

Roll No.

(216)

0516/0566

Printed Pages—3]

3B.Sc.(MM/GA)1

Bachelor of Science (MM/GA) (Third Semester)

Examination, Dec. 2018/Jan. 2019

ANIMATION TECHNOLOGY

अवधि/Duration : 3 घंटे/Hours]

[पूर्णांक/Max. Marks : 80

[न्यूनतम उत्तीर्णांक/Min. Pass Marks : 32

निर्देश :

1. प्रश्न-पत्र पाँच इकाइयों में विभाजित है । प्रत्येक इकाई में आन्तरिक विकल्प दिया गया है ।
2. प्रत्येक इकाई से एक प्रश्न का उत्तर दीजिए । इस प्रकार कुल पाँच प्रश्नों के उत्तर दीजिए ।
3. सभी प्रश्नों के लिए समान अंक नियत हैं ।
4. जहाँ आवश्यकता हो वहाँ उपयुक्त डाटा माना जा सकता है ।
5. अनुवाद में विसंगति होने पर अंग्रेजी स्वरूप को सही माना जाए ।
6. प्रश्न-पत्र में परीक्षार्थी निर्धारित स्थान पर अपना रोल नम्बर अंकित करें ।

Instructions :

1. The Question Paper is divided in five Units. Each unit carries an internal choice.
2. Attempt *one* question from each Unit. Thus attempt *five* questions in all.
3. All questions carry equal marks.
4. Assume suitable data wherever necessary.
5. English version should be deemed to be correct in case of any anomaly in translation.
6. Candidate should write his/her Roll Number at the prescribed space on the question paper.

P.T.O.

इकाई I (Unit I)

1. एनीमेशन की परिभाषा दीजिए। वेब पर एनीमेशन के interactive घटक (भाग) उत्पन्न करने के लिए प्रयुक्त तकनीकियाँ क्या हैं ?

Define Animation. What are the techniques used to create interactive components of Animation on the web ?

अथवा (Or)

2. मनोरंजन के क्षेत्र में विभिन्न परिस्थितियों में 2D एवं 3D एनीमेशन कैसे प्रयुक्त किये जाते हैं ?
How 2D and 3D animations are used in various situations in entertainment sector ?

इकाई II (Unit II)

3. 2D एनीमेशन की क्रियेशन, एडिटिंग, स्टोरेज तथा फाइल फॉर्मेट्स की विस्तार से व्याख्या कीजिए।
Discuss creation, editing, storage and file formats of 2D animation in detail.

अथवा (Or)

4. निम्न की व्याख्या कीजिए :
(अ) टाइमलाइन तथा कीफ्रेम
(ब) एनीमेशन के लिए ओपन सोर्स सॉफ्टवेयर

Explain the following :

- (a) Timeline and Keyframe
(b) Open Source Software for Animation

इकाई III (Unit III)

5. 3D एनीमेशन के संदर्भ में कम्प्यूटर जनित इमेजरी, स्टॉप-मोशन, क्लेमेशन, टाइपोग्राफी की तुलना कीजिए।

Compare Computer-generated imagery, Stop-Motion, Claymation, Typography with reference to 3D animation.

अथवा (Or)

6. निम्न पर टिप्पणी लिखिए :

(अ) 3D एनीमेशन के लाभ

(ब) 3D मॉडल के लिए स्केलेटन निर्माण की प्रक्रिया

Write notes on :

(a) Benefits of 3D animation

(b) Process of creating a skeleton for a 3D model

इकाई IV (Unit IV)

7. एनीमेशन के लिए स्क्रिप्ट तथा स्क्रिप्ट भाषा की तुलना कीजिए। 3D रेंडरिंग पर नोट लिखिये।
Compare script and script language for animation. Write a note on 3D rendering.

अथवा (Or)

8. मोशन कैप्चर क्या है तथा यह कैसे कार्य करता है ? मोशन कैप्चर के अनुप्रयोगों की व्याख्या कीजिए। मोशन कैप्चर सॉफ्टवेयर क्या है ?

What is Motion Capture and how does it work ? Explain the applications of Motion Capture. What is Motion Capture software ?

इकाई V (Unit V)

9. 3D एनीमेटेड विज्ञापनों के विचार (आइडिया), स्क्रिप्ट लेखन, स्टोरी विकास तथा उत्पादन अवस्थाओं का विवेचन कीजिए।

Discuss in detail about the idea, script writing, story development and the production stages of 3D Animated advertisements.

अथवा (Or)

10. व्याख्या कीजिए :

(अ) एनीमेशन में रंगों की प्रासंगिकता एवं प्रभाव

(ब) डिवाइस अनाश्रित रंग मॉडल्स

Explain :

(a) Relevance and impact of colors in Animation

(b) Device independent color models.