



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH
MATA PELAJARAN VOKASIONAL

Dokumen Penjajaran Kurikulum

PRODUKSI MULTIMEDIA

TINGKATAN 5

EDISI 2

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
6.0 Asas Animasi	<p>6.1 Asas Animasi</p> <p>6.1.1 Menjelaskan keperluan animasi dalam persembahan multimedia.</p> <p>6.1.2 Menerangkan konsep animasi.</p> <p>6.1.3 Membezakan jenis dan teknik animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Tradisional (ii) Digital 	<p>6.1.4 Menghasilkan animasi tradisional flipbook.</p>	
	<p>6.2 Animasi 2D</p> <p>6.2.1 Menerangkan konsep frame dan keyframe.</p> <p>6.2.2 Mengenal pasti fungsi alat dan fitur asas yang digunakan dalam perisian animasi 2D.</p> <p>6.2.3 Menghasilkan dan mewarna objek dengan menggunakan alat dan fitur yang sesuai dalam perisian animasi 2D.</p> <p>6.2.4 Membuat suntingan objek dan teks dengan menggunakan alat dan fitur yang sesuai.</p>		

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
	6.2.5 Menghasilkan animasi digital bagi objek dan teks menggunakan teknik: <ul style="list-style-type: none"> (i) Movement (ii) Morphing (iii) Masking 		
	6.3 Animasi karektor <ul style="list-style-type: none"> 6.3.1 Menjelaskan fungsi dan watak avatar dalam produk multimedia. 6.3.2 Melakar reka bentuk watak avatar dalam perisian animasi 2D. 6.3.3 Menentukan key poses watak avatar. 6.3.4 Menilai kelancaran pergerakan in between watak avatar. 6.3.5 Menghasilkan animasi watak avatar. 	6.3.6 Menghasilkan animasi akhir dengan membuat proses rendering menggunakan perisian animasi 2D.	
	6.4 Animasi 3D <ul style="list-style-type: none"> 6.4.1 Menjelaskan keperluan animasi 3D dalam produk multimedia. 6.4.2 Mengenal pasti fungsi alat dan fitur asas yang digunakan dalam perisian animasi 3D. 6.4.3 Menyenaraikan langkah mengimport objek 3D yang telah dihasilkan. 6.4.4 Menentukan key poses objek 3D. 	6.4.8 Menghasilkan animasi gerakan kamera dalam persekitaran animasi 3D mengikut kesesuaian. 6.4.9 Menghasilkan persekitaran animasi	

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
	<p>6.4.5 Menghasilkan pergerakan in between dengan menggunakan fitur transformasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Translasi (Translation) (ii) Putaran (Rotate) (iii) Penskalaan (Scale) <p>6.4.6 Membezakan penggunaan jenis cahaya dalam persekitaran animasi 3D.</p> <p>6.4.7 Menentukan kesesuaian kedudukan dan sudut pandangan kamera dalam persekitaran animasi 3D.</p>	<p>3D dengan membuat penetapan proses rendering menggunakan perisian animasi 3D.</p>	
<p>7.0 PEMBANGUNAN PRODUK MULTIMEDIA</p>	<p>7.2.1 Menerangkan Fasa Pembangunan Produk Multimedia:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Analisis Keperluan (ii) Reka Bentuk (iii) Implimentasi (iv) Pengujian dan Penilaian (v) Pembungkusan dan Pengedaran <p>7.2.2 Menjelaskan jenis produk multimedia seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Kiosk maklumat (ii) CD/DVD Interaktif (iii) Berasaskan web (iv) Aplikasi mudah alih 		

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
	<p>7.2.3 Menerangkan mod atau platform persembahan produk:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Atas talian (on-line) (ii) Luar talian (off-line) <p>7.2.4 Membuat analisis keperluan projek pembangunan produk multimedia.</p> <p>7.2.5 Mencadangkan anggaran kos pembangunan produk multimedia berdasarkan masa dan keperluan ahli pasukan.</p>		
	<p>7.2 Reka Bentuk Produk Multimedia</p> <p>7.2.1 Menjelaskan struktur reka bentuk persembahan produk multimedia :</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Linear (ii) Tidak Linear (iii) Hirarki (Hierarchy) (iv) Komposit (Composite) <p>7.2.2 Menjelaskan Prinsip Reka Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Penegasan (Emphasis) (ii) Corak (Pattern) (iii) Pengulangan (Repetition) (iv) Keseimbangan (Propotion) (v) Kesatuan (Unity) 		

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
	<p>7.2.3 Membuat analisis keperluan elemen multimedia dan interaksi antara muka pengguna dalam pembangunan produk multimedia.</p> <p>7.2.4 Menghasilkan carta alir produk berdasarkan struktur reka bentuk persembahan produk multimedia.</p> <p>7.2.5 Menghasilkan papan cerita berdasarkan carta alir yang dihasilkan.</p>		
	<p>7.3 Pembangunan Produk Multimedia</p> <p>7.3.1 Mengenal pasti bahan kandungan produk multimedia.</p> <p>7.3.2 Membina bahan multimedia dengan menggunakan perkakasan dan perisian yang bersesuaian.</p> <p>7.3.3 Mengenal pasti fungsi alat dan fitur asas yang digunakan dalam perisian pengarangan.</p> <p>7.3.4 Membina dan menghasilkan babak (scene) dengan menggunakan alat dan fitur yang sesuai.</p>		

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
	<p>7.3.5 Mengintegrasikan babak (scene) dengan membuat pautan menggunakan alat dan fitur yang sesuai dengan menggunakan perisian pengedaran.</p>		
	<p>7.4 Pengujian dan Penilaian</p> <p>7.4.1 Menguji prototaip produk multimedia melalui pengujian:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Alpha (ii) Beta 	<p>7.4.2 Menambahbaik produk multimedia.</p>	<p>7.4.3 Menghasilkan produk multimedia akhir berdasarkan mod atau platform persembahan yang dipilih.</p>
	<p>7.5 Pengurusan Sumber dan Edaran</p> <p>7.5.1 Menjelaskan kepentingan pengurusan fail dan folder bahan pembangunan produk.</p> <p>7.5.2 Menyediakan manual pengguna.</p> <p>7.5.3 Mencadangkan reka bentuk edaran produk berasaskan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) CD interaktif (ii) Laman web/kiosk (iii) Aplikasi mudah alih <p>7.5.4 Menghasilkan reka bentuk edaran produk yang dipilih berdasarkan kertas cadangan.</p>	<p>7.5.5 Menyediakan dokumentasi projek pembangunan produk multimedia yang dibangunkan.</p>	

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
8.0 KEUSAHAWANAN	<p>8.1 Isu dan Trend Masa Depan</p> <p>8.1.1 Menjelaskan isu etika dan perundangan yang berkaitan dengan multimedia.</p>	<p>8.1.2 Membincangkan trend masa hadapan bagi aplikasi media baru.</p>	<p>8.1.3 Mengaitkan perkembangan trend multimedia dengan peluang kerjaya sebagai usahawan pereka bentuk multimedia.</p>
	<p>8.2 Asas Keusahawanan</p> <p>8.2.1 Menerangkan konsep keusahawanan dalam bidang multimedia.</p> <p>8.2.2 Mengenal pasti ciri-ciri usahawan dalam bidang multimedia.</p> <p>8.2.3 Menjelaskan sumber keusahawanan dalam bidang multimedia iaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Manusia (ii) Modal (iii) Bahan mentah (iv) Teknologi <p>8.2.4 Mengira kos projek bagi penghasilan produk multimedia.</p>	<p>8.2.6 Menyediakan kad harga (<i>rate card</i>) pembangunan produk multimedia.</p>	

Tajuk	Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap
	8.2.5 Membuat justifikasi faktor yang mempengaruhi kadar bayaran pembangunan produk multimedia.		

Bahagian Pendidikan dan Latihan Teknikal Vokasional
Kementerian Pendidikan Malaysia,
Aras 5 & 6, Blok E14, Kompleks E,
Pusat Pentadbiran Kerajaan Persekutuan,
62604 Putrajaya.