سبق نمبر۔3 انسانی اور حیوانی شکلیں

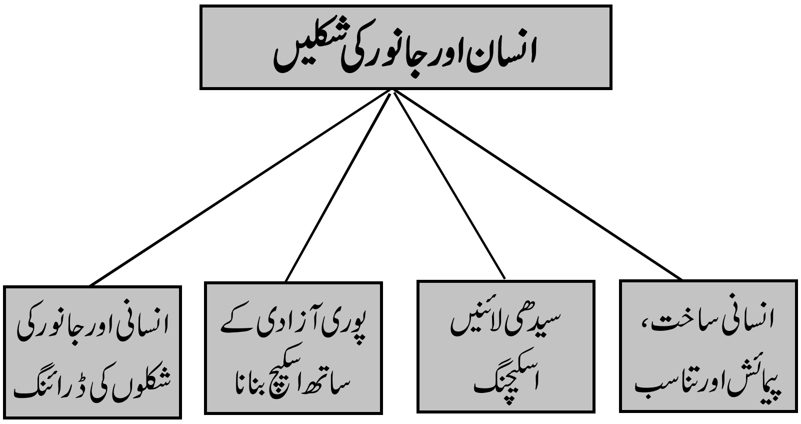
تعارف

ہماری دنیا مختلف انواع کی جاندار تخلیق سے بھری پڑی ہے۔بعض اپنی دو ٹانگوں سے کھڑے ہوتے ہیں اور کچھ چار ٹانگوں سے۔ان میں سے کچھ اڑ سکتے ہیں اور کچھ پانی میں تیر سکتے ہیں۔لہذا، کسی فنکار کو ان مخلوقات کی زندگیوں سے واقفیت ہونی چاہیے۔اور انہیں خطوط اور رنگوں میں سمونا سیکھنا چاہیے۔ان میں سے سب سے زیادہ دلچسپ انسان، جانور اور پرندے ہیں۔

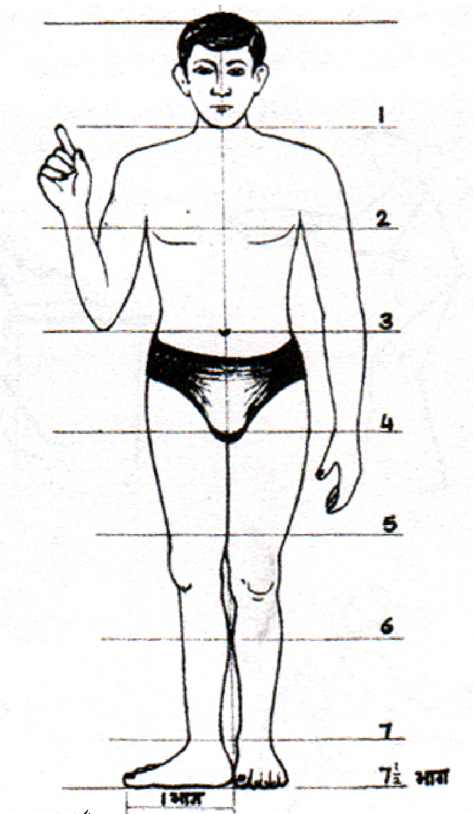
استعمال ہونے والے سامان

- موٹا کھردرا کاغذ یا نیوز پیپر (اخباری کاغذ) اسکیچ بک
- باریک خطوط کے لیے .H.B پنسل، مختلف موٹائی والی ہلکی رواں لائینوں کے لیے 2B اور 4B پنسل۔
- گہرے پن کے لیے 6B پنسل
- اریزر

یادرکھنے کے لیے اہم باتیں



انسانی ساخت، پیمائش اور تناسب



شکل-1

Fig. no. 1

- عمر کی عمل کاری کے ذریعہ جسمانی ساخت بدلتی رہتی ہے۔
- مثال کے لیے، ایک نوجوان شخص کی پیمائش، تناسب اور جسمانی ساخت کو یونٹوں میں تقسیم کیا جاسکتا ہے۔ (شکل دیکھیں) سر سے لے کر تھوڑی تک ایک ایونٹ، ٹھوڑی سے ٹخنے تک دوسری یونٹ، سینے سے ناف تک تیسری یونٹ ناف سے میانی (Crotch) تک چوتھی یونٹ، میانی سے گھٹنے تک پانچواں یونٹ، گھٹنے سے نچلی ٹانگ کے وسط تک چھٹی یونٹ اور یہاں سے ٹخنہ تک ساتویں یونٹ، پیر کو ½ یونٹ سمجھا جاتا ہے۔

سیدھی لائن کی اسکیچنگ

شکل-2

- جسم کی ساخت اور نقل وحرکت کو سمجھنے کے لیے سیدھی لائن کی اسکیچنگ بہت اہم ہے۔
- اس سے شکل کے تناسب کو بھی سمجھنے میں مدد ملتی ہے۔ جسے بعد میں حجم کے ساتھ ایک مکمل اسکیچ میں تیار کیا جاسکتا ہے۔

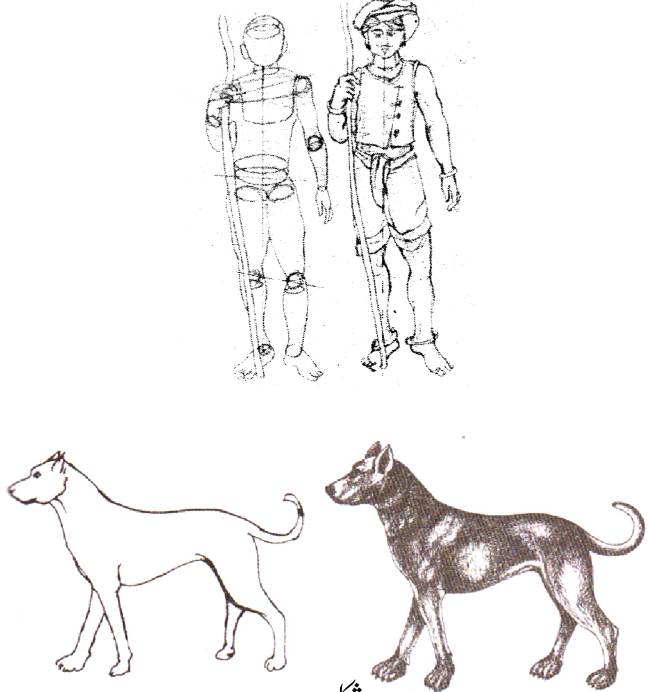
آزادانہ یا کھلے ہاتھ اسکیچنگ

- کسی جاندار ماڈل کا اسکیچ بنانا بہت اہم ہے کیونکہ اس سے ماڈل (نمونہ) کی حرکت اور خصوصیات کو گرفت میں لینے میں مدد ملتی ہے۔ (یہ نمونہ انسان یا جانور کی شکلوں کا ہوسکتا ہے)
- سیدھی لائن کے اسکیچ کسی پہلے سے ڈرائنگ کی گئی ساخت سے بغیر سیدھے طور پر اسکیچ بنانے میں مدد ملے گا۔

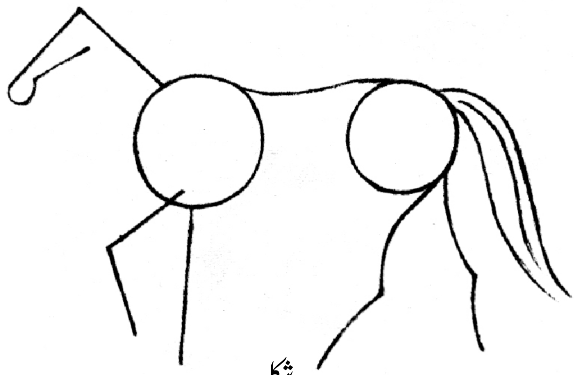
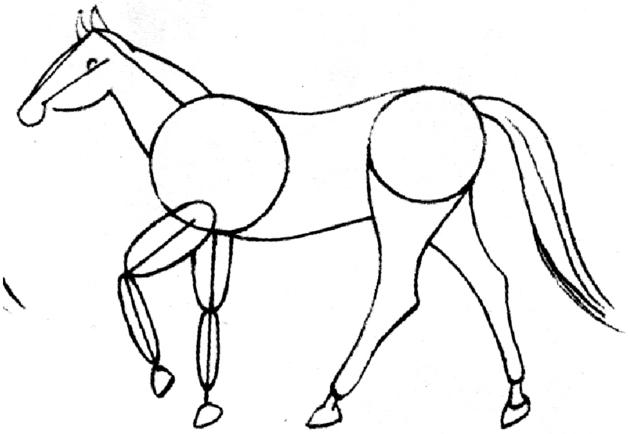
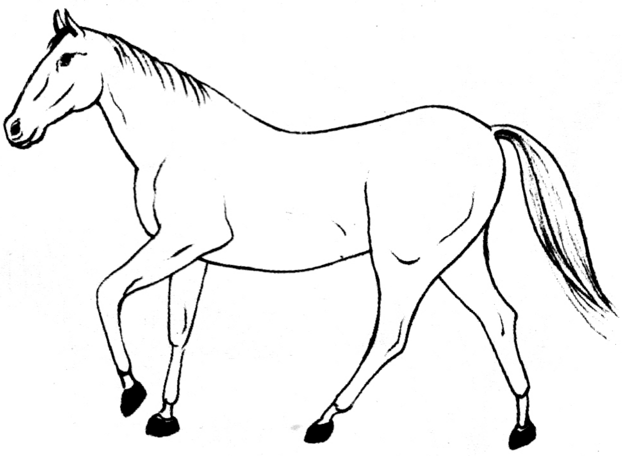
شکل-3

انسان اور جانور کی شکلوں کے درمیان فرق

- انسان اور جانور کی تصویروں کے درمیان عام فرق یہ ہے کہ انسانی شکل عام طور پر عمودی ہوتی ہے۔ جب کہ جانور کی تصویریں افقی ہوتی ہیں۔
- فنکار کو جانور کی تصویر کا اسکیچ بہت تیزی سے بنانا ہوتا ہے۔ کیونکہ یہ مخلوق انسانوں کی طرح ماڈل کے طور پر جسمانی انداز یا حرکت وسکنات نہیں اختیار کرسکتی۔
- انسانی شکلوں کے لیے اکثر تناسب اور پیمائش کے ایک مقررہ ضوابط کی پابندی کرنی ہوتی ہے اور پیمائش کے مختلف مجموعہ اصول وضوابط ہوتے ہیں۔
- متعدد بار کی جانے والی مشق سے مہارت میں اضافہ کیا جاسکتا ہے۔



شکل-4

آئیے ہم جانور کی شکل کی ڈرائنگ کے اقدامات سیکھیں	
گھوڑے کی ڈرائنگ قدم1 • جسم کے اور سامنے کے حصے کے لیے تناسبی فاصلے میں دو دائرے کھینچیے • گھوڑے کی پیٹھ کی ڈرائنگ کے لیے دونوں دائروں کو ملائیے۔ • ٹانگوں کے لیے چار لائن شامل کیجیے۔	 شکل-1
قدم2 • سیدھی لائن ڈرائنگ کے آس پاس مزید لائنوں کو شامل کرتے ہوئے ڈھانچے کے لیے حجم بنائیے۔	 شکل-2
قدم3 • جسم کے مختلف حصوں کے لیے خاکوں کا استعمال کرتے ہوئے ڈرائنگ مکمل کیجیے۔ • سبھی ڈرائنگ اور غیر ضروری لائنوں کو ہٹائیے۔ • شکل کو مناسب جزئیات شامل کرتے ہوئے کچھ خطوط (لائنیں) شامل کیجیے۔	 شکل-3

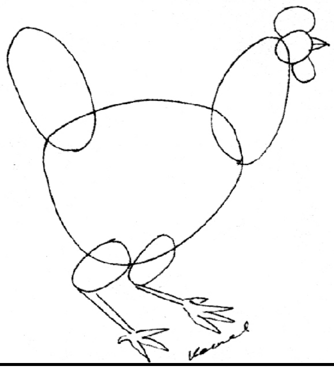
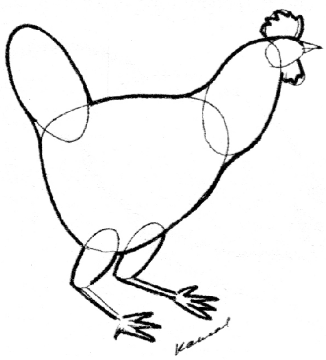
سیدھی لائینیں اسکیچ سے انسانی شکل کھینچنے کی اقدامات	
قدم 1 • دو انسانی شکلوں کے ساتھ ڈانس یا رقص کی ایک ترکیب چنئے۔ • ساہ سیدھی لائینوں میں دو رقص کرتے ڈھانچوں کے طور پر سادہ سیدھی لائینوں میں دو شکلیں بنائیے۔	 شکل-1
قدم 2 • شکلوں کے دھڑ پر لائن جوڑتے ہوئے جسم بنائے۔	 شکل-2
قدم 3 • لڑکے اور لڑکی کی خصوصیت کا لحاظ رکھتے ہوئے انسانی شکلوں کو پورا کر کے اب مزید لائینوں کو جوڑیئے۔	 شکل-3

کیا آپ جانتے ہیں

- ایک بالغ مرد کے سر کا تناسب 7 ویں یونٹ ہے۔
- جانور کے چہرے کے برعکس انسانی چہرے کئی طرح کے مزاج کا اظہار کر سکتے ہیں۔

خود جانچ کیجیے

- شکل کے مختلف تدریجی مراحل دکھاتے ہوئے ایک صرفی کا خاکہ بنائیے۔
- ڈرائنگ میں پیسٹل رنگوں کا استعمال کریں۔

جانچ کا جواب	
1۔ سادہ ساخت ڈرائنگ	
2۔ شکل قنطور کے طور پر بیرونی لائینوں کے ذریعہ شکل تیار کیجیے۔	
3۔ سرخ، گروم، پیلا، بھورا، سفید اور سیاہ روغنی پیسٹل کا استعمال رنگنے کے لیے کیا جاتا ہے۔