

अंतरी पेटवू ज्ञानज्योत



उत्तर महाराष्ट्र विद्यापीठ, जळगांव.

बी.एफ.ए. (उच्चकला पदवी) अभ्यासक्रम पुस्तिका.

प्रथमवर्ष बी.एफ.ए. अभ्यासक्रम

विषय :- १) रेखा व रंगकला (Drawing and Painting)
२) उपयोजित कला (Applied Art)

जुलै, २००० पासून लागू.



उत्तर महाराष्ट्र विद्यापीठ, जळगाव.

बी.एफ.ए. (उच्चकला) अभ्यासक्रम.

विषय :- १) रेखा व रंगकला (Drawing and Painting)

२) उपयोजित कला (Applied Art)

(बुरुई, २००० पासून लागू)

प्रवेश व परीक्षा पद्धती :-

- 1) A candidate for being eligible for admission to the courses for the Degree of Bachelor of Fine Arts (B.F.A) in the respective branches must have passed the Higher Secondary School Certificate Examination with English being one of the subject, held at the end of XIIth Standard conducted by the Maharashtra State Board of Secondary and Higher Secondary Education OR any examination of the another University or Body recognised as equivalent thereto with not less than 50 percent marks in the aggregate (45 percent marks in the case of Backward Class candidate from the Maharashtra State only).
- 2) Must have passed the Intermediate Drawing Grade Examination of Directorate of Arts, Maharashtra State (Except the candidates coming from the State other than Maharashtra and are eligible for Government of India reserved seats, so also candidates coming from other countries may be exempted from passing the Intermediate Drawing Grade Examination and should be allowed to appear for Entrance Test.
- ३) आलेल्या प्रवेश अर्जातून प्रवेश संख्येच्या मर्यादित गुणवत्तेनुसार प्रवेश देण्यात येईल.
- ४) हा पदवीचा अभ्यासक्रम ४ वर्षात सार्व्तीयप्रमाणे विभागला जाईल आणि चारही वर्षांच्या परीक्षा उत्तर महाराष्ट्र विद्यापीठाच्या परीक्षा विभागामार्फतच घेण्यात येतील.

- १) प्रथमवर्ष बी.एफ.ए.
- २) द्वितीयवर्ष बी.एफ.ए.
- ३) तृतीयवर्ष बी.एफ.ए.
- ४) चतुर्थवर्ष तथा अंतिम वर्ष बी.एफ.ए.

प्रात्यक्षिक व स्वाध्याय

- ५) परीक्षेस बसण्यास वर्ग कामातील सरासरी ४०% गुण असणे आवश्यक आहे. व वर्ष भरतील वर्गातील विद्यार्थ्यांची उपस्थिती ७५% आवश्यक आहे. तसेच, पक्षावा विद्यार्थी आखारी असल्यामुळे त्याची इजेरी पूर्ण होत नसेल. तथापी त्याला वर्षभरातील कामात सरासरी ४०% गुण असल्यास, त्याने मान्यताप्राप्त मॅट्रीकल ऑफिसरकडून तसा दाखला आणल्यास संबंधित विद्यार्थ्यांस २०% इजेरीची सबलत देण्यात येईल.
- ६) कोणत्याही वर्गाच्या परीक्षेस पास होण्याकरिता प्रात्यक्षिक विषयात कमीत कमी १०० पैकी ३५ गुण असणे आवश्यक आहे. तसेच सिद्धांतातील (थेअरी) कोणत्याही विषयात पास होण्याकरिता १०० पैकी कमीत कमी ३५ गुण मिळविणे आवश्यक आहे. तसेच सर्व विषयातील मिळविलेल्या गुणांची सरासरी ४०% आवश्यक आहे.
- ७) सिद्धांतातील आणि प्रात्यक्षिक सर्व विषयात पास असल्यास आणि ४० ते ४९% सरासरी गुण मिळविणाऱ्या विद्यार्थ्यांस तृतीय श्रेणीत उत्तीर्ण घोषित करण्यात येईल. तसेच यरीलप्रमाणे सर्वत्र विषयात पास असल्यास व ५० ते ५९ सरासरी गुण मिळविल्यास त्यास प्थितीय श्रेणीत उत्तीर्ण घोषित करण्यात येईल. तसेच सर्व विषयात पास असल्यास आणि ६० ते ६९ सरासरी गुण मिळविल्यास त्यास प्रथम श्रेणीत उत्तीर्ण घोषित करण्यात येईल आणि सर्व विषयात पास असल्यास आणि ७० किंवा त्यापेक्षा जास्त गुण मिळविल्यास त्यास प्रथम श्रेणीत सन्मानपूर्वक उत्तीर्ण प्रात्यक्षिके घोषित करण्यात येईल.
- ८) अे.टी.के.टी. चे विषय आर्टस आणि फाईन आर्टस फॅकल्टीच्या प्रचलित नियमाप्रमाणेच असतील.

बी.एफ.ए.(उच्चकला) सुधारित अभ्यासक्रमासंबंधी थोडेसे

२० वे शतक सर्वांगीने क्रांती घडवणारे शतक मानावे लागेल. त्यातल्या त्यात या दोन दशकाची तर विशेष नोंद घ्यावी लागेल. विज्ञानाच्या संशोधनाने संपूर्ण जगातील राष्ट्र जवळ जवळ आलेत. जगाच्या पाठीवरील कोणत्याही राष्ट्राच्या कोपऱ्यातील कोणताही नविन शोध, प्रयोग, क्षणात जगाच्या कोपऱ्याही भागात पोहचू लागेल. मग ते विज्ञानाच्या शोधाबाबत असो, साहित्य, कला बाबतीत असो, त्याचा परिणाम, प्रचार, अनुकरण, काही क्षणात होऊ लागले. काळानुरूप गरजा बदलू लागल्यात, निकस बदलू लागलेत. रूपा कलेची माध्यमे बदलू लागलीत, त्याचे स्वरूप बदलू लागलेत. संगणकाने तर कमालच केली, काही क्षेत्रातील कलावंतांचे कार्यच संगणक क्षणात करू लागला. आजचा नविन वाटत आलेला शोध, संशोधन, प्रयोग उद्या जूना वाटू लागला. याचाच परिणाम कलेच्या अभ्यासक्रमावर झाला. कलाच्या गरजेप्रमाणे अभ्यासक्रमात बदल करण्यात आला. याचा परिणाम कलेच्या क्षेत्रातही झाला. उच्च शिक्षणाच्या विशिष्ट अभ्यासक्रमाची प्रवेश प्रक्रिया (ए.ए.एस.सी.) इ. १९ वी, नंतर सुरू करण्यात आली. हेतू हा की उच्च शिक्षणाची विशिष्ट शाखा निवडून प्रवेश घेणारा विद्यार्थी समंजस विचारी असावा, त्याला आपल्या भविष्याचा वेध घेण्याची क्षमता असावी. महाराष्ट्रातील काही विद्यापीठात तर ती प्रक्रिया सुरुही करण्यात आली. शासनाने या बाबींची दखल घेवून महाराष्ट्रातील सर्वत्र विद्यापीठांना उच्च कलेच्या शिक्षणाची प्रवेश प्रक्रिया इ. १९ वी नंतर करण्याचे सूचविले. त्याप्रमाणे आपल्या उत्तर महाराष्ट्र विद्यापीठानेही या उच्च कलेच्या पदवीच्या अभ्यासक्रमाची प्रवेश प्रक्रिया इ. १९ वी नंतर घेण्याचा निर्णय घेतला. मात्र परिसरातील विचार करता उत्तर महाराष्ट्र विद्यापीठाचा काळाच्या गरजेप्रमाणे, एक वेगळा ठसा निर्माण करणारा उच्च कलेचा अभ्यासक्रम असावा असे ठरवूनच आपली ही समिती हा सुधारित अभ्यासक्रम सादर करित आहे.

अंतरी पेटवु ज्ञानज्योते



NORTH MAHARASHTRA UNIVERSITY, JALGAON
SYLLABUS FOR F.Y.B.F.A. DRAWING AND PAINTING COURSE
(With Effect from July, 2000)

प्रथमवर्ष बी.एफ.ए. (रेखा व रंगकला)
वर्ग कामा करीता (वर्ष भारतीय) विषय

विभाग पहिला - प्रात्यक्षिक

अ.क्र.	विषय (Subjects)	संख्या (Units)
१)	रेखांकन (Drawing)	
	अ) मानव निर्मित विसर्ग निर्मित (Man made and Nature).	24
	ब) स्मरण चित्र (Memory Drawing)	06
	क) मानवाकृती व पुतळा व्दारा चित्रण (Drawing from Life and Cast)	06
	ड) वधार्थ दर्शन (Perspective Drawing)	06
	इ) विसर्ग व मानव निर्मित वस्तूचे शिघ्रचित्रण	10
२)	द्विमित संकल्प (2 D Design)	08
३)	त्रिमित संकल्प (3 D Design)	08
४)	मुद्रा मुद्रण चित्र (सैद्धांतिक सह) (Print Making)	06
५)	रंग प्रात्यक्षिक (सैद्धांतिक सह) (Colour Practical)	08
विभाग दुसरा - सैद्धांतिक		
१)	कलेचा इतिहास (History of Art)	08
२)	कलेची मुलघटक, रंग सिद्धांत, संकल्पाची तत्वे	08



उत्तर महाराष्ट्र विद्यापीठ, जळगांव.
प्रथमवर्ष बी.एफ.ए. रेखा व रंग कला अभ्यासक्रम
(जुलै, २००० पासू लागू)

- १) रेखांकन (Drawing) वस्तुचित्र - मानवनिर्मित व नैसर्गिक वस्तूंचे आकाराची जडणघडण याचा अभ्यास करणे.

नैसर्गिक वस्तू - फुले, फळे, शिंपले, फांबा (डहाळी) हाडे इ.

मानव निर्मित वस्तू - ठोकळे, दंडगोलाकार वस्तू, ड्रेपरी इ.

याचा अभ्यास वेगवेगळ्या याबा प्रकारा व विविध माध्यमांद्वारे करणे.

- २) स्मरणचित्र (Memory Drawing) निरीक्षण शक्ती व कल्पना शक्तिस वाढ देणे. काल्पनिक, पौराणिक व ऐतिहासिक प्रसंग व दैनंदिन जीवनातील प्रसंगावर चित्रण करणे; मांडणी, प्रमाण, समुह याचा रेखांकनात विचार करून मांडणी करावी.

- ३) बंधार्थ दर्शन (Perspective) दृश्यभास ज्ञाननियमाचा अभ्यास - समांतर (Parallal) व कोनात्मक (Angular) बंधार्थ दर्शनावर आधारित स्वाध्याय घ्यावेत. त्यातून भिमीतीचा आभास दाखवणे.

- ४) कास्ट व फिगर ड्राईंग - अॅन्डीक (पुतळे) व मानवाकृतीद्वारा रचना व प्रमाणबद्धता यासह पेपर मांडणी मानवाकृतीच्या विविध अवयवांची जडणघडण याचा अभ्यास.

- ५) निसर्गचित्रण व मानव निर्मित वस्तूंचे बाह्य चित्रचित्रण

निसर्गातील विविध वैशिष्ट्यपूर्ण घटकाचा निरीक्षणात्मक अभ्यास व शीघ्र रेखांकन तसेच मानवाकृती, पशु, पक्षी, प्राणी इ. चे शीघ्र रेखाटन (पेन्सील, इंक) आणि निसर्गाच्या बदलत्या रूपाचे सौंदर्यात्मक तट्ट्या विविध रंग माध्यमात निसर्गचित्रण.

- ६) द्विमितीय संकल्प 2 D Design

अ) द्विमित संकल्पाचा अभ्यास, कलेचे घटक व डिझाईनच्या तत्वांनुसार करावा. (घटक - बिंदू, रेषा, आकार, घोंत, उभ्याभेद, रंग) तसेच - तोंड, ताल, प्रमाण बद्धता, पुनरावृत्ती इ.

ब) रंगाच्या विविध स्तरांद्वारे अंधकाशात आकारांची (निसर्गनिर्मित व मानवनिर्मित) मांडणी व्यापलेली व रिकामी जागा यांचा योग्य समन्वय.

क) आदिमानवाची कला, लोककला, लघुचित्र शैली, अजिंक्यातील चित्र शैली, यांच्या निरीक्षणातून घरील घटकाचा अभ्यास.

- ७) त्रिमितीय संकल्प (3 D Design)

त्रिमितीयक घनाकारांद्वारे (नीरसाकृतीघन, चिकोनाकृती घन, दंडगोलात्मक घन, घनाकृती चिती, घनाकृती गोल यांचा विचार करून अंधकाशात त्रिमितीय मांडणी.

साहित्य - कगद, कार्ड पेपर, पुस्तक, साबण, तार व दैनंदिन वापरातील विविध वस्तू द्वारा त्रिमितीय संकल्पाचा संकल्प तत्वाव्हात अभ्यास. माती, प्लॅस्टर ऑफ पॅरीसचा वापर इ.

c) मुद्रा मुद्रण चित्र (Print Making)

- अ) उदाय मुद्रा मुद्रण व त्यांचे प्रकार (तंत्रांचे विविध प्रकार, त्यांच्या माहितीसह) आणि मुद्रा मुद्रण कलेची ऐतिहासिक पार्श्वभूमी.
ब) उदाय मुद्रा मुद्रणातील - ठसे मुद्रण, एका मुद्राचित्र आणि लयनो मुद्रा मुद्रण - प्रक्रिया, संज्ञ.

१) रंग (Colour)

* उद्देश :- सभोवतीच्या सुर्वर जगाच्या सौंदर्यात भर घालण्यास महत्वाचा घटक रंग होय. विविध रंगांनी नटलेले सृष्टीसौंदर्य सर्वांना मोहून टाकते. कलावंताला रंगाचे वेडच असते, त्याच्या कलाकृतीतील सौंदर्य उभारण्यात रंगाचा फार महत्वाचा वाटा असतो. कलाभ्यास करणाऱ्यांसाठी रंगा संबंधी प्राथमिक शास्त्रीय ज्ञान, विविध रंग मिश्रणे व रंग संवादाचा अभ्यास करणे आवश्यक असते.

* अभ्यासक्रम :- रंगसिध्दांताच्या माध्यमातून रंगाच्या मुलभूत घटकांचा अभ्यास करणे.

- १) प्रकाश किरण रंग सिध्दांत Light Colour Theory.
- २) रंगद्रव्य रंग सिध्दांत Pigment Colour Theory.
- ३) दृश्यभास रंग सिध्दांत Vision Colour Theory न्यूटनचा रंगविषय होय.

* रंगविज्ञानाचा माध्यमांदारे रंगाचा अनुभव -

- १) पारदर्शक रंग :- पारदर्शक जलरंग, पारदर्शक रंगदार्ढ (Colour Inks)
- २) अपारदर्शक रंग :- पोस्टर रंग, तैलरंग, पेस्टल रंग, वॉक्स काँक्रीट इ.
- ३) भ्रंशकालिक रंग

* रंगाच्या दृश्यभास :- रंगज्ञान, प्रकाशाचे रंगात महत्त्व, डोळ्यांचे कार्य.

* रंगाची गुणवत्ता व प्रमुख परीमाणे :-

रंगभाव (Hue) रंगमूल्य (Value) रंगतीव्रता, रंगविशुद्धता, (Intensity Chroma) दृष्टिभ्रम व विरोधाभास - रंगभाव विरोधाभास, रंगमूल्य विरोधाभास, विशुद्ध रंग विरोधाभास, विलंबित प्रतिमा- (Simultaneous Contrast and After Image).

* रंगाचा अनुभव :-

प्राथमिक रंग, द्वितीय श्रेणी रंग, तृतीय श्रेणीचे रंग व चतुर्थ श्रेणीचे रंग विविध रंग संवाद :- कृष्ण धवल संवाद, एकरंग संवाद, विशुद्ध रंग संवाद, संबंधित रंग संवाद, पूरक (विरोधी) रंगसंवाद, बुहेरी पूरक रंग संवाद, विभक्तपूरक रंग संवाद, बुहेरी विभक्तपूरक रंग संवाद इ. करडीमापन पट्टी (Gray Scale) उजळ, मध्यम व गडद उटा व विरोध इ. उष्ण व शीत रंग, आक्रमक व अनाक्रमक रंग.

* कलेचे मुलभूत घटक : (Fundamentals of Art) *****

उद्देश :- सौंदर्यात्मक ज्ञान वाढविणे, कलावंत आपल्या मनाला जाणवणाऱ्या संवेदना, विविध अनुभव व भावना हे कलांच्या द्वारे व्यक्त करतो. त्या घटकांचा बिंदू, रेषा, आकार, छायाभेद, रंग व पोत अभ्यास करणे, अवकाश विभाजन.

* संकल्पाची मुख्यत्वे :

- १) पुनरावृत्ती (Repetition)
- २) बदल (Alternation)
- ३) विरोध (Contrast)
- ४) उत्सर्जन (Radiation)
- ५) प्रमाण. (Proportion)
- ६) तोल (Balance) समतोल - विषमतोल.
- ७) ताल (Rhythm)
- ८) एकता (Unity)

निर्मिती व रसग्रहण, विचार (Concept) धार्मिक - सामाजिक दृष्टीकोन यांच्याद्वारे टुककलेचा अभ्यास करणे.

* कलेचा इतिहास :-

* भारतीय कला :-

* प्रागैतिहासिक काळातील कला, चित्रकला, भीम बेटका, आदमगड, रायगड व जोशीमारा (मध्यप्रदेश)

* सिंधू संस्कृती - वास्तुकला व नगर स्वना (स्नानगृह).

शिल्पकला - दगडी शिल्पे, दादीवाला पुरुष, कबंध शिल्प, ब्रॉझ शिल्प - नर्तिका.

पश्च्या मातीची शिल्पे व मुद्रा खेळणी, भांडी इ.

* मौर्यकाळ - वास्तुकला - ल्योमहा श्रमी गुहा, स्तूप - सांची, स्तंभ - सिंहस्तंभ - लीरीया - नंदनाड, स्तंभ शिर्ष - सारनाथ, वृषभ स्तंभ - रामपूर्वा.

शिल्पकला - शिलालेख, यक्ष - यक्षिणीची शिल्पे -

यक्ष - परशुम, पाटणा, यक्षिणी - जम्भधारिणी - वीरगंज.

* शुंग काल - वास्तुकला - स्तूप - भारत तोरणे - सांची - शिल्पकला - भारत स्तूपाची उठावाची शिल्पे, शालभंजीका इ. सांचीच्या स्तूपाच्या तोरणा वरील शिल्पे

* आंध्रकाळ - वास्तुकला - गुहा मंदीरे - १) चैत्य व विहार, पितळखोरा कार्ले, अजंठा गुहा क्र. ९ व १० (सातवहान काळ)

शिल्पे - अमरावतीचा स्तूप - मदनमत्त हत्तीचे दमन, कार्ले - स्तंभशीर्ष व दंपती शिल्प.

* कुराणकाळ - शिल्प - गांधार शैली - उभा बुध्द दोटी मर्दन, बोधिसत्व - गांधार बुध्दाचे महानिर्वाण - बीरिया - टांगई - मथुरा शैली - कनिष्क राजाचा पुतळा, बसलेला बुध्द - कन्न - मथुरा.

* पाश्चिमात्य कला :-

* प्रागैतिहासिक काळ :- जुने अझम युग - शिल्प - विलेनडोर्फची - व्हीन्स (मातृदेवता) चित्रकला - अल्तामिरागुहा (स्पेन) गवा, लास्कोगुहा (Lascaux Cave) फ्रान्स) घोडे, गुराचे कळप इ.

* नूतन अझमयुग - सांकेतिक व भौमितीक स्वरूपाची कला हरणांची शिकार - (स्पेन).

शिल्प - स्थापत्य - मेनहीर, स्टोनहेंज - उपासना मंदीरे, दगडी बाक इ.

* प्राचीन इजिप्त कला - प्राचीन साम्राज्य काळ (Old Kingdom)

वास्तुशिल्प, पिरॅमिड - खूपूचा पिरॅमिड.

मध्य साम्राज्यकाळ - गुहा - थडगी व मंदीरे - दर-एल-बहारी, अबू सिबेलचे देवालय, लक्झार व कारनेकची देवालये.

शिल्पकला - बसलेला लेखक, रोहटेप व राणी नोफ्रेत, अरवनातेन यांची शिल्पे, स्फिंक्स, सूतेनखामेनची कवचेटी इ.

चित्रकला - हंसाची मिर्ची चित्रे, शिकार करणारा, ही संगीत वाजविणाऱ्या रिया.

* मेसोपोटेमिय कला :-

* सुमेरियन कला - वास्तु - झिगुरत व देवालय, उर.

शिल्प - वेव व उपासक तेल अस्मार, सोन्याचे ओतकाम केलेल्या बैलाचे तोंड.

* अॅसिरियन कला - वास्तु, सामर्गो राजाचा प्रसाद - झारबाब.

शिल्प - पंढरयुक्त बैल, घृत्युपंधाला लागलेली सिंहीण व शिकारीची द्रव्य.

* फ्रीट व मायसेनेअन कला - वास्तु - नॉसासचा प्रसाद -

शिल्प - सिंह बरबाजा - मायसेनेअन, न्हॅफिथोक्य (धातुचा)

चित्रकला - बैलावरील कसरत, नृत्य गर्दानी खेळ इ. (भिर्तीचित्रे).

परीक्षा पध्दती विभाग पद्धती - सैध्दांतिक

अ.क्र.	विषय (Subject)	तासिका (Hours)	गुण (Marks)
१)	कलेचा इतिहास	३	१००
२)	कलेची मूलतत्वे, रंगसिध्दांत	३	१००
विभाग बसरा - प्रात्यक्षिक			
१)	निसर्ग व मानव निर्मित वस्तुंचे रेखांकन	५	१००
२)	मानव किंवा पुतळ्याचे रेखांकन	५	१००
३)	स्मरण चित्र	३	१००
४)	बिम्बित संकल्प	५	१००
५)	बिम्बित संकल्प	७.१/२	१००
६)	वर्गकाम प्रात्यक्षिक		१००
७)	कलेचा इतिहास - स्वाध्याय		०५०
८)	कलेची मूलतत्वे - स्वाध्याय		०५०
९)	मुद्रा चित्रण - स्वाध्याय		०२०
			१००

सूचना :- सैध्दांतिक विषय काळता सर्व प्रात्यक्षिक पेपरला १/४ इंपीरीयल आकाराचा पेपर वापरण्यात यावा.



NORTH MAHARASHTRA UNIVERSITY, JALGAON

**SYLLABUS FOR F.Y. B.F.A. APPLIED ART COURSE
(With Effect from July, 2000)**

The following number of assignments are to be completed in the specified number of hours during the first academic year.

GROUP-I (THEORY)

Sr. No.	Subject	No.of hours	No.of assignments
01.	Advertising Art & Ideas....	060	06
02.	History of Visual Communication...	060	06
GROUP-II (PRACTICALS)			
03.	Drawing (Man made & Nature)	150	16
04.	Perspective..	030	04
05.	Product design	060	04
06.	Memory Drawing	060	04
07.	Design : Colour, 2-D & 3-D	150	10
08.	Lettering : Typography/calligraphy	120	10
09.	Graphic design (communication design)	150	08
10.	Poster/Hoarding	120	04
		960 hours	



NORTH MAHARASHTRA UNIVERSITY, JALGAON

SYLLABUS FOR F.Y.B.F.A. APPLIED ART COURSE
With Effect from July, 2000

Group-I (Theory)

1) Advertising Art & Ideas :-

Introduction, Advt. in everyday life History of Advertising in general Social and economic aspects of Advertising what are the advertising media, Mass and Class.

2) History of Visual Communication :-

Communication system :- General Definition, How visual communication is different. Visual meaning of gestures common gestures Technical gestures, Picture, Objects Painting, Signs, Symbols, Architectural, Human activities in surrounding. Types of buildings.

Group-II (Practicals)

3) Drawing (Man Made & Nature) :-

Drawing and rendering from man made & nature Retaining visual games with reference to their inter Related proportion and developing shapes and group association for visual expression.

Due to this type of change student may have more study about primary steps of visualisation of man made object from the study of natural objects.

Sketching, Nature and Structural drawing from life.
Different mediums (Pencil, Pen and Ink, Crayon, Chalk Colour etc.).

4. Perspective (Not for Examination).

Elements of perspective Parallel and angular perspective Terminologies used in perspective and three-dimensional construction.

5. Product design (Not for examination).

Rendering of objects and consumer products in Pencil, Pen and Ink, and Colour.

6. Memory Drawing (Not for examination)

Drawing through retaining and recalling experiences from memory rendering complexities of vision impression through light and shade Indoor and Outdoor sketching to develop gain judgement of subtleties and action, Mediums pencil, crayon, colours.

7. Design : Colour, 2-D & 3-D.

- a. Design - 2D study of visual elements point, line, planes and shapes. Two dimensional design. Organisation in space (Positive and Negative) Basic and free shapes, Line, Colour, Tone, Texture form and space.
- b. Design - 3D, study of basic 3-dimensional shapes and forms such as cubes, spheres, and cylinder, constructed of moulded in different media like paper care, soft clay soap, plaster etc. Positive and Negative spaces.
- c. Colour to be introduced as a language by itself its own visual significance, cultural associations and regional contexts.
 - a. Visual significance - colour metric and psychotic impressions received by the retual.
 - b. Cultural associations - use and meaning of colour in Indian Traditions and cultural modes. Exploration through workshops and research oriented exercises.
 - c. Regional context - various regions in the vast Indian continent - use and meaning of colour in various contexts - culture, religions rituals etc. Students should be sent in the field to rediscover the infinitely & sources of significance of colour in the social features of various sections of the society, beyond the books of colour by the western writers on the subjects.

8. Lettering :Typography/Calligraphy :-

History of writing, Development of alphabets, Different calligraphic schools, script styles, Roman lettering, Classification of types, study of one family of serif as well as san-serif type face and rendering the same. Hat metal/Cold type.

9. GRAPHIC DESIGN (Communication Design)

Basics of Graphic design. Definition need, elements, colour design of logo & symbol with proper understanding of printing & production, simple stationery items.

Definition of communication - methods of communication. Visual communication - Primary methods of visual communication. Gestures/signs, Symbols, Pictures, Script-Need for mass communication primary methods for reproduction invention of printing with moveable type, progress of printing. Other printing methods, growth of new media for mass communication designing for requisities of the graphic designer.

10. POSTER/HOARDING :-

Poster/Hoarding, History of poster design, principles, Elements of Poster/Hoarding-Brief message.

11. UNDERSTANDING MEDIA (Not for Examination) :-

The basic theory in respect of the following disciplines is to be introduced to students basically to give them an idea of magnitude of mass-communications specially in country like ours.

- a. Print, Print-making.
- b. Audio, Video and film.
- c. Literary Arts, writing, Poetry, scripts & dialogue writing and structure.
- d. Performing Arts - Dance, Drama and Plays.
- e. Photography-Studio Outdoor.
- f. Electronic-Computer-Internet-Webside.
- g. Cinema as art and configuration of all arts.

Examination Scheme

Candidates will be examined in Theory and Practical subjects as indicated in the following table.

GROUP-I (THEORY)

Sr. No.	Subject	Hours	Marks.
1.	Advertising Art & Ideas,	03 Hours	100
2.	History of Visual communications	03 Hours	100
GROUP-II (PRACTICAL)			
1.	Drawing from life	05 Hours	100
2.	Design : 2D & 3D Colour	10 Hours	100
3.	Lettering - Typography/Calligraphy	05 Hours	100
4.	Graphics Design (Communication Design)	10 Hours	100
5.	Poster/Hoarding.	10 Hours	100
SESSIONAL			
1.	Practicals		100
2.	Advertising Art & Ideas.		050
3.	History of Visual Communication		050
GRAND TOTAL OF MARKS FOR THE EXAMINATION			900