

CLASS : 12th (Sr. Secondary) Code No. 4346

Series : SS-M/2019

Roll No.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

MEDIA-ANIMATION

National Skills Qualification Framework (NSQF)

Level – 4

[Hindi and English Medium]

(Only for Fresh/Re-appear Candidates)

Time allowed : 2.30 hours] [Maximum Marks : 60

- कृपया जाँच कर लें कि इस प्रश्न-पत्र में मुद्रित पृष्ठ 8 तथा प्रश्न 37 हैं।

Please make sure that the printed pages in this question paper are 8 in number and it contains 37 questions.

- प्रश्न-पत्र में दाहिने हाथ की ओर दिये गये कोड नम्बर को छात्र उत्तर-पुस्तिका के मुख्य-पृष्ठ पर लिखें।

The Code No. on the right side of the question paper should be written by the candidate on the front page of the answer-book.

- कृपया प्रश्न का उत्तर लिखना शुरू करने से पहले, प्रश्न का क्रमांक अवश्य लिखें।

Before beginning to answer a question, its Serial Number must be written.

4346

P. T. O.

(2)

4346

- उत्तर-पुस्तिका के बीच में खाली पन्ना/ पन्ने न छोड़ें।
Don't leave blank page/ pages in your answer-book.
- उत्तर-पुस्तिका के अतिरिक्त कोई अन्य शीट नहीं मिलेगी।
अतः आवश्यकतानुसार ही लिखें और लिखा उत्तर न काटें।
*Except answer-book, no extra sheet will be given.
Write to the point and do not strike the written answer.*
- परीक्षार्थी अपना रोल नं० प्रश्न-पत्र पर अवश्य लिखें।
Candidates must write their Roll Number on the question paper.
- कृपया प्रश्नों का उत्तर देने से पूर्व यह सुनिश्चित कर लें कि प्रश्न-पत्र पूर्ण व सही है, परीक्षा के उपरान्त इस सम्बन्ध में कोई भी दावा स्वीकार नहीं किया जायेगा।
*Before answering the questions, ensure that you have been supplied the correct and complete question paper, **no claim in this regard, will be entertained after examination.***

नोट : प्रश्न क्रमांक 1 से 3 में से कोई दो प्रश्न करें। शेष सभी प्रश्न अनिवार्य हैं।

Attempt any **two** questions from question numbers **1 to 3. Rest are compulsory.**

4346

(3)

4346

[निबन्धात्मक प्रश्न]

[Essay Type Questions]

1. ब्लेंड वैल्यू को एनीमेट करने और सेट करने के चरण लिखिए। 6
Write steps to animate blend value and set the blend off value.
2. संचारण की प्रक्रिया का वर्णन करें। 6
Explain the process of communication.
3. सक्रिय रूप से सुनने के नॉन-वर्बल चिह्नों का वर्णन करें। 6
Explain non-verbal signs of active listening.

[लघु उत्तरीय प्रश्न]

[Short Answer Type Questions]

4. लिखित संचारण की आवश्यकता क्या है ? कुछ तरीकों के नाम बताइए। 3
What is the need of written communication ?
Name some methods.
5. विभिन्न संचारण के तरीकों पर नोट लिखिए। 3
Write note on different communication styles.
6. वॉक साइकिल प्रक्रिया का संक्षेप में वर्णन करें। 3
Explain walk cycle procedure in brief.

4346

P. T. O.

(4)

4346

7. रन साइकिल बनाने की प्रक्रिया का वर्णन करें। 3
Explain procedure for creating a run cycle.
8. फेशियल एक्सप्रेशन में निम्न आँखों के तरीके महत्वपूर्ण कैसे हैं –
आई गेज़, ब्लिंकिंग, प्युपिल साइज। 3
How following eye signals are important in facial expressions : eye gaze, blinking, pupil size.
9. निम्न पदों की परिभाषा दीजिए : स्ट्रॉंग पोज़, ओवरलैपिंग एक्शन और पॉवर सेंटर। 3
Define the terms : Strong pose, Overlapping actions and Power centers.
10. एक सोचने वाले किरदार पर नोट लिखिए। 3
Write a note on thinking character.

[अति लघु उत्तरीय प्रश्न]

[Very Short Answer Type Questions]

11. वॉक साइकिल को एनीमेट करने के दो मूल प्रकार क्या हैं ? 1
What are **two** basic ways to animate a walk cycle ?
12. काउंटरपोज क्या है ? 1
What is counterpose ?
13. माया डायरेक्टरी में दो सबसे महत्वपूर्ण फोल्डर क्या हैं ? 1
What are the **two** most important folders in Maya directory ?

4346

(5)

4346

- 14.** फ्रेम बफर नेमिंग क्या है ? 1
What is frame buffer naming ?
- 15.** कस्टम एक्सटेंशन का उपयोग क्या है ? 1
What is the use of custom extension ?
- 16.** एक्टिंग सेट-अप में लेआउट क्या है ? 1
What is layout in acting set-up ?
- 17.** एनीमल लोकोमोशन में विभिन्न प्रकार के गैट्स क्या हैं ? 1
What are various types of gaits in animal locomotion ?
- 18.** क्वाडरूपैड्स और बाइपैड्स में क्या अन्तर है ? 1
What are differences between quadrupeds and bipeds ?
- 19.** क्वाडरूपैडल मूवमेंट का महत्त्व क्या है ? 1
What is the significance of quadrupedal movements ?
- 20.** डोप शीट क्या है ? 1
What is a dope sheet ?
- 21.** एक्सप्रेसिव पोज के कार्य क्या हैं ? 1
What are the functions of expressive pose ?
- 22.** बाउंसिंग बॉल एनीमेशन में टाइमिंग महत्त्वपूर्ण क्यों है ? 1
How timing is important in bouncing ball animation ?

4346

P. T. O.

(6)

4346

23. बाउंसिंग बॉल में स्कवैश और स्ट्रेच क्या है ? 1
What is squash and stretch in bouncing ball ?
24. थंबनेल स्कैच की आवश्यकता क्या है ? 1
What is the need of thumbnail sketches ?
25. कैरेक्टर के चेहरे की क्या चीज़ जिंदा होने का अहसास दिलाती है ? 1
What makes a characters face feel alive ?
26. लिप सिंकिंग क्या है ? 1
What is lip syncing ?
27. ई-मेल एटीकेट क्या है ? 1
What are E mail-etiquettes ?

[वस्तुनिष्ठ प्रश्न]

[Objective Type Questions]

28. रिफ्लेक्शन दोहराने या के विषय में दर्शाता है। 1
Reflection is about repeating or
29. एनीमेशन के *तीन* नियम एक्शन, एंटीसिपेशन और हैं। 1
The **three** Principles of animation are action, anticipation and
30. क्वॉडरूपैड्स में सबसे धीमा गैट है। 1
..... is the slowest gait in quadrupeds.

4346

(7)

4346

31. स्ट्रेचिंग के समय बॉल का संपूर्ण भार रहना चाहिए। 1

While stretching, overall mass of the ball should remain

32. ऐक्टिंग सेट-अप में दूसरा चरण है। 1

..... is the second step in acting set-up.

33. पोजिंग का नियम से लिया गया है। 1

Posing principle is derived from

34. लाइन ऑफ ऐक्शन पोजिंग का नियम है। 1

- (a) पहला (b) दूसरा
(c) तीसरा (d) चौथा

Line of action is principle of posing.

- (a) 1st (b) 2nd
(c) 3rd (d) 4th

35. बाइपैड अनुक्रम को पैरेंट ऑब्जेक्ट का नाम अपने आप होता है। 1

- (a) Bip 001 (b) Biped 1
(c) Bip 1 (d) Biped 01

The parent object of biped hierarchy is named by default.

- (a) Bip 001 (b) Biped 1
(c) Bip 1 (d) Biped 01

4346

P. T. O.

(8)

4346

36. कॉन्टेक्ट पोज़ वॉक साइकिल का प्रतिशत होता है। 1

- (a) 40 (b) 60
(c) 70 (d) 80

The contact pose determines percent of walk cycle.

- (a) 40 (b) 60
(c) 70 (d) 80

37. बिजनेस फोन का उत्तर देते समय, यह से ज्यादा बार नहीं बजना चाहिए। 1

- (a) 4 (b) 2
(c) 3 (d) 5

While answering business phone, it should not ring more than times.

- (a) 4 (b) 2
(c) 3 (d) 5



4346