SILPA KUTIR

শিল্প কুটিৰ

যদুমণিৰ ক্ৰাফ্ট ষ্টুডিঅ’

ব্যৱহাৰকাৰীৰ হাতপুথি

সংস্কৰণ ১.০ · অক্টোবৰ ২০২৬

মোৰ গুৰু, মণিপুৰৰ সংগীত নাটক অকাডেমী বঁটাপ্ৰাপ্ত কাৰুশিল্পী নিংগোম্বম যদুমণি সিঙৰ চৰণত শ্ৰদ্ধাৰে উৎসৰ্গা কৰিলোঁ।

অসম, ভাৰতৰ AANK_A Creative Line-ৰ হৈ ড° মৃণাল জ্যোতি গোস্বামীৰ দ্বাৰা সৃষ্ট
© ২০২৬ ড° মৃণাল জ্যোতি গোস্বামী আৰু AANK_A Creative Line

সূচীপত্ৰ

১	পৰিচয়	2
২	আৰম্ভণি	3
৩	প্ৰযোজনাৰ বিৱৰণ	4
৪	মঞ্চসজ্জা	5
৫	আৰ্হি-বাকচ	6
৬	নিৰ্মাণৰ সময়সূচী	7
৭	মঞ্চ-সামগ্ৰী	8
৮	সাজ-পোচাক	9
৯	মুখা আৰু ৰূপসজ্জা	11
১০	অংকন ষ্টুডিঅ'	13
১১	কেঁচামাল, বাজেট আৰু গণনা	15
১২	ফাইল আৰু এক্সপ'ৰ্ট	17
১৩	চমু চাবি	18
১৪	ভাল অভ্যাস আৰু সমস্যা	18

এই হাতপুথিৰ বিষয়ে

এই হাতপুথিত শিল্প কুটিৰ ১.০-ৰ বৰ্ণনা আছে। ছবিবোৰত **ৰাম বিজয়** নামৰ নমুনা প্ৰযোজনাটো দেখা যায়। **ডাঠ আখৰৰ** শব্দবোৰ এপত যেনেকৈ আছে তেনেকৈ দিয়া বুটাম, মেনু আৰু ঘৰৰ নাম।

১ পৰিচয়

শিল্প কুটিৰ মঞ্চসজ্জা, মঞ্চ-সামগ্ৰী, সাজ-পোচাক, মুখা, ৰূপসজ্জা আৰু আৰ্হি নিৰ্মাণৰ এটা কৰ্মসঁজুলি। অভিনেতাই যি পিন্ধে আৰু মঞ্চত যি থাকে, সেইবোৰ পৰিকল্পনা আৰু নিৰ্মাণ কৰা লোকসকলৰ বাবে ইয়াক সজা হৈছে। দৃশ্যৰ তালিকাৰ পৰা নিৰ্মাণৰ সময়সূচীলৈকে এটা প্ৰযোজনাৰ সকলো কাম একে ঠাইতে থাকে। এপটো ইংৰাজী আৰু অসমীয়া দুয়োটা ভাষাতে চলে, ইণ্টাৰনেট থাকক বা নাথাকক।

মঞ্চসজ্জা, মঞ্চ-সামগ্ৰী আৰু সাজ-পোচাকৰ পৰিকল্পক, নিৰ্মাতা আৰু কৰ্মশালাৰ মুৰব্বী, নাট্যগোষ্ঠী, ভ্ৰাম্যমাণ থিয়েটাৰৰ কৰ্মী, আৰু ভাওনা আৰু সত্ৰৰ শিল্পীসকলৰ বাবে ইয়াক প্ৰস্তুত কৰা হৈছে। শিক্ষক আৰু ছাত্ৰ-ছাত্ৰীয়েও অনুশীলনৰ ষ্টুডিঅ' হিচাপে ইয়াক ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰে।

এপটোত কি কি আছে

প্ৰযোজনা	নাটকৰ নাম, দল, প্ৰদৰ্শনস্থলী, প্ৰথম প্ৰদৰ্শনৰ তাৰিখ, বাজেট, দৃশ্য, চৰিত্ৰ, শিল্পী আৰু তেওঁলোকৰ ফটো।
মঞ্চসজ্জা	ভূমি-নক্সা আৰু 3D মঞ্চ, তলত ৰাখি কাম কৰিবলৈ হাতেৰে আঁকা নক্সা, স্কেলত অংকন আৰু কাটিঙৰ তালিকা।
আৰ্হি-বাকচ	১:২০, ১:২৫ বা ১:৫০ স্কেলত প্ৰিণ্ট কৰি কাটি, ভাঁজ কৰি আঠা লগাব পৰা কাগজৰ আৰ্হি-পাত।
নিৰ্মাণৰ সময়সূচী	নিৰ্মাণ কৰিবলগীয়া প্ৰতিটো বস্তু, তাৰ নিৰ্মাতা, তাৰিখ আৰু অৱস্থা, আৰু প্ৰথম প্ৰদৰ্শনলৈকে সময়ৰেখা।
মঞ্চ-সামগ্ৰী	সামগ্ৰীৰ তালিকা, 3D নিৰ্মাতা, ফটো, ওজন, সুৰক্ষা, মেৰামতিৰ খতিয়ান আৰু বিৱৰণ-পত্ৰ।
সাজ-পোচাক	শিল্পীৰ জোখেৰে গঢ়া আৰ্হিত 3D সাজ, সাজ-পোচাকৰ তালিকা, কটাৰ আৰ্হি-কাৰ্ড, কাপোৰৰ হিচাপ আৰু সাজ-ভঁৰালৰ খতিয়ান।
মুখা আৰু ৰূপসজ্জা	3D-ত মুখা, মুকুট, পৰচুলা আৰু পুতলা, ৰূপসজ্জাৰ তালিকা, মুখৰ নক্সা আৰু ৰূপসজ্জাৰ বিৱৰণ-পত্ৰ।
অংকন ষ্টুডিঅ'	বিভিন্ন স্তৰত পেঞ্চিল, চিয়াঁহী, তুলিকা আৰু বয়ন শৈলী, হাতেৰে আঁকা ছবিৰ বাবে ফটোৰ সঁজুলি, আৰু শিল্পীৰ ফটোত ৰূপসজ্জাৰ পৰীক্ষা।
সঁজুলি	কেঁচামালৰ ভঁৰাল আৰু বাজেট, কৰ্মশালাৰ গণনা, ব্যৱহাৰৰ নিৰ্দেশিকা আৰু পৰিচয় পৃষ্ঠা।

আপোনাৰ কাম আপোনাৰ নিজৰ ডিভাইচৰ ব্ৰাউজাৰতে জমা থাকে। এপটোৰ বাবে কোনো একাউণ্ট বা ইণ্টাৰনেট সংযোগ নালাগে। প্ৰতিবাৰ কামৰ শেষত '**ফাইল সংৰক্ষণ কৰক**'ৰে এটা প্ৰতিলিপি ৰাখক (দ্বিতীয় অংশ চাওক)।

২ আৰম্ভণি

কম্পিউটাৰ, ফোন বা টেবলেটত শিল্প কুটিৰ ইনষ্টল কৰিবলৈ পৃথক **ইনষ্টলৰ নিৰ্দেশিকা** চাওক। প্ৰথমবাৰ খোলোঁতে উৎসৰ্গাসহ আদৰণিৰ পৃষ্ঠা ওলায়। কাম আৰম্ভ কৰিবলৈ **‘আৰম্ভ কৰক’** আৰু এপৰ ভিতৰৰ নিৰ্দেশিকা খুলিবলৈ **‘সহায়’** টিপক। **‘পৰিচয়’**ৰ পৰা আদৰণিৰ পৃষ্ঠা পুনৰ চাব পাৰি।

চিত্ৰ ১. আদৰণিৰ পৃষ্ঠা।

পৰ্দাখন

- **ওপৰৰ পটি।** প্ৰযোজনাৰ নামত টিপিলে প্ৰযোজনাৰ তালিকা খোল খায়। ইয়াৰ কাষত সংৰক্ষণৰ সংকেত, English আৰু **অসমীয়া**, পোহৰ বা আন্ধাৰ পৰ্দাৰ বুটাম, **‘ফাইল খোলক’** আৰু **‘ফাইল সংৰক্ষণ কৰক’** থাকে।
- **কাষৰ পটি।** অংশবোৰ চাৰিটা ভাগত থাকে: পৰিকল্পনা, নিৰ্মাণ, ষ্টুডিঅ’ আৰু সঁজুলি। ফোনত এই পটিখন ওপৰৰ পটিৰ তলত থাকে আৰু কাষলৈ স্ক্ৰ’ল কৰিব পাৰি।
- **কামৰ ঠাই।** প্ৰতিটো অংশ ইয়াতে খোল খায়; ওপৰত সেই অংশৰ কামৰ চমু বৰ্ণনা থাকে।

কাম সংৰক্ষণ

কাম কৰি থাকোঁতে প্ৰতিটো সলনি এই ডিভাইচত নিজে নিজে সংৰক্ষণ হৈ থাকে। সংৰক্ষণ হৈ থকাৰ সময়ত **‘এই ডিভাইচত সংৰক্ষণ কৰা হৈছে’**ৰ কাষৰ বিন্দুটো হালধীয়া হয়, শেষ হ’লে সেউজীয়া হয়। এই প্ৰতিলিপি ব্ৰাউজাৰতহে থাকে; সেয়ে ব্ৰাউজাৰৰ চাইট ডেটা মচিলে বা প্ৰাইভেট উইণ্ড’ত কাম কৰিলে সেয়া হেৰাই যায়।

- **‘ফাইল সংৰক্ষণ কৰক’**ই ফটো আৰু অংকনসহ প্ৰযোজনাটো এটা `.silpakutir.json` ফাইল হিচাপে ডাউনল’ড কৰে।
- **‘ফাইল খোলক’**ৰে সংৰক্ষিত প্ৰযোজনা এই ডিভাইচত বা আন ডিভাইচত পুনৰ খুলিব পাৰি।

প্ৰযোজনাৰ তালিকা

ওপৰৰ পটিত প্ৰযোজনাৰ নামত টিপক। তালিকাত আপোনাৰ প্ৰযোজনাবোৰ শেষবাৰ সম্পাদনা কৰাৰ তাৰিখসহ থাকে। তাত এই বিকল্পবোৰ পাব: **‘নতুন প্ৰযোজনা’**, **‘এই প্ৰযোজনাৰ প্ৰতিলিপি কৰক’**, **‘নাম সলনি কৰক’**, **‘প্ৰযোজনাৰ ফাইল খোলক’**, **‘এই প্ৰযোজনা ফাইল হিচাপে সংৰক্ষণ কৰক’**, **‘সকলো প্ৰযোজনাৰ প্ৰতিলিপি সংৰক্ষণ কৰক’**, **‘নমুনা প্ৰযোজনা যোগ কৰক’** আৰু **‘এই প্ৰযোজনা মচক’**। মচিবলৈ দুবাৰ টিপিব লাগে।

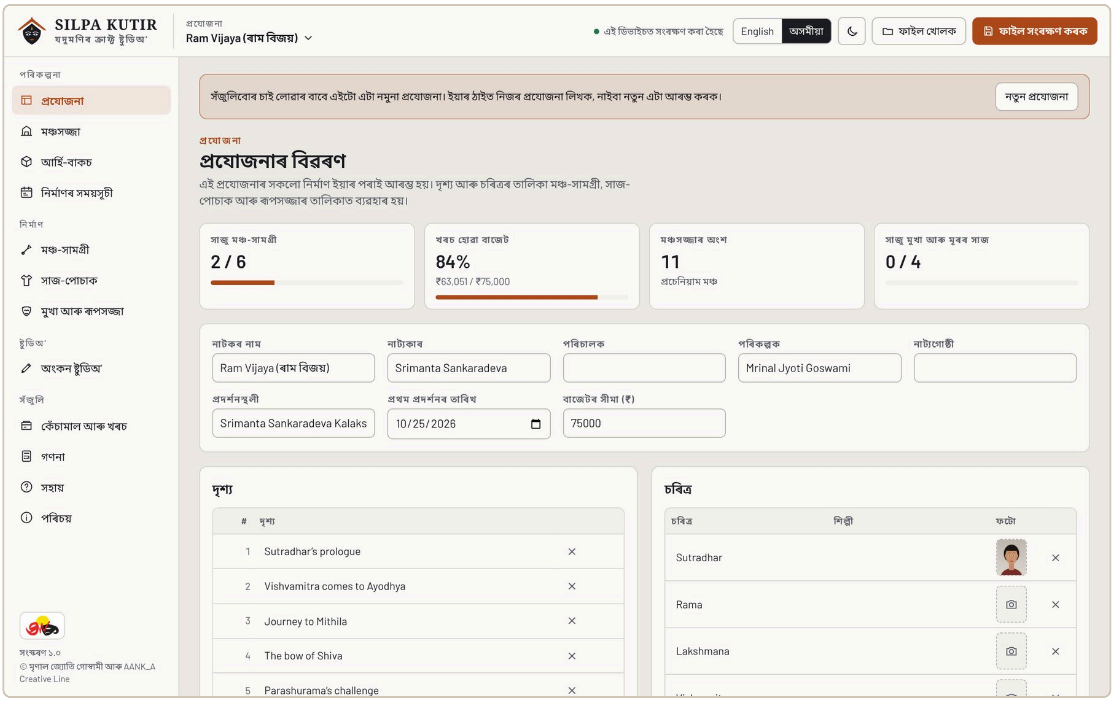
সকলো সঁজুলিত দেখুৱাবলৈ কিবা থাকক বুলি এপটো **ৰাম বিজয়** নামৰ এটা নমুনা প্ৰযোজনাৰে খোল খায়। ইয়াৰ ওপৰত নিঃসংকোচে চেষ্টা কৰি চাওক, তাৰ পিছত নিজৰ প্ৰযোজনা আৰম্ভ কৰক।

৩ প্ৰযোজনাৰ বিৱৰণ

প্ৰযোজনাৰ বাবে সকলো নিৰ্মাণ ইয়াৰ পৰাই আৰম্ভ হয়। নাটকৰ নাম, নাট্যকাৰ, পৰিচালক, পৰিকল্পক, নাট্যগোষ্ঠী, প্ৰদৰ্শনস্থলী, প্ৰথম প্ৰদৰ্শনৰ তাৰিখ আৰু বাজেটৰ সীমা লিখক।

- **পৰিকল্পকৰ** নাম প্ৰতিখন অংকনৰ শিৰোনাম-খণ্ডত ওলায়।
- **প্ৰথম প্ৰদৰ্শনৰ তাৰিখ** নিৰ্মাণৰ সময়সূচী আৰু তাৰ সময়ৰেখাত দেখা যায়।
- **বাজেটৰ সীমাৰ** পৰা এই পৃষ্ঠাৰ ওপৰৰ আৰু ‘কেঁচামাল আৰু খৰচ’ৰ বাজেটৰ জোখ-দণ্ড চলে।

দৃশ্যবোৰ ক্ৰমানুসাৰে আৰু **চৰিত্ৰবোৰ** শিল্পীৰ নামেৰে লিখক। প্ৰতিজন শিল্পীৰ ফটো কেমেৰাৰ পৰা বা ফাইলৰ পৰা যোগ কৰিবলৈ **‘ফটো’** স্তম্ভৰ কেমেৰাত টিপক। শিল্পীৰ ফটো সাজ-পোচাক, মঞ্চ-সামগ্ৰী আৰু ৰূপসজ্জাৰ বিৱৰণ-পত্ৰত ওলায়, আৰু ষ্টুডিঅ’ত ৰূপসজ্জাৰ পৰীক্ষাৰ বাবেও ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰি।



চিত্ৰ ২. প্ৰযোজনাৰ বিৱৰণ। ওপৰৰ চাৰিখন কাৰ্ডত সাজু মঞ্চ-সামগ্ৰী, খৰচ হোৱা বাজেট, মঞ্চসজ্জাৰ অংশ আৰু সাজু মুখাৰ হিচাপ।

৪ মঞ্চসজ্জা

ভূমি-নক্সাত মঞ্চসজ্জাৰ অংশ সজাওক, প্ৰতিটোৰ ৰং আৰু উপৰিভাগ বাছক, আৰু 3D-ত মঞ্চখন ঘূৰি চাওক।

মঞ্চ

মঞ্চৰ প্ৰকাৰ বাছক: প্ৰচেনিয়াম, থ্ৰাষ্ট, এৰিনা, ব্লেক বক্স, নামঘৰ বা ভাওনাৰ ঠাই, ভ্ৰাম্যমাণ থিয়েটাৰ বা মুকলি ঠাই। মিটাৰত প্ৰস্থ আৰু গভীৰতা, গ্ৰিডৰ জোখ, আৰু অংশবোৰ গ্ৰিডত লাগিব নে নালাগে, সেয়া ঠিক কৰক।

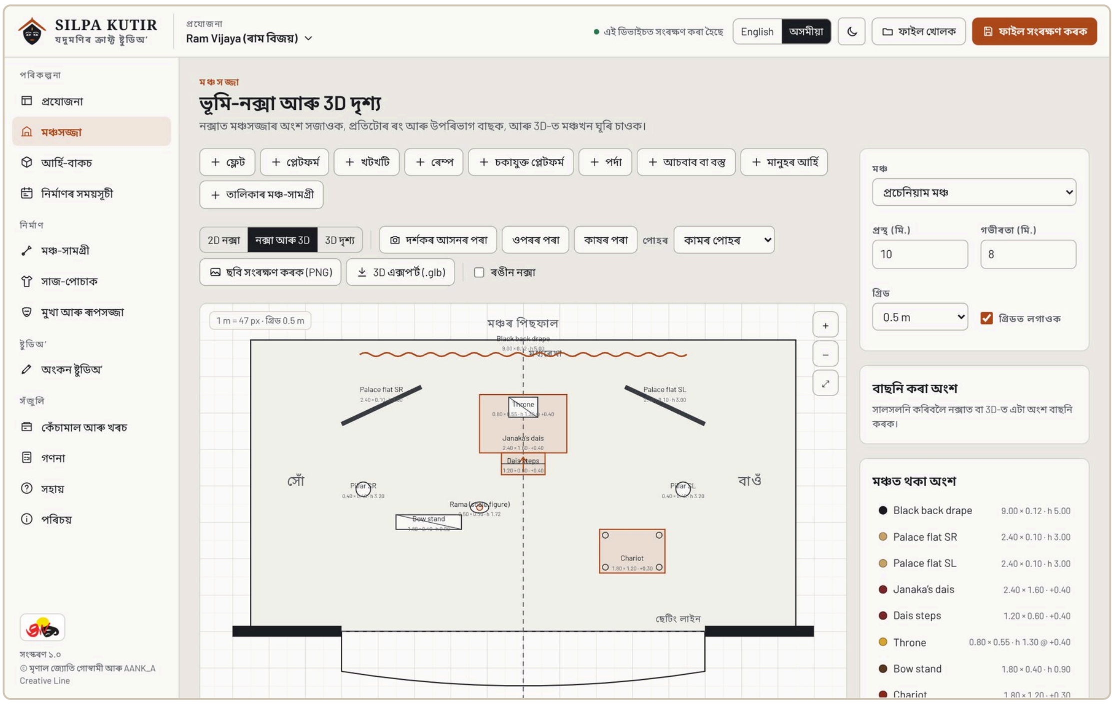
অংশ যোগ কৰা আৰু সলনি কৰা

১. সঁজুলিৰ পটিৰ পৰা এটা অংশ বাছক: ফ্লেট, প্লেটফৰ্ম, খটখটি, ৰেম্প, চকাযুক্ত প্লেটফৰ্ম, পৰ্দা, আচবাব বা বস্তু, মানুহৰ আৰ্হি, বা তালিকাৰ মঞ্চ-সামগ্ৰী।

২. নক্সাত অংশটো টানি লৰাওক। কাঁড় চিহ্নৰ চাবিয়ে বাছনি কৰা অংশ লৰায়; Shift ধৰি থাকিলে এবাৰত ০.৫ মি. লৰে। Delete-এ অংশটো আঁতৰায়।

৩. **'বাছনি কৰা অংশ'**ত তাৰ নাম, জোখ, উচ্চতা, ঘূৰণ, ৰং আৰু উপৰিভাগ ঠিক কৰক। তাতে **'প্ৰতিলিপি কৰক'** আৰু **'৯০° ঘূৰাওক'** বুটামো আছে।

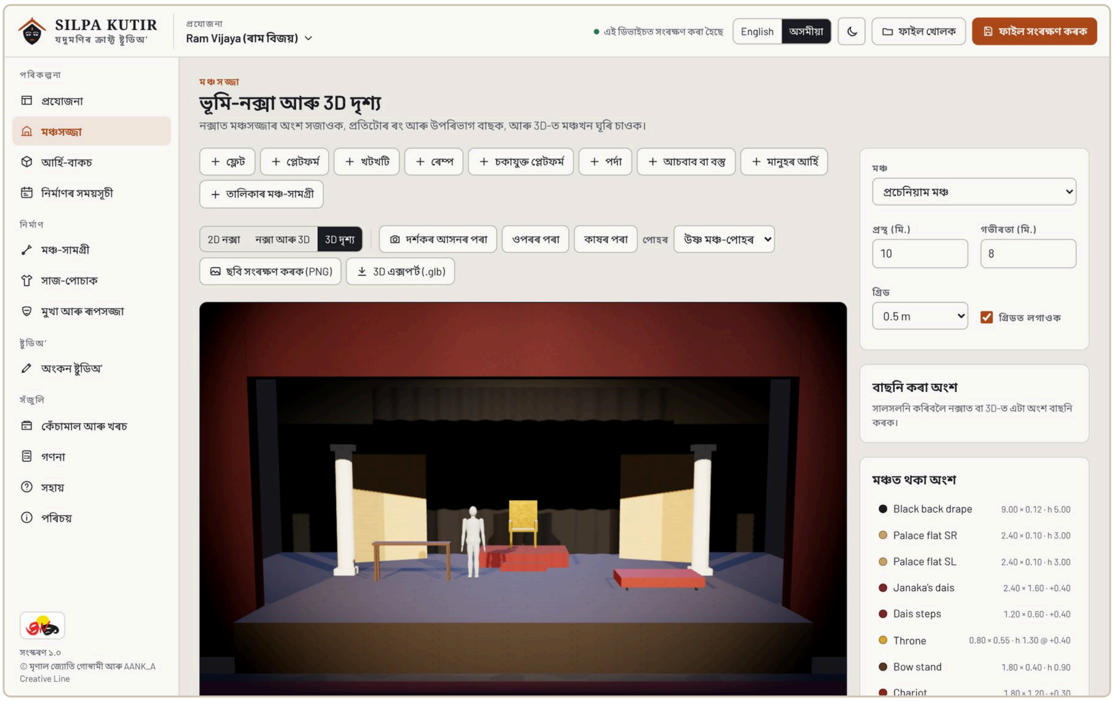
৪. উপৰিভাগৰ বাবে কাঠ, প্লাইউড, বাঁহ, বেতৰ বৈ, কাপোৰ, ইটা, শিল, মাৰ্বল বা সোণালী পাতৰ দৰে বয়ন শৈলী বাছক, নাইবা ৰং কৰা কাপোৰ হিচাপে নিজৰ কোনো অংকন লগাওক।



চিত্ৰ ৩. নক্সা আৰু 3D একেলগে। সোঁফালৰ তালিকাত প্ৰতিটো অংশ জোখসহ দেখা যায়।

দৃশ্য আৰু পোহৰ

'2D নক্সা', **'নক্সা আৰু 3D'** আৰু **'3D দৃশ্য'**ৰ মাজত সলনি কৰক। 3D-ত **দৰ্শকৰ আসনৰ পৰা**, **ওপৰৰ পৰা** বা **কাষৰ পৰা** চাওক; ঘূৰাবলৈ টানক, সোঁ বুটামেৰে টানি লৰাওক আৰু জুম কৰিবলৈ স্ক্ৰ'ল কৰক। **কামৰ পোহৰ**, **উষ্ণ মঞ্চ-পোহৰ** বা **ৰাতিৰ পোহৰত** মঞ্চখন চাই লওক। **'ৰঙীন নক্সা'**ই নক্সাখন প্ৰতিটো অংশৰ ৰঙেৰে ভৰায়।



চিত্ৰ ৪. উষ্ণ মঞ্চ-পোহৰত 3D দৃশ্য।

হাতেৰে আঁকা ভূমি-নক্সাৰ পৰা কাম

১. নক্সাখনৰ ফটো তোলক বা স্কেন কৰক, আৰু **'নক্সা আনক'** টিপক।

২. **'জোখ নিৰ্ধাৰণ কৰক'** টিপক, নক্সাত জনা জোখৰ এডাল ৰেখাৰ দুয়োটা মূৰত টিপক, আৰু মিটাৰত প্ৰকৃত দৈৰ্ঘ্য লিখক।

৩. **'লৰাওক'** টিপি মঞ্চৰ লগত মিলাবলৈ নক্সাখন টানি লৰাওক। শ্লাইডাৰেৰে নক্সাখন পাতল কৰিব পাৰি।

৪. তাৰ ওপৰত অংশবোৰ সজাওক। প্ৰয়োজন শেষ হ'লে **'আঁতৰাওক'**ৰে নক্সাখন আঁতৰাব পাৰি।

অংকন আৰু তালিকা

- **'নক্সা এক্সপ'ৰ্ট (SVG)'**: বাছনি কৰা প্ৰিণ্টৰ জোখত (১:২৫, ১:৫০ বা ১:১০০) শিৰোনাম-খণ্ড আৰু জোখ-দণ্ডসহ ভূমি-নক্সা। ১০০ শতাংশ জোখত প্ৰিণ্ট কৰক।
- **'সন্মুখ দৃশ্য-চিত্ৰ (PNG)'** আৰু **'মধ্যৰেখাৰ ছেদ-চিত্ৰ (PNG)'**: শিৰোনাম-খণ্ড আৰু জোখ-দণ্ডসহ ১৫০ dpi-ৰ আনুভূমিক A4 পাত। পাতত খাপ খোৱা আটাইতকৈ ডাঙৰ মানক স্কেলটো এপটোৱে নিজে বাছি লয়।
- **'কাটিঙৰ তালিকা আৰু কেঁচামাল'**: প্ৰতিটো অংশৰ টুকুৰা আৰু প্ৰয়োজনীয় কেঁচামাল, কেঁচামালৰ ভঁৰালৰ দামেৰে খৰচসহ। CSV হিচাপে এক্সপ'ৰ্ট কৰিব পাৰি।
- 3D দৃশ্যৰ পৰা **'ছবি সংৰক্ষণ কৰক (PNG)'** আৰু **'3D এক্সপ'ৰ্ট (.glb)'**।

৫ আৰ্হি-বাকচ

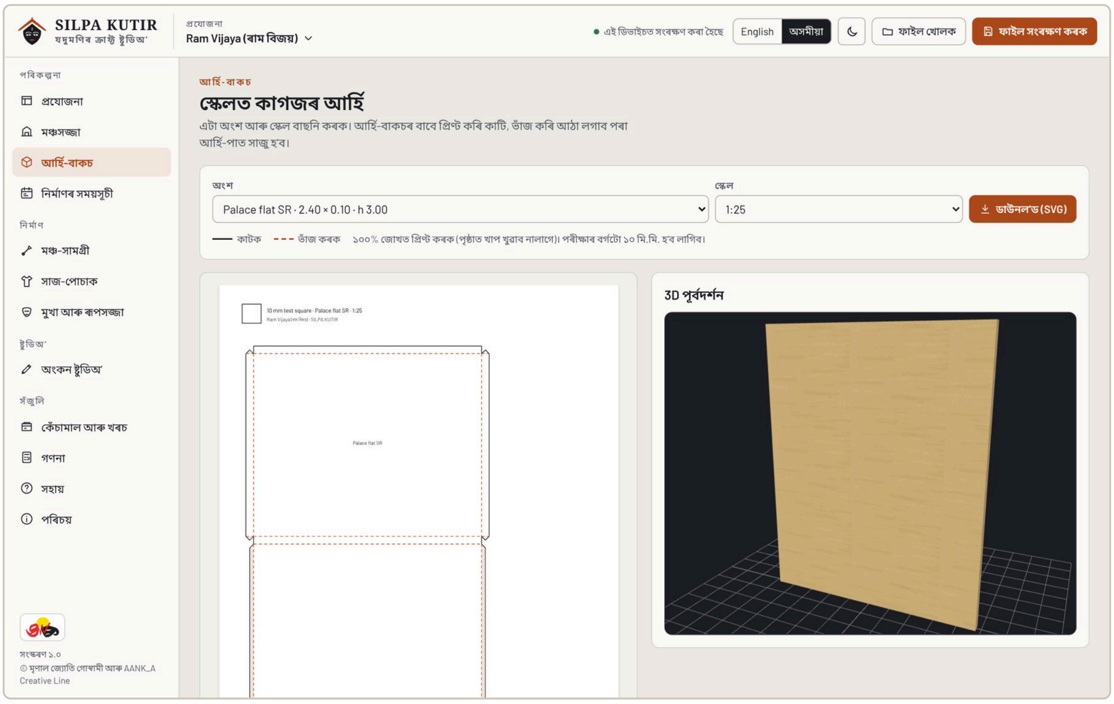
এটা অংশ আৰু স্কেল (১:২০, ১:২৫ বা ১:৫০) বাছক। কাটিবলগীয়া ৰেখা, ভাঁজৰ ৰেখা আৰু আঠা লগোৱা টেবসহ কাগজৰ আৰ্হি-পাত সাজু হয়, কাষত 3D পূৰ্বদৰ্শনো থাকে।

১. **'ডাউনল'ড (SVG)'** টিপক আৰু পৃষ্ঠাত খাপ খুওৱাৰ বিকল্প বন্ধ ৰাখি ফাইলটো ১০০ শতাংশ জোখত প্ৰিণ্ট কৰক।

২. পাতখনত থকা পৰীক্ষাৰ বৰ্গটো ১০ মি.মি. হয়নে নহয়, জুখি চাওক।

৩. গোটা ৰেখাত কাটক, ডেচ ৰেখাত ভাঁজ কৰক আৰু টেবত আঠা লগাওক।

> স্কেলত আৰ্হি-পাতখন A4-তকৈ ডাঙৰ হ'লে এপটোৱে জনাই দিয়ে। তেতিয়া A3-ত প্ৰিণ্ট কৰক বা সৰু স্কেল লওক।

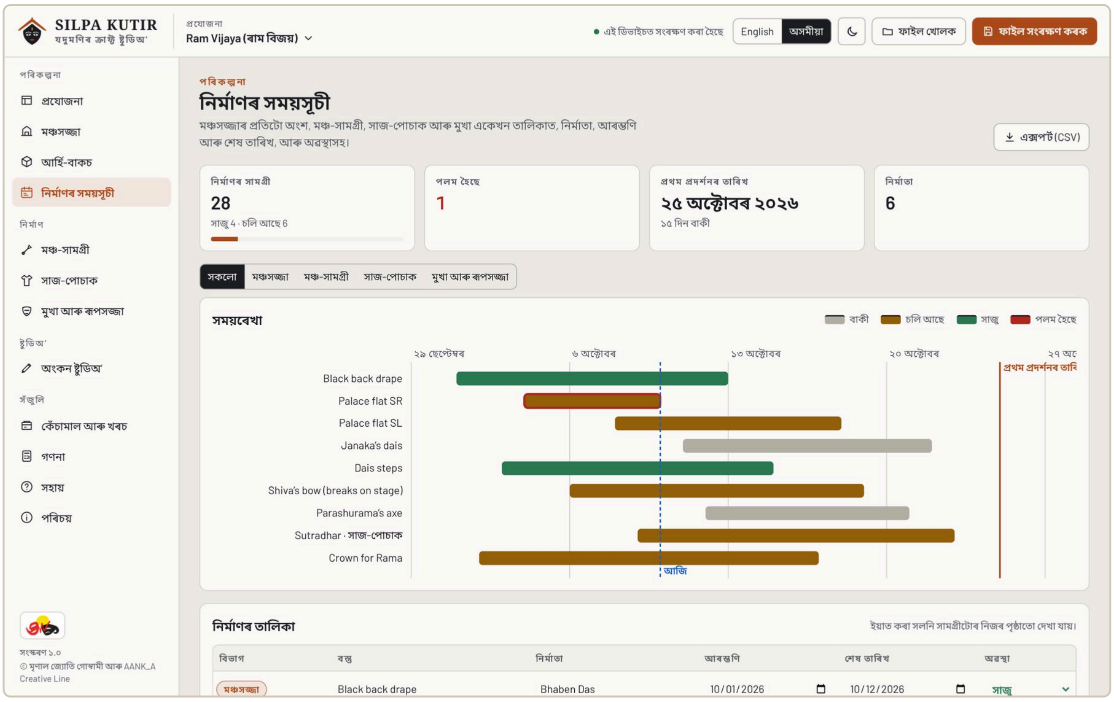


চিত্ৰ ৫. কাগজৰ আৰ্হি-পাত আৰু তাৰ 3D পূৰ্বদৰ্শন।

৬ নিৰ্মাণৰ সময়সূচী

নিৰ্মাণৰ সময়সূচীত প্ৰযোজনাৰ মঞ্চসজ্জাৰ প্ৰতিটো অংশ, মঞ্চ-সামগ্ৰী, সাজ-পোচাক আৰু মুখা নিৰ্মাতা, আৰম্ভণি আৰু শেষ তাৰিখ, আৰু অৱস্থাসহ থাকে। অৱস্থা তিনিটা: **বাকী**, **চলি আছে** আৰু **সাজু**। ইয়াত কৰা সলনি সামগ্ৰীটোৰ নিজৰ পৃষ্ঠাতো দেখা যায়।

- ওপৰৰ কাৰ্ডবোৰত নিৰ্মাণৰ সামগ্ৰীৰ সংখ্যা আৰু তাৰে কিমান সাজু, পলম হোৱা কাম, প্ৰথম প্ৰদৰ্শনলৈ বাকী দিন আৰু নিৰ্মাতাৰ সংখ্যা দেখা যায়।
- **সময়ৰেখাত** তাৰিখ দিয়া প্ৰতিটো বস্তুৰ বাবে অৱস্থা অনুসৰি ৰং থকা এডাল দণ্ড থাকে। পলম হোৱা বস্তুৰ চাৰিওফালে ৰঙা ৰেখা থাকে। নীলা ৰেখাই আজিৰ দিন আৰু কমলা ৰেখাই প্ৰথম প্ৰদৰ্শনৰ তাৰিখ দেখুৱায়।
- বিভাগ অনুসৰি তালিকাখন চাওক, আৰু কৰ্মশালাৰ বেৰত লগাবলৈ CSV হিচাপে এক্সপ'ৰ্ট কৰক।



চিত্ৰ ৬. সময়ৰেখাসহ নিৰ্মাণৰ সময়সূচী।

৭ মঞ্চ-সামগ্ৰী

প্ৰতিটো সামগ্ৰী তাৰ দৃশ্য, ব্যৱহাৰকাৰী, প্ৰকাৰ (হাতৰ সামগ্ৰী, মঞ্চৰ সামগ্ৰী, সজ্জাৰ সামগ্ৰী, খৰচ হোৱা সামগ্ৰী বা ভাঙিবলগীয়া সামগ্ৰী), উৎস (নিৰ্মাণ, ক্ৰয়, ধাৰ বা ভাড়া), সংখ্যা, প্ৰদৰ্শনৰ আগৰ স্থান, অৱস্থা আৰু খৰচসহ তালিকাত লিখক। 3D নিৰ্মাতাত খুলিবলৈ শাৰীটোত টিপক।

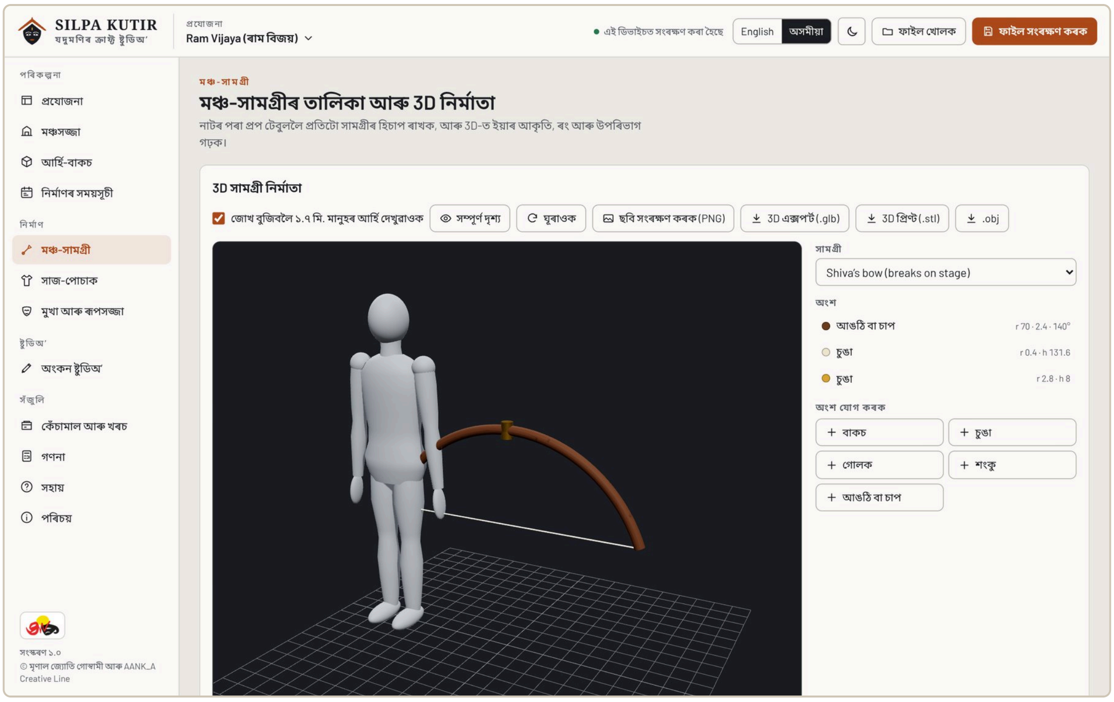
3D নিৰ্মাতা

- বাকচ, চুঙা, গোলক, শংকু, আৰু আঙঠি বা চাপ, এই অংশবোৰেৰে সামগ্ৰীটো গঢ়ক। জোখবোৰ চেণ্টিমিটাৰত।
- প্ৰতিটো অংশৰ নিজা জোখ, অৱস্থান, কোণ, ৰং আৰু উপৰিভাগ থাকে। অংশৰ পেনেলৰ পৰা প্ৰতিলিপি কৰিব বা মচিব পাৰি।
- মানুহৰ তুলনাত আকাৰ বুজিবলৈ **'জোখ বুজিবলৈ ১.৭ মি. মানুহৰ আৰ্হি দেখুৱাওক'** বাছক।

বিৱৰণ, ফটো আৰু বিৱৰণ-পত্ৰ

3D নিৰ্মাতাৰ তলত সামগ্ৰীটোৰ ফটো, ওজন, সুৰক্ষাৰ টোকা আৰু মেৰামতিৰ খতিয়ান যোগ কৰক। **'মঞ্চ-সামগ্ৰীৰ বিৱৰণ-পত্ৰ (PNG)'**ই 3D ছবি, বিৱৰণ, অংশ আৰু ফটোসহ এখন A4 পাত তৈয়াৰ কৰে।

3D বুটামবোৰেৰে ছবি (PNG), 3D আৰ্হি (.glb), 3D প্ৰিণ্টৰ ফাইল (.stl, মিলিমিটাৰত) আৰু আন 3D প্ৰ'গ্ৰামৰ বাবে .obj ফাইল সংৰক্ষণ কৰিব পাৰি। কোনো সামগ্ৰী মঞ্চত ৰাখিবলৈ মঞ্চসজ্জাত **'তালিকাৰ মঞ্চ-সামগ্ৰী'** যোগ কৰক।



চিত্ৰ ৭. মানুহৰ আৰ্হিসহ মঞ্চ-সামগ্ৰীৰ 3D নিৰ্মাতা।

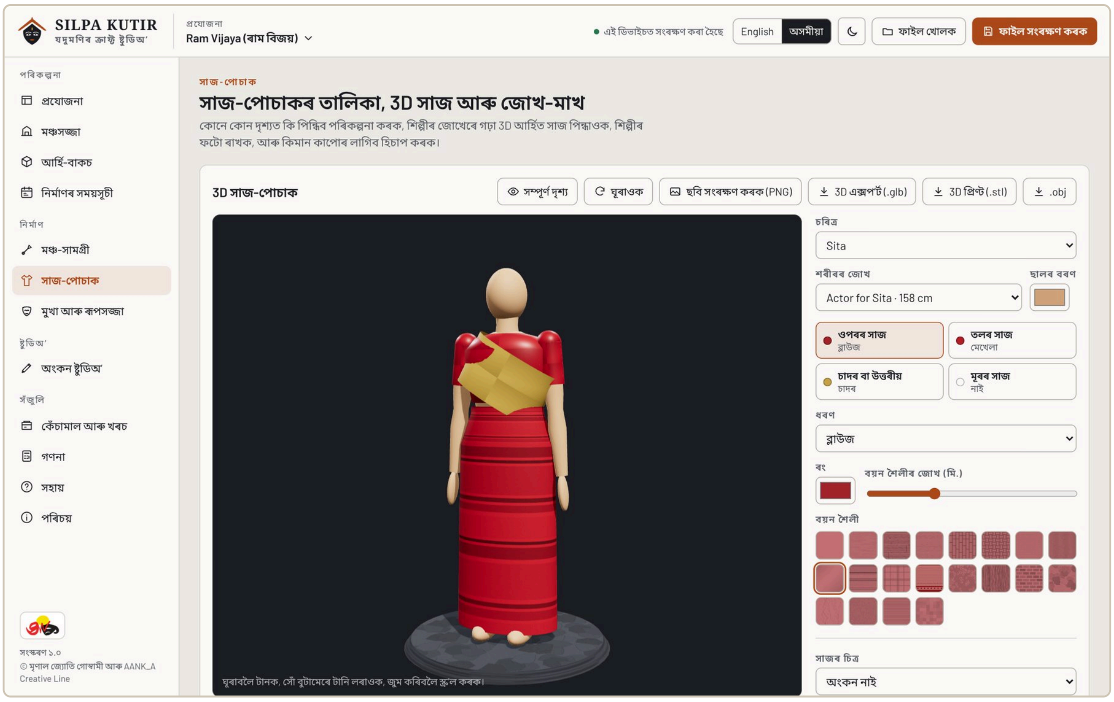
৮ সাজ-পোচাক

এটা চৰিত্ৰ বাছক। শিল্পীৰ শৰীৰৰ জোখৰ পৰা 3D আৰ্হিটো গঢ়া হয়; **'শৰীৰৰ জোখ'**ত সেই জোখ বাছক আৰু ছালৰ বৰণ ঠিক কৰক।

আৰ্হিক সাজ পিন্ধোৱা

এযোৰ সাজৰ চাৰিটা স্তৰ থাকে; প্ৰতিটোৰে নিজা ধৰণ, ৰং, উপৰিভাগ আৰু বয়ন শৈলীৰ জোখ থাকে:

ওপৰৰ সাজ	ব্লাউজ, চোলা, জামা, ৰাজকীয় চোলা
তলৰ সাজ	ধুতি, মেখেলা, পায়জামা, ঘাঘৰি, পটলৈ (মণিপুৰী)
চাদৰ বা উত্তৰীয়	চাদৰ, উত্তৰীয়, গামোচা
মূৰৰ সাজ	পাগুৰি, মুকুট, টুপী, জটা



চিত্ৰ ৮. শিল্পীৰ জোখেৰে গঢ়া 3D সাজ।

সাজৰ চিত্ৰ আৰু ৰং

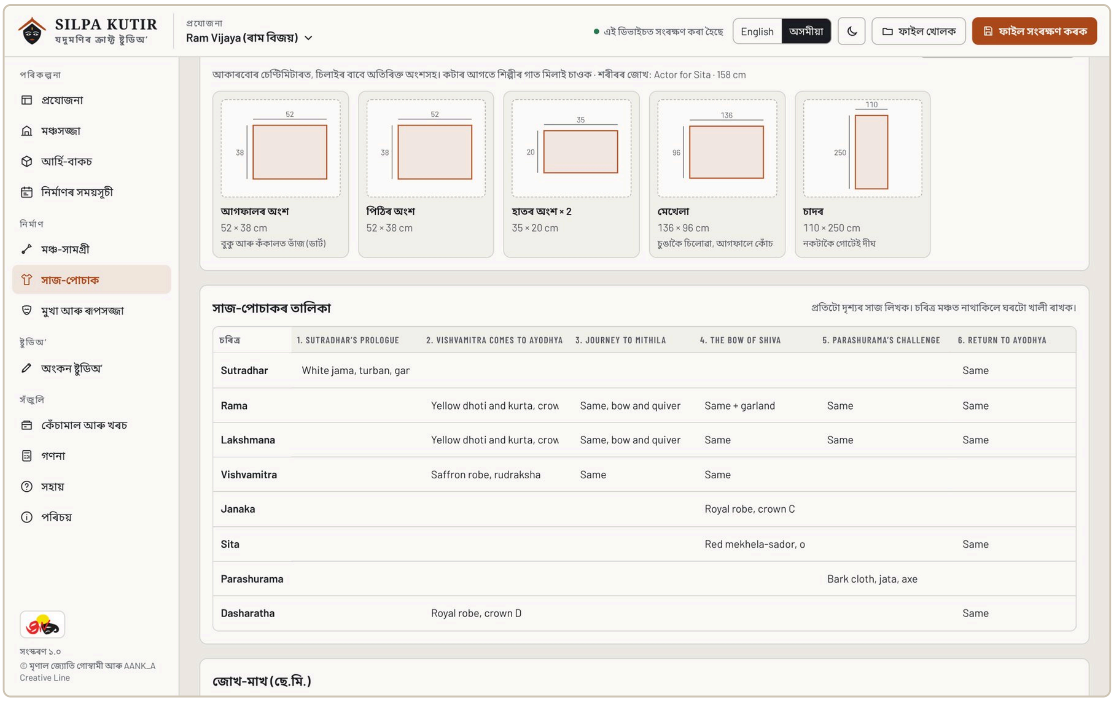
ষ্টুডিঅ'ত আঁকা সাজৰ চিত্ৰ সংযোগ কৰক, নাইবা **'ষ্টুডিঅ'ত এখন আঁকক'** টিপক। চিত্ৰখনৰ মূল ৰংবোৰ তলত দেখা যায়; বাছনি কৰা স্তৰত ব্যৱহাৰ কৰিবলৈ এটা ৰঙত টিপক।

ফটো আৰু বিৱৰণ-পত্ৰ

শিল্পীৰ ফটোৰ লগতে সাজ পিন্ধি চোৱা, প্ৰসংগ আৰু প্ৰদৰ্শনৰ ফটো ৰাখক। **'সাজ-পোচাকৰ বিৱৰণ-পত্ৰ (PNG)'**ই শিল্পীৰ ফটো, সাজৰ চিত্ৰ, 3D সাজ, চাৰিটা স্তৰ, সেই চৰিত্ৰৰ সাজ-পোচাকৰ তালিকা, জোখ-মাখ আৰু ফটো এখন A4 পাতত একেলগে দিয়ে।

কটাৰ আৰ্হি-কাৰ্ড আৰু কাপোৰ

'কটাৰ আৰ্হি-কাৰ্ড'ত বাছনি কৰা সাজৰ প্ৰতিটো টুকুৰাৰ আৰম্ভণিৰ জোখ পোৱা যায়। এই জোখ শিল্পীৰ জোখৰ পৰা চিলাইৰ অতিৰিক্ত অংশসহ উলিওৱা হয়। কটাৰ আগতে শিল্পীৰ গাত মিলাই চাওক। **'কাপোৰৰ হিচাপত যোগ কৰক'**ই টুকুৰাবোৰ কাপোৰৰ হিচাপলৈ পঠিয়ায়; তাত আপুনি দিয়া কাপোৰৰ বহল অনুসৰি কিমান কাপোৰ কিনিব লাগিব আৰু এটা সৰল সজ্জা দেখা যায়।



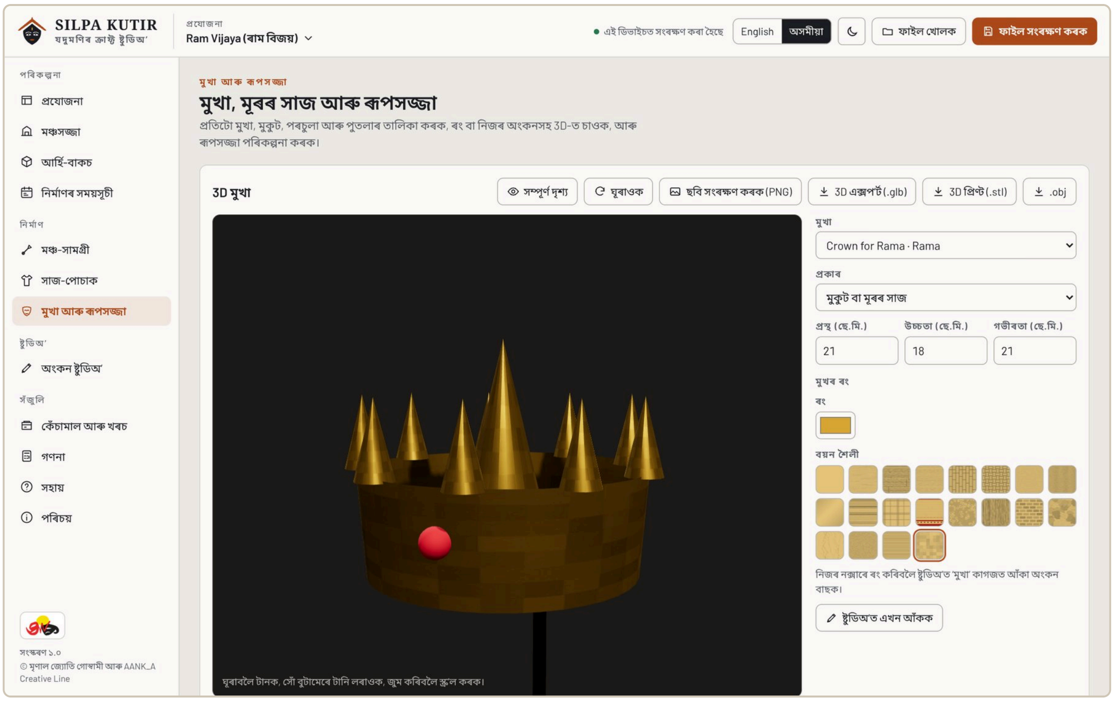
চিত্ৰ ৯. ব্লাউজ আৰু মেখেলাৰ কটাৰ আৰ্হি-কাৰ্ড, আৰু সাজ-পোচাকৰ তালিকা।

তালিকা, জোখ-মাখ আৰু সাজ-ভঁৰাল

- **সাজ-পোচাকৰ তালিকা**: কোন চৰিত্ৰই কোন দৃশ্যত কি পিন্ধে। চৰিত্ৰ মঞ্চত নাথাকিলে ঘৰটো খালী ৰাখক।
- **জোখ-মাখ (ছে.মি.)**: প্ৰতিজন শিল্পীৰ উচ্চতা, বুকু, কঁকাল, নিতম্ব, কান্ধ, হাতৰ দৈৰ্ঘ্য, ডিঙি, ভৰিৰ ভিতৰৰ দৈৰ্ঘ্য আৰু মূৰৰ পৰিধি। CSV হিচাপে এক্সপ’ৰ্ট কৰিব পাৰি।
- **সাজ-ভঁৰাল আৰু ভাড়া**: প্ৰতিটো সাজৰ চৰিত্ৰ, জোখ, উৎস (নিজৰ ভঁৰাল, নিৰ্মাণ, ক্ৰয়, ধাৰ বা ভাড়া), দিয়া আৰু ঘূৰি অহাৰ তাৰিখ, থোৱা ঠাই আৰু অৱস্থা। CSV হিচাপে এক্সপ’ৰ্ট কৰিব পাৰি।

৯ মুখা আৰু ৰূপসজ্জা

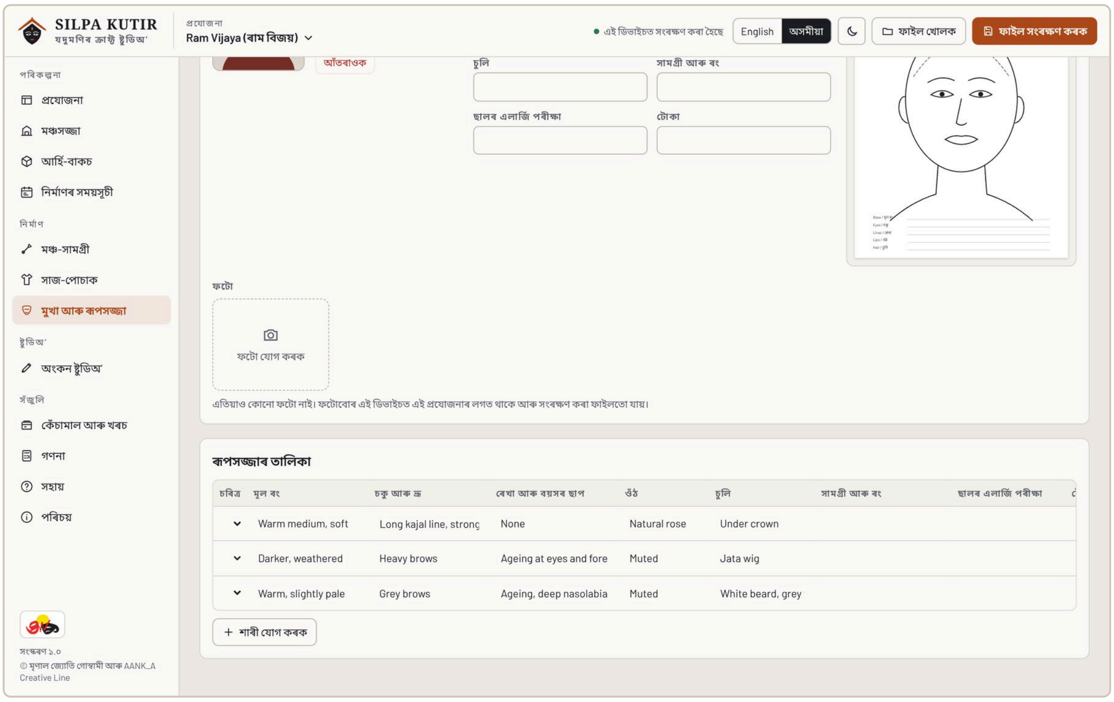
প্ৰতিটো মুখা, মুকুট, পৰচুলা আৰু পুতলা চৰিত্ৰ, প্ৰকাৰ, কেঁচামাল, অৱস্থা আৰু খৰচসহ তালিকাত লিখক, আৰু 3D দৃশ্যৰ কাষৰ পেনেলত তাৰ জোখ দিয়ক। প্ৰকাৰৰ ভিতৰত মাজুলীৰ সত্ৰীয়া মুখাৰ তিনিটা ৰূপ আছে: মুখ মুখা, লুটুকৈ মুখা আৰু চো-মুখা। প্ৰতিটো বস্তু তাৰ মুখৰ ৰং আৰু উপবিভাগৰে 3D-ত দেখা যায়, নাইবা ষ্টুডিঅ’ৰ **‘মুখা’** কাগজত আঁকা মুখেৰে।



চিত্ৰ ১০. 3D দৃশ্যত এটা মুকুট।

ৰূপসজ্জা

- **ৰূপসজ্জাৰ তালিকা**: প্ৰতিটো চৰিত্ৰৰ মূল ৰং, চকু আৰু ভ্ৰূ, ৰেখা আৰু বয়সৰ ছাপ, ওঁঠ, চুলি, সামগ্ৰী আৰু ৰং, আৰু ছালৰ এলাৰ্জি পৰীক্ষা।
- **মুখৰ নক্সা**: হাতেৰে ৰূপসজ্জা আঁকিবলৈ প্ৰতিটো চৰিত্ৰৰ বাবে প্ৰিণ্ট কৰিব পৰা নক্সা (SVG)।
- **ৰূপসজ্জাৰ বিৱৰণ-পত্ৰ (PNG)**: শিল্পীৰ ফটো, মুখৰ নক্সা, ৰূপসজ্জাৰ তালিকা আৰু ফটো (সজ্জাৰ আগত, সজ্জাৰ পিছত, ৰূপসজ্জাৰ নক্সা আৰু প্ৰসংগ ছবি) এখন A4 পাতত।
- **'শিল্পীৰ ফটোত ৰূপসজ্জা কৰি চাওক'** টিপিলে ৰং কৰিবলৈ সাজু ফটোসহ অংকন ষ্টুডিঅ' খোল খায় (দশম অংশ চাওক)।



চিত্ৰ ১১. মুখৰ নক্সা আৰু ৰূপসজ্জাৰ তালিকা।

১০ অংকন ষ্টুডিঅ’

সাজৰ চিত্ৰ, মুখাৰ মুখ, মঞ্চৰ স্কেচ আৰু ৰূপসজ্জাৰ নক্সাৰ বাবে ষ্টুডিঅ’খন আঁকা আৰু ৰং কৰাৰ এখন মেজ। বাওঁফালে সঁজুলি, মাজত পৃষ্ঠা, সোঁফালে বিকল্প আৰু তলত ‘**মোৰ অংকন**’ থাকে।

সঁজুলি

স্তৰ লৰোৱা, পেঞ্চিল, চিয়াঁহী কলম, মাৰ্কাৰ, কোমল তুলিকা, জলৰং, স্প্ৰে, বয়ন শৈলীৰ তুলিকা, ৰবৰ, ভৰোৱা, ৰেখা, আয়ত, উপবৃত্ত আৰু ৰং বাছনি। প্ৰতিটো সঁজুলিয়ে নিজৰ আকাৰ আৰু গাঢ়তা মনত ৰাখে। কলমৰ সৈতে টেবলেটত ৰেখাডাল কলমৰ হেঁচা অনুসৰি সলনি হয়। ‘**প্ৰতিফলিত অংকন**’ই প্ৰতিটো আঁচ মাজৰ ৰেখাৰ আনফালেও আঁকে; মুখা আৰু মুখ আঁকোঁতে ই সহায় কৰে।

ৰঙৰ পেনেলত ৰং বাছনিৰ সঁজুলি আৰু তিনিটা সাজু ৰঙৰ সমষ্টি আছে: পৰম্পৰাগত ৰং (বগা মাটি, হেঙুল, হাইতাল আৰু ক’লা), ৰূপসজ্জাৰ ৰং আৰু মঞ্চৰ ৰং। বয়ন শৈলীৰ তুলিকা আৰু ভৰোৱা সঁজুলিয়ে কাপোৰ, বাঁহ, বেতৰ বৈ বা ইটাৰ দৰে বয়ন শৈলীৰে ৰং কৰিব পাৰে।

স্তৰ

এখন অংকনত দহটালৈকে স্তৰ থাকিব পাৰে। প্ৰতিটো স্তৰৰ নাম, মিশ্ৰণৰ ধৰণ (সাধাৰণ, মাল্টিপ্লাই, স্ক্ৰীন, অ’ভাৰলে, কোমল পোহৰ বা কেৱল ৰং), গাঢ়তা আৰু দেখা-নেদেখা ঠিক কৰিব পাৰি; স্তৰটো ওপৰলৈ বা তললৈ নিব, প্ৰতিলিপি কৰিব, তলৰ স্তৰত মিলাব, তলাবন্ধ কৰিব বা মচিব পাৰি।

কাগজ

বগা, স্কেচ কাগজ, গ্ৰিড, বিন্দু গ্ৰিড, সাজৰ আৰ্হি-মূৰ্তি, মুখ, মুখা বা মঞ্চৰ পৰিপ্ৰেক্ষিত কাগজত নতুন অংকন আৰম্ভ কৰক। নীলা সহায়ক ৰেখাবোৰে আঁকোঁতে সহায় কৰে; সংৰক্ষণ বা এক্সপ’ৰ্ট কৰোঁতে সেইবোৰ বাদ পৰে।

হাতেৰে আঁকা ছবিক পৰিষ্কাৰ অংকনলৈ সলনি কৰা

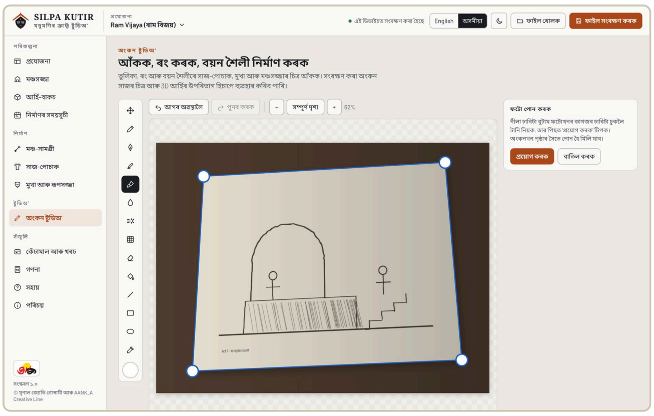
১. অংকনখনৰ ফটো তোলক আৰু ‘**ছবি আনক**’ টিপক। ছবিখন ফটোৰ স্তৰত বহে।

২. ‘**ফটোৰ সঁজুলি**’ খোলক। উজ্জ্বলতা, বৈপৰীত্য, ৰঙৰ তীব্ৰতা আৰু ঘূৰণ ঠিক কৰি ‘**প্ৰয়োগ কৰক**’ টিপক। ‘**সোঁ-বাওঁ ওলোটাওক**’ই স্তৰটো ওলোটাই দিয়ে।

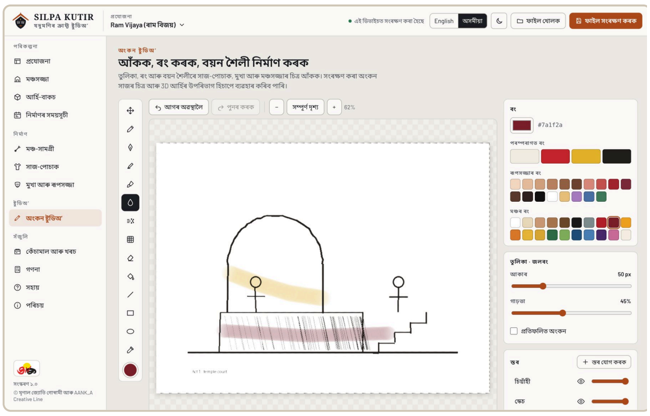
৩. ‘**ফটো পোন কৰক**’ টিপক, নীলা চাৰিটা বুটাম কাগজৰ চাৰিটা চুকলৈ টানি নিয়ক, আৰু ‘**প্ৰয়োগ কৰক**’ টিপক। অংকনখন পৃষ্ঠাৰ সৈতে পোন হৈ মিলি যায়।

৪. ‘**ফটো তোলা অংকন পৰিষ্কাৰ কৰক**’ত কাগজ আঁতৰোৱাৰ মাত্ৰা ঠিক কৰক আৰু কি ৰাখিব বাছক: বাছনি কৰা ৰঙত কেৱল ৰেখা, নাইবা কাগজ বাদ দি ৰংবোৰ। তাৰ পিছত ‘**এই স্তৰটো পৰিষ্কাৰ কৰক**’ টিপক।

৫. ওপৰত এটা নতুন স্তৰ যোগ কৰি পৰিষ্কাৰ ৰেখাৰ ওপৰত ৰং কৰক।



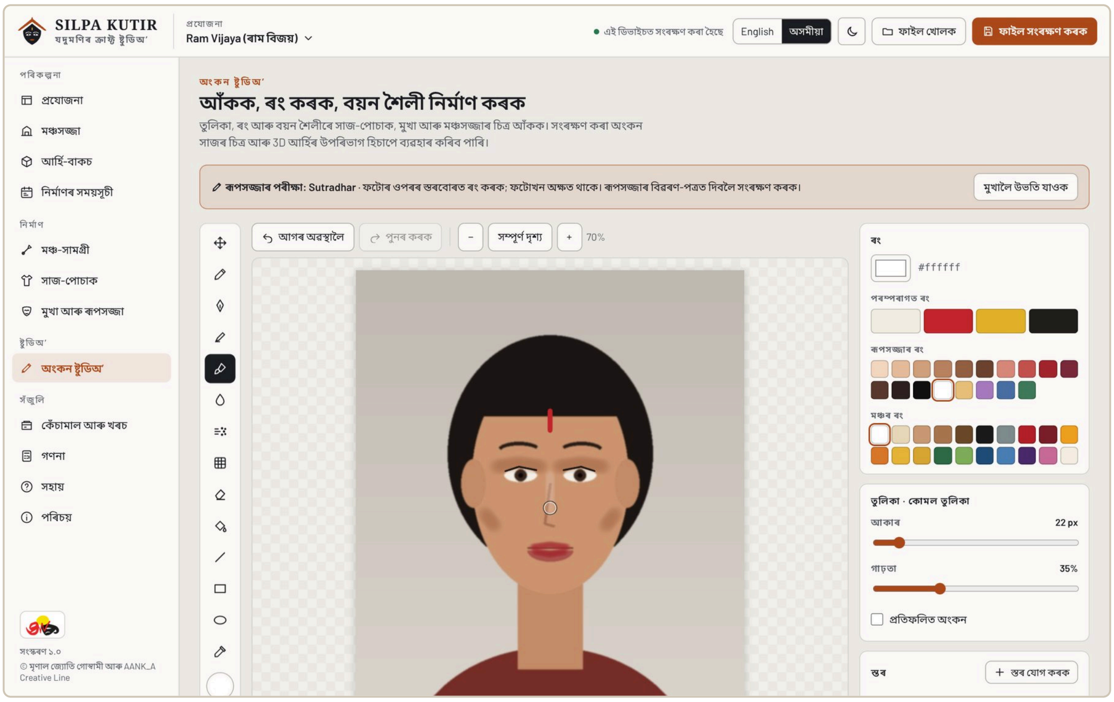
চিত্ৰ ১২. পোন কৰা: কাগজৰ চাৰিটা চুকত চাৰিটা বুটাম।



চিত্ৰ ১৩. পোন আৰু পৰিষ্কাৰ কৰাৰ পিছত, নতুন স্তৰত ৰংসহ।

ৰূপসজ্জাৰ পৰীক্ষা

'মুখা আৰু ৰূপসজ্জা'ত **'শিল্পীৰ ফটোত ৰূপসজ্জা কৰি চাওক'** টিপক, নাইবা ষ্টুডিঅ'ৰ পেনেলত **'ৰূপসজ্জাৰ পৰীক্ষা'**ৰ তলত চৰিত্ৰ বাছি **'আৰম্ভ কৰক'** টিপক। শিল্পীৰ ফটোখন তলাবন্ধ স্তৰত থাকে, সেয়ে সেয়া অক্ষত থাকে। তাৰ ওপৰত মূল ৰং, ছাঁ, ৰং, উজ্জ্বল অংশ আৰু চিয়াঁহীৰ ৰেখাৰ বাবে স্তৰ সাজু থাকে। প্ৰতিবাৰৰ চেষ্টা নতুন সংস্কৰণ হিচাপে সংৰক্ষণ কৰক; সেয়া ৰূপসজ্জাৰ বিৱৰণ-পত্ৰত ৰূপসজ্জাৰ নক্সা হিচাপে ওলায়।

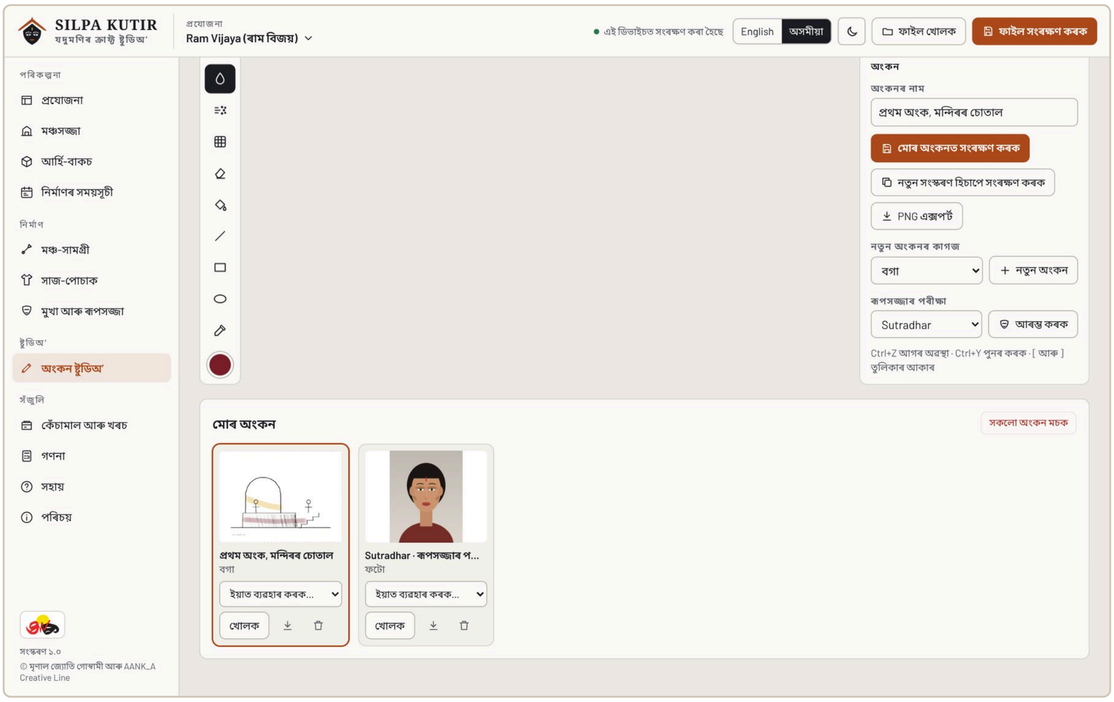


চিত্ৰ ১৪. ৰূপসজ্জাৰ পৰীক্ষা: তলাবন্ধ ফটোৰ ওপৰত তিলক, চকুৰ ছাঁ, কাজলৰ ৰেখা আৰু ওঁঠৰ ৰং।

অংকন সংৰক্ষণ আৰু ব্যৱহাৰ

- **'মোৰ অংকনত সংৰক্ষণ কৰক'**ই সকলো স্তৰসহ অংকনখন ৰাখে। **'নতুন সংস্কৰণ হিচাপে সংৰক্ষণ কৰক'**ই পুৰণিটো ৰাখি নম্বৰ দিয়া এটা নতুন প্ৰতিলিপি সংৰক্ষণ কৰে। **'PNG এক্সপ'ৰ্ট'**ই ছবিখন ডাউনল'ড কৰে।
- প্ৰতিখন সংৰক্ষিত অংকনৰ তলত **'ইয়াত ব্যৱহাৰ কৰক…'**ৰ পৰা অংকনখন সাজৰ চিত্ৰ, ৰূপসজ্জাৰ বিৱৰণ-পত্ৰ, মুখাৰ মুখৰ ৰং, বা মঞ্চসজ্জাত হাতেৰে আঁকা নক্সা হিচাপে পঠিয়াব পাৰি।

- **‘সকলো স্তৰ মচক’**ই পৃষ্ঠাখন খালী কৰে আৰু **‘সকলো অংকন মচক’**ই ‘মোৰ অংকন’ খালী কৰে। দুয়োটাতে, আৰু এখন অংকন মচোঁতেও, দ্বিতীয়বাৰ টিপিব লাগে।

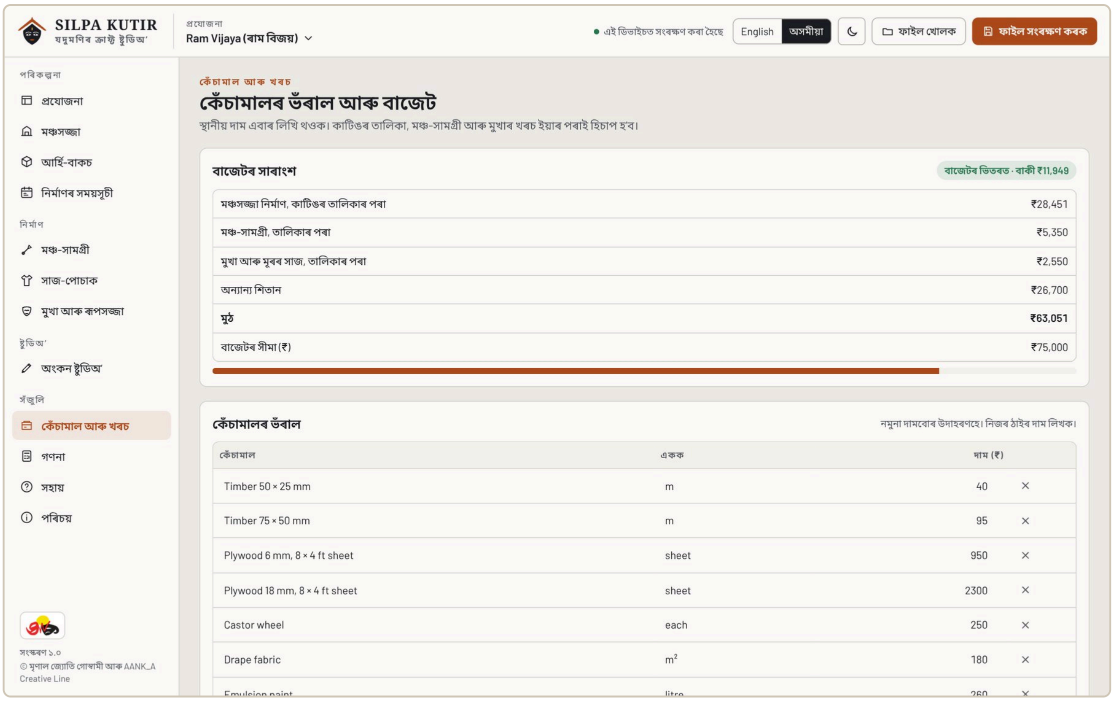


চিত্ৰ ১৫. মোৰ অংকন: প্ৰতিখনৰ লগত ‘ইয়াত ব্যৱহাৰ কৰক...’, খোলা, ডাউনল’ড আৰু মচাৰ বুটাম।

১১ কেঁচামাল, বাজেট আৰু গণনা

কেঁচামালৰ ভঁৰালত স্থানীয় দাম এবাৰ লিখি থওক: প্ৰতিবিধ কেঁচামালৰ একক আৰু দাম। নমুনা দামবোৰ উদাহৰণহে। মঞ্চসজ্জাৰ কাটিঙৰ তালিকাৰ খৰচ এই ভঁৰালৰ পৰাই হিচাপ হয়।

বাজেটৰ সাৰাংশই কাটিঙৰ তালিকাৰ পৰা মঞ্চসজ্জা নিৰ্মাণ, মঞ্চ-সামগ্ৰী, মুখা আৰু মূৰৰ সাজ, আৰু আপুনি লিখা **খৰচৰ অন্যান্য শিতান** যোগ কৰি মুঠ খৰচ বাজেটৰ সীমাৰ সৈতে তুলনা কৰে।



চিত্ৰ ১৬. বাজেটৰ সাৰাংশ আৰু কেঁচামালৰ ভঁৰাল।

গণনা পৃষ্ঠাত তিনিটা সৰল হিচাপ আছে:

স্কেল ৰূপান্তৰ	আৰ্হিৰ জোখ $m = R \div N$, য'ত R প্ৰকৃত জোখ আৰু N স্কেল (১:N)।
প্ৰয়োজনীয় ৰং	ৰং $V = A \times c \div s$ লিটাৰ, য'ত A মি.^{2}-ত কালি, c প্ৰলেপৰ সংখ্যা আৰু s টেমাত লিখা প্ৰতি লিটাৰত মি.^{2}-ৰ বিস্তাৰ হাৰ।
কালিৰ বাবে পাত	এটা কালিৰ বাবে ৮ × ৪ ফুট, ৭ × ৩ ফুট বা ৬ × ৩ ফুটৰ কিমানখন পাত লাগিব।

১২ ফাইল আৰু এক্সপ’ৰ্ট

ফাইল	কি থাকে	কিহেৰে খুলিব
.json	ফটো আৰু অংকনসহ প্ৰযোজনাৰ ফাইল	যিকোনো ডিভাইচৰ শিল্প কুটিৰ
.svg	ভূমি-নক্সা, কাগজৰ আৰ্হি-পাত, মুখৰ নক্সা	ব্ৰাউজাৰ, Inkscape বা Illustrator। ১০০ শতাংশ জোখত প্ৰিণ্ট কৰক।
.png	সাজ-পোচাক, মঞ্চ-সামগ্ৰী আৰু ৰূপসজ্জাৰ বিৱৰণ-পত্ৰ, সন্মুখ দৃশ্য-চিত্ৰ, ছেদ-চিত্ৰ, 3D ছবি, অংকন (A4-ৰ বাবে ১৫০ dpi)	যিকোনো ছবি চোৱা প্ৰ’গ্ৰাম বা প্ৰিণ্টাৰ
.jpg	‘মোৰ অংকন’ৰ পৰা ডাউনল’ড কৰা অংকন	যিকোনো ছবি চোৱা প্ৰ’গ্ৰাম
.csv	কাটিঙৰ তালিকা, মঞ্চ-সামগ্ৰী, জোখ-মাখ, সাজ-ভঁৰাল, নিৰ্মাণৰ সময়সূচী	Excel, LibreOffice Calc বা Google Sheets
.glb	ৰং আৰু বয়ন শৈলীসহ 3D আৰ্হি	Blender, 3D দৰ্শক, ৱেবৰ 3D সঁজুলি
.stl	মিলিমিটাৰত 3D প্ৰিণ্টৰ ফাইল	3D প্ৰিণ্টাৰৰ শ্লাইচাৰ প্ৰ’গ্ৰাম
.obj	আদান-প্ৰদানৰ বাবে 3D আকৃতি	Blender, SketchUp আৰু বেছিভাগ 3D প্ৰ’গ্ৰাম

অনলাইন সংস্কৰণত 3D ফাইলবোৰ এটা .zip ফাইলৰ ভিতৰত ডাউনল’ড হয়। আৰ্হিটো পাবলৈ ফাইলটো আনজিপ কৰক।

১৩ চমু চাবি

ক'ত	চাবি	কাম
মঞ্চসজ্জা	কাঁড় চিহ্নৰ চাবি (০.৫ মি.-ৰ বাবে Shift-সহ)	বাছনি কৰা অংশ লৰোৱা
	Delete বা Backspace	বাছনি কৰা অংশ আঁতৰোৱা
	Escape	জোখ নির্ধাৰণ বা হাতেৰে আঁকা নক্সা লৰোৱা বন্ধ কৰা
অংকন ষ্টুডিঅ'	Ctrl+Z, Ctrl+Y	আগৰ অৱস্থালৈ ঘোৰা, পুনৰ কৰা
	[আৰু]	তুলিকা সৰু বা ডাঙৰ কৰা
	V P N M B W A T E G L R O I	স্তৰ লৰোৱা, পেঞ্চিল, চিয়াঁহী কলম, মার্কাৰ, তুলিকা, জলৰং, স্প্ৰে, বয়ন শৈলী, ৰবৰ, ভৰোৱা, ৰেখা, আয়ত, উপবৃত্ত, ৰং বাছনি
	Ctrl + স্ক্ৰ'ল	পৃষ্ঠা জুম কৰা
ফটো	Escape, ← আৰু →	ফটো দর্শক বন্ধ কৰা, আগৰ আৰু পিছৰ ফটো

১৪ ভাল অভ্যাস আৰু সমস্যা

- **ফাইলৰ প্ৰতিলিপি ৰাখক।** প্ৰতিবাৰ কামৰ শেষত, আৰু এপ আপডেট কৰাৰ বা ব্ৰাউজাৰ মচাৰ আগতে **'ফাইল সংৰক্ষণ কৰক'** বা প্ৰযোজনাৰ তালিকাৰ **'সকলো প্ৰযোজনাৰ প্ৰতিলিপি সংৰক্ষণ কৰক'** ব্যৱহাৰ কৰক।
- **আন ডিভাইচলৈ নিয়া।** প্ৰথম ডিভাইচত ফাইলটো সংৰক্ষণ কৰক আৰু আনটোত **'ফাইল খোলক'** ব্যৱহাৰ কৰক।
- **ডাঙৰ ফটো।** বেছিভাগ ঠাই ফটোৱে লয়। প্ৰযোজনাটো ডিভাইচত ৰাখিবলৈ বৰ ডাঙৰ বুলি এপটোৱে জনালে ফাইল হিচাপে সংৰক্ষণ কৰক আৰু অদৰকাৰী ফটো আঁতৰাওক।
- **3D দৃশ্য নাই।** 3D দৃশ্যৰ বাবে WebGL লাগে। সেয়া বন্ধ থাকিলে ব্ৰাউজাৰৰ ছেটিঙত হাৰ্ডৱেৰ এক্সেলাৰেচন অন কৰক। তালিকা, বিৱৰণ-পত্ৰ আৰু ষ্টুডিঅ' ইয়াৰ অবিহনেও চলে।
- **স্কেলত প্ৰিণ্ট।** অংকন আৰু আৰ্হি-পাত সদায় ১০০ শতাংশ জোখত প্ৰিণ্ট কৰক, আৰু ৰুলাৰেৰে জোখ-দণ্ড বা ১০ মি.মি.-ৰ পৰীক্ষাৰ বৰ্গ জুখি চাওক।
- **অসমীয়া আখৰ।** আখৰবোৰ এপটোৰ ভিতৰতে আছে, সেয়ে প্ৰতিটো ডিভাইচত আৰু প্ৰতিখন এক্সপ'র্ট কৰা পাতত অসমীয়া একে ৰূপত দেখা যায়।

SILPA KUTIR · শিল্প কুটিৰ

যদুমণিৰ ক্ৰাফ্ট ষ্টুডিঅ’ · ব্যৱহাৰকাৰীৰ হাতপুথি · সংস্কৰণ ১.০ · অক্টোবৰ ২০২৬

মোৰ গুৰু, মণিপুৰৰ সংগীত নাটক অকাডেমী বঁটাপ্ৰাপ্ত কাৰুশিল্পী নিংগোম্বম যদুমণি সিঙৰ চৰণত শ্ৰদ্ধাৰে উৎসৰ্গা কৰিলোঁ।

অসম, ভাৰতৰ AANK_A Creative Line-ৰ হৈ ড° মৃণাল জ্যোতি গোস্বামীৰ দ্বাৰা সৃষ্ট

© ২০২৬ ড° মৃণাল জ্যোতি গোস্বামী আৰু AANK_A Creative Line

১.০ সংস্কৰণ AANK-ৰ আন ডিজিটেল আহিলাসমূহৰ সৈতে ২৫ অক্টোবৰ ২০২৬ তাৰিখে গুৱাহাটীৰ শ্ৰীশ্ৰী মাধৱদেৱ আন্তৰ্জাতিক প্ৰেক্ষাগৃহত BBITF ২০২৬-ৰ উদ্বোধনী অধিৱেশনত মুকলি কৰা হ’ব।

3D দৃশ্যৰ বাবে three.js (MIT অনুজ্ঞাপত্ৰ) ব্যৱহাৰ কৰা হৈছে।

এই সংস্কৰণত নতুন কি আছে

শিল্প কুটিৰ ১.০ · ২৫ অক্টোবৰ ২০২৬ত গুৱাহাটীত BBITF ২০২৬ৰ উদ্বোধনী অনুষ্ঠানত মুকলি

শিল্প কুটিৰত

- **আৰ্হি-বাকচ: অংশ যোগ কৰক** টিপিলে মঞ্চৰ নক্সাত নোলোৱাকৈ কেৱল আৰ্হিৰ বাবে যিকোনো জোখৰ ফ্লেট, প্লেটফৰ্ম, খটখটি, ৰেম্প বা চকাযুক্ত প্লেটফৰ্ম তৈয়াৰ হয়। **মঞ্চৰ নক্সাত ৰাখক** টিপিলে অংশটো মঞ্চসজ্জালৈ যায়, আৰু **মঞ্চসজ্জালৈ যাওক** বুটামেৰে পোনে পোনে মঞ্চসজ্জালৈ যাব পাৰি।
- **পঠিয়াওক…**-এ সুধাকণ্ঠ আৰু আন ষ্টুডিঅ'লৈ নাটকৰ নাম, মঞ্চৰ জোখ, চৰিত্ৰ আৰু দৃশ্যৰ লগতে এখন পৰিকল্পনাৰ প্ৰতিবেদন পঠিয়ায়: মঞ্চসজ্জাৰ অংশ, দৃশ্য আৰু অৱস্থাসহ মঞ্চ-সামগ্ৰী, প্ৰতিটো চৰিত্ৰৰ সাজ-পোচাক, মুখা, ৰূপসজ্জা, নিৰ্মাণৰ সময়সূচী আৰু বাজেট।
- **আন এপৰ পৰা…**: আন এপৰ চৰিত্ৰবোৰ সাজ-পোচাকৰ চৰিত্ৰৰ তালিকাত আৰু দৃশ্যবোৰ দৃশ্যৰ তালিকাত যোগ হয়, মঞ্চৰ জোখ মঞ্চসজ্জালৈ যায়, আৰু আনটো এপৰ প্ৰতিবেদন প্ৰসংগৰ বাবে **প্ৰযোজনা**ৰ পৃষ্ঠাত ৰখা হয়।
- সংৰক্ষণ চলি থকাৰ সময়ত টেবটো বন্ধ হ'লেও শেষৰ সলনিটো হেৰুৱা নাযায়। ষ্টুডিঅ'ৰ অংকন এতিয়াও সংৰক্ষিত হোৱা নাই বা সংৰক্ষণ চলি আছে, কেৱল তেনে সময়তহে বন্ধ কৰাৰ আগতে এপটোৱে সোধে।
- এপৰ নামৰ তলৰ বাক্যটো এতিয়া **JADUMONI's CRAFT STUDIO** (যদুমণিৰ ক্ৰাফ্ট ষ্টুডিঅ')। অসমীয়া লেবেলবোৰ পঢ়িবলৈ সহজ কৰা হৈছে, আৰু এপটো অসমীয়াত থাকিলে নমুনা প্ৰযোজনাটোও অসমীয়াত খোল খায়।
- প্ৰযোজনাৰ ফাইলৰ নামত অসমীয়া শিৰোনাম অক্ষত থাকে, আৰু **Ctrl+S** টিপিলে প্ৰযোজনাৰ ফাইল সংৰক্ষণ হয়।

প্ৰতিটো AANK এপত

- নতুন ৱেব ঠিকনা: `https://aank.org/apps/silpa-kutir/`। ফ'ন, টেবলেট বা কম্পিউটাৰত ইনষ্টল কৰিব পাৰি; তাৰ পাছত ইণ্টাৰনেট নোহোৱাকৈও চলে আৰু নিজে নিজে আপডেট হয়।
- উৎসৰ্গ, কৃতজ্ঞতা, অনুজ্ঞা আৰু স্বয়ংক্ৰিয় বেকআপসহ স্বাগতম পৃষ্ঠা আৰু **পৰিচয়**।
- **পঠিয়াওক…** আৰু **আন এপৰ পৰা…**: আন AANK এপলৈ কাম পঠিয়াব আৰু তাৰ পৰা আনিব পাৰি। মূল এপ সুধাকণ্ঠই সকলো এটা প্ৰযোজনাত একত্ৰিত কৰে।
- সমস্যা, বিষয়বস্তুৰ ভুল, প্ৰশ্ন বা নতুন ধাৰণা জনাবলৈ মতামতৰ ফৰ্ম (সহায় মেনু আৰু **পৰিচয়**)।
- সুৰক্ষিত সংৰক্ষণ: তথ্য স্থায়ীভাৱে ৰাখিবলৈ ব্ৰাউজাৰক অনুৰোধ কৰা হয়, শেষৰ পাঁচটা সংস্কৰণ বেকআপ হিচাপে থাকে, আৰু **শেষ ফাইল-প্ৰতিলিপি** চিহ্নটোৱে ফাইল সংৰক্ষণৰ কথা সোঁৰৱাই দিয়ে।
- ফ'ন: কোনো ভিউৱাৰে এপটো চলিবলৈ নিদিলে স্পষ্ট বাৰ্তা, আৰু iPhone-iPad-ত Add to Home Screen-ৰ সহায়।

> এই নিৰ্দেশিকাত পুৰণি ৱেব ঠিকনা থাকিলে এইবোৰ ব্যৱহাৰ কৰক: এপ `https://aank.org/apps/silpa-kutir/` আৰু তাৰ পৃষ্ঠা `https://aank.org/digital-tools/silpa-kutir/`।