



Državni izpitni center



P 2 5 1 K 3 3 0 1 3

SPOMLADANSKI IZPITNI ROK

MEDIJSKA IN GRAFIČNA TEHNOLOGIJA

NAVODILA ZA OCENJEVANJE

Petek, 6. junij 2025

POKLICNA MATURA

Popravljena
moderirana različica

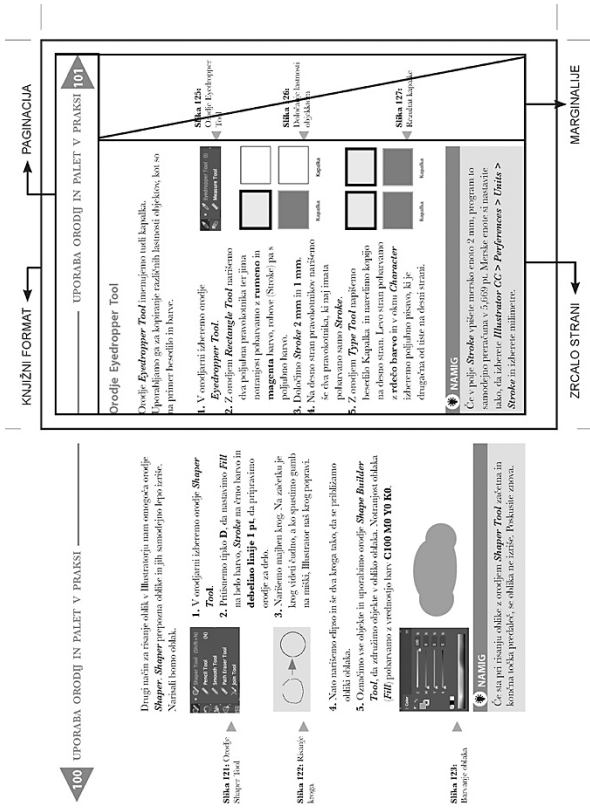
1. DEL

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1	1	♦ D	
2	1	♦ D	
3	1	♦ B	
4	1	♦ D	
5	1	♦ B	
6	1	♦ D	
7	1	♦ A	
8	1	♦ C	
9	1	♦ D	
10	1	♦ C	
11	1	♦ C	
12	1	♦ D	
13	1	♦ A	
14	1	♦ C	
15	1	♦ B	
16	1	♦ D	
17	1	♦ B	
18	1	♦ A	
19	1	♦ C	
20	1	♦ A	

Skupno število točk 1. dela: 20

2. DEL

1. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1.1	1	vzorčni primer, tri od: 	3 pravilne rešitve = 1 Opisno: pravilna rešitev je označen in pravilno poimenovan element. Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
1.2	1	tri od: - pisava: enaka kot za glavno besedilo/1. sklop - naslonilo: levo - poudarjanje: slika in številka krepko - opis/podpis k sliki na zunanjem robu besedila/ strani/zrcala	3 pravilne rešitve = 1
1.3	1	tri od: - naslonilo: levo - pisava: linearna/2. sklop - barva: rdeča/oranžna - poudarjanje: krepko - stopnja pisave: večja od glavnega besedila ...	3 pravilne rešitve = 1
1.4	1	ena od: - C0 M100 Y100 K0 - M100 Y100	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
Skupaj	4		

2. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2.1	1	ena od: ♦ LAN/lokalno ♦ WLAN	
	1	ena od: ♦ MAN/mestno ♦ WAN/prostrano	
2.2	1	dve od: ♦ svetovni splet ♦ elektronska pošta ♦ klepet ♦ prenos datotek ♦ komunikacijski kanali ♦ družbena omrežja ...	2 pravilni rešitvi = 1
2.3	1	dve od: ♦ .si ♦ .eu ♦ .org ♦ .com ...	2 pravilni rešitvi = 1 Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
Skupaj	4		

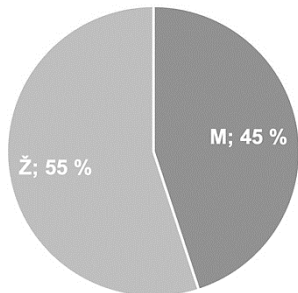
3. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3.1	1	dve od: ♦ 5 ♦ 2/dvo	Za obe pravilni rešitvi = 1
	1	ena od: ♦ studijska bliskavica (z lepotilnim krožnikom/diskom) ♦ glavna luč ♦ reflektor (z lepotilnim krožnikom/diskom) ♦ odbojnik/odsevník	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
3.2	1	ena od: ♦ dodatna bliskavica ♦ prenosna bliskavica ♦ zunanja bliskavica ♦ prilagodljiva bliskavica ♦ bliskavica z gibljivo glavo ...	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	1	ena od: ♦ za natančno določitev jakosti in usmerjenosti svetlobe z odbojem ♦ za bolj razpršeno, naravno osvetlitev brez izrazitih senc in ostrih obrisov, kot so vidni na desni polovici obraza ...	
Skupaj	4		

4. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
4	4	osem od: ♦ ① 110,00 610,00 ♦ ④ 165,00 915,00 ♦ ⑥ 33,00 183,00 ♦ ⑨ 26,40 146,40 ♦ ⑫ 15,40 85,40 ♦ ⑬ 19,80 109,80 ♦ ⑮ 44,00 244,00 ♦ ⑰ 55,00 305,00	8 ali 7 pravih rešitev = 4 6 ali 5 pravih rešitev = 3 4 ali 3 pravih rešitve = 2 2 pravih rešitvi = 1 Opisno: pravilna rešitev je obkrožena pravilna številka oziroma izpolnjena pravilna vrstica s pravilnim zneskom DDV in pravilno vrednostjo DDV.

5. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
5.1	1	♦ razpredelnica	
5.2	1	vzorčni primer: ♦ Struktura zaposlenih po spolu 	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	1	ena od: ♦ tortni grafikon/graf/diagram/prikaz ♦ okrogli grafikon/graf/diagram/prikaz	Upoštevamo rešitev, ki je pravilna glede na skico.
5.3	1	♦ izdelava posameznih elementov v plasteh s prosojnim ozadjem v formatu, primernem za animiranje (*.ai, *.png, *.psd, *.tiff ... razen *.jpg)	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	1	♦ ustvarjanje novega projekta v Adobe After Effects (nastavitev števila sličic, razmerja stranic, ločljivosti, trajanja); uvoz in ureditev elementov (plasti) na časovni osi; animiranje sprememb s pomočjo postavljanja/oblikovanja ključnih sličic (premikov (angl. position)/velikosti (angl. scale)/rotacij (angl. rotation)/prosojnosti (angl. opacity)	
	1	♦ končni izvoz/upodabljanje/finalizacija v formatu, primernem za objavo (*.mp4)	
Skupaj	6		

6. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
6.1	2	vzorčni primer:  dve od: ♦ 1: z določitvijo barvnega prostora CMYK ♦ 2: z izbiro pisave, ki ima šumnike ♦ 3: s povečanjem grafičnih elementov v označen prostor dodatka za porezavo ...	2 pravilni rešitvi = 2 1 pravilna rešitev = 1 Opisno: pravilna rešitev je za označeno napako in ustrezen opis popravka. Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
6.2	1	♦ CMYK ustvarja barve z mešanjem pigmentov/ subtraktivno mešanje; RGB ustvarja barve na zaslonu z osvetlitvijo pikslov/aditivno mešanje	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	1	♦ barvni obseg RGB je večji od barvnega obsega CMYK	
6.3	2	štiri od: ♦ oznake končnega formata ♦ dodatki za porezavo ♦ ločljivost slikovnih elementov ♦ barvni prostor ♦ število barv ♦ pisave ...	4 pravilne rešitve = 2 3 ali 2 pravilni rešitvi = 1 Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
Skupaj	6		

7. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
7.1	1	Režiser dve od: ♦ načrtuje produkcijske elemente ♦ izbira igralce in usmerja njihov nastop ♦ skrbi za doslednost zgodbe ♦ skrbi za vizualni slog ♦ sodeluje v postprodukciji ...	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	1	Direktor fotografije dve od: ♦ sodeluje pri določanju vizualnega stila ♦ oblikuje osvetlitev scene ♦ izbira kamere in objektivne ♦ kontrolira kompozicijo ♦ sodeluje v postprodukciji ...	
7.2	2	štiri od: ♦ postavitev levo, (gre za 1. prizor), dvopičje odtemnitev. EXT. INT.: ZASNEŽENA OZKA POT – NOČ popoldne Levo naslonilo, postavitev Nekega mizlega popoldneva je KRPAN po zasneženih ozkih poti na svoji kobilici tovoril nekaj kilogramov soli, ko mu je neprosto prižvenketal lep voz. Na vozu je sedel CESAR JANEZ, ki se je ravno peljal v Trst. Krpan je bil kmečki človek, zato ga tudi ni poznal. Namesto, da bi se obiral s nezdružljivostjo je raje brž dvignil in z lahkim vrtoglavim premetaval svojo s tovorom naloženo kobilico, da je voz bi podrl. Ko Cesar to vidi, veli KOČIJAŽU, da naj ustavi konje. CESAR JANEZ: »Kdo pa si ti?« KRPAN: »Kripan mi pravijo; doma sem pa z Vrha od Svete Trojice, dve uri hoda od tukaj.« CESAR JANEZ: »I, kaj pa nosiš v tovoru?« MARTIN KRPAN (zamišljeno): »I, kaj? Kresilno gobo pa nekaj brusov sem naložil, gospod.« CESAR (računsko): »Ako so brusi, zakaj so pa v vrečah?« Poimenovanje lika ni konsistentno »Bojim se, da bi od mraza ne razpokali; zato sem jih v slamo zavil in v vrečo potisnil.« Rez na: Postavitev desno, dvopičje	4 pravilne rešitve = 2 3 ali 2 pravilni rešitvi = 1 Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev. Opisno: Prizor se dogaja zunaj/na prostem (EXT).
7.3	2	dve od: ♦ sinopsis, razvojna faza/predprodukcija ♦ snemalna knjiga, predprodukcija ♦ finančni plan, razvojna faza/predprodukcija ♦ dispozicija/urnik snemanja, predprodukcija/produkcija ♦ snemalni plan/koleдар produkcije/mesečni/letni načrt produkcije, predprodukcija	2 pravilni rešitvi = 2 1 pravilna rešitev = 1 Opisno: pravilno izpolnjena vrstica; dokument in faza se morata ujemati. Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.

7.4	1	vzorčni primer: 	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev. Opisno: skica in oznaka oziroma ime izreza/plana se morata ujemati.
	1	ena od: ♦ P II (po Kumarju)/P 2 (po Drozgu) ♦ P I/P 1/ameriški ♦ P 0/P 0/ozki total ♦ P 1/P I/srednji total/srednji splošni total ♦ P 2/P II/total/veliki total (vzorčni primer) ♦ P 3/P III/široki total ♦ P 4/P IV/panorama/daljni splošni/ekstremni total	
Skupaj		8	

8. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
8.1	1	dve od: ♦ moare/moiré ♦ nastane zaradi nepravilnosti pri sukanju rastra/kotov/raztezanja papirja pri tisku/napačnega vrstnega reda tiska procesnih barv ...	Za obe pravilni rešitvi = 1 Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
8.2	1	štiri od: ♦ C (15°/75°) ♦ M (75°/15°) ♦ Y (90°/0°) ♦ K (45°)	Vse pravilne rešitve = 1
8.3	1	♦ amplitudni/AM	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	1	♦ rastrske pike so na enaki oddaljenosti, ki jo določa linijatura rastra, razlikujejo se po velikosti	
8.4	1	♦ frekvenčni/FM	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	1	♦ velikost rastrskih pik je enaka, spreminja se njihova gostota/razpored in razdalja	
Skupaj		6	

9. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
9.1	1	ena od: ♦ z nastavitvijo beline svetlobe/angl. white balance ♦ z nastavitvijo barvne temperature	
	1	ena od: ♦ nastavev beline svetlobe: najprej nastavimo način fotografiranja na M – manual/ročno (ali P), v meniju poiščemo funkcijo za ročno nastavev beline (ali uporabimo gumb za hiter dostop – WB), v bližini motiva postavimo belo površino (lahko tudi sivo) in sprožimo/fotografiramo, da se vzpostavi nastavev ♦ nastavev barvne temperature: najprej nastavimo način fotografiranja na M – manual/ročno (ali P), v meniju poiščemo ročno nastavev barvne temperature (vpis številke v kelvinih), sprožimo; lahko si pomagamo s svetlomerom ...	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev. Opisno: opis se mora ujemati z izbrano nastavitvijo.
9.2	1	ena od: ♦ obrobimo športne copate, izbor s kopiranjem/izrezovanjem in lepljenjem spremenimo v samostojno plast ♦ obrobimo športne copate in izbor maskiramo ♦ v orodni vrstici izberemo orodje pero (angl. pen tool); na vrstici za nastavev orodja (na vrhu delovnega okna) označimo pot (angl. path); obrišemo športne copate z izbranim orodjem (klikanje in prilagajanje naklona/oblike krivulj med točkami (angl. anchor points); na koncu »zapremo obliko« tako, da kliknemo v prvo pozicijo, točke lahko naknadno prilagajamo z orodjem za neposredno označevanje (angl. direct selection tool – A); da obris spremenimo v označitev, je treba izvesti še desni klik na obris in v padajočem meniju izbrati funkcijo ustvari izbor (angl. make selection); to spremenimo v samostojno plast s kopiranjem/izrezovanjem in lepljenjem označitve (Ctrl+C/X in S+Ctrl+P)	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
9.3	1	♦ z enim od orodij za označevanje (lasso/magic wand/pen tool) označimo zeleni del, s kopiranjem in lepljenjem ga spremenimo v samostojno plast, ki jo pobarvamo s plastnimi slogi (angl. color overlay)/na dnu vrstice s plastmi dodamo novo prosojno plast in uporabimo orodje paint bucket, označeni del prebarvamo s čopičem (brush tool) ...	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
9.4	1	♦ C	
	1	♦ športne copate postopno prestavljamo (od 12,5 do 25 različnih sličic/faz za sekundo animacije), vsako postavitev sproti fotografiramo, na koncu sličice zmontiramo, izvozimo/upodobimo/»renderiramo« v tekoč posnetek/film	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.

9.5	1	♦ E	
	1	♦ NE ena od: ♦ koda določa belo barvo napisa ♦ koda je za nepodčrtan napis ♦ koda je za napis Kupi ♦ koda je za pravokotnik zelene barve brez obrobe	Za obe pravilni rešitvi = 1 Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
Skupaj	8		

Skupno število točk 2. dela: 50