

உண்மையாக நாம் மைதானத்தில் விளையாடுவது போல தோன்றும். தற்போது திறன்பேசிகளிலும் (SMART PHONES) மெய்நிகர் செயலிகள் வந்து விட்டன.



அ)சரியானதை தேர்ந்தெடுக்க.

1. அசைவூட்டம் எதற்கு உதாரணம்.
அ. ஒலித் தொடர்பு
ஆ. காட்சித் தொடர்பு
இ. வெக்டர் தொடர்பு
ஈ. ராஸ்டர் தொடர்பு



2. போட்டோஷாப் மென்பொருளை அதிகம் பயன் படுத்துபவர்கள் யார்.
அ. ஆசிரியர்
ஆ. மருத்துவர்
இ. வண்ணம் அடிப்பவர்
ஈ. புகைப்படக் கலைஞர்கள்.
3. மைக்ரோசாப்ட் போட்டோ ஸ்டோரியில் நமது படங்களை பதிவேற்ற பயன்படுத்தப்படும் தெரிவு எது?
அ. BEGIN A STORY
ஆ. IMPORT PICTURES
இ. SETTINGS
ஈ. VIEW YOUR STORY
4. கணினியில் உருவாக்கப்பட்ட தோற்றங்களை உண்மையான உருவம் போல் காட்டுவது கீழ்க்கண்டவற்றுள்எது?
அ. இங்க்ஸ்கேப்
ஆ. போட்டோ ஸ்டோரி
இ. மெய்நிகர் தொழில் நுட்பம்
ஈ. அடோபி இல்லுஸ்ட்ரேட்டர்
5. படப்புள்ளிகளை அடிப்படையாகக் கொண்டு உருவாக்கபடுபவை யாவை
அ. ராஸ்டர்

- ஆ. வெக்டர்
இ. இரண்டும்
ஈ. மேற்கண்ட எதுவுமில்லை.

6. சின்னங்கள் உருவாக்கப் பயன்படுத்தப்படும் மென்பொருள் எது?
அ. போட்டோஷாப்
ஆ. இல்லுஸ்ட்ரேட்டர்
இ. வெக்டர் வரைகலை
ஈ. போட்டோ ஸ்டோரி
ஆ. பொருத்துக.

1.	அசைவூட்டப்படங்கள்	3D
2.	ராஸ்டர்	காட்சித் தொடர்பு
3.	வெக்டர்	படப்புள்ளிகள்
4.	மெய்நிகர் உண்மை	மைக்ரோசாப்ட் போட்டோ ஸ்டோரி
5.	காணொளிப்படக்கதை	இல்லுஸ்ட்ரேட்டர்

இ. விடையளிக்க.

1. ராஸ்டர் வரைகலைப் படங்கள் என்றால் என்ன?
2. இருபரிமாண மற்றும் முப்பரிமாணப் படங்கள் பற்றி எழுதுக?
3. ராஸ்டர் மற்றும் வெக்டர் வரைகலை படங்களை வேறுப்படுத்துக?
4. மைக்ரோசாப்ட் போட்டோ ஸ்டோரி மூலம் படக்கதை காணொளி ஒன்றை எவ்வாறு உருவாக்குவாய்?