XUDHAKANTHA

সুধাকণ্ঠ

Director's Digital Notebook

পৰিচালকৰ ডিজিটেল টোকাবহী

ব্যৱহাৰ-নির্দেশিকা

অসমীয়া সংস্কৰণ · অক্টোবৰ ২০২৬

ভাৰতৰত্ন সুধাকণ্ঠ ড° ভূপেন হাজৰিকাৰ (১৯২৬–২০১১) জন্মশতবাৰ্ষিকী উপলক্ষে তেখেতৰ স্মৃতিত উৎসৰ্গিত।

অসমৰ AANK_A Creative Line-ৰ হৈ ড° মৃণাল জ্যোতি গোস্বামীৰ সৃষ্টি।
© ২০২৬ ড° মৃণাল জ্যোতি গোস্বামী আৰু AANK_A Creative Line। সৰ্বস্বত্ব সংৰক্ষিত।

XUDHAKANTHA · সুধাকণ্ঠ

ব্যৱহাৰ-নিৰ্দেশিকা · অসমীয়া সংস্কৰণ

শিৰোনাম	XUDHAKANTHA (সুধাকণ্ঠ): Director's Digital Notebook · ব্যৱহাৰ-নিৰ্দেশিকা
সংস্কৰণ	অসমীয়া সংস্কৰণ, এপ্‌ৰ সংস্কৰণ ১.০.০
প্ৰকাশ	অক্টোবৰ ২০২৬
সৃষ্টিকৰ্তা	ড° মৃণাল জ্যোতি গোস্বামী
যাৰ হৈ	AANK_A Creative Line, অসম, ভাৰত
এপ	https://aank.org/apps/xudhakantha/
ৱেব পৃষ্ঠা	https://aank.org/digital-tools/xudhakantha/
মতামত	mrinal.goswami2026@gmail.com

ভাৰতৰত্ন সুধাকণ্ঠ ড° ভূপেন হাজৰিকাৰ (১৯২৬–২০১১) জন্মশতবাৰ্ষিকী উপলক্ষে তেখেতৰ স্মৃতিত উৎসৰ্গিত।

© ২০২৬ ড° মৃণাল জ্যোতি গোস্বামী আৰু AANK_A Creative Line। সৰ্বস্বত্ব সংৰক্ষিত।

কপিৰাইটৰ অধিকাৰীৰ লিখিত অনুমতি অবিহনে এই নিৰ্দেশিকাৰ কোনো অংশ কোনো ৰূপত পুনৰুৎপাদন বা প্ৰকাশ কৰিব নোৱাৰি; টোকাবহীখন ব্যৱহাৰ কৰা প্ৰযোজনা দলৰ ভিতৰত ব্যৱহাৰৰ বাবে এই বাধা প্ৰযোজ্য নহয়। Android, Chrome, Edge, Firefox, iPhone, iPad, macOS, Safari আৰু Windows সংশ্লিষ্ট প্ৰতিষ্ঠানৰ ট্ৰেডমাৰ্ক। টোকাবহীখনত Mozilla Foundation-ৰ PDF.js, Apache License 2.0 অনুসৰি, আৰু Inter, Noto Sans Bengali আৰু Noto Serif Bengali ফণ্ট SIL Open Font License 1.1 অনুসৰি ব্যৱহাৰ কৰা হৈছে। এই নিৰ্দেশিকাৰ ছবিবোৰত টোকাবহীৰ সৈতে দিয়া নমুনা প্ৰযোজনাটো দেখুওৱা হৈছে।

সূচীপত্ৰ

১ **স্বাগতম** ১
সুধাকণ্ঠ কি · আপোনাৰ কাম আপোনাৰ হাতত‌ে থাকে · কি কি লাগিব · এই নিৰ্দেশিকা কেনেকৈ পঢ়িব

২ **আৰম্ভণি** ৩
স্বাগতম পৃষ্ঠা · ভাষা: ইংৰাজী, অসমীয়া বা দুয়োটা · প্ৰথম খোজ

৩ **স্ক্ৰীণখনৰ সামগ্ৰিক চিত্ৰ** ৫

৪ **প্ৰযোজনা আৰু মূল পৃষ্ঠা** ৭
প্ৰযোজনা মচা আৰু ঘূৰাই অনা · মূল পৃষ্ঠা

৫ **নাট্যপাঠ আৰু পৰিচালকৰ টোকা** ৯
দৃশ্য আৰু পাঠ যোগ কৰা · শাৰীত টোকা আৰু সংকেত · নাট্যপাঠৰ নথি: PDF আৰু পৃষ্ঠাৰ ফটো

৬ **চৰিত্ৰ, অভিনেতা আৰু পৰিচালকৰ দৃষ্টিভংগী** ১২

৭ **মঞ্চ আৰু চলন** ১৩
মঞ্চৰ ধৰণ বাছনি · দৃশ্যসজ্জা ৰখা · নিজৰ সামগ্ৰী: আঁকক বা আমদানি কৰক · লিখি মঞ্চ সজোৱা আৰু আঁক → মঞ্চ · খণ্ড অনুসৰি অভিনেতাৰ চলন · ত্ৰিমাত্ৰিক ৰূপত চোৱা

৮ **অভিনেতাৰ প্ৰস্তুতি** ১৯

৯ **আখৰাৰ দিনলিপি আৰু অভিনেতাৰ টোকা** ২০
আখৰাৰ ফটো · অভিনেতাৰ টোকা

১০ **পৰিৱেশনস্থলী** ২২

১১ **পোহৰ-পৰিকল্পনা** ২৩
ক্ৰমিক বাৰ আৰু আড়-পোহৰৰ বাৰ · সঁজুলি: ধৰণ, ৰশ্মিৰ কোণ, ৱাট আৰু ৰং · গোব' · নিজৰ সঁজুলিৰ ধৰণ · ফোকাছ, মাত্ৰা আৰু পোহৰ-ৰূপ · পেচ, DMX আৰু বিদ্যুৎ-ভাৰ

১২ **সংকেত-তালিকা আৰু মঞ্চায়ন অৱস্থা** ২৯

১৩ **দৃশ্যসজ্জা, মঞ্চ-সামগ্ৰী আৰু সাজপাৰ** ৩১

১৪ **মঞ্চায়নৰ ইতিহাস আৰু প্ৰযোজনা-স্মৃতি** ৩২

১৫ **প্ৰতিবেদন আৰু ৰপ্তানি** ৩৪
ফাইলৰ ধৰণ

১৬ **পৰিভাষা** ৩৬

১৭ **বিন্যাস, বেকআপ আৰু পুনৰুদ্ধাৰ** ৩৭
বেকআপ লোৱা · পুনৰুদ্ধাৰ · স্বয়ংক্ৰিয় বেকআপ আৰু ফাইলৰ সোঁৱৰণী · পুনৰুদ্ধাৰ-বিন্দু · এটা প্ৰযোজনা আনক দিয়া · অন্যান্য বিন্যাস

১৮ **সুধাকণ্ঠ আৰু আন AANK এপ** ৪০
এপৰ পৰিয়াল · আন এপৰ পৰা অহা কাম খোলা · আন এপৰ পৰা অহা নথি · এই প্ৰযোজনা আন এপলৈ পঠিওৱা · মতামত

১৯ **প্ৰশ্ন আৰু উত্তৰ** ৪৫

২০ **মূল পৰিভাষাৰ তালিকা** ৪৬

অধ্যায় ১

০১

স্বাগতম

সুধাকণ্ঠ নাট্য পৰিচালক আৰু প্ৰযোজনা দলৰ বাবে এখন কৰ্ম-টোকাবহী। এই অধ্যায়ত ইয়াৰ কাম, প্ৰয়োজনীয় সঁজুলি আৰু এই নিৰ্দেশিকাখনৰ গাঁথনিৰ বিষয়ে কোৱা হৈছে।

সুধাকণ্ঠ কি

সুধাকণ্ঠ (XUDHAKANTHA): পৰিচালকৰ ডিজিটেল টোকাবহীত এখন প্ৰযোজনাৰ সকলো অংশ একে ঠাইতে থাকে: নাট্যপাঠ আৰু পৰিচালকৰ টোকা, দ্বিমাত্ৰিক আৰু ত্ৰিমাত্ৰিক মঞ্চ-নক্সা আৰু চলন, অভিনেতাৰ প্ৰস্তুতি, আখৰাৰ দিনলিপি, পৰিৱেশনস্থলী, পোহৰ-পৰিকল্পনা, সংকেত-তালিকা, দৃশ্যসজ্জা, মঞ্চ-সামগ্ৰী আৰু সাজপাৰ, আৰু প্ৰতিটো মঞ্চায়নৰ ইতিহাস। এইবোৰ মিলি প্ৰযোজনাটোৰ সম্পূৰ্ণ কৰ্ম-স্মৃতি গঢ় লয়, যাতে বহু বছৰৰ পিছতো ইয়াক অধ্যয়ন কৰিব পাৰি, আনক দেখুৱাব পাৰি বা পুনৰ মঞ্চস্থ কৰিব পাৰি।

টোকাবহীখন দ্বিভাষিক। প্ৰতিখন স্ক্ৰীণ ইংৰাজী, অসমীয়া বা দুয়োটা ভাষাত একেলগে চাব পাৰি, আৰু প্ৰতিখন প্ৰতিবেদন যিকোনো এটা ভাষাত ৰপ্তানি কৰিব পাৰি। অসমৰ পৰিচালকসকলৰ পৰামৰ্শৰে ইয়াক গঢ়ি তোলা হৈছে আৰু তেওঁলোকে কাম কৰা সকলো ধৰণৰ স্থান ইয়াত সামৰি লোৱা হৈছে: প্ৰছেনিয়াম মঞ্চ, নামঘৰ আৰু ভাওনাৰ স্থান, থ্ৰাষ্ট আৰু এৰিনা মঞ্চ, ব্লেক বক্স, পথ নাটক আৰু মুকলি ঠাইৰ অভিনয়।

সুধাকণ্ঠ AANK নাট্য ষ্টুডিঅ'সমূহৰ মূল এপো। শিল্প কুটিৰ (মঞ্চসজ্জা, সামগ্ৰী, সাজ-পোছাক আৰু মুখা), সোণপখিলী (পোহৰ), বুঢ়া লুইত (ধ্বনি, ভিডিঅ' আৰু উপশিৰোনাম), আৰোহণ (চিত্ৰনাট্য), শ্ৰীনিবাৰণ (চলন) আৰু কুমচুঙত (অভিলেখাগাৰ) কৰা কাম ইয়াত খুলি একেটা প্ৰযোজনাত একত্ৰিত কৰিব পাৰি। ১৮ নং অধ্যায়ত ইয়াৰ নিয়ম দিয়া আছে।

আপোনাৰ কাম আপোনাৰ হাততে থাকে

আপুনি দিয়া সকলো তথ্য আপোনাৰ নিজৰ ডিভাইচৰ ব্ৰাউজাৰতে সংৰক্ষিত হয়। কোনো চাৰ্ভাৰলৈ একো পঠিওৱা নহয়, আৰু এবাৰ খোলাৰ পিছত টোকাবহীখন ইণ্টাৰনেট নোহোৱাকৈও চলে। সেয়ে বেকআপ ফাইল ৰখাৰ দায়িত্ব আপোনাৰ। কেইছেকেণ্ডমানতে কেনেকৈ বেকআপ ল'ব পাৰি, সেই কথা ১৭ নং অধ্যায়ত কোৱা হৈছে।

কি কি লাগিব

- Chrome, Edge, Safari বা Firefox-ৰ শেহতীয়া সংস্কৰণ থকা ফোন, টেবলেট বা কম্পিউটাৰ।
- প্ৰথমবাৰ খোলোঁতে ইণ্টাৰনেট সংযোগ। তাৰ পিছত ইণ্টাৰনেটৰ প্ৰয়োজন নাই।
- মঞ্চ-নক্সা আৰু পোহৰৰ কামৰ বাবে কম্পিউটাৰ বা টেবলেট উপযুক্ত; আখৰাৰ টোকা আৰু ফটোৰ বাবে ফোনেই যথেষ্ট।

> **টোকা** ফোন বা কম্পিউটাৰত এপ্ হিচাপে ইনষ্টল কৰা আৰু এটা ফাইলৰ পৰ্টেবল সংস্কৰণ ব্যৱহাৰ কৰাৰ নিয়ম পৃথক ইনষ্টলেচন নিৰ্দেশিকাত দিয়া আছে।

এই নির্দেশিকা কেনেকৈ পঢ়িব

প্ৰথমে ২ আৰু ৩ নং অধ্যায় পঢ়ি লোৱা ভাল। তাৰ পিছৰ প্ৰতিটো অধ্যায় মূল মেনুৰ একোটা অংশৰ বিষয়ে, মেনুৰ একে ক্ৰমতে সজোৱা; সেয়ে প্ৰয়োজনীয় অধ্যায়লৈ পোনে পোনে যাব পাৰে। বাকচৰ ভিতৰত থকা শব্দ, যেনে **নমুনা প্ৰযোজনা খোলক**, স্ক্ৰীণত যিদৰে দেখা যায় ঠিক তেনেদৰে বুটাম বা চিনৰ নাম। ছবিৰ ওপৰৰ নম্বৰযুক্ত বৃত্তবোৰ তলৰ নম্বৰযুক্ত টোকাৰ সৈতে মিলে।

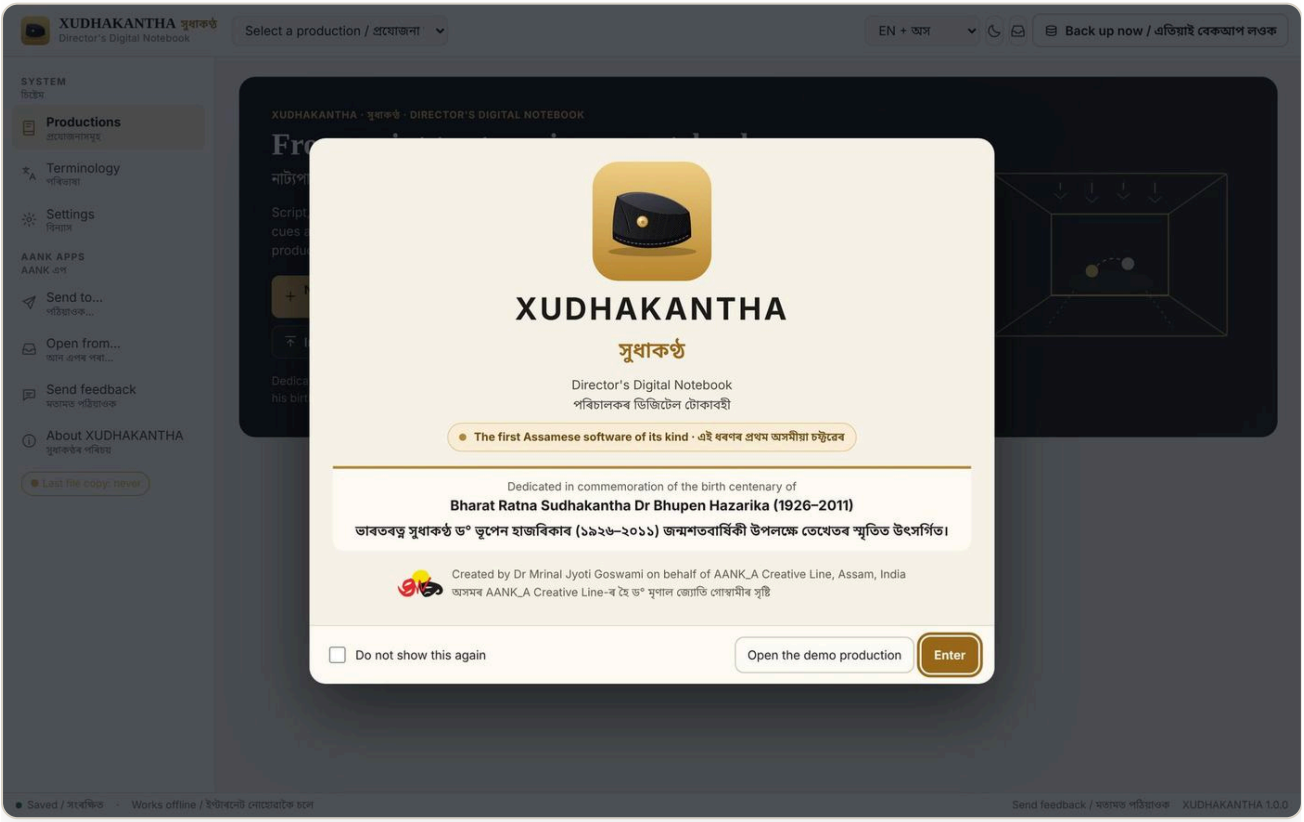
অধ্যায় ২

০২

আৰম্ভণি

টোকাবহীখন খোলক, ভাষা বাছনি কৰক আৰু প্ৰথম প্ৰযোজনাটো সৃষ্টি কৰক, নাইবা প্ৰথমে নমুনা প্ৰযোজনাটো চাই লওক।

স্বাগতম পৃষ্ঠা



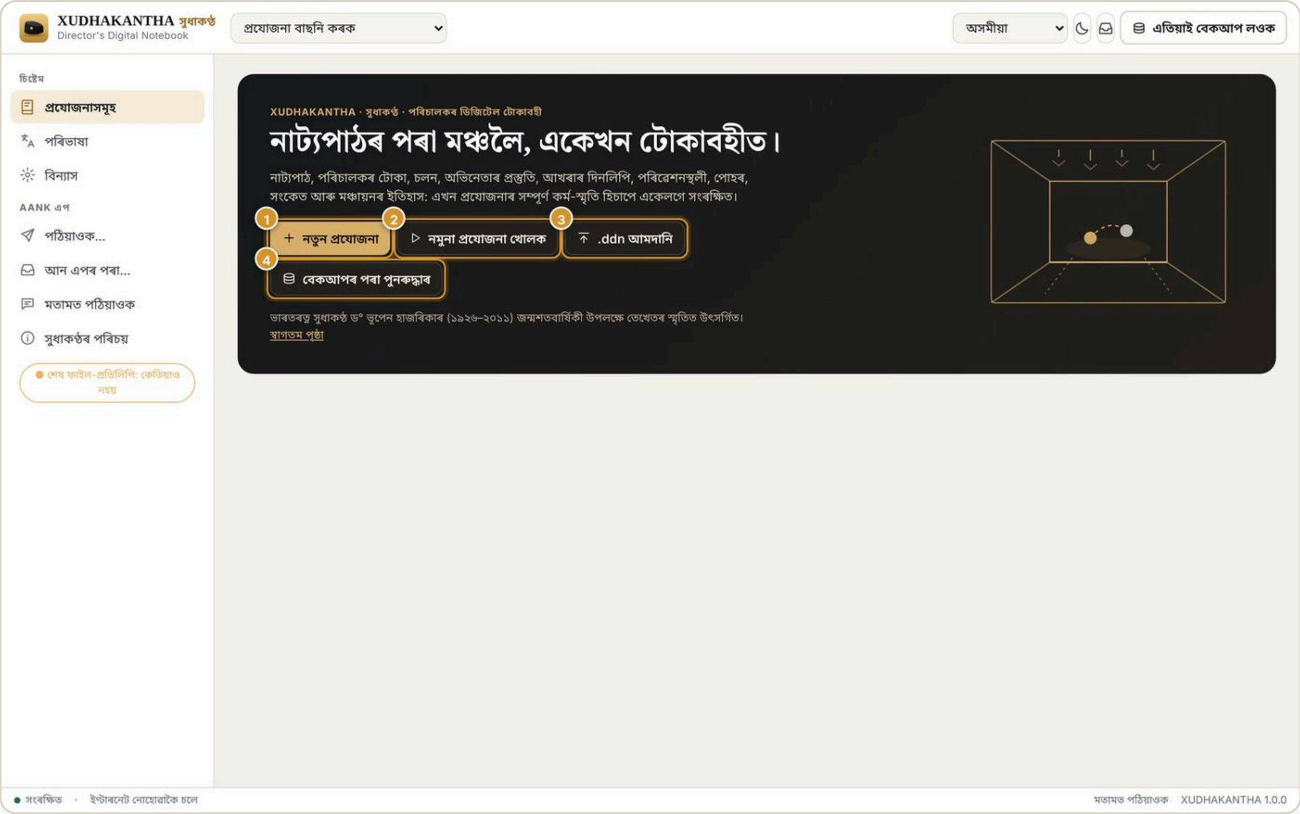
চিত্ৰ ২.১ ভাৰতৰত্ন সুধাকণ্ঠ ড° ভূপেন হাজৰিকাৰ জন্মশতবাৰ্ষিকী উপলক্ষে উৎসৰ্গিত স্বাগতম পৃষ্ঠা।

টোকাবহীখন খোলাৰ লগে লগে প্ৰথমে স্বাগতম পৃষ্ঠা ওলায়। ইয়াত উৎসৰ্গ, টোকাবহীৰ নাম আৰু AANK_A Creative Line-ৰ কৃতজ্ঞতা থাকে। আৰম্ভ কৰিবলৈ **প্ৰৱেশ কৰক** টিপক, নাইবা নমুনা প্ৰযোজনাটো চাবলৈ 'নমুনা প্ৰযোজনা খোলক' টিপক। পোনপটীয়াকৈ টোকাবহীত আৰম্ভ কৰিবলৈ 'পুনৰ নেদেখুৱাব' বাছক; **বিন্যাস** -ৰ **স্বাগতম পৃষ্ঠা চাওক** টিপিলে পৃষ্ঠাখন আকৌ দেখা যাব।

ভাষা: ইংৰাজী, অসমীয়া বা দুয়োটা

তিনিটা বিকল্প আছে। EN বাছিলে কেৱল ইংৰাজী, অসমীয়া বাছিলে কেৱল অসমীয়া, আৰু EN + অস বাছিলে দুয়োটা দেখা যায়; তেতিয়া প্ৰতিটো ইংৰাজী শব্দৰ তলত সৰু আখৰত অসমীয়া পৰিভাষা থাকে। দলটোৱে অসমীয়া পৰিভাষাত অভ্যস্ত হোৱালৈকে এই বিকল্প উপযোগী। স্ক্ৰীণৰ ওপৰৰ ভাষাৰ তালিকাৰ পৰা যিকোনো সময়তে সলনি কৰিব পাৰি।

প্ৰথম খোজ



চিত্ৰ ২.২ কোনো প্ৰযোজনা নথকাৰ আগৰ প্ৰথম স্ক্ৰীণ।

- ১ **নতুন প্ৰযোজনা** : নিজৰ প্ৰযোজনা আৰম্ভ কৰক।
- ২ **নমুনা প্ৰযোজনা খোলক** : চাই-বুজি ল'বলৈ এটা সম্পূৰ্ণ নমুনা প্ৰযোজনা।
- ৩ **.ddn আমদানি** : কোনোবাই পঠিওৱা প্ৰযোজনাৰ ফাইল খোলক।
- ৪ **বেকআপৰ পৰা পুনৰুদ্ধাৰ** : বেকআপ ফাইলৰ পৰা সকলো ঘূৰাই আনক।

১. **নমুনা প্ৰযোজনা খোলক** টিপক। দৃশ্য, চলন, পোহৰ, সংকেত, আখৰা আৰু এটা মঞ্চায়নৰ বিৱৰণসহ “নৈ-ঘাটৰ সন্ধিয়া” নামৰ নমুনা প্ৰযোজনাটো খোল খাব।

২. বাওঁফালৰ মেনুৰ পৰা প্ৰতিটো অংশ চাই যাওক। ইচ্ছামতে সালসলনি কৰক; এইটো কেৱল নমুনা।

৩. সাজু হ'লে **নতুন প্ৰযোজনা** টিপক, শিৰোনাম, নাট্যকাৰ আৰু পৰিচালকৰ নাম দি সংৰক্ষণ কৰক।

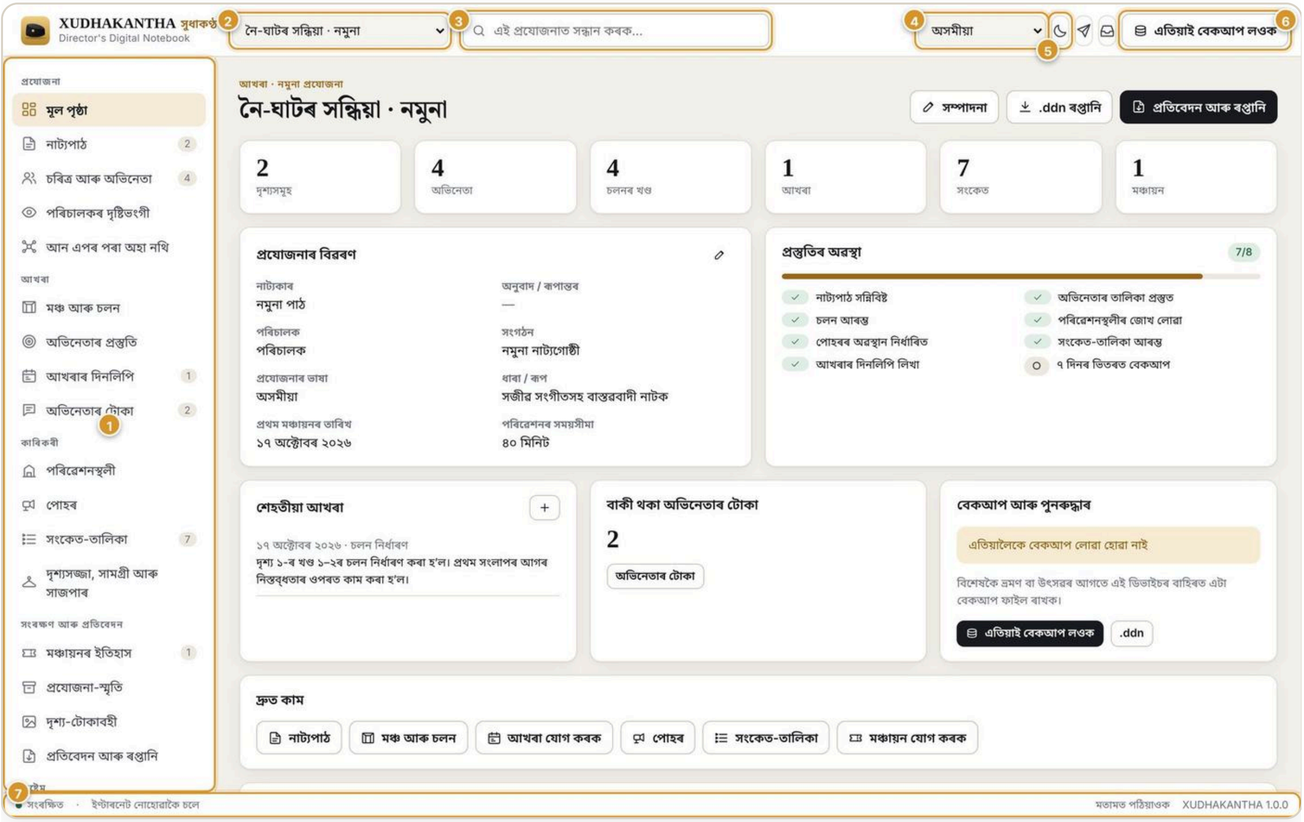
> **পৰামৰ্শ** নমুনা প্ৰযোজনাটো আপুনি বাছনি কৰা ভাষা অনুসৰি ওলায়। অসমীয়া ভাষা বাছি খুলিলে ইয়াৰ টোকা, সংকেত আৰু বিৱৰণ অসমীয়াতে দেখা যাব।

অধ্যায় ৩

০৩

স্ক্ৰীণখনৰ সামগ্ৰিক চিত্ৰ

প্ৰতিখন পৃষ্ঠাৰ গাঁথনি একে: বাওঁফালে মূল মেনু, ওপৰত শীৰ্ষ-পট্টী আৰু মাজত পৃষ্ঠাখন।



চিত্ৰ ৩.১ স্ক্ৰীণৰ মূল অংশসমূহ।

১ মূল মেনু: প্ৰযোজনা, আখৰা, কাৰিকৰী, সংৰক্ষণ আৰু প্ৰতিবেদন, চিষ্টেম, এই কেইটা ভাগত সজোৱা।

২ বৰ্তমান কাম কৰি থকা প্ৰযোজনা। ইয়াৰ পৰাই আন প্ৰযোজনা বাছনি কৰক।

৩ গোটেই প্ৰযোজনাত সন্ধান: নাট্যপাঠৰ শাৰী, টোকা, সংকেত, আখৰা আদি।

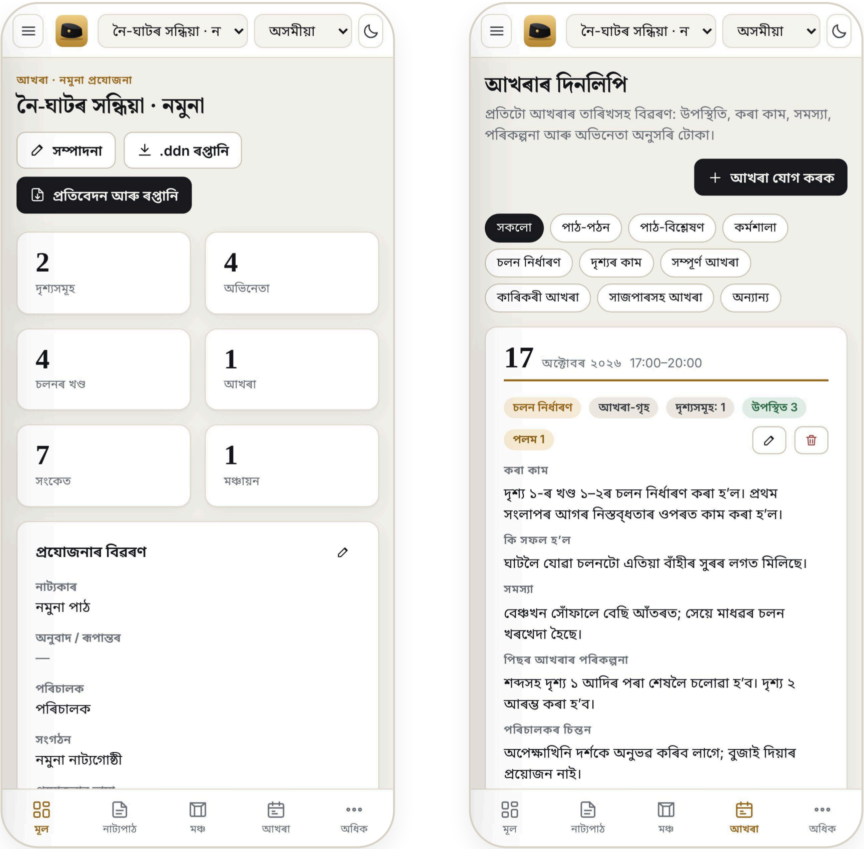
৪ ভাষা: EN, অসমীয়া বা দুয়োটা।

৫ পাতল বা গাঢ় দৃশ্যৰূপ। আন্ধাৰ প্ৰেক্ষাগৃহত গাঢ় ৰূপে চকুক আৰাম দিয়ে।

৬ **এতিয়াই বেকআপ লওক** : সকলো প্ৰযোজনাৰ বেকআপ ফাইল ডাউনল'ড কৰক।

৭ অৱস্থা-পট্টী। **সংৰক্ষিত** মানে আপোনাৰ শেহতীয়া সালসলনি এই ডিভাইচত সুৰক্ষিতভাৱে সংৰক্ষিত হৈছে।

সাধাৰণ কামৰ বাবে কোনো সংৰক্ষণ বুটাম নাই। প্ৰতিটো সালসলনি এক ছেকেণ্ডৰ ভিতৰতে নিজে নিজে সংৰক্ষিত হয়। ফোনত মূল মেনুখন লুকাই থাকে; ওপৰৰ বাওঁফালৰ মেনু বুটাম টিপি খোলক, নাইবা স্ক্ৰীণৰ তলৰ চমু-বুটামবোৰ ব্যৱহাৰ কৰক।



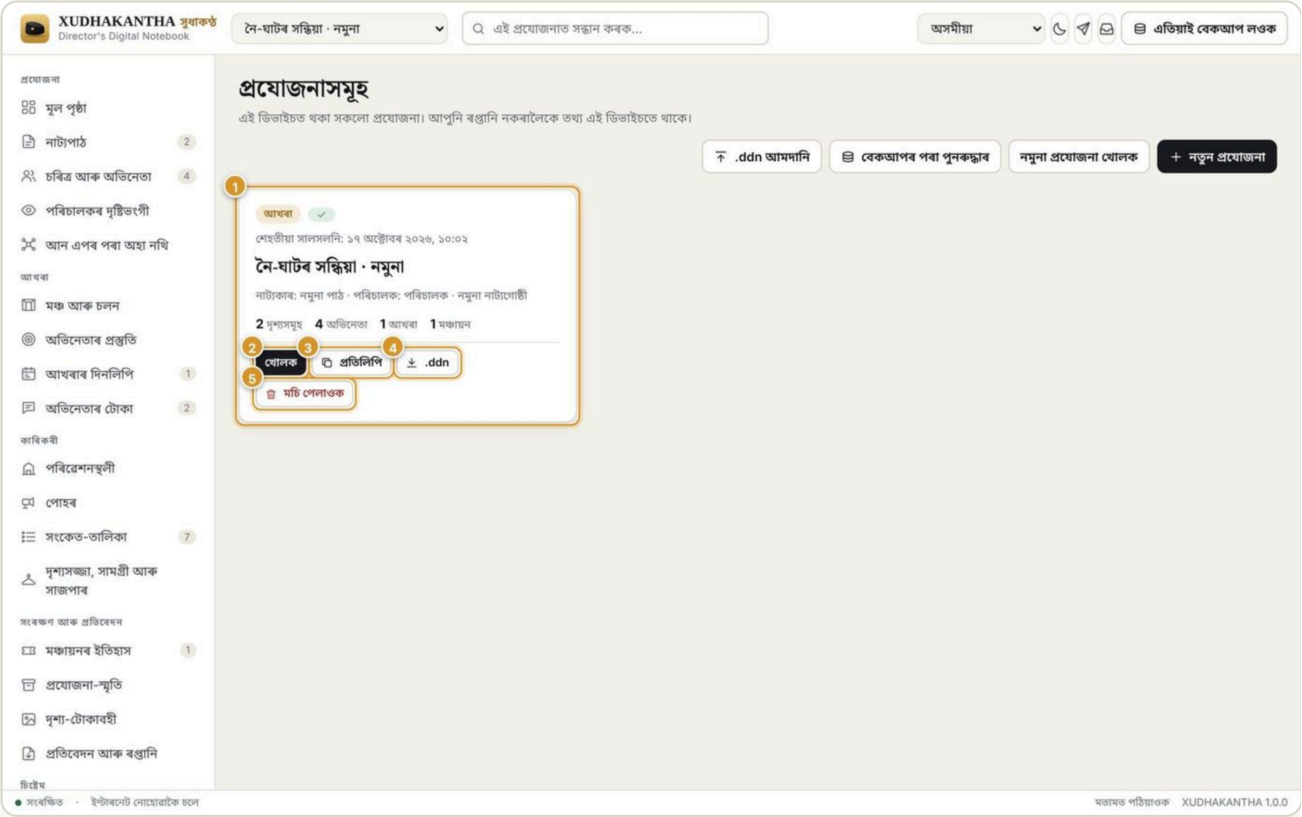
চিত্ৰ ৩.২ ফোনত: মূল পৃষ্ঠা আৰু আখৰাৰ দিনলিপি।

অধ্যায় ৪

প্ৰযোজনা আৰু মূল পৃষ্ঠা

04

এখন নাটকৰ সকলো তথ্য এটা প্ৰযোজনাত থাকে। যিমান ইচ্ছা সিমান প্ৰযোজনা ৰাখিব পাৰি।



চিত্ৰ ৪.১ প্ৰযোজনাৰ পৃষ্ঠা।

১ অৱস্থা আৰু মূল হিচাপসহ এটা প্ৰযোজনাৰ কাৰ্ড।

২ **খোলক**: এই প্ৰযোজনাত কাম কৰক।

৩ **প্ৰতিলিপি**: প্ৰতিলিপি কৰক; যেনে একেখন নাটকৰ নতুন ৰূপ পৰিকল্পনা কৰিবলৈ।

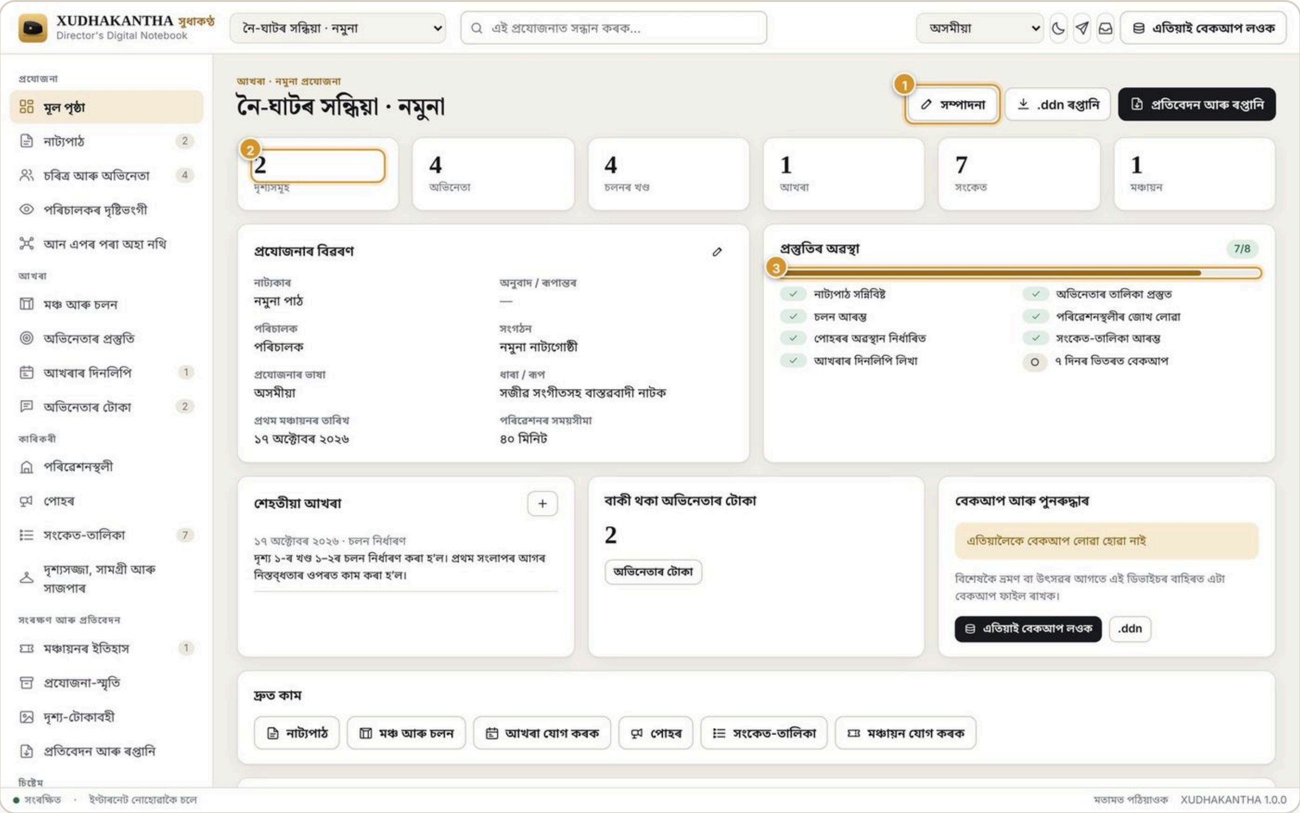
৪ **.ddn ৰপ্তানি**: আনক দিবলৈ বা সংৰক্ষণ কৰিবলৈ এই প্ৰযোজনাটো .ddn ফাইল হিচাপে ৰাখক।

৫ **মচি পেলাওক**: প্ৰযোজনাটো **মচি পেলোৱা প্ৰযোজনা**লৈ যায়। চিৰদিনৰ বাবে নমচালৈকে একো হেৰাই নাযায়।

প্ৰযোজনা মচা আৰু ঘূৰাই অনা

মচি পেলোৱা প্ৰযোজনা প্ৰযোজনাৰ পৃষ্ঠাৰ তলত আৰু **বিন্যাস**-ত থকা **মচি পেলোৱা প্ৰযোজনা**ত থাকে। ঘূৰাই আনিবলৈ **পুনৰুদ্ধাৰ** টিপক। কেৱল **চিৰদিনৰ বাবে মচক** টিপিলেহে ই চিৰদিনৰ বাবে আঁতৰি যায়, আৰু তাৰ আগতে এপ্‌টোৱে নিশ্চিত কৰিবলৈ সোধে।

মূল পৃষ্ঠা



চিত্ৰ ৪.২ এটা প্ৰযোজনাৰ মূল পৃষ্ঠা।

১ **সম্পাদনা**: শিৰোনাম, নাট্যকাৰ, পৰিচালক, সংগঠন, ভাষা, তাৰিখ আৰু অৱস্থা।

২ দৃশ্য, অভিনেতা, চলনৰ খণ্ড, আখৰা, সংকেত আৰু মঞ্চায়নৰ হিচাপ।

৩ **প্ৰস্তুতিৰ অৱস্থা**: প্ৰযোজনাটো গঢ় লৈ উঠাৰ লগে লগে পূৰ হৈ যোৱা এখন পৰীক্ষা-তালিকা।

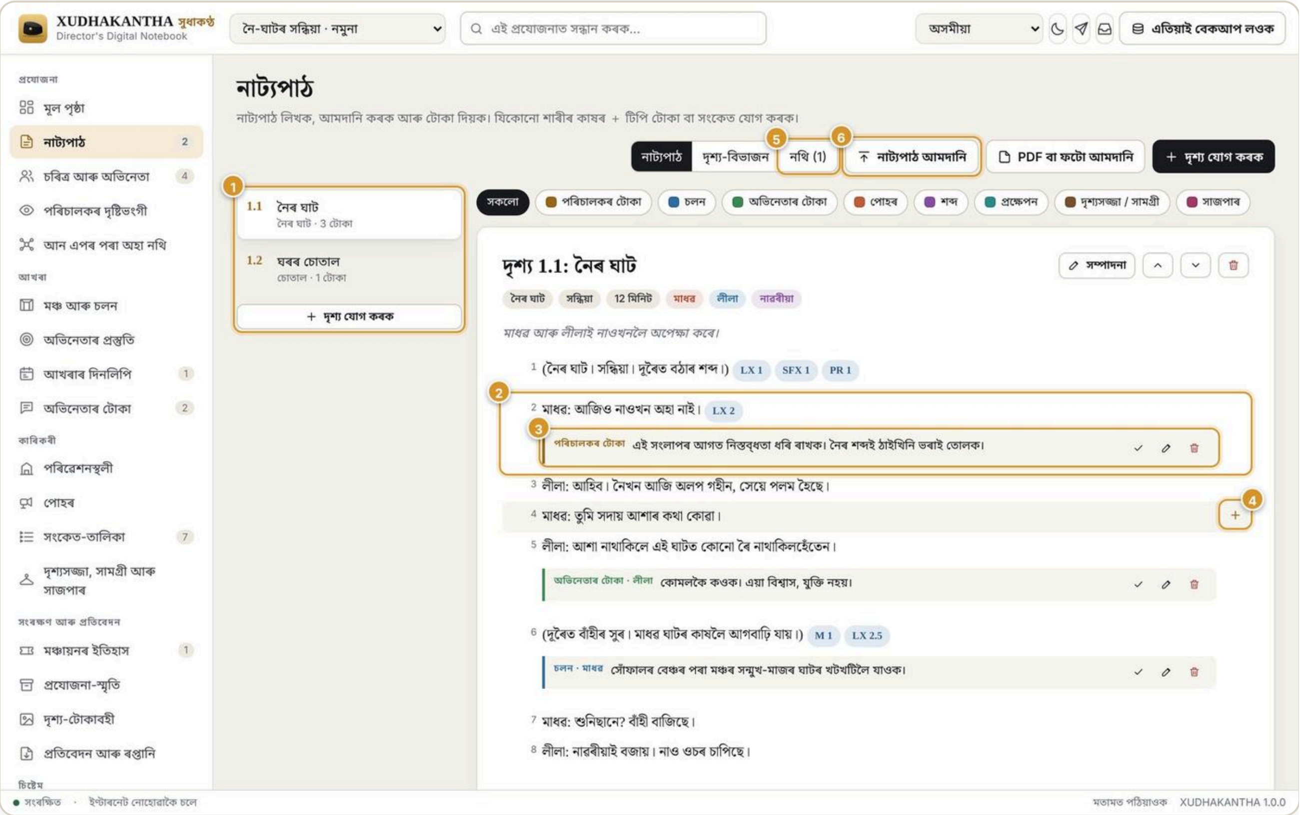
মূল পৃষ্ঠাত শেহতীয়া আখৰা, বাকী থকা অভিনেতাৰ টোকা, শেহতীয়া বেকআপৰ তাৰিখ আৰু সঘনাই ব্যৱহাৰ কৰা পৃষ্ঠালৈ চমু-সংযোগো থাকে।

অধ্যায় ৫

নাট্যপাঠ আৰু পৰিচালকৰ টোকা

০৫

নাট্যপাঠ দৃশ্য অনুসৰি ৰাখক, আৰু আপোনাৰ টোকা আৰু সংকেত সংশ্লিষ্ট শাৰীটোতে লগাই দিয়ক।



চিত্ৰ ৫.১ শাৰীত টোকা আৰু সংকেতসহ নাট্যপাঠৰ পৃষ্ঠা।

১ দৃশ্যৰ তালিকা। খুলিবলৈ দৃশ্যটো টিপক; দৃশ্যৰ শিৰোনামৰ পৰা ক্ৰম সলনি বা সম্পাদনা কৰক।

২ নাট্যপাঠৰ এটা শাৰী। LX 2 আদি চিনে এই শাৰীত লোৱা সংকেত দেখুৱায়।

৩ শাৰীটোত দিয়া টোকা, ধৰণ অনুসৰি ৰঙীন: পৰিচালক, চলন, অভিনেতা, পোহৰ, শব্দ, প্ৰক্ষেপন, দৃশ্যসজ্জা বা সাজপাৰ।

৪ শাৰীৰ কাষৰ + টিপিলে টোকা যোগ হয়, আৰু একেলগে সংকেতো সৃষ্টি কৰিব পাৰি।

৫ **নথি**: PDF বা পৃষ্ঠাৰ ফটো হিচাপে নাট্যপাঠ।

৬ **নাট্যপাঠ আমদানি**: text বা Word ফাইলৰ পৰা নাট্যপাঠ আনক।

দৃশ্য আৰু পাঠ যোগ কৰা

১ **দৃশ্য যোগ কৰক** টিপক আৰু অংক, দৃশ্যৰ শিৰোনাম, স্থান আৰু সময় দিয়ক।

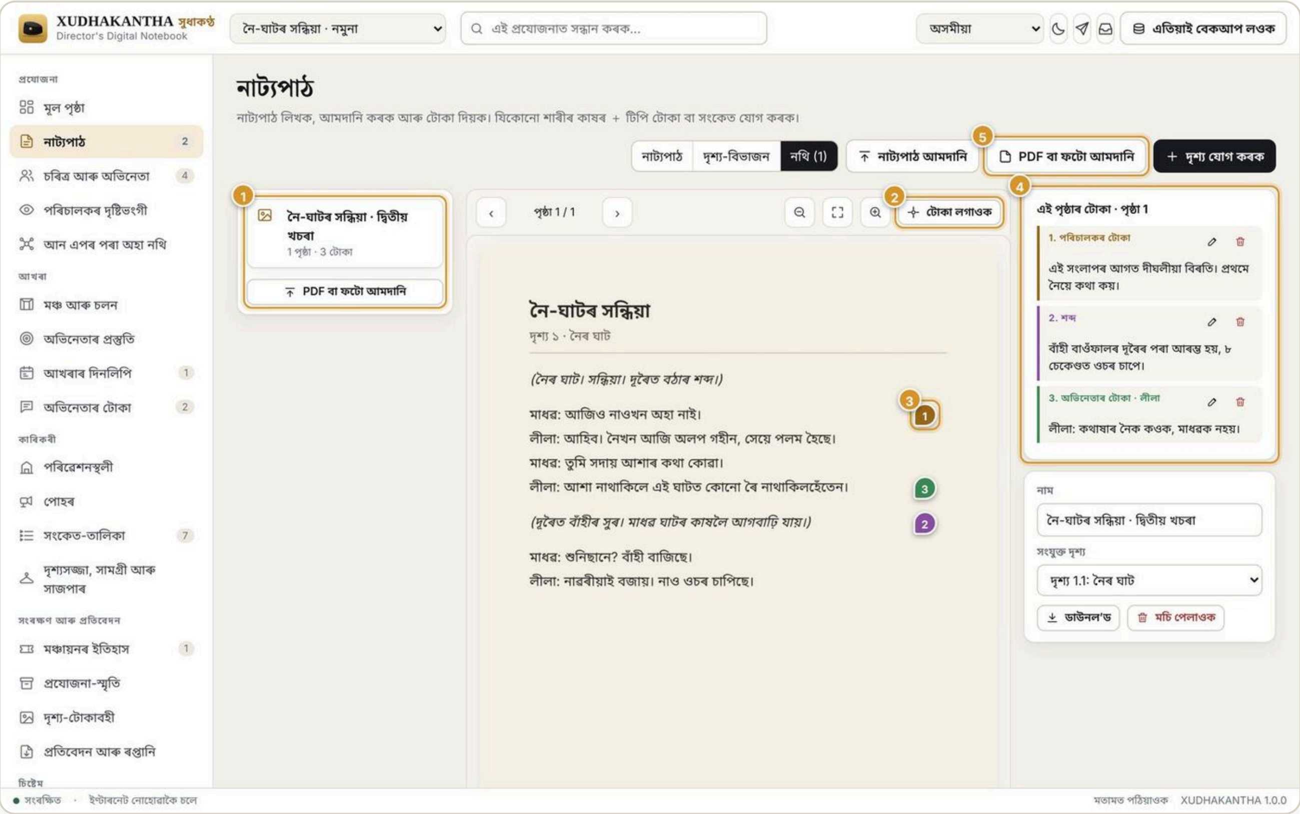
২ দৃশ্যটোৰ পাঠ টাইপ বা পেষ্ট কৰক। পাঠৰ প্ৰতিটো শাৰী একোটা ক্ৰমিক শাৰী হৈ পৰে।

৩ গোটেই নাটকখন একেবাৰে আনিবলৈ **নাট্যপাঠ আমদানি** ব্যৱহাৰ কৰক। “Scene 1”, “দৃশ্য ১”, “Act 2” বা “অংক ২” আদি শিৰোনাম চাই পাঠ নিজে নিজে দৃশ্যত ভাগ হয়।

শাৰীত টোকা আৰু সংকেত

যিকোনো শাৰীৰ কাষৰ + টিপক, **টোকাৰ ধৰণ** বাছনি কৰক, টোকাটো কোনো এজন অভিনেতাৰ বাবে হ'লে তেওঁক বাছক আৰু টোকাটো লিখক। একে শাৰীতে পোহৰ, শব্দ বা আন সংকেত দিবলৈ **এই শাৰীতে এটা সংকেতো সৃষ্টি কৰক** চিন দিয়ক। ইয়াত লিখা অভিনেতাৰ টোকা **অভিনেতাৰ টোকা** তো দেখা যায়, সেয়ে প্ৰতিজন অভিনেতাক সম্পূৰ্ণ তালিকা দিব পাৰি।

নাট্যপাঠৰ নথি: PDF আৰু পৃষ্ঠাৰ ফটো



চিত্ৰ ৫.২ টোকা লগোৱা নাট্যপাঠৰ এখন ফটো তোলা পৃষ্ঠা।

- **১** এই প্ৰযোজনাৰ নথিসমূহ।
- **২** **টোকা লগাওক**: তাৰ পিছত পৃষ্ঠাৰ যি ঠাইত টোকা লাগে তাত টিপক।
- **৩** পৃষ্ঠাৰ এটা নম্বৰযুক্ত পিন।
- **৪** **এই পৃষ্ঠাৰ টোকা**: সম্পাদনা আৰু মচাৰ সুবিধাসহ।
- **৫** **PDF বা ফটো আমদানি**: এটা PDF বা ফোনেৰে তোলা পৃষ্ঠাৰ কেইবাখনো ফটো বাছনি কৰক।

বহু পৰিচালকে ছপা বা হাতে লিখা নাট্যপাঠৰ পৰা কাম কৰে। পৃষ্ঠাবোৰৰ ফটো তোলক বা PDF আমদানি কৰক; টোকাবহীখনে সেইবোৰ টাইপ কৰা দৃশ্যৰ কাষতে ৰাখিব। কাঁড়-চিনেৰে পৃষ্ঠা লুটিয়াওক, জুম কৰি ডাঙৰ-সৰু কৰক আৰু পৃষ্ঠাৰ যিকোনো ঠাইত টোকা লগাওক। সহজে বিচাৰি পাবলৈ নথিখন কোনো দৃশ্যৰ সৈতে সংযোগ কৰক।

টাইপ কৰা পাঠৰ পৰা বনোৱা PDF হ'লে **পাঠ দৃশ্যলৈ লওক** টিপি বৰ্তমান পৃষ্ঠাৰ পাঠ দৃশ্যলৈ নিব পাৰি; পুনৰ টাইপ কৰিব নালাগে।

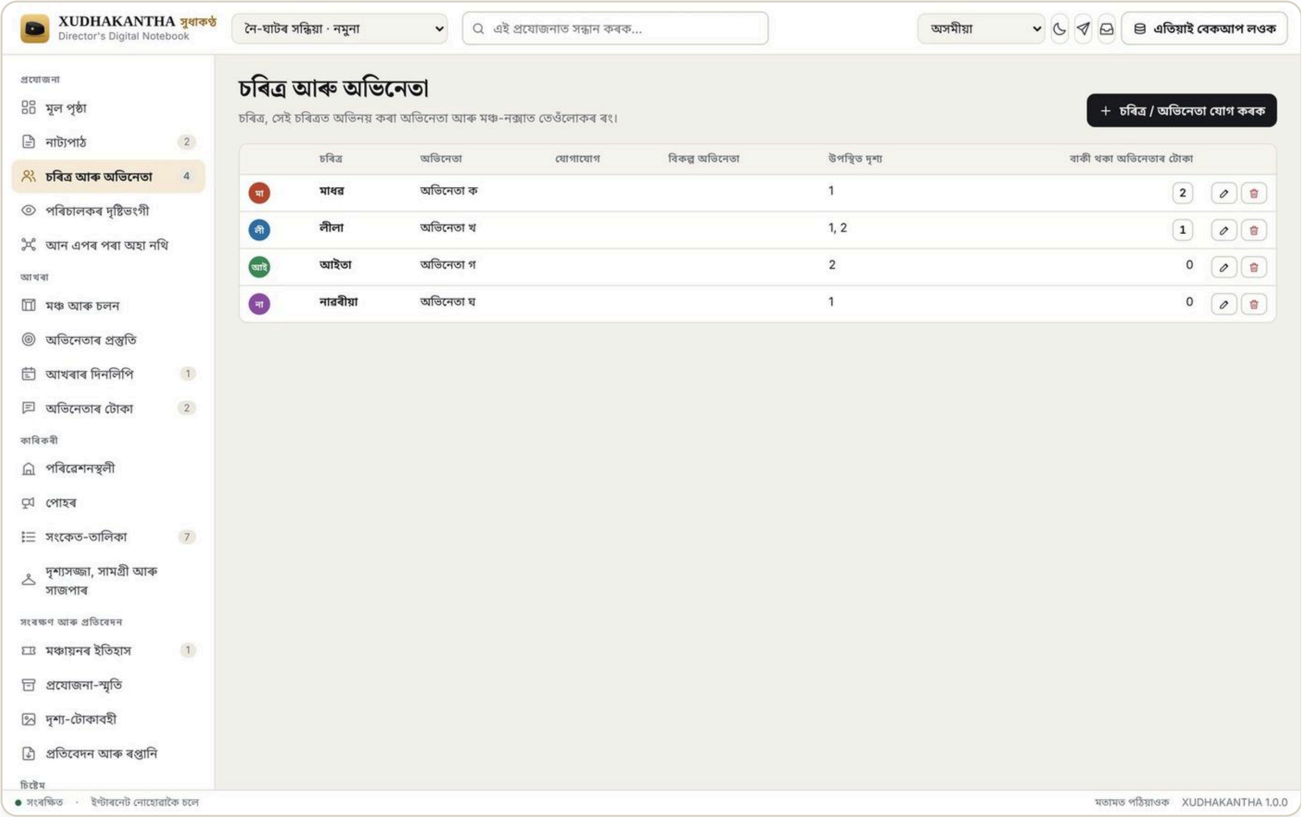
গুৰুত্বপূৰ্ণ কিছুমান PDF-ত অসমীয়া পাঠ পুৰণি নন-ইউনিক'ড ফণ্টত থাকে। তেনে পাঠ কপি কৰিলে আখৰ বিকৃত হ'ব পাৰে। ব্যৱহাৰ কৰাৰ আগতে কপি কৰা পাঠ সদায় পঢ়ি চাওক; পৃষ্ঠাৰ ছবিখনৰ কোনো ক্ষতি নহয়।

অধ্যায় ৬

০৬

চৰিত্ৰ, অভিনেতা আৰু পৰিচালকৰ দৃষ্টিভংগী

চৰিত্ৰ আৰু সেই চৰিত্ৰত অভিনয় কৰা অভিনেতাৰ তালিকা কৰক, আৰু প্ৰযোজনাটোৰ আঁৰৰ চিন্তা লিখি ৰাখক।



চিত্ৰ ৬.১ চৰিত্ৰ আৰু অভিনেতা।

প্ৰতিটো চৰিত্ৰৰ বাবে অভিনেতাৰ নাম, এক-দুটা আখৰৰ চুটি চিন আৰু এটা ৰং দিয়ক। চুটি চিন আৰু ৰঙেৰে মঞ্চ-নক্সা, ত্ৰিমাত্ৰিক দৃশ্য আৰু প্ৰতিবেদনত অভিনেতাক চিনি পোৱা যায়। বিকল্প অভিনেতা আৰু যোগাযোগৰ তথ্যও লিখি ৰাখক।

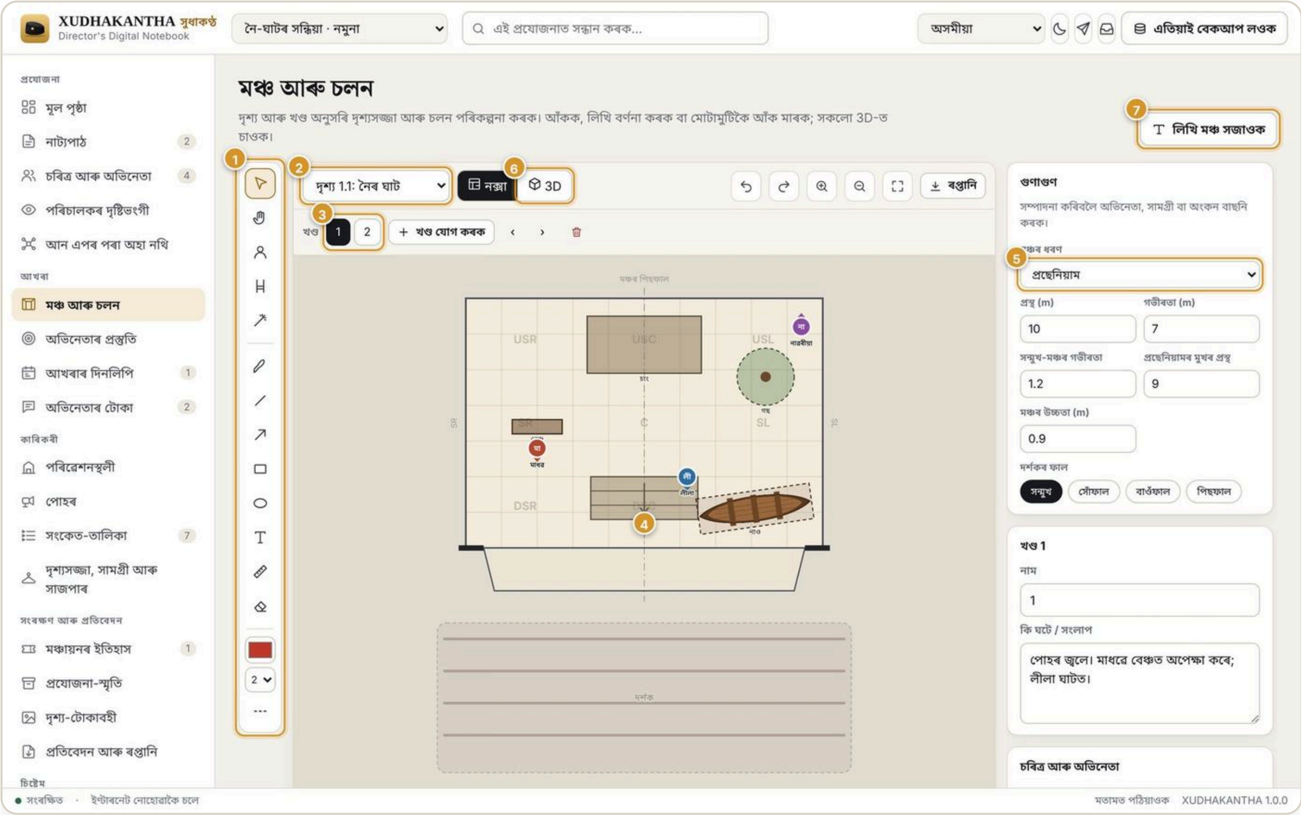
পৰিচালকৰ দৃষ্টিভংগী কেইটামান মুকলি লিখনিৰ ঠাই: মূল ধাৰণা, বিষয়বস্তু আৰু প্ৰেক্ষাপট, পৰিৱেশন-শৈলী, দৃশ্য আৰু শব্দৰ জগত, অভিনয়ৰ দৃষ্টিভংগী আৰু দৰ্শকৰ সৈতে সম্পৰ্ক। আপোনাৰ নিজৰ ভাষাত লিখক; পৰিচালকৰ সম্পূৰ্ণ টোকাবহীৰ প্ৰতিবেদন এই লিখনিৰেই আৰম্ভ হয়।

অধ্যায় ৭

মঞ্চ আৰু চলন

০৭

আপোনাৰ পৰিৱেশনস্থলীৰ সৈতে মিল থকা মঞ্চ-নক্সাত দৃশ্য আৰু খণ্ড অনুসৰি দৃশ্যসজ্জা আৰু অভিনেতাৰ চলন পৰিকল্পনা কৰক, আৰু ত্ৰিমাত্ৰিক ৰূপত পৰীক্ষা কৰক।



চিত্ৰ ৭.১ মঞ্চ আৰু চলনৰ কৰ্মশালা।

১ সঁজুলি: বাছনি আৰু স্থানান্তৰ, দৃশ্য সৰোৱা, অভিনেতা ৰখা, সামগ্ৰী ৰখা, গতিপথৰ কাঁড়-চিন, অংকনৰ সঁজুলি, আঁক → মঞ্চ, লবৰ।

২ দৃশ্য। প্ৰতিটো দৃশ্যৰ নিজা দৃশ্যসজ্জা আৰু চলন থাকে।

৩ খণ্ড। খণ্ড মানে দৃশ্যৰ একোটা মুহূৰ্ত; অভিনেতাই স্থান সলনি কৰাৰ লগে লগে খণ্ড যোগ কৰক।

৪ মঞ্চৰ অঞ্চলসহ মিটাৰত মঞ্চ-নক্সা।

৫ **মঞ্চৰ ধৰণ** আৰু ইয়াৰ মাপ। ইয়াৰ লগে লগে নক্সা আৰু ত্ৰিমাত্ৰিক দৃশ্যও সলনি হয়।

৬ **ত্ৰিমাত্ৰিক দৃশ্য**।

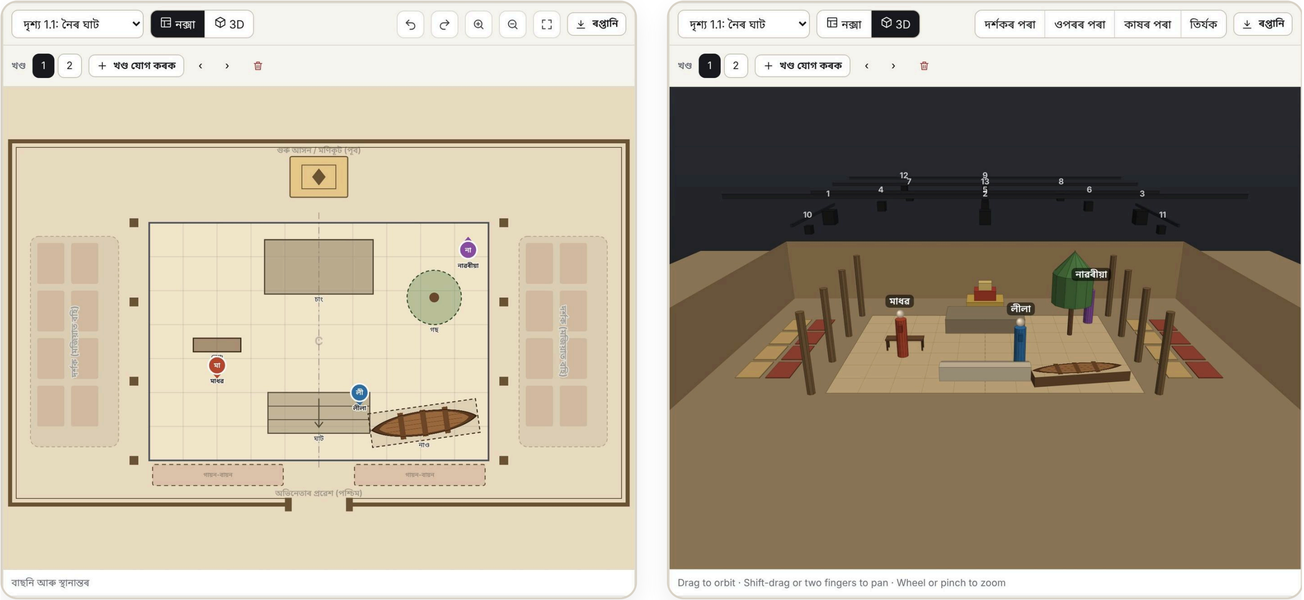
৭ **লিখি মঞ্চ সজাওক**: দৃশ্যসজ্জাৰ বৰ্ণনা লিখক, টোকাবহীখনে মঞ্চখন সজাই দিব।

মঞ্চৰ ধৰণ বাছনি

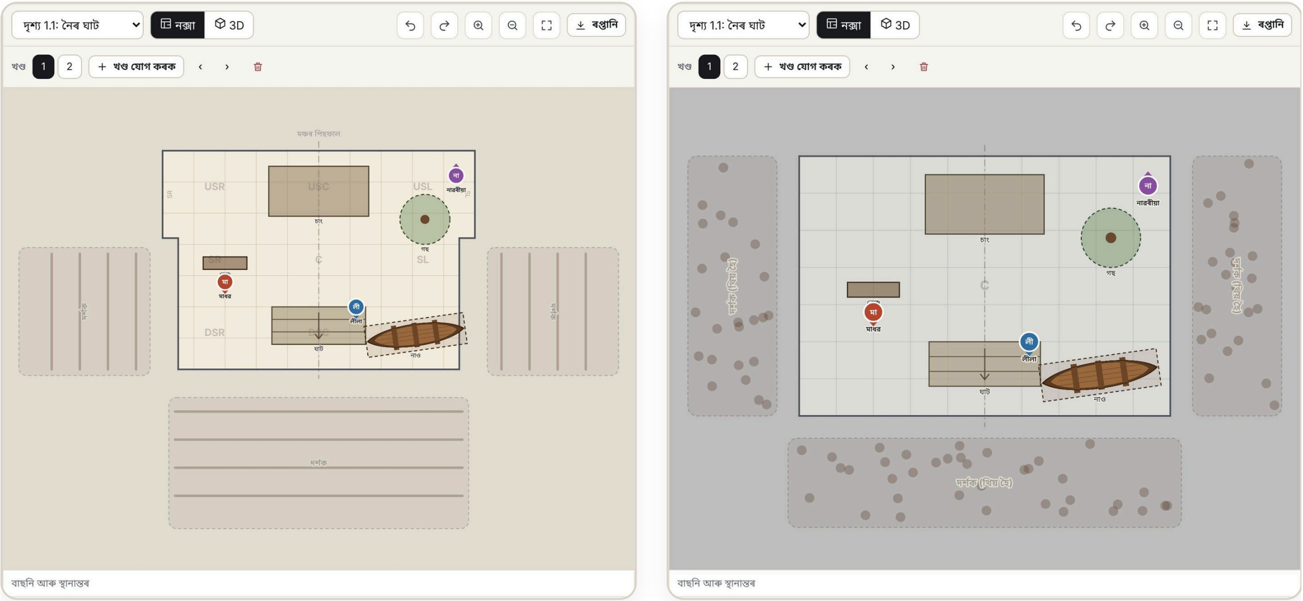
প্ৰথমে **মঞ্চৰ ধৰণ** বাছনি কৰি মাপ দিয়ক। প্ৰতিটো ধৰণৰ নিজা মঞ্চ-নক্সা আৰু ত্ৰিমাত্ৰিক স্থান থাকে:

মঞ্চৰ ধৰণ	নক্সাত কি দেখা যায়
প্ৰচেনিয়াম	মঞ্চ, সন্মুখ-মঞ্চ, প্ৰচেনিয়ামৰ মুখ আৰু সন্মুখত দৰ্শক।

মঞ্চৰ ধৰণ	নক্সাত কি দেখা যায়
থ্ৰাষ্ট	দৰ্শকৰ মাজলৈ আগবাঢ়ি যোৱা মঞ্চ; তিনিওফালে দৰ্শক।
এৰিনা / চাৰিওফালে দৰ্শক	চাৰিওফালে দৰ্শক; অঞ্চলবোৰ ঘড়ীৰ দৰে নামকৰণ কৰা।
নামঘৰ / ভাওনাৰ স্থান	পূব মূৰে গুৰু আসন, পশ্চিমৰ পৰা অভিনেতাৰ প্ৰৱেশ, দুয়োকাষে মজিয়াত বহা দৰ্শক।
পথ	পথৰ ওপৰত অভিনয়-স্থান, চাৰিওফালে থিয় হৈ থকা দৰ্শক।
ব্লেক বক্স, মুকলি ঠাই, স্থান-নিৰ্দিষ্ট, নিজস্ব	সমান মজিয়া; ঠাই অনুসৰি দৰ্শকৰ ফাল বাছনি কৰক।



চিত্ৰ ৭.২ নামঘৰ / ভাওনাৰ স্থানত একেটা দৃশ্য: নক্সা আৰু ত্ৰিমাত্ৰিক ৰূপ।



চিত্ৰ ৭.৩ থ্ৰাষ্ট মঞ্চ আৰু পথ নাটক।

> **পৰামৰ্শ** প্ৰকৃত পৰিৱেশনস্থলীৰ জোখ ল'লে **পৰিৱেশনস্থলী** -ত থকা **মঞ্চ-নক্সাত ব্যৱহাৰ কৰক** টিপি সেই জোখ মঞ্চ-নক্সালৈ নিব পাৰি।

দৃশ্যসজ্জা ৰখা

মঞ্চ-সামগ্ৰী তালিকাৰ পৰা এটা সামগ্ৰী বাছনি কৰক (বেদী, খটখটি, বেৰ, দুৱাৰ, মেজ, চকী, মোঢ়া, গছ, খুঁটা, গুৰু আসন, চাকি আদি) আৰু নক্সাত টিপি ৰাখক। স্থান সলনি কৰিবলৈ টানি নিয়ক, আকাৰ সলনি কৰিবলৈ চুকৰ হেণ্ডেল টানক আৰু ঘূৰাবলৈ গোল হেণ্ডেলটো ব্যৱহাৰ কৰক। **গুণাগুণ** অংশত প্ৰস্থ, গভীৰতা, উচ্চতা, ঘূৰ্ণন আৰু ৰং টাইপ কৰিও দিব পাৰি।

নিজৰ সামগ্ৰী: আঁকক বা আমদানি কৰক

চিত্ৰ ৭.৪ কাষৰ অংশত **মোৰ সামগ্ৰী**।

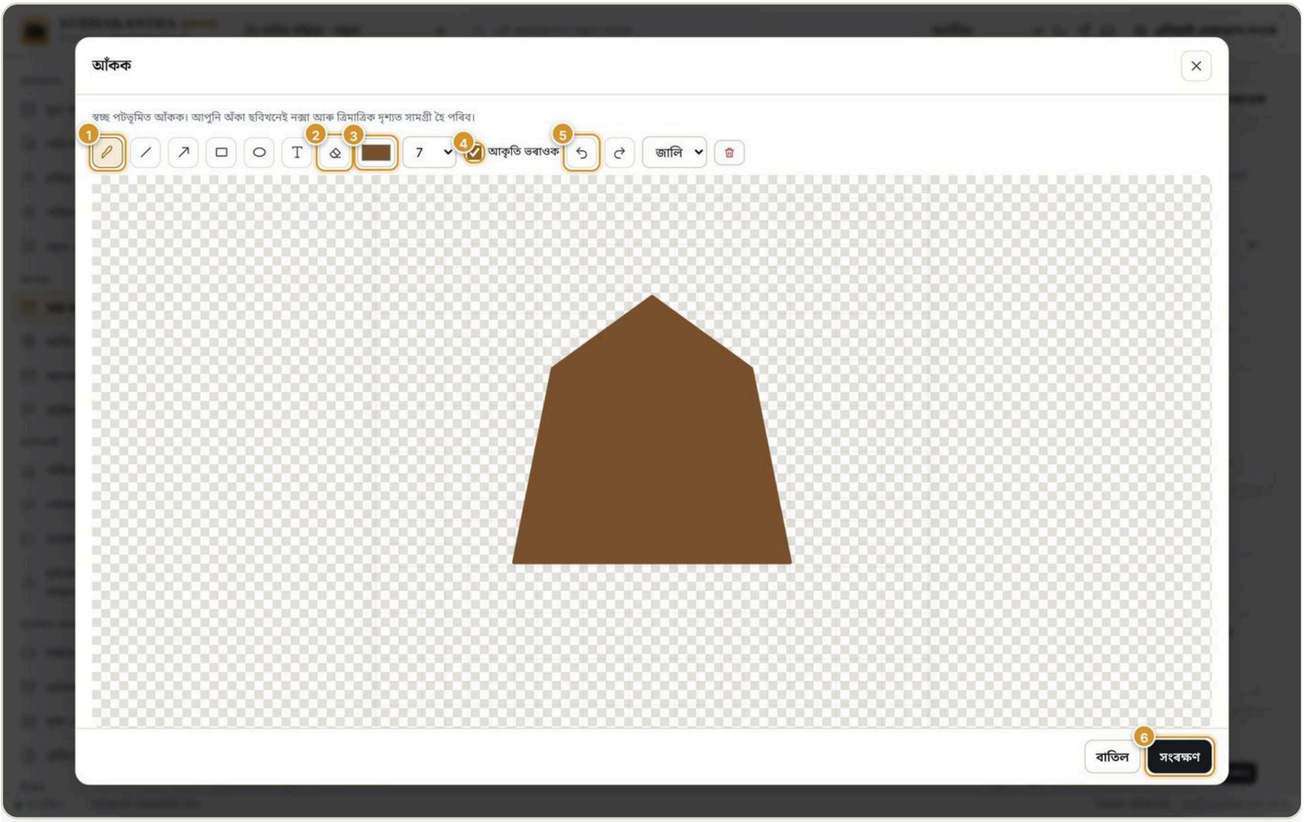
১ **মোৰ সামগ্ৰী**: এই প্ৰযোজনাৰ বাবে আপুনি আঁকা বা আমদানি কৰা সামগ্ৰী।

২ **আঁকক**: নতুন সামগ্ৰী আঁকক।

৩ **ছবি আমদানি**: ফটো বা নক্সাক সামগ্ৰী হিচাপে ব্যৱহাৰ কৰক।

৪ **অন্য দৃশ্যৰ পৰা দৃশ্যসজ্জা আনক**: আন এটা দৃশ্যৰ দৃশ্যসজ্জাৰে নতুন দৃশ্য আৰম্ভ কৰক।

তালিকাত নথকা দৃশ্যসজ্জা, যেনে নাও, দোলা বা ভাওনাৰ মুখা, নিজে আঁকক বা ফটো আমদানি কৰক। তাৰ পিছত **দেখাৰ ধৰণ** বাছনি কৰক: **ওপৰৰ পৰা দেখা (বেদী, দলিচা, মজিয়াৰ সামগ্ৰী)**, নাইবা **থিয় কাট-আউট (গছ, মূৰ্তি, বেৰ, পটভূমিৰ অংশ)**। প্ৰকৃত মাপ দিলে ই নক্সা আৰু ত্ৰিমাত্ৰিক দৃশ্যত সঠিক অনুপাতত দেখা যাব।



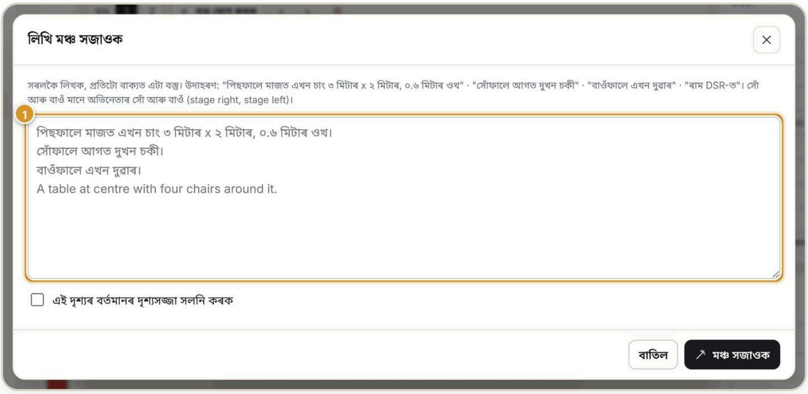
চিত্ৰ ৭.৫ স্বচ্ছ পটভূমিত সামগ্ৰী অঁকা।

- ১ কলম। লগতে ৰেখা, কাঁড়-চিন, আয়ত, উপবৃত্ত আৰু লিখনি।
- ২ **মচনি**।
- ৩ **ৰং** আৰু ৰেখাৰ বেধ।
- ৪ **আকৃতি ভৰাওক**: বন্ধ আকৃতি ৰঙেৰে ভৰি পৰে।
- ৫ **আগৰ অৱস্থালৈ** আৰু **পুনৰ কৰক**।
- ৬ **সংৰক্ষণ**।

পৰামৰ্শ

ভালকৈ আঁকিব জনাৰ প্ৰয়োজন নাই। শুদ্ধ ৰঙত কেইটামান স্পষ্ট আকৃতিয়েই নক্সাত ভালকৈ বুজা যায়। দৃশ্যসজ্জা, মঞ্চ-সামগ্ৰী আৰু সাজপাৰৰ নক্সা, আৰু নিজৰ পোহৰ-সঁজুলিৰ চিনৰ বাবেও একেই অংকনৰ সঁজুলি ব্যৱহাৰ হয়।

লিখি মঞ্চ সজোৱা আৰু আঁক → মঞ্চ



চিত্ৰ ৭.৬ সৰল ভাষাত দৃশ্যসজ্জাৰ বৰ্ণনা।

১ প্ৰতিটো বাক্যত এটা বস্তু, ইংৰাজী বা অসমীয়াত।

আঁকিবলৈ সময় লাগিলে দৃশ্যসজ্জাৰ কথা লিখি দিয়ক। **লিখি মঞ্চ সজাওক** টিপি প্ৰতিটো বাক্যত এটা বস্তুৰ কথা লিখক, যেনে "পিছফালে মাজত এখন চাং ৩ মিটাৰ x ২ মিটাৰ, ০.৬ মিটাৰ ওখ" বা "বাওঁফালে এখন দুৱাৰ"। **মঞ্চ সজাওক** টিপিলে সামগ্ৰীবোৰ নক্সাত ওলাব; তাৰ পিছত প্ৰয়োজনমতে মিলাই লওক।

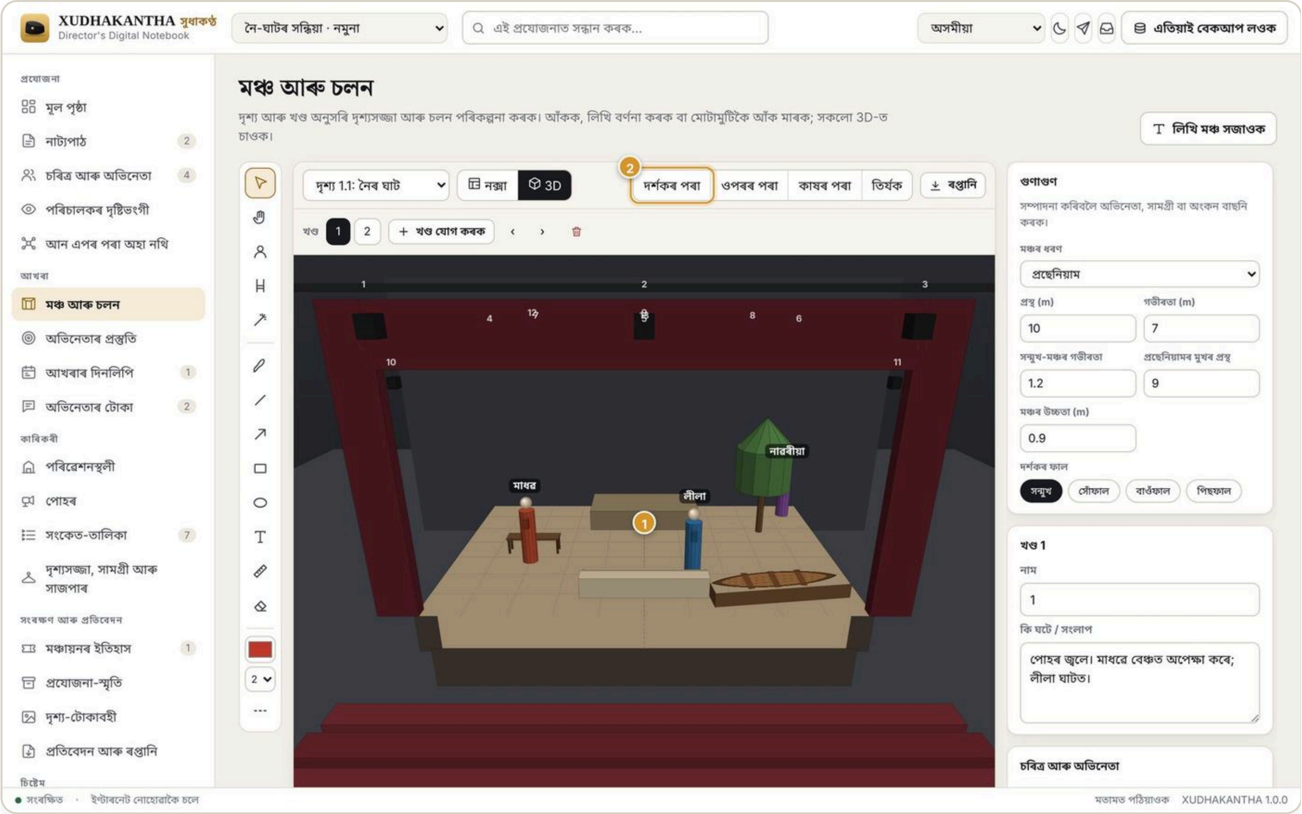
আঁক → মঞ্চ সঁজুলিৰে নক্সাৰ ওপৰতে মোটামুটি আকৃতি আঁকিব পাৰি: আয়ত বেদী বা মেজ হয়, বৃত্ত গোলাকাৰ বেদী বা গছ হয়, ৰেখা বেৰ হয়। কোনো আকৃতিৰ বিষয়ে নিশ্চিত নহ'লে টোকাবহীখনে সেইটো কি বুলি সোধে।

খণ্ড অনুসৰি অভিনেতাৰ চলন

1. দৃশ্য বাছনি কৰক। কাষৰ অংশৰ পৰা প্ৰতিজন অভিনেতাক নক্সাত ৰাখক। বৃত্তত অভিনেতাৰ চুটি চিন আৰু ৰং থাকে; সৰু কাঁড়-চিনে অভিনেতাই কোনফালে মুখ কৰি আছে দেখুৱায়।
2. খণ্ডটোৰ বাবে **কি ঘটে / সংলাপ** লিখক, যেনে কোন সংলাপত চলনটো হয়।
3. **খণ্ড যোগ কৰক** টিপক। নতুন খণ্ড আগৰ অৱস্থানৰ পৰাই আৰম্ভ হয়। অভিনেতাসকলক পিছৰ অৱস্থানলৈ নিয়ক।
4. অস্পষ্ট বৃত্তবোৰে আগৰ খণ্ড দেখুৱায় আৰু ফুটফুটীয়া ৰেখাই প্ৰতিজন অভিনেতাৰ পথ দেখুৱায়। কাঁড়-চিনেৰে খণ্ডবোৰ এটা এটাকৈ চাই গ'লে গোটেই দৃশ্যৰ চলন দেখা যায়।

নক্সাত আন যি লাগে তাৰ বাবে অংকনৰ সঁজুলি ব্যৱহাৰ কৰক: চলনৰ বাবে কাঁড়-চিন, দৃষ্টিৰেখাৰ বাবে ৰেখা, মনত পেলাবলৈ লিখনি। **সংস্কৰণ সংৰক্ষণ** টিপিলে গোটেই দৃশ্যটোৰ এটা প্ৰতিলিপি থাকে; তাৰ পিছত আন এটা চিন্তা পৰীক্ষা কৰি দুয়োটা **তুলনা** কৰিব পাৰি। চলন চূড়ান্ত হোৱাৰ পিছত ভুলতে সালসলনি নহ'বলৈ **চলন স্থিৰ কৰক** ব্যৱহাৰ কৰক।

ত্ৰিমাত্ৰিক ৰূপত চোৱা



চিত্ৰ ৭.৭ পোহৰৰ বাৰসহ একেটা খণ্ড ত্ৰিমাত্ৰিক ৰূপত।

১ মঞ্চৰ চাৰিওফালে ঘূৰিবলৈ টানক; দুটা আঙুলিৰে বা Shift টিপি টানিলে দৃশ্য সৰে; চেপি বা স্ক্ৰ'ল কৰি জুম কৰক।

২ কেমেৰাৰ অৱস্থান: **দৰ্শকৰ পৰা**, **ওপৰৰ পৰা**, **কাষৰ পৰা** আৰু **তিৰ্যক**।

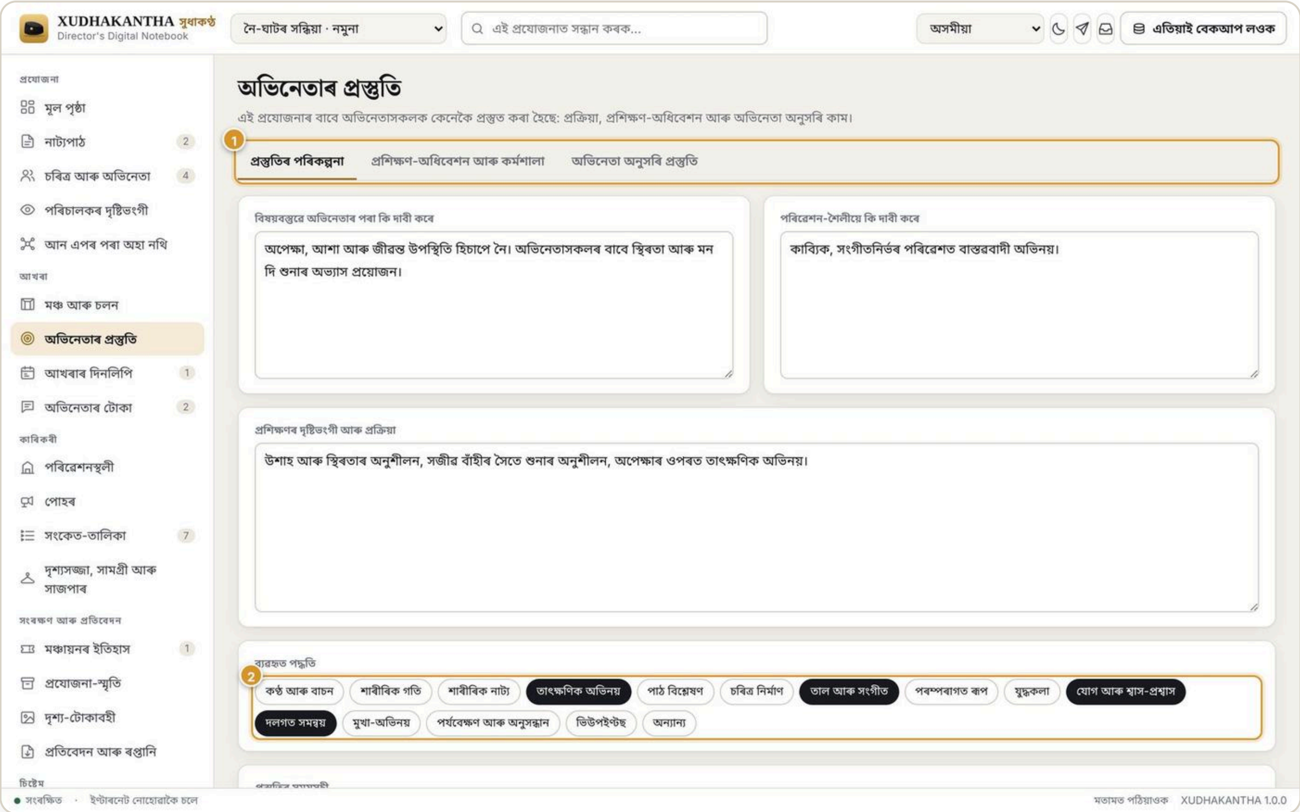
ত্ৰিমাত্ৰিক দৃশ্যত দৃশ্যসজ্জা, অভিনেতা, বাছি লোৱা মঞ্চৰ ধৰণ অনুসৰি দৰ্শকৰ ঠাই আৰু অন কৰি ৰাখিলে পোহৰৰ বাৰো দেখা যায়। দৰ্শকে কি দেখিব আৰু দৃষ্টিৰেখা ঠিক আছে নে নাই, ইয়াতে পৰীক্ষা কৰক। **ৰপ্তানি** টিপি নক্সাখন PNG ছবি বা SVG নক্সা হিচাপে, নাইবা ত্ৰিমাত্ৰিক দৃশ্যটো ছবি হিচাপে ৰাখিব পাৰি।

অধ্যায় ৮

অভিনেতাৰ প্ৰস্তুতি

০৮

অভিনেতাসকলক কেনেকৈ প্ৰস্তুত কৰা হৈছে তাৰ বিৱৰণ ৰাখক: সামগ্ৰিক পৰিকল্পনা, প্ৰতিটো প্ৰশিক্ষণ-অধিবেশন বা কৰ্মশালা, আৰু প্ৰতিজন অভিনেতাৰ সৈতে কৰা কাম।



চিত্ৰ ৮.১ প্ৰস্তুতিৰ পৰিকল্পনা।

১ **প্ৰস্তুতিৰ পৰিকল্পনা**, **প্ৰশিক্ষণ-অধিবেশন আৰু কৰ্মশালা** আৰু **অভিনেতা অনুসৰি প্ৰস্তুতি**।

২ **ব্যৱহৃত পদ্ধতি**: ব্যৱহৃত পদ্ধতিবোৰ টিপি চিহ্নিত কৰক।

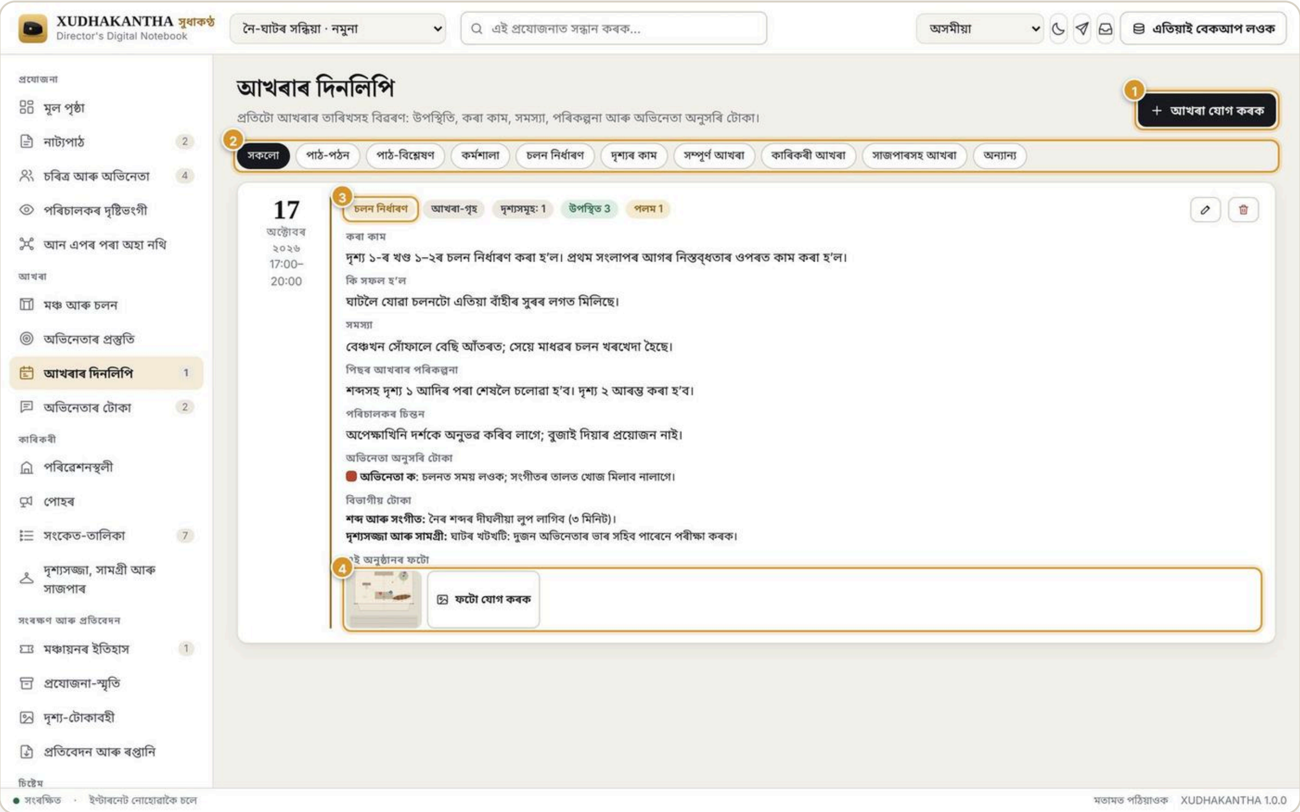
প্ৰস্তুতিৰ পৰিকল্পনা-ত বিষয়বস্তু আৰু পৰিৱেশন-শৈলীয়ে অভিনেতাৰ পৰা কি দাবী কৰে আৰু আপুনি তেওঁলোকক কেনেকৈ প্ৰশিক্ষণ দিব, সেই কথা লিখক। **প্ৰশিক্ষণ-অধিবেশন আৰু কৰ্মশালা**-ত প্ৰতিটো অধিবেশনৰ বিৱৰণ থাকে: তাৰিখ, প্ৰশিক্ষক, মূল লক্ষ্য, অনুশীলন, অংশগ্ৰহণকাৰী আৰু ফলাফল। **অভিনেতা অনুসৰি প্ৰস্তুতি**-ত প্ৰতিজন অভিনেতাৰ বাবে এখন পৃষ্ঠা থাকে: চৰিত্ৰ অধ্যয়ন, শৰীৰ আৰু গতি, কণ্ঠ আৰু বাচন, অন্তৰ্জগত, লক্ষ্য, অগ্ৰগতি আৰু আপোনাৰ পৰ্যবেক্ষণ।

অধ্যায় ৯

আখৰাৰ দিনলিপি আৰু অভিনেতাৰ টোকা

০৯

ফটোসহ প্ৰতিটো আখৰাৰ তাৰিখসহ বিৱৰণ ৰাখক, আৰু প্ৰতিজন অভিনেতাক টোকাৰ স্পষ্ট তালিকা দিয়ক।



চিত্ৰ ৯.১ আখৰাৰ দিনলিপিৰ এটা বিৱৰণ।

১ **আখৰা যোগ কৰক**।

২ আখৰাৰ ধৰণ অনুসৰি দিনলিপি ছেকি চাওক।

৩ ধৰণ, স্থান, কাম কৰা দৃশ্য আৰু উপস্থিতি একেলগে চাব পাৰি।

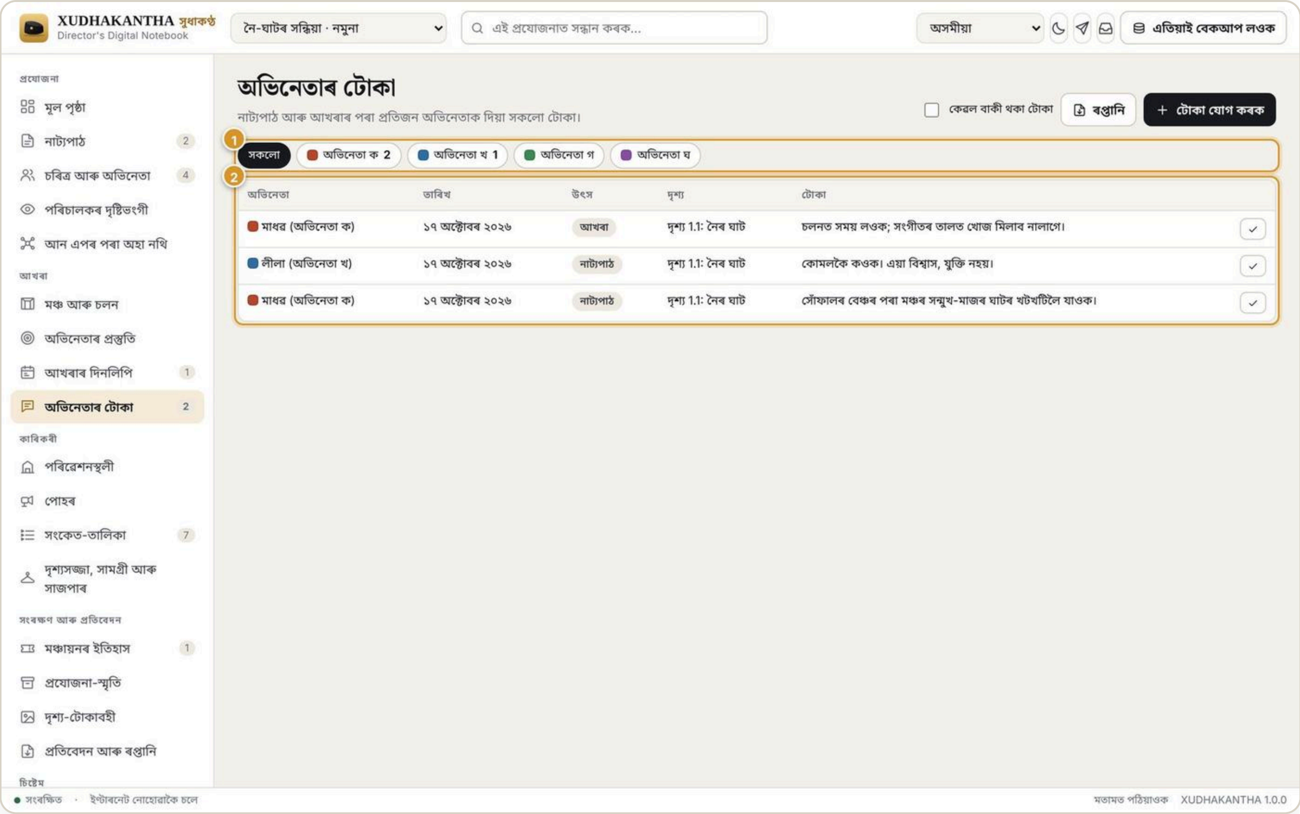
৪ **এই অনুষ্ঠানৰ ফটো** : ফোনৰ কেমেৰা বা গেলেৰীৰ পৰা পোনে পোনে ফটো যোগ কৰক।

প্ৰতিটো আখৰাৰ তাৰিখ আৰু সময়, স্থান, **আখৰাৰ ধৰণ**, কাম কৰা দৃশ্য আৰু উপস্থিতি (উপস্থিত, পলম, অনুপস্থিত) লিখক। তাৰ পিছত **কৰা কাম**, **কি সফল হ'ল**, **সমস্যা**, **পিছৰ আখৰাৰ পৰিকল্পনা** আৰু **পৰিচালকৰ চিন্তন** লিখক। পোহৰ, শব্দ, দৃশ্যসজ্জা, সাজপাৰ আৰু মঞ্চ-ব্যৱস্থাপনাই জনা দৰকাৰী কথা **বিভাগীয় টোকা**ত থাকে, আৰু অভিনেতা অনুসৰি টোকা পোনে পোনে **অভিনেতাৰ টোকা**লৈ যায়।

আখৰাৰ ফটো

দিনলিপিৰ বিৱৰণত **ফটো যোগ কৰক** টিপি এখন বা কেইবাখনো ছবি বাছনি কৰক। ডাঙৰকৈ চাবলৈ ছবিখন টিপক; সৰু ছবিৰ ওপৰৰ × টিপিলে ছবিখন আঁতৰি যায়। ফটোবোৰ প্ৰযোজনাৰ সৈতে সংৰক্ষিত হয় আৰু প্ৰতিবেদন আৰু বেকআপত সন্নিবিষ্ট হয়।

অভিনেতাৰ টোকা



চিত্ৰ ৯.২ সকলো অভিনেতাৰ সকলো টোকা একেখন তালিকাত।

১ এজন অভিনেতা বা সকলোকে বাছনি কৰক।

২ নাট্যপাঠ আৰু আখৰাৰ পৰা অহা টোকা। অভিনেতাই টোকাটো গ্ৰহণ কৰিলে চিন দিয়ক।

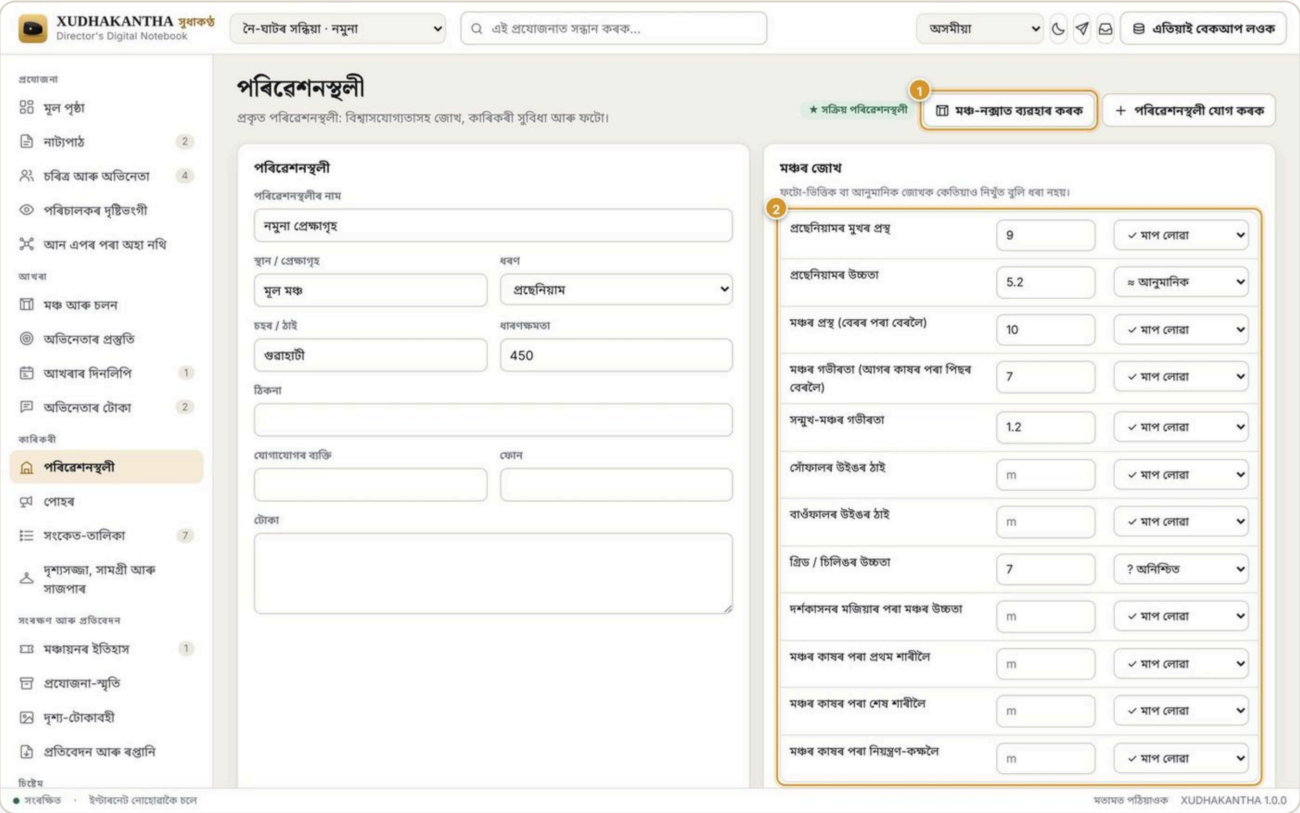
বাকী থকা টোকা চাবলৈ **কেৱল বাকী থকা টোকা** ব্যৱহাৰ কৰক, আৰু প্ৰতিজন অভিনেতাক তেওঁৰ টোকাৰ তালিকা ছপা কৰি বা পঠিয়াই দিবলৈ **ৰপ্তানি** টিপক।

অধ্যায় ১০

১০

পৰিৱেশনস্থলী

প্ৰকৃত পৰিৱেশনস্থলীৰ বিৱৰণ ৰাখক: ইয়াৰ জোখ, প্ৰতিটো জোখ কিমান বিশ্বাসযোগ্য, কাৰিকৰী সুবিধা আৰু ফটো।



চিত্ৰ ১০.১ পৰিৱেশনস্থলীৰ বিৱৰণ আৰু মঞ্চৰ জোখ।

১ **মঞ্চ-নক্সাত ব্যৱহাৰ কৰক**: এই জোখ মঞ্চ-নক্সালৈ নিয়ক।

২ প্ৰতিটো জোখৰ **বিশ্বাসযোগ্যতা**: **মাপ লোৱা**, **আনুমানিক** বা **অনিশ্চিত**।

ভ্ৰাম্যমাণ প্ৰযোজনাই বহু প্ৰেক্ষাগৃহত অভিনয় কৰে। প্ৰতিখনৰ বাবে এটা পৰিৱেশনস্থলী যোগ কৰক, ব্যৱহাৰ কৰি থকাখনক **সক্ৰিয় পৰিৱেশনস্থলী** হিচাপে চিহ্নিত কৰক আৰু ইয়াৰ কাৰিকৰী তথ্য ৰাখক: বিদ্যুৎ যোগান, ডিমাৰ আৰু কনচ'ল, শব্দ, প্ৰক্ষেপন, মাস্কিং, ৰিগিং, সামগ্ৰী অনা-নিয়াৰ পথ, সাজঘৰ আৰু কাৰিকৰী যোগাযোগ। মঞ্চ, উইং, নিয়ন্ত্ৰণ-কক্ষ আৰু দৰ্শকাসনৰ ফটো যোগ কৰক।

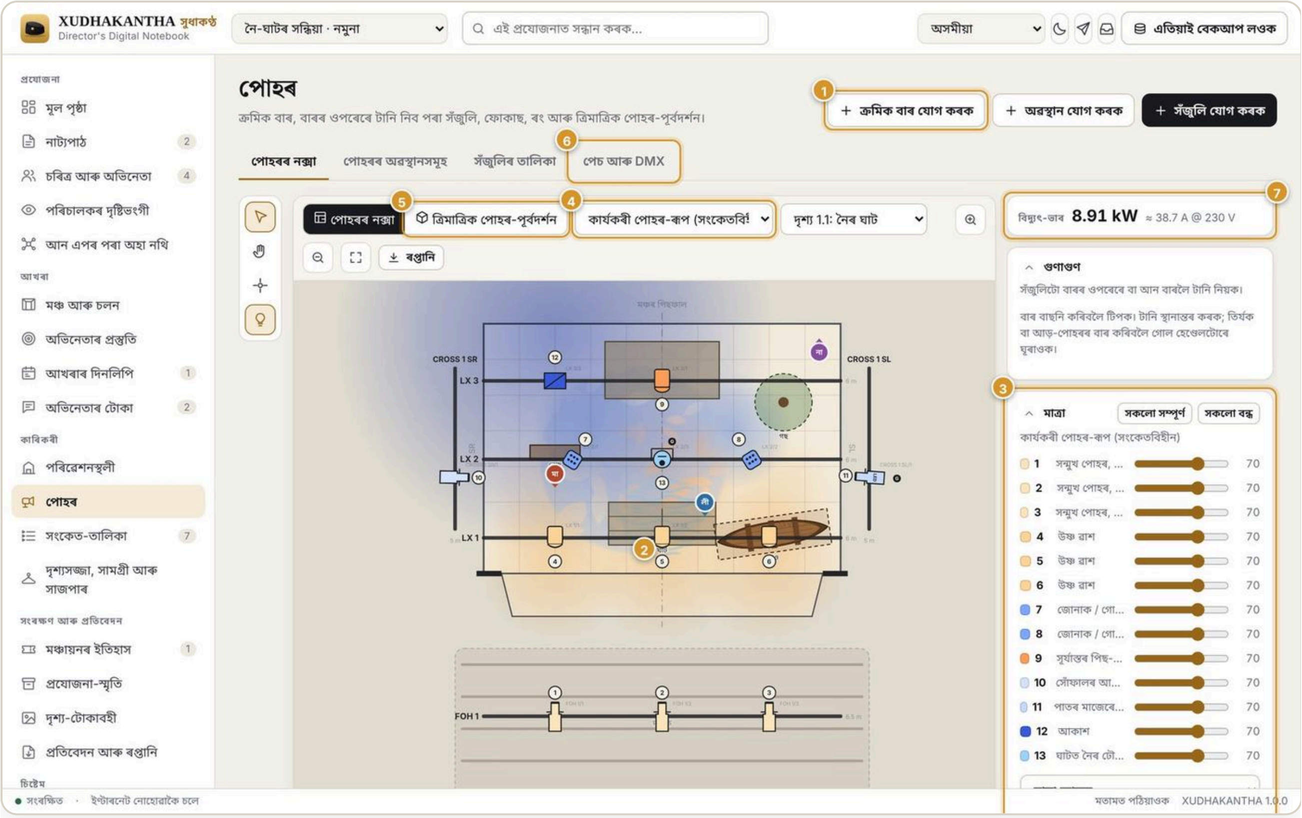
> **টোকা** ফটোৰ পৰা লোৱা জোখ কেতিয়াও নিখুঁত নহয়। ইয়াক **আনুমানিক** বুলি চিহ্নিত কৰিলে দৃশ্যসজ্জা নিৰ্মাণৰ সময়ত সকলোৱে সেই কথা মনত ৰাখিব।

অধ্যায় ১১

১১

পোহৰ-পৰিকল্পনা

ক্ৰমিক বাৰেৰে পোহৰৰ ব্যৱস্থা সাজক, ৰশ্মিৰ কোণ, ৰাট, ৰং আৰু গোব'সহ সঁজুলি ৰাখক, ফোকাছ কৰক আৰু প্ৰতিটো সংকেত ত্ৰিমাত্ৰিক ৰূপত আগতীয়াকৈ চাওক।



চিত্ৰ ১১.১ পোহৰৰ নক্সা।

১ **ক্ৰমিক বাৰ যোগ কৰক**: এবাৰতে LX 1, LX 2, LX 3 আদি।

২ নক্সা: বাৰ, চেনেল নম্বৰসহ সঁজুলি, ফোকাছ আৰু দৃশ্যসজ্জাৰ ওপৰত পোহৰৰ বৃত্ত।

৩ **মাত্ৰা**: নক্সাৰ কাষতে প্ৰতিটো সঁজুলি, চেনেল আৰু উদ্দেশ্যসহ।

৪ দেখুওৱা পোহৰ-ৰূপ: কাৰ্যকৰী পোহৰ-ৰূপ বা যিকোনো পোহৰ-সংকেতৰ মাত্ৰা।

৫ **ত্ৰিমাত্ৰিক পোহৰ-পূৰ্বদৰ্শন**।

৬ **পেচ আৰু DMX**, **সঁজুলিৰ তালিকা** আৰু **পোহৰৰ অৱস্থানসমূহ**।

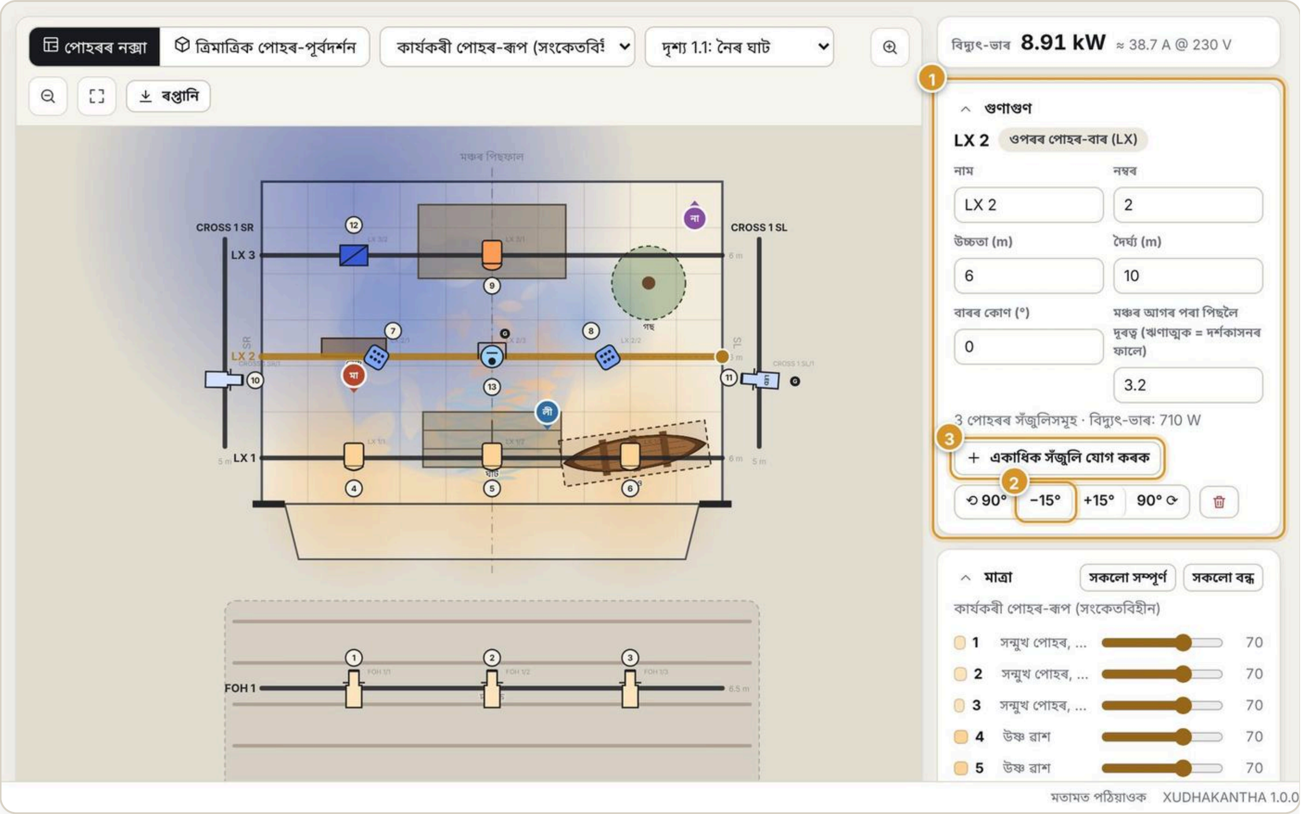
৭ **বিদ্যুৎ-ভাৰ**, কাষৰ অংশৰ ওপৰত সদায় থকা।

ক্ৰমিক বাৰ আৰু আড়-পোহৰৰ বাৰ

১ **ক্ৰমিক বাৰ যোগ কৰক** টিপক। ধৰণ বাছনি কৰক: **ওপৰৰ পোহৰ-বাৰ (LX)**, **দৰ্শকাসনৰ বাৰ (FOH)**, **পিছফালৰ বাৰ**, **আড়-পোহৰৰ বাৰ**, **চাইক / গ্ৰাউণ্ড ৰ'**, **কাষৰ বুম** বা **ফুটলাইট**।

২ বাৰৰ সংখ্যা, আৰম্ভণি নম্বৰ, মঞ্চৰ আগৰ পৰা প্ৰথম বাৰৰ দূৰত্ব, ব্যৱধান, উচ্চতা আৰু দৈৰ্ঘ্য দিয়ক। বাৰবোৰৰ নাম আৰু নম্বৰ নিজে নিজে হয়: LX 1, LX 2, LX 3।

৩ **আড়-পোহৰৰ বাৰ** আৰু **কাষৰ বুম** যোৰকৈ সৃষ্টি হয়, মঞ্চৰ দুয়োকাষে এটাকৈ। আড়-পোহৰৰ বাৰ মঞ্চৰ আগ-পিছকৈ থাকে।



চিত্ৰ ১১.২ বাছনি কৰা এটা বাৰ আৰু ইয়াৰ গুণাগুণ।

১ নাম, নম্বৰ, উচ্চতা, দৈৰ্ঘ্য, **বাৰৰ কোণ** আৰু মঞ্চৰ আগৰ পৰা দূৰত্ব।

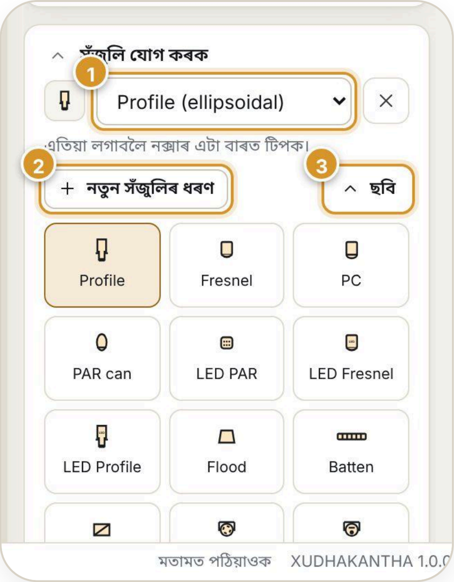
২ ১৫° বা ৯০°কৈ বাৰটো ঘূৰাওক, নাইবা নক্সাত ইয়াৰ গোল হেণ্ডেলটো টানক।

৩ **একাধিক সঁজুলি যোগ কৰক**: এবাৰতে এক ধৰণৰ কেইবাটাও সঁজুলি এশাৰীকৈ লগাওক।

বাছনি কৰিবলৈ বাৰটো টিপক। স্থান সলনি কৰিবলৈ টানি নিয়ক, নাইবা তিৰ্যক বা আড়-পোহৰৰ বাৰৰ বাবে গোল হেণ্ডেলটোৰে ঘূৰাওক। কাষৰ অংশত বাৰটোত কিমানটা সঁজুলি আছে আৰু সেইবোৰৰ মুঠ **বিদ্যুৎ-ভাৰ** দেখা যায়।

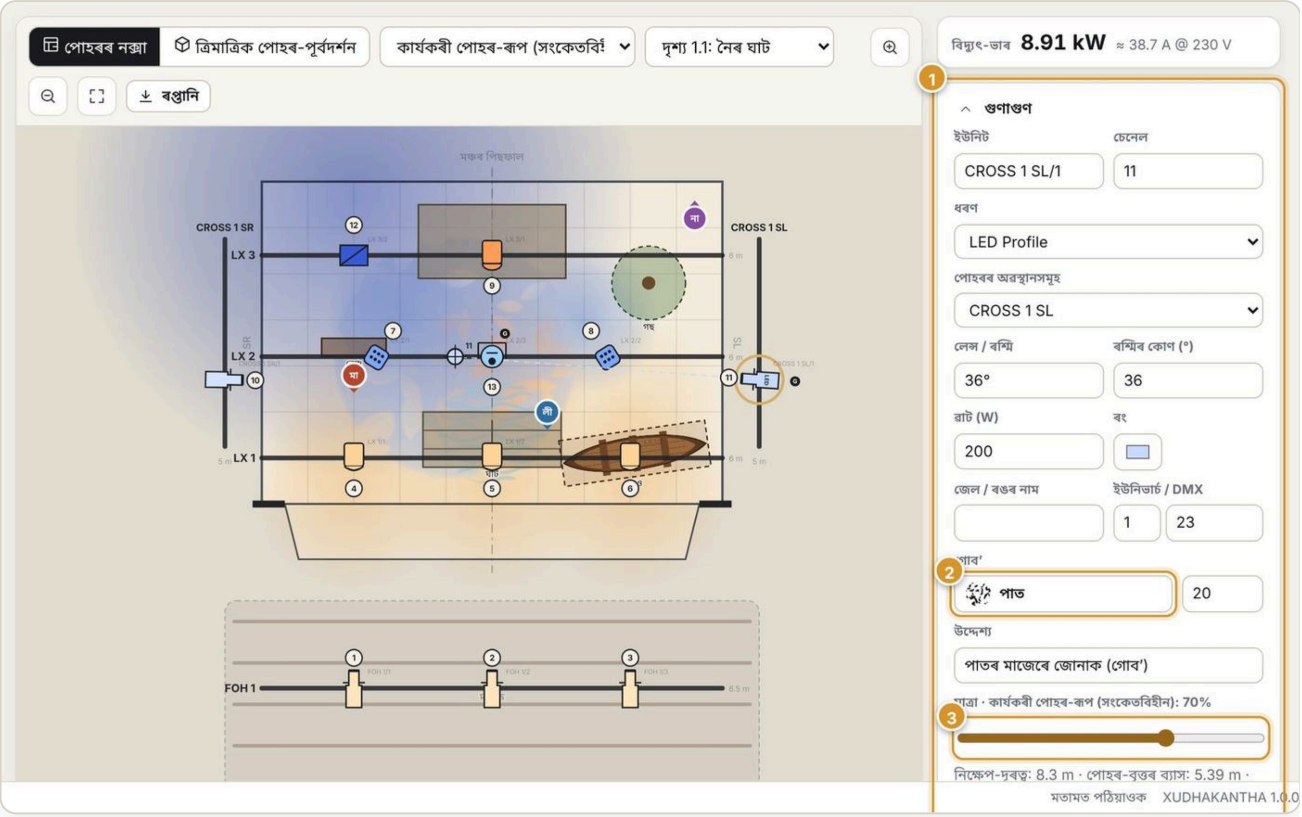
সঁজুলি: ধৰণ, ৰশ্মিৰ কোণ, ৱাট আৰু ৰং

কাষৰ অংশৰ **সঁজুলি যোগ কৰক** তালিকাৰ পৰা এটা ধৰণ বাছনি কৰক, তাৰ পিছত বাৰত টিপিলে সঁজুলিটো লাগে। সঁজুলি বাৰৰ ওপৰেৰে বা আন বাৰলৈ টানি নিব পাৰি। **ছবি** টিপিলে একেবোৰ ধৰণ ছবিত দেখা যায়। তালিকাত প্ৰফাইল, ফ্ৰেনেল, PC, PAR কেন, LED PAR, LED ফ্ৰেনেল, LED প্ৰফাইল, ফ্লাড, বেটন, চাইক লাইট, মুভিং ৱাশ, মুভিং স্পট, ফল'স্পট আৰু প্ৰেক্টিকেল আছে।



চিত্ৰ ১১.৩ লগাবলৈ সঁজুলিৰ ধৰণ বাছনি।

1. লগাবলৈ সঁজুলিৰ ধৰণ; × টিপিলে বাতিল হয়।
2. **নতুন সঁজুলিৰ ধৰণ** ।
3. **ছবি** : একেবোৰ ধৰণ ছবিত।

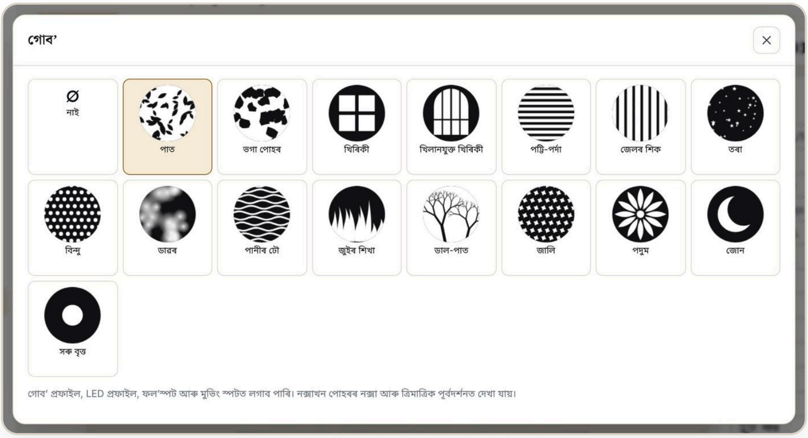


চিত্ৰ ১১.৪ গোব'সহ বাছনি কৰা এটা সঁজুলি।

1. ইউনিট, চেনেল, ধৰণ, অৱস্থান, **লেন্স / ৰশ্মি** , **ৰশ্মিৰ কোণ (°)** , **ৱাট** , ৰং, জেল, ইউনিভাৰ্চ আৰু DMX ঠিকনা।
2. **গোব'** আৰু ইয়াৰ ঘূৰ্ণন।
3. নক্সাত দেখুওৱা পোহৰ-ৰূপত **মাত্ৰা** ।

প্ৰতিটো ধৰণৰ বাবে সাধাৰণতে ব্যৱহৃত লেন্স আৰু লেম্পৰ বিকল্প দিয়া আছে। উদাহৰণস্বৰূপে, প্ৰফাইলৰ বাবে ৫°ৰ পৰা ৭০°লৈ লেন্স আৰু জুম, আৰু ৫৭৫ ৱাটৰ পৰা ২০০০ ৱাটলৈ লেম্প আছে; LED PAR-ৰ বাবে ১৫°, ২৫° আৰু ৪০°, আৰু ৭০ ৱাটৰ পৰা ২১৬ ৱাটলৈ। তালিকাৰ পৰা বাছক বা নিজে মান টাইপ কৰক। ৰশ্মিৰ কোণ অনুসৰি নক্সা আৰু ত্ৰিমাত্ৰিক দৃশ্যত পোহৰ-বৃত্তৰ আকাৰ নিৰ্ধাৰিত হয়, আৰু কাষৰ অংশত নিক্ষেপ-দূৰত্ব আৰু পোহৰ-বৃত্তৰ ব্যাস দেখা যায়।

গোব'



চিত্ৰ ১১.৫ গোব'ৰ সংগ্ৰহ।

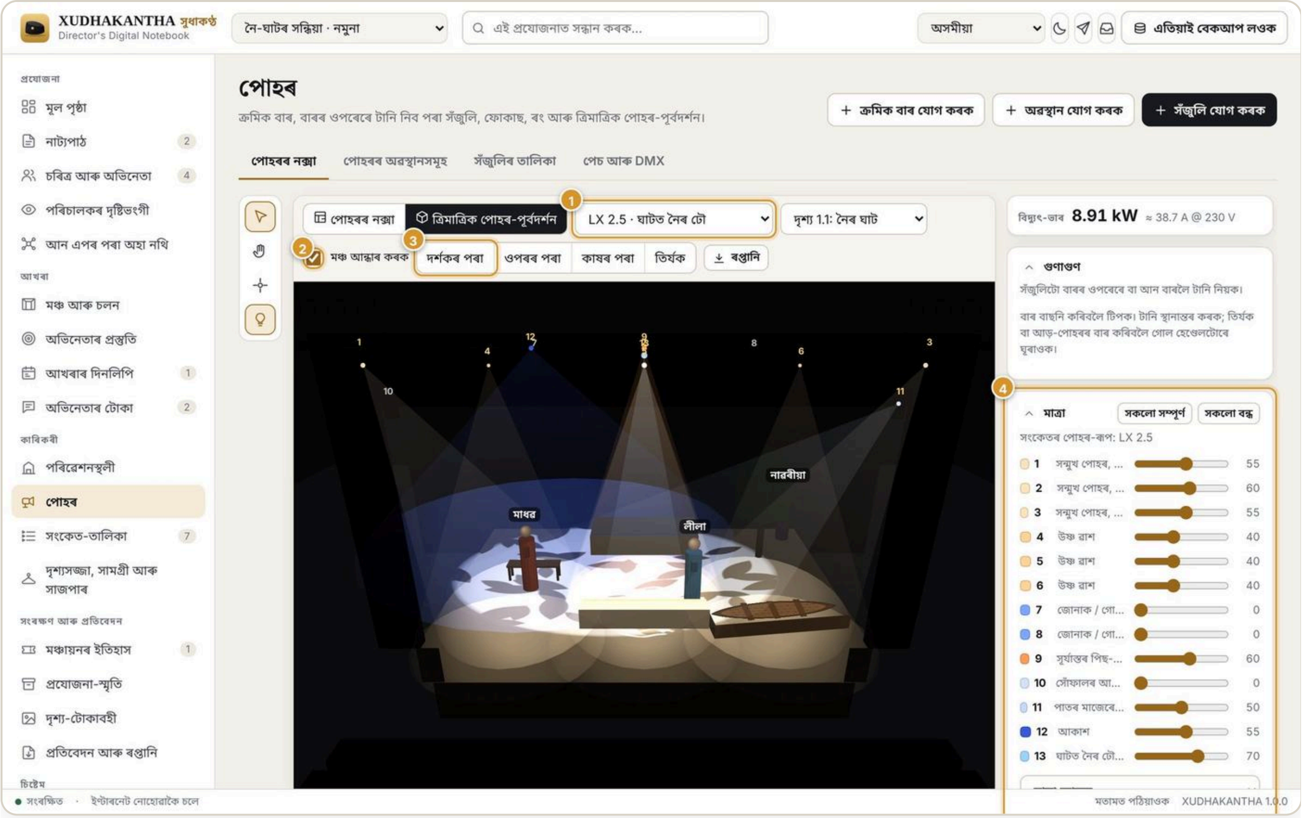
প্ৰফাইল, LED প্ৰফাইল, ফল'স্পট আৰু মুভিং স্পটত গোব' লগাব পাৰি। সঁজুলিৰ অংশত **গোব'** টিপি এটা নক্সা বাছনি কৰক: পাত, ভগা পোহৰ, খিৰিকী, খিলানযুক্ত খিৰিকী, পট্টি-পৰ্দা, জেলৰ শিক, তৰা, বিন্দু, ডাৱৰ, পানীৰ ঢৌ, জুইৰ শিখা, ডাল-পাত, জালি, পদুম, জোন বা সৰু বৃত্ত। ডিগ্ৰীত ঘূৰ্ণন দিয়ক। নক্সাখন পোহৰৰ নক্সাৰ পোহৰ-বৃত্তত অঁকা হয় আৰু ত্ৰিমাত্ৰিক পূৰ্বদৰ্শনত প্ৰক্ষেপিত হয়।

নিজৰ সঁজুলিৰ ধৰণ

আপোনাৰ প্ৰেক্ষাগৃহত তালিকাত নথকা কোনো লাইট থাকিলে **নতুন সঁজুলিৰ ধৰণ** টিপক। নাম, ৰশ্মিৰ কোণ আৰু ৱাট দিয়ক, গোব' লগাব পাৰি নে নোৱাৰি লিখক, আৰু ইয়াৰ **নক্সাৰ চিন** আঁকক বা আমদানি কৰক। তাৰ পিছত ই **মোৰ সঁজুলিৰ ধৰণ**ত ওলাব আৰু আন সঁজুলিৰ দৰেই বাৰত লগাব পাৰিব।

ফোকাছ, মাত্ৰা আৰু পোহৰ-ৰূপ

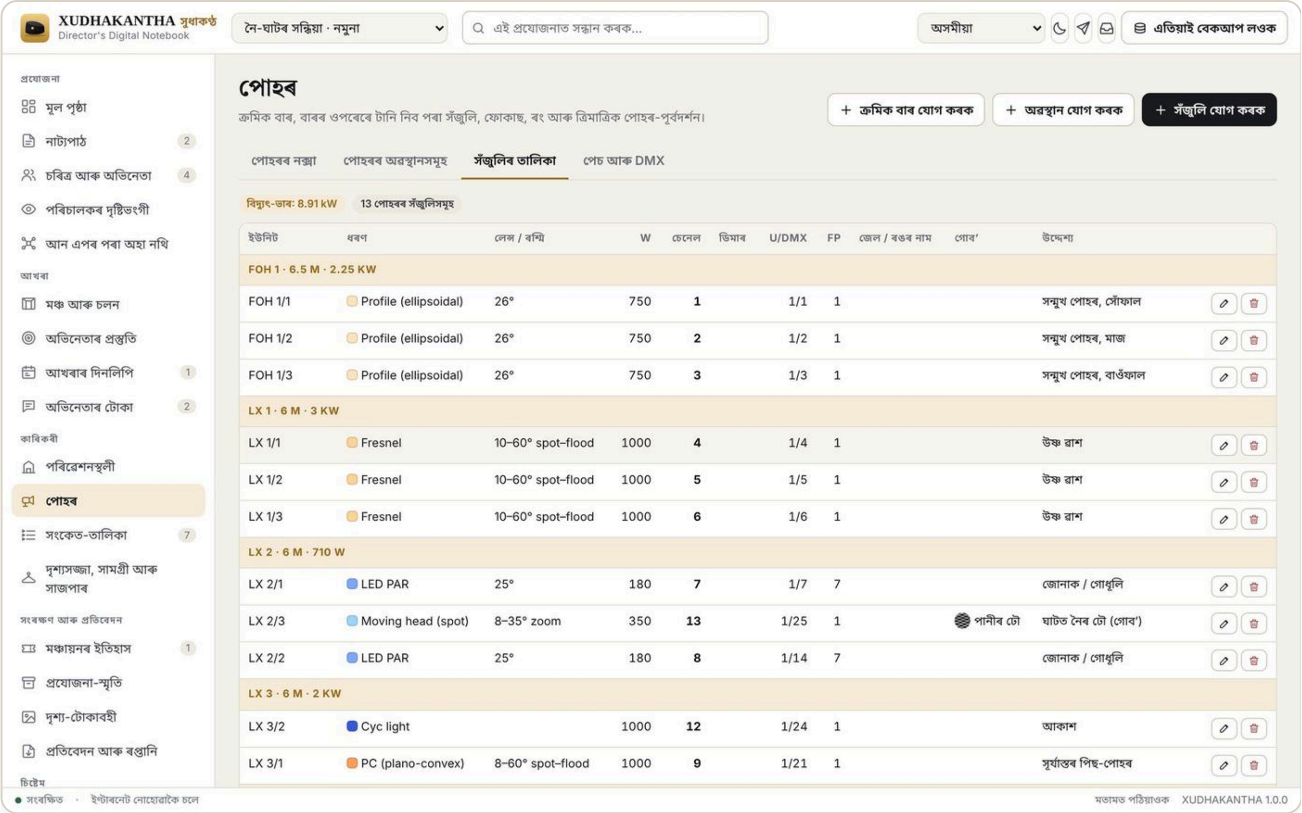
প্ৰতিটো সঁজুলি কোনফালে লক্ষ্য কৰা হৈছে সেই বিন্দু টানি নিবলৈ **ফোকাছ-বিন্দু টানি নিয়ক** অন কৰক। কাৰ্যকৰী পোহৰ-ৰূপত প্ৰতিটো সঁজুলি কাৰ্যকৰী মাত্ৰাত দেখা যায়। কোনো পোহৰ-সংকেতৰ মাত্ৰা চাবলৈ আৰু সলনি কৰিবলৈ পোহৰ-ৰূপৰ তালিকাৰ পৰা সেই সংকেত বাছনি কৰক: প্ৰতিটো সঁজুলিৰ **মাত্ৰা** শ্লাইডাৰ সৰাওক, বা **সকলো সম্পূৰ্ণ** আৰু **সকলো বন্ধ** ব্যৱহাৰ কৰক। **মাত্ৰা**-ৰ তালিকাখন নক্সা আৰু ত্ৰিমাত্ৰিক পূৰ্বদৰ্শনৰ কাষতে থাকে, সেয়ে মাত্ৰা সলাওঁতে মঞ্চখন চকুৰ আগত থাকে। প্ৰতিটো শাৰীত সঁজুলিৰ চেনেল আৰু উদ্দেশ্য দিয়া থাকে; সেই সঁজুলিটো বাছনি কৰিবলৈ নামটো টিপক। কাষৰ অংশৰ যিকোনো কাৰ্ডৰ শিৰোনাম টিপিলে কাৰ্ডখন জাপ খাই যায়; টোকাবহীখনে আপোনাৰ বাছনি মনত ৰাখে।



চিত্ৰ ১১.৬ পাত আৰু পানীৰ ঢৌৰ গোব'সহ LX 2.5 সংকেতৰ ত্ৰিমাত্ৰিক পোহৰ-পূৰ্বদৰ্শন।

1. আগতীয়াকৈ চোৱা সংকেত।
2. **মঞ্চ আন্ধাৰ কৰক** : সাধাৰণ পোহৰ আঁতৰাওক, যাতে কেৱল আপোনাৰ সঁজুলিয়েহে মঞ্চ পোহৰায়।
3. কেমেৰাৰ অৱস্থান।
4. **মাত্ৰা** : শ্লাইডাৰ সৰাওক আৰু মঞ্চৰ পোহৰ সলনি হোৱা চাওক।

পেচ, DMX আৰু বিদ্যুৎ-ভাৰ



চিত্ৰ ১১.৭ বাৰ অনুসৰি সজোৱা সঁজুলিৰ তালিকা, প্ৰতিটো বাৰৰ বিদ্যুৎ-ভাৰসহ।

সঁজুলিৰ তালিকা ত প্ৰতিটো সঁজুলি বাৰ অনুসৰি ধৰণ, লেন্স, ৱাট, চেনেল, ঠিকনা, ৰং, গোব' আৰু উদ্দেশ্যসহ দিয়া থাকে, আৰু প্ৰতিটো বাৰ আৰু গোটেই ব্যৱস্থাটোৰ **বিদ্যুৎ-ভাৰ** দেখুওৱা হয়। **পেচ আৰু DMX** ত DMX ইউনিভাৰ্চৰ তালিকা আৰু **চেনেল-তালিকা** থাকে, আৰু দুটা সঁজুলিৰ DMX ঠিকনা মিলি গ'লে সতৰ্ক কৰি দিয়ে। গোটেই ব্যৱস্থাটোৰ **বিদ্যুৎ-ভাৰ** কাষৰ অংশৰ ওপৰত সদায় দেখা যায়। কিছুমান সঁজুলিৰ ৱাট দিয়া নাথাকিলে তাতে থকা **সাধাৰণ ৱাট ভৰাওক** টিপিলে প্ৰতিটো ধৰণৰ সাধাৰণ মান বহে; পিছত শুধৰাই ল'ব পাৰি।

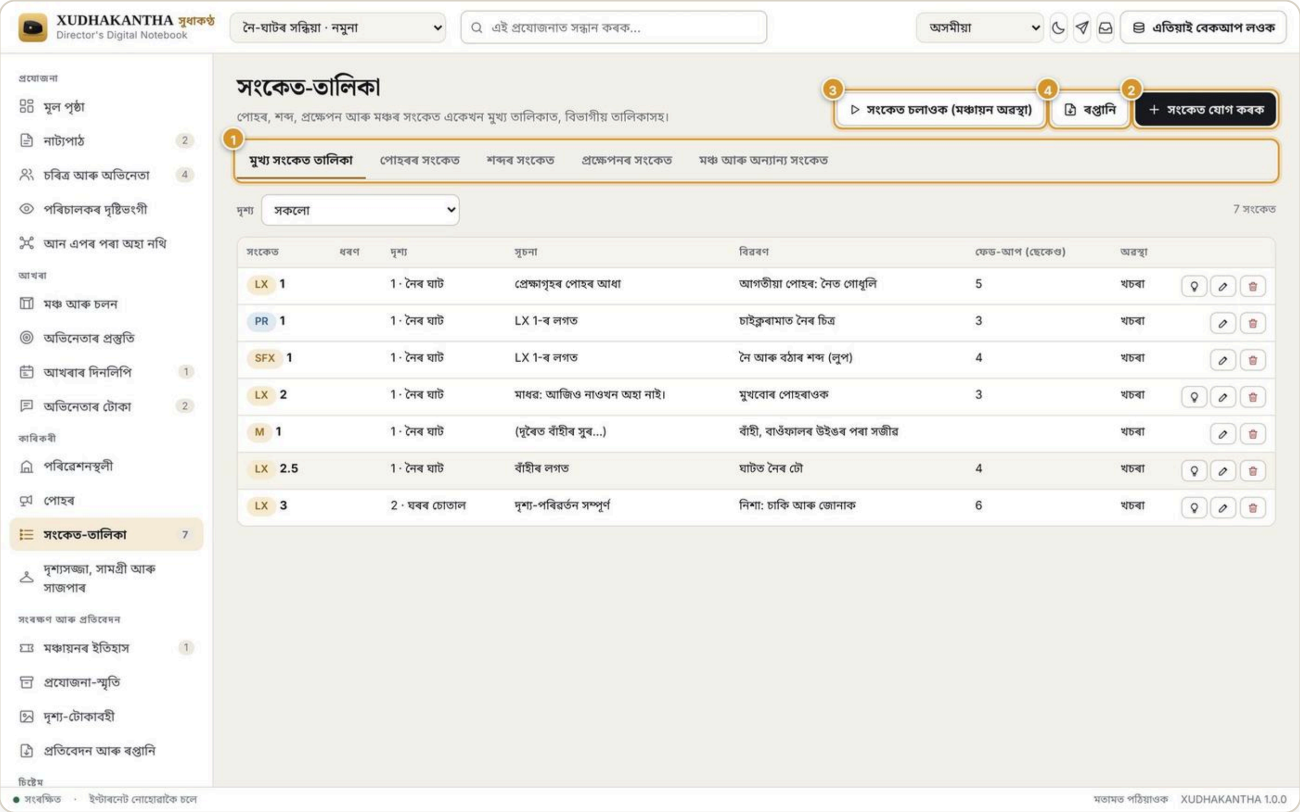
> **গুৰুত্বপূৰ্ণ**
>
> বিদ্যুৎ-ভাৰ আপুনি দিয়া ৱাটৰ পৰা কৰা আনুমানিক হিচাপ। বিদ্যুৎ যোগান আৰু চাৰ্কিটৰ ক্ষমতা সদায় পৰিৱেশনস্থলীৰ বিদ্যুৎ-মিস্ত্ৰীৰ সৈতে নিশ্চিত কৰক।

অধ্যায় ১২

১২

সংকেত-তালিকা আৰু মঞ্চায়ন অৱস্থা

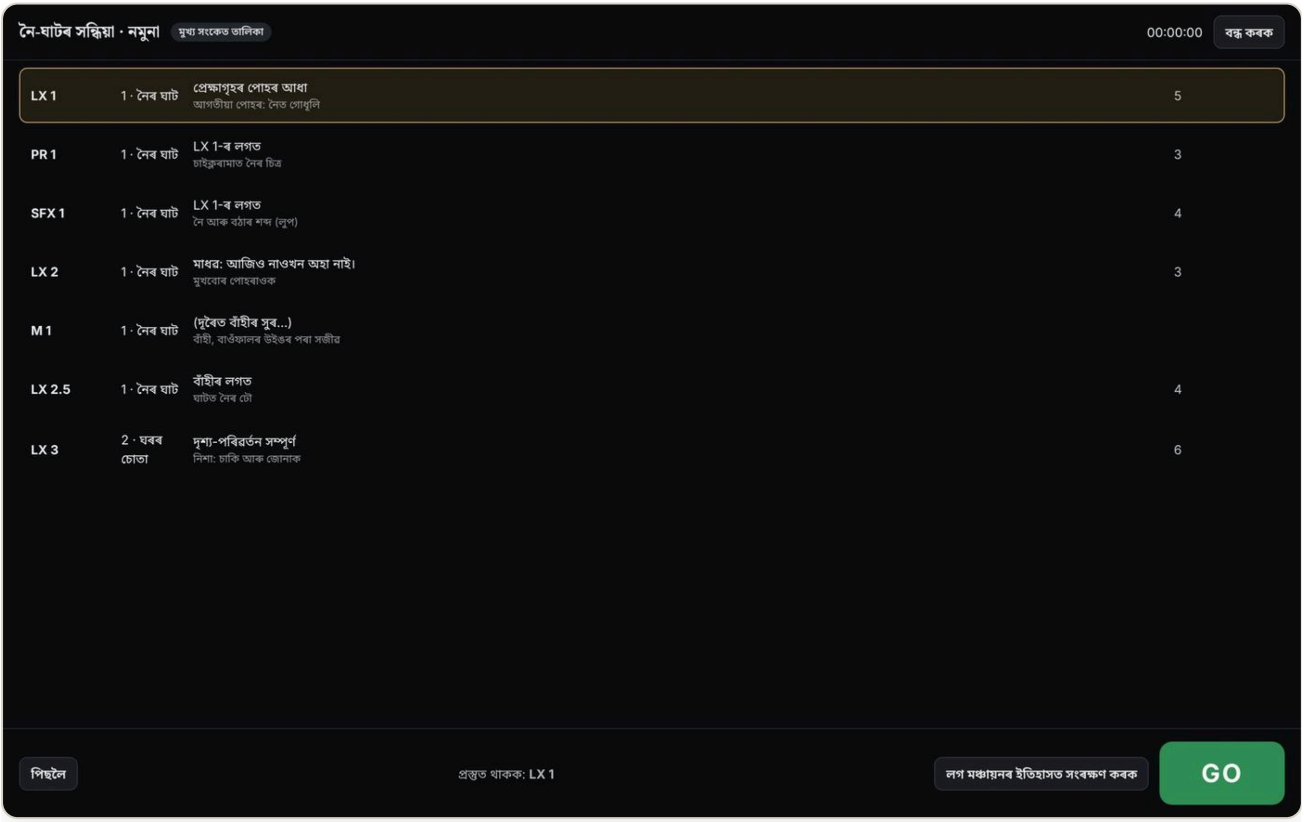
প্ৰযোজনাৰ সকলো সংকেত একেখন মুখ্য তালিকাত, প্ৰতিটো বিভাগৰ পৃথক তালিকা আৰু সংকেত চলোৱাৰ বাবে মঞ্চায়ন অৱস্থা।



চিত্ৰ ১২.১ মুখ্য সংকেত তালিকা।

1. **মুখ্য সংকেত তালিকা** আৰু পোহৰ, শব্দ, প্ৰক্ষেপন আৰু মঞ্চৰ তালিকা।
2. **সংকেত যোগ কৰক**।
3. **সংকেত চলাওক (মঞ্চায়ন অৱস্থা)**।
4. সংকেত-তালিকা PDF, Word বা Excel হিচাপে **ৰপ্তানি** কৰক।

প্ৰতিটো সংকেতৰ এটা ধৰণ (LX, SFX, M, PR, SET, PROP, COST, ENT, EXT, ACT, FX, CREW বা নিজস্ব), নম্বৰ, দৃশ্য আৰু শাৰী, **সূচনা**, বিৱৰণ, ফেডৰ সময় আৰু খচৰাৰ পৰা চূড়ান্তলৈ অৱস্থা থাকে। শব্দ-সংকেতত ট্ৰেক, মাত্ৰা আৰু আউটপুট, আৰু প্ৰক্ষেপন-সংকেতত মাধ্যম আৰু পৃষ্ঠ যোগ হয়। নাট্যপাঠৰ শাৰীৰ পৰা সৃষ্টি কৰা সংকেত সেই শাৰীৰ সৈতে সংযুক্ত হৈ থাকে।



চিত্ৰ ১২.২ মঞ্চ-ব্যৱস্থাপক বা চালকৰ বাবে মঞ্চায়ন অৱস্থা।

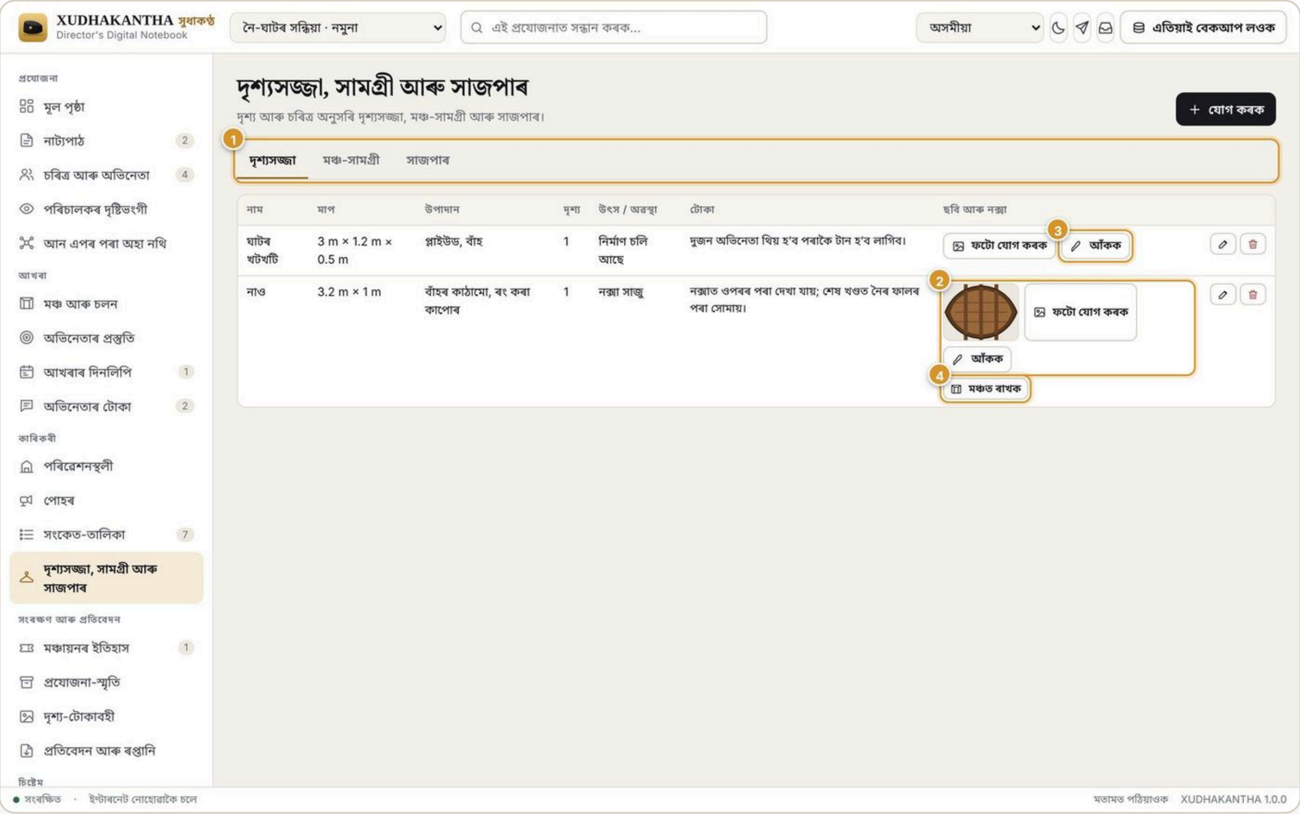
সংকেত চলাওক (মঞ্চায়ন অৱস্থা) টিপিলে স্ক্ৰীণখন ডাঙৰ আখৰৰ আন্ধাৰ সংকেত-পৰ্দা হৈ পৰে। বৰ্তমানৰ সংকেত উজ্জ্বল হৈ থাকে আৰু পিছৰটো **প্ৰস্তুত থাকক** অৱস্থাত থাকে। আগবাঢ়িবলৈ **GO** টিপক বা স্পেচ বাৰ টিপক। মঞ্চায়ন শেষ হ'লে **লগ মঞ্চায়নৰ ইতিহাসত সংৰক্ষণ কৰক** টিপি সময়ৰ হিচাপ মঞ্চায়নৰ বিৱৰণত ৰাখক।

অধ্যায় ১৩

১৩

দৃশ্যসজ্জা, মঞ্চ-সামগ্ৰী আৰু সাজপাৰ

দৃশ্য আৰু চৰিত্ৰ অনুসৰি দৃশ্যসজ্জা, মঞ্চ-সামগ্ৰী আৰু সাজপাৰৰ তালিকা, প্ৰতিটোৰ নিজা ছবি আৰু নক্সাসহ।



চিত্ৰ ১৩.১ ছবি আৰু নক্সাসহ দৃশ্যসজ্জাৰ সামগ্ৰী।

১ **দৃশ্যসজ্জা**, **মঞ্চ-সামগ্ৰী** আৰু **সাজপাৰ**।

২ এটা সামগ্ৰীৰ **ছবি আৰু নক্সা**।

৩ **আঁকক**: নিজে সামগ্ৰীটোৰ নক্সা আঁকক।

৪ **মঞ্চত ৰাখক**: সামগ্ৰীটোৰ ছবি মঞ্চ-নক্সাত সামগ্ৰী হিচাপে ব্যৱহাৰ কৰক।

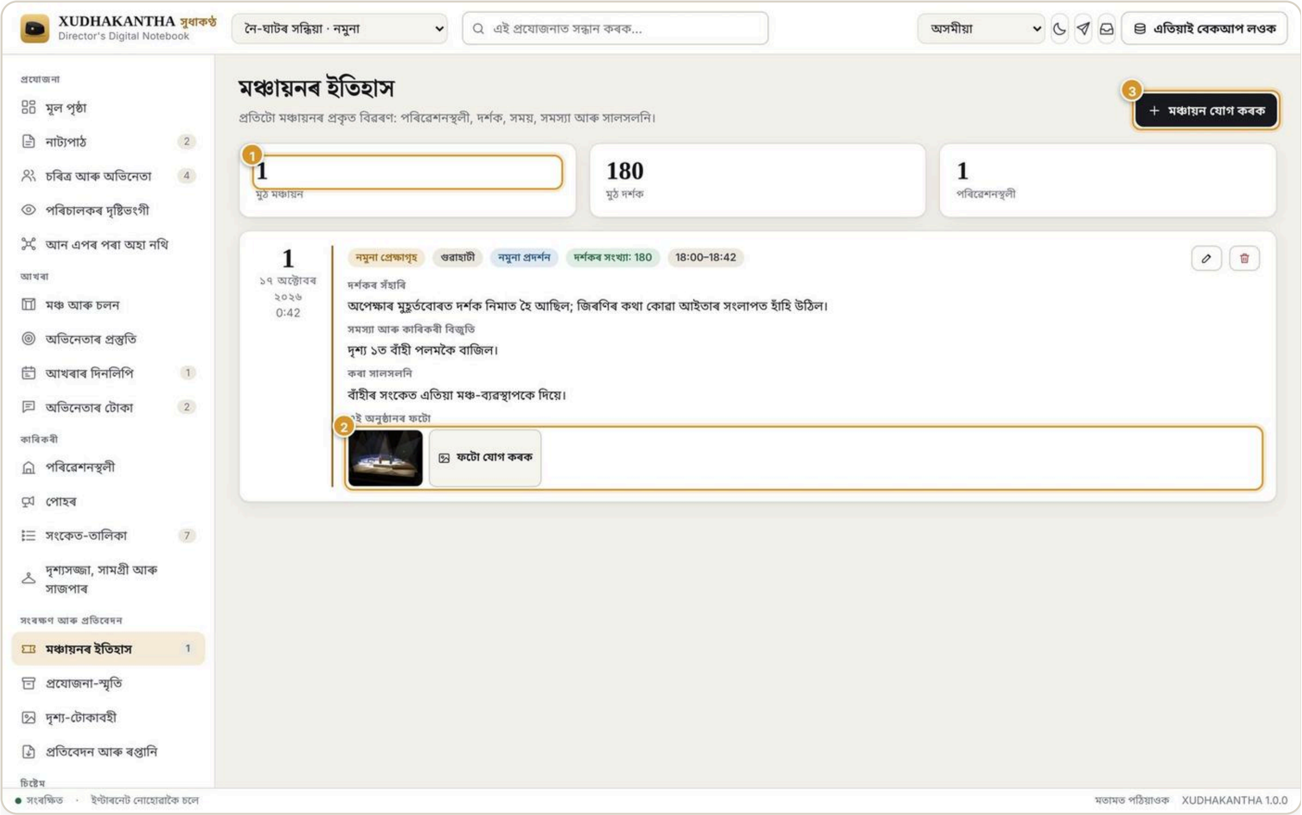
দৃশ্যসজ্জাৰ সামগ্ৰীৰ মাপ, উপাদান, দৃশ্য আৰু উৎস লিখা থাকে। মঞ্চ-সামগ্ৰীৰ ধৰণ, ব্যৱহাৰ কৰা চৰিত্ৰ আৰু আগতীয়া অৱস্থান লিখা থাকে। সাজপাৰৰ চৰিত্ৰ, ৰূপ, আনুষংগিক, চুলি আৰু ৰূপসজ্জা আৰু দ্ৰুত সাজ-সলনিৰ কথা লিখা থাকে। বিচাৰি পোৱা সামগ্ৰী বা প্ৰসংগ-চিত্ৰৰ ফটো যোগ কৰক, নাইবা অংকনৰ সঁজুলিৰে নক্সা আঁকক। **মঞ্চত ৰাখক** টিপিলে দৃশ্যসজ্জাৰ সামগ্ৰীৰ ছবিখন মঞ্চ-নক্সাত ৰাখিব পৰা আৰু ত্ৰিমাত্ৰিক ৰূপত চাব পৰা সামগ্ৰী হৈ পৰে।

অধ্যায় ১৪

১৪

মঞ্চায়নৰ ইতিহাস আৰু প্ৰযোজনা-স্মৃতি

প্ৰতিটো মঞ্চায়ন যিদৰে হৈছিল তেনেদৰে লিখি ৰাখক, আৰু ভৱিষ্যতৰ বাবে প্ৰযোজনাটোক এটা অধ্যয়ন হিচাপে লিপিবদ্ধ কৰক।

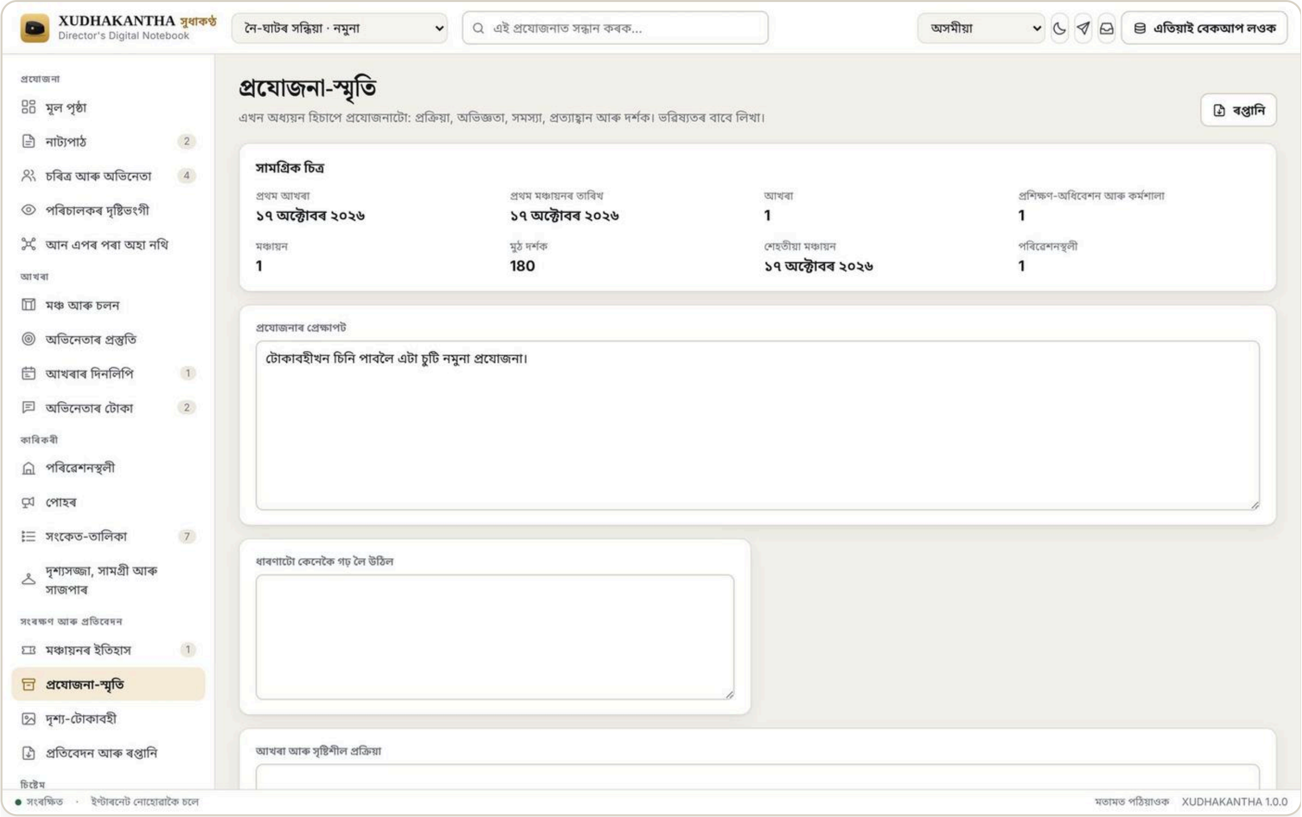


চিত্ৰ ১৪.১ মঞ্চায়নৰ ইতিহাস।

1. মুঠ হিচাপ: মঞ্চায়ন, দৰ্শক আৰু পৰিৱেশনস্থলী।
2. **এই অনুষ্ঠানৰ ফটো**।
3. **মঞ্চায়ন যোগ কৰক**।

প্ৰতিটো মঞ্চায়নৰ তাৰিখ, পৰিৱেশনস্থলী, উৎসৱ বা উপলক্ষ, আৰম্ভণি আৰু সমাপ্তিৰ সময়, দৰ্শকৰ সংখ্যা, **দৰ্শকৰ সঁহাৰি**, **সমস্যা আৰু কাৰিকৰী বিজুতি** আৰু **কৰা সালসলনি** লিখক। মঞ্চায়নৰ ফটো যোগ কৰক। এটা ভ্ৰমণৰ শেষত এইবোৰে প্ৰযোজনাটো কেনেকৈ জীয়াই থাকিল আৰু সলনি হ'ল তাৰ নিখুঁত ইতিহাস গঢ়ি তোলে।

প্ৰযোজনা-স্মৃতি হৈছে প্ৰযোজনাটোৰ অধ্যয়ন। ইয়াৰ অংশবোৰত প্ৰেক্ষাপট, ধাৰণাটো কেনেকৈ গঢ় লৈ উঠিল, আখৰা আৰু সৃষ্টিশীল প্ৰক্ৰিয়া, অভিনেতাক কেনেকৈ প্ৰস্তুত কৰা হ'ল, পৰিকল্পনা আৰু কাৰিকৰী প্ৰক্ৰিয়া, অভিজ্ঞতা, সমস্যা, প্ৰত্যাহ্বান, সমাধান, দৰ্শকৰ ভূমিকা আৰু সঁহাৰি, সমালোচনাত্মক সঁহাৰি, শিক্ষা আৰু পুনৰ মঞ্চায়নৰ বাবে টোকাৰ বিষয়ে সোধা হয়। টোকাবহীৰ আন অংশৰ পৰা গোটোৱা হিচাপবোৰ ওপৰত **সামগ্ৰিক চিত্ৰ** শিৰোনামত থাকে।



চিত্ৰ ১৪.২ প্ৰযোজনা-স্মৃতি: অধ্যয়ন।

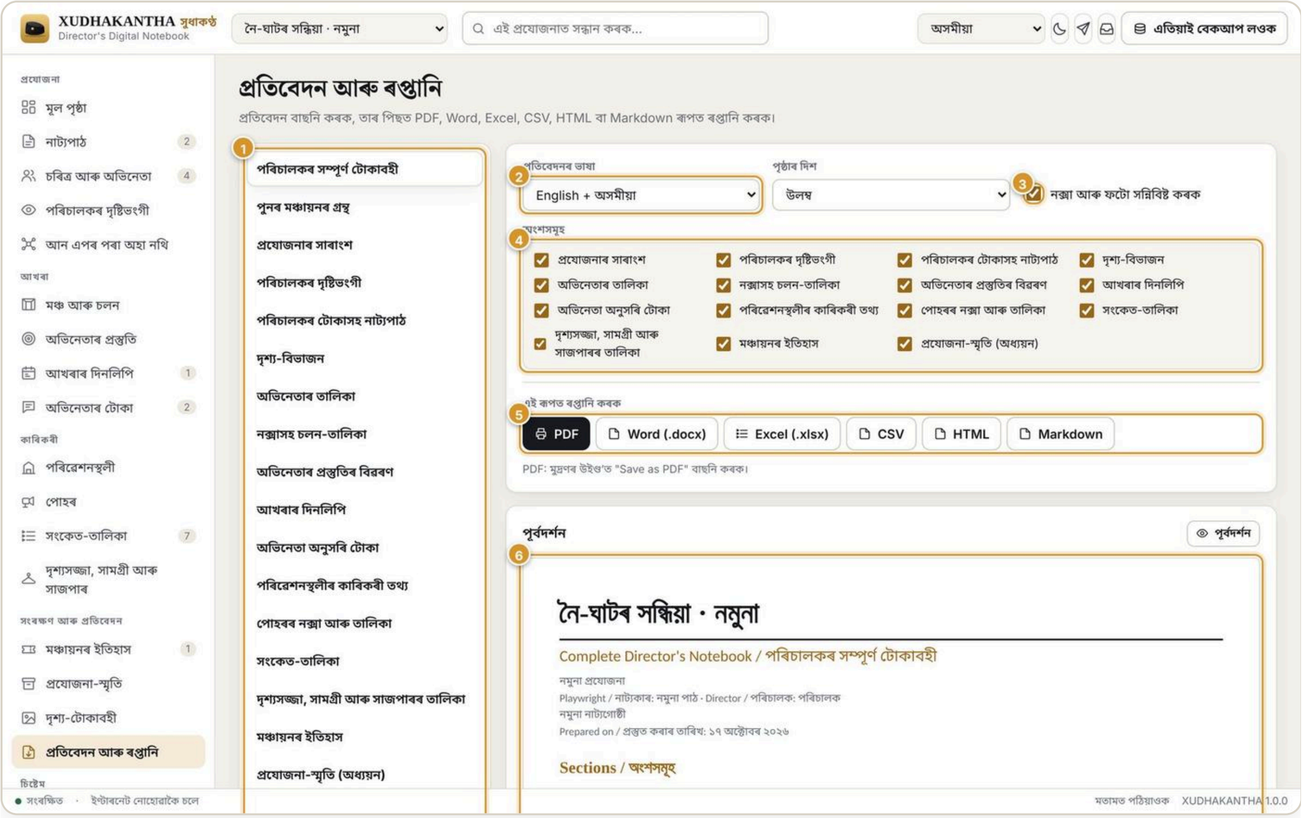
কোনো এটা বিৱৰণৰ লগত নজড়িত ফটো, নক্সা আৰু প্ৰসংগ-চিত্ৰ **দৃশ্য-টোকাবহী**ত থাকে। **নতুন নক্সা** টিপিলে অংকনৰ সঁজুলি খোল খায়; **টোকা আঁকক** টিপিলে ফটোৰ এটা প্ৰতিলিপিৰ ওপৰত আঁকিব পাৰি আৰু মূল ফটোখন অক্ষত থাকে।

অধ্যায় ১৫

প্ৰতিবেদন আৰু ৰপ্তানি

১৫

টোকাবহীৰ যিকোনো অংশ বা গোটেইখন PDF, Word, Excel, CSV, HTML বা Markdown নথিলৈ ৰূপান্তৰ কৰক।



চিত্ৰ ১৫.১ প্ৰতিবেদন আৰু ৰপ্তানি।

1. উপলব্ধ প্ৰতিবেদনসমূহ।
2. **প্ৰতিবেদনৰ ভাষা**: ইংৰাজী, অসমীয়া বা দুয়োটা।
3. **নক্সা আৰু ফটো সন্নিবিষ্ট কৰক**।
4. সম্পূৰ্ণ টোকাবহীৰ **অংশসমূহ**।
5. **এই ৰূপত ৰপ্তানি কৰক**।
6. **পূৰ্বদৰ্শন**।

প্ৰতিবেদন	কিহৰ বাবে
পৰিচালকৰ সম্পূৰ্ণ টোকাবহী	অংশ অনুসৰি প্ৰযোজনাটোৰ সম্পূৰ্ণ বিৱৰণ।
পুনৰ মঞ্চায়নৰ গ্ৰন্থ	নতুন অভিনেতা বা নতুন স্থানত প্ৰযোজনাটো পুনৰ মঞ্চস্থ কৰিবলৈ প্ৰয়োজনীয় সকলো।
পৰিচালকৰ টোকাসহ নাট্যপাঠ	সকলো টোকা আৰু সংকেতসহ নাট্যপাঠ, আৰু টোকা লগোৱা নাট্যপাঠৰ নথি।
নক্সাসহ চলন-তালিকা	প্ৰতিটো দৃশ্যৰ প্ৰতিটো খণ্ডৰ নক্সা।
পোহৰৰ নক্সা আৰু তালিকা	নক্সা, সঁজুলিৰ তালিকা, চেনেল-তালিকা আৰু সংকেতৰ মাত্ৰা।

প্ৰতিবেদন	কিহৰ বাবে
`সংকেত-তালিকা`	চালকসকলৰ বাবে বিভাগীয় সংকেত-তালিকা।
`আখৰাৰ দিনলিপি`, `অভিনেতা অনুসৰি টোকা`, `অভিনেতাৰ প্ৰস্তুতিৰ বিৱৰণ`	আখৰাৰ বিৱৰণ আৰু প্ৰতিজন অভিনেতাৰ টোকা।
`পৰিৱেশনস্থলীৰ কাৰিকৰী তথ্য`, `দৃশ্যসজ্জা, সামগ্ৰী আৰু সাজপাৰৰ তালিকা`, `মঞ্চায়নৰ ইতিহাস`, `প্ৰযোজনা-স্মৃতি (অধ্যয়ন)`	কাৰিকৰী, পৰিকল্পনা আৰু সংৰক্ষণৰ বিৱৰণ।

ফাইলৰ ধৰণ

- PDF বাছিলে মুদ্ৰণৰ উইণ্ড' খোল খায়। প্ৰিণ্টাৰ হিচাপে “Save as PDF” বাছনি কৰক।
- Word (.docx) বাছিলে শিৰোনাম, তালিকা আৰু ছবিসহ সম্পাদনযোগ্য নথি পোৱা যায়।
- Excel (.xlsx) আৰু CSV বাছিলে প্ৰতিবেদনৰ তালিকাবোৰ পোৱা যায়, সজাব আৰু ছেকিব পৰাকৈ।
- ৱেবছাইট আৰু সংৰক্ষণৰ বাবে HTML আৰু Markdown উপযোগী।

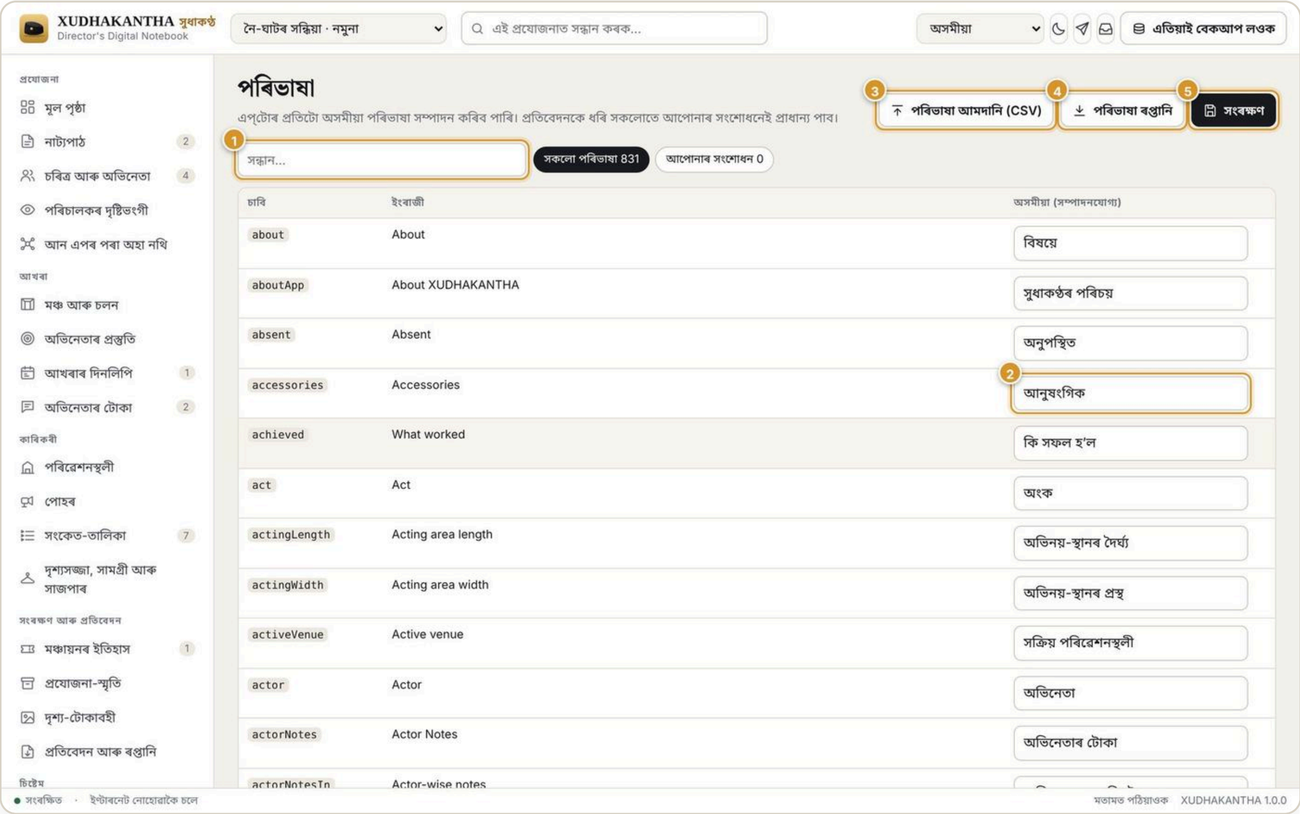
> **পৰামৰ্শ**
>
> Word আৰু PDF-ত অসমীয়া পাঠৰ বাবে `বিন্যাস`-ত বাছনি কৰা `ৰপ্তানিৰ বাবে অসমীয়া ফণ্ট` ব্যৱহাৰ হয়; মূলতে Nirmala UI। ফাইলটো খোলা কম্পিউটাৰত সেই ফণ্ট থাকিব লাগিব। বেছিভাগ Windows কম্পিউটাৰত Nirmala UI আগৰে পৰা থাকে।

অধ্যায় ১৬

১৬

পৰিভাষা

টোকাবহীৰ প্ৰতিটো অসমীয়া পৰিভাষা শুধৰাব পাৰি, আৰু আপোনাৰ সংশোধন সকলোতে ব্যৱহাৰ হয়।



চিত্ৰ ১৬.১ পৰিভাষাৰ পৃষ্ঠা।

1. চাবি, ইংৰাজী বা অসমীয়া শব্দৰে সন্ধান।
2. শুধৰোৱা অসমীয়া পৰিভাষা টাইপ কৰক।
3. **পৰিভাষা আমদানি (CSV)**।
4. **পৰিভাষা ৰপ্তানি**।
5. **সংৰক্ষণ**।

এইটো অসমীয়া পৰিভাষাৰ প্ৰথম সংস্কৰণ। **অসমীয়া (সম্পাদনযোগ্য)** স্তম্ভত যিকোনো পৰিভাষা শুধৰাই **সংৰক্ষণ** টিপক। শুধৰোৱা পৰিভাষা চিহ্নিত হৈ থাকে, আৰু কাষৰ বুটামটো টিপিলে মূল ৰূপলৈ ঘূৰি যায়। কেৱল আপুনি সলনি কৰা পৰিভাষা চাবলৈ **আপোনাৰ সংশোধন** টিপক।

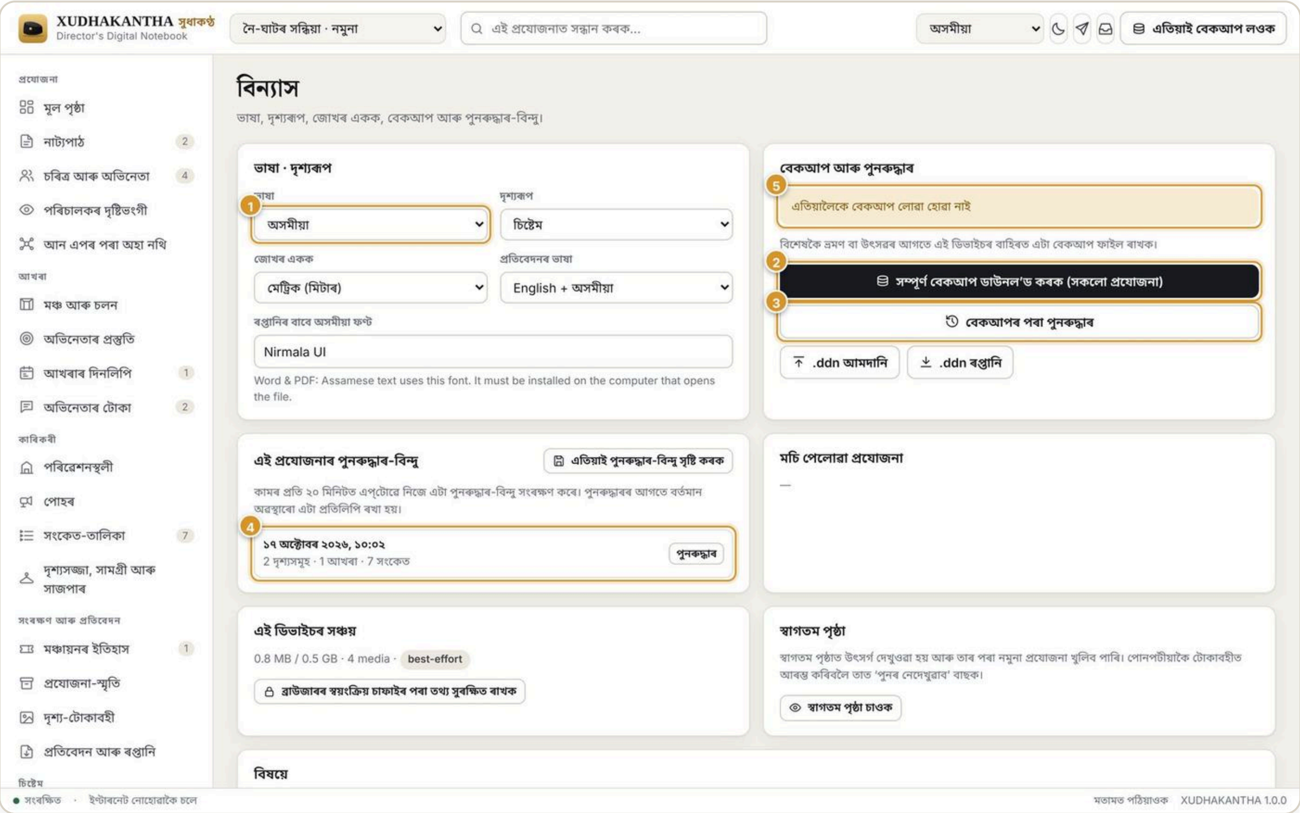
শুধৰোৱা পৰিভাষা দলৰ সৈতে ভাগ কৰিবলৈ **পৰিভাষা ৰপ্তানি** টিপি সংৰক্ষণ কৰক; **পৰিভাষা আমদানি (CSV)**-এ key, English আৰু Assamese স্তম্ভ থকা CSV ফাইল পঢ়ে। সংশোধনবোৰ বেকআপতো সন্নিবিষ্ট হয়।

অধ্যায় ১৭

১৭

বিন্যাস, বেকআপ আৰু পুনৰুদ্ধাৰ

আপোনাৰ কাম আপোনাৰ ডিভাইচতে থাকে। ডিভাইচ হেৰালে, ৰিছেট কৰিলে বা সলনি কৰিলে বেকআপ ফাইলেহে কামখিনি সুৰক্ষিত ৰাখে।



চিত্ৰ ১৭.১ বিন্যাস।

- ১ ভাষা, দৃশ্যৰূপ, জোখৰ একক আৰু প্ৰতিবেদনৰ ভাষা।
- ২ সম্পূৰ্ণ বেকআপ ডাউনল'ড কৰক (সকলো প্ৰযোজনা)।
- ৩ বেকআপৰ পৰা পুনৰুদ্ধাৰ।
- ৪ এই প্ৰযোজনাৰ পুনৰুদ্ধাৰ-বিন্দু।
- ৫ শেহতীয়াকৈ কেতিয়া বেকআপ লোৱা হৈছিল।

বেকআপ লোৱা

1. যিকোনো পৃষ্ঠাৰ ওপৰৰ **এতিয়াই বেকআপ লওক**, বা **বিন্যাস**-ৰ **সম্পূৰ্ণ বেকআপ ডাউনল'ড কৰক (সকলো প্ৰযোজনা)** টিপক।
2. XUDHAKANTHA_Backup_2026-10-25.ddnbak ধৰণৰ নামৰ এটা ফাইল ডাউনল'ড হয়। ইয়াত সকলো প্ৰযোজনা, ফটো, নক্সা, নথি আৰু আপোনাৰ পৰিভাষাৰ সংশোধন থাকে।
3. ফাইলটো এই ডিভাইচৰ বাহিৰত ৰাখক: পেন ড্ৰাইভ, Google Drive, OneDrive বা নিজলৈ পঠিওৱা ইমেইলত।

পৰামৰ্শ প্ৰতিটো আখৰা-সপ্তাহৰ শেষত বেকআপ লওক, আৰু ভ্ৰমণ, উৎসৱ, ব্ৰাউজাৰ চাফা কৰা বা ফোন সলনি কৰাৰ আগতে সদায় বেকআপ লওক।

পুনৰুদ্ধাৰ

বেকআপৰ পৰা পুনৰুদ্ধাৰ-এ .ddnbak ফাইল পঢ়ি তাত থকা সকলো ঘূৰাই আনে। নতুন ফোন বা কম্পিউটাৰত টোকাবহীখন খুলি প্ৰথম স্ক্ৰীণৰ **বেকআপৰ পৰা পুনৰুদ্ধাৰ** টিপক আৰু ফাইলটো বাছনি কৰক।

স্বয়ংক্ৰিয় বেকআপ আৰু ফাইলৰ সোঁৰৰণী

টোকাবহীখনে আপোনাৰ সকলো প্ৰযোজনাৰ শেষৰ পাঁচটা স্বয়ংক্ৰিয় বেকআপো ৰাখে। মেনুৰ পৰা **সুধাকণ্ঠৰ পৰিচয়** খুলি ‘সংৰক্ষণ আৰু বেকআপ’ চাওক: কোনো বেকআপলৈ ঘূৰি যাবলৈ তাৰ কাষৰ ‘পুনৰুদ্ধাৰ’ টিপক; তাৰ আগতে বৰ্তমানৰ কামটো এটা বেকআপ হিচাপে ৰখা হয়। এই ব্ৰাউজাৰত স্বয়ংক্ৰিয় সংৰক্ষণ চলি আছে নে নাই, আৰু শেষবাৰ কেতিয়া ফাইল সংৰক্ষণ কৰা হৈছিল, সেয়াও তাতে দেখা যায়। সাত দিনলৈ কোনো ফাইল সংৰক্ষণ নকৰিলে মেনুৰ ‘শেষ ফাইল-প্ৰতিলিপি’ চিনটো হালধীয়া হয় আৰু এটা সোঁৰৰণী ওলায়।

গুৰুত্বপূৰ্ণ কেতিয়াবা সংৰক্ষণ বিফল হ’লে, যেনে ডিভাইচৰ ঠাই ভৰি পৰিলে, এটা ৰঙা পট্টীয়ে তৎক্ষণাৎ জনায়। তেতিয়া লগে লগে **.ddn ৰপ্তানি** বা **এতিয়াই বেকআপ লওক** টিপি ফাইল সংৰক্ষণ কৰক।

পুনৰুদ্ধাৰ-বিন্দু

আপুনি কাম কৰি থাকোঁতে টোকাবহীখনে প্ৰতি ২০ মিনিটত খোলা প্ৰযোজনাটোৰ এটা পুনৰুদ্ধাৰ-বিন্দু সংৰক্ষণ কৰে। কিবা ভুল হ’লে **বিন্যাস** খোলক, **এই প্ৰযোজনাৰ পুনৰুদ্ধাৰ-বিন্দু**ত সময়টো বিচাৰক আৰু **পুনৰুদ্ধাৰ** টিপক। তাৰ আগতে বৰ্তমান অৱস্থাটোও এটা পুনৰুদ্ধাৰ-বিন্দু হিচাপে ৰখা হয়, সেয়ে একো হেৰাই নাযায়। ডাঙৰ সালসলনিৰ আগত তৎক্ষণাৎ এটা ৰাখিবলৈ **এতিয়াই পুনৰুদ্ধাৰ-বিন্দু সৃষ্টি কৰক** টিপক।

এটা প্ৰযোজনা আনক দিয়া

.ddn ৰপ্তানি টিপিলে এটা প্ৰযোজনা ইয়াৰ ছবিসহ .ddn ফাইল হিচাপে সংৰক্ষিত হয়। সহকাৰী পৰিচালক, পৰিকল্পক বা আন কম্পিউটাৰলৈ পঠিয়াওক; তাত **.ddn আমদানি** টিপিলে ই পৃথক প্ৰযোজনা হিচাপে খোল খায়।

অন্যান্য বিন্যাস

- **জোখৰ একক**: মিটাৰ, ফুট-ইঞ্চি বা দুয়োটা।
- **ৰপ্তানিৰ বাবে অসমীয়া ফন্ট**: Word আৰু PDF ফাইলত ব্যৱহৃত অসমীয়া ফন্ট।
- **ব্ৰাউজাৰৰ স্বয়ংক্ৰিয় চাফাইৰ পৰা তথ্য সুৰক্ষিত ৰাখক**: ঠাই কম হ’লে টোকাবহীৰ তথ্য চাফা নকৰিবলৈ ব্ৰাউজাৰক অনুৰোধ কৰে। টোকাবহীখন এপ্ হিচাপে ইনষ্টল কৰিলেও একে ফল পোৱা যায়।
- **স্বাগতম পৃষ্ঠা**: **স্বাগতম পৃষ্ঠা চাওক**।

- **বিষয়ে** : সংস্কৰণ, কৃতজ্ঞতা, গোপনীয়তা আৰু তৃতীয় পক্ষৰ উপাদান; **সুধাকণ্ঠৰ পৰিচয়** আৰু **মতামত পঠিয়াওক** টিপিলে সম্পূৰ্ণ পৰিচয় পৃষ্ঠা আৰু মতামতৰ প্ৰপত্ৰ খোল খায়।

> **গুৰুত্বপূৰ্ণ** টোকাবহীৰ ৱেব ঠিকনাৰ বাবে ব্ৰাউজাৰৰ চাইট-ডাটা, ইতিহাস আৰু কুকি চাফা কৰিলে সেই ডিভাইচত থকা টোকাবহীৰ তথ্য মচ খাই যায়। তাৰ আগতে বেকআপ লওক।

অধ্যায় ১৮

১৮

সুধাকণ্ঠ আৰু আন AANK এপ

সুধাকণ্ঠ মূল এপ। ই AANK-ৰ ছটা ষ্টুডিঅ’ৰ কাম একেটা প্ৰযোজনাত একত্ৰিত কৰে আৰু প্ৰযোজনাটো সেইবোৰলৈ ঘূৰাই পঠিয়ায়।

এপৰ পৰিয়াল

এপ	সুধাকণ্ঠলৈ কি পঠিয়ায়
শিল্প কুটিৰ	মঞ্চসজ্জাৰ অংশ, সামগ্ৰী, সাজ-পোছাক আৰু মুখা। এইবোৰ **দৃশ্যসজ্জা, সামগ্ৰী আৰু সাজপাৰ** -ত যোগ হয়।
সোণপখিলী	পোহৰৰ সংকেত, পোহৰৰ সঁজুলি আৰু পৰিৱেশনস্থলী। সংকেতবোৰ LX সংকেত হিচাপে **সংকেত-তালিকা** -ত যোগ হয়।
বুঢ়া লুইত	ধ্বনি, ভিডিঅ’ আৰু উপশিৰোনামৰ সংকেত। এইবোৰ **সংকেত-তালিকা** -ত যোগ হয়; উপশিৰোনামবোৰ নথিখনত থাকে।
আৰোহণ	চিত্ৰনাট্য: দৃশ্য, চৰিত্ৰ আৰু সংলাপ। এইবোৰ **নাট্যপাঠ** -ত দৃশ্য আৰু পাঠ হৈ পৰে।
শ্ৰীনিবাৰণ	চলন: প্ৰতিটো সংকেতত প্ৰতিজন অভিনেতা ক’ত থিয় হয়। প্ৰতিটো সংকেত **মঞ্চ আৰু চলন** -ত নক্সাৰ একে ঠাইতে চলনৰ এটা খণ্ড হৈ পৰে।
কুমচুং	এখন প্ৰযোজনাৰ অভিলেখ: কলা-কুশলী, ফাইল আৰু ইতিহাস। ই **আন এপৰ পৰা অহা নথি** -ত থাকে, আৰু অভিনয়শিল্পীসকলক প্ৰযোজনাটোত যোগ কৰা হয়।

প্ৰতিটো এপে থকা হ’লে অভিনেতা, দৃশ্য আৰু নাট্যপাঠো পঠিয়ায়। চৰিত্ৰবোৰ নামেৰে মিলোৱা হয়, সেয়ে একেজন ব্যক্তিৰ নাম দুবাৰ নাহে।

আন এপৰ পৰা অহা কাম খোলা

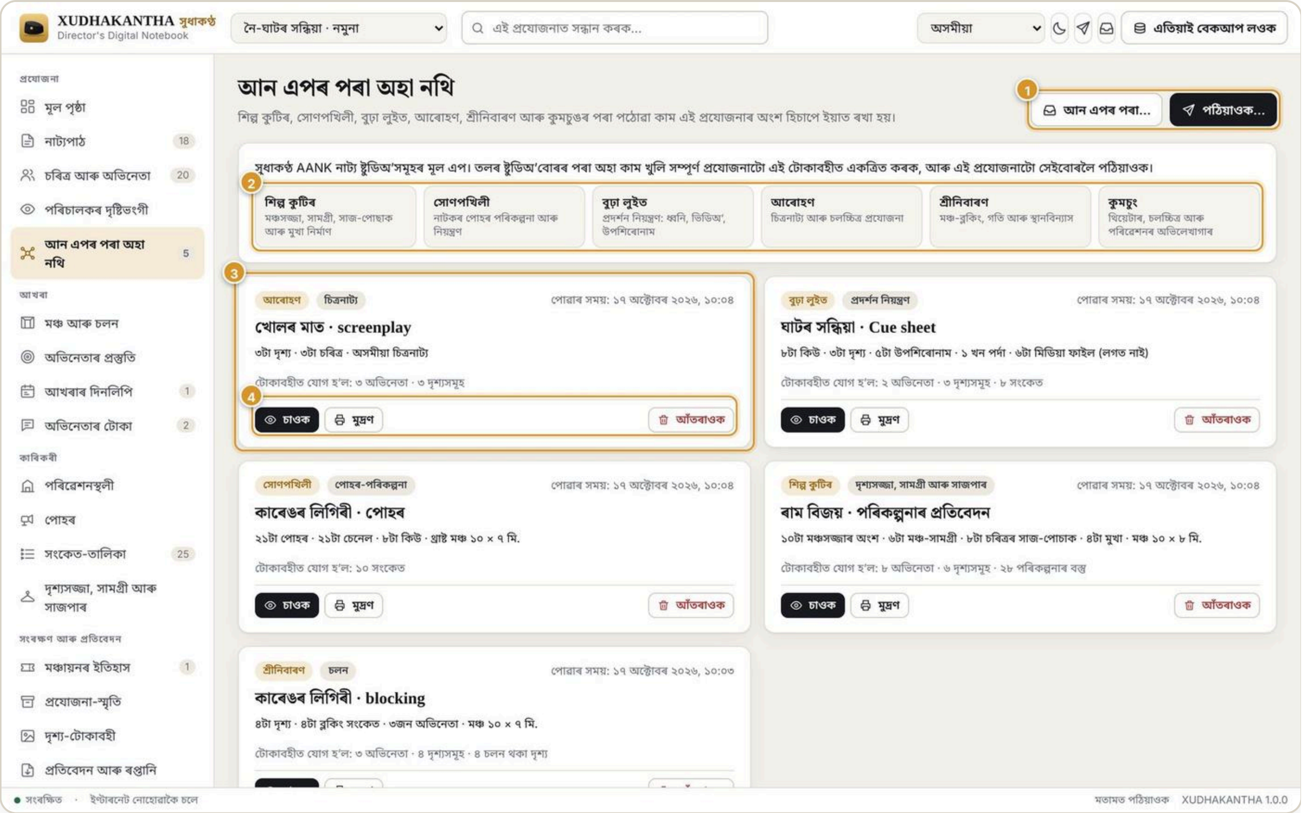
চিত্ৰ ১৮.১ আন AANK এপৰ পৰা অহা কাম খোলা।

1. আনটো এপত 'পঠিয়াওক...' বাছি সুধাকণ্ঠ বাছনি কৰক। aank.org-ত কামটো লগে লগে আপোনাৰ বাবে অপেক্ষা কৰি থাকে; আন ঠাইত .aank ফাইলটো সংৰক্ষণ কৰি ইমেইল, Drive, WhatsApp বা পেন ড্ৰাইভেৰে এই ডিভাইচলৈ আনক।
2. সুধাকণ্ঠত মেনু, মূল পৃষ্ঠা বা **আন এপৰ পৰা অহা নথি** -ৰ পৰা **আন এপৰ পৰা...** টিপক।
3. অপেক্ষাৰত কামটো বা .aank ফাইলটো বাছক। 'নতুন প্ৰযোজনা হিচাপে খোলক' বাছিলে ইয়াৰ পৰা এটা নতুন প্ৰযোজনা হয়; 'বৰ্তমান প্ৰযোজনাত যোগ কৰক' বাছিলে এতিয়া খোলা প্ৰযোজনাটোত যোগ হয়।

বৰ্তমান প্ৰযোজনাত কাম যোগ কৰিলে একে শিৰোনামৰ দৃশ্যবোৰ একেলগ হয়, নতুন দৃশ্যবোৰ শেষত যোগ হয়, আৰু চলন একে শিৰোনামৰ দৃশ্যলৈ যায়। আগতে থকা চলন সেই দৃশ্যৰ এটা সংৰক্ষিত সংস্কৰণ হিচাপে থাকে, যাতে তুলনা কৰিব বা ঘূৰাই আনিব পাৰি। কিবা খোলাৰ আগতে টোকাবহীখনে এটা স্বয়ংক্ৰিয় বেকআপ লয়।

> **পৰামৰ্শ** **.ddn আমদানি** আৰু **আন এপৰ পৰা...** দুয়োটাৰে .ddn ফাইল খুলিব পাৰি। টোকাবহীৰ প্ৰথম সংস্কৰণৰ .ddn ফাইলো এই সংস্কৰণত একেদৰেই খোল খায়।

আন এপৰ পৰা অহা নথি

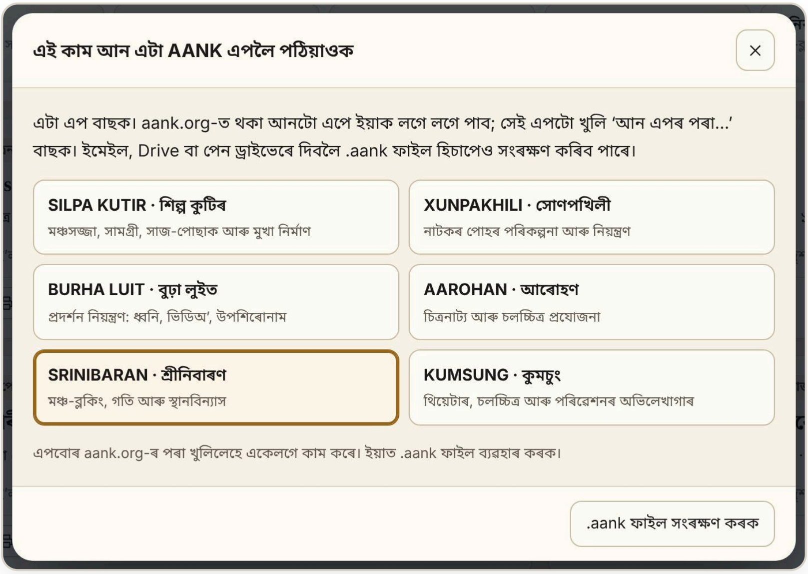


চিত্ৰ ১৮.২ **আন এপৰ পৰা অহা নথি**: পোৱা প্ৰতিখন নথি, এপ, কামৰ ধৰণ আৰু তাৰিখসহ।

1. **আন এপৰ পৰা...** আৰু **পঠিয়াওক...**।
2. ইয়ালৈ কাম পঠাব পৰা ছটা ষ্টুডিঅ'।
3. পোৱা এখন নথি: এপ, ধৰণ, শিৰোনাম, সাৰাংশ আৰু টোকাবহীত কি যোগ হ'ল।
4. **চাওক**, **মুদ্ৰণ** আৰু **আঁতৰাওক**।

প্ৰতিখন নথি যিদৰে আহিছিল তেনেদৰেই প্ৰযোজনাৰ অংশ হিচাপে ৰখা হয়। **চাওক** টিপিলে সম্পূৰ্ণ পাঠ দেখা যায়, **মুদ্ৰণ** টিপিলে ছপা হয়, আৰু **আঁতৰাওক** টিপিলে তালিকাৰ পৰা আঁতৰে; টোকাবহীত আগতে যোগ হোৱা কামখিনি থাকি যায়। একেটা এপে একে ধৰণ আৰু একে শিৰোনামৰ নথি আকৌ পঠিয়ালে নতুনখনে পুৰণিখনৰ ঠাই লয়, আৰু এটা বাৰ্তাই সেই কথা জনায়। নথিবোৰ .ddn ফাইল আৰু বেকআপত প্ৰযোজনাৰ সৈতে যায়।

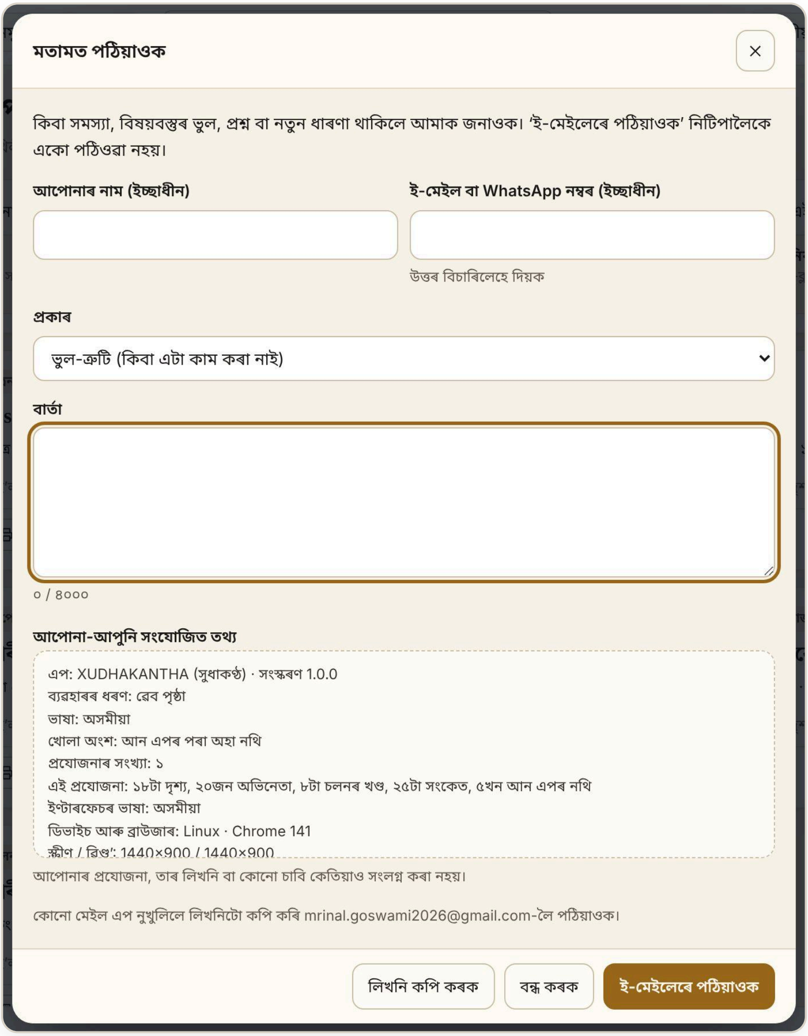
এই প্ৰযোজনা আন এপলৈ পঠিওৱা



চিত্ৰ ১৮.৩ এই কাম আন এটা AANK এপলৈ পঠিওৱা।

পঠিয়াওক... টিপিলে শিৰোনাম, মঞ্চ, অভিনেতা, দৃশ্য, নাট্যপাঠ আৰু চলনৰ লগতে প্ৰযোজনাটোৰ এটা পঢ়িব পৰা সাৰাংশ (দল, সময়সূচী, দৃশ্য আৰু অভিনেতা) যায়, যিটো প্ৰতিটো এপে দেখুৱাব আৰু ছপা কৰিব পাৰে। aank.org-ত আনটো এপে ইয়াক লগে লগে পায়; আন ঠাইত ‘.aank ফাইল সংৰক্ষণ কৰক’ টিপি ভাগ কৰিবলৈ এটা ফাইল কৰক। সম্পূৰ্ণ প্ৰযোজনাটোও ফাইলটোৰ ভিতৰত যায়, সেয়ে সুধাকণ্ঠৰ আন এটা প্ৰতিলিপিয়ে ইয়াক হুবহু খুলিব পাৰে।

মতামত



চিত্ৰ ১৮.৪ মতামতৰ প্ৰপত্ৰ।

কিবা সমস্যা, ভুল শব্দ বা নথকা সুবিধা চকুত পৰিছেনে? মেনু বা পৰিচয়ৰ পৰা **মতামত পঠিয়াওক** টিপক। বাৰ্তা লিখি তাৰ প্ৰকাৰ বাছক আৰু 'ই-মেইলেৰে পঠিয়াওক' টিপক। mrinal.goswami2026@gmail.com ঠিকনাত বাৰ্তাসহ আপোনাৰ মেইল এপ খোল খাব; আপুনি সেই ই-মেইল নপঠোৱালৈকে একো নাযায়। সমস্যা বিচাৰি পোৱাত সহায় কৰা কিছু তথ্য, যেনে খোলা অংশ আৰু ব্ৰাউজাৰ, আপোনা-আপুনি যোগ হয়। আপোনাৰ প্ৰযোজনা কেতিয়াও সংলগ্ন কৰা নহয়।

অধ্যায় ১৯

প্ৰশ্ন আৰু উত্তৰ

১৯

প্ৰ ইয়াক ব্যৱহাৰ কৰিবলৈ ইণ্টাৰনেট লাগিবনে?

কেৱল প্ৰথমবাৰ খোলোঁতে। তাৰ পিছত আখৰা-গৃহ বা ভ্ৰমণত সম্পূৰ্ণ অফলাইনত চলে।

প্ৰ মোৰ তথ্য ক'ত থাকে? আন কোনোবাই চাব পাৰেনে?

কেৱল আপোনাৰ নিজৰ ডিভাইচৰ ব্ৰাউজাৰত। একো আপল'ড কৰা নহয়; সেয়ে আপুনি ফাইল নপঠিয়ালে আন কোনেও চাব নোৱাৰে।

প্ৰ দুজনে একেটা প্ৰযোজনাত কাম কৰিব পাৰেনে?

প্ৰত্যেকে নিজৰ ডিভাইচত কাম কৰে। প্ৰযোজনা এজনৰ পৰা আনজনলৈ নিবলৈ .ddn ফাইল আদান-প্ৰদান কৰক। আমদানি কৰা ফাইলটো পৃথক প্ৰতিলিপি হয়; সেয়ে মূল সংস্কৰণটো কোনে ৰাখিব আগতে ঠিক কৰি লওক।

প্ৰ আখৰাত ফোন আৰু ঘৰত লেপটপ ব্যৱহাৰ কৰোঁ। কাম কেনেকৈ আনিম?

এটা ডিভাইচৰ পৰা প্ৰযোজনাটো .ddn হিচাপে ৰপ্তানি কৰি আনটোত আমদানি কৰক, নাইবা সম্পূৰ্ণ বেকআপ আৰু পুনৰুদ্ধাৰ ব্যৱহাৰ কৰক। দুটা বেলেগ সংস্কৰণ নহ'বলৈ এবাৰত এটা ডিভাইচতহে কাম কৰক।

প্ৰ Word ফাইলত অসমীয়া আখৰ ভুলকৈ দেখা গৈছে।

বিন্যাসত বাছনি কৰা অসমীয়া ফণ্টটো কম্পিউটাৰত নাই। ফণ্টটো ইনষ্টল কৰক, নাইবা কম্পিউটাৰত থকা ফণ্ট বাছনি কৰক (যেনে Windows-ত Nirmala UI) আৰু পুনৰ ৰপ্তানি কৰক।

প্ৰ PDF বুটামে মুদ্ৰণৰ উইণ্ড' খোলে।

PDF এনেকৈয়ে তৈয়াৰ হয়। মুদ্ৰণৰ উইণ্ড'ত প্ৰিণ্টাৰ হিচাপে "Save as PDF" বাছি সংৰক্ষণ কৰক।

প্ৰ নতুন সংস্কৰণ সাজু বুলি বাৰ্তা আহিছে।

এতিয়াই আপডেট কৰক টিপক। তাৰ আগতে আপোনাৰ কাম সংৰক্ষিত হয় আৰু একেই থাকে; কেৱল এপ্‌টোহে আপডেট হয়।

প্ৰ ভুলতে এটা প্ৰযোজনা মচি পেলালোঁ।

প্ৰযোজনাৰ পৃষ্ঠাৰ তলত বা **বিন্যাস** -ত থকা **মচি পেলোৱা প্ৰযোজনা** খুলি **পুনৰুদ্ধাৰ** টিপক।

প্ৰ এটা সালসলনি কৰি পিছত অনুশোচনা হৈছে।

মঞ্চ-নক্সাত **আগৰ অৱস্থালৈ** টিপিলে আগৰ অৱস্থালৈ যায়। আন ক্ষেত্ৰত **বিন্যাস** -ৰ পৰা আগৰ এটা পুনৰুদ্ধাৰ-বিন্দু ঘূৰাই আনক।

অধ্যায় ২০

২০

মূল পৰিভাষাৰ তালিকা

টোকাবহীত ব্যৱহৃত মূল নাট্য-পৰিভাষা আৰু এই সংস্কৰণৰ অসমীয়া প্ৰতিশব্দ।

পৰিভাষা	ইংৰাজী	অৰ্থ
DMX ঠিকনা	DMX address	DMX নিয়ন্ত্ৰণ-ৰেখাত সঁজুলিয়ে সঁহাৰি দিয়া ঠিকনা।
আড়-পোহৰৰ বাৰ	Cross-light bar	কাষৰ পৰা পোহৰ দিবলৈ মঞ্চৰ কাষত আগ-পিছকৈ থকা বাৰ।
কাষৰ বুম	Side boom	কাষৰ পোহৰৰ বাবে উইঙত থকা থিয় নল।
কাৰিকৰী আখৰা	Technical rehearsal	পোহৰ, শব্দ আৰু দৃশ্য-পৰিৱৰ্তন ঠিক কৰাৰ আখৰা।
খণ্ড	Beat	দৃশ্যৰ একোটা মুহূৰ্ত, য'ত অভিনেতাৰ অৱস্থান নিৰ্দিষ্ট।
গোব'	Gobo	পোহৰক কোনো নক্সাৰ আকাৰ দিয়া ধাতু বা কাঁচৰ চকা।
চলন	Blocking	মঞ্চত অভিনেতাৰ পৰিকল্পিত অৱস্থান আৰু গতি।
চেনেল	Channel	কনচ'লে সঁজুলিৰ মাত্ৰা নিয়ন্ত্ৰণ কৰা নিয়ন্ত্ৰণ-নম্বৰ।
জেল	Gel	লাইটৰ সন্মুখত লগোৱা ৰঙীন ফিল্টাৰ।
থ্ৰাষ্ট	Thrust	দৰ্শকৰ মাজলৈ আগবাঢ়ি যোৱা মঞ্চ; তিনিওফালৰ পৰা দেখা যায়।
দৃশ্য	Scene	নাটকৰ একোটা ভাগ; সাধাৰণতে একে স্থান আৰু সময়ৰ।
দৰ্শকাসনৰ ফালৰ অৱস্থান (FOH)	FOH position	মঞ্চৰ সন্মুখত, দৰ্শকৰ ওপৰত বা কাষত থকা অৱস্থান।
নামঘৰ	Namghar	ভাওনাৰ বাবে ব্যৱহৃত পৰম্পৰাগত নামঘৰ, য'ত পূব মূৰে গুৰু আসন থাকে।
পুনৰ মঞ্চায়নৰ নথি	Restaging record	প্ৰয়োজনা পুনৰ মঞ্চস্থ কৰিব পৰাকৈ প্ৰস্তুত কৰা বিৱৰণ।
পেচ আৰু DMX	Patch & DMX	চেনেলক সঁজুলি আৰু তাৰ DMX ঠিকনাৰ সৈতে সংযোগ কৰা তালিকা।
পোহৰ-বাৰ (LX)	LX bar	মঞ্চৰ ওপৰত লাইট ওলমোৱা বাৰ; LX 1, LX 2 আদি নম্বৰেৰে চিনাক্ত।
পোহৰ-ৰূপ	Look	এটা পোহৰ-সংকেতত সকলো সঁজুলিৰ মাত্ৰা।
পোহৰৰ সঁজুলি	Fixture	নিৰ্দিষ্ট ধৰণৰ মঞ্চ-লাইট।
প্ৰছেনিয়াম	Proscenium	এটা মুখেৰে আবদ্ধ মঞ্চ; সন্মুখত দৰ্শক।

পৰিভাষা	ইংৰাজী	অৰ্থ
প্ৰযোজনা	Production	নিৰ্দিষ্ট দলে প্ৰস্তুত কৰি মঞ্চস্থ কৰা নাটক।
ফেডৰ সময়	Fade time	সংকেত সম্পূৰ্ণ মাত্ৰা পাবলৈ লগা সময়।
বাওঁফাল	Stage left	দৰ্শকৰ ফালে মুখ কৰি থাকোঁতে অভিনেতাৰ বাওঁফাল।
বিকল্প অভিনেতা	Understudy	আন অভিনেতাৰ সলনি অভিনয় কৰিবলৈ প্ৰস্তুত অভিনেতা।
বিদ্যুৎ-ভাৰ	Power load	বাৰ বা গোটেই ব্যৱস্থাৰ লাইটে লোৱা মুঠ ৱাট।
মঞ্চৰ পিছফাল	Upstage	মঞ্চৰ দৰ্শকৰ পৰা আটাইতকৈ আঁতৰৰ অংশ।
সংকেত	Cue	নিৰ্দিষ্ট মুহূৰ্তত লোৱা পোহৰ, শব্দ, প্ৰক্ষেপন বা দৃশ্যৰ পূৰ্বপৰিকল্পিত সালসলনি।
সন্মুখ-মঞ্চ	Apron	প্ৰছেনিয়ামৰ সন্মুখৰ মঞ্চৰ অংশ।
সাজপাৰসহ আখৰা	Dress rehearsal	মঞ্চায়নৰ দৰে সাজপাৰসহ সম্পূৰ্ণ আখৰা।
সূচনা	Trigger	যি সংলাপ বা কাৰ্যত সংকেত লোৱা হয়।
সোঁফাল	Stage right	দৰ্শকৰ ফালে মুখ কৰি থাকোঁতে অভিনেতাৰ সোঁফাল।
ৰশ্মিৰ কোণ	Beam angle	পোহৰ কিমান বহলকৈ বিয়পে; কোণ সৰু হ'লে পোহৰ-বৃত্ত সৰু হয়।
ৱাট	Wattage	সঁজুলিয়ে ব্যৱহাৰ কৰা বিদ্যুৎ-শক্তি।

XUDHAKANTHA সুধাকণ্ঠ

নাট্য পৰিচালক আৰু প্ৰযোজনা দলৰ বাবে ইণ্টাৰনেট নোহোৱাকৈ চলা এখন দ্বিভাষিক টোকাবহী: নাট্যপাঠ আৰু পৰিচালকৰ টোকা, দ্বিমাত্ৰিক আৰু ত্ৰিমাত্ৰিক মঞ্চ-নক্সা আৰু চলন, অভিনেতাৰ প্ৰস্তুতি, আখৰাৰ দিনলিপি, পোহৰ-পৰিকল্পনা, সংকেত-তালিকা আৰু মঞ্চায়নৰ ইতিহাস, এখন প্ৰযোজনাৰ সম্পূৰ্ণ কৰ্ম-স্মৃতি হিচাপে একেলগে। AANK নাট্য ষ্টুডিঅ'সমূহৰ মূল এপ।

aank.org/digital-tools/xudhakantha

অসমৰ AANK_A Creative Line-ৰ হৈ ডঃ মৃণাল জ্যোতি গোস্বামীৰ সৃষ্টি।

© ২০২৬ ডঃ মৃণাল জ্যোতি গোস্বামী আৰু AANK_A Creative Line। সৰ্বস্বত্ব সংৰক্ষিত।