# Marking Scheme for 9th (Level I)

## Media Entertainment

| Question No. | Answer | Marking |
|---|---|---|
| **1** | A | **1** |
| **2** | C | **1** |
| **3** | B | **1** |
| **4** | D | **1** |
| **5** | D | **1** |
| **6** | C | **1** |
| **7** | False | |
| **8** | True | |
| **9** | True | |
| **10** | False | |
| **11** | True | |
| **12** | Ctrl+O | **1** |
| **13** | Ctrl+C | **1** |
| **14** | Central Processing Unit | **1** |
| **15** | Random Access Memory | |
| **16** | संचार का अर्थ है दो या दो से अधिक व्यक्तियों के बीच सूचनाओं को बाँटना जिसमे बोलने तथा सुनने वाले दोनों को सूचना का अर्थ पता होता है | |
| **17** | **हैचिंग एक ड्राइंग तकनीक है जहां कलाकार निकट दूरी पर समानांतर रेखाएं खींचकर टोनल या छायांकन प्रभाव पैदा करते हैं। ये रेखाएँ सीधी, घुमावदार या दोनों का संयोजन हो सकती हैं, और ये आमतौर पर एक ही दिशा में खींची जाती हैं। रेखाओं की दूरी, कोण और मोटाई को अलग-अलग करके, कलाकार गहराई और रूप का भ्रम देते हुए, अपने चित्रों में विभिन्न रंगों और बनावटों को प्राप्त कर सकते हैं।**<br>**Hatching is a drawing technique where artists create tonal or shading effects by drawing closely spaced parallel lines. These lines can be straight, curved, or a combination of both, and they are usually drawn in the same direction. By varying the spacing, angle, and thickness of the lines, artists can achieve different shades and textures in their drawings, giving the illusion of depth and form.** | **2** |
| **18** | **पेंसिल का ग्रेड 9H (हार्ड) से 9B (सॉफ्ट) तक होता है। "H" पेंसिल कठोर होती हैं और हल्की, महीन रेखाएँ बनाती हैं, जबकि "B" पेंसिल नरम होती हैं और गहरी, मोटी रेखाएँ बनाती हैं। किसी भी दिशा में संख्या जितनी अधिक होगी, पेंसिल उतनी ही सख्त (एच के लिए) या नरम (बी के लिए) होगी, जो इसके ग्रेफाइट घनत्व और इसके** | **2** |

Downloaded from cclchapter.com

| | | |
|---|---|---|
| | परिणामस्वरूप कागज पर बने निशान को दर्शाती है।<br>Pencil grades range from 9H (hard) to 9B (soft). The "H" pencils are hard and produce lighter, finer lines, while the "B" pencils are soft and create darker, thicker lines. The higher the number in either direction, the harder (for H) or softer (for B) the pencil is, indicating its graphite density and the resulting mark it makes on paper. | |
| 19 | थंबनेल एक छोटा, rough स्केच या ड्राइंग है जिसका उपयोग विस्तृत कलाकृति या डिज़ाइन बनाने से पहले दृश्य विचारों की योजना बनाने और उनका पता लगाने के लिए प्रारंभिक अध्ययन के रूप में किया जाता है। कलाकार और डिज़ाइनर थंबनेल का उपयोग विचार-मंथन करने, रचनाओं के साथ प्रयोग करने और आगे के विकास के लिए सबसे आशाजनक अवधारणाओं का चयन करने के लिए करते हैं।<br>A thumbnail is a small, rough sketch or drawing used as a preliminary study to plan and explore visual ideas before creating a detailed artwork or design. Artists and designers use thumbnails to brainstorm, experiment with compositions, and select the most promising concepts for further development. | 2 |
| 20 | फिल्म निर्माण और फोटोग्राफी में एक्सट्रीम लॉन्ग शॉट (ELS) उस शॉट को संदर्भित करता है जहां कैमरा विषय से काफी दूरी पर रखा जाता है। इस प्रकार के शॉट में विशाल पृष्ठभूमि के सामने विषय बहुत छोटा दिखाई देता है। अत्यधिक लंबे शॉट्स का उपयोग अक्सर एक सेटिंग स्थापित करने, पैमाने की भावना व्यक्त करने, या अपने वातावरण के भीतर विषय के अलगाव पर जोर देने के लिए किया जाता है। ये शॉट्स दर्शकों को संदर्भ प्रदान करते हैं, कथा के लिए दृश्य निर्धारित करते हैं और उन्हें उस समग्र भूगोल या वातावरण को समझने में मदद करते हैं जहां कहानी हो रही है।<br>An extreme long shot (ELS) in filmmaking and photography refers to a shot where the camera is placed at a considerable distance from the subject. In this type of shot, the subject appears very small against the vast | 2 |

Downloaded from cclchapter.com

| | | |
|---|---|---|
| | background. Extreme long shots are often used to establish a setting, convey a sense of scale, or emphasize the isolation of the subject within its environment. These shots provide context to the viewers, setting the scene for the narrative and helping them understand the overall geography or environment where the story is taking place. | |
| 21 | ओवर-द-शोल्डर शॉट (OTS) एक फिल्म निर्माण और फोटोग्राफी तकनीक है जहां कैमरा एक चरित्र के पीछे स्थित होता है, उनके कंधे पर ध्यान केंद्रित करता है, फ्रेम में उनके सिर के पीछे और उनके कंधे का हिस्सा दिखाता है। इस प्रकार के शॉट का उपयोग अक्सर संवाद दृश्यों में किया जाता है, जिससे दर्शकों को चरित्र के चेहरे के भाव और प्रतिक्रियाओं के साथ-साथ उस व्यक्ति या वस्तु को भी देखने की अनुमति मिलती है जिसके साथ वे बातचीत कर रहे हैं। यह तकनीक बातचीत की गतिशीलता के बारे में दर्शकों की समझ को बढ़ाती है और पात्रों के बीच बातचीत में गहराई जोड़ती है।<br>An over-the-shoulder shot (OTS) is a filmmaking and photography technique where the camera is positioned behind a character, focusing over their shoulder, showing the back of their head and part of their shoulder in the frame. This type of shot is often used in dialogue scenes, allowing the audience to see both the character's facial expressions and reactions, as well as the person or object they are interacting with. This technique enhances the viewer's understanding of the conversation dynamics and adds depth to the interaction between characters. | 2 |
| 22 | लैंडस्केप स्केचिंग ड्राइंग के माध्यम से बाहरी दृश्यों को तुरंत कैप्चर करने की कला है। इसमें पहाड़ों, नदियों, पेड़ों और पर्यावरण के अन्य तत्वों सहित प्राकृतिक परिदृश्यों का एक दृश्य प्रतिनिधित्व बनाना शामिल है। कलाकार इन रेखाचित्रों को बनाने के लिए विभिन्न ड्राइंग टूल्स जैसे पेंसिल, चारकोल या स्याही का उपयोग करते हैं। | 3 |

Downloaded from cclchapter.com

| | | |
|---|---|---|
| | लैंडस्केप स्केच अक्सर साइट पर ही बनाए जाते हैं, जिससे कलाकारों को सीधे दृश्यों का निरीक्षण करने और उसके सार को सहज और अभिव्यंजक तरीके से पकड़ने की अनुमति मिलती है। ये रेखाचित्र अधिक विस्तृत और परिष्कृत कलाकृतियों के लिए आधार के रूप में या बस स्टैंडअलोन टुकड़ों के रूप में काम करते हैं, जो कलाकार की प्राकृतिक दुनिया की व्याख्या को प्रदर्शित करते हैं।<br>Landscape sketching is the art of quickly capturing outdoor scenes through drawing. It involves creating a visual representation of natural landscapes, including mountains, rivers, trees, and other elements of the environment. Artists use various drawing tools such as pencils, charcoal, or ink to create these sketches.<br><br>Landscape sketches are often done on-site, allowing artists to observe the scenery directly and capture its essence in a spontaneous and expressive manner. These sketches serve as a foundation for more detailed and polished artworks or simply as standalone pieces, showcasing the artist's interpretation of the natural world. | |
| 23 | फिल्म निर्माता विडियो एडिटिंग के दोरान दो वीडियोस मिलाने के लिए कुछ वीडियोस तकनीक का प्रयोग करता है ता की दूसरा विडियो स्मूथली शुरू हो और जब लोग विडियो को देखे तो उन्हें विडियो स्मूथ दिखे ताकि उनका मन विडियो को लगातार देखने का करे, उन्हें बोरियत फील न हो|<br>Transitions, in the context of filmmaking, video editing, and multimedia presentations, refer to the techniques used to smoothly change from one scene or shot to another. Transitions are essential for creating a seamless flow of visual and auditory elements, enhancing the overall viewing experience.<br>cross Dissolve | |

Downloaded from cclchapter.com

| | | |
|---|---|---|
| | **Dissolve Ripple**<br>**Wipe** | |
| **24** | मीडिया और मनोरंजन क्षेत्र 11 से 12 लाख लोगों को सीधे रोजगार देता है (2017 की रिपोर्ट के अनुसार) और अगर हम अप्रत्यक्ष रोजगार पर भी विचार करें तो यह गिनती 35 से 40 लाख लोगों तक जाती है। मीडिया क्षेत्र अर्थ व्यवस्था के द्रष्टिकोण से विज्ञापन राजस्व और उद्योग के प्रदर्शन पर अत्यधिक निर्भर है। 2013 में इस क्षेत्र में 4 लाख कार्यबल थे और हमें उम्मीद है कि यह 2022 तक यह आंकड़ा 13 लाख तक पहुंच जाएगा, जिसका अर्थ है 2013-22 की अवधि में 9 लाख अतिरिक्त रोजगार मिलना ।<br><br>**मीडिया और मनोरंजन क्षेत्र में कार्यरत लोगों में से एक चौथाई लोग फिल्म उद्योग से हैं।**<br>**· मीडिया और मनोरंजन क्षेत्र में लगभग 4.60 लाख लोग कार्यरत हैं, और 2017 तक 13% की दर से बढ़कर 7.5 लाख तक पहुंचने की उम्मीद है।**<br>**· मीडिया और मनोरंजन क्षेत्र जिसके 2023 तक 13.1% की दर से बढ़ने की उम्मीद है, जिसका मतलब कुशल पेशेवरों के लिये 2.7 लाख करोड़ के कारोबार तक पहुंचना है।**<br>**· फ़िल्म और टेलीववजन क्षेत्र में मीडिया और मनोरंजन के क्षेत्र में कार्यरत कर्मचारियों का एक बड़ा हिस्सा है। फिल्म और टेलीववजन दोनों क्षेत्रों में की जा रही डिजिटलीकरण गतिविधियां इस मांग की प्रमुख भूमिका हैं।** | **3** |
| **25** | स्टोरीबोर्ड कलाकार एक पेशेवर होता है जो किसी फिल्म, एनीमेशन या वीडियो गेम की स्क्रिप्ट का दृश्य प्रतिनिधित्व करता है। वे लिखित स्क्रिप्ट को चित्रों की एक श्रृंखला में अनुवादित करते हैं, जिसमें दृश्यों और प्रमुख कार्यों को रेखांकित किया जाता है। ये स्टोरीबोर्ड प्रोडक्शन के दौरान निर्देशक, सिनेमैटोग्राफर और अन्य क्रू सदस्यों के लिए एक विज़ुअल गाइड के रूप में काम करते हैं। स्टोरीबोर्ड कलाकार दृश्य कहानी कहने में महत्वपूर्ण भूमिका निभाते हैं, वास्तविक फिल्मांकन या एनीमेशन होने से पहले घटनाओं के अनुक्रम की योजना बनाने और कल्पना करने में मदद करते हैं। | |

Downloaded from cclchapter.com

| | | |
|---|---|---|
| | A storyboard artist is a professional who creates visual representations of a film, animation, or video game's script. They translate the written script into a series of illustrations, outlining the scenes and key actions. These storyboards serve as a visual guide for the director, cinematographer, and other crew members during production. Storyboard artists play a crucial role in visual storytelling, helping to plan and visualize the sequence of events before actual filming or animation takes place. | |
| 26 | **"न्यूनतम व्यवहार्य चरित्र" (एमवीसी) कहानी कहने और गेम डिज़ाइन की अवधारणा को संदर्भित करता है जहां पात्रों के निर्माण को केवल आवश्यक लक्षण, बैकस्टोरी और कहानी या गेम में अपने उद्देश्य को पूरा करने के लिए चरित्र के लिए आवश्यक सुविधाओं को शामिल करने के लिए सुव्यवस्थित किया जाता है। व्यवसाय में "न्यूनतम व्यवहार्य उत्पाद" के विचार के समान, जो शुरुआती ग्राहकों को संतुष्ट करने के लिए पर्याप्त सुविधाओं के साथ एक उत्पाद विकसित करने पर केंद्रित है, एमवीसी उन न्यूनतम विशेषताओं पर जोर देता है जो एक चरित्र को कथा या खेल के संदर्भ में कार्यात्मक और सार्थक बनाने के लिए आवश्यक हैं। यह दृष्टिकोण रचनाकारों को अनावश्यक जटिलता के बिना पात्रों को कुशलतापूर्वक विकसित करने की अनुमति देता है, जिससे यह सुनिश्चित होता है कि वे समग्र अनुभव में प्रभावी ढंग से योगदान करते हैं।**<br>**"Minimum Viable Character" (MVC) refers to the concept in storytelling and game design where the creation of characters is streamlined to include only essential traits, backstory, and features necessary for the character to serve their purpose in the story or game. Similar to the idea of "Minimum Viable Product" in business, which focuses on developing a product with just enough features to satisfy early customers, MVC emphasizes the minimal attributes a character needs to be functional and meaningful within the context of the narrative or game.** | **3** |

Downloaded from cclchapter.com

| | | |
|---|---|---|
| | This approach allows creators to efficiently develop characters without unnecessary complexity, ensuring they contribute effectively to the overall experience. | |
| 27 | पेंसिल ग्रेड एक पेंसिल में ग्रेफाइट कोर की कठोरता या कोमलता को संदर्भित करता है, जो इसके द्वारा बनाए गए निशानों के अंधेरे और चिकनेपन को प्रभावित करता है। ग्रेडिंग स्केल अंतरराष्ट्रीय स्तर पर भिन्न होता है, लेकिन आमतौर पर इस्तेमाल की जाने वाली प्रणाली है:<br><br>1. 9H से 7H अति कठोर - हल्की और महीन रेखाएं, तकनीकी रेखाचित्रों के लिए उपयोग की जाती हैं।<br>2. 6H से 4H कठोर - स्पष्ट रेखाएं, विस्तृत कार्य के लिए उपयुक्त।<br>3. 3H से H मीडियम हार्ड - थोड़ा गहरा और नरम, सामान्य प्रयोजन ड्राइंग के लिए अच्छा है।<br>4. एफ फाइन पॉइंट - कठोर और मुलायम पेंसिलों के बीच स्थित, बारीक रेखाओं और छायांकन के लिए उपयोग किया जाता है।<br>5. एचबी मीडियम - रोजमर्रा के लेखन और ड्राइंग के लिए उपयोग की जाने वाली मानक पेंसिल।<br>6.बी से 2बी सॉफ्ट - गहरी रेखाएं, शेडिंग और स्केचिंग के लिए उपयुक्त।<br>7.3बी से 5बी बहुत नरम - यहां तक कि गहरा और नरम, अभिव्यंजक ड्राइंग और छायांकन के लिए उपयोग किया जाता है।<br>8.6बी से 9बी अत्यधिक नरम - बहुत गहरा और चिकना, कलात्मक और बोल्ड रेखाओं के लिए आदर्श।<br>Pencil grades refer to the hardness or softness of the graphite core in a pencil, which affects the darkness and smoothness of the marks it makes. The grading scale varies internationally, but a commonly used system is:<br><br>1. 9H to 7H Very Hard - Light and fine lines, used for technical drawings.<br>2. 6H to 4H Hard - Crisp lines, suitable for detailed work. | 3 |

Downloaded from cclchapter.com

| | | |
|---|---|---|
| | 3. 3H to H Medium Hard - Slightly darker and softer, good for general-purpose drawing.<br>4. F Fine Point - Falls between hard and soft pencils, used for fine lines and shading.<br>5. HB Medium - Standard pencil used for everyday writing and drawing.<br>6.B to 2B Soft - Darker lines, suitable for shading and sketching.<br>7.3B to 5B Very Soft - Even darker and softer, used for expressive drawing and shading.<br>8.6B to 9B Extremely Soft - Very dark and smooth, ideal for artistic and bold lines. | |
| 28 | A storyboard is a series of illustrations or images displayed in sequence for the purpose of pre-visualizing a motion picture, animation, or interactive media sequence. It is a visual representation of how a story will unfold, shot by shot. Each panel in a storyboard represents a specific scene or moment in the story and includes details such as camera angles, character expressions, and action descriptions.<br><br>*Importance of Storyboard:*<br><br>1. *Visualizing Ideas:* Storyboards help in translating abstract ideas into a tangible and visual format. They provide a concrete way to visualize how the story will progress, helping the creators and team members understand the narrative flow.<br><br>2. *Planning and Organization:* Storyboards serve as a roadmap for the entire production process. They allow filmmakers, animators, and directors to plan the | 5 |

Downloaded from cclchapter.com

| | | |
|---|---|---|
| | **sequence of shots, ensuring that the story is coherent and engaging. It helps in organizing the scenes and visualizing the overall structure of the project.**<br><br>**3. *Communication:* Storyboards facilitate effective communication among the creative team members. They provide a common visual language, allowing everyone involved in the project to understand the director's vision and make necessary adjustments before the actual production begins.**<br><br>**4. *Time and Cost Efficiency:* By outlining the visual elements in advance, storyboards help in streamlining the production process. They minimize the need for reshoots or revisions, saving both time and money in the long run.**<br><br>**5. *Creative Decision Making:* Storyboards enable directors and producers to experiment with different visual styles, camera angles, and pacing before committing to the actual production. This experimentation fosters creative decision-making, allowing the team to refine their ideas and create a compelling visual story.**<br><br>**6. *Reference for Production:* During the production phase, storyboard panels serve as a reference for the cinematographer, set designers, costume designers, and animators. They ensure consistency in visuals, making sure that the final output aligns with the initial creative vision.**<br>**जिससे लंबे समय में समय और धन दोनों की बचत होती है।** | |

Downloaded from cclchapter.com

| | | |
|---|---|---|
| | 5. रचनात्मक निर्णय लेना: स्टोरीबोर्ड निर्देशकों और निर्माताओं को वास्तविक उत्पादन के लिए प्रतिबद्ध होने से पहले विभिन्न दृश्य शैलियों, कैमरा कोण और गति के साथ प्रयोग करने में सक्षम बनाता है। यह प्रयोग रचनात्मक निर्णय लेने को बढ़ावा देता है, जिससे टीम को अपने विचारों को परिष्कृत करने और एक आकर्षक दृश्य कहानी बनाने की अनुमति मिलती है।<br><br>6. प्रोडक्शन के लिए संदर्भ: प्रोडक्शन चरण के दौरान, स्टोरीबोर्ड पैनल सिनेमैटोग्राफर, सेट डिजाइनर, कॉस्ट्यूम डिजाइनर और एनिमेटरों के लिए एक संदर्भ के रूप में काम करते हैं। वे दृश्यों में निरंतरता सुनिश्चित करते हैं, यह सुनिश्चित करते हुए कि अंतिम आउटपुट प्रारंभिक रचनात्मक दृष्टि के साथ संरेखित हो। | |
| 29 | ड्राइंग में पेंसिल शेडिंग एक आवश्यक कौशल है और यह आपकी कलाकृति की यथार्थता और गहराई को काफी बढ़ा सकता है। आपकी पेंसिल शेडिंग तकनीक को बेहतर बनाने के लिए यहां कुछ युक्तियां और युक्तियां दी गई हैं:<br><br>1. सही पेंसिल का उपयोग करें: विभिन्न पेंसिलों में कठोरता (एच) और कोमलता (बी) की अलग-अलग डिग्री होती है। H पेंसिल सख्त और हल्की होती हैं, जबकि B पेंसिल नरम और गहरे रंग की होती हैं। विभिन्न शेड्स और बनावट बनाने के लिए विभिन्न प्रकार की पेंसिलों (जैसे, 2H, HB, 2B, 4B, 6B) का उपयोग करें।<br><br>2. दबाव नियंत्रित करें: पेंसिल पर लगाए जाने वाले दबाव को अलग-अलग करें। हल्के दबाव से हल्के रंग बनते हैं, जबकि भारी दबाव से गहरे रंग बनते हैं। लगातार छायांकन के लिए अपने हाथों की गतिविधियों को नियंत्रित करने का अभ्यास करें।<br><br>3. हैचिंग तकनीक में महारत हासिल करें: हैचिंग में एक दूसरे के करीब समानांतर रेखाएं खींचना शामिल है। रेखाएँ जितनी करीब होंगी, क्षेत्र उतना ही गहरा दिखाई देगा। विभिन्न प्रभावों के लिए रेखाओं की दूरी और कोण के साथ प्रयोग करें। | |

Downloaded from cclchapter.com

4. क्रॉस-हैचिंग का प्रयास करें: क्रॉस-हैचिंग समानांतर रेखाओं का एक और सेट जोड़ता है, जो आमतौर पर मौजूदा रेखाओं को एक कोण पर काटता है। यह तकनीक गहरे रंग और बनावट बना सकती है।

5. सम्मिश्रण का अभ्यास करें: स्टंप या अपनी उंगलियों को सम्मिश्रण करने वाले उपकरण पेंसिल स्ट्रोक को सुचारू कर सकते हैं, जिससे प्रकाश और अंधेरे क्षेत्रों के बीच एक सहज संक्रमण बन सकता है। सम्मिश्रण के लिए गोलाकार गतियाँ अच्छी तरह से काम करती हैं।

6. टॉर्टिलॉन या पेपर स्टंप का उपयोग करें: ये उपकरण छोटे, विस्तृत क्षेत्रों को मिश्रित करने के लिए बहुत अच्छे हैं। वे शेड्स के बीच स्मूथ ग्रेडिएंट्स और सॉफ्ट ट्रांज़िशन प्राप्त करने में मदद करते हैं।
Pencil shading is an essential skill in drawing and can greatly enhance the realism and depth of your artwork. Here are some tips and tricks to improve your pencil shading techniques:

1. Use the Right Pencils: Different pencils have varying degrees of hardness (H) and softness (B). H pencils are harder and lighter, while B pencils are softer and darker. Use a range of pencils (e.g., 2H, HB, 2B, 4B, 6B) to create various shades and textures.

2. Control Pressure: Vary the pressure you apply to the pencil. Light pressure creates lighter shades, while heavy pressure produces darker shades. Practice controlling your hand movements for consistent shading.

3. Master the Hatching Technique: Hatching involves drawing parallel lines close to each other. The closer the lines are, the darker the area appears. Experiment with

Downloaded from cclchapter.com

| | | |
|---|---|---|
| | the spacing and angle of the lines for different effects.<br><br>4. Try Cross-Hatching: Cross-hatching adds another set of parallel lines, usually crossing the existing ones at an angle. This technique can create darker tones and textures.<br><br>5. Practice Blending: Blending tools like blending stumps or your fingertip can smooth out pencil strokes, creating a seamless transition between light and dark areas. Circular motions work well for blending.<br><br>6. Use Tortillons or Paper Stumps: These tools are great for blending small, detailed areas. They help in achieving smooth gradients and soft transitions between shades. | |
| 30 | विभिन्न प्रकार के हावभाव और क्रियाएँ<br>इंसान: मनुष्य के रेखांकन, हावभाव और कार्यों में चित्रों की भाषा की तरह हैं. मदद दिखाएँ कि पात्र कैसा महसूस करते हैं और कहानी में वे क्या कर रहे हैं। यहां इशारों के कुछ सरल प्रकार दिए गए हैं क्रियाएँ जो आप आकर्षित कर सकते हैं:<br>1. मुस्कुराता और तमतमा: खुशी दिखाने के लिए मुस्कुराता हुआ चेहरा बनाएं, और उदासी दिखाने के लिए तमतमाता हुआ चेहरा बनाएं।<br>चिंता।<br>2. हाथ हिलाना और इशारा करना: नमस्ते या अलविदा कहने के लिए हाथ हिलाते हुए और कुछ दिखाने के लिए इशारा करती हुई उंगली बनाएं<br>महत्वपूर्ण।<br>3. दौड़ना और कूदना: किसी मज़ेदार खेल की तरह, पात्रों को दौड़ते या कूदते हुए दिखाने के लिए पैरों को क्रिया में खींचें।<br>4. गले लगाना और हाथ पकड़ना: दोस्ती या प्यार दिखाने के लिए गले मिलते और दिखाने के लिए हाथ पकड़ने वाले पात्रों का चित्रण करें<br>वे करीब हैं. | 5 |

Downloaded from cclchapter.com

| | | |
|---|---|---|
| | 5. लंबा और झुककर खड़े होना: आत्मविश्वास दिखाने के लिए सिर ऊंचा करके खड़े पात्रों का चित्रण करें, और यह दिखाने के लिए झुकना कि वे थका हुआ या उदास महसूस कर रहे हैं।<br>6. अंगूठे ऊपर और अंगूठे<br>नीचे: एक अंगूठे को ऊपर खींचें<br>अनुमोदन दिखाना या कि कुछ अच्छा है, और अस्वीकृति दिखाने के लिए अंगूठा नीचे करना या कि कुछ अच्छा नहीं है।<br><br>7. ताली बजाना<br>हाथ: ड्रा पात्र यह दिखाने के लिए ताली बजाते हैं कि वे खुश हैं या किसी चीज़ के लिए जयकार कर रहे हैं।<br>8. शांत भाव: यह दिखाने के लिए होठों पर उंगली खींचें कि कोई मौन चाहता है या यह कोई रहस्य है।<br>9. सुनने का इशारा: यह दिखाने के लिए कि वे ध्यान से सुन रहे हैं, किसी पात्र के कान के पास हाथ रखकर उसका चित्र बनाएं।<br>Different types of Gestures andActions of Human:<br>In drawing, gestures and actions of humans are like the language of pictures. They help show how characters feel and what they are doing in the story. Here are some simple types of gestures and actions you can draw:<br>1. Smiling and Frowning: Draw a smiling face to show happiness, and a frowning face to show sadness or worry.<br>2. Waving and Pointing: Draw a hand waving to say hello or goodbye, and a pointing finger to show something<br>important.<br>3. Running and Jumping: Draw legs in action to show characters running or jumping, like in a fun game.<br>4. Hugging and Holding Hands: Draw characters hugging | |

Downloaded from cclchapter.com

| | | |
|---|---|---|
| | **to show friendship or love, and holding hands to show they are close.**<br>**5. Standing Tall and Slouching: Draw characters standing tall with their heads held high to show confidence, and slouching to show they are feeling tired or sad.**<br>**6. Thumbs Up and Thumbs Down: Draw a thumbs up to show approval or that something is good, and a thumbs down to show disapproval or that something is not good.**<br>**7. Clapping Hands: Draw characters clapping hands to show they are happy or cheering for something.**<br>**8. Quiet Gesture: Draw a finger on the lips to show that someone wants silence or that it's a secret.**<br>**9. Listening Gesture: Draw a character with a hand near their ear to show that they are listening carefully.** | |

Downloaded from cclchapter.com