

एम4.2-आर4: इंटरैडक्शन टू मल्टीमीडिया
M4.2-R4: INTRODUCTION TO MULTIMEDIA

अवधि: 03 घंटे
DURATION: 03 Hours

अधिकतम अंक: 100
MAXIMUM MARKS: 100

ओएमआर शीट सं.:					
OMR Sheet No.:					

रोल नं.:					
Roll No.:					

उत्तर-पुस्तिका सं.:					
Answer Sheet No.:					

परीक्षार्थी का नाम: _____; परीक्षार्थी के हस्ताक्षर: _____
Name of Candidate: _____; Signature of candidate: _____

परीक्षार्थियों के लिए निर्देश:

Instructions for Candidate:

कृपया प्रश्न-पुस्तिका, ओएमआर शीट एवं उत्तर-पुस्तिका में दिये गए निर्देशों को ध्यान पूर्वक पढ़ें।	Carefully read the instructions given on Question Paper, OMR Sheet and Answer Sheet.
प्रश्न-पुस्तिका हिन्दी एवं अंग्रेजी भाषा में है। परीक्षार्थी किसी भी एक भाषा का चयन कर सकता है। (अर्थात्, या तो हिन्दी या अंग्रेजी)	Question Paper is in Hindi and English language. Candidate can choose to answer in any one of the language (i.e., either Hindi or English)
इस मॉड्यूल / पेपर के दो भाग हैं। भाग एक में चार प्रश्न और भाग दो में पाँच प्रश्न हैं।	There are TWO PARTS in this Module/Paper. PART ONE contains FOUR questions and PART TWO contains FIVE questions.
भाग एक "वैकल्पिक" प्रकार का है जिसके कुल अंक 40 हैं तथा भाग दो, "व्यक्तिपरक" प्रकार है और इसके कुल अंक 60 हैं।	PART ONE is Objective type and carries 40 Marks. PART TWO is subjective type and carries 60 Marks.
भाग एक के उत्तर, इस प्रश्न-पत्र के साथ दी गई ओएमआर उत्तर-पुस्तिका पर, उसमें दिये गए अनुदेशों के अनुसार ही दिये जाने हैं। भाग दो की उत्तर-पुस्तिका में भाग एक के उत्तर नहीं दिये जाने चाहिए।	PART ONE is to be answered in the OMR ANSWER SHEET only, supplied with the question paper, as per the instructions contained therein. PART ONE is NOT to be answered in the answer book for PART TWO .
भाग एक के लिए अधिकतम समय सीमा एक घण्टा निर्धारित की गई है। भाग दो की उत्तर-पुस्तिका, भाग एक की उत्तर-पुस्तिका जमा कराने के पश्चात दी जाएगी। तथापि, निर्धारित एक घंटे से पहले भाग एक पूरा करने वाले परीक्षार्थी भाग एक की उत्तर-पुस्तिका निरीक्षक को सौंपने के तुरंत बाद, भाग दो की उत्तर-पुस्तिका ले सकते हैं।	Maximum time allotted for PART ONE is ONE HOUR . Answer book for PART TWO will be supplied at the table when the answer sheet for PART ONE is returned. However, candidates who complete PART ONE earlier than one hour, can collect the answer book for PART TWO immediately after handing over the answer sheet for PART ONE .
परीक्षार्थी, उपस्थिति-पत्रिका पर हस्ताक्षर किए बिना और अपनी उत्तर-पुस्तिका, निरीक्षक को सौंपे बिना, परीक्षा हॉल / कमरा नहीं छोड़ सकते हैं। ऐसा नही करने पर, परीक्षार्थी को इस मॉड्यूल / पेपर में अयोग्य घोषित कर दिया जाएगा।	Candidate cannot leave the examination hall / room without signing on the attendance sheet and handing over his Answer sheet to the invigilator. Failing in doing so, will amount to disqualification of Candidate in this Module / Paper.
प्रश्न-पुस्तिका को खोलने के निर्देश मिलने के पश्चात एवं उत्तर लिखना आरम्भ करने से पहले उम्मीदवार जाँच कर यह सुनिश्चित कर लें कि प्रश्न-पुस्तिका प्रत्येक दृष्टि से संपूर्ण है।	After receiving the instruction to open the booklet and before answering the questions, the candidate should ensure that the Question booklet is complete in all respect.
नोट: यदि हिन्दी संस्करण में कोई त्रुटि / विसंगति पाई जाती है, तो उस अवस्था में अंग्रेजी संस्करण ही मान्य होगा। Note: In case of any discrepancy found in Hindi language, English version will be treated as final.	

जब तक आपसे कहा न जाए, तब तक प्रश्न-पुस्तिका न खोलें।

DO NOT OPEN THE QUESTION BOOKLET UNTIL YOU ARE TOLD TO DO SO.

भाग एक / PART ONE

(सभी प्रश्नों के उत्तर दें / Answer all the questions)

1. नीचे प्रत्येक प्रश्न के उत्तर के कई विकल्प दिए गए हैं। एक सबसे उपयुक्त विकल्प चुनें और उसे प्रश्न पत्र के साथ उपलब्ध कराये गए “ओएमआर” उत्तर पत्रक में, उसमें दिए गए निर्देशों के अनुसार, दर्ज करें।

Each question below gives multiple choice of answers. Choose the most appropriate one and enter in the “OMR” answer sheet supplied with the question paper, following instructions therein. (1x10)

- 1.1 वर्ल्ड वाइड वेब पर एक पृष्ठ या साईट, जिसमें आप _____ के द्वारा मल्टीमीडिया के तत्वों को दस्तावेजों के साथ मिला सकते हो।

- A) HTML B) DHTML
C) XML D) उपरोक्त सभी

A page or site on the World Wide Web, where you can weave the elements of multimedia into documents with _____.

- A) HTML B) DHTML
C) XML D) All of the above

- 1.2 निम्नलिखित में से कौन सा एक विशेष टाइपफेस परिवार से सम्बंधित एकल आकार और स्टाइल के वर्णों का संग्रह है?

- A) टाइपफेस B) फॉण्ट
C) स्टाइल्स D) विशेषताएं

Which of the following is a collection of characters of a single size and style belonging to a particular typeface family?

- A) typeface B) font
C) styles D) attributes

- 1.3 JPEG संपीडन तकनीक _____ है।

- A) लॉसी B) लॉसलेस
C) रन लेंथ एन्कोडिंग D) उपरोक्त में से कोई नहीं
- JPEG compression technique is
- A) Lossy B) Lossless
C) Run Length Encoding D) None of the above

- 1.4 निम्नलिखित में से वह कौन सी प्रक्रिया है, जिसके द्वारा प्रत्येक पिक्सेल की कलर वैल्यू, गणितीय अल्गोरिथम का प्रयोग करते हुए, लक्ष्य रंग पट्टिका में निकटतम सुमेल कलर वैल्यू में परिवर्तित हो जाती है?

- A) मोर्फिंग B) स्ट्रेचिंग
C) दिथेरिंग D) एन्सियालाइसिंग

Which of the following is a process whereby the color value of each pixel is changed to the closest matching color value in the target palette, using a mathematical algorithm?

- A) morphing B) stretching
C) dithering D) antialiasing

- 1.5 MIDI स्कोर बनाने के लिए निम्नलिखित में से किस सॉफ्टवेर की आवश्यकता होती है?

- A) अंकन सॉफ्टवेर B) अनुक्रमक सॉफ्टवेर
C) ध्वनि संश्लेषक D) उपरोक्त सभी

To make MIDI scores, which of the following software(s) are needed?

- A) Notation Softwares B) Sequencer Softwares
C) Sound Synthesizers D) All of the above

- 1.6 निम्नलिखित में से कौन गति और जोड़ वाले ढांचों, जैसे चलने फिरने वाले मानव की गति का अध्ययन है?

- A) शुद्धगतिकी B) मोर्फिंग
C) स्ट्रेचिंग D) स्ट्रीमिंग

Which of the following is the study of the movement and motion of structures that have joints, such as a walking man?

- A) Kinematics B) Morphing
C) Stretching D) Streaming

- 1.7 HDTV _____ में उच्च रेजल्युसन प्रदान करता है।

- A) 16:9 अस्पेक्ट अनुपात B) 4:3 अस्पेक्ट अनुपात
C) 3:2 अस्पेक्ट अनुपात D) 2:1 अस्पेक्ट अनुपात

HDTV provides high resolution in a

- A) 16:9 aspect ratio B) 4:3 aspect ratio
C) 3:2 aspect ratio D) 2:1 aspect ratio

- 1.8 CRT स्क्रीन प्रत्येक फ्रेम को दो पासेज में प्राप्त करता है। इस प्रक्रिया को _____ कहते हैं:

- A) प्रोग्रेसिव स्कैन B) ओवर स्कैन
C) इंटरलेसिंग D) कम्पोजिटिंग

CRT Screens draw each frame in two passes. This process is known as:

- A) Progressive Scan B) Over Scan
C) Interlacing D) Compositing

1.9 एक बारकोड रीडर:

- A) कंप्यूटर में ग्राफिक्स को स्कैन कर सकता है
- B) व्यापक उत्पाद कोड पद्धति को पढ़ सकता है
- C) दबाव-संवेदी इनपुट प्रदान करता है
- D) प्रशिक्षित होने पर उच्चरित शब्दों की पहचान करता है

A barcode reader can:

- A) scan graphics into a computer
- B) read Universal Product Code patterns
- C) provide pressure-sensitive input
- D) recognize spoken words when trained

1.10 एक 8-बिट इमेज कितने भिन्न रंगों का चित्रण कर सकती है?

- A) 2
 - B) 16
 - C) 256
 - D) 65,536
- How many different colors is a 8-bit image capable of representing?
- A) 2
 - B) 16
 - C) 256
 - D) 65,536

2. नीचे दिए गए प्रत्येक विवरण या तो सही या गलत हैं। एक सबसे उपयुक्त विकल्प चुनें और उसे प्रश्न पत्र के साथ उपलब्ध कराये गए “ओएमआर” उत्तर पत्रक में, उसमें दिए गए निर्देशों के अनुसार, दर्ज करें। (1x10)

- 2.1 मल्टीमीडिया प्रस्तुतियाँ गैर-रेखीय ((एक दूसरे को प्रभावित करने वाली) या रेखीय (पैसिव) हो सकती हैं।
- 2.2 सफेद स्थान पर डिज़ाइनर अपनी आवश्यकता अनुसार रिक्त स्थान रख सकता है, जबकि प्रोग्रामर अदृश्य वर्ण निर्धारित करता है।
- 2.3 इलस्ट्रेटर या कोरल ड्रा के प्रयोग से, आप मुख्यतः रास्टर प्रकार के ग्राफिक्स सृजित कर सकते हैं।
- 2.4 फाइल आकार सुविधा के कारण, वेब पेज जो एसवीजी फाइल के रूप में वेक्टर ग्राफिक्स या प्लग-इन्स जैसे फ़्लैश का प्रयोग करते हैं, जो तेजी से डाउनलोड करता है और, एनीमेशन के लिए प्रयोग किये जाने पर, बिटमैप प्रदर्शित करने वाले पेजों से तेज ड्रा करता है।
- 2.5 MP3 स्थान बचाने के लिए एक “लौसलेस” संपीड़न अल्गोरिथम शामिल करता है।
- 2.6 पथ-आधारित 2-D एनीमेशन में वस्तु जितनी छोटी होगी, उसकी गति उतनी ही धीमी हो सकती है।

2.7 क्रोमा कुंजियाँ आपको एक रंग या रंगों की श्रृंखला चयन करने की अनुमति देती हैं जो पारदर्शी हो जाते हैं जिससे वीडियो इमेज को कंप्यूटर इमेज के “माध्यम” से देख सकते हैं।

2.8 वर्ड प्रोसेसर्स जैसे माइक्रोसॉफ्ट वर्ड और वर्डपरफेक्ट शक्तिशाली एप्लीकेशन हैं जिनमें स्पेल चेकर्स, टेबल फॉर्मटर, विश्व कोश और पत्रों के लिए पूर्व निर्मित टेम्पलेट शामिल होते हैं।

2.9 स्क्रिप्टिंग लैंग्वेज में जितनी अधिक कमांड और फंक्शन दिए गए होंगे, ऑथरिंग प्रणाली भी उतनी अधिक शक्तिशाली होगी।

2.10 एक मल्टीमीडिया प्रोजेक्ट तैयार करने में विषय वस्तु की प्राप्ति कम खर्चीला और कम समय लेने वाला कार्य हो सकता है।

Each statement below is either TRUE or FALSE. Choose the most appropriate one and enter your choice in the “OMR” answer sheet supplied with the question paper, following instructions therein. (1x10)

- 2.1 Multimedia presentations can be nonlinear (interactive) or linear (passive).
- 2.2 White space is a designer’s term for roomy blank areas, while programmers call the invisible character.
- 2.3 Using Illustrator or Corel Draw, you can create mainly raster type of graphics.
- 2.4 Because of the file size advantage, web pages that use vector graphics as SVG files or in plug-ins such as Flash which download faster and, when used for animation, draw faster than pages displaying bitmaps.
- 2.5 MP3 incorporates a “lossless” compression algorithm to save space.
- 2.6 The smaller the object in path-based 2-D animation, the slower it can move.
- 2.7 Chroma keys allow you to choose a color or range of colors that become transparent, allowing the video image to be seen “through” the computer image.
- 2.8 Word processors such as Microsoft Word and WordPerfect are powerful applications that include spell checkers, table formatters, thesauruses, and prebuilt templates for letters.
- 2.9 The more commands and functions provided in the scripting language, the more powerful the authoring system.
- 2.10 Content acquisition can be one of the less expensive and time-consuming tasks in organizing a multimedia project.

3. कॉलम X में दिए गए शब्दों और वाक्यों का मिलान कॉलम Y में दिए गए निकटतम सम्बंधित अर्थ / शब्दों / वाक्यों से करें। अपने विकल्प प्रश्न पत्र के साथ दिए गए “ओएमआर” उत्तर पत्रक में, उसमें दिए गए अनुदेशों का पालन करते हुए, दर्ज करें। (1x10)

X		Y	
3.1	मल्टीमीडिया एलीमेंट्स ____ का प्रयोग करते हुए एक प्रोजेक्ट में विशिष्ट रूप में एक साथ देखे जाते हैं।	A.	इमेज मैप्स
3.2	अनुपयुक्त माने गए HTML tag की तुलना में कैस्केडिंग स्टाइल शीट्स (सी. एस.एस.) के प्रयोग से आप फॉण्ट का सुस्पष्ट चयन कर सकते हैं।	B.	की फ्रेम्स
3.3	पैलेट्स गणितीय तालिकाएँ हैं जो ____ पर प्रदर्शित पिक्सेल के रंग को निर्धारित करती हैं।	C.	ऑडियो डाटा कम्प्रेसन
3.4	आपके _____में काफी डाटा संग्रह होने के पश्चात फाइलों को प्रदर्शित करने के लिए मीडिया प्लेयर्स तैयार किये जाते हैं।	D.	फ्रेमिंग
3.5	सेल एनीमेशन कला का कार्य _____आरम्भ होता है।	E.	चेहरे और आकार
3.6	दो स्थानों से एक एकल फ्रेम बनाने की प्रक्रिया को इंटरलेसिंग कहते हैं, एक तकनीक जो _____को रोकने में मदद करती है।	F.	स्क्रीन
3.7	रनटाइम रेवोलुशन से लाइव कोड (www.runrev.com) और टूल बुक (www.toolbook.org) _____हैं।	G.	एक बटन
3.8	यदि हॉट स्पॉट एक ग्राफिक इमेज है जो एक पुश बटन या टॉगल स्विच के रूप में दिखाई देने के लिए तैयार की गई है तो उसे _____कहते हैं।	H.	कार्ड-आधारित ऑथरिंग टूल्स
3.9	स्पीच एन्कोडिंग _____की एक महत्वपूर्ण श्रेणी है।	I.	कंप्यूटर के बफर
3.10	बड़े चित्रों को सम्बंधित लिंक्स के साथ प्रमुख क्षेत्रों में विभाजित किया जा सकता है; उनको _____कहा जाता है।	J.	ऑथरिंग टूल्स
		K.	एनीमेशन
		L.	फिलक्कर
		M.	कलर पैलेट

4. नीचे प्रत्येक वाक्य में नीचे दी गई सूची से एक शब्द या वाक्य को लिखने के लिए रिक्त स्थान है। सबसे उपयुक्त विकल्प चुनें और उसे प्रश्न पत्र के साथ दिए गए “ओएमआर” उत्तर पत्रक में, उसमें दिए गए अनुदेशों के अनुसार, दर्ज करें। (1x10)

A.	एंटी-अलिअसिंग	B.	ऑथरिंग टूल्स	C.	कॉपीराइट सुरक्षा
D.	मोर्फिंग	E.	एक हाई-डेफिनिशन मल्टीमीडिया इंटरफ़ेस (HDMI)	F.	पाथ एनीमेशन
G.	डॉट्स प्रति इंच	H.	बैंडविड्थ	I.	क्रॉस प्लेटफार्म
J.	टाइम्स न्यू रोमन	K.	डिजिटल सिग्नल प्रोसेसिंग (DSP)	L.	क्लिप बोर्ड
M.	ट्वीनिंग				

- 4.1 जब अंतिम उपयोगकर्ता की लाइब्रेरी में संग्रह किया जाता है तो मल्टीमीडिया को बड़ी मात्रा में डिजिटल मेमोरी की आवश्यकता होती है या जब एक नेटवर्क पर वायर, कांच फाइबर या एयरवेक्स पर वितरित किया जाता है तो बड़ी मात्रा में _____ की आवश्यकता होती है।
- 4.2 पत्र और उसकी पृष्ठभूमि के बीच हल्का परिवर्तन सृजित करने के लिए पत्र के किनारों पर _____ रंगों का मिश्रण करता है (जिसे दिथरिंग कहते हैं)।
- 4.3 ऑपरेटिंग सिस्टम में _____ होता है जब आप एप्लीकेशन के अंतर्गत कट या कॉपी करते हैं, तो डाटा जैसे कि टेक्स्ट और चित्र अस्थाई रूप में वहां संग्रह होते हैं।
- 4.4 कुछ प्रोग्राम _____ रूटीन्स का प्रयोग करके आपको संकेतों की प्रतिध्वनि, मल्टीटैप डिसे, कोरस, फ्लैज और अन्य विशेष प्रभाव के साथ प्रोसेस करने की अनुमति देते हैं।
- 4.5 2-D स्थान में _____ एक एनीमेशन की मिश्रता को बढ़ाता है और उसे गति प्रदान करता है, एक निर्धारित समय के दौरान (गति) एक पूर्व निर्धारित पथ पर इमेज के स्थान (स्थिति) को बदलता है।
- 4.6 आजकल कई टेलीविज़न सेट पूर्णतः डिजिटल इनपुट के लिए एक समिश्र सिग्नल कनेक्टर, एक एस-वीडियो कनेक्टर और _____ कनेक्टर भी प्रदान करते हैं।
- 4.7 _____ की संगतता में असफलता काफी समय ले सकती है क्योंकि आप उससे सम्बंधित कार्यों की जांच और टेस्टिंग करके डिलीवरी की तैयारी करते हैं जिससे आपका प्रोजेक्ट विभिन्न लक्ष्य वातावरणों में उचित रूप में कार्य करे।
- 4.8 _____ का प्रयोग आपका प्रोजेक्ट स्क्रीन पर प्रस्तुत करने और विभिन्न मल्टीमीडिया एलेमेंट्स को एक एकल, संसंजक उत्पाद के रूप में जोड़ने हेतु पारस्परिक क्रिया और यूजर इंटरफ़ेस तैयार करने के लिए किया जाता है।
- 4.9 _____ “अभिव्यक्ति के किसी भी मूर्त माध्यम में निर्धारित कर्तृत्व के मूल कार्य” पर लागू होता है”।
- 4.10 जब आप एनीमेशन के आरंभिक और अंतिम फ्रेम सृजित करते हैं तो _____ बीच के फ्रेम सृजित करता है।

3. Match words and phrases in column X with the closest related meaning/ word(s)/phrase(s) in column Y. Enter your selection in the “OMR” answer sheet supplied with the question paper, following instructions therein. (1x10)

X		Y	
3.1	Multimedia elements are typically seen together into a project using	A.	image maps
3.2	Use of Cascading Style Sheets (CSS), preferred over the deprecated HTML tag, allows you to be quite precise about font	B.	key frames
3.3	Palettes are mathematical tables that define the color of a pixel displayed on	C.	audio data compression
3.4	Media players are designed to play files as soon as enough of the data is cached in your	D.	Framing
3.5	Cel animation artwork begins with	E.	Faces and sizes
3.6	The process of building a single frame from two fields is called interlacing, a technique that helps to prevent	F.	the screen
3.7	LiveCode from Runtime Revolution (www.runrev.com) and ToolBook (www.toolbook.org) are	G.	a button
3.8	If the hot spot is a graphic image designed to look like a push button or toggle switch, it is called	H.	Card-Based Authoring Tools
3.9	Speech encoding is an important category of	I.	computer's buffer
3.10	Larger images may be sectioned into hot areas with associated links; these are called	J.	authoring tools
		K.	animation
		L.	flicker
		M.	Color Palette

4. Each statement below has a blank space to fit one of the word(s) or phrase(s) in the list below. Choose the most appropriate option, enter your choice in the “OMR” answer sheet supplied with the question paper, following instructions therein. (1x10)

A.	Anti-aliasing	B.	Authoring tools	C.	Copyright protection
D.	Morphing	E.	a High-Definition Multimedia Interface (HDMI)	F.	Path animation
G.	Dots per inch	H.	bandwidth	I.	crossplatform
J.	Times new roman	K.	digital signal processing (DSP)	L.	clipboard
M.	Tweening				

- 4.1 Multimedia requires large amounts of digital memory when stored in an end user’s library, or large amounts of _____ when distributed over wires, glass fiber, or airwaves on a network.
- 4.2 _____ blends the colors along the edges of the letters (called dithering) to create a soft transition between the letter and its background.
- 4.3 Operating systems have a _____ where data such as text and images is temporarily stored when you cut or copy them within an application.
- 4.4 Some programs allow you to process the signal with reverberation, multitap delay, chorus, flange, and other special effects using _____ routines.
- 4.5 _____ in 2-D space increases the complexity of an animation and provides motion, changing the location of an image along a predetermined path (position) during a specified amount of time (speed).
- 4.6 Many television sets today also provide a composite signal connector, an S-Video connector, and _____ connector for purely digital input.
- 4.7 Failures in _____ compatibility can consume great amounts of time as you prepare for delivery by testing and developing workarounds and tweaks so your project performs properly in various target environments.
- 4.8 _____ are used for designing interactivity and the user interface, for presenting your project on screen, and for assembling diverse multimedia elements into a single, cohesive product.
- 4.9 _____ applies to “original works of authorship fixed in any tangible medium of expression.”
- 4.10 _____ creates in-between frames when you create the start and end frames of the animation.

भाग दो / PART TWO

(किन्हीं चार प्रश्नों के उत्तर दें/ Answer any FOUR questions)

5.

- a) मल्टीमीडिया पाठ, कला, ध्वनि, एनीमेशन और वीडियो का एक मिश्रण है, जो आपको कंप्यूटर या अन्य इलेक्ट्रॉनिक या डिजिटल रूप में परिचालित साधनों द्वारा प्रदान किया गया है। मल्टीमीडिया के उपयोग बताएं और उनकी व्याख्या करें।
- b) ASCII करैक्टर सेट क्या है?
- c) फॉन्ट संभवतः सभी मंचों की व्यापक चिंता हैं, क्योंकि उनको अन्य मशीन पर भी मैप किया जाना चाहिए। बिटमैप फॉन्ट्स की व्याख्या करें।
- a) Multimedia is a combination of text, art, sound, animation, and video delivered to you by computer or other electronic or digitally manipulated means. List and explain the applications of Multimedia.
- b) What is The ASCII Character Set?
- c) Fonts are perhaps the greatest crossplatform concern, because they must be mapped to the other machine. Explain Bitmap fonts.

(5+5+5)

6.

- a) मल्टीमीडिया, इंटरएक्टिव मल्टीमीडिया, हाइपरटेक्स्ट और हाइपरमीडिया के बीच अंतर बताएं।
- b) मल्टीमीडिया के सिस्टम को विकसित करने के लिए, विभिन्न हार्डवेयर / सॉफ्टवेयर घटकों का प्रयोग किया जाता है। मल्टीमीडिया सिस्टम्स के विकास के लिए प्रयोग किये जाने वाले हार्डवेयर और सॉफ्टवेयर क्या हैं?
- c) डायनामिक HTML पंक्ति की ऊंचाई से मार्जिन की चौड़ाई से फॉण्ट फेस तक के विकल्प निर्धारित करने के लिए कैस्केडिंग स्टाइल शीट्स (सी.एस.एस.) का प्रयोग करता है। सी.एस.एस. में प्रयोग की जाने वाली टेक्स्ट प्रॉपर्टीज की व्याख्या करें।
- a) Discuss the differences among multimedia, interactive multimedia, hypertext, and hypermedia.
- b) To develop the system of multimedia, various hardware/ software components are used. What are the hardware and software used in development of multimedia systems?
- c) Dynamic HTML uses Cascading Style Sheets (CSS) to define choices ranging from line height to margin width to font face. Explain the Text Properties used in CSS.

(4+5+6)

7.

- a) ध्वनि संश्लेषण क्या है? ध्वनि संश्लेषण के क्या उपयोग हैं?
- b) MPEG का विकास वीडियो या मल्टीमीडिया फाइलों (वीडियो, चित्र और ध्वनि) को उच्च गुणवत्ता में कोम्प्रेसिंग और सेव करने की प्रक्रिया के लिए किया गया है। MPEG-कम्प्रेसन कैसे कार्य करता है?
- c) कंप्यूटर मॉनिटर इमेज एक टेलीविज़न इमेज से भिन्न किस प्रकार है; चर्चा करें। एक टेलीविज़न स्क्रीन के लिए कंप्यूटर पर सृजित की जाने वाली इमेजों की सीमाएं बताएं।
- a) What is sound synthesis? What are the applications of sound synthesis?
- b) MPEG is developed for the process of compressing and saving Video or Multimedia files (Video, Picture and sound) in high quality. How does MPEG-compression work?
- c) Discuss how the computer monitor image differs from a television image. List the limitations in creating images on the computer destined for a television screen.

(3+6+6)

8.

- a) एक ऑडियो रिकॉर्डिंग को आपके मल्टीमीडिया प्रोजेक्ट में लाने के लिए कुछ उपाय लिखें।
- b) JPG, TIFF, PNG, और GIF फाइल प्रकारों की तुलना करें और उनमें विषमता बताएं। इमेज फाइल प्रकार का चयन कैसे किया जाता है?
- a) Write down the certain steps to bring an audio recording into your multimedia project.
- b) Compare and contrast JPG, TIFF, PNG, and GIF file types. How image file type is chosen?

(7+8)

9.

- a) मोर्फिंग क्या है? मोर्फिंग के उपयोग लिखें।
- b) फ़्लैश और HTML में अंतर बताएं।
- c) मल्टीमीडिया ऑथरिंग टूल्स के नाम लिखें और उनकी व्याख्या करें।
- a) What is morphing? Write the applications of morphing.
- b) Differentiate flash and HTML.
- c) List and explain multimedia authoring tools.

(3+6+6)

