Roll No. .....

(235) **0522**

Printed Pages—**3**] **4B.Sc.(MM)2**

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

3D FUNDAMENTALS AND DESIGN WITH 3D MAX

अवधि/Duration : 3 घंटे/Hours] [पूर्णांक/Max. Marks : 50

[न्यूनतम उत्तीर्णांक/Min. Pass Marks : 20

निर्देश :

1. प्रश्न-पत्र 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 जाए ।
6. प्रश्न-पत्र 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. 3डी डिजाइन को परिभाषित कीजिए। डिजाइनिंग के दृष्टिकोण से 3डी मैक्स का इंटरफेस समझाइए।

Define 3D design. Explain the 3D max interface for designing point of view.

अथवा (*Or*)

कमाण्ड पैनल के ऑप्शन्स को विस्तार से समझाइए।

Describe the options of command panel.

इकाई II (Unit II)

2. 3डी ऑब्जेक्ट्स में प्रिमिटिव ऑब्जेक्ट्स क्या होते हैं ?

What are the primitive objects in 3D objects ?

अथवा (*Or*)

निम्नलिखित पर चर्चा कीजिए :

(अ) ऑब्जैक्ट का बदलना

(ब) 3डी मैक्स का कॉर्डिनेट सिस्टम।

Discuss the following :

(*a*) Transforming objects

(*b*) Coordinate system in 3D max.

इकाई III (Unit III)

3. समझाइये कि 3डी मैक्स में विभिन्न मॉडिफायर का कैसे उपयोग करते हैं।

Describe how to use various modifiers in 3D max.

अथवा (*Or*)

Rending एवं Texturing को विस्तार से समझाइए।

Explain about Rending and Texturing.

इकाई IV (Unit IV)

4. निम्नलिखित पर टिप्पणी लिखिए :

(अ) मेश ऑब्जेक्ट को तैयार करना

(ब) एक ऑब्जेक्ट को एडिटेबल पॉली ऑब्जेक्ट में बदलना।

Write notes on the following :

(*a*) Creating Mesh Object

(*b*) Converting an object into an Editable poly object.

अथवा (*Or*)

3डी मैक्स में पॉलिगन मॉडलिंग की अवधारणा को समझाइए।

Explain the concept of Polygon modeling in 3D max.

इकाई V (Unit V)

5. निम्नलिखित को समझाइये :

(अ) लाइट के प्रकारों का बदलना

(ब) सनलाइट सिस्टम तैयार करना।

Explain the following :

(*a*) Changing Light Types

(*b*) Creating a Sunlight System.

अथवा (*Or*)

छाया को कैसे तैयार करते हैं ? विभिन्न प्रकार की छाया के प्रकारों को समझाइए।

How to create shadow ? Explain various shadow types.