



فیشن ڈیزائننگ

ٹیچنگ اینڈ لرننگ گائیڈ

نیشنل ووکیشنل سرٹیفکیٹ لیول 2&3
ورژن - مارچ 2025

Published by

National Vocational and Technical Training Commission
Government of Pakistan

Authors

Qurbat Zahra, Managing Director, H. TECHNIQUES, Lahore
Samreen Saher, Principal, GVTIw ABAD, Gujjar Khan
Aatika Imran, Chief Instructor, GSTC Dev Samaj, Lahore
Safia BiBi, Consultant/CMT & LA, COE Hayatabad Peshawar
Mursarat Hussain, Dress Making Instructor, VTI, Shalimar Lahore.
Muhammad Abdul Moez, DACUM Facilitator, Lahore
Muhammad Talha Hanif, Composer, Lahore

Headquarter

Plot 38, Kirthar Road, Sector H-9/4, Islamabad, Pakistan
www.navttc.org

Responsible

Director General Skills Standard and Curricula, National Vocational and Technical Training Commission
National Deputy Head, TVET Sector Support Programme, Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Layout & design

SAP Communications

Photo Credits

TVET Sector Support Programme

URL links

Responsibility for the content of external websites linked in this publication always lies with their respective publishers. TVET Sector Support Programme expressly dissociates itself from such content.

This document has been produced with the technical assistance of the TVET Sector Support Programme, which is funded by the European Union, the Federal Republic of Germany and the Royal Norwegian Embassy and has been commissioned by the German Federal Ministry for Economic Cooperation and Development (BMZ). The Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH in close collaboration with the National Vocational and Technical Training Commission (NAVTTTC) as well as provincial Technical Education and Vocational Training Authorities (TEVTAs), Punjab Vocational Training Council (PVTTC), Qualification Awarding Bodies (QABs)s and private sector organizations.

Document Version

March, 2025

Islamabad, Pakistan

© TVET SSP

فیشن ڈیزائننگ

ٹیچنگ اینڈ لرننگ گائیڈ

نیشنل ووکیشنل سرٹیفکیٹ لیول 2&3
ورژن - مارچ 2025

پیش لفظ

نیشنل ووکیشنل اینڈ ٹیکنیکل ٹریننگ کمیشن (نیو ٹیک) نے ماہرین اور سٹیک ہولڈرز بشمول پالیسی سازوں، صنعت کے نمائندوں، تعلیمی اداروں اور فنی تعلیم و تربیت فراہم کرنے والے صوبائی حکومتوں کی تحقیق اور مشاورت کے بعد قومی حکمت عملی برائے ہنر (National Skills Strategy) تیار کی ہے جس کا مقصد ایک ایسا نظام تشکیل دینا ہے جس سے مارکیٹ کی ضروریات کو مد نظر رکھتے ہوئے افرادی قوت تیار کی جاسکے۔

نیو ٹیک نے TVET سیکٹر سپورٹ پروگرام کی تشکیل تعاون سے مہارت کی بنیاد پر بنی تعلیم و پیشہ ورانہ تربیت کی فراہمی کے لیے منفرد (سی بی ٹی) کورسز تیار کیے ہیں۔ یہ خصوصی کورسز یورپی یونین، جرمنی اور ناروے کی حکومتوں کے مالی تعاون اور جرمن ٹیکنیکی ادارے جے آئی زیڈ اور نیو ٹیک کے اشتراک سے ترتیب دیے گئے ہیں۔ سرکاری اور نجی تربیتی اداروں کے لیے یہ ووکیشنل ٹریننگ پروگرامز جائزہ کمیٹی برائے قومی نصاب (جس میں ملک بھر کے تمام ٹیوٹا اور متعلقہ صنعت کی نمائندگی ہے) سے منظور شدہ ہیں۔

سی بی ٹی پروگرامز تیار کرنے کا مقصد مقامی اور بین الاقوامی مارکیٹ کی ضروریات کو پورا کرنے کے لیے ٹرینرز کو ہر ٹریڈ کے لیے جدید مہارتوں اور علوم سے ہم آہنگ کرنا ہے۔ ان تربیتی پروگرامز میں تربیت کے معیار، کوالیفیکیشن، نصاب کے جائزہ کے لیے مواد اور تدریسی و تربیتی مواد شامل ہے جو ملک میں سی بی ٹی ٹریننگ کی فراہمی میں مددگار ہوگا۔ یہ تدریسی و تربیتی مواد سی بی ٹی پروگرام کا حصہ ہے، جو خاص طور پر سی بی ٹی کے نصاب پر عملدرآمد میں مدد دینے کے لیے تیار کی گئی ہے۔ یہ میٹرل ماہرین اور ٹرینرز کی رہنمائی میں پیڈا اور مشین ایسبر اینڈری کی ٹریننگ حاصل کرنے میں ٹرینرز کے لیے مفید ہے۔ یہ تدریسی و تربیتی مواد انڈسٹری، تعلیمی اداروں اور ریسرچرز کی مشاورت سے ڈیزائن کیا گیا ہے جس کا مقصد اس بات کو یقینی بنانا ہے کہ یہ مواد با مقصد اور تسلیم شدہ ہو۔

میں وفاقی حکومت/ نیو ٹیک کی طرف سے تمام ماہرین، صنعت کے نمائندوں اور TVET سیکٹر سپورٹ پروگرام کے ماہرین کا شکریہ گزارا ہوں جنہوں نے تہذیبی سے اس گراں قدر تعلیمی مواد کی تیاری میں حصہ لیا ہے۔

ایگزیکٹو ڈائریکٹر
نیشنل ووکیشنل اینڈ ٹیکنیکل ٹریننگ کمیشن (نیو ٹیک)

تعارف

فیشن ڈیزائنر کے لیے ضروری ہے کہ وہ فیشن انڈسٹری میں استعمال ہونے والی تمام مصنوعات، مہارتوں اور اپنی ذمہ داریوں سے مکمل طور پر آگاہ ہو۔ تاکہ اپنے صارفین کو بہتر خدمات مہیا کر سکے۔ اپنی ذمہ داریوں کو احسن طریقے سے سرانجام دینے اور مارکیٹ کے رجحانات کے مطابق لباس ڈیزائن کرنے کے لیے ضروری ہے کہ آپ کو لوکل اور بین الاقوامی مارکیٹ کا مناسب علم ہو اس کے علاوہ ڈیزائن مارکیٹ کے رجحانات اور صارف کی ضروریات سے مکمل طور پر آگاہی ہو۔ اس امر کو مد نظر رکھتے ہوئے نیشنل ووکیشنل اینڈ ٹیکنیکل ٹریننگ کمیشن (نیو ٹیک) نے نیشنل ووکیشنل سرٹیفیکیٹ لیول 3 ٹیکسٹائل فیشن ڈیزائننگ کے عنوان سے ایک تربیتی کورس تشکیل دیا ہے۔ اس کورس کو ٹیکسٹائل انڈسٹری اور اس سے وابستہ افراد کے تعاون سے تیار اور منظور کیا گیا ہے تاکہ ٹرینی اس کورس کو مکمل کرنے کے بعد اس قابل ہو جائے کہ وہ اپنی مہارتوں کو بروئے کار لاتے ہوئے انڈسٹری کی ضروریات کے عین مطابق کام کر سکے۔

اس تدریس و تربیتی مواد کو ٹیکسٹائل انڈسٹری کے متعین کردہ پیشہ ورانہ سٹینڈرز اور نصاب کے عین مطابق تیار کیا گیا ہے۔ یہ کورس 120 کریڈٹس پر مشتمل ہے اور اس کے گیارہ ماڈیول ہیں جن کی تفصیل درج ذیل ہے:

ماڈیول نمبر 1: فیشن کی تنہیم تیار کریں۔

ماڈیول نمبر 2: سطح ڈیزائن بنائیں

ماڈیول نمبر 3: فیشن کی عکاسی اور ٹیکنیکی ڈرائنگ انجام دیں۔

ماڈیول نمبر 4: بنیادی بلاکس اور پیٹرن بنائیں

ماڈیول نمبر 5: سطح کی سجاوٹ کی ٹیکنیکوں کا اطلاق کریں۔

ماڈیول نمبر 6: بنیادی ڈریپنگ انجام دیں۔

ماڈیول نمبر 7: ایڈوانس سلائی انجام دیں۔

ماڈیول نمبر 8: کمپیوٹرایڈ ڈیزائن (CAD) تیار کریں

ماڈیول نمبر 9: حتمی لباس تیار کریں۔

ماڈیول نمبر 10: کاروباری مہارتیں تیار کریں۔

ماڈیول نمبر 11: سافٹ سکلز

یہ تدریسی و تربیتی مواد آپ کو اس کورس میں فراہم کردہ مہارتوں کو سیکھنے کے لیے مدد فراہم کرے گا اور سیکھنے کے عمل کو آسان بنائے گا۔ ہر ماڈیول کے آغاز میں تدریسی نتائج دیے گئے ہیں جو اس بات کا عیادہ کرتے ہیں کہ اس ماڈیول کے اختتام پر آپ ان فنی مہارتوں کا عملی مظاہر کرنے کے قابل ہو جائیں گے۔ ہر ماڈیول کے اختتام پر سوالات و جوابات اور خود کو ٹیسٹ کرنے کے لیے ایک سوالنامہ دیا گیا ہے جس سے آپ خود کو ٹیسٹ کر پائیں گے نیز یہ آپ کو حتمی امتحان کی تیاری میں بھی مدد فراہم کرے گا۔

فہرست

ماڈیول 1		
10	فیشن کی تفہیم	یونٹ
صفحہ نمبر	عنوان	یونٹ
10	کاغذ پر بنیادی ہندی شکلوں کے ساتھ ایک ڈیزائن تیار کریں	1.1
16	اسکچ بک پر پھولوں کا ڈیزائن تیار کرنا	1.2
13	اسکارلر شیٹ پر پھولوں کا مکمل ڈیزائن تیار کریں	1.3
21	اکثر پوچھے جانے والے سوالات	
21	خود کو آزمائیے	
ماڈیول 2		
24	سطحی ڈیزائن کی تخلیق	یونٹ
صفحہ نمبر	عنوان	یونٹ
24	اسکارلر شیٹ پر روٹری مشین کے لیے مونو کروم جیومیٹرک ڈیزائن تیار کریں (Seamless)	2.1
26	اینا لاگ کلر اسکیم میں اسکارلر شیٹ پر روٹری مشین کے لیے پھولوں کی ہموار ڈیزائن تیار کریں	2.2
28	اسکچ بک پر فلیٹ بیڈ مشین کے لیے ٹرک آرٹ ڈیزائن تیار کریں	2.3
31	اکثر پوچھے جانے والے سوالات	
31	خود کو آزمائیے	
ماڈیول 3		
33	فیشن Illustration اور تکنیکی ڈرائنگ انجام دیں	یونٹ
صفحہ نمبر	عنوان	یونٹ
33	بنیادی فیشن کرو کی بنائیں	3.1
36	مختلف ملبوسات کو آرڈینیٹ کے ساتھ فیشن کی تصویریں بنائیں	3.2
38	مطلوبہ تقسیم کے فیشن اسٹریشن بنائیں	3.3
40	ٹریسنگ شیٹ پر خاکہ تیار کریں	3.4
41	اکثر پوچھے جانے والے سوالات	
42	خود کو آزمائیے	
ماڈیول 4		
44	سطحی سجاوٹ کے طریقوں کا اطلاق کریں	یونٹ
صفحہ نمبر	عنوان	یونٹ
44	سادہ بنائی کا استعمال کرتے ہوئے فیبرک بنائیں	4.1
45	سطحی آرائش کی تکنیک کو سرانجام دیں	4.2
47	فیبرک پینٹنگ کا مظاہرہ کریں	4.3
49	بلاک پرنٹنگ انجام دیں	4.4
51	ہاتھ سے کڑھائی کریں	4.5
53	(اوپن) سکرین پرنٹنگ انجام دیں	4.6
54	فیبرک پر رنگنے کی مختلف تکنیکوں کا اطلاق کریں	4.7
56	اکثر پوچھے جانے والے سوالات	

56	خود کو آزمائیے	
59	بوڈیس بلاک اور پیٹرن بنائیں	ماڈیول 5
صفحہ نمبر	عنوان	یونٹ
59	خواتین، مردوں اور بچوں کے جسمانی سائز کی پیمائش کریں	5.1
62	بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے اسکرٹ کی مختلف اقسام بنائیں	5.2
65	بنیادی بوڈیس بلاک کا استعمال کرتے ہوئے قمیض کی مختلف اقسام بنائیں	5.3
67	بنیادی آستین بلاک کا استعمال کرتے ہوئے آستینوں کی مختلف حالتیں بنائیں	5.4
70	بنیادی پتلون بلاک کا استعمال کرتے ہوئے نیچے کی مختلف حالتیں بنائیں	5.5
73	مردوں کا بنیادی بوڈیس بلاک بنائیں	5.6
75	مردوں کا بنیادی ٹراؤزر بلاک بنائیں	5.7
77	بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے مردوں کے لباس کی مختلف حالتیں بنائیں	5.8
80	بچوں کے بنیادی آستین بلاک بنائیں	5.9
83	بچوں کا بنیادی بوڈیس بلاک بنائیں	5.10
85	بچوں کا بنیادی ٹراؤزر بلاک بنائیں	5.11
87	بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے بچوں کے لباس کی مختلف اقسام تیار کریں	5.12
89	بنیادی بلاکس کی گریڈنگ انجام دیں	5.13
90	اکثر پوچھے جانے والے سوالات	
91	خود کو آزمائیے	
93	بنیادی ڈریپنگ انجام دیں	ماڈیول 6
صفحہ نمبر	عنوان	یونٹ
93	ڈریپنگ کے لیے مینکیون سیٹ کریں	6.1
94	مینکیون پر بنیادی اسکرٹ کی ڈریپنگ انجام دیں	6.2
96	بنیادی بوڈیس بلاک کی ڈریپنگ انجام دیں	6.3
98	اکثر پوچھے جانے والے سوالات	
99	خود کو آزمائیے	
101	ایڈوانس سلائی انجام دیں	ماڈیول 7
صفحہ نمبر	عنوان	یونٹ
101	پلیٹوں اور جیبوں کی سلائی حالتیں	7.1
103	نیک لائنز کی سلائی کی مختلف اقسام	7.2
104	کالر اور پلاکٹس کی مختلف اقسام کو سلائی کریں	7.3
106	بند شیش منسلک کریں اور کنارے کی تکمیل کریں	7.4
108	اکثر پوچھے جانے والے سوالات	
109	خود کو آزمائیے	
111	کاروباری مہارتیں بزرگ سوشل میڈیا	ماڈیول 8
صفحہ نمبر	عنوان	یونٹ

111	ایڈوب فوٹوشاپ کا استعمال کرتے ہوئے ٹیکسٹائل موٹف تیار کریں	8.1
113	ایڈوب فوٹوشاپ کا استعمال کرتے ہوئے لے آؤٹ ڈیزائننگ کے عمل کا مظاہرہ کریں	8.2
115	ایڈوب فوٹوشاپ کا استعمال کرتے ہوئے ٹیکسٹائل ڈیزائن تیار کریں	8.3
117	ایڈوب فوٹوشاپ کا استعمال کرتے ہوئے ڈیزائن لے آؤٹ تیار کریں	8.4
118	اکثر پوچھے جانے والے سوالات	
118	خود کو آزمائیے	
121	لباس کا حتمی مجموعہ ترتیب دینا	ماڈیول 9
صفحہ نمبر	عنوان	یونٹ
121	لباس کے حتمی مجموعے کے موضوع کے انتخاب کے لیے تحقیق مرتب کرنا	9.1
122	منتخب شدہ موضوع کے مطابق حتمی ڈیزائن پر عمل درآمد کرنا	9.2
123	لباس کے حتمی مجموعے کا پیٹرن / ڈریسپ بنائیں	9.3
123	سطحی آرائش سرانجام دینا	9.4
124	حتمی لباس کی Collection کی سلائی کریں	9.5
126	اکثر پوچھے جانے والے سوالات	
	خود کو آزمائیے	
128	سوشل میڈیا کے ذریعے کاروباری مہارتوں کو فروغ دینا	ماڈیول 10
صفحہ نمبر	عنوان	یونٹ
128	مہارتیں کی مارکیٹنگ	10.1
129	کاروباری منصوبہ سمجھیں	10.2
131	فیس بک اکاؤنٹ اور صفحہ بنائیں اور بنیادی ترتیب مکمل کریں	10.3
132	فیس بک پوسٹس اور صفحہ کو ترتیب دیں	10.4
135	انسٹاگرام اکاؤنٹ بنانے کا طریقہ	10.5
136	انسٹاگرام پوسٹس کا نظم و نسق	10.6
138	یوٹیوب چینل کو حسب ضرورت بنائیں اور پوسٹس	10.7
142	اکثر پوچھے جانے والے سوالات	
142	خود کو آزمائیے	

© TVET SSP

فیشن ڈیزائننگ

ٹیچنگ اینڈ لرننگ گائیڈ

نیشنل ووکیشنل سرٹیفکیٹ لیول 2&3
ورژن - مارچ 2025

ماڈیول 1

ماڈیول نمبر 1.	فیشن کی تفہیم	Develop Understanding of Fashion
----------------	---------------	----------------------------------

تدریسی نتائج: (Learning Outcomes)

اس ماڈیول کو مکمل کرنے کے بعد ٹرینیز اس قابل ہو جائیں گی کہ:

- کاغذ پر جیومیٹرکل اشکال کے ساتھ ایک ڈیزائن تیار کر سکیں۔
- اسکیچ بک پر پھولوں کا ڈیزائن تیار کر سکیں۔
- اسکالرشپٹ پر پھولوں کے ڈیزائن تیار کر سکیں۔

لرننگ یونٹ 1.1.	کاغذ پر بنیادی ہندسی شکلوں کے ساتھ ایک ڈیزائن تیار کریں	(Communicate in a Team to Achieve intended outcomes)
-----------------	---	--

تدریسی نتائج:

اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر آپ اس قابل ہو جائیں گے کہ:

- بنیادی جیومیٹرکل اشکال پر تحقیق کر سکیں۔
- تحریری ڈیزائن کی بناوٹ کے لیے مختلف جیومیٹرک اشکال، پوکاڈاؤس، چیک وغیرہ منتخب کر سکیں۔
- دی گئی پینٹس کا کیوس / مربع بنا سکیں۔
- تخلیق کردہ ڈیزائن میں پوسٹر بھر سکیں۔
- شکل کی تکرار اور ساز کی تبدیلی کے ساتھ ڈیزائن تیار کر سکیں۔

1.1.1. فیشن ڈیزائن میں بنیادی جیومیٹرک شکلوں کا تعارف (Introduction to fashion and geomatric shapes)

فیشن ڈیزائننگ ایک دلچسپ دنیا ہے جہاں تخلیقی صلاحیت تکنیک سے ملتی ہے۔ اس باب میں آپ سیکھیں گے کہ جیومیٹرک بنیادی اشکال کا استعمال کرتے ہوئے ڈیزائن کیسے بنایا جائے۔ اس باب کے اختتام تک، آپ تخلیق کر سکیں گے، مطلوبہ سائز کا مربع بنا سکیں گے، شکلیں منتخب کر سکیں گے، ڈیزائن تیار کر سکیں گے، اور اپنی تخلیق کو زندہ کرنے کے لیے رنگوں کے امتزاج استعمال کر سکیں گے، آئیے شکلوں، نمونوں اور رنگوں کی دنیا میں غوطہ لگائیں!

کیوس پر ڈیزائن دھرانے کی اقسام:

اس سے پہلے کہ ڈیزائننگ شروع کریں، یہ سمجھنا ضروری ہے کہ کیوس پر موٹف کیسے دہرائے جاتے ہیں۔

ریپیٹ وہ طریقہ ہے جس میں ایک ڈیزائن کو دہرایا جاتا ہے تاکہ ہموار ڈیزائن بنایا جاسکے۔ یہاں موٹف دہرانے کی کچھ قسمیں ہیں:

بنیادی ٹیکسٹائل پیٹرن اور ریپیٹ:

ٹیکسٹائل پیٹرن ڈیزائن کا وہ حصہ ہے جو کسی سطح پر ایک سے زیادہ مرتبہ دہرایا جاتا ہے یا ریپیٹ کیا جاتا ہے۔ مارکیٹ میں میسر کپڑے پر بنا ہوا ڈیزائن پہلے پیٹرن کی صورت میں کاغذ پر بنایا جاتا ہے اور پھر اسے کپڑے پر منتقل کیا جاتا ہے۔

موٹف سے ڈیزائن بنانے کا طریقہ:

ٹیکسٹائل ڈیزائن میں پیٹرن بنانے کے لیے مندرجہ ذیل تین عناصر کا خیال رکھا جاتا ہے۔

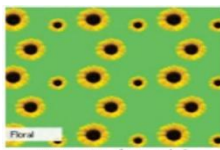
3- لے آؤٹ

2- اسٹائل

1- موٹف

موٹف

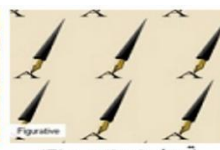
موٹف ڈیزائن بنانے کا ایک بنیادی عنصر ہے۔ یہ موٹف مختلف طرح کے ہوتے ہیں۔ ٹیکسٹائل پیٹرن بنانے کے لیے ایک نقطے کو بھی موٹف کے طور پر استعمال کیا جاسکتا ہے اور ایک پیچیدہ ڈیزائن کو بھی۔ موٹف مندرجہ ذیل اقسام کے ہوتے ہیں:



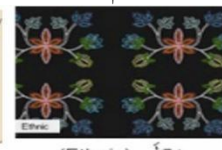
چولوں والے (Floral)



تبیہ شکر (Geometric)



تصویری (Figurative)



علاقائی (Ethnic)

اسٹائل

اسٹائل موٹف کو اس کی پہچان دیتا ہے۔ کسی کی توجہ ڈیزائن کی طرف مبذول کروانے کے لیے موٹف کا اسٹائل اہم کردار ادا کرتا ہے۔ ڈیزائن کس قسم کے لوگوں کے لیے بنایا جا رہا ہے اور اسے کون لوگ استعمال کریں گے اس کا تعین اسٹائل کرتا ہے۔

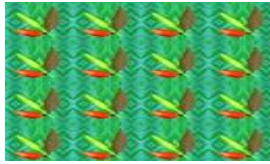
لے آؤٹ

لے آؤٹ سے مراد موٹف کو ایک خاص ترتیب دینا ہے۔ ٹیکسٹائل ڈیزائن میں ایک سے زیادہ موٹف ہو سکتے ہیں۔ ان تمام موٹفس کو ایک خاص ترتیب دے کر لے آؤٹ بنایا جاتا ہے۔ ایک اچھالے آؤٹ نہ صرف دیکھنے کی توجہ اپنی جانب مبذول کرواتا ہے بلکہ اسے خوبصورت بھی بناتا ہے۔

1.1.2 ڈیزائن کی رپیٹ: (Design Repeat)

ٹیکسٹائل ڈیزائن میں ڈیزائن کو ایک خاص طریقے سے رپیٹ کیا جاتا ہے جس سے ڈیزائن کی مکمل شکل سامنے آجاتی ہے۔ ٹیکسٹائل ڈیزائن میں استعمال ہونے والی بنیادی رپیٹس درج ذیل ہیں۔

1- سائڈ رپیٹ (Side Repeat)



رپیٹ کی اس قسم میں ایک بنیادی موٹف لیا جاتا ہے اور اس موٹف کے ارد گرد اسی موٹف کو ٹریس کر دیا جاتا ہے۔ ایسا کرنے سے ایک مستقل پیٹرن بن جاتا ہے۔ زیر نظر تصویر میں سائڈ رپیٹ کی مثال موجود ہے۔

2- ڈائمنڈ رپیٹ (Diamond Repeat)



یہ رپیٹ سائڈ رپیٹ کی ایک مختلف شکل ہے۔ اسمیں بنیادی موٹف کو 45 ڈگری کے زاویے پر گھما دیا جاتا ہے اور بالکل سائڈ رپیٹ کی طرح رپیٹ کر لیا جاتا ہے۔ اس کی مثال زیر نظر تصویر سے واضح ہے۔

3- مرر رپیٹ (Mirror Repeat)



اس رپیٹ میں ایک ڈیزائن یا موٹف کو الٹا کر کے اسی کے چاروں طرف رپیٹ کر لیا جاتا ہے جیسے اسی ڈیزائن کا عکس ہو۔ اس کی مثال زیر نظر تصویر سے واضح ہے۔

1. بلاک رپیٹ: ڈیزائن کو سیدھے گرڈ پیٹرن میں دہرایا جاتا ہے۔

2. ہاف ڈاپ رپیٹ: ڈیزائن عمودی یا افقی طور پر لڑکھڑا ہوا ہے۔

3. مرر رپیٹ: آئینہ کی تصویر بنانے کے لیے ڈیزائن کو پلٹا یا جاتا ہے۔

4. رینڈم رپیٹ: ڈیزائن کو بغیر کسی سیٹ پیٹرن کے تصادفی طور پر رکھا جاتا ہے۔

1.1.3 ڈیزائن کے عناصر: (Elements of Design)

ڈیزائن کے بنیادی عناصر کا استعمال کرتے ہوئے ڈیزائن بنائے جاتے ہیں۔ یہ عناصر کسی بھی تخلیقی کام کی بنیاد ہیں۔ آئیے ان کو دریافت کریں۔

1. ڈاٹ (Dot):

ایک ڈاٹ ڈیزائن کا سب سے آسان عنصر ہے۔ دہرائے جانے پر، نقطے پوکا نقطوں کی طرح پیٹرن بنا سکتے ہیں۔

2. لکیر (Line):

لکیریں سیدھی، خم دار یا زگ زبگ ہو سکتی ہیں۔ وہ شکلوں کی وضاحت کرنے اور ڈیزائن میں حرکت پیدا کرنے میں مدد کرتے ہیں۔

کسی لگائے گئے نشان کو لائن کہا جاتا ہے جو کہ ایک ٹیپ یا آؤٹ لائن کو بیان کرتا ہے۔ دوسرے الفاظ میں دو نقاط کو آپس میں ملانے کو لائن کہتے ہیں۔ یہ لائن کسی بھی قسم کی ہو سکتی ہے مثال کے طور پر باریک، چوڑی تر تھیں، اور کناروں والی لائنیں یہ دو اطراف کی بھی ہو سکتی ہیں (جیسا کہ کاغذ پر سینسل کی لائن) اور تین اطراف کی بھی ہو سکتی ہیں انہی اطراف کو 3 Dimensional بھی کہتے ہیں۔ فیشن ڈیزائن کے حوالے سے لائن کا مطلب وہ تمام لائنیں ہیں جو کپڑوں پر ظاہر ہوتی ہیں جیسا کہ لائن والا پرنٹ دوسرا کپڑوں کی کٹ لائن کی مدد سے بھی لائن بنتی ہے۔

2.1 لائنز کی اقسام:

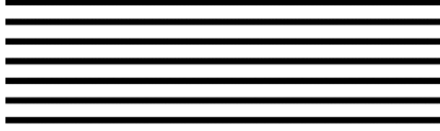
لائسنز کی مختلف اقسام ہیں:

سیدھی لائن (Straight Line):

یہ ایک سیدھی لائن ہوتی ہے جو کہ ایک پوائنٹ سے دوسرے پوائنٹ تک سیدھی کھینچی جاتی ہے۔



افقی لائن (Horizontal Line):



افقی لائنیں افق کے متوازی ہوتی ہیں دائیں سے بائیں اور بائیں سے دائیں لائنوں کو افقی لائنیں کہا جاتا ہے۔ ان کو دیکھ کر ایسا لگتا ہے جیسے وہ آرام کر رہی ہیں اور خاموشی کا مشورہ دیتی ہیں۔ یہ چوڑی، مستحکم اور محفوظ بھی ہوتی ہیں۔

عمودی لائن (Vertical Line):



اوپر سے نیچے یا نیچے سے اوپر جاتی ہوئی لائنوں کو عمودی لائنیں کہا جاتا ہے۔ یہ لائنیں آگاہ، مستحکم اور مضبوط ہوتی ہیں یہ زمین سے آسمان تک کھینچی محسوس ہوتی ہیں اور یہ اکثر لمبائی کا تاثر دیتی ہیں۔

خمدار لائن (Curved Line):



خمدار لائنیں سیدھی لائنوں کی نسبت نرم لگتی ہیں یہ خوبصورتی سے مڑتی ہوتی ہیں یہ سمتیں بدلتی ہیں ان کو دیکھ کر حرکت کا احساس ہوتا ہے۔

ترجھی لائن (Diagonal Line):



ترجھی لائنیں غیر متوازی ہوتی ہیں اور ان کے اندر سکون کا احساس نہیں ہوتا ان کو دیکھ کر توانائی کا احساس ہوتا ہے یہ عمودی اور افقی لائنوں کی نسبت زیادہ محرک ہوتی ہیں۔

موٹی اور پتلی لائن (Thick and Thin Line):



یہ ایک موٹی اور ایک پتلی لائن ہوتی ہے، موٹی لائن زیادہ گہری اور سیاہ لائن کو کہا جاتا ہے اور پتلی ایک باریک لائن ہوتی ہے۔

لہرائی لائن (Wavy Line):



یہ بہت لچکدار لائن ہوتی ہے جو کہ بہت خوبصورتی سے مڑی ہوئی ہوتی ہے۔ یہ پانی کی لہر کی طرح لہرائی ہوئی دکھائی دیتی ہیں۔

ڈاٹڈ لائن (Dotted Line):



نقطہ سے بنی ہوئی لائن کو بنیدار لائن کہا جاتا ہے۔ یہ ایک ہلکی سی لائن محسوس ہوتی ہے۔ یہ لائن ایک نقطہ سے آخری نقطہ تک ختم ہوتی ہے۔

سپائرل لائن (Spiral Line):



یہ ایک خوبصورت گول چکر جیسی لائن ہوتی ہے۔ یہ لائن ایک نقطہ کے ارد گرد گولائی میں بنائی جاتی ہے۔ اس کی ہر لائن کے درمیان تھوڑا فاصلہ ہوتا ہے۔

زگ زیگ لائن (Zig Zag Line):



یہ لائن دو متضاد ترجھی لائنوں کو ملا کر بنائی جاتی ہے۔

3 شکل:

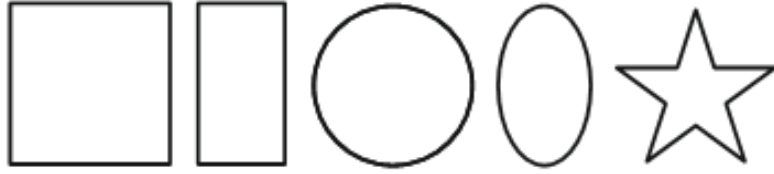
لائسنز جڑنے پر شکلیں بنتی ہیں۔ جیومیٹرک شکلیں جیسے دائرے، مربع اور مثلث اس باب کا مرکز ہیں۔

یہ ایک خود میں موجود جیومیٹری یا قدرتی شکل کا واضح حصہ ہوتا ہے کسی بھی ڈیزائن والا حصہ مثبت شپ کہلاتا ہے اور بقایا حصہ جہاں پر ڈیزائن نہیں ہوتا Negative شپ کہلاتا ہے۔ شپ کی بہت سی اقسام ہیں جیسا کہ جیومیٹرک (چوکور، مثلث اور دائرہ) وغیرہ۔

3.1 شپ کی اقسام:

کونوں والی شپ:

کونوں والی شپ ایک ٹکڑے کی مانند ہوتی ہے جس کی دو اطراف (Two Dimensions) ہوتی ہیں اس کی سب سے بڑی پہچان یہ ہے کہ اس شپ کے کونے ہوتے ہیں جیسا کہ چوکور، مثلث، مستطیل۔



گول شپ: (Circle)

اس شپ کے کوئی کنارے نہیں ہوتے اور یہ درمیانی نقطے سے برابر کے فاصلے پر گولائی کا تاثر دیتی ہے مثلاً دائرہ، بیضوی شکل اور سلنڈر ایکل شپ وغیرہ۔

رنگ (Color):

رنگ ایک ڈیزائن میں زندگی لاتا ہے۔ یہ جذبات کو جنم دے سکتا ہے اور آپ کی تخلیق کا موڈ سٹ محو ترتیب دیتا ہے۔

بناوٹ (Texture):

بناوٹ یا ساخت ایک ڈیزائن میں گہرائی اور احساس کا اضافہ کرتی ہے۔ کاغذ پر بھی، آپ پیٹرن کا استعمال کرتے ہوئے ساخت کا تاثر پیدا کر سکتے ہیں۔



سطح (Texture):

ٹیکچر کا مطلب ہے کہ کونسی چیز کس سے بنی ہے اور ہاتھ لگانے سے کیسی محسوس ہوتی ہے کسی بھی سطح کا احساس اور ظہور ٹیکچر کی نشاندہی کرتا ہے یہ کھردرہ ہموار نرم بے ترتیب سخت اور چمکدار ہو سکتا ہے مثلاً کپڑے کا ٹیکچر وغیرہ عام طور پر پکچر دو طرح کا ہوتا ہے۔



جسمانی ساخت (Physical Texture):

یہ سطح کی جسمانی ساخت ہوتی ہے جیسا کہ رف، کھردری، نرم سخت چمکنے والی وغیرہ ٹیکچر کو ہاتھ سے محسوس کیا جاسکتا ہے جیسا کہ ریگ مال کا ٹکا، جانور کی کھال، فروالا کپڑا وغیرہ۔

بصری ٹیکچر (Visual Texture):

کسی سطح کی بصری خاصیت کو بصری ٹیکچر کہا جاتا ہے یہ ٹیکچر خود بنایا جاتا ہے جیسا کہ کپڑے کے اوپر دھاگوں، ڈوریوں وغیرہ کا کام۔



ٹائپو گرافی (Typography):

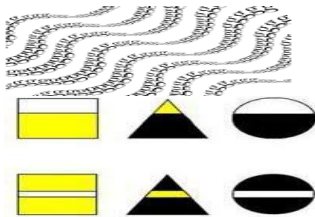
متن کو ترتیب دینے کا فن ہے۔ اگرچہ یہاں توجہ مرکوز نہیں ہے، یہ جیومیٹرک ڈیزائن کی تکمیل کر سکتا ہے۔

جگہ (Space):

اسپیس سے مراد اطراف کا حصہ ہے۔ جگہ کا صحیح استعمال آپ کے ڈیزائن میں توازن کو یقینی بناتا ہے۔ یہ دو طرح کی ہوتی ہے۔ Positive Space اور Negative Space آپ کا تمام ڈیزائن Positive Space کو بیان کرتا ہے جبکہ ڈیزائن کے اطراف کا حصہ Negative Space کو ظاہر کرتا ہے۔

1.1.4 ڈیزائن کے اصول: (Principles of Design)

بصری طور پر دلکش ڈیزائن بنانے کے لیے، آپ کو کچھ اصولوں پر عمل کرنے کی ضرورت ہے۔ یہ اصول رہنمائی کرتے ہیں کہ آپ ڈیزائن کے عناصر ترتیب دیتے ہیں۔



ہم آہنگ (Rhythm):

ہم آہنگ ایک پیٹرن میں شکلوں یا رنگوں کو دہرانے سے ہم آہنگی پیدا ہوتی ہے۔ یہ آپ کے ڈیزائن کو حرکت کا احساس دیتی ہے۔

تناسب (Preparation):

تناسب سے مراد مختلف عناصر کے درمیان سازگار شے ہے۔ مثال کے طور پر، چھوٹے مربع کے آٹھ ایک بڑا دائرہ تضاد پیدا کرتا ہے۔

تضاد (Contrast):

متضاد عناصر، جیسے ہلکے اور گہرے رنگ یا بڑی اور چھوٹی شکلیں استعمال کر کے حاصل کیا جاتا ہے۔

تکرار (Repetition):

شکلوں یا رنگوں کی تکرار آپ کے ڈیزائن میں اتحاد پیدا کرتی ہے۔

تاکید/وزن (Emphasis):

تاکید ڈیزائن کے ایک مخصوص حصے کی طرف توجہ مبذول کرنے کے لیے استعمال کی جاتی ہے۔ مثال کے طور پر، سرمئی چوکور کے درمیان ایک روشنی سرخ دائرہ نمایاں ہوگا۔

1.1.5 رنگوں کا نظریہ: (Colour Theory)

رنگ ڈیزائن میں ایک طاقتور عنصر ہے۔ رنگوں کی تھیوری کو سمجھنے سے آپ کو اپنے ڈیزائن کے لیے بہتر انتخاب کرنے میں مدد ملے گی۔

ڈیزائن میں رنگوں کی اہمیت:

رنگ ڈیزائن بنانے میں بنیادی کردار ادا کرتے ہیں۔ یہ ایک ایسا طاقتور عنصر ہے جس کے ذریعے ایک ڈیزائنر اپنی سوچ دوسروں تک پہنچا سکتا ہے۔ رنگ انسانوں میں جذباتی رد عمل پیدا کرتے ہیں کیونکہ انسانی نفسیات پر رنگ کے مقابل ایک خاص احساس کو خود بخود جنم دینے کی صلاحیت ہے۔ رنگ انسانی سوچ پر اثر انداز ہوتے ہیں، اسے تبدیل کرتے ہیں اور رد عمل پیدا کرتے ہیں۔ رنگ آنکھوں کو برے بھی محسوس ہوتے ہیں اور بھلے بھی۔ یہ انسان کا بلڈ پریشر بھی بڑھاتے ہیں اور اس کی بھوک کو بھی ختم کرتے ہیں۔ فنکار رنگوں کا انتخاب ایک خاص طرح کی کیفیت اور ماحول پیدا کرنے کے لیے کرتے ہیں تاکہ خلاء، روشنی اور سائے کی کیفیت دکھائی جاسکے۔ اس کے علاوہ رنگوں کو علامتی طور پر بھی استعمال کیا جاتا ہے مثال کے طور پر نیلے رنگ سے ٹھنڈک اور سکون کا احساس ہوتا ہے جبکہ سرخ رنگ کو غصے خطرے اور تیزی کی علامت سمجھا جاتا ہے۔ اس لیے ہم جو رنگ پہنتے ہیں وہ جسم کی ظاہری ساخت، وزن، شخصیت اور جذبات پر اثر انداز ہوتے ہیں۔

1.1.5.1 رنگ کی تعریف (Definition of Colour):

رنگ آرٹ کا وہ عنصر ہے جو اس وقت پیدا ہوتا ہے جب روشنی کسی بھی چیز کی سطح سے ٹکرا کر اس کا عکس آنکھ پر ڈالتی ہے۔ رنگوں کی اقسام مندرجہ ذیل ہیں۔

1- بنیادی رنگ (Primary Colours):

بنیادی رنگ دوسرے رنگوں کو یکجا کرنے سے نہیں بنتے ہیں تاہم ان رنگوں کو آپس میں ملانے سے دوسرے رنگ بنتے ہیں۔ سرخ، پیلا اور نیلا رنگ بنیادی رنگ کہلاتے ہیں۔

2- ثانوی رنگ (Secondary Colours):

دو بنیادی رنگوں کو یکجا کرنے سے ایک ثانوی رنگ بنتا ہے ان رنگوں کو بنانے کی ترکیب درج ذیل ہے۔

سرخ + پیلا = اورنج

پیلا + نیلا = سبز

نیلا + سرخ = جامنی

ثانوی رنگ بناتے ہوئے اس بات کا خیال رکھا جائے کہ یکجا کیے جانے والے دونوں بنیادی رنگ ایک ہی تناسب میں ہوں۔

3- درمیانی رنگ (Tertiary Colours):

درمیانی رنگ ایک بنیادی اور ایک ثانوی رنگ کو یکجا کرنے سے بنتے ہیں ان کے نام مندرجہ ذیل ہیں۔

☆ سرخ نارنجی

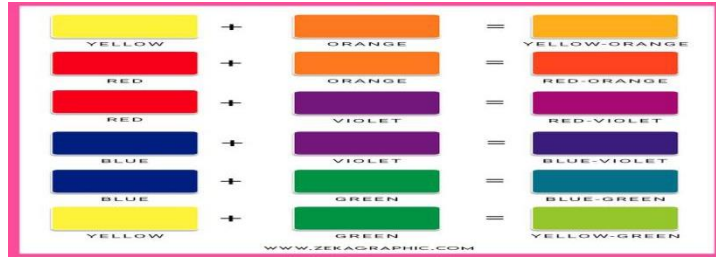
☆ پیلا نارنجی

☆ پیلا سبز

☆ نیلا سبز

☆ نیلا جامنی

☆ سرخ جامنی

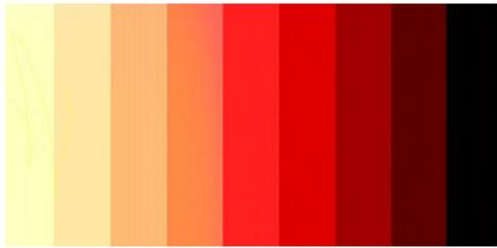


1.1.5.2 کلوویل (Colour Wheel):



کلوویل رنگوں کا ایک سرکل ڈایا گرام ہے۔ یہ بنیادی، ثانوی اور اعلیٰ ثانوی رنگوں پر مشتمل ہوتا ہے اور ان کے درمیان تعلق کو ظاہر کرتا ہے۔ کلوویل میں رنگوں کو اس طرح سے پیش کیا جاتا ہے کہ بنیادی، ثانوی اور درمیانی رنگوں کا آپس میں تعلق پتا چلتا ہے۔ کلوویل پر پرائمری رنگ سرخ، پیلا اور نیلا ایک دوسرے سے ایک جتنے فاصلے پر تین جگہ ترتیب دیے جاتے ہیں جبکہ ثانوی اور درمیانی رنگ ان رنگوں کے درمیان ترتیب دیے جاتے ہیں۔

1.1.5.3 رنگ کی قدر (Color Values):



رنگ کی قدر سے مراد رنگ کی ہلکی پن یا تاریکی ہے۔ سفید کو شامل کرنے سے شٹ بنتا ہے، سیاہ شامل کرنے سے رنگ گہرا ہو جاتا ہے۔ جبکہ سرمئی شامل کرنے سے رنگ مدہم ہو جاتا ہے۔ رنگ کی قدر یا اس کی ویلیو اس کے گہرے یا ہلکے پن کی پیمائش ہے۔ ایک ہلکے رنگ کی ویلیو زیادہ ہوگی اور اس میں سے زیادہ روشنی منعکس ہوگی جبکہ ایک گہرے رنگ کی ویلیو کم ہوگی۔ کسی بھی خالص رنگ کی ہیو کے ہلکے یا گہرے پن کی پیمائش اس میں شامل کیے جانے والے سفید یا سیاہ رنگ سے کی جاسکتی ہے۔ عام طور پر چارٹ کے درمیان میں ہیو ہوتا ہے اور اس کی ایک جانب زیادہ ویلیو والے رنگ اور دوسری جانب کم ویلیو والے رنگ ہوتے ہیں۔ زیر نظر تصویر میں ایک ویلیو چارٹ دکھایا گیا ہے۔

1.1.5.4 رنگوں کی شدت (Intensity of colors):



اس سے مراد کسی ایک رنگ کی پختگی ہے یعنی کسی رنگ کا شوخ یا مدہم ہونا۔ کسی ایک رنگ کو دوسرے رنگ سے ملانے پر ان رنگوں کی شدت میں تبدیلی آتی ہے ایک رنگ جس قدر گہرے رنگ کے قریب ہوتا جائے گا اتنی ہی اس کی شدت میں کمی آتی جائے گی۔ شوخ رنگ اپنے آپ کو نمایاں طور پر پیش کرتے ہیں جبکہ مدہم رنگ خود کو ارد گرد کے ماحول میں جذب کر لیتے ہیں اور سکون کی علامت سمجھے جاتے ہیں۔

1.1.5.5 رنگوں کی منصوبہ بندی / کلر سکیم (Color scheme):

کلر سکیم سے مراد ایک ڈیزائن میں استعمال ہونے والے رنگوں کا انتخاب ہے۔ کلر سکیم ایک ڈیزائن کو خوبصورت اور پرکشش بنانے میں مدد دیتی ہے ایسے رنگ جو جمالیاتی طور پر اچھے نظر آئیں مل کر کلر سکیم بناتے ہیں۔ کلر سکیم مندرجہ ذیل ہیں:



متضاد رنگ (Complementary Colors):

یہ رنگ کلوویل پر ایک دوسرے کے مخالف ہوتے ہیں۔ مثال کے طور پر سرخ اور سبز۔ یہ رنگ کسی بھی کلر سکیم میں بہت نمایاں نظر آتے ہیں اسی لیے ان رنگوں کو ایک ڈیزائن میں بہت مہارت سے استعمال کرنا پڑتا ہے ان رنگوں کا صحیح استعمال ڈیزائن کو مزید خوبصورت بناتا ہے۔



پھیلے ہوئے متضاد رنگ (Split Complementary):

یہ کلر سکیم متضاد رنگوں کی کلر سکیم کی ایک مختلف شکل ہے کلوویل پر موجود کسی بھی رنگ کے دونوں جانب موجود رنگوں کے امتزاج سے یہ کلر سکیم بنتی ہے زیر نظر تصویر میں اس کلر سکیم کی نشاندہی کی گئی ہے۔



ڈبل متضاد رنگ (Double Complementary Colors):

دوہرے متضاد رنگ کی کلر سکیم چار متضاد رنگوں کی مدد سے بنتی ہے یہ کلر سکیم بہت خوبصورت لگتی ہے کیونکہ اس میں رنگوں کی تعداد زیادہ ہوتی ہے۔

معاون رنگ (Analogous Colors):



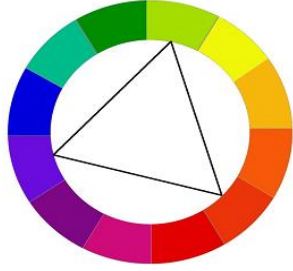
اینا لوگس کلر سکیم 5-13 ایسے رنگوں پر مشتمل ہوتی ہے جو کہ کلر ویل پر ایک دوسرے کے ساتھ ہوتے ہیں۔ مثلاً پیلا نارنجی، نارنجی اور سرخ نارنجی عام طور پر یہ رنگ آپس میں ملنے جلتے ہیں ان رنگوں میں عام طور پر بہت کم تضاد ہوتا ہے۔

تہارنگ (Mono Chromatic):



لفظ مونو کا مطلب ہے ایک اور کرو مو کا مطلب ہے رنگ۔ مونو کرو ویک کلر سکیم ایک ہی رنگ کی گہری اور ہلکی ٹونز پر مشتمل ہوتی ہے۔ مثلاً سرخ، میرون، اور پنک۔ رنگوں کی یہ ٹونز سرخ رنگ میں سفید یا سیاہ رنگ ملانے سے بنتی ہیں۔ مثال کے طور پر سرخ رنگ میں جتنا زیادہ سفید ملاتے جائیں اس کا رنگ اتنا ہی ہلکا ہوتا جائے گا جبکہ سیاہ رنگ ملانے سے اس کا رنگ گہرا ہوتا جائے گا۔

مثلثی رنگ (Traid):



یہ کلر سکیم ایسے رنگوں پر مشتمل ہوتی ہے جو کلر ویل پر ایک جتنے فاصلے پر موجود ہوتے ہیں۔ مثلثی کلر سکیم خاصی نمایاں نظر آتی ہے حتیٰ کہ استعمال کیے جانے والے رنگ ہلکے ہی کیونکہ نہ ہوں۔ اس کلر سکیم کے ذریعے ڈیزائن کو اچھا بنا دینے کے لیے رنگوں کا متوازن استعمال بے حد اہمیت کا حامل ہوتا ہے۔ اس کا بہترین طریقہ یہ ہے کہ ایک رنگ کو باقی دو رنگوں کے مقابلے میں زیادہ نمایاں دکھایا جائے۔

عملی سرگرمی

1. نقطوں، لائنوں اور شکلوں کا استعمال کرتے ہوئے دیئے ہوئے سائز میں الگ ڈیزائن بنائیں۔ وقفہ کاری کے ساتھ تجربہ کریں کہ یہ مجموعی شکل کو کیسے متاثر کرتا ہے۔

Space کو مناسب طریقہ سے استعمال کرتے ہوئے تجربہ کریں کہ یہ مجموعی شکل کو کیسے متاثر کرتا ہے۔

2. اپنے ڈیزائن کے لیے Monochromatic کلر سکیم کا انتخاب کرنے کے لیے کلر ویل کا استعمال کریں۔ ہم آہنگی اور تضاد پر توجہ مرکوز کرتے ہوئے اپنے ترتیب کردہ ڈیزائن میں پوسٹر کلر لگائیں / بھریں۔

اب جبکہ آپ بنیادی باتوں کو سمجھ چکے ہیں، آئیے مرحلہ وار ڈیزائن بنائیں:

- مؤلف تحقیق: فطرت، آرٹ یا فیشن میگزین میں تلاش کریں۔ اشکال اور نمونوں کی شناخت کریں۔
- شیٹ پر ایک 8x8 انچ سائز کا مربع بنائیں یا کیونس استعمال کریں۔
- اشکال منتخب کریں: جیومیٹرک اشکال منتخب کریں جیسے دائرے، مثلث، یا مربع۔ تجریدی شکلوں، پوکا ڈاٹس یا چیک کے ساتھ تجربہ کریں۔
- ڈیزائن تیار کریں: کیونس یا شیٹ پر شکلیں ترتیب دیں۔ ہم آہنگی اور تضاد تخلیق کرنے کے لیے تکرار اور سائز کے تغیرات کا استعمال کر دیں۔
- رنگوں کا اطلاق کریں: شکلیں بھرنے کے لیے اپنی منتخب کردہ کلر سکیم کا استعمال کریں۔ رنگ کی قدر اور توازن پر توجہ دیں۔

Develop a Floral Design
on Sketch Book

اسکچ بک پر پھولوں کا ڈیزائن تیار کرنا

لرننگ یونٹ 1.2.

تدریسی نتائج (Learning Outcomes)

اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر آپ اس قابل ہو جائیں گے کہ:

- فلورل تھیم پر تحقیق کر سکیں گے
- دی گئی پیمائش کا کیونس / مربع بنا سکیں گے
- حتیٰ تھیم سے مختلف اشکال منتخب کر سکیں گے
- شکل کی تکرار اور سائز کے تغیر کے ساتھ اسکچ بک پر ڈیزائن تیار کر سکیں گے
- ڈیزائن میں مطلوبہ رنگ بھر سکیں گے

1.2.1. پھولوں کے ڈیزائن کو سمجھنا (Understanding different types of floral designs)

پھولوں کے ڈیزائن فطرت سے متاثر ہوتے ہیں اور فیشن، ٹیکسٹائل اور آرٹ میں بڑے پیمانے پر استعمال ہوتے ہیں۔ اپنا ڈیزائن بنانے سے پہلے، مختلف قسم کے پھولوں، ان کی شکلوں اور ان کے نمونوں پر تحقیق کرنا ضروری ہے، جیسا کہ:

فطرت کو دریافت کریں: باغات، پارکوں، یا تصاویر میں بھی حقیقی پھولوں کا مشاہدہ کریں۔
مطالعہ کے نمونے: کپڑے، وال پیپر، یا فیش میگزین میں پھولوں کے نمونوں کو دیکھیں۔
اسکیچ کا طریقہ کار: ان پھولوں کے کھردرے خاکے بنائیں جو آپ کو دلچسپ لگتے ہیں۔

1.2.2. کیونس کی اقسام

کیونس وہ بنیاد ہے جس پر آپ اپنا ڈیزائن بنا سکتے ہیں۔ آپ کے پروجیکٹ پر منحصر ہے کہ اب کس قسم کے کیونس کا انتخاب کر سکتے ہیں۔
کاغذ: ہلکا پھلکا اور استعمال میں آسان پریکٹس خاکوں کے لیے مثالی۔
ڈرائنگ شیٹ: عام کاغذ سے زیادہ موٹا تفصیلی ڈیزائن کے لیے موزوں ہے۔
اکالر شیٹ: نہ تو ہموار سطح، رنگنے کے لیے بہترین اکثر ڈیزائن اور آرٹ کے منصوبوں میں استعمال کیا جاتا ہے۔

کیونس / مربع کیسے ڈرا کریں؟

مطلوبہ طول و عرض (مثلاً 8x8 انچ) کی پیمائش کرنے کے لیے ایک پیمانے کا استعمال کریں۔
پیمائش کو پینسل سے ہلکے سے نشان زد لگائیں
ایک کامل مربع بنانے کے لیے نشانات کو جوڑیں۔
مختلف قسم کے پھولوں کے ڈیزائن بنائیں۔
ایک شکل ایک ڈیزائن کا واحد عنصر ہے۔ پھولوں کے ڈیزائن میں، شکلوں میں پھول، پتے، کلیوں یا پنکھڑیوں کو شامل کیا جاسکتا ہے۔

پھولوں کی شکلوں کی مثالیں

1. گلاب: گول مرکز کے ساتھ پرتوں والی پنکھڑیاں۔
2. سورج مکھی: نوکیلی پنکھڑیوں کے ساتھ بڑا گول مرکز۔
3. ٹیولپ: سادہ کپ کی شکل کا پھول۔
4. گل داؤدی: لمبی، پتلی پنکھڑیوں کے ساتھ چھوٹا گول مرکز۔

Motifs کو منتخب کرنے کے اقدامات۔

1. اپنی تحقیق سے 2-3 پھولوں کی اقسام کے موٹف انتخاب کریں۔
2. انہیں مختلف سائز اور انداز میں خاکہ کی شکل میں ترتیب دیں۔
3. ان موٹفس کو حتمی شکل دیں جو آپ کے تھیم کے مطابق ہوں۔

اپنے ڈیزائن کو لیسری طور پر دلکش بنانے کے لیے، موٹیف کی تکرار اور سائز میں تنوع کا استعمال کریں۔ فیصلہ کریں کہ کیونس پیپر کے سائز میں موٹف / خاکوں کو کہاں کہاں رکھنا ہے۔ کیونس کے مختلف حصوں میں پھول کی شکل کو دہرائیں۔ گہرائی پیدا کرنے کے لیے کچھ نقش بڑے اور دوسرے چھوٹے بنائیں۔ یقینی بنائیں کہ ڈیزائن کیونس پیپر پر یکساں طور پر پھیلا ہوا ہے۔

1.2.3. پوسٹر / واٹر کلرز کا اطلاق: (Application of Poster / Water Colors)

رنگ کاری آپ کے ڈیزائن کو زندہ کرتی ہے۔ آپ نمایاں اور متحرک ڈیزائنز کے لیے پوسٹر کلرز یا ایک نرم، زیادہ قدرتی شکل کے لیے واٹر کلر سکیم استعمال کر سکتے ہیں۔

رنگ بھرنے کے لیے تباویز: یک رنگی کا انتخاب کریں۔ جو ایک دوسرے کی تکمیل کرتے ہیں۔

ہلکے کلر سے شروع کریں اور آہستہ آہستہ گہرے ٹونز شامل کریں۔

رنگوں کو بلیئنڈ کریں: رنگوں کو آسانی سے ملانے کے لیے پانی کا استعمال کریں، خاص طور پر پانی کے رنگوں کے ساتھ۔

تفصیلات شامل کریں: پتوں پر رنگوں یا پنکھڑیوں پر گہرائی جیسی تفصیلات شامل کرنے کے لیے باریک برش کا استعمال کریں۔



مشق کی سرگرمی

3- مختلف پھولوں کے نمونوں کی تحقیق اور خاکہ بنائیں:

- ڈرائنگ شیٹ پر 8 x 8 انچ کا مربع بنائیں۔

- شکل کی تکرار اور ساز کی تبدیلی کا استعمال کرتے ہوئے پھولوں کا ڈیزائن بنائیں۔
- پوسٹر یا واٹر کالر کا استعمال کرتے ہوئے اپنے ڈیزائن میں رنگ بھریں۔

Develop All over Floral Design on Scholar Sheet	اسکالر شیٹ پر پھولوں کا مکمل ڈیزائن تیار کریں	لرنگ پونٹ 1.3.
---	---	----------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes):

اس لرنگ پونٹ کے اختتام پر آپ اس قابل ہو جائیں گے کہ:

- موڈ بورڈ تیار کر سکیں۔
- دی گئی پینٹس کا کینوس / مرلج مسکیں۔
- اسکالر شیٹ پر موٹیف کی تکرار اور ساز میں تغیر کے ساتھ ڈیزائن تیار کر سکیں۔
- ساخت میں مطلوبہ رنگ بھر سکیں۔

1.3.1 ڈیزائن لے آؤٹ (Design Lay out)

ڈیزائن لے آؤٹ کیا ہے؟

ڈیزائن کی ترتیب ساخت اور بصری طور پر دلکش انداز میں عناصر جیسے نقشوں، نمونوں اور رنگوں کی ترتیب ہے۔ یہ آپ کے ڈیزائن کے بلیو پرنٹ کے طور پر کام کرتا ہے، آپ کو اپنے خیالات کو منظم کرنے اور ایک متوازن ساخت بنانے میں مدد کرتا ہے۔

ڈیزائن لے آؤٹ بنانے کے اقدامات

- مقصد کو سمجھیں: اپنے ڈیزائن کا مقصد طے کریں۔ یہ لباس، اسکارف، یا وال آرٹ کے لیے ہے؟
- کیونس کا سائز منتخب کریں: اپنی اسکالر شیٹ پر دی گئی پینٹس کا مرلج یا بنائیں۔
- پلیسمنٹ کی منصوبہ بندی کریں: فیصلہ کریں کہ مرکزی نقش کہاں رکھے جائیں گے اور وہ پورے کیونس میں کیسے دہرائے جائیں گے۔
- بنیادی خیالات کا خاکہ بنائیں: حتمی شکل دینے سے پہلے ترتیب کو دیکھنے کے لیے اپنے خیالات کا موٹیف سے خاکہ بنائیں۔

1.3.2 موڈ بورڈ (Mood board)

موڈ بورڈ کیا ہے؟

موڈ بورڈ تصاویر، رنگوں، ساخت اور خیالات کا مجموعہ ہے جو آپ کے ڈیزائن کو متاثر کرتے ہیں۔ یہ آپ کو اپنے پروجیکٹ کے تقسیم اور انداز کی وضاحت کرنے میں مدد کرتا ہے۔



موڈ بورڈ بنیادی اور ثانوی تحقیق میں حاصل ہونے والی معلومات کو اپنے انداز میں بیان کرنے کے عمل کو کہتے ہیں۔ موڈ بورڈ آپ کو اپنی کولیکشن کو ڈیزائن کرنے کے لیے تمام ضروری اور مخصوص قسم کی معلومات فراہم کرتا ہے۔ جس میں آپ کالر، مارکیٹ کے رجحان (Market Trend) کو لیکشن میں استعمال ہونے والے پکڑے اور سطح کے ڈیزائن کے متعلق معلومات کو اکٹھا کریں گے۔ موڈ بورڈ پکڑے کی کٹ لائن کے لیے بھی مددگار ثابت ہوتا ہے۔ اسی طرح باقی سطح پر ہونے والے کام کے لیے بھی موڈ بورڈ سے مدد لی جاسکتی ہے۔

موڈ بورڈ بنانے کا طریقہ

- تصاویر جمع کریں: میگزینوں، کتابوں یا لائن میں پھولوں کے نمونوں، رنگوں اور ساخت کو تلاش کریں۔
- اپنے خیالات کو منظم کریں: جمع کردہ تصاویر اور خیالات کو بورڈ یا کاغذ پر ترتیب دیں۔
- موضوع کی وضاحت کریں: اپنے ڈیزائن کی مجموعی شکل و صورت کا فیصلہ کرنے کے لیے موڈ بورڈ کا استعمال کریں۔

1.3.3 کالر بورڈ (Color Board):

رنگین بورڈ رنگوں کا ایک پیلٹ ہے جسے آپ اپنے ڈیزائن میں استعمال کریں گے۔ یہ یقینی بناتا ہے کہ آپ کے رنگ ایک دوسرے کی تکمیل کرتے ہیں اور تقسیم سے میل کھاتے ہیں۔



کلر بورڈ آپ کی بنائی جانے والی فیشن کو لکیشن کے موضوع اور حوالے کا خلاصہ ہوتا ہے یہ بورڈ ایک ایسا آلہ ہوتا ہے جو آپ کی لکیشن کے ڈیزائن میں یکسانیت اور توجہ برقرار رکھتا ہے اور اس کے ساتھ ساتھ یہ ایک رابطے کا ذریعہ بھی ہے جو کہ آپ کا نظریہ آپ کے گاہک تک بھی پہنچاتا ہے میگزین کی کٹنگ کیڑے کے ہیں پرانی تصاویر، رہن، ہنر، رنگ، ڈریس کا ڈیزائن اور اس کی ٹیکنیکل ڈرائنگ کبھی چیز میں ایک کلر بورڈ پر دکھائی جاسکتی ہیں۔

رنگین بورڈ بنانے کے اقدامات

- Monochromatic سکیم کا انتخاب کریں: فیصلہ کریں کہ آیا آپ گرم، ٹھنڈا، یا غیر جانبدار رنگ چاہتے ہیں۔
- بنیادی اور ثانوی رنگ منتخب کریں: 2-3 اہم رنگ اور 2-3 معاون رنگ منتخب کریں۔
- رنگوں کی جانچ کریں: اپنے منتخب کردہ رنگوں کے چھوٹے نمونے (Swatches) بنانے کے لیے رنگین پنسل یا پینٹ کا استعمال کریں۔

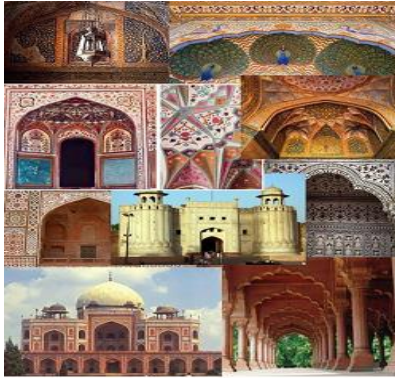
1.3.4. ریسرچ بورڈ: (Resarch Board)

سورج بورڈ پھولوں کی شکلوں اور نمونوں کا مجموعہ ہے جسے آپ اپنے ڈیزائن کے حوالے کے طور پر استعمال کر سکتے ہیں۔

تحقیق (Research):

تحقیق دراصل انتخاب شدہ موضوع پر سیر حاصل معلومات کو اکٹھا کرنے کے لیے کی جاتی ہے۔ اس کا اصل مقصد ان تمام چھوٹی سے چھوٹی چیزوں کے متعلق معلومات کو اکٹھا کرنا ہے جس کی مدد سے کو لکیشن کو مکمل کرنے کے لیے تمام ضروری ہدایات مل سکیں مثلاً کو لکیشن میں استعمال ہونے والے کلر کیا ہونگے اور اس میں لباس کی کٹ لائن (Silhouette) اور اس کی سطح پر ہونے والے کام کے متعلق آگاہی مل سکے۔ تحقیق کی مدد سے لباس کی تیاری کے ہر مرحلہ کو دلچسپ اور خوبصورت بنایا جاسکتا ہے۔ مثال کے طور پر اگر تارخ کے حوالے سے کسی موضوع کا انتخاب کیا جائے اور وہ موضوع مغل بادشاہوں کے دور کی حسین فن تعمیر کو ہم اپنی inspiration کے طور پر لے سکتے ہیں۔ اب یہ موضوع کے انتخاب پر منحصر ہے کہ اس میں مغل دور کی بادشاہی مسجد یا شاہی قلعہ کو بطور موضوع لیا جائے اگر شاہی قلعہ کو بطور موضوع لیا جائے تو ہمیں اس کے چھوٹے سے چھوٹے حصے پر تحقیق کرنا ہوگی تاکہ ہم اپنی کو لکیشن کا کام مکمل کر سکیں۔ اس تحقیق کے دوران ہم شاہی قلعہ کے محرابوں سے لے کر شاہی قلعہ کے گیٹ شیش محل اور باغات پر تحقیق کر سکتے ہیں۔ یہ تمام چیزیں ہمیں ہماری کو لکیشن کو ڈیزائن کرنے کے لیے مددگار ثابت ہوگی۔ تحقیق کے عمل کو اور بہتر انداز میں سمجھنے کے لیے اسکو مختلف ذرائع سے اکٹھا کیا جاسکتا ہے۔ بنیادی طور پر دو طرح کی تحقیق ہوتی ہے۔

1- بنیادی تحقیق (Primary Research):



مغل دور کی فن تعمیر

بنیادی تحقیق آپ کے منتخب شدہ موضوع پر معلومات کو اکٹھا کرنے کے طریقہ کار کو کہتے ہیں۔ مثال کے طور پر مغل فن تعمیر پر تحقیق کرنے کا عمل بنیادی تحقیق کہلاتی ہے۔ مغل فن تعمیر پر تحقیق کرنے کے دوران آپ عمارتوں پر بنے نقش و نگار، ان کے کلر کی تصاویر کو اکٹھا کریں گے۔ تحقیق کرتے ہوئے انٹرنیٹ میگزین، جرنلز، ویڈیوز اور اخبارات کا استعمال کر سکتے ہیں۔ بنیادی تحقیق کرتے ہوئے آپ بذات خود کسی مغل دور کی عمارت کو جا کر دیکھ سکتے ہیں۔ اور خود تصاویر کو میچ کر اپنی تحقیق کا حصہ بنا سکتے ہیں۔ ان طریقہ کار کی مدد سے حاصل شدہ تصاویر کو اکٹھا کر کے ایک بورڈ کی شکل دی جاتی ہے۔ جسے بنیادی تحقیق کا بورڈ (Primary Research Board) کہتے ہیں۔

2- ثانوی تحقیق (Secondary Research):

ثانوی تحقیق دراصل دوسرے لوگوں کے کام پر تحقیق کرنے کے عمل کو کہتے ہیں۔ ثانوی تحقیق بھی بنیادی تحقیق میں استعمال ہونے والے ذرائع سے کی جاسکتی ہے۔ منتخب شدہ موضوع پر پہلے سے موجود کام کو اپنی تحقیق کا حصہ بنایا جاسکتا ہے۔ تحقیق آپ کو مارکیٹ کے رجحانات لوگوں کی پسند اور ناپسند کے مطابق معلومات فراہم کرتی ہے۔ اس تحقیق کے بعد آپ اپنی منتخب شدہ تصاویر کو اکٹھا کر کے ایک بورڈ کی شکل دے سکتے ہیں جسے ثانوی تحقیق کا بورڈ (Secondary Research Board) کہتے ہیں۔

تحقیق کے طریقے

بعض اوقات تحقیق کرنے کے لیے ایک سے زیادہ تحقیقی طریقہ کار استعمال کرتے ہوئے تحقیق مکمل کی جاتی ہے۔ جیسا کہ سروسے کے ساتھ مشاہدہ اور کیس سٹڈی کے طریقہ کار استعمال کرتے ہوئے ایک ہی طرح کی تحقیق کی جاسکتی ہے۔ تحقیق مندرجہ ذیل طریقوں کے استعمال سے مکمل کی جاتی ہے۔

☆ سروے ☆ مشاہدہ ☆ کیس سٹڈی

☆ تجربات ☆ ٹیکنالوجی

تحقیق کے ذرائع

تحقیق کرنے کے لیے مندرجہ ذیل ذرائع کو استعمال کیا جاسکتا ہے۔

☆ ڈائری اور جرنلز ☆ تصاویر، پینٹنگز ☆ اشتہارات، پوسٹر ☆ اخبار ☆ ویڈیو، آڈیو ☆ تقریبات ☆ مارکیٹ ☆ انٹرنیٹ ☆ کہانیاں

سرج بورڈ کیسے بنایا جائے؟

- پھولوں کی شکلوں پر تحقیق کریں: کتابوں یا آن لائن میں مختلف قسم کے پھولوں، پتیوں اور انگوروں کی تلاش کریں۔
- خاکے کی شکلیں: اپنی پسند کے نقشوں کے چھوٹے خاکے بنائیں۔
- شکلوں کی درجہ بندی کریں: سائز، شکل یا انداز کی بنیاد پر ملتے جلتے نقشوں کو ایک ساتھ ترتیب دیں۔

1.3.5. تھیم کا تصور: (Concept of Theme)

ایک تھیم آپ کے ڈیزائن کے پیچھے مرکزی خیال یا تصور ہے۔ یہ تمام عناصر کو آپس میں جوڑتا ہے اور آپ کے ڈیزائن کو ایک منفرد شناخت دیتا ہے۔

موضوع کا انتخاب:

موضوع کا انتخاب ایک انتہائی اہم اور مشکل کام ہے موضوع دراصل آپ کو اپنی کلکشن کو ڈیزائن کرنے کے لیے وہ تمام ضروری معلومات فراہم کرتا ہے جس کی مدد سے آپ لباس کی تیاری کے تمام مراحل کے متعلق مدد لے سکتے ہیں اس میں کلر سطح اور سطح کے اوپر ہونے والے تمام کام مثلاً گڑھائی اور ایمبلشمنٹ Embelishment کے متعلق معلومات اس موضوع سے حاصل کی جاتی ہے۔ موضوع کا انتخاب مختلف حوالہ جات کی مدد سے حاصل ہونے والی معلومات سے کیا جاتا ہے یہ حوالہ تاریخ کے کسی اہم واقعہ یا موجودہ دور کی کسی شخصیت یا آنے والے وقت یا اپنی تخیل کے احساس کو بطور موضوع منتخب کیا جاسکتا ہے جب یہ موضوع منتخب کر لیا جاتا ہے تو اس پر تحقیق کا عمل شروع کیا جاتا ہے۔ موضوع کے انتخاب کے لیے Brain Storming ایک انتہائی کارگر طریقہ کار ہے۔ Brain Storming کسی ایک موضوع پر مختلف خیالات کا اظہار ہے جو کہ دو یا دو سے زیادہ افراد مل کر کر سکتے ہیں۔

تھیم تیار کرنے کے اقدامات

- ذہن سازی اور خیالات (Brainstorming): اس بارے میں سوچیں کہ آپ کو کیا چیز متاثر کرتی ہے۔ فطرت، موسم یا کسی خاص قسم کے پھول۔
- انداز کی وضاحت کریں: فیصلہ کریں کہ آیا آپ کا ڈیزائن جدید، روایتی یا تجربہ دی ہوگا۔
- نقش اور رنگ شامل کریں: اپنے تھیم کو زندہ کرنے کے لیے اپنے سرج بورڈ اور کلر بورڈ کا استعمال کریں۔

سرگرمی

اسکالرشیٹ پر ایک مکمل پھولوں کا ڈیزائن تیار کریں۔

ضروری مواد

☆ اسکالرشیٹ ☆ پنسل اور ریزر ☆ پینا (رولو) ☆ رنگین پنسل یا پینٹ ☆ موڈ بورڈ، کلر بورڈ، اور سرج بورڈ

ہدایات:

- اپنی اسکالرشیٹ پر دی گئی پینکشن کا مریج بنانے کے لیے ایک پینا کا استعمال کریں۔
- لے آؤٹ کا خاکہ بنائیں: اپنے پھولوں کے نقشوں کی جگہ کا ہکا سا خاکہ بنائیں، تکرار اور سائز میں تغیر کو یقینی بنائیں۔
- تفصیلات شامل کریں: پھولوں، پتیوں اور کلیوں میں تفصیلات شامل کر کے اپنے خاکے کو بہتر کریں۔
- رنگوں کا اطلاق کریں: منتخب کردہ رنگوں کے ساتھ ڈیزائن کو بھرنے کے لیے اپنے کلر بورڈ کا استعمال کریں۔
- جائزہ لیں اور حتمی شکل دیں: اپنے ڈیزائن میں توازن اور ہم آہنگی کی جانچ کریں اور کوئی ضروری تبدیلی کریں۔

یاد رکھیں!

ایک اچھا ڈیزائن تخلیقی صلاحیتوں، منصوبہ بندی اور تفصیل پر توجہ کا مجموعہ ہے۔ مشق کرتے رہیں اور جلد ہی آپ شاندار پھولوں کے ڈیزائن بنانے کے قابل ہو جائیں گے۔

ماڈیول کا خلاصہ

فیشن ڈیزائن میں جیومیٹرکلیک اشکال کی اہمیت کا جائزہ کیا گیا ہے۔
تحقیق، ڈرائنگ، ڈیزائن ڈویلپمنٹ کی ترتیب و بناوٹ اور رنگ بھرنے کی تکنیک کی گئی ہے۔
اس باب میں، آپ نے سیکھا کہ پر پھولوں کا ڈیزائن تیار کرنے کا طریقہ سیکھا۔
تحقیق کے بعد ڈیزائن تیار کیا، نقشوں کا انتخاب کیا، ایک متوازن ترتیب بنائی اور رنگوں کا اطلاق کیا۔
یہ مہارتیں آپ کو فیشن اور آرٹ پر و جیکٹس کے لیے خوبصورت ڈیزائن بنانے میں مدد کریں گی۔
آپ نے سیکھا کہ موڈ اور کلر بورڈ تیار کر کے اور اپنے منتخب کردہ تقسیم کو لاگو کر کے اسکلر شیٹ پر مکمل پھولوں کا ڈیزائن کیسے بنایا جائے

اکثر پوچھے جانے والے سوالات

س1: کیونس ڈیزائن میں بلاک ریپیٹ کیا ہے؟

ج: بلاک ریپیٹ تب ہوتا ہے جب کسی ڈیزائن کو سیدھے گرڈ پیٹرن میں دہرایا جاتا ہے۔

س2: ڈیزائن میں عام طور پر استعمال ہونے والی دو جیومیٹرک کے نام بتائیں۔

ج: دائرے اور مربع۔

س3: ڈیزائن میں تضاد (Contrast) کا مقصد کیا ہے؟

ج: ہلکے اور گہرے رنگوں جیسے مخالف عناصر کا استعمال کر کے بصری دلچسپی پیدا کرنا۔

س4: یک رنگی رنگ Monochromatic کلر سکیم کیا ہے؟

ج: ایک رنگ سکیم جو ایک ہی رنگ کے مختلف شیڈز استعمال کرتی ہے۔

س5: پھولوں کے ڈیزائن میں ایک شکل کیا ہے؟

ج: ایک شکل ایک ڈیزائن کا واحد عنصر ہے، جیسے پھول، پتی، یا پنکھڑی۔

س6: پھولوں کے ڈیزائن میں سائز کا فرق کیوں ضروری ہے؟

ج: سائز میں تغیر گہرائی پیدا کرتا ہے اور ڈیزائن کو بصری طور پر دلکش بناتا ہے۔

س7: پوسٹر رنگوں اور پانی کے رنگوں میں کیا فرق ہے؟

ج: پوسٹر کے رنگ نمایاں اور متحرک ہوتے ہیں، جبکہ پانی کے رنگ نرم اور زیادہ شفاف ہوتے ہیں۔

س8: ضابطہ لباس کی اہمیت کیا ہے؟

ج: ڈریس کوڈ کی مدد سے پیشہ ورانہ ماحول، موقع کی نوعیت یا کسی خاص ثقافتی معیار کو محفوظ رکھا جاتا ہے۔

خود کو آزمائیے

دیے گئے بیانات میں سے درست کے سامنے ✓ لگائیں۔ آپ اپنے جوابات کا ماڈیول کے آخر میں دی گئی جوابی فہرست سے موازنہ کر سکتے ہیں۔

1- مندرجہ ذیل میں سے کون سا جیومیٹرک شکل کی مثال ہے؟

ا۔ بادل ب۔ مربع ج۔ پتی د۔ پھول

2- ایک پیٹرن میں شکلوں یا رنگوں کو دہرانے سے کیا پیدا ہوتا ہے؟

ا۔ بناوٹ ب۔ تسلسل ج۔ تنوع د۔ خلا

3- کون سی رنگ سکیم کلر وہیل پر ایک دوسرے کے مخالف رنگ استعمال کرتی ہے؟

ا۔ یک رنگی ب۔ مشابہ ج۔ تکمیلی / متضاد د۔ ٹرائیڈک

4۔ پھولوں کا ڈیزائن تیار کرنے کا پہلا قدم کیا ہے؟

ا۔ رنگ لگانا ب۔ پھولوں کے موضوعات پر تحقیق کرنا ج۔ کیونس ڈرائنگ د۔ نقوش کا انتخاب

5۔ ایک ڈیزائن میں شکل کی تکرار کا کیا مقصد ہے؟

ا۔ ڈیزائن کو بے ترتیبی نظر آنے کے لیے ب۔ ایک متوازن اور مربوط ترتیب تخلیق کرنا
ج۔ رنگوں کے استعمال سے گریز کرنا د۔ ڈیزائن کے سائز کو کم کرنے کے لیے

6۔

درست جوابات

سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب
1	ب	2	ب	3	ج	4	ب
5	ب						

© TVET SSP

فیشن ڈیزائننگ

ٹیچنگ اینڈ لرننگ گائیڈ

نیشنل ووکیشنل سرٹیفکیٹ لیول 2&3
ورژن - مارچ 2025

ماڈیول 2

ماڈیول نمبر 2.	سطحی ڈیزائن کی تخلیق	Create Surface Design
----------------	----------------------	-----------------------

تدریسی نتائج: (Learning Outcomes)

اس ماڈیول کو مکمل کرنے کے بعد تدریس اس قابل ہو جائیں گی کہ:

- اسکالرشپٹ پروٹری مشین کے لیے مونوکروم جیومیٹرکل سیمپلس ڈیزائن تیار کر سکیں گے
- اینا لاگ کلر اسکیم میں اسکالرشپٹ پروٹری مشین کے لیے پھولوں کی ہموار ڈیزائن تیار کر سکیں گے
- اسکچ بک پر فلیٹ بیڈ مشین کے لیے ٹرک آرٹ ڈیزائن تیار کر سکیں گے

لرننگ یونٹ 2.1.	اسکالرشپٹ پروٹری مشین کے لیے مونوکروم جیومیٹرکل ڈیزائن تیار کریں (Seamless)	Develop Monochrome Geometrical Seamless design for Rotary Machine on Scholar Sheet
-----------------	---	--

تدریسی نتائج: (Learning Outcomes)

اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر آپ اس قابل ہو جائیں گے کہ:

- روٹری رمیٹ سائز پر تحقیق کر سکیں گے
- جیومیٹرکل تھیم کی تحقیق کر سکیں گے
- سیمپلس ڈیزائن پیٹرن پر تحقیق کر سکیں گے
- دی گئی پینٹ کایونوس / مریع بناسکیں گے
- ڈیزائن کی ترقی کے لیے مختلف جیومیٹرکل شکلیں (لائنز، پوائنٹس، چیک وغیرہ) منتخب کر سکیں گے
- موڈ بورڈ تیار کر سکیں گے
- منتخب رنگ کے ٹونز اور شیڈز تیار کر سکیں گے
- شکل کی تکرار اور سائز میں تغیر کے ساتھ ہموار ڈیزائن تیار کر سکیں گے
- پوسٹر کلر میں (مونوکروم کلر اسکیم) کا اطلاق کر سکیں گے

2.1.1. متنوع کلر اسکیم (Diverse Color Scheme)

مونوکروم کلر اسکیم کو سمجھنا:

ایک مونوکروم رنگ اسکیم ایک ہی رنگ کی مختلف حالتوں کا استعمال کرتی ہے۔ اس میں ہم آہنگی اور ہم آہنگ ڈیزائن بنانے کے لیے اس رنگ کے مختلف ٹونز، ٹنٹ اور شیڈز شامل ہیں۔ اس باب کے لیے، ہم سیاہ، سفید اور سرمئی ٹونز کا استعمال کرتے ہوئے ایک مونوکروم ڈیزائن بنانے پر توجہ مرکوز کریں گے۔

ٹونز اور شیڈز تیار کرنا:

- ایک بنیادی رنگ کا انتخاب کریں (مثال کے طور پر، نیلا، سرخ، یا سبز)۔
- بنیادی رنگ میں سفید شامل کر کے ہلکے ٹنٹ (Tints) بنائیں۔
- بنیادی رنگ میں سیاہ شامل کر کے گہرے شیڈز (Shade) بنائیں۔

مطلوبہ تاثر حاصل کرنے کے لیے پیلٹ پر رنگوں کو ملانے کی مشق کریں۔

ٹنٹ (Tint)

ایسے رنگ جن میں سفید رنگ کو شامل کیا جاتا ہے ٹنٹ کہلاتے ہیں۔ ایک ٹنٹ بنانے کے مطلوبہ رنگ کو سفید رنگ میں ملا یا جاتا ہے۔



شیڈ (Shade)

ایسے رنگ جن میں سیاہ رنگ کو شامل کیا جاتا ہے شیڈ کہلاتے ہیں۔ ایک شیڈ بنانے کے لیے مطلوبہ رنگ کے لیے تھوڑی سی مقدار میں سیاہ رنگ بھی شامل کیا جاتا ہے۔



فیشن ڈیزائن میں مونو کروم کی اہمیت:

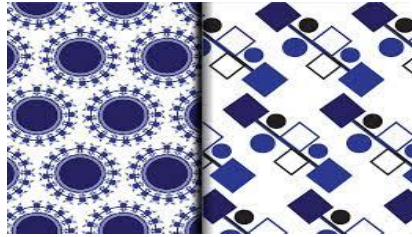
مونو کروم ڈیزائن لازوال اور ورثائیں ہیں۔ وہ اکثر فیشن میں خوبصورت اور نفیس شکل بنانے کے لیے استعمال ہوتے ہیں۔ ایک ہی رنگ پیلیٹ کے ساتھ کام کرنے کا طریقہ سمجھنا آپ کو متوازن اور بصری طور پر دلکش ڈیزائن بنانے میں مدد دے گا۔

2.1.2. ہموار پیٹرن اور ڈیزائن: (Seamless Pattern and Design)

سیم لیس ڈیزائن:

ایک ہموار ڈیزائن ایک ایسا نمونہ ہے جو عام طور پر ٹیکسٹائل، وال پیپر اور فیشن ڈیزائن میں استعمال ہوتا ہے۔ ڈیزائن بغیر کسی رکاوٹ کے ایک اعادہ سے دوسرے تک بہتا ہے، ایک مسلسل پیٹرن بناتا ہے۔

Seamless Design ایسے ڈیزائن کو کہتے ہیں جو Repeat کرنے پر ایک تسلسل کے ساتھ Pattern کو مکمل کرے اور درمیان میں کوئی جوڑ نہ ہو اس کی خاصیت یہ ہے کہ جب آپ اس کو دیکھیں تو یہ پتہ نہیں چلتا کہ یہ کہاں سے شروع ہو رہا ہے اور کہاں پر ختم ہو رہا ہے۔



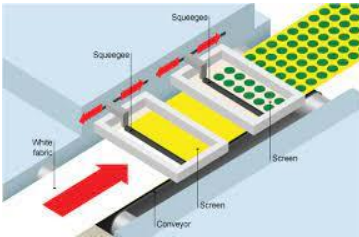
- فیشن اور ٹیکسٹائل میں ہموار نمونوں کی مثالوں کا مطالعہ کریں۔
- تجربہ کریں کہ ایک مربوط ڈیزائن بنانے کے لیے شکلیں اور نقش کیسے دہرائے جاتے ہیں۔
- Seamless Pattern میں توازن اور توازن کی اہمیت کو سمجھیں۔

روٹری ریبیٹ سائز

- روٹری ریبیٹ سائز ڈیزائن کے طول و عرض کا حوالہ دیتے ہیں جو روٹری پر ٹنگ مشین پر دہرائے جاتے ہیں۔
- Repeat کے سائز میں 64 سینٹی میٹر، 82 سینٹی میٹر، اور 100 سینٹی میٹر شامل ہیں۔
- تحقیق کریں کہ کس طرح مختلف ریبیٹ سائز فائل ڈیزائن اور فیکرک کو متاثر کرتے ہیں۔

2.1.3. فلیٹ بیڈ کے لیے ڈیزائن کی تخلیق (Design Creation for Flat Bed)

یہ مشین ماڈرن ٹیکسٹائل انڈسٹری میں استعمال ہونے والی Printing مشین میں سب سے زیادہ مقبول ہے۔ ان Machines میں Flat Screen کو Printing کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔ جس کے ذریعہ رنگ کپڑے پر منتقل ہوتا ہے۔ Design میں جتنے رنگ ہوں گے اتنی ہی سکریبنیں استعمال کی جاتی ہیں۔



- دی گئی پینلنگ کا مربع/کینوس کے لیے اسکرین کا استعمال کریں (مثلاً، 10 سینٹی میٹر x 10 سینٹی میٹر)۔
- یقینی بنائیں کہ آپ کے ڈیزائن کی ترتیب کی منصوبہ بندی کے لیے مربع کو یکساں طور پر تقسیم کیا گیا ہے۔

جیو میٹرکل شکلیں منتخب کرنا

- جیو میٹرکل شکلیں منتخب کریں جیسے لکیریں، پولکا نقطے، چیک، مثلث یا دائرے وغیرہ۔
- ایک منفرد ڈیزائن بنانے کے لیے مختلف شکلوں کو ملا کر تجربہ کریں۔

موڈ بورڈ تیار کرنا

- اپنے ڈیزائن کے لیے موٹاف جمع کرنے کے لیے ایک موڈ بورڈ بنائیں۔
- آپ کے تھیم کے ساتھ موافق تصاویر، رنگ کے نمونے اور جیو میٹرک پیٹرن شامل کریں۔
- اپنے ڈیزائن کے عمل کی رہنمائی کے لیے موڈ بورڈ کا استعمال کریں۔



سیم لیس ڈیزائن بنانا:

- کینوس کے اندر اپنی منتخب کردہ جیو میٹرکل شکلوں کا خاکہ بنائیں۔
- Seamless تاثر پیدا کرنے کے لیے سائز اور جگہ میں تغیرات کے ساتھ شکلیں دہرائیں۔
- اس بات کو یقینی بنائیں کہ ڈیزائن کینوس مربع میں ایک کنارے سے دوسرے کنارے تک مسلسل قائم رکھے۔

مونو کروم کلر سکیم کا اطلاق کرنا

- ایک مونو کروم رنگ سکیم کے ساتھ اپنے ڈیزائن کو بھرنے کے لیے پوسٹر رنگ استعمال کریں۔
- اپنے پیٹرن میں گہرائی اور طول و عرض شامل کرنے کے لیے مختلف ٹونز اور شیڈز کے ساتھ تجربہ کریں۔
- اس بات کو یقینی بنائیں کہ رنگوں کو ہم آہنگی سے ملایا جائے تاکہ ہموار اثر برقرار رہے۔



ڈیزائن کو حتمی شکل دینا

- شکل کی تکرار اور سازگی تبدیلی میں Seamless ڈیزائن کی جانچ کریں۔
- یقینی بنائیں کہ ڈیزائن ہموار ہے اور بغیر کسی رکاوٹ کے تسلسل قائم رکھتا ہے۔
- مجموعی ساخت کو بہتر بنانے کے لیے ضرورت کے مطابق تبدیلی کریں۔

اپنا کام پیش کرنا

اسکارلر شیٹ پر اپنا مونو کروم جیومیٹرک سکیم ڈیزائن ڈسپلے کریں۔
اپنے ڈیزائن کے عمل کی ایک مختصر تفصیل لکھیں، بشمول استعمال شدہ شکلیں، رنگ سکیم، اور انسپائریشن۔

Develop Floral Seamless Design for Rotary Machine on Scholar Sheet in Analogue Colour Scheme	اینا لاگ کلر اسکیم میں اسکارلر شیٹ پر روٹری مشین کے لیے پھولوں کی ہموار ڈیزائن تیار کریں	لرنگ پونٹ 2.2.
--	--	------------------------------

اسکارلر شیٹ پر روٹری مشین کے لیے پھولوں کا Seamless ڈیزائن تیار کریں۔

تدریسی نتائج (Learning Outcomes)

- اس پونٹ کے اختتام پر ٹرینر اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:
- دی گئی پینٹس کا کیوس / مربع بنا سکیں گے
- مختلف پھولوں کی شکل منتخب کر سکیں (نہایتی یاد دہانی ثقافتی)
- موڈ بورڈ تیار کر سکیں گے
- اینالاگ کلر سکیم کے نمونے تیار کر سکیں گے
- موٹیف کی تکرار اور سازگی میں تغیر کے ساتھ Seamless ڈیزائن تیار کر سکیں گے
- پوسٹر رنگوں میں (اینا لاگ کلر سکیم) کا اطلاق کر سکیں گے

2.2.1. روٹری مشینوں کو سمجھنا (Understanding of Rotary Machines)

- روٹری مشینوں کا استعمال ٹیکسٹائل انڈسٹری میں کپڑے پر ڈیزائن پرنٹ کرنے کے لیے کیا جاتا ہے۔
 - وہ سلنڈر اسکرینوں کے ذریعے کپڑے پر سیاہی منتقل کر کے کام کرتے ہیں۔
 - بغیر کسی وقفے کے مسلسل پیٹرن کو یقینی بنانے کے لیے روٹری مشینوں کے لیے ہموار ڈیزائن ضروری ہیں۔
- اس پرنٹنگ کے لیے ایسے سلنڈر پرنٹنگ رولر استعمال ہوتے ہیں جو سنٹیل کے بنے ہوتے ہیں۔ اُن کی بیرونی سطح پر ڈیزائن Etched یا Engraved ہوتی ہے۔ یہ رولر کپڑے کے اوپر مستقل چلتے رہتے ہیں ان کے اندر پرنٹنگ کارنگ بھر جاتا ہے جب یہ کپڑے کے اوپر گھومتے ہیں تو Blue Squeegee رنگ کو ڈیزائن پر پھیلاتا ہے اور ڈیزائن کپڑے پر منتقل ہو جاتا ہے۔ وقت گزرنے کے ساتھ ساتھ جدت اختیار کر چکی ہیں اور ان سے مشکل ترین ڈیزائن بھی نہایت آسانی سے بنائے جاسکتے ہیں۔

سیم لیس ڈیزائن کی اہمیت

- ہموار ڈیزائن پیٹرن کو تانے بانے میں بالکل دہرانے کی اجازت دیتے ہیں۔
- وہ فیشن، گھریلو ٹیکسٹائل اور دیگر صنعتوں میں بڑے پیمانے پر استعمال ہوتے ہیں۔
- روٹری مشین کے لیے سازگودہرائیں۔

رہیٹ سائز کیا ہے؟

- رہیٹ سائز ایک ڈیزائن کا وہ رقبہ ہے جو مسلسل پیٹرن بنانے کے لیے دہرایا جاتا ہے۔
- روٹری مشینوں کے لئے، دوبارہ دہرایا گیا سائز پر ٹنگ سلنڈر کے فریم پر منحصر ہے۔

دی گئی پیمائش کا کیوس / مربع بنانا

- مطلوبہ رہیٹ سائز کے مطابق مربع بنانے کے لیے اسکرلر شیٹ کا استعمال کریں۔
- اس بات کو یقینی بنائیں کہ پر ٹنگ کے دوران غلط مماثلتوں سے بچنے کے لیے پیمائش درست ہے۔

2.2.2. تھیم کے انتخاب کے لیے ذہن سازی کا عمل (Brainstorming for Selection Of Theme)

تھیمز کی تلاش

- پھولوں کی شکلوں، جیسے نباتاتی یا روایتی ثقافتی ڈیزائنز کے لیے خیالات کو ذہن میں رکھیں۔
- تخلیق کے لیے موجودہ رجحانات اور تاریخی اثرات پر غور کریں۔

کتابچے اور ٹرینڈ بورڈز کا استعمال

- مشہور تھیمز اور نمونوں کی شناخت کے لیے ٹرینڈ بکلیٹس (Trend Booklets) اور بورڈز سے استفادہ حاصل کریں۔
- اپنے تصور کو حقیقت بنانے کے لیے تصاویر، خاکے، اور فیبرک سوپچر (Fabric Swatches) اکٹھا کریں۔

2.2.3. تحقیق کا دائرہ (Scope of Research)

تاریخی سیاق و سباق

- ٹیکسٹائل میں پھولوں کے ڈیزائن کی تاریخ کا مطالعہ کریں۔
- روایتی نمونوں اور ان کی ثقافتی اہمیت کے بارے میں جانیں۔

بصری ذرائع

- فطرت، آرٹ، اور فیشن میگزینز سے اجزاء حاصل کریں۔
- پھولوں کے ڈیزائن کو دریافت کرنے کے لیے میوزیم یا آن لائن گیلریوں کا دورہ کریں۔

دیگر فنکاروں / ڈیزائنرز کا کام

- مشہور ٹیکسٹائل ڈیزائنرز کے کام کا تجزیہ کریں۔
- ان کے نقشوں، رنگوں اور نمونوں کے استعمال کو سمجھیں۔

2.2.4. ریسرچ بورڈ کا تصور (Concept Of Research Board)

5.1 ریسرچ بورڈ بنانا

اپنے تمام تحقیقی مواد کو مرتب کریں، بشمول تصاویر، خاکے اور نوٹس۔ عام موضوعات اور خیالات کی شناخت کے لیے انہیں بصری طور پر منظم کریں۔ اپنے ڈیزائن کے تصور کو ادراک حاصل کرنے کے لیے ریسرچ بورڈ کا استعمال کریں۔ مزید بہتری کے لیے سب سے زیادہ امید افزا خیالات کا انتخاب کریں۔

2.2.5. موڈ بورڈ کا تصور (Concept of Mood Board)



- موڈ بورڈ ایک بصری ٹول ہے جو آپ کے ڈیزائن کے مجموعی احساس اور انداز کی نمائندگی کرتا ہے۔
- اس میں رنگ، ساخت، اور تصاویر شامل ہیں جو آپ کے کام کو متاثر کرتی ہیں۔
- اپنے منتخب پھولوں کے نقشوں، رنگوں اور نمونوں اور ساخت کا موڈ بورڈ ترتیب دیں۔
- اس بات کو یقینی بنائیں کہ موڈ بورڈ اینالاگ (Analogous) رنگ سکیم اور ہموار ڈیزائن کے تصور کی عکاسی کرتا ہو۔

2.2.6. کلر بورڈ کا تصور (Concept of Color Board)

- اینالاگ رنگ تین رنگوں کے گروپ ہوتے ہیں جو کلوہیل پر ایک دوسرے کے ساتھ ہوتے ہیں۔
- وہ ہم آہنگی اور خوشگوار امتزاج بناتے ہیں۔

- مختلف اینالاگ کلرز کے امتزاج کے ساتھ تجربہ کریں، جیسے پیلا، نارنجی، اور سرخ یا نیلا، سبز اور پیلا۔
- ایسی اسکیم کا انتخاب کریں جو آپ کے پھولوں کے نقشوں کو پورا کرے۔

2.2.7. شکل کی تکرار اور ساز میں تغیر کے ساتھ Seamless ڈیزائن تیار کرنا

- نباتاتی یا روایتی ثقافتی پھولوں کی شکلیں منتخب کریں جو آپ کے تھیم کے مطابق ہوں۔
- یقینی بنائیں کہ شکلیں ور سٹائل ہیں اور انہیں بغیر کسی رکاوٹ کے دہرایا جاسکتا ہے۔
- نقشوں کو کیونس / مربع کے اندر ترتیب دیں، اس بات کو یقینی بناتے ہوئے کہ وہ بالکل صحیح طریقے سے دہرائے جاسکیں۔
- دلچسپی اور گہرائی کو شامل کرنے کے لیے نقشوں کے ساز اور سمت میں فرق کریں۔

عملی سرگرمی

اپنے ڈیزائن کو اس کارلٹ پر منتقل کرنے کے لیے ٹرینگ پیپر یا لائن باکس استعمال کریں۔ منتخب کردہ اینالاگ کلر اسکیم کا استعمال کرتے ہوئے ڈیزائن کو پینٹ کریں۔

لرننگ یونٹ 2.3.	اسکچ بک پر فلیٹ بیڈ مشین کے لیے ٹرک آرٹ ڈیزائن تیار کریں	Develop Truck Art Design for Flatbed Machine on Sketch Book
-----------------	--	---

تدریسی نتائج (Learning Outcomes)

اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر آپ اس قابل ہو جائیں گے کہ:

- فلیٹ بیڈ ساز کی تحقیق کر سکیں۔
- دی گئی پینٹس کا کیونس یا مربع بنا سکیں۔
- مختلف نمونے (Molif) کر سکیں۔
- موڈ بورڈ تیار کر سکیں۔
- کلر اسکیم تیار کر سکیں۔
- پوسٹر کے رنگ میں رنگ اسکیم کا اطلاق کر سکیں۔

2.3.1. ٹرک آرٹ کا تعارف (Introduction of Truck Art)

ٹرک آرٹ فنکارانہ اظہار کی ایک متحرک اور رنگین شکل ہے جس کی ابتدا جنوبی ایشیا میں ہوئی۔ یہ روایتی اور عصری ڈیزائنوں کا ایک انوکھا امتزاج ہے، جس میں اکثر بولڈ رنگ، پیچیدہ پیٹرن، اور علامتی نقش ہوتے ہیں۔ اس باب میں، آپ سیکھیں گے کہ اسکچ بک پر فلیٹ بیڈ مشین کے لیے ٹرک آرٹ ڈیزائن کیسے بنایا جائے۔ آپ بصری طور پر دلکش آرٹ ورک بنانے کے لیے اپنی تخلیقی صلاحیتوں کو بروئے کار لاتے ہوئے ذہن سازی، تحقیق اور ڈیزائن کی ترقی کے عمل کو اختیار کریں گے۔

تھیم کے انتخاب کے لیے ذہن سازی کا عمل

اپنا ڈیزائن شروع کرنے سے پہلے، ٹرک آرٹ کی تھیم کو سمجھنا ضروری ہے۔ ٹرک آرٹ اپنے حرات مند اند اور تازاتی ڈیزائن کے لیے جانا جاتا ہے، جو اکثر فطرت، ثقافت اور روزمرہ کی زندگی سے متاثر ہوتا ہے۔ اس بارے میں سوچیں کہ آپ کو کیا متاثر کرتا ہے اور آپ ان خیالات کو اپنے ڈیزائن میں کیسے شامل کر سکتے ہیں۔ کتنا بچہ: ٹرک آرٹ، فیشن اور ڈیزائن سے متعلق کتنا بچہ یا رسالے جمع کریں۔ پیٹرن، شکلیں، اور رنگ سکیموں کو تلاش کریں جو آپ کی آنکھ کو بھاتے ہیں۔ ٹریڈ بورڈز: ٹرک آرٹ کے تھیم کی عکاسی کرنے والی تصاویر، خاکے، اور رنگین سوچ کو پن لگا کر ایک ٹریڈ بورڈ بنائیں۔ اس سے آپ کو اپنے آئیڈیاز کو دیکھنے اور آپ کے ڈیزائن کے انتخاب کو کم کرنے میں مدد ملے گی۔

2.3.2. تحقیق کا دائرہ (Scope Of Research)

ٹرک آرٹ کا تاریخی سیاق و سباق

ٹرک آرٹ کی تاریخ اور اس کی ثقافتی اہمیت کی تحقیق کریں۔ اس آرٹ فارم کی ابتدا کے بارے میں جانیں کہ یہ وقت کے ساتھ ساتھ یہ کیسے تیار ہوا ہے۔ پرندوں، پھولوں اور جیومیٹرک پیٹرن جیسے عام نقشوں کے پیچھے کی علامت کو دریافت کریں۔

بصری ذرائع

تصاویر، پینٹنگز، اور ڈیجیٹل آرٹ تلاش کریں جو ٹرک آرٹ کے ڈیزائن کو ظاہر کرتے ہیں۔ رنگوں، نمونوں اور ترتیب کے استعمال پر توجہ دیں۔

دوسرے فنکاروں/ڈیزائنرز کے کام کا مطالعہ کرنا

مشہور ٹرک فنکاروں اور ڈیزائنرز کے کام کا تجزیہ کریں۔ مشاہدہ کریں کہ وہ بصری طور پر حیرت انگیز ڈیزائن بنانے کے لیے رنگوں، نقشوں اور کمپوزیشنز کو کس طرح استعمال کرتے ہیں۔

2.3.3. ٹرک آرٹ ریسرچ بورڈ بنانا (Research Board for Truck Art)

ایک ریسرچ بورڈ آپ کے نتائج کی بصری نمائندگی ہے۔ اس میں تصاویر، خاکے اور نوٹ شامل ہیں جو آپ کے ڈیزائن کو متاثر کرتے ہیں۔

اپنے تحقیقی بورڈ کو حصوں میں ترتیب دیں جیسے نقش، کلر سکیم اور لے آؤٹ آئیڈیاز۔

تھیم کے لیے ریسرچ بورڈ کا استعمال

ڈیزائن کے پورے عمل میں اپنے ریسرچ بورڈ سے رجوع کریں۔ یہ آپ کو توجہ مرکوز رکھنے اور اس بات کو یقینی بنانے میں مدد کرے گا کہ آپ کا ڈیزائن ٹرک آرٹ کی تھیم کے مطابق ہے۔

2.3.4. ٹرک آرٹ کیلے موڈ بورڈ کا تصور (Mood Board For Truck Art)

موڈ بورڈ تصاویر، رنگوں اور ساخت کا ایک کولاج (Collage) ہے جو آپ کے ڈیزائن کے مزاج یا احساس کو ظاہر کرتا ہے۔ یہ آپ کو اپنے آرٹ ورک کی مجموعی شکل و

صورت کو دیکھنے میں مدد کرتا ہے۔

ٹرک آرٹ کے لیے موڈ بورڈ تیار کرنا



- ٹرک آرٹ ڈیزائن، پیٹرن، اور شکلوں کی تصاویر جمع کریں۔

- رنگ کے نمونے شامل کریں جو عام طور پر ٹرک آرٹ میں استعمال ہونے والے متحرک اور بولڈ رنگوں کی عکاسی کرتے ہیں۔

- بناوٹ اور مواد شامل کریں جو آپ کے ڈیزائن کو متاثر کرتے ہیں، جیسے فیبرک کے نمونے یا کلر سواچ (Color Swatches)

2.3.5. کلر بورڈ کا تصور (Color Board For Truck Art)

رنگ سکیموں کو سمجھنا

رنگین بورڈ رنگوں کا ایک مجموعہ ہے جو آپ کے ڈیزائن میں استعمال کیا جائے گا۔ یہ آپ کو ایک ہم آہنگ اور بصری طور پر دلکش کلر سکیم بنانے میں مدد کرتا ہے۔

Color Wheel کا مطالعہ کریں اور متضاد (Complementary)، ملتا جلتا (Similar)، اور ایک رنگی (Monochromatic) سکیموں کے بارے میں جانیں۔

ٹرک آرٹ کے لیے کلر بورڈ تیار کرنا



- بولڈ اور متحرک رنگوں کا انتخاب کریں جو عام طور پر ٹرک آرٹ میں استعمال ہوتے ہیں، جیسے سرخ، پیلا، نیلا اور

سبز۔

- ایک متوازن اور دلکش ڈیزائن بنانے کے لیے مختلف رنگوں کے امتزاج کے ساتھ تجربہ کریں۔

عملی سرگرمی

فلٹ بیڈ مشین کے سائز سے مماثل کینوس یا مرلے بنانے کے لیے اپنی اسکیچ بک کا استعمال کریں۔ اس سے آپ کو یہ تصور کرنے میں مدد ملے گی کہ آپ کا ڈیزائن اصل سطح پر کیسا نظر آئے گا۔

- ایسے نقشوں کا انتخاب کریں جو ٹرک آرٹ کے تھیم کی عکاسی کرتے ہوں، جیسے کہ پھول، پرندے یا جیومیٹرکل پیٹرن۔ انہیں اپنے کینوس پر بصری طور پر دلکش انداز میں

ترتیب دیں۔

- اپنے ڈیزائن کو زندہ کرنے کے لیے پوسٹر کے رنگوں کا استعمال کریں۔ بنیادی رنگوں کو لاگو کر کے شروع کریں اور پھر گہرائی اور طول و عرض بنانے کے لیے تفصیلات اور

شیڈنگ شامل کریں۔

- ٹرک آرٹ سے متعلق تصاویر اور خاکوں کا استعمال کرتے ہوئے ایک ریسرچ بورڈ بنائیں۔

ماڈیول کا خلاصہ

- اس کارلشٹ پر روٹی مشین پر رنگ کے لیے ایک مونوکروم جیومیٹرکل سیمپلس ڈیزائن بنانا۔

- اس میں روٹی ریپیٹ سائز پر تحقیق، جیومیٹرک شکلوں کا انتخاب، موڈ بورڈ کی تیاری اور ایک مونوکروم کلر سکیم کا اطلاق شامل ہے۔

- طلباء شکل کی تکرار، سائز کی تبدیلی، اور ہم آہنگ ٹونز کا استعمال کرتے ہوئے ایک Seamless پیٹرن ڈیزائن کریں جسکے لیے ہیں، انہیں ٹیکسٹائل اور فیشن ڈیزائن اپیلی کیشنز کے لیے تیار کریں گے۔
- اینالاگ کلر سکیم کا استعمال کرتے ہوئے روٹری مشینوں کے لیے پھولوں کا ہموار ڈیزائن بنانا، موٹف سلیکشن، موڈ بورڈز، اور کلر اپیلی کیشن کا احاطہ کرنا۔
- فلیٹ بیڈ مشین کے لیے تحقیق کر کے، نقشوں کا انتخاب کر کے، اور موڈ اور کلر بورڈ تیار کر کے ایک متحرک ٹرک آرٹ ڈیزائن بنا سکتے ہیں۔
- ٹرک آرٹ کے تاریخی اور ثقافتی سیاق و سباق کو تلاش کرنا۔
- بولڈرنگ سکیموں کے ساتھ تجربہ کرنا اور پوسٹرنگوں کا استعمال کرتے ہوئے اپنے ڈیزائن کو لاگو کرنا شامل ہیں۔
- یہ باب تخلیقی صلاحیتوں کی حوصلہ افزائی کرتا ہے اور ان کے فنی وژن کو زندہ کرنے کے لیے مرحلہ وار رہنمائی فراہم کرتا ہے۔

اکثر پوچھے جانے والے سوالات

س1: مونو کروم کلر سکیم کیا ہے؟

ج: ایک مونو کروم رنگ سکیم ایک ہی رنگ کی مختلف حالتوں کا استعمال کرتی ہے۔ اس ہم آہنگی اور ہم آہنگ ڈیزائن بنانے کے لیے اس رنگ کے مختلف ٹونز، ٹنٹ اور شیڈز شامل ہیں۔ اس باب کے لیے، ہم سیاہ، سفید اور سرمئی ٹونز کا استعمال کرتے ہوئے ایک مونو کروم ڈیزائن بنانے پر توجہ مرکوز کریں گے۔

س2: سیم لیس ڈیزائن کیا ہوتا ہے؟

ج: ایک ہموار ڈیزائن ایک ایسا نمونہ ہے جو عام طور پر ٹیکسٹائل، وال پیپر اور فیشن ڈیزائن میں استعمال ہوتا ہے۔ ڈیزائن بغیر کسی رکاوٹ کے ایک اعادہ سے دوسرے تک بہتا ہے، ایک مسلسل بیٹرن بناتا ہے۔

س3: روٹری مشین کے بارے میں آپ کیا جانتی ہیں؟

ج: روٹری مشینوں کا استعمال ٹیکسٹائل انڈسٹری میں کپڑے پر ڈیزائن پرنٹ کرنے کے لیے کیا جاتا ہے۔ وہ سلنڈر اسکرینوں کے ذریعے کپڑے پر سیاہی منتقل کر کے کام کرتے ہیں۔ بغیر کسی وقفے کے مسلسل بیٹرن کو یقینی بنانے کے لیے روٹری مشینوں کے لیے ہموار ڈیزائن ضروری ہیں۔

س4: موڈ بورڈ کیا ہوتا ہے؟

ج: موڈ بورڈ ایک بصری ٹول ہے جو آپ کے ڈیزائن کے مجموعی احساس اور انداز کی نمائندگی کرتا ہے۔ اس میں رنگ، ساخت اور تصاویر شامل ہیں جو آپ کے کام کو متاثر کرتی ہیں۔

س5: ریسرچ بورڈ کا استعمال کیوں کیا جاتا ہے؟

ج: ایک ریسرچ بورڈ آپ کے نتائج کی بصری نمائندگی ہے۔ اس میں تصاویر، خاکے اور نوٹ شامل ہیں جو آپ کے ڈیزائن کو متاثر کرتے ہیں۔ اپنے تحقیقی بورڈ کو حصوں میں ترتیب دیں جیسے نقش کلر سکیم اور لے آؤٹ آئیڈیاز۔

خود کو آزمائیے

دیے گئے بیانات میں سے درست کے سامنے ✓ لگائیں۔ آپ اپنے جوابات کا ماڈیول کے آخر میں دی گئی جوابی فہرست سے موازنہ کر سکتے ہیں۔

1- مشین میں سطحی ڈیزائن کیا ہوتا ہے؟

ا۔ رنگ ب۔ فیبرک ج۔ پرنٹنگ د۔ یہ سب عوامل

2- موڈ بورڈ کا استعمال کیا جاتا ہے۔

ا۔ رنگ کے لیے ب۔ ڈیزائن اخذ کرنے کے لیے ج۔ فیبرک کے لیے د۔ سلائی کے لیے

3- ٹرک آرٹ کے رنگ ہوتے ہیں۔

ا۔ دھمے ب۔ تیز اور بھڑکیلے ج۔ گہرے د۔ سفید

4- مونو کروم کلر سکیم ہے۔

ا۔ دو رنگوں والی ب۔ 5 رنگوں والی ج۔ صرف Tint د۔ ایک رنگ والی

5- سیم لیس ڈیزائن ہوتا ہے۔

ا۔ جڑا ہوا ب۔ علیحدہ ج۔ متنوع د۔ پرنٹ

درست جوابات

سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب
1	د	2	ب	3	ب	4	د
5	الف						

© TVET SSP

فیشن ڈیزائننگ

ٹچنگ اینڈ لرننگ گائیڈ

نیشنل ووکیشنل سرٹیفکیٹ لیول 2&3
ورژن - مارچ 2025

ماڈیول 3

Perform Fashion Illustrations and Technical Drawings	فیشن Illustration اور تکنیکی ڈرائنگ انجام دیں	ماڈیول نمبر 3.
--	---	----------------

تدریسی نتائج: (Learning Outcomes)

اس ماڈیول کو مکمل کرنے کے بعد ٹرینیز اس قابل ہو جائیں گی کہ:

- بنیادی فیشن کراکی بنا سکیں۔
- مختلف سہولیتی کوآرڈینیٹ کے ساتھ فیشن کی تصویریں بناسکیں۔
- مطلوبہ تھیم کے لیے مشین انسٹرکشن بناسکیں۔
- ڈیزائن کو فیکر پر منتقل کر سکیں۔

Draw Basic Fashion Croqui	بنیادی فیشن کروکی بنائیں	لرنگ یونٹ 3.1.
---------------------------	--------------------------	----------------

تدریسی نتائج: (Learning Outcomes)

اس لرنگ یونٹ کے اختتام پر آپ اس قابل ہو جائیں گے کہ:

- فیشن گٹر (Fashion Figure) اور کروکی پر تحقیق کر سکیں۔
- بنیادی جسمانی اقسام کی وضاحت کر سکیں۔
- جسم کی ساخت کو تناسب کے مطابق بناسکیں۔
- فلیٹنگ فلرز/اسٹیک فلرز ڈرا کر سکیں۔
- مختلف جسمانی انداز (Posture) کو دریافت کر سکیں۔
- 9 ہیڈ کروکی بناسکیں۔

فیشن کروکی کا تعارف

فیشن کروکی (تلفظ "کرو-کی") ایک انسانی شخصیت کا ایک سادہ خاکہ ہے جسے لباس ڈیزائن کرنے کے لیے ایک بنیاد کے طور پر استعمال کیا جاتا ہے۔ یہ کاغذ پر ایک پتلے کی طرح ہے، جو فیشن ڈیزائنرز کو اپنے خیالات کو دیکھنے میں مدد کرتا ہے۔

3.1.1. فیشن ٹریڈ اور تھیمز

فیشن مسلسل ترقی کر رہا ہے، اور موجودہ رجحانات اور تھیمز کو سمجھنا کسی بھی خواہشمند فیشن ڈیزائنر کے لیے ضروری ہے۔ ایک کروکی (تلفظ کرو-کی) ایک فیشن شخصیت کا ایک فوری خاکہ ہے جسے لباس ڈیزائن کرنے کے لیے ایک بنیاد کے طور پر استعمال کیا جاتا ہے۔ یہ ڈیزائنرز کو یہ تصور کرنے میں مدد کرتا ہے کہ لباس انسانی جسم پر کیسے نظر آئیں گے۔

فیشن ڈیزائن میں کروکی کیوں استعمال ہوتی ہے؟

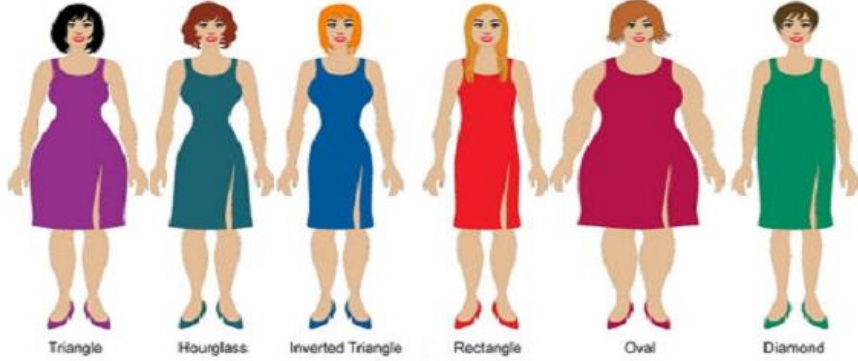
- Croquis فیشن کی عکاسی کی بنیاد ہیں۔ ان کی مدد سے مکمل فیشن اسٹریشن تیار کی جاتی ہے۔
- جو ڈیزائنرز کو مختلف شیلیوں، کپڑوں اور نمونوں کے ساتھ تجربہ کرنے کی اجازت دیتی ہیں اور ڈیزائن کے خیالات کا مؤثر طریقے سے اظہار کرنے میں مدد کرتی ہیں۔

3.1.2. بنیادی شکل کی اقسام (Basic Figure Types)

- فیشن ڈیزائن میں، یہ سمجھنا ضروری ہے کہ جسم کن اشکال اور سائز میں آتے ہیں۔ یہاں کچھ بنیادی اعداد و شمار کی اقسام ہیں:
- لمبا اور پتلا: پتلا اور لمبا تناسب۔
- لمبا اور بھاری: اونچائی کے ساتھ بڑا فریم۔
- چھوٹا اور پتلا: چھوٹا اور پتلا۔
- مختصر اور بھاری: کومپیکٹ اور فلر فلر۔
- سب سے اوپر بھاری: چوڑے کندھے اور سینہ۔
- ہپ ہیوی: جسم کے اوپری حصے کے مقابلے چوڑے کو لہے۔

- اوسط: متوازن تناسب۔

ان اقسام کو سمجھنے سے ڈیزائنرز کو ایسے لباس بنانے میں مدد ملتی ہے جو جسم کی مختلف شکلوں کو خوش کرتے ہیں۔



3.1.3 بنیادی انسانی جسم کا تناسب (Basic Human Body Proportions)

فیشن کی مثال میں، انسانی جسم کو اکثر ایک اسٹائلائزڈ شکل بنانے کے لیے بڑھا چڑھا کر پیش کیا جاتا ہے۔ سب سے عام طریقہ 9-ہیڈ کرو کی ہے، جہاں جسم کو نو برابر حصوں میں تقسیم کیا جاتا ہے، ہر ایک حصہ سر کے سائز کا ہوتا ہے۔

9 ہیڈ کرو کی

☆ سر: پہلا حصہ خود سر ہے۔
☆ گردن سے بٹ: دوسرا حصہ بٹ لائن پر ختم ہوتا ہے۔

بٹ ٹوکر: تیسرا حصہ قدرتی کمر کی لکیر پر ختم ہوتا ہے جسے Waist Line بھی کہتے ہیں۔

☆ کمر سے گولہوں تک: چوتھا حصہ گولہوں کی لکیر پر ختم ہوتا ہے۔
☆ درمیانی ران سے گھٹنوں تک: چھٹا حصہ گھٹنوں پر ختم ہوتا ہے۔
☆ گھٹنوں سے ٹانگ کے درمیانی حصے تک: ساتواں حصہ درمیانی پچھڑے تک ختم ہوتا ہے۔
☆ ٹخنوں سے پاؤں: نویں حصے میں پاؤں شامل ہیں۔

یہ تناسب ایک لمبی، خوبصورت کرو کی بناتا ہے جو اکثر فیشن ڈیزائن میں استعمال ہوتی ہے۔

اس کے علاوہ فیشن ڈیزائنرز 10-Head Croques اور بعض دفعہ 11-Head Croques کا استعمال بھی کرتے ہیں۔

3.1.4 جسم کے مختلف حصوں کی ڈرائنگ (Drawing of different Body Parts)

ایک حقیقت پسندانہ کرو کی بنانے کے لیے، آپ کو جسم کے انفرادی حصوں کو ڈرائنگ کرنے کی مشق کرنی ہوگی

ہیڈ اسٹائلز

- اپنے ڈیزائن کے تھیم سے ملنے کے لیے مختلف ہیڈ اسٹائل کے ساتھ تجربہ کریں
- نرم، لہراتے بالوں کے لیے بہتی ہوئی لکیروں یا ساختی انداز کے لیے تیز لکیروں کا استعمال کریں۔

ہاتھ

- ہاتھ مشکل ہیں لیکن ضروری ہیں۔ بنیادی شکلوں سے شروع کریں جیسے ہتھیلیوں کے لیے بیضی اور انگلیوں کے لیے مستطیل
- مختلف پوز کی مشق کریں، جیسے آرام دہ یا ہولڈنگ کے طریقے کی تسویریں بنائیں۔

پاؤں

- پیروں کو مختلف پوزیشنوں میں بنائیں، جیسے فلیٹ، یا ہیلس پہننا۔
- جسم کے نسبت زاویہ اور تناسب پر توجہ دیں۔

3.1.5 فیشن ڈیزائن میں کرو کی کا تصور (Concept of Crouqi in Fashion Design)

کرو کی ایک آسان شکل ہے جو آپ کے ڈیزائن کے لیے کیٹوس کا کام کرتی ہے۔ اس کا مقصد تفصیلی پورٹریٹ نہیں بلکہ لباس کی نمائش کا اظہار ہے۔

کرو کی کی اہم خصوصیات

- چہرے کی کم سے کم خدو خال (اکثر آنکھوں اور ہونٹوں کے لیے صرف ایک لکیر)۔

- مبالغہ آمیز جسم کا تناسب (لمبی ٹانگیں، پتلی کمر)۔ Exaggerated body proportions
- لباس کو نمایاں کرنے کے لیے۔ Neutral posture to highlight the clothing

3.1.6. سٹک / فلشنگ فگر (Stick / Flashing Figure)

- تفصیلی croqui ڈرائنگ کرنے سے پہلے، اسٹک فگر سے شروع کریں۔ یہ سادہ لکیروں اور شکلوں کا استعمال کرتے ہوئے جسم کا بنیادی خاکہ ہے۔
- ریڈھ کی ہڈی کے لیے عمودی لکیر کھینچیں۔ سر کے لئے ایک دائرہ شامل کریں۔ بازوؤں اور ٹانگوں کے لیے لکیریں کھینچیں۔ جوڑوں (کندھوں، کندھیوں، گھٹنوں) کے لیے چھوٹے حلقے شامل کریں۔
 - اس سے آپ کو تفصیلات شامل کرنے سے پہلے پوز اور تناسب کا نقشہ بنانے میں مدد ملتی ہے۔
 - فلشنگ فگر متحرک ہوتی ہے۔ مختلف پوز میں ہوتی ہے۔ کبھی کبھی ترچھی، ٹیڑھی یا پھر بیٹھی ہوئی بھی ہو سکتی ہے۔

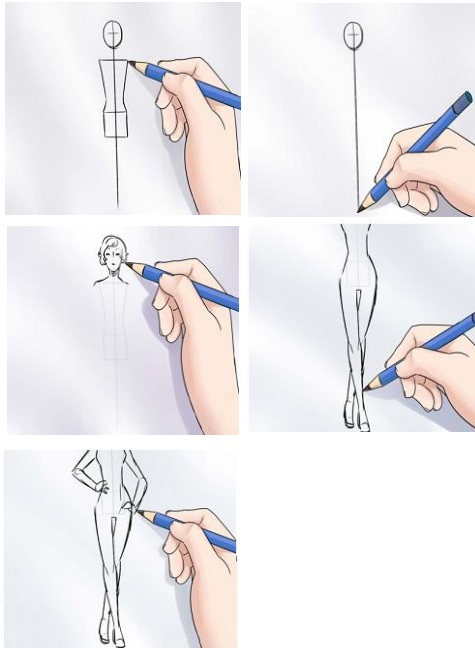
3.1.7. جسمانی پوزچر (Body Postures)

فیشن کی عکاسی میں ایک اہم کردار ادا کرتا ہے۔ مختلف پوز مختلف موڈ اور انداز بیان کر سکتے ہیں۔

عام پوز

- ☆ سیدھا کھڑا ہونا: غیر جانبدار اور رسمی
 - ☆ چلنا: متحرک اور جاندار۔
 - ☆ بیٹھنا: آرام دہ اور آرام دہ
 - ☆ جھکاؤ: زندہ دل اور پراعتماد۔
- اپنے ڈیزائن کو مزید ور سٹائل بنانے کے لیے مختلف طرح کی میں کروکی ڈرائنگ کی مشق کریں۔

3.1.8. کروکی مثال (Crouqi Illusrartions)



اب جب کہ آپ بنیادی باتوں کو سمجھتے ہیں، اب وقت آگیا ہے کہ ایک مکمل کروکی مثال بنائیں۔

- اپنے کاغذ پر درمیان میں عمودی لائنیں لگائیں اور اُسے 9 برابر حصوں میں تقسیم کر دیں۔
- پہلے حصے میں سر کا خاکہ بنائیں
- دوسرے حصے میں گردن اور کندھوں کو شامل کریں
- اگلے تین حصوں میں دھڑ، کمر اور کو لہوں کو بنائیں
- باقی حصوں میں ٹانگوں اور پیروں کو شامل کریں۔
- صبحائی پٹھوں کی تعریف اور تفصیلات شامل کر کے بناوٹ کو بہتر کریں۔

10- مختلف پوز میں کروکی ڈرائنگ کی تکنیکی تفصیلات (Technical Aspects of Different Crouqi Drawing)

کروکی ڈرائنگ میں مہارت حاصل کرنے کے لیے، ان تکنیکی تجاویز پر عمل کریں

- توازن: اس بات کو یقینی بنائیں کہ جسم کا وزن یکساں طور پر تقسیم ہو۔
- بہاؤ: قدرتی شکل بنانے کے لیے ہموار، بھتی ہوئی لکیروں کا استعمال کریں۔
- تناسب: درستگی کے لیے ہمیشہ 9- سر کے اصول کا حوالہ دیں۔
- پوز میں تغیر: مختلف زاویوں اور تناظر کے ساتھ تجربہ کریں

سرکری

کروکی ڈرائنگ کی مشق کریں

پوز کا نقشہ بنانے کے لیے اسٹک فگر سے شروع کریں۔ تناسب شامل کرنے کے لیے 9- سر کا اصول استعمال کریں۔ بال، ہاتھ اور پاؤں جیسی تفصیلات شامل کریں۔ مختلف پوز اور جسم کی اقسام کے ساتھ تجربہ کریں۔

تدریسی نتائج (Learning Outcomes)

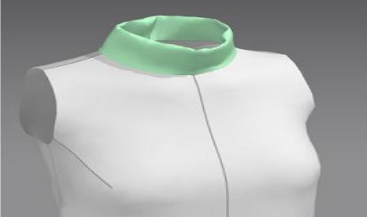
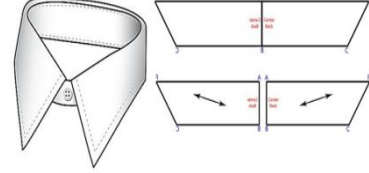
اس لرنگ پونٹ کے اختتام پر ٹریزر اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:

- مختلف قسم کے گارمنٹ کو آرڈینیٹ / اجزاء (کالر، آستین، اسکرٹ اور قمیضات) کی وضاحت کر سکیں۔
- مختلف گارمنٹس ڈیزائن کے ساتھ کرو کی کی مثال بنا سکیں۔
- تصویری ڈرائنگ کو رنگین کریں۔
- ڈیزائن کو حقیقی بنانے کے لیے اپنی اسٹریشن ڈرائنگ میں بھریں۔

3.2.1 گلوں کی مختلف اقسام (Different Types of Neck lines)

گلے گردن کے گرد لباس کے کھلے کی شکل یا انداز ہیں۔ وہ چہرے کو فریم کرتے ہیں اور ڈرامائی طور پر لباس کی شکل بدل سکتے ہیں۔ یہاں گلوں کی کچھ عام قسمیں ہیں:

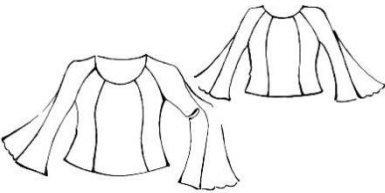
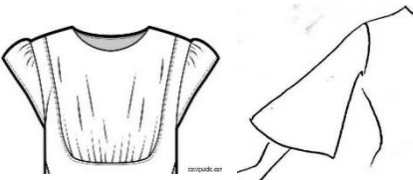
- گول نیک لائن (Round Neckline): ایک کلاسیک، سرکلر شکل جو گردن کی بنیاد کے قریب بیٹھتی ہے۔ آرام دہ اور پرسکون اور رسمی لباس کے لئے کامل ہوتا ہے۔
- وی گلا (V Neckline): ایک V کی شکل کا گلا جو دھڑ کو لمبی کرتا ہے۔ اکثر ٹاپس، ڈریسز اور سویٹرز میں استعمال ہوتا ہے۔
- بوٹ گلا (Boat Neckline): ایک چوڑا گلا جو کندھے کے ساتھ افقی طور پر چلتی ہے۔ بلاؤز اور لباس میں خوبصورتی کا ایک عنصر شامل کرتی ہے۔
- چوکور گلا (Square Neckline): تیز کونوں کے ساتھ ایک سیدھا، افقی گلا کندھے کے ساتھ ایک منظم اور جدید شکل دیتا ہے۔



3.2.2 کالر کی مختلف اقسام (Different Types of Collars)

کالر لباس کا وہ حصہ ہیں جو گردن کو فریم کرتا ہے۔ وہ مختلف انداز میں آتے ہیں اور لباس کے مجموعی احساس کو بدل سکتے ہیں۔

- پیٹر پین کالر: ایک چٹا، گول کالر جو گردن کے قریب ہوتا ہے۔ اکثر بچوں کے لباس اور نسائی ڈیزائنوں میں دیکھا جاتا ہے۔
- قمیض کا کالر: اسٹینڈ اور پوائنٹس کے ساتھ ایک کلاسیک کالر، جو عام طور پر بٹن اپ شرٹس پر پایا جاتا ہے۔ آرام دہ اور پرسکون اور رسمی لباس دونوں کے لئے موزوں ہے۔
- مینڈران کالر: ایک چھوٹا، سیدھا کالر جو گردن کے قریب کھڑا ہوتا ہے۔ اکثر روایتی اور جدید ایشیائی سے متاثر ڈیزائنوں میں استعمال ہوتا ہے۔
- نوچ کالر: ایک تکنیکی نشان والا کالر جہاں کالر اور لپیل ملتے ہیں۔ عام طور پر بلیزر اور کوٹ میں استعمال ہوتا ہے۔



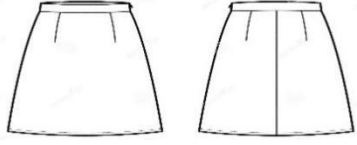
3.2.3 آستین کی مختلف اقسام (Different Types of Sleeves)

آستین لباس کے ڈیزائن کا ایک لازمی حصہ ہیں۔ وہ سائیکل پر منحصر ہے، مختصر، طویل، یا غیر حاضر بھی ہو سکتے ہیں۔

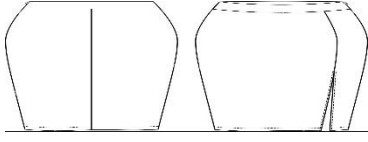
- کیپ آستین: چھوٹی بازو جو بمشکل کندھے کو ڈھانپتی ہے۔ موسم گرما کے لباس اور ٹاپس کے لیے مثالی۔
- پف آستین: آستینیں جو کندھے پر جمع ہوتی ہیں اور باہر پف کرتی ہیں۔ بلاؤز اور لباس میں ایک چنچل اور ڈرامائی ٹچ شامل کرتا ہے۔
- ہیل آستین: آستینیں جو کہنی یا کلائی سے نکلتی ہیں، گھنٹی کی شکل سے ملتی جلتی ہیں۔ بوہیمین اور ونیج سے متاثر ڈیزائن کے لیے بہترین۔

- **راگلان آستین:** آستینیں جو کالر سے انڈر آرم تک ایک ٹکڑے میں پھیلتی ہوئی ہیں۔ اکثر کھیلوں کے لباس اور آرام دہ اور پرسکون سب سے اوپر میں استعمال کیا جاتا ہے۔

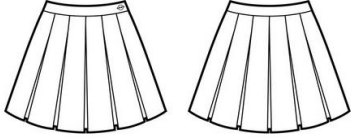
3.2.4 اسکرٹس کی مختلف اقسام اور ان کے تغیرات (Different Types skirts and variations)



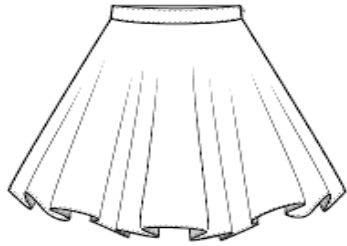
اسکرٹس مختلف شکلوں اور لمبائیوں میں آتے ہیں، جو انہیں ور سٹائل لباس بناتے ہیں۔



اے لائن اسکرٹ: ایک اسکرٹ جو کمپر لگائی جاتی ہے اور "A" کی شکل میں بھڑکتی ہے۔ تمام جسمانی اقسام کے لیے چالوسی۔
پنسل اسکرٹ: ایک سیدھا، تنگ اسکرٹ جو جسم کو گلے لگاتا ہے۔ اکثر پیشہ ورانہ اور رسمی لباس میں استعمال کیا جاتا ہے۔
پلیٹڈ اسکرٹ: فولڈز (پلیٹس) کے ساتھ اسکرٹ جو حجم اور حرکت پیدا کرتی ہے۔ اسکول یونیفارم اور آرام دہ اور پرسکون تنظیموں کے لیے بہت اچھا۔



سرکل اسکرٹ: ایک اسکرٹ جو فلیٹ بچھانے پر ایک مکمل دائرہ بناتا ہے۔ گھومنے اور تفریحی، ریڈیو وائبر شامل کرنے کے لیے بہترین۔



عملی سرگرمی

اب جب کہ آپ لباس کے مختلف اجزاء کے بارے میں جانتے ہیں، آئیے انہیں ایک کروک پر ایک ساتھ رکھیں!

بنیادی کروکی بنائیں

ایک سادہ شخصیت کے ساتھ شروع کریں۔ ریڈھ کی ہڈی کے لیے عمودی لکیر کھینچیں۔ سر، کندھوں، کمر، کلائیوں، گولہوں، گھٹنوں اور ٹخنوں کے لیے دائرے شامل کریں۔ جسم بنانے کے لیے دائروں کو لکیروں سے جوڑیں۔

لباس کے اجزاء شامل کریں

ایک گلے کا انتخاب کریں (مثال کے طور پر، V-neck) اور اسے کروکی پر کھینچیں۔ گلے میں کالر (جیسے پیڑ پین کالر) شامل کریں۔ بازوؤں پر آستینیں (جیسے پف آستین) بنائیں۔ نچلے جسم پر اسکرٹ (مثال کے طور پر، اے لائن اسکرٹ) کا خاکہ بنائیں۔

تفصیلات شامل کریں

ڈیزائن کو منفرد بنانے کے لیے، بٹن یا بیٹرن شامل کریں۔ بیلٹ، سکارف، یازیورات جیسے لوازمات شامل کریں

السٹریٹ ڈرائنگ کورنگ دینا

رنگ کاری آپ کے ڈیزائن کو جاندار بناتی ہے اور حتمی نتائج کو دیکھنے میں آپ کی مدد کرتی ہے۔

رنگ بھرنے کے لیے تجاویز

بیس کے لیے ہلکے رنگ اور سائے کے لیے گہرے رنگوں کا استعمال کریں۔ پیٹروں، پولکا ڈاٹس یا پچھلوں جیسے نمونوں کے ساتھ تجربہ کریں۔ ساخت اور گہرائی کو شامل کرنے کے لیے رنگین پنسل، مارکر، یا ڈیجیٹل ٹولز استعمال کریں۔



لرننگ پونٹ 3.3.	مطلوبہ تھیم کے فیشن اسٹریٹجی بنائیں	Draw Fashion Illustrations for Required Theme
-----------------	-------------------------------------	---

تدریسی نتائج (Learning Outcomes):

اس لرننگ پونٹ کے اختتام پر ٹریڈرز اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:

- ☆ ثقافتی اور مارکیٹ کے رجحانات کو سمجھ سکیں۔
- ☆ تحقیق کے طریقوں کا استعمال کرتے ہوئے بنیادی تحقیق (لایو تحقیق، خاکے) ثانوی تحقیق (رسائل، انٹرنیٹ، تصاویر) کو سرانجام دے سکیں۔
- ☆ ذہن سازی اور دماغ کی نقشہ سازی کا تصور دے سکیں۔
- ☆ مشرقی لباس کی اسٹریٹجی بناسکیں۔
- ☆ مغربی کی اسٹریٹجی بناسکیں۔
- ☆ عام روزانہ کے لباس کی اسٹریٹجی بناسکیں۔
- ☆ دلہن کے لباس کی اسٹریٹجی بناسکیں۔
- ☆ فیوژن لباس کی اسٹریٹجی بناسکیں۔

فیشن کی عکاسی ڈرائنگ کے ذریعے فیشن کے خیالات کو بات چیت کرنے کا فن ہے۔ یہ فیشن ڈیزائنرز کے لیے ایک اہم ہنر ہے، کیونکہ یہ تخلیقی تصورات کو زندہ کرنے میں مدد کرتا ہے۔ اس باب میں، آپ یہ سیکھیں گے کہ کس طرح فیشن کے موضوعات جیسے کہ مشرقی لباس، آرام دہ اور پرسکون لباس، فیوژن، اور برائیل ویر پر تحقیق کرنا، ذہن سازی کرنا اور ان کی وضاحت کرنا ہے۔ آئیے فیشن کی عکاسی کی دنیا میں غوطہ لگائیں!

3.3.1. ثقافتی اور مارکیٹ کے رجحانات (Cultural and Market Trends)

فیشن ثقافتی روایات اور موجودہ مارکیٹ کے رجحانات سے گہرا متاثر ہوتا ہے۔ لوگوں کے ساتھ گونجنے والے ڈیزائن بنانے کے لیے ان عناصر کو سمجھنا ضروری ہے۔

ثقافتی رجحانات

- مشرقی لباس: روایتی لباس جیسے ساڑھیاں، لہنگا، شلوار قمیض، اور شیر وانی ہندوستان، پاکستان اور بنگلہ دیش جیسے ممالک کے ثقافتی ورثے سے متاثر ہیں۔
- مغربی لباس: جینز، ٹی شرٹس اور بلیزر جیسے کپڑے یورپی اور امریکی فیشن سے متاثر ہوتے ہیں۔
- فیوژن: مشرقی اور مغربی طرزوں کا امتزاج، جیسے جینز کے ساتھ کرت یا لہنگا اسکرٹ کے ساتھ کراپ ٹاپ جوڑنا۔
- دلہن کا لباس: دلہن کا فیشن اکثر ثقافتی روایات کی عکاسی کرتا ہے، جیسے ہندوستانی شادیوں میں سرخ لہنگا یا مغربی شادیوں میں سفید گاؤن۔

مارکیٹ کے رجحانات

یہ دیکھ کر کہ لوگ کیا پہن رہے ہیں، فیشن میگزینز سے تحقیق کر کے، یا Instagram اور Pinterest جیسے سوشل میڈیا پلیٹ فارمز کو دریافت کر کے موجودہ فیشن کے رجحانات کی تحقیق کریں۔ رنگوں، کپڑوں اور بیٹرن پر توجہ دیں جو مارکیٹ میں مقبول ہیں۔

3.3.2. تحقیق کے طریقے (Modes of Research)

درست اور متاثر کن فیشن کی عکاسی بنانے کے لیے، آپ کو مکمل تحقیق کرنے کی ضرورت ہے۔ تحقیق کی دو اہم اقسام ہیں: پرائمری اور سیکنڈری۔

بنیادی تحقیق

- لائبریری سرچ: مقامی بازاروں، فیشن شوز، یا ثقافتی تقریبات میں ملبوسات کے انداز کا خود مشاہدہ کریں۔
- خاکے: بتانے والے کی ساخت، نمونوں اور سلیوٹس جیسی تفصیلات حاصل کرنے کے لیے ان لباسوں کے فوری خاکے بنائیں جو آپ حقیقی زندگی میں دیکھتے ہیں۔

ثانوی تحقیق

- میگزینز: حوصلہ افزائی کے لیے فیشن میگزینز جیسے وگ، ایلے، یا ہارپر ہازار کو براؤز کریں۔
- انٹرنیٹ: عالمی فیشن کے رجحانات کو دریافت کرنے کے لیے ویب سائٹس، بلاگز اور سوشل میڈیا کا استعمال کریں۔
- تصاویر: روایتی اور جدید لباس کے ڈیزائن کے عناصر کو سمجھنے کے لیے ان کی تصاویر کا مطالعہ کریں۔

3.3.3. ذہن سازی اور دماغ کی نقشہ سازی کا تصور (Concept of brainstorming and Mind Mapping)

اس سے پہلے کہ آپ ڈرائنگ شروع کریں، اپنے خیالات کو منظم کرنا ضروری ہے۔ ذہن سازی اور دماغ کی نقشہ سازی اس کے لیے بہترین اوزار ہیں۔

- ذہن سازی: تھیم سے متعلق اپنے تمام خیالات لکھیں (مثلاً، مشرقی لباس، دلہن کے لباس) اسے کامل بنانے کے بارے میں فکر نہ کریں بس اپنی تخلیقی صلاحیتوں کو بہنے دیں!
- مائنڈ میپنگ: مرکز میں اپنے تھیم کے ساتھ ایک بصری خاکہ بنائیں۔ رنگ، کپڑے، پیٹرن، اور لوازمات جیسے متعلقہ خیالات کے ساتھ براؤنچ کریں۔ اس سے آپ کو ڈیزائن کرتے وقت توجہ مرکوز اور منظم رہنے میں مدد ملے گی۔
- مشرقی لباس: مشرقی لباس اپنے متحرک رنگوں، پیچیدہ کڑھائی، اور لپکتے کپڑے کے لیے جانا جاتا ہے۔



3.3.4 مشرقی لباس (Eastren Wear)

روایتی مشرقی تخیلیوں کی تصاویر، فیبرک سوچ اور خاکے جمع کریں۔ اپنی تحقیق کی بصری نمائندگی بنانے کے لیے انہیں بورڈ پر ترتیب دیں۔

مشرق لباس کی کروکی

- ایک بنیادی کروکی (ایک فیشن گفٹ ٹیمپلیٹ) بنا کر شروع کریں۔ لمبا لہنگا، فٹ چولی، اور خوبصورتی سے لپٹا ہوا اوپن جیسی تفصیلات شامل کریں۔
- لباس کے تاثر کو بڑھانے کے لیے پیسلے، پھولوں یا جیومیٹرک ڈیزائن جیسے پیٹرن کا استعمال کریں۔

3.3.5 آرام دہ اور پرسکون عام لباس (Casual Wear)

آرام دہ اور پرسکون (عام لباس جو ہر وقت پہنا جاسکے) لباس کی کروکی۔

آرام دہ اور پرسکون لباس پر ریسرچ بورڈ

جینز، ٹی شرٹس، اسکرٹس اور جیکٹس جیسے آرام دہ لباس کی تصاویر جمع کریں۔ اسٹیکر، ٹوپیاں اور بیگ جیسی لوازمات شامل کریں۔

آرام دہ اور پرسکون لباس کروکی کی مثال دینا

- آرام دہ پوز میں کروکی بنالیں۔
- گرافک ٹی شرٹ، پچھٹی ہوئی جینز اور ڈینیم جیکٹ جیسی تفصیلات شامل کریں۔
- فیبرک کی ساخت کو دکھانے کے لیے شیڈنگ کا استعمال کریں، جیسے کہ کلاٹن کی نرمی یا ڈینیم کی ناہمواری۔



3.3.6 فیوژن ویئر (Fusion Wear)

فیوژن ویئر مشرقی اور مغربی فیشن کے عناصر کو یکجا کرتا ہے۔

فیوژن ویئر پر ریسرچ بورڈ

فیوژن لباس کی تصاویر جمع کریں، جیسے جینز کے ساتھ کرت یا کراپ ٹاپ کے ساتھ ساڑھی۔ لوازمات کی مثالیں شامل کریں جو دونوں طرزوں کو ملاتی ہیں۔

فیوژن ویئر کروکی کی عکاسی کرنا

متحرک پوز میں کروکی بنائیں۔ ٹیڈ ڈرائز کے ساتھ کرت یا جدید بلاؤز کے ساتھ ساڑھی جیسے عناصر کو یکجا کریں۔ متوازن شکل بنانے کے لیے رنگوں اور نمونوں کے ساتھ تجربہ کریں۔



3.3.7 برائڈل ویئر (Bridal Wear)

دلہن کا لباس وسیع، خوبصورت اور اکثر ثقافتی روایات کی عکاسی کرتا ہے۔

دلہن کے لباس پر ریسرچ بورڈ

دلہن کے لباس جیسے لہنگا، گاؤن اور شیروانی کی تصاویر جمع کریں۔ زیورات، پردے اور کڑھائی کے نمونوں جیسی تفصیلات شامل کریں۔

برائڈل ویئر کروکی کی مثال دینا

ریگل پوز میں کروکی بنائیں۔ بھاری کڑھائی والا لہنگا، پیچیدہ سرحدوں والا اوپن اور روایتی زیورات جیسی تفصیلات شامل کریں۔ کپڑے اور زیبائش کی فراوانی کو ظاہر کرنے کے لیے شیڈنگ اور ہائی لائٹس کا استعمال کریں



عملی سرگرمی

تصاویر، فیبرک سوئیچر، اور خاکوں کا استعمال کرتے ہوئے مشرقی لباس کے لیے ایک ریسرچ بورڈ بنائیں۔

کراچی پر ریسرچ بورڈ استعمال کرتے ہوئے مندرجہ ذیل لباس بنالیں۔

☆ برازیل لباس

☆ فیوژن لباس

☆ مشرقی لباس

لرننگ یونٹ 3.4.	ٹریسنگ شیٹ پر خاکہ تیار کریں	Develop Khaka on Tracing Sheet
-----------------	------------------------------	--------------------------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes):

اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر ٹریسز اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:

- خاکہ سازی پر تحقیق کر سکیں۔
- ٹریسنگ شیٹ پر شکل بنا سکیں۔
- تخلیق شدہ کو دہرا کر سلیو بارڈر تیار کر سکیں۔
- بلاؤز کے لیے Mirror Repeat میں خاکہ تیار کر سکیں (درمیانے سائز کا)
- اینگا پینل کے لیے خاکہ تیار کریں (معیاری سائز)

خاکہ ایک روایتی تکنیک ہے جو فیشن ڈیزائننگ میں کپڑوں کے لیے پیچیدہ نمونے اور نقش بنانے کے لیے استعمال ہوتی ہے۔ اس سے کاغذ یا فیبرک پر ڈرائنگ یا ٹریس کیے جاتے ہیں، جو پھر کڑھائی، پرنٹنگ یا سلائی کے لیے ٹیمپلیٹس کے طور پر استعمال ہوتے ہیں۔ خاکہ بنانا فیشن ڈیزائنرز کے لیے ایک ضروری ہنر ہے، خاص طور پر جب روایتی ہندوستانی لباس جیسے بلاؤز اور لہنگا بناتے ہیں۔

3.4.1 خاکہ کی فیشن انڈسٹری میں کردار (Industrial Application of Khakka)

خاکہ فیشن انڈسٹری میں اہم کردار ادا کرتا ہے۔ اس میں استعمال ہوتا ہے: کڑھائی کا ڈیزائن: خاکہ ہاتھ یا مشین کڑھائی کے بلیو پرنٹ کے طور پر کام کرتا ہے ٹیکسٹائل پرنٹنگ خاکہ کو گائیڈ کے طور پر استعمال کرتے ہوئے ڈیزائن کو کپڑے پر منتقل کیا جاتا ہے۔ گارمنٹس کی تعمیر: خاکہ آستینوں، بارڈرز اور پیٹرنز کے لیے سڈول پیٹرن بنانے میں مدد کرتا ہے۔ حسب ضرورت: ڈیزائنرز گاہکوں کے لیے منفرد، ذاتی نوعیت کے ڈیزائن بنانے کے لیے خاکہ کا استعمال کرتے ہیں۔

3.4.2 خاکہ کی شکل تخلیق اور ترقی (Motif Creation And Development)

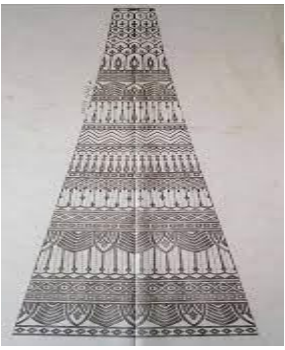
Motif شکل ایک واحد آرٹسٹک عنصر یا ڈیزائن ہے جسے پیٹرن بنانے کے لیے دہرایا جاسکتا ہے۔ شکلیں فطرت، جیومیٹرک اشکال یا ثقافتی علامتوں سے متاثر ہو سکتی ہیں۔

ٹریسنگ شیٹ پر Motif بنانے کے اقدامات:

- تحقیق اور خیال: روایتی آرٹ، فطرت، یا ہندسی نمونوں میں پر خیال تلاش کریں۔
- خاکہ نگاری: پینل کا استعمال کرتے ہوئے اپنے منتخب کردہ ڈیزائن کو ٹریسنگ شیٹ پر ہلکے سے کھینچیں۔
- تشریح: وضاحت کے لیے فائن لائن مارکر کے ساتھ حتمی ڈیزائن پر ٹریس کریں۔
- مکرار کی مشق: سائز اور شکل میں تسلسل مزاجی کو یقینی بنانے کے لیے Motif کو دہرانے کی مشق کریں۔
- تخلیق شدہ Motif کو دہرا کر آستین کی سرحد تیار کرنا

آستین کا کنارہ اپنانے کے اقدامات:





- آستین کے کنارے کی پیمائش کریں: آستین کی سرحد کی لمبائی کا تعین کریں جہاں Motif دہرایا جائے گا۔
- لے آؤٹ کی منصوبہ بندی کریں: فیصلہ کریں کہ سرحد کے ساتھ کتنے نقش فٹ ہوں گے اور ان کے درمیان فاصلہ کیا ہوگا۔
- Motif کو ٹریس کریں: ٹریسنگ شیٹ کو بارڈر کے ساتھ رکھیں اور دہرانے کے لیے استعمال کریں
- Mirror Repeat میں دہرائیں: اس بات کو یقینی بنائیں کہ آستین کے دونوں اطراف کے نقش متوازی ہوں۔

بلاؤز کا خاکہ بنانا (درمیانے سائز کا) (Khakka making of Blouse)

- پیمائش کریں: بلاؤز کے طول و عرض کی پیمائش کریں، بشمول نیک لائن، آرم ہول، اور کمر لائن۔
- بنیادی خاکہ بنائیں: ٹریسنگ شیٹ پر بلاؤز کا خاکہ بنائیں۔
- موٹیف شامل کریں: تخلیق کردہ شکل کو دہرانے والے پیٹرن میں گردن، آستین اور جیم کے ساتھ دہرائیں۔
- ڈیزائن کو حتمی شکل دیں: یقینی بنائیں کہ ڈیزائن متوازن اور تسلسل میں ہے۔

لہنگا پینل کا خاکہ بنانا (معیاری سائز) (Khakka Making Of Lehnga)

- پینل کی پیمائش کریں: لہنگا پینل کی لمبائی اور چوڑائی کا تعین کریں۔
- ایک مرکزی شکل بنائیں: پینل کے لیے ایک بڑا مرکزی شکل ڈیزائن کریں۔ معاون شکلیں شامل کریں: مرکزی شکل کو چھوٹے، تکمیلی ڈیزائن کے ساتھ گھیر لیں۔
- پیٹرن کو دہرائیں: اس بات کو یقینی بنائیں کہ نقش یکساں فاصلہ پر ہیں اور پورے پینل میں دہرائے گئے ہیں۔
- ڈیزائن کو درست طریقے سے ٹریس کرنے کے لیے لائنٹ باکس کا استعمال کریں۔
- ناہموار لائنوں سے بچنے کے لیے ٹریس کرتے وقت اپنے ہاتھ کو مستحکم رکھیں۔
- منفرد ڈیزائن بنانے کے لیے مختلف شکلوں اور ترتیب کے ساتھ تجربہ کریں۔
- اپنی درستگی اور تخلیقی صلاحیتوں کو بہتر بنانے کے لیے باقاعدگی سے مشق کریں۔

خلاصہ

- لباس کے مختلف اجزاء جیسے نیک لائن، کالر، آستین اور اسکرٹس۔
- فیشن کروکی ڈرائنگ اور اپنے ڈیزائن شامل کرنے کی بھی مشق کی۔
- فیشن کی مثال آپ کی تخلیقی صلاحیتوں کے اظہار اور آپ کے ڈیزائن کے خیالات کو زندہ کرنے کا ایک طاقتور طریقہ ہے۔
- تحقیق کرنے، ذہن سازی کرنے، اور اپنی ڈرائنگ کی مہارتوں پر عمل کر کے، آپ کسی بھی تقسیم کے لیے شاندار عکاسی بنا سکتے ہیں۔
- خاکہ بنانا فیشن ڈیزائننگ میں ایک بنیادی مہارت ہے جو آپ کو لباس کے لیے خوبصورت، سڈول پیٹرن بنانے کی اجازت دیتی ہے۔
- موٹیف بنانے، آستین کی بارڈر ڈیولپمنٹ، اور دہرانے کی تکنیکوں میں مہارت حاصل کر کے، آپ شاندار بلاؤز اور لہنگا پینل ڈیزائن کر سکتے ہیں۔
- اپنی صلاحیتوں کو نکھارنے اور اپنا منفرد انداز تیار کرنے کے لیے مشق اور تجربہ کرتے رہیں۔

اکثر پوچھے جانے والے سوالات

س1: بنیادی جسمانی ساخت کون سی ہیں؟

ج: فیشن ڈیزائن میں یہ سمجھنا ضروری ہے کہ جسم کن اشکال اور سائز میں آتے ہیں۔ یہاں کچھ بنیادی اعداد و شمار کی اقسام ہیں: لمبا اور پتلا، پتلا اور لمبا تناسب۔

س2: فیشن اسٹریشن میں کراکری کس طرح کام کرتی ہے؟

ج: Croquis فیشن کی عکاسی کی بنیاد ہیں۔ ان کی مدد سے مکمل فیشن اسٹریشن تیار کی جاتی ہے۔ وہ ڈیزائنرز کو مختلف شیلیوں، کپڑوں اور نمونوں کے ساتھ تجربہ کرنے کی اجازت دیتی ہیں اور ڈیزائن کے خیالات کا مؤثر طریقے سے اظہار کرنے میں مدد کرتی ہیں۔

س3: خاکہ فیشن انڈسٹری میں کیا کردار ادا کرتا ہے۔

ج: خاکہ فیشن انڈسٹری میں اہم کردار ادا کرتا ہے۔ اس میں استعمال ہوتا ہے: کڑھائی کا ڈیزائن: خاکہ ہاتھ یا مشینی کڑھائی کے بلیو پرنٹ کے طور پر کام کرتا ہے ٹیکسٹائل پرنٹنگ خاکہ کو گائیڈ کے طور پر استعمال کرتے ہوئے ڈیزائن کو پکڑے پر منتقل کیا جاتا ہے۔ گارمنٹس کی تعمیر: خاکہ آستینوں، بارڈرز اور پینلز کے لیے سڈول پیٹرن بنانے میں مدد کرتا ہے۔ حسب ضرورت: ڈیزائنرز گاہکوں کے لیے منفرد، ذاتی نوعیت کے ڈیزائن بنانے کے لیے خاکہ کا استعمال کرتے ہیں۔

س4: بنیادی گلے کتنی قسم کے ہوتے ہیں؟

ج: گول نیک لائن (Round Neckline): ایک کلاسیک، سرکلر شکل جو گردن کی بنیاد کے قریب بیٹھتی ہے۔ آرام دہ اور پرسکون اور رسمی لباس کے لئے کامل ہوتا ہے۔
 وی گلا (V Neckline): ایک V کی شکل کا گلا جو دھڑ کو لمبی کرتا ہے۔ اکثر ٹائیس، ڈریسز اور سویٹرز میں استعمال ہوتا ہے۔
 بوٹ گلا (Boat Neckline): ایک چوڑا گلا جو کندھے کے ساتھ افقی طور پر چلتی ہے۔ بلاؤز اور لباس میں خوبصورتی کا ایک عنصر شامل کرتی ہے۔
 چوکور گلا (Square Neckline): تیز کونوں کے ساتھ ایک سیدھا، افقی گلا کندھے کے ساتھ ایک منظم اور جدید شکل دیتا ہے۔

س5: رنگان آستین کیسی ہوتی ہے؟

ج: رنگان آستین: آستینیں جو کالر سے انڈر آرم تک ایک ٹکڑے میں پھیلی ہوئی ہیں۔ اکثر کھیلوں کے لباس اور آرام دہ اور پرسکون سب سے اوپر میں استعمال کیا جاتا ہے۔

س6: فیشن میں ثقافتی رجحانات کیا ہیں؟

ج: مشرقی لباس: روایتی لباس جیسے ساڑھیاں، لہنگا، شلوار قمیض، اور شیر وانی ہندوستان، پاکستان اور بنگلہ دیش جیسے ممالک کے ثقافتی ورثے سے متاثر ہیں۔
 مغربی لباس: جینز، ٹی شرٹس اور بلیز جیسے کپڑے یورپی اور امریکی فیشن سے متاثر ہوتے ہیں۔
 فیوژن: مشرقی اور مغربی طرزوں کا امتزاج، جیسے جینز کے ساتھ کرت یا لہنگا اسکرٹ کے ساتھ کراپ ٹاپ جوڑنا۔
 دلہن کا لباس: دلہن کا فیشن اکثر ثقافتی روایات کی عکاسی کرتا ہے، جیسے ہندوستانی شادیوں میں سرخ یا مغربی شادیوں میں سفید گاؤن۔

خود کو آزمائیے

دیے گئے بیانات میں سے درست کے سامنے ✓ لگائیں۔ آپ اپنے جوابات کا مایول کے آخر میں دی گئی جوابی فہرست سے موازنہ کر سکتے ہیں۔

1-	عام کراچی ہوتی ہے۔	ا۔ 9-Head	ب۔ 11-Head	ج۔ 10-Head	د۔ ان میں سے کوئی نہیں
2-	کراچی کے جسم کے باقی حصے ہوتے ہیں۔	ا۔ ہاتھ کے برابر	ب۔ سر کے برابر	ج۔ پیر کے برابر	د۔ گٹھنے کے برابر
3-	Caps Leve ہوتی ہے۔	ا۔ بڑی	ب۔ لمبی	ج۔ کھلی	د۔ چھوٹی
4-	گول گلا ہوتا ہے۔	ا۔ آرام دہ اور پرسکون	ب۔ تنگ	ج۔ گہرا	د۔ لمبا
5-	مشرقی دلہن کا لباس کون سی روایات کی عکاسی کرتا ہے؟	ا۔ ثقافتی	ب۔ فیشن کی	ج۔ مغربی	د۔ ڈیزائن کی

درست جوابات

سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب
1	الف	2	ب	3	د	4	الف
5	الف						

© TVET SSP

فیشن ڈیزائننگ

ٹیچنگ اینڈ لرننگ گائیڈ

نیشنل ووکیشنل سرٹیفکیٹ لیول 2&3
ورژن - مارچ 2025

ماڈیول 4

Apply Surface Ornamentation Techniques	سطحی سجاوٹ کے طریقوں کا اطلاق کریں	ماڈیول نمبر 4.
--	------------------------------------	----------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes)

- اس ماڈیول کے اختتام پر آپ اس قابل ہو جائیں گے کہ:
- بنائی کا استعمال کرتے ہوئے فیرک بنائیں فلیٹ ٹانگے لگائیں۔
- سطحی آرائش کی تکنیک کو انجام دے سکیں۔
- فیرک پیٹنگنگ کا مظاہرہ کر سکیں۔
- بلاک پر ٹنگ کر سکیں۔
- ہاتھ سے کڑھائی کر سکیں۔
- (اوپن) اسکرین پر ٹنگ انجام دے سکیں۔
- فیرک پر رنگنے کی مختلف تکنیکوں کا اطلاق کر سکیں۔

Construct Fabric Using Plain Weave	سادہ بنائی کا استعمال کرتے ہوئے فیرک بنائیں	لرنگ یونٹ 4.1.
------------------------------------	---	----------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes)

- اس لرنگ یونٹ کے اختتام پر ٹریڈر اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:
- بنائی کی اقسام پر تحقیق کر سکیں۔
- کارڈ شیٹ (آف لوم) پر بنائی کی مختلف تکنیکوں کا استعمال کرتے ہوئے نمونہ بنا سکیں۔
- پلیٹین ویو
- ٹویل ویو
- سائن / سائین ویو۔

4.1.1 بنائی کے بنیادی تصورات (Basic Concepts of Weaving)

- بنائی کپڑے بنانے کے قدیم ترین طریقوں میں سے ایک ہے۔ اس میں دھاگوں کے دو سیٹوں کو ایک دوسرے سے مختلف زاویوں پر جوڑ کر کپڑا بنانا شامل ہے۔ بنائی کے دو اہم اجزاء ہیں:
- وارپ تھریڈز: یہ عمودی دھاگے ہیں جو لوم یا فریم پر مضبوطی سے رکھے جاتے ہیں۔ انہیں تانا بھی کہا جاتا ہے۔
 - ویفٹ تھریڈز: یہ افقی دھاگے ہیں جو ناتے کے دھاگوں کے اوپر اور نیچے بنے جاتے ہیں۔ ان کو بانا بھی بولا جاتا ہے۔
 - جس طرح سے ان دھاگوں کو آپس میں ملا یا جاتا ہے اس سے بنائی کی قسم اور کپڑے کی ساخت کا تعین ہوتا ہے۔

4.1.2 بنائی کی مختلف اقسام (Types of Weaving)

بنائی کی تکنیک کی کئی قسمیں ہیں، ہر ایک منفرد نمونہ اور ساخت بناتی ہے۔ تین سب سے عام قسمیں ہیں:

سادہ بنائی Plain weave ٹویل بنائی twill weave سائن / سائین بنائی Satin/Sateen Weave

سادہ بنائی (Plain weave)

سادہ بنائی بننا سب سے آسان اور عام قسم ہے۔ اسے ٹیبی ویو tabi weave کے نام سے بھی جانا جاتا ہے۔ اس تکنیک میں، ویفٹ دھاگہ ایک وارپ دھاگے کے اوپر سے گزرتا ہے اور پھر دوسرے کے نیچے سے اور ایک مستقل پیٹرن میں بناتا ہے۔

سادہ بنائی کی خصوصیات: مضبوط، پائیدار کپڑا، ہموار سطح اور بغیر کسی الگ پیٹرن کے کپڑا بنتا ہے۔ کٹان، اور ملل جیسے کپڑے میں یہ طریقہ کار استعمال کیا جاتا ہے۔

ٹوئل بنائی (Twill weave)

ٹوئل بنائی کپڑے پر ایک ترچھا نمونہ بناتی ہے۔ اس تکنیک میں، ویفٹ دھاگہ ایک یا زیادہ وارپ تھریڈز کے اوپر سے گزرتا ہے اور پھر دو یا دو سے زیادہ وارپ تھریڈز کے نیچے سے گزرتا ہے، جس سے ایک قدمی مرحلہ وار step pattern شکل بنتی ہے۔

ٹوئل ویو کی خصوصیات: کپڑے پر ترچھی لکیریں یا کنارے۔ پائیدار اور سلوٹوں کے خلاف مزاحم۔ ڈینیم، ٹونیڈ اور گیبہ ڈائن جیسے کپڑوں میں استعمال ہوتا ہے۔

سائن/سائین ویو (Satin Weave)

سائن کی بنائی ایک ہموار اور چمکدار کپڑے کی سطح بناتی ہے۔ اس تکنیک میں، ویفٹ تھریڈ متعدد وارپ تھریڈز کے اوپر سے گزرتا ہے اور پھر ایک وارپ دھاگے کے نیچے، سطح پر لمبے تسلسل وٹس بناتا ہے۔

سائن ویو کی خصوصیات: ہموار، چمکدار، اور پر تعیش ظہور۔ طویل تسلسلی وجہ سے کم پائیدار۔ سائن اور سائین جیسے کپڑوں میں استعمال ہوتا ہے۔

عملی سرگرمی

ایک سادہ بنائی کا نمونہ بنائیں

- مواد کی ضرورت ہے: کارڈ شیٹ، رنگین اون یا کاغذ کی پٹیاں، قینچی، گوند، اور ایک پیمانہ۔
- کارڈ شیٹ کا ایک مستطیل کلزاکاٹیں (10 سینٹی میٹر x 10 سینٹی میٹر) یا کوئی بھی مطلوبہ سائز لیں۔
- کارڈ شیٹ کے اوپر اور نیچے کناروں کے ساتھ یکساں فاصلہ والی عمودی سلٹ (تقریباً 1 سینٹی میٹر کے فاصلے پر) بنائیں۔ یہ وارپ تھریڈز کو پکڑیں گے۔
- دھاگے کو سلٹ کے ذریعے تھریڈ کریں، اس بات کو یقینی بناتے ہوئے کہ دھاگے متوازی اور سخت ہیں۔
- ویفٹ کے لیے مختلف رنگ کا اون استعمال کریں۔ ہر قطار کے ساتھ بیٹرن کو تبدیل کرتے ہوئے، اسے تانے کے دھاگوں کے نیچے اور اوپر باندھیں۔
- ویفٹ تھریڈز کے سروں کو گوند سے محفوظ کریں۔
- ٹوئل ویو کا نمونہ بنائیں سادہ بنائی کی طرح مراحل پر عمل کریں، لیکن بنائی کا نمونہ تبدیل کریں:
- ویفٹ تھریڈ کو دو وارپ تھریڈز پر اور پھر ایک وارپ تھریڈ کے نیچے سے گزریں۔
- ایک ترچھا اثر پیدا کرنے کے لیے ہر قطار میں نقطہ آغاز کو منتقل کرتے ہوئے بیٹرن کو دہرائیں
- عملی سرگرمی ۲: کارڈ شیٹ کا ایک مستطیل کلزاکاٹیں (10 سینٹی میٹر x 10 سینٹی میٹر) یا کوئی بھی مطلوبہ سائز لیں۔
- کارڈ شیٹ کے اوپر اور نیچے کناروں کے ساتھ یکساں فاصلہ والی عمودی سلٹ (تقریباً 1 سینٹی میٹر کے فاصلے پر) بنائیں۔ یہ وارپ تھریڈز کو پکڑیں گے۔
- تار کے دھاگے کو سلٹ کے ذریعے تھریڈ کریں، اس بات کو یقینی بناتے ہوئے کہ دھاگے متوازی اور سخت ہیں۔
- سائن بنائی نمونہ بنائیں کارڈ شیٹ کا ایک مستطیل کلزاکاٹیں (10 سینٹی میٹر x 10 سینٹی میٹر) یا کوئی بھی مطلوبہ سائز لیں۔
- کارڈ شیٹ کے اوپر اور نیچے کناروں کے ساتھ یکساں فاصلہ والی عمودی سلٹ (تقریباً 1 سینٹی میٹر کے فاصلے پر) بنائیں۔ یہ وارپ تھریڈز کو پکڑیں گے۔
- تار کے دھاگے کو سلٹ کے ذریعے تھریڈ کریں، اس بات کو یقینی بناتے ہوئے کہ دھاگے متوازی اور سخت ہیں۔
- سادہ بنائی کی طرح انہی مراحل پر عمل کریں، لیکن بنائی کا نمونہ تبدیل کریں:
- ویفٹ تھریڈ کو چار وارپ تھریڈز پر اور پھر ایک وارپ تھریڈ کے نیچے سے گزریں۔
- بیٹرن کو دہرائیں، اس بات کو یقینی بناتے ہوئے کہ تسلسل ایک ہموار سطح بنائیں۔

لرننگ یونٹ 4.2.	سطحی آرائش کی تکنیک کو سرانجام دیں	Perform Basic Surface Embellish Technique
-----------------	------------------------------------	---

تدریسی نتائج: (Learning outcomes)

یاد رکھیں!

آپ کی تجاویز اور تاثرات صارف کے منتخب کردہ ڈیزائن ترتیبات کی بنیاد پر ہو

اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر ٹرینیز اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:

- دی گئی پینائش کا آگزر انمونیہ تیار کر سکیں۔
- بنیادی اڈا ایمیلیشن ٹیکنیک کا اطلاق کر سکیں:
- تلہ کا کام کر سکیں
- شیشہ کاری کر سکیں
- نقشی، دہکا، کورے کا کام

- گوٹے کا کام کر سکیں
- سیکوئن (ستارہ، کٹ دانا) کا کام کر سکیں

4.2.1. سطح کی آرائش کا تعارف (Understanding of Surface Embellishment)

سطح کی زیبائش سے مراد مختلف تکنیکوں اور مواد کا استعمال کرتے ہوئے کپڑے یا لباس کو سجانے کا فن ہے جو ان کی جمالیاتی کشش کو بڑھاتا ہے۔ یہ فیشن ڈیزائننگ کا ایک لازمی حصہ ہے، کیونکہ یہ لباس میں ساخت، چمک اور انفرادیت کا اضافہ کرتا ہے۔ زیورات کپڑے کے ایک سادہ ٹکڑے کو آرٹ کے کام میں تبدیل کر سکتے ہیں، اسے زیادہ پرکشش اور بصری طور پر دلکش بنا سکتے ہیں۔

- لباس میں خوبصورتی اور انفرادیت پیدا کرتی ہے۔
- ثقافتی اور روایتی فن کی عکاسی کرتی ہے۔
- کپڑے یا لباس کی قدر کو بڑھاتی ہے۔
- ڈیزائنرز کو تخلیقی صلاحیتوں اور انفرادیت کا اظہار کرنے کی اجازت دیتی ہے۔

4.2.2. سطح کی آرائش کی اقسام (Types of Surface Embellishment)

سطح کی آرائش کی تکنیکیں وسیع پیمانے پر مختلف ہوتی ہیں، استعمال شدہ مواد اور آلات پر منحصر ہے۔ ذیل میں کچھ روایتی اور مقبول تکنیکیں ہیں جو آپ اس باب میں سیکھیں گے:

1. تلہ کام



ٹلا ورک، جسے زری ورک بھی کہا جاتا ہے، میں کپڑوں پر پیچیدہ پیٹرن بنانے کے لیے دھاتی دھاگوں (سونے یا چاندی) کا استعمال شامل ہے۔ یہ عام طور پر روایتی ہندوستانی لباس جیسے لہنگا، ساڑیاں اور شیر وانی میں استعمال ہوتا ہے۔

تلہ کام کرنے کے اقدامات:

- فیرک مار کر کا استعمال کرتے ہوئے آرگنٹ فیبرک پر ڈیزائن بنائیں۔
- ڈیزائن کو کپڑے پر بنانے کے لیے سوئی اور دھاتی دھاگے کا استعمال کریں۔
- دھاگے کو مضبوطی سے محفوظ کریں تاکہ یہ یقینی بنایا جاسکے کہ ڈیزائن اپنی جگہ پر ہے۔



2. شیشہ کاری کا کام



شیشہ کرہائی، میں دھاگے یا چپکنے والی چیز کا استعمال کرتے ہوئے کپڑوں میں آئینے کے چھوٹے چھوٹے ٹکڑوں کو جوڑنا شامل ہے۔ یہ تکنیک ہندوستانی اور مشرق وسطیٰ کے فیشن میں مقبول ہے۔

شیشوں کا طریقہ:

- چھوٹے سرکلر یا سائز کے آئینے کو مطلوبہ سائز میں کاٹ دیں۔
- آئینے کو کپڑے پر رکھیں اور اسے کمبل کی ٹانگہ چپکنے والی چیز کا استعمال کر کے محفوظ کریں۔
- سجاوٹی تاثیر کے لیے اضافی کرہائی کے ساتھ آئینے کے ارد گرد دھاگے سے ڈیزائن بنائیں۔

3. نقش، دیکا، اور کورے کا کام

- ان تکنیکوں میں دھاگوں، تاروں اور موتیوں کا استعمال کپڑے پر ابھرے ہوئے اور بناوٹ والے نمونوں کو بنانے کے لیے شامل ہے۔
- نقش: ایک قسم کی کرہائی جو پیچیدہ پھولوں یا جیومیٹری نمونوں کو تخلیق کرتی ہے۔
- دیکا: ایک مڑی ہوئی تار جو ابھرے ہوئے ڈیزائن بنانے کے لیے استعمال ہوتی ہے۔
- کورا: ایک قسم کا دھاگہ جو خاکہ بنانے اور ڈیزائن بھرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔

نقش، دیکا اور کورے کا طریقہ:

- کپڑے پر ڈیزائن کا خاکہ بنائیں۔
- ڈیزائن کو سلائی کرنے کے لیے سوئی اور دھاگے کا استعمال کریں، ساخت کے لیے دیکھنا یا کورا دھاگہ شامل کریں۔
- کھلنے سے بچنے کے لیے سروں کو مضبوطی سے محفوظ کریں۔



4. گوٹے کا کام

گوٹے کے کام میں کپڑے پر آرٹسٹ نمونے بنانے کے لیے سونے یا چاندی کے ربن (گوٹا) کا استعمال شامل ہے۔ یہ عام طور پر ہندوستانی روایتی/ثقافتی لباس میں استعمال ہوتا ہے۔ گوٹے کا کام کا طریقہ:

- گوٹا ربن کو مطلوبہ سائز اور لمبائی میں کاٹ لیں۔
- ایک پیٹرن بنانے کے لئے کپڑے پر ربن کا بندوبست کریں۔
- سوئی اور دھاگے کا استعمال کرتے ہوئے فیبرک پر ربن سے ڈیزائن بنائیں۔

5. سیکون ورک (ستارہ، کٹ ڈانا وغیرہ)

Sequin کے کام میں ایک چمکتا ہوا اثاثہ پیدا کرنے کے لیے کپڑے پر چھوٹی، چمکدار ڈسکس (sequins) کو جوڑنا شامل ہے۔ ستارہ (ستارہ کے سائز کے سیکونز) اور کٹ ڈانا (گول سیکونز) عام طور پر استعمال ہوتے ہیں۔

Sequin کا کام کرنے کا طریقہ:

- سیکونز کو فیبرک پر مطلوبہ پیٹرن میں رکھیں۔
- ہر سیکون کو کپڑے پر سلائی کرنے کے لیے سوئی اور دھاگے کا استعمال کریں۔
- اس بات کو یقینی بنائیں کہ سیکونز محفوظ طریقے سے منسلک ہیں اور یکساں فاصلہ پر ہیں۔

یاد رکھیں!

کامیاب سطحی آرائش کے لیے نکات شروع کرنے سے پہلے ہمیشہ اپنے ڈیزائن کی منصوبہ بندی کریں۔ بہتر نتائج کے لیے اعلیٰ معیار کا مواد استعمال کریں۔ حتمی کام کرنے سے پہلے سکریپ فیبرک پر آرٹسٹ ٹیکنیک کی مشق کریں۔ تخیل سے کام کریں اور درستی کو یقینی بنانے کے لیے اپنا وقت زیادہ استعمال کریں۔

عملی سرگرمی

- 10x10 انچ کا آرگنزمونہ تیار کریں۔
- کوئی سی دو ٹیکنیکوں کا انتخاب کریں اور انہیں آرٹسٹ نمونے پر لاگو کریں۔
- کلاس میں اپنا کام دکھائیں اور ان ٹیکنیکوں کی وضاحت کریں جو آپ نے استعمال کیں۔

Demonstrate Fabric Painting	فیبرک پینٹنگ کا مظاہرہ کریں	لرننگ یونٹ 4.3.
-----------------------------	-----------------------------	-----------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes)

- اس باب کے اختتام پر آپ اس قابل ہو جائیں گے کہ:
- فیبرک پینٹس کی اقسام پر تحقیق کر سکیں۔
 - مناسب کپڑے کے لیے تحقیق کر سکیں۔
 - فیبرک پر روایتی/ثقافتی نمونہ بنا سکیں یا ٹریس کر سکیں۔
 - ٹریس شدہ نمونے پر فیبرک پینٹ لگا سکیں۔

4.3.1 فیبرک پینٹ کی اقسام (Types of Fabric Paint)

فیبرک پینٹ خاص طور پر ٹیکسٹائل پر قائم رہنے اور دھونے کو برداشت کرنے کے لیے بنائے گئے ہیں۔ فیبرک پینٹ کی مختلف قسمیں ہیں، ہر ایک منفرد خصوصیات کے ساتھ۔ آئیے ان کو دریافت کریں:

1. ایکریک فیبرک پیٹنس

یہ پانی پر مبنی پیٹنس ہیں جو استعمال کرنے میں آسان ہیں اور رنگوں کی ایک وسیع رینج میں آتے ہیں۔ وہ جلد سوکھ جاتے ہیں اور استری کرنے کے بعد مستقل ہو جاتے ہیں۔ ابتدائی طور پر متحرک ڈیزائن بنانے کے لیے مثالی ہیں۔

2. ڈائی پیڈ فیبرک پیٹنس

یہ پیٹنس پتلے ہوتے ہیں اور کپڑے ان میں بھگو دیتے ہیں، جس سے نرم اور قدرتی شکل ملتی ہے۔ وہ پانی کے رنگ جیسے اثرات پیدا کرنے کے لیے بہترین ہیں۔ ڈیزائن کو مستقل بنانے کے لیے ہیٹ سیٹنگ کی ضرورت ہے۔

3. فیبرک مارکر

یہ باقاعدہ مارکر کی طرح ہیں لیکن خاص طور پر کپڑے کے لیے ڈیزائن کیے گئے ہیں۔ عمدہ تفصیلات شامل کرنے یا کپڑے پر لکھنے کے لئے بہترین۔ ڈیزائن کو دھونے کے قابل بنانے کے لیے حرارت کی ترتیب کی ضرورت ہے۔

4. پف فیبرک پیٹنس

یہ پیٹنس گرم ہونے پر پف ہو جاتے ہیں، جس سے تھری ڈی اثر پیدا ہوتا ہے۔ اپنے ڈیزائن میں ساخت اور طول و عرض شامل کرنے کے لیے بہت اچھا ہے۔ اکثر ٹی شرٹس اور بیگز پر آر انشی مقاصد کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔

5. میٹاک اور گلیٹر فیبرک پیٹنس

یہ پیٹنس ایک چمکدار، آنکھ کو پکڑنے والے اثر کے لیے دھاتی یا چمکدار ذرات پر مشتمل ہوتے ہیں۔ آپ کے ڈیزائن میں چمک اور گلیٹر شامل کرنے کے لیے بہترین۔

فیبرک کی اقسام (Types of Fabric)

تمام کپڑے فیبرک پیٹنگ کے لیے موزوں نہیں ہیں۔ آپ جس قسم کے کپڑے کا انتخاب کرتے ہیں اس پر اثر پڑے گا کہ پیٹنس کس طرح چلتا ہے اور حتمی ڈیزائن کیسا لگتا ہے۔ یہاں کچھ عام کپڑے ہیں جو فیبرک پیٹنگ کے لیے استعمال ہوتے ہیں:

1. کاشن

پیٹنگ کے لیے کاغذ سے زیادہ مشہور فیبرک ہے کیونکہ اس کے ساتھ کام کرنا آسان ہے اور پیٹنس کو اچھی طرح جذب کر لیتا ہے۔ یہ ابتدا کرنے کے لیے مثالی ہے اور ہر قسم کے فیبرک پیٹنس کے ساتھ اچھی طرح کام کرتا ہے۔

2. لینن

لینن میں قدرتی ساخت ہے جو پیٹنس شدہ ڈیزائنوں میں ایک منفرد شکل کا اضافہ کرتی ہے۔ یہ روئی سے قدرے کھردرا ہے لیکن پھر بھی فیبرک پیٹنس کے ساتھ اچھا کام کرتا ہے۔

3. ریشم

ریشم ایک نازک کپڑا ہے جس کے لیے ریشم کے لیے خصوصی فیبرک پیٹنس کی ضرورت ہوتی ہے۔ یہ ایک پر تعیش تاثر دیتا ہے لیکن ابتدا کرنے کے لیے مشکل ہو سکتا ہے۔

4. پولیسٹر اور مصنوعی مرکب

یہ کپڑے کم جاذب ہوتے ہیں، اس لیے انہیں فیبرک پیٹنس کی ضرورت ہوتی ہے جو خاص طور پر مصنوعی مواد کے لیے بنائے جاتے ہیں۔ وہ پائیدار ہیں اور اکثر لباس اور لوازمات کے لیے استعمال ہوتے ہیں۔

5. کینوس

کینوس ایک ہیوی فیبرک ہے جو دیوار کے لٹکنے یا آر انشی نمونوں کو بنانے کے لیے بہترین ہے۔ یہ ایکریک پیٹنس جیسے موٹے کپڑے کے پیٹنس کے ساتھ اچھی طرح کام کرتا ہے۔

4.3.3 کپڑے پر ہتھنیک موٹف بنانا



ہتھنیک موٹف روایتی ڈیزائن ہیں جو کسی علاقے کی ثقافت اور ورثے کی عکاسی کرتی ہیں۔ کپڑے پر ان شکلوں کا استخراج بنانا ایک خوبصورت فیبرک پیٹنگ بنانے کا پہلا قدم ہے۔ ہتھنیک موٹف کو ٹریس کرنے کے اقدامات:

ایک ڈیزائن کا انتخاب کریں: ایک موٹو شکل منتخب کریں جو آپ کو پسند ہو۔ آپ کتابوں، انٹرنیٹ، یاد دہانی، کالمکاری، یا فربہی نمونوں جیسے روایتی آرٹ فارمز سے متاثر ہو سکتے ہیں۔ فیبرک تیار کریں: کسی بھی قسم کی سلوٹوں یا پاپا کو دور کرنے کے لیے کپڑے کو دھو کر استری کریں۔

ڈیزائن کی منتقلی:

- ڈیزائن کو لائٹ باکس پر یا کھڑکی کے سامنے رکھیں اور فیبرک پنل یا چاک کا استعمال کرتے ہوئے اسے کپڑے پر ٹریس کریں۔
- متبادل طور پر، آپ ڈیزائن کو کپڑے پر کاپی کرنے کے لیے ٹرانسفر پیپر کا استعمال کر سکتے ہیں۔
- فیبرک کو محفوظ کریں: ٹریس کرتے وقت کپڑے کو جگہ پر رکھنے کے لیے ماسکنگ ٹیپ کا استعمال کریں۔

ٹریس شدہ شکل پر فیبرک پینٹ لگانا

- ایک بار جب موٹو ٹریس کر لیا جائے تو، فیبرک پینٹ کے ساتھ اسے زندہ کرنے کا وقت ہے!
- فیبرک پینٹ لگانے کے اقدامات:
- اپنی ورک اسپیس تیار کریں: اپنے کام کی جگہ کو اخبار یا پلاسٹک کی شیٹ سے ڈھانپیں تاکہ اسے پینٹ کے دھبوں سے بچایا جاسکے۔
- اپنے رنگوں کا انتخاب کریں: فیبرک پینٹس کو منتخب کریں جو آپ استعمال کرنا چاہتے ہیں اور چھوٹی مقدار کو پیلٹ یا پلٹ پر ڈالیں۔

پینٹنگ شروع کریں:

- چھوٹی تفصیلات کے لیے باریک برش اور بڑے حصوں کے لیے موٹا برش استعمال کریں
- پینٹ کو یکساں طور پر لگائیں، موٹو کی بیرونی لائنز کا خاص خیال رکھیں۔
- مزید متحرک رنگوں کے لیے دوسری پرت شامل کرنے سے پہلے پہلی پرت کو خشک ہونے دیں۔
- تفصیلات شامل کریں: پیچیدہ تفصیلات یا جھلکیاں شامل کرنے کے لیے فیبرک مارکر یا دھاتی پینٹ کا استعمال کریں۔
- ڈیزائن کو ہیٹ سیٹ کریں: ایک بار جب پینٹ مکمل طور پر خشک ہو جائے تو اسے 2-3 منٹ کے لیے ہچھلی سائیڈ پر استری کر کے اسے ہیٹ سیٹ کریں۔ یہ ڈیزائن کو مستقل اور دھونے کے قابل بناتا ہے۔



عملی سرگرمی

- فیبرک پینٹنگ کو نمونہ بنائیں
- اب جب کہ آپ نے بنیادی باتیں سیکھ لی ہیں، اب وقت آگیا ہے کہ آپ اپنی فیبرک پینٹنگ بنائیں! ان اقدامات پر عمل کریں:
- فیبرک اور فیبرک پینٹ کی قسم کا انتخاب کریں۔
- کپڑے پر ہتھکنیک موٹو بنائیں۔
- آپ نے جو تکنیکیں سیکھی ہیں ان کا استعمال کرتے ہوئے موٹو کو پینٹ کریں۔

Perform Block Printing	بلاک پرنٹنگ انجام دیں	لرننگ یونٹ 4.4
------------------------	-----------------------	----------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes)

اس باب کے اختتام پر آپ اس قابل ہو جائیں گے کہ:

- کپڑے بلاک پرنٹنگ کے لیے پگنٹ تیار کر سکیں۔
- موجودہ بلاکس کے ساتھ بلاک پرنٹنگ کے عمل کا مظاہرہ کر سکیں۔

4.4.1 بلاک پرنٹنگ تکنیک (Block Printing Technique)

بلاک پرنٹنگ ایک ایسی تکنیک ہے جہاں لکڑی کے بلاک پر ایک ڈیزائن نقش ہوتا ہے، جسے پھر رنگ میں ڈبو کر کپڑے پر مہر لگا دی جاتی ہے۔ یہ طریقہ صدیوں سے مختلف ثقافتوں میں آرائشی ٹیکسٹائل بنانے کے لیے استعمال ہوتا رہا ہے۔

بلاک پر رنگ کی اقسام

- ڈائریکٹ بلاک پر رنگ: رنگ کو بلاک کا استعمال کرتے ہوئے فیبرک پر براہ راست لگایا جاتا ہے۔
- ریزسٹ بلاک پر رنگ: پر رنگ سے پہلے کپڑے پر ایک ریزسٹ پیسٹ لگایا جاتا ہے، جس سے رنگ کو بعض جگہوں پر لگنے سے روکا جاتا ہے۔
- ڈسچارج بلاک پر رنگ: ایک بلیچنگ ایجنٹ کا استعمال کپڑے سے رنگ ہٹانے کے لیے کیا جاتا ہے، جس سے ڈیزائن بنایا جاتا ہے۔

بلاک پر رنگ اوزار اور مواد

- کھدی ہوئی ڈیزائن کے ساتھ لکڑی کے بلاکس
- فیبرک (کاٹن، ریشم یا کتان)
- رنگ یا فیبرک پیسٹ
- رنگ بنانے والی پیسٹ یا کٹورا
- رنگ لگانے کے لیے سنبھ یا برش
- پر رنگ کے لیے فلیٹ سطح یا میز
- کام کی جگہ کی حفاظت کے لیے اخبار یا پلاسٹک شیٹ

رنگ کا اطلاق (Application of Pigments)

بلاک پر رنگ کے لیے رنگ کی تیاری

- پر رنگ شروع کرنے سے پہلے، رنگ کو صحیح طریقے سے تیار کرنا ضروری ہے۔ یہاں ہے کہ آپ اسے ایسے کر سکتے ہیں:
- اہلکار رنگ منتخب کریں: فیبرک کے لیے مخصوص رنگ کا استعمال کریں جو ٹیکسٹائل پر عمل کرنے کے لیے بنائے گئے ہیں۔ آپ اپنی مرضی کے شیدز بنانے کے لیے رنگوں کو بھی ملا سکتے ہیں۔
- رنگ کو کمس کریں: رنگ بنانے والی پیسٹ یا پائیلے میں تھوڑی مقدار میں رنگ ڈالیں۔ پگنٹ میں فیبرک بائینڈر یا میڈیم شامل کریں تاکہ یہ یقینی بنایا جاسکے کہ یہ کپڑے سے چپک جائے اور آسانی سے نہ اترے۔ اس وقت تک اچھی طرح کمس کریں جب تک کہ آپ ایک ہموار، مستقل ساخت حاصل نہ کر لیں۔ رنگ زیادہ گاڑھا یا بہت زیادہ پتلا نہیں ہونا چاہیے۔
- رنگ کی جانچ کریں: اپنے کپڑے پر رنگ لگانے سے پہلے، اس کا رنگ اور سطح کو جانچنے کے لیے کپڑے کے سکریپ پر ٹیسٹ کریں۔



موجودہ بلاکس کے ساتھ بلاک پر رنگ کے عمل کا مظاہرہ کرنا

- فیبرک تیار کریں: کسی بھی مایا کیمیکل کو دور کرنے کے لیے کپڑے کو دھو کر خشک کریں۔ کپڑے کو استری کریں تاکہ یہ یقینی بنایا جاسکے کہ یہ ہموار اور ٹکنوں سے پاک ہے۔ کپڑے کو چھٹی سطح پر بچھائیں اور ہلے سے کوروکنے کے لیے اسے ٹیپ یا وزن سے محفوظ کریں۔
- بلاک پر پگنٹ لگائیں: تیار رنگ میں سنبھ یا برش ڈوبو دیں۔ پگنٹ کو آہستہ سے بلاک کی کھدی ہوئی سطح پر لگائیں۔ اس بات کو یقینی بنائیں کہ رنگ یکساں طور پر تقسیم ہوا اور کسی بھی جگہ میں جمع نہ ہو۔
- بلاک کو کپڑے پر اسٹیمپ کریں: سیاہی والے بلاک کو احتیاط سے کپڑے پر دبائیں، ایک کونے سے شروع کریں۔ واضح طور پر ڈیزائن کی منتقلی کو یقینی بنانے کے لیے یکساں دباؤ کا اطلاق کریں۔ غلطی سے بچنے کے لیے بلاک کو سیدھا اوپر اٹھائیں۔
- عمل کو دہرائیں: پگنٹ کو بلاک پر دوبارہ لگائیں۔ اگر آپ دہرانے والا بیٹرن بنارہے ہیں تو بلاک کو احتیاط سے سیدھا کریں۔ اس وقت تک جاری رکھیں جب تک کہ کپڑے آپ کے ڈیزائن کے ساتھ مکمل طور پر پرنٹ نہ ہو جائیں۔
- کپڑے کو خشک ہونے دیں: پرنٹ شدہ کپڑے کو مکمل طور پر خشک ہونے دیں۔ خشک ہونے کے بعد، رنگ کی ہدایات پر منحصر، کپڑے کو استری کر کے یا ڈرائر میں رکھ کر رنگ کو ہیٹسٹ کریں۔



کامیاب بلاک پر رنگ کے لیے نکات

- ہمیشہ صاف اور منظم جگہ پر کام کریں۔
- اپنے مطلوبہ کپڑے پر کام کرنے سے پہلے سکرپ فیبرک پر مشق کریں۔
- رنگ پھیلنے سے بچنے کے لیے رنگ لگاتے وقت ہلکے ہاتھ کا استعمال کریں۔
- رنگت کو خشک ہونے اور ڈیزائن کو بند ہونے سے روکنے کے لیے استعمال کے فوراً بعد بلاکس کو صاف کریں۔

عملی سرگرمی

بلاک پرنٹ شدہ ڈیزائن بنائیں اب جب کہ آپ نے بلاک پرنٹنگ کی بنیادی باتیں سیکھ لی ہیں، اب وقت آگیا ہے کہ آپ اپنا ڈیزائن خود بنائیں! ان اقدامات پر عمل کریں:

- ایک کپڑے کا انتخاب کریں اور اسے پرنٹنگ کے لیے تیار کریں۔
- ایک لکڑی کا بلاک منتخب کریں اور اپنا رنگ تیار کریں۔
- تکنیک کو صحیح طریقے سے سمجھنے کے لیے اسکرپ فیبرک پر بلاک کی مہر لگانے کی مشق کریں۔
- اپنے ڈیزائن کو کپڑے پر پرنٹ کریں، اپنی پسند کا پیٹرن یا شکل بنائیں۔
- کپڑے کو خشک ہونے دیں اور رنگ کو ہیٹ سیٹ کریں

لرنگ یونٹ 4.5.	ہاتھ سے کڑھائی کریں	Perform Hand Embroidery
----------------	---------------------	-------------------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes)

اس باب کے اختتام پر آپ اس قابل ہو جائیں گے کہ:

- کچا ٹانگہ لگا سکیں۔
- فیبرک پر بیک ٹانگہ میں پھولوں کی خاکہ کشی کر سکیں۔
- فیبرک پر ڈنڈی ٹانگہ میں جیومیٹرک موٹف کو کڑھائی کر سکیں۔
- فیبرک پر زنجیری ٹانگہ پھول کی کڑھائی کر سکیں۔
- کپڑے پر فرنج ٹاٹ میں پھولوں کی ساخت کی کڑھائی کر سکیں۔
- D3 کڑھائی میں کپڑے پر پھولوں کی ساخت کو کڑھائی کر سکیں۔

4.5.1. ہاتھ کی کڑھائی (Hand Embroidery)

ہاتھ کی کڑھائی سوئی اور دھاگے کا استعمال کرتے ہوئے کپڑے کو سجانے کا فن ہے۔ اس میں کپڑے پر دھاگوں کو سلائی کر کے پیٹرن، شکلیں اور ڈیزائن بنانا شامل ہے۔ کڑھائی مختلف قسم کے کپڑے پر کی جاسکتی ہے، جیسے کاٹن، لینن، یارلیم، اور یہ لباس، لوازمات اور گھر کی سجاوٹ میں ایک منفرد اور ذاتی لمس کا اضافہ کرتی ہے۔

ہاتھ کی کڑھائی کے لیے درکار مواد

- ☆ فیبرک (ترجیحاً سوئی آستان)
- ☆ کڑھائی کی سوئی
- ☆ کڑھائی کے دھاگے (مختلف رنگوں میں)
- ☆ پنسل یا فیبرک مارکر (ٹریڈنگ ڈیزائن کے لیے)
- ☆ قینچی

4.5.2. کڑھائی کے ٹانگوں کی مختلف اقسام (Different Types of Hand Embroidery)

کڑھائی کے ٹانگوں کی بہت سی قسمیں ہیں، ہر ایک کی اپنی منفرد شکل اور مقصد ہے۔ اس باب میں، ہم درج ذیل سلائیوں پر توجہ مرکوز کریں گے:

- 1- کچا ٹانگہ
- 2- کاج ٹانگہ
- 3- اسٹیم ٹانگہ
- 4- زنجیری ٹانگہ
- 5- فرنج ٹاٹ
- 6- 3D کڑھائی

1. کچا ٹانگہ: کچا ٹانگہ کڑھائی کے سب سے آسان اور بنیادی سلائیوں میں سے ایک ہے۔ یہ اکثر ڈیزائن کا خاکہ بنانے یا سادہ پیٹرن بنانے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔

- اپنی سوئی میں دھاگہ ڈالیں اور دھاگے کے آخر میں ایک گرہ باندھیں۔
- سوئی کو کپڑے کے ذریعے پیچھے سے اوپر لائیں۔
- تھوڑے فاصلے پر سوئی کو کپڑے میں واپس ڈالیں، ایک سیدھی سلائی بنائیں۔

- اس عمل کو دہرائیں، ٹانگے یکساں فاصلہ پر رکھیں۔

بیک ٹانگہ: بیک ٹانگہ ایک مضبوط اور پائیدار سلائی ہے جو اکثر ڈیزائن کی خاکہ نگاری کے لیے استعمال ہوتی ہے۔ یہ ایک مسلسل لکیر بناتا ہے، جو اسے پھولوں کے نمونوں کا خاکہ بنانے کے لیے بہترین بناتا ہے۔

بیک ٹانگہ میں پھولوں کی خاکہ کشی کیسے کریں:



اپنے کپڑے پر ایک سادہ پھولوں کا ڈیزائن ٹریس کریں۔

- ڈیزائن کے آغاز میں سوئی کو کپڑے کے ذریعے اوپر لانے سے شروع کریں۔
- تھوڑے فاصلے پر سوئی کو کپڑے میں واپس ڈالیں۔
- سوئی کو دوبارہ اوپر لائیں، اس بار سلائی کی لمبائی کا نصف سے آگے ہے۔
- سوئی کو پچھلے سلائی کے آخر میں داخل کریں، ایک مسلسل لائن بنائیں۔

ڈنڈی ٹانگہ: ڈنڈی ٹانگہ ایک درساں سلائی ہے جو رسمی جیسا اثر پیدا کرتی ہے۔ یہ اکثر منحنی خطوط اور جیومیٹرک پیٹرن بنانے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ ڈنڈی ٹانگہ میں جیومیٹرک موٹف کو کڑھائی کرنے کا طریقہ:

- اپنے کپڑے پر جیومیٹرک ڈیزائن (جیسے مثلث یا دائرہ) کا پتہ لگائیں۔
- ابتدائی نقطہ پر سوئی کو کپڑے کے ذریعے اوپر لائیں۔
- سوئی کو کچھ ہی فاصلے پر کپڑے میں واپس ڈالیں، لیکن اسے نقطہ آغاز اور نئی سلائی کے درمیان آدھے راستے پر لے آئیں۔
- اس عمل کو دہرائیں، ایک ہموار لائن بنانے کے لیے ٹانگے ایک دوسرے کے قریب رکھیں۔
- **زنجیر ٹانگہ:** یہ ایک آرائشی سلائی ہے جو زنجیر سے ملتی جلتی لوپس کی ایک تسلسل بناتی ہے۔ یہ اکثر ڈیزائن بھرنے یا بناوٹ والے پیٹرن بنانے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔
- اپنے کپڑے پر ایک سادہ پھولوں کا ڈیزائن ٹریس کریں۔
- ابتدائی نقطہ پر سوئی کو کپڑے کے ذریعے اوپر لائیں۔
- نقطہ آغاز کے قریب سوئی کو کپڑے میں واپس داخل کریں، لیکن دھاگے کو پورے راستے میں نہ کھینچیں۔
- سوئی کے نیچے دھاگے کو لوپ کرتے ہوئے سوئی کو تھوڑی دوری پر دوبارہ اوپر لائیں۔
- پھولوں کے ڈیزائن کو بھرنے کے لیے اس عمل کو دہرائیں۔

فریج ٹانگہ: فریج ٹانگہ ایک چھوٹی، آرائشی سلائی ہے جو کڑھائی کے ڈیزائن میں ساخت اور طول و عرض کا اضافہ کرتی ہے۔ یہ اکثر پھولوں کے مراکز یا چھوٹے نقطوں جیسی تفصیلات بنانے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔

- اپنے کپڑے پر پھولوں کی ترکیب (مثال کے طور پر، پھولوں کا ایک گروپ) کا سراغ لگائیں۔
- سوئی کو فیبرک کے ذریعے مطلوبہ مقام پر اوپر لے جائیں۔
- سوئی کے گرد دھاگے کو دو بار لپیٹیں۔
- لپیٹے ہوئے دھاگے کو اپنی جگہ پر رکھتے ہوئے سوئی کو ابتدائی نقطہ کے قریب کپڑے میں واپس داخل کریں۔
- فریج گرہ بنانے کے لیے آخری دھاگے کو کھینچیں۔
- اپنے پھولوں کی ساخت میں فریج گرہیں شامل کرنے کے لیے اس عمل کو دہرائیں۔

D3 کڑھائی: D3 کڑھائی میں ابھرے ہوئے ڈیزائن بنانا شامل ہے جو کپڑے سے الگ ہوتے ہیں۔ یہ تکنیک آپ کے کڑھائی کے کام میں گہرائی اور طول و عرض کا اضافہ کرتی ہے۔

اپنے کپڑے پر پھولوں کی ساخت کا پتہ لگائیں۔

- ابھرنا ہوا اثر پیدا کرنے کے لیے پیڈنگ (مثلاً محسوس شدہ یا دھاگے کی اضافی تہوں) کا استعمال کریں۔

- اپنے منتخب کردہ کڑھائی کے ٹانگے (مثال کے طور پر، سائن سلائی یا لمبی اور چھوٹی سلائی) کا استعمال کرتے ہوئے پیڈنگ پر سلائی کریں۔
- ڈیزائن کو بڑھانے کے لیے فریج گرہن یا زنجیر کے ٹانگے جیسی تفصیلات شامل کریں۔

عملی سرگرمی

- کپڑے کے ٹکڑے پر چلنے والے ٹانگے کی سیدھی لائن بنائیں۔
- کاج ٹانگہ کا استعمال کرتے ہوئے پھول کی خاکہ کشی کریں۔
- زنجیر ٹانگہ کا استعمال کرتے ہوئے پھول کی کڑھائی کریں۔
- فریج ٹانگہ کا استعمال کرتے ہوئے پھولوں کی ساخت کو کڑھائی کریں۔
- پیڈنگ اور لمبہبرو کا استعمال کرتے ہوئے فیبرک پر D3 پھولوں کی ترکیب بنائیں

لرننگ یونٹ 4.6.	(اوپن) اسکرین پر ٹنگ انجام دیں	Perform (Open) Screen Printing
-----------------	--------------------------------	--------------------------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes)

- اس باب کے اختتام پر آپ اس قابل ہو جائیں گے کہ:
- اسکرین پر ٹنگ کے لیے ٹولز منتخب کر سکیں۔
 - اسکرین پر ٹنگ کے لیے کپڑا تیار کر سکیں۔
 - دی گئی اسکرینوں کے ساتھ اسکرین پر ٹنگ انجام دیے سکیں۔
 - اسکرین پر ٹنگ شدہ فیبرک کا رنگ درست کر سکیں۔

4.6.1 اسکرین پر ٹنگ (Screen Printing)

اوپن اسکرین پر ٹنگ ایک تکنیک ہے جہاں میٹھ اسکرین، سیاہی اور نچوڑ کا استعمال کرتے ہوئے ڈیزائن کو کپڑے پر منتقل کیا جاتا ہے۔ اسے "اوپن" کہا جاتا ہے کیونکہ اسکرین پوری طرح سے ڈھکی ہوئی نہیں ہے، جس سے آپ کو براہ راست ڈیزائن دیکھنے اور اس پر کام کرنے کی اجازت ملتی ہے۔ یہ طریقہ ابتدائیوں کے لیے آسان اور بہترین ہے۔

اسکرین پر ٹنگ کے لیے ٹولز منتخب کریں

اسکرین: آپ کے مطلوبہ ڈیزائن کے ساتھ ایک میٹھ اسکرین۔ ڈیزائن اسکرین کے کچھ حصوں کو بلاک کر کے بنایا گیا ہے۔

فیبرک: ایک سادہ، صاف کپڑے کا انتخاب کریں جیسے کاٹن یا لینن۔

فیبرک پینٹ یا انک: خصوصی اسکرین پر ٹنگ سیاہی جو کپڑے پر اچھی طرح کام کرتی ہے۔

سکوٹ (Squeegee): ربر بکے بلڈ والا ایک ٹول جو اسکرین پر سیاہی کو یکساں طور پر پھیلانے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔

ماسکنگ ٹیپ: اسکرین کو محفوظ بنانے اور سیاہی کو ڈیزائن کے علاقے سے باہر پھیلنے سے روکنے کے لیے۔

پلیٹ چاقو: سیاہی کو کس کرنے اور اسکوپ کرنے کے لیے۔

اخبار یا پلاسٹک شیٹ: اپنے کام کی جگہ کی حفاظت کے لیے۔

آئرن یا بیسٹ پریس: پر ٹنگ کے بعد رنگ ٹھیک کرنے کے لیے۔

اسکرین پر ٹنگ کے لیے فیبرک تیار کریں

کپڑے کی مناسب تیاری اس بات کو یقینی بنانے کے لیے ضروری ہے کہ ڈیزائن کے پرنٹس واضح ہوں اور دیر پا رہیں۔ ان اقدامات پر عمل کریں:

کپڑے کو دھوئیں: کسی بھی کیمیکل یا گندگی کو دور کرنے کے لیے کپڑے کو دھوئیں جو پر ٹنگ کے عمل کو متاثر کر سکتا ہے۔ اسے مکمل طور پر خشک ہونے دیں۔

کپڑے کو استری کریں: سلوٹوں کو دور کرنے کے لیے کپڑے کو استری کریں۔ ایک ہموار سطح ڈیزائن کو یکساں طور پر پرنٹ کرنے میں مدد کرے گی۔

اپنے کام کی جگہ کو ترتیب دیں: اپنے کام کی جگہ کی حفاظت کے لیے اخبار یا پلاسٹک کی شیٹ بچھائیں۔ فیبرک کو سطح پر فلیٹ رکھیں۔

اسکرین کو محفوظ کریں: اسکرین کو کپڑے کے اوپر رکھیں جہاں آپ چاہتے ہیں کہ ڈیزائن ظاہر ہو۔ اسکرین کے کناروں کو محفوظ بنانے کے لیے ماسکنگ ٹیپ کا استعمال کریں تاکہ رنگ نہ پھیلے۔

دی گئی سکرین کے ساتھ سکرین پر رنگ انجام دیں

اسکرین کو پوزیشن میں رکھیں: اسکرین کو کپڑے پر رکھیں، اس بات کو یقینی بناتے ہوئے کہ ڈیزائن وہیں ہے جہاں آپ اسے چاہتے ہیں۔
رنگ لگائیں: تھوڑی مقدار میں سیاہی نکالنے کے لیے پمپ کا استعمال کریں۔ اسے اسکرین کے اوپری حصے میں، ڈیزائن کے اوپر رکھیں۔
رنگ پھیلائیں: 45 ڈگری کے زاویے پر squeegee کر پکڑیں اور اسے پوری اسکرین پر مضبوطی سے کھینچیں۔ یہ رنگ کو میش کے ذریعے اور کپڑے پر پھیلا دے گا۔
اسکرین کو اٹھائیں: اپنے پرنٹ شدہ ڈیزائن کو ظاہر کرنے کے لیے اسکرین کو احتیاط سے اٹھائیں اگر آپ متعدد پرنٹ کر رہے ہیں، تو اس عمل کو دہرائیں۔

عملی سرگرمی

اسکرین پرنٹ شدہ فیبرک کارنگ درست کریں۔

لرنگ پرنٹ 4.7.	فیبرک پر رنگنے کی مختلف تکنیکوں کا اطلاق کریں	Apply Different Dyeing Techniques on Fabric
----------------	---	---

تدریسی نتائج (Learning Outcomes)

اس باب کے اختتام پر آپ اس قابل ہو جائیں گے کہ:

- مختلف کپڑوں (اونی اور ریشم) پر سنگل ڈائی لگائیں گے۔
- مختلف کپڑے (سوتی اور ریشم) پر متعدد رنگ لگائیں گے۔
- ڈائی اور ڈائی کی مختلف طریقوں کا استعمال کرتے ہوئے 8x8 انچ کے سپل تیار کریں گے۔

4.7.1. رنگنے کا بنیادی تصور (Basic Application of Dying)

رنگنے کا عمل کپڑے یا دیگر مواد میں رنگ شامل کرنے کا عمل ہے تاکہ خوبصورت پیٹرن اور ڈیزائن بنائے جائیں۔ یہ آرٹ کی قدیم ترین شکلوں میں سے ایک ہے اور اسے صدیوں سے کپڑوں کو زیادہ پرکشش اور اظہار خیال کرنے کے لیے استعمال کیا جا رہا ہے۔

رنگوں کی اقسام

- قدرتی رنگ: پودوں، پھلوں اور معدنیات سے تیار کردہ۔
- مصنوعی رنگ: روشن اور دیر پا رنگوں کے لیے کیمیائی طور پر تیار کیے جاتے ہیں۔

4.7.2. مختلف کپڑوں کے لیے رنگنے کی تکنیک (Dyeing Techniques for Different Types of Fabrics)

- مختلف کپڑوں پر سنگل ڈائی لگانا
- کائن فیبرک: کائنیک قدرتی ریشم ہے جو رنگ کو اچھی طرح جذب کرتا ہے۔

رنگنے کا طریقہ:

- کسی بھی گندگی کو دور کرنے کے لیے کپڑے کو دھو لیں۔
- ہدایات کے مطابق رنگنے کا محلول تیار کریں۔
- کپڑے کو رنگ میں ڈبوئیں اور یکساں رنگ کے لیے ہلائیں۔
- کپڑے کو دھو کر خشک کریں۔
- سلک فیبرک: ریشم ایک نازک کپڑا ہے جسے نرمی سے پیٹنگ کی ضرورت ہوتی ہے۔
- ریشم کے کپڑے کو پہلے سے دھو لیں۔
- کپڑے کو نقصان پہنچانے سے بچنے کے لیے ہلکے رنگ کا حل استعمال کریں۔
- کپڑے کو رنگ میں ڈبوئیں اور آہستہ سے ہلائیں۔
- ٹھنڈے پانی اضافی رنگ نکالیں اور سایہ میں خشک کریں۔
- مختلف کپڑوں پر متعدد رنگوں کا اطلاق

یاد رکھیں!

دھاگے کو مضبوطی سے بانڈھیں ورنہ رنگ پھیل جائے گا۔ کپڑے کو مناسب وقت کے لیے رنگ میں بھگوئیں۔

- ٹائی اور ڈائی تکنیک کا استعمال کرتے ہوئے 8x8 انچ کے نمونوں کا سیمپل تیار کریں
- ٹائی اینڈ ڈائی ایک مزاحمتی رنگنے کی تکنیک ہے جہاں رنگنے سے پہلے پیٹرن بنانے کے لیے کپڑے کو باندھا، جوڑا یا مڑوراجاتا ہے۔

4.7.3. کپڑے کے سیمپل بنانے کی تکنیک (Techniques for making samples of Fabric)

1. فولڈنگ تکنیک: فیبرک کو ایکارڈین انداز میں فولڈ کریں اور ر بڑیڈ یا دھاگے کے ساتھ باندھیں۔ دھاری دار پیٹرن کے لیے فولڈ کے کناروں پر ڈائی لگائیں۔
2. پلیٹنگ تکنیک: کپڑے میں چھوٹے پلیٹ بنائیں اور دھاگے کے ساتھ محفوظ کریں۔ بناوٹ والی شکل کے لیے pleated حصوں پر ڈائی لگائیں۔
3. ویب بانڈنگ: کپڑے پر ویب جیسا پیٹرن بنانے کے لیے تیار یا ر بڑیڈ استعمال کریں۔ بے نقاب علاقوں پر رنگ لگائیں۔
4. گرہ لگانا: رنگنے سے پہلے کپڑے میں چھوٹی گرہیں باندھ لیں۔ گرہیں رنگ کے خلاف مزاحمت کریں گی، جس سے سرکلر پیٹرن بنیں گے۔
5. کیمیکل/شبوری: کپڑے پر پیٹرن بنانے کے لیے کیمیائی مزاحمتی ایجنٹ کا استعمال کریں۔ ایک منفرد ڈیزائن کے لیے ریزسٹ پر ڈائی لگائیں۔
6. مڑورنا: کپڑے کو مضبوطی سے مروڑیں اور ر بڑیڈ کے ساتھ باندھیں۔ سرکلر تاثر کے لیے بٹے ہوئے حصوں پر ڈائی لگائیں۔
7. سلائی: سوئی اور دھاگے کا استعمال کرتے ہوئے کپڑے پر پیٹرن سلائی کریں۔ رنگنے سے پہلے مزاحمتی علاقے بنانے کے لیے دھاگے کو مضبوطی سے کھینچیں۔
8. آئس رنگنے کی تکنیک: کپڑے پر آئس کیو بزرکھیں اور برف پر ڈائی پاؤڈر چھڑکیں۔ جیسے جیسے برف پگھلتی ہے، ڈائی منفرد نمونے بنائے گی۔

عملی سرگرمی

مختلف تکنیک استعمال کرتے ہوئے سیمپل تیار کریں:

- کپڑے کے ٹکڑوں کو 8x8 انچ چوکوں میں کاٹ دیں۔
- ہر مربع پر ٹائی اور ڈائی کی تکنیک کا اطلاق کریں۔
- استعمال شدہ تکنیک کے ساتھ ہر نمونے کو لیبل کریں۔
- نمونوں کو کسی پیپر یا ہارڈ شیٹ پر چسپاں کریں۔
- نمونے کے آگے ہر تکنیک کی مختصر تفصیل لکھیں۔

ماڈیول کا خلاصہ

- رنگنے کا عمل کپڑوں میں رنگ شامل کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے تاکہ وہ خوبصورت اور دلکش لگیں۔
- یہ عمل قدرتی (پودوں، پھولوں اور مصنوعی) کیمیائی (رنگوں سے کیا جاتا ہے)۔
- مختلف کپڑوں جیسے کاٹن اور سلک کے لیے مختلف رنگنے کی تکنیکیں استعمال ہوتی ہیں۔
- ٹائی اینڈ ڈائی میں کپڑے کو باندھ کر مختلف پیٹرن بنائے جاتے ہیں۔
- سیمپل بنانے کے لیے فولڈنگ، پلیٹنگ، گرہ لگانا، شبوری، آئس رنگنگ جیسے طریقے استعمال ہوتے ہیں۔
- یہ تمام تکنیکیں کپڑوں پر منفرد اور فنکارانہ ڈیزائن بنانے میں مدد دیتی ہیں۔

اکثر پوچھے جانے والے سوالات

س1: رنگائی کے لیے کپڑے کا انتخاب کیسے کیا جاسکتا ہے؟

ج: رنگائی کے لیے دو طرح کا کپڑا استعمال ہوتا ہے، ایک قسم کاٹن اور لیبلن کی ہے اور دوسری قسم سلک اور شیفون کی ہے۔

س2: رنگائی کے لیے کن اجزاء کی مدد سے محلول کی تیاری کی جاسکتی ہے؟

ج: کپڑے کی رنگائی کے لیے عام طور پر رنگ اور پانی کا محلول استعمال کیا جاتا ہے۔

س3: رنگائی کے لیے کپڑے کی تیاری کیسے کی جاتی ہے؟

ج: کپڑے کو دھونے کے بعد سوکھایا نہیں جاتا۔ جبکہ کپڑے کو نمک اور سرکہ کے محلول میں ڈبو دیا جاتا ہے اور پھر صاف پانی سے نکال لیا جاتا ہے۔

س4: ٹھنڈے پانی اور گرم پانی کی تکنیک کو واضح کریں۔

ج: ٹھنڈے پانی میں رنگ ملا کر لیا جاتا ہے اور کپڑوں کو پانچ سے دس منٹ کے لیے اس محلول میں بھگو دیا جاتا ہے۔ اسکے بعد کپڑے کو اس محلول سے نکال کر صاف پانی میں ڈال دیا جاتا ہے تا کہ فالٹو رنگ نکل جائے۔ گرم پانی میں رنگ ملا دیا جاتا ہے اور اسے مسلسل ہلایا جاتا ہے تاکہ رنگ تہہ میں نہ بیٹھ جائے۔ کپڑا ڈوبنے کے بعد اسے مسلسل ہلایا جاتا ہے اور دوسے پانچ منٹ کے بعد نکال کر ٹھنڈے پانی میں ڈال دیا جاتا ہے۔

س5: بلاک پرنٹنگ کے لیے کپڑے کی تیاری کیسے کی جاتی ہے؟

ج: بلاک پرنٹنگ کے لیے کپڑے کو لکڑی کے فریم میں اس طرح سے لگا دیا جاتا ہے کہ اسکے تمام جھول نکل جائیں اور پرنٹنگ سے پہلے کپڑے کو دھو لیا جاتا ہے۔

س6: بلاک پرنٹنگ کے لیے سٹینسل بنانے کا طریقہ واضح کریں۔

ج: سٹینسل بنانے کے لیے ایکس رے کی شیٹ استعمال کی جاتی ہے، جس پر ڈیزائن ٹریس کرنے کے بعد اضافی حصہ کو ڈیزائن سے الگ کر دیا جاتا ہے۔

س7: پرنٹنگ کے بعد رنگوں کا پختہ کیسے کیا جاتا ہے؟

ج: پرنٹنگ کے بعد برش کی مدد سے رنگوں کی فنشنگ کی جاتی ہے۔ اسکے بعد کپڑے کی بیرونی طرف استری سے رنگوں کو پختہ کیا جاتا ہے۔

س8: بنیادی ہاتھ کی کڑھائیوں کی اقسام واضح کریں۔

ج: زنجیری ٹانگہ، ڈنڈی ٹانگہ، کچ ٹانگہ، بنیہ ٹانگہ، دسوتی ٹانگہ، بور ٹانگہ، بھروا ٹانگہ، کاوچنگ۔

س9: بنیادی ہاتھ کی کڑھائیاں کرنے کا طریقہ بتائیں؟

ج: ہاتھ کی کڑھائی کرنے کے لیے کپڑے کو لکڑی کے فریم میں لگایا جاتا ہے۔ ڈیزائن ٹریس کیا جاتا ہے اور سوئی اور دھاگہ کی مدد سے اس ڈیزائن پر کڑھائی کی جاتی ہے۔

س10: تزیین و آرائش کے لیے کون کون سے مواد کا استعمال کیا جاسکتا ہے؟

ج: دھاگہ تلمہ، گولڈ، بیڈز، سلماستارہ، بٹن۔

خود کو آزمائیے

دیے گئے بیانات میں سے درست کے سامنے ✓ لگائیں۔ آپ اپنے جوابات کا ماڈیول کے آخر میں دی گئی جوابی فہرست سے موازنہ کر سکتے ہیں۔

1- رنگائی کے لیے کپڑے کی تیاری میں _____ اجزاء کا استعمال کیا جاتا ہے۔

ا۔ بلچ ب۔ نمک ج۔ ڈٹر جنٹ پاؤڈر د۔ نیل

2- رنگائی کے لیے _____ کپڑا موثر سمجھا جاتا ہے۔

ا۔ اوون ب۔ کاٹن ج۔ سلک د۔ شیفون

3- مندرجہ ذیل میں سے کس تکنیک میں ٹھنڈے پانی کا استعمال کیا جاتا ہے؟

ا۔ سادی رنگائی ب۔ تہہ دار رنگائی ج۔ ٹائی اینڈ ڈائی د۔ گرہ لگا کر رنگائی

4- فیبرک پیٹ کے لیے _____ قسم کے رنگ دستیاب ہیں۔

ا۔ دو ب۔ چار ج۔ چھ د۔ پانچ

- 5- فیبرک پیٹ کے بعد رنگوں کو پکا کرنے کے لیے _____
- ا۔ دھویا جاتا ہے ب۔ استری کیا جاتا ہے ج۔ پانی میں ڈبو دیا جاتا ہے د۔ دھوپ میں ڈال دیا جاتا ہے
- 6- اسٹیل بنانے کے لیے _____ کا استعمال کیا جاتا ہے۔
- ا۔ سادہ کاغذ ب۔ لکڑی کے بلاک ج۔ ایکسری شیٹ د۔ ربڑ کی شیٹ
- 7- بلاک پر پٹنگ کے رنگ بنانے کے لیے _____ مواد کا استعمال کیا جاتا ہے۔
- ا۔ آٹا، پانی اور رنگ ب۔ گلو، پانی اور رنگ ج۔ آٹا، پانی، گلو اور رنگ د۔ پانی اور رنگ
- 8- Cross stitch کس کپڑے کے لیے کیا جاتا ہے۔
- ا۔ سوئی ب۔ سلک ج۔ نائکون د۔ کاٹن
- 9- فیبرک کو ڈائی کرنے کے لیے کون سی ڈائیں (Dyes) استعمال کی جاتی ہیں۔
- ا۔ Hot Dyes ب۔ Cold Dyes ج۔ دونوں ہی د۔ ان میں سے کوئی بھی نہیں
- 10- De-Starching ڈی سٹارچنگ کا کیا مطلب ہے۔
- ا۔ مایا لگانا ب۔ مایا اتانا ج۔ رنگ لگانا د۔ یا کوئی بھی نہیں

درست جوابات

سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب
1	ب	2	ب	3	ب	4	الف
5	ب	6	ج	7	الف	8	الف
9	ج	10	ب				

© TVET SSP

فیشن ڈیزائننگ

ٹیچنگ اینڈ لرننگ گائیڈ

نیشنل ووکیشنل سرٹیفکیٹ لیول 2&3
ورژن - مارچ 2025

ماڈیول 5

Make Bodice Block and P:atten	بوڈیس بلاک اور پیٹرن بنائیں	ماڈیول نمبر 5.
-------------------------------	-----------------------------	----------------

تدریسی نتائج

- اس ماڈیول کو کرنے کے بعد ٹریڈرز شیشے لگانے کا کام انجام دے سکیں گے
- خواتین، مردوں اور بچوں کے جسمانی سائز کی پیمائش کر سکیں گے
 - بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے اسکرٹ کی مختلف حالتیں بنا سکیں گے
 - بنیادی بوڈیس بلاک کا استعمال کرتے ہوئے قمیض کی مختلف حالتیں بنا سکیں گے
 - بنیادی آستین بلاک کا استعمال کرتے ہوئے آستینوں کی مختلف حالتیں بنا سکیں گے
 - بنیادی پتلون بلاک کا استعمال کرتے ہوئے نیچے کی مختلف حالتیں بنا سکیں گے
 - مردوں کا بنیادی بوڈیس بلاک بنا سکیں گے
 - مردوں کا بنیادی ٹراؤزر بلاک بنا سکیں گے
 - بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے مردوں کے لباس کی مختلف حالتیں بنا سکیں گے
 - بچوں کے بنیادی آستین بلاک بنا سکیں گے
 - بچوں کا بنیادی بوڈیس بلاک بنا سکیں گے
 - بچوں کا بنیادی ٹراؤزر بلاک بنائیں
 - بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے بچوں کے لباس کی مختلف حالتیں بنا سکیں گے

Measure body size of women, men and kids	خواتین، مردوں اور بچوں کے جسمانی سائز کی پیمائش کریں	لرننگ یونٹ 5.1
--	--	----------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes):

- اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر ٹریڈرز اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ :
- خواتین، مردوں اور بچوں کے لیے جسم کی درست پیمائش کر سکیں
 - خواتین، مردوں اور بچوں کے لیے ایک مکمل سائز کا چارٹ بنا سکیں
 - فیشن ڈیزائننگ میں جسمانی پیمائش کی اہمیت کو سمجھ سکیں

5.1.1 جسمانی پیمائش اور اس کا اطلاق Body Measurements and its applications

جسمانی پیمائش جسم کے مختلف حصوں جیسے سینے، کمر، کولہوں اور لمبائی کے طول و عرض ہیں۔ یہ پیمائش اچھی طرح سے موزوں لباس بنانے کے لیے ضروری ہے۔

جسمانی پیمائش کیوں ضروری ہے؟

- اپنی مرضی کے مطابق فٹ: درست پیمائش اس بات کو یقینی بناتی ہے کہ کپڑے بالکل فٹ ہوں۔
- پیٹرن بنانا: پیمائش سلائی کے لیے پیٹرن بنانے کے لیے استعمال ہوتی ہے۔
- سائز چارٹس: پیمائش بڑے پیمانے پر پیداوار کے لیے معیاری سائز کے چارٹ بنانے میں مدد کرتی ہے۔

5.1.2 ڈرافٹنگ کے لیے استعمال ہونے والے اوزار اور ان کا استعمال Tools used in drafting

ڈرافٹنگ کے لیے مندرجہ ذیل سامان کا استعمال کیا جاتا ہے۔

فریج کروو



فریج کرو زیادہ تر آن جگہوں پر استعمال کیا جاتا ہے جس جگہ کوئی شیب بنانا مقصود ہو۔ جیس کہ گلے کی گولائی، وغیرہ

Japanese سکیل

یہ سکیل چکدر سکیل ہوتا ہے۔ جس پر سینٹی میٹر ز درج ہوتے ہیں پ؛ میا کش درج ہوتی ہے۔ یہ ڈرافٹنگ کے لیے استعمال ہونے والا بنیادی اوزار ہے۔

Set Square

ڈرافٹنگ کے دوران جن لائنوں پر 90 ڈگری کا زاویہ مقصود ہو ان جگہوں پر سیٹ سکوئر کی مدد سے لائنیں لگائی جاتی ہیں۔

کاغذ کاٹنے کے لیے قینچی

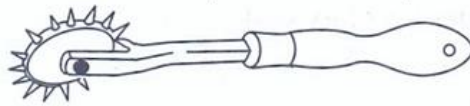
ڈرافٹنگ کے دوران کاغذ کاٹنے والی قینچی یا پیپر کٹر کا استعمال انتہائی ضروری ہے۔ مگر قینچی صرف کاغذ کی کٹنگ کے لیے استعمال کی جاتی ہے۔ اس قینچی کو کپڑے کی کٹنگ کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔

پنسل

ڈرافٹنگ کے لیے استعمال ہونے والی بنیادی چیز پنسل ہے۔ ڈرافٹنگ کے لیے مینیکل پنسل کا استعمال کیا جاتا ہے جو کہ سکیچ پنسل (Sketch Pencil) کہلاتی ہے۔ اگر یہ پنسل درکار نہ ہو تو 2H پنسل کا استعمال کیا جاتا ہے۔

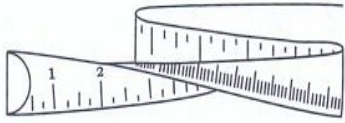
ٹریسنگ وہیل

ٹریسنگ وہیل ڈرافٹنگ کے دوران پیٹرن کی مشکل کو کاغذ پر ٹریس کرنے کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔



انچیز ٹیپ / ناپنے والا فیتہ

فیتہ کسی جسم یا لباس کی پیمائش کے لیے استعمال ہونے والی ایک اہم اور بنیادی چیز ہے۔ اس کی مدد سے جسم اور لباس کے کسی بھی حصے کی پیمائش کی جاتی ہے۔ اس پر انچیز اور سینٹی میٹر ز دونوں مارک ہوتے ہیں۔ جس کی مدد سے پیمائش کرنے میں آسانی ہوتی ہے۔



ٹیلرنگ چاک (Tailoring Chalk)

کسی بھی پیٹرن کو کپڑے پر ٹریس کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ اس کی مدد سے پیٹرن کی آہٹ لائن کو کپڑے پر منتقل کیا جاتا ہے۔ یہ مختلف رنگوں میں دستیاب ہوتا ہے تاکہ مختلف رنگ کے کپڑوں پر مختلف رنگ کا چاک استعمال کیا جاسکے۔ جس کی وجہ سے نشانات کو آسانی سے دیکھا جاسکتا ہے۔



5.1.3. پیمائش کے لیے جسمانی حصے Body Parts of Measurement

پیمائش	خواتین	مرد	بچے
چھاتی	سینے کا سب سے ابھر اہوا حصہ	سینے کا سب سے ابھر اہوا حصہ	سینے کا سب سے ابھر اہوا حصہ
کمر	کمر کا سب سے تنگ حصہ	قدرتی کمر لائن	قدرتی کمر لائن
کولہے	کولہوں کا سب سے ابھر اہوا حصہ	کولہوں کا سب سے ابھر اہوا حصہ	کولہوں کا سب سے ابھر اہوا حصہ
گردن	گردن کی بنیاد	گردن کی بنیاد	گردن کی بنیاد
کندھے	ایک کندھے کے کنارے سے دوسرے کندھے تک	ایک کندھے کے کنارے سے دوسرے کندھے تک	ایک کندھے کے کنارے سے دوسرے کندھے تک
آستین	کندھے کے کنارے سے کاٹی تک	کندھے کے کنارے سے کاٹی تک	کندھے کے کنارے سے کاٹی تک
آرمہول	آرمہول کے گرد	آرمہول کے گرد	آرمہول کے گرد
لمبائی	کندھے سے مطلوبہ ہیم لائن تک	کندھے سے مطلوبہ ہیم لائن تک	کندھے سے مطلوبہ ہیم لائن تک
مکمل لمبائی	کندھے سے زمین تک	کندھے سے زمین تک	کندھے سے زمین تک

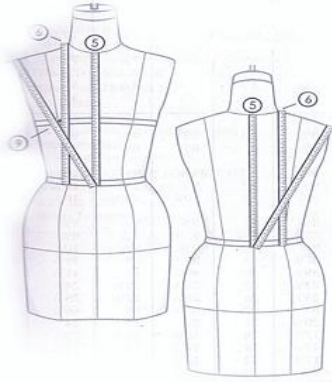
ہیم لائن کی چوڑائی	ہیم لائن کی چوڑائی	ہیم لائن کی چوڑائی	ہیم لائن کی چوڑائی
کمر سے سامنے کی کروت تک	کمر سے سامنے کی کروت تک	کمر سے سامنے کی کروت تک	کمر سے سامنے کی کروت تک
کمر سے پیچھے کی کروت تک	کمر سے پیچھے کی کروت تک	کمر سے پیچھے کی کروت تک	کمر سے پیچھے کی کروت تک

5.1.4. جسم کی پیمائش: Body Measurements

خواتین کے لیے جسمانی ساخت کے مطابق ناپ لینا ایک اہم تکنیک ہے خواتین کی جسمانی خدو خال مردوں کی نسبت مختلف ہوتے ہیں اس وجہ سے ان کے جسم کی پیمائش کے لیے خاص مہارت کی ضرورت ہوتی ہے۔ عام طور پر پیمائش صرف کمر، ہپ اور چھاتی کی زیادہ ضروری ہوتی ہے مگر یہاں پر ہم پیٹرن ڈرافٹنگ میں استعمال ہونے والی تمام پیمائشوں کا بغور جائزہ لیں گے۔ پیٹرن ڈرافٹنگ کے لیے تین مختلف طرح کی پیمائشوں کا لینا بے حد ضروری ہے۔

1- افقی پیمائشیں

افقی پیمائش عام طور پر جسم کی گولائی کی شکل میں پیمائشوں کو کہتے ہیں ان میں عام طور پر کمر چھاتی اور ہپ کی پیمائش ہوتی ہے۔



☆ چھاتی

چھاتی کی پیمائش کے لیے بازوؤں کے نیچے سے فیتے میں دو انگلیاں رکھ کر پیمائش کی جاتی ہے۔

☆ کمر

عموماً یہ پیمائش جسم میں موجود خم سے لی جاتی ہے۔ یہاں پیمائش راؤنڈ میں لی جاتی ہے کمر کی فٹنگ کے لیے عموماً 2 سینٹی میٹر تک چھوڑتے ہیں اور اگر قمیض کو لووز منٹ میں بنانا ہو تو 2 سے 4 سینٹی میٹر تک فرق رکھا جاتا ہے۔

☆ ہپ

کمر سے ہپ کا فاصلہ 20cm ہوتا ہے۔ ہپ کی پیمائش کے لیے بھی بالکل چھاتی والا طریقہ استعمال کیا جاتا ہے۔ یعنی کمر سے دو انگلیاں رکھ کر پیمائش کی جاتی ہے۔

☆ شولڈر

شولڈر کی پیمائش کندھے کی ایک ہڈی سے دوسری ہڈی تک کی پیمائش کو کہتے ہیں۔

2- ترچھی پیمائش

ترچھی پیمائش دراصل ہائی پوائنٹ شولڈر اور لو پوائنٹ شولڈر کی پیمائشوں کو کہتے ہیں۔

☆ ہائی پوائنٹ شولڈر (H.P.S)

ہائی پوائنٹ شولڈر کی پیمائش کے لیے انچر ٹیپ کو ناف سے لے کر گردن کے قریب والے پوائنٹ کو کہتے ہیں۔

☆ لو پوائنٹ شولڈر (L.P.S)

لو پوائنٹ شولڈر دراصل ہائی پوائنٹ شولڈر جیسا ہی ہے لیکن ان میں شولڈر پر بازو کی ہڈی سے لے کر ناف تک کی پیمائش کی جاتی ہے۔

3- عمودی پیمائشیں

عمودی پیمائش دراصل لمبائی کے رخ میں لی جاتی ہے درج ذیل پیمائشیں عمودی پیمائش کو ظاہر کرتی ہیں۔

☆ گری تا کمر

گری دراصل کالر کی ہڈی کے درمیان ایک پوائنٹ ہے یہاں سے لے کر ناف تک کا فاصلہ گدی تا کمر کا فاصلہ کہلاتا ہے اسے بیک کے لیے بھی اس طریقے سے ناپا جاتا ہے۔

☆ کمر تا ہپ

ناف سے نیچے عموماً 20cm تک جیب کا پوائنٹ ہوتا ہے اس پیمائش کو کمر تا ہپ کی پیمائش کہتے ہیں۔

☆ بازو کی لمبائی

بازو کی ہڈی سے لیکر کلائی تک کے فاصلے کو بازو کی لمبائی کہا جاتا ہے۔

☆ ٹراؤزر کی پیمائش

ٹراؤزر کی پیمائش کے لیے فیتے کو کمر سے رکھ کر زمین تک کے فاصلے کو ناپا جاتا ہے۔



WOMEN'S SIZE		36	38	40	42	44	46	48	50	52
IT		0	2	4	6	8	10	12	14	16
USA		XS	S	M	L	XL				
Chest/Breast	A	31.5	33.1	34.6	36.2	37.8	39.4	40.9	42.5	44.1
	B	80	84	88	92	96	100	104	108	112
Waist	C	23.6	25.2	26.8	28.3	29.9	31.5	33.1	34.6	36.2
	D	60	64	68	72	76	80	84	88	92
Hip	E	33.9	35.4	37	38.6	40.2	41.7	43.3	44.9	46.5
	F	86	90	94	98	102	106	110	114	118
Shoulders	G	13.4	14	15	15.5	16.1	16.5	16.8	17.1	17.4
	H	34	35.6	38	39.4	41	41.8	42.6	43.4	44.2
Sleeve Length CB	I	29.2	29.8	30.6	31.1	31.7	32.1	32.4	32.6	33
	J	74.2	75.7	77.6	79	80.5	81.6	82.3	82.7	83.7

پیمائشی چارٹ (Measurement Chart)

پیمائشی چارٹ ایک سائز ٹیبل ہوتا ہے جو مختلف پیمائش کے پوائنٹس کے بارے میں بتاتا ہے۔ مختلف ملکوں میں مختلف پیمائشی چارٹ استعمال کیے جاتے ہیں جیسا کہ امریکہ، آسٹریلیا، جاپان اور جرمنی میں سٹینڈرڈ پیمائشی چارٹ استعمال کیے جاتے ہیں۔ ذیل میں امریکہ کا پیمائشی چارٹ مثال کے طور پر دیا گیا ہے۔

مکمل سائز چارٹ بنانا

ایک سائز چارٹ کیلئے؟

سائز کا چارٹ ایک ٹیبل ہے جو مختلف سائزوں (جیسے چھوٹے، درمیانے، بڑے) کے لیے معیاری جسمانی پیمائش کی فہرست دیتا ہے۔ یہ ڈیزائنرز کو ایسے ملبوسات بنانے میں مدد کرتا ہے جو لوگوں کی ایک وسیع رینج میں فٹ بیٹھتے ہیں۔

عملی سرگرمی

مکمل سائز چارٹ بنائیے

Construct Variations of Skirt Using Basic Block	بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے اسکرٹ کی مختلف اقسام بنائیں	لرننگ پونٹ 5.2.
---	--	-----------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes):

اس لرننگ پونٹ کے اختتام پر ٹریڈرز اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:

- بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے اسکرٹ کا بنیادی ڈرافٹ بنائیں۔
- ایک بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے چار گوروں والے اسکرٹ کا پیٹرن بنائیں اور پیٹرن کاٹ سکیں۔
- ایک بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے چھ گوروں والے اسکرٹ کا ڈرافٹ بنائیں اور پیٹرن کاٹ سکیں۔
- ایک بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے ایک مکمل سرکلر اسکرٹ ڈرافٹ بنائیں اور پیٹرن کاٹ سکیں۔
- بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے ٹیپڈ اسکرٹ ڈرافٹ بنائیں اور پیٹرن کاٹ سکیں۔
- ایک بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے Warp Skirt ڈرافٹ بنائیں اور پیٹرن کاٹ سکیں۔
- ایک بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے اسکرٹ کا ڈرافٹ بنائیں اور پیٹرن کاٹ سکیں۔

5.2.1 ڈرافٹنگ کا تصور اور اہمیت (Concept and Importance of Drafting)

ڈرافٹنگ عین پیمائش کا استعمال کرتے ہوئے لباس کے لیے پلیو پرنٹ یا ٹیمپلیٹ بنانے کا عمل ہے۔ یہ پیٹرن بنانے کی بنیاد ہے اور اس بات کو یقینی بناتا ہے کہ لباس اچھی طرح سے فٹ ہو اور جمالیاتی طور پر اچھا نظر آئے۔ ڈرافٹنگ ضروری ہے کیونکہ:

- یہ ڈیزائن کے خیالات کو پہنچنے کے قابل لباس میں تبدیل کرنے میں مدد کرتا ہے۔
- یہ لباس کی تعمیر میں درستگی اور تسلسل کو یقینی بناتا ہے۔
- یہ وقت بچاتا ہے اور پیداوار کے دوران کپڑے کے ضیاع کو کم کرتا ہے۔

5.2.2 پیٹرن بنانے کی اہمیت (Significance of Pattern Making)

- پیٹرن بنانا لباس کے ہر حصے کے لیے ٹیمپلیٹس بنانے کا فن ہے۔ یہ فیشن ڈیزائن میں ایک اہم قدم ہے کیونکہ:
- یہ ڈیزائنرز کو مختلف Style اور silhouettes کے ساتھ تجربہ کرنے کی اجازت دیتا ہے۔
- یہ اس بات کو یقینی بناتا ہے کہ لباس انسانی جسم پر صحیح طور پر فٹ بیٹھتا ہے۔
- یہ کپڑے کو کاٹنے اور سلانے کرنے کے لیے رہنما کے طور پر کام کرتا ہے۔

5.2.3 جسمانی پیمائش اور سائز چارٹ کو سمجھنا (Understanding body Measurement and size chart)

جسم کی درست پیمائش ڈرافٹنگ اور پیٹرن بنانے کی بنیاد ہے۔ اسکرٹ کے لئے اہم پیمائشیں شامل ہیں:

- کمر کی پیمائش

- کو لہے کا پینٹس
- اسکرٹ کی لمبائی (کمر سے ہیم تک)
- کمر سے کو لہے کا فاصلہ
- سائز چارٹ ایک معیاری گائیڈ ہے جو ڈیزائنرز کو جسم کی مختلف اقسام کے لیے پیٹرن بنانے میں مدد کرتا ہے۔ پیٹرن تیار کرتے وقت ہمیشہ سائز چارٹ کا حوالہ دیں۔

5.2.4 ڈرافٹنگ کے بنیادی اصول (بلاک) (Basic Principles Of Drafting)

ایک بنیادی بلاک، جسے سلوپر بھی کہا جاتا ہے، ایک سادہ پیٹرن ہے جو بغیر کسی ڈیزائن کی خصوصیات کے جسم پر فٹ بیٹھتا ہے۔ یہ بنیادی اسکرٹ بلاک پر مشتمل ہے:

- سامنے اور پیچھے کے پینل
- شکل دینے کے لیے ڈارٹس
- کمر لائن اور ہیم لائن

5.2.5 لباس کے مختلف اجزاء اور تغیرات کا ڈرافٹ تیار کرنا: Drafting of Various Garment Component and Variation

اس سیکشن میں، آپ سیکھیں گے اسکرٹ کی مختلف حالتوں کا کس طرح ڈرافٹ بنانا اور پیٹرن کاٹنا ہے۔

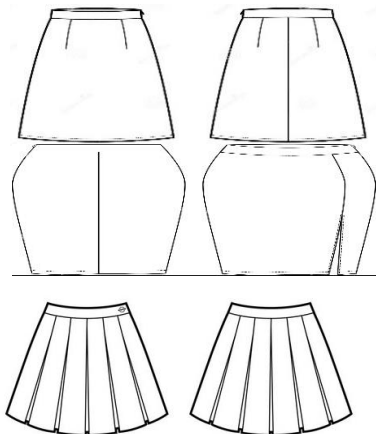
انداز	بنیادی خاکہ کا بنانا	پیٹرن میں ترمیم	لیبلنگ	سیم والاؤنس شامل کریں	نوچز لگائیں	پیٹرن کے ٹکڑے کاٹیں
بنیادی اسکرٹ	ہاں	ڈارٹس اور ہیم لائن کو ایڈجسٹ کریں	سامنے، پیچھے، گرین لائن، نوچز	ہاں	کمر اور سائڈ سیمز	قینچی سے احتیاط سے کاٹیں
چار پینل اسکرٹ	ہاں	اگلے اور پچھلے پینل کو چار برابر حصوں میں تقسیم کریں	ہر گور کو مارک کریں	ہاں	سیمز کے نشان لگائیں	گورزا احتیاط سے کاٹیں
چھ پینل اسکرٹ	ہاں	اگلے اور پچھلے پینل کو چھ برابر حصوں میں تقسیم کریں	ہر گور کو مارک کریں	ہاں	سیمز کے نشان لگائیں	گورزا احتیاط سے کاٹیں
مکمل گول اسکرٹ	ہاں	ہیم لائن کو مکمل دائرہ بنانے کے لیے بڑھائیں	سامنے اور پیچھے کا مرکز مارک کریں	ہاں	کمر پر نشان لگائیں	دائرہ دار پیٹرن احتیاط سے کاٹیں
ٹمپڈ اسکرٹ	ہاں	ہیم لائن کو تنگ کریں تاکہ ٹمپڈ ایفیکٹ بنے	سامنے، پیچھے، گرین لائن	ہاں	سائڈ سیوز پر نشان لگائیں	ٹمپڈ پیٹرن احتیاط سے کاٹیں
ریپ ارونڈ اسکرٹ	ہاں	اگلے پینل کو بڑھائیں تاکہ لپیٹنے کے لیے اوور لپ بن سکے	سامنے، پیچھے، گرین لائن	ہاں	کمر اور سائڈ سیمز پر نشان لگائیں	ریپ ارونڈ پیٹرن احتیاط سے کاٹیں
بکس پلینڈ اسکرٹ	ہاں	برابر و قفوں پر پلٹس شامل کریں	پلٹس اور گرین لائن مارک کریں	ہاں	کمر اور ہیم لائن پر نشان لگائیں	پلینڈ پیٹرن احتیاط سے کاٹیں

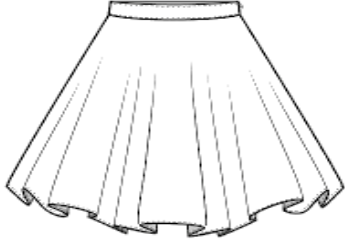
5.2.6 صنعت کی ضرورت کے مطابق پیٹرن کی لیبلنگ (Labeling of pattern as per Industry requirement)

مناسب لیبلنگ اس بات کو یقینی بناتی ہے کہ پیٹرن کے ٹکڑے سمجھنے اور استعمال کرنے میں آسان ہیں۔ کلیدی لیبلز میں شامل ہیں:

- Grain Line (کپڑے کی سمت کی نشاندہی کرتی ہے افقی یا عمودی)
- سامنے اور پیچھے کے پینل
- نشان (سیدھ کے لیے)
- کمر لائن اور ہیم لائن

5.2.7 نشانوں کا اطلاق (Application Of Notches)





- نوچز پیٹرن کے ٹکڑوں پر چھوٹے کٹ یا نشان ہوتے ہیں جو سلائی کے دوران کپڑے کو سیدھ میں کرنے میں مدد کرتے ہیں۔ وہ اس کے لیے ضروری ہیں:
- سیم کو درست طریقے سے ملانا
- لباس میں ہم آہنگی کو یقینی بنانا

5.2.8. سیم الاؤنس (Seam Allowance)

سیم الاؤنس وہ اضافی کپڑا ہے جو سلائی کے لیے پیٹرن کے ٹکڑوں کے کناروں میں شامل کیا جاتا ہے۔ یہ عام طور پر سکرٹ کے لیے 1 سینٹی میٹر سے 1.5 سینٹی میٹر ہے۔ سیم الاؤنس یقینی بناتا ہے کہ لباس اچھی طرح فٹ بیٹھتا ہے اور سلائی کے دوران ایڈجسٹمنٹ کی اجازت دیتا ہے۔

5.2.9. جی جی ٹی (گارمنٹ جبر ٹیکنالوجی) (پی ڈی ایس) کا علم (Knowledge of GGT)

گارمنٹ جبر ٹیکنالوجی (GGT) ایک سافٹ ویئر ہے جو فیشن انڈسٹری میں پیٹرن بنانے اور گریڈنگ کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ اس میں مدد ملتی ہے:

- ☆ مختلف سائز کے لیے گریڈنگ پیٹرن
- ☆ پیداوار کے لیے ٹیک پیک تیار کرنا
- ☆ ڈیجیٹل پیٹرن بنانا

انسانی اناٹومی

اچھی طرح سے موزوں لباس بنانے کے لیے انسانی اناٹومی کو سمجھنا بہت ضروری ہے۔ اسکرٹس کے لیے جن اہم شعبوں پر توجہ دی جائے ان میں شامل ہیں:

- ☆ کمر اور گلے کے خطوط
- ☆ کرنی Posture اور جسم کا تناسب

پیٹرن ٹولز، آلات اور مواد

پیٹرن بنانے کے لیے ضروری ٹولز میں شامل ہیں:

- ☆ پیٹرن کاغذ
- ☆ حکمران اور منحنی خطوط
- ☆ قینچی
- ☆ پنسل اور مارکر
- ☆ پیمائش کرنے والا ٹیپ

5.2.10. ٹیک پیک کی تفصیلات

ٹیک پیک ایک دستاویز ہے جس میں لباس کی تمام تکنیکی تفصیلات ہوتی ہیں۔ اس میں شامل ہیں:

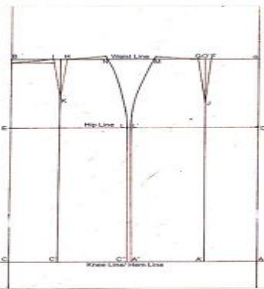
- ☆ پیمائش
- ☆ فیبرک کی تفصیلات
- ☆ لیبلنگ کی ہدایات
- ☆ سیم اور سلائی کی تفصیلات
- ☆ بنیادی بلاک کو استعمال کرتے ہوئے اسکرٹ کی دی گئی تمام اقسام کا ڈرافٹ بنائیں اور پیٹرن کاٹنے کی مشق کریں۔

عملی سرگرمی

- بنیادی سکرٹ کا بلاک بنائیں
- درج ذیل میں سے کسی ایک کا ڈرافٹ بنائیں اور پیٹرن کاٹیں۔
- Tapered Skirt
- Wrap around Skirt
- Box Pleated Skirt

بنیادی سکرٹ کا بلاک بنانے کا طریقہ

کسی بھی بلاک کے ڈرافٹ کے لئے کل پیمائش کو چار حصوں میں تقسیم کیا جاتا ہے اس میں بلاک آدھا اگلے حصے کا اور آدھا پچھلے حصے کا ڈرافٹ کیا جاتا ہے۔ درج ذیل چاکے ذریعے پیدا انٹوں کو آسانی سے سمجھا جاسکتا ہے اور ان کے استعمال کو دیکھا جاسکتا ہے۔ کاغذ کے کنارے سے اندر کی طرف ایک فاصلہ پر لائن لگائیں اور یہ لائن اس لئے لگائی جاتی ہے کہ کسی بھی طرح سے لائن کے ٹیڑھے ہونے کے خدشے سے بچایا جاسکے۔ یہ لائن سینٹر فرنٹ لائن کے نام سے موسوم کی جاتی ہے۔ اس لائن سے پیر کے اوپر سے نیچے کی طرف 50 کے فاصلے پر ایک لائن لگائی جاتی ہے۔



Construct Variations of Shirt Using Basic Bodice Block	بنیادی بوڈیس بلاک کا استعمال کرتے ہوئے قمیض کی مختلف اقسام بنائیں	لرننگ پونٹ 5.3.
--	---	-----------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes):

اس لرننگ پونٹ کے اختتام پر ٹریڈر اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:

- بنیادی بوڈیس بلاک کا استعمال کرتے ہوئے A-لائن قمیض کا ڈرافٹ تیار کر سکیں اور پیٹرن کاٹ سکیں۔
- بنیادی بوڈیس بلاک کا استعمال کرتے ہوئے SP کا ڈرافٹ تیار کر سکیں اور پیٹرن کاٹ سکیں۔
- بنیادی بوڈیس بلاک کا استعمال کرتے ہوئے Princess پینل شرٹ کا ڈرافٹ تیار کر سکیں اور پیٹرن کاٹ سکیں۔
- بنیادی بوڈیس بلاک کا استعمال کرتے ہوئے Stoaigh Toke کا ڈرافٹ تیار کر سکیں اور پیٹرن کاٹ سکیں۔
- بنیادی بوڈیس بلاک کا استعمال کرتے ہوئے Round Toke کا ڈرافٹ تیار کر سکیں اور پیٹرن کاٹ سکیں۔
- بنیادی بوڈیس بلاک کا استعمال کرتے ہوئے Open Shirt کا ڈرافٹ تیار کر سکیں اور پیٹرن کاٹ سکیں۔

5.3.1. ڈرافٹنگ کے بنیادی اصول Basic Priniples for Drafting

اس سے پہلے کہ ہم شرٹ کی مختلف حالتیں بنانا شروع کریں، پیٹرن ڈرافٹنگ کی بنیادی باتوں کو سمجھنا ضروری ہے۔ ڈرافٹنگ کاغذ پر لباس کے لیے بلیو پرنٹ بنانے کا عمل ہے۔ بنیادی بوڈیس بلاک زیادہ تر کپڑوں کا نقطہ آغاز ہے، بشمول شرٹس۔ ڈرافٹ تیار کرنے میں شامل اہم اقدامات یہ ہیں:

بنیادی بوڈیس بلاک کو ٹریس کرنا

- بنیادی بوڈیس بلاک کو کاغذ کی ایک بڑی شیٹ پر رکھیں اور اس کی خاکہ کو ٹریس کریں۔
- اس بات کو یقینی بنائیں کہ بلاک صحیح طریقے سے منسلک ہے اور لائنیں واضح ہیں۔

پیٹرن میں ترمیم:

- قمیض کی طرز کی ضروریات کے مطابق ٹریس شدہ پیٹرن میں ترمیم کریں۔
- اس میں ڈارٹس کو شامل کرنا یا ہٹانا، ہیم کی شکل تبدیل کرنا، یا پینل بنانا شامل ہو سکتا ہے۔

پیٹرن کو لیبل لگانا:

- ہر پیٹرن کے ٹکڑے کو اس کے نام کے ساتھ لیبل لگائیں (مثال کے طور پر، سامنے کی چولی، پیچھے کی چولی، آستین)۔
- Grain Line شامل کریں، جو فیبرک کی سمت کی نشاندہی کرتی ہیں۔

سیم الاؤنس شامل کرنا:

- سیم الاؤنس سلائی کے لیے پیٹرن کے کناروں میں موجود اضافی کپڑا ہے۔
- عام طور پر، پیٹرن کے کناروں میں 1 سینٹی میٹر سے 1.5 سینٹی میٹر کا اضافہ کیا جاتا ہے۔

نشانات لگانا:

- نشانات اس طرز پر چھوٹے کٹ یا نشان ہوتے ہیں جو سلائی کے دوران ٹکڑوں کو سیدھ میں کرنے میں مدد کرتے ہیں۔
- کندھے، سائیڈ سیمز اور کمر لائن جیسے اہم مقامات پر نشانات رکھیں۔

پیٹرن کے ٹکڑے کاٹنا:

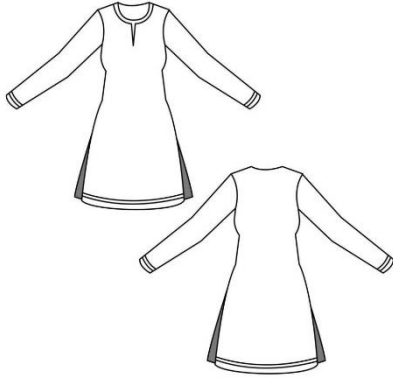
- بیرونی کناروں کے ساتھ پیٹرن کے ٹکڑوں کو احتیاط سے کاٹ دیں۔
- یقینی بنائیں کہ کٹ بالکل درست ہیں اور لائنوں کی درست پیروی کریں۔

5.2.1 شرت کی مختلف اقسام کے ڈرافٹ تیار کرنا اور پیٹرن بنانا (Draft and Pattern making of Different Shirts)

قبض کا انداز	بنیادی خاکہ بنانا	پیٹرن میں ترمیم	لیبلنگ	سیون الاؤنس شامل کریں	نوچر لگائیں	پیٹرن کے ٹکڑے کاٹیں
اسے لائن قبض	ہاں	سائڈ سیوز کو باہر کی طرف پھیلائیں	سامنے، پیچھے، آستینیں	ہاں	کندھے اور سائڈ سیوز پر نشان لگائیں	احتیاط سے کاٹیں
سپنڈڈ پینل قبض	ہاں	سامنے کے حصے پر ایک سیدھی یا مڑی ہوئی لائن کھینچیں	سامنے، پیچھے، پینل	ہاں	پینل جوڑنے کے مقامات پر نشان لگائیں	احتیاط سے کاٹیں
پرنس پینل قبض	ہاں	کندھے سے ہیم لائن تک عمودی لکیریں کھینچیں	ہر پینل کو الگ الگ مارک کریں	ہاں	پینل جوڑنے کے مقامات پر نشان لگائیں	احتیاط سے کاٹیں
سٹریٹ یوک قبض	ہاں	سامنے اور پیچھے پر افقی یوک لائن کھینچیں	یوک اور مین باڈی کے ٹکڑوں کو لیبل کریں	ہاں	یوک جوڑنے کے مقامات پر نشان لگائیں	احتیاط سے کاٹیں
راؤنڈ یوک قبض	ہاں	کندھوں پر گول یوک لائن کھینچیں	یوک اور مین باڈی کے ٹکڑوں کو لیبل کریں	ہاں	یوک جوڑنے کے مقامات پر نشان لگائیں	احتیاط سے کاٹیں
اوپن قبض	ہاں	سامنے کے مرکز کو بڑھائیں تاکہ ٹن یا ٹائیز کے لیے اوور لیپ بن سکے	سامنے اور پیچھے کے ٹکڑوں کو لیبل کریں	ہاں	کندھے اور سائڈ سیوز پر نشان لگائیں	احتیاط سے کاٹیں

مندرجہ بالا تمام کا ڈرافٹ بنائیں اور پیٹرن کاٹیں۔

عملی سرگرمی



Basic Bodice Block کا ڈرافٹ بنانا

- درج ذیل میں سے کسی ایک کا ڈرافٹ بنائیں اور پیٹرن کاٹیں۔
- Suspended Paues Skirt
- Princess Panel Skirt
- Straight Toke Skirt
- Round Toke Skirt

Basic Bodies Block بنانے کا طریقہ

بنیادی ہڈی بلاک کی ڈرافٹنگ

بنیادی ہڈی بلاک کے ڈرافٹ کے لیے خاص بیٹا کشوں کا علم ہو نا ضروری ہے یہ بنیادی ہڈی بلاک Size 12 جو کہ سال سائز ہے کے مطابق ڈرافٹ کیا جائے گا سال سائز کے لیے درج ذیل بیٹا کشیں درکار ہیں۔

1. چھاتی 90 Cm
2. کمر 64cm
3. نیک 38cm
4. شولڈر 130cm
5. کمر سے چھاتی 18cm
6. چھاتی سے اندر آرم 2cm
7. گدی سے کمر فرنٹ 36.5cm اور بیک 41.5cm
8. H.P.S (High Point Shoulder) فرنٹ 42.5cm بیک 43.5cm
9. L.P.S (Low point Shoulder) فرنٹ 42cm بیک 42cm
10. کیرو لائن Carrure Line چھاتی کی لائن سے 9cm
11. کیرو لائن کی چوڑائی فرنٹ 17cm بیک 18cm

Diagram illustrating the construction of a bodice pattern, showing the relationship between the Center Back, Center Front, Bust, Waist, and Neck Line. The diagram includes labels for the Shoulder Dart and Shoulder Line.

● نقطہ 0 سے لائن A کی طرف کھینچیں جو کہ 45 cm پیمائش کی ہے۔

- نقطہ 0 اور c سے اوپر کی طرف کمرتا چھاتی تک والی پیمائش 18cm پر نشان لگائیں یہ چھاتی کی لائن کو ظاہر کرتا ہے چھاتی کی لائن 0 اور c ہے۔

- 0 سے کمرتا گدی کی پیمائش ہے نقطہ D پر 36.5 نشان لگائیں اسی طرح دوسری جانب c سے کمرتا گدی

جانب درمیانی پچھلے حصے تک ہوتا ہے ان نقاط یعنی D اور E کے لیے متوازی لائن 6.5cm کی کھینچیں

- نقاط 0 اور C سے اوپر کی جانب کیرولائن جو کہ آرم ہول کی درمیانی لائن ہوتی ہے اس پر نشان لگائیں۔

● نقطہ 0 سے اب چھاتی کی چوڑائی جس کا اگلا حصہ 23.5cm اور پچھلا حصہ 21.5cm ہے ان نقاط پر H اور I ہیں جو کہ چوڑائی کو ظاہر کرتے ہیں۔

نقطہ OA سے اندر کی جانب 10cm پر ڈرافٹ لائن پر نشان لگائیں۔ یہ ڈرافٹ لائن نقطہ A اور 01 کو اور c1B کو ظاہر کرتی ہے ڈرافٹ لائن چھاتی کی لائن پر جہاں ملتی ہیں

وہ نقاط 01 اور C1 ہیں نقطہ (apex point) 01 یا چھاتی کا پوائنٹ کہلاتا ہے۔

● 01, C1 سے ڈارٹ کی چوڑائی $1.5 + 1.5 = 3\text{cm}$ دونوں اطراف پر نشان لگائیں جو کہ نقاط H اور I اور J اور K کو ظاہر کرتے ہیں۔

- نقاط H اور I کو 01 سے اور k اور J کو C1 سے ملا کر ڈارٹ مکمل کر لیں۔

- ڈارٹ کو مکمل کرنے کے بعد شو لڈر ڈارٹ کے لیے H اور 0 والی لائن کو نیک لائن تک بڑھا دے اور یہی عمل بیک والے حصے پر بھی دہرائیں۔

- نقطہ HPS0 پر نشان لگائیں جو کہ اگلا حصہ 42.5cm سے پچھلا حصہ 43.5cm ہے اس لائن کو نقطہ L اور M سے ظاہر کیا گیا ہے۔ پیرکار کو 13cm کھول کر HPS

یو اینٹ پر کھ کر ایک قوس لگائیں یہ شو لڈر لائن کو بنانے کے لیے کہا جاتا ہے اگلے اور پچھلے حصے پر یہ کار کی مدد سے یہ قوس لگائیں۔

- اب دوبارہ نقاط اور C سے LPS پر قوس کے نشان لگائیں جو کہ یہ کار کی مدد سے لگائے گئے ہیں سامنے کے 42cm اور پیچھے کے حصے پر 43cm تک ہو گا۔

- HPS کے پوائنٹ کو LPS کے پوائنٹ کے ساتھ ملا دیں کیمرہ کے وائس کے اگلے حصے 17cm اور پچھلے حصے 18cm پر نشان لگائیں۔ اب apex پوائنٹ پر اور مڑھائی ہوئی

ڈارٹ کی پہلی ٹانگ کو ٹریس کرتے ہوئے شوگر ڈارٹ کو 14 کوزاؤے پر کھول کر ڈارٹ کو مکمل کر س اور نئی حاصل شدہ لائن پر آرم ہول کی گولائی فرینچ کرو کی مدد سے بنا

لیس اور یہی عمل پچھلے حصے کے آرم ہول کے لیے بھی دوہرائیں لیکن ہیک میں ڈارٹ صرف 1cm کھلا ہوتا ہے اس کے بعد کمپر 0 سے اگلے حصے کی جوڑائی $17+3=20$

سینٹی میٹر اور پچھلے حصے کے لیے $15 + 3 = 18 \text{ cm}$ پر نشان لگائیں یہی نقاط 2 اور 3 کو ظاہر کرتا ہے۔ نقاط 2 اور 3 کو نقاط H اور I سے ملا دیں۔ اور یوں بنیادی پاڈیسی ملاک

مکمل کر س اس کے بعد اسے کارڈ بورڈ پر ڈرافٹ کر کے کٹنگ کر س تاکہ آگے پیٹرن بنانے کے لیے آپ کے پاس محفوظ ہو جائے۔

Construct Variations of Sleeves Using Basic Sleeve Block	بنیادی آستین بلاک کا استعمال کرتے ہوئے آستینوں کی مختلف حالتیں بنائیں	لرننگ یونٹ 5.4.
--	---	-----------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes):

اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر ٹرینیز اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:

بش آستین کو ڈرافٹ اور پیٹرن کاٹ سکیں۔

- فلیرڈ آستین کوڈرافٹ اور پیٹرٹن کاٹ سکیں۔
- راگمان آستین کوڈرافٹ اور پیٹرٹن کاٹ سکیں۔
- یکمونا آستین کوڈرافٹ اور پیٹرٹن کاٹ سکیں۔

• Balloon Sleeve کو ڈرافٹ اور پیٹرن کاٹ سکیں۔

• Lanette آستین کو ڈرافٹ اور پیٹرن کاٹ سکیں۔

5.4.1 آستین کی ڈرافٹنگ کے بنیادی اصول Basic Principles of sleeves Drafting

ڈرافٹنگ مخصوص پیکائش اور ڈیزائن کی ضروریات کی بنیاد پر کاغذ یا فیبرک پر پیٹرن بنانے کا عمل ہے۔ بنیادی آستین بلاک آستین کی مختلف کو بنانے کے لئے بنیاد ہے۔ یہ سمجھنا ضروری ہے کہ مطلوبہ ڈیزائن کو حاصل کرنے کے لیے پیٹرن کو صحیح طریقے سے کیسے ٹریس کرنا، تبدیلی کرنا اور لیبل کرنا ہے۔

ڈرافٹ تیار کرنے کے لیے درکار اوزار

☆ حکم Rule اور French Curve

☆ پنسل اور Eraser

☆ ٹریڈنگ پیپر یا پیٹرن پیپر

☆ بنیادی آستین بلاک

☆ پیکائش کرنے والا ٹیپ

☆ نشان کے لیے نوچر یا چھوٹی قینچی

☆ قینچی یا روٹری کٹر

5.4.2 بنیادی آستین کے بلاک کا استعمال کرتے ہوئے بشپ آستین کو ڈرافٹ کریں اور پیٹرن کاٹیں

- بنیادی آستین کے بلاک کو ٹریڈنگ پیپر پر رکھیں اور پنسل کا استعمال کرتے ہوئے آؤٹ لائن کو ٹریس کریں۔
- انداز کی ضرورت کے مطابق پیٹرن کو جوڑیں۔
- بشپ آستین بنانے کے لیے، پیٹرن کو عمودی طور پر سلیش اور پھیلا کر آستین میں مکمل پن شامل کریں
- اس بات کو یقینی بنائیں کہ مکمل تاثر کے لیے ہیم لائن کف سے چوڑی ہو۔
- پیٹرن کی لیبلنگ انجام دیں۔
- پیٹرن پر "بشپ سلیو فرنٹ" اور "بشپ سلیو بیک" کا لیبل لگائیں۔
- سیم الاؤنس شامل کریں۔
- تمام کناروں پر 1.5 سینٹی میٹر سیون الاؤنس شامل کریں۔
- نوچس لگائیں۔
- سلائی کے دوران سیدھ کے لیے آستین کی ٹوپی، انڈر آرم اور ہیم لائن پر نشانات شامل کریں۔
- پیٹرن کے ککڑوں کو کاٹ دیں۔
- قینچی یا روٹری کٹر کا استعمال کرتے ہوئے ٹریس شدہ لائنوں کے ساتھ احتیاط سے کاٹ دیں۔

5.4.3 بنیادی آستین بلاک کا استعمال کرتے ہوئے فلیئرڈ آستینوں کو ڈرافٹ کریں اور پیٹرن کاٹیں

- بنیادی آستین کے بلاک کو پیٹرن پیپر پر ٹریس کریں۔
- انداز کی ضرورت کے مطابق پیٹرن کو جوڑیں۔
- بھڑکتی ہوئی آستین بنانے کے لیے، پیٹرن کو ہیم لائن سے آستین کی ٹوپی تک افقی طور پر سلیش کریں اور بھڑک انھنے کے لیے ککڑوں کو پھیلا دیں۔
- پیٹرن کی لیبلنگ انجام دیں۔
- پیٹرن کو "Flared Sleeve Front" اور "Flared Sleeve Back" کا لیبل لگائیں۔
- سیم الاؤنس شامل کریں۔
- تمام کناروں پر 1.5 سینٹی میٹر سیم الاؤنس شامل کریں۔
- نوچس لگائیں۔
- آستین کی ٹوپی اور ہیم لائن پر نشانات شامل کریں۔
- پیٹرن کے ککڑوں کو کاٹ دیں۔
- پیٹرن کے ککڑوں کو احتیاط سے کاٹیں۔

5.4.4 بنیادی آستین بلاک کا استعمال کرتے ہوئے راگلان آستین کو ڈرافٹ کریں اور پیٹرن کاٹیں

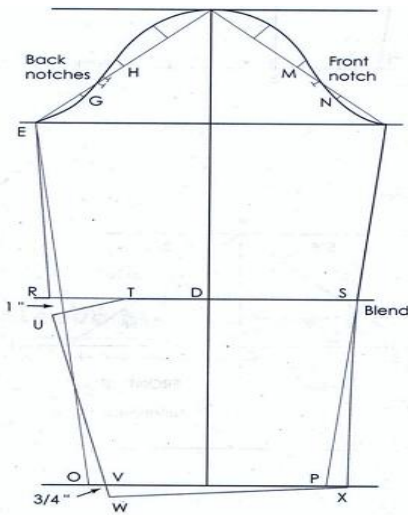
- بنیادی آستین کے بلاک کو پیٹرن پیپر پر ٹریس کریں۔

- انداز کی ضرورت کے مطابق پیٹرن کو جوڑیں۔
- ایک ترچھی لائن بنانے کے لیے آستین کی ٹوپی میں ترمیم کریں جو انڈر آرم سے لے کر گردن کی لکیر تک پھیلی ہوئی ہو۔
- پیٹرن کی لیبلنگ انجام دیں۔
- پیٹرن کو "Raglan Sleeve Front" اور "Raglan Sleeve Back" کے بطور لیبل کریں۔
- سیم الاؤنس شامل کریں۔
- تمام کناروں پر 1.5 سینٹی میٹر سیم الاؤنس شامل کریں۔
- نوچس لگائیں۔
- پیٹرن کے ٹکڑوں کو احتیاط سے کاٹیں۔

5.4.5. بنیادی آستین کے بلاک کا استعمال کرتے ہوئے کیمونو آستین کو ڈرافٹ کریں اور پیٹرن کاٹیں

- بنیادی آستین کے بلاک کو پیٹرن پیپر پر ٹریس کریں۔
- انداز کی ضرورت کے مطابق پیٹرن کو جوڑیں۔
- چوڑی، ڈھیلی فٹ بنانے کے لیے آستین کو بڑھائیں۔
- پیٹرن کی لیبلنگ انجام دیں۔
- پیٹرن کو "کیمونو سلوو فرنٹ" اور "کیمونو سلوو بیک" کے بطور لیبل کریں۔
- سیم الاؤنس شامل کریں۔
- تمام کناروں پر 1.5 سینٹی میٹر سیم الاؤنس شامل کریں۔
- نوچس لگائیں۔
- کندھے اور ہیم لائن پر نشانات شامل کریں۔
- پیٹرن کے ٹکڑوں کو کاٹ دیں۔
- پیٹرن کے ٹکڑوں کو احتیاط سے کاٹیں۔

5.4.6. بنیادی آستین بلاک کا استعمال کرتے ہوئے Balloon Sleeve کو ڈرافٹ کریں اور پیٹرن کاٹیں



- بنیادی آستین کے بلاک کو پیٹرن پیپر پر ٹریس کریں۔
- انداز کی ضرورت کے مطابق پیٹرن کو جوڑیں۔
- Balloon کا تاثر پیدا کرنے کے لیے آستین کی ٹوپی اور ہیم لائن میں مکمل پن شامل کریں۔
- پیٹرن کی لیبلنگ انجام دیں۔
- پیٹرن کو "بلون سلوو فرنٹ" اور "بلون سلوو بیک" کے بطور لیبل کریں۔
- سیم الاؤنس شامل کریں۔
- تمام کناروں پر 1.5 سینٹی میٹر سیم الاؤنس شامل کریں۔
- نوچس لگائیں۔
- آستین کی ٹوپی اور ہیم لائن پر نشانات شامل کریں۔
- پیٹرن کے ٹکڑوں کو کاٹ دیں۔
- پیٹرن کے ٹکڑوں کو احتیاط سے کاٹیں۔

5.4.7. بنیادی آستین بلاک کا استعمال کرتے ہوئے Lantern آستین کریں اور پیٹرن کاٹیں

- بنیادی آستین کے بلاک کو پیٹرن پیپر پر ٹریس کریں۔
- انداز کی ضرورت کے مطابق پیٹرن کو جوڑیں۔
- آستین کے اوپر اور نچلے حصے میں مکمل پن شامل کر کے اور درمیان کو ٹیپر کر کے لائین کی شکل بنائیں۔

- پیٹرن کی لمبائی انجام دیں۔
- پیٹرن کو "Lantern Sleeve Front" اور "Lantern Sleeve Back" کے بطور لیبل کریں۔
- سیم الاؤنس شامل کریں۔
- تمام کناروں پر 1.5 سینٹی میٹر سیم الاؤنس شامل کریں۔
- نوچس لگائیں۔
- آستین کی ٹوپی اور ہیم لائن پر نشانات شامل کریں۔
- پیٹرن کے ٹکڑوں کو کاٹ دیں۔
- پیٹرن کے ٹکڑوں کو احتیاط سے کاٹیں۔

عملی سرگرمی

بنیادی آستین کا بلاک بنائیں

سادہ آستین کو بنانے کے لئے درج ذیل پیمائشوں کا پتہ ہونا ضروری ہے۔ آستین کا Size 12 = جو کہ پاکستان میں Small سائز اور بین الاقوامی سطح پر عام طور پر میڈیم سائز کہلاتا ہے۔ جس کی ڈرافٹنگ کا طریقہ درج ذیل ہیں۔

1. آستین کی لمبائی = 62cm
2. آستین کی لمبائی = 28cm
3. بازو کی گولائی/بائی سپ Bicep = 32cm
4. کراؤن کی اونچائی = 12cm

- نقطہ O سے آستین کی لمبائی 62cm پر نشان لگائیں۔
- کراؤن کی اونچائی نقطہ O سے نیچے کی طرف نشان لگائیں جو کہ 12cm ہوتی ہے۔
- نقطہ B سے بازو کی گولائی کو دو حصوں میں تقسیم کر کے نقطہ C اور D پر نشان لگائیں۔ جو کہ $16 + 16 = 32$ سینٹی میٹر زبرد مشتمل ہے اور اس پر نشان لگائیں اور نقطہ C اور D کو نقطہ O سے ملا دیں۔
- نقطہ A سے دونوں طرف کلائی کی چوڑائی پر نشان لگائیں جو کہ $14 + 14 = 28$ cm ہے یہ نقطہ 'A' اور 'A' ہے۔
- نقطہ C اور نقطہ 'A' کو نقطہ D سے ملا دیں۔
- نقطہ O اور b کے درمیان میں نشان لگائیں۔ یہ دراصل کراؤن کی Shape بنانے کے لیے مددگار ثابت ہوتا ہے۔
- نقطہ O دراصل وہ درمیانی نقطہ ہے جہاں سے نقطہ C اور D کے متوازی لائنوں پر نشان لگایا جاتا ہے۔
- یہ لائنیں OC اور OD کو نقاط E اور F سے ملتی ہیں۔ نقطہ F سے آستین کی شیب بنانے کے لیے 1cm نیچے اور نقطہ E سے 1cm اوپر کی طرف نشان لگائیں۔
- نقطہ D کو F کو O کو اور E کو E کو نقطہ C سے ملائیں اور آستین کی بناوٹ مکمل کریں۔
- آستین کا بلاک یہاں مکمل ہو جاتا ہے۔ اسے کارڈ بورڈ شیٹ پر منتقل کر کے کاٹ لیں۔

Construct Variations of Bottoms Using Basic Trousers Block	بنیادی پتلون بلاک کا استعمال کرتے ہوئے نیچے کی مختلف حالتیں بنائیں	لرننگ پونٹ 5.5.
--	--	-----------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes):

- اس لرننگ پونٹ کے اختتام پر ٹریڈرز اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:
- بنیادی ٹراؤزر بلاک کا استعمال کرتے ہوئے مختلف اقسام بنا سکیں اور درج ذیل طریقہ کار استعمال کر سکیں۔
- بنیادی ٹراؤزر بلاک کو ٹریڈرز کر سکیں۔
- Style کی ضروریات کے مطابق پیٹرن کو تبدیل کر سکیں۔
- پیٹرن پر لیبل لگا سکیں۔

- سیم الاؤنس شامل کر سکیں۔
- نشانات لگا سکیں۔
- پیٹرن کے ٹکڑے کاٹ سکیں۔
- بنیادی ٹراؤزر بلاک کا استعمال کرتے ہوئے درج ذیل مختلف اقسام بنا سکیں۔
- Round Belt کے ساتھ سیدھا ٹراؤزر پیٹرن بنا سکیں۔
- نیل باٹم ٹراؤزر بیلٹ اور الاسٹک کے ساتھ پیٹرن بنا سکیں۔
- کیپری بنا سکیں۔
- بنیادی ٹراؤزر بلاک کا استعمال کرتے ہوئے درج ذیل شلوار کی مختلف شکلیں تیار کر سکیں۔
- بیلٹ کے ساتھ شلوار کا پیٹرن تیار کر سکیں۔
- ٹیولپ شلوار کا پیٹرن تیار کر سکیں۔
- جودھپوری/دھوتی شلوار کا پیٹرن تیار کر سکیں۔

5.5.1. بنیادی ٹراؤزر بلاک ڈرافٹنگ کے بنیادی اصول (Fundamentals of Basc Trouser)

بنیادی ٹراؤزر بلاک بوٹم کے مختلف اسٹائل بنانے کی بنیاد ہے۔ یہ سامنے اور پیچھے کے پیٹرن کے ٹکڑے پر مشتمل ہوتا ہے جو جسم کو آرام سے فٹ کرتا ہے۔ اس بلاک کو جوڑ کر آپ مختلف ڈیزائن بنا سکتے ہیں، جیسے پتلون، کیپریس اور شلوار۔

اوزار درکار ہیں

- ☆ بنیادی پتلون بلاک ٹیمپلیٹ
- ☆ ٹریڈنگ پیپر
- ☆ پنسل اور صاف کرنے والا
- ☆ حکمران اور ماپنے والی ٹیپ
- ☆ قچی یا روٹی کٹر
- ☆ نوچر یا awl
- ☆ پیٹرن وزن (اختیاری)
- ☆ پتلون کی مختلف ڈرافٹ تیار کرنا

5.5.2. ٹراؤزر کی مختلف اقسام کے ڈرافٹ تیار کرنا اور پیٹرن بنانا (Draft and cut of different trousers)

پتلون کا انداز	بنیادی خاکہ کا سراغ لگانا	پیٹرن میں ترمیم	لیسنگ	سیون الاؤنس شامل کریں	نوچر لگائیں	پیٹرن کے ٹکڑے کاٹیں
سیدھی پتلون گول بیلٹ کے ساتھ	ہاں	سائڈ سیمز سیدھے رکھیں، کمر پر 2-3 سینٹی میٹر گول بیلٹ شامل کریں	سامنے، پیچھے، گرین لائن، کمر لائن	1.5 سینٹی میٹر سیم الاؤنس، 3 سینٹی میٹر نیم	کمر، سائڈ سیمز، سینٹر فرنٹ / ایک پر نشان لگائیں	احتیاط سے کاٹیں
نیل باٹم پتلون بیلٹ اور الاسٹک کے ساتھ	ہاں	گھٹنے سے نیچے نیم لائن چوڑی کریں، کمر پر بیلٹ اور الاسٹک کی سیڈنگ شامل کریں	سامنے، پیچھے، گرین لائن، کمر لائن	1.5 سینٹی میٹر سیم الاؤنس، 3 سینٹی میٹر نیم	کمر، سائڈ سیمز، سینٹر فرنٹ / ایک پر نشان لگائیں	احتیاط سے کاٹیں
کیپری پتلون	ہاں	لمبائی گھٹائیں (پنڈلی کے درمیان یا نیچے کے اوپر تک)، ناگوں کو تھوڑا نیچے کریں	سامنے، پیچھے، گرین لائن، کمر لائن	1.5 سینٹی میٹر سیم الاؤنس، 2 سینٹی میٹر نیم	کمر، سائڈ سیمز، سینٹر فرنٹ / ایک پر نشان لگائیں	احتیاط سے کاٹیں

درج بالا تمام ٹراؤزر سٹائلز کا ڈرافٹ بنائیں اور پیٹرن کاٹیں۔

عملی سرگرمی

- بنیادی ٹراؤزر کا بلاک بنائیں
- درج ذیل میں سے کسی ایک ٹراؤزر سٹائل کا ڈرافٹ بنائیں اور پیٹرن کاٹیں
- Straight Trouser
- Belt Shalwar
- Tulip Shalwar
- Capri
- Belt Botton

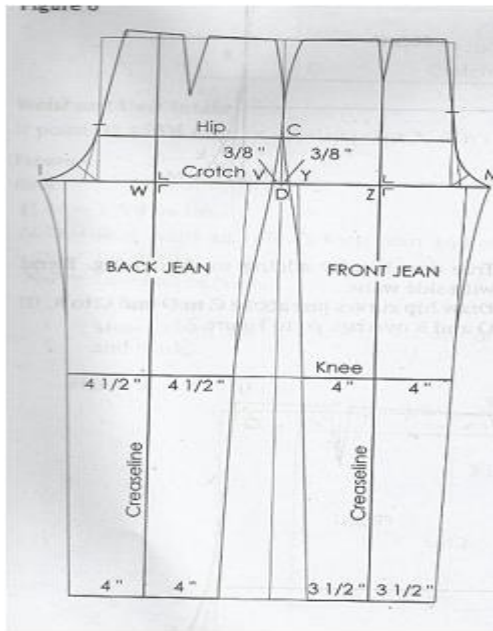
بنیادی ٹراؤزر کا بلاک بنانا

ٹراؤزر پاجامہ جدید دور کے فیشن کا ایک انتہائی اہم حصہ ہے یہ فیشن کے مطابق تبدیل ہوتا رہتا ہے یہاں بنیادی بلاک کا ڈرافٹ کریں گے جو کہ بعد میں مختلف طریقوں سے مختلف اسٹائل میں تبدیل ہو سکتا ہے اس بنیادی ٹراؤزر بلاک کے لیے ہمیں درج ذیل پیمائشوں کا علم ہونا بہت ضروری ہے اور یاد رہے کہ یہ ہم بلاک size 12 جو کہ سال سائز ہے کے مطابق ڈرافٹ کریں گے۔

1. کمر 66cm
2. ہپ 86cm
3. ٹراؤزر کی لمبائی 102cm
4. سیٹ کی لمبائی 24cm

• ان پیمائشوں کو پہلے بتائے گئے طریقے کے مطابق 1/4 حصوں میں تقسیم کیا جائے گا لیکن ٹراؤزر کے لیے اگلے حصے کا ڈرافٹ چھوٹا اور پچھلے حصے کا ڈرافٹ بڑا کیا جاتا ہے۔ ان پیمائشوں کے علاوہ کچھ اور ضروری ہدایات کو مد نظر رکھنا بے حد ضروری ہے جو کہ crotch کی لمبائی اور گولائی سے متعلق ہیں۔ سیٹ کی لمبائی کا 3/1 حصہ ہمیشہ سیٹ کی لمبائی کے اوپر ہپ لائن کے طور پر استعمال کیا جاتا ہے۔

• نقطہ 0 سے ایک لائن نیچے کی طرف ڈرافٹ کریں جو کہ ٹراؤزر کی لمبائی کو ظاہر کرتی ہے اور پھر نقطہ A سے منسوب کیا گیا ہے۔



• نقطہ سے نیچے کی طرف سیٹ کی لمبائی 24cm مارک کریں جو کہ نقطہ B کو ظاہر کرتی ہے یہاں سے ایک متوازی لائن نقاط 0 اور 0 کھینچیں جو کہ B اور B سے ظاہر کی گئی ہیں۔

• نقاط B اور B اور B سے آدھا اوپر کی جانب 3/1 حصہ سیٹ کی لمبائی پر نشان لگائیں کریں جو کہ 8cm ہے اس سے C ظاہر کیا گیا ہے۔ اور یہاں کبھی لائن کو متوازی کھینچ کر پورا کریں۔

• نقطہ B سے A تک کے آدھے حصے پر نشان لگائیں جو کہ گھٹنے کی لائن کو ظاہر کرتا ہے۔ شکل کے مطابق یہ نقطہ D ہے۔

• D سے لائن بالکل متوازی پہلی لائن کی طرح کھینچیں۔

• نقطہ B اور C سے دائیں طرف آپ کی چوڑائی اگلے حصے کے لیے 20.5cm اور 22.5cm پچھلا حصہ ہے اس پر نشان لگائیں اور ان لائنوں کو افقی سمت میں اوپر کی طرف فیرھا دیں کروچ کی چوڑائی کے لیے ہم ہمیشہ آپ کی چوڑائی کا 4/11 گئے اور 3/1 پچھلے حصے کے لئے استعمال کرتے ہیں۔ فرنٹ کے لیے ہر فاصلہ نقطہ E سے 5.5 پر نشان لگائیں اور پچھلے حصے کے لئے 7.5cm پر نشان لگائیں۔

• ہپ لائن ہر افقی سمت میں 24cm کے درمیان میں نشان لگائیں یہ وہ نقطہ جو کہ آپ کے ساتھ کروچی کی شکل بنانے میں مددگار ثابت ہوگا۔

• یہ نقطہ سے اوپر ہوگا اور دوسری جانب سے C سے اوپر ہوگا۔

• ان نقاط سے رائٹ اینگل پر ایک لائن کھینچیں جو کہ نقاط O اور O اور O کے لائن پر 1cm اندر کی طرف کی ہوگی۔ یہ نقاط H اور H ہیں۔

• نقطہ B اور B سے کروچ کی شکل فرنیچ کرو کی مدد سے بنائیں۔

• نقاط H اور H سے اندر کی طرف کمر کی چوڑائی کے لئے نشان لگائیں۔

• نقطہ G سے ہم 2 سینٹی میٹر کا ڈرافٹ بھی اس پیمائش میں کریں گے جو کہ 19.5cm ہے یہ نقطہ G کو ظاہر کرتا ہے۔

• اس طرح فرنٹ سے یعنی H نقطہ سے فرنٹ کمر کی چوڑائی کے لئے نشان لگائیں گے جو کہ 15.5cm ہے یہ نقطہ H کو ظاہر کرتا ہے۔

• O اور G کی آدھی پیمائش لے کر پوائنٹ مارک کریں اور ڈرافٹ کی لمبائی 12cm رکھ کر اس نقطہ پر 1+1=2cm کا ڈرافٹ کریں۔

• اب کروچ کی چوڑائی کا آدھا حصہ سامنے سے لے کر درمیانی اگلے حصے پر لائنیں لگائیں اور درمیانی پچھلے حصے پر نشان لگائیں یہ لائنیں نقاط 12 اور 34 سے ظاہر کی گئی ہیں۔ اب

نقطہ B اور C تک کھینچیں O سے B تک کی پیمائش 46 سینٹی میٹر پر نشان لگائیں۔

• O اور B سے نیچے کی طرف ہپ D اور E لائن پر نشان لگائیں جسکی پیمائش 20cm ہے۔ O اور B لائن کمر کی لائن جبکہ D اور E لائن ہپ لائن کو ظاہر کرتی ہے۔

- O-A لائن C-F کو ظاہر کرتی ہے اور O-B لائن C-B کو ظاہر کرتی ہے۔ نقطہ O اور A سے 10cm ڈاٹ لائن متوازی کھینچیں۔ جو کہ نقطہ O-A کو ظاہر کرتی ہیں یہ C-F لائن کے بالکل متوازی ہے اسی طرح نقطہ B اور C سے B-C لائن کھینچیں جو کہ C-B سے 9cm فاصلہ پر ہے۔ O اور B سے ڈاٹ کی چوڑائی پر نشان لگائیں جو کہ 1.5 سینٹی میٹر دونوں جانب لیا جاتا ہے۔ یہ نقطہ G-F اور I-H کو ظاہر کرتا ہے۔ فرنٹ کے لئے ڈاٹ کی لمبائی 13cm جبکہ Bach کے لئے 12cm پر نشان لگائیں یہ نقطہ لی اور K کو ظاہر کرتی ہے۔
- نقطہ F اور G کو نقطہ J سے ملا کر ڈاٹ مکمل کریں اور نقطہ H اور L کو نقطہ K سے ملا کر ڈاٹ مکمل کریں۔ نقطہ D سے 24cm آپ کی چوڑائی پر نشان لگائیں جو کہ خود بخود پچھلے حصے کی طرف چوڑائی کو 22cm میں تقسیم کر دے گا۔ نقطہ O سے کمر کی چوڑائی کے اگلے حصے کے لئے (3cm+17cm) ڈاٹ کے نقطہ M پر نشان لگائیں اور پچھلے حصے کے لئے 5cm+3cm نقطہ N پر نشان لگائیں۔ نقطہ M اور N فرنیچ کر دو کی مدد سے نقطہ سے سے ملا دیں۔

لرنگ یونٹ 5.6.	مردوں کا بنیادی بوڈیس بلاک بنائیں	Construct Men's Basic Bodice Block
----------------	-----------------------------------	------------------------------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes)

- اس لرنگ یونٹ کے اختتام پر تدریس قابل ہو جائیں گے کہ وہ
- پیمائش کے مطابق ایک پیٹرن شیٹ پر مردوں کے بنیادی بوڈیس بلاک کا ڈرافٹ تیار کر سکیں۔
- بلاک پر تمام بنیادی معلومات پر لیبل لگا سکیں، بشمول لمبائی، چوڑائی، گرین لائن، سینٹر فرنٹ، سینٹر بیک، نیک لائن، شولڈر لائن، کیور لائن، انڈر آرم لائن، کمر لائن، اور ساؤسیون۔
- ایک ٹیمپلیٹ بنانے کے لیے کارڈ شیٹ پر بنیادی بوڈیس بلاک کاٹ سکیں۔

5.6.1 مردوں کے بوڈیس بلاک کے لیے کلیدی پیمائش (Important Measurement for Men's Bodice Block)

مردوں کے بنیادی بوڈیس بلاک کا ڈرافٹ تیار کرنے کے لیے، آپ کو درج ذیل پیمائشوں کی ضرورت ہوگی:

- سینے کی پیمائش
- کمر کی پیمائش
- کندھے کی چوڑائی
- گردن کا پیمائش
- پیچھے کی لمبائی (گردن کے نیپ سے کمر تک)
- آرم ہول کی گہرائی

5.6.2 مردوں کے بنیادی بوڈیس بلاک کا ڈرافٹ تیار کرنا (Draft of Basic Mens Bodice Block)

پیٹرن شیٹ کی تیاری

- فلیٹ سطح پر پیٹرن شیٹ چھائیں۔
- سینٹر فرنٹ اور سینٹر بیک لائنز کھینچنا
- شیٹ کے بائیں جانب عمودی لکیر کھینچیں۔ اسے سینٹر بیک (CB) کا لیبل لگائیں۔
- CB کے متوازی ایک اور عمودی لکیر کھینچیں، سینے کی نصف پیمائش کے لیے کافی جگہ چھوڑ دیں۔ اسے سینٹر فرنٹ (CF) کا لیبل لگائیں۔

لمبائی اور چوڑائی کو نشان زد کرنا

- CB لائن کے اوپری حصے سے پیچھے کی لمبائی کی پیمائش اور نشان لگائیں۔
- کمر کی لکیر کی نمائندگی کرنے کے لیے نیچے ایک افقی لکیر کھینچیں۔
- نصف سینے کے فریم کی پیمائش کریں اور کمر کی لکیر پر چوڑائی کو نشان زد کریں۔

نیک لائن کا ڈرافٹ تیار کرنا

- CB لائن کے اوپری حصے میں، گردن کی گہرائی کو نشان زد کریں (عام طور پر 2-3 سینٹی میٹر)۔

- CB سے سی ایف تک گردن کی لکیر کھینچنے کے لیے French Curve کا استعمال کریں۔

کندھے کی لکیر کھینچنا

- گردن کی لکیر سے کندھے کے نقطہ تک کندھے کی لمبائی کی پیمائش کریں۔
- کندھے کی لکیر کی نمائندگی کرنے کے لیے قدرے ڈھلوان لائن کھینچیں۔

آرم ہول اور کمر لائن بنانا

- کندھے کے نقطہ سے آرم ہول کی گہرائی کی پیمائش کریں اور اسے نشان زد کریں۔
- آرم ہول کو کندھے کے پوائنٹ سے زیر باز پوائنٹ تک کھینچنے کے لیے French Curve کا استعمال کریں۔
- کمر لائن (سینے کی لکیر) کو سینے کے پورے حصے میں افقی طور پر کھینچیں۔

سائڈ سیون اور انڈر آرم لائن کو مکمل کرنا

- سائڈ سیم بنانے کے لیے انڈر آرم پوائنٹ کو کمر لائن سے جوڑیں۔
- اس بات کو یقینی بنائیں کہ سائڈ سیون سیدھی اور کمر کی لکیر پر کھڑی ہو۔

بوڈیس بلاک پر لیبل لگانا

- ڈرافٹنگ مکمل ہونے کے بعد، بلاک کے تمام ضروری حصوں پر لیبل لگائیں:
- لمبائی اور چوڑائی: بلاک کی کل لمبائی اور چوڑائی کو نشان زد کریں۔
- Grain Line: انج کی لکیر کی نشاندہی کرنے کے لیے CB اور CF کے متوازی ایک عمودی لکیر کھینچیں۔
- سینٹر فرنٹ (CF): سامنے کی طرف عمودی لائن پر لیبل لگائیں۔
- سینٹر بیک (CB): پچھلی طرف عمودی لائن پر لیبل لگائیں۔
- نیک لائن: سب سے اوپر مڑے ہوئے لکیر پر لیبل لگائیں۔
- کندھے کی لکیر: گردن کی لکیر کو کندھے کے نقطہ سے جوڑنے والی لائن پر لیبل لگائیں۔
- کمر لائن: سینے کے پورے حصے میں افقی لائن پر لیبل لگائیں۔
- انڈر آرم لائن: آرم ہول سے سائڈ سیون تک لائن پر لیبل لگائیں۔
- کمر کی لکیر: نیچے افقی لکیر پر لیبل لگائیں۔
- سائڈ سیم: عمودی لائن پر لیبل لگائیں جو کمر کے نیچے والے پوائنٹ کو کمر لائن سے جوڑتی ہے۔

بلاک میں سیم الاؤنس شامل کرنا

- آرم ہول، سائڈ سیم، اور کمر لائن کے ارد گرد 1.5 سینٹی میٹر کی پیمائش اور نشان لگانے کے لیے ایک رولر کا استعمال کریں۔
- گردن کی لکیر میں 0.5 سینٹی میٹر شامل کریں۔
- یقینی بنائیں کہ سیم الاؤنس یکساں ہے۔
- کارڈ شیٹ پر بنیادی بوڈیس بلاک ٹریس کرنا اور پیٹرن کاٹنا

مرحلہ 1: پیٹرن کو منتقل کرنا

- ڈرافٹ کو کارڈ شیٹ پر رکھیں۔
- پنسل کا استعمال کرتے ہوئے کارڈ شیٹ پر بلاک کا خاکہ ٹریس کریں۔
- سیم الاؤنس شامل کریں۔

مرحلہ 2: ٹیمپلیٹ کاٹنا

- ٹریس شدہ لائنوں کو احتیاط سے کاٹنے کے لیے قہنجی کا استعمال کریں۔
- یقینی بنائیں کہ کنارے ہموار اور عین مطابق ہیں۔

مرحلہ 3: ٹیمپلیٹ کو نشان زد کرنا

کندھے، آرم ہول اور کمر لائن جیسے اہم پوائنٹس کو نشان زد کرنے کے لیے نوچریا ہول Punch Hole منہج کا استعمال کریں۔

عملی سرگرمی

اپنی پیمائش کا استعمال کرتے ہوئے مردوں کے بنیادی ہڈیوں کے بلاک کا ڈرافٹ تیار کریں۔

بلاک کے تمام حصوں پر لیبل لگائیں اور سیم والاؤنس شامل کریں۔

دوبارہ قابل استعمال ٹیمپلیٹ بنانے کے لیے کارڈ شیٹ کا پیپر کاٹ دیں۔

Construct Men's Basic Trouser Block	مردوں کا بنیادی ٹراؤزر بلاک بنائیں	لرننگ یونٹ 5.7.
--	------------------------------------	-----------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes)

اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر ٹریڈ سیز اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:

- منتخب پیمائش کے مطابق بیٹن شیٹ پر مردوں کے بنیادی ٹراؤزر بلاک کا ڈرافٹ تیار کر سکیں۔
- بلاک پر تمام بنیادی معلومات کا لیبل لگا سکیں، بشمول
- لمبائی اور چوڑائی
- Grain Line
- Front Rise
- Back Rise
- Dark Rise
- Upper Hip Line
- Hip Line
- Center Front
- Center Back
- Knee Line
- Ankles Line
- Crotch Line
- Inseam
- Side Seam
- کارڈ شیٹ پر بنیادی ٹراؤزر بلاک کاٹیں

ٹراؤزر بلاک ایک بنیادی بیٹن ہے جو پتلون کے مختلف انداز بنانے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ یہ جسمانی پیمائش کی بنیاد پر تیار کیا گیا ہے اور مختلف فٹ اور اسٹائل ڈیزائن کرنے کے لیے ایک ٹیمپلیٹ کے طور پر کام کرتا ہے۔ ٹراؤزر بلاک کا ڈرافٹ تیار کرنے کے لیے درستی اور تفصیل پر توجہ کی ضرورت ہوتی ہے تاکہ مناسب فٹ کو یقینی بنایا جاسکے۔

5.7.1. ٹراؤزر بلاک کی ڈرافٹنگ کے لیے کلیدی پیمائش

ڈرافٹ تیار کرنے سے پہلے، یقینی بنائیں کہ آپ کے پاس درج ذیل پیمائشیں ہیں:

- کمر کی پیمائش
- کولہ کی پیمائش
- اوپری ہپ فریم
- پتلون کی لمبائی (کمر سے ٹخنوں تک)
- انسیم کی لمبائی (کروٹ سے ٹخنوں تک)
- گٹھے کی پیمائش
- ٹخنوں کی پیمائش
- فرنٹ کروچ (Front Crotch)
- بیک کروچ (Back Crotch)

- پیچھے کا اضافہ (کمر سے کروٹ تک)

5.7.2. مردوں کے بنیادی ٹراؤزر بلاک کا ڈرافٹ تیار کرنا

- فلیٹ سطح پر پیٹرن شیٹ بچھائیں۔
- یقینی بنائیں کہ شیٹ اتنی بڑی ہے کہ وہ ٹراؤزر بلاک کی پوری لمبائی اور چوڑائی کو ایڈجسٹ کر سکے۔
- سینٹر فرنٹ (CF) کی نمائندگی کرنے کے لیے شیٹ کے بائیں جانب عمودی لکیر کھینچیں۔
- سینٹر بیک (CB) کی نمائندگی کرنے کے لیے CF لائن کے متوازی ایک اور عمودی لکیر کھینچیں۔ CF اور CB کے درمیان فاصلہ کو لمبے کی پیمائش پر منحصر ہوگا۔
- کمر کی لکیر کی نمائندگی کرنے کے لیے شیٹ کے اوپری حصے پر ایک افقی لکیر کھینچیں۔
- جسم کی پیمائش کی بنیاد پر اوپری ہپ لائن اور ہپ لائن کو نشان زد کرنے کے لیے کمر سے نیچے کی پیمائش کریں۔
- کمر کی لکیر سے، فرنٹ رائز اور بیک رائز کی لمبائی کی پیمائش کریں اور کروٹ پوائنٹ کو نشان زد کریں۔
- سامنے اور پیچھے دونوں کے لیے کمر کی لکیر کو Crotch پوائنٹ سے جوڑنے کے لیے French Curve کا استعمال کریں۔
- Crotch پوائنٹ سے، ٹخنوں کی لائن تک انہیم کی لمبائی کی پیمائش کریں۔
- کمر کی لکیر کو ٹخنے کی لکیر سے جوڑ کر سائڈ سیون کھینچیں، اس بات کو یقینی بناتے ہوئے کہ یہ گھٹنے کی پیمائش کے مطابق ہو۔
- گھٹنے کی لکیر کو نشان زد کرنے کے لیے کروٹ پوائنٹ اور ٹخنے کی لکیر کے درمیان آدھے راستے کی پیمائش کریں۔
- پیٹرن کے نیچے ٹخنوں کی لکیر کو افقی طور پر کھینچیں۔
- شکل دینے کی اجازت دینے کے لیے کمر کی لکیر پر ڈارٹ لائن کو نشان زد کریں۔
- فیبرک کی سمت کی نشاندہی کرنے کے لیے سینٹر فرنٹ اور سینٹر بیک لائنوں کے متوازی گرین لائن کھینچیں۔

5.7.3. ٹراؤزر بلاک پر لیبل لگانا

ضروری لیبلز

- لمبائی اور چوڑائی: پتلون کی کل لمبائی اور کو لمبے، گھٹنے اور ٹخنے پر چوڑائی کا لیبل لگائیں۔
- Grain Line: کپڑے کی بناوٹ کی سمت کی نشاندہی کریں۔
- فرنٹ رائز اور بیک رائز: عروج کی پیمائش کا لیبل لگائیں۔
- کمر لائن، ڈارٹ لائن، اوپری ہپ لائن، ہپ لائن: واضح طور پر ان افقی لائنوں کو نشان زد کریں۔

ٹراؤزر بلاک میں سیم الاؤنس شامل کرنا

- ٹراؤزر بلاک کے تمام کناروں کے گرد 1.5 سینٹی میٹر کی پیمائش اور نشان لگانے کے لیے ایک رولر کا استعمال کریں۔
- یقینی بنائیں کہ سیون الاؤنس کمر کی لکیر، سائڈ سیمز، انہیم اور ہیم کے ساتھ مطابقت رکھتا ہے۔

5.7.4. کارڈ شیٹ پر بنیادی ٹراؤزر بلاک کو منتقل کرنا اور پیٹرن کاٹنا

مرحلہ 1: پیٹرن کو کارڈ شیٹ میں منتقل کرنا

- گتے کی شیٹ پر تیار کردہ ڈرافٹ کو رکھیں۔
- پنسل کا استعمال کرتے ہوئے گتے پر ڈرافٹ کو ٹریس کریں۔

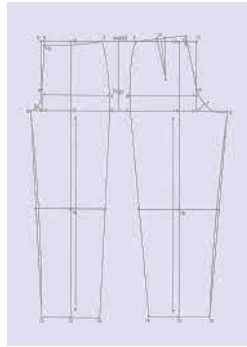
مرحلہ 2: گتے کے بلاک کو کاٹنا

- ٹریس شدہ لائنوں کو احتیاط سے کاٹنے کے لیے قہنجی یا کانٹے کے آلے کا استعمال کریں۔
- یقینی بنائیں کہ کنارے ہموار اور عین مطابق ہیں۔

مرحلہ 3: کارڈ بورڈ بلاک پر لیبل لگانا

- تمام لیبلز کو کاغذ کے پیٹرن سے گتے کے بلاک میں منتقل کریں۔
- لیبلز کو واضح اور مستقل بنانے کے لیے مارکر کا استعمال کریں۔

عملی سرگرمی



- اپنے سائز کی پیمائش لیں یا معیاری سائز چارٹ کا استعمال کرتے ہوئے پیمائش لکھ لیں۔
- بنیادی ٹراؤزر کا بلاک بنالیں۔
- بلاک سائز کو Waist کی پیمائش کے مطابق تشخیص کے لیے اُستاد کو پیش کریں۔

Construct Variations of Men's Wear Using Basic Block	بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے مردوں کے لباس کی مختلف حالتیں بنائیں	لرننگ یونٹ 5.8.
--	---	-----------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes)

اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر تدریس اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ

- بنیادی مردوں کے بلاک کا استعمال کرتے ہوئے بٹن ڈاؤن شرٹ کا پیٹرن تیار کر سکیں۔
- بنیادی بلاک کو ٹریس کر سکیں۔
- مردوں کے بنیادی بلاک کو کاغذ کی صاف شیٹ پر رکھ کر ڈیزائن کے مطابق تبدیل کر سکیں۔
- سیم الاؤنس ڈال سکیں
- Notches لگا سکیں
- پیٹرن کے Piece کاٹ سکیں
- بٹن ڈاؤن شرٹ کا بنیادی بلاک بنا سکیں بشمول۔
- Back Youe
- Two Piece Collar
- Placket
- Cuffs
- Front and Back حصہ
- Pocket
- Sleeves
- بنیادی مردانہ شلوار سوٹ کا ڈرافٹ بنا سکیں اور پیٹرن کاٹ سکیں
- بنیادی Waist Coat کا ڈرافٹ بنا سکیں اور پیٹرن کاٹ سکیں
- بنیادی مردانہ ٹراؤزر کا ڈرافٹ بنا سکیں اور پیٹرن کاٹ سکیں
- Dress Pauli کا ڈرافٹ بنا سکیں اور پیٹرن کاٹ سکیں
- 5 Pocket Jeans کا ڈرافٹ بنا سکیں اور پیٹرن کاٹ سکیں

5.8.1 بنیادی مردوں کے بلاک کا استعمال کرتے ہوئے Button Down Short کا ڈرافٹ بنا سکیں اور پیٹرن کاٹیں

- بنیادی بلاک کو شیٹ پر ٹریس کریں بشمول Back, Front اور استین والے حصے۔
- سائڈ سیم کو تھوڑا سا بڑھا کر آسانی پیدا کریں۔
- کالر اور Placket بنانے کے لیے Neck Line میں ترمیم کریں۔
- انداز کی ضرورت کے مطابق پیٹرن کو جوڑنا
- پیٹرن پر لیبل لگانا
- سیم الاؤنس شامل کریں
- پیٹرن کے ٹکڑوں کے ارد گرد ایک معیاری سیم الاؤنس (عام طور پر 1 سینٹی میٹر یا 1.5 سینٹی میٹر) شامل کریں۔
- اہم نقاط پر نشان (Notches) لگائیں۔ یہ سلائی کے دوران ٹکڑوں کو درست طریقے سے سیدھا کرنے میں مدد دیتے ہیں۔

1- پیٹرن کے ٹکڑوں کو کاٹنا

- سیم الاؤنس لائنوں کے ساتھ ہر پیٹرن کے ٹکڑے کو احتیاط سے کاٹ دیں۔
- یقینی بنائیں کہ تمام نشانات اور لیبل برقرار رہیں۔

2- ڈرافٹنگ اور پٹن نیچے قمیض کے اجزاء کاٹنا

2.1 بیک یوک

- بنیادی بلاک کے اوپری حصے کو ٹریس کر کے ایک علیحدہ بیک جوئے کا ٹکڑا تیار کریں۔
- پچھلی حصے سے منسلک ہونے کے لیے سیم الاؤنس اور نشانات شامل کریں۔



2.2 Piece Collar

- کالر اسٹینڈ اور کالر فال کو الگ الگ ڈرافٹ کریں۔
- یقینی بنائیں کہ کالر کی لمبائی گردن کی پیمائش سے ملتی ہے۔
- سائمنٹ کے لیے سیون الاؤنس اور نشانات شامل کریں۔

2.3 Placket

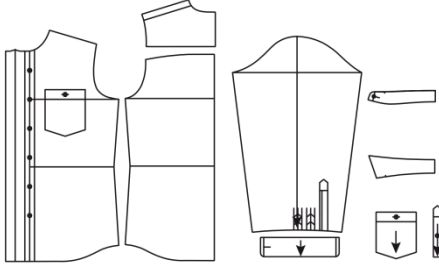
- سامنے والے حصے کے لیے ایک مستطیل Placket کا ٹکڑا تیار کریں۔
- یقینی بنائیں کہ یہ بٹنوں اور پٹن ہولز کو ایڈجسٹ کرنے کے لیے کافی لمبا ہے۔

2.4 کف

- آستین کے سروں کے لیے مستطیل کف تیار کریں۔
- اسٹینٹ کے لیے سیم الاؤنس اور نشانات شامل کریں۔

2.5 سامنے اور پیچھے کے حصے

- بنیادی بلاک سے سامنے اور پیچھے حصے کے ٹکڑوں کا استعمال کریں۔
- یقینی بنائیں کہ تمام نشانات اور لیبل نشان زد ہیں۔



2.6 جیب

- ایک مستطیل یا مڑے ہوئے جیب کا ٹکڑا تیار کریں۔
- اگلے حصہ پر جگہ کے لیے سیم الاؤنس اور نشانات شامل کریں۔

2.7 آستینیں

- بنیادی بلاک سے ایڈجسٹ کر کے آستین پیٹرن کا استعمال کریں۔
- یقینی بنائیں کہ آستین کی ٹوپی آرم ہول کی پیمائش سے ملتی ہے۔

5.8.2 بنیادی شلوار سوٹ تیار کرنا اور کاٹنا

بنیادی بلاک کو ٹریس کرنا

- اوپری جسم (قمیض) اور نچلے جسم (شلوار) کے لیے بنیادی بلاک کو ٹریس کریں۔

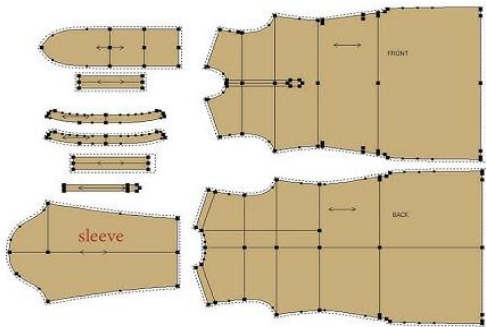
پیٹرن میں تبدیلی کرنا

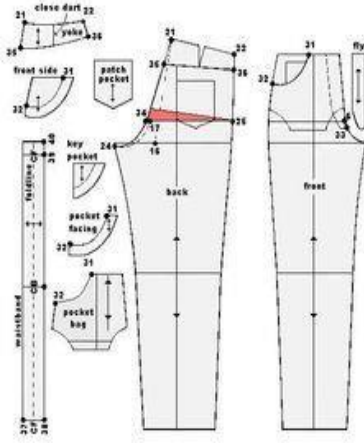
- ڈھیلے فٹ کے لیے قمیض پیٹرن کو ایڈجسٹ کریں۔
- ٹیپڈ یا چوڑی ٹانگوں کے انداز کے لیے شلوار کے پیٹرن میں ترمیم کریں۔

سیم الاؤنس اور نشانات شامل کرنا

- تمام پیٹرن کے ٹکڑوں میں سیم الاؤنس اور نشانات شامل کریں۔

پیٹرن کے ٹکڑوں کو کاٹنا





بنیادی بلاک کو ٹریس کرنا

- بنیادی ٹراؤزر بلاک کو ٹریس کریں۔

پیٹرن میں تبدیلی کرنا

- فٹ یا آرام دہ جینز کے انداز کے لیے پیٹرن کو ایڈجسٹ کریں۔
- سامنے اور پیچھے کے لیے جیب کے ٹکڑے شامل کریں۔

سیم الاؤنس اور نشانات شامل کرنا

- درست جوڑے کے لیے سیم الاؤنس اور نشانات شامل کریں۔

پیٹرن کے ٹکڑوں کو کاٹنا

- سامنے، پیچھے اور جیب کے ٹکڑوں کو کاٹ دیں۔

عملی سرگرمی

- بنیادی مردوں کے بلاک کا استعمال کرتے ہوئے بٹن ڈاون شرٹ کے لیے پیٹرن تیار کریں اور ان میں ترمیم کریں۔
- بٹن ڈاون نسرت کے اجزاء کو ڈرافٹ کرنا اور پیٹرن کاٹنا، بشمول پچھلا حصہ، دو ٹکڑوں کا کالر، Placket، کف، اگلا اور پچھلا حصہ، جیب اور آستین۔
- بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے ایک بنیادی شلوار سوٹ کا ڈرافٹ تیار کریں اور پیٹرن کاٹیں۔
- بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے ایک بنیادی واسٹ کا ڈرافٹ تیار کریں اور پیٹرن کاٹیں۔
- بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے ڈرافٹ تیار کریں اور پیٹرن کاٹیں۔
- بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے ڈریس پینٹ کا ڈرافٹ تیار کریں اور پیٹرن کاٹیں۔
- بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے پانچ جیبی جینز کا ڈرافٹ تیار کریں اور پیٹرن کاٹیں۔

Construct Kids Basic Sleeves Block	بچوں کے بنیادی آستین بلاک بنائیں	لرننگ یونٹ 5.9.
------------------------------------	----------------------------------	-----------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes)

اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر تدریس قابل ہو جائیں گے کہ وہ

- کپڑے پر نمائش کے مطابق پیٹرن شیٹ پر بنیادی آستین کے بلاک کو ڈرافٹ کر سکیں
- بلاک پر تمام بنیادی معلومات کا لیبل لگا سکیں، بشمول۔
- لمبائی اور چوڑائی
- Grain Line
- Bicep Line
- کہنی کی لکیر
- کلائی کی لکیر
- فرنٹ لائن
- پچھلی لائن
- کراؤن گہرائی لائن
- شیٹ پر بنیادی آستین کے بلاک کو بنائیں اور پیٹرن کاٹ دیں

5.9.1 بچوں کے آستین کے بلاک کے بنیادی اصول Fundamentals of children sleeves

آستینیں کسی بھی لباس کا لازمی حصہ ہیں، جو آرام اور انداز فراہم کرتی ہیں۔ بنیادی آستین بلاک مختلف آستین شیلیوں کو ڈیزائن کرنے کے لئے بنیاد ہے۔ بچوں کے لیے، آستین کے بلاک کو احتیاط سے تیار کیا جانا چاہیے تاکہ مناسب فٹ اور نقل و حرکت میں آسانی ہو۔

بچوں کی آستین کے لیے کلیدی پیمائش

آستین کے بنیادی بلاک کو تیار کرنے کے لیے، آپ کو درج ذیل پیمائشوں کی ضرورت ہوگی:

- بازو کی لمبائی: کندھے کی نوک سے کلائی تک پیمائش کریں۔
- Bicep کا طواف: اوپری بازو کے پورے حصے کے ارد گرد پیمائش کریں۔
- کہنی کی پیمائش: کہنی کے ارد گرد پیمائش کریں۔
- کلائی کی پیمائش: کلائی کے ارد گرد پیمائش کریں۔
- Crown کی گہرائی: کندھے کی نوک سے انڈر آرم تک پیمائش کریں۔

بنیادی آستین بلاک کا ڈرافٹ تیار کرنا

مرحلہ 1: پیٹرن شیٹ تیار کریں

- فلیٹ سطح پر پیٹرن شیٹ بچھائیں۔
- یقینی بنائیں کہ شیٹ اتنی بڑی ہے کہ آستین کی لمبائی اور چوڑائی کو ایڈجسٹ کر سکیں۔

مرحلہ 2: مرکزی لکیر کھینچیں (گرین لائن)

- شیٹ پر عمودی لکیر کھینچیں۔ یہ Grain Line ہے، جو یقینی بناتی ہے کہ آستین صحیح طریقے سے لٹک رہی ہے۔
- اوپر کو کندھے کے نقطہ کے طور پر اور نیچے کو کلائی کے نقطہ کے طور پر لیبل کریں۔

مرحلہ 3: لمبائی کو نشان زد کریں

- بازو کی لمبائی کو کندھے سے پوائنٹ سے گرین لائن کے نیچے کی پیمائش کریں اور کلائی کے پوائنٹ کو نشان زد کریں۔
- اس کو آستین کی لمبائی کے طور پر لیبل کریں۔

مرحلہ 4: Crown کی گہرائی کو نشان زد کریں

- کندھے کے نقطہ سے، تاج کی گہرائی تک Grain Line کی پیمائش کریں اور اس نقطہ کو نشان زد کریں۔
- Crown کی گہرائی کی لکیر بنانے کے لیے اس مقام پر ایک افقی لکیر کھینچیں۔

مرحلہ 5: Bicep لائن کو نشان زد کریں

- Crown کی گہرائی کی لکیر سے، دانے کی لکیر کو بائیں کی سطح تک ناپیں اور اس نقطہ کو نشان زد کریں۔
- بائیں لائن بنانے کے لیے اس مقام پر ایک افقی لکیر کھینچیں۔

مرحلہ 6: کہنی کی لکیر کو نشان زد کریں

- بائیں لائن سے، دانوں کی لکیر کو کہنی کی سطح تک ناپیں اور اس نقطہ کو نشان زد کریں۔
- کہنی کی لکیر بنانے کے لیے اس مقام پر ایک افقی لکیر کھینچیں۔

مرحلہ 7: کلائی کی لکیر کو نشان زد کریں

- کہنی کی لکیر سے، دانوں کی لکیر کو کلائی کی سطح تک ناپیں اور اس نقطہ کو نشان زد کریں۔
- کلائی کی لکیر بنانے کے لیے اس مقام پر ایک افقی لکیر کھینچیں۔

مرحلہ 8: آستین کی چوڑائی کھینچیں

- بائیں لائن پر، دونوں اطراف کے دانوں کی لکیر سے بائیں فریم کے نصف کی پیمائش کریں اور ان پوائنٹس کو نشان زد کریں۔
- ان پوائنٹس کو کراؤن ڈیپتھ لائن اور کہنی لائن سے جوڑیں، آستین کی اگلی لائن اور پچھلی لائن بنائیں۔

مرحلہ 9: آستین کے تاج کو شکل دیں

آستین کے تاج کو شکل دینے کے لیے ایک French Curve کا استعمال کریں، اس بات کو یقینی بناتے ہوئے کہ یہ لباس کے آرم ہول میں آسانی سے فٹ ہو جائے۔

مرحلہ 10: آستین کے بلاک کو حتمی شکل دیں۔

- تمام پینکٹوں اور لائنوں کو دوبار چیک کریں۔
- بلاک کے تمام حصوں کو واضح طور پر لیبل کریں، بشمول:
- لمبائی اور چوڑائی
- Grain Line
- ہائپ لائن
- کہنی کی لکیر
- کلائی کی لکیر
- فرنٹ لائن
- پچھلی لائن
- کراؤن گہرائی لائن

آستین کے بلاک میں سیون الاؤنس شامل کرنا

- آستین کے بلاک کے تمام کناروں کے ارد گرد 1 سینٹی میٹر (0.5 انچ) کی پینکٹ اور نشان لگانے کے لیے ایک Ruler کا استعمال کریں۔
- سیم الاؤنس شامل کرنے کے لیے ایک نیا خاکہ بنائیں۔
- یقینی بنائیں کہ سیون الاؤنس پورے بلاک میں یکساں ہے۔
- کارڈ بورڈ شیٹ پر بنیادی آستین کے بلاک بنانا اور پیٹرن کاٹنا۔

مرحلہ 1: بلاک کو کارڈ بورڈ میں منتقل کریں

- تمام لمبے اور نشانات سمیت گتے پر آستین کے بلاک کا خاکہ ٹریس کریں۔

مرحلہ 2: کارڈ بورڈ بلاک کاٹ دیں

- ٹریس شدہ لائنوں کو احتیاط سے کاٹنے کے لیے قینچی یا کرافٹ چاقو کا استعمال کریں۔
- یقینی بنائیں کہ کنارے ہموار اور عین مطابق ہیں۔

مرحلہ 3: کارڈ بورڈ بلاک پر لیبل لگائیں

پیٹرن شیٹ پر ضروری معلومات لکھیں بشمول۔

- لمبائی اور چوڑائی
- Grain Line
- ہائپ لائن
- کہنی کی لکیر
- کلائی کی لکیر
- فرنٹ لائن
- پچھلی لائن
- کراؤن گہرائی لائن

عملی سرگرمی

اپنی خود کی پینکٹس یا فراہم کردہ پینکٹس کا استعمال کرتے ہوئے ایک بنیادی آستین کا بلاک تیار کریں۔
بلاک کے تمام حصوں کو درست طریقے سے لیبل کریں۔
شیٹ پر بلاک بنائیں اور پیٹرن میں منتقل کر کے کاٹ لیں اور اسے تشخیص کے لیے اپنے استاد کو پیش کریں۔

تدریسی نتائج (Learning Outcomes):

اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر ٹرینیز اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ پیمائش کے مطابق ایک پیٹرن شیٹ پر بنیادی ہاؤس بلاک کا ڈرافٹ تیار کریں۔ بلاک پر تمام بنیادی معلومات کا لیبل لگائیں، بشمول لمبائی، چوڑائی، گرین لائن، سینٹر فرنٹ، سینٹر بیک، نیک لائن، ڈارٹ لائن، کندھے کی لکیر، کریول لائن، انڈر آرم لائن، کمر لائن، اور سائیڈ سیون۔

ایک ٹیمپلیٹ بنانے کے لیے کارڈ شیٹ پر بنیادی ہاؤس بلاک کاٹ دیں

بچوں کے بنیادی ہاؤس بلاک کے بنیادی اصول

ہاؤس بلاک کیسا ہے؟

ایک چولی کا بلاک ایک فٹ شدہ پیٹرن ہے جو ٹاپس، ڈریسز اور دیگر اوپری ہاؤس ملبوسات کو ڈیزائن کرنے کی بنیاد کا کام کرتا ہے۔ بچوں کے لیے، بلاک کو بالغوں کے مقابلے ان کے چھوٹے تناسب اور کم واضح منحنی خطوط کو ایڈجسٹ کرنے کے لیے ڈیزائن کیا گیا ہے۔

اوزار اور مواد کی ضرورت ہے

- پیٹرن شیٹ یا ڈرافٹنگ کاغذ
- پیمائش کرنے والا ٹیپ
- حکمران (سیدھے اور مڑے ہوئے)
- پنسل اور صاف کرنے والا
- کارڈ شیٹ (حتیٰ ٹیمپلیٹ کے لیے)
- قینچی بچوں کے لیے کلیدی پیمائش ایک بنیادی ہاؤس بلاک کا ڈرافٹ تیار کرنے کے لیے، آپ کو درج ذیل پیمائشوں کی ضرورت ہوگی:

- سینے کا طواف
- کمر کا طواف
- کندھے کی لمبائی
- سامنے اور پیچھے کی گردن کی گہرائی
- آرم ہول کی گہرائی
- چولی کی لمبائی (کندھے سے کمر تک)
- بنیادی ہاؤس بلاک کا ڈرافٹ تیار کرنا

مرحلہ 1: پیٹرن شیٹ تیار کریں

- فلیٹ سطح پر پیٹرن شیٹ بچھائیں۔

مرحلہ 2: سینٹر فرنٹ اور سینٹر بیک لائنز کھینچیں

- سینٹر بیک (CB) کی نمائندگی کرنے کے لیے شیٹ کے بائیں جانب عمودی لکیر کھینچیں۔
- سینٹر فرنٹ (CF) کی نمائندگی کرنے کے لیے CB لائن کے متوازی ایک اور عمودی لکیر کھینچیں۔ دونوں کے درمیان فاصلہ سینے کے فریم کے نصف اور آسانی کے ساتھ ہونا چاہئے۔

مرحلہ 3: لمبائی اور چوڑائی کو نشان زد کریں

- کندھے سے کمر کی لکیر تک چولی کی لمبائی کی پیمائش اور نشان لگائیں۔
- سینے کی لکیر کو پورے شیٹ پر افقی طور پر نشان زد کریں، اس بات کو یقینی بناتے ہوئے کہ یہ CF اور CB لائنوں پر کھڑا ہے۔

مرحلہ 4: نیک لائن کا ڈرافٹ تیار کریں

- گلے کی لکیر کے لیے، کندھے کی لکیر سے گردن کی گہرائی کی پیمائش کریں اور ہلکا سا کرکھینیں۔
- اگلی نیک لائن کے لیے، گردن کی قدرے گہرائی کی گہرائی کی پیمائش کریں اور ہلکا سا گھماؤ کھینچیں۔

مرحلہ 5: کندھے کی لکیر کھینچیں

- گلے سے آرم ہول تک کندھے کی لمبائی کی پیمائش کریں اور سیدھی لکیر کھینچیں۔

مرحلہ 6: آرم ہول وکر بنائیں

- کندھے کی لکیر کو سائڈ سیم سے جوڑتے ہوئے آرم ہول کی وکر کھینچنے کے لیے ایک French Curve کا استعمال کریں۔ یقینی بنائیں کہ وکر ہموار اور قدرتی ہے۔

مرحلہ 7: کمر لائن اور سائڈ سیم کو نشان زد کریں۔

- کمر کی لکیر کی نمائندگی کرنے کے لیے Bodies Block کے نیچے ایک افقی لکیر کھینچیں۔
- سائڈ سیون بنانے کے لیے آرم ہول کی وکر کو کمر کی لکیر سے سیدھی لائن سے جوڑیں۔

مرحلہ 8: ڈارٹ لائن شامل کریں

- کمر کی لکیر پر ڈارٹ پوزیشن کو نشان زد کریں، عام طور پر CF اور سائڈ سیون کے درمیان آدھے راستے پر۔
- ڈارٹ لائن بنانے کے لیے کمر کی لکیر سے اوپر کی طرف سیدھی لکیر کھینچیں۔
- بوڈیس بلاک پر لیبل لگانا
- ضروری لیبلز
- لمبائی اور چوڑائی: چولی کی کل لمبائی اور چوڑائی کو نشان زد کریں۔
- اناج کی لکیر: کپڑے کی اناج کی سمت کی نشاندہی کرنے کے لیے CF اور CB لائنوں کے متوازی ایک عمودی لکیر کھینچیں۔

سینٹر فرنٹ (CF)

- چولی کے سامنے والے مرکز کی نمائندگی کرنے والی عمودی لائن پر لیبل لگائیں۔
- سینٹر بیک (CB): چولی کے پچھلے مرکز کی نمائندگی کرنے والی عمودی لائن پر لیبل لگائیں۔
- نیک لائن: اگلی اور پچھلی دونوں نیک لائنوں پر لیبل لگائیں۔
- ڈارٹ لائن: ڈارٹ کی پوزیشن کی نشاندہی کریں۔
- کندھے کی لکیر: گردن کی لکیر کو آرم ہول سے جوڑنے والی لائن پر لیبل لگائیں۔
- وکر لائن: آرم ہول وکر پر لیبل لگائیں۔
- انڈر آرم لائن: آرم ہول سے کمر لائن تک سائڈ سیون پر لیبل لگائیں۔
- سائڈ سیون: آرم ہول کو کمر لائن سے جوڑنے والی لائن پر لیبل لگائیں۔

سیون الاؤنس شامل کرنا

- بوڈیس بلاک کے تمام کناروں کے گرد 1 سینٹی میٹر کی پیمائش اور نشان لگانے کے لیے ایک رولر کا استعمال کریں۔
- سیم الاؤنس شامل کرنے کے لیے ایک نیا خاکہ بنائیں۔
- بنیادی Bodice بلاک کاٹنا

مرحلہ 1: ڈرافٹ کو کارڈ شیٹ میں منتقل کریں

- ڈرافٹ شدہ پیٹرن کو کارڈ شیٹ پر رکھیں اور پنسل کا استعمال کرتے ہوئے آؤٹ لائن کو ٹریس کریں۔
- یقینی بنائیں کہ تمام لیبلز اور نشانات درست طریقے سے منتقل کیے گئے ہیں۔

مرحلہ 2: پیٹرن کاٹ دیں

- بوڈیس بلاک کے پیٹرن کو احتیاط سے کاٹنے کے لیے قینچی کا استعمال کریں۔
- دوبارہ چیک کریں کہ تمام خطوط اور لکیریں ہموار اور درست ہیں۔

مرحلہ 3: ٹیمپلیٹ کو حتمی شکل دیں۔

- تمام ضروری معلومات کے ساتھ کارڈ شیٹ ٹیمپلیٹ پر لیبل لگائیں۔
- ٹیمپلیٹ کو مستقبل میں استعمال کے لیے محفوظ جگہ پر اسٹور کریں۔

عملی سرگرمی

اپنے استاد کی طرف سے فراہم کردہ اپنی پیمائش یا معیاری پیمائش کا استعمال کرتے ہوئے ایک بنیادی بوڈیس بلاک کا ڈرافٹ تیار کریں۔
بلاک پر تمام کلیدی عناصر کو لیبل کریں۔
دوبارہ قابل استعمال ٹیمپلیٹ بنانے کے لیے کارڈ شیٹ پر بلاک کاٹ دیں۔

Construct Kid's Basic Trousers Block	بچوں کا بنیادی ٹراؤزر بلاک بنائیں	لرننگ یونٹ 5.11
--------------------------------------	-----------------------------------	-----------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes):

- اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر تدریس اس قابل ہو جائے گی کہ وہ
- پیمائش کے مطابق پیٹرن شیٹ پر بنیادی ٹراؤزر بلاک کا ڈرافٹ تیار کر سکیں۔
- بلاک پر تمام بنیادی معلومات پر لیبل لگائیں، بشمول لمبائی، چوڑائی، اناج کی لکیر، اور دیگر اہم عناصر۔
- دوبارہ استعمال کے قابل ٹیمپلیٹ بنانے کے لیے کارڈ شیٹ پر بنیادی ٹراؤزر بلاک کاٹ سکیں۔

5.11.1 Fundamentals of kids trouser drafting کڈز ٹراؤزر ڈرافٹنگ کے بنیادی اصول

ٹراؤزر بلاک فائونڈیشن کا پیٹرن ہے جو پتلون کے مختلف انداز بنانے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ بچوں کے لیے، بلاک کو آرام، نقل و حرکت میں آسانی، اور مناسب فٹ کو یقینی بنانے کے لیے ڈیزائن کیا گیا ہے۔ بنیادی ٹراؤزر بلاک کا ڈرافٹ تیار کرنے میں کلیدی پیمائشوں کو سمجھنا اور انہیں کاغذ پر ایک پیٹرن میں مرتب کرنا شامل ہے۔

اوزار اور مواد کی ضرورت ہے

- پیٹرن شیٹ یا ڈرافٹنگ کاغذ
- پیمائش کرنے والا ٹیپ
- Ruler (ترجمی طور پر ایک واضح گرڈ Ruler)
- پنسل اور صاف کرنے والا
- کارڈ شیٹ (ٹیمپلیٹ بنانے کے لیے)
- قینچی یا کرافٹ چاقو

5.11.2 Measurement of kids pant بچوں کے پتلون کے لیے کلیدی پیمائش

ڈرافٹ تیار کرنے سے پہلے، آپ کو مندرجہ ذیل پیمائش کی ضرورت ہے:

- کمر کی پیمائش
- کولہے کی پیمائش
- اوپری ہپ فریم
- بیرونی ٹانگ کی لمبائی (کمر سے ٹخنوں تک)
- اندرونی ٹانگ کی لمبائی (کروٹ سے ٹخنوں تک)
- گٹھے کی پیمائش
- ٹخنوں کی پیمائش

5.11.3 Draft of basic trousers block بنیادی ٹراؤزر بلاک کا ڈرافٹ تیار کرنا

پیٹرن شیٹ کی تیاری

- فلیٹ سطح پر بیٹن شیٹ بچھائیں۔
- شیٹ کے بائیں جانب عمودی لکیر کھینچ کر شروع کریں۔ یہ سینٹر فرنٹ (سی ایف) لائن ہوگی۔

کلیدی خطوط کو نشان زد کرنا

- کمر کی لکیر: CF لائن کے اوپری حصے پر ایک افقی لکیر کھینچیں۔
- ہپ لائن: کمر کی لکیر سے نیچے کی پیمائش کریں (ہپ کے فریم کا تقریباً $1/4$) اور ایک افقی لکیر کھینچیں۔
- اوپری ہپ لائن: کمر اور کولہبے کی لکیر کے درمیان آدھے راستے کی پیمائش کریں، اور ایک افقی لکیر کھینچیں۔
- گٹھے کی لکیر: کمر کی لکیر سے نیچے کی پیمائش کریں (بیرونی ٹانگ کی لمبائی کا تقریباً $1/2$) اور ایک افقی لکیر کھینچیں۔
- ٹخنوں کی لکیر: کمر کی لکیر سے ٹانگ کی پوری بیرونی لمبائی کی پیمائش کریں اور افقی لکیر کھینچیں۔

فرنٹ بلاک کا ڈرافٹ تیار کرنا

- فرنٹ رائز: کمر سے آگے بڑھنے کی لمبائی کی پیمائش کریں اور اسے CF لائن پر نشان زد کریں۔
- Crotch Line: سامنے کی طرف سے کولہبے کی لکیر تک ایک عمیدہ لکیر کھینچیں۔
- سائیڈ سیم: کولہبے کے فریم کی پیمائش کریں اور ہپ لائن پر چوڑائی کو نشان زد کریں۔ اس پوائنٹ کو کمر اور ٹخنوں کی لکیر سے جوڑیں۔
- انیم: ٹانگ کی اندرونی لمبائی کی پیمائش کریں اور Crotch سے ٹخنوں کی لکیر تک لکیر کھینچیں۔

بیک بلاک کا ڈرافٹ تیار کرنا

- بیک رائز: بیک رائز کی لمبائی کی پیمائش کریں (عام طور پر سامنے والے حصے سے 1-2 سینٹی میٹر لمبی) اور اسے سینٹر بیک (CB) لائن پر نشان زد کریں۔
- Crotch Line: سامنے کے مقابلے میں پیچھلی Crotch Line کے لیے ایک گہرا Curve کھینچیں۔
- سائیڈ سیون: نقل و حرکت میں آسانی کے لیے پیچھلے بلاک میں اضافی چوڑائی شامل کریں۔

ڈارٹ لائن: شکل دینے کے لیے کمر لائن پر ڈارٹس شامل کریں۔

بلاک کو لیبیل لگانا بلاک پر تمام کلیدی عناصر کو لیبیل کریں:

- لمبائی اور چوڑائی
- Grain Line (عمودی لکیر جو تانے بانے کی سمت کی نشاندہی کرتی ہے)
- فرنٹ رائز اور بیک رائز
- کمر لائن، اوپری ہپ لائن، ہپ لائن، گٹھے کی لکیر، اور ٹخنوں کی لکیر
- سینٹر فرنٹ (CF) اور سینٹر بیک (CB)
- کروچ لائن، انیم، اور سائیڈ سیم
- سیون الاؤنس

5.11.4. بلاک میں سیم الاؤنس شامل کرنا: Add seam allowance

- ٹراؤزر بلاک کے تمام کناروں کے گرد 1 سینٹی میٹر کا اضافہ کرنے کے لیے ایک رولر کا استعمال کریں۔
- کٹنگ لائن سے فرق کرنے کے لیے سیم الاؤنس کو ڈیشڈ لائن سے واضح طور پر نشان زد کریں۔
- بنیادی ٹراؤزر بلاک کاٹنا

بلاک کو کارڈ شیٹ میں منتقل کرنا

- ڈرافٹ شدہ بلاک کو کارڈ شیٹ پر رکھیں اور پنسل کا استعمال کرتے ہوئے آؤٹ لائن کو ٹریس کریں۔
- حوالہ کے لیے تمام لیمبلز اور نشانات شامل کریں۔

ٹی مپلیٹ کاٹنا

- بلاک کی لکیروں کو احتیاط سے کاٹنے کے لیے کینچی یا کرافٹ چاقو کا استعمال کریں۔
- یقینی بنائیں کہ کنارے ہموار اور درست ہیں۔

ٹی مپلیٹ کو حتمی شکل دینا

- کارڈ شیٹ ٹیمپلیٹ پر تمام پیکٹوں اور لیبلز کو دو بار چیک کریں۔
- ٹیمپلیٹ کو مستقبل میں استعمال کے لیے محفوظ جگہ پر اسٹور کریں۔

عملی سرگرمی

- اپنی پیکٹس یا فراہم کردہ پیکٹس کا استعمال کرتے ہوئے ایک بنیادی ٹراؤزر بلاک تیار کریں۔
- تمام اہم عناصر کو لیبل کریں اور سیم الاؤنس شامل کریں۔
- دوبارہ قابل استعمال ٹیمپلیٹ بنانے کے لیے کارڈ شیٹ پر پیٹرن کاٹ دیں۔

لرننگ پونٹ 5.12.	بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے بچوں کے لباس کی مختلف اقسام تیار کریں	Construct Variations of Kid's Wear Using Basic Block
------------------	--	--

تدریسی نتائج (Learning Outcomes):

- اس لرننگ پونٹ کے اختتام پر تدریس اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ
- بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے درج ذیل فراکس کی مختلف حالتوں کو ڈرافٹ بنائیں اور پیٹرن کاٹ سکیں۔ س
 - اے لائن فراک
 - یوک فراکس
 - ہڈی فراک
 - امبریل فراک
 - بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے بٹن ڈاؤن شرٹ کارڈ ٹیکسٹ کا ڈرافٹ اور پیٹرن تیار کریں۔
 - بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے شلوار قمیض کو ڈرافٹ اور پیٹرن تیار کریں۔

5.12.1. بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے فراکس کی مختلف حالتوں کو ڈرافٹ اور کٹ کریں (Draft and Cut Different frocks using Basic bodice Block)

انداز	تفصیل	بنیادی خاکہ کا سراغ لگانا	پیٹرن میں ترمیم	سیم الاؤنس شامل کریں	پیٹرن کے ٹکڑے کاٹیں
اے لائن فراک	کندھوں یا کمر سے پھیلتی ہے اور "A" شکل بناتی ہے۔	ہاں	سائڈ سیمز کو کمر سے باہر کی طرف پھیلائیں، جہم کو وسیع رکھیں	ہاں	احتیاط سے کاٹیں
یوک فراک	اوپری حصے پر ایک فنڈ یوک ہوتا ہے جو کڑھائی یا لیس سے سجایا جاسکتا ہے۔	ہاں	بنیادی ہڈی کو افقی طور پر تقسیم کریں، سامنے اور پیچھے کے لیے ایک مزے ہوئے یوک کا پیٹرن تیار کریں	ہاں	احتیاط سے کاٹیں
ہڈی فراک	قدرتی جسمانی ساخت کے مطابق فنڈ ہونے والی فراک۔	ہاں	کوئی فلیئر نہیں، مطلوبہ لمبائی تک بڑھائیں، ڈارٹس شامل کریں	ہاں	احتیاط سے کاٹیں
امبریل فراک	امبریل یا زیادہ پھیلاؤ والی فراک جو چھتری جیسی لگتی ہے۔	ہاں	گول یا گینرڈ سکرٹ کا پیٹرن بنائیں اور ہڈی سے جوڑیں	ہاں	احتیاط سے کاٹیں

5.12.2. صنعت کی ضروریات کے مطابق پیٹرن کی لیبلینگ labeling of pattern according to industrial requirements

- Grain Line: اناج کی لکیر کو مرکز کے سامنے یا پیچھے کے متوازی نشان زد کریں۔
- فرنٹ اور بیک رائز: Bodies اور اسکرٹ کے لیے لیبل لگائیں۔
- Yoke: اگر قابل اطلاق ہو تو Yoke کے ٹکڑے کو واضح طور پر نشان زد کریں

- سیٹ: سکرٹ کے لیے سیٹ لائن کی نشاندہی کریں۔

5.12.3. لباس کے مختلف اجزاء اور تغیرات کا ڈرافٹ تیار کرنا

بٹن نیچے قمیض

- تفصیل: بٹن ڈاون شرٹ بچوں کے پہننے کا ایک کلاسیک لباس ہے جس میں کالر، بٹن کے Placement اور آستین ہوتے ہیں۔
- قمیض کے آگے اور پیچھے کے لیے بنیادی بوڈیس بلاک استعمال کریں۔
- مرکز کے سامنے ایک بٹن Placement شامل کریں۔
- ایک کالر تیار کریں اور اسے گلے سے جوڑیں۔
- بنیادی آستین کے بلاک کا استعمال کرتے ہوئے آستینیں شامل کریں۔
- سیم الاؤنس شامل کریں اور تانے بانے کاٹ دیں۔

2. کمرز

- تفصیل: کمرز بچوں کے لیے مختصر، ڈھیلے فٹنگ پتلون ہیں جن کی لمبائی گھٹنے سے اوپر تک ہوتی ہے۔
- بنیادی پتلون بلاک کا استعمال کریں۔
- لمبائی کو مطلوبہ سائز تک چھوٹا کریں۔
- کمر لائن پر پلگڈار کیسٹنگ شامل کریں۔
- سیم الاؤنس شامل کریں اور تانے بانے کاٹ دیں۔

شلوار (پتلون)

- تفصیل: شلوار ایک ڈھیلے فٹنگ ولی بیٹ ہے
- بنیادی پتلون بلاک کا استعمال کریں۔
- ڈھیلے فٹ کے لیے ٹانگوں کے پیٹرن کو چوڑا کریں۔
- کمر لائن پر pleats شامل کریں۔
- کمر اور ٹخنوں پر پلگڈار یا ڈرا سٹرنگ کیسٹنگ شامل کریں۔
- سیم الاؤنس شامل کریں اور پیٹرن کاٹ دیں۔

قمیض

- تفصیل: قمیض ایک لمبا چوڑا لباس ہے جو شلوار کے اوپر پہنی جاتی ہے۔
- بنیادی بوڈیس بلاک کا استعمال کریں اور اسے مطلوبہ لمبائی تک بڑھائیں۔
- نقل و حرکت میں آسانی کے لیے سائڈ سلٹ شامل کریں۔
- ڈیزائن کے مطابق گردن اور آستین کا ڈرافٹ تیار کریں۔
- سیم الاؤنس شامل کریں اور پیٹرن کاٹ دیں۔

عملی سرگرمی

- ایک اے لائن فرائٹ تیار کریں اور پیٹرن کے ٹکڑوں پر لیبل لگائیں۔
- بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے بٹن ڈاون شرٹ اور کمرز کا پیٹرن بنائیں۔
- شلوار قمیض کا پیٹرن بنائیں اور لیبل والا پیٹرن اپنے استاد کو پیش کریں۔

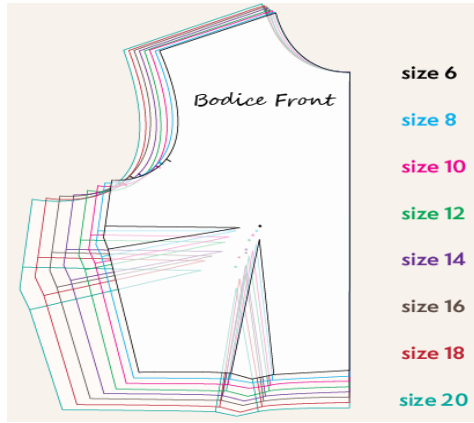
Construct Variations of Kid's Wear Using Basic Block	بنیادی بلاکس کی گریڈنگ انجام دیں	لرنگ پونٹ 5.13.
--	----------------------------------	-----------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes):

اس لرنگ پونٹ کے اختتام پر ٹریڈر اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ

- ہاؤس بلاک کی 2 Size Up اور 2 Size Down کی Grading کر سکیں
- آستین بلاک کی 2 Size Up اور 2 Size Down کی Grading کر سکیں۔
- سکرٹ کے بلاک کی 2 Size Up اور 2 Size Down کی Grading کر سکیں۔
- ٹراؤزر کے بلاک کی 2 Size Up اور 2 Size Down کی Grading کر سکیں۔

5.13.1. مختلف سائز میں پیٹرن کی درجہ بندی Grading of pattern in different sizes



پیٹرن گریڈنگ کیا ہے؟

پیٹرن گریڈنگ سائز کی ایک ریج بنانے کے لیے لباس کے پیٹرن کے سائز کو بڑھانے یا کم کرنے کا عمل ہے۔ یہ یقینی بناتا ہے کہ ڈیزائن اصل تناسب کو برقرار رکھتے ہوئے مختلف جسمانی پیمائشوں پر فٹ بیٹھتا ہے۔

درجہ بندی کے لیے درکار اوزار

- درجہ بندی کرنے والا
- پیٹرن کاغذ
- پنسل اور صاف کرنے والا
- پیمائش کرنے والا ٹیپ
- نوچ یا awl
- قینچی یا روٹری کٹر

5.13.2. Rules for Grading درجہ بندی کے قواعد

درجہ بندی مخصوص پیمائش کی بنیاد پر پیٹرن کے ٹکڑوں کو افقی اور عمودی طور پر منتقل کر کے کی جاتی ہے۔ سائز میں اضافہ یا کمی معیاری پیمائش کے ایک سیٹ کی پیروی کرتی ہے (مثال کے طور پر، ٹوٹ، کمر، اور گولے کے لیے 1 انچ)۔ کلیدی نکات (مثلاً، بسٹ پوائنٹ، کندھے، کمر کی لکیر) کو متناسب طور پر نشان زد اور ایڈجسٹ کیا جاتا ہے۔

بلاک کا نام	بنیادی اقدامات	بڑے سائز میں تبدیلی	چھوٹے سائز میں تبدیلی	اہم تبدیلیاں
بنیادی ہاؤس بلاک	بیس سائز سے شروع کریں، بسٹ، کمر، کندھے اور آرم ہول کے پوائنٹس نشان زد کریں	پیٹرن کو باہر کی طرف 1 انچ فی سائز بڑھائیں، ڈارٹ اور سائیڈ سیو زنا ایڈجسٹ کریں	پیٹرن کو اندر کی طرف 1 انچ فی سائز کم کریں، آرم ہول اور نیک لائن درست کریں	لائنز کو ہموار اور متناسب رکھیں
بنیادی آستین بلاک	بیس سائز کا آستین بلاک استعمال کریں، بازو، کہنی اور کلائی کے پوائنٹس نشان زد کریں	پیٹرن کو باہر کی طرف بڑھائیں، ہانپس اور کلائی کی پیمائش کو متناسب طور پر بڑھائیں	پیٹرن کو اندر کی طرف کم کریں، ہانپس اور کلائی کی پیمائش کو گھٹائیں	آستین کے کیپ کی اونچائی کو ہاؤس بلاک کے آرم ہول کے مطابق ایڈجسٹ کریں
بنیادی سکرٹ بلاک	بیس سائز کے سکرٹ بلاک سے شروع کریں، کمر، کولہوں اور ہیم لائن کے پوائنٹس نشان زد کریں	پیٹرن کو باہر کی طرف بڑھائیں، کمر اور کولہوں کی پیمائش کو بڑھائیں، ڈارٹس اور سائیڈ سیو زنا ایڈجسٹ کریں	پیٹرن کو اندر کی طرف کم کریں، کمر اور کولہوں کی پیمائش کو کم کریں	ہیم لائن کو متناسب اور ہموار رکھیں

بنیادی پتلون بلاک	میس سائز کے پتلون بلاک سے شروع کریں، کمر، کوہوں، گھٹنوں اور ہیم لائن کے پوائنٹس نشان زد کریں	پیٹرن کو باہر کی طرف بڑھائیں، کمر، کوہوں اور ٹانگوں کی پیمائش کو بڑھائیں، کروچ کٹ اور سائیڈ سیونز ایڈجسٹ کریں	پیٹرن کو اندر کی طرف کم کریں، کمر، کوہوں اور ٹانگوں کی پیمائش کو کم کریں	اندرونی اور بیرونی سیونز کو درست کریں
-------------------	--	---	--	---------------------------------------

5.11.3 فیبرک پھیلاؤ اور کاٹنا Fabric cutting and spreading

- فیبرک بچھائیں: فیبرک کو چوٹی سطح پر پھیلائیں، اس بات کو یقینی بناتے ہوئے کہ یہ ہموار اور جھریوں سے پاک ہے۔
- پیٹرن رکھیں: گرائن لائن کے بعد، فیبرک پر درجہ بندی کے پیٹرن کے ٹکڑوں کو ترتیب دیں۔
- پیٹرنز کو پین کریں: تبدیلی کو روکنے کے لیے پیٹرن کو پنوں یا وزن سے محفوظ کریں۔
- تیزقین چھ کا استعمال کریں: پیٹرن کے ٹکڑوں کے کناروں کو احتیاط سے کاٹیں۔
- نشان کے نشان: درست سلائی کے لیے تمام نشانوں اور نشانوں کو تانے میں منتقل کریں۔
- ٹکڑوں کو لیبل کریں: الجھن سے بچنے کے لیے ہر ٹکڑے کو اس کے سائز اور نام کے ساتھ لیبل کریں۔

خلاصہ

اچھی طرح سے فٹ ہونے والے کپڑے بنانے کے لیے جسمانی پیمائش بہت ضروری ہے۔ اس عمل میں جسم کے مخصوص حصوں کو درست طریقے سے ناپنا شامل ہے۔ سائز کے چارٹس مختلف جسمانی اقسام اور عمروں کے لیے پیمائش کو معیاری بنانے میں مدد کرتے ہیں۔ آپ نے سیکھا کہ بنیادی بلاک کا استعمال کرتے ہوئے اسکرٹ کے مختلف نمونوں کو کس طرح ڈرافٹ اور کاٹنا ہے۔ آپ نے ڈرافٹنگ، پیٹرن بنانے اور لیبلنگ کی اہمیت کو بھی دریافت کیا۔ ان مہارتوں میں مہارت حاصل کر کے، آپ اسکرٹ کی ایک وسیع رینج تیار کر سکتے ہیں اور ملبوسات کی تعمیر کی مزید جدید تکنیکیوں کی تیاری کر سکتے ہیں۔ بنیادی بوڈیس بلاک کا استعمال کرتے ہوئے قمیض کے مختلف انداز بنا سکتے ہیں۔ پیٹرن کو ٹریس کرنے سے لے کر سیون الاؤنس شامل کرنے اور ٹکڑوں کو کاٹنے تک ہر قدم کی احتیاط سے مشق کرنا یاد رکھیں۔ ان مہارتوں کے ساتھ، آپ منفرد قمیضوں کو ڈیزائن اور تعمیر کرنے کے قابل ہو جائیں گے جو آپ کی تخلیقی صلاحیتوں اور فیشن ڈیزائن کی سمجھ کی عکاسی کرتے ہیں۔ بنیادی آستین کے بلاک کا استعمال کرتے ہوئے آستین کے مختلف انداز کو کس طرح تیار کرنا اور کاٹنا ہے۔ ان تکنیکوں میں مہارت حاصل کر کے، آپ مختلف لباس کے لیے منفرد اور سجیلا آستین بنا سکتے ہیں۔ بہترین نتائج کے لیے ہمیشہ ٹریس کرنا، لیبل لگانا، سیون الاؤنس شامل کرنا، نشانوں لگانا، اور پیٹرن کے ٹکڑوں کو درست طریقے سے کاٹنا یاد رکھیں۔ مردوں کے لباس کے مختلف اجزاء کو تیار کرنے اور کاٹنے کے لیے بنیادی مردوں کے بلاک کا استعمال کیسے کیا جاتا ہے، بشمول ہٹن ڈاون شرٹس، شلوار سوٹ، واسکٹ، ٹراؤزر، ڈریس پیٹ اور جینز۔ ان تکنیکوں میں مہارت حاصل کر کے، آپ درستی اور تخلیقی صلاحیتوں کے ساتھ ملبوسات کی ایک وسیع رینج بنا سکتے ہیں۔ بچوں کے لیے آستین کے بنیادی بلاک کو کس طرح ڈرافٹ کرنا، لیبل کرنا اور کاٹنا ہے۔ یہ بنیادی مہارت آپ کو مختلف کپڑوں کے لیے اچھی آستین بنانے میں مدد دے گی۔ بلاک کو دو سائز اوپر اور دو سائز نیچے گریڈ کیا جاتا ہے۔

اکثر پوچھے جانے والے سوالات

س1: کوئی سے پانچ آلات کے نام بتائیں جو ڈرافٹ بنانے میں استعمال ہوتے ہیں؟

ج: فرنج کرور، Set Seque، Japanese Scale، کاغذ کاٹنے کیلئے قچی (Paper Cutter)، پنسل

س2: Bell Sleeve کی بناوٹ کیسی ہوتی ہے؟

ج: اس بازو کی شکل گھنٹی نما ہوتی ہے اور آگے سے تھوڑی فلیئر ہوتی ہے۔

س3: Ease اور Seam Allowance میں کیا فرق ہے؟

ج: Ease اور Seam Allowance میں فرق یہ ہے کہ Ease سیم میں کپڑا ہم کچھ مخصوص جگہوں سے اضافی رکھتے ہیں۔ آستین، کمر، قمیض کی فٹنگ لائن، اور گھیرہ وغیرہ۔

س4: سکرٹ میں استعمال ہونے والی کوئی سی تین Pleasts کے نام لکھیں۔

ج: سیدھی سکرٹ ایئر لائن سکرٹ باکس Pleasts

س5: کوئی سے پانچ آستین کے نام لکھیں۔

ج: 1: Puff Sleeve 2: Bell Sleeve 3: Kimono Sleeve 4: Dolman Sleeve 5: Leg-o-Mutton

خود کو آزمائیے

دیے گئے بیانات میں سے درست کے سامنے ✓ لگائیں۔ آپ اپنے جوابات کا مڈیول کے آخر میں دی گئی جوابی فہرست سے موازنہ کر سکتے ہیں۔

- 1- کپڑوں میں Selvadge ہوتی ہے۔
ا۔ دونوں طرف ب۔ ایک طرف ج۔ کوئی بھی نہیں د۔ اوپر کی طرف
- 2- بنیادی Bodice کہاں تک ہوتی ہے؟
ا۔ ہپ ب۔ کمر ج۔ گلے د۔ اورب دونوں
- 3- CB Legnth کہاں سے کہاں تک لے جاتی ہے۔
ا۔ گلے سے کمر تک ب۔ گلے سے گھٹنے تک ج۔ کوئی بھی نہیں د۔ گدی سے کمر تک
- 4- بنیادی سکرٹ کے بلاک کی لمبائی کہاں تک ہوتی ہے۔
ا۔ گھٹنے تک ب۔ ٹخنے تک ج۔ دونوں د۔ کمر تک
- 5- Bell آستین کی شکل کس قسم کی ہوتی ہے؟
ا۔ مربع نما ب۔ کوئی نہیں ج۔ گول د۔ گھنٹی نما
- 6- بنیادی کرتے کے ڈرافٹ میں کتنی کلیاں ہوتی ہیں؟
ا۔ چھ ب۔ چار ج۔ پانچ د۔ تین
- 7- آستین کی کتنی بنیادی اقسام ہیں؟
ا۔ مختلف ب۔ پانچ ج۔ بے شمار د۔ دو
- 8- ڈرافٹ بنانے کے لیے ناپ کتنے طریقوں سے لیا جاتا ہے۔
ا۔ عمودی ب۔ افقی ج۔ ترچھی د۔ تینوں طرح سے
- 9- فریج کروڑ زیادہ تر کن جگہوں پر استعمال کیا جاتا ہے؟
ا۔ سیدھی لائن لگانے کیلئے ب۔ کانٹے کیلئے ج۔ شپ بنانے کیلئے د۔ ٹریس کرنے کیلئے
- 10- کمر سے ہپ کا فاصلہ کتنا ہوتا ہے؟
ا۔ 30 سینٹی میٹر ب۔ 40 سینٹی میٹر ج۔ 20 سینٹی میٹر د۔ 10 سینٹی میٹر

درست جوابات

سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب
1	ب	2	ب	3	الف	4	الف
5	د	6	ب	7	ب	8	د
9	ج	10	ج				

© TVET SSP

فیشن ڈیزائننگ

ٹیچنگ اینڈ لرننگ گائیڈ

نیشنل ووکیشنل سرٹیفکیٹ لیول 2&3
ورژن - مارچ 2025

ماڈیول 6

ماڈیول نمبر 6.	بنیادی ڈریپنگ انجام دیں	Perform Basic Draping
----------------	-------------------------	-----------------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes):

اس ماڈیول کے اختتام پر ٹرینیز اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:

- ڈریپنگ کے لیے مینیکیون سیٹ کر سکیں۔
- بنیادی اسکرٹ کے لئے مینیکیون (maniquinne) پر ڈریپنگ انجام دے سکیں۔
- بنیادی بوڈیس بلاک کی ڈریپنگ انجام دے سکیں۔

لرننگ یونٹ 6.1.	ڈریپنگ کے لیے مینیکیون سیٹ کریں	Set Mannequin for Draping
-----------------	---------------------------------	---------------------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes):

اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر ٹرینیز اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:

- دھول اور داغوں سے مصنوعات کو صاف کر سکیں۔
- مصنوعات کے ڈیزائن کے مطابق تمام معیار کی ضروریات کے لیے پروڈکٹ کا معائنہ کر سکیں۔
- مصنوعات پر تمام نقائص/ناکمل کام کو تجویز کردہ ٹولز سے نشان لگا سکیں۔
- معائنہ رپورٹ مقررہ فارمیٹ پر تیار کر سکیں۔

6.1.1 ڈریپنگ (Draping)

ڈریپنگ فیشن ڈیزائننگ میں سب سے زیادہ تخلیقی اور ضروری تکنیکوں میں سے ایک ہے۔ اس میں کپڑے کا ڈھانچہ اور ڈیزائن بنانے کے لیے کپڑے کو براہ راست مینیکیون پر جوڑنا شامل ہے۔ اس باب میں، آپ سیکھیں گے کہ کس طرح پیمائش کر کے اور عمودی اور افقی طور پر ربن لگا کر ڈریپنگ کے لیے مینیکیون تیار کرنا ہے۔ یہ اقدامات آپ کے ڈیزائن میں درستگی اور درستگی کو یقینی بنانے کے لیے اہم ہیں۔

ڈریپنگ کی اہمیت

ڈریپنگ فیشن ڈیزائن میں ایک بنیادی مہارت ہے کیونکہ یہ ڈیزائنز کو یہ تصور کرنے کی اجازت دیتی ہے کہ کپڑے کیسا تاثر دیں گے اور انسانی جسم پر کس طرح فٹ ہوں گے۔ فلیٹ پیٹرن بنانے کے برعکس، ڈریپنگ آپ کو کپڑے کے ساتھ براہ راست مینیکیون پر تجربہ کرنے کی آزادی دیتی ہے، جس سے آپ کو منفرد اور جدید ڈیزائن بنانے میں مدد ملتی ہے۔ ایک مینیکیون کو صحیح طریقے سے ترتیب دے کر، آپ اس بات کو یقینی بناتے ہیں کہ آپ کے لٹکائے ہوئے کپڑے سڈول، متوازن اور متناسب ہوں۔

ڈریپنگ کا عمل

ڈریپنگ کا عمل مینیکیون کی تیاری کے ساتھ شروع ہوتا ہے۔ اس میں درست پیمائش کرنا اور ربن کا استعمال کرتے ہوئے مینیکیون پر اہم نکات کو نشان زد کرنا شامل ہے۔ یہ اقدامات آپ کو گرین لائن بنانے کے لیے ہدایات بنانے میں مدد کرتے ہیں اور اس بات کو یقینی بناتے ہیں کہ آپ کا ڈیزائن جسم کی قدرتی شکل کے مطابق ہو۔

6.1.2 مینیکیون کی پیمائش کریں (Measurement of Mannequin)

اس سے پہلے کہ آپ ڈریپنگ شروع کریں، یہ ضروری ہے کہ مینیکیون کی درست پیمائش کریں۔ اس سے آپ کو متناسب کو سمجھنے اور یہ یقینی بنانے میں مدد ملے گی کہ آپ کا ڈیزائن صحیح طور پر فٹ بیٹھتا ہے۔ یہاں ہے کہ آپ اسے کیسے کر سکتے ہیں:

1. بسٹ/سینے کی پیمائش: مینیکیون کے سینے کے پورے حصے کے ارد گرد پیمائش کریں۔
2. کمر کی پیمائش: کمر کے تنگ ترین حصے کے ارد گرد پیمائش کریں۔
3. کولہوں کی پیمائش: مینیکیون کے کولہوں کے پورے حصے کے ارد گرد پیمائش کریں۔
4. کندھے سے کمر: کندھے کی سیون سے کمر کی لکیر تک پیمائش کریں۔
5. کمر سے کولہے تک: کمر کی لکیر سے کولہے کی لکیر تک پیمائش کریں۔
6. ڈریپ کرتے وقت ان پیمائشوں کو حوالہ کے لیے نوٹ بک میں ریکارڈ کریں۔

6.1.3 ڈریپنگ ٹولز (Draping Tools)

کیا آپ جانتے ہیں

کامیابی کے لیے تجاویز درستگی کو یقینی بنانے کے لیے اپنی پیمائش کو ہمیشہ دوبارہ چیک کریں۔
متفاد رنگ کے ربن استعمال کریں تاکہ وہ پوسٹلے کے خلاف آسانی سے دیکھ سکیں۔
کام کرتے وقت اپنے ٹولز کو منظم اور پہنچ کے اندر رکھیں۔
اپنی درستگی کو بہتر بنانے کے لیے کئی بار ربن لگانے کی مشق کریں۔

ڈریپنگ کے لیے مینیکوئن قائم کے علاوہ، آپ کو درج ذیل ٹولز کی ضرورت ہوگی:

- ماپنے والا ٹیپ: مینیکوئن کی درست پیمائش کرنے کے لیے۔
- ربن: مرکز کے سامنے، درمیان میں پیچھے، ٹوٹ، کمر، اور کولہے کی لکیروں کو نشان زد کرنے کے لیے۔
- پن: ربن اور فیبرک کو جگہ پر محفوظ کرنے کے لیے۔
- قینچی: ربن اور کپڑے کاٹنے کے لیے۔
- نوٹ بک اور قلم: پیمائش اور نوٹ ریکارڈ کرنے کے لیے۔

عملی سرگرمی

mannequin کی پیمائش کریں اور اس کی ٹوٹ، کمر اور کولہے کی پیمائش ریکارڈ کریں۔ مینیکوئن پر عمودی اور افقی ربن لگانے کی مشق کریں، اس بات کو یقینی بناتے ہوئے کہ وہ سیدھے اور سیدھے میں ہیں۔ اپنے ہم جماعتوں سے بات کریں کہ درست پیمائش اور ربن کی جگہ کا تعین کیوں ڈریپ کرنے میں اہم ہے۔

Perform Draping on Mannequin for Basic Skirt	مینیکوئن پر بنیادی اسکرٹ کی ڈریپنگ انجام دیں	لرنگ یونٹ 6.2.
--	--	----------------

اس باب کو پڑھنے کے بعد آپ اس قابل ہو جائیں گے کہ:

- کڑھائی راہم کردہ ڈیزائن کے مطابق پیمائش کر سکیں۔
- بنیادی اسکرٹ کے لیے مطلوبہ کپڑے (calico) کو استری کر سکیں
- پیمائش کے مطابق سینٹر فرنٹ، ہپ لائن اور گرین لائن کو نشان زد کر سکیں۔
- سامنے والے پینل کی ڈریپنگ انجام دے سکیں۔
- معیاری پیمائش کے مطابق سامنے کے ڈارٹ کو ایڈجسٹ موافق بنا سکیں۔
- معیاری پیمائش کے مطابق سامنے والے پینل میں ease allowance شامل کر سکیں۔
- پچھلے پینل کی ڈریپنگ انجام دے سکیں
- معیاری پیمائش کے مطابق بیک ڈارٹ کو موافق بنا سکیں
- معیاری پیمائش کے مطابق بیک پینل کی آسانی کو ایڈجسٹ کریں۔
- پیمائش کے مطابق کمر کی بیلٹ کو کاٹ سکیں۔
- ڈریپنگ ٹولز کے ساتھ دونوں پینلز کو درست کریں
- معیاری سیم الاؤنسز اور نشانات دے سکیں۔
- دونوں (سامنے اور پیچھے) پینلز کی استری انجام دے سکیں۔
- نشانات کے مطابق پینلز کی کٹائی کر سکیں۔
- مینیکوئن پر بنیادی اسکرٹ کو دوبارہ ڈریپ کر سکیں۔
- بنیادی اسکرٹ کی آخری فٹنگ کو موافق بنا سکیں۔

6.2.1 ڈریپنگ کے لیے مواد (Materials for Draping)

ڈریپنگ ایک تخلیقی اور ہاتھ سے چلنے والی تکنیک ہے جو فیشن ڈیزائننگ میں فیبرک کو براہ راست مینیکوئن پر شکل دینے کے لیے استعمال ہوتی ہے۔ یہ ڈیزائنرز کو یہ تصور کرنے کی اجازت دیتا ہے کہ کپڑا کس طرح گرے گا اور جسم پر فٹ ہوگا۔ اس باب میں، آپ سیکھیں گے کہ ایک بنیادی اسکرٹ کو قدم بہ قدم مینیکوئن پر کیسے باندھنا ہے۔ اس باب کے اختتام تک، آپ درست پیمائش، نشانات اور ایڈجسٹمنٹ کی پیروی کرتے ہوئے ایک اچھی طرح سے لیس بنیادی اسکرٹ بنانے کے قابل ہو جائیں گے۔

- Mannequin
- کیلیکو فیبرک (Calico Fabric)
- پیمائش کرنے والا ٹیپ

- فیرک فینچی
- پن
- درزی کا چاک یا فیرک مارکر
- استری اور استری کا بورڈ
- ربن (نشان لگانے کے لیے)
- پیاناہ یا سیٹ سکویر
- ڈریپنگ ٹولز (ٹریسنگ وہیل، نوچر)

6.2.2 منیکوئن سے پیمائش لینے کا عمل (Process of Taking Measurement from mannequin)

- اس سے پہلے کہ آپ ڈریپنگ شروع کریں، منیکوئن سے درست پیمائش کرنا ضروری ہے۔ یہ یقینی بنانا ہے کہ لباس بالکل فٹ بیٹھا ہے۔ ان اقدامات پر عمل کریں:
- کمر کی پیمائش: ماپنے والی ٹیپ کو منیکوئن کی کمر کے تنگ ترین حصے کے گرد لپیٹ دیں۔ پیمائش ریکارڈ کریں۔
- ہپ کی پیمائش: منیکوئن کے کولہوں کے پورے حصے کی پیمائش کریں، عام طور پر کمر سے 7-9 انچ نیچے۔ پیمائش ریکارڈ کریں۔
- سکرٹ کی لمبائی: اسکرٹ کی مطلوبہ لمبائی کا تعین کریں (مثال کے طور پر، گتھنے کی لمبائی)۔ کمر کی لکیر سے نیچے کی مطلوبہ لمبائی تک پیمائش کریں۔
- کمر سے کولہے کی لمبائی: کمر کی لکیر سے ہپ لائن تک فاصلے کی پیمائش کریں۔
- یہ پیمائشیں آپ کو کپڑے کو صحیح طریقے سے نشان زد کرنے اور اتارنے میں رہنمائی کریں گی۔

6.2.3 مانیکوئن کی ربننگ (Mannequin Ribbing)

- ربننگ ربن کا استعمال کرتے ہوئے منیکوئن پر کلیدی لائنوں کو نشان زد کرنے کا عمل ہے۔ یہ ڈریپنگ کے دوران کپڑے کو درست طریقے سے سیدھ کرنے میں مدد کرتا ہے۔
- سینٹر فرنٹ (CF) لائن: ایک ربن کو عمودی طور پر منیکوئن کے سامنے کے بیچ میں پن کریں۔
- سینٹر بیک (CB) لائن: منیکوئن کے پچھلے بیچ میں عمودی طور پر ربن کو پن کریں۔
- کمر لائن: کمر کے گرد ایک ربن افقی طور پر لیٹیں اور اسے محفوظ طریقے سے پن کریں۔
- ہپ لائن: ایک ربن کو کولہوں کے پورے حصے کے گرد افقی طور پر لیٹیں اور اسے پن کریں۔
- سائڈ سیم لائنز: سٹے کے دونوں طرف کمر سے ہیم تک عمودی طور پر ربن کو پن کریں۔ یہ ربن کپڑے کو ڈریپ کرنے کے لیے رہنما خطوط کے طور پر کام کرتے ہیں۔

6.2.4 کپڑے کی تیاری (Preparation of Fabric)

- ٹکٹیں دور کرنے کے لیے کیمیکو فیرک کو استری کریں۔ ہموار کپڑے کو ڈریپ کرنا اور نشان زدہ کرنا آسان ہے۔
- فیرک کو لمبائی کی طرف فولڈ کریں اور درزی کے چاک کا استعمال کرتے ہوئے سنٹر فرنٹ (CF) لائن کو نشان زد کریں۔
- لی گئی پیمائش کے مطابق ہپ لائن اور گرین لائن کو نشان زد کریں۔
- فیرک کی پوزیشننگ: کپڑے کی سی ایف لائن کو منیکوئن کی سی ایف لائن کے ساتھ سیدھ میں رکھیں۔ کپڑے کو کمر کی لکیر اور کولہے کی لکیر پر لگائیں۔
- ڈارٹ بنانا: ڈارٹ بنانے کے لیے اضافی کپڑے کو کمر کی لکیر پر جوڑ دیں۔ ڈارٹ کو پن کریں اور اسے معیاری پیمائش کے مطابق ایڈجسٹ کریں۔
- کپڑے کی ease کو ایڈجسٹ کرنا: اس بات کو یقینی بنائیں کہ کپڑا بہت زیادہ تنگ یا زیادہ ڈھیلا کیے بغیر کولہوں پر آسانی سے فٹ ہو جائے۔ حرکت کے لیے ease allowance چھوڑ کر سائڈ سیم کو پن کریں۔
- فیرک کی جگہ: فیرک کی سینٹر بیک (CB) لائن کو منیکوئن کی CB لائن کے ساتھ سیدھ میں کریں۔ کپڑے کو کمر کی لکیر اور کولہے کی لکیر پر لگائیں۔
- ڈارٹ بنانا: بیک ڈارٹ بنانے کے لیے اضافی کپڑے کو کمر کی لکیر پر جوڑ دیں۔ ڈارٹ کو پن کریں اور اسے معیاری پیمائش کے مطابق ایڈجسٹ کریں۔ اس بات کو یقینی بنائیں کہ کپڑے کولہوں پر ease allowance سے فٹ ہوں۔ حرکت کے لیے تھوڑی ease allowance چھوڑ کر سائڈ سیم کو پن کریں۔
- کمر بیلٹ کاٹنا: کمر کی پیمائش کے مطابق کمر کی پیمائش کریں اور اضافی کپڑے کو کاٹ دیں۔
- پینلز کو درست کرنا: اس بات کو یقینی بنانے کے لیے کہ تمام لائنیں (ڈارٹس، سیمز، اور کناروں) سیدھی اور درست ہیں، ایک پیاناہ یا L-square استعمال کریں۔

- سیون الاؤنسز اور نشانے شامل کرنا: کناروں کے ساتھ معیاری سیون الاؤنسز (عام طور پر 1.5 سینٹی میٹر) کو نشان زد کریں۔ سلائی کے دوران سیدھ میں لانے کے لیے کمر کی لکیر، کولہے کی لکیر اور سائیڈ سیم پر نشانے شامل کریں۔
- پینلز کو استری کرنا: کسی بھی شکلوں کو دور کرنے کے لیے اگلے اور پچھلے پینل کو استری کریں۔
- پینل کاٹنا: کپڑے کو نشان زدہ لائنوں کے ساتھ کاٹ دیں۔
- سکرٹ کو دوبارہ ڈریپ کرنا: فٹ ہونے کی جانچ کرنے کے لیے اسکرٹ کو مینیکوئن پر دوبارہ ڈریپ کریں۔
- حتیٰ فٹنگ کو ایڈجسٹ کرنا: اسکرٹ کے بالکل فٹ ہونے کو یقینی بنانے کے لیے کوئی بھی ضروری ایڈجسٹمنٹ کریں۔

عملی سرگرمی

ایک ساتھی کے ساتھ رہن لگانے کی مشق کریں۔ calico فیرک کا استعمال کرتے ہوئے مینیکوئن پر بنیادی اسکرٹ لپیٹیں۔ درستگی کو جانچنے کے لیے اپنے ڈریپ اسکرٹ کا اسکرٹ کے معیاری پیٹرن سے موازنہ کریں اور پن لگا دیں۔

Perform Draping of Basic Bodice Block	بنیادی بوڈیس بلاک کی ڈریپنگ انجام دیں	لرننگ یونٹ 6.3.
---------------------------------------	---------------------------------------	-----------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes)

اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر ٹرینیز اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:

- بنیادی بوڈیس بلاک کے لیے مطلوبہ کپڑے (کیلکویو) کو استری کر سکیں۔
- معیاری پینل کے مطابق فیرک پینل پر کلیدی لائنوں کو نشان زد کر سکیں۔
- مینیکوئن پر اگلے اور پچھلے پینلز کی ڈریپنگ انجام دے سکیں
- ڈارٹس کو ایڈجسٹ کریں اور مناسب فٹ کے لیے ease allowance دے سکیں۔
- فیرک کو درست طریقے سے نشان زد کر سکیں اور کاٹ سکیں
- ٹروننگ (truing)، الاؤنسز اور نوچنگ انجام دے سکیں
- بنیادی اسکرٹ بلاک کی آخری فٹنگ کو دوبارہ تیار اور ایڈجسٹ کر سکیں

6.3.1 مواد کی ضرورت ہے (Material requirement)

- کیلیکویو فیرک
- لباس کی شکل / پوتی
- ڈریپنگ پن
- فیرک قینچی
- پینکشن کرنے والا ٹیپ
- درزی کا چاک یا فیرک مارکر
- استری اور استری کا بورڈ
- پیانہ یا ایل مرلج

مرحلہ وار ہدایات

کپڑے کی تیار کیلیکویو فیرک کو استری کرنا
استری بورڈ پر کیلیکویو فیرک بچھائیں۔ اوئی کپڑے کے لیے استری کو مناسب درجہ حرارت پر سیٹ کریں۔ کسی بھی شکن یا سلوٹ کو دور کرنے کے لیے کپڑے کو استری کریں۔ ہموار کپڑے کی درست ڈریپنگ اور مارکنگ کو یقینی بنانا ہے۔

6.3.2 فیرک پینل پر کلیدی لکیروں کو نشان زد کرنا (Marking key lines on fabric pannel)

معیاری پینل کے مطابق عمودی اور افقی لکیریں۔

- سینٹر فرنٹ (CF): فیبرک پینل کو نصف لمبائی میں فولڈ کر کے بیچ میں سامنے کا حصہ تلاش کریں۔ درزی کے چاک کا استعمال کرتے ہوئے سی ایف (CF) لائن کو نشان زد کریں۔
- کمر لائن: کمر کی معیاری پیمائش کے مطابق کپڑے کے اوپری کنارے سے نیچے کی پیمائش کریں۔ کمر کی لکیر کے لیے افقی لکیر کو نشان زد کریں۔
- ہپ لائن: کمر کی لکیر سے کولہے کی سطح تک پیمائش کریں (عام طور پر 7-9 انچ، پیمائش پر منحصر ہے)۔ ہپ لائن کے لیے افقی لائن کو نشان زد کریں۔
- grain لائن: اس بات کو یقینی بنائیں کہ کپڑے کی CF grain line لائن کے متوازی چلتی ہے۔ کپڑے کی سیدھ کو برقرار رکھنے کے لیے اناج کی لکیر کو نشان زد کریں۔

6.3.3 مینیکوئن پر فرنٹ پینل کو ڈریپ کرنا (Front pannel drape on Mannequin)

- ڈریپنگ پن: ان کی جگہیں اور زدہ فیبرک کی CF لائن کو کمر کی لکیر پر مینیکوئن کی CF لائن پر پن کریں۔
- کپڑے کو CF لائن سے باہر کی طرف ہموار کریں، اس بات کو یقینی بناتے ہوئے کہ یہ مینیکوئن کے مخفی خطوط کی پیروی کرتا ہے۔
- کمر کی لکیر اور کولہے کی لکیر کو پن کریں، اس بات کو یقینی بناتے ہوئے کہ کپڑے سخت ہیں لیکن کھینچے نہیں ہیں۔
- ease allowance اور ڈارٹس کو ایڈجسٹ کرنا
- کمر کی ڈارٹ: ڈارٹ بنانے کے لیے کمر کی لکیر پر اضافی کپڑے کو چٹکی لگائیں۔ معیاری پیمائش کے مطابق ڈارٹ کو ایڈجسٹ کریں اور اسے جگہ پر پن کریں۔
- ease allowance:
- اس بات کو یقینی بنائیں کہ حرکت کے لیے کولہے کے ارد گرد کافی آسانی ہو
- ضرورت کے مطابق فیبرک اور پن کو ایڈجسٹ کریں۔
- سامنے کی کمر کی لکیر: کپڑے پر کمر کی لکیر کو نشان زد کریں۔
- سائڈ سیم: کمر کی لکیر سے ہپ لائن تک سائڈ سیم کو نشان زد کریں۔
- ہیم لائن: سکرٹ کی مطلوبہ لمبائی کو نشان زد کریں۔

6.3.4 مینیکوئن پر پچھلے پینل کو ڈریپ کرنا (Back Pannel Drape on Manniquin)

- سینٹر بیک (CB): مرکز کو بیچے تلاش کرنے کے لیے کپڑے کے پینل کو نصف لمبائی میں تہہ کریں۔ درزی کے چاک کا استعمال کرتے ہوئے سی ای بی لائن کو نشان زد کریں۔
- کمر لائن اور ہپ لائن:
- سامنے والے پینل کی طرح ایک ہی عمل کو دہرائیں۔
- ڈارٹس اور ease allowance کو ایڈجسٹ کرنا
- ڈارٹ بنانے کے لیے کمر کی لکیر پر اضافی کپڑے کو چٹکی لگائیں۔
- معیاری پیمائش کے مطابق ڈارٹ کو ایڈجسٹ کریں اور اسے جگہ پر پن کریں۔
- اس بات کو یقینی بنائیں کہ حرکت کے لیے کولہے کے ارد گرد کافی آسانی ہو۔
- ضرورت کے مطابق فیبرک اور پن کو ایڈجسٹ کریں۔
- کمر کی پشت: کپڑے پر کمر کی لکیر کو نشان زد کریں۔
- سائڈ سیم: کمر کی لکیر سے ہپ لائن تک سائڈ سیم کو نشان زد کریں۔
- ہیم لائن: سکرٹ کی مطلوبہ لمبائی کو نشان زد کریں۔

6.3.5 پینلز کو کٹنا اور درست کرنا (Reassmbing Of Pannels)

- پنوں کو جگہ پر رکھتے ہوئے، مینیکوئن سے کپڑے کو احتیاط سے ہٹا دیں۔
- نشان زد لائنوں کے ساتھ کاٹیں، 1 انچ سیم الاؤنس چھوڑ کر۔

پینلز کو سینا

- اس بات کو یقینی بنانے کے لیے کہ تمام لکیریں سیدھی اور درست ہیں ایک پیمانہ square-L استعمال کریں۔
- سلائی کے دوران سیدھ میں لانے کے لیے کلیدی پوائنٹس (مثلاً کمر کی لکیر، سائڈ سیمز) پر نشانات شامل کریں۔

6.3.6 ری ڈریپنگ اور فائنل فٹنگ (Re Draping And Final Fitting)

- اگلے اور پچھلے پینلز کو مینیکوئن پر دوبارہ پن کریں۔
- فٹ کو چیک کریں اور کوئی ضروری ایڈجسٹمنٹ کریں۔
- اس بات کو یقینی بنائیں کہ کمر کی لکیر، ہپ لائن اور ٹیم لائن یکساں اور متوازن ہیں۔

عملی سرگرمی

- کیلیکو (calico fabric) فیبرک کا استعمال کرتے ہوئے مینیکوئن پر بنیادی اسکرٹ ڈریپ کر سکیں۔
- تمام کلیدی لائنوں کو نشان زد کریں اور معیاری پیمائش کے مطابق ڈارٹس کو ایڈجسٹ کریں۔
- کپڑے کاٹیں اور فائنل فننگ کریں۔

ماڈیول کا خلاصہ

- آپ نے یہ سیکھا ہے کہ مینیکوئن کی پیمائش کیسے کی جاتی ہے اور اسے رہن کا استعمال کرتے ہوئے ڈریپ کرنے کے لیے ترتیب دیا جاتا ہے۔
- یہ مہارتیں آپ کو اگلے مرحلے کے لیے تیار کرتی ہیں جیسا کہ خوبصورت لباس بنانے کے لیے کپڑے کو ڈریپ کرنا فننگ کا عمل کپڑے کی ظاہری نفاست کو بڑھاتا ہے اور اس میں اضافی دھاگوں کو تراشنا بھی شامل ہے۔
- مینیکوئن پر بنیادی اسکرٹ ڈریپ کرنا فیشن ڈیزائن میں ایک اہم مہارت ہے۔
- اس باب میں بتائے گئے اقدامات پر عمل کرتے ہوئے، آپ نے فیبرک تیار کرنے، کلیدی لکیروں کو نشان زد کرنے، سامنے اور پیچھے کے پینلز کو ڈریپ کرنے، ڈارٹس اور آسانی کو ایڈجسٹ کرنے اور فائنل فننگ کرنے کا طریقہ سیکھ لیا ہے۔
- یہ مہارتیں مستقبل میں مزید پیچیدہ لباس بنانے کی بنیاد کے طور پر کام کریں گی۔

اکثر پوچھے جانے والے سوالات

س1: ڈریپنگ کیا ہے؟

ج: ڈریپنگ ایک تکنیک ہے جس میں کپڑے کو براہ راست مینیکوئن پر جوڑ کر ڈیزائن تیار کیا جاتا ہے۔

س2: ڈریپنگ فیشن ڈیزائننگ میں کیوں اہم ہے؟

ج: یہ کپڑے کی فننگ اور انداز کا تصور کرنے میں مدد دیتی ہے۔

س3: ڈریپنگ کے لیے کون سا کپڑا استعمال ہوتا ہے؟

ج: کیلیکو (Calico) فیبرک استعمال ہوتا ہے۔

س4: مینیکوئن پر کون سی لائنز رہن سے نشان زد کی جاتی ہیں؟

ج: سینٹر فرنٹ، سینٹر بیک، کمر، ہپ اور سائڈ سیون لائنز۔

س5: مینیکوئن کی پیمائش میں کون سے اہم نکات شامل ہوتے ہیں؟

ج: بسٹ، کمر، کوہلے، کندھے سے کمر، کمر سے کوہلے تک۔

س6: ڈریپنگ کے لیے ضروری ٹولز کون سے ہیں؟

ج: ٹیپ، رہن، پن، قینچی، چاک، نوٹ بک، آئرن۔

س7: ڈارٹ کیوں بنایا جاتا ہے؟

ج: کپڑے کو جسم کے مطابق فٹ کرنے کے لیے۔

س8: اسکرٹ کی لمبائی کیسے معلوم کی جاتی ہے؟

ج: کمر سے نیچے مطلوبہ مقام تک پیمائش سے۔

س9: کمرپلٹ کیسے تیار کی جاتی ہے؟

ج: کمر کی پیمائش کے مطابق کپڑا کاٹ کر۔

خود کو آزمائیے

دیے گئے بیانات میں سے درست کے سامنے نڈ لگائیں۔ آپ اپنے جوابات کا ماڈیول کے آخر میں دی گئی جوابی فہرست سے موازنہ کر سکتے ہیں۔

1۔ ڈریپنگ میں سب سے پہلے کون سا قدم ضروری ہے؟

ا۔ کپڑا کاٹنا ب۔ آئرن کرنا ج۔ مینیکوئرن کی پیمائش د۔ ڈارٹ بنانا

2۔ ڈریپنگ کے دوران ease allowance کیوں دیا جاتا ہے؟

ا۔ سلائی کے لیے ب۔ حرکت کی آسانی کے لیے ج۔ خوبصورتی کے لیے د۔ قینچی کے لیے

3۔ کون سا فیبرک ڈریپنگ کے لیے استعمال ہوتا ہے؟

ا۔ ریشم ب۔ کاٹن ج۔ کیلکٹو د۔ جینز

4۔ ربن کا استعمال کس لیے کیا جاتا ہے؟

ا۔ کپڑا کاٹنے کے لیے ب۔ سلائی کے لیے ج۔ مینیکوئرن پر نشان لگانے کے لیے د۔ کپڑا جوڑنے کے لیے

5۔ کمر کی پیمائش کہاں سے لی جاتی ہے؟

ا۔ کولہوں سے ب۔ سینے سے ج۔ کندھے سے د۔ کمر کے تنگ ترین حصے سے

6۔ کپڑا ڈریپ کرنے سے پہلے کیا کرنا ضروری ہے؟

ا۔ ڈارٹ بنانا ب۔ آئرن کرنا ج۔ ربن لگانا د۔ پن لگانا

7۔ سینٹر فرنٹ لائن کیسے لگائی جاتی ہے؟

ا۔ افقی طور پر ب۔ قطری طور پر ج۔ عمودی طور پر د۔ دائرے میں

درست جوابات

سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب
1	ج	2	ب	3	ج	4	د
5	د	6	ب	7	د	8	د

© TVET SSP

فیشن ڈیزائننگ

ٹیچنگ اینڈ لرننگ گائیڈ

نیشنل ووکیشنل سرٹیفکیٹ لیول 2&3
ورژن - مارچ 2025

ماڈیول 7

ماڈیول نمبر 7.	ایڈوانس سلائی انجام دیں	Perform Advance Sewing
----------------	-------------------------	------------------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes):

اس ماڈیول کے اختتام پر ٹریزر اس قابل ہو جائیں گے کہ:

- پلیٹوں اور جیبوں کی سلائی مختلف اقسام بنا سکیں گے۔
- نیک لائنز Neck lines کی سلائی مختلف اقسام بنا سکیں گے۔
- کالر اور پلاکٹس کی مختلف سلائی کی مختلف اقسام بنا سکیں گے۔
- بندشیں منسلک کریں اور کنارے کی تکمیل کر سکیں گے۔

لرننگ یونٹ 7.1.	پلیٹوں اور جیبوں کی سلائی حالتیں	Stitch variations of Pleats and Pockets
-----------------	----------------------------------	---

تدریسی نتائج (Learning Outcomes):

اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر ٹریزر اس قابل ہو جائیں گے کہ:

- مختلف قسم کے پلیٹس pleats کو سلائی کر سکیں۔
- مختلف قسم کے جیبوں کے پیچ/گلڑوں کو سلائی کر سکیں۔
- مختلف قسم کے ویلت جیبوں کو سلائی کر سکیں۔
- پتلون کی سکے کی جیب کے ساتھ اسکوپ جیب کو سلائی کر سکیں۔

7.1.1 پلیٹس کی اقسام (Types of Pleats)

پلیٹس فیرک میں فولڈ ہوتے ہیں جنہیں سلائی سے دبایا جاتا ہے تاکہ کپڑوں میں حجم، ساخت اور حرکت پیدا ہو۔ وہ سکرٹ، کپڑے، پتلون، اور یہاں تک کہ آستین میں استعمال کیا جا سکتا ہے۔ آئیے pleats کی کچھ عام اقسام کو سلائی کرنے کا طریقہ دیکھتے ہیں۔

پلیٹ کی قسم	خصوصیات	سلنے کے مراحل	احتیاط
پن ٹک پلیٹس	باریک، نازک تہیں جو کنارے کے قریب سلی جاتی ہیں، عام طور پر بلاؤز، لباس اور بچوں کے کپڑوں میں استعمال ہوتی ہیں۔	1. کپڑے پر پلیٹس کے نشانات لگائیں۔ 2. نشانوں کے مطابق کپڑے کو موڑیں اور استری کریں۔ 3. تہ شدہ کنارے کے قریب (تقریباً 8/1 انچ) سلائی کریں۔ 4. تمام پلیٹس کے لیے یہ عمل دہرائیں۔	سلائی سے پہلے پلیٹس کو پن یا کپ سے محفوظ کریں۔
ٹائف پلیٹس	تیز، باریک تہیں جو ایک ہی سمت میں ترتیب دی جاتی ہیں، زیادہ تر اسکول یونیفارم اور اسکرٹس میں استعمال ہوتی ہیں۔	1. برابر سائز کی پلیٹس کے لیے کپڑے پر نشان لگائیں۔ 2. تہیں ایک ہی سمت میں اوپر لیپ کریں۔ 3. استری سے کنارے کو بٹھائیں۔ 4. اوپر کے کنارے پر سلائی کر کے پلیٹس کو محفوظ کریں۔	سلائی سے پہلے پلیٹس کو پن یا کپس سے محفوظ کریں۔
بکس پلیٹس	کپڑے کی تہیں ایک دوسرے سے دور موڑ کر بکس جیسی شکل دی جاتی ہے، عام طور پر اسکرٹس اور ڈریسز میں استعمال ہوتی ہیں تاکہ حجم بڑھایا جاسکے۔	1. کپڑے پر دو تہوں کے نشانات لگائیں جو ایک دوسرے سے دور ہوں۔ 2. کپڑے کو موڑ کر کناروں کو درمیان میں لائیں تاکہ بکس کی شکل بنے۔ 3. تہوں کو استری کریں اور اوپر کے کنارے پر سلائی کریں۔	اکس پلیٹس ایک منظم اور اسٹرکچرڈ لک دینے کے لیے بہترین ہیں۔

انورٹڈ باکس پلیٹس	باکس پلیٹس کے برعکس، اس میں تہیں ایک دوسرے کی طرف موڑی جاتی ہیں، جو اندر کی طرف کھلنے والی پلیٹ بناتی ہیں۔	1. کپڑے پر دو تہوں کے نشانات لگائیں جو ایک دوسرے کی طرف ہوں۔ 2. کپڑے کو موڑ کر کناروں کو درمیان میں لائیں تاکہ انورٹڈ باکس کی شکل بنے۔ 3. تہوں کو استری کریں اور اوپر کے کنارے پر سلائی کریں۔	یہ پلیٹس حجم بڑھانے کے لیے بہترین ہیں لیکن اضافی بھاری پن پیدا نہیں کرتیں۔
-------------------	--	---	--

7.1.2 جیب کی اقسام (Types of Pockets)

جیب کی قسم	خصوصیات	سلنے کے مراحل	احتیاط
سادہ پچ جیب (simple patch pocket)	کپڑے کے ایک ٹکڑے کو لباس کے اوپر سیلا جاتا ہے، عام طور پر قمیصوں، کپڑوں اور پتلون میں استعمال ہوتا ہے	1. جیب کی مطلوبہ شکل اور سائز میں کپڑے کو کاٹیں۔ 2. کناروں کو فولڈ کریں اور استری کریں تاکہ صاف ہیم بنے۔ 3. جیب کو لباس پر پن کریں اور کناروں کے گرد سلائی کریں، اوپر کا حصہ کھلا چھوڑیں	جیب کے اوپری کناروں کو دوہری سلائی سے مضبوط کریں تاکہ زیادہ پائیدار ہو۔
گول پچ جیب (Round Patch Pocket)	سادہ پچ جیب کی طرح لیکن گول شکل میں، جو لباس میں ایک دلکش انداز شامل کرتا ہے۔	1. کپڑے کو گول یا بیضوی شکل میں کاٹیں۔ 2. کناروں کو فولڈ کریں اور استری کریں، گولائی میں تہہ آنے سے بچنے کے لیے کنارے تراشیں۔ 3. جیب کو لباس پر پن کریں اور کناروں کے گرد سلائی کریں	جیب کی یکساں شکل کے لیے سانچے استعمال کریں
فلیپ والی جیب (Pocket with flap)	جیب کے اوپر فلیپ لگائی جاتی ہے تاکہ اشیاء کو محفوظ رکھا جاسکے، عام طور پر کوٹ اور جیکٹس میں استعمال ہوتی ہے	1. لباس پر ایک سادہ پچ جیب سیلیں۔ 2. فلیپ کے لیے کپڑے کا ایک ٹکڑا کاٹیں، فولڈ کریں اور استری کریں۔ 3. فلیپ کو جیب کے اوپر سلائی کر کے جوڑیں۔	جیب کو پالشڈ لک وینے کے لیے فلیپ پر ہٹن یا سینپ لگائیں۔
سنگل ویلت جیب (Single welt pocket)	ایک نفیس، چھپی ہوئی جیب جو عام طور پر پتلون اور بلیرز میں استعمال کی جاتی ہے۔	1. لباس میں جیب کے لیے ایک چیر لگائیں۔ 2. ویلت (کپڑے کی ایک پٹی) کو چیرے پر لگائیں اور صاف کنارہ بنانے کے لیے فولڈ کریں۔ 3. ویلت کو جگہ پر سلائی کریں اور چیرے کے پیچھے جیب کا بیگ جوڑیں۔	اصل لباس پر کرنے سے پہلے کسی اضافی کپڑے پر پریکٹس کریں
ڈبل ویلت جیب (Double welt pocket)	سنگل ویلت جیب کی طرح، لیکن اس میں دو ویلت ہوتے ہیں، جو زیادہ نفیس اور سٹائلش نظر آتی ہے	1. لباس میں جیب کے لیے چیر لگائیں اور دو ویلت پٹیاں جوڑیں۔ 2. ویلت کو فولڈ کریں تاکہ متوازی کھلنے والا صاف کنارہ بنے۔ 3. ویلت کو جگہ پر سلائی کریں اور جیب کا بیگ جوڑیں۔	موار اور متناسب ویلت کے لیے پیمائش کے لیے اسکیل کا استعمال کریں۔
سکوپ جیب (سکوپ جیب (scoop pocket) with coin pocket of trouser)	پتلون میں عام طور پر استعمال ہونے والی مڑی ہوئی جیب، جس کے ساتھ چھوٹی سکہ جیب ہوتی ہے۔	1. مڑی ہوئی جیب کی شکل میں کپڑے کو کاٹیں اور پتلون پر جوڑیں۔ 2. مڑے ہوئے کنارے کو سلائی کریں، اوپر کا حصہ کھلا رکھیں۔ 3. سکہ جیب بنانے کے لیے ایک چھوٹا مستطیل کپڑا کاٹ کر بڑی جیب کے اوپر سلائی کریں	سکوپ جیب کے کنارے کو مضبوط بنانے کے لیے اضافی سلائی کریں تاکہ یہ کھچاؤ سے محفوظ رہے

عملی سرگرمی:

ہر قسم کے پلیٹ اور جیب کی سلی ہوئی مثالوں کے ساتھ ایک نمونہ کتاب بنائیں۔

لرننگ یونٹ 7.2.	نیک لائنز کی سلائی کی مختلف اقسام	Stitch variations of Necklines
-----------------	-----------------------------------	--------------------------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes):

اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر ٹریڈر اس قابل ہو جائیں گی کہ:

- گلے کی مختلف اقسام اور ان کی خصوصیات کی شناخت کر سکیں۔
- گول، مربع، V، سویٹ ہارٹ اور کشتی کی شکل والی سمیت مختلف گلوں کے لیے سلائی کی مختلف اقسام کو سمجھیں اور ان کا اطلاق کر سکیں۔
- گلے کی تریپائی اور فنشنگ کر سکیں۔

7.2.1 نیک لائنز کی اقسام (Types of Necklines)

فیشن میں سب سے اہم ڈیزائن عناصر میں سے ایک ہیں۔ وہ چہرے کو فریم کرتے ہیں اور ڈرامائی طور پر لباس کی شکل بدل سکتے ہیں۔ اس باب میں، ہم گلوں کی پانچ عام اقسام اور فنشنگ کے لیے استعمال ہونے والی سلائیوں کی مختلف حالتوں کو تلاش کریں گے۔

گول گلا

- گول گلا ایک کلاسیک اور ورثا کی اسٹائل ہے جو گردن کی بنیاد کے ارد گرد آہستہ سے گھما جاتا ہے۔ یہ عام طور پر ٹی شرٹس، لباس اور ٹاپس میں پایا جاتا ہے۔
- ڈبل اسٹیچ ہیم: ایک سادہ اور صاف فنش جہاں کپڑے کو دو بار فولڈ کیا جاتا ہے اور جھڑکنے سے بچنے کے لیے سلائی کی جاتی ہے۔
- ہائیس ٹیپ ہائینڈنگ: ہموار اور پائیدار تکمیل کے لیے نیک لائن کے کچے کناروں کو بند کرنے کے لیے ہائیس ٹیپ کا استعمال۔
- اوور لاک سلائی: ایک پیشہ ورانہ فنش جس میں اوور لاک مشین کا استعمال کرتے ہوئے کنارے کو یک وقت سلائی اور تراشی جاتی ہے۔

مربع گلا

- مربع گردن میں سینے کے پار ایک سیدھی، افقی لکیر ہوتی ہے، جو ایک مربع شکل بناتی ہے۔ یہ اکثر رسمی لباس اور بلاؤز میں استعمال ہوتا ہے۔
- سامنا سلائی: کپڑے کا ایک ٹکڑا گلے سے ملنے کے لئے کاٹا جاتا ہے، اور اندر سے منسلک ہوتا ہے، اور صاف کنارے کے لئے سلائی جاتی ہے۔
- ٹاپ اسٹیچنگ: فیبرک پٹی کو جوڑنے کے بعد، آرائشی اور محفوظ تکمیل کے لیے کنارے کے ساتھ ایک نظر آنے والی سلائی شامل کی جاتی ہے۔
- پائینک: آرائشی اور ساختی شکل کے لیے کنارے کے ساتھ کپڑے یا ڈوری کی پتلی پٹی شامل کرنا۔

وی نیک لائن

- یہ لباس کے نتھ میں سامنے والی V شکل بناتی ہے۔ یہ آرام دہ اور پرسکون اور رسمی لباس دونوں کے لیے ایک مقبول انتخاب ہے۔
- ہائیس ٹیپ ہائینڈنگ: گول نیک لائن کی طرح، ہائیس ٹیپ کا استعمال کچے کناروں کو بند کرنے کے لیے کیا جاتا ہے، خاص طور پر V کے گہرے نقطہ پر۔
- فرنج سیم: ایک صاف ستھری اور پائیدار تکمیل جہاں کچے کنارے سیم کے اندر بند ہوتے ہیں۔
- اسٹرکی سلائی: ہموار اور چمکدار نظر کے لیے ایک اسٹر والے کپڑے کو گلے کے اندر سے جوڑا جاتا ہے۔

سویٹ ہارٹ گلا

- دل کے اوپری حصے کی طرح ہوتی ہے، مڑے ہوئے کناروں کے ساتھ جو مرکز میں ڈوبتے ہیں۔ یہ اکثر دلہن اور شام کو ملبوسات میں استعمال ہوتا ہے۔
- رولڈ ہیم: ایک نازک فنش جہاں کنارے کو رول کیا جاتا ہے اور ایک نرم، تنگ ہیم بنانے کے لیے سلائی جاتی ہے۔
- لیس ٹرم: آرائشی اور خوبصورت ٹچ کے لیے کنارے کے ساتھ لیس شامل کرنا۔

بوٹ نیک لائن

کندھے سے کندھے تک افقی طور پر چلتی ہے، جس سے ایک وسیع اور کھلی شکل پیدا ہوتی ہے۔ یہ عام طور پر سویٹر اور آرائشی لباس میں دیکھا جاتا ہے۔

سلائی کے تغیرات:

کیا آپ جانتے ہیں

ہائیس ٹیپ: تعصب (ترجیحی) دانوں پر کپڑے کی ایک پٹی، جو کناروں کو ہاندھنے کے لیے استعمال ہوتی ہے۔
سامنا کرنا: کپڑے کا ایک ٹکڑا جو کپڑے کے اندر سے کچے کناروں کو ختم کرنے کے لیے سلا جاتا ہے۔
ٹاپ سلائی: آرائشی اور فنکشنل دونوں مقاصد کے لیے استعمال ہونے والی ایک نظر آنے والی سلائی۔

کیا آپ جانتے ہیں

فیشن ڈیزائن میں نیک لائنز ایک اہم عنصر ہیں، اور ان کی سلائی کی مختلف حالتوں میں مہارت حاصل کرنا پیشہ ورانہ نظر آنے والے ملبوسات بنانے کے لیے ضروری ہے۔ گردن کی مختلف اقسام کو سمجھ کر اور سلائی کی مناسب تکنیکوں پر عمل کر کے، آپ اپنی سلائی کی مہارت کو بڑھا سکتے ہیں اور خوبصورت، اچھی طرح سے تیار شدہ ملبوسات بنا سکتے ہیں۔

لچک کے ساتھ ٹاپ اسٹیچنگ: فٹ اور آرام دہ تکمیل کے لیے نیک لائن کے اندر لچکدار شامل کرنا۔
عملی سرگرمی:

گلوں کی شناخت کریں اور خاکہ بنائیں: پانچوں نیک لائنوں میں سے ہر ایک کا خاکہ بنائیں اور ان کی اہم خصوصیات کو لیبل کریں۔
سلائی کی مشق: سکریپ فیبرک کا استعمال کرتے ہوئے ہر نیک لائن کے نمونے سلائی کرنے کی مشق کریں۔ گلے کی تمام اقسام پر انورٹ فیڈنگ کا قریب پانچنگ کا استعمال کرتے ہوئے

لرنگ یونٹ 7.3.	کالر اور پلاکٹس کی مختلف اقسام کو سلائی کریں	Stitch variations of Collars and Plackets
----------------	--	---

تدریسی نتائج (Learning Outcomes):

اس لرنگ یونٹ کو مکمل کرنے کے بعد ٹریڈر اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:

- کالر کی درج ذیل مختلف قسمیں سلائی کر سکیں:
- بینڈ کالر band collar
- ون پیس کالر one piece collar
- ٹو پیس کالر two piece collar
- پیٹر پان کالر peter pan collar
- لیپل کالر lapel collar
- سیلر کالر sailor collar
- کف کے ساتھ مختلف قسم کے پلاکٹ سلائی کر سکیں
- مرکزی / سادہ پلاکٹ۔
- ایلن سول / Allen Sollege / مسلسل پلاکٹ۔
- لباس کے ساتھ ایک سادہ کف منسلک کریں

7.3.1 کالر کی مختلف اقسام کی سلائی (Stitching of Different Collars)

کالر لباس کا ایک اہم حصہ ہیں کیونکہ وہ چہرے کو فریم کرتے ہیں اور لباس میں اسٹائل شامل کرتے ہیں۔ آئیے دیکھتے ہیں کہ کالر کی کچھ عام قسمیں کو سلائی کرنا ہے۔

کالر کی قسم	وضاحت	سلائی کے مراحل
بینڈ کالر	ایک تپتی پٹی جو گردن کے قریب ہوتی ہے، عام طور پر قمیضوں اور کڑتوں میں دیکھی جاتی ہے۔	1. گردن کی پیمائش کے مطابق کپڑے کی ایک مستطیل پٹی کاٹیں۔ 2. پٹی کو لمبائی میں آدھا موڑیں، دائیں طرف ایک دوسرے کے سامنے رکھ کر لمبی کنارے پر سلائی کریں۔ 3. پٹی کو صحیح طرف پلٹیں اور اچھی طرح دبائیں۔ 4. کالر کو گلے کے ساتھ جوڑیں، اس بات کو یقینی بناتے ہوئے کہ یہ برابر ہو۔
ون پیس کالر	ایک واحد کپڑے کے ٹکڑے سے بنا ہوتا ہے جو درمیان میں فولڈ ہوتا ہے، عام طور پر آرام دہ قمیضوں میں استعمال ہوتا ہے۔	1. پیٹرن کے مطابق کالر کا ٹکڑا کاٹیں۔ 2. کالر کو آدھا موڑیں، دائیں طرف ایک دوسرے کے سامنے رکھ کر بیرونی کنارے پر سلائی کریں۔ 3. زائد کپڑے کو کاٹ دیں اور کالر کو سیدھی طرف پلٹیں۔ 4. کالر کو گلے کے ساتھ جوڑیں اور صاف ستھری شکل کے لیے اوپر سلائی کریں۔
ٹو پیس کالر	اس میں اوپری اور نیچلا کالر شامل ہوتا ہے، عام طور پر رسمی قمیضوں میں استعمال ہوتا ہے۔	1. دو کالر کے ٹکڑے (اوپری اور نیچلا) کاٹیں۔ 2. دونوں ٹکڑوں کو دائیں طرف ایک دوسرے کے سامنے رکھ کر بیرونی کنارے پر سلائی کریں۔ 3. زائد کپڑے کو کاٹ کر کناروں کو تراشیں اور کالر کو صحیح طرف پلٹیں۔ 4. کالر کو گلے کے ساتھ جوڑیں اور ایک خوبصورت شکل کے لیے اوپر سلائی کریں۔

پیٹرین کالر	ایک چپٹا، گول کالر جو کندھوں پر فلیٹ رہتا ہے، عام طور پر بچوں کے کپڑوں اور بلاؤز میں دیکھا جاتا ہے۔	1. دو گول کالر کے ٹکڑے کاٹیں۔ 2. دونوں ٹکڑوں کو دائیں طرف ایک دوسرے کے سامنے رکھ کر بیرونی کنارے پر سلائی کریں، لیکن گلے کی طرف کھلا چھوڑ دیں۔ 3. زائد کپڑے کو تراش کر کالر کو صحیح طرف پلائیں۔ 4. کالر کو گلے کے ساتھ جوڑیں اور اوپر سلائی سے محفوظ کریں۔
لیپل کالر	ایک فولڈ ہونے والا کالر جو V شکل بناتا ہے، عام طور پر لمبیز زاور کوٹ میں دیکھا جاتا ہے	1. پیٹرن کے مطابق کالر اور لیپل کے ٹکڑے کاٹیں۔ 2. کالر کے ٹکڑوں کو آپس میں سلائی کریں اور گردن کے ساتھ جوڑیں۔ 3. لیپل کو ردول لائن کے ساتھ موڑیں اور اچھی طرح دبائیں۔ 4. صاف ستھری شکل کے لیے لیپل کو اوپر سلائی سے محفوظ کریں۔
سیلر کالر (sailor collar)	ملاحی یونیفارم سے متاثر، اس کا پچھلا حصہ چوکور اور سامنے V شکل کا ہوتا ہے۔	1. کالر کے ٹکڑوں کو چوکور شکل میں کاٹیں جس کے سامنے V نوچ ہو۔ 2. کالر کے ٹکڑوں کو آپس میں سلائی کریں اور گلے کے ساتھ جوڑیں۔ 3. کالر کو اچھی طرح دبائیں اور اوپر سلائی سے محفوظ کریں۔

7.3.2. کف کے ساتھ تختوں کی مختلف اقسام کی سلائی (Stitching of Different Plackets)

پلیٹ لباس میں کھلنے والے سوراخ ہیں جو آسانی سے پہننے اور ہٹانے کی اجازت دیتے ہیں۔ انہیں اکثر کف کے ساتھ جوڑا جاتا ہے تاکہ ایک مکمل شکل پیدا کی جاسکے۔

پلیٹ کی قسم	وضاحت	سلائی کے مراحل
سینئر / سیمپل پلیٹ (cotton/ simple placket)	یہ ایک بنیادی پلیٹ ہے جو عام طور پر قمیضوں اور بلاؤز میں استعمال ہوتا ہے۔	پلیٹ کے لیے دو مستطیل کپڑے کے ٹکڑے کاٹیں۔ صاف کنارے بنانے کے لیے ٹکڑوں کو فولڈ کریں اور استری کر لیں۔ ہر ٹکڑے کو لباس کے کھلنے والے حصے کے دونوں طرف جوڑیں۔ پلیٹ کے اوپر سے سلائی کر کے محفوظ کریں
الین سولی / کونٹینوئس پلیٹ (Allen solley/continuous placket)	یہ ایک مسلسل کپڑے کی پٹی پر مشتمل ہوتا ہے جو صاف ستھری اور پائیدار اوپننگ فراہم کرتا ہے۔	پلیٹ کے لیے ایک لمبی پٹی کاٹیں۔ پٹی کو فولڈ کریں اور دبائیں تاکہ صاف کنارے بن جائے۔ لباس کے کھلنے والے حصے پر پٹی جوڑیں اور اسے ایک مسلسل لوپ میں فولڈ کریں۔ پلیٹ کو سلائی کر کے اوپر سے محفوظ کریں

ایک سادہ کف منسلک کرنا

- کپڑے کی آستین کو ختم کرنے کے لیے کف کا استعمال کیا جاتا ہے۔ ایک سادہ کف بنانا آسان ہے اور لباس میں چمکدار نظر ڈالتا ہے

سلائی کرنے کے اقدامات:

- کف کے لئے کپڑے کا ایک مستطیل ٹکڑا کاٹ دیں۔ بکرم چسپاں کریں۔ پلیٹ بنائیں۔
- کف کو آدھے حصے میں، دائیں طرف ایک ساتھ جوڑیں، اور چھوٹے کناروں کے ساتھ سلائی کریں۔
- کف کو دائیں طرف کی طرف مڑیں اور اسے چھپا دیاں۔
- کف کو آستین کے آگے جوڑیں، اس بات کو یقینی بناتے ہوئے کہ یہ یکساں طور پر تقسیم ہو۔
- صاف ستھرا تکمیل کے لیے کف کو ناپ اسٹیچنگ کے ساتھ محفوظ کریں۔

عملی سرگرمی:

- کالر کی شناخت کریں اور خاکہ بنائیں
- سلائی کی مشق کریں کالر کی تمام اقسام کی سلائی کر کے سیمپل بک بنائیں پلیٹ کی شناخت کریں اور خاکہ بنائیں
- سلائی کی مشق کریں
- پلیٹ اور کف کی تمام اقسام کی سلائی کر کے سیمپل بک بنائیں

Attach closures and perform edge finishing	بندشیں منسلک کریں اور کنارے کی تکمیل کریں	لرننگ پونٹ 7.4.
--	---	-----------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes)

اس لرننگ پونٹ کے اختتام پر ٹریڈر اس قابل ہو جائیں گے کہ:

- خام میٹرل سے پروڈکٹ تیار کر سکیں گے
- ایچ فٹنگ/ہیمنگ انجام دے سکیں۔
- بندشیں منسلک کر سکیں گے، جیسا کہ
- ہک اور آئی
- ہک اور پلیٹیں
- بٹن
- زپ
- ٹوگلرز
- ویلکرو ٹیپ

7.4.1 ٹیک پیک کی تفصیلات (Tech-Pack Specifications)

ٹیک پیک ایک تفصیلی دستاویز ہے جو لباس بنانے کے لیے ہدایات فراہم کرتی ہے۔ اس میں فیبرک، پیمائش، سلائی کی تفصیلات، اور بندش کے بارے میں معلومات شامل ہیں۔ بندش اور کناروں کو جوڑتے وقت، درستگی کو یقینی بنانے کے لیے ہمیشہ ٹیک پیک سے رجوع کریں۔ بندش اور کنارے کی تکمیل کے لیے ٹیک پیک میں کلیدی عناصر:

- استعمال کی جانے والی بندش کی قسم (مثال کے طور پر، زپ، بٹن، ویلکرو)۔
- بندش کی جگہ (مثلاً، سینٹر بیک، سائیڈ سیون)۔
- ہیمنگ اور بندش کے لیے سلائی کی قسم اور دھاگے کا رنگ۔
- سیون الاؤنسز اور ٹیم کی چوڑائی کی پیمائش۔
- فیبرک برتاؤ (گرین لائن اور سیون الاؤنسز)۔
- کپڑے کے رویے کو سمجھنا کنارے کی تکمیل اور بندش کو منسلک کرنے کے لیے بہت ضروری ہے۔
- کنارے کی تکمیل کے لیے، صاف ٹیم بنانے کے لیے سیون الاؤنس کو دو بار فولڈ کریں۔

ٹیک لائنز اور کالرز کی مختلف اقسام

ٹیک لائنوں اور کالروں کو اکثر کنارے کی تکمیل اور بندش کی ضرورت ہوتی ہے۔ یہاں کچھ عام اقسام ہیں:

گردن کی لکیریں

- گول گردن کی لکیر: ایک سرکلر ٹیک لائن جس میں صاف ہیمنگ یا بانڈنگ کی ضرورت ہوتی ہے۔
- V-Neckline: ایک V کے سائز کی ٹیک لائن جس کو بنیاد پر ہک اور آنکھ یا بٹن بند کرنے کی ضرورت ہو سکتی ہے۔
- اسکوئر ٹیک لائن: ایک سیدھی دھار والی ٹیک لائن جسے چہرے یا تعصب والی ٹیپ سے ختم کیا جاسکتا ہے۔

کالر

- فلیٹ کالر: لباس کے ساتھ چھپا ہوا ہے اور اکثر بٹن یا ہک بند کرنے سے ختم ہوتا ہے۔
- اسٹینڈ کالر: سیدھا کھڑا ہے اور اسے بند کرنے کے لیے زپ یا ویلکرو ٹیپ کی ضرورت پڑ سکتی ہے۔
- رولڈ کالر: ایک رولڈ کالر جسے ٹوگلرز یا بٹنوں سے ختم کیا جاسکتا ہے۔

7.4.2 کف اور پلاکٹس کی مختلف اقسام (Types of Plackets and Cuff)

کف اور پلاکٹس فعال اور آرائشی عناصر ہیں جنہیں اکثر بند کرنے کی ضرورت ہوتی ہے۔

کف

- بیرل کف: ایک بٹن والا کف عام طور پر قمیضوں پر پایا جاتا ہے۔
- فرنج کف: ایک ڈبل لمبائی والا کف جسے پیچھے جوڑا جاتا ہے اور کفلنگ کے ساتھ محفوظ کیا جاتا ہے۔
- لچکدار کف: ایک کھینچا ہوا کف اکثر ہیمنگ کے ساتھ ختم ہوتا ہے اور کوئی اضافی بند نہیں ہوتا ہے۔

پلیٹس

- مسلسل پلیٹ: ہیمنگ اور بٹنوں کے ساتھ ختم ہونے والا ایک سادہ پلیٹ۔
- شرٹ پلیٹ: تہہ شدہ کنارے اور بٹن ہولز کے ساتھ ایک مضبوط تختی۔
- زپ پلیٹ: زپ بند کرنے کے لیے ڈیزائن کیا گیا ایک تختی۔

ایج فنشنگ/ہیمنگ پر فارم کرنا

- ایج فنشنگ فیبرک کے کچے کناروں کو صاف کرنے کا عمل ہے تاکہ بھڑکنے سے بچ سکے اور صاف ستھرا نظر آئے۔

ہیمنگ کے لیے اقدامات

- کچے کنارے کو ڈھانپنے کے لیے کپڑے کے کچے کنارے کو دو بار (1 سینٹی میٹر ہر تہہ) فولڈ کریں۔
- کرکر کنارہ بنانے کے لیے فولڈ کو لوہے سے دبائیں۔
- سیدھی سلائی یا بلاسٹڈ ہیم سلائی کا استعمال کرتے ہوئے اندرونی تہہ شدہ کنارے کے قریب سلائی کریں۔

7.4.3. ایج فنشنگ کی اقسام (Types of Edge Finishing)

- ڈبل فولڈ ہیم: ہلکے کپڑوں کے لیے مثالی۔
- تعصب باسٹڈنگ: گردن کی لکیروں جیسے مڑے ہوئے کناروں کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔
- اوور لاک سلائی: کچے کناروں پر بھڑکنے سے روکتا ہے۔

بندش کے منسلکات کو انجام دینا

- بندش کا استعمال کپڑوں میں سوراخوں کو محفوظ بنانے کے لیے کیا جاتا ہے۔ آئیے دریافت کریں کہ مختلف قسم کے بندوں کو کیسے منسلک کیا جائے۔

ہک اینڈ آئی

- ہک کو لباس کے ایک طرف اور آنکھ کو دوسری طرف رکھیں۔
- چھوٹے، تنگ ٹانگے استعمال کر کے ہک کو جگہ پر سلائی کریں۔
- لوپس کے ارد گرد محفوظ طریقے سے سلائی کر کے آنکھ کو جوڑیں۔

ہک اور پلیٹس

- ہک کو کپڑے پر اسی طرح سلائی کریں جیسے آپ ہک اور آنکھ سے کریں گے۔
- ہک کو محفوظ کرنے کے لیے مخالف طرف پلیٹ (ایک فلیٹ دھات کا ٹکڑا) جوڑیں۔

بٹن

- فیبرک پر بٹن کی جگہ کو نشان زد کریں۔
- ایک ڈبل دھاگے کا استعمال کرتے ہوئے بٹن کو سلائیں، موٹے کپڑوں کے لیے ایک پنڈلی بنائیں۔
- نیچے کی طرف گرہ کے ساتھ دھاگے کو محفوظ کریں۔

زپ

- زپ ٹیپ کو کپڑے کے کناروں پر لگائیں۔
- دانتوں کے قریب سلائی کرنے کے لیے سلائی مشین پر زپ پاؤں کا استعمال کریں۔
- میسنگ ٹانگے ہٹائیں اور ہموار آپریشن کے لیے زپ کی جانچ کریں۔

ٹوگلرز

- ٹوگل بار کو لباس کے ایک طرف سے جوڑیں۔
- ٹوگل لوپ کو مخالف سمت سے سلائیں، اس بات کو یقینی بناتے ہوئے کہ یہ بار کے فٹ ہونے کے لیے کافی بڑا ہے۔

ویکروٹسپس

- ویکروٹسپ کو مطلوبہ لمبائی میں کاٹ دیں۔
- ہک سائیز کو فیبرک کے ایک کنارے پر اور لوپ سائیز کو مخالف کنارے پر سلائی کریں۔
- یقینی بنائیں کہ محفوظ بندش کے لیے ویکرو بالکل سیدھ میں ہے۔
- ہر سائز کو تہہ دار بنایا جاتا ہے تاکہ پیکنگ باکس یا پولی تھین بیگ کی پیمائش کے مطابق لمبائی چوڑائی رکھی جائے پیکنگ میٹریل کے مطابق پراڈکٹس کو پیک کرنے کے بعد پیکنگ باکس یا تھیلی کے اوپر بھی کمپنی/برانڈ کے اسٹیکرز لگائے جاتے ہیں۔

عملی سرگرمی

- کپڑے کے سکریپ ککڑے پر ڈبل فولڈ ہیم کا نمونہ لیں۔ کپڑے کے ٹکڑے کے ساتھ ہک اور آئی جوڑیں۔
- کپڑے کے ایک چھوٹے سے ٹکڑے پر ایک ٹن سلائی ی بنانے کی مشق کریں۔
- کپڑے کے تختے میں زپ داخل کریں۔

ماڈیول کا خلاصہ

- چاہے آپ pleats کے ساتھ حجم کا اضافہ کر رہے ہوں یا جیب کے ساتھ فعالیت، یہ تکنیکیں آپ کو ایسے لباس بنانے میں مدد کریں گی جو سہیلا اور عملی دونوں ہوں۔
- اپنے اعتماد اور صلاحیتوں کو بڑھانے کے لیے ہر قسم کے pocket اور pleat کی مشق کی ہیں۔ کڑھائی کی مشین کو پلگ ان لگا کر، سوئی کو جوڑ کر، اور یو بن کو دوبارہ بھر کر سیٹ اپ کر سکتے ہیں۔
- مختلف قسم کے کاروں، تختیوں اور کفوں کو سلائی کریں۔
- یہ مہارتیں سہیلا اور فعال لباس بنانے کے لیے ضروری ہیں۔ اپنی سلائی کی مہارت کو بہتر بنانے کے لیے ہر ایک تکنیک کی مشق کریں اور منفرد ٹکڑوں کو بنانے کے لیے مختلف کپڑوں اور ڈیزائنوں کے ساتھ تجربہ کریں۔

اکثر پوچھے جانے والے سوالات

س1: گول گلا عام طور پر کن اقسام کے کپڑوں میں استعمال ہوتا ہے؟

ج: ٹی شرٹس، لباس اور ٹائپس

س2: اوور لاک سلائی کا استعمال کس لیے کیا جاتا ہے؟

ج: کناروں کو صاف اور جھرنے سے بچانے کے لیے۔

س3: سوئیٹ ہارٹ نیک لائن عام طور پر کن ملبوسات میں نظر آتی ہے؟

ج: دلہن اور شام کے ملبوسات میں

س4: بانکس ٹیپ کا استعمال نیک لائن میں کیوں کیا جاتا ہے؟

ج: نیک لائن کے کچے کناروں کو بند کرنے کے لیے۔

س5: بوٹ نیک لائن کہاں سے کہاں تک چلتی ہے؟

ج: کندھے سے کندھے تک۔

س6: کف کی کون سی قسم کفلٹک کے ساتھ استعمال ہوتی ہے؟

ج: فرنج

س7: مسلسل پلیٹ کو کیسے بند کیا جاتا ہے؟

ج: ہٹنوں اور ہینگ کے ساتھ۔

س8: زپ بندش کے لیے سلائی مشین کا کون سا پرزہ استعمال کیا جاتا ہے؟

ج: زپ، پاؤں

س9: ہٹن لگاتے وقت دھاگے کی کون سی شکل موٹے کپڑوں کے لیے بنائی جاتی ہے؟

ج: ہنڈلی۔

س10: پیکنگ کے بعد باکس یا بیگ پر کیا لگایا جاتا ہے؟

ج: کپنی یا برانڈ کے اسٹیکرز

خود کو آزمائیے

دیے گئے بیانات میں سے درست کے سامنے ✓ لگائیں۔ آپ اپنے جوابات کا مڈیول کے آخر میں دی گئی جوابی فہرست سے موازنہ کر سکتے ہیں۔

1- کون سی تکنیک گول ٹیک لائن کے لیے استعمال ہوتی ہے؟

ا۔ ہیم اسٹیچ ڈبل ب۔ ہانڈنگ ٹیپ بائیں ج۔ سلائی اوور لاک د۔ پائپنگ

2- مربع ٹیک لائن کی تکمیل کے لیے کیا کیا جاسکتا ہے؟

ا۔ سلائی سامنا ب۔ اسٹیچنگ ٹاپ ج۔ پائپنگ د۔ بندش زپ

3- وی ٹیک لائن میں کون سی تکنیکیں شامل ہوتی ہیں؟

ا۔ ہانڈنگ بائیں ب۔ سیم فرنج ج۔ سلائی کی استری د۔ ہیم رولڈ

4- سوئیٹ ہارٹ ٹیک لائن میں کون سی آرائشی تکنیکیں شامل ہوتی ہیں؟

ا۔ ہیم رولڈ ب۔ ٹرم لیس ج۔ پلیٹ زپ د۔ لوپ ہٹن

5- ٹیک پیک میں بندش سے متعلق کیا شامل ہوتا ہے؟

ا۔ قسم کی بندش ب۔ جگہ کی بندش ج۔ رنگ کا دھاگے اور قسم کی سلائی د۔ الاؤنسز سیون

6- ایچ فٹنگ کی اقسام کون سی ہیں؟

ا۔ ہیم فولڈ ڈبل ب۔ ہانڈنگ تعصب ج۔ سلائی لاک اوور د۔ لائن ٹیک وی

7- کون سے کارلر بندش کی ضرورت رکھتے ہیں؟

ا۔ کارلر فلیٹ ب۔ کارلر اسٹینڈ ج۔ کارلر رولڈ د۔ کارلر تعصب

8- کف کی اقسام میں کیا شامل ہے؟

ا۔ کف بیرل ب۔ کف فرنج ج۔ کف پگدار د۔ کف ناپسند

9- کون سی پلیٹس بندش فہم کرتی ہیں؟

ا۔ پلیٹ مسلسل ب۔ پلیٹ شرٹ ج۔ پلیٹ زپ د۔ پلیٹ ویلف

10- بندش منسلکات میں کون سے اجزاء شامل ہیں؟

ا۔ آئی اینڈیک ب۔ ہٹن ج۔ زپ د۔ ویلکرو

درست جوابات

سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب
1		2		3		4	
5		6		7		8	

© TVET SSP

فیشن ڈیزائننگ

ٹچنگ اینڈ لرننگ گائیڈ

نیشنل ووکیشنل سرٹیفکیٹ لیول 2&3
ورژن - مارچ 2025

ماڈیول 8

Develop Entrepreneurial Skills Using social media	کاروباری مہارتیں بذریعہ سوشل میڈیا	ماڈیول نمبر 8.
---	------------------------------------	----------------

تدریسی نتائج

اس ماڈیول کے اختتام پر تدریس اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:

- کاروباری مہارت کے عناصر کی تشریح کر سکیں۔
- بزنس پلان کا تعارف بیان کر سکیں گے۔
- سوشل میڈیا مارکیٹنگ انجام دے سکیں گے
- سیلز اینڈ مارکیٹنگ پلان بنا سکیں۔

Interpret elements of Entrepreneurial Skills	ایڈوب فوٹوشاپ کا استعمال کرتے ہوئے ٹیکسٹائل موٹیف تیار کریں	لرننگ یونٹ 8.1.
--	---	-----------------

تدریسی نتائج:

اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر تدریس اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:

- ☆ ایڈوبی فوٹوشاپ کا استعمال کرتے ہوئے ریسرچ بورڈ اور موڈ بورڈ تیار کرنے کے قابل۔
- ☆ بنیادی تکنیکوں کا استعمال کرتے ہوئے موٹیف کو ٹریس اور رینڈم کرنے کے قابل۔
- ☆ میرر، سائیز اور ڈائمنڈ / ہاف ڈراپ ریمپٹس بنانے کے قابل۔
- ☆ ایڈوبی فوٹوشاپ میں عام مسائل کا حل نکالنے کے قابل



8.1.1 ایڈوبی فوٹوشاپ کا تعارف (Introduction to Adobe workshop)

ایڈوبی فوٹوشاپ ایک موثر ترین ٹول ہے جسے ڈیزائنرز تصاویر بنانے، ایڈٹ کرنے اور انہیں تبدیل کرنے کے لیے استعمال کرتے ہیں۔ فیشن ڈیزائننگ میں، یہ ٹیکسٹائل موٹیف، پیٹرن اور ڈیزائن لے آؤت تیار کرنے کے لیے وسیع پیمانے پر استعمال ہوتا ہے۔ یہ باب آپ کو ایڈوبی فوٹوشاپ کا استعمال کرتے ہوئے ایک ٹیکسٹائل موٹیف بنانے کے عمل کے ذریعے رہنمائی کرے گا، تحقیق سے لے کر فائنل ڈیزائن تک۔

ٹیکسٹائل موٹیف

موٹیف ڈیزائن میں بار بار آنے والا عنصر یا تھیم ہوتا ہے، جو اکثر فطرت، ثقافت یا تجریدی خیالات سے متاثر ہوتا ہے۔ ٹیکسٹائل میں، موٹیف کا استعمال ایسے پیٹرن بنانے کے لیے کیا جاتا ہے جو کپڑوں پر پرنٹ کیے جاسکتے ہیں۔

ایڈوبی فوٹوشاپ شروع کرنے سے پہلے مندرجہ ذیل نکات پر غور کیجیے

- انٹرفیس کا جائزہ: ورک اسپیس، ٹولز اور پنیلز کے بارے میں جانیں۔
- بنیادی ٹولز: برش ٹول، پین ٹول، لیسر زاور سلیکشن ٹولز سے واقف ہوں۔
- فائل سیٹ اپ: ٹیکسٹائل ڈیزائن کے لیے صحیح طول و عرض اور ریزولوشن کے ساتھ ایک نیا دستاویز بنائیں۔

8.1.2 صنعت اور مارکیٹ کے لیے موٹیف کی ترقی (Motif Development for Market and Industry)

موٹیف بنانے سے پہلے، صنعت اور مارکیٹ کی ضروریات کو سمجھنا ضروری ہے۔ فیشن انڈسٹری میں مقبول رجحانات، رنگوں اور پیٹرنز پر تحقیق کریں۔

ایڈوبی فوٹوشاپ کا استعمال کرتے ہوئے ریسرچ بورڈ تیار کریں

- میگزین، ویب سائٹس یا فطرت سے تصاویر، ٹیکسچر زاور رنگ پلیٹس جمع کریں۔
- ایڈوبی فوٹوشاپ کھولیں اور ایک نیا ڈاکیومنٹ بنائیں۔
- تصاویر در آمد کریں اور انہیں کیٹس پر ترتیب دیں۔
- اپنے تصورات / تجلیات کے بارے میں نوٹس شامل کرنے کے لیے ٹیکسٹ لیسر زاکا استعمال کریں۔
- اپنے ریسرچ بورڈ کو مستقبل کے حوالے کے لیے PSD فائل کے طور پر محفوظ کریں۔

8.1.3 ایڈوبی فوٹوشاپ کا استعمال کرتے ہوئے موڈ بورڈ تیار کریں (Mood Board by adobe PhotoShop)

موڈ بورڈ آپ کے ڈیزائن کے تھیم اور جذبات کو بصری طور پر پیش کرتا ہے۔

1. ایک تخیل کریں (مثلاً، ٹراپیکل، جیو میٹرک، فلورل)۔
2. اپنے ریسرچ بورڈ کے طور پر ایک ہی ڈوکیومنٹ استعمال کریں یا ایک نیا بنائیں۔
- اپنے تھیم کو ظاہر کرنے والے رنگ، ٹیکسچرز اور تصاویر شامل کریں۔
- لیسر زاور بلینڈنگ موڈز کا استعمال کرتے ہوئے ایک مربوط لے آؤٹ بنائیں۔
- ایڈوبی فوٹوشاپ کا استعمال کرتے ہوئے موٹیف کو ٹریس کریں
- اپنے تخیلات کو ظاہری شکل حاصل کرنے کے بعد، اب اپنا موٹیف بنائیے۔
- اپنے موٹیف کو کاغذ پر یا ڈیجیٹل ڈرائنگ ٹیبلٹ کا استعمال کرتے ہوئے بنائیں۔
- اپنے خاکے کو اسکین کریں یا تصویر لیں اور اسے فوٹوشاپ میں درآمد کریں۔
- موٹیف کو ٹریس کریں:
- پین ٹول کا استعمال کرتے ہوئے اپنے موٹیف کی آؤٹ لائن کو ٹریس کریں۔
- ٹریس شدہ موٹیف کے لیے ایک نئی لیسر بنائیں اور اسے رنگ سے بھریں۔
- ایریزر ٹول یا برش ٹول کا استعمال کرتے ہوئے کناروں کو بہتر بنائیں۔

8.1.4 بنیادی تکنیکوں کا استعمال کرتے ہوئے موٹیف کو رینڈر کریں (Rendering Of Motif)

رینڈرنگ آپ کے موٹیف میں گہرائی اور تفصیلات شامل کرتی ہے۔

شیڈنگ اور ہائی لائٹس شامل کریں:

- مختلف اوپسیٹی یوز کے ساتھ برش ٹول کا استعمال کرتے ہوئے سایہ اور روشنی شامل کریں۔
- لیسر بلینڈنگ موڈز جیسے Multiply اور Overlay کے ساتھ تجربہ کریں۔
- ٹیکسچرز (مثلاً، کپڑا، واٹر کلر) درآمد کریں اور انہیں کلپنگ ماسکس کا استعمال کرتے ہوئے اپنے موٹیف پر لاگو کریں۔
- موٹیف کو حتمی شکل دیں:

- Hue/Saturation ٹول کا استعمال کرتے ہوئے رنگوں کو ایڈجسٹ کریں۔
- اپنے موٹیف کو شفاف پس منظر کے ساتھ PNG فائل کے طور پر محفوظ کریں۔

8.1.5 مختلف اقسام کے ڈیزائن کے ریپیٹس بنائیں (Types of Repeats of Design)

بے ترتیب پیٹرن بنانے کے لیے ریپیٹس ضروری ہیں۔ آئیے تین قسم کے ریپیٹس کو دریافت کریں:

1. میرر ریپیٹ

میرر ریپیٹ ایک متوازی ڈیزائن بناتا ہے۔

- اپنی موٹیف لیسر کو ڈوپلیکیٹ کریں۔
- ڈوپلیکیٹ لیسر کو افقی یا عمودی طور پر پلٹیں (Edit > Transform > Flip)۔
- موٹیف کو میرر جیسا بنانے کے لیے سیدھ میں لائیں۔

2. سائڈ ریپیٹ

سائڈ ریپیٹ موٹیف کو ایک دوسرے کے ساتھ رکھتا ہے۔

- اپنے موٹیف کو ڈوپلیکیٹ کریں اور اسے اصل کے ساتھ رکھیں۔
- موٹیف کو بالکل سیدھ میں لانے کے لیے Move ٹول کا استعمال کریں۔
- لیسر ز کو ملا دیں اور بے ترتیب کناروں کے لیے چیک کریں۔

3. ڈائمنڈ/ہاف ڈراپ ریمیٹ

ڈائمنڈ یا ہاف ڈراپ ریمیٹ ایک بے ترتیب پیٹرن بناتا ہے۔

1. اپنے موٹف کو ڈیپلیٹ کریں اور اسے ترجیحی طور پر منتقل کریں۔
2. بے ترتیب ریمیٹ بنانے کے لیے Offset فلٹر کا استعمال کریں (Filter > Other > Offset)۔
3. خالی جگہوں کو بھرنے کے لیے موٹفس کی پوزیشن کو ایڈجسٹ کریں۔



8.1.6 مسائل کا حل (Trouble shooting)

ایڈوبی فوٹوشاپ میں کام کرتے ہوئے، آپ کو کچھ چیلنجز کا سامنا ہو سکتا ہے۔ یہاں کچھ حل ہیں:

موٹف پکسلینڈ (pixelated) نظر آتا ہے:

یقینی بنائیں کہ آپ کے دستاویز کی ریزولوشن DPI 300 پر سیٹ ہے۔
صاف کناروں کے لیے پین ٹول جیسے ویکٹر ٹولز کا استعمال کریں۔

1- لیئر زالجمن کا باعث ہیں:

- اپنی لیئر ز کو واضح طور پر نام دیں۔
- متعلقہ لیئر ز کو ایک گروپ میں جمع کریں۔

1. ریمیٹس بے ترتیب نہیں ہیں:

- خالی جگہوں کو چیک کرنے کے لیے Offset فلٹر کا استعمال کریں۔
- خالی جگہوں کو بھرنے کے لیے موٹفس کی پوزیشن کو ایڈجسٹ کریں

عملی سرگرمی

فطرت سے متاثر ہو کر ایک ریسرچ بورڈ اور موڈ بورڈ بنائیں

ایڈوبی فوٹوشاپ کا استعمال کرتے ہوئے ایک فلورل موٹف کو ٹریس اور رینڈر کریں۔

Demonstrate the Process of Layout Designing using Adobe Photoshop	ایڈوب فوٹوشاپ کا استعمال کرتے ہوئے لے آؤٹ ڈیزائننگ کے عمل کا مظاہرہ کریں	لرننگ یونٹ 8.2
---	--	----------------

تدریسی نتائج:

اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر ٹریڈر اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:

- مندرجہ ذیل معلومات جمع کرنے کے لیے مارکیٹ سروے کر سکیں گے۔
- ایڈوب فوٹوشاپ کا استعمال کرتے ہوئے ایک موڈ بورڈ تیار کر سکیں
- ایڈوب فوٹوشاپ کا استعمال کرتے ہوئے ایک تحقیق بورڈ اور موڈ بورڈ تیار کر سکیں۔
- منظم لیئر ز اور چینلز کے ساتھ ایک ڈیزائن لے آؤٹ بن سکیں
- اپنے لے آؤٹ کو رینڈر کریں اور کلاس میں پیش کر سکیں

لے آؤٹ ڈیزائننگ فیشن ڈیزائن کے عمل میں ایک اہم قدم ہے۔ اس میں ڈیزائن کے خیالات کو منظم اور پیش کرنا شامل ہے تاکہ وہ بصری طور پر پرکشش اور پیشہ ورانہ نظر آئیں۔ ایڈوب فوٹوشاپ ایک طاقتور ٹول ہے جو ڈیزائنرز کو تحقیق کے بورڈ، موڈ بورڈز، اور ڈیزائن لے آؤٹس کو مؤثر طریقے سے بنانے میں مدد دیتا ہے۔

8.2.1 انڈسٹری اور مارکیٹ کے لیے ڈیزائن ڈویلپمنٹ

فیشن ڈیزائنرز اپنے خیالات کو کلائنٹس، مینوفیکچررز، اور مارکیٹ تک پہنچانے کے لیے لے آؤٹس کا استعمال کرتے ہیں۔ ایک اچھا ڈیزائن کیا گیا لے آؤٹ حتمی مصنوعات کو بہتر کرنے میں مدد دیتا ہے اور یہ یقینی بناتا ہے کہ ڈیزائن صنعت کے معیارات پر پورا اترتا ہے۔

ڈیزائن ڈویلپمنٹ کے مراحل

- تحقیق: رجحانات، کپڑے، رنگوں، اور پیٹرنز سے اینڈ یا حاصل کریں۔
- تصور: اپنے ڈیزائن کے لیے ایک تھیم تیار کریں۔
- تصوراتی خاکہ: اپنے خیالات کو پیش کرنے کے لیے ایڈوب فوٹوشاپ کا استعمال کریں براؤزنگ / سرچنگ اور ڈاؤن لوڈ (Browsing/ searching and download)
- آن لائن انسپریشن تلاش کرنا

- لے آؤٹ بنانے سے پہلے، آپ کو بصری حوالہ جات جمع کرنے کی ضرورت ہے۔ فیشن کی ویب سائٹس، بلاگز، اور سوشل میڈیا پلیٹ فارمز جیسے ہنٹرسٹ اور انسٹاگرام کو براؤز کریں۔ تصاویر اور وسائل ڈاؤن لوڈ کریں۔ ٹیکچرز، اور پیٹرنز کی اعلیٰ معیار کی تصاویر تلاش کریں۔
- رائٹلی فری تصاویر ڈاؤن لوڈ کریں یا اسٹاک فوٹو ویب سائٹس جیسے Unsplash یا Pexels کا استعمال کریں۔
- اپنی ڈاؤن لوڈ کی گئی فائلوں کو منظم فولڈر میں محفوظ کریں تاکہ وہ آسانی سے قابل رسائی ہوں۔

8.2.2 ڈیزائن ریپیٹس (فوٹوشاپ) (Design repeats in Adobe photoshop)

- ڈیزائن ریپیٹس ٹیکنیکس کے لیے پیٹرن بنانے کے لیے ضروری ہیں۔ ایڈوب فوٹوشاپ آپ کو بے جوڑ ریپیٹس بنانے کی اجازت دیتا ہے جو پکڑوں کے لیے استعمال کیے جا سکتے ہیں۔

ڈیزائن ریپیٹس بنانے کے مراحل

- ایڈوب فوٹوشاپ کھولیں اور ایک نیا ڈوکومنٹ بنائیں۔
- ڈرائنگ ٹولز کا استعمال کرتے ہوئے ایک چھوٹا پیٹرن یا موٹیف بنائیں۔
- بے جوڑ ریپیٹ بنانے کے لیے آفسیٹ فلٹر (off-set filter) کا استعمال کریں۔
- اپنے ڈیزائن کو پیٹرن پری سیٹ کے طور پر محفوظ کریں تاکہ مستقبل میں استعمال کیا جاسکے۔

8.2.3 ایڈوب فوٹوشاپ کا استعمال کرتے ہوئے ریسرچ بورڈ تیار کریں (Research board By Adobe Photoshop)

تحقیق بورڈ تصاویر، رنگوں، اور ٹیکچرز کا ایک مجموعہ ہے جو آپ کی ڈیزائن انسپریشن کو پیش کرتا ہے۔

تحقیق بورڈ بنانے کے مراحل

- (ایڈوب فوٹوشاپ کھولیں اور ایک نئے دستاویز کو مناسب سائز کے ساتھ بنائیں) مثلاً 1920x1080 پکسلز
- اپنی ڈاؤن لوڈ کی گئی تصاویر کو دستاویز میں درآمد کریں۔
- تصاویر کو کیٹس پر اس طرح ترتیب دیں کہ وہ بصری طور پر پرکشش ترکیب بن جائیں۔
- اپنی تحقیق کو بیان کرنے کے لیے ٹیکسٹ لیبلز شامل کریں (مثلاً "رجحان: پیٹرنل رنگ")۔
- اپنے تحقیق بورڈ کو JPEG یا PNG فائل کے طور پر محفوظ کریں۔

8.2.4 ایڈوب فوٹوشاپ کا استعمال کرتے ہوئے موڈ بورڈ تیار کریں (Mood Board by Abode Photoshop)

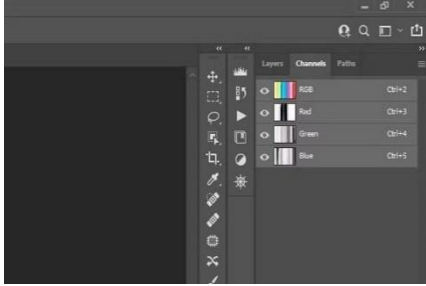
موڈ بورڈ آپ کے ڈیزائن کے پیچھے جذبات اور تھیمز کی بصری نمائندگی ہے۔

موڈ بورڈ بنانے کا طریقہ

- ایڈوب فوٹوشاپ کھولیں اور ایک نیا دستاویز بنائی
- اپنے ڈیزائن تھیم کو ظاہر کرنے والی تصاویر، ٹیکچرز، اور رنگوں کو درآمد کریں۔
- تصاویر کو بے عیب طریقے سے ملانے کے لیے لیئر ماسک ٹول کا استعمال کریں۔
- موڈ بورڈ بڑھانے کے لیے ٹیکسٹ یا اقتباسات شامل کریں۔
- اپنے موڈ بورڈ کو ہائی ریزولوشن فائل کے طور پر محفوظ کریں۔
- مختلف ڈیزائن لے آؤٹس کے مطابق چینلز / لیئرز بنائیں

فوٹوشاپ میں لیئرز کو سمجھنا

- لیئر زشفاف شیٹس کی طرح ہیں جو آپ کو اپنے ڈیزائن کے مختلف حصوں پر کام کرنے کی اجازت دیتے ہیں بغیر اس کے کہ باقی ڈیزائن متاثر ہو۔
- اپنی ڈیزائن فائل کو ایڈوب فوٹوشاپ میں کھولیں۔
- ہر عنصر (element) کے لیے الگ لیئر بنائیں (مثلاً ایک گراؤنڈ، ٹیکسٹ، تصاویر)۔
- اپنے لیئر کو نام دینے اور منظم کرنے کے لیے لیئر پنیل کا استعمال کریں۔
- متعلقہ لیئر ز کو فولڈرز میں گروپ کریں تاکہ بہتر تنظیم ہو سکے۔



8.2.5 رنگوں کو الگ کرنے کے لیے چینلز کا استعمال (use of Channels for color separations)

- چینلز آپ کو اپنے ڈیزائن میں رنگوں کو الگ کرنے میں مدد دیتے ہیں، جو پرنٹنگ اور رینڈرنگ کے لیے مفید ہے۔
- فوٹوشاپ میں چینلز پنیل پر جائیں۔
- اپنے ڈیزائن میں ہر رنگ کے لیے نئے چینلز بنائیں۔
- رنگ کے علاقوں کو بیان کرنے کے لیے برش ٹول کا استعمال کریں۔

8.2.6 ڈیزائن کے مطابق لے آؤٹس کو رینڈر کریں (Rendering with respect to Lay outs)

- رینڈرنگ وہ عمل ہے جس میں آپ اپنے لے آؤٹ کو پالش اور پیشہ ورانہ نظر آنے کے لیے حتیٰ چُز شامل کرتے ہیں۔
- اپنے ڈیزائن کو بہتر بنانے کے لیے فلٹر ز اور اثرات کا استعمال کریں (مثلاً ٹرم کناروں کے لیے گاسین بلر)۔
- ایڈجسٹمنٹ لیئر ز کا استعمال کرتے ہوئے روشنی، کنٹراسٹ، اور سیچوریشن کو ایڈجسٹ کریں۔
- گہرائی پیدا کرنے کے لیے سائے اور روشنی شامل کریں
- اپنے حتیٰ لے آؤٹ کو مطلوبہ فارمیٹ میں محفوظ کریں (مثلاً JPEG، PNG، یا PSD)۔

8.2.7 موثر ڈیزائننگ کے لیے شارٹ کیز (short keys for Effective Designing)

کی بورڈ شارٹ کٹس کا استعمال وقت بچا سکتا ہے اور آپ کے کام کے بہاؤ کو زیادہ موثر بنا سکتا ہے۔

- Ctrl + N نیا دستاویز بنائیں۔
- Ctrl + O موجودہ فائل کھولیں۔
- Ctrl + S اپنا کام محفوظ کریں۔
- Ctrl + T فری ٹرانسفارم (سائز تبدیل کریں یا گھمائیں)
- Ctrl + J لیئر کو ڈبلکیٹ کریں۔
- Ctrl + Z آخری عمل کو واپس کریں۔
- Ctrl + Alt + Z پیچھے جائیں (متعدد واپسی)
- Ctrl + D انتخاب کو ختم کریں۔

عملی سرگرمی

اپنا لے آؤٹ ڈیزائن بنائیں۔ اپنے فیشن ڈیزائن کے لیے ایک تھیم منتخب کریں (مثلاً سمر کو لیکشن، ونٹر ویئر)۔ ایڈوب فوٹوشاپ کا استعمال کرتے ہوئے ایک تحقیق بورڈ اور موڈ بورڈ تیار کریں۔ منظم لیئر ز اور چینلز کے ساتھ ایک ڈیزائن لے آؤٹ بنائیں۔ اپنے لے آؤٹ کو رینڈر کریں اور کلاس میں پیش کریں۔

لرنگ یونٹ 8.3.	ایڈوب فوٹوشاپ کا استعمال کرتے ہوئے ٹیکسٹائل ڈیزائن تیار کریں	Develop textile design using Adobe Photoshop
----------------	--	--

تدریسی نتائج Learning Outcomes:

- اس لرنگ یونٹ کے اختتام پر، نمبردار اس قابل ہو جائیگے کہ وہ
- اپنے ٹیکسٹائل ڈیزائن کے لیے ریسرچ بورڈ تیار کر سکیں

- اپنے ڈیزائن کو نیسٹ کو لہری طور پر پیش کرنے کے لیے موڈ بورڈ بنائیں
- موٹف کو ٹریس کرنا اور مختلف رینڈرنگ تکنیکوں کو دریافت کر سکیں
- ایڈوبی فوٹوشاپ میں اپنے تیار کردہ موٹف کا استعمال کرتے ہوئے دہرائے جانے والے ڈیزائن بنائیں
- انڈسٹری اور مارکیٹ کے لیے ڈیزائن ڈویلپمنٹ کی اہمیت کو سمجھ سکیں

8.3.1. انڈسٹری اور مارکیٹ کی ضروریات کو سمجھنا (Understanding Market and Industrial needs)

ٹیکسٹائل ڈیزائن فیشن انڈسٹری کا ایک اہم حصہ ہے۔ ڈیزائنرز ایسے پیٹرن اور موٹف بناتے ہیں جو کپڑوں، گھر کی سجاوٹ، اور لوازمات (Accessories) میں استعمال ہوتے ہیں۔ اس فیلڈ میں کامیاب ہونے کے لیے، آپ کو یہ سمجھنے کی ضرورت ہے کہ مارکیٹ کیا مانگتی ہے۔ موجودہ رجحانات، رنگوں کے مجموعے، اور مقبول موٹف پر تحقیق کریں تاکہ ایسے ڈیزائن بنائے جاسکیں جو صارفین کو پسند آئیں۔

ٹیکسٹائل ڈیزائن رکائیرج بورڈ تیار کرنا

رکائیرج بورڈ تصاویر، ٹیکچرز، رنگوں، اور پیٹرنز کا ایک مجموعہ ہوتا ہے جو آپ کے ڈیزائن کو متاثر کرتا ہے۔ رکائیرج بورڈ بنانے کے لیے درج ذیل اقدامات پر عمل کریں:

1. آن لائن وسائل کو براؤز کریں: بینرسٹ، بیہانس، یا فیشن بلاگز جیسے پلیٹ فارمز سے متاثر ہونے کے لیے مواد جمع کریں۔
2. اپنے نتائج کو منظم کریں: ایک تقیم کی شناخت کے لیے ایک جیسی تصاویر، رنگوں، اور ٹیکچرز کو گروپ کریں۔
3. ڈیجیٹل بورڈ بنائیں: اپنی تحقیق کو لہری طور پر پرکشش بورڈ میں مرتب کرنے کے لیے ایڈوبی فوٹوشاپ یا کینوا جیسے ٹولز کا استعمال کریں۔

8.3.2. ٹیکسٹائل کے لیے براؤزنگ اور ڈاؤن لوڈ (Downloading and Browsing of Textiles)

موٹف اور پیٹرنز کی تلاش

ڈیزائننگ شروع کرنے سے پہلے، آپ کو ایسے موٹف (چھوٹے سجاوٹی ڈیزائن یا پیٹرن) تلاش کرنے کی ضرورت ہے جو آپ کو متاثر کریں۔ آپ یہ کر سکتے ہیں:

- آنسپلاش، Unsplash، فریپک، Freepik، یا ایڈوبی اسٹاک Adobe Stock جیسے مفت ڈیزائن کو براؤز کریں۔
- پتوں، پھولوں، یا جیومیٹرک شکلوں جیسے قدرتی عناصر کی تصاویر لیں۔

فائلوں کو ڈاؤن لوڈ اور منظم کرنا:

- موٹف ملنے کے بعد، انہیں ڈاؤن لوڈ کریں اور اپنے کمپیوٹر پر فولڈرز میں منظم کریں۔ اپنی فائلوں کو ٹریک رکھنے کے لیے واضح نام استعمال کریں، جیسے "پھولوں کے موٹف" یا "جیومیٹرک پیٹرنز"۔

موٹف کو ٹریس کرنا

اپنے موٹف کو فوٹوشاپ میں درآمد کرنا

1. ایڈوبی فوٹوشاپ کھولیں اور ایک نیا سٹاؤن بنائیں (File > New)۔
2. اپنے موٹف کو ورک اسپیس میں ڈریگ اینڈ ڈراپ کر کے یا File > Place Embedded کا استعمال کر کے درآمد کریں۔

ٹریسنگ تکنیک

1. اپنے موٹف کی آؤٹ لائن کو ٹریس کرنے کے لیے پین ٹول (P) کا استعمال کریں۔
2. تفصیلات اور ٹیکچرز شامل کرنے کے لیے برش ٹول (B) کے ساتھ تجربہ کریں۔
3. مختلف اثرات بنانے کے لیے اوپینسٹی اور لیئر اسٹائلز کو ایڈجسٹ کریں۔

8.3.3. متعدد رینڈرنگ تکنیکوں کو دریافت کریں (Serach of Different Rendering Techniques)

رنگ اور ٹیکچر شامل کرنا

1. اپنے ٹریس کردہ موٹف کو رنگ سے بھرنے کے لیے پینٹ بک ٹول (G) کا استعمال کریں۔
2. گہرائی شامل کرنے کے لیے گریڈینٹس اور پیٹرنز کے ساتھ تجربہ کریں۔
3. فلٹر گیلری (Filter > Filter Gallery) کا استعمال کرتے ہوئے ٹیکچرز لگائیں۔

لیئر اسٹائلز کا استعمال

- لیئر اسٹائل مینو کھولنے کے لیے کسی لیئر پر ڈبل کلک کریں۔
- ڈراپ شیڈو، بیول، اور گوند جیسے اثرات شامل کریں تاکہ آپ کا موئف نمایاں ہو۔

8.3.4. یکسٹائل موئف میں ڈیزائن ریمپٹس (فوٹوشاپ)

سیمپلس ریمپٹ بنانا

1. اپنے موئف لیئر کو ڈپلیکیٹ کریں (Ctrl+J) یا (Command+J)۔
2. موو ٹول (V) کا استعمال کرتے ہوئے موئف کو گرڈ پیٹرن میں ترتیب دیں۔
3. سیمپلس ریمپٹ بنانے کے لیے آفیسٹ فلٹر (Filter > Other > Offset) کا استعمال کریں۔

اپنے ریمپٹ کو ٹیسٹ کرنا

1. ایک نیا سٹاویز بنائیں اور اسے اپنے دہرائے گئے ڈیزائن سے بھریں۔
2. کسی بھی نظر آنے والے سیون یا گیٹس کو چیک کریں اور ضرورت کے مطابق ایڈجسٹ کریں۔

8.3.5. موثر ڈیزائننگ کے لیے شارٹ کیز

- Ctrl+Z (Command+Z): انڈو/ریڈو/پس لانے کے لیے
- Ctrl+S (Command+S): ڈو/اکیٹ کو محفوظ کرنے کے لیے
- Ctrl+Alt+Z (Command+Option+Z): پیچھے جانا
- Spacebar: ہینڈ ٹول (پیننگ کے لیے)

شارٹ کٹس کو اپنی مرضی کے مطابق بنانا

- آپ فوٹوشاپ میں شارٹ کٹس کو اپنی مرضی کے مطابق ایڈجسٹ > کی بورڈ شارٹ کٹس میں جا کر بنا سکتے ہیں۔

عملی سرگرمی:

ایک پھول کے موئف کو ٹریس کریں اور کم از کم دو ریڈرنگ تکنیکوں کو لاگو کریں۔ اپنے موئف کا استعمال کرتے ہوئے ایک سیمپلس ریمپٹ پیٹرن ڈیزائن کریں

Develop a Design Layouts using Adobe Photoshop

لرننگ یونٹ 8.4. ایڈوبی فوٹوشاپ کا استعمال کرتے ہوئے ڈیزائن لے آؤٹ تیار کریں

تدریسی نتائج Learning Outcomes:

اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر تربیہ اس قابل ہو جائیگا کہ وہ

- اپنے خیالات اور تحریک کو جمع کرنے کے لیے ایک ریسرچ بورڈ تیار کر سکیں گے۔
- اپنے ڈیزائن کو نیسٹ کو بصری طور پر پیش کرنے کے لیے ایک موڈ بورڈ بنا سکیں گے۔
- اپنے ریسرچ کے مطابق مختلف کمپوزیشنز بنانے کے لیے ایڈوبی فوٹوشاپ کا استعمال کر سکیں گے۔
- آپ نے کام کو بہتر بنانے کے لیے ڈیزائن ریمپٹس اور شارٹ کٹس کا استعمال کر سکیں گے۔

8.4.1. ریسرچ کے مطابق مختلف کمپوزیشنز (Composition According to research)

کمپوزیشن ڈیزائن میں عناصر کی ترتیب ہے۔ فیشن میں، کمپوزیشنز میں پیٹرنز، ٹیکسچرز، اور لے آؤٹس شامل ہو سکتے ہیں جو بصری طور پر کشش ڈیزائن بناتے ہیں۔

فوٹوشاپ میں کمپوزیشنز بنانے کا طریقہ

- نیا کیوس کھولیں: مطلوبہ طول و عرض کے ساتھ فوٹوشاپ میں اپنا کام کا علاقہ سیٹ کریں۔
- عناصر در آمد کریں: اپنے ریسرچ بورڈ سے تصاویر، پیٹرنز، اور ٹیکسچرز شامل کریں۔
- لے آؤٹس کے ساتھ تجربہ کریں: موو ٹول، ٹرانسفارم، اور لیئرز جیسے ٹولز کا استعمال کرتے ہوئے مختلف ترتیبات بنائیں۔
- مختلف ورڈز محفوظ کریں: اپنی کمپوزیشنز کے متعدد ورڈز کو محفوظ کریں تاکہ ان کا موازنہ کیا جاسکے اور بہترین کو منتخب کیا جاسکے۔

عملی سرگرمی

سمر کو لکشن کے لیے ایک ڈیجیٹل ڈیزائن لے آؤٹ بنائیں۔ اس میں ایک ریسرچ بورڈ، موڈ بورڈ، اور کم از کم تین مختلف کمپوزیشنز شامل کریں۔ ڈیزائن ریویو اور فوٹو شاپ شارٹ کٹس کا استعمال کریں

ماڈیول کا خلاصہ

- اس باب میں، آپ نے سیکھا کہ ایڈوب فوٹو شاپ کا استعمال کرتے ہوئے تحقیق بورڈز، موڈ بورڈز، اور ڈیزائن لے آؤٹس کیسے بنائے جاتے ہیں۔ آپ نے فیشن ڈیزائن میں لیسرز، چینلز، اور ریٹرننگ کی اہمیت کو بھی دریافت کیا۔ ان مہارتوں پر عمل کر کے، آپ پیشہ ورانہ لے آؤٹس بنا سکتے ہیں جو صنعت کے معیارات پر پورا اترتے ہیں اور آپ کی تخلیقی صلاحیتوں کو ظاہر کرتے ہیں۔
- آپ نے ڈیزائن ریویو بنانے اور اپنے کام کو بہتر بنانے کے لیے شارٹ کٹس کا استعمال کرنے کا بھی تجربہ کیا۔ یہ مہارتیں آپ کو پیشہ ورانہ اور مارکیٹ ایبل ڈیزائنز بنانے میں مدد دیں گی جبکہ آپ فیشن ڈیزائن میں اپنا سفر جاری رکھیں گے

اکثر پوچھے جانے والے سوالات

س1: ریسرچ بورڈ کیا ہے؟

ج: یہ تصاویر، رنگ اور ٹیکسچرز کا مجموعہ ہے جو ڈیزائن کے لیے تصورات فراہم کرتا ہے۔

س2: موٹف کو ریٹرن کرنے کا کیا مطلب ہے؟

ج: اس میں موٹف میں شیڈنگ، ہائی لائٹس اور ٹیکسچرز شامل کر کے اسے تفصیلی اور خوبصورت بنانا شامل ہے۔

س3: میرر ریپیٹ کیا ہے؟

ج: جواب: یہ ایک متوازی بیٹرن ہے جس میں موٹف کو افقی یا عمودی طور پر پلٹا جاتا ہے۔

س4: فوٹو شاپ میں Offset فلٹر کا کیا استعمال ہے؟

ج: یہ بے ترتیب بیٹرن بنانے میں مدد کرتا ہے اور خالی جگہوں کو چیک کرتا ہے۔

س5: فوٹو شاپ میں بے جوڑ ڈیزائن ریپیٹ کیسے بنایا جاسکتا ہے؟

ج: فوٹو شاپ میں بے جوڑ ڈیزائن ریپیٹ بنانے کے لیے آفسیٹ فلٹر کا استعمال کیا جاتا ہے اور بیٹرن کو پیٹرن پری سیٹ کے طور پر محفوظ کیا جاتا ہے۔

س6: لے آؤٹ ڈیزائننگ میں لیسرز کی اہمیت کی وضاحت کریں۔

ج: آؤٹ ڈیزائننگ میں لیسرز کی اہمیت ڈیزائن کو منظم کرنے، چمک پیدا کرنے، اور بے ساختگی کے ساتھ کام کرنے میں مدد دیتا ہے

س7: فوٹو شاپ میں تین شارٹ کٹس اور ان کے افعال کی فہرست بنائیں۔

ج: Ctrl + N (نیا ڈاکومنٹ)، Ctrl + S (محفوظ کریں)، Ctrl + T (فری ٹرانسفرم)۔

س8: لیکسٹائل ڈیزائن میں ریٹرننگ ٹیکنیکوں کا کیا کردار ہے؟

ج: ریٹرننگ ٹیکنیکوں سے ڈیزائن میں گہرائی، ٹیکسچر، اور حقیقت پسندی شامل ہوتی ہے، جس سے ڈیزائن زیادہ پرکشش اور منفرد بنتا ہے۔

س9: فوٹو شاپ میں سیم لیس ریپیٹ بیٹرن بنانے کے لیے آفسیٹ فلٹر کا استعمال کیوں ضروری ہے؟

ج: آفسیٹ فلٹر بیٹرن کے کناروں کو ہموار کرتا ہے تاکہ دہرائے جانے پر کوئی واضح سیون یا گیپ نظر نہ آئے۔

س10: موڈ بورڈ اور ریسرچ بورڈ میں کیا فرق ہے؟

ج: ریسرچ بورڈ ڈیزائن کے لیے متاثر کن مواد کا مجموعہ ہوتا ہے، جبکہ موڈ بورڈ ڈیزائن اور تھیم کا بصری معائنہ ہوتا ہے۔

خود کو آزمائیے

دیے گئے بیانات میں سے درست کے سامنے ✓ لگائیں۔ آپ اپنے جوابات کا ماڈیول کے آخر میں دی گئی جوابی فہرست سے موازنہ کر سکتے ہیں۔

1- ایڈوبی فوٹو شاپ میں موٹف کو ٹریس کرنے کے لیے کون سا ٹول استعمال ہوتا ہے؟

2۔	موڈ بورڈ کس چیز کو ظاہر کرتا ہے؟	ا۔ برش ٹول	ب۔ ایگزٹوٹول	ج۔ پین ٹول	د۔ فارمیٹ ٹول
3۔	ڈائمنڈ/ہاف ڈراپ ریمیٹ کس طرح کا پیٹرن بناتا ہے؟	ا۔ ڈیزائن کے رنگ	ب۔ ڈیزائن کا تھیم اور جذبات	ج۔ موٹف کی تفصیلات	د۔ ریسرچ کے نتائج
4۔	فوٹوشاپ میں لیئرز کو منظم کرنے کا بہترین طریقہ کیا ہے؟	ا۔ متوازی	ب۔ بے ترتیب	ج۔ سیدھا	د۔ گول
5۔	فیشن ڈیزائن میں موڈ بورڈ کا بنیادی مقصد کیا ہے؟	ا۔ لیئرز کو ملا دیں	ب۔ لیئرز کو چھپا دیں	ج۔ لیئرز کو نام دیں اور گروپ کریں	د۔ لیئرز کو ڈیلیٹ کریں
6۔	ریسرچ بورڈ بنانے کا بنیادی مقصد کیا ہے؟	ا۔ ڈیزائن کے اخراجات کا حساب لگانا	ب۔ کپڑے کی مقدار کا اندازہ لگانا	ج۔ ڈیزائن کے تھیم کو ظاہر کرنا	د۔ کپڑے کو بہتر کرنا
		ا۔ ڈیزائن کو فائن کرنا	ب۔ شارٹ کٹس سیکھنا	ج۔ ڈیزائن کے لیے متاثر کن مواد جمع کرنا	د۔ موٹف کو ٹریس کرنا

درست جوابات

سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب
1	د	2	ب	3	ب	4	ب
5	ب	6	د				

© TVET SSP

فیشن ڈیزائننگ

ٹیچنگ اینڈ لرننگ گائیڈ

نیشنل ووکیشنل سرٹیفکیٹ لیول 2&3
ورژن - مارچ 2025

ماڈیول 9

Develop Fuel Outfit Collection	لباس کا حتمی مجموعہ ترتیب دینا	ماڈیول نمبر 9.
--------------------------------	--------------------------------	----------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes):

اس ماڈیول کے اختتام پر ٹریزر اس قابل ہو جائیں گے کہ:

- لباس کے حتمی مجموعے کے موضوع کے انتخاب کے لیے تحقیق کر سکیں گے۔
- منتخب شدہ موضوع کے مطابق حتمی ڈیزائن پر عمل درآمد کر سکیں گے۔
- لباس کے حتمی مجموعے کا پیٹرن / ڈریپ بنا سکیں گے۔
- سطحی آرائش سرانجام دے سکیں گے۔
- حتمی لباس کی سلامتی کر سکیں گے۔

Compile research to select of theme for the final outfit collection	لباس کے حتمی مجموعے کے موضوع کے انتخاب کے لیے تحقیق مرتب کرنا	لرننگ یونٹ 9.1.
---	---	-----------------

تدریسی نتائج (Learning Outcomes):

اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر ٹریزر اس قابل ہو جائیں گے کہ:

- Brain Storming کر سکیں گے۔
- درج ذیل ریسرچ بورڈ بنا سکیں گے۔
- پرائمری ریسرچ بورڈ
- سیکنڈری ریسرچ بورڈ
- ریسرچ بورڈ کی مدد سے موڈ بورڈ بنا سکیں گے۔

اس پراجیکٹ میں ٹریزیں جدید رجحانات اور انڈسٹری کے معیار کے مطابق ایک لباس تیار کرے گا جس کی تکنیکی تفصیلات انسٹرکٹر مہیا کرے گا۔ اس پراجیکٹ میں مندرجہ ذیل نکات کا خیال رکھنا ضروری ہے۔

9.1.1 یاد دہانی خیالات کو تقویت دینا (Brain Storming)

فیشن کو لکیشن ڈیزائن کرنے کے لیے موضوع کا انتخاب کریں اور تصاویر، تکنیکی ڈرائنگ پیٹنٹ اور کپڑے وغیرہ کا استعمال کرتے ہوئے موڈ بورڈ یا کانسیپٹ بورڈ Concept Board بنائیں جو فائنل ڈیزائن کا مطلب سمجھائے۔ ڈیزائنر کوئی دفعہ ایک یا ایک سے زیادہ موضوع سے متاثر ہوتا ہے۔ حالانکہ ان کے پاس کپڑوں سے لی گئی کلر پیلٹ اور کپڑوں کے نمونے ہوتے ہیں ہیں مگر پھر بھی ان کے لیے ضروری ہے کہ وہ مختلف تصاویر ڈھونڈ کر اپنے موضوع بتائیں جو کہ کپڑے سے متاثر ہو کر ان کے ذہن میں آیا تھا۔ موضوع کو بیان کرتے ہوئے متاثر کن تصاویر کو لگایا جاتا ہے جو کام میں استعمال ہوتی ہیں۔ یہ حتمی موڈ بورڈ نہیں ہوتا (اگر ڈیزائنر کو پسند ہے تو فائنل بھی ہو سکتا ہے) اور سچ فائل میں ہی لگا ہوتا ہے جہاں ڈیزائنر نے اپنی باقی تصاویر اکٹھی کر کے لگائی ہوتی ہیں۔ یہاں پر آپ کھلے طریقے سے سوچ سکتے ہیں اور نئے تخلیقی خیالات پیش کر سکتے ہیں خیالات اور تصورات تحریر کرنے کے لیے دماغ لڑائیں Brain Storming بہت کارآمد ہے۔ موضوع کے انتخاب کے لئے ضروری ہے کہ ڈیزائن کے مطابق کپڑے اور باقی کے میٹرل کا انتخاب بھی کیا جاسکے۔

9.1.2 ریسرچ بورڈ بنانا

بنیادی تحقیقی کسی بھی قسم کی تحقیق ہے جو آپ باہر جا کر خود سے اکٹھی کرتے ہیں مثال کے طور پر سروے انٹرویو، مشاہدات اور اینتھنوگرافیک تحقیق۔ ایک اچھا محقق یہ بات جانتا ہے کہ بنیادی اور ثانوی تحقیق کو اپنی تحقیق میں کس طرح سے استعمال کرنا ہے۔ بنیادی ذرائع سب سے زیادہ موثر ثابت ہو سکتے ہیں۔ جیسا کہ لوگوں سے بات چیت کر کے ان کے خیالات اور ضروریات کا اندازہ لگانا اور مارکیٹ کے دورے کرنا وغیرہ کسی قسم کی معلومات حاصل کرنے کے لیے بنیادی تحقیق ایک کارآمد ہنر ہے۔

9.1.3 موڈ بورڈ بنانا

موڈ بورڈ ڈیزائنز کا استعمال کیے جانے والا وہ آلہ ہے جو ان کو معلومات حاصل کرنے میں مدد دیتا ہے کہ ان کے کلائنٹ کو کیا چیز درکار ہے؟ موڈ بورڈ اصل تصاویر، خاکوں، کپڑوں کے نمونے، رنگوں کے نمونے اور دیگر اشیاء کے نمونے ہوتے ہیں۔ موڈ بورڈ حقیقی اور خیالی بھی ہو سکتا ہے۔ موڈ بورڈ مختلف اقسام کے ڈیزائنز کے زیر استعمال ہے جیسا کہ فیشن ڈیزائنز اور انٹیریر ڈیزائنز وغیرہ۔

یہ مادی اور ڈیجیٹل (Soft form and Hard form) بھی ہو سکتے ہیں اور Presentation کے لیے انتہائی موثر آلہ ثابت ہو سکتے ہیں۔ مختصر امود بورڈ بھری مضامین تک محدود نہیں بلکہ بصری آلے کے طور پر پیش کیے جاتے ہیں تاکہ دوسروں کو ایک خیال کے مجموعی احساس کے متعلق جلدی بتایا جاسکے۔ موڈ بورڈ کسی بھی پروجیکٹ کے ابتدائی مراحل میں آگے بڑھنے سے پہلے کلائنٹس سے منظوری کے لیے گائیڈ کرنے کے آلے کے طور پر استعمال کرنے کے لیے مفید ہوتے ہیں۔ درج ذیل تصاویر میں بنیادی اور ثانوی تحقیقی بورڈ کے ذریعے آرٹسٹ صاف فین کی لکھائی اور پیٹنگز کو موڈ بورڈ میں نمایاں کیا گیا ہے ان میں رنگ ٹیکچر اور نمونوں کو بھی ظاہر کیا گیا ہے جو کہ آگے ڈیزائن بنانے میں مددگار ثابت ہوں گے۔

لرننگ پونٹ 9.2.	منتخب شدہ موضوع کے مطابق حتمی ڈیزائن پر عمل درآمد کرنا	Execute the Final design according to a select theme
-----------------	--	--

- منتخب شدہ موضوع کے مطابق سطحی ڈیزائن تخلیق کر سکیں گے
- منتخب شدہ موضوع کے مطابق لباس ترتیب دے سکیں گے
- منتخب شدہ ڈیزائن کی Technical Drawing بناسکیں گے

9.2.1 منتخب شدہ موضوع کے مطابق سطحی ڈیزائن تخلیق کرنا (Application of different Surface embellishment techniques)

- ڈیزائن کے مطابق تزئین و آرائش کے مواد کا انتخاب کریں۔
- ڈیزائن بنانے کیلئے بنائے گئے تمام بورڈز سے حوالہ لے کر ڈیزائن کی تیاری مکمل کی جاتی ہے۔ ان میں سے ڈیزائن، رنگ، کپڑا میٹریل لیکچر، اور کٹ لائن کو نکالا جاتا ہے جس کی بنیاد پر آہستہ آہستہ ڈیزائن بننا شروع ہو جاتا ہے اس سارے مرحلے کو ڈیزائن بنانے کا عمل کہا جاتا ہے یا رکھیے کہ سٹوری بورڈ فائنل ڈیزائن بنانے کے بعد بنائیں۔
- اپنا حتمی ڈیزائن بنائیں۔
- کپڑے پر مطلوبہ جگہ پر ٹریس کریں۔
- ڈیزائن کو تکنیک کے مطابق مکمل کر لیں۔

9.2.2 منتخب شدہ موضوع کے مطابق لباس ترتیب دینا

رنگوں کا انتخاب Colors Selection

اپنے ریسرچ بورڈ سے رنگوں کا انتخاب کریں یا اپنے کلرز کو کسی ایک تصویر سے بھی منتخب کر سکتے ہیں اور اس کے بعد ریسرچ بورڈ بنا سکتے ہیں جس میں آپ کے ڈیزائن کا حوالہ اور رنگ بہت ہی مضبوط موڈ کو ظاہر کرتا ہے کبھی کبھار ڈیزائنز براہ راست کپڑے سے بھی متاثر ہو جاتا ہے اس صورت میں ریسرچ بورڈ منتخب کیے گئے کپڑے کی مدد سے بنائے جاتے ہیں۔ آپ رنگوں کی نشاندہی پینٹ کے چپس، کلر بورڈ یا کپڑوں کے نمونوں کو استعمال کرتے ہوئے بھی کر سکتے ہیں۔

فائنل ڈیزائن Final Design

ڈیزائن ڈویلپمنٹ کرنے کے بعد فائنل کو لکیشن ڈیزائن کا مرحلہ آتا ہے فائنل کو لکیشن کے ڈیزائن گاہک کے مطالبے کے حساب سے بنائے جاتے ہیں۔ فائنل ڈیزائن بناتے ہوئے اس کے رنگ، کپڑے، کٹ لائن ٹیکچر، پرنٹ اور آگے پیچھے کے تمام ڈیزائن کو نمایاں کیا جاتا ہے۔

فائنل ڈیزائن کی تکنیکی ڈرائنگ Technical Drawing of Final Design

یہ ایک بالکل فلیٹ ڈرائنگ ہوتی ہے جسے فائنل ڈیزائن کو پیٹرن ڈرافٹ کرنے سے پہلے بنایا جاتا ہے تاکہ اس کی مدد سے ڈیزائن کے پیٹرن کا صحیح اندازہ لگایا جاسکے۔

9.2.3 منتخب شدہ ڈیزائن کی Technical Drawing بنانا

- Technical Drawing ایک فلیٹ ڈرائنگ ہوتی ہے۔ جسے فائنل ڈیزائن کے مطابق پیٹرن / ڈریپ کرنے سے پہلے بنایا جاتا ہے کہ تاکہ اس کی موہ سے ڈیزائن کے پیٹرن کا صحیح اندازہ لگایا جاسکے۔
- Croquis Template کو ٹریس کریں۔
- ڈرائنگ میں سطحی ڈیزائن کے اجزاء کی ڈرائنگ کریں۔

- مطلوبہ رنگ بھریں۔
- ڈرائنگ مکمل کرنے کے بعد مجموعی تاثر کا جائزہ لیں۔

لرنگ یونٹ 9.3.	لباس کے حتمی مجموعے کا پیٹرن / ڈریپ بنائیں	Make pattern / draping of final outfit Collection
----------------	--	---

- لباس کے حتمی مجموعے کا پیٹرن / ڈریپ تخلیق کر سکیں گے۔
- لباس کے حتمی مجموعے کا پیٹرن / ڈریپ کاٹ سکیں گے۔
- پیٹرن بنانے کے دوران ضیاع گورکنے کے عمل کی نشاندہی کر سکیں گے۔

9.3.1 لباس کے حتمی مجموعے کا پیٹرن / ڈریپ تخلیق کرنا Final Pattern of garment

- مطلوبہ سائز کے مطابق Size Chart بنائیں
- تمام پیمائشوں کو احتیاط سے قلمبند کریں
- پیمائش کے مطابق ڈرافٹ بنائیں۔ اس کے لیے آپ بنیادی بلاک کو ٹریس کر کے بھی ڈرافٹ بنا سکتی ہیں
- ڈرافٹ کی مدد سے لباس کے اجزاء کا حتمی پیٹرن کارڈ شیٹ پر بنائیں اور کاٹ لیں۔
- اگر ضرورت ہو تو پیٹرن کے مطابق Drape بھی تیار کر لیں۔
- لباس کے حتمی مجموعے کا پیٹرن / ڈریپ کاٹنا

اس بات کا خاص خیال رکھیں کہ پیٹرن پر تمام ہدایات اور Notches درج ہوں۔

9.3.2 ضیاع کے عمل کی نشاندہی (Waste Management)

در اصل 3R Concept پر مشتمل ہے۔

Reduce, Reuse, Recycle جسے میں اس امر کا خیال رکھا جاتا ہے کہ پیٹرن بناتے وقت کارڈ شیٹ کا مناسب استعمال کیا جائے۔ کسی بھی طرح غیر ضروری طور پر اضافی شیٹ استعمال نہ کی جائے۔ سائڈ سے کتنے والے کپڑوں کو چھوٹے اجزاء (کالر، کف، جیب، آستین) کی پیٹرن بنانے کے لیے استعمال کیا جائے۔ اگر کچھ شیٹ بچ جائے تو اسے مستقبل میں استعمال کے لیے محفوظ کر لیا جائے۔

لرنگ یونٹ 9.4.	سطحی آرائش سرانجام دینا	Perform Surface Cubelliohuert
----------------	-------------------------	-------------------------------

- حتمی ڈیزائن کا خاکہ یا کچھ بنا سکیں گے
- منتخب شدہ ڈیزائن کے سیمپل نمونے بنا سکیں گے
- لباس کے حتمی مجموعے کو ڈیزائن کے مطابق آرائشی سجاوٹ پرنٹ کر سکیں گے
- سطحی سجاوٹ میں استعمال کیے جا سکتے Waste Material کی شناخت کر سکیں گے
- لباس کی آرائش کے لیے حتمی ڈیزائن کا خاکہ بنایا جاتا ہے جس میں آپ اپنا ڈیزائن موٹف اور Repeat کا تعین کریں گی۔ اس کے علاوہ کلر اسکیم کا اطلاق بھی کر سکتی ہیں۔

9.4.1 منتخب شدہ ڈیزائن کے سیمپل / نمونے بنانا sample of chosen designs

- آرائشی خاکے کے کسی ایک حصے یا موٹف کو کپڑے کے ٹکڑے پر ٹریس کریں اور مطلوبہ تکنیک کے مطابق کڑھائی کریں یا رنگ بھریں۔
- اگر آپ پرنٹ کی کوئی تکنیک استعمال کرنا چاہتی ہیں تو پرنٹ سیمپل بنائیں۔
- سیمپل بنانے کا مقصد ڈیزائن کی تمام غلطیوں کو دور کرنا ہے اور حتمی لباس کو غلطیوں سے محفوظ بنانا ہے۔

9.4.2 لباس کے حتمی مجموعے کی ڈیزائن کے مطابق آرائشی سجاوٹ پرنٹ کرنا Print and decortion final design

- اپنے لباس کے فیکر پر مطلوبہ جگہ پر ڈیزائن ٹریس کریں۔ اس ضمن میں ڈیزائن کو مد نظر رکھیں۔
- ڈیزائن کو Sample کے نمونے کے مطابق مکمل کریں۔

- اس مقصد کے لیے کڑھائی، پیٹ یا پرنٹ کی تمام تقاضوں کو احسن طریقے سے مکمل کریں۔
- ڈیزائن کی حتمی جانچ کریں اور ضرورتاً تجدید لی کریں۔

9.4.3. سطحی سجاوٹ میں استعمال کیے جانے والے Waste Material کی شناخت کرنا

Green Consumables مصنوعات کے انسانی صحت اور ماحولیاتی اخراجات کی وسیع اقسام ہو سکتی ہیں جن میں شامل ہیں۔

- زہریلے اور مضر صحت کیمیکلز کا استعمال
- فضائی آلودگی
- آبی آلودگی
- آب و ہوا کی تبدیلی
- اوزون کی کمی
- فضلہ کو ٹھانے نہ لگانا

حتی الامکان کوشش کریں کہ درج بالا تمام ماحولیاتی اخراجات کو مد نظر رکھیں اور ایسے غیر مندرجہ اقدامات سے پرہیز کریں جو ماحولیاتی آلودگی کا سبب بنیں یا Green Consumables میں شامل نہ ہوں۔

ایسا فیبرک استعمال کریں جو دیر پا ہو یا اسے ضرورت کے اختتام پر Recycle کیا جاسکے۔ یا Sustainable Fashion کے طور پر استعمال کیا جاسکے۔ کاٹن، سلک یا لینن اس کی بہترین مثالیں ہیں۔ یہ مواد ماحول کو بچھنے والے نقصان کو کم از کم کرنے کے لیے ڈیزائن کیا گیا ہے کیونکہ یہ اکثر قابل تجدید وسائل سے بنائے جاتے ہیں جن کی پیداوار کے دوران کم توانائی اور پانی کی ضرورت ہوتی ہے۔ یہ روایتی مواد کے مقابلے میں کم گرین ہاؤس گیس اور آلودگی بھی خارج کرتے ہیں۔

لرننگ پونٹ 9.5.	حتمی لباس کی Collection کی سلائی کریں	Stitch Final Outfit Collection
-----------------	---------------------------------------	--------------------------------

- پیٹرن کے مطابق حتمی لباس کے اجزاء کی کٹائی کر سکیں گے۔
- موضوع کے مطابق لباس کی سلائی کر سکیں گے۔
- حتمی لباس کی Collection کی صفائی Finishing کر سکیں گے۔

9.5.1. پیٹرن کے مطابق حتمی لباس کے اجزاء کی کٹائی Cutting of parts according to final pattern

سلائی کا طریقہ

- سب سے پہلے پانچوں کے ساتھ کندھے جوڑیں
- بیلٹ تیار کریں
- میانی کی سلائی لگائیں
- سامنے حصوں پر چونٹیں کو لبوں کے ناپ کے چوتھائی فاصلے کے برابر کریزوں کے درمیانی فاصلے پر ڈالیں
- پچھلے حصے پر نصف کی چونٹ ڈالیں
- بیلٹ شلوار کے ساتھ جوڑ دیں
- پائنتے تیار کر کے درمیانی سلائی لگائیں اور فالتوں دھاگے کاٹ دیں

9.5.2. موضوع کے مطابق لباس کی سلائی کرنا Stitch according to requirement

شلوار کی سلائی

شلوار کی سلائی کے لیے اگر کندوں والی شلوار ہو تو کندوں کو پانچوں کے ساتھ جوڑ کر سلائی کر لیں دونوں طرف کے پانچوں اور کندوں کو س کر مکمل کریں دونوں حصوں کی سلائی مکمل کرنے کے بعد شلوار کو میانی سے آپس میں جوڑ کر ہی لیں۔ اس عمل کے بعد بیلٹ والی شلوار کے لیے کندوں والی جگہ پر چونٹیں بنالیں اور بیلٹ کو سی کر شلوار مکمل کریں بیلٹ پر اگر بک یا زپ لگانا ہو تو اسے سی لیں بیلٹ مکمل کرنے کے بعد شلوار کے پانچوں کو مکمل کریں اور شلوار کی سلائی لگا کر شلوار کی سلائی مکمل کریں۔

قیض کی سلائی

قمیض کی سلائی کے لیے قمیض پر موجود ڈاٹسن کو سب پہلے بتائے گئے طریقے کے مطابق سی لیں اس کے بعد قمیض کے فرنٹ کو بیک کے ساتھ جوڑ کر کندھے کی سلائی مکمل کریں کندھے کی سلائی کے بعد قمیض کے آستین کی جگہ پر سی لیں آستین کی سلائی کے بعد سائیڈ کی سلائی قمیض کے فرنٹ اور بیک کو آپس میں جوڑ کر مکمل کریں۔ یاد رہے کہ سائیڈ کی سلائی کرتے ہوئے چاک کا مار جن چھوڑ دیں اگر کسی قمیض کی آستین پر پلیٹ اور کف لگانا درکار ہو تو پہلے پلیٹ کو سی کر سائیڈ کی سلائی کی جائے گی اور سب سے آخر میں کف کو آستین کیساتھ جوڑ کر سلائی مکمل کریں قمیض کی سلائی میں سب سے آخر میں قمیض کے دامن اور چاک کو استری کر کے فولڈ کریں اور ضرورت کے مطابق سلائی یا تریپائی کر کے قمیض کو مکمل کریں۔

9.5.3. حتی لباس کی کی لیکشن فنشنگ کرنا Finishing of final Garment

سلائی کے معیار کا جائزہ

لباس کے معیار کا جائزہ لینے کے لیے مندرجہ ذیل نکات کا خیال رکھنا ضروری ہے۔

ٹانگوں کی تعداد (Stitch Count)

لباس کی سلائی کے معیار میں ٹانگوں کی تعداد ایک اہم کردار ادا کرتی ہے عموماً ایک انچ میں 10 سے 11 ٹانگے لگائے جاتے ہیں۔ ٹانگوں کی تعداد کا جائزہ لیتے ہوئے اس بات کا بھی خیال رکھیں کہ ٹانگے ایک ہی سائز میں لگے ہوئے ہیں اور چھوٹے یا بڑے نہیں ہیں۔

دھاگے کا ٹوٹنا (Thread Breakage)

سلائی کی مضبوطی کے لیے ضروری ہے کہ اس بات کا خیال رکھا جائے کہ سلائی کے دوران دھاگہ کبھی سے ٹوٹا ہوا نہ ہو کیونکہ ایسی صورت میں لباس کی سلائی کمزور ہو جائے گی جس سے اس کے پھٹنے کا خطرہ ہوگا۔ اس لیے ضروری ہے کہ جب آپ لباس کے معیار کا جائزہ لے رہے ہوں تو ایک ایک سلائی کا بغور جائزہ لیں اور ٹوٹے ہوئے دھاگے یا سلائی میں خلاء کی صورت میں پہلے سے لگی ہوئی سلائی ادھیڑ کر دوبارہ سے سلائی لگائیں۔

سلائی کے دوران زائد دھاگے (Thread Overlapping)

بعض اوقات سلائی کے دوران زائد دھاگے سلائی میں ہی مل جاتے ہیں جو دیکھنے میں معیوب محسوس ہوتے ہیں۔ سلائی کے معیار کو برقرار رکھنے کے لیے ضروری ہے کہ زائد دھاگوں کو سلائی میں سے نکال دیا جائے جس کے لیے عموماً قیچی کا استعمال کیا جاتا ہے۔ زائد دھاگے نکالنے کیلئے (Clipper) کا استعمال بھی ہوتا ہے جس کی شکل ایک چھینی کی سی ہوتی ہے۔ اس کے دونوں سروں پر بلیڈز لگے ہوتے ہیں۔ جس کی مدد سے زائد دھاگے کاٹ دیے جاتے ہیں۔

سلائی کے دوران لگنے والے داغ دھبے (Stains and Fabric Tempering)

اکثر اوقات سلائی کے دوران کپڑوں پر دھبے لگ جاتے ہیں جن میں خاص طور پر مشین کے تیل کے دھبے شامل ہیں کیونکہ مشین کے صحیح استعمال کے لیے مشین کو تیل دیا جاتا ہے جس کی وجہ سے بعض اوقات یہ دھبے کپڑوں پر آ جاتے ہیں۔ ایسی صورت میں ضروری ہے کہ سلائی شدہ لباس کو ان دھبوں سے پاک کر لیا جائے۔ اس عمل کے لئے کپڑوں کو ڈرائی کلین کیا جاتا ہے کیونکہ پانی سے دھونے کی صورت میں اکثر کپڑے ڈھیلے اور پھیکے پڑ جاتے ہیں۔

سلائی کے دوران کپڑے کا مسکڑ جانا (Puckering)

لباس کی سلائی کے دوران کسی وجہ سے دھاگے کھینچ جاتا ہے یہ مشین میں خرابی کے باعث بھی ہو سکتا ہے یا پھر سلائی مشین کی سوئی کے ٹوٹ جانے کی وجہ سے بھی ہو سکتا ہے۔ جس کی وجہ سے کپڑے پر چٹیں پڑ جاتی ہیں جو مسکڑنے کا سبب بنتی ہیں۔ لباس کے معیار کو برقرار رکھنے کے لیے ضروری ہے کہ دھاگے کے کھینچنے والے حصے کو کھینچ کر سیدھا کر لیا جائے جس کی صورت میں اگر دھاگہ ٹوٹ جائے تو اس جگہ کو دوبارہ سلائی کیا جائے کیونکہ ایسی صورت میں لباس کی پینکشن پیٹرن کے مطابق نہیں ہوگی۔

سیدھے ٹانگے

لباس کی خوبصورتی اور معیار کا دار و مدار سیدھی سلائی پر ہوتا ہے لہذا سلائی کے بعد اس بات کی تصدیق کر لیں کہ تمام سلائیاں ایک سیدھے میں ہی لگائی گئی ہیں اور اگر کبھی کوئی فرق ہو تو اس جگہ سے سلائی کو ادھیڑ کر دوبارہ سے سیدھی سلائی لگائی جائے۔

اوور لاک (Overlocking)

لباس کی سلائی کے بعد کپڑے کے سلائی شدہ سروں کو موڑ دیا جاتا ہے تاکہ کپڑے کی سلائی نہ نکل سکے۔ ریشمی یا شیفون کے کپڑے پر کی گئی سلائی عموماً نکل جاتی ہے جس کے لیے اوور لاکنگ بہت ضروری ہے تاکہ سلائی کی مضبوطی برقرار رہے۔ اس امر کے لیے اوور لاک مشین کا استعمال کیا جاتا ہے۔

بٹن لگانا (Button Attachments)

ڈیزائن اور پیٹرن کے مطابق بٹن لگائے جاتے ہیں دوران جائزہ اس بات کی تصدیق کریں کہ بٹنوں کے درمیان مناسب فاصلہ ہے اور یہ مناسب رنگ کے دھاگے سے لگے ہوئے ہیں۔

لیبل لگانا (Label Attachments)

گارمنٹ انڈسٹری میں لباس پر لیبل کا استعمال کیا جاتا ہے جس پر برانڈ کا نام اور سائز درج کیا جاتا ہے کچھ برانڈز انہیں لیبلز پر لباس کی قیمت کا ٹیگ بھی چپا کرتے ہیں جس کی وجہ یہ ہے کہ قیمت کا ٹیگ سلائی شدہ لباس میں کسی بھی جگہ لگانے سے پھٹنے کا خطرہ ہوتا ہے۔ ٹیگ لگانے کے لئے لوپ کو کپڑے میں پرویا جاتا ہے جس کی وجہ سے کپڑے میں سوراخ ہو جاتا ہے اور بھیجنے سے پھٹ جانے کا خطرہ ہوتا ہے۔

کیئر لیبل (Care Labels)

کیئر لیبل کپڑوں کے متعلق احتیاطی تدابیر کے ساتھ ساتھ حفاظتی تدابیر بتائی ہوتی ہیں۔

سائز لیبل (Size Labels)

سائز لیبل میں کپڑوں کے سائز کے متعلق بتایا ہوتا ہے جیسا کہ Small, Medium, Large

فیبرک Content لیبل

اس میں استعمال ہونے والے دھاگوں کی مقدار / Ratio بتائی ہوتی ہیں جیسا کہ ٹول Count 100 سے 80 فیصد کاٹن 20 پو لیسٹر

Brand Name (Tag)

اس ٹیگ میں جس انڈسٹری نے کپڑا تیار کیا ہوتا ہے وہ اپنی کمپنی کا نام لیگ کی صورت میں لگاتے ہیں جو کہ Brand Name کہلاتا ہے۔

اکثر پوچھے جانے والے سوالات

س1: Final Technical Drawing کے لیے طریقہ کار عمل میں لایا جاسکتا ہے؟

ج:

- Drawing ایک فلیٹ ڈیزائننگ ہوتی ہے۔ جسے فائنل ڈیزائن کے مطابق پیٹرن / ڈریپ کرنے سے پہلے بنایا جاتا ہے کہ تاکہ اس کی موہ سے ڈیزائن کے پیٹرن کا صحیح اندازہ لگایا جاسکے۔
- Croquis Template کو ٹریس کریں۔
- ڈیزائن کے مطابق لباس کے اجزاء کی ڈرائنگ کریں۔
- ڈرائنگ میں سطحی ڈیزائن کے اجزاء کی ڈرائنگ کریں۔
- مطلوبہ رنگ بھریں۔
- ڈرائنگ مکمل کرنے کے بعد مجموعی تاثر کا جائزہ لیں۔

س2: لباس کے حتمی مجموعے کا پیٹرن / Cheepe کس طرح کا جاتا ہے۔

ج: ڈرافٹ کی مدد سے لباس کے اجزاء کا حتمی پیٹرن کارڈ شیٹ پر بنائیں اور کاٹ لیں۔ اگر ضرورت ہو تو پیٹرن کے مطابق Shape بھی تیار کر لیں۔

س3: آپ فیض کے عمل کی نشان دہی کس طرح کریں گے؟

ج: دراصل 3R Concept پر مشتمل ہے۔

Reduce, Reuse, Recycle جسے میں اس امر کا خیال رکھا جاتا ہے کہ پیٹرن بناتے وقت کارڈ شیٹ کا مناسب استعمال کیا جائے۔ کسی بھی طرح غیر ضروری طور پر اضافی شیٹ استعمال نہ کی جائے۔ سائڈ سے کتنے والے کپڑوں کو چھوٹے اجزاء (کالر، کف، جیب، استین) کی پیٹرن بنانے کے لیے استعمال کیا جائے۔ اگر کچھ شیٹ بچ جائے تو اسے مستقبل میں استعمال کے لیے محفوظ کر لیا جائے۔

س4: آرائشی نمونے کا طریقہ کار واضح کریں۔

ج: آرائشی خاکے کے کسی ایک حصے یا موٹف کو کپڑے کے ٹکڑے پر ٹریس کریں اور مطلوبہ تکنیک کے مطابق کڑھائی کریں یا رنگ بھریں۔ اگر آپ پرنٹ کی کوئی تکنیک استعمال کرنا چاہتی ہیں تو پرنٹ سیپل بنائیں۔ سیپل بنانے کا مقصد ڈیزائن کی تمام غلطیوں کو دور کرنا ہے اور حتمی لباس کو غلطیوں سے محفوظ بنانا ہے۔

© TVET SSP

فیشن ڈیزائننگ

ٹیچنگ اینڈ لرننگ گائیڈ

نیشنل ووکیشنل سرٹیفکیٹ لیول 2&3
ورژن - مارچ 2025

ماڈیول 10

Develop Enterpreneurial Skills using social media	سوشل میڈیا کے ذریعے کاروباری مہارتوں کو فروغ دینا	ماڈیول نمبر 10.
---	---	-----------------

تدریسی نتائج:

یاد رکھیں	اس ماڈیول کے اختتام پر ٹرینیز اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:
کاروباری مہارتوں کو فروغ دینے کے لیے مستقل مزاجی اور مؤثر حکمت عملی کے ساتھ معیاری مواد شیئر کرنا ضروری ہے۔	- کاروباری منصوبہ بندی کو سمجھ سکیں گے۔ - فیس بک اکاؤنٹ اور صفحہ بنا سکیں گے اور بنیادی ترتیب دے سکیں گے - فیس بک پوسٹس اور صفحہ کی ترتیب کر سکیں گے۔ - انسٹاگرام اکاؤنٹ بنا سکیں گے۔ - انسٹاگرام کو استعمال کر سکیں گے۔

Understand Business Plan	مہارتیں کی مارکیٹنگ	لرننگ پونٹ 10.1.
--------------------------	---------------------	------------------

10.1.1. مارکیٹنگ کے بنیادی اصول (Fundamentals of Marketing)

مارکیٹنگ وہ طریقہ ہے جس کے ذریعے ہم اپنی مصنوعات یا خدمات کو لوگوں تک پہنچاتے ہیں تاکہ وہ انہیں خریدیں۔ مثال کے طور پر، اگر آپ نے ایک خوبصورت کڑھائی والا دوپٹہ بنایا ہے، تو اسے لوگوں تک پہنچانے اور فروخت کرنے کے لیے جو منصوبہ بندی کی جاتی ہے، وہ مارکیٹنگ کہلاتی ہے۔

صارف (Customer) کی اہمیت

صارف وہ شخص ہے جو ہماری پروڈکٹ خریدتا ہے۔ اگر ہم صارف کی پسند، ضرورت اور فیشن کے رجحان کو سمجھیں گے، تو ہم بہتر مصنوعات بنا سکیں گے۔

مارکیٹنگ اور اشتہارات کا فرق

مارکیٹنگ میں پروڈکٹ بنانا، اس کی قیمت طے کرنا، کہاں فروخت ہوگی اور اسے فروغ دینا سب شامل ہے، جب کہ اشتہار صرف فروغ کا ایک طریقہ ہے جیسے ٹی وی پر کمرشل، سوشل میڈیا پوسٹس، وغیرہ۔

10.1.2. 4P's of Marketing (4P's of Marketing)

2.1 پروڈکٹ (Product)

پروڈکٹ وہ چیز ہے جو آپ بیچ رہے ہیں، جیسے فیشن کے کپڑے، بیگز یا جوتے۔ ایک اچھی پروڈکٹ کی خاصیت یہ ہے کہ وہ دیدہ زیب ہو، کارآمد ہو اور صارف کی پسند کے مطابق ہو۔

2.2 قیمت (Price)

یہ وہ رقم ہے جو صارف پروڈکٹ خریدنے کے لیے دیتا ہے۔ قیمت ایسی ہونی چاہیے جو صارف کو مناسب لگے، مگر کاروبار کو بھی فائدہ ہو۔

2.3 جگہ (Place)

یہ وہ مقام ہے جہاں آپ پروڈکٹ فروخت کرتے ہیں، جیسے بوتیک، مارکیٹ یا آن لائن۔ اگر آپ کی پروڈکٹ درست جگہ پر دستیاب نہ ہو تو خریدار اسے حاصل نہیں کر سکے گا۔

2.4 فروغ (Promotion)

- فروغ کا مطلب اپنی پروڈکٹ کے بارے میں لوگوں کو بتانا ہے۔ فیشن کے لیے سوشل میڈیا، سیل آفرز، اشتہارات اور شو کیسنگ اہم ہیں۔
- People (لوگ): وہ افراد جو پروڈکٹ بیچتے ہیں یا اس کا تعارف کرواتے ہیں۔ جیسے بوتیک کا سیلز اسٹاف۔
- Process (عمل): پروڈکٹ کس طرح تیار ہوتی ہے اور خریدار تک پہنچتی ہے۔
- Physical Evidence (مادی ثبوت): دکان کی سجاوٹ، یونیفارم، پیکنگ، اور صارف کا تجربہ، جو برانڈ کا تاثر بناتے ہیں۔

فیشن بزنس میں 7P's کا اطلاق

فیشن میں یہ عناصر آپ کے برانڈ کو خاص اور مشہور بنانے میں مدد دیتے ہیں۔

10.1.3. SWOT تجزیہ (SWOT ANALYSIS)

S - طاقت (Strengths): آپ کی پروڈکٹ کی خوبی، جیسے اعلیٰ معیار۔

- W - کمزوریاں (Weaknesses): خامیاں، جیسے وقت پر پروڈکٹ نہ بن پانا۔
- O - مواقع (Opportunities): نئے رجحانات یا سبکڑ بڑھانے کے طریقے۔
- T - خطرات (Threats): مقابلے والے برانڈ یا مارکیٹ کے مسائل۔

SWOT تجزیہ کیسے کریں؟

مثال: اگر آپ نے بینڈ میڈ کپڑوں کا برانڈ شروع کیا ہے، تو SWOT تجزیہ سے آپ کو پتہ چلے گا کہ کہاں بہتری کی ضرورت ہے۔

10.1.4 PASTEL تجزیہ (PASTEL ANALYSIS)

5.1 PASTEL کا مطلب

- P - Political (سیاسی): حکومت کے قوانین، ٹیکس، وغیرہ
- A - Economic (معاشی): مہنگائی، بیرونی گاری، صارف کی خریداری طاقت
- S - Social (سماجی): لوگوں کی زندگی کا انداز، فیشن کے رجحانات
- T - Technological (ٹیکنالوجی): نئی مشینیں، آن لائن سیل
- E - Environmental (ماحولیاتی): ماحولیاتی اثرات، ماحول دوست فیشن
- L - Legal (قانونی): کاپی رائٹ، لائسنس وغیرہ

PASTEL تجزیہ کیسے مدد دیتا ہے؟

یہ تجزیہ فیشن کاروبار کو بہتر فیصلے لینے میں مدد دیتا ہے، جیسے نئی مشین لگانا چاہیے یا ماحول دوست فیبرک استعمال کرنا چاہیے۔

Understand Business Plan	کاروباری منصوبہ سمجھیں	لرننگ یونٹ 10.2
--------------------------	------------------------	-----------------

تدریسی نتائج:

اس لرننگ یونٹ کے اختتام پر سٹوڈنٹ اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ

- مارکیٹ میں کسٹمرز کی تعداد اور ان کی ضروریات کا تعین ہو سکے
- اوزار، سامان اور مشینری کی قیمتیں ضروری آلات اور ان کی قیمتیں کا معلوم کر سکیں
- پیداوار کے لیے درکار خام مال اور اس کی قیمتیں کا تعین کر سکیں
- خام مال اور مشینری کے ممکنہ سپلائرز کی معلومات حاصل کر سکیں
- ذرائع کاروبار کے لیے مالی وسائل اور قرض کی سہولتیں دریافت کر سکیں
- مارکیٹنگ حکمت عملی مصنوعات کی فروخت کے لیے طریقے کی نشان دہی مارکیٹ کے رجحانات میں تبدیلیوں اور صارفین کے رجحانات کا تجزیہ کر سکیں
- کاروبار کے تمام ممکنہ اخراجات کی تفصیل بیان کر سکیں
- لاگت اور فروخت کے درمیان منافع کا تخمینہ لگا سکیں
- (Business Plan) کاروباری منصوبہ مارکیٹ سروے کے ذریعے جمع کردہ معلومات کو ایک جامع کاروباری منصوبے میں مرتب کریں تاکہ سرمایہ کار اور اسٹیک ہولڈرز آسانی سے تجزیہ کر سکیں۔

10.2.1 صنعت میں استعمال ہونے والی مخصوص کاروباری اصطلاحات (Specific business terms used in the industry)

ہر کاروباری صنعت میں کچھ مخصوص اصطلاحات استعمال ہوتی ہیں جو کاروباری فیصلوں، تجزیے اور حکمت عملی بنانے میں مدد دیتی ہیں۔ خواندین کی تفسیر کے کاروبار میں درج ذیل اصطلاحات عام ہیں:

- مارجن (Margin) لاگت اور فروخت قیمت کے درمیان فرق، جو منافع کی نمائندگی کرتا ہے۔
- سپلائی چین (Supply Chain) خام مال کی خریداری سے لے کر مصنوعات کی تیاری اور فروخت تک کا پورا نظام۔

- بریک ایون پوائنٹ (Break-Even Point) وہ مقام جہاں کاروبار کی آمدنی اور اخراجات برابر ہو جاتے ہیں، یعنی نہ منافع ہوتا ہے اور نہ نقصان۔
- ریٹیل (Retail) براہ راست صارفین کو فروخت کرنے کا عمل۔
- ہول سیل (Wholesale) بڑی مقدار میں سامان خرید کر بیچنے کا کاروبار۔
- برانڈنگ (Branding) کاروبار یا مصنوعات کی شناخت بنانے کا عمل۔
- انونٹری (Inventory) اسٹاک میں موجود خام مال یا تیار شدہ مصنوعات۔

10.2.2. مارکیٹ سروے اور اس کے اوزار

(Market survey and its tools e.g., questionnaire, interview, observation etc.)

مارکیٹ سروے کاروباری فیصلے کرنے میں اہم کردار ادا کرتا ہے کیونکہ اس سے کسٹمر کی ضروریات، مارکیٹ کے رجحانات اور مقابلہ جانچنے میں مدد ملتی ہے۔

مارکیٹ سروے کے عام اوزار:

1. سوالنامہ (Questionnaire) صارفین یا سپلائرز سے معلومات لینے کے لیے سوالات کی فہرست۔
2. انٹرویو (Interview) انفرادی یا گروہی طور پر لوگوں سے بات چیت کر کے ڈیٹا اکٹھا کرنا۔
3. مشاہدہ (Observation) مارکیٹ میں جا کر گاہکوں کے رویے اور خریداری کے انداز کا مطالعہ کرنا۔
4. فوکس گروپ (Focus Group) مخصوص صارفین کا ایک گروپ بنا کر ان کی رائے لینا۔
5. آزمائشی فروخت (Test Marketing) محدود پیمانے پر پروڈکٹ لانچ کر کے کسٹمر کے رد عمل کو جانچنا۔

10.2.3. کاروباری منصوبے کے بنیادی عناصر (Main elements of business plan)

ایک موثر کاروباری منصوبہ مندرجہ ذیل عناصر پر مشتمل ہوتا ہے:

1. کاروباری تعارف (Business Introduction) کاروبار کا نام، نوعیت، مقام، اور مقصد۔
2. مارکیٹ تجزیہ (Market Analysis) ہدف شدہ صارفین، مسابقت، اور مارکیٹ کے رجحانات کا جائزہ۔
3. پروڈکٹ یا سروس کی تفصیل (Product or Service Description) خواتین کی قمیض کے ڈیزائن، کپڑے کی قسم، اور منفرد پہلو۔
4. مارکیٹنگ حکمت عملی (Marketing Strategy) مصنوعات کو بیچنے کے لیے اشتہارات، آن لائن مارکیٹنگ، اور ریٹیل چینلز۔
5. آپریشنل منصوبہ (Operational Plan) پیداوار کا طریقہ، خام مال کے ذرائع، اور مشینری۔
6. مالی منصوبہ (Financial Plan) اخراجات، منافع کا تخمینہ، قیمتوں کا تعین، اور فنڈنگ ذرائع۔

10.2.4. دستیاب فنڈنگ ذرائع (Enlist the available funding sources)

کاروبار شروع کرنے کے لیے درج ذیل مالی وسائل استعمال کیے جاسکتے ہیں:

1. ذاتی سرمایہ (Personal Investment) اپنے سیونگز یا اثاثے بیچ کر فنڈنگ حاصل کرنا۔
2. بینک قرضے (Bank Loans) مقامی بینکوں یا مالیاتی اداروں سے قرض حاصل کرنا۔
3. حکومتی اسکیمیں (Government Schemes) خواتین کے کاروبار کے لیے سبسڈی یا آسان قرضہ جات۔
4. شراکت داری (Partnership/Joint Venture) کسی اور کاروباری شراکت دار کے ساتھ مل کر سرمایہ کاری کرنا۔
5. سرمایہ کار (Investors) انفرادی سرمایہ کاروں یا ونچر کمپنیوں سے فنڈنگ لینا۔
6. کراؤڈ فنڈنگ (Crowdfunding) آن لائن پلیٹ فارمز کے ذریعے عوام سے سرمایہ جمع کرنا۔

سرگرمی

خواتین کی نئی قمیض کے لیے دو مختلف کاروباری منصوبے (Activity)

1- ریڈی ٹو ویئر کاجول قمیض (Ready-to-Wear Casual Shirt) (Activity)

تفصیلات

- ہدف شدہ مارکیٹ: نوجوان لڑکیاں اور کام کرنے والی خواتین جو آرام دہ اور سہیلا کپڑے چاہتی ہیں۔
- خام مال: کاٹن، جارجس، شیفون، پرنٹڈ فیبرک۔

- مشینری: صنعتی سلائی مشینیں، اوور لاک، آئرنگ یونٹ۔
- مارکیٹنگ حکمت عملی: آن لائن ای کامرس ویب سائٹ، مارکیٹ میں اسٹورز، سیلز پروموشن۔
- سرمایہ کاری: درمیانی سطح، بینک قرض یا سرمایہ کاروں کی شراکت۔

2- برینڈڈ ڈیزائنر قمیض (Activity) (Branded Designer Shirt)

تفصیلات

- ہدف شدہ مارکیٹ: فیشن کانشس خواتین جو برانڈڈ لباس پسند کرتی ہیں۔
- خام مال: امپورٹڈ فیبرک، اعلیٰ معیار کے بٹن، لیس، اور ایکسیسریز۔
- مشینری: جدید کمپیوٹر اڈسلائی مشینیں، ڈیجیٹل پرنٹنگ یونٹ۔
- مارکیٹنگ حکمت عملی: شاؤنگ مالز، ڈیزائنر بوتیکز، آن لائن پری میئم برانڈنگ۔
- سرمایہ کاری: بلند سطح، وسخیر کیپیٹل یا پارٹنرشپ فنڈنگ۔

لرننگ یونٹ 10.3.	فیس بک اکاؤنٹ اور صفحہ بنائیں اور بنیادی ترتیب مکمل کریں	Create a Facebook account and Page Basic Configuration
------------------	--	--

تدریسی نتائج:

یاد رکھیں	• سائن اپ فارم بھر سکیں اور پروفائل اکاؤنٹ مکمل کرنے کے لیے فارم جمع کر سکیں۔ • مطلوبہ طریقہ کار کے مطابق صفحہ بنائیں۔ • اپنی ملازمت / سروس کے مطابق صفحہ کیسٹنگری منتخب کریں۔ • صفحہ کا نام اور تفصیل لکھیں تاکہ یہ ملازمت کی تفصیل / سروس سے مطابقت رکھے۔ • پروفائل تصویر، کور تصویر اپ لوڈ کریں اور پروفائل جمع کرائیں
-----------	---

10.3.1. فیس بک پر اکاؤنٹس کی اقسام Types of accounts in Facebook

فیس بک پر مختلف اقسام کے اکاؤنٹس ہوتے ہیں، جنہیں صارفین اپنی ضروریات کے مطابق استعمال کر سکتے ہیں:

1. ذاتی اکاؤنٹ (Personal Account) عام صارفین کے لیے، دوستوں اور خاندان کے ساتھ جڑنے کے لیے۔
2. کاروباری اکاؤنٹ (Business Account) کاروباری اور مارکیٹنگ مقاصد کے لیے استعمال ہوتا ہے، جس میں بزنس پیج اور اشتہارات کی سہولت شامل ہوتی ہے۔
3. کریٹر اکاؤنٹ (Creator Account) مواد تخلیق کرنے والوں جیسے کہ (Bloggers & Influencers) بلاگز، وی لاگز اور انفلوئنسرز کے لیے۔
4. گروپ اکاؤنٹ (Group Account) کسی مخصوص کمیونٹی یا دلچسپی رکھنے والے افراد کے لیے گروپ بنانے کے لیے۔

10.3.2. کاروباری اکاؤنٹ کے فوائد Uses of business account

کاروباری اکاؤنٹ مختلف تجارتی اور مارکیٹنگ مقاصد کے لیے استعمال ہوتا ہے، جیسے کہ:

1. برانڈ کی تشہیر اپنی مصنوعات اور سروسز کو مارکیٹ کرنا۔
2. مارکیٹ ریسرچ فالووز کے ذریعے مارکیٹ کے رجحانات اور کسٹمر کی ضروریات جاننا۔
3. ایڈورٹائزنگ (Advertising) فیس بک ایڈز کے ذریعے زیادہ سے زیادہ لوگوں تک پہنچنا۔
4. آن لائن شاؤنگ (Facebook Shop) مصنوعات کو براہ راست فیس بک پر فروخت کرنا۔
5. مواصلات (Communication) مینسجر کے ذریعے گاہکوں سے براہ راست بات چیت۔

10.3.3. صفحہ کیسٹنگری کا استعمال Use of Page category

فیس بک پر بزنس پیج بناتے وقت صحیح کیسٹنگری منتخب کرنا ضروری ہوتا ہے تاکہ صارفین کو آپ کا کاروبار آسانی سے مل سکے۔

- لوکل بزنس یا مقام (Local Business or Place) دکانوں، ہوٹل، کیفے وغیرہ کے لیے۔
- برانڈ یا پروڈکٹ (Brand or Product) کسی خاص برانڈ یا مصنوعات کی تشہیر کے لیے۔

- عوامی شخصیت (Public Figure) اداکار، سیاستدان، یا مشہور شخصیات کے لیے۔
- کمیونٹی یا کلب (Community or Club) کسی گروپ، فلاحی تنظیم یا کلب کے لیے۔

10.3.4. ہدف شدہ صارفین کی شناخت Identifying target audience

- کاروبار کے لیے ہدف شدہ صارفین کی شناخت ضروری ہے تاکہ مارکیٹنگ مؤثر طریقے سے کی جاسکے۔
- عمر (Age Group) کون سی عمر کے لوگ آپ کی مصنوعات استعمال کریں گے؟
- جغرافیائی مقام (Location) آپ کا ہدف شدہ علاقہ یا شہر کون سا ہے؟
- دلچسپیاں (Interests) کون سے لوگ آپ کے پروڈکٹ یا سروس میں دلچسپی رکھتے ہیں؟
- آمدنی کی سطح (Income Level) آپ کی مصنوعات کس معاشی طبقے کے لیے موزوں ہیں؟

سرگرمی

اپنا فیس بک اکاؤنٹ بنائیں اور پروفائل مکمل / اپ ڈیٹ کریں

آلات اور ضروری اشیاء

- کمپیوٹر یا موبائل فون
- انٹرنیٹ کنکشن
- پروفائل تصویر اور کور فوٹو
- کاروباری معلومات (اگر بزنس اکاؤنٹ بن رہے ہیں)

طریقہ کار

1. فیس بک ویب سائٹ یا ایپ کھولیں
2. "Sign Up" پر کلک کریں
3. نام، ای میل / فون نمبر، پاس ورڈ، تاریخ پیدائش اور جنس درج کریں
4. اکاؤنٹ ویریفیکیشن کے لیے کوڈ درج کریں
5. پروفائل تصویر اور کور فوٹو اپ لوڈ کریں
6. اپنی معلومات مکمل کریں (تعلیم، ملازمت، مقام، اور دیگر تفصیلات)
7. اگر بزنس اکاؤنٹ بن رہے ہیں تو "Create Page" پر کلک کریں اور متعلقہ کیسٹیکری منتخب کریں
8. اپنی بزنس تفصیلات شامل کریں، جیسے کہ ایڈریس، فون نمبر، ویب سائٹ اور سروسز
9. اپنی پروفائل اور پیج کو اپ ڈیٹ رکھیں اور پوسٹس شیئر کریں

Manage Facebook posts and page settings	فیس بک پوسٹس اور صفحہ کو ترتیب دیں	لرننگ یونٹ 10.4
---	------------------------------------	-----------------

تدریسی نتائج:

- اس لرننگ یونٹ کے بعد آپ اس قابل ہو جائیں گے کہ
- میٹا بزنس سوٹ کے ذریعے فیس بک پیج پوسٹس بناسکیں گے اور شائع کر سکیں گے
- فیس بک پیج پوسٹ میں تبدیلی کر سکیں
- فیس بک پیج پوسٹ کو Delete کر سکیں
- فیس بک پیج پوسٹ پر لائیک، تبصرہ کرنے اور شیئر کرنے کے فنکشنز کا استعمال کر سکیں گے
- فیس بک پیج کی مرئیت (Visibility) کو سیٹ کر سکیں گے
- فیس بک پیج پوسٹ اور اسٹوری شیئرنگ کنٹرولز کو سیٹ کر سکیں گے

- فیس بک پیج کے ملک اور عمر کی پابندیاں مقرر کر سکیں

10.4.1. فیس بک پیج پر پوسٹنگ کی بنیادی معلومات URL اور موبائل ایپ کے ذریعے۔

(Basics of Facebook page posting with URL and mobile app)

فیس بک پیج پر پوسٹنگ کرنے کے دو بنیادی طریقے ہیں:

1. ویب براؤزر (URL) کے ذریعے: (فیس بک کی ویب سائٹ پر جا کر براہ راست پوسٹ بنائیں۔)
2. موبائل ایپ: فیس بک موبائل ایپ یا Meta Business Suite ایپ کے ذریعے پوسٹ بنائیں اور شائع کریں۔

اوزار اور ضروری سامان

☆ کمپیوٹر، لیپ ٹاپ یا اسمارٹ فون ☆ انٹرنیٹ کنکشن ☆ فیس بک ویب سائٹ یا موبائل ایپ

طریقہ کار

ویب براؤزر (URL) کے ذریعے:

1. Facebook.com پر جائیں اور اپنے پیج پر لاگ ان کریں۔
2. پیج کے "Create Post" سیکشن میں جائیں۔
3. (Content) متن، تصویر، ویڈیو یا لنک شامل کریں۔
4. "Post" یا "Schedule" کا انتخاب کریں اور پوسٹ شائع کریں۔

موبائل ایپ کے ذریعے

1. Facebook یا Meta Business Suite ایپ کھولیں۔
2. اپنے بزنس پیج پر جائیں۔
3. "Create Post" پر کلک کریں، متن اور میڈیا شامل کریں۔
4. "Post" بٹن دبائیں۔

10.4.2. فیس بک پر پوسٹ کرنے کی بنیادی اقسام Explain the Basic Types of Facebook Posting

فیس بک پر مختلف قسم کی پوسٹس کی جاسکتی ہیں، جن میں شامل ہیں:

1. ٹیکسٹ پوسٹ (Text Post) صرف تحریری معلومات پر مشتمل پوسٹ۔
2. امیج پوسٹ (Image Post) تصویر کے ساتھ پوسٹ جو زیادہ توجہ حاصل کرتی ہے۔
3. ویڈیو پوسٹ (Video Post) کاروباری تشہیر کے لیے مفید ویڈیوز شیئر کرنا۔
4. لائیو ویڈیو (Live Video) براہ راست نشریات کے ذریعے گاہکوں سے رابطہ کرنا۔
5. لنک پوسٹ (Link Post) ویب سائٹ یا کسی دوسرے لنک کا اشتراک Share کرنا۔
6. ایونٹ پوسٹ (Event Post) کسی تقریب یا پروموشن کے لیے ایونٹ بنانا۔

اوزار اور ضروری سامان

- کمپیوٹر یا اسمارٹ فون
- فیس بک ایپ یا براؤزر
- میڈیا فائلز (تصاویر، ویڈیوز، لنکس)

10.4.3. فیس بک پیج میں بنیادی ایڈیٹنگ (پروفائل / کور ایج اور پیج ویسبیلٹی)

Basic Facebook Page Editing with Profile/Cover Image and Page Visibility

تفصیلات:

فیس بک پیج کو پُرکشش اور پیشہ ورانہ بنانے کے لیے اس کی ایڈیٹنگ ضروری ہے، جس میں شامل ہیں:

1. پروفائل تصویر اپ ڈیٹ کرنا: پروفائل پیکچر کے طور پر بزنس لوگو یا ذاتی برانڈنگ کا استعمال کریں۔

2. پیج کی بنیادی مقصد واضح کرنے کے لیے ایک اعلیٰ معیار کی کوریج اپ لوڈ کریں۔
3. پیج کو پبلک یا پرائیویٹ کرنے کے لیے Settings → General → Page Visibility میں جائیں۔

اوزار اور ضروری سامان:

- ہائی ریزولوشن امیجز
- فیس بک بزنس پیج تک رسائی
- کمپیوٹر یا موبائل ڈیوائس

10.4.4. فیس بک کی بنیادی سیٹنگز کی وضاحت Explanation of the Basic Facebook Setting

تفصیلات:

- فیس بک پیج کو مؤثر طریقے سے چلانے کے لیے بنیادی سیٹنگز کو سمجھنا ضروری ہے، جن میں شامل ہیں:
1. Page Roles: مختلف افراد کو ایڈمن، ایڈیٹر یا موڈریٹر کے طور پر تفویض کرنا۔
 2. Notifications: پوسٹس، میسجز اور کمنٹس کے نوٹیفیکیشنز سیٹ کرنا۔
 3. Privacy & Security: پیج کی سیکیورٹی اور پرائیویسی کنٹرول کرنا۔
 4. Messaging & Auto Replies: صارفین کے ساتھ فوری رابطے کے لیے آٹورسپلائی سیٹ کرنا۔

اوزار اور ضروری سامان:

- فیس بک بزنس پیج
- کمپیوٹر یا موبائل فون
- فیس بک ایپ یا Meta Business Suite

سرگرمی

- فیس بک پیج کی دستیاب پوسٹ اقسام، ایڈٹ اور ڈیلیٹ کرنے کا عملی مظاہرہ کریں

تفصیلات

اس سرگرمی میں ہم درج ذیل چیزوں کا عملی مظاہرہ کریں گے:

1. فیس بک پیج وال پر مختلف اقسام کی پوسٹس دیکھنا۔
2. پوسٹ میں تبدیلی (Edit Post) کرنا۔
3. پوسٹ حذف (Delete Post) کرنا۔

اوزار اور ضروری سامان:

- فیس بک بزنس پیج
- کمپیوٹر یا موبائل فون
- فیس بک ایپ یا Meta Business Suite

طریقہ کار

1. اپنے فیس بک پیج پر جائیں اور کوئی پوسٹ منتخب کریں۔
2. پوسٹ کے دائیں جانب تین نقطے (⋮) پر کلک کریں۔
3. "Edit Post" کو منتخب کریں، ضروری تبدیلیاں کریں اور "Save" دبائیں۔
4. پوسٹ کو حذف کرنے کے لیے "Delete Post" پر کلک کریں اور تصدیق کریں۔

لرننگ یونٹ 10.5.	انسٹاگرام اکاؤنٹ بنانے کا طریقہ	Creat an Instagram Account
------------------	---------------------------------	----------------------------

تدریسی نتائج:

- اس لرننگ یونٹ کے بعد آپ اس قابل ہو جائیں گے کہ
- انسٹاگرام سائن اپ کر سکیں گے
 - سائن اپ فارم پر کریں اور جمع کروا سکیں گے
 - اکاؤنٹ کی ترتیبات کو ترتیب دے سکیں گے
 - اکاؤنٹ کیٹیگری منتخب کر سکیں گے
 - صفحہ کا نام اور تفصیل لکھ سکیں گے
 - پروفائل تصویر اپلوڈ کریں اور جمع کروا سکیں گے

10.5.1. انسٹاگرام پر سائن اپ کریں Sign Up on the Instagram Page

1. Instagram کی ویب سائٹ کھولیں (www.instagram.com) یا موبائل ایپ انسٹال کریں۔
2. "Sign Up" پر کلک کریں۔
3. اپنا ای میل یا فون نمبر درج کریں اور "Next" دبائیں۔
4. پورا نام، (User Name) استعمال کرنے والے کا نام اور خفیہ لفظ (Password) درج کر سکیں گے۔
5. "Sign Up" پر کلک کریں اور انسٹاگرام اکاؤنٹ بنائیں۔

10.5.2. سائن اپ فارم پر کریں اور جمع کرائیں (Fill up the Signup Form and Submit):

1. ای میل یا فون نمبر درج کریں (Verification) کے لیے
2. یوزر نیم منتخب کریں (یہ آپ کے اکاؤنٹ کا منفرد نام ہوگا)
3. مضبوط پاس ورڈ بنائیں اور درج کریں
4. انسٹاگرام ایک تصدیقی کوڈ ای میل یا SMS پر بھیجے گا، وہ کوڈ درج کریں۔
5. فارم مکمل کریں اور "Submit" پر کلک کریں۔

10.5.3. اکاؤنٹ کی ترتیبات کو ترتیب دیں Configure the Account Setting

1. "Settings" میں جائیں۔
2. Privacy Settings سیٹ کریں (Public) یا Private اکاؤنٹ منتخب کریں۔
3. Notifications سیٹ کریں (Posts، Messages، Likes وغیرہ کے لیے)۔
4. Two-Factor Authentication آن کریں (اضافی سیکیورٹی کے لیے)۔
5. Linked Accounts آپشن کے ذریعے Facebook یا دیگر سوشل میڈیا اکاؤنٹس لنک کریں۔

10.5.4. اکاؤنٹ کیٹیگری منتخب کریں (Select Account Category):

1. "Settings" میں جائیں اور "Account" منتخب کریں۔
2. "Switch to Professional Account" پر کلک کریں (اگر بزنس یا کریئر اکاؤنٹ چاہتے ہیں)
3. مطلوبہ کیٹیگری منتخب کریں (مثلاً، Creator، Business، Personal)
4. "Next" پر کلک کریں اور تبدیلیاں محفوظ کریں۔

10.5.5. صفحہ کا نام اور تفصیل لکھیں (Write Page Name and Description):

1. "Edit Profile" پر کلک کریں۔
2. اپنے پیج کا نام درج کریں (اگر بزنس اکاؤنٹ ہے تو بزنس یا کریئر کا نام لکھیں)

یاد رکھیں

انسٹاگرام اکاؤنٹ بناتے وقت ایک منفرد یوزر نیم منتخب کریں اور سیورٹی کے لیے مضبوط پاس ورڈ استعمال کریں

3. "Bio" میں ایک مختصر تعارف لکھیں (مثلاً، آپ کیا کرتے ہیں یا آپ کا بزنس کیا ہے)

4. ویب سائٹ لنک (اگر کوئی ہو) درج کریں۔

5. "Save" پر کلک کریں۔

10.5.6. پر و فائل تصویر اپلوڈ کریں اور جمع کرائیں Upload Profile Image and Submit

طریقہ کار:

1. "Edit Profile" میں جائیں۔

2. "Change Profile Photo" پر کلک کریں۔

3. موبائل گیلری سے ایک پر و فائل پیکچر منتخب کریں یا نیا فوٹو کھینچیں۔

4. "Done" پر کلک کریں اور تصویر محفوظ کریں۔

سرگرمی

اپنا انسٹاگرام اکاؤنٹ بنائیں اور پر و فائل مکمل / اپ ڈیٹ کریں۔

سرگرمی

اپنا انسٹاگرام اکاؤنٹ بنائیں اور پر و فائل مکمل / اپ ڈیٹ کریں

طریقہ کار:

1. Instagram پر نیا اکاؤنٹ بنائیں۔

2. اپنا نام، ای میل، پوزر نیم اور پاس ورڈ درج کریں۔

3. Verification مکمل کریں اور اکاؤنٹ میں لاگ ان کریں۔

4. Profile Picture اور Bio اپ ڈیٹ کریں۔

5. Privacy & Security سیٹنگز کو ترتیب دیں۔

6. پہلی پوسٹ یا اسٹوری شیئر کریں۔

لرننگ یونٹ 10.6	انسٹاگرام پوسٹس کا نظم و نسق	Manage Instagram Posts
-----------------	------------------------------	------------------------

یاد رکھیں	تدریسی نتائج:
انسٹاگرام اکاؤنٹ بناتے وقت ایک منفرد پوزر نیم منتخب کریں اور سیوریٹی کے لیے مضبوط پاس ورڈ استعمال کریں	اس لرننگ یونٹ کے بعد آپ اس قابل ہو جائیں گے
	- پوسٹ شائع کر سکیں - انسٹاگرام پوسٹ میں ترمیم کر سکیں - انسٹاگرام پوسٹ حذف (Delete) کر سکیں

10.6.1. انسٹاگرام پوسٹ کے بنیادی اصولوں کی وضاحت (URL) اور موبائل ایپ کے ذریعے Basic Posting Demonstrate Standards of Instagram Post from URL and Mobile App

1. انسٹاگرام ایپ یا ویب براؤزر (www.instagram.com) کھولیں۔

2. "+" آئیکن پر کلک کریں اور نیا پوسٹ بنانے کے آپشن پر جائیں۔

3. تصویر یا ویڈیو منتخب کریں (سنگل یا ملٹیپل) میج پوسٹ کے لیے 9

4. فلٹرز اور ایڈیٹنگ آپشنز استعمال کریں۔

5. تفصیل (Description) لکھیں اور ہیش ٹیگ (#) کا استعمال کریں۔

6. "Share" پر کلک کریں تاکہ پوسٹ شائع ہو جائے۔

10.6.2. انسٹاگرام پر ایک اور متعدد تصاویر کی پوسٹ بنائیں

Create Single Image and Multiple Image Instagram Post

1. "+" آئیکن دبائیں اور "Post" کا انتخاب کریں۔
2. سنگل امیج پوسٹ کے لیے ایک تصویر منتخب کریں۔
3. مٹیبل امیج پوسٹ کے لیے "Select Multiple" پر کلک کریں اور 10 تک تصاویر منتخب کریں۔
4. فلٹرز اور ایڈٹنگ آپشنز استعمال کریں۔
5. "Next" دبائیں اور تفصیل لکھ کر پوسٹ شیئر کریں۔

10.6.3. انسٹاگرام پوسٹ پر تفصیل (Description) لکھیں Compose Description on the Instagram Post

1. پوسٹ اپ لوڈ کرتے وقت تفصیل کا خانہ بھریں۔
2. اہم معلومات، برانڈ کی تفصیلات، اور پیغام شامل کریں۔
3. ہیش ٹیگ (#) اور مینشنز (@) کا استعمال کریں تاکہ پوسٹ مزید لوگوں تک پہنچے۔
4. لوکیشن ٹیگ کریں (اگر ضروری ہو)۔
5. پوسٹ کو دلچسپ اور پرکشش بنانے کے لیے ایجو جیز شامل کریں۔

10.6.4. انسٹاگرام پوسٹ میں ترمیم اور حذف کریں Edit and Delete the Instagram Post

To Edit ترمیم کرنے کا طریقہ:

1. اپنی پروفائل کھولیں اور مطلوبہ پوسٹ منتخب کریں۔
2. تھری ڈاٹس (:) پر کلک کریں اور "Edit" کا انتخاب کریں۔
3. تفصیل، ٹیگز، یا لوکیشن تبدیل کریں۔
4. "Done" دبائیں تاکہ تبدیلیاں محفوظ ہو جائیں۔

حذف کرنے کا طریقہ:

1. پوسٹ پر جائیں اور تھری ڈاٹس (:) پر کلک کریں۔
2. "Delete" آپشن منتخب کریں۔
3. تصدیق کریں اور پوسٹ مستقل طور پر حذف ہو جائے گی۔

10.6.5. ٹویٹر پر پوسٹ (Tweet) کرنے کے بنیادی اصولوں کی وضاحت (URL اور موبائل ایپ کے ذریعے) Explain the Basics of Tweeting (Post) with URL and Mobile App

1. ٹویٹر ایپ یا ویب براؤزر (www.twitter.com) کھولیں۔
2. "Tweet" بٹن پر کلک کریں۔
3. اپنا پیغام (Text) لکھیں، تصویر، ویڈیو یا لنک شامل کریں۔
4. ہیش ٹیگ (#) اور مینشنز (@) استعمال کریں۔
5. "Post" پر کلک کریں تاکہ ٹویٹ شائع ہو جائے۔

10.6.6. ٹویٹس کی بنیادی اقسام اور ریٹویٹ کی وضاحت (Text, Image, Links) Describe the Basic Types of Tweets (Text, Image, Links) & Explain Retweet and Retweet with Comment

ٹویٹس کی اقسام Types of Tweets

- Text Tweet صرف متن پر مشتمل ہوتا ہے۔
- Image Tweet تصویر یا GIF کے ساتھ پوسٹ کی جاتی ہے۔
- Link Tweet کسی ویب سائٹ یا ویڈیو کا لنک شامل ہوتا ہے۔

ریٹویٹ Retweet

- کسی دوسرے صارف کی ٹویٹ کو بغیر کسی تبدیلی کے اپنے پروفائل پر شیئر کرنا۔

تبصرہ کے ساتھ ریٹویٹ Retweet with Comment

- کسی ٹویٹ کو شیئر کرتے وقت اپنا اضافی پیغام یا تبصرہ شامل کرنا۔

سرگرمی

اپنے انسٹاگرام اکاؤنٹ سے سنڈگل اور ملٹیپل امیج پوسٹ بنائیں

طریقہ کار

1. اپنے انسٹاگرام اکاؤنٹ میں لاگ ان کریں۔
2. "New Post" کے بٹن پر کلک کریں۔
3. سنڈگل امیج یا ملٹیپل امیج منتخب کریں۔
4. تفصیل لکھیں، ہیش ٹیگز شامل کریں، اور "Post" پر کلک کریں۔
5. اپنی پوسٹ کو دیکھیں اور دیگر فالوورز کے ساتھ انٹرایکٹ کریں۔

لرننگ یونٹ 10.7.	یوٹیوب چینل کو حسبِ ضرورت بنائیں اور پوسٹس	Customize YouTube channel & manage posts
------------------	--	--

1.1 یوٹیوب کیا ہے؟

یوٹیوب ایک ویڈیو شیئرنگ پلیٹ فارم ہے جہاں لوگ اپنی ویڈیوز اپلوڈ کرتے اور دوسروں کی ویڈیوز دیکھتے ہیں۔ یہ دنیا کا سب سے بڑا ویڈیو پلیٹ فارم ہے۔

1.2 یوٹیوب کا فیشن ڈیزائننگ میں کردار

فیشن ڈیزائنرز یوٹیوب پر اپنی تخلیقات دکھاتے ہیں، نئے رجحانات شیئر کرتے ہیں، اور سیکھنے سکھانے کا ذریعہ بناتے ہیں۔

1.3 یوٹیوب پر فیشن ڈیزائنرز کیسے کام کرتے ہیں؟

وہ ڈیزائننگ کی ویڈیوز بناتے ہیں، ٹیوٹوریلز اپلوڈ کرتے ہیں اور اپنی برانڈ کی مارکیٹنگ کرتے ہیں۔

یوٹیوب پر نیا اکاؤنٹ بنانا

2.1 یوٹیوب سائن اپ صفحہ کھولنا

گوگل کروم یا کسی بھی براؤزر میں YouTube.com کھولیں اور Sign in یا Create Account پر کلک کریں۔

2.2 سائن اپ فارم کیسے بھرا جاتا ہے؟

نام، ای میل، پاسورڈ وغیرہ جیسے بنیادی معلومات فارم میں درج کی جاتی ہیں اور Next پر کلک کیا جاتا ہے۔

2.3 گوگل اکاؤنٹ کا استعمال

یوٹیوب دراصل گوگل کا ہی حصہ ہے، اس لیے گوگل اکاؤنٹ بنانے سے ہی یوٹیوب استعمال کیا جاسکتا ہے۔

2.4 رجسٹریشن مکمل کرنے کے بعد پہلا لاگ ان

اکاؤنٹ بنانے کے بعد Sign in کر کے یوٹیوب کا ہوم پیج کھولا جاتا ہے۔

یوٹیوب اکاؤنٹ سینکڑوں کی ترتیب

3.1 پروفائل فوٹو لگانا

پروفائل میں اپنی تصویر لگانے سے دوسروں کو آپ کا چینل پہچاننے میں آسانی ہوتی ہے۔

3.2 پاسورڈ اور سیکیورٹی آپشنز

اکاؤنٹ کی حفاظت کے لیے ایک مضبوط پاسورڈ اور سیکیورٹی آپشنز کا استعمال ضروری ہوتا ہے۔

3.3 نوٹیفیکیشن سینکڑوں

یہ سینکڑوں کرتی ہیں کہ کب آپ کو یوٹیوب کی جانب سے نوٹیفیکیشنز آئیں گی۔

3.4 پرائیویسی آپشنز کا تعارف

یہ آپ کے ویڈیوز اور سبسکریپشنز کو پرائیویسیٹ یا پبلک کرنے کی سہولت دیتا ہے۔

اپنا یوٹیوب چینل بنائیں

4.1 چینل بنانے کے مراحل

یوٹیوب میں Sign in کر کے Create Channel پر کلک کر کے آپ نیا چینل بنا سکتے ہیں۔

4.2 چینل کا نام رکھنا

ایسا نام رکھیں جو آپ کی فیشن ڈیزائننگ کی شناخت بن سکے۔

4.3 چینل کی کیٹگری منتخب کرنا

اگر آپ فیشن سے متعلق ویڈیوز اپلوڈ کریں گے تو Lifestyle یا How-to کیٹگری موزوں ہوگی۔

4.4 چینل کی تفصیل (About Section)

یہاں چینل کے بارے میں مختصر تعارف لکھا جاتا ہے کہ آپ کس موضوع پر ویڈیوز بناتے ہیں۔

یوٹیوب چینل کی برانڈنگ

5.1 پروفائل تصویر اور کوریئر کا انتخاب

برانڈنگ کے لیے ایک خوبصورت پروفائل اور کوریئر تصویر منتخب کریں جو آپ کے کام کی نمائندگی کرے۔

5.2 برانڈنگ میں رنگوں اور فونٹس کی اہمیت

رنگ اور فونٹ چینل کی شناخت بناتے ہیں، اس لیے ہم آہنگی کے ساتھ ان کا انتخاب کریں۔

5.3 سوشل لنکس اور ویب سائٹ ایڈ کرنا

اگر آپ کے انسٹاگرام یا ویب سائٹ ہے تو چینل پر اس کے لنکس بھی شامل کریں۔

5.4 لوگو کا استعمال

ایک سادہ اور منفرد لوگو چینل کو پروفیشنل بناتا ہے۔

ویڈیو بنانے اور شائع کرنے کے مراحل

6.1 ویڈیو کیسے ریکارڈ کریں؟

موبائل یا کمبرہ سے ویڈیو ریکارڈ کریں، جہاں روشنی اور آواز اچھی ہو۔

6.2 ویڈیو کو ایڈیٹ کرنا

سادہ ایڈیٹنگ ایپس جیسے InShot یا CapCut سے ویڈیو بہتر بنائی جاسکتی ہے۔

6.3 عنوان (Title) اور تفصیل (Description) لکھنا

ویڈیو کا واضح اور دلچسپ عنوان لکھیں، اور تفصیل میں ویڈیو کا مقصد بیان کریں۔

6.4 ویڈیو کا تھمب نیل منتخب کرنا

ایک رنگین اور دلکش تھمب نیل ویڈیو پر کلک کرانے میں مدد دیتا ہے۔

6.5 ویڈیو کو Publish کرنا

جب سب کچھ مکمل ہو جائے تو ویڈیو کو Public کر کے Publish کریں تاکہ سب دیکھ سکیں۔

یوٹیوب پوسٹ کی اقسام

7.1 عام ویڈیو پوسٹ

یہ وہ ویڈیوز ہوتی ہیں جو ہم ریکارڈ کر کے اپلوڈ کرتے ہیں، جیسے یوٹیوب لٹز۔

7.2 یوٹیوب شارٹس (Shorts) کیا ہوتے ہیں؟

Shorts چھوٹی، عمودی (Vertical) ویڈیوز ہوتی ہیں جو زیادہ تر 60 سیکنڈ سے کم دورانیہ کی ہوتی ہیں۔

7.3 لائیو ویڈیو اسٹریم (Live Stream)

Live Stream میں ہم ویڈیو براہ راست نشر کرتے ہیں، جسے لوگ فوراً دیکھ سکتے ہیں۔

7.4 کمیونٹی پوسٹ کا تعارف

یہ ٹیکسٹ، پولز یا تصاویر پر مشتمل پوسٹس ہوتی ہیں جو سبکداری سے رابطے کے لیے استعمال ہوتی ہیں۔

یوٹیوب URL اور موبائل ایپ کا استعمال

8.1 یوٹیوب ویب سائٹ کا پتہ (URL)

یوٹیوب کا ویب ایڈریس www.youtube.com ہے جہاں سے آپ براہ راست چینل یا ویڈیو کھول سکتے ہیں۔

8.2 موبائل ایپ کیسے انسٹال کریں؟

App Store یا Play Store سے یوٹیوب ایپ انسٹال کریں اور سائن ان کریں۔

8.3 ایپ کے ذریعے ویڈیو دیکھنا اور اپلوڈ کرنا

ایپ سے ویڈیو دیکھنا، اپلوڈ کرنا، مینٹ کرنا اور شیئر کرنا بہت آسان ہوتا ہے۔

8.4 ایپ سیکورٹی کی سمجھ

یوٹیوب ایپ میں Privacy، Downloads، Notifications کی سیکورٹی موجود ہوتی ہیں۔

یوٹیوب پوسٹس کو منظم کرنا

9.1 پرانی ویڈیو ایڈیٹ کرنا

آپ اپلوڈ شدہ ویڈیو کا عنوان، تفصیل یا تھمب نیل بعد میں بھی بدل سکتے ہیں۔

9.2 شائع شدہ ویڈیو کو حذف (Delete) کرنا

غلط یا پرانی ویڈیوز کو آسانی سے ڈیلیٹ کیا جاسکتا ہے۔

9.3 ویڈیوز کو شیڈول کرنا

آپ ویڈیوز کو مقررہ دن اور وقت پر خود کار طور پر شائع کرنے کے لیے شیڈول کر سکتے ہیں۔

9.4 پلی لسٹ بنانا اور میچ کرنا

متعلقہ ویڈیوز کو ایک پلی لسٹ میں رکھ کر دیکھنے والوں کے لیے آسانی پیدا کی جاتی ہے۔

یوٹیوب پر رد عمل اور انٹرایکشن

10.1 کسی ویڈیو کو Like کرنا

اگر ویڈیو اچھی لگے تو Like بٹن دبائیں تاکہ یوٹیوب کو حوصلہ ملے۔

10.2 شیئر کرنا اور کہاں کہاں؟

ویڈیو کو WhatsApp، Facebook یا Email کے ذریعے دوسروں سے شیئر کیا جاسکتا ہے۔

10.3 کمنٹس لکھنا

ویڈیو کے نیچے اپنی رائے یا سوال لکھا جاسکتا ہے۔

10.4 کمنٹس کا جواب دینا

یوٹیوب پر یاد دہانی کے کمنٹس کا مثبت انداز میں جواب دینا چاہیے۔

10.5 اچھی گفتگو کے آداب

کمنٹس میں ہمیشہ شائستگی اور مثبت زبان استعمال کریں۔

پروفائل، کمپنی پیج اور شو کیس پیج بنانا

سیکھنے کے مقاصد

LinkedIn سائن اپ فارم کو پُر کرنا، جمع کروانا اور مکمل پروفائل بنانا
متعین طریقے کے مطابق پروفائل تخلیق کرنا
ملازمت / سروس کی نوعیت کے مطابق پروفائل کیٹیگری منتخب کرنا
پروفائل تصویر، کور تصویر اپلوڈ کرنا اور پروفائل جمع کروانا

عنوان: LinkedIn کیا ہے؟

LinkedIn ایک پیشہ ورانہ (Professional) سوشل میڈیا پلٹ فارم ہے جہاں لوگ اپنی مہارتیں، تعلیم اور کام کا تجربہ ظاہر کرتے ہیں۔ اس پر لوگ نوکریاں تلاش کرتے ہیں، کمپنیوں سے جڑتے ہیں اور اپنا نیٹ ورک بڑھاتے ہیں۔

موضوع 1: LinkedIn کی خصوصیات اور سیٹنگز

(Features and Settings of LinkedIn)

ہیڈنگ: پروفائل اور کور پیج

LinkedIn آپ کو ایک پروفیشنل پروفائل بنانے کا موقع دیتا ہے جس میں آپ اپنی تصویر، کور فوٹو، تعلیم، مہارتیں اور تجربات شامل کر سکتے ہیں۔

ہیڈنگ: نوٹیفیکیشنز اور پرائیویسی

LinkedIn میں نوٹیفیکیشنز کے ذریعے آپ کو اہم اپڈیٹس کا علم ہوتا ہے، اور پرائیویسی سیٹنگز سے آپ کنٹرول کر سکتے ہیں کہ کون آپ کی پروفائل دیکھے۔

ہیڈنگ: زبان، ڈارک موڈ اور دیگر سیٹنگز

LinkedIn میں آپ اپنی پسند کی زبان منتخب کر سکتے ہیں، ڈارک مالاٹ تھیم استعمال کر سکتے ہیں، اور اپنی مرضی کے مطابق سیٹنگز تبدیل کر سکتے ہیں۔

موضوع 2: پروفائل اور پوسٹس کو مرئیت اور شمولیت کے لیے بہتر بنانا

(Optimize profile pages and posts for visibility and engagement)

ہیڈنگ: پروفائل کے اہم حصے مکمل کریں

اپنی پروفائل کو نمایاں بنانے کے لیے اپنی تعلیم، مہارتیں، تجربات، اور پروفائل فوٹو لازمی شامل کریں تاکہ زیادہ لوگ آپ کی پروفائل پر آئیں۔

ہیڈنگ: اچھی پوسٹس کریں

LinkedIn پر معلوماتی اور تعلیمی پوسٹس کریں جو دوسروں کے کام آئیں۔ ہیش ٹیگز (#) کا استعمال کریں تاکہ آپ کی پوسٹ زیادہ لوگوں تک پہنچے۔

ہیڈنگ: رابطے بنائیں (Network)

دوسرے طلباء، اساتذہ یا فیشن ڈیزائن سے متعلق افراد سے کنکشن کریں۔ جتنا بڑا نیٹ ورک ہوگا، اتنے زیادہ مواقع آپ تک پہنچیں گے۔

ماڈیول کا خلاصہ

- مارکیٹ سروے کریں اور بزنس پلان تیار کریں۔
- فیس بک اکاؤنٹ بنائیں، پیج تخلیق کریں، اور مطلوبہ معلومات اپلوڈ کریں۔
- Meta Business Suite کے ذریعے فیس بک پوسٹس بنائیں، ایڈٹ اور ڈیلیٹ کریں۔
- فیس بک پیج ویزبیلٹی، شیئرنگ کنٹرولز، اور عمر / ملک کی پابندیاں سیٹ کریں۔
- انسٹاگرام اکاؤنٹ سائن اپ کریں، سیٹنگز ترتیب دیں اور پروفائل مکمل کریں۔
- انسٹاگرام پوسٹس تخلیق کریں، ان میں ترمیم کریں اور انہیں حذف کریں۔

اکثر پوچھے جانے والے سوالات

- 1: فیس بک پیج پر پوسٹ کیسے کی جاتی ہے؟
ج: فیس بک پیج پر "Create Post" بٹن دبائیں، مواد لکھیں، تصویر / ویڈیو شامل کریں اور "Post" پر کلک کریں۔
- 2: انسٹاگرام اکاؤنٹ کیسے بنایا جاتا ہے؟
ج: انسٹاگرام ایپ یا ویب سائٹ (www.instagram.com) پر جائیں، سائن اپ فارم بھریں، ای میل یا موبائل نمبر درج کریں، پوزر نیم اور پاس ورڈ سیٹ کریں اور "Sign Up" پر کلک کریں۔
- 3: فیس بک کو کیسے ایڈٹ کیا جاتا ہے؟
ج: پوسٹ کے دائیں اور تین ڈانس (...) پر کلک کریں اور Edit Post منتخب کریں، مطلوبہ تبدیلیاں کریں اور Save دبائیں۔
- 4: انسٹاگرام پر سٹیکل اور ملٹیپل امیج پوسٹ میں کیا فرق ہے؟
ج: سٹیکل امیج پوسٹ میں ایک تصویر ہوتی ہے جبکہ ملٹیپل امیج پوسٹ میں زیادہ سے زیادہ 10 تصاویر اپلوڈ کی جاسکتی ہیں۔
- 5: فیس بک پیج (Visibility) کیوں ضروری ہے؟
ج: تاکہ پیج مخصوص افراد یا عوام کے لیے نظر آسکے اور مواد پر ایسی کنٹرول کے مطابق سیٹ کیا جاسکے۔
- 6: انسٹاگرام پوسٹ کا بہترین طریقہ کیا ہے؟
ج: اچھی کوالٹی کی تصویر، دلکش کمپین، مناسب ہیش ٹیگز اور وقت پر پوسٹ کرنا۔
- 7: فیس بک پیج پر لائک، کمنٹ اور شیئر کا کیا فائدہ ہے؟
ج: انٹرایکشن بڑھتا ہے، پوسٹ زیادہ لوگوں تک پہنچتی ہے، اور برانڈ کی مقبولیت میں اضافہ ہوتا ہے۔
- 8: مارکیٹ سروے میں کن چیزوں کا تجربہ کیا جاتا ہے؟
ج: گاہکوں کی طلب، خام مال، قیمتیں، مارکیٹ کے رجحانات اور منافع کی شرح۔
- 9: فیس بک پیج کی کیٹیگری کیوں منتخب کی جاتی ہے؟
ج: تاکہ کاروبار کی نوعیت اور متعلقہ صارفین کو درست معلومات فراہم کی جاسکیں۔
- 10: انسٹا پوسٹ کو کیسے ڈیلیٹ کیا جاتا ہے؟
ج: پوسٹ پر تین ڈانس (...) پر کلک کریں اور Delete کا انتخاب کریں۔

خود کو آزمائیے

دیے گئے بیانات میں سے درست کے سامنے ✓ لگائیں۔ آپ اپنے جوابات کا مایول کے آخر میں دی گئی جوابی فہرست سے موازنہ کر سکتے ہیں۔

- 1- فیس بک پر پوسٹ بنانے کے لیے کون سا ٹول استعمال کیا جاتا ہے؟
ج: انسٹاگرام بزنس ٹول ب۔ ٹویٹر اسپیس ج۔ Meta Business Suite د۔ گوگل اینالیتکس
- 2- فیس بک پیج بنانے کے لیے درج ذیل میں سے کون سا سب سے پہلا مرحلہ ہے؟
ج: اپروفاٹل تصویر اپلوڈ کرنا ب۔ پیج کیٹیگری منتخب کرنا ج۔ پوسٹ کرنا د۔ اشتہارات چلانا
- 3- انسٹاگرام پر سائن اپ کرتے وقت کون سی معلومات درکار ہوتی ہیں؟
ج: موبائل نمبر یا ای میل ب۔ پاس ورڈ ج۔ پوزر نیم د۔ تمام درج بالا
- 4- فیس بک پیج کی ویب سائٹ کیسے کنٹرول کی جاسکتی ہے؟
ج: پوسٹ ڈیلیٹ کر کے ب۔ سینگلز میں جا کر ج۔ لائکس بڑھا کر د۔ کمنٹس بند کر کے
- 5- انسٹاگرام پوسٹ میں زیادہ سے زیادہ کتنی تصاویر شامل کی جاسکتی ہیں؟
ج: 5 ب: 10 ج: 15 د: 20

6-	فیس بک پوسٹ میں ترمیم کرنے کے لیے کون سا آپشن استعمال کیا جاتا ہے؟	ا۔ Like	ب۔ Edit	ج۔ Delete	د۔ Share
7-	فیس بک پر کون سا فیچر کسی دوسرے کی پوسٹ کو اپنے پیج پر دوبارہ شیئر کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے؟	ا۔ Like	ب۔ Comment	ج۔ Retweet	د۔ Share
8-	مارکیٹ سروے میں کن عناصر کا تجزیہ کیا جاتا ہے؟	ا۔ گاہکوں کی طلب	ب۔ مارکیٹ کے رجحانات	ج۔ اخراجات اور منافع کی شرح	د۔ تمام درج بالا
9-	فیس بک پیج پر عمر اور ملک کی پابندیاں کہاں سے سیٹ کی جاسکتی ہیں؟	ا۔ پوسٹ کے ذریعے	ب۔ پیج سیٹنگز میں جا کر	ج۔ کسی اور پیج پر جا کر	د۔ کمینٹ میں لکھ کر
10-	ٹویٹر پر کون سا آپشن کسی دوسرے کی ٹویٹ کو اپنے اکاؤنٹ پر دوبارہ پوسٹ کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے؟	ا۔ Like	ب۔ Retweet	ج۔ Comment	د۔ Share

درست جوابات

سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب	سوال نمبر	جواب
1	ج	2	ب	3	د	4	ب
5	ب	6	ب	7	د	8	د
9	ب	10	ب				