ಡಿಸೈನಿಂಗ್ ಜಗತ್ತಿಗೆ

3 ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು (ಯಾವುದಾದರೂ **ಒಂದು** ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡಿರಿ)

ಗುಂಪು 1 : ಚಟುವಟಿಕೆ 1

ಮೇಲೆ ನೀಡಲಾದ ಮಾದರಿಯಂತೆ ಒಂದು ಸ್ಟಿಕ್ಕರನ್ನು Inkscape ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಿರಿ. ಇದಕ್ಕೆ ಅಗತ್ಯವಾದ ಮಾಸ್ಕಿನ ಚಿತ್ರವನ್ನು Home ನ Images10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ mask.png ಎಂಬ ಫೈಲಿನಲ್ಲಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

ತಯಾರಿಸಿದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂ_sticker ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ svg ಫೈಲಾಗಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಗುಂಪು 1 : ಚಟುವಟಿಕೆ 2

ಮೇಲೆ ನೀಡಲಾದ ಮಾದರಿಯಂತೆ ಒಂದು ಗ್ಲೋಬಿನ ಚಿತ್ರವನ್ನು Inkscape ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ತಯಾರಿಸಿರಿ.

ಸೂಚನೆ :

- ಒಂದು ವೃತ್ತವನ್ನು ರಚಿಸಿ Radial Gradient ಆಗಿ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಿರಿ.
- Home ನ Images10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿರುವ land.png ಎಂಬ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸೇರಿಸಿರಿ.

ತಯಾರಿಸಿದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂ_ globe ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ svg ಫೈಲಾಗಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಗುಂಪು 1 : ಚಟುವಟಿಕೆ 3

ಒಂದು ಹೂವಿನ ಗಿಡದ ಚಿತ್ರವನ್ನು Home ನ Images10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ flowers.svg ಎಂಬ ಫೈಲಿನಲ್ಲಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು Inkscape ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ತೆರೆದು ಮೇಲೆ ನೀಡಲಾದ ಮಾದರಿಯಂತೆ ಒಂದು ಹೂ ಕುಂಡವನ್ನು ರಚಿಸಿ ಸೇರಿಸಿರಿ.

ತಯಾರಿಸಿದ ಚಿತ್ರವನ್ನು png ಫೋರ್ಮೇಟಿನಲ್ಲಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿಗೆ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂ_ flowers ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ Export ಮಾಡಿರಿ.(svg ಫೈಲಾಗಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ)

ಪ್ರಕಟಣೆಯತ್ತ

3 ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು (ಯಾವುದಾದರೂ **ಒಂದು** ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡಿರಿ)

ಗುಂಪು 2 : ಚಟುವಟಿಕೆ 1

ಭಾರತದ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ ಹೋರಾಟದ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಪ್ರಧಾನ ಹೋರಾಟಗಳ ಲೇಖನವನ್ನು, Home ನ Exam_documents ನಲ್ಲಿ Freedom_Struggle.ott ಎಂಬ ಫೈಲಿನಲ್ಲಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಈ ಫೈಲನ್ನು ಲಿಬರ್ ಆಫೀಸ್ ರೈಟರಿನಲ್ಲಿ ತೆರೆದು ಎರಡನೇ ಪುಟದಲ್ಲಿ ಅನುಕ್ರಮಣಿಕೆಯನ್ನು ಸೇರಿಸಿರಿ. ಲಿಬರ್ ಆಫೀಸಿನ Table of Contents and Index ಎಂಬ ಸೌಲಭ್ಯವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಅನುಕ್ರಮಣಿಕೆಯನ್ನು ತಯಾರಿಸಿರಿ.

ಸೂಚನೆ:

- ಉಪಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳಿಗೆ Heading1 ಎಂಬ ಸ್ಟೈಲ್ ನೀಡಿರಿ. (ಉಪಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳನ್ನು ನೀಲಿ ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ)

ತಯಾರಿಸಿದ ಫೈಲನ್ನು ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂ_ India ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಗುಂಪು 2 : ಚಟುವಟಿಕೆ 2

ಹವಾಮಾನ ವೈಪರೀತ್ಯದ ಪರಿಣಾಮಗಳ ಕುರಿತಾದ ಒಂದು ಲೇಖನವನ್ನು, Home ನ Exam_documents ನಲ್ಲಿ Climate_Change.ott ಎಂಬ ಫೈಲಿನಲ್ಲಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಈ ಫೈಲನ್ನು ಲಿಬರ್ ಆಫೀಸ್ ರೈಟರಿನಲ್ಲಿ ತೆರೆದು ಉಪಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳಿಗೆ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾದ ವಿಶೇಷತೆಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ **style21** ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಹೊಸ ಹೆಡಿಂಗ್ ಸ್ಟೈಲನ್ನು ತಯಾರಿಸಿರಿ.(Heading ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ Heading2 ಎಂಬುದರಲ್ಲಾಗಿದೆ ಹೊಸ ಸ್ಟೈಲನ್ನು ತಯಾರಿಸಬೇಕಾದದ್ದು)

Font family	-	Bitstream Charter
Font Size	-	105 % or 16pt
Font color	-	Purple
Shadow ನೀಡಿರಿ		

ಲೇಖನದಲ್ಲಿರುವ ಎಲ್ಲಾ ಉಪಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳಿಗೆ style21 ಎಂಬ ಸ್ಟೈಲನ್ನು ನೀಡಿರಿ. (ಉಪಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳನ್ನು ಹಸಿರು ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ)

ಈ ಫೈಲನ್ನು ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂ_ climate ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಗುಂಪು 2 : ಚಟುವಟಿಕೆ 3

ಕೇರಳದ ಜಿಲ್ಲೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಒಂದು ಲೇಖನವನ್ನು, Home ನ Exam_documents ನಲ್ಲಿ Kerala_districts.ott ಎಂಬ ಫೈಲಿನಲ್ಲಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಈ ಫೈಲನ್ನು ಲಿಬರ್ ಆಫೀಸ್ ರೈಟರಿನಲ್ಲಿ ತೆರೆದು ಉಪಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳನ್ನು ಆಕರ್ಷಣೀಯಗೊಳಿಸಿ ಒಂದು ಅನುಕ್ರಮಣಿಕೆಯನ್ನು ಸೇರಿಸಿರಿ.(ಎಂಟು ಪುಟಗಳಿರುವ ಈ ಲೇಖನದ ಮೂರರಿಂದ ಎಂಟನೇ ಪುಟಗಳಲ್ಲಿ ಜಿಲ್ಲೆಗಳ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಉಪಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳಾಗಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ)

ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿರಿ.

- ಉಪಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳ ಈಗಿರುವ ಸ್ಟೈಲಿನಲ್ಲಿ (Heading 1) ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿರಿ.

Font family	- Gentium Book Basic
Font color	- Green
Underline	- Single

- Table of Contents and Index ಎಂಬ ಸೌಲಭ್ಯವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಎರಡನೇ ಪುಟದಲ್ಲಿ ಅನುಕ್ರಮಣಿಕೆಯನ್ನು ಸೇರಿಸಿರಿ.

  ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಮಾಡಿದ ಫೈಲನ್ನು ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂ_ Kerala ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

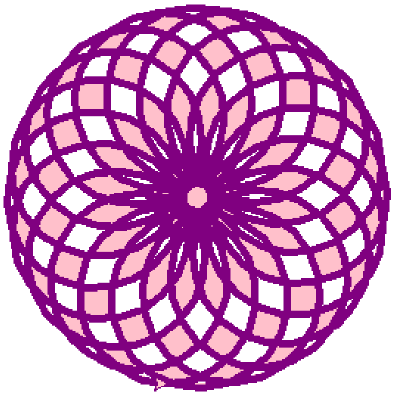
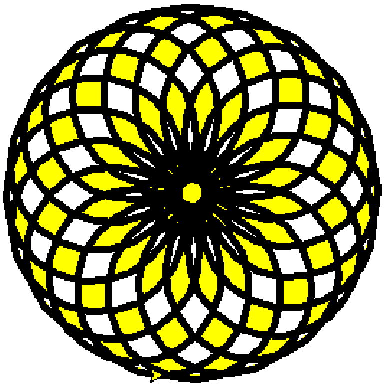
ಪೈಥನ್ ಗ್ರಾಫಿಕ್ಸ್

3 ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು (ಯಾವುದಾದರೂ **ಒಂದು** ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡಿರಿ)

ಗುಂಪು 3 : ಚಟುವಟಿಕೆ 1

ಒಂದು ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್ ಮತ್ತು ಅದು ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಾಗ ಲಭಿಸುವ ಔಟ್ ಪುಟ್ ನ್ನೂ (ಔಟ್ ಪುಟ್ - 1) ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

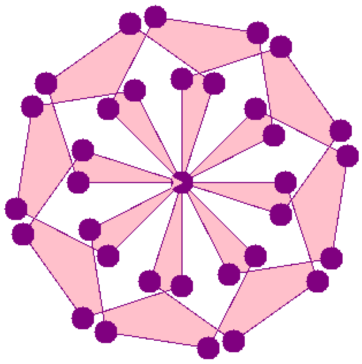
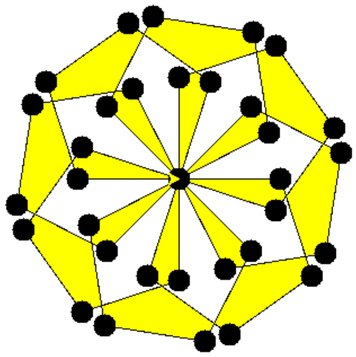
ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್	ಔಟ್ ಪುಟ್ - 1	ಔಟ್ ಪುಟ್ - 2

from turtle import*
pensize(5)
color("purple","pink")
begin_fill()
for i in range(20):
    circle(60)
    penup()
    forward(40)
    pendown()
    left(18)
end_fill()
		

ಪ್ರೋಗ್ರಾಮನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿರಿ. ನಂತರ ಎರಡನೇ ಔಟ್ ಪುಟ್ (ಔಟ್ ಪುಟ್ - 2) ಲಭಿಸುವಂತೆ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿನಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಆ ಫೈಲನ್ನು ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂ_ pattern1 ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಗುಂಪು 3 : ಚಟುವಟಿಕೆ 2

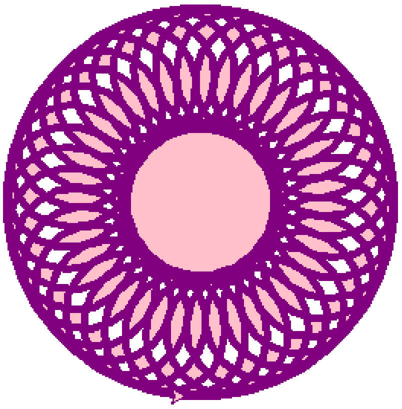
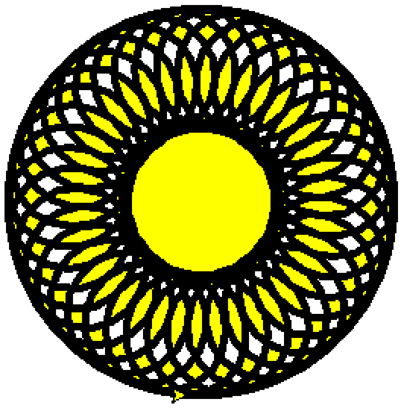
ಒಂದು ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್ ಮತ್ತು ಅದು ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಾಗ ಲಭಿಸುವ ಔಟ್ ಪುಟ್ ನ್ನೂ (ಔಟ್ ಪುಟ್ - 2) ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

<table>
<tr><th>ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್</th><th>ಔಟ್ ಪುಟ್ - 1</th><th>ಔಟ್ ಪುಟ್ - 2</th></tr>
<tr><td>from turtle import*
color("purple")
begin_fill()
for i in range(8):
    right(45)
    for j in range(5):
        forward(90)
        dot(20)
        right(72)
color("pink")
end_fill()</td><td></td><td></td></tr>
</table>

ಪ್ರೋಗ್ರಾಮನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿರಿ. ನಂತರ ಎರಡನೇ ಔಟ್ ಪುಟ್ (ಔಟ್ ಪುಟ್ - 2) ಲಭಿಸುವಂತೆ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿನಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಆ ಫೈಲನ್ನು ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂ_ pattern2 ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಗುಂಪು 3 : ಚಟುವಟಿಕೆ 3

ಒಂದು ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್ ಮತ್ತು ಅದು ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಾಗ ಲಭಿಸುವ ಔಟ್ ಪುಟ್ ನ್ನೂ (ಔಟ್ ಪುಟ್ - 1) ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

<table>
<tr><th>ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್</th><th>ಔಟ್ ಪುಟ್ - 1</th><th>ಔಟ್ ಪುಟ್ - 2</th></tr>
<tr><td>from turtle import*
pensize(5)
color("purple","pink")
begin_fill()
for i in range(40):
    circle(40)
    forward(20)
    left(9)
end_fill()</td><td></td><td></td></tr>
</table>

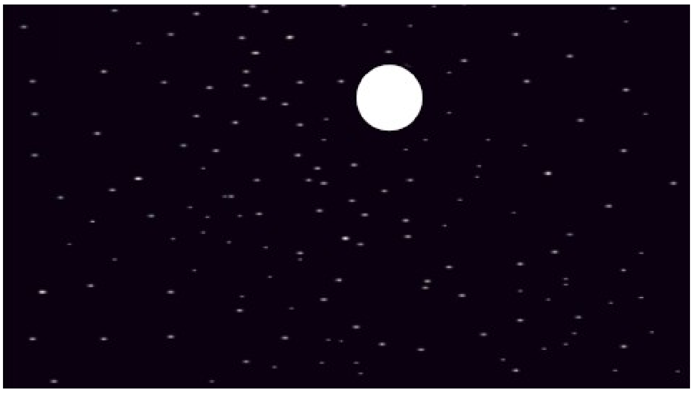
ಪ್ರೋಗ್ರಾಮನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿರಿ. ನಂತರ ಎರಡನೇ ಔಟ್ ಪುಟ್ (ಔಟ್ ಪುಟ್ - 2) ಲಭಿಸುವಂತೆ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿನಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಆ ಫೈಲನ್ನು ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂ_ pattern3 ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಚಲಿಸುವ ಚಿತ್ರಗಳು

3 ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು (ಯಾವುದಾದರೂ **ಒಂದು** ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡಿರಿ)

ಗುಂಪು 4 : ಚಟುವಟಿಕೆ 1

Home ನ Exam_documents ನಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ Moon_descends.sifz ಎಂಬ ಫೈಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ‘ ಚಂದ್ರನ ಚಲನೆ’ ಎಂಬ ಆನಿಮೇಶನ್ ತಯಾರಿಸಿರಿ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿರಿ.



- Moon_descends.sifz ಎಂಬ ಫೈಲನ್ನು Synfig Studio ದಲ್ಲಿ ತೆರೆಯಿರಿ.
- ಈ ಫೈಲನ್ನು ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂ_ moon ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ಕಾನ್ವಾಸಿಗೆ ಚಂದ್ರನ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಿ ಸೇರಿಸಿರಿ.
- ಚಂದ್ರನ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ 'ಮೇಲಿನಿಂದ ಕೆಳಕ್ಕೆ' ಚಲಿಸುವ ಆನಿಮೇಶನ್ ನೀಡಿರಿ. ಆನಿಮೇಶನ್ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿರಿ.

ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿದ ಆನಿಮೇಶನನ್ನು flv ಫೋರ್ಮೇಟಿನಲ್ಲಿ Render ಮಾಡಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂ_ moon ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಗುಂಪು 4 : ಚಟುವಟಿಕೆ 2

Synfig Studio ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಒಂದು ಅಕ್ವೇರಿಯಂನಲ್ಲಿ ಮೀನು ಚಲಿಸುವಂತೆ ಆನಿಮೇಶನನ್ನು ತಯಾರಿಸಿರಿ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿರಿ.

- ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ತೆರೆದು Home ನ Images10 ನಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ aquarium.png ಎಂಬ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಹಿನ್ನಲೆಯಾಗಿ ಸೇರಿಸಿರಿ.
- Home ನ Images10 ನಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ fish.png ಎಂಬ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸೇರಿಸಿರಿ.
- ಈ ಫೈಲನ್ನು ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂ_ fish ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ಮೀನು ಒಂದು ಭಾಗದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಭಾಗಕ್ಕೆ ಚಲಿಸುವಂತೆ ಆನಿಮೇಶನನ್ನು ತಯಾರಿಸಿ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿರಿ.

ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿದ ಆನಿಮೇಶನನ್ನು flv ಫೋರ್ಮೇಟಿನಲ್ಲಿ Render ಮಾಡಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂ_ fish ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಗುಂಪು 4 : ಚಟುವಟಿಕೆ 3

Home ನ Exam_documents ನಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ Sun_rise.sifz ಎಂಬ ಫೈಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಸೂರ್ಯೋದಯದ ಆನಿಮೇಶನನ್ನು ತಯಾರಿಸಿರಿ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿರಿ.

- Sun_rise.sifz ಎಂಬ ಫೈಲನ್ನು Synfig Studio ದಲ್ಲಿ ತೆರೆಯಿರಿ.
- ಈ ಫೈಲನ್ನು ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂ_ sun ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ಕಾನ್ವಾಸಿನ ಸೂಕ್ತವಾದ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಸೂರ್ಯನ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಿ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಿರಿ.
- ಸೂರ್ಯನ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಚಲನೆಯನ್ನು ನೀಡಿ ಸೂರ್ಯೋದಯದ ಆನಿಮೇಶನನ್ನು ತಯಾರಿಸಿರಿ. ಆನಿಮೇಶನನ್ನು ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿರಿ.

ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿದ ಆನಿಮೇಶನನ್ನು flv ಫೋರ್ಮೇಟಿನಲ್ಲಿ Render ಮಾಡಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂ_ sun ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.