கணினி தொழில்நுட்பம்(12ஆம் வகுப்பு)

பாடம் 1

அடோப் பேஜ்மேக்கர்

பகுதி அ

1. DTP என்பதன் விரிவாக்கம் அ) Desktop Publishing
2. ________ என்பது ஒரு DTP மென்பொருளாகும். ஆ) PageMaker
3. எந்த பட்டியில் New கட்டளை இடம்பெ ற்றுள்ள து? அ) File menu
4. Page Maker சன்னல் திரையில் கருப்புநிற எல்லைக்கோட்டிற்கு வெளியில் இருக்கும் பகுதி ____ என அழைக்கப்ப டும்ஆ) 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 இடம்பெ ற்றிருக்கும்அ) File
9. முழு ஆவணத்தைத் தேர்ந்தெடுக்க விசைப்பலகையில் ____குறுக்கு வழி சாவி சேர்மானத்தை அழுத்தவேண்டும். அ) Ctrl+A
10. எழுத்து வடிவூட்டல்கீழ்க்கண்டவற்றில் எந்தபண்புகளைப் 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________ மெ ன்பொருளாகும் ஒரு பக்க வடிவமைப்பு
14. ________ பட்டை பேஜ்மேக்கர் ஆவணத்தின் மேல்பகுதியில் இருக்கும். தலை ப்புப் பட்டை (Title bar)
15. ஆவணத்தை மேலும் கீழுமாகவும், இடது மற்றும் வலது புறமாகவும் நகர்த்துவதை ________என்கிறோ ம். திரை உருளல் செய்தல் (Scrolling)
16. ________ கருவி வட்டம் வரைவதற்குப் பயன்படுகிறதுEllipse
17. ________ பட்டியைக் கிளிக்செய்து Insert Pages விருப்பத்தைப் பெறலாம்.Layout
18. அ) Cut (iii) Ctrl+X

www.Padasalai.Net

ஆ) Copy (iv) Ctrl+C

இ) Paste(ii) Ctrl+V

ஈ) Undo (i) Ctrl+Z

19. கீழ்க்கண்டவற்றில் பொருந்தாத ஒன்றை த் தேர்ந்தெ டு.

i. Adobe PageMaker, QuarkXPress, Adoble InDesign, Audacity

20. கீழ்க்கண்டவற்றில் சரியான கூற்றைத் தேர்ந்தெடு.

i. ஆ) சுட்டி மற்றும் விசைப்பலகையின் மூலம் உரையைத் தேர்ந்தெடுக்க முடியும்

ii. அ) DTP என்பதன் விரிவாக்க ம் Desktop publishing.

21. கீழ்க்கண்ட வற்றில் சரியான இணையைத் தேர்ந்தெடு.

i. அ) Edit Cut

ii. ஆ) Undo Redo

பகுதி ஆ

1. **Desktop Publishing என்றால் என்ன?**

   Desktop Publishing என்பது DTP மென்பொருளை பயன்படுத்தி ஆவணங்களுக்கான பக்கங்களை வடிவமைப்பு செய்வதாகும்.

2. **DTP மென்பொருள்களுக்கு எடுத்துக்காட்டுகள் தருக?**

   DTP மென்பொருள்கள் சில அடோப் பேஜ்மேக்கர் (Adobe Pagemaker), அடோப் இன்டிசைன்(Adobe in Design), குவார்க் எக்ஸ்பிரஸ்(Quark Xpress)

3. **பேஜ்மேக்கர் மென்பொருளை திறப்பதற்கான வழிமுறைகளைக் கூறு?**

   Start-All Programs-Adobe- PageMaker7.0-Adobe PageMaker 7.0 என்பதை கிளிக்செய்து திறக்க முடியும்.

4. **பேஜ்மேக்கர் மென்பொருளில் ஒரு புதிய ஆவணத்தை எவ்வாறு திறக்கலாம்?**

   1. File-New(அல்லது) Ctrl+N என்பதை கிளிக் செய்.
   2. உரையாடல் பெட்டி தோன்றும். அளவுகளை உள்ளீடு செய்.
   3. OK பொத்தானை கிளிக் செய்

5. **ஒட்டுபலகை என்றால் என்ன?**

கருப்பு நிற எல்லைக் கோட்டிற்கு வெளியில் உள்ள பகுதி ஒட்டுப்பலகை எனப்படும். ஒட்டுபலகையில் வைக்கப்படும் எதுவும் அச்சிடும்போது வராது. வடிவமைப்பு கருவிகளை வைக்க ஒட்டுபலகையை பயன்படுத்தலாம்.

6. **பேஜ்மேக்கரில் உள்ள பட்டிப்பட்டை பற்றிகுறிப்பு எழுதுக?**

File,Edit,Layout,Type,Element,Utilities,View,Window,Help போன்ற பட்டிகளை கொண்டுள்ளது. பட்டியை கிளிக் செய்தால் துணைப்பட்டியல் தோன்றும்.

7. **எலிப்ஸ் டூல் மற்றும் எலிப்ஸ் ஃபிரேம்டூல் வேறுபடுத்துக?**

எலிப்ஸ் டூல்	எலிப்ஸ் ஃபிரேம்டூல்
வட்டம்,நீள்வட்டம் வரையப் பயன்படுகிறது.	உரை மற்றும் வரைகலை வைப்பதற்கான நீள்வட்டங்களை வரைய பயன்படுகிறது.

8. உரை பதிப்பித்தல் என்றால் என்ன?

ஆவணத்தில் உரையை சேர்த்தல்,நீக்குதல்,பிழை திருத்துதல், நகர்த்துதல் மற்றும் நகல் எடுத்தல் போன்ற செயல்பாடுகளை செய்தல் உரைபதிப்பித்தல் என்று பெயர். உரையில் மாற்றங்கள் செய்தல் உரை பதிப்பித்தல் என்று பெயர்.

9. உரை தொகுதி என்றால் என்ன?

உரைத் தொகுதி என்பது நாம் தட்டச்சு செய்த உரையை அல்லது ஒட்டிய உரையை அல்லது வேறுஆவணத்தில் இருந்து கொண்டுவரப்பட்ட உரையை கொண்டிருக்கும்.

10. தொடர்புள்ள உரைத் தொகுதி என்றால் என்ன?

ஒரு உரைத் தொகுதியில் உள்ள உரையை மற்றொரு உரைத்தொகுதிக்குள் செல்லுமாறு அமைக்க முடியும். ஒரு உரைத் தொகுதியை மற்றொரு உரைத்தொகுதியுடன் இணைக்கவோ அல்லது தொடர்பு படுத்தவோ செய்ய முடியும். இவ்வாறு தொடர்பு படுத்தப்பட்டிருக்கும் உரைத்தொகுதிகளுக்கு தொடர்புள்ள உரைத்தொகுதி என்று பெயர்.

11. தொடர்புள்ள உரை என்றால் என்ன?

உரைத் தொகுதகளுக்கு இடையே உள்ள உரையை இணைக்கும் செயல்பாட்டிற்கு தொடர்புள்ள உரை என்று பெயர்.

12. பேஜ்மேக்கரில் புதிய பக்கங்களை எவ்வாறு செருகலாம்?

1. Layout-Insert Pages என்பதை கிளிக் செய்
2. உரையாடல் பெட்டி தோன்றும்
3. Insert உரைப்பெட்டியில் சேர்க்க வேண்டிய பக்க எண்ணிக்கையை தரவும்
4. After (அ)Before என்பதை தேர்வு செய்
5. Insert பொத்தானை கிளிக் செய்.

பகுதி இ

1. பேஜ்மேக்கர் என்றால் என்ன? அதன் பயன்களை கூறுக?

பேஜ்மேக்கர் என்பது ஒரு பக்க வடிவமைப்பு மென்பொருள் ஆகும.

பயன்கள்:

- பக்கங்களை வடிவமைக்க பயன்படுகிறது.
- சிறிய அட்டை முதல் பெரிய புத்தகம் வரை வடிவமைக்கலாம்.

- எளிதாக உரை,வரைகலை வடிவங்களை சேர்க்கலாம்.

2. **பேஜ்மேக்கரில் உள்ள ஏதேனும் மூன்று கருவிகைளையும் அதன் விசைப்பலகை குறுக்கு வழிகளையும் கூறுக?**

கருவிகள்	குறுக்கு வழி
ரொட்டேட்டிங் டூல்(Rotataing Tool)	Shift + F2
லைன் டூல் (Line Tool)	Shift + F3
ரெக்டாங்கில் டூல்(Rectangle Tool)	Shift + F4
எலிப்ஸ் டூல் (Ellipse Tool)	Shift + F5
பாலிகான் டூல் (Polygon Tool)	Shift + F6

3. **பேஜ்மேக்கரில் உள்ள ஏதேனும் மூன்று கருவிகளின் குறும்படங்களையும் அதன் பயன்களையும் கூறுக?**

- நேர் கோடு வரைய–லைன் டூல்
- கிடைமட்ட, செங்குத்து கோடு வரைய-கன்ஸ்ரெய்ன்டு லைன் டூல்
- சதுரம்,செவ்வகம் வரைய– ரெக்டாங்கில் டூல்
- வட்டம்,நீள்வட்டம் வரைய- எலிப்ஸ் டூல்
- பலகோணம் வரைய- பாலிகான் டூல்
- பக்க அளவை பெரிதாக,சிறிதாக மாற்ற-ஜூம் டூல்
- உரை உள்ளிட- டெக்ஸ்ட் டூல்

4. **பிரிக்கப்பட்ட உரைத்தொகுதியை எவ்வாறு சேர்ப்பாய்?**

- செருகும் புள்ளியை இரண்டாவது உரைத்தொகுதியின் கீழ்பக்க கைப்பிடியில் கிளிக் செய்து மேல்பகுதி வரை இழுக்கவும்
- செருகும் புள்ளியை முதல் உரைத்தொகுதியின் கீழ்பக்க கைப்பிடியில் கிளிக்செய்து மேல்பகுதி வரை இழுக்கவும்.

5. **உரை உள்ள சட்டங்களை எவ்வாறு இணைப்பாய்?**

- இரண்டாவது சட்டம் வரைய வேண்டும்
- முதல் சட்டத்தை கிளிக் செய்
- கீழ்பக்க கைப்பிடியில் உள்ள சிவப்பு முக்கோணத்தை கிளிக் செய்
- இரண்டாவது சட்டத்தை கிளிக் செய்

6. **மாஸ்டர் பக்கத்தின் பயன் என்ன?**

மாஸ்டர் பக்கத்தில் வைக்கப்படும் எந்த ஒரு பொருளும் ஆவணத்தில் உள்ள எல்லா பக்கங்களிலும் தோன்றும். ஒவ்வொரு பக்கங்களிலும் பொருளை சேர்க்க தேவையில்லை.

மாஸ்டர் பக்கம் தலைப்பு,அடிக்குறிப்பு, பக்க எண்கள், லோகோக்கள் ஆகியவற்றை கொண்டுள்ளது.

மாஸ்டர் பக்கத்தில் பொருளை உருவாக்கலாம், திருத்தலாம், நீக்கலாம்.

7.மாஸ்டர் பக்கத்தில் பக்க எண்களை எவ்வாறு சேர்ப்பாய்?

1. Master Pages பணிக்குறியை கிளிக் செய்
2. T பணிக்குறிறை கிளிக் செய்
3. இடது மாஸ்டர் பக்கத்தை கிளிக் செய்
4. Ctrl + Alt + P என்பதை கிளிக் செய்
5. பக்க எண் LM என தோன்றும்
6 வலது மாஸ்டர் பக்கத்தை கிளிக் செய்
7. Ctrl + Alt + P என்பதை கிளிக் செய்
8. பக்க எண் RM என தோன்றும்

பகுதி ஈ

1. பேஜ்மேக்கர் கருவிப்பெட்டியில் உள்ள கருவிகளை பற்றி விவரி.

ரொட்டேட்டிங் டூல்(Rotating Tool)

பொருள்களை தேர்ந்தெடுக்க மற்றும் சுழற்ற

லைன் டூல் (Line Tool)

நேர்கோடு வரைய

கன்ஸ்ரெய்ன்டு லைன் டூல் (Constrained LineTool)

கிடைமட்டமாகவும் , செங்குத்தாகவும் கோடுகள் வரைய

ரெக்டாங்கில் டூல்(Rectangle Tool)

சதுரம் மற்றும் செவ்வகம் வரைய பயன்படுகிறது

ரெக்டாங்கில் பிரேம் டூல்(Rectangle Frame Tool)

சதுரம் மற்றும் செவ்வகம் வரைய பயன்படுகிறது. இதில் உரை மற்றும் வரைகலை சேர்க்கலாம்.

எலிப்ஸ் டூல்(Ellipse Tool)

வட்டம் மற்றும் நீள்வட்டம் வரைய பயன்படுகிறது.

எலிப்ஸ் பிரேம் டூல்(Ellipse Frame Tool)

வட்டம் மற்றும் நீள்வட்டம் வரைய பயன்படுகிறது.இதில் உரை மற்றும் வரைகலை சேர்க்கலாம்.

பாலிகான் டூல்(Polygon Tool)

பலகோணம் வரைய பயன்படுகிறது.

பாலிகான் பிரேம் டூல் (Polygon Frame Tool)

பலகோணம் வரைய பயன்படுகிறது. உரை மற்றும் வரைகலை சேர்க்கலாம்.

2. சட்டத்தில் உரைகளை வைப்பதற்கான வழிமுறைகளைக் கூறுக?

- கருவிப்பெட்டியில் பிரேம் டூல்களில் ஒன்றை கிளிக் செய்
- சட்டம் ஒன்றை வரையவும்
- சட்டத்தை தேர்வு செய்

www.Padasalai.Net

- File->Placeஎன்பதை தேர்வு செய்
- உரையாடல் பெட்டி தோன்றும்
- அதில் செருக வேண்டிய உரையை தேர்வு செய்
- Openபொத்தானை கிளிக் செய்
- உரையானது சட்டத்தில் சேர்க்கப்பட்டு விடும்

3. உரைத் தொகுதியில் உள்ள உரையை சட்டத்திற்கு எவ்வாறு மாற்றுவாய்?

- கருவிப்பெட்டியில் பிரேம் டூல்களில் ஒன்றை கிளிக் செய்
- சட்டம் ஒன்றை வரையவும்
- செருக வேண்டிய உரைத்தொகுதியை தேர்வு செய்
- Shift பொத்தானை அழுத்திக் கொண்டு , சட்டத்தை கிளிக் செய்
- Element->Frame->Attach Content என்பதை கிளிக் செய்
- உரையானது சட்டத்திற்கு உள்ளே தோன்றும்

4. பாலிகான் டூலைப் பயன்படுத்தி ஒரு நட்சத்திரம் வரைவதற்கான வழிமுறைகளைக் கூறுக.

- கருவிப்பெட்டியில் பாலிகான் டூலை கிளிக் செய்
- திரையில் சுட்டியை அழுத்திக் கொண்டே பாலிகான் வரைய வேண்டும்
- Element->Polygon Settingsஎன கிளிக் செய்
- உரையாடல் பெட்டி தோன்றும்
- Number of Sideஉரைப்பெட்டியில் 5 என தட்டச்சு செய்
- Star inset உரைப்பெட்டியில் 50% என தட்டச்சு செய்
- Ok பொத்தானை கிளிக் செய்
- நட்சத்திரம் தோன்றும்

பாடம் 2

அடோப் இன்டிசைன் CC2019

பகுதி அ

1. ஒன்று அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட சட்டங்களை ஆக்கிரமித்திருக்கும் தொடர்ச்சியான உரை கதை(story)
2. In Design-னுள்ள ஒவ்வொரு உரையின் துண்டுப் பகுதியும் உரைச் சட்டம்(text frame)
3. ஆவணத்தைச் சுற்றியுள்ள பகுதி ஒட்டுப்பலகை(pasteboard)
4. ஒன்றை ஒன்று பார்க்கும் வகையில் அமைந்துள்ள இரண்டு ஆவணப் பக்கங்களின் தொகுதி பரவல்(spread)
5. ....என்பது Indesign ல் உள்ள அனைத்து கருவிகளையும் கொண்டுள்ள பெட்டியாகும். கருவிப்பலகம்(Tools panel)

www.Padasalai.Net

6. பக்கத்தின் இரண்டு நெடுவரிசைகளுக்கு இடைப்பட்ட பகுதி Gutter
7. ஒரு பக்கத்தில் இடம்பெறும் உரைப்பகுதி அல்லாத உறுப்பு வரைகலை(Graphics)
8. ....என்று Adobe Photoshop போன்ற நிரல் மூலம் உருவாக்கப்படும் படப்புள்ளிகளைக்(pixels) கொண்ட நிழற்படங்கள் பிட்மேப்(bitmaps)
9. இரண்டு அல்லது மூன்று வண்ணங்கள் படிப்படியாக இணைத்து கலவைGradient
10. நிறுவனங்களால் தயாரிக்கப்படும் செயலற்ற Spot நிறங்கள்(Spot Colours)
11. ஒரு பொருளின் உள்ளே இடப்படும் வண்ணம் நிரப்பு(Fill)
12. பொருளின் வெளிப்புறக் கோட்டில் இடப்படும் வண்ணம் எல்லை(stoke)
13. View கட்டளைகளை அதன் பயன்பாட்டுடன் பொருத்துக

Zoom in	ஆ) அடுத்த முன்வடிவமைக்கப்பட்ட சதவிதத்திற்கு உருப்பெருக்கம் செய்ய
Zoom out	ஈ) முந்தைய முன் வடிவமைக்கப்பட்ட சதவிதத்தை குறைத்தல் மற்றும் திரும்பப்பெறல்
Actual size	அ)ஆவணத்தை100% சதவீதம் காண்பிக்க
Fit page in window	உ)காட்சிதிரையின் அளவை,திரையின் அளவிற்கு பொருத்துவதற்காக அளவிடுதல்
Fit spread in window	இ)சன்னல் திரையில் இலக்கு பரவலை காண்பிக்க

பகுதி ஆ

1. Adobe in Design என்ன மென்பொருள்?

Adobe InDesign CC 2019 என்பது 'Adobe Creative Clud' குடும்பத்தின் மென்பொருள் நிரலின் ஒரு பகுதியாகும்.

InDesign என்பது பக்க வடிவஅமைவு மென்பொருள் நிரலாகும்.இது வடிவமைப் பிற்கும் மற்றும் வலையில் அச்சிடுவதற்கு அல்லது பயன்படுத்துவதற்கான ஆவணங்களளை உருவாக்குவதற்கும் பயன்படுகிறது. எளிய வணிக அட்டை முதல் பெரிய புத்தகம் வரை எதை வேண்டுமானாலும் உருவாக்கலாம்.

www.Padasalai.Net

2. எத்தனை வகையான கொடநிலை பக்க அமைவுகள் உள்ளன? அவை எவை?

Orientation : ஆவணத்திற்கா ன பக்க வடிவமைப்பு 2 அவை Landscape or Portrait

3. Adobe in Design ல் பணிப்பகுதி என்றால் என்ன?

InDesign- னை தொடங்கிய பிறகு, திரையகத்தில் காணப்படும் சன்னல் திரைகள் மற்றும் தட்டுக்களின் அமைப்பு பணித்தளம் (workspace) எனப்படும்.

4. In Design ஆவண சன்னல் திரையில் எது அவசியமானது?

முதல் முறை யாக InDesignஐ தொடங்கும் போது தானமைவாக இடம்பெறும் பணித்தளம் “Essentials” எனப்படும். இது மேலே கட்டுப்பாட்டுப்பலகம், இடப்புறம் கருவிப்பலகம் ஆகியவற்றுடன் InDesign சன்னல் திரையில் தோன்றும்.திரையில் தோன்றும் சன்னல்கள் மற்றும் பலகங்கள் ஆகியவற்றின் அமைப்பே பணித்தளம் எனப்படும். InDesign பணித்தளம் பின்வரும் பகுதிகளை சிறப்பம்சமாகக் கொண்டுள்ள து.

ஆவண சன்னல் (Document Window), ஒட்டு பலகை (Paste Board), கட்டுப்பாட்டுப் பலகம்(Control Panel), கருவிப் பலகம் (Tools panel)

5. In Design-ல் pasteboard என்பது என்ன?

ஒட்டுப்பலகை (Pasteboard) ஒட்டுப்பலகை என்பது ஆவணச் சன்னலைச் சுற்றியுள்ள சாம்பல் நிறப்பகுதி ஆகும். ஒரு பக்கத் தில் அவற்றைச் செருகுவதற்கு முன்பு ஒட்டுப்பலகையில் உருப்படிகளை வைக்கலாம். நாம் வேலை செய்து கொண்டிருக்கும் உறுப்புகளின் தற்காலிக சேமிப்பிற்காக

ஒட்டுப்பலகையின் பகுதிகளைப் பயன்படுத்தலாம். அந்த பக்கத்திலிருந்து உறுப்புகளைக் கிளிக் செய்து இழுத்து விட வேண்டும் மற்றும் நமக்கு தேவைப்படும் வரை அவை ஒட்டுப்பலகையில் தங்கி இருக்கும்.

6. Tool tip எப்பொது தோன்றும்?

Tools பலகத்திலுள்ள எந்த கருவி மீதும் நாம் சுட்டியின் அம்புகுறியினை வைக்கும் பொழுது (கிளிக் செய்யாமல்)

tooltip தோன்றும். இது அந்த கருவியின் பெயர் மற்றும் விசைப்பலகை குறுக்கு வழியினை அடைப்பு குறிகளுக்குள் காட்டும்

7. Page tool-ன் பயன் என்ன?

பக்கக்கருவி (page Tool) ஒரு ஆவணத்தின் உள்ளே பல்வேறு பக்க அளவுகளை உருவாக்க பக்கக்கருவி பயன்படுகிறது வெவ்வே று பக்க அளவுகளை உருவாக்க,
Shift + P யை பக்க கருவீயைத் தேர்ந்தெடுக்க கிளிக் செய்யவும். இப்பொழுது கட்டுப்பாட்டுப் பக்கத்தில் (Control Page) உள்ள தேர்வைப் பயன்படுத்தி பக்க அமைவை மாற்றவும்.

8. Zooming என்பது என்ன?

InDesign-ல் உள்ள சில பணிகளுக்கு, ஒரு பொருளை அல்லது ஒரு பொருளின் ஒருபகுதியை உயர் உருப்பெருக்கம் அல்லது
பெரிதாக்குதல் மூலம் பார்வையிடுதல் தேவைப்படுகிறது. ஒரு ஆவணத்தில் உள்ள ஒரு பொருளை பெரிதாக்கி (Zoom in) உற்று நோக்க பெரிதாக்குதல் அனுமதிக்கிறது.அந்தப்பொருளை (Zoom out) சிறியதாக்கி விலகிச் சென்று பார்க்க சிறிதாக்குதல் பயன்படுகிறது. ஆவணத்தில் உள்ள் அனைத்தையும் ஒரே நேரத் தில் காண இது பயன்படுகிறது. ஆவணங்களைப் பார்வையிட 5% முதல் 4000% வரை உருப்பெருக்கலாம் அல்லது குறைக்கலாம்

9. Tools panel -ஐ திறக்க/மூட உள்ள படிநிலைகளை எழுதுக

InDesign-ல் இருக்கும் அனைத்துகருவிகளும் இந்த கருவிகள் பலகத்தில்இருக்கின்றன. பொருளை உருவாக்கும் கருவிகள் (Rectanglel கருவி) பொருளை உருமாற்றும் (Transforming) கருவிகள் (Rotate கருவி), பக்க காட்சியை மாற்றுதல் மற்றும் பணித்தளத்திற்கு செல்லுதல் கருவிகள் (Zoom கருவி மற்றும் Hand கருவி) ஆகிய கருவிகள் உள்ளன. சில கருவிகளின் கீழ் வலது மூலை யில் ஒருசிறிய முக்கோணம் இருக்கும். மே லும் கூடுதலான கருவிகள் அந்த கருவியின் கீழ் உள்ளன. என்பதை இந்த முக்கோணம் குறிக்கும். கிளிக் செய்து அழுத்தி பிடிப்பதன் மூலம் மறைந்திருக்கும் கருவிகளைக் காணலாம்.

10. <u>பத்தியில் எண் வரிசை மற்றும் புல்லட் குறியீடு உருவாக்க உதவும் படிநிலையை எழுதுக.</u>

ஒரு பத்திக்கு புல்லட்கள் அல்லது எண்களைச் சேர்த்தல்

1. புல்லட்கள் அல்லது எண்கள் சேர்க்க விரும்பும்பத் தியைத் தேர்ந்தெடுக்கவும்.

2. Type > Bulleted & Numbered Lists யைத் தேர்ந்தெடுக்கவும், பிறகு Apply Bullets அல்ல து Apply Numbersயைக் கிளிக் செய்யவும்.

<u>பகுதி இ</u>

1. <u>கருவி பலகத்தை(Tools panel) பற்றி விரிவாக விளக்கவும்</u>

கருவிப்பலகம், தேர்ந்தெடுப்புக்கருவிகள் (Selection tools), அடிப்படை வடிவங்களை வரைவதற்கான கருவிகள், வரைதல்மற்றும் புதுப்பித்தல் கருவிகள் (Drawingand editing) பரிமாற்றல் கருவிகள் (Transformation tools) உரை பதிப்பித்தல் கருவிகள் (text editing tools) நகர்தல்கருவிகள் (Navigation tools) பொருள் வடிவமைப் புக் கருவிகள் (Obvject formatting tools) போன்ற வற்றைக் கொண்டுள்ளது. தானமைவாக கருவிப்பலகம், கட்டுப்பா ட்டுப்பலகத்திற்கு கீழே உள்ள து. ஆவண சன்னலின் இடது புறம் உள்ள கருவிப்பலகத்தில் அனைத் து கருவிகளும்காணப்படும்.

2. <u>கருவி பலகத்தில்(Tools panel) உள்ள ஏதேனும் 3 கருவிகளை பற்றி எழுதுக</u>.

<u>தேர்ந்தெடுப்புக் கருவி(Selection tool)</u> இது பொருள்களை அல்லது பொருள்களின் தொகுதியை தேர்ந்தெடுக்கப்பயன்படுகிறது. V என்ற பொத்தானை அழுத்தி இந்தக்கருவியை தேர்ந்தெ டுக்கலாம்.

<u>நேரடி தேர்வு கருவி (Direct Selection tool)</u> இது ஒரு குழுவில் இருந்து ஒரே ஒரு பொருளை தேர்ந்தெடுக்க (A வை அழுத்தவும்) உதவுகிறது.

<u>பக்கக்கருவி (page Tool)</u> ஒரு ஆவணத்தின் உள்ளே பல்வேறு பக்க அளவுகளை உருவாக்க பக்கக்கருவி பயன்படுகிறது.

3. <u>In Design-ல் உள்ள view கட்டளைகள் யாவை?</u>

View பட்டியில் உள்ள Zoom கட்டளைகள் Zoom in, Zoom out, Fitpage in window, Fit Spread in window,Actual SizeSpread in windo, Actual Size மற்றும் Entire Pasteboard

www.Padasalai.Net

4. **பெரிதாக்குதலுடன்(Zooming) தொடர்புடைய சார்புகளுக்கான அனைத்து விசைப்பலகை குறுக்குவழிகளை பற்றி எழுதுக.**

Ctrl + = அழுத்தவும் - பெரிதாக்குதல்
Ctrl + - அழுத்தவும் - சிறிதாக் குதல்
Ctrl + 1 பக்கத்தை அதன் சரியானஅளவில் காணுதல்
Ctrl + 2 பக்கத்தை 200% அளவில் காணுதல்
Ctrl + 0 ஆவண சன்னலில் முழு பக்கத்தையும் பொருத்துதல்
Alt + Ctrl + ஆவண சன்னலில் முழு பரவலையும் பொருத்துதல்
Ctrl + Spacebar (or)Ctrl + Alt + Spacebar தற்காலிகமாக Zoom கருவியை அணுகுதல்(பெரிதாக்க அல்லது சிறிதாக்க)

5. **எழுத்துக்களை மேலொட்டு அல்லது கீழோட்டு என எவ்வாறு மாற்றுவாய்?**

எழுத்துக்களை மேலொட்டாக அல்லது கீழொட்டு ஆக மாற்றுதல் (Superscript Subscript)
கட்டுப்பாட்டு தட்டில், இருந்து உரையை கீழொட்டு அல்லது மேலொட்டாக மாற்ற
1. கீழொட்டு அல்லது மேலொட்டாக மாற்றப்பட வேண்டிய எழுத்தை தேர்ந்தெடுக்கவும்.
2. கட்டுப்பாட்டுத் தட்டில் உள்ள ஏதேனும் ஒரு பொத்தானைக் கிளிக் செய்யவும்.மேலொட்டு (T^2) கீழொட்டு (T_2)
3. தேர்வு செய்யப்பட்ட எழுத்து தேவைப்படும் படி மாறும்.

6. **ஒரு பொருளை எப்படி உருவாக்குவாய் என விரிவாக விவரி.**

சில நேரங்களில், நமது பதிப்பிற்கு தேவைப்படும் ஒரே வகை பொருள் எளிய வடிவங்களாகும். வடிவங்கள் ஆவணத்தைப் பார்பதற்கான ஆர்வத்தைச் சேர்க்கின்றன. இது உரைக்கு பின்ன ணி யாவும் பணியாற்றுகிறது. வடிவங்களை உருவாக்கும் கருவிகள் Rectangle, Ellipse மற்றும் polygon போன்ற கருவிகளைக் கொண்டுள்ள து. ஒரு வடிவகருவியைத் தேர்ந்தெடுக்க, கருவிகள் பலகத்தில் Rectangle கருவி (தற்ப ொழுது தேர்ந்தெடுத்த வடிவ கருவி) மீது கிளிக்செய்து சுட்டெலி பொத்தானை அழுத்தி பிடித்தவாறே , நாம் பயன்படுத்த விரும்பும் வடிவ கருவியைத் தேர்ந்தெடுக்கலாம். வடிவ கருவி தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட பின்,ஆவணத்தில் அதை இழுப்பதன் மூலம் கைமுறையாக (manually) வடிவத்தை உருவாக்கலாம்.

www.Padasalai.Net

7. கருவி பலகத்திலுள்ள வரைபட சட்டங்கள் எத்தனை? அவை யாவை?

சாதார ண வரைகலை சட்ட கத்திலிருந்து வேறுபடுத்தலாம். ஏனெனில், வரைகலை சட்டகங்க ள் அச்சிடப்படாத 'X' என்பதை அதன் நடுவில் காண்பிக்கும். வரைகலை சட்டகங்கள் பிற மென்பொருள் நிரல்க ளில் உள்ள படங்களைத் தருவித்துக்கொள்ள பயன்படுகிறது. InDesign ல் தருவிக்கப்பட்ட அனைத்து படங்களும் வரைகலை சட்டகங்களின் உள்ளே இருக்கும். வரைகலை சட்டகங்களை வரைவதற்கு கருவிகள் பலகம் மூன்று கருவிகளைக் கொண்டுள்ள து.

Ellipse சட்டகம் இந்த கருவியைப் பயன்படுத்தி நீள்வட்ட (oval) மற்றும் வட்ட (round)-சட்ட கங்களை உருவாக்கலாம்.

Rectangle சட்டகம் இந்த கருவியைப் பயன்படுத்தி செவ்வக மற்றும் சதுர சட்டகங்களை உருவாக்கலாம்.

Polygon சட்டகம் இந்த கருவியைப் பயன்படுத்தி சமபக்க பலகோ ண (equilateral polygon)சட்டகங்களை உருவாக்கலாம்.

பகுதி ஈ

1. **InDesign-ல் புதிய ஆவணத்தை உருவாக்குவதற்கான படிநிலைகளை எழுதுக.**

1. Start-> All programs ->*Adobe Indesign CC 2019* ***என்பதை தே ர்வு செய்யவும் (அல்ல து) திரைமுகப்பில் உள்ள*** *InDesign* ***குறுக்கு வழியைத் தேர்வு செய்யவும்***

2. *"Welcom to InDesign"* ***என்ற சன்னல் திரை திறக்கப்படும்.*** *3.*

3. ***இப்பொழுது*** *Create New* ***பொத்தானைக் கிளிக்செய்யவும்***

இப்பொழுது New Document window புதிய ஆவண சன்ன ல் திறக்கப்படும். புதிய ஆவணத்தை உருவாக்கும் பொழுது New Document உரையாடல் பெ ட்டியில்பல தேர்வுகளை பொருத்துவதற்கான வாய்ப்பு கிடைக்கும். புதிய ஆவணத்தில் அடிப்படைதேர்வுகளை பொருத்துவதற்கு.

● New Document உரையாடல் பெ ட்டியில் Category தத்தலில் உள்ள print, web அல்லது Mobile ஐ தேர்வு செய்யவும்.

பின்வ ரும் தேர்வுகளை ஏற்கனவே தேர்வுசெய்யப்பட்ட தொகுதியில் குறிப்பிடவும்.

Width and Hight : ஆவணத்தின் அளவை குறிப்பிடுகிறது.

Units: ஆவணத்தை அளவிடுவதற்கான அலகைக் குறிப்பிடுகிறது.

Orientation : ஆவணத்திற்கான பக்க வடிவமைப்பை (Landscape or Portrait) குறிப்பிடுகிறது.
Pages : ஆவணத்தில் உருவாக்கப்படும் பக்கங்களின் எண்ணிக்கையை குறிப்பிடுகிறது.
Facing Pages: ஒரு பக்கத்தை மட்டுமே உடைய ஆவணத்தை உருவாக் குவதற்கு
எடுத்துக்காட்டாக விளம்பரங்கள், சுவரொட்டிகள், அல்லது துண்டு பிரசுரங்கள் –ஆகியவற்றுக்கு Facing Pagesஐ Turn off செய்ய வேண்டும். புத்தகங்கள் மற்றும் இதழ்கள் ஆகியவற்றுக்கு Facing Pages ஐ Turn on செய்ய வேண்டும். ஏனெனில், இவை வலது, இடது அல்ல து முன், பின் என இரு பக்கங்களையும் கொண்டிருக்கும்.
Start #: எந்த எண்ணில் ஆவணம் தொடங்குகிறது என்பதைக் குறிப்பிடுகிறது.
தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட Facing Pages உடன் இரட்டைப் படை எண்களை (அதாவது 2) என்பதைக் குறிப்பிட்டால் ஆவணத்தின் முதல் பரவல் இரண்டு பக்க பரவலுடன் தொடங்குகிறது.
Primary Text Frame: முதன்மை பக்கத்தில் (Master Page) முக்கிய உரையைச் சேர்க்க(Primary text) இந்தத் தேர்வை தேர்ந்தெடுக்கவும்.
Columns: ஆவணத்தில் சேர்க்கப்பட வேண்டிய நெடுவரிசைகளின் (Column) எண்ணிக்கையைக் குறிப்பிட பயன்படுகிறதுColumn Gutter: நெடுவரிசை களுக்கு இடையே உள்ள இடைவெளியின் அளவைக் குறிப்பிட உதவுகிறது.
Margins: ஆவணத்தின் ஒவ்வொரு பக்கத்திற்கும் ஒரு அளவை குறிப்பிட பயன்படுகிறது.
பல்வேறு பக்கங்களுக்கு பல்வேறு மதிப்புகளைப் பயன்படுத்துகிறது. Chain பணிக்குறியை
கிளிக் செய்வதன் மூலம் அளவுகளை பிரிக்க முடியும்.
Bleed and Slug: ஆவணத்தின் ஒவ்வொரு பக்கத்தினுடனே Bleed and Sug இருப்பிடத்தை குறிப்பிடுகிறது. Chain பணிக்குறியை கிளிக் செய்வதன் மூலம் அளவுகளை பிரிக்க முடியும்.
4. முன்பே இருத்தப்பட்ட அமைப்புகளோடு ஆவணத்தைத் திறக்க Create பொத்தான்களைக் கிளிக் செய்யவும்.

<u>2. சிறு குறிப்பு எழுதுக.</u>

<u>பயன்பாட்டு பட்டை (Application bar)</u>

இது பணித்தளத்திற்கு மேல் உள்ளது. இதில் பல பட்டிகள் (menu) உள்ளன. ஒரு பட்டியைத் திறக்க, பயன்பாட்டு பட்டையில் உள்ள பட்டியின் பெ யரைக் கிளிக் செய்யவும். ஒவ்வொரு பட்டியும் பட்டிவகையோடு தொடர்புடைய கட்டளைகளைப் பட்டியலிடும் பட்டிப்பெயர்களின்

Kindly Send Me Your Key Answers to Our email id - padasalai.net@gmail.com

வலதுப்புறத்தில் பணித்தளமும் மற்றும் View தேர்வுகளும் உள்ளன.

<u>ஆவணத் தத்த ல் (Document tab)</u>
ஆவணத் தத்தல், கிடை மட்ட ரூலர்க்கு மேல்பகுதியில் உள்ளது. இது ஆவணத்தின் பெயர், உருப்பெருக்கத்தின் நிலை (Magnification) மற்றும் மூடு பொத்தான் ஆகியவற்றைக் கொண்டுள்ளது. ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட ஆவணங்க ள் திறந்திருந்தால்,ஒவ்வொரு ஆவணத்திற்கும் ஒரு தத்தல்
தோன்றும் மற்றும் ஆவணத்தத்தல்கள் கிடைமட்ட வரிசையில் தோன்றும்.ஆவணத் தத்தலை கிளிக் செய்து, அந்தஆவணத்தைச் சன்னல்திரையில்காணலாம். முழுமையான சன்னல்திரையில் ஆவணத்தைத் திறக்க, ஆவணத் தத்தலை கிளிக் செய்து இழுத்து குழுவை விட்டு வெளியேற்ற வேண்டும்.

<u>கருவிகள் பலகம் (Tools Panel)</u>
InDesign-ல் இருக்கும் அனைத்து கருவிகளும் இந்த கருவிகள் பலகத்தில்
இருக்கின்றன. பொருளை உருவாக்கும்கருவிகள் (Rectanglel கருவி) பொருளை உருமாற்றும் (Transforming) கருவிகள் (Rotate கருவி), பக்க காட்சியை மாற்றுதல் மற்றும் பணித்தளத் திற்கு செல்லுதல்
கருவிகள் (Zoom கருவி மற்றும் Hand கருவி) ஆகிய கருவிகள் உள்ளன. சிலகருவிகளின் கீழ்வலது மூலையில் ஒரு சிறிய முக்கோணம் இருக்கும். மே லும் கூடுதலான கருவிகள் அந்த கருவியின் கீழ்
உள்ளன. என்பதை இந்த முக்கோணம் குறிக்கும். கிளிக் செய்து அழுத்தி பிடிப்பதன் மூலம் மறைந்திருக்கும் கருவிகளைக் காணலாம்.

4. <u>பாதையில் ஒரு வகையினை உருவாக்க படிநிலைகளை எழுதுக.</u>

ஒரு பாதைக் கருவியில் தட்ட ச்சு செய்வதன் மூலம், ஒரு பாதையின் உள் அல்லது வெளிப்புற விளிம்பில் தட்டச்சு சேர்க்கலாம். பாதையின் ஏதேனும் ஒரு பக்கத்தில் உரையைச் சேர்க்கலாம். ஆனால் இரண்டு பக்கங்க ளிலும் சேர்க்க முடியாது. முதலில் உரையை உள் பக்க பாதையில் சேர்த்திருந்தால் அதை பிறகு வெளிப்பக்கமாக நகர்த்திக் கொள்ளலாம். ஒரு பாதை யில் உரையைத் தேர்ந்தெடுக்கும் போ து, அடைப் புக்குறிக்குள் தோன்றும். அதன் நிலையைச் சரிசெய்து உரையை ச் சரிசெய்யலாம்.
பாதை யில் தட்ட ச்சு உருவாக்குதல்
1. கருவிப் பலகத்தில் பாதை க்கருவியில் உள்ள தட்டச ்சை தே ர்வு செய்யவும்.

www.Padasalai.Net

2. தட்டச்சை சேர்க்க பாதையின் விளிம்பில் கிளிக் செய்யவும். (திறந்து அல்லது மூடி)உரைச் சட்டகத்தில் ஒரு ஒளிரும் செருகும் புள்ளி த�ோ ன்றும். பொருளில் உள்ளஎல்லை நீக்கப்படும்.
ஏதேனும் உரையைத் தட்டச்சு செய்யவும். உரை தானாகவே மடிந்து உரைச்சட்டகத்திற்கு ஏற்றவாறு அமையும். 'Enter' பொத்தானை அழுத்த வேண்டியதில்லை.
3. பொருளின் விளிம்பில் தட்டச்சு தோ ன்றும். எல்லைகளை நீக்கிவிட்டு அதன் வடிவத்தில் உறுதியாக அமைகிறது. Overflow குறியீடு தோன்றினால் உரைச்சட்ட கத்தின் தேர்வை நீக்கி, தேர்வுக்கருவியை கருவிப்பலகத்தில் இருந்து தே ர்வு செய்து உரைச்சட்ட கத்தில் ஒருமூலையில் இழுக்கவும்.தேர்வுக்கருவியை தே ர்வு செய்யவும் அல்ல து தட்ட ச்சு கருவியை மீண்டும் தேர்வுசெய்யவும்.

5. <u>ஆவணத்தில் உரையினை வைக்க படிநிலைகளை எழுதுக.</u>

0InDesign ஆவணத்தில் வேறு ஒருஆவணத்தின் உரையை சேர்க்க விரும்பினால் 'Place' கட்டளையைப் பயன்படுத்த வேண்டும். பின்வரும் உரைவடிவங்களிலிருந்து உரையைத்தருவிக்கலாம். Plain T Text (TXT) RichText Format (RTF), Microsoft word(Doc or Docx) or Microsoft Excel (Xls or XLSX). File பட்டியில் உள்ள placeகட்டளையைப் பயன்படுத்தி உரையைத்தருவிக்கும் பொழுது InDesign புதியஉரைச்சட்டகம் அல்லது ஏற்கனவே உள்ளஉரைச்சட்டகத்தில் உரையை இருத்தஅனுமதிக்கிறது

பின்வரும் படிநிலைகளை பின்பற்றுக.
1. பட்டிப்பட்டையில் இருந்து File →Place ஐ தே ர்வு செய்க.
2. Place உரையாடல் பெ ட்டி தோ ன்றும்.
3. இருத்தப்பட வேண்டிய உரைக்கோ ப்பை தேர்வு செய்து place உரையாடல் பெ ட்டியின் வலது பக்கத் தில் உள்ள Open பொத்தானை கிளிக் செய்யவும்.
4. செருகும் புள்ளி செறிவூட்டப்பட்டஉரை செருகும் புள்ளியாக மாறுகிறது. இது ஆவணத்தில் உரை செருகுவதற்கு தயாரா க உள்ளது என்பதை தெரிவிக்கிறது.
5. உரையை இருத்துவதற்கு கிளிக்செய்யவும் (அதே பக்கத்தில் செருகுவதற்கு) அல்லது புதிய உரைச்சட்டகத்தை உருவாக்குவதற்கு கிளிக் செய்துஇழுக்கவும்.
6. உரையை உரைச்சட்டகத்தில்இருத்த முடியவில்லை எனில், ஒரு சிவப்பு+குறியானது,உரைசட்ட கத்தின் கீழ் வலது எல்லையில் Overflow குறியீடாகதோ ன்றும்.

7. இந்த Overflow குறியீட்டை கிளிக் செய்தால் மீதமுள்ள உரைசெருகும் புள்ளியில், கூடுதல்உரைச்சட்ட கத்தில் உரையை ச் சேர்ப்பதற்கா க ஏற்ற ப்படுகிறது. உரையானது கிளிக்செய்யும் பொழுது இருத்தப்படும். கிளிக் செய்து இழுத்தா ல் புதிய உரைச்சட்ட கம்கூடுதல் உரையுடன் உருவாக்கப்படும். புதிய உரைச்சட்ட கம் முன்ன ர் உள்ள உரைச்சட்ட கத்துடன் இணைக்கப்படும். இவ்வாறு இணைக்கப்படும் போது உரைசட்ட கத்தின் அளவு அல்லது உரையின் வடிவூட்டல் உரையானது இரண்டு சட்டகங்க ளுக்கு மாற்றப்பட்டால் இடையே எளிதாக நகர்கிறது.

6. வரைகலை சட்டத்தில் எவ்வாறு படத்தை சேர்ப்பாய் என படிநிலைகளை எழுதுக.

வரைகலை சட்ட த்தில் படத்தை ச் செருகுதல்

வரைகலை சட்ட கம் பிற மென்பொருள் நிரலில் உள்ள படங்களைத் தருவிக்க பயன்படுகிறது.

சட்டகத்தில் படங்களைச் செருகலாம்.

1. வரைகலை சட்ட கத்தை உருவாக் கு
2. File > Place என்பதைத் தேர்ந்தெடுக்கவும். Place உரையாடல் பெட்டி தோன்றும்.
3. சட்டகத்தில் செருக விரும்பும் படத்தைக் கண்டுபிடித்து தேர்ந்தெடுக்கவும்.
4. Open மீது கிளிக் செய்யவும்.

பாடம் 3

கோரல்ட்ரா 2018 (CorelDRAW 2018)

பகுதி– அ

1. ________ என்பது ஒரு வெக்டர் வரைகலை பயன்பாடாகும். கோரல்ட்ரா
2. வெக்டார் வரைகலையானது ________ கொண்டு உருவாக்கப்ப டுகின்றது, கோடுகள் மற்றும் வளைவுகள்
3. ________ என்பவை செவ்வகப்படம் (raster image) என அழைக்கப்ப டுகின்றன. பிட்மேப்ஸ்
4. ________ னை பயன்படுத்தி நாம் வெக்டார் வரைகலையினை உருவாக்க முடியும். கோரல்ட்ரா

5. செந்தர கருவிப்பட்டைக்கு (Stadard toolbar) அடுத்திருப்பது ________. பண்பு பட்டை

6. எந்த கருவி ஒரு பொருளினை தேர்வு செய்ய உதவுகின்றது? Pick கருவி

7. வட்டத்தை வரைய அந்த கருவி உதவுகின்றது Ellipse கருவி

8. எத்தனை வகை சுருள்கள் உள்ளன? 2

9. ________ சாவியானது Freehand கருவியினை தேர்வு செய்ய உதவுகின்றது.F5

10. Corel Drawவில் ஒரு ஆவணத்தை மூட ________ னை அழுத்த வேண்டும். Ctrl + F4

11. Corel Draw விட்டு வெளியேற Alt+F4

12. ________ சாவி ஒரு பொருளை தேர்வு செய்ததை நீக்க உதவுகின்றது ESC

13. ________ சாவி சேர்மானம் தேர்வு செய்யப்பட்ட பொருளின் பிரதியினைஉருவாக்க உதவுகின்றது. Ctrl +D

14. இணைக்கப்பட்ட பொருளினை தனித்தனியே பிரிக்க ________னை அழுத்தவும்.,Ctrl+K

15. இரண்டு அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட பொருட்களை இணைக்க _______னை அழுத்தவும்.Ctrl+L

பகுதி – ஆ

II. மூன்று வரிகளில் விடை யளிக்கவும்

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.

ஒரு புதிய ஆவணத்தை உருவாக்க

1. வரவேற்பு திரையில் New Document பொத்தானை கிளிக் செய்யவும்.
2. இப்போது Create a New Document உரையாடல் பெட்டி தோன்றும். இது ஆவணத்தின் பல பண்புகளை உள்ளிட அனுமதிக்கிறது.
3. நீங்கள் அதில் ஆவணத்திற்கு பெயரிடவும், பக்க அளவு அமைக்கவும், CMYK அல்லது RGB போன்ற நிற முறைமையைத் தேர்வு செய்யவும், வண்ண விபரங்களையும் அமைக்கலாம்.
4. OK பொத்தானை கிளிக் செய்யவும்

3. Corel Drawவில் டாக்கர் (Docker) என்றால் என்ன?

www.Padasalai.Net

டாக்கர் (docker) என்பது குறிப்பிட்ட கருவி அல்லது பணிக்கான கட்டளைகள் மற்றும்அமைப்புகளை கொண்ட ஒரு சன்னல் திரையாகும்

4. Corel Draw வினை தொடங்குவதற்கான படிநிலைகளை எழுதுக.

நாம் CorelDRAW 2018 நேர டியாக நமது கணினியின் திரைமுகப்பில் (Desktop) இருந்தோ அல்லது Windows தொடக்க பட்டியில் (Start Menu) இருந்தோ தொடங்கலாம்.

1. Start > All Programs >CorelDRAW Graphics Suite 2018 >CorelDRAW2018 என்பதை தேர்ந்தெடுக்கவும் (அல்லது)
2. திரைமுகப்பில், CorelDRAW 2018 குறுக்குவழி குறும்படத்தை கண்டறியவும். இது ஒரு வண்ணமயமான பலூன் வடிவகுறும்படம். அதன் கீழ் CorelDRAW2018 என்று குறிப்பிடப்பட்டிருக்கும்.அதனை இரட்டைக் கிளிக்செய்து திறக்கலாம்.

5. Corel Draw வில் ஒரு பொருள் என்றால் என்ன?

கருவிகளை (tools) கொண்டு நாம் உருவாக்கும் வரைபடங்கள் பொருட்கள் எனப்படும்.

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

பண்புப்பட்டை (Property bar) செந்தர கருவிப்பட்டிக்கு அடுத்து இருக்கும். இயக்க கருவிக்கு தொடர்புடைய பொதுவான செயல்பாடுகளை இது காட்டுகிறது. இது கருவிப்பட்டியைப் போல தோன்றினாலும், கருவி அல்லது பணியைப் பொருத்து பண்புகள் பட்டையின் உள்ளடக்கம் மாறுகிறது.

7. Corel Draw வில் ரூலர் (Ruler) ஏன் பயன்படுத்தப்படுகின்றது.

சாளரத்தில் இரண்டு ரூலர் இருக்கும். அவை கிடைமட்ட ரூலர் மற்றும் செங்குத்து ரூலர் . அவை 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 சேர்ப்பதற்கு பயன்படுகிறது.

9. பொருட்களை குழுவாக்க படிநிலைகளை எழுதுக.

1. Pick கருவி கொண்டு பொருள்களை தேர்வு செய்யவும். (பல பொருள்களை தேர்வு செய்ய Shift சாவியினை அழுத்தியவாறு தேர்வு செய்யவும்.

www.Padasalai.Net

2. Object > Group > Group objects என்பதை தேர்வு செய்யவும் (அல்லது) Ctrl + G னை அழுத்தவும். தேர்வு செய்யப்பட்ட பொருட்கள் ஒரே பொருளாக குழுவாக்கப்படும்.

10. குழுவாக்கப்பட்ட பொருளின் குழுவாக்கத்தை நீக்க படிநிலைகளை எழுதுக.

1. Pick கருவி கொண்டு குழுவாக்கப்பட்ட பொருளை தேர்வு செய்யவும்.
2. பட்டிபட்டையிலிருந்து Object >Group > Ungroup Objects என்பதை தேர்வு செய்யவும் (அல்லது) விசைப்பலகையிலுள்ள Ctrl + U என்பதை அழுத்தவும் அல்லது Property பட்டையிலுள்ள Ungroup objects என்பதை கிளிக்செய்யவும். குழுவாக்கப்பட்ட பொருளானது அதனுடைய பொருட்களின் கூறுகளாக பிரியும்

பகுதி – இ

III. ஒரு பத்தியளவில் விடை யளிக்கவும்

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 படபுள்ளிகள் (Pixels) என அழைக்கப்படும் சிறிய சதுரங்களை கொண்டு உருவாக்கப்படுகின்றது.

2. Corel Draw வில் ஒரு செவ்வகத்தை வரைவதற்கு படிநிலைகளை எழுதுக.

1. ஒரு செவ்வகத்தை வரைய கருவிப்பட்டையில் இருந்து Rectangle கருவியை தேர்ந்தெடுக்கவும். சுட்டி சிறு சதுரத்தை கொண்ட crosshair சுட்டியாக மாறும்.
2. வரைதல் பகுதியில் எங்கு வேண்டுமோ அங்கு கிளிக் செய்து கொண்டே இழுக்கவும். நாம் சுட்டியை இழுக்க , ஒரு செவ்வக தோன்றும்.
3. தேவையான அளவுள்ள செவ்வகம் தோன்றியவுடன் சுட்டி பொத்தான் அழுத்துவதை விட்டுவிட வேண் டும்.
4. இப்போ து ஒரு செவ்வகம் திரையில் தோன்றும்.

3. Corel Draw வில் வட்டத்தை வரைய படிநிலைகளை எழுதுக.

1. வட்டம் வரைய நீள்வட்ட Ellipse கருவியை கருவிபட்டையிலிருந்து தேர்ந்தெடுக்கவும். சுட்டியின் வடிவம் Crosshair குறியுடன் கீழ்ப்ப குதியில் நீள்வட்டம் கொண்டு குறியாக இருக்கும்.

2. இப்போது வரையும் பகுதியில் எங்கு வட்டம் வரவேண்டுமோ அங்கு ctrl விசையை அழுத்தி வைத்தவாறு சுட்டியின் இடது பொத்தானை இழுத்து நகர்த்த வேண்டும்.

3. நீங்கள் விரும்பும் வட்டவடிவம் தோன்றியவுடன் சுட்டியின் பொத்தானை அழுத்துவதை விட்டுவிடவும்.

4. இரண்டு வகையான சுருள்கள் என்பவை என்ன? விளக்குக.

இரண்டு வகையான சுருள் வகைகள் உள்ளன

1. சமசீர் சுருள் (Symmetrical spiral)
2. மடக்கை சுருள் (Logarithmic spiral)

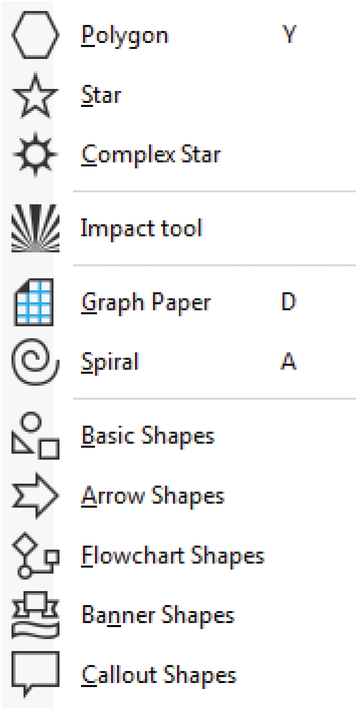
சமசீர் சுருள் முறையில் சுருள் சமஅளவில் விரிவடையும். எனவே
ஒவ்வொரு சுழற்சியும் சம அளவுடைய சுருளை உருவாக்கும். மடக்கை சுருள் முறையில் சுழற்சி உருவாக்கும் சுருள்களுக்கிடையேயான தூரம் அதிகரித்தவாறே காணப்படும். நாம் spiral கருவியை கொண்டு பல அளவுகளில் சுருள்களை வரைய முடியும்.

5. Flyoutனுடைய எந்த கருவியானது நட்சத்திர கருவியினை கொண் டிருக்கும்?

Flyoutன் Polygon tool நட்சத்திர கருவியைக் கொண்டிருக்கும். குறுக்குவழி சாவி Y ஆகும்

Polygon tool (Y) - Polygon, Star, Complex Star, Impact tool, GraphPaper, Spiral, Basic Shapes, ArrowShapes, Flowchart Shapes, BannerShapes மற்றும் Callout Shapes கருவிகளை அணுக உதவுகிறது.

www.Padasalai.Net



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

நடப்பு அமர்வில் நாம் முன்னர் செய்தசெயல்பா டுகளை Corel Draw நினை வில் கொண் டிருக்கும். மிக சமீபத்தில் நாம் செய்த செயலில் ஆரம்பித்து, நாம் வரையும்பொழுது செய்த செயல்களை எல்லா ம் உங்களால் Undo செய்ய முடியும். ஒரு செயலை Undo (செய்ததை நீக்கு) செய்வதினால் வரும் விளைவுகள் உங்களுக்கு பிடிக்க வில்லை எனில் நாம் அதனை Redo (மறுபடியும் செய்) செய்து கொள்ளலாம்.

To Undo, Redo and Repeat செயல்கள்

ஒரு செயலை Undo செய்ய **Edit > Undo** தேர்வு செய்யவும் (கடைசி செயல்)

ஒரு செயலை Redo செய்ய **Edit > Redo** தேர்வு செய்யவும்

வரைபடத்தின் கடைசியாக சேமிக்கப்ப ட்டநிலைக்கு பின்செல்ல **File > Revert** தேர்வு செய்யவும்

ஒரு செயலை மீண்டும் மீண்டும் செய்ய **Edit > Repeat** தேர்வு செய்யவும்

7. ஒரு கோட்டினை அம்புகுறியாக மாற்றுவதற்கு நீங்கள் என்ன செய்வீர்கள்?

1. Freehand கருவி மூலம் ஒரு கோ டு வரையவும்.
2. கோட்டை தேர்ந்தெடுக்கவும்.
3. பண்புபட்டையில் உள்ள End Arrow head Selector கீழே இறங்கு பட்டிபெட்டியில் கிளிக் செய்யவும்.

www.Padasalai.Net

4. பின் தேவையான அம்புக்குறி முனையை தேர்வு செய்யவும். இப்போது கோடு அம்புக்குறியுடன் தோன்றும்.

8. ஒரு பொருளுக்கு நிரப்பு வண்ணத்தையும் மற்றும் எல்லைகோட்டின் வண்ணத்தையும் எவ்வாறு குறிப்பிடுவாய்?

1. Pick கருவியை பயன்படுத்தி பொருளைத் தேர்ந்தெடுக்கவும்.
2. வண்ணத்தட்டில் ஏதாவது ஒரு வண்ணத்தை கிளிக்செய்யவும்.
3. தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட பொருளுக்கு வண்ணங்கள் சேர்ந்திருக்கும்.
4. வண்ணத்தட்டில் உள்ள ஏதாவது ஒரு வண்ணத்தில் வைத்து வலது பொத்தானைக் கிளிக் செய்யவும்.
5. தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட பொருளின் வண்ணம் தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட வண்ணத்திற்கு மாறியிருக்கும்.

9. பொருட்களின் பிரதி மற்றும் பொருட்களின் நகலியினை எவ்வாறு உருவாக்குவாய்? இரண்டிற்கும் உள்ள வேறுபாட்டை எழுதவும்.

தேர்வு செ ய்யப்ப ட்ட பொருளை நகல் எடுத்தல்.

பட்டி பட்டையிலிருந்து Edit >Dupilicate என்பதை தேர்வு செய்யவும் அல்லது விசைப்பலகையில் Ctrl + D என்பதை அழுத்தவும். நகலானது அசல் பொருளின் மேற்புற வலது புறத்திலிருந்து சற்று நகர்ந்து கீழ்கண்டவாறு தோன்றும். புதிய நகலானது தானாகவே தேர்வு செய்யப்பட்டு வரும்.

பொ ருட்களை நகலி செ ய்தல் (Cloning Obejects)

தேர்வு செய்யப்ப ட்ட பொருளின் நகலி (Clone) யை உருவாக்க Edit > Clone என்பதை பட்டிபட்டையிலிருந்து தேர்வு செய்யவும். நகலியானது அசல் பொருளின் மே ற்புற வலது புறத்திலிருந்து சற்று நகர்ந்து கீழ்கண்டவாறு தோன்றும். புதிய நகலானது தானாகவே தேர்வு செய்யப்பட் டு விடும். நகலி செய்தல் பிரதி எடுத்தலிருந்து வேறுபட்டதாகும். அசல் பொருளின் மீது செய்யப்படும் அனைத்து மாற்றங்களும் நகலி மீதும் தானாகவே செயற்படுத்தப்படும். எடுத்துக்காட்டாக நாம் அசல் பொருளின் நிரப்பியை (Fill) மாற்றும் பொழுது, நகலியினுடைய நிரப்பியும் மாறும்.

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

வெல்டிங் செய்வதன் மூலம் ஒழுங்கற்ற வடிவங்களை நாம் உருவாக்க முடியும்.நீங்கள் உருவாக்க முடியும். வெல்டிங் செய்யப்பட்ட பொ ருட்கள்

www.Padasalai.Net

கடைசியாக தேர்வு செய்யப்பட்ட பொருளின் எல்லை கோட்டினையும், நிரப்புதலையும் எடுத்து கொள்ளும். வெல்டிங் செய்யப்பட்ட பொருட்களை மீண்டும் தனித்தனி பொருட்களாக மாற்றியமைக்க Undo பொத்தானை மட்டுமே பயன்படுத்த முடியும்.

Property பட்டை கொண்டு பொருள்களை வெல்டிங் செய்ய

1. Pick கருவி கொண்டு (அல்லது) Shift சாவியினை அழுத்தியவாறு பொ ருள்களை தேர்வு செய்யவும்.

2. Object > Shaping > Weld என்ற கட்டளையினை பட்டி பட்டையிலிருந்து தேர்வு செய்யவும்(அல்ல து) Property பட்டையிலுள்ள Weld பொத்தானை கிளிக்செய்யவும்.

3. பொருள்கள் வெல்டிங் செய்யப்பட்டு,ஒரே எல்லைகோடு கொண்ட
பொருளாக மாறும்.

<u>பகுதி – ஈ</u>

<u>IV. ஒரு பக்க அளவில்விடை யளிக்கவும்</u>

<u>1. சுருளினை (Spiral) வரைய படிநிலைகளை எழுதுக.</u>

சுருள் வரைய

1. பலகோண கருவியின் மீது அழுத்திப் பிடித்தவாரே இருந்தால் flyout பட்டி தோன்றி மேலும் பல கருவிகளை காட்டும்.

2. flyout பட்டியில் உள்ள சுருள் (Sprial) கருவியை கிளிக் செய்யவும்.

3. நாம் பண்பு பட்டையில் உள்ள சுருள் சுழற்சி பெட்டியில் எண்ணிக்கையை கொடுப்பதன் மூலம் தேவையான வட்டம் உடைய புதிய சுருள் அமைப்பை உருவாக்க முடியும்.

4. பின் பண்புபட்டையில் கீழ்கண்ட ஏதேனும் ஒரு பொத்தானை கிளிக் செய்யவும்.

- சமசீர் சுருள் (Symmetrical spiral)
- மடக்கை சுருள் (Logarithmic spiral)

சுழற்சியை வெளிப்புறமாக நகர்த்தும் போது சுருள் விரிவாக்க அளவுகளை மாற்ற விரும்பினால் spiral expansion slider ஐ நகர்த்தவும்.

வரையும் சன்னல் திரையில் நமக்கு வேண்டிய அளவு உள்ள சுருள் வரும் வரை சுட்டியை கிடை மட்டமாக இழுக்கவும்

2. <u>பலகோணங்களை (Polygon) யை படிநிலைகளை எழுதுக.</u>

   1. பலகோண உருவம் வரைய (ஐங்கோணம் - ஐந்து பக்கம் உடைய உருவம் என்றும் அறியப்படுகிறது) polygon கருவியை கருவிபட்டை யிலிருந்து தேர்ந்தெடுக்கவும். சுட்டியின் வடிவம்

www.Padasalai.Net

Crosshair குறியுடன் கீழ்ப்பகுதில் பலகோணம் கொண்டு குறியாக இருக்கும்.

2. இப்போது வரையும் பகுதியில் எங்கு ஐங்கோணம் வரைய வேண்டுமோ அங்கு சுட்டியின் இடது பொத்தானை அழுத்தி பிடித்தவாறு நகர்த்த வேண் டும்.
3. நாம் விரும்பும் வடிவமுடை ய பலகோ ணம் உருவானவுடன் சுட்டியின் பொத்தானை அழுத்துவதை விட்டு விடவும்.
4. வரைந்த பலகோ ணத்தின் பக்க ங்களை அதிகரிக்க நாம் வரைந்த பலகோணத்தை pick கருவி மூலம் தே ந்தெடுக்கவும்.
5. சுட்டியை பண்புபட்டையில் உள்ள Number of Points on Polygon உரைப்பெட்டியில் கிளிக்செய்து தேவையான பக்கங்களின் எண்ணிக்கையை கொடுக்கவும்.

3. Corel Draw வில் எவ்வாறு ஒரு நட்சத்திரத்தை உருவாக்குவாய்?

நட்சத் திரம் வரைதல்

polygon கருவியின் கீழ்ப்ப குதியில் சிறிய அம்புக்குறி உள்ளது. இந்த அம்புகுறி flyout.உள்ளதை உணர்த்துகிறது நட்சத் திரம் வரைய

1. பலகோண கருவியின் மீது அழுத்திக்கொண்டே இருந்தால் flyout பட்டிதோன்றி மேலும் பல கருவிகளை காட்டும்.
2. flyout பட் டியில் உள்ள நட்சத்திரக்கருவியை கிளிக் செய்யவும்.
3. வரையும் பகுதியில் எங்கு நட்சத்திரம் வரவேண்டுமோ அங்கு சுட்டியின் இடது பொத்தானை அழுத்தி பிடித்தவாறு இழுத்து நகர்த்தவும்
4. நட்சத்திர உருவம் உருவானவுடன் சுட்டியின் பொத்தானை அழுத்துவதை விட்டு விடவும்.

4. கட்டங்களை (Grid) வரைய படிநிலைகளை எழுதுக.

கட்ட ங்கள் வரைதல்

Graph Paper கருவியை பயன்படுத்தி நாம் குறிப்பிட்ட எண்ணிக்கை வரிசை மற்றும் நெடுவரிசை களை கொண்ட ஒரு கட்டகம் வரையலாம். கட்டகம் என்பது தனித்தனியாக பிரிக்கக் கூடிய பல செவ்வகங்கள் சேர்ந்த அமைப்பாகும்.

ஒரு கட்டகம் வரைய

1. பலகோ ண கருவியின் மீது அழுத்திக் கொண்டே இருந்தால் flyout பட் டி தோன்றி மேலும் பல கருவிகளை காட்டும்.
2. flyout பட் டியில் உள்ள Graph Paper கருவியை கிளிக் செய்யவும்.
3. பண்புபட்டையில் உள்ள மேல் மற்றும் கீழ்ப்பகுதியில் நெடுவரிசை மற்றும் வரிசை களின் எண்ணிக்கையை உள்ளிடவும்.

www.Padasalai.Net

மேல் பகுதியில் உள்ளிடப்படும் மதிப்பு நெடுவரிசை எண்ணிக்கையையும் கீழ்ப்பகுதியில் உள்ளிடப்படும் மதிப்பு வரிசை
எண்ணிக்கையையும் குறிக்கும்.

4. வரையும் பகுதியில் எங்கு கட்டகம் தோன்ற வேண்டுமோ அங்கு கிளிக்செய்யவும்.

5. சுட்டியை கிடைமட்டமாக இழுப்பதன் மூலம் வேண்டிய கட்டகம் வரைய முடியும்.

6. மையப் புள்ளியிலிருந்து வெளிப்புறமாக கட்டங்கள் வரைய shift விசையை விசையை அழுத்தியவாறு நகர்த்த வேண்டும். கட்டங்களை சதுர வடிவல் அமைக்க Ctrl விசையை விசையை அழுத்தியவாறு நகர்த்த வேண் டும்.

5. பாதையில் உரையினைபொருத்துதல் 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 பலவடிவ பாதைகளாக இருக்கலாம். உரையினை பாதையில் பொருத்துவதற்கு Text பட்டியிலிருந்து Fit text to path கட்டளையினை பயன்படுத்தவும்

உரையினை பாதை யில் பொ ருத்துதல்

1. Pick கருவி மற்றும் Shift சாவி கொண்டு உரை பொருளையும் மற்றும் இரண்டாவது பொருளையும் தேர்வு செய்யவும்.

2. Text பட் டியிலிருந்து Fit + Text to path என்பதை தேர்வு செய்யவும்.

3. இரண்டாவது பொருளின் பாதையின் வழி உரையானது மீண்டும்
வரையப்படுகின்றது

பாடம் 4
பல்லூடகம் மற்றும் கணிப்பொறிப் பதிப்பகம்
பகுதி – அ

I. சரியான விடையைத் தேர்ந்தெடுத்து எழுதுக

1. ________ என்பத ஒன்றிற்கு மேற்ப ட்ட ஊடக வகை யான உரை, tரைகலை,ஒளிக்காட்சி, அசைவூட்டல் மற்றும் ஒலி ஆகியவற்றில் ஏதே னும் ஒரு வகைப்பயன்பாட்டைக் 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 - TGA
2. நிழற்படம் - MIDI
3. ஒலி - MPEG
4. ஒளி - RTF

இ) 4, 1, 2, 3

6. பின்வருவனவற்றில் பொருந்தாத ஒன்றைக் கண்டுபிடிக்கவும்.

இ) RTF

7. ________ என்பது அசையா நிழற்படங்களை தொடர்ச்சியான இயக்கமாக காட்சிப்படுத்தும் செயல்.

ஈ) அசை வூட்டல்

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. <u>வரையறு – பல்லூடகம் மற்றும் அதன் சிறப்பம்சம்.</u>
   பல்வேறு வளங்களான நிழற்படம், உரை, வரைகலை, ஒளிக்காட்சி, ஒலி மற்றும் ஒளி ஆகியவற்றை ஒன்றிணைத்து, தரவுகளை ஒற்றைத்தளத் திற்கு மாற்ற பயனர்களுக்கு பல்லூடகம் அனுமதி அளிக்கிறது.
2. <u>பல்லூடக கூறுகளைப் பட்டியலிடுக.</u>
   பல்லூடகம் 5 முக்கிய கூறுகளைக் கொண்டுள்ளது. அவை உரை, நிழற்படம், ஒலி, ஒளிக்காட்சி மற்றும் அசைவூட்டல்.
3. <u>பல்லூடகத்தில் உரை (Text)கூறினை வகைப்படுத்துக.</u>
   நிலையான உரை (Static text)
   ஒரு தலைப்பிலோ அல்லது ஒரு வரியிலோ அல்லது ஒரு பத்தியிலோ , உரை அல்லது சொல் மாறாமல் இருந்தால் அது நிலையான உரை ஆகும்.
   மீ உரை (hypertext)
   மீவுரை என்பது முனை யம், உரை மற்றும் முனைங்களுக்கிடையே யான இணைப்பு ஆகியவற்றைக் கொண்டிருக்கும் அமைப்பாகும்.

www.Padasalai.Net

4. **பல்லூடகத்தில் நிழற்படகூறினை வகைப்படுத்துக**
பிட்மேப் அல்லது செவ்வக படங்கள் **(Bit mapor Raster image)**
கணினியில் படங்களைச் சேமிக்கும் பொ துவான மற்றும் பரந்த வடிவம் பிட்மேப் அல்ல து செவ்வக படமாகும். பிட்மேப் என்பது படப்புள்ளி (pixel) **என்றழைக்கப்ப டும் சிறிய புள்ளிகளின் எளிய அணியாகும்**
வெக்டர் படங்கள் (Vector images)
வரையும் கூறுகளான அல்லது பொருள்களான வரிகள், செவ்வகங்கள், வட்டங்கள் மற்றும் பல படங்களைஉருவாக்குவது வெக்டர்படங்களின் அடிப்படையில் அமையும்.
5. **வரையறு – அசைவூட்டல் மற்றும் அதன் சிறப்பம்சம்.**
அசையா படங்களை (Still images) **மிக விரைவாக காண்பிப்பதன் மூலம் அவற்றை தொ டர்ச்சியான அசைவு போன்ற உணர்வை கொடுக்கும் செயலேஅசைவூட்டல் ஆகும். அசைவூட்டலில், திரைபொருள் என்பது ஒரு வெக்டர் படமாகும். எண் மாற்றத்தைப் பயன்படுத்தி ஒருங்கிணைப்புகளை** (Coordinates) **வரையறுக்க படத்துடன் அதன் பாதையின் இயக்கம் கணக்கிடப்ப டும். இரண்டு வகையானஅசைவூட்டல்களாவன: பாதை அசை வூட்டல்** (path animation) **மற்றும் சட்டகம் அசைவூட்டல்** (Frame animation).
6. **நிழற்பட கோப்பு வடிவங்களைப் பட்டியலிடுக.**
   1. TIFF(Tagged Image File Format) 2. BMP(Bitmap) 3. DIB(Device IndependentBitmap) 4. GIF(Graphics Interchange Format) 5. JPEG(Joint Photographic Experts Group) 6. TGA(Tagra) 7. PNG(Portable Network Graphics)
7. **ஒலி கோப்பு வடிவங்களைப் பட்டியலிடுக.**
   1. WAV(Waveform Audio File Format) 2. MP3(MPEG layer-3 Format) 3. OGG 4. AIFF(Audio Interchange File Format) 5. WMA(Windows Media Audio) 6. RA(Real Audio Format)
8. **ஒளிக்காட்சி கோப்பு வடிவங்களைப் பட்டியலிடுக.**
   1.AVI(Audio/Video Interleave) 2. MPEG(Moving Picture Experts Group)
9. **வரையறு – பல்லூடக உருவாக்கம்.**

பல்லூடகத்தை உருவாக்குவதற்கு போதுமான நேரம் மற்றும் திறமை யான திட்டமிடல் ஆகியவை தேவைப்படுகின்றன. இது திட்டப்பணி சுமூகமாக தொடரவும் மற்றும் தகவல் இலக்கு பார்வை யாளர்களைச் சென்றடையவும் உறுதிசெய்கிறது.

10. **பல்லூடக உருவாக்க குழு உறுப்பினர்களை பட்டியலிடுக.**
    1. **தயாரிப்பு மேலாளர் 2. பொருளடக்க வல்லுநர் 3. ஸ்கிரிப்ட் எழுத்தாளர் 4. உரை பதிப்பாளர் 5. பல்லூடக வடிவமைப்பாளர் 6. கணினி வரைகலை கலைஞர் 7. ஒலி**

மற்றும் ஒளிக்காட்சி வல்லுநர் 8. கணினி நிரலர் 9. வலை வல்லுநர்

பகுதி-இ

1. <u>பல்லூடக கூறுகளை சுருக்கமாக விவரி.</u>
   பல்லூடகம் உரை, நிழற்படம், ஒலி,ஒளி மற்றும் அசைவூட்டல் ஆகிய ஐந்துமுக்கியக் கூறுகளைக் கொண்டுள்ள து.
   Dynamic Elements:Video,Animation,Audio
   Static Elements:Text,Graphics
2. <u>அசைவூட்டலின் சிறப்பம்சங்கள் மற்றும் தொழில் நுட்பங்களை விவரிக்கவும்.</u>
   அசையா படங்களை (Still images) மிக விரைவாக காண்பிப்பதன் மூலம் அவற்றை தொ டர்ச்சியான அசைவு போன்ற உணர்வை கொடுக்கும் செயலேஅசைவூட்டல் ஆகும்.
   அசைவூட்டலில்,திரைபொருள் என்பது ஒரு வெக்டர் படமாகும். எண் மாற்றத்தைப் பயன்படுத்தி ஒருங்கிணைப்புகளை (Coordinates) வரையறுக்க படத்துடன் அதன் பாதையின் இயக்கம் கணக்கிடப்ப டும். இரண்டு வகை யானஅசைவூட்டல்களாவன: பாதை அசை வூட்டல் (path animation) மற்றும் சட்டகம் அசைவூட்டல் (Frame animation).
3. <u>உருவாக்க குழு உறுப்பினர்களின் பணிகள் மற்றும் பொறுப்புகளைப் பற்றி எழுதுக.</u>

பல்லூடக உருவாக்கத் தில் அதிகபட்சபலனை உயர்தர திறமையுடன் பெறும்வகையில் குழு உறுப்பினர்களைமேலாண்மை செய்வ து கட்டா யமாகும்.நல்ல தரமான உயர்ந்த பல்லூடக உருவாக்க பயன்பாட்டிற்கு பின்வரும்உறுப்பினர்களைக் கொண்ட வல்லுநர்குழு தேவைப்படுகிறது

1. தயாரிப்பு மேலாளர் 2. பொருளடக்க வல்லுநர் 3. ஸ்கிரிப்ட் எழுத்தாளர் 4. உரை பதிப்பாளர் 5. பல்லூடக வடிவமைப்பாளர் 6. கணினி வரைகலை கலைஞர் 7. ஒலி மற்றும் ஒளிக்காட்சி வல்லுநர் 8. கணினி நிரலர் 9. வலை வல்லுநர்

4. <u>பல்லூடகத்தில் உள்ள பல்வேறு கோப்பு வடிவங்கள் பற்றி விவரிக்கவும்</u>.
   உரை வடிவங்கள்
   1.RTF(Rich Text Format) 2. Plain Text
   நிழற்பட வடிவங்கள்

1.TIFF(Tagged Image File Format) 2. BMP(Bitmap) 3. DIB(Device IndependentBitmap) 4. GIF(Graphics Interchange Format) 5. JPEG(Joint Photographic Experts Group) 6. TGA(Tagra) 7. PNG(Portable Network Graphics)

இலக்க ஒலி கோப்பு வடிவங்கள்

1.WAV(Waveform Audio File Format) 2. MP3(MPEG layer-3 Format) 3. OGG 4. AIFF(Audio Interchange File Format) 5. WMA(Windows Media Audio) 6. RA(Real Audio Format)

இலக்க ஒளிக்காட்சி கோப்பு வடிவங்கள்

1.AVI(Audio/Video Interleave) 2. MPEG(Moving Picture Experts Group)

பகுதி - ஈ

ஒரு பக்க அளவில் விடையளிக்கவும்

1. **பல்லூடக செயல்கள் பற்றி விரிவாக விளக்கவும்.**

பல்லூடகத்தை உருவாக்குவதற்கு போதுமான நேரம் மற்றும் திறமையான திட்டமிடல் ஆகியவை தேவைப்படுகின்றன. இது திட்டப்பணி சுமூகமாக தொடரவும் மற்றும் தகவல் இலக்கு பார்வையாளர்களைச் சென்றடையவும் உறுதி செய்கிறது.சிக்கலான பல்லூடக திட்டங்களை உருவாக்குவதற்கான படிநிலைகள் பின்வருமாறு. 1.கருத்துரு பகுப்பாய்வு மற்றும் திட்டமிடல் 2. திட்ட வடிவமைப்பு 3. முன்-உருவாக்குதல் 4. வரவு-செலவு திட்டமிடல் 5. பல்லூடகத்தை உருவாக்கும் குழு 6. வன்பொருள்/மென்பொருள் தேர்ந்தேடுத்தல் 7. பொருளடக்கத்தை வரையறுத்தல் 8. கட்டமைப்பை தயார் செய்தல் 9. உருவாக்குதல் 10. சோதித்தல் 11. ஆவணப்படுத்துதல் 12. பல்லூடக திட்டத்தை வழங்குதல்

2. **அசைவூட்டல் நுட்பங்கள் பற்றி விரிவாக விவரிக்கவும்.**

அசையா படங்களை (Still images) மிக விரைவாக காண்பிப்பதன் மூலம் அவற்றை தொ டர்ச்சியான அசைவு போன்ற உணர்வை கொடுக்கும் செயலேஅசைவூட்டல் ஆகும். அசைவூட்டலில், திரைபொருள் என்பது ஒரு வெக்டர் படமாகும். எண் மாற்றத்தைப் பயன்படுத்தி ஒருங்கிணைப்புகளை (Coordinates) வரையறுக்க படத்துடன் அதன் பாதையின் இயக்கம் கணக்கிடப்ப டும்.

குறைந்தபட்ச சட்டக விகிதம் (Framerate) 16 சட்டங்கள் விநாடி என இருந்தா ல்மெ ன்மை யான தோற்ற த்தை க் கொ டுக்கும்.இயற்கை தோற்றத் திற்கு குறைந்தபட்சம் விநாடிக்கு 25 சட்டகங்களாக இரு அல்லது முப்பரிமாணங்களைக் கொண்ட து. திரையில் X மற்றும் Y

அச்சுகளுக்கிடையேயான பரப்பில் இருபரிமாண அசைவூட்டல் நிழற்படத்தை உயிரோட்டமாக கொண்டு வருகிறது. முப்ப ரிமாண அசைவூட்டத் தில் X, Y மற்றும் Z ஆகிய மூன்று

அச்சுகளுக்கிடையே உயிரோட்டம் நடைபெறுகிறது. இரண்டு வகையான அசைவூட்டல்களாவன

பாதை அசை வூட்டல்

மாறாத பின்னணியைக் கொண்ட திரையில் ஒரு பொருளை நகர்த்துவதை உள்ளடக்கியது பாதை அசைவூட்டல் ஆகும்.

சட்டக அசை வூட்டல்

இந்த அசைவூட்டலில், பல பொருட்கள் ஒரே சமயத்தில் நகர்வதற்கு அனுமதிக்கிறது மற்றும் பின்னணி அல்லது பொருள்களும் மாறுகிறது

3. அசைவூட்டல் திரைப்படதுறையில் உள்ள வாய்ப்புகள் பற்றி கண்டறியவும்.

பொழுதுபோக்கு தொழில் துறையில் குறிப்பிடத்தக்க முன்னேற்றத் திற்கு பல்லூடக தொழில்நுட்பம் முக்கிய காரணமாகும். இந்த தொழில் நுட்பமானது வானொலி, தொலைக்காட்சி, ஆன்லைன் விளையாட்டு, தேவைப்படும் ஒளிக்காட்சி போன்ற அனைத்து வகையான பொழுது போக்கு அம்சங்களில் தேவைப்படுகின்றது. தேவைப்படும் ஒளிக்காட்சி அல்லது தேவைப்படும் திரைப்படத்தை வீடுகளில் உள்ள தொலைக்காட்சி பெட்டிக்கு தனிப்பட்ட முறையில் வழங்குவது ஒரு சேவையாகும். திரைப்படங்கள் மைய சேவையகத்தில் சேமிக்கப்பட்டு தொடர்பு வலையமைப்பின் மூலம் அனுப்படுகின்றது. தொடர்பு வலையமைப்பில் இணைக்கப்பட்டுள்ள செட்-டாப் பாக்ஸ் (Set Top Box) ஆனது இலக்க தகவல்களை ஒப்புமை தகவல்களாக மாற்றி தொலைக்காட்சி பெட்டிக்கு உள்ளீடு செய்கின்றது.

4.பல்லூடக உருவாக்க குழுவின் பணிகள் மற்றும் பொறுப்புகள் விரிவாக

பல்லூடக உருவாக்கத் தில் அதிகபட்சபலனை உயர்தர திறமையுடன் பெறும் வகையில் குழு உறுப்பினர்களை மேலாண்மை செய்வது கட்டாயமாகும். நல்ல தரமான உயர்ந்த பல்லூடக உருவாக்க பயன்பாட்டிற்கு பின்வரும் உறுப்பினர்களைக் கொண்ட வல்லுநர் குழு தேவைப்படுகிறது.

1. தயாரிப்பு மேலாளர்

பல்லூடக உருவாக்குதலில், குறித்தநேரத்தில் முழு தரத்துடன் பல்லூடக
திட்ட உருவாக்க த்தை வரையறுப்பது மற்றும் ஒருங்கிணைப்பது தயாரிப்பு மேலாளரின் பங்கு ஆகும்.

2. பொருளடக்க வல்லுநர்

பொருளடக்க வல்லுநர் என்பவர் ஏற்கனவே திட்டமிடப்பட்ட பயன்பாட் டின் பொருளடகத்தைப் பற்றிய அனைத்து ஆராய்ச்சி

செயல்பாடுகளையும் செய்வதற்கு பொறுப்பானவர் ஆவார்.

3. ஸ்கிரிப்ட் எழுத்தாளர்

ஒளிக்காட்சி மற்றும் படச்சுருள் ஸ்கிரிப்ட்கள் தொடர்ச்சியான வரிசை யிலுள்ள நிகழ்வுகளைக் குறிக்கும். ஸ்கிரிப்ட் எழுத்தாளர் கருத்துருக்களை முப்பரிமான சூழல்களில் காட்சிப்படுத்துகிறார்.

4. உரை பதிப்பாளர் (Text Editor)

பல்லூடக உருவாக்குதலின் பொருளடக்கம் எப்பொழுதும் தருக்க ரீதியான ஓட்டமாக இருத்தல் வேண்டும்.

5. பல்லூடக வடிவமைப்பாளர்

பல்லூடக வடிவமைப்பாளர் பல்லூடகத்தின் அனைத்து அடிப்படைத் தொ குதிகளான வரைகலை, உரை, ஒலி, இசை , ஒளிக்காட்சி, புகைப்படம் மற்றும் படைப்பாக்க மென்பொருளைப் பயன்படுத்தி அசைவூட்டல் போன்றவற்றை ஒருங்கிணைப்பார் .

6. கணினி வரைகலைகலைஞர்

நிரலின் வரைகலை கூறுகளான பின்னணி, புல்லட்கள், பொத்தான்கள், பாடப்பதிப்பாய்வு,3-D பொருள்கள், அசைவூட்டல் மற்றும் சின்னங்கள் ஆகியவற்றைக் கையாளும் பங்கினை கணினி வரைகலை கலைஞர் வகிக்கிறார்.

7. ஒலி மற்றும் ஒளிக்காட்சி வல்லுநர்

எடுத்துரைத்தல் மற்றும் சேமிக்கப்பட்ட ஒளிக்காட்சிகளைப் பல்லூடக நிகழ்த்துதலில் கை யாளத்தேவைப்ப டுபவரே ஒலி மற்றும் ஒளிக்காட்சி வல்லுநர் ஆவார்.

8. கணினி நிரலர்

கணினி நிரலர் பொ ருத்தமானமொழியில் குறிமுறை அல்லது ஸ்கிரிப்ட் வரிகளை எழுதுகிறார்

9. வலை வல்லுநர்

ஒரு இணைய வலைப்பக்கத்தை உருவாக்கி அதை பராமரிப்பது வலை வல்லுநரின் பொறுப்பாகும்

<u>5. பல்லூடக கோப்பில் உள்ள வெவ்வேறு கோப்பு வடிவங்களை விவரிக்கவும்.</u>

உரை வடிவங்கள்

1.RTF(Rich Text Format) 2. Plain Text

நிழற்பட வடிவங்கள்

1.TIFF(Tagged Image File Format) 2. BMP(Bitmap) 3. DIB(Device IndependentBitmap) 4. GIF(Graphics Interchange Format) 5. JPEG(Joint Photographic Experts Group) 6. TGA(Tagra) 7. PNG(Portable Network Graphics)

இலக்க ஒலி கோப்பு வடிவங்கள்

1.WAV(Waveform Audio File Format) 2. MP3(MPEG layer-3 Format) 3. OGG 4. AIFF(Audio Interchange File Format) 5. WMA(Windows Media Audio) 6. RA(Real Audio Format)

www.Padasalai.Net

இலக்க ஒளிக்காட்சி கோப்பு வடிவங்கள்

1.AVI(Audio/Video Interleave) 2. MPEG(Moving Picture Experts Group)

பாடம் 5

அடோப் ஃப்ளாஷ் ப்ரொப்பஷனல் CS6

பகுதி – அ

I. சரியான விடையைத் தேர்ந்தெடுத்து எழுதுக

1. Adobe Flash நிரல் மூலம் நீங்கள் எதனை உருவாக்க முடியும்?
ஈ) மேலே உள்ள அனைத்தும்

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

3. ஒரு புதிய Flash ஆவணத்தை எவ்வா று உருவாக்குவாய் ?
இ) File → New

4. கொடாநிலை பணித்தளத்தின் நிறம் வெள்ளை . இதை மாற்ற ---- தே ர்ந்தெ டுக்கவும்.ஆ) Modify → Document

5. Flash கோப் புகள் ---- எனவும் அழைக்கப்படுகிறது.ஆ) Flash Movies

6. கவனத்தை ஈர்க்கும் வகை யிலான பதாகைகளை (Banner) ---- மூலம் உருவாக்கலாம்.இ) Flash

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

8. Flashல் நீங்கள் உருவாக்கும் எந்த உள்ளடக்கமாயினும் அது --- என்று அழைக்கப்படுகிறது.ஈ) பயன்பா டு

9. நீங்கள் துரிகையை பயன்படுத்தி வரைவது போன்று கோடுகைள வரைய உதவும் கருவிஅ) Brush Tool

10. கீழ்கண்ட எந்த கருவி, கருவிப் பலகத்தில் ஒரே குழுவில் இடம்பெறுகிறது. ஈ) PolyStar Tool

11. Oval கருவியை பயன்படுத்தி எவ்வாறு ஒரு வட்டத்தை வரை யலாம் ? ஈ) Shift விசையை அழுத்தி வைத்துக் கொண்டே .

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

II கோ டிட்ட இடங்களை நிரப்புக

1. பணித்தளத்தில் -------- -- கருவியை பயன்படுத்தி ஒருநேர்கோட்டை வரையலா ம். (Line Tool லைன் கருவி)

2. ஒரு வட்டம் வரைய Oval கருவியை கிளிக்செய்து ---- விசையை அழுத்தி கொண்டே நகர்த்தவேண் டும்.(Shift)

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

4. சா தாரன அழிப்பான் போன்று பொருட்களை அழிப்பதற்கு ----- உதவுகிறது(Eraser)

www.Padasalai.Net

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

பகுதி – ஆ

II. மூன்று வரிகளில் விடையளிக்கவும்

1. Flash என்பதுஎன்ன?

   Adobe Flash Professional CS6 அனிமேஷன்களை உருவாக்க பயன்படும் மென்பொருள்.அடிப்படை பொருட்களை வரையவும் காட்சிகளை உருவாக்கவும் பயன்படுத்தக்கூடிய கருவிகள் உள்ளன . இது (Adobe) அடோப் நிறுவனத்தால் உருவாக்கப்பட்டுள்ளது

2. Adobe ProfessionalFlash CS6ஐ தொடங்க தேவையான படிநிலைகளை எழுதுக.

   அடோப் ஃப்ளாஷ் ப்ரொப்பஷனல் CS6 யை தொ டங்க start > All programs > Adobe Flash professional CS6 – யை தேர்வு செய்யவும்.

   1. ஃப்ளாஷ்-ல் நீங்கள் வரைவதற்கு (அ) அசைவூட்டம் செய்வதற்கு
   முன்பு முதலில் நீங்கள் ஒரு புதியஆவணத்தை உருவாக்க வேண்டும்.
   வரவேற்பு திரையிலிருந்தோ(welcome screen) (அ) திரையின் மேற்பகுதியில் உள்ள Fileபட்டியிலிருந்தோ ஒரு புதிய ஆவணத்தை உருவாக்க முடியும்.

   2. ஒரு புதிய ஆவணத்தை File பட்டியிலிருந்து உருவாக்க file → New–யை தேர்ந்தெடுத்தால் New Document உரையாடல் பெட்டி தோன்றும். அதில் General தத்தலின் கீழ் உள்ள ActionScript 3.0 –யை தேர்ந்தெடுத்து OK பொத்தானை கிளிக்செய்தால் ஒரு புதிய ஆவணம் உருவாகும்.

3. காலக்கோட்டின் (Time line) ன் தேவை என்ன?

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

III. ஒரு பத்தியளவில் விடையளிக்கவும்

1. கீழ்கண்ட செயல்களை செய்ய உதவும் கருவிகளை கூறுக.

அ. கோடு வரைதல்

Line கருவி (N)

இது நேர்கோடுகளை வரை வதற்குப்பயன்படுகிறது. நீங்கள் செங்குத்து, கிடைமட்ட மற்றும் 450 மூலைவிட்ட கோடுகளை வரைவதற்கு Shift விசையை அழுத்திப்பிடிக்க வேண்டும்.

ஆ. தற்போக்கு உருவம் வரைதல்

Pencil கருவி

Kindly Send Me Your Key Answers to Our email id - padasalai.net@gmail.com

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

<u>இ. நீங்கள் வரைந்தவற்றை அழித்தல்</u>

<u>Eraser கருவி (E)</u>

இது கோடுகள் மற்றும் உட்பரப்புகளை (Fill)அழிக்கப் பயன்படுகிறது

<u>2. Zoom கருவி மற்றும் Hand கருவி வேறுபாடுகளைக் கூறுக.</u>

Zoom கருவி (Z)

இது மேடைப்பகுதியை பெரிதாக மாற்றப்பயன்ப டுகிறது. இது மேடையில் ஒருபகுதியில் கிளிக் செய்வதன் மூலம் அதனை பெரிதாக்கலாம். Alt விசையை அழுத்திப்பிடித்து மேடையில் கிளிக் செய்தால் அதனை சிறிதாக்கலா ம்.

Hand கருவி (H)

இது மேடையை நகர்த்த பயன்படுகிறது.ஒட்டுபலகையில் எங்கு வேண் டுமானாலும் பணித்தளத்தை இழுத்து நகர்த்தலாம்.

IV. ஒரு பக்க அளவில் விடையளிக்கவும்

1. Flash சன்னல்திரையில் பயன்படுத்தும் கூறுகளை விவரி.

<u>ஃப்ளாஷ் சன்ன ல் திரை கூறுகள் (அ) பகுதிகள்</u>

ஃப்ளாஷ் சன்னல் திரை நான்கு பகுதிகளாக (அ) கூறுகளாக பிரிக்கப்பட்டுள்ள து.அவை

1. பணித்தளம் மற்றும் ஒட்டுப்பலகை(Stage and paste Board)
2. காலக்கோடு (Timeline)
3. கருவிகள் பலகம் (Tools Panel)
4. பண்பு சோதிப்பான் (Property Inspector)

<u>பணித்தளம் மற்றும் ஒட்டுப்பலகை (பணிப்ப குதி) (The Stage and Pasteboard (work area)</u>

உங்கள் பணித்தளத்தின் நடுவில்உள்ள செவ்வக வெள்ளைப்பகுதி மேடை (Stage) என அழைக்கப்படுகிறது.அசைவுப் படத்திற்கான அசைவூட்டங்கள்,பொ ருட்கள் மற்றும் காட்சிகள் ஆகியவற்றை உருவாக்க, பதிப்பிக்க இருத்திவைக்க மற்றும் இயக்க இந்த மேடை உதவுகிறது.

<u>காலக்கோடு (Time Line)</u>

காலக்கோடு என்பது ஃப்ளாஷ்-ன் மிகமுக்கியமான கூறுகளில் ஒன்றாகும்.இது பணித்தளப் பகுதியின் கீழே அமைந்துள்ளது.

இது ஒவ்வொரு உறுப்பின் தோற்றத்தையும் மற்றும் அசைவூட்டத்தையும் தெளிவாக காட்ட பயன்படுகிறது.

ஃப்ளாஷ் கருவிகள் பலகம்(The Flash Tools Panel)

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

பண்பு சோதிப்பான்(Property inspector)

இது கொடாநிலையாக Flash பணியிடத்தின் வலது பக்கத்தில் தோன்றும். இது நூலகப்பலகத்துடன் இணைக்கப்பட் டிருக்கும். இது
தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட பொருளின் பண்புகள் மற்றும் விருப்பங்களைக் காட்டுவதோடு அவற்றை மாற்றவும் அனுமதிக்கிறது.

2. **Tools பலகத்தில் காணப்படும் கருவிகள் சிலவற்றை விவரி.**

Selection கருவி (V)

இந்த கருவி ஒரு பொருள் (அ) ஒரு பொருளின் பகுதியாகிய வெளிக்கோடு மற்றும் உட்பரப்பு (Stroke & Fill) ஆகியவற்றைத் தேர்ந்தெடுக்க பயன்படுகிறது.

Free Transform கருவி (Q)

இது பொருள்களை சுழற்ற , அளவிட, வளைக்க மற்றும் உருக்குலைக்க பயன்படுகிறது.

3D Rotation கருவி (W)

இது மேடையில் முப்பரிமாண வெளியில் சலனப்படத் துண்டுகுகளை (Movie Clips) சுழற்றுவதன் மூலம் முப்பரிமாண விளைவுகளை உருவாக்க பயன்படுகிறது.

Lasso கருவி (L)

சாதாரணமாக ஒரு பொருளைச் சுற்றிவரைவதன் (Freehand) மூலம், இது
பொருள்களை தேர்ந்தெடுப்பதற்கு (அ) பொருளின் ஒரு பகுதியை தேர்ந்தெடுப்பதற்கு பயன்படுகிறது.

Pen கருவி (P)

இது நங்கூரப் புள்ளிகள் எனப்படும். தொடர்புள்ளிகளை உருவாக்குவதன் மூலம்கோடுகள் மற்றும் வளைகோடுகளை வரைவதற்கு பயன்படுகிறது.

Text கருவி (T)

இது உரையை உருவாக்க மற்றும் பதிப்பிக்க பயன்படுகிறது.

Line கருவி (N)

www.Padasalai.Net

இது நேர்கோடுகளை வரைவதற்குப் பயன்படுகிறது. நீங்கள் செங்குத்து, கிடைமட்ட மற்றும் 450 மூலைவிட்ட கோடுகளை வரைவதற்கு Shift விசையை அழுத்திப்பிடிக்க வேண்டும்.

Rectangle Tool (R)

இது செவ்வகம் வரையப் பயன்படுகிறது.Shift அழுத்திப்பிடிப்பதன் மூலம் சதுரம் வரையலா ம்.

3D Translation கருவி (G)

இது மேடையில் முப்பரிமாண வெளியில் சலனப்படத் துண்டுகளை (Movie Clips)நகர்த்துவதன் மூலம் முப்பரிமாண விளைவுகளை உருவாக்கப் பயன்படுகிறது

Oval கருவி (O)

இது நீள்வட்ட வடிவங்களை வரைவதற்கு பயன்படுகிறது. சரியான வட்டத்தைவரை வதற்கு Shift விசையை அழுத்திப்பிடிக்க வேண்டும்

Poly Star கருவி

இது பலகோணம் மற்றும் நட்சத்திரங்களை வரையபயன்படுகிறது. செவ்வகம், நீள்வட்டம், பிரிமிட்டிவ் செவ்வகம் மற்றும் Poly Star கருவிகள் எல்லாம் ஒரே கருவியில் தொகுக்கப்பட்டு கருவி பலகத்தில் உள்ளது.

Pencil கருவி

இது தற்போக்காக (freehand) கோடுகள் மற்றும் வடிவங்களை வரையப்
பயன்ப டுகிறது.

Brush கருவி (B)

இது தூரிகைகள் போன்ற கோடுகள் (Paint)வரைவதற்கு 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 மாற்றப்பயன்படுகிறது. இது மேடையில் ஒருபகுதியில் கிளிக் செய்வதன் மூலம் அதனை பெரிதாக்கலாம். Alt விசையை அழுத்திப்பிடித்து மேடையில் கிளிக் செய்தால்அதனை சிறிதாக்கலா ம்.

Stroke Color கருவி

www.Padasalai.Net

இது வரையப்பட்ட பொருள்களின் வெளிக்கோட்டின் நிறத்தை மாற்றி அமைக்கப் பயன்படுகிறது.

Fill Color கருவி

இது வரையப்பட்ட பொருள்களின் உட்பரப்பின் வண்ணத்தை மாற்றப் பயன்படுகிறது.

பாடம் 6

ஆட்டோகேட் 2016

பகுதி – அ

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 மேல்பகுதியில் தோன்றும் பட்டை எது?

ஆ) Search

5. கட்டளைச்சாளரம் 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

1. ஆட்டோகேடை எவ்வாறு தொடங்குவாய் ?

   ஆட்டோகேட் 2016 ஐ தொடங்க , திரைமுகப்பில் உள்ள Auto CAD 2016 –English பணிக்குறியை இருமுறை கிளிக்செய்ய வேண்டும்.

   (அல்லது) Start > All Programs > Autodesk > AutoCAD 2016 > AutoCAD 2016 – English என்ற வரிசையில் கிளிக் செய்ய வேண்டும்.

2. ரிப்பனில் உள்ள அனைத்துப் பொத்தான்களையும் எப்படி மறைப்பாய் ?

   1. முதல் முறையாக சிறிதாக்குப் பொத்தானை கிளிக் செய்யும் போது ரிப்பன் தொகுதிகள் மற்றும் பேனல் பொத்தான்களுடன் காட்சியளிக்கும்.

2. இரண்டாவது முறையாக சிறிதாக்குப் பொத்தானை கிளிக் செய்யும் போது, பேனல் பொத்தான்கள் பேனல் தலைப்புகளாக மாறும்

3. ரிப்பனில் உள்ள ஒரு பொத்தான் மீது சுட்டுக்குறியை நிறுத்தும் போது என்ன தோன்றும்?

முதல் முறையாக சிறிதாக்குப் பொத்தானை கிளிக் செய்யும் போது ரிப்பன் தொகுதிகள் மற்றும் பேனல் பொத்தான்களுடன் காட்சியளிக்கும். இப்பொழுது பேனல் பொத்தானின் மீது சுட்டியை நகர்த்தினால் , அந்த பேனலில் உள்ள அனைத்துக் கருவிகளும் தெரியும்

4. UCS பணிக்குறியை எவ்வாறு நீக்குவாய் ?

இருபரிமாண வரைபடங்களுக்கு UCS பணிக்குறி தேவைப்படுவதில்லை .அப்பொழுது UCSICON கட்டளை மூலம் அதை நீக்கிவிடலாம்.

Command : ucsicon

Enter an option : off

5. OSNAPஐ ON மற்றும் OFF செய்வதற்கு எந்த செயல்பாட்டு விசையைப் பயன்படுத்த வேண்டும்?

F3 செயல்பாட்டு விசையைப் பயன்படுத்தி OSNAPஐ ON மற்றும் OFF செய்யலாம்

6. லைன் (LINE) கட்டளையைப் பயன்படுத்தும்போது பலகோணத்தை முடிக்கப் பயன்படும் விரைவான வழிமுறையை க் கூறு.

இரண்டு அல்லது அதற்கு மேற்பட்டதொடர்ச்சியான கோடுகளை வரையும் போது, Close விருப்பமானது முதல்கோட்டின் தொடக்கப் புள்ளியையும், கடைசி கோட்டின் முடிவுப் புள்ளியையும் இணைக்கப் பயன்படுகிறது.

7. லைன் கட்டளை மற்றும் ரெக்டாங்கல் கட்டளையைப் பயன்படுத்தி செவ்வகம் வரையும்போது ஏற்படும் நடைமுறை சிக்கல்களைக் கூறு. ஏன் ஒன்றை விட்டு மற்றொன்றை பயன்படுத்த வேண்டும்?

லைன் கட்டளையைப் பயன்படுத்தியும் செவ்வகம் வரையமுடியும். ஆனால் அதில் சில குறைபாடுகள் உள்ளன. எடுத்துக்காட்டாக , கோணஅளவுகள் 90 டிகிரி உள்ளனவா என சரிபார்க்க வேண்டும். மேலும் ஒவ்வொருகோடும் தனித்தனி பொருளாக இருக்கும்.ஒரு கோட்டின் மீது கிளிக் செய்தால் அந்தகோடு மட்டுமே தேர்வு செய்யப்படும். மற்ற கோடுகள் தேர்வு செய்யப்படாது. ஆகையால் ஆட்டோகேட் 2016இல் உள்ளRECTANG கட்டளை, சரியான கோண அளவுகளுடன் ஒரு செவ்வகத்தை ஒரே பொருளாக வரைய வழி வகுக்கிறது.

8. ஆட்டோகேடில் ஒரு கட்டளை செயல்பாட்டில் இருக்கும்போது அதிலிருந்து எவ்வாறு வெளியேறலாம்?

ESC விசையை எந்த நேரத்திலும் அழுத்த முடியும். ஒரு செயல் செயல்பாட்டில் இருக்கும்பொழுது ESC விசையை அழுத்தினால் , அது அக்கட்டளையை முடிவுக்குக் கொண்டு வரும்.

9. ஆர்க் மற்றும் சர்க்கிள் பொத்தான்கள் எந்த ரிப்பன் கன்ட்ரோல் பேனலில்உள்ளன?

Arc மற்றும் Circle கருவிகள் அனைத்தும் ரிப்பனில் உள்ள Draw பேனலில் ஒரு குழுவாக இருக்கும்.

10. ERASE கட்டளையை உள்ளிட்டபின், ஆட்டோகேட் உங்களை என்ன செய்யச் சொல்கிறது?

ஒரு பொ ருளை அழிக்க ,

1. Home tab > Modify pael > Erase toolஎன்பதை க் கிளிக் செய் து ERASE கட்டளையைத் தேர்ந்தெடுக்கவும்.(அல்லது) கட்டளை வரியில் ERASE அல்லது E என தட்டச்சு செய்யவும். இப்பொழுது செருகும் புள்ளி crosshairலிருந்து சிறிய சதுரமாக மாறியிருக்கும்.இது pickbox என்று அழைக்கப்படும்.இதன் தோற்றம் திரையில் உள்ள ஒருபொருளைத் தேர்ந்தெடுக்கத் தயாராக உள்ளது என்பதைக் காட்டுகிறது. மேலும் கட்டளை வரியும் பொருளைத் தேர்ந்தெடுக்கக் கூறும்.

11. இதுவரை சேமிக்காத கோப்பைமுதல் முறை யாக சேமிக்கும் பொழுது, பயன்பாட்டுப் பட்டிப்பட்டையிலிருந்து Save அல்லது Save As... என்பதைக் கிளிக் செய்தால் என்ன தோன்றும்?

ஆட்டோகேடில் நீங்க ள் செய்த வேலையைசேமிக்க ,

1. விரைவு அணுகல் கருவிப்பட்டையில்உள்ள Save பொ த்தானைக் கிளிக்
செய்ய வேண்டும்.

2. வரைபடம் இதுவரைசேமிக்க ப்படவில்லை எனில், SaveDrawing As உரையாடல் பெட்டிதோன்றும்.

3. அதில் File name உரைப்பெட்டியில் வரைபடத்திற்கான பெயரைக் கொடுத்து Save பொ த்தானைக் கிளிக் செய்யவும்.

12. ஆட்டோகேடில் ஒரு கோப்பைதிறப்பதற்கான விரைவான வழி என்ன?

சிவப்பு நிறத் தில் உள்ள பயன்பாட் டுப்பொ த்தானை க் (A) கிளிக் செ ய்தால் ,பயன்பாட்டுப் பட் டி தோன்றும்.இந்த பட் டியானது, புதிய கோப்பை
உருவாக்குதல் , ஏற்க னவே உள்ள கோப்பைத் திறத்தல் , நடப்புக் கோப்பை சேமித்தல் , நடப்பு கோப்பை வேறொரு பெயரில், வேறு கோப்புறையில் சேமித்தல் ,வேறு கோப்பு வடிவத்தில் சேமித்தல்

,நடப்புக் கோப்பை அச்சிடுதல் போன்ற கோப்பு தொடர்புடைய கட்டளைகளைக் கொண்டிருக்கும்.

13. ஆட்டோகேடிலிருந்து எவ்வாறு வெளியேறலா ம்?

உங்கள் வேலையை சேமித்து ஆட்டோகேடிலிருந்து வெளியேற ,

1. ஆட்டோகேட் சன்னல் திரையில்மேல் வலது மூலையிலுள்ள மூடு பொத்தானைக் (X) கிளிக் செய்ய வேண்டும்.

2. திறந்திருக்கும் கோப்புகளில் ஏதேனும் மாற்றம் செய்யப்பட்டிருந்தால் ,ஆட்டோகேட் அதை சேமிக்க வேண்டுமா அல்லது சேமிக்காமல் மூடவேண்டுமா என்பதை கீழ்க்கண்ட உரையாடல் பெட்டியில் உள்ளதைப் போன்று வினா எழுப்பும். உங்கள் வேலையை சேமிக்க Yes பொா த்தானை க் கிளிக் செய்ய வேண்டும்.

3. ஏற்கனவே சேமிக்கப்படாத புதியவரைபடமாக இருந்தால் , ஆட்டோகேட் Save Drawing As என்னும் உரையாடல் பெட்டியைத் திரையில்காட்டும். பின்னர் கோப்பை சேமித்துஆட்டோகேடிலிருந்து வெளியேறும்.

பகுதி-இ

1. பொருள்களை உருவாக்குவதற்கான ஏதேனும் மூன்று கட்டளைகளைக் கூறு.

- லைன் கட்டளையைக்(Line) கொண்டு கோடுகள் வரையலாம்.
- சர்க்கிள் கட்டளையைப் (Circle)பயன்படுத்தி ஒரு வட்டம் வரைய முடியும்
- RECTANG கட்டளை, சரியான கோண அளவுகளுடன் ஒரு செவ்வகத்தை ஒரே பொருளாக வரைய வழி வகுக்கிறது.

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

- கட்டளை வரியில் LINE என தட்டச்சு செய்ய வேண்டும். பின்னர் ஆரம்ப x மற்றும் y ஆயத்தொலைவுகளைக் கொடுக்க வேண்டும். பின்னர் முடிவு ஆயத்தொலைவுகளைக் கொடுக்க வேண்டும்.
- கட்டளை வரியில் CIRCLE என தட்டச்சு செய்து மையப்புள்ளிகளை (x மற்றும் y ஆயத்தொலைவுகளை) கொடுக்க வேண்டும். பின்னர் D (Diameter) என தட்டச்சு செய்து விட்டத்தை உள்ளீடவேண்டும்.
- கட்டளை வரியில் ERASE அல்லது E என தட்டச்சு செய்யவும். அழிக்க வேண்டிய பொருளின்மீது pickboxஐ வைத்து கிளிக் செய்ய வேண்டும். பொருளுடைய கோட்டின் தடிமன் வெ ளிர் சாம்பல் நிறத்திற்கு மாறும். அழிக்கவேண்டிய அனைத்துப் பொருள்களையும் தொடர்ந்து தேர்ந்தெடுக்கலாம் நுழைவு விசையை அழுத்த வேண்டும்

3. LINE கட்டளையில் உள்ள Undo தேர்வின் பயன்களை எழுதுக.

ஒரு கோடு வரையும் போது முடிவுப் புள்ளியைத் தவறாகக் குறிப்பிட்டுவிட்டால் , Undo கட்டளை மூலம்கடைசியாகக் குறிப்பிட்ட புள்ளியை நீக்கிவிட்டு, முந்தைய கட்டத்திற்குச் செல்லலாம். இந்த விருப்பத்தைப் பயன்படுத்த, கட்டளை வரியில் Undo அல்லது U எனத் தட்டச்சு செய்து நுழைவு விசையை அழுத்த வேண்டும்.

4. வட்டங்களை உருவாக்கும் பின்வரும் முறைகளை சுருக்கமாக விவரி.

அ. Centre and radius

- கட்டளை வரியில் CIRCLE என தட்டச்சு செய்து நுழைவு பொத்தானை அழுத்தவும். பின்னர் கட்டளை வரியில் மையப்புள்ளியை(x மற்றும் y) குறிப்பிட்டு நுழைவு பொத்தானை ஆழுத்த வேண்டும். பின்னர் ஆரத்தினை உள்ளீட்டு நுழைவு பொத்தானை அழுத்த வேண்டும்

ஆ. Centre and diameter

- கட்டளை வரியில் CIRCLE என தட்டச்சு செய்து நுழைவு பொத்தானை அழுத்தவும். பின்னர் கட்டளை வரியில் மையப்புள்ளியை(x மற்றும் y) குறிப்பிட்டு நுழைவு பொத்தானை ஆழுத்த வேண்டும். பின்னர் கட்டளை வரியில் D என தட்டச்சு செய்து நுழைவு பொத்தானை அழுத்த வேண்டும்.இப்போது விட்ட மதிப்பினை தட்டச்சு செய்து நுழைவுப் பொத்தானை அழுத்த வேண்டும்.

பகுதி – ஈ

1. ஆட்டோகேட் இடைமுகத்தைப் பற்றி விவரி.

ஆட்டோகேட்2016இன் இடைமுகமானது ரிப்பன்களையும், பயன்பாட்டுப் பட்டிகளையும் அடிப்படையாகக் கொண்டது. இந்த இடைமுகத்தின் முக்கியமான அம்சம் வரைகலைப் பகுதியின் அளவு பெரியதாக இருக்கும்.

பயன்பாட்டுப் பட்டி (ApplicationMenu)

சிவப்பு நிறத்தில் உள்ள பயன்பாட்டுப் பொத்தானைக் (A) கிளிக் செய்தால் ,பயன்பாட்டுப் பட்டி தோன்றும்.இந்த பட்டியானது, புதிய கோப்பை
உருவாக்குதல் , ஏற்கனவே உள்ளகோப்பைத் திறத்தல் , நடப்புக் கோப்பை
சேமித்தல் , நடப்பு கோப்பை வேறொ ரு பெயரில், வேறு கோப்புறையில் சேமித்தல் ,வேறு கோப்பு வடிவத்தில் சேமித்தல் ,நடப்புக் கோப்பை அச்சிடுதல் போன்ற கோப்பு தொடர்புடைய கட்டளைகளைக் கொண்டிருக்கும்.

பயன்பாட்டுப் பட்டியின் மேல் பகுதியில் தேடல் பட்டை (Search bar)

www.Padasalai.Net

இடம்பெற்றிருக்கும்.

தலைப்புப் பட்டை (Title bar)

தலைப்புப் பட்டையானது Autodesk AutoCAD 2016 என்னும் மென்பொ ருளின் பெயரையும், தற்போதைய வரைபடத்தின் பெயரையும் கொண்டிருக்கும்.

விரைவு அணுகல் கருவிப்பட்டை (Quick Access Toolbar)

இந்த கருவிப்பட்டை , சன்னல் திரையின் இடது மேல் ஓரத்தில் சிவப்பு நிற பொத்தானைஅடுத்துக் காணப்படும். இந்தப் பட்டை Workspace மற்றும் Undo/Redo கட்டளைகளுக்கும்,பயன்பாட்டுப் பட்டையில் உள்ள அனைத்து கோப்புக் கட்டளைகளுக்கும் பணிக்குறிகளைக்கொண்டிருக்கும்

ரிப்பன் (Ribbon)

ஆட்டோகேட் 2016 சன்னல் திரையின் மேல் பகுதியிலுள்ள தலைப்புப் பட்டைக்கு கீழேஉள்ள பகுதி ரிப்பன் ஆகும். இந்த ரிப்பன் இரண்டு பகுதிகளை உடையது. Ribbon Tab, Ribbon Panel

Start தொகுதி

Start தொகுதியைக் கிளிக் செய்தவுடன், ஆட்டோகேட் 2016 இன் தொடக்கத் திரைமறுபடியும் தோன்றும். அதன் மூலம் புதிய வரைபடத்தைத் தொடங்குதல் , ஏற்கனவே உள்ளவரைபடத்தை திறத்தல் போன்ற செயல்களைச் செய்யவும்.

File தொகுதி

ரிப்பனுக்கு கீழே File தொகுதி பட்டை உள்ள து. திறக்க ப்படும் ஒவ்வொரு கோப்பிற்கும்ஒரு தொகுதி உருவாக்க ப்படும். File தொகுதியின் மலம் ஒரு வரைபடக் கோப்பிலிருந்து மற்றொரு வரைபடக் கோப்பிற்கு எளிதாக தாவிச் செல்ல முடியும்.

வரைபடப் பகுதி

திரையின் பெ ருமளவுப் பகுதி வரைபடப் பகுதி (Drawing Area) ஆகும். இதில்
பொருள்களையும், முப்பரிமாண வரைகலைகளையும் எளிதாக வரைய முடியும்.

கட்டளை சாளரம் (Command Window)

பயன்பாட்டு சாளரத்தின் அடிப்பகுதியில், நிலைமைப் பட்டைக்கு (Status bar) மேலாக கட்டளை சாளரம் அமைந்திருக்கும். இந்தச் சாளரத்தில் பொதுவாக மூன்று உரைவரிகள் காணப்படும். முதல் இரண்டு வரிகள், இதற்கு முன் பயன்படுத்திய கட்டளைகளைக் காட்டும் .கடைசி வரியானது கட்டளை வரி ஆகும். கட்டளைச் சாளரம் தோன்றா விட்டால் Ctrl + 9என்னும் விசைகளை அழுத்தி தோன்றச் செய்யலாம்.

சமீபத்திய உள்ளீடு (Recent input)

Kindly Send Me Your Key Answers to Our email id - padasalai.net@gmail.com

'Command': prompt இல் நாம் கடைசியாக தட்டச்சு செ ய்த 20 கட்டளைகளை, ஆட்டோகேட்நினைவில் கொண்டிருக்கும். இந்த கட்டளைகளுக்கு "Recent Input" என்று பெயர்.

UCS பணிக்குறி

வரைபடப் பகுதியின் கீழ் இடது மூலையில்உள்ள L வடிவ கோட்டிற்கு UCS பணிக்குறி என்று பெயர். UCS என்பது "User Coordinatesystem" என்பதன் குறுக்க மாகும்.

உலவுதல் பட்டை (Navigation Bar)

உலவுதல் பட்டையானது வரைபடப்பகுதியில் இருக்கும். இது உலவுதலுக்கான கருவிகளைக் கொண்டிருக்கும்.

நிலைமை ப் பட்டை (Status Bar)

கட்டளை வரிக்கு கீழே நிலைமைப்பட்ட இருக்கும். சாளரத் தின் கீழ் வலது
மூலையில் உள்ள பட்டை பயன்பாட்டு நிலைமைப் பட்டை (Application StatusBar) ஆகும்.

வரைபட ஆயத்தொல ை வுகள் (Drawing Coordinates)

ஆட்டோகேட் 2016 இல் டிராயிங் கோஆர்டினேட் பொத்தான் தானமைவாக
மறைக்கப்பட்டிருக்கும். கஸ்டமைஷேசன் பட்டியைப் (Customization menu) பயன்படுத்திஅதைக் காண்பிக்க முடியும்.

மாடல் (MODEL)

வரைபடம் வரைவதற்காக மாடல்பகுதியில் பணிபுரியும் பொழுது, மாடல்
(MODEL) பொத்தான் தானமைவாகத் தேர்ந்தெடுக்க ப்பட்டிருக்கும்.

பணித்தளம் (Workspace)

பணித்தளம் என்பது வரைபடப் பகுதியின் இடம் மற்றும் தோற்றம், அனைத்து விதபட்டிகள், பொத்தான்கள், பொத்தான் தொகுதிகள் அடங்கிய ஒரு முழுமையான பயனர் இடைமுகம் ஆகும்

<u>2. கட்டளைச் சாளரம் பற்றி விவரி.</u>

கட்டளை சாளர ம் (Command Window)

பயன்பாட்டு சாளரத்தின் அடிப்பகுதியில், நிலைமைப் பட்டைக்கு (Status bar) மேலாக கட்டளை சாளரம் அமைந்திருக்கும். இந்தச் சாளரத் தில் பொதுவாக மூன்று உரைவரிகள் காணப்படும். முதல் இரண்டு வரிகள், இதற்கு முன் பயன்படுத்திய கட்டளைகளைக் காட்டும்.கடைசி வரியானது கட்டளை வரி ஆகும். கட்டளைச் சாளரம் தோன்றா விட்டால் Ctrl + 9 என்னும் விசைகளை அழுத்தி தோன்றச் செய்யலாம். கட்டளை வரியில் செருகும் புள்ளி உள்ள இடத்தில் கட்டளைகளை உள்ளிட முடியும். இது Command: prompt என அழைக்கப்படும்.

கட்டளையின் முதல் எழுத்தை தட்டச்சு செய்தவுடன், அந்த எழுத்தில் தொடங்கும் அனைத்துக் கட்டளைகளின் பட்டியல் தோன்றும்.

குறிப்பு

கட்டளை வரியில் மதிப்புகளை உள்ளிட்டவுடன் நுழைவு விசையை அழுத்த வேண்டும். இந்தச் சாளரத்தை கிளிக்செய்து இழுத்து திரையில் எங்கு வேண்டுமானாலும் வைக்கலா ம்.அளவையும் மாற்றலாம்.

கட்டளையை உள்ளிடும் போது சிறிய எழுத்திலோ, பெரிய எழுத்திலோ அல்லது இரண்டும் கலந்தோ கொடுக்க முடியும். கட்டளை வரியில் தட்டச்சு செய்யும்பொழுது பிழை ஏற்பட்டால் ,BACKSPACE விசை மூலம் அழித்துவிட்டு சரி செய்யலாம். ESC விசையை எந்த நேரத்தலும் அழுத்த முடியும். ஒரு செயல் செயல்பாட்டில் இருக்கும்பொழுது ESC விசையை அழுத்தினால் , அது அக்கட்டளையை முடிவுக்குக் கொண்டு வரும்.

ஆட்டோகேடில் முன்னதாகப் பயன்படுத்திய கட்டளையைத் திரும்பவும் பயன்படுத்த வேண்டுமெனில், Command: prompt இல் நுழைவு விசை (ENTER) அல்லது இடைவெளிவிசையை (spacebar) அழுத்த வேண்டும். மாறாக சுட்டியை வலது கிளிக் செய்வதன் மூலம் தோன்றும் பட்டியில், Repeat என்னும் விருப்பத்தை தேர்ந்தெடுக்கலாம்.

சமீபத்திய உள்ளீடு (Recent input)

'Command': prompt இல் நாம் கடைசியாக தட்டச்சு செய்த 20 கட்டளைகளை, ஆட்டோகேட்நினைவில் கொண்டிருக்கும். இந்த கட்டளைகளுக்கு "Recent Input" என்று பெயர். கட்டளைகளின் பட்டியலைக் காண விரும்பினால் சுட்டியை வலது கிளிக் செய்து வரும் பட்டியில் Recent input என்பதைக் கிளிக் செய்ய வேண்டும். ஆட்டோகேட் இதற்கு முன் பயன்படுத்திய கட்டளைகளையும், ஆயத்தொலைவு உள்ளீடுகளையும் (CoordinateInputs) துணைப்பட்டியலில் காட்டும்.

3. <u>ரெக்டாங்கல் பொருளைப் பற்றி எழுதுக. ஆட்டோகேடில் செவ்வகம் வரைவதற்கான வழிமுறைகளைக் கூறு.</u>

செவ்வகம் வரைதல்

வடிவமைப்பாளர்கள் பயன்படுத்தும் அடிப்படை வடிவங்களில் ஒன்று செவ்வகம் ஆகும். லைன் கட்டளையைப் பயன்படுத்தியும் செவ்வகம் வரைய முடியும். ஆனால் அதில் சில குறைபாடுகள் உள்ளன. எடுத்துக்காட்டாக , 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.ஆகையால் ஆட்டோகேட் 2016இல் உள்ள RECTANG

கட்டளை, சரியான கோண அளவுகளுடன் ஒரு செவ்வகத்தை ஒரே பொருளாக வரைய வழி வகுக்கிறது. இந்த RECTANG கட்டளையைப் பயன்படுத்தி வரையப்பட்ட செவ்வகத்தின் எந்தவொரு இடத்திலும் கிளிக் செய்து முழு செவ்வகத்தையும் தேர்ந்தெடுக்க முடியும்.

சுட்டுக்குறியின் மூலம் செவ்வகத்தின் முனைகளைத் தேர்ந்தெடுத்து செவ்வகம் வரைதல்

1. Command: RECTANG (அல்லது) REC(நுழை வு விசையை அழுத்தவும்).

2. கட்டளை வரியில் கீழ்க்கண்ட வாறு தோன்றும்.

RECTANGLE

Specify first corner point or [Chamfer/ Elevation/Fillet/Thickness/Width]:

செவ்வகத் தின் முதல் முனை (P1) வரைய வேண்டிய இடத்திற்கு சுட்டுக்குறியை நகர்த்தி சுட்டியின்இடது பொத்தானைக் கிளிக் செய்யவும்.

3. கட்டளை வரியில் கீழ்க்கண்டவாறு தோன்றும்.

Specify other corner point or [Area / Dimensions / Rotatio]:

செவ்வகத்தின் முதல் முனையிலிருந்து சுட்டியை மூலைவிட்டம் வழியாக நகர்த்தி, மறுமுனையில் (P2) சுட்டியின் இடது பொத்தானைக் கிளிக் செய்யவும். இப்பொழுது செவ்வகம் வரையப்பட்டிருக்கும்.

www.Padasalai.Net