



NAME OF THE EXPERIMENT

ইনস্ট্রুমেন্টের বৈশিষ্ট্য এবং প্রয়োগ

DATE

PAGE NO.

EXP. NO.

এবং স্ট্রোক ব্যবহার করা

মূল উদ্দেশ্য: ইনস্ট্রুমেন্টের বৈশিষ্ট্য এবং প্রয়োগ এবং স্ট্রোক ব্যবহার করতে হবে।

প্রয়োজনীয় উপকরণ: এডোবি ইনস্ট্রুমেন্টের ইনস্টলকৃত কম্পিউটার

কাজের ধারা:

- ১। বৈশিষ্ট্য এবং প্রয়োগ করার জন্য অবজেক্টটি মিলেবুট করি। পর্দায় কালার প্যানেল দেখা না গেলে উইন্ডো (Window) মেনুর কালার (Color) কমান্ড দিলে পর্দায় কালার প্যানেল উপস্থাপিত হবে।
- ২। কালার প্যানেলের ফিল (Fill) নির্দেশক বক্সে ক্লিক করে সক্রিয় করলে ফিল সোয়াচটি সক্রিয় হবে। সক্রিয় ফিল সোয়াচটি স্ট্রোক আইকনের উপরে অবস্থান করবে।
- ৩। কালার স্পেকট্রাম বার (Color Spectrum Bar) - এ প্রয়োজনীয় রঙের উপর ক্লিক করি। মিলেবুট অবজেক্টটি কালার স্পেকট্রাম বার (Color Spectrum Bar) - এ ক্লিক করা রঙে পূরণ (Fill) হবে। কালার স্পেকট্রাম বার (Color Spectrum Bar) - এর একেবারে ডান প্রান্তে রয়েছে সম্পূর্ণ সাদা এবং সম্পূর্ণ কালো রঙের সোয়াচ। কালো সোয়াচে ক্লিক করলে অবজেক্ট সম্পূর্ণ কালো রঙে এবং সাদা সোয়াচে ক্লিক করলে অবজেক্ট সম্পূর্ণ সাদা রঙে পূরণ (Fill) হবে।
- ৪। স্ট্রোক মোটা-চিকন করার কাজ করতে হয় স্ট্রোক (stroke) প্যানেলের সাহায্যে। এ জন্য অবজেক্ট বা পাথ মিলেবুট করি। পর্দায় যদি স্ট্রোক প্যানেল না থাকে তাহলে উইন্ডো মেনু থেকে স্ট্রোক কমান্ড দিলে পর্দায় স্ট্রোক প্যানেল পাওয়া যাবে।



৬। অবজেক্ট বা রেখা সিলেক্ট করার অবস্থায় স্ট্রোক.

প্যান্টের ওয়েট (Weight) হরের ড্রপ-ডাউন মেনুর নিম্নস্থ তীরে ক্লিক করে মাউস চেপে রাখলে ড্রপ-ডাউন ডালিফায় অনেক মাপসূচক সংখ্যা পাওয়া যাবে। এ ডালিফায় থেকে প্রয়োজন অনুযায়ী যেকোনো সংখ্যা সিলেক্ট করা। ছোট সংখ্যা সিলেক্ট করলে রেখা চিকন হবে, বড় সংখ্যা সিলেক্ট করলে রেখা মোটা হবে।

৬। প্রয়োজন হলে ওয়েট (Weight) হরে সরাসরি মাপসূচক সংখ্যা টাইপ করা যায়। দক্ষাধিকারকে সংখ্যা ও ব্যবহার করা যায়। রেখার সরু বা মোটোর পরিমাণ নির্ধারণের জন্য শূন্য (0) থেকে ১০০০ পর্যন্ত পছন্দ ব্যবহার করা যায়।

ফলাফল: উপরোক্ত কাজগুলো করার ফলে অবজেক্টের রং প্রয়োগ হবে এবং স্ট্রোক ব্যবহৃত হবে।

সতর্কতা:

১। কালার সিলেক্ট করার সময় সতর্ক থাকতে হবে।

২। স্ট্রোক ওয়েট হরে সংখ্যা নির্বাচনের সময় সতর্ক থাকতে হবে।