باب 3

(Painting-I) پینٹنگ-I

3.1 پینٹنگ کیا ہے؟

پینٹنگ تصویر کشی کرنے کا ایک ایسا عمل ہے جس میں رنگوں اور مختلف رنگ دار اشیا کو کسی سطح یعنی کاغذ، کپڑے یا دیوار پر لگا کر کیا جاتا ہے۔ عام طور پر دو طرح کی اشیا پینٹنگ کرنے کے لیے استعمال ہوتی ہیں۔ ایک وہ جو گیلی نوعیت کی ہوتی ہیں اور ویٹ میڈیم (Wet Medium) کہلاتی ہیں جیسا کہ آبی رنگ، روغنی رنگ، اور مومی رنگ وغیرہ اور دوسری جو خشک نوعیت کی ہوتی ہیں ڈرائے میڈیم (Dry Medium) کہلاتی ہیں جیسا کہ خشک پاوڈر والے رنگ، پیسٹل، رنگین پنسلیں وغیرہ۔ رنگوں کو کسی سطح پر لگانے کے لیے مختلف قسم کے برش، چاقو، ایئر برش، اور فوم وغیرہ استعمال کئے جا سکتے ہیں۔ پینٹنگ انسانی احساسات، جذبات کے اظہار کا تاریخ کے اعتبار سے بہت پرانا ذریعہ ہے جس کی بے شمار مثالیں پتھر کے دور سے لے کر موجودہ تصویر بنانے کے مختلف طریقوں اور دنیا بھر کی مختلف ثقافتوں کے ذریعے سے سامنے آتی ہیں۔

جغرافیائی اور ثقافتی تفریق نے دنیا بھر میں پینٹنگ کرنے کے مختلف طریقوں اور اقسام کو جنم دیا ہے جن کو ان میں استعمال ہونے والی اشیا کی بنا پر الگ الگ سمجھا جا سکتا ہے۔

پینٹنگ کی مندرجہ ذیل اقسام ہیں:

1۔ فریسکو پینٹنگ (Fresco)
2۔ ٹیمپرا (Tempra)
3۔ روغنی رنگ، آئل پینٹ سے بنائی گئی پینٹنگ (Oil Painting)
4۔ آبی رنگ سے بنائی گئی پینٹنگ (Watercolor or Gouache Painting)
5۔ ایکریلکس (Acrylic Painting)
6۔ پیسٹل پینٹنگ (Pastel Painting)
7۔ سپرے پینٹنگ (Spray Painting)
8۔ مکس میڈیا (Mix Media)
9۔ ڈیجیٹل پینٹنگ (Digital Painting) وغیرہ۔

3.2 فریسکو پینٹنگ (Fresco Painting)

فریسکو اطالوی زبان کا لفظ ہے جس کا مطلب تروتازہ یعنی فریش ہے۔ یہ آبی رنگوں پر مربوط ایک ایسا طریقہ ہے جس میں کسی دیوار یا چھت کی سطح پر تازہ پلاسٹر لگانے کے فوراً بعد رنگوں کے ذریعے سے نقش و نگار اور تصاویر بنائی جاتی ہیں۔

سولھویں صدی میں اطالوی لوگوں نے اس طریقے سے بنائی گئی تصاویر میں مہارت حاصل کی۔ یہ نقش و نگار اور تصاویر بنانے کے

Web version of PCTB textbooks

بہت پرانے طریقوں میں سے ایک ہے۔جس کا استعمال مشرق و مغرب میں موجود پتھر کے دور کے بنے غاروں اور پرانے دور کے بڑے بڑے محلات میں بڑی بڑی تصاویر بنانے میں نظر آتا ہے۔

شکل 3.1: مسجد وزیر خان سے ملحق شاہی حمام کی اندرونی دیواروں پر بنائی گئی فریسکو، لاہور، پاکستان

3.3 ٹیمپرا پینٹنگ (Tempra Painting)

ٹیمپرا پینٹنگ میں خشک رنگ دار پاؤڈر اور ایملشن (Emulsion) کو ملا کر پانی کی مدد سے پتلا کیا جاتا ہے اور مختلف سطحوں پر استعمال کیا جاتا ہے یہ بھی بہت پرانے طریقوں میں سے ایک ہے جس کا استعمال پرانی تہذیبوں اور ثقافتوں میں دیکھا جا سکتا ہے۔

چودھویں اور پندرھویں صدی میں ریناسانس (Renaissance) دور کے یورپین فنکاروں نے روغنی رنگوں (Oil Paints) کے استعمال میں اس قدر مہارت حاصل کی کہ اس کی مقبولیت اور کامیابی کے باعث اس نے ٹیمپرا کو پیچھے چھوڑ دیا اور ٹیمپرا کا استعمال کم ہونے لگا۔

شکل 3.2: سنیجم (Sennedjem) کے مقبرے کے دروازے پر بنائی گئی ٹیمپرا پینٹنگ، چودھویں صدی قبل از مسیح، مصر عجائب گھر، قاہرہ مصر

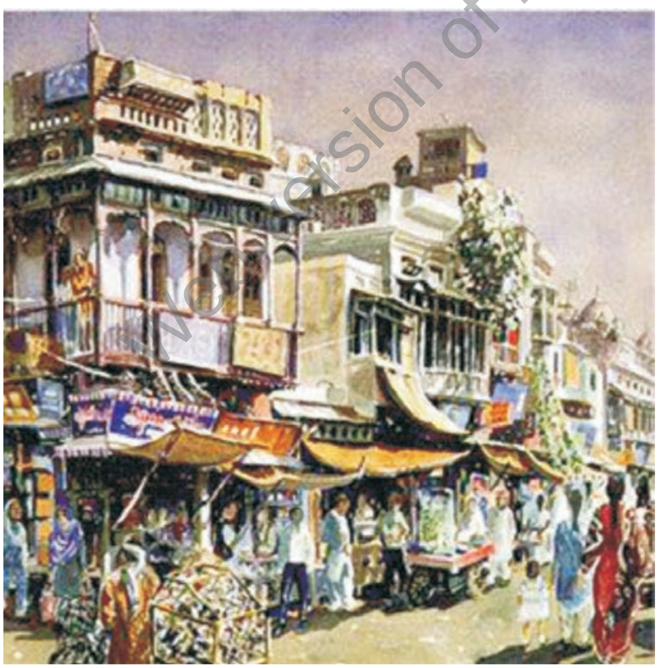
3.4 روغنی رنگوں کا استعمال/آئل پینٹنگ (Oil Painting)

شکل 3.3: سعید اختر، بلوچ، 2008، آئل پینٹنگ، 48×48 سینٹی میٹر، اعجاز آرٹ گیلری، ایم۔ایم۔عالم روڈ، لاہور، پاکستان۔

آئل پینٹ یا روغنی رنگ خشک رنگوں کے پاؤڈر کو السی کے تیل (Linseed Oil) میں ملا کر بنائے جاتے ہیں اور ان کو مختلف سطحوں پر استعمال کیا جا سکتا ہے۔جیسا کہ سخت گتہ (Hard board) ہر طرح کا کپڑا (Canvas)،لکڑی، پتھر، دھاتیں، کنکریٹ (concrete) وغیرہ اور یہاں تک کہ ہر قسم کے کاغذ پر بھی اس کا استعمال ہو سکتا ہے۔

اس کو ہر طرح کی سطح پر موٹا موٹا (Thick) یا پھر تارپین کے تیل (Turpentine Oil) یا السی کے تیل (Linseed Oil) میں ملا کر پتلا پتلا (Thin) کر کے لگایا جاتا ہے۔ پندرھویں صدی کے یورپین فن کاروں نے اس طریقہ کار کو کامیابی سے متعارف کروایا اور آج یہ دنیا بھر کے فن کاروں کا پسندیدہ طریقہ بن چکا ہے۔

3.5 آبی رنگ/ واٹر کلر اور گوآش (Watercolor and Gouache)



شکل 3.4: اعجاز انور، انار کلی بازار، آبی رنگ سے پینٹنگ

آبی رنگ یا واٹر کلر رنگوں کے خشک پاؤڈر کو عربی گوند (Arabic Gum) میں ملا کر تیار کیے جاتے ہیں۔ عام طور پر ان کو کاغذ یا کارڈ کی سفید سطح پر استعمال کیا جاتا ہے۔ اسے استعمال کرنے کے کئی ایک طریقے ہو سکتے ہیں۔ ان رنگوں کی خاصیت ان کے آبی پن اور شفافیت (Transparency) میں ہے جو کاغذ کی سفید سطح پر جھلکتی ہے۔ان کو سیبل کے بالوں (Sable Hair)، گلہری یا اونٹ کے بالوں سے تیار کردہ نرم برش کے ذریعے سے استعمال کیا جاتا ہے۔ یہ بہت جلدی خشک ہو جاتے ہیں اور ان کا استعمال آسان سمجھا جاتا ہے۔

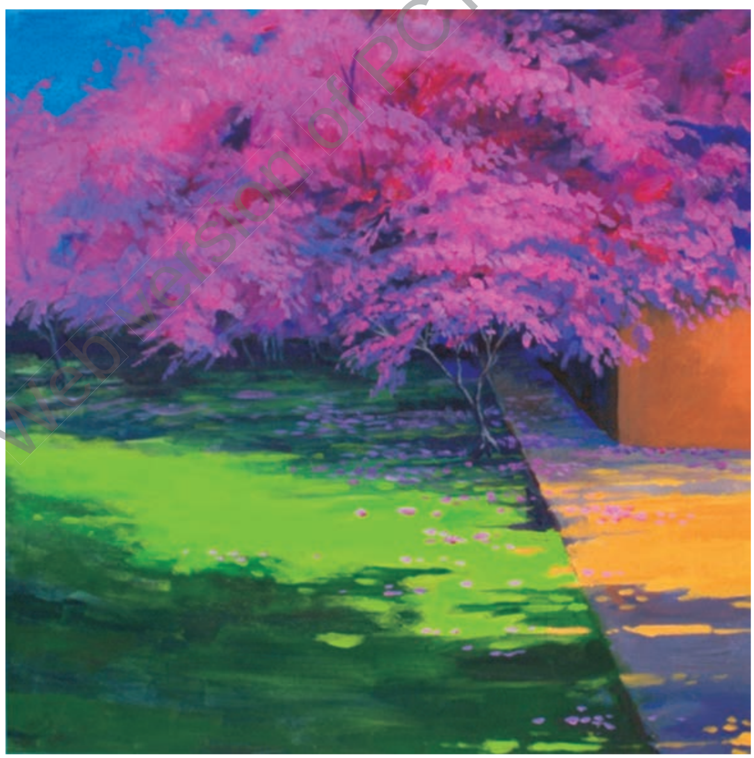
Web version of PCTB textbooks

گوآش (Gouache) آبی رنگوں کی ایک مبہم (Opaque) قسم ہے جن کو عام طور پر پوسٹر پینٹ یا ڈیزائنر کلر (Poster Paint or Designer‘s Color) کہا جاتا ہے۔ ان کو پانی ملا کر پتلا کیا جاتا ہے اور سیبل کے بالوں سے تیار کردہ برش سے استعمال کیا جاتا ہے۔ ان کو سفید یا ہلکے رنگ کے کاغذ، کارڈ یا پھر ریشم کے کپڑے (Silk) پر استعمال کیا جاتا ہے۔

شکل 3.5: سائرہ وسیم، (Passion Cycle) جذباتی دائرہ، گوآش وصلی پر، 9×5.5 انچ

3.6 ایکریلکس (Acrylics)

یہ رنگ بہت تیزی سے خشک ہو جاتے ہیں اور ان کو رنگوں کے پاؤڈر کو پولی مر ایملشن (Polymer Emulsion) میں ملا کر تیار



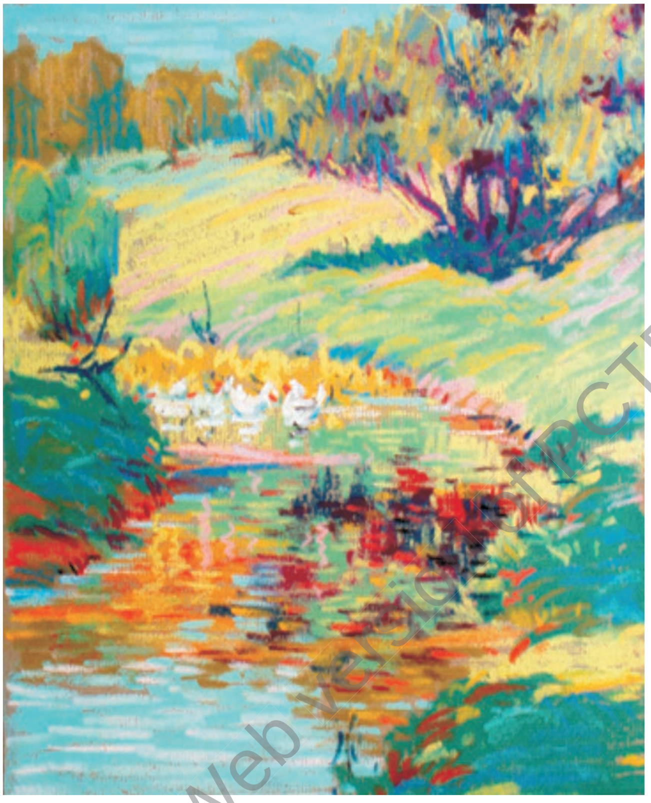
شکل 3.6: سعدیہ ارشد، A discussion with Nature، قدرت سے گفتگو، 2014، ایکریلیکس، جمائل آرٹ گیلری، لاہور

Web version of PCTB textbooks

کیا جاتا ہے۔ان رنگوں کی خاصیت یہ ہے کہ یہ پانی میں حل ہوجاتے ہیں اور خشک ہونے کے بعد مزاحم آب (Water Resistant) بن جاتے ہیں یعنی پانی ان پر اثر نہیں کرتا۔ اگر اس کو پانی سے پتلا کر کے استعمال کیا جائے تو ان کا اثر بالکل واٹر کلر جیسا ہوگا جبکہ موٹا موٹا (Thick) استعمال کرنے پر یہ بالکل آئل پینٹ جیسے لگیں گے۔ان کی ایک اور اچھوتی اور انوکھی خاصیت یہ ہے کہ ان کے رنگوں سے جو تازگی اور چمک حاصل ہوتی ہے وہ کسی بھی دوسرے رنگوں میں نہیں پائی جاتی۔

3.7 پیسٹل (Pastels)

پیسٹل خاکہ کشی یا تصویر بنانے کے لیے خشک نوعیت کے رنگ ہیں۔ یہ عام طور پر کسی ڈنڈی (Stick) کی طرح، چاک (Chalk) کی طرح یا پینسل کی شکل میں پائے جاتے ہیں۔ یہ سخت اور نرم دونوں طرح کے ہوتے ہیں۔پیسٹل میں بھی روغنی، مومی یا خشک اقسام ہوتی ہیں۔ یہ جلدی جلدی استعمال کیے جاتے ہیں اور عموماً دانے دار سطح (Textured Surface) پر استعمال کیے جاتے ہیں۔پیسٹل استعمال کرنے کے لیے خاص کاغذ بھی بنائے جاتے ہیں جو پیسٹل پیپر کہلاتے ہیں۔ پیسٹل کے استعمال سے خاکہ کشی (Drawing) بھی کی جاتی ہے اور مکمل پینٹنگ بھی بنائی جاتی ہے۔



شکل 3.7: جون پرسی بارنس، نمبر 2، کاغذ پر پیسٹل پینٹنگ، امریکا

Web version of PCTB textbooks

3.8 سپرے پینٹ (Spray Paint)

سپرے پینٹ کو ائیروسول (Aerosol) پینٹ بھی کہا جاتا ہے یعنی ہوا کے دباؤ اور بہاؤ سے استعمال ہونے والے رنگ۔ عام طور پر یہ سپرے والی بوتلوں اور لوہے کے ڈبوں میں ملتے ہیں۔سپرے کی بوتل کے اوپر لگے بٹن کو دبانے پر ہوا کے تیز دباؤ کے ساتھ کسی پھوار کے صورت میں یہ رنگ نکلتے ہیں جو کسی بھی سطح پر رنگ کی ایک ہموار اور ملائم تہ بنا دیتے ہیں۔اس طریقے سے بالکل ایک جیسا رنگ یا رنگ کی ہموار تہ لگائی جاسکتی ہے۔ یہ پلاسٹک کی سطح پر یا پھر کسی بھی طرح کی سطح پر جیسے دیواروں، چھتوں، پتھروں اور دھاتوں کی سطح پر آسانی سے

لگائے جاسکتے ہیں۔

شکل نمبر3.8: محمد علی، وال پینٹنگ(Wall Painting)، سپرے پینٹ میورل، 50x 230فٹ، برمنگھم، برطانیہ

سپرے پینٹ ایک جلد استعمال ہونے والا طریقہ ہے۔ یہ اپنے دیر پا اثر اور ایک جگہ سے دوسری جگہ لے جانے کی سہولت کی وجہ سے مقبول ہورہا ہے اور دورِ حاضر میں دیواروں پر نقش و نگار یا تصاویر (گرفٹی آرٹ-Graffiti Art) بنانے کے لیے استعمال ہورہا ہے۔ 1970ء کے بعد سٹریٹ آرٹ (Street Art)، گرافٹی آرٹ اور بڑے بڑے میورل (Mural) ان رنگوں کی وجہ سے زیادہ خوب صورتی اور تفصیل سے بنائے جانے لگے۔ ان رنگوں نے بیسویں صدی میں ایک منفرد قسم کے گرافٹی آرٹ اور سٹریٹ آرٹ کی بنیاد رکھی۔

Web version of PCTB

3.9 مکس میڈیا (Mix Media)

مکس میڈیا ایک ایسا طریقۂ کار ہے جس میں ایک ہی فن پارہ تیار کرنے کے لیے دو یا دو سے زیادہ مختلف قسم کے رنگوں اور طریقوں کا استعمال کیا جاتا ہے۔ عموماً لوگ واٹر کلر کے ساتھ ساتھ خشک پیسٹل (Pastel) کا استعمال کرتے ہیں یا پھر ڈرائنگ بنانے کے مختلف سامان یعنی پنسل (Pencil)، چارکول (Charcoal)، اور سیاہی (Ink) وغیرہ کے ساتھ ساتھ ایکریلکس (Acrylics) پینٹ کا استعمال بھی کرتے ہیں۔

ان کے علاوہ بہت سے مختلف سامان کے ساتھ اس طریقۂ کار کو حاصل کیا جاسکتا ہے جیسا کہ کسی بھی سطح پر اخباروں کے ٹکڑے جوڑ کر، کپڑوں، تصویروں، پیکنگ کے سامان (Packing Material) سادہ کاغذ وغیرہ لگا کر کوئی نقش، ڈیزائن یا تصویر بنائی جاسکتی ہے۔

شکل 3.9: ولیم گڈمین، مکس میڈیا، مسی سپی، کینیڈا

3.10 ڈیجیٹل پینٹنگ (Digital Painting)

ڈیجیٹل پینٹنگ ایک ایسا طریقۂ کار ہے جس میں کمپیوٹر (Computer) کی مدد سے کوئی نقش، خاکہ یا تصویر بنائی جاتی ہے۔ کمپیوٹر کے اندر کچھ ایسے سافٹ ویئرز (Softwares) ہوتے ہیں جن کے ذریعے سے یہ فن پارہ تشکیل دینا ہو تو کوئی بھی روایتی طریقۂ کار اختیار کیا جاسکتا ہے جیسا کہ آئل پینٹنگ، ایکریلکس، واٹر کلر، سیاہی وغیرہ اور ان کو کسی بھی روایتی سطح پر استعمال کیا جاسکتا ہے۔ جیسا کہ بُنا ہوا کپڑا، کاغذ، پولیسٹر (Polyester) وغیرہ۔ یہ سارا کام کمپیوٹر کے اندر ہی موجود سافٹ ویئر سے کیا جایا ہے اور مختلف پرنٹرز کے ذریعے سے اس میں کیے گئے کام کے پرنٹ لیے جاسکتے ہیں۔

کمپیوٹر کے ذریعے سے فن پارے بنانے کے لیے اس میں مختلف قسم کے گرافک سافٹ ویئر (Graphic Software) پروگرام ہوتے ہیں۔ پینٹنگ کرنے کا سامان بظاہر کمپیوٹر کے باہر موجود نہیں ہوتا لیکن ان سافٹ ویئر پروگرامز کے اندر ورچوئل پینٹ باکس (Virtual Paint Box) ہوتے ہیں جن کے اندر ہر طرح کے پینٹ، برش، سیاہی، کپڑے، Canvas وغیرہ موجود ہوتے ہیں۔ آسان

Web version of PCTB textbooks

لفظوں میں یوں کہہ لیجیے کہ بغیر ہاتھ لگائے پینٹ کرنے کے ساز و سامان کو کمپیوٹر کی مدد سے کمپیوٹر کے اندر ہی استعمال کیا جاتا ہے اور ایک فرضی سطح پر تصویر کمپیوٹر کے اندر ہی تیار ہوتی ہے۔ کمپیوٹر کے اندر اس طرح سے فن پاروں کی تشکیل عام طور پر ہاتھ سے بنائے جانے والے فن پاروں سے کافی منفرد نظر آتی ہے۔

بہر حال کمپیوٹر کی مدد سے فن پاروں کی تشکیل محض کمپیوٹر کی تخلیق ہی نہیں ہوتی اس میں بھی فن پارے کی تشکیل کا انحصار فن کار یعنی فن پارہ بنانے والے پر ہوتا ہے۔ فن کار اپنی مرضی سے سطح کا انتخاب کرتا ہے اور اپنی مرضی کا طریقۂ کار اختیار کرتے ہوئے، اپنی مرضی کے رنگ لگاتے ہوئے فن پارے تخلیق کرتا ہے۔ اس طرح پینٹ کرنے کا یہ طریقہ ڈیجیٹل پینٹنگ کہلاتا ہے۔ بہت سارے کمپیوٹر سافٹ ویئر اس طرح کے کام کرنے کے لیے استعمال ہوتے ہیں جن میں کورل ڈرا (CoralDraw)، ایڈوب فوٹو شاپ (Adobe Photoshop)، GIMP، آرٹ ریج (Art Rage) وغیرہ مشہور ہیں۔

شکل 3.10: یوسف اعجاز، ڈیجیٹل پینٹنگ، پاکستان

پینٹنگ کی مشق نمبر 1

آبی رنگوں اور قلم سیاہی کا استعمال (Use of Watercolour and Ink Pen)

چائے کی کیتلی اور کپ (Teapot and Cups)

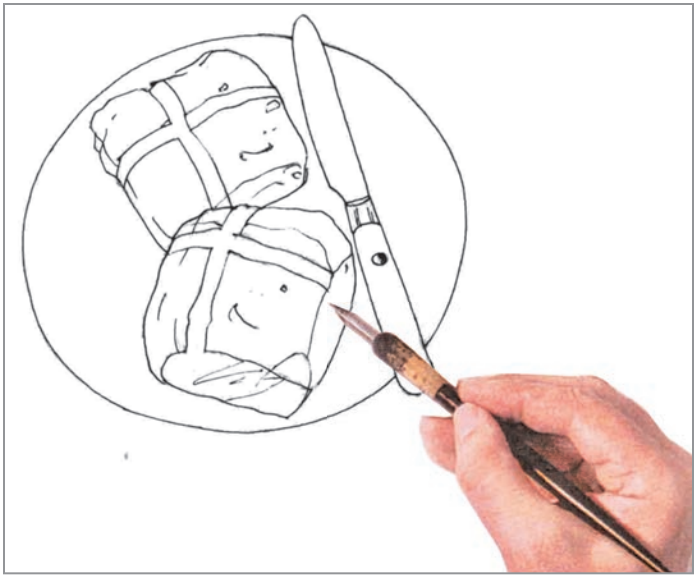
شکل 3.11

Web version PCTB books

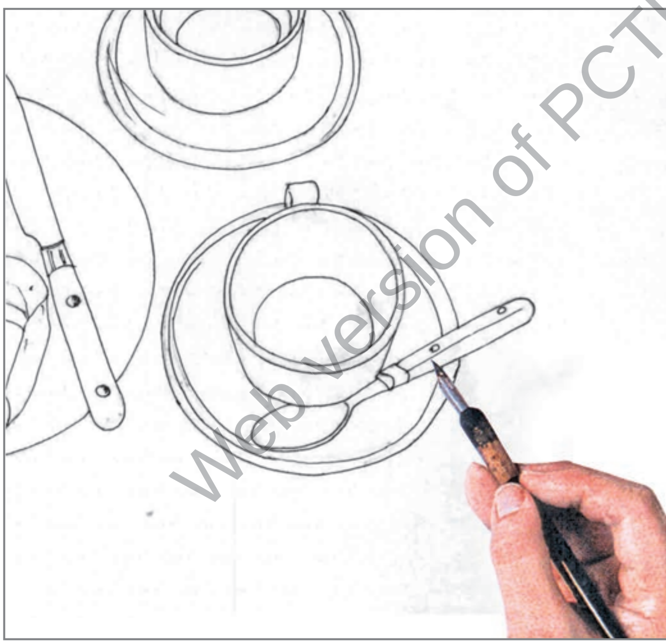
سامان

1۔ خاکہ کشی کے لیے ہلکے رنگ کی نرم پینسل
2۔ واٹر کلر پیپر سائز 22×53 انچ
3۔ سٹیل نب والا قلم
4۔ کالی انڈین سیاہی
5۔ سیبل ہیر برش (Sable Hair) گول چھ نمبر
6۔ واٹر کلر کٹ یا ٹیوبز (Watercolor Kit or Tubes)

نوٹ: میز کے اوپر ایک ڈبے دار کپڑا (Chequered Cloth) بچھائیں اور اس پر دو پرچ پیالیوں کے ساتھ (Cups with Saucers)، بن (buns) اور کیتلی کو تصویر کے مطابق سجائیں۔ ان چیزوں کو ترتیب دیتے ہوئے اس بات کا دھیان رکھیں کہ یہ عام طور پر ناشتے کی میز جیسی لگے۔ ڈبے دار کپڑا ناشتے کی میز پر پڑے برتنوں میں نہ صرف آپ کی دلچسپی قائم کرے گا بلکہ اس ساری ترتیب یا کمپوزیشن کو جمالیاتی طور پر نکھارے گا۔



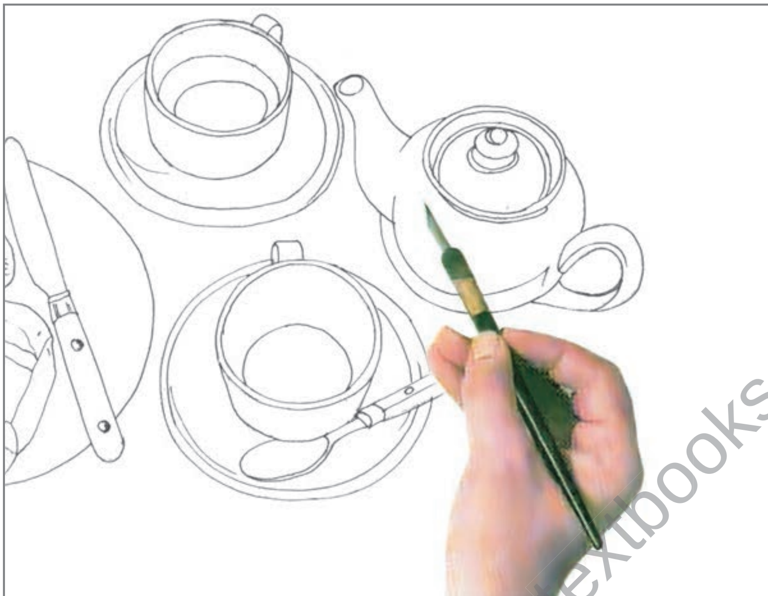
1۔ سب سے پہلے ہلکے رنگ کی نرم پینسل کا استعمال کرتے ہوئے تمام چیزوں کا خاکہ بنائیں۔ پھر سٹیل نب والے قلم اور کالی سیاہی کا استعمال کرتے ہوئے سارے خاکے (Drawing) کو پھر سے بنائیں تاکہ تمام لکیریں واضح اور پختہ ہوجائیں۔



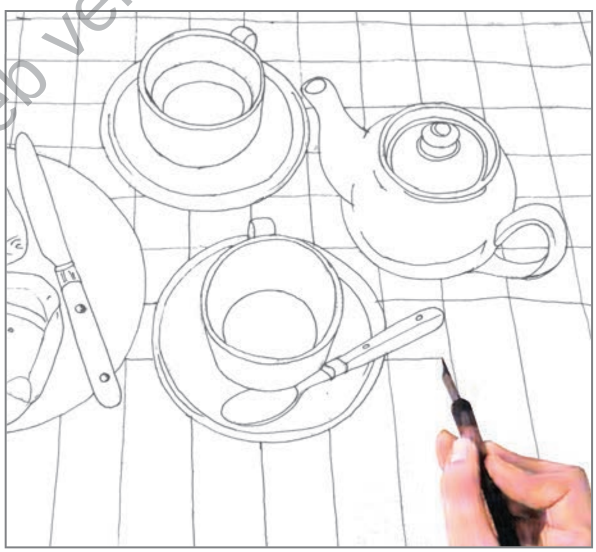
2۔ اب پرچ اور پیالیوں پر کام شروع کریں۔ ان کو بناتے ہوئے قلم پر تھوڑا سا دباؤ بڑھائیں اور روانی سے گہری لکیریں بنائیں۔ سیاہی، قلم کے ذریعے سے واٹر کلر پیپر کی ملائم سطح پر بڑی آسانی اور روانی سے لکیریں بناتی ہے۔ برتنوں کی بنیادی شکلوں کی خاکہ کشی کے ساتھ ساتھ یک طرفہ روشنی کی وجہ سے بننے والے سائے (Shadows) اور عکس بھی بنائیں۔ قلم کے ذریعے سے ڈرائنگ بنانے کے اس عمل میں ابتدائی طور پر ہلکی پنسل سے بنایا گیا خاکہ کافی مددگار ثابت ہوگا۔

3۔ اب کیتلی کی ڈرائنگ بھی اسی طرح مکمل کریں لیکن اس کی ہتھی (Handle) اور نلکی (Spout) کی ساخت پر خاص توجہ دیں۔ اس پر بننے والے عکس کی بھی نشاندہی کریں۔ اوپر کے ڈھکن کو بناتے ہوئے بھی اس کو غور سے دیکھیں اور اوپر کے حصے کے بیضوی دائرے اور دائرے کو بھی احتیاط سے بنائیں۔ اس طرح کی ڈرائنگ جس میں چیزوں کو اوپر کی جانب سے (Above Eye Level) دیکھتے ہوئے بنایا جائے عموماً زیادہ حساسیت کی حامل ہوتی ہیں۔

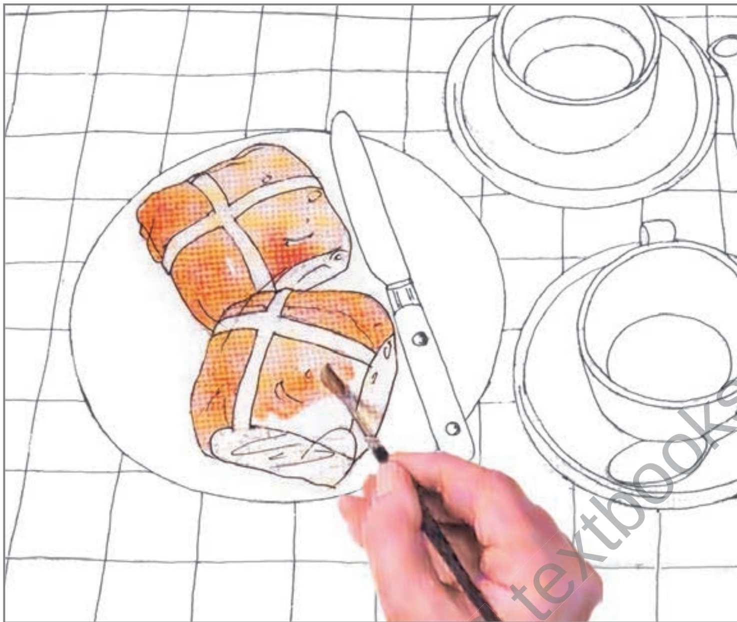
Web version of PCTB textbooks



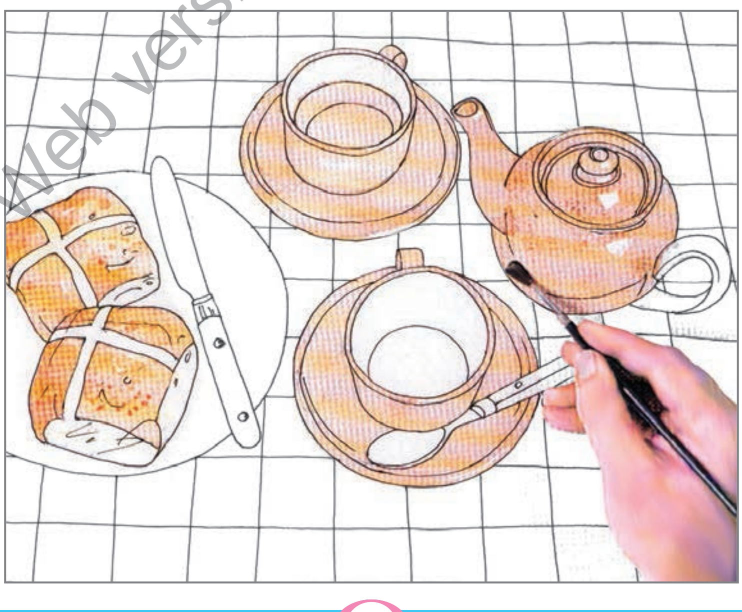
4۔ میز پر پڑے ڈبے دار کپڑے کی لکیریں کھینچتے ہوئے قلم اور سیاہی سے یہ ڈرائنگ مکمل کریں۔ کپڑے کی عمودی اور افقی لکیروں کو لگاتے ہوئے تھوڑا دھیان دیں کیونکہ یہ تھوڑی تھوڑی ترچھی محسوس ہو رہی ہوں گی۔ عمودی لکیروں کو پہلے لگائیں اس طرح کہ ان کا درمیانی فاصلہ سامنے کی جانب سے (یعنی آپ کے قریب سے) تھوڑا تھوڑا زیادہ ہوگا جبکہ پیچھے کی طرف جاتے ہوئے ان کا درمیانی فاصلہ تھوڑا تھوڑا کم ہوگا۔ یوں بننے والے ڈبے میز کی سطح کے سامنے کی جانب سے تھوڑے کھلے کھلے جبکہ پیچھے کی طرف جاتے ہوئے تھوڑے تنگ اور نوکیلے سے محسوس ہوں گے۔ اس طرح کی ڈرائنگ میز کی اوپر کی سطح میں گہرائی (Perspective) کا تاثر دے گی۔ افقی لکیروں کو بنانے سے پہلے اس بات کو یقینی بنائیں کہ عمودی لکیریں خشک ہو چکی ہیں۔



Web version of PCTB textbooks

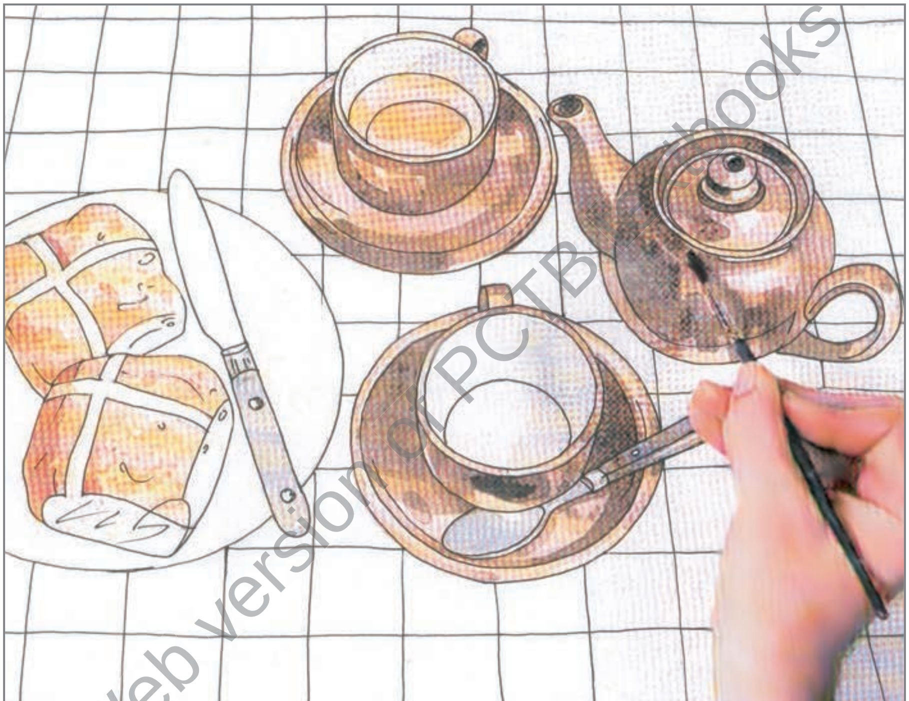


5۔ اب نرم واٹر کلر برش استعمال کرتے ہوئے پیلے بھورے(Yellow Ocher)اور سرمئی رنگ کے کے واٹر کلر کو ملا کر ایک پتلی سی تہ پلیٹ کی سطح پر پیالیوں کی دونوں جانب اور دونوں بنز (Buns) کے اوپر کی سطح پر لگائیں اور جب یہ خشک ہو جائے تو دونوں بنز (Buns) کے اوپر بھورے(Burnt Sienna)اور پیلے(Yellow) رنگ کو ملا کر ایک پتلی سی تہ لگائیں۔اس پینٹنگ پر مزید کام کرنے سے پہلے اس پر لگائے گئے رنگوں کو مکمل طور پر خشک ہونے دیں۔



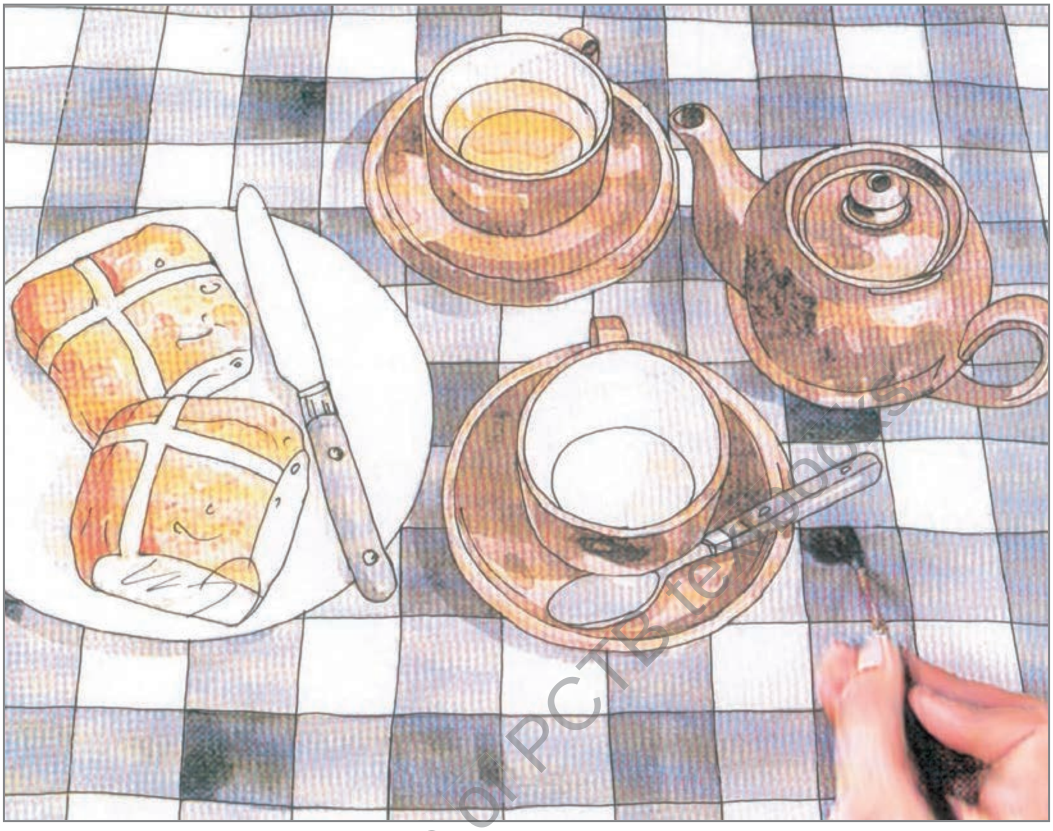
Web version of PCTB textbooks

6۔ اب بھورے رنگ (Burnt Sienna) اور گہرے بھورے رنگ (Burnt Umber) کو ملا کر ایک پتلی تہ بنز (Buns) کے گہرے رنگ کے حصوں میں لگائیں پھر اسی رنگ میں تھوڑا اور پانی ملا کر مزید پتلا کریں اور اس کی پتلی تہ چائے کی دونوں پیالیوں اور کیتلی کی سطح پر لگائیں۔ پیالیوں اور کیتلی کی سطح پر رنگ لگاتے ہوئے، چینی کے برتنوں کی چمک کا غور سے معائنہ کریں اور چمک کی جگہ کو سفید چھوڑتے جائیں یعنی چمک کی جگہ کو رنگ نہ لگائیں وہاں کاغذ کو سفید چھوڑ دیں۔ اس طرح کے عمل سے آپ برتنوں پر پڑنے والی روشنی اور ان کی چمک دار سطح کا تاثر دے سکتے ہیں۔ اب گہرے بھورے رنگ (Burnt Umber) کا پتلا سا محلول بنا لیں اور اس کی مدد سے اوپر کی جانب والے کپ کی اندر کی سطح پر پتلی سی تہ لگائیں جس میں کچھ چائے ڈالی ہوئی ہے۔



7۔ سرمئی اور کالے (Ivory Black) رنگ کا مکس بنائیں اور اس میں پانی ڈال کر پتلا سا محلول بنا لیں اور اس رنگ کی پتلی تہ پلیٹ میں رکھی ہوئی چھری (Knife) اور چمچ کے ہینڈل (Handle) پر لگائیں۔ برتنوں کی چمک والی سطح کے اردگرد بھی اسی پتلے رنگ کی ہلکی تہ لگائیں۔ اب اس دو رنگوں کے پتلے محلول کو مزید پتلا کریں اور نرم برش کی مدد سے کپ کے اندر کے سائے دار حصے کو ہلکی سی تہ لگائیں۔ اب اس کو خشک ہونے دیں۔

اب ہلکے بھورے (Burnt Sienna)، گہرے بھورے (Burnt Umber) اور کالے رنگ کو ملائیں اور ایک گہرا رنگ بنا لیں اور پھر اس رنگ کی تہ برتنوں کے گہرے رنگ کے سائے اور عکس والے حصوں میں لگائیں۔ ہلکے بھورے اور پیلے رنگ کو ملا کر ایک رنگ بنائیں اور اس کو اوپر والے کپ میں ڈالی گئی چائے کو بنانے میں استعمال کریں۔ اب ان کو مکمل طور پر خشک ہونے کے لیے چھوڑ دیں۔



8۔ تصویر میں موجود اشیا کو حقیقی پن اور مکمل تاثر دینے کے لیے ایک گہرا سرمئی رنگ لیں اور ان کو سایہ دار جگہوں اور چھری کے ہینڈل وغیرہ کے نیچے کے حصے پر لگائیں۔ اب اسی گہرے سرمئی رنگ میں پانی ملا کر اس کو پتلا کر لیں اور میز پر پڑے کپڑے کی عمودی لکیروں کو رنگ کرتے جائیں۔ جب یہ مکمل طور پر خشک ہو جائیں تب یہی رنگ افقی جانب لکیروں پر لگاتے جائیں۔ آبی رنگوں یعنی واٹر کلر کی شفافیت اور آبی پن کی وجہ سے ایک خوب صورت ڈبے دار ڈیزائن بن جائے گا جو بالکل اسی طرح محسوس ہوگا جیسا کہ کپڑے پر بنا ہوا ہے۔ اب اس کو خشک ہونے دیں۔ اب اسی رنگ کا استعمال کرتے ہوئے کپڑے کی سطح پر برتنوں کے بننے والے سائے کو بھی ایک ہلکی تہ کی صورت میں بنائیں۔ آپ غور کریں گے تو پتا چلے گا یہ سائے ایک طرف سے آتی ہوئی روشنی کی وجہ سے بن رہے ہیں۔ اب پھر سے ان کو خشک ہونے کے لیے چھوڑ دیں۔ آخر میں جب تمام رنگ اچھی طرح خشک ہو جائیں تو کپڑے کے کچھ گہرے رنگ کے ڈبوں کو گہرے سرمئی رنگ سے تھوڑا تھوڑا گہرا رنگ لگاتے ہوئے مکمل کریں۔

نوٹ: اساتذہ اسی طرح کی مختلف اشیا کمرا جماعت میں کسی میز پر ترتیب دیں اور مختلف قسم کے رنگوں کا استعمال کرتے ہوئے طلبہ کو اس کی مشق کرنے کی ترغیب دیں۔ اس طرح کی مشق کرنے کے لیے طلبہ کو پیسٹل کلر، پنسل کلر اور واٹر کلر استعمال کرنے کی ہدایت دی جاسکتی ہے۔

Web version of PCTB textbooks

شکل 3.12: مختلف میٹریل سے مشق کرنے کی ایک اور تجویز (کاغذ پر پنسل کلر اور مارکر کا استعمال)

شکل 3.13: اس مشق میں بنائی جانے والی چیزوں کی ایک اور ترتیب تا کہ طلبہ وطالبات مختلف طریقے سے آبی رنگوں کی پینٹنگ کرنے کی مشق کریں۔

پینٹنگ کی مشق نمبر 2

واٹر کلر پینٹنگ (Watercolor Painting)

پکی مٹی کے گملے

(Terracotta Pots)

شکل 3.14

Web version of PCTB textbooks

سامان:

1۔ واٹر کلر پیپر (Watercolor Paper)

2۔ واٹر کلر کٹ یا ٹیوبز جن میں مندرجہ ذیل رنگ ہوں:

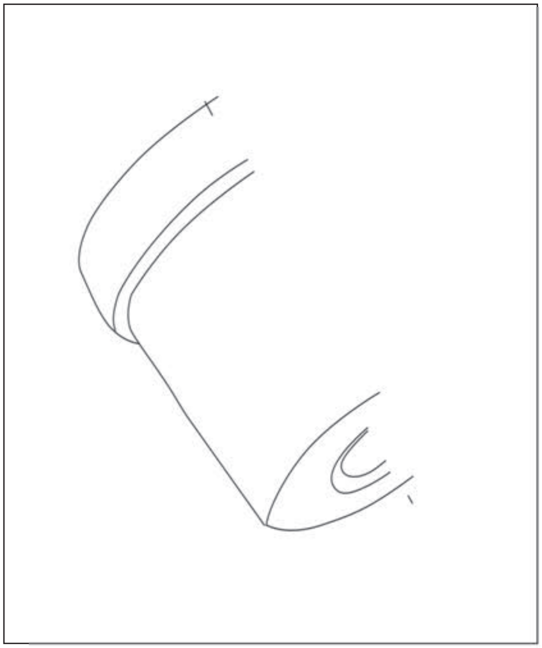
نارنجی (Orange)، بھورا (Burnt sienna)، گہرا گلابی (Opera Rose)، لیموں جیسا پیلا رنگ (Lemon Yellow)، گہرا پیلا (Yellow Aureoline) یا Yellow Mid)، سبز رنگ دو قسم کا ہلکا اور گہرا، گہرا سرخ (Winsor Red)، سرخ (Winsor Red)، گلابی سرخ (Scarlet)، ہلکا نیلا (Cobalt Blue) اور گہرا نیلا (Winsor Blue)۔

3۔ واٹر کلر استعمال کرنے کی پیلیٹ (Watercolor Pallet)

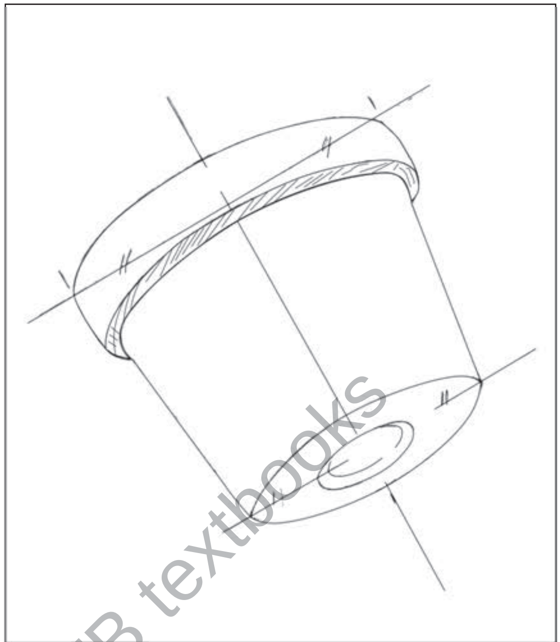
4۔ سیبل ہیر (Sable Hair) نرم برش نمبر 4، نمبر 6 اور نمبر 12　　5۔ 2HB پنسل خاکہ کشی کے لیے

نوٹ: اساتذہ کرام عملی طور پر طلبہ کو ڈرائنگ پیپر کو ڈرائنگ بورڈ پر کاغذ کی ٹیپ کی مدد سے چسپاں کرنا سکھائیں تاکہ کاغذ کی سطح زیادہ پانی اور واٹر کلر لگانے کی وجہ سے اکٹھی نہ ہو۔ کاغذ کی ٹیپ کاغذ کے چاروں طرف اچھی طرح لگے گی اور جب تک پینٹنگ بالکل خشک نہ ہو جائے کاغذ کو بورڈ سے نہ اتاریں۔ اسے کاغذ کی ٹیپ کے ساتھ خشک ہونے تک لگا رہنے دیں۔

ابتدائی خاکہ بنانے کے لیے نیچے تصاویر میں دیے گئے مراحل کو غور سے دیکھیں۔ اس ڈرائنگ کو بنانے کے لیے ڈرائنگ کی مشق نمبر 3: سڈول یا ایک جیسی اطراف والی اشیا کی ڈرائنگ (Draw symmetrical objects) کے مطابق گملوں کا خاکہ بنائیں۔

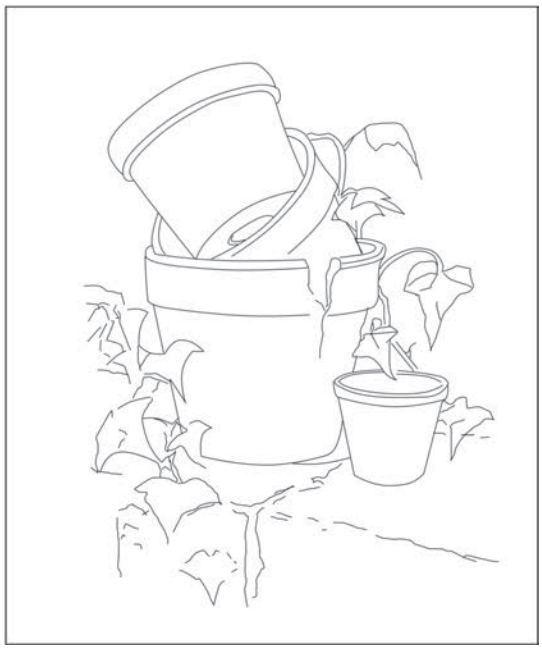


1.



2.

3.



4.

Web version of PCTB textbooks

Web version of PCTB textbooks

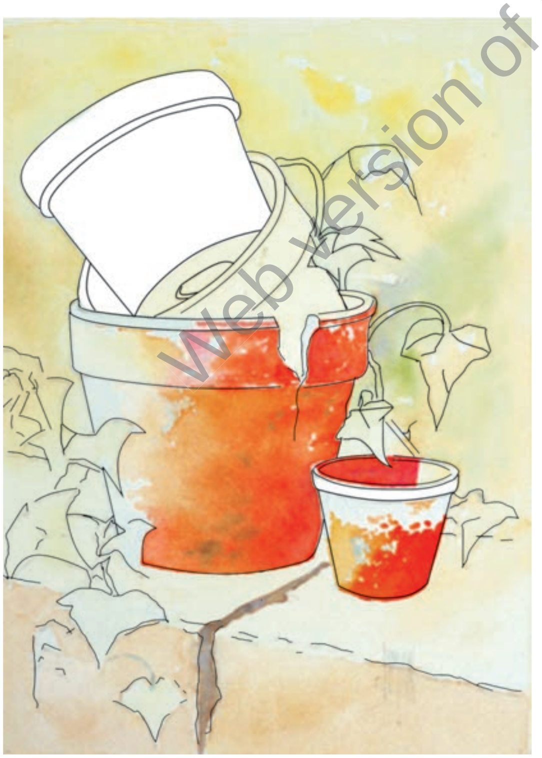
5۔ کاغذ کو بورڈ کی سطح پر چسپاں کرنے اور ابتدائی خاکہ بنانے کے بعد پیلے، سبز تھوڑے سے ہلکے نیلے اور نارنجی رنگوں کی پتلی سی تہ تصویر کے مطابق بڑے نرم برش کی مدد سے لگائیں اور اس کو چند منٹوں کے لیے خشک ہونے دیں۔

6۔ سب سے پہلے چھوٹا گملا پینٹ کرنا شروع کریں، پکی مٹی کے رنگ کی یقین دہانی کے لیے یہ ضروری ہے۔اب نارنجی، سرخ اور پیلے رنگ کو چھوٹے گملے کے گہرے سائے والے اور روشنی والے حصّے کو معائنہ کرتے ہوئے لگائیں۔

7۔ پینٹنگ کے سب سے نچلے حصے میں بنے دیوار کے اگلے سائے دار حصے اور اس کی اینٹوں کے درمیان پڑی دراڑ کو مزید مٹی کے رنگوں کی تہہ لگاتے ہوئے بنائیں۔ گملے کے اندر والے حصے میں تصویر کے مطابق گلابی سرخ رنگ کی ہلکی تہہ لگائیں اور چند سیکنڈز کے لیے خشک ہونے دیں۔ پھر اسی سطح پر سرخ اور جامنی رنگوں کا اضافہ کریں۔

Web version of PCTB textbooks

8۔ اب بڑے گملے پر سرخ، نارنجی اور تھوڑے سے پیلے بھورے رنگ کی پتلی تہ لگائیں اور اس کے رنگ خشک ہونے سے پہلے پہلے گیلی سطح پر ہی چند ایک جگہوں پر سبز رنگ سے کام کریں۔



9۔ اب اسی طرح تیسرے گملے اور چوتھے گملے جس نے تیسرے گملے کو کور کیا ہوا ہے، کو پینٹ کرنا شروع کریں۔ چوتھے گملے کے نچلے حصّے کو ہلکے بھورے اور پیلے رنگ کی پتلی تہ لگائیں اور روشنی والے حصے کو سفید چھوڑتے جائیں تاکہ اس پر آخر میں روشنی کے تاثر کے مطابق رنگ لگا سکیں۔

Web version of PCTB textbooks

10۔ اب تیسرے گملے میں گہرے رنگوں کا اضافہ کریں، اس پر سرخ رنگ اور کہیں کہیں نیلے اور جامنی رنگوں سے گہرے نشان بنائیں کیونکہ اس گملے کا زیادہ تر حصہ گہرے سایہ میں ہے پھر اس کو خشک ہونے دیں۔

Web Version of PCTB textbooks

11۔ چوتھے گملے پر رنگ لگائیں اور اس کی گیلی سطح پر ہی مزید کام کریں۔اس کے درمیانی حصّہ پر ہلکے بھورے اور پیلے رنگ کی تہ لگائیں اور بائیں جانب گلابی اور بھورے (Sienna) اور نارنجی رنگ سے کام کریں جبکہ دائیں جانب کے حصہ میں گلابی، نارنجی اور گلابی سرخ رنگوں کی پتلی تہ لگائیں پھر اسے خشک ہونے دیں۔

12۔ چوتھے گملے کے نچلے حصے کو جامنی رنگ لگاتے ہوئے مکمل کریں لیکن اس بات کا خاص خیال رکھیں کہ اس کے درمیانی دائرے کو جو بالکل اس کے نچلے حصہ کے درمیان میں ہے اسے بالکل ہلکا یا سفید چھوڑ دیں تا کہ اس کے اندر روشنی کو واضح کیا جا سکے۔

13۔ اب سب سے پہلے اور سب سے چھوٹے گملے پر دوبارہ کام کریں۔ اب نیلے اور نارنجی رنگ کی مدد سے کچھ پتوں کی تفصیل بنائیں اور پھر نیلے اور جامنی رنگ کو استعمال کرتے ہوئے چھوٹے گملے کی ایک طرف بننے والے گہرے سائے کو بنائیں۔ سایہ بنانے کے لیے روشنی کے رخ کا غور سے معائنہ کریں۔

Web version of PCTB textbooks

14۔ اب پیچھے موجود پتوں کو بنانے کے لیے مختلف قسم کے سبز اور نیلے رنگوں کا استعمال کریں، دیوار کے بالکل پیچھے اور گملوں کے پیچھے کے حصے میں نسبتاً گہرے رنگ استعمال کریں۔

15۔ اب پینٹنگ کے نچلے حصے میں دیوار کی سطح پر کام کریں، اور اس میں پڑی اینٹوں کے درمیان کی دراڑ کو دھیان میں رکھتے ہوئے نیلے، جامنی اور بھورے رنگوں کا اضافہ کریں۔

Web version of PCTB textbooks

16۔ اب گملوں کی سطح پر بننے والے گہرے سایوں کو بنانے کے لیے گلابی، سرخ، جامنی اور تھوڑے سے نیلے رنگ کی نسبتاً ایک موٹی تہ کا استعمال کریں۔

17۔ اب دیوار کی سطح کے قریب کچھ پتوں کی تفصیل میں اضافہ کریں اور ان پر سبز اور پیلے رنگ سے کام کریں۔ پھر ان پتوں کا دیوار پر پڑتا ہوا سایہ بھی بنائیں۔ پینٹنگ کو مکمل کرنے کے لیے گملوں اور پتوں کی مزید تفصیل میں اضافہ کریں اور خشک ہونے دیں۔

Web version of PCTB textbooks

18۔ تصویر کو غور سے دیکھتے ہوئے پینٹنگ مکمل کریں۔

نوٹ: اساتذہ کرام اسی طرح کی واٹرکلر کی مشقیں کروانے کے لیے مختلف اشیا کو ترتیب دے سکتے ہیں اور واٹرکلر کے علاوہ مختلف میڈیم یعنی پیسٹل اور کلر پینسل کا استعمال بھی کیا جاسکتا ہے۔

Web version of PCTB textbooks

شکل 3.15: اسٹل لائف بنانے کی ایک اور تجویز

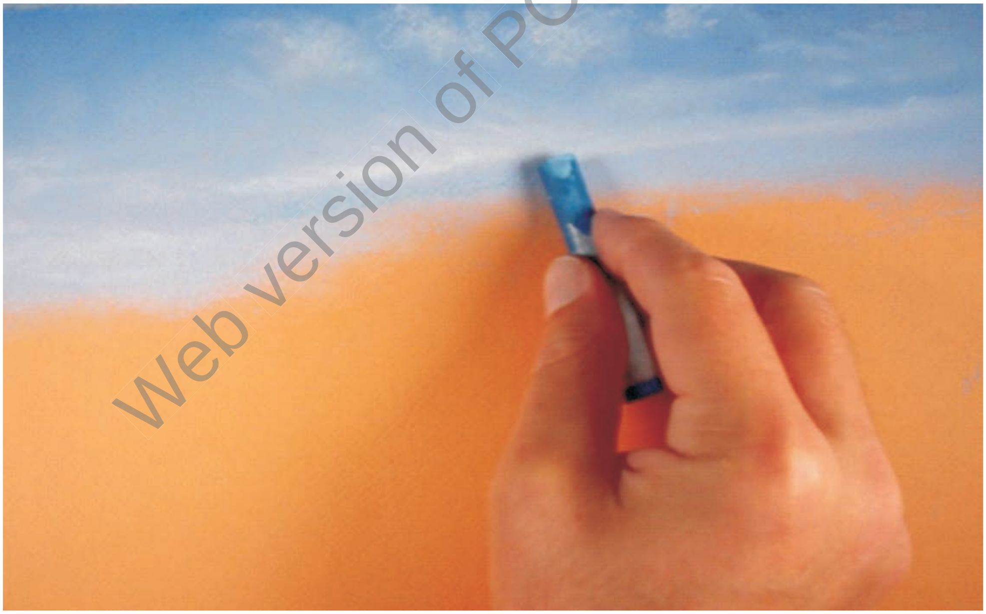
پینٹنگ کی مشق نمبر 3

رنگین کاغذ پر پیسٹل کی مدد سے لینڈ اسکیپ بنانا Landscape with pastel on tinted sheet

شکل 3.16

سامان:

1۔ نرم پیسٹل (Soft Pastel)
2۔ رنگین پیسٹل شیٹ (Tinted Pastel Sheet) ہلکے نارنجی رنگ میں
3۔ ڈرائنگ بورڈ
4۔ ایزل (Easel) اگر ضرورت ہو
5۔ پیسٹل فکسیٹو (Pastel Fixative)



1۔ سب سے پہلے سب سے پیچھے کے منظر (Background) کو تشکیل دیں اور گہرے نیلے رنگ سے آسمان والے حصہ کو کور (Cover) کریں اور پھر ہلکے نیلے رنگ کو استعمال کرتے ہوئے اس کو واضح کریں۔ بادلوں کی اشکال اور ساخت کو بنانے کے لیے بہت ہلکے نیلے رنگ کا انتخاب کریں اور اپنی انگلی کی پور سے بادلوں کے رنگ کو تھوڑا تھوڑا رگڑیں۔

Web version of PCTB textbooks

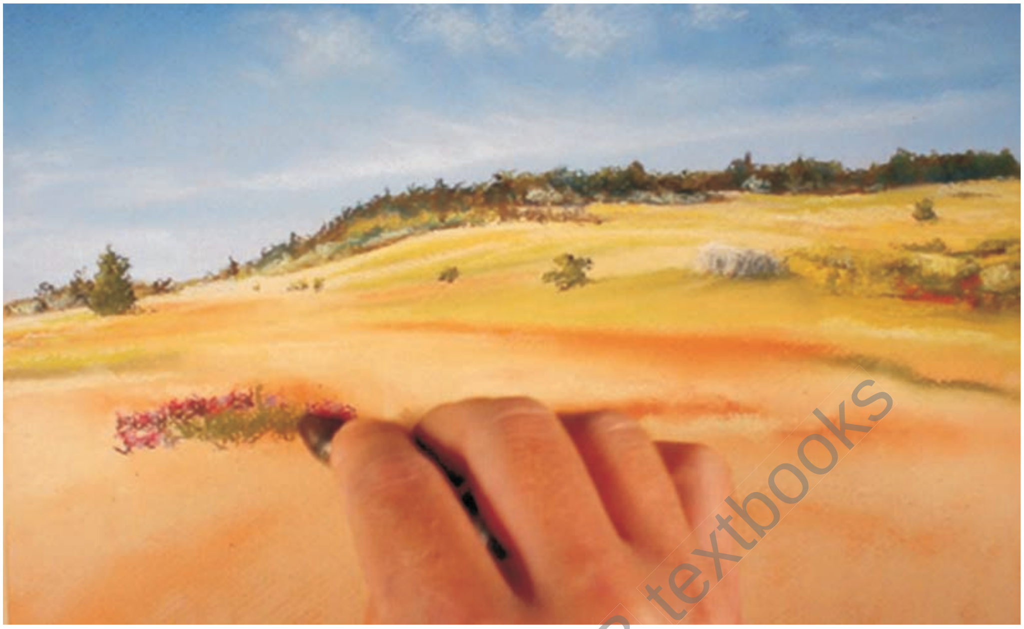
2۔ اس لینڈ اسکیپ میں زمین اور آسمان کے درمیان درختوں کی ایک مدہم سی لائن بنی ہوتی ہے۔ اس کو بنانے کے لیے گہرے زیتونی رنگ (Olive Green) یا گہرے پیلے سبز (Yellow Green) رنگ کے پیسٹل کا استعمال کریں اور اس کے اوپر تھوڑا تھوڑا گہرے بھورے رنگ سے کام کریں۔ اور پھر کہیں کہیں کالے پیسٹل سے نشان لگائیں۔ درختوں کی اس لائن کو مندرجہ بالا رنگوں سے بنانے کے بعد انگلی کی پور سے اس طرح تھوڑا تھوڑا رگڑیں کہ اس کے بالائی کنارے کی ساخت خراب نہ ہو اور درختوں کی چوٹیوں (Top) کی ساخت واضح رہے۔

3۔ اب دور موجود زمین (Middle Ground) کو بنانے کے لیے افقی سمت نشانات لگائیں (Horizontal Strokes) اور اس کام کے لیے ہلکے پیلے نیپلز (Naples Yellow)، کریم (Cream)، مختلف قسم کے ہلکے سبز، بھورے پیلے (Yellow Ocher) رنگوں کا استعمال کریں اور چند ایک جگہوں پر بھورے رنگ (Burnt Sienna) سے نشان لگائیں۔ اس کام کو کرنے کے لیے رنگوں پر ہاتھ کا دباؤ ہلکا رکھیں اور پیچھے دوری پر موجود درختوں کو کسی تفصیل کے بغیر صرف ایک عکس (Impression) یا بنیادی شکل (Shape) کی طرح بنائیں۔

4۔ اب نیپل پیلے (Naples Yellow) یا کریم کلر کو زیادہ مقدار میں استعمال کرتے ہوئے درمیانی حصہ تک اس طرح کام کریں کہ کہیں کہیں کاغذ کا ہلکا نارنجی رنگ نظر آتا رہے۔ یہ ہلکا نارنجی رنگ کہیں کہیں زمین اور مٹی کے ہونے کا تاثر قائم کرے گا۔ اب دور دور فاصلے پر اُگی گھاس اور پتوں کو بنانے کے لیے بھورے رنگ (Burnt Sienna) اور زیتونی سبز (Olive Green) رنگ کا استعمال کریں۔

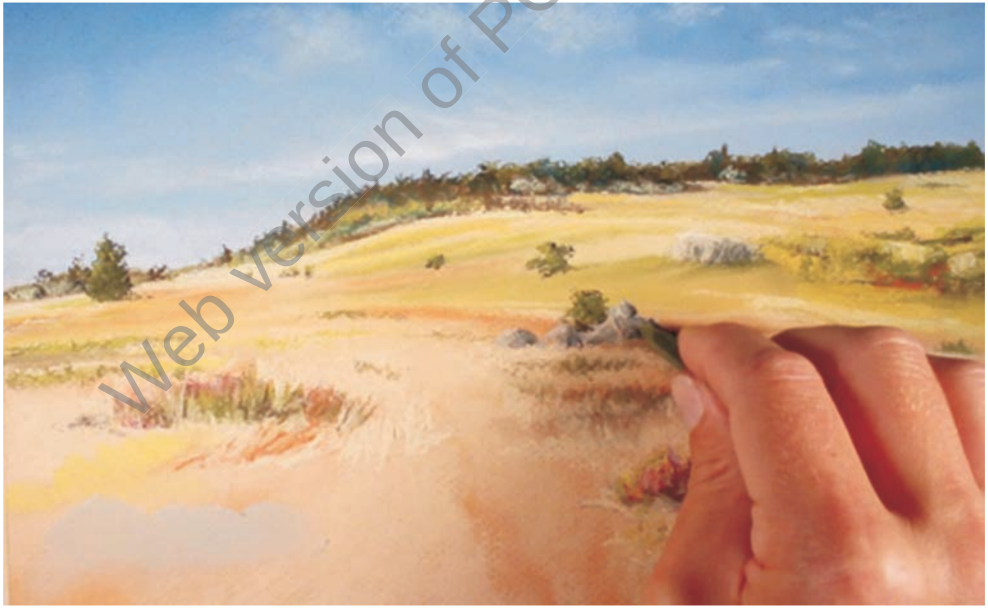
5۔ اب زمین کے قریب کے حصّے کو غور سے دیکھتے ہوئے پینٹنگ کے نچلے حصے (Foreground) میں زمین پر نظر آنے والے رنگوں کی تہ کہیں کہیں نشانوں اور دھبوں کی صورت میں لگائیں۔ جامنی سرخ رنگ کے نشانات بنانے کے لیے پہلے جامنی رنگ کا استعمال کریں اور پھر سرخ رنگ اس کے اوپر لگائیں اور جہاں کہیں اس سے گہرا رنگ لگانا ہو وہاں ان دونوں رنگوں کے ساتھ بھورے رنگ (Burnt Umbers) کا استعمال کریں۔ سامنے کے حصّے کے گھاس پھونس کو بنانے کے لیے پیلے سبز (Yellow Green) یا زیتونی سبز (Olive or Sap Green) پیسٹل کا استعمال کریں اور ان پر پڑتی روشنی کا تاثر دینے کے لیے ہلکے پیلے سبز (Light Yellow Green) رنگ کا استعمال کریں۔

Web version of PCTB textbooks



6۔ اب اس پینٹنگ میں لینڈ اسکیپ میں موجود پتھروں اور دوری پر موجود درختوں کی تفصیل میں اضافہ کرتے ہوئے کام کو جاری رکھیں۔

Web version of PCTB textbooks



7۔ اب زمین کے سب سے قریبی حصے میں گھاس کو بڑے بڑے لمبے نشانات لگاتے ہوئے (Longer Strokes) بنائیں اور اس کام کو کرنے کے لیے پہلے سے زیادہ گہرے رنگ ہاتھ کے دباؤ کے ساتھ استعمال کریں۔ زمین کے سامنے کے حصے کی تفصیل کی نقالی کرنے کے لیے رنگوں کی زیادہ ورائٹی استعمال کرنے کی کوشش کریں۔

8۔ زمین کے سامنے کے حصے (Foreground) پر کام کرتے ہوئے گہرے رنگوں کا ستعمال کریں۔ ایسا کرنے سے آپ کی پینٹنگ میں گہرائی کا تاثر (Sense of Perspective) قائم ہوگا اور دیکھنے والا فاصلے اور گہرائی کو محسوس کر سکے گا۔ گھاس کی بڑی ڈنڈیاں اور پتے بنانے کے لیے ہاتھ کے زیادہ دباؤ کے ساتھ بڑے بڑے نشانات بنائیں۔ اس طرح آپ گھاس اور زمین کے اس حصے کا زیادہ حقیقی اور تفصیلی نقش بنا سکتے ہیں۔

9۔ سامنے کے زمینی حصے (Foreground) میں ایک اور پتھر کا اضافہ کریں۔ اب اس پتھر کو پہلے کی نسبت زیادہ حقیقی شکل دینے کی کوشش کریں اور ایک طرف سے پڑتی ہوئی روشنی کے تاثر کو بھی زیادہ گہرائی سے بنائیں اور پھر اس کے اردگرد اگی گھاس کے لمبے پتے اور ڈنڈیاں بھی نمایاں انداز میں بنائیں۔

Web version of PCTB textbooks

10۔ گھاس کی نچلی سطح پر لگائے گئے گہرے رنگ کو چھوڑتے ہوئے اوپری حصے کی لمبی گھاس پر ہلکے پیلے یا کریم کلر (Cream) سے کچھ اضافی اور زیادہ لمبی گھاس کا تاثر قائم کریں۔ اس طرح کرنے سے گھاس کے نیچے گہرے رنگ کی مٹی اور زمین واضح ہو جائے گی۔

Web version of PCTB textbooks

11۔ اب اسی طرح لمبی گھاس کے پتوں کے اوپر کریم کلر سے روشنی کا تاثر قائم کریں۔

12۔ آخر میں بادلوں کے اوپر بھی روشنی کا تاثر (Highlights) قائم کریں تاکہ یہ مزید واضح ہو جائیں اور انگلی کی مدد سے ان کو تھوڑا تھوڑا رگڑ (Blend) دیں۔

13۔ لینڈ اسکیپ کو مکمل کرنے کے بعد اسے پیسٹل کو فکس کرنے والے فکسیٹو (Fixative) استعمال کرتے ہوئے محفوظ کر لیں تاکہ یہ زیادہ عرصے تک قائم رہ سکے۔

Web version of PCTB textbooks