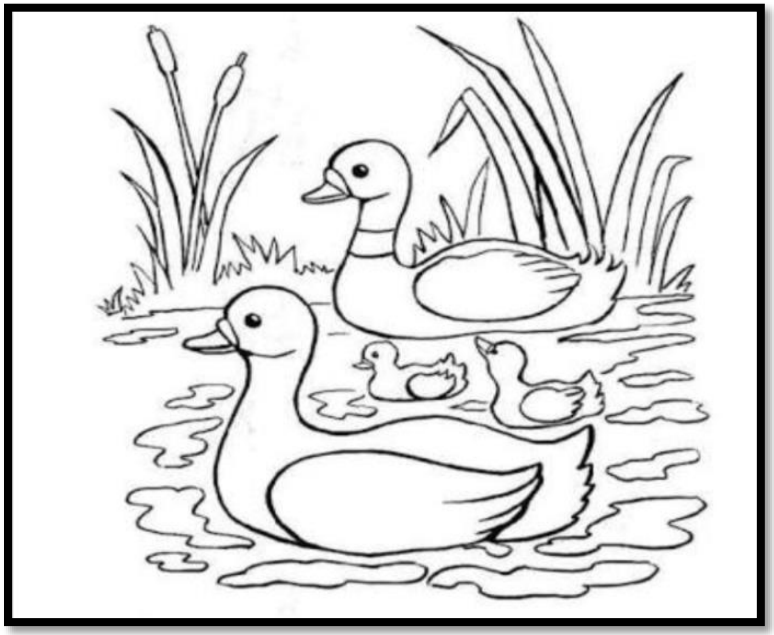
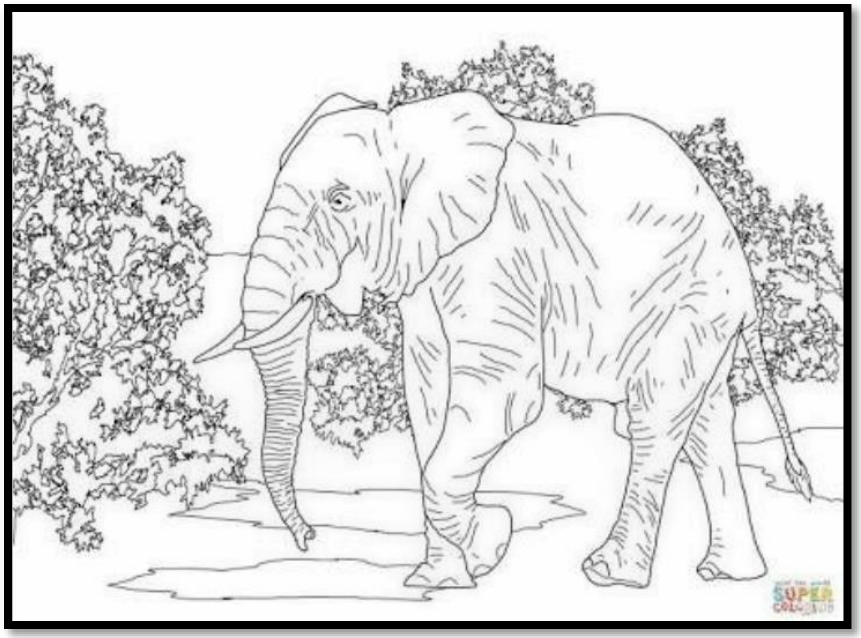
9ನೇ ತರಗತಿಯ ಚಿತ್ರಕಲೆ ವಿಷಯದ ಪಠ್ಯ ಪುಸ್ತಕ

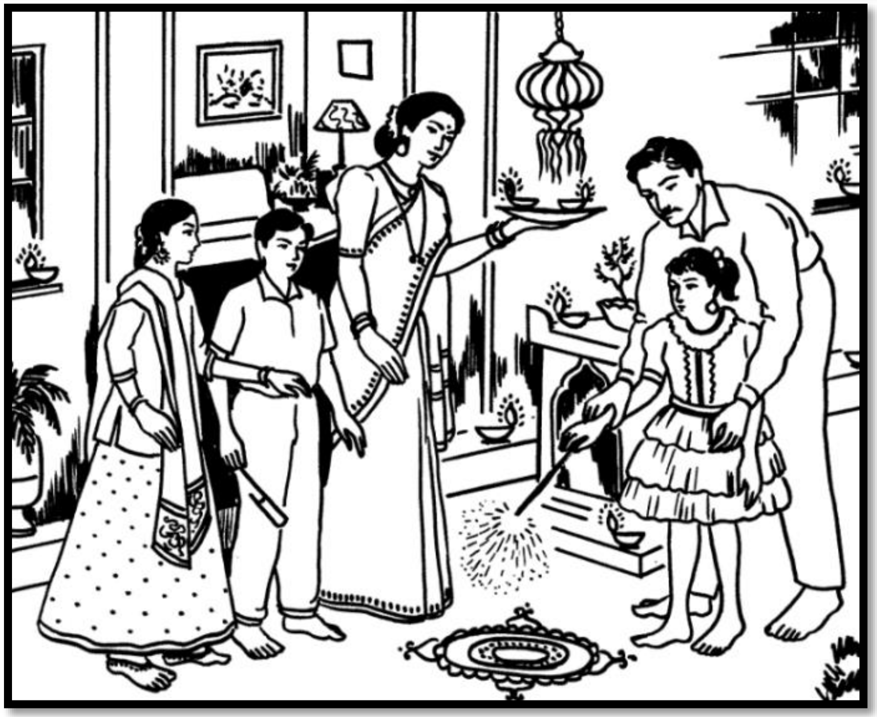
ಸೋಮನಾಥ ಎಂ ಮಹೇಂದ್ರ
ಚಿತ್ರಕಲಾ ಶಿಕ್ಷಕರು
ಕನ್ನಡ ಕಾನ್ವೆಂಟ ಪ್ರೌಢ ಶಾಲೆ, ಕಲಬುರಗಿ
ಮೊಬೈಲ್ ನಂ :9986444989

ಕಲ್ಪನಾ ಚಿತ್ರ

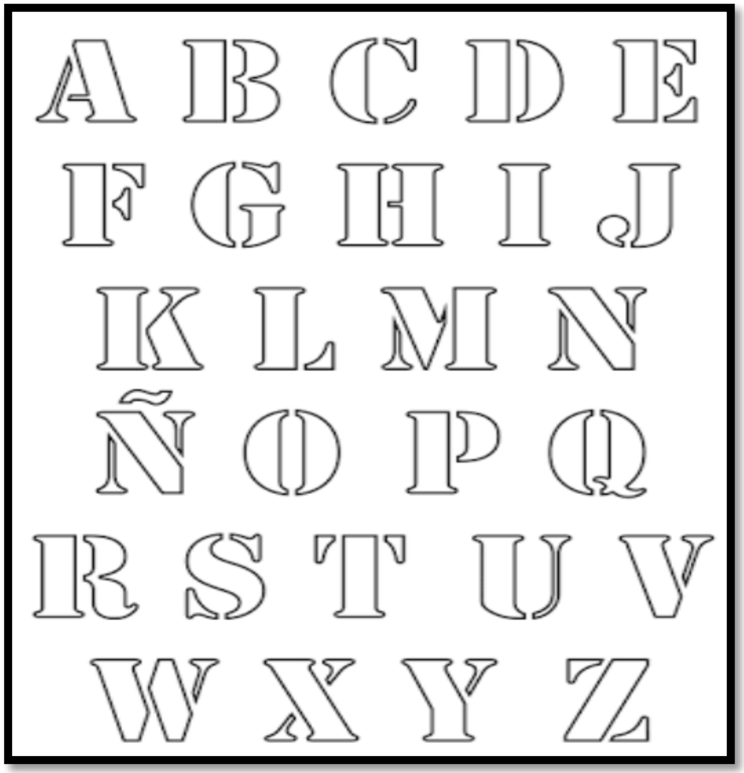
ಸ್ಮರಣ ಚಿತ್ರ





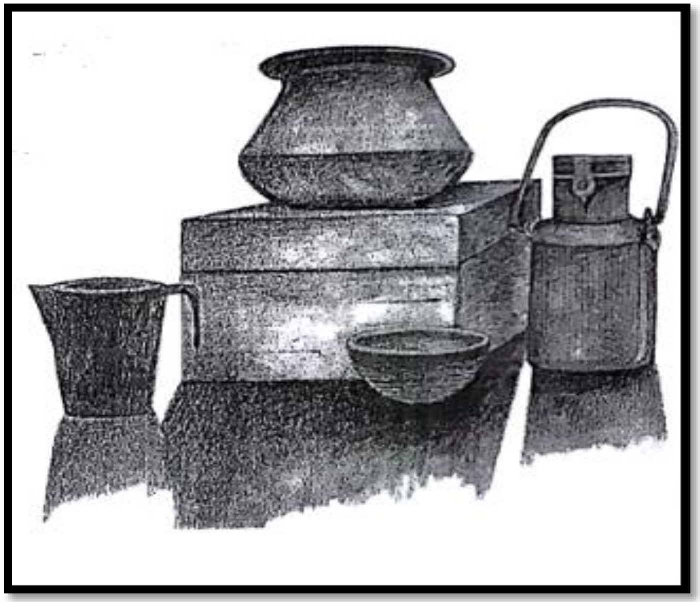


ಅಕ್ಷರ ಲೇಖನ



ಪ್ರಕೃತಿ ಚಿತ್ರ

ವಸ್ತು ಚಿತ್ರ



ಕಾಗದ ಕಲೆ

ಬಣ್ಣಗಳು (Colours)

ಅಧಿವೇಶನ – 9

ಅವಧಿ – 90 ನಿಮಿಷಗಳು

ಪಿಠೀಕೆ :

ಚಿತ್ರಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣವು ಬಹು ಮುಖ್ಯವಾದ ವಸ್ತುವಾಗಿದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಬಣ್ಣವೂ ವಿಶಿಷ್ಟ ರೀತಿಯ ಗುಣ, ಸ್ವಭಾವವನ್ನು ಹೊಂದಿರುವುದರಿಂದ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಬಣ್ಣದ ವಿಷಯವನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಬಣ್ಣದ ಉತ್ಪತ್ತಿ ಬೆಳವಣಿಗೆಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ಮಟ್ಟಿಗೆ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಉದ್ದೇಶ :

ಈ ಮಾಡ್ಯೂಲನ್ನು ಓದಿದ ನಂತರ ನೀವು .....

1. ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವಿರಿ.
2. ಮೂಲ ಬಣ್ಣಗಳಿಂದ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವ ರೀತಿಯನ್ನು ಅರಿಯುವಿರಿ.
3. ಬಣ್ಣಗಳ ಗುಣಧರ್ಮವನ್ನು ಅರಿಯುವಿರಿ.
4. ಒಂದು ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಂದು ಬಣ್ಣ ಸೇರಿಸಿ ಹೊಸ ಬಣ್ಣ ಹುಡುಕುವಿರಿ.
5. ಸುತ್ತಮುತ್ತಲಿನ ವಸ್ತುಗಳ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವಿರಿ.
6. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಗೆಯ ಬಣ್ಣಗಳ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವಿರಿ.
7. ನಿಸರ್ಗ ಬಣ್ಣ ಮತ್ತು ರಸಾಯನಿಕ ಬಣ್ಣಗಳ ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಅರಿಯುವಿರಿ.
8. ಬಣ್ಣಗಳು ಮನಸ್ಸಿನ ಮೇಲೆ ಮಾಡುವ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಅನುಭವಿಸುವಿರಿ.

ಸಾಮಾಗ್ರಿಗಳು :

ಬಣ್ಣದ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ (Colour Box) ಬಣ್ಣದ ತಟ್ಟೆ (Palette) ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಪೇಪರ್, ಬ್ರಶ್, ರಬ್ಬರ್, ಪೆನ್ಸಿಲ್, ಸ್ಕೆಚ್‌ಪೆನ್, ಕ್ರೆಯಾನ್, ಕ್ಯಾನವಾಸ್, ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣದ ಹೂವುಗಳು, ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣದ ಎಲೆಗಳು, ಬಣ್ಣದ ಚೆಂಡುಗಳು, ಗಾಳಿಪಟ (ಪತಂಗ) ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಚಿಟ್ಟೆಗಳು (ಪಾತರಗಿತ್ತಿ) ಹಣ್ಣುಗಳು, ತರಕಾರಿಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ.

ವಿಷಯ:

ಸೂರ್ಯನ ಬೆಳಿನಲ್ಲಿ ಏಳು ಬಣ್ಣಗಳು ಅಡಗಿವೆ. ಅವು ನಮಗೆ ಬರಿಗಣ್ಣಿನಿಂದ ಕಾಣುವುದಿಲ್ಲ. ಅದನ್ನು ತ್ರಿಕೋನ ಪಟ್ಟಕದ ವಕ್ರೀಭವನದಿಂದ ಅಥವಾ ಕಾಮನಬಿಲ್ಲು ಮೂಡಿದಾಗ ಆ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಬಹುದು. ಈ ಮೊದಲು ಕಾಡಿಗೆ ಅಥವಾ ಇಂಗಲಾದಿಂದ ಕಪ್ಪು ಬಣ್ಣವನ್ನು, ಮಣ್ಣು ಮತ್ತು ಖನಿಜಗಳಿಂದ ಹಳದಿ, ಹಸಿರು ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಗಿಡದ ಎಲೆಗಳಿಂದಲೂ ತಯಾರಿಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಹಿಂದೆ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಕಲಾವಿದ ಇಲ್ಲವೇ ಅವನ ಸಹಾಯಕ ತನಗೆ ಬೇಕಾದಂತೆ ಕುಟ್ಟಿ ಅರೆದು ನುಣ್ಣಗೆ ಮಾಡಿ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿ ಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಆದರೆ ಈಗ ಎಲ್ಲಾ ಬಣ್ಣಗಳು ಬಳಕೆಗೆ ಸಿದ್ಧವಾದ ರೂಪದಲ್ಲಿಯೇ ದೊರೆಯುತ್ತವೆ.

ನೀಲಿ, ಹಳದಿ ಮತ್ತು ಕೆಂಪು ಮೂರು ಮಾತ್ರ ಮೂಲ ಬಣ್ಣಗಳೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಮೂಲ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಪ್ರಥಮ ವರ್ಣಗಳೆಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹಸಿರು, ಕೇಸರಿ ಮತ್ತು ನೇರಳೆ ವರ್ಣಗಳು ಪ್ರಥಮ ವರ್ಣಗಳಿಂದ ಮಿಶ್ರಣವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಸಮ್ಮಿಶ್ರ ಬಣ್ಣಗಳು ಹಲವು.

ಪ್ರಥಮ ವರ್ಗದ ಬಣ್ಣಗಳು : (ಮೂಲ)

(ಕೆಂಪು) + (ನೀಲಿ) = (ಹಳದಿ)

ಎರಡು ಪ್ರಥಮ ವರ್ಗ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಸಮ ಪ್ರಮಾಣದಲ್ಲಿ ಬೆರೆಸಿದಾಗ ದ್ವಿತೀಯ ವರ್ಗದ ವರ್ಣಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

ದ್ವಿತೀಯ ವರ್ಗದ ಬಣ್ಣಗಳು :

ಉದಾ : (ಕೆಂಪು) + (ಹಳದಿ) = (ಕೇಸರಿ)

ಕೆಂಪು ಮತ್ತು ಹಳದಿ ಬಣ್ಣಗಳ ಸಮಪ್ರಮಾಣದ ಮಿಶ್ರಣದಿಂದ ಕೇಸರಿ ಬಣ್ಣವು ಹುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಉದಾ: (ನೀಲಿ) + (ಹಳದಿ) = (ಹಸಿರು)

ನೀಲ ಮತ್ತು ಹಳದಿ ಬಣ್ಣಗಳ ಸಮ ಪ್ರಮಾಣದ ಮಿಶ್ರಣದಿಂದ ಹಸಿರು ಬಣ್ಣವು ಹುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಉದಾ: (ನೀಲಿ) + (ಕೆಂಪು) = (ಜಾಂಬಳಿ (ನೇರಳೆ))

ನೀಲಿ ಮತ್ತು ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣಗಳ ಸಮ ಪ್ರಮಾಣದ ಮಿಶ್ರಣದಿಂದ ಜಾಂಬಳಿ (ನೇರಳೆ) ಬಣ್ಣವು ಹುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಸಮ್ಮಿಶ್ರ ಬಣ್ಣಗಳು

ಉದಾ: (ಜಾಂಬಳಿ (ನೇರಳೆ)) + (ಕೇಸರಿ) = (ಕಂದುಗೆಂಪು)

ಜಾಂಬಳಿ (ನೇರಳೆ) ಮತ್ತು ಕೇಸರಿ ಬಣ್ಣಗಳು ಸಮ ಪ್ರಮಾಣದ ಮಿಶ್ರಣದಿಂದ ಕಂದು ಗೆಂಪು ಬಣ್ಣವು ಹುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಉದಾ: (ಕೇಸರಿ) + (ಹಸಿರು) = (ಕಂದು)

ಕೇಸರಿ ಮತ್ತು ಹಸಿರು ಬಣ್ಣಗಳ ಸಮ ಪ್ರಮಾಣದ ಮಿಶ್ರಣದಿಂದ (ಇಪ್ಪೆ) ಎಲೆಕಂದು ಬಣ್ಣ ಹುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಉದಾ: (ಹಸಿರು) + (ಜಾಂಬಳಿ (ನೇರಳೆ)) = (ಪಾಚಿ)

ಹಸಿರು ಮತ್ತು ಜಾಂಬಳಿ ಬಣ್ಣಗಳ ಸಮ ಪ್ರಮಾಣದ ಮಿಶ್ರಣದಿಂದ ಪಾಚಿಯ ಬಣ್ಣವು ಹುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಕಂದುಗೆಂಪು, ಇಪ್ಪೆ ಎಲೆ ಬಣ್ಣ ಹಾಗೂ ಪಾಚಿಯ ಬಣ್ಣಗಳ ತೃತೀಯ ವರ್ಗದ ಬಣ್ಣಗಳು :

ಹೀಗೆಯೇ ತೃತೀಯ ವರ್ಗದ ಎರಡು ಬಣ್ಣಗಳ ಸಮ ಪ್ರಮಾಣ ಮಿಶ್ರಣದಿಂದ ಚತುರ್ಥ ವರ್ಗದ ವರ್ಣಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ಮಿಶ್ರವರ್ಣಗಳೆಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಬಿಳಿ ಮತ್ತು ಕಪ್ಪು (Black & White) ಬಣ್ಣಗಳು ಎಲ್ಲಾ ಬಣ್ಣಗಳ ನೆರಳು ಬೆಳಕನ್ನು ವಿಂಗಡಿಸುವ ಬಣ್ಣಗಳಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಅವುಗಳನ್ನು ಬಣ್ಣಗಳೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸುವುದಿಲ್ಲ.

ತಂಪು ಬಣ್ಣ ಮತ್ತು ಬಿಸಿ ಬಣ್ಣಗಳು (Hot colours & Cold colours):

ವರ್ಣಗಳಲ್ಲಿ "ಪ್ರಖರ ವರ್ಣಗಳು" (ಬಿಸಿ) ಮತ್ತು "ಸೌಮ್ಯ ವರ್ಣ" (ತಂಪು)ಗಳೆಂದು ಎರಡು ಬಗೆಯ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ವಿಂಗಡಿಸಲಾಗಿದೆ. ಕಣ್ಣಿಗೆ ಚುಚ್ಚುವಂತೆಯೂ, ಬಿಸಿಯಾಗಿಯೂ, ಚಿತ್ತ ಚಂಚಲನ ಮಾಡುವ ಬಣ್ಣಗಳಿಗೆ ಬಿಸಿ (Warm Colours) ಬಣ್ಣಗಳೆಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ಬಣ್ಣಗಳು ಬಿತ್ತಿ ಚಿತ್ರಕಲೆಗೆ (ಪೊಸ್ಟರ್ಸ್) ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಕಣ್ಣಿಗೆ ಸೌಮ್ಯವಾಗಿಯೂ, ತಂಪಾಗಿಯೂ, ಮೈ ಮತ್ತು ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಮುದ ನೀಡುವ ಬಣ್ಣಗಳಿಗೆ ತಂಪು (Cold Colours) ಬಣ್ಣಗಳೆಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಉದಾ:

1. ಕೆಂಪು, ಕೇಸರಿ ಮತ್ತು ಹಳದಿ ಬಣ್ಣಗಳು ಬಿಸಿ ಬಣ್ಣಗಳ.
2. ನೀಲಿ, ಹಸಿರು, ಜಾಂಬಳಿ ಮತ್ತು ಪಾಚಿಯ ಬಣ್ಣಗಳು ತಂಪು ಬಣ್ಣಗಳು.

ಬಣ್ಣಗಳು

ಪಾರದರ್ಶಕ ಮತ್ತು ಅಪಾರದರ್ಶಕ ಬಣ್ಣಗಳು :

ಪಾರದರ್ಶಕ ಬಣ್ಣಗಳು (Transparent Colours)

ಗಾಜಿನಂತೆ ಹಿಂಭಾಗವನ್ನು ತೋರಿಸುವ ಬಣ್ಣಗಳು ಪಾರದರ್ಶಕ ವರ್ಣಗಳು, ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬಣ್ಣಗಳೆಲ್ಲವೂ ಪಾರದರ್ಶಕ ಬಣ್ಣಗಳೇ ಆಗಿವೆ. ಯಾವುದೇ ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ನೀರನ್ನು ಬೆರೆಸಿ ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಬಳಿದಾಗ ಬಣ್ಣ ಪಾರದರ್ಶಿಕೆಯನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು.

ಅಪಾರದರ್ಶಕ ಬಣ್ಣಗಳು (Opaque Colours)

ಪಾರದರ್ಶಕ ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಬಿಳಿಯ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಬೆರೆಸುವುದರಿಂದ ಅಪಾರದರ್ಶಕ ಬಣ್ಣಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಬಣ್ಣದ ಪುಡಿಯಲ್ಲಿ ಅಂಟಿನ (ಗೊಂದು) ನೀರು, ವಜ್ರ (ಮೀನಸರಿ) ಗ್ರಲಿಸರೀನ್ ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ಬೆರೆಸುವುದರಿಂದಲೂ ಅಪಾರದರ್ಶಕ ಬಣ್ಣಗಳು ಸಿದ್ಧವಾಗುತ್ತವೆ.

ವಿರೋಧ ಬಣ್ಣಗಳು (Contrasting Colours)

ಪ್ರಥಮ ವರ್ಗದ ಮೂರು ಬಣ್ಣಗಳು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ವಿರೋಧ ಬಣ್ಣಗಳಾಗಿವೆ. ಅದರಂತೆ ಕೆಂಪು–ಕಪ್ಪು, ಹಸಿರು–ಕೆಂಪು, ಕೆಂಪು–ಹಳದಿ, ಹಾಗೂ ಕಪ್ಪು–ಬಿಳಿ ಬಣ್ಣಗಳು ಸಹ ಪರಸ್ಪರ ವಿರೋಧಿ ಬಣ್ಣಗಳಾಗಿವೆ.

ಪೂರಕ ಬಣ್ಣಗಳು (Complementary Colours)

ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ವಿರೋಧ ಬಣ್ಣಕ್ಕೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಎರಡು ಮೂಲ ಬಣ್ಣಗಳ ಮಿಶ್ರಣದಿಂದ ಉಂಟಾದ ದ್ವಿತೀಯ ವರ್ಗದ ಬಣ್ಣವು ಪೂರಕ ಬಣ್ಣವಾಗುತ್ತದೆ.

ಉದಾ:

1. ಕೇಸರಿ ದ್ವಿತಿಯ ವರ್ಗದ ಬಣ್ಣವು ಪ್ರಥಮ ವರ್ಗದ ನೀಲಿ ಬಣ್ಣಕ್ಕೆ ಪೂರಕ ಬಣ್ಣವಾಗಿದೆ.
2. ಹಸಿರು ದ್ವಿತಿಯ ವರ್ಗದ ಬಣ್ಣವು ಪ್ರಥಮ ವರ್ಗದ ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣಕ್ಕೆ ಪೂರಕ ಬಣ್ಣವಾಗಿದೆ.
3. ಜಾಂಬಳಿ ದ್ವಿತೀಯ ವರ್ಗದ ಬಣ್ಣವು ಪ್ರಥಮ ವರ್ಗದ ಹಳದಿ ಬಣ್ಣಕ್ಕೆ ಪೂರಕ ಬಣ್ಣವಾಗಿದೆ.

ಸಾದೃಶ್ಯ ಬಣ್ಣಗಳು (Analogous Colours)

ಎರಡು ದ್ವಿತೀಯ ವರ್ಗದ ಬಣ್ಣಗಳಿಗೆ ಅವುಗಳ ಜನಕ ಬಣ್ಣವು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ (Common) ಮೂಲ ವರ್ಣದ ಜೊತೆಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ ಅಂಥ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಸಾದೃಶ್ಯ ಬಣ್ಣಗಳೆಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

1. ಹಸಿರು ಹಾಗೂ ಜಾಂಬಳಿ ಎರಡು ದ್ವಿತೀಯ ವರ್ಗದ ಬಣ್ಣಗಳು ನೀಲಿ ಬಣ್ಣವು ಈ ಎರಡೂ ಬಣ್ಣಗಳಲ್ಲಿ ಬೆರೆತಿರುವುದರಿಂದ ಈ ಎರಡೂ ಬಣ್ಣಗಳಿಗೆ ನೀಲಿ ಬಣ್ಣವು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿದೆ.
2. ಕೇಸರಿ ಹಾಗೂ ಜಾಂಬಳಿ ಎರಡು ದ್ವಿತೀಯ ವರ್ಗದ ಬಣ್ಣ ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣವು ಈ ಎರಡೂ ಬಣ್ಣಗಳಲ್ಲಿ ಬೆರೆತಿರುವುದರಿಂದ ಈ ಎರಡು ಬಣ್ಣಗಳಿಗೆ ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣವು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿದೆ.
3. ಹಸಿರು ಮತ್ತು ಕೇಸರಿ ಎರಡು ದ್ವಿತೀಯ ವರ್ಗದ ಬಣ್ಣಗಳು ಹಳದಿ ಬಣ್ಣವು ಈ ಎರಡೂ ಬಣ್ಣಗಳಲ್ಲಿ ಬೆರೆತಿರುವುದರಿಂದ ಈ ಎರಡೂ ಬಣ್ಣಗಳಿಗೆ ಹಳದಿ ಬಣ್ಣವು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿದೆ.

ಇದರಿಂದ ತಿಳಿಯುವುದೇನೆಂದರೆ :

ಅ. ಅಸಿರು, ಜಾಂಬಳಿ ಹಾಗೂ ನೀಲಿ ಬಣ್ಣಗಳು ಸಾದೃಶ್ಯ ಬಣ್ಣಗಳು.

ಬ. ಕೇಸರಿ, ಜಾಂಬಳಿ ಹಾಗೂ ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣಗಳು ಸಾದೃಶ್ಯ ಬಣ್ಣಗಳು.

ಬಣ್ಣ ಯೋಜನೆಯಲ್ಲಿ ಬಳಸಿರುವ ಕೆಲವು ತಾಂತ್ರಿಕ ಪದಗಳು:

ಛಾಯೆ (Tone)

ಬಣ್ಣಗಳ ಏರಿತಳಿತಗಳನ್ನು ಛಾಯೆ ಇಲ್ಲವೆ ಟೋನ್ ಎನ್ನುವರು. ದಟ್ಟಛಾಯೆ, ತಿಳಿಛಾಯೆ ಮುಂತಾದ ಏರಿಳಿತಗಳಾಗುತ್ತವೆ.

2. ತಿಳು ಬಣ್ಣ (Tint)

ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಬಳಿ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಬೆರಸುವುದರಿಂದ ಉಂಟಾಗುವ ಬಣ್ಣವನ್ನು ತಿಳುಬಣ್ಣ ಇಲ್ಲವೆ ಟಿಂಟ್ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

3. ದಟ್ಟ ಬಣ್ಣ (Shade)

ಕಪ್ಪು ಬಣ್ಣದಿಂದ ಕೂಡಿದ ಬಣ್ಣಗಳು

4. ದಟ್ಟ ಛಾಯೆ (Shade)

ಯಾವುದಾದರೋ ಒಂದು ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಕಪ್ಪು ಬಣ್ಣವನ್ನು ಬೆರಸುವುದರಿಂದ ಉಂಟಾಗುವ ಬಣ್ಣಗಳಿಗೆ ದಟ್ಟ ಛಾಯೆ ಎನ್ನುವರು.

5. ತಾರತಮ್ಯ ಬಣ್ಣ (Value)

ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಇಲ್ಲವೆ ಹಲವು ವರ್ಣಗಳಲ್ಲಿ ಏರಿತವನ್ನು ತೋರಿಸುವುದನ್ನು ತರಮ ಬಣ್ಣವೆನಿಸುವುದು, ಒಂದೇ ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಬಿಳಿ–ಕಪ್ಪು ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಬೆರೆಸುವುದರಿಂದ ಬಣ್ಣ ತಾರತಮ್ಯವನ್ನು ತೋರಿಸಬಹುದು.

ತೈಲವರ್ಣ (Oil Colour)

ಇದು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಬೆರೆಯುವುದಿಲ್ಲ. ಈ ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ (Linseed Oil) ಎಣ್ಣೆಯನ್ನು ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಕ್ಯಾನ್ವಾಸ ಅಥವಾ ತೈಲವರ್ಣ ಪೇಪರ್ (Oil Paper) ಮೇಲೆ ಮಾತ್ರ ಬಳಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಈ ಬಣ್ಣಕ್ಕೆ ದೀರ್ಘವಾದ ಬಾಳಿಕೆ ಇದೆ ಮತ್ತು ಹಳು ತಿನ್ನುವುದಿಲ್ಲ.

ಅಕ್ರಾಲಿಕ್ ಬಣ್ಣ :

ವಿಶೇಷವೇನೆಂದರೆ, ನೀರು ಅಥವಾ ಅಂಟು ದ್ರಾವಣ ತೈಲ ಮಿಶ್ರಣ ಮಾಡಿ ವಿವಿಧ ಮಾಧ್ಯಮದಲ್ಲಿ ಬಳಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ತಕ್ಷಣ ಒಣಗುವ ಗುಣಧರ್ಮ ಹೊಂದಿದೆ. ಕಲಾವಿದರಿಗೆ ಬೇಗ ಕಲಾಕೃತಿಗಳು ನೀರ್ಮಾಣ ಮಾಡಲು ಅನುಕೂಲವಾಗಿದೆ. ಬಣ್ಣಗಳು ಶುಭ್ರತೆ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ.

ಬಣ್ಣಗಳ ಸಂಕೇತಗಳು

ಕೆಂಪು : ಮನೋವಿಕಾರ, ಭಾವೋದ್ರೇಕ, ಮೋಹ, ಅನುದಾನ, ಕಾಮವಿಕಾರ, ಪ್ರೀತಿ, ವಾತ್ಸಲ್ಯ, ಕೋಪ ಬೆಂಕಿ, ಅಪಾಯ, ಹಿಂಸೆ, ತುರ್ತುಚಿಕಿತ್ಸೆ.

ಕೇಸರಿ : ಉತ್ಸಾಹ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ, ಸುಖವಾದ, ಸಂತುಷ್ಟ, ಜೀವನಶಕ್ತಿ, ತ್ಯಾಗ, ಅರ್ಪಣೆ, ಧೈರ್ಯ, ಮೋಸ.
ಹಳದಿ : ಸಂತೋಷ, ಹಾರೈಸು, ನಂಬಿಕೆ, ಶ್ರೇಯಸ್ಸು, ವಂಚನೆ, ಮೋಸ, ಸ್ನೇಹ.
ಹಸಿರು : ಸಂವೃದ್ಧಿ, ಹೆಚ್ಚು, ಸ್ವಭಾವ, ನಿಸರ್ಗಸೃಷ್ಟಿ, ಶಾಂತಿ.
ನೀಲಿ : ವಿಶಾಲತೆ, ಶಾಂತಿ, ಪ್ರಶಾಂತ, ಸಂತೈಸು, ನಿಧಾನವಾದ, ಗೌರವಾರ್ಹ, ಜವಾಬ್ದಾರಿ.
ಬಿಳಿ : ಸ್ವಚ್ಛತೆ, ನಿಷ್ಠೆ, ಬೆಳಗು, ಶಾಂತಿ, ಪರಿಶುದ್ಧತೆ, ಅಂಹಿಂಸೆ, ಪಾವಿತ್ರ್ಯ
ನೇರಳೆ: ಅಧಿಕಾರ, ಐಶ್ವರ್ಯ, ಭಾಗ್ಯ, ಗಾಂಭೀರ್ಯ, ಅಂಧಕಾರ, ನೋವು, ದುಃಖ, ದರೋಡೆ, ದಂಗೆ.
ಬೂದು ಬಣ್ಣ : ರಕ್ಷಿಸುವ ಸಂಪ್ರದಾಯ, ಮಾಧ್ಯಮ ಮಾರ್ಗಿ.
ಕಂದು : ಮಗ್ನ, ನಿಸರ್ಗ, ಆರೋಗ್ಯಕರ, ಹಿತಕರ

ಬಣ್ಣದಿಂದ ಶಿಕ್ಷಣ :

ಜನಸಾಮಾನ್ಯರಿಗೆ ಬಣ್ಣಗಳಿಂದಲೆ ಅರಿವು ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಕೆಂಪು–ಅಪಾಯ (ಕ್ರಾಂತಿ) ನೀಲಿ–ವಿಶಾಲ, ಅಗಾಧತೆ (ನೀರು) ಹಸಿರು–ಸಮೃದ್ಧಿ, ಕೇಸರಿ–ತ್ಯಾಗ, ಬಿಳಿ–ಶಾಂತಿ, ಹಳದಿ–ಒಣಗಿದ, ಬರಿದಾದ ಹೀಗೆ ಬಣ್ಣಗಳು ಸಂಕೇತಗಳಾಗಿ ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತಿವೆ. ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಸಂಕೇತವಾಗಿ ಬಳಸುವುದನ್ನು ನಾವು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ.

ಬಣ್ಣಗಳಲ್ಲಿ ನವರಸಗಳು :

1. ಬಿಳಿ – ಹಾಸ್ಯರಸ, ಶಾಂತ
2. ಶ್ಯಾಮ – ಶೃಂಗಾರ ರಸ

3. ಬೂದು – ಕರುಣರಸ
4. ಕೆಂಪು – ರೌದ್ರರಸ
5. ಕಪ್ಪು – ಭಯಾನಕರಸ
6. ನೀಲಿ – ಭೀಭತ್ಸರಸ
7. ಹಳದಿ – ಅದ್ಭುತರಸ
8. ಕೇಸರಿ – ತ್ಯಾಗರಸ
9. ಹಸಿರು – ಆನಂದರಸ (ಉಲ್ಲಾಸರಸ)

ಬಣ್ಣದಿಂದ ರೋಗ ಗುಣಮುಖ

ಬಣ್ಣಗಳು ವೈಜ್ಞಾನಿಕವಾಗಿ ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತಿದೆ ಅದಕ್ಕೆ 'ಕಲರ್ ಥೆರಫಿ' (Colour Therapy) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಬಣ್ಣಗಳು ಪರಿಣಾಮ ಬೀರಿ ರೋಗವು ಗುಣಮುಖವಾಗುತ್ತದೆ ಎಂದು ಸಂಶೋಧಕರ ಮತ್ತು ವೈದ್ಯರ ಅಭಿಪ್ರಾಯ.

ಜ್ಯೋತಿಷ್ಯದಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣಗಳ ಬಳಕೆ, ಗೃಹ ಅಲಂಕಾರಕ್ಕಾಗಿ ಬಣ್ಣಗಳ ಬಳಕೆ, ತಾನು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ವಸ್ತುಗಳು ಸುಂದರವಾಗಿರಬೇಕೆಂಬ ಬಯಕೆಯಿಂದ ಎಲ್ಲಾ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಬಳಸುವರು. ಆದ್ದರಿಂದ ಬಣ್ಣಗಳ ಪಾತ್ರ ದೊಡ್ಡದು.

ಸ್ವ ಮೌಲ್ಯ ಮಾಪನ :

1. ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಬಣ್ಣಗಳಲ್ಲಿ .... ವಿಧಗಳು

ಅ) 3 ಬ) 2 ಕ) 4 ಡ) 6

2. ಹಳದಿ ಮತ್ತು ನೀಲಿ ಬಣ್ಣ ಕೂಡಿಸಿದರೆ .... ಬಣ್ಣಕ್ಕೆ ಪರಿವರ್ತನೆಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಅ) ಗುಲಾಬಿ ಬ) ಕೇಸರಿ ಕ) ಹಸಿರು ಡ) ಕಂದು

3. ಸಂಜೆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಸೂರ್ಯನ ಬಣ್ಣ ....

ಅ) ಹಳದಿ ಬ) ಕೆಂಪು ಕ) ನೇರಳೆ ಡ) ನೀಲಿ

ಘಟಕಾಂತ್ಯದ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳ/ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

1. ಮೂಲ ಬಣ್ಣಗಳು ಎಷ್ಟು, ಅವು ಯಾವುವು?
2. ತಂಪು ಬಣ್ಣಗಳ ಹೆಸರುಗಳು ಯಾವುವು?
3. ಬಿಸಿ ಬಣ್ಣಗಳ ಹೆಸರುಗಳು ಯಾವುವು?
4. ತೈಲ ಬಣ್ಣಗಳು ಮತ್ತು ಜಲ ಬಣ್ಣಗಳ ವ್ಯತ್ಯಾಸವೇನು?

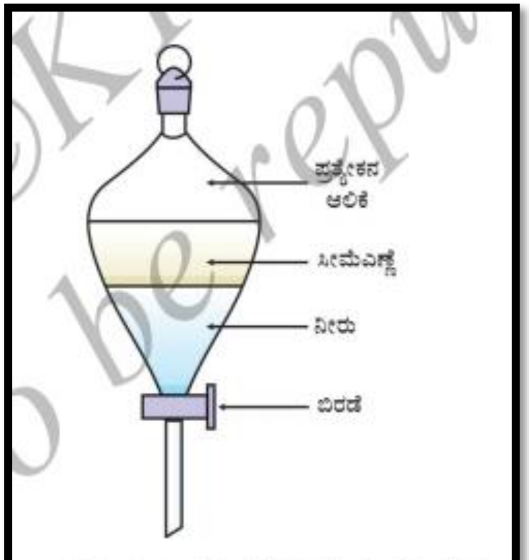
ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು :

1. ಒಂದು ಅಂದವಾದ ಆನೆ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಿ ಅದಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣ ತುಂಬಿ.
2. ವಿವಿಧ ನಿಸರ್ಗ ಚಿತ್ರಗಳ ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದು.
3. ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣದ ಗಾಜಿನ ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದು.
4. ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣದ ಪಕ್ಷಿ, ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದು.
5. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣಗಳ ಹೂಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದು.
6. ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಬಳೆ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವುದು.

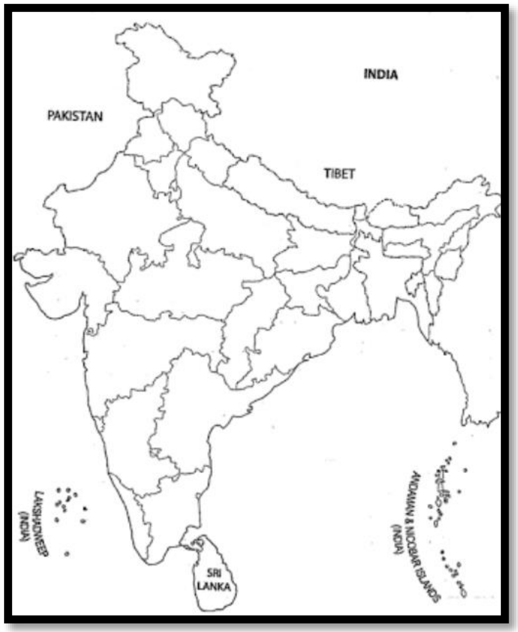
ಯೋಜನೆ ಸೂಚಿ :

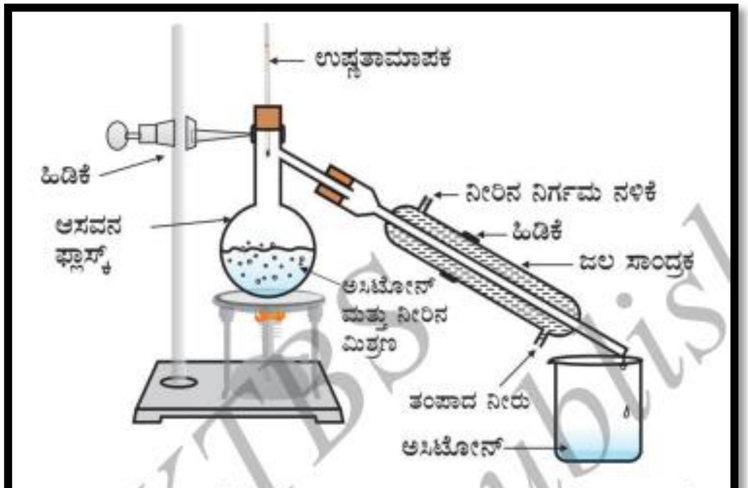
ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಬಣ್ಣದ ಕಲ್ಲುಗಳು, ಮಣ್ಣುಗಳು, ಎಲೆಗಳು, ಹೂಗಳು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ, ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಪಟ್ಟಿ.

ಸಹ ಪಠ್ಯ ವಿಷಯಗಳ ಚಿತ್ರ ರಚನೆ

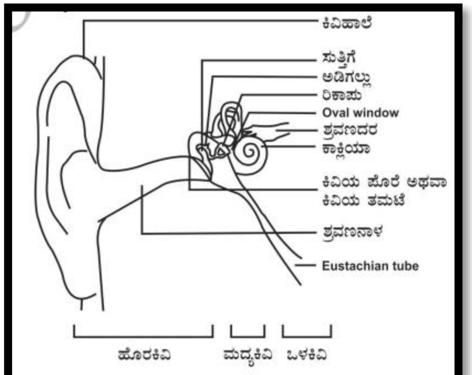


ಚಿತ್ರ 2.6 : ಮಿಶ್ರಗೊಳ್ಳದ ದ್ರವಗಳ ಬೇರ್ಪಡಿಸುವಿಕೆ.

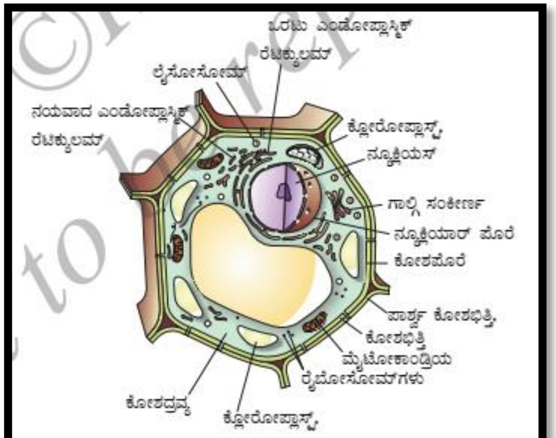




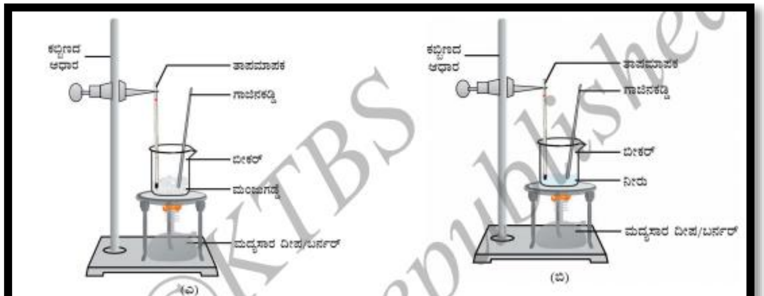
ಚಿತ್ರ 2.9 : ಎರಡು ಬೆರಕೆಯಾಗಿರುವ ದ್ರವಗಳನ್ನು ಆಸವನದಿಂದ ಬೇರ್ಪಡಿಸುವಿಕೆ.



ಚಿತ್ರ 12.19: ಮಾನವನ ಕಿವಿಯ ಶ್ರವಣ ಭಾಗಗಳು

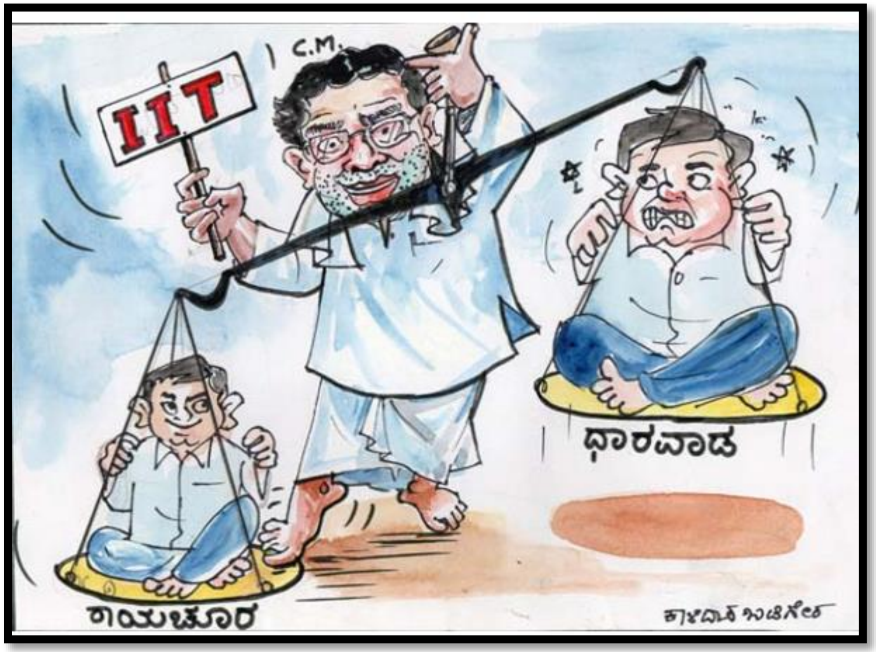


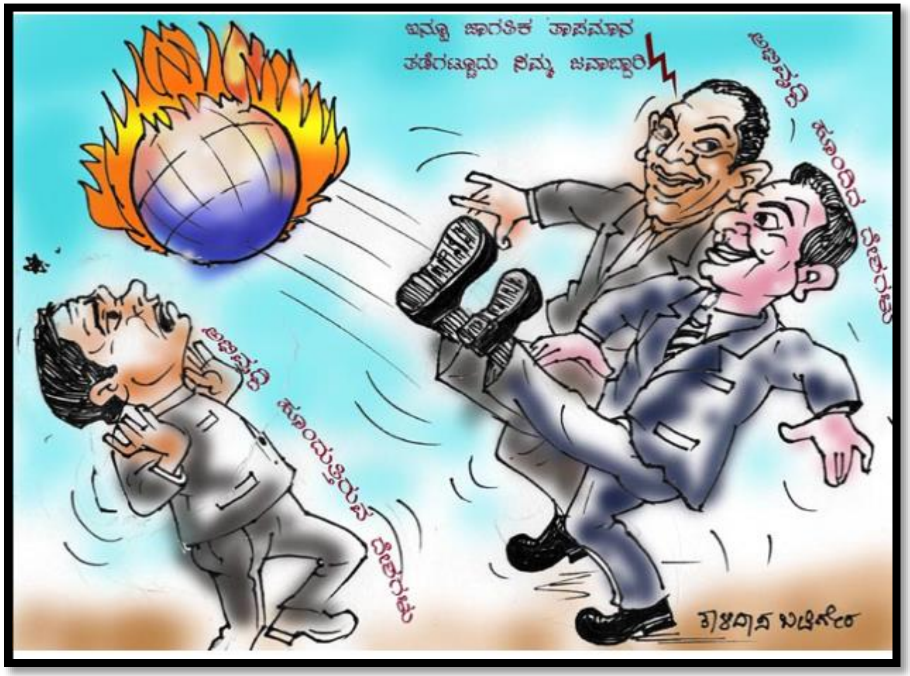
ಚಿತ್ರ 5.6 ಸಸ್ಯ ಜೀವಕೋಶ



ಚಿತ್ರ: 1.6: (ಎ) ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯನ್ನು ನೀರಾಗಿಸುವಿಕೆ (ಬಿ) ನೀರನ್ನು ನೀರಾವಿಯಾಗಿಸುವಿಕೆ

ವ್ಯಂಗ ಚಿತ್ರ ಹಾಗೂ ಭಾವ ಚಿತ್ರಕಲೆ





ಗಣಕಯಂತ್ರ ಕಲೆ

ಅಧಿವೇಶನ – 13 & 14

ಅವಧಿ – 180 ನಿಮಿಷಗಳು

ಪೀಠಿಕೆ:

ಸೃಷ್ಟಿಯ ಜೀವಿಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಬುದ್ಧಿ ಜೀವಿ ಎಂದು ಕರೆಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುವವನು ಮನುಷ್ಯ. ಆ ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ವಿಶೇಷವಾದ ಜ್ಞಾನ ದೊರೆತಿರುವುದು ದೈವದತ್ತವಾದ ಕೊಡುಗೆ. ಈ ದೈವಾಂಶದಿಂದ ಅವನು ಎಲ್ಲದರಲ್ಲಿಯೂ ಕಲಾತ್ಮಕ ಸೌಂದರ್ಯ ಪ್ರಜ್ಞೆಯ ಸವಿಯನ್ನು ಸವಿಯಬಲ್ಲ ಒಬ್ಬ ಅಂತರ್ಗತ ಕಲಾವಿದ. ಇಂದು ವಿಷಯವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿಸಲು ಕೇವಲ ಕ್ಷಣಾರ್ಧದ ಸಮಯ ಸಾಕು. ಟೆಲಿಫೋನ್, ಮೊಬೈಲ್ ಹಾಗೂ ಆಧುನಿಕ ಜಗತ್ತಿನ ಗಣಕಯಂತ್ರದ ಅಂತರ್ಜಾಲದ ಸಹಾಯದಿಂದ ಅತೀ ವೇಗವಾಗಿ ಆ ವಿಷಯವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿಸಬಹುದು. ಈ ಗಣಕಯಂತ್ರದ ಸಹಾಯದಿಂದ ಆಯಾ ಕಾರ್ಯ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಶೀಘ್ರವೇ ಕಾರ್ಯ ಕಲಾಪಗಳು ಆಗುವುದರಿಂದ ಬಹುಪಾಲು ಕಾರ್ಯದಕ್ಷತೆ, ನೈಜತೆ, ಕಡಿಮೆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಉತ್ಕೃಷ್ಟತೆಯ ಗುಣಮಟ್ಟವನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು. ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಾಧನೆಗಳಿಂದ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗಳನ್ನು ಹೊಂದಬಹುದು. ಇದನ್ನೆಲ್ಲಾ ಗಮನಿಸಿದಾಗ ನಮಗೆ ಕಾಣ ಸಿಗುವುದು. ಸಮಯದ ಉಳಿತಾಯ. ಅಂದರೆ **"ಕಡಿಮೆ ಸಮಯ, ಉನ್ನತ ಉತ್ಕೃಷ್ಟತೆ"**. ಇದನ್ನು ಸರಿದೂಗಿಸಲು ಬಳಕೆಯಾದದ್ದು ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ. ಆದ್ದರಿಂದ ನಮ್ಮ ಪ್ರೌಢಶಾಲಾ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ತಾಂತ್ರಿಕತೆಯ ಅರಿವು ಮೂಡಿಸುವುದು ಅತೀ ಅವಶ್ಯ.

ಉದ್ದೇಶ: "ಗಣಕಯಂತ್ರವು ಇಲ್ಲದೆಯೆ ಬದುಕಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲವೆನ್ನುವಷ್ಟು ಮಟ್ಟಿಗೆ ನಮ್ಮ ಜೀವನ ಶೈಲಿ ಬದಲಾಗಿದೆ". ಏಕೆಂದರೆ ಒಂದು ಕ್ಯಾಲ್ಕ್ಯುಲೇಟರ್, ಮೊಬೈಲ್ ಇದೆ ಎಂದರೆ ಅದರಲ್ಲಿ ಗಣಕಯಂತ್ರದ ತಂತ್ರಾಂಶ ಇದೆ ಎಂದೇ ಅರ್ಥ. ಗಾಳಿಯಿಂದ ನಾವು ಪ್ರತಿಕ್ಷಣದ ಉಸಿರನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಜೀವಿಸುವಂತೆ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಗಣಕ ಯಂತ್ರವು ಸಹ ಬದುಕಿನ ಪಾಲಿನ ಉಸಿರಾಗಿರುವುದು.

ಕಲಿಕಾಂಶ: "ಈ ಗಣಕಯಂತ್ರವು ಕಲಾವಿದರಿಗೆ ಸಾವಿರಾರು ತಂತ್ರಜ್ಞಾನದ ಕ್ರೀಯಾಶೀಲತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ವಿಶೇಷ ಪರಿಕರ". ಭವಿಷ್ಯತ್ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಗಣಕಯಂತ್ರವು ಭಾರೀಮಟ್ಟದ ಪ್ರಭಾವಕ್ಕೊಳಪಡುವ ಸಾಧ್ಯತೆಯೇ ಹೆಚ್ಚಾಗಿದೆ. ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ಸೌಲಭ್ಯ ಹೊಂದಿದ ಶಾಲಾ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಮತ್ತು ಸೌಲಭ್ಯ ಹೊಂದಿರದ ಶಾಲಾ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಆತ್ಮಸ್ಥೈರ್ಯವನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸಿದಾಗ ತಾಂತ್ರಿಕತೆಯುಳ್ಳ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಮುಂದಿರುತ್ತಾರೆ. ಗಣಕಯಂತ್ರದ ಪರಿಕರದ ಪರಿಚಯವಿರುವವರು ಕಡಿಮೆ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಉತ್ಕೃಷ್ಟವಾಗಿ, ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಕಲಾಕೃತಿ/ (Activity) **ವಿಷಯವಾರು ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಸುಂದರವಾಗಿ ರಚನೆಮಾಡಬಹುದು.**

ಗಣಕಯಂತ್ರದ ಸಾಮಾನ್ಯ ಜ್ಞಾನ : ದತ್ತಾಂಶವನ್ನು ಅರ್ಥವತ್ತಾದ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸುವ ವಿದ್ಯುನ್ಮಾನ ಸಾಧನ.

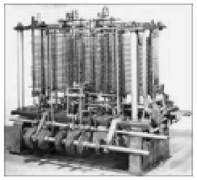
ಗಣಕಯಂತ್ರವು ಹಾರ್ಡ್‌ವೇರ್ ಮತ್ತು ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಎನ್ನುವ ಅಂಶಗಳಿಂದ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ.

ಹಾರ್ಡ್‌ವೇರ್ : ಸ್ಪರ್ಶಿಸಿ ಅನುಭವಕ್ಕೆ ನಿಲುಕುವ ಭೌತಿಕ ಭಾಗ ಅಥವಾ ವಸ್ತು. :ಮಾನೀಟರ್, ಕೀ ಬೋರ್ಡ್, ಮೌಸ್, ಸ್ಪೀಕರ್ ಪ್ರಿಂಟರ್, ಸ್ಕ್ಯಾನರ್

ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ : ಸ್ಪರ್ಶಿಸಲು ಆಗದ ತಂತ್ರಾಂಶವೇ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ **ಉದಾ :** ಟಿವಿ=ಹಾರ್ಡ್‌ವೇರ್, ಚಾನೆಲ್=ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ಇನ್‌ಪುಟ್ (ಡಿವೈಸ್ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ಗೆ ಕಳುಹಿಸುವ ಸಾಧನಗಳು) : ಕೀ ಬೋರ್ಡ್, ಮೌಸ್, ಸ್ಕ್ಯಾನರ್, ವೆಬ್ ಕ್ಯಾಮೆರ, ಮೈಕ್ರೊಫೋನ್, ಬಾರ್ ಕೋಡ್ ರೀಡರ್, ಎಟಿಮ್ ಕಾರ್ಡ್ ರೀಡರ್,

ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಡಿವೈಸ್ (ಸಂದೇಶಗಳನ್ನು ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಹೊರಹಾಕುವ ಸಾಧನಗಳು) : ಮಾನಿಟರ್, ಪ್ರಿಂಟರ್, ಸ್ಪೀಕರ್, ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್, ಸಿ.ಪಿ.ಯು. (ಸೆಂಟ್ರಲ್ ಪ್ರೊಸೆಸಿಂಗ್ ಯುನಿಟ್): ಇದು ಮೆದುಳಿನಂತೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವುದು. ಇನ್‌ಪುಟ್ ಮತ್ತು ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಡಿವೈಸ್‌ಗಳ ಕಾರ್ಯ ಮಾರ್ಗಗಳ ನಿರ್ದೇಶನ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಇದು ಇದರಲ್ಲಿ ಮದರ್‌ಬೋರ್ಡ್, ಪ್ರೊಸೆಸರ್, ಹಾರ್ಡ್‌ಡಿಸ್ಕ್, ರ್‍ಯಾಮ್ ಹೊಂದಿರುತ್ತದೆ.

ಗಣಕಯಂತ್ರದ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ:



'ಗಣಕಯಂತ್ರವು ಯಾವಾಗ ಹುಟ್ಟಿತು ಎಂದು ನಿಗದಿತವಾಗಿ ಹೇಳಲು ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ COMPUTER ಎನ್ನುವ ಶಬ್ದವನ್ನು ಮೊಟ್ಟ ಮೊದಲಿಗೆ ಬಳಸಿದ್ದು 1613 ರಲ್ಲಿ. ಲೆಕ್ಕ ಗಣಿಕೆಯ ಸಾಧನವಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗಿದೆ. 1822 ರಲ್ಲಿ ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಬ್ಯಾಬೇಜ್ ಎನ್ನುವ ವಿಜ್ಞಾನಿಯು ಸ್ವಯಂ ಚಾಲಿತ ಗಣಕಯಂತ್ರವನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಪಡಿಸಿದನು.

ಮೊದಲ ಡಿಜಿಟಲ್ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ : ಪ್ರೊ, ಜಾನ್ ವಿನ್ಸೆಂಟ್ ಅಟಾನಸೋಫ್ ಮತ್ತು ಇವರ ಶಿಷ್ಯ ಕ್ಲಿಫ್ ಬೆರ್ರಿ ಎಂಬುವವರು, ಡಿಜಿಟಲ್ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಅಟಾನೊಸೊಫ್ ಬೆರ್ರಿ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ (ಎಬಿಸಿ) ಇವರು 1937 ರಲ್ಲಿ ಮುಂದುವರೆಸಿ,

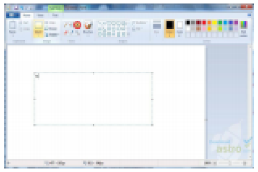
ಗಣಕಯಂತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಲೆಯು ಅರಳಿದ ಬಗೆ : 'ಯಾವುದೇ ಬಗೆಯ ಕಲಾಚಟುವಟಿಕೆಗಳ್ನು ಈ ಯಂತ್ರದಲ್ಲಿ ಹೊರಹೊಮ್ಮಿಸಬಹುದು. ರೇಖೆ, ಚಿತ್ರ, ಶಬ್ದ, ಚಲನಾಸ್ಥಿತಿಯ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಈ ಯಂತ್ರದಿಂದ ಕಲಾ ಪರಿಕರವಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಿಕೊಂಡು ತಯಾರಿಸಬಹುದು. ಅನೇಕ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಶೈಲಿಗಳನ್ನು ಇದರಲ್ಲಿ ಡಿಜಿಟಲ್ ತಾಂತ್ರಿಕತೆಯನ್ನು ನೀಡಿ ಉನ್ನತೀಕರಿಸಬಹುದು. **"ಗಣಕಯಂತ್ರದ ಕಲೆಯು ಪ್ರಕೃತಿಯಿಂದುಂಟಾದ ವಿಕಾಸದಿಂದ ಬದಲಾವಣೆಯಾದ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳ ಸರಮಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ಗಳ ನೇರ ಸಂಪರ್ಕಸಾಧನಗಳಿಂದ ಉಂಟಾಗಿದೆ"**.

ಗಣಕಯಂತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಲೆಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಲು ಕ್ರಿ.ಶ. 1960 ರಲ್ಲಿ ಬಹತೇಕ ವಿಧ್ವಾಂಸರು, ನಿಪುಣರು ಅಂದರೆ ವಿಜ್ಞಾನಿಗಳು, ಅಭಿಯಂತರರು ಸೇರಿ ಅವಿಷ್ಕಾರ ಮಾಡಿದರೆನ್ನಲಾಗಿದೆ.'1962 ರಲ್ಲಿ ಡಾ॥ ಎ. ಮೈಕೆಲ್ ನೋಲ್ ಇವರು ಡಿಜಿಟಲ್ ಗಣಕಯಂತ್ರವನ್ನು ಒಂದು ಪರಿಕರವಾಗಿ ಬಳಸಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಅವಲೋಕನ ಸ್ವರೂಪಗಳನ್ನು ಕಲಾವಂತಿಕೆಯ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕಾಗಿ ಬಳಸಿದನು. ಗಣಕಯಂತ್ರ ನಿರ್ಮಿತ ಕಲಾಕೃತಿಗಳ ಮೊಟ್ಟಮೊದಲ ಎರಡು ಪ್ರದರ್ಶನವು ಫೆಬ್ರವರಿ 1965 ರಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿತು. ಜನರೇಟಿವ್ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ಗ್ರಾಫಿಕ್ ಎಂಬ ಸಂಸ್ಥೆಯಿಂದ ನಡೆಯಿತು. ಮೊದಲ ಗ್ರಾಫಿಕ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ಬಳಕೆಯ ಯಂತ್ರವನ್ನು ಜೆರಾಕ್ಸ್ ಕಾರ್ಪೋರೇಷನ್ ಪಾಲೊ ಆಲ್ಟೊ ರವರ ಅಧ್ಯಯನ ಕೇಂದ್ರವು ನಿರ್ಮಿಸಿತು 1984 ರಲ್ಲಿ ಮಸಿಂತೋಷ್ ಕಂಪನಿಯು ತನ್ನದೇ ಆದ, ಕಲಾವಿದರಿಗೆ ಪರಿಕರ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸುವಂಥಹ, ಯಂತ್ರವನ್ನು ಬಿಡುಗಡೆಗೊಳಿಸಿತು.'

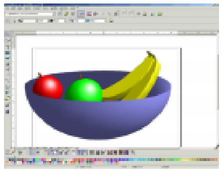
ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ನ ಮಹತ್ವ

ಕಲಾವಿದನಿಗೆ ಭೌತಿಕವಾಗಿ ಸಿಗುವ ಪರಿಕರಗಳೆಂದರೆ, ಪೆನ್ಸಿಲ್, ದಾರ, ಕುಂಚ, ಬಣ್ಣಗಳು, ವಿವಿಧ ಮಾದರಿಯಲ್ಲಿ ಟೆಕ್ಸ್ಚರ್‌ಗೆ ಬಳಸಲು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಕಚ್ಚಾ ವಸ್ತುಗಳು, ರಸಾಯನಿಕಗಳು, ನಾನಾ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಾದ ಚಾರಕೋಲ್, ಪೇಸ್ಟಲ್ಸ್, ಇಂಡಿಯನ್ ಇಂಕ್, ಕಲರ್ ಇಂಕ್, ಕಲರ್ ಪೌಡರ್ಸ್, ಪೋಸ್ಟರ್ ಬಣ್ಣಗಳು, ಜಲವರ್ಣಗಳು, ದಟ್ಟವರ್ಣಗಳು, ತೈಲವರ್ಣಗಳು, ಹೀಗೆ ಮುಂತಾದ ಅನೇಕ ಪರಿಕರಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಕ್ಯಾನ್ವಸ್ ಮೇಲೆ ರೂಪಕೊಡುವವನು. ಜಗತ್ತು ನವೀಕರಣಗೊಂಡಂತೆ ಅಕ್ರೆಲಿಕ್ ಬಣ್ಣಗಳು, ಫಿಲ್ಮ್‌ಗಳು, ಮುಂತಾದ ಅನೇಕ ಹೊಸ ಹೊಸ ಪರಿಕರಗಳು ಸರಳವಾಗಿ ತಯಾರಿಸಲು ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡವು. ಅದೇ ರೀತಿ ಆಧುನೀಕರಣಗೊಂಡಂತೆ ಈ ಎಲ್ಲಾ ಪರಿಕರ ಸಾಮಾಗ್ರಿಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಬೃಹತ್ ಪರಿಕರವೊಂದು ಜಗತ್ತಿಗೆ ಪರಿಚಯವಾಯಿತು. ಇದೇ ಗಣಕಯಂತ್ರವೆನ್ನುವ ಬೃಹತ್ ಪರಿಕರ. ಈ ಪರಿಕರವು ಕಲಾವಿದನನ್ನು ಹಾಗೂ ಅವನ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ತನ್ನದೇ ಆದ ವಿಶಿಷ್ಟ ಶೈಲಿಯಲ್ಲಿ ರಚಿಸುವಂತೆ ಪ್ರೇರೇಪಿಸಿತು.

ಮೈಕ್ರೋಸಾಫ್ಟ್ ಪೇಂಟ್



ಓಪನ್ ಆಫೀಸ್ ಡ್ರಾಯಿಂಗ್



ಗಣಕಯಂತ್ರ ಕಲೆ

ಗಣಕಯಂತ್ರದ ಕಾರ್ಯವೈಖರಿಯೆಂದರೆ ಆಯಾ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಆಯಾ ಪರಿಕರ(ಸಾಫ್ಟವೇರ್) ಗಳಿವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಲೆಕ್ಕ ಪರಿಶೋಧಕರಿಗೆ ಟ್ಯಾಲಿ, ಬರವಣಿಗೆಕಾರರಿಗೆ ಮೈಕ್ರೋಸಾಫ್ಟ್ ವರ್ಡ್, ಡಾಟಾ ಬೇಸ್, ವೇವ್, ಆಡಿಯೋ, ವೀಡಿಯೋ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ಗಳು ಇನ್ನು ಅನೇಕಾನೇಕ. ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹಾಗೂ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಮೈಕ್ರೋಸಾಫ್ಟ್ ಪೇಂಟ್, ಓಪನ್ ಆಫೀಸ್ ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಚಿಣ್ಣರಿಗೆ ಇನ್ನು ಅನೇಕ ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್‌ಗಳು ಇವೆ. ಹೆಚ್ಚಿನದಾಗಿ ಕೋರೆಲ್ ಡ್ರಾ, ಫೋಟೋಶಾಪ್, ಅಡಾಬ್ ಇಲ್ಲಸ್ಟ್ರೇಟರ್, ಆರ್ಟ್ ರೇಜ್, ಅಲೈನ್ ಸ್ಕಿನ್ ಸ್ನ್ಯಾಪ್ ಆರ್ಟ್, ಆರ್ಟ್ ವೀವರ್, ಪಿಕ್ಸೆರಾ ಟ್ವಿಸ್ಟೆಡ್ ಬ್ರಷ್, ಆಟೋಡೆಸ್ಕ್ ಸ್ಕೆಚ್ ಬುಕ್, ಅನಿಮೇಶನ್

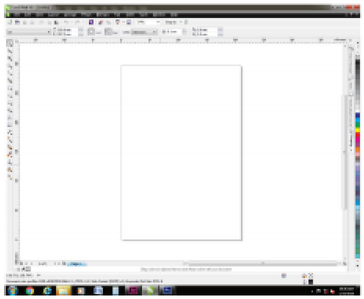
ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ಗಳು:

ನಾವು ಅನೇಕ ಬಗೆಯ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ಗಳನ್ನು ಕಲಾ ಪರಿಕರದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು.

'ಕೋರೆಲ್ ಡ್ರಾ' ಎನ್ನುವ ಒಂದು ಅದ್ಭುತ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ನ ಬಗ್ಗೆ ಹೇಳುವುದಾದರೆ ಅದರಲ್ಲಿ ಹೆಸರೇ ಹೇಳುವಂತೆ ಕೋರೆಲ್ ಡ್ರಾ ಅಂದರೆ 'ಡ್ರಾ' ಅದರ ಅರ್ಥ ಡ್ರಾಯಿಂಗ್, ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರವೆಂದು ಹೇಳಬಹುದು. ಅದು ರೇಖೆಯಾಗಿರಬಹುದು, ಬಣ್ಣದ ಗೆರೆಯಾಗಿರಬಹುದು. ಈ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ನಲ್ಲಿ ರೇಖೆಗಳಿಂದ ನಮಗೆ ಸೃಜನಾತ್ಮಕವಾಗಿ, ನಮಗೆ ಬೇಕಾದ ಆಕಾರಗಳಲ್ಲಿ ನಾವು ಮೌಸ್‌ನಿಂದ ಮೂಡಿಸಬಹುದು.

ಇದು 1987 ರಲ್ಲಿ ಉದಯಿಸಿತು ಈ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ನ್ನು ಮೈಕೆಲ್ ಬೋಯಿಲಾನ್ ಮತ್ತು ಪ್ಯಾಟ್ ಬೇಯಿಮಿ ಎನ್ನುವ ಅಭಿಯಂತರರರು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿದರು. ಗೆರೆ ತಂತ್ರಾಂಶದ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಈ ಕಾರ್ಯ ತಂತ್ರಾಂಶನ್ನು ರೂಪಿಸಿದರು. ಇದನ್ನು ಕೋರೆಲ್ ಗ್ರಾಫಿಕ್ಸ್ ಸೂಟ್ ಎಂತಲು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಗಣಕಯಂತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಲಾಕೃತಿಗಳನ್ನು ರಚನೆ ಮಾಡುವ ವಿಧಾನ:



ಒಂದು ಚಿತ್ರ ಸಾವಿರ ಶಬ್ದಕ್ಕೆ ಸಮವೆನ್ನುವಂತೆ ಚಿತ್ರಗಳ ಕೌಶಲಗಳಿಗೆ ಕೊನೆಯೆಂಬುದೇ ಇಲ್ಲ. ಚಿತ್ರವೆಂದರೆ ಬಹುರೂಪಿ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಿಂದ ನಿರ್ಮಾಣವಾದುದು ಪ್ರತಿ ರೇಖೆಗಳು ಮಾತನಾಡುತ್ತವೆ. ತಮ್ಮ ಪಾತ್ರವನ್ನು ನೋಡುಗನ ಮನಸ್ಸಿನ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯಂತೆ ಸ್ವರೂಪಗೊಳ್ಳುವುದು ಬಣ್ಣಗಳು ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಪಸರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು. ಇದಕ್ಕೆ ಗಣಕಯಂತ್ರವೆನ್ನುವ ಅದ್ಭುತ ಪರಿಕರದ ಬಳಕೆ ಮಾಡುವುದೆಂದರೆ ಕಲಾಕೃತಿಯಲ್ಲಿಯೇ ನವ್ಯಯುಗದ ಲಾಲಿತ್ಯಪೂರ್ಣತೆಯನ್ನು ಧೃಡಪಡಿಸಿದಂತೆ.

ಕೊರೆಲ್‌ಡ್ರಾ (CorelDraw)

ಅಕ್ಷರ, ರೇಖೆ, ಹಾಗೂ ನಕ್ಷಾ ಸುರುಳಿಗಳ ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಬಹು ಸರಳವಾಗಿ ಕ್ರೀಯಾತ್ಮಕವಾಗಿ ರೂಪಿಸಬಹುದು. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ರೇಖಾಗಣಿತದ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ತ್ರಿಭುಜ, ಚೌಕ, ವೃತ್ತ, ಪಂಚಭುಜಾಕೃತಿ, ಷಡ್ಭುಜಾಕೃತಿ, ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ಆಕೃತಿಗಳ ರಚನೆಯನ್ನು ಮಾಡುವುದನ್ನು ಕಲಿಸಬಹುದು. ವಸ್ತು ಚಿತ್ರಣದಲ್ಲಿ ಲಂಬಪಾತಳಿ, ಕಣ್ಣಿನ ನೇರಮಟ್ಟ, ನೇರ ಮಟ್ಟಕ್ಕಿಂತ ಕೆಳಗೆ, ನೇರ ಮಟ್ಟಕಿಂತ ಮೇಲೆ, ಯಥಾದರ್ಶನ ನಿಯಮ, ಬೆಳಕಿನ ಪ್ರಭಾವ, ಇವೆಲ್ಲವುಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸಿ ರೂಪಿಸಬಹುದು.

ಇದು ಸಂಪೂರ್ಣ ಗೆರೆಗಳಿಂದ ಚಿತ್ರಿಸುವಂಥ ಸಾಫ್ಟವೇರ್, ರೇಖೆಗಳೆ ಇಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲದಕ್ಕೂ ಮೂಲಸ್ತಂಭ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ರೇಖೆಗಳಿಂದ ಅವಲಂಬಿತವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅದಕ್ಕೆ ಇಂಗ್ಲೀಷನ ತಂತ್ರಾಂಶದಲ್ಲಿ ವೆಕ್ಟಾರ್ ಎಂತಲೂ ಕರೆಯುವರು.

ಕೋರೆಲ್ ಡ್ರಾ ಮೇನ್ ವಿಂಡೊ

ಟೂಲ್‌ಬಾಕ್ಸ್

ಟೂಲ್ ಬಾಕ್ಸ್ ಇದು ಸೃಜನಾತಕ ರಚನೆಗೆ ಅನೇಕ ಪರಿಕರಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ನಿಮ್ಮ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಅನುಕೂಲವಾಗುವ ಎಲ್ಲ ರಚನಾ ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ನೀವು ಪ್ರತಿ ಟೂಲ್‌ನ ಮೇಲೆ ಕ್ಲಿಕ್ಕಿಸಿದರೆ ಸಾಕು ಅದು ತನ್ನಾನೆ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಟೂಲಬಾರ್ ತೆರೆದಿಡುವುದು. ಆಗ ನಿಮಗೆ ಬೇಕೆನಿಸಿದ ತಂತ್ರಗಾರಿಕೆಯನ್ನು ನಿಮ್ಮ ಗೆರೆ ಅಥವಾ ಅಕ್ಷರಗಳಿಗೆ ಅನುಸರಿಸಬಹುದು.

ಫಾರ್ಮನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಬಹುದು. ಭೂತಗನ್ನಡಿಯಂತಿರುವ ಟೂಲ್‌ನಿಂದ ವೀಕ್ಷಣೆಯನ್ನು ದೊಡ್ಡದು ಚಿಕ್ಕದು ಮಾಡಬಹುದು. ಬಣ್ಣ ತುಂಬಬಹುದು. ಆಕಾರವನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಬಹುದು. ಸಿದ್ಧ ಆಕಾರಗಳಾದ ಆಯತ, ವೃತ್ತ, ಪಂಚಭುಜಾಕೃತಿಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದು. ಟೇಬಲ್, ವಿಶೇಷ ಆಕಾರಗಳಾದ ನಕ್ಷತ್ರ, ಮಾರ್ಗಸೂಚಿ ಆಕಾರ, ಡೈಲಾಗ್ ಬಾಕ್ಸ್ ಹೀಗೆ ಅನೇಕ. ಗೆರೆಗಳಲ್ಲಿ ವೈವಿಧ್ಯಮಯವನ್ನು ಪಡಯಬಹುದು.

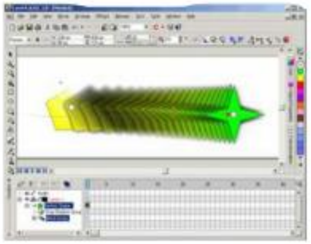
ಪಿಕ್‌ಟೂಲ್ :– ಯಾವುದೇ ಆಕಾರ ಅಥವಾ ವಸ್ತು, ಅಕ್ಷರ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದಾಗ ಅದರ ನಾಲ್ಕು ಕಡೆ ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ಚೌಕಾಕೃತಿಗಳು ಕಂಡು ಬರುತ್ತವೆ. ಇದರಿಂದ ಗಾತ್ರವನ್ನು ದೊಡ್ಡ ಚಿಕ್ಕ ಮಾಡಬಹುದು ತಿರುಗಿಸಬಹುದು.

1. ಆಕಾರ ಸಾಧನ (ಶೇಪ್ ಟೂಲ್):–

- ನೈಫ್:–
- ಎರೇಸರ್:–
- ಸ್ಮಡ್ಜಬ್ರಶ್:–
- ರಫ್‌ನ್‌ಬ್ರಶ್ :–
- ಫ್ರೀ ಟ್ರಾನ್ಸ್‌ಫಾರ್ಮ್ :

2 ಜೂಮ್ ಟೂಲ್ : ವೀಕ್ಷಣೆಯನ್ನು ದೊಡ್ಡದು ಚಿಕ್ಕದು ಮಾಡಬಹುದು.

- ಹ್ಯಾಂಡ್ ಟೂಲ್ :



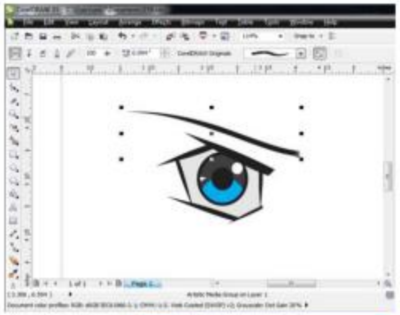
3. ಫ್ರೀ ಹ್ಯಾಂಡ್ ಟೂಲ್ :

- ಬೀಜರ್ ಟೂಲ್ :
- ಆರ್ಟಿಸ್ಟಿಕ್ ಮೀಡಿಯಾ ಟೂಲ್ :
- ಇಂಟರಾಕ್ಟಿವ್ ಕನೆಕ್ಟರ್ ಟೂಲ್ :
- ಡೈಮೆನ್‌ಷನ್ ಟೂಲ್ :

4. ರೆಕ್ಟ್ಯಾಂಗಲ್ ಟೂಲ್ : ಚೌಕಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದು.

- ಪಾಯಿಂಟ್ ರೆಕ್ಟ್ಯಾಂಗಲ್ ಟೂಲ್

5. ಎಲಿಪ್ಸ್ ಟೂಲ್ : ಪಾಯಿಂಟ್ ಎಲಿಪ್ಸ್ ಟೂಲ್ :



6. ಪಾಲಿಗಾನ್ ಟೂಲ್ : ಗ್ರಾಫ್ ಪೇಪರ್ ಟೂಲ್ :

- ಸ್ಪೈರಲ್ ಟೂಲ್ :

7. ಬೇಸಿಕ್ ಶೇಪ್ಸ್ ಟೂಲ್ :

- ಟೆಕ್ಸ್ಟ್ ಟೂಲ್ :

8. ಇಂಟರಾಕ್ಟಿವ ಬ್ಲೆಂಡ್ ಟೂಲ್ :

- ಬ್ಲೆಂಡ್ ಟೂಲ್:.
- ಕೌಂಟೂರ್ ಟೂಲ್ :
- ಡಿಸ್ಟಾರ್ಷನ್ ಟೂಲ್ :
- ಎನ್ವಲಪ್ ಟೂಲ್ :
- ಎಕ್ಸ್‌ಟ್ರೂಡ್ ಟೂಲ್ :
- ಡ್ರಾಪ್‌ಷ್ಯಾಡೋ ಟೂಲ್ :
- ಟ್ರಾನ್ಸಪರೆನ್ಸಿ ಟೂಲ್ :

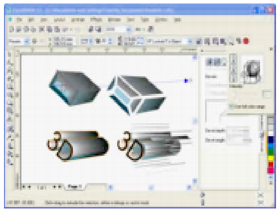
9. ಐಡ್ರಾಪರ್ ಟೂಲ್ ; ಅನುಕರಣೀಯ ಬಣ್ಣವನ್ನು ತುಂಬಬಹುದು.

10. ಪೆನ್ ಟೂಲ್ : ಬೇಕಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಗೆರೆ ವಿಂಗಡಿಸಬಹುದು

11. ಫಿಲ್ ಕಲರ್ ಟೂಲ್ : ತ್ರಿಭು, ಚೌಕ, ವೃತ್ತ, ಪಂಚಭುಜಾಕೃತಿಗಳಿಗೆ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ತುಂಬಬಹುದು.

12. ಇಂಟರಾಕ್ಟಿವ್ ಫಿಲ್ ಟೂಲ್ : ಸಿದ್ಧ ಬಣ್ಣದ ಟೆಕ್ಸಚರ್ ತುಂಬಬಹುದು.

ಗಣಕಯಂತ್ರ ಕಲೆ



ಸರಳ ಮತ್ತು ವಕ್ರ ರೇಖೆಗಳು

ಅಕ್ಷರಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ವಿಧ :

ಕಲಾತ್ಮಕ ಅಕ್ಷರಗಳು ಮತ್ತು ಪ್ಯಾರಾಗ್ರಾಫ್ ಅಕ್ಷರಗಳು

(Artistic and Paragraph Text)

ಕಲಾತ್ಮಕ ಅಕ್ಷರಗಳು : ಅಕ್ಷರಗಳಿಗೆ ಸೃಜನತೆಯ ರಚನೆಯನ್ನು ನೀಡಬಹುದು.

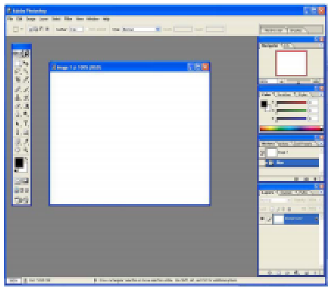
ಪ್ಯಾರಾಗ್ರಾಫ್ ಅಕ್ಷರಗಳು : ಬಹು ವಾಕ್ಯಗಳ ಪ್ಯಾರಾಗ್ರಾಫ್‌ನ್ನು ಪುಟಗಳನ್ನು, ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿಬಹುದು.

ನೋಡ್ಸ್ ಮತ್ತು ಹ್ಯಾಂಡಲ್ಸ್ ಸಾಧನಗಳು :

ಇನ್ಸರ್ಟಿಂಗ್ ಸಿಂಬಲ್ಸ್ :

ಎಕ್ಸ್‌ಟ್ರೂಡ್ : ಆಕೃತಿಗಳಿಗೆ 3ಡಿ ಎಫೆಕ್ಟ್‌ನ್ನು ನೀಡಬಹುದು.

ಅಡೋಬ್ ಫೋಟೋಷಾಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಲಾಕೃತಿಯನ್ನು ನಿರ್ಮಾಣ ಮಾಡುವ ವಿಧಾನದ ಬಗ್ಗೆ ವರ್ಣನೆಯನ್ನು ಗಣಕಯಂತ್ರದಲ್ಲಿ ಮಾಡಬಹುದಾದರೆ ಮೌಸ್‌ನ ಸಹಾಯದಿಂದ ನಮಗೆ ಬೇಕಾದ ಅಳತೆಯ ಕುಂಚವನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ಕಿಸಿದಾಗ ಅದೇ ಅಳತೆಯ ಕುಂಚಗಳು ದೊರೆಯುವವು. ಅದೇ ಮೌಸ್‌ನ್ನು ಬಣ್ಣಗಳ ಆಯ್ಕೆಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ತೆರೆದು ಬಿಳಿ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ಕಿಸಿದಾಗ ಬಿಳಿ ಬಣ್ಣವು ದೊರೆಯುವುದು. ಅದರಿಂದ ಮೌಸ್‌ನ್ನೆ ಬ್ರಷ್ ಎಂದು ತಿಳಿದು ಕ್ಯಾನ್ವಸ್ ಎನ್ನುವ ಇಮೇಜ್‌ನ ಮೇಲೆ ಬೆರಳ ಸ್ಪರ್ಷದಿಂದ ಕಲಾಕೃತಿ ನಿರ್ಮಾಣ ಮಾಡಬಹುದು. ಒಂದು ಎಲೆಯನ್ನು ತಯಾರಿಸಿ, ಅದೇ ಎಲೆಯನ್ನು ಸಾವಿರಾರು ಎಲೆಗಳಾಗಿ ನಿರ್ಮಿಸಬಹುದು. ಗಣಕಯಂತ್ರದಲ್ಲೇ ಹುಲ್ಲು ಹಾಸಿಗೆಯಂತೆ ಕಾಣುವ ಟೆಕ್ಸ್ಚರ್‌ಗಳು ಇವೆ. ಅವನ್ನು ಮೌಸ್‌ನಿಂದ ನಮಗೆ ಬೇಕಾದ ಕಡೆ ಸ್ಪರ್ಶಿಸುತ್ತಾ ಹೋದರೆ ಅದೊಂದು ಹುಲ್ಲುಗಾವಲಾಗಿ ಕಾಣುವುದು.



ವೈವಿಧ್ಯಮಯವಾದ ವಿಶೇಷ ಕುಂಚಗಳ ಬಳಕೆ, ನವ ನವೀನ ವಿನ್ಯಾಸ ಹಾಗೂ ಚಿತ್ರಗಳ ಗ್ರಾಫಿಕ್ಸ್ ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಸಮ್ಮೋಹಗೊಳಿಸುವಂಥ ತಂತ್ರಾಶವೇ ಆಗಿದೆ. ಈ ತಂತ್ರಾಶವು ಕಲಾವಿದರಿಗೆ, ಯುವ ಕಲಾವಿದರಿಗೆ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ, ಫೊಟೋಗಳ ವಿನ್ಯಾಸಕಾರರಿಗೆ ಮತ್ತು ಛಾಯಾಚಿತ್ರ ಗ್ರಾಹಕರಿಗೆ ಅವರದೇ ಆದ ಕಲಾಸೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳೂ ಸಹ ಇದನ್ನು ಬಳಸಿ ವಿಶೇಷ ವಿಷಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು.

ಇಮೇಜ್ ಸೈಜ್ ಮತ್ತು ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸ್ ಸೈಜ್– ನೀವು ಕಲಾಕೃತಿಯ ಅಗಲ ಅಥವಾ ಎತ್ತರ ಹೀಗೆ ಯಾವುದೇ ಒಂದು ಅಳತೆಯ ಪ್ರಮಾಣದ ಕ್ಯಾನ್ವಾಸ್ ಅಥವಾ ಇಮೇಜನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದು

ಪೋಟೋಷಾಪ್ ಸೆಲೆಕ್ಷನ್ ಟೂಲ್ಸ್–

ಪೇಂಟಿಂಗ್ ಟೂಲ್ಸ್

ಎಡಿಟಿಂಗ್ ಟೂಲ್ಸ್ –

ಲೇಯರ್ಸ್–ಲೇಯರ್ ಪ್ಯಾಲೇಟ್–

ಟೈಪ್ ಟೂಲ್–

ಫಿಲ್ಟರ್ಸ್–

<u>ಅಡೋಬ್ ಫೋಟೋಷಾಪ್</u> 'ಕಲಾಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಫೋಟೋಷಾಪ್ ಫೋಟೋ ಮತ್ತು ಬಣ್ಣಗಳ ಆಯ್ಕೆಗೆ ಅಷ್ಟೆ ಸೀಮಿತ ಎನ್ನುವಂತಿಲ್ಲ. ನಿಮ್ಮದೇ ಆದ ಸೃಜನ ಶೀಲತೆಯನ್ನು ರಚಿಬಹುದು.

ಇಮೇಜ್ ಸೈಜ್ ಮತ್ತು ಕಲರ್ ಮೋಡ್ಸ್

ಇಮೇಜ್ ಸೈಜ್.:–

ಕಲರ್ ಮೋಡ್ಸ್ ವಿಧಾನಗಳು

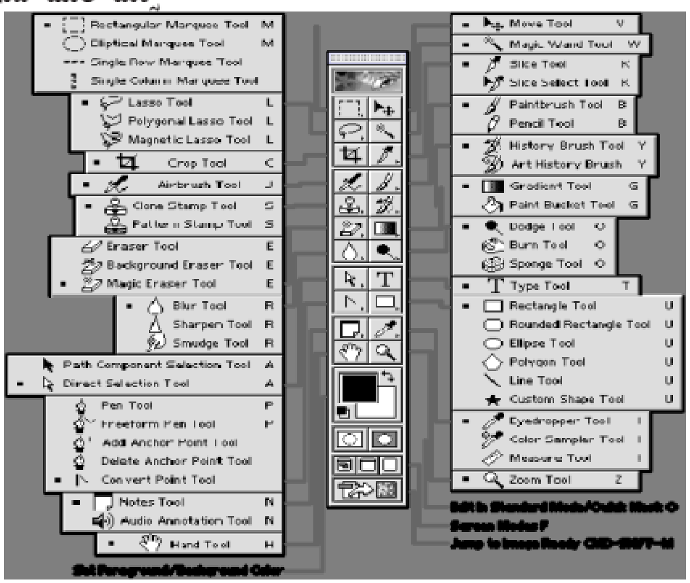
RGB : ಅಂದರೆ Red, Green,Blue ಫೋಟೋ ಪ್ರಿಂಟ್ ಪಡೆಯಲು

CMYK : ಅಂದರೆ Cyan, Magenta, Yellow, Black ಆಫ್‌ಸೆಟ್ ಮುದ್ರಣಕ್ಕಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

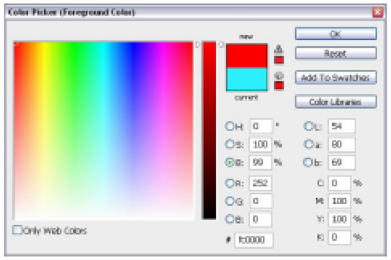
Greyscale : ಕಪ್ಪು ಬಿಳುಪು ಛಾಯೆ ಮಿಶ್ರಣ, ಇದನ್ನು ಲೇಸರ್ ಪ್ರಿಂಟ್ ಪಡೆಯಲು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ

Bitmap : ಇದು ಬರಿಯ ಕಪ್ಪು ಛಾಯೆ ಅವರಿತ. ಇದನ್ನು ಸ್ಕ್ರೀನ ಪ್ರಿಂಟಿಂಗ್ ಪಡೆಯಲು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

ಫೋಟೋಷಾಪ್ ಟೂಲ್ ಬಾಕ್ಸ್



ಫೋರ್‌ಗ್ರೌಂಡ್ ಮತ್ತು ಬ್ಯಾಕ್‌ಗ್ರೌಂಡ್ ಕಲರ್ಸ್ 'ಇದು ಇಮೇಜ್ ಕ್ಯಾನ್ವಾಸನಲ್ಲಿ ಕಲಾಕೃತಿ ಹಿನ್ನೆಲೆ ಮತ್ತು ಮುನ್ನೆಲೆಯ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಬಹುದು.



ಐಡ್ರಾಪರ್ ಸ್ವಾಚಸ್ ಪ್ಯಾಲೆಟ್

ಸೆಲೆಕ್ಷನ್ ಟೂಲ್ಸ್

1. ಆಯ್ಕೆಯ ಸಲಕರಣೆ (ಸೆಲೆಕ್ಷನ್ ಟೂಲ್ಸ್) ಬಳಕೆ.

ಮಾರ್ಕ್ಯೂಟೂಲ್ (Marquee tool)

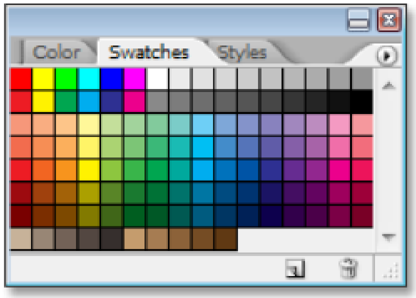
ಆಪ್ಷನ್ ಬಾರ್ (New Option Bar)

ಲಾಸೋ ಟೂಲ್ (Lasso tool)

ಮ್ಯಾಗ್ನೆಟಿಕ್ ಲಾಸೋ–

ಮ್ಯಾಗ್ನೆಟಿಕ್ ಲಾಸೋ ಆಪ್ಷನ್ ಬಾರ್–.

ಪಾಲಿಗನ್ ಲಾಸೋ–



ಮ್ಯಾಜಿಕ್ ವ್ಯಾಂಡ್ (Magic wand)

ಮೂವ್ ಟೂಲ್ (Move Tool)

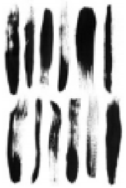
ಫಿಲ್ ಸೆಲೆಕ್ಷನ್ (Fill Selection)

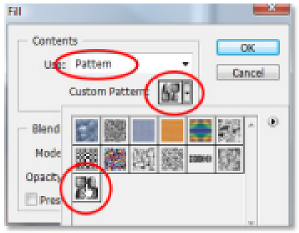
ಬ್ರಶ್‌ಸ್ ಪ್ಯಾಲೆಟ್ Brushes Palette: ಕುಂಚಗಳ ಮಿಶ್ರಣ ಸಾಧನ

ಪೈಯಿಂಟ್ ಬಕೆಟ್ ಟೂಲ್ (Paint Bucket Tool)

ಗ್ರೇಡಿಯಂಟ್ ಟೂಲ್ (Gradient Tool)

ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಷೇಪ್ಸ್ ಅಂಡ್ ಪಾತ್ಸ್ (Drawing Shapes and Paths)





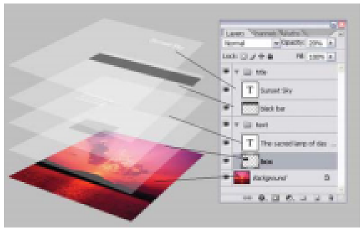
ಆಕಾರ (ಷೇಪ್ಸ್) ಸೃಷ್ಟಿಸುವಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಕ್ರಮಗಳು.

ಪೆನ್ ಟೂಲ್ Pen Tool

ಎಡಿಟಿಂಗ್ ಟೂಲ್ಸ್ (Editing Tools)

ಬ್ಲರ್ ಟೂಲ್ (Blur Tool) ಷಾರ್ಪನ್ ಟೂಲ್ (Sharpen Tool)

ಸ್ಮಡ್ಜ್ ಟೂಲ್ (Smudge Tool) ಕ್ಲೋನ್ ಸ್ಟ್ಯಾಂಪ್ ಟೂಲ್ (Clone Tool)



ಪ್ಯಾಟ್ರನ್ ಸ್ಟ್ಯಾಂಪ್ ಟೂಲ್ (Pattern Stamp Tool) ಬರ್ನ್ ಟೂಲ್ (Burn Tool)

ಬ್ಯಾಕ್ ಗ್ರೌಂಡ್ ಎರೇಸರ್ ಟೂಲ್ BackGround Eraser Tool

ಮ್ಯಾಜಿಕ್ ಎರೇಸರ್ ಟೂಲ್ (Magic Eraser Tool)

ಇಮೇಜ್ ಅಡ್ಜಸ್ಟ್ ಮೆಂಟ್ಸ್ (Image Adjustments).

ಲೇಯರ್ಸ್ (Layers) : ಬಹು ಮುಖ್ಯವಾದುದೇ ಈ ಲೇಯರ್ಸ್‌ನ ಇದರ ಮಹತ್ವ ಅರಿತರೇ ಫೋಟೋ ಷಾಪ್‌ನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಅರಿತಂತೆ

ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ

ಸಾಮಾನ್ಯ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

ತಂತ್ರಾಂಶವುಳ್ಳ ಸಾಧನ ಪರಿಕರಗಳು ಯಾವುವು?

ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಕಂಡು ಹಿಡಿದ ವಿಜ್ಞಾನ ಯಾರು?

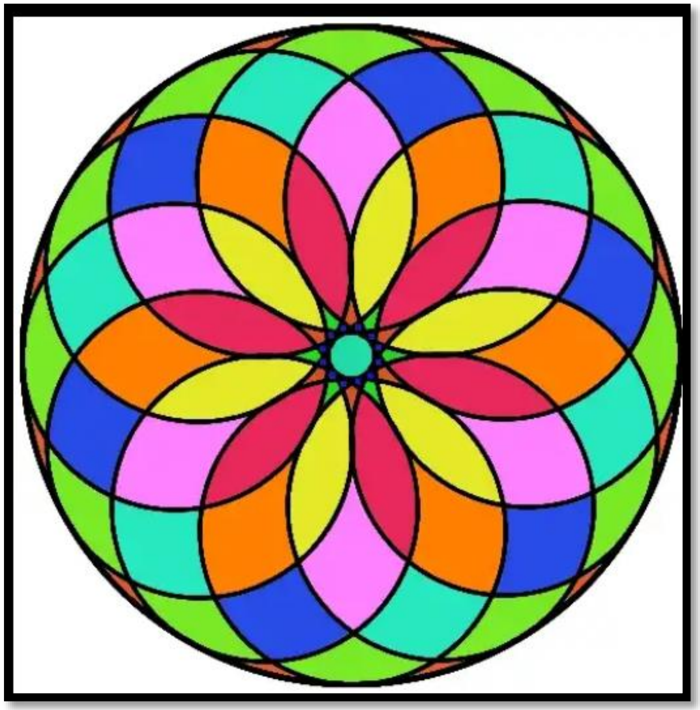
ಗಣಕಯಂತ್ರದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಕಲೆಯನ್ನು ಅರಳಿಸುವ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ಗಳು ಯಾವುವು?

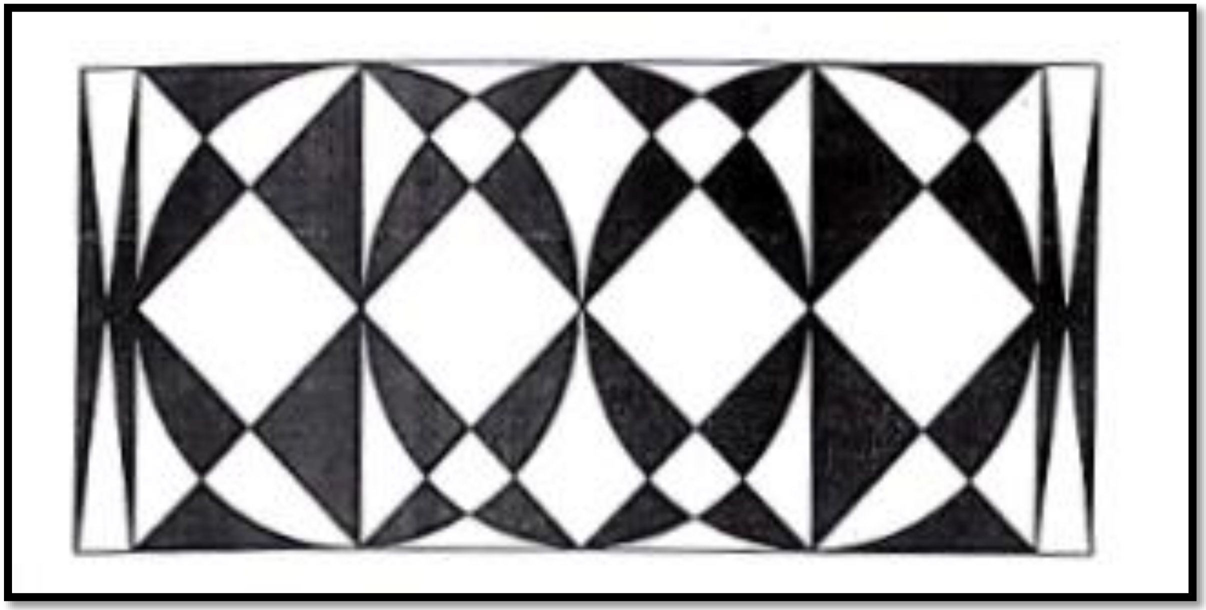
ಚಿತ್ರ ಕಲೆಗೆ ಗಣಕಯಂತ್ರದ ಪ್ರಯೋಜನ ಏನು?

ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ :

ರೇಖಾ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಬರೆದು ಅದಕ್ಕೆ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಮೂಲಕ ಬಣ್ಣವನ್ನು ತುಂಬಿ

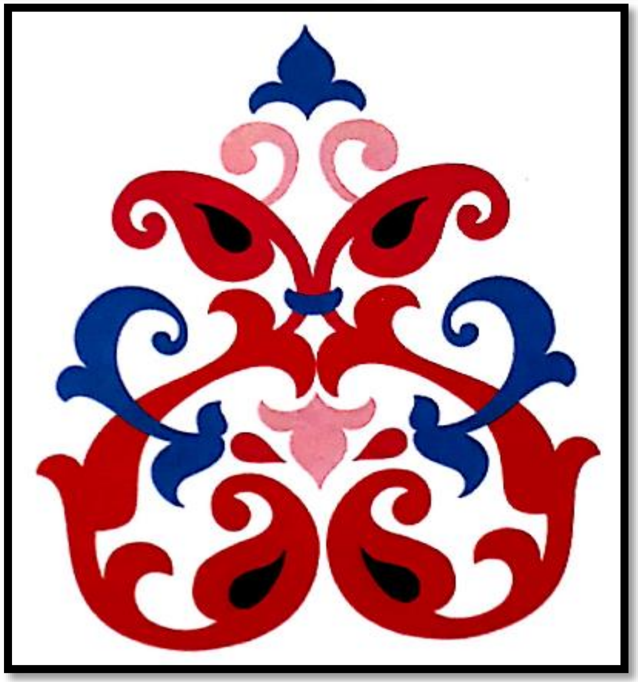
ಭೂಮಿತಿ ನಕ್ಷೆ



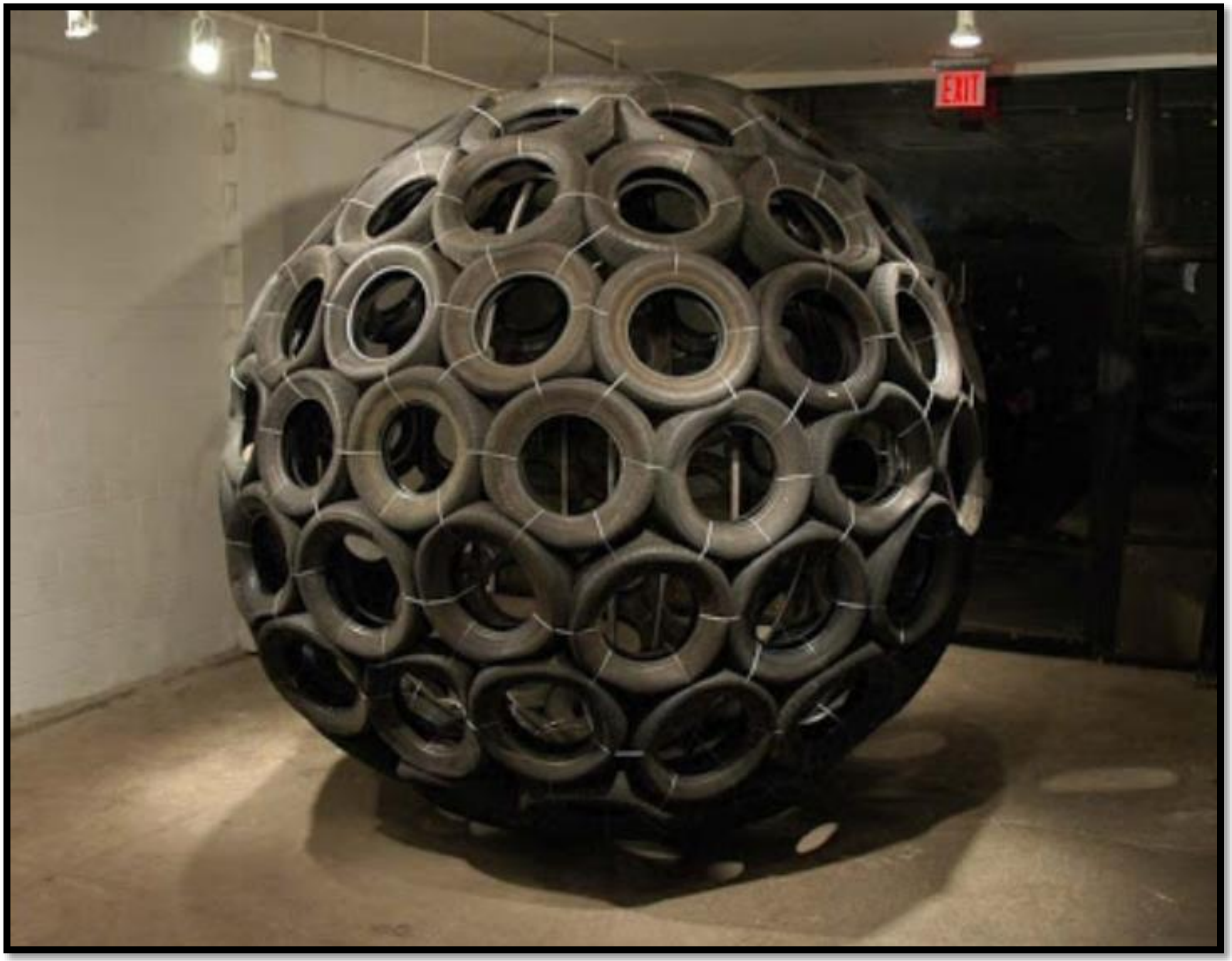


ಮಣ್ಣಿನ ಮಾದರಿ

ಸರಳ ಗೈ ಚಿತ್ರ



ಅನುಸ್ಥಾಪನಾ ಕಲೆ



ಮುದ್ರಣ ಕಲೆ

ಕ್ಯಾಮರಾ ಛಾಯಾಗ್ರಹಣ

ಪೀಠಿಕೆ:

ಒಬ್ಬ ಚಿತ್ರಕಲಾವಿದನಿಗೆ ಫೋಟೋಗ್ರಫಿಯು ಅತ್ಯಂತ ಉಪಯುಕ್ತ ವಿಷಯವಾಗಿದೆ. ಒಂದು ದೃಶ್ಯದ ಸಮಗ್ರ ಭಾಗವನ್ನು ಏಕಕಾಲದಲ್ಲಿ ಸೆರೆಹಿಡಿಯಲು ಛಾಯಾಗ್ರಹಣ ಕ್ಯಾಮರಾವು ಅಗತ್ಯವಾಗಿದೆ. ಉದಾ: ಒಂದು ಭೂದೃಶ್ಯದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕಾದಾಗ ಆಯ್ಕೆಯ ಜಾಗ, ಕ್ಷಿತಿಜ ಮಟ್ಟ, ಯಥಾದೃಷ್ಟಿ ದರ್ಶನ, ಬೆಳಕು ನರಳುಗಳು, ಬಣ್ಣ ಇವುಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಕರಾರುವಕ್ಕಾಗಿ ಸೆರೆಹಿಡಿಯುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಕ್ಯಾಮರಾಗಳಿಗಿವೆ. ಇಂದಿನ ಡಿಜಿಟಲ್ ಕ್ಯಾಮರಾಗಳು ಸರೆರೆಹಿಡಿದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಕೂಡಲೇ ತೋರಿಸುತ್ತವೆ. ಮತ್ತು ಚಿತ್ರ ರಚನೆಗೆ ಸುಲಭ ಮಾರ್ಗವನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತವೆ. ಕ್ಯಾಮರಾದಿಂದ ಉತ್ತಮವಾದ ಭೂದೃಶ್ಯವೋ ಅಥವಾ ವ್ಯಕ್ತಿಚಿತ್ರವನ್ನೋ ಅದ್ಭುತವಾಗಿಯೋ, ಮೂಲಕ್ಕಿಂತ ವಿಭಿನ್ನವಾಗಿ ಸೆರೆಹಿಡಿಯಲು ಸಾಧ್ಯ. ಕ್ಯಾಮರಾಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಕಲಾವಿದನ ಮನಸ್ಸು ಕ್ರಿಯಾಶೀಲವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆದುದರಿಂಧ ಎಲ್ಲರೂ ತೆಗೆದ ಫೋಟೋ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಕ್ಯಾಮರಾದ ಹಿಂದೆ ಇರುವ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ವ್ಯಕ್ತಿಯಿಂದ ಉತ್ತಮ ಛಾಯಾಚಿತ್ರ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಫೋಟೋಗ್ರಾಫರ್‌ಗಳು ಚಿತ್ರಕಲಾವಿದರೇ ಆಗಿರುತ್ತಿದ್ದರು.

(ಕಲಾತ್ಮಕ ಕೌಶಲವಿದ್ದರೆ ಕಲಾತ್ಮಕ ಫೋಟೋ ತೆಗೆಯಬಹುದು. ಇದಕ್ಕೆ Pictorial Photography ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ ವನ್ಯಜೀವಿಗಳ ಫೋಟೋ ತೆಗಯುವುದನ್ನು Nature Photography ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಔದ್ಯೋಗಿಕ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ತೆಗೆಯುವ ಫೋಟೋಗಳನ್ನು Industrial Photography ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಮದುವೆ, ಮುಂಜಿಗಳಲ್ಲಿ ತೆಗೆಯುವ ಛಾಯಾಚಿತ್ರವನ್ನು Wedding Photography ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಕಲಾತ್ಮಕತೆಗೆ ಕಪ್ಪು–ಬಿಳುಪು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.)

ಉದ್ದೇಶ:

ಕಾಲಘಟ್ಟದ, ಭೂತಕಾಲದಲ್ಲಿದ್ದ ವಿದ್ಯಮಾನಗಳನ್ನು ಸ್ಥಿರ ದಾಖಲೆಗೆ ವರ್ಗಾಯಿಸಲು ಛಾಯಾಗ್ರಹಣವು ಸಾಕ್ಷಿಯಾಗಿ ದಾಖಲಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಕ್ಯಾಮರಾ ಹಾಗೂ ಅದರಿಂದ ತೆಗೆದ ಛಾಯಾಚಿತ್ರಗಳು ಸಾಕ್ಷಿಯಾಗುತ್ತವೆ. ಈ ವಿಷಯದ ಪೂರ್ವಜ್ಞಾನವನ್ನು 'ಚಿತ್ರ ಸಂಚಿಕೆ'ಯಲ್ಲಿ ನೀಡಿದೆ. ಈಗ ಕ್ಯಾಮರಾವು ಮಾಡುವ 90ರಷ್ಟು ಕೆಲಸವನ್ನು ಮೊಬೈಲ್ ಫೋನ್‌ನಿಂದ ಮಾಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಚಿತ್ರವನ್ನು ಝೂಮ್ ಮಾಡುವ ಅಥವಾ ವೈಡ್ ಆಗಿ ಚಿತ್ರ ತೆಗಯುವುದಕ್ಕೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಕಷ್ಟ. 360° ಡಿಗ್ರಿಯಲ್ಲಿ ತೆಗೆಯುವ "ಪನೋರಮಾ" ಸಾಮರ್ಥ್ಯವು ಮೊಬೈಲಿನಲ್ಲಿದೆ. ಇದರಿಂದ ದೊಡ್ಡ ಸಮೂಹದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸರೆಹಿಡಿಯಬಹುದು.

ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಯಥಾದೃಷ್ಟಿ ದರ್ಶನದ ಬಗ್ಗೆ ವಿವರಿಸುವಾಗ ಒಂದು ಜಾಗದ ಫೋಟೋವನ್ನು ಕ್ಯಾಮರಾದಿಂದಲೋ, ಮೊಬೈಲಿನಿಂದಲೋ ಸೆರೆ ಹಿಡಿದು ತೋರಿಸಿದಾಗ ಆ ಬಗ್ಗೆ ರಚನೆಗೆ ಬೇಕಾದ ಎಲ್ಲಾ ಮಾಹಿತಿಗಳೂ ಸಿಗುತ್ತವೆ. ವಸುಚಿತ್ರ, ನಿಸರ್ಗಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಕ್ಯಾಮರಾದಿಂದ ಸೆರೆಹಿಡಿದಾಗ ನಾವು ಕಾಣದ ಹಲವಾರು ವಿಷಯಗಳು ಆ ಫೋಟೋದಿಂದ ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಆದುದರಿಂದ ಉತ್ತಮ ಫೋಟೋವು ನೋಡುಗನೊಂದಿಗೆ ಮಾತನಾಡುತ್ತದೆ.

ವಿಷಯ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ:

ಛಾಯಾಗ್ರಹಣ ಮಾಡುವಾಗ ಗಮನಿಸಬೇಕಾದ ವಿಷಯಗಳು:

- ಉತ್ತಮ ಗುಣಮಟ್ಟದ ಕ್ಯಾಮರಾ
- ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಲೆನ್ಸ್‌ಗಳು, Wide Angle lence, Zoom Lence, Normal Lence ಹೀಗೆ ಒಂದೇ ಕ್ಯಾಮರಾಕ್ಕೆ ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದಾದಂತಹ Lence ಗಳು ಬೇಕು.
- Low Light ನಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಬಹುದಾದಂತಹ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಉಳ್ಳ ಕ್ಯಾಮರಾಗಳು
- ಅಗತ್ಯಕ್ಕೆ ಉಪಯೋಗಿಸುವ Flash Light ಗಳು.
- ಉತ್ತಮ ಗುಣಮಟ್ಟದ ಮೊಬೈಲುಗಳು.(ಸ್ಮಾರ್ಟಫೋನ್)
- ಫೋಟೋಜೆನಿಕ್ ಇರುವ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವುದು.
- ನಿಖರವಾದ ಕ್ಷಣವನ್ನೇ ಕಾಯ್ದುಕೊಂಡು ಅದೇ ಕ್ಷಣವನ್ನು ಸೆರೆಹಿಡಿಯುವ ಚಾಕಚಕ್ಯತೆ (Timly Shot) ಇರಬೇಕು.
- ಬೆಳಕು ನೆರಳುಗಳ ಸಂಯೋಜನೆಯನ್ನು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಬೇಕು.
- ಪ್ರಕೃತಿದತ್ತವಾದ ಬೆಳಕನ್ನೇ ಸಮರ್ಥವಾಗಿ ಬಳಸುವ ಜಾಣ್ಮೆ ಬೇಕು.
- ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸೂಕ್ತ ಚೌಕಟ್ಟಿಗೆ ಹೊಂದುವಂತೆ ಕೋನಗಳನ್ನು ನಿಗದಿಪಡಿಸುವ (Framing) ಜಾಣ್ಮೆ.

ಛಾಯಾಗ್ರಹಣದ ನಂತರ Printing ನಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಬೇಕಾದ ಅಂಶಗಳು:

ಮೂಲಚಿತ್ರವನ್ನು ಕ್ಯಾಮರಾದಿಂದ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ಗೆ ವರ್ಗಾಯಿಸಿ. ಅದನ್ನು ಫೋಟೋಶಾಪ್‌ಗೆ ವರ್ಗಾಯಿಸಿ. ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯ ಫೋಟೋಗಳನ್ನು ಬಣ್ಣ, ಸೂಕ್ಷ್ಮತೆ (Clarity), Sharpness, ಸಂಯೋಜನೆ ಹಾಗೂ ಬೇಡವಾದ ಜಾಗಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಲು ಅಥವಾ ಬೇಕಾದ ಜಾಗಕ್ಕೆ ತುಂಬಲು ಇದು ತುಂಬ ಸಹಕಾರಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಶೇಕಡಾ 50 ರಷ್ಟು ಮೂಲದಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಬಂದಿರುವ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಫೋಟೋಶಾಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಉಳಿದ ಶೇಕಡಾ 50 ನ್ನು ಕಲಾತ್ಮಕವಾಗಿ, ನಮ್ಮ ಚಿಂತನೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಬದಲಾಯಿಸುಬಹುದು. ಬೇಕಾದಂತಹ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ಕೂಡ ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು. ಈ ರೀತಯ ಛಾಯಾಗ್ರಹಣವು ಮದುವೆ, ಮುಂಜಿ ಮುಂತಾದವುಗಳಿಗೆ ತುಂಬಾ ಬೇಡಿಕೆ ಇರುವ ವಿಷಯವಾಗಿದೆ. ಔದ್ಯೋಗಿಕ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಹೆಸರು, ಸಂಪಾದನೆ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದಲೂ ಸಹಕಾರಿ. ಈ ವಿಷಯವನ್ನು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಕಲಿಕಾ ಹಂತದಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸಿದಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಮುಂದಿನ ಬದುಕಿಗೆ ದಾರಿದೀಪವಾಗುವಂತಹ ವಿಚಾರವಾಗಿದೆ. ಛಾಯಾಗ್ರಹಣವು ಇಂದು ಎಲ್ಲಾ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಅತೀ ಅಗತ್ಯವಾದ ವಿಷಯವಾಗಿದೆ. ವಾರ್ತೆಗಳಲ್ಲಿ, ವಾತಾಪತ್ರಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ, ಪತ್ರಿಕೋದ್ಯಮದಲ್ಲಿ (Photo Journalism) ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲಾ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ದಾಖಲೀಕರಣಕ್ಕೆ ಸಾಕ್ಷಿಯಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವುದೇ ಛಾಯಾಗ್ರಹಣ.

- ಫೋಟೋ ತೆಗೆಯಲು ಕ್ಲಿಕ್ ಬಟನ್ ಒತ್ತುವ ಮುನ್ನ ಸಾಕಷ್ಟು ಅಧ್ಯಯನ ಅಗತ್ಯ.

- ಕೆಲವು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕೋನಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
- ಕಲಾತ್ಮಕ ಫೋಟೋಗಳನ್ನು ತೆಗಯಲು ಬೇಕಾದ ಕಲಾತ್ಮಕ ಜಾಣ್ಮೆಗಳು.

ಇವುಗಳೆಲ್ಲ ಒಬ್ಬ ಛಾಯಾಗ್ರಾಹಕನಿಗೆ ಇರಬೇಕಾದ ಮೂಲ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳು. ಇದಲ್ಲದೇ ತಾಳ್ಮೆ, ಏಕಾಗ್ರತೆ, ತನ್ನನ್ನು ತಾನು ಆ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಿಕೆ, ಜಾಣ್ಮೆ, ತಂತ್ರಗಾರಿಕೆ ಇವೆಲ್ಲವೂ ಛಾಯಾಗ್ರಾಹಕನಲ್ಲಿರ ಬೇಕಾದ ವಿಷಯಗಳು.

ಕ್ಯಾಮರಾ–ಛಾಯಾಗ್ರಹಣ ಜ್ಞಾನ–ಫೋಟೋಶಾಪ್ ಜ್ಞಾನ–ಪ್ರಿಂಟಿಂಗ್ ಜ್ಞಾನ–ಕಲಾತ್ಮಕ ಜ್ಞಾನ, ಇವೆಲ್ಲವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುವುದೇ ಛಾಯಾಗ್ರಹಣ ಕಲೆ.

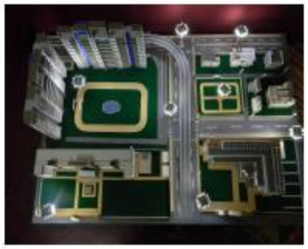
ಶಿಕ್ಷಕರ ಪಾತ್ರ ವಿಶೇಷ:

- **ಸೂಕ್ತ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ನೀಡುವ ಮೂಲಕ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಲ್ಲಿ ಛಾಯಾಚಿತ್ರದ ಬಗ್ಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಾಹಿತಿ ನೀಡುವುದು.**
- **ಇದು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಪಾಠವಾದ್ದರಿಂದ ಕೆಮರಾ ಹಾಗೂ ಛಾಯಾಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಪಾಠಬೋಧನೆ ಮಾಡಿದರೆ ಹೆಚ್ಚು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿ.**
- **ಛಾಯಾ ಚಿತ್ರದ ಮೂಲಕ ಪರಿಸರ, ಜನಜಾಗೃತಿ ಮಾಡುವುದು.**
- **ಛಾಯಾಚಿತ್ರ ಒಂದು ವಿಜ್ಞಾನಕಲೆ, ವಿಶೇಷ ಸೃಜನಶೀಲತೆಯನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ನೀಡುವುದು.**

ಟೋಪೋಗ್ರಾಫೀ ಕಲೆ

ಪೀಠಿಕೆ:_

ಪಕ್ಷಿ ನೋಟದಿಂದ ಕಾಣುವ ವಿಹಂಗಮ ನೋಟದಿಂದ ಕಾಣುವ ದೃಶ್ಯ ನಿರ್ಮಾಣವೇ ಟೋಪೋಗ್ರಾಫಿ. ವೈಮಾನಿಕ ವೀಕ್ಷಣೆ ಮಾಡುವಾಗ ಮೇಲಿಂದ ಕೆಳಗೆ ನೋಡಿದಾಗ ಕಾಣುವ ಪ್ರಕೃತಿ ನಿರ್ಮಿತ ಮತ್ತು ಮಾನವ ನಿರ್ಮಿತಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ ಭೂ ಭಾಗ, ಒಂದು ಪ್ರದೇಶ, ಹಳ್ಳಿ, ಬೆಟ್ಟ, ಗುಡ್ಡ, ನದಿ, ಹಳ್ಳ–ಕೊಳ್ಳ ಭೂಪಾತಳಿಯ ಉಬ್ಬು–ತಗ್ಗು, ಓರೆ ಕೋರೆ, ಕೆರೆಕಟ್ಟೆ ಮುಂತಾದವುಗಳ ವಿಹಂಗಮ ನೋಟದ ಮಾದರಿ ನಿರ್ಮಾಣವೇ ಟೋಪೋಗ್ರಾಫಿ.



ಉದ್ದೇಶ:–

1. ಯಾವುದೇ ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದ ಸ್ಥೂಲವಾದ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕಾಗಿ.
2. ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದ ಭೌಗೋಳಿಕ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕಾಗಿ.
3. ಯಾವುದೇ ದೇಶಗಳ ಭೌಗೋಲಿಕ ಮೇರೆಗಳನ್ನು ನಕ್ಷಾ ರೂಪವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಲು.
4. ಮಿಲಿಟರಿ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆ ವೇಳೆ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು.
5. ನೀರಾವರಿಯ ಬೃಹತ್ ಯೋಜನೆಗಳ ಅನುಷ್ಠಾನಕ್ಕಾಗಿ.
6. ಪ್ರಾಕೃತಿಕ ವಿಪತ್ತುಗಳ ಪರಿಹಾರಕ್ಕಾಗಿ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಮುನ್ನೆಚ್ಚರಿಕೆಗಳನ್ನು ತಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು.

ಅನುಸರಿಸ ಬೇಕಾದ ಕ್ರಮಗಳು ;–

ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಈ ಕಲೆಯ ಪರಿಚಯವನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಡಲು ವೈಮಾನಿಕ ವೀಕ್ಷಣೆಯಿಂದ ಕಾಣುವ ಹಲವು ಮಾದರಿಗಳ ದರ್ಶನ ಮಾಡಿಸುವುದು. ಮಾದರಿಯ ತಯಾರಿಕೆಯ ಕೌಶಲ ಹೇಳುವುದು. ಮತ್ತು ಹಲವಾರು ರೀತಿಯ ಪೂರ್ವಭಾವಿ ಅಧ್ಯಯನದ ಕೌಶಲ ಹೇಳುವುದು. ಭೌಗೋಳಿಕ ಲಕ್ಷಣಗಳ ಸ್ಥೂಲವಾದ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಸುವುದು.

ನಿರ್ವಹಣೆಗೆ ಕೈಗೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಕ್ರಮಗಳು :–

1. **ಸ್ವರೂಪ ನಿರ್ದಾರ** :– ಯಾವ ಮಾದರಿ ತಯಾರಿಸುವ ಉದ್ದೇಶ ಹೊಂದಿದ್ದೇವೆ. ಎನ್ನುವುದರ ಸ್ಪಷ್ಟತೆ ಹೊಂದಿರಬೇಕು.
2. ಅದಕ್ಕೆ ತಕ್ಕುದಾದ ಪೂರ್ವ ಜ್ಞಾನವನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಬೇಕು.
3. ಭೌಗೋಳಿಕವಾಗಿದ್ದಲ್ಲಿ ನಕ್ಷಾ ರಚನೆಯ ನಿಯಮಗಳಂತೆ ದಿಕ್ಸೂಚಿಯನ್ನು ಮತ್ತು ಅದರ ಗಣನೆಯ ಜ್ಞಾನವನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪೂರ್ವ ಭಾವಿಯಾಗಿ ನೀಡುವುದು.
4. ಸ್ಕೇಲ್ ಅಳವಡಿಕೆಗಾಗಿ ಹೋಲಿಕೆಯ ಹಲವಾರು ಕೌಶಲ ಪರಿಚಯಿಸುವುದು.

ಕಲಿಕಾಂಶಗಳು:–

- ಟೋಪೋಗ್ರಾಫಿಯ ಅರ್ಥ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಪ್ತಿ ಅರಿಯುವುದು.
- ಕಲಿಕೆಯ ಉದ್ದೇಶ ಮತ್ತು ಮತ್ತು ಪ್ರಯೋಜನಗಳನ್ನು ಅರಿಯುವುದು.
- ಪೂರ್ವಭಾವಿ ತಯಾರಿಯ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಅರಿಯುವುದು.
- ಭೋಗೋಳಿಕ ಪದಗಳ ಅರ್ಥ ಅರಿಯುವುದು.
- ಮಾದರಿ ತಯಾರಿಕೆಗೆ ಬೇಕಾಗುವ ಪರಿಕರಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಅರಿಯುವುದು.
- ಟೋಪೋಗ್ರಾಪಿ ಮಾದರಿಯ ತಯಾರಿಕೆ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿ ಸಮೀಕ್ಷೆ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು.
- ಪ್ರಕೃತಿ ನಿರ್ಮಿತ ಮತ್ತು ಮಾನವ ನಿರ್ಮಿತ ವಸ್ತು ವಿಶೇಷಗಳನ್ನು ಅರಿಯುವುದು.
- ನಕ್ಷಾ ರಚನೆಯ ನಿಯಮಗಳಂತೆ ದಿಕ್ಸೂಚಿಯನ್ನು ಮತ್ತು ಅದರ ಗಣನೆಯ ಜ್ಞಾನವನ್ನು ಅರಿಯುವುದು.
- ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ಮಾದರಿ ರಚನೆ ಯತಾಂತ್ರಿಕ ಕೌಶಲ ಅರಿಯುವುದು.
- ಸಾಮೂಹಿಕವಾಗಿ ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸುವಾಗ ಮಕ್ಕಳ ತೊಡಗುವಿಕೆ ತತ್ವವನ್ನು ಅರಿಯುವಿರಿ

ಕಲಿಕಾ ವಿಧಾನ (ವಿಷಯ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ) :–

1. ಟೋಪೋಗ್ರಾಫಿಯ ಅರ್ಥ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಪ್ತಿ :–

ವೈಮಾನಿಕ ವೀಕ್ಷಣೆ ಮಾಡುವಾಗ ಮೇಲಿಂದ ಕೆಳಗೆ ನೋಡಿದಾಗ ಕಾಣುವ ಪ್ರಕೃತಿ ನಿರ್ಮಿತ ಮತ್ತು ಮಾನವ ನಿರ್ಮಿತ ಭೂಭಾಗ, ಒಂದು ಪ್ರದೇಶ, ಹಳ್ಳಿ, ಬೆಟ್ಟ, ಗುಡ್ಡ, ನದಿ, ಹಳ್ಳ–ಕೊಳ್ಳ ಭೂಪಾತಳಿಯ ಉಬ್ಬು–ತಗ್ಗು, ಓರೆಕೋರೆ, ಕೆರೆಕಟ್ಟೆ ಮುಂತಾದವುಗಳ ವಿಹಂಗಮ ನೋಟದ ಮಾದರಿ ನಿರ್ಮಾಣವೇ ಟೋಪೋಗ್ರಾಫಿ. ಅನೇಕ ಬೃಹತ್ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ಅನುಷ್ಠಾನಕ್ಕೆ ತರುವ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿ ಸಾಧಕ ಬಾದಕಗಳ ಅಂದಾಜಿಗಾಗಿ ಇಂಥ ಮಾದರಿಗಳ ಅವಶ್ಯಕತೆ ಇರುತ್ತದೆ.

(ಅ) ನೀರಾವರಿಯ ಯೋಜನೆ ತಯಾರಿಸುವಾಗ ಭೌಗೋಳಿಕ ಲಕ್ಷಣಗಳ ಮಾದರಿ ವೀಕ್ಷಿಸಿ ಯೋಜನೆ ಅಂದಾಜಿಸಬಹುದು. (ಆಣೆಕಟ್ಟೆ)

(ಬ) ನಮ್ಮ ದೇಶದ ಮೇರೆಗಳನ್ನು ಭದ್ರಗೊಳಿಸಲು ಅನೇಕ ತಾಂತ್ರಿಕ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ಅನುಷ್ಠಾನಗೊಳಿಸಲು ಇದು ಬೇಕು.

(ಕ) ಮಿಲಿಟರಿ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಯ ಅನೇಕ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಲು ಇಂಥ ಟೋಪೋಗ್ರಾಫಿ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುತ್ತಾರೆ.

(ಡ) ಸಿವಿಲ್ ಎಂಜನಿಯರಿಂಗ್‌ನ ಮಹತ್ವಪೂರ್ಣ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ಅಂದಾಜಿಸಲು ಟೋಫೋಗ್ರಾಫಿ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

(ಇ) ಭೌಗೋಳಿಕ ಮೇರೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಹೆಸರಿಸಲು, ಮತ್ತು ಅಕ್ಷಾಂಶ ಮತ್ತು ರೇಖಾಂಶಗಳ ಗಣನೆಯಿಂದ ಪ್ರದೇಶ ಗುರುತಿಸಿ ಹೆಸರಿಸಲು.

(ಈ) ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಪರಿಸರದ ಭೌಗೋಲಿಕ ಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಮೂಡಿಸಲು ಮತ್ತು ಆ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಮನೆ ಶಾಲೆ ತಮ್ಮ ರಸ್ತೆ, ತೋಟ, ಇತ್ಯಾದಿ ಗುರುತಿಸಿ ನಕ್ಷೆ ರಚಿಸುವ ಜ್ಞಾನ ಸಂಪಾದಿಸಬಹುದು.

2. ಕಲಿಕೆಯ ಉದ್ದೇಶ ಮತ್ತು ಪ್ರಯೋಜನ :–

ಶಾಲಾ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಟೋಪೋಗ್ರಾಫಿಯನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿರುವ ಉದ್ದೇಶವೇನೆಂದರೆ, ಪಕ್ಷಿ ನೋಟದಿಂದ ತನ್ನ ಪರಿಸರದ ಕಾಣುವಿಕೆಯ ಜ್ಞಾನವನ್ನು ನೀಡಲು. ಮತ್ತು ಯೋಜನಾತ್ಮಕ ತಾರ್ಕಿಕ, ಹೋಲಿಕಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ವೃದ್ಧಿಸಲು, ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕತೆ ಮತ್ತು ಭೌಗೋಳಿಕ ಲಕ್ಷಣಗಳ ಸ್ಥೂಲ ಪರಿಚಯವನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಡಲು, ಭೌಗೋಳಿಕ ಉಬ್ಬು ತಗ್ಗು, ಮೇರೆ ದಿನ್ನೆ ಬೆಟ್ಟಗುಡ್ಡ ಇವುಗಳನ್ನು ಪ್ರಮಾಣಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ದಿಕ್ಸೂಚಿ ಮಾನದಂಡವನ್ನು ಅನ್ವಯಿಸಿಕೊಂಡು ಮಾದರಿ ತಯಾರಿಸುವ ಕೌಶಲ ವೃದ್ಧಿಸಲು .

ಪ್ರಯೋಜನ :–ಸದ್ಯದಲ್ಲಿಯೇ ಅದರ ಪ್ರತಿಫಲ ಬರದೇ ಇದ್ದರೂ, ನಾವು ಅನೇಕ ಭಾವೀ ಇಂಜನಿಯರುಗಳ ಸೃಷ್ಟಿಗೆ ಕಾರಣರಾಗುತ್ತೇವೆ. ತಮ್ಮದೇ ಪರಿಸರದ ಮಾದರಿಯನ್ನು ತಯಾರಿಸುವ ಮೂಲಕ ತಮ್ಮ ಸ್ವಂತದ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಗುರುತಿಸುವಲ್ಲಿ ಕುತೂಹಲಿಗಳಾಗುತ್ತಾರೆ. ಇದರಿಂದ ಅವರ ಯೋಜನಾತ್ಮಕತೆ ಮತ್ತು ವೈಚಾರಿಕತೆ ವೃದ್ಧಿಸುತ್ತದೆ. ಪಕ್ಷಿ ನೋಟದ ಅರಿವಿನಿಂದ ತಮ್ಮ ಊರಿನ ಮೇರೆ, ಕೆರೆ, ಉದ್ದ ಅಗಲ ಮತ್ತು ಭೌಗೋಳಿಕ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯವನ್ನು ಅರಿಯುವರು.

3. ಪೂರ್ವಭಾವಿ ತಯಾರಿಯ ಕೌಶಲಗಳ ಬಗ್ಗೆ:– ನಾವು ತಯಾರಿಸುವ ಮಾದರಿಯ ಸ್ವರೂಪ ನಿರ್ಧಾರದ ನಂತರ ನಾವು ಹಲವಾರು ಪೂರ್ವ ತಯಾರಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಜಾಗ್ರತರಾಗಿರಬೇಕು.

ಟೋಪೋಗ್ರಾಫೀ ಕಲೆ

1. ಮೇರೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವಿಕೆ :– ಪ್ರದೇಶದ ಆಯ್ಕೆಯ ನಂತರ ಅದರ ಉದ್ದ ಅಗಲಕ್ಕಿರುವ ಮೇರೆ ಗುರುತಿಸಬೇಕು. ಉದಾ:–ಗುಡ್ಡ ಬೆಟ್ಟ ,ನದಿ, ಹಳ್ಳ, ಕೊಳ್ಳ, ರಸ್ತೆಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ.
2. ನಂತರ ಅದರ ಉದ್ದ ಅಗಲಕ್ಕಿರುವ ಅಳತೆ ಕಿ.ಮೀ ಗಳಲ್ಲಿ
3. ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಆ ಪ್ರದೇಶದ ಮುಖ್ಯ ಮತ್ತು ಜನಜನಿತ ಸ್ಥಾನದಿಂದ (ಶಾಲೆ, ಪಂಚಾಯಿತಿ, ಟಾವರ್ ಇತ್ಯಾದಿ) ದಿಕ್ಸೂಚಿಯಂತೆ ನಕ್ಷಾ ದಿಕ್ಕುಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು.
4. ಸ್ಕೇಲ್ ಅಳವಡಿಕೆ ಮಾಡುವುದು. ಮಾದರಿ ತಯಾರಿಸುವ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿ ನಿಖರ ಪಡಿಸಿಕೊಂಡ ಪ್ರದೇಶದ ಅಳತೆಯನ್ನು ಅನುಪಾತಕ್ಕೆ ಒಳಪಡಿಸಿ, ಸ್ಕೇಲ್ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ನಮ್ಮ ಮಾದರಿಯ ಉದ್ದ–ಅಗಲಗಳ ಅಳತೆಯನ್ನು ನಿಗದಿಪಡಿಸಿಕೊಂಡು ಮೊದಲು ನೀಲನಕ್ಷೆಯನ್ನು ಸಮೀಕ್ಷೆಯ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

5) ಬೇಕಾದ ಪರಿಕರಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

4. ಭೋಗೋಳಿಕ ಪದಗಳ ಅರ್ಥ ಅರಿಯುವುದು. :–

- **ಪರ್ವತಗಳು** :– ಸುತ್ತ ಮುತ್ತಲಿನ ಪ್ರದೇಶದಿಂದ ಎತ್ತರವಾದ ಭೂ ಸ್ವರೂಪ ಇಳಿಜಾರು ಕಡಿದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ನೆತ್ತಿಯು ಗುಂಡಾಕಾರವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಬೆಟ್ಟಕ್ಕಿಂತ ಎತ್ತರ.
- **ದ್ವೀಪ** :– ಸುತ್ತಲೂ ನೀರಿದ್ದು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಭೂಮಿ ಇರುವುದು ಉದಾ :– ಶ್ರೀಲಂಕಾ
- **ಪರ್ಯಾಯ ದ್ವೀಪ** :– ಮೂರು ಕಡೆ ನೀರಿದ್ದು ಒಂದು ಕಡೆ ಭೂಮಿ ಇರುವುದು. ಉದಾ:– ಭಾರತ.
- **ಭೂಕಂಠ** :– ಎರಡು ಭೂರಾಶಿಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸುವ ಸಾಗರವನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸುವ ಕಿರಿದಾದ

  ಭೂ ಭಾಗ .ಉದಾಹರಣೆ: ಪನಾಮ
- **ಮೈದಾನ** :– ಸಮತಟ್ಟಾದ ತಗ್ಗಾದ ವಿಶಾಲ ಭೂಭಾಗ
- **ಬೆಟ್ಟಸಾಲು** :– ಇಕ್ಕಟಾದ ಸುದೀರ್ಘವಾದ ಏಣುಳ್ಳ ಎತ್ತರದ ಭೂಭಾಗ
- **ಸಮುದ್ರ** :– ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಭೂ ಖಂಡಗಳ ಅಂಚುಗಳಲ್ಲಿರುವ ಉಪ್ಪಿನಿಂದ ಕೂಡಿದ ಜಲ ಭಾಗ ಅಥವಾ ಮಹಾಸಾಗರದ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಭಾಗವು ಪೂರ್ಣಅಥವಾ ಭಾಗಶಃ ನೆಲ ಭಾಗವನ್ನು ಆವರಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಜಲರಾಶಿ
- **ಸಾಗರ** :– ಭೂಮಿಯ ಬಾಹ್ಯ ವಲಯದಲ್ಲಿರುವ ವಿಶಾಲವಾದ ಹೊಂಡದಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹಗೊಂಡ ವಿಫುಲ ಹಾಗೂ ವಿಶಾಲವಾದ ಜಲರಾಶಿ.
- **ಕೊಲ್ಲಿ** :– ಭೂಖಂಡದೊಳಗೆ ಚಾಚಿಕೊಡಿರುವ ವಿಶಾಲವಾದ ಮತ್ತು ವರ್ತುಲಾಕಾರವಾದ ಬದಿಯನ್ನುಳ್ಳ ಸಾಗರ ಅಥವಾ ಸಮುದ್ರದ ಭಾಗ
- **ಖಾರಿ** :– ಕೊಲ್ಲಿಗಿಂತಲೂ ವಿಸ್ತೃತವಾಗಿ ಭೂಖಂಡದೊಳಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸುವ ಸಾಗರ ಭಾಗ
- **ಜಲಸಂಧಿ** :– ಎರಡು ವಿಶಾಲವಾದ ಜಲರಾಶಿಯನ್ನು ಸಂಪರ್ಕಿಸುವ ಅಥವಾ ಸಂಧಿಸುವಂತಹ ಕಿರಿದಾದ ಭೂ ಭಾಗ ಉದಾ : ಪಾಕ್ ಜಲಸಂಧಿ
- **ಕಡಲ ಚಾಚು** :– ಸಮುದ್ರದ ನೀರಿನ ಮಟ್ಟಏರಿದಾಗ ಒಳನುಗ್ಗುವ ಇಕ್ಕಟಾದ ನಾಲೆಯ ಭಾಗ
- **ನದಿ ಮುಖಜ ಭೂಮಿ** :– ನದಿಯ ಮುಖಜ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ತ್ರಿಕೋಣಾಕಾರವಾಗಿ ರಚನೆಯಾದ ಮೆಕ್ಕಲು ಪ್ರದೇಶ
- **ಪ್ರಸ್ಥ ಭೂಮಿ** :– ಸುತ್ತಲಿನ ಭೂ ಭಾಗಕ್ಕಿಂತ ಒಮ್ಮೆಲೆ ಎತ್ತರವಾದ ಕಡಿದಾದ ಬದುಗಳುಳ ಸಮತಟ್ಟಾದ ಮೇಲ್ಮೈಯುಳ್ಳ ಪೀಠ ಭೂಮಿ ಉದಾ :– ಡೆಖ್ಖನ್ ಪ್ರಸ್ಥಭೂಮಿ
- **ರೇಖಾಂಶ** :– ಉತ್ತರದಿಂದ ದಕ್ಷಿಣವಾಗಿ ಎರಡೂ ಧೃವ ಸಂಧಿಸುವ ಹಾಗೂ ಸಮಭಾಜಕ ವೃತ್ತವನ್ನು ಸಮಕೋನದಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸುವ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆ
- **ಅಕ್ಷಾಂಶ** :– ಭೂ ಕೇಂದ್ರದಿಂದ ಭೂ ಮಧ್ಯ ರೇಖೆಯ ಉತ್ತರ ಮತ್ತು ದಕ್ಷಿಣಕ್ಕಿರುವ ಭೂಮಿಯ ಮೇಲಿನ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆ.
- **ಶಿಖರ** :– ಪರ್ವತದ ಎತ್ತರದ ಬಿಂದು ಉದಾ :– ಎವೆರೆಸ್ಟ್ ಶಿಖರ

  ಇಂತಹಎಲ್ಲ ಲಕ್ಷಣಗಳ ಅರಿವಿನಿಂದ ಟೋಪೋಗ್ರಾಫಿ ಮಾದರಿ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಮತ್ತು ನೈಜವಾದ ಮಾದರಿಯನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದು.

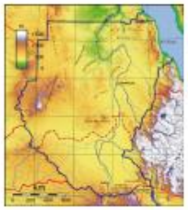
5 ಮಾದರಿ ತಯಾರಿಕೆಗೆ ಬೇಕಾಗುವ ಪರಿಕರಗಳ ಬಗ್ಗೆ:–

ಮಾದರಿಯ ಪ್ರಮಾಣಕ್ಕನುಗುಣವಾಗಿ ಬೇಸ್ ಬೋರ್ಡ್, ಪ್ಲಾಸ್ಟರ್ಆಫ್ ಪ್ಯಾರೀಸ್, ತಂತಿ, ವಿವಿಧರೀತಿಯ ಮರಳು, ಆರ್ಟಕಾರ್ಡ, ಸ್ಪ್ರೇಯರ, ಪಿಗ್ಮಂಟ್ಕಲರ್ಸ್, ಟೂಲ್ಸ್, ಕಟರ್ ಮತ್ತು ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ಅಗತ್ಯ ಮಾದರಿಗಳು (ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿಯೇ ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡವುಗಳು) ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡ ನೀಲ ನಕ್ಷೆ, ಇತ್ಯಾದಿ.

6. ಟೋಪೋಗ್ರಾಪಿ ಮಾದರಿಯ ತಯಾರಿಕೆ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿ ಸಮೀಕ್ಷೆ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು.

ನೀಲನಕ್ಷೆ ತಯಾರಿಯ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿನಾವು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡ ಪ್ರದೇಶದ ಸಮೀಕ್ಷೆಯನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಪ್ರದೇಶದ ಅಂದಾಜು ಉದ್ದ–ಅಗಲ ದಿಕ್ಕು , ಮುಖ್ಯ ಗುರುತಿನ ಸ್ಥಾನ ಮತ್ತು ಅದನ್ನಾಧರಿಸಿ ಯಾವ ಯಾವ ದಿಕ್ಕುಗಳಲ್ಲಿ ಏನೇನು ಇವೆ (ಶಾಲೆ , ಪಂಚಾಯಿತಿ ದಿನ್ನೆ, ಬೆಟ್ಟ, ಸೇತುವೆ ಮುಖ್ಯರಸ್ತೆ, ಕೇರಿಗಳು ಕೆರೆ, ಬ್ಯಾಂಕ್, ಕಚ್ಚಾ ಮನೆ, ಗುಡಿಸಲು, ಪಕ್ಕಾ ಮನೆಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ) ಇರುವಿಕೆ ಅವುಗಳ ಸ್ಥಿತಿ, ಸ್ವರೂಪ ,ಪ್ರಮಾಣ, ದಿಕ್ಕುವಿನ್ಯಾಸ ಮತ್ತು ಸಂಖ್ಯೆ, ಇವುಗಳನ್ನು ನೀಲನಕ್ಷೆಯಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

7. ಪ್ರಕೃತಿ ನಿರ್ಮಿತ ಮತ್ತು ಮಾನವ ನಿರ್ಮಿತ ವಸ್ತು ವಿಶೇಷಗಳನ್ನು ಅರಿಯುವುದು.



ಇದು ಅತ್ಯಂತ ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು, ಮಾದರಿ ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾಗಿ ಕಾಣಿಸಬೇಕಾದರೆ ಬೆಟ್ಟ ಗುಡ್ಡಕೆರೆ ದಿನ್ನೆ ನದಿ, ಕೊಳ್ಳ ಬಂಡೆಗಳು ಇತ್ಯಾದಿಗಳು ಪ್ರಕೃತಿ ನಿರ್ಮಿತವಾದವುಗಳು ಇವುಗಳನ್ನು ಜಾಗ್ರತೆಯಿಂದ ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾಗಿ ಕಾಣುವಂತೆ ತಾಂತ್ರಿಕವಾಗಿ ನಿರ್ಮಿಸಬೇಕು.

ಮಾನವ ನಿರ್ಮಿತವುಗಳಾದ ಶಾಲೆ , ಪಂಚಾಯಿತಿ ಸೇತುವೆ ಮುಖ್ಯರಸ್ತೆ, ಕೇರಿಗಳು , ಬ್ಯಾಂಕ್, ಕಚ್ಚಾ ಮನೆ, ಗುಡಿಸಲು, ಪಕ್ಕಾ ಮನೆಗಳು ವಾಟರ್ ಟ್ಯಾಂಕ್ ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಪ್ರಮಾಣ ಮತ್ತು ವಸ್ತು ಸ್ಥಿತಿಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಆಕಾರ ವಿನ್ಯಾಸ ರಚಿಸಬೇಕು.

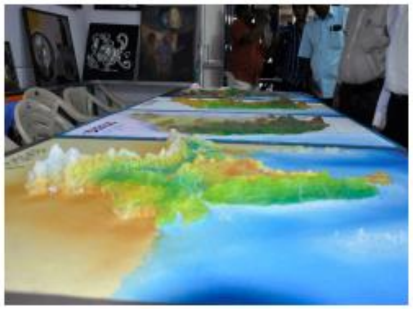
8. ರಚನಾ ವಿಧಾನ ಮತ್ತು ಹಂತ :–

ಮೊದಲು ಅಳತೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಬೇಸ್ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಚರ (ಎಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದರೂ ಸ್ಥಳಾಂತರಿಸ ಬಹುದಾದ) ಮತ್ತು ಸ್ಥಿರ (ಒಂದೇ ಕಡೆ ಖಾಯಂ ಇರುವಂತೆ) ಯಾವುದು ಬೇಕೋ ಅದಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಪರಿಕರಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಮೊದಲು ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಪ್ರಕೃತಿ ನಿರ್ಮಿತ ಭೂಮಿ ದಿನ್ನೆ ,ಬೆಟ್ಟ, ಕೆರೆ, ರಸ್ತೆ ಕೊಳ್ಳ ತಗ್ಗು ಇವುಗಳನ್ನು ತಂತಿ ಸಣ್ಣ ಸಣ್ಣಕಲ್ಲು ಮರಳು, ಪ್ಲಾಸ್ಟರ್ ಆಫ್ ಪ್ಯಾರೀಸ್ ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಪ್ರಮಾಣ ಮತ್ತು

ಟೋಪೋಗ್ರಾಫೀ ಕಲೆ

ಸಮೀಕ್ಷಾ ಯೋಜನೆಯಂತೆ ತಯಾರಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಮತ್ತು ಗಿಡ ಗಂಟೆಗಳ ನಿರ್ಮಾಣ ಇತ್ಯಾದಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಸ್ಪ್ರೇಯರನಿಂದ ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾಗಿ ಕಾಣುವಂತೆ ಬಣ್ಣ ಮಾಡುವುದು.



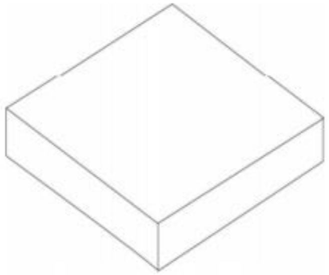
ಮನೆ, ಗುಡಿಸಲು, ಶಾಲೆ, ಕಟ್ಟಡಗಳು ಸೇತುವೆಎಲ್ಲ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಪ್ರಮಾಣಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಮೊದಲೇ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ನೈಜವಾಗಿ ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾಗಿ ಕಾಣುವಂತೆ ಜೋಡಸಿ, ಕೆಲವೊಂದು ವಾಹನ, ಮಾನವ, ಪ್ರಾಣಿ ಮಾಡಲ್ ಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವುದು. ಟಾವರ್ ದೀಪ ಸ್ತಂಭ ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ನಮ್ಮ ಮಾದರಿ ತಯಾರಿಕೆಯನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುವುದು.

9. ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ :–

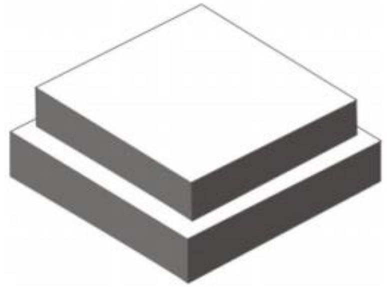
1. ಟೋಫೋಗ್ರಾಫಿ ಎಂದರೇನು. ?
2. ಪರ್ಯಾಯ ದ್ವೀಪ ಎಂದರೇನು. ?
3. ಮಾನವ ನಿರ್ಮಿತ ವಸ್ತುಗಳು ಯಾವವು. ?
4. ನೀಲನಕ್ಷೆ ಎಂದರೇನು. ?
5. ಟೋಫೋಗ್ರಾಫಿ ಮಾದರಿ ತಯಾರಿಕೆಯಿಂದಾಗುವ ಪ್ರಯೋಜನಗಳಾವವು. ?
6. ಟೋಫೋಗ್ರಾಫಿ ಮಾದರಿ ತಯಾರಿಕೆಗೆ ಬಳಸುವ ಪರಿಕರಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸಿರಿ.
7. ಟೋಫೋಗ್ರಾಫಿ ಮಾದರಿ ರಚನಾ ಹಂತಗಳನ್ನು ಹೇಳಿರಿ.

ದೃಶ್ಯ ಭ್ರಮೆ ಹುಟ್ಟಿಸುವ ಕಲೆ

ಚಟುವಟಿಕೆ3: ಒಂದು ಚೌಕವನ್ನು ಕೋನೀಯವಾಗಿ ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ. ಮೂರು ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಪುಟ್ಟ ಲಂಬಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ಅಳತೆಯಲ್ಲಿ ರಚಿಸಿ. ಈ ಲಂಬಗಳನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಸೇರಿಸಿ. ದಪ್ಪನೆಯ ಚೌಕಾದ ಹಲಗೆಯಂತೆ ಗೋಚರಿಸುತ್ತದೆ. ಘನಾಕೃತಿ ರಚನೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರ



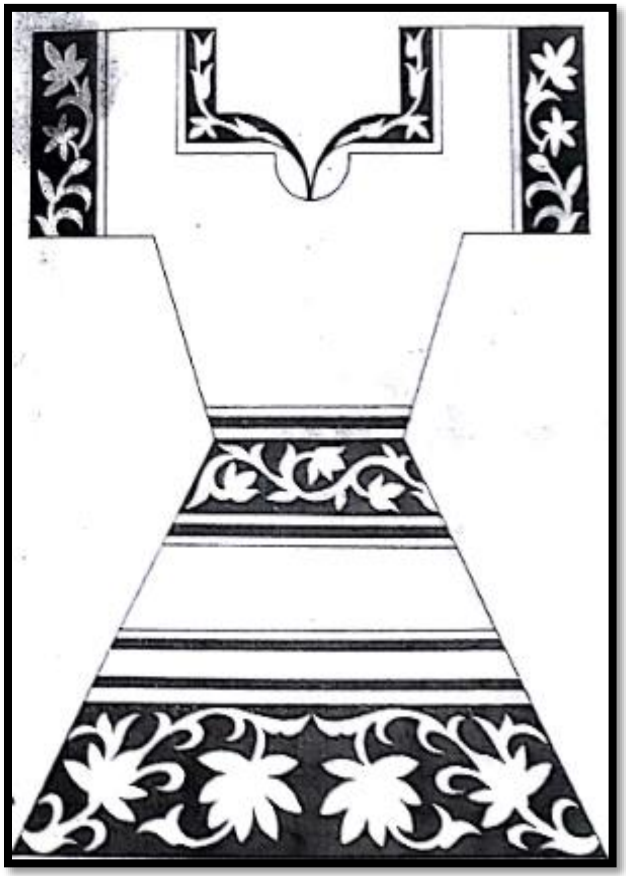
ಇದರ ಒಳಭಾಗಕ್ಕೆ ಇದೇ ಎತ್ತರದ ಆದರೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಸಣ್ಣದಾದ ಘನಾಕೃತಿ ರಚಿಸಿ.



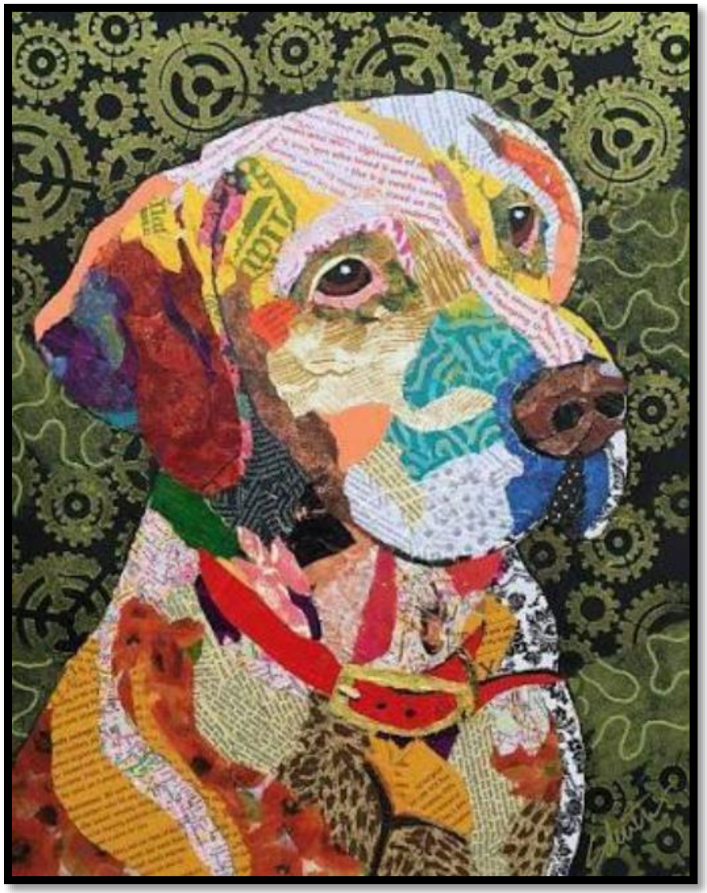
ಛಾಯಾವರಣ ಮಾಡಿ, ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಇದೇ ರೀತಿಯ ರಚನೆಯನ್ನು ಗೋಪುರದಂತೆ ಮಾಡಿ.

ಬಲಪಾರ್ಶ್ವದಲ್ಲಿ ತಿಳಿಯಾದ ಛಾಯಾವರ ಮಾಡಿ. ಕೆಳಗಿನ ಎರಡು ಹಂತದ ತರುವಾಯದ ಭಾಗವನ್ನು ಚಿತ್ರದ ಅಂಚಿನಿಂದ ಕತ್ತರಿಸಿ ತೆಗೆಯಿರಿ. ಕೆಳಭಾಗದಲ್ಲಿ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಒಂದಿಷ್ಟು ಛಾಯಾವರಣ ಮಾಡಿ. ಟೇಬಲ್ ಮೇಲೆ ಹಾಳೆಯಿಡಿ. ಪೆನ್ನೊಂದನ್ನು ಕೆಳ ಹಂತ ಮೆಟ್ಟಿಲ ಮೇಲೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಇಡಿ. ನೋಡಿದರೆ ಅಲ್ಲೇ ಎದ್ದು ನಿಂತಂತೆ ಭಾಸವಾಗುತ್ತದೆ.

ನಕ್ಷಾ ಚಿತ್ರಣ



ಕೋಲಾಜ್ ಕಲೆ



ಚಿತ್ರಕಲಾ ಇತಿಹಾಸ

ಚಿತ್ರಕಲಾ ಉಪಕರಣಗಳ ಬಗ್ಗೆ

ಪೀಠಿಕೆ:

ಚಿತ್ರಕಲಾ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಅತ್ಯಂತ ಅಗತ್ಯವಾದ ಪರಿಕರಗಳು, ಕಾಗದ, ಜಲವರ್ಣ, ಕುಂಚಗಳು, ಬಣ್ಣ ಕಲಸುವ ತಟ್ಟೆ, ಪೆನ್ಸಿಲ್, ಸ್ಕೇಲ್, ರಬ್ಬರ್ ಇತ್ಯಾದಿಗಳ ಪರಿಚಯ ಮತ್ತು ಬಳಸುವ ವಿಧಾನ.

ಪೆನ್ಸಿಲ್/ ಬಣ್ಣದ ಪೆನ್ಸಿಲ್/ ಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವ/ ಹಿಡಿಯುವ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಪರಿಚಯಿಸುವುದು.

ಬಣ್ಣಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಪರಿಚಯವನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಂಡು, ಉಪಯೋಗಿಸುವ ವಿಧಾನವನ್ನು ತಿಳಿಸುವುದು.

ಉದ್ದೇಶ:

ಚಿತ್ರಕಲಾ ಪರಿಕರಗಳನ್ನು ಸಮರ್ಥವಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವುದನ್ನು ತಿಳಿಸುವುದು.

ಕಲಿಕಾ ವಿಧಾನ:

- ಪೆನ್ಸಿಲ್ ಪ್ರಬೇಧವನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವುದು.
- ಕರಡು ಚಿತ್ರವನ್ನು ತೆಳು ರೇಖೆಗಳಲ್ಲಿ ರಚಿಸಲು ತಿಳಿಸುವುದು.
- ಜಲವರ್ಣಗಳನ್ನು ಬಳಸುವ ವಿಧಾನ ತಿಳಿಸುವುದು.

ಸೂಚನೆ:–

- ಬಣ್ಣದ ಮುಚ್ಚಳವನ್ನು ಅದೇ ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಮುಚ್ಚುವುದು. ಬೇರೇ ಬಣ್ಣದ ಮುಚ್ಚಳವನ್ನು ಮುಚ್ಚಿದಾಗ ಬಣ್ಣಗಳ ಮಿಶ್ರಣವಾಗಿ ಬಣ್ಣ ಹಾಳಾಗುವುದು.
- ಬಣ್ಣದ ಟ್ಯೂಬ್‌ನ್ನು ಬುಡದಲ್ಲಿಯೇ ಅಮುಕುವುದು. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒತ್ತಡ ಹಾಕಿದ್ದಲ್ಲಿ ಟ್ಯೂಬ್‌ನ ಹಿಂಭಾಗ ಬಿಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಬಣ್ಣವು ಎಲ್ಲಾಕಡೆ ಚೆಲ್ಲಿ ಹಾಳಾಗವುದು. ಶಿಕ್ಷಕರು ಈ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಿ ಹೇಳುವುದು.
- ಬಣ್ಣವನ್ನು ಮಿಶ್ರಣ ಮಾಡುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣದಿಂದ ಬಣ್ಣಕ್ಕೆ ತಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಅಂತರವನ್ನು ನೀಡುವುದು.
- ಮಿಶ್ರಣಗೊಂಡ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಪೂರ್ಣ ಪ್ರಮಾಣದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವುದು.
- ಶುದ್ಧವಾದ ನೀರನ್ನು ಬಳಸಬೇಕು. ನೀರನ್ನು ಆಗಾಗ ಬದಲಾಯಿಸಬೇಕು.
- ಬಣ್ಣವನ್ನು ಲೇಪಿಸುವ ಮುನ್ನ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಹಾಳೆಯ ಮೇಲೆ ಲೇಪಿಸಿ ನಿಖರತೆಯನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವುದು.
- ಪೋಸ್ಟರ್ ಕಲರ್ ಉಪಯೋಗಿಸುವಾಗ ಆಯಾಯ ಬಣ್ಣದ ಮುಚ್ಚಳಗಳನ್ನು ಅದೇ ಬಣ್ಣಕ್ಕೆ ಮುಚ್ಚುವುದು.
- ಬ್ರೆಶ್‌ನಿಂದ ನೇರವಾಗಿ ಬಣ್ಣವನ್ನು ತೆಗೆಯಬಾರದು. ಒಂದು ವೇಳೆ ತೆಗೆದಲ್ಲಿ ಆ ಬ್ರಶ್‌ನ್ನು ತೊಳೆದು ಬೇರೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ತೆಗೆಯಬೇಕು.
- ಬಣ್ಣ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿದ್ದಲ್ಲಿ ಶುದ್ಧ ನೀರನ್ನು ಹಾಕಿ ಮುಚ್ಚಿಡಬೇಕು. ಬ್ರೇಶ್‌ನಿಂದ ಕುಟ್ಟುವುದಾಗಲೀ, ಉಜ್ಜುವುದಾಗಲೀ ಮಾಡಬಾರದು. ಮಾಡಿದ್ದಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣವೂ ಹಾಳು, ಬ್ರೆಶ್ ಸಹ ಹಾಳಾಗುತ್ತದೆ.
- ಚಿತ್ರ ರಚಿಸುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಕೆಳಗಡೆ ಹಳೆಯ ವೃತ್ತಪತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಹಾಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ಕೈ ಒರೆಸು ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು.
- ಯಾವುದೇ ಇಳಿಜಾರು ಜಾಗದಲ್ಲಿ (**ಉದಾ:** ಡೆಸ್ಕಿನ ಮೇಲೆ) ನೀರಿನ ಬಾಟಲಿ, ಲೋಟಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಾರದು. ಚಿತ್ರವು ಮುಗಿಯುವ ಹಂತದದಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಅಜಾಗ್ರತೆಯಿಂದ ನೀರು ಬಿದ್ದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲವೂ ಹಾಳಾಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಬ್ರೆಶ್‌ನ್ನು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಅದ್ದಿಸಿಡಬಾರದು. ಬ್ರೆಶ್ ಸಿಟಿಸುವಾಗ ಅದರಲ್ಲಿನ ನೀರು/ ಬಣ್ಣವು ಪಕ್ಕದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗೆ ಸಿಂಚನವಾಗುತ್ತದೆ. ಆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯ ಚಿತ್ರ ಹಾಳಾಗುತ್ತದೆ.

ಚಿತ್ರಕಲೆಯ ಮೂಲ ಆಧಾರಗಳು

ಪೀಠಿಕೆ: ಲಲಿತಕಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾದ ಚಿತ್ರಕಲೆಯು ವಿಶ್ವವ್ಯಾಪಿಯಾಗಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧಿಯನ್ನು ಪಡೆದಿದೆ. ಇದು ಒಂದು ದೃಶ್ಯಭಾಷೆಯೂ ಹೌದು. ಈ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿರುವ ವರ್ಣವೈಭವ ಚಿರಪರಿಚಿತ ವಿನ್ಯಾಸಗಳ ಹಾಗೂ ರೂಪಗಳ ಸಂಯೋಜನೆ ಛಂದೋಬದ್ಧ ಆಕರ್ಷಣೆಗಳು ವಿವಿಧ ಅರ್ಥಗ್ರಹಿಕೆಗಳಿಂದ ಇಲ್ಲಿಯ ಧ್ವನಿ ಪ್ರತಿಧ್ವನಿಗಳು ರೋಮಾಂಚನವನ್ನು ಉಂಟುಮಾಡುತ್ತದೆ. ದೃಶ್ಯಭಾಷೆ ಒಂದೇ ಆದರೂ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರ ದೃಕ್‌ಗ್ರಹಿಕೆಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ಅವರವರ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಬಗೆಯ ಧ್ವನಿ ಮತ್ತು ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಉಂಟುಮಾಡುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರಕಲೆಯನ್ನು ಒಂದು ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಚೌಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಅಭ್ಯಸಿಸುವಾಗ ಎರಡು ದೃಷ್ಟಿಕೋನದಲ್ಲಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಕಲಾಸರಸ್ವತಿ ಪರಿಚಯಿಸುವ ದಾರಿಗಳು ಎರಡು. ಒಂದು ಶಾಸ್ತ್ರ, ಎರಡು ಕ್ರಿಯೆ. ಕ್ರಿಯೆ ಎಂದರೆ ಕಲೆಯ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಒಂದು ಭಾವಲೋಕ, ಇನ್ನೊಂದು ಅನುಭಾವ ಲೋಕ. ಕಲೆ ಪ್ರತಿಭಾ ಜನ್ಯ, ಶಾಸ್ತ್ರ ಪ್ರಜ್ಞಾ ಜನ್ಯ. ಶಾಸ್ತ್ರವು ಬುದ್ಧಿ ಮತ್ತು ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದರೆ ಕಲೆಯು ಭಾವನೆ ಮತ್ತು ಅಂತರ್‌ಬೋಧಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ್ದಾಗಿದೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಕಲಾವಿದರು–ಕಲಾವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಚಿತ್ರಕಲಾ ಶಾಸ್ತ್ರ ಮತ್ತು ಚಿತ್ರಕಲಾ (ರಚನಾ ವಿಧಾನ) ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ವಿಧಾನಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಅರಿಯಬೇಕಾಗಿದೆ.

ಕಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಅರ್ಥಗ್ರಹಣಕ್ಕಿಂತ ರಸಗ್ರಹಣಕ್ಕೆ ಮಹತ್ವವಿವೆ. ಇಂಥ ರಸಗ್ರಹಣಕ್ಕೆ ಶಾಸ್ತ್ರ ಅನಿವಾರ್ಯ ಹಾಗೂ ಅವಶ್ಯಕ. ಶಾಸ್ತ್ರವು ಕಲೆಯ ಪರಿಪೂರ್ಣತೆಯ ಅಂಶವಾಗಿದೆ. ಹಾಗಾಗಿ ಪ್ರೌಢಹಂತದಲ್ಲಿ ಕಲಾಶಿಕ್ಷಣ ಬೋಧನೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಮನೋಧರ್ಮಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಚಿತ್ರಕಲಾ ಶಾಸ್ತ್ರವನ್ನು ಬೋಧಿಸಬೇಕಾಗಿರುವುದು ಚಿತ್ರಕಲಾ ಶಿಕ್ಷಕನ ಆದ್ಯಕರ್ತವ್ಯವಾಗಿದೆ.

ಚಿತ್ರಕಲೆ ಎಂದರೇನು ಎಂಬ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ವ್ಯಾಖ್ಯೆಯ ರೂಪ ನೀಡುವುದು ಕಷ್ಟಸಾಧ್ಯವಾದರೂ, ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಹಕರಿಸುವುದು ಇಲ್ಲಿ ಸೂಕ್ತ. ನಮ್ಮಲ್ಲಿರುವ ಭಾವನೆ ಮತ್ತು ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ರೇಖೆ, ಬಣ್ಣಗಳ ಮೂಲಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಪಡಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಚಿತ್ರಕಲೆ ಎನ್ನುವರು.

ಚಿತ್ರರಚನೆಗೆ ಬಳಸುವ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು ಯಾವುದೇ ಆಗಿರಲಿ ಹಾಗೂ ರಚನಾ ಶೈಲಿಯು ಯಾವುದೇ ಆದರೂ ಚಿತ್ರರಚನಾ ಹಂತದಲ್ಲಿ ತಿಳಿದಿರಬೇಕಾದ ಚಿತ್ರಕಲಾ ಮೂಲ ಆಧಾರಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಪ್ರೌಢಹಂತದಲ್ಲಿ ತಿಳಿಯಪಡಿಸಬೇಕಾದದ್ದು ಅತ್ಯವಶ್ಯಕ.

ಉದ್ದೇಶಗಳು:

- ಚಿತ್ರಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಅಭಿರುಚಿಯನ್ನು ಉಂಟು ಮಾಡುವುದು.
- ಸ್ವ–ಕಲಿಕಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬೆಳೆಸುವುದು.
- ಚಿತ್ರಕಲಾ ಶಾಸ್ತ್ರ ಅಭ್ಯಾಸದ ಉಪಯೋಗಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸುವುದು.
- ಚಿತ್ರಕಲೆಯ ಮೂಲ ಆಧಾರದ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸುವುದು.
- ರೇಖೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ–ರೇಖೆಗಳ ವಿಧಗಳು, ರಚನಾ ಕೌಶಲ ಬೆಳೆಸುವುದು.
- ಸಂಯೋಜನಾ ಕೌಶಲ ಬೆಳೆಸುವುದು.
- ಚಿತ್ರಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಕಾರಗಳ ಮಹತ್ವದ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸುವುದು.
- ಆಕೃತಿ ರಚನೆ, ಪ್ರಮಾಣ ಕಲಾತ್ಮಕ ರೂಪಗಳನ್ನು ಸೃಜಿಸುವ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸುವುದು.
- ಛಾಯೆ–ಛಾಯಾ ಸಂಯೋಜನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸುವುದು.
- ಬಣ್ಣಗಳು–ಬಣ್ಣಗಳ ವೈವಿಧ್ಯತೆಯ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸುವುದು.
- ಚಿತ್ರಕಲಾ ಶಾಸ್ತ್ರ ಅಧ್ಯಯನದ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ತಿಳಿಸುವುದು.

ಕಲಿಕಾಂಶಗಳು:

ಈ ಮಾಡ್ಯೂಲನ್ನು ಅಭ್ಯಸಿಸಿದ ನಂತರ..

- ಚಿತ್ರಕಲಾ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವಿರಿ.
- ಸ್ವ–ಕಲಿಕಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವಿರಿ.
- ಚಿತ್ರಕಲಾ ಶಾಸ್ತ್ರ ಅಧ್ಯಯನದ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಅರಿಯುವಿರಿ.
- ಚಿತ್ರಕಲಾ ಮೂಲ ಆಧಾರದ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಯುವುದು.
- ರೇಖೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ–ರೇಖೆಗಳ ವಿಧಗಳು, ರಚನಾ ಕೌಶಲ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವಿರಿ.
- ಸಂಯೋಜನಾ ಕೌಶಲ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವಿರಿ.
- ಚಿತ್ರಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಕಾರಗಳ ವೈವಿಧ್ಯತೆ, ಮಹತ್ವದ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಯುವಿರಿ.
- ಆಕೃತಿ ರಚನೆ, ಪ್ರಮಾಣ ಕಲಾತ್ಮಕ ರೂಪಗಳನ್ನು ಸೃಜಿಸುವ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ತಿಳಿಯುವಿರಿ.
- ಛಾಯೆ–ಛಾಯಾ ಸಂಯೋಜನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಅರಿಯುವಿರಿ.
- ಬಣ್ಣಗಳು–ಬಣ್ಣಗಳ ವೈವಿಧ್ಯತೆ ಬಗ್ಗೆ ಅರಿಯುವಿರಿ.

ವಿಷಯ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ :

ಚಿತ್ರಕಲೆಯ ಮೂಲ ಆಧಾರಗಳು 7.

1. ಸ್ಥಳ 2. ಬಿಂದು 3. ರೇಖೆ 4. ಆಕಾರ 5. ಆಕೃತಿ 6. ನೆರಳು–ಬೆಳಕು 7. ಬಣ್ಣ

ಸ್ಥಳ : ಚಿತ್ರ ಬರೆಯಲು ಬಳಸುವ ಸಮತಟ್ಟಾದ ಜಾಗ ಹಾಗೂ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಮೇರೆಯನ್ನು ಸ್ಥಳ ಎನ್ನುವರು. ಸ್ಥಳ ಎಂದರೆ ಚಿತ್ರರಚನೆಗೆ ಬಳಸುವ ಜಾಗ, ಕಾಗದ ಮರದ ಹಲಗೆ, ಕ್ಯಾನವಾಸ್, ಭಿತ್ತಿ, ಕಲ್ಲು, ಬಂಡೆ, ನೆಲ, ರಟ್ಟು ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತೇವೆ. ಈ ಎಲ್ಲವೂ ಸಮತಟ್ಟಾಗಿರಬೇಕಾದದ್ದು ಗಮನಾರ್ಹ. ಆದಿಮಾನವನ ಗುಹಾ ಚಿತ್ರಗಳು ರಚಿತವಾಗಿರುವುದು ಭಾಗಶ: ಸಮತಟ್ಟಾದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿಯೇ, ಸಮತಟ್ಟಾದ ಜಾಗದಲ್ಲೆಲ್ಲಾ ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ಅದಕ್ಕೆ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ಮೇರೆ ಅಗತ್ಯವಿದೆ. ಚಿತ್ರಕಲೆಯು ಒಂದು ದೃಶ್ಯ ಭಾಷೆಯಾಗಿರುವುದರಿಂದ ನೋಡುಗನು ದೃಶ್ಯಾನುಭವ ಹಾಗೂ ಕಲಾತ್ಮಕ ಭಾವವನ್ನು ಹೊಂದಬೇಕಾದರೆ ಚಿತ್ರರಚನೆಗೆ ನಿಗದಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸ್ಥಳವೂ ಕೂಡ ಪ್ರಮುಖ ಪಾತ್ರವಹಿಸುತ್ತದೆ. ಸ್ಥಳವಿಲ್ಲದೆ ಚಿತ್ರರಚನೆ ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ಆದ್ದರಿಂದ ಸ್ಥಳವು ಚಿತ್ರಕಲೆಯ ಮೂಲ ಆಧಾರವಾಗಿದೆ.

ಬಿಂದು : ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕೇಂದ್ರವನ್ನು ಸೂಚಿಸುವುದೇ ಬಿಂದು. ಯಾವುದೇ ಒಂದು ಚಿತ್ರಕೃತಿಯು ನೋಡುಗನನ್ನು ಮೊದಲನೋಟದಲ್ಲಿಯೇ ತನ್ನತ್ತ ಆಕರ್ಷಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಹೊಂದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಆಕೃತಿಯು ನೋಡುಗನ ಹೃದಯಾಂತರಾಳವನ್ನು ಹೊಕ್ಕಿ ಭಾವಲಹರಿಯಲ್ಲಿ ಮಿಂದೇಳುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಭಾವಾನಂದ ಕಲಾನಂದವನ್ನು ಉಂಟುಮಾಡುತ್ತದೆ. ನೋಡುಗನಲ್ಲಿ ಈ ರೀತಿಯ ಸೆಳೆತ ಉಂಟಾಗಬೇಕಾದರೆ ಕಲಾಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ರಚಿತವಾದ ಏಕಚಿತ್ರವಾಗಿರಲಿ, ವಿಷಯಾಧಾರಿತ ಚಿತ್ರವಾಗಿರಲಿ ಅದು ನಾವು ನಿಗದಿಮಾಡಿಕೊಂಡ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ ರಚಿತವಾಗಿದ್ದು ಅದಕ್ಕೆ ಪೂರಕವಾದ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ಹಿನ್ನೆಲೆ ಮುನ್ನೆಲೆಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿದಾಗಲೂ ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ ರಚಿತವಾದ ಚಿತ್ರ ಆ ವಿಷಯಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಆಕಾರಗಳು ಕೇಂದ್ರದ ಆಕಾರಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಧಕ್ಕೆ ಬಾರದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ರಚಿತವಾಗಿದ್ದು ಮುಖ್ಯ ಆಕಾರ, ಚಿತ್ರವು ನೋಡುಗನನ್ನು ತನ್ನತ್ತ ಸೆಳೆಯುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಚಿತ್ರರಚನೆಯ ಉದ್ದೇಶವೂ ಸಫಲವಾಗುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರ ಸಂಯೋಜನೆಯ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸುವುದು.

ರೇಖೆ: ಬಿಂದುವಿನ ಚಲನೆಗೆ ರೇಖೆ ಎನ್ನುವರು. ರೇಖೆಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ವಿಧಗಳಿವೆ.

1. ಸರಳರೇಖೆ
2. ವಕ್ರರೇಖೆ

ಮನುಷ್ಯ ದೇಹಕ್ಕೆ ಮೂಳೆಗಳು ಎಷ್ಟು ಅವಶ್ಯವೋ ಹಾಗೆ ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಚಿತ್ರಕಲೆಗೆ ರೇಖೆಯು ಅಷ್ಟೇ ಅವಶ್ಯಕ ಚಿತ್ರಗಳ ಬೆನ್ನೆಲುಬಾಗಿದೆ. ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆದು ಆಕಾರಗಳನ್ನು ನಿರ್ದೇಶಿಸುವುದು ರೇಖೆ. ಉತ್ತಮವಾದ ರೇಖೆ ರಚಿಸುವ ಕಲಾವಿದನ ಮೌಲ್ಯವು ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ. "ರೇಖಾಂ ಪ್ರಶಂಸಂತಿ ಆಚಾರ್ಯಃ" ಎಂಬ ಮಾತು ಇಲ್ಲಿ ಸ್ಮರಣಾರ್ಹ. ರೇಖೆಗಳು ಕಲಾವಿದನ ಅಥವಾ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿನ ಮಾನಸಿಕ ಸ್ಥಿತಿ ಗುಣಸ್ವಭಾವವನ್ನು ತಿಳಿಸುತ್ತದೆ.

ರೇಖಾಚ ವರ್ತನಾ ಚೈವ ಭೂಷಣಂ ಚಿತ್ರಮೇವಚ ।
ವಿಜ್ಞೇಯಂ ಮನುಜ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಚಿತ್ರ ಕರ್ಮಸು ಭೂಷಣಂ ॥

ವಿಷ್ಣು ಧರ್ಮೋತ್ತರ ಪುರಾಣದಲ್ಲಿನ ಈ ಶ್ಲೋಕ ಈ ಮಾತನ್ನು ಪುಷ್ಟೀಕರಿಸುತ್ತದೆ.

ಚಿತ್ರಕಲೆಯ ಮೂಲ ಆಧಾರಗಳು

ಚಿತ್ರಕಲೆಯಲ್ಲಿ ವಕ್ರರೇಖೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬಳಕೆ ಮಾಡುತ್ತೇವೆ. ರೇಖೆಗಳು ಈ ದೃಶ್ಯ ಭಾಷೆಯ ವರ್ಣಮಾಲೆಯಂತೆ ಚಿತ್ರ ಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಇಂತಿಷ್ಟೇ ಮಾದರಿಯ ರೇಖೆಗಳು ಎಂಬ ಚೌಕಟ್ಟಿಲ್ಲ. ಚಿತ್ರಿಸುವವನ ಮನೋಭಾವ ಹಾಗೂ ದೃಶ್ಯಾನುಭವಗಳು ರೇಖೆಗಳ ಮುಖಾಂತರ ರೂಪತಳೆದು ಕಲಾಕೃತಿಯಾಗಿ ದೃಶ್ಯ ಭಾಷೆಯಾಗಿ ಹೊರಹೊಮ್ಮುತ್ತದೆ. ಪ್ರೌಢ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಶೈಕ್ಷಣಿಕವಾಗಿ ದೃಶ್ಯಭಾಷೆಯನ್ನು ಬೋಧಿಸಬೇಕಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಚಿತ್ರಕಲೆಗೆ ಬೆನ್ನೆಲುಬಾಗಿರುವ ರೇಖೆಗಳನ್ನು ಅವುಗಳ ರಚನಾ ಕೌಶಲ ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವುದು ಸೂಕ್ತ.

✦ **ಚಟುವಟಿಕೆ–1**

ಚಿತ್ರಕಲೆಯಲ್ಲಿ ರೇಖೆಗಳ ಪಾತ್ರ

✦ **ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಉದ್ದೇಶಗಳು.**

- ರೇಖೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯುವ ಕ್ರಮತಿಳಿಯುವುದು.
- ರಚನಾ ಕೌಶಲ ಅರಿಯುವುದು.
- ಚಿತ್ರರಚನಾ ಕೌಶಲ ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
- ಕಲ್ಪನಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು.

✦ **ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಹೀಗೆ ಮಾಡೋಣ**

- ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಒಂದು ಗುಂಪುಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುವುದು.
- ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ತಮ್ಮ ಚಿತ್ರಕಲಾ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಬದಲಿಸಿಕೊಂಡು ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ತಮಗೆ ತೋಚಿದಂತೆ ಅಡ್ಡ, ಉದ್ದ ಅಥವಾ ವಕ್ರರೇಖೆಯನ್ನು ಎಳೆಯುವುದು.
- ತಮ್ಮ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಹಿಂಪಡೆದು, ತನ್ನ ಸಹಪಾಠಿ ರೇಖಿಸಿರುವ ರೇಖೆಯನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಗಮನಿಸಿ, ಈಗಾಗಲೇ ಮೂಡಿರುವ ರೇಖೆಯನ್ನು ತನ್ನ ಆಕಾರಜ್ಞಾನ, ವೀಕ್ಷಣಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ, ಕಲ್ಪನಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯದೊಂದಿಗೆ ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಆಕಾರ ಅಥವಾ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸುವುದು.
- ಇದೇರೀತಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಸಮಯಸಿಕ್ಕಾಗ ಬಿಡುವಿನ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಒಂದು ಸೃಜನಾತ್ಮಕ ಆಟದಂತೆ ಆಡಲು ಶಿಕ್ಷಕರು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುವುದು.

✦ **ನಿರೀಕ್ಷಿತ ಕಲಿಕೆಯ ಫಲಗಳು:**

- ತಮ್ಮ ಸ್ಮೃತಿಪಟಲದಲ್ಲಿ ತೋಚಿದ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ರೇಖೆಗಳ ಮೂಲಕ ಸೃಜಿಸುವ ಕ್ರಮವನ್ನು ತಿಳಿಯುವರು.
- ರಚನಾ ಕೌಶಲವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವರು.
- ಕಲ್ಪನಾ ಲೋಕದಲ್ಲಿ ವಿಹರಿಸಿ ಏಕಾಗ್ರತೆಯಿಂದ ಚಿತ್ರ ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗುವರು.
- ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ಚಿತ್ರರಚನೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗುವರು.
- ಚಿತ್ರಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿಯನ್ನು ಹೊಂದುವರು.

ಚಟುವಟಿಕೆ–2

ರೇಖೆಗಳು: ಭಾವ – ಪ್ರಭಾವ

ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಉದ್ದೇಶಗಳು:

- ಸರಳ ಮತ್ತು ವಕ್ರರೇಖೆಗಳು ಚಿತ್ರಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಮೂಡಿಸುವ ಪ್ರಭಾವದ ಬಗ್ಗೆ ಅರಿಯುವುದು.
- ಚಿಂತನಶೀಲ ಮನೋಭಾವವನ್ನು ಬೆಳೆಸುವುದು.
- ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸಂಕೇತಗಳನ್ನು ಸೃಜಿಸುವ ಕೌಶಲ ಬೆಳೆಸುವುದು.
- ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಿಗೆ ರೇಖಾ ಸಂಯೋಜನೆ ಮಾಡುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬೆಳೆಸುವುದು.
- ಕಲ್ಪನಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬೆಳೆಸುವುದು.

✦ **ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಹೀಗೆ ಮಾಡೋಣ:**

- ತಮಗೆ ತೋಚಿದಂತೆ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ರೇಖೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯುವುದು.
  – ಒಂದರ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ರಚಿಸಬಹುದು.
  – ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದು ರಚಿಸುವುದು.
  – ಹೀಗೆ ಎಳೆಯುವ ರೇಖೆಗಳಿಂದಾಗುವ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ಸಂಯೋಜಿಸುವುದು.
  – ಹೀಗೆ ರಚಿತವಾದ ರೇಖೆ ಅಥವಾ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ನೋಡಿದಾಗ ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ಆಗುವ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ದಾಖಲಿಸುವುದು.

ಈ ರೀತಿಯ ಚಿತ್ರವನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಿದಾಗ ಚಿಂತನೆಗೊಳಪಟ್ಟು ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸೂಕ್ಷ್ಮತೆಗಳನ್ನು ಅರಿಯುವುದು. ಶಿಕ್ಷಕರು ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳೊಂದಿಗೆ

✦ ನಿರೀಕ್ಷಿತ ಕಲಿಕೆಯ ಫಲಗಳು.

- ಚಿತ್ರಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಸರಳ ಮತ್ತು ವಕ್ರರೇಖೆಗಳ ಪ್ರಭಾವದ ಬಗ್ಗೆ ಅರಿಯುವರು.
- ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸಂಕೇತಗಳನ್ನು ಸೃಜಿಸುವ ಕೌಶಲ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವರು.
- ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕಲ್ಪನಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವರು.

ಆಕಾರ: ರೇಖೆಗಳಿಂದ ಸೃಷ್ಟಿಸುವುದೇ ಆಕಾರ.

ದೃಶ್ಯಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ರೇಖೆಗಳು ವರ್ಣಮಾಲೆಯಾದರೆ ಆಕಾರವು ಪದಗಳ ಹಾಗೆ. ಒಬ್ಬ ಸಾಹಿತಿಗೆ/ಕವಿಗೆ ಪದಗಳ ಮತ್ತು ಶಬ್ದಗಳ ಜ್ಞಾನವಿದ್ದಷ್ಟು ಅವರ ಕಾವ್ಯ–ಸಾಹಿತ್ಯ ಜನಮಾನಸದಲ್ಲಿ ಉಳಿದು ಶ್ರೇಷ್ಠತೆಯನ್ನು ಪಡೆಯುವುದೋ, ಹಾಗೆ. ದೃಶ್ಯಭಾಷೆಯಾದ ಚಿತ್ರಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ಸೃಜಿಸುವ ಜ್ಞಾನ ಮತ್ತು ಕೌಶಲ ಬಹುಮುಖ್ಯವಾದುದು. ಆಕಾರಗಳು ಪ್ರಮಾಣಬದ್ಧವಾಗಿ ಸೌಂದರ್ಯಯುಕ್ತವಾಗಿ ರಚನೆಯಾಗಬೇಕು, ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ಸೃಜಿಸುವ ಕೌಶಲವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಬೇಕಾದರೆ. ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಮುಖಾಂತರ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ನೋಡಿಬರೆಯುವ ಕೌಶಲ, ಆಕಾರಗಳನ್ನು ಸ್ಮರಿಸಿ ಬರೆಯುವ ಕೌಶಲ, ಮತ್ತು ಆಕಾರಗಳನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಸುವ ಕೌಶಲವನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಸುವುದು.

ಆಕೃತಿ (ರೂಪ): ಆಕಾರಗಳಿಂದ ರೂಪುಗೊಳ್ಳುವುದೇ ಆಕೃತಿ, ದೃಶ್ಯಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಆಕೃತಿಯ ವಾಕ್ಯದಹಾಗೆ, ಸುಂದರವಾದ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ವ್ಯವಸ್ಥಿತವಾಗಿ ಪ್ರಮಾಣಬದ್ಧವಾಗಿ ಜೋಡಿಸುವುದರಿಂದ ಉತ್ತಮ ಆಕೃತಿಯು ಮೂಡಿಬರುತ್ತದೆ. ಗಿಡ, ಮರ, ಪ್ರಾಣಿ, ಪಕ್ಷಿ ಮಾನವಾಕೃತಿಗಳು ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಚಿತ್ರಗಳು ಹೀಗೆ ವೀಕ್ಷಣೆ, ಸ್ಮರಣೆ, ಕಲ್ಪನೆ, ಅನುಕರಣೆ ಈ ಯಾವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರರಚನೆಗೆ ತೊಡಗಿದರೂ ಆಕೃತಿ ಬಹುಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಅವಶ್ಯಕವಾಗಿ ಬೇಕಾಗಿರುವುದು ಆಕೃತಿ ಇಲ್ಲದೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ (ಚಿತ್ರ ರಚನೆ) ಕೃತಿ ರಚನೆ ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ.

ನೆರಳು–ಬೆಳಕು: ಪ್ರಕೃತಿ ಮತ್ತು ಮಾನವ ನಿರ್ಮಿತ ವಸ್ತುಗಳಿಗೆ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಸಾದೃಶ್ಯದ ಕಲ್ಪನೆ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡಲು ನೆರಳುಬೆಳಕಿನ ಸಂಯೋಜನೆ ಅತ್ಯವಶ್ಯಕವಾಗಿದೆ. ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ದುಂಡನೆಯ ಕಲ್ಪನೆ ತರಿಸುವಲ್ಲಿ ನೆರಳು–ಬೆಳಕಿನ ಸ್ಥಾನ ದೊಡ್ಡದು. ಬೆಳಕು ನೇರವಾಗಿ ಬೀಳುವ ಜಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣ ಬಹಳ ತೆಳುವಾಗಿರುವಂತೆ ತೋರುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ಹೈಲೈಟ್ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ವಸ್ತುವಿನ ಉಬ್ಬು ತಗ್ಗುಗಳು ವ್ಯತ್ಯಾಸವಾದಂತೆಲ್ಲಾ ಬಣ್ಣವು ಗಾಢವಾಗುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ನೆರಳಿನಲ್ಲಿರುವ ಭಾಗಗಳು ಅತ್ಯಂತ ಕಪ್ಪಾಗಿ ತೋರುತ್ತದೆ. ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೆರಳು–ಬೆಳಕಿನ ಸಂಯೋಜನೆ ಮಾಡುವಾಗ ನಸುಬಣ್ಣ, ಗಾಢವರ್ಣ ಸಂಕರವರ್ಣ ಹೀಗೆ ವೈವಿಧ್ಯಮಯವಾಗಿ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಲೇಪಿಸಿದಾಗ ಸಾದೃಶ್ಯದ ಕಲ್ಪನೆ ಮೂಡಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ನೆರಳು–ಬೆಳಕು ಮನುಷ್ಯನ ಮಾಂಸಖಂಡಗಳ ಹಾಗೆ. ಕಲಾಕೃತಿಗೆ ಒಂದು ಘನತೆಯನ್ನು ತರುತ್ತದೆ.

ಬಣ್ಣ:

ಸೂರ್ಯನಲ್ಲಿರುವ ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಬೆಳಕು ವಸ್ತುವಿನ ಮೇಲೆ ಬಿದ್ದು ನೋಡುಗನ ಕಣ್ಣನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸುವಾಗ ಆ ವಸ್ತುವಿನಲ್ಲಿ ಯಾವ ಬಣ್ಣ ಕಾಣುತ್ತದೊ ಆ ವಸ್ತುವು ಉಳಿದೆಲ್ಲಾ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಹೀರಿಕೊಂಡು ಆ ವಸ್ತುವನ್ನು ಪ್ರತಿಫಲಿಸುವಾಗ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಬಣ್ಣವು ಕಾಣುತ್ತದೆ.

ಉದಾ: ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣದ ವಸ್ತುವಿಗೆ ಸೂರ್ಯನ ಬೆಳಕು ಬಿದ್ದಾಗ ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣದ ಸೂಕ್ಷ್ಮಕಣಗಳು ಎಲ್ಲವನ್ನು ಹೀರಿಕೊಂಡು ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣವನ್ನು ಮಾತ್ರಾ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಮತ್ತು ಬಣ್ಣಗಳ ಅರ್ಥ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯು ಸಾರ್ವತ್ರಿಕವಾಗಿ ಒಪ್ಪಕೊಂಡಿರುವುದರಿಂದ ಕೆಂಪನ್ನು ಕೆಂಪಾಗಿಯೇ ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಕಾಮನ ಬಿಲ್ಲಿನಲ್ಲಿರುವ ಏಳು ಬಣ್ಣಗಳು ಅಥವಾ ಪಟ್ಟಕದ ಮೂಲಕ ಸೂರ್ಯನ ಕಿರಣವನ್ನು ಹಾಯಿಸಿದಾಗ ಬರುವ ಏಳು ಬಣ್ಣಗಳು ಈ ವರ್ಣ ಸಿದ್ಧಾಂತಕ್ಕೆ ಸಾಕ್ಷಿಯಾಗಿವೆ.

ಚಿತ್ರಕಲೆಯ ಮೂಲ ಆಧಾರಗಳು

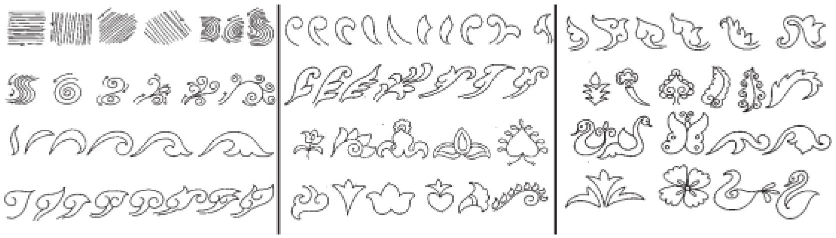
V	–	ನೇರಳೆ	–	Violet
I	–	ನೀಲಬೂದು	–	Indigo
B	–	ನೀಲಿ	–	Blue
G	–	ಹಸಿರು	–	Green
Y	–	ಹಳದಿ	–	Yellow
O	–	ಕೇಸರಿ	–	Orange
R	–	ಕೆಂಪು	–	Red

* ಪ್ರಥಮ ಶ್ರೇಣಿ ಬಣ್ಣಗಳು, ದ್ವಿತೀಯ ಶ್ರೇಣಿ ಬಣ್ಣಗಳು, ತೃತೀಯ ಶ್ರೇಣಿ ಬಣ್ಣಗಳು, ಚತುರ್ಥ ಶ್ರೇಣಿ (ಮಿಶ್ರ ಬಣ್ಣಗಳು) ಬಣ್ಣಗಳು, ಸೌಮ್ಯ ಬಣ್ಣಗಳು ಪ್ರಖರ ಬಣ್ಣಗಳು, ವಿರುದ್ಧ ಬಣ್ಣಗಳು, ತೆಳುವರ್ಣ, ಗಾಢವರ್ಣ, ವರ್ಣಗಳ ಸಾಂಕೇತಿಕ ಅರ್ಥ, ಪಾರದರ್ಶಕ ವರ್ಣ, ಅಪಾರದರ್ಶಕ ಬಣ್ಣ, ವರ್ಣಸಂಯೋಜನೆ. ವರ್ಣಲೇಪನಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಯುತ್ತಾ ಚಿತ್ರರಚನೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿದಾಗ ಚಿತ್ರವು ಪರಿಪೂರ್ಣತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿ ನೋಡುಗನಿಗೆ ಕಲಾನಂದವನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ.

ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ:

1. ಚಿತ್ರಕಲೆ ಎಂದರೇನು?
2. ಚಿತ್ರಕಲೆಯ ಮೂಲ ಆಧಾರಗಳು ಎಷ್ಟು?
3. ಚಿತ್ರಕಲೆಯ ಮೂಲ ಆಧಾರಗಳು ಯಾವುವು?
4. ಸ್ಥಳ ಎಂದರೇನು?
5. ಬಿಂದು ಎಂದರೇನು?
6. ರೇಖೆ ಎಂದರೇನು? ಎಷ್ಟು ವಿಧ?
7. ಆಕಾರ ಎಂದರೇನು?
8. ಆಕಾರಕ್ಕೆ ಚಿತ್ರಸಹಿತ ಉದಾಹರಣೆ ಕೊಡಿ?
9. ಆಕೃತಿ ಎಂದರೇನು? ಚಿತ್ರಸಹಿತ ಉದಾಹರಣೆ ಕೊಡಿ?
10. ಕಾಮನ ಬಿಲ್ಲಿನ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸಿ?
11. ಬಣ್ಣ ಎಂದರೇನು?

ರೇಖೆಗಳ ಅಭ್ಯಾಸ



ಕರ್ನಾಟಕಲ್ಲಿ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಸಾಪ್ರದಾಯಕ ದೃಶ್ಯಕಲೆ

ಪೀಠಿಕೆ: ಜನಪದ ಕಲೆಗಳು ಎಲ್ಲ ಕಲೆಗಳ ತಾಯಿಯಂತೆ. ಆನಪದ ದೈನಂದಿನ ಅಗತ್ಯಗಳಲ್ಲದೆ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ, ಧಾರ್ಮಿಕ, ಕಲಾತ್ಮಕ ಅನುಭೂತಿಗಳನ್ನು ತೃಪ್ತಿಪಡಿಸಲು ಅನೇಕ ಹಸ್ತಕಲೆಗಳು ಸಾವಿರಾರು ವರ್ಷಗಳಿಂದ ಸಮಾಜದ ಕೆಲ ಮುಖ್ಯ ವೃತ್ತಿಗಳಾಗಿ ರೂಪುಗೊಂಡು ಬಂದಿದೆ. ತನ್ನ ಅಗತ್ಯತೆಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಮಾಜ ಇಂತಹ ಅನೇಕ ಕಲೆಗಳನ್ನು ಕುಲ ಕಸುಬುಗಳಾಗಿ ಬೆಳೆಸಿದೆ. ಜನಪದ ಕಲೆಗಳಲ್ಲಿನ ಕಲಾತ್ಮಕ ಕಠೆಯ ಸೊಗಡು ಜಗತ್ತಿನಾದ್ಯಂತ ಪ್ರಸರಿಸಿ ಸ್ಫೂರ್ತಿದಾಯಕವಾಗಿ ಪ್ರೇರಕ ಶಕ್ತಿಯಾಗಿ, ಶಿಷ್ಟಕಲೆಗಳ ಅಡಿಪಾಯವಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಕಲೆಯು ಕಲಾತತ್ವದ ಚೌಕಟ್ಟಿಗೊಳಪಟ್ಟು ಹಲವು ಪ್ರಯೋಗಗಳೊಂದಿಗೆ ಶಿಷ್ಟರೂಪಗಳನ್ನು ಪಡೆದು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಕಲೆಗಳಾಗಿ ರೂಪು ತಳೆದಿವೆ. ಚಿತ್ರಕಲಾ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಕಲಾತ್ಮಕ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಅರಿಯಲು, ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವುಗಳ ಅಧ್ಯಯನ ಅಗತ್ಯ. ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಈ ಕಲೆಗಳ ಕಲಾಕೃತಿಗಳನ್ನು ಅನುಕರಣೆ ಮಾಡಿಸಿದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕಲಾತ್ಮಕ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸುವುದಲ್ಲದೆ, ಕೌಶಲ, ತಂತ್ರಗಾರಿಕೆ, ಮಾಧ್ಯಮಗಳ ಬಳಕೆ ಜೊತೆಗೆ ಪ್ರಾಂತೀಯ ಕಲೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಅರಿತು ಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ತೋರುವರು. ನಮ್ಮ ಭಾರತೀಯ ಕಲೆಗಳನ್ನು ಮುಂದಿನ ಪೀಳಿಗೆಗೆ ಕೊಂಡೊಯ್ಯಲು ಸಹಕಾರಿಯಾಗಿದೆ.

ಉದ್ದೇಶ: 1

1. ಜನಪದ ಕಲೆಗಳ ಅರಿವು ಮೂಡಿಸುವುದು.
2. ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಕಲೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಅರಿಯುವುದು.
3. ಕರ್ನಾಟಕದ ದೃಶ್ಯಕಲೆಯ ವೈವಿಧ್ಯತೆಯ ಅರಿವು ಮೂಡಿಸುವುದು.
4. ಪರಿಕರಗಳು, ತಂತ್ರಗಾರಿಕೆಯ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸುವುದು.
5. ಅಳಿವಿನಂಚಿನಲ್ಲಿರುವ ಕಲೆಗಳನ್ನು ಮುಂದಿನ ಪೀಳಿಗೆಗೆ ಕೊಂಡೊಯ್ಯುವುದು.
6. ಕಲಾತ್ಮಕ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಅರಿಯುವುದು.
7. ಕರ್ನಾಟಕದ ಕಲಾ ಪರಂಪರೆಯನ್ನು ಕಂಡು ಆನಂದಿಸುವುದು/ಗೌರವಿಸುವುದು.

ಕಲಿಕಾಂಶಗಳು:

ಈ ಮಾಡ್ಯೂಲನ್ನು ಅಭ್ಯಸಿಸಿದ ನಂತರ..

- ಕರ್ನಾಟಕದ ದೃಶ್ಯಕಲೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಅರಿಯುವಿರಿ.
- ಪ್ರಾಂತೀಯವಾಗಿ ಬೆಳೆದು ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ ಕಲೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವಿರಿ.
- ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಕಲೆಯ ಮಜಲುಗಳನ್ನು ಅರಿಯುವಿರಿ.
- ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಹುದುಗಿರುವ ಕಲಾತತ್ವಗಳನ್ನು, ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ತಿಳಿಯುವಿರಿ.
- ಕೌಶಲಪೂರಿತವಾದ ಕಲೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ, ಅಭ್ಯಸಿಸುವಿರಿ.
- ಕಲಾಪ್ರಕಾರಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸಿರುವ ಪರಿಕರ, ತಂತ್ರಗಾರಿಕೆ, ಕೌಶಲ, ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ, ಸಂಯೋಜನೆ, ವರ್ಣಗಾರಿಕೆ ಬಗ್ಗೆ ಅರಿಯುವಿರಿ.
- ಕಲೆಯನ್ನು ಗೌರವದಿಂದ ಕಾಣುವ ಮನೋಬಾವ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವಿರಿ.

ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು:–

- ಪುಸ್ತಕಗಳು, ಚಿತ್ರಪಟಗಳು, ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್, ಪ್ರಾಮತೀಯ ಕಲಾವಿದರು, ಕಲಾತಾಣಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ..

ವಿಷಯ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ:

ಒಂದು ಜನಾಂಗದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಮಟ್ಟವನ್ನು ಅದರ ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನು ತಿಳಿಯಬೇಕಾದರೆ ಅಲ್ಲಿ ಬೆಳೆದುಬಂದ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಕಲೆಗಳನ್ನು ಪರಾಮರ್ಶಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನತೆ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಕೈಗನ್ನಡಿಯಾದ ಕಲೆಯ ಹಲವು ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ತನ್ನದೇ ಆದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಸಿಕೊಂಡು ಬಂದಿದೆ.

ಹೀಗೆ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದ ಕಲಾಪ್ರಕಾರ ಮುಂದೆ ಎರಡು ದಾಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಮುಂದುವರೆದುದನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು. ಜನಸಾಮಾನ್ಯರಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಕಲೆಗಳು ತಮ್ಮದೇ ಆದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಉಳಿದು ಬಂದಿವೆ. ಆದರೆ ಜನ ಸಂಸ್ಕೃತರಾಗುತ್ತ ಬಂದ ಹಾಗೆ ಕಲೆಗಳನ್ನು ವೈವಿಧ್ಯಮಯವಾಗಿ ಬೆಳೆಸಿಕೊಂಡಿತು. ಕೇವಲ ಆತ್ಮ ಸಂತೋಷಕ್ಕೆ ಬೆಳೆಸಿಕೊಂಡ ಈ ಕಲೆ ಇತರರಿಗೂ ಸಂತೋಷವನ್ನುಂಟು ಮಾಡುವ ಸಾಧನಗಳಾದವು. ಮೊದಲು ಸ್ವಚ್ಛಂದವಾಗಿ ಬೆಳೆದು ಬಂದ ಕಲೆಗಳು ಕಾಲಕ್ರಮೇಣ ಕೆಲವು ಕಟ್ಟುಪಾಡುಗಳಿಗೆ ಒಳಗಾದವು. ಅವಕ್ಕೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ರೂಪ ಆಕಾರಗಳು ಬಂದವು. ಪ್ರೌಢತೆಯನ್ನು ಸಾಧಿಸಿದವು. ಶಿಷ್ಟ ಮತ್ತು ಜನಪದ ಸಂಪ್ರದಾಯವು ವಿಭಿನ್ನತೆಯನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟಪಡಿಸಿದವು. ಜನಪದ ಕಲೆಯಲ್ಲಿನ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ವೈವಿಧ್ಯತೆ, ಶಿಷ್ಟಕಲೆಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಕಾಲಕ್ರಮೇಣ ವೈವಿಧ್ಯತೆಯು ಹೆಚ್ಚಿ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಭಿನ್ನತೆಗಳು ತೋರಿದವು.

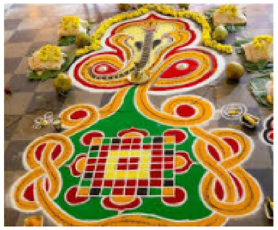
ಎಲ್ಲ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಕಂಡು ಬರುವಂತೆ ಕರ್ನಾಟಕದ ದೃಶ್ಯಕಲೆಗಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲೂ, ಭೌಗೋಳಿಕ, ಚಾರಿತ್ರಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ ಪರಿಸರಗಳ ಪ್ರಭಾವವನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು. ಭಾರತದ ಇತರೆಡೆಗಳಂತೆ ಕರ್ನಾಟಕದ ಕಲೆಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಧರ್ಮದ ಅಡಿಗಲ್ಲು ಮತ್ತು ಮತಗಳ ನೆಲೆಗಟ್ಟಿನ ಮೇಲೆ ಬೆಳೆದು ಬಂದಿದೆ. ಆಯಾ ಧರ್ಮ, ಮತಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಶೈಲಿಗಳೂ ಬೆಳೆದುಬಂದಿದೆ. ಬೌದ್ಧ, ಜೈನ, ಶೈವ, ವೈಷ್ಣವ, ಇಸ್ಲಾಂ ಇತ್ಯಾದಿ ಮತಗಳನ್ನಾಧರಿಸಿ ಹುಟ್ಟಿದ ಕಲಾ ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳು ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಹರಡಿದುದನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದು.

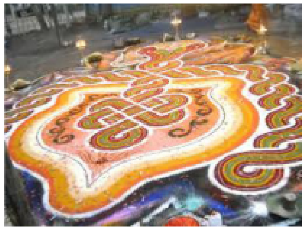
ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನಪದ ಮತ್ತು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ದೃಶ್ಯಕಲೆಗಳು:

ಹಚ್ಚೆ, ಮದರಂಗಿ, ಬೆಳದಿಂಗಳ ಚಿತ್ರಕಲೆ, ಹಸೆಚಿತ್ತಾರ, ಕೌದಿಕಲೆ, ಕಸೂತಿ, ನೇಯ್ಗೆ ಕಲೆ, ಗಂಝೀಪಾ, ತೊಗಲುಗೊಂಬೆ, ಸೂತ್ರದ ಗೊಂಬೆ, ಯಕ್ಷಗಾನ, ದೊಡ್ಡಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಕಲೆ, ಭೂತಾರಾಧನೆ, ನಾಗಮಂಡಲ, ಸೋಮನಕುಣಿತ, "ಹಲಿ" ಚಿತ್ರ, ರಂಗೋಲಿ ಕಲೆ, ಕುಂಭಕಲೆ, ಪೇಪರ್ ಮಾಷೆ, ಶ್ರೀಗಂಧದ ಕೆತ್ತನೆ, ದಂತಕಲೆ, ಚನ್ನಪಟ್ಟಣದ ಗೊಂಬೆಗಳು, ಬಿದಿರನ ಕಲಾಕೃತಿಗಳು, ಗಾರುಡಿಗೊಂಬೆ, ಕಿನ್ನಾಳ ಕಲೆ, ಮೈಸೂರು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಕಲೆ, ಬಿದರಿ ಕಲೆ, ಹಸ್ತಪ್ರತಿಗಳು (ವಿವಿಧ ಶೈಲಿಗಳು), ಭಿತ್ತಿಚಿತ್ರಗಳು (ವಿವಿಧ ಶೈಲಿಗಳು), ವಿಜಯನಗರ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಕಲೆ, ಕಾವಿಕಲೆ, ಉದ್ಧರಣೆ ಚಿತ್ರಗಳು.

ನಾಗಮಂಡಲ:–

ನಾಗಮಂಡಲವು ತನ್ನದೇ ಆದ ಚಿತ್ತಾರದ ಕುಶಲತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಏಳುಹೆಡೆಯ ಸರ್ಪದ ಭೀಮ ಕಮನೀಯ ಆಕೃತಿಯನ್ನು ಸುರುಳಿ ಸುರುಳಿಯಾಗಿ ಪವಿತ್ರ ಗಂಟುಗಳೊಂದಿಗೆ ಬರೆಯುವ ಮೊದಲಿಗೆ ಜೀವರೇಖೆ 13 ಅಥವಾ ಆಧಾರ ರೇಖೆಯನ್ನು ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಒಬ್ಬರೇ ಮೊದಲಿನಿಂದ ಕೊನೆಯವರೆಗೂ ಬರೆಯುವ ಪರಿಪಾಠ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ನಾಗಮಂಡಲದ ಸ್ವರೂಪಕ್ಕನುಸಿರಿಸಿ ಪವಿತ್ರ ಗಂಟುಗಳನ್ನು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಜೀವರೇಖೆಯ ಇಕ್ಕೆಲಗಳಲ್ಲಿ ಹಳದಿ ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಹಾವಿನ ನಕ್ಷೆ ರಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಾವಿನ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣವನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಪವಿತ್ರದೊಳಗಿನ ಹೊಗ್ಗು ಹೊರಡುವಿಕೆಯನ್ನು ಕಪ್ಪು ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ರೇಖಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬಿಳಿಹುಡಿಯನ್ನು ಬಳಸಿ ಚುಕ್ಕಿ ಚುಕ್ಕಿಯಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಾಗನಿಗೆ ಕಾಲು ರಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಕೃತಿಯ ನಡುವೆ ಮರಿಮಟ್ಟೆಗಳನ್ನು ಬಿಳಿಹುಡಿಯಿಂದ ರೂಪಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲು ಹಸಿರು ಬಣ್ಣದ ಹುಡಿ ಮೇಲೆ ಬಾಳೆ, ಅರಿಸಿನ, ಕೆಂಪು, ಕಪ್ಪು ಈಗೆ ಐದು ಬಣ್ಣಗಳಿಂದ ರೇಖಿಸುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಹೆಡೆಯ ಮೇಲೆ ದೊಡ್ಡ ಪ್ರಭಾವಳಿಯೊಂದನ್ನು ಬಿಡಿಸಿ ಅದರ ಒಳಗೆ ಬ್ರಹ್ಮನ ಮುಖ, ದ್ರಾಕ್ಷಿ ಬಳ್ಳಿ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಕಪ್ಪುಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ 2 ಅಂಗುಲ ಅಗಲ ರಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಜಂಗಮನ ಸೊಪ್ಪಿನ ಹಸಿರು ಹುಡಿಯಿಂದ ದಂಡೆಕಟ್ಟಿ ಅದರ ಮೇಲೆ ಸ್ವಸ್ತಿಕವನ್ನು ಇಡುತ್ತಾರೆ.





ಕರ್ನಾಟಕಲ್ಲಿ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಸಾಪ್ರದಾಯಕ ದೃಶ್ಯಕಲೆ

ಒಟ್ಟಾರೆ ಕಪ್ಪು, ಕೆಂಪು, ಹಸಿರು ಈ ಮೂರು ಬಣ್ಣಗಳು ಯಾವುದೇ ಜನಪದ ರೌದ್ರ ಪಾತ್ರಗಳಿಗೆ ಮುಖ್ಯವಾದ ಅಲಂಕಾರಿಕ ಬಣ್ಣಗಳೆನಿಸುತ್ತವೆ.

ನಾಗಮಂಡಲವು ನಾಗದೇವತೆಯನ್ನು ಒಲಿಸುವ ಸಲುವಾಗಿ ಆಚರಿಸುವ ಕಲಾತ್ಮಕ ಆರಾಧನೆ. ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣದ ಹುಡಿಗಳಿಂದ ಶಾಸ್ತ್ರೋಕ್ತವಾಗಿ ಬರೆಯುವ "ಮಂಡಲ" ಎಂಬ ರಂಗವಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲಿ ಗಮನಾರ್ಹವಾದದ್ದು. ಮಂಡಲ ಬರೆಯಲು ಭತ್ತದ ಹೊಟ್ಟಿನ ಹುಡಿ, ಜಂಗಮ ಸೊಪ್ಪಿನ ಹುಡಿ, ಅರಿಸಿನ ಪುಡಿ, ಅಕ್ಕಿ ಹಿಟ್ಟನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಈ ಮಂಡಲವು ಸುಮಾರು 40 ಚದರ ಅಡಿ ವಿಸ್ತೀರ್ಣವಿರುತ್ತದೆ. ಹಿಂಗಾರದ ಗುಚ್ಛಗಳನ್ನು (ಅಡಿಕೆ ಸಿಂಗಾರ) ಫಲಪುಷ್ಪಾದಿಗಳಿಂದ ಅಲಂಕರಿಸುವುದು ವಾಡಿಕೆ. ಮಂಟಪದ ಮೇಲುಭಾಗದಲ್ಲಿ ತಾವರೆ, ಗಿಳಿ, ಮೊದಲಾದ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಈ ನಾಡಿನ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ದೈವಾಚರಣೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಗ್ರಾಮೀಣ ಬುಡಕಟ್ಟಿನ ಜನಪದರು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ಕಲಾತ್ಮಕ ಆಚರಣೆಗಳನ್ನು ನಿಮ್ಮ ಪ್ರಾಂತೀಯವಾಗಿ ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ, ಅಳಿವಿನ ಅಂಚಿನಲ್ಲಿರುವ, ನಶಿಸಿರುವ ಕಲಾಪ್ರಕಾರವನ್ನು ಹೆಕ್ಕಿ ತೆಗೆದು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಪರಿಚಯಿಸುವುದು ಕಲಾಶಿಕ್ಷಕನ ಆದ್ಯಕರ್ತವ್ಯ.

ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ವಿಶೇಷ ಸೂಚನೆ:

- ನಮ್ಮ ನಾಡಿನ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಮತ್ತು ಜನಪದ ದೃಶ್ಯಕಲೆಗಳನ್ನು ಉಳಿಸಿ ಬೆಳೆಸುವ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ತಮ್ಮನ್ನು ಕ್ರಿಯಾಶೀಲವಾಗಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
- ಸ್ಥಳೀಯ ಕಲೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು.
- ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಊರುಗಳಲ್ಲಿನ ಕಲಾಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವ ಜ್ಞಾನವನ್ನು ನೀಡುವುದು ಮತ್ತು ವಿಷಯ ಸಂಗ್ರಹಣೆ ಮಾಡುವಂತೆ ಪ್ರೇರಣೆ, ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ನೀಡುವುದು.
- ಜನಪದ ಮತ್ತು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಕಲೆಗಳ ಮಜಲುಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವುದು.
- ಪ್ರಾಂತೀಯ ಕಲೆಗಳ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಕಲೆಹಾಕಿ ಸೂಕ್ತ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ "ಪ್ರಾಜೆಕ್ಟ್" ತಯಾರಿಸುವಂತೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಚಟುವಟಿಕೆ ನೀಡುವುದು.
- ಜನಪದ ಮತ್ತು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಶೈಲಿಗಳಲ್ಲಿನ ತಂತ್ರಗಾರಿಕೆ, ಕಲಾತ್ಮಕ ಮೌಲ್ಯಗಳು, ಪ್ರಕೃತಿ ಪ್ರಭಾವ, ಕಲಾತ್ಮಕತೆ, ಸಂಯೋಜನೆಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸಿ ಹೇಳುವುದು. ಚಿತ್ರಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಅಭಿರುಚಿ ಉಂಟುಮಾಡುವುದು.
- ಪ್ರಾಂತೀಯ ಕಲೆಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಅನುಕರಣೆ ಮಾಡಿಸಿ ಪ್ರದರ್ಶನ ಏರ್ಪಡಿಸುವುದು.
- ಪ್ರಾಚೀನ ಕಲೆಗಳನ್ನು ಗೌರವದಿಂದ ಕಾಣುವ ಮನೋಭಾವ ಬೆಳೆಸುವುದು.
- ಕರ್ನಾಟಕ ದೃಶ್ಯಕಲೆಗಳ ಬಗೆಗೆ ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಸೆಮಿನಾರ್‌ಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವುದು.

ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ:

1. ಕರ್ನಾಟಕದ ಜನಪದ ದೃಶ್ಯ ಕಲೆಗಳನ್ನು ಪಟ್ಟಿಮಾಡಿ.
2. ಕರ್ನಾಟಕದ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಕಲೆಗಳನ್ನು ಪಟ್ಟಿಮಾಡಿ.
3. ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರದ ಪದವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿರಿ.
   ಅ) ಹಸೆ ಚಿತ್ತಾರ, ಗಂಝೀಫಾ, ತೊಗಲು ಗೊಂಬೆ, ಮೈಸೂರು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಕಲೆ
   ಆ) ವಿಜಯನಗರ ಭಿತ್ತಿ ಚಿತ್ರಗಳು, ಜೈನ ಭಿತ್ತಿ ಚಿತ್ರಗಳು, ಬಾದಾಮಿ ಭಿತ್ತಿ ಚಿತ್ರಗಳು, ಹಚ್ಚೆಕಲೆ

4) ಜನಪದ ಮತ್ತು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಕಲೆಗಳಲ್ಲಿನ ಪ್ರಮುಖ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಗುರಿತಿಸಿರಿ.

5. ನಾಗಮಂಡಲ ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸಿ.
6. ನಾಗಮಂಡಲದಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖವಾಗಿ ಕಂಡುಬರುವ ಆಕಾರಗಳಾವವು?
7. ನಾಗಮಂಡಲದ ರಚನೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ ವರ್ಣಲೇಪನ ಮಾಡಿರಿ.
8. ಸ್ಥಳೀಯವಾದ ಜನಪದ ಅಥವಾ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಕಲೆಗಳ ಚಿತ್ರ ವಿವರ ಒಳಗೊಂಡ ಪ್ರಾಜೆಕ್ಟ್ ಅನ್ನು ಅಂದವಾಗಿ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿರಿ.

ಕಲಾ ಇತಿಹಾಸ

ಪೀಠಿಕೆ :–

ಭಾರತೀಯ ಕಲಾಪರಂಪರೆಗಳು :–

ಅನೇಕತೆಯಲ್ಲಿ ಏಕತೆ ಎನ್ನುವಂತೆ ಭಾರತ ದೇಶವು ಅನೇಕ ಧರ್ಮಗಳ ತಾಣವಾಗಿದೆ. ಧರ್ಮಗಳ ಆಶ್ರಯ ತಾಣವಾಗಿರುವ ಭಾರತದ ಕಲಾಸಂಸ್ಕೃತಿಯು ಸುಮಾರು ಎರಡು ಸಾವಿರ ವರ್ಷಗಳಿಂದಲೂ ಭವ್ಯ ಪರಂಪರೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿದ ಮಹಾನ್ ರಾಷ್ಟ್ರವಾಗಿದೆ. ನೆರೆಯ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ ಕಲೆಯ ಪ್ರಭಾವ ಭಾರತೀಯ ಕಲೆಯ ಮೇಲೆ ಬೀರಿದೆ ಅದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ಇತರ ದೇಶಗಳಿಗೂ ಭಾರತೀಯ ಕಲೆಯ ತಳಹದಿಯ ಮೇಲೆಯೇ ಬೆಳೆದು ಬಂದಿದೆ.

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಅಸಂಖ್ಯವಾದ ದೇವಾಲಯಗಳು ಸ್ತೂಪಗಳು ಅರಮನೆಗಳು, ಮಸೀದಿಗಳು, ಗೋರಿಗಳು ಚರ್ಚುಗಳು, ಗುರುದ್ವಾರಗಳು ಮತ್ತು ವಿಜಯಸ್ತಂಭಗಳು ಮೊದಲಾದವುಗಳ ಅವಶೇಷಗಳೂ ಸಾವಿರಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚಾಗಿರುವ ಗುಹಾಂತರ ದೇವಾಲಯಗಳೂ, ಚೈತ್ಯಾಲಯಗಳನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ.

ಮೂರ್ತಿ ಶಿಲ್ಪಕಲೆಯು ಭಾರತದ ಮಹತ್ವಪೂರ್ಣ ಕಲೆಯಾಗಿದೆ. ದೇವಾಲಯಗಳ ಹೊರಮೈ ಹಾಗೂ ಒಳಮೈಗಳ ಮೇಲಿನ ಕೆತ್ತನೆಯ ಅಲಂಕಾರವು ನೋಡುಗನನ್ನು ವಿಸ್ಮಿತನನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತವೆ. ದೊಡ್ಡ ದೊಡ್ಡ ಬೆಟ್ಟಗಳನ್ನು ಕೊರೆದು ನಿರ್ಮಿಸಿದ ಗುಹಾಂತರ ದೇವಾಲಯಗಳ ಅಲಂಕಾರಿಕ ಕೆತ್ತನೆಯು ಉದ್ದೇಶ ಪೂರ್ವಕವಾಗಿಯೇ ರಚಿಸಲಾಗಿದೆ. ದೈವತ್ವದ ಭವ್ಯ ಕಲ್ಪನೆಗಳಿಂದ ಭಕ್ತನಿಗೆ ಮನಃ ಶಾಂತಿಯನ್ನುಂಟು ಮಾಡುವುದೇ ಈ ಕಲಾಕೃತಿಗಳ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿತ್ತು. ಭಾರತೀಯ ಧಾರ್ಮಿಕ ಕಲ್ಪನೆಯಲ್ಲಿ ರೂಪುಗೊಂಡ ದೇವ – ದೇವತೆಗಳ ಪ್ರತಿಮೆಗಳು ವಿಶೇಷ ವಸ್ತ್ರಾಲಂಕಾರಗಳಿಂದಲೂ ಒಡವೆಗಳಿಂದಲೂ ಲಾಲಿತ್ಯಪೂರ್ಣವಾಗಿ ರೂಪಗೊಂಡಿವೆ. ದೈವೀ ಪ್ರತಿಮೆಗಳಿಗೆ ಅನೇಕ ತಲೆಗಳನ್ನು ಕೈಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ಆಯಾ ದೇವತೆಯ ಗುಣ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳನ್ನು ಬಿಂಬಿಸಲಾಗಿದೆ.

ವಾಸ್ತುಶಿಲ್ಪ ಹಾಗೂ ಮೂರ್ತಿ ಶಿಲ್ಪ ಕಲೆಗಳಂತೆಯೇ ವರ್ಣ ಚಿತ್ರಕಲೆಯು ಸಹ ಮಹತ್ವಪೂರ್ಣ ಕಲೆಯಾಗಿಯೇ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಬೆಳೆದು ಬಂದಿದೆ. ದೇವಾಲಯಗಳ ಅರಮನೆಗಳ ಮಠ ಮಾನ್ಯಗಳ ಹಾಗೂ ಸಭಾಗೃಹಗಳ ಗೋಡೆಗಳನ್ನು ವರ್ಣ ಚಿತ್ರಗಳಿಂದ ಅಲಂಕರಿಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತಲ್ಲದೇ ಮೂರ್ತಿ ಶಿಲ್ಪಗಳನ್ನು ವರ್ಣ ಲೇಪನಗೊಳಿಸಿ ಅಂದಗೊಳಿಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಇಂಥ ವರ್ಣ ಚಿತ್ರಗಳು ಕ್ರಿ.ಪೂ. 1 ನೇ ಶತಮಾನಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹಿಂದಿನಿಂದಲೇ ಚಿತ್ರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿರುವುದನ್ನು ಭಾರತೀಯ ಚರಿತ್ರೆಯ ಮೂಲಕ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಭಾರತವು ಅನಾದಿಕಾಲದಿಂದಲೂ ಐತಿಹಾಸಿಕವಾಗಿ ಅಪೂರ್ವ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಸಿಂಧೂ ನಾಗರೀಕತೆಯಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ ನವ್ಯ ಯುಗದವರೆಗೂ ಭಾರತದಾದ್ಯಂತ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿಯೇ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾದಂಥಹ ಇತಿಹಾಸ ಸೃಷ್ಟಿಸಿದೆ. ಹಲವಾರು ಐತಿಹಾಸಿಕ ಸ್ಥಳಗಳು, ಭಿತ್ತಿಚಿತ್ರಗಳು ಗುಹೆಗಳು, ಕಟ್ಟಡಗಳು, ಭಾರತದಲ್ಲಿವೆ. ಅಂಥಹ ಸ್ಥಳಗಳನ್ನು ಕಲೆಯ ಭವ್ಯ ಪರಂಪರೆಯನ್ನು ಐತಿಹಾಸಿಕವಾಗಿ ಅವಲೋಕಿಸಿ ಇಂದಿನ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅದರ ಪರಿಚಯವನ್ನು ಕಲೆಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಕಲಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಚಿತ್ರಕಲೆಯ ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಪೂರಕವಾಗುವಂತೆ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು.

ಉದ್ದೇಶ :–

1. ಭಾರತದ ವಾಸ್ತುಶಿಲ್ಪದ, ಶಿಲ್ಪಕಲೆಯ, ಚಿತ್ರಕಲೆಯ ಇತಿಹಾಸವನ್ನು ಅಭ್ಯಸಿಸಿದ ನಂತರ ಚಿತ್ರಕಲೆಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಆಳವಾದ ಅರಿವು ಜ್ಞಾನ ಹೆಚ್ಚುವುದು.
2. ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಅವಲೋಕನ, ಶಿಲ್ಪ, ಚಿತ್ರ, ವಾಸ್ತು ಕಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಲಾವಿದರಿಗೆ ಇದ್ದಂತಹ ಕೌಶಲ, ರಚನಾಕ್ರಮ, ಸಂಯೋಜನೆ, ಭಾವನಾತ್ಮಕ ರಚನೆ ಇವುಗಳನ್ನು ಅರಿತುಕೊಳ್ಳುವದು.
3. ಚಿತ್ರಕಲೆಯಲ್ಲಿಯೂ ಪೂರಕವಾಗಿ ನೈಜತೆಯನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಾಯಕಾರಿಯಾಗಿರುವುದು.

ವಿಷಯ ವಿವರಣೆ :–

ಮೌರ್ಯರ ಕಲೆ :– ಭಾರತೀಯ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಮೌರ್ಯರ ಕಾಲವು ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಮೈಲಿಗಲ್ಲು. ಭಾರತೀಯ ಕಲೆ ಮೌರ್ಯರಿಂದ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಎಂಬ ಹೇಳಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಉತ್ಪ್ರೇಕ್ಷೆ ಇಲ್ಲ. ಅಶೋಕನ ಕಾಲದಿಂದ ಮಾತ್ರ ಶಿಲೆಯನ್ನು ಕಲೆಯ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಂಡುದರಿಂದ ಅನೇಕ ಸ್ಮಾರಕಗಳು ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿ ಉಳಿದುಕೊಂಡಿವೆ. ಇವುಗಳ ಕಲಾ ಶೈಲಿ, ಸೂಕ್ಷ್ಮತೆ ನೈಪುಣ್ಯತೆ ಮತ್ತು ಪರಿಪೂರ್ಣತೆಗಳನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಿದಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ಕಲೆಗೆ ಸುದೀರ್ಘ ಇತಿಹಾಸವಿದದ್ದು ಗೋಚರವಾಗುತ್ತದೆ.

ಅಶೋಕನ ಕಾಲದ ಕಲಾ ಸ್ಮಾರಕಗಳನ್ನು ನಾಲ್ಕು ವಿಭಾಗಗಳಾಗಿ ವಿಂಡಿಸಲಾಗಿದೆ.

1. ಸ್ತೂಪಗಳು
2. ಸಂಘಗಳು
3. ಅರಮನೆಗಳು
4. ಗುಹೆಗಳು

1. ಸ್ತೂಪಗಳು ಸ್ತೂಪಗಳ ನಿರ್ಮಾಣದ ಉದ್ದೇಶ, ಬುದ್ಧನ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟ ಪವಿತ್ರ ಸ್ಥಳಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು, ಬುದ್ಧ ಮತ್ತು ಅವನ ಶಿಷ್ಯರ ಅವಶೇಷಗಳನ್ನು ಕಾಪಾಡುವುದೇ ಆಗಿತ್ತು. ಅಶೋಕನು ತನ್ನ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ 84,000 ಸ್ತೂಪಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿದನೆಂದು ಹೇಳಲಾಗಿದೆ. ಸ್ತೂಪಗಳು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ, ಗಟ್ಟಿಯಾದ ಶಿಲೆ ಅಥವಾ ಇಟ್ಟಿಗೆಗಳಿಂದ ನಿರ್ಮಾಣವಾಗಿರುವ ಕೃತಿಗಳು. ಸ್ತೂಪದ ಮೇಲ್ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಛತ್ರಿಯಕಾರದ ಆಕೃತಿಯಿದ್ದು ಅದು ಅಧ್ಯಾತ್ಮಿಕ ಸಾರ್ವಭೌಮದ ಸಂಕೇತವಾಗಿದೆ. ಕಳೆದುಳಿದಿರುವ ಸ್ತೂಪಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಂಚಿಯ ಸ್ತೂಪ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾದುದು.

ಏಕಶಿಲೆಯಿಂದ ನಿರ್ಮಾಣವಾಗಿರುವ ಅಶೋಕನ ಸ್ತಂಭಗಳು ಮೌರ್ಯ ಕಲೆಯ ಅತ್ಯಂತ ಆಕರ್ಷಕವಾದ ಮತ್ತು ಅಸದೃಶ್ಯವಾದ ಕಲಾಕೃತಿಗಳೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿವೆ. ಅಶೋಕ ಸ್ಥಂಭಗಳು ಆಗಿನ ಕಾಲದ ವಾಸ್ತುಶಿಲ್ಪ ಶಿಲ್ಪಕಲೆ ಮತ್ತು ನಿರ್ಮಾಣ ಕಲೆಯ ನೈಪುಣ್ಯಕ್ಕೆ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ನಿರ್ದೇಶನಗಳು ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸ್ಥಂಭವು 50 ಟನ್ ಭಾರ ಮತ್ತು 50 ಅಡಿ ಎತ್ತರವಿದ್ದು ಇವುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 39 ಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು.

ಭಾರತದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಿನ್ಹೆಯಾಗಿ ಬಳಸಲ್ಪಡುತ್ತಿರುವ (ಅಶೋಕ ಸ್ಥಂಭದ ಚಿತ್ರ) ಸಾರಾನಾಥ ಸ್ತಂಭದ ಬೋಧಿಗೆ ಅತ್ಯಂತ ಆಕರ್ಷಕವಾದ ಕಲಾ ಸೃಷ್ಟಿ ಇದು 15 ಅಡಿ ಎತ್ತರವಾಗಿದ್ದು ತುದಿಯಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಸಿಂಹಗಳನ್ನು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಧರ್ಮಚಕ್ರ ಮತ್ತು ಪೀಠಭಾಗದಲ್ಲಿ ಸಿಂಹ, ಆನೆ, ವೃಷಭ ಮತ್ತು ಕುದುರೆಗಳನ್ನು ಸುತ್ತಲೂ ಕೆತ್ತಲಾಗಿದೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುವ ನೈಜತೆ ಎಲ್ಲರನ್ನು ಅಚ್ಚರಿಗೊಳಿಸಿದೆ.

ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು :–

1. ಅಶೋಕನ ಕಾಲದ ಕಲಾ ಸ್ಮಾರಕಗಳನ್ನು ಎಷ್ಟು ಭಾಗಗಳಾಗಿ ವಿಂಡಿಸಬಹುದು ?
2. ಸ್ತೂಪಗಳು ಯಾವುದರ ಸಂಕೇತವಾಗಿದೆ ?
3. ಸ್ತೂಪಗಳಲ್ಲಿ ಯವುದು ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾದುದು ?
4. ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಲಾಂಛನವಾಗಿ ಯಾವ ಸ್ಥಂಭವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗಿದೆ ?
5. ಸ್ತೂಪಗಳ ನಿರ್ಮಾಣದ ಉದ್ದೇಶವೇನು ?

ಗುಪ್ತರು :– ಗುಪ್ತರ ಕಾಲದ ಕಲಾಕಾರರ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಪ್ರತಿಭೆ, ವಾಸ್ತುಶಿಲ್ಪದ ಮುಖಾಂತರ ಹೊರ ಹೊಮ್ಮಿತು. ಗುಪ್ತರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ದೇವಾಲಯ ಸ್ತೂಪ, ಚೈತ್ಯ ವಿಹಾರ ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಾಣ ಮಾಡಿದರು. ಸಾಂಚಿ ಮತ್ತು ಬುದ್ಧಗಯಾ ಎರಡು ಬೌದ್ಧ ಸ್ಮಾರಕಗಳು ಗುಪ್ತರ ವಾಸ್ತುಶಿಲ್ಪಕ್ಕೆ ನಿರ್ದಶನವಾಗಿದೆ. ಇವಲ್ಲದೆ ಗುಪ್ತರ ಕಾಲವು ಗುಹಾಂತರ ದೇವಾಲಯಗಳಿಗೆ ಹೆಸರುವಾಸಿಯಾಗಿದ್ದಿತು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಅಜಂತಾ ಎಲ್ಲೋರದ ಚೈತ್ಯ ಮತ್ತು ವಿಹಾರ ಗುಹೆಗಳು ಗುಪ್ತರ ಕಾಲದ ಅಪೂರ್ವ ಕೊಡುಗೆಗಳು.

ಶಿಲ್ಪಕಲೆ :– ಅಪೂರ್ವ ಸೌಂದರ್ಯ ಮತ್ತು ಶೈಲಿಗೆ ಹೆಸರಾದ ಶಿವ, ವಿಷ್ಣು, ಸೂರ್ಯ, ಕಾರ್ತಿಕೇಯ, ಲಕ್ಷ್ಮೀ ಮತ್ತು ಪಾರ್ವತಿಯರ ವಿಗ್ರಹಗಳು ಈ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಸೃಷ್ಟಿಯಾದವು ಅಧಿಕ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಬುದ್ಧ ಮತ್ತು ಬೋಧಿಸತ್ವರ ವಿಗ್ರಹಗಳು ಗುಪ್ತರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ, ಶಿಲೆ ಮತ್ತು ಲೋಹಗಳಲ್ಲಿ ಸೃಷ್ಟಿಯಾದವು ಗುಪ್ತರ ಕಾಲದ ಶಿಲ್ಪಕಲೆಯ ಲಾವಣ್ಯ ಪರಿಪೂರ್ಣತೆ, ದೈಹಿಕ ಸೌಂದರ್ಯ ಗಾಂಭೀರ್ಯ ಅಧ್ಯಾತ್ಮಿಕತೆ ಮತ್ತು ಲಾಲಿತ್ಯಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತದೆ.

ಕಲಾ ಇತಿಹಾಸ

ಚಿತ್ರಕಲೆ :– ಭಾರತೀಯ ಚಿತ್ರಕಲೆಯ ವಲಯಕ್ಕೆ ಅತ್ಯಪೂರ್ವವಾದ ಕೊಡುಗೆಗಳು ಗುಪ್ತರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕೊಡಲ್ಪಟ್ಟವು. ಗುಪ್ತರಕಾಲದ ಚಿತ್ರಕಲೆಯಲ್ಲಿ 'ಅಜಂತ ಭಿತ್ತಿ ಚಿತ್ರಗಳು' ಜಗದ್ವಿಖ್ಯಾತವಾಗಿವೆ. ಅಜಂತದ ಚಿತ್ರಗಳು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಗೋಡೆಗಳ ಮೇಲಿನ ಚಿತ್ರಗಳು. ಅಜಂತದ ಗುಹೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 29 ಮೊದಲಿಗೆ ಈ ಎಲ್ಲಾ ಗುಹೆಗಳಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಗಳಿದ್ದವು.

ಅಜಂತ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಧಾರ್ಮಿಕ ಚಿತ್ರಗಳೇ ಅಲ್ಲದೇ ತಾರ್ಕಿಕ ಚಿತ್ರಗಳು ಇವೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಬುದ್ಧ ಬೋಧಿ ಸತ್ವ, ಯಕ್ಷಿ, ಯಕ್ಷ, ಗಂಧರ್ವ ಅಪ್ಸರೆಯರು ರಾಜರು ಮತ್ತು ಅವರ ಆಸ್ಥಾನಗಳು ಮರಗಿಡ ಬಳ್ಳಿಗಳು ಮತ್ತು ಮೃಗಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇವೆಲ್ಲವುಗಳನ್ನು ಅಂದವಾಗಿ ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾಗಿ ಬಣ್ಣಗಳಲ್ಲಿ ಬಿಡಿಸಲಾಗಿದೆ. ಕಲಾ ವಿಮರ್ಶಕರೊಬ್ಬರು ಹೇಳುವಂತೆ, ನಮ್ಮ ಕಣ್ಮುಂದೆ ದೊಡ್ಡ ನಾಟಕವೊಂದು ಜರುಗುತ್ತಿರುವಂತೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಈ ನಾಟಕವು ರಾಣಿಯರಿಂದ, ಋಷಿಮುನಿಗಳಿಂದ, ವೀರರಿಂದ, ಎಲ್ಲ ವರ್ಗದ ಸ್ತ್ರೀ ಪುರುಷರಿಂದ ಅತ್ಯಂತ ಆಕರ್ಷಕವಾದ ಕಾಡುಗಳು ಮತ್ತು ಹೂದೋಟಗಳು ಆಸ್ಥಾನಗಳ ಮತ್ತು ನಗರಗಳ ವಿಶಾಲವಾದ ಬಯಲು ಮತ್ತು ನಿಬಿಡ ಕಾಡುಗಳ ಹಿನ್ನಲೆಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವಂತೆ ಗೋಚರಿಸುತ್ತದೆ. ಅಜಂತದ ಚಿತ್ರಗಳು ಲಕ್ಷಾಂತರ ಜನರ ಹೃದಯಗಳನ್ನು ಸೂರೆಗೊಂಡಿವೆ ಮತ್ತು ಮೆಚ್ಚುಗೆಗೆ ಪಾತ್ರವಾಗಿವೆ.

ಅಜಂತಾ :–ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರದ ಔರಂಗಾಬಾದನಿಂದ 108 ಕಿ.ಮೀ ದೂರದಲ್ಲಿದೆ. ಕ್ರಿ.ಶ. 1 ನೇ ಶತಮಾನದಿಂದ 7 ನೇ ಶತಮಾನದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಿತವಾದ ಗುಹಾಲಯಗಳೆಂದು ಹೇಳಬಹುದು.

ಅಜಂತಾದ ಗುಹೆಗಳು ಉತ್ಕೃಷ್ಟವಾದ ಶಿಲ್ಪರಚನೆಗಾಗಿ ಗುಪ್ತರ ಕಾಲದ ಕಲಾ ಔನ್ನತ್ಯವನ್ನು, ಗಾಂಧಾರ, ಪಾರಸಿಕ, ಚೀನಾ ಸಂಪರ್ಕದ ಸಂಕೀರ್ಣತೆಯನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ. ಅಜಂತಾದ ಗುಹೆಗಳಲ್ಲಿ 2,9,10,15, 16,19,26,29 ಪೂಜಾರ್ಹವಾದ ಚೈತ್ಯಾಲಯಗಳಾಗಿವೆ. ಸಮಕಾಲೀನ ಚರಿತ್ರಾತ್ಮಕ ದೃಶ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದವುಗಳೆಂದರೆ 1 ನೇ ಗುಹೆಯಲ್ಲಿರುವ ಇಮ್ಮಡಿ ಪುಲಿಕೇಶಿಯು ತನ್ನ ದರ್ಬಾರಿನಲ್ಲಿ ಪಾರಸಿಕ ರಾಜನಾದ 3ನೇ ಖುಸ್ರುವಿನ ರಾಯಭಾರಿಯನ್ನು ಬರಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ದೃಶ್ಯವಾಗಿದೆ. 17 ನೇ ಗುಹೆಯಲ್ಲಿ ಅಶೋಕನ ಮಗನಾದ ವಿಜಯ, ಸಿಂಹಳ ವಿಜಯ ಎಂಬುದರಲ್ಲಿ ನರ್ತಕಿಯರ ವೃಂದ ಅತಿ ಮನೋಹರವಾಗಿದೆ.

ಇಲ್ಲಿರುವ ಚಿತ್ರಗಳು ಚಿತ್ರಕಲೆಯ ಮೂಲ ಸೂತ್ರವಾಗಿರುವ ಷಡಂಗಗಳ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ.

"ರೂಪಭೇಧ ಪ್ರಮಾಣಾನೀ ಭಾವ ಲಾವಣ್ಯ ಯೋಜನಂ ಸಾದೃಶ್ಯಂ ವರ್ಣಿಕಾ ಭಂಗಂ ಇತೀ ಚಿತ್ರ ಷಡಂಗಂ".

ಈ ಸೂತ್ರವು ಭಾರತೀಯ ಚಿತ್ರಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಬಿಂಬಿತವಾಗಿದೆ ಎನ್ನಬಹುದು.

ಅಜಂತಾ ಗುಹೆಯಲ್ಲಿನ ಪ್ರಮುಖವಾದ ಭಿತ್ತಿ ಚಿತ್ರಗಳು :–

ಪದ್ಮಪಾಣಿ ಬೋಧಿಸತ್ವ

ಭಗವಾನ ಬುದ್ಧ ತನ್ನ ಹೆಂಡತಿ ಮತ್ತು ಮಗನ ಮುಂದೆ ಭಿಕ್ಷಾ ಪಾತ್ರೆ ಹಿಡಿದಿರುವುದು.

ಕಪ್ಪು ಬಣ್ಣದ ಅಪ್ಸರೆ

ವಜ್ರಪಾಣಿ ಬೋಧಿಸತ್ವ

ಹಾರಾಡುತ್ತಿರುವ ಗಂಧರ್ವರು

ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು :–

1. ಗುಪ್ತರ ವಾಸ್ತುಶಿಲ್ಪಕ್ಕೆ ನಿರ್ದೇಶಬವಾದ ಎರಡು ಬೌದ್ಧ ಸ್ಮಾರಕಗಳು ಎಲ್ಲಿವೆ ?
2. ಭಾರತೀಯ ಚಿತ್ರಕಲೆಯ ವಲಯಕ್ಕೆ ಗುಪ್ತರ ಕಾಲದ ಕೊಡುಗೆಯ ಭಿತ್ತಿ ಚಿತ್ರಗಳು ಎಲ್ಲಿವೆ ?
3. ಅಜಂತಾ ಗುಹೆಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವ ಚಿತ್ರಗಳಿವೆ ?
4. ಅಜಂತಾ ಗುಹೆಗಳು ಇರುವ ಜಿಲ್ಲೆ ಯಾವುದು ?
5. ಅಜಂತಾ ಗುಹೆಗಳಲ್ಲಿರುವ ಭಿತ್ತಿ ಚಿತ್ರಗಳು ನಿರ್ಮಾಣವಾಗಿರುವ ಕಾಲ ಯಾವುದು ?
6. ಚಿತ್ರಕಲಾ ರಚನೆಯ ಮೂಲ ಸೂತ್ರವಾಗಿರುವ ಷಡಂಗಗಳನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ ?
7. ಅಜಂತ ಗುಹೆಯಲ್ಲಿರುವ ಪ್ರಮುಖ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ ?

ಚಾಲುಕ್ಯರು ಮತ್ತು ರಾಷ್ಟ್ರಕೂಟರು :–

ಕ್ರಿ.ಶ. 550 ರಿಂದ ಕ್ರಿ.ಶ. 750 ರ ವರೆಗಿನ ಕಾಲವು ಚಾಲುಕ್ಯ ಸಾಮ್ರಾಟರ ಕಾಲವಾಗಿದೆ. ಕರ್ನಾಟಕದ ವಿಜಯಪುರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಬಾದಾಮಿಯ ಗುಹಾಂತರ ದೇವಾಲಯಗಳು ಐಹೊಳೆ ಮತ್ತು ಪಟ್ಟದಕಲ್ಲಿನಲ್ಲಿರುವ ದೇವಾಲಯಗಳ ಸಮಚ್ಚಯಗಳು ಚಾಲುಕ್ಯ ಕಲಾ ಕೃತಿಗಳಾಗಿವೆಯಲ್ಲದೇ, ಪಟ್ಟದಕಲ್ಲಿನ ವಿರುಪಾಕ್ಷ ದೇವಾಲಯ ಹಾಗೂ ಸಂಗಮೇಶ್ವರ ದೇವಾಲಯಗಳು ಚಾಲುಕ್ಯ ಶೈಲಿಯ ಅತ್ಯತ್ತಮ ಉದಾಹರಣೆಗಳೆಂದು ಹೇಳಬಹುದು. 8ನೇಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಾಣಗೊಂಡ ಎಲ್ಲೋರದ ರಾಮೇಶ್ವರ ಗುಹಾಂತರ ದೇವಾಲಯವೂ ಚಾಲುಕ್ಯ ಕಲಾಕೃತಿಯಾಗಿದೆ.

(ಐಹೊಳೆ ಮತ್ತು ಪಟ್ಟದಲ್ಲಿನಲ್ಲಿರುವ ದೇವಾಲಯಗಳ ಛಾಯಾ ಚಿತ್ರಗಳು)

ರಾಷ್ಟ್ರ ಕೂಟರು :– ಕ್ರಿ.ಶ. 750 ರಿಂದ ಕ್ರಿ.ಶ. 975 ರಾಷ್ಟ್ರಕೂಟ ದೊರೆ ಒಂದನೇಯ ಕೃಷ್ಣನು ಕಟ್ಟಿಸಿದ ಎಲ್ಲೋರದ ಕೈಲಾಸನಾಥ ದೇವಾಲಯವು ವಿಶ್ವವಿಖ್ಯಾತ ಕಲಾಕೃತಿಯಾಗಿದೆ. ಇದೇ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಿಸಲಾದ ಮುಂಬಯಿ ಬಳಿಯ ಎಲಿಫಂಟಾ ಎಂಬಲ್ಲಿನ ಮಹೇಶನ (ತ್ರಿಮೂರ್ತಿ) ಭವ್ಯವಾದ ಪ್ರತಿಮೆಯು ರಾಷ್ಟ್ರ ಕೂಟ

ಕಲಾ ಇತಿಹಾಸ

ಶಿಲ್ಪಕಲಾವಿದರ ಸೌಂದರ್ಯಾನುಭೂತಿಯ ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷ ನಿರ್ದೇಶನವಾಗಿದೆ. ಕೈಲಾಸನಾಥ ದೇವಾಲಯವು ಏಕಶಿಲೆಯಲ್ಲಿ ಕೆತ್ತಿದ ದೇವಾಲಯವಾಗಿದೆ. ಈ ದೇವಾಲಯವನ್ನು ಮೇಲಿನಿಂದ ಕಳಸದಿಂದ ಕೆತ್ತುತ್ತಾ ನಿರ್ಮಾಣ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಇದು ಎರಡು ಅಂತಸ್ತಿನ ದೇವಾಲಯವಾಗಿದ್ದು, ನೆಲ ಮಹಡಿಯಲ್ಲಿ ಕೈಲಾಸ ದೃಶ್ಯವನ್ನು ಕೆತ್ತಲಾಗಿದೆ. ಮೇಲಂತಸ್ತಿನಲ್ಲಿ ಆನೆ, ಸಿಂಹಗಳು ಕೆತ್ತನೆ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಗಜಸ್ಥಂಭಗಳು ಐರಾವತಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು. ಶಿಖರವು ಅಷ್ಟಕೋನ ಕೃತಿಯಲ್ಲಿದೆ. ಶಿವನ ಮಹಿಮೆ ರಾಮಾಯಣದ ಕೆಲವು ಘಟನೆಗಳನ್ನು ಕೂಡಾ ಇಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು.

ಕೈಲಾಸೋದ್ಧಾರಣ, ಕೈಲಾಸ ಪರ್ವತವನ್ನು ಎತ್ತುತ್ತಿರುವ ರಾವಣನು ಶಿವ ಪಾರ್ವತಿಯರು ಕುಳಿತಿರುವ ದೃಶ್ಯವನ್ನು ಕೂಡಾ ಇಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಕೆಲವು ಭಿತ್ತಿ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಕೂಡಾ ಇಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಛಾಯಾ ಚಿತ್ರಗಳು :–

ಕೈಲಾಸನಾಥ ದೇವಾಲಯ	
ಎಲಿಫೆಂಟಾ ಗುಹೆಯಲ್ಲಿರುವ ತ್ರಿಮೂರ್ತಿ ಶಿವ	
ನೃತ್ಯ ಭಾಂಗಿಯಲ್ಲಿರುವ ಶಿವ	

ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಕೆಲವು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು :–

ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು :–

1. ಚಾಲುಕ್ಯರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಿಸಿದ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ದೇವಾಲಯಗಳು ಯಾವವು ?
2. ಚಾಲುಕ್ಯರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಿಸಿದ ದೇವಾಲಯಗಳು ಇರುವ ಸ್ಥಳಗಳು ಯಾವವು ?
3. ರಾಷ್ಟ್ರಕೂಟರು ನಿರ್ಮಿಸಿದ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ದೇವಾಲಯ ಯಾವುದು ?
4. ರಾಷ್ಟ್ರಕೂಟರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಿಸಿದ ಮುಂಬಂಷಿಯಲ್ಲಿರುವ ಗುಹೆ ಯಾವುದು ?
5. ಎಲಿಫೆಂಟಾ ಗುಹೆಯಲ್ಲಿರುವ ಮೂರ್ತಿ ಯಾವುದು ?
6. ಕೈಲಾಸನಾಥ ದೇವಾಲಯವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿದ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯವೇನು ?
7. ಕೈಲಾಸನಾಥ ದೇವಾಲಯದಲ್ಲಿ ಕೆತ್ತಿರುವ ದೃಶ್ಯಗಳು ಯಾವವು ?

ಕಂಚಿಯ ಪಲ್ಲವರು :–

ಪಲ್ಲವರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಕಲೆ ಮತ್ತು ವಾಸ್ತುಶಿಲ್ಪ ಶೈಲಿಯು ದಕ್ಷಿಣ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ರೂಪಗೊಂಡಿತು. ಇದನ್ನು ದ್ರಾವಿಡ ಶೈಲಿಯೆಂದು ಕರೆಯಲಾಗಿದೆ. ಪಲ್ಲವರ ದೇವಾಲಯಗಳು ದಕ್ಷಿಣ ಭಾರತದ ಕಲಾ ಸೌಂದರ್ಯ ಮತ್ತು ಕಲಾ ಕೌಶಲಕ್ಕೆ ಹೆಸರಾಗಿವೆ. ಪಲ್ಲವರ ದೇವಾಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಖ್ಯಾತವಾದವು ಕಂಚಿಯ ಕೈಲಾಸನಾಥ ವೈಕುಂಠ ಪೆರುಮಾಳ್, ಮುಕ್ತೇಶ್ವರ ದೇವಾಲಯಗಳು ಮತ್ತು ಮಹಾಬಲಿಪುರಂನ ಸಮುದ್ರ ತಡಿಯ ದೇಗುಲಗಳು, ಮಹಾಬಲಿಪುರಂನಲ್ಲಿ ಏಕ ಶಿಲೆಯಲ್ಲಿ ಕೆತ್ತಿರುವ ಏಕ ರಥಗಳು ಅಥವಾ ಏಳು ಪಗೋಡಗಳು, ಇವುಗಳನ್ನು ಪಂಚಪಾಂಡವರು, ಅವರ ಪತ್ನಿ ದ್ರೌಪದಿಯ ಮತ್ತು ಹನುಮಂತನ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಕೆತ್ತಲಾಗಿದೆ. ಈ ರಥಗಳನ್ನು ಏಕ ಶಿಲೆಯಲ್ಲಿ ಕೆತ್ತಲಾಗಿದ್ದು ಸಾಮಾನ್ಯ ದೇವಾಲಯದ ಎಲ್ಲ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ. ಪಲ್ಲವರ ಶಿಲ್ಪಕಲೆಯ ಅಪೂರ್ವ ಕೃತಿಯಾದ ಅರ್ಜುನನ ತಪಸ್ಸು ಅಥವಾ ಗಂಗಾವತರಣ ಮಹಾಬಲಿಪುರಂನಲ್ಲಿ ನೋಡಬಹುದು. ಇಲ್ಲಿ ಪಲ್ಲವರ ಕಾಲದ ಗುಹಾಂತರ ದೇವಾಲಯಗಳನ್ನು ನೋಡಬಹುದು. ಪಲ್ಲವರ ದೇವಾಲಯಗಳು ಮತ್ತು ಶಿಲ್ಪಗಳು ದಕ್ಷಿಣ ಭಾರತದ ಕಲೆಯ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಅಧ್ಯಾಯವೊಂದಕ್ಕೆ ನಾಂದಿ ಹಾಕಿದವು.

ಛಾಯಾ ಚಿತ್ರಗಳು :–

ಪಂಚ ರಥಗಳು ಮಹಾಬಲಿಪುರಂ

ಗಂಗಾವರತರಣ

ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು :–

1. ಕಂಚಿಯ ಪಲ್ಲವರ ವಾಸ್ತುಶಿಲ್ಪ ಶೈಲಿಯನ್ನು ಏನೆಂದು ಕರೆಯಲಾಗಿದೆ ?
2. ಪಲ್ಲವರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಿತವಾದ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ದೇವಾಲಯಗಳು ಯಾವವು ?
3. ಮಹಾಬಲಿಪುರಂನ ಸಮುದ್ರ ದಡದಲ್ಲಿರುವ ಕಲ್ಲಿನ ರಥಗಳನ್ನು ಯಾರ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಕೆತ್ತಲಾಗಿದೆ?

ಹೊಯ್ಸಳರು :–

ಕಲೆ ಮತ್ತು ವಾಸ್ತುಶಿಲ್ಪ ವಲಯದಲ್ಲಿ ಹೊಯ್ಸಳರು ಸಾಧಿಸಿದ ಸಾಧನೆಗಳು ಮತ್ತು ನೀಡಿದ ಕೊಡುಗೆಗಳು ಅಮೋಘವಾದವು. ಹೊಯ್ಸಳ ವಾಸ್ತು ಶಿಲ್ಪ ಶೈಲಿಯು ತನ್ನದೇ ಆದ ಕೆಲವೊಂದು ಪ್ರಮುಖ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದಿತು. ಹೊಯ್ಸಳ ದೇವಾಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ದೇವಾಲಯಗಳು ಒಂದರಲ್ಲಿಯೇ ಕೂಡಿ ಕೊಂಡಿರುವುದು, ವಿಶೇಷತೆ ದೇವಾಲಯಗಳನ್ನು 3 ರಿಂದ 5 ಅಡಿ ಎತ್ತರವಾದ ಜಗುತಿಯ ಮೇಲೆ ತಳ ವಿನ್ಯಾಸವು ನಕ್ಷತ್ರ ಆಕಾರವಾಗಿದ್ದು ದೇವಾಲಯವು ಅದೇ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಾಣವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ದೇವಾಲಯದ ಸುತ್ತಲೂ ಪ್ರದಕ್ಷಿಣೆ ಪಥವಿದ್ದು, ಒಳಗಡೆ ಪ್ರದಕ್ಷಿಣೆ ಪಥವಿಲ್ಲ, ಪ್ರತಿಯೊಂದು ದೇವಾಲಯದಲ್ಲಿ ಗರ್ಭಗೃಹ, ನವರಂಗ, ಸುಖನಾಸಿ, ಮೊಗಸಾಲೆ ಮತ್ತು ಅದರ ಸುತ್ತಲೂ ಕಂಬಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ ಮಂಟಪಗಳಿವೆ. ದೇವಾಲಯಗಳ ಮಹಾದ್ವಾರವನ್ನು ಮತ್ತು ಹೊರ ಮೈಯನ್ನು ಹಂತ ಹಂತವಾಗಿ ಅತಿ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾದ ಕೆತ್ತನೆಗಳಿಂದ ಮತ್ತು ಸುಂದರ ವಿಗ್ರಹಗಳಿಂದ ಅಲಂಕರಿಸಲಾಗಿದೆ. ದೇವಾಲಯಗಳ ಕಂಬ ಮತ್ತು ತೊಲೆಗಳ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿರುವ ಅಪೂರ್ವ ಸೌಂದರ್ಯದಿಂದ ಕಂಗೊಳಿಸುವ ಸಾಲು ಮದನಿಕಾ ವಿಗ್ರಹಗಳನ್ನು ಕೆತ್ತಲಾಗಿದೆ. ಮೆದುವಾದ ಬಳಪದ ಕಲ್ಲಿನಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಾಣವಾಗಿರುವ ಈ ದೇವಾಲಯಗಳು ತಮ್ಮ ಸೂಕ್ಷ್ಮತೆ ಅಲಂಕಾರ ಹಾವ ಭಾವ ಮತ್ತು ವಿನ್ಯಾಸಗಳಿಂದ ಶಿಲೆಯಲ್ಲಿನ ಸಂಗೀತವಾಗಿ ಮಾರ್ಪಟ್ಟಿವೆ.

ಹೊಯ್ಸಳರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ನೂರಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ದೇವಾಲಯಗಳು ಕರ್ನಾಟಕದ ವಿವಿಧ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಾಣವಾದವು. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಬೇಲೂರಿನ ಚೆನ್ನಕೇಶವ, ತಲಕಾಡಿನ ಕೀರ್ತಿನಾರಾಯಣ, ತೊಣ್ಣೂರಿನ ವೀರ ನಾರಯಣ, ಮೇಲುಕೋಟೆಯ ಚೆಲುವ ನಾರಾಯಣ, ಹಳೇಬೀಡಿನ ಹೊಯ್ಸಳೇಶ್ವರ ಕೋರಮಂಗಲದ ಬೂತೇಶ್ವರ ಮತ್ತು ಆನೆಕೊಂಡದ ಈಶ್ವರ ದೇವಾಲಯಗಳು ಮುಖ್ಯವಾದವು. ಇಮ್ಮಡಿ ಬಲ್ಲಾಳನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಅರಿಸೀಕೆರೆಯ

ಬಲ್ಲಾಳೇಶ್ವರ, ಹಳೆಯ ಬೀಡಿನ ಕೇದಾರೇಶ್ವರ ಮತ್ತು ಅಮೃತಾಪೂರದ ಅಮೃತೇಶ್ವರ, ಸೋಮನಾಥಪೂರದ ಕೇಶವ ದೇವಾಲಯ ಹೀಗೆ ನೂರಾರು ದೇವಾಲಯಗಳು ಹೊಯ್ಸಳರ ಕಾಲದ ಶಿಲ್ಪಿಗಳ ಕಲಾಭಿಜ್ಞತೆ ಮತ್ತು ಪ್ರೌಢಿಮೆಯ ಪರಾಕಾಷ್ಠೆಯನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು.

ಛಾಯಾ ಚಿತ್ರಗಳು :–

ಬೇಲೂರಿನ
ಚೆನ್ನಕೇಶ್ವರ ದೇವಾಲಯದ ದೃಶ್ಯ

ಹಳೇಬೀಡು ಹೊಯ್ಸಳೇಶ್ವರ ದೇವಾಲಯದ ಒಂದು ನೋಟ

ಸೋಮನಾಥಪುರದ ಚೆನ್ನಕೇಶವ ದೇವಾಲಯ

ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಹೊಯ್ಸಳ ಕಾಲದ ದೇವಾಲಯಗಳ ವಿಶೇಷತೆ ಏನು ?
2. ದೇವಾಲಯಗಳ ತಳವಿನ್ಯಾಸವು ಯಾವ ಆಕಾರದಲ್ಲಿದೆ ?
3. ಹೊಯ್ಸಳರು ನಿರ್ಮಿಸಿದ ದೇವಾಲಯ ರಚನೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿರಿ.
4. ಹೊಯ್ಸಳರು ನಿರ್ಮಿಸಿದ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ದೇವಾಲಯಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸಿರಿ.

ವಿಜಯನಗರ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯ :–

ವಿಜಯನಗರ ಅರಸರು ಕಲೆ ಮತ್ತು ವಾಸ್ತು ಶಿಲ್ಪಗಳ ಪೋಷಕರಾಗಿದ್ದರು. ವಿಜಯನಗರ ಅರಸರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಅರಮನೆಗಳು, ಕೋಟೆ ಕೊತ್ತಲಗಳು ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಕಟ್ಟಡಗಳು, ದೇವಾಲಯಗಳು, ಗೋಪುರಗಳು ಕಲ್ಯಾಣ ಮಂಟಪಗಳು, ವಸಂತ ಮಂಟಪಗಳು, ನೂರಾರು ಕಂಬಗಳ ಮಂಟಪಗಳು ಅಲ್ಲದೇ ಪಟ್ಟಣಗಳು ಅಣೆಕಟ್ಟುಗಳು, ಕರೆಕಟ್ಟೆಗಳು, ಕಾಲುವೆಗಳು ಮತ್ತು ರಸ್ತೆಗಳು ನಿರ್ಮಾಣವಾದವು ಹಂಪೆಯ ಅವಶೇಷಗಳು ದಕ್ಷಿಣ ಭಾರತದಾದ್ಯಂತ ಕಂಡುಬರುವ ಕಲಾಕೃತಿಗಳು ವಿಜಯನಗರ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯ ಕಾಲದ ಕಲಾವೈಭವಕ್ಕೆ ಸಾಕ್ಷಿಯಗಿವೆ.

ವಿಜಯನಗರದ ವಾಸ್ತುಶಿಲ್ಪ ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ದೇವಾಲಯಗಳು ಪ್ರಮುಖವಾದವು. ಇವುಗಳ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯವೆಂದರೆ ಸುತ್ತುವರಿಯಲ್ಪಟ್ಟ ಭದ್ರವಾದ ಗೋಡೆ ವಿಶಾಲವಾದ ಹೆಬ್ಬಾಗಿಲು ಮತ್ತು ಎತ್ತರವಾದ ರಾಯಗೋಪುರಗಳು. ಹೆಬ್ಬಾಗಿಲುಗಳನ್ನು ಶಿಲೆಯಿಂದ ನಿರ್ಮಿಸಲಾಗಿದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ದೇವಾಲಯದಲ್ಲಿ ಕಲ್ಯಾಣ ಮಂಟಪ ಮತ್ತು ವಸಂತ ಮಂಟಪಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಲಾಗಿದೆ. ಗರ್ಭಗುಡಿ ಸುಖನಾಸಿ ಮತ್ತು ನವರಂಗಗಳು ಈ ದೇವಾಲಯಗಳ ಅವಿಭಾಜ್ಯ ಅಂಗಗಳು.

ವಿಜಯನಗರದ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಾಣವಾದ ದೇವಾಲಯಗಳು ಅನೇಕ ಆ ಕಾಲದ ಪ್ರಮುಖ ದೇವಾಲಯಗಳನ್ನು ಇಂದಿಗೂ ಹಂಪೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖವಾದವು ವಿರುಪಾಕ್ಷ ದೇವಾಲಯ ಹಜಾರರಾಮ ದೇವಾಲಯ, ಕೃಷ್ಣಸ್ವಾಮಿ ದೇವಾಲಯ, ವಿಠಲಸ್ವಾಮಿ ದೇವಾಲಯ, ಭುವನೇಶ್ವರಿ ಅಚ್ಯುತರಾಯ ದೇವಾಲಯ ಮತ್ತು ಕೋದಂಡರಾಮ ದೇವಾಲಯಗಳು ಇವುಗಳಲ್ಲದೆ ವಿಜಯನಗರದ ಅರಸರ ಕಾಲದ ದೇವಾಲಯಗಳನ್ನು ಶ್ರೀರಂಗಂ, ಚಿದಂಬರಂ, ಕಂಚಿ ಕುರುವತ್ತಿ ಕಮಲಾಪೂರ, ತಾಡಪತ್ರಿ, ತಿರುಪತಿ, ಲೇಪಾಕ್ಷಿ, ಮೂಡಬಿದ್ರಿ, ಶೃಂಗೇರಿ ಮುಂತಾದ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು.

ವಾಸ್ತುಶಿಲ್ಪ ಅಲ್ಲದೆ ಶಿಲ್ಪಕಲೆಯೂ ವಿಜಯನಗರ ಅರಸರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ವಿಕಸಿತವಾಗಿದ್ದಿತು. ಆ ಕಾಲದ ಶಿಲ್ಪಕಲಾ ಚಾತುರ್ಯವನ್ನು ಹಂಪೆಯ ವಿಜಯ ವಿಠ್ಠಲ ದೇವಾಲಯದ ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿರುವ ಸುಂದರ ಶಿಲಾರಥದ ನಿರ್ಮಾಣದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಉಗ್ರನರಸಿಂಹ ಮೂರ್ತಿಯ ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು. ಇದಲ್ಲದೆ ವಿಜಯ ನಗರ ಕಾಲದ ದೇವಾಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುವ ಸುಂದರವಾದ, ಶಿವ, ವಿಷ್ಣು, ಸೂರ್ಯ ನರಸಿಂಹ, ಕೃಷ್ಣ, ನಟರಾಜ ವಿಗ್ರಹಗಳು, ದೇವಾಲಯಗಳ ಅಲಂಕಾರಕ್ಕಾಗಿ ಕೆತ್ತಿರುವ ಹೂಬಳ್ಳಿಗಳು, ಪ್ರಾಣಿ ಪಕ್ಷಿಗಳು ಮದನಿಕಾ ವಿಗ್ರಹಗಳು ಯಕ್ಷ – ಯಕ್ಷಿಣಿಯರು ಋಷಿಗಳು, ಅಷ್ಟದಿಕ್ಪಾಲಕರು ಇತ್ಯಾದಿ ಶಿಲ್ಪಗಳು ಆಗಿನ ಕಾಲದ ಅಪೂರ್ವ ಸೃಷ್ಟಿಗಳಾಗಿವೆ.

ಚಿತ್ರಕಲೆಗೂ ವಿಜಯನಗರ ಅರಸರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಶಸ್ತ್ಯ ದೊರೆತ್ತಿದ್ದಿತು. ಪೇಯಿಸ್ ರಾಜನ ಅರಮನೆಯನ್ನು ಸುಂದರವಾದ ಚಿತ್ರಗಳಿಂದ ಅಲಂಕರಿಸಲಾಗಿದ್ದಿತೆಂದು ಹೇಳಿದ್ದಾನೆ. ಹಂಪೆಯ ವಿರೂಪಾಕ್ಷ ದೇವಾಲಯದ ಕಲ್ಯಾಣ ಮಂಟಪದ ಮೇಲ್ಛಾವಣಿಯ ಒಳಭಾಗದಲ್ಲಿ ದಶಾವತಾರ, ಗಿರಿಜಾ ಕಲ್ಯಾಣ ಇತ್ಯಾದಿ ಭಿತ್ತಿ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು. ಲೇಪಾಕ್ಷಿಯ ವೀರಭದ್ರ ದೇವಾಲಯದಲ್ಲಿ ಶಿವಪುರಾಣದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಶಿವನ ಹಲವಾರು ಲೀಲೆಗಳನ್ನು ಸುಂದರವಾಗಿ ಚಿತ್ರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಲೇಪಕ್ಷಿಯನ್ನು "ಶೈವರ ಅಜಂತ" ಎಂದು ಕರೆದಿದ್ದಾರೆ.

ಛಾಯಾ ಚಿತ್ರಗಳು

ಹಂಪೆಯ ವಿರುಪಾಕ್ಷ ದೇವಾಲಯ

ಹಂಪೆಯ ಉಗ್ರನರಸಿಂಹ

ವಿಜಯ ವಿಠ್ಠಲ ದೇವಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿರುವ ಕಲ್ಲಿನ ರಥ

ಕಲಾ ಇತಿಹಾಸ

ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು :–

1. ವಿಜಯನಗರದ ಅರಸರು ವಾಸ್ತು ಮತ್ತು ಶಿಲ್ಪಕಲೆಗೆ ನೀಡಿದ ವಿವಿಧ ಕಟ್ಟಡಗಳು ಯಾವವು ?
2. ವಿಜಯನಗರದ ದೇವಾಲಯಗಳ ರಚನಾ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ವರ್ಣಿಸಿರಿ ?
3. ಹಂಪೆಯಲ್ಲಿರುವ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ದೇವಾಲಯಗಳು ಯಾವವು ?
4. ವಿಜಯನಗರದ ಅರಸರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ದೇವಾಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಕೆತ್ತಿದ ಶಿಲ್ಪಕಲೆಯನ್ನು ವರ್ಣಿಸಿರಿ.
5. ವಿರುಪಾಕ್ಷ ದೇವಾಲಯದ ಮೇಲ್ಚಾವಣಿಯಲ್ಲಿರುವ ಭಿತ್ತಿ ಚಿತ್ರಗಳು ಯಾವ ವಿಷಯವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿವೆ.
6. ಲೇಪಾಕ್ಷಿಯನ್ನು ಏನೆಂದು ಕರೆಯಲಾಗಿದೆ ?

ವಿಜಯಪುರದ ಆದಿಲ್ ಷಾಹಿ ಸುಲ್ತಾನರು :–

ವಿಜಯಪುರದ ಆದಿಲ್ ಷಾಹಿ ಸುಲ್ತಾನರು ಕಲೆ ಮತ್ತು ವಾಸ್ತು ಶಿಲ್ಪಕ್ಕೆ ಅಮೋಘ ಕೊಡುಗೆಗಳನ್ನಿತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ವಿಜಯಪುರದಲ್ಲಿ ಕಂಡು ಬರುವಷ್ಟು ಕಟ್ಟಡಗಳು, ಸ್ಮಾರಕಗಳು ಭಾರತದ ಇನ್ಯಾವ ಐತಿಹಾಸಿಕ ನಗರಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡು ಬರುವುದಿಲ್ಲವೆಂದು ಹೇಳಲಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿನ ವಾಸ್ತುಶಿಲ್ಪ ತನ್ನ ಸಮೃದ್ಧ ಅಲಂಕರಣಕ್ಕೆ ಬೆಡಗಿಗೆ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾದ ಕೆತ್ತನೆಗೆ ಮತ್ತು ಯಾವುದೇ ಆಧಾರವಿಲ್ಲದೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿರುವ ಸಮತಳದ ಮೇಲ್ಚಾವಣಿಗೆ ಹೆಸರಾಗಿದೆ.

ವಿಜಯಪುರದ ಸುಲ್ತಾನರು ನಿರ್ಮಿಸಿದ ಅರಮನೆಗಳು ಹಲವಾರು, ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಗಗನ್‌ಮಹಲ್, ಸಾತ್‌ಮಂಜಿಲ್, ಸಂಗೀತ್ ಮಹಲ್, ಆನಂದ ಮಹಲ್ ಮತ್ತು ಅಸರ್ ಮಹಲ್ ಪ್ರಮುಖವಾದವು. 1561 ರಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಾಣವಾದ ಗಗನ್ ಮಹಲ್ 62 ಅಡಿ ಅಗಲದ ಕಮಾನನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದು ಸಭಾಂಗಣಕ್ಕೆ ಆಕರ್ಷಿಕ ನೋಟವನ್ನು ಕೊಟ್ಟಿದೆ. ಸಾತಮಂಜಿತ್ ಅರಮನೆ ಏಳು ಅಂತಸ್ತಿನಿಂದ ಕೂಡಿದೆ. ಇದು ತನ್ನ ಅಲಂಕಾರಿಕ ಕಿಟಕಿಗಳಿಗೆ ಮತ್ತು ವೈವಿಧ್ಯಮಯ ಕೆತ್ತನೆಗಳಿಗೆ ಹೆಸರು ಪಡೆದಿದೆ. ಆನಂದ ಮಹಲ್ ಅಲಂಕಾರಿಕ ಮೇಲ್ಚಾವಣಿಯ ಹೊದಿಕೆಗೆ ಹೆಸರು ವಾಸಿಯಾಗಿದೆ. ಅಸರ ಮಹಲ್ ವರ್ಣಮಯ ಕೊಠಡಿಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಮರದ ಕೆತ್ತನೆಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಮೆಹ್ತರ್ ಮಹಲ್ ಒಂದು ಸುಂದರ ವಾಸ್ತುಶಿಲ್ಪ ಕೃತಿ ಇದರ ಸಮತಳವಾದ ಮೇಲ್ಚಾವಣಿಯ ಶಿಲೆಯನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಕೆತ್ತಲ್ಪಟ್ಟ ಕಂಸಗಳ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇದೊಂದು ಇಂಜಿನಿಯರಿಂಗ್ ಅದ್ಭುತ್‌ವೆಂದು ಹೇಳಲಾಗಿದೆ.

ಮಸೀದಿಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದನೆ ಆಲಿ ಅದಿಲ್ ಷಾಹನಿಂದ ನಿರ್ಮಿತವಾದ ಜಾಮಿ ಮಸೀದಿ ಗಮನಾರ್ಹ ಕೃತಿ. ಇದು ದಕ್ಷಿಣ ಭಾರತದಲ್ಲಿಯೇ ಅತಿ ದೊಡ್ಡ ಮಸೀದಿಯಾಗಿದ್ದು 9100 ಚದುರ ಅಡಿ ಜಾಗವನ್ನು ಆಕ್ರಮಿಸಿದೆ. ದೊಡ್ಡ ದೊಡ್ಡ ಕಂಬಗಳು ಕಮಾನುಗಳು ಮತ್ತು ಸಮತೋಲನದ ಗುಮ್ಮಟವನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಇದರ ಒಳಾಂಗಣ ಅಲಂಕರಣವಿಲ್ಲದೆ ಸರಳವಾಗಿದ್ದು ಮಧ್ಯದ ಮಿಹ್ರಬ್‌ನ್ನು ಅನ್ನು ಆಕರ್ಷಕ ವರ್ಣಗಳಿಂದ ಅಲಂಕರಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ವಿಜಯಪುರದ ಸುಲ್ತಾನರ ಗೋರಿಗಳಲ್ಲಿ ಅಪೂರ್ವವೆಂದರೆ ಇಬ್ರಾಹಿಂ ರೋಜಾ ಮತ್ತು ಗೋಲ್‌ಗುಂಬಜ್.

ಎರಡನೆ ಆದಿಲ್ ಷಾಹಿನಿಂದ ನಿರ್ಮಿತವಾದ ಇಬ್ರಾಹಿಂ ರೋಜಾ ವಿಜಯಪುರದ ವಾಸ್ತು ಶಿಲ್ಪ ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದುದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕಟ್ಟಡಗಳಿವೆ. ಒಂದು ಮಸೀದಿಯಾದರೆ ಇನ್ನೊಂದು ಇಬ್ರಾಹಿಂನ ಗೋರಿ. ಗೋರಿಯ ಗೋಡೆಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಕಂಬಗಳನ್ನು ಅತಿ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾದ ಮತ್ತು ಸುಂದರವಾದ ಹೂಬಳ್ಳಿಗಳಿಂದ ಮತ್ತು ಜ್ಯಾಮಿತಿಯ ರೇಖಾಚಿತ್ರಗಳಿಂದ ಅಲಂಕರಿಸಲಾಗಿದೆ.

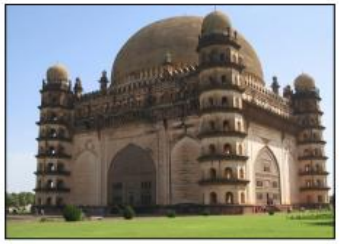
ಡಾ. ಕಸೀನ್ಸ್ ಇದನ್ನು ದಖನ್ನಿನ್ ತಾಜ್ ಮಹಲ್ ಎಂದು ಕರೆದಿದ್ದಾರೆ. ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಕಲಾ ವಿಮರ್ಶಕ ಫರ್ಗೂಸನ್ ಇಡೀ ಹಿಂದೂಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ "ಕೌಶಲ ಮತ್ತು ಅಲಂಕಾರದ ಸಮೃದ್ಧಿಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಇಬ್ರಾಹಿಂ ರೋಜಾವನ್ನು ಸರಿಗಟ್ಟುವ ಕಟ್ಟಡ ಇನ್ನೊಂದಿಲ್ಲ" ಎಂದಿದ್ದಾರೆ.

ಗೋಲ್ ಗುಂಬಜ್ ವಿಜಯಪುರದ ಸುಲ್ತಾನರ ಇನ್ನೊಂದು ಭವ್ಯ ವಾಸ್ತು ಶಿಲ್ಪ ಚೌಕಾಕಾರದ (ಚೌರಸ) ಈ ಬೃಹತ ಕಟ್ಟಡವು ಆಕ್ರಮಿಸಿರುವ ಜಾಗ 18,000 ಚದುರ ಅಡಿ ಇದರ ನಿರ್ಮಾತ್ರ್ಯ ಮಹಮದ್ ಆದಿಲ್ ಷಾ ಇದು ಏಳು ಅಂತಸ್ತಿನ ನಾಲ್ಕು ಮಿನಾರ್‌ಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದು ಮೇಲೆ ಬೃಹತ ಗುಮ್ಮಟವನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ.

ಇದು ಜಗತ್ತಿನ ನಾಲ್ಕನೆಯ ದೊಡ್ಡ ಗುಮ್ಮಟವಾಗಿದ್ದು, ಭಾರತದ ಅತಿ ದೊಡ್ಡ ಗುಮ್ಮಟವಾಗಿದೆ.ಈ ಗುಮ್ಮಟವು ಒಳಗಡೆ 906 ಅಡಿ ಆಳವಾಗಿದ್ದು ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ ತೂಗಾಡುವ ಪದಕ ಹೊಂದಿದೆ. ಗುಮ್ಮಟದ ಒಳಗಡೆ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ವೀಕ್ಷಕನ ಗಮನ ಸೆಳೆಯುವಂತಹ ವಿಖ್ಯಾತ 'ಪಿಸು ಮಾತಿನ ಅಟ್ಟಣಿಗೆ' ಇದೆ ಒಂದು ಕಡೆ ಪಿಸು ಮಾತಾಡಿದರೂ ಮತ್ತೊಂದು ಕಡೆ ಕೇಳಿಸುವಂತೆ ಶಬ್ದ ಸಂಯೋಜನೆ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಗೋಲ್ ಗುಂಬಜ್ ಜಗತ್ತಿನ ಅಚ್ಚರಿಯ ವಾಸ್ತು ಶಿಲ್ಪಗಳ ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು.

ಛಾಯಾ ಚಿತ್ರಗಳು :–

ಇಬ್ರಾಹಿಂ ರೋಜಾ



ವಿಜಯಪುರ ಗೋಲಗುಮ್ಮಟ

ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು :–

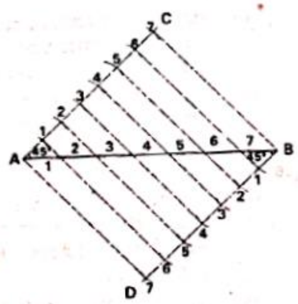
1. ಆದಿಲ್ ಶಾಹಿ ಸುಲ್ತಾನರು ನಿರ್ಮಿಸಿದ ವಿಜಯಪುರದಲ್ಲಿರುವ ಐದು ಮಹಲ್‌ಗಳು ಯಾವವು ?
2. ಮೆಹ್ತರ್ ಮಹಲನ್ನು ಇಂಜಿನಿಯರಿಂಗ್ ಅದ್ಭುತವೆಂದು ಏಕೆ ಕರೆಯಲಾಗಿದೆ ?
3. ಜಾಮಿ ಮಸೀದಿಯ ವಿಶೇಷತೆಯನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ ?
4. ಇಬ್ರಾಹಿಂ ರೋಜಾದಲ್ಲಿರುವ ಎರಡು ಕಟ್ಟಡಗಳು ಯಾವವು ?
5. ದಖನ್ನಿನ ತಾಜ್‌ಮಹಲ್ ಎಂದು ಯಾವುದನ್ನು ಕರೆಯಲಾಗಿದೆ ?
6. ವಿಜಯಪುರದ ಸುಲ್ತಾನರು ನಿರ್ಮಿಸಿದ ಚೌಚ್ಚಾಕಾರದ ಭವ್ಯ ವಾಸ್ತು ಶಿಲ್ಪ ಯಾವುದು ?
7. ಪಿಸು ಮಾತಿನ ಅಟ್ಟಣಿಗೆ ಎಲ್ಲಿದೆ ?
8. ಗೋಲಗುಂಬಜ್‌ವು ಜಗತ್ತಿನ ಎಷ್ಟನೇ ದೊಡ್ಡ ಕಟ್ಟಡವಾಗಿದೆ.

ಆಧಾರ ಗ್ರಂಥಗಳು :–

1. ಕಲಾಕೋಶ – (ಕರ್ನಾಟಕ ಲಲಿತಕಲಾ ಅಕಾಡೆಮಿ) ಬೆಂಗಳೂರು.
2. ಕಲೆ ಮತ್ತು ರಸಸ್ವಾದನೆ (ಕರ್ನಾಟಕ ಲಲಿತ ಕಲಾ ಅಕಾಡೆಮಿ ಬೆಂಗಳೂರು)
3. ಚಿತ್ರಕಲಾ ದರ್ಪಣ (ಕರ್ನಾಟಕ ಲಲಿತ ಕಲಾ ಅಕಾಡೆಮಿ ಬೆಂಗಳೂರು)

ಭೂಮಿತಿ ರೇಖಾಚಿತ್ರ

1. ಕೊಟ್ಟ ಸರಳರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಏಳು ಸಮಭಾಗಗಳಾಗಿ ಮಾಡಿರಿ



ರಚನಾ ಕ್ರಮ :

(i) ಮೊದಲು ಕೊಟ್ಟ, AB ಸರಳ ರೇಖೆಯನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.

(ii) ಕೋನಮಾಪಕ ಸಹಾಯ ದಿಂದ A ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದ ಲಘು ಕೋನವಾಗುವಂತ AC ರೇಖೆ ಎಳೆಯಿರಿ.

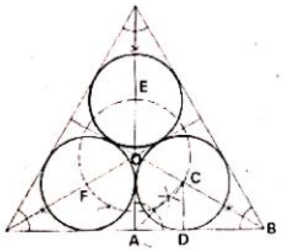
(iii) ಸೂಕ್ತ ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ AC ರೇಖೆಯ ಮೇಲೆ A ಕೇಂದ್ರದಿಂದ ಸಮನಾಗಿ 1.2.3.4.5.6.7 ರಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸಿರಿ.

(iv) B ಕೇಂದ್ರದ ಕೆಳಬದಿಗೆ A ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಕೋನದಷ್ಟೇ ಕೋನ ತೆಗೆದು ಕೊಂಡು BD ರೇಖೆ ಎಳೆಯಿರಿ.

(v) AC ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸಿದಷ್ಟೇ ಅಂತರದ ಛೇದಕ ಬಿಂದುಗಳನ್ನು B D ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ B ಕೇಂದ್ರ ದಿಂದ ಛೇದಿಸಿರಿ.

(vi) (A.7) (1.6) (2.5) (3.4) (4.3) (5.2) (6.1) (7.B) ಕೂಡಿಸಿರಿ.

2. ಕೊಟ್ಟ ಸಮಭುಜ ತ್ರಿಕೋನದಲ್ಲಿ ಮೂರು ಸಮಾನ ವರ್ತುಳಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ವರ್ತುಳವು ಸಮಭುಜ ತ್ರಿಕೋನದ ಎರಡು ಭುಜಕ್ಕೂ ಹಾಗೂ ಒಂದನ್ನೊಂದು ಸ್ಪರ್ಶಿಸಿರಬೇಕು.



ರಚನಾ ಕ್ರಮ :

(i) ಮೊದಲು ಕೊಟ್ಟ ಸಮಭುಜ ತ್ರಿಕೋನವನ್ನು ತಗಯಿರಿ. (ರಚನೆ : 17)

(ii) ಎಲ್ಲ ಕೋನಗಳನ್ನು ಅರ್ಧಿಸಿರಿ, ಕೋನಾರ್ಧಕಗಳು O ನಲ್ಲಿ ಒಂದ ನ್ನೊಂದು ಛೇದಿಸುವವು.

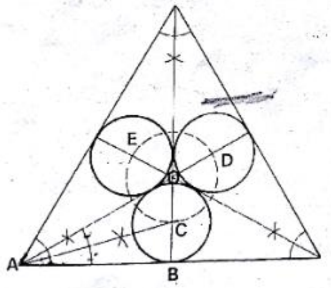
(iii) O A B ಕೋನವನ್ನು ಅರ್ಧಿಸಿರಿ, ಕೋನಾರ್ಧಕವು C ನಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸು ವದು.

(iv) C D ಲಂಬ ತಗೆಯಿರಿ. (C D ಯು ರಚಿಸಲಿರುವ ವರ್ತುಳಗಳ ತ್ರಿಜ್ಯದ ಅಳತೆ.) (ರಚನೆ : 186)

(v) O C ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ O ಕೇಂದ್ರವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಸೂಕ್ಷ್ಮ ವರ್ತುಳವನ್ನು ತೆಗೆಯ ಲಾಗಿ, E F ಗಳು ಉಂಟಾಗುವವು.

(vi) C D ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ C E F ಕೇಂದ್ರಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ವರ್ತುಳಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.

3. ಕೊಟ್ಟ ಸಮಭುಜ ತ್ರಿಕೋನದಲ್ಲಿ ಮೂರು ಸಮಾನ ವರ್ತುಳಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ವರ್ತುಳವು ಸಮಭುಜ ತ್ರಿಕೋನದ ಒಂದು ಭುಜಕ್ಕೂ ಹಾಗೂ ಒಂದನ್ನೊಂದು ಸ್ಪರ್ಶಿಸಿರಬೇಕು.



ರಚನಾ ಕ್ರಮ :

(i) ಮೊದಲು ಕೊಟ್ಟ ಸಮಭುಜ ತ್ರಿಕೋನವನ್ನು ತೆಗೆಯಿರಿ. (ರಚನೆ : 17)

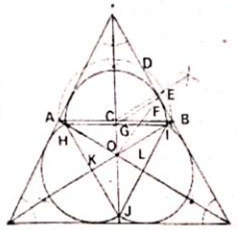
(ii) ಎಲ್ಲ ಕೋನಗಳನ್ನು ಅರ್ಧಿಸಿರಿ, ಕೋನಾರ್ಧಕಗಳು O ನಲ್ಲಿ ಒಂದ ನ್ನೊಂದು ಛೇದಿಸಿ, ತ್ರಿಕೋನದ ಭುಜಗಳಿಗೆ ತಗಲುವವು.

(iii) O A B ಕೋನವನ್ನು ಅರ್ಧಿಸಿರಿ, ಕೋನಾರ್ಧಕವು C ನಲ್ಲಿ ಛೇದಿ ಸುವದು. (C B ಯು ರಚಿಸ ಲಿರುವ ವರ್ತುಳಗಳ ತ್ರಿಜ್ಯದ ಅಳತೆ.) (ರಚನೆ : 130)

(iv) OC ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ O ಕೇಂದ್ರವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಸೂಕ್ಷ್ಮ ವರ್ತುಳವನ್ನು ತೆಗೆಯ ಲಾಗಿ, D E ಗಳು ಉಂಟಾಗುವವು.

(v) C B ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ C D E ಕೇಂದ್ರಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ವರ್ತುಳಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.

4 ಕೊಟ್ಟ ಸಮಭುಜ ತ್ರಿಕೋನದಲ್ಲಿ ಮೂರು ಸಮಾನ ಅರ್ಧವರ್ತುಳಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಅರ್ಧವರ್ತುಳವು ಸಮಭುಜ ತ್ರಿಕೋನದ ಎರಡು ಭುಜಕ್ಕೆ ತಗಲಿ, ಅವುಗಳ ವ್ಯಾಸಗಳು ಸಂಲಗ್ನವಾಗಿರಬೇಕು.



ರಚನಾ ಕ್ರಮ :

(i) ಮೊದಲು ಕೊಟ್ಟ ಸಮಭುಜ ತ್ರಿಕೋನವನ್ನು ತಗಯಿರಿ. (ರಚನ : 17)

(ii) ಎಲ್ಲ ಕೋನಗಳನ್ನು ಅರ್ಧಿಸಿರಿ, ಕೋನಾರ್ಧಕಗಳು O ನಲ್ಲಿ ಒಂದ ನ್ನೊಂದು ಛೇದಿಸಿ ತ್ರಿಕೋನದ ಭುಜಗಳಿಗೆ ತಗಲುವವು.

(iii) (AB) ಕೂಡಿಸಿರಿ C ಉಂಟಾಗು ವದು.

(iv) C A ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ C ಕೇಂದ್ರವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಅರ್ಧವರ್ತುಳವನ್ನು ತೆಗೆಯಿರಿ, D ಉಂಟಾಗುವದು.

(v) B D ಕಂಸವನ್ನು ಅರ್ಧಿಸಿ C ಗೆ ಕೂಡಿಸಿರಿ E ಉಂಟಾಗುವದು.

(vi) (OE) ಕೂಡಿಸಿರಿ F ಉಂಟಾಗುವದು.

(vii) E C ಗೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ F G ಸಮಾಂತರ ಎಳೆಯಿರಿ.

(viii) AB ಗೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ G ನಲ್ಲಿ ಸಮಾಂತರ ಎಳೆಯಿರಿ. HI ಗಳು ಉಂಟಾಗುವವು.

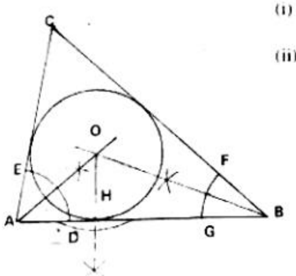
(ix) O H ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ O ಕೇಂದ್ರ ಮಾಡಿಕೊಂಡು J ನಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸಿರಿ.

(x) (H J) ಮತ್ತು (J I) ಕೂಡಿಸಿರಿ KL ಗಳು ಉಂಟಾಗುವವು.

(xi) GH ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ G K L ಕೇಂದ್ರಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಅರ್ಧವರ್ತುಳಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.

ಭೂಮಿತಿ ರೇಖಾಚಿತ್ರ

5. ಕೊಟ್ಟ ವಿಷಮಭುಜ ತ್ರಿಕೋನದಲ್ಲಿ ಅದರ ಮೂರು ಭುಜಗಳಿಗೆ ತಗಲುವಂತೆ (ಅಂತಃ) ವರ್ತುಳವನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.



ರಚನಾ ಕ್ರಮ :

(i) ಮೊದಲು ಕೊಟ್ಟ ABC ವಿಷಮ–ಭುಜ ತ್ರಿಕೋನವನ್ನು ತಗೆಯಿರಿ.

(ii) (ಬೇಕಾದ ಎರಡು ಕೋನಗಳನ್ನು ಅರ್ಧಿಸಿರಿ.) ಸೂಕ್ತ ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ DE ಗಳಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸುವಂತ A ಕೇಂದ್ರವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಕಂಸವನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.

(iii) ಸೂಕ್ತ ಸಾಮಾನ್ಯ ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ D E ಕೇಂದ್ರಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಒಂದನ್ನೊಂದು ಛೇದಿಸುವಂತ ಕಂಸಗಳನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.

(iv) A ಮತ್ತು ಛೇದಕ ಬಿಂದುವನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ವೃದ್ಧಿಸಿರಿ.

(v) ಸೂಕ್ತ ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ FG ಗಳಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸುವಂತ B ಕೇಂದ್ರವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಕಂಸವನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.

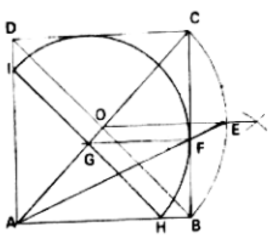
(vi) ಸೂಕ್ತ ಸಾಮಾನ್ಯ ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ FG ಕೇಂದ್ರಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಒಂದನ್ನೊಂದು ಛೇದಿಸುವಂತೆ ಕಂಸಗಳನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.

(vii) B ಮತ್ತು ಛೇದಕ ಬಿಂದುವನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ವೃದ್ಧಿಸಿರಿ. O ನಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸುವದು.

(viii) OH ಲಂಬ ತಗೆಯಿರಿ. (ರಚನೆ : 163)

(ix) OH ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ O ಕೇಂದ್ರವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ವರ್ತುಳವನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.

6. ಕೊಟ್ಟ ಚೌರಸದಲ್ಲಿ ಅರ್ಧವರ್ತುಳವನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.



ರಚನಾ ಕ್ರಮ :

(i) ಮೊದಲು ಕೊಟ್ಟ ABCD ಚೌರಸವನ್ನು ತೆಗೆಯಿರಿ.

(ii) (AC) ಮತ್ತು (BD) ಕೂಡಿಸಿರಿ O ಉಂಟಾಗುವದು.

(iii) OB ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ O ಕೇಂದ್ರವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು BC ಕಂಸವನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.

(iv) BC ಕಂಸವನ್ನು ಅರ್ಧಿಸಿರಿ E ಉಂಟಾಗುವದು.

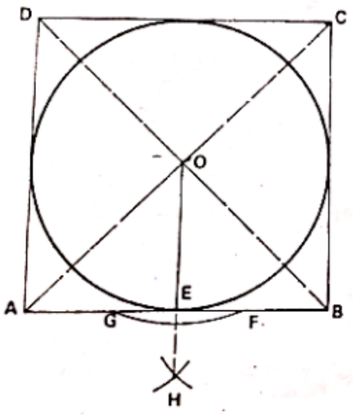
(v) (EA) ಕೂಡಿಸಿರಿ F ಉಂಟಾಗುವದು.

(vi) EO ಗೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ FG ಸಮಾಂತರ ರೇಖೆಯನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.

(vii) BD ಗೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ G ನಲ್ಲಿ ಸಮಾಂತರ ರೇಖೆಯನ್ನು ಎಳೆಯಲಾಗಿ HI ಗಳಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸುವವು.

(viii) GH ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ G ಕೇಂದ್ರವನ್ನಾಗಿಮಾಡಿಕೊಂಡು ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳವನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.

7. ಕೊಟ್ಟ ಚೌರಸದಲ್ಲಿ ಅದರ ಭುಜಗಳಿಗೆ ತಗಲುವಂತೆ (ಅಂತಃ) ವರ್ತುಳವನ್ನು ರಚಿರಿ.



ರಚನಾ ಕ್ರಮ :

(i) ಮೊದಲು ಕೊಟ್ಟ ABCD ಚೌರಸವನ್ನು ತೆಗೆಯಿರಿ.

(ii) (AC) ಮತ್ತು (BD) ಕೂಡಿಸಿರಿ O ಉಂಟಾಗುವದು.

(iii) (OE ಲಂಬ ತಗೆಯಿರಿ.) ಸೂಕ್ತ ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ FG ಗಳಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸುವಂತೆ O ಕೇಂದ್ರವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಕಂಸವನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.

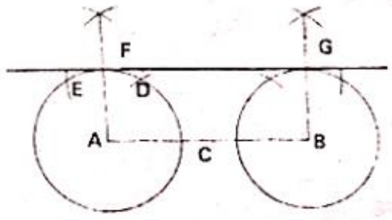
(iv) ಸೂಕ್ತ ಸಾಮಾನ್ಯ ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ FG ಕೇಂದ್ರಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು H ನಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನೊಂದು ಛೇದಿಸುವಂತೆ ಕಂಸಗಳನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.

(v) (OH) ಕೂಡಿಸಿರಿ E ಉಂಟಾಗುವದು.

(vi) OE ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ O ಕೇಂದ್ರವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ವರ್ತುಳವನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.

8. ಕೊಟ್ಟ ಎರಡು ಸಮಾನ ವರ್ತುಳಗಳಿಗೆ ಬಾಹ್ಯಸ್ಪರ್ಶರೇಖೆಯನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ

ರಚನಾ ಕ್ರಮ :



(i) ಮೊದಲು ಕೊಟ್ಟ ಎರಡು ಸಮಾನ ವರ್ತುಳಗಳನ್ನು ತಗೆಯಿರಿ.

(ii) (AB) ಕೂಡಿಸಿರಿ, C ಉಂಟಾಗುವದು.

(iii) AC ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ C ಕೇಂದ್ರಮಾಡಿಕೊಂಡು D ನಲ್ಲಿ ಮತ್ತು D ಕೇಂದ್ರ ಮಾಡಿಕೊಂಡು E ನಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸಿರಿ.

(iv) ಸೂಕ್ತ ಸಾಮಾನ್ಯ ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ DE ಕೇಂದ್ರಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಒಂದನ್ನೊಂದು ಛೇದಿಸುವಂತ ಕಂಸಗಳನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.

(v) ಛೇದಕ ಬಿಂದುವನ್ನು A ಕೇಂದ್ರಕ್ಕೆ ಕೂಡಿಸಿರಿ F ಉಂಟಾಗುವದು.

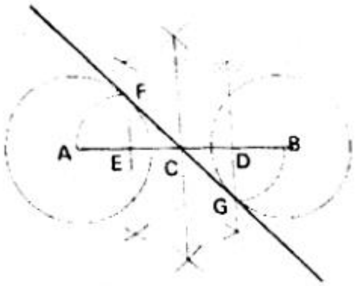
(vi) A ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ ಲಂಬ ತೆಗೆದಂತೆ B ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ ಲಂಬ ತೆಗೆಯಿರಿ G ಉಂಟಾಗು ವದು.

(vii) (FG) ಕೂಡಿಸಿ ಸ್ಪರ್ಶರೇಖೆ ಎಳೆಯಿರಿ.

ಭೂಮಿತಿ ರೇಖಾಚಿತ್ರ

9. ಕೊಟ್ಟ ಎರಡು ಸಮಾನ ವರ್ತುಳಗಳಿಗೆ ಅಂತಃಸ್ಪರ್ಶರೇಖೆಯನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.

ರಚನಾ ಕ್ರಮ :



(i) ಮೊದಲು ಕೊಟ್ಟ ಎರಡು ಸಮಾನ ವರ್ತುಳಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯಿರಿ.

(ii) (A B) ಕೂಡಿಸಿರಿ.

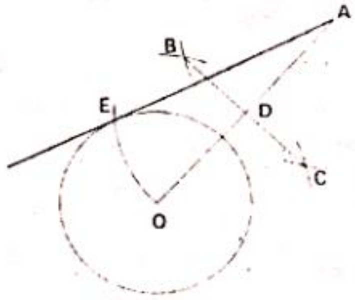
(iii) A B ಯನ್ನು ದ್ವಿಭಾಗಿಸಿ ನಾಲ್ಕು ಸಮಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡಿರಿ, (ರಚನೆ : 4) C D E ಗಳು ಉಂಟಾಗುವವು.

(iv) E A ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ E ಕೇಂದ್ರವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು F ನಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸಿರಿ.

(v) D B ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ D ಕೇಂದ್ರವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು G ನಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸಿರಿ.

(vi) (F G) ಕೂಡಿಸಿ ಸ್ಪರ್ಶರೇಖೆಯನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.

10. ಕೊಟ್ಟ ವರ್ತುಳಕ್ಕೆ ಅದರ ಹೊರಗೆ ಕೊಟ್ಟ **A** ಬಿಂದುವಿನಿಂದ ಸ್ಪರ್ಶ ರೇಖೆಯನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.



ರಚನಾ ಕ್ರಮ :

(i) ಮೊದಲು ಕೊಟ್ಟ ವರ್ತುಳವನ್ನು ತೆಗೆಯಿರಿ.

(ii) ವರ್ತುಳದ ಹೊರಗೆ ಬೇಕಾದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ A ಬಿಂದುವನ್ನು ಗುರ್ತಿಸಿರಿ.

(iii) (AO) ಕೂಡಿಸಿರಿ.

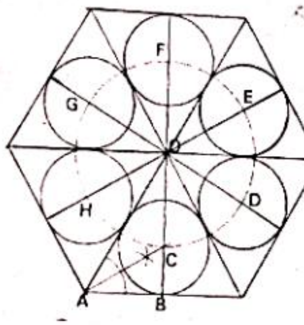
(iv) A O ಅರ್ಧಕ್ಕಿಂತ ಅಧಿಕ ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ A O ಕೇಂದ್ರಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು B ಮತ್ತು C ನಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನೊಂದು ಛೇದಿಸುವಂತೆ ಕಂಸಗಳನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.

(v) (BC) ಕೂಡಿಸಿರಿ, D ಉಂಟಾಗುವದು.

(vi) DO ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ D ಕೇಂದ್ರ ಮಾಡಿಕೊಂಡು E ನಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸಿರಿ.

(vii) (AE) ಕೂಡಿಸಿ ಸ್ಪರ್ಶರೇಖೆ ಎಳೆಯಿರಿ.

11. ಕೊಟ್ಟ ಷಡ್ಭುಜಾಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಆರು ಸಮಾನ ವರ್ತುಳಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ವರ್ತುಳವು ಷಡ್ಭುಜಾಕೃತಿಯ ಒಂದು ಭುಜಕ್ಕೂ ಹಾಗೂ ಒಂದನ್ನೊಂದು ಸ್ಪರ್ಶಿಸಿರಬೇಕು.



ರಚನಾ ಕ್ರಮ :

(i) ಮೊದಲು ಕೊಟ್ಟ ಷಡ್ಭುಜಾಕೃತಿಯನ್ನು ತೆಗೆಯಿರಿ.

(ii) ಎಲ್ಲ ಕೋನಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿರಿ O ಉಂಟಾಗುವುದು.

(iii) ಎಲ್ಲ ಭುಜಗಳನ್ನು ದ್ವಿಭಾಗಿಸಿರಿ.

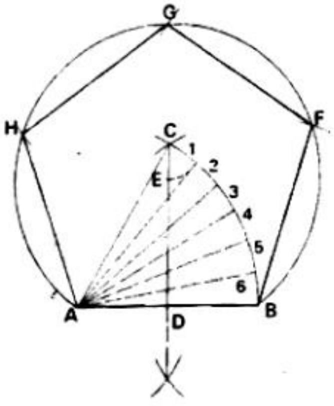
(iv) OAB ಕೋನವನ್ನು ಅರ್ಧಿಸಿರಿ. ಕೋನಾರ್ಧಕವು C ನಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸುವದು (ರಚನೆ : 1 3 0) (C B' ಯು ರಚಿಸಲಿರುವ ವರ್ತುಳಗಳ ತ್ರಿಜ್ಯದ ಅಳತೆ)

(v) OC ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ O ಕೇಂದ್ರವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಸೂಕ್ಷ್ಮ ವರ್ತುಳವನ್ನು ತೆಗೆಯಲಾಗಿ, DEFGH ಗಳು ಉಂಟಾಗುವವು.

(vi) CB ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ CDEFGH ಕೇಂದ್ರಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ವರ್ತುಳಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.

(ವಿ. ಸೂ. ಬೇಕಾದ ನಿಯಮಿತ ಬಹುಕೋನಾಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ರಚಿಸಬಹುದು)

12. ಕೊಟ್ಟ ಸರಳರೇಖೆಯ ಮೇಲೆ ಪಂಚಭುಜಾ ಕೃತಿಯನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ. ಅಥವಾ ಒಂದು ಪಂಚಭುಜಾಕೃತಿಯನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.



ರಚನಾ ಕ್ರಮ :

(i) ಮೊದಲು ಕೊಟ್ಟ AB ಸರಳ ರೇಖೆಯನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.

(ii) A B ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ AB ಕೇಂದ್ರಗಳನ್ನಾಗಿಮಾಡಿಕೊಂಡು C ನಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನೊಂದು ಛೇದಿಸುವಂತೆ ಕಂಸವನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.

(iii) A ಕೇಂದ್ರಮಾಡಿಕೊಂಡು BC ಕಂಸವನ್ನು ತೆಗೆಯಿರಿ.

(iv) C D ಮಧ್ಯಗಾಮೀ ಲಂಬ ತೆಗೆಯಿರಿ.

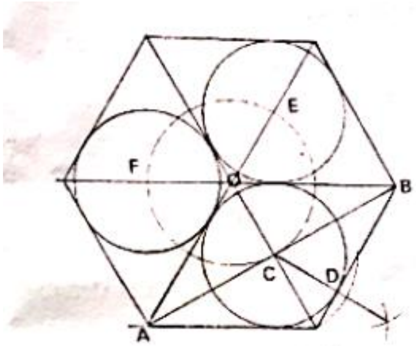
(v) B C ಕಂಸದಲ್ಲಿ ಆರು ಸಮ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾಡಿರಿ (ಕೋನ ಮಾಪಕ ಸಹಾಯದಿಂದ A ಕೇಂದ್ರ ಮಾಡಿಕೊಂಡು 10° ದಂತೆ ಆರು ಬಿಂದುಗಳನ್ನು ಗುರ್ತಿಸಿರಿ).

(vi) A ಕೇಂದ್ರಕ್ಕೆ ಆರೂ ಕಿರಣ ಬಿಂದುಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿರಿ.

(vii) C B ಕಂಸದ ಒಂದು ಭಾಗ ಅಂದರೆ $(\frac{1}{6})$ C 1 ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ C ಕೇಂದ್ರವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು E ನಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸಿರಿ.

ಭೂಮಿತಿ ರೇಖಾಚಿತ್ರ

13. ಕೊಟ್ಟ ಷಡ್ಭುಜಾಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ಸಮಾನ ವರ್ತುಳಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ವರ್ತುಳವು ಷಡ್ಭುಜಾಕೃತಿಯ ಎರಡು ಭುಜಕ್ಕೂ ಹಾಗೂ ಒಂದನ್ನೊಂದು ಸ್ಪರ್ಶಿಸರಬೇಕು.



ರಚನಾ ಕ್ರಮ :

(i) ಮೊದಲು ಕೊಟ್ಟ ಷಡ್ಭುಜಾಕೃತಿಯನ್ನು ತೆಗೆಯಿರಿ.

(ii) ಎಲ್ಲ ಕೋನಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿರಿ O ಉಂಟಾಗುವುದು.

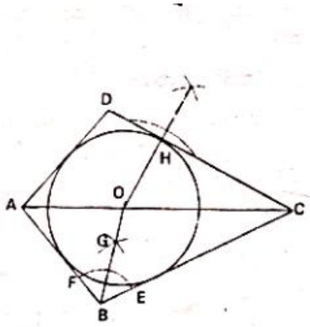
(iii) AB ಕೂಡಿಸಿರಿ C ಉಂಟಾಗುವುದು.

(iv) CD ಲಂಬ ತೆಗೆಯಿರಿ (ರಚನೆ : 182)

(v) OC ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ O ಕೇಂದ್ರವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಸೂಕ್ಷ್ಮ ವರ್ತುಳವನ್ನು ತೆಗೆಯಲಾಗಿ, EF ಗಳು ಉಂಟಾಗುವವು.

(vi) CD ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ CEF ಕೇಂದ್ರಗಳನ್ನಾಗಿಮಾಡಿಕೊಂಡು ವರ್ತುಳಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.

14. ಕೊಟ್ಟ ಪತಂಗಾಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಅದರ ಭುಜಗಳಿಗೆ ತಗಲುವಂತೆ (ಅಂತಃ) ವರ್ತುಳವನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.



ರಚನಾ ಕ್ರಮ :

(i) ಮೊದಲು ಕೊಟ್ಟ ABCD ಪತಂಗಾಕೃತಿಯನ್ನು ತೆಗೆಯಿರಿ.

(ii) (AC) ಕೂಡಿಸಿರಿ.

(iii) ಸೂಕ್ತ ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ EF ಗಳಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸುವಂತೆ B ಕೇಂದ್ರವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಕಂಸವನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.

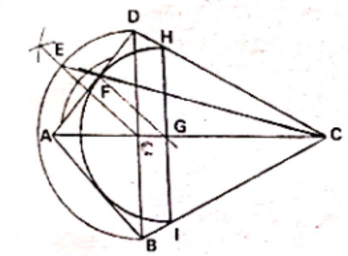
(iv) ಸೂಕ್ತ ಸಾಮಾನ್ಯ ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ EF ಕೇಂದ್ರಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು G ನಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನೊಂದು ಛೇದಿಸುವಂತೆ ಕಂಸ ಗಳನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.

(v) (BG) ಕೂಡಿಸಿ ವೃದ್ಧಿಸಿರಿ O ನಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸುವದು.

(vi) OH ಲಂಬ ತೆಗೆಯಿರಿ (ರಚನೆ : 182)

(vii) OH ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ O ಕೇಂದ್ರ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ವರ್ತುಳವನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.

15. ಕೊಟ್ಟ ಪತಂಗಾಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಅದರ ಭುಜಗಳಿಗೆ ತಗಲುವಂತೆ ಅರ್ಧವರ್ತುಳವನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.



ರಚನಾ ಕ್ರಮ :

(i) ಮೊದಲು ಕೊಟ್ಟ ABCD ಪತಂಗಾಕೃತಿಯನ್ನು ತಗಯಿರಿ.

(ii) (AC) ಮತ್ತು (BD) ಕೂಡಿಸಿರಿ O ಉಂಟಾಗುವದು.

(iii) OB ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ O ಕೇಂದ್ರ ಮಾಡಿಕೊಂಡು BD ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳವನ್ನು ತೆಗೆಯಿರಿ.

(iv) AD ಮೇಲೆ O ಕೇಂದ್ರ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಲಂಬ ತೆಗೆಯಿರಿ E ಉಂಟಾಗುವುದು. (ರಚನೆ : 182)

(v) (EO) ಕೂಡಿಸಿರಿ.

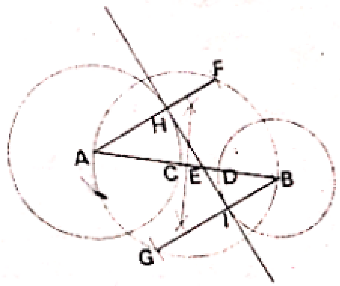
(vi) (EC) ಕೂಡಿಸಿರಿ F ಉಂಟಾಗುವದು.

(vii) EOಗೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ FG ಸಮಾಂತರ ರೇಖೆಯನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.

(viii) BD ಗೆ ಸಮಾಂತರವಾಗಿ G ನಲ್ಲಿ ಸಮಾಂತರ ರೇಖೆಯನ್ನು ಎಳೆಯಲಾಗಿ, HI ಗಳಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸುವವು.

(ix) GH ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ G ಕೇಂದ್ರವನ್ನಾಗಿಮಾಡಿಕೊಂಡು ಅರ್ಧ ವರ್ತುಳವನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.

16. ಕೊಟ್ಟ ಎರಡು ಅಸಮಾನ ವರ್ತುಳಗಳಿಗೆ ಅಂತಃಸ್ಪರ್ಶರೇಖೆಯನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ



ರಚನಾ ಕ್ರಮ :

(i) ಮೊದಲು ಕೊಟ್ಟ ಎರಡು ಅಸಮಾನ ವರ್ತುಳಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯಿರಿ.

(ii) (AB) ಕೂಡಿಸಿರಿ CD ಗಳು ಉಂಟಾಗುವವು.

(iii) AB ಯನ್ನು ದ್ವಿಭಾಗಿಸಿರಿ (ರಚನೆ : 2) E ಉಂಟಾಗುವದು.

(iv) EA ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ E ಕೇಂದ್ರವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ವರ್ತುಳವನ್ನು ತೆಗೆಯಿರಿ.

(v) AC ಮತ್ತು BD ಕೂಡಿಸಿದ (AC+BD) ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ A ಕೇಂದ್ರಮಾಡಿಕೊಂಡು F ನಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸಿರಿ.

(vi) ಅಷ್ಟೇ ತ್ರಿಜ್ಯದಿಂದ B ಕೇಂದ್ರಮಾಡಿಕೊಂಡು G ನಲ್ಲಿ ಛೇದಿಸಿರಿ.

(vii) (AF) ಕೂಡಿಸಿರಿ H ಉಂಟಾಗುವದು.

(viii) (BG) ಕೂಡಿಸಿರಿ I ಉಂಟಾಗುವದು.

(ix) (H I) ಕೂಡಿಸಿ ಸ್ಪರ್ಶರೇಖೆಯನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.

ಧನ್ಯವಾದಗಳು

ಸೋಮನಾಥ ಎಂ ಮಹೇಂದ್ರ
ಚಿತ್ರಕಲಾ ಶಿಕ್ಷಕರು
ಕನ್ನಡ ಕಾನ್ವೆಂಟ ಪ್ರೌಢ ಶಾಲೆ, ಕಲಬುರಗಿ
ಮೊಬೈಲ್ ನಂ :9986444989