



Državni izpitni center



P 2 5 3 K 3 3 0 1 3

ZIMSKI IZPITNI ROK

MEDIJSKA IN GRAFIČNA TEHNOLOGIJA

NAVODILA ZA OCENJEVANJE

Torek, 3. februar 2026

POKLICNA MATURA

Moderirana različica

1. DEL

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

Skupno število točk 1. dela: 20


2. DEL**1. naloga**

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1.1	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ akcidenčna ♦ letak/vabilo 	Vse pravilne rešitve = 1
1.2	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ simetričnem/sredinskem ♦ linearna 	Vse pravilne rešitve = 1
1.3	1	ena od: <ul style="list-style-type: none"> ♦ Illustrator ♦ InDesign ♦ CorelDraw ♦ Canva ♦ za vektorsko grafiko ... 	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
1.4	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ PDF ♦ CMYK 	Vse pravilne rešitve = 1
Skupaj	4		

2. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2.1	2	<ul style="list-style-type: none"> ♦ A ♦ D ♦ G ♦ H 	4 pravilne rešitve = 2 3 ali 2 pravilni rešitvi = 1
2.2	1	ena od: <ul style="list-style-type: none"> ♦ FileZilla ♦ WinSCP ♦ CuteFTP ♦ FreeFTP ♦ Dreamweaver ... 	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
2.3	1	♦ za doseganje višje uvrstitve v prikazu iskalnih zadetkov	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
Skupaj	4		

3. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3.1	1	tri od: <ul style="list-style-type: none"> ♦ hitrost/vrednost/čas zaklopa/osvetlitev/ekspozicija; dlje, kot je zaklop odprt/daljši kot je čas, več svetlobe prepušča na tipalo in obratno ♦ odprtost/vrednost zaslone; bolj ko je zaslonka odprta, bolj je posnetek osvetljen in obratno ♦ občutljivost tipala/vrednost ISO; višja vrednost ISO omogoča zajem svetlobe tudi v temnejšem okolju ♦ kompenzacija/prilagajanje/popravek osvetlitve/žarg. braketiranje +/-; omogoča ročno prilagajanje osvetlitve posnetka, ne da bi spremenili hitrost zaklopa, zaslonko ali ISO ♦ matrično/centrirano/točkovno merjenje svetlobe; omogoča, da lahko vplivamo na pravilno osvetlitev posnetka ♦ osvetlitveni način A/T ali S/P/M ... 	Vse pravilne rešitve = 1 Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
3.2	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ prioriteta/prednost zaslone ♦ v tem načinu fotograf sam izbere želeno vrednost zaslone f, medtem ko fotoaparati samodejno prilagodi hitrost zaklopa in občutljivost ISO za ustrezno osvetlitev 	Vse pravilne rešitve = 1 Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ prioriteta/prednost zaklopa/časa osvetlitve ♦ v tem načinu fotograf izbere želeno hitrost zaklopa, medtem ko fotoaparati samodejno prilagodi zaslonko in občutljivost ISO za ustrezno osvetlitev 	Vse pravilne rešitve = 1 Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
3.3	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦  ♦ fotografu nastavitve omogoča kompenzacijo/prilagoditev/popravek osvetlitve/žarg. braketiranje +/-, kar pomeni, da lahko ročno prilagodi osvetlitev fotografije (npr. zmanjša njeno svetlost, poveča kontrast med svetlim ozadjem in temnimi silhuetami ...), ne da bi pri tem spremenil izbrano vrednost zaslone ... 	Vse pravilne rešitve = 1 Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
Skupaj	4		

4. naloga

Naloga	Točke	Rešitev				Dodatna navodila
4	1	ena od: ♦ prelom ♦ grafična priprava ♦ delo ...	♦ 8	♦ 24,00	♦ 192,00	Upoštevamo tudi drugačno zaporedje delovnih operacij. Opisno: pravilno izpolnjena vrstica = 1 točka.
	1	♦ izdelava enobarvnih poskusnih odtisov	♦ 10	♦ 6,80	♦ 168,00	
	1	♦ izdelava barvnih poskusnih odtisov	♦ 4	♦ 10,40	♦ 41,60	
	1	♦ izdelava tiskovnih form/TF	♦ 26	♦ 8,80	♦ 228,80	
Skupaj	4					

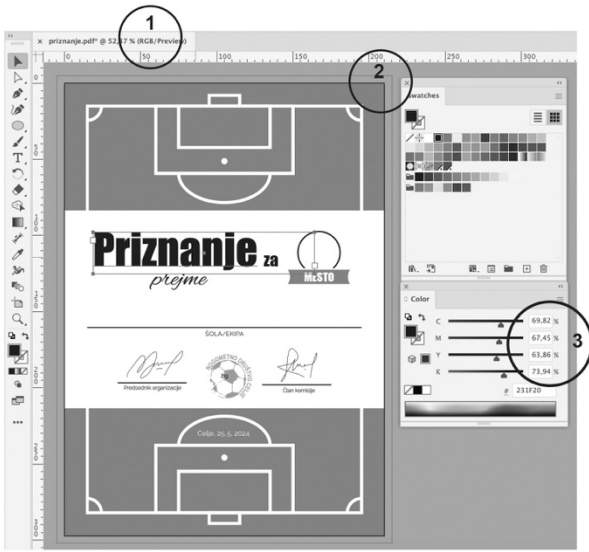
5. naloga

Naloga	Točke	Rešitev				Dodatna navodila
5.1	1	ena od: ♦ razpredelnica ♦ knjižna razpredelnica ♦ akcidenčna razpredelnica				
5.2	1	vzorčni primer: ♦ 				Opisno: pravilno tudi, če v ustreznem grafu primerja skupne stroške po letih.
	1	ena od: ♦ zloženi stolpični grafikon/graf ♦ stolpični grafikon/graf				
5.3	3	tri od: ♦ / ♦ C ♦ B ♦ / ♦ A				3 pravilne rešitve = 3 2 pravilni rešitvi = 2 1 pravilna rešitev = 1
Skupaj	6					


6. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
6.1	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ frekvenčni/frekvenčno modulirani/FM; velikost/amplituda rastrskih pik je konstantna, spreminja se gostota/frekvenca rastrskih pik 	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ amplitudni/amplitudno modulirani/AM; rastrske pike so na enaki oddaljenosti, ki jo določa linijatura rastra, razlikujejo se po velikosti 	
6.2	1	<p>ena od:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ najgloblja, najčistejša, najhladnejša in najbolj nesnovna med barvami ♦ simbolizira mir/umirjenost/sprostitev/inteligenco/ razmišljanje/zvestobo/melanholijo ♦ predmetom olajša oblike, jih odpira in razdira ♦ pelje v osvoboditev ♦ deluje pomirjajoče, spodbuja občutek zaupanja, profesionalnosti, modrosti ... 	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
6.3	1	<p>ena od:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ za tiskanje se običajno uporabljajo barve CMYK, za zaslone/spletne objave pa RGB/šestnajstiški zapis, saj z njimi dosežemo najboljši rezultat glede na posamezen medij ♦ barve v različnih barvnih modelih moramo skrbno definirati, da se zagotovi enak barvni vtis/enako dojetje barve oz. končni občutek ne glede na medij oz. uporabljen sistem mešanja barv/barvni model ♦ specifikacije barv so skrbno izbrane, definirane in prilagojene za vsak medij, da se ohrani enak videz blagovne znamke na vseh platformah ♦ v grafičnih in medijskih procesih se uporablja kombinacija definiranih specifikacij barv v različnih barvnih modelih, da se doseže dosledna barvna shema ... 	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
6.4	2	<ul style="list-style-type: none"> ♦ pravilna X ♦ nepravilna X ♦ nepravilna X ♦ pravilna X 	4 pravilne rešitve = 2 3 ali 2 pravilni rešitvi = 1
Skupaj	6		

7. naloga

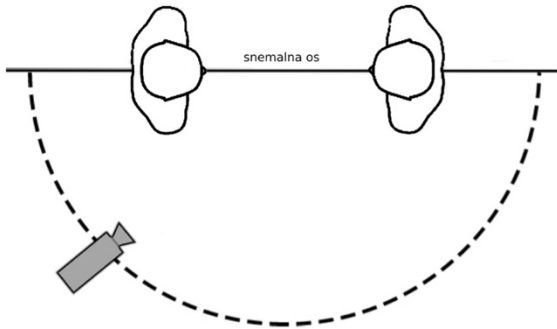
Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
7.1	2	<p>vzorčni primer:</p>  <p>dve od:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ (1) z določitvijo pravilnega barvnega prostora/CMYK v nastavitvah dokumenta ♦ (2) s povečanjem grafičnih elementov v označen prostor dodatka za porezavo ♦ (3) z določitvijo črne barve besedila/K 100 % 	<p>2 pravilni rešitvi = 2 1 pravilna rešitev = 1</p> <p>Opisno: pravilna rešitev za označeno napako in ustrezen opis popravka.</p> <p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>
7.2	1	<p>ena od:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ prostem ♦ asimetričnem 	
7.3	1	♦ dokumentne tiskovine	
7.4	2	<p>štiri od:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ naslov priznanje je največje stopnje pisave, poudarimo ga z barvo, vrsto ali različico pisave, stavimo ga v zgornji polovici formata ♦ uporabimo športni motiv, ki ponazarja športno panogo, za katero se podeljuje priznanje ♦ podatki (npr. prejemnik, dosežen rezultat/mesto ...) se pogosto vpisujejo naknadno, manjše stopnje pisave, poudarimo jih z barvo ali različico pisave ♦ preostalo besedilo enake stopnje pisave, navadna različica pisave ♦ podatki, kot so kraj, datum, mesto pečata, komisija, predsednik, člani, najmanjše stopnje pisave, navadna različica pisave ♦ format ni določen, najpogosteje A4 ♦ oblikovanje je lahko asimetrično ♦ tiskanje večbarvno ... 	<p>4 pravilne rešitve = 2 3 ali 2 pravilni rešitvi = 1</p> <p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>
Skupaj	6		

8. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
8.1	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ odprta/vrednost od f/1.4 do f/5.6 ♦ hiter/kratek čas/od 1/500 s do 1/1500 s ♦ nizka/od 100 do 200 	<p>Vse pravilne rešitve = 1</p> <p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>
8.2	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ avtomatsko/AF/auto focus ♦ avtomatsko ostrenje je za dani motiv primernejše od ročnega, saj se hitreje prilagaja gibajočemu se objektu/ker je hitro gibajočim se objektom težje natančno slediti in ohranjati ostrino ... 	<p>Vse pravilne rešitve = 1</p> <p>Opisno: pravilno tudi ročno ostrenje s pravilnim pojasnilom.</p> <p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>
8.3	1	<p>vzorčni primer:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ ena od:  <p>ena od:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Vibrance ♦ Hue/Saturation ♦ Black&White ♦ Photo filter ♦ Gradient 	<p>Vse pravilne rešitve = 1</p> <p>Opisno: pravilna rešitev za ustrezno obkroženo funkcijo in njeno pravilno poimenovanje.</p> <p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>
8.4	1	<p>ena od:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ A ♦ D 	
	1	<p>ena od:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ (A) neprekinjeno animiranje (angl. straight ahead action), pri katerem ploske elemente (npr. izreze fotografij, črke ...) premikamo neposredno pred fotoaparatom in vsak premik sproti fotografiramo ♦ (D) animiranje digitalnih elementov (npr. deli fotografij, napisi s prosojnim ozadjem ...) s pomočjo ključnih sličic v izbranem računalniškem programu (npr. Adobe After Effects), pri katerem animator ustvari ključne sličice za želene pozicije, računalniški program pa samodejno izpolni vmesne sličice s tehniko, imenovano tvining (angl. tweening) ... 	<p>Opisno: pravilna rešitev za ustrezen opis izbrane animacijske tehnike.</p> <p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>
8.5	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ MP4/MOV/GIF ♦ 9:16 	Vse pravilne rešitve = 1

8.6	2	<p>dve od:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ vstavimo sliko/ikono, in ji nastavimo povezavo do Instagram profila v kodi HTML (npr.: <code><"instagram.png"></code>) ♦ vstavimo samo povezavo do profila (npr.: <code>https://www.instagram.com/imeprofila/</code>) kot besedilno povezavo (angl. hyperlink); povezava do profila/klik na besedilo nas usmeri na Instagram profil (npr.: <code>Povezava do profila</code>) ♦ v sistemu CMS uporabimo ustrezen ukaz/blok (npr. »Social Icons«), v katerem v polje link vpišemo povezavo do profila ♦ s pomočjo kode QR (ustvarimo jo na Instagram profilu ali jo generiramo s pomočjo generatorjev kod na spletu), ki jo vstavimo na stran ... 	<p>2 pravilni rešitvi = 2 1 pravilna rešitev = 1</p> <p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>
Skupaj	8		

9. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila						
9.1	2	<p>šest od:</p> <table border="0"> <tr> <td>dve od:</td> <td>dve od:</td> <td>dve od:</td> </tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> ♦ producent ♦ scenarist/tekstopisec ♦ režiser ♦ scenograf ♦ direktor fotografije ♦ skladatelj/glasbeni producent ♦ lokacijski menedžer </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ♦ producent ♦ režiser ♦ direktor fotografije ♦ scenograf ♦ snemalec/kameraman/kamera operater ♦ tonski mojster/snemalec zvoka/mikroman ♦ igralci/izvajalci ♦ mojster ličenja/masker ♦ kostumograf ♦ scenski mojster ♦ oblikovalec osvetljave/lučkar </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ♦ montažer ♦ kolorist ♦ režiser ♦ producent ♦ tonski oblikovalec/montažer zvoka ♦ oblikovalec vizualnih učinkov ♦ skladatelj/glasbeni producent/glasbeni opremljevalec ♦ grafični oblikovalec/animator </td> </tr> </table>	dve od:	dve od:	dve od:	<ul style="list-style-type: none"> ♦ producent ♦ scenarist/tekstopisec ♦ režiser ♦ scenograf ♦ direktor fotografije ♦ skladatelj/glasbeni producent ♦ lokacijski menedžer 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ producent ♦ režiser ♦ direktor fotografije ♦ scenograf ♦ snemalec/kameraman/kamera operater ♦ tonski mojster/snemalec zvoka/mikroman ♦ igralci/izvajalci ♦ mojster ličenja/masker ♦ kostumograf ♦ scenski mojster ♦ oblikovalec osvetljave/lučkar 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ montažer ♦ kolorist ♦ režiser ♦ producent ♦ tonski oblikovalec/montažer zvoka ♦ oblikovalec vizualnih učinkov ♦ skladatelj/glasbeni producent/glasbeni opremljevalec ♦ grafični oblikovalec/animator 	<p>6 ali 5 pravih rešitev = 2 4 ali 3 pravilne rešitve = 1</p> <p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>
dve od:	dve od:	dve od:							
<ul style="list-style-type: none"> ♦ producent ♦ scenarist/tekstopisec ♦ režiser ♦ scenograf ♦ direktor fotografije ♦ skladatelj/glasbeni producent ♦ lokacijski menedžer 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ producent ♦ režiser ♦ direktor fotografije ♦ scenograf ♦ snemalec/kameraman/kamera operater ♦ tonski mojster/snemalec zvoka/mikroman ♦ igralci/izvajalci ♦ mojster ličenja/masker ♦ kostumograf ♦ scenski mojster ♦ oblikovalec osvetljave/lučkar 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ montažer ♦ kolorist ♦ režiser ♦ producent ♦ tonski oblikovalec/montažer zvoka ♦ oblikovalec vizualnih učinkov ♦ skladatelj/glasbeni producent/glasbeni opremljevalec ♦ grafični oblikovalec/animator 							
9.2	1	<p>dve od:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ gibanje v točki – zasuk (vodoravno/levo – desno/desno – levo; navpični/gor – dol/dol – gor; po osi objektiva) ♦ gibanje v ravnini – vožnja (primik/odmik; v liniji horizonta/levo – desno/desno – levo; krožno/polkrožno) ♦ gibanje v prostoru – dvig/spust (žarg. kran)/snemanje z rame ali roke/lebdenje (stedikam, gimbal, dron) 	<p>2 pravilni rešitvi = 1</p> <p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>						
9.3	2	<p>vzorčni primer:</p> 	<p>Vse pravilne rešitve = 2</p> <p>Opisno: pravilna skica oseb in snemalne osi = 1; pravilna postavitev kamere in označeno polje snemanja = 1.</p> <p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>						
9.4	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ P1 (Kumar)/PI (Drozg)/srednji total/total (opisno) ♦ PI (Kumar)/P1 (Drozg)/ameriški/žarg. ameriken (opisno) 	<p>Vse pravilne rešitve = 1</p> <p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>						

9.5	1	dve od: <ul style="list-style-type: none"> ◆ napotki za kamero/snemanje ◆ akcije likov/igralcev/napotki za igralce ◆ objekt snemanja/čas, kraj, prostor snemanja ◆ število in dolžina kadrov ◆ velikost/vrste planov/izrezov ◆ snemalni koti ◆ vrste objektivov ◆ kompozicija/postavitev kadrov/tlorisna skica ◆ gibanje kamere ◆ dialogi ◆ glasba/šumi ◆ prehodi med sekvencami ◆ zgodboris ... 	2 pravilni rešitvi = 1 Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
9.6	1	štiri od: <p>(diegetske)</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ voditelj/govor voditelja oddaje ◆ šum/aplavz ◆ atmosferski zvoki jazz kluba/pogovor obiskovalcev ◆ solo/klarinet (inštrument) <p>(nediegetske)</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ glasba uvodne špice ◆ glasba grafičnega vložka/jingle 	4 pravilne rešitve = 1 Opisno: pravilna rešitev za pravilno razvrstitev zvokov snemalne knjige.
Skupaj	8		

Skupno število točk 2. dela: 50