

MEDIA (415)

JOB ROLE: Texturing Artist

Class -x

Unit 1: Surfaces and Materials – Objective Questions

MCQs (1–30)

1. Maya किस काम के लिए उपयोग किया जाता है?
 - a) Word Processing
 - b) 3D Digital Content Creation ☒
 - c) Spreadsheet
 - d) Database
2. Polygons किस तरह से surface बनाते हैं?
 - a) Simple surface facets से ☒
 - b) Curved lines से
 - c) Skeleton से
 - d) Particles से
3. NURBS surfaces किसके लिए उपयोगी हैं?
 - a) Explosions
 - b) Smooth, curving surfaces ☒
 - c) Gaming physics
 - d) Lighting
4. Subdivision surfaces का मुख्य लाभ क्या है?
 - a) केवल rigid models के लिए
 - b) High-level editing with polygon-like detail ☒
 - c) केवल animation
 - d) केवल texturing
5. Maya में X-axis किस रंग से दर्शाया जाता है?
 - a) Blue
 - b) Red ☒
 - c) Green
 - d) Yellow
6. Maya में Y-axis किस रंग से दिखाया जाता है?
 - a) Green ☒

- b) Red
 - c) Blue
 - d) White
7. Maya में Z-axis किस रंग से दर्शाया जाता है?
- a) Blue ☒
 - b) Green
 - c) Red
 - d) Yellow
8. Maya का Origin point कौन सा होता है?
- a) (1,1,1)
 - b) (10,10,10)
 - c) (0,0,0) ☒
 - d) (5,5,5)
9. Maya workspace by default किस view में खुलता है?
- a) Top view
 - b) Perspective view ☒
 - c) Side view
 - d) Front view
10. Maya में grid कौन से plane पर होता है?
- a) XY plane
 - b) XZ plane ☒
 - c) YZ plane
 - d) 3D Sphere
11. Maya का Main Menu bar कहाँ स्थित होता है?
- a) Window के बीच
 - b) Interface के top पर ☒
 - c) Status line के नीचे
 - d) Shelf में
12. Main Menu bar में कौन से menus सभी modules में common रहते हैं?
- a) File, Edit, Modify, Create, Display, Window, Assets ☒
 - b) Animate, Mesh, Deform
 - c) Select, Graph, Camera
 - d) None
13. Menu sets का उपयोग किस लिए होता है?
- a) Memory storage
 - b) Grouping related features and tools ☒

- c) Rendering speed बढ़ाने के लिए
- d) File compression

14. Polygons, NURBS, और Subdivision surfaces किस category में आते हैं?

- a) Animation
- b) Modelling ☒
- c) Rendering
- d) Rigging

15. Status line में कौन सा icon group scenes को create, open, save करने के लिए होता है?

- a) Third group
- b) Second group ☒
- c) Fifth group
- d) Last group

16. Status line में snap tools किस group में होते हैं?

- a) Fifth group ☒
- b) First group
- c) Last group
- d) Third group

17. Attribute Editor, Channel Box, Layer Editor, Tool Settings को hide/show करने के लिए कौन से buttons होते हैं?

- a) Last section ☒
- b) First section
- c) Middle section
- d) None

18. Channel Box का उपयोग किस लिए होता है?

- a) Rendering quality देखने के लिए
- b) Translate, Rotate, Scale values edit करने के लिए ☒
- c) Animation playback
- d) Light intensity

19. Shelf का उपयोग किसके लिए होता है?

- a) Tools को permanently delete करना
- b) Frequently used tools को quick access देना ☒
- c) File storage
- d) Rendering

20. Shelf में Surfaces tab किसलिए होता है?

- a) Animation tools
- b) NURBS tools ☒

- c) Polygon rendering
- d) Dynamics

21. Maya में selection का मतलब क्या है?

- a) Object को delete करना
- b) Object पर tool लागू करना ✓
- c) केवल zoom करना
- d) Only hide/unhide करना

22. Q hotkey किस tool के लिए है?

- a) Scale
- b) Rotate
- c) Select ✓
- d) Move

23. W hotkey किसके लिए है?

- a) Rotate
- b) Move ✓
- c) Scale
- d) Paint

24. E hotkey Maya में किसके लिए है?

- a) Rotate ✓
- b) Scale
- c) Select
- d) Transform

25. R hotkey किस tool के लिए है?

- a) Rotate
- b) Scale ✓
- c) Move
- d) Select

26. Maya में workspace panels को resize कैसे किया जाता है?

- a) Dragging edges ✓
- b) Right-click
- c) Double-click
- d) Hotbox

27. Perspective panel का नाम default में क्या होता है?

- a) persp ✓
- b) cam01

- c) side1
- d) grid01

28. Maya में Help > Find Menu option से क्या किया जाता है?

- a) Missing menu या command को locate ☒
- b) Animation speed control
- c) Rendering editor खोलना
- d) Undo history

29. Maya में full-screen mode के लिए shortcut क्या है?

- a) Shift + Spacebar
- b) Ctrl + Spacebar ☒
- c) Alt + F4
- d) Ctrl + M

30. Maya में origin के negative coordinates किस तरफ को दर्शाते हैं?

- a) Left, Down, Below ☒
- b) Right, Up, Above
- c) Diagonal
- d) None

True / False (31–40)

- 31. Maya में X-axis का colour green होता है। ☒ (Red होता है) ☒
- 32. NURBS केवल animation के लिए उपयोगी है। ☒
- 33. Subdivision surfaces polygon और NURBS दोनों की flexibility देते हैं। ☒
- 34. Status line Maya में केवल rendering tools के लिए है। ☒
- 35. Shelf में आप custom tools भी add कर सकते हैं। ☒
- 36. Channel Box में हमेशा Transform attributes default में दिखते हैं। ☒
- 37. Workspace panels resize नहीं किए जा सकते। ☒
- 38. Maya में hotbox Spacebar दबाने से खुलता है। ☒
- 39. Maya में default up axis Y होता है। ☒
- 40. Grid हमेशा XY plane पर होती है। ☒ (XZ plane पर होती है) ☒

Fill in the Blanks (41–50)

41. Maya का origin point _____ पर होता है। → (0,0,0)
42. Maya में X-axis का colour _____ है। → Red
43. Maya में Y-axis का colour _____ है। → Green
44. Maya में Z-axis का colour _____ है। → Blue
45. Perspective panel का default नाम _____ है। → persp
46. Q, W, E, R hotkeys क्रमशः _____ tools के लिए हैं। → Select, Move, Rotate, Scale
47. Menu sets को Maya में _____ द्वारा चुना जा सकता है। → Status Line dropdown
48. Shelf का उपयोग _____ के लिए होता है। → Frequently used tools quick access
49. Channel Box _____ values edit करने के लिए उपयोग होता है। → Translate, Rotate, Scale
50. Maya में snap tools Status line के _____ group में होते हैं। → Fifth
-

अब आपके पास **Unit 1: Surfaces and Materials के 50 Objective Questions with Answers** हैं, जो exam preparation और practice के लिए useful हैं।