

ছবি এডিটিংয়ের জন্য বর্তমানে সবচেয়ে আলোচিত সফটওয়্যার হলো ফটোশপ। ফটোশপের সবচেয়ে আধুনিক ভার্সন হলো সিএস ৬। ফটোশপের ওপর দক্ষ হওয়ার জন্য শুধু এর ফিচার সম্পর্কে ধারণা থাকলেই হবে না, প্রিলিমিনারি অর্থাৎ প্রাথমিক কাজ, যেমন ফাইল তৈরি এবং তা সেভ করার ওপরও ধারণা থাকতে হবে। যদিও এটি খুবই সাধারণ একটি কাজ, কিন্তু ফটোশপের জন্য এটি একটু ভিন্ন ধরনের। কারণ ইমেজের মানের ওপর নির্ভর করে বিভিন্ন ধরনের ফাইল তৈরি করা যায়। একেক ধরনের অপশনের কাজ আবার একেক ধরনের। সব ধরনের ছবির জন্য আবার সব ধরনের ফাইলের দরকার হয় না। আবার ফাইলের ধরনের ওপর নির্ভর করে তা কীভাবে সেভ করতে হবে। এ লেখায় ফটোশপ সিএস ৬-এ ফাইল তৈরি এবং সেভ করার বিভিন্ন অপশন নিয়ে আলোচনা করা হবে।

ফাইল তৈরি : ফটোশপের যেখানে ছবি থাকে সে জায়গাটিকে ক্যানভাস বলা হয়। একটি ছবি ওপেন করার জন্য একটি ক্যানভাস তৈরি করে তাতে ছবিটি ড্র্যাগ করতে হয়, অথবা সরাসরি ইমেজ ফাইলটি ফটোশপ দিয়ে ওপেন করলেও হয়। আর ইউজার যদি কোনো ইমেজ তৈরি করতে চান, সে ক্ষেত্রে নতুন ক্যানভাস তৈরি করে তাতে ছবি নিয়ে কাজ করতে পারেন।

নতুন ক্যানভাস তৈরি করার জন্য ফাইল → নিউ অপশন সিলেক্ট করলেই ক্যানভাস তৈরি করার অপশন চলে আসবে। অথবা সরাসরি CTRL+N চাপলেও ক্যানভাস বক্স চলে আসবে (চিত্র-১)। এখানে শুরু থেকেই অপশনগুলো ফিল করা থাকবে। এগুলো হলো ডিফল্ট মান। এগুলো ইউজার তার পছন্দ মতো পরিবর্তন করে নিতে পারেন। প্রতিটি ছবি তৈরি করার জন্য কমপক্ষে পাঁচটি তথ্য এখানে দিতে হবে। যেমন : নাম, উইডথ এবং হাইট, রেজুলেশন, কালার মেথড, ব্যাকগ্রাউন্ড কনটেন্ট। প্রথম দুটি অর্থাৎ নাম এবং উইডথ/হাইট একদম সহজ। নাম থেকেই বোঝা যায় এদের কাজ কী। নামের জায়গায় ইউজার যা লিখবেন, তাই ওই ছবির ফাইলটির নাম হিসেবে সিলেক্ট হবে। আর উইডথ/হাইট হলো ছবিটির ক্যানভাসের ডাইমেনশন অর্থাৎ ছবিটির জ্যামিতিক সাইজ। এখানে লক্ষ রাখতে হবে উইডথ/হাইটের মান দেয়ার যে জায়গা অর্থাৎ টেক্সটবক্সের ডানদিকে একটি করে ড্রপডাউন মেনু আছে। এখান থেকে উইডথ/হাইটের মানের একক ইউজার পছন্দ মতো সিলেক্ট করে দিতে পারবেন। এদের একেকটিকে একেক কাজে ব্যবহার করা হয়। সংক্ষেপে এর বিবরণ দেয়া হলো :

পিক্সেল : একটি ছবির প্রতিটি ক্ষুদ্রতম কালারের স্কয়ারকে পিক্সেল বলা হয়। এটিই মূলত একটি ছবির গঠনগত একক। অসংখ্য পিক্সেল নিয়ে একটি ছবি তৈরি হয়। একটি একক পিক্সেলের সাইজ এত ছোট হয় যে সাধারণ অবস্থায় একটি পিক্সেল দেখা যায় না। ফটোশপে একটি ছবিকে সর্বোচ্চ জুম করলে পিক্সেল দেখা যায়। একটি ছবিতে পিক্সেলের পরিমাণ বেশি

থাকলে সাধারণত তার মান ভালো হয়। ইউজার যখন সম্পূর্ণ ডিজিটাল ছবি নিয়ে কাজ করবেন, তখন পিক্সেল অপশন সিলেক্ট করা উচিত। কারণ কমপিউটারের ভেতরে ছবি নিয়ে যত ধরনের হিসাব-নিকাশ সব পিক্সেলে করা হয়।

ইঞ্চি/সেন্টিমিটার/মিলিমিটার : সাধারণ পরিমাপের একক। নন-ডিজিটাল কাজের ক্ষেত্রে এ ধরনের ইউনিট ব্যবহার করা হয়। ইউজার যখন প্রিন্টের জন্য কোনো ছবি নিয়ে কাজ করবেন, তখন এ ইউনিটটি সিলেক্ট করা উচিত।

কারণ প্রিন্টিংয়ের জন্য বিভিন্ন আকারের যত ধরনের পেজ আছে (যেমন : A4, B4 ইত্যাদি), সবগুলোর স্কেলিং বা সাইজ নির্ধারণ করার জন্য এসব ইউনিট ব্যবহার হয়।

পয়েন্ট/পিকা : এ ধরনের ইউনিট সাধারণত টেক্সটের জন্য ব্যবহার হয়। ১ পিকা হলো ১/৬ ইঞ্চি আর ১ পয়েন্ট হলো ১/৭২ ইঞ্চি। ইউজার যদি কোনো ধরনের কাস্টম ফন্ট ডিজাইন করতে চান অথবা কোনো ফন্ট নিয়ে কাজ করেন, তাহলে এ ইউনিট সিলেক্ট করা উচিত।

ফটোশপে ফাইল তৈরি

আহমদ ওয়াহিদ মাসুদ



চিত্র-০১



চিত্র-০২



চিত্র-০৩

কলাম : এটি একেবারেই সাধারণ একটি হিসাব। পত্রিকায় যেমন কলাম অনুযায়ী লেখা ছাপানো হয়, ফটোশপে সে ধরনের কাজের জন্য এ ইউনিটটি সিলেক্ট করতে হয়। একেকটি কলামের ডিফল্ট উইডথ হলো ২.৫ ইঞ্চি। সাধারণত ছাপানোর জন্য কোনো লেআউট ডিজাইন করতে হলে এ ইউনিটটি ব্যবহার হয়।

রেজুলেশন : রেজুলেশন হলো একটি ছবিতে কতগুলো পিক্সেল থাকবে তার একটি পরিমাপ (চিত্র-২)। ইউজার চাইলে রেজুলেশন প্রতি ইঞ্চি বা প্রতি সেন্টিমিটার হিসাব অনুযায়ী নির্ধারণ করতে পারেন। এখানে একটি লক্ষণীয়, একটি ছবিতে পিক্সেল যত বেশি হবে ছবির মান তত ভালো হবে, ফাইলের সাইজও তত বড় হবে। ধরা যাক, একটি ক্যানভাসের সাইজ হলো ১২৮০ বাই ৭২০। এখন ছবিটির রেজুলেশন যদি ৭২ ইঞ্চি হয়, তার মানে ছবির প্রতি ইঞ্চিতে ৭২টি পিক্সেল আছে। এখন ইউজার যদি ৭২-এর জায়গায় ১০০ দেন, তাহলে স্বভাবতই ডাটা বেশি হয়ে যাবে। তাই ফাইলের সাইজও বড় হয়ে যাবে। আবার ডাটা যত বেশি হবে ছবির মানও তত ভালো হবে। বক্সটির নিচের ডান দিকে সবসময় ফাইলের সাইজ দেয়া থাকে। রেজুলেশন পরিবর্তন করলে তার সাথে সাথে ফাইলের পরিবর্তিত সাইজও নিচে দেখা যাবে।

প্রতিটি ছবির রেজুলেশন সাধারণত ডিপিআই (ডট পার ইঞ্চি) অথবা পিপিআইয়ে (পয়েন্ট পার ইঞ্চি) হিসাব করা হয়। ▶

ইন্টারনেট থেকে যেসব ছবি নেয়া হয় তা সাধারণত ৭২ ডিপিআইয়ের হয়। ডিজিটাল ক্যামেরার পিপিআই অনেক বেশি হয়। একেক ক্যামেরার একেক ধরনের সেটিং থাকে। এটি যত বেশি হবে ছবির মানও তত ভালো হবে। ক্যামেরার পিপিআই বেশি হয় বলেই ছবিগুলোর সাইজও অনেক বেশি হয়। তবে ইউজার ক্যামেরার সেটিং থেকে তা পরিবর্তন করতে

পারেন। বেশিরভাগ প্রিন্টিং দোকানে সাধারণত ২০০ পিপিআইয়ের কমে ছবি প্রিন্ট করা হয় না।

ব্যাকগ্রাউন্ড কনটেন্ট : এই অপশন দিয়ে সিলেক্ট করা যায় ক্যানভাসের মূল লেয়ারটি কেমন হবে। এখানে সাদা কালার সিলেক্ট করলে ক্যানভাসে প্রথমে সাদা কালারে একটি লেয়ার তৈরি হবে। তারপর ইউজার সেখানে ছবি আঁকতে পারবেন অথবা অন্য লেয়ার তৈরি

করতে পারবেন। ব্যাকগ্রাউন্ড কালারের জন্য একই কাজ হবে। তবে এই দুই মোডে মূল লেয়ারটি লক করা অবস্থায় থাকে। অর্থাৎ ইউজার অন্য লেয়ার তৈরি করতে পারবেন এবং তা ডিলিটও করতে পারবেন। কিন্তু মূল লেয়ার ডিলিট করতে পারবেন না। আর ট্রান্সপারেন্ট অপশন সিলেক্ট করলে ক্যানভাসের মূল লেয়ারে শুরুতে কোনো কালার থাকবে না। ফটোশপে কালারের অনুপস্থিতিই বোঝাতে দাবার বোর্ডের মতো সাদা-কালো স্কয়ারের একটি টেম্পচার ব্যবহার হয়। এ অপশনের সুবিধা হলো মূল লেয়ার আনলক অবস্থায় থাকবে। এসব অপশনে ফাইল সাইজের কোনো পরিবর্তন হয় না। ইউজার তার কাজের সুবিধা এবং প্রয়োজন অনুযায়ী এখান থেকে মোড সিলেক্ট করবেন।

কালার মোড : কালার মোডে ইউজার কালারের প্যালেট নির্ধারণ করতে পারেন। একেক কালার মোডের কাজ একেক ধরনের। যেমন :

বিটম্যাপ : এ ধরনের কালার মোডে শুধু সাদা এবং কালো কালারের পিক্সেল থাকে। সাধারণত লিনিয়ার বা পেজের কালারিংয়ে এ ধরনের কালার মোড ব্যবহার করা হয়।

গ্রেস্কেল : এ মোডে শুধু গ্রে কালার থাকে, অন্য কোনো কালার থাকে না। তবে গ্রে বলতে শুধু গ্রে B থাকে না, গ্রেস সাথে সম্পর্কিত সব শেডও এর অন্তর্ভুক্ত। গ্রেস্কেল মোডে গ্রে কালারের ২৫৬টি শেডিং কালার থাকে। সাধারণত সাদা-কালো ছবিতে গ্রেস্কেল মোডে কাজ করতে হয়। কারণ সাদা-কালো ছবি হলেও সেখানে কিন্তু শুধু সাদা এবং কালো কালার থাকে না। এর সাথে শেডিংয়ের জন্যও কিছু কালার থাকে। এই শেডিংয়ের কালারই হলো গ্রেস্কেলের ২৫৬টি শেডিং কালার।

RGB : এখানে মূলত সব কালারই থাকে। তবে কালার কোডিংয়ের কাজটি মূলত লাল (R), সবুজ (G) এবং নীল (B)-এর ওপর ভিত্তি করে হয়। এ দুটি হলো মূল কালার। এদের একটির সাথে আরেকটি মিশিয়ে অন্য কালার তৈরি করা হয়। যদিও সব কালার এই মোডে কাজ করে, তবুও কিছু অ্যাডভান্সড কালার আছে, যেগুলো এই মোডে ঠিক মতো কাজ করে না। উঁচু মানের শেডিং বা রেডারিংয়ের কালার সাধারণত এতে সাপোর্ট করে না। ওয়েব ডিজাইনিং এবং ডিজিটাল আর্টের জন্য এ মেথড ব্যবহার করা হয়। এখানে একটি বিষয় খেয়াল রাখা খুব গুরুত্বপূর্ণ। যদিও RGB মোডে প্রায় সব কালারই সাপোর্ট করে, তবু ওয়েব ডিজাইনিংয়ের জন্য অন্য অ্যাডভান্সড মোড ব্যবহার করা ঠিক নয়। কারণ, সব ব্রাউজার বা অন্যান্য ওয়েবভিত্তিক সফটওয়্যার RGB মেথডে কালার ডিকোড করে। তাই সেখানে অন্য মোড ব্যবহার করলে সাপোর্টিং নিয়ে সমস্যা হতে পারে।

CMYK : এ মেথডেও সব কালারই থাকে। তবে এখানে সব কালার সাধারণত সায়ান (C), ম্যাগেন্টা (M), হলুদ (Y) এবং কালো (K) কালারের ওপর ভিত্তি করে এনকোডিং করা হয়। প্রিন্টিংয়ের কাজে এ মোড ব্যবহার করা হয়। এটি RGB থেকেও অ্যাডভান্সড মোড। ইউজার যদি মনে করেন, ওয়েব বা অন্য অ্যাপ্লিকেশনে তিনি

অ্যাডভান্সড মোড হিসেবে CMYK ব্যবহার করবেন, তাহলে কম্পিউটারি সিম্পর্কিত সমস্যা হতে পারে। আবার প্রিন্টিংয়ের সময় CMYK কালার ব্যবহার না করে RGB ব্যবহার করলে কমপিউটারে হয়তো কোনো পার্থক্য বোঝা যাবে না, কিন্তু প্রিন্ট করার পর হয়তো ছবির কালার বা ইমেজের মান খারাপ হয়ে যেতে পারে।

ল্যাব কালার : এটি সবচেয়ে অ্যাডভান্সড কালার কোডিং। মানুষের চোখ যেভাবে কালার দেখে, সেভাবে এখানে কালার কোডিং করা হয়। কমপিউটারের মনিটরেও কিন্তু মানুষ দেখতে পারে এমন সব কালার দেখানো সম্ভব হয় না। সুতরাং বোঝাই যাচ্ছে ল্যাব কালার কোডিং একেবারে i কোডিং। এই মেথডে মানুষের চোখ দেখতে পায় এ ধরনের সব কালার রেন্ডার করা হয়।

RGB এবং CMYK কালার কোডিংই সবচেয়ে প্রচলিত কালার মেথড। এ দুটি দিয়েই ইউজার সব ধরনের কাজ করতে সক্ষম হবেন। এ দুটি মোডের সুবিধা এবং ব্যবহার নিচে দেয়া হলো :

RGB কালার : RGB মোড আসলে লাইট রেন্ডিংয়ের ওপর ভিত্তি করে কাজ করে। কমপিউটারের মনিটরও একই পদ্ধতিতে ছবি দেখায়। সুতরাং যেসব ছবি কমপিউটারের ব্যবহারের জন্য, সেগুলো RGB মেথডে তৈরি করাই ভালো।

এ মেথডে ছবি তৈরি করলে তার ফাইল সাইজ তুলনামূলক কম হয়। কারণ, এখানে মূল কালার হিসেবে মাত্র তিনটি কালার ব্যবহার করা হয়। সুতরাং ফাইল সাইজের কথা চিন্তা করলে বা ইন্টারনেটে ছবি আপলোডের কথা চিন্তা করলে এ মোড ব্যবহার করা উচিত। ইউজার উজ্জ্বল বা ভাইব্র্যান্ট কালারে কাজ করতে চাইলে এটিই উপযুক্ত মেথড। ডিজিটাল আর্টের জন্য RGB মেথড সবচেয়ে ভালো।

CMYK কালার : CMYK মোড মূলত কালির রেন্ডিংয়ের ওপর ভিত্তি করে কাজ করে। তাই প্রিন্টার শুধু এই একটি মোডেই কাজ করতে সক্ষম। এই মোডে ছবির টোন খুব সুন্দর হয়। অন্যান্য মোডেও প্রিন্ট করা সম্ভব। তবে প্রফেশনাল প্রিন্টিংয়ের জন্য CMYK মোডের কোনো বিকল্প নেই।

প্রিসেট : এই অপশনে বিভিন্ন ধরনের কমন অপশন সেভ করা থাকে। যেমন লেটার, ট্যাবলয়েড অথবা সরাসরি রেজুলেশন দিয়েও সেভ করা থাকে। এগুলো কমন অপশন এবং ইউজারের প্রয়োজনের সাথে এগুলোর সেটিং মিলে গেলে এখান থেকে সিলেক্ট করে সরাসরি তা ব্যবহার করা যাবে। প্রিসেট ব্যবহার করলে এর ভেতরের অন্য কোনো অপশন পরিবর্তন করা যাবে না। পরিবর্তন করলে তখন সেটি কাস্টম প্রিসেট হয়ে যাবে। ইউজার চাইলে নিজের প্রিসেট তৈরি করতে পারেন। সে ক্ষেত্রে নিজের পছন্দ মতো অপশন সিলেক্ট করলেই তা কাস্টম প্রিসেট হয়ে যাবে। পরে ওই কাস্টম প্রিসেট সিলেক্ট করলে আগের অপশনগুলো চলে আসবে।

ফাইল সেভ : আগেই বলা হয়েছে ফাইল সেভ করার জন্যও বেশ কিছু অপশন আছে। তাই ফাইল তৈরি করার পর প্রথম কাজই হলো তা কোথাও সেভ করা (চিত্র-৩)। শুধু ক্যানভাস তৈরি করার পরপরই নয়, বরং এডিটিংয়ের সময়ও কিছুক্ষণ পরপর সেভ করার অভ্যাস করা উচিত। কারণ, ফটোশপে আঁড় করার অপশন থাকে, অর্থাৎ টেম্পোরারি সেভের অপশন থাকে, কিন্তু কোনো কারণে সফটওয়্যার বন্ধ হয়ে গেলে অথবা কমপিউটার বন্ধ হয়ে গেলে সব এডিটিং মুছে যাবে যদি না সেভ করা থাকে। যেহেতু সেভ করার কাজটি অনেকবার করতে হয়, তাই এর জন্য শর্টকাট কী Ctrl+S ব্যবহার করা যেতে পারে। ফটোশপে সেভ করার জন্য আরও দুটি অপশন থাকে। একটি হলো সেভ অ্যাজ, যেটি দিয়ে ইউজার বর্তমান ছবিটির আরেকটি কপি তৈরি বা সেভ করতে পারবেন। আরেকটি হলো সেভ ফর ওয়েব, যার মাধ্যমেও ইউজার ছবি সেভ করতে পারবেন, কিন্তু সে ক্ষেত্রে সেভ করা ফাইলটি ওয়েবের জন্য অপটিমাইজড হবে। এই অপশনে শুধু .jpeg বা .gif বা .png ফরম্যাটে ফাইল সেভ হবে। ওয়েব ফরম্যাটে সেভিংয়ের আরও কিছু অপশন আছে, যা পরে আলোচনা করা হবে।

ইউজার ফটোশপের এডিটিং অনেক ভালো পারলেও উপযুক্ত ফাইল সিলেকশন এবং সঠিকভাবে সেভ না করলে ছবির মান খারাপ হওয়ার সম্ভাবনা থাকে। তাই এডিট করার আগে এ বিষয়টি ভালোভাবে জানা প্রয়োজন **কম**

ফিডব্যাক : wahid_cseaut@yahoo.com