

MEDIA (415)

JOB ROLE: Texturing Artist

Class -x (200 Q)

1. किसी surface का appearance किस दो factor पर निर्भर करता है?

- a) Light और Surface Material ☒
- b) केवल Geometry
- c) केवल Texture
- d) Animation

2. Maya में surface shading किसका combination होता है?

- a) Modelling और Rigging
- b) Basic Material और Textures ☒
- c) Animation और Simulation
- d) केवल Lighting

3. Materials को Maya में और क्या कहा जाता है?

- a) Nodes
- b) Shaders ☒
- c) Channels
- d) Layers

4. किसी shader की basic attributes में से कौन-सा शामिल नहीं है?

- a) Colour
- b) Transparency
- c) Shine
- d) Rendering Engine ☒

5. किसी surface की smoothness बढ़ाने से object कैसा दिखेगा?

- a) Matte
- b) Shiny ☒
- c) Transparent
- d) Dark

6. Maya में transparency किस attribute से control होती है?

- a) Shine
- b) Transparency ☒
- c) Secularity
- d) Reflected Colour

7. Maya में secularity attribute का काम है—

- a) Surface के roughness को control करना
- b) Object की shininess और highlights control करना ✓
- c) Colour correction
- d) Rendering speed

8. कौन-सा shader shiny और metallic surface के लिए अच्छा है?

- a) Lambert
- b) Blinn ✓
- c) Phong
- d) Toon

9. Maya में सबसे simple और matte finish देने वाला shader कौन-सा है?

- a) Lambert ✓
- b) Blinn
- c) Phong
- d) Anisotropic

10. Phong shader मुख्य रूप से किसके लिए उपयोग होता है?

- a) Matte finish
- b) Sharp highlights ✓
- c) Transparent glass
- d) Wood effect

11. Maya में texture maps को किसके साथ connect किया जाता है?

- a) Geometry
- b) Material attributes ✓
- c) Light nodes
- d) Keyframes

12. किसी object पर surface relief (खुरदुरापन) दिखाने के लिए कौन सा map उपयोग होता है?

- a) Color map
- b) Bump map ✓
- c) Transparency map
- d) Reflection map

13. कौन-सा map surface geometry को वास्तव में बदल देता है?

- a) Bump map
- b) Displacement map ✓
- c) Specular map
- d) Reflection map

14. Specular map किसे control करता है?

- a) Surface की shininess ✓
- b) Transparency
- c) Bump height
- d) Texture color

15. Reflection map किस attribute से जुड़ा होता है?

- a) Transparency
- b) Reflected Color ✓
- c) Specularity
- d) Incandescence

16. Maya में UVs का मतलब क्या है?

- a) X, Y, Z coordinate system
- b) 2D texture coordinates ✓
- c) Rendering units
- d) Light rays

17. UV texture space की axes कौन-सी होती हैं?

- a) X और Y
- b) U और V ✓
- c) Y और Z
- d) X और Z

18. UV mapping कब किया जाता है?

- a) Modeling से पहले
- b) Modeling पूरा होने के बाद ✓
- c) Animation के दौरान
- d) Lighting के समय

19. Maya में कौन-सा primitive surface default UVs के साथ आता है?

- a) Polygon primitives ✓
- b) NURBS primitives
- c) Imported OBJ
- d) Alembic cache

20. Maya में UVs को edit करने के लिए कौन सा editor प्रयोग होता है?

- a) Outliner
- b) UV Texture Editor ✓
- c) Attribute Editor
- d) Channel Box

21. Automatic, Planar, Cylindrical, Spherical—ये सब किसके प्रकार हैं?

- a) Shaders
- b) UV Mapping techniques ☒
- c) Rendering engines
- d) Particle systems

22. कौन-सा shader multiple materials को एक साथ combine कर सकता है?

- a) Layered Shader ☒
- b) Blinn
- c) Phong
- d) Lambert

23. Layered Shader की तुलना में Layered Texture node क्यों बेहतर है?

- a) Blend modes ज्यादा available हैं ☒
- b) Rendering fast है
- c) UVs auto create करता है
- d) कोई difference नहीं

24. Maya में कौन-सा texture object के अंदर से carve होकर निकलता हुआ लगता है?

- a) 2D Texture
- b) 3D Texture ☒
- c) File Texture
- d) Environment Texture

25. कौन सा texture wrapping जैसा effect देता है, जैसे gift wrap?

- a) 2D Texture ☒
- b) 3D Texture
- c) Environment map
- d) Bump map

26. Environment textures किसके लिए use होते हैं?

- a) केवल lighting
- b) Background और reflections ☒
- c) Geometry creation
- d) UV mapping

27. Maya में checker texture को transparency attribute पर map करने से क्या होगा?

- a) Object black & white दिखेगा
- b) Object का कुछ हिस्सा transparent होगा ☒
- c) Geometry subdivide होगी
- d) Reflection बढ़ेगा

28. Bump map की limitation क्या है?

- a) Rendering बहुत slow करता है
- b) Shadows cast/receive नहीं कर सकता ✓
- c) Surface geometry बदल देता है
- d) केवल NURBS पर काम करता है

29. Displacement maps की खासियत क्या है?

- a) Illusion create करता है
- b) Geometry को वास्तव में modify करता है ✓
- c) केवल specularity बढ़ाता है
- d) Rendering speed कम करता है

30. किस shader का उपयोग cartoon-style rendering के लिए होता है?

- a) Toon Shader ✓
- b) Lambert
- c) Phong
- d) Blinn

True/False (31–40)

31. Shading केवल materials से control होता है, textures का कोई role नहीं। ✗

32. Lambert shader matte surface देता है। ✓

33. Phong shader soft highlights देता है। ✗ (Sharp highlights देता है)

34. Specular map shine control करता है। ✓

35. Reflection maps surroundings को reflect करने में help करते हैं। ✓

36. UV mapping modeling शुरू करने से पहले करना चाहिए। ✗

37. Automatic UV mapping हमेशा perfect result देता है। ✗

38. Bump maps geometry को वास्तव में बदल देते हैं। ✗ (Illusion create करते हैं)

39. Displacement maps rendering time बढ़ा सकते हैं। ✓

40. Layered Textures rendering में Layered Shaders से ज्यादा flexible होते हैं। ✓

Fill in the Blanks (41–50)

41. Surface shading Maya में _____ और _____ का combination होता है। → (Material, Texture)

42. Maya में shaders को _____ भी कहा जाता है। → Materials

43. Lambert shader हमेशा _____ finish देता है। → Matte

44. Blinn shader _____ surface के लिए अच्छा होता है। → Metallic/Shiny

45. Phong shader sharp _____ highlight देता है। → Specular

46. UV texture space की axes _____ और _____ हैं। → U, V

47. UV mapping process Maya में _____ Editor से edit किया जाता है। → UV Texture Editor

48. Surface relief दिखाने के लिए Maya में _____ maps का उपयोग होता है। → Bump

49. Geometry को वास्तविक रूप से deform करने के लिए _____ maps use होते हैं। → Displacement

50. Environment textures Maya में _____ और _____ के लिए उपयोग किए जाते हैं। → Background, Reflection

51. Maya में colour attribute पर file texture map करने से object को क्या मिलेगा?

- a) Surface relief
- b) Colour detail ☒
- c) Transparency
- d) Reflection

52. किसी material की shininess को light reflection द्वारा control किया जाता है। यह property किससे जुड़ी है?

- a) Transparency
- b) Specularity ☒
- c) Diffuse colour
- d) Incandescence

53. 3D procedural textures जैसे marble और wood किस प्रकार दिखते हैं?

- a) Painted on surface
- b) Object से carve हुए ☒
- c) Transparent maps
- d) Only 2D flat patterns

54. Maya में bump maps किस channel से connect होते हैं?

- a) OutColour
- b) OutAlpha ✓
- c) Transparency
- d) Reflected Colour

55. Alpha is Luminance attribute किसके लिए उपयोगी है?

- a) Specular highlights
- b) Bump maps without alpha channel ✓
- c) Reflection
- d) Environment maps

56. Maya में कौन-सा map object को opaque, semi-transparent या transparent बना सकता है?

- a) Specular map
- b) Transparency map ✓
- c) Bump map
- d) Reflection map

57. कौन सा texture nodes Maya में predefined आते हैं?

- a) Checker, Grid, Noise ✓
- b) Photoshop imported only
- c) Video only
- d) OBJ textures

58. कौन-सा shader realistic skin rendering के लिए इस्तेमाल किया जाता है?

- a) Lambert
- b) Subsurface Scattering Shader ✓
- c) Toon Shader
- d) Wireframe

59. कौन सा attribute surface की shininess के size को control करता है?

- a) Cosine Power ✓
- b) Alpha Gain
- c) Transparency
- d) Colour Gain

60. Metallic look देने के लिए Specular Colour को किस range में रखा जाता है?

- a) Dark grey
- b) Light grey ✓
- c) Blue
- d) Red

61. Maya में bump map geometry को physically modify नहीं करता, बल्कि केवल _____ को change करता है।

- a) Normal ☒
- b) Vertices
- c) UVs
- d) Faces

62. कौन-सा shader transparent glass objects के लिए best है?

- a) Lambert
- b) Phong ☒
- c) Toon
- d) Blinn

63. किसी surface पर scratches बनाने के लिए Maya में आमतौर पर कौन सा texture उपयोग किया जाता है?

- a) 3D Texture
- b) 2D Texture ☒
- c) Displacement map
- d) Reflection map

64. Shading group node renderer को क्या बताता है?

- a) Which material and textures to use ☒
- b) How to animate
- c) How to rig
- d) How to export

65. UV mapping के बाद texture mismatch होने का कारण क्या है?

- a) Wrong shader
- b) Model edit after mapping ☒
- c) Wrong lighting
- d) Rendering issue

66. कौन सा map true depth create करता है?

- a) Bump map
- b) Displacement map ☒
- c) Specular map
- d) Transparency map

67. File texture node में Exposure का उपयोग किसके लिए होता है?

- a) Rendering time बढ़ाने के लिए
- b) Brightness adjust करने के लिए ☒

- c) UV coordinates reset करने के लिए
- d) Reflection बढ़ाने के लिए

68. Alpha Gain = -1 और Alpha Offset = 1 रखने पर क्या होगा?

- a) Texture blur होगा
- b) Alpha channel invert होगा ☒
- c) Specular बढ़ेगा
- d) UVs reset होंगे

69. Maya में filtering attribute का काम क्या है?

- a) Geometry smooth करना
- b) Texture blur/anti-aliasing ☒
- c) Rendering speed control करना
- d) UVs reset करना

70. कौन-सा attribute texture को repeat (tile) करने के लिए use होता है?

- a) Wrap ☒
- b) Blend
- c) Offset
- d) Filter

71. Local option 3D texture placement में क्या करता है?

- a) सभी objects के लिए transform apply ☒
- b) केवल एक object edit
- c) Lighting adjust
- d) UV reset

72. किसी texture को उल्टा (negative) करने के लिए कौन सा option होता है?

- a) Wrap
- b) Invert ☒
- c) Blend
- d) Filter

73. किसी texture की brightness कम करने के लिए कौन सा attribute use होगा?

- a) Colour Gain
- b) Colour Offset (dark grey) ☒
- c) Filter
- d) Wrap

74. Transparency map में black areas object को कैसे दिखाते हैं?

- a) Transparent ☒
- b) Opaque

- c) Reflective
- d) Shiny

75. Reflection maps आमतौर पर किस तरह के objects के लिए उपयोग होते हैं?

- a) Matte objects
- b) Glass/Metal ☒
- c) Wood
- d) Plastic toys

76. Normal maps bump maps से किस तरह बेहतर हैं?

- a) UVs auto create करते हैं
- b) Tangent space detail देते हैं ☒
- c) Geometry subdivide करते हैं
- d) File size छोटा होता है

77. Maya viewport में texture दिखाने के लिए कौन सा hotkey दबाते हैं?

- a) 5
- b) 6 ☒
- c) 7
- d) 8

78. Photoshop में specular map बनाने के लिए पहला step क्या होता है?

- a) Invert
- b) Desaturation ☒
- c) Levels
- d) Sharpen

79. Photoshop में bump map बनाने के बाद sharper detail लाने के लिए कौन सा filter use होता है?

- a) Blur
- b) Smart Sharpen ☒
- c) Emboss
- d) Noise

80. Crazy Bump software किसके लिए use होता है?

- a) UV editing
- b) Bump/Specular/Normal map generation ☒
- c) Animation
- d) Rigging

True/False (81–90)

81. Shading का मतलब केवल object का color decide करना है। ✖
82. Maya में layered shaders rendering को slow कर सकते हैं। ✔
83. 2D textures केवल flat surfaces पर काम करते हैं। ✖ (wrap होकर भी apply हो सकते हैं)
84. 3D textures interactively move और rotate किए जा सकते हैं। ✔
85. Environment maps केवल reflection के लिए होते हैं। ✖ (background भी)
86. Bump maps silhouette shape change कर सकते हैं। ✖
87. Displacement maps वास्तव में geometry को deform करते हैं। ✔
88. Specular maps केवल Lambert shader पर काम करते हैं। ✖
89. Colour Gain white रखने से कोई effect नहीं होता। ✔
90. Transparency maps parts of object invisible बना सकते हैं। ✔
-

Fill in the Blanks (91–100)

91. Maya में _____ shader सबसे matte surface देता है। → Lambert
92. _____ shader metallic और shiny surfaces के लिए सबसे अच्छा है। → Blinn
93. Sharp highlights देने के लिए _____ shader use होता है। → Phong
94. Cartoon rendering के लिए Maya में _____ shader use होता है। → Toon
95. Surface relief की illusion create करने के लिए _____ maps उपयोग होते हैं। → Bump
96. Geometry को वास्तव में बदलने के लिए _____ maps उपयोग होते हैं। → Displacement
97. UVs का मतलब है _____ texture coordinates। → 2D
98. U और V axes Maya में _____ mapping के लिए use होती हैं। → Texture/UV
99. Maya में _____ Editor UVs को view और edit करने के लिए use होता है। → UV Texture
100. _____ Reflection maps object को उसके _____ को reflect करने में मदद करते हैं। → Surroundings
-

101. किसी material की diffuse colour property किस चीज़ को control करती है?

- a) Object की shininess
- b) Object का base colour ✓
- c) Transparency
- d) Reflection

102. कौन सा shader soft highlights produce करता है?

- a) Lambert
- b) Blinn ✓
- c) Toon
- d) Wireframe

103. कौन सा shader reflective glass जैसी surfaces के लिए बेहतर है?

- a) Phong ✓
- b) Lambert
- c) Toon
- d) Ramp

104. Surface shading में कौन सा factor शामिल नहीं है?

- a) Colour
- b) Texture
- c) Geometry animation ✓
- d) Secularity

105. Maya में Incandescence attribute किसके लिए उपयोग होता है?

- a) Object को glow करने के लिए ✓
- b) Object को transparent करने के लिए
- c) Object को reflective बनाने के लिए
- d) Object को metallic बनाने के लिए

106. Reflection maps object को _____ reflect करने में मदद करते हैं।

- a) Shadows
- b) Surroundings ✓
- c) Transparency
- d) UVs

107. किसी shader में transparency बढ़ाने से object कैसा दिखेगा?

- a) Opaque
- b) See-through ✓
- c) Metallic
- d) Darker

108. Bump maps grayscale images क्यों होते हैं?

- a) File size छोटा रखने के लिए
- b) Height information encode करने के लिए ✓
- c) Colour detail देने के लिए
- d) UV mismatch avoid करने के लिए

109. Normal maps bump maps से बेहतर क्यों होते हैं?

- a) ज्यादा real detail देते हैं ✓
- b) Rendering fast करते हैं
- c) Geometry subdivide करते हैं
- d) केवल Lambert पर काम करते हैं

110. Transparency maps में white area object को कैसा बनाता है?

- a) Opaque ✓
- b) Transparent
- c) Reflective
- d) Matte

111. Maya में कौन सा map surface के छोटे details जैसे pores दिखाने के लिए best है?

- a) Normal map ✓
- b) Reflection map
- c) Displacement map
- d) Specular map

112. Displacement maps rendering time को कैसे affect करते हैं?

- a) Reduce करते हैं
- b) Increase कर सकते हैं ✓
- c) कोई effect नहीं
- d) सिर्फ GPU पर depend

113. Maya में कौन सा shader हमेशा shadow receive नहीं करता?

- a) Lambert
- b) Surface Shader ✓
- c) Phong
- d) Blinn

114. Texture placement में "Wrap" option on करने पर texture कैसा behave करेगा?

- a) केवल एक बार लगेगा
- b) बार-बार repeat होगा ✓

- c) Transparent हो जाएगा
- d) Delete हो जाएगा

115. Photoshop में specular map बनाने का दूसरा step क्या होता है?

- a) Levels
- b) Invert ☒
- c) Sharpen
- d) Brightness

116. CrazyBump software automatically किस प्रकार के maps बना सकता है?

- a) Normal, Specular, Bump ☒
- b) Animation
- c) Rigging
- d) UV sets

117. Alpha is Luminance option का काम है—

- a) Brightness values से alpha channel बनाना ☒
- b) Specular highlights control करना
- c) Rendering fast करना
- d) UVs reset करना

118. Maya में कौन सा hotkey lighting+shadows mode दिखाने के लिए होता है?

- a) 5
- b) 6
- c) 7 ☒
- d) 8

119. किस map से आप object की surface को semi-transparent बना सकते हैं?

- a) Specular map
- b) Transparency map ☒
- c) Bump map
- d) Reflection map

120. कौन सा shader हमेशा lighting को ignore करता है और सिर्फ flat color दिखाता है?

- a) Surface Shader ☒
- b) Blinn
- c) Phong
- d) Lambert

121. Maya में UV shells किसके लिए use होते हैं?

- a) अलग-अलग UV islands manage करने के लिए ☒
- b) Geometry deform करने के लिए

- c) Reflection बढ़ाने के लिए
- d) Rendering fast करने के लिए

122. Checker texture अगर color attribute पर map हो तो object कैसा दिखेगा?

- a) Stripes वाला
- b) Black and White squares ☒
- c) Transparent
- d) Metallic

123. Specular highlight का size बढ़ाने के लिए कौन सा attribute adjust किया जाता है?

- a) Cosine Power ☒
- b) Alpha Gain
- c) Reflection Strength
- d) Wrap

124. Maya में कौन सा node rendering engine को बताता है कि surface को कैसे shade करना है?

- a) Shading Group ☒
- b) Outliner
- c) UV Editor
- d) Shelf

125. Photoshop में bump map बनाने के लिए सबसे पहले image को _____ करना होता है।

- a) Desaturate ☒
- b) Invert
- c) Blur
- d) Filter

126. Maya में कौन सा attribute default color को texture color के साथ mix करता है?

- a) Blend ☒
- b) Wrap
- c) Offset
- d) Filter

127. Displacement maps किस situation में useful हैं?

- a) जब complex geometry manually model करना मुश्किल हो ☒
- b) जब transparency चाहिए
- c) जब केवल color map चाहिए
- d) जब lighting चाहिए

128. Specular map में black areas का मतलब है—
a) कोई shine नहीं ☒
b) Full shine
c) Transparent
d) Reflective
129. किस shader का use cartoon outlines बनाने में होता है?
a) Toon ☒
b) Lambert
c) Blinn
d) Surface Shader
130. Maya में कौन सा editor UV layout को देखने और adjust करने के लिए use होता है?
a) UV Texture Editor ☒
b) Outliner
c) Attribute Editor
d) Channel Box
-

True/False (131–140)

131. Specular map surface की shininess control करता है। ☒
132. Reflection map केवल metallic surfaces के लिए use होते हैं। ☒ (Glass etc. भी)
133. Maya में Incandescence attribute glowing effect देता है। ☒
134. Lambert shader reflective surfaces के लिए अच्छा है। ☒
135. Phong shader sharp highlights देता है। ☒
136. UV mapping हमेशा modeling complete होने के बाद करना चाहिए। ☒
137. Bump maps geometry को physically deform करते हैं। ☒
138. Normal maps सिर्फ displacement maps का दूसरा नाम है। ☒
139. Wrap option texture tiling के लिए use होता है। ☒
140. Surface shader हमेशा lighting effects show करता है। ☒
-

Fill in the Blanks (141–150)

141. Maya में _____ maps का उपयोग object की transparency control करने के लिए होता है। → Transparency

142. Maya में _____ maps geometry को वास्तव में modify करते हैं। → Displacement
143. _____ maps केवल illusion create करते हैं और normals को modify करते हैं। → Bump
144. Specular map object की _____ control करता है। → Shininess/Highlights
145. Reflection maps object को उसके _____ reflect करने में मदद करते हैं। → Surroundings
146. Toon shader का उपयोग _____ rendering के लिए होता है। → Cartoon/Outline
147. UVs 2D texture coordinates हैं जिन्हें Maya में _____ और _____ letters से represent किया जाता है। → U, V
148. Maya में UVs को edit करने के लिए _____ editor use होता है। → UV Texture
149. Photoshop में specular map बनाने का पहला step image को _____ करना है। → Desaturate
150. Surface shader हमेशा _____ को ignore करता है और flat color दिखाता है। → Lighting
151. Maya में कौन सा shader glowing effects बनाने के लिए सबसे अच्छा है?
a) Blinn
b) Surface Shader
c) Lambert
d) Use Background ☒
152. किस shader का उपयोग scene में invisible shadow catching objects बनाने के लिए होता है?
a) Use Background ☒
b) Lambert
c) Toon
d) Phong
153. कौन सा shader reflective, refractive और transparent objects के लिए सबसे अच्छा है?
a) Blinn
b) Phong
c) Anisotropic ☒
d) Lambert

154. Anisotropic shader आमतौर पर किस material के लिए उपयोग होता है?
- a) Cloth
 - b) Brushed metal ☒
 - c) Plastic
 - d) Paper
155. Maya में कौन सा shader सबसे ज़्यादा complex है और realistic effects देता है?
- a) Lambert
 - b) Blinn
 - c) Phong
 - d) Anisotropic ☒
156. कौन सा shader केवल matte surfaces दिखाने के लिए use होता है?
- a) Lambert ☒
 - b) Blinn
 - c) Phong
 - d) Toon
157. कौन सा shader objects को outline और cartoonish look देने के लिए famous है?
- a) Toon ☒
 - b) Surface Shader
 - c) Lambert
 - d) Phong
158. Maya में File node का उपयोग किस लिए होता है?
- a) 3D paint create करने के लिए
 - b) External image textures load करने के लिए ☒
 - c) UV unwrap करने के लिए
 - d) Layer blending के लिए
159. Maya में Ramp texture का उपयोग किस काम के लिए होता है?
- a) Gradient बनाना ☒
 - b) Bump detail
 - c) Transparency
 - d) Reflection
160. Noise और Fractal textures procedural होते हैं, इसका मतलब?
- a) Fixed resolution
 - b) Infinite resolution, detail zoom कर सकते हैं ☒
 - c) केवल black and white
 - d) केवल 3D mapping

161. Maya में Hypershade किसके लिए use होता है?

- a) Animation
- b) Node-based shading और texturing network बनाने के लिए ✓
- c) Rendering
- d) Rigging

162. Hypershade window में कौन सा tab materials manage करने के लिए होता है?

- a) Create tab ✓
- b) Rendering tab
- c) UV tab
- d) Outliner

163. कौन सा attribute texture की position, scale और rotation control करता है?

- a) Place2DTexture/Place3DTexture node ✓
- b) Specular node
- c) Reflection node
- d) Alpha gain

164. Maya में कौन सा tool UVs को manually unfold करने के लिए होता है?

- a) Smooth tool
- b) Unfold tool ✓
- c) Mirror tool
- d) Merge tool

165. UV editor में Checker pattern का use किसके लिए होता है?

- a) Lighting test
- b) UV stretching check करने के लिए ✓
- c) Color balance
- d) Render test

166. कौन सा map skin pores और wrinkles को detail में दिखाने के लिए सबसे useful है?

- a) Normal map ✓
- b) Reflection map
- c) Transparency map
- d) File map

167. Maya में कौन सा shader सबसे ज्यादा energy-conserving realistic rendering देता है?

- a) Lambert
- b) Blinn
- c) Arnold Standard Surface ✓
- d) Phong

168. Arnold renderer का default shader कौन सा होता है?

- a) Standard Surface ☒
- b) Lambert
- c) Blinn
- d) Toon

169. Standard Surface shader में Base attribute किसे control करता है?

- a) Roughness
- b) Diffuse/Color contribution ☒
- c) Specular
- d) Transmission

170. Standard Surface shader में Subsurface parameter किस material के लिए important है?

- a) Wood
- b) Human skin ☒
- c) Metal
- d) Glass

171. Arnold Standard Surface shader में Transmission attribute किसके लिए use होता है?

- a) Metal effect
- b) Glass transparency ☒
- c) Roughness
- d) Specular

172. Roughness attribute बढ़ाने से surface कैसी दिखेगी?

- a) More glossy
- b) More diffuse/matte ☒
- c) More transparent
- d) More reflective

173. Arnold में IOR (Index of Refraction) किसके लिए होता है?

- a) Glass refraction value ☒
- b) UV stretching
- c) Color gain
- d) Shadow intensity

174. Arnold में Metallic parameter = 1 रखने से object कैसा होगा?

- a) Matte
- b) Pure metal ☒

- c) Transparent
- d) Glow करेगा

175. Maya में file texture node के साथ कौन सा attribute image repeat करता है?

- a) Repeat UV ☒
- b) Offset
- c) Filter
- d) Blend

176. Photoshop में displacement map बनाने का last step क्या होता है?

- a) Save as 16-bit grayscale ☒
- b) Add color
- c) Invert RGB
- d) Blur

177. किस shader का उपयोग केवल shadow matte surfaces बनाने में होता है?

- a) Use Background ☒
- b) Toon
- c) Lambert
- d) Blinn

178. Arnold renderer में Surface shader को connect करने के लिए कौन सा node use होता है?

- a) Shading Engine ☒
- b) Layered Shader
- c) UV Editor
- d) Outliner

179. Maya में procedural textures का सबसे बड़ा फायदा क्या है?

- a) File size small ☒
- b) Photorealistic only
- c) Transparency better
- d) Only cartoon effect

180. File texture node को सही तरीके से दिखाने के लिए model पर _____ होना चाहिए।

- a) Rigging
- b) UV mapping ☒
- c) Keyframe
- d) Motion path

181. Toon shader केवल rendering में outline बनाता है। ✓
182. Hyper shade window shading networks visually create करने में help करता है। ✓
183. Place2DTexture node केवल 2D textures control करता है। ✓
184. Bump map silhouette shape change कर सकता है। ✗
185. Arnold का Standard Surface shader physically based rendering पर काम करता है। ✓
186. IOR value हमेशा metals के लिए use होती है। ✗ (Glass/liquids के लिए ज़्यादा)
187. Roughness = 0 रखने पर surface पूरी तरह matte होगी। ✗ (Completely glossy होगी)
188. Subsurface scattering skin और wax जैसे materials के लिए useful है। ✓
189. Transparency maps केवल RGB images से बनते हैं। ✗ (Grayscale भी हो सकता है)
190. Procedural textures infinite resolution provide कर सकते हैं। ✓
-

Fill in the Blanks (191–200)

191. Maya में _____ shader सबसे simple matte finish देता है। → Lambert
192. Maya में _____ shader metallic और shiny surfaces के लिए famous है। → Blinn
193. _____ shader sharp highlights देता है। → Phong
194. Cartoon rendering के लिए _____ shader use होता है। → Toon
195. Invisible shadow catching के लिए Maya में _____ shader use होता है। → Use Background
196. _____ shader brushed metal और anisotropic highlights के लिए use होता है। → Anisotropic
197. Hyper shade Maya में _____ networks create करने के लिए use होता है। → Shading/Texturing
198. File node external _____ images load करता है। → Texture

199. Arnold renderer का default shader _____ है। → Standard Surface
200. Roughness बढ़ाने से surface ज़्यादा _____ दिखेगी। → Matte/Diffuse
-

Technicalmiki.com