



කැලණිය විශ්වවිද්‍යාලය - ශ්‍රී ලංකාව

දුරස්ථ සහ අධ්‍යාපන අධ්‍යයන කේන්ද්‍රය

ශාස්ත්‍රවේදී (සාමාන්‍ය) උපාධි තෙවන පරීක්ෂණය (බාහිර) - 2014/15

2019 පෙබරවාරි - අප්‍රේල්

මානවශාස්ත්‍ර පීඨය

දෘශ්‍යකලා හා සැලසුම්කරණය
පරිගණක මෝස්තර සැලසුම්කරණය VIAD - E 3035

ප්‍රශ්න සියල්ලටම පිළිතුරු සපයන්න.

ප්‍රශ්න සංඛ්‍යාව : 20 යි.

කාලය : පැය 01 යි.

විභාග අංකය

1) බිම්බල් ක්‍රමවේද අනුව රූප නිපදවෙන ආකාරය කෙටියෙන් විස්තර කරන්න.

.....
.....
.....
.....

2) “සියලුම බිම්බල් රූප පවතිනුයේ ඩිජිටල් රූප වශයෙනි.” තහවුරු කරන්න.

.....
.....
.....
.....

3) Logo නිර්මාණය සඳහා බිම්බල් ක්‍රමවේද භාවිත කිරීමෙන් ඇති විය හැකි ගැටලුවක් කෙටියෙන් විස්තර කරන්න.

.....
.....
.....
.....

4) බිට්මැප් රූප සංස්කරණයේදී Selection යනුවෙන් හැඳින්වෙන්නේ කුමක් ද ?

.....
.....
.....

5) Photoshop මෘදුකාංගයේදී යම් ලේයරයක Select කර ඇති ප්‍රදේශයක් නව ලේයරයක් වශයෙන් පිටපත් කර ගැනීමට යොදාගන්නා මෙහු විධානය සඳහන් කරන්න.

.....

6) Photoshop මෘදුකාංගයේදී Eyedropper මෙවලමෙහි කාර්යය කෙටියෙන් පැහැදිලි කරන්න.

.....
.....
.....

7) Photoshop මෘදුකාංගය යොදා ගනිමින් කළ නිර්මාණයක් ලේයර සහිතව (layered) සුරැකුම් කළ හැකි File Formats 2 ක් සඳහන් කරන්න.

.....

8) Photoshop මෘදුකාංගයෙහි Navigator පැනලයේ කාර්යය විස්තර කරන්න.

.....
.....
.....
.....

9) Photoshop මෘදුකාංගයේදී Pen මෙවලමෙන් ඇඳි හැඩයක් Path එකක් වශයෙන් සුරැකුම් කරගන්නේ කෙසේද?

.....
.....

10) Photoshop මෘදුකාංගය මගින් පින්තූරයක වර්ණ ඉවත් කිරීමට (Desaturate) යොදාගත හැකි විධාන 3ක් සඳහන් කරන්න.

.....
.....
.....

11) ත්‍රිමාන සැලසුම්කරණ මෘදුකාංග වස්තූන් නිර්මාණය වන ත්‍රිමාන අවකාශය පිළිබඳ විස්තරයක් කරන්න.

.....
.....
.....

12) ත්‍රිමාන සැලසුම්කරණ මෘදුකාංගයක ඇති Viewports පිළිබඳ කෙටියෙන් පැහැදිලි කරන්න.

.....
.....
.....

13) Parametric ත්‍රිමාන වස්තුවක විශේෂත්වය උදාහරණයක් සහිතව දක්වන්න.

.....
.....
.....

14) අඩු Polygons ප්‍රමාණයක් සහිත ත්‍රිමාන අනුරුවක් සුමට (Smooth) කරගත හැකි Modifiers දෙකක් සඳහන් කරන්න.

i. ii.

15) ත්‍රිමාන සැලසුම්කරණ මෘදුකාංගවල භාවිතවන ප්‍රධාන Light වර්ග තුනක් වේ. ඒවා නම් කරන්න.

i. ii.
iii.

16) ඉහතින් සඳහන් කළ එක් එක් Light වර්ගයේදී ආලෝක කිරණ විසිරෙන ආකාරය පැහැදිලි කරන්න.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

17) 3ds Max මෘදුකාංගයේ Material Editor හෝ Maya මෘදුකාංගයේ HyperShade එකෙහි කාර්යය කෙටියෙන් පැහැදිලි කරන්න.

.....
.....
.....
.....

18) ත්‍රිමාන සැලසුම්කරණ මෘදුකාංගයක ඇති Materials සඳහා යොදා ගන්නා Texture Maps ප්‍රධාන වර්ග දෙකකි. ඒවා මොනවා ද ?

i. ii.

19) ත්‍රිමාන සැලසුම්කරණ මෘදුකාංගයකදී Rendering නමින් හඳුන්වන ක්‍රියාවලිය පැහැදිලි කරන්න.

.....
.....
.....
.....

20) 3ds Max හෝ Maya මඟින් කළ නිර්මාණයක් .Jpg ගොනුවක් ලෙස සුරැකුම් කරන අයුරු සඳහන් කරන්න.

.....
.....
.....