

**සුවෙන් පෙරට
e ඉගෙනුම් පියස
මිනුවන්ගොඩ අධ්‍යාපන
කලාපය**

වාරය - 2

ශ්‍රේණිය : 11	විෂයය : තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණය	පාඩම : 4 - ඛණ්ඩාංග භාවිතය
---------------	--------------------------------------	---------------------------

01. අංකිත ග්‍රාපිකයක මූලිකාංග මොනවා ද?
 , ,
 ,
02. අංකිත ග්‍රාපිකයක මූලික තැනුම් ඒකකය යි.
03. Bpp ලෙසින් දක්වන්නේ
04. ග්‍රාපිකයක bpp අගය 6 නම් පික්සලයක වර්ණ ප්‍රමාණය සොයන්න.
05. අංකිත චිත්‍රයක් පික්සල 150ක් පළලින් සහ 75ක් උසින් යුක්ත ය. එහි ග්‍රාපික විභේදනය සොයන්න.
06. අංකිත චිත්‍රකයක ගුණත්මක බව තීරණය කිරීමට යොදා ගැනෙන ppi හා dpi හඳුන්වන්න.
 ppi -
 dpi -

07. වර්ණවත් ආලෝක (Coloured lights) ආධාරයෙන් රූපවාහිනී හෝ පරිගණක තිර මත රූප නිර්මාණය කිරීමේ දී යොදා ගනු ලබන වර්ණ ආදේශකය කුමක්ද?

.....

එහි මූලික වර්ණ සඳහන් කරන්න.

08. තීන්ත (Coloured inks) ආධාරයෙන් කඩදාසි මත රූප මුද්‍රණය කිරීමේ දී යොදා ගනු ලබන වර්ණ ආදේශකය කුමක්ද?

එහි මූලික වර්ණ සඳහන් කරන්න.

09. මූලික වර්ණයක ප්‍රභේද ක් ඇත.

10. තෘතීයික වර්ණ සෑදීම සඳහා වර්ණ ප්‍රභේද මිශ්‍රවන රටාව 'RGB Triplet' ලෙස හැඳින්වේ.

RGB (134, 97, 78) එය ඡඩ් දැමීමේ ආකාරයෙන් දක්වන්න.

11. හානි වන හා හානි නොවන සංකෝචන ගොනු ආකෘති සඳහා උදාහරණ 3 බැගින් ලියන්න.

හානි වන -







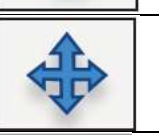


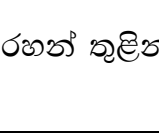
හානි නොවන -

12. අංකිත ග්‍රාපිකය ප්‍රධාන පුරුප දෙක නම් කර වෙනස්කම් දෙකක් සඳහන් කරන්න.

13. GIMP මෘදුකාංගයේ අයිකන කිහිපයක් හා අයිකන පිළිබඳ විස්තර පහතින් ධී

ඇත. ඒ ඒ අයිකනයට අදාළ විස්තරය ගලපන්න. අයිකනයේ අක්ෂරය හා

විස්තරයට අදාළ අංකය පමණක් සඳහන් කිරීම ප්‍රමාණයත් ය.

A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	
H	
I	
J	

1	තෝරා ගත් කොටස වලනය/ එහා මෙහා කිරීමට
2	රූපයෙහි පසුබිම තෝරා ගැනීමට
3	තෝරා ගත් කොටසට වර්ණ සම්මිශ්‍රණයක් යෙදීමට
4	අවශ්‍ය කොටස චතුරස්‍රාකාර හෝ සෘජුකෝණාස්‍රාකාර හැඩයෙන් තෝරා ගැනීමට
5	එක ම වර්ණයෙන් යුතු වූ එකට සම්බන්ධ වූ කොටස් තෝරා ගැනීමට එක ම වර්ණයෙන් යුතු වූ එකට සම්බන්ධ වූ කොටස් තෝරා ගැනීමට
6	තෝරා ගත් කොටසක් හෝ ස්තරයක් අවශ්‍ය ආකාරයට දෘෂ්ටිකෝණය වෙනස් කිරීම
7	ග්‍රාපිකයේ තෝරා ගත් කොටසක් වෙනත් ස්ථානයකට පිටපත් කරයි.
8	මූසිකයේ ආධාරයෙන් ග්‍රාපිකයෙහි අවශ්‍ය කොටස අවශ්‍ය හැඩයෙන් තෝරා ගැනීමට
9	තෝරා ගත් කොටසක, තට්ටුවක හෝ ස්තරයක පරිමාව අවශ්‍ය ආකාරයට වෙනස් කිරීමට
10	ග්‍රාපිකය අඳුරු කිරීම හෝ තියුණු කිරීම කරනු ලබයි.

14. වරහන් තුළින් තෝරා හිස් තැන් පුරවන්න.

මෘදුකාංග වර්ගය	උදාහරණ
ද්විමාන සජීවීකරණ මෘදුකාංග	-----
-----	ඔඩ්‍රිසිටි
දෘශ්‍ය සංස්කරණ මෘදුකාංග	-----
ග්‍රාපික මෘදුකාංග	-----

(ග්‍රව්‍ය සංස්කරණ මෘදුකාංග, වින්ඩෝස් මූවි මේකර්, GIMP, Vectorian Giotto)

15 සිට 20 දක්වා ප්‍රශ්න සඳහා පිළිතුරු වගුවෙන් තෝරා ලියන්න.

කාල රාමුව
ව්‍යුක්ත මූලික රාමු
ටීචින් රාමු
මූලික රාමුවක්
ඇඳීමේ මෙවලම් තීරුව
තත්ත්ව කවුළුව

15.යනු සජීවීකරණය සඳහා යොදා ගනු ලබන රාමු පෙළක් තුළ වූ විශේෂිත එක් නිශ්චල රූපයකි.

16. මූලික රාමු දෙකක් අතර සුමට වලනයක් නිර්මාණය කිරීමට භාවිතා වේ.

17.යම් අන්තර්ගතයක් සැපයීම සඳහා හිස් රාමුවක් සපයයි.

18. වලනය කිරීමට හෝ වෙනත් වෙනස් වීමක් සිදු කිරීමට අවශ්‍ය වස්තුවක් හෝ පාඨයක් වැඩිතලය

මත නිර්මාණය කර ගැනීමට භාවිත වේ.

19. සජීවීකරණය සඳහා ගත වන කාලය සකස් කිරීම සිදු කරයි.

20.අක්ෂර මෙවලම තෝරා ගත් විට එයට අනුරූපී ව වෙනස් වේ.

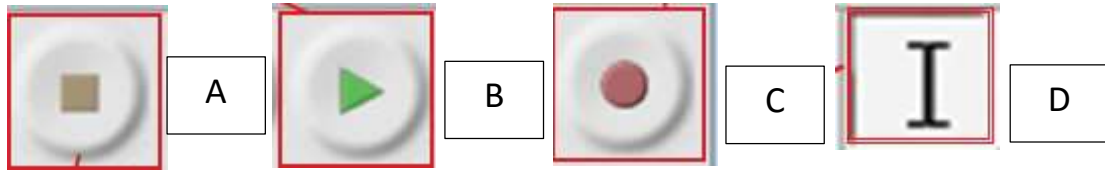
21. ඔබ්‍රැසිටි භාවිතයෙන් කළ හැකි සංස්කරණයන් දෙකක් සඳහන් කරන්න.

.....

22. ඔබ්‍රැසිටි භාවිතයෙන් සංස්කරණය කළ හැකි ගොනු ආකෘති 4ක් දක්වන්න.

.....

23. ඔබැසිටි මෘදුකාංගයේ පහත මෙවලම් හි භාවිතයන් සඳහන් කරන්න.



A. -

B.....

C. -

D. -.....

24. ශ්‍රව්‍ය සංස්කාරක මෘදුකාංග 4ක් සඳහන් කරන්න.

.....

25. දෘශ්‍ය සන්ධාර නිර්මාණය සඳහා යොදා ගත හැකි දෘශ්‍ය සංස්කරණ මෘදුකාංගය 4ක් සඳහන් කරන්න.

සකස් කළේ - ඩී.එන්.පී. පතිරණ (මිනු/ නාවාන ම. වි.)