अध्याय 11

# छपाई कला

## (TEXTILE DESIGN)

आठवीं कक्षा के कला पाठ्य-क्रम में आपने 'उपयोगी रुपांकन' (Applied-Designing) के अन्तर्गत उपयोगी वस्तुओं का रुपाँकन (Designing) किया है। अब आपका अनुभव एवं ज्ञान काफी आगे बढ़ गया है। अत: Design के क्षेत्र में अब थोड़ा विस्तृत ज्ञान करने की ओर अग्रसर होते हैं।

मनुष्य प्रत्येक चीज़ में सुन्दरता एवं व्यवस्था देखना चाहता है। अत: जैसे-जैसे मानव ने उन्नति की है, उसने अपने चारों ओर के परिवेश को तथा अपनी दैनिक उपयोगी वस्तुओं को सुन्दर बनाने का प्रयत्न किया है, और यही गतिविधि अभी भी प्रचलित है। Design अंग्रेज़ी भाषा का शब्द है और इसके अर्थ यद्यपि कई हैं, परन्तु कला में इसका अर्थ 'रूपाँक' है। अर्थात् किसी वस्तु या स्थान को सुव्यवस्थित ढंग से रूप देना ही 'रूपाँकन' (Desing) कहलाता है।

Design का अभिप्राय केवल किसी वस्तु को सजाना ही नहीं अपितु किसी ठोस के रूप की कल्पना भी उसके निर्माण से पहले करनी पड़ती है। उदाहरणार्थ मेज़, कुर्सी, मोटर, कार, खिलौने शीशियाँ तथा मकान आदि बनाने के लिए पहले इनके रूप की कल्पना कागज़ों में करनी पड़ती है। इस कल्पित रूप के आधार पर ही अनेक वस्तुओं के प्रतिरूप का निर्माण होता है। बाज़ार में, घर में तथा अपने आस-पास जो भी कृत्रिम वस्तुओं को आप देखते हैं उन सबके पहले काल्पनिक रूप बनते हैं और फिर वास्तविक रूप बाद में बनाए जाते हैं।

कागज़ पर या वस्तु के धरातल पर सजाने के लिए जो रूपाँकन (Design) बनाया जाता है उसे दो विभाओं का डिज़ाइन (Two Dimensional Design) कहते हैं। परन्तु जब किसी वस्तु को ही ठोस रूप में बनाते हैं तो यह तीन विभाओं का डिज़ाइन (Three Dimensional Design) कहलाता है। दो विभाओं के डिज़ाइन (Two dimensional) में Design केवल लम्बाई और चौड़ाई और गहराई दो ही आकार होते हैं। जबकि तीन विभाओं के डिज़ाइन (Three dimensional Design) में लम्बाई, चौड़ाई और गहराई तीन आकार व विभाएँ होती हैं।

इस प्रकार 'रूपाँकन' ( Design ) दो प्रकार के होते हैं :-

1. लम्बाई चौड़ाई वाला धरातल ( Two Dimensional design )।
2. लम्बाई, चौड़ाई और गहराई वाला ठोस ( Three Dimensional Design )।

स्पष्ट शब्दों में यही कहा जा सकता है कि यदि एक 'फूलदान' को हम कागज़ पर बनाते हैं तो वह रुपाँक (Two Dimensional Design) कहलाएगा। परन्तु वहीं 'फूलदान' यदि हम मिट्टी से लम्बाई, चौड़ाई और गहराई को दर्शाते हुए बनाएँगे तो वह रूपाँक ( Two Dinensional Design ) कहलाता है। परन्तु वहीं फूलदान यदि हम मिट्टी से लम्बाई, चौड़ाई और गहराई को दर्शाते हुए बनाएँगे तो वह रूपाँक ( Three Demensional Design ) कहलाता है। आपके कला पाठ्यक्रम में कागज़ पर बनाने वाला Design ही है। अत: आप केवल Two Dimensional Design ही बनाने का अभ्यास करेंगे।

**कला-सामग्री –** आठवीं श्रेणी तक भी आपके पास कला अभ्यास के लिए कला-सामग्री थी, परन्तु अब आप का ज्ञान एवं अनुभव आठवीं से अधिक हो गया है अत: आपके कार्य का स्तर भी काफी ऊंचा होना चाहिए। उसके लिए आपको कुछ अच्छी कला-सामग्री की आवश्यकता पड़ेगी। कई बार हल्की किस्म की सामग्री से कार्य में स्वच्छता, सहीपन एवं सुन्दरता लाने में बड़ी कठिनाई होती है और कार्य का आनन्द नहीं आता। अत: निम्नलिखित कला सामग्री खरीदते समय काफी सावधानी रखनी चाहिए। हमेशा अच्छी किस्म की ही चीज़ खरीदनी चाहिए। उदाहरण के लिए यदि आप ब्रुश (Brush) खरीद रहे हैं तो ऐसी किस्म का ब्रुश खरीदिए जिसके बाल न अधिक मुलायम हों और न ही अधिक सख्त। ये दोनों प्रकार के ब्रुश कार्य में रुकावट डालेंगे। ब्रुश को थोड़ा गीला करके उसके बालों को देखो, क्या उसका एक नोक ( Point ) बनता है, यदि नहीं बनता तो वह ब्रुश बेकार है। इसी प्रकार अन्य सामान भी अच्छी किस्म का लेना है। क्योंकि सामग्री अच्छी होगी तो कार्य भी सुन्दर होगा और कला के प्रति प्रेम व आकर्षण बढ़ेगा। कार्य आरम्भ करने से पहले निम्नलिखित सामग्री एकत्रित कर लें :

1. Drawing Board
2. Pencils-HB 2B
3. Tracing Paper
4. Sable Brushes No. 3, 5
5. Pallette
6. Flat Brush

**ART MATERIAL**

# रंग

## (Colour)

रंग का प्रत्येक क्षेत्र में विशेष स्थान है। रंग प्रकृति की देन है। प्रकृति की सभी वस्तुओं का अपना-अपना रंग है। रंग बिरंगे पुष्प, लताएँ, वृक्ष, कई रंग बदलते हुए बादल किसके मन को आकर्षित नहीं करते और इनसे भी मनमोहक छटा इन्द्रधनुष ( Rain Bow ) की आप सब ने प्राय: वर्षा के बाद आसमान और ज़मीन को छूती हुई देखी होगी। कितने सुन्दर लगते हैं वे सभी रंग, वे धनुष का आकार बनाए हुए रहते हैं। इस इन्द्रधनुष ( Rain Bow ) में सात रंग होते हैं। ये सभी रंग प्रकाश की किरणों का पानी की बून्दों पर किसी खास कोण से पड़ने पर बनते हैं। इन सात रंगों में काला और सफेद रंग नहीं होता। इसीलिए कला में सफेद और काले को रंग नहीं मानते। इनको पिग्मेंट ( Pigment ) कहते हैं।

इसकेविपरीत एक चर्खी में इन सातों रंगों को लगाकर तेज़ी से घुमाएँ तो सातों रंग मिलाकर सफेद दिखाई देंगे। इसका आविष्कार प्रसिद्ध वैज्ञानिक न्यूटन ने किया था, अत: इसे न्यूटन का रंग चक्र कहते हैं। इन्द्रधनुष के सातों रंग सफेद प्रकाश में से ही पैदा होते हैं अर्थात् सफेद प्रकाश इन सातों रंगों में मिलकर बनता है।

डिज़ाइन ( Design ) में रंगों का अपना ही स्थान है। अत: इसके लिए हमें विस्तार से समझना आवश्यक है। अब रंग-चक्र ( Colour Wheel ) बनाएँगे। रंग तीन प्रकार के होते हैं :-

1. प्राथमिक रंग (Primary colours)
2. द्वितीयक रंग (Secondary colours)
3. तृतीयक रंग (Tertiary colours)

1. प्राथमिक रंग तीन हैं, लाल, नीला और पीला। इनके नाम से ही स्पष्ट है कि ये बुनियादी रंग है इन्हीं को मिलाकर दूसरे और तीसरे रंग बनते हैं ?
2. द्वितीयक रंग भी तीन ही हैं, जामुनी, हरा तथा संतरी। जामुनी रंग, लाल और नीले को बराबर मात्रा में मिलाने से बनता है, हरा रंग, नीला और पीला रंग बराबर मात्रा में मिलाने से बनता है।
3. तृतीयक रंग छ: होते हैं, जो दो भाग प्राथमिक और एक भाग द्वितीयक रंग मिलाने से बनते हैं। तृतीयक रंगों के नाम लेते समय प्राथमिक और द्वितीयक रंगों के नाम लिए जाएँगे। परन्तु पहले प्राथमिक और उसके बाद द्वितीयक रंग का नाम लिया जाएगा।

1. दो भाग लाल, एक भाग जामुनी मिलकर लाल जामुनी (Reddish Violet) बनेगा। 2. दो भाग नीला, एक भाग जामुनी मिलकर नीला-जामुनी (Bluish Violet) बनेगा। 3. दो भाग नीला, एक भाग हरा मिलकर Bluish Green बनेगा। 4. दो भाग पीला, एक भाग हरा मिलकर Yellowish Green बनेगा। 5. दो भाग पीला, एक संतरी (Yellowish Orange) बनेगा। 6. दो भाग लाल, एक भाग संतरी मिलकर लाल-संतरी (Reddish Orange) बनेगा। इस प्रकार तीन प्राथमिक रंग, तीन द्वितीयक रंग और छः तृतीयक रंग अर्थात् कुल बाहर रंग हो गए, जो कि केवल प्राथमिक रंगों से ही बने हैं।

**ऊष्ण और शीतल रंग ( Warm and Cool Colours )–** कागज़ पर अलग-अलग लाल, नीला और पीला रंग लगाकर कुछ दूरी से तीनों रंगों पर बारीकी से दृष्टि डालो और यह अनुभव करो कि तीनों में से कौन-सा रंग सबसे अधिक या आंखों को लग रहा है। ध्यान से देखने पर आपको मालूम होगा कि सबसे तेज़ आंखों को लगने वाला रंग पीला है, फिर लाल। और नीला आंखों को शान्ति दे रहा है। इससे स्पष्ट है कि जो रंग अधिक आकर्षक या आंखों को लगने वाले होते हैं उन्हें ऊष्ण रंग (Warm Colours) कहते हैं। और जो आंखों को शान्ति अथवा शीतलता प्रदान करते हैं, उन्हें शीतल रंग (Cool Colours) कहते हैं। अर्थात रंग चक्र में पीला और लाल रंग की ओर Red से लेकर Yellowish Green तक सभी छः रंग ऊष्ण रंग (Warm colours) हैं। और नीला रंग की तरफ Green से लेकर (Reddish Violet) तक सभी छः रंग शीतल रंग (Cool Colours) हैं।

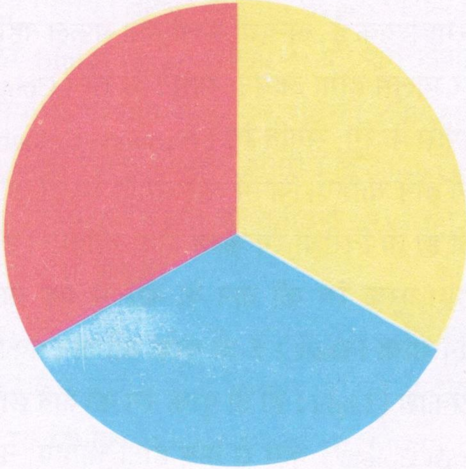
प्रसंगानुसार यहां पर रंगों की मनोवैज्ञानिक विशेषता बतलाते हुए उदाहरण देना युक्ति संगत होगा। एक बार एक आदमी को एक ऐसे कमरे में ठहराया गया जिसकी चारों दीवारें पीले रंग की थीं। उसे उस कमरे में बहुत गर्मी महसूस हुई। कुछ समय बाद उसी कमरे की दीवारों पर पीले के स्थान पर नीला रंग करवा दिया गया और उसी कमरे में वही आदमी ठहराया गया तो उसको बहुत ठण्ड प्रतीत हुई। तो यह केवल रंगों का मनोवैज्ञानिक प्रभाव ही था। बाकी तो वही स्थान, वही समय, वह जलवायु सब कुछ समान होते भी इतना विपरीत प्रभाव क्यों पड़ा ?

यही सिद्धान्त रंगों का प्रत्येक स्थान की सजावट पर प्रयोग किया जाता है। यदि आप अपने सोने के कमरे में पीले, लाल पर्दे देंगे तो आपके मन, दिमाग और आँखों को शीतलता नहीं मिल पाएगी और आप आराम नहीं कर पाओगे, सो नहीं सकोगे। अतः शयनकक्ष में प्रायः शीतल रंग के

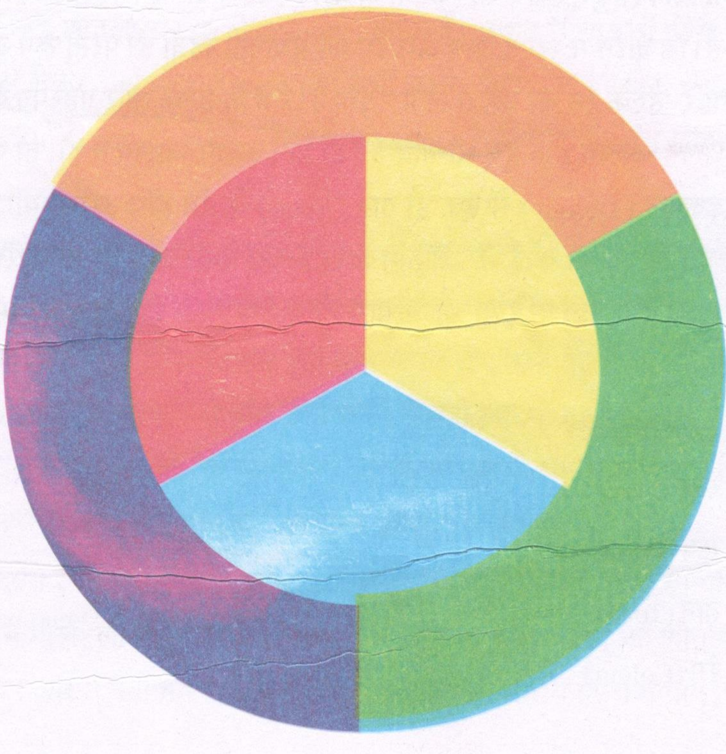
**रंग योजना ( Colour Scheme ) –** रंग कार्य करने से पहले योजना (Colour Scheme) के बारे में चिन्तन करना परमावश्यक है, अन्यथा कलाकृति सफल नहीं कहलाई जा सकती है। रंग चक्र को ध्यान से देखने पर मालूम होगा आमने-सामने के रंग (Contrast Colours) विरोधी या पूरक रंग होंगे और आस-पास के रंग, संगति रंग (Harmony Colours) कहलाएंगे। रंग-योजना में कम से कम तीन चार रंग होने चाहिए। जिनमें सारे संगति रंग हों और एक रंग विरोधी हो। यदि रंग-योजना शीतल रंगों की हो तो विरोधी रंग ऊष्ण होना चाहिए। जितने भी रंग हों, सबकी तान अलग-अलग होनी चाहिए। पूरक रंग की तान के बारे में यह बात याद रखनी चाहिए कि साधारणत: जो तान पूरे तान छाया (Dark) हे तौ पूरक की तान प्रकाश (Light) होनी चाहिए। और यदि रूपांक की तान प्रकाश (Light) हो तो पूरक रंग की तान छाया (Dark) लिए हुए होनी चाहिए। पूरक रंग (Contrast Colour) कम से कम होना चाहिए, नहीं तो रूपांक में सांमजस्य (Balance) नहीं रहेगा।

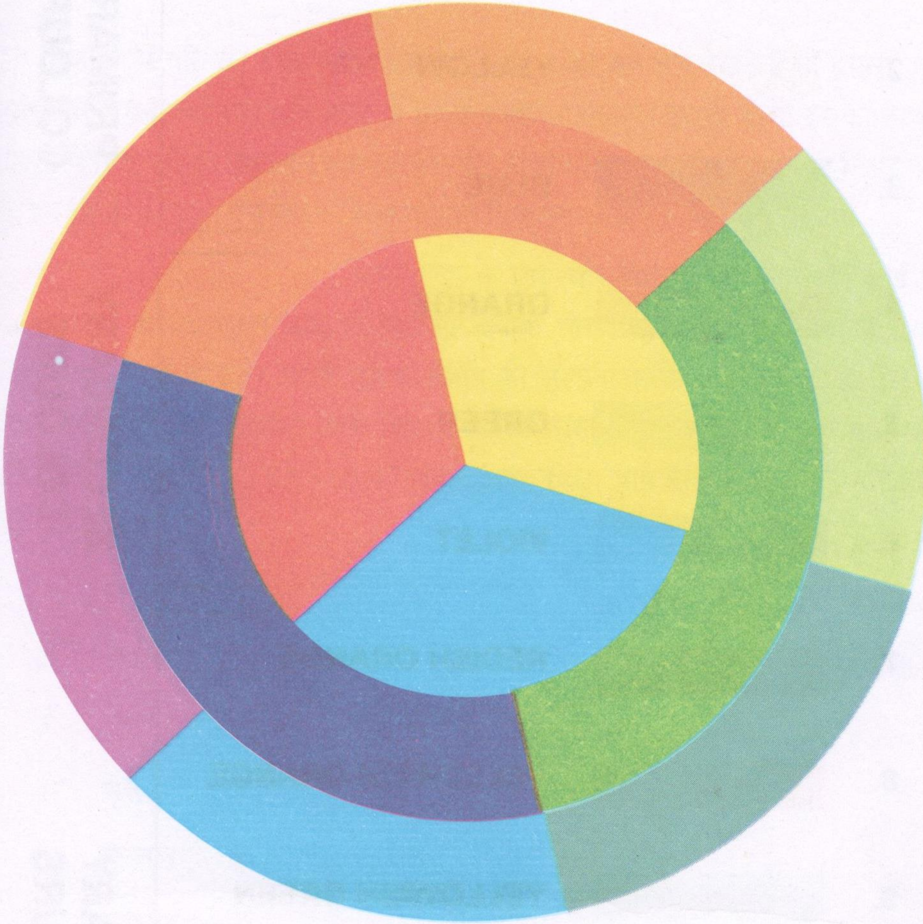
**डिज़ाइन के अंग ( Parts of Design ) –** डिज़ाइन कोई भी हो, उसकी सफलता इस बात पर निर्भर करेगी कि दिए हुए स्थान को कितनी अच्छी व्यवस्था दी गई है। इसे व्यवस्था देने के लिए कुछ सिद्धान्त हैं। डिज़ाइन में स्थान, रूप और रंग की प्रधानता रहती है। परन्तु रूप और रंग को भी रेखाओं और गहरे-हल्के रंग का सहारा लेना पड़ता है। रंगों के हल्के और गहरेपन के गुण को तान कहते हैं। रंग अलग-अलग होते हुए भी यदि उनकी तान अलग-अलग न हो, तो रंगों में नीरसता रहेगी। जिस डिज़ाइन (Design) में एक ही तान (Tone) के रंग होंगे उसका यदि काला-सफेद फोटो खींचा जाए तो उसकी कोई भी आकृति दिखाई नहीं देगी। जहां दो सपाट रंग या दो सपाट तानें मिलती दिखाई देंगी वहां पर रेखा का आभास होगा। इस प्रकार डिज़ाइन के निम्नलिखित पांच अंग होते हैं:

1. स्थान (Space)
2. रेखा (Line)
3. रूप (Form)
4. तान (Tone)
5. रंग (Colour)



**PRIMARY AND SECONDARY COLOURS**





# COLOUR WHEEL

## PRIMARY AND SECONDARY AND TERITARY COLOURS

| | | |
|---|---|---|
| 1. | RED | PRIMARY COLOURS |
| 2. | YELLOW | |
| 3. | BLUE | |
| 4. | ORANGE | SECONDARY COLOURS |
| 5. | GREEN | |
| 6. | VIOLET | |
| 7. | REDISH ORANGE | TERITARY COLOURS |
| 8. | YELLOWISH ORANGE | |
| 9. | YELLOWISH GREEN | |
| 10. | BLUEISH GREEN | |
| 11. | BLUEISH VIOLET | |
| 12. | REDISH VIOLET | |

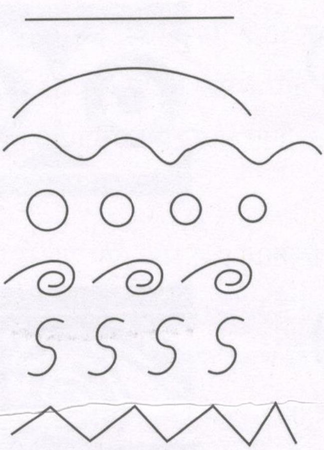
# पुनरावृति और गति

## (REPETITION AND TEMPO)

डिज़ाइन में गति का होना आवश्यक है। डिज़ाइन को जब हम देखते हैं तो हमारी आंखें पूरे रूपांक पर घूमनी चाहिए। यदि बीच में आंखें रुकावट महसूस करती हैं तो इसका अर्थ है कि रेखाओं में गति नहीं है। डिज़ाइन रेखाओं की गति, सजीवता तथा लचीलेपन पर ही निर्भर करता है। यदि इन चीज़ों का सही उपयोग न किया गया तो डिज़ाइन आकर्षक नहीं बन सकता।

**पुनरावृति (Repetition)** – किसी रेखा के बार–बार दोहराने को कहते हैं। कोई भी रूप (Form) बार–बार दोहराया जाए तो वह भी रूपांक धारण कर लेता है। दीपावली तथा अन्य त्योहारों व उत्सवों के समय घर के द्वार व आंगन को अल्पना करके सजाया जाता है। उस अल्पना में केवल रेखाओं का ही प्रयोग किया जाता है। इसमें सरल और वक्र दो ही प्रकार की रेखाओं से सारी अल्पना की जाती है। वक्र रेखा का सबसे आसान रूप चाप है। अल्पना में निम्नलिखित रूप प्रयोग किए जाते हैं :-

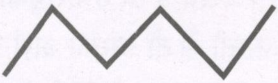
1. सरल रेखा
2. चाप
3. लहरें
4. वृत्त
5. कुन्तल
6. अवग्रह
7. शिखर माला



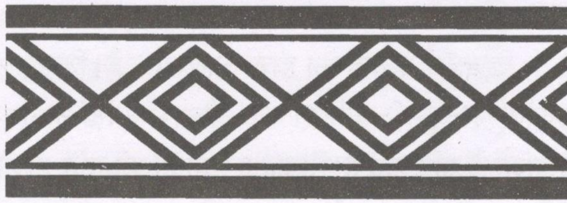
यदि कुन्तल को बार–बार दोहराया जाए तो किनारी का रूपाँक बन जाएगा। इसी प्रकार इन आकृतियों को बार–बार दोहराने से और भी सुन्दर डिज़ाइन बन सकते हैं।

गति चाल को कहते हैं। जिस प्रकार चाल दो प्रकार की होती है, धीमी और तेज़। उसी प्रकार अल्पना के रूपों को भी तेज़ी से और कभी धीमी गति में दिखा सकते हैं। उदाहरण के लिए यदि हम एक बड़ा वृत्त बनाते हैं और इसके चारों ओर छोटे–छोटे वृत्त बना देते हैं तो बड़े–बड़े वृत्त की गति धीमी और छोटे वृत्तों की गति तेज़ दिखाई देगी। एक मोटी रेखा के समानान्तर दूसरी पतली

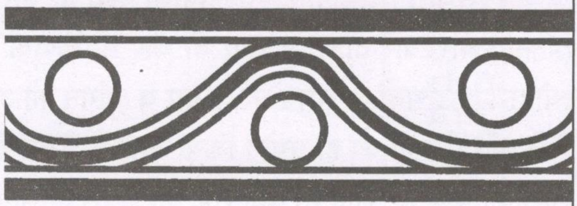
सरल रेखा



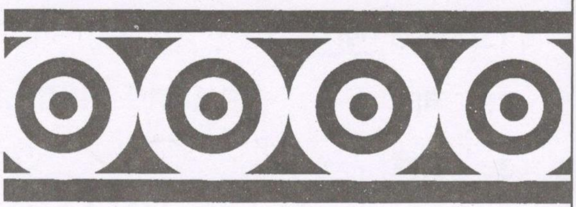
शिखर माला



लहरें



वृत



कुन्तल

अवग्रह

# लय

## (RHYTHM)

घड़ियों में निश्चित क्रम से टिक-टिक की आवाज़, रेलगाड़ी की चलते समय क्रम से आवाज़ ढोल पर नाच के समय किसी खास अन्तर पर चोट, इस क्रमबद्ध क्रिया को ही लय कहते हैं। चित्रकला स्थान की कला है और कविता और संगीत समय की। अत: संगीत और कविता में यह लय (Rhythm) आसानी से दिखाई देती है, परन्कु चित्र की जो लय होती है वह रुपात्मक होती है, जिसके कुछ उदाहरण निम्नलिखित हैं :-

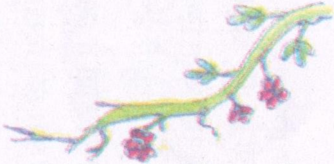
यदि आप नदी की लहरों को अपने कागज़ पर चित्रित करते हैं तो वह लय को स्पष्ट करेगी। लताएँ जब बढ़ती हैं तो किसी खास क्रम से बढ़ती हैं। जब तेज़ वायु चलती है तो लताएँ, घास व पेड़ भी लय के साथ लहराते हैं। इसी प्रकार एक नृतक का चित्र यदि आप देखेंगे तो उसके प्रत्येक अंगों के संचालन से आपको लय का आभास होगा। कोई भी हरकत जब बार-बार दोहराई जाती है तो उसमें लय उत्पन्न हो जाती है। डिज़ाइन में लय और गति का बहुत महत्व है। ये दोनों चीज़ें आपस में सम्बन्धित हैं। तालाब का पानी जब स्थिर होता है तो उसमें कोई गति नहीं होती, परन्तु यदि उसके पानी में एक कंकड़ डाल दिया जाए तो उसमें गति के साथ-साथ लय भी पैदा हो जाएगी। कंकड़ डालने से पानी हिलेगा तो गति आ गई और पानी लहरों के रूप में बढ़ेगा वहीं लहरें लय कहलाएँगी।

डिज़ाइन में रेखाओं के माध्यम से यह गति और लय दिखानी पड़ती है। एक खड़ी सरल रेखा के पास एक वक्र रेखा खींचो। इन दोनों रेखाओं में क्या अन्तर है ? सरल रेखा में तो स्थिरता मालूम होती है और वक्र रेखा में गति। और इस गति के कारण इसमें लय आ गई। प्राकृतिक डिज़ाइन में फूल पती आदि का प्रयोग किया जाता है। पतियों की मध्य रेखा भी सरल होती है इसलिये स्थिर दिखाई देती है। परन्तु जिन पत्तियों की मध्य रेखा वक्र होती है उनमें गति और लय दिखाई देती है।

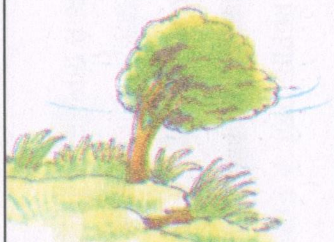
गति और लय का सही चित्रांकन करने के लिए आपको मुक्तहस्त रेखांकन (Free Hand Drawing) की बहुत आवश्यकता है। आपके पास एक स्केच बुक (Sketch Book) भी अवश्य होनी चाहिए। आस-पास के वृक्षों, लताओं को ध्यान से देखें। एक टहनी में से दूसरी टहनी किस प्रकार निकलती है। इसी प्रकार अनेक किस्म के चित्रों का मुक्तहस्त से चित्र बनाओ। फूलों और पत्तियों के अधिक से अधिक चित्र बनाएं उन्हीं की सहायता से आप सुन्दर डिज़ाइन बना सकते हो।

# RHYTHM ( लय )

पानी की लहरें



लता की शाखाएँ

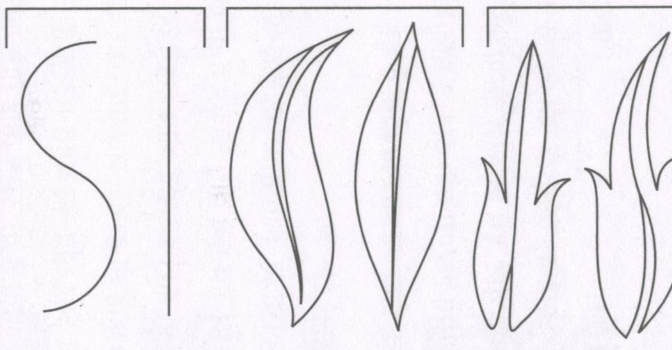


वायु में घास व वृक्ष लहराना

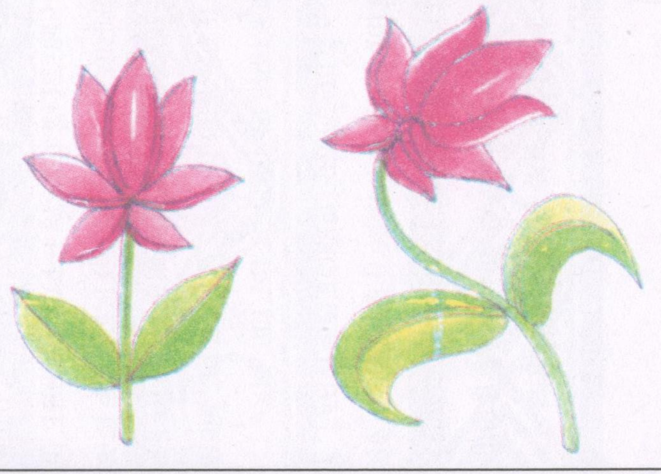
नृत्य में अंगों की लय

कंकड़ पड़ने से स्थिर पानी में लहरें

# सीधी और वक्र रेखाओं में अन्तर



## फूल पतियों में रेखाओं द्वारा लय



# डिज़ाइन के भेद

## (KINDS OF DESIGN)

डिज़ाइन प्रारम्भ करने से पहले यह जानना भी आवश्यक है कि डिज़ाइन किन-किन आकारों पर आधारित हो। कुछ डिज़ाइन प्रकृति के रूपों पर आधारित होते हैं, कुछ ज्योमितीय आकार पर और कुछ स्वतन्त्र भावाकृतियों पर आधारित होते हैं। इनका प्रयोग स्थान, परिवेश आदि के अनुसार किया जाता है। इस प्रकार डिज़ाइन को हम तीन भागों में बांट सकते हैं-

1. **ज्योमितीय डिज़ाइन** (ज्योमितीय आकृतियों पर आधारित)
2. **प्राकृतिक डिज़ाइन** (प्रकृति के रूपों पर आधारित)
3. **स्वतन्त्र भावाकृति डिज़ाइन** (सजावट के लिए किसी भी भाव पर आधारित)

1. **ज्योमितीय डिज़ाइन :-** इस रूपांकन में केवल ज्योमितीय आकारों का ही प्रयोग किया जाता है। जैसे-रेखा, कोष, वृत्त, त्रिभुज, चतुर्भुज, पंचभुज तथा षटभुज आदि। इन्हीं आकारों को सुव्यवस्थित ढंग से सजाया जाता है।

2. **प्राकृतिक डिज़ाइन -** इस डिज़ाइन में प्रकृति से मनमोहक आकार लिए जाते हैं जैसे-फूल-पत्ती, फल, पक्षी, पशु, वृक्ष, लताएँ, मानवाकृति आदि के ऐकल तथा सम्मिलित रूप बनाए जाते हैं। इस प्रकार के डिज़ाइन में प्रकृति की उपरोक्त आकृतियों को सरल रूप देने का प्रयास किया जाता है।

3. **स्वतन्त्र भावाकृति डिज़ाइन :-** इसमें केवल सजावट पर आधारित आकृतियों का प्रयोग किया जाता है। इसमें ऐसी आकृतियाँ भी बनाई जाती हैं जिनका कोई निश्चित रूप न होकर एकमात्र स्थान को घेर कर सजावट का कार्य कर रही हों।

**डिजाइन के भाग (Parts of Design) -** स्थानानुसार डिज़ाइन बनाए जाते हैं इसलिए जिस किस्म का स्थान होना वैसा ही रूपाँकन भी बनाना चाहिए। जैसे-एक मेजपोश का ही उदाहरण लीजिए-यदि मेजपोश (Table Cloth) आयताकार है तो उसके प्रत्येक स्थानों के अनुसार रूपाँकन का संयोजन भी उसी प्रकार होगा। सबसे पहले उसके किनारों के लिए डिज़ाइन बनाना है तो वह किनारी डिज़ाइन कहलाएगा। चारों कोनों में कोने का डिज़ाइन बनेगा। मध्य में मध्यस्थ डिज़ाइन बनाना होगा। और यदि पूरे मेज पोश पर डिज़ाइन बनाना है तो वह पूर्ण धरातली डिज़ाइन कहलाएगा। इससे स्पष्ट हो गया कि स्थानानुसार सारे डिज़ाइन बनाए जाते हैं और स्थान के

1. किनारी का डिज़ाइन (Border Design)
2. कोने का डिज़ाइन (Corner Design)
3. मध्य का डिज़ाइन (Centre Design)
4. पूर्णधरातली डिज़ाइन (All Over Pattern)

## डिज़ाइन बनाने का तरीका

## (METHODS OF MAKING DESIGN)

1. **ज्योमितीय डिज़ाइन (Geometrical Design) :-** इस डिज़ाइन में चाहे आप किसी भी धरातल के किसी भी स्थान के लिए डिज़ाइन बना रहे हों तो निम्नलिखित बातों का ध्यान रखना आवश्यक है :-

ज्योमितीय डिज़ाइन में तथा अन्य डिज़ाइनों में केवल यही अन्तर है कि ज्योमितीय डिज़ाइन में रेखागणित के उपकरणों का प्रयोग किया जाता है। इसमें मुक्तहस्त का कार्य नहीं है। फुटरुल, परकार आदि का सही ढंग से प्रयोग करना है। जितनी सतर्कता से कार्य किया जाए उतनी ही डिज़ाइन की आकर्षणशक्ति बढ़ेगी। इस डिज़ाइन में पहले Black Ink से Black & White में डिज़ाइन बनाने हैं। उसके बाद डिज़ाइन में आकर्षक रंगों की योजना अपनी कल्पना से करो। रंगों का परिचय आप पिछले अभ्यासों में पा चुके हैं। काले और सफेद रंग में रंगत तो होती नहीं, पर ये किसी रंग का हल्का या गहरा करने में काम आते हैं। जब हम रंगों में काला रंग मिलाते हैं तो उसमें छाया (Shade) आने लगती है। जब हम किसी रंग में सफेद रंग मिलाते हैं तो उसमें हल्कापन (Tint) आने लगता है। इस प्रकार रंगों में काला और सफेद मिलाकर हम कितने ही टिंट (Tint) और शेड (Shade) बना सकते हैं।

2. **प्राकृतिक डिज़ाइन (Designs Based on Natural Form) :-** प्राकृतिक डिज़ाइन में आकृतियां प्रकृति से ली जाती है। अतः पहले जिस आकृति को आपने डिज़ाइन के लिए चुना है उसकी सही ड्राईंग करो। जिस लता या पुष्प को आपने डिज़ाइन के लिए चुना है उसी के पते आदि आपने दिखाने हैं किसी दूसरे लता या पुष्प के नहीं। उदाहरण के लिए यदि आप गुलाब के फूल को डिज़ाइन के लिए चुनते हैं तो पतियां भी गुलाब को ही होनी चाहिए। ऐसा न हो कि फूल गुलाब का लिया और पतियां कमल की या गेन्दा की बनाई जा रही हैं। इससे आपके डिज़ाइन की सारी छवि बेकार हो जाएगी। यदि आपने पुष्प बनाया है

रखनी हैं अपितु उनका सरलीकरण करना चाहिए। प्रकृति की किसी भी वस्तु को अभिप्राय मानकर हम अपना परिरूप (Pattern) बना सकते हैं। यह आवश्यक नहीं कि केवल फूलपत्तियों से ही डिज़ाइन बन सकते हैं। प्रकृति की प्रत्येक वस्तु में रूपांक बनाने की सामग्री है। इसके लिए रुचि से प्रकृति अवलोकन, और बारम्बारता ड्राईंग करने की परमावश्यकता है। अतः यह डिज़ाइन बनाने के लिए निम्नलिखित बातों का ध्यान रखना होगा :-

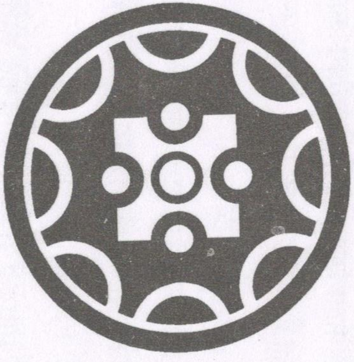
1. प्रकृति की इकाई का सरलीकरण (Simplification)
2. लयदार रेखाएं (Rhythmic lines)
3. रंगचक्र के आस-पास तीन रंगों से संगीत (Harmony) बनाना।
4. तीनों रंगों में सफेद या काला मिलाकर ताने (Tones) बनाना।
5. संगति रंगों के एक पूरक रंग (Complementary) से व्यतिरेक (Contrast) बनाना।

**3. स्वतन्त्र भावाकृति डिज़ाइन (Designs based on Pure Decoration) :-** आपने बाज़ार में कपड़ों की दुकान पर कपड़ों पर अनेक प्रकार के डिज़ाइन देखे होंगे। जिसमें प्रकृति की आकृतियों तथा रेखा गणित की आकृतियों के अतिरिक्त आपने ऐसी भी आकृतियां देखी होंगी जो कभी-कभी आपकी समझ में भी नहीं आती कि कौन सी आकृति है। इन्हीं आकृतियों वाले डिज़ाइन को स्वतन्त्र भावाकृति डिज़ाइन कहते हैं। ये केवल सजावट के लिए प्रयोग की जाती है। जितनी अधिक एवं समृद्ध कल्पना होगी उतना ही सुन्दर डिज़ाइन बनेगा। इसमें ब्रुश स्ट्रोक, धब्बा, रंगों को फैला कर तथा सिक्रेबलिंग आदि तरीके से अनजाने आकृतियों से डिज़ाइन बनाया जाता है। उदाहरण के लिए आप निम्नलिखित ढंग से यह डिज़ाइन बना सकते हैं।

विभिन्न रंगों को कुछ पतला घोलकर कागज़ के चिकने सतह पर संयोजित अन्तर पर ऊपर से गिरा दें। फिर कागज़ को हिलाकर या फूंक मारकर रंगों को इधर-इधर हिलाने से रंगों के मिश्रण द्वारा सुन्दर डिज़ाइन बन जाता है।

इसका दूसरा उदाहरण बच्चे धागे आदि के सहायता से स्वयं भी बनाते रहते हैं। धागे को किसी भी रंग कर उसे दो कागज़ की सतह के अन्दर रखो। कागज़ों को दबाकर रखो और धागे को बाहर खींच दो। इससे धागे से जो आकृतिया बनी हैं वही सुन्दर नमूना तैयार हो गया।

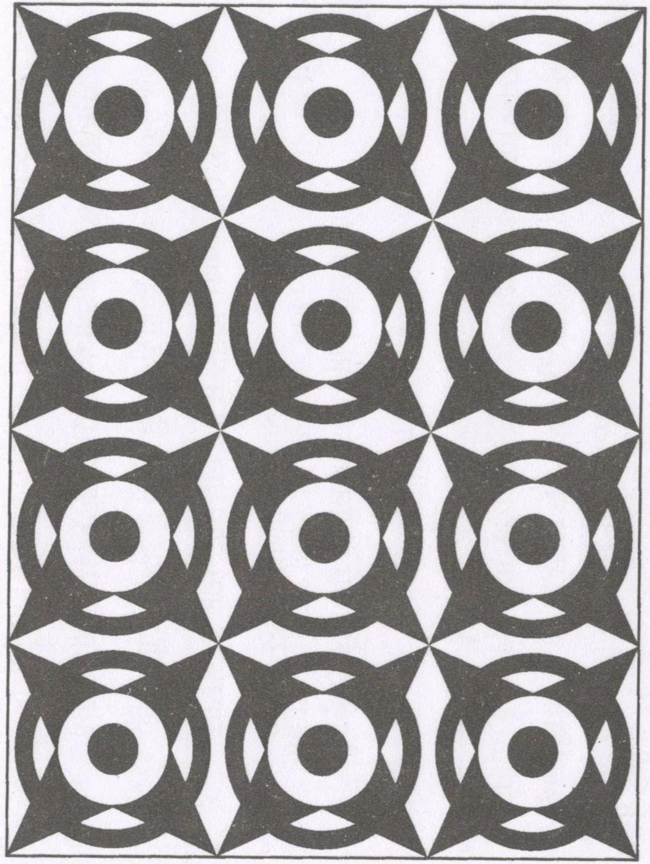
## GEOMETRICAL DESIGN



CENTRE DESIGN

BORDER DESIGN

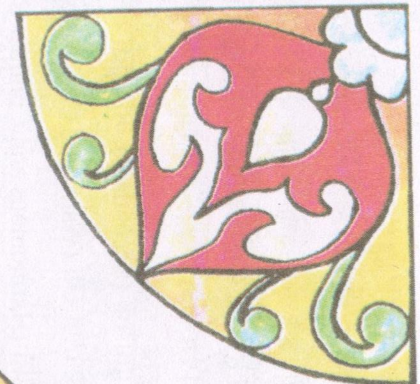
## GEOMETRICAL ALL OVER-PATTERN

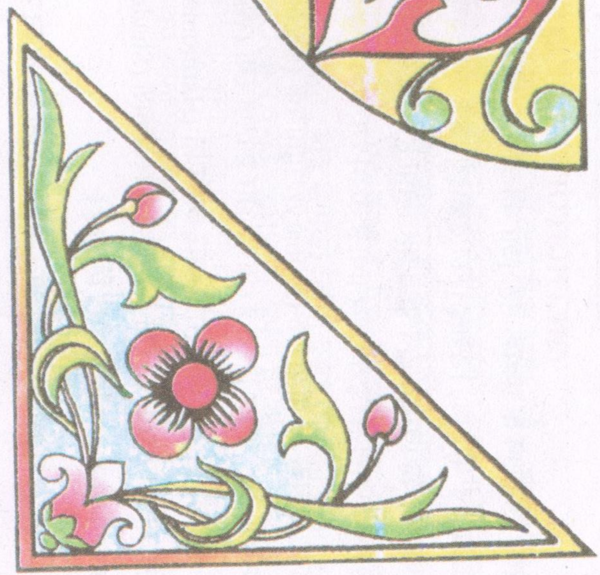


## DESIGN BASED ON NATURAL FORMS

CENTRE DESIGN

## CORNER DESIGNS (NATURAL DESIGNS)





# रंग भरने का तरीका

## (METHOD OF COLOURING)

आपको डिज़ाइन के प्रत्येक पहलुओं का ज्ञान हो गया है। अर्थात् डिज़ाइन क्या है, डिज़ाइन के अंग, डिज़ाइन के भेद, डिज़ाइन की इकाइयों की क्या-क्या आकृतियां हो सकती हैं, तथा रंगचक्र द्वारा रंगों का विस्तृत ज्ञान प्राप्त कर लिया है। अब केवल आपको यह देखना है कि आपने जो कागज़ पर पेन्सिल से डिज़ाइन बनाया है उसमें रंग भरने में क्या-क्या सतर्कताएँ बर्तनी हैं।

आपने रंग चक्र के प्राथमिक (Primary), द्वितीयक (Secondary) और तृतीयक (Tertiary) रंगों को अच्छी तरह समझ लिया है। ऊष्ण और शीतल रंगों (Warm and Cool Colours) की भी जानकारी कर ली है। रंगों की संगति और असंगति (Harmonious and Contrast Colours) का अभ्यास भी आप कर चुके हैं। रंगों की छाया और प्रकाश (Shade and Tringt) से उनकी कई तानें (Tones) बनाना भी आपने तरह सीख लिया है।

अब डिज़ाइन में रंग भरने का कार्य आरम्भ होता है। अपने रूपांक में कोई भी रंग की संगति चुन सकते हो। तीन या अधिक से अधिक चार रंगों की संगति ठीक रहती है। परन्तु इन तीनों की तान अलग-अलग होनी चाहिए। इसके लिए आप इन तीनों रंगों में काला सफेद मिला सकते हो। अब संगति रंगों के अनुसार पूरक ढंग (Contrast Colour) को भी रंगचक्र से चुना लो। रंग चक्र में संगति के रंगों के ठीक सामने जो रंग हो वही इस संगति का पूरक रंग होगा।

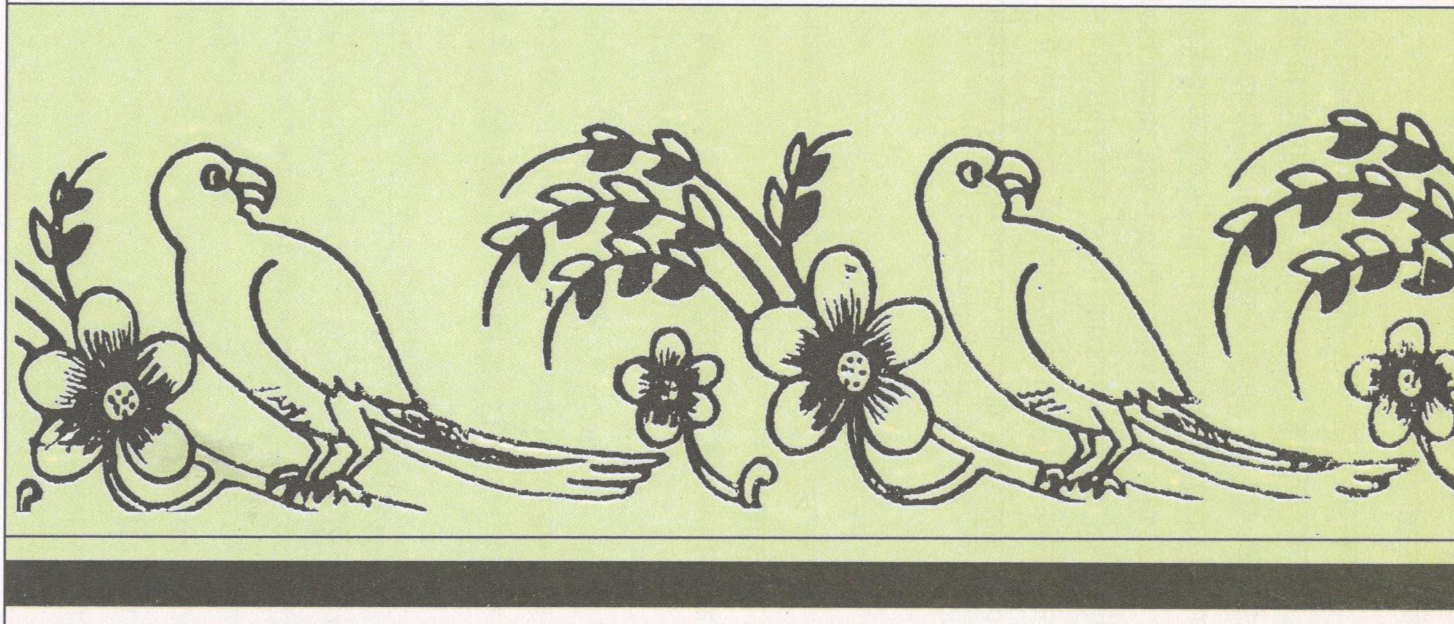
इन सभी संगति रंगों (Harnominous Colours) तथा पूरक रंग (Contrast Colours) को अलग प्यालियों में तैयार कर लो। रंगों में कितना पानी मिलाना है यह भी ध्यान देने योग्य बात है। कहीं इतने पतले न हो जाएँ कि सूखने में बहुत देर लगे, और न इतने गाढ़े हों कि ब्रुश के द्वारा चल ही न सके।

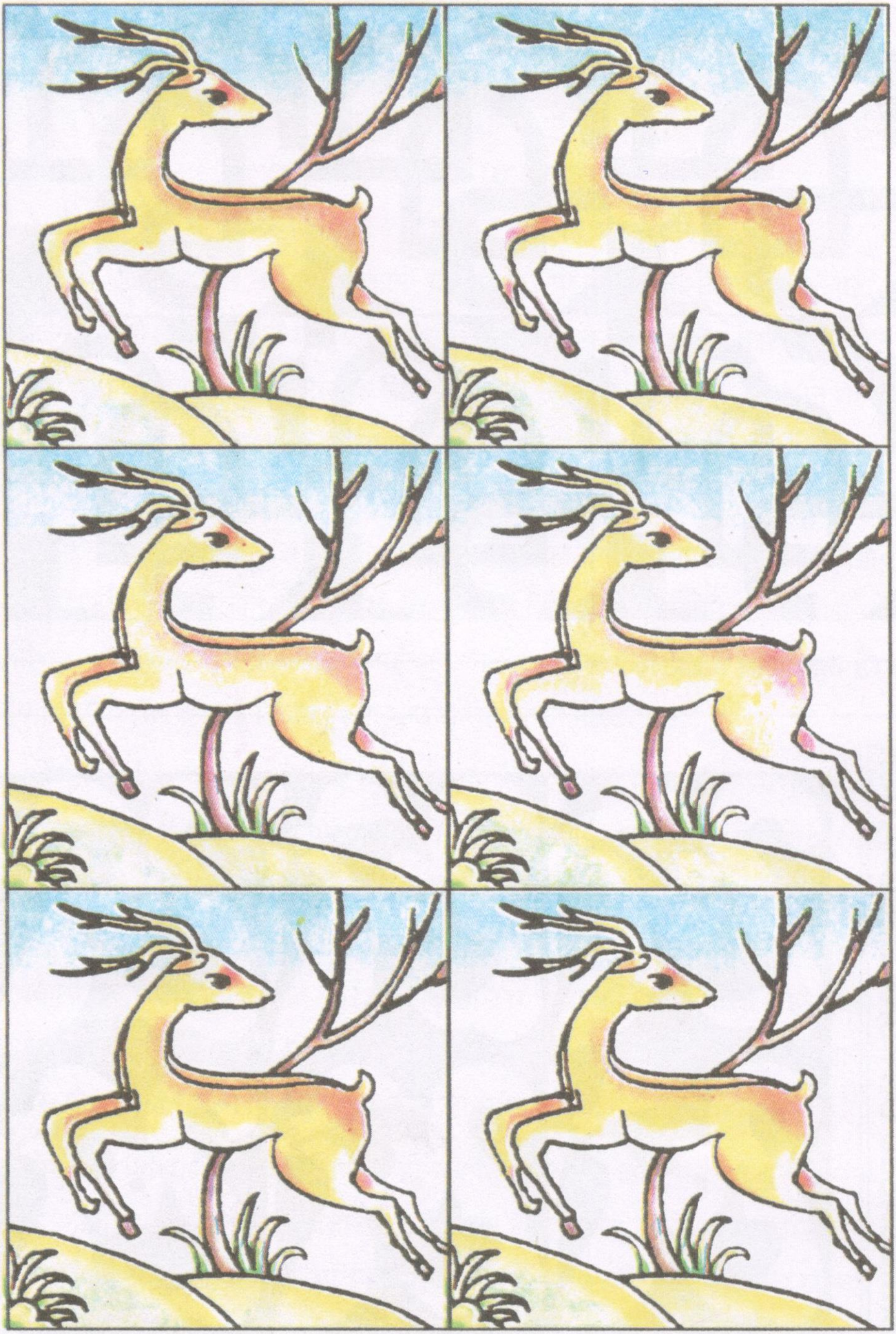
संगति के तीनं रंगों में से सबसे हल्की तान वाले रंग को आप पृष्ठभूमि (Back ground) के लिए चुन सकते हैं। अत: चौड़े ब्रुश (Wash Brush) से आप पूरे डिज़ाइन पर इस रंग को लगा सकते हो, और उसे सूखने दो। सूखने के बाद शेष रंगों को भी भर दो। जब संगति के सभी रंग भर दिए जाएँ, तब पूरक रंग (Contrast Colour) को भरो। पूरक रंग के बारे में यह बात ध्यान देने वाली है कि उसका प्रयोग केवल उतना ही किया जाए जितना कि पूरी रंग योजना के उभारने के लिए आवश्यक हो। जब पूरा रूपांक पूरा हो जाए तो जहां-जहां रंग रेखाओं के बाहर निकल गए हों या अन्तर रह गया हो उनको बारीक ब्रुश से ठीक कर लिया जाए। इस प्रकार सब पहलुओं से आपका डिज़ाइन पूरा हो गया। आपके समझाने के लिए कुछ डिज़ाइन आपकी पुस्तक में दिए गए हैं।

परन्तु उनको नकल नहीं करना चाहिए उससे आपकी कल्पना शक्ति तथा सृजनात्मक शक्ति का विस्तार नहीं हो पाएगा।

आपको सदैव नए-नए रूपों को अपनाने की रूचि होनी चाहिए। प्रत्येक मनुष्य के अन्दर रंगों और रूपों के लिए रुचि जिज्ञासा होती है, जोकि दूसरों की नकल करने से अपना अस्तित्व खो देते हैं। अतः जो भाव रूप आपकी निजी कल्पना से उपजते हैं, उनका ही सृजन करना आपके लिए उचित एवं लाभप्रद है। यह आवश्यक नहीं कि एक कक्षा के सभी विद्यार्थी एक जैसी कल्पना करें और एक ही स्तर की कला रचना करें। अतः यदि आपको किसी दूसरे छात्र की रचना अच्छी लगे तो यह उचित नहीं कि आप उसकी नकल करने लगो। आप अपनी ही रुचि से कल्पना करो और अपनी मौलिक (Original) रचना करो, तभी आप परीक्षा में उचित अंक प्राप्त कर सकते हो और भविष्य में कला क्षेत्र में भी उन्नति कर सफलता प्राप्त कर सकते हो।

# BORDER DESIGN (NATURAL FORMS)





DESIGN BASED ON NATURAL FORMS (ANIMAL)

## DESIGN BASED ON PURE DECORATION

DESIGN BASED ON ALPHABETS