higher education & training

Department:
Higher Education and Training
REPUBLIC OF SOUTH AFRICA

NASIENRIGLYN

NASIONALE SERTIFIKAAT (BEROEPSGERIG)

BEGINSELS VAN MULTIMEDIA
NKR VLAK 2

24 November 2023

Hierdie nasienriglyn bestaan uit 6 bladsye.

Kopiereg voorbehou

AFDELING A

VRAAG 1

1.1	1.1.1	Onwaar
	1.1.2	Waar
	1.1.3	Onwaar
	1.1.4	Onwaar
	1.1.5	Waar
	1.1.6	Waar
	1.1.7	Waar
	1.1.8	Onwaar
	1.1.9	Onwaar
	1.1.10	Waar
	1.1.11	Onwaar
	1.1.12	Onwaar
	1.1.13	Onwaar
	1.1.14	Waar
	1.1.15	Waar

(15 × 1) (15)

1.2	1.2.1	Uiskil
	1.2.2	Kiekie
	1.2.3	Logo
	1.2.4	Lettertipe
	1.2.5	Protagonis
	1.2.6	Ondeurskynendheid
	1.2.7	Morfering
	1.2.8	Histogram
	1.2.9	Flash
	1.2.10	Snoei
	1.2.11	Lewering
	1.2.12	Derdesreël
	1.2.13	Ontwikkeling
	1.2.14	Snoeiing ('cropping')
	1.2.15	Gesimuleerde

(15 × 1) (15)

1.3	1.3.1	Hiperskakels
	1.3.2	Eindpunt
	1.3.3	Comic Sans
	1.3.4	Positiewe
	1.3.5	Plot
	1.3.6	Diffuse
	1.3.7	Storiebord
	1.3.8	Verdowwings
	1.3.9	Vektor
	1.3.10	Draaiboek

(10 × 1) (10)

Kopiereg voorbehou

1.4	1.4.1	G
	1.4.2	A
	1.4.3	H
	1.4.4	I
	1.4.5	E
	1.4.6	C
	14.7	D
	1.4.8	J
	1.4.9	F
	1.4.10	B

(10 × 1) (10)
[50]

TOTAAL AFDELING A: 50

AFDELING B

VRAAG 2

2.1
- Eenvoudig✓ – die simboliek in die ontwerp van die logo is makliker om te identifiseer en onthou as van ingewikkelde logo's.✓
- Onvergeetlik✓ – 'n goeie logo moet onthou kan word. Dit word bereik deur unieke en duidelike simboliek te illustreer.✓
- Tydloos✓ – 'n goeie logo moet oor 50 jaar steeds doeltreffend wees. Om dit te bereik, moet die logo nie modegiere volg wat kom en gaan nie.✓
- Veelsydig✓ – die logo se gebruik moet veelsydig wees. Dit beteken dat dit in digitale en gedrukte media moet kan werk, meer of minder weelderig gemaak kan word, en kleure omgekeer of na swart en wit verander kan word.✓
- Toepaslik✓ – die logo moet by die gebruik waarvoor dit bedoel is, pas. Die kleure en komposisie moet by die maatskappy pas. (4 × 2) (8)

2.2 Serif-lettertipes✓ het ekstra lyntjies aan die begin/einde van die letters✓ en in san sarif-lettertipes✓ is daar nie ekstra lyntjies nie.✓ (4)

2.3 Filmstories word geskep om by 'n teater✓ op die groot skerm vertoon te word en kan vir twee of meer uur draai.✓ Dit word oor lang tye✓ geskiet en selfs meer tyd word bestee om dit te redigeer.✓ Die begrotings is gewoonlik groot.✓ Die intrige kan ingewikkeld✓ wees met baie karakters. Verskillende liggings. Dikwels eksoties met baie aksie en spesiale effekte. Die aksie vind op 'n groot skaal plaas. Epiese stories wat minder dialoog en meer aksie en panoramaskote bevat. (6)

2.4
- Spelers kan gebeure kies
- karakters
- navigasie
- voorwerpe
- ontvang of versamel items (Aanvaar enige toepaslike antwoord 4 × 1) (4)

2.5
- Advertensie
- Reklame-inhoud
- Opvoedkundige materiaal
- Opleidingsmateriaal
- Korporatiewe video's
- Korporatiewe webtuistes
- Nuus
- Nuusgebeure
- Finansiële verslae
- Tydskrif- en leefstylprogramme, gespreksprogramme
- Debatte
- Dokumentêre programme (Aanvaar enige ander toepaslike antwoord 3 × 1) (3)

[25]

VRAAG 3

3.1
- Alomgerigte mikrofone✓ – neem klank uit alle rigtings op; is goed om agtergrondklanke, musiek uit verskeie rigtings of verskeie mense wat praat, op te neem.✓
- Eenrigtingmikrofone✓ neem klank op slegs uit die rigting waarin die mikrofoon gerig is; dit is goed om een spreker of 'n enkele klankeffek of instrument op te neem.✓
- Aanknipmikrofone✓ kan aan mense se klere vasgeknip word en is uitstekend vir die opneem van individue wat gesprek voer omdat dit naby aan die persoon se mond is.✓
- Tafelmikrofone✓ werk goed vir 'n groep mense wat om 'n tafel sit.✓ (4 × 2) (8)

3.2 3.2.1 Dit maak lae-intensiteitklanke✓ wat mense kan hoor harder en binne die menslike gehooromvang.✓

3.2.2 Hoë en lae frekwensies kan verander✓ word; bas of diskant kan beklemtoon word.✓

3.2.3 Dit beperk die verskil tussen hoë en lae klankvolumes✓ om die karakter van die algehele klank te verander.✓

3.2.4 Dit verhoog die volume van al die bane✓ en maak dit so hard as moontlik sonder enige distorsie of afkapping.✓

(3 × 2) (6)

3.3
- Breëbandgeraas✓ sluit klanke in soos 'n gesuis en statika, met 'n groot omvang frekwensies. Alle opgeneemde klank het een of ander vorm van breëbandgeraas. Dit kom dikwels in die stilte aan die begin van 'n baan voor.✓
- Smalbandgeraas✓ het frekwensies van beperkte omvang. 'n Algemene voorbeeld is die bromgeluid wat dikwels deur verkeerde aarding en kabels wat swak afgeskerm is, veroorsaak word.✓
- Impulsklanke✓ is kort, skerp klanke soos kliek- en popgeluide. Dit word gewoonlik veroorsaak deur krappe of stofdeeltjies op 'n plaat; dit gebeur ook wanneer digitale toestelle nie gesinchroniseer is nie.✓
- Onreëlmatige klanke✓ sluit klanke soos agtergrondgesprekke, verkeer en reën in; dit is moeilik om te verwyder omdat dit uit lukrake klanke, frekwensies en luidheid bestaan.✓ (4 × 2) (8)

3.4 Dit is die stemming of emosie wat die klank oproep. (1)
[25]

VRAAG 4

4.1 TP is die rangskik en stilering✓ van ontwerpelemente en -beginsels✓ op 'n bladsy.✓ (3)

4.2
- Adobe InDesign
- Microsoft Publisher
- CorelDraw (Enige ander toepaslike programmatuur 2 × 1) (2)

4.3
- Opskrif
- Beelde
- Teksaanwysing (3)

4.4
- Kies die korrekte lettertipe✓ – serif- en sans serif-lettertipes is meer leesbaar vir teksaanwysings as dekoratiewe lettertipes. Gebruik dekoratiewe lettertipes slegs vir kort opskrifte.✓
- Gebruik verskillende lettergroottes✓ – dit skep kontras en help die leser om die orde van die uitleg te verstaan.✓
- Moenie alles in bokas skryf nie✓ – bokas impliseer 'n geskree. Gebruik bokas vir kort woorde – nie opskrifte of sinne nie. Bokas is geskik vir straatplakkate en koerantopskrifte.✓
- Gebruik van ruimte✓ – verbreek te veel teks met wit ruimte. Te veel teks is vervelig. Gebruik kolomme en paragrawe om die teks meer leesbaar te maak.✓ (4 × 2) (8)

4.5 Gif,✓ jpg,✓ tiff,✓ png,✓ bmp, psd. (4)

4.6 UV-filters (ultraviolet),✓ ND-filters (neutrale filters),✓ geskakeerde ND-filters,✓ polariseerfilters. (3)

4.7 Baienabyskoot.✓✓ (2)
[25]

VRAAG 5

5.1 Die RGB-kleurmodel✓ word vir digitale projekte gebruik, d.i. projekte wat op 'n skerm✓ besigtig sal word. Dit gebruik 'n ligstelsel✓ wat uit rooi, groen en blou✓ lig bestaan om kleure te meng en oor te dra. 'n RGB-kleur bestaan uit drie syfers, wat elk 'n primêre kleur van die stelsel verteenwoordig, bv., 255,0,0 vir suiwer rooi, 0,255,0 vir suiwer groen en 0,0,255 vir suiwer blou. (4)

5.2
- Ontwerp✓ – op hierdie stadium word 'n voorwerp of karakter beplan en dit sluit in hoedat die voorwerp of karakter uit alle hoeke lyk. Die voorwerp of karakter word dan met animasie of 3D-programmatuur ontwerp. Tydens hierdie proses word ontwerpbeginsels en -elemente in ag geneem.✓
- Modellering✓ – hierdie proses behels die skep van 'n model van die voorwerp of karakter met die programmatuur.✓
- Tekstuur en materiale✓ – hierdie proses sê vir die programmatuur waarvan die voorwerp gemaak is en hoedat die tekstuur geplaas moet word.
- Verligting✓ – voorwerp moet verlig word sodat dit gesien en die tekstuur uitgebeeld kan word.✓
- Animasie✓ – animasie word verkry deur sleutelrame op te stel terwyl die programmatuur die inkleding doen. Dit kan ook raam-vir-raam-animasie wees.✓
- Lewering✓ – dit is wanneer die programmatuur die finale animasie vir terugspeling saamstel. (6 × 2) (12)

5.3
- Adobe Animate
- Maya
- Adobe Character Animator
- Blender (Enige ander toepaslike programmatuur 3 × 1) (3)

5.4
- Sleutellig✓ – Dit is die hooflig wat die helderste skyn. Hierdie lig het die grootste invloed op die voorkoms van die toneel. Dit word aan die een kant van die voorwerp geplaas sodat hierdie kant helder verlig is, en die ander kant skaduwees het.✓
- Invullig✓ – dit is die sekondêre lig en word aan die teenoorgestelde kant as die sleutellig geplaas. Dit word gebruik om die skaduwees wat deur die sleutellig geskep word te vul en skadudetail te skep. Dit is nie so helder soos die sleutellig nie.✓
- Agterlig✓ (randlig) – die agterlig word agter die voorwerp geplaas. Eerder as om direkte verligting te verskaf, skep dit definisie en verlig rondom die voorwerp se buitelyne. Dit help om die voorwerp van die agtergrond te skei en verskaf 'n driedimensionele voorkoms. (3 × 2) (6)

[25]

TOTAAL AFDELING B: 100
GROOTTOTAAL: 150

Kopiereg voorbehou