

CLASS: 12th (Sr. Secondary)

Roll No.

MEDIA & ENTERTAINMENT

National Skills Qualification Framework (NSQF)

Level – 4

[Hindi and English Medium]

Code No.

Time allowed : 2½ hours Maximum Marks : 60

Long Answer Types of Questions

3 x 5 = 15 Marks

1. What are the Roles and Responsibilities of a Texturing Artist?

Texturing Artist की भूमिकाएँ एवं जिम्मेदारियाँ क्या हैं?

OR

There are three surface types in Maya. Name them.

Maya में तीन प्रकार की Surface Types कौन-सी हैं?

2. How is a Specular Map created in Photoshop?

Photoshop में Specular Map कैसे Create किया जाता है?

OR

Explain "Shading and Texturing in Maya". Describe the role of Shaders (Materials), Texture Mapping, Shader Networks, and Material Attributes in improving the appearance of 3D objects.

Maya में Shading और Texturing को समझाइए। 3D ऑब्जेक्ट की दृश्य गुणवत्ता (Appearance) को बेहतर बनाने में Shaders (Materials), Texture Mapping, Shader Networks तथा Material Attributes की भूमिका का वर्णन कीजिए।

3. What is Rendering, Name the rendering techniques used in Autodesk Maya.

Rendering क्या है? Autodesk Maya में उपयोग होने वाली Rendering Techniques के नाम लिखिए।

OR

Explain Texture Library. Describe its importance in 3D modelling and animation projects.

Texture Library क्या है? 3D Modelling एवं Animation प्रोजेक्ट्स में इसके महत्व का वर्णन कीजिए।

Short Answer Types Questions

6 x 3 = 18

Marks

4. Explain the workflow for creating 3D Realistic Shark in Autodesk Maya using Subdivision Surfaces.

Subdivision Surfaces का उपयोग करके Autodesk® Maya® में 3D Realistic Shark बनाने की कार्यप्रणाली (Workflow) समझाइए।

OR

Describe the process of setting up reference images in Maya for modelling. Why is it important to align these images accurately during the modelling process?

Maya में Modelling के लिए Reference Images सेट करने की प्रक्रिया का वर्णन कीजिए। Modelling के दौरान इन चित्रों को सही प्रकार से Align करना क्यों आवश्यक है?

5. What is Translucence Depth and Translucence Focus?

Translucence Depth और Translucence Focus क्या हैं?

OR

Explain application of the various lighting conditions.

विभिन्न Lighting Conditions के अनुप्रयोग (Applications) समझाइए।

6. Explain the following Shaders: Anisotropic Shader, Surface Shader, Lambert Shader

निम्नलिखित Shaders की व्याख्या कीजिए- Anisotropic Shader, Surface Shader, Lambert Shader

OR

What is Hypershade in Autodesk® Maya? Explain its uses.

Autodesk® Maya में Hypershade क्या है? इसके उपयोग लिखिए।

7. Explain the steps of Active Listening.

सक्रिय श्रवण के चरणों का वर्णन कीजिए।

8. Explain the working of Normal Map, Bump Map and Displacement Map.

Normal Map, Bump Map तथा Displacement Map की कार्यप्रणाली समझाइए।

9. What is Compositing?

Compositing क्या है?

Very Short Answer Types Questions

6 x 2 = 12

Marks

10. What is Basic Texturing (Bitmap Texture)?

Basic Texturing (Bitmap Texture) क्या है?

11. Name the three main types of textures used in 3D Graphics.

3D Graphics में उपयोग होने वाले तीन मुख्य प्रकार के Textures के नाम लिखिए।

12. Explain Matte Opacity.

Matte Opacity की व्याख्या कीजिए।

13. What is Positive Attitude?

सकारात्मक सोच क्या है?

14. What are the two main categories of Particle Texturing?

Particle Texturing की दो मुख्य श्रेणियाँ कौन-सी हैं?

15. Who is an Entrepreneur?

उद्यमी कौन होता है?

Objective Types Questions

15 x 1 = 15

Marks

16. Which of the following software is used to create lifelike animations as seen in films like Avatar and Jurassic Park? निम्नलिखित में से कौन-सा सॉफ्टवेयर Avatar और Jurassic Park जैसी फिल्मों में वास्तविक (Lifelike) एनीमेशन बनाने के लिए उपयोग किया जाता है?

- a. Blender
- b. Adobe Illustrator
- c. Autodesk Maya
- d. SketchUp

17. Which material node would you use for creating realistic car paint with complex layers like clear coat and metallic flakes? जटिल परतों (Complex Layers) जैसे Clear Coat और

Metallic Flakes वाली वास्तविक (Realistic) Car Paint बनाने के लिए किस Material Node का उपयोग किया जाता है?

- a) aiStandardHair
- b) Car Paint
- c) Phong
- d) Surface Shader

18. In Maya, what happens to the background of the material's Hypershade swatch when Transparency is increased from its default setting?

Maya में जब Transparency को उसकी Default Setting से बढ़ाया जाता है, तो Material के Hypershade Swatch की Background कैसी दिखाई देती है?

- a) It turns red
यह लाल (Red) हो जाती है।
- b) It becomes a checkered pattern
यह चेकर्ड (Checkered) पैटर्न में बदल जाती है।
- c) It becomes fully opaque
यह पूरी तरह अपारदर्शी (Opaque) हो जाती है।
- d) It shows a gradient pattern
यह ग्रेडिएंट (Gradient) पैटर्न दिखाती है।

19. For creating volumetric effects like smoke or fog that scatter light, which material node should be used?

धुएँ (Smoke) या कोहरे (Fog) जैसे Volumetric Effects, जिनमें प्रकाश बिखरता (Scatter) है, बनाने के लिए कौन-सा Material Node उपयोग किया जाता है?

- a) aiStandardVolume
- b) aiStandardSurface
- c) Subsurface Scattering
- d) Ocean Shader

20. Which menu is used to insert Shapes and Images?

Shape और Image Insert करने के लिए किस Menu का उपयोग किया जाता है?

- a) Format
- b) Tools
- c) Edit
- d) Insert

21. Which is NOT a part of personality?

निम्नलिखित में से कौन-सा व्यक्तित्व का हिस्सा नहीं है?

- a) Self-confidence (आत्मविश्वास)

- b) Openness (खुलापन)
- c) Mental disability (मनोविक्षिप्तता)
- d) Agreeableness (सहमतता)

22. What is a Start-up?

स्टार्ट-अप क्या है?

- a) Old business (पुराना व्यवसाय)
- b) Newly established business (नया स्थापित व्यवसाय)
- c) Government office (सरकारी कार्यालय)
- d) Bank (बैंक)

23. Which of the following is a barrier to Active Listening?

निम्नलिखित में से सक्रिय श्रवण में बाधा कौन-सी है?

- a) Noisy environment (शोरयुक्त वातावरण)
- b) No eye contact with the speaker (वक्ता से आँखों का संपर्क न होना)
- c) Not paying attention (ध्यान न देना)
- d) All of the above (उपरोक्त सभी)

24. What does a Normal Map do in 3D graphics?

3D Graphics में Normal Map क्या कार्य करता है?

- a) It modifies the actual geometry of a surface.

यह सतह की वास्तविक ज्यामिति (Geometry) को बदलता है।

- b) It uses pixel shaders to simulate fine details and surface appearance.

यह Pixel Shaders का उपयोग करके सूक्ष्म विवरण (Fine Details) और सतह की बनावट (Surface Appearance) का आभास कराता है।

- c) It adds lighting effects based on the intensity of pixels.

यह Pixels की तीव्रता के आधार पर प्रकाश प्रभाव जोड़ता है।

- d) It alters the specular highlights on a surface.

यह सतह के Specular Highlights को बदलता है।

25. What is the purpose of UV Mapping in 3D modeling?

3D Modeling में UV Mapping का उद्देश्य क्या है?

- a) To increase the polygon count of a model.

मॉडल के Polygon की संख्या बढ़ाना।

b) To define how a 2D texture will be applied to a 3D model.

यह निर्धारित करना कि 2D Texture को 3D Model पर कैसे लगाया जाएगा।

c) To create a light source for the model.

मॉडल के लिए प्रकाश स्रोत (Light Source) बनाना।

d) To adjust the size of a 3D model in the scene.

Scene में 3D Model का आकार बदलना।

26. Which compositional guideline is based on the Golden Ratio?

कौन-सा Composition Guideline Golden Ratio पर आधारित है?

a) Rule of Thirds

रूल ऑफ थर्ड्स

b) Leading Lines

लीडिंग लाइन्स

c) Framing

फ्रेमिंग

d) Symmetry

समरूपता (Symmetry)

27. What is the default extension for a Maya Binary file?

Maya Binary फ़ाइल का डिफ़ॉल्ट एक्सटेंशन क्या है?

a) .ma

b) .mb

c) .obj

d) .mel

28. What resolution is considered optimal for textures in a library?

Texture Library में टेक्सचर के लिए कौन-सा Resolution सबसे उपयुक्त माना जाता है?

a) 256 lines

b) 512 to 2048 lines

c) 1024 lines only

d) 2048 to 4096 lines

Fill in the Blanks.

29. NURBS stands for _____.

NURBS का पूरा नाम _____ है।

30. A _____ is a rectangular box where rows and columns meet.

_____ एक rectangle के आकार का बॉक्स होता है, जहाँ rows और columns मिलते हैं।