



Š i f r a k a n d i d a t a :

**Državni izpitni center**



JESENSKI IZPITNI ROK

# LIKOVNA TEORIJA

## ==== Izpitna pola 2 ====

Likovna naloga

**Ponedeljek, 30. avgust 2010 / 165 minut**

*Dovoljeno gradivo in pripomočki:*

*Kandidat prinese nalivno pero ali kemični svinčnik, grafitne svinčnike različnih trdot, barvne svinčnike, črne in barvne flomastre, radirko, šilček, šestilo, dva trikotnika, ravnilo, škarje in lepilo. Kandidat dobi dva lista belega šelešamerja formata A4, dva konceptna lista in dva ocenjevalna obrazca. Izpitni poli je priložena barvna priloža.*

**SPLOŠNA MATURA**

### NAVODILA KANDIDATU

**Pazljivo preberite ta navodila.**

**Ne odpirajte izpitne pole in ne začinjajte reševati naloge, dokler vam nadzorni učitelj tega ne dovoli. Zagovora v izpitni poli ni dovoljeno zapisovati z navadnim svinčnikom.**

Prilepite kodo oziroma vpišite svojo šifro (v okvirček desno zgoraj na tej strani in na ocenjevalna obrazca). Svojo šifro vpišite tudi na konceptna lista.

Izpitna pola vsebuje navodila za izdelavo likovnega izdelka. Število točk, ki jih lahko dosežete, je 50.

Ko boste izdelek dokončali, na hrbtni strani označite njegov spodnji rob, nanj prilepite kodo oziroma napišite svojo šifro in ga vstavite **v izpitno polo**. Izdelajte samo en izdelek, saj bo samo en tudi ocenjen. Osnutke naredite na konceptna lista. Osnutki se ne upoštevajo pri ocenjevanju.

Zaupajte vase in v svoje zmožnosti. Želimo vam veliko uspeha.

*Ta pola ima 8 strani, od tega 4 prazne. Barvna priloža ima 2 strani, od tega 1 prazno.*



**Prazna stran**

**OBRNITE LIST.**

## LIKOVNA NALOGA – IZDELEK

Dva postavna fanta (odločite se za par z ene izmed reprodukcij) se nameravata udeležiti partije tenisa. Treba je obuti naša fanta.

(Tenis, že v srednjem veku v Franciji znana igra; moderni tenis se je razvil v 19. st. v Angliji. Igrajo ga posamezniki in dvojice. Igrišče (8,23 m x 23,77 m za igro posameznikov oz. 10,97 m x 23,77 m za dvojice) je razdeljeno z 91 cm visoko mrežo. Igralec poskuša spraviti žogico čez mrežo tako, da jo nasprotni igralec težko obrani ali vrne. Igra ima lahko največ pet setov (za moške) oz. tri (za ženske ter ženske in mešane dvojice). Niz je dobljen, če igralec dobi najmanj šest iger (game), vendar mora imeti najmanj dve dobljeni igri prednosti (izjema – tiebreak). Igro dobi tisti igralec, ki prvi doseže štiri točke (način štetja: ce. 15-30-40-igra). Igrišča so peščena, iz umetnih snovi, asfaltna in travnata, in sicer na prostem ali v dvorani.)

Naloga: kreirajte **domišljjsko** športno obutev (teniške copate ali superge) za to srečanje. Pri tem izhajajte iz slogovnih značilnosti obdobja, pa vendar bodite pri ustvarjanju oblik, barv in vzorcev čim bolj izvirni. Narišite prostorski model le enega čevlja, največ enega para čevljev. Seveda lahko namesto moške ustvarite žensko športno obutev.

Izberite in obkrožite sliko, s katere je par, ki ga nameravate obuti:

A      B      C      D      E      F

(40 točk)

**ZAGOVOR LIKOVNE NALOGE – IZDELKA**

Formalno analizirajte lastno delo.

V zagovoru povežite značilnosti vašega izdelka s slogovnimi značilnostmi, ki so vidne na reprodukciji.

*(10 točk)*

**Prazna stran**

**Prazna stran**

**Prazna stran**