

SULIT



# UTHM

Universiti Tun Hussein Onn Malaysia

**UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA**

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

NAMA KURSUS : PENGENALAN KEPADA  
MULTIMEDIA

KOD KURSUS : BBU10103

KOD PROGRAM : BBF

TARIKH PEPERIKSAAN : DISEMBER 2016 / JANUARI 2017

JANGKA MASA : 2 JAM 30 MINIT

ARAHAN : JAWAB SEMUA SOALAN

**TERBUKA**

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI LAPAN (8) MUKA SURAT

SULIT

- S1 Kombinasi warna visual dan latar yang memberi kejelasan visual yang optimum ialah
- A visual biru berlatarkan warna kuning
  - B visual hitam berlatarkan warna kuning
  - C visual hijau berlatarkan warna kuning
  - D visual kuning berlatarkan warna biru
- S2 Hipermedia membolehkan pengguna \_\_\_\_\_
- A menyelesaikan satu masalah dengan cepat
  - B memilih arah yang terkawal
  - C memilih kadar penyampaian maklumat
  - D semua di atas
- S3 Perbezaan utama dalam kaedah tutorial jika dibandingkan dengan kaedah latih tubi ialah kaedah tutorial
- A menanyakan soalan
  - B menilai maklumbalas pelajar
  - C memberi maklumbalas spontan
  - D memberi keterangan
- S4 Perbezaan antara simulasi dan permainan ialah
- A permainan berasaskan model realiti
  - B simulasi memerlukan penglibatan yang aktif oleh pengguna
  - C simulasi memerlukan peranan grafik
  - D permainan bekerja ke aras mencapai lingkungan peraturan tertentu
- S5 Ruang putih di dalam industri percetakan tradisional merujuk kepada
- A jumlah ruang putih yang diperuntukkan di antara grafik dan teks pada sesuatu muka surat
  - B jumlah ruang putih yang diperuntukkan di antara susunan grafik pada sesuatu muka surat
  - C jumlah ruang putih yang diperuntukkan di antara susunan teks pada sesuatu muka surat
  - D jumlah ruang putih yang diperuntukkan di antara grafik dan *border* pada sesuatu muka surat
- S6 Berikut adalah atribut pada *table* kecuali
- A *Align*
  - B *Font*
  - C *spacing*
  - D *Width*

TERBUKA

- S7 Di dalam penulisan fail HTML, teks yang akan muncul pada *title* bar didefinisi di antara
- A <head> dan </head>
  - B <title> dan </title>
  - C <bar> dan </bar>
  - D <body> dan </body>
- S8 Proses mengambil data dari internet disebut
- A *copy*
  - B *download*
  - C *upload*
  - D *install*
- S9 Button yang berfungsi untuk membatalkan pengisian di dalam *form* ialah
- A *reset*
  - B *submit*
  - C *undo*
  - D *preset*
- S10 Elemen *dropdown* menggabungkan elemen
- A *select* dan *value*
  - B *select* dan *multiple*
  - C *select* dan *input*
  - D *select* dan *option*
- S11 Grafik ilustrasi ialah \_\_\_\_\_
- A segala bentuk mesej media
  - B teknik penghasilan grafik berbantuan teknologi komputer
  - C proses reka bentuk menggunakan lukisan untuk menyampaikan idea
  - D menggabungkan nilai astetik untuk pembangunan imej
- S12 Berikut ialah bahagian grafik \_\_\_\_\_
- I reka bentuk
  - II ilustrasi
  - III pengiklanan
  - IV permodelan 3D
- A I dan II
  - B II dan III
  - C I, II dan III
  - D I,II,III dan IV

TERBUKA

- S13 Grafik pengiklanan adalah kombinasi daripada
- I sudut
  - II garisan
  - III tekstur
  - IV audio
- A I dan II
  - B I dan III
  - C I, II dan III
  - D I,II,III dan IV
- S14 Perisian animasi adalah untuk \_\_\_\_\_
- A penciptaan imej bebas, imej disimpan dalam bentuk bitmap dan mudah untuk disunting
  - B membenarkan penciptaan imej untuk tujuan persembahan
  - C proses penyusunan imej secara bersiri untuk menunjukkan pergerakan
  - D grafik untuk menghasilkan pengiklanan
- S15 Warna skunder adalah terdiri daripada kombinasi warna \_\_\_\_\_
- A kuning, biru, merah
  - B ungu, oren, hijau
  - C ungu kebiruan, ungu kemerahan, hijau kebiruan
  - D kuning kejinggaan, kuning kehijauan
- S16 Prinsip grafik yang menerangkan cara menyusun elemen visual ialah \_\_\_\_\_
- A prinsip mudah
  - B prinsip harmoni
  - C prinsipimbangan
  - D prinsip domain
- S17 Mengapakah skrip perlu dimantapkan sebelum sesuatu rakaman audio untuk pengajaran dan pembelajaran dimulakan?
- A Kualiti audio yang dirakam bergantung kepada skrip
  - B Keperluan peralatan rakaman bergantung kepada skrip
  - C Kandungan pembelajaran bergantung kepada kandungan skrip
  - D Supaya intonasi yang betul dapat diselarikan dengan bahan pembelajaran
- S18 Kelebihan penggunaan bahan 3 Dimensi di dalam sesi pengajaran dan pembelajaran ialah
- A memberi lebih banyak peluang kepada murid berinteraksi di antara satu sama lain
  - B pelajar dapat memahami tentang sifat serta binaan sesuatu objek dengan lebih baik
  - C pelajar dapat belajar daripada penggunaan bahan-bahan sebenar
  - D pelajar dapat memahami tentang tekstur sesuatu objek dengan lebih baik

- S19 Kelebihan penggunaan papan cerita adalah seperti berikut, kecuali
- A menjimatkan masa dan kos pembinaan persembahan
  - B menzahirkan idea sebelum dipindahkan ke produk sebenar
  - C mengubahsuai dan menambah baik semasa pembangunan
  - D mengurangkan risiko tercicir maklumat persembahan yang penting
- S20 Antara berikut yang manakah merupakan perisian alat pengarangan multimedia
- A Medi Forge
  - B Animator
  - C Toolbox
  - D Hypercut
- S21 Teori Gestalt memberi tumpuan kepada cara pembelajaran, kaedah penyelesaian masalah, penemuan . Teori ini boleh dikaitkan dengan \_\_\_\_\_
- A Teori Konstruktivisme
  - B Teori Kognitif
  - C Teori Behaviorisme
  - D Teori Humanistik
- S22 Jika anda menghasilkan pakej multimedia yang interaktif, anda harus memasukkan ciri-ciri mesra pengguna seperti?
- A menggunakan ikon yang pelbagai
  - B membentuk butang arahan
  - C mereka bentuk skrin manual untuk setiap slaid
  - D menggunakan navigasi yang konsisten

**TERBUKA**

S23



Rajah S23

Apakah prinsip grafik yang digunakan dalam Rajah S23 di atas?

- A Vairasi
- B Dominan
- C *Simplicity*
- D Seimbang

S24 Apakah kelebihan menggunakan *layer*?

- A Membolehkan proses mengemaskini bahagian imej
- B Gambar akan menjadi lebih menarik
- C Sebagai *selection tool*
- D Senang untuk dilihat

S25 Nilai pada elemen reka bentuk grafik didefinisikan sebagai?

- A *Vibrant & combination*
- B *Lightness & darkness*
- C *Hue & saturation*
- D *Balance & contrast*

**TERBUKA**

**BAHAGIAN B**

- S26 a) Nyatakan enam (6) proses selepas pengambaran video dalam penerbitan video untuk pendidikan. [6 markah]  
b) Huraikan tiga (3) daripada i proses di atas dengan contoh yang sesuai [9 markah]
- S27 a) Berikan definisi reka bentuk grafik [2 markah]  
b) Nyatakan tiga (3) komposisi dalam rekaan grafik [6 Markah]  
c) Berikan tujuh(7) prinsip animasi. [7 Markah]
- S28 a) Namakan dua (3) teknik menghasilkan animasi tradisional [3 Markah]  
b) Berikan penjelasan mengenai animasi berikut  
i) animasi komputer  
ii) animasi 2D [4 Markah]  
c) Terangkan maksud dan fungsi yang berikut:  
i) Frame rate  
ii) Tweening  
iii) Masking  
iv) Onion skinning [8 Markah]

**TERBUKA**

**BAHAGIAN C**

S29 Nyatakan perbezaan definisi antara *Human Computer interaction* (HCI) dan *user interface*. Seterusnya jelaskan enam (6) jenis interaksi manusia computer (HCI) yang boleh anda aplikasikan dalam membangunkan koswer bantuan pembelajaran untuk pelajar cacat pendengaran.

[15 Markah]

S30 Nyatakan dua (2) kebaikan dan dua (2) kekurangan pembedahan secara maya. Berikan satu (1) sistem realiti maya dan bincangkan bagaimana untuk melaksanakan sistem tersebut di Malaysia

[15 Markah]

**-SOALAN TAMAT-****TERBUKA**