higher education & training

Department:
Higher Education and Training
REPUBLIC OF SOUTH AFRICA

NASIONALE SERTIFIKAAT (BEROEPSGERIG)

BEGINSELS VAN MULTIMEDIA
NKR VLAK 2

(10040162)

24 November 2023 (Y-vraestel)
13:00–16:00

Hierdie vraestel bestaan uit 8 bladsye.

320Q1N2324

Kopiereg voorbehou

DEPARTEMENT VAN HOËR ONDERWYS EN OPLEIDING
REPUBLIEK VAN SUID-AFRIKA

NASIONALE SERTIFIKAAT (BEROEPSGERIG)
BEGINSELS VAN MULTIMEDIA
NKR VLAK 2
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 swart of 'n blou pen.
6. Skryf netjies en leesbaar.

Kopiereg voorbehou

AFDELING A

VRAAG 1

1.1 Dui aan of die volgende stellings WAAR of ONWAAR is deur slegs 'Waar' of 'Onwaar' langs die vraagnommer (1.1.1–1.1.5) in die ANTWOORDBOEK te skryf.

1.1.1 Foto's wat gedruk moet word moet ten minste 72 dpi (kolletjies per duim) bevat.

1.1.2 2D-animasie kan ook sel-animasie ('cell animation') genoem word.

1.1.3 Prosedurele animasie ('procedural animation') word gebruik om verskynsels soos water en rook na te boots ('animate').

1.1.4 Skandeerlynlewering is 'n leweringsproses ('rendering process') wat lyn vir lyn weergee.

1.1.5 'n Uitsaaivideo vereis 12 raampies per sekonde om egalig te speel.

1.1.6 'n Tint is 'n kleur wat met grys verwater is.

1.1.7 Ingeboude kameraflitse kan rooi-oog-effek veroorsaak.

1.1.8 Spasiëring ('leading') in tipografie word gebruik om die afstand tussen lyne teks groter of kleiner te maak.

1.1.9 Koerante gebruik sosialemediawebtuistes soos Facebook om lesers te lok.

1.1.10 Die proses wat die finale video of animasie lewer word lewering ('rendering') genoem.

1.1.11 Om bewegende voorwerpe af te neem moet 'n stadige sluiterspoed aan die kamera gekies word.

1.1.12 Swart oppervlakke reflekteer alle golflengtes in die kleurspektrum.

1.1.13 'n Digitale skuiflens is 'n ware skuiflens en die brandpuntlengte kan verander.

1.1.14 MP4 is 'n lêer-ekstensie wat gebruik word om video's te stoor.

1.1.15 Identiteitsfoto's is voorbeelde van neutrale-skoot foto's ('neutral shot photos').

(15 × 1) (15)

1.2 Voltooi die volgende sinne deur 'n woord of woorde uit die lys hier onder te kies. Skryf slegs die antwoord langs die vraagnommer (1.2.1–1.2.15) in die ANTWOORDBOEK neer.

ontwikkeling; gesimuleerde; uiskil; kiekie; flash; snoei ('crop'); protagonis; ondeurskynendheid; histogram; snoeiing ('cropping'); weergee; derdesreël; lettertipe; logo; morfering

1.2.1 ... in gerekenariseerde animasie tree as 'n tradisionele ligtafel op.

1.2.2 'n Kleiner weergawe van 'n beeld/prent word ... genoem.

1.2.3 'n ... is 'n grafiese simbool wat 'n maatskappy identifiseer.

1.2.4 'n Stel karakters in dieselfde styl word 'n ... genoem.

1.2.5 Die goeie hoofkarakter in 'n storie word die .. genoem.

1.2.6 ... verwys na hoe deursigtig 'n beeld is.

1.2.7 ... is 'n tegniek wat in animasie gebruik word om een voorwerp oor 'n ander te transformeer.

1.2.8 'n ... is 'n grafiese verteenwoordiging van die tonale verspreiding van 'n digitale beeld.

1.2.9 ... is 'n voorbeeld van videoredigeerprogrammatuur.

1.2.10 Die ... -instrument in beeldredigeerprogrammatuur word gebruik om ongewenste dele in 'n beeld uit te sny.

1.2.11 ... is die proses wat die finale raam-vir-raam-beelde in 3D-animasie produseer.

1.2.12 Die ... is 'n fotografietegniek waarin 'n onsigbare ruit van nege blokke gebruik word om 'n visuele fokuspunte in 'n foto te skep.

1.2.13 Multimediaprojekte word op ... -stelsels geskep.

1.2.14 Die proses om ongewenste dele van 'n beeld met beeldredigeerprogrammatuur weg te sny, word ... genoem.

1.2.15 Die visuele verteenwoordiging van tekstuur op die skerm word ... tekstuur genoem.

(15 1) (15)

1.3 Kies die korrekte woord(e) uit dié tussen hakies. Skryf slegs die antwoord langs die vraagnommer (1.3.1–1.3.10) in die ANTWOORDBOEK neer.

1.3.1 'n E-tydskrif gebruik (pos na ikone/hiperskakels) om 'n skakel na ander verwysings en bronne op die internet te verskaf.

1.3.2 'n Elektroniese stalletjie met 'n dak soos 'n OTM staan as 'n (eindpunt/bediener) bekend.

1.3.3 (Comic Sans/Times New Roman) is 'n geskikte lettertipe om in verjaardagkaartjies vir jong kinders te gebruik.

1.3.4 (Negatiewe/positiewe) ruimte is ruimte wat deur die voorwerpe in 'n komposisie ingeneem word.

1.3.5 Die gebeure wat in 'n storie plaasvind, word die (plan/plot) genoem.

1.3.6 (Diffuse/Spieël) -weerkaatsing versprei lig eenvorming in alle rigtings.

1.3.7 Die multimediabeplanningsproses word (storiebord/held) genoem.

1.3.8 Die lasso-instrument in beeldredigeerprogrammatuur is 'n (seleksie/verdowwings) -instrument

1.3.9 (Bitmap/Vektor) -grafika word as wiskundige inligting gestoor.

1.3.10 'n Geskrewe storie wat as grondslag gebruik word wanneer 'n film of TV-verhaal gemaak word, word 'n (draaiboek/flits) genoem.

(10 × 1) (10)

1.4 Kies 'n term uit KOLOM B wat by 'n beskrywing in KOLOM A pas. Skryf slegs die letter (A–J) langs die vraagnommer (1.4.1–1.4.10) in die ANTWOORDBOEK neer.

KOLOM A		KOLOM B	
1.4.1	'n Verskil tussen twee of meer elemente in 'n komposisie	A	harmonie
1.4.2	Die rangskikking van elemente om 'n fokuspunt te skep	B	negatiewe ruimte
1.4.3	Paaie wat in 'n kunswerk geskep word om die oog deur die komposisie te lei	C	klem
1.4.4	Hoe kunstenaars en ontwerpers kompleksiteit met visuele elemente in hul werk voeg	D	balans
1.4.5	'n Ontwerp waarin lyne, fatsoene, vorms en kleure herhaal word	E	patroon
1.4.6	Elemente wat die oog in 'n sekere rigting lei	F	kleur
1.4.7	Wanneer visuele elemente in 'n ontwerp gelyke gewig het	G	kontras
1.4.8	Die verwantskap tussen een deel van 'n ontwerp en 'n ander deel of die hele ontwerp	H	gerigte kragte
1.4.9	Kan gebruik word om 'n bepaalde visuele stemming te skep	I	verskeidenheid
1.4.10	Ruimte tussen voorwerpe	J	verhouding

(10 × 1) (10)
[50]

TOTAAL AFDELING A: 50

Kopiereg voorbehou

AFDELING B

VRAAG 2

2.1 Verduidelik VIER ontwerpbeginsels van 'n goeie logo. (4 × 2) (8)

2.2 Verduidelik die verskil tussen *serif*- en *sans*-lettertipes. (4)

2.3 Bespreek die eienskappe van filmstories. (6)

2.4 Spelers wat storiespeletjies speel is in staat om die uitkoms van die storie deur interaktiwiteit te verander.

Verduidelik VIER tipes interaktiwiteit tussen speletjies en spelers. (4)

2.5 Noem DRIE voorbeelde van nie-fiksie storievertelling. (3)
[25]

VRAAG 3

3.1 Om die beste klank met die minste hoeveelheid geraas vas te vang, moet die korrekte mikrofoon vir die taak gebruik word.

Bespreek VIER verskillende tipes mikrofone en gee die spesifieke gebruik van elk in jou antwoord. (4 × 2) (8)

3.2 Klankredigeerprogrammatuur behels baie instrumente wat gebruik kan word om klank te verander en 'n spesifieke klankkleur te skep.

Verduidelik wat met die volgende instrumente bereik kan word:

3.2.1 Versterker

3.2.2 Effenaar

3.2.3 Kompressor

3.2.4 Normaliseerder

(4 × 2) (8)

3.3 Verduidelik VIER tipe geraas in klank. Noem 'n moontlike oorsaak van elk in jou antwoord. (4 × 2) (8)

3.4 Verduidelik die betekenis van *klankkleur*. (1)
[25]

VRAAG 4

4.1	Verduidelik *tafelpublikasie* ('*desktop publishing*').	(3)
4.2	Gee TWEE voorbeelde van tafelpublikasieprogrammatuur.	(2)
4.3	Noem DRIE belangrikse seksies van 'n tipiese tafelpublikasiebladuitleg.	(3)
4.4	Bespreek die basiese ontwerpwenke wat altyd in gedagte gehou moet word wanneer 'n uitleg beplan word. (4 × 2)	(8)
4.5	Beelde kan in Photoshop geredigeer en in verskeie formate gestoor word. Noem VIER beeldlêerformate.	(4)
4.6	Noem DRIE tipes filters wat aan 'n kameralens gekoppel kan word om spesiale effekte te verkry.	(3)
4.7	Watter tipe raming word gebruik om detail vas te vang, bv. slegs 'n persoon se oë.	(2)
		[25]

VRAAG 5

Jy is deel van 'n multimediaproduksiespan wat besig is om aan 'n animasieprojerk vir 'n klant te werk. Jou projek is om Moeder Aarde as 'n 3D-karakter te ontwerp wat kinders van die belang van ons planeet sal leer. Die karakter sal in kort opvoedkundige video's wat na kleuterskole versprei sal word, gebruik word.

Beantwoord die volgende vrae.

5.1	Verduidelik die *kleurmodel* van digitale projekte.	(4)
5.2	Beskryf die stappe in die produksieproses om die karakter van Moerder Aarde te skep, in die korrekte volgorde. (6 × 2)	(12)
5.3	Noem DRIE voorbeelde van animasieprogrammatuur wat gebruik kan word om die karakter van Moeder Aarde te skep.	(3)
5.4	Bespreek die drie-punt verligtingstelsel wat in animasieprogrammatuur opgestel kan word om werklike verligting na te boots. (3 × 2)	(6)
		[25]

TOTAAL AFDELING B: 100
GROOTTOTAAL: 150

Kopiereg voorbehou