Series &RQPS

SET-4

प्रश्न-पत्र कोड
Q.P. Code **345**

रोल नं.
Roll No.

परीक्षार्थी प्रश्न-पत्र कोड को उत्तर-पुस्तिका के मुख-पृष्ठ पर अवश्य लिखें ।
Candidates must write the Q.P. Code on the title page of the answer-book.

- कृपया जाँच कर लें कि इस प्रश्न-पत्र में मुद्रित पृष्ठ **15** हैं ।
- कृपया जाँच कर लें कि इस प्रश्न-पत्र में **21** प्रश्न हैं ।
- प्रश्न-पत्र में दाहिने हाथ की ओर दिए गए प्रश्न-पत्र कोड को परीक्षार्थी उत्तर-पुस्तिका के मुख-पृष्ठ पर लिखें ।
- **कृपया प्रश्न का उत्तर लिखना शुरू करने से पहले, उत्तर-पुस्तिका में प्रश्न का क्रमांक अवश्य लिखें ।**
- इस प्रश्न-पत्र को पढ़ने के लिए 15 मिनट का समय दिया गया है । प्रश्न-पत्र का वितरण पूर्वाह्न में 10.15 बजे किया जाएगा । 10.15 बजे से 10.30 बजे तक छात्र केवल प्रश्न-पत्र को पढ़ेंगे और इस अवधि के दौरान वे उत्तर-पुस्तिका पर कोई उत्तर नहीं लिखेंगे ।

- Please check that this question paper contains **15** printed pages.
- Please check that this question paper contains **21** questions.
- Q.P. Code given on the right hand side of the question paper should be written on the title page of the answer-book by the candidate.
- **Please write down the serial number of the question in the answer-book before attempting it.**
- 15 minute time has been allotted to read this question paper. The question paper will be distributed at 10.15 a.m. From 10.15 a.m. to 10.30 a.m., the students will read the question paper only and will not write any answer on the answer-book during this period.

मल्टीमीडिया
MULTIMEDIA

निर्धारित समय : 2 घण्टे | *अधिकतम अंक : 50*

Time allowed : 2 hours | *Maximum Marks : 50*

सामान्य निर्देश :

(i) *कृपया निर्देशों को ध्यान से पढ़ें ।*

(ii) *इस प्रश्न-पत्र में **दो** खण्डों में **21** प्रश्न हैं : **खण्ड क** और **खण्ड ख** ।*

(iii) ***खण्ड क** में वस्तुनिष्ठ प्रकार के प्रश्न हैं जबकि **खण्ड ख** में विषयपरक प्रकार के प्रश्न हैं ।*

(iv) *दिए गए (5 + 16) = 21 प्रश्नों में से, उम्मीदवार को 2 घंटे के आबंटित (अधिकतम) समय में (5 + 10) = 15 प्रश्नों के उत्तर देने हैं ।*

(v) *किसी विशेष खण्ड के सभी प्रश्नों को सही क्रम में करने का प्रयास किया जाना चाहिए ।*

(vi) ***खण्ड क** : वस्तुनिष्ठ प्रकार के प्रश्न (24 अंक) :*

(a) *इस खण्ड में **5** प्रश्न हैं ।*

(b) *कोई नकारात्मक अंकन नहीं है ।*

(c) *दिए गए निर्देशों के अनुसार कीजिए ।*

(d) *प्रत्येक प्रश्न/भाग के सामने आबंटित अंकों का उल्लेख किया गया है ।*

(vii) ***खण्ड ख** : विषयपरक प्रकार के प्रश्न (26 अंक) :*

(a) *इस खण्ड में **16** प्रश्न हैं ।*

(b) *उम्मीदवार को **10** प्रश्न करने हैं ।*

(c) *दिए गए निर्देशों के अनुसार कीजिए ।*

(d) *प्रत्येक प्रश्न/भाग के सामने आबंटित अंकों का उल्लेख किया गया है ।*

खण्ड क

(वस्तुनिष्ठ प्रकार के प्रश्न) (24 अंक)

1. रोज़गार-योग्यता कौशल पर दिए गए ***6*** प्रश्नों में से किन्हीं ***4*** के उत्तर दीजिए । *4×1=4*

(i) संचार को कितने तरीकों से वर्गीकृत किया जा सकता है ?

(A) एक

(B) दो

(C) तीन

(D) चार

General Instructions :

(i) *Please read the instructions carefully.*

(ii) *This question paper consists of **21** questions in **two** Sections : **Section A** and **Section B**.*

(iii) ***Section A** has Objective type questions whereas **Section B** contains Subjective type questions.*

(iv) *Out of the given (5 + 16) = 21 questions, a candidate has to answer (5 + 10) = 15 questions in the allotted (maximum) time of 2 hours.*

(v) *All questions of a particular section must be attempted in the correct order.*

(vi) ***Section A** : Objective Type Questions (24 marks) :*
- *(a)* *This section has **5** questions.*
- *(b)* *There is no negative marking.*
- *(c)* *Do as per the instructions given.*
- *(d)* *Marks allotted are mentioned against each question/part.*

(vii) ***Section B** : Subjective Type Questions (26 marks) :*
- *(a)* *This section has **16** questions.*
- *(b)* *A candidate has to do **10** questions.*
- *(c)* *Do as per the instructions given.*
- *(d)* *Marks allotted are mentioned against each question/part.*

SECTION A

(Objective Type Questions) **(24 Marks)**

1. Answer any ***4*** out of the given ***6*** questions on Employability Skills. *4×1=4*

(i) Communication can be classified in how many ways ?

(A) One

(B) Two

(C) Three

(D) Four

(ii) अभिप्रेरण (Motivation) शब्द की उत्पत्ति __________ शब्द से हुई है ।

(A) मोटिव (B) मोटम

(C) मोवेअर (D) मोशन पिक्चर

(iii) रोज़गार-योग्यता कौशल में प्रेरणा का/के प्रकार कौन-सा/से है/हैं ?

(A) आंतरिक प्रेरणा (B) बाह्य प्रेरणा

(C) (A) और (B) दोनों (D) न तो (A) और न ही (B)

(iv) डाटा कितने प्रकार के होते हैं ?

(A) एक (B) दो

(C) तीन (D) चार

(v) एक उद्यमी, श्रमिक और _______ दोनों होता है ।

(A) निवेशक (B) प्रबंधक

(C) मालिक (D) सहायकर्ता (सहायक)

(vi) किस क्षेत्र या उद्योग में हरित नौकरियों की आवश्यकता है ?

(A) पारंपरिक क्षेत्र

(B) विनिर्माण और निर्माण क्षेत्र

(C) (A) और (B) दोनों

(D) आईटी क्षेत्र

2. दिए गए ***6*** प्रश्नों में से किन्हीं ***5*** के उत्तर दीजिए । *5×1=5*

(i) _________ कहानी (स्टोरीलाईन) के विकास को अंतिम रूप देने में मदद करता है ।

(A) मॉडल शीट (B) स्टोरीबोर्ड

(C) ले-आउट (D) ऐनिमेटिक्स

(ii) एनीमेशन में एक सेकंड में कितने फ्रेम होते हैं ?

(A) 26 (B) 24

(C) 20 (D) 10

(ii) Motivation is derived from the word _______ .

(A) Motive (B) Motum

(C) Movere (D) Motion picture

(iii) Identify the type of motivation in Employability Skills.

(A) Intrinsic motivation (B) Extrinsic motivation

(C) Both (A) and (B) (D) Neither (A) nor (B)

(iv) How many types of Data are there ?

(A) One (B) Two

(C) Three (D) Four

(v) An entrepreneur is both, a worker and a/an ________ .

(A) investor (B) manager

(C) owner (D) assistant

(vi) In which sector or industry are green jobs required ?

(A) Traditional sectors

(B) Manufacturing and construction sectors

(C) Both (A) and (B)

(D) IT sector

2. Answer any ***5*** out of the given ***6*** questions. *5×1=5*

(i) The ______ helps to finalize the development of the storyline.

(A) Model sheet (B) Storyboard

(C) Layout (D) Animatics

(ii) How many frames are there in animation in one second ?

(A) 26 (B) 24

(C) 20 (D) 10

(iii) वीडियो संपादन का मूल तत्त्व क्या है ?

(A) क्रिएटिविटी

(B) आवाज़

(C) समय-रेखा (Timeline)

(D) बैकग्राउंड

(iv) निम्नलिखित में से कौन-सा 2D एनीमेशन का भाग है ?

(A) एनालॉग कंप्यूटर एनीमेशन

(B) फ्लैश एनीमेशन

(C) पावरप्वॉइंट एनीमेशन

(D) प्रोडक्शन

(v) एक सेकंड के टाइम स्पैन में मान का बदलाव __________ है ।

(A) 2 से 6 (B) 3 से 5

(C) 1 से 5 (D) 0 से 1

(vi) सेट-की की शॉर्टकट कुंजी क्या है ?

(A) K (B) E

(C) Y (D) S

3. दिए गए *6* प्रश्नों में से किन्हीं *5* के उत्तर दीजिए । *5×1=5*

(i) एक 2D उत्पादन पाइपलाइन ___________ से शुरू होती है ।

(A) डोप शीट (B) वर्कबुक

(C) स्क्रिप्ट (D) स्प्रेडशीट

(ii) आप किस स्तर पर वीडियो को एडिट करते हैं ?

(A) प्री-प्रोडक्शन (B) पोस्ट-प्रोडक्शन

(C) स्टोरीबोर्ड (D) प्रोडक्शन

(iii) 'लूप' एनीमेशन का सामान्य रूप क्या है ?

(A) वॉक साईकिल (B) पेन्ट बकेट

(C) अनियन स्किनिंग (D) स्कैनर ऑपरेटर

(iii) What is the basic element of video editing ?

(A) Creativity

(B) Sound

(C) Timeline

(D) Background

(iv) Which of the following is a part of 2D animation ?

(A) Analog computer animation

(B) Flash animation

(C) PowerPoint animation

(D) Production

(v) In the time span of one second the value changes from :

(A) 2 to 6 (B) 3 to 5

(C) 1 to 5 (D) 0 to 1

(vi) What is the shortcut key of set key ?

(A) K (B) E

(C) Y (D) S

3. Answer any ***5*** out of the given ***6*** questions. *5×1=5*

(i) The 2D production pipeline starts with ________ .

(A) Dope sheet (B) Workbook

(C) Script (D) Spreadsheet

(ii) At which stage do you edit videos ?

(A) Pre-production (B) Post-production

(C) Storyboard (D) Production

(iii) What is the common form of 'Loop' animation ?

(A) Walk cycle (B) Paint bucket

(C) Onion skinning (D) Scanner operator

(iv) Maya में X, Y, Z के लिए कौन-सी कलर स्कीम निर्धारित की गई है ?

(A) हरा, लाल, पीला (B) नीला, लाल, हरा

(C) लाल, हरा, नीला (D) पीला, हरा, नीला

(v) एनीमेशन का अद्यतन संस्करण प्रभाव क्या है ?

(A) कैमरा मूव्स (B) शेडर्स और टेक्सचर

(C) रेंडर्स (D) शॉट्स

(vi) प्रभाव अथवा प्रत्याशा का चेहरा कैसे दिखाया जाता है ?

(A) स्ट्रेच (B) लेआउट

(C) स्क्वॉश (D) स्प्रेड

4. दिए गए ***6*** प्रश्नों में से किन्हीं ***5*** के उत्तर दीजिए । *5×1=5*

(i) एनालॉग सिग्नल की कमी की पहचान कीजिए :

(A) कम शक्ति की आवश्यकता होती है

(B) जब कॉपी की जाती है, तो गुणवत्ता कम हो जाती है

(C) अधिक समय लेता है

(D) तिहाई का नियम लागू होता है

(ii) ________ में रेंडरिंग का उपयोग किया जाता है ।

(A) 2D

(B) 3D

(C) दोनों 2D और 3D

(D) उपर्युक्त में से किसी में नहीं

(iii) ________ एक कुंजी से वक्र खंड के प्रवेश और निकास का वर्णन करती है ।

(A) स्क्वॉश (B) टैंजेंट

(C) लिनीयर (D) लेआउट

(iv) स्टोरी के तीन तत्त्व क्या हैं ?

(A) आरंभ, मध्य, अंत

(B) राइटिंग, फिल्मिंग, एडिटिंग

(C) केवल राइटिंग और एडिटिंग

(D) (A) और (B) दोनों

(iv) What is the colour scheme in Maya for X, Y, Z ?

(A) Green, red, yellow (B) Blue, red, green

(C) Red, green, blue (D) Yellow, green, blue

(v) What is the latest updated version effect of animation ?

(A) Camera moves (B) Shaders and texture

(C) Renders (D) Shots

(vi) How is the face of impact or anticipation shown ?

(A) Stretch (B) Layout

(C) Squash (D) Spread

4. Answer any ***5*** out of the given ***6*** questions. *5×1=5*

(i) Identify a disadvantage of an analog signal :

(A) Requires low power

(B) When copied, quality goes down

(C) Highly time consuming

(D) Rule of Thirds

(ii) Rendering is used in __________ .

(A) 2D

(B) 3D

(C) Both 2D and 3D

(D) None of the above

(iii) __________ describes the entry and exit point of curve segment from a key.

(A) Squash (B) Tangent

(C) Linear (D) Layout

(iv) What are the three elements of a story ?

(A) Beginning, middle, end

(B) Writing, filming, editing

(C) Writing and editing only

(D) Both (A) and (B)

(v) एनीमेशन में मॉडल शीट को __________ रूप में ***नहीं*** जाना जाता ।

(A) कैरेक्टर शीट

(B) कैरेक्टर बोर्ड

(C) कैरेक्टर मॉडल

(D) कैरेक्टर स्टडी

(vi) बाउंसिंग बॉल के एनीमेशन को बनाने के लिए कितने की-फ्रेम की आवश्यकता पड़ती है ?

(A) 2

(B) 4

(C) 3

(D) 5

5. दिए गए ***6*** प्रश्नों में से किन्हीं ***5*** के उत्तर दीजिए । *5×1=5*

(i) मानव आँख कितने FPS देख सकती है ?

(A) 30 से 60 फ्रेम

(B) 30 से 70 फ्रेम

(C) 60 से 70 फ्रेम

(D) 30 से 40 फ्रेम

(ii) ऑडियो/वीडियो एडिटर में ट्रैक ऐड करने के लिए किस विकल्प का प्रयोग किया जा सकता है ?

(A) प्लेसमेंट

(B) ट्रैक ऐड

(C) सबमिक्स ट्रैक्स

(D) उपर्युक्त में से कोई नहीं

(iii) FPS का पूरा रूप है :

(A) फ्रेम पर सेकंड

(B) फ्रेम प्रोफेशनल स्टैन्डर्ड्स

(C) फ्रेम प्रोफेशनल सीन्स

(D) फ्रेम पर शीट

(v) Model sheet in animation is ***not*** known as ________ .

(A) Character sheet

(B) Character board

(C) Character model

(D) Character study

(vi) How many key frames are needed to create bouncing ball animation ?

(A) 2

(B) 4

(C) 3

(D) 5

5. Answer any ***5*** out of the given ***6*** questions. *5×1=5*

(i) How many FPS can the human eye see ?

(A) 30 to 60 frames

(B) 30 to 70 frames

(C) 60 to 70 frames

(D) 30 to 40 frames

(ii) Which option can be used to add track in audio/video editor ?

(A) Placement

(B) Track add

(C) Submix tracks

(D) None of the above

(iii) FPS stands for :

(A) Frames Per Second

(B) Frames Professional Standards

(C) Frames Professional Scenes

(D) Frames Per Sheet

(iv) जानकारी संग्रहित करने के लिए उपयोग की जाने वाली विधि का नाम क्या है जो वास्तव में एक छवि पिक्सेल को बिट-दर-बिट मैप करती है ?

(A) बिट डेप्थ (B) बिटमैप

(C) पिक्सेलेशन (D) बिट एन्हैन्समेंट

(v) किसी फ्रेम या फिल्म की चौड़ाई और लम्बाई का अनुपात क्या होता है ?

(A) 1 : 1 (B) 2 : 3

(C) 4 : 3 (D) 2 : 7

(vi) कैरेक्टर मूवमेन्ट को निम्नलिखित में से कौन दर्शाता है ?

(A) डोप शीट (B) वर्कशीट

(C) (A) और (B) दोनों (D) प्रीमियर प्रो

खण्ड ख

(विषयपरक प्रश्न) **(26 अंक)**

*रोज़गार कौशल पर दिए गए **5** प्रश्नों में से किन्हीं **3** के उत्तर दीजिए । प्रत्येक प्रश्न का उत्तर 20 – 30 शब्दों में दीजिए ।* *3×2=6*

6. ध्यानपूर्वक सुनना क्यों महत्त्वपूर्ण है ? संक्षेप में लिखिए ।

7. संचार में आने वाली बाधाओं को कैसे दूर किया जा सकता है ?

8. स्प्रेडशीट क्या है ? इसके कितने प्रकार होते हैं ?

9. एक उद्यमी कौन होता है ? उद्यमिता क्या है ?

10. ग्रीन जॉब क्या है ?

*दिए गए **6** प्रश्नों में से किन्हीं **4** के उत्तर 20 – 30 शब्दों (प्रत्येक) में दीजिए ।* *4×2=8*

11. स्टोरीलाईन को विकसित करने में कौन सहायक होता है ?

12. कार्य स्थल से आप क्या समझते हैं ?

13. स्केल ट्वीनिंग एनीमेशन को संक्षेप में समझाइए ।

14. अनियन स्किनिंग का प्रयोग किसके लिए किया जाता है ? उदाहरण सहित लिखिए ।

15. एडोब प्रीमियर प्रो में प्रोजेक्ट बनाने की प्रक्रिया का वर्णन कीजिए ।

16. कई कीज़ (keys) को विभिन्न समय और विभिन्न मान के साथ सेट किया जाए तो क्या परिणाम होगा ?

(iv) What is the name of the method used for storing information that actually maps an image pixel bit by bit ?

(A) Bit depth (B) Bitmap

(C) Pixelation (D) Bit enhancement

(v) What is the ratio of the width to height for any frame or film ?

(A) 1 : 1 (B) 2 : 3

(C) 4 : 3 (D) 2 : 7

(vi) Which of the following indicates the character movements ?

(A) Dope sheet (B) Worksheet

(C) Both (A) and (B) (D) Premiere Pro

Section B

(Subjective Type Questions) **(26 Marks)**

*Answer any **3** out of the given **5** questions on Employability Skills. Answer each question in 20 – 30 words.* *3×2=6*

6. Why is attentive listening important ? Write in brief.

7. How can barriers to communication be overcome ?

8. What is a spreadsheet ? How many types of spreadsheets are there ?

9. Who is an entrepreneur ? What is entrepreneurship ?

10. What is a Green Job ?

*Answer any **4** out of the given **6** questions in 20 – 30 words each.* *4×2=8*

11. Who helps to develop the storyline ?

12. What do you understand by work space ?

13. Briefly explain Scale Tweening animation.

14. When is onion skinning used ? Write with example.

15. Describe the procedure for creating a project in Adobe Premiere Pro.

16. What will happen when you set several keys at different times and with different values ?

*दिए गए **5** प्रश्नों में से किन्हीं **3** के उत्तर 50 – 80 शब्दों (प्रत्येक) में दीजिए ।* *3×4=12*

17. रिगिंग, लाइटिंग, टेक्सचरिंग तथा लेआउट का वर्णन कीजिए ।

18. ऑडियो/वीडियो में ट्रैक्स का क्या उपयोग है ? वर्णन कीजिए ।

19. बाउंसिंग बॉल बनाने के लिए की फ्रेम्स (key frames) को किस प्रकार से सेट किया जाता है ?

20. बैकग्राउंड आर्टिस्ट, की फ्रेम और स्कैनर ऑपरेटर को परिभाषित कीजिए ।

21. सोर्स क्लिप और सब क्लिप का वर्णन कीजिए ।

*Answer any **3** out of the given **5** questions in 50 – 80 words each.* *3×4=12*

17. Describe rigging, lighting, texturing and layout.

18. What are the uses of tracks in audio/video ? Describe.

19. How are key frames set to make a bouncing ball ?

20. Define Background artist, Key frame and Scanner operator.

21. Describe the source clip and sub clip.