



इलेश



Vicki NGUYEN  
Motion Graphics Designer

```
Navigation
  <
  >
  Home
  About
  Contact
  </>

Navigation
  font-weight: 200;
  font-size: 1.2em;
  text-decoration: none;
  letter-spacing: 2px;
  margin-bottom: 20px;

Navigation
  font-weight: 200;
  text-decoration: none;
  font-size: 1.2em;
  letter-spacing: 2px;
  margin-bottom: 20px;

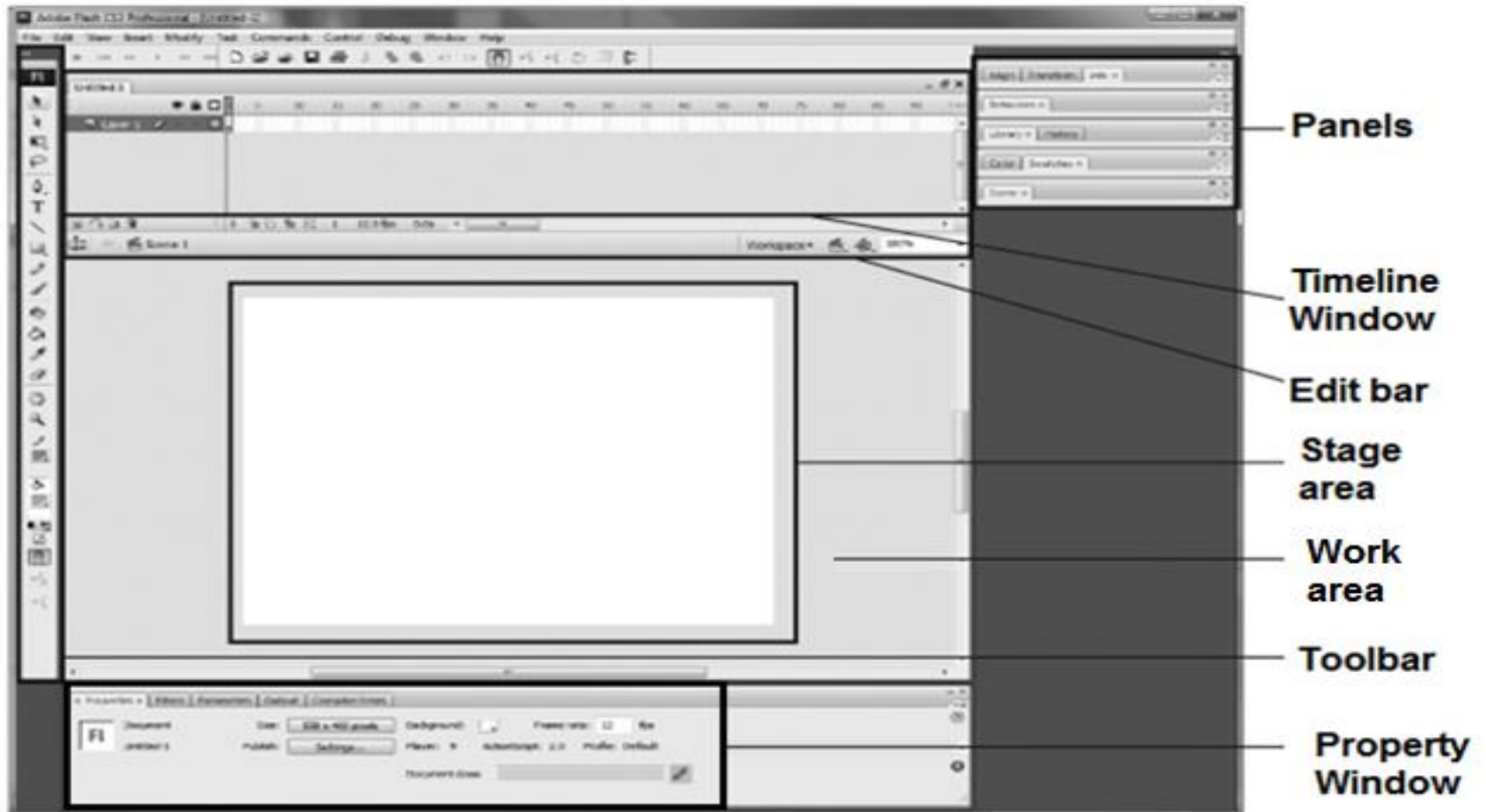
Navigation
  font-weight: 200;
  font-size: 1.2em;
  margin-bottom: 20px;

Navigation
  display: inline-block;
  padding: 0 10px;
  text-decoration: none;
  font-weight: 200;
  font-size: 1.2em;
  margin-bottom: 20px;

```

# ફ્લેશ ની સ્ક્રીન

- ફ્લેશ સોફ્ટવેર શરૂ કરતા તેનો સ્ક્રીન જોવા મળે છે. ફ્લેશનો સ્ક્રીન વિવિધ ભાગમાં વહેંચાયેલો છે.



# ફ્લેશ ની સ્ક્રીન



- Timeline window: ફ્લેશમાં એનિમેશન ને કંટ્રોલ કરવા માટે ટાઈમ લાઈન નો ઉપયોગ થાય છે ટાઈમલાઈનને મુખ્ય ત્રણ ભાગમાં વિભાજીત કરેલ છે. ફ્રેમ, લેયર અને પ્લેહે.
- Edit bar: ફ્લેશની સ્ક્રીન માં દેખાતા edit barની મદદથી timelineને સેટ કરી શકાય છે અથવા તો તેને એડજસ્ટ કરી શકાય છે. edit barની મદદથી scene અને object ને એડીટ કરી શકાય છે.
- Stage area અને Work area: ફ્લેશની સ્ક્રીન માં વચ્ચે દેખાતા સફેદ ભાગને સ્ટેજ કહે છે, ત્યાં ગ્રાફિક્સ મૂકવામાં આવે છે તેમજ એનિમેશન બનાવવામાં આવે છે. સ્ટેજની આજુબાજુના ભાગને work area કહે છે. Work areaમાં મૂકવામાં આવેલા ગ્રાફિક્સ એનિમેશન ફાઇલમાં જોવા મળતા નથી.



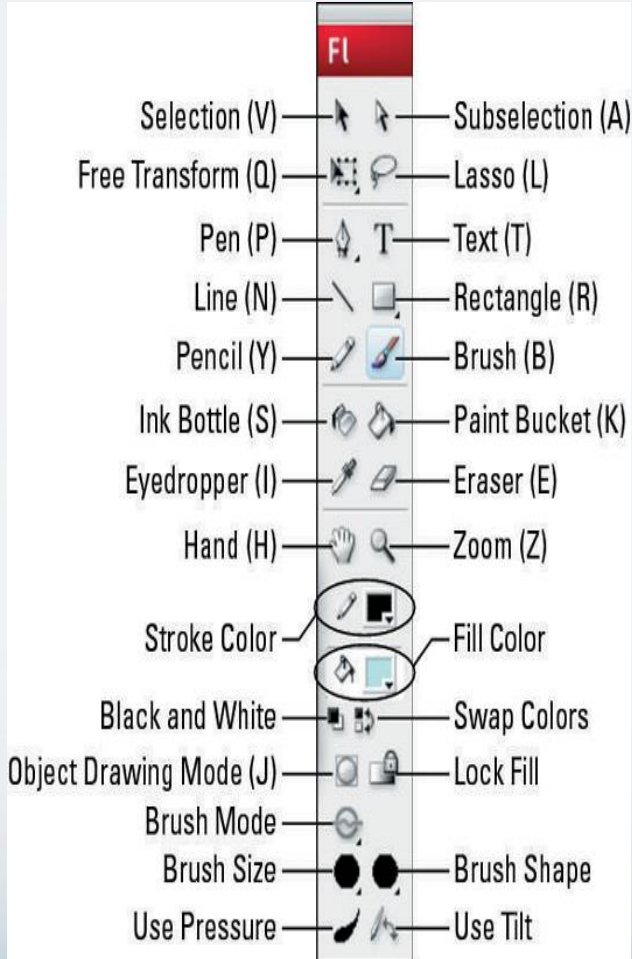
# ફ્લેશ ની સ્ક્રીન

- **Toolbar:** ફ્લેશની સ્ક્રીન માં ડાબી બાજુ ટૂલબાર જોવા મળે છે, જેમાં વિવિધ પ્રકારના tools ની મદદથી ગ્રાફીક્સ બનાવી શકાય છે, અને તેની ઉપર વિવિધ પ્રકારના ફોર્મેટિંગ આપી શકાય છે.
- **Property window:** પ્રોપર્ટી windows ની મદદથી સિલેક્ટ કરેલા ઓબ્જેક્ટની પ્રોપર્ટીમાં જો કોઈ સુધારો કરવો હોય તો તે સુધારા કરી શકાય છે.
- **Panels:** ફ્લેશની સ્ક્રીન માં જમણી બાજુ વિવિધ પ્રકારની પેનલ્સ જોવા મળે છે. અહીં Color, Swatches અને Library પેનલ્સ દ્વારા objects પર વિવિધ પ્રકારની પ્રક્રિયા કરી શકાય છે.



# ફ્લેશ નો Toolbar દોરો

## ફ્લેશ નો Toolbar દોરો



બધા એનિમેશન એક ડ્રોઇંગથી શરૂ થાય છે. અને ફ્લેશમાં object બનાવવા માટે આકૃતિમાં બતાવેલ ડ્રોઇંગ ટૂલ્સ જેવા કે પેન, પેન્સિલો, પીંછીઓ, રંગો, ઇરેઝર અને તેના જેવા બીજા ટૂલ્સ ની જરૂર પડે છે. ટૂલ્સ પેનલના ચાર જુદા જુદા ભાગો અલગ-અલગ પ્રકારના ડ્રોઇંગ ટૂલ ધરાવે છે.

# ફ્લેશ નો Toolbar દોરો

- Selection tool અને Subselection tools: આ ટૂલ દ્વારા વિવિધ આકાર, સ્ટ્રોક કે બીટમેપ્સને તેના પર ક્લિક કરીને સિલેક્ટ કરી શકાય છે. એકથી વધારે ઓબ્જેક્ટ્સને SHIFT કી દબાવી રાખીને સિલેક્ટ કરી શકાય છે. ડબલ-ક્લિક કરવાથી ઓબ્જેક્ટ એડિટિંગ મોડમાં જવા મળે છે. Workarea ના ખાલી વિસ્તારમાં ડબલ-ક્લિક કરતા આ મોડમાંથી પાછા અવાય છે. સબસિલેક્શન ટૂલ ની મદદથી ઓબ્જેક્ટનો પાથ પસંદ કરાય છે. ઓબ્જેક્ટ્સની રૂપરેખા પર ક્લિક કરવાથી ત્યાં નાના ચોરસ અને બિંદુઓ દેખાશે, જેને ખેંચીને ઓબ્જેક્ટ્સને બદલી શકાય છે.
- Free Transform tool: Free Transform toolની મદદથી ઓબ્જેક્ટ પર વિવિધ પ્રકારના પરિવર્તન કરી શકાય છે. આ ટૂલની મદદથી કોઈ ઓબ્જેક્ટ પસંદ કરી અને પછી માઉસને ઓબ્જેક્ટ પર વિવિધ સ્થળો પર ખસેડતા માઉસનું કર્સરનો આકાર બદલાયેલો જોઈ શકાય છે.
- Double-ended arrow: ઓબ્જેક્ટનો scale બદલવા માટે
- circle arrow: ઓબ્જેક્ટને rotate કરવા માટે
- double ended double arrow: ઓબ્જેક્ટને skew કરવા માટે



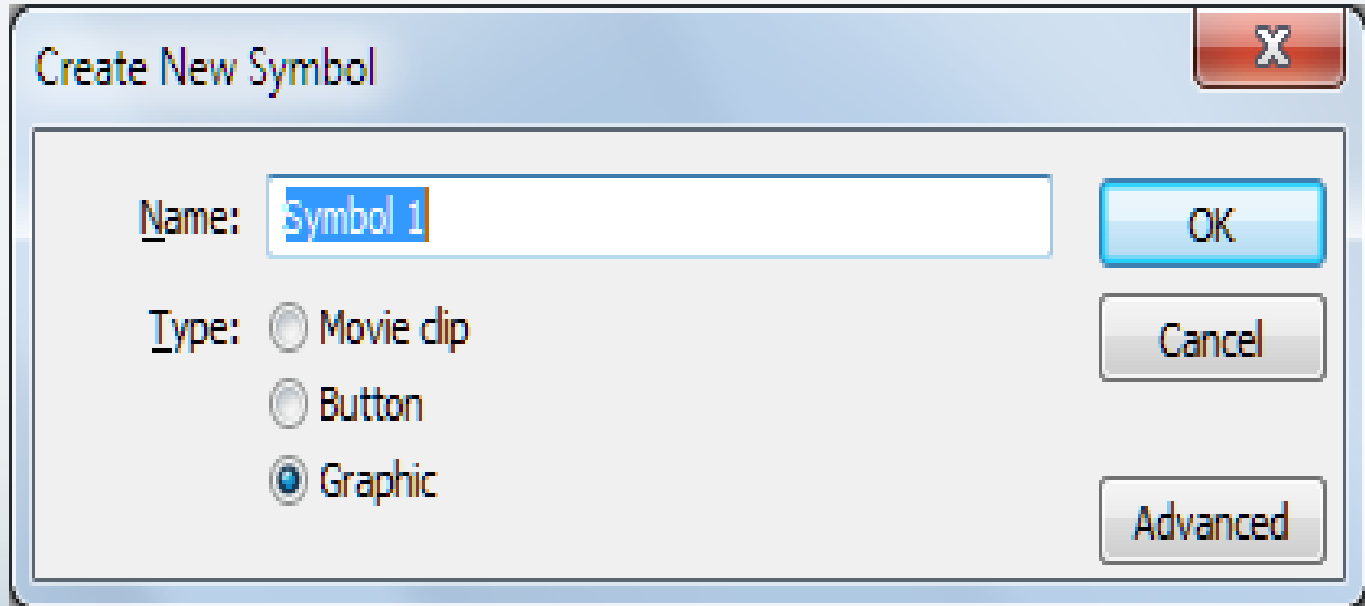
# ફ્લેશ નો Toolbar દોરો

- Text tool: આ ટૂલની મદદથી Text દાખલ કરી શકાય છે. પ્રોપર્ટીસ પેનલમાં વિવિધ ટેક્સ્ટ પ્રોપર્ટીને સેટ કરી શકાય છે જેમ કે ફોન્ટ્સ, રંગ અને સ્થિતિ, ગોઠવણીવગેરે .જો ફ્લેશ હોય તો ઇન્ડેન્ટ, લાઇન સ્પેસિંગ અને માર્જિન સેટ કરી શકાય છે.
- Rectangle tool:આ ટૂલની અંદર પાંચ પ્રકારના ટૂલ્સ જોવા મળે છે.
- Rectangle tool (by default):આ ટૂલની મદદથી સાદુ લંબચોરસ દોરી શકાય છે. SHIFT કી દબાવી રાખીને દોરતા ચોરસ દોરી શકાય છે.
- Rectangle primitive tool: આ ટૂલની મદદથી લંબચોરસ કે ચોરસ દોરી શકાય છે, અને તેના ખૂણાને વાળી શકાય છે.
- Oval tool: આ ટૂલની મદદથી સાદુ લંબગોળ દોરી શકાય છે. SHIFT કી દબાવી રાખીને દોરતા વર્તુળ દોરી શકાય છે.
- Oval primitive tool: આ ટૂલની મદદથી લંબગોળ કે વર્તુળ દોરી શકાય છે, અને તેના શરૂઆતનો ખૂણો, અંતનો ખૂણો અને ત્રિજ્યા બદલી શકાય છે.
- Polystar tool: આ ટૂલની મદદથી polygons દોરી શકાય છે.



# Symbol ના પ્રકાર

- Symbol એ વારંવાર વાપરી શકાય તેવો ફ્લેશ માં બનાવેલો ઓબ્જેક્ટ છે .Symbol નો ઉપયોગ મૂવીઝ દરમ્યાન થઈ શકે છે અથવા તો તેને બીજા મૂવીઝમાં આયાત કરીને તેનો ઉપયોગ કરી શકાય છે.





# Symbol ના પ્રકાર

Insertmenu માંથી NewSymbolવિકલ્પની મદદથી ત્રણ પ્રકારનાં symbol બનાવી શકાય છે :ગ્રાફિક્સ, બટન અને મૂવીક્લિપ્સ.

- ગ્રાફિક symbol ફરીથી વાપરી શકાય તેવી સ્થિર છબીઓ છે જેનો મુખ્યત્વે ઉપયોગ એનિમેશન બનાવવા માટે થાય છે .કોઈપણ દોરેલા વેક્ટર ,સાદી ટેક્સ્ટ કે આયાત કરેલા બીટમેપ )ફોટો (અથવા આના સંયોજનોને ગ્રાફિક symbol રૂપાંતરિત કરી શકાય છે :ગ્રાફિક symbol પાસે timeline માં એક જ ફ્રેમ હોય છે.
- બટન symbol નો ઉપયોગ timeline navigation માટે થાય છે -તે મૂવીઝમાં ઇન્ટરેક્ટિવિટી ઉમેરે છે અને વિવિધ માઉસની ક્રિયાઓ જેવી કે માઉસ ક્લિક્સ, કી પ્રેસ અથવા રોલઓવર /રોલઆઉટ ને પ્રતિસાદ આપે છે .બટન symbol ના અપ ,ઓવર ,ડાઉન અને હિટ સ્થિતિ સાથે સંકળાયેલા ગ્રાફિક્સને નક્કી કરીને પછી બટન symbol ના ઇન્સ્ટન્સ પર ક્રિયાઓ આપી શકાય છે .તેમની સમયરેખામાં તેમની પાસે 4ફ્રેમ્સ છે –અપ ,ઓવર ,ડાઉન અને હિટ એરીયા.



# Symbol ના પ્રકાર

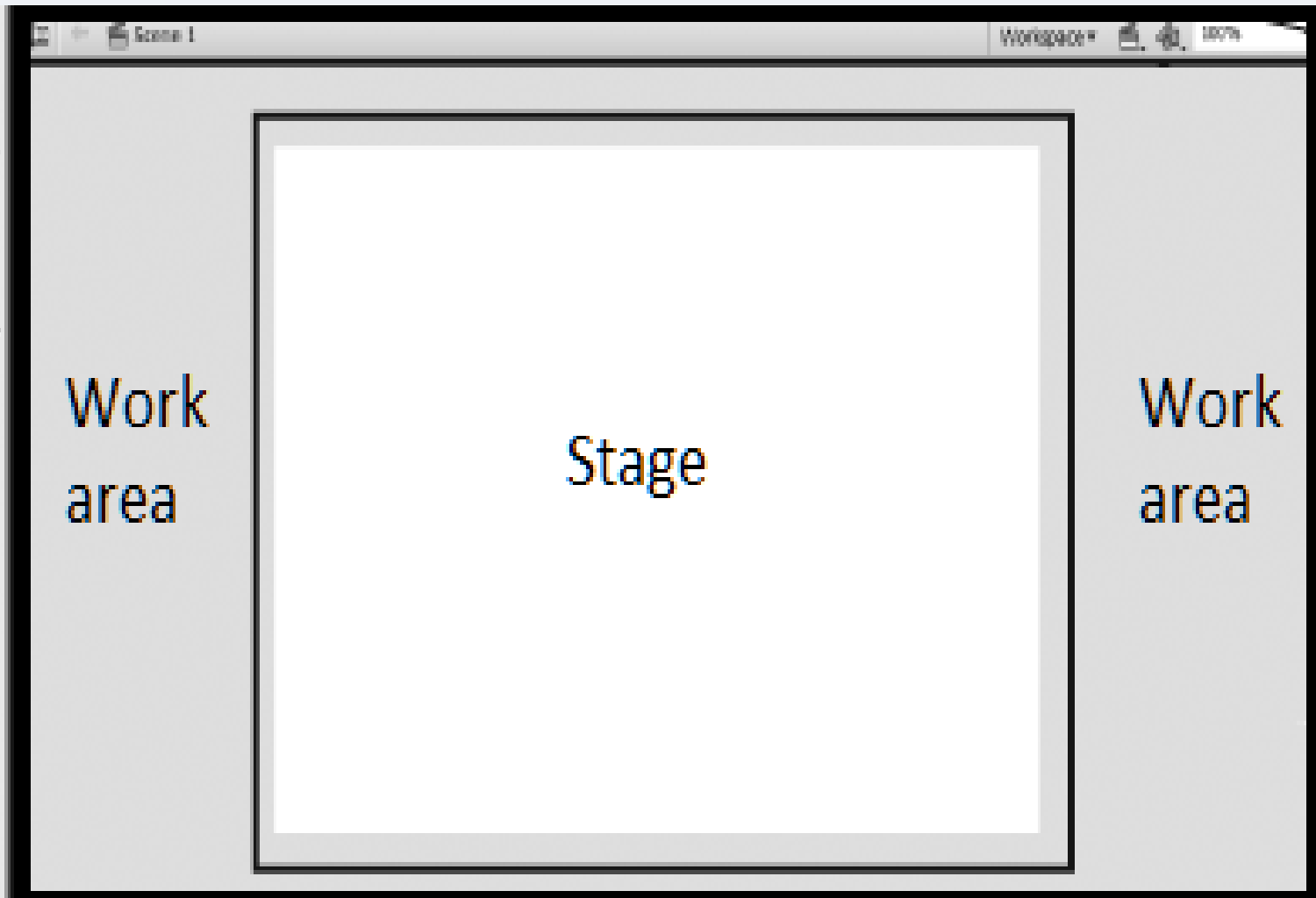
- મૂવીક્લિપ્સ એ ફ્લેશ મૂવીની અંદર ફ્લેશ મૂવીઝ છે , જે એક અથવા વધુ ગ્રાફિક /બટન symbol ની મદદથી બનાવવામાં આવેલ છે .તેની પાસે તેની પોતાની timeline હોય છે , જે મુખ્ય મૂવીની timeline થી સ્વતંત્ર હોય છે . તેને એક્શનસ્ક્રિપ્ટથી નિયંત્રિત કરી શકાય છે.
- મૂવીઝમાં વપરાતા symbol ની નકલને ઇન્સ્ટન્સ કહેવામાં આવે છે, જેમાં તેના પોતાના સ્વતંત્ર ગુણધર્મો જેવાકે રંગ, કદ અનેકાર્ય મૂળ symbol થી અલગ હોઈ શકે છે .ફ્લેશ મૂવીઝમાં ઉપયોગમાં લેવાતા તમામ symbol લાઇબ્રેરીમાં સંગ્રહિત થાય છે , અને ત્યાંથી drag-and-drop દ્વારા ફ્લેશ મૂવીઝમાં નવા ઇન્સ્ટન્સ તરીકે ઉમેરી શકાય છે .symbol ના ઇન્સ્ટન્સના ગુણધર્મો, અસરો અથવા પરિમાણોને બદલવાથી મૂળ symbol અથવા અન્ય ઇન્સ્ટન્સોને અસર થતી નથી.



# Flash માં stage અને work area નો ઉપયોગ

- Stage સામાન્ય રીતે તેના નામ પ્રમાણે એનીમેશન બનાવવાની પ્રક્રિયાનું કેન્દ્ર છે .તે એક આભાસી કેનવાસ છે .અહીં ચિત્રો , ટેક્સ્ટ અને ઓબ્જેક્ટ્સ બનાવી શકાય છે .આમ ,Stageએ એક એવો વિસ્તાર છે કે જેના પર એનીમેશનને લગતી બધી જ સામગ્રી રહેલી હોય છે .
- Workarea એ stage ની આજુબાજુમાં આવેલા ગ્રે કલરના એરીયાનું તકનીકી નામ છે .Workarea એ એનીમેશનની તૈયારી કરવા માટેના એરીયા તરીકે કામ કરે છે, જ્યાં તમે ગ્રાફિક્સને stage પર મૂકતા પહેલાં તૈયાર કરી શકો છો.
- ઉદાહરણ તરીકે, stage પર ઓબ્જેક્ટ્સ દોરેલા છે ,અને જો તેમની ગોઠવણી બદલવી હોય તો તેમાનાં કેટલાક ઓબ્જેક્ટ્સને કામચલાઉ રૂપે ખેંચીને Work area માં મૂકી શકાય છે.

# Flash માં stage અને work area નો ઉપયોગ

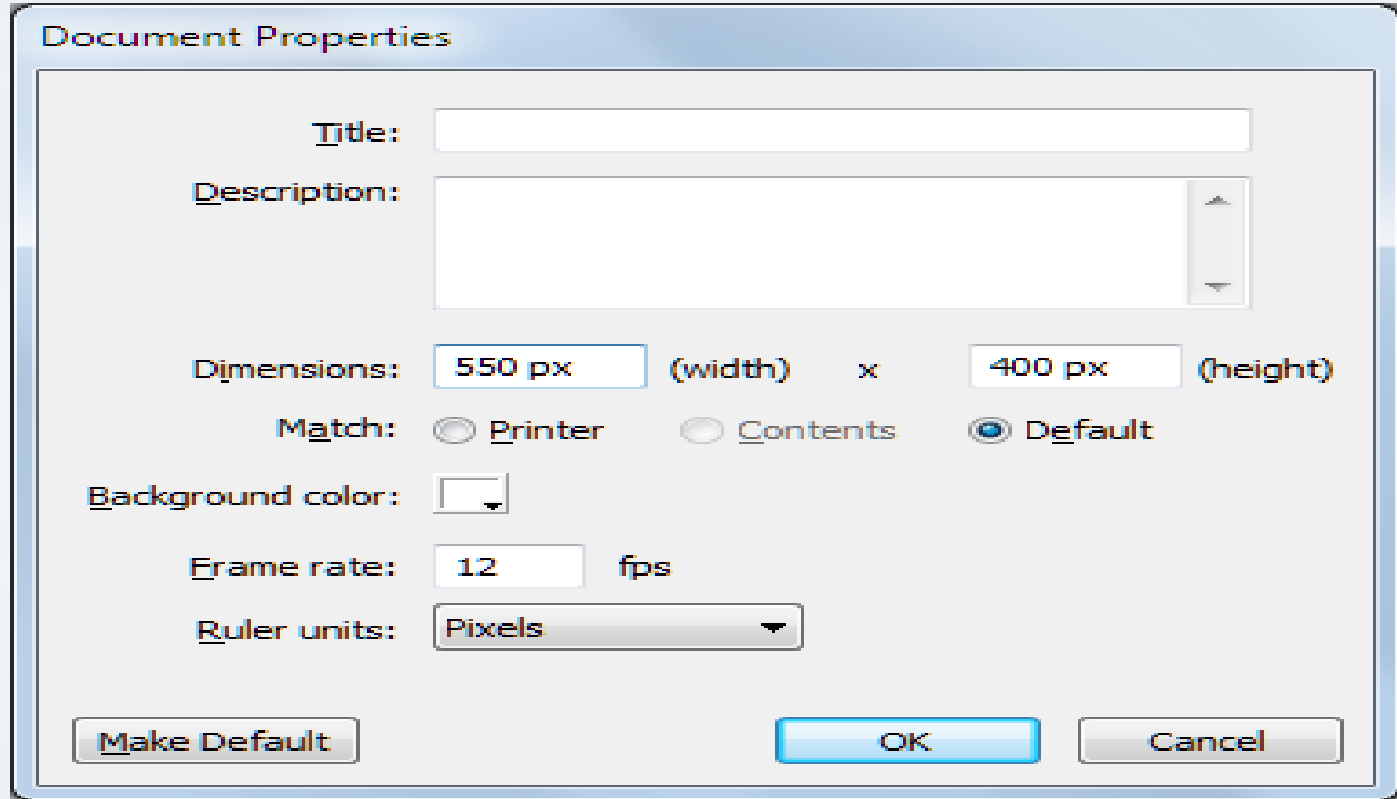




# Flash માં stage અને work area નો ઉપયોગ

- Stage ના પ્રારંભિક કદ અને તબક્કાના આકારને બદલી શકાય છે ,default તરીકે 550 x 400 pixel નું માપ હોય છે ,અને background color તરીકે white કલર સેટ કરેલ હોય છે.જો તમારું લક્ષ્ય એક સ્માર્ટ ફોન માટે એનિમેશન બનાવવાનું હોય તો stage નો એરીયા નાનો રાખવો ,અને જો વેબસાઇટ માટે એનિમેશન બનાવવાનું હોય તો stage નો એરીયા મોટો રાખવો પડે છે .
- Stage ના કદ અને background color ને બદલવા માટે:
- Modify menu માંથી Document વિકલ્પ પસંદ કરતા , અથવા
- Stage ના ખાલી ભાગમાં mouse થી ક્લિક કરીને Properties window માંથી size button સિલેક્ટ કરતા
- Document properties dialog box જોવા મળે છે.

# Flash માં stage અને work area નો ઉપયોગ



**Document Properties**

Title:

Description:

Dimensions:  (width) x  (height)

Match:  Printer  Contents  Default

Background color:

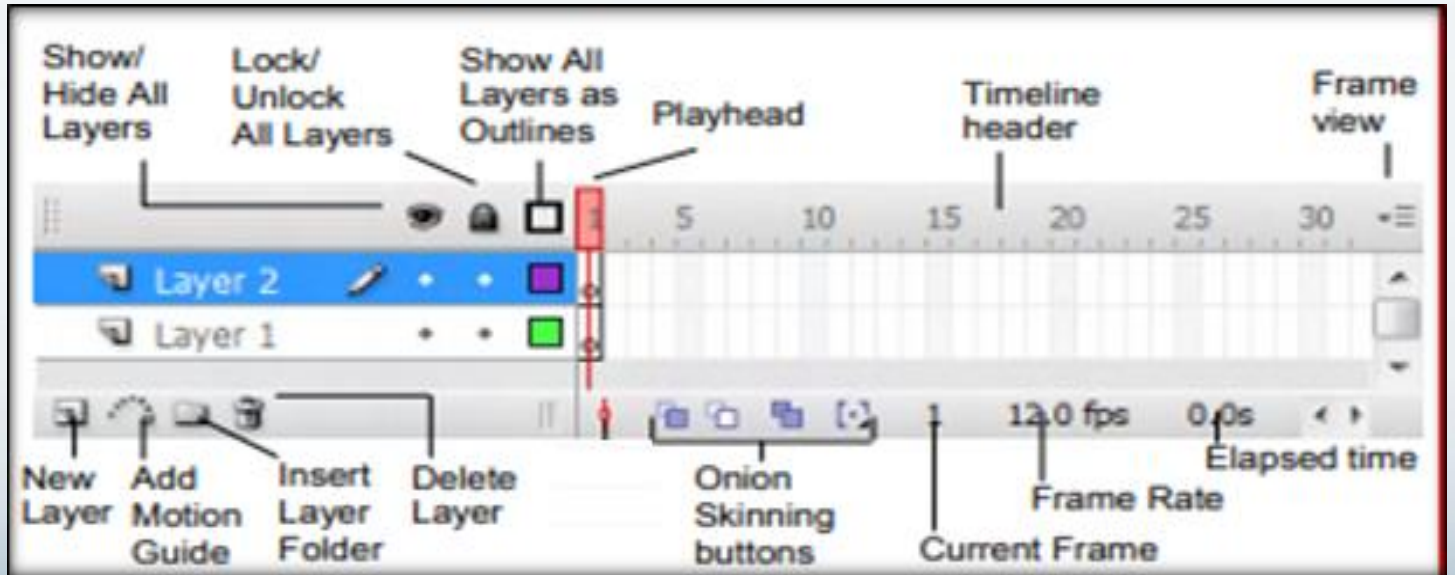
Frame rate:  fps

Ruler units:

જ્યાં stage area ની width અને height બદલી શકાય છે .  
stage area નો background color પણ બદલી શકાય છે.

# Flash માં timeline

- Timeline સામગ્રીને layers અને frames માં ગોઠવે છે અને તેમને નિયંત્રિત કરે છે .ફિલ્મોની જેમ જ ફ્લેશ પણ ડોક્યુમેન્ટ્સને એનીમેશનના સમયની લંબાઈને ફ્રેમમાં વહેંચે છે .layers એકબીજાની ઉપર સ્ટેકડ સ્વરૂપમાં ગોઠવાય છે. Timeline ના મુખ્ય ઘટકો layers, frames અને પ્લેહેડ છે.







# Flash માં timeline

- Show/Hide layers: આ ઓપ્શનની મદદથી કોઈ ચોક્કસ લેયરને show કે hide કરી શકાય છે.
- Lock/Unlock layers: આ ઓપ્શનની મદદથી કોઈ ચોક્કસ લેયરને lock કે unlock કરી શકાય છે.
- Layers as outlines: આ ઓપ્શનની મદદથી લેયરને outline સ્વરૂપમાં જોઈ શકાય છે.
- Playhead: Timeline headerમાં જોવા મળતા લાલ બોક્સ જેવા ભાગને playhead કહે છે.
- Timeline header: અહીં ફ્રેમના નંબર જોઈ શકાય છે, અને કોઈ ફ્રેમને ક્લિક કર્યેને સિલેક્ટ પણ કરી શકાય છે.
- Frame view: timeline વિન્ડોમાં સૌથી જમણી બાજુ છેલ્લે Frame view જોવા મળે છે, તેના પર ક્લિક કરતા તેના સબ ઓપ્શન દ્વારા timeline ની હેડર અને ફ્રેમને અલગ જોઈ શકાય છે.

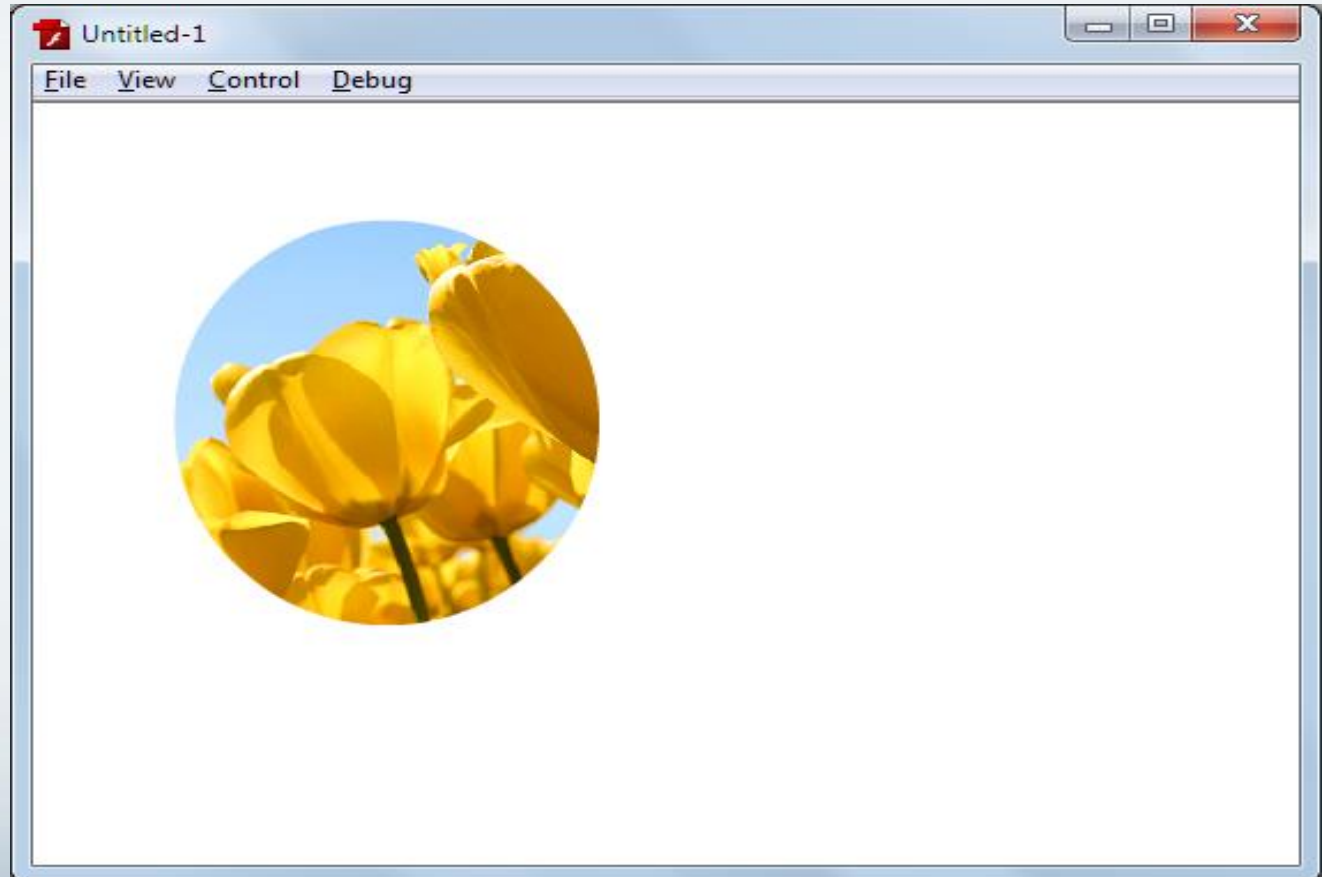


# Flash માં timeline

- **New layer:** એનીમેશન માટે નવા લેયરને ઉમેરી શકાય છે.
- **Add motion guide:** આ ઓપ્શન પર ક્લિક કરતા એક્ટિવ લેયર ની ઉપર એક motion ગાઈડ લેયર એડ થાય છે
- **Insert layer folder:** લેયરના સમૂહ ને એકસાથે સંગ્રહ કરવા માટે એક ફોલ્ડર બનાવવું પડે છે, જેના માટે આ બટન પર ક્લિક કરવાથી લેયર ફોલ્ડર ની રચના થાય છે.
- **Delete layer:** જ્યારે એનીમેશનમાં કોઈ લેયરની જરૂર ન હોય ત્યારે તેને દૂર કરવા માટે ડિલીટ લેયર ઓપ્શનનો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે.
- **Onion skinning buttons:** એનીમેશનમાં આ બટનના ઉપયોગથી એકથી વધારે ફ્રેમ્સને જોઈ શકાય છે.
- **Current frame:** એનીમેશનમાં કરન્ટ ફ્રેમનો નંબર જોઈ શકાય છે.
- **Frame rate:** એનીમેશનમાં એક સેકન્ડમાં કેટલી ફ્રેમનો સમાવેશ થાય તે નક્કી કરી શકાય છે. ઉદા: 12.0 fps
- **Elapsed time:** એનીમેશનમાં કોઈ ચોક્કસ ફ્રેમ વખતનો સમય જાણી શકાય છે.

# Flash માં masking

- માસ્ક એ એક લેયર છે જેની મદદથી તેની નીચેના લેયરમાં શું છે તે જોવા મળે છે. Masking કરવા માટેની પ્રક્રિયા નીચે મુજબ છે.

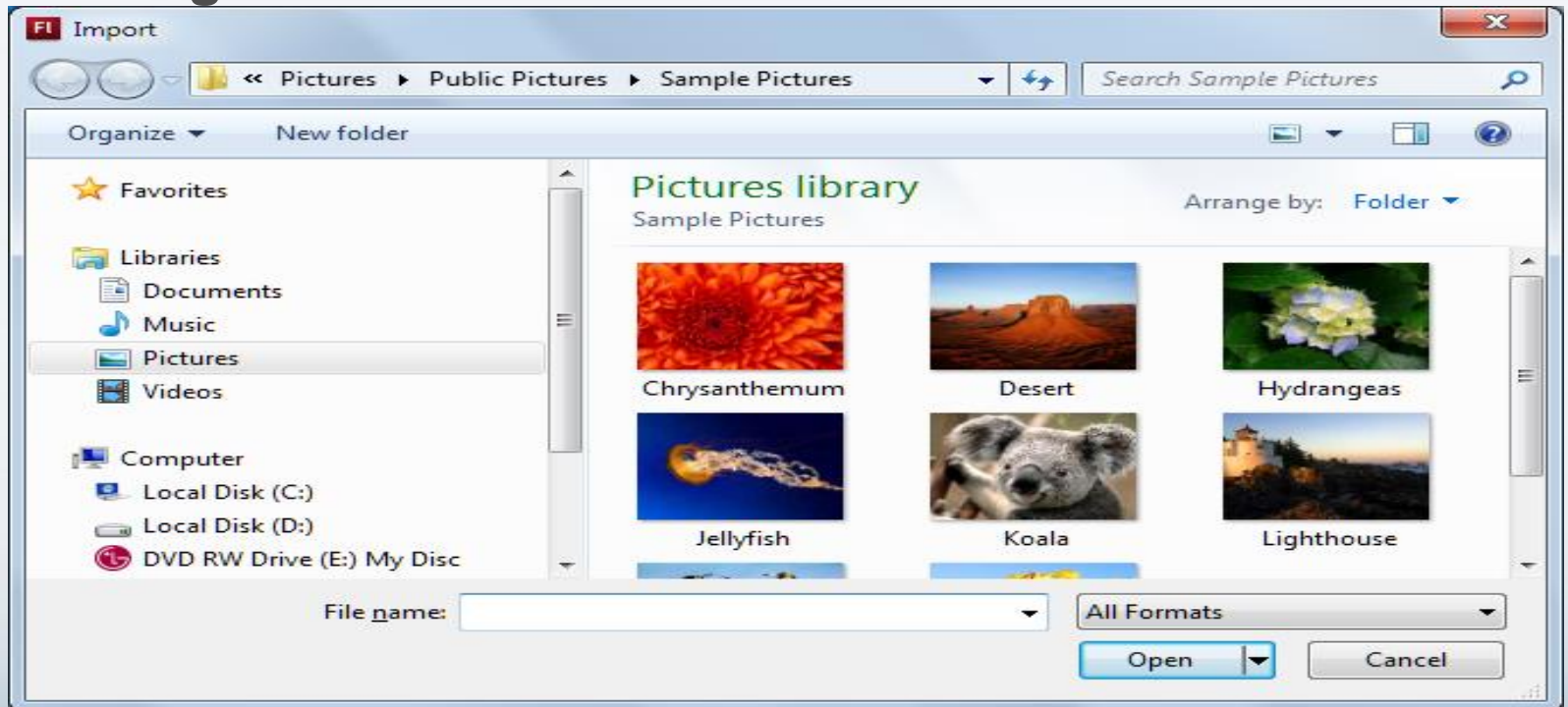


# Flash માં masking

Step – 1 : સૌપ્રથમ Flash માં Newoption ની મદદથી નવી ફાઇલ બનાવો.

Step – 2 : Timeline window માં frame 1 સિલેક્ટ કરો.

Step – 3 : ત્યારબાદ File menu -> Import -> Import to stage વિકલ્પ પસંદ કરો .





# Flash માં masking

- Step – 4 : અહીં જે image પર masking આપવાનું હોય તે image ને સિલેક્ટ કરી ઓપન કરો.
- Step – 5 : Timeline window માં frame 60 પર right click કરીને insert frame આદેશ આપો.
- Step – 6 : Timeline window માંથી નવું layer insert કરો.
- Step – 7 : નવા layer ની frame 1 સિલેક્ટ કરો.
- Step – 8 : Oval tool ની મદદથી circle દોરો.
- Step – 9 : નવા layer ની frame 60 સિલેક્ટ પર right click કરીને insert Keyframe આદેશ આપો.
- Step – 10 : Selection tool ની મદદથી circle ને જમણી બાજુ લઈ જાઓ.
- Step – 11 : Layer 2 માં motion tween આપો.
- Step – 12 : Layer 2 પર right click કરી Mask option સિલેક્ટ કરો.
- Step – 13 : ફાઇલને સેવ કરો.
- Step – 14 : Masking effect ધરાવતું animation જોવા માટે Control menu માંથી Test Movie (Ctrl + Enter) આદેશ આપો.

Dw

**DREAMWEAVER**

Dw

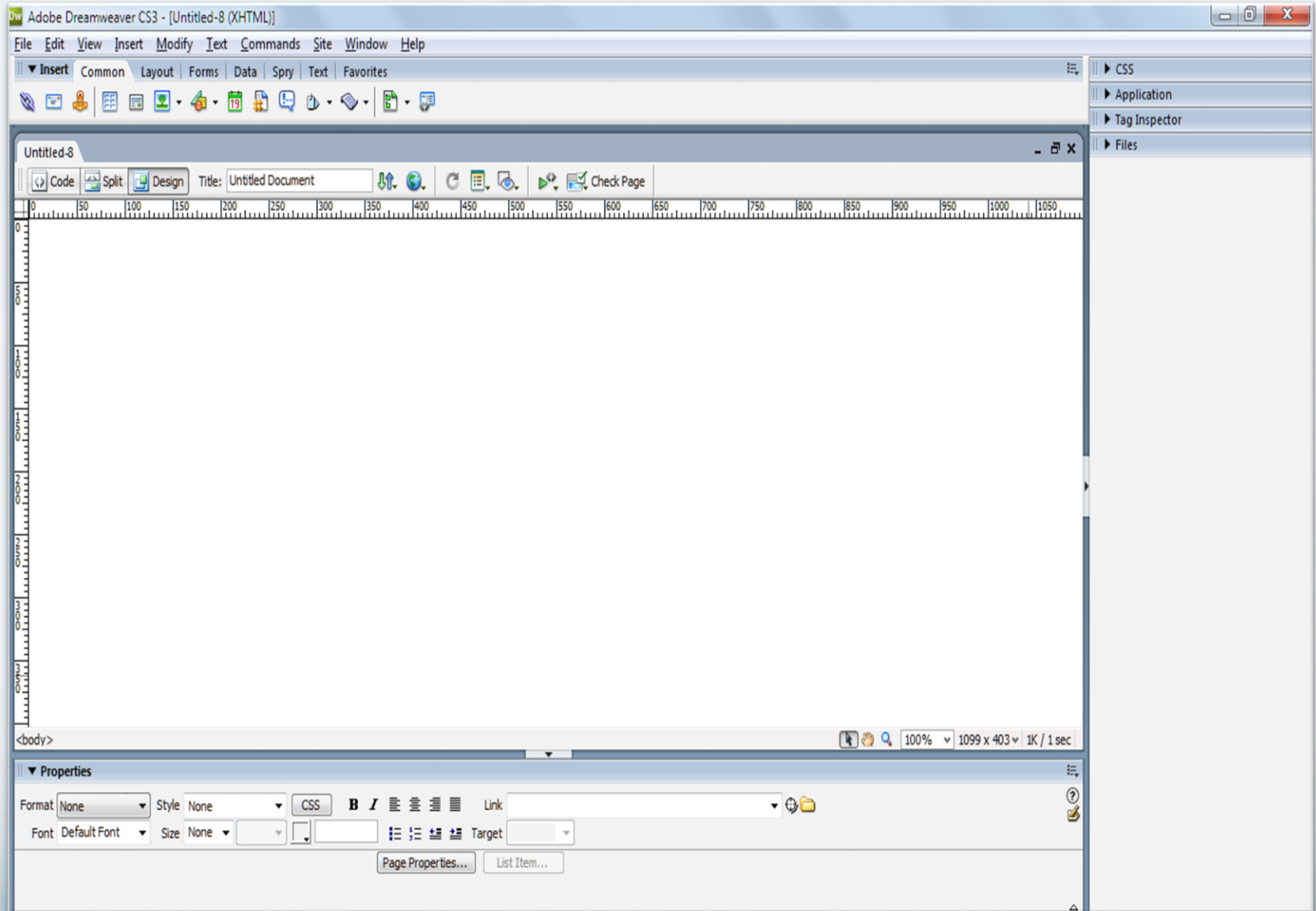
Dw



# Dreamweaver નો શરૂઆતનો screen

- Dreamweaver વેબસાઇટ બનાવવા માટેનું અત્યંત પ્રચલિત સોફ્ટવેર છે. Dreamweaver ને લીધેખૂબ જ ઝડપથી અને સરળતાથી વેબસાઇટ બનાવી શકાય છે. Dreamweaver યુઝર ફ્રેન્ડલી ઇન્ટરફેસ ધરાવતું હોવાને કારણે યુઝર્સ દ્વારા વિવિધ પ્રકારના વેબસાઇટ આધારિત કાર્ય કરવા માટે ના options આપેલા હોય છે, જેની મદદથી નવી વેબસાઇટ બનાવવી કે તેને સુધારવી તેવી બધી જ પ્રક્રિયો સરળતાથી કરી શકાય છે. Dreamweaver માં કામ કરવા માટે આપવામાં આવેલ ઇન્ટરફેસને Dreamweaver workplace કહે છે. Dreamweaver workplace માં Title bar, Menu bar, Insert toolbar, document toolbar, Ruler, Panel group, Status bar, Property inspector અને document window એમ કુલ નવ ભાગ જોવા મળે છે.

# Dreamweaver નો શરૂઆતનો screen







# Dreamweaver નો શરૂઆતનો screen

- Titlebar: અહીં ડોક્યુમેન્ટ નું નામ જોઈ શકાય છે.
- Menubar: અહીં મેનુ જોઈ શકાય છે, અને તેના વિવિધ વિકલ્પથી ડોક્યુમેન્ટ માં જે તે કાર્ય કરી શકાય છે. જેમાં Filemenu દ્વારા ડોક્યુમેન્ટ ઉપર ઓપરેશન કરી શકાય છે. Edit menu વડે ડોક્યુમેન્ટ ઉપર સુધારા કરી શકાય છે. Viewmenu દ્વારા ડોક્યુમેન્ટના ને લખતા સેટિંગ બદલી શકાય છે. Modify menu માં ડોક્યુમેન્ટ ની propertiesને બદલી શકાય છે. Insert menu માં ડોક્યુમેન્ટ ની અંદર ટેબલ તથા વિવિધ મીડિયાને insert કરી શકાય છે. Text menu દ્વારા ડોક્યુમેન્ટ માં માહિતીને વિવિધ રીતે ફોર્મેટ કરી શકાય છે.
- Insertbar: Insertbar દ્વારા તેમાં રહેલા વિવિધ કેટેગરી ની મદદથી મેનુ માં જોવા મળતા વિવિધ આદેશોની કેટેગરી બનાવીને એને વેબસાઈટ બનાવવામાં સરળતાથી ઉપયોગમાં લઈ શકાય છે.



# Dreamweaver નો શરૂઆતનો screen

- Document toolbar: ડોક્યુમેન્ટ toolbar દ્વારા ડોક્યુમેન્ટ ને વિવિધ પ્રકારના view માં જોઈ શકાય છે.
- Ruler: ડોક્યુમેન્ટમાં ruler લાવી શકાય છે.
- Panel group: Dreamweaver workplace માં Panel group જમણી તરફ જોવા મળે છે. જેમાં CSS, Application, Tag Inspector, Frames અને Files જેવી panels જોવા મળે છે. Panel group માં રહેલ panel ને collapse કે expand કરી શકાય છે.
- Status bar: અહીં ડોક્યુમેન્ટના status વિશે માહિતી જોવા મળે છે.



# Dreamweaver નો શરૂઆતનો screen

- Property inspector: ડોક્યુમેન્ટ વિન્ડોની નીચે જોવા મળે છે અહીં ડોક્યુમેન્ટ વિન્ડોમાં સિલેક્ટ કરેલા object ની properties જેવી કે image, link, table, frame કે frame controls જોઈ શકાય છે.
- Document window: આ જગ્યાનો ઉપયોગ નવા ડોક્યુમેન્ટ બનાવવા માટે કે ડોક્યુમેન્ટ માં સુધારા કરવા માટે થાય છે.
- Workspace layout: Dreamweaver માં વેબસાઈટ બનાવતી વખતે જરૂર પ્રમાણેના layout નો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે.
- Coder layout: જ્યારે document માં ફક્ત coding કરવાનું હોય ત્યારે Coder layout નો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે.
- Designer layout: જ્યારે document માં ફક્ત designing કરવાનું હોય ત્યારે designer layout નો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે.
- Dual screen layout: જ્યારે document માં coding અને designing બન્ને કરવાના હોય ત્યારે Dual screen layout નો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે.



# Dreamweaver માં Table બનાવવાની પદ્ધતિ

- ટેબલ એ rows અને columnsની મદદથી બનતું માળખું છે આથી ટેબલ ની મદદથી વેબ પેજની ઝડપથી બનાવી શકાય છે. આખા વેબપેજને rows અને columns માં બનાવવાથી તેની ઉપરના ફોર્મેટિંગ આસાનીથી કરી શકાય છે. Dreamweaver માં ટેબલ બનાવવા માટે અલગ-અલગ પ્રકારના વિકલ્પ આપવામાં આવેલ છે. Insert menuમાં ટેબલ વીકલ્પને સિલેક્ટ કરીને અથવા insert bar ની layout કેટેગરી દ્વારા table બનાવી શકાય છે.
- જ્યાં ટેબલ બનાવવાનું હોય insertion point મૂકો અને insert મેનુમાંથી ટેબલ ઓપ્શન સિલેક્ટ કરો. આથી ટેબલ બનાવવા માટેનો ડાયલોગ બોક્સ આવશે. આ ડાયલોગ બોક્સમાં ત્રણ કેટેગરી જોવા મળે છે. ટેબલ ની સાઈઝ માટે, હેડર માટે અને accessibility માટે.

# Dreamweaver માં Table બનાવવાની પદ્ધતિ

image

- ટેબલ સાઈઝ સેક્શનમાં ટેબલના વિવિધ attributes select કરી શકાય છે, જેવાકે ટેબલમાં કેટલી rows અને columns રાખવી છે તે નક્કી કરાય છે, ટેબલ ની પહોળાઈ કેટલી રાખવી છે તે નક્કી કરાય છે. ટેબલમાં જો કોઈ બોર્ડર રાખવી હોય તો તે કેટલા pixel ની રાખવી તે પણ સેટ કરી શકાય છે. ટેબલ ની અંદર આવેલ સેલ ને લગતા બે ઓપ્શન જેવાકે cell padding અને cell spacing પણ આપી શકાય છે. cell padding દ્વારા ટેબલમાં માહિતી અને cell ની બોર્ડર વચ્ચે કેટલા પોઈન્ટ નું padding આપવાનું છે તે સેટ કરી શકાય છે, જ્યારે spacing દ્વારા બે સેલ વચ્ચે કેટલા pixel નું અંતર રાખવાનું છે તે સેટ કરી શકાય છે.
- હેડર ડાયલોગ બોક્સ ના હેડર સેક્શનમાં હેડર રાખવું કે નહીં તે માટેના options નો સમાવેશ થાય છે. જો ટેબલમાં કોઈ પણ પ્રકારનું હેડીંગ ન રાખવું હોય તો અહીં none ઓપ્શન સિલેક્ટ કરવામાં આવે છે અને જો ટેબલમાં હેડર આપવું હોય તો તેની પોઝીશન left, top કે both એમાંથી કોઈએકને સિલેક્ટ કરી શકાય છે.
- ટેબલ ડાયલોગ બોક્સ ના ત્રીજા સેક્શનમાં એક્સેસિબિલિટી માં જો ટેબલનું કોઈ કેપ્શન રાખવું હોય તો આપી શકાય છે.

# Dreamweaver માં Table બનાવવાની પદ્ધતિ

ટેબલ બની ગયા બાદ તેને સિલેક્ટ કરીને properties ઇન્સ્પેક્ટર ની મદદથી ટેબલની પ્રોપર્ટી set કરી શકાય છે, જ્યાંપ્રથમ સેક્શનમાં ટેબલની rows, columns, width, height, cell space, cell padding, align, border સેટ કરી શકાય છે જ્યારે બીજા સેક્શનમાં ટેબલ ના background color, border color અને background image સેટ કરી શકાય છે

Table

Table size

Rows: 3 Columns: 3

Table width: 200 pixels

Border thickness: 1 pixels

Cell padding:

Cell spacing:

Header

None Left Top Both

Accessibility

Caption:

Align caption: default

Summary:

Help OK Cancel



# Cascading Style Sheet

- CSS(Cascading Style Sheet) CSS rules નો સમૂહ. CSS rules એ વેબ પેજમાં દર્શાવવામાં આવતી માહિતીને વિવિધ રીતે ફોર્મેટિંગ કરવા માટેના નિયમો. આમ css rulesની મદદથી વેબ પેજમાં દર્શાવવામાં આવતી માહિતી ને ફોર્મેટ કરી શકાય છે.
- CSSમાં ફોર્મેટિંગ માટેની ટેગ ને લખવામાં આવે છે આથી જ્યારે એક જ પ્રકારનું ફોર્મેટ આપવાનું હોય તો તે સરળતાથી આપી શકાય છે ઉદાહરણ તરીકે કોઈ વેબ પેજમાં <H2> ટેગ જ્યાં જ્યાં લખેલી હોય ત્યાં ત્યાં એક જ પ્રકારનું ફોર્મેટ આપવાનું હોય તો જો CSS નો ઉપયોગ કરવામાં આવે તો ફક્ત એક જ વખત CSS rule લખવાથી બધી જ <H2> ટેગ માં લખવામાં આવેલી માહિતી ને ફોર્મેટ કરી શકાય છે અને જો કોઈ ફેરફાર કરવાનો થાય તો ફક્ત CSS rule માં ફેરફાર કરવાથી આપોઆપ જ્યાં જ્યાં <H2>ટેગ દ્વારા માહિતી લખેલ હશે ત્યાં તે ફેરફાર જોવા મળશે
- ઉદા:
- H2 { font-size : 12 px;
- Color : #123456;
- }
- જો વધારે વેબ પેજમાં એક સમાન ફોર્મેટિંગ આપવાનું હોય તો વેબપેજ ની અંદર CSS style ન લખતા એક નવી css file બનાવવી પડે છે અને બધા જ વેબ પેજમાં તેને લિંક ની મદદથી લાવી શકાય છે



# Cascading Style Sheet

- CSS લખવા માટે માટે અલગ-અલગ પદ્ધતિનો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે
- એક્સટર્નલ સ્ટાઇલ-શીટ: એક્સટર્નલ સ્ટાઇલ-શીટમાં નવી ફાઇલ બનાવવાની રહે છે. ફાઇલ મેનુ માંથી ન્યુ ઓપ્શન સિલેક્ટ કરી CSS ઓપ્શન સિલેક્ટ કરવામાં આવે છે. CSS નિયમો લખાઈ ગયા બાદ સેવ કરવા માટે સેવ ઓપ્શન સિલેક્ટ કરી CSS ફાઇલનું નામ આપીને સેવ કરવામાં આવે છે. આ ફાઇલનું એક્સ્ટેન્શન .CSS હોય છે. આ CSS file ને એક્સટર્નલ સ્ટાઇલ-શીટ તરીકે ઉપયોગમાં લેવા માટે પ્રથમ એચટીએમએલ વેબપેજમાં CSS પેનલમાં એટેચ સ્ટાઇલ-શીટ આઈકોનની મદદથી એક્સટર્નલ સ્ટાઇલ-શીટ સિલેક્ટ કરીને તેને લિંક આપી શકાય છે.
- ઇન્ટર્નલ સ્ટાઇલ-શીટ: CSS ના નિયમો એક્સટર્નલ સ્ટાઇલ-શીટમાં લખવાના બદલે વેબપેજમાં લખતા તેને ઇન્ટર્નલ સ્ટાઇલ-શીટ તરીકે ઓળખાય છે. ઇન્ટર્નલ સ્ટાઇલ-શીટ બનાવવા માટે ડોક્યુમેન્ટમાં CSS પેનલમાંથી new css rule સિલેક્ટ કરો અને તેમાં સિલેક્શન ટાઇપ માં ક્લાસ અને ટેગ ના વિવિધ ઓપ્શન સિલેક્ટ કરો. હવે જે માહિતી ઉપર સ્ટાઇલને એપ્લાય કરવાની હોય તેને સિલેક્ટ કરો અને પ્રોપર્ટીઝ ઇન્સ્પેક્ટરમાંથી તે style નું નામ સિલેક્ટ કરો.
- ઇન-લાઇન સ્ટાઇલ-શીટ: ઇન-લાઇન સ્ટાઇલ-શીટ નો ઉપયોગ વેબપેજમાં એક સમાન ટેગ રહેલી હોય અને તેમાંથી કોઈ એક જ ટેગ પર ફોર્મેટિંગ કરવું હોય તો ઇન-લાઇન સ્ટાઇલ-શીટ નો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે ફક્ત તે ટેગ પૂરતું જ ફોર્મેટિંગ જોવા મળે છે





# Cascading Style Sheet


- આ ત્રણેય સ્ટાઇલ-શીટ પદ્ધતિ ની સરખામણી નીચે મુજબ છે
- એક્સટર્નલ સ્ટાઇલ-શીટ
  - Rules લખવા માટે નવી એક્સટર્નલ .CSS ફાઇલ બનાવવી પડે છે.
  - એકથી વધારે વેબપેજ માટે rules લખી શકાય છે.
  - વેબ સાઇટ જોતી વખતે ડોક્યુમેન્ટ ની સાથે સરસ પાચલને પણ ડાઉનલોડ કરવી પડે છે
- ઇન્ટર્નલ સ્ટાઇલ-શીટ
  - ડોક્યુમેન્ટ ની અંદર જ <HEAD>ટેગમાં માં નિયમ લખવામાં આવે છે.
  - એક જ ડોક્યુમેન્ટ માટે નિયમ લખી શકાય છે.
  - એકથી વધારે ડોક્યુમેન્ટ માટે દરેક વખતે ડોક્યુમેન્ટમાં નિયમ લખવા પડે છે.
- ઇન-લાઇન સ્ટાઇલ-શીટ
  - ટેગ ની અંદરજ attributeના નિયમ લખવામાં આવે છે.
  - એકજ ટેગ માટે નિયમલખી શકાય છે.
  - દરેક ટેગ માટે દરેક વખતે નિયમ લખવા પડે છે.



# Dreamweaver માં ordered list

- વેબ પેજ માં માહિતીને યાદી ના સ્વરૂપમાં રજૂ કરવા માટે વિવિધ પ્રકારના list નો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે. Dreamweaver દ્વારા ત્રણ પ્રકારથી માહિતીને યાદી એટલેકે list સ્વરૂપમાં રજૂ કરી શકાય છે. વેબ પેજમાં જ્યાં list મૂકવાનું હોય ત્યાં માઉસનું કર્સર ક્લિક કરીને ટેક્સ્ટ મેનુમાંથી list option સિલેક્ટ કરી list બનાવી શકાય છે અહીં unordered list, ordered list અને definition list માંથી કોઈ એક ઓપ્શન સિલેક્ટ કરવો પડે છે unordered list માં માહિતી અક્રમિક સ્વરૂપમાં જોવા મળે છે. ordered list માં માહિતી ક્રમિક સ્વરૂપમાં રજૂ થાય છે, અને definition list માં માહિતી પદ અને વ્યાખ્યા સ્વરૂપમાં રજૂ થાય છે.

# Dreamweaver 4.0 ordered list



List Properties X

List type:

Style:

Start count:  (Number)

List item

New style:

Reset count to:  (Number)

OK

Cancel

Help



# Dreamweaver માં ordered list

- ordered list બનાવવા માટે text menu માંથી list option માં ordered list સિલેક્ટ કરો. ordered list પાંચ પ્રકારથી બનાવી શકાય છે.
- 1. Number : જો Number સિલેક્ટ કરવામાં આવે તો listb 1,2,3,4.. એમ નંબર સ્વરૂપમાં જોવા મળશે.

ઉદા:

- 1.Sachin Tendulkar
- 2.Virendra Sehwag
- 3.Saurav Ganguly
- 4.Mahendrasinh Dhoni
- 5.Virat Kohli



# Dreamweaver માં ordered list

- Roman small : જો Roman small સિલેક્ટ કરવામાં આવે તો listi,ii,iii,iv,.. સ્વરૂપમાં જોવા મળશે.

ઉદા:

- i. Sachin Tendulkar
- ii. Virendra Sehwag
- iii. Saurav Ganguly
- iv. Mahendrasinh Dhoni
- v. Virat Kohli



# Dreamweaver માં ordered list

- Roman large : જો Roman large સિલેક્ટ કરવામાં આવે તો list I,II,III,IV,.. સ્વરૂપમાં જોવા મળશે.

ઉદા :

- I. Sachin Tendulkar
- II. Virendra Sehwag
- III. Saurav Ganguly
- IV. Mahendrasinh Dhoni
- V. Virat Kohli



# Dreamweaver માં ordered list

- Alphabet small: જો Roman large સિલેક્ટ કરવામાં આવે તો list a,b,c,d,.. સ્વરૂપમાં જોવા મળશે.

ઉદા:

- a. Sachin Tendulkar
- b. Virendra Sehwag
- c. Saurav Ganguly
- d. Mahendrasinh Dhoni
- e. Virat Kohli



# Dreamweaver માં ordered list

- Alphabet large: જો Roman large સિલેક્ટ કરવામાં આવે તો list A,B,C,D,.. સ્વરૂપમાં જોવા મળશે.

ઉદા:

- A. Sachin Tendulkar
- B. Virendra Sehwag
- C. Saurav Ganguly
- D. Mahendrasinh Dhoni
- E. Virat Kohli

જો ક્રમ ની શરૂઆત એક નંબર ના બદલે કોઈ બીજા ચોક્કસ નંબર થી શરૂ કરવી હોય તો list properties ડાયલોગ બોક્ષમાં સ્ટાર્ટ કાઉન્ટમાં જે નંબરથી યાદી શરૂ કરવી હોય તે નંબર લખવાનો રહેશે.





# Dreamweaver માં image ની properties

- વેબપેજમાં માહિતીને ટેક્સ્ટ અને ઇમેજ ના સ્વરૂપમાં રજૂ કરવામાં આવે છે. ગ્રાફિક્સ ફાઇલ માટેના ઘણા પ્રકારના ફોર્મેટ આવેલ છે, પરંતુ વેબ પેજમાં ગ્રાફિક્સ ફાઇલના ત્રણ ફોર્મેટ પ્રચલિત છે.
  1. GIF (Graphic Interchange Format)
  2. JPEG (Joint Photographic Experts Group)
  3. PNG (Portable Network Group)
- જ્યારે Dreamweaver ડોક્યુમેન્ટમાં ઇમેજને ઇનસર્ટ કરવામાં આવે છે ત્યારે તેના HTML સોર્સ કોડ માં તે ઇમેજ ફાઇલનો છે રેફરન્સ બને છે. આ રેફરન્સ ત્યારે જ કામ કરે છે જ્યારે જે ઇમેજ ફાઇલનો રેફરન્સ આપવામાં આવેલ હોય તે કરંટ સાઈટમાં રહેલ હોય. પણ જો ઇમેજ કરંટ સાઈટમાં ન હોય તો Dreamweaver તે ફાઇલની કોપી કરંટ સાઈટમાં કરવા માટેની પરમિશન માગે છે.

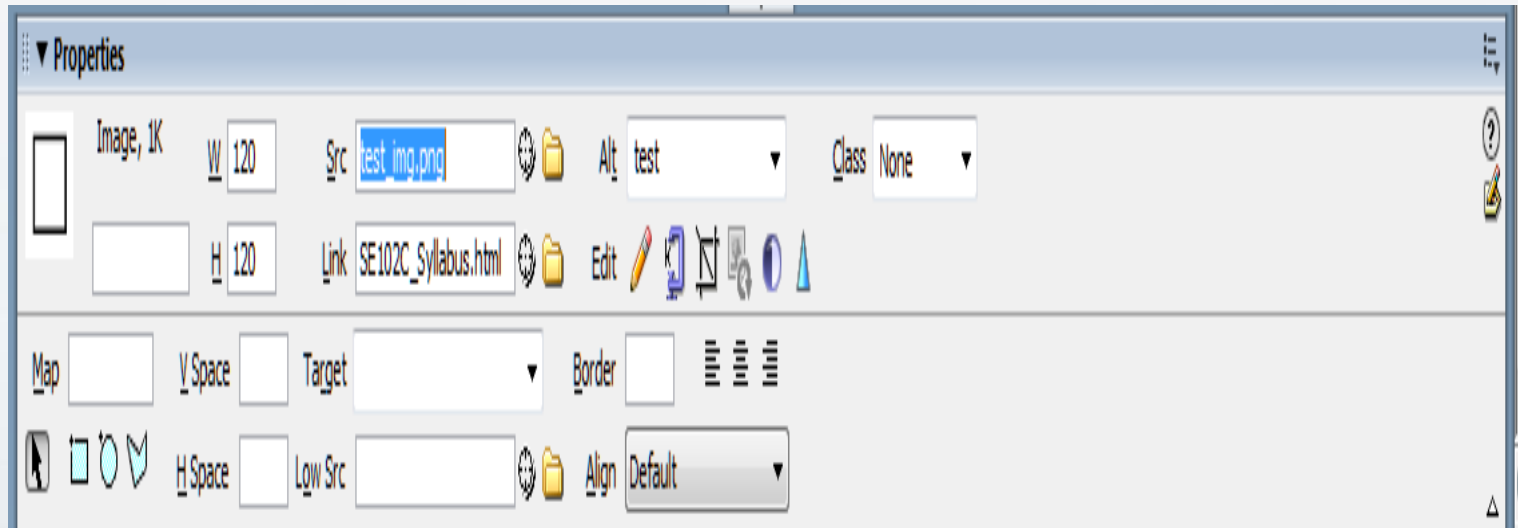


# Dreamweaver માં image ની properties

- Dreamweaver દ્વારા વેબ પેજમાં ઇમેજ મૂકવા માટે નીચેની પ્રક્રિયા કરવામાં આવે છે, જ્યાં ઇમેજ મૂકવી હોય insertion point મૂકી, ઇન્સર્ટ બારની કોમન કેટેગરીમાંથી ઇમેજ icon ઉપર ક્લિક કરી તે iconને ડ્રેગ કરીને ડોક્યુમેન્ટ વિન્ડોમાં મૂકવું અથવા ઇન્સર્ટ મેનુમાંથી image option ઉપર ક્લિક કરીને પણ ઇમેજ મૂકી શકાય છે. આ સિવાય ફાઇલ્સ પેનલમાંથી ઇમેજને સિલેક્ટ કરીને ડોક્યુમેન્ટ વિન્ડોમાં જે જગ્યાએ ઇમેજ મૂકવી હોય ત્યાં drag કરીને ઇમેજ મૂકાય છે.
- ઉપરની પ્રક્રિયાઓ કર્યા બાદ ડાયલોગ બોક્ષ જોવા મળશે, જો ઇમેજ ફાઇલ હોય તો ફાઇલ સિસ્ટમ દ્વારા ફાઇલ સિલેક્ટ કરો અને જો કોઈ dynamic image source હોય તો ડેટા સોર્સને સિલેક્ટ કરો અને ત્યારબાદ સેવ કરી ok બટન ઉપર ક્લિક કરો.

# Dreamweaver માં image ની properties

- ઇમેજ આવી ગયા બાદ ઇમેજ પ્રોપર્ટી ઇન્સ્પેક્ટર ની મદદથી properties ને સેટ કરી શકાય છે જેના માટે windows મેનુમાંથી પ્રોપર્ટી સિલેક્ટ કરો, આથી properties જોવા મળશે જેને સેટ કરવાથી ઇમેજમાં બદલાવ કરી શકાશે.





# Dreamweaver માં image ની properties


1. **W and H:** આ પ્રોપર્ટીની મદદથી ઇમેજની Width(પહોળાઇ) અને Height(ઊંચાઇ) pixelમાં સેટ કરી શકાય છે.
2. **Src:** આ પ્રોપર્ટી ઇમેજની સોર્સ ફાઇલ વિશે માહિતી આપે છે.
3. **Link:** આ પ્રોપર્ટી ઇમેજની હાઇપરલિંક ને સેટ કરે છે.
4. **Align:** આ પ્રોપર્ટીનો ઉપયોગ ઇમેજ અને ટેક્સ્ટ ને એક જ લાઇન ઉપર align કરવા માટે થાય છે.
5. **Border:** જો કોઈ બોર્ડર આપવી હોય તો તે કેટલા pixelની છે તે નક્કી કરી શકાય છે, અને જો default રાખવામાં આવે ઇમેજની આસપાસ કોઈ બોર્ડર રહેતી નથી.
6. **Crop:** આ પ્રોપર્ટીની મદદથી ઇમેજના ચોક્કસ ભાગને સિલેક્ટ કરી શકાય છે.
7. **Brightness and Contrast:** આ પ્રોપર્ટીની મદદથી ઇમેજની Brightness and Contrast નક્કી કરી શકાય છે.
8. **Sharpen:** આ પ્રોપર્ટીની મદદથી ઇમેજની Sharpness નક્કી કરી શકાય છે.
9. **Reset Size:** આ પ્રોપર્ટીનો ઉપયોગ W and H પ્રોપર્ટી દ્વારા ઇમેજ ની સાઇઝ બદલી હોય તો તેની ઓરીજનલ સાઇઝ માં લાવી શકાય છે.



# Dreamweaver માં link


- વેબસાઇટ એટલે એકબીજા સાથે સંકળાયેલા પેજનો સમૂહ. આકર્ષક રીતે માહિતીને રજૂ કરવા માટે વેબપેજ અનિવાર્ય છે પરંતુ તેમાં રહેલી માહિતી એટલે કે ટેક્સ કે કોઈ વિભાગને લગતી વધારાની માહિતી માટે બીજા વેબપેજ ની જરૂર પડે છે. આમ, વેબપેજમાં લીંક ની મદદથી ટેક્સ કે ઇમેજને બીજા વેબપેજ સાથે સાંકળી શકાય છે. વેબપેજમાં ત્રણ પ્રકારે link આપી શકાય છે.
1. Hyperlink
    - વેબપેજના જે ભાગમાંથી Hyperlinkને એક્ટિવેટ કરી શકાય છે તેને એન્કર કહે છે અને તે જે વેબપેજ સાથે સંકળાયેલ છે તેને ટાર્ગેટ કહે છે. Hyperlink બનાવવા માટે સૌપ્રથમ Text અથવા image ને સિલેક્ટ કરો, ત્યારબાદ Insert menu માં જઈને hyperlink option સિલેક્ટ કરો. આથી, Hyperlink dialog box આવશે,

# Dreamweaver ઢિ link



Hyperlink

Text: SE 102 C Webpage Designing using Flash

Link: SE102C\_Syllabus.html 

Target:

Title:

Access key:

Tab index:

OK

Cancel

Help



# Dreamweaver માં link

- જ્યાં વિવિધ options જોવા મળશે.
- Text: અહીં વેબપેજમાં જે માહિતી પર link મૂકવાની હોય તે માહિતી જોવા મળશે.
- Link: અહીં link પર click કરતાં જે ફાઇલને ઓપન કરવાની હોય તેને browse ની મદદથી સિલેક્ટ કરવાની રહે છે.
- Target: અહીંજે ફાઇલને ઓપન કરવાની હોય તેને નવી window માં કે તેજ window માં ઓપન કરવા માટેના option આપવામાં આવે છે.
- Text અથવા image ઉપર hyperlink આપ્યા બાદ જો તેને સુધારવી હોય તો modify menu ની change link option ની મદદથી સુધારી શકાય છે.
- Named anchor
- કેટલાક વેબપેજ પ્રમાણમાં લાંબા હોય છે, આથી વેબપેજના એક ભાગમાંથી બીજા ભાગમાં જવા માટે named anchor નો ઉપયોગ થાય છે.



# Dreamweaver માં link

## 3. Email link

Email Link

Text:

E-Mail:

OK

Cancel

Help

Insert menu ની Email link option સિલેક્ટ કરીને વેબપેજમાં રહેલી માહિતી પર email link આપી શકાય છે.