



Š i f r a k a n d i d a t a :

Državni izpitni center



M 0 9 2 5 5 1 1 1

JESENSKI IZPITNI ROK

LIKOVNA TEORIJA

Izpitna pola 1

Teoretični del

Petek, 28. avgust 2009 / 75 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 konceptni list in ocenjevalni obrazec.

SPLOŠNA MATURA

NAVODILA KANDIDATU

Pazljivo preberite ta navodila.

Ne odpirajte izpitne pole in ne začenjajte reševati nalog, dokler vam nadzorni učitelj tega ne dovoli.

Prilepite kodo oziroma vpišite svojo šifro (v okvirček desno zgoraj na tej strani in na ocenjevalni obrazec). Svojo šifro vpišite tudi na konceptni list.

Izpitna pola vsebuje 5 nalog. Število točk, ki jih lahko dosežete, je 60. Za posamezno nalogu je število točk navedeno v izpitni poli.

Rešitve, ki jih pišete z nalivnim peresom ali s kemičnim svinčnikom, vpisujte v **izpitno polo** v za to predvideni prostor. Pišite čitljivo. Če se zmotite, napisano prečrtajte in rešitev zapišite na novo. Nečitljivi zapisi in nejasni popravki bodo ocenjeni z nič (0) točkami. Osnutki rešitev, ki jih lahko naredite na konceptni list, se pri ocenjevanju ne upoštevajo.

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

Ta pola ima 12 strani, od tega 3 prazne.

1. NALOGA

UVOD V LIKOVNO TEORIJO IN LIKOVNO OBLIKOVANJE

1. K imenom v stolpcu zapišite spodaj naštete navezne pojme:

Štiri knjige o človeških proporcijih, Traktat o slikarstvu, spektralne barve, barvne harmonije, Slikarsko mišljenje, centralna projekcija, kanon, sistem antropometričnih mer, Modulor, Umetnost barve.

Wilhelm Ostwald

Egipčani

Poliklet

Piero della Francesca

Isaac Newton

Johannes Itten

Le Corbusier

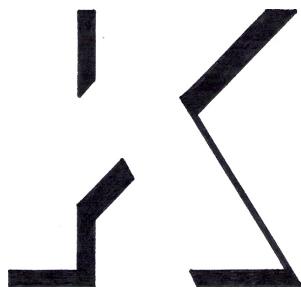
Milan Butina

Albrecht Dürer

Leonardo da Vinci

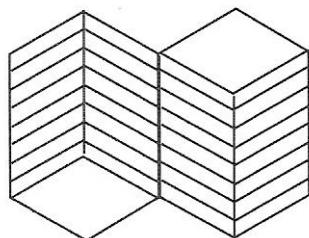
(10 točk)

2. Oglejte si spodnji primer sence črke K. Navedite, kateri zakon organizacije vidnega polja je dejaven, da je črka K prepoznavna.



(2 točki)

3. Oglejte si spodnji primer. Zapišite vizualni zaznavni fenomen ali optično iluzijo, ki ga določa.

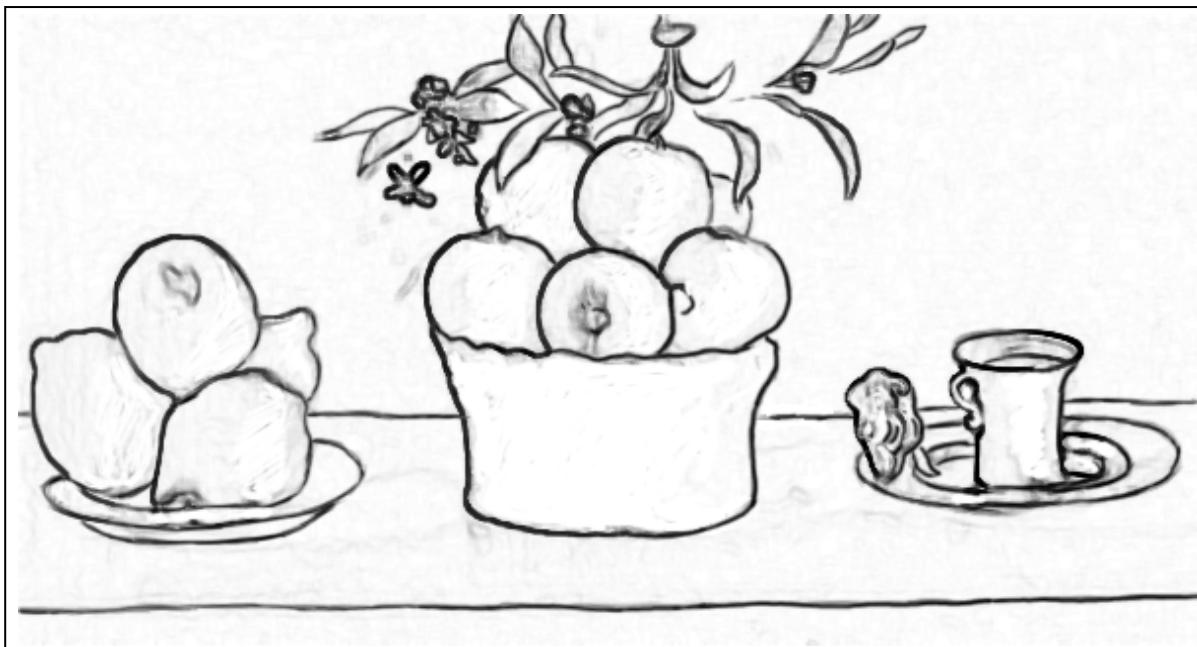


(3 točke)

2. NALOGA**LIKOVNE IZRAZNE PRVINE ALI ELEMENTI**

Likovni element svetlo-temno

1. V dani shemi s senčenjem ustvarite vtis chiaroscura.



(4 točke)

2. Kaj so ekrani svetlobnih vrednosti?

(2 točki)

3. Kako ekrani svetlobnih vrednosti učinkujejo v vašem delu?

(2 točki)

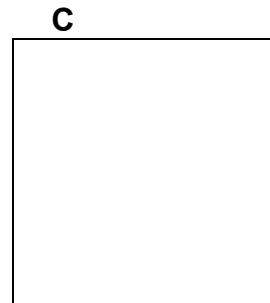
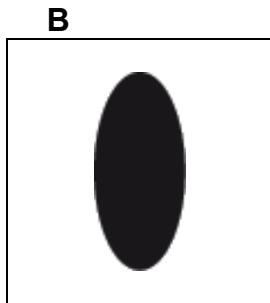
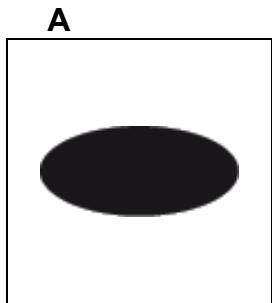
3. NALOGA

LIKOVNA MORFOLOGIJA

Morfologija oblik

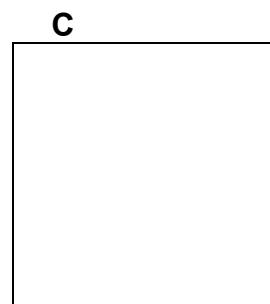
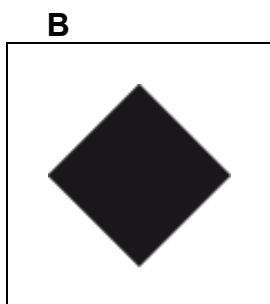
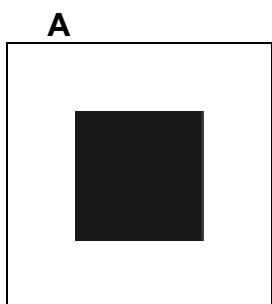
1. V praznem polju C narišite lik, ki je sestavljen iz likov, označenih z A in B. Uporabite načelo adicije (dodajanja).

a)



(2 točki)

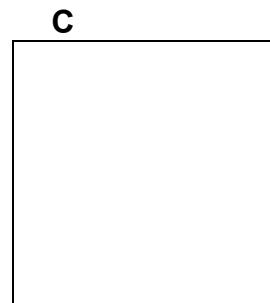
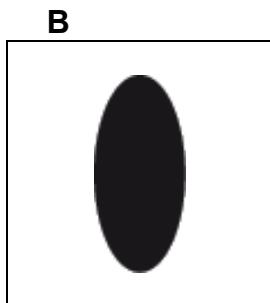
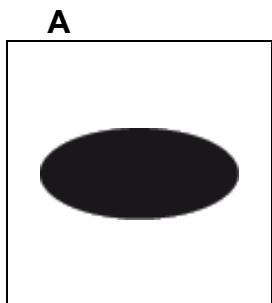
b)



(2 točki)

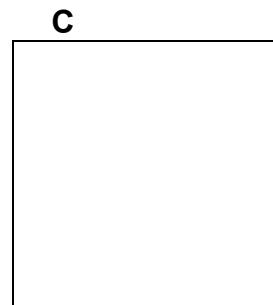
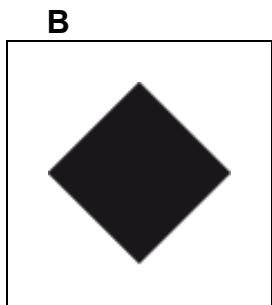
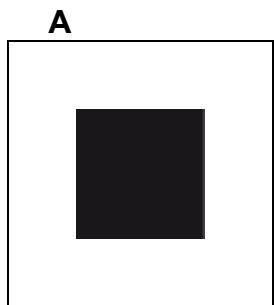
2. V praznem polju C narišite lik, ki je sestavljen iz likov, označenih z A in B. Uporabite načelo subtrاكcije (členjenja).

a)



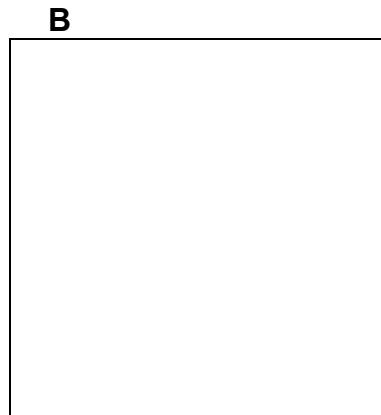
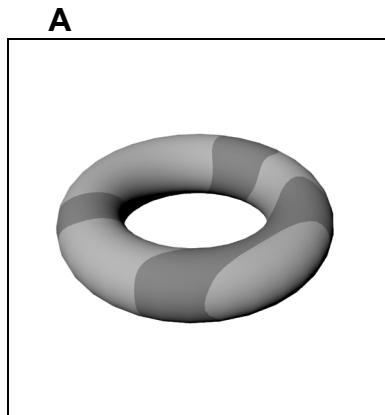
(2 točki)

b)



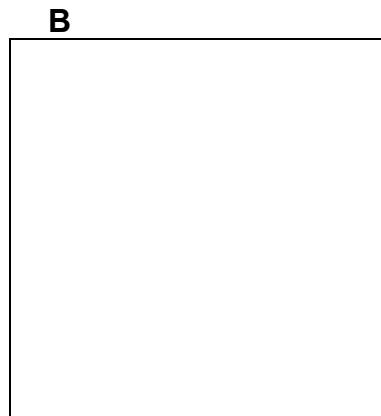
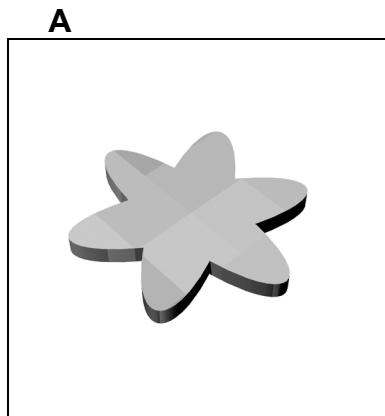
(2 točki)

3. Obliko iz kvadrata A spremenite tako, da postane skeletna. To, spremenjeno obliko, narišite v kvadratu B.



(2 točki)

4. Obliko iz kvadrata A spremenite tako, da postane zaprta lupina. To, spremenjeno obliko, narišite v kvadratu B.

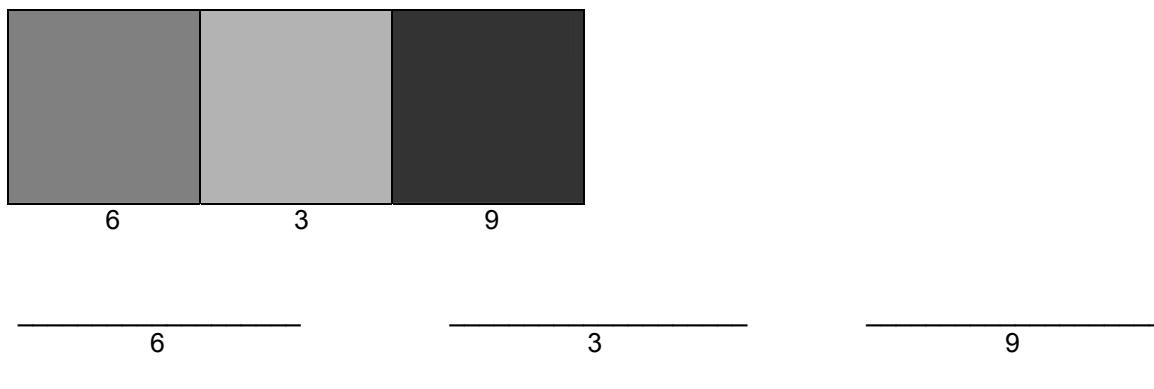


(2 točki)

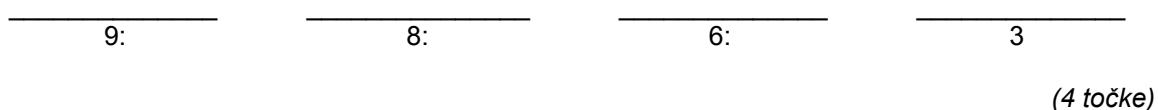
4. NALOGA

BARVNA TEORIJA

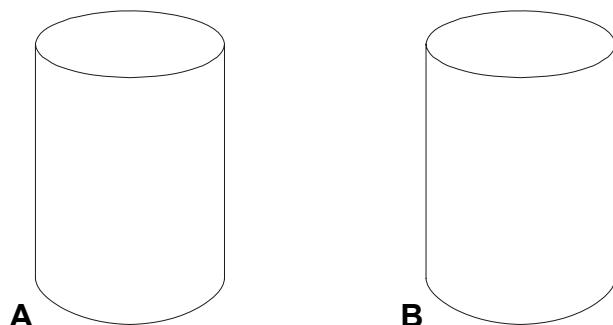
1. Določite barvo (zapišite) na osnovi primerjave svetlosti 12 nasičenih barv litnovega barvnega kroga in svetlosti sivih tonov. Sivine so določene v preglednici.



2. Določite barve (zapišite) iz danega razmerja velikosti (9:8:6:3) harmonično urejenih barvnih ploskev na osnovi Goethejevega kontrasta barvnih količin.



3. Upodobite plastičnost oblike predmeta – valja z A) barvno modelacijo in B) barvno modulacijo.

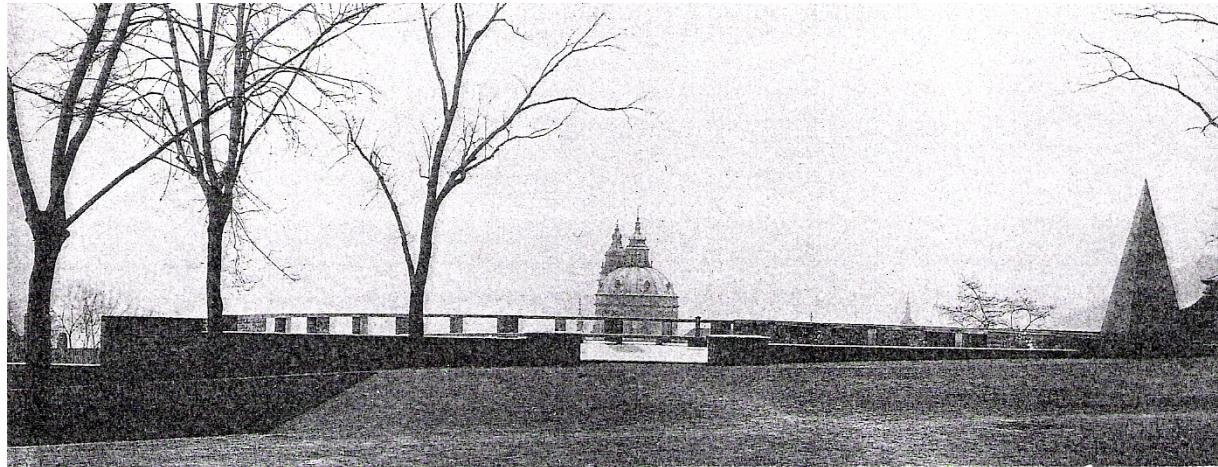


(6 točk)

5. NALOGA

LIKOVNA KOMPOZICIJA

1. Naštejte štiri načela tvorbe likovne kompozicije Plečnikove ureditve dela vrtov gradu Hradčani s pogledom na Prago.



(12 točk)

Prazna stran

Prazna stran

Prazna stran