Marking Scheme for 10th Media Entertainment

Question No.	Answer	Marking
1	Saturation	1
2	Behavior	1
3	Online	1
4	Ctrl + N	1
5	background	1
6	(True)	1
7	(False)	1
8	(d) Graphic tablet.	1
9	(b) control fire	1
10	(d) 15-20 pages	1
11	(b) Nature	1
12	(a) Primary	1
13	(c) retouching and painting tools	1
14	(c) tertiary	1
15	(A) Both A and R are true, and R is the correct explanation of A.	1

[Section-B / खण्ड-ब] (2 Marks Each)

Q. 16. एक शांत कार्यक्षेत्र कहानी बोडय (Storyboard) कलाकार के लिए महत्वपूर्ण है क्योंकि:

1. **ध्यान केंद्रित करना:** यह विचारों पर ध्यान केंद्रित करने में मदद करता है।
2. **रचनात्मकता:** शांत वातावरण रचनात्मकता को बढ़ाता है।
3. **संचार:** विचारों पर चर्चा करते समय स्पष्ट सोचने में मदद मिलती है।

Q. 17. मौखिक संचार (Verbal Communication): बोले गए शब्दों के माध्यम से सूचना और विचारों का आदान-प्रदान है। यह सीधे आमने-सामने बातचीत में या किसी इलेक्ट्रॉनिक डिवाइस जैसे कि फोन, वीडियो प्लेटफॉर्म या रेडियो के माध्यम से हो सकता है। व्यवसायों के लिए मौखिक रूप से सूचना प्रसारित करने का सबसे प्रभावी तरीका मौखिक संचार है, जैसे कि स्टाफ मीटिंग, वेबिनार और कार्यशाला।

Q. 18. खलनायक (Villain) के कपड़ों में अक्सर विशिष्ट रंग होते हैं:

1. **काला:** बुराई, रहस्य और शक्ति का प्रतीक।
2. **लाल:** खतरे, आक्रामकता और जुनून का प्रतीक।
3. **बैंगनी:** विलासिता, महत्वाकांक्षा और धोखे से जुड़ा।
4. **हरा:** जलन या ज़हर का संकेत।
5. **गहरा ग्रे:** गंभीरता और धमकी का सुझाव।

Q. 19.

- **ठंडे रंग (Cool Colors):** शांति और आराम (जैसे - नीला, हरा)।
- **गर्म रंग (Warm Colors):** ऊर्जा और जीवंतता (जैसे - लाल, नारंगी)।

Q. 20.

- **प्राथमिक रंग (Primary Colors):** वे रंग हैं जिन्हें अन्य रंगों को मिलाकर नहीं बनाया जा सकता। परंपरागत रंग प्रणाली (RYB) में ये मुख्य रूप से तीन होते हैं: **लाल (Red), नीला (Blue), पीला (Yellow)**।
- **द्वितीयक रंग (Secondary Colors):** वे रंग हैं जो दो प्राथमिक रंगों को मिलाकर बनाए जाते हैं। उदाहरण के लिए: लाल और पीले को मिलाने से **नारंगी (Orange)**, लाल और नीले को मिलाने से **बैंगनी (Purple)**, और नीले और पीले को मिलाने से **हरा (Green)** मिलता है।

Q. 21. शारीरिक भाषा (Body Language): अमौखिक संचार का एक रूप है जिसे शरीर की मुद्रा, चेहरे की अभिव्यक्ति, इशारों और आँखों की गति के द्वारा व्यक्त किया जाता है। मनुष्य अनजाने में ही इस तरह के संकेत भेजता भी है और समझता भी है।

[Section-C / खण्ड-स] (3 Marks Each)

Q. 22.

1. **ह्यू (Hue):** ह्यू असल रंग को दर्शाता है। यह रंग का नाम है, जैसे - लाल, नीला, हरा, और पीला—ये सब अलग-अलग ह्यू हैं।
2. **सैचुरेशन (Saturation):** सैचुरेशन यह बताता है कि रंग कितना गहरा या हल्का है। यह रंग की तीव्रता या शुद्धता को दर्शाता है।
3. **वैल्यू (Value):** वैल्यू रंग की हल्की या गहरी स्थिति को दर्शाता है। यह रंग की चमक को बताता है।

Q. 23. फिल्मों में रंगों का प्रभाव:
रंग फिल्मों में बहुत महत्वपूर्ण होते हैं क्योंकि वे हमें अलग-अलग भावनाएँ महसूस करवा सकते हैं। यहाँ कुछ सामान्य रंगों के उपयोग का तरीका बताया गया है:

1. **लाल:** यह रंग अक्सर प्रेम या गुस्से जैसी मजबूत भावनाओं का प्रतीक होता है। जब आप किसी फिल्म में लाल सूर्यास्त देखते हैं, तो यह जुनून या खतरे को दर्शा सकता है।
2. **नीला:** नीला हमेशा शांति या उदासी का एहसास करा सकता है। ऐसे दृश्यों में जहां कोई पात्र अकेला या गहरा सोच रहा होता है, वहाँ नीले रंग का ज्यादा उपयोग होता है।
3. **पीला:** यह उज्ज्वल रंग खुशी और ऊर्जा से जुड़ा होता है। खुशहाल दृश्यों में पीले रंग का उपयोग करके हमें उत्साहित या खुश महसूस कराया जाता है।

Q. 24. Storyboarder में 3D कैरेक्टर बनाने के चरण:
Storyboarder मुख्य रूप से 2D स्टोरीबोर्डिंग पर केंद्रित है, लेकिन आप कुछ तरीकों से 3D तत्वों को जोड़ सकते हैं।

1. **Storyboarder खोलें:** अपने कंप्यूटर पर Storyboarder एप्लिकेशन को लॉन्च करें।
2. **नया प्रोजेक्ट बनाएँ:** एक नया स्टोरीबोर्ड प्रोजेक्ट शुरू करें।
3. **कैरेक्टर टूल का उपयोग करें:** टूलबार में कैरेक्टर टूल (जो आमतौर पर एक व्यक्ति के आइकन के रूप में होता है) ढूंढें।
4. **अपने कैरेक्टर को कस्टमाइज़ करें:** कैरेक्टर की विशेषताओं (जैसे बाल, कपड़े और चेहरे की भावनाएं) को अपने अनुसार समायोजित करें।
5. **3D तत्वों को जोड़ें:** अपने 3D कैरेक्टर को 3D सॉफ़्टवेयर से रेंडर करें, फिर उस छवि या एनीमेशन को जोड़ें।
6. **सहेजें और निर्यात करें:** एक बार जब आप अपने स्टोरीबोर्ड से संतुष्ट हो जाएँ, तो अपने प्रोजेक्ट को सहेजें। आप अपने स्टोरीबोर्ड को चित्रों या PDFs के रूप में निर्यात कर सकते हैं।

Q. 25. Storyboard Pro में साउंड क्लिप जोड़ने के चरण:
Storyboard Pro में अपने स्टोरीबोर्ड एनीमेशन में साउंड क्लिप जोड़ने के लिए निम्नलिखित चरणों का पालन करें:

1. **अपना प्रोजेक्ट खोलें:** Storyboard Pro लॉन्च करें और उस प्रोजेक्ट को खोलें जिसमें आप साउंड जोड़ना चाहते हैं।
2. **पैनल का चयन करें:** उस स्टोरीबोर्ड पैनल पर क्लिक करें जहाँ आप साउंड क्लिप जोड़ना चाहते हैं।
3. **ऑडियो टैब खोलें:** दाईं ओर ऑडियो पैनल देखें। अगर यह दिखाई नहीं दे रहा है, तो आप इसे `Windows > Audio` पर जाकर सक्रिय कर सकते हैं।

4. **साउंड क्लिप आयात करें:** ऑडियो पैनल में 'Import Audio' बटन पर क्लिक करें। उस स्थान पर जाएँ जहाँ आपकी साउंड फ़ाइल (WAV या MP3 प्रारूप) स्थित है और उसे चुनें।
5. **साउंड क्लिप को टाइमलाइन में जोड़ें:** एक बार आयात होने पर, साउंड क्लिप ऑडियो पैनल में दिखाई देगी। साउंड क्लिप को ऑडियो पैनल से खींचकर टाइमलाइन में अपने चुने हुए पैनल के नीचे रखें।
6. **टाइमिंग समायोजित करें:** आप टाइमलाइन में साउंड क्लिप के अंत को खींचकर उसकी शुरुआत और समाप्ति के बिंदुओं को समायोजित कर सकते हैं। प्लेबैक कंट्रोल का उपयोग करके अपने एनीमेशन के साथ साउंड की टाइमिंग का पूर्वावलोकन करें।
7. **एनीमेशन के साथ सिंक करें:** सुनिश्चित करें कि साउंड आपके स्टोरीबोर्ड की कार्रवाई के साथ अच्छी तरह से मेल खाता है। आवश्यकता के अनुसार साउंड क्लिप को टाइमलाइन में स्थानांतरित करें।
8. **अपने प्रोजेक्ट को सहेजें:** साउंड जोड़ने के बाद अपने प्रोजेक्ट को सेव करें।

Q. 26. कार्यस्थल सुरक्षा खतरे:

कार्यस्थल सुरक्षा खतरे उन विभिन्न स्थितियों या प्रथाओं को संदर्भित करते हैं जो कर्मचारियों को चोट, बीमारी या हानि पहुँचा सकते हैं। यहाँ कुछ सामान्य प्रकार के कार्यस्थल सुरक्षा खतरे दिए गए हैं:

1. **भौतिक खतरे:** फिसलन, गिरना और ठोकर लगना (जैसे - गीली फर्श, असमान सतहें, या अस्त-व्यस्त रास्ते)।
2. **रासायनिक खतरे:** विषाक्त पदार्थ (जैसे - हानिकारक रसायनों, सॉल्वेंट्स, कीटनाशकों, या भारी धातुओं के संपर्क में आना)।
3. **पर्यावरणीय खतरे:** शोर प्रदूषण (अत्यधिक शोर सुनने की क्षमता को नुकसान पहुँचा सकता है)।
4. **इलेक्ट्रिकल खतरे:** खुली वायरिंग (दोषपूर्ण इलेक्ट्रिकल उपकरण या खुली वायरिंग से झटका या आग लगने का खतरा)।

Q. 27.

- Movie – Up
- Movie – Batman
- Movie – Kung Fu Panda

[Section-D / खण्ड-द] (5 Marks Each)

Q. 28. रंगों का मनोवैज्ञानिक प्रभाव:

रंगों का मनोवैज्ञानिक प्रभाव गहरा होता है, जो भावनाओं, धारणाओं और व्यवहारों को प्रभावित कर सकता है।

1. **हरा (Green) - शांति और संतुलन:** हरा रंग अक्सर प्रकृति, वृद्धि और नवीनीकरण से जुड़ा होता है। यह शांति और संतुलन का अनुभव कराता है, जिससे यह विश्राम के लिए लोकप्रिय होता है।
2. **नारंगी (Orange) - ऊर्जा और उत्साह:** नारंगी एक जीवंत और ऊर्जा से भरा रंग है, जो उत्साह और उत्सुकता को उत्तेजित कर सकता है। यह रचनात्मकता और साहस से जुड़ा होता है।
3. **नीला (Blue) - शांति और विश्वास:** नीला रंग शांति, सुकून और विश्वास के साथ जुड़ा होता है। यह अक्सर कॉर्पोरेट ब्रांडिंग में विश्वसनीयता और पेशेवरता को व्यक्त करने के लिए उपयोग किया जाता है। दूसरी ओर, नीला कभी-कभी उदासी या दुःख को भी व्यक्त कर सकता है, इसलिए इसे "फीलिंग ब्लू" कहा जाता है।
4. **लाल (Red) - जुनून और उत्साह:** लाल एक शक्तिशाली रंग है जो प्रेम, जुनून और उत्साह जैसी मजबूत भावनाओं से जुड़ा होता है। यह तात्कालिकता या तीव्रता का अनुभव कराता है। लाल रंग ध्यान आकर्षित करता है और इसे संकेतों या विज्ञापनों में तेजी से प्रतिक्रिया प्राप्त करने के लिए उपयोग किया जाता है। यह हृदय गति बढ़ा सकता है। दूसरी ओर, लाल रंग आक्रामकता या क्रोध की भावनाओं को भी उत्तेजित कर सकता है।

Q. 29. ऐडिटिव और सब्ट्रैक्टिव कलर थ्योरी:

ऐडिटिव और सब्ट्रैक्टिव कलर थ्योरी रंगों को बनाने और समझने के लिए दो मौलिक मॉडल हैं। यहाँ प्रत्येक का विवरण दिया गया है:

- **ऐडिटिव कलर थ्योरी (Additive Color Theory):**
  - **परिभाषा:** ऐडिटिव कलर थ्योरी उस सिद्धांत पर आधारित है जिसमें रंग विभिन्न प्रकाश रंगों को जोड़कर बनाए जाते हैं। यह मॉडल मुख्य रूप से डिजिटल स्क्रीन, स्टेज लाइटिंग और किसी भी ऐसी एप्लीकेशन में उपयोग किया जाता है जिसमें प्रकाश शामिल होता है।

- **प्राथमिक रंग:** ऐडिटिव मॉडल में प्राथमिक रंग होते हैं: **लाल (Red), हरा (Green), और नीला (Blue) (RGB)**। इन रंगों को मिलाकर रंगों का एक विस्तृत स्पेक्ट्रम बनाया जा सकता है।
- **रंग मिश्रण:**
  - लाल और हरी रोशनी मिलकर पीला (Yellow) बनाते हैं।
  - लाल और नीली मिलकर मैजेंटा (Magenta) बनाते हैं।
  - हरी और नीली मिलकर सायन (Cyan) बनाते हैं।
  - जब तीनों प्राथमिक रंग पूरी तीव्रता में मिलते हैं, तो वे सफेद प्रकाश (White Light) बनाते हैं।
- **उपयोग:** डिजिटल डिस्प्ले (जैसे टीवी और कंप्यूटर मॉनिटर), प्रोजेक्टर और किसी भी तकनीक में किया जाता है जिसमें प्रकाश उत्सर्जित होता है।

- **सब्ट्रैक्टिव कलर थ्योरी (Subtractive Color Theory):**
  - **परिभाषा:** सब्ट्रैक्टिव कलर थ्योरी उस सिद्धांत पर आधारित है जिसमें रंगों को सफेद प्रकाश से विभिन्न तरंगदैर्ध्य को घटाकर (subtract करके) बनाया जाता है। यह मॉडल चित्रकला, प्रिंटिंग और किसी भी एप्लीकेशन में उपयोग किया जाता है जिसमें पिगमेंट या रंग शामिल होते हैं।
  - **प्राथमिक रंग:** सब्ट्रैक्टिव मॉडल में प्राथमिक रंग होते हैं: **सायन (Cyan), मैजेंटा (Magenta), और पीला (Yellow) (CMY)**। प्रिंटिंग में, गहरे रंग के लिए काला (K) जोड़ा जाता है, जिससे CMYK मॉडल बनता है।
  - **रंग मिश्रण:**
    - सायन और मैजेंटा मिलकर नीला (Blue) बनाते हैं।
    - सायन और पीला मिलकर हरा (Green) बनाते हैं।
    - मैजेंटा और पीला मिलकर लाल (Red) बनाते हैं।
    - जब तीनों प्राथमिक रंग मिलते हैं, तो वे सभी प्रकाश को अवशोषित (absorb) करते हैं और एक गहरा रंग बनाते हैं, जो अक्सर काले के करीब होता है।
  - **उपयोग:** प्रिंटिंग प्रक्रियाओं, पारंपरिक चित्रकला और किसी भी एप्लीकेशन में किया जाता है जिसमें रंगों का मिश्रण होता है।

Q. 30. अच्छे स्टोरीबोर्ड कलाकार बनने के लिए आवश्यक कौशल:

अच्छे स्टोरीबोर्ड कलाकार बनने के लिए कला, तकनीकी ज्ञान और संचार क्षमताओं का एक मिश्रण आवश्यक है। यहाँ कुछ महत्वपूर्ण कौशल की सूची दी गई है:

1. **चित्रण कौशल:** स्केचिंग और ड्राइंग में प्रवीणता आवश्यक है। व्यक्तिपरक पात्र और गतिशील कम्पोज़ीशन बनाने की क्षमता महत्वपूर्ण है।
2. **दृश्य कथाकला:** दृश्य के माध्यम से कहानी कहने की समझ। इसमें गति, फ्रेमिंग, और क्रियाओं के प्रवाह को शामिल करना होता है।
3. **फिल्म भाषा की समझ:** शॉट प्रकार, कोण (Angles), और कैमरा मूवमेंट (जैसे क्लोज-अप, वाइड शॉट, पैन) का ज्ञान ताकि कहानी को प्रभावी ढंग से बताया जा सके।
4. **पात्र डिज़ाइन:** ऐसे पात्रों का डिज़ाइन और विकास करने की क्षमता जो कहानी में फिट हों और स्टोरीबोर्ड में निरंतरता बनाए रखें।
5. **संरचना कौशल:** संतुलित और आकर्षक पैनल बनाने के लिए मजबूत संरेखण (Composition) का ज्ञान जो दर्शक की दृष्टि को मार्गदर्शित करे।
6. **टाइमिंग और रिदम:** सही गति और भावना को व्यक्त करने के लिए समय की समझ। यह जानना कि प्रत्येक शॉट कितनी देर तक चलना चाहिए।
7. **सहयोग और संचार:** निर्देशकों, लेखकों, और अन्य टीम सदस्यों के साथ अच्छी तरह से काम करने की क्षमता। विचारों और अवधारणाओं को स्पष्ट रूप से संवाद करना आवश्यक है।
8. **अनुकूलन क्षमता:** फीडबैक के प्रति लचीला रहना और परियोजना की दिशा के अनुसार परिवर्तन करने के लिए तैयार रहना।
9. **समस्या समाधान कौशल:** दृश्य कहानी कहने की चुनौतियों का समाधान करने की क्षमता और कथात्मक मुद्दों के लिए रचनात्मक समाधान खोजने की क्षमता।
10. **डिजिटल टूल्स में प्रवीणता:** स्टोरीबोर्डिंग सॉफ़्टवेयर (जैसे Toon Boom Storyboard Pro, Adobe Photoshop आदि) और अन्य डिजिटल कला उपकरणों के साथ परिचित होना।
11. **विवरण पर ध्यान:** दृश्य विवरण, जैसे अभिव्यक्तियाँ, सेटिंग्स, और निरंतरता पर ध्यान देने की क्षमता जो कहानी को बढ़ाती है।
12. **एनिमेशन सिद्धांतों की समझ:** प्रभावी गति और अभिव्यक्ति बनाने के लिए एनिमेशन तकनीकों और सिद्धांतों का मूल ज्ञान।
