குறைக்கப்பட்ட பாடத்திட்டம்

12

கணினி தொழில்நுட்பம்

வினா விடை & செய்முறை

ஞா. கிருபா, M.Sc., M.Phil., B.Ed.,
கணினி பயிற்றுநர் நிலை - 1, அரசு மேல்நிலைப் பள்ளி, ஜல்லிபட்டி,
உடுமலைப்பேட்டை, திருப்பூர் மாவட்டம்

பாடம் – 1

அடோப் பேஜ்மேக்கர்

பகுதி – அ

I **சரியான விடையைத் தேர்ந்தெடுத்து எழுதுக**

1 DTP என்பதன் விரிவாக்கம் **அ) Desktop Publishing**

2 _________ என்பது ஒரு DTP மென்பொருளாகும். **ஆ) PageMaker**

3 எந்த பட்டியில் New கட்டளை இடம்பெற்றுள்ளது? **அ) File menu**

4 Page Maker சன்னல் திரையில் கருப்பு நிற எல்லைக் கோட்டிற்கு வெளியில் இருக்கும் பகுதி _________ என அழைக்கப்படும். **ஆ) pasteboard**

5 PageMaker ஆவணத்தை மூடுவதற்கான விசைப்பலகை குறுக்கு வழி _________ **ஈ) Ctrl+W**

6 _________ கருவி ஆவணத்தின் ஒரு பகுதியைப் பெரிதாக்கிப் பார்க்கப் பயன்படுகிறது. **இ) Zoom tool**

7 பெட்டிகள் வரைவதற்குப் பயன்படும் கருவி _________ **இ) Rectangle**

8 Place கட்டளை _________ பட்டியில் இடம்பெற்றிருக்கும். **அ) File**

9 முழு ஆவணத்தைத் தேர்ந்தெடுக்க விசைப்பலகையில் _________ குறுக்கு வழி சாவி சேர்மானத்தை அழுத்த வேண்டும். **அ) Ctrl+A**

10 எழுத்து வடிவூட்டல் கீழ்க்கண்டவற்றில் எந்த பண்புகளைப் பெற்றிருக்கும்? **ஈ) All of these**

11 உரையை பதிப்பிக்க பயன்படும் கருவி எது? **அ) Text tool**

12 PageMaker இல் ஆவணத்தை அச்சிடப் பயன்படும் விசைப்பலகை குறுக்கு வழி _________ **ஆ) Ctrl +P**

13 அடோப் பேஜ்மேக்கர் என்பது **பக்கவடிவமைப்பு** மென்பொருளாகும்.

14 **தலைப்புப் பட்டை** பேஜ்மேக்கர் ஆவணத்தின் மேல்பகுதியில் இருக்கும்.

15 ஆவணத்தை மேலும் கீழுமாகவும், இடது மற்றும் வலது புறமாகவும் நகர்த்துவதை **திரை உருளல் பட்டை**என்கிறோம்.

16 **எலிப்ஸ் கருவி** வட்டம் வரைவதற்குப் பயன்படுகிறது.

17 **Layout பட்டியைக்** கிளிக் செய்து Insert Pages விருப்பத்தைப் பெறலாம். பொருத்துக.

18 **பொருத்துக**

அ) Cut – (iii) Ctrl+X
ஆ) Copy – (iv) Ctrl+C
இ) Paste – (ii) Ctrl+V
ஈ) Undo – (i) Ctrl+Z

19 **கீழ்க்கண்டவற்றில் பொருந்தாத ஒன்றைத் தேர்ந்தெடு.**

i. **Adobe PageMaker, QuarkXPress, Adobe InDesign, Audacity**
ii. File, Edit, Layout, Type, Zip
iii. Pointer Tool, Line Tool, Hide Tool, Hand Tool
iv. Bold, Italic, Portrait, Underline.

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

20 **கீழ்க்கண்டவற்றில் சரியான கூற்றைத் தேர்ந்தெடு.**

i. அ) சுட்டியின் மூலம் மட்டுமே உரையைத் தேர்ந்தெடுக்க முடியும்.

ஆ) சுட்டி மற்றும் விசைப்பலகையின் மூலம் உரையைத் தேர்ந்தெடுக்க முடியும்.

ii. **அ) DTP என்பதன் விரிவாக்கம் Desktop publishing.**

ஆ) DTP என்பதன் விரிவாக்கம் Desktop publication.

21 **கீழ்க்கண்டவற்றில் சரியான இணையைத் தேர்ந்தெடு.**

i. **அ) Edit Cut**

ஆ) Edit New

ii. அ) Undo Copy

ஆ) Undo Redo

பகுதி – ஆ

II மூன்று வரிகளில் விடையளிக்கவும்

1 Desktop publishing என்றால் என்ன?

- டெஸ்க்டாப் பப்ளிசிங் (சுருக்கமாக DTP) என்பது DTP மென்பொருளைப் பயன்படுத்தி ஆவணங்களுக்கான பக்கங்களை வடிவமைப்பு செய்வதாகும்.

2 DTP மென்பொருள்களுக்கு எடுத்துக்காட்டுகள் தருக.

- அடோப் பேஜ்மேக்கர் (Adobe PageMaker)
- அடோப் இன்டிசைன் (Adobe InDesign),
- குவார்க் எக்ஸ்பிரஸ் (QuarkXPress).

3 பேஜ்மேக்கர் மென்பொருளை திறப்பதற்கான வழிமுறைகளைக் கூறு.

- விண்டோஸ் 7 இயக்க அமைப்பில், Start > All Programs > Adobe > PageMaker 7.0 > Adobe PageMaker 7.0 என்ற வரிசையில் கிளிக் செய்து அடோப் பேஜ்மேக்கரைத் திறக்கலாம்.

4 பேஜ்மேக்கர் மென்பொருளில் ஒரு புதிய ஆவணத்தை எவ்வாறு திறக்கலாம்?

- File–>New (அல்லது) Ctrl+N என்பதை கிளிக் செய்ய வேண்டும்.
- உரையாடல் பெட்டி தோன்றும்.
- தேவையான அளவுகளை உள்ளீடு செய்ய வேண்டும்.
- OK பொத்தானை அழுத்த வேண்டும்.

5 ஒட்டுப்பலகை என்றால் என்ன?

- அடோப் பேஜ்மேக்கரில் கருப்பு நிற எல்லைக் கோட்டிற்கு வெளியில் உள்ள பகுதி ஒட்டுப்பலகை (Pasteboard) என அழைக்கப்படுகிறது.

6 பேஜ்மேக்கரில் உள்ள பட்டிப்பட்டை பற்றி குறிப்பு எழுதுக.

- பேஜ்மேக்கரின் பட்டி பட்டையில் File, Edit, Layout, Type, Element, Utilities, View, Window, Help போன்ற பட்டிகளைக் கொண்டுள்ளது.
- ஒரு பட்டியில் கிளிக் செய்தால் பல கட்டளைகள் மற்றும் துணைப்பட்டிகளுடன் கூடிய துணை பட்டியல் தோன்றும்.

7 எலிப்ஸ் டூல் மற்றும் எலிப்ஸ் ஃபிரேம் டூல் வேறுபடுத்துக.

எலிப்ஸ் டூல்	எலிப்ஸ் ஃபிரேம் டூல்
வட்டம் மற்றும் நீள்வட்டம் வரையப் பயன்படுகிறது.	உரை மற்றும் வரைகலைகளை வைப்பதற்கான நீள்வட்டங்களை வரையப் பயன்படுகிறது.

10 தொடர்புள்ள உரைத்தொகுதி என்றால் என்ன?

- ஒரு உரைத்தொகுதியிலுள்ள உரையானது மற்றொரு உரைத்தொகுதிக்குள் செல்லுமாறு, ஒரு உரைத்தொகுதியை மற்றொரு உரைத்தொகுதியுடன் இணைக்கவோ அல்லது தொடர்புபடுத்தவோ முடியும்.
- இவ்வாறு தொடர்புபடுத்தப்பட்டிருக்கும் உரைத்தொகுதிகளுக்கு தொடர்புள்ள உரைத்தொகுதிகள் என்று பெயர்.

11 தொடர்புள்ள உரை என்றால் என்ன?

- உரைத்தொகுதிகளுக்கு இடையே உள்ள உரையை இணைக்கும் செயல்முறைக்கு தொடர்புள்ள உரை என்று பெயர்.

பகுதி – இ

III ஒரு பத்தியளவில் விடையளிக்கவும்

1 பேஜ்மேக்கர் என்றால் என்ன? அதன் பயன்களை கூறு.

அடோப் பேஜ்மேக்கர்:

- அடோப் பேஜ்மேக்கர் என்பது ஒரு பக்க வடிவமைப்பு மென்பொருளாகும்.

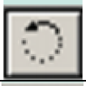
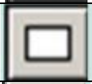
பயன்கள்

- அச்சிடுவதற்கு ஏற்ற வகையில் ஆவணங்களை வடிவமைக்கப் பயன்படுகிறது.
- சிறிய வணிக அட்டை முதல் பெரிய புத்தகம் வரை அனைத்தையும் வவைமைக்கலாம்
- எளிதாக உரை மற்றும் வரைகலை வடிவங்களை சேர்க்க உதவுகின்றன.

2 பேஜ்மேக்கரில் உள்ள ஏதேனும் மூன்று கருவிகளையும் அதன் விசைப்பலகை குறுக்கு வழிகளையும் கூறு.

கருவி	விசைப்பலகை குறுக்கு வழி
ரொட்டேடிங் டூல்	Shift+F2
லைன் டூல்	Shift+F3
ரெக்டாங்கில் டூல்	Shift+F4

3 பேஜ்மேக்கரில் உள்ள ஏதேனும் மூன்று கருவிகளின் குறும்படங்களையும், அதன் பயன்களையும் கூறு.

கருவி	குறும்படம்	பயன்கள்
ரொட்டேடிங் டூல்		பொருள்களை தேர்ந்தெடுக்க மற்றும் சுழற்ற
லைன் டூல்		நேர்கோடு வரைய
ரெக்டாங்கல் டூல்		சதுரம் மற்றும் செவ்வகம் வரைய
எலிப்ஸ் டூல்		வட்டம் மற்றும் நீள்வட்டம் வரைய

5 உரை உள்ள சட்டங்களை எவ்வாறு இணைப்பாய்?

- இரண்டாவது சட்டம் வரைய வேண்டும்.
- முதல் சட்டத்தை கிளிக் செய்து தேர்ந்தெடுக்க வேண்டும்.
- கீழ்ப்பக்க கைப்பிடியிலுள்ள உள்ள சிவப்பு முக்கோணத்தைக் கிளிக் செய்ய வேண்டும்.
- பின்னர் இரண்டாவது சட்டத்தைக் கிளிக் செய்ய வேண்டும். உரை இரண்டாவது சட்டத்தில் விரியும்.

6 மாஸ்டர் பக்கத்தின் பயன் என்ன?

- மாஸ்டர் பக்கத்தில் வைக்கப்படும் எந்தவொரு பொருளும் ஆவணத்தில் உள்ள அனைத்துப் பக்கங்களிலும் தோன்றும்.
- மாஸ்டர் பக்கங்கள் பொதுவாக லோகோக்கள் (logos), பக்க எண்கள், தலைப்புகள் மற்றும் அடிக்குறிப்புகள் கொண்டிருக்கின்றன.

7 மாஸ்டர் பக்கத்தில் பக்க எண்களை எவ்வாறு சேர்ப்பாய்?

- Master pages பணிக்குறியில் கிளிக் செய்ய வேண்டும்.
- டெக்ஸ்ட் டூலைக் கிளிக் செய்ய வேண்டும்.
- இடது மாஸ்டர் பக்கத்தைக் கிளிக் செய்ய வேண்டும்.
- Ctrl+Alt+P என்பதை அழுத்த வேண்டும்.
- இடது மாஸ்டர் பக்கத்தில் பக்க எண் 'LM' எனத் தோன்றும்.
- வலது மாஸ்டர் பக்கத்தைக் கிளிக் செய்ய வேண்டும்.
- Ctrl+Alt+P என்பதை அழுத்த வேண்டும்
- வலது மாஸ்டர் பக்கத்தில் பக்க எண் 'RM' எனத் தோன்றும்.
- மற்ற பக்கங்களில் சரியான பக்க எண்கள் தெரியும்.

பகுதி – ஈ

IV ஒரு பக்க அளவில் விடையளிக்கவும்

1 பேஜ்மேக்கர் கருவிப்பெட்டியிலுள்ள கருவிகளைப் பற்றி விவரி.

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

www.Padasalai.Net www.CBSEtips.in

கருவியின் பெயர்	பயன்
பாயின்டர் டூல்	உரை மற்றும் வரைகலைப் படங்களைத் தேர்ந்தெடுக்க, நகர்த்த, அளவை மாற்ற
டெக்ஸ்ட் டூல்	உரையை உள்ளிட, தேர்ந்தெடுக்க, பதிப்பிக்க
ரொட்டேடிங் டூல்	பொருள்களை தேர்ந்தெடுக்க மற்றும் சுழற்ற
கிராப்பிங் டூல்	வரைகலைகளை ஒழுங்கமைக்க
லைன் டூல்	நேர்கோடு வரைய
கன்ஸ்ரெய்ன்டுன் டூல்	கிடைமட்டமாகவும், செங்குத்தாகவும் கோடுகள் வரைய
ரெக்டாங்கல் டூல்	சதுரம் மற்றும் செவ்வகம் வரைய
ரெக்டாங்கல் ஃபிரேம் டூல்	உரை மற்றும் வரைகலைகளை வைப்பதற்கான செவ்வகங்களை வரைய
எலிப்ஸ் டூல்	வட்டம் மற்றும் நீள்வட்டம் வரைய
எலிப்ஸ் ஃபிரேம் டூல்	உரை மற்றும் வரைகலைகளை வைப்பதற்கான நீள்வட்டங்களை வரைய
பாலிகான் டூல்	பலகோணங்கள் வரைய
பாலிகான் ஃபிரேம் டூல்	உரை மற்றும் வரைகலைகளை வைப்பதற்கான பல கோணங்களை வரைய
ஹேண்ட் டூல்	பக்கத்தை திரை உருளல் செய்ய
ஜும் டூல்	பக்கத்தின் அளவை பெரிதாக்கியும், சிறிதாக்கியும் பார்க்க.

2 சட்டத்தில் உரையைவைப்பதற்கான வழிமுறைகளைக் கூறு.

- கருவிப்பெட்டியில் உள்ள செவ்வகம் அல்லது நீள்வட்டம் அல்லது பலகோணம் ஃபிரேம் டூல்களில் ஏதேனும் ஒன்றின் மீது கிளிக் செய்ய வேண்டும்.
- அதைப் பயன்படுத்தி ஒரு சட்டம் வரைய வேண்டும்.
- பட்டிப்பட்டையில் File –> Place என்பதை தேர்வு செய்ய வேண்டும்.
- Place உரையாடல் பெட்டி தோன்றும்.
- செருக வேண்டிய உரை உள்ள ஆவணத்தை தேர்வு செய்ய வேண்டும்.
- Open பொத்தானைக் கிளிக் செய்ய வேண்டும்.
- உரையை செருக வேண்டிய சட்டத்தில் கிளிக் செய்ய வேண்டும். உரையானது சட்டத்தில் செருகப்பட்டுவிடும

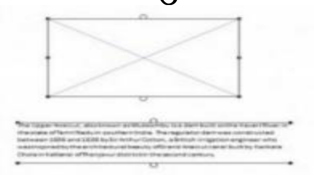
3 உரைத்தொகுதியிலுள்ள உரையை சட்டத்திற்கு எவ்வாறு மாற்றுவாய்?

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

www.Padasalai.Net www.CBSEtips.in

- பேஜ்மேக்கரில் உள்ள ஃபிரேம் டூல்களில் ஏதேனும் ஒன்றைப் பயன்படுத்தி சட்டம் ஒன்றை வரைய வேண்டும்.
- சட்டத்திற்குள் செருக வேண்டிய உரைத்தொகுதியைத் தேர்ந்தெடுக்க வேண்டும்.
- Shift விசையை அழுத்திக் கொண்டு சட்டத்தைக் கிளிக் செய்ய வேண்டும்.
- இப்பொழுது இரண்டு பொருள்களும் தேர்ந்தெடுக்கப்பட்டிருக்கும்.
- பட்டிப் பட்டையில் Element > Frame > Attach Content என்பதைக் கிளிக் செய்ய வேண்டும்.
- இப்பொழுது உரையானது சட்டத்திற்குள் தோன்றும்.

உள்ளீடு



வெளியீடு

Padasalai.Net

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

www.Padasalai.Net www.CBSEtips.in

பாடம் – 2

அடோப் இன்டிசைன்

பகுதி – அ

I சரியான விடையைத் தேர்ந்தெடுத்து எழுதுக

1 ஒன்று அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட சட்டங்களை ஆக்கிரமித்திடுக்கும் தொடர்ச்சியான உரை **அ) கதை (story)**

2 In Design –னுள்ள ஒவ்வொரு உரையின் துண்டுப் பகுதியும் **அ) உரைச் சட்டம் (text frame)**

3 ஆவணத்தை ச் சுற்றியுள்ள பகுதி **அ) ஒட்டுப்பலகை (paste board)**

4 ஒன்றை ஒன்று பார்க்கும் வகையில் அமைந்துள்ள இரணடு ஆவணப் பக்கங்களின் தொகுதி **அ) பரவல் (spread)**

5 ………………என்பது Indesign னுள்ள அனைத்து கருவிகளையும் கொண்டுள்ள பெட்டியாகும் **அ)கருவி பலகம்**

6 பக்கத்தின் இரண்டு நெடுவரிசைகளுக்கு இடைப்பட்ட பகுதி **அ) Gutter**

7 ஒரு பக்கத்தில் இடம்பெரும் உரைப்பகுதி அல்லது உறுப்பு **அ) வரைகலை (Graphics)**

8 ………….. என்று Adobe Photoshop போன்ற நிரல் மூலம் உருவாக்கப்படும் படப்புள்ளிகளைக் (pixels) கொண்ட நிழற்படங்கள் **அ) பிட்மேப்**

9 இரண்டு அல்லது மூன்று வண்ணங்கள் படிப்படியாக இணைத்து கலவை **அ) Gradient**

10 நிறுவனங்களால் தயாரிக்க ப்படும் செயலற்ற **அ) Spot நிறங்கள்**

11 ஒரு பொருளின் உள்ளே இடப்படும் வண்ணம் **அ) நிரப்பு (fill)**

12 பொருளின் வெளிப்புறக் கோட்டில் இடப்படும் வண்ணம் **அ) எல்லை (stroke)**

பகுதி – ஆ

II மூன்று வரிகளில் விடையளிக்கவும்

1 Adobe in Design என்ன மென்பொருள்?

- Adobe InDesign CC 2019 என்பது 'Adobe Creative Clud' குடும்பத்தின் மென்பொருள் நிரலின் ஒரு பகுதியாகும்.
- InDesign என்பது பக்க வடிவமைப்பு (page layout) மென்பொருள் நிரலாகும்.
- ஆவணங்களை வடிவமைக்கவும் மற்றும் தயாரிக்கவும் உதவுகின்றது.
- இவ்வகை ஆவணங்களை அச்சிட முடியும் அல்லது வலையகத்தில் பயன்படுத்த முடியும்

2 எத்தனை வகையான கொடநிலை பக்க அமைவுகள் உள்ளன? அவை எவை?

இரண்டு வகையான கொடநிலை பக்க அமைவுகள் உள்ளன

- Landscape
- Portrait

ஞா. கிருபா, M.Sc., M.Phil., B.Ed.,
கணினி பயிற்றுநர் நிலை – 1, அரசு மேல்நிலைப் பள்ளி, ஜல்லிபட்டி, உடுமலை.

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

3 Adobe in Design ல் பணிப்பகுதி என்றால் என்ன?

- InDesign சன்னல் திரையில் தோன்றும் சன்னல்கள் மற்றும் பலகங்கள் ஆகியவற்றின் அமைப்பே பணித்தளம் எனப்படும்.

4 In Design ஆவண சன்னல் திரையில் எது அவசியமானது?

- InDesignஐ தொடங்கும் போது தானமைவாக இடம் பெறும் பணித்தளம் "Essentials" எனப்படும்.
- இது மேலே கட்டுப்பாட்டுப் பலகம், இடப்புறம் கருவிப்பலகம் ஆகியவற்றுடன் InDesign சன்னல் திரையில் தோன்றும்.
- திரையில் தோன்றும் சன்னல்கள் மற்றும் பலகங்கள் ஆகியவற்றின் அமைப்பே பணித்தளம் எனப்படும்.
- InDesign பணித்தளம் பின்வரும் பகுதிகளை சிறப்பம்சமாகக் கொண்டுள்ளது.
  - ஆவண சன்னல் (Document Window)
  - ஒட்டு பலகை (Paste Board)
  - கட்டுப்பாட்டுப் பலகம் (Control Panel),
  - கருவிப் பலகம் (Tools panel).

5 In Design –ல் pasteboard என்பது என்ன?

- ஒட்டுப்பலகை என்பது ஆவணச் சன்னலைச் சுற்றியுள்ள சாம்பல் நிறப்பகுதி ஆகும்.

6 Tool tip எப்பொது தோன்றும்?

- கருவிப்பலகத்தில் கிளிக் செய்யாமல் ஏதேனும் ஒரு கருவியின் மீது செருகும் புள்ளியை வைக்கும் பொழுது tool tip தோன்றும். கருவியின் பெயர் மற்றும் குறுக்கு வழி சாவி அடைப்புக்குறிக்குள் தோன்றும்

7 Page tool –ன் பயன் என்ன?

- Page கருவியானது ஒரு ஆவணத்திற்குள் பல்வேறு பக்க அளவுகள் உருவாக்க உதவுகின்றது.
- Shift + P யை பக்க கருவியைத் தேர்ந்தெடுக்க கிளிக் செய்யவும். இப்பொழுது கட்டுப்பாட்டுப் பக்கத்தில் (Control Page) உள்ள தேர்வைப் பயன்படுத்தி பக்க அமைவை மாற்றலாம்

பகுதி – இ

III ஒரு பத்தியளவில் விடையளிக்கவும்

2 கருவி பலகத்தில் (Tools panel) உள்ள ஏதேனும் 3 கருவிகளை பற்றி எழுதுக.

- **தேர்ந்தெடுப்புக் கருவி** : இது பொருள்களை அல்லது பொருள்களின் தொகுதியை தேர்ந்தெடுக்கப் பயன்படுகிறது. V என்ற பொத்தானை அழுத்தி இந்தக் கருவியை தேர்ந்தெடுக்கலாம்.
- **நேரடி தேர்வு கருவி** (Direct Selection tool) : இது ஒரு குழுவில் இருந்து ஒரே ஒரு பொருளை தேர்ந்தெடுக்க (A வை அழுத்தவும்) உதவுகிறது.

- **பக்கக்கருவி (page Tool)** : ஒரு ஆவணத்தின் உள்ளே பல்வேறு பக்க அளவுகளை உருவாக்க பக்கக்கருவி பயன்படுகிறது.

6 ஒரு பொருளை எப்படி உருவாக்குவாய் என விரிவாக விவரி.

- பதிப்பிற்கு தேவைப்படும் ஒரே வகை பொருள் எளிய வடிவங்களாகும்.
- வடிவங்களை உருவாக்கும் கருவிகள் Rectangle, Ellipse மற்றும் polygon போன்ற கருவிகளைக் கொண்டுள்ளது.
- ஒரு வடிவ கருவியைத் தேர்ந்தெடுக்க, கருவிகள் பலகத்தில் Rectangle கருவி மீது கிளிக் செய்து சுட்டெலி பொத்தானை அழுத்தி பிடித்தவாறே, நாம் பயன்படுத்த விரும்பும் வடிவ கருவியைத் தேர்ந்தெடுக்கலாம்.
- வடிவ கருவி தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட பின், ஆவணத்தில் அதை இழுப்பதன் மூலம் கைமுறையாக (manually) வடிவத்தை உருவாக்கலாம்.

7 கருவி பலகத்திலுள்ள வரைபட சட்டங்கள் எத்தனை ? அவை யாவை?

கருவி	பயன்கள்
Ellipse சட்டகம்	இந்த கருவியைப் பயன்படுத்தி நீள்வட்ட (oval) மற்றும் வட்ட (round) –சட்டகங்களை உருவாக்கலாம்.
Rectangle சட்டகம்	இந்த கருவியைப் பயன்படுத்தி செவ்வக மற்றும் சதுர சட்டகங்களை உருவாக்கலாம்.
Polygon சட்டகம்	இந்த கருவியைப் பயன்படுத்தி சமபக்க பலகோண (equilateral polygon) சட்டகங்களை உருவாக்கலாம்.

பகுதி – ஈ

IV ஒரு பக்க அளவில் விடையளிக்கவும்

1 InDesign–ல் புதிய ஆவனத்தை உருவாக்குவதற்கான படிநிலைகளை எழுதுக

- Start –> All programs –> Adobe Indesign CC 2019 என்பதை தேர்வு செய்யவும் (அல்லது) திரைமுகப்பில் உள்ள InDesign குறுக்கு வழியைத் தேர்வு செய்யவும்.
- "Welcome to InDesign" என்ற சன்னல் திரை திறக்கப்படும்.
- இப்பொழுது Create New பொத்தானைக் கிளிக் செய்யவும்.
- இப்பொழுது New Document window புதிய ஆவண சன்னல் திறக்கப்படும்.
- New Document உரையாடல் பெட்டியில் Category தத்தலில் உள்ள print, web அல்லது Mobile ஐ தேர்வு செய்யவும்.
- பின்வரும் தேர்வுகளை ஏற்கனவே தேர்வுசெய்யப்பட்ட தொகுதியில் குறிப்பிடவும்.
  - Width and Height: ஆவணத்தின் அளவை குறிப்பிடுகிறது.
  - Units: ஆவணத்தை அளவிடுவதற்கான அலகைக் குறிப்பிடுகிறது.
  - Orientation : ஆவணத்திற்கான பக்க வடிவமைப்பை (Landscape or Portrait) குறிப்பிடுகிறது.

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

- Pages : ஆவணத்தில் உருவாக்கப்படும் பக்கங்களின் எண்ணிக்கையை குறிப்பிடுகிறது.
- Facing Pages: ஒரு பக்கத்தை மட்டுமே உடைய ஆவணத்தை உருவாக்குவதற்கு Facing Pagesஐ Turn off செய்ய வேண்டும். புத்தகங்கள் மற்றும் இதழ்கள் ஆகியவற்றுக்கு Facing Pages ஐ Turn on செய்ய வேண்டும்.
- Start #: எந்த எண்ணில் ஆவணம் தொடங்குகிறது என்பதைக் குறிப்பிடுகிறது.
- Primary Text Frame: முதன்மை பக்கத்தில் (Master Page) முக்கிய உரையைச் சேர்க்க (Primary text) இந்தத் தேர்வை தேர்ந்தெடுக்கவும்.
- Columns: ஆவணத்தில் சேர்க்கப்பட வேண்டிய நெடுவரிசைகளின் (Column) எண்ணிக்கையைக் குறிப்பிட பயன்படுகிறது
- Column Gutter: நெடுவரிசைகளுக்கு இடையே உள்ள இடைவெளியின் அளவைக் குறிப்பிட உதவுகிறது.
- Margins: ஆவணத்தின் ஒவ்வொரு பக்கத்திற்கும் ஒரு அளவை குறிப்பிட பயன்படுகிறது.
- Bleed and Slug: ஆவணத்தின் ஒவ்வொரு பக்கத்தினுடனே Bleed and Sug இருப்பிடத்தை குறிப்பிடுகிறது.

➢ முன்பே இருத்தப்பட்ட அமைப்புகளோடு ஆவணத்தைத் திறக்க Create பொத்தான்களைக் கிளிக் செய்யவும்.

2 **சிறு குறிப்பு எழுதுக பயன்பாட்டு பட்டை (Application bar) ஆவண தொகுதி (Documen Tab) கருவி பலகம் (Tools pannel)**

பயன்பாட்டு பட்டை (Application bar)

➢ இது பணித்தளத்திற்கு மேல் உள்ளது.
➢ இதில் பல பட்டிகள் (menu) உள்ளன.
➢ ஒரு பட்டியைத் திறக்க, பயன்பாட்டு பட்டையில் உள்ள பட்டியின் பெயரைக் கிளிக் செய்யவும்.
➢ ஒவ்வொரு பட்டியும் பட்டிவகையோடு தொடர்புடைய கட்டளைகளைப் பட்டியலிடும்.
➢ பட்டிப்பெயர்களின் வலதுப்புறத்தில் பணித்தளமும் மற்றும் View தேர்வுகளும் உள்ளன.

ஆவணத் தத்தல் (Document tab)

➢ ஆவணத் தத்தல், கிடைமட்ட ரூலர்க்கு மேல்பகுதியில் உள்ளது.
➢ இது ஆவணத்தின் பெயர், உருப்பெருக்கத்தின் நிலை (Magnification) மற்றும் மூடு பொத்தான் ஆகியவற்றைக் கொண்டுள்ளது.
➢ ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட ஆவணங்கள் திறந்திருந்தால், ஒவ்வொரு ஆவணத்திற்கும் ஒரு தத்தல் தோன்றும்.
➢ ஆவணத் தத்தல்கள் கிடைமட்ட வரிசையில் தோன்றும்.
➢ ஆவணத் தத்தலை கிளிக் செய்து, அந்த ஆவணத்தைச் சன்னல்திரையில் காணலாம்.
➢ முழுமையான சன்னல்திரையில் ஆவணத்தைத் திறக்க, ஆவணத் தத்தலை கிளிக் செய்து இழுத்து குழுவை விட்டு வெளியேற்ற வேண்டும்.

கருவிகள் பலகம் (Tools Panel)

- InDesign–ல் இருக்கும் அனைத்து கருவிகளும் இந்த கருவிகள் பலகத்தில் இருக்கின்றன.
- பொருளை உருவாக்கும் கருவிகள், பொருளை உருமாற்றும் கருவிகள், பக்க காட்சியை மாற்றுதல் மற்றும் பணித்தளத்திற்கு செல்லுதல் கருவிகள் ஆகிய கருவிகள் உள்ளன.
- சில கருவிகளின் கீழ் வலது மூலையில் இருக்கும் ஒரு சிறிய முக்கோணத்தை கிளிக் செய்து அழுத்தி பிடிப்பதன் மூலம் மறைந்திருக்கும் கூடுதலான கருவிகளைக் காணலாம்.

4 வரைகலை சட்டத்தில் எவ்வாறு படத்தை சேர்ப்பாய் படிநிலைகளை எழுதுக

- வரைகலை சட்டகம் பிற மென்பொருள் நிரலில் உள்ள படங்களைத் தருவிக்கபயன்படுகிறது.
- சட்டகத்தில் படங்களைச் செருகலாம்.
  - வரைகலை சட்டகத்தை உருவாக்க வேண்டும்.
  - File –> Place என்பதைத் தேர்ந்தெடுக்கவும்.
  - Place உரையாடல் பெட்டி தோன்றும்.
  - சட்டகத்தில் செருக விரும்பும் படத்தைக் கண்டுபிடித்து தேர்ந்தெடுக்கவும்.
  - Open மீது கிளிக் செய்யவும்.

Padasalai.Net

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

பாடம் – 3

அடோப் இன்டிசைன்

பகுதி – அ

I **சரியான விடையைத் தேர்ந்தெடுத்து எழுதுக**

1 _________ என்பது ஒரு வெக்டர் வரைகலை பயன்பாடாகும்.
இ) Corel Draw

2 வெக்டார் வரைகலையானது _________ கொண்டு உருவாக்கப்படுகின்ற. **அ) கோடுகள் மற்றும் வளைவுகள்**

3 _________ என்பவை செவ்வகப்படம் (raster image) என அழைக்கப்படுகின்றன.
ஆ) பிட்மேப்ஸ்

4 _________ னை பயன்படுத்தி நீங்கள் வெக்டார் வரைகலையினை உருவாக்க முடியும். **இ) Corel Draw**

5 செந்தர கருவிப்பட்டைக்கு (Stadard toolbar) அடுத்திருப்பது _________.
அ) பண்பு பட்டை

6 எந்த கருவி ஒரு பொருளினை தேர்வு செய்ய உதவுகின்றது?
இ) Pick கருவி

7 வட்டத்தை வரைய அந்த கருவி உதவுகின்றது. **ஆ) Ellipse கருவி**

8 எத்தனை வகை சுருள்கள் உள்ளன? **இ) 2**

9 _________ சாவியானது Freehand கருவியினை தேர்வு செய்ய உதவுகின்றது.
ஈ) F5

10 Corel Drawவில் ஒரு ஆவணத்தை மூட _________ னை அழுத்த வேண்டும்.
அ) Ctrl + F4

11 _________ சாவி ஒரு பொருளை தேர்வு செய்ததை நீக்க உதவுகின்றது.
அ) ESC

12 _________ சாவி சர்மானம் தேர்வு செய்யப்பட்டட பொருளின் பிரதியினை உருவாக்க உதவுகின்றது. **அ) Ctrl +D**

13 இணைக்கப்பட்ட பொருளினை தனித்தனியே பிரிக்க _________ னை அழுத்தவும். **அ) Ctrl + K**

14 இரண்டு அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட பொருட்களை இணைக்க _______ னை அழுத்தவும். **ஆ) Ctrl + L**

பகுதி – ஆ

II **மூன்று வரிகளில் விடையளிக்கவும்**

1 **Corel Draw எதற்காக பயன்படுத்தப்படுகின்றது?**

- CorelDraw என்பது உயர்தர வரைகலை சித்திரங்கள், லோகோ வடிவமைப்பு மற்றும் பக்க அமைப்புகளை உருவாக்குவதற்கான பல்துறை வரைகலை பயன்பாடு ஆகும்.

2 **Corel Drawவில் ஒரு புதிய ஆவணத்தை உருவாக்க படிநிலைகளை எழுதுக.**

- வரவேற்பு திரையில் New Document பொத்தானை கிளிக் செய்யவும்.
- இப்போது Create a New Document உரையாடல் பெட்டி தோன்றும்.
- நீங்கள் அதில் ஆவணத்திற்கு பெயரிடவும், பக்க அளவு அமைக்கவும், CMYK அல்லது RGB போன்ற நிற முறைமையைத் தேர்வு செய்யவும், வண்ண விவரங்களையும் அமைக்கலாம்.
- OK பொத்தானைகிளிக் செய்யவும்

3 Corel Drawவில் டாக்கர் (Docker) என்றால் என்ன?

- Docker என்பது ஒரு குறிப்பிட்ட கருவி அல்லது பணிக்கு தொடர்புடைய கட்டளைகள் மற்றும் அமைப்புகளைக் கொண்டிருக்கும் ஒரு சாளரம் ஆகும்.

4 Corel Draw வினை தொடங்குவதற்கு என படிநிலைகளை எழுதுக.

- CorelDRAW 2018 நேரடியாக கணினியின் திரைமுகப்பில் (Desktop) இருந்தோ அல்லது Windows தொடக்க பட்டியில் (Start Menu) இருந்தோ தொடங்கலாம்.
- Start > All Programs >CorelDRAW Graphics Suite 2018 >CorelDRAW 2018 என்பதை தேர்ந்தெடு
- அல்லது, திரைமுகப்பில் CorelDRAW 2018 சின்னத்தின் மீது சுட்டியை வைத்து, இரட்டை கிளிக் செய்து CorelDRAW 2018 ஐ திறக்கலாம்
- CorelDRAW 2018 – வரவேற்புத் திரை தோன்றும்.

5 Corel Draw வில் ஒரு பொருள் என்றால் என்ன?

- கருவிகளை கொண்டு நாம் உருவாக்கப்படும் வரைபடங்கள் பொருட்கள் எனப்படும்.
- பொருள் என்பது படம், வடிவம், கோடு, உரை, வளைவு, சின்னம், அல்லது அடுக்கு போன்ற வரைபடத்தின் ஒரு உறுப்பு.

6 Corel Draw வில் பண்பு பட்டை (Property Bar) என்றால் என்ன?

- பண்புப் பட்டை (Property bar) செந்தரகருவிப்பட்டிக்கு அடுத்து இருக்கும்.
- இயக்க கருவிக்கு தொடர்புடைய பொதுவான செயல்பாடுகளை இது காட்டுகிறது. இது கருவிப்பட்டியைப் போல தோன்றினாலும், கருவி அல்லது பணியைப் பொருத்து பண்புகள் பட்டையின் உள்ளடக்கம் மாறுகிறது.
- கருவிப்பெட்டியில் நீங்கள் செவ்வக கருவியைக் கிளிக் செய்தால், பண்பு பட்டை செவ்வகம் தொடர்பான கட்டளைகளை மட்டுமே காட்டும்

7 Corel Draw வில் ரூலர் (Ruler) ஏன் பயன்படுத்தப்படுகின்றது.

- சாளரத்தில் இரண்டு ரூலர் இருக்கும். அவை கிடைமட்ட ரூலர் மற்றும் செங்குத்து ரூலர்.
- ரூலர் ஒரு ஆவணத்தில் பொருட்களின் அளவு மற்றும் நிலையை தீர்மானிக்கப் பயன்படுத்தப்படுகின்றன.

8 Corel Draw வில் கலைத்திறனுள்ள ஊடக கருவி (Artistic Media tool) ஏன் பயன்படுத்தப்படுகின்றது?

- கலை தூரிகை, தெளிப்பு மற்றும் calligraphic விளைவுகளை சேர்ப்படதற்கு பயன்படுகின்றது.

9 பொருட்களை குழுவாக்க படிநிலைகளை எழுதுக.

- Pick கருவி கொண்டு பொருள்களை தேர்வு செய்யவும். (பல பொருள்களை தேர்வு செய்ய Shift சாவியினை அழுத்தியவாறு தேர்வு செய்யவும்.
- Object –> Group –> Group objects என்பதை தேர்வு செய்யவும் (அல்லது) Ctrl + G னை அழுத்தவும்.
- தேர்வு செய்யப்பட்ட பொருட்கள் ஒரே பொருளாக குழுவாக்கப்படும்.

10 குழுவாக்கப்பட்ட பொருளின் குழுவாக்கத்தை நீக்கபடிநிலைகளை எழுதுக.

- Pick கருவி கொண்டு குழுவாக்கப்பட்ட பொருளை தேர்வு செய்யவும்.
- பட்டி பட்டையிலிருந்து Object –> Group –> Ungroup Objects என்பதை தேர்வு செய்யவும் (அல்லது) விசைப்பலகையிலுள்ள Ctrl + U என்பதை அழுத்தவும் அல்லது Property பட்டையிலுள்ள Ungroup objects என்பதை கிளிக் செய்யவும்.
- குழுவாக்கப்பட்ட பொருளானது அதனுடைய பொருட்களின் கூறுகளாக பிரியும்

Padasalai.Net

பகுதி – இ

III ஒரு பத்தியளவில் விடையளிக்கவும்

1 வெக்டார் வரைகலைக்கும் பிட்மேப்ஸ் (Bitmaps) க்கும் இடையே உள்ள வேறுபாடுகள் யாவை?

- **வெக்டர் வரைகலையானது** (Vector graphics) கோடுகள் மற்றும் வளைவுகள் கொண்டு உருவாக்கப்படுகின்றது. இவைகள் கணிதத்திற்குரிய விளக்கங்களை கொண்டு உருவாக்கப்படுகின்றன. இவ்வகையான வரைகலையானது சின்னங்கள் மற்றும் விளக்கப்படங்கள் (Logos and illustrations) ஆகியவற்றிற்கு ஏற்றவை ஆகும்.
- **பிட்மேப்ஸ்** (Bitmaps) என்பது செவ்வகப்படம் (Raster images) என அழைக்கப்படுகின்றது. இது பட புள்ளிகள் (Pixels) என அழைக்கப்படும் சிறிய சதுரங்களை கொண்டு உருவாக்கப்படுகின்றது.

4 இரண்டு வகையான சுருள்கள் என்பவை என்ன? விளக்குக.

- இரண்டு வகையான சுருள்கள் உள்ளன. அவை 1. சமச்சீர் சுருள் (Symmetrical Spiral) 2. மடக்கை சுருள் (Logarithmic spiral).
- சமச்சீர் சுருளானது (Symmetrical Spiral). சமமாக விரிவடைகின்றது. ஆதனால் ஒவ்வொரு சுழற்சிக்கும் இடையேயான தூரமும் சமமாக இருக்கும்.

- மடக்கை சுருளானது (Logarithmic Spiral) சுழற்சிகளுக்கிடையே அதிகரிக்கும் அதிக தூரத்துடன் விரிவடைகின்றது.

6 **Corel Draw வில் பிழைகளை சரி செய்ய என்ன செய்ய வேண்டும்? அதனை செய்வதற்கான விசைப்பலகை குறுக்கு வழி என்ன?5**

- நடப்பு அமர்வில் முன்னர் செய்த செயல்பாடுகளை Corel Draw நினைவில் கொண்டிருக்கும்.
- மிக சமீபத்தில் செய்த செயலில் ஆரம்பித்து, வரையும்பொழுது செய்த செயல்களை எல்லாம் Undo செய்ய முடியும்.
- ஒரு செயலை Undo (செய்ததை நீக்கு) செய்வதினால் வரும் விளைவுகள் உங்களுக்கு பிடிக்கவில்லை எனில் நீங்கள் அதனை Redo (மறுபடியும் செய்) செய்து கொள்ளலாம்.
- ஒரு செயலை Undo செய்ய Edit –> Undo தேர்வு செய்யவும் (கடைசி செயல்)
- ஒரு செயலை Redo செய்ய Edit –> Redo தேர்வு செய்யவும்
- வரைபடத்தின் கடைசியாக சேமிக்கப்பட்ட நிலைக்கு பின்செல்ல File –> Revert தேர்வு செய்யவும்.
- ஒரு செயலை மீண்டும் மீண்டும் செய்ய Edit –> Repeat தேர்வு செய்யவும்.

7 **ஒரு கோட்டினை அம்புகுறியாக மாற்றுவதற்கு நீங்கள் என்ன செய்வீர்கள்?**

கோட்டில் அம்புக்குறி சேர்க்க

- Freehand கருவி மூலம் ஒரு கோடு வரையவும்.
- கோட்டை தேர்ந்தெடுக்கவும்.
- பண்புபட்டையில் உள்ள End Arrow head Selector கீழே இறங்கு பட்டிபெட்டியில் கிளிக் செய்யவும்.
- பின் தேவையான அம்புக்குறி முனையை தேர்வு செய்யவும்.
- இப்போது கோடு அம்புக்குறியுடன் தோன்றும்.

10 **பொருள்களை வெல்டிங் செய்வதன் மூலம் என்ன பெற முடியும்? பொருள்களை வெல்டிங் செய்வதற்கான படிநிலைகளை எழுதுக**

- வெல்டிங் செய்வதன் மூலம் ஒழுங்கற்ற வடிவங்களை நீங்கள் உருவாக்க முடியும்.
- பொருள்களை வெல்டிங் செய்ய
- Pick கருவி கொண்டு (அல்லது) Shift சாவியினை அழுத்தியவாறு பொருள்களை தேர்வு செய்யவும்.
- Object – > Shaping –> Weld என்ற கட்டளையினை பட்டி பட்டையிலிருந்து தேர்வு செய்யவும் (அல்லது) Property பட்டையிலுள்ள Weld பொத்தானை கிளிக் செய்யவும்.
- பொருள்கள் வெல்டிங் செய்யப்பட்டு, ஒரே எல்லைகோடு கொண்ட பொருளாக மாறும்.

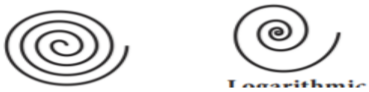
பகுதி – ஈ

IV **ஒரு பக்க அளவில் விடையளிக்கவும்**

www.Padasalai.Net www.CBSEtips.in

1 சுருளினை (Spiral) வரைய படிநிலைகளை எழுதுக.

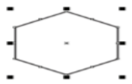
- பலகோண கருவியின் மீது அழுத்திப் பிடித்தவாரே இருந்தால் flyout பட்டி தோன்றும்.
- flyout பட்டியில் உள்ள சுருள் (Sprial) கருவியை கிளிக் செய்யவும்.
- பண்பு பட்டையில் உள்ள சுருள் சுழற்சி பெட்டியில் சுருள்களின் எண்ணிக்கையை கொடுக்கவும்.
- பின் பண்பு பட்டையில் கீழ்கண்ட ஏதேனும் ஒரு பொத்தானை கிளிக் செய்யவும்.
  - சமசீர் சுருள் (Symmetrical spiral)
  - மடக்கை சுருள் (Logarithmic spiral)
- சுழற்சியை வெளிப் புறமாக நகர்த்தும் போது சுருள் விரிவாக்க அளவுகளை மாற்ற விரும்பினால் spiral expansion slider ஐ நகர்த்தவும்.
- வரையும் சன்னல் திரையில் நமக்கு வேண்டிய அளவு உள்ள சுருள் வரும் வரை சுட்டியை கிடைமட்டமாக இழுக்கவும்.



சமச்சீர் சுருள் மடக்கை சுருள்

2 பலகோணங்களை (Polygon) யை படிநிலைகளை எழுதுக.

- பலகோண உருவம் வரைய (ஐங்கோணம் – ஐந்து பக்கம் உடைய உருவம் என்றும் அறியப்படுகிறது) polygon கருவியை கருவிபட்டையிலிருந்து தேர்ந்தெடுக்கவும்.
- சுட்டியின் வடிவம் Crosshair குறியுடன் கீழ்ப்பகுதியில் பலகோணம் கொண்டு குறியாக இருக்கும்.
- இப்போது வரையும் பகுதியில் எங்கு ஐங்கோணம் வரைய வேண்டுமோ அங்கு சுட்டியின் இடது பொத்தானை அழுத்தி பிடித்தவாறு நகர்த்த வேண்டும்.
- நீங்கள் விரும்பும் வடிவமுடைய பலகோணம் உருவானவுடன் சுட்டியின் பொத்தானை அழுத்துவதை விட்டு விடவும்.
- வரைந்த பலகோணத்தின் பக்கங்களை அதிகரிக்க நீங்கள் வரைந்த பலகோணத்தை pick கருவி மூலம் தேர்ந்தெடுக்கவும்.
- சுட்டியை பண்பு பட்டையில் உள்ள Number of Points on Polygon உரைப்பெட்டியில் கிளிக் செய்து தேவையான பக்கங்களின் எண்ணிக்கையை கொடுக்கவும்.



ஆறு பக்க பலகோணம்

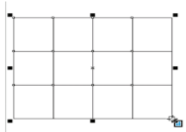
4 கட்டங்களை (Grid) வரைய படிநிலைகளை எழுதுக.

- Graph Paper கருவியை பயன்படுத்தி குறிப்பிட்ட எண்ணிக்கை வரிசை மற்றும் நெடுவரிசைகளை கொண்ட ஒரு கட்டம் வரையலாம்.

ஞா. கிருபா, M.Sc., M.Phil., B.Ed.,
கணினி பயிற்றுநர் நிலை – 1, அரசு மேல்நிலைப் பள்ளி, ஜல்லிபட்டி, உடுமலை.

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

- கட்டம் என்பது தனித்தனியாக பிரிக்கக் கூடிய பல செவ்வகங்கள் சேர்ந்த அமைப்பாகும்.
- ஒரு கட்டகம் வரைய
- பலகோண கருவியின் மீது அழுத்திக் கொண்டே இருந்தால் flyout பட்டி தோன்றும்.
- flyout பட்டியில் உள்ள Graph Paper கருவியை கிளிக் செய்யவும்.
- பண்புபட்டையில் உள்ள மேல் மற்றும் கீழ்ப் பகுதியில் நெடுவரிசை மற்றும் வரிசைகளின் எண்ணிக்கையை உள்ளிடவும்.
- மேல் பகுதியில் உள்ளிடப்படும் மதிப்பு நெடுவரிசை எண்ணிக்கையையும் கீழ்ப் பகுதியில் உள்ளிடப்படும் மதிப்பு வரிசை எண்ணிக்கையையும் குறிக்கும்.
- வரையும் பகுதியில் எங்கு கட்டகம் தோன்ற வேண்டுமோ அங்கு கிளிக் செய்யவும்.
- சுட்டியை கிடைமட்டமாக இழுப்பதன் மூலம் வேண்டிய கட்டம் வரைய முடியும்.
- மையப் புள்ளியிலிருந்து வெளிப்புறமாக கட்டங்கள் வரைய shift விசையை விசையை அழுத்தியவாறு நகர்த்த வேண்டும்.
- கட்டங்களை சதுர வடிவல் அமைக்க Ctrl விசையை விசையை அழுத்தியவாறு நகர்த்த வேண்டும்.



5 பாதையில் உரையினை பொருத்துதல் பற்றி விரிவாக எழுது.

- எந்த வடிவ பாதையிலும் உரை சரத்தை பொருத்த Corel Draw அனுமதிக்கின்றது.
- அது நேர் அல்லது வளைந்த கோடு, ஒரு செவ்வகம், ஒரு நீள்வட்டம் அல்லது மற்றொரு எழுத்து அல்லது உரை சரம் என பல வடிவ பாதைகளாக இருக்கலாம்.
- உரையினை பாதையில் பொருத்துவதற்கு Text பட்டியிலிருந்து Fit text to path கட்டளையினை பயன்படுத்தவும்.
- உரையினை பாதையில் பொருத்துதல்
- Pick கருவி மற்றும் Shift சாவி கொண்டு உரை பொருளையும் மற்றும் இரண்டாவது பொருளையும் தேர்வு செய்யவும்.
- Text பட்டியிலிருந்து Fit + Text to path என்பதை தேர்வு செய்யவும்.
- இரண்டாவது பொருளின் பாதையின் வழி உரையானது மீண்டும் வரையப்படுகின்றது.

ஞா. கிருபா, M.Sc., M.Phil., B.Ed.,

கணினி பயிற்றுநர் நிலை – 1, அரசு மேல்நிலைப் பள்ளி, ஜல்லிபட்டி, உடுமலை.

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

பாடம் – 4

பல்லூடகம் மற்றும் கணிப்பொறிப் பதிப்பகம்

பகுதி – அ

I சரியான விடையைத் தேர்ந்தெடுத்து எழுதுக

1 _________ என்பத ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட ஊடக வகையான உரை, தரைகலை, ஒளிக்காட்சி, அசைவூட்டல் மற்றும் ஒலி ஆகியவற்றில் ஏதேனும் ஒரு வகைப் பயன்பாட்டைக் குறிக்கும். **இ) பல்லூடகம்**

2 பல்லூடகத்தின் குறைபாடுகளில் ஒன்று அதனுடைய _________ **அ) விலை**

3 விரிவாக்கம் JPEG **ஆ) Joint Photographic experts group**

4 பல்லூடகத்தை உருவாக்க நமக்கு தேவையானவை: வன்பொருள், மென்பொருள் மற்றும் _________ **ஈ) நிரலாக்க திறன்**

5 சரியான ஒன்றைத் தேர்ந்தெடுத்து பின்வருவனவற்றை பொருத்துக.

1. உரை – RTF
2. நிழற்படம் – TGA
3. ஒலி – MIDI
4. ஒளி – MPEG

இ) 4, 1, 2, 3

6 பின்வருவனவற்றில் பொருந்தாத ஒன்றைக் கண்டுபிடிக்கவும். **இ) RTF**

7 _________ என்பது அசையா நிழற்படங்களை தொடர்ச்சியான இயக்கமாக காட்சிப்படுத்தும் செயல். **ஈ) அசைவூட்டல்**

8 இணையத்தின் மூலம் நிகழ்நேர நிகழ்ச்சிகளை நேரடியாக ஒளிப்பரப்புவதை _________ என்கிறோம். **அ) வலை ஒளிப்பரப்பு**

9 GIF பயன்படுத்தும் வண்ண தேடல் அட்டவணை _________ **அ) 8 பிட்**

10 RTF கோப்பு வடிவத்தை அறிமுகப்படுத்தியது _________ **ஆ) Micorsoft**

பகுதி – ஆ

II மூன்று வரிகளில் விடையளிக்கவும்

1 வரையறு – பல்லூடகம் மற்றும் அதன் சிறப்பம்சம்.

- பல்வேறு வளங்களான நிழற்படம், உரை, வரைகலை, ஒளிக்காட்சி, ஒலி மற்றும் ஒளி ஆகியவற்றை ஒன்றிணைத்து, தரவுகளை ஒற்றைத்தளத்திற்கு மாற்ற பயனர்களுக்கு பல்லூடகம் அனுமதி அளிக்கிறது.

2 பல்லூடக கூறுகளைப் பட்டியலிடுக.

- பல்லூடகம் 5 முக்கிய கூறுகளைக் கொண்டுள்ளது. அவை உரை, நிழற்படம், ஒலி, ஒளிக்காட்சி மற்றும் அசைவூட்டல்.

ஞா. கிருபா, M.Sc., M.Phil., B.Ed.,
கணினி பயிற்றுநர் நிலை – 1, அரசு மேல்நிலைப் பள்ளி, ஜல்லிபட்டி, உடுமலை.

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

6 **நிழற்பட கோப்பு வடிவங்களைப் பட்டியலிடுக.**

- TIFF(Tagged Image File Format)
- BMP(Bitmap)
- DIB(Device IndependentBitmap)
- GIF(Graphics Interchange Format)
- JPEG(Joint Photographic Experts Group)
- TGA(Tagra)
- PNG(Portable Network Graphics)

7 **ஒலி கோப்பு வடிவங்களைப் பட்டியலிடுக.**

- WAV (Waveform Audio File Format)
- MP3(MPEG layer-3 Format)
- OGG
- AIFF (Audio Interchange File Format)
- WMA (Windows Media Audio)
- RA (Real Audio Format)

8 **ஒளிக்காட்சி கோப்பு வடிவங்களைப் பட்டியலிடுக.**

- AVI(Audio/Video Interleave)
- MPEG(Moving Picture Experts Group)

9 **வரையறு – பல்லூடக உருவாக்கம்**

- பல்லூடகத்தை உருவாக்குவதற்கு போதுமான நேரம் மற்றும் திறமையான திட்டமிடல் ஆகியவை தேவைப்படுகின்றன.
- இது திட்டப்பணி சுமூகமாக தொடரவும் மற்றும் தகவல் இலக்கு பார்வையாளர்களைச் சென்றடையவும் உறுதி செய்கிறது.

10 **பல்லூடக உருவாக்க குழு உறுப்பினர்களை பட்டியலிடுக.**

- தயாரிப்பு மேலாளர்
- பொருளடக்க வல்லுநர்
- ஸ்கிரிப்ட் எழுத்தாளர்
- உரை பதிப்பாளர்
- பல்லூடக வடிவமைப்பாளர்
- கணினி வரைகலைகலைஞர்
- ஒலி மற்றும் ஒளிக்காட்சி வல்லுநர்
- கணினி நிரலர்
- வலை வல்லுநர்

பகுதி – இ

III **ஒரு பத்தியளவில் விடையளிக்கவும்**

3 **உருவாக்க குழு உறுப்பினர்களின் பணிகள் மற்றும் பொறுப்புகளைப் பற்றி எழுதுக.**

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

பல்லூடக உருவாக்கத்தில் அதிகபட்ச பலனை உயர்தர திறமையுடன் பெறும் வகையில் குழு உறுப்பினர்களை மேலாண்மை செய்வது கட்டாயமாகும். நல்ல தரமான உயர்ந்த பல்லூடக உருவாக்க பயன்பாட்டிற்கு பின்வரும் உறுப்பினர்களைக் கொண்ட வல்லுநர் குழு தேவைப்படுகிறது.

- தயாரிப்பு மேலாளர்
- பொருளடக்க வல்லுநர்
- ஸ்கிரிப்ட் எழுத்தாளர்
- உரை பதிப்பாளர்
- பல்லூடக வடிவமைப்பாளர்
- கணினி வரைகலைகலைஞர்
- ஒலி மற்றும் ஒளிக்காட்சி வல்லுநர்
- கணினி நிரலர்
- வலை வல்லுநர்

4 பல்லூடகத்தில் உள்ள பல்வேறு கோப்பு வடிவங்கள் பற்றி விவரிக்கவும்.

உரை வடிவங்கள்

- RTF(Rich Text Format)
- Plain Text

நிழற்பட வடிவங்கள்

- TIFF (Tagged Image File Format)
- BMP (Bitmap)
- DIB (Device IndependentBitmap)
- GIF (Graphics Interchange Format)
- JPEG (Joint Photographic Experts Group)
- TGA (Tagra)
- PNG (Portable Network Graphics)

இலக்க ஒலி கோப்பு வடிவங்கள்

- WAV (Waveform Audio File Format)
- MP3 (MPEG layer–3 Format)
- OGG
- AIFF (Audio Interchange File Format)
- WMA (Windows Media Audio) 6. RA (Real Audio Format)

இலக்க ஒளிக்காட்சி கோப்பு வடிவங்கள்

- AVI(Audio/Video Interleave)
- MPEG(Moving Picture Experts Group)

பகுதி – ஈ

IV ஒரு பக்க அளவில் விடையளிக்கவும்

1 பல்லூடக செயல்கள் பற்றி விரிவாக விளக்கவும்.

- பல்லூடகத்தை உருவாக்குவதற்கு போதுமான நேரம் மற்றும் திறமையான திட்டமிடல் ஆகியவை தேவைப்படுகின்றன. இது திட்டப்பணி சுழுகமாக

தொடரவும் மற்றும் தகவல் இலக்கு பார்வையாளர்களைச் சென்றடையவும் உறுதி செய்கிறது. சிக்கலான

- பல்லூடக திட்டங்களை உருவாக்குவதற்கான படிநிலைகள் பின்வருமாறு.

1. கருத்துரு பகுப்பாய்வு மற்றும் திட்டமிடல்

- பல்லூடகத்தை உருவாக்கும் செயலானது கருத்துருவை தொடக்கப்புள்ளியாக கொண்டு தொடங்குகிறது.
- கருத்துரு பகுப்பாய்வு பொருத்தமான கருப்பொருள், வரவு– செலவு திட்டம் மற்றும் தேர்வு செய்த கருப்பொருளின் பொருளடக்கத்தின் இருப்பு ஆகியவற்றை அடையாளம் காண்கின்றது.

2. திட்ட வடிவமைப்பு

- ஒருமுறை கருப்பொருளை இறுதி செய்தப்பிறகு, பல்லூடகத்தின திட்டத்திற்கான நோக்கங்கள், குறிக்கோள்கள் மற்றும் செயல்பாடுகள் ஆகியவை வடிவ மைக்கப்படுகின்றன.

3. முன் – உருவாக்குதல் (Pre – Production)

- திட்டமிடல் மற்றும் வடிவமைத்தலின் அடிப்படையில் திட்டத்தை உருவாக்குவது தேவையானது ஆகும்.

4. வரவு – செலவு திட்டமிடல்

- ஆலோசகர்கள், வன்பொருள், மென்பொருள், பயணம், தகவல் தொடர்பு மற்றும் பிரசுரித்தல் போன்ற ஒவ்வொரு நிலையிலும் அனைத்து பல்லூடக திட்டங்களுக்கும் வரவு – செலவு திட்டம் தோராயமாகக் கணக்கிடப்படுகிறது.

5. பல்லூடகத்தை உருவாக்கும் குழு

- உயர்ந்த பல்லூடக திட்டத்தை உருவாக்கும் குழுவிற்கு அந்த குழுவின் ஒட்டு மொத்த முயற்சி தேவை.
- இந்த குழுவானது ஸ்கிரிப்ட் எழுத்தாளர், தயாரிப்பு மேலாளர், பதிப்பாசிரியர், வரைகலை வடிவமைப்பாளர், பல்லூடக வடிவமைப்பாளர் மற்றும் வலை வல்லுநர் போன்ற பல்வேறு பதவிகளையும் மற்றும் பொறுப்புகளையும் செய்யும் உறுப்பினர்களை கொண்டது.

6. வன்பொருள் / மென்பொருள் தேர்ந்தெடுத்தல்

- வன்பொருளானது தேர்ந்தெடுத்த வேகமான மையச்செயலகம், RAM மற்றும் திரையகம், பதிவுகளைச் சேமிக்க தேவையான வட்டுகள் ஆகியவற்றை உள்ளடக்கியது.
- பொருத்தமான மென்பொருள் மற்றும் கோப்பு வடிவங்களைத் தேர்ந்தெடுத்தல் என்பது உருவாக்கப்படும் திட்டப் பணிக்கு கிடைக்கும் நிதியைப் பொறுத்தாகும்.

7. பொருளடக்கத்தை வரையறுத்தல்

- பொருளடக்கம் என்பது பொருளடக்க வல்லுநரால் பல்லூடக வடிவமைப்பாளருக்கு வழங்கப்படும் தகவல்கள் (Stuffed) ஆகும்.

8. கட்டமைப்பை தயார் செய்தல்

- கட்டமைப்பு செயல்பாடுகள், ஒவ்வொரு செயல்பாட்டிற்குமான பொறுப்பாளர் மற்றும் ஒவ்வொரு செயல்பாட்டிற்குமான தொடக்க / முடிவு நேரம் ஆகியவற்றை வரையறுக்கிறது.

9. உருவாக்குதல்

- பல்லூடக பயன்பாட்டில் முன் – உருவாக்குதல் செயல்பாட்டிற்கு பிறகு, இந்த படிநிலை தொடங்குகிறது. இது பின்னணி இசையைத்

தேர்ந்தெடுத்தல், ஒலிப்பதிவு போன்ற செயல்பாடுகளை உள்ளடக்கியது.

10. சோதித்தல்

- திட்டத்தை பிரமாண்டமாக உருவாக்குவதற்கு முன், மாதிரி திட்டத்தை முழுவதுமாக சோதித்தல் வேண்டும்.

11. ஆவணப்படுத்துதல்

- கணிப்பொறி தேவையில் தொடங்கி சோதித்தல் முடியும் வரை அனைத்து மதிப்புமிக்க தகவல்களையும் ஆவணப்படுத்துதல் கொண்டிருக்கும்.

12. பல்லூடக திட்டத்தை வழங்குதல் (Delivering)

- பல்லூடக பயன்பாடுகள் CD / DVDகளில் அல்லது இணைய தளத்தில் சிறப்பாக வழங்குகிறது.

4 பல்லூடக உருவாக்க குழுவின் பணிகள் மற்றும் பொறுப்புகள் விரிவாக எழுதவும்.

பல்லூடக உருவாக்கத்தில் அதிகபட்ச பலனை உயர்தர திறமையுடன் பெறும் வகையில் குழு உறுப்பினர்களை மேலாண்மை செய்வது கட்டாயமாகும். நல்ல தரமான உயர்ந்த பல்லூடக உருவாக்க பயன்பாட்டிற்கு பின்வரும் உறுப்பினர்களைக் கொண்ட வல்லுநர் குழு தேவைப்படுகிறது.

- **தயாரிப்பு மேலாளர்**
  - பல்லூடக உருவாக்குதலில், குறித்த நேரத்தில் முழு தரத்துடன் பல்லூடக திட்ட உருவாக்கத்தை வரையறுப்பது மற்றும் ஒருங்கிணைப்பது தயாரிப்பு மேலாளரின் பங்கு ஆகும்.
- **பொருளடக்க வல்லுநர்**
  - பொருளடக்க வல்லுநர் என்பவர் ஏற்கனவே திட்டமிடப்பட்ட பயன்பாட்டின் பொருளகத்தைப் பற்றிய அனைத்து ஆராய்ச்சி செயல்பாடுகளையும் செய்வதற்கு பொறுப்பானவர் ஆவார்.
- **ஸ்கிரிப்ட் எழுத்தாளர்**
  - ஸ்கிரிப்ட் எழுத்தாளர் கருத்துருக்களை முப்பரிமான சூழல்களில் காட்சிப்படுத்துகிறார்.
- **உரை பதிப்பாளர்**
  - பல்லூடக உருவாக்குதலின் பொருளடக்கம் எப்பொழுதும் தருக்கரீதியான ஓட்டமாக இருத்தல் வேண்டும்.
- **பல்லூடக வடிவமைப்பாளர்**
  - பல்லூடக வடிவமைப்பாளர் பல்லூடகத்தின் அனைத்து அடிப்படைத் தொகுதிகளான வரைகலை, உரை, ஒலி, இசை, ஒளிக்காட்சி, புகைப்படம் மற்றும் படைப்பாக்க மென்பொருளைப் பயன்படுத்தி அசைவூட்டல் போன்றவற்றை ஒருங்கிணைப்பார்.
- **கணினி வரைகலைகலைஞர்**
  - நிரலின் வரைகலை கூறுகளான பின்னணி, புல்லட்கள், பொத்தான்கள், பாடப்பதிப்பாய்வு, 3-D பொருள்கள், அசைவூட்டல் மற்றும் சின்னங்கள் ஆகியவற்றைக் கையாளும் பங்கினை கணினி வரைகலை கலைஞர் வகிக்கிறார்.
- **ஒலி மற்றும் ஒளிக்காட்சி வல்லுநர்**

- எடுத்துரைத்தல் மற்றும் சேமிக்கப்பட்ட ஒளிக்காட்சிகளைப் பல்லூடக நிகழ்த்துதலில் கையாளத் தேவைப்படுபவரே ஒலி மற்றும் ஒளிக்காட்சி வல்லுநர் ஆவார்.

➢ **கணினி நிரலர்**

- கணினி நிரலர் பொருத்தமான மொழியில் குறிமுறை அல்லது ஸ்கிரிப்ட் வரிகளை எழுதுகிறார்.

➢ **வலை வல்லுநர்**

- ஒரு இணைய வலைப்பக்கத்தை உருவாக்கி அதை பராமரிப்பது வலை வல்லுநரின் பொறுப்பாகும்.

5 **பல்லூடக கோப்பில் உள்ள வெவ்வேறு கோப்பு வடிவங்களை விவரிக்கவும்.**

உரை வடிவங்கள்

1. RTF முதன்மை கோப்பு வடிவம் RTF (Rich Text Format)
   - மைக்ரோசாப்ட் நிறுவனத்தால் 1987 ஆம் ஆண்டு பிரசுரிக்கப்பட்ட தயாரிப்புகளின் குறிப்புகள் மற்றும் குறுக்கு பணித்தள ஆவணங்களின் பரிமாற்றங்களோடு அறிமுகப்படுத்தப்பட்டது.
2. Plain Text
   - Plain Text Plain Text கோப்புகளை பல உரை பதிப்பான்களில் திறக்கலாம், படிக்கலாம் மற்றும் பதிப்பாய்வு செய்யலாம்.

நிழற்பட வடிவங்கள்

1. TIFF (Tagged Image File format)
   - இந்த வடிவம் கணிப்பொறி பதிப்பக உலகில் (அதிக தரமான வெளியீடு) பொதுவானது ஆகும்.
   - இது பெரும்பாலும் அனைத்து மென்பொருள் தொகுப்புகளை ஆதரிக்கிறது.
2. BMP (Bitmap)
   - BMP மிகவும் பெரியது மற்றும் குறுக்கமற்றது. எனவே, அதிக தெளிவுத்திறன் அல்லது பெரிய நிழற்படங்களுக்காக BMP பயன்படுத்தப்படுகிறது.
3. DIB (Device Independent Bitmap)
   - DIB வடிவம் BMP–யை ஒத்ததாகும். இது கோப்புகளை பல்வேறு சாதனங்களில் காண்பிக்க அனுமதிக்கிறது.
4. GIF (Graphics Interchange Format)
   - GIF என்பது குறுக்கப்பட்ட நிழற்பட வடிவமாகும்.
   - பெரும்பாலான கனிணி வண்ண நிழற்படங்கள் மற்றும் பின்னணிகள் GIF கோப்புகளாகும்.
5. JPEG (Joint Photographic Experts Group)
   - JPEG அதிகபட்ச நிழற்பட குறுக்கத்தை அடைவதற்காக வடிவமைக்கப்பட்டுள்ளது.
   - இது புகைப்படம், இயற்கை, கலை, வேலைப்பாடு மற்றும் அதைப்போன்ற பொருள்களுடன் நன்றாக வேலை செய்யும்.
6. TGA (Tagra)
   - TGA அதிக தெளிவுத்திறன் நிழற்படங்களுக்கான முதல் பிரபலமான வடிவமாகும். பெரும்பான்மையான ஒளிக்காட்சி பிடிப்பு பலகைகள் TGA–வை ஆதரிக்கின்றன.

ஞா. கிருபா, M.Sc., M.Phil., B.Ed.,
கணினி பயிற்றுநர் நிலை – 1, அரசு மேல்நிலைப் பள்ளி, ஜல்லிபட்டி, உடுமலை.

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

7. PNG (Portable Network Graphics)
    - PNG குறைந்த இழப்பு, சிறியது மற்றும் நன்கு குறுக்கப்பட்டு செவ்வக நிழற்படங்களாக சேமிக்கப்படும் ஒரு நீட்டிப்பு கோப்பு வடிவமாகும்.

இலக்க ஒலி கோப்பு வடிவங்கள்

1. WAV (Waveform Audio File Format)
    - WAV விண்டோஸில் குறுக்கப்படாத ஒலி கோப்புகளைச் சேமிக்கும் மிகவும் பிரபலமான ஒலி கோப்பு வடிவமாகும்.
2. MP3 (MPEG layer – 3 Format)
    - இசையை சேமிக்கவும் பதிவிறக்கம் செய்யவும் மிகவும் பிரபலமான வடிவம் MPEG Layer–3 வடிவமாகும்.
3. OGG
    - OGG சிறந்த ஓட்டத்தினை அடைவதற்காக வடிவமைக்கப்பட்ட இலவச திறந்த மூல கொள்கலன் (Container) வடிவமாகும்.
4. AIFF (Audio Interchange File Formate)
    - Mac பயன்படுத்தும் WAV கோப்புகளைப் போல் Apple நிறுவனம் பயன்படுத்தும் தரமான ஒலி வடிவம் இது ஆகும்.
5. WMA (Windows Media Audio)
    - மிகவும் பிரபலமான WMA வடிவத்தின் உரிமையாளர் மைக்ரோ சாப்ட் ஆகும். பதிப்புரிமை (Copy right) பாதுகாப்பிற்காக DRM (Digital Right Management) திறன்களோடு வடிவமைக்கப்பட்டுள்ளது.
6. RA (Real Audio Format)
    - RA வடிவம் இணையத்தில் ஒலியின் ஓட்டத்திற்காக வடிவமைக்கப்பட்டதாகும்.

இலக்க ஒளிக்காட்சி கோப்பு வடிவங்கள்

1. AVI (Audio / Video Interleave)
    - AVI ஒரு விண்டோஸிற்கான ஒரு ஒளிக்காட்சி கோப்பு வடிவமாகும். இங்கு, ஒலி மற்றும் படத்தின் கூறுகளைக் கோப்பில் மாற்று நெடுவரிசை தொகுப்பில் (interleave chunk) சேமிக்கப்படுகிறது.
2. MPEG (Moving Picture Experts Group)
    - MPEG என்பது இலக்க ஒளிக்காட்சி மற்றும் ஒலி குறுக்கத்தை ISO (International Standards Organization) குழுவினரால் உருவாக்கப்படும் ஒரு தரநிலை ஆகும்.

www.Padasalai.Net www.CBSEtips.in

பாடம் – 5

அடோப் ஃப்ளாஷ் ப்ரொப்பஷனல் CS6

பகுதி – அ

I சரியான விடையைத் தேர்ந்தெடுத்து எழுதுக

1 Adobe Flash நிரல் மூலம் நீங்கள் எதனை உருவாக்க முடியும்? அ) அனிமேஷன்கள் **ஈ) மேலே உள்ள அனைத்தும்**

2 Flash பணியிட மையத்தின் நடுவில் உள்ள பெரிய வெள்ளை செவ்வக வடிவம் --- **அ) மேடை**

3 ஒரு புதிய Flash ஆவணத்தை எவ்வாறு உருவாக்குவாய்? **இ) File → New**

4 கொடாநிலை பணித்தளத்தின் நிறம் வெள்ளை. இதை மாற்ற ---- தேர்ந்தெடுக்கவும். **ஆ) Modify → Document**

5 Flash கோப்புகள் ---- எனவும் அழைக்கப்படுகிறது. **ஆ) Flash Movies**

6 கவனத்தை ஈர்க்கும் வகையிலான பதாகைகளை (Banner) ---- மூலம் உருவாக்கலாம். **இ) Flashl**

7 Flash கோப்பின் கொடாநிலை விரிவாக்கம் --- **ஈ) .fla**

8 Flashல் நீங்கள் உருவாக்கும் எந்த உள்ளடக்கமாயினும் அது --- என்று அழைக்கப்படுகிறது. **ஈ) பயன்பாடு**

9 நீங்கள் துரிகையை பயன்படுத்தி வரைவது போன்று கோடுகளை வரைய உதவும் கருவி **அ) Brush Tool**

10 கீழ்கண்ட எந்த கருவி, கருவிப் பலகத்தில் ஒரே குழுவில் இடம்பெறவில்லை **இ) Line Tool**

11 Ovalகருவியை பயன்படுத்தி எவ்வாறு ஒரு வட்டத்தை வரையலாம்? **ஈ) Shift விசையை அழுத்தி வைத்துக் கொண்டே.**

12 எந்த கருவி ஒரு வரைபடத்தின் குறிப்பிட்ட பகுதியை பெரிதாக்கி காட்டும். **இ) The Zoom tool**

II கோடிட்ட இடங்களை நிரப்புக

1 பணித்தளத்தில் ---------- கருவியை பயன்படுத்தி ஒரு நேர்கோட்டை வரையலாம். (**Line Tool – லைன் கருவி**)

2 ஒரு வட்டம் வரைய Oval கருவியை கிளிக் செய்து ---- விசையை அழுத்தி கொண்டே நகர்த்த வேண்டும். (**Shift**)

3 நீங்கள் ---- கருவி மூலம் சதுரம் வரைய முடியும். (**Rectangle**)

4 சாதாரன அழிப்பான் போன்று பொருட்களை அழிப்பதற்கு ----- உதவுகிறது. (**Eraser**)

5 Flash கோப்புகள் தானாகவே ---- விரிவுடன் உருவாகும் (**.fla**)

ஞா. கிருபா, M.Sc., M.Phil., B.Ed.,
கணினி பயிற்றுநர் நிலை – 1, அரசு மேல்நிலைப் பள்ளி, ஜல்லிபட்டி, உடுமலை.

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

பகுதி – ஆ

II மூன்று வரிகளில் விடையளிக்கவும்

1 Flash என்பது என்ன?

- அடோப் ஃப்ளாஷ் ப்ரொப்பஷனல் CS6 என்பது ஒரு மென்பொருள் ஆகும்.
- இது அசைவூட்டங்களை உருவாக்க பயன்படுகிறது.
- இது பல்வேறு கருவிகளைக் கொண்டுள்ளது. அவை அடிப்படை பொருள்களை வரையவும் மற்றும் காட்சிகளை உருவாக்கவும் பயன்படுகிறது.
- இது அடோப் நிறுவனத்தால் உருவாக்கப்பட்டுள்ளது.

3 காலக்கோட்டின் (Time line) ன் தேவை என்ன?

- (Timeline) காலக்கோடு என்பது Flash–ன் மிக முக்கியமான கூறுகளில் ஒன்றாகும்.
- இது மேடைக்கு கீழே அமைந்துள்ளது.
- இது ஒவ்வொரு உறுப்பு தோற்றத்தையும் அனிமேஷனையும் குறிக்க பயன்படுத்தப்படுகிறது.

பகுதி – இ

III ஒரு பத்தியளவில் விடையளிக்கவும்

1 கீழ்கண்ட செயல்களை செய்ய உதவும் கருவிகளை கூறுக.
அ. கோடு வரைதல்
ஆ. தற்போக்கு உருவம் வரைதல்
இ. நீங்கள் வரைந்தவற்றை அழித்தல்

அ. கோடு வரைதல்

- Line கருவி (N) இது நேர்கோடுகளை வரைவதற்குப் பயன்படுகிறது.
- செங்குத்து, கிடை மட்ட மற்றும் 450 மூலைவிட்ட கோடுகளை வரைவதற்கு Shift விசையை அழுத்திப் பிடிக்க வேண்டும்.

ஆ. தற்போக்கு உருவம் வரைதல்

- Pencil கருவி இது தற்போக்காக (freehand) கோடுகள் மற்றும் வடிவங்களை வரையப் பயன்படுகிறது.
- பென்சில் முறை (Mode) விருப்பத்தில் உள்ள பட்டி பின்வரும் கட்டளைகளை காட்டும்.
  - Straighten–நேர்க்கோட்டினை வரைவதற்கு,
  - Smooth – வளை கோட்டினை வரைவதற்கு
  - Ink – அளவுகோலற்ற வரைபடங்களை எந்த மாற்றமும் இன்றி வரைய

இ. நீங்கள் வரைந்தவற்றை அழித்தல்

- Eraser கருவி (E) இது கோடுகள் மற்றும் உட்பரப்புகளை (Fill) அழிக்கப் பயன்படுகிறத

பகுதி – ஈ

IV ஒரு பக்க அளவில் விடையளிக்கவும்

1 Flash சன்னல்திரையில் பயன்படுத்தும் கூறுகளை விவரி.

ஃப்ளாஷ் சன்னல் திரை கூறுகள் (அ) பகுதிகள்

- ஃப்ளாஷ் சன்னல் திரை நான்கு பகுதிகளாக (அ) கூறுகளாக பிரிக்கப்பட்டுள்ளது.
    1. பணித்தளம் மற்றும் ஒட்டுப்பலகை (Stage and paste Board)
    2. காலக்கோடு (Timeline)
    3. கருவிகள் பலகம் (Tools Panel)
    4. பண்பு சோதிப்பான் (Property Inspector)

1. பணித்தளம் மற்றும் ஒட்டுப்பலகை (பணிப்பகுதி)

- பணித்தளத்தின் நடுவில் உள்ள செவ்வக வெள்ளைப் பகுதி மேடை (Stage) என அழைக்கப்படுகிறது.
- அசைவுப் படத்திற்கான அசைவூட்டங்கள், பொருட்கள் மற்றும் காட்சிகள் ஆகியவற்றை உருவாக்க, பதிப்பிக்க இருத்திவைக்க மற்றும் இயக்க இந்த மேடை உதவுகிறது.
- ஃப்ளாஷ்–ல் பணித்தளத்தை சுற்றியுள்ள சாம்பல் நிற பகுதி ஒட்டுப்பலகை (Pasteboard) எனப்படும். இந்த ஒட்டு பலகையில் நீங்கள் பொருள்களை உருவாக்கவும், பதிப்பிக்கவும் முடியும்.

2. காலக்கோடு

- காலக்கோடு என்பது ஃப்ளாஷ்–ன் மிக முக்கியமான கூறுகளில் ஒன்றாகும்.
- பணித்தளப் பகுதியின் கீழே அமைந்துள்ளது.
- இது ஒவ்வொரு உறுப்பின் தோற்றத்தையும் மற்றும் அசைவூட்டத்தையும் தெளிவாக காட்ட பயன்படுகிறது.
- காலக்கோடு என்பது சலனப்படத்தை உருவாக்கும் ஒவ்வொரு சட்டகம், அடுக்கு மற்றும் காட்சியின் பதிவு ஆகும்.

3. ஃப்ளாஷ் கருவிகள் பலகம்

- ஃப்ளாஷ் கருவிகள் பலகம் நீங்கள் மேடையில் வரைகலையை உருவாக்க, தேர்ந்தெடுக்க (அ) பதிப்பிக்கத் தேவையான கருவிகளை கொண்டுள்ளது.

4. பண்பு சோதிப்பான் (Property inspector)

- இது கொடாநிலையாக Flash பணியிடத்தின் வலது பக்கத்தில் தோன்றும்.
- இது நூலகப்பலகத்துடன் இணைக்கப்பட்டிருக்கும்.
- இது தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட பொருளின் பண்புகள் மற்றும் விருப்பங்களைக் காட்டுவதோடு அவற்றை மாற்றவும் அனுமதிக்கிறது.
- பொருள் (object) என்பது உரையாகவோ, படமாகவோ, கோடாகவோ அல்லது வேறு வடிவமாகவோ இருக்கலாம்.

2 Tools பலகத்தில் காணப்படும் கருவிகள் சிலவற்றை விவரி.

- **Selection கருவி** (V) இந்தகருவி ஒரு பொருள் (அ) ஒரு பொருளின் பகுதியாகிய வெளிக்கோடு மற்றும் உட்பரப்பு (Stroke & Fill) ஆகியவற்றைத் தேர்ந்தெடுக்க பயன்படுகிறது.

- **Sub Selection கருவி (A)** இந்த கருவி ஒரு பொருளை தேர்ந்தெடுக்க, இழுக்க, மீள் வடிவமைக்க பயன்படுகிறது.
- **Free Transform கருவி (Q)** இது பொருள்களை சுழற்ற, அளவிட, வளைக்க மற்றும் உருக்குலைக்க பயன்படுகிறது.
- **3D Rotation கருவி (W)** இது மேடையில் முப்பரிமாண வெளியில் சலனப் படத்துண்டுகுகளை (Movie Clips) சுழற்றுவதன் மூலம் முப்பரிமாண விளைவுகளை உருவாக்க பயன்படுகிறது.
- **Pen கருவி (P)** இது நங்கூரப் புள்ளிகள் எனப்படும். தொடர் புள்ளிகளை உருவாக்குவதன் மூலம் கோடுகள் மற்றும் வளைகோடுகளை வரைவதற்கு பயன்படுகிறது.
- **Text கருவி (T)** இது உரையை உருவாக்க மற்றும் பதிப்பிக்க பயன்படுகிறது.
- **Line கருவி (N)** இது நேர்கோடுகளை வரைவதற்குப் பயன்படுகிறது.
- **Rectangle Tool (R)** இது செவ்வகம் வரையப் பயன்படுகிறது. Shift அழுத்திப்பிடிப்பதன் மூலம் சதுரம் வரையலாம்.
- **Oval கருவி (O)** இது நீள்வட்ட வடிவங்களை வரைவதற்கு பயன்படுகிறது. சரியான வட்டத்தை வரைவதற்கு Shift விசையை அழுத்திப் பிடிக்க வேண்டும்.
- **Poly Star கருவி** இது பல கோணம் மற்றும் நட்சத்திரங்களை வரைய பயன்படுகிறது.
- **Pencil கருவி** இது தற்போக்காக (freehand) கோடுகள் மற்றும் வடிவங்களை வரையப் பயன்படுகிறது.
- **Brush கருவி (B)** இது தூரிகைகள் போன்ற கோடுகள் (Paint) வரைவதற்கு பயன்படுகிறது.
- **Bone கருவி** இது இணைப்புகளைக் கொண்ட பொருட்களை அசைவூட்டம் செய்ய பயன்படுகிறது.
- **Eraser கருவி (E)** இது கோடுகள் மற்றும் உட்பரப்புகளை (Fill) அழிக்கப் பயன்படுகிறது.
- **Hand கருவி (H)** இது மேடையை நகர்த்த பயன்படுகிறது. ஒட்டுபலகையில் எங்கு வேண்டுமானாலும் பணித்தளத்தை இழுத்து நகர்த்தலாம்.
- **Zoom கருவி (Z)** இது மேடைப் பகுதியை பெரிதாக மாற்றப் பயன்படுகிறது.
- **Stroke Color** கருவி இது வரையப்பட்ட பொருள்களின் வெளிக்கோட்டின் நிறத்தை மாற்றி அமைக்கப் பயன்படுகிறது.
- **Fill Color கருவி** இது வரையப்பட்ட பொருள்களின் உட்பரப்பின் வண்ணத்தை மாற்றப் பயன்படுகிறது.

www.Padasalai.Net www.CBSEtips.in

பாடம் – 6

ஆட்டோகேட் 2016

பகுதி – அ

I சரியான விடையைத் தேர்ந்தெடுத்து எழுதுக

1 ஆட்டோகேட் என்பது _________ மென்பொருளாகும். **ஆ) Computer–aided design (CAD) and drafting**

2 ஆட்டோகேட் 2016ஐ உருவாக்கி விற்பனை செய்யும் நிறுவனம் _________ **இ) Autodesk, Inc.**

3 சிவப்பு நிற "A" பொத்தானைக் கிளிக் செய்தால் தோன்றும் பட்டி _________ **அ) Application**

4 பயன்பாட்டுப் பட்டியின் மேல் பகுதியில் தோன்றும் பட்டை எது? **ஆ) Search**

5 கட்டளைச் சாளரம் தோன்றவில்லையெனில் எந்த விசைப்பலகை குறுக்குவழிகளைப் பயன்படுத்த வேண்டும்? **ஆ) Ctrl + 9**

6 UCS என்பது எதன் குறுக்கம்? **அ) User Coordinate System**

7 கட்டங்களை (grid) காண்பிக்கவும், மறைக்கவும் (ON or OFF) விசைப்பலகையில் எந்த செயல்பாட்டு விசையை அழுத்த வேண்டும்? **ஈ) F7**

பகுதி – ஆ

II மூன்று வரிகளில் விடையளிக்கவும்

1 ஆட்டோகேடை எவ்வாறு தொடங்குவாய்?

- ஆட்டோகேட் 2016 ஐ தொடங்க, திரைமுகப்பில் உள்ள Auto CAD 2016 – English பணிக்குறியை இருமுறை கிளிக் செய்ய வேண்டும்.
- (அல்லது) Start > All Programs > Autodesk > AutoCAD 2016 > AutoCAD 2016 – English என்ற வரிசையில் கிளிக் செய்ய வேண்டும்.

6 லைன் (LINE) கட்டளையைப் பயன்படுத்தும் போது பலகோணத்தை முடிக்கப் பயன்படும் விரைவான வழிமுறையைக் கூறு.

- இரண்டு அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட தொடர்ச்சியான கோடுகளை வரையும் போது, Close விருப்பமானது முதல் கோட்டின் தொடக்கப் புள்ளியையும், கடைசி கோட்டின் முடிவுப் புள்ளியையும் இணைக்கப் பயன்படுகிறது.

7 லைன் கட்டளை மற்றும் ரெக்டாங்கல் கட்டளையைப் பயன்படுத்தி செவ்வகம் வரையும் போது ஏற்படும் நடைமுறை சிக்கல்களைக் கூறு. ஏன் ஒன்றை விட்டு மற்றொன்றைப் பயன்படுத்த வேண்டும்?

- லைன் கட்டளையைப் பயன்படுத்தியும் செவ்வகம் வரைய முடியும். ஆனால் அதில் சில குறைபாடுகள் உள்ளன.
- கோண அளவுகள் 90 டிகிரி உள்ளனவா என சரிபார்க்க வேண்டும்.
- ஒவ்வொரு கோடும் தனித்தனி பொருளாக இருக்கும். ஒரு கோட்டின் மீது கிளிக் செய்தால் அந்த கோடு மட்டுமே தேர்வு செய்யப்படும். மற்ற கோடுகள் தேர்வு செய்யப்படாது.

ஞா. கிருபா, M.Sc., M.Phil., B.Ed.,
கணினி பயிற்றுநர் நிலை – 1, அரசு மேல்நிலைப் பள்ளி, ஜல்லிபட்டி, உடுமலை.

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

- ஆகையால் ஆட்டோகேட் 2016இல் உள்ள RECTANG கட்டளை, சரியான கோண அளவுகளுடன் ஒரு செவ்வகத்தை ஒரே பொருளாக வரைய வழி வகுக்கிறது.
- RECTANG கட்டளையைப் பயன்படுத்தி வரையப்பட்ட செவ்வகத்தின் எந்தவொரு இடத்திலும் கிளிக் செய்து முழு செவ்வகத்தையும் தேர்ந்தெடுக்க முடியும்.

9 **ஆர்க் மற்றும் சர்க்கிள் பொத்தான்கள் எந்த ரிப்பன் கன்ட்ரோல் பேனலில் உள்ளன?**

- ஆர்க் மற்றும் சர்க்கிள் பொத்தான்கள் ரிப்பனில் உள்ள Draw பேனலில் ஒரு குழுவாக அமைக்கப்பட்டிருக்கும்.

பகுதி – இ

III **ஒரு பத்தியளவில் விடையளிக்கவும்**

1 **பொருள்களை உருவாக்குவதற்கான ஏதேனும் மூன்று கட்டளைகளைக் கூறு.**

- லைன் (Line) கட்டளையைப் பயன்படுத்தி கோடுகள் வரையலாம்.
- சர்க்கிள் (Circle) கட்டளையைப் பயன்படுத்தி ஒரு வட்டம் வரைய முடியும்.
- ரெக்டாங் (Rectang) கட்டளையைப் பயன்படுத்தி சரியான கோண அளவுகளுடன் ஒரு செவ்வகத்தை வரைய முடியும்.

2 **விசைப்பலகை மூலம் LINE, CIRCLE மற்றும் ERASE போன்ற கட்டளைகளை எவ்வாறு விரைவாக உள்ளிடலாம்?**

LINE

- லைன் (LINE) கட்டளையை கட்டளை வரியில் LINE கட்டளையை உள்ளிடலாம். எ.கா.
- பின்னர் ஆரம்ப x மற்றும் y ஆயத்தொலைவுகளைக் கொடுக்க வேண்டும். பின்னர் முடிவு ஆயத்தொலைவுகளைக் கொடுக்க வேண்டும்.

CIRCLE

- கட்டளை வரியில் CIRCLE அல்லது C என தட்டச்சு செய்யவும்.
- மையப்புள்ளிகளை கொடுக்க வேண்டும்.
- விட்டத்தை உள்ளிட D எனத் தட்டச்சு செய்யவும்.
- விட்டத்தின் அளவை தட்டச்சு செய்யவும்.

ERASE

- கட்டளை வரியில் Erase அல்லது E என தட்டச்சு செய்யவும்.
- அழிக்க வேண்டிய பொருளின் மீது pickboxஐ வைத்து கிளிக் செய்ய வேண்டும். பொருளுடைய கோட்டின் தடிமன் வெளிர் சாம்பல் நிறத்திற்கு மாறும்
- அழிக்க வேண்டிய அனைத்து பொருள்களையும் தொடர்ந்து தேர்ந்தெடுக்கலாம்.

3 **LINE கட்டளையில் உள்ள Undo தேர்வின் பயன்களை எழுதுக.**

- ஒரு கோடு வரையும் போது முடிவுப் புள்ளியைத் தவறாகக் குறிப்பிட்டுவிட்டால், Undo கட்டளை மூலம் கடைசியாகக் குறிப்பிட்ட புள்ளியை நீக்கிவிட்டு, முந்தைய கட்டத்திற்குச் செல்லலாம்.

- இந்தக் கட்டளையை பலமுறை பயன்படுத்த முடியும்.
- இந்த விருப்பத்தைப் பயன்படுத்த கட்டளை வரியில் Undo அல்லது U எனத் தட்டச்சு செய்ய வேண்டும்.
- சுட்டியை வலது கிளிக் செய்து தோன்றும் பட்டியலில் உள்ள Undo விருப்பத்தைத் தேர்ந்தெடுத்தும் இதைச் செய்யலாம்.

4 வட்டங்களை உருவாக்கும் பின்வரும் முறைகளை சுருக்கமாக விவரி.

Centre and radius

Centre and diameter

Centre and radius

- ரிப்பனில் Home > Draw > Circle > Center, Radius என்ற வரிசையில் கிளிக் செய்யவும்.
- மையப்புள்ளியை குறிப்பிட, வரைகலை சன்னல் திரையில் ஆர்பிட்டரி பாய்ன்ட்டை (Arbitrary Point) தேர்ந்தெடுக்கவும்.
- ஆரத்தின் அளவை உள்ளிட்டு நுழைவு விசையை அழுத்தவும்.

Centre and diameter

- ரிப்பனில் Home > Draw > Circle > Center, Diameter என்ற வரிசையில் கிளிக் செய்யவும்.
- கட்டளை வரியில் CIRCLE அல்லது C என தட்டச்சு செய்யவும்
- கட்டளை வரியில் மையப்புள்ளியை (x மற்றும் y) குறிப்பிட்டு நுழைவு விசையை அழுத்தவும்.
- விட்ட மதிப்பினை தட்டச்சு செய்து நுழைவு பொத்தானை அழுத்த வேண்டும்.

பகுதி – ஈ

IV ஒரு பக்க அளவில் விடையளிக்கவும்

3 ரெக்டாங்கல் பொருளைப் பற்றி எழுதுக. ஆட்டோகேடில் செவ்வகம் வரைவதற்கான வழிமுறைகளைக் கூறு.

செவ்வகம்:

- லைன் கட்டளையைப் பயன்படுத்தியும் செவ்வகம் வரைய முடியும். அதில் சில குறைபாடுகள் உள்ளன.
- கோண அளவுகள் 90 டிகிரி உள்ளனவா என சரிபார்க்க வேண்டும்.
- மேலும் ஒவ்வொரு கோடும் தனித்தனி பொருளாக இருக்கும். ஒரு கோட்டின் மீது கிளிக் செய்தால் அந்த கோடு மட்டுமே தேர்வு செய்யப்படும். மற்ற கோடுகள் தேர்வு செய்யப்படாது.
- ஆட்டோகேட் 2016இல் உள்ள RECTANG கட்டளை, சரியான கோண அளவுகளுடன் ஒரு செவ்வகத்தை ஒரே பொருளாக வரைய வழி வகுக்கிறது.
- RECTANG கட்டளையைப் பயன்படுத்தி வரையப்பட்ட செவ்வகத்தின் எந்தவொரு இடத்திலும் கிளிக் செய்து முழு செவ்வகத்தையும் தேர்ந்தெடுக்க முடியும்.

ஞா. கிருபா, M.Sc., M.Phil., B.Ed.,
கணினி பயிற்றுநர் நிலை – 1, அரசு மேல்நிலைப் பள்ளி, ஜல்லிபட்டி, உடுமலை.

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

செய்முறை

சுட்டுக்குறியின் மூலம் செவ்வகத்தின் முனைகளைத் தேர்ந்தெடுத்து செவ்வகம் வரைதல்

1. Command: RECTANG (அல்லது) REC (நுழைவு விசையை அழுத்தவும்).
2. கட்டளை வரியில் கீழ்க்கண்டவாறு தோன்றும்.
   RECTANGLE Specify first corner point or [Chamfer/ Elevation/Fillet/Thickness/Width]:
3. செவ்வகத்தின் முதல் முனை (P1) வரைய வேண்டிய இடத்திற்கு சுட்டுக்குறியை நகர்த்தி சுட்டியின் இடது பொத்தானைக் கிளிக் செய்யவும்.
4. கட்டளை வரியில் கீழ்க்கண்டவாறு தோன்றும்.
   Specify other corner point or [Area / Dimensions / Rotatio]:
5. செவ்வகத்தின் முதல் முனையிலிருந்து சுட்டியை மூலைவிட்டம் வழியாக நகர்த்தி, மறுமுனையில் (P2) சுட்டியின் இடது பொத்தானைக் கிளிக் செய்யவும்.
6. இப்பொழுது செவ்வகம் வரையப்பட்டிருக்கும்.

Padasalai.Net

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

1. பேஜ்மேக்கர் – ஆவணத்தை வடிவமைத்தல்

வினா

(a) பேஜ்மேக்கரைத் திறந்து கீழ்க்கண்ட அளவுகளுடன் கூடிய ஒரு புதிய ஆவணத்தை உருவாக்கவும். பக்க அளவு – A4 பக்கங்களின் எண்ணிக்கை – 4 மேல் பக்க ஓரம் 1.25 அங்குலம் மற்ற பக்கங்கள் 0.75 அங்குலம்

(b) கீழ்க்கண்ட உரையை உள்ளிடவும்.

HAPPINESS Happiness is often confused with fun, good living, and riches. Sometimes fun is equated with happiness. Fun is what we experience while doing an activity, whereas happiness is a residual and long–lasting feeling. The path to happiness is long and full of challenges. Happiness requires life–long pursuit.

(c) HAPPINESS என்னும் தலைப்பிற்கு எழுத்து வகையின் அளவு 18 புள்ளிகள், எழுத்து வகை Arial, தடிமன், மைய இசைவு ஆகிய வடிவூட்டல்களைச் செய்க.

(d) பத்திக்கு கீழ்க்கண்ட வடிவூட்டல்களைச் செய்க. (a) Font – Arial (b) Font size – 12 (c) Alignment – Justified (d) Leading – 20

(e) ஆவணத்தை 'happiness' என்ற பெயரில் சேமிக்க.

பேஜ்மேக்கர் – ஆவணத்தை வடிவமைத்தல்

நோக்கம் :

பேஜ்மேக்கரைத் திறந்து கொடுக்கப்பட்ட அளவுகளுடன் கூடிய ஒரு புதிய ஆவணத்தை உருவாக்குதல்.

செய்முறை :

1. Start > All Programs > Adobe > PageMaker 7.0 > Adobe PageMaker 7.0 என்ற வரிசையில் கிளிக் செய்து ஒரு புதிய பேஜ்மேக்கர் ஆவணத்தைத் திறக்கவும்.
2. பட்டிப்பட்டையில் File > New என்பதைக் கிளிக் செய்யவும். (அல்லது) Ctrl + N என்னும் விசைப்பலகை குறுக்கு வழியைப் பயன்படுத்தவும். இது Document Setup உரையாடல் பெட்டியைத் திறக்கும்.
    - Page Size கீழிறங்கு பட்டிப்பெட்டியில் கிளிக் செய்து A4 என்னும் பக்க அளவைத் தேர்ந்தெடுக்கவும்.
    - Number of pages உரைப்பெட்டியில் 4 என உள்ளிடவும்.
    - ஓரங்களின் அளவை கீழ்க்கண்டவாறு மாற்றவும்.
      Inside – 0.75 inches
      Outside – 0.75 inches
      Top – 1.25 inches
      Bottom – 0.75 inches
3. OK பொத்தானை கிளிக் செய்யவும். Untitled – 1 என்ற பெயரில் புதிய ஆவணம் திரையில் தோன்றும்.

4. டெக்ஸ்ட் டூலைக் கிளிக் செய்து ஒரு உரைத்தொகுதியை உருவாக்கவும். பிறகு கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள உரையை தட்டச்சு செய்யவும். HAPPINESS
Happiness is often confused with fun, good living, and riches. Sometimes fun is equated with happiness. Fun is what we experience while doing an activity, whereas happiness is a residual and long-lasting feeling. The path to happiness is long and full of challenges. Happiness requires life-long pursuit.
5. டெக்ஸ்ட் டூலைக் கொண்டு 'HAPPINESS' என்பதைத் தேர்ந்தெடுக்கவும். Character Control Palette மூலம் எழுத்து வகை Arial, எழுத்து வகையின் அளவு 18 புள்ளிகள், Leading 22 என மாற்றவும். Bold பொத்தானைக் கிளிக் செய்யவும். பிறகு மைய இசைவிற்கு Shift + Ctrl + C என்னும் சாவி சேர்மானத்தை அழுத்தவும்.
6. டெக்ஸ்ட் டூலைக் கொண்டு பத்தியைத் தேர்ந்தெடுக்கவும். Character Control Palette மூலம் எழுத்து வகை Arial, எழுத்து வகையின் அளவு 12 புள்ளிகள், Leading 20 என மாற்றவும். பிறகு நேர்த்தி இசைவிற்கு Shift + Ctrl + J என்னும் சாவி சேர்மானத்தை அழுத்தவும்.
7. ஆவணத்தை 'happiness' என்ற பெயரில் சேமிக்க விசைப்பலகையில் Ctrl + S என்பதை அழுத்தவும் அல்லது பட்டிப்பட்டையில் File > Save என்பதைக் கிளிக் செய்யவும். Save publication உரையாடல் பெட்டி தோன்றும். File name உரைப்பெட்டியில் 'happiness' என தட்டச்சு செய்து Save பொத்தானைக் கிளிக் செய்யவும்.

வெளியீடு:

HAPPINESS

Happiness is often confused with fun, good living, and riches. Sometimes fun is equated with happiness. Fun is what we experience while doing an activity, whereas happiness is a residual and long-lasting feeling. The path to happiness is long and full of challenges. Happiness requires life-long pursuit.

முடிவு :

எதிர்பார்க்கப்பட்ட முடிவு கிடைத்தது.

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

www.Padasalai.Net www.CBSEtips.in

3. பேஜ்மேக்கர் – விசிட்டிங் கார்டை உருவாக்குதல்

வினா

பேஜ்மேக்கரைப் பயன்படுத்தி கீழ்க்கண்ட விசிட்டிங் கார்டை உருவாக்க

பேஜ்மேக்கர் – விசிட்டிங் கார்டை உருவாக்குதல்

நோக்கம் :

பேஜ்மேக்கரைப் பயன்படுத்தி கொடுக்கப்பட்டுள்ள விசிட்டிங் கார்டை உருவாக்குதல்.

செய்முறை :

1. Start > All Programs > Adobe > PageMaker 7.0 > Adobe PageMaker 7.0 என்ற வரிசையில் கிளிக் செய்து ஒரு புதிய பேஜ்மேக்கர் ஆவணத்தைத் திறக்கவும்.
2. பட்டிப்பட்டையில் File > New என்பதைக் கிளிக் செய்யவும். (அல்லது) Ctrl + N என்னும் விசைப்பலகை குறுக்கு வழியைப் பயன்படுத்தவும். இது Document Setup உரையாடல் பெட்டியைத் திறக்கும்.
3. OK பொத்தானை கிளிக் செய்யவும். Untitled – 1 என்ற பெயரில் புதிய ஆவணம் திரையில் தோன்றும்.
4. இப்பொழுது அளவீடுகளை Inches லிருந்து Millimetersக்கு மாற்றவும்.
   பட்டிப்பட்டையில் File > Preferences > general என்ற கட்டளையைக் கிளிக் செய்யவும். (அல்லது) விசைப்பலகையில் Ctrl + K என்பதை அழுத்தவும்.
   இப்பொழுது Preferences உரையாடல் பெட்டி தோன்றும்.
   அதில் Measurements மற்றும் Vertical ruler கீழிறங்கு பட்டிப்பெட்டியில் Millimeters என்பதைத் தேர்ந்தெடுக்கவும்.
5. கருவிப் பெட்டியிலிருந்து ரெக்டாங்கல் டூலைத் தேர்ந்தெடுத்து செவ்வகம் வரையவும்
6. Control Palette இல் width 95 mm எனவும் height 55 mm எனவும் மாற்றவும்.
7. கருவிப்பெட்டியில் டெக்ஸ்ட் டூலை கிளிக் செய்யவும். தட்டச்சு செய்ய வேண்டிய உரையின் எல்லையைக் குறிப்பிட செவ்வகத்தின் இடது மூலையிலிருந்து வலது மூலை வரை கிளிக் செய்து இழுக்கவும்.
8. நபரின் பெயரை உள்ளிட்டு, அதை டெக்ஸ்ட் டூல் மூலம் தேர்ந்தெடுக்கவும். Control Palette மூலம் தேவையான எழுத்து வகை மற்றும் எழுத்தின் அளவைக் கொடுக்கவும். பின்னர் வலது புறமாக சிறிது நகர்த்தவும்.

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

www.Padasalai.Net www.CBSEtips.in

9. படிநிலை 7 ஐ மறுபடியும் செய்யவும். நிறுவனத்தின் பெயரை உள்ளிட்டு, அதை டெக்ஸ்ட் டூல் மூலம் தேர்ந்தெடுக்கவும். Control Palette மூலம் தேவையான எழுத்து வகை மற்றும் எழுத்தின் அளவைக் கொடுக்கவும். பின்னர் வலது புறமாக சிறிது நகர்த்தவும். முதல் எழுத்தை டெக்ஸ்ட் டூல் மூலம் தேர்ந்தெடுத்து எழுத்து வகையின் அளவை பெரிதாக்கவும்.
10. படிநிலை 7 ஐ மறுபடியும் செய்யவும். நிறுவனத்தின் முகவரியை உள்ளிட்டு, அதை டெக்ஸ்ட் டூல் மூலம் தேர்ந்தெடுக்கவும். Control Palette மூலம் தேவையான எழுத்து வகை மற்றும் எழுத்தின் அளவைக் கொடுக்கவும். பின்னர் வலது புறமாக சிறிது நகர்த்தவும்.

வெளியீடு:

முடிவு:

எதிர்பார்க்கப்பட்ட முடிவு கிடைத்தது.

ஞா. கிருபா, M.Sc., M.Phil., B.Ed.,
கணினி பயிற்றுநர் நிலை – 1, அரசு மேல்நிலைப் பள்ளி, ஜல்லிபட்டி, உடுமலை.

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

www.Padasalai.Net www.CBSEtips.in

4. பேஜ்மேக்கர் – ஒரு லேபிளை (Label) உருவாக்குதல்

வினா

பேஜ்மேக்கரைப் பயன்படுத்தி கீழ்க்கண்ட லேபிளை (Label) உருவாக்கு.

Name :..
STD :..
Section : ....
School :..
Subject : ....

பேஜ்மேக்கர் – ஒரு லேபிளை (Label) உருவாக்குதல்

நோக்கம் :

பேஜ்மேக்கரைப் பயன்படுத்தி கொடுக்கப்பட்டுள்ள லேபிளை (Label) உருவாக்குதல்.

செய்முறை :

1. Start > All Programs > Adobe > PageMaker 7.0 > Adobe PageMaker 7.0 என்ற வரிசையில் கிளிக் செய்து ஒரு புதிய பேஜ்மேக்கர் ஆவணத்தைத் திறக்கவும்.
2. பட்டிப்பட்டையில் File > New என்பதைக் கிளிக் செய்யவும். (அல்லது) Ctrl + N என்னும் விசைப்பலகை குறுக்கு வழியைப் பயன்படுத்தவும். இது Document Setup உரையாடல் பெட்டியைத் திறக்கும்.
3. OK பொத்தானை கிளிக் செய்யவும். Untitled – 1 என்ற பெயரில் புதிய ஆவணம் திரையில் தோன்றும்.
4. பிறகு அளவீடுகளை Inches லிருந்து Millimeters க்கு மாற்ற வேண்டும்.
   பட்டிப்பட்டையில் File > Preferences > general என்ற கட்டளையைக் கிளிக் செய்யவும்.
   அதில் Measurements மற்றும் Vertical ruler கீழிறங்கு பட்டிப்பெட்டியில் Millimeters என்பதைத் தேர்ந்தெடுக்கவும்.
5. கருவிப்பெட்டியிலிருந்து ரெக்டாங்கல் டூலைத் தேர்ந்தெடுத்து செவ்வகம் வரையவும்.
6. Control Palette இல் width 100 mm எனவும் height 40 mm எனவும் மாற்றவும்.
7. பட்டிப்பட்டையில் Element > Rounded corners என்பதைக் கிளிக் செய்யவும்.
8. Rounded corners உரையாடல் பெட்டியிலிருந்து தேவையான வடிவத்தைத் தேர்ந்தெடுக்கவும். இப்பொழுது வட்டமுனை செவ்வகம் தோன்றும்.
9. கருவிப்பெட்டியில் டெக்ஸ்ட் டூலைக் கிளிக் செய்து, செவ்வகத்திற்குள் ஒரு உரைத்தொகுதியை உருவாக்கவும்.
10. Name : என்பதைத் தட்டச்சு செய்து நுழைவு விசையை அழுத்தவும்.
    STD : என்பதைத் தட்டச்சு செய்து நுழைவு விசையை அழுத்தவும்.
    Section : என்பதைத் தட்டச்சு செய்து நுழைவு விசையை அழுத்தவும்.
    School : என்பதைத் தட்டச்சு செய்து நுழைவு விசையை அழுத்தவும்.
    Subject : என்பதைத் தட்டச்சு செய்து நுழைவு விசையை அழுத்தவும்.

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

செய்முறை

11. டெக்ஸ்ட் டூலைக் கொண்டு உரை முழுவதையும் தேர்ந்தெடுக்கவும்.

12. பட்டிப்பட்டையில் Type > Indents / Tabs என்பதைக் கிளிக் செய்யவும். (அல்லது) விசைப்பலகையில் Ctrl + I என்பதை அழுத்தவும்.

13. வலது tab ஐ 90 mm அளவில் பொருத்தவும். leader பொத்தானைக் கிளிக் செய்து வரும் பட்டியலில் புள்ளிக்கோட்டைத் தேர்ந்தெடுக்கவும். பின்னர் Apply பொத்தானைக் கிளிக் செய்யவும்.

14. இப்பொழுது தேவையான லேபிள் உருவாக்கப்பட்டிருக்கும்.

வெளியீடு:

Name :...
STD :..
Section : ....
School :..
Subject : ....

முடிவு:

எதிர்பார்க்கப்பட்ட முடிவு கிடைத்தது.

Padasalai.Net

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

5. கோரல்ட்ரா – என்வலப் டூலைப்(Envelope tool) பயன்படுத்தி உரையின் வடிவத்தை மாற்றுதல்

வினா :

கோரல்ட்ராவைப் பயன்படுத்தி கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள உரையை உருவாக்கு.

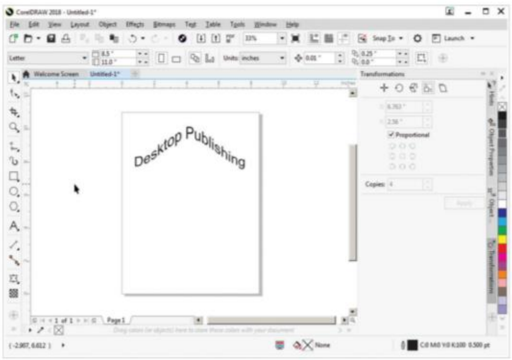
நோக்கம்:

என்வலப் டூலைப்(Envelope tool) பயன்படுத்தி கொடுக்கப்பட்டுள்ள உரையை உருவாக்குதல்.

செய்முறை

1. Start >All Programs > CorelDRAW Graphics Suite 2018 > CorelDRAW 2018 என்ற வரிசையில் கிளிக் செய்து கோரல்ட்ராவைத் திறக்கவும்.
2. Welcome Screen சன்னல் திரையில் New Document பொத்தானைக் கிளிக் செய்யவும்.
3. இப்பொழுது Create a New Document உரையாடல் பெட்டி தோன்றும்.
4. அதில் Ok பொத்தானைக் கிளிக் செய்யவும்.
5. டெக்ஸ்ட் டூலைக் கிளிக் செய்யவும். (அல்லது) விசைப்பலகையில் F8 விசையை அழுத்தவும்.
6. "DesktopPublishing" என்னும் உரையைத் தட்டச்சு செய்யவும்.
7. Pick டூலைக் கிளிக் செய்து உரையைத் தேர்ந்தெடுக்கவும்.
8. என்வலப் டூலில் கிளிக் செய்யவும்.
9. மேல் மையப் புள்ளியை மேல் நோக்கி நகர்த்தவும். அதே போன்று கீழ் மையப்புள்ளியையும் மேல் நோக்கி நகர்த்தவும்.

வெளியீடு:



முடிவு:

எதிர்பார்க்கப்பட்ட முடிவு கிடைத்தது.

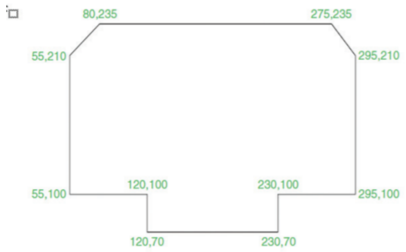
Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

7. ஆட்டோகேட் – தனித்த ஆயத்தொலைவு அமைப்பைப் பயன்படுத்தி படம் வரைதல்

வினா

கீழே உள்ள அட்டவணையில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள புள்ளிகளுக்கு தனித்த ஆயத்தொலைவு அமைப்பைப் பயன்படுத்தி ஒரு படம் வரைக

Point	Coordinates
1	55,100
2	120, 100
3	120, 70
4	230, 70
5	230, 100
6	295, 100
7	295, 210
8	275, 235
9	80, 235
10	55, 210



ஆட்டோகேட் – தனித்த ஆயத்தொலைவு அமைப்பைப் பயன்படுத்தி படம் வரைதல்

நோக்கம்:

அட்டவணையில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள புள்ளிகளுக்கு தனித்த ஆயத்தொலைவு அமைப்பைப் பயன்படுத்தி ஒரு படம் வரைதல

செய்முறை

1. திரையிலுள்ள AutoCAD 2016–English பணிக்குறியை இருமுறை கிளிக் செய்து ஆட்டோகேட் 2016ஐ திறக்கவும். (அல்லது) Start >All Programs > Autodesk > AutoCAD 2016 > AutoCAD 2016–English என்ற வரிசையில் கிளிக் செய்து ஆட்டோகேட் 2016ஐ திறக்கவும்.
2. Drafting&Animation பணித்தளத்திலிருந்து முன்வடிவமைக்கப்பட்ட கோப்பான acad. dwt என்பதை கிளிக் செய்து ஒரு புதிய கோப்பை உருவாக்கவும்.
3. உலவுதல் பட்டையிலிருந்து Zoom All ஐ தேர்ந்தெடுக்கவும்.
4. நிலைமைப் பட்டையிலுள்ள Grid ஐ OFF செய்யவும்.
5. டைனமிக் இன்புட் மோடை OFF செய்யவும்.
6. ரிப்பனில் Home > Draw > Line என்ற வரிசையில் கிளிக் செய்யவும். (அல்லது) கட்டளை வரியில் LINE அல்லது L எனத் தட்டச்சு செய்யவும். கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ளவாறு கட்டளை வரியில் புள்ளிகளை தட்டச்சு செய்யவும்.

www.Padasalai.Net www.CBSEtips.in

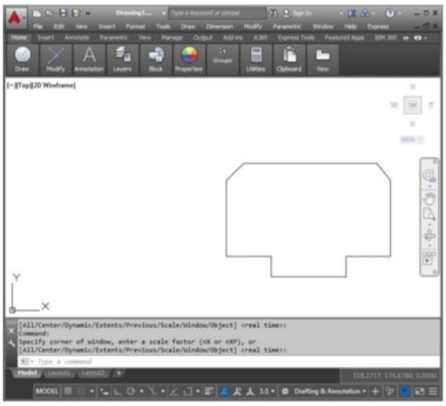
செய்முறை

Command: LINE↵

Specify first point: 55,100↵
Specify next point or [Undo]: 120,100↵
Specify next point or [Undo]: 120,70↵
Specify next point or [Close/Undo]: 230,70↵
Specify next point or [Close/Undo]: 230,100↵
Specify next point or [Close/Undo]: 295,100↵
Specify next point or [Close/Undo]: 295,210↵
Specify next point or [Close/Undo]: 275,235↵
Specify next point or [Close/Undo]: 80,235↵
Specify next point or [Close/Undo]: 55,210↵
Specify next point or [Close/Undo]: C↵

7. Line-example1.dwg என்ற பெயரில் கோப்பை சேமிக்கவும்.

வெளியீடு:



முடிவு:

எதிர்பார்க்கப்பட்ட முடிவு கிடைத்தது.

ஞா. கிருபா, M.Sc., M.Phil., B.Ed.,
கணினி பயிற்றுநர் நிலை – 1, அரசு மேல்நிலைப் பள்ளி, ஜல்லிபட்டி, உடுமலை.

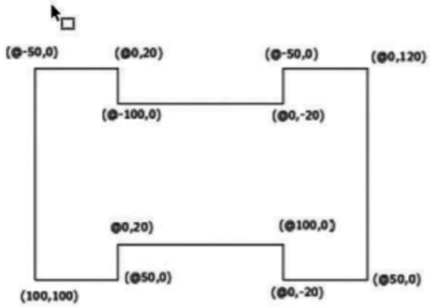
Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

8. ஆட்டோகேட் ஒப்பீடு செவ்வக ஆயத்தொலைவை அமைப்பை பயன்படுத்தி படம் வரைதல்

வினா

கீழே உள்ள அட்டவணையில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள புள்ளிகளுக்கு ஒப்பீட்டு செவ்வக ஆயத்தொலைவு அமைப்பைப் பயன்படுத்தி ஒரு படம் வரைக

Point	Coordinates
1	100,100
2	@50,0
3	@0,20
4	@100,0
5	@0,-20
6	@50,0
7	@0, 120
8	@-50,0
9	@0,-20
10	@-100,0
11	@0,20
12	@-50,0



ஆட்டோகேட் ஒப்பீடு செவ்வக ஆயத்தொலைவை அமைப்பை பயன்படுத்தி படம் வரைதல்

நோக்கம் :

அட்டவணையில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள புள்ளிகளுக்கு ஒப்பீட்டு செவ்வக ஆயத்தொலைவு அமைப்பைப் பயன்படுத்தி ஒரு படம் வரைதல்.

செய்முறை

1. திரை முகப்பிலுள்ள AutoCAD –2016English பணிக்குறியை இருமுறை கிளிக் செய்து ஆட்டோகேட் 2016ஐ திறக்கவும். (அல்லது) Start >All Programs > Autodesk > AutoCAD 2016 > AutoCAD 2016–English என்ற வரிசையில் கிளிக் செய்து ஆட்டோகேட் 2016ஐ திறக்கவும்.
2. Drafting&Animation பணித்தளத்திலிருந்து முன்வடிவமைக்கப்பட்ட கோப்பான acad. dwt என்பதை கிளிக் செய்து ஒரு புதிய கோப்பை உருவாக்கவும்.
3. உலவுதல் பட்டையிலிருந்து Zoom All ஐ தேர்ந்தெடுக்கவும்.
4. நிலைமைப் பட்டையிலுள்ள Grid ஐ OFF செய்யவும்.
5. டைனமிக் இன்புட் மோடை OFF செய்யவும்.

ஞா. கிருபா, M.Sc., M.Phil., B.Ed.,
கணினி பயிற்றுநர் நிலை – 1, அரசு மேல்நிலைப் பள்ளி, ஜல்லிபட்டி, உடுமலை.

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

செய்முறை

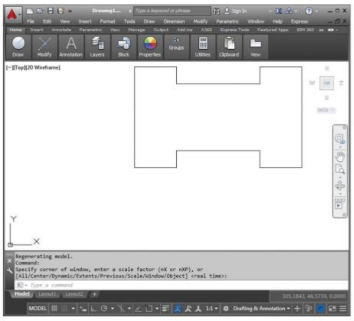
6. ரிப்பனில் Home > Draw > Line என்ற வரிசையில் கிளிக் செய்யவும். (அல்லது) கட்டளை வரியில் LINE அல்லது L எனத் தட்டச்சு செய்யவும்.
7. கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ளவாறு கட்டளை வரியில் புள்ளிகளை தட்டச்சு செய்யவும்.

Command: LINE↵

Specify first point: 100,100 ↵
Specify next point or [Undo]: @50,0 ↵
Specify next point or [Undo]: @0,20 ↵
Specify next point or [Close/Undo]: @100,0 ↵
Specify next point or [Close/Undo]: @0,−20 ↵
Specify next point or [Close/Undo]: @50,0 ↵
Specify next point or [Close/Undo]: @0,120 ↵
Specify next point or [Close/Undo]: @−50,0 ↵
Specify next point or [Close/Undo]: @0,−20 ↵
Specify next point or [Close/Undo]: @−100,0 ↵
Specify next point or [Close/Undo]: @0,20 ↵
Specify next point or [Close/Undo]: @−50,0 ↵
Specify next point or [Close/Undo]: c ↵

8. Line−example2.dwg என்ற பெயரில் கோப்பை சேமிக்கவும்.

வெளியீடு:



முடிவு

எதிர்பார்க்கப்பட்ட முடிவு கிடைத்தது

ஞா. கிருபா, M.Sc., M.Phil., B.Ed.,
கணினி பயிற்றுநர் நிலை – 1, அரசு மேல்நிலைப் பள்ளி, ஜல்லிபட்டி, உடுமலை.

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

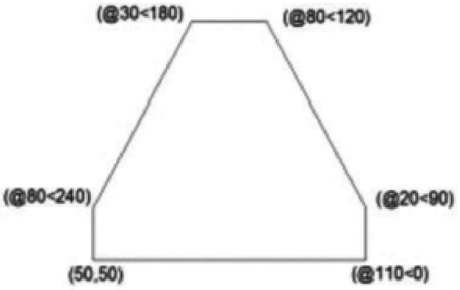
www.Padasalai.Net www.CBSEtips.in

9. ஆட்டோகேட் ஒப்பீடு துருவ ஆயத்தொலைவை அமைப்பை பயன்படுத்தி படம் வரைதல்

வினா

கீழே உள்ள அட்டவணையில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள புள்ளிகளுக்கு ஒப்பீட்டு துருவ ஆயத்தொலைவு அமைப்பைப் பயன்படுத்தி ஒரு படம் வரைக

Point	Coordinates
1	50,50
2	@110<0
3	@20<90
4	@80<120
5	@30<180
6	@80<240



ஆட்டோகேட் ஒப்பீடு துருவ ஆயத்தொலைவை அமைப்பை பயன்படுத்தி படம் வரைதல்

நோக்கம்

அட்டவணையில் கொடுக்கப்பட் டுள்ள புள்ளிகளுக்கு ஒப்பீட்டு துருவ ஆயத்தொலைவு அமைப்பைப் பயன்படுத்தி ஒரு படம் வரைதல்.

Padasalai.Net

செய்முறை

1. திரை முகப்பிலுள்ள AutoCAD –2016English பணிக்குறியை இருமுறை கிளிக் செய்து ஆட்டோகேட் 2016ஐ திறக்கவும். (அல்லது) Start >All Programs > Autodesk > AutoCAD 2016 > AutoCAD 2016–English என்ற வரிசையில் கிளிக் செய்து ஆட்டோகேட் 2016ஐ திறக்கவும்.
2. Drafting&Animation பணித்தளத்திலிருந்து முன்வடிவமைக்கப்பட்ட கோப்பான acad.dwt என்பதை கிளிக் செய்து ஒரு புதிய கோப்பை உருவாக்கவும்.
3. உலவுதல் பட்டையிலிருந்து Zoom All டூலைத் தேர்ந்தெடுக்கவும்.
4. நிலைமைப் பட்டையிலுள்ள Grid ஐ OFF செய்யவும்.
5. டைனமிக் இன்புட் மோடை OFF செய்யவும்.
6. ரிப்பனில் Home > Draw > Line என்ற வரிசையில் கிளிக் செய்யவும். (அல்லது) கட்டளை வரியில் LINE அல்லது L எனத் தட்டச்சு செய்யவும். கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ளவாறு கட்டளை வரியில் புள்ளிகளை தட்டச்சு செய்யவும்.

ஞா. கிருபா, M.Sc., M.Phil., B.Ed.,
கணினி பயிற்றுநர் நிலை – 1, அரசு மேல்நிலைப் பள்ளி, ஜல்லிபட்டி, உடுமலை.

Kindly send me your answer keys to our email id - padasalai.net@gmail.com

செய்முறை

Command: LINE↵

Specify first point: 50,50↵

Specify next point or [Undo]: @110<0↵

Specify next point or [Undo]: @20<90↵

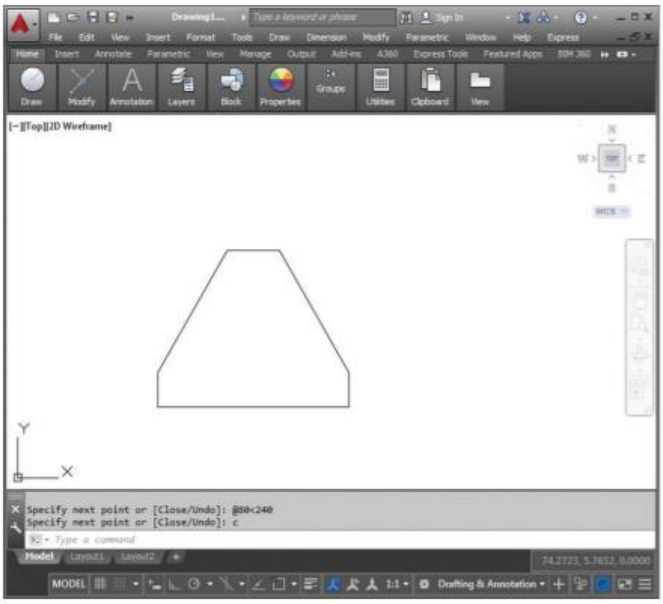
Specify next point or [Close/Undo]: @80<120↵

Specify next point or [Close/Undo]: @30<180↵

Specify next point or [Close/Undo]: @80<240↵

Specify next point or [Close/Undo]: C↵

வெளியீடு



முடிவு

எதிர்பார்க்கப்பட்ட முடிவு கிடைத்தது.