No. of Printed Pages : 2

7041

AR303

Roll No. : .....

Spl. 2022

GRAPHICAL PRESENTATION - II

निर्धारित समय : 3 घंटे] [अधिकतम अंक : 70

Time allowed : 3 Hours] **[Maximum Marks : 70**

नोट : (i) ***प्रथम** प्रश्न अनिवार्य है, शेष में से किन्हीं **दो** के उत्तर दीजिए ।*

Note : *Question No. **1** is compulsory, answer any **TWO** questions from the remaining.*

(ii) *प्रत्येक प्रश्न के **सभी** भागों को क्रमवार एक साथ हल कीजिए ।*
*Solve **all** parts of a question consecutively together.*

(iii) *प्रत्येक प्रश्न को नये पृष्ठ से प्रारम्भ कीजिए ।*
Start each question on fresh page.

(iv) *दोनों भाषाओं में अन्तर होने की स्थिति में अंग्रेजी अनुवाद ही मान्य है ।*
Only English version is valid in case of difference in both the languages.

1. किसी शयनकक्ष का एक बिन्दु पर्सपेक्टिव रंगीन दृश्य बनायें । इसमें फर्नीचर भी दर्शायें ।

Draw coloured one point perspective view of a Bedroom, showing furniture in it. **(36)**

2. दो बिन्दु पर्सपेक्टिव में उपयोग किए जाने वाले वर्म आई व्यू, नॉर्मल आई व्यू एवं वर्ड्स आई व्यू को सचित्र समझाइये । इनका प्रयोग कहाँ और किन प्रकार की परियोजनाओं में किया जाता है ?

Explain with sketches – Worm's eye view, Normal eye view and Bird's eye view in 2 point perspective. Where and in what type of projects are they applied ? **(17)**

3. एक आगन्तुक कक्ष में फर्नीचर दर्शाते हुए तलपट मानचित्र रंग में बनाइए । कक्ष का माप 6.0 m × 9.0 m है । स्केल 1 : 50

Draw a coloured presentation plan of a visitor's Longue, showing furniture layout. Size of the Longue is 6.0 m × 9.0 m Scale 1 : 50. **(17)**

P.T.O.

4. किसी भी आवासीय भवन का सम्मुख दृश्य स्वयं निर्धारित पैमाने पर बनाइये । दृश्य को कलर पेन्सिल या अन्य रंग माध्यम से रेन्डर कीजिए ।

Draw the Front elevation of any Residential building to your own assumed scale. Render the view in Colour Pencil or Colour Medium of your choice. **(17)**

5. पर्सपेक्टिव में विभिन्न उपायों से रेन्डरिंग के महत्त्व को सचित्र समझाइये । इसमें अलग-अलग बनावटों का भी उपयोग हो ।

Describe with sketches, importance of Rendering with different techniques in perspective. Use different textures in this. **(17)**