



Državni izpitni center



ZIMSKI IZPITNI ROK

# MEDIJSKA IN GRAFIČNA TEHNOLOGIJA

NAVODILA ZA OCENJEVANJE

Sreda, 15. februar 2023

POKLICNA MATURA

Moderirana različica

**1. DEL**

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
1	1	♦ C	
2	1	♦ D	
3	1	♦ A	
4	1	♦ C	
5	1	♦ B	
6	1	♦ C	
7	1	♦ D	
8	1	♦ A	
9	1	♦ D	
10	1	♦ C	
11	1	ena od: ♦ komuniciranje ♦ komunikacija	
12	1	ena od: ♦ valovanje ♦ nihanje	
13	1	♦ višino tona/zvoka ♦ glasnostjo/jakostjo	Vse pravilne rešitve = 1
14	1	♦ reprografski	
15	1	♦ vbočene ♦ izbočene	Vse pravilne rešitve = 1
16	1	♦ znašanje	
17	1	♦ mrtvo ♦ živo	Vse pravilne rešitve = 1
18	1	♦ iluzija	
19	1	♦ 5000 K	
20	1	♦ izdelek/produkt ena od: ♦ tržna pot ♦ prodajna pot	Vse pravilne rešitve = 1

**Skupno število točk 1. dela: 20**

## 2. DEL

### 1. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila	
1	1	♦ samostojna	ena od: ♦ rokopisna ♦ pisana	Opisno: 1 točka za vsako pravilno izpolnjeno vrstico tabele.
	1	ena od: ♦ drugi ♦ 2. ♦ II.	♦ linearna	
	1	ena od: ♦ prvi ♦ 1. ♦ I.	♦ klasicistična	
	1	ena od: ♦ prvi ♦ 1. ♦ I.	♦ renesančna	
<b>Skupaj</b>	<b>4</b>			

### 2. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila	
2.1	2	štiri od: napaka ♦ (2) ... </h3> ♦ (4) ... "target=_blank"> ♦ (5) ... </p><a> ♦ (6)	popravek ♦ 2 ♦ "..._blank"> ♦ ... </a> ♦ </div>	Vse pravilne rešitve = 2 2 pravilni rešitvi = 1  Opisno: Pravilna rešitev je označena napaka in zapisan popravek.
2.2	2	ena od: ♦ zunanja slogovna predloga ♦ <link rel="stylesheet" type="text/css" href="slog.css" /> ali ♦ notranja slogovna predloga ♦ <head> <style type="text/css"> p {padding-left: 20px; border-bottom: solid green 2px} body {background-image: url("slike/ozadje.gif")} </style> </head> ali ♦ slog znotraj oznake ♦ <head> <style type="text/css"> p {padding-left: 20px; border-bottom: solid green 2px} body {background-image: url("slike/ozadje.gif")} </style> </head>		Vse pravilne rešitve = 2 Pravilen način = 1 Pravilna koda = 1  Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
<b>Skupaj</b>	<b>4</b>			

## 3. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3.1	2	<p>♦</p>	<p>Vse pravilne rešitve = 2 Pravilna postavitev luči = 1 Pravilno poimenovanje = 1</p> <p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>
3.2	2	<p>dve od:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ z uporabo difuzorja</li> <li>♦ z uporabo mehčala svetlobe</li> <li>♦ z uporabo angl. soft box</li> <li>♦ z indirektno osvetlitvijo</li> <li>♦ z odsevniki</li> <li>♦ z uporabo dopolnilne luči</li> <li>♦ z odvzemanjem v postprodukciji ...</li> </ul>	<p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>
<b>Skupaj</b>	<b>4</b>		

## 4. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila	
4	1	♦ obdelava predlog	♦ 64 ♦ 0,80 ♦ 51,20	<p>Vse pravilne rešitve = 6 5 pravih rešitev = 5 4 pravilne rešitve = 4 3 pravilne rešitve = 3 2 pravilni rešitvi = 2 1 pravilna rešitev = 1</p> <p>Opisno: 1 točka za vsako pravilno izpolnjeno vrstico.</p> <p>Upoštevamo tudi drugačno zaporedje delovnih operacij.</p>
	1	ena od: ♦ grafična priprava ♦ prelom ♦ delo	♦ 7 ♦ 21,00 ♦ 147,00	
	1	♦ izdelava enobarvnih poskusnih odtisov	♦ 6 ♦ 5,80 ♦ 34,80	
	1	♦ izdelava barvnih poskusnih odtisov	♦ 4 ♦ 11,40 ♦ 45,60	
	1	♦ izdelava tiskovnih form	♦ 22 ♦ 9,60 ♦ 211,20	
	1		♦ 489,80	
<b>Skupaj</b>	<b>6</b>			


**5. naloga**

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
<b>5.1</b>	1	♦ 6	
<b>5.2</b>	1	♦ 3	
<b>5.3</b>	2	♦ 3 ♦ 2/6 ♦ 4 ♦ 5	Vse pravilne rešitve = 2 2 pravilni rešitvi = 1
<b>5.4</b>	2	♦ na kolescu za izbor osvetlitvenega načina izberemo: M/manual/ročno ali P, A, S/T ♦ v meniju izberemo ročno nastavitvev/merjenje beline: angl. Preset Manual > Measure/Custom White Balance ...) ♦ izberemo ali v sceno postavimo belo ali sivo površino/tablo/klin ♦ fotografiramo/pritisnemo na sprožilec	Vse pravilne rešitve = 2 2 pravilni rešitvi = 1  Opisno: pomembno je pravilno zaporedje.  Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
<b>Skupaj</b>	<b>6</b>		

**6. naloga**

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
<b>6.1</b>	1	♦ Risana ali klasična animacijska tehnika je tehnika, pri kateri rišemo sličico za sličico na papir, folijo ali neposredno na film, jih posnamemo (digitaliziramo) in nato zmontiramo v animirani film.	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
<b>6.2</b>	1	♦ Animatorju omogoča večjo prosojnost listov in pregled nad predhodnimi risbami, kar olajša animiranje.	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	1	♦ Omogoča zajemanje oz. digitalizacijo in pregledovanje sličic risane animacije na računalniku.	
<b>6.3</b>	2	šest od: ♦ PREDPRODUKCIJA   ♦ ideja   ♦ sinopsis   ♦ scenarij   ♦ zgodboris (angl. storyboard)   ♦ oblikovanje zvoka   ♦ animatik (pripravljalni film)   ♦ oblikovanje junakov in scenografije (angl. character in layout design) ↓ ♦ PRODUKCIJA ↓ ♦ animiranje ♦ POSTPRODUKCIJA   ♦ montaža ↓ ♦ posebni učinki	6 pravih rešitev = 2 3 pravilne rešitve = 1  Opisno: Upoštevamo, če je pravilno zaporedje.
<b>6.4</b>	1	ena od: ♦ zgodboris ♦ angl. storyboard	
<b>6.5</b>	2	štiri od: ♦ gumbi za preklapljanje med stranmi ♦ povezave znotraj dokumenta ♦ povezave, dodane k slikam ♦ animacija ♦ zvok ♦ video ...	4 pravilne rešitve = 2 2 pravilni rešitvi = 1  Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
<b>Skupaj</b>	<b>8</b>		

## 7. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
7.1	1	♦ zaščitni znak, barve, tipografija	
7.2	1	♦ C ♦ A ♦ D ♦ B	
7.3	1	♦ vzorčni primer 	Opisno: Skica vsebuje kombinacijo slikovnega elementa in vsaj en tipografski znak.
7.4	1	ena od: ♦ sredinski ♦ simetrični ♦ asimetrični ♦ konstruktivni ♦ lokasti ...	
	1	ena od: ♦ prvi sklop ♦ renesančna ♦ baročna ♦ klasicistična ♦ drugi sklop ♦ egipčanska ♦ linearna	
7.5	1	dve od: ♦ letak ♦ plakat ♦ majica ♦ obesek za ključe ♦ svinčnik ♦ namizna zastavica ...	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
7.6	1	ena od: ♦ f/5,6 ♦ f/4 ♦ f/2,8 ♦ f/2 ♦ f/1,4	
	1	ena od: ♦ 1/125 ♦ 1/250 ♦ 1/500 ♦ 1/1000	
<b>Skupaj</b>	<b>8</b>		

Skupno število točk 2. dela: 40