

**GUJARAT TECHNOLOGICAL UNIVERSITY**  
**DI -5 SEMESTER – OLD PAPER – W23 TO S25 – QUESTION BANK(Gujrati)**

**Subject Name & Code:**

**Multimedia Technologies- 4350707**

---

**Unit I - Fundamentals of Multimedia**

પુનરાવર્તિત પ્રશ્નો:

1. મલ્ટીમીડિયા ની વ્યાખ્યા આપો અને તેના ઘટકો ની યાદી બનાવો.
  - આવ્યા હતા: WIN 23 (Q1a, 03 માર્ક્સ), WIN 24 (Q1a, 03 માર્ક્સ)
2. મલ્ટીમીડિયા સોફ્ટવેરને તેના કાર્યના આધારે વર્ગીકૃત કરો.
  - આવ્યા હતા: WIN 23 (Q1c, 07 માર્ક્સ), WIN 24 (Q1c, 07 માર્ક્સ)
3. મલ્ટીમીડિયા એપ્લિકેશન્સ સમજાવો.
  - આવ્યા હતા: SUM 24 (Q1c OR, 07 માર્ક્સ), WIN 23 (Q1c OR, 07 માર્ક્સ), WIN 24 (Q1b, 04 માર્ક્સ), SUM 25 (Q1c, 07 માર્ક્સ)

અન્ય મહત્વના પ્રશ્નો:

1. મલ્ટીમીડિયા શું છે? મલ્ટીમીડિયાના ઘટકો સમજાવો. (SUM 24 - Q1a, 03 માર્ક્સ)
2. તમારા રોજબરોજના જીવનમાં મલ્ટીમીડિયાની અસરોની ચર્ચા કરો. (SUM 24 - Q1b, 04 માર્ક્સ)
3. મલ્ટીમીડિયા સોફ્ટવેર ટૂલ્સ સમજાવો. (SUM 24 - Q1c, 07 માર્ક્સ)
4. ઇમેજ ડેટા ટાઈપ્સ નું વર્ણન કરો. (WIN 23 - Q1b, 04 માર્ક્સ)
5. મલ્ટીમીડિયાનો પ્રારંભિક ઇતિહાસ સમજાવો. (WIN 24 - Q1c OR, 07 માર્ક્સ)
6. નીચેના શબ્દો વ્યાખ્યાયિત કરો: હાઇપરમીડિયા, WWW, ઇન્ટરનેટ (SUM 25 - Q1a, 03 માર્ક્સ)
7. ઇમેજ અને વિડિયો એડિટિંગ ટૂલ્સનું વર્ણન કરો. (SUM 25 - Q1b, 04 માર્ક્સ)
8. નીચેના શબ્દો વ્યાખ્યાયિત કરો: મલ્ટીમીડિયા, ઇમેજ, લેયર (SUM 25 - Q2a OR, 03 માર્ક્સ)

## Unit II - Image Editing

### પુનરાવર્તિત પ્રશ્નો:

1. ઇમેજ ને રજૂ કરવા માટે ફાઈલ ફોર્મેટના પ્રકારોનું વર્ણન કરો.
  - આવ્યા હતા: SUM 24 (Q2a, 03 માર્ક્સ), WIN 23 (Q2b, 04 માર્ક્સ)
2. ઇમેજ ડેટા પ્રકારો સમજાવો. / વિવિધ ઇમેજ ડેટા પ્રકારોની યાદી બનાવો.
  - આવ્યા હતા: SUM 24 (Q2b, 04 માર્ક્સ), WIN 24 (Q2a, 03 માર્ક્સ), SUM 25 (Q2a, 03 માર્ક્સ)
3. ઇમેજ સ્ટ્રેટિંગ, ક્રોપિંગ, સ્કેલિંગ માટેના પગલાં સમજાવો. / ઇમેજ સ્ટ્રેટિંગ, ક્રોપિંગ અને સ્કેલિંગ માટે ના સ્ટેપ્સ લખો.
  - આવ્યા હતા: SUM 24 (Q2c, 07 માર્ક્સ), WIN 23 (Q2c, 07 માર્ક્સ)
4. ઇમેજ માં ટેક્સ્ટ ઉમેરવાની તકનીક જણાવો.
  - આવ્યા હતા: SUM 24 (Q2b OR, 04 માર્ક્સ), WIN 23 (Q2a OR, 03 માર્ક્સ)
5. ઇમેજ એડિટિંગ ટૂલ ઇન્ટરફેસ સમજાવો. / ઇમેજ એડિટિંગ ટૂલ ઇન્ટરફેસ ની યાદી બનાવો.
  - આવ્યા હતા: SUM 24 (Q2c OR, 07 માર્ક્સ), WIN 23 (Q2a, 03 માર્ક્સ)

### અન્ય મહત્વના પ્રશ્નો:

1. ઇમેજ માં એક લેયર શું છે? (SUM 24 - Q2a OR, 03 માર્ક્સ)
2. લેયર્સ ની તેના ઉપયોગ સાથે ચર્ચા કરો. (WIN 23 - Q2b OR, 04 માર્ક્સ)
3. વિવિધ ઇમેજ એન્હાન્સમેન્ટ ટેકનિકને અમલમાં મૂકવાના પગલાં લખો. (WIN 23 - Q2c OR, 07 માર્ક્સ)
4. GIMP માં વિવિધ ઇમેજ એન્હાન્સમેન્ટ ટેકનિક્સની યાદી બનાવો. (WIN 24 - Q2a OR, 03 માર્ક્સ)
5. GIMP માં ઇમેજમાં ટેક્સ્ટ કેવી રીતે ઉમેરવો તે સમજાવો. (WIN 24 - Q2b, 04 માર્ક્સ)
6. ઇમેજ સ્ટ્રેટિંગ શું છે? GIMP માં ઇમેજ સ્ટ્રેટિંગ માટેના પગલાં વર્ણવો. (WIN 24 - Q2c, 07 માર્ક્સ)
7. GIMP ના લાસો સિલેક્શન ટૂલને સમજાવો. (WIN 24 - Q2b OR, 04 માર્ક્સ)
8. GIMP માં ઇમેજ ક્રોપ કરવાની પ્રક્રિયા વર્ણવો. (WIN 24 - Q2c OR, 07 માર્ક્સ)
9. ઇમેજ ફાઈલ ફોર્મેટ્સનું વર્ણન કરો. (SUM 25 - Q2b, 04 માર્ક્સ)
10. લેયર્સનો ઉપયોગ કરીને બહુવિધ ઇમેજને જોડવાના પગલાં લખો અને ઇમેજ એન્હાન્સમેન્ટ ટેકનિક લાગુ કરો. (SUM 25 - Q2c OR, 07 માર્ક્સ)
11. સ્થિર મોટરસાઇકલ સવારની ફોટો ઇમ્પોર્ટ કરવાના પગલાં લખો અને તેને એન્હાન્સ કરવા માટે યોગ્ય માર્કિંગ ફિલ્ટર્સ અને બેકગ્રાઉન્ડ લાગુ કરો. (SUM 25 - Q2c, 07 માર્ક્સ)

### Unit III - Video and Animation

#### પુનરાવર્તિત પ્રશ્નો:

1. કોડેક, રીઝોલ્યુશન અને બિટ રેટ વ્યાખ્યાયિત કરો.
  - આવ્યા હતા: WIN 23 (Q3a, 03 માર્ક્સ), WIN 24 (Q3a, 03 માર્ક્સ), SUM 25 (Q3a OR, 03 માર્ક્સ)
2. વિડિયોના કાર્યનું વર્ણન કરો. / ડિજિટલ વિડિયોના કાર્યને સમજાવો.
  - આવ્યા હતા: SUM 24 (Q3b, 04 માર્ક્સ), WIN 23 (Q3b OR, 04 માર્ક્સ), WIN 24 (Q3b, 04 માર્ક્સ)
3. એનિમેશનના સિદ્ધાંતો સમજાવો. / એનિમેશનના સિદ્ધાંતોનું વર્ણન કરો.
  - આવ્યા હતા: WIN 23 (Q3b, 04 માર્ક્સ), SUM 25 (Q3b OR, 04 માર્ક્સ)

#### અન્ય મહત્વના પ્રશ્નો:

1. વ્યાખ્યાયિત કરો : બીટ રેટ, ફ્રેમ રેટ, એસ્પેક્ટ રેશિયો. (SUM 24 - Q3a, 03 માર્ક્સ)
2. ઈમેજ એન્હાન્સમેન્ટ ટેકનિક સમજાવો. (SUM 24 - Q3c, 07 માર્ક્સ)
3. એનિમેશનમાં ગતિની શક્તિ સમજાવો. (SUM 24 - Q3a OR, 03 માર્ક્સ)
4. વિડિયો કેવી રીતે કાર્ય કરે છે? એનાલોગ વિડિયો અને ડિજિટલ વિડિયો સમજાવો. (SUM 24 - Q3b OR, 04 માર્ક્સ)
5. એનિમેશનના સિદ્ધાંતોની યાદી બનાવો અને કોઈપણ પાંચ સમજાવો. (SUM 24 - Q3c OR, 07 માર્ક્સ)
6. એનિમેશન પાછળના મૂળભૂત સિદ્ધાંતોની તપાસ કરો. (WIN 23 - Q3c, 07 માર્ક્સ)
7. વિડિયો એડિટિંગ સાધનોની સૂચિ બનાવો. (WIN 23 - Q3a OR, 03 માર્ક્સ)
8. કોઈપણ વિડિયો એડિટિંગ ટૂલનો ઉપયોગ કરીને ટ્રિમિંગ, સ્લાઇસિંગ અને ટ્રાન્ઝિશનનો ઉપયોગ કરીને વિડિયોને સંપાદિત કરવાના પગલાં લખો. (WIN 23 - Q3c OR, 07 માર્ક્સ)
9. વિડિયો એડિટિંગમાં સ્પ્લિટ ક્લિપ અને એક્સપોર્ટ ક્લિપની પ્રક્રિયા સમજાવો. (WIN 24 - Q3c, 07 માર્ક્સ)
10. વિવિધ એનિમેશન ફાઈલ ફોર્મેટની યાદી બનાવો. (WIN 24 - Q3a OR, 03 માર્ક્સ)

11. એનિમેશનમાં કી ફ્રેમ્સ સમજાવો. (WIN 24 - Q3b OR, 04 માર્ક્સ)
12. સરળ રોલિંગ બોલ એનિમેશનની રચના સમજાવો. (WIN 24 - Q3c OR, 07 માર્ક્સ)
13. નીચેના શબ્દો વ્યાખ્યાયિત કરો: વિડિયો, એનિમેશન, વિડિયોનું ટ્રેમિંગ. (SUM 25 - Q3a, 03 માર્ક્સ)
14. વિડિયોની મૂળભૂત પરિભાષા વર્ણવો. (SUM 25 - Q3b, 04 માર્ક્સ)
15. કોઈપણ વિડિયો એડિટિંગ ટૂલનો ઉપયોગ કરીને વિડિયોને ટ્રિમ, સ્લાઇસ અને ટ્રાન્ઝિશન કરવાના પગલાં લખો. (SUM 25 - Q3c, 07 માર્ક્સ)
16. ઇમ્પોર્ટ કરેલ વિડિયો પર વિવિધ ઓડિયો અને વિડિયો ઇફેક્ટ લાગુ કરવાના પગલાં લખો અને યોગ્ય ટૂલનો ઉપયોગ કરીને વિડિયોમાં ટાઈટલ આપો. (SUM 25 - Q3c OR, 07 માર્ક્સ)

## Unit IV - Multimedia Information Sharing

### પુનરાવર્તિત પ્રશ્નો:

1. YouTube ની અનન્ય વિશેષતાઓની ચર્ચા કરો. / YouTube ની વિશેષતાઓ વર્ણવો.
  - આવ્યા હતા: SUM 24 (Q4b OR, 03 માર્ક્સ), WIN 23 (Q4b, 04 માર્ક્સ), SUM 25 (Q4b, 04 માર્ક્સ)
2. મલ્ટીમીડિયા સેવાઓ માટે ક્લાઉડ કોમ્પ્યુટિંગ સમજાવો. / મલ્ટીમીડિયા સેવાઓ માટે ક્લાઉડ કોમ્પ્યુટિંગનું વર્ણન કરો.
  - આવ્યા હતા: SUM 24 (Q4c OR, 07 માર્ક્સ), WIN 23 (Q4b OR, 04 માર્ક્સ), SUM 25 (Q4c, 07 માર્ક્સ)
3. નીચેના શબ્દો વ્યાખ્યાયિત કરો: સોશિયલ મીડિયા શેરિંગ, ક્લાઉડ કોમ્પ્યુટિંગ અને મેટા ડેટા.
  - આવ્યા હતા: WIN 23 (Q4a, 03 માર્ક્સ), SUM 25 (Q4a OR, 03 માર્ક્સ)

### અન્ય મહત્વના પ્રશ્નો:

1. ઓનલાઈન સોશિયલ નેટવર્કિંગ (OSN) સમજાવો. (SUM 24 - Q4a OR, 03 માર્ક્સ)
2. એનિમેશન ટેકનિક્સ અને ફાઈલ ફોર્મેટ સમજાવો. (SUM 24 - Q4c, 07 માર્ક્સ)
3. યુઝર-જનરેટેડ મીડિયા કન્ટેન્ટ શેરિંગ સમજાવો. (SUM 24 - Q4b, 03 માર્ક્સ)
4. YouTube ની લાક્ષણિકતાઓ સમજાવો. (SUM 24 - Q4c OR, 04 માર્ક્સ)
5. સોશિયલ મીડિયા શેરિંગ માટે ઓનલાઈન પ્લેટફોર્મની યાદી બનાવો. (WIN 24 - Q4a, 03 માર્ક્સ)
6. YouTube પર મેટાડેટા સમજાવો. (WIN 24 - Q4b, 04 માર્ક્સ)
7. યુઝર-જનરેટેડ મીડિયા કન્ટેન્ટ શેરિંગની પ્રક્રિયાનું વર્ણન કરો. (WIN 24 - Q4c, 07 માર્ક્સ)
8. ઓનલાઈન પ્લેટફોર્મની યાદી આપો જે યુઝર-જનરેટેડ કન્ટેન્ટ (UGC) પર ધ્યાન કેન્દ્રિત કરે છે. (WIN 24 - Q4a OR, 03 માર્ક્સ)
9. યુટ્યુબ વિડિયોની કોઈપણ બે લાક્ષણિકતાઓ સમજાવો. (WIN 24 - Q4b OR, 04 માર્ક્સ)
10. ક્લાઉડ-અસિસ્ટેડ મીડિયા શેરિંગ સમજાવો. (WIN 24 - Q4c OR, 07 માર્ક્સ)

11. YouTube વિડિયો અને પરંપરાગત મૂવીઝ / ટીવી શો વચ્ચેના મુખ્ય તફાવતો માટે સરખામણી ચાર્ટ તૈયાર કરો. તેઓ કન્ટેન્ટ ડિસ્ટ્રિબ્યુશનને કેવી રીતે અસર કરશે? યુટ્યુબમાં ઉપયોગમાં લેવાતા મલ્ટીમીડિયાથી સંબંધિત બિલ્ડિંગ બ્લોક્સને પણ ઓળખો. (WIN 23 - Q4c, 07 માર્ક્સ)
12. યુટ્યુબ વિડિયોની લાક્ષણિકતાઓની યાદી બનાવો. (WIN 23 - Q4a OR, 03 માર્ક્સ)
13. ક્લાઉડ અસિસ્ટેડ મીડિયા શેરિંગ તરીકે નેટફ્લિક્સ પર કેસ સ્ટડી લખો. (WIN 23 - Q4c OR, 07 માર્ક્સ)
14. UGC, OSN અને JPEG ના ફુલ ફોર્મ લખો. (SUM 25 - Q4a, 03 માર્ક્સ)
15. ઓનલાઈન સોશિયલ મીડિયા શેરિંગનું વર્ણન કરો. (SUM 25 - Q4b OR, 04 માર્ક્સ)
16. કન્ટેન્ટ ડિસ્ટ્રિબ્યુશન પાર્ટનર તરીકે યુટ્યુબ પર કેસ સ્ટડી લખો. (SUM 25 - Q4c OR, 07 માર્ક્સ)

## Unit V - Augmented Reality and Virtual Reality

### પુનરાવર્તિત પ્રશ્નો:

1. ઓગમેન્ટેડ રિયાલિટી અને વર્ચ્યુઅલ રિયાલિટી વ્યાખ્યાયિત કરો.
  - આવ્યા હતા: SUM 24 (Q5a, 03 માર્ક્સ), SUM 25 (Q5a OR, 03 માર્ક્સ)
2. ઓગમેન્ટેડ રિયાલિટીની એપ્લિકેશન્સની ચર્ચા કરો. / AR અને VR ની એપ્લિકેશન્સની યાદી બનાવો.
  - આવ્યા હતા: SUM 24 (Q5b, 04 માર્ક્સ), SUM 25 (Q5a, 03 માર્ક્સ)
3. તેના ઘટકો સાથે ઓગમેન્ટેડ રિયાલિટીના કાર્યનું વર્ણન કરો. / તેના ઘટકો સાથે વર્ચ્યુઅલ રિયાલિટીના કાર્યનું વર્ણન કરો.
  - આવ્યા હતા: SUM 24 (Q5c, 07 માર્ક્સ), WIN 23 (Q5c, 07 માર્ક્સ), WIN 23 (Q5c OR, 07 માર્ક્સ), SUM 25 (Q5c, 07 માર્ક્સ), SUM 25 (Q5c OR, 07 માર્ક્સ)
4. AR અને VR વચ્ચે તફાવત જણાવો. / ઓગમેન્ટેડ રિયાલિટી, વર્ચ્યુઅલ રિયાલિટી અને મિક્સ્ડ રિયાલિટી વચ્ચે તફાવત જણાવો.
  - આવ્યા હતા: SUM 24 (Q5c OR, 07 માર્ક્સ), SUM 25 (Q5b, 04 માર્ક્સ)

### અન્ય મહત્વના પ્રશ્નો:

1. ઉદાહરણ સાથે મિક્સ્ડ રિયાલિટી ને વ્યાખ્યાયિત કરો. (SUM 24 - Q5a OR, 03 માર્ક્સ)
2. વર્ચ્યુઅલ રિયાલિટીની એપ્લિકેશન્સની ચર્ચા કરો. (SUM 24 - Q5b OR, 04 માર્ક્સ)
3. વર્ચ્યુઅલ રિયાલિટીના કાર્યપદ્ધતિનું વર્ણન કરો. (SUM 24 - Q5c OR, 07 માર્ક્સ)
4. મિક્સ્ડ રિયાલિટી, ફ્રેમ રેટ, એસ્પેક્ટ રેશિયો વ્યાખ્યાયિત કરો. (WIN 23 - Q5a, 03 માર્ક્સ)
5. AR/VR એપ્લિકેશનના વિકાસને અસર કરતી મર્યાદાઓ અને પડકારોનું અન્વેષણ કરો. (WIN 23 - Q5b, 04 માર્ક્સ)
6. એનિમેશન, એનાલોગ વિડિયો અને સેન્સરી ડેટા વ્યાખ્યાયિત કરો. (WIN 23 - Q5a OR, 03 માર્ક્સ)
7. સ્પેસિફિકેશન સાથે AR/VR ટેકનોલોજી માટે જરૂરી સોફ્ટવેર/હાર્ડવેરનું અન્વેષણ કરો. (WIN 23 - Q5b OR, 04 માર્ક્સ)
8. ઓગમેન્ટેડ રિયાલિટીના તેના ઘટકોનો વર્કફ્લો સમજાવો. (SUM 24 - Q4b OR, 04 માર્ક્સ) નોંધ: SUM24 PDF માં આ પ્રશ્ન વિવિધ યુનિટ નંબર હેઠળ છે પરંતુ વિષયવસ્તુ અનુસાર અહીં ફિટ બેસે છે.
9. AR/VR એપ્લિકેશનના વિકાસને અસર કરતી મર્યાદાઓ અને પડકારોનું અન્વેષણ કરો. (SUM 25 - Q5b OR, 04 માર્ક્સ)

\*\*\*\*\*