

CLASS : 12th (Sr. Secondary)

Code No. 3645

Series : SS/Annual Exam.-2026

Roll No.

| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

MEDIA & ENTERTAINMENT

National Skills Qualification Framework (NSQF)

Level – 4

[Hindi and English Medium]

(Only for Fresh/Re-appear/Improvement/Additional Candidates)

Time allowed : **2½ hours**]

[**Maximum Marks : 60**

- कृपया जाँच कर लें कि इस प्रश्न-पत्र में मुद्रित पृष्ठ **8** तथा प्रश्न **30** हैं।

*Please make sure that the printed pages in this question paper are **8** in number and it contains **30** 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। रोल नं० के अतिरिक्त प्रश्न-पत्र पर अन्य कुछ भी न लिखें और वैकल्पिक प्रश्नों के उत्तरों पर किसी प्रकार का निशान न लगाएँ।

Candidates must write their Roll No. on the question paper. Except Roll No. do not write anything on question paper and don't make any mark on answers of objective type questions.

- 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.***

सामान्य निर्देश :

General Instructions :

- (i) सभी प्रश्न अनिवार्य हैं।

All questions are compulsory.

- (ii) प्रत्येक प्रश्न के अंक उसके सामने दिये गये हैं।

Marks are indicated against each question.

- (iii) आपके उत्तर अंकानुसार संक्षिप्त और प्रश्न के अनुकूल होने चाहिए।

Your answer should be precise and to the point according to their marks.

1. ऑटोडेस्क माया में ट्रांसफॉर्म और रोटेट टूल का वर्णन कीजिए। पॉलिगन मॉडलिंग क्या है ? 5
Explain transform and rotate tools in Autodesk Maya. What is polygon modeling ?

(3)

3645

अथवा

OR

UV एडिटर के पिन टूल्स का वर्णन कीजिए।

Explain pin tools for UV editor.

2. एनीमेशन के एप्लीकेशन बताइए।

5

Give applications of animation.

अथवा

OR

एनीमेशन के किन्हीं *तीन* नियमों का वर्णन कीजिए।

Explain any **three** principles of animation.

3. फोटोशॉप में स्पेक्यूलर मैप बनाने के चरण लिखें।

5

Write steps to create Specular map in Photoshop.

अथवा

OR

स्पेक्यूलर मैप क्या हैं ? सीमलेस टेक्चर बनाने के चरण लिखिए।

What is Specular map ? Write steps to create seamless texture.

4. बैच रेंडर का वर्णन कीजिए।

3

Explain batch render.

3645

P. T. O.

(4)

3645

5. टेक्चर क्या है ? टेक्चर आर्टिस्ट का कार्य क्या है ?

3

What is a texture ? What is the work of texture artist ?

6. माया में विभिन्न मैटीरियल नोड्स का वर्णन करें।

3

Explain various material nodes in Maya.

अथवा

OR

मैटीरियल हाइपरशेड पर नोट लिखें।

Write note on material hypershade.

7. एक रिफ्रेक्टिव मैटीरियल बनाने के चरण लिखें।

3

Write steps to create a refractive material.

8. मल्टीमीडिया की परिभाषा दें। इसके उपयोग क्या हैं ?

3

Define multimedia. What are its uses ?

9. टेक्चर मैप के प्रकारों का वर्णन करें।

3

Explain types of texture maps.

अथवा

OR

माया में शेडिंग नेटवर्क पर नोट लिखें।

Write note on shading network in Maya.

3645

(5)

3645

10. 3D मॉडल पर मैटीरियल शेडर कैसे लगाया जाता है ?

2

How material shader is applied to 3D model ?

11. NURBs क्या हैं ?

2

What is NURBs ?

अथवा

OR

कंस्ट्रक्शन हिस्ट्री का उपयोग क्या है ?

What is use of construction history ?

12. बेवल और फिल होल टूल क्या है ?

2

What is bevel and fill hole tool ?

13. UV अनरैप क्या है ?

2

What is UV unwrap ?

अथवा

OR

IPR रेंडर क्या है ?

What is IPR render ?

14. ग्रीन जॉब के लाभ क्या हैं ?

2

What are benefits of green jobs ?

3645

P. T. O.

15. बिजनेस एंटरप्रेन्योर क्या हैं ?

2

What are business entrepreneur ?

[वस्तुनिष्ठ प्रश्न]

[Objective Type Questions]

16. CGI का पूर्ण रूप है।

1

Full form of CGI is

17. आत्म प्रबंधन को भी कहते हैं।

1

Self management is also called

18. स्प्रेडशीट में चुने गए सेल की लोकेशन बताता है।

1

In spreadsheet, shows the location of selected cell.

19. टेक्स्चर के कन्ट्रास्ट को बदलने के लिए UV टूल का उपयोग होता है।

1

..... UV tool is used to adjust contrast of texture.

20. कम्प्यूटर एनीमेशन में 2D, 3D एनीमेशन और होते हैं।

1

Computer animation consists of 2D animation, 3D animation and

21. एनीमेशन के लिए शॉर्टकट 'की' है।

1

(A) F2

(B) F4

(C) F6

(D) F9

Shortcut 'key' for animation is

(A) F2

(B) F4

(C) F6

(D) F9

22. FX के लिए शॉर्टकट 'की' है। 1
- (A) F1 (B) F3
(C) F9 (D) F5
- Shortcut 'key' for FX is
- (A) F1 (B) F3
(C) F9 (D) F5
23. ऑटोडेस्क माया में नया प्रोजेक्ट मैन्यू द्वारा सेट होता है। 1
- (A) File (B) Create
(C) Edit (D) Format
- In Autodesk Maya, a new project is setup using menu.
- (A) File (B) Create
(C) Edit (D) Format
24. एक प्रेजेंटेशन को प्रिंट करने की शार्टकट 'की' है। 1
- (A) Alt + P (B) Ctrl + P
(C) Alt + S (D) Ctrl + S
- Shortcut 'key' to print a presentation is
- (A) Alt + P (B) Ctrl + P
(C) Alt + S (D) Ctrl + S
25. स्प्रेडशीट में सॉर्ट ऑप्शन मैन्यू में होता है। 1
- (A) फाइल (B) व्यू
(C) एडिट (D) डाटा

In spreadsheet, sort option is present in menu.

- (A) File (B) View
(C) Edit (D) Data

26. सक्रिय रूप से सुनने के चरण हैं। 1

- (A) 5 (B) 2
(C) 4 (D) 6

There are stages of active listening.

- (A) 5 (B) 2
(C) 4 (D) 6

27. समय, संचारण का अवयव नहीं है। (सही/गलत) 1

Time is not an element of communication.

(True/False)

28. माया में मैटीरियल ऑप्शन फाइल मैन्यू में होता है। (सही/गलत) 1

In Maya, material option is present in file menu.

(True/False)

29. शेडर में मैटीरियल का रंग संतुलित किया जा सकता है। 1

In Shader, color of material can be controlled.

30. UV टूल की मदद से टेक्स्चर के पिक्सल को बार्डर तक जोड़ा जाता है। 1

Using UV tool, pixels of texture combines with borders.

