

ਮਾਰਚ ਪ੍ਰੀਖਿਆ (SA-2) 2015

ਸਮਾਂ: 3 ਘੰਟੇ ਜਮਾਤ-ਛੇਵੀਂ ਕੁੱਲ ਅੰਕ: 90

ਜਿਊਮੈਟਰੀਕਲ ਡਰਾਇੰਗ ਅਤੇ ਚਿੱਤਰਕਲਾ

ਭਾਗ (ੳ) ਜਿਊਮੈਟਰੀਕਲ

ਕੋਈ ਪੰਜ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਕਰੋ।

1. ਦਿੱਤੇ ਹੋਏ ਨਿਊਨ ਕੋਣ ABC ਨੂੰ ਚਾਰ ਸਮਾਨ ਭਾਗਾਂ ਵਿੱਚ ਵੰਡੋ।
2. ਦਿੱਤੇ ਹੋਏ ਸਮਕੋਣ ABC ਨੂੰ ਪਰਕਾਰ ਨਾਲ ਤਿੰਨ ਭਾਗਾਂ ਵਿੱਚ ਵੰਡੋ।
3. ਦਿੱਤੀ ਹੋਈ ਰੇਖਾ AB ਉੱਤੇ  $30^0$  ਦਾ ਕੋਣ ਬਣਾਉ।
4. ਦਿੱਤੀ ਹੋਈ ਰੇਖਾ AB ਉੱਤੇ  $60^0$  ਦਾ ਕੋਣ ਬਣਾਉ।
5. ਦਿੱਤੀ ਹੋਈ ਰੇਖਾ AB ਉੱਤੇ  $45^0$  ਦਾ ਕੋਣ ਬਣਾਉ।
6. ਦਿੱਤੀ ਹੋਈ ਰੇਖਾ BC ਉੱਤੇ  $75^0$  ਦਾ ਕੋਣ ਬਣਾਉ।
7. ਦਿੱਤੀ ਹੋਈ ਰੇਖਾ BC ਉੱਤੇ  $22\frac{1}{2}^0$  ਦਾ ਕੋਣ ਬਣਾਉ।
8. ਦਿੱਤੀ ਹੋਈ ਰੇਖਾ BC ਉੱਤੇ  $120^0$  ਦਾ ਕੋਣ ਬਣਾਉ।

ਭਾਗ (ਅ) ਚਿੱਤਰਕਲਾ

ਕੋਈ ਦੋ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਕਰੋ।

1. ਹੱਟ ਜਾਂ ਮੰਦਿਰ ਦਾ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾ ਕੇ ਰੰਗ ਭਰੋ।
2. ਸੇਬ ਦਾ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾ ਕੇ ਰੰਗ ਭਰੋ।
3. ਬੱਤਖ ਦਾ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾ ਕੇ ਰੰਗ ਭਰੋ।

ਮਾਰਚ ਪ੍ਰੀਖਿਆ (SA-2) 2015

ਸਮਾਂ: 3 ਘੰਟੇ ਜਮਾਤ-ਛੇਵੀਂ ਕੁੱਲ ਅੰਕ: 90

ਜਿਊਮੈਟਰੀਕਲ ਡਰਾਇੰਗ ਅਤੇ ਚਿੱਤਰਕਲਾ

ਭਾਗ (ੳ) ਜਿਊਮੈਟਰੀਕਲ

ਕੋਈ ਪੰਜ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਕਰੋ।

1. ਦਿੱਤੇ ਹੋਏ ਨਿਊਨ ਕੋਣ ABC ਨੂੰ ਚਾਰ ਸਮਾਨ ਭਾਗਾਂ ਵਿੱਚ ਵੰਡੋ।
2. ਦਿੱਤੇ ਹੋਏ ਸਮਕੋਣ ABC ਨੂੰ ਪਰਕਾਰ ਨਾਲ ਤਿੰਨ ਭਾਗਾਂ ਵਿੱਚ ਵੰਡੋ।
3. ਦਿੱਤੀ ਹੋਈ ਰੇਖਾ AB ਉੱਤੇ  $30^0$  ਦਾ ਕੋਣ ਬਣਾਉ।
4. ਦਿੱਤੀ ਹੋਈ ਰੇਖਾ AB ਉੱਤੇ  $60^0$  ਦਾ ਕੋਣ ਬਣਾਉ।
5. ਦਿੱਤੀ ਹੋਈ ਰੇਖਾ AB ਉੱਤੇ  $45^0$  ਦਾ ਕੋਣ ਬਣਾਉ।
6. ਦਿੱਤੀ ਹੋਈ ਰੇਖਾ BC ਉੱਤੇ  $75^0$  ਦਾ ਕੋਣ ਬਣਾਉ।
7. ਦਿੱਤੀ ਹੋਈ ਰੇਖਾ BC ਉੱਤੇ  $22\frac{1}{2}^0$  ਦਾ ਕੋਣ ਬਣਾਉ।
8. ਦਿੱਤੀ ਹੋਈ ਰੇਖਾ BC ਉੱਤੇ  $120^0$  ਦਾ ਕੋਣ ਬਣਾਉ।

ਭਾਗ (ਅ) ਚਿੱਤਰਕਲਾ

ਕੋਈ ਦੋ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਕਰੋ।

1. ਹੱਟ ਜਾਂ ਮੰਦਿਰ ਦਾ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾ ਕੇ ਰੰਗ ਭਰੋ।
2. ਸੇਬ ਦਾ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾ ਕੇ ਰੰਗ ਭਰੋ।
3. ਬੱਤਖ ਦਾ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾ ਕੇ ਰੰਗ ਭਰੋ।

ਮਾਰਚ ਪ੍ਰੀਖਿਆ (SA-2) 2015

ਸਮਾਂ: 3 ਘੰਟੇ ਜਮਾਤ-ਛੇਵੀਂ ਕੁੱਲ ਅੰਕ: 90

ਜਿਊਮੈਟਰੀਕਲ ਡਰਾਇੰਗ ਅਤੇ ਚਿੱਤਰਕਲਾ

ਭਾਗ (ੳ) ਜਿਊਮੈਟਰੀਕਲ

ਕੋਈ ਪੰਜ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਕਰੋ।

1. ਦਿੱਤੇ ਹੋਏ ਨਿਊਨ ਕੋਣ ABC ਨੂੰ ਚਾਰ ਸਮਾਨ ਭਾਗਾਂ ਵਿੱਚ ਵੰਡੋ।
2. ਦਿੱਤੇ ਹੋਏ ਸਮਕੋਣ ABC ਨੂੰ ਪਰਕਾਰ ਨਾਲ ਤਿੰਨ ਭਾਗਾਂ ਵਿੱਚ ਵੰਡੋ।
3. ਦਿੱਤੀ ਹੋਈ ਰੇਖਾ AB ਉੱਤੇ  $30^0$  ਦਾ ਕੋਣ ਬਣਾਉ।
4. ਦਿੱਤੀ ਹੋਈ ਰੇਖਾ AB ਉੱਤੇ  $60^0$  ਦਾ ਕੋਣ ਬਣਾਉ।
5. ਦਿੱਤੀ ਹੋਈ ਰੇਖਾ AB ਉੱਤੇ  $45^0$  ਦਾ ਕੋਣ ਬਣਾਉ।
6. ਦਿੱਤੀ ਹੋਈ ਰੇਖਾ BC ਉੱਤੇ  $75^0$  ਦਾ ਕੋਣ ਬਣਾਉ।
7. ਦਿੱਤੀ ਹੋਈ ਰੇਖਾ BC ਉੱਤੇ  $22\frac{1}{2}^0$  ਦਾ ਕੋਣ ਬਣਾਉ।
8. ਦਿੱਤੀ ਹੋਈ ਰੇਖਾ BC ਉੱਤੇ  $120^0$  ਦਾ ਕੋਣ ਬਣਾਉ।

ਭਾਗ (ਅ) ਚਿੱਤਰਕਲਾ

ਕੋਈ ਦੋ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਕਰੋ।

1. ਹੱਟ ਜਾਂ ਮੰਦਿਰ ਦਾ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾ ਕੇ ਰੰਗ ਭਰੋ।
2. ਸੇਬ ਦਾ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾ ਕੇ ਰੰਗ ਭਰੋ।
3. ਬੱਤਖ ਦਾ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾ ਕੇ ਰੰਗ ਭਰੋ।