

VDP-101

LCS-1

**VOCATIONAL DIPLOMA EXAMINATION —
JUNE, 2018.**

LIFE COPING SKILLS

Time : 3 hours

Maximum marks : 75

SECTION A — (20 × 1 = 20 marks)

Answer ALL questions.

Choose the correct answer.

1. The two kinds of coping are problem focused coping and
 - (a) knowledge coping
 - (b) exercise based
 - (c) emotion focused coping
 - (d) positive action

இரண்டு வகை சமாளித்தல் என்பது பிரச்சனை சார்ந்த சமாளித்தல் மற்றும்

- (அ) அறிவு கூர்ந்து சமாளித்தல்
- (ஆ) திட்டமிட்டு செயல்படுத்தல்
- (இ) உணர்வு சார்ந்த சமாளித்தல்
- (ஈ) நேர்மறை செயல்பாடு

2. The two types of influences are external and

- (a) internal influence (b) psychological
- (c) media (d) religious

தாக்கம் என்பது இரண்டு வகைப்படும் அவை புறக்காரணி மற்றும்

- (அ) அகக்காரணி (ஆ) உணர்வு
- (இ) ஊடகம் (ஈ) மதம்சார்ந்த காரணி

3. The inner layer of life is

- (a) emotional (b) academic
- (c) film and media (d) communal

நம் வாழ்வின் இரண்டு அடுக்குகளுள் உட்புற நிலை என்பது

- (அ) உணர்வுபூர்வ நிலை (ஆ) கல்வி
- (இ) சினிமா (ஈ) மதம்

4. The importance of high self esteem is to
(a) ineffective (b) accept challenges
(c) incompetent (d) feeling bored

உயர்ந்த சுய கௌரவத்தின் முக்கியத்துவம்

- (அ) திறன் குறைவு
(ஆ) சவால்களை ஏற்றுக்கொள்ளாதல்
(இ) போட்டியின்மை
(ஈ) சோர்வு அடைதல்

5. Self acceptance is
(a) hating oneself (b) loving oneself
(c) accepting myself (d) hiding oneself

சுய ஏற்பு

- (அ) மற்றவர்கள் வெறுப்பது
(ஆ) மற்றவர்களை நேசிப்பது
(இ) என்னை ஏற்றுக்கொள்ளாதல்
(ஈ) பிறரை மறைப்பது

6. Positive attitude put us into a better frame of mind
(a) to face problems (b) to be tough
(c) to avoid people (d) to create problems

நல்ல சிந்தனை என்பது நம் வாழ்வில் நல்ல
மனோபாவத்தை ஏற்படுத்தி

- (அ) பிரச்சனைகளை சமாளித்தல்
(ஆ) முரண்டு பிடித்தல்
(இ) மக்களை புறக்கணித்தல்
(ஈ) பிரச்சனைகளை உருவாக்குதல்

7. A goal is defined as a

- (a) fear (b) target
(c) anger (d) tiredness

இலக்கு என்பது

- (அ) பயம் (ஆ) அடைய வேண்டியது
(இ) கோபம் (ஈ) சோர்வு

8. Achieving what you want is called

- (a) happiness (b) feeling
(c) success (d) life

நாம் விரும்பியது அடைவதை

- (அ) மகிழ்ச்சி (ஆ) உணர்ச்சி
(இ) வெற்றி (ஈ) வாழ்க்கை

9. Characteristics of a successful leader is

- (a) knowing himself first
- (b) not respecting his members
- (c) not accepting other's views
- (d) not thinking of others

வெற்றிகரமான தலைவரின் குணங்கள்

- (அ) தன்னைப் பற்றி முதலில் புரிதல்
- (ஆ) குழுவை மதிக்காமல்
- (இ) மற்றவரின் கருத்தை ஏற்காமல்
- (ஈ) பிறரை பற்றி உணராமல்

10. Team work means

- (a) questioning
- (b) asking ideas
- (c) providing opportunities
- (d) all the above

குழு பணி என்பது

- (அ) கேள்வி கேட்டல்
- (ஆ) ஆலோசனை கேட்டல்
- (இ) வாய்ப்புகளை அறிதல்
- (ஈ) மேற்கண்ட அனைத்தும்

11. Shyness means

- (a) feeling insecure (b) friendly
(c) self confidence (d) satisfaction

வெட்கப்படுதல் என்பது

- (அ) அசௌகரியமானது (ஆ) நட்பானது
(இ) தன்னம்பிக்கை (ஈ) திருப்திபடுத்துவது

12. Loneliness makes _____ oneself.

- (a) proud (b) low self esteem
(c) jobless (d) conflict

தனிமைப்படுத்துதல் என்பது ஒருவனுக்கு ஏற்படும்

- (அ) பெருமை
(ஆ) தன்னைப் பற்றிய தாழ்ந்த சிந்தனை
(இ) வேலையின்மை
(ஈ) சண்டை

13. During fear adrenal glands releases from the

- (a) heart (b) nervous system
(c) stomach (d) hands and legs

பயம் ஏற்படும் போது _____
அமைப்பிலிருந்து அட்ரினல் சுரக்கும்.

- (அ) இதயம் (ஆ) நரம்பு மண்டலம்
(இ) வயிற்றில் (ஈ) கை கால்கள்

14. Anger is generally a ————— feeling.

- (a) ignorance (b) healthy
(c) insecure (d) highest

கோபம் என்பது பொதுவாக சராசரியான —————
உணர்வே.

- (அ) அலட்சியமான (ஆ) ஆரோக்கியமான
(இ) ஏற்றத்தாழ்வான (ஈ) உயர்வான

15. ————— may be good or pointing out the
wrong.

- (a) fear (b) anger
(c) criticism (d) decision making

————— நல்லதாகவோ அல்லது குறை
கூறுவதாகவோ இருக்கலாம்.

- (அ) பயம் (ஆ) கோபம்
(இ) விமர்சனம் (ஈ) முடிவு எடுத்தல்

16. Depression causes

- (a) poor concentration
(b) happiness
(c) active work
(d) increase in body weight

மன அழுத்தம் ஏற்படுத்துவது

- (அ) கவன குறைவு
- (ஆ) மகிழ்ச்சி
- (இ) சுறுசுறுப்பான வேலை
- (ஈ) உடல் எடை பெருகுதல்

17. To make our work place comfortable

- (a) to stand for the right
- (b) not to talk
- (c) lack of concentration
- (d) lack of interest

வேலை சூழலை சிறப்பானதாக மாற்ற

- (அ) நடுநிலையுடன் இருத்தல்
- (ஆ) பேசாமல் இருத்தல்
- (இ) வேலையில் கவனமின்மை
- (ஈ) ஈடுபாடு இல்லாமல்

18. Managing time is known as

- (a) situation
- (b) time management
- (c) work
- (d) time table

நேர நிர்வகித்தலை நாம் அழைப்பது

- (அ) சூழ்நிலை
- (ஆ) நேர நிர்வாகம்
- (இ) வேலை
- (ஈ) கால அட்டவணை

19. Some obstacles to success

- (a) ego (b) well planning
(c) responsible (d) setting goals

வெற்றிக்கு தடையாக உள்ளவை

- (அ) தற்பெருமை (ஆ) வேலையை சரிசெய்தல்
(இ) பொறுப்பு (ஈ) இலக்கு

20. Physical stress is an immediate threat to our

- (a) physical being (b) emotion
(c) experience (d) situation

உடல்ரீதியான மன அழுத்தம் நம்மில் பயத்தை ஏற்படுத்தும் வழி

- (அ) உடல் பாதிப்பு (ஆ) உணர்வு
(இ) அனுபவம் (ஈ) சூழ்நிலை

SECTION B — (5 × 5 = 25 marks)

Answer any FIVE questions.

21. Bring out the five positive and five negative ways of life coping.

நேர்மறை எண்ணங்கள் மற்றும் எதிர்மறை எண்ணங்கள் நிர்வகிக்கும் செயல்முறை ஐந்தினை விளக்குக.

22. What is Motivation? Depict the hierarchy of human needs according to Abraham Maslow.

ஊக்கம் என்றால் என்ன? ஆப்ரஹாம் மாஸ்லோவின் மனிதனின் தேவைக்கான படிவத்தை வரையறு.

23. What is success? What are the qualities that make a person successful?

வெற்றி என்றால் என்ன? எந்த குணாதிசயங்கள் ஒருவரை வெற்றியாளராக மாற்றும்?

24. What is Depression? What are the symptoms of depression?

மன சோர்வு என்றால் என்ன? மனச்சோர்வின் அறிகுறிகள் யாவை?

25. What is Anger? What happens when you are angry?

கோபம் என்றால் என்ன? கோபம் கொள்வதால் என்ன நிகழும்?

26. What is Team work? What do you learn from a team?

குழு பணி என்றால் என்ன? குழுவில் கற்றுக் கொள்ள முடிவது என்ன?

27. What are the different kinds of fear? How will you overcome fear?

பயத்தின் பல்வேறு வகைகள் யாவை? பயத்தை சமாளிக்கும் வழிகளை கூறுக.

SECTION C — (3 × 10 = 30 marks)

Answer any THREE questions.

28. What is change? What are the twelve steps to implement change?

மாற்றம் என்றால் என்ன? பன்னிரண்டு படிநிலைகளின் மூலம் மாற்றத்தை செயல்படுத்துவது எப்படி?

29. What is AIDS? What are the symptoms of AIDS? What are the causes for HIV transmission? How is HIV diagnosed?

எய்ட்ஸ் என்றால் என்ன? அதன் அறிகுறிகளை எழுதுக. எச்.ஐ.வி. எவ்வாறு பரவுகிறது மற்றும் அதனை கண்டறிதல் பற்றி விவரி.

30. Define Personality. Explain the characteristics and elements of Personality.

ஆளுமைத் திறன் என்றால் என்ன? ஆளுமைத் திறனின் சிறப்பியல்புகள் மற்றும் அடிப்படை கொள்கைகளை விளக்குக.

31. What is Stress? What are the two types of stress?
How does stress affect you? How to manage stress?

மன அழுத்தம் என்றால் என்ன? அதன் இரண்டு வகைகள் யாவை? மன அழுத்தத்தால் ஏற்படும் பாதிப்பையும் அதனை நிர்வகிப்பதற்கான வழிமுறைகளையும் விவரி.

32. How will you prepare for an interview? How should you behave during the interview?

நேர்முகத் தேர்விற்காக நீங்கள் எப்படி தயாராக வேண்டும்? நேர்முக தேர்வு நடக்கும் பொழுது நீங்கள் எப்படி நடந்து கொள்ள வேண்டும்?

DIPLOMA EXAMINATION —
JUNE, 2018.

COMMUNICATION SKILLS

Time : 3 hours

Maximum marks : 75

SECTION A — (20 × 1 = 20 marks)

Answer ALL questions.

1. Which of the following does not belong to the effective Communication?
 - (a) Express your feelings
 - (b) Present yourself well
 - (c) To solve problems effectively
 - (d) To be aggressive in assertive

2. Argyle is one of the major British exponents of _____
 - (a) Physical skill model
 - (b) Social skill model
 - (c) Structural skill model
 - (d) Economical skill model

3. Communication that occurs between 8 to 10 people is _____
- (a) Conversational communication
 - (b) Large group communication
 - (c) Small group communication
 - (d) Medium group communication
4. Processed data is called _____
- (a) bio-data (b) decision
 - (c) co-ordination (d) information
5. The three elements required for successful Public Speaking are _____
- (a) content, drafting, evaluation
 - (b) content, confidence, connection
 - (c) connection, drafting, evaluation
 - (d) drafting, confidence, evaluation
6. In interpreting body language the people who are anxious to interrupt do _____
- (a) place their hand on your arm
 - (b) have a static body and posture
 - (c) rub their hands together
 - (d) tighten their clothing

7. _____ involves control by the leader without input from other group members.
- (a) Consultative leadership
 - (b) Participative leadership
 - (c) Laissez-faire leadership
 - (d) Authoritarian leadership
8. The word 'interview' is derived from the French word "*entrevue*" which means _____
- (a) related to communication
 - (b) related to sight
 - (c) related to speech
 - (d) related to expression
9. "Tell me something about yourself you've never told anyone"
- What type of Interview question does the above question belong?
- (a) frequently asked question
 - (b) awkward interview question
 - (c) general question
 - (d) killer question

10. _____ is a group of words, which convey partial meaning.
- (a) phrase (b) sentence
(c) modals (d) voice
11. _____ is typically a group of elected or appointed officials for establishing all policy for an organization.
- (a) board
(b) team building group
(c) human relations group
(d) fact finding group
12. _____ writing is an expansion or descriptive writing.
- (a) essay writing (b) précis writing
(c) comprehension (d) paragraph
13. _____ essay needs deep thinking.
- (a) argumentative
(b) reflective
(c) both argumentative and reflective
(d) none of the above

14. Structural words include _____
- (a) noun, pronoun, verbs, adjectives
 - (b) noun, conjunctions
 - (c) prepositions, conjunctions, interjections
 - (d) adjectives, preposition
15. _____ is used to infer a resemblance between things or situation that are not really associated.
- (a) simile (b) hyperbole
 - (c) metaphor (d) none
16. _____ communication, is the communication between persons.
- (a) Intrapersonal (b) Interpersonal
 - (c) One way (d) Personal
17. _____ is non-verbal communication.
- (a) Reflecting (b) Answering
 - (c) Facial expression (d) Questioning
18. Encoding and decoding is possible only when the symbols are
- (a) Familiar (b) Unfamiliar
 - (c) Local (d) Focused

19. 'May God bless you!' Is a _____
(a) possibility (b) permission
(c) wish (d) an informal request
20. 'Have to' is used to denote the _____
(a) 'necessity' or 'obligation'
(b) necessity alone
(c) obligation alone
(d) none of above

SECTION B — (5 × 5 = 25 marks)

Answer any FIVE questions.

21. Write down the various elements of speech.
22. What is Interpersonal communication?
23. What are the characteristics of a good conversation?
24. Write the patterns for expressing gratitude.
25. Write down the factors that matters in Group Discussion.
26. Write note on speech and its elements.
27. Point out the ten principals for Leadership Communication.
28. Give the factors that lead to the success in Interview.

SECTION C — (3 × 10 = 30 marks)

Answer any THREE questions.

29. Write a letter to the Municipal authorities complaining about the bad roads in your locality.
30. Write a note on Communication strategies.
31. Specify the guidelines required while delivering Negative feedback.
32. Read the following poem and answer the questions given below:

Where did you come from, baby dear?

Out of the everywhere into here.

Where did you get those eyes so blue?

Out of the sky as I came through

What makes the light I then sparkle and spin?

Some of the starry spikes left in.

Where did you get that little tear?

I found it waiting when I got here.

What makes your forehead so smooth and light?

Questions

- (a) What is the colour of the baby's eye?
- (b) Where does the colour blue come from?
- (c) What is the meaning of 'sparkle'?
- (d) Who is addressed in the poem?
- (e) The baby's forehead is _____
 - (i) Smooth and broad
 - (ii) Smooth and big
 - (iii) Smooth and light
 - (iv) Smooth and narrow

33. Write a paragraph on Time Management.

VDP-238

VDMS-1

VOCATIONAL DIPLOMA IN MULTIMEDIA
SYSTEMS EXAMINATION – JUNE, 2018.

MULTIMEDIA SYSTEMS

Time : 3 hours

Maximum marks : 75

SECTION A — (5 × 5 = 25 marks)

Answer any FIVE of the following.

1. Briefly discuss the importance of Multimedia applications.

மல்டிமீடியா அப்பிலிகேஷனின் முக்கியத்துவத்தை விவாதிக்க.

2. Discuss the features of Multimedia databases.

மல்டிமீடியா டேட்டா ப்பேஸ்சின் அம்சங்களை விவாதிக்க.

3. Explain the characteristics of Scanners.

ஸ்கேனரின் பண்புகளை விரித்துரைக்க.

4. Discuss the concept of Video images and animation.

வீடியோ இமேஜ் மற்றும் அனிமேஷனின் கருத்துக்களை விவாதிக்க.

5. Describe the properties of Magnetic Media.
மெக்னட் மீடியாவின் பண்புகளை விவரிக்க.
6. Explain about the Cache management.
க்கேஜ் மேலாண்மை பற்றி விரித்துரை.
7. Discuss the features of Virtual reality design.
வெர்ச்சுவல் ரியாலிட்டி டிசைசின் அம்சங்களை விவாதிக்க.
8. Explain about the Hypermedia linking and embedding.
ஹைப்பர் மீடியா லீங்க் மற்றும் எம்பேடிங் பற்றி விரித்துரைக்க.

SECTION B – (5 × 10 = 50 marks)

Answer any FIVE of the following.

Q. No. 9 and 10th questions are Compulsory.

9. Choose the best answer : (10 × 1 = 10)
 - (a) In Real Time Interactive Audio Video, Jitter is introduced in real-time data by delay between
 - (i) Frames
 - (ii) Layers
 - (iii) Pixels
 - (iv) Packets

ரியல் டைம் இன்டர்அக்டிவ் ஆடியோ வீடியோவில்
ஜிட்டர் அறிமுகமானது ரியல் டைம் டேட்தா வின்
எந்த தாமதம்

- (i) ப்ரேம்ஸ்
- (ii) லேயர்
- (iii) பிச்சல்ஸ்
- (iv) ப்பஅக்கெட்

(b) In Audio and Video Compression, voice is
sampled at 8000 samples per second with

- (i) 5 bits per sample
- (ii) 6 bits per sample
- (iii) 7 bits per sample
- (iv) 8 bits per sample

ஆடியோ வீடியோ சுருக்கத்தில், ஆடியோ
மாதிரிகள், ஒரு நிமிடத்திற்கு 8000 மாதிரிகள் எனில்

- (i) மாதிரிக்கு 5 பிட்டுகள்
- (ii) மாதிரிக்கு 6 பிட்டுகள்
- (iii) மாதிரிக்கு 7 பிட்டுகள்
- (iv) மாதிரிக்கு 8 பிட்டுகள்

(c) In Audio and Video Compression, each frame is divided into small grids, called picture elements or

- (i) Frame
- (ii) Packets
- (iii) Pixels
- (iv) Mega Pixels

ஆடியோ மற்றும் வீடியோ சுருக்கத்தில் ஒவ்வொரு ஃப்ரேமும் சிறிய கட்டங்களாக பிரிக்கப்பட்டு அவை பிக்சர் எலமண்ட அல்லது

- (i) ஃப்ரேம்
- (ii) ப்பஅக்கெட்ஸ்
- (iii) பிக்சல்ஸ்
- (iv) மெகா பிக்சல்ஸ்

(d) Streaming stored audio/video, files are compressed and stored on a

- (i) IP
- (ii) Server
- (iii) Domain
- (iv) Internet

ஸ்டீமிங் ஆடியோ/வீடியோ கோப்புகள் சுருக்கி
இதில் சேமிக்கப்படுகிறது

- (i) IP
- (ii) சர்வர்
- (iii) டொமைன்
- (iv) இன்டர்நெட்

(e) Moving Picture Experts Group (MPEG) is
used to compress

- (i) Frames
- (ii) Images
- (iii) Audio
- (iv) Video

நகரும் படம் எக்ஸ்போர்ட்ஸ் குரூப் எதனை
பயன்படுத்தி சுருக்கப்படுகிறது

- (i) ஃப்ரேம்
- (ii) இமேஜ்
- (iii) ஆடியோ
- (iv) வீடியோ

(f) If frames are displayed on screen fast enough, we get an impression of

- (i) Signals
- (ii) Motions
- (iii) Packets
- (iv) Bits

தேவையான அளவுக்கு வேகமாக ஃப்ரேம்கள் காட்சி செய்தால் நமக்கு என்ன மாதிரி உணர்வு கிடைக்கும்

- (i) சிக்னல்
- (ii) மேஷன்
- (iii) ஃப்பஅக்கெட்ஸ்
- (iv) பிட்ஸ்

(g) A video consists of a sequence of

- (i) Frames
- (ii) Signals
- (iii) Packets
- (iv) Slots

ஒரு வீடியோ கொண்டிருக்கும் வரிசை

- (i) ஃப்ரேம்கள்
- (ii) சிக்னல்கள்
- (iii) ஃப்பஅக்கெட்ஸ்
- (iv) ஸ்லாட்ஸ்

(h) In Real Time Interactive Audio Video, mixing means combining several streams of traffic into

- (i) 1 Stream
- (ii) 2 Stream
- (iii) 3 Stream
- (iv) 4 Stream

ரீயல் டைம் ஊடாடும் ஆடியோ வீடியோவில் மிக்ஸிங் என்பது பல்வேறு ஸ்ட்ரீமின் ட்ராபிக்கை

- (i) ஒரு ஸ்ட்ரீம்
- (ii) இரண்டு ஸ்ட்ரீம்
- (iii) மூன்று ஸ்ட்ரீம்
- (iv) நான்கு ஸ்ட்ரீம்

(i) According to Nyquist theorem, if highest frequency of signal is f , we need to sample signal

(i) 19 Times/ Sed

(ii) 20 Times/Sed

(iii) 21 Times/Sed

(iv) 22 Times/Sed

நெருயிஸ்ட் தியரத்தின் படி மிக அதிக வரிசை சிக்னல் f எனில் நமக்கு தேவையான மாதிரி சிக்னல்

(i) 19 காலம்/ Sed

(ii) 20 காலம்/ Sed

(iii) 21 காலம்/ Sed

(iv) 22 காலம்/ Sed

(j) In temporal compassion, redundant frames are

(i) Channelized

(ii) Organized

(iii) Digitized

(iv) Removed

டெம்போரல் சுருக்கத்தில் தேவைக்கதிகமான
ப்ரேம்கள் என்பது

- (i) சேனலைஸ்டு
- (ii) ஆர்கனைஸ்டு
- (iii) டிஜிடைஸ்டு
- (iv) நீக்கப்பட்டது

10. State whether it is True or False : (10 × 1 = 10)

- (a) A soundcard receives a sound in analog signal, sometimes more than one signal at a time.

சவுண்ட் கார்டு அனலாக் சிக்னலாக ஒலியை பெறுகிறது. சில நேரங்களில் ஒரே நேரத்தில் ஒன்றுக்கும் மேற்பட்ட சிக்னல்களை பெறுகிறது.

- (b) To play a recorded sound, the CUP fetches the file containing the compressed signal replication of the sound from a hard drive or CD-ROM and sends it to the DAC.

பதிவு செய்யப்பட்ட ஒலியை இயக்க CUP ஆனது சுருக்கப்பட்ட சிக்னலை கோப்புகளை ஹார்டு டிரைவ் அல்லது CD-ROM ல் இருந்து எடுத்து பின்பு அதை DAC க்கு அனுப்புகிறது.

- (c) Sound Blaster compatibility ensures that the video card will work with most programs and operating systems.

வீடியோ கார்டு என்பது பல ப்ரோகிராம் மற்றும் ஆப்பரேட்டிங் சிஸ்டத்தில் வேலை செய்யும் என்பதை சவுண்ட் பிலாஸ்டர் உறுதி செய்கிறது.

- (d) 60 Hz is the default refresh rate for monitors to avoid eye strain.

கண் பாதிப்பை தவர்ப்பதற்கான மானிட்டரின் இயல்நிலை திரிபு விகிதம் 60 Hz ஆகும்.

- (e) One of the disadvantages of multimedia is relativity.

மல்டிமீடியாவில் சார்பியியல் என்பது ஒரு disadvantages ஆகும்.

- (f) The original IBM PC has no sound and video.

ஒரு அசல் IBM PC ல் ஒலி மற்றும் வீடியோ இல்லை.

- (g) A Layout is a series of slides displayed in a particular sequence.

லையூட்டிஸ் தொடர் சிலைட்ஸ் ஐ குறிப்பிட்ட வரிசையில் காட்டும்.

- (h) Quick access to frequently used commands can be found in the Drawing toolbar.

Drawing toolbar –ல் அடிக்கடி உபயோகப்படுத்தும் விரைவான அணுகல் கட்டளை உள்ளது.

- (i) A Hyperlink can be added to your presentation and then used to go to a variety of locations for example, a web address, an e-mail address, a custom show or document, just to name a few.

உங்கள் பிரசண்டேஷனில் ஹைப்பர் லிங்கை சேர்த்து விட்டால் அதன் மூலம் நாம் பல இணையத்தில் பல இணைப்புக்கு செல்லாம், உதாரணமாக மின்னஞ்சல், வலை முகவரி, டாக்குமெண்ட், கஸ்டம் சோ இன்னும் பல.

- (j) Animation is the special effect used to introduce each slide in a slide presentation.

சிலைய்டு பிரசண்டேஷனில் உள்ள ஒவ்வொரு சிலைய்டும் அனிமேஷன் என்னும் சிறப்பு விளைவு அறிமுகம் செய்யப்பட்டுள்ளது.

11. Explain the main Objects of Multimedia Systems.

மல்டிமீடியா சிஸ்டத்தின் முக்கிய பொருள்களை விரித்துரை.

12. Discuss the Audio compression techniques.

ஆடியோ சுருக்கு நுட்பம் பற்றி விவாதிக்க.

13. Describe the MIDI, JPEG DIB and TWAIN.

MIDI, JPEG DIB மற்றும் TWAIN இவற்றை விவரி.

14. Discuss the working concept of Video display systems.

வீடியோ டிஸ்பிலே சிஸ்டம் வேலை செய்யும் விதம் பற்றி விவாதிக்க.

15. Describe the properties of Optical media.

ஆப்டிக்கல் மீடியாவின் பண்புகளை விவரி.

16. Explain the Display and Playback issues.

டிஸ்பிலே மற்றும் பின்னணி விளைவுகளை விரித்துரைக்க.

VDP-239

VDMS-2

VOCATIONAL DIPLOMA IN MULTIMEDIA
SYSTEMS EXAMINATION — JUNE, 2018.

COMPUTER GRAPHICS

Time : 3 hours

Maximum marks : 75

PART A — (5 × 5 = 25 marks)

Answer any FIVE questions.

1. Discuss the graphics used in Entertainment, Education and Training.

பொது போக்கு, கல்வி மற்றும் பயிற்சியில் graphics பயன்படுத்தப்படுவது.

2. Briefly discuss the image Processing concept.

இமேஜ் செயலாகக் கருத்தை விவாதிக்க.

3. Discuss the Text Clipping algorithm.

டெக்ஸ்ட் கிளிப்பிங் வழிமுறையை விவாதிக்க.

4. Explain the Bresenham line Drawing algorithm.

பிரஸ்பென்ஹாம் வரி வரைதல் வழிமுறையை விவாதிக்க.

5. Describe the 2D Scaling and Rotations.
இரு பரிமாண அளவிடுதல் மற்றும் சுழற்சியை விவரிக்க.
6. Discuss the any two Color models.
ஏதேனும் இரண்டு கலர் மாதிரிகளை விவாதிக்க.
7. Explain the Visible surface Detection methods.
மேற்பரப்பில் தெரியும் முறைகளை கண்டறிதல் பற்றி விவரிக்க.
8. Discuss the basis vectors and the metric tensor.
அடிப்படை வெக்டார் மற்றும் மெட்ரிக் டென்சாரைப் பற்றி விவாதிக்க.

PART B — (5 × 10 = 50 marks)

Answer any FIVE questions.

Q.No. 9 and 10 compulsory.

9. Choose the correct answer : (10 × 1 = 10)
- (a) The number of pixels stored in the frame buffer of a graphics system is known as
- (i) Resolution
 - (ii) Depth
 - (iii) Resalution
 - (iv) Only (i)

graphic சிஸ்டத்தில் பிரேம் butterல்
சேமிக்கப்படும் பிக்சலின் எண்ணிக்கை என்பது

- (i) உறுதி
- (ii) ஆழம்
- (iii) ரிசாலியுஷன்
- (iv) (i) மட்டும்

(b) In graphical system, the array of pixels in the picture are stored in

- (i) Memory
- (ii) Frame buffer
- (iii) Processor
- (iv) All of the mentioned

ஒரு படத்தின் பிக்சல் வரிசையின் சேமிப்பு graphical சிஸ்டத்தில் எதில் இருக்கும் .

- (i) மெம்மரி
- (ii) செயலி
- (iii) ஃபிரேம் buffer
- (iv) மேற்கூறிய அனைத்தும்

(c) Fractals deals with curves that are?

- (i) regularly irregular
- (ii) irregularly irregular
- (iii) regularly regular
- (iv) irregularly regular

பின்ன வளைவின் பங்கு முறை என்பது?

- (i) வழக்கமாக ஒழுங்கற்றது
- (ii) வழக்கத்திற்கு மாறாக ஒழுங்கற்றது
- (iii) வழக்கமாக ஒழுங்கானது
- (iv) வழக்கத்திற்கு மாறாக ஒழுங்கானது

(d) Heat supplied to the cathode by directing a current through a coil of wire is called

- (i) electron gun
- (ii) electron beam
- (iii) filament
- (iv) anode and cathode

கம்பி சுருள் மூலம் கரண்டை இயக்கி cathode க்கு வெப்பம் வழங்கப்படுவது என்பது

- (i) எலக்ட்ரான் துப்பாக்கி
- (ii) எலக்ட்ரான் பீம்
- (iii) இழை
- (iv) நேர்முனை மற்றும் கத்தோடு

(e) The maximum number of points that can be displayed without overlap on a CRT is referred as

- (i) Picture
- (ii) Resolution
- (iii) Persistence
- (iv) Neither (ii) nor (iii)

CRT ல் அதிக எண்ணிக்கையிலான புள்ளிகள் ஒன்றன் மேல் ஒன்று காட்சி படாமல் குறிப்பிடப்படுவது என்பது

- (i) படம்
- (ii) உறுதி
- (iii) நிலைபேறு
- (iv) (ii), (iii) இரண்டும் அற்ற

(f) The transformation that is used to alter the size of an object is

- (i) Scaling
- (ii) Rotation
- (iii) Translation
- (iv) Reflection

பொருளின் அளவை மாற்றுவதற்க்கு உருமாற்றம் பயன்படுகிறது.

(i) அளவிடுதல்

(ii) சுழற்சி

(iii) மொழிபெயர்ப்பு

(iv) பிரதிபலிப்பு

(g) The two-dimensional scaling equation in the matrix form is

(i) $P'=P+T$

(ii) $P'=S*P$

(iii) $P'=P*R$

(iv) $P'=R+S$

இரண்டு பரிமாண அளவிடுதல் சமன்பாடின் அணி வடிவம் என்பது

(i) $P'=P+T$

(ii) $P'=S*P$

(iii) $P'=P*R$

(iv) $P'=R+S$

(h) Scaling of a polygon is done by computing

- (i) The product of (x, y) of each vertex
- (ii) (x, y) of end points
- (iii) Center coordinates
- (iv) Only (i)

பலகோணம் அறவிடுதலை கம்பியூட்டிங்கில் செய்ய முடியும்

- (i) ஒவ்வொரு வெக்டார் (x, y) யும் தயாரிப்பாகும்
- (ii) (x, y) இறுதிப் புள்ளிகள்
- (iii) மத்திய ஒருங்கிணைப்பு
- (iv) (i) மட்டுமே

(i) The translation distances (dx, dy) is called as

- (i) Translation vector
- (ii) Shift vector
- (iii) Both (i) and (ii)
- (iv) Neither (i) nor (ii)

(dx, dy) யின் தூரங்களின் மொழிபெயர்ப்பு என்பது

- (i) வெக்டார் மொழிப் பெயர்ப்பு
- (ii) மாற்றம் வெக்டார்
- (iii) (i) மற்றும் (ii)
- (iv) இரண்டும் இல்லை (i), (ii)

(j) In 2D-translation, a point (x, y) can move to the new position (x', y') by using the equation

(i) $x'=x+dx$ and $y'=y+dx$

(ii) $x'=x+dx$ and $y'=y+dy$

(iii) $X'=x+dy$ and $Y'=y+dx$

(iv) $X'=x-dx$ and $y'=y-dy$

ஒரு புள்ளி (x, y) நகர்ந்து புது நிலையை (x', y') என அடைய ஒரு சமன்பாட்டின் செய்கிறது. இது இரு பரிமாண முறையில் நடைபெறுகிறது.

(i) $x'=x+dx$ and $y'=y+dx$

(ii) $x'=x+dx$ and $y'=y+dy$

(iii) $X'=x+dy$ and $Y'=y+dx$

(iv) $X'=x-dx$ and $y'=y-dy$

10. State Whether it is True or False: $(10 \times 1 = 10)$

(a) Objects can be visualized in one's mind without having your eyes open.

ஒரு பொருள் காட்சிப் படுத்தப்படுவது கண்களை திறந்தால் மட்டுமல்ல மனதல்தான்.

(b) Objects which have never seen before can be visualized in one's mind.

இதுவரை பார்க்காத பொருளைக் கூட மனதில் காட்சிபடுத்த முடியும்.

- (c) The modification of objects in ideation sketches is based purely on forms you see on paper or on the computer.

ஒரு பொருளை பேப்பரில் அல்லது கம்பியூட்டரில் பார்த்ததை வைத்தே அதன் வடிவமைப்புகளில் மாற்றம் செய்வது முற்றிலும் சரியே.

- (d) An edge is only associated with one face in a solid object.

ஒரு திடப் பொருளின் விளிம்புகள் அதன் பக்கத்துடன் தொடர்புடையது.

- (e) A face is joined to other faces via edges.

ஒரு பக்கம் மற்றொரு பக்கத்துடன் விளிம்பின் உதவியுடன் இணைகிறது.

- (f) Image planes are an optional element in creating a projection.

திட்ட உருவாக்கத்தில் இமேஜ் plane என்பது ஒரு விருப்ப உறுப்பாகும்.

- (g) The orientation of the viewer relative to the image plane does not have to change in order to change the viewpoint of the object.

Image planeஐ பற்றி பார்வையாளரின் நோக்கு நிலையானது எந்த விதத்திலும் பொருளின் கண்ணோட்டதை மாற்றாது.

(h) The best hidden surface removal algorithm is area subdivision.

சிறந்த மேற்பரப்பை மறைத்தலை நீக்கும் வழிமுறை என்பது ஏரியாவின் உட்பிரிவு எனப்படும்.

(i) An edge view of face is created by orienting it parallel to the projection (image) plane.

முகத்தின் முனைப் பார்வை உருவாக்கம் என்பது திசை வழியில் இமேஜின் திட்டத்திற்கு இணையாக இருக்கும்.

(j) Virtual objects cannot be created in a regular 3-D CAD system.

முப்பரிமாண CAD system கொண்டு சாதாரணமான வெர்ச்சுவல் பொருளை உருவாக்க முடியாது.

11. Explain about the Cathode-Ray tubes.

கத்தோடு ரேடியூப் பற்றி விவரிக்க.

12. Discuss about the DDA — Line Clipping.

DDA — வரி கிளிப்பிங் பற்றி விவாதிக்க.

13. Describe the Visualization and polygon rendering.

காட்சிபடுத்துதல் மற்றும் பலகோண ஒழுங்கமைவு பற்றி விவரிக்க.

14. Explain about the General animation functions — morphing.

பொது அனிமேஷன் செயல்பாடுகள் மற்றும் மார்க்பிங் பற்றி விளக்குக.

15. Discuss about the Coordinate reference frames.

பிரேம்களின் ஒருங்கிணைப்பு குறிப்பு பற்றி விவாதிக்க.

16. Describe the parametric and nonparametric representations.

துணைமாறி மற்றும் துணை மாறி சாராத பிரதிநிதியாய் இருத்தல் பற்றி விவாதிக்க.

VDP-240

VDMS-3

VOCATIONAL DIPLOMA IN MULTIMEDIA
SYSTEMS EXAMINATION – JUNE 2018.

DIGITAL IMAGE PROCESSING

Time : 3 hours

Maximum marks : 75

PART A — (5 × 5 = 25 marks)

Answer any FIVE questions.

1. Explain the simple image formation model.
எளிய இமேஜ் மாதிரி உருவாக்கத்தைப் பற்றி விவரிக்க.
2. Discuss the DCT and wavelet transforms.
DCT மற்றும் சிற்றலை மாற்றத்தை விவாதிக்க.
3. Compare the low pass filtering and high pass filtering.
குறைந்த கடத்தும் வடிகட்டி, அதிகமாக கடந்து செல்லும் வடிகட்டி இவற்றை ஒப்பிடுக.
4. Generation of spatial masks from frequency domain specifications.
தலைமுறைகளின் வெளிசார்ந்த முகத்திரையை அதிர்வெண் டொமைன் குறிப்புகளில் இருந்து விவரிக்க.

5. Explain the Fundamental of Color image processing.
அடிப்படை கலர் இமேஜின் செயல்பாடுகளை விவரி.
6. Discuss the Constrained Least squares restoration.
கட்டுப்படுத்தப்படாத குறைந்த சதுர மறுசீரமைப்பு பற்றி விவாதிக்க.
7. Explain the Error free compression techniques.
பிழையில்லாத சுறுக்க தொழில்நுட்பத்தை விவரிக்க.
8. Discuss about the edge linking and boundary description.
விளிம்பு இணைப்பு மற்றும் எல்லை விளக்கத்தை விவாதிக்க.

PART B — (5 × 10 = 50 marks)

Answer any FIVE questions Q.No. 9 and 10 compulsory.

9. Choose the Correct answer :
 - (a) Sensor strip mounted in a ring configuration is used in
 - (i) Microscopy
 - (ii) Medical
 - (iii) Industry
 - (iv) Radar

வட்ட கட்டமைப்பில் சென்சார் ஸ்டிரிப்
ஏற்படுத்தப்பட்டது என்பது

- (i) நுண்ணோக்கியியல்
- (ii) மருத்துவம்
- (iii) தொழில்
- (iv) ரேடார்

(b) 1024×1024 image has resolution of

- (i) 1048576
- (ii) 1148576
- (iii) 1248576
- (iv) 1348576

1024×1024 ன் இமேஜின் உறுதி என்பது

- (i) 1048576
- (ii) 1148576
- (iii) 1248576
- (iv) 1348576

(c) Continuous functions are sampled to form a

- (i) Fourier series
- (ii) Fourier transform
- (iii) Fast Fourier series
- (iv) Digital image

தொடர்ச்சியான செயல்பாடுகளின் மாதிரி
உருவாக்கம் என்பது

- (i) ஃபோரியர் சீரிஸ்
- (ii) வேகமான ஃபோரியல் சீரிஸ்
- (iii) ஃபோரியர் மாற்றம்
- (iv) டிஜிட்டல் இமேஜ்

(d) Common example of 2D interpolation is image

- (i) enhancement
- (ii) sharpening
- (iii) blurring
- (iv) resizing

இரு பரிமாண இடைச்செருகல் இமேஜின்
பொதுவான உதாரணம்

- (i) விரிவாக்கம்
- (ii) மங்கல் செய்வது
- (iii) கூர்மைபடுத்துதல்
- (iv) ரீசைசிங்

(e) Digital video is sequence of

- (i) pixels
- (ii) matrix
- (iii) frames
- (iv) coordinates

டிஜிட்டல் வீடியோவின் வரிசை என்பது

- (i) பிக்சல்
- (ii) அணி
- (iii) ஃபிரேம்
- (iv) ஆயம்

(f) Image compression comprised of

- (i) encoder
- (ii) decoder
- (iii) frames
- (iv) Both (i) and (ii)

இமேஜ் சுருக்கம் என்பது எதனை உள்ளடக்கியது?

- (i) குறியாக்கி
- (ii) குறி விலக்கி
- (iii) ஃபிரேம்கள்
- (iv) (i) மற்றும் (ii)

(g) PDF in image processing is called

- (i) Probability Degraded Function
- (ii) Probability Density Function
- (iii) Probabilistic Degraded Function
- (iv) Probabilistic Density Function

PDF இமேஜ்ஜின் செயல்பாடு என்பது

- (i) சிதைக்கும் செயல்பாடுகளின் நிகழ்தகவு
- (ii) அடர்த்தி செயல்பாடுகளின் நிகழ்தகவு
- (iii) சிதைக்கும் செயல்பாடுகளின் நிகழ்தகவியல்
- (iv) அடர்த்தி செயல்பாடுகளின் நிகழ்தகவியல்

(h) Filter that replaces pixel value with medians of intensity levels

- (i) arithmetic mean filter
- (ii) geometric mean filter
- (iii) median filter
- (iv) sequence mean filter

நடுக்கோடுகளின் தீவிர நிலையில் பிக்சலின் மதிப்புக்கு பதிலாக Filter மாற்றுகிறது.

- (i) கணித அர்த்த வடிகட்டி
- (ii) வடிவியல் அர்த்த வடிகட்டி
- (iii) சராசரி வடிகட்டி
- (iv) வரிசை அர்த்தமுள்ள வடிகட்டி

(i) Filter that replaces pixel value with maximum values of intensity levels is

- (i) max filter
- (ii) geometric mean filter
- (iii) media filter
- (iv) min filter

தீவிர நிலையில் அதிக மதிப்பின் போது பிக்சலின் மதிப்பு Filter ஆல் மாற்றப்படுகிறது.

- (i) மேக்ஸ் வடிகட்டி
- (ii) வடிவியியல் அர்த்த வடிகட்டி
- (iii) சராசரி வடிகட்டி
- (iv) Min வடிகட்டி

(j) Salt and pepper noise can interchangeably be used with

- (i) Rayleigh noise
- (ii) Gamma noise
- (iii) Black noise
- (iv) Impulse

Salt and pepper சத்தமானது ஒன்று மற்றொன்றாக மாறுவது இதனால்

- (i) Rayleigh சத்தம்
- (ii) Gamma சத்தம்
- (iii) கருப்பு சத்தம்
- (iv) உந்து விசை

10. State the True or False / சரியா? தவறா?

(a) RGB color system is based upon Cartesian coordinate system.

RGB கலர் அமைப்பு கார்டீசியன் ஒருங்கிணைப்பு அமைப்பை அடிப்படையாகக் கொண்டது.

(b) Visible spectrum ranges is 500-800 nm.

பார்க்கக்கூடிய நிலையில் உள்ள வண்ணப்பட்டியின் எல்லை என்பது 500-800 nm.

(c) Intensity slicing is called density slicing.

தீவீர துண்டாக்கல் என்பது அடர்த்தி துண்டாக்கல் எனப்படும்.

(d) High pass filters promotes low intensity components.

அதிக கடத்தும் வடிகட்டி குறைந்த அடர்த்தி உள்ள கூறுகளை ஊக்குவிக்கிறது.

(e) Correction of power law response is called gamma correction.

power law திருத்தத்தின் பதில் என்பது காமா திருத்தம் எனப்படும்.

(f) Inverse of log function in image processing is inverse log.

இமேஜ் செயல்முறையின் தலைகீழ் பதிவு செயல்பாடு என்பது தலைகீழ் பதிவு எனப்படும்.

(g) Ultraviolet light is used in fluorescence microscopy.

ஒளிர்வு நுண்ணோக்கியின் புறஊதா ஒளி பயன்படுத்தப்படுகிறது.

- (h) For marine acquisition energy source consists usually of four gun towed.

கடல் கையகப்படுத்தும் ஆற்றல் மூலம் நான்கு துப்பாக்கி இழுவையை கொண்டிருக்கிறது.

- (i) FWT stands for Fast Wavelet Transformation.

FWT என்பது வேகமான சிற்றலை மாற்றம் ஆகும்.

- (j) Wavelet series equation is sum of scaling coefficient and detail coefficient.

சிற்றலை தொடர் சமன்பாட்டின் கூடுதல் என்பது அளவின் குணகம் மற்றும் விவர குணகத்தின் கூடுதல் ஆகும்.

11. Discuss the basic relationships between pixels and imaging geometry.

பிக்சலுக்கும் மற்றும் இமேஜ் வடிவியலுக்கும் உள்ள அடிப்படை தொடர்புகளை விவாதிக்க.

12. Describe about the intensity transformations.

தீவீர மாற்றம் குறித்து விவாதிக்க.

13. Explain about the spatial domain methods.

வெளிசார்ந்த டொமைன் முறைகளை பற்றி விவாதி.

14. Describe the diagonalization of circulant and block circulant matrices.

முனைவிட்ட சுழற்சி மற்றும் தொகுதி அணி சுழற்சி பற்றி விவாதிக்க.

15. Discuss the fundamentals of JPEG, MPEG, Fractals.

JPEG, MPEG, பின்னம் இவற்றின் அடிப்படைகளை விளக்குக.

16. Discuss about basic formulation and region growing by pixel aggregation.

பிக்சல் திரட்டல் பற்றி அடிப்படை உருவாக்கம் மற்றும் பிராந்திய வளர்ச்சி பற்றி விவாதிக்க.
