

কৰিব লাগে।

(ঘ) নমুনাৰ নীতি (Principles of Design) :

ডিজাইন বা নমুনাৰ মূল নীতিসমূহ : সকলো বয়সৰ লোকৰ বাবে উপযুক্ত সাজ-পোছাক নিৰ্বাচন কৰোঁতে ডিজাইনৰ বিভিন্ন নীতিসমূহ অনুসৰণ কৰা দৰকাৰ। কিয়নো এইবোৰে এযোৰ সাজ-পোছাকৰ মান উন্নত কৰাত যথেষ্ট সহায় কৰে। ডিজাইনৰ মূল নীতিসমূহৰ লগতে ইয়াৰ উপাদানসমূহো সমানেই প্ৰয়োজনীয়। ডিজাইনৰ উপাদানসমূহ যেনে— ৰং, আকাৰ, ৰেখা, পৃষ্ঠদেশ আদিয়ে ডিজাইন সৃষ্টি কৰাত অপৰিহাৰ্য উপাদান হিচাপে কাম কৰে। তলত ডিজাইন বা নমুনাৰ মূল নীতিসমূহৰ বিষয়ে আলোচনা কৰা হৈছে।



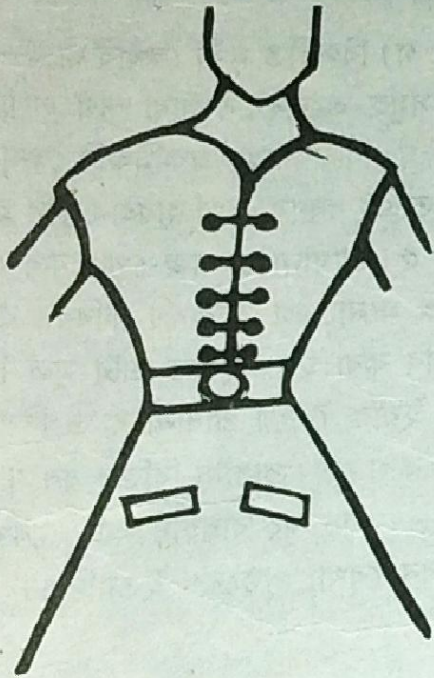
সাজ-পোছাকৰ সৈতে ব্যক্তিত্বৰ সম্বন্ধ

১। সমতা (Balance) : ইয়াৰ দ্বাৰা যিকোনো ডিজাইনত সুস্থিৰতা আনিব পাৰি। যেতিয়া কোনো বেষ্টা, বং, আকাৰ আদি একত্ৰিত কৰি এক সমতা স্থাপন কৰা হয়, তেতিয়া সেই নমুনাটো সুস্থিৰ হোৱা যেন লাগে। অৰ্থাৎ ইয়াৰ দ্বাৰা নমুনাটোৰ সৌন্দৰ্য চাৰিওফালে সমানে ফুটি উঠে। সমতা দুই প্ৰকাৰৰ—

(ক) আনুষ্ঠানিক সমতা

(খ) অনানুষ্ঠানিক সমতা

(ক) আনুষ্ঠানিক সমতা : যেতিয়া কোনো এটা নমুনা বা নমুনাত ব্যৱহাৰ কৰা বং, বেষ্টা আদি কাল্পনিক কেন্দ্ৰবিন্দুৰ দুয়োফালে একে হয় ; তাকে আনুষ্ঠানিক সমতা বোলে। যেনে— এটা স্কাৰ্টৰ দুয়োফালে সমান



(ক) আনুষ্ঠানিক সমতা

অংশত পকেট থাকিলে বা দুয়োফালে কোচৰ সংখ্যা সমান হ'লে তাক আনুষ্ঠানিক সমতা বোলে।

(খ) অনানুষ্ঠানিক সমতা : এই ধৰণৰ সমতাত কোনো এটা নমুনা বা তাত ব্যৱহাৰ কৰা বং, বেষ্টা, আকাৰ আদি কাল্পনিক কেন্দ্ৰবিন্দুৰ দুইফালে একে নহয়। কিন্তু নমুনাৰ উপাদানসমূহ এনে স্থানত ব্যৱহাৰ কৰা হয় যাৰ প্ৰভাৱ নমুনাটোত অতি সুন্দৰ হয়। উদাহৰণ স্বৰূপে এটা উজ্জ্বল বং কেন্দ্ৰবিন্দুত ব্যৱহাৰ কৰি আৰু তাৰ পৰা অলপ দূৰত অনুজ্জ্বল বং ব্যৱহাৰ কৰি এই ধৰণৰ সমতা পাব পাৰি। তাৰোপৰি এটা স্কাৰ্টত ডাঙৰ পকেট আৰু ব্লাউজটোত এখন সৰু পকেট দিও এই সমতা বক্ষা কৰা হয়।



(খ) অনানুষ্ঠানিক সমতা



২। ঐক্যতা/সমন্বয় : এটা ভাল নমুনা পাবলৈ হ'লে ইয়াৰ বিভিন্ন উপাদান সমূহৰ মাজত ঐক্য স্থাপন কৰিব লাগে। এটা নমুনাত সম্পূৰ্ণতা আনিবলৈ হ'লে নমুনাৰ সকলো উপাদানে একে ধৰণা প্ৰকাশ কৰিব পৰা হ'ব লাগিব। ইয়াৰদ্বাৰা সেই নমুনায়ুক্ত সাজ-পোছাকত পিন্ধোতা জনৰ ব্যক্তিত্ব, চাৰিত্ৰিক বৈশিষ্ট্য আদি ফুটি উঠে।

আনহাতে সমন্বয় হৈছে কোনো এটা নমুনা বা সাজ-সজ্জাৰ সকলো অংশৰ মাজত থকা সম্পৰ্ক। এই সম্পৰ্ক পাবলৈ হ'লে নমুনাটোত বা সাজ-পোছাকত একে ধৰণৰ ৰেখা, আকাৰ, এটা ৰঙকে ডাঠ বা পাতলকৈ ব্যৱহাৰ কৰিব লাগে। একে ধৰণৰ ৰঙ, ৰেখা আদি সঘনাই ব্যৱহাৰ কৰিও সমন্বয় পাব পাৰি।

৩। অনুপাত : কোনো এটা নমুনাৰ সকলো অংশৰ এটাৰ আনটোৰ সৈতে থকা সম্পৰ্ক আৰু সকলো অংশৰ সু-সংগঠনকে অনুপাত বোলা হয়। যেতিয়া কোনো এটা সাজ-পোছাকৰ আকাৰ আৰু পিন্ধোতা জনৰ শাৰীৰীক আকাৰৰ সৈতে আকৰ্ষণীয় সম্পৰ্ক হয়, তেতিয়া সেই নমুনাটো ভাল অনুপাত থকা বুজায়। অৰ্থাৎ পিন্ধোতা জনৰ শৰীৰৰ আকাৰ যদি সৰু হয়, আৰু পোছাকযোৰ যদি ডাঙৰ হয়, তেতিয়াহ'লে এনে ক্ষেত্ৰত পোছাকযোৰৰ সৌন্দৰ্য ফুটি নুঠিব। উদাহৰণ স্বৰূপে এজনী সৰু ছোৱালীক এটা ডাঙৰ টুপী আৰু ডাঙৰ বেগ ল'বলৈ দিলে ভাল

নেদেখিব।

৪। ছন্দ : সাধাৰণতে ছন্দই গতিশীলতাক বুজায়। ইয়াৰ দ্বৰাই চকু এটা অংশৰ পৰা আন এটা অংশলৈ গতি কৰে বা সংযোগ স্থাপন কৰিব পাৰে। সাজ-পোছাকৰ ক্ষেত্ৰত ইয়াত ব্যৱহাৰ কৰা চিলাই, দুই কাষ, কান্ধ, কলাৰ, ডিঙিৰ ৰেখা আদিয়ে প্ৰথমে মানুহৰ মনোযোগ আকৰ্ষণ কৰে। যদি এই ৰেখাসমূহ খেলি-মেলি হৈ থাকে, তেতিয়া পিন্ধোতা জনৰ ব্যক্তিত্বত প্ৰভাব পেলায়। ছন্দ বিভিন্ন প্ৰকাৰে পাব পাৰি। সেইবোৰ হ'ল—

ক) পুনৰাবৃত্তিৰ যোগেদি। যেনে— পোচাকৰ পকেট, প্লিটছ, বুটাম, লেচ ইত্যাদিত।

খ) ক্ৰমোন্নতিৰ যোগেদি— পাতলৰ পৰা ডাঠ ৰং ব্যৱহাৰ কৰি বা ডাঙৰৰ পৰা সৰুলৈ নমুনা ব্যৱহাৰ কৰি।

গ) বিপৰীত মুখী ৰেখাৰ দ্বাৰা— বিপৰীতমুখী ৰেখাসমূহ বক্ৰৰেখাৰ দ্বাৰা লগ লগায়।

ঘ) বিকিৰণ বা জিকমিকনি ৰেখাৰ দ্বাৰা— স্কাৰ্ট আদিত এই ধৰণৰ ৰেখা ব্যৱহাৰ কৰি ছন্দ পোৱা যায়।

৫। প্ৰাধান্য : সাজ-পোছাকৰ কোনো অংশত অধিক মনোযোগ আকৰ্ষণ কৰিবৰ বাবে এই নীতি ব্যৱহাৰ কৰা হয়। ইয়াত এটা মূল বিষয়বস্তু থাকে আৰু ইয়াক লৈয়ে প্ৰাধান্য ক'ত দিয়া হ'ব সেইটো নিৰ্ণয় কৰা হয়। প্ৰাধান্য বিভিন্ন ধৰণে সৃষ্টি কৰা হয়। যেনে— গাঢ় ৰং ব্যৱহাৰ কৰি, ৰেখা, ডিঙি আৰু কঁকালৰ ৰেখা, পৃষ্ঠদেশ ইত্যাদিত।