നെറ്റ് വർക്കിങ്ങ്

1. DHCP എന്നാൽ Dynamic Host Control Protocol എന്നാണ് (പാഠപുസ്തകം)
2. UTP കേബിളിൽ ഇല്ലാത്ത നിറം ചുവപ്പ്
3. സിസ്റ്റം നെറ്റ്വർക്കിൽ വരുമ്പോൾ താൽക്കാലികമായി IP വിലാസം നൽകുന്ന സാങ്കേതികവിദ്യയാണ് DHCP
4. നെറ്റ് വർക്ക് ചെയ്യാൻ അവശ്യമില്ലാത്ത ഒരു ആഡ് ഓൺ കാർഡാണ് ഗ്രാഫിക് കാർഡ് .
5. 30 കേബിളുകൾ സിസ്റ്റത്തിലേയ്ക്ക് പ്ലക്ക് ചെയ്യുന്നതിന് അനുയോജ്യമായത് RJ 45 ജാക്കാണ്
6. RJ 45 ജാക്കിൽ 8 പിന്നുകൾ ഉണ്ട്
7. നെറ്റ് വർക്കിൽ ഉൾപ്പെട്ട കമ്പ്യൂട്ടറിന്റെ IP വിലാസം മാറ്റുന്നതിന് പാനലിലെ Network Monotor applet നെ right click ചെയ്ത് information എടുത്താൽ മതി
8. രണ്ടിലധികം കമ്പ്യൂട്ടറുകളെ ബന്ധിപ്പിക്കാൻ HUB/Switch/Router എന്നിവ ആവശ്യമാണ്
9. നെറ്റ് വർക്കിലെ പ്രിന്ററിനെ ഷെയർ ചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ മാത്രമേ പ്രിന്റ് എടുക്കാൻ പറ്റുകയുള്ളൂ
10. സ്വാതി കമ്പ്യൂട്ടറുകളെ നെറ്റ് വർക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ net mask കൊടുത്തത് 255.255.255.0 എന്നാണ് . ഇത് ശരിയാണ്
11. സുമയുടെ ലാപ്ടോപ്പിലെ കേബിളുകളില്ലാത്ത നെറ്റ്വർക്ക് വയർലെസ് നെറ്റ് വർക്കാണ്
12. UTP കേബിളിന്റെ അറ്റങ്ങൾ സിസ്റ്റത്തിലേയ്ക്കും ഹബ്ബിലേയ്ക്കും ബന്ധിക്കുന്നത് RJ45 ജാക്ക് വഴിയാണ്
13. Website അഡ്രസ് എന്നത് സെർവറിന്റെ അഡ്രസാണ്
14. നെറ്റ് വർക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ വിവരങ്ങൾ പങ്കുവെക്കുന്നതിന് സർവ്വീസ് ടൈപ്പായി ഉപയോഗിക്കേണ്ടത് SSH ആണ്
15. നെറ്റ് വർക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ Netmask ന് നൽകേണ്ട വില 255.255.255.0
16. DHCP എന്ന സാങ്കേതിക രീതിയിലാണ് കമ്പ്യൂട്ടറിന് Automatic IP ന്ല്കുന്നത്
17. BSNL ന്റെ ഗേറ്റ് വേ 192.168.1.1 ആണ്
18. UTP കേബിൾ ജാക്കിൽ ഉറപ്പിക്കുന്ന ഉപകരണം ക്രിംപിങ്ങ് ടൂൾ ആണ്
19. TCP യുടെ പൂർണ്ണരൂപം Transfer Control Protocol എന്നാണ് പാഠപുസ്തകത്തിൽ നൽകിയിരിക്കുന്നത്
20. Remot Desktop എന്ന സംവിധാനം എടുക്കുന്നത് system – Preferences –Remote Desktop എന്നാണ്
21. IP അഡ്രസിൽ സാധാരണ ഉപോയഗിക്കുന്ന രീതി IPV4 ആണ്
22. നെറ്റ് വർക്ക് വഴി ഫയൽ കൈമാറ്റം ചെയ്യുന്നതനുള്ള പ്രോട്ടോക്കാൾ SSH ആണ്
23. Wi-Fi വഴി കമ്പ്യൂട്ടറുകളെ നെറ്റ് വർക്കിൽ ഉൾപ്പെടുത്തുന്ന മാധ്യമം Wireless മാധ്യമം ആണ്
24. IP വിലാസം ശരിയാക്കാൻ Edit Connections ൽ മാനുവൽ മെത്തേഡ് ആയി സ്വീകരിക്കാൻ ക്ലിക്ക് ചെയ്യേണ്ടത് IP4 settings
25. നെറ്റ് വർക്കുകൾ പാലിക്കേണ്ട പൊതുതത്വമാണ് protocol

<u>2 ചോദ്യങ്ങൾ (രണ്ട് ഉത്തരങ്ങൾ ഉള്ളവ)</u>

26. IP അഡ്രസ് നൽകുമ്പോൾ മൂന്നാമത്തെ സംഖ്യ നെറ്റ് വർക്കിനെയും നാലാമത്തെ സംഖ്യ സിസ്റ്റത്തെയും സൂചിപ്പിക്കുന്നു
27. നെറ്റ് വർക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ വിവരങ്ങൾ പങ്കുവെക്കാനും അനുബന്ധ ഉപകരണങ്ങൾ പങ്കുവെക്കാനും സാധിക്കും
28. UTP കേബിളിൽ Orange , Blue എന്നി നിറങ്ങൾ ഉൾപ്പെടെ ആകെ 8 നിങ്ങളാണുള്ളത് .കറുപ്പ്, മഞ്ഞ കേബിളിലെ നിറങ്ങളല്ല
29. UTP കേബിളിൽ നാല് ജോഡി വയറുകൾ ഉണ്ട് . ഇവ കണക്ട് ചെയ്യാൻ RJ45 ജാക്കുകലാണ് ഉപയോഗിക്കുന്നത്
30. Hub , NIC(network interface card) എന്നിവയാണ് നെറ്റ് വർക്കുമായി ബന്ധപ്പെട്ട ഉപകരണങ്ങൾ
31. നെറ്റ് വർക്കിൽ വിവരങ്ങൾ ,ഷെയർ ചെയ്യുമ്പോൾ ചെയ്യേണ്ട് Application ---internet – Remote Desktop viewer , Places – connect to server എന്നീ കാര്യങ്ങൾ ചെയ്യണം
32. സെർവറിൽ സേവ് ചെയ്ത ഫയൽ മറ്റോരു കമ്പ്യൂട്ടറിലിരുന്ന് കാണുന്നതിന് application – internet – Remote Desktop Viewer

കുറിപ്പ് <u>തയ്യാറാക്കുന്നത് (Type 3 ചോദ്യങ്ങൾ)</u>

33. നെറ്റ് വർക്ക് ചെയ്യുന്നതിനായി RJ45 അഡാപ്റ്റർ ജാകകലാണ് ഉപയോഗിക്കുന്നത് . UTP കേബിളിൽ 4 ജോഡി വയറുകളുണ്ട് . കമ്പ്യൂട്ടറുകളെ തമ്മിൽ ബന്ധിക്കാൻ HUB ഉപോയഗിക്കുന്നു. നെറ്റ് വർക്കിങ്ങ് സാധ്യമാകുന്നതിന് കമ്പ്യീട്ടറിനുള്ളിൽ ഈഥർനെറ്റ് കാർഡുകൾ വേണം
34. കമ്പ്യൂട്ടറുകളെ പരസ്പരം ബന്ധിപ്പിക്കുന്ന സാങ്കതികവിദ്യയാണ് നെറ്റ് വർക്കിങ്ങ് .നെറ്റ് വർക്കിങ്ങ് അനുബന്ധഉപകരണങ്ങൾ പങ്കുവെക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു.നെറ്റ് വർക്കിലൂടെ ഡേറ്റ (വിവരം) കൈമാറ്റം സാധ്യമാകുന്നു.ഇന്റർനെറ്റ് സൗകര്യം പലകമ്പ്യൂട്ടറിലും കിട്ടാൻ നെറ്റ് വർക്കിങ്ങ് സഹായിക്കുന്നു.
35. IP വിലാസം സ്ഥിരമായി സെറ്റ് ചെയ്യാൻ നെറ്റ് വർക്ക് മോണിറ്റർ അപ് ലെറ്റിൽ Edit Connections ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. Wired എന്ന ടാബിൽ conenctions സെലക്ടാക്കി Edit ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.IVp4 settings എന്ന ടാബിൽ method നു നേരെ manual എടുത്ത് Add ചെയ്യുക.Address – Netmask – gateway – DSN server എന്നിവ നൽകി apply നൽകുക
36. IP വിലാസവുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്നവ ശരിയാണ്. IP എന്നാൽ internet protocol എന്നാണ് . നിലവിൽ IP4, IP6 എന്നിവ ഉപയോഗിക്കുന്നു. 192.168.1.10 എന്നത് IP V4 ന് ഉദാഹരണമാണ് .
37. നമ്മുടെ നെറ്റ് വർക്കിൽ ഉൾപ്പെടുന്ന മറ്റോരു സിസ്റ്റത്തിന്റെ desktop കാണാനുള്ള ക്രമീകരണത്തിന്റെ വിവിധ ഘട്ടങ്ങൾ .
   System –preferences –remote desktop –allow other users toview your desktop എന്ന് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് close ചെയ്യുക
   Places – internet – remote desktop viewer –connect ചെയ്യുക. Protocol VNC ആക്കുക .Host ൽ IP വിലാസം നൽകുക
38. IP വിലാസം കുറിപ്പ് തയ്യാറാക്കുക
   നെറ്റ് വർക്കിലെ കമ്പ്യൂട്ടറുകൾ പരസ്പരം തിരിച്ചറിയുന്നത് IP വിലാസം ഉപയോഗിച്ചാണ് . ഒരേ IP വിലാസം ഒന്നിലധികം കമ്പ്യൂട്ടറുകൾക്ക് ഉണ്ടാകരുത് .IP വിലാസത്തിലെ അവസാന അക്കം സിസ്റ്റത്തെ സൂചിപ്പിക്കുന്നു.DHCP ഉപയോഗിച്ച് കമ്പ്യൂട്ടറിന് സ്വയം IP വിലാസം രൂപീകരിക്കാം

Hardware

39. sudo lshw -html > hardwareprofile.html എന്ന കമന്റ് ടെർമിനലിൽ ഉപയോഗിച്ചാൽ സിസ്റ്റത്തിലെ hardware

നെക്കുറിച്ചുള്ള വിവരങ്ങൾ HTML ൽ കിട്ടും .Mosilla യുടെ ഫയൽ open ചെയ്ത് കാണാം

40. hard disk ന്റെ ചിത്രം നോക്കി അത് തിരിച്ചറിയാൻ പരിശീലിക്കണം. തന്നിരിക്കുന്നവയിൽ നിന്നും അത് തിരിച്ചറിയണം
41. മൈക്രോ പ്രോസസ്സറ് പ്രവർത്തിക്കുന്ന സാധാരണ വോൾട്ടേജ് 1.3 V DC -1.5 V Dc എന്നതാണ്
42. ഓരോ ഓപ്പറേറ്റിങ്ങ് സിസ്റ്റവും അതിന് യോജിച്ച രീതിയിൽ hard disk നെ ഫോർമാറ്റ് ചെയ്തിരിക്കുന്നതാണ് filesystem എന്നുപറയുന്നത്
43. TRS പ്ലഗ് (Tip Rig Sleeve) ഉപയോഗിക്കുന്ന ഒരു ഉപകരണം ഒരു ഉപകരണം സ്പീക്കറാണ് . കാണിച്ചുതന്നത് ഓർക്കുക
44. നെറ്റ്വർക്ക് ഇന്റെർഫേസ് കാഡിന്റെ ചിത്രം പുസ്തകം നോക്കി തിരിച്ചറിയുക
45. PS2 കണക്ടർ mouse , Keyboard എന്നിവയിൽ ഉപോയഗിക്കുന്നു .പുസ്തകത്തിലെ ചിത്രം നോക്കി തിരിച്ചറിയുക . ലാബിൽ കാണിച്ചുതന്നത് ഓർക്കുക
46. Linux Opereating system ത്തിലെ swape ന്റെ ആവശ്യം വിവരങ്ങൾ താല്കാലികമായി സൂക്ഷിക്കാൻ വേണ്ടിയാണ്
47. ആദ്യകാലത്ത് മൗസ് കമ്പ്യൂട്ടറുമായി ബന്ധിച്ചിരുന്നത് സീരിയൽ കണക്ടർ ഉപയോഗിച്ചാണ് . അതിന്റെ ചിത്രം പാഠപുസ്തകം നോക്കി തിരിച്ചറിയുക
48. SMPS ൽ പലനിറത്തിലുള്ള വയറുകൽ ചേർത്ത ഒരു വലിയ പിന്നുണ്ട് അത് മദർബോഡുമായി ഘടിപ്പിക്കുന്നു
49. VGA കേബിൾ / VGA പോർട്ട് ഉറപ്പിക്കാവുന്ന ഒരു ഉപകരണമാമ് പ്രോജക്ടർ
50. സിസ്റ്റം ബൂട്ട് ചെയ്യുമ്പോൾ നടക്കുന്ന പ്രവർത്തനം ഹാഡ് ഡിസ്കിലെ പ്രോഗ്രാമുകളെ റാമിലേയ്ക്ക് മാറ്റുന്നതാണ്
51. കമ്പ്യൂട്ടറിലേയ്ക്ക് വിവരങ്ങളെ സ്ഥിരമായി സംഭരിക്കുന്നതിനുള്ള സ്ഥലമാണ് ഹാഡ് ഡിസ്ക്ക്
52. ഹാഡ് ഡിസ്കിൽ മെമ്മറി ഉറപ്പിക്കുന്നതിനുള്ള സ്ഥലമാണ് സ്ലോട്ടുകൾ
53. VGA എന്നതിന്റെ പൂർണ്ണരൂപം Visual Graphic Array എന്നതാണ്
54. പാഠപുസ്തകത്തിലെ ചിത്രം നോക്കി വയർലെസ് നെറ്റ്വർക്ക് കാഡ് തിരിച്ചറിയുക
55. പെൻഡ്രൈവിൽ പാർട്ടീഷ്യൻ ഉണ്ടാക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന പ്രോഗ്രാമാണ് Disk Utility . System administration Disk Utility എന്ന ക്രമത്തിൽ ഇറക്കുന്നു
56. ബൂട്ടിങ്ങ് സാധ്യമാക്കുന്ന പ്രോഗ്രാമാണ് Bios
57. മോണിറ്ററിൽ നിന്നും സിസ്റ്റത്തിലേക്ക് കണക്ട് ചെയ്യുന്നത് VGA പോർട്ടാണ് . അതിന്റെ ചിത്രം പുസ്തകം നോക്കി മനസിലാക്കുക
58. ഡസ്ക്ക് ടോപ്പ് പാനലിലെ മുകളിലെയ്യും താഴെയ്യും കാണുന്ന ആരോ കളാണ് Network Monitor applet .ഇത് വോക്കി തിരിച്ചറിയുക
59. IDA , SATA എന്നിവ Heard Disk മായി ബന്ധപ്പെട്ടവയാണ്
60. സിസ്റ്റം ഇൻഫോ ഇറക്കുന്നത് APPLICATION –SYSTEM TOOLS -sysinfo എന്ന ക്രമത്തിലാണ് , hardware ഉപകരണങ്ങളെ ക്കുറിച്ച് അറിയാനാണ് സിസ് ഇൻഫോ ഉപയോഗിക്കുന്നത്
61. സിസ്റ്റം യൂണിറ്റിൽ കീബോഡ് ഉറപ്പിക്കുന്ന സ്ഥലം പോർട്ട് ആണ് .
62. ഉബുണ്ടു ഇന്റസ്റ്റാൾ ചെയ്യുന്നതിനിടയിൽ ഒരു ഘട്ടത്തിൽ വിവിധ രാജ്യങ്ങളെ കാകണിക്കുന്ന ഭൂപടം വരും . ഇതിൽ നാം ഇൻഡ്യയിലെ കൽക്കട്ട ഭാഗത്ത് ക്ലിക്ക് ചെയ്യും . ഇത് സമയമേഖല തെരഞ്ഞെടുക്കാനാണ്
63. ഇൻപുട്ട് , ഔട്ട് പുട്ട് ഉപകരണങ്ങൾ സംഭരണ ഉപകരണങ്ങൾ എന്നിവ സിസ്റ്റവുമായി ബന്ധിക്കുന്നത് പോർട്ടുകൾ വഴിയാണ്
64. റാം പ്രവർത്തിക്കുന്നതിന് വൈദ്യുതി ആവശ്യമാണ്. ഹാഡ് ഡിസ്കിൽ നിന്നും പോസസ്സറിലേയ്ക്ക് വിവരങ്ങൾ വേഗത്തിൽ എടുക്കാൻ രാം ഉപയോഗിക്കുന്നു. റാമിലെ ഏതുവിവരങ്ങളും വേഗത്തിൽ െടുക്കാം . റാം താല്കാലിക മെമ്മറിയാണ്
65. ക്ലോക്ക് റേറ്റ് അളക്കുന്ന യൂണിറ്റാണ് ഹെഡ്സ്
66. കമ്പ്യൂട്ടറിന് വൈദ്യുതി കൊടുക്കുമ്പോൾ ആദ്യമായി പ്രവർത്തിക്കന്ന സംവിധാനം Bios ആണ് .
67. ഇൻഡ്യൻ ഭാഷകൾ ടൈപ്പ് ചെയ്യുന്നതിനുള്ള സംവിധാനമാണ് . inscript key board
68. സിസ് ഇൻഫോ പ്രവർത്തിപ്പിച്ചപ്പോൾ model name : Pentium Duel Core എന്നു കണ്ടു . ഇത് പ്രോസസ്സറമായി ബന്ധപ്പെട്ട വിവരമാണ്
69. Bios (Basic input output system) നെക്കുറിച്ച് ഒരു കുറിപ്പ് .POST അഥവാ power on self test നടത്തുന്നത് Bioേ വഴിയാണ് . ബൂട്ടിങ്ങ് പ്രക്രിയ നടക്കുന്നത് BIOS വഴിയാണ് .ബൂട്ട് ചെയ്യേണ്ട ഓപ്പറേറ്റിങ്ങ് സിസ്റ്റം നിർദ്ദേശങ്ങൽ അനുസരിക്കുന്നത് BIOS വഴിയാണ് .മൗസ് കീബോഡ് എന്നിവ പ്രവർത്തിക്കുന്നതിനുള്ള നിർദ്ദേശം നൽകുന്നത് BIOS വഴിയാണ്
70. SMPS നെക്കുറിച്ച് കുറിപ്പ് : SMPS കമ്പ്യൂട്ടറിന്റെ പവർ ഹൗസാണ് .SMPS ൽ നിന്നും DC പുറത്തുവരുന്നു.SMPS ൽ നിന്നും പലതരം കോബിളുകൾ പുറത്തുവരുവന്നു. ലാപ് ടോപ്പിൽ SMPS സംവിധാനം ഇല്ല പകരം rechargeable ബാറ്ററിയാണ്
71. കുറിപ്പ്: മദർബോഡ് : ഇലക്ട്രോണിക് ഉപകരണങ്ങളുടെ പ്രധാന ആന്തരിക ഘടകങ്ങളെ തമ്മിൽ ബന്ധിപ്പിക്കുന്ന വ്യത്യസ്ഥ സർക്യൂട്ടുകൾ അടങ്ങിയ IC ബോഡാണ് മദർബോഡ് .മദർബോഡിന്റെ പ്രധാന ഭാഗമാണ് പ്രോസസ്സർ മദർബോഡിൽ ഇന്റർനെറ്റ് കോബിൽ ഉറപ്പിക്കുന്നത് എതർനെറ്റ് പോർട്ടിലാണ് . മദർബോഡിൽ നിർബന്ധമായും harddisk ,സീമോസ് ബാറ്ററി , smps , പ്രോസസ്സർ എന്നിവ നിർബന്ധമായും വേണം .

അനിമേഷൻ

72. അനിമേഷൻ സാങ്കേതികവിദ്യയുടെ ഉപജ്ഞാതാവ് തോമസ് ആൽവ എഡിസനാണ് . ഒരു ചിത്രം കണ്ടുകഴിഞ്ഞാലും കുറച്ചുസമയം അതിന്റെ പ്രതിബിംബം നമ്മുടെ കണ്ണിൽ നിലനിൽക്കും . ഈ പ്രതിഭാസമാണ് വീക്ഷണസ്ഥിരത. വീക്ഷണസ്ഥിരതയാണ് അനിമേഷൻ വിദ്യയുടെ ശാസ്ത്രീയമായ അടിത്തറ.Tupi-2D magic , Ktoon , Pencil എന്നിവ പ്രസിദ്ധമായ അനിമേഷൻ സോഫ്റ്റ് വെയറുകളാണ് . Blender എന്ന ഒരു അനിമേഷൻ സോഫ്റ്റ് വെയർ ഉണ്ട് . ഇത് 3D അനിമേഷൻ സോഫ്റ്റ് വെയർ ആണ് . Big Buck Bunny എന്ന കാർട്ടൂൺ സിനിമ Blender ലാണ് നിർമ്മിച്ചത്
73. ജിംബിലും ,ഇങ്ക്സ്കേപ്പിലും മറ്റും വരച്ച ചിത്രങ്ങൾ അനിമേഷൻ സോഫ്റ്റ് വെയറായ Tupi 2D Magic ലേയ്ക്ക് പകർത്താൻ കഴിയും .Tupi യിൽ ആവശ്യമായ ചിത്രങ്ങൾ inkscape ൽ വരക്കാവുന്നതാണ് . അത് Tupi ക്യാവൻവാസിലേയ്ക്ക് മാറ്റാം

    ജിംബിൽ നിർമ്മിച്ച ഫയൽ Tupi യിൽ ചേർക്കുന്നത് insert –Bitmap എന്ന ക്രമത്തിലാണ് .ഇതുപോലെ png ഫോർമാറ്റിലുള്ള ഒരു ചിത്രം റ്റൂ പി യിൽ ചേർക്കുന്നതും insert –Bitmap എന്ന ക്രമത്തിലാണ് . jpg ഫോർമാറ്റിലുള്ള ചിത്രം ചേർക്കുന്നതും insert-- Bitmap എന്ന ക്രമത്തിലാണ് . ഇതുപോലെ Tupi യിൽ ഒരു ഫയലിനെ വീഡിയോ ആക്കി മാറ്റാൻ file –Export project എന്ന ക്രമത്തിൽ പ്രവർത്തിപ്പിക്കണം .Tupi യുടെ തനത് ഫോർമാറ്റ് .tup എന്നാണ് . ഉദാഹരണം life.tup Tupi യിൽ നിർമ്മിച്ച ചിത്രത്തെ വീഡിയോ പ്ലയറുകളിൽ പ്രവർത്തിപ്പിക്കാൻ .avi എന്ന എക്സ്റ്റൻഷനോടെ സേവ് ചെയ്യണം . Svg ഫോർമാറ്റിലുള്ള ചിത്രങ്ങളെ tupi യിൽ ചേർക്കാൻ insert – svg file എന്ന ക്രമത്തിൽ പ്രവർത്തിപ്പിക്കണം
74. Tupi സോഫ്റ്റ് വെയർ തുറന്നുവരുമ്പോഴുള്ള ലോഗോ നോക്കി മനസിലാക്കുക Tupi 2D Magic സോഫ്റ്റ് വെയർ അനിമേഷൻ നിർമ്മിതിക്കാണ് ഉപയോഗിക്കുന്നത് .
75. അനിമേഷൻ നിർമ്മിക്കുമ്പോൾ സോഫ്റ്റ് വെയറിൽ FPS ക്രമീകരിക്കേണ്ടതുണ്ട് .FPS എന്നാൽ frames per second എന്നാണ് അർത്ഥമാക്കുന്നത് . അതായത് ഒരു സെക്കന്റിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഫ്രെയിമുകളുടെ എണ്ണമാണ് FPS.Tupi യിൽ ഒരു കുട്ടി 80 ഫ്രെയിമുകളിലാക്കി ഒരു അനിമേഷൻ ചിത്രം തയ്യാറാക്കി എന്നു കരുതുക.FPS 16 ആക്കിയാൽ 5 സെക്കന്റ് നേരം ചിത്രം കാണാൻ സാധിക്കും . FPS 20 ആക്കിയാൽ 4 സെക്കന്റ് നേരം ചിത്രം കാണാൻ കഴിയും
76. അനിമേഷൻ ചിത്രങ്ങൾ നിർമ്മിക്കുന്നതിന് മുന്നൊരുക്കം ആവശ്യമാണ് . ഇതിനായി ഓരോ ഷോട്ടുകളുടെയും സ്റ്റോറി ബോഡ് തയ്യാറാക്കണം .
77. നാം വരച്ച ചിത്രം ചലിക്കണമോങ്കിൽ അത് frame mode ലാണ് ക്രമീകരിക്കേണ്ടത് .ഒരു റോഡിന്റെയും യാചകന്റെയും ചിത്രം ഉപയോഗിച്ച് ഒരു അനിമേഷൻ ചിത്രം ഉണ്ടാക്കണമെങ്കിൽ റോഡിനെ സ്ഥിരമായി നിറുത്തി യാചകനെ റോഡിലൂടെ ചലിപ്പിക്കണം . ഇതിനായി റോഡ് background മോഡിലും യാചകനെ ഫ്രെയിം മോഡിലുമാക്കണം
78. റ്റുപ്പിയിൽ വരച്ച അനിമേഷൻ ചിത്രം പ്ലേചെയ്യുന്നത് താഴെ പറയും വിധമാണ് .Player എന്ന മെനുവിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് പ്രത്യക്ഷമാകുന്ന ജാലകത്തിൽ Play ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക
79. പെൻസിൽ ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് Tupi സോഫ്റ്റ് വെയറിൽ ചിത്രങ്ങൾ വരക്കുമ്പോൾ പെൻസിലിന്റെ വലുപ്പം ക്രമീകരിക്കേണ്ടതുണ്ട് . ഇതിനായി Pen Properties എടുക്കണം
80. Onion Skin എന്ന ഒരു സങ്കേതമുണ്ട് Tupi യിൽ .Tupi 2D magic ൽ ഒരു അനിമേഷൻ സിനിമ നിർമ്മിക്കുമ്പോൾ മുന്നിലും പിന്നിലും ഉള്ള ഫ്രെയിമുകൾ കാണാൻ സഹായിക്കുന്ന സങ്കേതമാണ് Onion Skin.മുന്നിലും പിന്നിലും ഉള്ള എത്ര ഫ്രെയിമുകൾ സ്ക്രീനിൽ കാണണമെന്ന് ക്രമീകരിക്കാനുള്ള ടൂൾ ഉണ്ടായിരിക്കും .തൊട്ടു മുന്നിലെ ഫ്രെയിമിൽ എന്തുമാറ്റം വരുത്തണമെന്ന ധാരണ ലഭിക്കാൻ ഒനിയൻ സ്കിൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു.
81. Tupi യിൽ രണ്ടുതരം ക്യാൻവാസുകളുണ്ട് .അവ frame mode , background mode എന്നിവയാണ് .
82. ഒരു നിശബ്ദ സിനിമ നിർമ്മിക്കുന്നതിന് പ്രധാനമായും രണ്ട് സോഫ്റ്റ് വെയറുകൾ ആവശ്യമാണ് . Tupi , Open shot Video Editor എന്നിവ ഇതിനായി ഉപയോഗിക്കാം
83. Tupi 2D magic ഒരു അനിമേഷൻ സോഫ്റ്റ് വെയറാണ് .Tupi ക്യാൻവാസിന്റെ വലുപ്പം 520 × 380 pixel ആണ് .
84. Tupi , Openshot Video Editor , audacity എന്ന ഉപയോഗിച്ച് ഒരു അനിമേഷൻ ചലച്ചിത്രം നിർമ്മിക്കാം
85. <u>കുറിപ്പ്:സ്റ്റോറി ബോഡ്</u>

    നന്നായി തയ്യാറാക്കപ്പെട്ട സ്റ്റോറി ബോഡ് അനിമേഷൻ നിർമ്മാണം വളരെ എളുപ്പമാക്കും ഓരോ ഫ്രെയിമിലും എന്തെല്ലാം കാര്യങ്ങളാണ് ഉൾപ്പെടുത്തേണ്ടതെന്ന് സ്റ്റോറി ബോഡ് നോക്കി മനസിലാക്കാം .കഥയുടെ പശ്ചാത്തലം ചിത്രങ്ങൾ ശബ്ദവിന്യാസം ഇവയെല്ലാം സ്റ്റോറിബോഡിൽ ഉൾപ്പെടുത്തണം
86. <u>കുറിപ്പ് : Tupi 2D Magic</u>

    _Tupi 2D Magic ഒരു അനിമേഷൻ സോഫ്റ്റ് വെയറാണ് .വരച്ച ചിത്രങ്ങൾക്ക് ചലനം നൽകാം . ഇതിൽ ആനിമേഷൻ ചിത്രങ്ങൾ തയ്യാറാക്കി വീഡിയോ ഫയലാക്കി മാറ്റാം .
87. <u>കുറിപ്പ് : അനിമേഷൻ ചിത്രങ്ങൾ</u>

    ലിനക്സിലെ പ്രധാന അനിമേഷൻ സോഫ്റ്റ് വെയറുകളാണ് Tupi , Ktoon , Synfigstudio, Pencil മുതലായവ . വീക്ഷണസ്ഥിരത എന്ന പ്രതിഭാസത്തെ അടിസ്ഥാനമാക്കിയാണ് കാർട്ടൂൺ പ്രവർത്തിക്കുന്നത് .തോമസ് ആൽവ എഡിസനാണ് കാർട്ടൂൺ സാങ്കേതിക വിദ്യയുടെ ഉപജ്ഞാതാവ് .ചലിക്കുന്നു എന്ന മിഥ്യാബോധം ജനിപ്പിക്കാൻ ദ്വിമാന ചിത്രങ്ങളുടെയും ത്രിമാന ചിത്രങ്ങളുടെയും തുടർച്ചയായതും വേഗത്തിലുള്ളതുമായ ചലനം സാധ്യമാകുന്നു.
88. <u>Onion Skinning</u>

    __അനിമേഷൻ വിദ്യയിലെ ഒരു സങ്കേതമാണ് Onion Skinning.ക്യാൻവാസിൽ ഒന്നിൽ കൂടുതൽ ഫ്രെയിമുകളെ ഒന്നിച്ച് കാണിക്കുന്നു.ഓരോ ഫ്രെയിമിലും എത്രമാത്രം മാറ്റം വരുത്തണം എന്ന ധാരണ ഉണ്ടാക്കുന്നു.ബോക്സിലെ നമ്പറുകളിൽ മാറ്റം വരുത്തി കാണേണ്ട പ്രെയിമുകളുടെ എണ്ണം ക്രമീകരിക്കാം .

വെബ് പേജുകളുടെ നിർമ്മിതി

89. Text editor (gedit)ൽ html പ്രോഗ്രാം എഴുതിയും കമ്പോസർ ഉപയോഗിച്ചും വെബ് പേജുകൾ നിർമ്മിക്കാം .
90. മനുവിന് അവൻ നിർമ്മിച്ച വെബ്പേജിലേയ്ക്ക് Dance.fly എന്ന ചലച്ചിത്രം ചേർക്കണം . ഇതിനായി <embed src=”Dance.fly”>എന്നാണ് ചേർക്കേണ്ടത്
91.