XUNPAKHILI

সোণপখিলী

Theatre Lighting Design and Control

নাটকৰ পোহৰ পৰিকল্পনা আৰু নিয়ন্ত্ৰণ

ব্যৱহাৰ-নিৰ্দেশিকা

অসমীয়া সংস্কৰণ · অক্টোবৰ ২০২৬

> ৰূপকোঁৱৰ জ্যোতিপ্ৰসাদ আগৰৱালাৰ (১৯০৩–১৯৫১) স্মৃতিত উৎসৰ্গিত।

AANK_A Creative Line (অসম, ভাৰত)-ৰ হৈ ডʼ মৃণাল জ্যোতি গোস্বামীৰ সৃষ্টি।
© 2026 Dr. Mrinal Jyoti Goswami. সৰ্বস্বত্ব সংৰক্ষিত।

XUNPAKHILI · সোণপখিলী

ব্যৱহাৰ-নিৰ্দেশিকা · অসমীয়া সংস্কৰণ

শিৰোনাম	XUNPAKHILI (সোণপখিলী): Theatre Lighting Design and Control · ব্যৱহাৰ-নিৰ্দেশিকা
সংস্কৰণ	অসমীয়া সংস্কৰণ, এপৰ সংস্কৰণ ১.০.০
প্ৰকাশ	অক্টোবৰ ২০২৬
সৃষ্টি	ড° মৃণাল জ্যোতি গোস্বামী
যাৰ হৈ	AANK_A Creative Line, অসম, ভাৰত
ৱেবছাইট	aank.org

ৰূপকোঁৱৰ জ্যোতিপ্ৰসাদ আগৰৱালাৰ (১৯০৩–১৯৫১) স্মৃতিত উৎসৰ্গিত।

© 2026 Dr. Mrinal Jyoti Goswami. সৰ্বস্বত্ব সংৰক্ষিত।

কপিৰাইটৰ অধিকাৰীৰ লিখিত অনুমতি অবিহনে এই নিৰ্দেশিকাৰ কোনো অংশ কোনো ৰূপত পুনৰুৎপাদন বা প্ৰকাশ কৰিব নোৱাৰি; সোণপখিলী ব্যৱহাৰ কৰা প্ৰযোজনা দল বা শ্ৰেণীৰ ভিতৰত ব্যৱহাৰৰ বাবে এই বাধা প্ৰযোজ্য নহয়। Android, Chrome, Edge, Firefox, iPhone, iPad, macOS, Safari, Windows আৰু Enttec সংশ্লিষ্ট প্ৰতিষ্ঠানৰ ট্ৰেডমাৰ্ক। এই নিৰ্দেশিকাৰ ছবিবোৰত সোণপখিলীৰ সৈতে দিয়া নমুনা প্ৰকল্পটো দেখুওৱা হৈছে; লাক্সৰ মান আৰু আন ফলাফল সাধাৰণ সঁজুলিৰ তথ্যৰ পৰা কৰা অনুমান।

সূচীপত্র

১	**স্বাগতম** সোণপখিলী কি · আপোনাৰ কাম আপোনাৰ হাতত থাকে · কি কি লাগিব · এই নিৰ্দেশিকা কেনেকৈ পঢ়িব	১
২	**আৰম্ভণি** স্বাগতম পৃষ্ঠা · নমুনা মঞ্চ	৩
৩	**স্ক্ৰীণখনৰ সামগ্ৰিক চিত্ৰ** ফ'নত	৫
৪	**প্ৰকল্প আৰু ফাইল** নতুন প্ৰকল্প আৰম্ভ কৰা · ফাইল সংৰক্ষণ আৰু খোলা · AANK-ৰ আন এপৰ সৈতে কাম	৭
৫	**অনুষ্ঠান-স্থান** প্ৰকল্পৰ বিৱৰণ · মঞ্চ বাছনি · ওলোমোৱা স্থান	৮
৬	**পোহৰ-নক্সা** নক্সা পঢ়া · পোহৰ যোগ কৰা · পোহৰৰ স্থান সলনি কৰা · দৃশ্য আৰু অধিক মেনু · অভিনয়শিল্পী আৰু জোখ-মাখ	১১
৭	**ফ'কাছ আৰু পোহৰৰ জোখ** ফ'কাছ কৰা · জোখৰ ফলৰ অৰ্থ · ৰং, গ'ব' আৰু নিয়ন্ত্ৰণ	১৫
৮	**পোহৰ জ্বলোৱা আৰু নুমুওৱা** একেলগে সলনি হোৱা পোহৰ	১৭
৯	**এক খোজতে অঞ্চলৰ পোহৰ**	১৯
১০	**3D দৃশ্য**	২১
১১	**সঁজুলিৰ ভঁৰাল** নিজৰ সঁজুলি	২২
১২	**কিউ, প্লেবেক আৰু DMX** ট্ৰেকিং কিউ কেনেকৈ কাম কৰে · কিউ ৰেকৰ্ড কৰা · প্ৰদৰ্শন চলোৱা · DMX আউটপুট	২৪
১৩	**কাকত-পত্ৰ**	২৬
১৪	**গণনা**	২৮
১৫	**সহায়, পৰিচয় আৰু আপোনাৰ তথ্য** পৰিচয় উইণ্ড' · মতামত · গোপনীয়তা · কীব'ৰ্ডৰ চুটি পথ	৩০
১৬	**প্ৰশ্ন আৰু উত্তৰ**	৩২
১৭	**মূল পৰিভাষাৰ তালিকা**	৩৩

অধ্যায় ১

০১

স্বাগতম

সোণপখিলী নাটকৰ পোহৰ পৰিকল্পনা আৰু নিয়ন্ত্ৰণৰ এটা আহিলা। ইয়াৰ কাম, প্ৰয়োজনীয় সামগ্ৰী আৰু এই নিৰ্দেশিকাখনৰ গাঁথনিৰ কথা এই অধ্যায়ত কোৱা হৈছে।

সোণপখিলী কি

সোণপখিলীয়ে এটা পোহৰ-পৰিকল্পনাক প্ৰথম খচৰাৰ পৰা মঞ্চায়নলৈকে লৈ যায়। আপুনি মঞ্চ বাছনি কৰে, পাইপ, বুম আৰু ট্ৰাছত পোহৰ ওলমায়, প্ৰতিটো পোহৰ ফ'কাছ কৰে আৰু অভিনেতাৰ গাত কিমান পোহৰ পৰে জুখি চায়। তাৰ পিছত 3D দৃশ্যত দৃশ্যপট পৰীক্ষা কৰে, কিউৰ তালিকা সাজে, প্ৰদৰ্শন চলায়, পোহৰৰ ইণ্টাৰফেচলৈ DMX পঠিয়ায়, আৰু কাৰিকৰী দলৰ বাবে প্ৰয়োজনীয় কাকত-পত্ৰ ছপা কৰে: সঁজুলিৰ তালিকা, পেচ, ফ'কাছ কাৰ্ড আৰু মেজিক শ্বীট।

নাট্য-পোহৰৰ পৰিকল্পক, চালক, শিক্ষক আৰু শিক্ষাৰ্থীৰ বাবে ইয়াক নিৰ্মাণ কৰা হৈছে। ইয়াৰ ভাষা ইংৰাজী আৰু অসমীয়া, আৰু মঞ্চৰ আৰ্হিবোৰত অসমত নাট মঞ্চস্থ হোৱা সকলো ধৰণৰ স্থান সামৰি লোৱা হৈছে: প্ৰ'ছেনিয়াম মঞ্চ, নামঘৰ আৰু ভাওনাৰ স্থান, ভ্ৰাম্যমাণ থিয়েটাৰ, থ্ৰাষ্ট আৰু এৰিনা মঞ্চ, ব্লেক বক্স আৰু মুকলি মঞ্চ।

আপোনাৰ কাম আপোনাৰ হাততে থাকে

আপুনি কৰা সকলো কাম লগে লগে আপোনাৰ নিজৰ যন্ত্ৰৰ ব্ৰাউজাৰত সংৰক্ষিত হয়। কোনো চাৰ্ভাৰলৈ একো পঠিওৱা নহয়, আৰু এবাৰ খোলাৰ পিছত সোণপখিলী ইণ্টাৰনেট নোহোৱাকৈও চলে। প্ৰকল্প এটা সুৰক্ষিত ৰাখিবলৈ বা আন যন্ত্ৰলৈ নিবলৈ প্ৰকল্পৰ ফাইল সংৰক্ষণ কৰক। কেনেকৈ কৰিব, সেই কথা ৪ নং অধ্যায়ত কোৱা হৈছে।

কি কি লাগিব

- Chrome, Edge, Safari বা Firefox-ৰ শেহতীয়া সংস্কৰণ থকা কম্পিউটাৰ, টেবলেট বা ফোন।
- প্ৰথমবাৰ খোলোঁতে ইণ্টাৰনেট সংযোগ। তাৰ পিছত ইণ্টাৰনেটৰ প্ৰয়োজন নাই।
- নক্সা আৰু 3D দৃশ্যৰ বাবে কম্পিউটাৰ বা টেবলেট উপযুক্ত; ফ'কাছৰ সময়ত পোহৰ জ্বলোৱা-নুমুওৱা আৰু মাত্ৰা চাবলৈ ফোন সুবিধাজনক।
- DMX পঠিয়াবলৈ: কম্পিউটাৰৰ Chrome বা Edge, আৰু Enttec DMX USB Pro বা তাৰ সৈতে খাপ খোৱা ইণ্টাৰফেচ।

> **টোকা** Android, iPhone, iPad, Windows আৰু macOS-ত সোণপখিলী 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 লওক। তাৰ পিছৰ প্ৰতিটো অধ্যায় মূল মেনুৰ একোটা অংশৰ বিষয়ে; সেয়ে প্ৰয়োজনীয় অধ্যায়লৈ পোনে পোনে যাব পাৰে। বাকচৰ ভিতৰত থকা শব্দবোৰ, যেনে **পোহৰ**, হ'ল বুটাম আৰু লেবেলৰ নাম, স্ক্ৰীণত যিদৰে দেখা যায় ঠিক তেনেদৰে দিয়া। ছবিৰ ওপৰৰ নম্বৰযুক্ত বৃত্তবোৰ তলৰ নম্বৰযুক্ত টোকাৰ সৈতে মিলে।

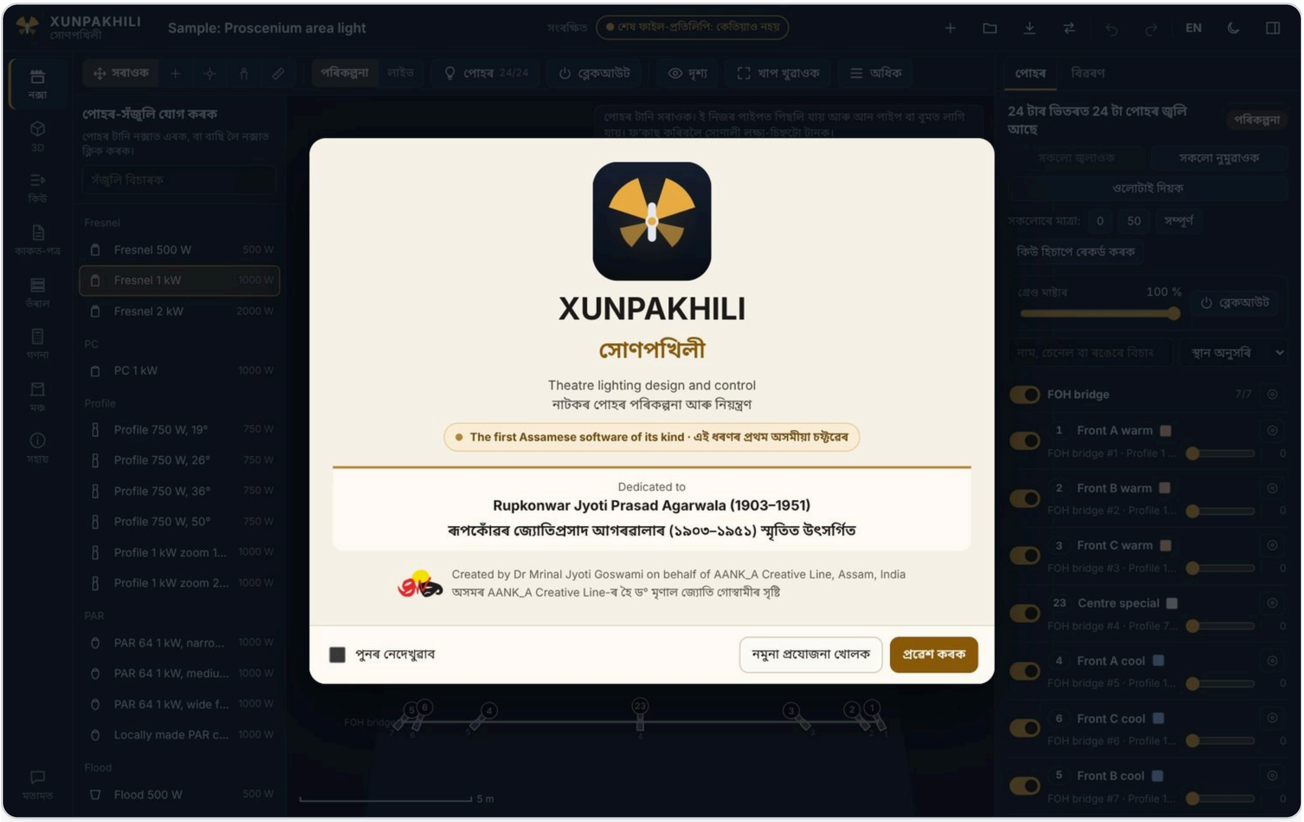
অধ্যায় ২

০২

আৰম্ভণি

সোণপখিলী খোলক, ভাষা বাছনি কৰক আৰু নমুনা মঞ্চখন এটা এটাকৈ পোহৰ জ্বলাই আলোকিত কৰক।

স্বাগতম পৃষ্ঠা

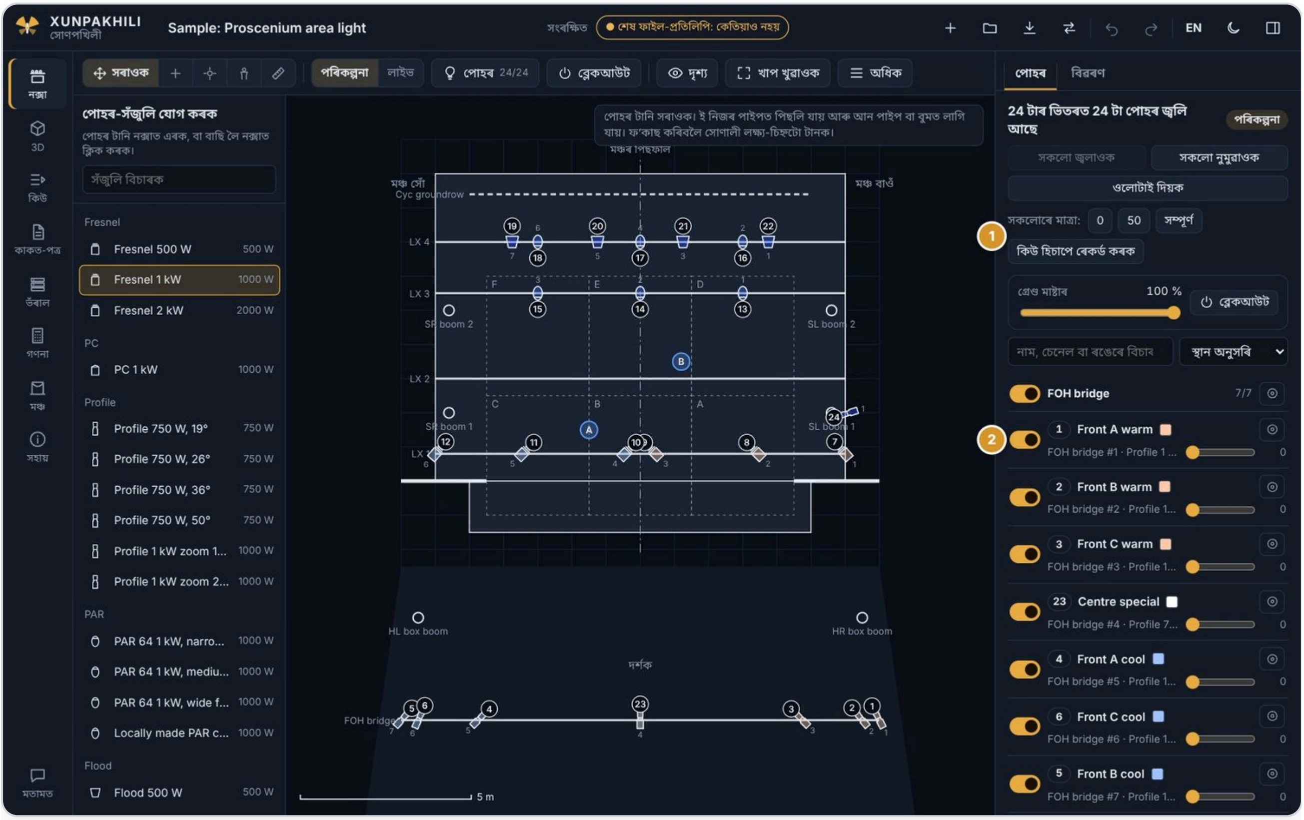


চিত্ৰ ২.১ ৰূপকোঁৱৰ জ্যোতিপ্ৰসাদ আগৰৱালাৰ স্মৃতিত উৎসৰ্গিত স্বাগতম পৃষ্ঠা।

সোণপখিলী খোলাৰ লগে লগে প্ৰথমে স্বাগতম পৃষ্ঠা ওলায়। তাত ইংৰাজী আৰু অসমীয়াত এপটোৰ নাম, উৎসৰ্গ আৰু কৃতজ্ঞতা থাকে। কামলৈ যাবলৈ **প্ৰৱেশ কৰক** টিপক, নাইবা তলত বৰ্ণনা কৰা নমুনা প্ৰকল্পটো খুলিবলৈ **নমুনা প্ৰযোজনা খোলক** টিপক। প্ৰতিবাৰ পোনপটীয়াকৈ কামলৈ যাব বিচাৰিলে **পুনৰ নেদেখুৱাব**-ত টিক দিয়ক। পিছত আকৌ স্বাগতম পৃষ্ঠা চাব খুজিলে **সহায়** অংশৰ **স্বাগতম পৃষ্ঠা**, নাইবা পৰিচয় উইণ্ড'ৰ **স্বাগতম পৃষ্ঠা চাওক** টিপক (১৫ নং অধ্যায়)।

সোণপখিলী ইংৰাজীত আৰম্ভ হয়। অসমীয়াত কাম কৰিবলৈ ওপৰৰ পট্টীৰ ভাষাৰ বুটামটো টিপক: এপটো ইংৰাজীত থাকিলে বুটামটোত ‘অস’ আৰু অসমীয়াত থাকিলে ‘EN’ লিখা থাকে। বাছি লোৱা ভাষা এই ডিভাইচত মনত ৰখা হয় আৰু এপটোৰ সকলোতে ব্যৱহাৰ হয়। aank.org-ৰ আৰম্ভণি পৃষ্ঠাৰ EN আৰু অসমীয়াৰ বাছনিয়েও এপটোৰ ভাষা ঠিক কৰি দিয়ে।

নমুনা মঞ্চ



চিত্ৰ ২.২ নমুনা মঞ্চখন আন্ধাৰ হৈ খোল খায়। সোঁফালে প্ৰতিটো পোহৰৰ তালিকা আছে; প্ৰতিটোৰ নিজা চেনেল।

১ **সকলোৰে মাত্ৰা:** এবাৰতে সকলো পোহৰ ০, ৫০ বা **সম্পূৰ্ণ** কৰে।

২ প্ৰতিটো পোহৰৰ বাবে এটা শাৰী: চুইচ, চেনেল, নাম, মাত্ৰাৰ স্লাইডাৰ আৰু মান।

প্ৰথমবাৰ প্ৰৱেশ কৰোঁতে এটা সম্পূৰ্ণ নমুনা প্ৰকল্প খোল খায়: ২৪ টা পোহৰ থকা এখন প্ৰ'ছেনিয়াম মঞ্চ। ছটা অভিনয়-অঞ্চলৰ (A-ৰ পৰা F) বাবে উষ্ণ আৰু শীতল সন্মুখ-পোহৰ, ছটা পিছফালৰ পোহৰ, চাইক্ল'ৰামাৰ বাবে চাৰিটা LED ফ্লাড, মাজত এটা বিশেষ পোহৰ আৰু কাষৰ বুমৰ পৰা এটা ব্ৰেকআপ গ'ব'। প্ৰতিটো পোহৰে নিজে কি কৰে চাব পৰাকৈ মঞ্চখন ইচ্ছাকৃতভাৱে আন্ধাৰ ৰখা হৈছে।

১ শাৰীৰ শেষত থকা মানটোত (০ দেখুওৱা আছে) ক্লিক কৰক। পোহৰটো সম্পূৰ্ণ জ্বলিব; আকৌ ক্লিক কৰিলে ০-লৈ ঘূৰি আহিব। নাইবা স্লাইডাৰ টানি যিকোনো মাত্ৰা দিয়ক।

২ Front A warm, তাৰ পিছত Back A আৰু Cyc 1 জ্বলাওক, আৰু নক্সাখন কেনেকৈ সলনি হয় চাওক। প্ৰতিটো পোহৰে কেৱল নিজৰ অংশটোহে আলোকিত কৰে।

৩ একেটা দৃশ্যপট 3D-ত চাবলৈ মূল মেনুৰ **3D** খোলক।

৪ নিজৰ পৰিকল্পনা আৰম্ভ কৰিবলৈ সাজু হ'লে ওপৰৰ পট্টীৰ **নতুন প্ৰকল্প** বুটামটো (+) টিপক (৪ নং অধ্যায়)।

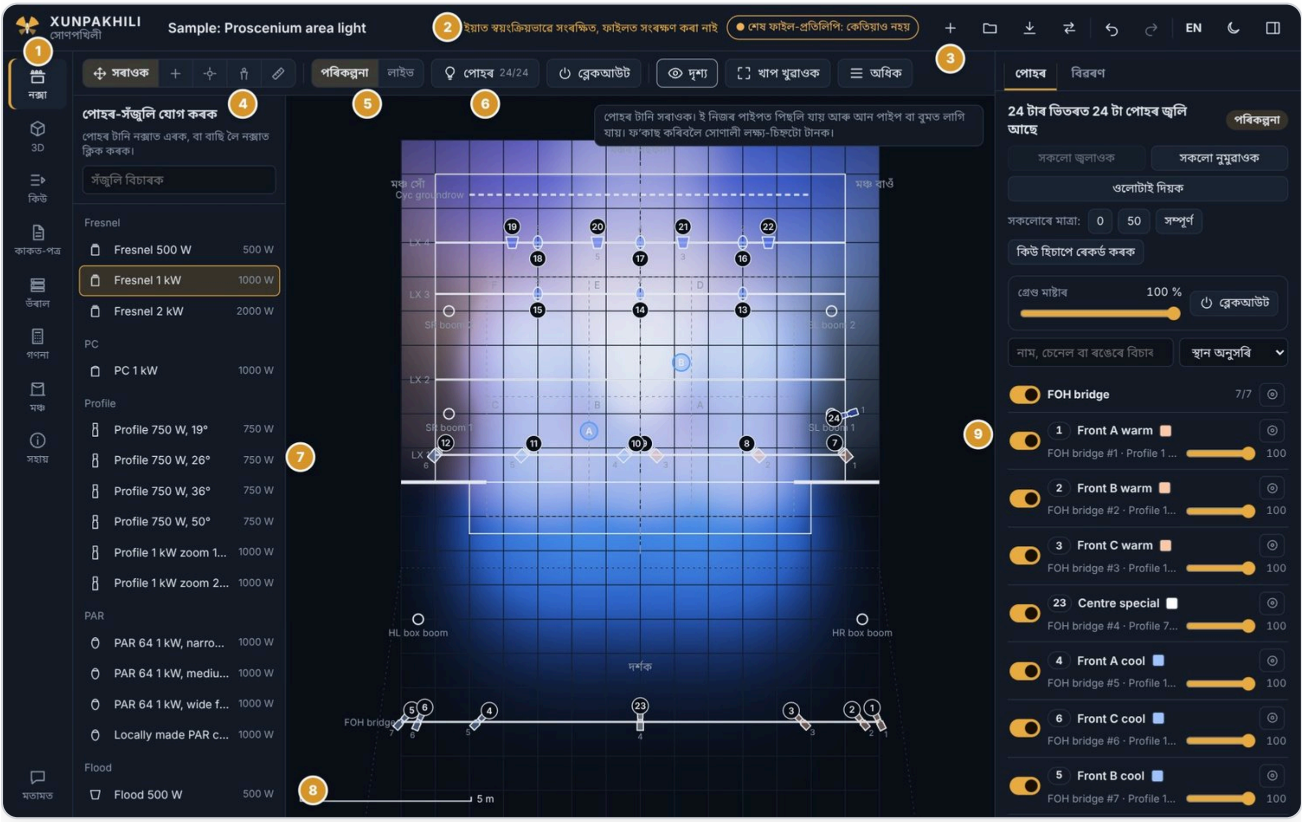
> **পৰামৰ্শ**
> **সহায়** অংশৰ **নমুনা প্ৰকল্প খোলক**, নাইবা স্বাগতম পৃষ্ঠাৰ **নমুনা প্ৰযোজনা খোলক** টিপি যিকোনো সময়তে নমুনাটো ঘূৰাই আনিব পাৰি। খোলা প্ৰকল্পটো স্বয়ংক্ৰিয় বেকআপ হিচাপে থাকিব; প্ৰতিলিপি বিচাৰিলে প্ৰথমে ফাইলত সংৰক্ষণ কৰক।

অধ্যায় ৩

০৩

স্ক্ৰীণখনৰ সামগ্ৰিক চিত্ৰ

প্ৰতিটো দৃশ্যৰ গাঁথনি একে: বাওঁফালে মূল মেনু, ওপৰত শীৰ্ষ-পট্টী, মাজত কামৰ ঠাই আৰু সোঁফালে কাষৰ পেনেল।



চিত্ৰ ৩.১ নক্সাৰ ওপৰত দেখুওৱা স্ক্ৰীণৰ মূল অংশসমূহ।

১ মূল মেনু: **নক্সা**, **3D**, **কিউ**, **কাকত-পত্ৰ**, **উঁৰাল**, **গণনা**, **মঞ্চ** আৰু **সহায়**। একেবাৰে তলৰ **মতামত** -এ মতামতৰ প্ৰপত্ৰ খোলে।

২ প্ৰকল্পৰ নাম আৰু সংৰক্ষণৰ অৱস্থা। **ইয়াত স্বয়ংক্ৰিয়ভাৱে সংৰক্ষিত, ফাইলত সংৰক্ষণ কৰা নাই** মানে কামখিনি এই ব্ৰাউজাৰত সুৰক্ষিত, কিন্তু এতিয়াও প্ৰকল্পৰ ফাইলত সংৰক্ষণ কৰা হোৱা নাই। কাষৰ **শেষ ফাইল-প্ৰতিলিপি** -এ শেষবাৰ কেতিয়া ফাইলত সংৰক্ষণ কৰা হৈছিল দেখুৱায়।

৩ শীৰ্ষ-পট্টী: **নতুন প্ৰকল্প**, **প্ৰকল্পৰ ফাইল খোলক**, **প্ৰকল্পৰ ফাইল সংৰক্ষণ কৰক**, **আন AANK এপলৈ পঠিয়াওক বা তাৰ পৰা খোলক**, **আগৰ অৱস্থালৈ ঘূৰাওক**, **পুনৰ কৰক**, ভাষা, ৰূপ আৰু কাষৰ পেনেল।

৪ নক্সাৰ আহিলা: **সৰাওক**, **পোহৰ যোগ**, **ফ'কাছ**, **অভিনয়শিল্পী** আৰু **জোখক**।

৫ **পৰিকল্পনা** বা **লাইভ**: পৰিকল্পনাৰ মাত্ৰা দেখুৱাওক, নাইবা কিউৰ তালিকাৰ আউটপুট।

৬ **পোহৰ**, **ব্লেকআউট**, **দৃশ্য**, **খাপ খুৱাওক** আৰু **অধিক**।

৭ **পোহৰ-সঁজুলি যোগ কৰক**: শ্ৰেণী অনুসৰি সজোৱা, ওলমাব পৰা পোহৰ-সঁজুলি।

৮ নক্সা: ওপৰৰ পৰা দেখা মঞ্চ; প্ৰতিটো পোহৰ, তাৰ নম্বৰ আৰু পোহৰৰ বৃত্তসহ।

৯ দুটা টেব থকা কাষৰ পেনেল: **পোহৰ** (৮ নং অধ্যায়) আৰু বাছনি কৰা পোহৰৰ **বিৱৰণ** (৭ নং অধ্যায়)।

প্ৰতিটো সালসলনি লগে লগে এই ব্ৰাউজাৰত সংৰক্ষিত হয়, আৰু কাম কৰি থাকোঁতে সোণপখিলীয়ে পাঁচটা স্বয়ংক্ৰিয় বেকআপ ৰাখে। লগত লৈ ফুৰিব বা আনক পঠিয়াব পৰা প্ৰতিলিপিৰ বাবে **প্ৰকল্পৰ ফাইল সংৰক্ষণ কৰক** টিপক (৪ নং অধ্যায়)। **আগৰ অৱস্থালৈ ঘূৰাওক** আৰু **পুনৰ কৰক** (Ctrl+Z আৰু Ctrl+Y) টিপি সালসলনিবোৰৰ মাজেৰে পিছলৈ বা আগলৈ যাব পাৰি। ৰূপৰ বুটামে গাঢ় আৰু পাতল স্ক্ৰীণৰ মাজত সলনি কৰে; আন্ধাৰ প্ৰেক্ষাগৃহত গাঢ় ৰূপে চকুক আৰাম দিয়ে, দিনৰ ভাগত আৰু ছপাৰ বাবে পাতল ৰূপ সুবিধাজনক। ওপৰৰ বাওঁফালে থকা সোণপখিলীৰ নামত টিপিলে পৰিচয় উইণ্ড' খোল খায় (১৫ নং অধ্যায়)। ব্ৰাউজাৰে সোণপখিলী ইনষ্টল কৰিব পাৰিলে শীৰ্ষ-পট্টীৰ আৰম্ভণিতে **ইনষ্টল** বুটাম ওলায়।

ফ'নত

চিত্ৰ ৩.২ ফ'নত: নক্সা, আৰু **পোহৰ** বুটামৰ পৰা খোলা পোহৰৰ তালিকা।

ফ'নত মূল মেনুখন স্ক্ৰীণৰ তললৈ যায়, আৰু কাষৰ পেনেলখন নক্সাৰ ওপৰত এখন পাতৰ দৰে খোল খায়। ইয়াৰ ওপৰৰ সোঁফালৰ ক্ৰছ চিনটো টিপি বন্ধ কৰক। নক্সাৰ আহিলা-পট্টীৰ আৰম্ভণিতে থকা **পোহৰ-সঁজুলি** বুটামেৰে সঁজুলিৰ তালিকা খোল খায়।

ফ'নত শীৰ্ষ-পট্টীখন চুটি হয়: প্ৰকল্পৰ নাম লুকাই থাকে, আৰু **শেষ ফাইল-প্ৰতিলিপি** সোণপখিলীৰ চিনৰ কাষত এটা ৰঙীন বিন্দু হৈ পৰে। বিন্দুটো টিপিলে পৰিচয় উইণ্ড'ত বেকআপবোৰ দেখা যায়। iPhone, iPad আৰু Android ফ'নত USB-DMX আউটপুট আৰু একেটা ফাইলতে পুনৰ সংৰক্ষণৰ সুবিধা উপলব্ধ নহয়।

অধ্যায় ৪

04

প্ৰকল্প আৰু ফাইল

এটা প্ৰকল্পত এটা পোহৰ-পৰিকল্পনা থাকে: অনুষ্ঠান-স্থান, ৰিগ, কিউ আৰু কাকত-পত্ৰ।

নতুন প্ৰকল্প আৰম্ভ কৰা

১ ওপৰৰ পট্টীত **নতুন প্ৰকল্প** (+) টিপক। খোলা প্ৰকল্পটোত ফাইলত সংৰক্ষণ নকৰা সালসলনি থাকিলে সোণপখিলীয়ে প্ৰথমে সুধি লয়; পুৰণি প্ৰকল্পটো বেকআপ হিচাপে থাকি যায়।

২ **মঞ্চ** অংশটো খোল খাব। প্ৰযোজনাৰ বিৱৰণ দিয়ক, মঞ্চৰ আহিঁ বাছক আৰু জোখ মিলাওক (৫ নং অধ্যায়)।

৩ **নক্সা** লৈ গৈ পোহৰ ওলমাবলৈ আৰম্ভ কৰক (৬ নং অধ্যায়)।

ফাইল সংৰক্ষণ আৰু খোলা

কাম কৰি থাকোঁতে সোণপখিলীয়ে প্ৰকল্পটো এই ব্ৰাউজাৰত সংৰক্ষণ কৰে আৰু পাঁচটা স্বয়ংক্ৰিয় বেকআপ ৰাখে (১৫ নং অধ্যায়)। লগত লৈ ফুৰিব বা আনক পঠিয়াব পৰা প্ৰতিলিপিৰ বাবে **প্ৰকল্পৰ ফাইল সংৰক্ষণ কৰক** (Ctrl+S) টিপক। কম্পিউটাৰৰ Chrome আৰু Edge-ত প্ৰথমবাৰ ফাইলটো ক'ত ৰাখিব সুধিব; পিছৰবাৰৰ পৰা সেই .xunp ফাইলতে পুনৰ লিখা হয়, আৰু Ctrl+Shift+S টিপিলে নতুন ফাইল হয়। আন ব্ৰাউজাৰে প্ৰযোজনাৰ নামেৰে, শেষত .xunp থকা এটা ফাইল ডাউনল'ড কৰে। তেতিয়া অৱস্থা **সংৰক্ষিত** হয়।

এই বা আন যিকোনো ডিভাইচত ফাইলৰ পৰা কাম আগবঢ়াবলৈ **প্ৰকল্পৰ ফাইল খোলক** (Ctrl+O) টিপি .xunp ফাইলটো বাছনি কৰক। প্ৰকল্পৰ ফাইলত অনুষ্ঠান-স্থান, ফ'কাছ, ৰং আৰু পেচসহ প্ৰতিটো সঁজুলি, অভিনয়শিল্পী, গোট আৰু কিউ থাকে; লগতে ব্যৱহৃত প্ৰতিবিধ পোহৰ-সঁজুলিৰ প্ৰতিলিপিও থাকে। সেয়ে যি যন্ত্ৰৰ ভঁৰালত সেই সঁজুলিবোৰ নাই, তাতো প্ৰকল্পটো সম্পূৰ্ণকৈ খোল খায়।

AANK-ৰ আন এপৰ সৈতে কাম

সোণপখিলী AANK-ৰ সাতোটা এপৰ এটা, যিবোৰে একেলগে কাম কৰে: সুধাকণ্ঠ (মূল এপ), শিল্প কুটিৰ, সোণপখিলী, বুঢ়া লুইত, আৰোহণ, শ্ৰীনিবাৰণ আৰু কুমচুং। শীৰ্ষ-পট্টীৰ কাঁড় চিহ্নৰ বুটামটোৰ **আন AANK এপলৈ পঠিয়াওক…**-এ মঞ্চ, দৃশ্যসহ কিউৰ তালিকা, পোহৰৰ সজ্জা আৰু পোহৰৰ প্ৰতিবেদন পঠিয়ায় (aank.org-ৰ বাহিৰত **.aank ফাইল সংৰক্ষণ কৰক**-ৰ জৰিয়তে); **আন AANK এপৰ কাম খোলক…**-এ আন এপৰ মঞ্চ, দৃশ্য আৰু টোকা লৈ আনে। এই নিৰ্দেশিকাৰ শেষৰ 'এই সংস্কৰণত নতুন কি আছে' পৃষ্ঠাত দুয়োটাৰে বিৱৰণ আছে।

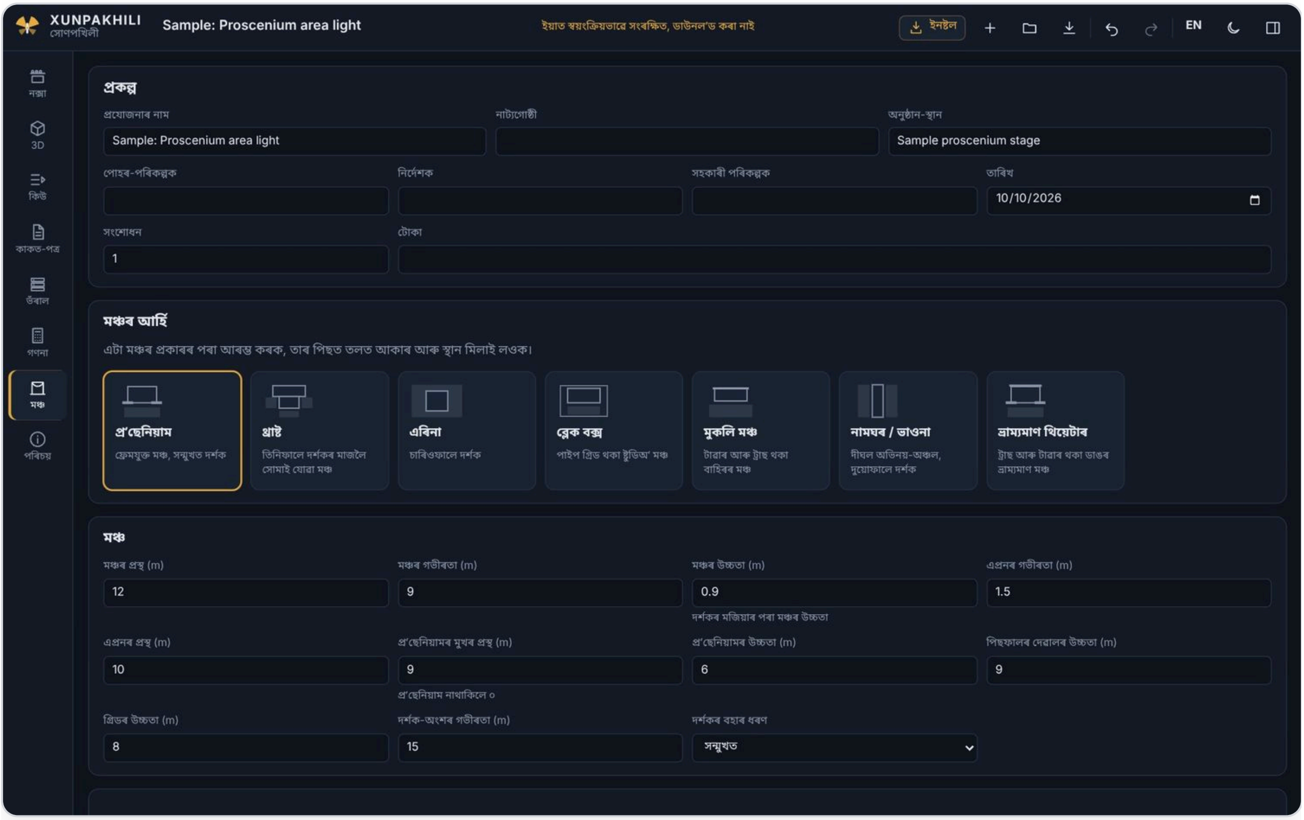
> **গুৰুত্বপূৰ্ণ** স্বয়ংক্ৰিয়ভাৱে সংৰক্ষিত প্ৰতিলিপি আৰু বেকআপবোৰ কেৱল এই ব্ৰাউজাৰতে থাকে। ব্ৰাউজাৰৰ তথ্য চাফা কৰিলে বা প্ৰাইভেট উইণ্ড'ত কাম কৰিলে সেইবোৰ নোহোৱা হয়। প্ৰতিবাৰ কামৰ শেষত প্ৰকল্পৰ ফাইল সংৰক্ষণ কৰক; শেষ ফাইল-প্ৰতিলিপি এসপ্তাহ পুৰণি হ'লে সোণপখিলীয়ে সোঁৰৰায়।

অধ্যায় ৫

05

অনুষ্ঠান-স্থান

অনুষ্ঠান-স্থানৰ পৰা মঞ্চৰ জোখ আৰু আকাৰ, পোহৰ ওলমাব পৰা ঠাই আৰু বিদ্যুৎ যোগানৰ তথ্য পোৱা যায়।



চিত্ৰ ৫.১ **মঞ্চ** দৃশ্য: প্ৰকল্পৰ বিৱৰণ, মঞ্চৰ আৰ্হি আৰু মঞ্চৰ জোখ।

প্ৰকল্পৰ বিৱৰণ

প্ৰযোজনাৰ নাম, নাট্যগোষ্ঠী, অনুষ্ঠান-স্থান, পোহৰ-পৰিকল্পক, নিৰ্দেশক, সহকাৰী পৰিকল্পক, তাৰিখ, সংশোধন আৰু টোকা। এই বিৱৰণ প্ৰতিখন প্ৰতিবেদনৰ শিৰোভাগত ছপা হয়।

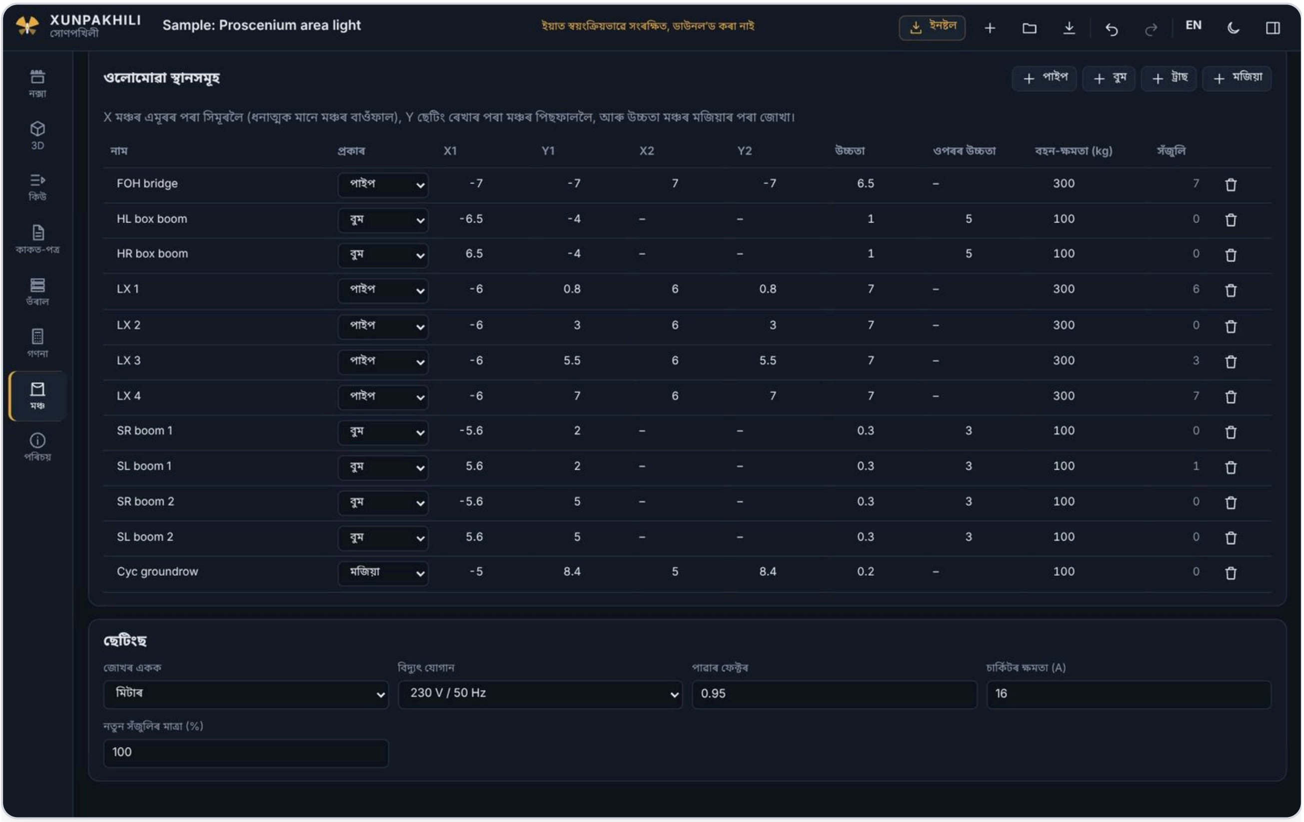
মঞ্চ বাছনি

আৰ্হি	ইয়াত কি পোৱা যায়
প্ৰ'ছেনিয়াম	ফ্ৰেমযুক্ত মঞ্চ, সন্মুখত দৰ্শক। FOH ব্ৰিজ, বক্স বুম, মঞ্চৰ ওপৰৰ চাৰিটা পাইপ, কাষৰ বুম আৰু চাইক্ল'ৰামা।
থ্ৰাষ্ট	তিনিফালে দৰ্শকৰ মাজলৈ সোমাই যোৱা মঞ্চ।

আৰ্হি	ইয়াত কি পোৱা যায়
এৰিনা	চাৰিওফালে দৰ্শক।
ব্লেক বক্স	পাইপ গ্ৰিড থকা ষ্টুডিঅ’ মঞ্চ।
মুকলি মঞ্চ	টাৱাৰ আৰু ট্ৰাছ থকা বাহিৰৰ মঞ্চ।
নামঘৰ / ভাওনা	দীঘল অভিনয়-অঞ্চল, দুয়োফালে দৰ্শক; এমূৰে **প্ৰৱেশৰ মূৰ**, আনটো মূৰে **আসনৰ মূৰ**।
ভ্ৰাম্যমাণ থিয়েটাৰ	ট্ৰাছ আৰু টাৱাৰ থকা ডাঙৰ ভ্ৰাম্যমাণ মঞ্চ।

আৰ্হি এটা প্ৰয়োগ কৰিবলৈ তাত ক্লিক কৰক। আগৰে পৰা পোহৰ ওলমাই থোৱা থাকিলে সোণপখিলীয়ে প্ৰথমে সুধি লয়: পোহৰবোৰ নিজৰ ঠাইতে থাকে, কিন্তু ওলোমোৱা স্থানৰ সৈতে সেইবোৰৰ সম্পৰ্ক নাথাকে; এই সালসলনি আগৰ অৱস্থালৈ ঘূৰাব পাৰি। তাৰ পিছত মঞ্চৰ জোখ মিলাই লওক: প্ৰস্থ, গভীৰতা, মজিয়াৰ উচ্চতা, এপ্ৰন, প্ৰ’ছেনিয়ামৰ মুখ আৰু উচ্চতা, পিছফালৰ দেৱাল, গ্ৰিডৰ উচ্চতা, দৰ্শকৰ অংশৰ গভীৰতা আৰু দৰ্শকৰ বহাৰ ধৰণ।

ওলোমোৱা স্থান



চিত্ৰ ৫.২ ওলোমোৱা স্থান: প্ৰতিটো পাইপ, বুম, ট্ৰাছ বা মজিয়াৰ স্থানৰ বাবে এটা শাৰী।

পোহৰ ওলমাব পৰা প্ৰতিটো ঠাই একোটা ওলোমোৱা স্থান: **পাইপ**, **বুম** (থিয়কৈ থকা খুঁটা), **ট্ৰাছ** বা **মজিয়া**। তালিকাৰ ওপৰৰ বুটামেৰে নতুন স্থান যোগ কৰক, আৰু তাৰ নাম, দুয়োটা মূৰৰ স্থান আৰু উচ্চতা দিয়ক। X মঞ্চৰ এমূৰৰ পৰা সিমূৰলৈ (ধনাত্মক মানে মঞ্চৰ বাওঁফাল), Y ছেটিং ৰেখাৰ পৰা মঞ্চৰ পিছফাললৈ, আৰু উচ্চতা মঞ্চৰ মজিয়াৰ পৰা জোখা।

স্থান এটা আঁতৰালে তাৰ পোহৰবোৰ আঁতৰি নাযায়; সেইবোৰ মুকলি সঁজুলি হিচাপে নক্সাত থাকে। তালিকাৰ তলত **ছেটিংছ** অংশত বিদ্যুৎ যোগান (ভ'ল্টেজ, ফেজ, পাৱাৰ ফেক্টৰ আৰু চাৰ্কিটৰ ক্ষমতা), জোখৰ একক (মিটাৰ বা ফুট), আৰু নতুনকৈ যোগ কৰা পোহৰৰ মাত্ৰা দিয়া থাকে।

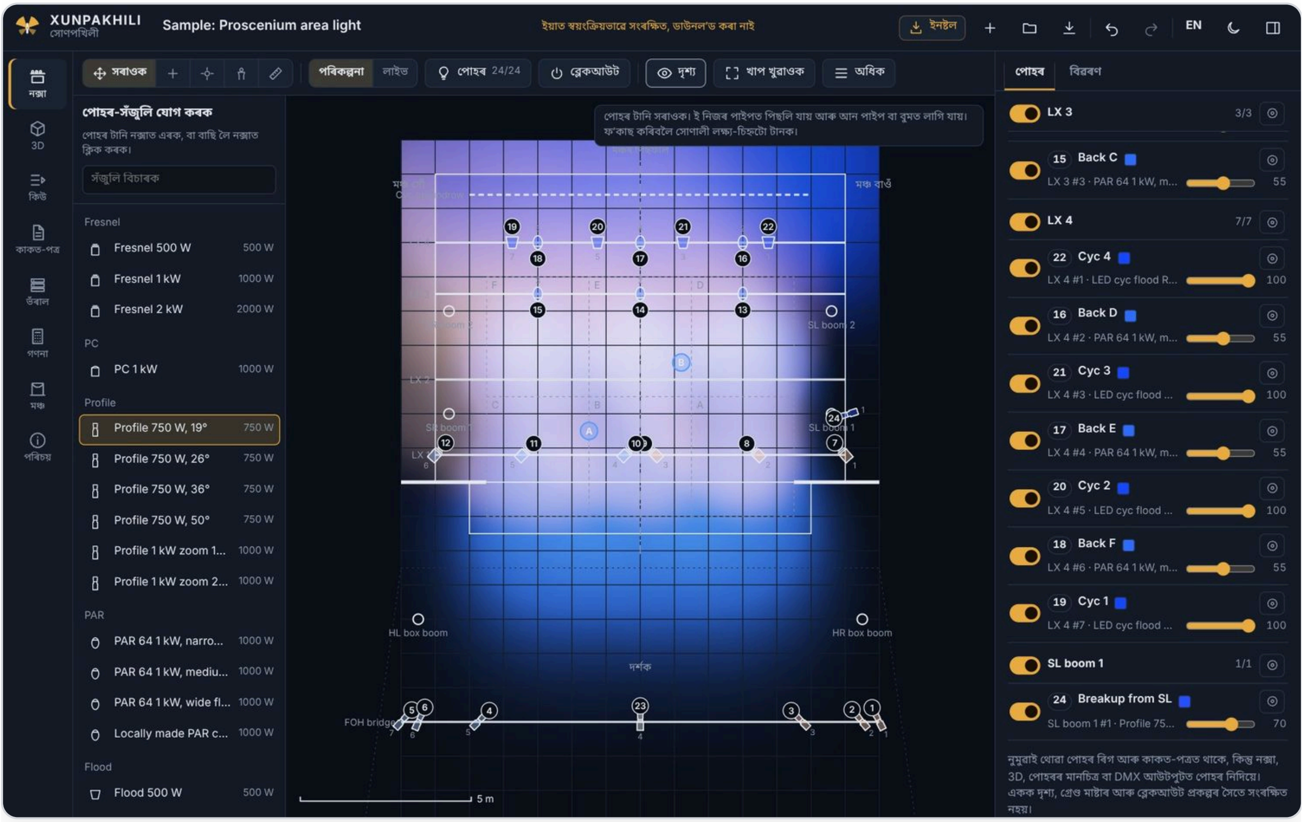
অধ্যায় ৬

০৬

পোহৰ-নক্সা

মঞ্চত পোহৰ ওলমাওক, স্থান সলনি কৰক, নম্বৰ দিয়ক, আৰু পোহৰ-পৰিকল্পকে আঁকাৰ দৰে নক্সাখন পঢ়ক।

নক্সা পঢ়া

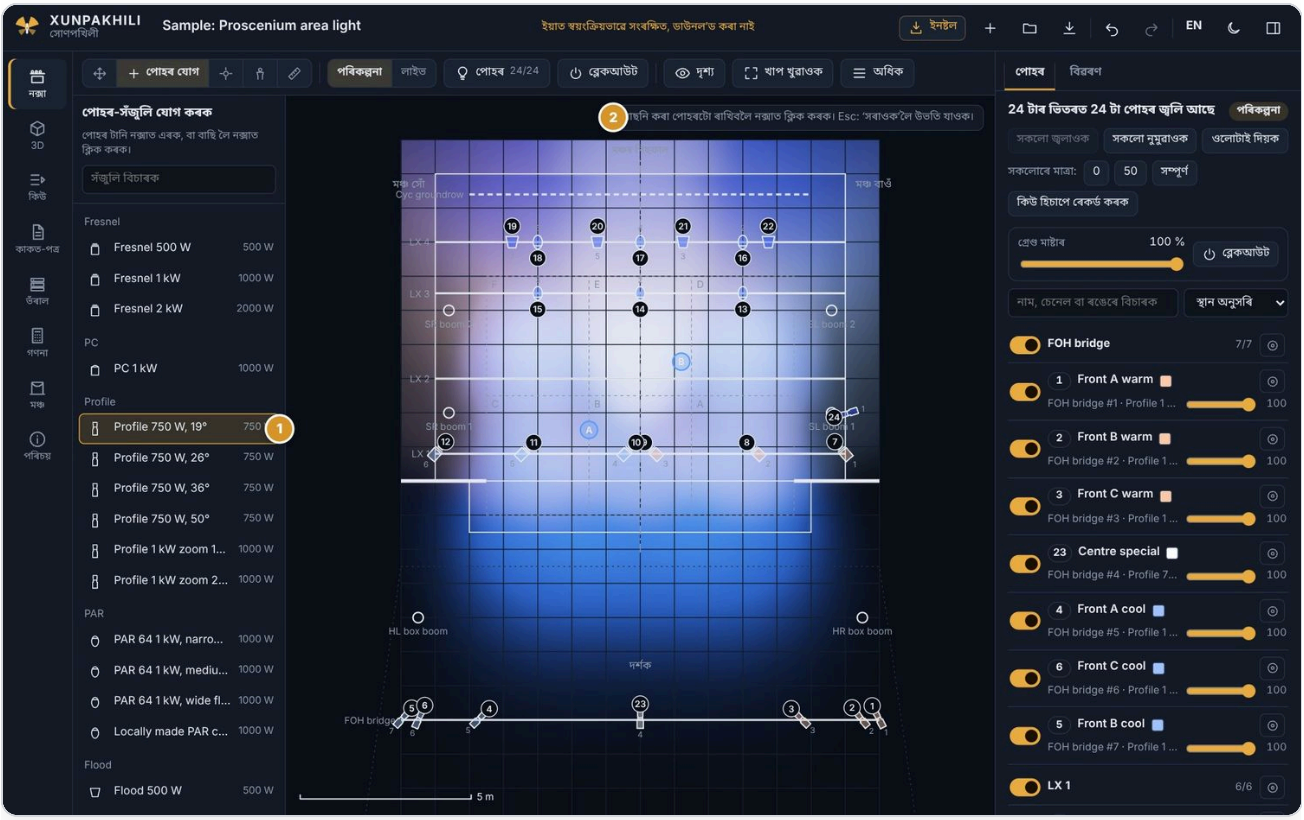


চিত্ৰ ৬.১ নক্সাত এটা পৰিকল্পিত দৃশ্যপট: উষ্ণ সন্মুখ-পোহৰ, ৫৫ % পিছফালৰ পোহৰ, নীলা চাইক্ল'ৰামা আৰু কাষৰ পৰা ব্ৰেকআপ।

নক্সাত ওপৰৰ পৰা দেখা মঞ্চখন দেখুওৱা হয়; দৰ্শক তলৰ ফালে। প্ৰতিটো পোহৰ তাৰ শ্ৰেণীৰ চিনেৰে আঁকা, আৰু বৃত্তৰ ভিতৰত তাৰ চেনেল নম্বৰ। আখৰ থকা বৃত্তবোৰ অভিনয়-অঞ্চল, আৰু A আৰু B অভিনয়শিল্পী। নুমুৰাই থোৱা পোহৰ শেঁতাকৈ দেখুওৱা হয়; প্ৰতিটো পোহৰৰ কাষৰ ধূসৰ নম্বৰবোৰ সেই স্থানত তাৰ ইউনিট নম্বৰ।

খালী ঠাইত টানি নক্সাখন লৰাওক, আৰু স্ক্ৰ'ল বা দুই আঙুলিৰে জুম কৰক। **খাপ খুৱাওক** (কী ০) টিপিলে গোটেই মঞ্চখন পুনৰ দৃষ্টিৰ ভিতৰলৈ আহে।

পোহৰ যোগ কৰা



চিত্ৰ ৬.২ পোহৰ যোগ কৰা: তালিকাৰ পৰা বাছনি কৰক, তাৰ পিছত নক্সাত ক্লিক কৰক।

১ বাছনি কৰা সঁজুলিটো তালিকাত চিহ্নিত হয়।

২ বৰ্তমানৰ আহিলাটোৱে কি কৰে, সংকেতটোৱে কয়। Esc টিপিলে **সৰাওক** লৈ ঘূৰি যায়।

১ বাওঁফালৰ **সঁজুলিৰ তালিকা**ত সঁজুলিটো বিচাৰক। তালিকা চুটি কৰিবলৈ সন্ধান-বাকচত টাইপ কৰক।

২ সঁজুলিটো টানি নক্সাত এৰক, নাইবা তাত ক্লিক কৰি নক্সাত ক্লিক কৰক। পোহৰটো ওচৰৰ পাইপ, বুম বা ট্ৰাছত লাগি যায়।

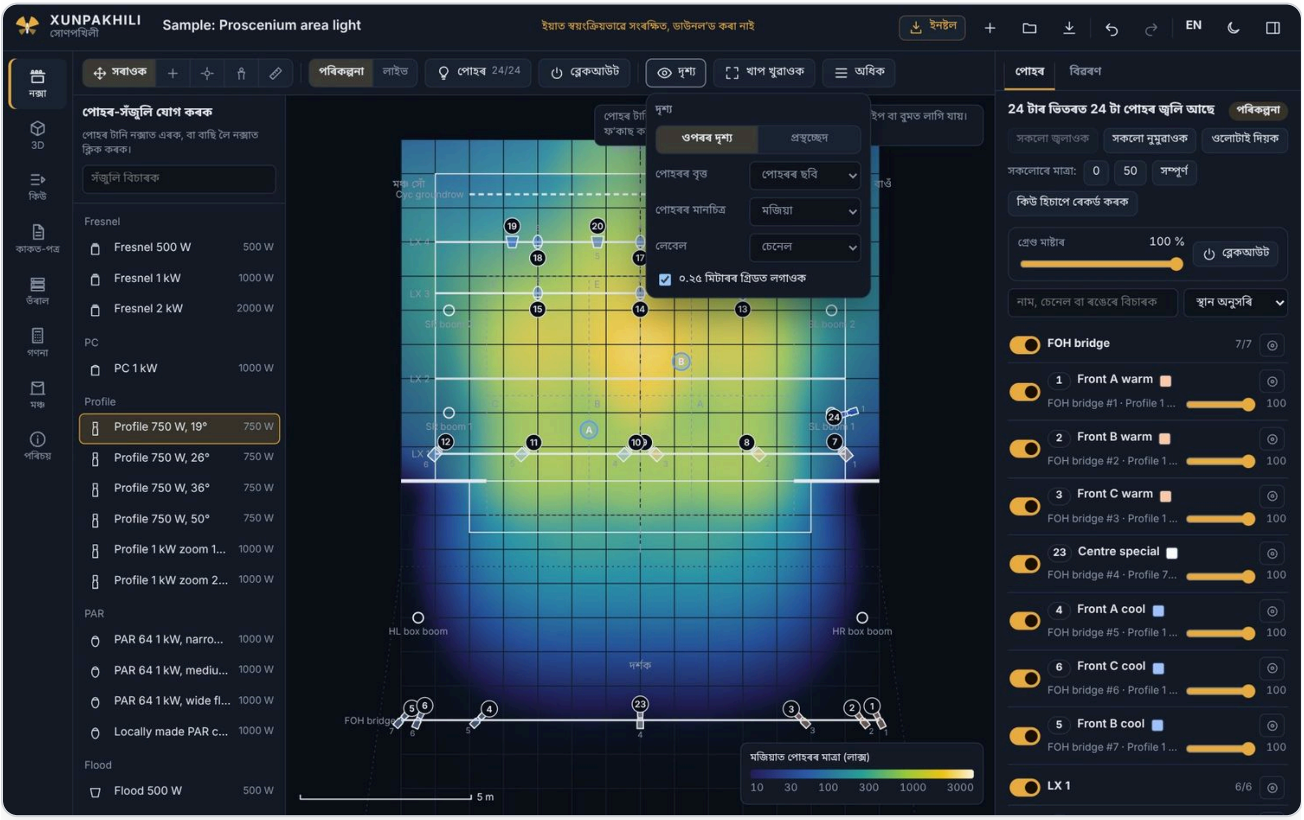
৩ ই পৰৱৰ্তী খালী চেনেল আৰু DMX ঠিকনা লৈ আহে আৰু পোনে পোনে সন্মুখলৈ ফ'কাছ কৰা থাকে। যিমান লাগে সিমান যোগ কৰক; শেষ হ'লে Esc টিপক।

পোহৰৰ স্থান সলনি কৰা

সৰাওক (কী V) আহিলাৰে পোহৰ এটা টানি স্থান সলনি কৰক। ই নিজৰ পাইপৰ ওপৰেৰে পিছলি যায়, আৰু আন পাইপ বা বুমৰ ওচৰলৈ নিলে তাত লাগি যায়। ইয়াৰ ফ'কাছ বিন্দুও লগতে সৰে, সেয়ে পোহৰটোৱে একে ধৰণৰ ঠাইকে আলোকিত কৰি থাকে। কোনো ঠাইত নলগাকৈ মুকলিকৈ ৰাখিবলৈ টানোঁতে Alt কী হেঁচি ধৰক। **দৃশ্য** মেনুৰ **০.২৫ মিটাৰৰ গ্ৰিডত লগাওক** বিকল্পই মুকলি স্থানান্তৰ পৰিপাটি কৰি ৰাখে।

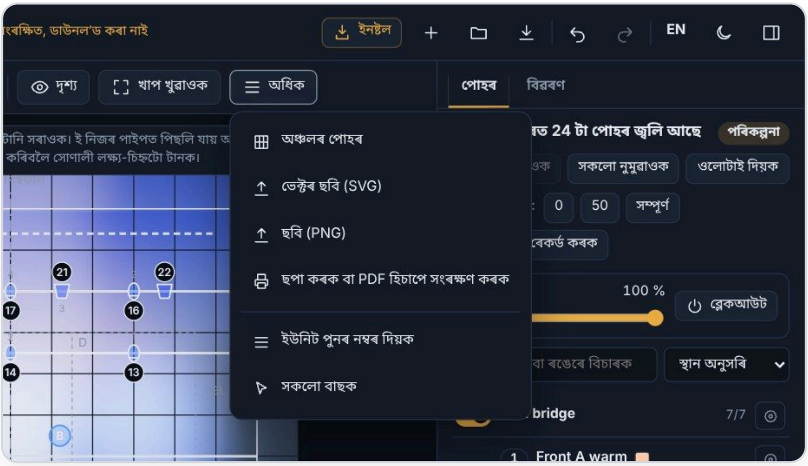
Shift কী হেঁচি ক্লিক কৰি, নাইবা খালী ঠাইত টানি এটা বাকচেৰে আগুৰি, কেইবাটাও পোহৰ একেলগে বাছনি কৰক আৰু একেলগে সৰাওক। কাঁড়-চিহ্নৰ কীয়ে বাছনি কৰাখিনি ০.১ মিটাৰকৈ (Shift-সহ ০.৫ মিটাৰকৈ) সৰায়। Ctrl+D টিপিলে নতুন চেনেল আৰু ঠিকনাসহ বাছনি কৰাখিনিৰ প্ৰতিলিপি হয়, আৰু Delete টিপিলে আঁতৰি যায়।

দৃশ্য আৰু অধিক মেনু



চিত্ৰ ৬.৩ দৃশ্য মেনু; মজিয়াৰ পোহৰৰ মানচিত্ৰ অন কৰা।

বিন্যাস	ইয়াৰ কাম
ওপৰৰ দৃশ্য / প্ৰস্থচ্ছেদ	ওপৰৰ পৰা মঞ্চ, নাইবা মাজৰ ৰেখাৰে কাষৰ পৰা দেখা প্ৰস্থচ্ছেদ, য'ত উচ্চতা আৰু ৰশ্মিৰ কোণ দেখা যায়।
পোহৰৰ বৃত্ত	বন্ধ, প্ৰতিটো ৰশ্মি আৰু ক্ষেত্ৰৰ ৰেখা, নাইবা পোহৰৰ ছবি: নিজৰ ৰঙত পোহৰৰ বৃত্তবোৰ।
পোহৰৰ মানচিত্ৰ	ৰঙৰ মাপকাঠিসহ মজিয়াত, নাইবা মুখ (১.৫ মিটাৰ)ত (দৰ্শকৰ ফালে মুখ কৰা পৃষ্ঠত) পোহৰৰ মাত্ৰা (লাক্স)।
লেবেল	প্ৰতিটো পোহৰত কি দেখুওৱা হ'ব: চেনেল, ইউনিট, উদ্দেশ্য বা নাই।
০.২৫ মিটাৰৰ গ্ৰিডত লগাওক	মুকলি স্থানান্তৰ ০.২৫ মিটাৰৰ গ্ৰিডত পৰে।



চিত্ৰ ৬.৪ **অধিক** মেনু।

অধিক মেনুত **অঞ্চলৰ পোহৰ** (৯ নং অধ্যায়), **ভেক্টৰ ছবি (SVG)** আৰু **ছবি (PNG)** হিচাপে এক্সপ'ৰ্ট, **ছপা কৰক বা PDF হিচাপে সংৰক্ষণ কৰক**, প্ৰতিটো স্থানত **ইউনিট পুনৰ নম্বৰ দিয়ক**, আৰু **সকলো বাছক** আছে। ছপা কৰা নক্সাত শিৰোনামৰ অংশ আৰু সঁজুলিৰ সূচী থাকে।

অভিনয়শিল্পী আৰু জোখ-মাখ

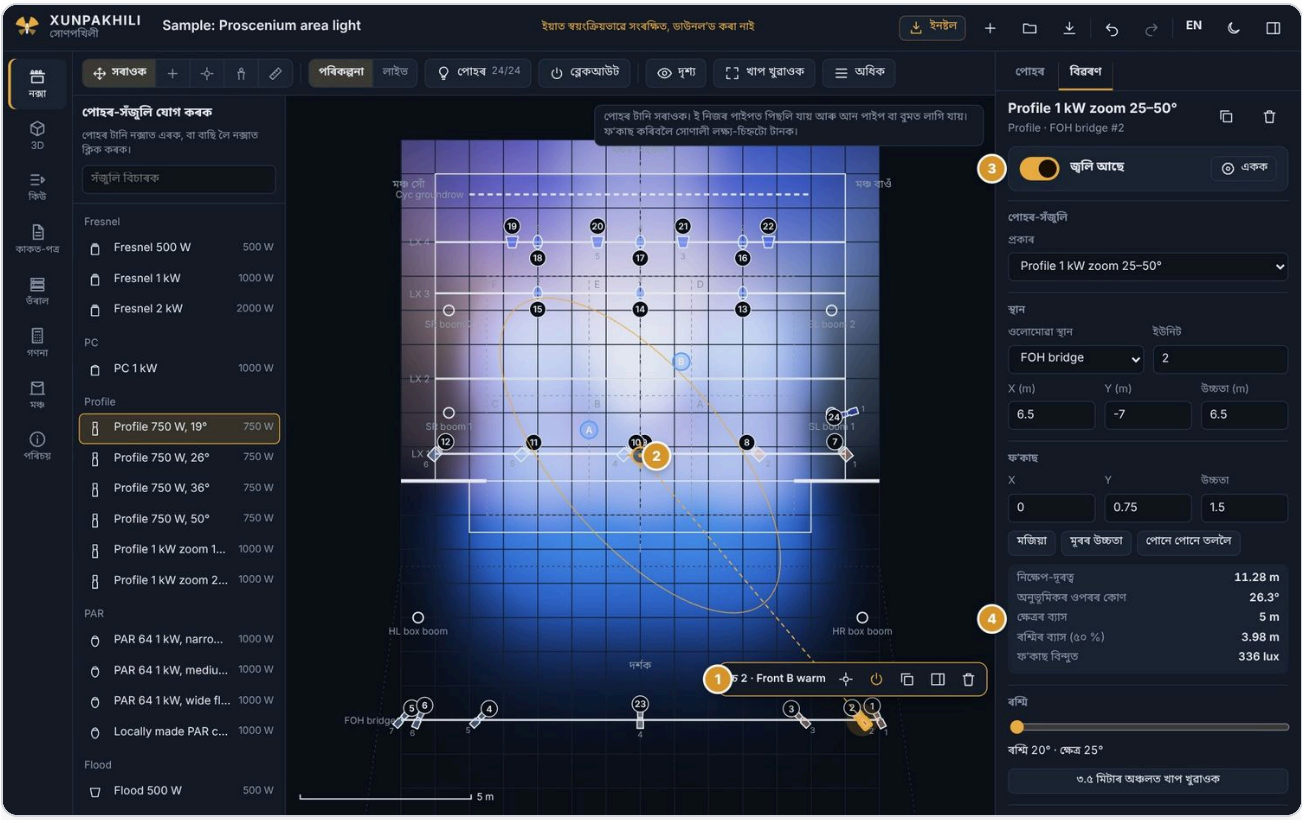
অভিনয়শিল্পী (কী P) আহিলাৰে ক্লিক কৰি অভিনয়শিল্পী ৰাখক, আৰু টানি স্থান সলনি কৰক। 3D দৃশ্যত অভিনয়শিল্পীসকল থিয় হৈ থকা মূৰ্তিৰ দৰে দেখা যায়, আৰু ফ'কাছ কৰোঁতে সহজ লক্ষ্য হিচাপে কামত আহে। **জোখক** (কী M) আহিলাৰে দুটা বিন্দুত ক্লিক কৰি দুয়োটাৰ মাজৰ দূৰত্ব পঢ়ক।

অধ্যায় ৭

ফ’কাছ আৰু পোহৰৰ জোখ

০৭

প্ৰতিটো পোহৰ প্ৰয়োজনীয় ঠাইলৈ ঘূৰাই দিয়ক, আৰু ই কিমান দূৰলৈ পৰে, কিমান বহলকৈ বিয়পে আৰু কিমান উজ্জ্বল, লগে লগে পঢ়ক।



চিত্ৰ ৭.১ বাছনি কৰা পোহৰ, তাৰ ফ’কাছ-লক্ষ্য আৰু বিৱৰণ।

1. বাছনিৰ পট্টী: চেনেল আৰু নাম, তাৰ পিছত ফ’কাছ, জ্বলোৱা বা নুমুওৱা, প্ৰতিলিপি, বিৱৰণ আৰু আঁতৰোৱা।
2. সোণালী ফ’কাছ-লক্ষ্য। পোহৰটো য’ত পৰিব লাগে তালৈ ইয়াক টানি নিয়ক।
3. এই পোহৰটো জ্বলাওক বা নুমুৱাওক, নাইবা একক কৰক।
4. জোখৰ ফল: নিক্ষেপ-দূৰত্ব, কোণ, ক্ষেত্ৰ আৰু ৰশ্মিৰ আকাৰ, আৰু ফ’কাছ বিন্দুত পোহৰৰ মাত্ৰা।

ফ’কাছ কৰা

পোহৰ এটা বাছনি কৰিবলৈ তাত ক্লিক কৰক। ই য’লৈ লক্ষ্য কৰি আছে তাত এটা সোণালী লক্ষ্য-চিহ্ন ওলায়, আৰু তাৰ পোহৰৰ বৃত্তটো ৰেখাৰে দেখুওৱা হয়। লক্ষ্য-চিহ্নটো নতুন ঠাইলৈ টানি নিয়ক: টানি থাকোঁতেই পোহৰৰ বৃত্ত, জোখৰ ফল আৰু 3D দৃশ্য লগে লগে সলনি হয়, আৰু লক্ষ্য-চিহ্নটো অভিনয়শিল্পীত বা অভিনয়-অঞ্চলৰ কেন্দ্ৰত লাগি যায়। **ফ’কাছ** (কী F) আহিলাৰে যিকোনো পোহৰৰ পৰা টানি তাৰ লক্ষ্যৰ ঠাইলৈ নিব পাৰি, নাইবা কেইবাটাও পোহৰ বাছনি কৰি এটা ঠাইত ক্লিক কৰিলে সকলোবোৰ তালৈ লক্ষ্য কৰে।

বিৱৰণৰ **ফ’কাছ** অংশত ফ’কাছ বিন্দুটো সংখ্যাৰে দিয়া থাকে, লগতে তিনিটা সোনকালে বাছিব পৰা উচ্চতা: **মজিয়া**, মুখৰ বাবে **মূৰৰ উচ্চতা**, আৰু **পোনে পোনে তললৈ**। **ৰশ্মি** স্লাইডাৰে জুম প্ৰ’ফাইলক তাৰ আটাইতকৈ ঠেক আৰু বহল কোণৰ মাজত জুম কৰে, আৰু **৩.৫ মিটাৰ অঞ্চলত খাপ খুৱাওক** টিপিলে পোহৰটো ওলমি থকা ঠাইৰ পৰা এটা সাধাৰণ অভিনয়-অঞ্চল ঢাকিব পৰা কোণ বাছি লয়।

জোখৰ ফলৰ অৰ্থ

জোখ	অৰ্থ
নিক্ষেপ-দূৰত্ব	লেন্সৰ পৰা ফ’কাছ বিন্দুলৈ পোন ৰেখাৰ দূৰত্ব।
অনুভূমিকৰ ওপৰৰ কোণ	পোহৰ কিমান খাৰাকৈ নামি আহে। মুখৰ বাবে প্ৰায় ৪৫° চিৰাচৰিত কোণ; কম কোণৰ পোহৰ মঞ্চৰ পিছফাললৈকে যায়, কিন্তু দীঘল ছাঁ পেলায়; বেছি খাৰা কোণে মুখৰ গঢ় স্পষ্ট কৰে আৰু চকুৰ গাঁতত ছাঁ গভীৰ কৰে।
ক্ষেত্ৰৰ ব্যাস	গোটেই পোহৰৰ বৃত্তটোৰ প্ৰস্থ; য’ত পোহৰ মাজৰ প্ৰায় দহ ভাগৰ এভাগলৈ কমি যায় সেই কাষলৈকে।
ৰশ্মিৰ ব্যাস (৫০ %)	উজ্জ্বল মাজভাগৰ প্ৰস্থ; য’ত পোহৰ মাজৰ অন্ততঃ আধা।
ফ’কাছ বিন্দুত	বৰ্তমানৰ মাত্ৰাত, ৰঙীন ফিল্টাৰে কমোৱা পোহৰখিনি ধৰি, ফ’কাছ বিন্দুত পোহৰৰ মাত্ৰা (লাক্স)।

> **টোকা** সংখ্যাবোৰ প্ৰতিটো সঁজুলিৰ ৰশ্মি-কোণ, ক্ষেত্ৰ-কোণ আৰু নিৰ্গত পোহৰৰ ভিত্তিত গঢ়া এটা ৰশ্মি-আৰ্হিৰ পৰা পোৱা। দূৰত্বৰ বৰ্গৰ অনুপাতত আৰু পৃষ্ঠৰ হেলনীয়া ভাৱ অনুসৰি পোহৰ কমি যায়। ফলাফলবোৰক প্ৰায় সঠিক অনুমান হিচাপে লওক, আৰু গুৰুত্বপূৰ্ণবোৰ পোহৰ-মিটাৰেৰে নিশ্চিত কৰক।

ৰং, গ’ব’ আৰু নিয়ন্ত্ৰণ

বিৱৰণৰ আৰু তলত: **পৰিকল্পনাৰ মাত্ৰা** আৰু **ৰঙীন ফিল্টাৰ** (ৰং মিহলাব পৰা সঁজুলিৰ বাবে LED-ৰ ৰং), প্ৰ’ফাইলৰ বাবে **গ’ব’**, তাৰ পিছত **চেনেল**, **ঠিকনা**, **ইউনিভাৰ্ছ** আৰু **DMX মোড**, **চাৰ্কিট**, প্ৰতিবেদনত পোহৰটোৰ নাম হিচাপে থকা **উদ্দেশ্য**, বাৰ্নড’ৰ বা আইৰিছৰ দৰে **আনুষংগিক সঁজুলি**, আৰু **টোকা**।

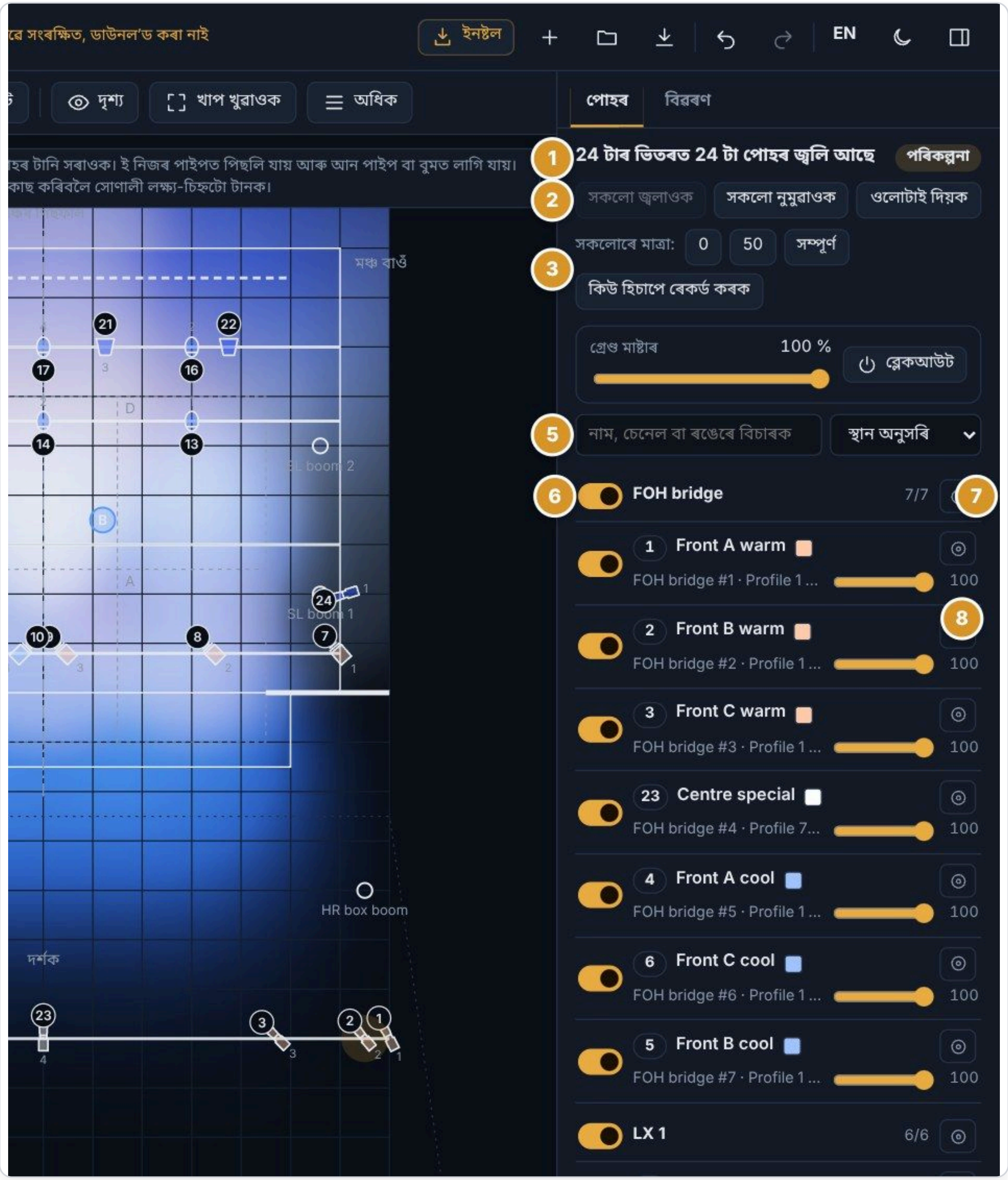
কেইবাটাও পোহৰ বাছনি কৰিলে **বিৱৰণ** অংশটো গোটটোৰ বাবে আহিলাৈ সলনি হয়: সেইবোৰক **একে চেনেল** দিয়ক, এটা চেনেলৰ পৰা নম্বৰ দিয়ক (**নম্বৰ আৰম্ভ**), **ক্ৰমে পেচ কৰক**, এটা **সকলোৰে ফ’কাছৰ উচ্চতা** দিয়ক, নাইবা সেইবোৰৰ স্থানৰ দৈৰ্ঘ্যত প্ৰতিলিপি বিলাই দিয়ক।

অধ্যায় ৮

পোহৰ জ্বলোৱা আৰু নুমুওৱা

০৮

পোহৰ তালিকাৰে প্ৰতিটো পোহৰ নিজাকৈ, গোট অনুসৰি বা একেলগে নিয়ন্ত্ৰণ কৰিব পাৰি।



চিত্ৰ ৮.১ কাষৰ পেনেলৰ **পোহৰ** টেব।

1. কিমান পোহৰ জ্বলি আছে, আৰু **পৰিকল্পনা** নে **লাইভ** মাত্ৰা দেখি আছে।
2. **সকলো জ্বলাওক**, **সকলো নুমুৱাওক** আৰু **ওলোটাই দিয়ক**।
3. **সকলোৰে মাত্ৰা:** ০, ৫০ বা **সম্পূৰ্ণ**; **কিউ হিচাপে ৰেকৰ্ড কৰক** টিপিলে ফলাফলটো নতুন কিউ হিচাপে থাকে।
4. **গ্ৰেণ্ড মাষ্টাৰ** আৰু **ব্লেকআউট**।
5. নাম, চেনেল বা ৰঙেৰে বিচাৰক, আৰু তালিকাখন **স্থান অনুসৰি**, **চেনেল অনুসৰি**, **প্ৰকাৰ অনুসৰি** বা **ৰং অনুসৰি** সজাওক।
6. গোটেই গোটটো জ্বলাওক বা নুমুৱাওক।
7. **একক**: কেৱল এই গোটটো, বা কেৱল এটা পোহৰ দেখুৱাওক।
8. মাত্ৰা। ০ আৰু সম্পূৰ্ণৰ মাজত সলনি কৰিবলৈ সংখ্যাটোত ক্লিক কৰক, নাইবা স্লাইডাৰ টানক।

আহিলা-পট্টীৰ **পোহৰ** বুটাম বা L কীৰে তালিকাখন খোলক। প্ৰতিটো পোহৰৰ নিজা চুইচ আৰু নিজা মাত্ৰা আছে। পোহৰ এটা নুমুৱালেও তাৰ মাত্ৰা মনত থাকে, সেয়ে আকৌ জ্বলালে ই ঠিক আগৰ দৰেই ঘূৰি আহে।

নিয়ন্ত্ৰণ	ইয়াৰ ব্যৱহাৰ
চুইচ (বাছনিৰ বাবে O কী)	মাত্ৰা বা ফ'কাছ নেহেৰুওৱাকৈ পোহৰ এটা দৃশ্যৰ পৰা আঁতৰাই ৰাখক।
একক (বাছনিৰ বাবে S কী)	ফ'কাছ বা পৰীক্ষা কৰোঁতে এটা পোহৰ বা এটা গোট অকলে চাওক। **সকলো দেখুৱাওক** টিপিলে শেষ হয়।
গ্ৰেণ্ড মাষ্টাৰ	সকলো পোহৰ একেলগে কম-বেছি কৰক; যেনে, সামগ্ৰিকভাৱে কম মাত্ৰাত দৃশ্যপট এটা পৰীক্ষা কৰিবলৈ।
ব্লেকআউট (Shift+B)	এবাৰতে সকলো পোহৰ নুমুৱাওক। আকৌ টিপিলে ঘূৰি আহে।

নুমুৱাই থোৱা পোহৰ ৰিগ আৰু কাকত-পত্ৰত থাকে, কিন্তু নক্সা, 3D, পোহৰৰ মানচিত্ৰ বা DMX আউটপুটত পোহৰ নিদিয়ে। একক দৃশ্য, গ্ৰেণ্ড মাষ্টাৰ আৰু ব্লেকআউট প্ৰকল্পৰ সৈতে সংৰক্ষিত নহয়।

একেলগে সলনি হোৱা পোহৰ

একে চেনেলত থকা পোহৰবোৰ সদায় একেলগে সলনি হয়। তালিকাখনে একে চেনেলত থকা পোহৰ পালে এটা সতৰ্কবাণী দেখুৱায়, লগতে **প্ৰতিটো পোহৰক নিজা চেনেল দিয়ক** বুটাম; ইয়াক টিপিলে সেই পোহৰবোৰৰ প্ৰতিটোক পৰৱৰ্তী খালী চেনেল দিয়া হয়। কেৱল জানি-বুজিহে একে চেনেল ব্যৱহাৰ কৰক; যেনে, সদায় একেলগে কাম কৰা দুটা পোহৰৰ বাবে।

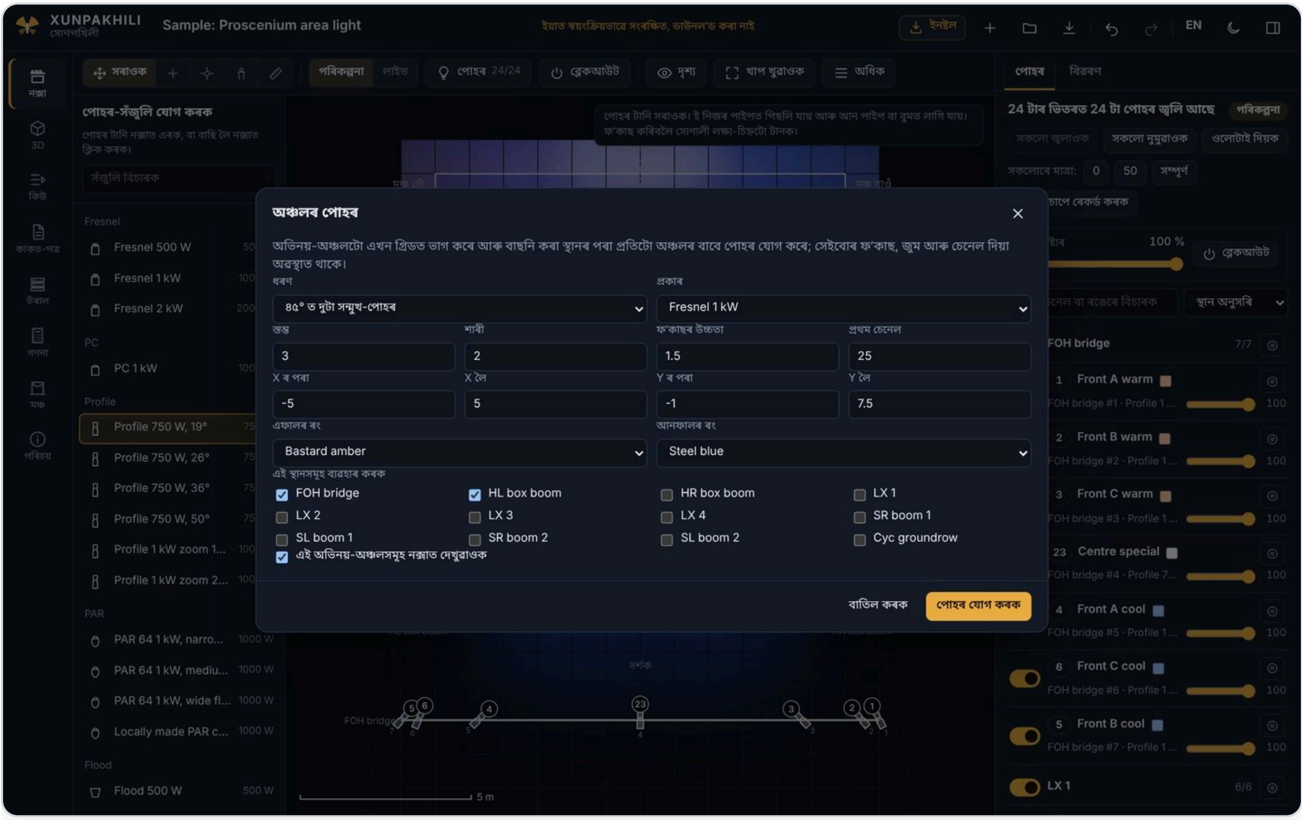
> **পৰামৰ্শ**
> **পৰিকল্পনা** মাত্ৰা হ'ল নক্সাত আৰু এই তালিকাত আপুনি দিয়া মাত্ৰা। **লাইভ**ত কিউৰ তালিকা আৰু প্ৰ'গ্ৰামাৰে কি পঠিয়াই আছে সেয়া দেখা যায় (১২ নং অধ্যায়)। আপুনি কোনটো চাই আছে, তালিকাৰ ওপৰৰ চিনটোৱে কয়।

অধ্যায় ৯

এক খোজতে অঞ্চলৰ পোহৰ

০৯

সাজু ৰাশ এটাৰে অভিনয়-অঞ্চলটো সমানকৈ পোহৰাওক: অঞ্চলত ভাগ কৰা, ওলমোৱা, ফ’কাছ কৰা, জুম কৰা আৰু চেনেল দিয়া অৱস্থাত।



চিত্ৰ ৯.১ **অঞ্চলৰ পোহৰ** উইণ্ড’।

অভিনয়-অঞ্চলটো এখন গ্ৰিডত ভাগ কৰে আৰু বাছনি কৰা স্থানৰ পৰা প্ৰতিটো অঞ্চলৰ বাবে পোহৰ যোগ কৰে; সেইবোৰ ফ’কাছ, জুম আৰু চেনেল দিয়া অৱস্থাত থাকে।

১. **অধিক** খুলি **অঞ্চলৰ পোহৰ** বাছনি কৰক।
২. **ধৰণ** বাছনি কৰক: **৪৫° ত দুটা সন্মুখ-পোহৰ**, **এটা সন্মুখ-পোহৰ**, **পিছফালৰ পোহৰ** বা **ওপৰৰ পোহৰ**; আৰু ব্যৱহাৰ কৰিব লগা সঁজুলি।
৩. অভিনয়-অঞ্চলটো (**X ৰ পৰা**, **X লৈ**, **Y ৰ পৰা**, **Y লৈ**), **শাৰী** আৰু **স্তম্ভ**ৰ সংখ্যা, আৰু **ফ’কাছৰ উচ্চতা** দিয়ক: ১.৫ মিটাৰ দিলে মুখত পোহৰ পৰে।
৪. যোৱৰ দুয়োফালৰ ৰঙীন ফিল্টাৰ, **প্ৰথম চেনেল**, আৰু ব্যৱহাৰ কৰিব লগা ওলোমোৱা স্থানবোৰ বাছনি কৰক।
৫. **পোহৰ যোগ কৰক** টিপক। পোহৰবোৰ ফ’কাছ আৰু জুম কৰা অৱস্থাত নক্সাত ওলাব, আৰু কিমানটা যোগ হ’ল এটা বাৰ্তাই জনাব।

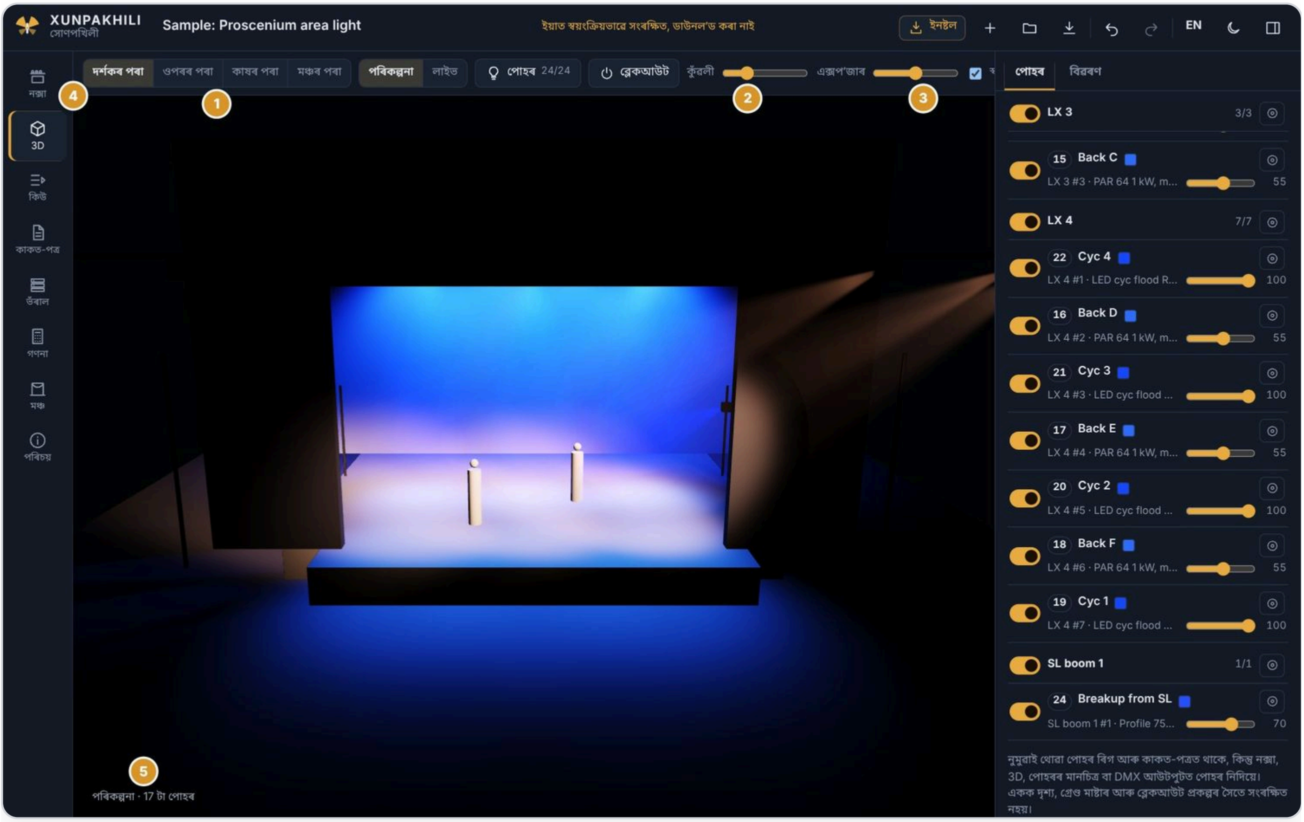
পৰামৰ্শ সন্মুখৰ পৰা ৪৫° কোণত দুটা পোহৰ, এটা উষ্ণ আৰু এটা শীতল, মুখ পোহৰোৱাৰ চিৰাচৰিত পদ্ধতি: দুয়োটা মিহলাই অভিনেতাক উষ্ণ বা শীতল পোহৰত দেখুৱাব পাৰি। অভিনেতাক পটভূমিৰ পৰা পৃথক কৰিবলৈ পিছফালৰ পোহৰ যোগ কৰক।

অধ্যায় ১০

3D দৃশ্য

১০

এটা পোহৰো ওলমোৱাৰ আগতেই, ৰং, গ’ব’ আৰু কুঁৱলীসহ মঞ্চখন দৰ্শকে দেখাৰ দৰে চাওক।



চিত্ৰ ১০.১ নক্সাৰ অধ্যায়ৰ দৃশ্যপটটো, 3D-ত।

১ **কেমেৰা** : **দৰ্শকৰ পৰা** , **ওপৰৰ পৰা** , **কাষৰ পৰা** বা **মঞ্চৰ পৰা** ।

২ **কুঁৱলী** : বায়ুত পোহৰৰ ৰশ্মিবোৰ দৃশ্যমান কৰে।

৩ **এক্সপ’জাৰ** আৰু **স্বয়ংক্ৰিয়** ।

৪ মঞ্চ। ঘূৰাই চাবলৈ টানক, জুম কৰিবলৈ স্ক্ৰ’ল কৰক বা দুই আঙুলিৰে চেপক।

৫ অৱস্থা: **পৰিকল্পনা** নে **লাইভ** , আৰু কিমান পোহৰ জ্বলি আছে।

3D দৃশ্যত নক্সাৰ একেটা ৰিগ, ফ’কাছ, মাত্ৰা আৰু ৰং ব্যৱহাৰ হয়, সেয়ে প্ৰতিটো সালসলনি দুয়োটাতে দেখা যায়। প্ৰতিটো পোহৰ এটা শংকুৰ দৰে আঁকা, যি ক্ষেত্ৰৰ কাষলৈ লাহে লাহে মাৰ যায়, আৰু গ’ব’বোৰ তাৰ মাজেৰে প্ৰক্ষেপিত হয়।

আন্ধাৰ নাট্যগৃহত চকুৱে যেনেকৈ খাপ খায়, তেনেকৈ ‘স্বয়ংক্ৰিয়’ই মঞ্চৰ পোহৰ পৰা অংশৰ পৰা উজ্জ্বলতা ঠিক কৰে। স্লাইডাৰে তাৰ পৰা পোহৰ বঢ়ায় বা কমায়। **হোৱাইট বেলেন্স** বিন্যাসে উষ্ণ টাংষ্টেন বা অলপ শীতল LED পোহৰৰ বাবে ছবিখন সমতুল কৰে, আৰু কোনো মঞ্চ-পোহৰ জ্বলি নাথাকিলে দৃশ্যসজ্জা চাবলৈ **ৱৰ্ক লাইট** সাধাৰণ পোহৰ যোগ কৰে। **ছবি সংৰক্ষণ কৰক** টিপিলে ছবিখন ডাউনল’ড হয়।

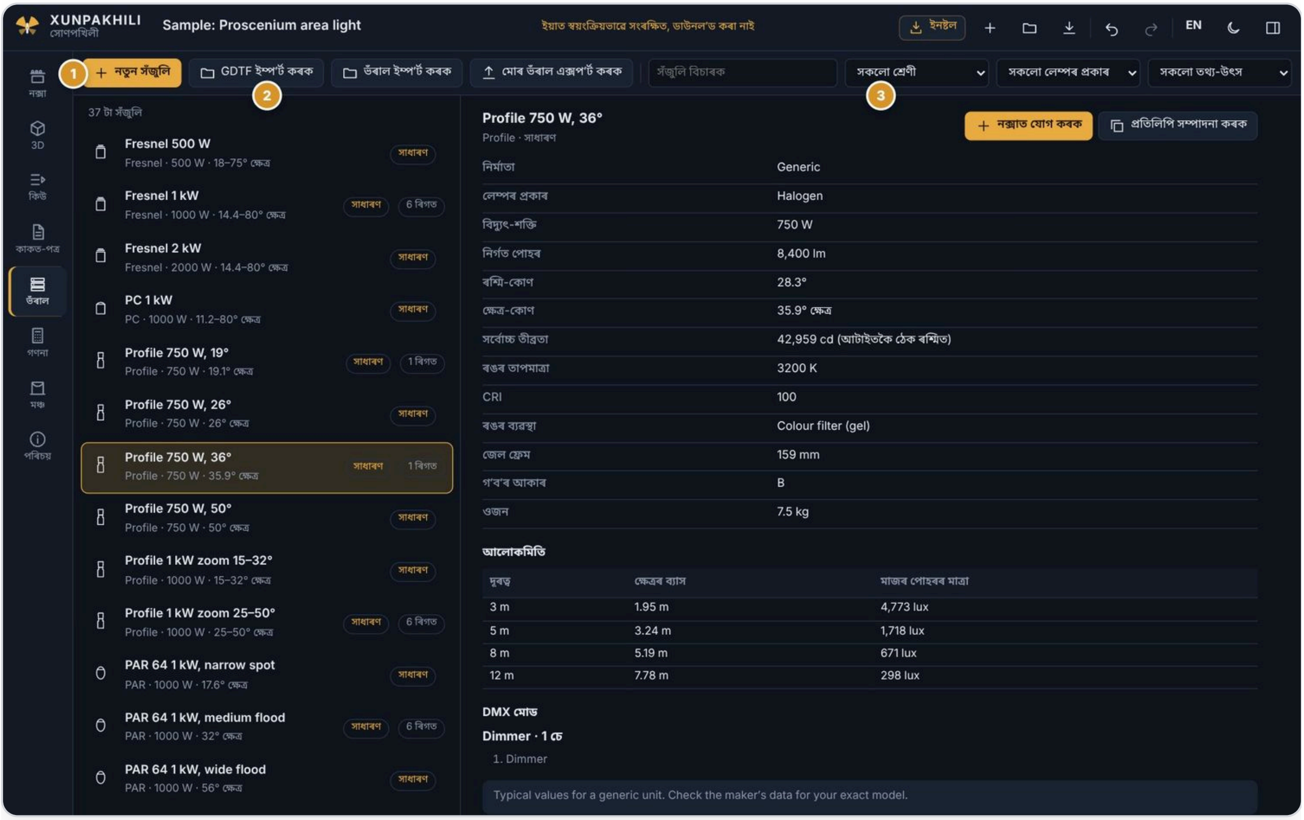
> **টোকা**
>
> 3D দৃশ্যত ছাঁ দেখুওৱা নহয়। কোনো যন্ত্ৰত WebGL নাথাকিলে 3D দৃশ্য দেখুৱাব নোৱাৰি; নক্সা, পোহৰৰ মানচিত্ৰ আৰু সকলো প্ৰতিবেদন তথাপি কাম কৰে।

অধ্যায় ১১

সঁজুলিৰ ভঁৰাল

১১

ওলমাব পৰা প্ৰতিটো পোহৰ-সঁজুলি, তাৰ আলোকমিতিৰ তথ্যসহ, আৰু নিজৰ সঁজুলি যোগ কৰাৰ উপায়।



চিত্ৰ ১১.১ **ভঁৰাল** দৃশ্য।

১ **নতুন সঁজুলি**, **GDTF ইম্প'ৰ্ট কৰক**, **ভঁৰাল ইম্প'ৰ্ট কৰক**, **মোৰ ভঁৰাল এক্সপ'ৰ্ট কৰক**, সন্ধান আৰু ছেকনী।

২ সঁজুলিৰ তালিকা। এই বিগত ব্যৱহৃতবোৰত এটা চিন থাকে।

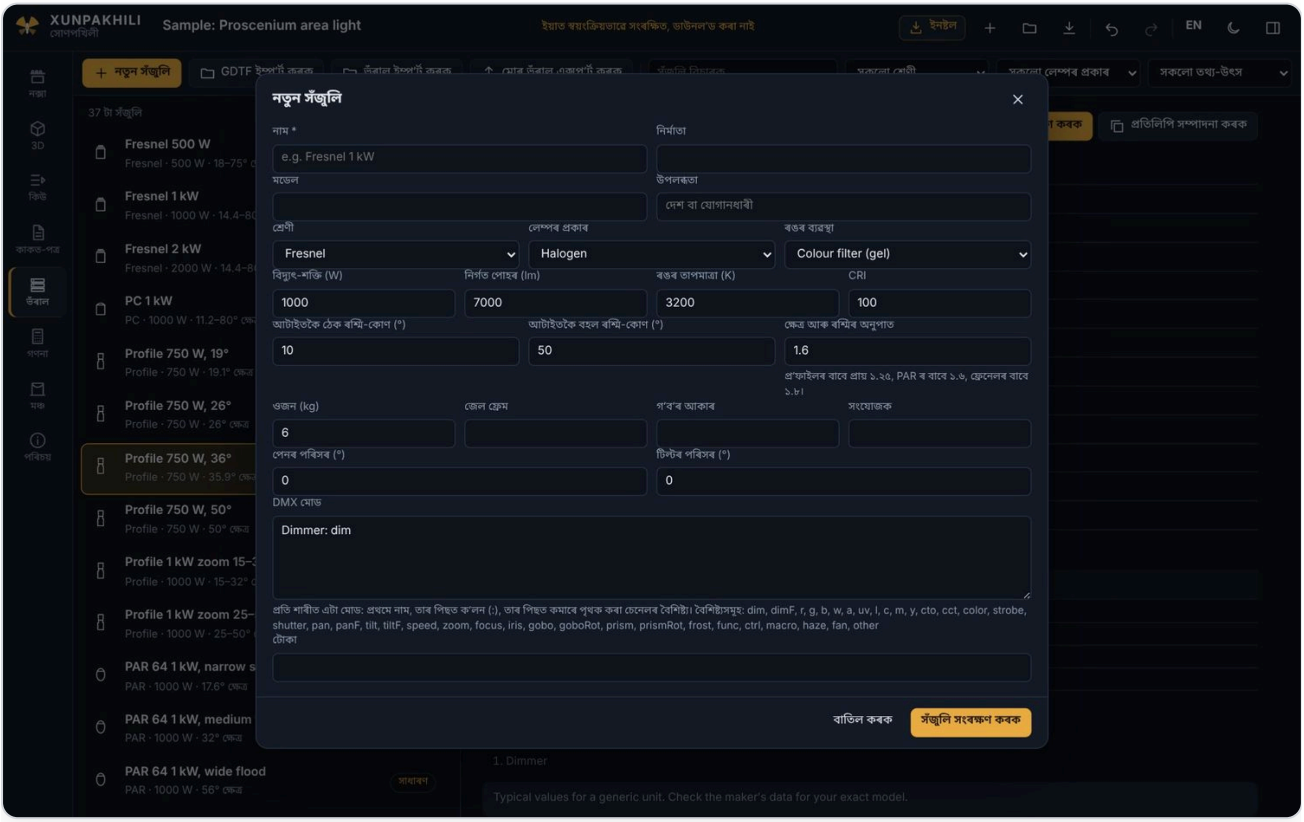
৩ বাছনি কৰা সঁজুলি: তথ্য, আলোকমিতিৰ তালিকা আৰু DMX মোড।

ভিতৰুৱা ভঁৰালত সচৰাচৰ ব্যৱহৃত সকলো শ্ৰেণীৰ সাধাৰণ সঁজুলি আছে: ফ্ৰেনেল, PC, প্ৰ'ফাইল আৰু জুম প্ৰ'ফাইল, PAR, ফ্লাড, চাইক্ল'ৰামাৰ পোহৰ, LED ৱাশ আৰু চলমান পোহৰ। সেইবোৰৰ মান সচৰাচৰ পোৱা মান, যাতে লগে লগে পৰিকল্পনা আৰম্ভ কৰিব পাৰে। **আলোকমিতি** তালিকাত বিভিন্ন দূৰত্বত ৰশ্মি আৰু ক্ষেত্ৰৰ আকাৰ আৰু পোহৰৰ মাত্ৰা দিয়া থাকে।

নিজৰ সঁজুলি

- **GDTF ইম্প'ৰ্ট কৰক**: নিৰ্মাতাৰ বা GDTF Share ভঁৰালৰ পৰা পোৱা GDTF ফাইল খোলক। নাম, ৰশ্মি, নিৰ্গত পোহৰ, ওজন, বিদ্যুৎ আৰু DMX মোড ফাইলৰ পৰা পঢ়ি লোৱা হয়।

- **প্ৰতিলিপি সম্পাদনা কৰক** : সাধাৰণ সঁজুলি এটাৰ পৰা আৰম্ভ কৰি যিখিনি বেলেগ সেইখিনি সলনি কৰক; যেনে, স্থানীয়ভাৱে নিৰ্মিত PAR।
- **নতুন সঁজুলি** : নিজে জুখি পোৱা মান সুমুৱাওক।
- **নক্সাত যোগ কৰক** : সঁজুলিটো বাছনি কৰি নক্সাত ক্লিক কৰি ওলমাওক।



চিত্ৰ ১১.২ সঁজুলি নিৰ্মাণৰ উইণ্ড'।

সঁজুলি নিৰ্মাণৰ উইণ্ড'ত অন্ততঃ এটা নাম আৰু এটা DMX মোড দিয়ক। প্ৰতি শাৰীত এটা মোড: প্ৰথমে নাম, তাৰ পিছত ক'লন (:), তাৰ পিছত কমাৰে পৃথক কৰা চেনেলৰ বৈশিষ্ট্য। বৈশিষ্ট্যসমূহ: **ক্ষেত্ৰ আৰু ৰশ্মিৰ অনুপাত** বিন্যাসে ৰশ্মিৰ বাহিৰলৈ ক্ষেত্ৰ কিমান বিয়পিব ঠিক কৰে: প্ৰ'ফাইলৰ বাবে প্ৰায় ১.২৫, PAR ৰ বাবে ১.৬, ফ্ৰেনেলৰ বাবে ১.৮।

আপোনাৰ সঁজুলিবোৰ এই ব্ৰাউজাৰৰ ভঁৰালত থাকে। **মোৰ ভঁৰাল এক্সপ'ৰ্ট কৰক** টিপিলে আন যন্ত্ৰ বা দলৰ আন সদস্যৰ বাবে সেইবোৰ এটা ফাইলত সংৰক্ষিত হয়, আৰু **ভঁৰাল ইম্প'ৰ্ট কৰক** টিপি তেনে ফাইল ভঁৰাললৈ আনিব পাৰি। প্ৰকল্পই সদায় নিজে ব্যৱহাৰ কৰা সঁজুলিবোৰৰ প্ৰতিলিপি লগত ৰাখে।

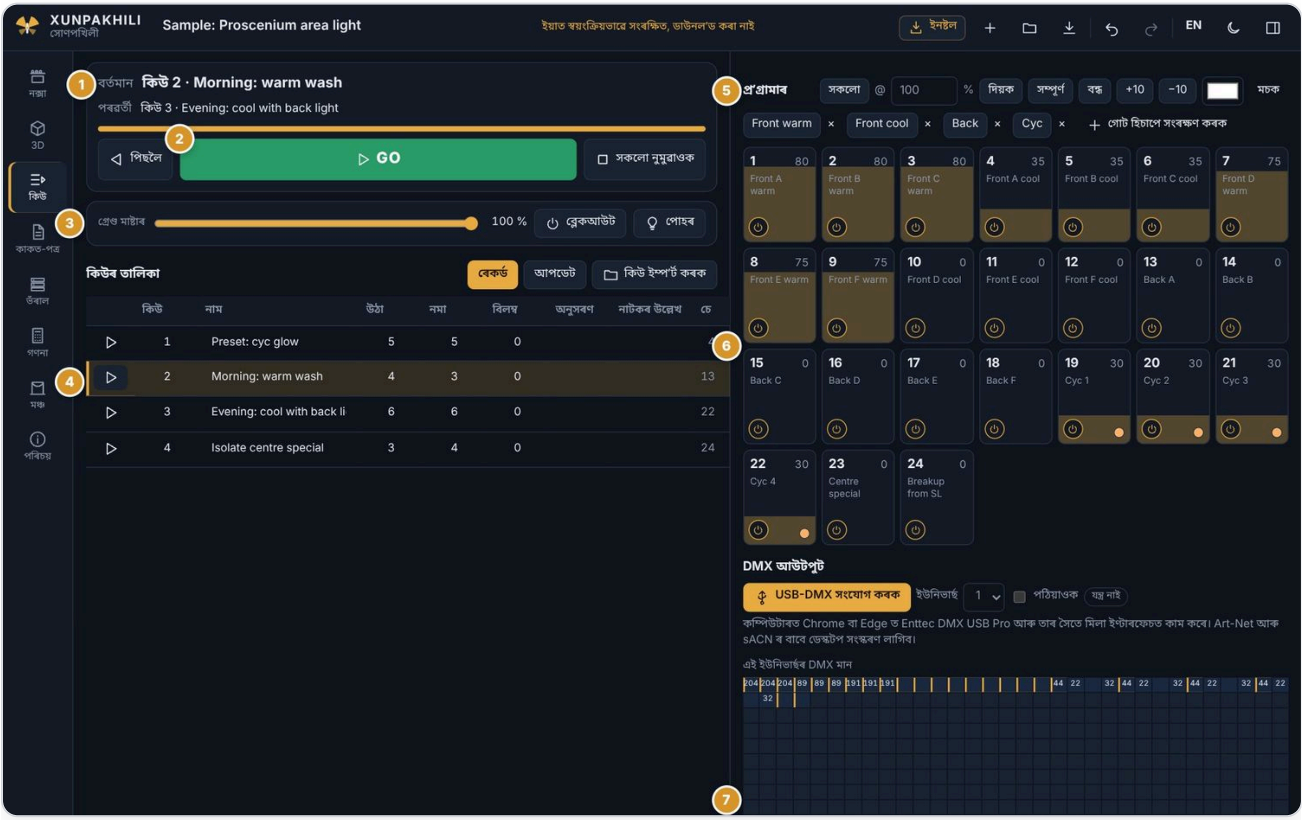
> **টোকা** সাধাৰণ সঁজুলিবোৰত সচৰাচৰ মান দিয়া আছে; নিৰ্মাতাৰ তথ্যৰে নিশ্চিত কৰক।

অধ্যায় ১২

কিউ, প্লেবেক আৰু DMX

১২

প্ৰদৰ্শনৰ দৃশ্যপটবোৰ কিউ হিচাপে ৰেকৰ্ড কৰক, GO টিপি চলাওক, আৰু ফলাফল পোহৰলৈ পঠিয়াওক।



চিত্ৰ ১২.১ কিউ ২-লৈ ফেড হৈ থকা সময়ত **কিউ** দৃশ্য।

- ১ **বৰ্তমান** আৰু **পৰৱৰ্তী** কিউ, ফেডৰ অগ্ৰগতিসহ।
- ২ **GO** (Space), **পিছলৈ** (B) আৰু **সকলো নুমুৱাওক**।
- ৩ **গ্ৰেণ্ড মাষ্টাৰ**, **ব্লেকআউট** আৰু **পোহৰ**।
- ৪ **ৰেকৰ্ড**, **আপডেট** আৰু **কিউ ইম্প'ৰ্ট কৰক** সহ **কিউৰ তালিকা**।
- ৫ **প্ৰ'গ্ৰামাৰ**: চেনেল বাছনি কৰক আৰু মাত্ৰা দিয়ক।
- ৬ প্ৰতিটো চেনেলৰ বাবে এখন টাইল; মাত্ৰা আৰু জ্বলোৱা-নুমুওৱা বুটামসহ।
- ৭ **এই ইউনিভাৰ্ছৰ DMX মান**।

ট্ৰেকিং কিউ কেনেকৈ কাম কৰে

এটা কিউত কেৱল সেই কিউত সলনি হোৱা চেনেলবোৰহে সংৰক্ষিত হয়। আন সকলো চেনেল আগৰ কিউৰ মাত্ৰাতে থাকে: পিছৰ কোনো কিউৱে সলনি নকৰালৈকে মাত্ৰাবোৰ আগলৈ বৈ যায়। বেছিভাগ নাট্য-কনচ'লে এইদৰেই কাম কৰে, আৰু ইয়াৰ ফলত কিউৰ তালিকা চুটি আৰু সম্পাদনা কৰিবলৈ সহজ হয়। প্ৰতিটো কিউৱে কিমান চেনেল সলনি কৰে, **চে** স্তম্ভত দেখা যায়।

কিউ ৰেকৰ্ড কৰা

১ চেনেলৰ টাইলত ক্লিক কৰি বাছনি কৰক (Shift বা Ctrl-সহ আৰু যোগ হয়), নাইবা Front warm-ৰ দৰে গোটৰ চিপত ক্লিক কৰক।

২ @-ৰ পিছত মাত্ৰা লিখি **দিয়ক** টিপক, নাইবা **সম্পূৰ্ণ**, **বন্ধ**, +10 বা −10 ব্যৱহাৰ কৰক। LED সঁজুলিৰ বাবে ৰং বাছনি কৰক।

৩ **ৰেকৰ্ড** টিপক। বৰ্তমানৰ দৃশ্যটো বৰ্তমান কিউৰ পিছত নতুন কিউ হিচাপে সংৰক্ষণ কৰক। ৰেকৰ্ড নকৰালৈকে প্ৰ'গ্ৰামাৰৰ মাত্ৰাবোৰ সোণালী ৰঙত দেখা যায়।

৪ তালিকাতে পোনপটীয়াকৈ কিউটোৰ নাম, সময় আৰু নাটকৰ উল্লেখ দিয়ক: ছেকেণ্ডত **উঠা** আৰু **নমা**ৰ ফেড-সময়, **বিলম্ব**, আৰু পৰৱৰ্তী কিউ নিজে আৰম্ভ হ'বলৈ **অনুসৰণ**।

আপডেট টিপিলে প্ৰ'গ্ৰামাৰৰ সালসলনিবোৰ বৰ্তমানৰ কিউত যোগ হয়। **গোট হিচাপে সংৰক্ষণ কৰক** টিপিলে বাছনি কৰা চেনেলবোৰ এটা গোটৰ চিপ হিচাপে থাকে। **কিউ ইম্প'ৰ্ট কৰক** টিপিলে CSV ফাইলৰ পৰা কিউৰ তালিকা ইম্প'ৰ্ট হয়: CSV স্তম্ভ: নম্বৰ, নাম, উঠা, নমা, বিলম্ব, অনুসৰণ, নাটকৰ উল্লেখ, টোকা। কিউ সজাৰ আন এটা উপায় হ'ল **পোহৰ** তালিকাৰ **কিউ হিচাপে ৰেকৰ্ড কৰক**।

প্ৰদৰ্শন চলোৱা

GO (Space) টিপিলে পৰৱৰ্তী কিউটো নিজৰ সময় অনুসৰি চলে; **পিছলৈ** (B) টিপিলে আগৰটোলৈ ঘূৰি যায়। শাৰীৰ আৰম্ভণিৰ প্লে বুটামে সেই কিউলৈ পোনে পোনে লৈ যায়। **সকলো নুমুৱাওক**: ২ ছেকেণ্ডত সকলো পোহৰ নুমুৱাওক আৰু প্ৰ'গ্ৰামাৰ মচক। প্ৰতিখন টাইলৰ পাৱাৰ বুটামে কিউ সলনি নকৰাকৈ আউটপুটত সেই চেনেলটো নুমুৱায়।

> **পৰামৰ্শ** কিউৰ তালিকা চলাই থাকোঁতে মঞ্চত তাৰ ফল চাবলৈ নক্সা বা 3D দৃশ্য **লাইভ**লৈ সলনি কৰক।

DMX আউটপুট

১ Enttec DMX USB Pro বা তাৰ সৈতে খাপ খোৱা ইণ্টাৰফেচ এটা কম্পিউটাৰ আৰু ডিমাৰ বা সঁজুলিৰ সৈতে সংযোগ কৰক।

২ **USB-DMX সংযোগ কৰক** টিপক আৰু ব্ৰাউজাৰৰ উইণ্ড'ৰ পৰা যন্ত্ৰটো বাছনি কৰক।

৩ **ইউনিভাৰ্ছ** বাছনি কৰক আৰু **পঠিয়াওক**ত টিক দিয়ক। অৱস্থা **সংযোগ হৈছে, পঠিওৱা নাই**ৰ পৰা **পঠিয়াই আছে**লৈ সলনি হয়।

কম্পিউটাৰত Chrome বা Edge ত Enttec DMX USB Pro আৰু তাৰ সৈতে মিলা ইণ্টাৰফেচত কাম কৰে। Art-Net আৰু sACN ৰ বাবে ডেস্কটপ সংস্কৰণ লাগিব। তলৰ গ্ৰিডত ইউনিভাৰ্ছৰ প্ৰতিটো ঠিকনাৰ মান দেখা যায়, সেয়ে কোনো ইণ্টাৰফেচ সংযোগ নকৰাকৈও পেচ পৰীক্ষা কৰিব পাৰি।

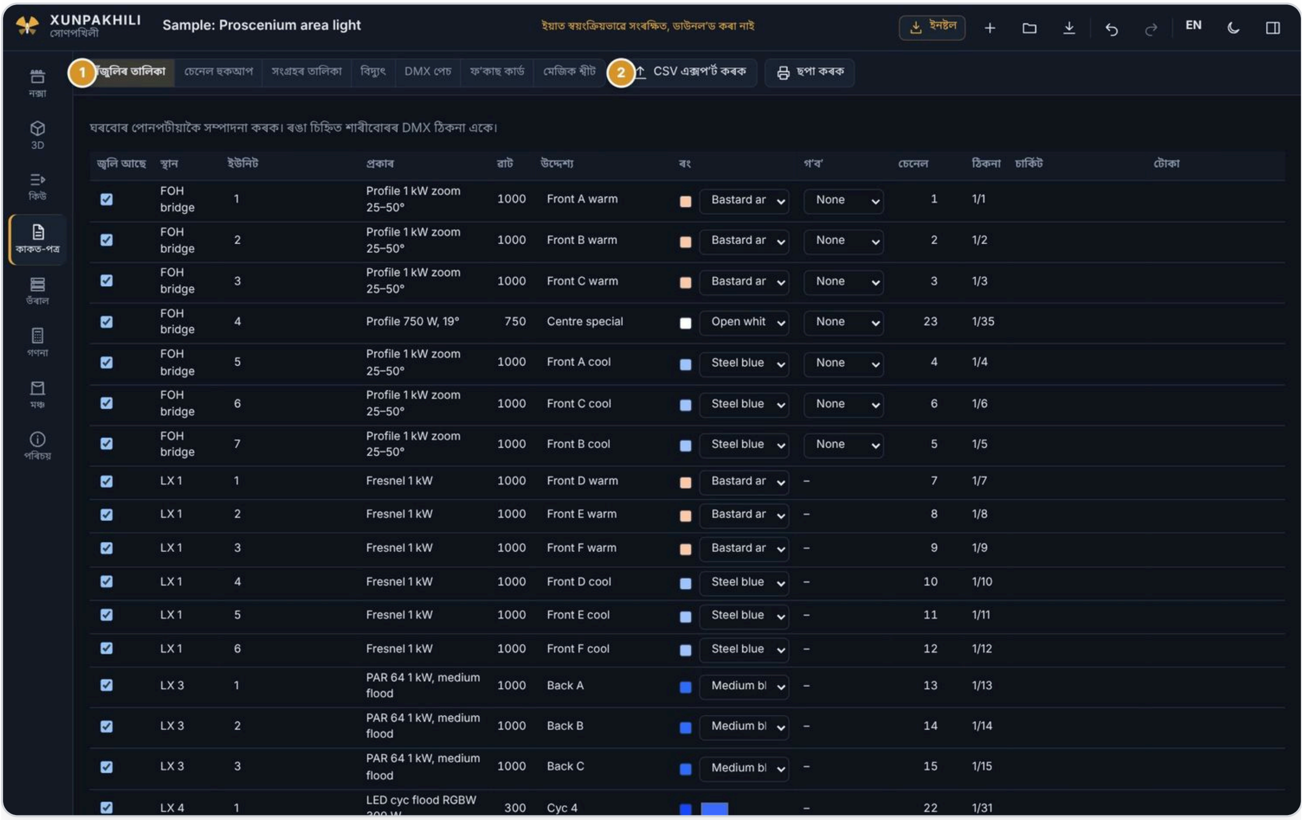
> **গুৰুত্বপূৰ্ণ** মঞ্চায়নৰ আগতে পোহৰবোৰ নিৰাপদ মাত্ৰাত ৰাখি আউটপুট পৰীক্ষা কৰক, আৰু বিকল্প হিচাপে পোহৰৰ কনচ'ল বা ডিমাৰৰ হাতেৰে চলোৱা নিয়ন্ত্ৰণ ওচৰতে ৰাখক।

অধ্যায় ১৩

১৩

কাকত-পত্ৰ

কাৰিকৰী দলক লগা সকলো নথি, ৰিগৰ বৰ্তমান অৱস্থাৰ পৰা প্ৰস্তুত; ছপা, PDF হিচাপে সংৰক্ষণ বা এক্সপ'ৰ্টৰ বাবে সাজু।



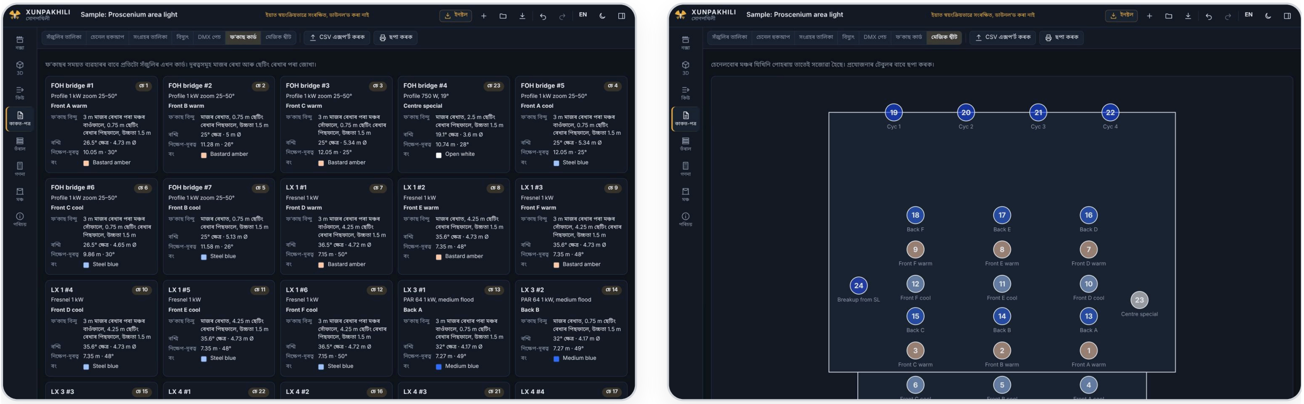
চিত্ৰ ১৩.১ **সঁজুলিৰ তালিকা**।

① সাতখন নথি।

② **CSV এক্সপ'ৰ্ট কৰক** আৰু **ছপা কৰক**।

নথি	ইয়াত কি থাকে
সঁজুলিৰ তালিকা	স্থান আৰু ইউনিট অনুসৰি প্ৰতিটো সঁজুলি: ধৰণ, উদ্দেশ্য, চেনেল, ঠিকনা, ৰং, গ'ব', চাৰ্কিট, ৱাট আৰু জ্বলি আছে নে নাই। ঘৰবোৰ পোনপটীয়াকৈ সম্পাদনা কৰক। ৰঙা চিহ্নিত শাৰীবোৰৰ DMX ঠিকনা একে।
চেনেল হুকআপ	একেখিনি তথ্য চেনেল অনুসৰি, চালকে যিদৰে ভাবে।
সংগ্ৰহৰ তালিকা	প্ৰতিবিধ সঁজুলি কিমানটা লাগিব, লগতে **ৰঙীন ফিল্টাৰৰ তালিকা** আৰু **গ'ব'ৰ তালিকা**। সংখ্যাবোৰ প্ৰতিটো সঁজুলিৰ হিচাপত। ফাটি যোৱা আৰু ৰং মলিন হোৱাৰ বাবে অতিৰিক্ত ৰাখক।

নথি	ইয়াত কি থাকে
বিদ্যুৎ	প্ৰতিটো চাৰ্কিট আৰু ফেজত বিদ্যুৎ-ভাৰ। **ফেজ সমান কৰক** টিপিলে চাৰ্কিটবোৰ তিনিটা ফেজত বিলাই দিয়ে।
DMX পেচ	ইউনিভাৰ্ছ অনুসৰি DMX ঠিকনা; সংঘাত থাকিলে চিহ্নিত। **স্বয়ংক্ৰিয় পেচ** টিপিলে প্ৰতিটো সঁজুলিয়ে খালী ঠিকনা পায়।
ফ’কাছ কাৰ্ড	ফ’কাছৰ সময়ত ব্যৱহাৰৰ বাবে প্ৰতিটো সঁজুলিৰ এখন কাৰ্ড। দূৰত্বসমূহ মাজৰ ৰেখা আৰু ছেটিং ৰেখাৰ পৰা জোখা।
মেজিক শ্বীট	চেনেলবোৰ মঞ্চৰ যিখিনি পোহৰায় তাতেই সজোৱা হৈছে। প্ৰযোজনাৰ টেবুলৰ বাবে ছপা কৰক।



চিত্ৰ ১৩.২ **ফ’কাছ কাৰ্ড** আৰু **মেজিক শ্বীট**।

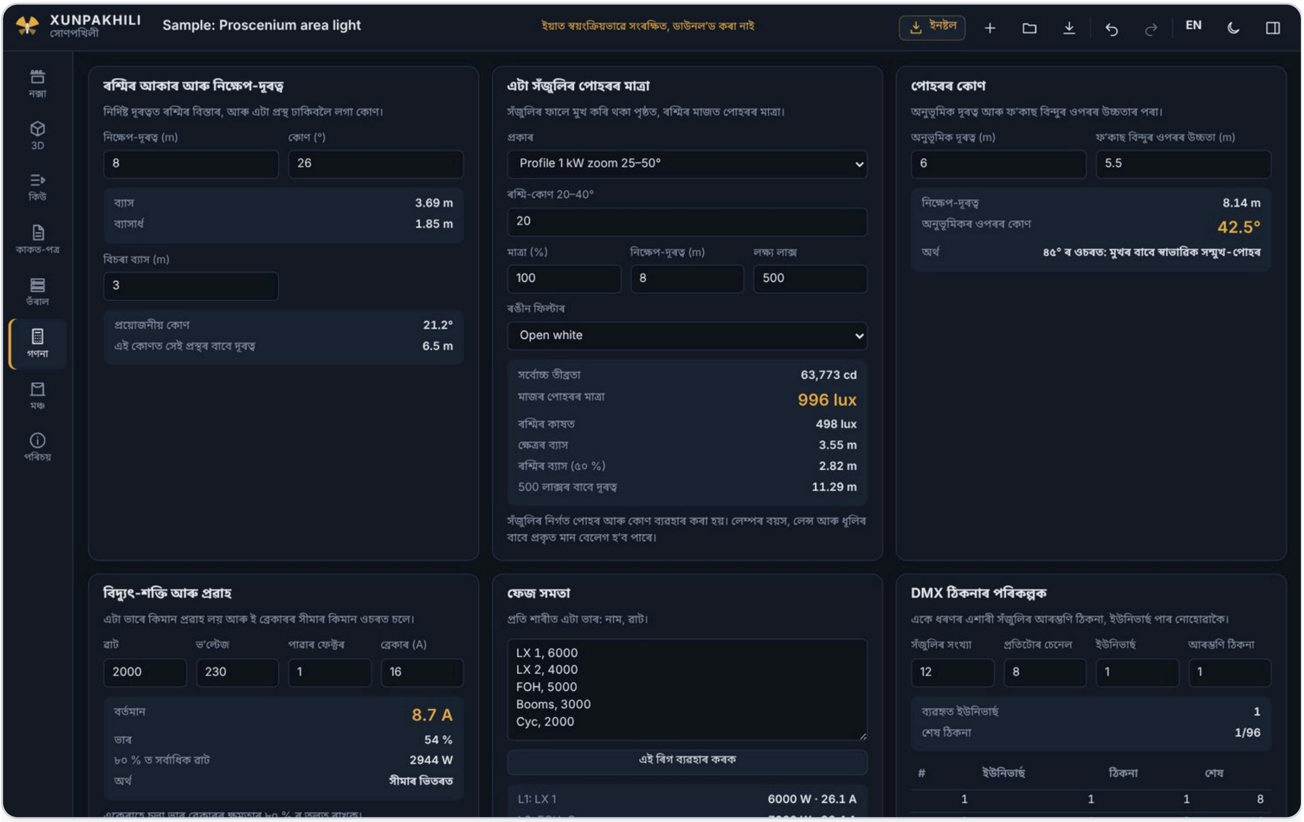
ছপা কৰক টিপিলে খোলা নথিখনৰ বাবে ব্ৰাউজাৰৰ ছপাৰ উইণ্ড’ খোল খায়। প্ৰিণ্টাৰ বাছনি কৰক, নাইবা পঠিয়াব পৰা ফাইল এটা বনাবলৈ “Save as PDF” বাছনি কৰক। **CSV এক্সপ’ৰ্ট কৰক** টিপিলে স্প্ৰেডশ্বীটৰ বাবে তালিকাখন সংৰক্ষিত হয়।

অধ্যায় ১৪

গণনা

১৪

পৰিকল্পনাৰ সময়ত আৰু মঞ্চত সঁজুলি লগোৱাৰ সময়ত উঠা প্ৰশ্নৰ সোনকালে উত্তৰ।



চিত্ৰ ১৪.১ `গণনা` দৃশ্য।

গণনা	ই কি উত্তৰ দিয়ে
`বশ্মিৰ আকাৰ আৰু নিক্ষেপ-দূৰত্ব`	নিৰ্দিষ্ট দূৰত্বত ৰশ্মিৰ বিস্তাৰ, আৰু এটা প্ৰস্থ ঢাকিবলৈ লগা কোণ।
`এটা সঁজুলিৰ পোহৰৰ মাত্ৰা`	সঁজুলিৰ ফালে মুখ কৰি থকা পৃষ্ঠত, ৰশ্মিৰ মাজত পোহৰৰ মাত্ৰা।
`বিপৰীত বৰ্গ সূত্ৰ`	নিক্ষেপ-দূৰত্ব সলনি হ'লে পোহৰৰ মাত্ৰা কেনেকৈ সলনি হয়।
`পোহৰৰ কোণ`	অনুভূমিক দূৰত্ব আৰু ফ'কাছ বিন্দুৰ ওপৰৰ উচ্চতাৰ পৰা।
`ৰঙৰ তাপমাত্ৰাৰ সংশোধন`	দুটা উৎসৰ মাজৰ মাইৰেড পাৰ্থক্য আৰু আটাইতকৈ ওচৰৰ সংশোধনী ফিল্টাৰ।
`বিদ্যুৎ-শক্তি আৰু প্ৰৱাহ`	এটা ভাৰে কিমান প্ৰৱাহ লয় আৰু ই ব্ৰেকাৰৰ সীমাৰ কিমান ওচৰত চলে। একেৰাহে চলা ভাৰ ব্ৰেকাৰৰ ক্ষমতাৰ ৮০ % ৰ তলত ৰাখক।
`ফেজ সমতা`	প্ৰতি শাৰীত এটা ভাৰ: নাম, ৱাট।

গণনা	ই কি উত্তৰ দিয়ে
ওলোমোৱা স্থানৰ ভাৰ	পাইপ, ট্ৰাছ বা বুমত থকা মুঠ ওজন আৰু তাৰ বহন-ক্ষমতাৰ তুলনা। এইটো সৰল যোগফল। বিন্দু-ভাৰ আৰু ৰিগিং পৰিকল্পনা মঞ্চৰ কাৰিকৰীজনৰ সৈতে পৰীক্ষা কৰক।
DMX ঠিকনাৰ পৰিকল্পক	একে ধৰণৰ এশাৰী সঁজুলিৰ আৰম্ভণি ঠিকনা, ইউনিভাৰ্ছ পাৰ নোহোৱাকৈ।

পৰামৰ্শ

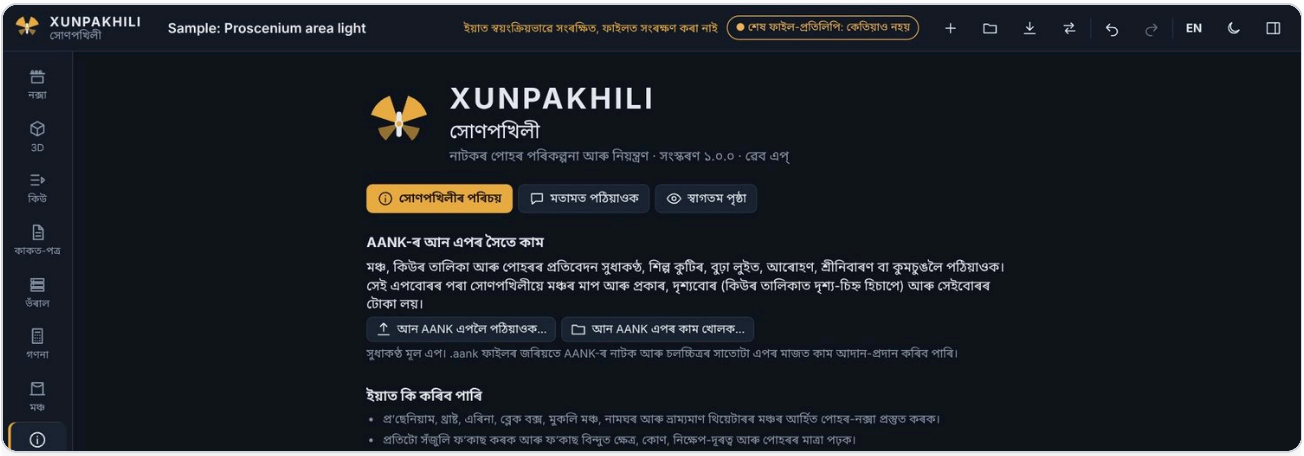
ব্যৱহাৰিক ক্ষেত্ৰত বিপৰীত বৰ্গ সূত্ৰ: দূৰত্ব দুগুণ কৰিলে পোহৰৰ মাত্ৰা চাৰিভাগৰ এভাগলৈ নামি যায়। পোহৰ এটা ৫ মিটাৰৰ পৰা ১০ মিটাৰলৈ নিলে ৪০০ লাক্স প্ৰায় ১০০ লাক্স হয়।

অধ্যায় ১৫

১৫

সহায়, পৰিচয় আৰু আপোনাৰ তথ্য

সহায় অংশ, পৰিচয় উইণ্ড', মতামত, কীব'ৰ্ডৰ চুটি পথ, আৰু আপোনাৰ তথ্য ক'ত থাকে।



চিত্ৰ ১৫.১ **সহায়** অংশ।

মূল মেনুৰ শেষৰ **সহায়** অংশটো সোণপখিলীৰ নিজা সহায়িকা। ওপৰৰ বুটামকেইটাই পৰিচয় উইণ্ড' (**সোণপখিলীৰ পৰিচয়**), মতামতৰ প্ৰপত্ৰ (**মতামত পঠিয়াওক**) আৰু স্বাগতম পৃষ্ঠা (**স্বাগতম পৃষ্ঠা**) খোলে। তাৰ তলত আছে AANK-ৰ আন এপৰ সৈতে কামৰ বুটাম (৪ নং অধ্যায়), সোণপখিলীৰ কামৰ চমু বিৱৰণ, ইংৰাজী আৰু অসমীয়াত এই নিৰ্দেশিকা আৰু ইনষ্টলেচন নিৰ্দেশিকা (**নিৰ্দেশিকা**), **আপোনাৰ কাম সংৰক্ষণ**, পোহৰ-সঁজুলিৰ তথ্য আৰু এপটোৰ সীমাবদ্ধতাৰ টোকা, কীব'ৰ্ডৰ চুটি পথ আৰু গোপনীয়তাৰ টোকা। ইনষ্টল কৰিব পৰা ডিভাইচত ওপৰত **এই যন্ত্ৰত সোণপখিলী ইনষ্টল কৰক** বুটামো ওলায়।

পৰিচয় উইণ্ড'

ওপৰৰ বাওঁফালে থকা সোণপখিলীৰ নামত, নাইবা **সহায়** অংশৰ **সোণপখিলীৰ পৰিচয়**-ত টিপিলে পৰিচয় উইণ্ড' খোল খায়। তাত সংস্কৰণ, ৰূপকোঁৱৰ জ্যোতিপ্ৰসাদ আগৰৱালাৰ প্ৰতি উৎসৰ্গ, তেখেতৰ জীৱন আৰু কৰ্মৰ চমু টোকা, আৰু AANK-ৰ এপবোৰৰ কথা আছে। **সংৰক্ষণ আৰু বেকআপ** অংশই স্বয়ংক্ৰিয় সংৰক্ষণ চলি আছে নে নাই আৰু শেষবাৰ কেতিয়া ফাইল-প্ৰতিলিপি ৰখা হৈছিল জনায়, লগতে শেষৰ পাঁচটা স্বয়ংক্ৰিয় বেকআপৰ তালিকা দিয়ে। যিকোনো এটা ঘূৰাই আনিবলৈ **পুনৰুদ্ধাৰ** টিপক। উইণ্ড'খনত কৃতজ্ঞতা, **অনুজ্ঞা**, **স্বাগতম পৃষ্ঠা চাওক** আৰু **মতামত**-ও আছে।

মতামত

মূল মেনুৰ একেবাৰে তলৰ **মতামত**-এ এখন চুটি প্ৰপত্ৰ খোলে; তাত কোনো সমস্যা, বিষয়বস্তুৰ ভুল, প্ৰশ্ন বা নতুন ধাৰণাৰ কথা লিখিব পাৰি। **ই-মেইলেৰে পঠিয়াওক** নিটিপালৈকে একো পঠিওৱা নহয়; টিপিলে আপোনাৰ মেইল এপত mrinal.goswami2026@gmail.com-লৈ এটা বাৰ্তা খোল খায়। আপোনাৰ প্ৰযোজনা কেতিয়াও সংলগ্ন কৰা নহয়।

গোপনীয়তা

সোণপখিলীয়ে সকলো তথ্য আপোনাৰ নিজৰ যন্ত্ৰতে ৰাখে। ই কোনো চাৰ্ভাৰলৈ তথ্য নপঠিয়ায়, কুকি ব্যৱহাৰ নকৰে, আৰু ইয়াত কোনো বিশ্লেষণ বা অনুসৰণ-ব্যৱস্থা নাই। আপুনি নিজে সংযোগ কৰা USB-DMX ইণ্টাৰফেচৰ বাদে ই ব্ৰাউজাৰৰ বাহিৰৰ আন একোৰে সৈতে সংযোগ নকৰে।

কীবʼৰ্ডৰ চুটি পথ

কী	কাম
V A F P M	বাছক, যোগ কৰক, ফʼকাছ, অভিনয়শিল্পী, জোখক
0	নক্সাখন পৰ্দাত খাপ খুৱাওক
L	পোহৰৰ তালিকা খোলক
O / S	বাছনি কৰাখিনি জ্বলাওক বা নুমুৱাওক / বাছনি কৰাখিনি একক কৰক
Shift+B	ব্লেকআউট অন বা অফ
Delete	বাছনি কৰাখিনি আঁতৰাওক
Ctrl+D	বাছনি কৰাখিনিৰ প্ৰতিলিপি
Ctrl+A	সকলো সঁজুলি বাছক
কাঁড় চিহ্নৰ কী	বাছনি কৰাখিনি ০.১ মিটাৰ লৰাওক (Shift: ০.৫ মিটাৰ)
Esc	বাছনি বাতিল কৰক
Ctrl+Z / Ctrl+Y	আগৰ অৱস্থালৈ ঘূৰাওক আৰু পুনৰ কৰক
Ctrl+S / Ctrl+Shift+S	প্ৰকল্পৰ ফাইল সংৰক্ষণ কৰক / নতুন ফাইল হিচাপে সংৰক্ষণ
Ctrl+O	**প্ৰকল্পৰ ফাইল খোলক**
Space / B	GO (কিউৰ তালিকা) / এটা কিউ পিছলৈ (কিউৰ তালিকা)
Alt+1-ৰ পৰা Alt+8	দৃশ্য সলনি কৰক

টোকা Mac-ত Ctrl-ৰ সলনি Cmd ব্যৱহাৰ কৰক।

অধ্যায় ১৬

১৬

প্ৰশ্ন আৰু উত্তৰ

প্ৰ সকলো পোহৰ নুমুৱালোঁ, তথাপি 3D-ত মঞ্চখন পোহৰ হৈ আছে।

দৃশ্যখনে **লাইভ** মাত্ৰা দেখুৱাইছে নেকি চাওক: তেনে হ'লে কিউৰ তালিকা এতিয়াও চলি আছে। **কিউ**ত **সকলো নুমুৱাওক** টিপক, নাইবা **ব্লেকআউট** ব্যৱহাৰ কৰক। 3D-ত **ৱৰ্ক লাইট**ত টিক থাকিলে আঁতৰাওক।

প্ৰ দুটা পোহৰ সদায় একেলগে সলনি হয়।

দুয়োটা একে চেনেলত আছে। **পোহৰ** খুলি **প্ৰতিটো পোহৰক নিজা চেনেল দিয়ক** টিপক, নাইবা **বিৱৰণ**ত দুয়োটাৰ এটাক নতুন চেনেল দিয়ক।

প্ৰ 3D-ত মঞ্চখন বেছি আন্ধাৰ বা বেছি উজ্জ্বল দেখা গৈছে।

স্বয়ংক্ৰিয়ত টিক ৰাখক; আন্ধাৰ নাট্যগৃহত চকুৱে মিলাই লোৱাৰ দৰে ই নিজে মিলাই লয়। ছবিখন তাতকৈ উজ্জ্বল বা আন্ধাৰ কৰিবলৈ **এক্সপ'জাৰ** স্লাইডাৰ ব্যৱহাৰ কৰক। প্ৰকৃত সংখ্যাৰ বাবে নক্সাৰ **পোহৰৰ মানচিত্ৰ** পঢ়ক।

প্ৰ পোহৰ এটা য'ত এৰোঁ তাত নাথাকে।

ই ওচৰৰ পাইপ বা বুমত লাগি যাব খুজিছে। মুকলিকৈ ৰাখিবলৈ টানোঁতে Alt কী হেঁচি ধৰক।

প্ৰ USB-DMX সংযোগ কৰক টিপিলে একো নহয়।

USB-DMX আউটপুটৰ বাবে কম্পিউটাৰত Chrome বা Edge লাগিব; আন ব্ৰাউজাৰত বুটামটো টিপিব নোৱাৰি। iPhone, iPad আৰু Android ফ'নত বুটামটোৰ সলনি **কিউ** অংশই জনায় যে তাত USB-DMX আউটপুট উপলব্ধ নহয়। কম্পিউটাৰত কেবল আৰু আন কোনো প্ৰ'গ্ৰামে ইণ্টাৰফেচটো ব্যৱহাৰ কৰি আছে নেকি পৰীক্ষা কৰক।

প্ৰ Art-Net বা sACN ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰিমনে?

Art-Net আৰু sACN আউটপুটৰ বাবে ডেস্কটপ সংস্কৰণ লাগিব; এই ফাইলে কেৱল USB ৰে DMX পঠিয়ায়।

প্ৰ ব্ৰাউজাৰ চাফা কৰাৰ পিছত মোৰ প্ৰকল্পটো নোহোৱা হ'ল।

স্বয়ংক্ৰিয়ভাৱে সংৰক্ষিত প্ৰতিলিপি আৰু বেকআপবোৰ ব্ৰাউজাৰৰ তথ্যত আছিল। **প্ৰকল্পৰ ফাইল খোলক** টিপি শেষবাৰ সংৰক্ষণ কৰা .xunp ফাইলটো খোলক, আৰু প্ৰতিবাৰ কামৰ শেষত প্ৰকল্পৰ ফাইল সংৰক্ষণ কৰক।

প্ৰ কামৰ আগৰ এটা অৱস্থা ঘূৰাই আনিব বিচাৰোঁ।

শীৰ্ষ-পট্টীৰ সোণপখিলীৰ নামত টিপি পৰিচয় উইণ্ড'ৰ **সংৰক্ষণ আৰু বেকআপ** চাওক, আৰু লগা বেকআপটোৰ কাষৰ **পুনৰুদ্ধাৰ** টিপক। বৰ্তমানৰ কামটো প্ৰথমে বেকআপ হিচাপে থাকে।

প্ৰ লাক্সৰ মান কিমান শুদ্ধ?

সেইবোৰ সঁজুলিৰ তথ্যৰ পৰা পোৱা প্ৰায় সঠিক অনুমান। সাধাৰণ সঁজুলিত সচৰাচৰ মান থাকে; সঠিক সংখ্যাৰ বাবে নিৰ্মাতাৰ GDTF ফাইল ইম্প'ৰ্ট কৰক আৰু কামৰ দিনা মঞ্চতে পোহৰ-মিটাৰেৰে পৰীক্ষা কৰক।

অধ্যায় ১৭

মূল পৰিভাষাৰ তালিকা

১৭

সোণপখিলী আৰু এই নিৰ্দেশিকাত ব্যৱহৃত পোহৰৰ পৰিভাষা, ইংৰাজী আৰু অসমীয়াত।

পৰিভাষা	ইংৰাজী	অৰ্থ
ইউনিভাৰ্ছ	Universe	৫১২ টা ঠিকনা থকা এডাল DMX লাইন।
একক	Solo	এটা পোহৰ বা গোট অকলে দেখুওৱা।
ওলোমোৱা স্থান	Hanging position	য'ত পোহৰ লগোৱা হয়, সেই পাইপ, বুম, ট্ৰাছ বা মজিয়াৰ স্থান।
কিউ	Cue	নিজৰ ফেড-সময়ৰে চলোৱা, সংৰক্ষিত এটা দৃশ্যপট।
কুঁৱলী	Haze	বায়ুত ৰশ্মি দৃশ্যমান কৰা মিহি কুঁৱলী।
ক্ষেত্ৰ-কোণ	Field angle	যি কাষত পোহৰ মাজৰ মানৰ প্ৰায় দহ ভাগৰ এভাগলৈ নামি যায়, সেই কাষলৈকে কোণ।
গ্ৰেণ্ড মাষ্টাৰ	Grand master	সকলো পোহৰ একেলগে কম-বেছি কৰা এটা নিয়ন্ত্ৰণ।
গ'ব'	Gobo	প্ৰ'ফাইলৰ ভিতৰত ৰাখি পোহৰক আকৃতি দিয়া, নক্সা কটা ধাতু বা কাঁচৰ পাত।
চাইক্ল'ৰামা	Cyc (cyclorama)	মঞ্চৰ পিছফালে থকা চিত্ৰহীন পৰ্দা, যাক ৰঙীন পোহৰেৰে পোহৰোৱা হয়।
চেনেল	Channel	পোহৰ বা পোহৰৰ গোট এটাৰ বাবে চালকে ব্যৱহাৰ কৰা নিয়ন্ত্ৰণ-নম্বৰ।
ছেটিং ৰেখা	Setting line	মঞ্চৰ এমূৰৰ পৰা সিমূৰলৈ থকা ৰেখা, সাধাৰণতে প্ৰ'ছেনিয়ামৰ ঠিক পিছত; ইয়াৰ পৰা গভীৰতা জোখা হয়।
ট্ৰেকিং	Tracking	পিছৰ কোনো কিউৱে সলনি নকৰালৈকে মাত্ৰাবোৰ এটা কিউৰ পৰা আনটোলৈ আগবাঢ়ি যায়।
ঠিকনা	Address	যি DMX স্থানত সঁজুলি এটাই সংকেত শুনে; এটা ইউনিভাৰ্ছত ১-ৰ পৰা ৫১২-লৈকে।
নিক্ষেপ-দূৰত্ব	Throw	লেন্সৰ পৰা ফ'কাছ বিন্দুলৈ দূৰত্ব।
পেচ	Patch	প্ৰতিটো চেনেলক তাৰ পোহৰবোৰৰ DMX ঠিকনাৰ সৈতে সংযোগ কৰা।
পোহৰৰ মাত্ৰা (লাক্স)	Illuminance (lux)	পৃষ্ঠ এখনত পৰা পোহৰ: প্ৰতি বৰ্গমিটাৰত এক লুমেন।

পৰিভাষা	ইংৰাজী	অৰ্থ
প্ৰ'গ্ৰামাৰ	Programmer	হাতেৰে দি থকা, এতিয়াও কিউত ৰেকৰ্ড নকৰা মাত্ৰা।
প্ৰ'ফাইল	Profile	শাটাৰ আৰু গ'ব' ৰখাৰ ঠাই থকা স্পটলাইট; ই কাষ স্পষ্ট, আকৃতি দিব পৰা ৰশ্মি দিয়ে।
ফ্ৰেনেল	Fresnel	খাপে খাপে গঢ়া লেন্স থকা, কাষ কোমল ৰশ্মিৰ স্পটলাইট।
ফ'কাছ বিন্দু	Focus point	পোহৰ এটা যি ঠাইলৈ লক্ষ্য কৰা থাকে।
বুম	Boom	সাধাৰণতে উইংছত কাষৰ পোহৰৰ বাবে ৰখা, ভেটিৰ ওপৰত থিয়কৈ থকা পাইপ।
ব্লেকআউট	Blackout	সকলো পোহৰ একেলগে নুমুওৱা।
মঞ্চৰ পিছফাল / আগফাল	Upstage / downstage	দৰ্শকৰ পৰা আঁতৰলৈ / দৰ্শকৰ ফালে।
মঞ্চৰ বাওঁ / সোঁফাল	Stage left / right	দৰ্শকৰ ফালে মুখ কৰি থকা অভিনেতাৰ দৃষ্টিত বাওঁ আৰু সোঁ।
মেজিক শ্বীট	Magic sheet	মঞ্চৰ য'ত পোহৰায় তাতে চেনেলবোৰ ৰখা এপৃষ্ঠাৰ মানচিত্ৰ।
ৰঙীন ফিল্টাৰ	Colour filter	লেন্সৰ সন্মুখত থকা ৰঙীন জেল।
ৰশ্মি-কোণ	Beam angle	যি কোণৰ ভিতৰত পোহৰ মাজৰ মানৰ অন্ততঃ আধা থাকে।
ৱাশ	Wash	কেইবাটাও পোহৰে এটা ডাঙৰ অংশত সমানকৈ পৰা পোহৰ।

XUNPAKHILI সোণপখিলী

পৰিকল্পক, চালক আৰু শিক্ষাৰ্থীৰ বাবে ইংৰাজী আৰু অসমীয়াত নাট্য-পোহৰৰ এটা আহিলা: প্ৰকৃত মঞ্চত পোহৰ-নক্সা, ফ'কাছ আৰু পোহৰৰ মাত্ৰা, 3D দৃশ্যত দৃশ্যপট, DMX আউটপুটসহ ট্ৰেকিং কিউৰ তালিকা, আৰু কাৰিকৰী দলক লগা কাকত-পত্ৰ। কম্পিউটাৰ, টেবলেট বা ফোনত, ইণ্টাৰনেট নোহোৱাকৈ ই চলে।

aank.org

AANK_A Creative Line (অসম, ভাৰত)-ৰ হৈ ড° মৃণাল জ্যোতি গোস্বামীৰ সৃষ্টি।
© 2026 Dr. Mrinal Jyoti Goswami. সৰ্বস্বত্ব সংৰক্ষিত।

এই সংস্কৰণত নতুন কি আছে

সোণপখিলী ১.০.০ · ২৫ অক্টোবৰ ২০২৬ত গুৱাহাটীত BBITF ২০২৬ৰ উদ্বোধনী অনুষ্ঠানত মুকলি

সোণপখিলীত

- আগৰ বেটুপাতৰ ঠাইত এতিয়া স্বাগতম পৃষ্ঠা ওলায় (২ নং অধ্যায়)। মূল মেনুৰ **পৰিচয়** এতিয়া **সহায়** (১৫ নং অধ্যায়): তাত নিৰ্দেশিকা, কীব'ৰ্ডৰ চুটি পথ আৰু সংৰক্ষণৰ পৰামৰ্শ আছে। উৎসৰ্গ, কৃতজ্ঞতা, অনুজ্ঞা আৰু বেকআপ **পৰিচয়** উইণ্ড'ত পাব: ওপৰৰ বাৰত সোণপখিলীৰ নামত টিপক।
- 'প্ৰকল্পৰ ফাইল ডাউনল'ড কৰক'ৰ সলনি এতিয়া **প্ৰকল্পৰ ফাইল সংৰক্ষণ কৰক** (Ctrl+S)। কম্পিউটাৰৰ Chrome আৰু Edge-ত প্ৰথমবাৰ সংৰক্ষণৰ পিছত একেটা `.xunp` ফাইলতে পুনৰ লিখা হয়; Ctrl+Shift+S টিপিলে নতুন ফাইল হয়। আন ব্ৰাউজাৰত আগৰ দৰেই ফাইলটো ডাউনল'ড হয়।
- **পঠিয়াওক…**-এ আন এপবোৰলৈ মঞ্চ (প্ৰকাৰ আৰু মাপ), সময় আৰু দৃশ্যসহ কিউৰ তালিকা, পোহৰৰ সজ্জা আৰু ছপা কৰিব পৰা পোহৰৰ প্ৰতিবেদন পঠিয়ায়। **আন এপৰ পৰা…**-এ আন এপৰ মঞ্চক আটাইতকৈ ওচৰৰ মঞ্চৰ আৰ্হিলৈ আৰু দৃশ্যবোৰক কিউৰ তালিকাত **দৃশ্য:** চিহ্নলৈ সলনি কৰে, আৰু সেইবোৰৰ টোকা 'মঞ্চ' অংশৰ **আন AANK এপৰ পৰা অহা টোকা**-ত ৰাখে।
- যি কিউৰ নাম **দৃশ্য:** (বা Scene:) বুলি আৰম্ভ হয়, সেইটোৱে এটা দৃশ্যৰ আৰম্ভণি বুজায়। সেই দৃশ্যৰ কিউবোৰ ইয়াৰ পিছত ৰেকৰ্ড কৰক; দৃশ্যৰ নামবোৰ কিউৰ তালিকাৰ সৈতে আন এপলৈ যায়।
- iPhone, iPad আৰু Android ফ'নত 'কিউ' অংশই কাম নকৰা বুটাম দেখুওৱাৰ সলনি জনাই দিয়ে যে তাত USB-DMX আউটপুট উপলব্ধ নহয়।
- অসমীয়া আখৰৰ বাবে এপটোৰ ভিতৰতে এতিয়া নিজৰ ফণ্ট (Noto Sans Bengali) আছে, সেয়ে সকলো ডিভাইচত অসমীয়া একে ধৰণে দেখা যায়।
- অসমীয়াত এটা নমুনা প্ৰযোজনা, 'কাৰেঙৰ লিগিৰী', আৰম্ভণি পৃষ্ঠাৰ পৰা ডাউনল'ড কৰিব পাৰি।

প্ৰতিটো AANK এপত

- নতুন ৱেব ঠিকনা: `https://aank.org/apps/xunpakhili/`। 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 সোঁৱৰাই দিয়ে।
- ফ'ন: কোনো ভিউৱাৰে এপটো চলিবলৈ নিদিলে স্পষ্ট বাৰ্তা, আৰু iPhone-iPad-ত Add to Home Screen-ৰ সহায়।

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