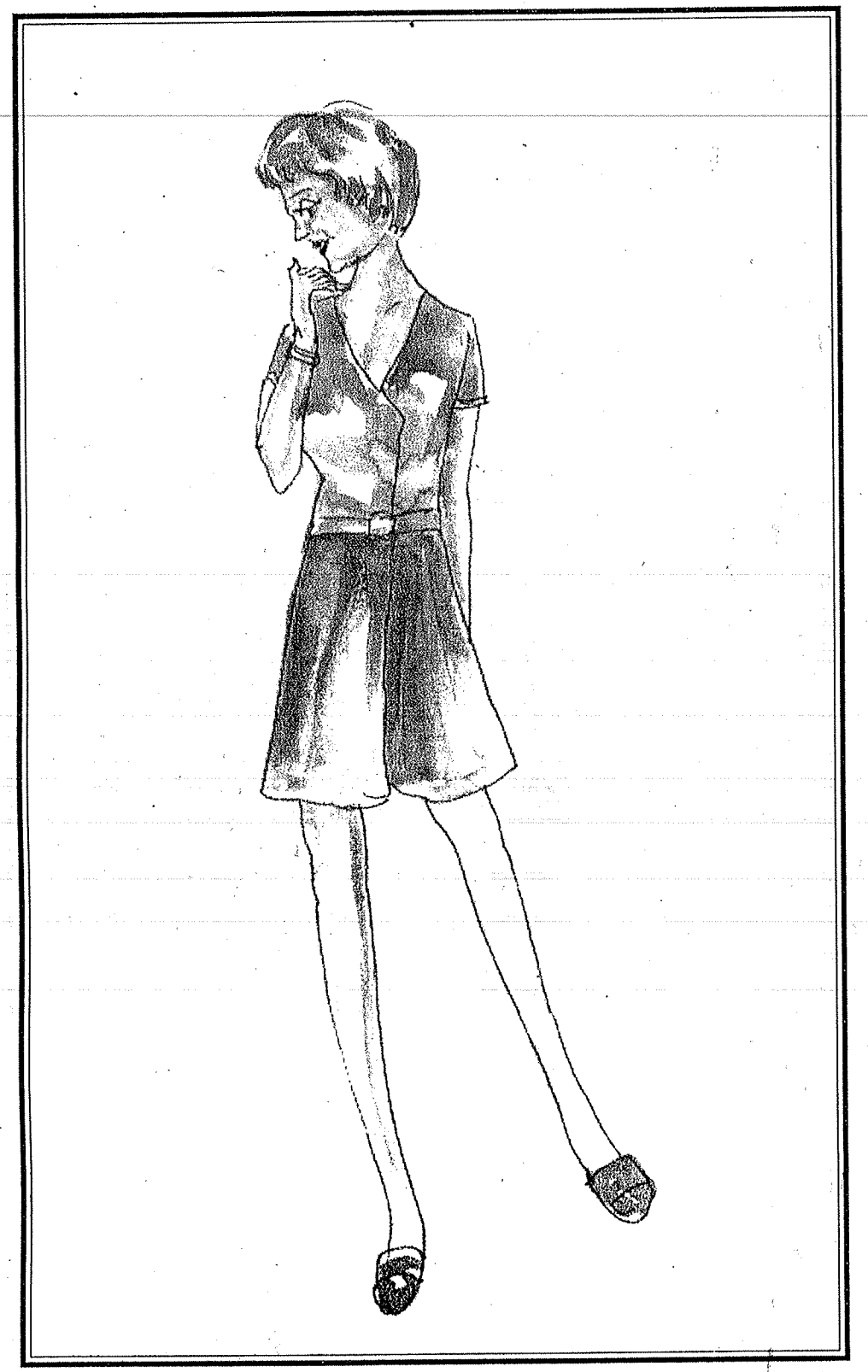


निम्न बिन्दु भी महत्वपूर्ण हैं-

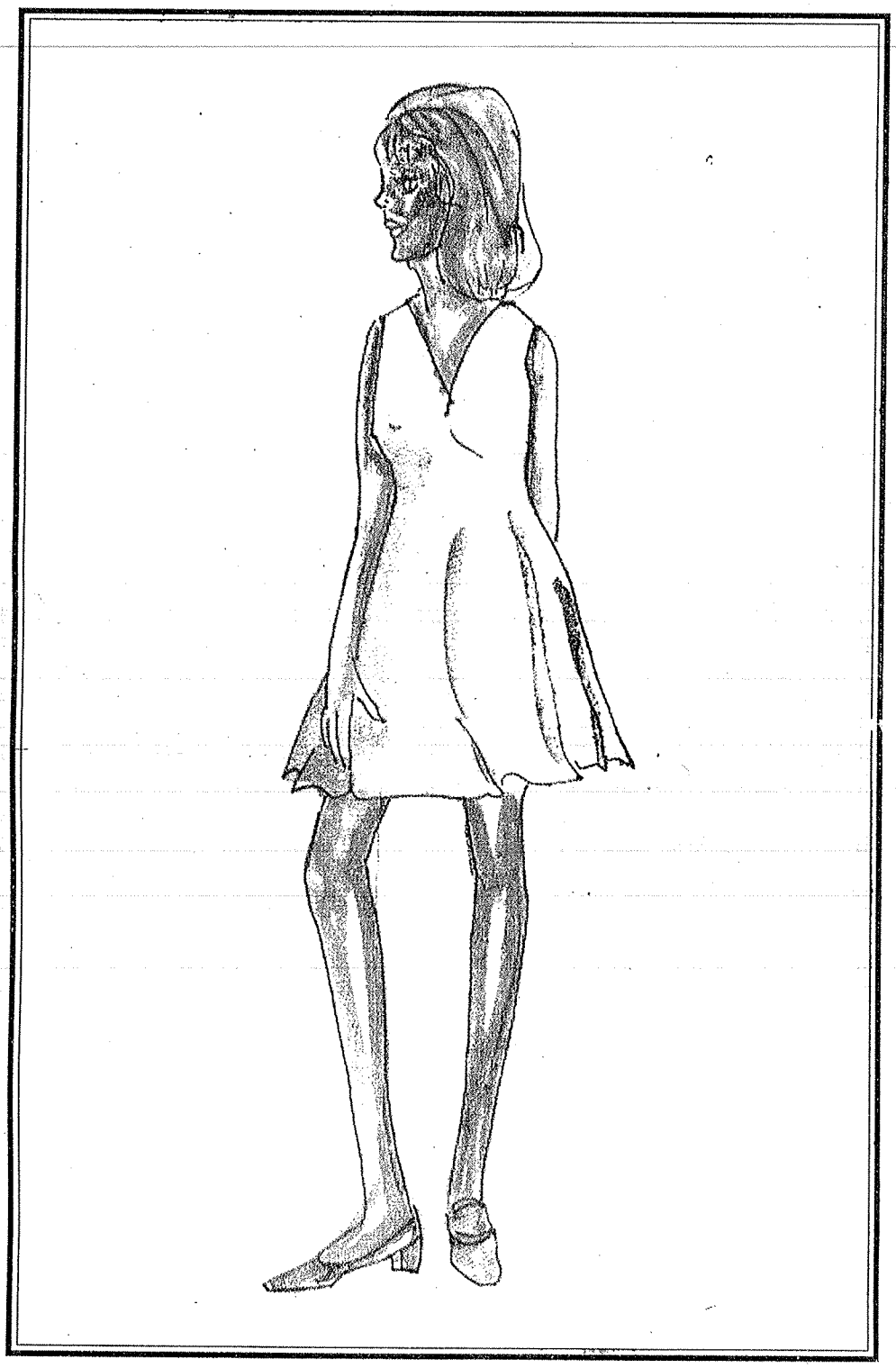
अधिकतर स्किन्स पर काले से अधिक नेवी जँचता है। यह नर्म और उम्रदराज त्वचा पर नम्र लगता है।



गहरा भूरा, हर प्रकार की स्किन्स पर सफलतापूर्वक पहना जा सकता है- हलाँकि हल्का भूरा और हनी कलर (जिसमें पीला होता है) वार्म स्किन्स पर कूल स्किन्स से बेहतर लगते हैं क्योंकि कूल स्किन्स में पिंक पिगमेन्ट रहता है।



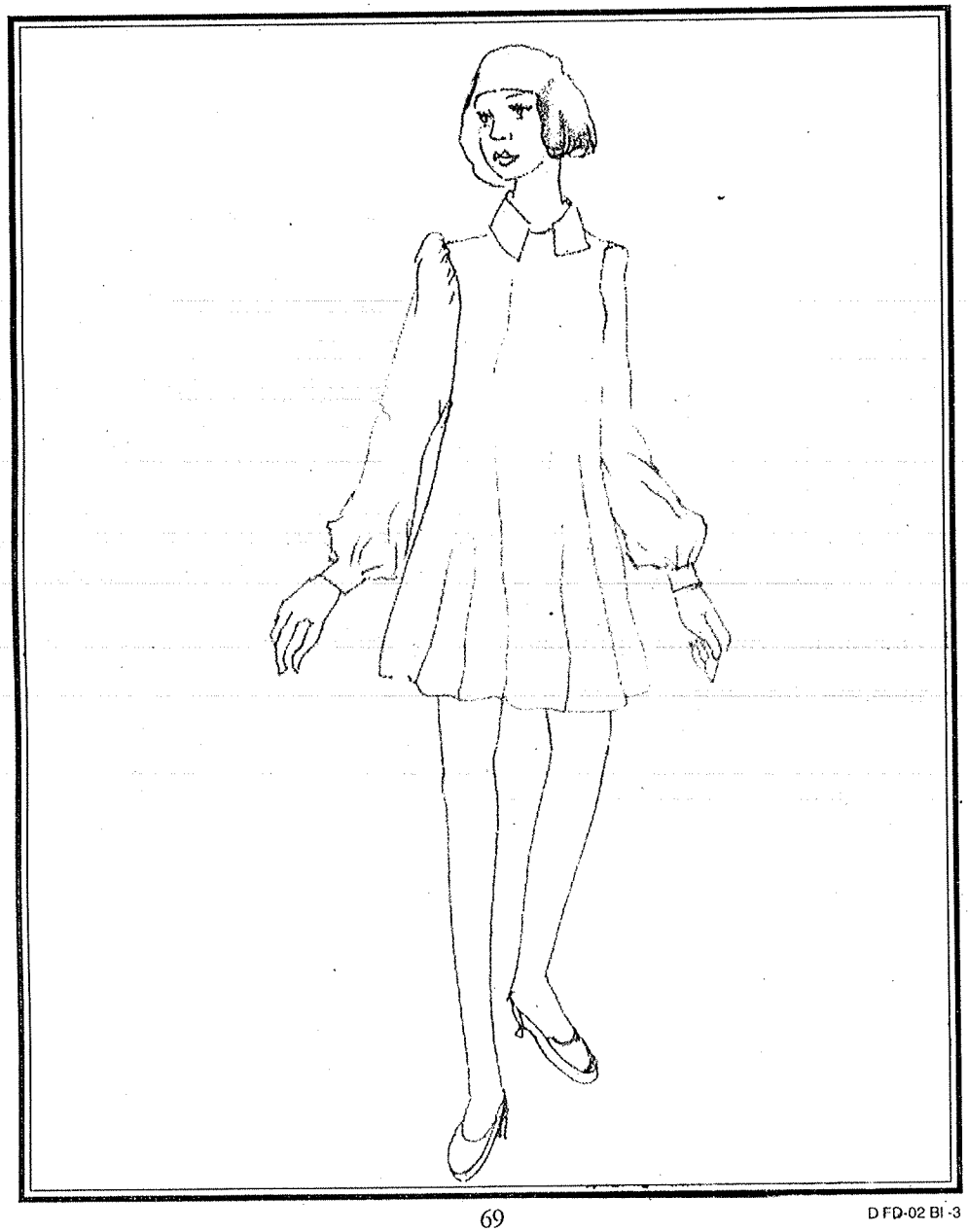
कूल स्किन टोन्स पर ग्रे ब्लू और ब्लू की अधिकता वाले टोन्स अच्छे लगते हैं। वार्म स्किन टोन्स पर डार्क ग्रे पहना जाना चाहिए। ग्रे रंग को किसी चटख कान्ट्रास्टिंग रंग से रिलीव किया जाना आवश्यक है, जो त्वचा के प्रकार पर निर्भर करता है, उदाहरणार्थ- ग्रे और लाल, ग्रे और पीला, ग्रे और ग्रीन, ग्रे-आफ व्हाइट या सफेद के साथ ग्रे-बर्नट ऑरेंज के साथ।



कूल स्किन के साथ पिंकी बीज्स पहनिए, लेकिन वार्म स्किन टाइप्स के लिए येलो-बीज्स सर्वश्रेष्ठ है। बीजी के साथ ऑरेंज, रेड, व्हाइट, कोर्नफ्लावर या डार्क ब्लू, या डार्क ग्रीन, अपने स्किन टोन के अनुसार का विरोधाभास दें।

कूल स्किन के लिए चाक-व्हाइट सर्वश्रेष्ठ चुनाव है। जबकि सफेद या नैचुरल रंग वार्म स्किन पर जँचता है- यह दोनों ही रूप में सही सिद्ध होता है- चाहे सफेद एसेन्ट के लिए प्रयोग करें या पूरी पोशाक में।

कई ऐसे रंग जिनका चुनाव नैचुरल शेड्स को हाईलाइट या सजीव करने के लिए किया जा सकता है। लेकिन स्मरण रहे कि नैचुरल शेड और आपका स्वयं का प्राक तिक रंग, इस चुनाव को प्रभावित करेगा।



आपका व्यक्तिगत कलरस्कोप

समझिऐं कि आप पर क्या जचेंगाः-

कलर सेन्स प्रमुखतः अभ्यास का विषय है। कुछ स्त्रियाँ निश्चय कर लेती हैं कि वह रंग संयोजन और अपने कम्प्लैक्शन को मैच करने का कार्य नही कर सकती और अतः साल दर साल सेफ डार्क नैचुरल्स पहनने का आसान रास्ता चुनती हैं। यदि आप इस वर्ग के हैं तो कुछ नियम सीखिए व अपने जीवन में रंग भरिये।

सर्वप्रथम, अपने रंग का अध्ययन करें, यह जानने के लिये कि आपका स्किन टाइप क्या है, फिर इसी के अनुसार रंगों का चुनाव करें। व्यक्तिगत कलर स्कोप, आपको क्या सूट करेगा, की शुरूआत देगा।

ब्लोन्डेसः-

प्लेटिनम या ऐस ब्लोन्ड (सिलवर ब्लोन्ड) हल्के त्वचा के साथ।

आपके कमप्लीमेन्टरी रंग हैं, नीला-गुलाबी, साफ लाल, बैंगनी-लाल, गहरा हरा, एमरेल्ड हरा, चायना नीला, हरा नीला, फिरोजी, नारंगी, हल्का पीच, हल्का नीला और हल्का हरा, न्यूट्रल रंग जैसे गहरा नीला मध्यम भूरा, हल्का स्लेटी, स्लेटी-नीला, मध्यम हल्का भूरा और बिल्कुल सफेद भी आप पहन सकते हैं।

तीव्र पीला, गहरा भूरा, गहरा गेहुँआ, हल्का स्लेटी व गहरा स्लेटी और गहरा

हरा-नीला से बचें।

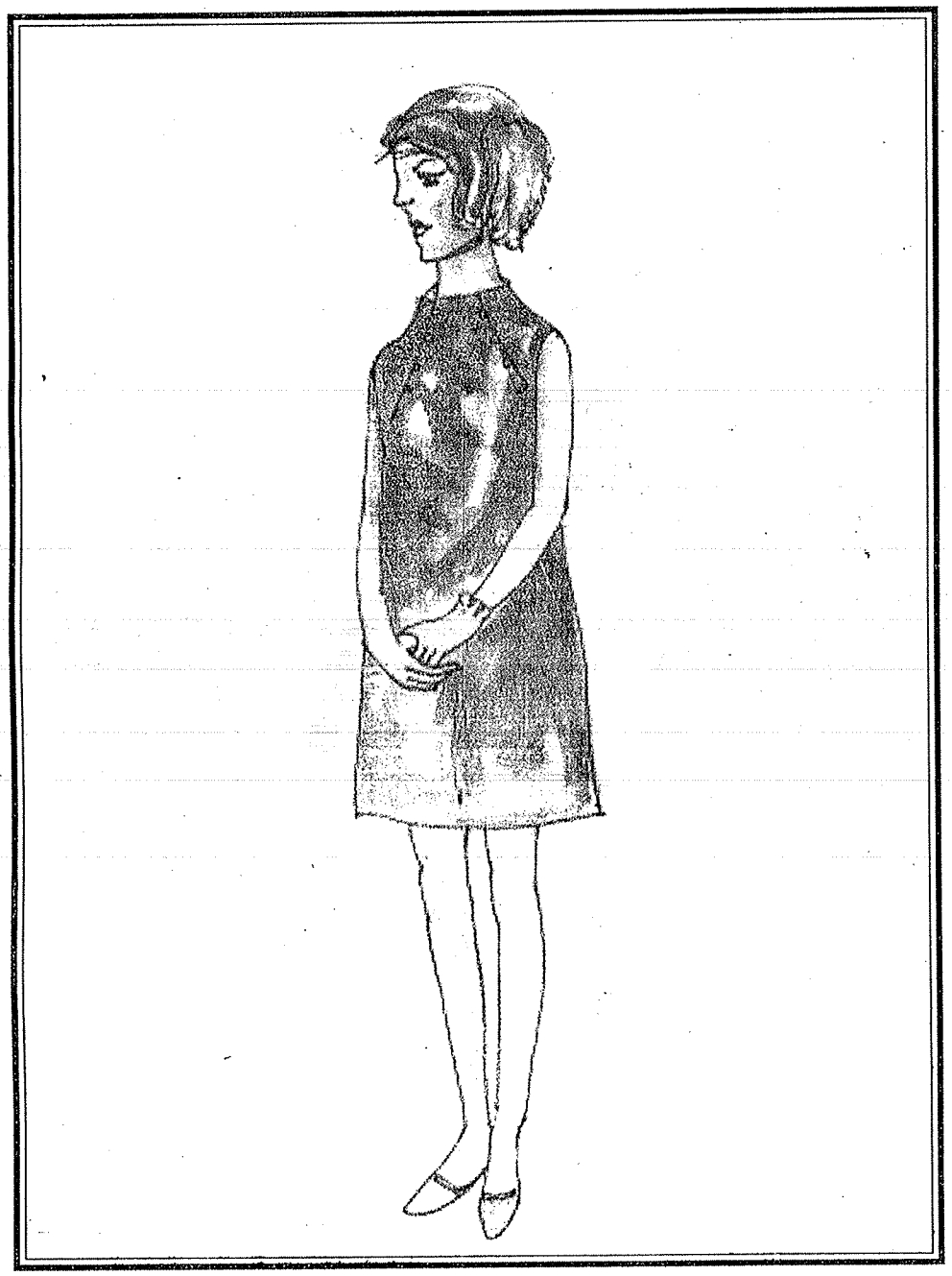
ब्लोन्डेस जिनमें लाल तीव्र हल्का हो और हल्की त्वचा के साथ हल्का गहरा रंग-

आपके सर्वश्रेष्ठ रंग चुनाव हैं- हरा, इमली का रंग, लाल फिरोजी, हरा-नीला, समुद्री हरा, सेब के रंग वाला हरा, मेथी वाला पीला, सुनहरा तथा पुखराज का रंग। पेस्टल में हल्का नीला-हरा और हल्का हरे का चुनाव करें, आपके न्यूट्राल रंग हैं- काला, हल्का स्लेटी, हल्का भूरा, तम्बाकू का रंग और सफेद।

हल्के भूरे और हल्के पीले रंग से बचें।

ब्लोन्डस जिनमें सुनहरे रंग की तीव्रता हो तथा उदासीन त्वचा-

आपके सर्वश्रेष्ठ रंग चुनाव हैं- गुलाबी तीव्र गुलाबी, स्कारलेट, रैस्पबेरी, चेरी लाल, नीला, हल्का नीला, बैंगनी-नीला, नीबू वाला रंग, पत्ती का रंग, भूरा, हल्का भूरा तथा सुनहरे पीला पेस्टली रंग में त्वचा वाला गुलाबी और हल्का नीला चुनिए। मिड नाईट नीला स्लेटी नीला काला और चॉक जैसा सफेद का चुनाव न्यूट्रल रंगों में करिएँ।



गहरे बैंगनी, नारंगी और गहरे हरे रंग से बचें।

रेड़-हेड्सः-

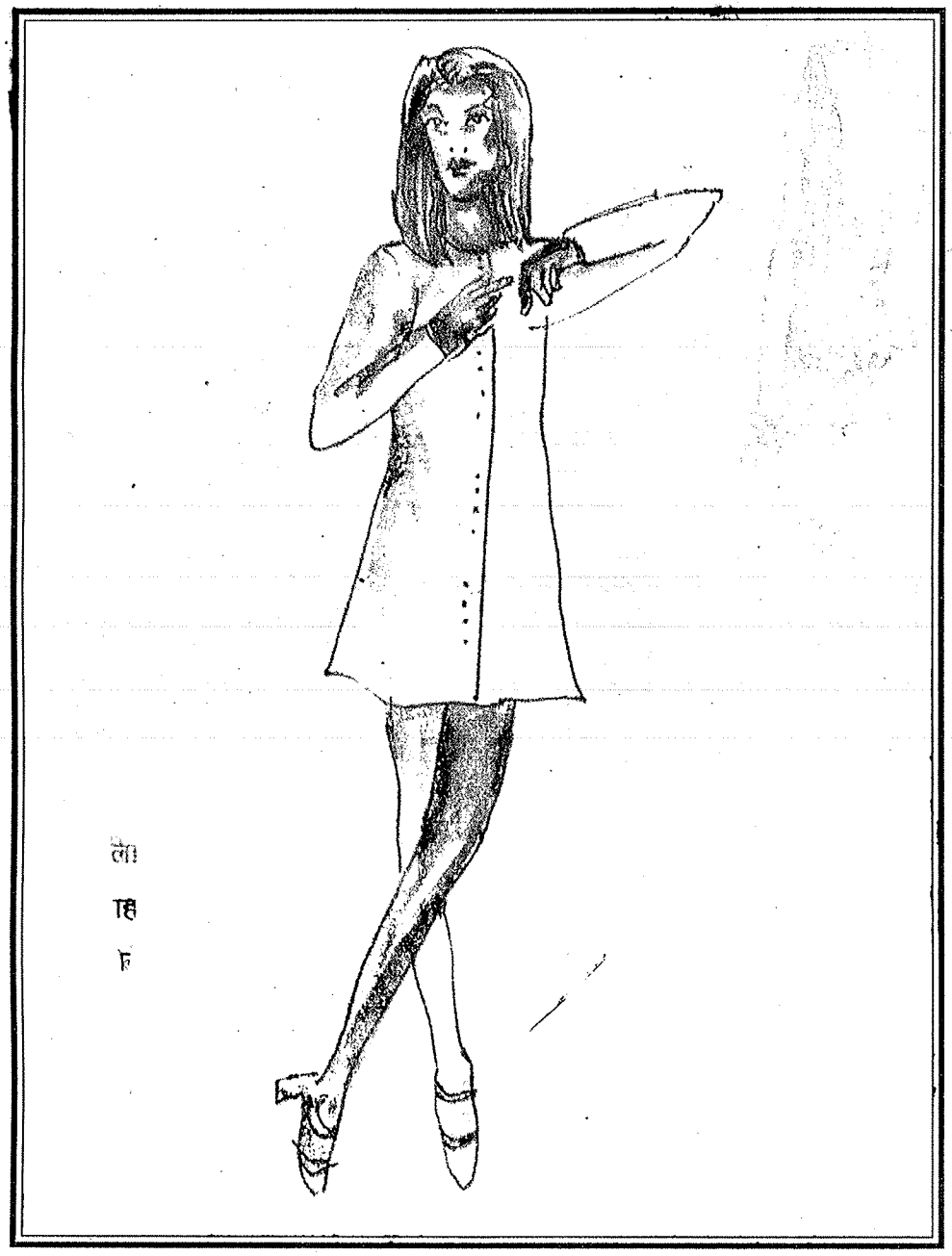
स्ट्राबेरी या गाजर के रंग वाले बालों के लोग, हल्की त्वचा के साथः-

आपके सर्वश्रेष्ठ रंग चुनाव हैं- समुद्री नीला, नारंगी, हल्का नारंगी, हल्का हरा, पत्ती के रंग वाला गहरा हरा, पुखराज शेड। नीले रंग के कई शेड, बैंगनी और सोने का रंग । गुलाबी के अलावा आप सभी पेस्टल रंग पहन सकते हैं। आपकी न्यूट्राल रंग की च्वाइस होनी चाहिए। रेत वाला रंग, शहद का रंग सोने का रंग, भूरा, राख का रंग काला और सफेद।

लाल रंग से बचें।

भूरा या लालिमा लेते हुए भूरे बालः-

भूरा या लालिमा लेते हुए भूरे बाल जिनकी मध्यम त्वचा हो। आप टमाटरी लाल, बैर का रंग, पीला, मक्का वाला पीला, सोने वाला पीला, नीला, गहरा हरा, खीरे के रंग का हरा, बैंगनी-नीला, नीला-हरा, हल्का बैंगनी जैसे रंगो में अति सुन्दर लगेंगें। पेस्टेल रंग में आप बैगनी गुलाबी और हल्का गुलाबी का चुनाव कर सकते हैं। न्यूट्राल रंगों में स्लेटी, तीव्र नीला, भूरा और हल्का भूरा हल्के से चॉकलेटी रंग, काला और सफेद चुन सकते हैं।



तीव्र लाल, गहरा बैंगनी और नारंगी न पहने।

भूरे बालः-

भूरे बाल सुनहरे तीव्रता के साथ गहरे रंग की त्वचा। आपके पास विस्तृत रंग श्रृंखला है, इमली के रंग वाला हरा लाल, भूरा-लाल, रक्त मिट्टी वाला लाल रंग, पीला, फिरोजी हरा, नीला, साफ हरा, तीव्र हरा, गहरा हरा, सुनहरा रंग, ताँबे का रंग, काँसा का रंग व भूरा हरा। पेस्टेल रंगों में हल्का पीला, प्राकृतिक और हल्के समुद्री नीला रंग चुनें। न्यूट्राल रंग में हल्का स्लेटी, हल्का भूरा, तीव्र नीला, कॉफी का रंग, दाल चीनी का रंग, भूरा-लाल, सफेद और क्रीम रंग का चुनाव कर सकते हैं।

सूखे पेस्टेल, बैंगनी लाल, हरा और गहरा बैंगनी न पहनें।

भूरे रंग के बालों के साथ लाल रंग की तीव्रता और हल्की त्वचा -

आपके लिए उपयुक्त रंग है- तीव्र गुलाबी, गुलाबी, नीला-लाल, मलबरी, चेरी लाल, समुद्री नीला, इन्डिगो नीला। अगर आखें नीली हों तो हल्का नीला, तीव्र नीला, पीला, खीरे का रंग, हरा, मैरून हरा, हल्का हरा और सुनहरा। हल्के या मध्यम स्लेटी, नीला, गहरा नीला, हल्का भूरा, काला और क्रीम सफेद न्यूट्राल रंग पहने की कोशिश करें। हल्का गुलाबी, नीला और हरा जैसे पेस्टेल रंग चुनें।

अति तीव्र स्पष्ट रंगों से बचें, यह आपके चेहरे का रंग उतार देगें।

ब्रुनेट्स-

काले रंग के बाल तथा हल्की त्वचा- गुलाबी हल्का, गुलाबी टमाटर, लाल बैंगनी, हल्का नीला, बरफीला नीला, नीला, मक्खनी रंग वाला पीला, समुद्री हरा, गहरा हरा और पत्ती वाला हरे रंग में आपको आकर्षक विपरीत रंगों का संयोजन मिलेगा। आपके लिए पेस्टल रंग हैं- हल्का पीला, हल्का गुलाबी और बरफीला हरा, न्यूट्राल रंगों में गहरा नीला, काला, नीला ग्रे, हल्का भूरा, लकड़ी वाला भूरा रंग, वोलनट वाला भूरा और चॉक वाला सफेद रंग।

बहुत हल्के भूरे रंग से बचें।

ब्रूनेट्स जिनकी गहरी त्वचा होती है।

आप सबसे तीव्र रंगों का चुनाव कर सकते हैं, लाल-नारंगी, गहरा नारंगी, चटख लाल, गुलाबी, तीव्र गुलाबी, हल्का लाल, समुद्री हरा, तीव्र हरा, हल्का हरा,

गहरा हरा, तीव्र गोल्डेन पीला, सुनहरा, आसमानी नीला और तीव्र नीला। गहरा नीला, काला, हल्का स्लेटी, हल्का भूरा, वोलनट भूरा, पेड़ों वाला भूरा रंग, पुखराज वाला रंग और एकदम सफेद जैसे न्यूट्राल रंग पहना करें। आपके लिए पेस्टल रंग है- नीबू वाला पीला, हल्का हरा और हल्का नारंगी।

हल्के पेस्टल रंग न पहनें।

सफेद या स्लेटी बाल -

सफेद या स्लेटी बाल नर्म तथा हल्की गहरी त्वचा के साथ

इनके विशिष्ट रंग के अनुसार इनके लिए विशेष है समुद्री हरा, हल्का गुलाबी, हल्का लाल, टमाटरी लाल, हल्का नीला, गहरा नीला, हल्का हरा, गहरा हरा, और पत्ती वाला हरा रंग। आपके न्यूट्राल रंग हैं- काला, स्लेटी, गहरा नीला, हल्का स्लेटी, और गहरा स्लेटी, आप कोई भी तीव्र पेस्टल रंग पहन सकती हैं।

सुनहरा गहरा हरा, पीला हल्का भूरा और भूरा रंग न पहने।

सफेद या स्लेटी बाल हल्की त्वचा के संग-

जो रंग आपको चुनने चाहिए हैं- हल्का गुलाबी, तीव्र गुलाबी, हल्का लाल, इन्डिगो, नीला रंग, हल्का नीला, समुद्री नीला, बैंगनी, हल्का बैंगनी, हल्का नीला और गहना नीला। आपके न्यूट्राल रंग हैं- काले, स्लेटी, हल्का स्लेटी, गहरा स्लेटी, नीला, स्लेटी और गहरा

सभी पहन सकते हैं।

पीला, भूरा और हरा न पहनें।

१२.४ सारांशः-

रंग ही एक तत्व है जो किसी कलाकृति को रूचिकर, सजीव व आकर्षक बनाता है। यही पोशाक के साथ भी सत्य है। अपनी काली/सफेद पोशाक में थोड़ा रंग जोड़िए और सभी सिर आपकी ओर मुड़ने लगेगें।

स्मरण यह रखना है कि हर कपड़ा रंग को अलग तरह से लेता है। सूती कपड़े पर लाल रंग, सिल्क या ऊनी कपड़े पर लाल रंग से अलग लगेगा। इसके अलावा कपड़े का टेक्सचर भी रंग के चुनाव में महत्वपूर्ण भूमिका अदा करता है।

जब हम एक पोशाक में दो रंगों का प्रयोग करते हैं तो वह लाइन जहॉ पर दोनों रंग मिलते हैं, प्रभावी बनाना चाहते हैं, तो एक किसी भिन्न रंग की वेल्ट पहनकर कर सकते हैं।

अगर रंग दोहराया जाता है तो वह भी इमफेसिस उत्पन्न करता है। आप उसी रंग की बेल्ट, बैग, बैन्ड या जूते पहन सकते हैं।

ड्रेस–अप होते समय अपने स्किन टोन का ध्यान अवश्य रखना चाहिए। ऐसे रंग पहनें जो आपकी त्वचा के रंग को उभारें। लिपस्टिक का शेड भी पोशाक से मेल खाता होना चाहिए।

नैचुरल रंग सभी रंगों के साथ मेल खाते हैं। परन्तु आपके पास प्लेन नैचुरल रंग की पोशाक है, तो आप ध्यानाकर्षित नहीं कर पायेगें। तो इसे ब्राइट करने के लिए रंग जोड़ लें।

स्मरण रहे कि काले से नेवी ब्लू बेहतर लगता है। डार्क ब्राउन हर स्किन टाइप के लोग पहन सकते हैं। कूल स्किन टोन्स के लिए ब्लू की अधिकता वाला ग्रे–ब्लू टोन्स सर्वश्रेष्ठ होते हैं। कूल स्किन के साथ पिंक बीजेस और वार्म स्किन टाइप के लिए येलो–बीजेस सर्वश्रेष्ठ रहते हैं। कूल स्किन्स के लिए चाक व्हाइट सर्वश्रेष्ठ चुनाव है।

१२.५ स्वनिंधार्य प्रश्न/अभ्यासः-

१. पोशाक डिजाइन करते समय रंग कितने महत्वपूर्ण हैं?

२. नैचुरल रंग और पोशाक पर एक संक्षिप्त टिप्पणी लिखें।

३. स्किन टोन्स और ड्रेस च्वाइस के विषय में लिखें।

४. लाइट स्किन को उभारने वाले कौन से रंग हैं?

५. क्या ज्यादा बेहतर है, काला या नेवी आउटफिट?

१२.६ स्वाध्ययन हेतुः-

१. दि आर्ट आफ कस्टयूम डिजाइन, द्वारा मारिलेन सोटो, प्रकाशक वाटर पोस्टर।

२. फैशन कैलीडोस्कोप, द्वारा मेहर कैस्टीलिनोज, प्रकाशक रूपा एण्ड कम्पनी।

३. क्लोथ्स एण्ड कस्टयूम्स, द्वारा डेविड एल्डर्सन और डिवान स्टुब्स, प्रकाशक लेडीबर्ड।

४. वर्ल्ड ड्रेसेस, द्वारा फ्रान्सेस क्नेट, प्रकाशक गिचेल बेजली।

NOTES

उत्तर प्रदेश
राजर्षि टण्डन मुक्त विश्वविद्यालय

DFD-02/[redacted]1

फैशन डिजाइनिंग

बेसिक डिजाइन और स्केचिंग-१

ब्लाक

४

स्केचिंग

यूनिट-१३

संयोजन

यूनिट-१४

स्थिर-चित्रण

यूनिट-१५

प्रकृति का अध्ययन

यूनिट-१६

डिजाइन रचना

ब्लाक-४

पाठ्यक्रम स्वरूप

स्केचिंगः-

किसी भी डिजाइनिग कोर्स के पाठ्यक्रम में ड्रॉइंग व स्केचिंग महत्वपूर्ण पक्ष होते हैं। इस खण्ड में शामिल इस युनिटों से विद्यार्थियों को अपनी रेखांकन क्षमता सुधारने में सहायता मिलेगी और अतः वह धीरे–धीरे अपने आगे किये जाने वाले फैशन इलस्ट्रेशन में भी सुधार ला सकेगें।

यूनिट-१३

कम्पोजीशनः-

जब एक डिजाइनर कोई डिजाइन बनाता है तो उसे कम्पोजीशन में रचना करनी पड़ती है। अतः कम्पोजीशन क्या है की समझ, इस स्तर पर विद्यार्थियों के लिए महत्वपूर्ण है। धीरे–२ अभ्यास के साथ कम्पोज्ड डिजाइन की समझ स्वतः आ जाएगी।

यूनिट-१४

स्टिल लाइफ (स्थिर चित्रण):-

स्टिल लाइफ कम्पोजीशन एक अन्य तरीका है जिसके द्वारा ड्रॉइंग व स्केचिंग सुधारी जा सकती है। कई विविध प्रकार की विषयवस्तु मिल जाती है, जिससे विद्यार्थियों की रेखांकन में रूचि बनी रहती है। साथ ही इससे विद्यार्थियों की अध्ययन शक्ति भी बढ़ती है।

यूनिट-१५

प्रकृति अध्ययनः-

प्रकृति अध्ययन एक विविध व कभी न समाप्त होने वाला अध्ययन क्षेत्र है। इस यूनिट में प्रकृति अध्ययन के कुछ रेखांकन शामिल किये गये हैं जिन्हें विद्यार्थी अभ्यास के लिए प्रयोग कर सकते हैं। और बाद में डिजाइनिंग से सन्दर्भित सामग्री के रूप में प्रयोग कर सकते हैं।

यूनिट-१६

डिजाइन की रचना:-

इस यूनिट में बताया जायेगा कि अपने रेखांकन को कैसे कपड़ों के लिए डिजाइन में परिवर्तित करें। इसमें आपको विभिन्न प्लेसमेंट चार्ट्स के विषय में भी बताया जायेगा। यह एक महत्वपूर्ण भाग है क्योंकि अपने कपड़े व डिजाइन अलग दिखाने के लिए फैशन डिजाइनर्स में फैब्रिक प्रिन्ट और कढ़ाई के लिए अनुपम डिजाइन्स बनाने की क्षमता होनी चाहिए।

संरचना

१३.१ यूनिट प्रस्तावना

१३.२ उद्देश्य

१३.३ कम्पोजीशन

१३.४ सारॉश

१३.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

१३.६ स्वाध्ययन हेतु

१३.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

अब से विद्यार्थी आपने आप कुछ डिजाइनों की रचना करना शुरू करेगें। हम दी गई जगह में कम्पोजीशन्स बनाने से शुरूआत करेगें। लेकिन कम्पोजीशन बनाते समय, विद्यार्थियों को पिछली यूनिट में सीखे गये डिजाइन के तत्वों व डिजाइन के सिद्धान्तों का प्रयोग करना होगा।

१३.२ उद्देश्यः-

डिजाइन के तत्व व सिद्धान्त सीख लेने के बाद अब उन्हें प्रयोग में लाने की बारी है, जिससे विद्यार्थी उपलब्ध जगह में डिजाइन करना शुरू कर सकें। इस यूनिट में व्यवहारिक अभ्यास हैं। विद्यार्थियों को हर एक अभ्यास को करके देखने की सलाह दी जाती है जिससे उनके डिजाइनिंग विचारधारा का विकास हो सके।

१३.३ कम्पोजीशन्सः-

जब हम डिजाइन की रचना करते हैं तो यूनिट–७ में दिये गये डिजाइन सिद्धान्तों का प्रयोग करते हैं। यह उसी तरह है जैसे– लिखना–पढ़ना सीखते समय व्याकरण का प्रयोग करते हैं। कलाकार या डिजाइनर के लिए विकल्प असीमित हैं। डिजाइन सिद्धान्त का प्रयोग करके डिजाइनर उनके प्रयोग और चुनाव के प्रति

संकेन्द्रित हो जाता है।

कम्पोजीशन डिजाइन की कृति में कला के विभिन्न तत्वों की एक योजना, प्लेसमेन्ट या व्यवस्था है । सामान्य लक्ष्य है– कृति के अन्दर उपयुक्त तत्वों का चुनाव करके व्यवस्थित करना जिससे विचार व भावनाएँ देखने वाले तक पहुंचाई जा सके। डिजाइनिंग में यह एक प्राथमिक तत्व है और रेखांकन में महत्वपूर्ण तथ्य है।

किसी डिजाइनर के लिए डिजाइन के अन्दर कम्पोजीशन के प्राथमिक तत्व हैं–

– डिजाइन के लिए प्रयुक्त क्षेत्र

– पर्सपेक्टिव गहराई की रचना या गहराई तथा आयाम के होने के भ्रम की रचना, द्विआयामी सतह पर करना।

– दर्शक द्वारा डिजाइन देखे जाने पर उसकी ऑख द्वारा अनुसरित दिशा।

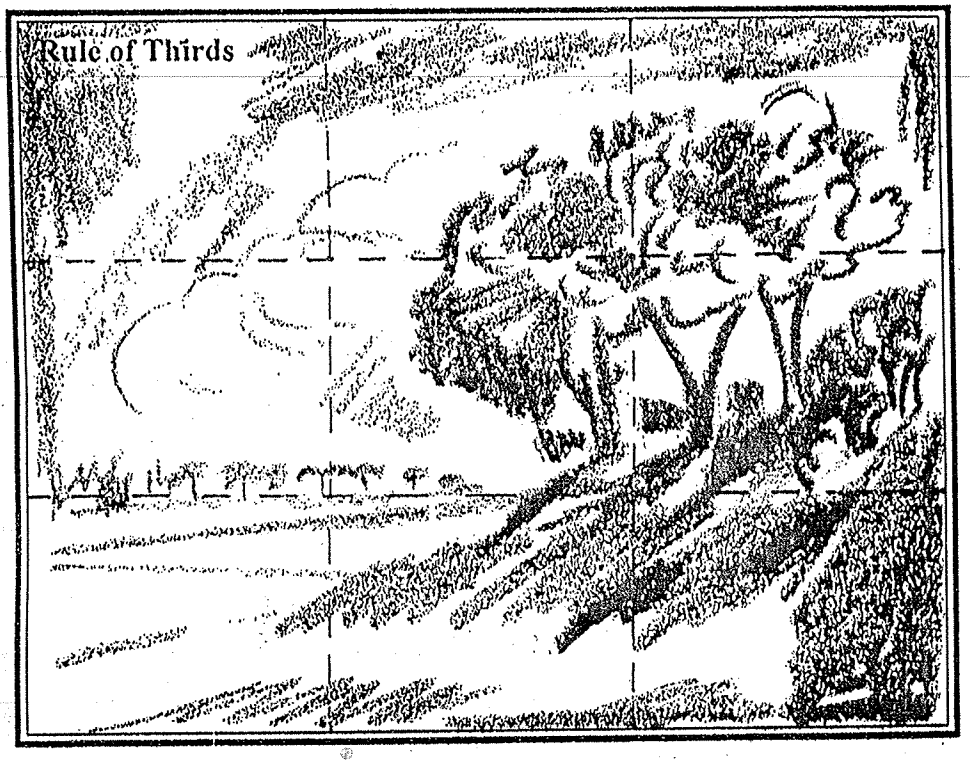
– हल्केपन या गहरेपन की डिग्री या वैल्यू जिसका प्रयोग डिजाइन में किया गया है। अन्य शब्दों में हाईलाइट्स भी कहा जा सकता है।

डिजाइनर यह सुनिश्चित करता है कि उसके डिजाइन के केन्द्र बिन्दु क्या होगें और वह इसी के अनुसार अपना कार्य कम्पोज करता है। दर्शक की ऑखें फिर इन्हीं केन्द्र बिन्दुओं पर अटकी रहेगी। इलस्ट्रेशन को एक सम्पूर्ण समन्वय में व्यवस्थित किया जा सकता है जिससे सम्पूर्ण कार्य एक वक्तव्य देता लगे।

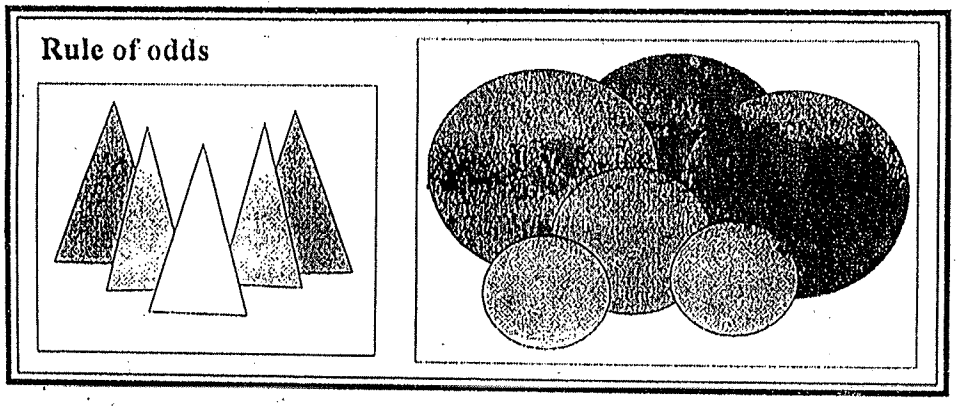
कम्पोजीशन बनाते समय डिजाइन के सिद्धान्तों को मस्तिष्क में रखने के साथ–साथ आप कुछ अन्य सिद्धान्तों का प्रयोग भी कर सकते हैं। जो आपके कार्य को अधिक रूचिकर व अन्य से भिन्न बना देगें। लेकिन एक बार फिर याद रहे कि यह आपको शुरूआत देने के लिए दिशा निर्देश मात्र है। यह थम्ब रूल्स नही है जो हर डिजाइन में होने ही चाहिए। ये, वे तरीके हैं जिनसे आप नये व रूचिकर डिजाइन की रचना कर सकते है। डिजाइनिंग में अंत में दर्शक की पसन्द ही महत्ता रखती है।

यहॉ एक रूल आफ थर्ड्स होता है जो सामान्यतः विजुअल आर्टिस्ट्स द्वारा अनुसरित दिशा निर्देश होता है। डिजाइन करते समय कभी–कभी डिजाइनर्स भी रूल आफ थर्ड्स का अनुसरण करते हैं। वस्तुनिष्ठ उद्देश्य है कि विषय व रूचि के क्षेत्रों को छति के केन्द्र से हटाकर रखा जाये। कोई भी डिजाइन लें तथा उसे लम्बवत व

होरिजेन्टली तीन–तीन भागों में विभाजित करें। अब रूचि की वस्तुओं को केन्द्रीय वर्ग में न रखकर उसके अगल–बगल वाले बाहरी वर्गों में रखें। यह एसेमेट्रिकल बैलेन्स से काफी मिलता–जुलता है जहाँ एक ओर, दूसरी ओर से दृश्यगत रूप में संतुलित होती है।



तत्व में साधारण परिवर्तन कर आप अपने डिजाइन में विविधता रच सकते हैं। एक सामान आकार का दोहराव परन्तु नाप में बदलाव, यूनिटी के साथ वेराइटी लाता है। विजुअल कम्पोजीशन में ऐसे कई तरीके हैं जिनके द्वारा समानता रखते हुए भी विविधता लाई जा सकती है।



अपने डिजाइन में गहराई लाकर भी आप अपनी रचना को अन्य से भिन्न कर सकते हैं। गहराई, स्पेस और दर्शक की ओर प्रोजेक्शन का प्रभाव रचना में रूचि लाता है। असल जगत में लीनियर पर्सपेक्टिव दूर की वस्तुओं को छोटा दिखाता है।

डिजाइन के सिद्धान्तों में हमने सिम्पलीसिटी आफ डिजाइन अर्थात डिजाइन की सरलता का उल्लेख किया था। कभी–कभी यदि किसी पोशाक पर अत्यधिक भरा–भरा कार्य कर दिया जाए तो पोशाक के मुख्य फोकस से ध्यान हट जाता है व पोशाक कोई प्रभाव नही छोड़ पाती।

'रूल आफ ऑड्स' कहता है कि डिजाइन के तत्व सम संख्या में होने की जगह विषम संख्या हो तो डिजाइन अधिक रूचिकर लगता है। इसी नियम से सम्बन्धित एक अध्ययन के अनुसार किसी छवि के अन्दर त्रिकोण अत्यधिक सौन्दर्यवान आकार लगते हैं।

स्मरण रहे कि हर कम्पोजीशन में रेखाएँ होती हैं। भौतिक व निरन्तर, परन्तु कम स्वाभाविक, दोनों ही प्रकार की रेखाएँ होती हैं। मस्तिष्क प्रायः विविध दूरी पर रखे विभिन्न तत्वों के मध्य निरन्तर लाइन को बिना जाने बूझे पढ़ लेता है। बिना सोचे–समझे शक्तिशाली फ्लोविंग रेखाएं रची जा सकती है। गति भी रेखा की स्रोत है। होरिजेन्टल, वर्टिकल, और एन्गिल्ड रेखाएँ सभी ही विभिन्न मोड्स की रचना में सहायक होती है। बिना स्पष्ट विषय बिन्दु वाली बहुत सारी रेखाएँ भीड़–भाड़ व शोर शराबे की द्योतक होती हैं। घुमावदार रेखाओं का प्रयोग प्रायः बहाव का बोध कराने के लिए करते हैं।

जब हम किसी कलाकृति का विश्लेषण करते हैं तो प्रायः दृश्यगत प्रभावों से शुरू करते हैं। हम कुछ होता हुआ महसूस करते हैं। हम यह जानने का प्रयास करते हैं कि ऐसा क्यों होता है। गति डिजाइन का सिद्धान्त नही है। वह उनमें से एक चमत्कारी प्रभाव है जहाँ स्थिर चित्र में गति होती है। जब एक डिजाइन रचना को देखा जाता है तो ऑख की गति रचना को भी गतिमान कर देती है। गति पाने के कई तरीके हैं।

कभी–कभी यह ओरिएन्टेशन से सम्बन्धित होता है। एक तिरछी (डायगोनल) रेखा, किसी होरिजेन्टल या लम्बवत रेखा से अधिक गतिमान होती है। कभी–कभी गति तत्व के चरित्र पर भी निर्भर करती है। एक सीधी रेखा, किसी जिग जैग या घुमावदार रेखा से कम गतिमय हो सकती है। एक ब्लेन्डेड क्षेत्र फ्लो करता हुआ लग सकता है।

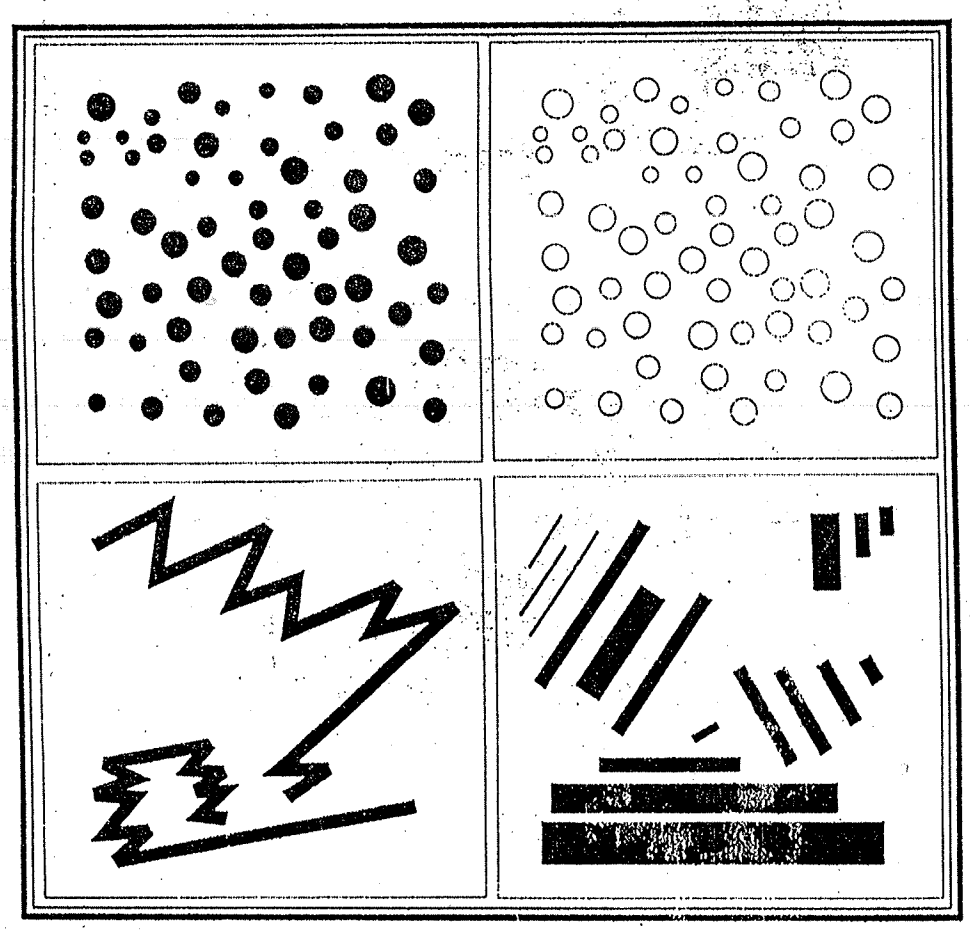
कला में डिजाइन व कम्पोजीशन का सन्दर्भ, द्विआयामी, त्रिआयामी कार्य में

फार्म या रंगों की योजना या व्यवस्था करने से है। डिजाइन या कम्पोजीशन कला में प्रयोग किये जाने वाले औपचारिक तत्वों स्पेस, रंग, वैल्यू और अन्य तत्वों में से एक है।

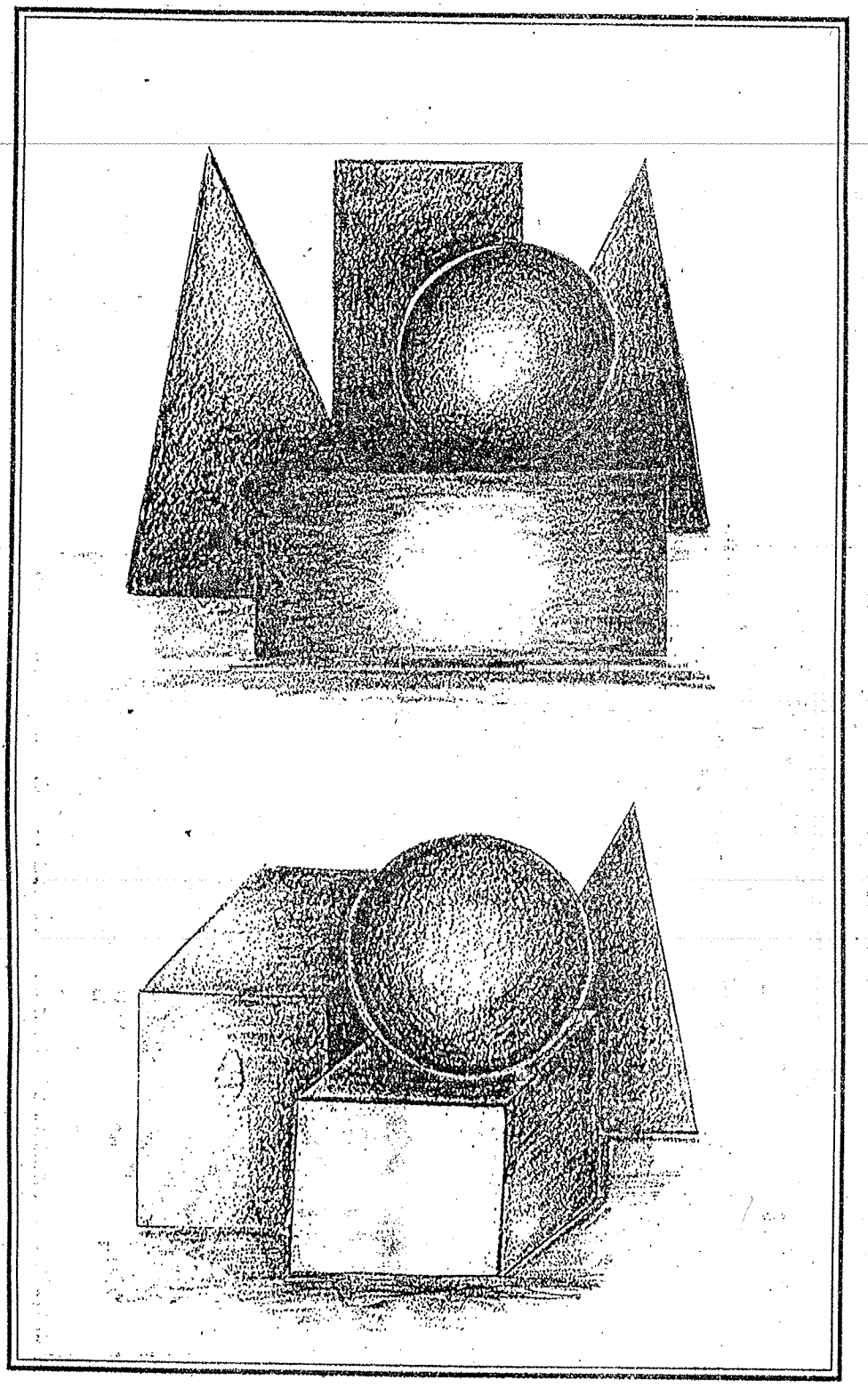
यूरोप में १६वीं सदी के दूसरे चरण में कई कलाकारों ने यह घोषणा की कि चित्रण केवल बाहरी दुनिया की नकल करना नहीं है, बल्कि एक सपाट सतह पर आकारों व रंगों को व्यवस्थित करना है।

यह कम्पोजिंग कार्य करने के साथ–२ की जा सकती है। यह प्रायः ज्यामितीय आकारों जैसे– त्रिकोण का रूप ले लेते हैं परन्तु जीवित व अन्य स्रोतों से भी इन्हें लिया जा सकता है। यह एक ढाँचा है जिस पर दृश्यगत आकृति स्थित होती है।

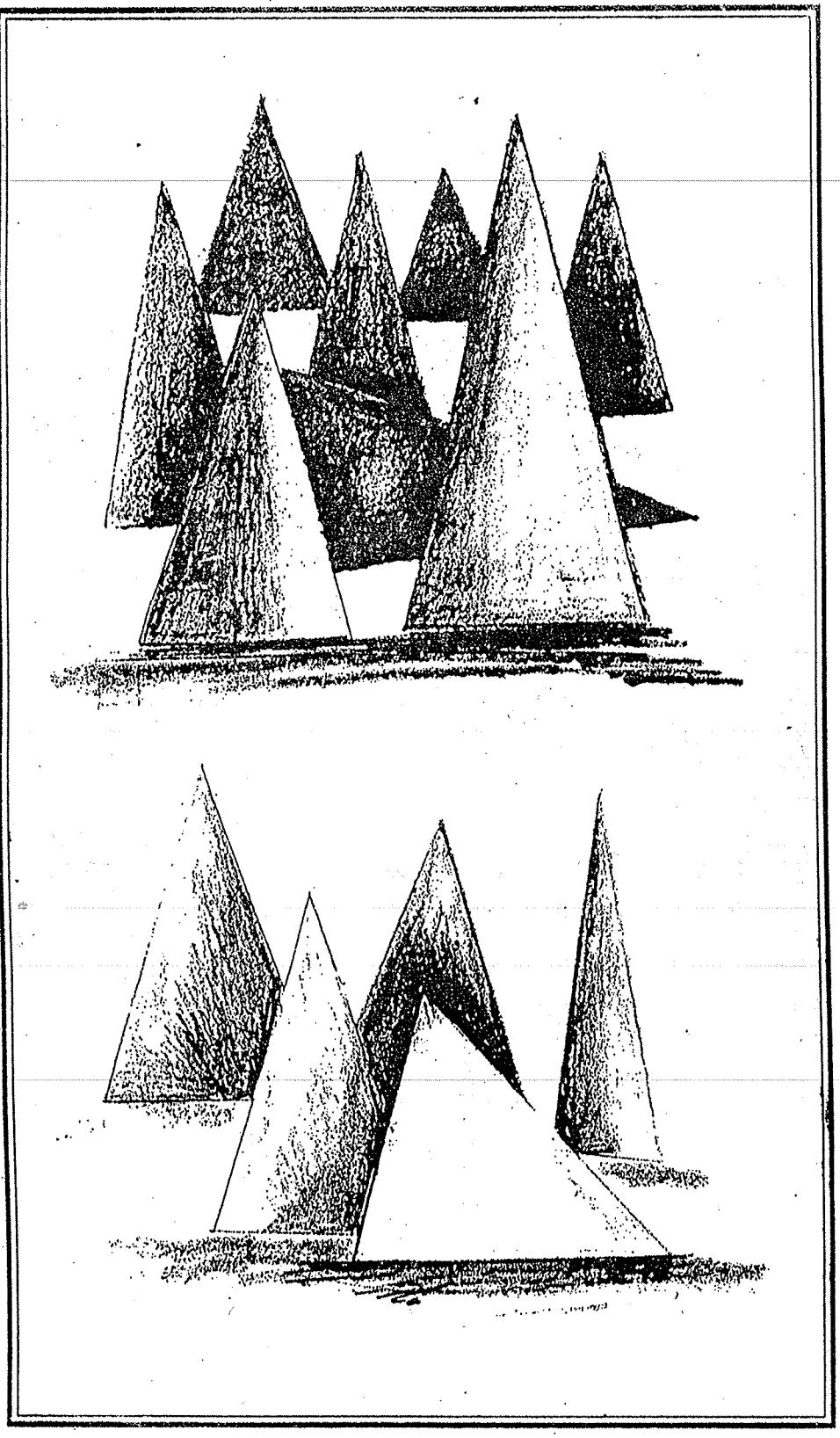
पहला अभ्यास जो किया जाना चाहिए वह है डाट्स और लाइन्स के साथ। दो, ३" के वर्ग बनाइएँ। एक में अलग–२ नाप के बिन्दु रखिए। देखिए कि आप उन्हें कैसे कम्पोज करना चाहते हैं। एक उदाहरण दिया जा रहा है। दूसरे वर्ग में इसी अभ्यास को दोहराए लेकिन विभिन्न प्रकार की रेखाओं के साथ। आपका कम्पोजीशन संतुलित होना चाहिए।



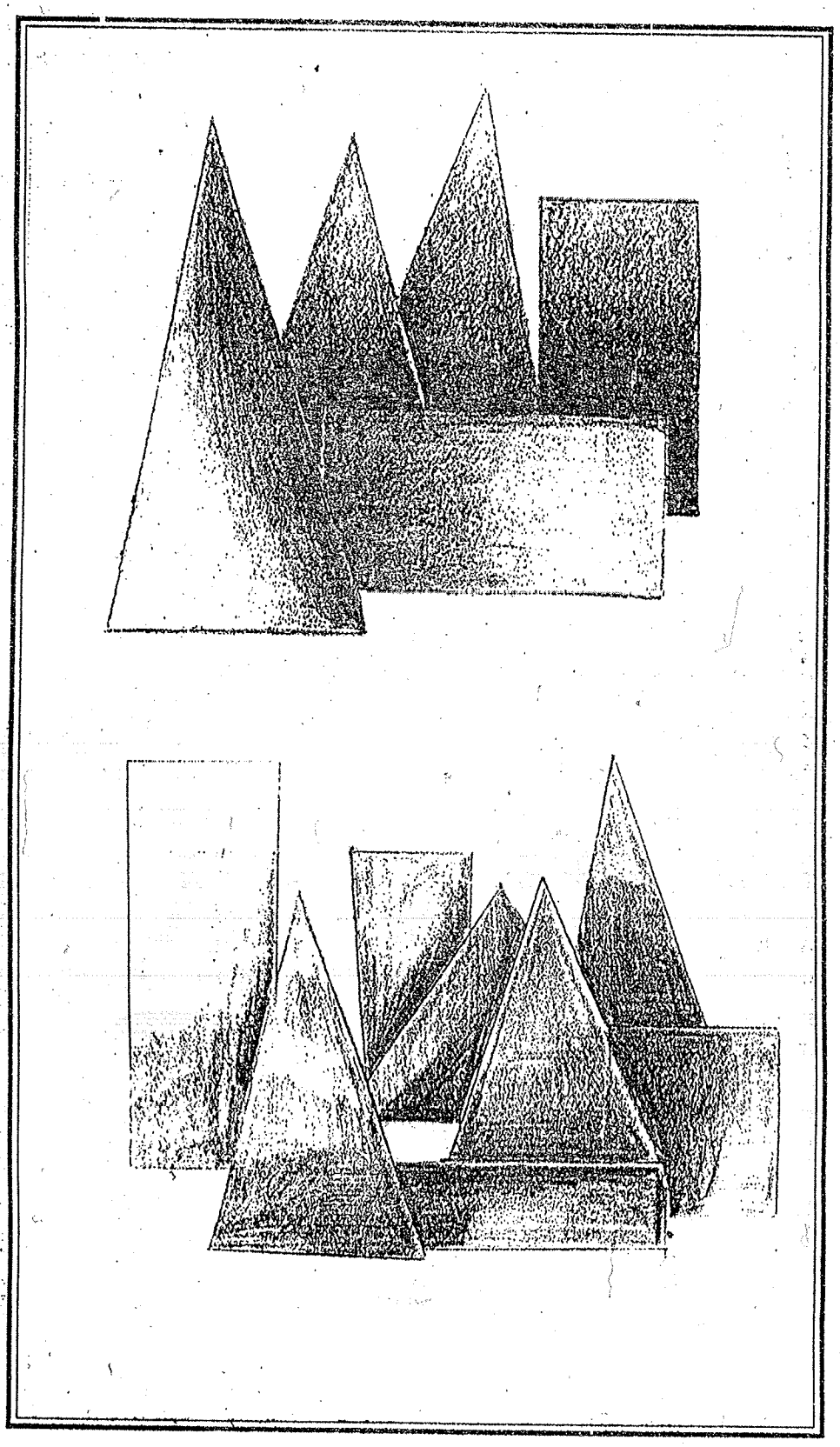
अब हम ज्यामितीय आकारों का प्रयोग कर सरल कम्पोजीशन्स बनाने की शुरूआत करते हैं। तीन इंच के वर्ग बनाइए और वर्ग, गोले व आयतों का प्रयोग कर इसमें कम्पोजीशन बनाएँ। अपनी पेंसिल शेडिंग के ज्ञान का प्रयोग कर इनमें शेड करें।



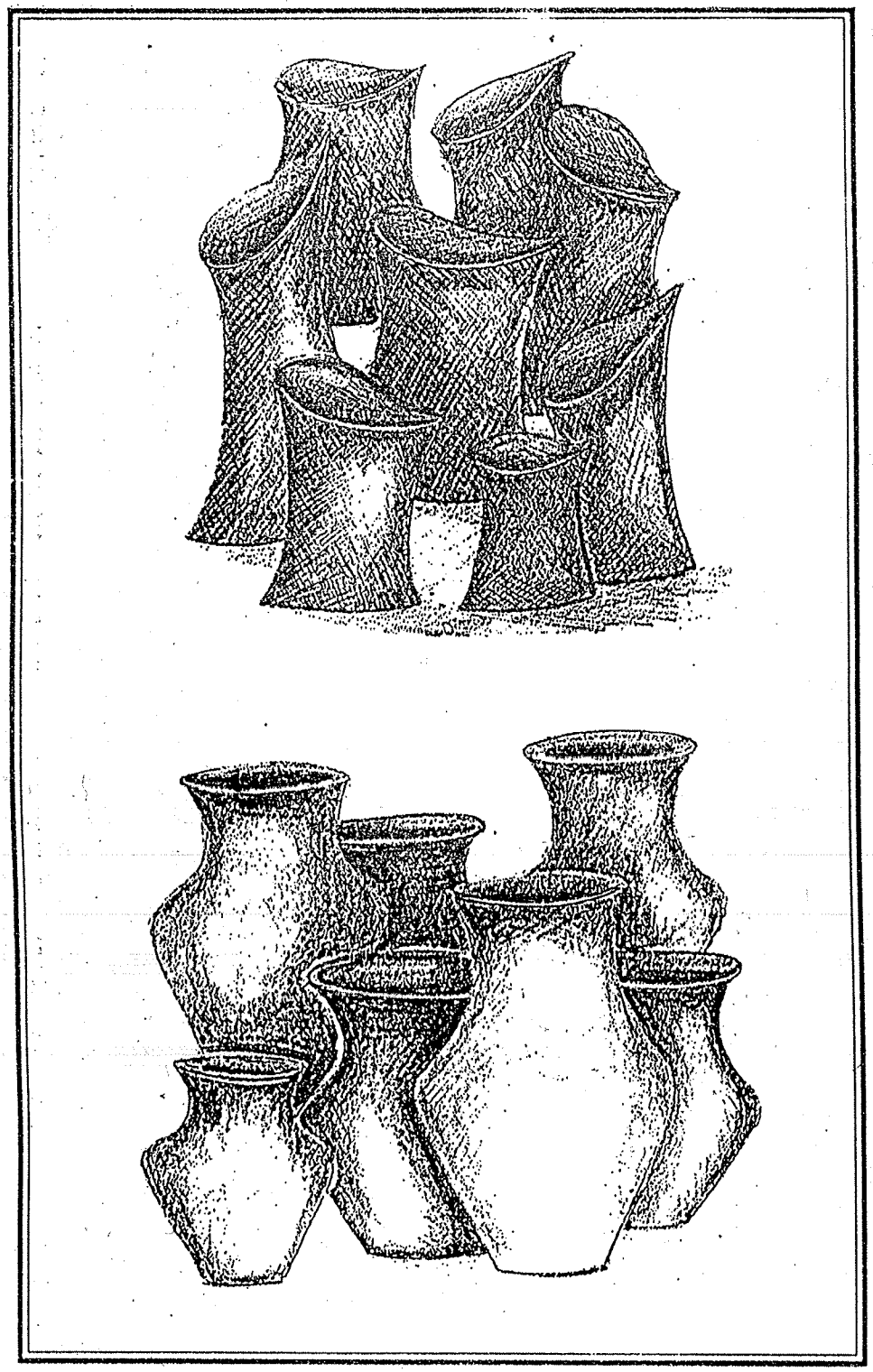
दूसरे वर्ग में विभिन्न नापों के त्रिकोणों का प्रयोग कर, कम्पोजीशन बनाइए। पेंसिल से शेडिंग करें।



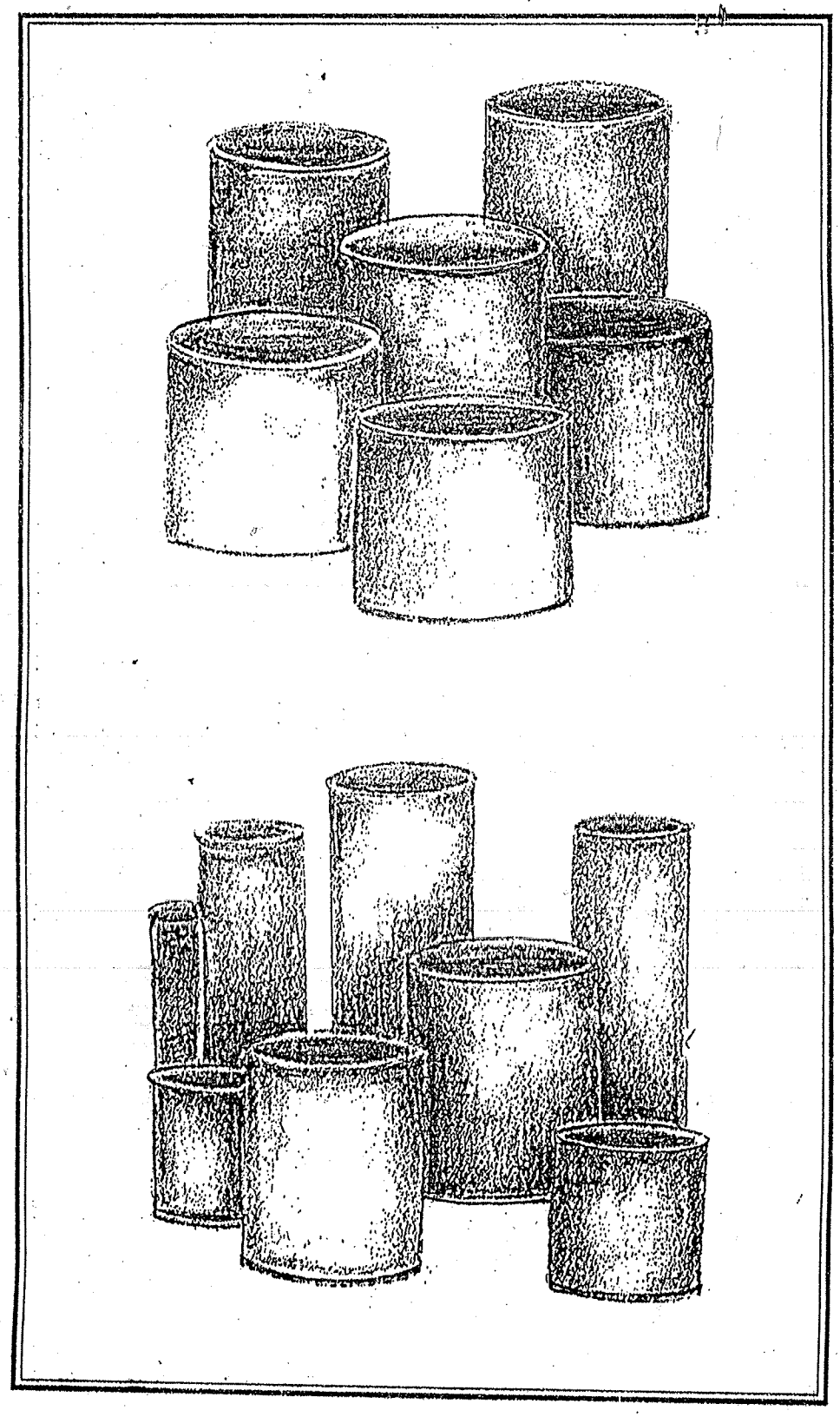
अब त्रिकोण व आयताकारों को लेकर कम्पोजीशन बनाएँ। पेंसिल से शेड करें।



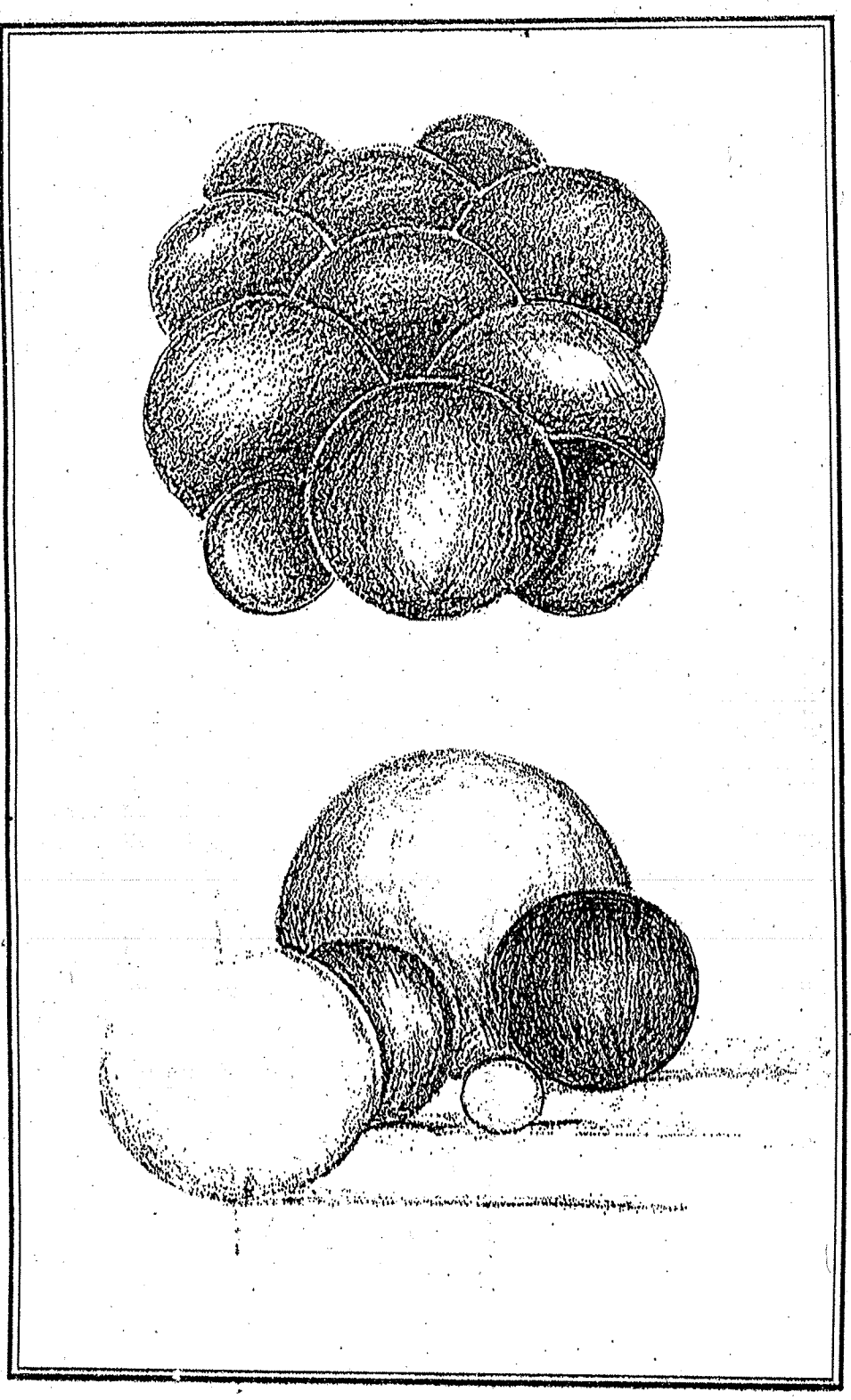
मूल कम्पोजीशन्स का अभ्यास करने के पश्चात अब हम अन्य आकारों का प्रयोग करने का प्रयास करते हैं। एक आयत बनाएं और उसे एक रचनात्मक फूलदान में परिवर्तित करें। अब एक वर्ग के अन्दर इस आकार का प्रयोग कर कम्पोजीशन बनाएं। पेंसिल से शेड करें।



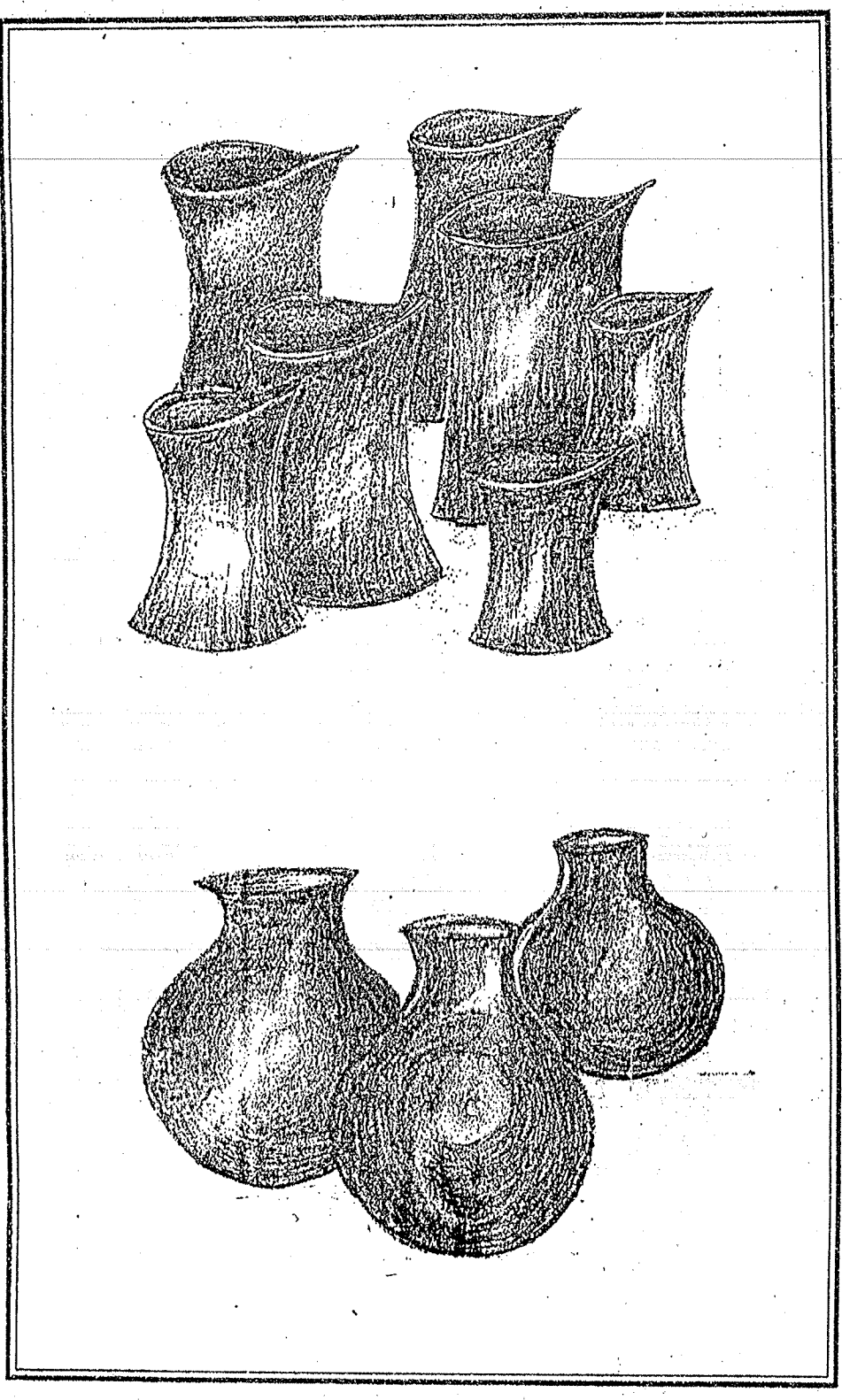
ऊपर लिखित कम्पोजीशन के ही समान, गोल डिब्बों को लेकर कम्पोजीशन बनाएँ व शेड करें।



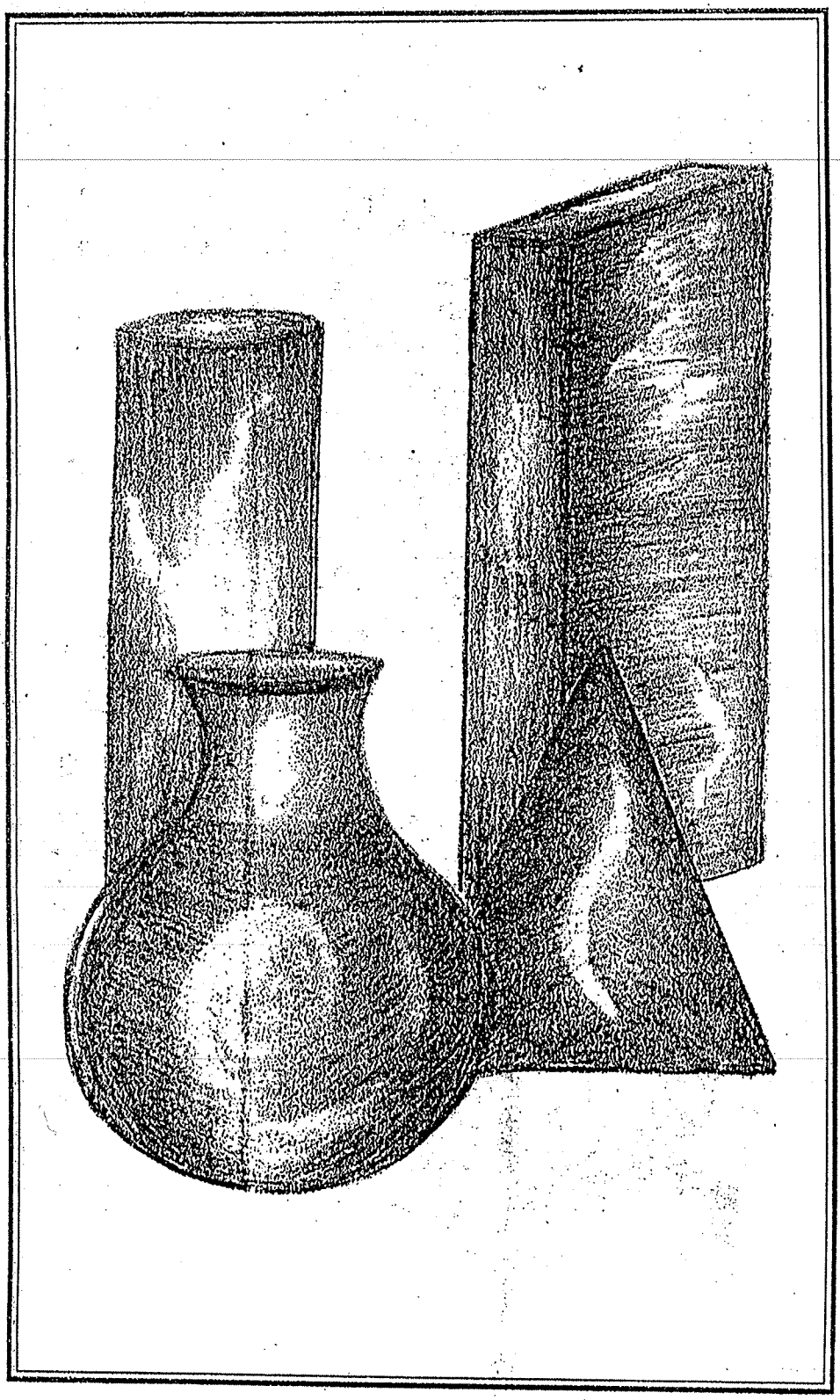
गोलाकारों को शेड करना कठिन है। विशेषकर यदि आप उसे आयाम देकर गेंद जैसा दिखाना चाहते हैं। गोलाकारों का एक कम्पोजीशन बनाएँ व पेंसिल से शेड करें।



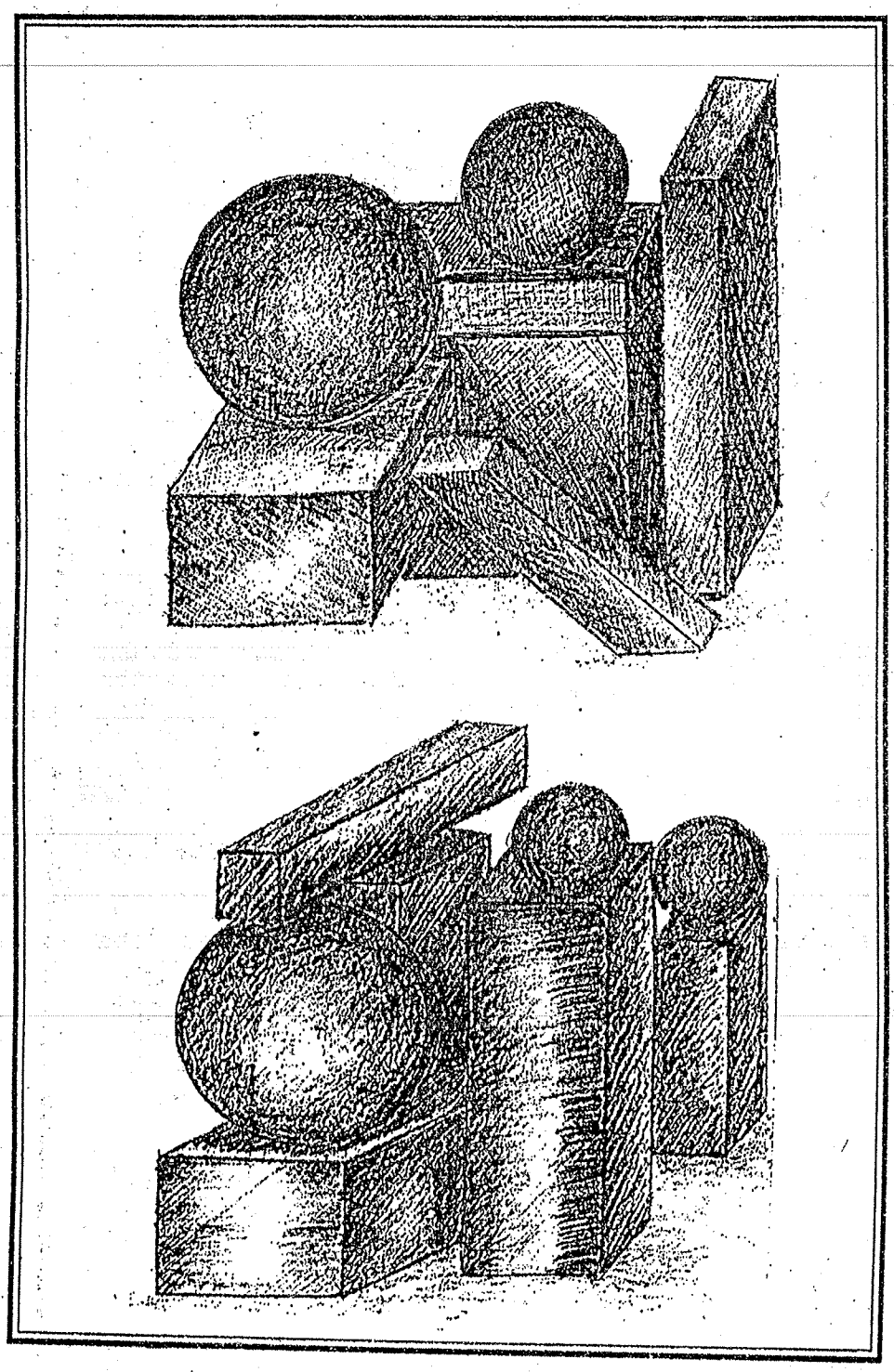
अब विभिन्न नापों के गमलों के साथ एक अन्य कम्पोजीशन बनाएँ। इन्हें एक दूसरे के आगे–पीछे रखें जिससे कि रुचिकर लगे। पेंसिल्स से शेड करें।



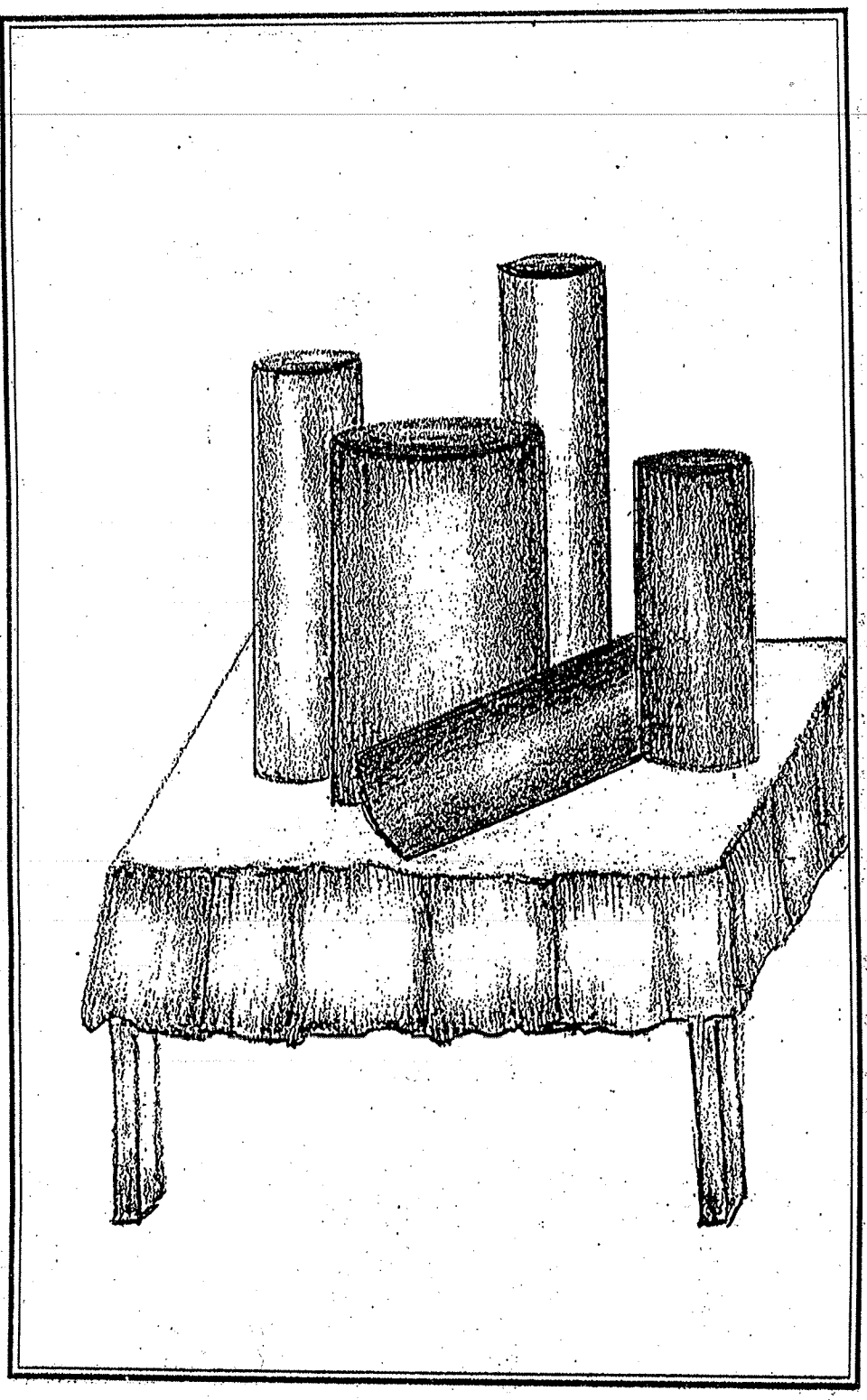
पिछली इकाईयों में आपने हैचिंग तकनीक से शेडिंग के विषय में सीखा था। विभिन्न रचनात्मक आकारों का प्रयोग कर कम्पोजीशन बनाएँ और हैचिंग तकनीक से शेड करें।



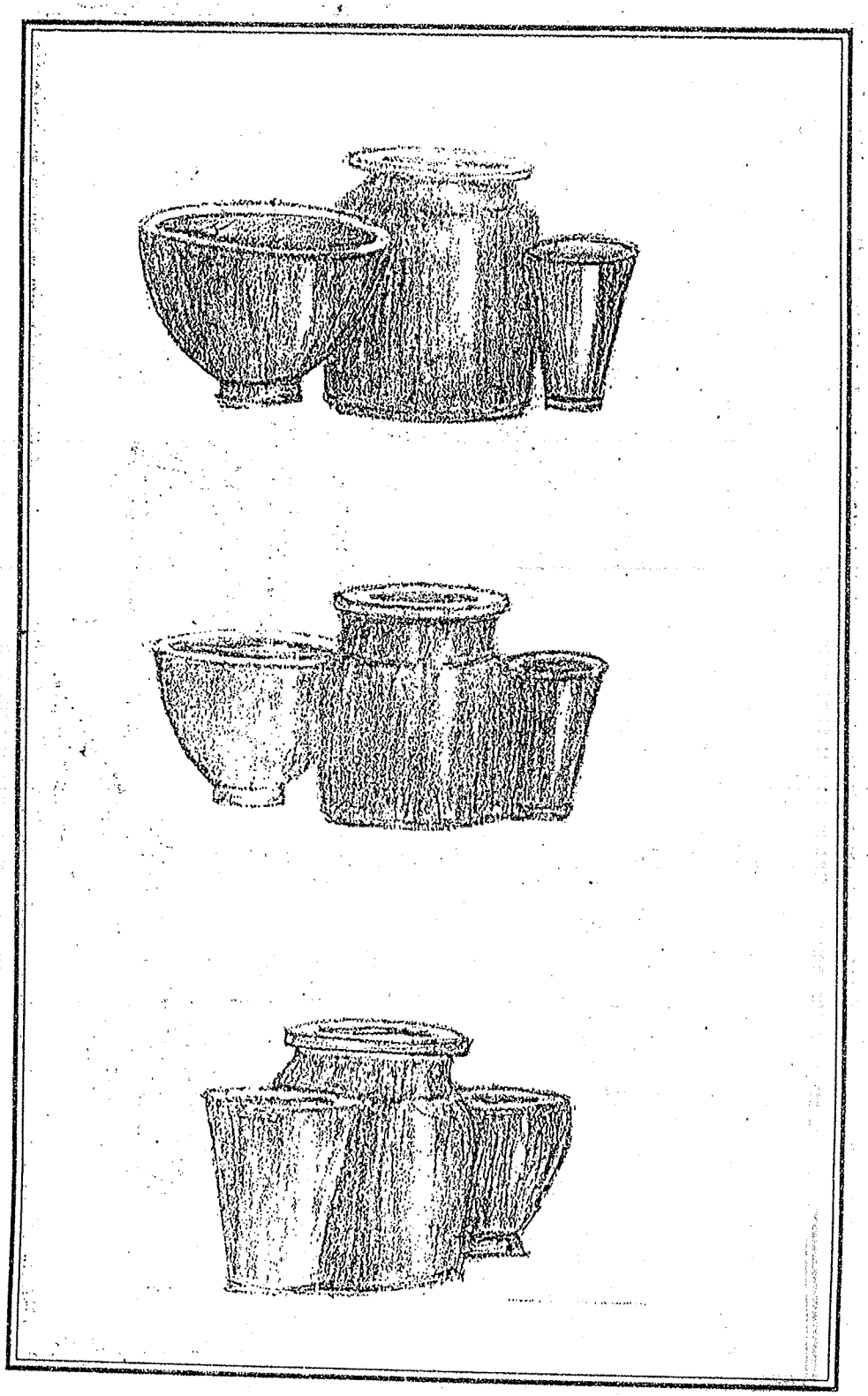
अब हम फार्म्स का कम्पोजीशन बनाने की ओर बढ़ते हैं। आयतों, वर्गों, वृत्तों और त्रिकोणों का प्रयोग कर कम्पोजीशन बनाएँ। पेंसिल से शेड करें। पहले बनाए गए ज्यामितीय कम्पोजीशन्स को भी आप तीसरा आयाम देकर, इसका अभ्यास कर सकते हैं।



कल्पना कीजिए कि विभिन्न लम्बाईयों व व्यासों के खोखले पाइप मेज पर रखे हैं। अब इस कम्पोजीशन को एक कोण से बनाएँ। पेंसिल से शेड करें।

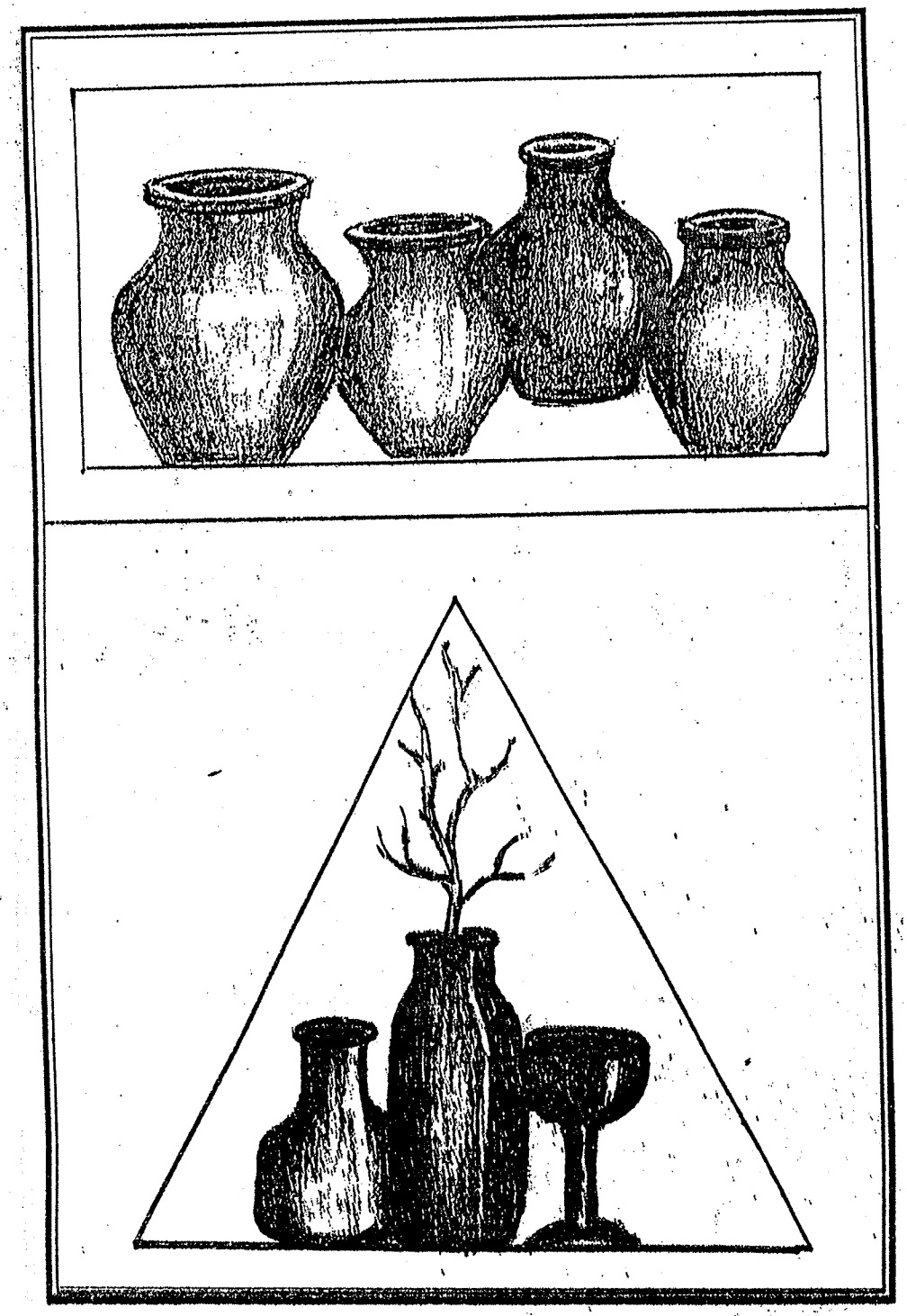


अगला अभ्यास विभिन्न आकार की आकृतियों को अलग–अलग फार्म में रखें। अब इस कम्पोजिशन को अलग–अलग कोणों से बनायें तथा उन्हे शेड करें।

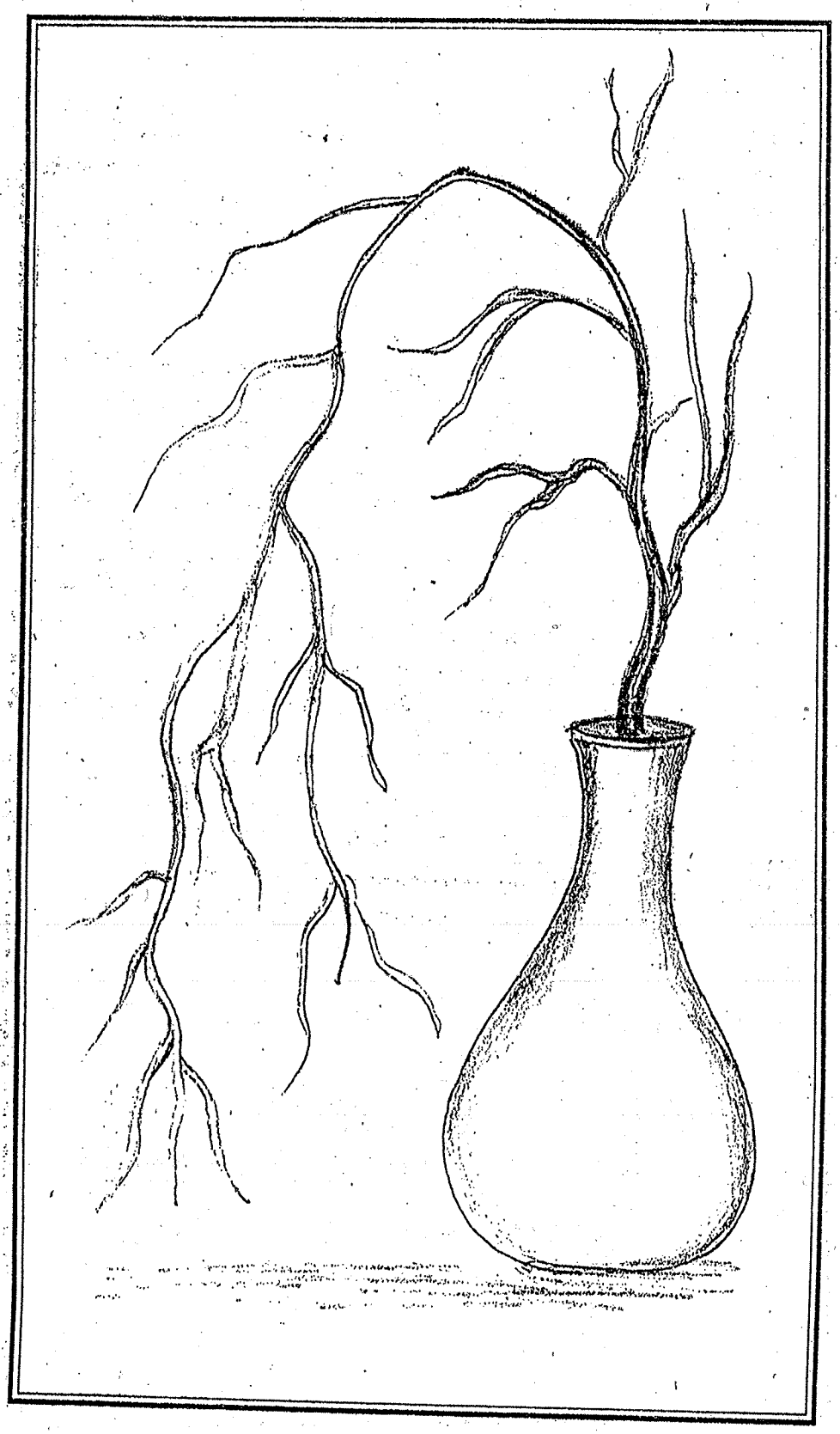


निम्नलिखित उदाहरणों में विभिन्न कम्पोजीशन्स, विभिन्न स्पेसेज का प्रयोग कर बनाये गये हैं। जैसे– पिछले उदाहरण में आकार व फार्म्स से बना कम्पोजीशन दर्शाया गया है। प्रयोग किया गया स्पेस होरिजेन्टल आयत है।

इसी तरह अब आप त्रिकोणीय स्पेस में कम्पोजीशन बनाएँ।

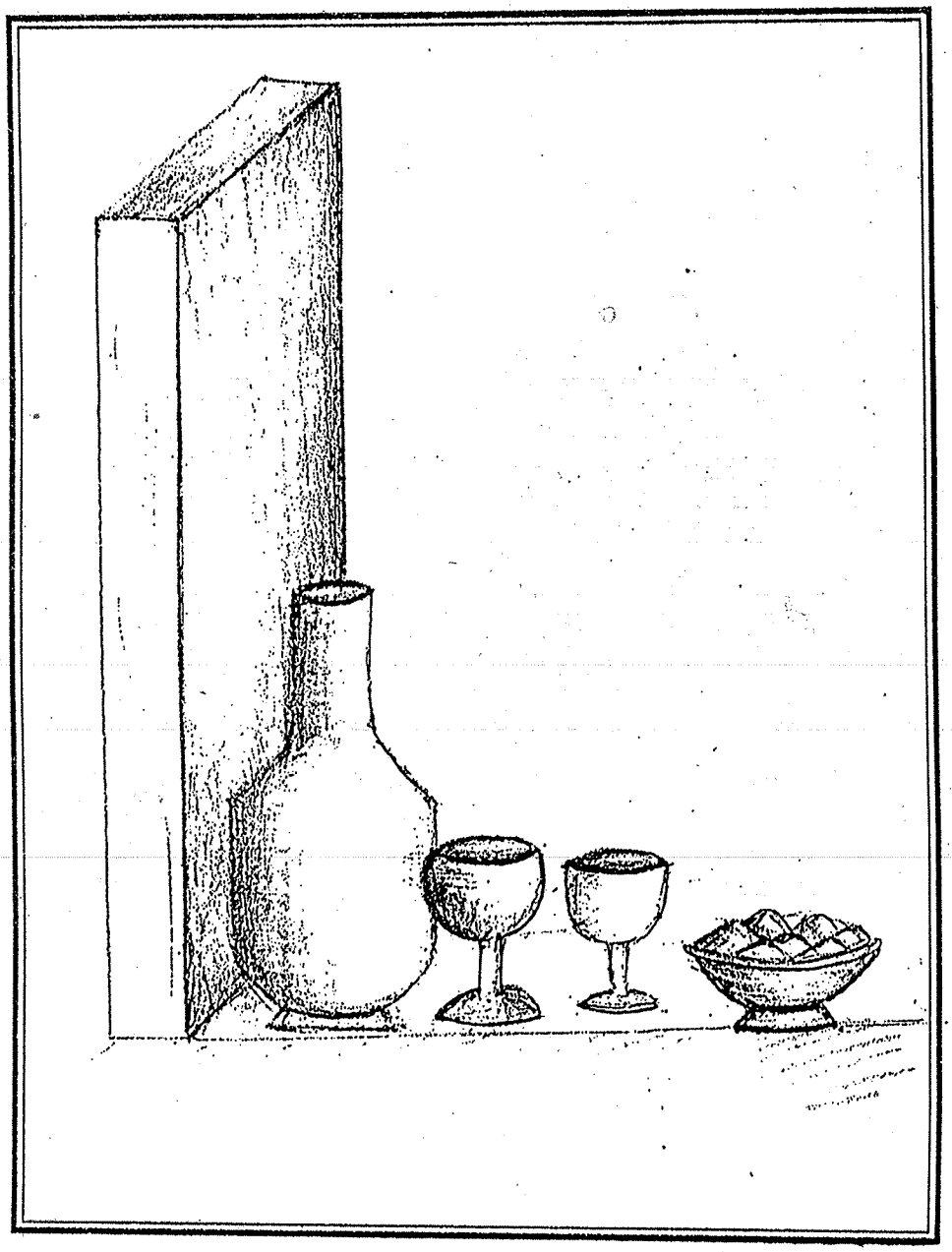


यह कम्पोजीशन अण्डाकार में बनाया गया है।

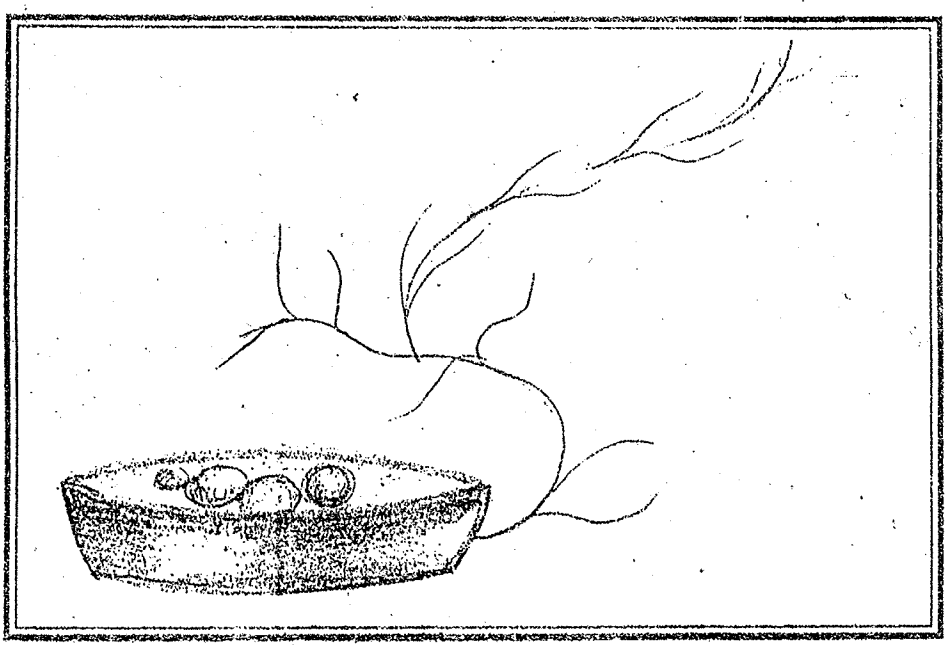


कम्पोजीशन को ऐसी कला के रूप में देखा जा सकता है। जहाँ एक या एक से अधिक वस्तुएँ एक प्रभावशाली तरीके से कम्पोज या व्यवस्थित किया गया हो। जिस प्रकार से हम वस्तुएँ कम्पोज करते हैं वह हमारी रचनात्मकता है। परंतु फिर भी हम कम्पोजीशन के कुछ प्रकार सूचीबद्ध करने का प्रयास कर सकते हैं। अब हम इन्हें बेहतर समझ सकते हैं। अब हमने मूल संतुलित कम्पोजीशन के विषय में समझ लिया है।

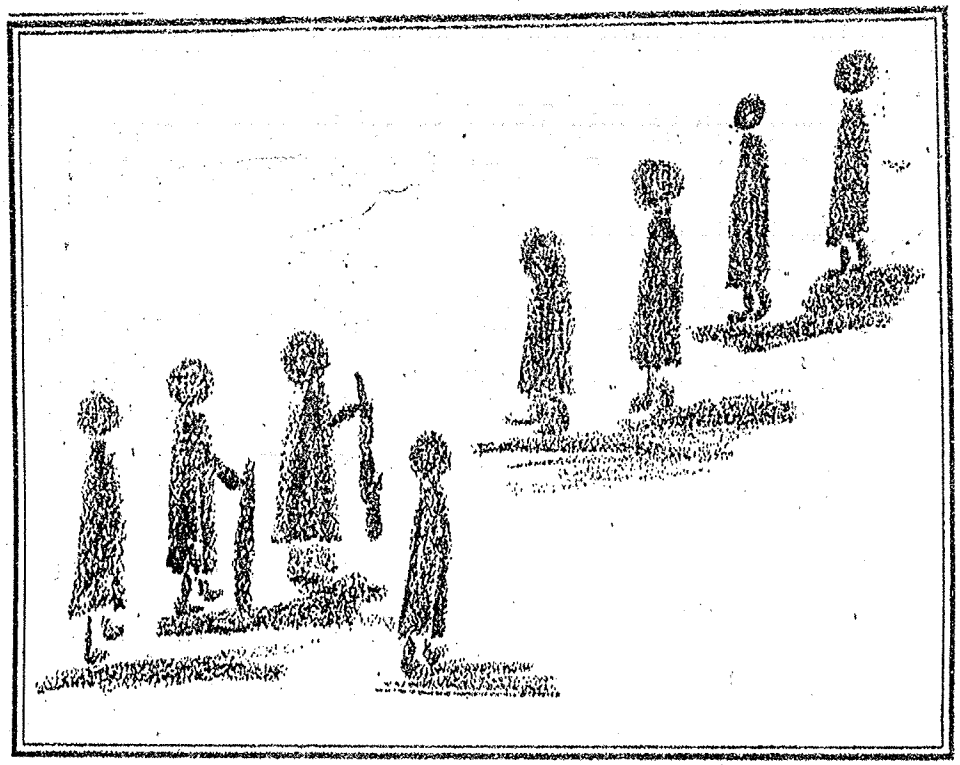
सीधे एक एल–शेप्ड कम्पोजीशन दिया जा रहा है। लिया गया क्षेत्र आयताकार है परन्तु वस्तुएँ एल–शेप में कम्पोज किया गया है।



नीचे एक एस--शेप्ड कम्पोजीशन दिया गया है। यदि आप एक काल्पनिक रेखा का अनुसरण करें जिस पर वस्तु फ्लो कर रही हो, अक्षर 'एस' की रचना हो जायेगी।



नीचे आप देख सकते हैं कि डायगोनल कम्पोजीशन कैसा दिखेगा। डायगोनल रेखा क्षेत्र के किसी भी कोने से हो सकती है। यह ऊपर से नीचे या नीचे से ऊपर की ओर भी हो सकते हैं।



अभ्यासः-

१. एक रंगीन कागज लें और उसके विभिन्न नापों के आयत व वर्ग काट लें। अब इन्हें रखकर संतुलित कम्पोजीशन रचने का प्रयास करें। आप कितनी भी संख्या में आयतों व वर्गों का प्रयोग कर सकते हैं। किन्तु स्मरण रखें कि आपका कम्पोजीशन डिजाइन के सिद्धान्तों पर खरा उतरे।

२. अब इसी कार्य को आयत, वर्ग, वृत्त और त्रिकोण के साथ दोहरायें। चार या पाँच कम्पोज़ीशन बनाएँ व प्रभाव का अध्ययन करें। यह देखने का प्रयास करें कि कौन सा कम्पोजीशन किस डिजाइन सिद्धान्त को पूर्ण करता है। यह भी निश्चित करने का प्रयास करें कि सर्वश्रेष्ठ कौन सा है।

१३.४ सारांशः-

कम्पोजीशन्स बनाते समय डिजाइनिंग के सिद्धान्तों का प्रयोग किया जाता है। कम्पोजीशन किसी कलाकृति में डिजाइन के तत्वों की योजना व व्यवस्था करना है।

डिजाइन करते समय, मस्तिष्क में स्पेस का ध्यान जरूर रखें जिसमें कम्पोजीशन बनाना है तथा साथ ही अपने द्वारा बनाए जाने वाले पर्सपेक्टिव का भी। रेखाएँ दिशा के बहाव की रचना करती है जिसे हमें ध्यान में रखना होता है। हमें उन क्षेत्रों व बिन्दुओं के विषय में भी स्पष्ट होना चाहिए, जहाँ हम हाईलाइट व इम्फेसिस देना चाहते हैं।

रूल आफ थर्ड्स एक दिशा निर्देश है जो दृश्यगत कलाकारों द्वारा अपनाया जाता है। बस नियम के अनुसार विषय व रूचि के क्षेत्र केन्द्र से हटाकर रखे जाते हैं जिससे एक अलग प्रभाव की रचना होती है।

डिजाइन में विविधता लाने के लिए तत्वों में परिवर्तन करना, पुर्नव्यवस्थित करना, नाप रंग इत्यादि में परिवर्तन कर देना, सबसे सरल तरीका है।

डिजाइन में गहराई उत्पन्न करना, उसे अन्य कम्पोजीशन्स से भिन्न करने का एक अन्य तरीका है।

पोशाक पर भरा–भरा कार्य आपके द्वारा बनाए जा रहे संदेश को नष्ट कर सकता है।

'रूल आफ ऑड्स' कहता है कि डिजाइन्स में एलीमेन्ट्स की संख्या यदि 'इवेन' होने की जगह 'ऑड' हो तो डिजाइन अधिक रूचिकर होगा।

कम्पोजीशन में रेखाएँ गति की द्योतक हैं क्योंकि यह ऑख को एक दिशा में गतिमान करती हैं।

गति वह चमत्कारी प्रभाव है जो स्थिर चित्र को गति देता है। जब कोई डिजाइन रचना देखी जाती है तो ऑख की गति रचना को भी गतिमान कर देती है।

१३.५ स्वनिंधार्य प्रश्न/अभ्यासः-

१. कम्पोजीशन क्या है?

२. कम्पोजीशन बनाते समय किन सिद्धान्तों का प्रयोग किया जाता है?

३. रूल आफ थर्ड्स क्या है?

४. रूल आफ ऑड्स क्या है?

५. डिजाइन के सिद्धान्तों के अलावा, वह कौन से बिन्दु हैं जिनका ध्यान कम्पोजीशन बनाते समय रखना चाहिए जो आपके कम्पोजीशन में विविधता लाने में सहायक होगें?

१३.६ स्वाध्ययन हेतुः-

१. स्टेप बाई स्टेप आर्ट स्कूल ड्राइंग, द्वारा जेन्नी रॉडवेल, प्रकाशक–हैमलिन।

२. ड्राइंग एण्ड पेन्टिंग कोर्स, द्वारा ए.एच. हाशमी, प्रकाशक–पुस्तक महल, दिल्ली।

३. दा क्लिप आर्ट, द्वारा जेर्राड क्वीन, प्रकाशन क्रिसेन्ट बुक्स।

४. पर्सपेक्टिव ड्राइंग, द्वारा अर्नेस्ट नॉरलिंग, प्रकाशक वाल्टर फोस्टर।

संरचना

१४.१ प्रस्तावना

१४.२ उद्देश्य

१४.३ स्थिर–चित्रण

१४.४ सारॉश

१४.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

१४.६ स्वाध्ययन हेतु

१४.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

इस यूनिट में विद्यार्थियों का परिचय स्थिर चित्रण अर्थात स्टिल लाइफ रेखांकन से कराया जायेगा। जिसकी सहायता से विद्यार्थी अध्ययन करके भली–भॉति रेखांकन करना सीखेगें। इससे विद्यार्थियों को शेडिंग कौशल विकसित करने में सहायता मिलेगी। स्थिर चित्र रेखांकन में काले से लेकर बहुत हल्के तक सभी वैल्यूज की श्रृंखला दर्शाने मे सहायता मिलती है। सर्वोपरि यह आपकी कम्पोजीशन की विचारध ाारा की ओर भी बढायेगा, विशेषकर जब आप स्वयं स्टिल लाइफ कम्पोजीशन व्यवस्थित करेगें।

१४.३ स्थिर चित्रण (स्टिल लाइफ):-

स्टिल लाइफ अर्थात स्थिर चित्रण कम्पोजीशन का रेखांकन करना, डिजाइन के विद्यार्थियों के लिए अनिवार्य है। सबसे पहले तो यह आपकी निरीक्षण शक्ति को बढ़ाता है। स्टिल लाइफ रेखांकन में आपके सामने निर्जीव वस्तुओं को रखा जाता है। जिसे आपको देखकर ड्रा करना व शेड करना होता है और शायद रंगना भी हो सकता है। कागज पर किया गया रेखांकन आपके सामने रखे गये कम्पोजीशन के जैसा ही होना चाहिए। अतः आपको तब तक अर्जित स्केचिंग के पूर्ण ज्ञान का प्रयोग करना होगा।

रेखांकन के लिए एक विषयवस्तु का चुनाव करें। यह रसोई के बर्तन, शंख, हड्डियाँ, फूलदान कपड़ा इत्यादि कुछ भी हो सकते हैं। मूलतः यह सरल वस्तुएँ होनी चाहिए जिनकी आवृति और वस्तुतः टेक्सचर अच्छा हो।

शुरू में एक कम्पोजीशन् के लिए तीन या चार से अधिक वस्तुएँ न लें। कम्पोजीशन के लिए विभिन्न ऊंचाइयों की वस्तुएँ लेने का प्रयास करें। इन्हें एक सार्व पृष्ठभूमि देने के लिए पीछे एक कपड़े का टुकड़ा रख दें। असल में आप इस कपड़े को ऐसे ड्रांप कर सकते हैं कि वस्तुएँ कपड़े पर रखी हैं और बाकी कपड़ा पीछे की ओर ड्रेप्ड हो।

नीचे शेडिंग के पॉच सिद्धान्त दिये गये हैं और शेडिंग करते समय इन्हें ध्यान में रखना आवश्यक है।

१– हाईलाइट्स दिखाती है कि प्रकाश वस्तु पर कैसे पड़ रहा है।

२– शेड एरिया वह क्षेत्र है जहाँ प्रकाश नही पड़ रहा।

३– जमीन पर शैडो या छाया वह क्षेत्र है जो बताता है कि प्रकाश किस दिशा से आ रहा है।

४– रिफलेक्टेड लाइट– वह प्रकाश है जो जमीन या अन्य वस्तुओं से परावर्तित होकर आता है।

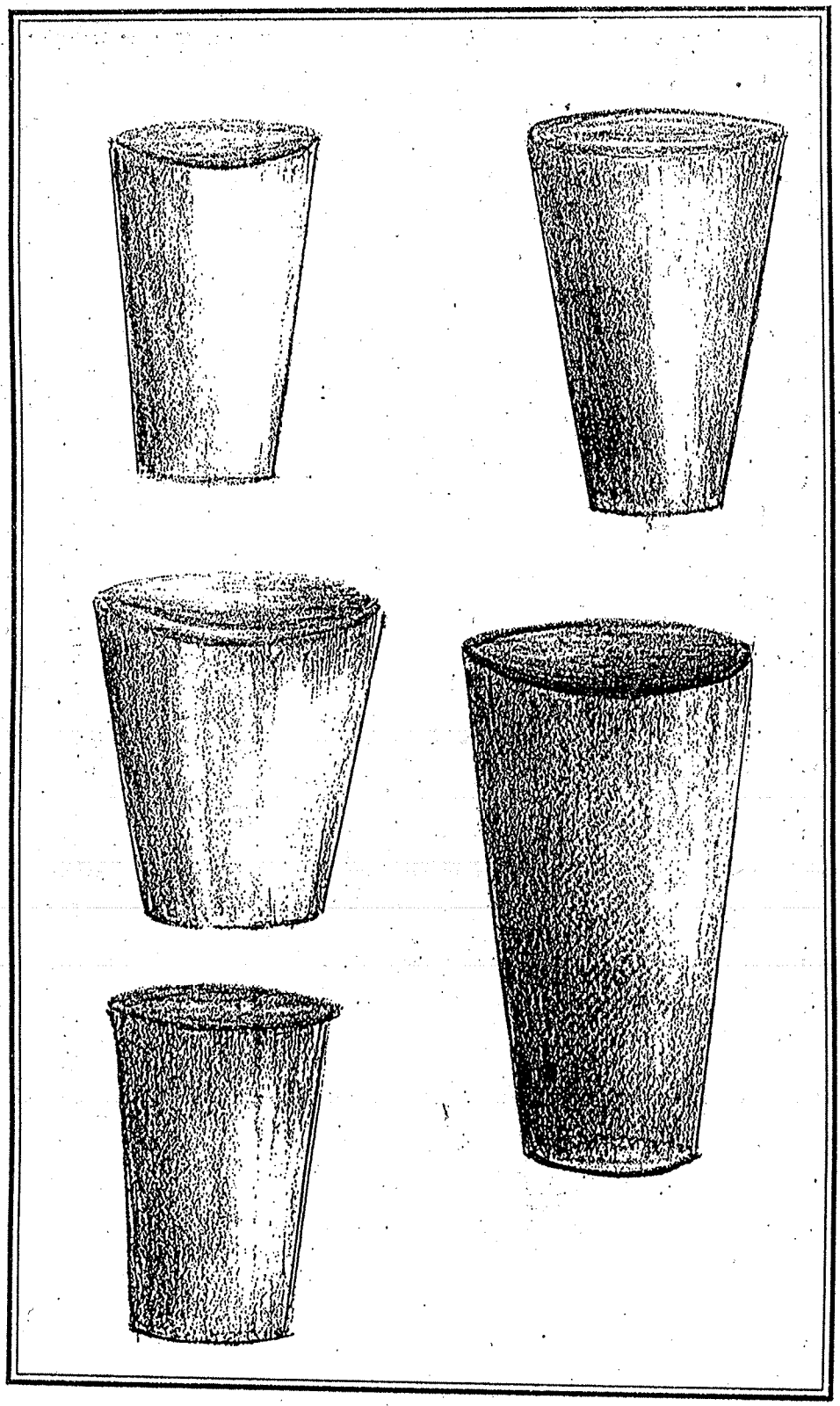
५.– बैक शेडिंग, हाईलाइटेड छोर के चारों ओर का क्षेत्र है। यह दो वस्तुओं को अलग करता है, जिससे आकृति या वस्तु की हल्की ओर एक पृष्ठभूमि या किनारी उत्पन्न हो जाती है।

यदि आप अपने रेखांकन कौशल के प्रति आशवस्त नही हैं तो मशीन निर्मित वस्तुएँ जैसे– ग्लासवेयर न लें क्योंकि पर्सपेक्टिव में गोलाकार किनारी को कुशलता पूर्वक बनाना होगा, यदि आप असल शैली चाहते हैं तो बॉस की टोकरी या हाथ से बने पॉट्री या फिर सजीव आकृतियों का ही प्रयोग करें।

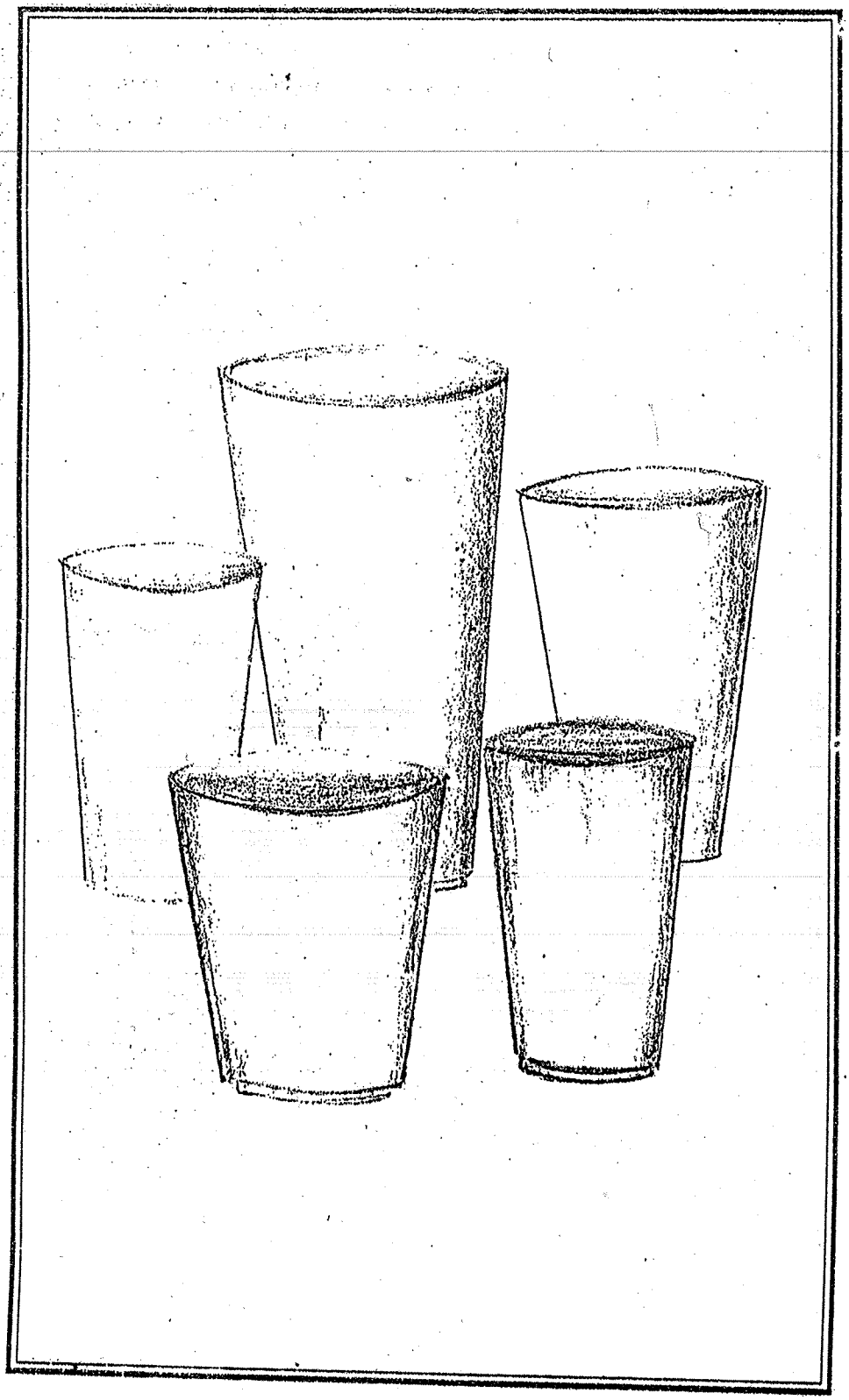
अभ्यास-१

कागज पर एक गिलास बनाइएँ। इसे विभिन्न नापों में बड़ा करके बनाइये। पॉच

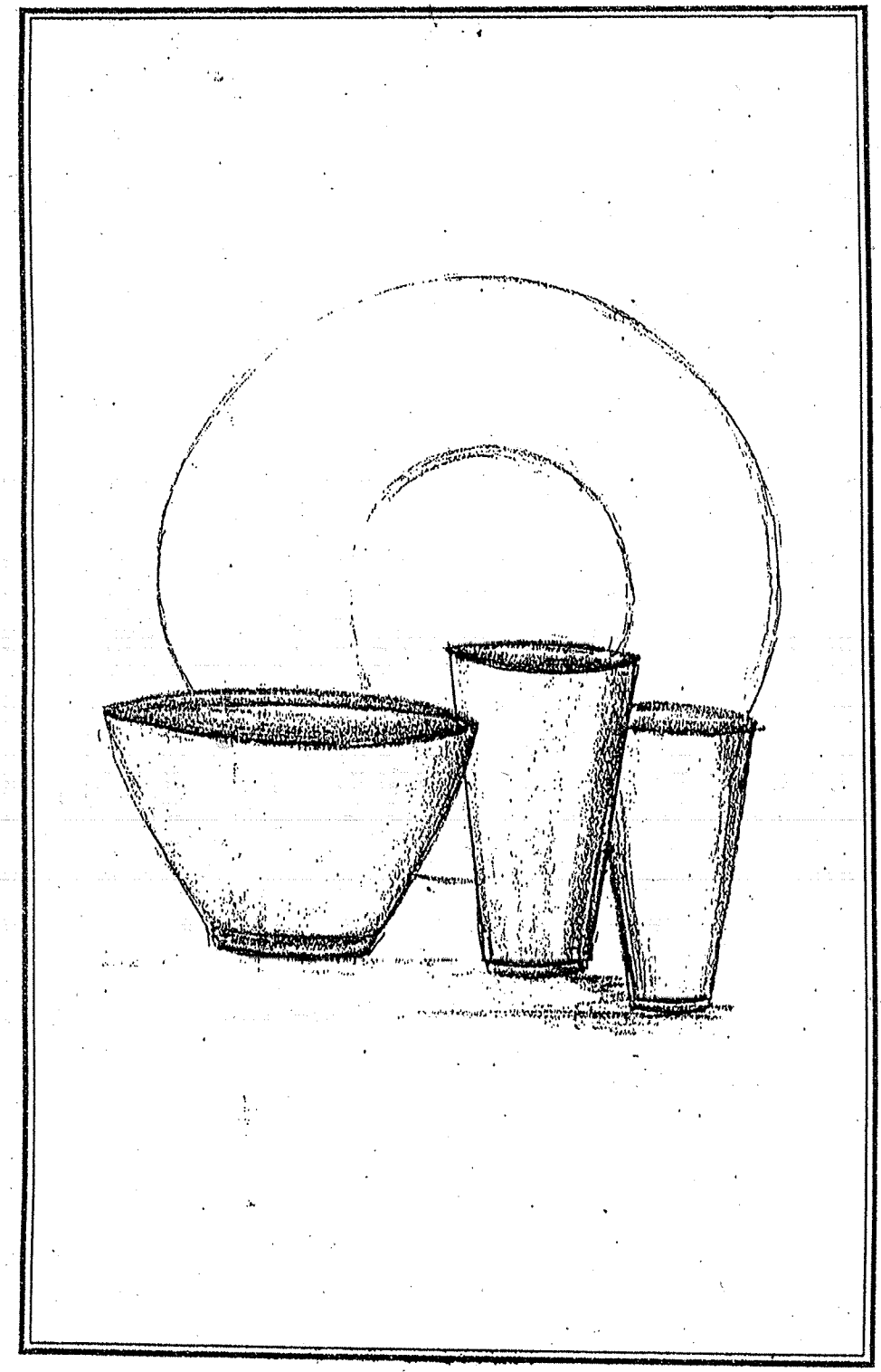
विभिन्न गिलासों की रचना करें। एक दिशा को प्रकाश पड़ रहा है, ऐसी कल्पना कर शेड करें।



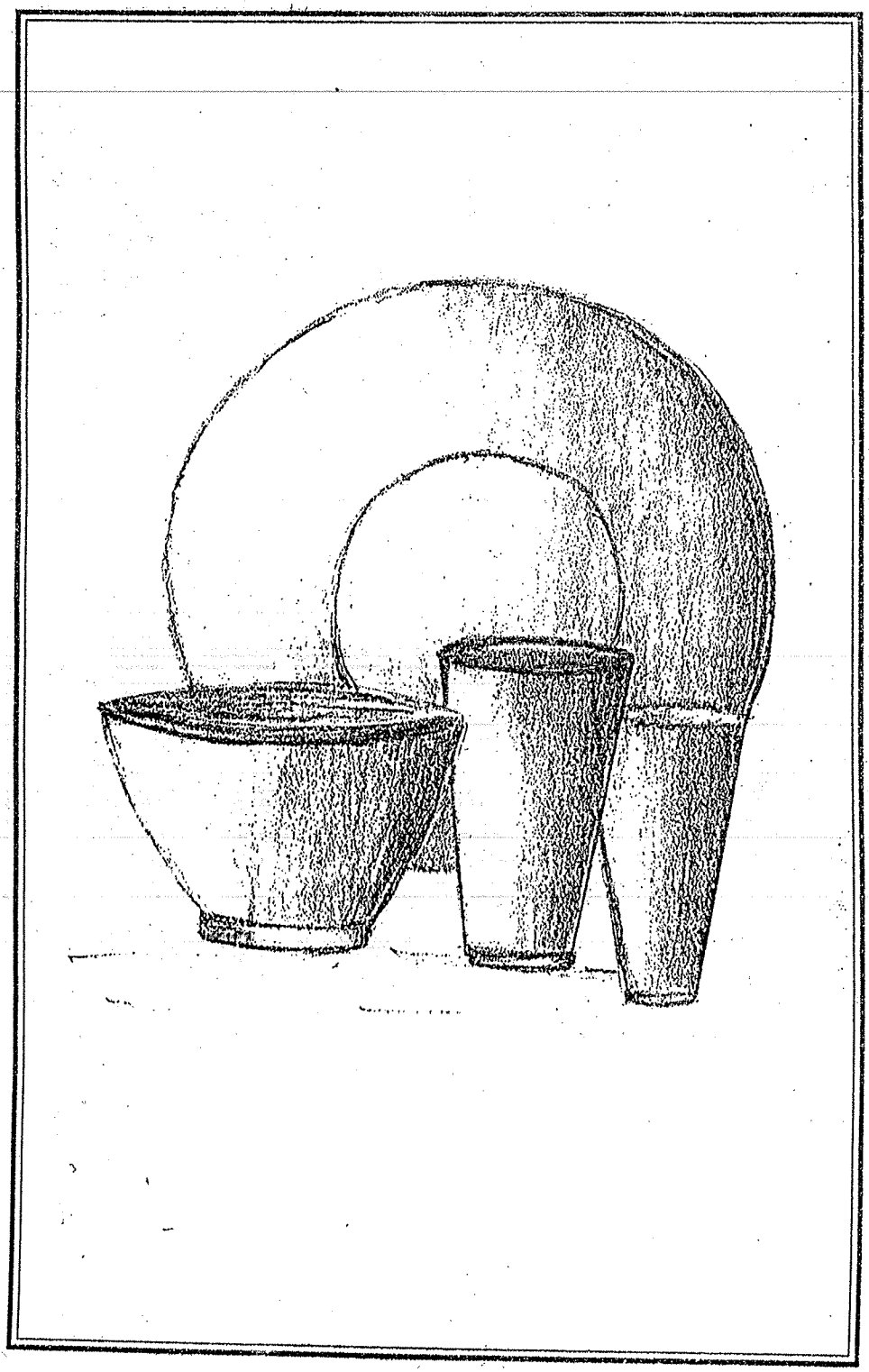
अब इन्हें काटकर एक नये कागज पर एक दूसरे के ऊपर–नीचे करके रखें। अपने द्वारा रचित इस कम्पोजीशन को चिपकाएँ व बाकी शेडिंग दें।



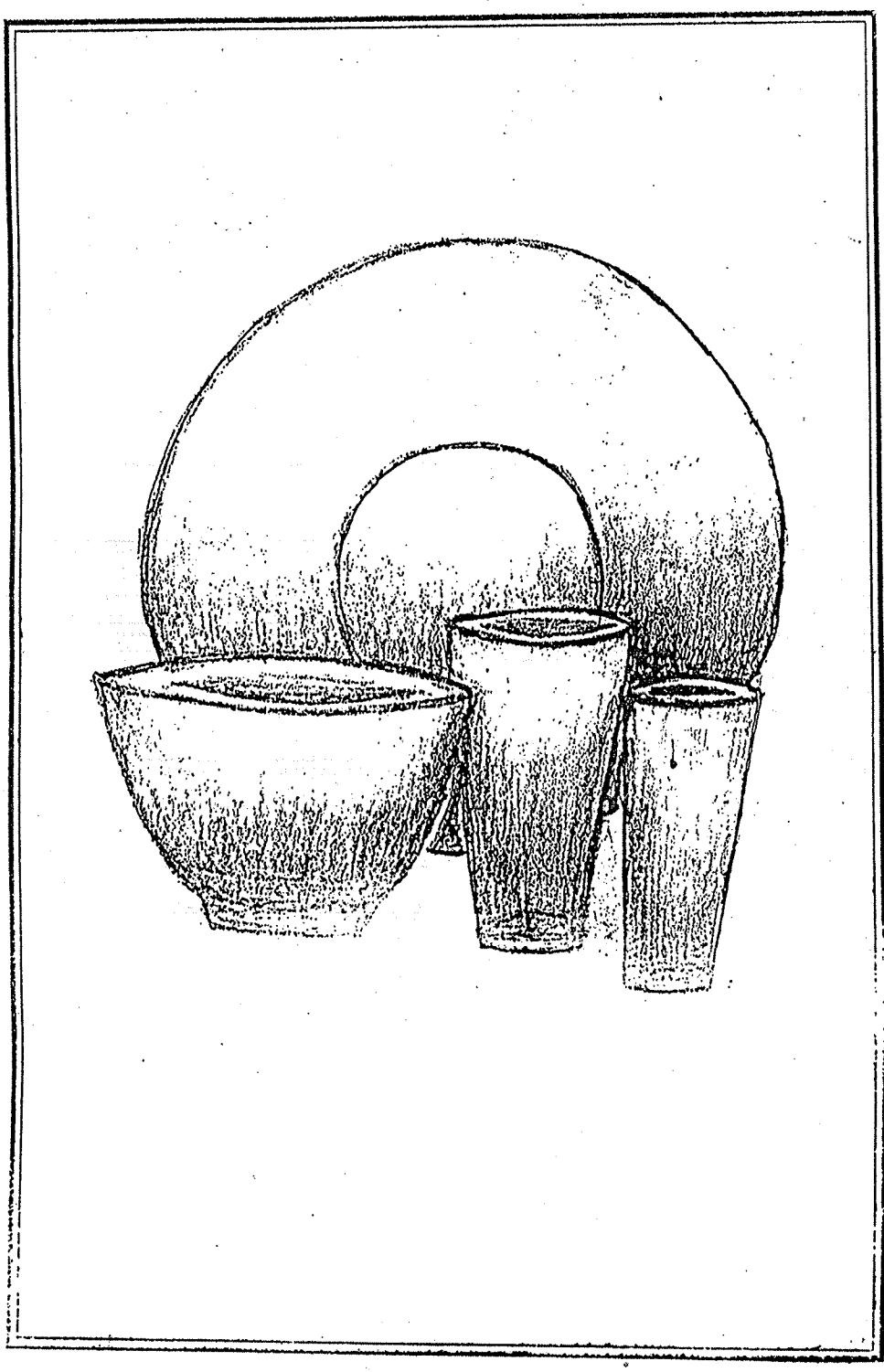
अब दो गिलास लें और एक कटोरा व प्लेट लें। इन्हें व्यवस्थित कर एक स्थिर चित्र कम्पोजीशन की रचना करें।



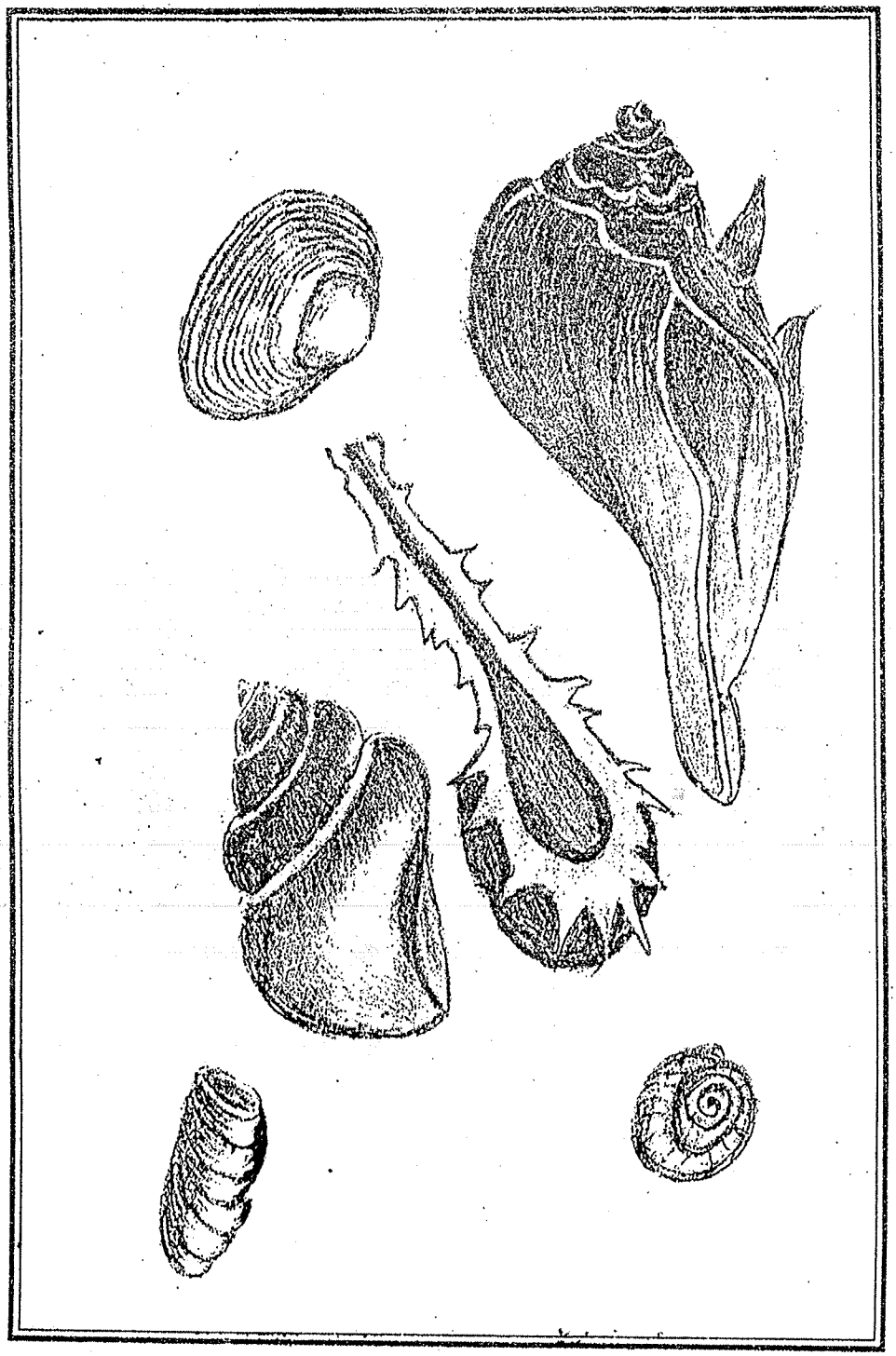
पिछले अभ्यास में कम्पोजीशन पर दाईं ओर से प्रकाश पड़ रहा था। कल्पना करते हुए कि प्रकाश बाईं ओर से पड़ रहा है, इसी कम्पोजीशन को दुबारा बनायें व शेड करें।



अब माने कि प्रकाश का स्त्रोत ऊपर की ओर से है। अब इसे भी शेड्रा करें व तीनों में अन्तर देखें। इससे आप अपने कम्पोजीशन पर प्रकाश का प्रभाव और भी अच्छी तरह समझ पायेगें।

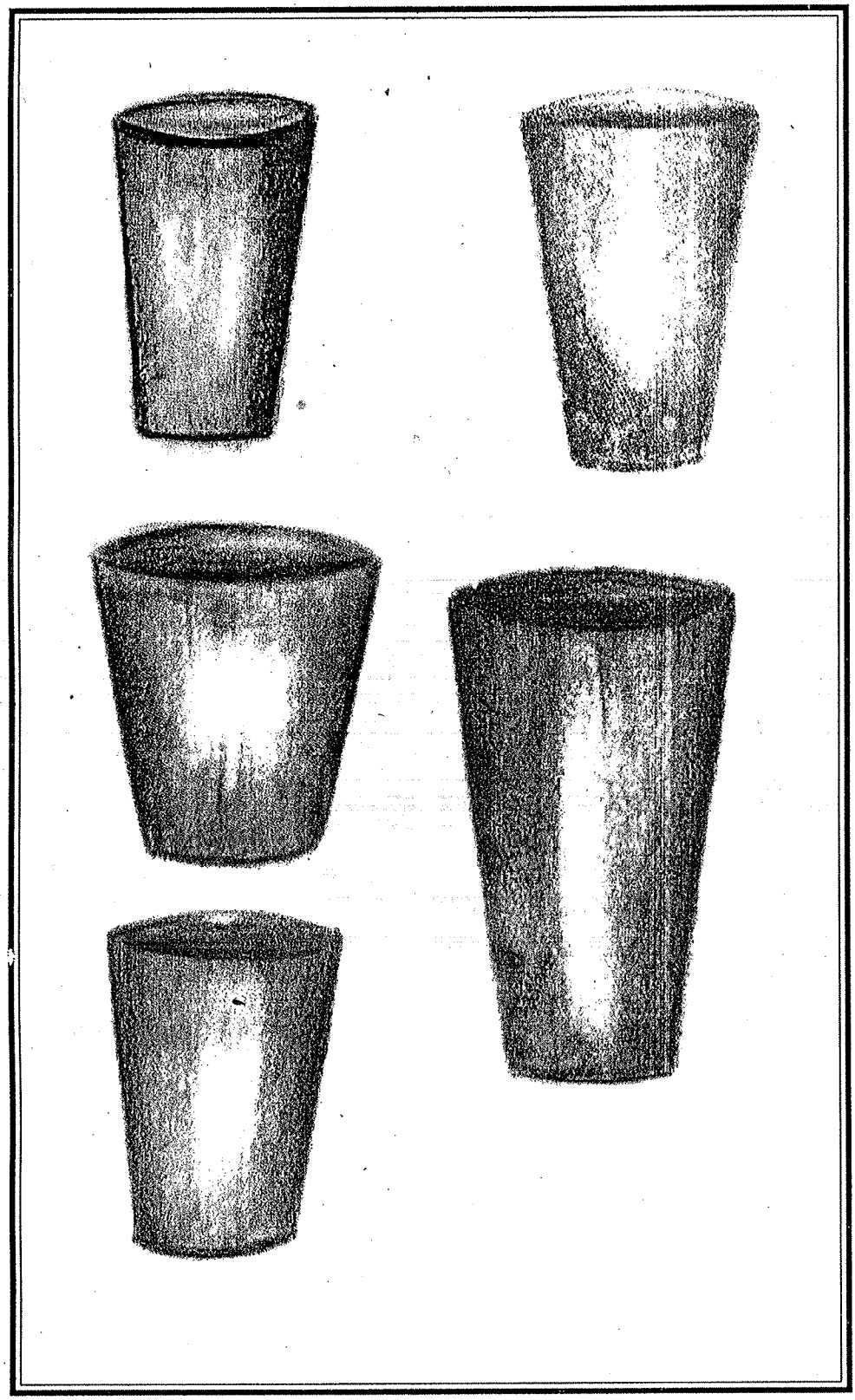


विभिन्न प्रकार के शंखों से स्थिर चित्र कम्पोजीशन बनायें। आप देखेंगें कि कुछ शंख प्रकाश परावर्तित करते हैं तो कुछ नही। आप विभिन्न टेक्सचर्ड सतह वाले शंख भी ले सकते हैं।



अभ्यास-६

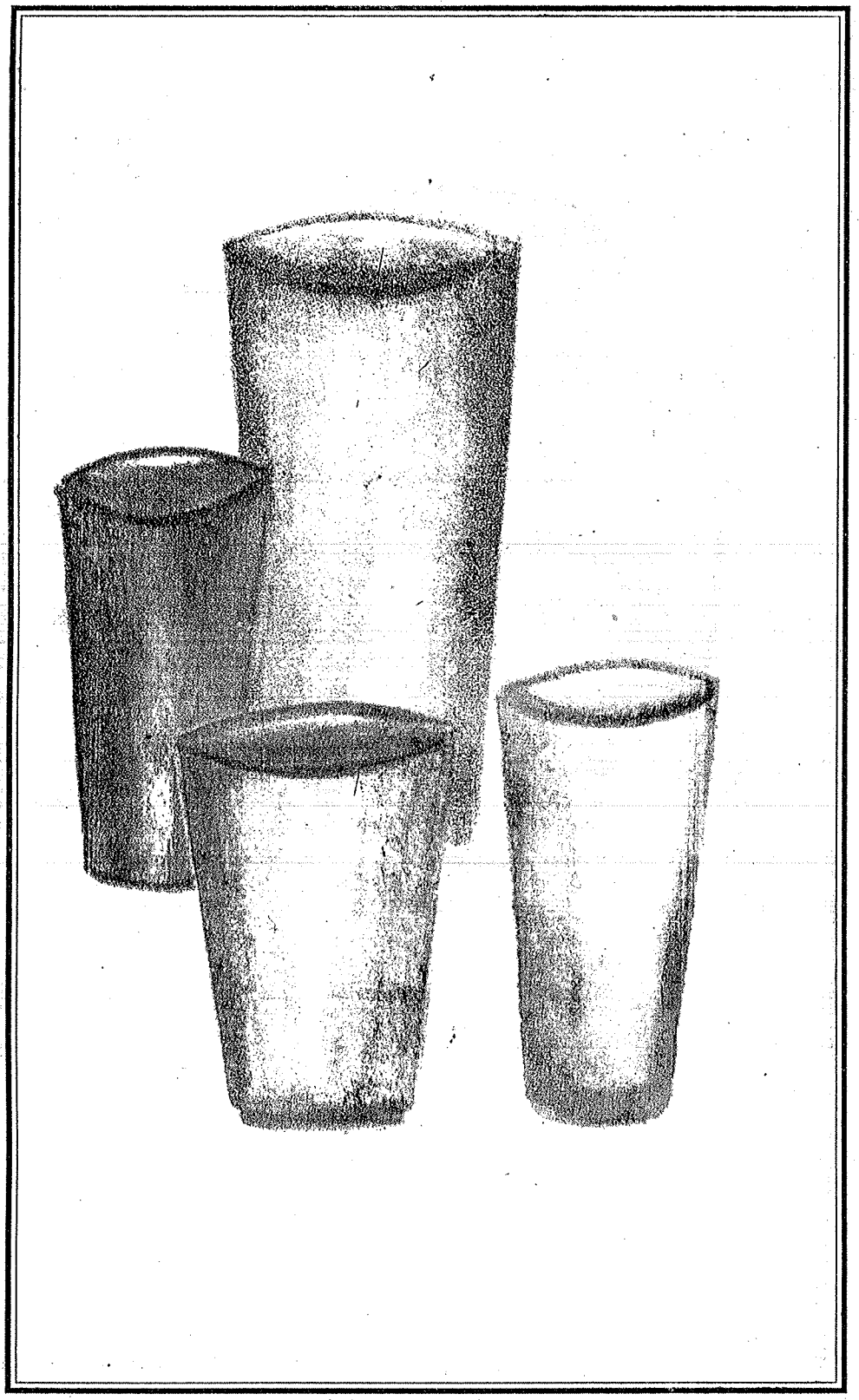
पिछला स्थिर चित्र कम्पोजीशन प्लास्टिक क्रियान्स में बनायें।



DFD-02 BI-4

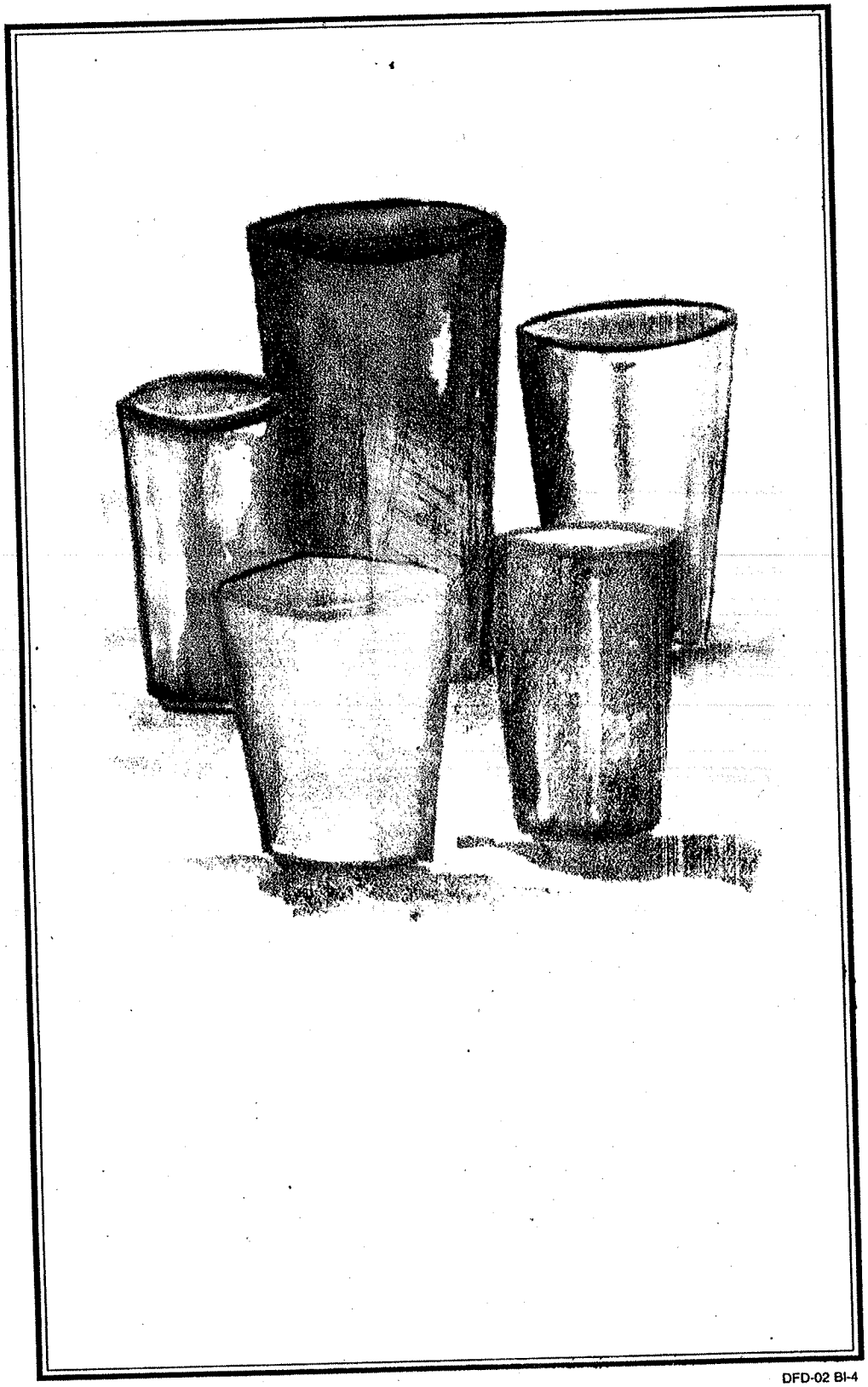
अभ्यास-७

एक अन्य स्टिल लाइफ कंम्पोजीशन, पेंसिल एक्वा कलर्स में बनायें।



अभ्यास-८

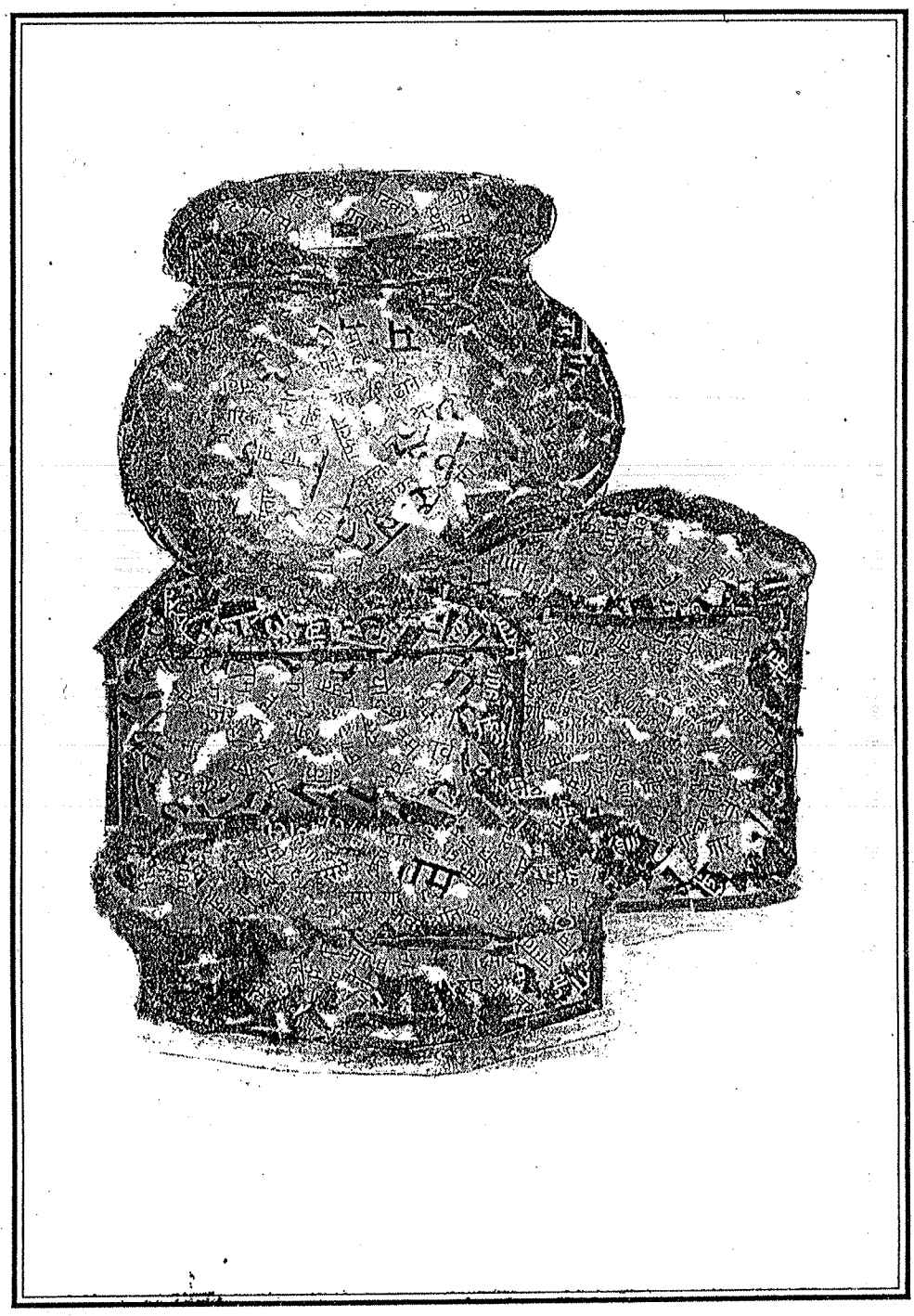
एक अन्य स्टिल लाइफ कम्पोजीशन बनाइएँ और शुद्ध जल रंगों में रंगिए।



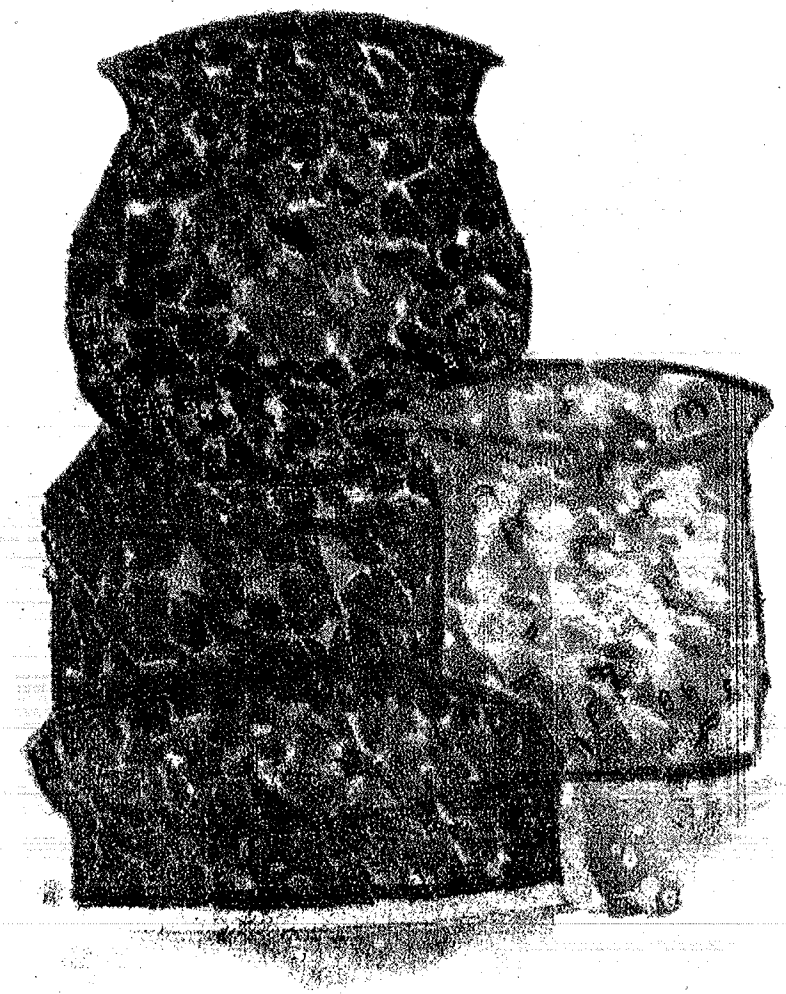
DFD-02 BI-4

अभ्यास-६

एक कम्पोजीशन बनाएँ और कागज की कोलाज तकनीक का प्रयोग कर पूरे शेडिंग प्रभाव के साथ इस कम्पोजीशन को पूर्ण करें। अखबार के छोटे-छोटे टुकड़े फाड़ें। विभिन्न प्रकार का कागज लेने का प्रयास करें। आपको कुछ हल्के व कुछ गाढ़े विभिन्न टोन्स मिलेगें। अब इन फटे हुए कागजों से प्रकाश व छाया का प्रभाव देते हुए अपना कम्पोजीशन बनाएँ।

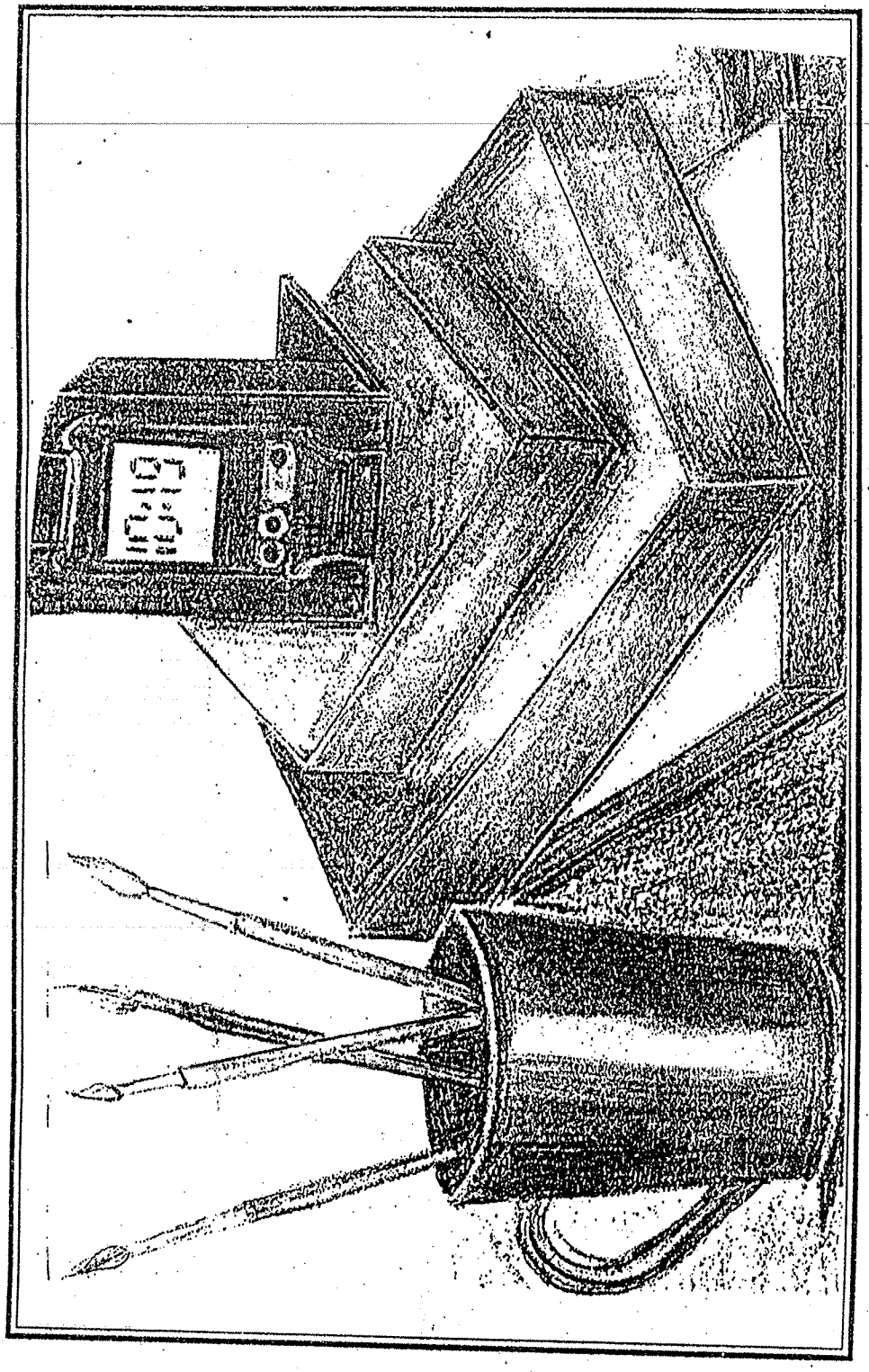


इसी अभ्यास को पत्रिकाओं से लिये गये रंगीन कागजों के साथ दोहराएँ। पिछले से भिन्न कम्पोजीशन बनाने का प्रयास करें।

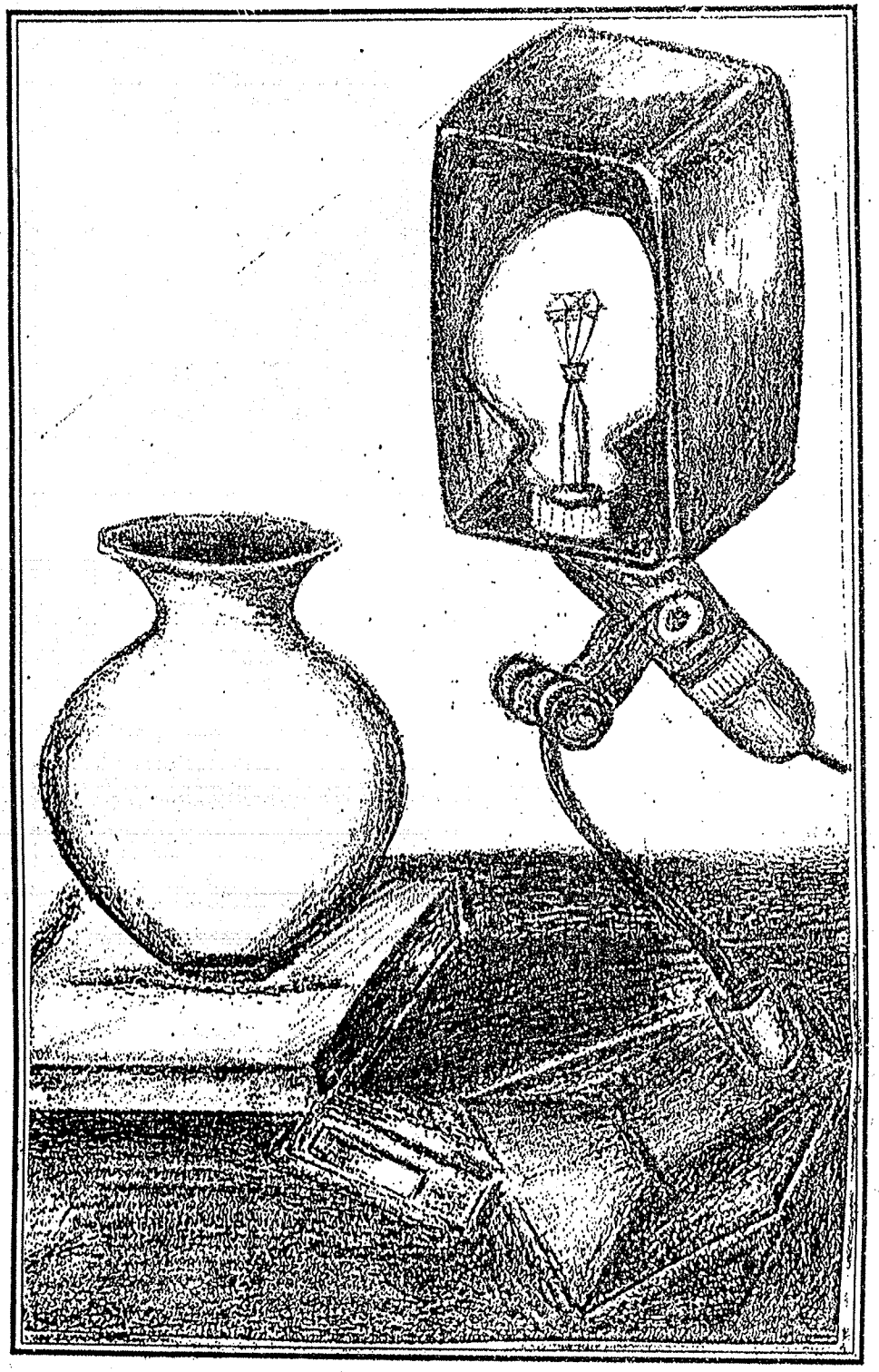


DFD-02 BI-4

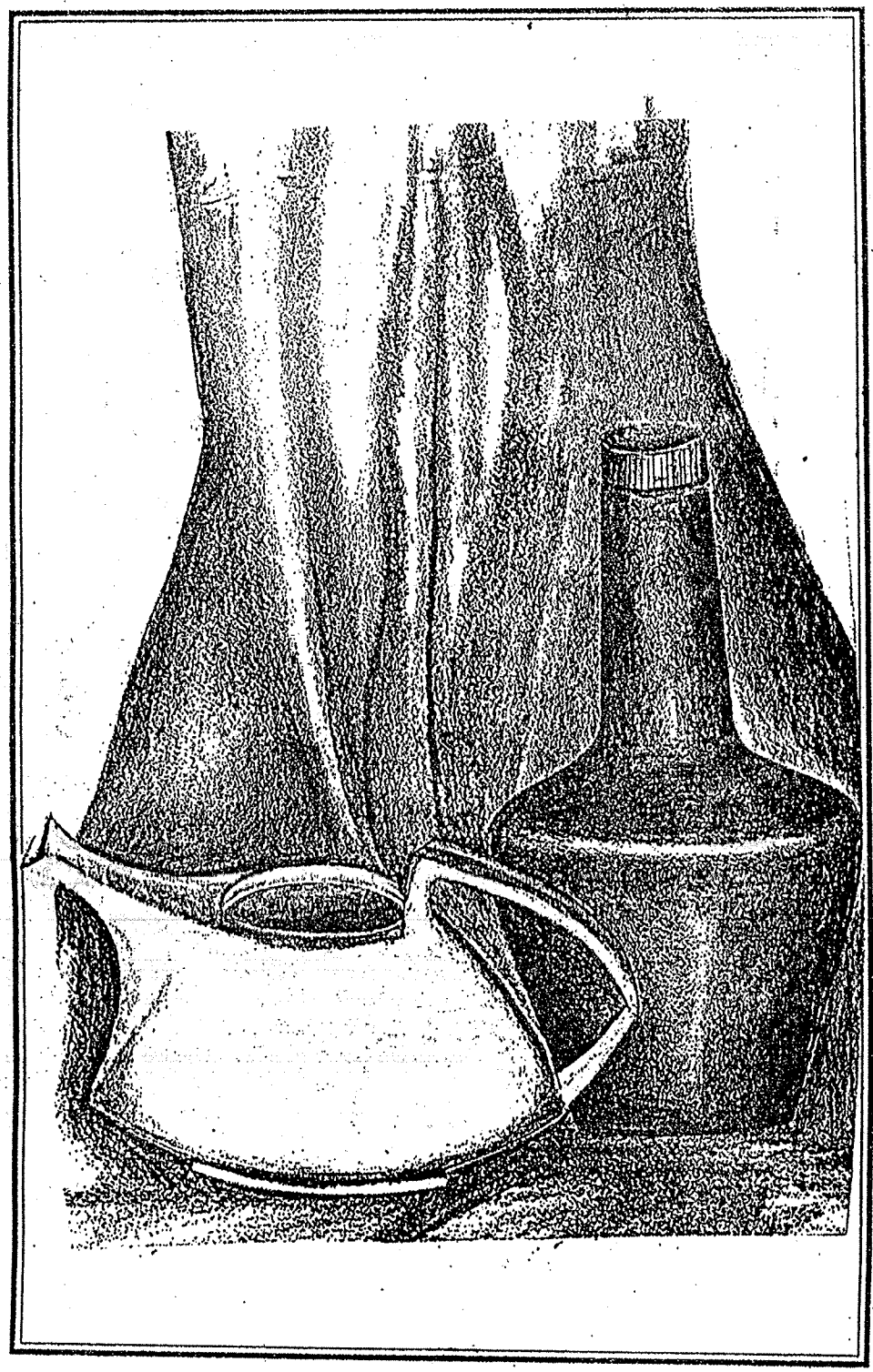
कुछ किताबें, घड़ी, कुछ ब्रशेस के साथ एक कप, मेज पर रखें। इस कम्पोजीशन को रेखांकित करें।



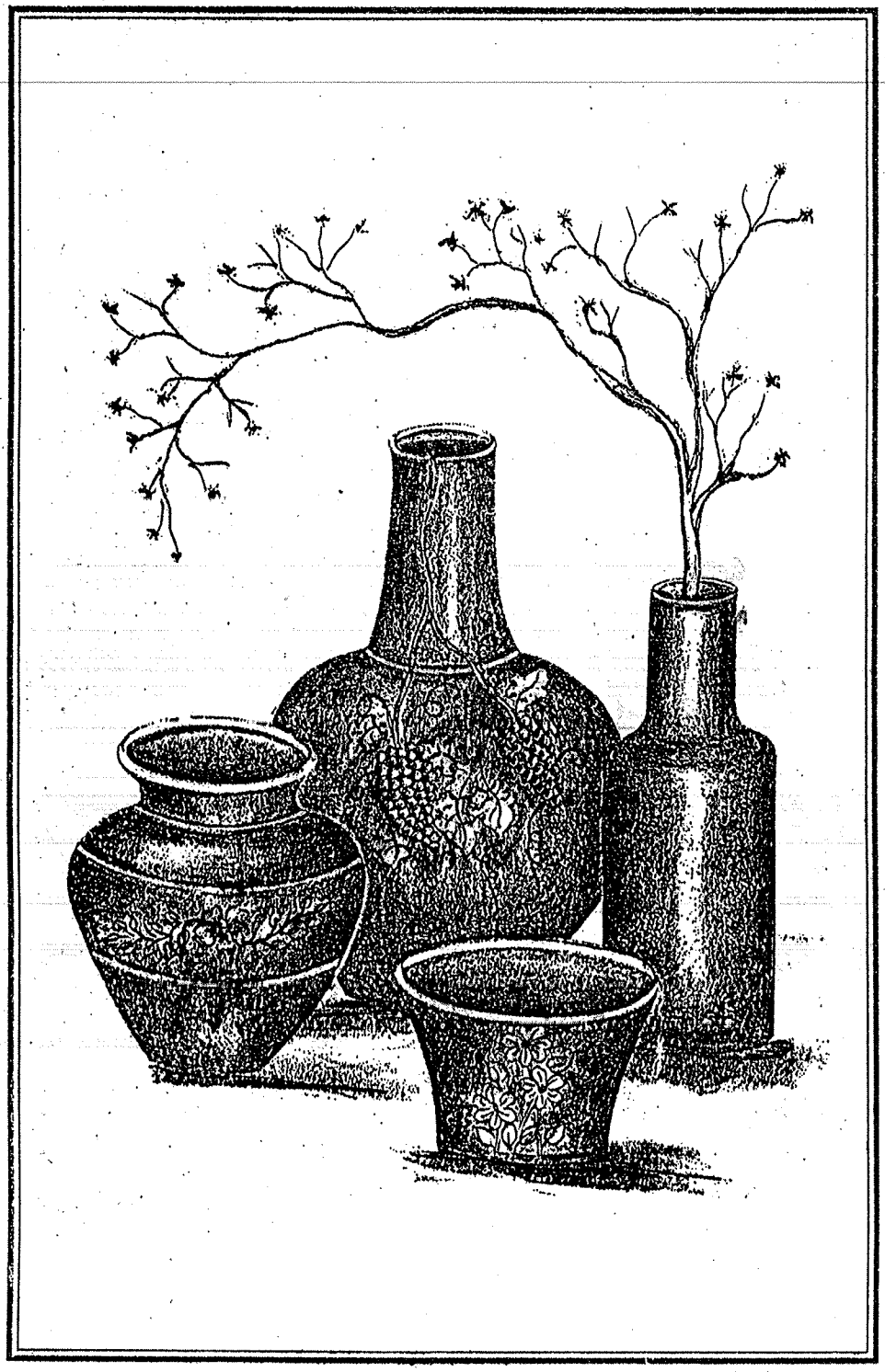
लैम्प व पॉट के साथ एक कम्पोजीशन बनाएँ। इस स्थिर–चित्र को रेखांकित व शेड करें।



एक चाय की केतली और बोतल सामने रखकरे पीछे कपड़ा ड्रेप करें। इसे रेखांकित कर शेड़ करें।



गमलों व बोतलों से एक कम्पोजीशन बनाएँ। तुलनाकार कम्पोजीशन बनाने के लिए एक टहनी को दिखाये गये रूप में प्रयोग करें। इस स्थिर–चित्र को रेखांकित कर, शेड करें।



अभ्यासः-

१. पत्रिकाओं को देखिए व अलग–अलग स्थिर–चित्र वस्तुओं की काली/सफेद चित्र काट लीजिए। अब कागज की एक सादी शीट लेकर इन चित्रों को रखकर व्यवस्थित कर कम्पोजीशन बनाएँ। अपनी ६ बी पेंसिल द्वारा डार्क टोन्स दें।

२. अब यही अभ्यास रंगीन चित्रों के साथ दोहराने का प्रयास करें।

१३.४ सारांशः-

एक स्थिर–चित्र कम्पोजीशन निर्जीव वस्तओं को व्यवस्थित करना है। स्थिर–चित्र रेखांकन निरीक्षण शक्ति बढ़ाता है। आप रसोई के बर्तन, शंख, हड्डियों, फूलदान, कपड़ा इत्यादि का प्रयोग कर सकते हैं। शुरू में मशीनकृत वस्तुओं का प्रयोग न करें। हस्तनिर्मित वस्तुओं का प्रयोग करें, जिनमें कुछ टेक्सचर भी हो सकता है।

शेडिंग के पॉच सिद्धान्तों का प्रयोग होता है, जोकि हाईलाइट्स दिखाते हैं कि प्रकाश वस्तु पर कैसे पड़ रहा है। शेड क्षेत्र वह जगह है जहॉ प्रकाश नही पड़ रहा है। जमीन पर शैडो या छाया का क्षेत्र दर्शाता है कि प्रकाश कहॉ से आ रहा है। रिफलेक्टेड लाइट वह प्रकाश है जो जमीन या अन्य वस्तुओं इत्यादि से परावर्तित होकर आता है। बैक शेडिंग आकृति के हाईलाइटेड छोर के चारों ओर का वह क्षेत्र है जो दो वस्तुओं को अलग करता है तथा आकृति या वस्तु को पृष्ठभूमि या किनारी से अलग कर देता है।

१४.५ स्वानिधार्य प्रश्न/अभ्यासः-

१. विभिन्न प्रकार के गिलासों का प्रयोग कर एक स्थिर–चित्र बनाएँ।

२. विभिन्न प्रकार के फूलदानों का प्रयोग कर एक स्थिर–चित्र बनाएँ।

३. विभिन्न प्रकार के कप व प्लेटों का प्रयोग कर एक स्थिर–चित्र बनाएँ।

४. विभिन्न प्रकार के चाकू व चम्मचों का प्रयोग कर एक स्थिर–चित्र बनाएँ।

५. विभिन्न प्रकार के बिल्डिंग ब्लाक्स का प्रयोग कर स्थिर–चित्र बनाएँ।

१४.६ स्वाध्ययन हेतुः-

१. स्टेप बाई स्टेप आर्ट स्कूल ड्राइंग, द्वारा जेन्नी रॉडवेल, प्रकाशक–हैमलिन।

२. ड्राइंग एण्ड पेन्टिंग कोर्स, द्वारा ए.एच. हाशमी, प्रकाशक–पुस्तक महल, दिल्ली।

३. दा क्लिप आर्ट, द्वारा जेरार्ड क्वीन, प्रकाशन क्रिसेन्ट बुक्स।

संरचना

१५.१ प्रस्तावना

१५.२ उद्देश्य

१५.३ प्रकृति अध्ययन (नेचर स्टडी)

१५.४ सारॉश

१५.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

१५.६ स्वाध्ययन हेतु

१५.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

रेखांकन की ओर अगला कदम है प्रकृति से विषयवस्तु लेकर रेखांकन करना। इसमें आपको सन्दर्भ दिये गये हैं कि कैसे पेड़, पौधे, फूल, चिड़िया, टहनी, पत्तियॉ, जानवर, मछली, व तितलियॉ रेखांकित करें। जब आप कथानक आधारित कस्ट्यूम डिजाइनिंग करना शुरू करेगें तो यह आपके सहायक होगें।

१५.२ उद्देश्यः-

प्रकृति से ली गई वस्तुओं का रेखांकन व रंगना, विद्यार्थियों को अपनी रेखांकन शक्ति में सुधार लाने में सहायक होगा। हाथ अधिक स्वतंत्रता पूर्वक चलेगा फिर फिंगर ड्रॉइंग आसान हो जायेगा।

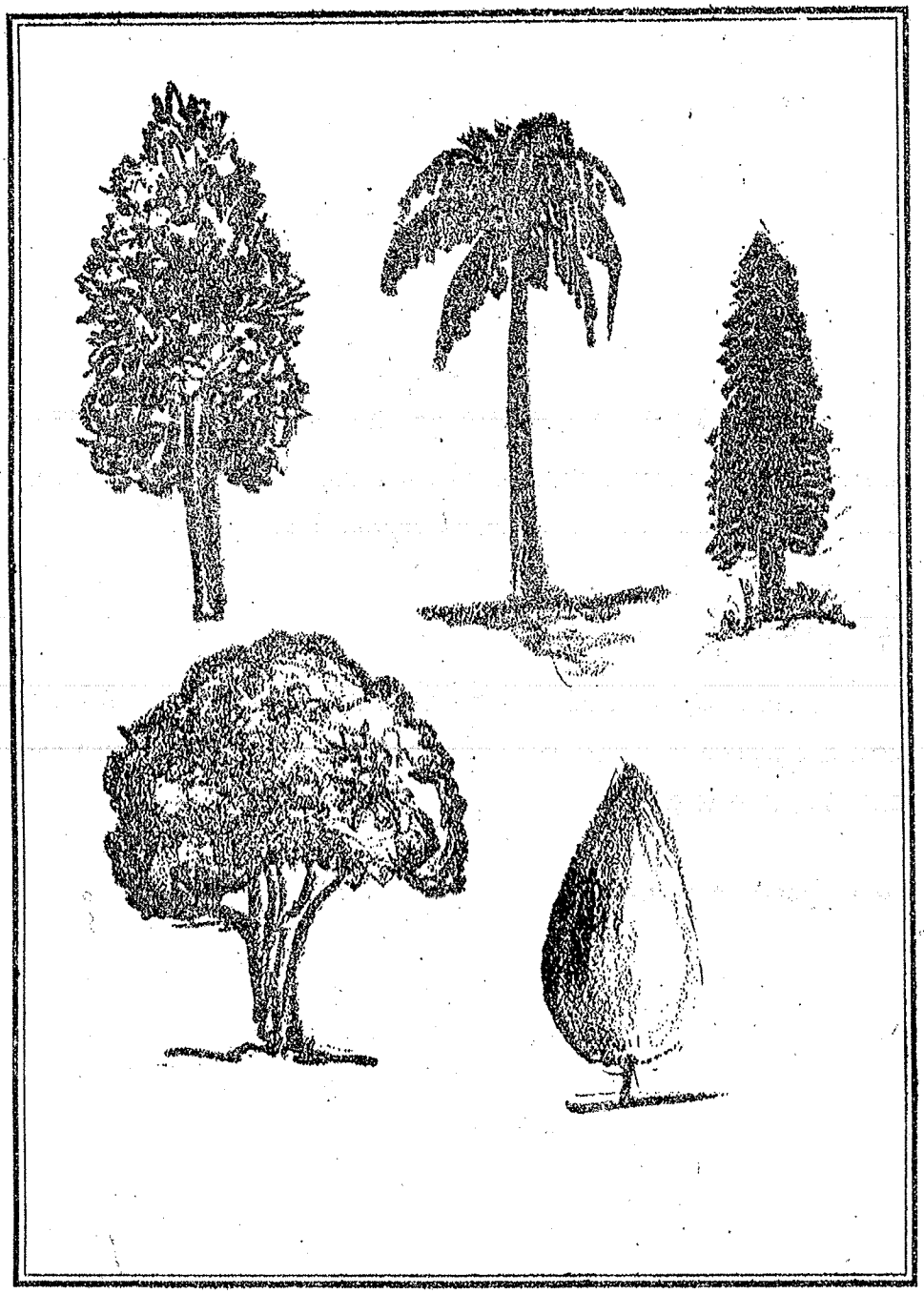
१५.३ प्रकृति अध्ययनः-

प्रकृति अध्ययन करना, सापेक्षिक रूप से आसान है क्योंकि यह आकार मानव निर्मित वस्तुओं के आकार की तरह निश्चित नही होते। मानव निर्मित या मशीनकृत वस्तुओं का आकार निश्चित व एकदम ठीक होता है। परन्तु प्राकृतिक वस्तुओं के आकार, एक समान परन्तु एकदम एक जैसे नही होते।

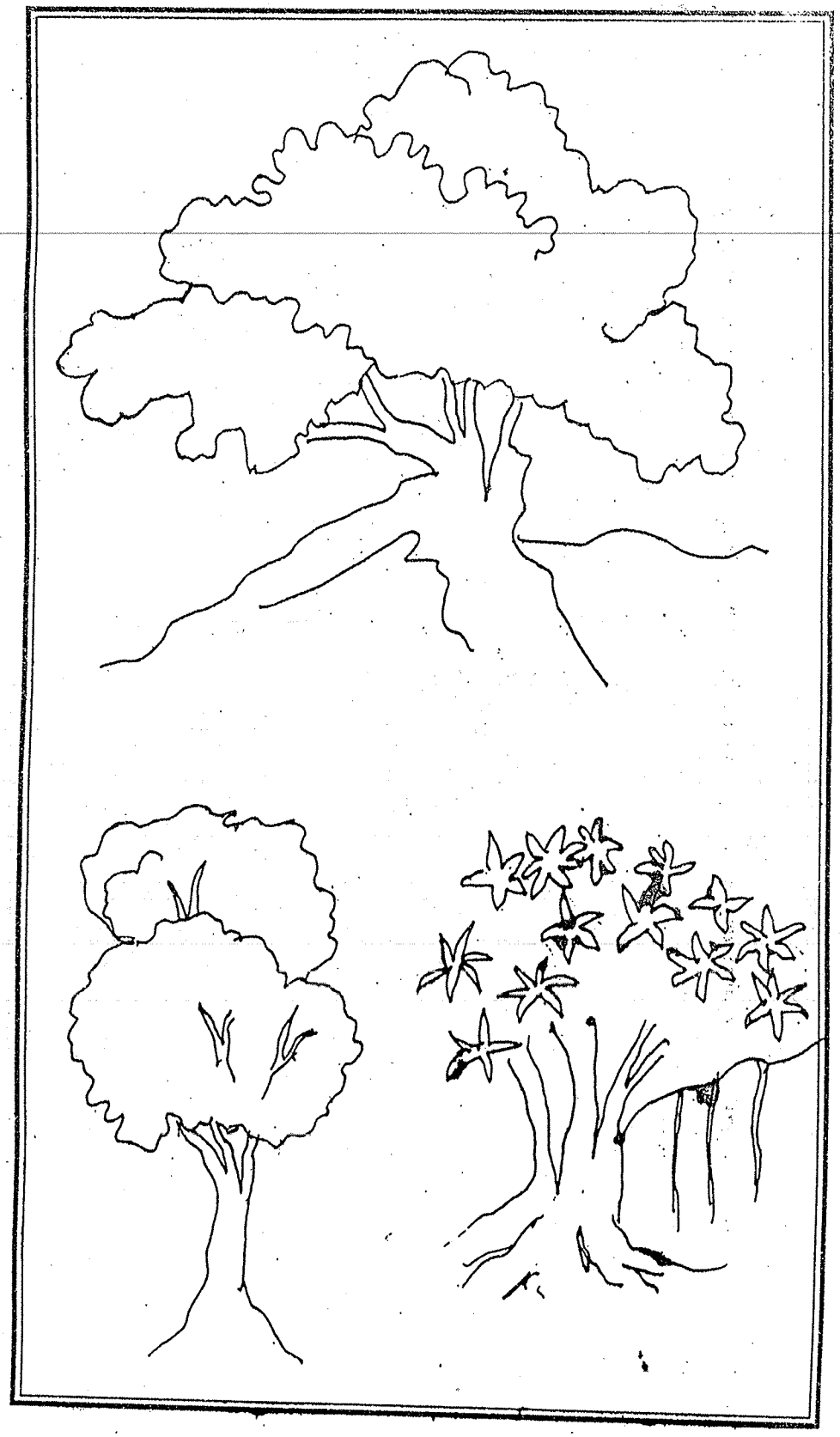
प्रकृति का रेखांकन विद्यार्थियों को, प्राकृतिक जगत को निरीक्षण द्वारा बेहतर

रूप से देखने व समझने को प्रेरित करेगा। प्रकृति में वस्तुओं की विविधता उपलब्ध है।

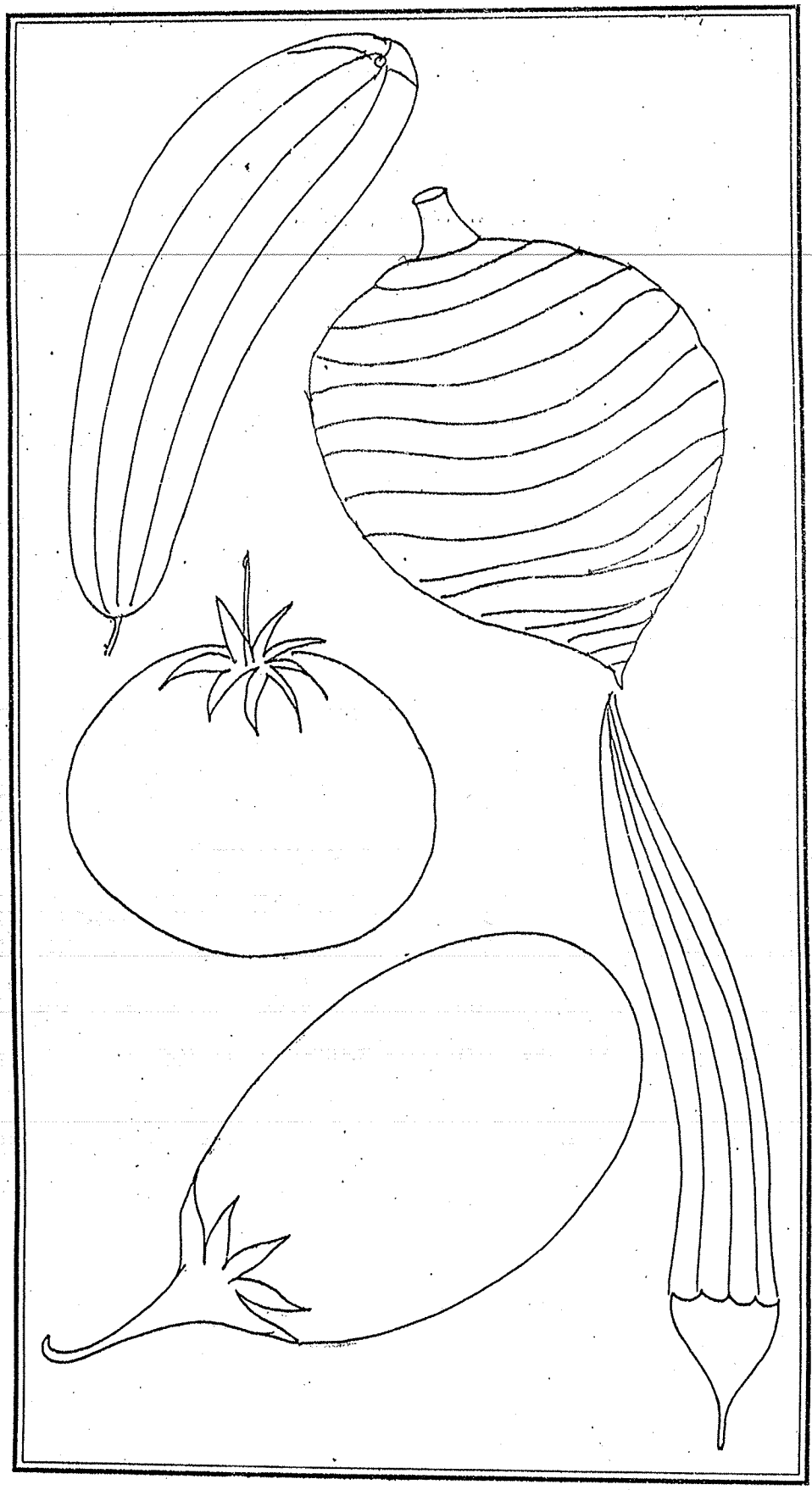
उदाहरण के लिए हम पेड़ ले लेते हैं। अपने आस–पास देखें तो आपको कई प्रकार के पेड़ पौधे दिखेगें। निरीक्षण करेगें तो पायेगें कि पेड़, उलझी हुई टहनियों वाली सपाट सतह नही है। कुछ टहनियाँ दोनों ओर बढ़ी होगी, कुछ तने के पीछे व कुछ सीधी आपकी ओर होगी। पेड़ बनाते समय उनके अन्दरूनी स्वरूप की पूरी जानकारी होना आवश्यक है, बाद में आप उन्हें पत्तियों से ढंक सकते हैं।



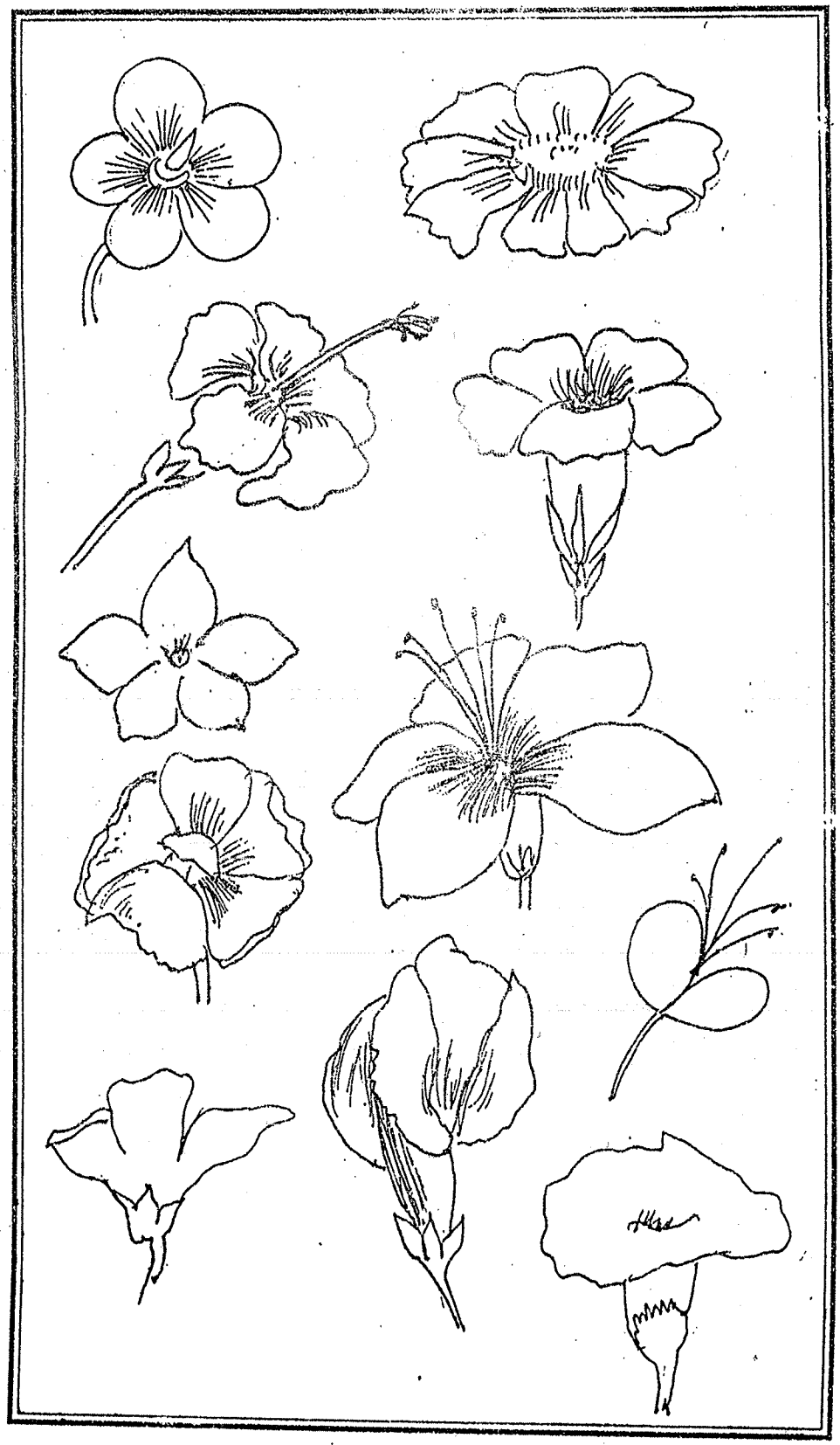
तो, हम पेन्सिल उठाकर पेड़ बनाना शुरू करते हैं।



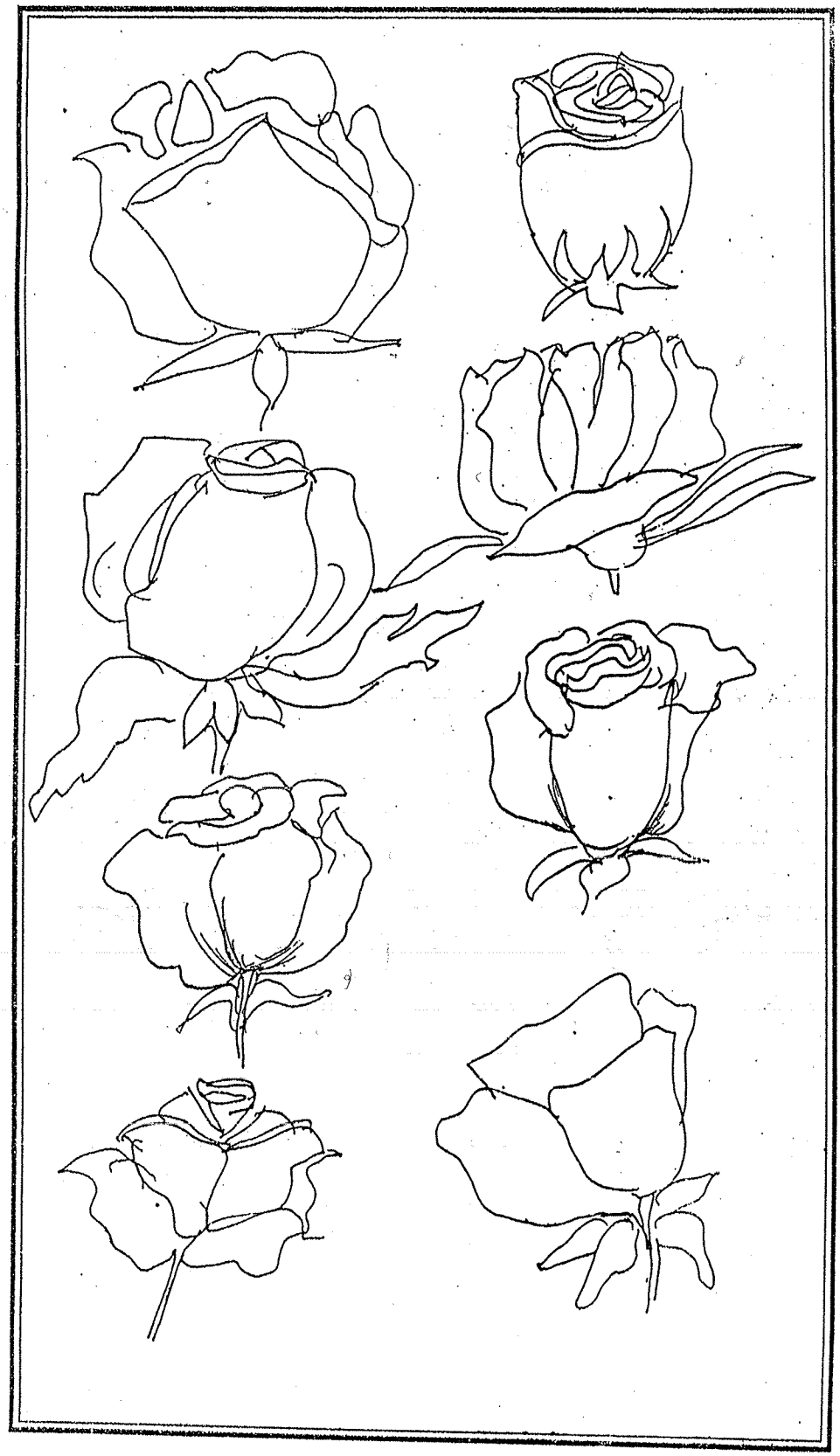
अब शाक सब्जियो की रेखा चित्र बनायेंगे।



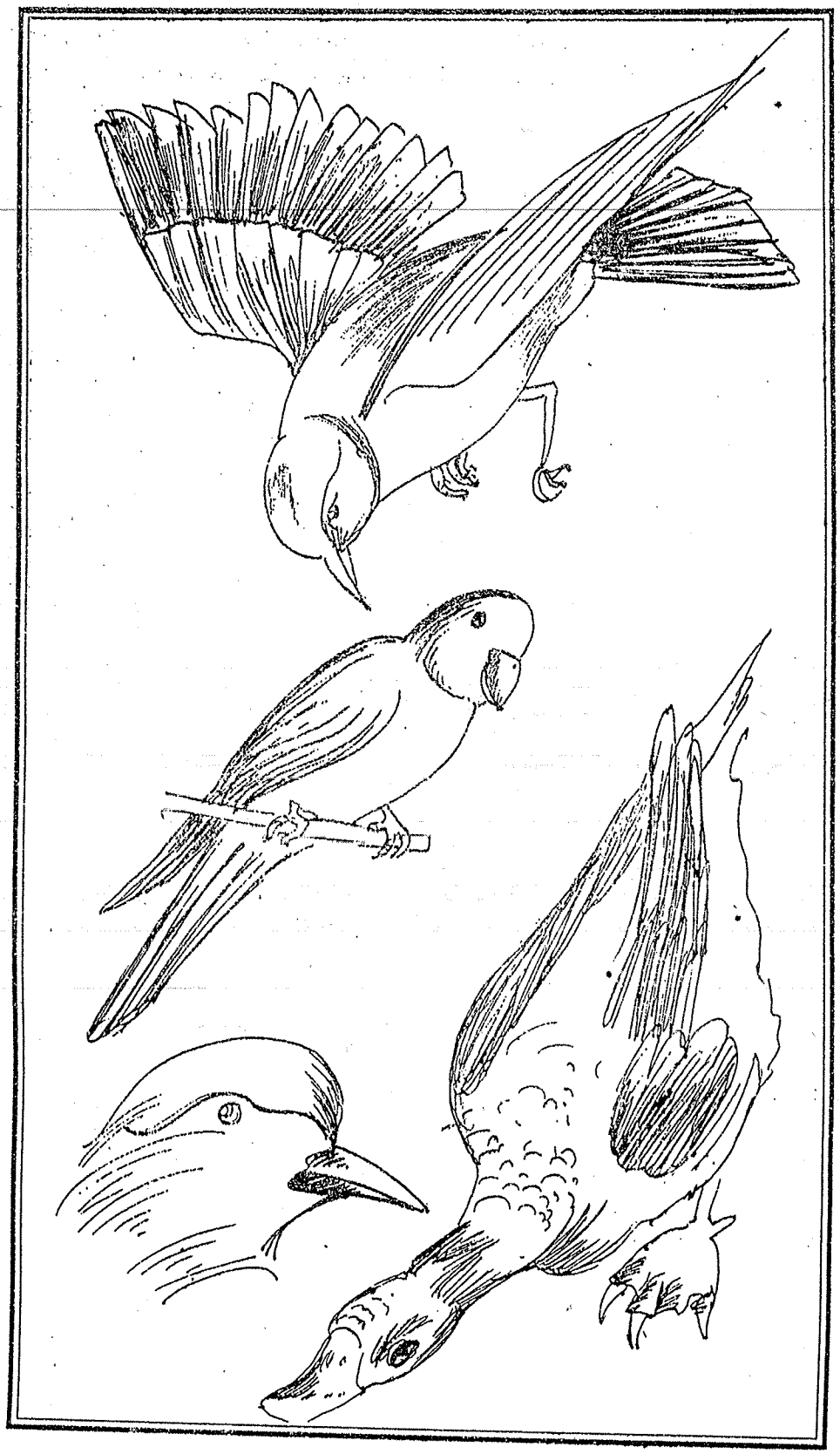
अब हम फूलों का रेखांकन करेगें।



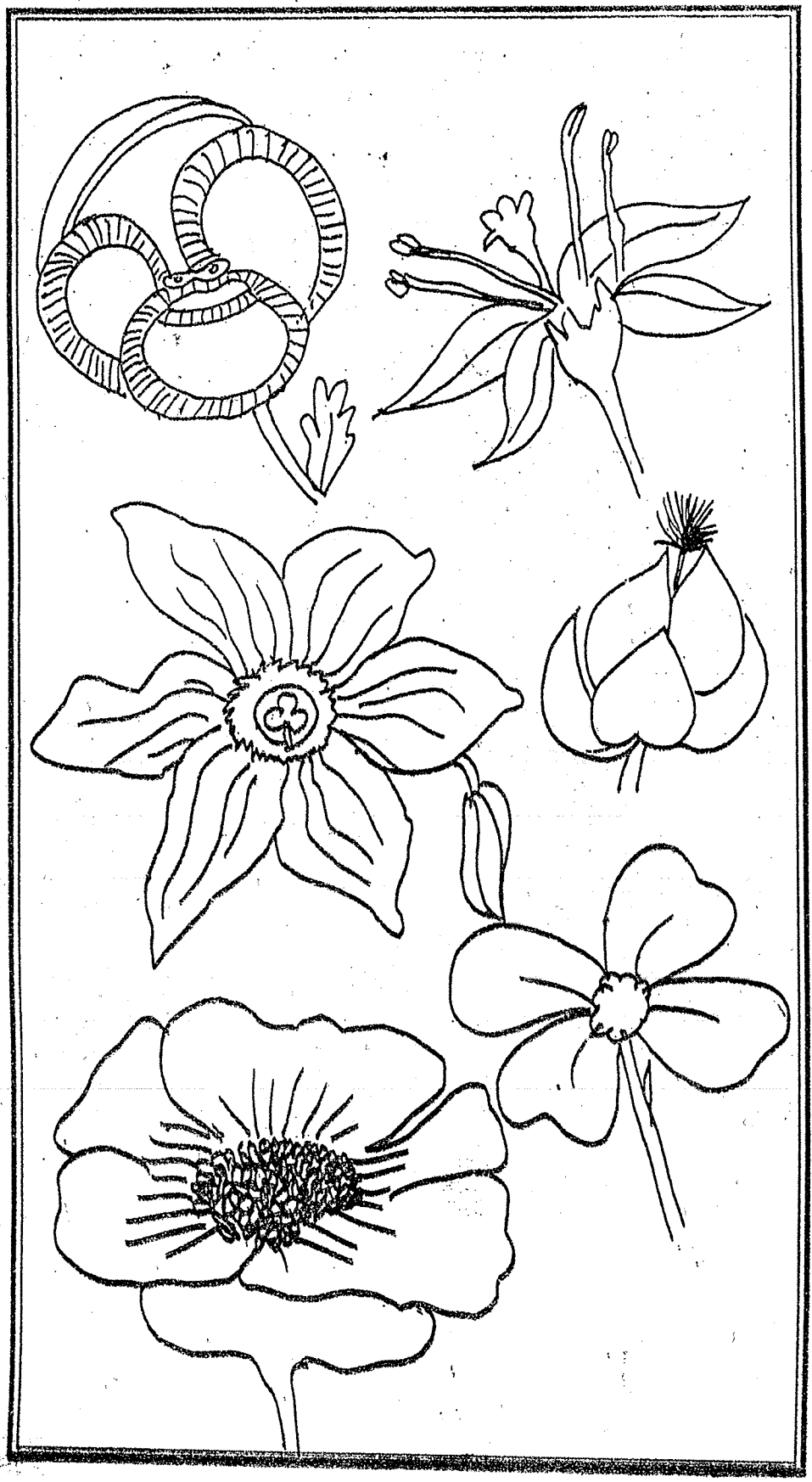
अब हम कलियों व गुलाब बनाते हैं।



अब हम चिड़ियाँ बनाएगें।

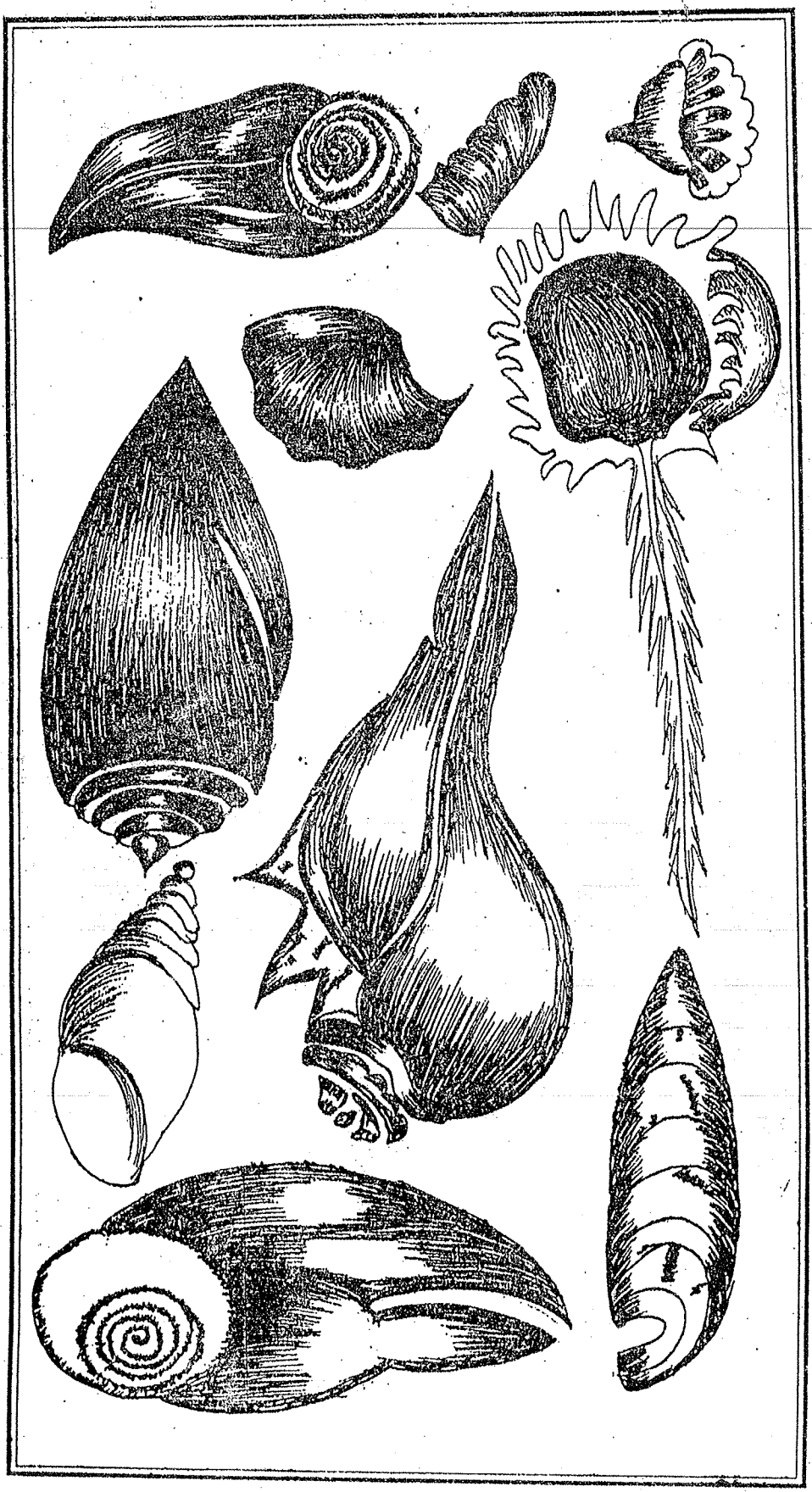


अब हम कुछ और फूल बनाते हैं।

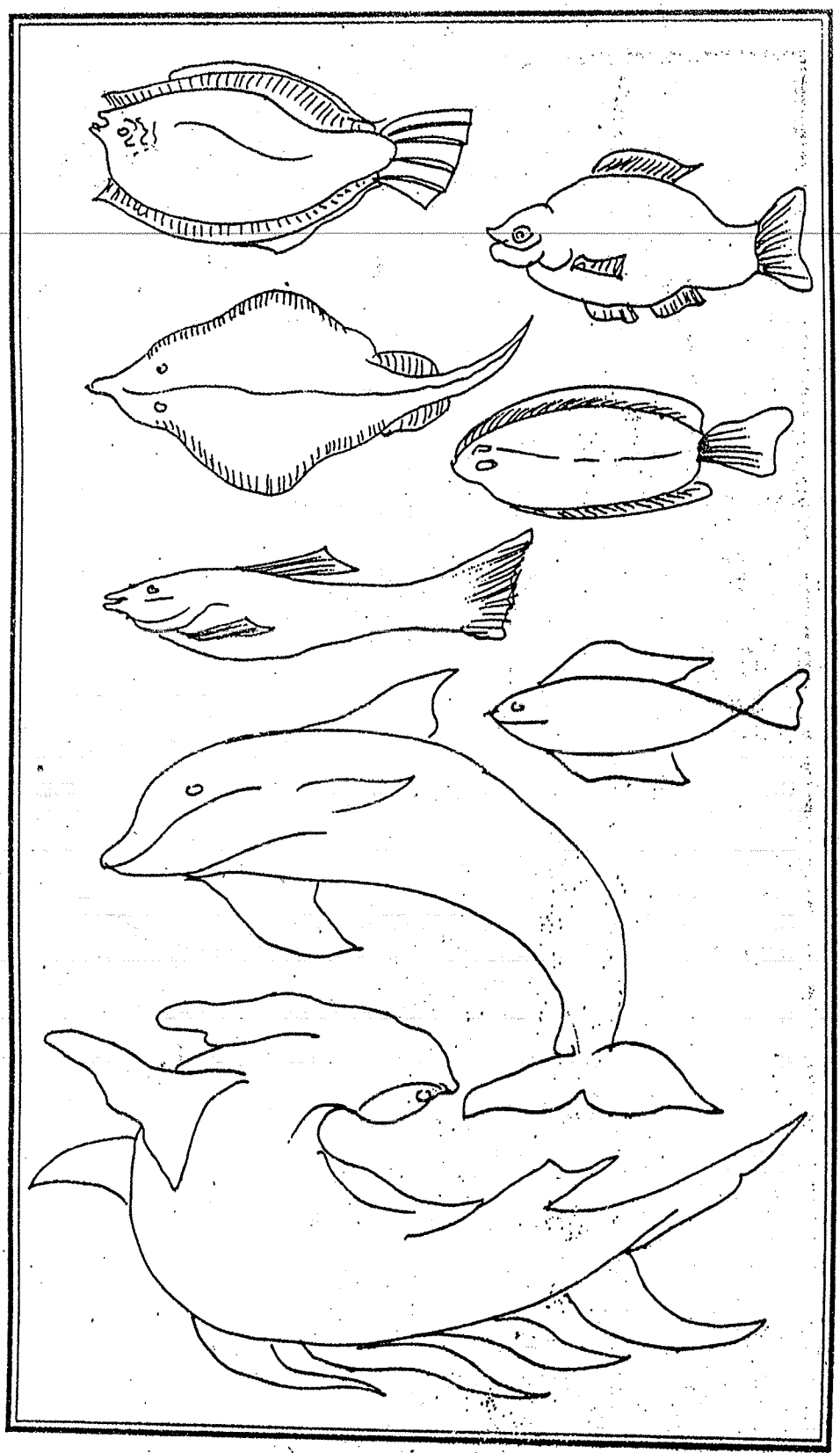


अब हम जानवर रेखांकित करते हैं।

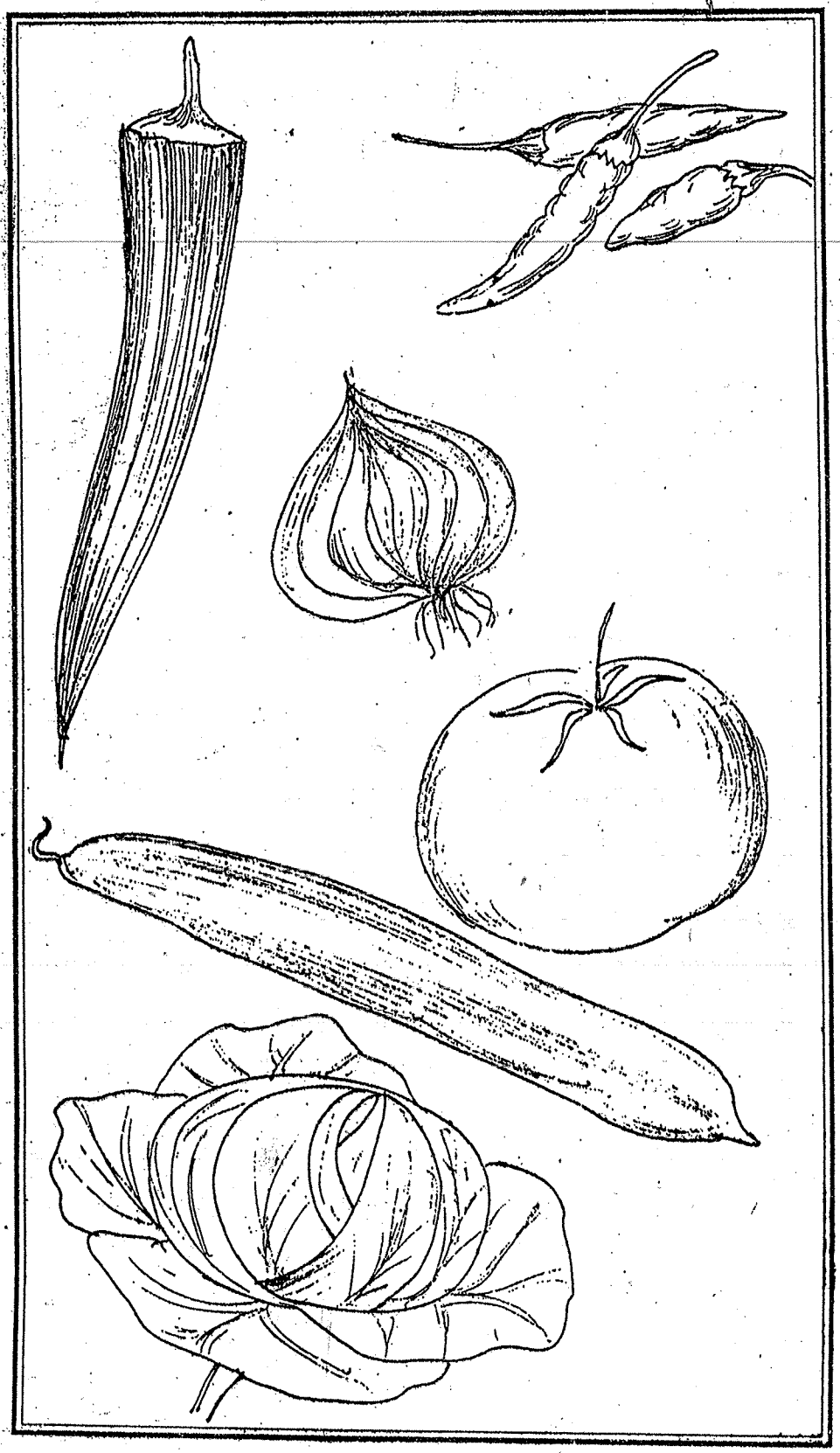
अब हम शंख बनायेगें।



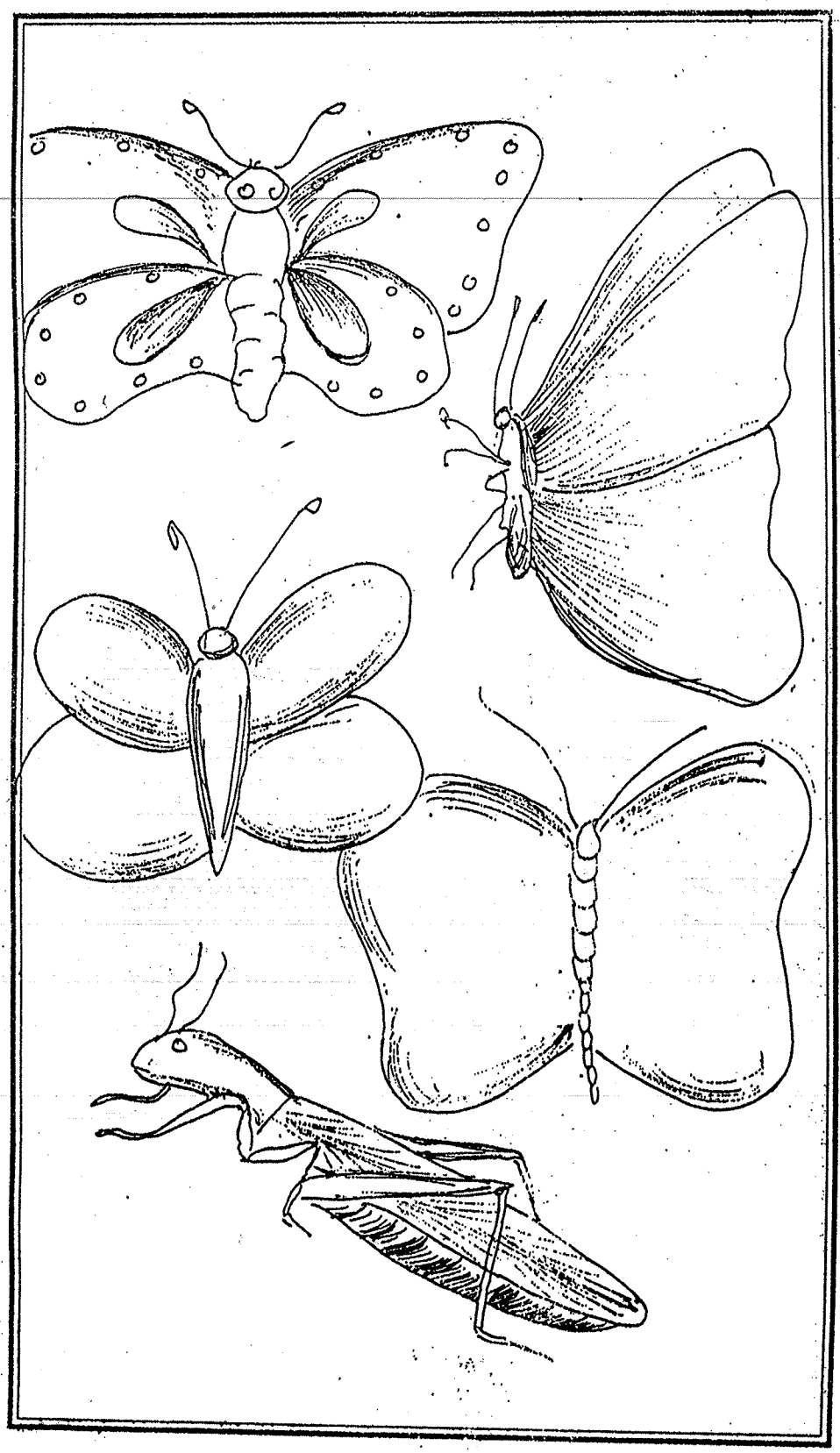
अब हम मछली बनायेगें।



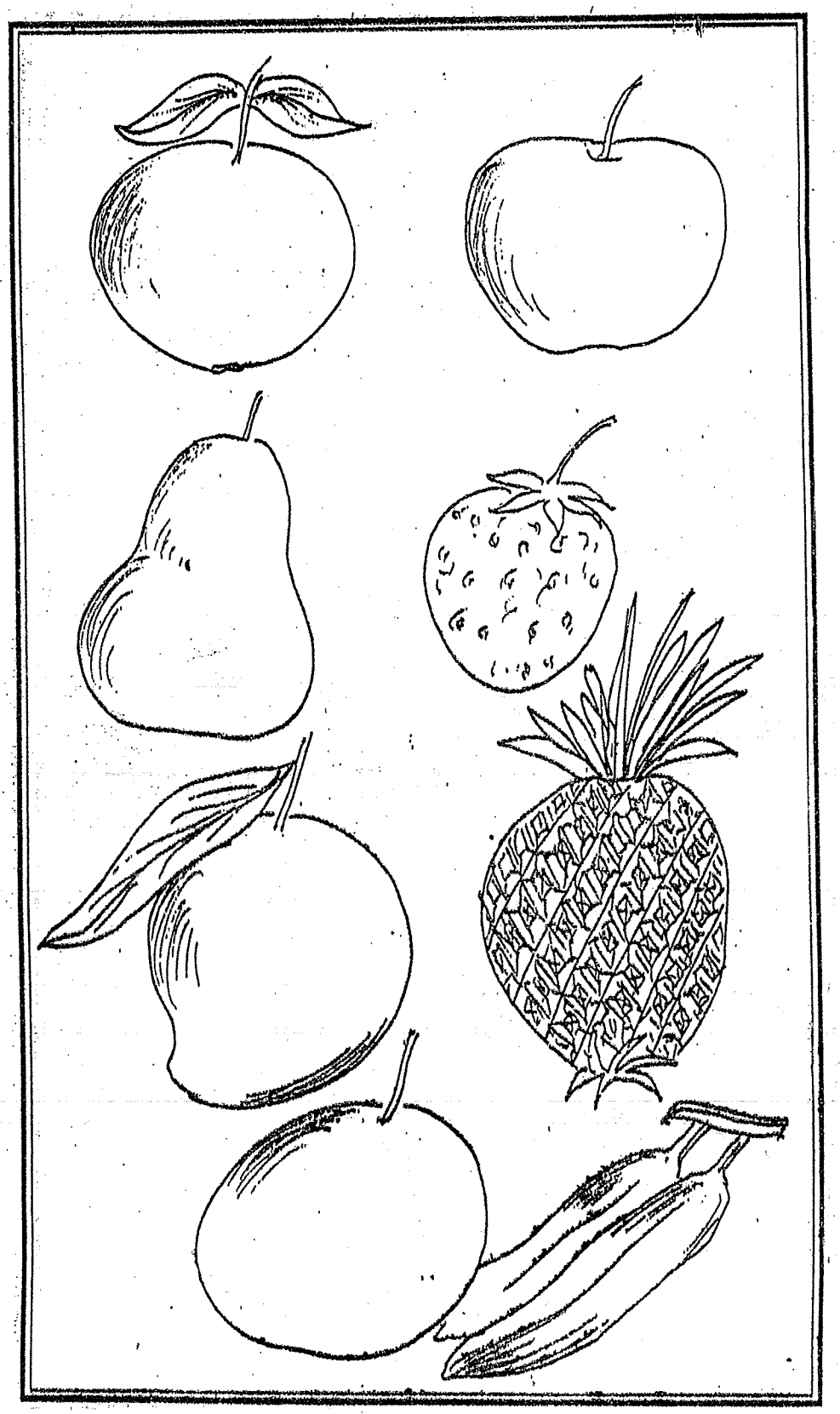
अब हम सब्जियाँ बनाते हैं।



अब हम तितलियाँ बनायेगें।



अब हम फल बनाते हैं।



अभ्यासः-

१. पत्रिकाओं का अध्ययन करें और प्रकृति पर चित्र संग्रहीत करें तथा एक स्क्रेप बुक बनाएँ।

२. अपने द्वारा संग्रहीत कुछ चित्रों को रेखांकित करने का प्रयास करें।

१५.४ सारांशः-

इस यूनिट में आपको सिखाया गया है कि प्रकृति से कैसे रेखांकन करें। इसमें आपके लिए काफी सन्दर्भ सामग्री भी दी गई है, जिन्हें, अपनी पोशाकों के लिए कढ़ाई के मोटिफ्स या डिजाइन्स में परिवर्तित कर सकते हैं।

१५.५ स्वनिर्धाय प्रश्न/अभ्यासः-

१. पेड़ पर बैठी चिड़िया बनायें।

२. पत्तियों वाली गुलाब की टहनी बनाएँ।

३. मछलियों का एक कम्पोजीशन बनाएँ।

४. फलों से भरा एक कटोरा बनाएँ।

५. दो तितलियाँ बनाएँ।

१५.६ स्वाध्ययन हेतुः-

१. ड्राइंग लैण्डस्केप्स, द्वारा विलियम एफ.पावल, प्रकाशन–वाल्टर फोस्टर।

२. ड्राइंग एण्ड पेन्टिंग कोर्स, द्वारा ए०एच० हाशमी, प्रकाशन पुस्तक महल दिल्ली।

यूनिट-१६

संरचना

१६.१ यूनिट प्रस्तावना

१६.२ उद्देश्य

१६.३ डिजाइन की रचना करना

१६.४ सारॉश

१६.५ स्वर्निधार्य प्रश्न/अभ्यास

१६.६ स्वाध्ययन हेतु

१६.१ यूनिट प्रस्तावनाः-

यह यूनिट विद्यार्थियों को डिजाइन्स की रचना करने से समबन्धित निर्देश देगी। या तो पोशाक का डिजाइन, चुनी गई विषय–वस्तु पर आधारित हो सकता है या फिर उस पर लिए जाने वाली कढ़ाई का पैटर्न भी विषय–वस्तु पर आधारित हो सकता है।

१६.२ उद्देश्यः-

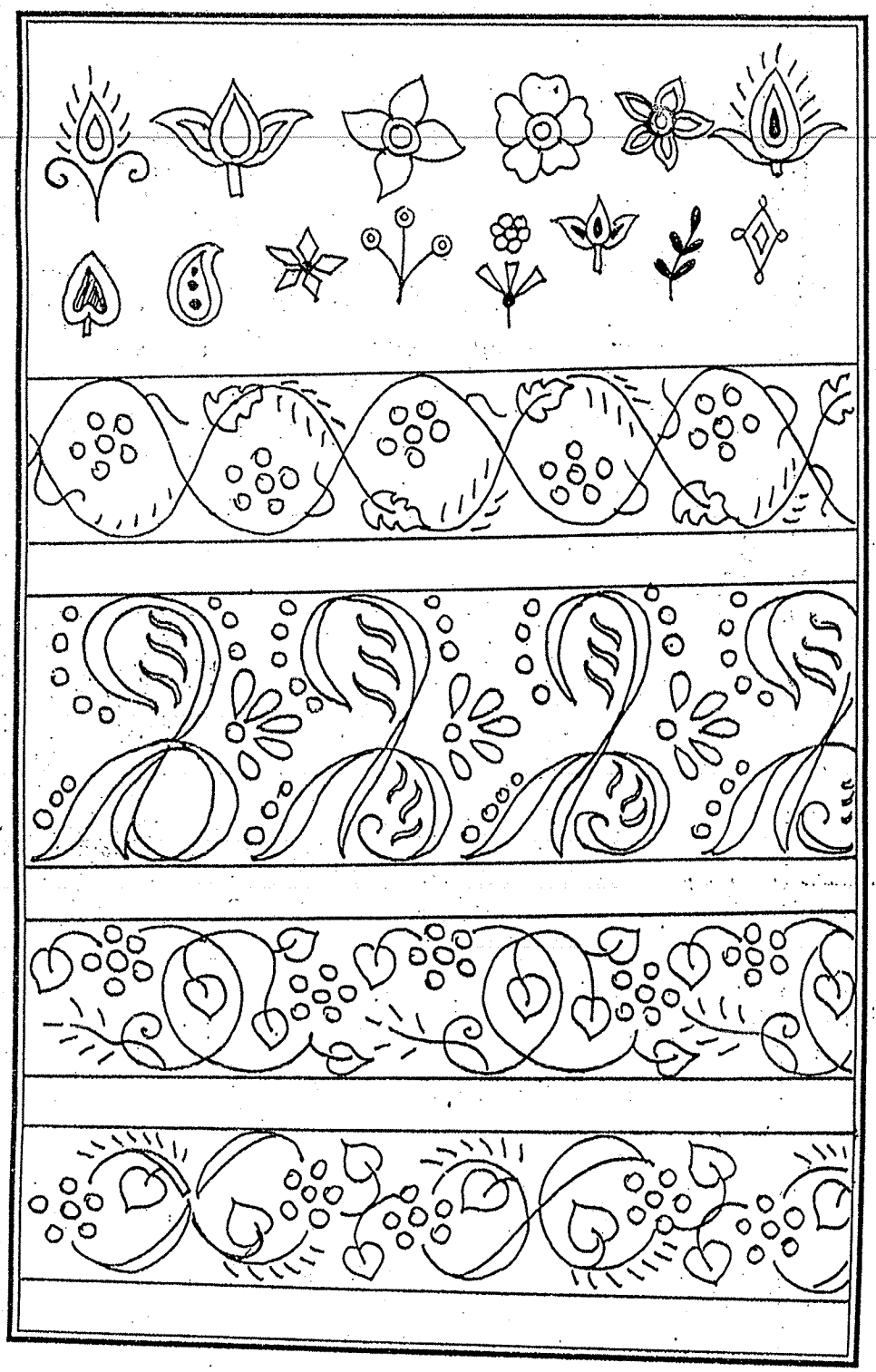
इस यूनिट से विद्यार्थी डिजाइन के मूल सिद्धान्त सीखना शुरू करेगें। यह यूनिट पूर्णतः व्यवहारिक अभ्यासों पर आधारित है व विद्यार्थियों को इन सभी अभ्यासों को गम्भीरतापूर्वक करने की सलाह दी जाती है।

१६.३ डिजाइन की रचना करनाः-

डिजाइन क्रिएशन साधारण बात लग सकती है परन्तु यह काफी कठिन कार्य है क्योंकि इनमें पिछली सभी लेखों से अर्जित सम्पूर्ण ज्ञान का समावेश होता है। इस पत्र की शुरूआत में अर्जित किए गए ज्ञान व कौशल अर्थात कला सामग्री, स्केचिंग के मूल सिद्धान्तों, पर्सपेक्टिव, डिजाइनिंग तत्व व सिद्धान्त, रंग, संयोजन, स्थिर–चित्र व प्रकृति अध्ययन का प्रयोग इनमें किया जाएगा।

तो अब हम डिजाइन्स की रचना करना शुरू करते हैं।

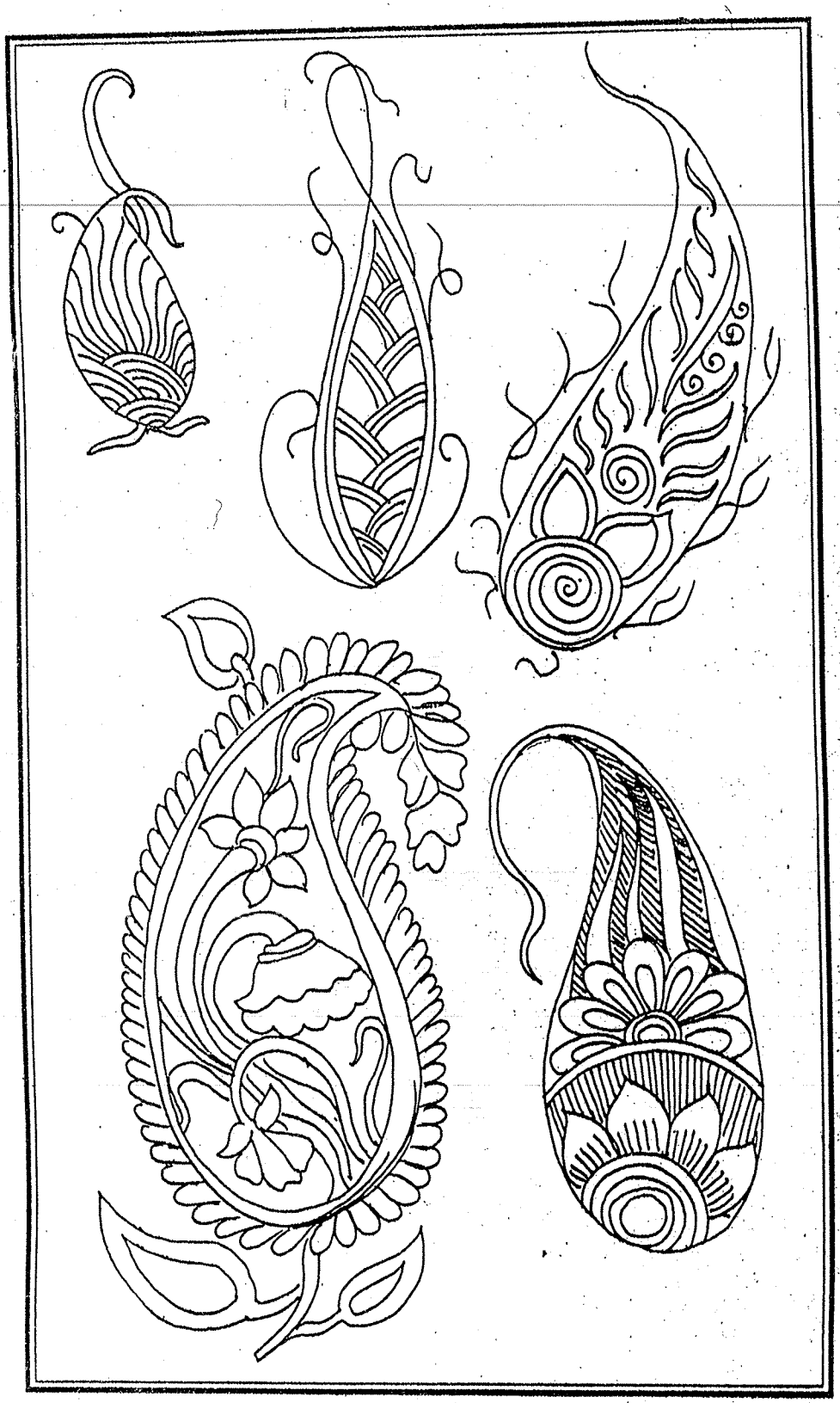
अपने पहले अभ्यास में हम, ज्यामितीय आकार लेकर कपड़े के लिए बूटी व किनारी की रचना करते हैं।



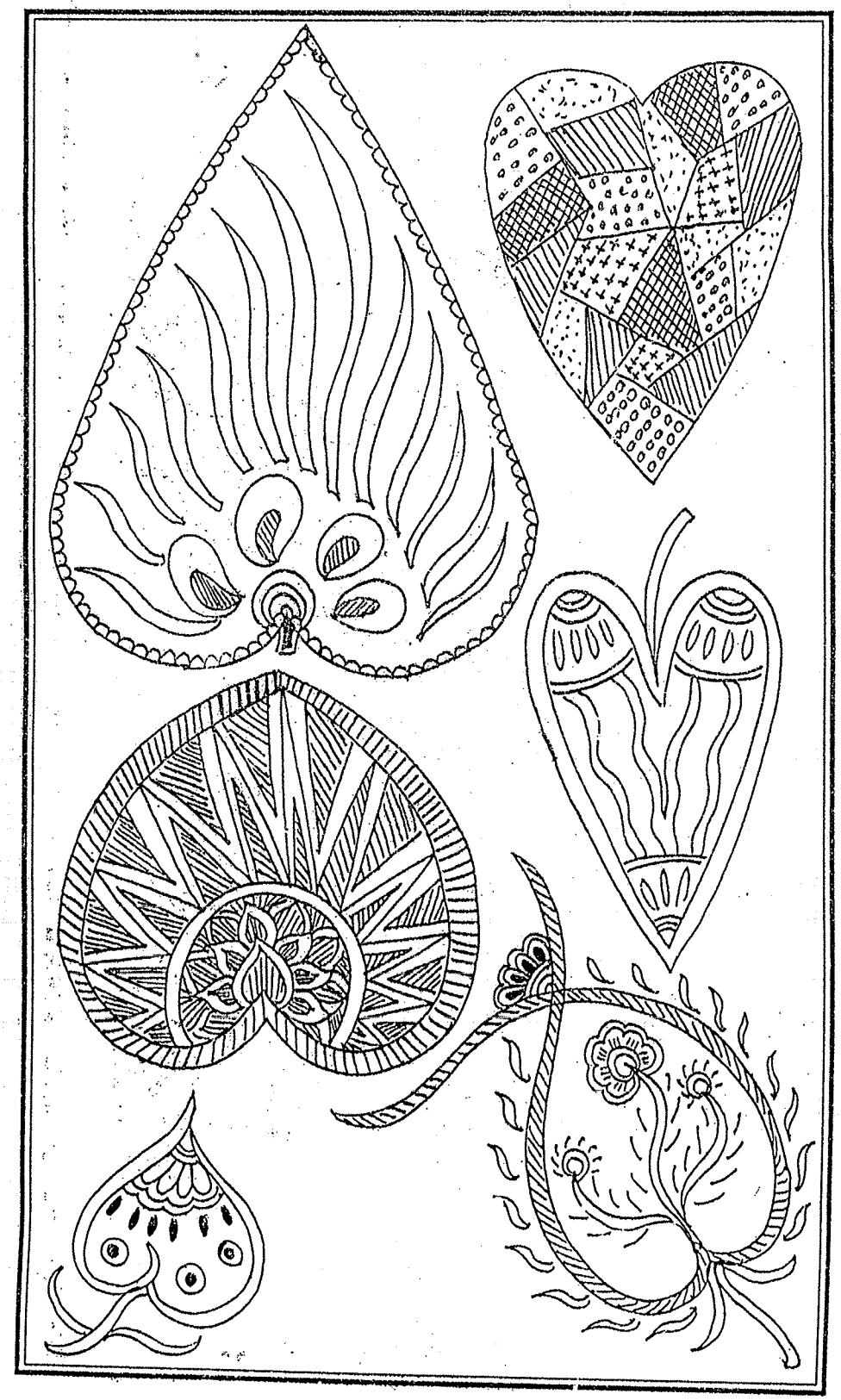
ज्यामितीय आकारों के कुछ अन्य डिजाइन------

अब हम आगे बढ़ते हैं और रंगीन डिजाइन बनाने के लिए रंगों का प्रयोग करते हैं।

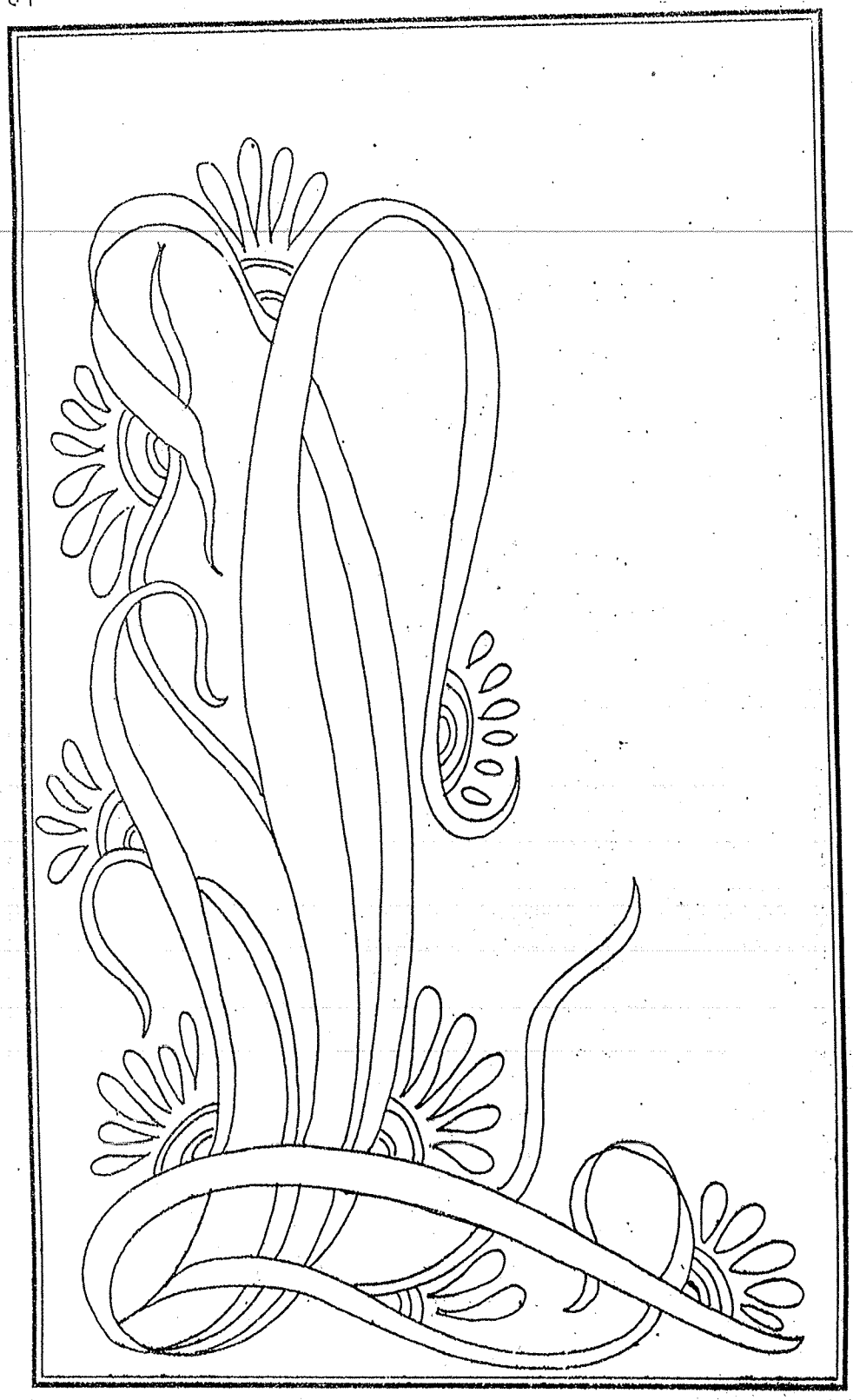
अगले अभ्यास के लिए पेजिले का आकार लेते हैं और विभिन्न डिजाइन्स की रचना करते हैं।



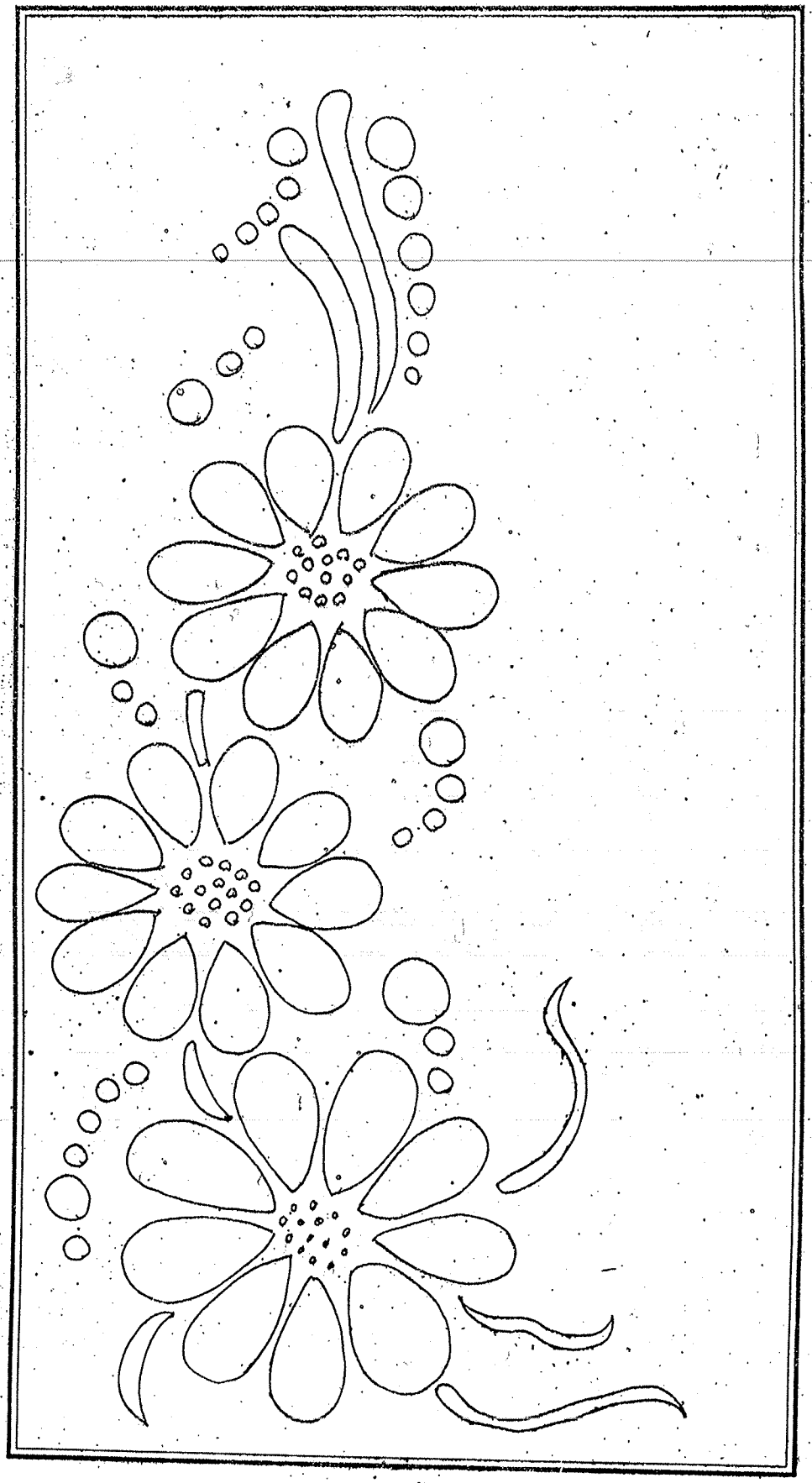
इस अभ्यास में हमने पान के पत्ते या दिल के आकार को लेकर, डिजाइन्स की रचना की है।



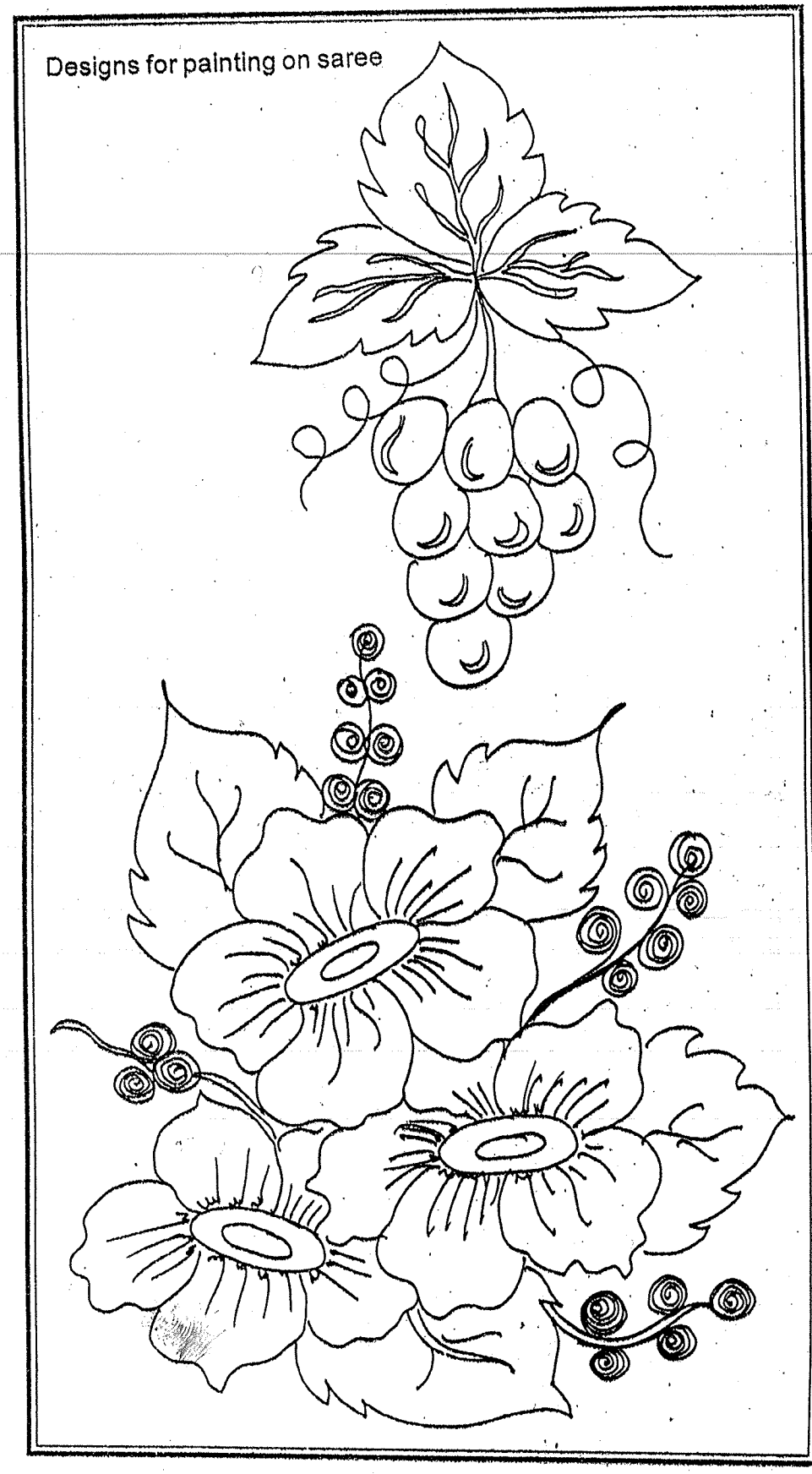
इस अभ्यास में हम कपड़े पर कढ़ाई के लिए कुछ डिजाइन्स की रचना करते हैं।



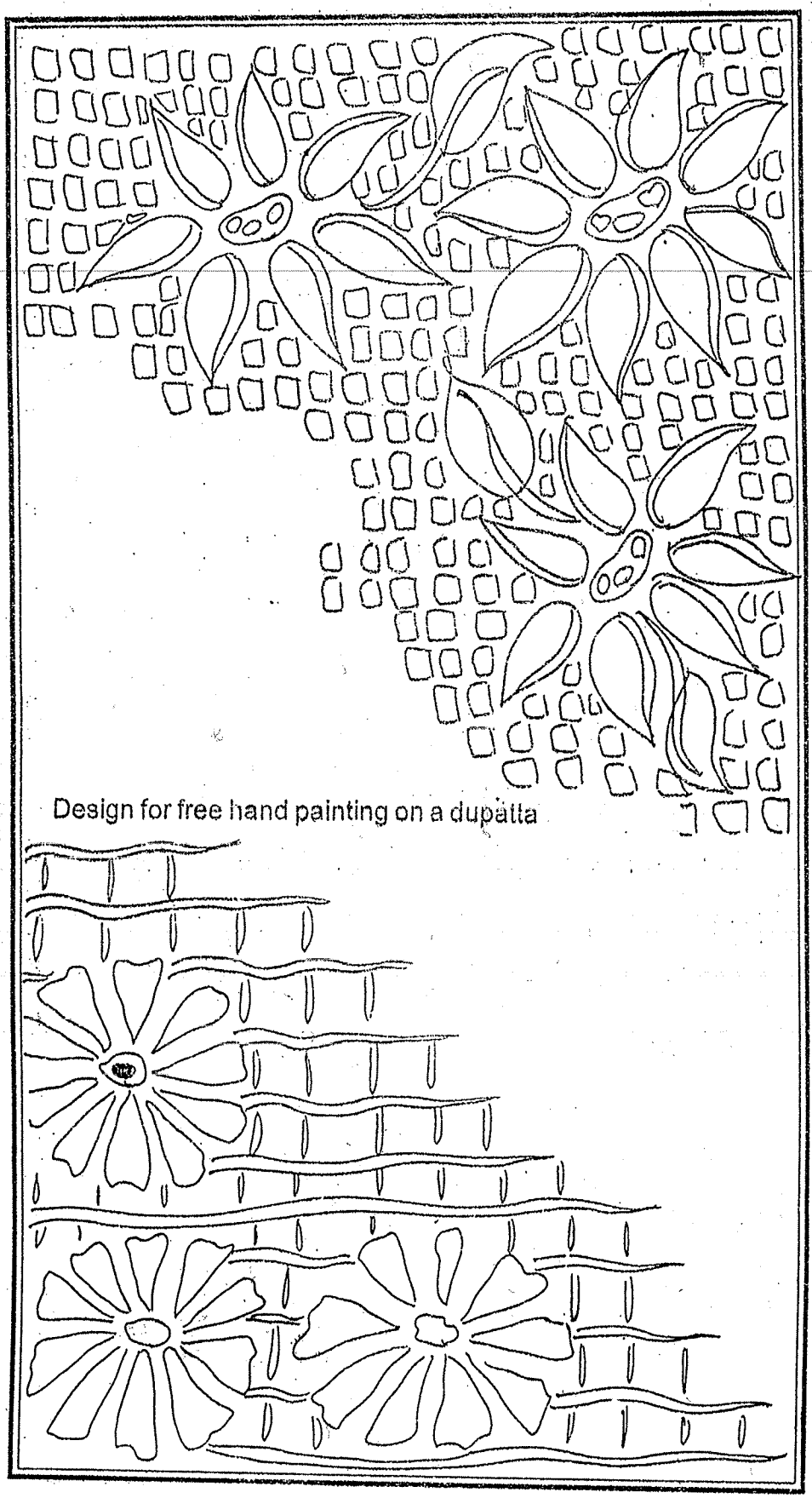
कुर्ते की किनारी पर करने के लिए कढ़ाई का डिजाइन।



साड़ी पर पेन्टिंग करने के लिए डिजाइन।

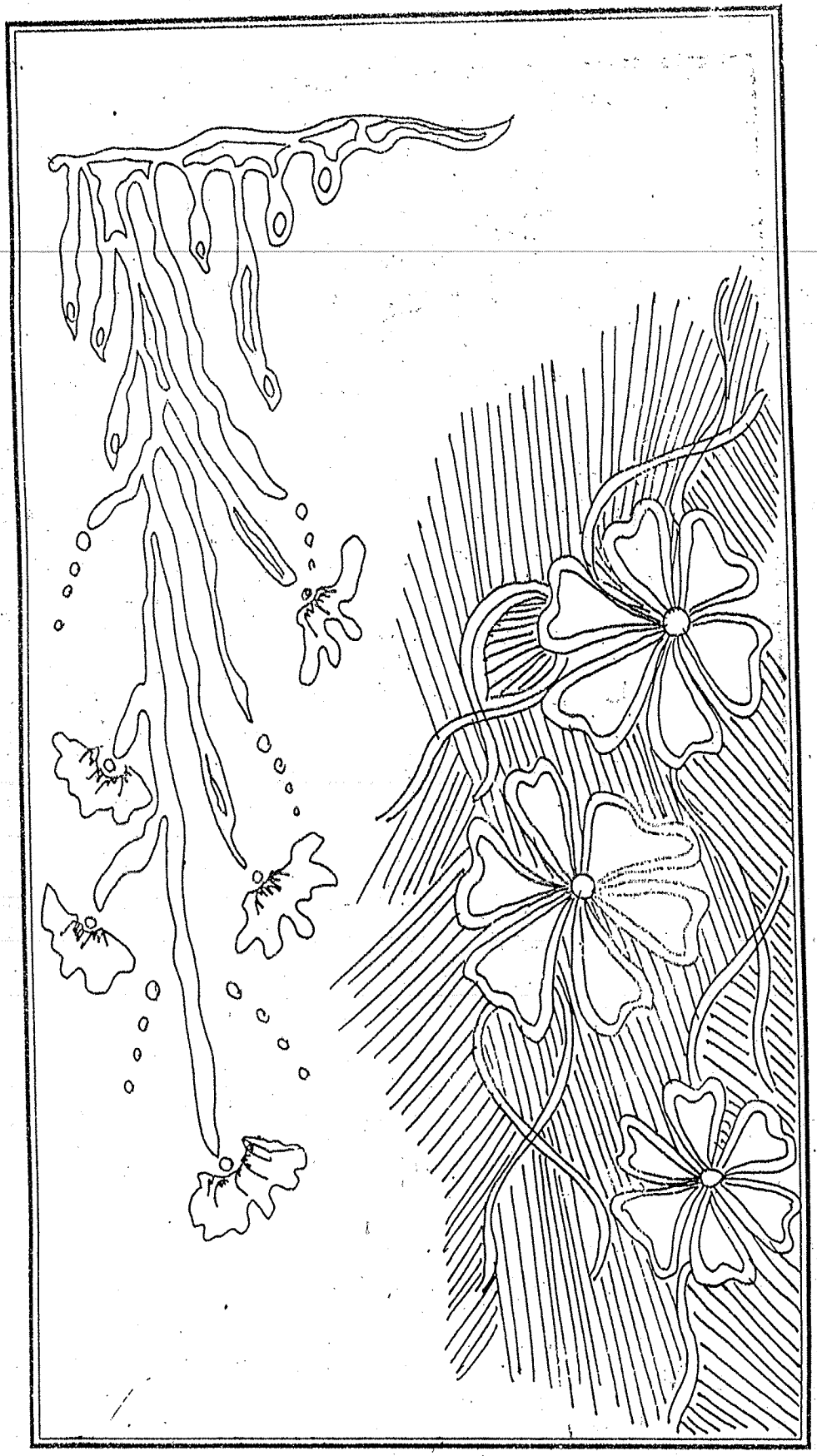


दुपट्टे पर मुक्त–हस्त चित्रण का डिजाइन।

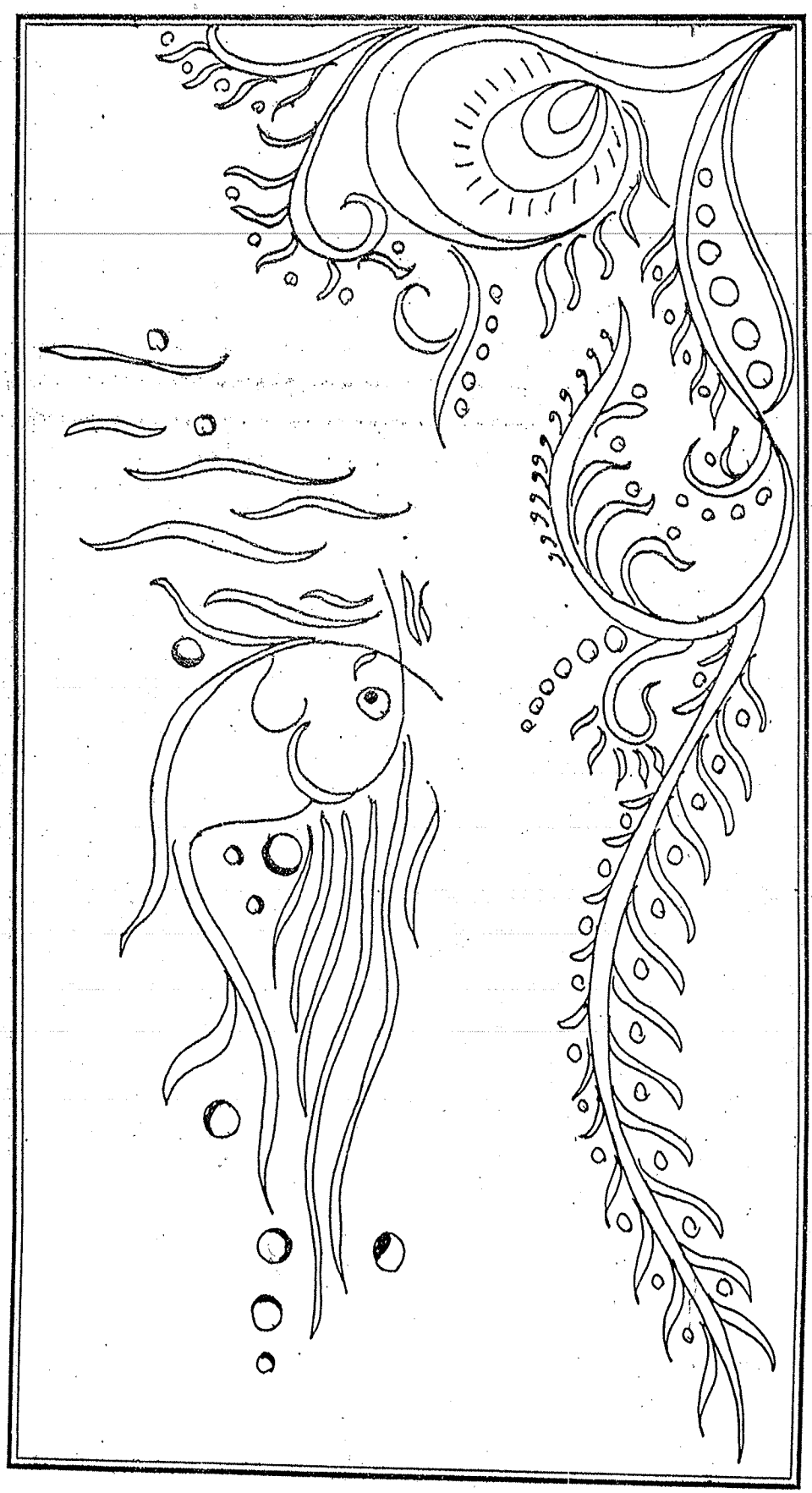


Design for free hand painting on a dupatta

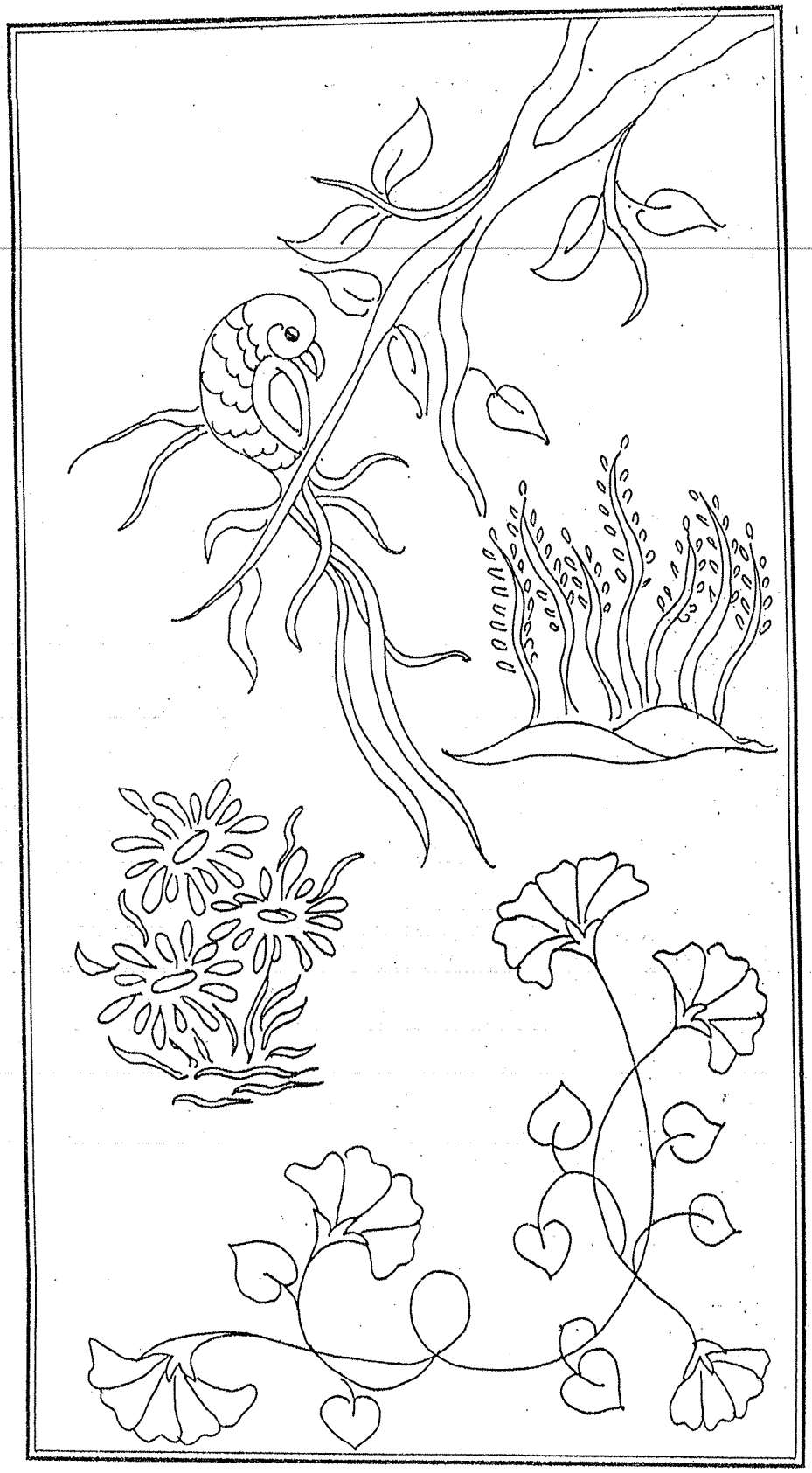
मशीन की कढ़ाई का डिजाइन



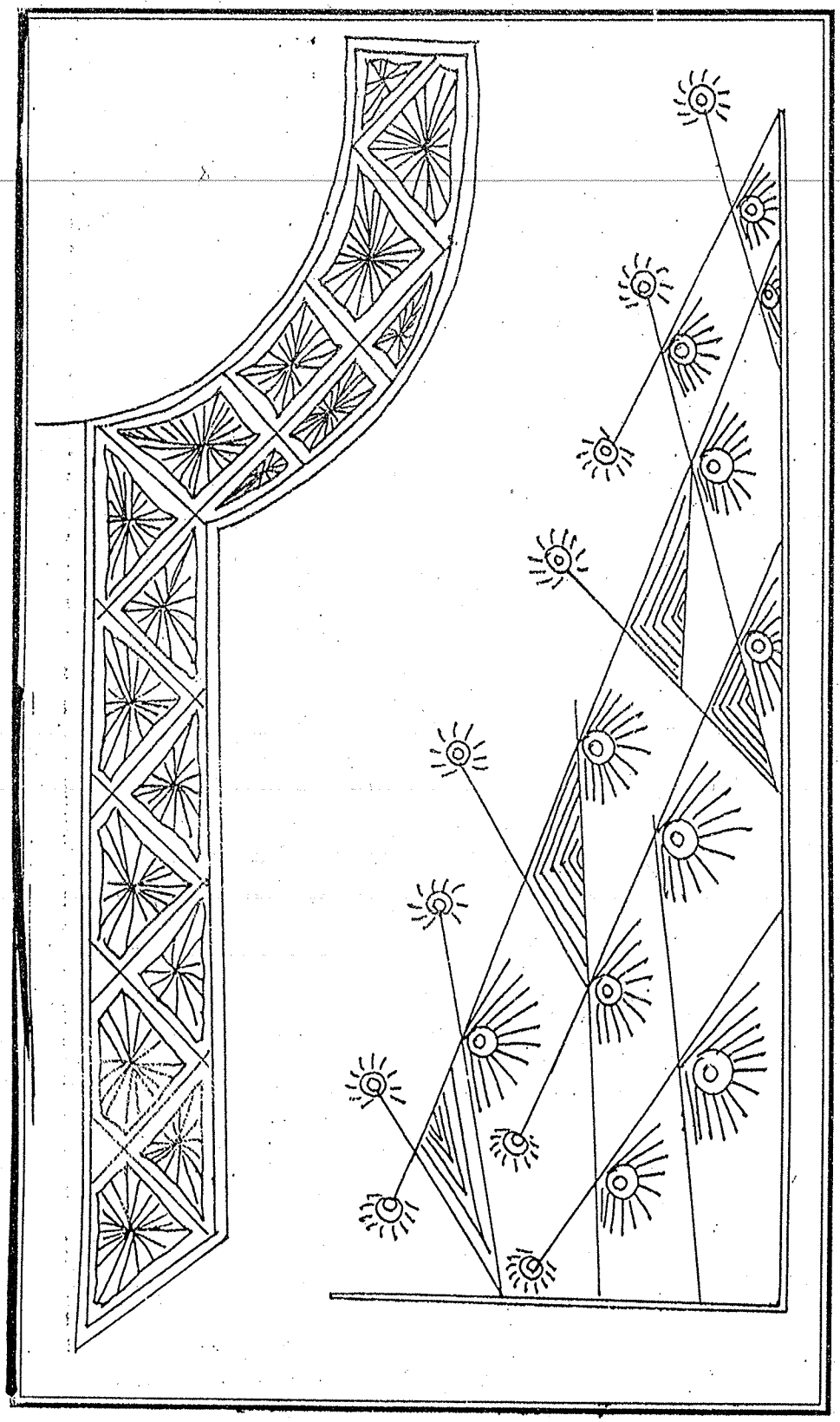
डोरी के कार्य के लिए डिजाइन



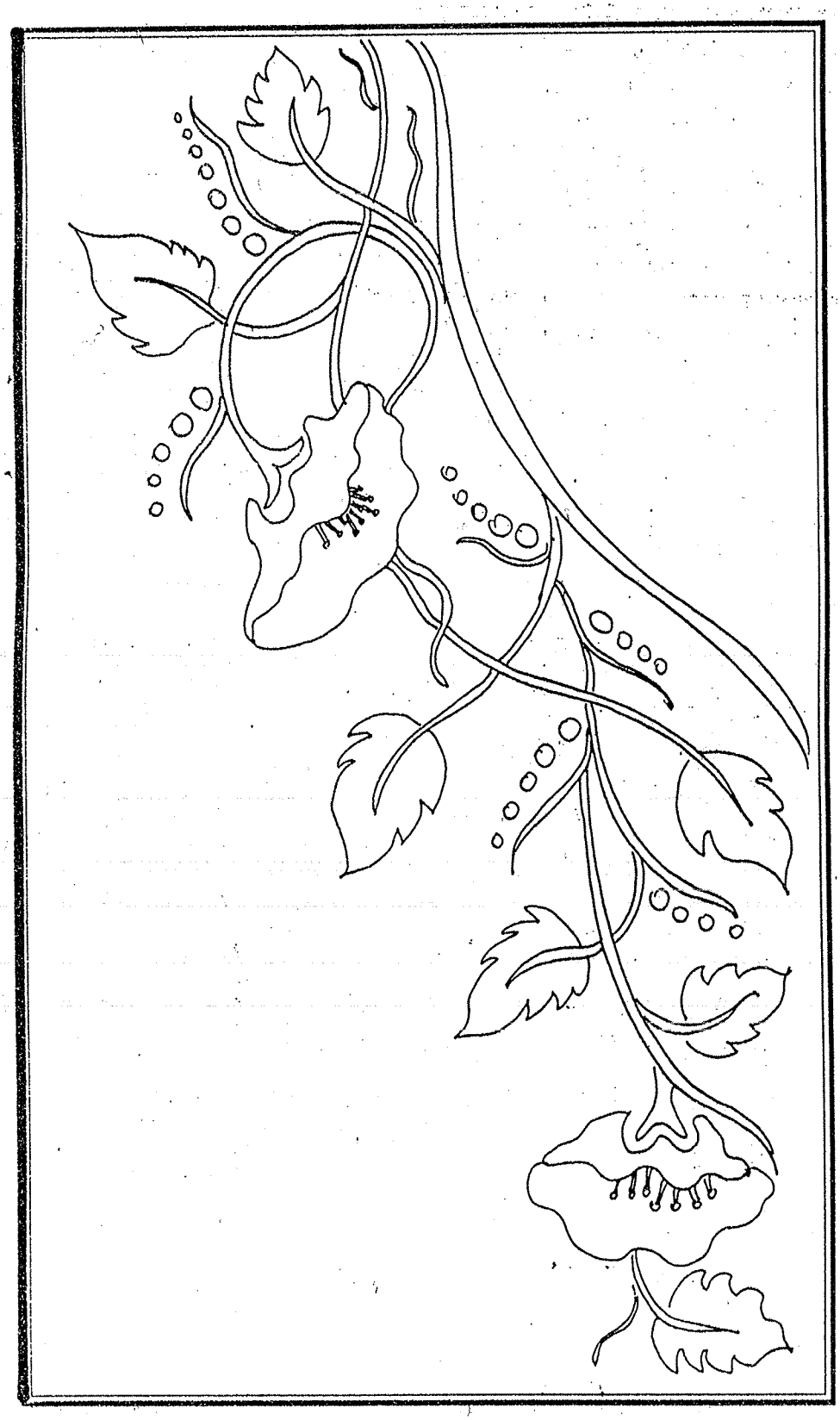
हाथ की कढ़ाई के लिए डिजाइन।



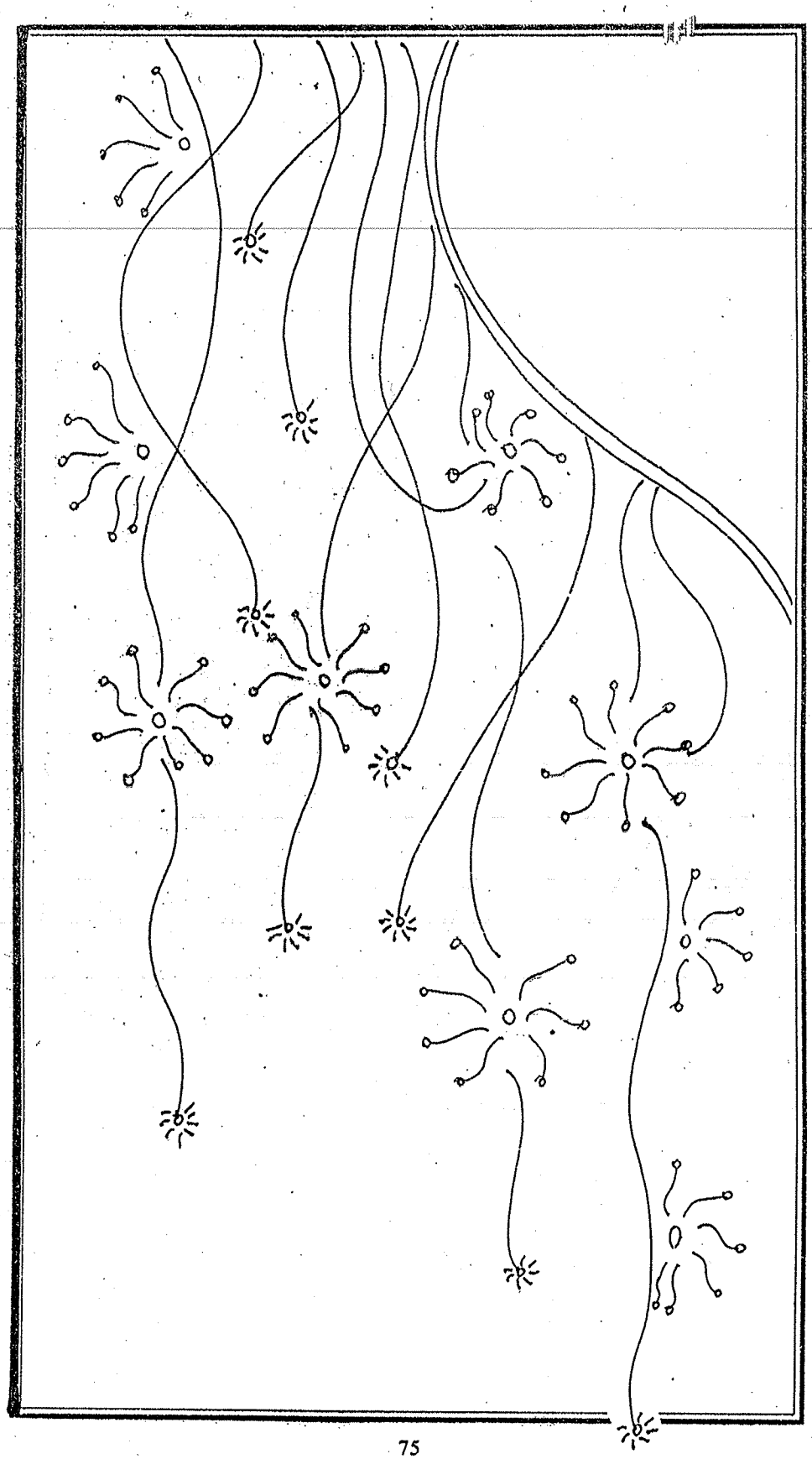
इस अभ्यास में हम पुरूषों के कुर्ते के गले पर कढ़ाई के कुछ डिजाइन बनाएगें।



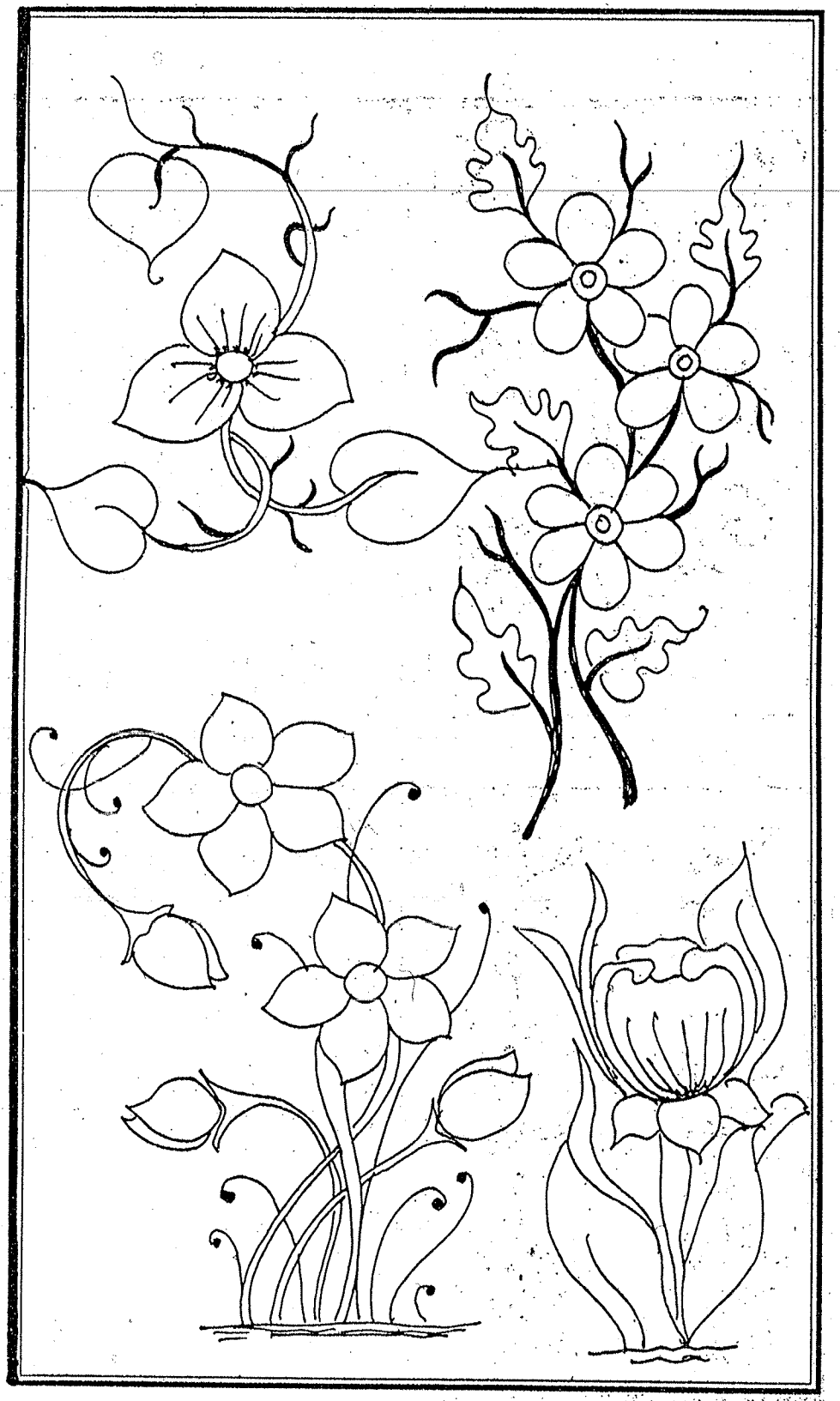
इस अभ्यास में हम महिलाओं के कुर्तो के गले पर कढ़ाई के लिए कुछ डिजाइन्स बनायेगें।



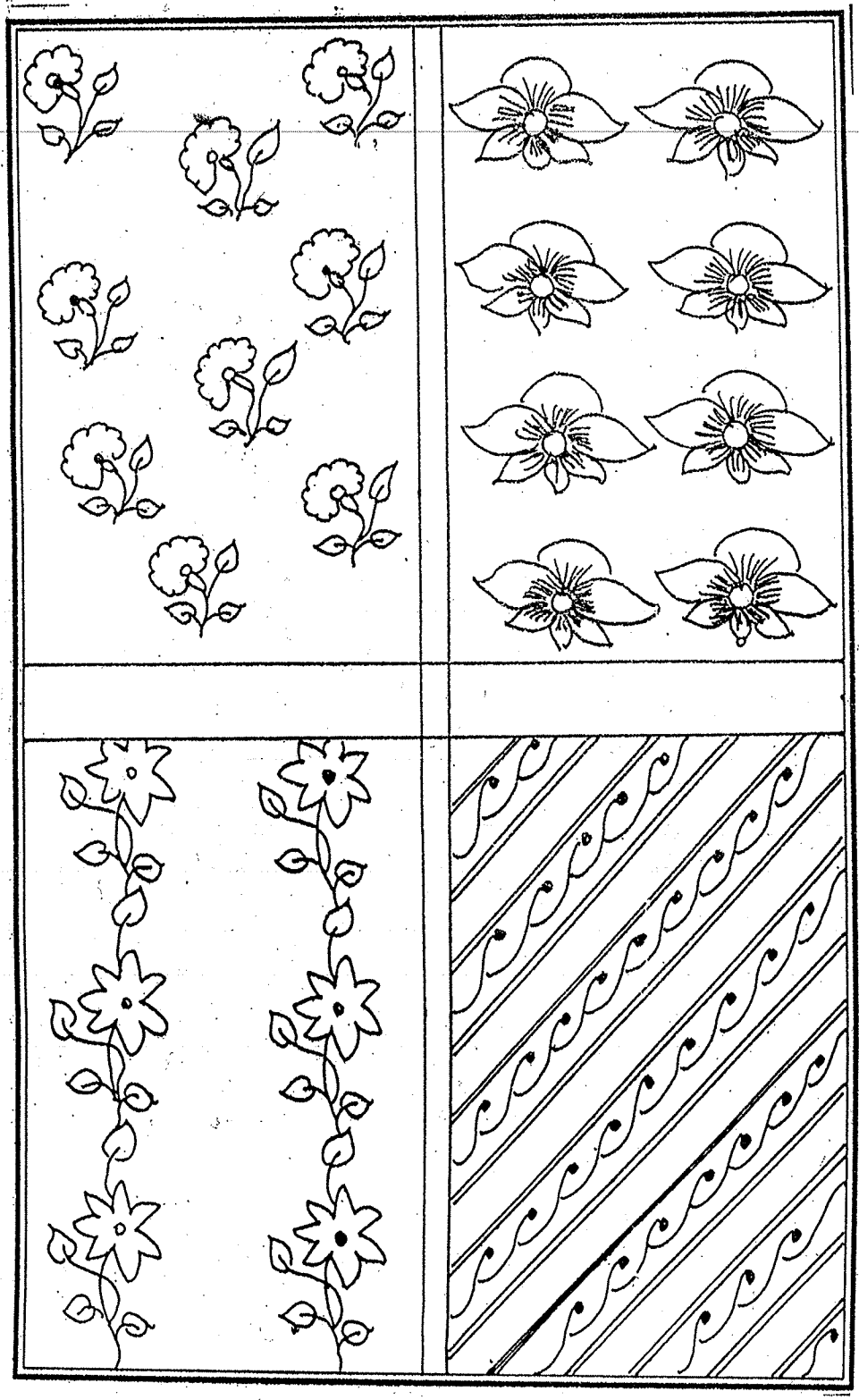
गले पर डोरी व मोतियों का कार्य।



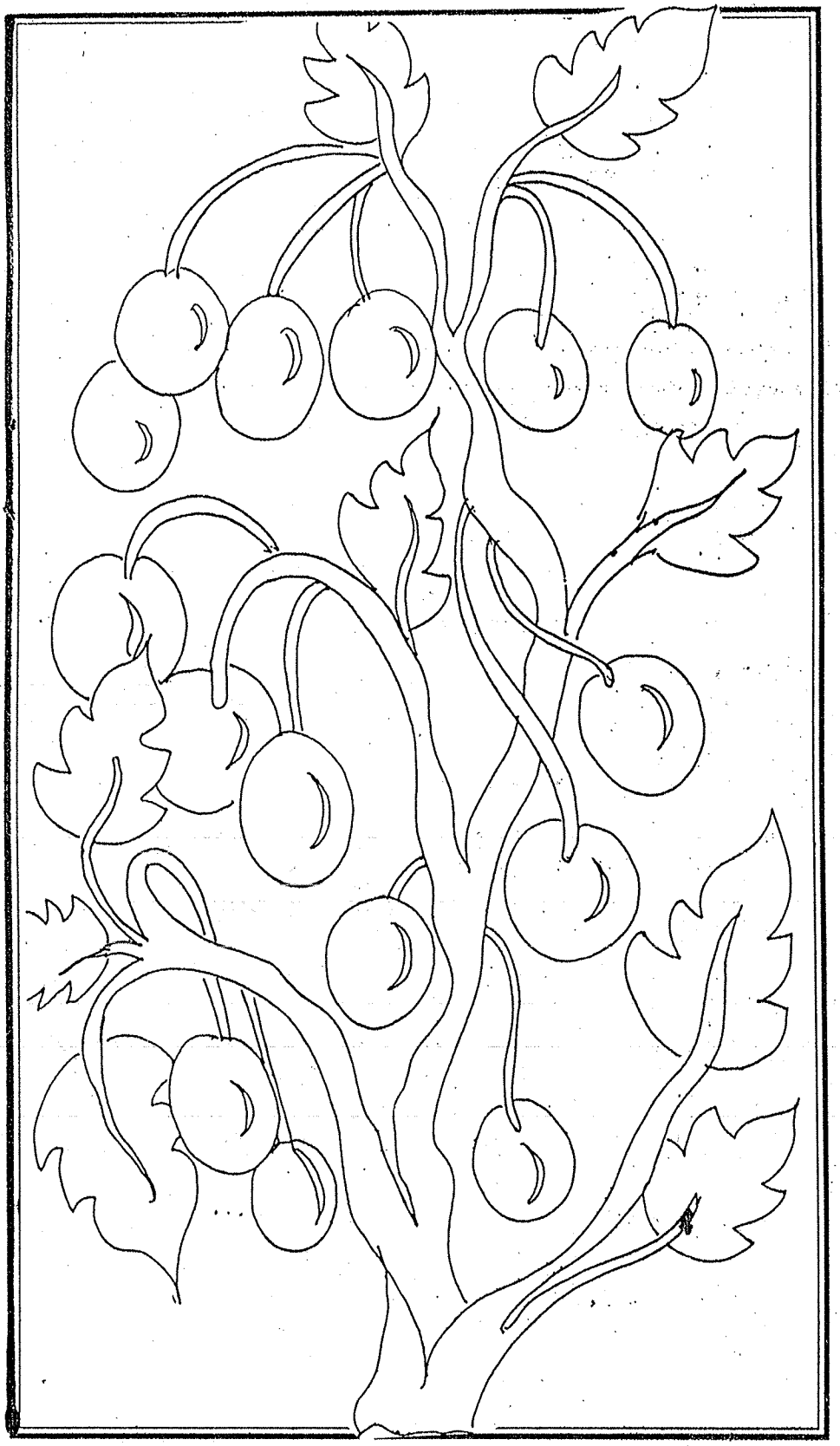
इस अभ्यास में हम कपड़े पर छपाई के लिए कुछ डिजाइन्स बनायेगें।



निम्नलिखित अभ्यास में आपको वह विभिन्न तरीके बताए गए हैं, जिनके द्वारा आप बूटी को कपड़े पर अलग–अलग तरीकों में रख सकते हैं और विभिन्न प्रभाव ला सकते हैं।



पैच वर्क व कढ़ाई के लिए एक डिजाइन



अभ्यासः-

१. कुछ चित्रों का संग्रह करें और कपड़े पर छपे डिजाइनों की नकल कागज पर उतारें।

२. कुछ चित्रों का संग्रह करें व कपड़ों पर बने कढ़ाई के कुछ डिजाइन की नकल कागज पर उतारें।

१५.४ सारांशः-

डिजाइन्स की रचना करना, पोशाकों की रचना की ओर पहला कदम है। इस यूनिट में दिए गए उदाहरण आगे की स्केचिंग व डिजाइनिंग पाठ्यक्रमों की ओर अग्रसरित करेगें।

१६.५ स्वनिर्धार्य प्रश्न/अभ्यासः-

१. स्कर्ट की किनारी पर कढ़ाई के लिए एक बार्डर डिजाइन करें।

२. वी–नेकलाइन के लिए एक बार्डर डिजाइन करें।

३. बच्चे की फ्राक के लिए एक छोटा सा फूल–पत्तेदार डिजाइन की रचना करें।

४. कमीज के लिए पट्टीदार डिजाइन की रचना करें।

५. एक छोटे टॉप के लिए बिन्दुओं का प्रयोग कर डिजाइन बनाएँ।

१६.६ स्वाध्ययन हेतुः-

१. वेराइटी, द्वारा एस०ए० हाशमी, प्रकाशक–ट्रेन्ड्स टूडे

२. इम्प्रेशन्स–आ क्लासिक कलेक्शन ऑफ टेक्सटाइल डिजाइन, द्वारा के० प्रकाश, प्रकाशक दा डिजाइन पेन्ट

३. ऐनसिएन्ट इन्डियन टेक्सटाइल डिजाइन्स, द्वारा जयशंकर मिश्रा, प्रकाशक–पृथ्वी प्रकाशन।