

Latest Updated NCP-OUSD Test Sample Online | Newest NCP-OUSD Valid Exam Fee: NVIDIA-Certified Professional: OpenUSD Development (NCP-OUSD)

গণপ্রজাতন্ত্রী বাংলাদেশ সরকার
গণযোগাযোগ অধিদপ্তর
তথ্য ও সম্প্রচার মন্ত্রণালয়
তথ্য ভবন
১১২ সার্কিট হাউস রোড, ঢাকা-১০০০
www.masscommunication.gov.bd

স্মারক নং: ১৪.৪৬.০০০০.০০১.১১.০১৪.১২ (পার্ট-১)-১০৭

নিয়োগ বিজ্ঞপ্তি

তারিখ: ১৯.০১.২০২৪ খ্রি

গণযোগাযোগ অধিদপ্তরের রাজস্ব ব্যয়সূচক পক্ষে প্রোগ্রামিং থেকে প্রোগ্রামিং পর্যন্ত (শুরুত্বপূর্ণ) ও কর্ম প্রোগ্রামিং বিভাগে পদে অস্থায়ীকরণের সরাসরি জনবল নিয়োগের বিজ্ঞপ্তি নিম্নের বর্ণনামুতায় ক্রমিক বাংলাদেশের প্রকৃত নাগরিকদের নিকট হইতে অনলাইনে (<https://med.telatalk.com.bd>) অবদান গ্রহণ করা যাবে:

ক্রমিক নং	পদের নাম, প্রোগ্রামিং ও বেসন কোড	শুরু পদের সংখ্যা	নিয়োগের বৈশিষ্ট্য, অভিজ্ঞতা ও অন্যান্য
১.	সিস্টেমিকার কাম-কম্পিউটার অপারেটর প্রোগ্রামিং, বেসন কোড: ১১.০০০-১১০১০১	০১ (দুইটি)	(ক) কোনো স্বীকৃত বিশ্ববিদ্যালয় হইতে স্নাতক বা সমমানের ডিগ্রি; (খ) কম্পিউটার চালানায় দক্ষতা এবং; (গ) বাংলা ও ইংরেজি পঠনলিপি প্রতি মিনিটে প্রতি ঘণ্টায় ৩০ ও ১০ শব্দ। বাংলা ও ইংরেজি টাইপিং এর প্রতি মিনিটে যথাক্রমে ২৫ ও ১০ শব্দ।
২.	ডাটাবেস কন্ট্রোল প্রোগ্রামিং, বেসন কোড: ১১.০০০-১১০১০১	০১ (দুইটি)	(ক) কোনো স্বীকৃত বিশ্ববিদ্যালয় হইতে স্নাতক বা সমমানের ডিগ্রি এবং কোনো স্বীকৃত বোর্ড হইতে উচ্চ মাধ্যমিক সার্টিফিকেট বা সমমানের পরীক্ষায় উত্তীর্ণ হইলে কোনো স্বীকৃত বোর্ড হইতে স্নাতক ডিগ্রিগ্রন্থা; (খ) সুর সংযোগন ও কলকালে পরামর্শদাতা; (গ) কম্পিউটার ও ইন্টারনেটের অভিজ্ঞতা; (ঘ) পদকল্পনায় দক্ষতা এবং কোনো সংস্কৃতিক অনুষ্ঠানে সংগীত পরিবেশনায় অ কল্পনায় দক্ষতা এবং; (ঙ) পানের মাধ্যমে কর্মসূচি প্রচারের অভিজ্ঞতা;
৩.	সফটওয়্যার প্রোগ্রামিং, বেসন কোড: ১১.০০০-১১০১০১	০১ (দুইটি)	(ক) কোনো স্বীকৃত বোর্ড হইতে মাধ্যমিক স্কুল সার্টিফিকেট (কোম্পিউটার) বা সমমানের পরীক্ষায় উত্তীর্ণ হইলে উচ্চ মাধ্যমিক সার্টিফিকেট বা (দুই) কলকল্পনায় প্রতি মিনিটে প্রতি ঘণ্টায় ২০ ও ১০ শব্দ। (ঘ) ইন্টারনেট ও পিআর ইন্টারনেট এবং ইন্টারনেট ইন্টারনেট ইন্টারনেট অনুষ্ঠান (দুই) কলকল্পনায় প্রতি মিনিটে প্রতি ঘণ্টায় ২০ ও ১০ শব্দ।
৪.	টাইপার প্রোগ্রামিং, বেসন কোড: ১১.০০০-১১০১০১	০১ (দুইটি)	(ক) কোনো স্বীকৃত বোর্ড হইতে মাধ্যমিক স্কুল সার্টিফিকেট বা সমমানের পরীক্ষায় উত্তীর্ণ; (খ) সফটওয়্যার চালানায় দক্ষতা এবং; (গ) কম্পিউটার ও ইন্টারনেটের অভিজ্ঞতা; (ঘ) বাংলা ও ইংরেজি টাইপিং এর প্রতি মিনিটে যথাক্রমে ২৫ ও ১০ শব্দ।
৫.	অফিস সফটওয়্যার কাম-কম্পিউটার সফটওয়্যার প্রোগ্রামিং, বেসন কোড: ১১.০০০-১১০১০১	০১ (দুইটি)	(ক) কোনো স্বীকৃত বোর্ড হইতে উচ্চ মাধ্যমিক সার্টিফিকেট বা সমমানের পরীক্ষায় উত্তীর্ণ; (খ) কম্পিউটার চালানায় দক্ষতা এবং; (গ) বাংলা ও ইংরেজি টাইপিং এর প্রতি মিনিটে যথাক্রমে ২৫ ও ১০ শব্দ।
৬.	ফিল্ডার সফটওয়্যার প্রোগ্রামিং, বেসন কোড: ১১.০০০-১১০১০১	০১ (দুইটি)	(ক) কোনো স্বীকৃত বোর্ড হইতে বাণিজ্যিক বিশেষজ্ঞতা বা সমমানের সমমানের সার্টিফিকেট উচ্চ মাধ্যমিক সার্টিফিকেট বা সমমানের পরীক্ষায় উত্তীর্ণ; এবং (খ) কম্পিউটারে Microsoft Office এর MS Word, MS Excel ও Online এর ব্যবহার কর্ম অভিজ্ঞতা।

BTW, DOWNLOAD part of Itbraindumps NCP-OUSD dumps from Cloud Storage: https://drive.google.com/open?id=1olkaYZ4AnkONCjYI2fEJbvrO7SLiB_

The memory needs clues, but also the effective information is connected to systematic study, in order to deepen the learner's impression, avoid the quick forgetting. Therefore, we can see that in the actual NCP-OUSD exam questions, how the arrangement plays a crucial role in the teaching effect. The NCP-OUSD Study Guide in order to allow the user to form a complete system of knowledge structure, the qualification NCP-OUSD examination of test interpretation and supporting course practice organic reasonable arrangement together.

NVIDIA NCP-OUSD Exam Syllabus Topics:

Topic	Details
Topic 1	Visualization: Covers working with UsdGeom, UsdShade, and UsdLux domains, including meshes, cameras, materials, and lights used across common USD workflows.
Topic 2	Data Exchange: Covers creating data mapping documents and building custom importers, exporters, and scripts to interchange data with OpenUSD pipelines.

Topic 3	• Customizing USD: Covers extending USD functionality through plugin development, including custom schemas, file format plugins, model kinds, and variant fallback selections.
Topic 4	• Pipeline Development: Covers high-level pipeline design tasks including asset management, versioning, USD exporter hooks, build configurations, and dependency management.
Topic 5	• Content Aggregation: Covers building modular, reusable components and using instancing strategies to efficiently assemble and override assets in large, optimized scenes.

>> NCP-USD Test Sample Online <<

NCP-USD Test Sample Online | High-quality NVIDIA NCP-USD Valid Exam Fee: NVIDIA-Certified Professional: OpenUSD Development (NCP-USD)

If you want to get NVIDIA certification, you can save a lot of time and effort with our NCP-USD study materials. We know that you must have a lot of other things to do, and our products will relieve your concerns in some ways. First of all, NCP-USD exam materials will combine your fragmented time for greater effectiveness, and secondly, you can use the shortest time to pass the exam to get your desired certification. Our NCP-USD Study Materials allow you to improve your competitiveness. With the help of our NCP-USD study guide, you will be the best star better than others

NVIDIA-Certified Professional: OpenUSD Development (NCP-USD) Sample Questions (Q52-Q57):

NEW QUESTION # 52

Which material authoring choice matches MTL better?

- A. No shader graph
- B. UsdPreviewSurface with metallic workflow
- C. Only displayColor
- D. UsdPreviewSurface with specular workflow

Answer: D

Explanation:

MTL's Ks/Ns map naturally to specular parameters.

NEW QUESTION # 53

Why would you use payloads in a large project?

- A. To prevent encapsulation
- B. To guarantee real-time rendering
- C. To merge geometry automatically
- D. To reduce initial load time and memory by deferring asset loading

Answer: D

Explanation:

Payloads defer loading of heavy assets, optimizing memory and performance.

NEW QUESTION # 54

What is the key advantage of using layers for workstreams?

- A. They enable independent, non-destructive collaboration

- B. They prevent deferred loading
- C. They allow destructive editing
- D. They automatically optimize textures

Answer: A

Explanation:

Layers enable different teams to work independently and non-destructively.

NEW QUESTION # 55

What is the primary goal of encapsulation for USD assets?

- A. To force all materials to be authored as variants
- B. To auto-generate instancing for every prim
- C. To package all required data under a single root prim so the asset is self-contained
- D. To disable payloads for heavy assets

Answer: C

Explanation:

Encapsulation keeps geometry, materials, and other dependencies inside one root, ensuring the asset works when referenced or payloaded.

NEW QUESTION # 56

Which of the following values are valid for imageable purpose? Choose three.

- A. material, for prims that should be included for shading geometry
- B. guide, for prims that should be included for guides or reference
- C. proxy, for prims that should be included for proxy representation
- D. render, for prims that should be included for "final" quality renders
- E. light, for prims that should be included for lighting and shadows

Answer: B,C,D

Explanation:

The valid imageable purpose values among the options are guide, render, and proxy. NVIDIA's Learn OpenUSD glossary describes purpose as a UsdGeomImageable attribute used to classify geometry into visibility categories that can gate traversals such as rendering or bounding-box computation. It lists purpose values including default, render, proxy, and guide. (docs.nvidia.com) Option A is incorrect because guide is used for guide or helper geometry that should generally appear only when an interactive application has been asked to display guides. Option C is correct because render identifies final-quality render geometry. Option E is correct because proxy identifies lightweight preview or proxy representation. OpenUSD's UsdGeomImageable documentation confirms the allowed values as default, render, proxy, and guide. (openusd.org) Option B is incorrect because lights are represented through lighting schemas, not as an imageable purpose token. Option D is incorrect because materials and shading assignments are represented through UsdShade schemas and relationships, not through imageable purpose. This maps to Visualization # Imageable Purpose, Render/Proxy/Guide Geometry, Hydra Traversal, and Display Filtering.

NEW QUESTION # 57

.....

Our NCP-OUUSD study guide boasts many merits and functions. You can download and try out our NCP-OUUSD test question freely before the purchase. You can use our product immediately after you buy our product. We provide 3 versions for you to choose and you only need 20-30 hours to learn our NCP-OUUSD training materials and prepare the exam. The passing rate and the hit rate are both high. We provide 24-hours online customer service and free update within one year. And if you have a try on our NCP-OUUSD Exam Questions, you will find that there are many advantages of our NCP-OUUSD training materials.

NCP-OUUSD Valid Exam Fee: https://www.itbrain.dumps.com/NCP-OUUSD_exam.html

- Valid NCP-OUUSD Test Sample Online Offers Candidates High Pass-rate Actual NVIDIA NVIDIA-Certified Professional:

[illegible]

P.S. Free 2026 NVIDIA NCP-OSD dumps are available on Google Drive shared by Itbraindumps: <https://drive.google.com/open?id=1olkaYZ4AnkONCljY2fEJbvrO7SLiIB>