

ਅਕਾਦਿਮਕ ਸਾਲ 2025-26
ਮਾਡਲ ਟੈਸਟ ਪੇਪਰ
Trade- Media & Entertainment
Job Role: Roto Artist
ਵਿਲੱਖਣ ਸਮੱਰਥਾ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਲਈ
ਸ਼੍ਰੇਣੀ- ਬਾਰੂਵੀਂ

ਕੁੱਲ ਸਮਾਂ: 3 ਘੰਟੇ

ਕੁੱਲ ਅੰਕ : 40

ਭਾਗ-I

ਭਾਗ-I ਵਿੱਚ ਕੁੱਲ ਪ੍ਰਸ਼ਨ 10 ਹਨ। ਹਰੇਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2 ਅੰਕ ਦਾ ਹੈ। ਸਾਰੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹਨ।

1. ਟੀਮ ਵਰਕ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ।
(ੳ) ਇਕੱਲੇ ਕੰਮ ਕਰਨਾ (ਅ) ਇਕੱਠੇ ਕੰਮ ਕਰਨਾ (ੲ) ਖੇਡਣਾ (ਸ) ਲੜਾਈ ਕਰਨਾ
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਕਦਰ ਕਰਨ ਨੂੰਕਹਿੰਦੇ ਹਨ? (ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਕਰੋ)
3. ਗ੍ਰੀਨ ਕ੍ਰੋਸਲਨਾਲ ਜੁੜੇ ਹਨ।
4. ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਪੇਂਟਿੰਗ (painting) ਲਈ ਕਿਹੜਾ ਸੋਫਟਵੇਅਰ ਹੈ?
(ੳ) ਫੋਟੋਸ਼ਾਪ (ਅ) ਸਟੇਰੀਬੋਰਡ ਪਰੇ (ੲ) ਸ਼ਿਲ ਆਊਟ (ਸ) ਕੋਈ ਨਹੀਂ
5. 2D ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਵਿੱਚ ਕਿੰਨੀਆਂ ਐਕਸਿਸ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ?
(ੳ) X, Y (ਅ) Y (ੲ) X,X, Z (ਸ) ਕੋਈ ਨਹੀਂ
6. ਕਨਵਰਜੈਂਸ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
(ੳ) ਇੱਕ ਕੈਮਰਾ ਲਾਈਨ (ਅ) 3D ਫੋਕਸ ਦਾ ਕੇਂਦਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ
(ੲ) ਤਸਵੀਰ ਅਸੁਭਾਵਿਕ (ਸ) ਕੋਈ ਨਹੀਂ
7. Feathering ਦਾ ਉਦੇਸ਼ ਕੀ ਹੈ?
(ੳ) ਲੇਅਰ ਦਾ ਆਕਾਰ ਵਧਾਉਣਾ (ਅ) ਸਮੂਥ (Smooth)
(ੲ) ਰੰਗ ਬਦਲਣਾ (ਸ) ਆਡਿਓ ਸੁਧਾਰਨਾ
8. "Matte" ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਕਿਹੜਾ ਟੂਲ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
(ੳ) Brush Tool (ਅ) Roto Brush Tool
(ੲ) Paint Bucket Tool (ਸ) Clone Stamp Tool
9. "Matte" Process ਵਿੱਚ Transparency ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। (ਸਹੀ / ਗਲਤ)
10. Roto ਕਰਨ ਨਾਲ਼ Green Screen ਦੀ ਲੋੜ ਨਹੀਂ ਰਹਿੰਦੀ। (ਸਹੀ / ਗਲਤ)

$10 \times 2 = 20$

ਭਾਗ- II

ਭਾਗ- II ਵਿੱਚ ਕੁੱਲ ਪ੍ਰਸ਼ਨ 6 ਹਨ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚੋਂ 4 ਕਰਨੇ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹਨ। ਹਰੇਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3 ਅੰਕ ਦਾ ਹੈ।

11. ਰੇਟੇਆਰਟਿਸ ਕਿਹੜੇ ਸੌਫਟਵੇਅਰ ਵਿੱਚ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ।
12. ਐਡਟਿੰਗ (Editing) ਲਈ ਗ੍ਰੀਨ ਸਕਰੀਨ ਕਿਉਂ ਵਰਤਦੇ ਹਾਂ?
13. ਪ੍ਰੋਡਕਸ਼ਨ (Production pipeline) ਲਾਈਨ ਕਿੰਨੀ ਕਿਸਮ ਦੀ ਹੈ?
14. ਟ੍ਰੈਕਿੰਗ ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ?
15. ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ?
16. ਫਾਈਨਲ ਮੈੱਟ ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ?

$$4 \times 3 = 12$$

ਭਾਗ- III

ਭਾਗ- III ਵਿੱਚ ਕੁੱਲ ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4 ਹਨ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚੋਂ 2 ਕਰਨੇ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹਨ। ਹਰੇਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4 ਅੰਕ ਦਾ ਹੈ।

17. ਪ੍ਰੋਡਕਸ਼ਨ ਪਾਇਪ-ਲਾਈਨ (Production Process) ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਦਾ ਵਰਣਨ ਕਰੋ।
18. ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।
19. VFX ਦਾ ਕੰਮ (Production) ਪ੍ਰੋਡਕਸ਼ਨ ਵਿੱਚ ਕਦੇ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
20. ਨਿੱਜੀ ਸਫ਼ਾਈ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ? ਉਸ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਦਾ ਵਰਣਨ ਕਰੋ।

$$2 \times 4 = 8$$