

MEDIA (415)

JOB ROLE: Texturing Artist

Class -x

1. Texturing का मुख्य उद्देश्य क्या है?
 - a) Geometry बनाना
 - b) Object को realistic look देना ☒
 - c) Animation करना
 - d) Lighting setup
2. Photoshop में texture map बनाने का सबसे common format कौन सा है?
 - a) .jpg / .png ☒
 - b) .exe
 - c) .mp4
 - d) .avi
3. Photoshop में कौन सा feature textures को अलग-अलग layers पर organize करने देता है?
 - a) Channels
 - b) Layers ☒
 - c) Brushes
 - d) Actions
4. Photoshop में alpha channel का उपयोग किसके लिए होता है?
 - a) Colour balance
 - b) Transparency mask ☒
 - c) UV unwrap
 - d) Lighting
5. Photoshop में bump map बनाने के लिए image को सबसे पहले क्या करना चाहिए?
 - a) Blur
 - b) Desaturate ☒
 - c) Invert
 - d) Levels
6. Normal map generate करने के लिए Photoshop में कौन सा plugin अक्सर use होता है?
 - a) Liquify
 - b) NVIDIA Normal Map Filter ☒

- c) Gradient Map
 - d) Clone Stamp
7. Photoshop में specular map बनाने के लिए पहला step क्या है?
- a) Desaturate ☒
 - b) Sharpen
 - c) Blur
 - d) Add Colour
8. Specular map में white areas का मतलब क्या है?
- a) High shininess ☒
 - b) Matte
 - c) Transparent
 - d) Reflective
9. Photoshop में displacement map को किस mode में save करना चाहिए?
- a) RGB 8-bit
 - b) Grayscale 16-bit ☒
 - c) CMYK
 - d) Indexed colour
10. Photoshop में clone stamp tool किसके लिए use होता है?
- a) UV unwrap
 - b) Texture cleaning और seamless tiling ☒
 - c) Lighting
 - d) Transparency
11. Photoshop में seamless textures बनाने के लिए कौन सा filter commonly use होता है?
- a) Offset ☒
 - b) Blur
 - c) Liquify
 - d) Sharpen
12. Photoshop में layer blending modes किसके लिए होते हैं?
- a) Layers को अलग रखना
 - b) Colour और detail merge करने के लिए ☒
 - c) File save करने के लिए
 - d) UV unwrap
13. Photoshop में कौन सा filter surface details enhance करने के लिए use होता है?
- a) Sharpen ☒
 - b) Blur

- c) Liquify
- d) Smudge

14. Photoshop में किस option से texture tile properly दिखता है?

- a) Offset filter ☒
- b) Alpha Channel
- c) UV Editor
- d) Colour Dodge

15. Photoshop में Dodge और Burn tools का उपयोग किसके लिए होता है?

- a) Texture को brighten और darken करने के लिए ☒
- b) UV unwrap
- c) Transparency बढ़ाने के लिए
- d) Specular map delete करने के लिए

16. Maya में Photoshop से बनी texture को apply करने के लिए किस node का use होता है?

- a) File texture node ☒
- b) Surface Shader
- c) Outliner
- d) UV Texture Editor

17. Maya में texture दिखाने के लिए कौन सा hotkey दबाना होता है?

- a) 5
- b) 6 ☒
- c) 7
- d) 8

18. Maya में Photoshop से बनी transparency map किस attribute में connect की जाती है?

- a) Specularity
- b) Transparency ☒
- c) Reflection
- d) Incandescence

19. Maya में bump map किस attribute से connect होता है?

- a) Bump mapping slot ☒
- b) Reflection colour
- c) Transparency
- d) File input

20. Maya में displacement map को render करने के लिए किस चीज़ की आवश्यकता होती है?

- a) Subdivided geometry ☒
- b) Only Lambert shader

- c) Wireframe mode
- d) Motion path

21. Photoshop और Maya integration के लिए सबसे common file format कौन सा है?

- a) .PSD ☒
- b) .MP3
- c) .MOV
- d) .EXE

22. Maya में file texture का repeat UV attribute किस काम आता है?

- a) Texture tiling ☒
- b) Reflection बढ़ाना
- c) UV unwrap
- d) Shadows बनाना

23. Photoshop में scratch जैसे details add करने के लिए कौन सा brush type useful है?

- a) Custom texture brush ☒
- b) Smudge brush
- c) Gradient brush
- d) Healing brush

24. Maya में कौन सा editor UVs को adjust करने के लिए use होता है?

- a) UV Texture Editor ☒
- b) Outliner
- c) Channel Box
- d) Hyper shade

25. Photoshop में "Levels" adjustment का उपयोग किसके लिए होता है?

- a) Contrast और brightness control ☒
- b) Texture tile करना
- c) Clone करना
- d) Layers merge करना

26. Maya में Hyper shade का उपयोग किसके लिए होता है?

- a) Rigging
- b) Node-based shading networks create करने के लिए ☒
- c) Animation
- d) Rendering only

27. Photoshop में कौन सा filter bump map को और detailed बनाने के लिए use होता है?

- a) High Pass ☒
- b) Blur

- c) Liquify
- d) Offset

28. Photoshop में कौन सा tool unwanted spots हटाने के लिए best है?

- a) Healing Brush ☒
- b) Pen Tool
- c) Gradient
- d) Crop

29. Photoshop में "Desaturate" command का shortcut क्या है?

- a) Ctrl+Shift+U ☒
- b) Ctrl+U
- c) Ctrl+M
- d) Ctrl+D

30. Maya में transparency map में white colour किसे represent करता है?

- a) Opaque ☒
- b) Transparent
- c) Reflective
- d) Specular

True/False (31–40)

- 31. Photoshop में alpha channels केवल RGB images में ही बन सकते हैं। ☒
- 32. Specular maps grayscale images होते हैं। ☒
- 33. Bump maps colour detail add करते हैं। ☒
- 34. Maya में file texture node external images import करता है। ☒
- 35. Transparency maps हमेशा RGB format में होती हैं। ☒ (Grayscale भी हो सकती हैं)
- 36. Photoshop का Offset filter textures को seamless बनाने में मदद करता है। ☒
- 37. Maya में displacement map geometry को वास्तव में deform करता है। ☒
- 38. Clone Stamp tool lighting setup के लिए होता है। ☒
- 39. Photoshop के layer blending modes textures combine करने के लिए होते हैं। ☒
- 40. Maya viewport में textured mode दिखाने के लिए "6" दबाना होता है। ☒

Fill in the Blanks (41–50)

41. Photoshop में bump map बनाने के लिए image को पहले _____ करना चाहिए। → Desaturate
42. Photoshop में specular map बनाने के लिए white areas _____ indicate करते हैं। → High shininess
43. Displacement map को हमेशा _____ format में save करना चाहिए। → 16-bit grayscale
44. Photoshop में seamless texture बनाने के लिए _____ filter का उपयोग होता है। → Offset
45. Maya में Photoshop से बनी file texture apply करने के लिए _____ node use होता है। → File texture node
46. Maya में bump map connect करने के लिए _____ slot use होता है। → Bump Mapping
47. Maya में displacement maps काम करने के लिए geometry को _____ करना जरूरी है। → Subdivide
48. Photoshop में unwanted spots हटाने के लिए _____ tool useful है। → Healing Brush
49. Maya में Hyper shade window shading और _____ networks create करने के लिए use होती है। → Texturing
50. Photoshop और Maya integration के लिए सबसे common file format _____ है। → PSD
51. Photoshop में displacement maps बनाने के बाद final save किस format में करना चाहिए?
- a) 8-bit JPG
 - b) 16-bit TIFF ☒
 - c) PNG
 - d) GIF
52. Photoshop में कौन सा tool small scratches remove करने के लिए सबसे तेज़ है?
- a) Eraser
 - b) Spot Healing Brush ☒
 - c) Pen
 - d) Clone Stamp

53. Photoshop में normal map generate करने के लिए सबसे common shortcut क्या है?

- a) Filter > Render > Clouds
- b) Filter > NVIDIA Tools > Normal Map Filter ✓
- c) Image > Adjustments > Levels
- d) Filter > Sharpen

54. Maya में transparency map connect करने पर black area object को कैसा बनाता है?

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

55. Photoshop में textures को non-destructive तरीके से edit करने के लिए किसका उपयोग किया जाता है?

- a) Flatten Image
- b) Adjustment Layers ✓
- c) Magic Eraser
- d) Crop

56. Photoshop में कौन सा blending mode light reflection simulate करने के लिए useful है?

- a) Multiply
- b) Screen ✓
- c) Overlay
- d) Difference

57. Photoshop में shadows enhance करने के लिए कौन सा blending mode best है?

- a) Overlay ✓
- b) Screen
- c) Colour Dodge
- d) Difference

58. Photoshop में कौन सा filter noise और grain detail generate करने में मदद करता है?

- a) Add Noise ✓
- b) Liquify
- c) Offset
- d) Blur

59. Maya में texture file change करने के लिए किस attribute को update करना होता है?

- a) File Path ✓
- b) UV Repeat
- c) Alpha Gain
- d) Layer Editor

60. Photoshop में texture seamless बनाने के बाद tiling test कैसे करते हैं?
- a) Image > Rotate
 - b) Edit > Define Pattern ☒
 - c) Layer > Flatten
 - d) File > Export
61. Photoshop में कौन सा panel सभी layers और उनके blending modes control करता है?
- a) Timeline
 - b) Layers Panel ☒
 - c) Channels Panel
 - d) History
62. Photoshop में sharpening details बढ़ाने के लिए कौन सा filter इस्तेमाल होता है?
- a) Unsharp Mask ☒
 - b) Gaussian Blur
 - c) Offset
 - d) Liquify
63. Photoshop में painted textures को realistic look देने के लिए कौन सा tool best है?
- a) Mixer Brush ☒
 - b) Eraser
 - c) Crop
 - d) Dodge
64. Maya में displacement maps render करने के लिए कौन सा renderer ज्यादा use होता है?
- a) Arnold ☒
 - b) Vector
 - c) Playblast
 - d) Hardware 2.0
65. Photoshop में specular map बनाते समय bright spots surface पर क्या indicate करते हैं?
- a) Roughness
 - b) Glossy highlights ☒
 - c) Transparency
 - d) Shadows
66. Photoshop में UV layout पर painting करने के लिए सबसे पहले Maya से क्या export करना पड़ता है?
- a) UV snapshot ☒
 - b) OBJ file

- c) PSD file
- d) FBX

67. Maya में UV snapshot किस format में save होता है?

- a) PNG ☒
- b) MP4
- c) GIF
- d) MOV

68. Photoshop में textures paint करने के बाद सीधे Maya में update करने के लिए कौन सा format best है?

- a) PSD ☒
- b) PDF
- c) DOC
- d) MP3

69. Photoshop में कौन सा filter bump details को invert कर सकता है?

- a) Invert (Ctrl+I) ☒
- b) Gaussian Blur
- c) Levels
- d) Sharpen

70. Maya में file texture node के कौन से attributes tile repetition control करते हैं?

- a) Repeat UV ☒
- b) Alpha Gain
- c) Colour Offset
- d) Incandescence

71. Photoshop में displacement map को high detail देने के लिए कौन सा adjustment use होता है?

- a) Levels ☒
- b) Blur
- c) Colour Balance
- d) Crop

72. Maya में layered textures के लिए कौन सा node use होता है?

- a) Layered Texture ☒
- b) Layered Shader
- c) Outliner
- d) File Node

73. Photoshop में कौन सा blending mode metallic shine effect बनाने के लिए useful है?

- a) Overlay ☒

- b) Multiply
- c) Screen
- d) Difference

74. Photoshop में कौन सा tool straight line scratches draw करने के लिए best है?

- a) Pen Tool ☒
- b) Healing Brush
- c) Dodge
- d) Smudge

75. Photoshop में unwanted UV seams को hide करने के लिए कौन सा tool useful है?

- a) Clone Stamp ☒
- b) Crop
- c) Blur
- d) Pen

76. Maya में UVs unwrap करने के बाद distortions चेक करने के लिए कौन सा texture use होता है?

- a) Checker ☒
- b) Gradient
- c) Noise
- d) Marble

77. Photoshop में displacement map को ज्यादा smooth बनाने के लिए कौन सा filter useful है?

- a) Gaussian Blur ☒
- b) Sharpen
- c) Noise
- d) Liquify

78. Maya में bump map geometry को modify करता है या सिर्फ illusion देता है?

- a) Illusion ☒
- b) Geometry change
- c) UV cut
- d) Subdivision

79. Photoshop में कौन सा tool reflective highlights paint करने के लिए use होता है?

- a) Dodge Tool ☒
- b) Burn Tool
- c) Healing Brush
- d) Blur Tool

80. Maya में transparency map black = transparent, white = opaque होता है। ☒

True/False (81–90)

81. Photoshop में alpha channel transparency control कर सकता है। ☒
82. Maya में displacement maps geometry deform नहीं करते। ☐
83. Photoshop में UV snapshot पर directly paint किया जा सकता है। ☒
84. Layered texture node Maya में multiple images combine कर सकता है। ☒
85. Photoshop में specular map हमेशा color image होती है। ☐ (Grayscale होती है)
86. Maya में bump maps केवल shading को affect करते हैं। ☒
87. Photoshop में clone stamp और healing brush textures साफ करने के लिए use होते हैं। ☒
88. Maya में Hypershade केवल animation के लिए use होता है। ☐
89. Photoshop में adjustment layers original image को damage नहीं करते। ☒
90. Maya में UV Editor textures apply करने के लिए जरूरी है। ☒
-

Fill in the Blanks (91–100)

91. Photoshop में _____ filter seamless texture बनाने के लिए use होता है। → Offset
92. Photoshop में bump maps बनाने के लिए images को _____ करना पड़ता है। → Desaturate
93. Specular map के bright areas surface की _____ दिखाते हैं। → Shininess
94. Maya में displacement map render करने के लिए geometry को _____ करना चाहिए। → Subdivide
95. Photoshop में UV snapshot export करने का format आमतौर पर _____ होता है। → PNG
96. Maya में multiple textures combine करने के लिए _____ node use होता है। → Layered Texture
97. Photoshop और Maya integration के लिए सबसे common format _____ है। → PSD

98. Photoshop में highlights paint करने के लिए _____ tool use होता है। → Dodge

99. Photoshop में shadows paint करने के लिए _____ tool use होता है। → Burn

100. Maya में checker texture UV stretching चेक करने के लिए use होता है। → True

Technicalmiki.com