higher education & training

Department:
Higher Education and Training
REPUBLIC OF SOUTH AFRICA

NASIONALE SERTIFIKAAT (BEROEPSGERIG)

INHOUD IN MULTIMEDIA
NKR VLAK 3

(10040173)

6 Maart 2020 (X-vraestel)
09:00–12:00

Hierdie vraestel bestaan uit 7 bladsye.

288Q1S2006

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 word.

4. Skryf netjies en leesbaar.

Kopiereg voorbehou

AFDELING A

VRAAG 1

1.1 Kies die korrekte woord of woorde uit dié wat tussen hakies gegee word. Skryf slegs die woord of woorde langs die vraagnommer (1.1.1–1.1.15) in die ANTWOORDBOEK neer.

1.1.1 Blou, groen en violet is (warm/koel) kleure.

1.1.2 Voeg (wit/grys) by 'n kleur om 'n toon te skep.

1.1.3 Registreer 'n (knoppie/simbool) vir hergebruik.

1.1.4 'n (Masker/Tussen) -laag stel die animeerder in staat om elemente te vertoon of weg te steek.

1.1.5 (Spasiëring/Luswerking) verwys na 'n klank of video wat aaneenlopend herhaal word.

1.1.6 Die (tydlyn/Motion Editor) stel die animator in staat om die spoed van beweging te beheer.

1.1.7 (Bandwydte/Stroming) is die totale kapasiteit van 'n elektroniese verbinding om inhoud oor te dra.

1.1.8 Die totale proses om 'n analoogsein na digitale data om te sit word (uitsending/digitisering) genoem.

1.1.9 Digitale PAL-video van uitsaaigehalte word gewoonlik teen 'n pixel-resolusie van (1 400 × 970/720 × 576) vertoon.

1.1.10 (Geïnterlinieerde/Nie-geïnterlinieerde) aftasting moet gebruik word wanneer beelde vir uitsending na die web, rekenaarvideospelers en die meeste HDTV's opgeneem word.

1.1.11 Die (indeks/inhoudsopgawe) is gewoonlik agter in 'n boek.

1.1.12 Dit is die beste om 'n (serif/sans serif) -lettertipe vir teks te gebruik wat op 'n skerm gelees gaan word.

1.1.13 (PDF/RTF) is 'n saamgepersde formaat wat min ruimte in beslag neem.

1.1.14 (SD-kaart/Grafikakaart) is 'n voorbeeld van 'n databergingstoestel.

1.1.15 'n Mikrofoon is deel van 'n (terugspeel/ontwikkeling) -stelsel.

(15 × 1) (15)

1.2 Kies 'n beskrywing uit KOLOM B wat by 'n woord/item in KOLOM A pas. Skryf slegs die letter (A–K) langs die vraagnommer (1.2.1–1.2.10) in die ANTWOORDBOEK neer.

KOLOM A		KOLOM B	
1.2.1	Draaiboekskrywer	A	skep webwerwe, DVD- en rekenaarspeletjies
1.2.2	Teksredigeerder	B	ontwerp karakters en teken rame in 'n beelddraaiboek ('storyboard')
1.2.3	Inhoudspesialis	C	neem op en redigeer vertelling, klankeffekte en musiek
1.2.4	Produksiebestuurder	D	skep visuele konsepte met 'n rekenaar om in te lig of te inspireer
1.2.5	Rekenaargrafika-kunstenaar	E	gebruik 'n outeursprogram om die programmeringsdraaiboek ('programming script') te skryf
1.2.6	Multimediaspesialis	F	ontwikkel navigasievloeikaarte
1.2.7	Animeerder	G	skep visuele effekte, animasies, klank- en videoformate
1.2.8	Oudiospesialis	H	skeduleer alle werk; verseker dat doeldatums bereik word
1.2.9	Videospesialis	I	kontroleer teks vir spel- of grammatikafoute
1.2.10	Interaktiewe ontwerper	J	skep inhoud wat op 'n spesifieke gehoor gerig is
		K	ontwerp logo's, knoppies en grafiese elemente

(10 × 1) (10)

1.3 Dui aan of die volgende stellings WAAR of ONWAAR is. Kies die antwoord en skryf slegs 'Waar' of 'Onwaar' langs die vraagnommer (1.3.1–1.3.15) in die ANTWOORDBOEK neer.

1.3.1 Warm kleure kan 'n mens angstig maak en sy/haar bloeddruk laat styg.

1.3.2 Hoe laer die pixeltelling is, hoe beter is die gehalte van die beeld.

1.3.3 Geïnterlinieerde video vereis meer bandwydte as progressiewe aftasting.

1.3.4 Rou beeldformaat verwys na saamgepersde foto's.

1.3.5 Probleemoplossing maak deel van kreatiwiteit uit.

1.3.6 Skakering beteken dieselfde as kleur.

1.3.7 Kleurintensiteit beïnvloed die helderheid of dofheid van 'n kleur.

1.3.8 Kleurgehalte of versadiging verwys na die suiwerheid van kleur.

1.3.9 'n Basiskleur is die kleur wat onder 'n masker voorkom.

1.3.10 Geïnterlinieerde video vereis meer bandwydte as progressiewe aftasting van dieselfde grootte.

1.3.11 Rou video loop teen 125 raampies per sekonde.

1.3.12 Dit is moontlik om gelykertyd meer as een effek by 'n videosnit in te sluit.

1.3.13 Kreatiwiteit beteken om nooit na ander se werk te kyk nie.

1.3.14 Om 'n digitale brosjure meer interessant te maak is dit goed om navigasieknoppies verskillend op elke bladsy te plaas.

1.3.15 'n Logo behoort soveel detail moontlik te hê.

(15 × 1) (15)

1.4 Gee EEN woord/term vir elk van die volgende beskrywings. Skryf slegs die woord/term langs die vraagnommer (1.4.1–1.4.10) in die ANTWOORDBOEK neer.

1.4.1 Die verskillende mense in 'n storie

1.4.2 'n Rekenaarprogram/toerusting wat 'n digitale datastroom enkodeer of dekodeer

1.4.3 Ongeredigeerde materiaal wat oorspronklik met 'n rolprentkamera of videokamera verfilm is

1.4.4 Teks, beeld, video, animasie en grafika wat gekombineer is

1.4.5 Drukwerk wat na afwerking ('trimming') oor die rand van die bladsy strek

1.4.6 Die punt waar teks op elke bladsy begin – by verstek links bo

1.4.7 Die kenmerk in *InDesign* wat soos 'n magneet vir elemente in 'n ontwerp optree

1.4.8 Word oor die algemeen as die wydte x hoogte van die skerm in pixels gemeet.

1.4.9 Aantal bisse per sekonde

1.4.10 Die term wat in *InDesign* vir die ruimte tussen kolomme gebruik word

(10 × 1) (10)
[50]

TOTAAL AFDELING A: 50

AFDELING B

VRAAG 2

2.1 Verduidelik die verskil tussen *RGB* en *CMYK* digitalekleurstelsels. (3 × 2) (6)

2.2 Verduidelik die *gradasie-effek* van kleurvulling kortliks. (3)

2.3 Beskryf kortliks hoe Flash in die morfering ('tweening or morphing') van vorms werk. (3)

2.4 Bespreek die maskertegniek in animasie. (2)

2.5 Beskryf die doel van Event Listener in ActionScript. (2)

2.6 Verduidelik die funksie van `stop();` in ActionScript. (2)

2.7 Gee EEN voordeel daarvan om analoogvideo na digitaal om te sit. (2)

2.8 Beskryf die digiteringsproses van 'n beeld kortliks. (3)

2.9 Omskryf wat 'n *RTF-lêer* is. (2)

[25]

VRAAG 3

3.1 Verduidelik die *nie-geïnterlinieerde aftastingsmetode*. (3)

3.2 Bespreek verliesing ('lossy') soos dit op die samedrukking van musieklêers van toepassing is. (3)

3.3 Definieer 'n *kodek* en verduidelik die funksie daarvan. (3)

3.4 Bespreek die beginsel van nabeeldwerking soos dit op film van toepassing is. (4)

3.5 Beskryf die doel van 'n ruimte ('gutter') in 'n dokument. (2)

3.6 Noem VIER ontwerpelemente. (4)

3.7 Verduidelik die volgende terme:

3.7.1 Letterspasiëring

3.7.2 Hangende inkeping

3.7.3 Knipkring ('clipping path')

(3 × 2) (6)

[25]

VRAAG 4

4.1 Noem VIER algemene elemente van 'n tydskrifvoorblad. (4)

4.2 Verduidelik die funksie van 'n verwysing in 'n boek. (2)

4.3 Gee VYF voorbeelde van elektroniese toestelle wat in die produksie van multimedia-inhoud gebruik word. (5)

4.4 Verduidelik die videoproduksieproses onder die volgende opskrifte:

4.4.1 Voorproduksiestadium (4)

4.4.2 Produksiestadium (4)

4.4.3 Naproduksiestadium (3)

4.4.4 Afronding en publikasie (3)
[25]

VRAAG 5

5.1 Noem VYF lede van 'n multimediaproduksiespan. (5)

5.2 Verduidelik kortliks die rol van elke lid van die produksiespan wat in VRAAG 5.1 genoem is. (5 × 2) (10)

5.3 Noem DRIE standaarde van openbare TV-uitsendings. (3)

5.4 Noem VIER lêerformate waarin beelde of prente gestoor kan word. (4)

5.5 Beskryf 'n *gebruikerkoppelvlak*. Gebruik 'n voorbeeld in jou antwoord. (3)
[25]

TOTAAL AFDELING B: 100
GROOTTOTAAL: 150

Kopiereg voorbehou