

SULIT

NO. KAD PENGENALAN

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ANGKA GILIRAN

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



LEMBAGA PEPERIKSAAN
KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA

SIJIL PELAJARAN MALAYSIA 2009

7403/1

PRODUKSI MULTIMEDIA

Kertas 1

Nov./Dis.

2½ jam

Dua jam tiga puluh minit

JANGAN BUKA KERTAS SOALAN INI SEHINGGA DIBERITAHU

1. Tulis nombor kad pengenalan dan angka giliran anda pada petak yang disediakan.
2. Kertas soalan ini mengandungi tiga bahagian: Bahagian A, Bahagian B dan Bahagian C.
3. Jawab semua soalan.
4. Jawapan anda hendaklah ditulis pada ruang yang disediakan dalam kertas soalan ini. Kertas soalan ini hendaklah diserahkan pada akhir peperiksaan.
5. Kerja mengira mesti ditunjukkan dengan jelas. Anda mungkin kehilangan skor jika langkah-langkah penting tidak ditunjukkan dengan teratur.
6. Anda dibenarkan menggunakan kalkulator saintifik yang tidak boleh diprogram.

Untuk Kegunaan Pemeriksa			
Kod Pemeriksa:			
Bahagian	Soalan	Skor Penuh	Skor Diperoleh
A	1	5	
	2	5	
	3	5	
	4	5	
	5	5	
	6	5	
	7	5	
	8	5	
	9	5	
	10	5	
B	1	10	
	2	10	
	3	10	
C	1	10	
	2	10	
Jumlah		100	

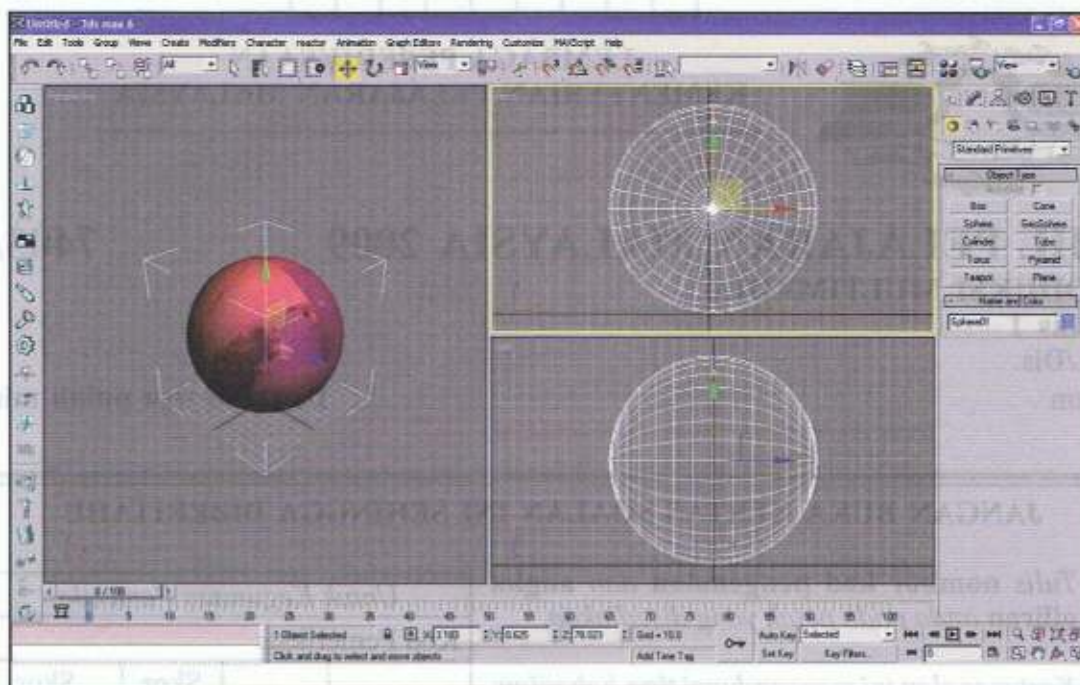
Kertas soalan ini mengandungi 29 halaman bercetak dan 3 halaman tidak bercetak.

[Lihat halaman sebelah

SULIT

Bahagian A

Jawab semua soalan.

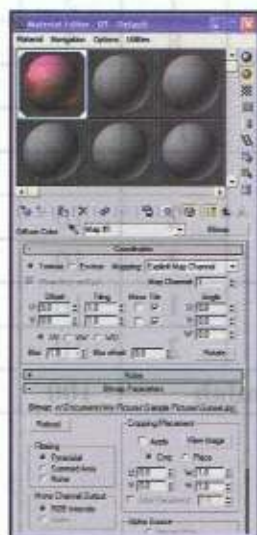


Rajah 1

- 1 Anda pernah meletakkan tekstur pada objek grafik 3D menggunakan 3D Studio Max seperti Rajah 1.

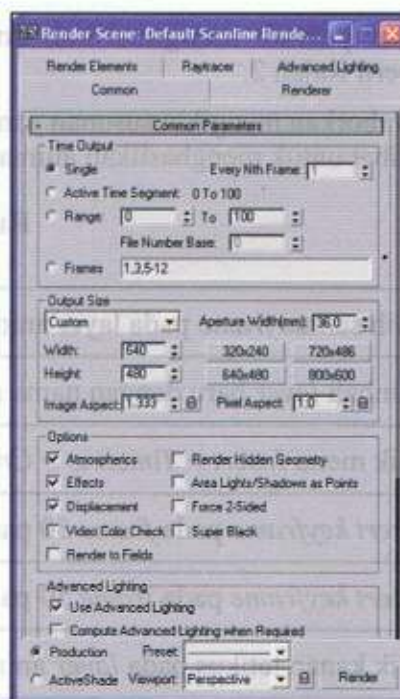
Pilih mana-mana **lima** dan tandakan (✓) kotak dialog yang terlibat dalam proses tersebut serta (✗) yang tidak berkenaan dalam ruang jawapan.

Ruang Jawapan

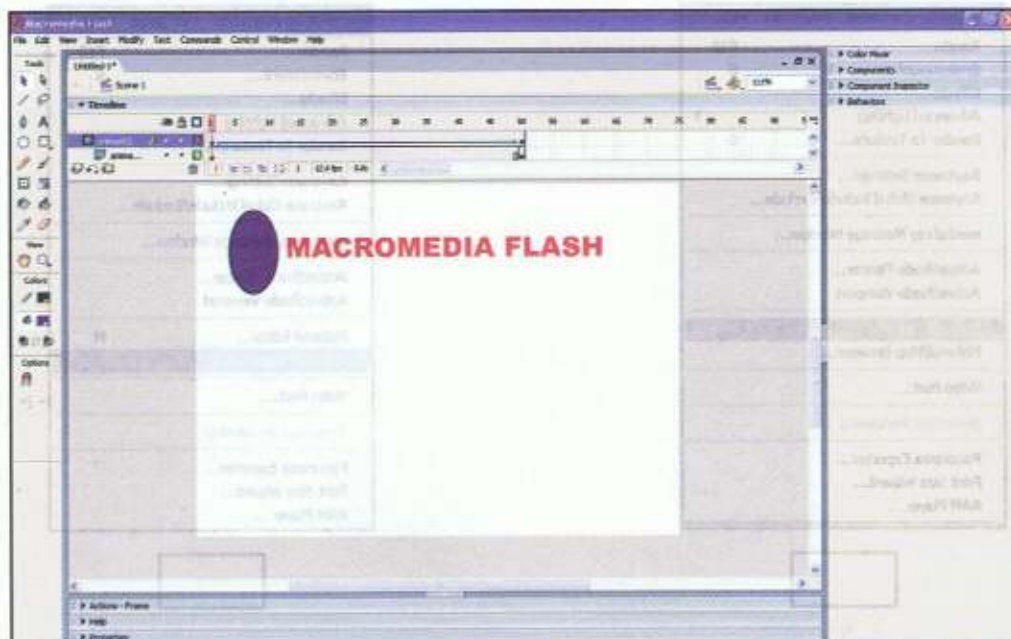


Skor

- 5
4
3
2
1
0



[Skor: 5]



Rajah 2

- 2 Anda pernah menghasilkan animasi *mask* menggunakan Macromedia Flash seperti Rajah 2.

Nomborkan mengikut susunan yang betul dengan menulis 4, 6, 7, 8 dan 9 langkah yang terlibat untuk menghasilkan animasi tersebut dalam ruang jawapan.

Ruang Jawapan

(a)	Pilih semua <i>frame</i> pada layer animask2.	
(b)	Tambah <i>layer</i> baru dengan nama animask2.	3
(c)	Klik menu <i>Insert > Timeline > Create Motion Tween</i> .	
(d)	<i>Insert keyframe</i> pada <i>frame</i> 50 pada layer animask2.	5
(e)	<i>Insert keyframe</i> pada <i>frame</i> 50 pada layer animask1.	2
(f)	Klik kanan tetikus pada layer animask 2 dan pilih tab <i>mask</i> .	
(g)	Aktifkan <i>frame</i> 1 pada layer animask2 dan lukiskan bentuk <i>ellipse</i> .	
(h)	Taipkan teks Macromedia Flash pada <i>frame</i> 1 pada layer animask1.	1
(i)	Aktifkan <i>frame</i> 50 pada layer animask2 dan pindahkan <i>ellipse</i> ke hujung teks.	

Skor

[Skor: 5]

5

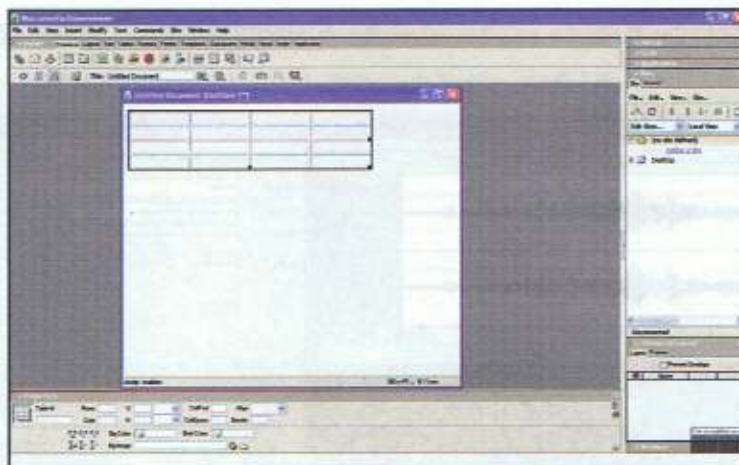
4

3

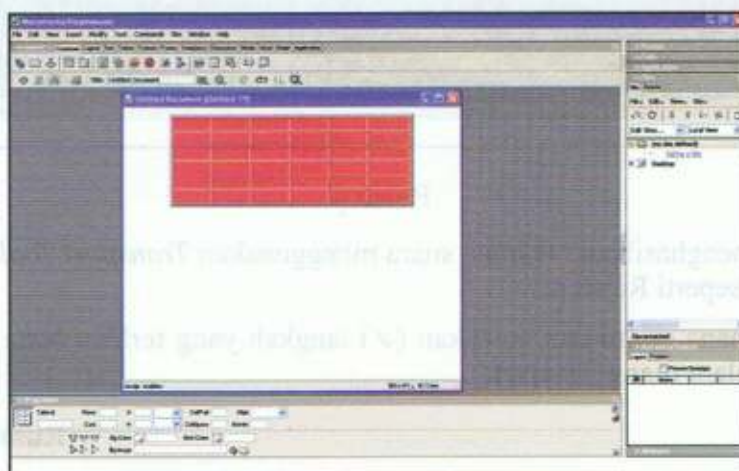
2

1

0



Rajah 3(a)



Rajah 3(b)

- 3 Rajah 3(b) menunjukkan jadual yang disunting daripada Rajah 3(a) menggunakan Macromedia Dreamweaver.

Pilih mana-mana **enam** dan tandakan (✓) fitur yang digunakan serta (✕) yang tidak berkenaan dalam ruang jawapan.

Ruang Jawaban

The screenshot shows the MS Word 2010 ribbon with the Table Tools - Layout tab selected. The ribbon contains the following options: Table Id, Rows, Cols, Bg Color, Bg Image, CellPad, CellSpace, Border, and Align. Arrows point from empty boxes to each of these options.

[Skor: 5]

[Lihat halaman sebelah



Rajah 4

- 4 Anda telah menghasilkan rakaman suara menggunakan *Transport Toolbar* dalam Sony SoundForge seperti Rajah 4.

Pilih mana-mana **enam** dan tandakan (✓) langkah yang terlibat serta (×) yang tidak berkenaan dalam ruang jawapan.

Ruang Jawapan

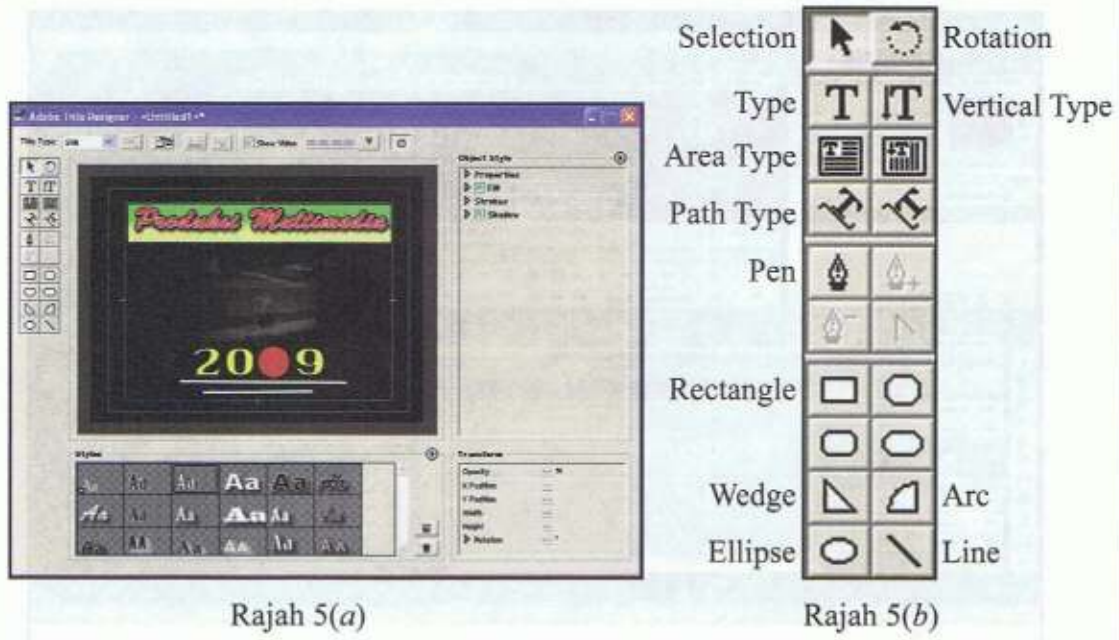
- (a) Klik alat kawalan *Magnify* untuk mengubah skala data.
- (b) Tetingkap *Record* dipaparkan. Klik butang *New*.
- (c) Tetingkap *Copy* dipaparkan. Klik butang *Copy*.
- (d) Klik butang *Record* untuk mula merakam suara.
- (e) Klik butang *Stop* untuk menghentikan rakaman.
- (f) Klik butang *Record* pada *Transport Toolbar*.
- (g) Tetapkan *setting* rakaman audio dan klik butang *OK*.
- (h) Klik butang *Play All* untuk memainkan hasil rakaman.

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

[Skor: 5]

Skor

5
4
3
2
1
0



- 5 Rajah 5(a) menunjukkan objek grafik dan objek teks yang dihasilkan menggunakan Adobe Title Designer dalam Adobe Premiere Pro.

Berdasarkan Rajah 5(b), pilih dan tuliskan **lima** tools untuk menghasilkan objek dan teks tersebut.

- (a)
- (b)
- (c)
- (d)
- (e)

[Skor: 5]

Skor

5

4

3

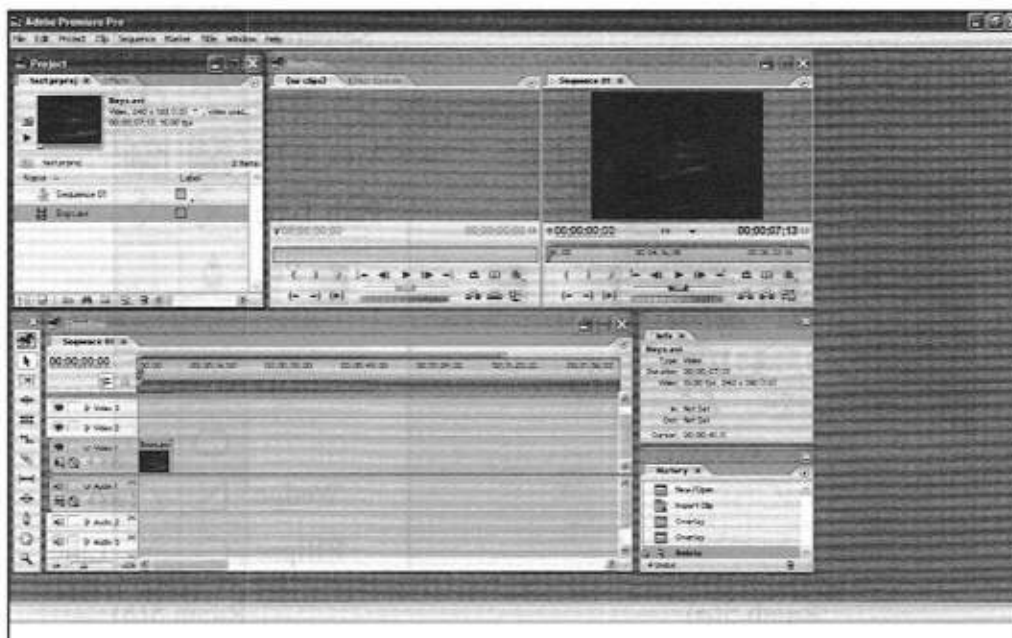
2

1

0

[Lihat halaman sebelah

SULIT



Rajah 6

- 6 Anda telah menyisip fail video ke dalam *Timeline* menggunakan Adobe Premiere Pro seperti Rajah 6.

Pilih mana-mana **enam** dan tandakan (✓) langkah menyisip fail tersebut serta (✗) yang tidak berkaitan dalam ruang jawapan.

Ruang Jawapan

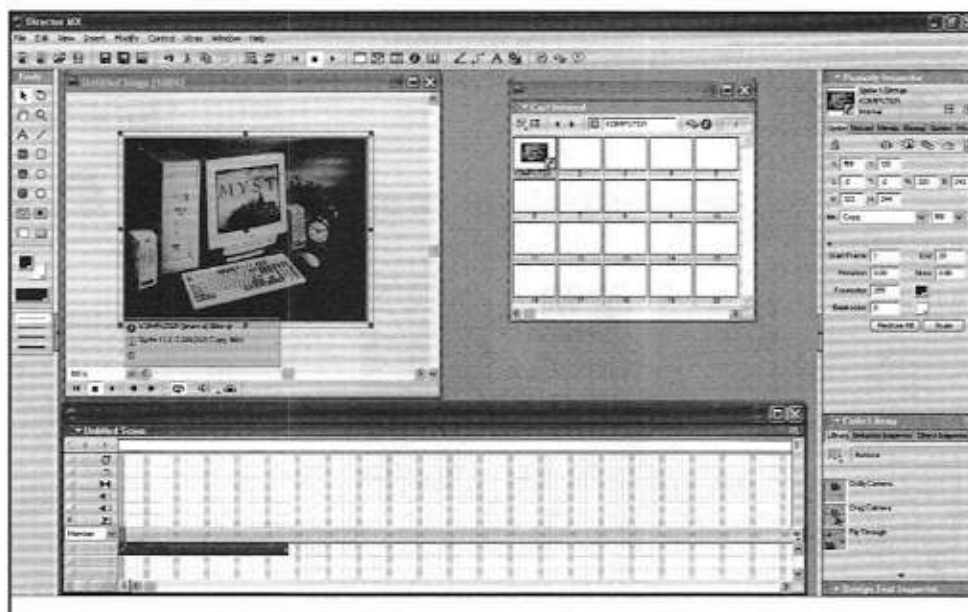
- (a) Klik butang *Open*.
- (b) Klik menu *File* dan pilih *Import*.
- (c) Klik menu *File* dan pilih *Open Project*.
- (d) Pilih klip video Boys.avi dari *Sample Folder*.
- (e) Pilih klip video Boys.mp3 dari *Sample Folder*.
- (f) Aktifkan klip video Boys.avi pada *Project Window*.
- (g) Aktifkan klip video Boys.avi pada *Track Selection Tool*.
- (h) Seret klip video Boys.avi ke *Track Video 1* pada *Timeline*.

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

[Skor: 5]

Skor

5
4
3
2
1
0



Rajah 7

- 7 Anda pernah menyisip elemen grafik ke dalam *Stage* menggunakan Macromedia Director seperti Rajah 7.

Lengkapkan langkah untuk melaksanakan proses tersebut mengikut urutan dalam ruang jawapan yang disediakan.

Ruang Jawapan

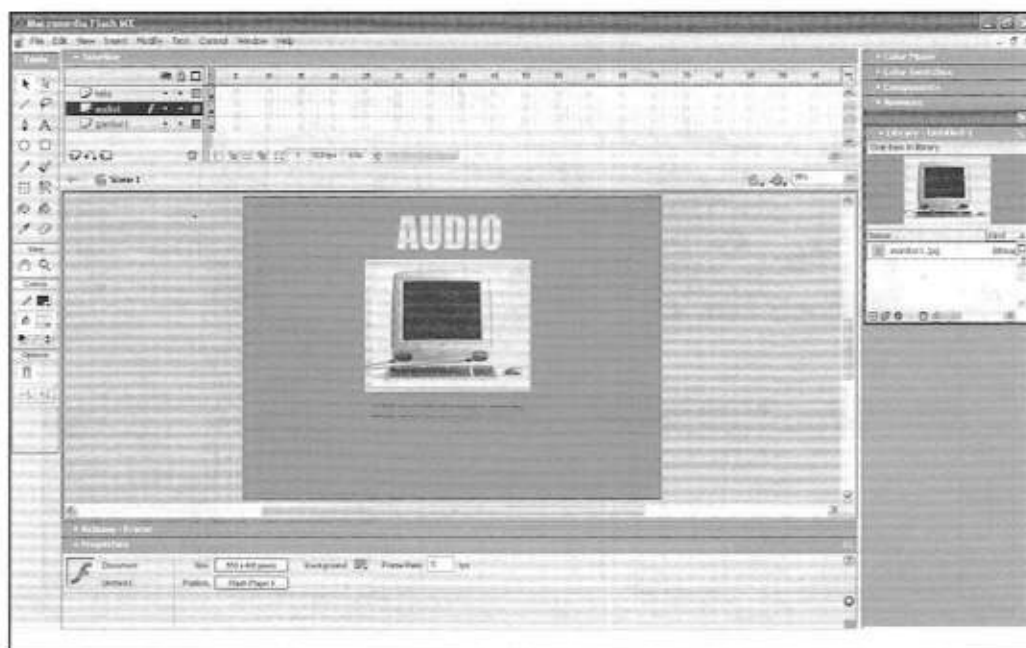
- (a)
- ↓
- (b) Pilih fail komputer.jpg dari fail sumber.
- ↓
- (c)
- ↓
- (d)
- ↓ Tetingkap *Image Option* akan muncul.
- ↓
- (e)
- ↓ Grafik yang diimport disimpan dalam tetingkap *Cast*.
- ↓
- (f)

[Skor: 5]

[Lihat halaman sebelah

SULIT

Skor
5
4
3
2
1
0



Rajah 8

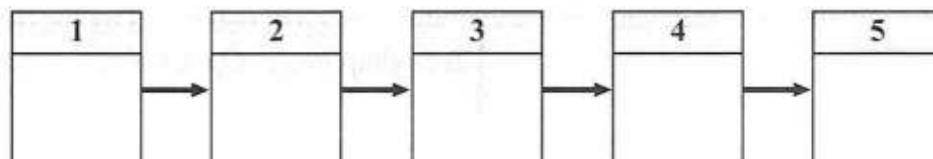
- 8 Anda pernah membina butang navigasi seperti Rajah 8 menggunakan Macromedia Flash.

Berdasarkan pernyataan dalam Jadual 1, pilih **lima** dan tuliskan **A, B, C, D, E** atau **F** langkah membina butang navigasi grafik mengikut urutan dalam ruang jawapan.

A	Klik butang OK.
B	Aktifkan imej Monitor1 pada <i>stage</i> .
C	Pilih dan klik <i>Button</i> pada tab <i>Behavior</i> .
D	Klik menu <i>Insert</i> dan pilih <i>Convert to Symbol</i> .
E	Klik butang kanan tetikus dan pilih <i>Convert to Symbol</i> .
F	Namakan simbol anda pada tab <i>Name</i> sebagai 'butang1'.

Jadual 1

Ruang Jawapan

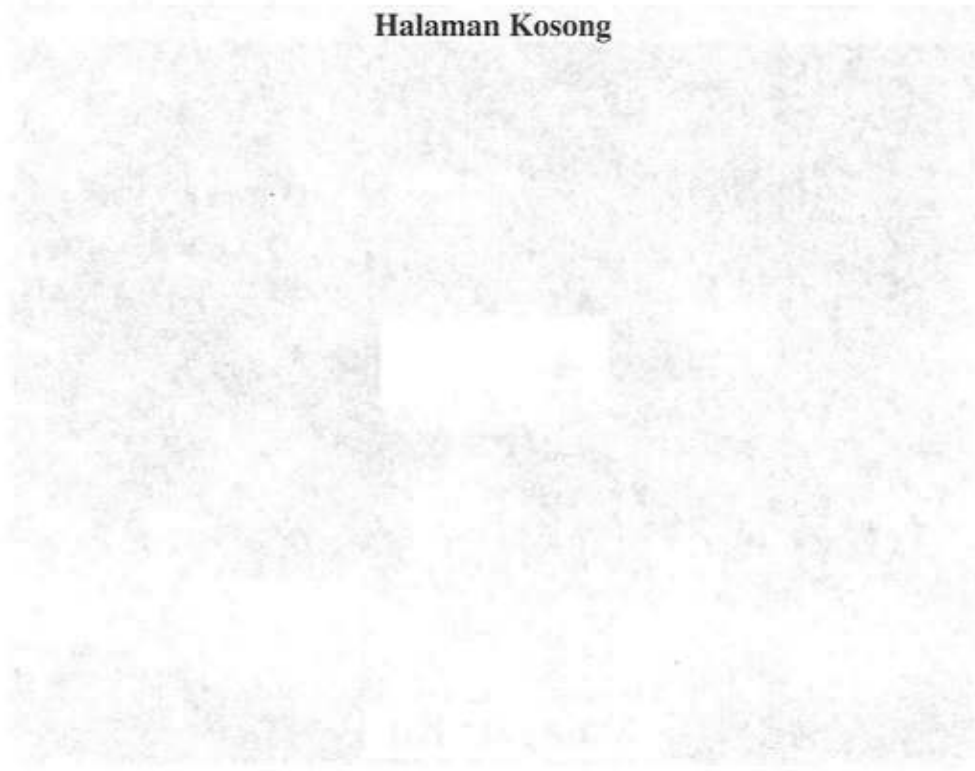


[Skor: 5]

Skor

5
4
3
2
1
0

Halaman Kosong



Skor

5

4

3

2

1

0

[Lihat halaman sebelah

SULIT



Rajah 9

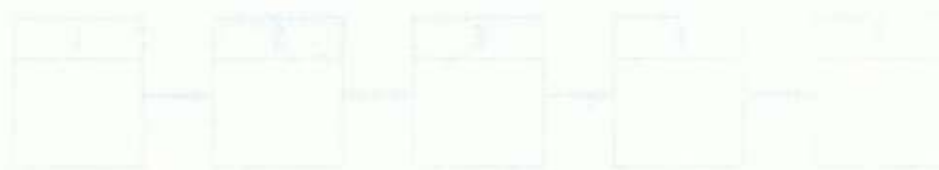
- 9 Anda pernah menghasilkan satu persembahan multimedia linear seperti Rajah 9. Berdasarkan rajah di atas, lengkapkan papan cerita yang disediakan pada ruang jawapan dengan maklumat yang betul.

[Skor: 5]

1.	...
2.	...
3.	...
4.	...
5.	...

Jadual 1

Ruang Jawapan



[Skor: 5]

Skor

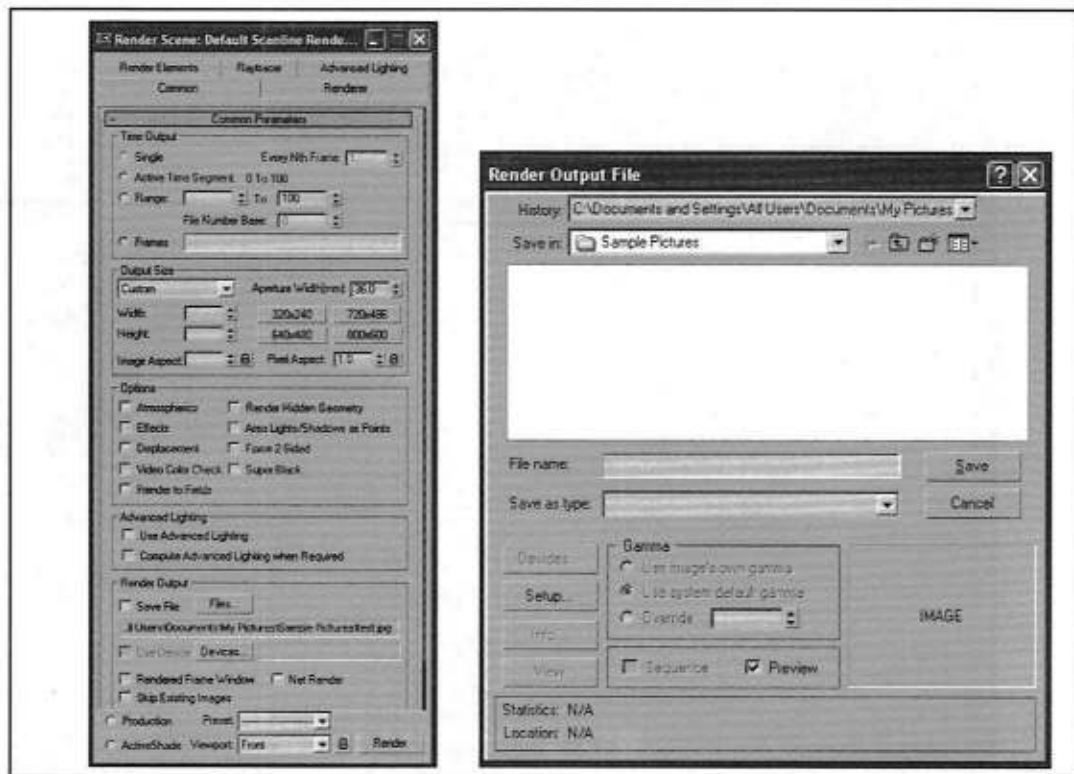
5
4
3
2
1
0

[Lihat maklumat Terkini]

Ruang Jawapan

PAPAN CERITA

TAJUK: MALAYSIAKU	IMEJ / GRAFIK VIDEO MALAYSIAKU																								
NO. SKRIN : SATU (1)																									
IMEJ :																									
ANIMASI : TIADA																									
VIDEO :																									
AUDIO / SUARA LATAR : Sumber : Lagu tradisional melayu daripada koleksi mp3 Masa : Dipermulaan persembahan berterusan sehingga persembahan tamat	Tentukan kedudukan teks dalam paparan skrin berdasarkan perkara berikut																								
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">Warna Teks</th> <th style="width: 10%;">HITAM</th> <th style="width: 10%;">Perenggan</th> <th style="width: 10%;">TIADA</th> <th style="width: 10%;">Animasi</th> <th style="width: 10%;">Ada</th> <th style="width: 10%;">Tiada</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Jenis Font</td> <td>ARIAL</td> <td>Imej / Grafik</td> <td></td> <td>Audio</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Saiz Font</td> <td>12</td> <td>Warna Latar</td> <td>PUTIH</td> <td>Video</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Warna Teks	HITAM	Perenggan	TIADA	Animasi	Ada	Tiada	Jenis Font	ARIAL	Imej / Grafik		Audio			Saiz Font	12	Warna Latar	PUTIH	Video		
Warna Teks	HITAM	Perenggan	TIADA	Animasi	Ada	Tiada																			
Jenis Font	ARIAL	Imej / Grafik		Audio																					
Saiz Font	12	Warna Latar	PUTIH	Video																					
CATATAN UMUM - Pelbagai imej grafik akan di paparkan secara linear sepanjang persembahan. Paparan video akan muncul di akhir persembahan multimedia linear.			SKRIP / SUMBER TEKS																						
ADA			TIADA																						



Rajah 10

- 10 Anda telah menetapkan *setting* semasa proses *rendering* menggunakan 3D Studio Max seperti Rajah 10.

Lengkapkan langkah melaksanakan proses tersebut dalam ruang jawapan.

Ruang Jawapan

- Klik menu *Rendering* dan pilih *Render*.
- Kotak dialog *Render Scene* akan dipaparkan. Pada bahagian *Common Parameter* pada *Time Output*, pilih
- Dalam bahagian *Output Size*, pilih *resolusi*
- Pada bahagian *Render Output* pilih opsyen
- Klik butang *Files*. Pada paparan kotak dialog *Render Output File*, berikan nama fail dan pilih format
- Klik butang *Save*.
- Klik butang

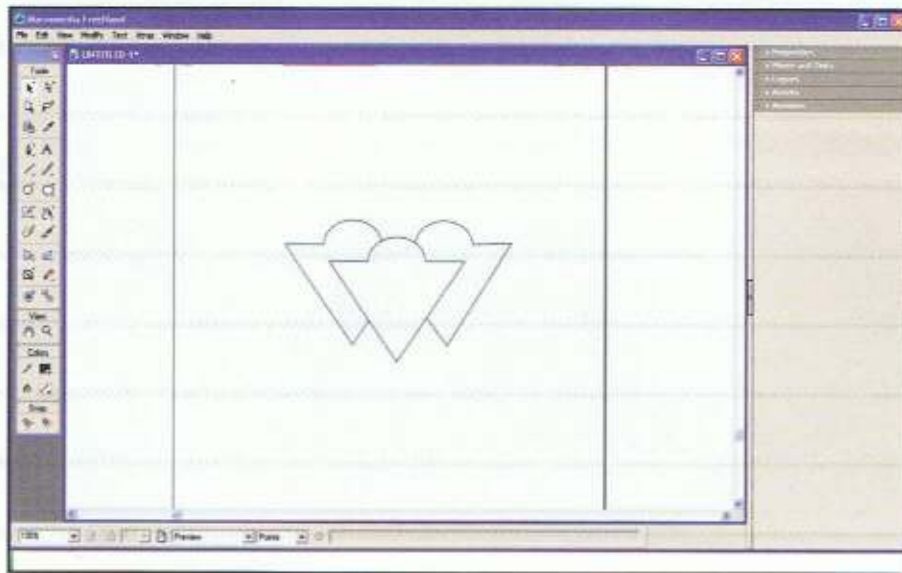
Skor

5
4
3
2
1
0

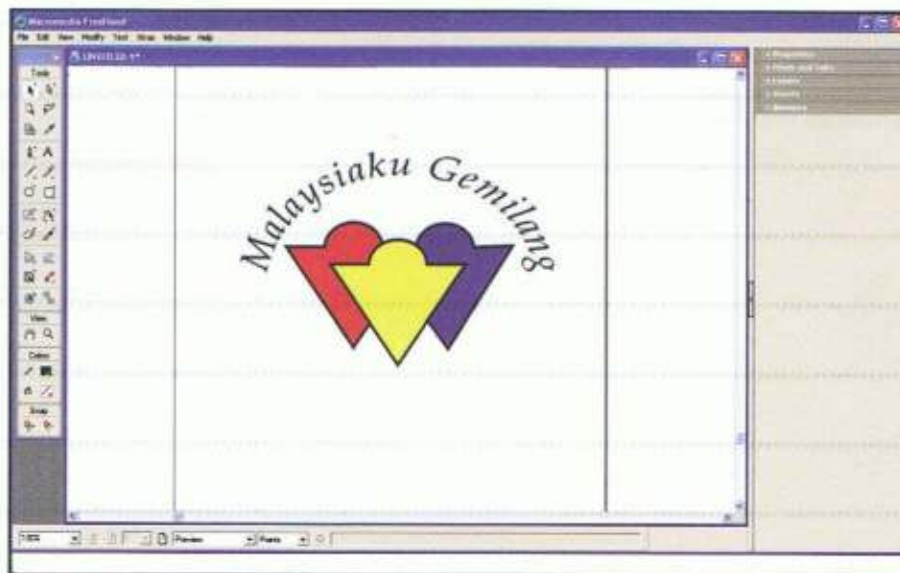
[Skor: 5]

Bahagian B

Jawab semua soalan.



Rajah 11(a)



Rajah 11(b)

- 1 Anda diminta membuat suntingan logo pada Rajah 11(a) supaya hasilnya menjadi seperti Rajah 11(b) menggunakan Macromedia Freehand.
Terangkan langkah untuk membuat suntingan tersebut.

[Skor: 10]

[Lihat halaman sebelah
SULIT

Untuk
Kegunaan
Pemeriksa

SULIT

16

7403/1

Ruang Jawapan

Skor

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

Ruang Jawaban

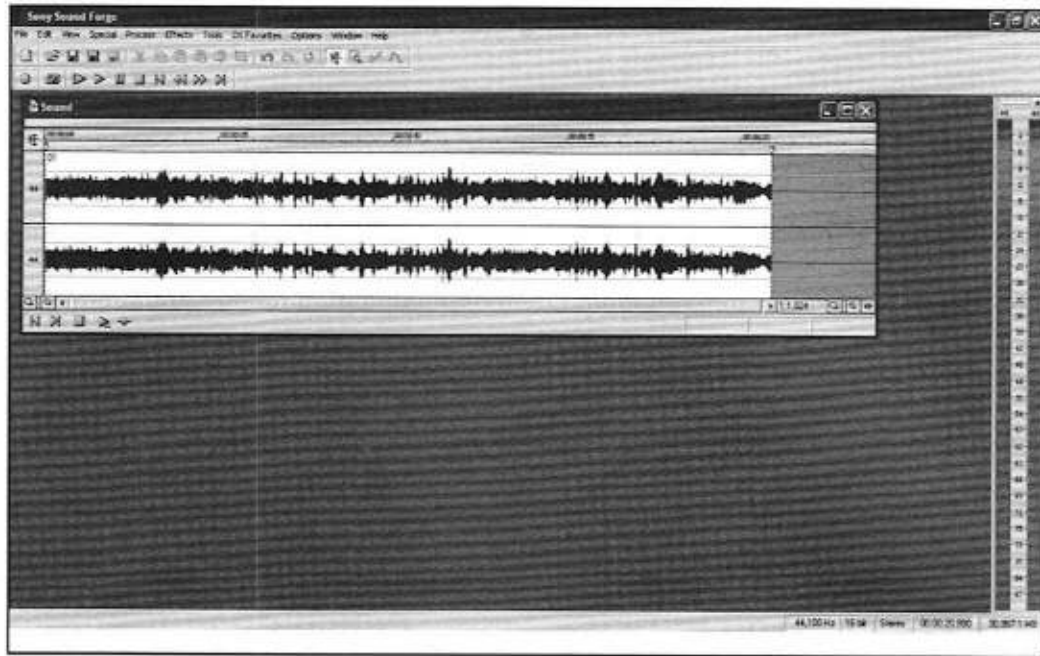
This image shows a full page of a handwriting practice worksheet. It features approximately 20 horizontal dashed lines spaced evenly down the page, providing a guide for letter height and placement. The background is plain white, and there are no other markings or text present.

Skor

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

[Lihat halaman sebelah

SULIT



Rajah 12

- 2 Anda telah merakam nyanyian lagu sekolah untuk satu persembahan multimedia menggunakan Sony SoundForge seperti Rajah 12.
- (a) Nyatakan langkah membuat rakaman tersebut.
 - (b) Nyatakan langkah menyimpan fail audio yang telah dirakam.

[Skor: 10]

Skor

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

Ruang Jawaban

[illegible]

Skor

10

9

8

7

6

50

34

42

33

2
1

1

[Lihat halaman sebelah

SULIT

Untuk
Kegunaan
Pemeriksa

SULIT

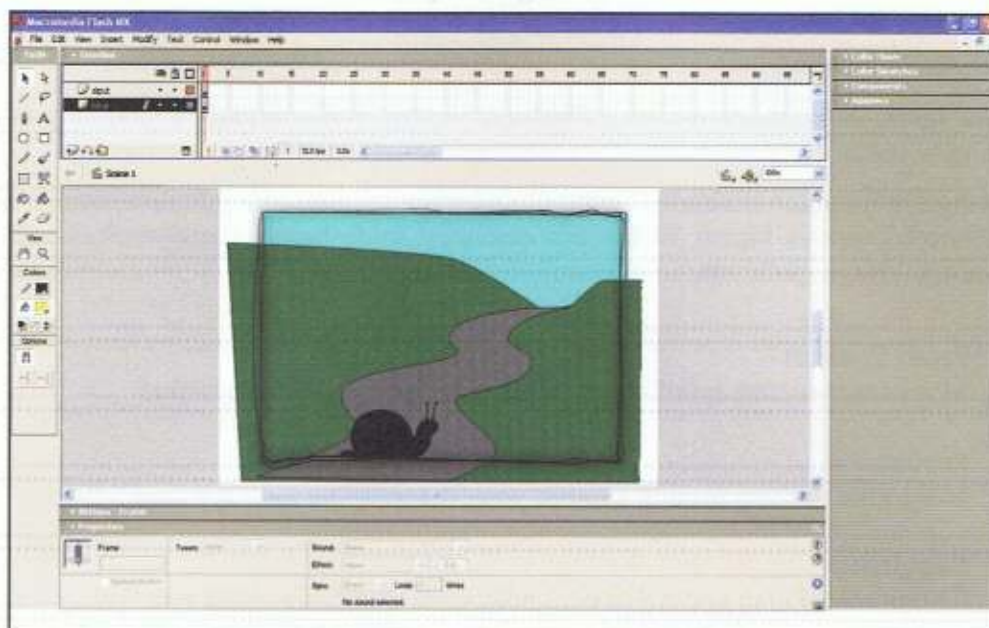
20

7403/1

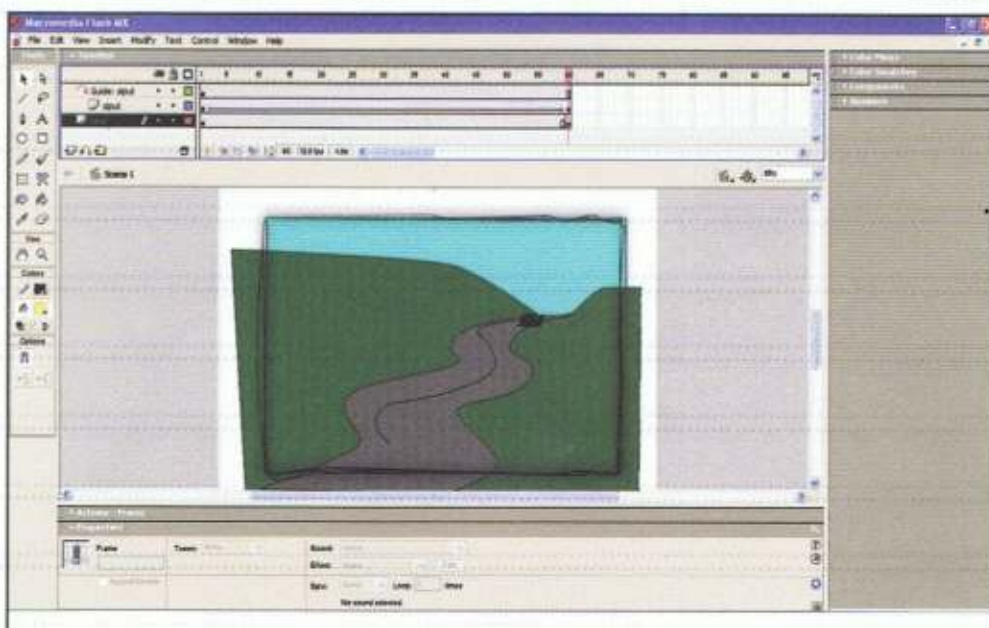
Ruang Jawapan

Skor

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0



Rajah 13(a)



Rajah 13(b)

- 3 Anda telah menghasilkan animasi seperti Rajah 13(b) daripada Rajah 13(a) menggunakan Macromedia Flash. Terangkan langkah menghasilkan animasi tersebut.

[Skor: 10]

Skor
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

[Lihat halaman sebelah
SULIT]

Untuk
Kegunaan
Pemeriksa

SULIT

22

7403/1

Ruang Jawapan

Skor

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

Ruang Jawaban

[illegible]

Skor

10

9

8

7

6

and

44

10

32

21

100

[Lihat halaman sebelah

Untuk
Kegunaan
Pemeriksa

Bahagian C

Jawab semua soalan.

- 1 Anda telah ditugaskan untuk membina laman Web sebuah syarikat pengeluar barangan sukan.

Cadang dan huraikan laman Web yang akan dibina dengan menggunakan elemen-elemen multimedia supaya laman Web lebih menarik. Anda boleh menggunakan maklumat di bawah sebagai panduan.

- (a) Profil Syarikat
Maklumat tentang syarikat, organisasi serta kemudahan syarikat
- (b) Produk
Maklumat tentang produk-produk yang dikeluarkan oleh syarikat.
- (c) Rangkaian
Senarai rangkaian kedai dan pengedar yang menjual produk syarikat.
- (d) Perkhidmatan
Kemudahan untuk membeli produk syarikat secara atas talian.
- (e) Pertanyaan
Pertanyaan tentang produk dan khidmat selepas jualan serta soalan am.

[Skor: 10]

Skor

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

Ruang Jawaban

[illegible]

Skor

10

9

8

7

6

5

4

3

2

11

0

[Lihat halaman sebelah
SULIT

Untuk
Kegunaan
Pemeriksa

Ruang Jawapan

Skor

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

- 2 Syarikat anda telah ditawarkan kontrak untuk membangunkan sebuah produk multimedia berbentuk pembelajaran perisian kursus secara interaktif. Anda diberikan maklumat berikut sebagai panduan:

- (a) Tajuk
Belajar Adobe Photoshop Secara Interaktif
- (b) Jenis Persembahan
Multimedia interaktif.
- (c) Sasaran
Pelajar MPV Produksi Multimedia.
- (d) Media yang digunakan
CD.
- (e) Tempoh Projek
6 minggu

Sebagai pengurus projek, sediakan kertas cadangan merangkumi proses kerja dan kos keseluruhan projek yang tidak melebihi RM10000.00 untuk membangunkan perisian kursus tersebut.

[Skor: 10]

Skor

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

[Lihat halaman sebelah

Untuk
Kegunaan
Pemeriksa

Ruang Jawapan

Skor

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

Ruang Jawaban

This image shows a full page of a handwriting practice worksheet. It consists of multiple sets of three horizontal dashed lines spaced evenly down the page, providing a guide for letter height and placement. The background is plain white, and there are no other markings or text present.

Skor

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

KERTAS SOALAN TAMAT