

SULIT



**UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA**

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

NAMA KURSUS : PENGENALAN MULTIMEDIA  
KOD KURSUS : BBU 10103  
KOD PROGRAM : BBF  
TARIKH PEPERIKSAAN : JUN 2017  
JANGKA MASA : 3 JAM  
ARAHAN : JAWAB SEMUA SOALAN

**TERBUKA**

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI LAPAN (8) MUKA SURAT

SULIT

- S1 Multimedia digital adalah
- A bidang yang menumpukan integrasi kawalan komputer daripada elemen multimedia
  - B sistem yang berkebolehan untk memproses data dan aplikasi multimedia
  - C aplikasi yang menggunakan koleksi elemen multimedia
  - D tiada jawapan di atas
- S2 Pembuatan *prototype* suatu sistem merupakan implementasi dari konsep
- A *Deductive reasoning*
  - B *Storyboard*
  - C *Implementation*
  - D *Trial dan error*
- S3 Berikut adalah contoh penerapan beberapa gaya interaksi antara *user* dengan sistem, kecuali
- A *Spech recognition*
  - B XML pada *web-services*
  - C *Tool box* pada aplikasi garis
  - D *Hyperlink* di web
- S4 Antara berikut format fail video yang manakah boleh disunting menggunakan perisian Windows Movie Maker?
- A \*.avi
  - B \*.bmp
  - C \*.wna
  - D \*.aiff
- S5 Reka letak berfungsi dalam semua penerbitan termasuklah
- A iklan
  - B poster
  - C *resume*
  - D semua di atas

TERBUKA

- S6 Cikgu Ahmad telah melakar bentuk piramid di atas sekeping kadbod sebagai alat bantu mengajar. Bentuk piramid yang dilakar itu mempunyai dimensi panjang, tinggi dan lebar. Apakah kategori bahan bantu mengajar yang dihasilkan oleh cikgu Ahmad?
- A Model
  - B Spesimen
  - C Bahan 3 dimensi
  - D Bahan 2 dimensi
- S7 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
- S8 Sebuah komputer yang tidak ada ciri-ciri multimedia bermaksud
- A tidak boleh gunakan audio
  - B tidak boleh menggunakan untuk perisian pemprosesan perkataan sahaja
  - C tidak boleh melayari internet
  - D tidak boleh menggunakan perisian-perisian grafik
- S9 Terdapat empat jenis struktur navigasi, kecuali
- A linear
  - B hierarkikal
  - C interaktif
  - D Tiada jawapan di atas
- S10 Merujuk kepada Donald Norman, ciri-ciri intuitif adalah terdiri daripada berikut, kecuali
- A pemetaan mengikut citarasa pengguna
  - B ikon bersifat universal
  - C maklum balas segera
  - D papan muka yang difahami

TERBUKA

S11 “Mengubah saiz objek bagi setiap paksi dalam jumlah yang sama”. Ciri-ciri berikut merujuk kepada

- A *Translation*
- B *Scaling*
- C *Rotation*
- D *Navigation*

S12 Apakah kelebihan menggunakan *layer*?

- A Boleh menggerakkan dan mengubah bahagian imej yang berbeza.
- B Imej menjadi lebih menarik.
- C Imej menjadi lebih interaktif.
- D Mudah dipaparkan

S13 Serif dan San Serif adalah jenis

- A *Style*
- B *Face*
- C *Font*
- D *size*

TERBUKA

S14 Manakah antara berikut adalah tidak benar mengenai rekabentuk grafik?

- A Grafik bermaksud melukis, mencipta atau ukiran (mengukir) gambar
- B Penggunaan elemen visual untuk menggambarkan apa-apa konsep yang boleh / sukar untuk dihuraikan dengan menggunakan teks
- C Proses yang menukar bentuk visual yang bermakna kepada bentuk komunikasi.
- D Menggunakan imej dan pergerakan untuk menyampaikan mesej yang bermakna

S15 Manakah berikut benar mengenai format fail *Graphic Interchange Format* (GIF)?

- A *Support transparent.*
- B *True color*
- C *Lousy compression.*
- D *Vector*

S16 “Ia boleh dicapai dengan keseimbangan komposisi atau warna yang menghasilkan kesan harmoni”. Pernyataan ini merujuk kepada ciri-ciri

- A *Emphasis*
- B *Variety*
- C *Unity*
- D *Harmony*

S17 Kenyataan berikut adalah benar tentang bentuk, kecuali

- A bentuk yang rata
- B terbentuk apabila garisan bertemu
- C merupakan elemen asas bagi rekebentuk
- D jenis bentuk adalah geometrik, neutral dan abstrak

S18 Manakah antara berikut adalah benar tentang *Initials logo*?

- A Menggunakan perwakilan objek.
- B Menggunakan huruf pertama.
- C Menggunakan simbol
- D Gabungan simbol dan teks

**TERBUKA**

S19 Imej vektor adalah

- A terdiri daripada piksel
- B terdiri daripada beribu titik
- C sedikit lebih sukar untuk dimanipulasi berbanding imej-imej lain
- D terdiri daripada objek seperti garisan, segi empat tepat dan oval

S20 World Wide Web merupakan kombinasi lima idea asas:

- A *Hypertext, resources identifiers, client server model, markup language and interactive*
- B *Hypertext, resources identifiers, client server model, transfer protocol and interactive*
- C *Hypertext, resources identifiers, client server model, markup language and internet*
- D *Hypertext, resources identifiers, client model, markup language and interactive*

## BAHAGIAN B

S21 (a) Nyatakan dua (2) jenis kamera video dan huraikan secara ringkas (4 markah)

(b) Jelaskan tiga (3) faktor yang perlu dipertimbangkan dalam proses *rendering* semasa membangunkan animasi 3D (6 markah)

S22 (a) Huraikan peranan kaedah *skinning* dalam membangunkan fail animasi (5 Markah)


(b) Apakah itu *Squash* dan *stretch*? Berikan dua (2) perbezaan antara *Follow through* dan *Overlapping Action* (5 Markah)

**TERBUKA**

S23 (a) Apakah itu *model sheet*? Nyatakan satu (1) kelebihan *Action Pose Character Sheet*. (4 markah)

(b) Berikan dua (2) ciri asas video digital. Terangkan secara ringkas setiap satu ciri tersebut (6 markah)

**SULIT**

- S24 (a)** Terangkan secara ringkas terminologi berikut:
- i. *'storyboarding'*
  - ii. produk multimedia interaktif
  - iii. produk multimedia tidak-interaktif
  - iv. sistem pembangunan multimedia
  - v. sistem penyebaran multimedia
- (10 Markah)
- S25 (a)** Nyatakan kegunaan navigasi dalam pembangunan perisian multimedia
- (2 Markah)
- (b)** Nyatakan empat (4) kelebihan dan empat (4) kelemahan persembahan *slaid* berbanding metafora perisian perngaragan yang lain
- (8 markah)
- S26 (a)** Nyatakan empat (4) kesalahan umum sewaktu mereka bentuk antaramuka aplikasi multimedia
- (4 markah)
- 
- (b)** Nyatakan maksud ruang putih dalam industri percetakan tradisional
- (2 markah)
- (c)** Nyatakan perbezaan di antara *Line-oriented interface* dengan *full screen interface*
- (4 Markah)

**BAHAGIAN C**

**S27** Pembangunan modul E-learning kini telah menjadi satu kaedah pembelajaran yang amat penting di setiap Universiti. Sebagai seorang pereka, apakah aspek yang boleh anda cadangkan bagi membantu menghasilkan modul E-learning yang tersebut dan memastikan ia lebih menarik

(10 Markah)

**S28** Anda diberi tugas untuk merakam pergerakan pelakon sedang berlari. Huraikan dua (2) jenis *shot* video dan tiga (3) jenis pergerakan video yang anda boleh gunakan

(10 Markah)

**-SOALAN TAMAT-**

**TERBUKA**