

29.1 নক্সা (Design) : D

নক্সাৰ সংজ্ঞা এনেধৰণে দিব পাৰি— “নক্সা এক আঁচনি বা চিত্ৰ, যিটো কোনো এটা বস্তুৰ আকৃতি সম্পূৰ্ণ কৰাৰ আগতে উপস্থাপন (Produced) কৰা হয়। আন এক অৰ্থত নক্সা হ’ল— এটা পদ্ধতি আৰু কোনো এটা বস্তু প্ৰস্তুত কৰিবলৈ লোৱা চিত্ৰ আৰু সৃজনীৰ বা আঁচনিৰ কলা। এই নক্সা এম্ব্ৰইডেৰীৰ, আচবাবৰ, পোছাক/ফেছন বা ঘৰ সজাবলৈ লোৱা নক্সাৰ হ’ব পাৰে। এম্ব্ৰইডেৰীত ব্যৱহৃত নক্সাৰ সম্পৰ্কত, নক্সাক অলংকৃত আৰ্হি বুলি সহজে ক’ব পাৰি আৰু ইয়াৰ লক্ষ্য হৈছে, যিটো বস্তুত চিলাই কৰিব তাৰ সৌন্দৰ্য্য বঢ়োৱা।

নক্সাৰ ভাগ :

নক্সাক পাঁচটা মূল ভাগত ভাগ কৰা হৈছে। সেইকেইটা হ’ল :

(i) জ্যামিতিক নক্সা (geometric design)

(ii) সৰল নক্সা (simplified design).

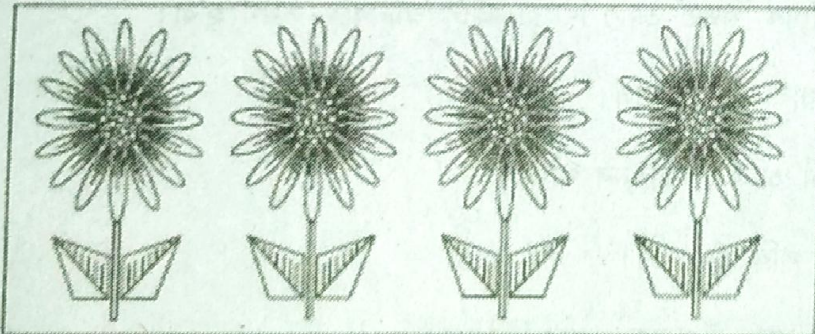
(iii) প্ৰাকৃতিক নক্সা (Natural design)

(iv) আয়ামী নক্সা (stylized design)

(v) বিমূৰ্ত বা এবচ্ট্ৰেক (Abstract) নক্সা।

(i) জ্যামিতিক নক্সা :

জ্যামিতিত ব্যৱহৃত বিভিন্ন আকাৰ, যেনে— বেখা, বৃত্ত, বৰ্গক্ষেত্ৰ, আয়তক্ষেত্ৰ, ত্ৰিভুজ আদি ব্যৱহাৰ কৰি বিবিলাক নক্সা সৃষ্টি কৰা হয় তাকে জ্যামিতিক নক্সা বোলে। এইবিলাক আকাৰৰ দ্বাৰা বিভিন্ন মানৱসৃষ্ট বস্তুৰ ছবি আঁকিব পাৰি। স্মিত দেখুওৱা পঁজাঘৰ (hut) বিলাকলৈ চোৱা। এই পঁজাঘৰ বিলাক তোমালোকে নিশ্চয় ল’ৰালিৰ পৰাই আঁকিছা। ইয়াত ব্যৱহাৰ হোৱা জ্যামিতিক আকাৰ বিলাকৰ তালিকা প্ৰস্তুত কৰিব পাৰিবানে? হয়, এইবিলাক বেখা, বৃত্ত, আয়তক্ষেত্ৰ ইত্যাদি।

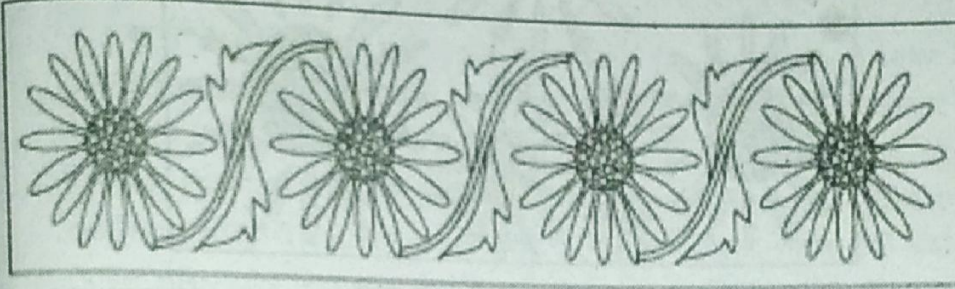


চিত্ৰ 29.1 : জ্যামিতিক নক্সা

ওপৰৰ নক্সাবিলাক বিভিন্ন ধৰ্মৰ জ্যামিতিক আকৃতিৰ পৰা সৃষ্টি কৰা হৈছে, সেই বাবে এইবিলাকক জ্যামিতিক নক্সা বোলা হয়।

(ii) সবল নক্সা :

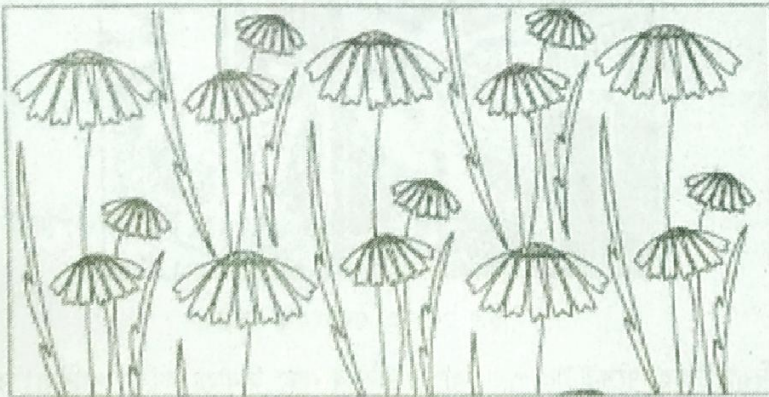
এই নক্সাত বেঁকা ৰেখাৰ লগতে সৰু-সুৰা কিছু আকাৰ লগ লগোৱা হয়। তলৰ নক্সাবিলাক নিৰীক্ষণ কৰা আৰু জ্যামিতিক আৰু সবল নক্সাৰ তুলনা কৰা। সাধাৰণ ৰেখা, বেঁকা ৰেখা আদিৰে সবল নক্সা সৃষ্টি কৰিছে।



চিত্ৰ 29.2 : সবল নক্সা

(iii) প্ৰাকৃতিক নক্সা :

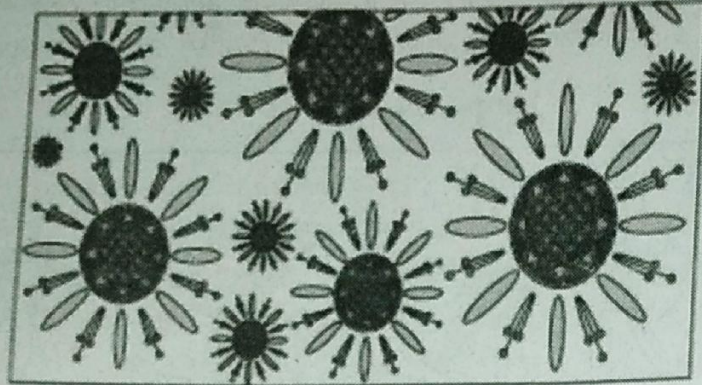
নামটোৰ পৰাই এই নক্সাৰ বিষয়ে জানিব পৰা গৈছে যে, এইবিলাক প্ৰকৃতিৰ পৰা লোৱা। প্ৰকৃতিৰ আৰ্হি (Patterns) বিলাক সকলো সময়, ঋতু আদিত সলনি হৈ থাকে; কিন্তু বৰ্ণ বা দৃশ্য একে থাকে। মানুহ চাৰিওফালৰ পৰিবেশৰ দ্বাৰা প্ৰভাৱিত হয়। তোমালোকে সুন্দৰ ফুল, পাত, লতা, চৰাই-চিৰিকতি আৰু জীৱ-জন্তুৰ নক্সা বিভিন্ন পোছাক-পৰিচ্ছদত ব্যৱহাৰ কৰি এম্প্ৰইডেৰী কৰা নিশ্চয় দেখিছা। এনেদৰেই প্ৰকৃতিৰ পৰা আৰ্হি লৈ নক্সা ব্যৱহাৰ কৰিলে প্ৰাকৃতিক নক্সা বুলি অভিহিত কৰিব পাৰি।



চিত্ৰ 29.3 : প্ৰাকৃতিক নক্সা

(iv) আয়মী নক্সা :

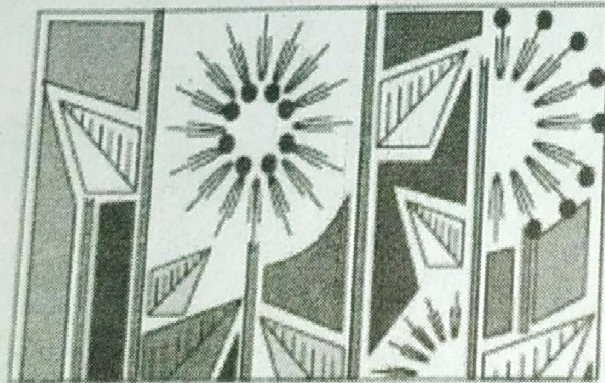
নক্সাবিলাক বেছি আকর্ষণীয় কৰাই হ'ল ইয়াৰ উদ্দেশ্য। ইয়াত নক্সাবিলাকে নিজৰ প্রকৃত আকাৰ হেৰুৱায় আৰু বেছি অলংকৃত কৰা হয়। গতিকে যিবিলাক নক্সাত বেছি পৰিমাণে বেকা ৰেখা বা অলঙ্কৰণ কৰি নিজৰ প্রকৃত ৰূপ হেৰুৱাই নতুন ৰূপ লয় তাকে আয়মী নক্সা বোলে।



চিত্র 29.4 : আয়মী নক্সা

(v) বিমূৰ্ত বা এবচট্ৰেক নক্সা :

এইবিলাক নক্সা কোনো বিশেষ ভাগৰ পৰা প্ৰভাৱিত নহয়। প্ৰাকৃতিক আৰু এবচট্ৰেক দুয়োবিধ নক্সাই একে উৎসৰ হ'ব পাৰে; কিন্তু ইয়াৰ পৰিণাম বেলেগ হয়। এখিলা পাতৰ এটা প্ৰাকৃতিক নক্সা দেখিবলৈ পাতৰ দৰেই হয়। কিন্তু এবচট্ৰেক নক্সাত ইয়াৰ উপৰিভাগ, শিৰা, আৰ্হি, বং আদি এনে ধৰণে সৃষ্টি কৰা হয়, যাতে, আকর্ষণীয় হয়। দৈনন্দিন ব্যৱহৃত বস্তু-বাহানিবিলাক যেতিয়া বিভিন্ন কোণৰ পৰা চোৱা হয়, তেতিয়া অতি সুন্দৰ এবচট্ৰেক নক্সাৰ উৎসৰ সৃষ্টি হ'ব পাৰে।



চিত্র 29.5 : এবচট্ৰেক নক্সা

তলত দিয়া উদাহৰণকেইটাৰ পৰা বিভিন্ন ধৰণৰ নক্সা চিনাক্ত কৰিব পাৰিবা। তদুপৰি এক প্ৰকাৰ নক্সাৰ পৰা আন এবিধলৈ পৰিবৰ্তন কৰাৰ এটা ধাৰণাও কৰিব পাৰিবা।

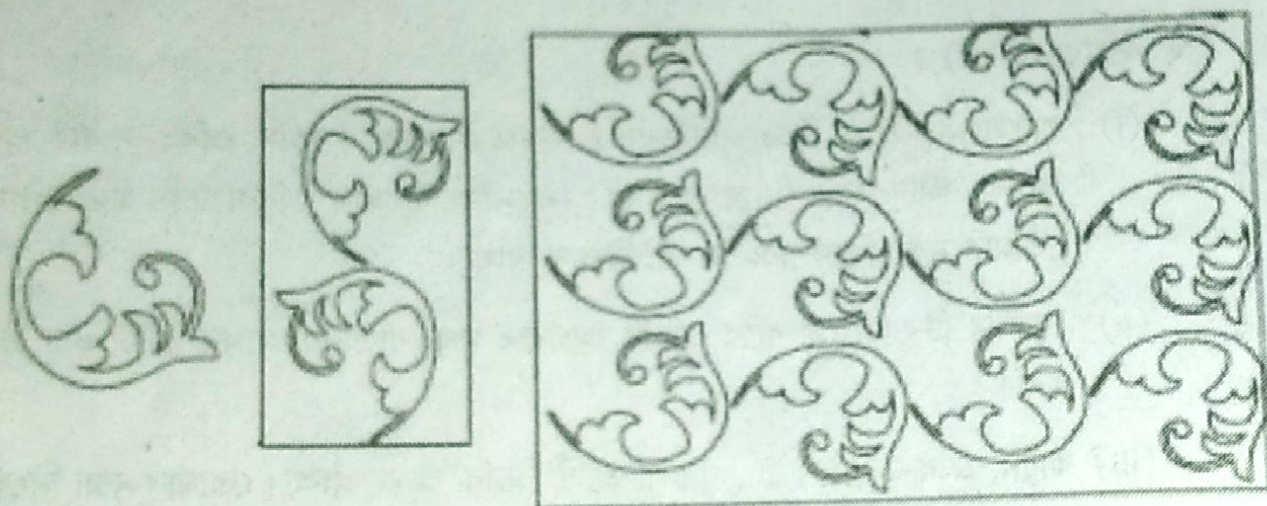
এই নক্সাবিলাক তোমাৰ নিৰ্দেশাবলীত যোগ কৰা।

29.2 মটিফ, পেটাৰ্ন আৰু ডিজাইন :

তোমালোকে একে ধৰণে এখন বেল, এটা মেকুৰী বা তৰাৰ ছবি আঁকিব পাৰিবানে? সম্ভৱ নহয়। তুমি ভাবানেকি যে তিনিটা পেটাৰ্ন একেটা পোছাকতে ব্যৱহাৰ কৰিবা? এখন পোছাকৰ তালিকা প্ৰস্তুত কৰাচোন য'ত এনে ধৰণৰ মটিফ এম্ব্ৰইডেৰী কৰিব পাৰি।

কেতিয়াবা ডিজাইন, মটিফ আৰু পেটাৰ্ন সলনা-সলনি কৰি ব্যৱহাৰ কৰা হয়। আঁহা আমি প্ৰত্যেকৰে অৰ্থ জানিবলৈ চেষ্টা কৰোঁ। তোমালোকে ইতিমধ্যে নক্সাৰ বিষয়ে জানিলা; এতিয়া মটিফ আৰু পেটাৰ্নৰ বিষয়ে শিকো আঁহা।

এটা নক্সা, মটিফৰ লগতে আবস্ত হয়। কোনো এক উপৰিভাগত যেতিয়া এটা মটিফ নিৰ্দিষ্ট বিৱৰ্তিত মূৰে মূৰে পুনৰ আবস্ত হয় তাক পেটাৰ্ন বুলি কোৱা হয়। এই পেটাৰ্নৰ পুনৰাবৃত্তি হ'লে নক্সাৰ সৃষ্টি হয়। নিৰ্দিষ্ট কিছুমান নীতি মানি চলা হয় যেতিয়া মটিফ বা পেটাৰ্নৰ পুনৰাবৃত্তি হৈ নক্সা সৃষ্টি কৰে। তলৰ উদাহৰণৰ স্পষ্টকৈ বুজিব পাৰিবা কেনেকৈ এটা মটিফৰ পৰা পেটাৰ্ন আৰু পেটাৰ্নৰ পৰা নক্সা সৃষ্টি হৈছে।



চিত্ৰ 29.8 : মটিফ, পেটাৰ্ন আৰু ডিজাইন