

Roll No.....

(229)

4242/4283

Printed Pages—3]

4BSC(MM/GA)2/CCC10

Bachelor of Science (MM/GA) (Fourth Semester)
(CBCS) Examination, May/June 2019

DESIGN WITH 3D MAX

अवधि/Duration : 3 घंटे/Hours]

[पूर्णांक/Max. Marks : 50

[न्यूनतम उत्तीर्णांक/Min. Pass Marks : 20

निर्देश :

1. प्रश्नपत्र **पाँच** इकाइयों में विभाजित है। प्रत्येक इकाई में आन्तरिक विकल्प दिया गया है।
2. प्रत्येक इकाई से **एक** प्रश्न का उत्तर दीजिए। इस प्रकार कुल **पाँच** प्रश्नों के उत्तर दीजिए।
3. **सभी** प्रश्नों के लिए समान अंक नियत हैं।
4. जहाँ आवश्यकता हो वहाँ उपयुक्त डाटा माना जा सकता है।
5. अनुवाद में विसंगति होने पर अंग्रेजी स्वरूप को सही माना जाये।
6. प्रश्नपत्र में परीक्षार्थी निर्धारित स्थान पर अपना रोल नम्बर अंकित करें।

Instructions :

1. The question paper is divided in *five* units. Each unit carries an internal choice.
2. Attempt *one* question from each unit. Thus attempt *five* questions in all.
3. *All* questions carry equal marks.
4. Assume suitable data wherever necessary.
5. English version should be deemed to be correct in case of any anomaly in translation.
6. Candidate should write his/her Roll Number at the prescribed space on the question paper.

P.T.O.

इकाई I/(Unit I)

1. 3 डी डिजाइन से आप क्या समझते हैं ? कमाण्ड पैनल का विस्तृत विवरण दीजिए।

What do you understand by 3D design ? Give the detailed description of command panel.

अथवा/(Or)

निम्नलिखित को विस्तार से बतायें :

- (a) मोशन पेनल
- (b) डिस्प्ले पेनल।

Explain the following in detail :

- (a) Motion panel
- (b) Display panel.

इकाई II/(Unit II)

- 2 Primitive polygon objects क्या होते हैं? गोला बनाने की प्रक्रिया लिखिये।

What are primitive polygon objects ? Write the procedure of creating sphere.

अथवा/(Or)

ऑब्जेक्ट के संदर्भ में निम्नलिखित को विस्तार से बताइये :

- (a) Scaling an objects
- (b) Hiding and freezing an object

Explain the following with respect to object :

- (a) Scaling an object
- (b) Hiding and freezing an objects.

इकाई III/(Unit III)

- 3 3 डी डिजाइन की बुनियादी मॉडलिंग तकनीकों पर चर्चा कीजिए।

Discuss the basic modeling techniques of 3D design.

अथवा/(Or)

NURBS क्या है? ऑब्जेक्ट को NURBS में कैसे परिवर्तित करते हैं ?

What is NURBS ? How to convert object to NURBS ?

इकाई IV/(Unit IV)

4. टेक्सरिंग क्या होती है ? Turbo smooth modifier की क्रियाविधि को समझाइये।
What is texturing ? Explain the functioning of Turbo smooth modifier.

अथवा/(Or)

निम्नलिखित की व्याख्या कीजिए :

Describe the following :

- (a) Displacement Maps
- (b) Specular Maps.

इकाई V/(Unit V)

5. निम्नलिखित लाइट के प्रकारों पर चर्चा करें :
(अ) दिशात्मक
(ब) ओमनी।

Discuss the following light types :

- (a) Directional
- (b) Omni.

अथवा/(Or)

- रेंडरिंग से आपका क्या तात्पर्य है ? 3डी रेंडरिंग की अवधारणा को स्पष्ट कीजिए।
What do you mean by rendering ? Explain the concept of 3D rendering.