

ਅਣ-ਕਮਾਏ ਚਮੜੇ ਦਾ ਕੰਮ

(ਛੇਵੀਂ ਸ਼੍ਰੇਣੀ ਲਈ)



ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ

ਸਾਹਿਬਜ਼ਾਦਾ ਅਜੀਤ ਸਿੰਘ ਨਗਰ

© ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ

ਐਡੀਸ਼ਨ : 2014 2,000 ਕਾਪੀਆਂ

All rights, including those of translation, reproduction
and annotation etc., are reserved by the Punjab
School Education Board.

ਲੇਖਕ :

ਸ੍ਰੀ ਮੁਹੰਮਦ ਇਸਮਾਈਲ

ਚੇਤਾਵਨੀ

1. ਕੋਈ ਵੀ ਏਜੰਸੀ-ਹੋਲਡਰ ਵਾਧੂ ਪੈਸੇ ਵਸੂਲਣ ਦੇ ਮੰਤਵ ਨਾਲ ਪਾਠ-ਪੁਸਤਕਾਂ 'ਤੇ ਜਿਲਦ-ਸਾਜ਼ੀ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ। (ਏਜੰਸੀ-ਹੋਲਡਰਾਂ ਨਾਲ ਹੋਏ ਸਮਝੌਤੇ ਦੀ ਧਾਰਾ ਨੰ. 7 ਅਨੁਸਾਰ)
2. ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ ਦੁਆਰਾ ਛਪਵਾਈਆਂ ਅਤੇ ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਿਤ ਪਾਠ-ਪੁਸਤਕਾਂ ਦੇ ਜਾਅਲੀ/ਠਕਲੀ ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਨਾਂ (ਪਾਠ-ਪੁਸਤਕਾਂ) ਦੀ ਛਪਾਈ, ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਨ, ਸਟਾਕ ਕਰਨਾ, ਜਮ੍ਹਾਂਖੋਰੀ ਜਾਂ ਵਿਕਰੀ ਆਦਿ ਕਰਨਾ ਭਾਰਤੀ ਦੰਡ-ਪ੍ਰਣਾਲੀ ਦੇ ਅੰਤਰਗਤ ਫ਼ੌਜਦਾਰੀ ਜੁਰਮ ਹੈ।
(ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ ਦੀਆਂ ਪਾਠ-ਪੁਸਤਕਾਂ ਬੋਰਡ ਦੇ 'ਵਾਟਰ ਮਾਰਕ' ਵਾਲੇ ਕਾਗਜ਼ ਉੱਪਰ ਹੀ ਛਪਵਾਈਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ।)

ਮੁੱਲ : ₹ 21.00

ਸਕੱਤਰ, ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ, ਵਿੱਦਿਆ ਭਵਨ, ਫੇਜ਼-8, ਸਾਹਿਬਜ਼ਾਦਾ ਅਜੀਤ ਸਿੰਘ ਨਗਰ-160062 ਰਾਹੀਂ ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਿਤ ਅਤੇ ਮੈਸ. ਨਵਾ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨਜ਼, ਸੀ-51, ਫੋਕਲ ਪੁਆਇੰਟ ਐਕਸਟੈਨਸ਼ਨ, ਜਲੰਧਰ ਦੁਆਰਾ ਛਾਪੀ ਗਈ।

ਮੁੱਖ-ਬੰਧ

ਦਾਖਲਾ ਸਾਲ 1975-76 ਤੋਂ ਪੰਜਾਬ ਰਾਜ ਦੇ ਕੁਝ ਚੋਣਵੇਂ ਸਰਕਾਰੀ ਸਕੂਲਾਂ ਵਿੱਚ ਪੰਜਾਬ ਸਿੱਖਿਆ ਵਿਭਾਗ ਵੱਲੋਂ ਛੇਵੀਂ ਤੋਂ ਗਿਆਰ੍ਹਵੀਂ ਜਮਾਤ ਵਿੱਚ ਕਿੱਤੇ ਦੀ ਸਿੱਖਿਆ ਚਾਲੂ ਹੈ। ਕਿੱਤੇ ਦੀ ਸਿੱਖਿਆ ਅਧੀਨ ਭਿੰਨ ਭਿੰਨ ਕਿੱਤਿਆਂ ਦੇ ਪਾਠਕ੍ਰਮ ਅਤੇ ਉਹਨਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਪਾਠ-ਪੁਸਤਕਾਂ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਦਾ ਕੰਮ ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ ਦੇ ਹਿੱਸੇ ਆਇਆ ਜਿਸ ਨੂੰ ਬੋਰਡ ਨੇ ਸਫਲਤਾ ਪੂਰਵਕ ਨੇਪਰੇ ਚਾੜ੍ਹਿਆ। ਸੰਬੰਧਤ ਤਕਨੀਕੀ ਖੇਤਰਾਂ ਦੇ ਮਾਹਿਰਾਂ ਦੇ ਮਿਲਵਰਤਣ ਨਾਲ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਵਾਸਤੇ ਪਾਠ-ਪੁਸਤਕਾਂ ਪੰਜਾਬੀ ਮਾਧਿਅਮ ਵਿੱਚ ਤਿਆਰ ਕੀਤੀਆਂ ਗਈਆਂ ਹਨ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਨਿਰੋਲ ਤਕਨੀਕੀ ਵਿਸ਼ਿਆਂ ਦੀਆਂ ਪੁਸਤਕਾਂ ਦੀ ਰਚਨਾ ਲਈ ਤਕਨੀਕੀ ਸ਼ਬਦਾਵਲੀ ਦੇ ਪੰਜਾਬੀ ਰੂਪ ਨੂੰ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਟਕਸਾਲੀ ਬਣਾਉਣ ਦਾ ਯਤਨ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ। ਵਿਸ਼ਾ ਵਸਤੂ ਨੂੰ ਸਰਲ ਅਤੇ ਰੋਚਕ ਬਣਾਉਣ ਵਾਸਤੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਪੁਸਤਕਾਂ ਵਿੱਚ ਸੰਬੰਧਤ ਕਿੱਤੇ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਦੀਆਂ ਤਸਵੀਰਾਂ, ਢੁੱਕਵੇਂ ਚਿੱਤਰ ਅਤੇ ਖਾਕੇ ਸਪਸ਼ਟ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਹਨ।

ਅਣ-ਕਮਾਏ ਚਮੜੇ ਦਾ ਕੰਮ ਕਿੱਤੇ ਦੀ ਹੱਥਲੀ ਪੁਸਤਕ ਇਸ ਦਾ ਦੂਜਾ ਸੰਸਕਰਣ ਹੈ। ਇਸ ਸੰਸਕਰਣ ਨੂੰ ਹਰ ਪੱਖੋਂ ਤਰੁੱਟੀਆਂ ਰਹਿਤ ਬਣਾਉਣ ਦਾ ਪੂਰਾ ਯਤਨ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ। ਆਸ ਹੈ ਕਿ ਇਹ ਪੁਸਤਕ ਕਿੱਤੇ ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਲਈ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਨੂੰ ਠੋਸ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਸੇਧ ਦੇਵੇਗੀ ਅਤੇ ਅਧਿਆਪਕਾਂ ਲਈ ਵੀ ਲਾਹੇਵੰਦ ਸਿੱਧ ਹੋਵੇਗੀ। ਫਿਰ ਵੀ ਇਸ ਨੂੰ ਅੱਗੇ ਲਈ ਹੋਰ ਚੰਗੇਰਾ ਬਣਾਉਣ ਵਾਸਤੇ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚੋਂ ਆਏ ਸੁਝਾਵਾਂ ਦਾ ਸਤਿਕਾਰ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।

ਚੇਅਰਪਰਸਨ

ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ

ਵਿਸ਼ਾ-ਸੂਚੀ

ਪਾਠ ਨੰ:	ਵਿਸ਼ਾ	ਪੰਨਾ
1.	ਚੰਗੇ ਚਮੜੇ ਦੀ ਪਹਿਚਾਣ	1
2.	ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਵਿੱਚ ਇਸਤੇਮਾਲ ਹੋਣ ਵਾਲੇ ਔਜ਼ਾਰ	5
3.	ਪੈਟਰਨ ਕੱਟਣਾ ਤੇ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਬਨਾਉਣਾ	15
4.	ਮੋਡਲਿੰਗ ਅਤੇ ਚਮੜਾ ਪਾਲਿਸ਼ ਕਰਨਾ	19
5.	ਰੈਕਸੀਅਨ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ	21
6.	ਪ੍ਰੈਕਟੀਕਲ	23

ਅਧਿਆਇ 1

ਚੰਗੇ ਚਮੜੇ ਦੀ ਪਹਿਚਾਣ

ਚਮੜੇ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਸਾਨੂੰ ਚਮੜੇ ਦੀ ਲੋੜ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਲੋੜ ਨੂੰ ਪੂਰਾ ਕਰਨ ਲਈ ਚਮੜੇ ਦੀ ਪਹਿਚਾਣ ਦਾ ਹੋਣਾ ਅਤੀ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਚੰਗਾ ਚਮੜਾ ਹੋਵੇਗਾ ਓਨੀਆਂ ਹੀ ਉਸਦੀਆਂ ਚੰਗੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਬਣ ਸਕਣਗੀਆਂ। ਇਹ ਵੀ ਜਾਨਣਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ ਕਿ ਚਮੜੇ ਦੀਆਂ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਵਸਤਾਂ ਬਣਾਈਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ ਜੋ ਕਿ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੇ ਚਮੜੇ ਤੋਂ ਬਣਦੀਆਂ ਹਨ ਇਸ ਲਈ ਕਿਸੇ ਵਸਤੂ ਨੂੰ ਬਣਾਉਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਇਹ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵੇਖ ਲਓ ਕਿ ਇਹ ਬਣਨ ਵਾਲੀ ਵਸਤੂ ਕਿਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੇ ਚਮੜੇ ਤੋਂ ਠੀਕ ਬਣ ਸਕਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਉਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦਾ ਚਮੜਾ ਹੀ ਉਸ ਵਸਤੂ ਲਈ ਪ੍ਰਯੋਗ ਵਿਚ ਲਿਆਂਦਾ ਜਾ ਸਕੇ। ਇਹ ਤਾਂ ਅਸੀਂ ਜਾਣਦੇ ਹੀ ਹਾਂ ਕਿ ਚਮੜਾ ਜਾਨਵਰਾਂ ਤੋਂ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਚਮੜਾ ਜਾਨਵਰਾਂ ਤੋਂ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਉਸਨੂੰ ਪਕਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਉਸਨੂੰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਵਸਤੂ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਪ੍ਰਯੋਗ ਵਿੱਚ ਲਿਆਂਦਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਚਮੜੇ ਦੀ ਪਕਾਈ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ 2 ਕਿਸਮ ਦੇ ਤਰੀਕਿਆਂ ਨਾਲ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

(1) ਕਰੋਮ ਦੀ ਪਕਾਈ (Chrome Tanning)

(2) ਵਨਸਪਤੀ ਪਕਾਈ (Vegetable Tanning)

ਕਰੋਮ ਦੀ ਪਕਾਈ ਕੈਮੀਕਲਾਂ (ਰਸਾਇਣਕ ਪਦਾਰਥਾਂ) ਰਾਹੀਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜਦ ਕਿ ਵਨਸਪਤੀ ਪਕਾਈ ਕਿੱਕਰ ਜਾਂ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਹੋਰ ਦਰਖਤਾਂ ਦੇ ਛਿਲਕੇ ਨਾਲ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਚਮੜੇ ਅਤੇ ਉਸਦੀ ਪਕਾਈ ਵਿੱਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮ ਦੇ ਨੁਕਸ ਪਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਜੋ ਕਿ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ :

(ੳ) (i) ਚਮੜੇ ਦਾ ਕੱਚਾਪਣ :— ਜੇ ਚਮੜਾ ਠੀਕ ਤਰ੍ਹਾਂ ਪਕਾਇਆ ਨਾ ਜਾਵੇ ਤਾਂ ਚਮੜਾ ਸਖ਼ਤ ਤੇ ਅੱਧਕੱਚਾ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਬਣਨ ਵਾਲੀ ਚੀਜ਼ ਠੀਕ ਨਹੀਂ ਬਣ ਸਕਦੀ ਅਤੇ ਇਹ ਚਮੜਾ ਟੁੱਟ ਵੀ ਛੇਤੀ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

(ii) ਚਮੜੇ ਤੇ ਠੀਕ ਰੰਗ ਨਾ ਹੋਣਾ :— ਚਮੜੇ ਨੂੰ ਪਕਾਉਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਉਸ ਤੇ ਹੋਰ ਰੰਗ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਰੰਗ ਲੋੜ ਤੇ ਇੱਛਾ ਅਨੁਸਾਰ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਰੰਗ ਕੱਚਾ ਕੀਤਾ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਉਹ ਬੜਾ ਗਿੱਲਾ ਹੋਣ ਨਾਲ ਉਤਰਨ ਲੱਗ ਪੈਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਬਣਨ ਵਾਲੀ ਚੀਜ਼ ਖਰਾਬ ਹੋ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਚਮੜੇ ਦੀ ਪਕਾਈ ਵਿੱਚ ਜੇਕਰ ਨੁਕਸ ਰਹਿ ਜਾਵੇ ਤਾਂ ਚਮੜੇ ਵਿੱਚ ਕੁਦਰਤੀ ਸਿਲਵਟਾਂ ਜੋ ਕਿ ਉਸ ਵਿੱਚ ਪਹਿਲਾਂ ਹੀ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ, ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਹੋਰ ਸਿਲਵਟਾਂ ਵੀ ਪੈ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ ਜੋ ਕਿਸੇ ਪ੍ਰਕਾਰ ਵੀ ਦੂਰ ਨਹੀਂ ਹੋ ਸਕਦੀਆਂ; ਜਿਸ ਕਾਰਨ ਅਜਿਹੇ ਚਮੜੇ ਦੀ ਬਣਾਈ ਗਈ ਵਸਤੂ ਦੇਖਣ ਵਿੱਚ ਸੁੰਦਰ ਨਹੀਂ ਲੱਗਦੀ ਅਤੇ ਉਸਦੀ ਕੀਮਤ ਵੀ ਬਾਜ਼ਾਰ ਵਿੱਚ ਘੱਟ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

(ਅ) ਵਨਸਪਤੀ ਪਕਾਈ (Vegetable Tanning) ਦੇ ਨੁਕਸ

(i) ਵਨਸਪਤੀ ਪਕਾਈ ਨਾਲ ਚਮੜਾ ਜੇਕਰ ਠੀਕ ਢੰਗ ਨਾਲ ਨਾ ਪਕਾਇਆ ਜਾਵੇ ਅਤੇ ਉਸ ਨੂੰ ਪੱਕਣ ਲਈ ਪੂਰਾ ਸਮਾਂ ਨਾ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇ ਤਾਂ ਚਮੜਾ ਸਖ਼ਤ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਤਿੜਕ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਇਸ ਚਮੜੇ ਦੀ ਵਸਤੂ ਬਣਾਉਣ ਵੇਲੇ ਵੀ ਔਕੜ ਪੇਸ਼ ਆਉਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਚੀਜ਼ ਵੀ ਸੁੰਦਰ ਨਹੀਂ ਬਣ ਸਕਦੀ।

(ii) ਪਕਾਈ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਇਸ ਵਿੱਚ ਪੈਦਾ ਹੋਣ ਵਾਲੀਆਂ ਸਿਲਵਟਾਂ ਨੂੰ ਜੇਕਰ ਠੀਕ ਢੰਗ ਨਾਲ ਨਾ ਕੱਢਿਆ ਜਾਵੇ ਤਾਂ ਇਹ ਪੱਕੇ ਤੌਰ ਤੇ ਹੀ ਚਮੜੇ ਵਿੱਚ ਰਹਿ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ ਜਿਸ ਨਾਲ ਬਣਨ ਵਾਲੀ ਵਸਤੂ ਤੇ ਵੀ ਇਹ ਸਿਲਵਟਾਂ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦੀਆਂ ਹਨ ਅਤੇ ਉਹ ਸੁੰਦਰ ਨਹੀਂ ਲੱਗਦੀ। ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਉਪਰੋਕਤ ਦੱਸੇ ਗਏ ਨੁਕਸਾਂ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਚਮੜੇ ਵਿੱਚ ਹੋਰ ਨੁਕਸ ਵੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਕਿ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ :-

(i) ਵਨਚੱਟ :- ਇਹ ਨੁਕਸ ਕੱਚੇ ਚਮੜੇ ਦੀ ਠੀਕ ਤਰ੍ਹਾਂ ਸੰਭਾਲ ਨਾ ਕਰਨ ਨਾਲ ਪੈਦਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਜਿਸ ਜਗ੍ਹਾ ਤੋਂ ਉਸਦਾ ਵਨ (Grain) ਖ਼ਰਾਬ ਹੋ ਜਾਵੇ ਉਹ ਕਿਸੇ ਵੀ ਢੰਗ ਰਾਹੀਂ ਦੂਰ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ।

(ii) ਚਮੜੇ ਦਾ ਖੁਸ਼ਕਪਨ (Dryness) :- ਜਿਸ ਕਿਸੇ ਜਾਨਵਰ ਨੂੰ ਠੀਕ ਢੰਗ ਨਾਲ ਖ਼ੁਰਾਕ ਨਾ ਮਿਲੀ ਹੋਵੇ ਉਸਦਾ ਚਮੜਾ ਖੁਸ਼ਕ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਅਜਿਹੇ ਚਮੜੇ ਦੀ ਕਿਸੇ ਵੀ ਚੰਗੇ ਢੰਗ ਨਾਲ ਪਕਾਈ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇ ਉਹ ਚੰਗਾ ਚਮੜਾ ਨਹੀਂ ਬਣ ਸਕਦਾ ਅਤੇ ਖੁਸ਼ਕ ਹੀ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਨਾਲ ਉਸਦੇ ਟੁੱਟ ਜਾਣ ਦਾ ਡਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

(iii) ਟੁੱਟਿਆ ਹੋਇਆ ਗਰੇਨ (Crack-Grain) :- ਜੇ ਚਮੜਾ ਸ਼ੁਕਾ ਕੇ ਪਕਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਉਸਦਾ ਵਨ ਕਈ ਵਾਰੀ ਟੁੱਟ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਕਈ ਵਾਰੀ ਚਮੜਾ ਜਾਨਵਰ ਤੋਂ ਉਤਾਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਜੰਗਲ ਵਿੱਚ ਲਾਵਾਰਸ ਹੀ ਪਿਆ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ ਤੇ ਉਸਨੂੰ ਕਈ ਜੰਗਲੀ ਜਾਨਵਰ ਨੋਚਦੇ ਰਹਿੰਦੇ ਹਨ ਜਿਸ ਨਾਲ ਉਸ ਤੇ (Scratch) ਖੁਰੋਚਾਂ ਪੈ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ ਜੋ ਚਮੜੇ ਦੀ ਪਕਾਈ ਵਿੱਚ ਦੂਰ ਨਹੀਂ ਕੀਤੀਆਂ ਜਾ ਸਕਦੀਆਂ।

ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਚਮੜੇ ਦੀਆਂ ਛੋਟੀਆਂ-ਛੋਟੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਛੋਟੇ ਜਾਨਵਰਾਂ ਦਾ ਚਮੜਾ ਹੀ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਭੇਡ ਜਾਂ ਬੱਕਰੀ ਦੇ ਚਮੜੇ ਆਉਂਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਲਈ ਹੁਣ ਤੁਹਾਨੂੰ ਭੇਡ ਦੇ ਚਮੜੇ ਵਿੱਚ ਪਾਏ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਨੁਕਸਾਂ ਅਤੇ ਉਸਦੀ ਚੋਣ ਬਾਰੇ ਦਸਦੇ ਹਾਂ :-

(i) ਚਮੜੇ ਦੀ ਮੋਟਾਈ :- ਛੋਟੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਨੂੰ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤੋਂ ਵਿੱਚ ਆਉਣ ਵਾਲਾ ਚਮੜਾ ਇੱਕ ਤੋਂ 1½ ਮਿ: ਮੀਟਰ ਮੋਟਾ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਅਸੀਂ ਇਸ ਤੋਂ ਮੋਟਾ ਚਮੜਾ ਖ਼ਰੀਦ ਕਰਾਂਗੇ ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਛਿਲਾਈ ਕਰਕੇ ਪਤਲਾ ਕਰਨਾ ਪਵੇਗਾ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਸਮਾਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਲੱਗੇਗਾ ਅਤੇ ਛਿਲਾਈ ਵੇਲੇ ਉਸਦੇ ਕੱਟ ਜਾਣ ਦਾ ਵੀ ਡਰ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ ਇਸ ਲਈ ਠੀਕ ਮੋਟਾਈ ਅਨੁਸਾਰ ਹੀ ਭੇਡੀ ਦੀ ਖ਼ਰੀਦ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਭੇਡੀ ਦਾ ਚਮੜਾ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਗਰਦਨ ਤੋਂ ਮੋਟਾ ਤੁੱਪੜ ਨਿਕਲਦਾ ਹੈ ਇਸ ਲਈ ਇਹ ਖ਼ਿਆਲ ਰੱਖਣਾ ਅਤੀ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ ਕਿ ਜੇ ਚਮੜਾ ਖ਼ਰੀਦ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇ ਉਹ ਕਿਸੇ ਵੀ ਪਾਸਿਓਂ ਦੁਪੜ ਜਾਂ ਮੋਟਾ ਨਾ ਹੋਵੇ।

(ii) ਕਮਜ਼ੋਰ ਹੋਣਾ (Poor Substance) :- ਜੇਕਰ ਭੇਡੀ ਦਾ ਚਮੜਾ ਕਿਸੇ ਕਮਜ਼ੋਰ ਜਾਨਵਰ ਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ ਖੁਸ਼ਕ ਹੋਵੇਗਾ ਜਿਸਦੇ ਤਿੜਕ ਜਾਣ ਦਾ ਡਰ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਉਸਦੀ ਬਣਨ ਵਾਲੀ ਚੀਜ਼ ਵੀ ਸੁੰਦਰ ਨਹੀਂ ਲੱਗੇਗੀ।

(iii) ਚਮੜੇ ਦਾ ਪੋਲਾਪਣ (Loose Texture) :- ਬਹੁਤ ਵੱਡੀ ਭੇਡ ਦਾ ਚਮੜਾ ਪੇਟ ਤੋਂ ਪੋਲਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਚੰਗੀ ਚੀਜ਼ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤੋਂ ਵਿੱਚ ਨਹੀਂ ਲਿਆਂਦਾ ਜਾ ਸਕਦਾ। ਕਿਉਂਕਿ ਉਸਦੀ ਬਣਾਈ ਗਈ ਚੀਜ਼ ਵੀ ਪੋਲੀ ਹੀ ਰਹੇਗੀ ਜਿਸ ਨਾਲ ਉਸਦੀ ਸੁੰਦਰਤਾ ਨਹੀਂ ਬਣ ਸਕਦੀ ਇਸ ਲਈ ਭੇਡੀ ਦੀ ਖ਼ਰੀਦ ਸਮੇਂ ਇਸ ਨੁਕਸ ਦਾ ਖਾਸ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

ਟਿੱਕ ਮਾਰਕ :- ਭੇਡ ਦੀ ਖੱਲ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਸੂ ਵਰਗਾ ਕੀੜਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਭੇਡ ਦੀ ਖੱਲ ਨੂੰ ਜਗ੍ਹਾ-ਜਗ੍ਹਾ ਤੋਂ ਜਖਮੀ ਬਣਾ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਜਖਮ ਦਾ ਨਿਸ਼ਾਨ ਚਮੜਾ ਪਕਾਉਣ ਵੇਲੇ ਵੀ ਦੂਰ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ ਅਤੇ ਇਹ ਨਿਸ਼ਾਨ ਬਣਾਈ ਗਈ ਵਸਤੂ ਉੱਪਰ ਵੀ ਜਾਹਰ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਇਸ ਲਈ ਇਸ ਬਾਰੇ ਖਾਸ ਧਿਆਨ ਦੇਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

ਮਾਤਾ ਦੇ ਦਾਗ (Small Pox) :- ਇਸ ਬਿਮਾਰੀ ਦੇ ਦਾਗ ਵੀ ਭੇਡੀ ਦੇ ਚਮੜੇ ਤੇ ਸਾਫ਼ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦੇ ਹਨ ਜੋ ਕਿ ਚਮੜੇ ਨੂੰ ਬਿਲਕੁਲ ਕਮਜ਼ੋਰ ਕਰ ਦਿੰਦੇ ਹਨ ਅਜਿਹੇ ਦਾਗਾਂ ਵਾਲਾ ਚਮੜਾ ਵਰਤੋਂ ਵਿੱਚ ਲਿਆਉਣ ਦੇ ਕਾਬਲ ਨਹੀਂ ਰਹਿੰਦਾ। ਇਸ ਲਈ ਖ਼ਰੀਦਣ ਵੇਲੇ ਇਸ ਬਿਮਾਰੀ ਵਾਲੇ ਚਮੜੇ ਵੱਲ ਖਾਸ ਧਿਆਨ ਦੇਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

ਗਰੇਨ ਦੇ ਨੁਕਸ : ਭੇਡ ਦੇ ਚਮੜੇ ਦੀ ਉੱਨ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਹੱਥ ਨਾਲ ਖਿੱਚ ਕੇ ਉਤਾਰੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਤੇ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਕਰਨ ਨਾਲ ਕਈ ਵਾਰੀ ਚਮੜੇ ਦਾ ਗਰੇਨ ਵੀ ਉਸਦੇ ਨਾਲ ਹੀ ਉੱਪੜ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਚਮੜੇ ਵਿੱਚ ਨੁਕਸ ਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਅਜਿਹੇ ਚਮੜੇ ਦੀ ਬਣੀ ਹੋਈ ਵਸਤੂ ਵੀ ਖ਼ਰਾਬ ਲਗਦੀ ਹੈ।

ਭੇਡ ਜੋ ਕਿ ਜੰਗਲਾਂ ਵਿੱਚ ਫਿਰਦੀ ਹੈ ਜਿੱਥੇ ਕਿ ਉਸਦੇ ਚਮੜੇ ਵਿੱਚ ਝਾੜੀਆਂ ਦੇ ਕੰਡੇ ਲੱਗ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਫਿਰ ਇਹ ਜਖਮ ਬਣ ਕੇ ਚਮੜੇ ਨੂੰ ਖ਼ਰਾਬ ਕਰ ਦਿੰਦੇ ਹਨ ਇਸ ਲਈ ਇਨ੍ਹਾਂ ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰਿਆਂ ਨੁਕਤਿਆਂ ਨੂੰ ਧਿਆਨ ਵਿੱਚ ਰੱਖਦੇ ਹੋਏ ਭੇਡੀ ਦੇ ਚਮੜੇ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਤੁਸੀਂ ਚੰਗੀਆਂ ਤੇ ਸੁੰਦਰ ਵਸਤੂਆਂ ਬਣਾ ਸਕੋ। ਭੇਡੀ ਦੀ ਚੋਣ ਵੇਲੇ ਉਸ ਨੂੰ ਖਿੱਚ ਕੇ ਵੇਖ ਲਓ ਤਾਂ ਜੋ ਉਸ ਵਿੱਚ ਹੋਣ ਵਾਲੇ ਨੁਕਸਾਂ ਅਤੇ ਦਾਗ ਆਦਿ ਦਾ ਪਤਾ ਲੱਗ ਸਕੇ ਅਤੇ ਚੰਗੀ ਭੇਡੀ ਦੀ ਚੋਣ ਹੋ ਸਕੇ। ਚੋਣ ਵੇਲੇ ਇਹ ਵੀ ਧਿਆਨ ਰੱਖ ਕਿ ਭੇਡੀ ਦਾ ਚਮੜਾ ਚੰਗੇ ਗਰੇਨ ਵਾਲਾ ਨਰਮ ਤੇ ਸਾਫ਼ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਬਣਨ ਵਾਲੀ ਵਸਤੂ ਠੀਕ ਤੇ ਸੁੰਦਰ ਬਣ ਸਕੇ। ਚਮੜੇ ਦੀ ਪਹਿਚਾਣ ਲਈ ਇਹਨਾਂ ਨੁਕਤਿਆਂ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ :-

1. ਚਮੜੇ ਦੀ ਖ਼ਰੀਦ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਇਹ ਪਹਿਚਾਣ ਕਰੋ ਕਿ ਇਹ ਕਿਸ ਜਾਨਵਰ ਦਾ ਚਮੜਾ ਹੈ।
2. ਚਮੜੇ ਦੀ ਪਕਾਈ ਵੱਲ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਧਿਆਨ ਦੇਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਪਕਾਈ ਬਾਰੇ ਇਹ ਵੇਖ ਲਓ ਕਿ ਪਕਾਈ ਵਿੱਚ ਚਮੜਾ ਕੱਚਾ ਤਾਂ ਨਹੀਂ ਰਹਿ ਗਿਆ।
3. ਚਮੜੇ ਦਾ ਉਲਟਾ ਭਾਗ ਵੀ ਸਾਫ਼ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਜਿੰਨਾ ਚਮੜਾ ਸਾਫ਼ ਹੋਵੇਗਾ ਓਨੀ ਹੀ ਵਸਤੂ ਚੰਗੀ ਤੇ ਸਾਫ਼ ਬਣ ਸਕਦੀ ਹੈ।
4. ਪਹਿਚਾਣ ਕਰਨ ਵੇਲੇ ਚਮੜੇ ਨੂੰ ਖਿੱਚ ਕੇ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵੇਖ ਲੈਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਉਸ ਵਿੱਚ ਹੋਣ ਵਾਲੇ ਨੁਕਸਾਂ ਤੇ ਦਾਗਾਂ ਦਾ ਪਤਾ ਲੱਗ ਸਕੇ।
5. ਰੋਗੀ ਜਾਨਵਰ ਦਾ ਚਮੜਾ ਚੰਗਾ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ ਕਿਉਂਕਿ ਉਸ ਵਿੱਚ ਰੋਗ ਹੋਣ ਕਾਰਣ ਤਾਕਤ ਘੱਟ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
6. ਚੰਗੇ ਚਮੜੇ ਦੀ ਪਹਿਚਾਣ ਕਰਨ ਵੇਲੇ ਚੇਚਕ ਦੇ ਦਾਗਾਂ ਵੱਲ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਧਿਆਨ ਦੇਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

7. ਚਮੜੇ ਦਾ ਗਰੇਨ ਸਾਫ਼ ਤੇ ਪਲੇਨ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਸੁੰਗੜਨ ਵਾਲਾ ਨਹੀਂ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ।
8. ਚਮੜੇ ਦੀ ਮੋਟਾਈ 1 ਮਿਲੀਮੀਟਰ ਤੋਂ ਲੈ ਕੇ 1½ ਮਿਲੀਮੀਟਰ ਤੱਕ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।
9. ਭੇਡ ਦਾ ਚਮੜਾ ਸਫੈਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਡਿਜਾਇਨ ਉਭਾਰਣ ਦੇ ਕੰਮ ਆਉਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਚਮੜੇ ਸਾਨੂੰ ਪਾਲਤੂ ਜਾਨਵਰਾਂ ਤੋਂ ਪ੍ਰਾਪਤ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਬੱਕਰੀ ਤੋਂ ਗੋਟ ਸਕਿਨ (goat skin), ਭੇਡ ਤੋਂ ਸ਼ੀਪ ਸਕਿਨ (sheep skin), ਗਾਂ ਦੇ ਵੱਛੇ ਤੋਂ ਕਾਫ਼ ਸਕਿਨ (calf skin) ਅਤੇ ਅਪਰ (upper) ਲਈ ਚਮੜੇ, ਗਾਂ ਅਤੇ ਛੋਟੇ ਪਾਲਤੂ ਜਾਨਵਰਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਮੱਝ ਦਾ ਚਮੜਾ ਸੋਲ ਲਈ ਇਸਤੇਮਾਲ ਵਿੱਚ ਲਿਆਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਉਪਰੋਕਤ ਨੁਕਤਿਆਂ ਨੂੰ ਧਿਆਨ ਵਿੱਚ ਰੱਖ ਕੇ ਤੁਸੀਂ ਚਮੜੇ ਦੀ ਖਰੀਦ ਜਾਂ ਪਹਿਚਾਣ ਠੀਕ ਢੰਗ ਨਾਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਅਭਿਆਸ

1. ਚਮੜੇ ਦੀ ਪਹਿਚਾਣ ਬਾਰੇ ਤੁਸੀਂ ਕੀ ਜਾਣਦੇ ਹੋ ? ਸੰਖੇਪ ਵਿੱਚ ਦੱਸੋ।
2. ਚਮੜੇ ਵਿੱਚ ਕਿਹੜੇ-ਕਿਹੜੇ ਨੁਕਸ ਪਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ?
3. ਚਮੜੇ ਦੀ ਮੋਟਾਈ ਕਿੰਨੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ ?
4. ਭੇਡੀ ਦੀ ਪਕਾਈ ਕਿਸ ਢੰਗ ਨਾਲ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ?
5. ਭੇਡੀ ਦੀ ਖਰੀਦ ਕਰਨ ਵੇਲੇ ਕਿਨ੍ਹਾਂ ਗੱਲਾਂ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ?

ਅਧਿਆਇ 2

ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਵਿੱਚ ਇਸਤੇਮਾਲ ਹੋਣ ਵਾਲੇ ਔਜ਼ਾਰ

ਕਿਸੇ ਵੀ ਕੰਮ ਨੂੰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਉਸ ਦੇ ਲਈ ਲੋੜੀਂਦੇ ਔਜ਼ਾਰਾਂ ਦੀ ਲੋੜ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਚਮੜੇ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਵੀ ਕਈ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੇ ਔਜ਼ਾਰ ਵਰਤੋਂ ਵਿੱਚ ਲਿਆਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਸਹੀ ਔਜ਼ਾਰਾਂ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਕੰਮ ਕਰਨਾ ਸੰਭਵ ਨਹੀਂ ਕਿਉਂਕਿ ਕੋਈ ਵੀ ਕੰਮ ਬਿਨਾਂ ਔਜ਼ਾਰ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਤੋਂ ਨਹੀਂ ਹੋ ਸਕਦਾ। ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਵਿੱਚ ਇਸਤੇਮਾਲ ਹੋਣ ਵਾਲੇ ਔਜ਼ਾਰਾਂ ਦਾ ਵੇਰਵਾ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ :-

1. ਰੰਬੀ (Rambi) :- ਰੰਬੀ ਇੱਕ ਬਹੁਤ ਹੀ ਉਪਯੋਗੀ ਔਜ਼ਾਰ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਵਿੱਚ ਬਹੁਤ ਹੀ ਮਹੱਤਤਾ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਚਮੜੇ ਦੀ ਕਟਾਈ ਤੇ ਛਿਲਾਈ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਪੱਕੇ ਲੋਹੇ ਜਾਂ ਰੇੜੀ ਦੇ ਲੋਹੇ ਤੋਂ ਬਣਾਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਔਜ਼ਾਰ ਬਣਿਆ ਹੋਇਆ ਬਾਜ਼ਾਰ ਵਿੱਚ ਮਿਲ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਨੂੰ ਤੇਜ਼ ਕਰਨ ਲਈ ਪੱਥਰੀ ਤੇ ਘਿਸਾਉਣਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਚਮੜੇ ਦੀ ਛਿਲਾਈ ਜਾਂ ਕਟਾਈ ਠੀਕ ਢੰਗ ਨਾਲ ਹੋ ਸਕੇ। ਜੇਕਰ ਇਹ ਬਹੁਤ ਹੀ ਮੋਟੀ ਜਾਂ ਖਰਾਬ ਹੋ ਜਾਵੇ ਤਾਂ ਫੇਰ ਇਸ ਨੂੰ ਔਜ਼ਾਰ ਬਣਾਉਣ ਵਾਲੇ ਤੋਂ ਤੇਜ਼ ਕਰਵਾਉਣਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ। ਰੰਬੀ ਕਈ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਿਸ ਦੀ ਆਕਾਰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕੰਮ ਅਨੁਸਾਰ ਬਣਾਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਕਿਉਂਕਿ ਰੰਬੀ ਨਾਲ ਹੀ ਚਮੜੇ ਦੀ ਕਟਾਈ, ਛਿਲਾਈ, ਬੁਰਛਾਈ ਅਤੇ ਹੋਰ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਕੰਮ ਚਮੜਾ ਉਦਯੋਗ ਵਿੱਚ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਛਿਲਾਈ ਵਾਲੀ ਰੰਬੀ ਚੌੜੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਛਿਲਾਈ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਚਮੜਾ ਕੱਟ ਨਾ ਜਾਵੇ ਅਤੇ ਕਟਾਈ ਲਈ ਰੰਬੀ ਦਾ ਫਨ ਛੋਟਾ ਜਾਂ ਨੌਕਦਾਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਕੱਟਣ ਵੇਲੇ ਕਟਾਈ ਠੀਕ ਢੰਗ ਨਾਲ ਹੋ ਸਕੇ। ਰੰਬੀ ਦਾ ਜ਼ਿਆਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਜੁੱਤਾ ਉਦਯੋਗ ਵਿੱਚ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।



2. ਲੋਹੇ ਦਾ ਪੈਮਾਨਾ (Steel Scale) :- ਇਹ ਇੱਕ ਪੈਮਾਨਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕਾਰਾਜ਼ ਦਾ ਪੈਟਰਨ ਕੱਟਣ ਲਈ, ਚਮੜਾ ਸਿੱਧਾ ਕੱਟਣ ਲਈ, ਰੈਕਸੀਅਨ ਅਤੇ ਹੋਰ ਚੀਜ਼ਾਂ ਨਾਪਣ ਲਈ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਦੇ ਇੱਕ ਪਾਸੇ ਇੰਚਾਂ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਦੂਜੇ ਪਾਸੇ ਸੈਂਟੀਮੀਟਰਾਂ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਦੀ ਲੰਬਾਈ ਇੰਚਾਂ ਵਿੱਚ 12 ਇੰਚ ਅਤੇ ਸੈਂਟੀਮੀਟਰਾਂ ਵਿੱਚ ਇਸ ਦੀ ਲੰਬਾਈ 30½ ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਮਿਲੀਮੀਟਰਾਂ ਵਿੱਚ ਵੰਡਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਲੋਹੇ ਅਤੇ ਲੱਕੜੀ ਦੇ ਬਣੇ-ਬਣਾਏ ਬਾਜ਼ਾਰ ਵਿੱਚ ਮਿਲਦੇ ਹਨ ਪਰੰਤੂ ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਲਈ ਲੋਹੇ ਦਾ ਪੈਮਾਨਾ ਹੀ ਠੀਕ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਲੱਕੜੀ ਦਾ ਪੈਮਾਨਾ ਰੰਬੀ ਨਾਲ ਕਟ ਵੀ ਜਾਂਦਾ ਹੈ



ਅਤੇ ਟੁੱਟ ਵੀ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਅੱਜਕਲ ਪਲਾਸਟਿਕ ਦੇ ਪੈਮਾਨੇ ਵੀ ਮਿਲਦੇ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕਿਸੇ ਵਸਤੂ ਨੂੰ ਨਾਪਣ ਲਈ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਪਰ ਉਸ ਨੂੰ ਸਿੱਧਾ ਰੱਖ ਕੇ ਰੱਬੀ ਨਾਲ ਚਮੜਾ ਕੱਟਣ ਨਾਲ ਉਸ ਦੇ ਕੱਟ ਜਾਣ ਦਾ ਵੀ ਡਰ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਲੋਹੇ ਦਾ ਪੈਮਾਨਾ ਹੀ ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਵਿੱਚ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

3. ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾਉਣ ਵਾਲੀ ਕੁੰਡੀ (Pricking Awl):— ਇਹ ਇੱਕ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾਉਣ ਵਾਲੀ ਕੁੰਡੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਿਸ ਦੇ ਪਿੱਛੇ ਲੱਕੜ ਦਾ ਦਸਤਾ ਲੱਗਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਅੱਗੇ ਤੋਂ ਲੋਹੇ ਦੀ ਨੋਕੀਲੀ ਤਾਰ ਵਾਂਗ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਪੈਟਰਨ ਕੱਟਣ ਵੇਲੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾਉਣ ਲਈ ਅਤੇ ਮਸ਼ੀਨ ਦੀ ਖਰਾਬ ਹੋਈ ਸਿਲਾਈ ਖੋਲ੍ਹਣ ਲਈ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਚਮੜੇ ਨੂੰ ਪੈਟਰਨ ਅਨੁਸਾਰ ਕੱਟਣ ਲਈ ਸਾਰੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਇਸੇ ਅੱਜ਼ਾਰ ਨਾਲ ਹੀ ਲਗਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਬਟਣ ਲਗਾਉਣ ਲਈ ਨਿਸ਼ਾਨ, ਚਮੜੇ ਤੇ ਪੈਟਰਨ ਉਲੀਕਣ ਲਈ ਨਿਸ਼ਾਨ, ਕਟਿੰਗ ਲਈ ਨਿਸ਼ਾਨ ਆਦਿ। ਇਸ ਲਈ ਇਸ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਵਿੱਚ ਬਹੁਤ ਜ਼ਿਆਦਾ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।



4. ਹਥੌੜੀ (Hammer):— ਹਥੌੜੀ ਇੱਕ ਆਮ ਕਿਸਮ ਦਾ ਅੱਜ਼ਾਰ ਹੈ ਜਿਸ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਸਾਰੇ ਕੰਮਾਂ ਵਿੱਚ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਹਥੌੜੀ ਕਈ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੀ ਬਣੀ ਹੋਈ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਕੰਮ ਅਨੁਸਾਰ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਵਿੱਚ ਛੋਟੀ ਹਥੌੜੀ ਹੀ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਚਮੜਾ ਠੋਕਣ ਲਈ ਬਟਣ ਲਗਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਹਥੌੜੀ ਸਟੀਲ ਦੀ ਬਣੀ ਹੋਈ ਚੰਗੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਕੱਚੇ ਲੋਹੇ ਦੀ ਹਥੌੜੀ ਛੇਤੀ ਟੁੱਟ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਨਾਲ ਚਮੜਾ ਵੀ ਕਾਲਾ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਸਟੀਲ ਦੀ ਹਥੌੜੀ ਚਮੜੇ ਤੇ ਕੋਈ ਰੰਗ ਨਹੀਂ ਛੱਡਦੀ ਅਤੇ ਨਾ ਹੀ ਚਮੜੇ ਨੂੰ ਕਾਲਾ ਕਰਦੀ ਹੈ।



5. ਸਿਲਾਈ ਵਾਲੀ ਕੁੰਡੀ (Stitching Awl):— ਇਸ ਅੱਜ਼ਾਰ ਨਾਲ ਸਿਲਾਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਲੋਹੇ ਜਾਂ ਰੇਤੀ ਦੀ ਬਣੀ-ਬਣਾਈ ਬਾਜ਼ਾਰ ਵਿੱਚੋਂ ਮਿਲ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜਾਂ ਲੋਹੇ ਦੀ ਤਾਰ ਤੋਂ ਵੀ ਬਣਾਈ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿੱਚ ਸਿਲਾਈ ਕਰਨ ਵਾਸਤੇ ਧਾਗਾ ਚਲਾਉਣ ਲਈ ਇੱਕ ਖਾਂਚ ਬਣਾਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦੇ ਇੱਕ ਪਾਸੇ ਹੈਂਡਲ ਲੱਗਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਦੂਜਾ ਪਾਸਾ ਬਾਰੀਕ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਉਸ ਨੂੰ ਪੱਥਰ ਤੇ ਰਗੜ ਕੇ ਤੇਜ਼ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਫਿਰ ਇਸਦੇ ਬਾਰੀਕ ਸਿਰੇ ਤੋਂ 5 ਮਿਲੀਮੀਟਰ ਦਾ ਨਿਸ਼ਾਨ ਰੇਤੀ ਨਾਲ ਲਗਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਪੱਥਰ ਦਾ ਛੋਟਾ ਟੁਕੜਾ ਲੈਕੇ ਉਸ ਨੂੰ ਹਥੌੜੀ ਨਾਲ ਕੁੱਟ ਕੇ ਉਸਦਾ ਪਾਉਂਡਰ ਬਣਾ ਲਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਉਸ ਵਿੱਚ ਸਰ੍ਹੋਂ ਦਾ ਤੇਲ ਮਿਲਾ ਲਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕੱਚੇ ਧਾਗੇ ਨੂੰ ਵਟਾ ਦੇ ਕੇ ਇਸ ਵਿੱਚ ਡੁਬੋ ਲਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਫਿਰ ਇਸ ਧਾਗੇ ਨੂੰ ਲੱਗੇ ਹੋਏ ਨਿਸ਼ਾਨ ਤੇ ਰਗੜਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਰਗੜਨ ਨਾਲ ਇੱਕ ਖਾਂਚ ਜਿਹੀ ਬਣ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਹੁਣ ਉਸ ਵਿੱਚ ਧਾਗਾ ਪਾ ਕੇ ਵੇਖੋ ਕਿ ਠੀਕ ਬਣ ਗਈ ਹੈ ਅਤੇ ਧਾਗਾ ਖਿੱਚ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਸਿਲਾਈ



ਅਨੁਸਾਰ ਮੋਟੀ ਜਾਂ ਪਤਲੀ ਖਾਂਚ ਬਣਾਈ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਸਿਲਾਈ ਵਾਲੀ ਕੁੰਡੀ ਤਿਆਰ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਨਾਲ ਹਰ ਕਿਸਮ ਦੀ ਹੱਥ ਦੀ ਸਿਲਾਈ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।

6. ਚਿਰਮਚੀ (Chilmachi) :- ਇਹ ਇੱਕ ਅਨੈਮਲ ਰੋਗਨ ਵਾਲਾ ਪਾਣੀ ਰੱਖਣ ਲਈ ਬਰਤਨ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਕੰਮ ਵੇਲੇ ਪਾਣੀ ਦੀ ਲੋੜ ਨੂੰ ਪੂਰਾ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਬਰਤਨ ਇਸ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਇਸ ਵਿੱਚ ਪਾਣੀ ਖਰਾਬ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ।



7. ਪੱਥਰੀ (Sharpening Stone) :- ਇਹ ਇੱਕ ਪੱਥਰ ਦਾ ਛੋਟਾ ਜਿਹਾ ਟੁਕੜਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਔਜ਼ਾਰ ਤੇਜ਼ ਕਰਨ ਦੇ ਕੰਮ ਆਉਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਬਾਜ਼ਾਰ ਵਿੱਚ ਬਣਿਆ ਬਣਾਇਆ ਮਿਲ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਤੇ ਰੱਬੀ, ਕੁੰਡੀ ਅਤੇ ਹੋਰ ਔਜ਼ਾਰ ਘਿਸਾ ਕੇ ਤੇਜ਼ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।



8. ਲਾਇਨਰ (Creaser) :- ਇਸ ਨੂੰ ਕਰੀਜ਼ਰ (Creaser) ਵੀ ਆਖਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਚਮੜੇ ਦੀ ਕਿਨਾਰੀ ਨੂੰ ਦਬਾਉਣ ਲਈ ਅਤੇ ਲਾਇਨ ਲਗਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਚਮੜੇ ਦੀ ਬਣੀ ਚੀਜ਼ ਹੋਰ ਸੁੰਦਰ ਬਣ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਲੋਹੇ ਦੀ ਪੱਤੀ ਜਾਂ ਲੱਕੜੀ ਦੀ ਫੱਟੀ ਦਾ ਬਣਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਮੋਟਾਈ 8 ਮਿਲੀਮੀਟਰ ਤੋਂ ਲੰਬਾਈ 15 ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦੇ ਵਿੱਚਕਾਰ ਕੱਟ ਲੱਗਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਇਸ ਕੱਟ ਨਾਲ ਹੀ ਚਮੜੇ ਦੀ ਕਿਨਾਰੀ ਨੂੰ ਹੱਥ ਦੇ ਦਬਾਓ ਨਾਲ ਦਬਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਕਿਨਾਰੀ ਬੈਠ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਲੋਹੇ ਵਾਲੇ ਲਾਇਨਰ ਨੂੰ ਗਰਮ ਕਰਕੇ ਵੀ ਲਗਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਚਮੜੇ ਦੀ ਕਿਨਾਰੀ ਹੋਰ ਵੀ ਠੀਕ ਬੈਠ ਜਾਵੇ ਅਤੇ ਬਣੀ ਚੀਜ਼ ਦੀ ਸ਼ੋਭਾ ਵੱਧ ਸਕੇ।



9. ਲੋਹੇ ਦੀ ਚੁੰਡੀ :- ਇਹ ਇੱਕ ਲੋਹੇ ਦੀ ਚੁੰਡੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਆਮ ਕਾਰਗਜ਼ ਪਕੜਨ ਲਈ ਵੀ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਨੂੰ ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਵਿੱਚ ਚਮੜੇ ਦੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਨੂੰ ਚਿਪਕਾਉਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਪਕੜਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਕਿ ਟੁਕੜੇ ਠੀਕ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਚਿਪਕ ਜਾਣ। ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਵਿੱਚ ਇਸ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਜਨਾਨਾ ਬੈਗ ਅਤੇ ਪਰਸਾਂ ਦੀਆਂ ਗੁਜ਼ਟ ਚਿਪਕਾਉਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਹਿੱਲਣ ਤੋਂ ਬਚਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਚੁੰਡੀਆਂ ਛੋਟੇ ਵੱਡੇ ਸਾਇਜ਼ਾਂ ਵਿੱਚ ਮਿਲਦੀਆਂ ਹਨ ਪਰ ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਲਈ ਵੱਡੀਆਂ ਚੁੰਡੀਆਂ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ।



10. ਪੰਚ (Punch) :- ਇਹ ਲੋਹੇ ਦਾ ਇੱਕ ਸੁੰਬਾ ਨੁਮਾ ਔਜ਼ਾਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਜਿਸਦੇ ਇੱਕ ਪਾਸੇ ਸੁਰਾਖ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਚਮੜੇ ਵਿੱਚ ਸੁਰਾਖ ਆਦਿ ਕੱਢਣ ਦੇ ਕੰਮ ਆਉਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਕਈ

ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੇ ਡਿਜਾਇਨਾਂ ਵਿੱਚ ਮਿਲਦੇ ਹਨ। ਚਮੜੇ ਵਿੱਚ ਇਸ ਨਾਲ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮ ਦੇ ਸੁਰਾਖ ਕਰਨ ਨਾਲ ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਸੁਰਾਖ ਬਣਨ ਲਗਾਉਣ ਲਈ ਅਤੇ ਸਲੂ ਦੀ

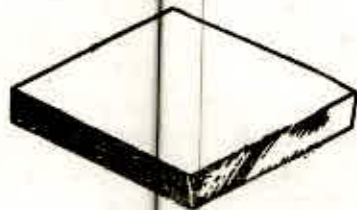


ਸਿਲਾਈ ਕਰਨ ਲਈ ਜਿਸ ਨੂੰ ਥੋਂਗਿੰਗ (Thonging) ਆਖਦੇ ਹਨ ਲਈ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਪੰਚ ਜ਼ੀਰੋ ਨੰਬਰ ਤੋਂ ਲੈ ਕੇ 24 ਨੰਬਰ ਤੱਕ ਮਿਲਦੇ ਹਨ। ਜਿਹੜੇ ਚਮੜੇ ਵਿੱਚ ਸੁਰਾਖ ਕੱਢਣਾ ਹੋਵੇ ਉਸਦੇ ਉੱਪਰ ਪੰਚ ਦਾ ਸੁਰਾਖ ਵਾਲਾ ਸਿਰਾ ਰੱਖ ਕੇ ਉੱਪਰ ਹਥੋੜੀ ਨਾਲ ਸੱਟ ਮਾਰਨ ਤੇ ਸੁਰਾਖ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹਰ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੇ ਪੰਚ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

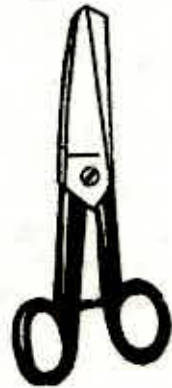
11. ਲੱਕੜ ਦੀ ਪਟੜੀ (ਫਲੂੀ) (Wooden Falee) :- ਇਹ ਇੱਕ ਲਕੜੀ ਦਾ 60 ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਲੰਬਾ ਅਤੇ 10 ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਚੌੜਾ ਅਤੇ ਉੱਚਾ ਟੁਕੜਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਨੂੰ ਫਲੂੀ ਆਖਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਫਰਮਾਂਹ ਦੀ ਲੱਕੜੀ ਤੋਂ ਬਣਾਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਇਹ ਲੱਕੜੀ ਰੇਖੀ ਅਤੇ ਹੋਰ ਔਜ਼ਾਰਾਂ ਨੂੰ ਖਰਾਬ ਨਹੀਂ ਹੋਣ ਦਿੰਦੀ ਅਤੇ ਔਜ਼ਾਰ ਦੀ ਧਾਰ ਖਰਾਬ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ। ਹੋਰ ਕਿਸੇ ਦਰਖਤ ਦੀ ਲੱਕੜੀ ਸਖ਼ਤ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਇਸ ਲਈ ਔਜ਼ਾਰਾਂ ਦੇ ਛੇਤੀ ਖਰਾਬ ਹੋ ਜਾਣ ਦਾ ਡਰ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ।



12. ਪੱਥਰ ਦੀ ਸਿਲ (Stone Stab) :- ਇਹ ਇੱਕ ਪਲੇਨ ਪੱਥਰ ਜੋ ਕਿ 30 ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਜਾਂ 40 ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਚੋਰਸ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਮੋਟਾਈ 10 ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਵਿੱਚ ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਤੇ ਚਮੜਾ ਰੱਖ ਕੇ ਡਿਲਾਈ ਅਤੇ ਕੁਟਾਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਪੱਥਰ ਬਿਲਕੁਲ ਪਲੇਨ ਤੇ ਸਾਫ਼ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਪਲੇਨ ਨਾ ਹੋਣ ਦੀ ਸੂਰਤ ਵਿੱਚ ਚਮੜਾ ਡਿੱਲਣ ਵੇਲੇ ਕੱਟ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਤੇ ਚਮੜੇ ਦਾ ਹਰ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦਾ ਕੰਮ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਚਮੜੇ ਦੀ ਕਟਿੰਗ, ਡਿਲਾਈ ਕਰਨਾ, ਚਿਪਕਾਉਣਾ, ਬਣਨ ਆਦਿ ਲਗਾਉਣਾ ਅਤੇ ਹੋਰ ਫਿਟਿੰਗ ਦਾ ਕੰਮ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।



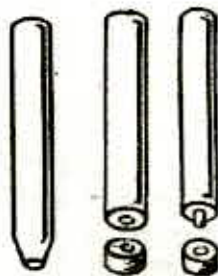
13. ਕੈਂਚੀ :- ਕੈਂਚੀ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਤਾਂ ਹੋਰ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਕੰਮਾਂ ਵਿੱਚ ਵੀ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਵਿੱਚ ਵੀ ਇਸ ਤੋਂ ਕਟਾਈ ਦਾ ਕੰਮ ਲਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਨਾਲ ਚਮੜਾ, ਕੱਪੜਾ, ਕਾਗਜ਼ ਅਤੇ ਗੱਤਾ ਆਦਿ ਕੱਟਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਵਿੱਚ ਵੱਡੀ ਕੈਂਚੀ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜਿਸਦਾ ਸਾਇਜ਼ 15 ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਤੋਂ ਲੈ ਕੇ 20 ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਛੋਟੀ ਕੈਂਚੀ ਚਮੜੇ ਨੂੰ ਠੀਕ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਹੀਂ ਕੱਟ ਸਕਦੀ ਇਸ ਲਈ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ ਕਿ ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਲਈ ਵੱਡੀ ਕੈਂਚੀ ਹੀ ਵਰਤੀ ਜਾਵੇ। ਕੈਂਚੀ ਪੱਕੇ ਲੋਹੇ ਜਾਂ ਰੇਤੀ ਦੀ ਬਣੀ ਹੋਈ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਕੱਚੇ ਲੋਹੇ ਦੀ ਕੈਂਚੀ ਛੇਤੀ ਟੁੱਟ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਕੱਟਣ ਦਾ ਕੰਮ ਵੀ ਠੀਕ ਨਹੀਂ ਕਰਦੀ। ਚਮੜਾ ਉਦਯੋਗ ਵਿੱਚ ਕੈਂਚੀ ਬਹੁਤ ਹੀ ਉਪਯੋਗੀ ਅੰਜ਼ਾਰ ਹੈ।



14. ਅਕਬਾਈ :- ਇਹ ਲੋਹੇ ਦਾ ਬਣਿਆ ਇੱਕ ਪੈਰ ਨੁਮਾ ਅੰਜ਼ਾਰ ਹੈ। ਇਸ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਜੁੱਤਾ ਉਦਯੋਗ ਵਿੱਚ ਜ਼ਿਆਦਾ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਦੇ ਤਿੰਨ ਭਾਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਦੋ ਭਾਗਾਂ ਵਿੱਚ ਪੈਰ ਦੇ ਪੰਜੇ ਛੋਟੇ ਤੇ ਵੱਡੇ ਸਾਇਜ਼ ਵਿੱਚ ਬਣੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਇੱਕ ਭਾਗ ਵਿੱਚ ਅੱਡੀ ਬਣੀ ਹੋਈ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਅੰਜ਼ਾਰ ਪੱਕੇ ਲੋਹੇ ਦਾ ਹੋਣਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਕੱਚੇ ਲੋਹੇ ਦਾ ਛੇਤੀ ਟੁੱਟ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਬੈਗਾਂ ਅਤੇ ਪਰਸਾਂ ਦੇ ਅੰਦਰਲੇ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਠੱਕਣ ਅਤੇ ਬਿਠਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਰਿਬਟ, ਬਟਨ ਅਤੇ ਹੋਰ ਫਿਟ ਕਰਨ ਵਾਲਾ ਸਮਾਨ ਵੀ ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਹੀ ਫਿਟ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।



15. ਬਟਨ ਡਾਈ (Button Fixer) :- ਇਸ ਅੰਜ਼ਾਰ ਨਾਲ ਬਟਨ ਲਗਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਦੋ ਭਾਗਾਂ ਵਿੱਚ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸਦੇ ਇੱਕ ਭਾਗ ਨਾਲ ਬਟਨ ਦਾ ਹੇਠਲਾ ਭਾਗ ਲਗਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਦੂਜੇ ਭਾਗ ਨਾਲ ਬਟਨ ਦਾ ਉੱਪਰ ਵਾਲਾ ਭਾਗ ਲਗਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਛੋਟੇ-ਵੱਡੇ ਬਟਨ ਲਗਾਉਣ ਲਈ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਸਾਇਜ਼ਾਂ ਵਿੱਚ ਮਿਲਦਾ ਹੈ।



16. ਥੋਗਿੰਗ ਦੀ ਕੰਘੀ (Thonging Comb) :- ਇਹ ਇੱਕ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾਉਣ ਵਾਲਾ ਔਜ਼ਾਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾ ਕੇ ਸਲੂ ਦੀ ਸਿਲਾਈ ਜਿਸ ਨੂੰ ਥੋਗਿੰਗ ਆਖਦੇ ਹਨ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਸੁਟਕੇਸ ਅਤੇ ਅਟੈਚੀਕੇਸਾਂ ਵਿੱਚ ਵੀ ਇਸ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਾਲ ਹੀ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾ ਕੇ ਹੱਥ ਦੀ ਸਿਲਾਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦੇ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕਰਨ ਨਾਲ ਸਿਲਾਈ ਸਿੱਧੀ ਤੇ ਬਰਾਬਰ ਹੋ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਲੋਹੇ ਦੀ ਬਣੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਦਾ ਆਕਾਰ ਕੰਘੀ ਵਰਗਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਮੋਟੀ ਪਤਲੀ ਸਿਲਾਈ ਅਨੁਸਾਰ ਇਸ ਦੇ ਦੰਦੇ ਵੀ ਛੋਟੇ-ਵੱਡੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।



17. ਪੇਪਰ ਵੇਟ :- ਇਹ ਸ਼ੀਥੇ ਦਾ ਬਣਿਆ ਇੱਕ ਗੋਲ ਅਕਾਰ ਵਿੱਚ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਰੰਗ ਕੀਤੇ ਗਏ ਟੁਕੜਿਆਂ ਤੇ ਘਿਸਾਉਣ ਅਤੇ ਚਿਪਕਾਏ ਗਏ ਟੁਕੜਿਆਂ ਤੇ ਘਿਸਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਟੁਕੜੇ ਠੀਕ ਚਿਪਕ ਜਾਂਦੇ ਅਤੇ ਹਨ ਚਮਕ ਵੀ ਆ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦੇ ਪਲੇਨ ਹੋਣ ਕਾਰਨ ਚਮੜੇ ਤੇ ਕੋਈ ਝਰੀਟ ਆਦਿ ਨਹੀਂ ਪੈਂਦੀ ਇਸ ਲਈ ਇਸ ਤੋਂ ਪਾਲਿਸ਼ ਦਾ ਕੰਮ ਵੀ ਲਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਦਫ਼ਤਰਾਂ ਵਿੱਚ ਇਸ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਆਮ ਕਰਕੇ ਕਾਗਜ਼ ਦਬਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਇਸ ਦੇ ਨਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਪਤਾ ਚੱਲਦਾ ਹੈ।



18. ਰਿਗ ਬਿਠਾਉਣੀ (Eyelet Setter) :- ਇਸ ਔਜ਼ਾਰ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਚਮੜੇ ਅਤੇ ਹੋਰ ਚੀਜ਼ਾਂ ਵਿੱਚ ਰਿਗ ਲਗਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਰਿਗ ਦੇ ਸਾਇਜ਼ ਅਨੁਸਾਰ ਵੱਖਰੇ-ਵੱਖਰੇ ਸਾਇਜ਼ਾਂ ਵਿੱਚ ਮਿਲਦਾ ਹੈ। ਜਿਸ ਚੀਜ਼ ਵਿੱਚ ਰਿਗ ਲਗਾਉਣਾ ਹੋਵੇ ਉਸ ਤੇ ਪਹਿਲਾਂ ਪੰਚ ਨਾਲ ਸੁਰਾਖ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਫਿਰ ਸੁਰਾਖ ਵਿੱਚ ਰਿਗ ਫਸਾ ਕੇ ਦੂਸਰੇ ਪਾਸੇ (ਰੋਜ਼ ਬਿਟ) ਰਿਗ ਬਿਠਾਉਣੀ ਰੱਖ ਕੇ ਉੱਪਰ ਤੋਂ ਹਥੌੜੀ ਨਾਲ ਸੱਟ ਮਾਰ ਕੇ ਰਿਗ ਲਗਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸੇ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਰ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਰਿਗ (ਆਇਲੈਟ ਫਿਟ) ਲਗਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।

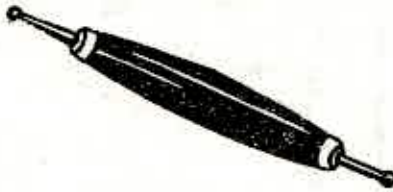


19. ਮੋਡਲਰ :- ਇਹ ਔਜ਼ਾਰ ਡਿਜਾਇਨ ਉਭਾਰਨ ਦੇ ਕੰਮ ਆਉਂਦਾ ਹੈ। ਇਸਦੇ ਵਿਚਕਾਰ ਲੱਕੜੀ ਦਾ ਹੈਂਡਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇੱਕ ਪਾਸੇ ਮੋਡਲਰ ਅਤੇ ਦੂਜੇ ਪਾਸੇ ਟਰੇਸਰ ਲਗਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਟਰੇਸਰ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਾਲ ਕਾਗਜ਼ ਤੇ ਬਣਿਆ ਡਿਜਾਇਨ ਚਮੜੇ (ਡੋਡੀ) ਦੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਤੇ



ਉਤਾਰਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਫਿਰ ਮੋਡਲਰ ਨੂੰ ਡਿਜਾਇਨ ਦੇ ਕਿਨਾਰਿਆਂ ਤੇ ਰੱਖ ਕੇ ਉਸਨੂੰ ਉੱਗਲੀ ਦੇ ਭਾਰ ਨਾਲ ਦਬਾ ਕੇ ਡਿਜਾਇਨ ਉਭਾਰਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਡਿਜਾਇਨ ਉਭਾਰਨ ਲਈ ਇਹ ਇੱਕ ਬਹੁਤ ਹੀ ਉਪਯੋਗੀ ਔਜ਼ਾਰ ਹੈ। ਡਿਜਾਇਨ ਉਭਾਰਨ ਤੋਂ ਬਾਦ ਟਰੇਸਰ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਾਲ ਡਿਜਾਇਨ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਬਚੀ ਜਗ੍ਹਾ ਤੇ ਸਟਿਪਲਿੰਗ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਜਿਸ ਨਾਲ ਡਿਜਾਇਨ ਹੋਰ ਵੀ ਸੁੰਦਰ ਬਣ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

20. ਬਾਲ ਟੂਲ :- ਇਹ ਔਜ਼ਾਰ ਵੀ ਮੌਡਲਰ ਵਾਂਗ ਹੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਪਰ ਇਸਦੇ ਦੋਨੋਂ ਪਾਸੇ ਗੋਲ ਡੋਡੀਆਂ ਲੱਗੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ ਜਿਸ ਨਾਲ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਉਭਾਰਿਆ (Ball Tool) ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਫੁੱਲ ਆਦਿ ਦੀਆਂ ਡੋਡੀਆਂ ਦੇ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਉਭਾਰਨ ਵਿੱਚ ਕੰਮ ਆਉਂਦਾ ਹੈ। ਇਸਦੇ



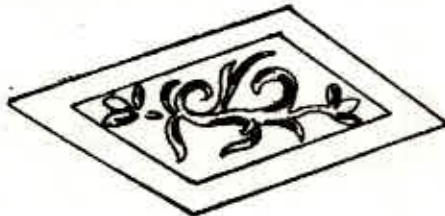
ਵਿਚਕਾਰ ਵੀ ਲੱਕੜੀ ਦਾ ਪਲੇਨ ਹੈਂਡਲ ਲੱਗਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਾਲ ਚਮੜੇ ਦੇ ਛੋਟੇ ਟੁਕੜੇ ਵੀ ਟਰੇਸ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਪਲੇਨ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।

21. ਰੰਗ ਲਈ ਬੁਰਸ਼ (Colouring Brush) :- ਇਹ ਇੱਕ ਆਮ ਕਿਸਮ ਦਾ ਬਰੀਕ



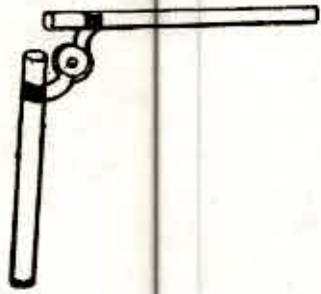
ਡਰਾਇੰਗ ਬੁਰਸ਼ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਤੇ ਰੰਗ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਵੀ ਛੋਟੇ-ਵੱਡੇ ਸਾਇਜ਼ਾਂ ਵਿੱਚ ਮਿਲਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੀ ਰੰਗ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।

22. ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਡਾਈ (Design Die) :- ਇਹ ਧਾਤ ਦੀ ਇੱਕ ਪਲੇਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਿਸ ਉੱਤੇ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਬਣਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਬਾਜ਼ਾਰ ਵਿੱਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਡਿਜ਼ਾਇਨਾਂ ਵਿੱਚ ਬਣੀ-



ਬਣਾਈ ਮਿਲਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਨੂੰ ਚਮੜੇ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਤੇ ਰੱਖ ਕੇ ਪ੍ਰੈਸ ਵਿੱਚ ਦਬਾ ਦਿੱਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕੁੱਝ ਸਮਾਂ ਦਬਾਉਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਖੋਲ੍ਹ ਦਿੱਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਕਰਨ ਨਾਲ ਚਮੜੇ ਤੇ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਉੱਭਰ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਫਿਰ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਤੇ ਰੰਗ ਭਰ ਲਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

23. ਸਪਰੇ ਗੱਨ (Spray Gun) :- ਇਸ ਔਜ਼ਾਰ ਨਾਲ ਚਮੜੇ ਤੇ ਰੰਗ ਸਪਰੇ (Spray) ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿੱਚ ਦੋ ਸਟੀਲ ਦੀਆਂ ਨਲਕੀਆਂ ਲੱਗੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਨਲਕੀ ਦੇ ਇੱਕ ਸਿਰੇ ਨੂੰ ਰੰਗ ਵਾਲੇ ਵਰਤਣ ਵਿੱਚ ਰੱਖ ਕੇ ਉਪਰਲੇ ਸਿਰੇ ਨੂੰ ਮੂੰਹ ਨਾਲ ਛੂਕ ਮਾਰ ਕੇ ਰੰਗ ਚਮੜੇ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਤੇ ਛਿੜਕਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਬਹੁਤ ਸੁੰਦਰ ਲੱਗਦਾ ਹੈ। ਰੰਗ ਛਿੜਕਣ ਤੋਂ ਬਾਦ ਚਮੜੇ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਤੇ ਫਲਾਲੈਨ ਆਦਿ ਦਾ ਕੱਪੜਾ ਮਾਰ ਕੇ ਚਮਕਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।



24. ਘੁੰਮਣ ਵਾਲਾ ਪੰਚ :- ਇਸ ਤੋਂ ਵੀ ਸੁਰਾਖ ਕਰਨ ਦਾ ਕੰਮ ਲਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿੱਚ ਛੇ ਛੋਟੇ ਵੱਡੇ ਪੰਚ ਲੱਗੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਘੁਮਾ ਕੇ ਜਿਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦਾ ਵੀ ਸੁਰਾਖ ਕਰਨਾ ਹੋਵੇ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਘੁਮਾਉਣ ਨਾਲ ਪੰਚ ਬਦਲ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸਦੇ ਪਿਛਲੇ ਹਿੱਸੇ ਨੂੰ ਹੱਥ ਨਾਲ ਦਬਾਉਣ ਨਾਲ ਸੁਰਾਖ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਨਾਲ ਛੋਟੇ ਬਣਦੇ ਅਤੇ ਪਰਸਾਂ ਵਿੱਚ ਥੋਗਿੰਗ ਕਰਨ ਲਈ ਸੁਰਾਖ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਸੁਰਾਖ ਕਰਨ ਲਈ ਇਹ ਵੀ ਇੱਕ ਬਹੁਤ ਹੀ ਉਪਯੋਗੀ ਔਜ਼ਾਰ ਹੈ।



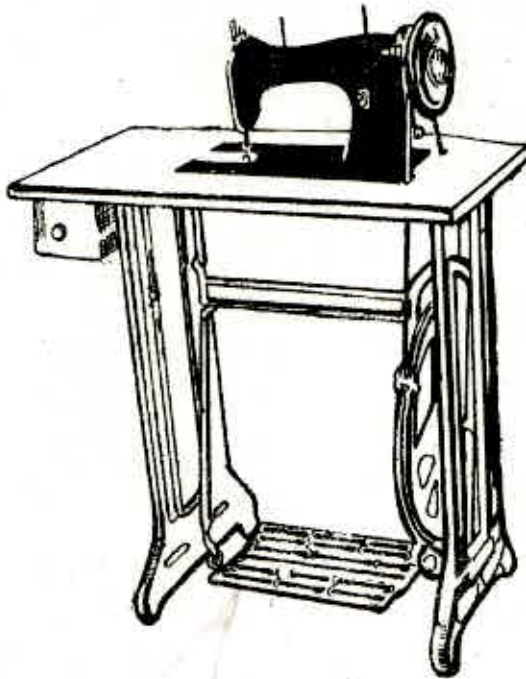
25. ਵੇਲਨਾ :- ਇਹ ਲੱਕੜੀ ਦਾ ਬਣਿਆ ਹੋਇਆ ਇੱਕ ਗੋਲ ਔਜ਼ਾਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਜਿਸਦੇ ਦੋਨੋਂ ਪਾਸੇ ਹੈਂਡਲ ਫਿੱਟ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਤੇ ਹੱਥ ਰੱਖ ਕੇ ਇਸਨੂੰ ਘੁਮਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।



ਆਮ ਘਰਾਂ ਵਿੱਚ ਇਹ ਰੋਟੀ ਵੇਲਣ ਦੇ ਕੰਮ ਆਉਂਦਾ ਹੈ। ਬੇਡੀ ਦੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਨੂੰ ਪਲੇਨ ਕਰਨ ਲਈ ਪਹਿਲਾਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਤੇ ਹਲਕਾ ਪਾਣੀ ਲਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਫਿਰ ਉਨ੍ਹਾਂ ਤੇ ਵੇਲਣ ਘੁਮਾਉਣ ਨਾਲ ਉਹ ਪਲੇਨ ਹੋ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਫਿਰ ਇਨ੍ਹਾਂ ਤੇ ਡਿਜਾਇਨ ਟਰੇਸ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ

ਕਰਨ ਨਾਲ ਉਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚ ਕੋਈ ਵਲ ਆਦਿ ਨਹੀਂ ਰਹਿੰਦਾ ਅਤੇ ਰੰਗ ਤੇ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਵੀ ਠੀਕ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਹੋ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਛੋਟੇ-ਛੋਟੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਨੂੰ ਮੋਡਲਰ ਦੇ ਹੈਂਡਲ ਨਾਲ ਵੀ ਪਲੇਨ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਪਰ ਵੱਡੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਲਈ ਵੇਲਨ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਹੀ ਠੀਕ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ।

26. ਸਿਲਾਈ ਮਸ਼ੀਨ :- ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਵਿੱਚ ਸਿਲਾਈ ਮਸ਼ੀਨ ਬਹੁਤ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਚਮੜੇ ਦੀਆਂ ਬਣਨ ਵਾਲੀਆਂ ਸਾਰੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਦੀ ਸਿਲਾਈ ਇਸੇ ਮਸ਼ੀਨ ਨਾਲ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ



ਹੈ। ਜਿਹੜੀ ਮਸ਼ੀਨ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਕੱਪੜੇ ਸਿਉਂਦੇ ਹਾਂ ਉਸੇ ਮਸ਼ੀਨ ਨਾਲ ਚਮੜੇ ਦੀ ਸਿਲਾਈ ਵੀ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਪਰ ਇਸ ਲਈ ਸੂਈ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਮੋਟੀ ਜਾਂ ਬਰੀਕ ਸਿਲਾਈ ਲਈ ਸੂਈ ਬਦਲਨੀ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਲਈ ਪੈਰਾਂ ਨਾਲ ਚੱਲਣ ਵਾਲੀ ਮਸ਼ੀਨ ਹੀ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਲਈ ਵੱਡੀਆਂ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਮਿਲਦੀਆਂ ਹਨ ਜੋ ਕਿ ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਲਈ ਹੀ ਬਣਾਈਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ ਅਤੇ ਸਾਰੇ ਚਮੜੇ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਇਸੇ ਮਸ਼ੀਨ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਨੂੰ ਚਲਾਉਣ ਵੇਲੇ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਕਿ

ਸਿਲਾਈ ਮੋਟੀ ਜਾਂ ਪਤਲੀ ਤਾਂ ਨਹੀਂ ਹੋ ਰਹੀ ਜਾਂ ਧਾਗਾ ਖ਼ਰਾਬ ਤੇ ਨਹੀਂ ਹੋ ਰਿਹਾ। ਇਸ ਲਈ ਇਸ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਬੜੇ ਹੀ ਧਿਆਨ ਨਾਲ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

ਅਭਿਆਸ

1. ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਵਿੱਚ ਇਸਤੇਮਾਲ ਹੋਣ ਵਾਲੇ ਅੰਜਾਰਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।
2. ਰੱਬੀ ਅਤੇ ਕੋਚੀ ਕਿਸ-ਕਿਸ ਕੰਮ ਆਉਂਦੀ ਹੈ ?
3. ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅੰਜਾਰਾਂ ਬਾਰੇ ਤੁਸੀਂ ਕੀ ਜਾਣਦੇ ਹੋ ?
ਪੰਚ, ਅਕਬਾਈ, ਬਟਨ ਡਾਈ, ਮੋਡਲਰ, ਘੁੰਮਣ ਵਾਲਾ ਪੰਚ।
4. ਹੱਥ ਦੀ ਸਿਲਾਈ ਕਰਨ ਵਾਲੀ ਕੁੰਡੀ ਕਿਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਤਿਆਰ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ?
5. ਪਾਣੀ ਲਈ ਬਰਤਨ ਕਿਉਂ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਕਿਸ ਚੀਜ਼ ਦਾ ਬਣਿਆ ਬਰਤਨ ਠੀਕ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ ?

ਅਧਿਆਇ 3

ਪੈਟਰਨ ਕੱਟਣਾ ਤੇ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਬਨਾਉਣਾ

ਕੋਈ ਵੀ ਚੀਜ਼ ਬਨਾਉਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਸਾਨੂੰ ਉਸ ਦੇ ਆਕਾਰ ਅਤੇ ਬਨਾਵਟ ਵਾਰੇ ਸੋਚਣਾ ਹੈ। ਇਹ ਸੋਚਣਾ ਇਸ ਲਈ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ ਕਿ ਸਾਡੀ ਬਣਨ ਵਾਲੀ ਚੀਜ਼ ਸੁੰਦਰ ਤੇ ਵਧੀਆ ਅਤੇ ਸਾਇਜ਼ ਅਨੁਸਾਰ ਬਣ ਸਕੇ। ਸਾਇਜ਼ ਅਨੁਸਾਰ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਉਸਦੀ ਲੰਬਾਈ-ਚੌੜਾਈ ਦੀ ਵੀ ਲੋੜ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਲੰਬਾਈ-ਚੌੜਾਈ ਨੂੰ ਸੋਚ ਕੇ ਜਾਂ ਚੀਜ਼ ਨੂੰ ਨਾਪ ਕੇ ਉਸ ਦੇ ਸਾਇਜ਼ ਮਿਲ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਸਾਇਜ਼ਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਹੀ ਉਸ ਚੀਜ਼ ਦਾ ਪੈਟਰਨ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਉਸ ਪੈਟਰਨ ਅਨੁਸਾਰ ਚੀਜ਼ ਬਣਾਈ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਜਿਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਤੁਸੀਂ ਇੱਕ ਕੰਘੀ ਦਾ ਕੱਵਰ ਬਣਾਉਣਾ ਹੈ। ਕੰਘੀ ਤਾਂ ਕਈ ਸਾਇਜ਼ਾਂ ਵਿੱਚ ਮਿਲਦੀ ਹੈ ਪਰ ਇਹ ਸੋਚ ਲਵੋ ਕਿ ਇਹ 15 ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਲੰਬੀ ਅਤੇ 5 ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਚੌੜੀ ਬਣਾਉਣੀ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਸਾਇਜ਼ਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਹੀ ਕੰਘੀ ਕੇਸ ਦਾ ਪੈਟਰਨ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਸੇ ਪ੍ਰਕਾਰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਚੀਜ਼ ਨੂੰ ਬਣਾਉਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਉਸ ਦੀ ਲੰਬਾਈ, ਚੌੜਾਈ ਅਤੇ ਆਕਾਰ ਅਨੁਸਾਰ ਇੱਕ ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਖਾਕਾ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸਨੂੰ ਪੈਟਰਨ ਆਖਦੇ ਹਾਂ। ਪੈਟਰਨ ਕੱਟਣਾ ਇਸ ਲਈ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਬਣਨ ਵਾਲੀ ਚੀਜ਼ ਠੀਕ ਸਾਇਜ਼ ਅਨੁਸਾਰ ਬਣ ਸਕੇ ਅਤੇ ਚਮੜਾ ਵੀ ਖ਼ਰਾਬ ਨਾ ਹੋਵੇ ਕਿਉਂਕਿ ਜਦੋਂ ਸਾਡਾ ਪੈਟਰਨ ਤਿਆਰ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ ਤਾਂ ਇਹ ਵੇਖਾਂਗੇ ਕਿ ਇਸਦੀ ਲੰਬਾਈ-ਚੌੜਾਈ ਠੀਕ ਹੈ ਅਤੇ ਆਕਾਰ ਅਨੁਸਾਰ ਠੀਕ ਲੱਗਦੀ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਠੀਕ ਨਹੀਂ ਹੋਵੇਗੀ ਤਾਂ ਇਸ ਪੈਟਰਨ ਨੂੰ ਕੋਚੀ ਨਾਲ ਕੱਟ ਕੇ ਠੀਕ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਚਮੜਾ ਹੀ ਕੱਟ ਲਿਆ ਜਾਵੇ ਤਾਂ ਉਸਦੇ ਖ਼ਰਾਬ ਹੋਣ ਨਾਲ ਨੁਕਸਾਨ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਪੈਟਰਨ ਤਾਂ ਗੱਤੇ ਜਾਂ ਮੋਟੇ ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਹੀ ਕੱਟਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਫੇਰ ਬਣਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਕਿਸੇ ਵੀ ਚੀਜ਼ ਨੂੰ ਬਣਾਉਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਪੈਟਰਨ ਕੱਟਣਾ ਅਤੀ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ।

ਪੈਟਰਨ ਕੱਟਣ ਦਾ ਢੰਗ :- ਪੈਟਰਨ ਮੋਟੇ ਕਾਗਜ਼ ਜਾਂ ਪਤਲੇ ਕਾਰਡ ਬੋਰਡ ਜਿਸ ਨੂੰ ਕਾਰਡ ਸ਼ੀਟ ਜਾਂ ਪੈਟਰਨ ਸ਼ੀਟ ਵੀ ਆਖਦੇ ਹਨ, ਦਾ ਕੱਟਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਚੀਜ਼ ਨੂੰ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਪੈਟਰਨ ਕੱਟਣਾ ਹੋਵੇ ਉਸਦੇ ਸਾਇਜ਼ ਨਾਪ ਲਓ ਅਤੇ ਸਾਇਜ਼ਾਂ ਤੋਂ ਇੱਕ ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਕਾਰਡ ਸ਼ੀਟ ਦਾ ਟੁਕੜਾ ਚਾਰੇ ਪਾਸੇ ਤੋਂ ਵੱਡਾ ਕੱਟ ਲਓ। ਹੁਣ ਇਸ ਦੇ ਅੱਧੇ ਭਾਗ ਵਿਚੋਂ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾਉਣ ਵਾਲੀ ਕੁੰਡੀ ਨਾਲ ਲਾਇਨ ਲਗਾ ਕੇ ਮੋੜ ਲਓ ਹੁਣ ਪੈਮਾਨੇ ਨਾਲ ਉਸ ਦੇ ਸਾਇਜ਼ਾਂ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾਓ ਅਤੇ ਲਗਾਏ ਗਏ ਨਿਸ਼ਾਨਾਂ ਨੂੰ ਪੈਮਾਨੇ ਨਾਲ ਹੀ ਇੱਕ-ਦੂਜੇ ਨਾਲ ਮਿਲਾ ਦਿਓ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਨਿਸ਼ਾਨਾਂ ਨੂੰ ਮਿਲਾਉਣ ਲਈ ਪੈਂਸਿਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ। ਹੁਣ ਇਸਦੇ ਮੋੜ ਨੂੰ ਖੋਲ੍ਹ ਕੇ ਕੋਚੀ ਨਾਲ ਸਿੱਧਾ ਤੇ ਸਾਫ਼ ਕੱਟ ਲਓ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਪੈਟਰਨ ਤਿਆਰ ਹੋ ਗਿਆ। ਇਸੇ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੂਜੇ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਪੈਟਰਨ ਵੀ ਕੱਟੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਬਣਾਉਣ ਵਾਲੀ ਚੀਜ਼ ਦਾ ਪੈਟਰਨ ਉਸਦੇ ਸਾਇਜ਼ ਆਦਿ ਨੂੰ ਨਾਪ ਕੇ ਕੱਟਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਹੁਣ ਅਸੀਂ ਛੋਟੇ ਜੇਬੀ ਬਟੂਏ ਦਾ ਪੈਟਰਨ ਕੱਟਦੇ ਹਾਂ :- ਇਸ ਦੇ ਸਾਇਜ਼ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ : (1) 13×9 (2) 9×7 (3) 9×4 ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਕਾਰਡ ਸ਼ੀਟ ਦੇ ਤਿੰਨ ਟੁਕੜੇ ਸਾਇਜ਼ਾਂ ਤੋਂ ਇੱਕ ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਵੱਡੇ ਲੈ ਕੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਵਿਚਕਾਰ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾਉਣ ਵਾਲੀ ਕੁੰਡੀ ਨਾਲ ਲਾਇਨ ਲਗਾ ਕੇ ਮੋੜ ਲਓ। ਮੁੜਨ ਤੋਂ ਬਾਦ ਪੈਮਾਨੇ ਨਾਲ ਸਾਇਜ਼ ਨਾਪ ਕੇ ਪੈਂਸਿਲ ਨਾਲ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾ ਲਓ ਅਤੇ ਹੁਣ ਇਨ੍ਹਾਂ ਨਿਸ਼ਾਨਾਂ ਨੂੰ ਇੱਕ-ਦੂਜੇ ਨਾਲ ਆਕਾਰ ਅਨੁਸਾਰ ਮਿਲਾ ਲਓ ਅਤੇ ਇਸ ਮੋੜ ਨੂੰ ਖੋਲ੍ਹ ਕੇ ਕੈਂਚੀ ਨਾਲ ਸਿੱਧੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਤੇ ਕੱਟ ਦਿਓ ਅਤੇ ਇਸੇ ਪ੍ਰਕਾਰ ਟੁਕੜਾ ਨੰ: 2 ਅਤੇ 3 ਵੀ ਕੱਟ ਲਓ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਤੁਹਾਡਾ ਇਹ ਪੈਟਰਨ ਤਿਆਰ ਹੋ ਗਿਆ। ਇਸੇ ਪ੍ਰਕਾਰ ਤੁਸੀਂ ਸਾਇਜ਼ ਅਨੁਸਾਰ ਹਰ ਕਿਸਮ ਦੇ ਪੈਟਰਨ ਕਟ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾਉਣਾ ਜਾਂ ਸਜਾਉਣਾ :- ਪੈਟਰਨ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਦ ਉਸ ਤੇ ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਡਿਜਾਇਨ ਚੀਜ਼ ਨੂੰ ਸਜਾਉਣ ਲਈ ਅਤੇ ਸੁੰਦਰ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਬਣਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਪੈਟਰਨ ਨੂੰ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਤੇ ਉਤਾਰੋ ਅਤੇ ਪੈਟਰਨ ਦੀ ਬਾਹਰ ਵਾਲੀ ਰੇਖਾ ਤੋਂ ਇੱਕ ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਅੰਦਰ ਵੱਲ ਰੇਖਾਵਾਂ ਲਗਾ ਕੇ ਵਾਰਡਰ ਫੱਡ ਦਿਓ ਅਤੇ ਹੁਣ ਉਸ ਵਿੱਚ ਕੋਈ ਵੀ ਮਨਭਾਉਣਾ ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾਓ। ਇਹ ਡਿਜਾਇਨ ਕਿਸੇ ਵੀ ਚਿਤਰ ਜਾਂ ਸੀਨਰੀ ਜਾਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਰਾਹੀਂ ਬਣਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਚਮੜੇ ਦੀ ਬਣਨ ਵਾਲੀ ਚੀਜ਼ ਨੂੰ ਕਈ ਹੋਰ ਡਿਜਾਇਨਾਂ ਨਾਲ ਵੀ ਸਜਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ :

1. ਟੁਲਿੰਗ ਤੇ ਅਮਬੋਸਿੰਗ।
2. ਬਾਟਿਕ ਵਰਕ।
3. ਪੇਕਰ ਵਰਕ।
4. ਐਪਲਿਕ ਵਰਕ।
5. ਕੱਟ ਵਰਕ।
6. ਸਟੈਂਪਿੰਗ।

1. ਟੁਲਿੰਗ ਤੇ ਅਮਬੋਸਿੰਗ (ਡਿਜਾਇਨ ਉਭਾਰਨਾ) :- ਭੇਡ ਜਾਂ ਬਕਰੀ ਦੇ ਟੁਲਿੰਗ ਚਮੜੇ ਨੂੰ ਲੈ ਕੇ ਉਸ ਤੇ ਪਾਣੀ ਲਗਾ ਕੇ ਉਸ ਨੂੰ ਨਰਮ ਕਰੋ। ਇਹ ਚਮੜੇ ਦਾ ਟੁਕੜਾ ਪੈਟਰਨ ਅਨੁਸਾਰ ਕੱਟ ਲੈਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਹੁਣ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਤੇ ਬਣਾਇਆ ਗਿਆ ਡਿਜਾਇਨ ਇਸ ਚਮੜੇ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਤੇ ਟਰੇਸਰ ਨਾਲ ਦਬਾ ਕੇ ਉਤਾਰੋ। ਡਿਜਾਇਨ ਉਤਾਰਣ ਤੋਂ ਬਾਦ ਇਸ ਤੇ ਹਲਕਾ ਪਾਣੀ ਲਗਾ ਕੇ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀ ਰੇਖਾ ਤੇ ਮੋਡਲਰ ਰੱਖ ਕੇ ਸੱਜੇ ਹੱਥ ਦੀ ਪਹਿਲੀ ਉਂਗਲੀ ਨਾਲ ਇਸ ਨੂੰ ਦਬਾ ਕੇ ਡਿਜਾਇਨ ਉੱਪਰ ਉਤਾਰੋ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਸਾਰਾ ਉੱਪਰ ਉੱਤਰ ਆਵੇਗਾ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਨੂੰ ਮੋਡਲਰ ਨਾਲ ਉਭਾਰਨ ਨੂੰ ਹੀ ਅਮਬੋਸਿੰਗ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਨਾਲ ਹਰ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੇ ਡਿਜਾਇਨ ਉਭਾਰੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਜੋ ਕਿ ਸੁੰਦਰ ਲੱਗਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਬਾਦ ਵਿੱਚ ਇਹਨਾਂ ਡਿਜਾਇਨਾਂ ਤੇ ਰੰਗ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

2. **ਬਾਇਕ ਵਰਕ :-** ਇਹ ਵੀ ਇੱਕ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀ ਵਿਧੀ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਗੌਦ ਜਾਂ ਲੋਢੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਚਮੜੇ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਤੇ ਡਿਜਾਇਨ ਉਤਾਰ ਕੇ ਉਸ ਡਿਜਾਇਨ ਦੇ ਭਾਗ ਤੇ ਗੌਦ ਲਗਾ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜਿਸ ਭਾਗ ਨੂੰ ਸਫੈਦ ਜਾਂ ਬਿਨਾਂ ਰੰਗ ਤੋਂ ਰੱਖਣਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਬਾਕੀ ਦੇ ਭਾਗ ਤੇ ਰੰਗ ਕਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਇਹ ਰੰਗ ਗੌਦ ਨੂੰ ਸੁਕਾਉਣ ਤੋਂ ਬਾਦ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਫੇਰ ਇਸ ਨੂੰ ਪਾਣੀ ਨਾਲ ਧੋ ਕੇ ਗੌਦ ਉਤਾਰ ਦਿਓ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਇਹ ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਬਹੁਤ ਹੀ ਸੁੰਦਰ ਡਿਜਾਇਨ ਬਣ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਇਹ ਕੰਮ ਗਰਮੀਆਂ ਵਿੱਚ ਜ਼ਿਆਦਾ ਚੰਗਾ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ।

3. **ਪੋਕਰ ਵਰਕ :-** ਇਹ ਇੱਕ ਬਿਜਲੀ ਦੀ ਪੈਂਸਿਲ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਿਸ ਨੂੰ ਪੋਕਰ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਬਣੀ-ਬਣਾਈ ਬਾਜ਼ਾਰ ਵਿੱਚ ਮਿਲ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਚਮੜੇ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਤੇ ਡਿਜਾਇਨ ਛਾਪ ਕੇ ਉਸ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਨੂੰ ਇਸ ਬਰਨਿੰਗ ਪੈਂਸਿਲ ਨਾਲ ਜਲਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਇਸ ਦਾ ਰੰਗ ਭੂਰਾ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਸੁੰਦਰ ਲੱਗਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਪੈਂਸਿਲ ਬਿਜਲੀ ਨਾਲ ਚਲਾਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਫਲਾਫੈਣ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਨਾਲ ਰਗੜ ਕੇ ਡਿਜਾਇਨ ਨੂੰ ਚਮਕਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਇਹ ਬਹੁਤ ਹੀ ਸੁੰਦਰ ਬਣ ਸਕਦਾ ਹੈ।

4. **ਐਪਲਿਕ :-** ਇਹ ਇੱਕ ਫਰੇਚ ਭਾਸ਼ਾ ਦਾ ਸ਼ਬਦ ਹੈ। ਇਸ ਕੰਮ ਵਿੱਚ ਚਮੜੇ ਦੇ ਛੋਟੇ-ਛੋਟੇ ਕਈ ਰੰਗਾਂ ਵਿੱਚ ਟੁਕੜੇ ਲੈ ਕੇ ਉਹਨਾਂ ਨੂੰ ਡਿਜਾਇਨ ਦੇ ਆਕਾਰ ਵਿੱਚ ਕੱਟ ਕੇ ਬਣਾਉਣ ਵਾਲੀ ਚੀਜ਼ ਤੇ ਚਿਪਕਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਚਿਪਕਾਉਣ ਤੋਂ ਬਾਦ ਇਹਨਾਂ ਟੁਕੜਿਆਂ ਤੇ ਪ੍ਰੈਸ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜਾਂ ਮਸ਼ੀਨ ਦੀ ਸਿਲਾਈ ਵੀ ਕਰ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਇਹ ਛੋਟੇ-ਛੋਟੇ ਟੁਕੜੇ ਬਾਜ਼ਾਰ ਤੋਂ ਮਿਲ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਡਿਜਾਇਨ ਬਹੁਤ ਹੀ ਸੁੰਦਰ ਲਗਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਬਣ ਵੀ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

5. **ਕੱਟ ਵਰਕ :-** ਇਸ ਡਿਜਾਇਨ ਵਿੱਚ ਕਈ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀਆਂ ਬਰੀਕ ਚਮੜੇ ਦੀਆਂ ਪੱਟੀਆਂ ਕੱਟ ਕੇ ਉਹਨਾਂ ਨੂੰ ਚਿਟਾਈ ਦੀ ਸ਼ਕਲ ਵਿੱਚ ਬੁਣ ਕੇ ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਬਹੁਤ ਹੀ ਸੁੰਦਰ ਲੱਗਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਵਿੱਚ ਚਮੜੇ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਤੇ ਪੰਚ ਨਾਲ ਸੁਰਾਖ ਕਰ ਕੇ ਇਹਨਾਂ ਸੁਰਾਖਾਂ ਵਿੱਚ ਕਿਸੇ ਹੋਰ ਰੰਗ ਦਾ ਟੁਕੜਾ ਰੱਖ ਕੇ ਵੀ ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਇਸ ਨੂੰ ਵੀ ਕੱਟ ਵਰਕ ਹੀ ਆਖਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਨਾਲ ਡਿਜਾਇਨ ਬਹੁਤ ਹੀ ਸੁੰਦਰ ਬਣ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

6. **ਸਟੈਮਪਿੰਗ :-** ਚਮੜੇ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਤੇ ਡਿਜਾਇਨਦਾਰ ਠੱਪਾ ਹਥੋੜੀ ਨਾਲ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀ ਰੇਖਾ ਤੇ ਮਾਰ ਕੇ ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਇਸ ਨੂੰ ਠੱਪਾ ਲਗਾਣਾ ਵੀ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਚਮੜੇ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਤੇ ਬਾਰ-ਬਾਰ ਇਸ ਠੱਪੇ ਨੂੰ ਹਥੋੜੀ ਨਾਲ ਮਾਰ ਕੇ ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਫਿਰ ਇਸ ਤੇ ਰੰਗ ਵੀ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਇਹ ਡਿਜਾਇਨ ਬਹੁਤ ਸੁੰਦਰ ਬਣ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਇਸੇ ਪ੍ਰਕਾਰ ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਡਿਜਾਇਨਾਂ ਨੂੰ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਸਜਾ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਚਮੜਾ ਕੱਟਣਾ :- ਪੈਟਰਨ ਬਣਾਉਣ ਤੋਂ ਬਾਦ ਪੈਟਰਨ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਚਮੜੇ ਵਿੱਚ ਕੱਟਣਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਕੰਮ ਬੜੇ ਹੀ ਧਿਆਨ ਨਾਲ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਪੈਟਰਨ ਤੋਂ ਚਮੜਾ ਇੱਕ ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਵੱਡਾ ਕੱਟਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਚਮੜਾ ਕੱਟਦੇ ਸਮੇਂ ਚਮੜੇ ਵਿੱਚੋਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਤੋਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਭਾਗ ਕੱਟ ਤਾਂ ਜੋ ਚਮੜਾ ਘੱਟ ਖਰਾਬ ਹੋਵੇ। ਚਮੜਾ ਲਕੀਰਨ ਸਮੇਂ ਪਤਲੇ ਮੋਟੇ ਚਮੜੇ ਦਾ ਵੀ ਧਿਆਨ ਰੱਖੋ। ਕਿਉਂਕਿ ਪਤਲਾ ਚਮੜਾ ਅਸਤਰ ਲਈ ਜਾਂ ਜੇਬਾਂ ਆਦਿ ਲਈ ਵੀ

ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਵੀ ਧਿਆਨ ਰੱਖੋ ਕਿ ਚਮੜੇ ਦਾ ਕੋਈ ਟੁਕੜਾ ਖਰਾਬ ਨਾ ਜਾਵੇ ਕਿਉਂਕਿ ਚਮੜੇ ਦਾ ਟੁਕੜਾ ਖਰਾਬ ਹੋਣ ਨਾਲ ਬਣਨ ਵਾਲੀ ਚੀਜ਼ ਦੀ ਕੀਮਤ ਵੀ ਵੱਧ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਚਮੜਾ ਕੱਟਣ ਵੇਲੇ ਬਹੁਤ ਹੀ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

ਅਭਿਆਸ

1. ਪੈਟਰਨ ਕੱਟਣਾ ਕਿਉਂ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ ?
2. ਪੈਟਰਨ ਕਿਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਕੱਟਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ?
3. ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਕਿਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦਾ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ?
4. ਚਮੜੇ ਨੂੰ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਨਾਲ ਸਜਾਉਣ ਦੇ ਕਿਹੜੇ-ਕਿਹੜੇ ਢੰਗ ਹਨ ?
5. ਬਾਇਕ ਵਰਕ ਕਿਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਬਣਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ?
6. ਪੇਂਟਰ ਵਰਕ ਅਤੇ ਕੱਟ ਵਰਕ ਕਿਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਬਣਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ?
7. ਚਮੜੇ ਨੂੰ ਕਿਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਕੱਟਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ?

ਅਧਿਆਇ 4

ਮੌਡਲਿੰਗ ਅਤੇ ਚਮੜਾ ਪਾਲਿਸ਼ ਕਰਨਾ

ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੰਮ ਵਿੱਚ ਬਣਨ ਵਾਲੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਨੂੰ ਸਜਾਉਣ ਲਈ ਕਈ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਤਰੀਕੇ ਅਪਣਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਬਾਰੇ ਤੁਸੀਂ ਅਧਿਆਇ ਤਿੰਨ ਵਿੱਚ ਪੜ੍ਹਿਆ ਹੈ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਮੌਡਲਿੰਗ ਵੀ ਇੱਕ ਸਜਾਵਟ ਦਾ ਢੰਗ ਹੈ। ਕਿਸੇ ਵੀ ਚੀਜ਼ ਨੂੰ ਬਣਾਉਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਉਸਦੇ ਲਈ ਪੈਟਰਨ ਤਿਆਰ ਕਰਦੇ ਹਾਂ। ਪੈਟਰਨ ਤੋਂ ਬਾਦ ਉਸਦਾ ਖਾਕਾ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਤੇ ਬਣਾਉਂਦੇ ਹਾਂ ਫਿਰ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਤੇ ਲੋੜੀਂਦੀ ਕਿਸਮ ਦਾ ਡਿਜਾਇਨ ਤਿਆਰ ਕਰਦੇ ਹਾਂ। ਇਹ ਡਿਜਾਇਨ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਤੇ ਪੇਂਸਿਲ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਾਲ ਕਿਸੇ ਸੀਨਰੀ ਜਾਂ ਕੋਈ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਜਾਂ ਹੋਰ ਕੋਈ ਮਨਭਾਉਂਦਾ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਡਿਜਾਇਨ ਨੂੰ ਬਣਨ ਵਾਲੀ ਚੀਜ਼ ਤੇ ਉਤਾਰ ਲਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਡਿਜਾਇਨ ਨੂੰ ਚਮੜੇ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਤੇ ਉਤਾਰਨ ਨੂੰ ਟ੍ਰੇਸਿੰਗ ਆਖਦੇ ਹਾਂ।

ਟਰੇਸ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਦ ਉਸ ਡਿਜਾਇਨ ਨੂੰ ਮੌਡਲਰ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਾਲ ਉਭਾਰਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਉਭਾਰਨ ਲਈ ਮੌਡਲਰ ਨੂੰ ਸੱਜੇ ਹੱਥ ਦੀ ਪਹਿਲੀ ਉਂਗਲੀ ਨਾਲ ਦਬਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀਆਂ ਚਾਰੇ ਪਾਸੇ ਦੀਆਂ ਕਿਨਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਦਬਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਡਿਜਾਇਨ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਉੱਭਰ ਸਕੇ। ਮੌਡਲਰ ਡਿਜਾਇਨ ਅਨੁਸਾਰ ਹੀ ਚਲਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਜਿਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਾ ਡਿਜਾਇਨ ਹੋਵੇਗਾ ਉਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹੀ ਮੌਡਲਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇਗੀ। ਇਸ ਗੱਲ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਕਿ ਜੇ ਕੋਈ ਰੇਖਾ ਦਬਾਉਣ ਵਾਲੀ ਨਾ ਹੋਵੇ ਉਹ ਮੌਡਲਰ ਨਾਲ ਦੱਬ ਨਾ ਜਾਵੇ। ਕਿਉਂਕਿ ਉਹ ਬਿਲਕੁਲ ਬੈਠ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਫਿਰ ਉਸਨੂੰ ਉਭਾਰਨਾ ਮੁਸ਼ਕਿਲ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਮੌਡਲਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਡਿਜਾਇਨ ਦੇ ਖ ਕੇ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਮੌਡਲਰ ਨਾਲ ਛੋਟਾ ਵੱਡਾ ਜਾਂ ਬਰੀਕ ਕੋਈ ਵੀ ਡਿਜਾਇਨ ਚਮੜੇ ਤੇ ਬਣਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਸਟਿਪਲਿੰਗ :- ਮੌਡਲਰ ਨਾਲ ਡਿਜਾਇਨ ਉਭਾਰਨ ਤੋਂ ਬਾਦ ਮੌਡਲਰ ਦੇ ਦੂਜੇ ਪਾਸੇ ਟਰੇਸਰ ਲੱਗਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀ ਥਾਂ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਸਟਿਪਲਿੰਗ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਡਿਜਾਇਨ ਸੁੰਦਰ ਬਣ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਸਟਿਪਲਿੰਗ ਬੜੇ ਹੀ ਧਿਆਨ ਨਾਲ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਕਿਉਂਕਿ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀ ਰੇਖਾ ਤੇ ਲੱਗ ਜਾਣ ਦਾ ਡਰ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ। ਸਟਿਪਲਿੰਗ ਬਹੁਤ ਜ਼ੋਰ ਨਾਲ ਵੀ ਨਹੀਂ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਕਿਉਂਕਿ ਜ਼ਿਆਦਾ ਦਵਾਓ ਨਾਲ ਕਰਨ ਤੇ ਚਮੜੇ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਵਿੱਚ ਗਲੀਆਂ ਹੋ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ। ਇਸ ਲਈ ਸਟਿਪਲਿੰਗ ਬੜੇ ਹੀ ਧਿਆਨ ਨਾਲ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।

ਰੰਗ ਤੇ ਪਾਲਿਸ਼ ਕਰਨਾ :- ਮੌਡਲਿੰਗ ਤੇ ਸਟਿਪਲਿੰਗ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਦ ਬਣਾਉਣ ਵਾਲੀ ਚੀਜ਼ ਨੂੰ ਰੰਗ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਰੰਗ ਸਪਿਰਿਟ ਨਾਲ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਜੋ ਕਿ ਕਈ ਰੰਗਾਂ

ਵਿੱਚ ਮਿਲਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਰੰਗ ਬਣੀਆਂ ਬਣਾਈਆਂ ਸ਼ੀਸ਼ੀਆਂ ਵਿੱਚ ਉਪਲਬਧ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਸਪਿਰਿਟ ਵਿੱਚ ਮਿਲਾ ਕੇ ਬਰੀਕ ਬੁਰਸ਼ ਨਾਲ ਜਾਂ ਫਲਾਲੈਨ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਦੀ ਬਰੀਕ ਕਲੀ ਬਣਾ ਕੇ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਰੰਗ ਡਿਜਾਇਨ ਅਨੁਸਾਰ ਗੂੜ੍ਹਾ ਜਾਂ ਹਲਕਾ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਰੰਗ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਇਸ ਨੂੰ ਚਮਕਾਉਣ ਲਈ ਫਲਾਲੈਨ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਨਾਲ ਰਗੜ ਜਿਸ ਨਾਲ ਇਸ ਤੇ ਚਮਕ ਆ ਜਾਵੇਗੀ। ਇਸ ਨੂੰ ਪਾਲਿਸ਼ ਕਰਨਾ ਜਾਂ ਚਮਕਾਉਣਾ ਆਖਦੇ ਹਨ।

ਜੇਕਰ ਸਾਡੇ ਚਮੜੇ ਦੇ ਟੁੱਕੜੇ ਤੇ ਜਿਸ ਤੇ ਡਿਜਾਇਨ ਨਾ ਬਣਾਇਆ ਹੋਵੇ ਰੰਗ ਜਾਂ ਪਾਲਿਸ਼ ਕਰਨੀ ਹੋਵੇ ਉਸ ਤੇ ਰੰਗ ਲਗਾਉਣ ਤੋਂ ਬਾਦ ਪੇਪਰ ਵੇਟ ਘਿਸਾਉਣ ਨਾਲ ਹੀ ਚਮਕ ਆ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਟੁਕੜਾ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਲੇਸਿੰਗ ਲਈ ਬਣਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਸਲੂ ਦੀ ਸਿਲਾਈ ਕਰਨ ਲਈ ਕੰਮ ਆਉਂਦਾ ਹੈ।

ਫਿਨਿਸ਼ਿੰਗ :—ਕਿਸੇ ਚੀਜ਼ ਨੂੰ ਬਣਾਉਣ ਤੋਂ ਬਾਦ ਉਸਦੀ ਸਫਾਈ ਜਾਂ ਫਿਨਿਸ਼ਿੰਗ ਲਈ ਉਸਨੂੰ ਪਾਲਿਸ਼ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਜਿਹੜੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਮੈਂਡਲਿੰਗ ਨਾਲ ਭੇਡੀ ਤੇ ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾ ਕੇ ਬਣਾਈਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ ਉਨ੍ਹਾਂ ਤੇ ਸਪਿਰਿਟ ਨਾਲ ਪਾਲਿਸ਼ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਸਪਿਰਿਟ ਲਗਾ ਕੇ ਉਸ ਨੂੰ ਫਲਾਲੈਨ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਨਾਲ ਰਗੜ ਕੇ ਚਮਕਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਇਸ ਦੀ ਫਿਨਿਸ਼ਿੰਗ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਬਣਨ ਆਦਿ ਵਿੱਟ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।

ਅਭਿਆਸ

1. ਮੈਡਲਰ ਕਿਸ ਨੂੰ ਆਖਦੇ ਹਨ ?
2. ਮੈਂਡਲਿੰਗ ਕਰਨ ਦਾ ਢੰਗ ਲਿਖੋ।
3. ਸਟਿਪਲਿੰਗ ਕਿਸ ਨੂੰ ਆਖਦੇ ਹਨ ਤੇ ਕਿਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ?
4. ਫਿਨਿਸ਼ਿੰਗ ਬਾਰੇ ਤੁਸੀਂ ਕੀ ਜਾਣਦੇ ਹੋ ?
5. ਸਪਿਰਿਟ ਨਾਲ ਕਿਹੜੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਤੇ ਪਾਲਿਸ਼ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ?

ਅਧਿਆਇ 5

ਰੈਕਸੀਅਨ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ

ਰੈਕਸੀਅਨ ਇੱਕ ਬਨਾਉਣੀ ਚੀਜ਼ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਕੱਪੜੇ ਤੇ ਰਬੜ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਜਮਾਉਣ ਨਾਲ ਬਣਾਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਕਈ ਕਿਸਮ ਦੇ ਡਿਜਾਇਨਾਂ ਅਤੇ ਰੰਗਾਂ ਵਿੱਚ ਮਿਲਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਤੋਂ ਪਾਣੀ ਦਾ ਕੋਈ ਅਸਰ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ ਪਰ ਮੌਸਮ ਦਾ ਪ੍ਰਭਾਵ ਇਸ ਤੋਂ ਪੈਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਇਹ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਕਰੈਕ ਹੋ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਚਮੜਾ ਮਹਿੰਗਾ ਹੋਣ ਕਾਰਨ ਰੈਕਸੀਅਨ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਚਮੜੇ ਦੀਆਂ ਬਣਨ ਵਾਲੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਵਿੱਚ ਜ਼ਿਆਦਾ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਕਿਉਂਕਿ ਇਹ ਚਮੜੇ ਤੋਂ ਸਸਤੀ ਹੈ ਜਿਸ ਕਾਰਣ ਬਣਨ ਵਾਲੀ ਚੀਜ਼ ਦੀ ਕੀਮਤ ਵੀ ਘੱਟ ਜਾਂਦੀ ਅਤੇ ਮਾਰਕੀਟ ਵਿੱਚ ਸਸਤੀ ਵੇਚੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਜਿਹੜੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਚਮੜੇ ਦੀਆਂ ਬਣਾਈਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ ਉਹ ਸਾਰੀਆਂ ਹੀ ਚੀਜ਼ਾਂ ਹੁਣ ਰੈਕਸੀਅਨ ਦੀਆਂ ਵੀ ਬਣੀਆਂ ਹੋਈਆਂ ਮਿਲਦੀਆਂ ਹਨ ਅਤੇ ਮਾਰਕੀਟ ਵਿੱਚ ਬਹੁਤ ਵਿਕ ਰਹੀਆਂ ਹਨ। ਜਿਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਕਿ ਬੂਟਾ, ਜਨਾਨੇ ਪਰਸ, ਹੈਂਡ ਬੈਗ, ਸਫ਼ਰੀ ਬੈਗ ਅਤੇ ਦਫ਼ਤਰੀ ਬੈਗ ਆਦਿ।

ਰੈਕਸੀਅਨ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਚਮੜੇ ਦੀਆਂ ਬਣਨ ਵਾਲੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਵਿੱਚ ਅਸਤਰ ਜਾਂ ਜੇਬਾਂ ਆਦਿ ਲਗਾਉਣ ਲਈ ਵੀ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਚੀਜ਼ ਸਸਤੀ ਵੀ ਬਣ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸਦੇ ਬਣਾਉਣ ਵਿੱਚ ਵੀ ਆਸਾਨੀ ਰਹਿੰਦੀ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਜੇਬਾਂ ਅਤੇ ਅਸਤਰ ਲਈ ਚਮੜਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇ ਤਾਂ ਉਸਦੀ ਪਹਿਲਾਂ ਤਾਂ ਛਿਲਾਈ ਕਰਨੀ ਪੈਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਫਿਰ ਇਸਨੂੰ ਕੱਟ ਕੇ ਲਗਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸਦੇ ਲਈ ਕਾਫ਼ੀ ਸਮਾਂ ਲੱਗ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਛਿਲਾਈ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਇਸਦੇ ਕਟ ਜਾਣ ਦਾ ਵੀ ਡਰ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ ਜਦਕਿ ਰੈਕਸੀਅਨ ਦੀ ਛਿਲਾਈ ਵੀ ਨਹੀਂ ਕਰਨੀ ਪੈਂਦੀ ਅਤੇ ਕਟਾਈ ਅਤੇ ਸਫ਼ਾਈ ਲਈ ਕਾਫ਼ੀ ਆਸਾਨੀ ਰਹਿੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਿਉਂਤ ਕਰਨ ਵੇਲੇ ਵੀ ਕਾਫ਼ੀ ਸਮਾਂ ਬਚ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਦਕਿ ਚਮੜੇ ਦੀ ਵਿਉਂਤ ਸਮੇਂ ਉਸਦੀ ਮੋਟਾਈ ਅਤੇ ਨੁਕਸ ਆਦਿ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ ਇਸ ਲਈ ਰੈਕਸੀਅਨ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਅਸਤਰ ਤੇ ਜੇਬਾਂ ਲਈ ਠੀਕ ਹੀ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ।

ਜਨਾਨਾ ਪਰਸਾਂ ਵਿੱਚ ਅਸਤਰ ਅਤੇ ਜੇਬਾਂ ਲਈ ਕੱਪੜੇ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਵੀ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਬੁਕਰਮ ਜਾਂ ਗੱਤੇ ਵਿੱਚ ਕਵਰ ਕਰਕੇ ਲਗਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਅਸਤਰਾਂ ਲਈ ਰੇਸ਼ਮੀ ਕੱਪੜਾ ਵੀ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਰੈਕਸੀਅਨ ਦਾ ਅਸਤਰ ਕਿਸੇ ਚਮੜੇ ਦੀ ਬਣਨ ਵਾਲੀ ਚੀਜ਼ ਨੂੰ ਲਗਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਹੈਂਡ ਬੈਗ, ਦਫ਼ਤਰੀ ਬੈਗ, ਜਨਾਨੇ ਪਰਸ ਅਤੇ ਮਰਦਾਨੇ ਪਰਸਾਂ ਵਿੱਚ ਲਗਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਅਸਤਰ ਪਤਲੀ ਰੈਕਸੀਅਨ ਦਾ ਲਗਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਅਸਤਰ ਲਈ ਹੀ ਮਿਲਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਮੋਟੀ ਰੈਕਸੀਅਨ ਤੋਂ ਹੋਰ ਦੂਜੀਆਂ ਵਸਤੂਆਂ ਬਣਾਈਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ।

ਅਭਿਆਸ

1. ਰੈਕਸੀਅਨ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਕੀ ਕੰਮ ਆਉਂਦੀ ਹੈ ?
2. ਰੈਕਸੀਅਨ ਕਿਹੜੀਆਂ-ਕਿਹੜੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਵਿੱਚ ਅਸਤਰ ਲਗਾਉਣ ਲਈ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ?
3. ਰੈਕਸੀਅਨ ਉੱਤੇ ਮੌਸਮ ਦਾ ਕੀ ਪ੍ਰਭਾਵ ਪੈਂਦਾ ਹੈ ?
4. ਚਮੜੇ ਤੋਂ ਰੈਕਸੀਅਨ ਵਿੱਚ ਕੀ ਅੰਤਰ ਹੈ ?
5. ਕੱਪੜੇ ਦਾ ਅਸਤਰ ਕਿਹੜੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਵਿੱਚ ਲਗਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ?

ਅਧਿਆਇ 6

ਪ੍ਰੈਕਟੀਕਲ

ਇਸ ਅਧਿਆਇ ਵਿੱਚ ਤੁਹਾਨੂੰ ਪ੍ਰੈਕਟੀਕਲ ਕੰਮ ਕਰਨ ਬਾਰੇ ਅਤੇ ਚੀਜ਼ਾਂ ਦੇ ਬਣਾਉਣ ਸਬੰਧੀ ਦੱਸਦੇ ਹਾਂ। ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਪੁਸ਼ਤਕ ਮਾਰਕ, ਛੋਟਾ ਬਣਾਉਣਾ, ਕੰਘੀ ਕੇਸ, ਐਨਕ ਕੇਸ ਅਤੇ ਮਰਦਾਂ ਦੇ ਬਣਾਉਣ ਬਾਰੇ ਦੱਸਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਸਾਰੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਭੇਡੀ ਦੇ ਚਮੜੇ ਤੇ ਪੈਟਰਨ ਅਨੁਸਾਰ ਲੀਕ ਕੇ ਅਤੇ ਮੋਡਲਰ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਾਲ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਉੱਭਾਰ ਕੇ ਬਣਾਈਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ।

1. ਪੁਸ਼ਤਕ ਮਾਰਕ :

ਸਮਾਨ :- ਭੇਡੀ, ਕਾਰਡ ਸ਼ੀਟ, ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ, ਰੰਗ, ਸਪਿਰਟ, ਰਬੜ ਸਲੇਸ਼ਨ ਆਦਿ।

ਪੈਟਰਨ ਕੱਟਣਾ :- ਕਾਰਡਸ਼ੀਟ ਲੈ ਕੇ ਚਿਤਰ ਨੰ: 6.1 ਵਿੱਚ ਦਿੱਤੇ ਸਾਇਜ਼ ਅਨੁਸਾਰ ਪੈਟਰਨ ਕੱਟੋ। ਪੈਟਰਨ ਕੱਟਣ ਲਈ ਕਾਰਡ ਸ਼ੀਟ ਨੂੰ ਅੱਧ ਵਿੱਚੋਂ ਮੋੜ ਲਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਫੇਰ ਉਸ ਤੇ ਪੈਮਾਨੇ ਨਾਲ ਠਾਪ ਕੇ ਪੈਨਸਿਲ ਨਾਲ ਸਾਇਜ਼ ਅਨੁਸਾਰ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨਿਸ਼ਾਨਾਂ ਨੂੰ ਮਿਲਾ ਕੇ ਕੈਂਚੀ ਨਾਲ ਕਾਰਡਸ਼ੀਟ ਕੱਟ ਲਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਮੋੜੀ ਹੋਈ ਕਾਰਡਸ਼ੀਟ ਖੋਲ੍ਹ ਲਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਪੈਟਰਨ ਤਿਆਰ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਬਣਾਉਣਾ :- ਇਸ ਕੱਟੇ ਹੋਏ ਪੈਟਰਨ ਨੂੰ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਦੇ ਉਤਾਰਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਪੈਟਰਨ ਦੀ ਰੇਖਾ ਤੋਂ ਇੱਕ ਸੈ: ਮੀ: ਵਾਰਡਰ ਛੱਡ ਕੇ ਉਸ ਵਿੱਚ ਕੋਈ ਵੀ ਮਨ ਭਾਉਂਦਾ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਬਣਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਨੂੰ ਬਣਾਉਣ ਵੇਲੇ ਇਹ ਧਿਆਨ ਰੱਖੋ ਕਿ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਸਾਫ਼ ਤੇ ਮੋਟੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਵਿੱਚ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਜੋ ਚਮੜੇ ਤੇ ਠੀਕ ਉੱਭਰ ਸਕੇ।

ਚਮੜਾ ਕੱਟਣਾ ਤੇ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਟਰੇਸ ਕਰਨਾ :- ਭੇਡੀ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਵਿੱਚੋਂ ਪੈਟਰਨ ਅਨੁਸਾਰ ਦੋ ਟੁਕੜੇ ਕੱਟੋ। ਇਹ ਟੁਕੜੇ ਪੈਟਰਨ ਤੋਂ ਇੱਕ ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਵੱਡੇ ਕੱਟਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਨੂੰ ਥੋੜ੍ਹਾ ਪਾਣੀ ਲਗਾ ਕੇ ਮੋਡਲਰ ਦੇ ਦਸਤੇ ਨਾਲ ਪਲੇਨ ਕਰੋ ਅਤੇ ਇਸ ਤੇ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਵਾਲਾ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਉਤਾਰ ਲਓ। ਉਤਾਰਨ ਲਈ ਭੇਡੀ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਤੇ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਕਲਿਪ ਨਾਲ ਕੱਸ ਲਓ ਅਤੇ ਹੁਣ ਇਸ ਤੇ ਟਰੇਸਰ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਾਲ ਜੋ ਕਿ ਮੋਡਲਰ ਦੇ ਦੂਜੇ ਪਾਸੇ ਲੱਗਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਦੀ ਰੇਖਾ ਤੇ ਦਬਾ ਕੇ ਉਤਾਰੋ। ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਦੀਆਂ ਸਾਰੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਨੂੰ ਟਰੇਸ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਦ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਨੂੰ ਉਤਾਰ ਲਓ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਭੇਡੀ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਉੱਤੇ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਟਰੇਸ ਕੀਤਾ ਜਾ ਉਤਾਰਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਮੋਡਲਿੰਗ ਕਰਨਾ :- ਹੁਣ ਇਸ ਭੇਡੀ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਤੇ ਮੋਡਲਰ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਡਿਜਾਇਨ ਉਭਾਰਨਾ ਹੈ ਇਸ ਲਈ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀ ਕਿਨਾਰੀ ਤੇ ਮੋਡਲਰ ਰੱਖ ਕੇ ਸੱਜੇ ਹੱਥ ਦੀ ਪਹਿਲੀ ਉਂਗਲੀ ਨਾਲ ਕਿਨਾਰੀ ਦਬਾਓ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀ ਕਿਨਾਰੀ ਚਾਰੇ ਪਾਸੇ ਦਬਾਉਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਡਿਜਾਇਨ ਠੀਕ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਚਮੜੇ ਤੇ ਉੱਭਰ ਸਕੇ।

ਰੰਗ ਕਰਨਾ :- ਹੁਣ ਇਸ ਡਿਜਾਇਨ ਤੇ ਰੰਗ ਕਰਨ ਲਈ ਕੋਈ ਵੀ ਰੰਗ ਲਓ ਅਤੇ ਉਸ ਨੂੰ ਸਪਿਰਟ ਵਿੱਚ ਮਿਲਾ ਲਓ। ਬਰੀਕ ਬੁਰਸ਼ ਜਾਂ ਫਲਾਲੈਨ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਦੀ ਕਲੀ ਬਣਾ ਕੇ ਉਸ ਨੂੰ ਰੰਗ ਵਿੱਚ ਡੁਬੋ ਕੇ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਉੱਪਰ ਰੰਗ ਕਰੋ ਅਤੇ ਹੁਣ ਫਲਾਲੈਨ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਨਾਲ ਇਸ ਨੂੰ ਰਗੜੋ ਜਿਸ ਨਾਲ ਇਸ ਤੇ ਚਮਕ ਆ ਜਾਵੇਗੀ।

ਬਣਾਉਣ ਦਾ ਢੰਗ :- ਹੁਣ ਦੋਨੋਂ ਟੁਕੜੇ ਲੈ ਕੇ ਰਬਰ ਸਲੇਸ਼ਨ ਲਗਾ ਕੇ ਇੱਕ ਦੂਜੇ ਤੇ ਰੱਖ ਕੇ ਚਿਪਕਾ ਦਿਓ। ਚਿਪਕਾਉਣ ਤੋਂ ਬਾਦ ਇਸ ਨੂੰ ਹਥੋੜੀ ਨਾਲ ਠੋਕ ਲਓ। ਫਿਰ ਦੋਨੋਂ ਚਿਪਕਾਏ ਹੋਏ ਟੁਕੜਿਆਂ ਨੂੰ ਰੇਬੀ ਨਾਲ ਪੈਟਰਨ ਦੀ ਸਹੀ ਰੇਖਾ ਅਨੁਸਾਰ ਇੱਕ ਸਾਰ ਕੱਟ ਲਓ। ਫਿਰ ਪੰਚਿੰਗ ਮਸ਼ੀਨ ਨਾਲ ਜਿਸ ਨੂੰ ਰਿਵੋਲਵਿੰਗ ਪੰਚ ਵੀ ਆਖਦੇ ਹਨ ਕਿਨਾਰੀ ਤੇ ਪੰਚ ਕਰ ਲਓ। ਹੁਣ ਭੇਡੀ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਲੰਬਾ ਸਲੂ ਕੱਟੋ। ਇਹ ਸਲੂ ਭੇਡੀ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਵਿੱਚੋਂ ਕੈਂਚੀ ਨਾਲ ਕੀਤੇ ਗਏ ਸੁਰਾਖ ਅਨੁਸਾਰ ਮੋਟਾ ਜਾਂ ਪਤਲਾ ਕੱਟਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਫੇਰ ਇਸ ਸਲੂ ਨੂੰ ਸੁਰਾਖ ਵਿੱਚ ਪਰੋ ਕੇ ਲੈਸਿੰਗ ਕਰ ਦਿਓ ਜਿਸ ਨੂੰ ਥੋਰਿੰਗ ਵੀ ਆਖਦੇ ਹਨ। ਹੁਣ ਇਸ ਨੂੰ ਸਾਫ਼ ਕਰੋ ਅਤੇ ਲੈਸਿੰਗ ਵਾਲੀ ਥਾਂ ਤੇ ਰੰਗ ਲਗਾਓ ਅਤੇ ਫਲਾਲੈਨ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਨਾਲ ਰਗੜ ਕੇ ਚਮਕਾਓ ਜਿਸ ਨੂੰ

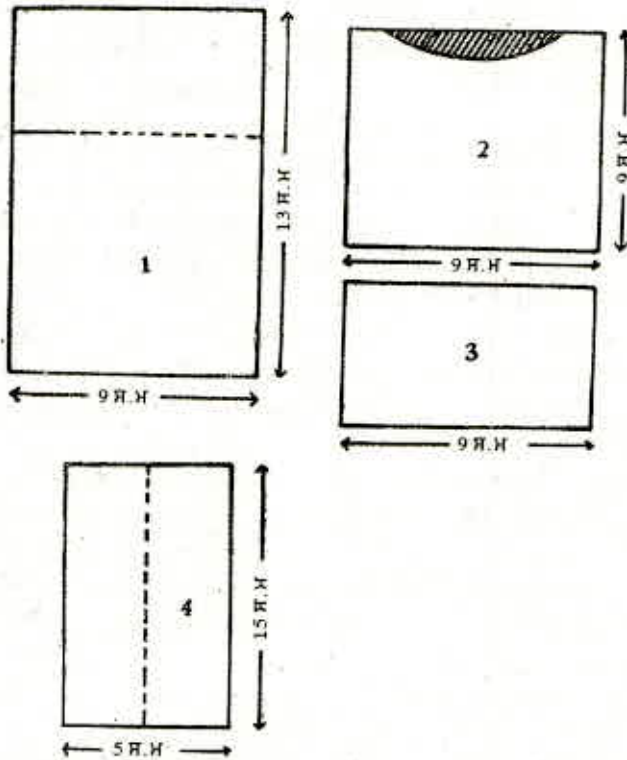


ਕਿ ਡਿਨਿਸ਼ ਕਰਨਾ ਆਖਦੇ ਹਾਂ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਇਹ ਬੁਕ ਮਾਰਕ ਤਿਆਰ ਹੋ ਗਿਆ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਡਿਜਾਇਨ ਅਤੇ ਸਾਇਜ ਵਿੱਚ ਪੁਸਤਕ ਮਾਰਕ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

2. ਛੋਟਾ ਬਣਾਓ :

ਸਮਾਨ :- ਭੇਡੀ, ਕਾਰਡ ਸ਼ੀਟ, ਰੰਗ, ਸਪਿਰਿਟ, ਬਟਨ ਅਤੇ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ।

ਪੈਟਰਨ ਕੱਟਣਾ :- ਕਾਰਡ ਸ਼ੀਟ ਲੈ ਕੇ ਚਿਤਰ ਨੰ: 6.2 ਵਿੱਚ ਦਿੱਤੇ ਸਾਇਜ਼ ਅਨੁਸਾਰ ਪੈਟਰਨ ਤਿਆਰ ਕਰੋ। ਪੈਟਰਨ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕਾਰਡ ਸ਼ੀਟ ਦੇ ਤਿੰਨ ਟੁਕੜੇ ਦਿੱਤੇ ਗਏ



ਚਿਤਰ ਨੰ: 6.2

ਸਾਇਜ਼ ਤੋਂ ਇੱਕ ਸੈਂ. ਮੀ: ਵੱਧ ਲਓ। ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਵਿਚਾਲਿਓ ਮੜ ਲਓ। ਮੜਨ ਤੋਂ ਬਾਦ ਪੈਮਾਨੇ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਾਲ ਸਾਇਜ਼ਾਂ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾਓ ਅਤੇ ਇੱਕ ਦੂਜੇ ਨਾਲ ਮਿਲਾ ਕੇ ਕੱਚੀ ਨਾਲ ਕੱਟ ਲਓ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਤੁਹਾਡਾ ਪੈਟਰਨ ਤਿਆਰ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ।

ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾਉਣਾ :- ਇਸ ਕੱਟੇ ਹੋਏ ਪੈਟਰਨ ਦੇ ਭਾਗ ਨੰ: 1 ਅਤੇ 2 ਨੂੰ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਤੇ ਲੀਕ ਲਓ। ਪੈਟਰਨ ਦੀ ਰੇਖਾ ਤੋਂ ਇੱਕ ਸੈ: ਮੀ: ਬਾਡਰ ਛੱਡ ਕੇ ਉਸ ਵਿੱਚ ਕੋਈ ਵੀ ਮਨਭਾਉਂਦਾ ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾਓ। ਇਹ ਡਿਜਾਇਨ ਕਿਸੇ ਸੀਨਰੀ ਜਾਂ ਤਸਵੀਰ ਦਾ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾਉਣ ਵੇਲੇ ਇਹ ਧਿਆਨ ਰੱਖੋ ਕਿ ਬਣਾਇਆ ਗਿਆ ਡਿਜਾਇਨ ਸਾਫ਼ ਤੇ ਮੋਟੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਵਿੱਚ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਜੋ ਉਸਨੂੰ ਚਮੜੇ ਤੇ ਠੀਕ ਤਰ੍ਹਾਂ ਉਭਾਰਿਆ ਜਾ ਸਕੇ।

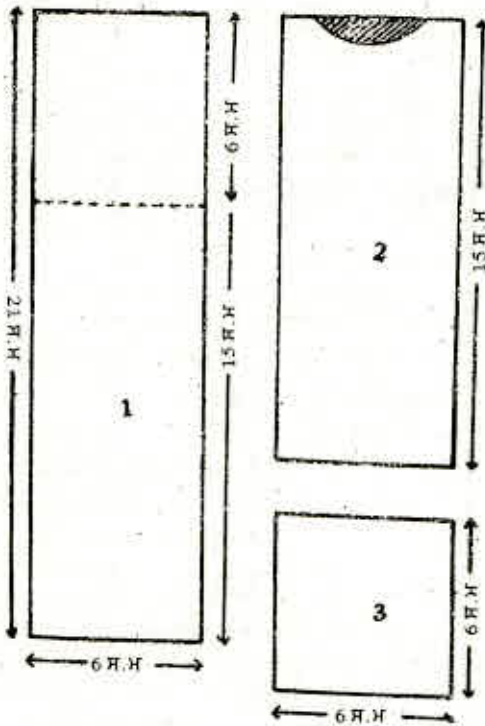
ਚਮੜਾ ਕੱਟਣਾ ਤੇ ਡਿਜਾਇਨ ਟਰੇਸ ਕਰਨਾ :- ਪੈਟਰਨ ਨੰਬਰ 1, 2 ਅਤੇ 3 ਦੇ ਲਈ ਇੱਕ-ਇੱਕ ਟੁਕੜਾ ਪੈਟਰਨ ਤੋਂ ਇੱਕ ਸੈ: ਮੀ: ਜਿਆਦਾ ਰੱਖ ਕੇ ਕੱਟੋ। ਜਿਆਦਾ ਇਸ ਲਈ ਰੱਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਬਾਦ ਵਿੱਚ ਕਟਿੰਗ ਕਰਨ ਵੇਲੇ ਠੀਕ ਢੰਗ ਨਾਲ ਸਾਫ਼ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕੇ ਅਤੇ ਬਣਾਉਣ ਵੇਲੇ ਘੱਟ ਨਾ ਹੋ ਜਾਵੇ। ਇਸ ਤੋਂ ਬਾਦ ਭੇਡੀ ਦੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਤੇ ਪਾਣੀ ਲਗਾ ਕੇ ਮੋਡਲਰ ਦੇ ਦਸਤੇ ਨਾਲ ਪਲੇਨ ਕਰੋ। ਗੁਣ ਨੰਬਰ 1 ਅਤੇ 2 ਦੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਤੇ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਤੇ ਬਣਾਇਆ ਡਿਜਾਇਨ ਟਰੇਸ ਕਰੋ। ਟਰੇਸ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਦ ਮੋਡਲਰ ਨਾਲ ਟਰੇਸ ਹੋਏ ਡਿਜਾਇਨ ਨੂੰ ਉਭਾਰੋ। ਉਭਾਰਨ ਤੋਂ ਬਾਦ ਡਿਜਾਇਨ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਵਾਲੀ ਥਾਂ ਤੇ ਮੋਡਲਰ ਦੇ ਦੂਜੇ ਪਾਸੇ ਜੋ ਟਰੇਸਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਉਸ ਨਾਲ ਸਟਿਪਲਿੰਗ ਕਰੋ। ਸਟਿਪਲਿੰਗ ਕਰਨ ਨਾਲ ਡਿਜਾਇਨ ਹੋਰ ਵੀ ਸੁੰਦਰ ਲੱਗੇਗਾ। ਸਟਿਪਲਿੰਗ ਬੜੇ ਧਿਆਨ ਨਾਲ ਕਰੋ ਕਿਉਂਕਿ ਜਿਆਦਾ ਜ਼ੋਰ ਨਾਲ ਕਰਨ ਤੇ ਚਮੜੇ ਦੇ ਕੱਟ ਜਾਣ ਦਾ ਡਰ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ। ਟਰੇਸਰ ਦੀ ਤੇਜ਼ ਠੋਕ ਨੂੰ ਚਮੜੇ ਉੱਪਰ ਖੋੜ ਕੇ ਬਰੀਕ ਬਰੀਕ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾਉਣ ਨੂੰ ਹੀ ਸਟਿਪਲਿੰਗ ਆਖਦੇ ਹਨ।

ਰੰਗ ਕਰਨਾ :- ਗੁਣ ਇਸ ਡਿਜਾਇਨ ਤੇ ਰੰਗ ਕਰਨ ਲਈ ਕੋਈ ਵੀ ਦੁਕਵਾਂ ਰੰਗ ਲਓ ਅਤੇ ਉਸਨੂੰ ਸਪਿਰਿਟ ਵਿੱਚ ਮਿਲਾ ਕੇ ਬਰੀਕ ਬੁਰਸ਼ ਜਾਂ ਫਲਾਸ਼ੈਨ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਦੀ ਕਲੀ ਬਣਾ ਕੇ ਉਸਨੂੰ ਰੰਗ ਵਿੱਚ ਡੁਬੋ ਕੇ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਉੱਪਰ ਫੇਰੋ ਜਿਸ ਨਾਲ ਰੰਗ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ। ਰੰਗ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਦ ਫਲਾਸ਼ੈਨ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਨਾਲ ਇਸ ਨੂੰ ਰਗੜੋ ਜਿਸ ਨਾਲ ਇਹ ਚਮਕ ਜਾਵੇਗਾ।

ਬਣਾਉਣ ਦਾ ਢੰਗ :- ਭੇਡੀ ਦੇ ਟੁਕੜਾ ਨੰ: 1 ਅਤੇ 2 ਦੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਨੂੰ ਲਾਇਨ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਕਰੋ ਅਤੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਕਿਨਾਰੀ ਤੇ ਸਲੇਸ਼ਨ ਲਗਾ ਕੇ ਟੁਕੜਾ ਨੰ: 1 ਦੇ ਹੇਠ ਵਾਲੇ ਭਾਗ ਤੇ ਟੁਕੜਾ ਨੰ: 2 ਚਿਪਕਾ ਦਿਓ। ਗੁਣ ਇੱਕ ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਫਾਸਲਾ ਛੱਡ ਕੇ ਸਲੇਸ਼ਨ ਲਗਾਓ ਅਤੇ ਨੰਬਰ 3 ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਨੂੰ ਵੀ ਇਸਦੇ ਉੱਪਰ ਵਾਲੇ ਭਾਗ ਤੇ ਚਿਪਕਾ ਦਿਓ। ਗੁਣ ਇਸ ਦੀ ਕਿਨਾਰੀ ਨੂੰ ਹਥੜੀ ਨਾਲ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਠੋਕ ਲਓ। ਇਸ ਤੋਂ ਬਾਦ ਇਸ ਦੀ ਕਟਿੰਗ ਠੀਕ ਰੇਖਾ ਤੇ ਜੋ ਕਿ ਪੈਟਰਨ ਅਨੁਸਾਰ ਲਗਾਈ ਹੈ ਕੱਟ ਲਓ। ਕੱਟਣ ਨਾਲ ਇਹ ਇੱਕ ਸਾਰ ਤੇ ਸਾਫ਼ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ। ਗੁਣ ਪੰਚ ਨਾਲ ਇਸਦੀ ਕਿਨਾਰੀ ਦੇ ਚਾਰੇ ਪਾਸੇ ਮੋਰੀਆਂ ਕਰੋ। ਇਹ ਪੰਚਿੰਗ ਸਿੱਧੀ ਤੇ ਬਰਾਬਰ ਫਾਸਲੇ ਤੇ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਗੁਣ ਭੇਡੀ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਵਿੱਚੋਂ ਕੋਂਚੀ ਨਾਲ ਲੰਬਾ ਸਲੂ ਕੀਤੇ ਗਏ। ਪੰਚਾਂ ਦੀ ਮੋਟਾਈ ਅਨੁਸਾਰ ਕੱਟੋ। ਕੱਟਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਇਸ ਤੇ ਵੀ ਰੰਗ ਕਰ ਲੈਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਸਲੂ ਨੂੰ ਕੀਤੇ ਗਏ ਪੰਚਾਂ ਵਿੱਚ ਪਰੋ ਕੇ ਲੈਸਿੰਗ ਕਰੋ ਜਿਸਨੂੰ ਬੋਰਿੰਗ ਵੀ ਆਖਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਸਲੂ ਦੀ ਸਿਲਾਈ ਵੀ ਕਹਿ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਗੁਣ ਇਸਨੂੰ ਸਾਫ਼ ਕਰੋ ਤੇ ਲੈਸਿੰਗ ਵਾਲੀ ਥਾਂ ਤੇ ਫਿਰ ਰੰਗ ਲਗਾਓ ਅਤੇ ਫਲਾਸ਼ੈਨ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਨਾਲ ਰਗੜ ਕੇ ਚਮਕਾਓ। ਉੱਪਰਲੇ ਵਾਲੇ ਭਾਗ ਵਿੱਚ ਉੱਪਰ ਤੋਂ ਇੱਕ ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਹੇਠਾਂ ਬਟਨ ਫਿੱਟ ਕਰੋ। ਇਸ ਬਟਨ ਦੇ ਚਾਰ ਭਾਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਕਿ ਹੇਠ ਉੱਤੇ ਰੱਖ ਕੇ ਬਟਨ ਡਾਈ ਨਾਲ ਫਿਟ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਗੁਣ ਇਸ ਨੂੰ ਚੰਗੀ ਪ੍ਰਕਾਰ ਨਾਲ ਸਾਫ਼ ਕਰ ਦਿਓ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਇਹ ਛੋਟਾ ਬਣਿਆ ਤਿਆਰ ਹੋ ਗਿਆ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਤੁਸੀਂ ਹਰ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਛੋਟੇ ਵੱਡੇ ਸਾਇਜਾਂ ਵਿੱਚ ਬਣਾਏ ਤਿਆਰ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।

3. ਕੰਘੀ ਕੇਸ :-

ਸਮਾਨ:- ਭੇਡੀ, ਸਪਿਰਿਟ, ਰੰਗ, ਕਾਰਡ ਸ਼ੀਟ, ਰਬੜ ਸਲੋਸ਼ਨ, ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਅਤੇ ਬਟਨ।



ਚਿੱਤਰ ਨੰ: 6.3

ਪੈਟਰਨ ਕੱਟਣਾ :- ਕਾਰਡ ਸ਼ੀਟ ਲੈ ਕੇ ਚਿੱਤਰ ਨੰ: 6.3 ਵਿੱਚ ਦਿੱਤੇ ਸਾਇਜ਼ ਅਨੁਸਾਰ ਪੈਟਰਨ ਤਿਆਰ ਕਰੋ। ਪੈਟਰਨ ਲਈ ਕਾਰਡ ਸ਼ੀਟ ਦੇ ਤਿੰਨ ਟੁਕੜੇ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਸਾਇਜ਼ ਤੋਂ ਇੱਕ ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਵੱਧ ਕਰੋ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਵਿਚਕਾਰੋਂ ਮੜਕੇ ਸਾਇਜ਼ਾਂ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾਓ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਨਿਸ਼ਾਨਾਂ ਨੂੰ ਪੈਮਾਨੇ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਾਲ ਇੱਕ ਦੂਜੇ ਨਾਲ ਮਿਲਾ ਲਓ ਅਤੇ ਮਿਲਾਈਆਂ ਗਈਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਨੂੰ ਕੋਚੀ ਨਾਲ ਕੱਟ ਲਓ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਤੁਹਾਡਾ ਇਹ ਪੈਟਰਨ ਤਿਆਰ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ।

ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਬਣਾਉਣਾ :- ਕੱਟੇ ਹੋਏ ਪੈਟਰਨ ਦੇ ਭਾਗ ਨੰ: 1 ਤੇ 2 ਨੂੰ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਤੇ ਉਤਾਰੋ। ਬਾਹਰਲੀ ਰੇਖਾ ਤੋਂ ਇੱਕ ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਚਾਰੇ ਪਾਸੇ ਛੱਡ ਕੇ ਇਸ ਵਿੱਚ ਕੋਈ ਮਨਭਾਉਂਦਾ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਬਣਾਓ। ਇਹ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਵੇਲੇ ਧਿਆਨ ਰੱਖੋ ਕਿ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਸਾਫ਼ ਤੇ ਮੋਟੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਵਿੱਚ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਜੋ ਮੌਡਲਰ ਠੀਕ ਢੰਗ ਨਾਲ ਚੱਲ ਸਕੇ ਅਤੇ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਸਹੀ ਉੱਭਰ ਸਕੇ।

ਚਮੜਾ ਕੱਟਣਾ ਤੇ ਡਿਜਾਇਨ ਟਰੇਸ ਕਰਨਾ :— ਭੇਡੀ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਵਿੱਚੋਂ ਪੈਟਰਨ ਅਨੁਸਾਰ ਤਿੰਨ ਟੁਕੜੇ ਪੈਟਰਨ ਤੋਂ 1 ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਜਿਆਦਾ ਰੱਖ ਕੇ ਕੱਟੋ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਟੁਕੜਿਆਂ ਤੇ ਹਲਕਾ ਪਾਣੀ ਲਾ ਕੇ ਮੌਡਲਰ ਦੇ ਦਸਤੇ ਨਾਲ ਪਲੇਨ ਕਰੋ। ਹੁਣ ਟੁਕੜਾ ਨੰ: 1 ਅਤੇ 2 ਤੇ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਤੇ ਬਣਾਇਆ ਡਿਜਾਇਨ ਟਰੇਸਰ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਾਲ ਟਰੇਸ ਕਰੋ। ਟਰੇਸ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਨੂੰ ਚਮੜੇ ਦੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਉੱਤੇ ਕਲਿਪ ਨਾਲ ਕੱਸ ਲਉ ਤਾਂ ਜੋ ਤੁਹਾਡਾ ਡਿਜਾਇਨ ਹਿੱਲ ਨਾਂ ਸਕੇ ਅਤੇ ਟੇਢਾ ਨਾਂ ਹੋ ਜਾਵੇ।

ਮੌਡਲਿੰਗ ਕਰਨਾ :— ਹੁਣ ਭੇਡੀ ਦੇ ਟੁਕੜਾ ਨੰ: 1 ਅਤੇ 2 ਤੇ ਟਰੇਸ ਕੀਤਾ ਡਿਜਾਇਨ ਮੌਡਲਰ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਾਲ ਉਭਾਰਨਾ ਹੈ ਇਸ ਲਈ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀ ਕਿਨਾਰੀ ਤੇ ਮੌਡਲਰ ਰੱਖ ਕੇ ਸੱਜੇ ਹੱਥ ਦੀ ਪਹਿਲੀ ਉਂਗਲੀ ਨਾਲ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀ ਰੇਖਾ ਨੂੰ ਦਬਾਓ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਨੂੰ ਚਾਰੇ ਪਾਸਿਓਂ ਦਬਾਉਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਠੀਕ ਢੰਗ ਨਾਲ ਡਿਜਾਇਨ ਦਾ ਉਭਾਰ ਚਮੜੇ ਤੇ ਆ ਸਕੇ। ਡਿਜਾਇਨ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਬਚੀ ਜਗ੍ਹਾ ਤੇ ਟਰੇਸਰ ਨਾਲ ਸਟਿਪਲਿੰਗ ਕਰ ਦਿਓ ਇਸ ਨਾਲ ਡਿਜਾਇਨ ਹੋਰ ਵੀ ਸੁੰਦਰ ਬਣ ਜਾਵੇਗਾ।

ਰੰਗ ਕਰਨਾ :— ਹੁਣ ਇਸ ਡਿਜਾਇਨ ਤੇ ਰੰਗ ਕਰਨ ਲਈ ਕੋਈ ਵੀ ਮਨਭਾਉਂਦਾ ਰੰਗ ਲਓ ਅਤੇ ਉਸਨੂੰ ਸਪਿਰਿਟ ਵਿੱਚ ਮਿਲਾ ਕੇ ਬਰੀਕ ਬੁਰਸ਼ ਜਾਂ ਫਲਾਲੈਨ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਦੀ ਕਲੀ ਬਣਾ ਕੇ ਉਸਨੂੰ ਰੰਗ ਵਿੱਚ ਡੁਬੋ ਕੇ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਉੱਪਰ ਰੰਗ ਕਰੋ। ਰੰਗ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਦ ਫਲਾਲੈਨ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਨਾਲ ਇਸਨੂੰ ਰਗੜ ਕੇ ਚਮਕਾਓ।

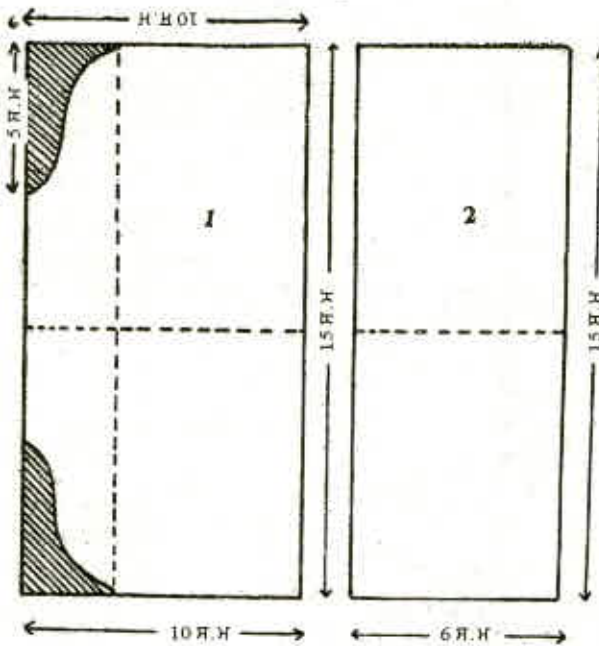
ਬਣਾਉਣ ਦਾ ਢੰਗ :— ਨੰਬਰ 1 ਅਤੇ 2 ਦੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਨੂੰ ਕਿਨਾਰੀ ਤੇ ਸਲੇਸ਼ਨ ਲਗਾ ਕੇ ਇੱਕ-ਦੂਜੇ ਤੇ ਚਿਪਕਾ ਦਿਓ। ਨੰ: 3 ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਨੂੰ ਨੰ: 1 ਦੇ ਉੱਪਰ ਵਾਲੇ ਖਾਲੀ ਭਾਗ ਤੇ ਚਿਪਕਾ ਲਓ। ਹੁਣ ਇਸਨੂੰ ਪੈਟਰਨ ਵਾਲੀ ਠੀਕ ਲੱਗੀ ਲਾਇਨ ਤੇ ਸਫ਼ਾਈ ਨਾਲ ਕੱਟ ਲਓ। ਕਿਨਾਰੀ ਤੇ ਪੰਚਿੰਗ ਮਸ਼ੀਨ ਨਾਲ ਪੰਚਿੰਗ ਕਰੋ। ਇਹ ਪੰਚ ਇੱਕ ਸਾਰ ਅਤੇ ਬਰਾਬਰ ਫ਼ਾਸਲੇ ਤੇ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ। ਹੁਣ ਇਸਦੇ ਲਈ ਲੋਸ ਭੇਡੀ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਵਿੱਚੋਂ ਕੱਟੋ। ਲੋਸ ਤਿੰਨ ਵਾਰੀ ਇਸਦੀ ਲੰਬਾਈ-ਚੌੜਾਈ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਕੀਤੇ ਗਏ ਸੁਰਾਖਾਂ ਵਿੱਚ ਲੋਸ ਪਰੋ ਕੇ ਲੇਸਿੰਗ ਕਰ ਦਿਓ। ਹੁਣ ਇਸਨੂੰ ਰੰਗ ਲਗਾਓ ਅਤੇ ਫਲਾਲੈਨ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਨਾਲ ਰਗੜ ਕੇ ਚਮਕਾ ਦਿਓ। ਇਸਦੇ ਉੱਪਰ ਵਾਲੇ ਭਾਗ ਵਿੱਚ ਜੋ ਕਿ ਢੱਕਣ ਵਾਲੇ ਭਾਗ ਹੈ ਉੱਪਰ ਤੋਂ ਇੱਕ ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਹੇਠ ਅਤੇ ਵਿਚਕਾਰ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾ ਕੇ ਬਟਨ ਡਾਈ ਨਾਲ ਬਟਨ ਫਿੱਟ ਕਰੋ। ਇਸ ਬਟਨ ਦੇ ਚਾਰ ਭਾਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਜੋ ਕਿ ਦੋ ਭਾਗ ਉੱਪਰ ਤੇ ਦੋ ਭਾਗ ਥੱਲੇ ਲਗਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਤੋਂ ਬਾਦ ਇਸ ਨੂੰ ਸਾਫ਼ ਤੇ ਫਿਨਿਸ਼ ਕਰੋ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਤੁਸੀਂ ਕੋਈ ਵੀ ਕੰਪੀ ਕੇਸ ਕਿਸੇ ਵੀ ਡਿਜਾਇਨ ਅਤੇ ਸਾਇਜ ਵਿੱਚ ਤਿਆਰ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।

4. ਐਨਕ ਕੇਸ :

ਸਮਾਨ :— ਭੇਡੀ, ਰੰਗ, ਸਪਿਰਿਟ, ਕਾਰਡ ਸ਼ੀਟ, ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ, ਰਬੜ ਸਲੇਸ਼ਨ, ਬਟਨ ਆਦਿ।

ਪੈਟਰਨ ਕੱਟਣਾ :— ਕਾਰਡ ਸ਼ੀਟ ਲੈ ਕੇ ਚਿੱਤਰ ਨੰ: 6.4 ਵਿੱਚ ਦਿੱਤੇ ਸਾਇਜ ਅਨੁਸਾਰ ਪੈਟਰਨ ਕੱਟੋ। ਇਸ ਦੇ ਲਈ ਕਾਰਡ ਸ਼ੀਟ ਦੇ ਦੋ ਟੁਕੜੇ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਸਾਇਜ ਤੋਂ ਇੱਕ ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਵੱਧ ਕੱਟ ਲਓ। ਹੁਣ ਇਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਵਿਚਕਾਰ ਤੋਂ ਮੋੜ ਲਓ ਅਤੇ ਚਿੱਤਰ ਵਿੱਚ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਸਾਇਜ ਅਨੁਸਾਰ ਪੈਨਸਿਲ ਨਾਲ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾਓ। ਹੁਣ ਇਨ੍ਹਾਂ ਨਿਸ਼ਾਨਾਂ ਨੂੰ ਪੈਮਾਨੇ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਾਲ ਇੱਕ-ਦੂਜੇ ਨਾਲ ਮਿਲਾ ਦਿਓ ਅਤੇ ਹੁਣ ਕੋਚੀ ਨਾਲ ਇਸਨੂੰ ਠੀਕ ਰੇਖਾਵਾਂ ਤੇ ਕੱਟ ਲਉ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਤੁਹਾਡਾ ਐਨਕ ਕੇਸ ਦਾ ਪੈਟਰਨ ਤਿਆਰ ਹੋ ਗਿਆ।

ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾਉਣਾ :- ਇਸ ਕੱਟੇ ਹੋਏ ਪੈਟਰਨ ਨੂੰ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਤੇ ਉਤਾਰੋ ਅਤੇ ਪੈਟਰਨ ਦੀ ਰੇਖਾ ਤੋਂ ਇੱਕ ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਹਾਸ਼ੀਆ ਛੱਡ ਕੇ ਇਸ ਵਿੱਚ ਕੋਈ ਵੀ ਸੁੰਦਰ ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾਓ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹੀ ਇਸ ਦੇ ਉੱਪਰ ਵਾਲੇ ਪੱਲੇ ਉੱਪਰ ਵੀ ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾ ਲਓ। ਡਿਜਾਇਨ ਸਾਫ਼ ਤੇ ਮੋਟੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਵਿੱਚ ਬਣਾਓ ਤਾਂ ਜੋ ਬਣਾਇਆ ਗਿਆ ਡਿਜਾਇਨ ਚਮੜੇ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਤੇ ਠੀਕ ਤੇ ਸਾਫ਼ ਉੱਭਰ ਸਕੇ।



ਚਿਤਰ ਨੰ. 6.4

ਚਮੜਾ ਕੱਟਣਾ ਤੇ ਡਿਜਾਇਨ ਟਰੇਸ ਕਰਨਾ :- ਪੈਟਰਨ ਅਨੁਸਾਰ ਭੇਡੀ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਜ਼ਿਆਦਾ ਰੱਖ ਕੇ ਦੋ ਟੁਕੜੇ ਕੱਟ ਲਓ। ਇਹ ਟੁਕੜੇ ਜ਼ਿਆਦਾ ਇਸ ਲਈ ਕੱਟੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਤਾਂ ਜੋ ਬਣਾਉਣ ਵੇਲੇ ਚਮੜਾ ਘੱਟ ਨਾ ਸਕੇ, ਦੂਜੇ ਟੁਕੜੇ ਜੋੜਨ ਤੋਂ ਬਾਦ ਇਸ ਨੂੰ ਇੱਕਸਾਰ ਕੱਟਿਆ ਜਾ ਸਕੇ ਜਿਸ ਨਾਲ ਇਸ ਦੀ ਫਿਨਿਸ਼ ਵੱਧ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਸਾਫ਼ ਤੇ ਸੁੰਦਰ ਲੱਗਦਾ ਹੈ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਭੇਡੀ ਦੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਤੇ ਹਲਕਾ ਪਾਣੀ ਲਗਾ ਕੇ ਮੱਡਲਰ ਦੇ ਦਸਤੇ ਨਾਲ ਪਲੇਨ ਕਰੋ ਅਤੇ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਵਾਲਾ ਬਣਾਇਆ ਡਿਜਾਇਨ ਇਨ੍ਹਾਂ ਟੁਕੜਿਆਂ ਤੇ ਰੱਖ ਕੇ ਮੱਡਲਰ ਦੇ ਦੂਜੇ ਪਾਸੇ ਜੋ ਟਰੇਸਰ ਲੱਗਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਉਸਨੂੰ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਤੇ ਦਬਾ ਕੇ ਫੇਰੋ ਜਿਸ ਨਾਲ ਕਿ ਡਿਜਾਇਨ ਚਮੜੇ ਤੇ ਟਰੇਸ ਹੋ ਜਾਵੇ। ਟਰੇਸ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਇਨ੍ਹਾਂ ਟੁਕੜਿਆਂ ਨਾਲ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਨੂੰ ਕਲਿਪ ਨਾਲ ਫਿਟ ਕਰ ਲੈਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਵਾਲਾ ਡਿਜਾਇਨ ਹਿੱਲ ਨਾ ਸਕੇ ਅਤੇ ਟਰੇਸ ਸਿੱਧਾ ਤੇ ਸਾਫ਼ ਹੋ ਸਕੇ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਇਹ ਡਿਜਾਇਨ ਚਮੜੇ ਦੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਤੇ ਟਰੇਸ ਹੋ ਗਿਆ।

ਮੋਡਲਿੰਗ ਕਰਨਾ :- ਹੁਣ ਇਸ ਭੇਡੀ ਦੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਤੇ ਟਰੇਸ ਕੀਤਾ ਡਿਜਾਇਨ ਮੋਡਲਰ ਨਾਲ ਉਭਾਰਨਾ ਹੈ। ਇਸ ਦੇ ਲਈ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀ ਕਿਨਾਰੀ ਤੇ ਮੋਡਲਰ ਰੱਖ ਕੇ ਸੱਜੇ ਹੱਥ ਦੀ ਪਹਿਲੀ ਉਂਗਲੀ ਨਾਲ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀ ਰੇਖਾ ਨੂੰ ਦਬਾਓ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਸਾਰੇ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਨੂੰ ਚਾਰੇ ਪਾਸਿਓਂ ਦਬਾਉਣਾ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਠੀਕ ਢੰਗ ਨਾਲ ਡਿਜਾਇਨ ਉੱਭਰ ਸਕੇ। ਮੋਡਲਿੰਗ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਦ ਡਿਜਾਇਨ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਬਚੀ ਜਗ੍ਹਾ ਤੇ ਟਰੇਸਰ ਨਾਲ ਸਟਿਪਲਿੰਗ ਕਰੋ। ਸਟਿਪਲਿੰਗ ਬੜੇ ਹੀ ਧਿਆਨ ਨਾਲ ਕਰੋ ਕਿਉਂਕਿ ਜ਼ਿਆਦਾ ਜ਼ੋਰ ਨਾਲ ਕਰਨ ਤੇ ਚਮੜਾ ਕੱਟ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਸਟਿਪਲਿੰਗ ਕਰਨ ਨਾਲ ਡਿਜਾਇਨ ਹੋਰ ਵੀ ਸੁੰਦਰ ਲੱਗੇਗਾ।

ਰੰਗ ਕਰਨਾ :- ਹੁਣ ਇਸ ਡਿਜਾਇਨ ਤੋਂ ਰੰਗ ਕਰਨ ਲਈ ਕੋਈ ਵੀ ਚੰਗਾ ਅਤੇ ਢੁੱਕਵਾਂ ਰੰਗ ਲਾਓ ਅਤੇ ਉਸ ਨੂੰ ਸਪਿਰਿਟ ਵਿੱਚ ਮਿਲਾ ਕੇ ਬਾਰੀਕ ਬੁਰਜ਼ ਜਾਂ ਫਲਾਲੈਨ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਦੀ ਬਰੀਕ ਕਲੀ ਬਣਾ ਕੇ ਉਸ ਨੂੰ ਰੰਗ ਵਿੱਚ ਡੁਬੋ ਕੇ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਉੱਪਰ ਰੰਗ ਫੇਰੋ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਸਾਰੇ ਡਿਜਾਇਨ ਤੇ ਰੰਗ ਕਰ ਲਓ ਅਤੇ ਹੁਣ ਇਸਨੂੰ ਫਲਾਲੈਨ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਨਾਲ ਰਗੜ ਕੇ ਚਮਕਾਓ। ਇਸ ਨਾਲ ਇਸ ਤੇ ਚਮਕ ਆ ਜਾਵੇਗੀ।

ਬਣਾਉਣ ਦਾ ਢੰਗ :- ਹੁਣ ਨੰ: 1 ਅਤੇ ਨੰ: 2 ਦੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਨੂੰ ਹੇਠ ਵੱਲ ਕਿਨਾਰੀ ਤੇ ਰੱਖ ਕੇ ਸਲੇਸ਼ਨ ਲਗਾਓ ਅਤੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਇੱਕ-ਦੂਜੇ ਤੇ ਚਿਪਕਾ ਦਿਓ। ਚਿਪਕਾਉਣ ਵੇਲੇ ਇਹ ਧਿਆਨ ਰੱਖੋ ਕਿ ਢੱਕਣ ਵਾਲਾ ਭਾਗ ਉੱਪਰ ਰਹਿਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਇਹ ਉਹ ਢੱਕਣ ਹੈ ਜਿਸ ਨੂੰ ਇਸ ਤੇ ਮੋੜ ਕੇ ਬਟਨ ਲਗਾਉਣਾ ਹੈ। ਹੁਣ ਇਸਨੂੰ ਪੈਟਰਨ ਵਾਲੇ ਠੀਕ ਨਿਸ਼ਾਨ ਤੇ ਕੱਟ ਲਓ। ਕੱਟਣ ਤੋਂ ਬਾਦ ਇਸ ਦੇ ਕਿਨਾਰੇ ਤੇ ਸਿਲਾਈ ਮਸ਼ੀਨ ਨਾਲ ਸਿਲਾਈ ਕਰ ਦਿਓ। ਹੁਣ ਇਸ ਦੇ ਢੱਕਣ ਵਾਲੇ ਭਾਗ ਦੇ ਵਿਚਾਲੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾ ਕੇ ਬਟਨ ਡਾਈ ਨਾਲ ਬਟਨ ਫਿਟ ਕਰੋ। ਇਸ ਬਟਨ ਦੇ ਚਾਰ ਭਾਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਕਿ ਦੋ ਭਾਗ ਉੱਪਰ ਅਤੇ ਦੋ ਭਾਗ ਥੱਲੇ ਅਤੇ ਹੇਠਾਂ ਚਮੜੇ ਦਾ ਟੁਕੜਾ ਰੱਖ ਕੇ ਫਿਟ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਇਸਦੀ ਕਿਨਾਰੀ ਤੇ ਰੰਗ ਲਗਾਓ ਅਤੇ ਇਸ ਨੂੰ ਫਲਾਲੈਨ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਨਾਲ ਰਗੜ ਕੇ ਚਮਕਾਓ ਤਾਂ ਜੋ ਇਸਨੂੰ ਫਿਨਿਸ਼ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕੇ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਡਿਜਾਇਨ ਅਤੇ ਸਾਇਜ ਵਿੱਚ ਐਨਕ ਕੇਸ ਤਿਆਰ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।

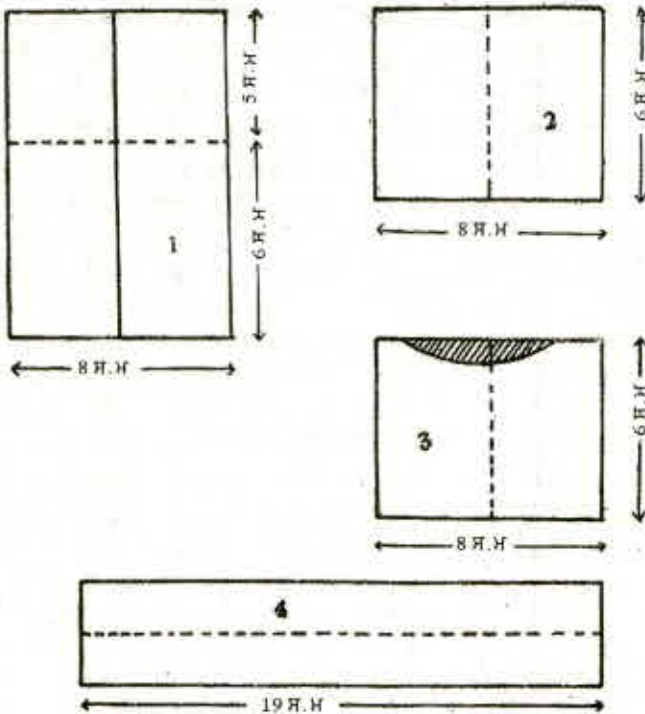
5. ਮਰਦਾਨਾ ਜੇਬੀ ਬਣਾਓ :

ਸਮਾਨ :- ਭੇਡੀ, ਸਪਿਰਿਟ, ਰੰਗ, ਕਾਰਡ ਸ਼ੀਟ, ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ, ਰਬੜ ਸਲੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਬਟਨ।

ਪੈਟਰਨ ਕੱਟਣਾ :- ਚਿਤਰ ਨੰ: 6.5 ਵਿੱਚ ਦਿੱਤੇ ਸਾਇਜ ਅਨੁਸਾਰ ਪੈਟਰਨ ਤਿਆਰ ਕਰੋ। ਇਸਦੇ ਲਈ ਕਾਰਡ ਸ਼ੀਟ ਦੇ ਚਾਰ ਟੁਕੜੇ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਸਾਇਜਾਂ ਤੋਂ ਇੱਕ ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਵੱਧ ਲਓ। ਹੁਣ ਇਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਵਿਚਕਾਰ ਤੋਂ ਮੋੜ ਲਓ ਅਤੇ ਚਿਤਰ ਵਿੱਚ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਸਾਇਜ ਅਨੁਸਾਰ ਪੈਨਸਿਲ ਨਾਲ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾਓ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਨਿਸ਼ਾਨਾਂ ਨੂੰ ਪੈਮਾਨੇ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਾਲ ਇੱਕ ਦੂਜੇ ਨਾਲ ਮਿਲਾ ਦਿਓ ਅਤੇ ਕੋਚੀ ਨਾਲ ਲਗਾਈਆਂ ਗਈਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਤੋਂ ਕੱਟ ਦਿਓ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਇਹ ਤੁਹਾਡਾ ਪੈਟਰਨ ਤਿਆਰ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ।

ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾਉਣਾ :- ਇਸ ਕੱਟੇ ਹੋਏ ਪੈਟਰਨ ਨੂੰ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਤੇ ਉਤਾਰੋ ਅਤੇ ਪੈਟਰਨ ਦੀ ਰੇਖਾ ਤੋਂ ਇੱਕ ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਹਾਈਆ ਛੱਡ ਕੇ ਇਸ ਵਿੱਚ ਕੋਈ ਵੀ ਮਨਭਾਉਂਦਾ ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾਓ। ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਇਸ ਦੇ ਢੱਕਣ ਵਾਲੇ ਭਾਗ ਉੱਪਰ ਵੀ ਡਿਜਾਇਨ ਬਣਾ ਲਓ। ਡਿਜਾਇਨ ਸਾਫ਼ ਤੇ ਮੋਟੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਵਿੱਚ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਉਸਦਾ ਉਭਾਰ ਠੀਕ ਹੋ ਸਕੇ।

ਚਮੜਾ ਕੱਟਣਾ ਤੇ ਡਿਜਾਇਨ ਟਰੇਸ ਕਰਨਾ :- ਪੈਟਰਨ ਨੰ: ਇੱਕ, ਦੋ, ਤਿੰਨ ਅਤੇ ਚਾਰ ਦੇ ਲਈ ਭੇਡੀ ਵਿੱਚੋਂ ਪੈਟਰਨ ਤੋਂ ਇੱਕ ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਚਾਰੇ ਪਾਸਿਓਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਰੱਖ ਕੇ ਕੱਟ ਲਓ।



ਚਿਤਰ ਨੰ: 6.5

ਭੇਡੀ ਦੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਉੱਤੇ ਥੜ੍ਹਾ ਪਾਣੀ ਲਾ ਕੇ ਮੌਡਲਰ ਦੇ ਦਸਤੇ ਨਾਲ ਪਲੇਨ ਕਰੋ ਅਤੇ ਹੁਣ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਤੇ ਬਣਾਇਆ ਗਿਆ ਡਿਜਾਇਨ ਇਨ੍ਹਾਂ ਟੁਕੜਿਆਂ ਤੇ ਰੱਖ ਕੇ ਚੁੰਭੀ ਨਾਲ ਜੋੜ ਕੇ ਟਰੇਸਰ ਨਾਲ ਇਸ ਨੂੰ ਟਰੇਸ ਕਰੋ ਜਿਸ ਨਾਲ ਡਰਾਇੰਗ ਪੇਪਰ ਵਾਲਾ ਡਿਜਾਇਨ ਚਮੜੇ ਤੇ ਆ ਜਾਵੇਗਾ।

ਮੌਡਲਿੰਗ ਕਰਨਾ :- ਹੁਣ ਇਸ ਭੇਡੀ ਦੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਤੇ ਟਰੇਸ ਕੀਤਾ ਡਿਜਾਇਨ ਮੌਡਲਰ ਨਾਲ ਉਭਾਰਨਾ ਹੈ ਇਸ ਦੇ ਲਈ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀ ਕਿਨਾਰੀ ਤੇ ਮੌਡਲਰ ਰੱਖ ਕੇ ਸੱਜੇ ਹੱਥ ਦੀ ਪਹਿਲੀ ਉਂਗਲੀ ਨਾਲ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀ ਰੇਖਾ ਨੂੰ ਦਬਾਓ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀਆਂ ਸਾਰੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਨੂੰ ਦਬਾ ਕੇ ਉਭਾਰ ਲਓ। ਮੌਡਲਿੰਗ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਦ ਬਚੀ ਜਗ੍ਹਾ ਤੇ ਟਰੇਸਰ ਨਾਲ ਸਟਿਪਲਿੰਗ ਕਰੋ ਤਾਂ ਜੋ ਡਿਜਾਇਨ ਹੋਰ ਵੀ ਸੁੰਦਰ ਬਣ ਸਕੇ।

ਰੰਗ ਕਰਨਾ :- ਹੁਣ ਇਸ ਡਿਜਾਇਨ ਤੇ ਰੰਗ ਕਰਨ ਲਈ ਕੋਈ ਵੀ ਚੰਗਾ ਅਤੇ ਢੁਕਵਾਂ

ਰੰਗ ਲਓ ਅਤੇ ਉਸਨੂੰ ਸਪਿਰਿਟ ਵਿੱਚ ਮਿਲਾ ਕੇ ਬਰੀਕ ਬੁਰਸ਼ ਜਾਂ ਫਲਾਲੈਨ ਦੇ ਕਪੜੇ ਦੀ ਬਰੀਕ ਕਲੀ ਬਣਾ ਕੇ ਉਸਨੂੰ ਰੰਗ ਵਿੱਚ ਡੁਬੋ ਕੇ ਡਿਜਾਇਨ ਦੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਤੇ ਰੰਗ ਫੇਰੋ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਸਾਰੇ ਡਿਜਾਇਨ ਤੇ ਰੰਗ ਕਰ ਲਓ। ਜਿਹੜੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਤੇ ਡਿਜਾਇਨ ਨਹੀਂ ਬਣਾਇਆ ਗਿਆ ਜਾਂ ਜਿਹੜੇ ਟੁਕੜੇ ਅਸਤਰ ਲਈ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਉਨ੍ਹਾਂ ਤੇ ਰੰਗ ਕਲੀ ਜਾਂ ਧਾਗੇ ਦੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਨੂੰ ਰੰਗ ਵਿੱਚ ਡੁਬੋ ਕੇ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰ ਲਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿੱਚ ਵੀ ਤੁਸੀਂ ਭਾਗ ਨੰਬਰ 2 ਅਤੇ 4 ਨੂੰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਦ ਇਸਨੂੰ ਫਲਾਲੈਨ ਦੇ ਕਪੜੇ ਨਾਲ ਰਗੜ ਕੇ ਚਮਕਾ ਲਓ।

ਬਣਾਉਣ ਦਾ ਢੰਗ :- ਭਾਗ ਨੰ: 2 ਅਤੇ 3 ਦੇ ਟੁਕੜਿਆਂ ਉੱਪਰ ਦੇ ਪਾਸੇ ਸਲੇਸ਼ਨ ਲਗਾ ਕੇ ਮੋੜ ਕੇ ਚਿਪਕਾ ਦਿਓ। ਨੰ: 2 ਦਾ ਟੁਕੜਾ ਚੌੜਾਈ ਵੱਲ ਇੱਕ ਪਾਸੇ ਤੋਂ ਲਾਇਨ ਤੋਂ ਠੀਕ ਕੱਟ ਦਿਓ। ਹੁਣ ਨੰਬਰ ਇੱਕ ਦਾ ਟੁਕੜਾ ਲੈ ਕੇ ਉਸਦੀ ਕਿਨਾਰੀ ਤੇ ਸਲੇਸ਼ਨ ਲਗਾ ਕੇ ਇੱਕ-ਦੂਜੇ ਤੇ ਚਿਪਕਾ ਦਿਓ। ਹੁਣ ਟੁਕੜਾ ਨੰ: 1 ਦੇ ਉੱਪਰ ਵਾਲੇ ਭਾਗ ਤੇ ਜਿਸਨੂੰ ਢੱਕਣ ਵਾਲਾ ਭਾਗ ਆਖਦੇ ਹਾਂ ਪੂਰਾ ਸਲੇਸ਼ਨ ਲਗਾ ਕੇ ਨੰਬਰ 4 ਦਾ ਟੁਕੜਾ ਉੱਤੇ ਚਿਪਕਾ ਦਿਓ। ਹੁਣ ਨੰਬਰ 3 ਦਾ ਟੁਕੜਾ ਲੈ ਕੇ ਉਸਦੀ ਕਿਨਾਰੀ ਤੇ ਸਲੇਸ਼ਨ ਲਗਾਓ ਅਤੇ ਨੰਬਰ 1 ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਤੇ ਜਿੱਥੇ ਕਿ ਨੰਬਰ 2 ਦਾ ਟੁਕੜਾ ਚਿਪਕਾਇਆ ਹੋਇਆ ਹੈ ਉਸਦੇ ਪਹਿਲੇ ਮੋੜ ਤੱਕ ਕਿਨਾਰੀ ਤੇ ਸਲੇਸ਼ਨ ਲਗਾ ਕੇ ਇਹ ਟੁਕੜਾ ਚਿਪਕਾ ਦਿਓ। ਹੁਣ ਇਸ ਨੂੰ ਹਥੜੀ ਨਾਲ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਠੱਕ ਲਓ। ਇਸ ਤੋਂ ਬਾਦ ਇਸ ਨੂੰ ਪੈਟਰਨ ਵਾਲੀ ਠੀਕ ਰੇਖਾ ਤੇ ਰੇਖੀ ਨਾਲ ਕਨਾਰੀ ਤੋਂ ਕੱਟ ਲਓ। ਹੁਣ ਪੱਚਿੰਗ ਮਸ਼ੀਨ ਨਾਲ ਜਿਸਨੂੰ ਰਿਵੋਲਵਿੰਗ ਪੰਚ ਵੀ ਆਖਦੇ ਹਨ ਕਿਨਾਰੀ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਫਾਸਲੇ ਤੇ ਚਾਰੇ ਪਾਸੇ ਪੰਚ ਕਰੋ। ਹੁਣ ਭੜੀ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਲੰਬਾ ਸਲੂ ਕੱਟ ਲਓ। ਸਲੂ ਕੱਟਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਇਸ ਟੁਕੜੇ ਨੂੰ ਵੀ ਰੰਗ ਕਰ ਲੈਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਕਿਉਂਕਿ ਕੱਟੇ ਹੋਏ ਸਲੂ ਨੂੰ ਰੰਗ ਕਰਨਾ ਅੱਖਾ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ। ਇਸ ਸਲੂ ਨੂੰ ਸੁਰਾਖ ਵਿੱਚ ਪਰੋ ਕੇ ਲੇਸਿੰਗ ਕਰ ਦਿਉ ਜਿਸ ਨੂੰ ਬੋਰਿੰਗ ਵੀ ਆਖਦੇ ਹਨ। ਸਲੂ ਦੀ ਸਿਲਾਈ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਦ ਇਸਨੂੰ ਸਾਫ਼ ਕਰੋ ਅਤੇ ਢੱਕਣ ਵਾਲੇ ਭਾਗ ਵਿੱਚ ਬਟਨ ਦਾ ਨਿਸ਼ਾਨ ਵਿਚਕਾਰ ਕਰਕੇ ਲਗਾਉ ਅਤੇ ਬਟਨ ਡਾਈ ਨਾਲ ਬਟਨ ਫਿੱਟ ਕਰੋ। ਇਸਨੂੰ ਸਾਫ਼ ਕਰ ਲਓ ਅਤੇ ਕਿਨਾਰੀ ਤੇ ਰੰਗ ਲਗਾ ਕੇ ਫਲਾਲੈਨ ਦੇ ਕਪੜੇ ਨਾਲ ਰਗੜ ਕੇ ਚਮਕਾ ਦਿਓ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਇਹ ਤੁਹਾਡਾ ਮਰਦਾਨਾ ਜੇਬੀ ਬਣਾਉਣ ਦਾ ਢੰਗ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ।

ਅਭਿਆਸ

1. ਕਿਸੇ ਚੀਜ਼ ਨੂੰ ਬਣਾਉਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਪੈਟਰਨ ਕੱਟਣਾ ਕਿਉਂ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ ?
2. ਮੋਡਲਿੰਗ ਕਿਸ ਨੂੰ ਆਖਦੇ ਹਨ ?
3. ਸਟਿਪਲਿੰਗ ਕਰਨ ਦਾ ਕੀ ਢੰਗ ਹੈ ?
4. ਰੰਗ ਕਰਨ ਵੇਲੇ ਕਿਹੜੀਆਂ-ਕਿਹੜੀਆਂ ਗੱਲਾਂ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ?
5. ਸਲੂ ਦੀ ਸਿਲਾਈ ਕਿਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ?
6. ਬਟਨ ਲਗਾਉਣ ਦਾ ਢੰਗ ਲਿਖੋ।