

**SULIT**



**UTHM**  
Universiti Tun Hussein Onn Malaysia

**UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA**

**PEPERIKSAAN AKHIR  
SEMESTER I  
SESI 2013/2014**

NAMA KURSUS : PENGENALAN KEPADA  
MULTIMEDIA  
KOD KURSUS : BBU 10103  
PROGRAM : 2 BBF  
TARIKH PEPERIKSAAN : DISEMBER 2013/JANUARI 2014  
MASA : 2 JAM 30 MINIT  
ARAHAN : A) JAWAB SEMUA SOALAN  
B) JAWAB EMPAT (4) SOALAN  
SAHAJA

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI TUJUH (7) MUKA SURAT

**SULIT**

**BAHAGIAN A**

- S1 Mengapakah pembelajaran berasaskan multimedia menjadi pilihan paling utama dalam pendidikan masa kini ?
- A Menarik minat pembelajaran
  - B Memupuk semangat pembelajaran kolaboratif
  - C Menerapkan pembelajaran berasaskan persekitaran pelbagai deria
  - D Menerapkan pembelajaran berasaskan persekitaran satu atau dua deria sahaja
- S2 Bakal juruterbang menjalani latihan seperti dalam keadaan yang sebenar meliputi audio, visual, interaktif dan sebagainya. Cara ini menjimatkan perbelanjaan dan lebih selamat. Huraian ini merujuk kepada
- A simulasi proses kerja
  - B eksperimen atau ujikaji
  - C multimedia elektronik
  - D sumber rujukan elektronik
- S3 Sebuah animasi berkomputer biasanya akan berfungsi dengan baik sekiranya dibina dengan kadar antara \_\_\_\_\_ *frame* bagi setiap saat.
- A 20 hingga 30
  - B 12 hingga 15
  - C 5 hingga 10
  - D 0 hingga 50
- S4 Grafik yang baik dalam persembahan akan dapat
- A mempelbagaikan teknik dalam persembahan
  - B memberi ulasan mengenai isi-isi penting dalam persembahan
  - C memperkenalkan *audien* kepada tajuk atau subjek yang akan dipaparkan
  - D memberi penerangan serta penegasan kepada visual yang ditunjukkan
- S5 Pemilihan saiz teks dan fon dalam sesebuah aplikasi multimedia bergantung kepada faktor-faktor berikut kecuali
- A isi kandungan dan konsep aplikasi multimedia
  - B kuantiti grafik yang digunakan
  - C kumpulan pengguna sasaran
  - D situasi dan objektif aplikasi yang dibangunkan

- S6 Fail video digital yang menggunakan kadar *frame* yang tinggi akan menyebabkan
- A saiz fail video menjadi lebih besar
  - B saiz fail video menjadi bertambah kecil
  - C saiz kedalaman warna video menjadi lebih kecil
  - D saiz storan yang lebih kecil diperlukan untuk menyimpannya
- S7 Apakah kepentingan papan cerita dalam pembinaan sesebuah aplikasi multimedia?
- I memaparkan kesilapan yang berlaku dalam sesebuah aplikasi
  - II membantu dalam perancangan perjalanan aplikasi
  - III memudahkan proses membuat pembetulan atau perubahan ke atas aplikasi
  - IV menyampaikan idea mengenai aplikasi untuk mendapat maklum balas
- A I, II dan III
  - B II dan III
  - C II, III dan IV
  - D semua yang di atas
- S8 JPEG adalah singkatan kepada \_\_\_\_\_ dan merupakan format fail untuk \_\_\_\_\_
- A Joint Photographic Experts Group, imej grafik
  - B Joint Photograph Experts Group, audio
  - C Joint Photograph Extend Group, video
  - D Joint Photogenic Experts Group, animasi
- S9 Konsep konsisten dalam mereka bentuk perisian multimedia melibatkan aspek berikut
- A saiz fail audio dan video yang digunakan
  - B format fail grafik, audio dan video yang digunakan
  - C gaya pembelajaran pelajar yang diterapkan dalam perisian yang dibina
  - D kedudukan butang, warna latar belakang dan format paparan skrin
- S10 Berikut adalah kaedah-kaedah yang digunakan dalam pembangunan animasi dua (2) dimensi kecuali animasi
- A laluan
  - B sel
  - C video
  - D skrin

- S11 Penggunaan \_\_\_\_\_ dikatakan mampu menyampaikan sesuatu maklumat dengan lebih pantas dan tepat memandangkan ianya disampaikan dalam bentuk visual.
- A animasi
  - B audio
  - C grafik
  - D teks
- S12 Manakah antara berikut adalah bukan fon *sans serif*?
- A Verdana
  - B Arial Black
  - C Century
  - D Times New Roman
- S13 Apabila imej ditambah ke dalam sesebuah persembahan, ianya harus dimampatkan. Apakah yang dimaksudkan dengan pemampatan?
- A Kaedah untuk *crop* imej
  - B Kaedah mengira saiz fail
  - C Teknik mengurangkan saiz fail
  - D Teknik menambahkan saiz fail
- S14 Sesebuah persembahan multimedia yang telah berjaya disiapkan mesti dinilai kesesuaiannya. Siapakah yang harus memikul tanggungjawab tersebut?
- A Sekumpulan pengguna sasaran
  - B Rakan-rakan yang membantu dalam idea asal
  - C Kakitangan yang terlibat dalam rakaman audio dan video
  - D Kakitangan yang terlibat secara langsung dalam menghasilkan persembahan berkenaan
- S15 Manakah antara jenis-jenis format fail berikut digunakan untuk fail audio?
- A DOC dan PDF
  - B MOV dan AVI
  - C PICT dan BMP
  - D AIFF dan AU

- S16 Seorang pereka aplikasi multimedia hendak memasukkan sebuah klip video ke dalam projek multimedianya. Untuk mengelakkan fail projek tersebut menjadi besar, format file video yang manakah harus digunakan?
- A AVI
  - B MP4
  - C BMP
  - D JPEG
- S17 Antara berikut yang manakah bukan kelemahan penggunaan multimedia dalam pendidikan.
- A Tempoh penghasilan yang agak lama
  - B Kos pembinaan perisian yang tinggi
  - C Penghasilan perisian pendidikan bermutu tinggi agak sukar dilakukan
  - D Perisian mampu membezakan input pelajar yang hampir sama atau pun mempunyai maksud yang sama
- S18 Manakah antara berikut bukan merupakan garis panduan yang perlu diberi perhatian terhadap penggunaan teks dalam pembangunan sesebuah aplikasi multimedia.
- A Jenis tulisan dan warna yang sesuai
  - B Kompleks dan padat
  - C Pemilihan fon dan konsisten
  - D Fon yang digunakan tersedia pada sistem komputer lain
- S19 Bunyi bising dari luar akan mengganggu proses rakaman suara untuk projek multimedia. Bagi mengelakkan gangguan tersebut, bilik rakaman haruslah
- A kedap udara
  - B mempraktikkan penggunaan perisian yang terkini
  - C dilengkapi peralatan canggih
  - D kedap bunyi
- S20 Video digital diperkenalkan bagi mengatasi masalah-masalah yang berlaku kepada video analog. Manakah antara berikut merupakan ciri-ciri video digital?
- A Disimpan dalam bentuk pita video
  - B Gambar tidak jelas dan warna yang tidak terang
  - C Mutu imej yang merosot apabila disimpan dalam jangka masa yang lama
  - D Kualiti rakaman video yang dibuat salinan adalah sama dengan kualiti rakaman video yang asal

**BAHAGIAN B**

**S1** Pembelajaran menggunakan multimedia memberi nafas baru dalam bidang pendidikan. Di samping mempunyai banyak kelebihan berbanding kaedah pembelajaran yang biasa, ia juga mempunyai kelemahan dan masalahnya yang tersendiri.

(a) Senaraikan empat (4) kelebihan penggunaan multimedia dalam bidang pendidikan. (4 markah)

(b) Senaraikan empat (4) kelemahan penggunaan multimedia dalam bidang pendidikan (4markah)

(c) Berikan dua (2) contoh aplikasi multimedia yang digunakan dalam bidang pendidikan. Huraikan secara ringkas mengenai aplikasi tersebut dan bagaimana ia berfungsi. (12 markah)

**S2** (a) Apakah yang dimaksudkan dengan istilah-istilah berikut:

- (i) Hiperteks
- (ii) Hipermedia
- (iii) Papan cerita
- (iv) Produk multimedia *linear*
- (v) Produk multimedia *non linear*

(10 markah)

(b) Kad pintar merupakan salah satu daripada aplikasi Multimedia Super Corridor (MSC). Bincangkan kebaikan dan kelemahannya. (10 markah)

**S3** (a) Berikan definisi Interaksi Manusia Komputer.

(3 markah)

(b) Nyatakan lima (5) kepentingan Interaksi Manusia Komputer.

(5 markah)

- (c) Pilih dua (2) daripada lima aplikasi Interaksi Manusia Komputer di bawah. Huraikan mengenai aplikasi yang dipilih.
- (i) Kawalan trafik udara
  - (ii) Perisian menempah tiket untuk agensi pelancongan
  - (iii) Perisian penempahan untuk agensi penerbangan di kaunter mendaftar masuk bagasi
  - (iv) Simulasi penerbangan untuk melatih juruterbang penerbangan.
  - (v) Pengadaptasian dari simulasi penerbangan bagi permainan video

(12 markah)

- S4 (a) *Tweening* dan *onion skinning* merupakan dua (2) teknik animasi yang digunakan dalam penghasilan animasi secara kaedah tradisional. Terangkan dengan ringkas kedua-dua teknik ini.

(10 markah)

- (b) Bincangkan bagaimana dua (2) bidang iaitu pendidikan dan industri mendapat manfaat dari teknologi animasi komputer.

(10 markah)

- S5 (a) Terangkan fungsi papan cerita dalam fasa pembangunan video?

(5 markah)

- (b) Nyatakan teknik-teknik penggambaran dengan menggunakan kamera video

(5 markah)

- (c) Video mempunyai pelbagai fungsi sama ada digunakan secara sendirian atau diintegrasikan dalam sesebuah aplikasi multimedia. Huraikan kelebihan dan kelemahan penggunaan video dalam aplikasi multimedia pendidikan.

(10 markah)

**-SOALAN TAMAT-**