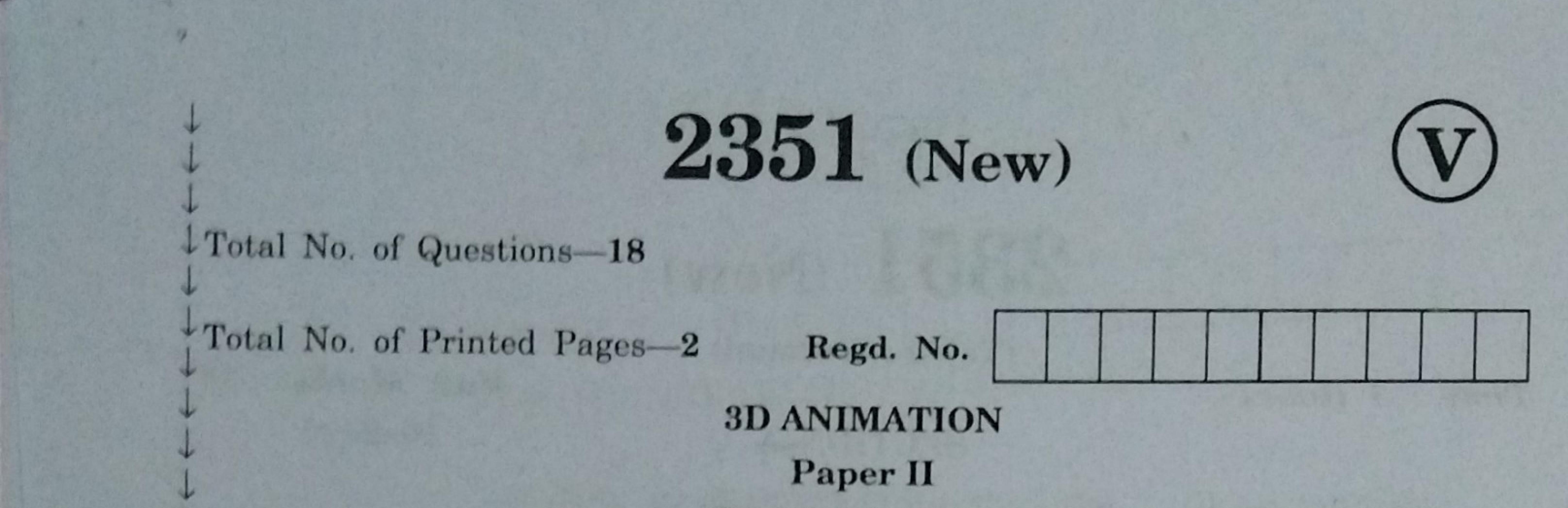
Andhra Pradesh Board Class 12 3D Animation-II (New) Question Paper 2020 (March 13)



#### (English Version)

Time: 3 Hours

Y

### Max. Marks : 50 10×2=20

#### SECTION-A

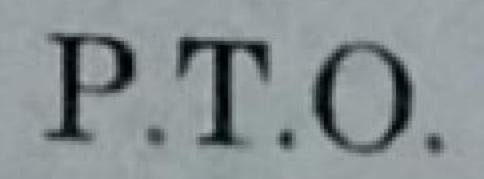
- Note :— (i) Answer ALL the questions.
  - (ii) Each question carries TWO marks.
  - Define Animation.
- 2. Write two 3D Animation Softwares.
- 3. Write the procedure for file saving in Maya.
- 4. Write about Maya Interface.
- 5. Define Modelling.
- 6. Write about Hyper shade.
- 7. Define spot light.
  - 8. Write about IK and FK.
  - 9. Expand PAL and NTSC.
  - 10. Write about particle effects (Maya).

#### SECTION-B

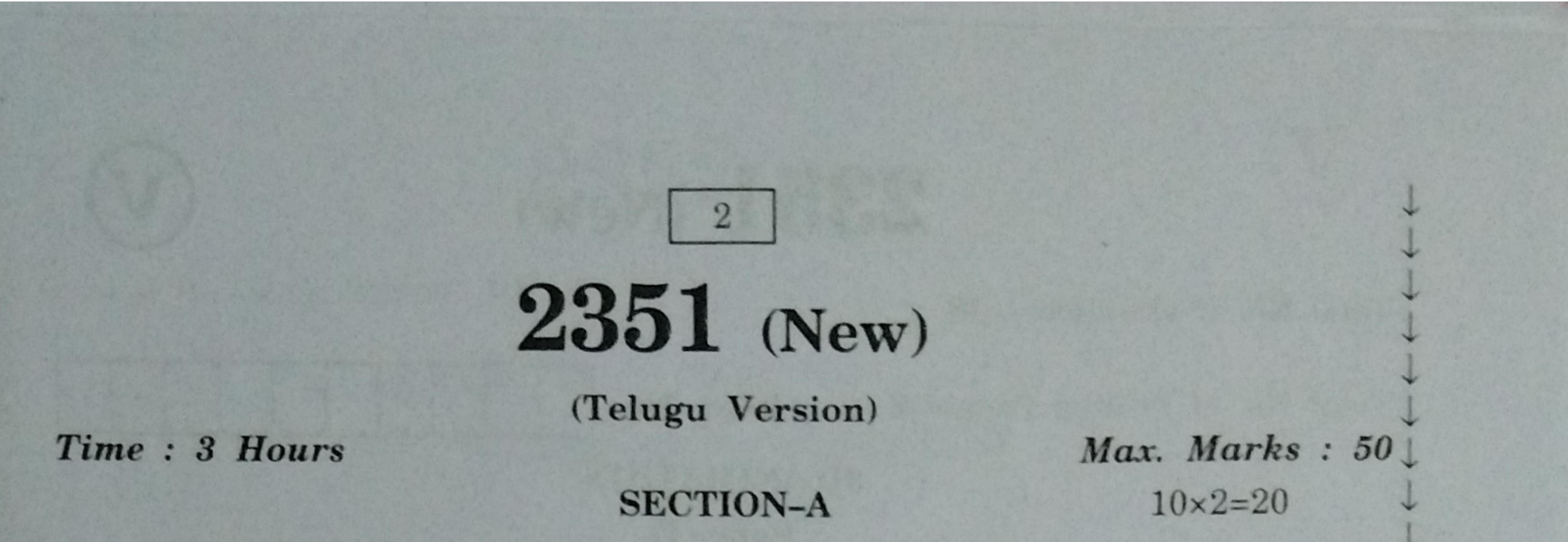
 $5 \times 6 = 30$ 

- Note :— (i) Answer ANY FIVE questions.
  - (ii) Each question carries SIX marks.
- 11. Write about the History of Animation.
- 12. Write about Modelling Technique (Maya).
- 13. Explain UV Texture Mapping (Maya).
- 14. Write about three point lightning.
- 15. Write about Rigging.
- 16. Write principles of Animation.
- 17. Explain bouncing ball animation.
- 18. Explain Animation work flow.

2351 (New)







## నూచనలు :-- (i) అన్ని (వశ్నలకు నమాధానములు (వాయుము. (ii) (పతి (వశ్నకు రెండు మార్కులు. 1. Animation ను నిర్వచింపుము. 2. ఏమైనా రెండు 3D Animation ను (వాయుము. 3. Maya లో File saving విధానము (వాయుము. 4. Maya interface గురించి (వాయుము. 5. Modelling ను నిర్వచింపుము. 6. Hyper shade గురించి (వాయుము. 7. Spot light ను నిర్వచింపుము. 8. IK మరియు FK గురించి (వాయుము.

# 9. PAL మరియు NTSC ని విశదీకరించండి. 10. Particle effects (Maya) గురించి ద్రాయుము. SECTION-B 5×6=30 నూచనలు :-- (i) ఏవేని ఐదు ద్రశ్నలకి నమాధానములు ద్రాయుము. (ii) ద్రతి ద్రశ్నకు అరు మార్కులు. 11. History of animation గురించి ద్రాయుము. 12. Modelling technique (Maya) గురించి ద్రాయుము. 13. UV texture mapping (Maya) గు వివరించుడు. 14. Three point lightning గురించి ద్రాయుము. 15. Rigging గురించి వివరించుడు.

- 16. Principles of animation ను చాయుము.
- 17. Bouncing ball animation ను వివరింపుము.
- 18. Animation work flow な aaoajaw.

