higher education & training

Department:
Higher Education and Training
REPUBLIC OF SOUTH AFRICA

NASIONALE SERTIFIKAAT (BEROEPSGERIG)

INHOUD IN MULTIMEDIA
NKR VLAK 3

(10040173)

19 November 2018 (X-Vraestel)
09:00–12:00

Hierdie vraestel bestaan uit 9 bladsye.

NCV

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. Skryf netjies en leesbaar.

NCV

AFDELING A

VRAAG 1

1.1 Verskeie opsies word as moontlike antwoorde op die volgende vrae gegee. Kies die antwoord en skryf slegs die letter (A–D) langs die vraagnommer (1.1.1–1.1.5) in die ANTWOORDBOEK neer.

1.1.1 Die algemeenste formaat van e-boeke is ...

A MS Word
B .pdf
C .jpg
D .bmp

1.1.2 Die soort simbole wat in Flash vir animasie gebruik word is ...

A grafika.
B filmuittreksels ('movie clips').
C knoppe ('buttons').
D rame.

1.1.3 Dinkskrumidees tydens videoproduksie is gewoonlik deel van die ... stadium.

A voorproduksie
B produksie
C naproduksie
D afronding en publiseer

1.1.4 … is kenmerke van dik, vertikale lyne.

A Vroulikheid en elegansie
B Sterkte en krag
C Verwarring en opwinding
D Stabiliteit en rigiditeit

1.1.5 Platskerm LCD TV's en die meeste HD TV's maak gebruik van 'n ... skandeerbenadering.

A deurskoot
B progressiewe of nie-interliniëring
C interliniëring
D gesinchroniseerde

(5 × 2) (10)

NCV

1.2 Kies die korrekte woord of woorde uit dié wat tussen hakies gegee word. Skryf slegs die woord of woorde langs die vraagnommer (1.2.1–1.2.15) in die ANTWOORDBOEK neer.

1.2.1 Die getal piksels wat op 'n rekenaarskerm langs die horisontale en vertikale as vertoon word, word definieer as die (beeld/ruimtelike) resolusie.

1.2.2 (Tussenanimasie/Raam-vir-raam animasie) gee die animator die meeste beheer.

1.2.3 Webtuistes, skermvoorstellings en rekenaarspeletjies word ontwerp en vertoon in (RGB/CMYK).

1.2.4 Mediabates wat geskep is in Flash word geberg in die (tydlyn/biblioteek).

1.2.5 (.MOV/.AVI) is die lêeruitbreiding om 'n Apple Quick Time-rolprent te identifiseer.

1.2.6 Die produksiespan moet 'n (hersieningsplan/aksieplan) opstel om die produksiespan en die werkslading te bestuur.

1.2.7 (Sans serif-/Serif-) klassifikasie verwys na lettertipes wat klein krulletjies aan die einde van elke lettervorm het.

1.2.8 Alle videosekwensies moet (saamgedruk/oorgesit) word nadat dit geredigeer is sodat die video uitgevoer kan word.

1.2.9 Titels wat vertikaal oor die filmmateriaal beweeg, word (rolle/kruipe) genoem.

1.2.10 (Ontwikkeling-/Terugspeel-) rekenaarstelsels het baie hoë prosesseervermoë nodig.

1.2.11 Kindle, iPad, Galaxy Pad en Playbook is almal voorbeelde van (*gaming*-toestelle/e-*lesers*).

1.2.12 (Versadiging/Kleurgehalte) beskryf die mate van suiwerheid van 'n skakering/tint (*hue*).

1.2.13 'n (Beweging/sluier) is 'n spesiale laag wat jou in staat stel om die elemente te versteek en die elemente op die onderliggende lae te toon.

1.2.14 Die (bronkode/gebruikerskoppelvlak) maak dit vir die gebruiker moontlik om met die multimediaproduk in interaksie te tree.

1.2.15 Standaarddefinisietelevisie (Standard Definition Television - SDTV) is (analoog/digitaal).

(15 × 1) (15)

Kopiereg voorbehou

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.

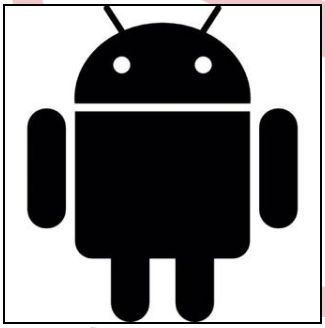
1.3.1 Dit is moontlik om 'n Flash-rolprent te skep wat nie-geanimeerd is deur bewegende prente te gebruik.

1.3.2 Interliniëring word gebruik deur alle analoë uitsaaitelevisiestelsels wat tans in gebruik is en katodestraalbuis TV-stelle, maar nie in plasmaskerms nie.

1.3.3 MPEG is die standaard vir digitale video.

1.3.4 Digitisering skakel analoogvideo om na 'n digitale formaat deur dit binêr te enkodeer.

1.3.5 Die logo wat hier onder getoon word, is 'n voorbeeld van 'n tipografiese logo:



1.3.6 Hoe meer die lengte van 'n titelsnit vergroot word, hoe stadiger sal die beweging oor die filmmateriaal wees.

1.3.7 'n Verkooppuntskerm is *gebruikerskoppelvlak.*

1.3.8 Films en sekwensies in films het 'n oorkoepelende tempo wat gewoonlik pas by die stemming van die film of sekwensie wat beteken hoe groter die aantal snitte in 'n toneel, hoe groter is die gevoel van spoed.

1.3.9 Om 'n PDF-lêer te besigtig en uit te druk, is Adobe Acrobat Reader-sagteware nodig.

1.3.10 Lêerkompressie is die verplatting van lae.

1.3.11 Teksinligting soos titels en krediete in 'n video moet so lank moontlik op die skerm gehou word.

1.3.12 Langer videoskote kan die tempo stadiger maak om spanning of 'n romantiese atmosfeer te skep.

Kopiereg voorbehou

1.3.13 Kleurkorreksie is een van die mees algemene effekte wat gebruik word om videogehalte te verbeter.

1.3.14 Tydens die voorproduksiefase van multimediaproduksie, maak die produksiespan gebruik van die dinkskrumtegniek waartydens een lid veronderstel is om die sessie te oorheers.

1.3.15 Film en video as digitale media is presies dieselfde.

(15 × 1) (15)

1.4 Kies 'n woord of term uit KOLOM B om by 'n item/'n woord/'n beskrywing in KOLOM A te pas. Skryf slegs die letter (A–F) langs die vraagnommer (1.4.1–1.4.5) in die ANTWOORDBOEK neer.

KOLOM A		KOLOM B	
1.4.1	'n Voorbeeld van animasiesagteware	A	Adobe Illustrator
		B	Adobe Flash
1.4.2	'n Grafiese beskrywing van 'n video of animasiestorie	C	sprei
1.4.3	'n Stel van twee bladsye wat in e-publikasie langs mekaar na gekyk word	D	Adobe Photoshop
		E	storiebord
1.4.4	'n Voorbeeld van vektorgrafikasagteware	F	Microsoft Publisher
1.4.5	'n Pikselgebaseerde projek		

(5 × 2) (10)

[50]

TOTAAL AFDELING A: 50

NCV

AFDELING B

VRAAG 2

2.1 Bespreek TWEE hoofverskille tussen vektor- en rastergrafika. (2 × 2) (4)

2.2 Daar word van jou verwag om 'n boek te ontwerp deur van template gebruik te maak:

2.2.1 Beskryf hoe jy toegang kan kry tot 'n onbeperkte versameling sjablone.

2.2.2 Gee EEN voordeel en EEN nadeel van die gebruik van template wanneer boeke ontwerp word.

(2 × 2) (4)

2.3 Beantwoord die vrae hier onder met verwysing na animasie:

2.3.1 Bespreek kortliks die term *animasie*.

2.3.2 Waar sal jy as animeerder van die maskerlaag gebruik maak?

2.3.3 Hoe sal jy 'n grafiese beeld in 'n simbool in Flash-animasie omskep?

2.3.4 As animeerder, skets kortliks enige TWEE voordele wat jy sal kry deur gebruik te maak van simbole in animasie.

2.3.5 Noem enige TWEE soorte *tweening*.

(5 × 2) (10)

2.4 Verduidelik die beginsel van *behoud van skermrigting ('preserving screen direction'*) wanneer video's geredigeer word. (3)

2.5 Beskryf enige TWEE voordele wat digitale video bo analoë video het.

(2 × 2) (4)

[25]

NCV

VRAAG 3

3.1 Noem SES soorte klankeffekte. (3 × 2) (6)

3.2 Jou oupa se troufoto's is in 1980 geneem en die foto's lyk nou oud.

Stel enige DRIE kleuraanpassings voor wat op die foto's aangebring kan word om dit nuut en modern te laat lyk. (3)

3.3 'n Videoredigeerder verwyder ongewenste filmmateriaal maar laat wesentlike filmmateriaal om te verseker dat die video die storie vertel of inligting voorsien. Dus kan 'n video met 'n deurlopende sekwensie van 'n tiener wat die huis verlaat om na 'n musiekkonsert te gaan, redigeer en kondenseer word tot vier skote.

Gee 'n kort beskrywing van wat elk van die VIER skote volgens jou kan uitbeeld. (4 × 2) (8)

3.4 Gee voorbeelde van waar die volgende redigeerbeginsels gebruik kan word:

3.4.1 Maak die redigering sigbaar

3.4.2 Passende toon

(2 × 2) (4)

3.5 Noem VIER van die algemeenste transisie-effekte tussen skote. (4)
[25]

VRAAG 4

4.1 Verduidelik kortliks waarom jy sal kies om lessenaardrukstelsel ('desktop publishing') te gebruik as jy besluit om klaskamernuus aan ander studente by jou skool of kollege oor te dra. (2)

4.2 Verduidelik DRIE voordele van e-boeke. (3 × 2) (6)

4.3 'n Meesterblad is 'n nuttige werktuig wanneer 'n digitale uitleg gedoen word.

Bespreek die doel van 'n meesterblad. (3)

4.4 Beskryf die term hanginkeping ('hanging indent'). (2)

4.5 Noem enige VIER ander elektroniese toestelle, buiten die persoonlike rekenaar, wat gebruik kan word om multimedia-inhoud te skep. (4)

4.6 Jy is van plan om 'n video oor die geskiedenis van jou kollege te skiet en te redigeer.

Noem enige VIER lede van die multimediaproduksiespan wat sal nodig wees en noem elkeen se funksie. (4 × 2) (8)
[25]

Kopiereg voorbehou

VRAAG 5

5.1 Teken die tabel hier onder oor en voltooi die tabel in die ANTWOORBOEK deur TWEE voorbeelde van sagteware en enige TWEE voorbeelde van lêerformate vir elke tipe multimedia-inhoud te gee.

	MULTIMEDIA-INHOUD	**SAGTEWARETOEPASSINGS (TWEE VOORBEELDE ELK)**	**Leêrformate (Twee voorbeelde elk)**
6.5.1	Teks		
6.5.2	Beelde		
6.5.3	Grafika		
6.5.4	Klank		
6.5.5	Video		

(5 × 2) (10)

5.2 Noem enige TWEE stadia in multimediaproduksie. (2 × 2) (4)

5.3 Noem DRIE tegnieke wat 'n produksiespan kan help om te verseker dat 'n projek teen die sperdatum voltooi word. (3)

5.4 Beskryf die verskil tussen teksverkryging ('text acquisition') en tekssamestelling ('text composition') vir elektroniese dokumente. (2 × 2) (4)

5.5 Nadat die lêers voorberei is, waar sal jy van die volgende gebruik maak:

5.5.1 Proefleeswerk

5.5.2 Verpakking

(2 × 2) (4)
[25]

TOTAAL AFDELING B: 100
GROOTTOTAAL: 150

NCV

Kopiereg voorbehou