



**UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN
MALAYSIA**

**PEPERIKSAAN AKHIR
SEMESTER I
SESI 2015/2016**

NAMA KURSUS	:	KONSEP MULTIMEDIA
KOD KURSUS	:	DAT 11403
PROGRAM	:	DAT
TARIKH PEPERIKSAAN	:	DISEMBER 2015/ JANUARI 2016
MASA	:	2 JAM 30 MINIT
ARAHAN	:	JAWAB LIMA (5) SOALAN SAHAJA DARIPADA TUJUH (7) SOALAN.

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI **SEMBILAN (9)** MUKA SURAT

BAHASA MELAYU

- S1** Proses pensampelan merupakan proses yang penting dalam memasukkan elemen audio dalam sesebuah projek multimedia.
- (a) Nyatakan definisi proses pensampelan.
(2 markah)
 - (b) Jelaskan faktor yang mempengaruhi kualiti audio.
(2 markah)
 - (c) Huraikan **DUA (2)** perbezaan di antara audio mono dan audio stereo.
(4 markah)
 - (d) Lakarkan gelombang analog dan digital audio .
(4 markah)
 - (e) Encik Ali merupakan salah seorang daripada pasukan pembangun multimedia di Syarikat Produksi Multimedia Hannani. Beliau telah ditugaskan untuk merakam audio dan video untuk membangunkan sebuah persembahan multimedia.
 - (i) Hasilkan panduan proses merakam audio serta memasukkan hasil rakaman ke dalam persembahan multimedia untuk kegunaan Encik Ali.
(6 markah)
 - (ii) Berdasarkan analisis terhadap tugas Encik Ali, jelaskan format fail audio yang sesuai untuk digunakan dalam projek tersebut.
(2 markah)
- S2** Sebagai seorang pereka bentuk multimedia, anda telah menerima tempahan untuk membangunkan montaj pengenalan bagi sebuah syarikat jualan peralatan komputer yang dikenali sebagai ZetaByte. Tempoh masa bagi montaj tersebut adalah 30 saat.
- (a) Nyatakan **DUA (2)** perisian yang sesuai digunakan untuk membangunkan montaj tersebut.
(2 markah)
 - (b) Terangkan sebab mengapa proses mengenalpasti pengguna perlu dilaksanakan sebelum pembangunan projek.
(2 markah)

- (c) Jelaskan perbezaan antara matlamat dan objektif dalam pembangunan projek ini.
(4 markah)
- (d) Lukiskan **LIMA (5)** set bingkai papan cerita yang lengkap bagi montaj pengenalan syarikat tersebut.
(10 markah)
- (e) Bezakan antara papan cerita bagi aplikasi multimedia berbentuk linear dengan aplikasi multimedia tidak linear.
(2 markah)
- S3** Dalam konsep antaramuka bergrafik, borang digunakan apabila ingin mendapatkan perincian berkaitan maklumat tertentu daripada pengguna.
- (a) Senaraikan **DUA (2)** jenis menu yang boleh digunakan dalam mereka bentuk sebuah borang.
(2 markah)
- (b) Terangkan **TIGA (3)** panduan yang perlu diikuti dalam mereka bentuk sesebuah borang.
(6 markah)
- (c) Tetingkap, ikon, menu, penunjuk dan grafik merupakan ciri-ciri utama sebuah antaramuka bergrafik.
Lakarkan sebuah borang pendaftaran keahlian Persatuan Pelajar Diploma dengan mengaplikasikan ciri-ciri tetingkap, ikon, menu dan grafik.
(10 markah)
- (d) Berdasarkan panduan mereka bentuk borang dalam soalan S3(b), jelaskan kesan sekiranya sesebuah borang tidak direka bentuk dengan baik.
(2 markah)
- S4** Multimedia adalah peralatan yang berguna untuk meningkatkan kualiti komunikasi perniagaan. Komunikasi perniagaan seperti komunikasi berkaitan pekerja, promosi produk, maklumat pelanggan dan laporan pelabur boleh dipersembahkan dalam bentuk multimedia.
- (a) Nyatakan **DUA (2)** kategori aplikasi multimedia
(2 markah)

- (b) Terangkan secara ringkas **TIGA (3)** kelebihan aplikasi multimedia dalam perniagaan.
(8 markah)
- (c) Cadangkan **LIMA (5)** idea bagaimana untuk menggunakan multimedia dalam pemasaran perniagaan.
(10 markah)
- (d) Berdasarkan pemerhatian anda terhadap penggunaan aplikasi multimedia dalam bidang perniagaan, jelaskan kelemahan penggunaan aplikasi multimedia ini.
(2 markah)
- S5** Perisian Adobe Photoshop CS6 adalah perisian berguna untuk menghasilkan suntingan imej grafik.
- (a) Jelaskan maksud *Lasso Tool* dan *Polygonal Lasso Tool*.
(2 markah)
- (b) Huraikan kepentingan *Lasso Tool* dan *Polygonal Lasso Tool*.
(4 markah)
- (c) Lukiskan simbol *Lasso Tool* dan *Polygonal Lasso Tool*.
(2 markah)
- (d) Cadangkan **DUA (2)** jenis projek grafik yang boleh menggunakan kaedah pemotongan *Lasso Tool* dan *Polygonal Lasso Tool* beserta contoh yang sesuai.
(10 markah)
- (e) Berdasarkan analisa anda, apakah jenis *Lasso Tool* yang sesuai bagi membuat potongan imej segiempat tepat.
(2 markah)
- S6** Imej Vektor dan imej Bitmap merupakan imej yang digunakan di dalam penghasilan kerja grafik.
- (a) Jelaskan definisi imej Vektor dan imej Bitmap.
(2 markah)
- (b) Terangkan **TIGA (3)** perbezaan di antara imej Vector dan imej Bitmap.
(6 markah)

- (c) Cadangkan **LIMA (5)** jenis projek grafik dengan menggunakan imej Vektor dan sertakan contoh yang sesuai.
(10 markah)
- (d) Berdasarkan analisa anda, nyatakan projek yang sesuai menggunakan imej Bitmap.
(2 markah)
- S7** Poster akademik mempunyai peranan yang penting dalam penyelidikan akademik.
- (a) Jelaskan maksud poster akademik.
(2 markah)
- (b) Terangkan **TIGA (3)** ciri yang perlu ada dalam poster akademik.
(8 markah)
- (c) Penyelidikan berjudul “Bahasa dalam Multimedia di Internet” telah dihasilkan oleh Rahman Shaari. Beliau berkhidmat di Universiti Tun Hussein Onn Malaysia dan kajian dihasilkan di Pusat Pengajian Diploma. Objektif penyelidikan adalah untuk melihat bahasa dalam multimedia. Permasalahan kajian berasaskan masalah bahasa dalam internet.

Hasilkan sebuah lakaran poster akademik yang sesuai dengan pernyataan di atas.
(10 markah)
- (d) Berdasarkan analisa anda, apakah jenis format imej dan resolusi yang sesuai bagi poster apabila anda ingin mencetaknya.
(2 markah)

ENGLISH

Q1 *Sampling process is an important process in order to insert audio element into multimedia project.*

- (a) *State the definition of sampling process.*
(2 marks)
- (b) *Explain the factor that influence the audio quality.*
(2 marks)
- (c) *Elaborate **TWO (2)** differences between mono audio and stereo audio.*
(4 marks)
- (d) *Sketch the analog and digital audio waves.*
(4 marks)
- (e) *Mr Ali is one of the member in multimedia development team at Syarikat Produksi Multimedia Hannani. He had been assigned for recording audio and video for developing multimedia presentation.*
 - (i) *Produce a guide of the audio recording process including the process of inserting the recorded media into multimedia presentation for Mr Ali.*
(6 marks)
 - (ii) *Based on the analysis towards Encik Ali's task, explain the audio file format that is suitable to be used in that project.*
(2 marks)

Q2 *As a multimedia designer, you had receive an order to develop an introduction montage from a computer hardware sales company known as ZetaByte. The duration of the montage is 30 seconds.*

- (a) *State **TWO (2)** suitable software that can be used to develope the montage.*
(2 marks)
- (b) *Explain a reason why identifying user process need to be performed before developing the project.*
(2 marks)
- (c) *Explain the differences between aim and objective in developing the project.*
(4 marks)

(d) Draw **FIVE (5)** set of complete story board for the company introduction montage.

(10 marks)

(e) Differentiate between storyboard for linear and non linear multimedia appliccation

(2 marks)

Q3 In graphical user interface concept, form is used to acquire the detail of certain information from user.

(a) List **TWO (2)** types of menu that can be used in designing a form.

(2 marks)

(b) Explain **THREE (3)** guidelines that should be followed in designing a form.

(6 marks)

(c) Windows, icon, menu, pointing and graphic are the main characteristics of graphical user interface.

Sketch a member registration form of Persatuan Pelajar Diploma by applying the windows, icon, menu and graphic characteristic.

(10 marks)

(d) Based on the form design guides in question Q3(b), explain the impact of improper form design.

(2 marks)

Q4 Multimedia is a useful tool to improve business communication quality. Business communication such as communication related to employee, product promotion, customer information and reports for investor can be presented in the form of multimedia.

(a) State **TWO (2)** categories of multimedia application.

(2 marks)

(b) Briefly explain **THREE (3)** advantages of multimedia application in business.

(6 marks)

(c) Propose **FIVE (5)** ideas on how to use multimedia in business marketing.

(10 marks)

- (d) *Based on observation towards the use of multimedia application in business field, explain the weakness of the multimedia application.*

(2 marks)

Q5 *Adobe Photoshop CS6 software is a useful tool for generating graphic image editing.*

- (a) *State the definition of Lasso Tool and Polygonal Lasso Tool.*

(2 marks)

- (b) *Explain an important of Lasso Tool and Polygonal Lasso Tool.*

(4 marks)

- (c) *Sketch the symbol of Lasso Tool and Polygonal Lasso Tool.*

(2 marks)

- (d) *Propose **TWO (2)** types of graphic that can be created by using Lasso Tool and the Polygonal Lasso Tool cutting with examples.*

(10 marks)

- (e) *Based on your analysis , what kind of Lasso Tool that can be used to cut the image of the rectangle*

(2 marks)

Q6 *Vector image and Bitmap image are images that can be used to create a graphic works.*

- (a) *State the definition of Vector image and Bitmap image.*

(2 marks)

- (b) *Explain **THREE (3)** differences between Vector image and Bitmap image.*

(8 Marks)

- (c) *Propose **FIVE (5)** types of graphics project using Bitmap image and include appropriate examples.*

(10 marks)

- (d) *Based on your analysis, state a project that can be created using Bitmap image.*

(2 marks)

Q7 *Academic poster plays an important role in Academic research.*

(a) *State the meaning of academic poster.* (2 marks)

(b) *Explain **THREE (3)** characteristics of academic poster.* (6 marks)

(c) *A research entitled "Language in Multimedia over the Internet" was produced by Rahman Shaari. He served at Universiti Tun Hussein Onn Malaysia and conducting a research at the Centre for Diploma Studies. The objective of the research is to observe the language in multimedia. Research problem is based on a study about the language problem in the internet.*

Sketch an academic poster according to the statement above.

(10 marks)

(e) *Based on your analysis, what type of image formats and appropriate resolutions of the poster for printing purposes.* (2 marks)

-END OF QUESTIONS-