higher education & training

Department:
Higher Education and Training
REPUBLIC OF SOUTH AFRICA

NASIONALE SERTIFIKAAT (BEROEPSGERIG)

BEGINSELS VAN MULTIMEDIA
NKR VLAK 2

(10040162)

15 November 2022 (Y-vraestel)
13:00–16:00

Hierdie vraestel bestaan uit 9 bladsye.

334Q1N2215

Kopiereg voorbehou

TYD: 3 UUR
PUNTE: 150

INSTRUKSIES EN INLIGTING

1. Beantwoord al die vrae.
2. Lees al die vrae aandagtig deur.
3. Nommer die antwoorde volgens die nommeringstelsel wat in hierdie vraestel gebruik is.
4. Begin elke afdeling op ’n nuwe bladsy.
5. Gebruik slegs ’n blou of swart pen.
6. Skryf netjies en leesbaar.

Kopiereg voorbehou

AFDELING A

VRAAG 1

Verskeie opsies word as moontlike antwoorde gegee vir die volgende vrae. Kies die antwoord en skryf slegs die letter (A–D) langs die vraagnommer (1.1–1.10) in die ANTWOORDBOEK.

1.1 ’n ... verteenwoordig ’n vroulike vorm wat gevoelens van geluk, spiritualiteit en beweging oproep.

A Sirkel
B Vierkant
C Driehoek
D Spiraal

1.2 ...-lyne skep gevoelens van rus, ontspanning en rustigheid.

A Sigsag
B Horisontale
C Geboë
D Vertikaal

1.3 ... verwys na die afstand tussen teksreëls.

A Reëlspasiëring
B Oorhang
C ‘Tracking’
D Belyning

1.4 Letterbeelde met klein lyntjies (stertjies) aan die einde van die lettervorms:

A Skreeflose letter
B Blokskreef
C Skreef
D Vertoonset

1.5 Foto’s vir die internet moet ten minste ... stippels per duim (‘dpi’) wees.

A 50
B 72
C 125
D 300

1.6 In animasie word die effek van een karakter in ’n ander karakter verander ... genoem.

A siklus (‘cycling’)
B lus of (‘looping’)
C ui-vel of (‘onion skin’)
D verander of (‘morphing’)

Kopiereg voorbehou

1.7 Die ontduik instrument (‘dodge’) in fotoredigeringsagteware word gebruik om areas ... .

A te dupliseer
B se kleur te korrigeer
C ’n smeerbeeld te gee (‘blur’)
D ligter te maak

1.8 ...-ligte word gebruik om skaduwees te verwyder of ligter te maak.

A Kol
B Agter
C Invul
D Hoof

1.9 Die ...-instrument in fotoredigeringsagteware kan gebruik word om ongewenste elemente in ’n foto te verwyder.

A kloon
B spons
C brand
D distorsie

1.10 Die mees algemene formaat vir foto’s en beelde stoor en aanstuur op die wêreld wye web.

A .psd
B .jpf
C .swf
D .jpeg

(10 × 1) **[10]**

VRAAG 2

Kies die korrekte woord tussen die hakies. Skryf slegs die woord langs die vraagnommer (2.1–2.15) in die ANTWOORDBOEK.

2.1 Lywige lettertipes is gepas vir (druk/skerm)-uitset.

2.2 Die beste mikrofoon om te gebruik om ’n debat tussen mense op te neem is ’n (aanknip/tafel)-mikrofoon.

2.3 Oorspronklike opnames wat op TV uitgesaai word is (gekompakteer/ongekompakteer).

2.4 Amateur fotograwe moet verkieslik die (lensopening/outo)-modus gebruik.

2.5 Mens kan ’n beeld ’n uit-fokus-effek gegee deur die (smeerbeeld/saamsmelt)-instrument te gebruik.

2.6 Die (marquee/lasso)-instrument in fotoredigeringsagteware laat jou toe om vryhand dele van die foto te selekteer.

2.7 (Tekstuur/Knop)-kartering is die kuns van verskeidenheid en detail aan ’n 3D oppervlak gee.

2.8 Interaktiewe inhoud kan aan gebruikers gelewer word deur ’n (statiese/dinamiese) webtuiste.

2.9 ‘Primitives’ in 3D-sagteware verwys na die basiese (materiale/vorms) wat die beginpunt van alle 3D voorwerpe se skepping is.

2.10 ’n Stil is ’n (foto/rekwisiet).

2.11 (2D/3D)-speletjies is groot en het hoë verwerkingskapasitiet nodig.

2.12 Animasies kan in (.avi/.wav) formaat gestoor word.

2.13 ’n Versameling beelde wat fisies uitgelê is vir ontwerpdoeleindes, word ’n (collage/montage) genoem.

2.14 Adobe (Premier/InDesign) is ’n sagteware wat gebruik word om flieks te maak.

2.15 Oorklanking is ’n proses waar (taal omgeruil word/teks bygesit word).

(15 × 1) **[15]**

Kopiereg voorbehou

VRAAG 3

Kies 'n term uit KOLOM B wat pas by 'n beskrywing in KOLOM A. Skryf slegs die letter (A–L) langs die vraagnommer (3.1–3.10) in die ANTWOORDBOEK.

KOLOM A		KOLOM B	
3.1	Verwyder ongewenste areas	A	ware zoem
3.2	Vlakby beeldinstelling	B	landskapfotografie
3.3	Lens met 'n vaste fokuslengte	C	projekteer een grootte beeld
3.4	Optiese zoemlens	D	neutrale skoot
3.5	Digitale zoem	E	snoei-instrument
3.6	Ingeboude flits	F	vergroot beelde
3.7	Telefotolens	G	medium beeld
3.8	Wyehoeklens	H	rooi-oog-effek
3.9	Standaardlens	I	portretfotografie
3.10	Hoëhoekskoot	J	soos-die-voël-kyk
		K	gesigsuitdrukking
		L	verminder kwaliteit

(10 × 1) **[10]**

VRAAG 4

Dui aan of die volgende stellings WAAR of ONWAAR is deur slegs 'Waar' of 'Onwaar' langs die vraagnommer (4.1–4.15) in die ANTWOORDBOEK te skryf.

4.1 Klank wat met 'n mikrofoon opgeneem word se sein is analoog.

4.2 In fotografie word 'n neutrale skoot teen ooghoogte geneem.

4.3 Kies 'n lae sluiterspoed om foto's van voorwerpe te neem wat vinnig beweeg.

4.4 In fotografie verwys die velddiepte na die afstand tussen die kamera en die voorwerp wat afgeneem word.

4.5 Hoe kleiner die lensopening van 'n kamera verstel is, hoe korter die is die area van fokus.

4.6 As daar middagson is, is dit 'n goeie tyd om foto's te neem.

4.7 ’n Beeldhistogram wys die vorige weergawes van ’n beeld.

4.8 Beeld-ondeurskynendheid verwys na die deursigtigheid van ’n beeld.

4.9 ’n Lig van agter help om voorwerpe ’n 3D voorkoms te gee.

4.10 Een van die opsies van die transformeerinstrument in animasie is ‘skaal’.

4.11 GIF-animasie is ingewikkeld en duur om te skep.

4.12 In 3D-animasie verwys ‘radiosity’ na ’n metode om te bereken hoe ligstrale optree.

4.13 Natuurverskynsels soos water en rook is maklik om in animasie te modelleer.

4.14 In animasie lyk dit onnatuurlik as beweging teen ’n gewone spoed plaasvind.

4.15 Silhoeëtering is belangrik as mens karakters vir tekenprente skep.

(15 × 1) **[15]**

TOTAAL AFDELING A: 50

AFDELING B

VRAAG 5

5.1 Bespreek die *produksie* fase van films maak. (5)

5.2 Noem DRIE elemente wat tydens redigering by beeldmateriaal gevoeg kan word om ’n rolprent meer interessant te maak. (3)

5.3 Verduidelik wat die verskil tussen *2D*- en *3D-animasie* is. (2 × 3) (6)

5.4 Verduidelik hoe die volgende tegnieke in 3D-modellering gebruik word:

5.4.1 Voorlopige plasing of ‘Rigging’ (2)

5.4.2 Teksturering (3)

5.5 Verduidelik kortliks die volgende, en gee voorbeelde in jou antwoord:

5.5.1 Vektorgrafika (3)

5.5.2 Bitmap-grafika (3)

[25]

VRAAG 6

6.1 Noem enige VYF stadiums van draaiboek skryf. (5)

6.2 Noem en bespreek enige DRIE tipes karakters wat in stories voorkom. (2 × 3) (6)

6.3 Verduidelik die eienskappe van *film* stories. (4)

6.4 Bespreek die gebruik van negatiewe spasie as jy die tipografie vir 'n uitleg ontwerp. (5)

6.5 Noem enige VYF beginsels van goeie logo-ontwerp. (5)
[25]

VRAAG 7

7.1 Verduidelik kortliks *klankverwerking* en maak gebruik van voorbeelde in jou antwoord. (4)

7.2 Bespreek die volgende terme wat in klankopname gebruik word:

7.2.1 Smalbandgeraas (3)

7.2.2 Breëbandgeraas (3)

7.3 Noem TWEE voorbeelde van sagteware wat gebruik kan word om klankopnames te redigeer. (2)

7.4 Verduidelik die verskil tussen *verlieslose-* en *verliesagtige kompaktering* in verskillende klanklêerformate. (2 × 3) (6)

7.5 Noem enige VIER voorbeelde van byklanke. (4)

7.6 Noem DRIE verstellings wat aan beelde en foto's gemaak kan word met die beeldhistograminstrument ('image histogram tool'). (3)
[25]

VRAAG 8

8.1 Noem VIER tipes lig of beligting waarmee 'n fotograaf kan werk. (4)

8.2 Verduidelik hoe om die reël van derdes te gebruik om die samestelling van 'n portretfoto reg op te stel. (3)

8.3 Verduidelik die term *fotoredigering*. (3)

8.4 Noem die DRIE hoofafdelings waaruit 'n basiese rekenaarpubliseringsuitleg of 'DTP'-uitleg bestaan. (3)

Kopiereg voorbehou

8.5 Bespreek die konsep van *tipografie* in 'n rekenaarpubliseringsuitleg. (4)

8.6 Noem VYF stappe in die 3D-grafika en animasie produksieproses. (5)

8.7 Verduidelik die konsep van *sleutelraam-animasie* in animasiesagteware. (3)
[25]

TOTAAL AFDELING B: 100
GROOTTOTAAL: 150

Kopiereg voorbehou