

CLASS : 12th (Sr. Secondary)

Code No. 5759

Series : SS-March/2022

Roll No.

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

MEDIA-ANIMATION

National Skills Qualification Framework (NSQF)

Level – 4

[Hindi and English Medium]

(Only for Fresh/Re-appear Candidates)

Time allowed : 2½ hours]

[Maximum Marks : 60

-
- कृपया जाँच कर लें कि इस प्रश्न-पत्र में मुद्रित पृष्ठ 7 तथा प्रश्न 37 हैं।
Please make sure that the printed pages in this question paper are 7 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.
 - 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 के 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.**

[निबन्धात्मक प्रश्न]

[Essay Type Questions]

1. माया में रेंडर सेटअप फ्लो का वर्णन कीजिए। 6
Explain Render Setup Flow in Maya.
2. माया में स्पॉट लाइट और एरिया लाइट का वर्णन कीजिए। 6
Explain spot lights and area lights in Maya.
3. UV's को एक-दूसरे के आधार पर अलाइन और स्नैप करने के विभिन्न ऑप्शन का वर्णन कीजिए। 6
Explain various options to align and snap UV's relative to each other.

[लघु उत्तरीय प्रश्न]

[Short Answer Type Questions]

4. माया के लिए IPR की सामान्य कमियों का वर्णन कीजिए। 3
Explain general IPR limitations for Maya.
5. सामान्यतः उपयोग होने वाले टेक्सचर मैप का वर्णन कीजिए। 3
Explain commonly used texture maps.
6. UV टेक्सचर मैपिंग पर नोट लिखिए। 3
Write note on UV texture mapping.
7. UV एडिटर मेन्यू में निम्न ऑप्शन का वर्णन कीजिए : डिम इमेज, पिक्सल स्नैप, गामा। 3
Explain following options in UV editor menu : Dim image, Pixel Snap, Gamma.

8. UV's को यथावत स्टैण्डर्ड ट्रांसफॉर्म टूल्स से अच्छा घुमाने के विभिन्न ऑप्शन का वर्णन कीजिए। 3
Explain various options to move UV's more precisely than standard transform tools.
9. Sub-D's पर नोट लिखिए। 3
Write note on Sub-D's.
10. टेक्सचर पर नोट लिखें। 3
Write note on textures.

[अति लघु उत्तरीय प्रश्न]

[Very Short Answer Type Questions]

11. माया में शेप नोड क्या है ? 1
What is shape node in Maya ?
12. रैम्प शेडर क्या है ? 1
What is ramp shader ?
13. लैम्बर्ट मेटेरियल क्या है ? 1
What is Lambert Material ?
14. माया में पॉलिगन सर्फेस का उपयोग क्या है ? 1
What is the use of polygon surfaces in Maya ?
15. कम्पोजिटिंग का लाभ क्या है ? 1
What is the advantage of compositing ?

- 16.** टेक्सचर आर्टिस्ट का कार्य क्या है ? 1
What is the role of texture artist ?
- 17.** ओशियन शेडर क्या है ? 1
What is an Ocean shader ?
- 18.** शेडिंग मैप मेटेरियल क्या है ? 1
What is shading map material ?
- 19.** सर्फेस शेडर क्या है ? 1
What is a surface shader ?
- 20.** माया में कंस्ट्रक्शन हिस्ट्री का उपयोग क्या है ? 1
What is the use of construction history in Maya ?
- 21.** फज़ टेक्सचर क्या है ? 1
What is a Fuzz Texture ?
- 22.** कमाण्ड लाइन रेंडरिंग के लाभ क्या हैं ? 1
What are advantages of command line rendering ?
- 23.** Maya LT इंपोर्ट के लिए किन फाइल फॉर्मेट को सपोर्ट करती है ?
What file formats does Maya LT support for import ?
- 24.** स्ट्रेस की परिभाषा दीजिए। 1
Define stress.

25. प्रेजेंटेशन सॉफ्टवेयर के लाभ क्या हैं ? 1

What are advantages of presentation software ?

26. सकारात्मक आउटलुक बनाए रखने की दो तकनीक लिखें। 1

Write **two** techniques to maintain positive outlook.

27. एंटरप्रेन्योरशिप के दो गुण-धर्म बताइए। 1

Give **two** characteristics of entrepreneurship.

[वस्तुनिष्ठ प्रश्न]

[Objective Type Questions]

28. FPO का पूर्ण रूप है। 1

Full form of FPO is

29. वर्कशीट का संग्रह कहलाता है। 1

A collection of worksheets is called

30. स्प्रेडशीट में जब कुछ सेल को एक साथ सेलेक्ट किया जाता है, तो उसे कहते हैं। 1

In spreadsheet, when a number of cells is selected, it is called

31. ऑप्शन का उपयोग उन UV's को सेलेक्ट करने के लिए होता है, जिनका दक्षिणावर्त वाइंडिंग ऑर्डर होता है। 1

..... option is used to select UV's that have clockwise winding order.

- 32.** UV टूल सिरों को टूल कर्सर के मध्य की तरफ खींचता है। 1
 UV tool pulls vertices towards the centre of tool cursor.
- 33.** संचारण एक प्रकार की प्रक्रिया है। 1
- (a) 1 (b) 2
 (c) 3 (d) 4
- Communication is a way process.
- (a) 1 (b) 2
 (c) 3 (d) 4
- 34.** सक्रिय रूप से सुनने का आखिरी चरण है। 1
- (a) प्राप्त करना (b) समझना
 (c) याद रखना (d) जवाब देना
- The last stage of active listening is
- (a) Receive (b) Understand
 (c) Remember (d) Respond
- 35.** "Come with us right now" प्रकार का वाक्य है।
- (a) आज्ञार्थक (b) घोषणात्मक
 (c) विस्मयादिबोधक (d) प्रश्नवाची
- "Come with us right now", is a type of sentence.
- (a) Imperative (b) Declarative
 (c) Exclamatory (d) Interrogative

36. ऑटोडेस्क माया में 'की' का उपयोग रेंडरिंग के लिए होता है। 1

- (a) F2 (b) F5
(c) F6 (d) F9

In Autodesk Maya, key is used for rendering.

- (a) F2 (b) F5
(c) F6 (d) F9

37. माया में 'की' का उपयोग मेन्यू बार के डिस्प्ले को स्विच करने के लिए होता है। 1

- (a) Ctrl + t (b) Alt + t
(c) Alt + M (d) Ctrl + M

In Maya, key is used to toggle display of menu bar.

- (a) Ctrl + t (b) Alt + t
(c) Alt + M (d) Ctrl + M

