Macromedia Flash

1. What is Macromedia Flash? (ম্যাক্রোমিডিয়া ফ্ল্যাশ কি?)

⊡ Macromedia Flash (ম্যাক্রোমিডিয়া ফ্ল্যাশ) ঃ Macromedia Flash একটি Graphics & Multimedia Program. এর দ্বারা Animation with Action Script এর কাজ করা যায়। Future Web Software নামে একটি Company এর Future Flash Animator নামক একটি Software হতে বর্তমানের Macromedia Flash Software এর জন্ম। দিনে দিনে উন্নত থেকে উন্নততর হতে হতে আজকের Macromedia Flash সারাবিশ্বে জনপ্রিয়তার চূড়ায় অবস্থান করছে। Flash এর Programming Environment খুবই ভাল। এটি Java or JavaScript এর বিকল্প হিসাবে কাজ করতে সক্ষম। অপরদিকে Programmer or Non Programmer উভয়ের জন্যই রয়েছে আরামদায়ক কাজ করার পরিবেশ। এজন্যই আজ বাংলাদেশ তথা সারা বিশ্বে Macromedia Flash এর জয় জয়াকার কেবল শুরু। ভবিষ্যতে একটি বড় ধরনের পরিবর্তনের জন্যই Macromedia Flash এর জন্ম, এমনটি আমাদের সকলের আশা করা উচিত।

2. How to use Macromedia Flash in our workspace? (কার্যক্ষেত্রে ফ্লাসের ব্যবহার)

⊡ Animated Cartoon, Game, Fun, Web page Etc. টেলিভিশনে ব্রডকাষ্টের জন্য Movie, Mac or IBM ভিত্তিক Desktop Movie ইত্যাদি ক্ষেত্রের মধ্যে এমন কোন ক্ষেত্র নেই যেখানে Macromedia Flash এর পদচারনা নেই।

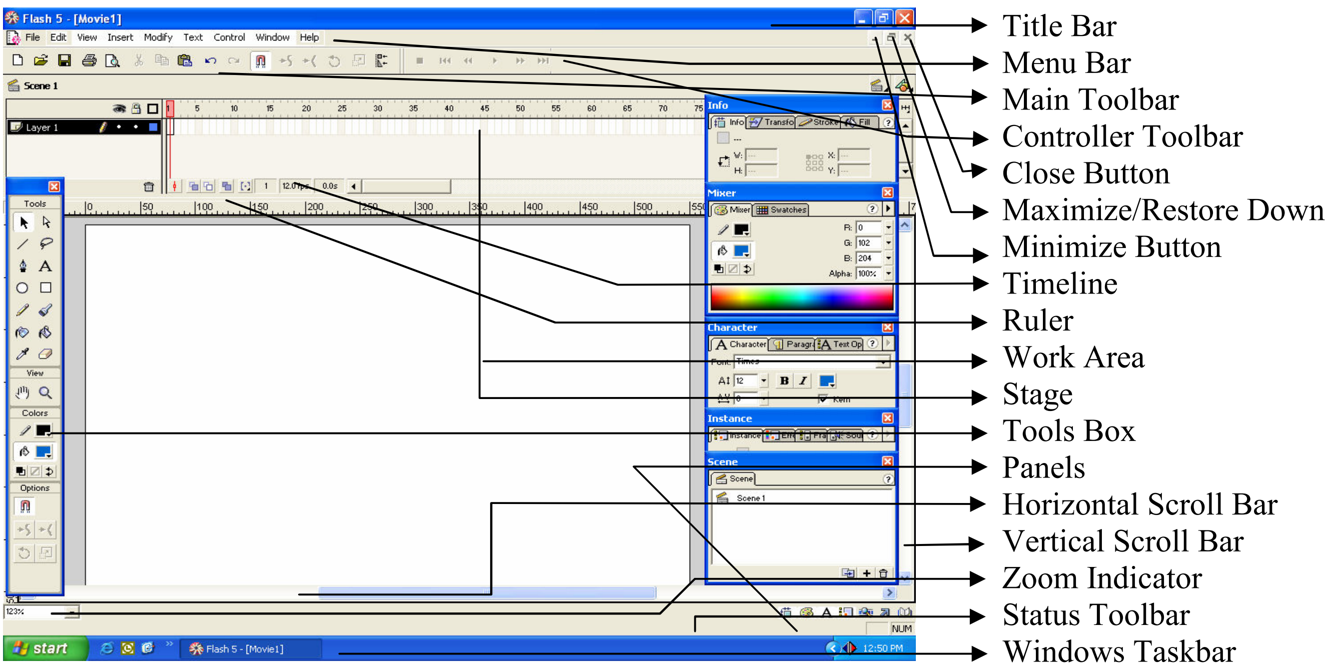
3. To Run/Open the Macromedia Flash (ম্যাক্রোমিডিয়া ফ্লাশ চালুকরন) ঃ

⊡ Open the Macromedia Flash ঃ যে কোন Program Run/Open (চালু) করার পূর্বে জানতে হবে উক্ত Program টি কোন Operating System এর মাধ্যমে চলে/পরিচালিত হয়। আমাদের বাংলাদেশে সর্বাধিক জনপ্রিয় Operating System এর নাম হচ্ছে Windows Operating System। এই কারনে Macromedia Flash Program টি চালু করার পূর্বে Windows Operating System এর Starting Screen Open করতে হয়। এজন্য প্রয়োজন Windows Operating System সম্পর্কে সামান্যতম ধারনা। যেহেতু আপনি Macromedia Flash শিখতে এসেছেন সেহেতু Windows Operating System সম্পর্কে নিশ্চয়ই আপনার ধারনা আছে। এ সম্পর্কে কোন সমস্যা থাকলে Macromedia Flash শুরু করার পূর্বে শিক্ষকের নিকট থেকে সমাধান করুন। এবার Windows Starting Screen এর

- ✓ Start Click, Program Select করে
- ✓ Macromedia Flash Select করার পর
- ✓ Flash Click করামাত্রই Macromedia Flash এর Starting Screen দেখা যাবে।

● *Introducing to Macromedia Flash Window* ●

(ম্যাক্রোমিডিয়া ফ্লাশ এর উইন্ডোর সাথে পরিচয়)

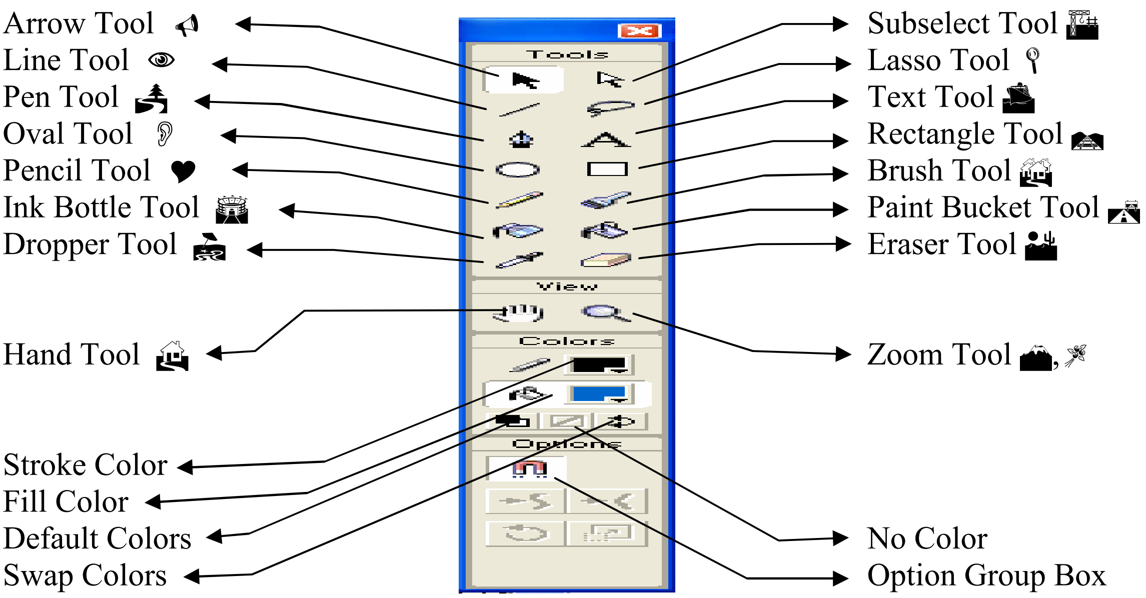


আপনি যেহেতু Macromedia Flash এর মধ্যে কাজ করবেন সেহেতু Flash এর Screen সম্পর্কে আপনার খুব ভাল ধারনা থাকতে হবে। মনে রাখবেন এই Screen সম্পর্কে আপনার যত ভাল ধারনা থাকবে আপনি তত ভাল Design করতে পারবেন। কোন সমস্যা থাকলে শিক্ষকের সহায়তায় সমাধান করুন।

4. Use of Tools (টুলসের ব্যবহার)

⊡ Macromedia Flash এর সবচেয়ে বড় সুবিধা হল এর সমৃদ্ধশালী Tools এর ব্যবহার। এই Tools Box এর বিভিন্ন Tool Use করে অনায়াসে স্বল্পশ্রমে স্বল্প সময়ে দেখে দেখে বিভিন্ন Tool ব্যবহার করে মনের মত করে Design Create করা যায়। Macromedia Flash Start করলে Screen এর বাম অংশে Tools Box এর মধ্যে অতি প্রয়োজনীয় বহুল ব্যবহৃত Tools সমূহ দেখা যায়। Tool Box টি Screen এ না থাকলে

- ✓ Window Click করে
- ✓ Tools Click করলে Tools Box টি Screen এর যথাস্থানে দৃশ্যমান হবে। নিম্নে Tools Box এর বিভিন্ন Tool চিহ্নিত করে দেখানো হলো এবং প্রতিটি Tools এর কাজ ও বর্ননা দেওয়া হলো। মনে রাখবেন এই Tools Box এর অধিনস্থ Tool সমূহকে আপনি যত ভালভাবে ব্যবহার করতে পারবেন আপনার দ্বারা তৈরীকৃত Design ততই ভাল হবে। সুতরাং প্রতিটি Tool এর কাজ জানুন এবং ব্যবহার করুন। প্রচুর পরিমানে অনুশীলন করুন।



এতক্ষন আমরা Tools Box এর অধিনস্থ বিভিন্ন Tool এর সাথে পরিচিত হলাম। এখন আমরা আলোচনা করব কোন Tool এর মাধ্যমে কি রকম Design করা বা Design এ সহায়তা করা যায়। এখানে একটি বিষয় খেয়াল রাখতে হবে Tools Box এর অধিনস্থ যে কোন Tool Select করলে Option Group Box এর মধ্যে Selected Tool এর Options গুলো দেখা যায়। Option Group সহ যে কোন Tools এর বিস্তারিত ব্যবহার শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন। প্রতিটি Tool এর কাজ এবং ব্যবহার ভালভাবে জানলে আপনি মনের মত করে Design করতে পারবেন বলে আমার বিশ্বাস।

1. Arrow Tool (V) t Arrow Tool এর দ্বারা Created Design এর নির্দিষ্ট অংশ Select করা যায়। পরবর্তীতে শুধুমাত্র Selected অংশকে Delete Press করে মোছা যায় বা Drag পূর্বক স্থানান্তর করা যায়। Created Design এর Stroke & Fill কে আলাদা করার জন্য উক্ত Tool ব্যবহার করা হয়ে থাকে। Design/Line Non Select থাকাবস্থায় Stroke / Line Modify (সংশোধন) করার জন্য উক্ত Tool ব্যবহার করা হয়ে থাকে। নিম্নে Gi Group Tools গুলো নিয়ে আলোচনা করা হল।

<u>এর Group Tools সমূহঃ</u>

(a). Snap to Objects t উক্ত Option টি Default Setting অনুসারে Active থাকে। এর দ্বারা Created Object এর সাথে Arrow Tool এর Automatic Connection Create হয়। কাজ করার সময় এই Tool টি Active রাখা উচিত। ইহা Motion Path এ কোন Object কে Animate করার জন্য ব্যবহার করা হয়ে থাকে।

(b). Smooth t উক্ত Option টি Default Setting অনুসারে Inactive থাকে। Drawing / Object এর নির্দিষ্ট অংশ Select করার পর উক্ত Tool টি Active হয়। এর দ্বারা Selected Drowing / Object এর Line Smooth ঠিক করা যায়। একটি Oval Drawing পূর্বক অনুশীলন করুন। প্রয়োজনে শিক্ষকের সহায়তায় সমাধান করুন।

(c). Straighten t উক্ত Option টি Default Setting অনুসারে Inactive থাকে। Drawing / Object এর নির্দিষ্ট অংশ Select করার পর উক্ত Tool টি Active হয়। এর দ্বারা Selected Drowing / Object এর Line Straighten ঠিক করা যায়। একটি Oval Drawing পূর্বক অনুশীলন করুন। প্রয়োজনে শিক্ষকের সহায়তায় সমাধান করুন।

(d). Rotate t উক্ত Option টি Default Setting অনুসারে Inactive থাকে। Drawing / Object এর নির্দিষ্ট অংশ Select করার পর উক্ত Tool টি Active হয়। Selected Drawing কে যে কোন দিকে ঘোরানোর জন্য ইহা ব্যবহার করা হয়ে থাকে।

(e). Scale t উক্ত Option টি Default Setting অনুসারে Inactive থাকে। Drawing / Object এর নির্দিষ্ট অংশ Select করার পর উক্ত Tool টি Active হয়। Selected Drawing কে Picture Mode এ রূপান্তর করার জন্য ইহা ব্যবহার করা হয়ে থাকে। Picture Mode এ থাকাকালে Drawing কে ছোট বড় করা, Move করা এবং Delete করার বিস্তারিত পদ্ধতি শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।

2. Sub select Tool (A) t Sub Select Tool এর দ্বারা Created Drawing / Object এর Arrow Point গুলোকে Select করা যায়। পরবর্তীতে Delete Press করে Selected Arrow Point গুলো মুছা যায়। একটি Oval Drawing পূর্বক অনুশীলন করতে পারেন। অপরদিকে Selected Object / Drawing এর Arrow Point গুলোকে Modify (সংশোধন) করার জন্য উক্ত Tool ব্যবহার করা হয়ে থাকে। এই Tool এর কোন Group Tool না থাকায় আলোচনা করা হল না।

3. Line Tool (N) t Line Tool এর দ্বারা Stage / Work Area এর উপর সোজা Line Drawing করা যায়। Created Line টি উপরে-নিচে, ডানে-বামে বা কোনাকোনী যে কোন প্রকার হতে পারে। এই Tool এর কোন Group Tool না থাকায় আলোচনা করা হল না। বিস্তারিত শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।

4. Lasso Tool (L) t Lasso Tool এর দ্বারা Created Drawing এর নিদ্রিষ্ট অংশ মনের মত আঁকাবাকা করে Select করা যায়। Selected অংশ Delete Press করে মোছা যায় বা Drag পূর্বক Move করা যায়।

<u>এর Group Tools সমূহঃ</u>

(a). Magic Wand t Lasso Tool Select করার পর Magic Wand Tool টি Automatic Select হয়ে যায়। Smart Bitmap Selection করার জন্য উক্ত Option Tool এর সাহায্য নিতে হয়।

(b). Magic Wand Properties t Magic Wand Tool এর বর্তমান Properties Setting সম্পর্কে বিস্তারিত জানার জন্য এবং Magic Wand Tool এর Properties Setting Change করার জন্য উক্ত Option Tool এর সাহায্য নিতে হয়।

(c). Polygon Mode t Created Drawing/Object কে Polygonal Style এ Select করার জন্য উক্ত Option Tool এর সাহায্য নিতে হয়। বিস্তারিত ব্যবহার শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।

5. Pen Tool (P) t Pen Tool এর দ্বারা যে কোন প্রকার সরলরেখা, মসৃন বাকা রেখা ইত্যাদি তৈরী করা যায়। এছাড়া আমরা রেখাগুলোর দৈর্ঘ্য, রেখা কি পরিমান বাঁকা হবে তার পরিমান ইত্যাদি নিয়ন্ত্রন করতে পারি। কোন রেখা Drawing করার পর Arrow Tool এর দ্বারা Modify (সংশোধন) করতে পারি। পরবর্তীতে Select পূর্বক Delete Press করে মুছতে পারি। এই Tool এর কোন Group Tool না থাকায় আলোচনা করা হল না। বিস্তারিত শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।

6. Text Tool (T) t Text Tool এর দ্বারা স্বাভাবিকভাবে বা Text Container Create পূর্বক যে কোন কিছু লেখা যায়। লেখার পর লেখাকে মনের মত করে Modify করা যায়। মনে রাখবেন লেখার পর লেখাকে Modify (সংশোধন) করার জন্য Text Menu or Character Panels ব্যবহার করা যায়। যা আমরা পরে বিস্তারিত আলোচনা করব। এই Tool এর কোন Group Tool না থাকায় আলোচনা করা হল না। বিস্তারিত শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।

7. Oval Tool (O) t আমরা জানি Oval শব্দের অর্থ বৃত্ত। মনের মত করে বৃত্ত Drawing করার জন্য Oval Tool ব্যবহার করা হয়। Drawing System শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন। এই Tool এর কোন Group Tool না থাকায় আলোচনা করা হল না।

8. Rectangle Tool (R) t আমরা জানি Rectangle শব্দের অর্থ চতুর্ভূজ। মনের মত করে চতুর্ভূজ Drawing করার জন্য Rectangle Tool ব্যবহার করা হয়। Round Rectangle Radius নামে এর একটি Option Tool আছে। Rounded Rectangle Create করার জন্য Corner Radius Settings করতে উক্ত Option Tool এর সাহায্য নিতে হয়। বিস্তারিত শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।

9. Pencil Tool (Y) t Pencil Tool এর দ্বারা নিজের মনের মাধুরী মিশ্রিত করে যে কোন কিছু Drawing করা যায়। Drawing Mode Change করার জন্য এর Option Tool Use করতে হয়। Option Box এর মধ্যে Straighten, Smooth & Ink নামে তিনটি Pencil Mode আছে। Pencil এর Mode Change পূর্বক বিস্তারিত ব্যবহার শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।

10. Brush Tool (B) t Pencil Tool এর মাধ্যমে কোন কিছু Drawing করার পর Drawing এর মধ্যে বিভিন্ন রং এর সমাহার ঘটানোর জন্য Brush Tool Use করা হয়ে থাকে। Brush Tool এর মাধ্যমে সর্বদাই Fill Color Apply হয়ে থাকে। প্রয়োজন মনে হলে Fill Color হিসাবে বিভিন্ন প্রকার Gradient or Picture Background Select করা যায়। এ বিষয়ে পরে আলোচনা করা হবে।

<u>এর Option Tool সমূহঃ</u>

(a). Brush Mode t Brush Tool Selected থাকাবস্থায় Brush এর কাজের ধরন নির্ধারন করার জন্য Brush Mode Change করতে হয়। Brush Mode Change পূর্বক Brush এর বিস্তারিত ব্যবহার শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।

(b). Brush Size t Brush Tool Selected থাকাবস্থায় Brush এর আকৃতি Change করার জন্য Brush Size Change করতে হয়। Brush Size Change পূর্বক Brush এর বিস্তারিত ব্যবহার শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।
(c). Brush Shape t Brush Tool Selected থাকাবস্থায় Brush এর Shape Change করার জন্য Brush Shape Use করা হয়। Brush Shape Change পূর্বক Brush এর বিস্তারিত ব্যবহার শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।
(d). Lock Fill t Fill Color হিসাবে Gradient or Bitmap Fill Select করা থাকলে Brush Tool এর মাধ্যমে তা কার্যকর/অকার্যকর করার জন্য Lock Fill Option Tool Select করা হয়ে থাকে। বিস্তারিত শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।

11. Ink Bottle Tool (S) t Ink Bottle Tool এর দ্বারা Created Drawing/Object এর মধ্যে Change কৃত Stroke Color Apply করা যায়। মনে রাখবেন Stroke Color শুধুমাত্র Line এর উপর কার্যকর হয়। এর কোন Option Tool না থাকায় আলোচনা করা হল না। বিস্তারিত শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।

12. Paint Bucket Tool (K) t Paint Bucket Tool এর দ্বারা Created Drawing/Object এর মধ্যে Change কৃত Fill Color Apply করা যায়। মনে রাখবেন Fill Color শুধুমাত্র Fill এর উপরেই কার্যকর হয়।

এর Option Tool সমূহঃ

(a). Gap Size t যে Drawing এর উপর Fill Color Apply করা হবে সে Drawing এর মধ্যে কোন Gap থাকলে ঐ Gap এর উপর ভিত্তি করে Paint Bucket Tool এর Gap Size নির্ধারন করার জন্য উক্ত Option Tool Use করা হয়ে থাকে।
(b). Lock Fill t কোন Drawing এর উপর Gradient or Bitmap Fill Apply করতে হলে তা কার্যকর/অকার্যকর করার জন্য Lock Fill Option Tool Use করা হয়ে থাকে।
(c). Transform Fill t কোন Drawing এর উপর Fill Color হিসাবে Gradient or Bitmap Fill Apply করা থাকলে Apply কৃত Fill Color কে ছোট-বড় করা, ডানে-বামে নেওয়া বা বিভিন্ন দিকে ঘোরানোর জন্য Transform Fill Option Tool Use করা হয়ে থাকে।

13. Dropper Tool (I) t Created Drawing এর মধ্য থেকে যে কোন একটি Fill Color কে Present Fill Color হিসাবে Create করার জন্য Dropper Tool Use করা হয়। অপরদিকে একটি Drawing / Text Design এর অনুরূপ আরেকটি Drawing / Text Design Create করার জন্যও Dropper Tool Use করা হয়। এর কোন Option Tool না থাকায় আলোচনা করা হল না।

14. Eraser Tool (E) t Eraser Tool এর দ্বারা Drawing এর নিদ্রিষ্ট অংশ মনের মত করে মোছা যায়।

এর Option Tool সমূহঃ

(a). Eraser Mode t Eraser Tool এর দ্বারা Drawing এর নিদ্রিষ্ট অংশ মোছার সময় Eraser এর Mode Change করার জন্য উক্ত Option Tool Use করা হয়ে থাকে।
(b). Faucet t Faucet হলো Eraser Tool এর একটি Mode। খুব দ্রুত এবং নিখুত ভাবে কোন Drawing এর Fill or Line Color Delete করার জন্য এই Mode Select করে নিতে হয়। বিস্তারিত শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।
(c). Eraser Shape t Eraser Tool এর দ্বারা কোন Drawing/Object এর নিদ্রিষ্ট অংশ মনের মত করে Delete (মোছা) করার সময় কাজের সুবিধার জন্য Eraser Tool এর Shape Change করার প্রয়োজন হয়। এজন্যই উক্ত Option Tool Use করা হয়ে থাকে। বিস্তারিত শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।

15. Hand Tool (H) ঃ Stage এর আকৃতি অনেক বড় হয়ে গেলে সম্পূর্ন Stage একসাথে দেখা যায় না। তখন Stage কে প্রদর্শন করার জন্য ডানে-বামে বা উপরে-নিচে Move (স্থানান্তর) করানোর প্রয়োজন হয়। Stage কে যে কোন দিকে Move (স্থানান্তর) করানোর জন্য Hand Tool Use (ব্যবহার) করা হয়ে থাকে। বিস্তারিত শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।

16. Zoom Tool (M,Z) ঃ কাজের চাহিদার উপর ভিত্তি করে বিভিন্ন সময় Stage এর Size (আকৃতি) বড় বা ছোট করার প্রয়োজন হয়। Stage এর আকৃতি বড় বা ছোট করার জন্য উক্ত Tool Use (ব্যবহার) করা হয়ে থাকে। Enlarge & Reduce নামে এর দুটি Option Tool রয়েছে। এগুলোর বিস্তারিত ব্যবহার শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।

17. Stroke Color ঃ Stroke/Line Color নির্ধারন/পরিবর্তন করার জন্য উক্ত Tool Box এর ব্যবহার করা হয়ে থাকে। বিস্তারিত শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।

18. Fill Color ঃ Fill Color নির্ধারন/পরিবর্তন করার জন্য উক্ত Tool Box এর ব্যবহার করা হয়ে থাকে। বিস্তারিত শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।

19. Default Colors t Micro media Flash এর Default Setting অনুসারে Stroke Color Black (কালো) এবং Fill Color White (সাদা) থাকে। কাজের চাহিদার উপর ভিত্তি করে উক্ত Color গুলো পরিবর্তন করার প্রয়োজন হয়। Color Change করা থাকাবস্থায় Default Color নির্ধারন করার জন্য উক্ত Tool Use করা হয়ে থাকে।

20. No Color t Fill Color কে Empty করার জন্য উক্ত Tool Use করা হয়ে থাকে।

21. Swap Colors ঃ আমরা জানি Swap শব্দের বাংলা অর্থ স্থান পরিবর্তন। Stroke Color & Fill Color এর মধ্যে পরস্পরের স্থান পরিবর্তন করানোর জন্য উক্ত Tool Use করা হয়ে থাকে। বিস্তারিত শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।

22. Option Group Box t Tool Box এর অধিনস্থ যে কোন Tool Select করলে ঐ Tool এর Properties Option Group Box এ দৃশ্যমান হয়। মনের মত করে Design করার জন্য Option Group Box বিশেষ ভূমিকা পালন করে। Option Group Box সম্পর্কে বিস্তারিত জেনেছেন বলে আমার বিশ্বাস। কোন সমস্যা থাকলে শিক্ষকের সহায়তায় সমাধান করুন।

****

● Layer সংক্রান্ত বিভিন্ন কাজ ●

আমরা জানি Layer শব্দের অর্থ স্তর। Layer হলো এক প্রকার স্বচ্ছ পর্দা যা এমনভাবে কাজ করে, আমরা একটি Created Object কে অন্য একটি Created Object এর উপর রাখলে উপরের Layer এর যে অংশে কোন Object নেই সেই অংশটুকুর মধ্যদিয়ে নিচের Layer এর বিষয়বস্তু দেখা যায়। কিন্তু উপরের Layer এর যে অংশে Object আছে সেই অংশটুকু দিয়ে নিচের Layer এর কিছুই দেখা যায় না। কারন Object সংযুক্ত Layer নিচের Layer কে ঢেকে রাখে। আমরা একাধিক Layer Create পূর্বক Artwork, Animation or Movie Object কে সাজাতে পারি। একাধিক Layer Create করলে এক Layer হতে Object এর প্রভাব অন্য কোন Layer এর উপর পড়ে না। Timeline এর বাম অংশে Layer বিদ্যমান। Layer কে আমরা নিজের চাহিদার উপর ভিত্তি করে বিভিন্নভাবে উপস্থাপন করতে পারি। যাহা নিম্নরূপঃ

১. Layer Create পূর্বক Delete করা যায়।
২. Layer Show/Hide করা যায় (একটি, একাধিক বা সবগুলো)।
৩. Layer Lock/Unlock করা যায় (একটি, একাধিক বা সবগুলো)।
৪. Layer Outline Show/Hide করা যায় (একটি, একাধিক বা সবগুলো)।
৫. Layer Outline Color Change করা যায় (একটি, একাধিক বা সবগুলো)।
৬. Layer এর নাম পরিবর্তন করা যায়।
৭. Layer কে Cut/Copy করা যায়। (Edit Menu-Cut, Copy & Paste Frames)|
৮. Layer এর উপর Mouse Drag করে Layer Order Change করা যায়।

● Sumbol & Instance ●

আমরা জানি Symbol শব্দের বাংলা অর্থ হচ্ছে প্রতীক। ইহা হতে পারে কোন Graphics, Button or Movie Clip। Symbol আমরা একটি Movie এর জন্য একবারই তৈরী করি। Symbol Create করামাত্রই ইহা Library Panel এ জমা হয়। পরবর্তীতে প্রয়োজন Created Symbol Library Panel থেকে ব্যবহার করতে পারি।

● Type সংক্রান্ত কিছু কাজ ●

কিছু লেখার পর Select করে Modify Click, Break Aport Click করার পর ঐ লেখাটি Reshaping করা যায় এবং Gradient Color Apply করা যায়। লেখার Font Select করা হয়ে গেলে লেখাটি Movie তে Export করা যাবে কিনা তা বোঝার জন্য View Click, Antialias Text Click করতে হবে। ফলে যদি Text টি ভেঙ্গে যায় তবে বুঝতে হবে Flash সেই Font এর Outline চিনতে পারেনি এবং উক্ত Font Movie তে Export হবে না।

Importing Artwork ঃ File Menu এর অন্তর্গত Import Option এর দ্বারা আমরা Artwork আমদানী করতে পারি। Movie, Sound Etc Import করতে পারি। Adobe Illustrator 6.0 এর পূর্ববর্তী যে কোন Version এর File গুলো Import করতে পারি। Bitmap Image Mode এর Graphics Import করার পর Modify Click – Trace Bitmap Click করে Selected Graphics এর উপর Effect Apply পূর্বক Victor Graphics এ রূপান্তর করতে পারি। Bitmap Graphics Select করা থাকাবস্থায় Modify Click – Break Apart Click করে Graphics কে Fill Color হিসাবে পরিনত করতে পারি। এবং Break Apart করা থাকাকালীন এর নির্দ্রিষ্ট অংশ Select পূর্বক যে কোন Fill Apply করতে পারি। Graphics File Import করার পর Library Panel থেকে ঐ File Name এর উপর Right Button Click করে Properties Select করা যায় ও এই File সম্পর্কে বিস্তারিত জানা যায়। নিজের ইচ্ছেমত বিভিন্ন প্রকার পরিবর্তন আনা যায়।

****

● Summary on pull down menu ●

Macromedia Flash Package Program (প্যাকেজ প্রোগ্রাম) এর মধ্যে Movie Open থাকাবস্থায় নয়টি Menu বিদ্যমান থাকে এবং Movie Close থাকাবস্থায় চারটি Menu বিদ্যমান থাকে। প্রতিটি মেনুর অধীনে অপশনসমূহের উপস্থিতি সম্বলিত মেনুর নাম Pull Down Menu. এই Pull Down Menu ই সমগ্র প্রোগ্রামের পরিচ্ছন্ন ছবি। অর্থাৎ সংশ্লিষ্ট প্রোগ্রামে কি কি কাজ করা যায় এবং সংশ্লিষ্ট কাজের জন্য কমান্ড কি তা এক নজরে এই Pull Down Menu তে পাওয়া যায়। একজন কম্পিউটার ব্যবহারকারীর কাছে যে কোন Package Program (প্যাকেজ প্রোগ্রাম) এর Pull Down Menu থেকে কমান্ড জেনে নিয়ে সংশ্লিষ্ট Package Program (প্যাকেজ প্রোগ্রাম) এ কাজ করা মোটেও অসম্ভব হতে পারে না। তবে প্রতিটি Menu (মেনু) এর অধিনস্থ Sub Menu সমূহের পরিচিতি বা কার্যকারিতা সম্পর্কে সম্যক ধারনা অর্জন করা অত্যাবশ্যক। Macromedia Flash Program এর Editting Window তে অবস্থানকালে যে কোন সময়ে যে কোন Menu (মেনু) Open করা যায়। Keyboard & Mouse উভয় পদ্ধতিতে Menu (মেনু) সমূহ Open করার পদ্ধতি শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন। Macromedia Flash Program টি Animation ভিত্তিক হওয়ায় কোন Movie Create করতে হলে বিভিন্ন Menu থেকে প্রয়োজনমতো সহায়তা নিতে হয়। আমরা এবার কিছু Movie Project Create করব। এভাবে বিভিন্ন কাজের মধ্য দিয়ে আমরা Pull Down Menu সম্পর্কে অবগত হতে পারব। বিস্তারিত শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন। যাই হোক আসুন আমরা এবার ফ্লাশের প্রোজেক্টগুলো তৈরী করি। আশা করি এগুলোর মধ্য দিয়ে আপনাদের ফ্লাশে কাজ করার অগ্রগতি ও দক্ষতা কয়েক গুণে আগিয়ে যাবে।

Project - 1

To Create a Movie Use Motion Tween

- প্রথমে File Menu থেকে New Sub Menu দ্বারা একটি Blank New Movie Create করি। তারপর Stage এর উপর একটি Oval/Rectangle Drawing করি। এবার Drawing টিকে Select পূর্বক Graphics Symbol এ রূপান্তর করি। তারপর Timeline এর 40 No Frame Select করি। এবার
- Insert Click, Key Frame Click করলে 2-39 No Frame গুলো General Frame & 1+40 No Frame Key Frame এ পরিনত হবে। এবার General Frame এর যে কোন স্থানে Click পূর্বক Select করি। তারপর
- Insert Click, Create Motion Tween Click করলে General Frame এর মধ্যে একটি তীর চিহ্ন দৃশ্যমান হবে। এবার First Key Frame Select করে Drawing টিকে Stage এর যে কোন এক পাশে স্থাপন করি এবং Last Key Frame Select করে Drawing টিকে Stage এর অন্য প্রান্তে স্থাপন করি। পরবর্তীতে
- Control Click, Play Click করলেই ফলাফল দেখতে পাবেন। মনে রাখবেন Control Menu থেকে Loop Playback Click করে পরবর্তীতে Play করলে Movie টি Stop না করা পর্যন্ত বারবার Play হবে। প্রয়োজন মনে হলে সংরক্ষন করুন। বিস্তারিত শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।

Project - 2

To Create a Movie Use Motion Tween for Rotate Drawing

প্রথমে একটি New Blank Movie Create করে Oval Drawing করার পর Created Oval এর মধ্যে একটি ✚ চিহ্ন ও একটি ✕ চিহ্ন Drawing করি। তারপর ভিন্ন ভিন্ন অংশে ভিন্ন ভিন্ন Color Apply করি। এবার Drawing টিকে Graphics Symbol এ রূপান্তর করি। তারপর পূর্বের মতোই 2-39 No Frame গুলো General Frame & 1+40 No Frame Key Frame এ রূপান্তর করি। এবার General Frame Select করে পূর্বের মতোই Create Motion Tween Apply করি। এবার First Key Frame Select করে Drawing টিকে Stage এর যে কোন এক পাশে স্থাপন করি এবং Last Key Frame Select করে Drawing টিকে Stage এর অন্য প্রান্তে স্থাপন করি। এবার Last Key Frame এর Object Select থাকাবস্থায় Transform Panel Select করে Rotate = 180° এবং Constrain Select করে এর বাম পাশে 50% Type করে পূর্বের পদ্ধতিমতো Play করে দেখতে পারেন। বিস্তারিত শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।

Project - 3

To Create a Movie Use Shape Tween for Drawing Change

- প্রথমে একটি New Blank Movie Create করে Oval Drawing করার পর Timeline 40 Select করি। তারপর
- Insert Click, Key Frame Click করে Last Key Frame টি Select পূর্বক Delete করি। তারপর Blank Stage এর উপর একটি Rectangle Drawing করি। এবার General Frame Select করে Frame Panel থেকে Tweening Shape Select করি। তারপর Play করে দেখতে পারেন। ভিন্ন ভিন্ন Drawing এর মধ্যে ভিন্ন ভিন্ন Color Apply করা থাকলে সুন্দর দেখা যায়। মনে রাখবেন Controller Tool Bar এর দ্বারা খুব সহজে Movie Play, Stop ইত্যাদি করা যায়। এভাবে একই পদ্ধতিতে কাজ করে উক্ত কাজটি দুই বা অধিক Drawing এর উপর ভিত্তি করে করতে পারি। বিস্তারিত পদ্ধতি শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।

বিঃদ্রঃ এখানে Oval & Rectangle এর পরিবর্তে মানুষের হসি ও কান্নার ছবি Drawing করে মনের মত Color Apply পূর্বক পরীক্ষা করে দেখতে পারেন। এভাবে খুব আকর্ষনীয় Project Create করা সম্ভব। অনুশীলন করুন।

Project - 4

To Create a Movie Use Motion Guide

- একটি Drawing কে সরলরেখায় কিভাবে Animation করতে হয় তা আমরা আগেই শিখেছি। আমরা যদি আমাদের ইচ্ছেমত তৈরী করা আকাবাকা রেখাতে কোন Drawing কে Animation করতে চাই তাহলেই আমাদের Motion Guide এর প্রয়োজন হয়। এই Project টি Create করার জন্য প্রথমেই একটি New Blank Movie Create করি। এবার Stage এর উপর একটি ঘুড়ি Drawing করি এবং একে Graphics Symbol এ রূপান্তর করি। তারপর 35 No Frame এ Click করে
- Insert Click, Key Frame Click করে Key Frame Add করতে হবে। তারপর Layer1 এর উপর Click করে সম্পূর্ন Frame Select করি। এবার
- Insert Click, Motion Guide Click করে একটি Motion Guide Layer Create করি। তারপর Motion Guide Layer এর প্রথম Frame টি Select করে Pencil Tool এর দ্বারা একটি আকাবাকা রেখা অংকন করি। এবার Guide Layer টি Lock করে দিতে হবে। তারপর Layer1 এর সম্পূর্ন Frame Select করি। তারপর Insert Click, Motion Tween Click করে তীর চিহ্ন যুক্ত করি। এবার Layer1 এর First Frame Select করে ঘুড়িটিকে দাগের একপ্রান্তে বসাই এবং Last Frame Select করে ঘুড়িটিকে দাগের শেষপ্রান্তে বসাই। এবার Play করে দেখতে পারেন। এবার First & Last Frame দুটি আলাদাভাবে Select করে Rotate Tool এর দ্বারা ঘুড়িটিকে ঘুরিয়ে দাগের দিকে মুখ করে দিব। ইচ্ছে হলে First Frame এর ঘুড়িটির Size একটু ছোট করতে পারেন। এবার Guide Layer টি Hide করে দিন। বিস্তারিত শিক্ষকের নিকট থেকে জেনে নিন।

Project - 5

To Create a Movie Use Masking

Masking Use করে Flash Movie এর একটি অংশ দেখানো ও অন্য অংশ লোকানো যায়। Masking Layer এর অবস্থানের উপর নির্ভর করে Movie এর কোন অংশ দেখা যাবে ও কোন অংশ দেখা যাবেনা। এজন্য

▣ প্রথমে একটি New Blank Movie Create করি। তারপর একটি Picture Import করে Break Apart Apply করি। এবার সম্পূর্ন Picture টিকে Graphics Symbol এ রূপান্তর করি। তারপর 50 No Frame Select পূর্বক Key Frame Add করি। এবার First Key Frame থেকে Picture টি Copy করি এবং একটি New Layer Create করি। তারপর New Layer এর First Frame এর মধ্যে Paste in Place এর মাধ্যমে Paste করি। এবার New Layer এর 50 No Frame Select করে Key Frame Add করি এবং General Frame Select করে Create Motion Tween Add পূর্বক তীর চিহ্ন যুক্ত করি। এবার Layer2 এর First Frame Select করে Effect Panel এর Drop Down Menu থেকে Tint Select করি। ফলে Picture টি কালো হয়ে যাবে। কাজের চাহিদার উপর ভিত্তি করে Color এর পরিমান 100% থেকে কমাতে পারি। পরবর্তীতে Layer2 এর Last Key Frame Select করে একই পদ্ধতিতে Tint & Color % নির্ধারন করি। এবার Layer2 কে Drag করে Layer1 এর নিচে নিয়ে আসতে হবে। এবার Layer দুটির উপরের দিকে Layer3 নামে একটি New Layer Create করি এবং এর First Key Frame এর মধ্যে একটি Oval Drawing করি (প্রয়োজনে Info Panel থেকে Oval এর দৈর্ঘ্য ও প্রস্থ এক করে দিতে হবে) তারপর সম্পূর্ন Oval টিকে Graphics Symbol এ রূপান্তর করি। এবার Layer3 এর Last Key Frame Select করে Key Frame Insert করি এবং General Frame Select করে Create Motion Tween Add করি। তারপর Layer3 এর First Key Frame Select করে Oval টিকে Picture এর Starting Point এ স্থাপন করি এবং Last Key Frame Select করে Oval টিকে Ending Point এ স্থাপন করি। এবার Ruler এর মধ্যে অবস্থিত Play Hand টিকে Drag করে General Frame এর বিভিন্ন স্থানে স্থাপন করে Key Frame Add পূর্বক Oval টিকে বিভিন্ন স্থানে স্থাপন করি। তারপর সম্পূর্ন Layer3 Select করে Right Button এর দ্বারা Mask Apply করি। এবার Run করে দেখতে পারেন।

Project - 6

To Create a Movie Use Masking

◘ প্রথমে একটি New Blank Movie Create করি। এবার Stage এর উপর Type করি SAHRAH II। তারপর লেখাটিকে Select পূর্বক Break Apart Apply করে মনের ইচ্ছেমত Color Apply করি। এবার 55 No Frame Select করে Key Frame Insert করি। এবার Layer1 এর উপরের দিকে New Layer তৈরী করি এবং তৈরীকৃত Layer এর First Frame Select করে একটি Oval/Rectangle Drawing করি। এবার Drawing টি Graphics Symbol এ রূপান্তর করি (প্রয়োজনে Info Panal থেকে Height & Width এক করে দিতে পারি)। এবার Layer2 এর Last Frame Select করে Key Frame Insert করি। তারপর Layer2 এর General Frame Select করে Create Motion Tween Insert করি। এবার Layer2 এর First Key Frame Select করে Drawing টিকে Z লেখার উপর স্থাপন করি। এবং Last Key Frame Select করে Drawing টিকে T লেখার উপর স্থাপন করি। এবার Layer2 এর General Frame এ একাধিক Key Frame Insert করে Drawing টিকে মনের মত করে পুনঃস্থাপন করি। পরবর্তীতে Layer2 Select করে Mask Apply করি। এবার Run করি দেখতে পারি।

Project - 7

To Create a Movie Use Masking

◘ প্রথমে একটি New Blank Movie Create করি। তারপর একটি Picture Import করে Stage এর সমান করে বসাই। তারপর 60 No Frame Select করে Key Frame Insert করি। এবার একটি New Layer Create করে এর First Frame Select পূর্বক একটি Picture Import করি এবং পূর্বের মতোই Stage এর সমান করে বসাই। এবার Layer দুটির উপরের দিকে Layer3 নামে একটি New Layer Create করে এর First Frame এ একটি Oval/Rectangle Drawing করি। এবার Drawing টিকে Graphics Symbol এ রূপান্তর করি (প্রয়োজনে Info Panal থেকে Height & Width এক করে দিতে পারি)। এবার Layer3 এর Last Frame Select করে Key Frame Insert করি। তারপর Layer3 এর General Frame Select করে Create Motion Tween Insert করি। এবার Layer3 এর First Key Frame Select করে Drawing টিকে Picture এর একপ্রান্তে বসাই এবং Last Key Frame Select করে Drawing টিকে Picture এর একই স্থানে স্থাপন করি। এবার Play Head টিকে Drag করে General Frame এর মাঝামাঝি এনে Key Frame Insert করি এবং Drawing টিকে Picture এর অন্যপ্রান্তে বসাই। এভাবে একাধিক Key Frame Insert করে Oval টিকে মনের মত করে স্থাপন করার পর Layer3 কে Select পূর্বক Mask Apply করি। এবার Play করে দেখতে পারি। কোন অসুবিধা থাকলে শিক্ষকের সহায়তায় সমাধান করুন।

Project - 8

Preloading Project in Macromedia Flash

ইন্টার একটিভ ওয়েব সাইট তৈরীতে ফ্লাশের জুড়ি নেই। বর্তমানে ফ্লাশের সাহায্যে কোম্পানীর ভিজুয়াল প্রোফাইলও তৈরী করা হচ্ছে। এছাড়া বিশেষ করে শোবিজ জগতের সাইটগুলো বর্তমানে ফ্লাশের তৈরী। সাউন্ড ও মোশন ইমেজের জন্য ফ্লাশ মুভি ফাইলগুলো অপেক্ষাকৃত একটু বেশী বড় হয়ে থাকে। ফলে ফ্লাশ মুভি শুরু হওয়ার পূর্বে প্রিলোডিং নামে একটি মুভি ফাইল চালাতে থাকে যাতে করে ইউজার সহজেই বুঝতে পারে ফ্লাশ মুভি ফাইল ডাউনলোড হচ্ছে এ পর্বে আমরা প্রিলোডিং কিভাবে তৈরী করে তা শিখব।

✷ Insert / Scene এর সাহায্যে দুটি সিন নেই। একটিতে প্রি লোড মুভি থাকবে, অন্যটিতে মূল মুভি থাকবে।

✷ প্রথম সিনে প্রিলোড মুভি থাকবে। দ্বিতীয় সিনে আমরা একটি ইনট্রো মুভি তৈরী করব। ইনট্রো মুভিতে আমরা একটি সাউন্ডও দিতে পারি। তবে সর্বশেষ কি ফ্রেমে এ্যাকশন প্যানেল হতে ActionScript editor window ওপেন করে বেসিক একশন Stop এ্যাড করি।

✷ এখন প্রথম সিন ওপেন করে তাতে F6 এর সাহায্যে পাঁচটি কীফ্রেম নেই।

✷ প্রথম ফ্রেমটি সিলেক্ট করে টুলবক্স হতে টেক্সট টুল সিলেক্ট করে "Loading" লিখে এর সাইজ ২০ রাখি।

✷ প্রথম ফ্রেমটি হতে Loading সিলেক্ট করে মেনু হতে Edit / Copyকরে প্রতিটি ফ্রেমে করি। এবং প্রতিবারেই একটি করে "." তাতে যোগ করি।

✷ প্রথম ফ্রেমটিতে রাইট ক্লিক করে এ্যাকশন প্যানেল ওপেন করি। বেসিক এ্যাকশর হতে If frame is loaded সিলেক্ট করে নীচ হতে Scene: Scene 2, টাইপঃ ফ্রেম নম্বর, ফ্রেমঃ সিন ২ এর ফ্রেম নম্বরের সংখ্যা উল্লেখ করি।

✷ ডাবল ক্লিকের সাহায্যে goto এ্যাকশন সিলেক্ট করি এবং অপশন হতে সিন ২ ও ফ্রেম নং ১ সেট করি।

✷ এখন ৫ নং ফ্রেম সিলেক্ট করে রাইট ক্লিক করে এ্যাকশন অপশন হতে Go to and play সিলেক্ট করে সিন ১ ফ্রেম নম্বর এবং ১ নিন ফলে সিন ২ লোড না হওয়া পর্যন্ত ফ্রেম ১ রান করবে।

✷ এবার প্রোজেক্টটি রান করুন।

Project - 9
Text mask effect in Macromedia Flash

ওয়েব সাইটকে আকর্ষণীয় করে তুলতে ফ্লাশে টেক্স ইফেক্টের জুড়ি নেই। বর্তমানে বিভিন্ন কোম্পানীর ব্যানার এ্যাডে টেক্সের বিভিন্ন কারু কাজ দেখা যায়। ব্যানার এ্যাডে টেক্সের বিভিন্ন কারুকাজ দেখা যায়। ব্যানার এ্যাড বর্তমানে সাইটটিকে যেমন আকর্ষনীয় করে তেমনি স্বল্প সময়ে একটি কোম্পানীর প্রচারণাও হয়ে থাকে।

বিভিন্ন ভাবে এ ব্যানার এ্যাড তৈরী করা যায়। এজন্য প্রথমে মনস্থির করে নিতে হবে কিভাবে খুব কম সময়ে ব্যানার এ্যাডে কত বেশী ম্যাসেজ দেয়া যায়। এখন আমরা এরূপ একটি টেক্স ইফেক্ট শিখব যা ব্যবহার করে সুন্দর ব্যানার তৈরী করা সম্ভব।

১। প্রথমে একটি লেয়ার নেই যার নাম ইমেজ নেই।

২। ২০নং ফ্রেমে সিলেক্ট করে রাইট বাটনে ক্লিক করে ইনসার্ট কী ফ্রেম নেই।

৩। এখন ইমেজ লেয়ারে ১নং ফ্রেমে রাইট ক্লিক করে ক্রিয়েট মোশন টুইন নেই। এখন ছবিটিকে ১নং লেয়ার হতে ২০নং ফ্রেম এর অবস্থান সামান্য পরিবর্তন করি। অর্থ্যাৎ ১নং ফ্রেমে এটি মুভি স্টোরেজের এক প্রান্তে রাখলে ২০নং ফ্রেমে ছবিটি স্টোবেজের অপর প্রান্তে রাখি।

৪। আর একটি নতুন লেয়ার নেই। এ লেয়ারে টুল বক্স হতে টেক্স অপশন সিলেক্ট করে লিখি। এর সাইজ ২০০ নেই। ২০ নং ফ্রেমে রাইট ক্লিক করে ইনসার্ট ফ্রেম নেই।

৫। এখন লেয়ার ২ যেখানে লেখা রয়েছে তার একটু বাম পার্শ্বে একটি ছোট চতুর্থকৃতির উপর ডাবল ক্লিক করলে লেয়ার প্রোপার্টিজ দেখতে পারবেন। এখানে টাইপ অপশন হতে সিলেক্ট করে করুণ।

৬। পুনরায় ইমেজ লেয়ারে গিয়ে ডাবল ক্লিক করে লেয়ার প্রোপার্টিজ এ গিয়ে সিলেক্ট করে করুন।

৭। এখন কন্ট্রোল > রান করে লক্ষ্য করে দেখুন লেখাটির মধ্য দিয়ে ইমেজ চলে যাচ্ছে।

Project - 10
Color effect & Macromedia Flash

ম্যাক্রোমিডিয়া ফ্লাশে কোন লোগো অথবা লেখার উপর খুব সহজেই মজার মজার কালার ইফেক্ট দেয়া সম্ভব। লেখার ওপর দু'টি রঙের সংমিশ্রণ ঘটানো সম্ভব তা নিচের ধারাবাহিকতা অনুসারে।

১. প্রথমে টুলবক্স হতে টেক্স আইকন সিলেক্ট করে অথবা কি-বোর্ড হতে "T" এর সাহায্যে টেক্স আইকন নিয়ে মুভি স্টোরেজ এর যেকোন যায়গায় ক্লিক করে " BANGLADESH " লিখ। এ লেয়ারটির নাম টেক্স লিখ।

২. বাংলাদেশ লেখাটি সিলেক্ট করে টুল মেনু হতে window / panels / character হতে ফ্রন্ট ও সাইজ ঠিক করে নাও।

৩. লেখাটি সিলেক্ট অবস্থায় টুল মেনু হতে মডিফাই (Modify) এ ব্রেক এপার্ট (Break Apart) অথবা, Cmd / Ctrl+B এর সাহায্যে লেখাটি ভেক্টর গ্রাফিক্স এ রূপান্তর করে নেই। ফলে লেখাটির উপর কালার গ্রেডিয়ান ইফেক্ট দেয়া সম্ভব হবে।

৪. টেক্স গ্রাফিক্স সিলেক্ট অবস্থায় ফিল প্লেট ওপেন কর এবং ড্রপ ডাউন মেনু হতে রেডিয়ান গ্রেডিয়ান সিলেক্ট কর। ডান ও বাম কালার বক্স হতে সবুজ ও নীল কালার বেছে নাও।

৫. এবার টুলবক্স থেকে পেইন্ট বাকেট টুল সিলেক্ট করে নিন এবং টুলবক্সের নীচের অংশে ট্রান্সফর্ম ফিল সিলেক্ট করে টেক্সটটি আবার সিলেক্ট কর।

৬. এর সাহায্যে আপনি লেখাটিকে কালার ইফেক্টে এডিট করতে পারবেন। বৃত্তটি বড় ছোট করার মাধ্যমে কালার ইফেক্ট পরিবর্তন করা সহজ হবে।

****