



UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA

PEPERIKSAAN AKHIR SEMESTER II SESI 2009/2010

NAMA MATA PELAJARAN : KONSEP MULTIMEDIA
KOD MATA PELAJARAN : DIT 1143
KURSUS : 1 DIT
TARIKH PEPERIKSAAN : APRIL/MEI 2010
JANGKA MASA : 2 JAM 30 MINIT
ARAHAN : JAWAB SEMUA SOALAN.

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI TUJUH (7) MUKA SURAT

SECTION A

Instruction: State whether each of the following statement is **TRUE** or **FALSE**.

- Q1** A project designer is responsible for the technical aspects of a project and should also know how to organize and communicate visual information.
- Q2** A Graphical User Interface (GUI) is a form of verbal communication.
- Q3** In multimedia, documentation is much more inclusive than information.
- Q4** Implementation is a phase where the developed multimedia product or application will be administered to the target user.
- Q5** Development system needs a very high performance system and add-on components than the playback system.
- Q6** Caligari TrueSpace and MediaStudio Pro are two examples of 3D modeling and animation tool.
- Q7** Usability testing focuses on the operation and performance of a product.
- Q8** Well-designed system keeps users to focus on objects, not how to carry out actions.
- Q9** Interactive system is also known as a hypermedia system.
- Q10** Linear active content progresses with any navigation control for the viewer such as a cinema presentation

(10 marks)

SECTION B

Instruction: Answer **ALL** questions.

- Q11**
- (a) List **THREE (3)** key components of multimedia. (3 marks)
 - (b) State **TWO (2)** types of multimedia computer system. (2 marks)
 - (c) Give **TWO (2)** important equipments used in virtual reality application. (2 marks)
 - (d) Describe the term *interactivity*. (4 marks)
- Q12**
- (a) Give **FIVE (5)** roles needed in a Multimedia Designer Team. (5 marks)
 - (b) Explain **TWO (2)** important activities in development phase and delivery phase. (4 marks)
 - (c) Explain **THREE (3)** similarities between multimedia development and software development. (6 marks)
 - (d) Discuss **THREE (3)** important issues that need to be considered in developing a multimedia product. (6 marks)

Q13 Based on **Figure Q13**, answer the following questions:



Figure Q13

- (a) Give appropriate label marked by A, B, C and D in **Figure Q13**. (4 marks)
- (b) Give **FOUR (4)** examples of widgets used in multimedia application/system. (4 marks)
- (c) Explain **THREE (3)** main elements of GUI that contributes to the look and feel of a multimedia application/system screen design. (6 marks)

- Q14**
- (a) Suggest **TWO (2)** criterias that need to be considered in selecting suitable multimedia authoring tools. (4 marks)
 - (b) Given the following **Figure Q14**:

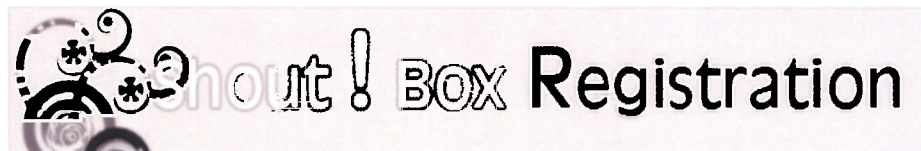


Figure Q14

Discuss **FIVE (5)** techniques that can be applied using Adobe Photoshop tools and effects in producing a graphic as depicted in **Figure Q14**.

(10 marks)

BAHAGIAN A

Arahan : Nyatakan sama ada pernyataan-pernyataan berikut **BETUL** atau **SALAH**.

- S1 Pereka bentuk Projek bertanggungjawab dalam aspek teknikal sesebuah projek dan harus juga mengetahui bagaimana untuk mengendalikan dan berkomunikasi dalam bentuk maklumat visual.
- S2 Antaramuka Bergrafik (GUI) adalah satu bentuk komunikasi lisan.
- S3 Dalam multimedia, dokumentasi adalah lebih menyeluruh dan umum daripada maklumat.
- S4 Implementasi adalah fasa di mana produk atau aplikasi multimedia yang telah dibangunkan akan diambilalih oleh pengguna sasaran.
- S5 Sistem pembangunan memerlukan kelengkapan prestasi system yang tinggi dan komponen-komponen tambahan berbanding system pemain semula..
- S6 Caligari TrueSpace dan MediaStudio Pro adalah dua contoh alatan pemodelan dan animasi 3D.
- S7 Pengujian kepenggunaan focus kepada pengoperasian dan prestasi sesuatu produk.
- S8 Sistem yang direka bentuk dengan baik membantu pengguna lebih fokus kepada objek bukan sekadar kepada bagaimana untuk melaksanakan tindakan.
- S9 Sistem interaktif dikenali juga sebagai system hipermedia.
- S10 Kandungan multimedia aktif dalam bentuk linear bertambah selaras dengan sebarang kawalan navigasi untuk penonton seperti persembahan wayang.

(10 markah)

BAHAGIAN B

Arahan: Jawab **SEMUA** soalan.

- S11**
- (a) Senaraikan **TIGA (3)** komponen utama dalam multimedia. (3 markah)
 - (b) Nyatakan **TIGA (2)** jenis system computer bermultimedia. (2 markah)
 - (c) Berikan **DUA (2)** peralatan penting yang digunakan dalam aplikasi reality maya. (2 markah)
 - (d) Terangkan maksud *interaktiviti*. (4 markah)
- S12**
- (a) Berikan **LIMA (5)** peranan yang diperlukan dalam Kumpulan Pereka Bentuk Multimedia. (5 markah)
 - (b) Apakah **DUA (2)** aktiviti penting dalam fasa pembangunan dan fasa penghantaran? (4 markah)
 - (c) Jelaskan **TIGA (3)** persamaan antara pembangunan multimedia dan pembangunan perisian. (6 markah)
 - (d) Bincangkan **TIGA (3)** isu utama yang perlu dipertimbangkan dalam membangunkan sesebuah produk multimedia. (6 markah)

S13 Berdasarkan **Rajah S13**, jawab soalan-soalan yang diberi:



Rajah S13

- (a) Berikan label yang bersesuaian pada A, B, C dan D dalam **Rajah S13**. (4 markah)
- (b) Berikan **EMPAT (4)** contoh *widget* yang digunakan dalam aplikasi/sistem multimedia. (4 markah)
- (c) Terangkan **TIGA (3)** elemen utama GUI yang menyumbang kepada *look and feel* reka bentuk skrin bagi sesebuah aplikasi/sistem multimedia. (6 markah)

- S14 (a) Cadangkan **DUA (2)** kriteria yang diperlukan dalam memilih alatan pengarangan multimedia yang bersesuaian. (4 markah)
- (b) Diberi **Rajah S14** berikut:



Rajah S14

Bincangkan **LIMA (5)** teknik yang boleh diaplikasikan dengan menggunakan alatan dan kesan khas dalam perisian Adobe Photoshop dalam menghasilkan grafik seperti dalam **Rajah S14**.

(6 markah)