

SULIT



UTHM
Universiti Tun Hussein Onn Malaysia

UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA

**PEPERIKSAAN AKHIR
SEMESTER I
SESI 2016/2017**

NAMA KURSUS : KONSEP MULTIMEDIA
KOD KURSUS : DAT 11403
KOD PROGRAM : DAT
TARIKH PEPERIKSAAN : DISEMBER 2016 / JANUARI 2017
JANGKA MASA : 2 JAM 30 MINIT
ARAHAN : JAWAB LIMA (5) SOALAN SAHAJA

TERBUKA

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI LAPAN (8) MUKA SURAT

SULIT

BAHASA MELAYU

S1 *Adobe Photoshop* merupakan perisian penyuntingan gambar dan pembuatan kesan yang dihasilkan oleh *Adobe Systems*.

(a) Nyatakan resolusi piawai yang disarankan dalam *Adobe Photoshop* bagi penghasilan:

- (i) imej bercetak
- (ii) imej web

(2 markah)

(b) RAJAH S1(b) merupakan satu lakaran kad hari jadi yang mengandungi teks ucapan hari jadi.

Lakarkan tipografi untuk teks yang terdapat pada lakaran kad tersebut seperti berikut:

- (i) teks *HAPPY BIRTHDAY* (jenis dekoratif)
- (ii) teks *my best friend* (jenis serif)

(6 markah)

(c) RAJAH S1(c) merupakan imej yang akan digunakan untuk disunting menggunakan *Adobe Photoshop*. Dengan menggunakan peralatan pemilihan yang paling sesuai, cadang dan hasilkan langkah-langkah untuk memilih objek dan mengubah tahap ketepuan objek yang ditandakan dalam RAJAH S1(c) tersebut.

(12 markah)

S2 (a) Namakan bentuk fon yang digunakan dalam perkataan berikut:

- (i) Multimedia
- (ii) *Multimedia*
- (iii) **Multimedia**
- (iv) Multimedia



(2 markah)

(b) Jelaskan TIGA (3) panduan penggunaan teks dalam aplikasi multimedia.

(6 markah)

(c) 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) Cadangkan TIGA (3) perisian penyuntingan video dan TIGA (3) perisian penyuntingan audio yang boleh digunakan oleh Encik Ali.

(6 markah)

(ii) Hasilkan sebuah panduan proses merakam audio serta memasukkan hasil rakaman ke dalam persembahan multimedia untuk kegunaan Encik Ali.

(6 markah)

- S3 Pembangunan produk multimedia memerlukan kumpulan pembangunan multimedia yang terdiri daripada individu daripada pelbagai bidang yang berbeza.
- (a) Nyatakan EMPAT (4) peranan ahli kumpulan pembangunan multimedia. (2 markah)
 - (b) Jelaskan TIGA (3) proses yang terlibat dalam penghasilan konsep bagi sesebuah produk multimedia. (6 markah)
 - (c) Terdapat pelbagai model pembangunan yang boleh digunakan dalam proses untuk menghasilkan aplikasi multimedia. Antara model yang boleh digunakan adalah model reka bentuk ADDIE dan model reka bentuk instruksional Hannafin dan Peck.
 - (i) Lakarkan kedua-dua model reka bentuk tersebut. (6 markah)
 - (ii) Dengan penjelasan ringkas, cadangkan model yang sesuai digunakan dalam membangunkan produk multimedia yang membenarkan pengulangan dalam penetapan keperluan produk. (6 markah)
- S4
- (a) Berikan definisi antaramuka bergrafik. (2 markah)
 - (b) Terangkan TIGA (3) jenis bentuk interaksi yang boleh digunakan dalam menghasilkan sesebuah aplikasi multimedia. (6 markah)
 - (d) 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. (12 markah)

TERBUKA

- S5 Persampelan audio merupakan proses yang penting dalam menghasilkan kesan audio dalam sesebuah projek multimedia.
- (a) Apakah definisi persampelan audio. (2 markah)
 - (b) Terangkan TIGA (3) ciri audio mono dan audio stereo. (6 markah)
 - (c) Gelombang audio terdiri daripada DUA (2) iaitu gelombang audio analog dan digital.
 - i) Hasilkan lakaran gelombang audio analog dan gelombang audio digital. (6 markah)
 - ii) Cadangkan SATU (1) projek audio yang bersesuaian dengan menggunakan format audio mp3, 3gp dan wma. (6 markah)
- S6 Dokumen multimedia sangat penting dalam penghasilan sesebuah projek multimedia.
- (a) Berikan definisi dokumen multimedia. (2 markah)
 - (b) Terangkan TIGA (3) Elemen senibina dokumen multimedia. (6 Markah)
 - (c) Lakarkan struktur senibina dokumen multimedia. (6 markah)
 - (d) Hasilkan lakaran teks linear dan hiperteks. (6 markah)

TERBUKA

- SOALAN TAMAT -

BAHASA INGGERIS

Q1 *Adobe Photoshop is an image editing and effect creation software developed by Adobe Systems.*

(a) *State the standard resolutions recommended by Adobe Photoshop for producing:*

- (i) *printed image*
- (ii) *web image*

(2 marks)

(b) **FIGURE Q1(b)** *shows a birthday card sketches that contain a birthday greeting text.*

Sketch a typography for the text shown on the sketched card as the following:

- (i) *HAPPY BIRTHDAY text (decorative type)*
- (ii) *my best friend text (serif type)*

(6 marks)

(c) **FIGURE S1 (c)** *is an image that will be used for editing using Adobe Photoshop. By using the most appropriate equipment selection, show the steps to select an object and change the saturation level of the object which is marked in **Figure S1 (c)** above.*

(12 marks)

Q2 (a) *Name the font style used in the following words:*

- (i) **Multimedia**
- (ii) *Multimedia*
- (iii) *Multimedia*
- (iv) Multimedia



(2 marks)

(b) *Explain **THREE (3)** text usage guide in multimedia application.*

(6 marks)

(c) *Mr Ali is a member in multimedia development team at Syarikat Produksi Multimedia Hannani. He had been assigned for recording audio and video for developing multimedia presentation.*

- (i) *Propose **THREE (3)** video editing software and **THREE (3)** audio editing software that can be used by Mr Ali.*

(6 marks)

- (ii) *Produce a guide of the audio recording process including the process of inserting the recorded media into multimedia presentation for Mr Ali.*

(6 marks)

- Q3** *Multimedia product development needs multimedia development team consisting people from different fields.*
- (a) *State **FOUR (4)** roles of multimedia development team.* (2 marks)
- (b) *Explain **THREE (3)** processes involve in concept creation of multimedia product.* (6 marks)
- (c) *There are various development model that can be used in the process of creating multimedia application. Some of the model are ADDIE model and Hannafin and Peck instructional model.*
- (i) *Sketch both instructional models.* (6 marks)
- (ii) *In brief, suggest the suitable model that can be used in developing a multimedia product that allow repetition in determining the product requirements.* (6 marks)
- Q4** (a) *Give the definition of graphical user interface.* (2 marks)
- (b) *Explain **THREE (3)** interaction style types that used in creating multimedia application.* (6 marks)
- (c) *Windows, icon, menu, pointer and graphics are main characteristics of graphical user interface.*
- Sketch a member registration form of Persatuan Pelajar Diploma by applying the windows, icon, menu and graphic characteristics.* (12 marks)

TERBUKA

Q5 *Audio sampling is an important process in producing audio effects in a multimedia project*

(a) *What definition audio sampling.*

(2 marks)

(b) *Explain **THREE (3)** features mono and stereo audio.*

(6 Marks)

(c) *Audio wave consists of **TWO (2)** of analogue and digital audio waves.*

(i) *Make a sketch wave analog audio and digital audio waves.*

(6 marks)

(ii) *Suggest **ONE (1)** the appropriate audio projects using an audio format mp3, mp3 and wma.*

(6 marks)

Q6 *Multimedia documents is very important in the production of a multimedia project.*

(a) *Give definition multimedia documents.*

(2 marks)

(b) *Explain **THREE (3)** elements of multimedia document architecture.*

(6 Marks)

(c) *Sketch the structure of a multimedia document architecture.*

(6 marks)

(d) *Make a sketch of linear text and hypertext.*

(6 marks)

- END OF QUESTIONS -

TERBUKA

PEPERIKSAAAN AKHIR
FINAL EXAMINATION

SEMESTER / SESI : SEM I / 2016/2017

SEMESTER / SESSION

KURSUS : KONSEP MULTIMEDIA

COURSE

PROGRAM : 2 DAT

PROGRAMME

KOD KURSUS : DAT 11403

COURSE CODE



RAJAH S1(b)/FIGURE Q1(b)



RAJAH S1(c)/FIGURE Q1(c)

TERBUKA