



Državni izpitni center



P 2 2 1 K 3 3 0 1 3

SPOMLADANSKI IZPITNI ROK

# MEDIJSKA IN GRAFIČNA TEHNOLOGIJA

NAVODILA ZA OCENJEVANJE

Četrtek, 9. junij 2022

POKLICNA MATURA

Moderirana različica

**1. DEL**

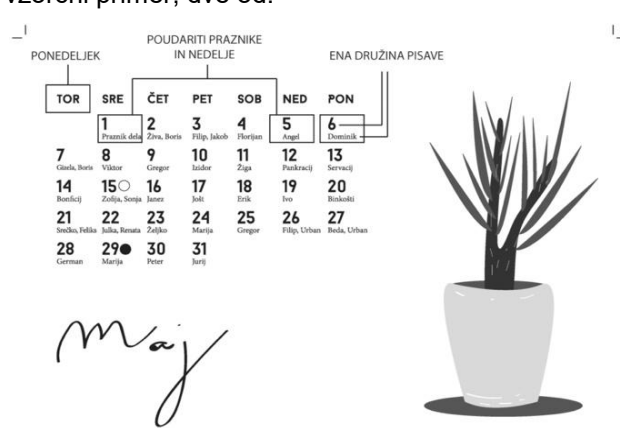
Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1	1	♦ C	
2	1	♦ A	
3	1	♦ D	
4	1	♦ D	
5	1	♦ A	
6	1	♦ B	
7	1	♦ C	
8	1	♦ A	
9	1	♦ C	
10	1	♦ B	

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
11	1	♦ sporazumevanje ♦ sporočanje	Vse pravilne rešitve = 1
12	1	♦ energijo ♦ svetlobo	Vse pravilne rešitve = 1
13	1	ena od: ♦ višino tona ♦ višino zvoka	
14	1	ena od: ♦ recepti ♦ recepturami ♦ vrednostmi	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
15	1	♦ CMYK ena od: ♦ *.tif ♦ *.tiff ♦ *.jpg ♦ *.jpeg ♦ *.pdf	Vse pravilne rešitve = 1
16	1	♦ 256	
17	1	ena od: ♦ razpiranje ♦ tracking	
18	1	ena od: ♦ tempiranje ♦ časovnost ♦ timing ♦ časa	
19	1	♦ sinopsis	
20	1	♦ ilustracije ♦ primere	Vse pravilne rešitve = 1

**Skupno število točk 1. dela: 20**

## 2. DEL

## 1. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1.1	1	<p>vzorčni primer, dve od:</p>  <p>dve od:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ teden se začne s ponedeljkom</li> <li>♦ praznike poudarimo</li> <li>♦ nedelje poudarimo</li> <li>♦ uporabimo samo eno družino pisave ...</li> </ul>	<p>Vse pravilne rešitve = 1</p> <p>Opisno: na sliki sta označeni dve napaki in zanju napisani pravili stavljenja; 1 točka za obe pravilni rešitvi brez označenih napak.</p> <p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>
1.2	1	♦ enobarvna večtonska	
	1	ena od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ sivinski</li> <li>♦ grayscale</li> <li>♦ enobarvni ...</li> </ul>	
1.3	1	ena od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Adobe Illustrator</li> <li>♦ CorelDraw</li> <li>♦ Inkscape</li> <li>♦ vektorski program ...</li> </ul>	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
<b>Skupaj</b>	<b>4</b>		

## 2. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2.1	1	ena od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ žični diagram</li> <li>♦ žičnat diagram</li> <li>♦ žični model</li> <li>♦ žičnat model</li> <li>♦ osnutek postavitve izhodiščne spletne strani ...</li> </ul>	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	1	ena od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ za pripravo strukture spletne strani</li> <li>♦ za načrtovanje postavitve spletne strani</li> <li>♦ za načrtovanje elementov spletne strani</li> <li>♦ za razvrščanje elementov spletne strani ...</li> </ul>	
2.2	1	vzorčni primer: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦               <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <pre> graph TD     DOMOV[DOMOV] --- ONAS[O NAS]     DOMOV --- GALERIJA[GALERIJA]     DOMOV --- KONTAKT[KONTAKT]     ONAS --- EKIPA[EKIPA]     ONAS --- REFERENCE[REFERENCE]     ONAS --- PROIZVODI[PROIZVODI]     ONAS --- ZGODOVINA[ZGODOVINA]               </pre> </div> </li> </ul>	Vse pravilne rešitve = 1  Opisno: stran »O nas« ima 4 podstrani; elementi morajo biti med seboj pravilno povezani.  Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	1	♦ hierarhično	
<b>Skupaj</b>	<b>4</b>		

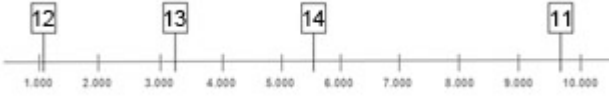
**3. naloga**

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila	
3.1	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 4</li> <li>♦ 3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 5</li> <li>♦ 8</li> </ul>	4 pravilne rešitve = 2 2 pravilni rešitvi = 1
3.2	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 6</li> <li>♦ spodnji/žabja perspektiva</li> <li>♦ Kamera stoji nižje od objekta snemanja, kaže ga od spodaj navzgor, objekt snemanja deluje superiorno (vzvišeno, večvredno, pomembno ...).</li> </ul>		Vse pravilne rešitve = 1  Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 7</li> <li>♦ zgornji/ptičja perspektiva</li> <li>♦ Kamera stoji višje od objekta snemanja, kaže ga od zgoraj navzdol, objekt snemanja deluje nebogljeno in nepomembno (osamljeno, nemočno, podrejeno, zapuščeno ...).</li> </ul>		Vse pravilne rešitve = 1  Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
<b>Skupaj</b>	<b>4</b>	Pri nalogi 3.2 upoštevamo tudi zamenjan vrstni red slik.		

**4. naloga**

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila	
4	1	♦ obdelava predlog	♦ 16   ♦ 0,80   ♦ 12,80	Vse pravilne rešitve = 6 5 pravih rešitev = 5 4 pravilne rešitve = 4 3 pravilne rešitve = 3 2 pravilni rešitvi = 2 1 pravilna rešitev = 1  Opisno: 1 točka za vsako pravilno izpolnjeno vrstico.  Upoštevamo tudi drugačno zaporedje delovnih operacij.
	1	ena od: ♦ grafična priprava ♦ prelom ♦ delo ...	♦ 7   ♦ 24,00   ♦ 168,00	
	1	♦ izdelava enobarvnih poskusnih odtisov	♦ 6   ♦ 2,80   ♦ 16,80	
	1	♦ izdelava barvnih poskusnih odtisov	♦ 6   ♦ 5,40   ♦ 32,40	
	1	♦ izdelava tiskovnih form	♦ 30   ♦ 3,70   ♦ 111,00	
	1		♦ 341,00	
<b>Skupaj</b>	<b>6</b>			

## 5. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
5.1	1	♦ 14	
5.2	4	♦ 	4 pravilne rešitve = 4 3 pravilne rešitve = 3 2 pravilni rešitvi = 2 1 pravilna rešitev = 1
5.3	1	ena od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ uporaba tehnike odbitega bliska</li> <li>♦ uporaba bliskavice z gibljivo glavo</li> <li>♦ pozicioniranje bliskavice stran od optične osi objektiva, da ni postavljena frontalno kot pri vgrajeni bliskavici</li> <li>♦ korekcija osvetlitve (višji ISO – npr. 400, 800 ...; daljši čas – npr. 1/8, 1/15, 1/30 ...; bolj odprta zaslonka – f/1.4, f/1.8, f/2 ...) namesto uporabe vgrajene bliskavice</li> <li>♦ uporaba t. i. predbliska – funkcija za zmanjševanje učinka rdečih oči</li> <li>♦ pogled modela stran od objektiva oziroma fotografiranje pod kotom</li> <li>♦ povečanje ambientalne svetlobe</li> <li>♦ uporaba ustrezne studijske osvetlitve ...</li> </ul>	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
<b>Skupaj</b>	<b>6</b>		

## 6. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila					
6.1	2	♦ rokopisna ♦ sredinska ♦ linearna ♦ polni format/obojestranska	4 pravilne rešitve = 2 2 pravilni rešitvi = 1					
6.2	1	♦ odzivni dizajn						
6.3	2	♦ D ♦ A ♦ C ♦ B	4 pravilne rešitve = 2 2 pravilni rešitvi = 1					
6.4	1	dve od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ ločljivost</li> <li>♦ barvna globina</li> <li>♦ barvni prostor</li> <li>♦ merilo 1:1</li> <li>♦ upoštevamo povečavo oziroma pomanjšavo ...</li> </ul>	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.					
	1	♦ moare						
6.5	1	štiri od:						
		<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td>♦ 0°/90°</td> <td>♦ 15°</td> <td>♦ 45°</td> <td>♦ 75°</td> </tr> <tr> <td>♦ Y</td> <td>♦ C/M</td> <td>♦ K</td> <td>♦ M/C</td> </tr> </table>		♦ 0°/90°	♦ 15°	♦ 45°	♦ 75°	♦ Y
♦ 0°/90°	♦ 15°	♦ 45°	♦ 75°					
♦ Y	♦ C/M	♦ K	♦ M/C					
<b>Skupaj</b>	<b>8</b>							

## 7. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
7.1	1	ena od: ♦ vsak lik/del lika, ki ga želimo animirati, pripravimo ločeno v plasteh ♦ like/dele likov, ki jih želimo animirati, izvozimo vsakega posebej v ločenih datotekah (npr. Assets)	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.  Opisno: format datoteke, ki omogoča prosojno ozadje oz. plasti.
	1	ena od: ♦ *.ai ♦ *.psd ♦ *.tif ♦ *.png ♦ *.gif ...	
7.2	1	♦ odbito	
	1	ena od: ♦ razpršena (difuzna) svetloba brez ostrih senc ♦ bolj naravna, mehka svetloba ♦ možen večji nadzor nad osvetlitvijo objekta od strani kot pri uporabi vgrajene bliskavice ...	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
7.3	1	ena od: ♦ računalniška ♦ digitalna ♦ 2D računalniška animacija ♦ 2D računalniška kolažna animacija	
7.4	1	ena od: ♦ Postopek je avtomatiziran, animator sam postavi ključne sličice, vmesne sličice pa ustvari program sam – avtomatizirano, s pomočjo interpolacije. ♦ Postopek je avtomatiziran, omogoča sproten in hitrejši ogled dela brez predhodne digitalizacije.	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
7.5	1	ena od: ♦ kodek (programska oprema/algorithm) omogoča stiskanje ali raztegovanje digitalnih večpredstavnostnih datotek ♦ kodek uporabljamo za kodiranje analognih datotek v digitalne (ali obratno) ♦ za predvajanje na spletu potrebujemo skrčene (kompresirane) video datoteke, ki jih ustvarimo in predvajamo s pomočjo kodekov ena od: ♦ H.264 ♦ H.265 ♦ H.266	Vse pravilne rešitve = 1  Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
7.6	1	ena od: ♦ To je končni proces izdelave animiranega filma, ki omogoča pretvorbo delovnega dokumenta v format datoteke, primerne za predvajanje video vsebin. ♦ To je proces pretvorbe izvirnega grafičnega ali multimedijskega gradiva, ki se uporablja v določenem programu, v drugo obliko, ki je univerzalna in jo prepoznajo standardne aplikacije za predvajanje video vsebin. ♦ Z upodabljanjem pretvorimo gradivo, ki smo ga oblikovali v programu za animacijo, v takšen format videa, ki si ga je mogoče ogledati na različnih napravah.	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
<b>Skupaj</b>	<b>8</b>		

Skupno število točk 2. dela: 40