



# 2351 (New)



Total No. of Questions :18

Total No. of Printed Pages : 2

Reg. No.

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

## 3D ANIMATION

### Paper – II (English Version)

Time : 3 Hours

Max. Marks : 50

#### SECTION – A

(10×2=20)

- Note :** (i) Answer **ALL** the questions.  
(ii) **Each** question carries **TWO** marks.

1. Name any two 3D Animation Softwares.
2. What is persistence of vision ?
3. Write the procedure for file saving in Maya.
4. What are the primitives in Maya ?
5. Explain pivot point in 3D space.
6. Define Parametric Texture.
7. What is spot light ? 
8. How to add joints to a skeleton ?
9. What is Resolution ?
10. What is the use of dynamics in Maya ?

#### SECTION – B

(5×6=30)

- Note :** (i) Answer **ANY FIVE** questions.  
(ii) **Each** question carries **SIX** marks.

11. Write about the history of Animation in detail.
12. Write about various modelling techniques available in Maya.
13. Write the procedure to create a cracker box model.
14. Explain about various types of lights in Maya.
15. Explain the importance of rigging in 3D Animation.
16. Explain complete animation work flow.
17. Explain graph editor with example.
18. Write the types of Animation. 



# 2351 (New)

(Telugu Version)

Time : 3 Hours

Max. Marks : 50

## SECTION - A

(10×2=20)

సూచనలు : (i) అన్ని ప్రశ్నలకు సమాధానములు వ్రాయుము.  
(ii) ప్రతి ప్రశ్నకు రెండు మార్కులు.

1. ఏవేని రెండు 3D Animation Software పేర్లు తెలపండి.
2. Persistence of vision అంటే ఏమిటి ?
3. Maya లోని file save చేయు క్రమమును వ్రాయుము.
4. Maya లోని primitives అనగానేమి ?
5. 3D space లోని pivot point ను వివరింపుము.
6. Parametric Texture ను నిర్వచించండి.
7. Spot light అనగానేమి ? 
8. ఒక Skeleton కు joints ను ఎలా add చేస్తారు ?
9. Resolution అనగానేమి ?
10. Maya లోని dynamics యొక్క ఉపయోగం ఏమిటి ?

## SECTION - B

(5×6=30)

సూచనలు : (i) ఏవేని ఐదు ప్రశ్నలకు సమాధానములు వ్రాయుము.  
(ii) ప్రతి ప్రశ్నకు ఆరు మార్కులు.

11. Animation యొక్క చరిత్ర గురించి విపులంగా వ్రాయుము.
12. Maya లో లభ్యమవుతున్న వివిధ modelling techniques గురించి వ్రాయుము.
13. Cracker box model ను create చేయు క్రమము వ్రాయుము.
14. Maya లోని వివిధ రకాల lights గురించి వివరింపుము.
15. 3D Animation లో rigging యొక్క ప్రాధాన్యతను వివరింపుము.
16. Complete animation work flow ను వివరింపుము.
17. Graph editor గూర్చి ఉదాహరణతో వివరింపుము.
18. Animation యొక్క types ను వ్రాయుము. 