

SULIT



UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA

**PEPERIKSAAN AKHIR
SEMESTER I
SESI 2014/2015**

NAMA KURSUS : PENGENALAN KEPADA
MULTIMEDIA
KOD KURSUS : BBU 10103
KOD PROGRAM : 1 BBF/ 2 BBF
TARIKH PEPERIKSAAN : DISEMBER 2014/JANUARI 2015
JANGKA 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 Manakah antara berikut adalah bukan fon *sans serif*?
- A *Verdana*
 - B *Arial Black*
 - C *Century*
 - D *Times roman*
- S2 Adobe Flash adalah jenis aplikasi dalam kategori...
- A object –based authoring tool
 - B card/page based authoring tool
 - C time-based authoring tool
 - D icon-based authoring tool
- S3 Proses merancang persembahan multimedia dikenali sebagai...
- A reka bentuk
 - B papan cerita
 - C pembangunan
 - D lakaran projek
- S4 Manakah antara media berikut memerlukan ruang penyimpanan yang paling banyak dalam CD-ROM?
- A Teks
 - B Imej
 - C Bunyi
 - D Video
- S5 Apabila sesebuah persembahan multimedia telah berjaya disiapkan, ia mesti dinilai kesesuaiannya. Siapakah yang harus memikul tanggungjawab ini?
- 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 menghasilkan persembahan berkenaan
- S6 Manakah antara jenis-jenis fail berikut digunakan untuk fail audio?
- A .sdoc dan .pdf
 - B .mov dan .avi
 - C .pict dan .bmp
 - D .aiff dan .midi

- S7 Sesebuah projek dipakejkan kepada pengguna akhir dalam fasa...
 A penyebaran
 B pengujian
 C pembangunan produksi
 D pembangunan perlaksanaan
- S8 Sesebuah projek multimedia dikatakan _____ dan interaktif pengguna apabila pengguna diberi kawalan navigasi
 A non linear
 B linear
 C plug-in
 D hypertext
- S9 Berikut merupakan aplikasi 2D berasaskan vektor, kecuali...
 A corelDraw
 B windows paint
 C adobe illustrator
 D macromedia free hand
- S10 Antara yang berikut, yang manakah bukan elemen utama dalam proses penghasilan karya grafik?
 A Ruang
 B Warna
 C Kontra
 D Tekstur
- S11 Grafik Bit map adalah...
 A dibina daripada garisan lurus, oval, lengkungan, bulatan dan sebagai
 B dibina berdasarkan dua garisan pada dua penpenjuru yang bertentangan.
 C mewakili sesuatu imej sebagai susunan titik yang dikenali sebagai piksel atau bit.
 D dikenali sebagai imej lukisan atau imej berasaskan objek
- S12 Photo Collage merupakan aspek utama yang sangat penting dalam penghasilan karya grafik digital. Apakah yang dimaksudkan dengan photo collage?
 A Gambar yang disusun dan ditindih
 B Menempatkan suatu gambar di atas yang lain
 C Teknik mencantum dalam satu elemen komposisi fotografi daripada sumber-sumber yang berlainan seperti sebahagian daripada foto-foto
 D Komposisi gambar yang dicipta dengan menggunakan teknik superimpose dengan menyusun berbagai cebisan gambar dengan cara yang kreatif.

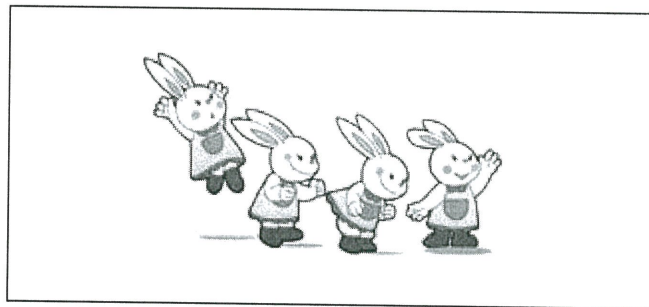
- S13 Multimedia adalah kombinasi...
- A teks
 - B audio dan video
 - C grafik
 - D kesemua di atas
- S14 Sebuah animasi berkomputer biasanya akan berfungsi dengan baik sekiranya dibina dengan kadar antara _____ *frame* bagi setiap saat.
- A 20 hingga 30
 - B 12 hingga 15
 - C 5 hingga 10
 - D 0 hingga 50
- S15 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
- S16 Berikut adalah kaedah-kaedah yang digunakan dalam pembangunan animasi dua dimensi (2D) kecuali animasi
- A laluan
 - B sel
 - C video
 - D skrin
- S17 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 asal
- S18 Ikon *Play back* penting dalam...
- A aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran dan latihan
 - B komunikasi melalui internet memerlukan *developer* memahami proses pengurangan multimedia, animasi, pemampatan dan sebagainya
 - C mesej, data dan fakta dipersembahkan melalui aplikasi multimedia
 - D elemen multimedia dihasilkan menggunakan aplikasi perisian dan di import ke aplikasi pengurangan

S19 Berdasarkan ciri-ciri yang berikut, yang mana satukah kategori persembahan multimedia yang dimaksudkan?

“Dibina menggunakan text, grafik, carta bunyi, digitized video, animasi dan gambar tanpa sebarang interaksi”

- A Persembahan slaid
- B Persembahan multimedia
- C persembahan multimedia interaktif
- D Laman web multimedia

S20



Rajah S20

Berdasarkan rajah S20, ia mewakili prinsip animasi jenis...

- A *anticipation*
- B *arcs*
- C *flow through and overlapping action*
- D *slow in slow out*

BAHAGIAN B

- S1
- a) Nyatakan **LIMA (5)** panduan penggunaan teks dalam aplikasi multimedia. (5 Markah)
 - b). Nyatakan dan huraikan **LIMA (5)** aplikasi perdana MSC. (15 Markah)
- S2
- a) Nyatakan definisi grafik komputer (2 Markah)
 - b) Grafik boleh dikelaskan sebagai 2D dan 3D. Nyatakan **TIGA (3)** kaedah yang digunakan bagi membangunkan setiap animasi 2D dan animasi 3D (6 Markah)
 - c) Jelaskan **ENAM (6)** kebaikan penggunaan video digital dalam bidang pendidikan (12 Markah)
- S3
- a) Nyatakan tujuan penggunaan perisian sokongan berikut:
 - i. Sound forge
 - ii. Adobe photoshop
 - iii. Adobe premier(6 Markah)
 - b) Nyatakan **DUA (2)** format audio yang selalu digunakan dalam pembangunan aplikasi multimedia. (2 Markah)
 - c) Jelaskan **EMPAT (4)** kelebihan dan kelemahan audio dalam bidang pendidikan. (12 Markah)

- S4 a) Istilah berikut selalu digunakan dalam proses animasi komputer. Nyatakan takrif bagi kesemua istilah tersebut.
- i. *Keyframe*
 - ii. *Timeline*
 - iii. *Masking*
 - iv. *Storyboard*
- (8 Markah)
- b) Animasi tradisional adalah teknik animasi yang paling umum dan digunakan sehingga kini. Ia juga dikenali sebagai animasi sel atau animasi yang dihasilkan dengan tangan iaitu setiap proses melibatkan lukisan tangan. Nyatakan dan jelaskan **EMPAT (4)** teknik yang digunakan dalam penghasilan animasi tradisional
- (12 Markah)
- S5 a) Nyatakan dan terangkan **EMPAT (4)** jenis hukum Teori Gestalt dan terangkan keempat-empat hukum tersebut
- (8 Markah)
- b) Berikan **SATU (1)** aplikasi multimedia yang berada di pasaran. Terangkan kegunaannya, perkakasan input dan output yang digunakan serta kebaikan dan keburukannya.
- (12 markah)

-SOALAN TAMAT-