

സെന്റ് പീറ്റേഴ്സ് എച്ച്.എസ്.എസ്  
കുറുമ്പനാടം



ഐ. ടി. ജാലകം

ഡിജിറ്റൽ മാഗസിൻ

# ഇതരളുകൾ വിടരുമ്പോൾ

ആർട്ടിഫിഷ്യൽ ഇന്റലിജൻസ്

ആരതി സുബാഷ്

ഡിജിറ്റൽ ബാങ്കിംഗ്

ഈവ മരിയ റോം

റോബോട്ടുകൾ

ഡോണ മരിയ ശ്യാം

ഓപ്പൺ ടൂൺസ്

ലക്ഷ്മി ചന്ദ്രൻ

ഡിജിറ്റൽ മാർക്കറ്റിംഗ്

അൽഫോൻസ് ജയിംസ്

ഡേറ്റ അനലിറ്റിക്സ്

ശ്രീധന്യ ശ്രീകുമാർ

ചാറ്റ് ജി പി റി

ഗൗരവം കൃഷ്ണ

വെബ് സൈറ്റ്

എബിൻ മോനിയൻ

ഗ്രാഫിക് ഡിസൈൻ

സ്തുതി അജികുമാർ

സോഫ്റ്റ് വെയർ

ഡോക്യുമെന്റേഷൻ

ചോൺ തോമസ്

ഇന്റർനെറ്റിന്റെ വേഗത

ജോസ്സിൻ ജോൺ

അനിമേഷന്റെ ശാസ്ത്രം

ചോൺ സന്തോഷ്

ക്യാമ്പറാ ഷോട്ട്

അന്നു ഷെൽജോ

ക്യാമ്പറാക്കണ്ണുകൾ ഒപ്പിയെടുത്ത

പിറ്റേറിയൻ കാഴ്ചകൾ

എയ്ജൻ മരിയ സോണി



# ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Artificial intelligence (AI) is the intelligence of machines or software, as opposed to the intelligence of other living beings, primarily of humans. It is a field of study in computer science that develops and studies intelligent machines. Such machines may be called AIs.

1956 ൽ ജോൺ മക്കാർത്തി എന്ന കമ്പ്യൂട്ടർ ശാസ്ത്രജ്ഞന്റെ അമേരിക്കയിലെ ഡാർട്ട് മൗത്ത് കോളേജിൽ വെച്ച് നടന്ന ഒരു ശില്പശാലയിലാണ് നിർമ്മിതബുദ്ധി എന്ന വാക്ക് ആദ്യമായി ഉപയോഗിക്കപ്പെടുന്നത്. അദ്ദേഹം നിർമ്മിതബുദ്ധിയുടെ പിതാവ് എന്നറിയപ്പെടുന്നു. മനുഷ്യൻ ചെയ്യുന്ന പല പ്രവൃത്തികളും കൂടുതൽ കൃത്യമായും വേഗത്തിലും ചെയ്യാൻ യന്ത്രങ്ങൾക്കും കമ്പ്യൂട്ടറുകൾക്കും സാധിക്കും. എന്നാൽ മനുഷ്യനെ പോലെ ചിന്തിക്കാനോ സ്വപ്നം കാണാനോ വൈകാരികമായി പ്രതികരിക്കാനോ അവയ്ക്ക് സാധിക്കാറില്ല. സ്വയം ചിന്തിക്കാൻ കഴിവുള്ള യന്ത്രങ്ങൾ എന്നത് മനുഷ്യന്റെ ചിരകാല സ്വപ്നങ്ങളിലൊന്നാണ്. ബുദ്ധിയുള്ള യന്ത്രങ്ങളെ സൃഷ്ടിക്കുവാനുള്ള ശാസ്ത്രസാങ്കേതികവിദ്യയാണ് നിർമ്മിത ബുദ്ധി (ആർട്ടിഫിഷ്യൽ ഇൻ്റലിജൻസ്) എന്ന് സാമാന്യമായി പറയാം.

ആരഭി സുബാഷ്  
ക്ലാസ് ഒൻമ്പത് എ

# ഡിജിറ്റൽ ബാങ്കിംഗ്

പണയവും വായ്പകളും ബാങ്കിംഗ് വ്യവസായത്തിന്റെ ഭാഗമാണ്. ബാങ്കിംഗ് വ്യവസായത്തിലെ അതിവേഗം വളരുന്ന മേഖലകളിലൊന്നായി നിക്ഷേപ ബാങ്കിംഗ് ഉയർന്നുവന്നിട്ടുണ്ട്.



പണം കൈകാര്യം ചെയ്യുന്ന രീതിയിലും  
മാറ്റം വന്നിട്ടുണ്ട്. ഡിജിറ്റൽ കറൻസിയുടെ  
വരവ് നിലവിലുള്ള പണമിടപാട് രീതികളിൽ  
വലിയ മാറ്റം

കൊണ്ടുവരും എന്ന കാര്യത്തിൽ തർക്കമില്ല.

ഈ രംഗത്തേക്ക് ഏറ്റവും പുതിയതായി

റിസർവ് ബാങ്ക് കൊണ്ടുവരുന്ന ഡിജിറ്റൽ

രൂപത്തിലുള്ള കറൻസിയാണ് സെൻട്രൽ

ബാങ്ക് ഡിജിറ്റൽ കറൻസി. ഡിജിറ്റൽ

കറൻസി ടോക്കൺ രൂപത്തിലോ

അക്കൗണ്ട് രൂപത്തിലോ ആവാം.

ഈവ മരിയ റോം

ക്ലാസ് ഒൻമ്പത് ഡി

# റോബോട്ടുകൾ



യന്ത്രമനുഷ്യൻ അഥവാ റോബോട്ട് സ്വന്തമായോ നിർദ്ദേശങ്ങൾ അനുസരിച്ചോ പ്രവർത്തികൾ ചെയ്യാൻ കഴിവുള്ള ഒരു ഇലക്ട്രോ മെക്കാനിക്കൽ ഉപകരണമാണ്. റോബോട്ടുകളെക്കുറിച്ച് പഠിക്കുന്ന ശാസ്ത്രശാഖയാണ് റോബോട്ടിക്സ്.

അമേരിക്കൻ എഴുത്തുകാരനായ ഐസക് അസിമോവാസ് ഈ വാക്ക് ആദ്യമായി ഉപയോഗിച്ചത്. സ്വതന്ത്രമായി ചലിക്കുന്ന ആദ്യ റോബോട്ട് ജീവി ഒരു ആമയാണ്. വാൾട്ടർ ഗ്രേ എന്ന അമേരിക്കക്കാരനാണ് ഇതുണ്ടാക്കിയത്. മനുഷ്യന്റെ രൂപത്തിൽ നിർമ്മിച്ച റോബോട്ടുകളെ ഹുമനോയിഡ് എന്നു വിളിക്കുന്നു. വെള്ളത്തിനിടയിൽ പരിശോധന നടത്താൻ കഴിവുള്ള റോബോട്ടുകളെ ഓട്ടോ സബ് എന്നു വിളിക്കുന്നു.

ഡോണ മരിയ ശ്യാം  
ക്ലാസ്സ് ഒൻപത് എ

# ഓപ്പൺ ടൂൺസ്സ്

കൂടുതൽ സങ്കീർണ്ണവും വൈവിധ്യപൂർണ്ണവുമായ അനിമേഷൻ പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ ഏർപ്പെടുമ്പോൾ ഉപയോഗപ്പെടുത്താവുന്ന മികച്ച ഒരു സ്വതന്ത്ര 2D അനിമേഷൻ സോഫ്റ്റ് വെയറാണ് ഓപ്പൺ ടൂൺസ്സ്. ചിത്രങ്ങൾ വരച്ചു അനിമേറ്റ് ചെയ്യാനും ശബ്ദം നൽകി പൂർണ്ണരൂപത്തിൽ വിഡിയോ ആക്കി മാറ്റാനും ഈ സോഫ്റ്റ് വെയറിൽ സാധിക്കും. ഫ്രെയ്ം ബൈ ഫ്രെയ്ം അനിമേഷൻ മുതൽ കീ ഫ്രെയ്മിങ്, ട്വിന്നിങ് തുടങ്ങി വിവിധ അനിമേഷൻ സങ്കേതങ്ങളും ഈ സോഫ്റ്റ് വെയറിൽ ലഭ്യമാണ്. ഉന്നത നിലവാരമുള്ള പ്രൊഫഷണൽ അനിമേഷനുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നതിനുള്ള നിലവിൽ ഈ സോഫ്റ്റ് വെയർ ഉപയോഗിക്കുന്നു.

റാസ്റ്റർ ലെവൽ ചിത്രങ്ങളും വെക്ടർ ലെവൽ ചിത്രങ്ങളും ഇതിൽ തന്നെ വരച്ചു, അനിമേഷനുകൾ സൃഷ്ടിക്കാൻ സാധിക്കും. എന്നത് ഓപ്പൺ ടൂൺസ്സിന്റെ പ്രത്യേകതയാണ്. ലിനക്സ്, വിൻഡോസ്, മാക് ഓസ് തുടങ്ങിയ ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റങ്ങളിലേയ്ക്കുള്ള ഓപ്പൺ ടൂൺസ് പതിപ്പുകളും നിലവിൽ ലഭ്യമാണ്.



ലക്ഷ്മി ചന്ദ്രൻ  
ക്ലാസ് ഒൻമ്പത് എ.

# ഡിജിറ്റൽ മാർക്കറ്റിംഗ്

നേട്ടങ്ങൾ

ഡിജിറ്റൽ മാർക്കറ്റിംഗ് അളക്കാവുന്നതാണ്. പ്രായം, ലിംഗഭേദം, താൽപര്യം, വിഷയങ്ങൾ, കീ വേഡുകൾ, വെബ്സൈറ്റുകൾ, നഗരം, പിൻകോഡ് എന്നിവ ഉൾപ്പെടെ പ്രേക്ഷകരെ കൃത്യമായി ടാർജ്ജ് ചെയ്യാൻ ഡിജിറ്റൽ മാർക്കറ്റിംഗ് പരസ്യദാതാക്കളെ സഹായിക്കുന്നു. തത്സമയ ഓപ്റ്റിമൈസേഷൻ സാധ്യമാണ്.

ഡിജിറ്റൽ മാർക്കറ്റിംഗ് ബ്രാൻഡുകളെ അവരുടെ ഉപഭോക്താക്കളുമായി ഇടപഴകാൻ സഹായിക്കുന്നു. ഓരോ ഉപഭോക്താവുമായി ആശയവിനിമയം വ്യക്തിഗതമാക്കാൻ കഴിയും. പരമ്പരാഗത മാധ്യമങ്ങളുമായി താരതമ്യം ചെയ്യുമ്പോൾ ചെലവു കുറഞ്ഞതാണ്. ഉയർന്ന ROI ഉണ്ട്, കാരണം ടാർജ്ജ് ചെയ്തൽ



അൽഫോൻസ് ജയിംസ്  
ക്ലാസ് ഒൻപത് എ

# ഡാറ്റ അനലിറ്റിക്സ്

ഡാറ്റാ അനലിറ്റിക്സ് എന്നത് ഒരു വിശാലമായ പദമാണ്, അത് പല തരത്തിലുള്ള ഡാറ്റാ വിശകലനങ്ങളും ബന്ധപ്പെട്ട സാങ്കേതികതകളും ഉൾക്കൊള്ളുന്നു. പ്രക്രിയകളും ബിസിനസ്സുകളും മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിനുള്ള സ്ഥിതിവിവരക്കണക്കുകൾ നേടുന്നതിന് ഡാറ്റാ അനലിറ്റിക്സ് ടെക്നിക്കുകളുടെ സഹായത്തോടെ ഏതെങ്കിലും പ്രത്യേക തരത്തിലുള്ള വിവരങ്ങൾ പ്രയോഗിക്കാൻ കഴിയും..



നൽകിയിരിക്കുന്ന വിവരങ്ങളെക്കുറിച്ചുള്ള നിഗമനങ്ങളിൽ എത്തിച്ചേരുന്നതിന് അസംസ്കൃത ഡാറ്റ വിശകലനം ചെയ്യുന്നതിനോ നിരീക്ഷിക്കുന്നതിനോ ഉള്ള ശാസ്ത്രത്തെ ഡാറ്റാ അനലിറ്റിക്സ് സൂചിപ്പിക്കുന്നു.

ഡാറ്റ അനലിറ്റിക്സ് പ്രധാനമാണ്, കാരണം ഇത് ബിസിനസ്സുകളെ ബന്ധപ്പെട്ട പ്രകടനം ഒപ്റ്റിമൈസ് ചെയ്യാൻ സഹായിക്കുന്നു. മാത്രമല്ല, ബിസിനസ്സ് പ്രവർത്തനങ്ങൾ നിർവ്വഹിക്കുന്നതിനുള്ള കൂടുതൽ കാര്യക്ഷമമായ മാർഗങ്ങളിലൂടെ മൊത്തത്തിലുള്ള ചിലവുകൾ കുറയ്ക്കാനും ബിസിനസ്സുകൾക്ക് പ്രതീക്ഷിക്കാം.

ശ്രീധന്യ ശ്രീകുമാർ  
ക്ലാസ് ഒൻമ്പത് സി

# Chat GPT

മനുഷ്യനെ പോലെ എഴുതാനും വായിക്കാനും  
ചാറ്റ് ചെയ്യാനുമെല്ലാം സാധിക്കുന്ന  
നിർമ്മിതബുദ്ധി അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ള ഒരു  
ചാറ്റ്ബോട്ട് അപ്ലിക്കേഷനാണ് ചാറ്റ് ജിപിടി.  
മനുഷ്യന്റെ സ്വാഭാവികമായ ഭാഷ  
മനസ്സിലാക്കാനും അതിനനുസരിച്ച്  
പ്രതികരിക്കാനും ചാറ്റ് ജിപിടിക്ക് സാധിക്കും.

ഏത് വിഷയങ്ങളോടു ബന്ധപ്പെട്ട ചോദ്യങ്ങളായാലും അവയെല്ലാം ഒരു വിധം കൃത്യമായി ഉത്തരം നൽകാനും സ്വന്തമായി കഥകളും കവിതകളുമെഴുതാനും തമാശ പറയാനുമൊക്കെ ഈ കമ്പ്യൂട്ടർ പ്രോഗ്രാമിന് സാധിക്കുന്നു. മാത്രമല്ല നാം നൽകുന്ന ഒരു computer program നകത്തെ തെറ്റുകൾ കണ്ടെത്തി തിരുത്താനുള്ള നിർദ്ദേശങ്ങൾ നൽകുന്നതിനും വലിയ ലേഖനങ്ങളുടെ സംഗ്രഹം തയ്യാറാക്കാനും ഒരു ഭാഷയിലെ വിവരങ്ങളെ മറ്റ് ഭാഷകളിലേക്ക് വിവർത്തനം ചെയ്യാനും Chat GPTക്ക് കഴിവുണ്ട്. Open AI എന്ന അമേരിക്കൻ ആർട്ടിഫിഷ്യൽ ഇൻ്റലിജൻസ് കമ്പനിയാണ് ഈ ചാറ്റ്ബോട്ട് നിർമ്മിച്ചിരിക്കുന്നത്. മനുഷ്യഭാഷ മനസ്സിലാക്കാനും ഉല്പാദിപ്പിക്കാനും സാധിക്കുന്ന Generative Pre-trained Transformer എന്ന ഓപ്പൺ സോഴ്സ് ലാൻഗ്വേജ് മോഡലാണ് ഇതിൻ്റെ നിർമ്മാണത്തിനായി കമ്പനി ഉപയോഗിച്ചിരിക്കുന്നത്.

ഗൗതം കുഷ്ണ .എസ്  
ക്ലാസ് ഒൻമ്പത് ഡി

# വെബ്സൈറ്റ്

ഒരു വെബ് സൈറ്റ്‌വരിൽ സൂക്ഷിച്ചിരിക്കുന്നതും ഇന്റർനെറ്റ് വഴി ഉപയോഗിക്കുവാൻ പറ്റുന്നതും പരസ്പരം ബന്ധപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നതുമായ വെബ് താളുകൾ, ചിത്രങ്ങൾ, ചലച്ചിത്രങ്ങൾ, ശബ്ദരേഖകൾ തുടങ്ങിയവയുടെ ശേഖരമാണ് ഒരു വെബ്സൈറ്റ് അഥവാ ജാലിക.

ബ്രിട്ടീഷ് CERN ഭൗതികശാസ്ത്രജ്ഞനായ ടി. ബർണേഴ്സ് ലീ (Tim Berners-Lee) ആണ് സർവ്വലോകജാലി (World Wide Web WWW) ആദ്യമായി സൃഷ്ടിച്ചത്. 1993 ഏപ്രിൽ 30 ന് സർവ്വലോകജാലി എല്ലാവർക്കും സൗജന്യമായി ഉപയോഗിക്കാമെന്ന് CERN പ്രഖ്യാപിച്ചു. HTTP, HTML എന്നിവയുടെ ഉത്ഭവത്തിന് മുൻപ് ഒരു സെർവറിൽ നിന്നുള്ള ഫയലുകൾ എടുക്കുന്നതിന് ഫയൽ വിനിമയ സംവദനമുറകൾ, ഗോഫർ സംവദനമുറകൾ എന്നീ സംവദനമുറകൾ (പ്രോട്ടോക്കോളുകൾ) ആണ് ഉപയോഗിച്ചിരുന്നത്. ഈ സംവദനമുറകളിൽ ഉപയോഗിച്ചിരുന്ന വളരെ ലഘുവായ ഡയറക്ടറി ഘടനയിൽ ഉപയോക്താക്കൾക്ക് യഥേഷ്ടം പര്യവേക്ഷണം ചെയ്ത് ഫയലുകൾ ഡൗൺലോഡ് ചെയ്യുന്നതിന് സാധിച്ചിരുന്നു.

എബിൻ മോനിച്ചൻ  
ക്ലാസ് ഒൻമ്പത് ബി

# ഗ്രാഹിക് ഡിസൈൻ

ടൈപ്പോഗ്രാഫി, ഫോട്ടോഗ്രാഫി, ഐക്കണോഗ്രാഫി,  
ചിത്രീകരണം എന്നിവയിലൂടെ ദൃശ്യരൂപങ്ങൾ നിർമ്മിക്കുന്ന  
പ്രക്രിയയാണ് ഗ്രാഹിക് ഡിസൈൻ. ഇത് ഫീൽഡ് വിഷ്വൽ  
കമ്മ്യൂണിക്കേഷൻ, കമ്മ്യൂണിക്കേഷൻ ഡിസൈൻ എന്നിവയുടെ  
ഉപവിഭാഗമായി കണക്കാക്കപ്പെടുന്നുണ്ട്, പക്ഷേ ചിലപ്പോൾ  
"ഗ്രാഹിക് ഡിസൈൻ" എന്ന പദം മേൽ സൂചിപ്പിച്ചവയുടെ  
പര്യായമായും ഉപയോഗിക്കുന്നു. ഗ്രാഹിക് ഡിസൈനർമാർ  
ചിഹ്നങ്ങളും ചിത്രങ്ങളും വാചകവും സൃഷ്ടിക്കുകയും  
സംയോജിപ്പിക്കുകയും ചെയ്യുക വഴി ആശയങ്ങളുടെയും  
സന്ദേശങ്ങളുടെയും ദൃശ്യ പ്രാതിനിധ്യം സൃഷ്ടിക്കുന്നു.

വിഷ്വൽ കോമ്പോസിഷനുകൾ സൃഷ്ടിക്കുന്നതിന് അവർ ടൈപ്പോഗ്രാഫി, വിഷ്വൽ ആർട്സ്, പേജ് ലേ ഔട്ട് ടെക്നിക്കുകൾ എന്നിവ ഉപയോഗിക്കുന്നു. കോർപ്പറേറ്റ് ഡിസൈൻ (ലോഗോകളും ബ്രാൻഡിംഗും), എഡിറ്റോറിയൽ ഡിസൈൻ (മാസികകൾ, പത്രങ്ങൾ, പുസ്തകങ്ങൾ), വേ ഫൈൻഡിംഗ് അല്ലെങ്കിൽ പരിസ്ഥിതി ഡിസൈൻ, പരസ്യംചെയ്യൽ, വെബ് ഡിസൈൻ, കമ്മ്യൂണിക്കേഷൻ ഡിസൈൻ, പ്രൊഡക്റ്റ് പാക്കേജിംഗ്, സൈനേജ് എന്നിവ ഗ്രാഫിക് ഡിസൈനറിന്റെ സാധാരണ ആപ്ലിക്കേഷനുകളിൽ ഉൾപ്പെടുന്നു. റോഡ് ചിഹ്നങ്ങൾ മുതൽ സാങ്കേതിക സ്ക്രീമാറ്റിക്സ് വരെ, ഇന്റർജാഹീസ് മെമ്മോറാണ്ടം മുതൽ റഫറൻസ് മാനുവലുകൾ വരെ, എന്നിങ്ങനെ ദൃശ്യപരമായ എല്ലാത്തിനും ഗ്രാഫിക് ഡിസൈൻ ബാധകമാണ്.

സ്തുതി അജികുമാർ  
ക്ലാസ് ഒൻവത് ബി

# സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ

ഒരു കമ്പ്യൂട്ടർ സോഫ്റ്റ്‌വെയറിന്റെ വികസനത്തെയും, അത് എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കാം എന്നതിനേയും വ്യക്തമായി സൂചിപ്പിക്കുന്ന ഒരു മാർഗരേഖയാണ് ഡോക്യുമെന്റേഷൻ. സിസ്റ്റം നിർമ്മിക്കപ്പെട്ട രീതി, അതിലെ ഘടകഭാഗങ്ങളുടെ പ്രവർത്തനം എന്നിവയെ സംബന്ധിച്ച പൂർണ്ണ വിവരങ്ങൾ രേഖപ്പെടുത്തിവയ്ക്കുന്നത് ഡോക്യുമെന്റേഷനിലൂടെയാണ്. ഉപയോക്താവ്, സിസ്റ്റം പ്രോഗ്രാമിങ്ങ്, നിർദ്ദേശ നിർവഹണം (command execution) എന്നീ വ്യത്യസ്ത മേഖലകളിലെ സമഗ്ര വിവരണമാണ് ഡോക്യുമെന്റേഷനിലൂടെ സാധാരണയായി ലഭ്യമാകുന്നത്.



# പ്രധാന ലക്ഷ്യങ്ങൾ

ഇന്റർടാസ്ക്/ഇന്റർഫേസ് വാർത്താവിനിമയം.

ഓരോ ഘട്ടത്തിലും പൂർത്തീകരിക്കുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങളെ

സൂചിപ്പിക്കുന്നതോടൊപ്പം അനന്തര നടപടികൾ ആസൂത്രണം ചെയ്യാൻ

സഹായിക്കുന്ന മാർഗനിർദ്ദേശങ്ങളും ഇതിൽ ഉൾപ്പെടുത്താനാണ്

നിർദ്ദേശക രേഖകൾ

~~സിസ്റ്റത്തിന്റെ പ്രവർത്തനത്തെ സംബന്ധിച്ച വിശദാംശങ്ങൾ~~

~~സിസ്റ്റത്തിന്റെ ഗുണമേന്മകൾ, സമയ ബന്ധിതമായ വളർച്ചകൾ~~

എന്നിവയെക്കുറിച്ചുള്ള വിവരണമാണ് ഇവ ഉൾക്കൊള്ളുന്നത്.

വർഗീകരണം.

- 1. അനലിറ്റിക്കൽ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ, 2. സിസ്റ്റംസ് ഡോക്യുമെന്റേഷൻ,
- 3. പ്രോഗ്രാം ഡോക്യുമെന്റേഷൻ, 4. ഓപ്പറേഷൻസ് ഡോക്യുമെന്റേഷൻ,
- 5. യൂസെർ ഡോക്യുമെന്റേഷൻ.

ഷോൺ തോമസ്  
ക്ലാസ് ഒൻമ്പത് ബി

## ഇന്റർനെറ്റിന്റെ വേഗത

ഇന്റർനെറ്റിന്റെ വേഗത കണക്കാക്കുന്നത് ഒരു സെക്കന്റിൽ ട്രാൻസ്ഫർ ചെയ്യുന്ന ഡാറ്റയുടെ അടിസ്ഥാനത്തിലാണ്. ബിറ്റ് ആണ് ഡാറ്റയുടെ ഏറ്റവും ചെറിയ യൂണിറ്റ്. Mbps എന്നാൽ Megabits per second ആണ്. Megabit ഒരു ദശലക്ഷം ബിറ്റ് ആണ്. അതായത് ഒരു സെക്കന്റിൽ ഒരു ദശലക്ഷം ബിറ്റ് ഡാറ്റാട്രാൻസ്ഫർ ചെയ്യപ്പെടുന്നു.

ജോസ്സിൻ ജോൺ  
ക്ലാസ് എട്ട് ഇ

# അനിമേഷന്റെ ശാസ്ത്രം

വ്യത്യസ്ത സ്ഥാനത്തും, ആകൃതിയിലുള്ള ഒരേ

ശ്രേണിയിലുള്ള ചിത്രങ്ങളെ, തുടർച്ചയായി

പ്രദർശിപ്പിക്കുമ്പോൾ അത് ചലിക്കുന്നതായി നമുക്ക്

അനുഭവപ്പെടുന്നു. നമ്മുടെ കണ്ണിന്റെ Persistence of vision

( വീക്ഷണ സ്ഥിരത) എന്ന സവിശേഷതയാണ്

ഈ ദൃശ്യാനുഭവം ഉണ്ടാക്കുന്നത്. കണ്ണിന്റെ ഈ പ്രത്യേകത

പ്രയോജനപ്പെടുത്തിയാണ് സിനിമ-അനിമേഷൻ തുടങ്ങിയ

സാങ്കേതികവിദ്യകൾ ഉദയം കൊണ്ടത്. ചലച്ചിത്രങ്ങളിൽ

ഒരു സെക്കന്റിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്ന ഫ്രെയിമുകളുടെ (നിശ്ചല

ചിത്രങ്ങളുടെ) എണ്ണമാണ് FPS ( Frame Per Second)

ഫ്രെയിമുകളുടെ എണ്ണം ക്രമീകരിക്കുന്നതിലൂടെ

ചലച്ചിത്രത്തിന്റെ വേഗത ക്രമീകരിക്കാനാകും.

ഷോൺ സന്തോഷ്

ക്ലാസ് എട്ട് ഇ

# ക്യാമറാഷോട്ട്

ക്യാമറ ഓൺ ചെയ്യിനശേഷം

ഓഫ്/പോസ് ചെയ്യുന്നതിനിടയിലുള്ള, തുടർച്ചയായി ക്യാമറ ചിത്രീകരിക്കുന്ന ദൃശ്യങ്ങളെ ഒരു ഷോട്ട് എന്ന് വിളിക്കാം.

വസ്തുവിൽനിന്ന് ക്യാമറയിലേക്കുള്ള, ദൂരത്തിന്റെയും

ദൃശ്യങ്ങൾ പിടിച്ചെടുക്കുന്ന ക്യാമറാവിക്ഷണ കോണിന്റെയും

അടിസ്ഥാനത്തിൽ ഷോട്ടുകൾ വിവിധ തരത്തിൽ

അറിയപ്പെടുന്നു. പ്രധാനമായി മൂന്ന് അടിസ്ഥാന

ഷോട്ടുകളാണുള്ളത്, ലോങ്ങ്, മീഡിയം, ക്ലോസ്അപ്പ്. ഈ

മൂന്ന് അടിസ്ഥാന ഷോട്ടുകൾക്കുപുറമെ മീഡിയം

ക്ലോസ്അപ്പ്, എക്സ് ട്രീം ലോങ്ങ് ഷോട്ട്, എക്സ് ട്രീം ക്ലോസ്അപ്പ്

എന്നിങ്ങനെ വിവിധപോയിന്റുകൾ ഉണ്ട്. പൊതുവെ

ഇതിനെക്കൊണ്ടും അടിസ്ഥാന ഷോട്ടുകളുടെ ബദൽ / സമാന്തര

സ്ഥാനങ്ങളായി പരിഗണിക്കുന്നു.

## ലോങ്ങ്ഷോട്ട്

ഒരു ഒബ്ജക്ട്/കഥാപാത്രത്തിന്റെ ശരീരഭാഗം മുഴുവനും, കൂടെ

പശ്ചാത്തലവും ഉൾക്കൊള്ളുന്ന



നാടകീയപ്രഭാവവും ദൃശ്യസ്പഷ്ടതയും വരുത്താൻ കഴിയും. കഥാപാത്രങ്ങളുടെ മുഖത്തേക്കോ കണ്ണുകൾ, ചുണ്ടുകൾ, ചെവി എന്നിവിടങ്ങളിലേക്കോ വളരെ അടുത്ത് സുംചെയ്യുന്നതിനെ എക്സ്ട്രീം ക്ലോസപ്പ് ECU എന്ന് വിളിക്കുന്നു. ഹൊറർ സിനിമകളിൽ അതീവ ഭീകരാന്തരീക്ഷം സൃഷ്ടിക്കുന്നതിനും അഭിനേതാക്കളും പ്രേക്ഷകരും തമ്മിൽ സംവദിക്കുന്നതിനും ഇവ സഹായകമാണ്. ഇവിടെ കഥാപാത്രത്തിന്റെ ശരീരഭാഷ വ്യക്തമാകണമെന്നില്ല.

മീഡിയം ഷോട്ട്

ലോങ്ങ് ഷോട്ടിനും ക്ലോസപ്പ് ഷോട്ടിനും ഇടയ്ക്കുള്ള ക്യാമറാ വീക്ഷണത്തെയാണ് മീഡിയം ഷോട്ട് അല്ലെങ്കിൽ മിഡ് ഷോട്ട് എന്നു പറയുന്നത്. ഇതിൽ സാധാരണയായി മനുഷ്യരൂപത്തിന്റെ അരയ്ക്ക് താഴെ മുതൽ തലവരെയുള്ള ഭാഗമാണ് ഉൾപ്പെടുത്തുന്നത്. കഥാപാത്രങ്ങളുടെ മുഖങ്ങൾ, മറ്റു കഥാപാത്രങ്ങളുമായി അവരുടെ ഇടപെടലുകൾ, അവരുടെ ശരീരഭാഷ എന്നിവ പ്രേക്ഷകർക്ക് കൂടുതൽ അനുഭവവേദ്യമാകുന്നു.

അനു ഷെൽജോ  
ക്ലാസ് എട്ട് ഇ

# ക്യാമറക്കണ്ണുകൾ ഒപ്പിയെടുത്ത പിറ്റേറിയൻ കാഴ്ചകൾ



കൂടുതൽ കൃത്യമായി കാണാൻ മീഡിയം

ഷോട്ടിലൂടെ സാധിക്കുന്നു. പശ്ചാത്തലത്തിന്റെ ഒരു

ഭാഗവും മീഡിയം ഷോട്ടിൽ കാണും. രംഗത്ത്

നടക്കുന്ന ആക്ഷനിലേക്ക് ശ്രദ്ധയൂന്നും.വിധം

വലുതായിരിക്കും ഇതിലെ ചിത്രത്തിന്റെ

വലുപ്പം.രണ്ടു വ്യക്തികൾ സംസാരിക്കുന്നതോ, ഒരു

മേശപ്പുറത്ത് ഏതെങ്കിലും പരീക്ഷണങ്ങളോ

മാതൃകകളോ വിശദീകരിക്കുന്നതോ

ചിത്രീകരിക്കാൻ ഏറ്റവും മികച്ചത് മീഡിയം

ഷോട്ടാണ്.





























# ST PETER'S H.S.S KURUMI

## **FREEDOM FEST 2023**

*Knowledge, Innovation, Technology*

ആഗസ്റ്റ് 12 മുതൽ 15 വരെ

- 1. ROBOTICS EXHIBITION**
- 2. IT CORNER**
- 3. SEMINAR FOR PARENTS AND STUDENTS**
- 4. FREEDOM FEST MESSAGE IN SCHOOL ASSEMBLY**

THANKS FOR WATCHING

CHIEF EDITOR

ARABHI SUBHASH