



Državni izpitni center



P 2 1 1 K 3 3 0 1 3

SPOMLADANSKI IZPITNI ROK

# MEDIJSKA IN GRAFIČNA TEHNOLOGIJA

NAVODILA ZA OCENJEVANJE

Četrtek, 10. junij 2021

POKLICNA MATURA

Popravljená modérirana  
različica

**1. DEL**

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
1	1	♦ C	
2	1	♦ C	
3	1	♦ B	
4	1	♦ D	
5	1	♦ A	
6	1	♦ B	
7	1	♦ C	
8	1	♦ B	
9	1	♦ A	
10	1	♦ B	
11	1	♦ tiskovne	
12	1	♦ povratna	
13	1	ena od: ♦ radijskih ♦ elektromagnetnih	
14	1	ena od: ♦ Kelvin ♦ K	
15	1	♦ 4/0	
16	1	♦ žlebljenje	
17	1	♦ akcidenčne	
18	1	♦ alt	
19	1	ena od: ♦ JPG ♦ JPEG in ena od: ♦ RAW ♦ CRW ♦ CR2 ♦ CR3 ♦ NEF	Vse pravilne rešitve = 1
20	1	ena od: ♦ tržno komuniciranje ♦ marketinško komuniciranje	

**Skupno število točk 1. dela: 20**

## 2. DEL

### 1. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1.1	2	štiri od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 1 – marginalije</li> <li>♦ 2 – živa paginacija</li> <li>♦ 3 – stolpec</li> <li>♦ 4 – opomba</li> </ul>	Vse pravilne rešitve = 2 2 pravilni rešitvi = 1
1.2	2	štiri od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ rezanje</li> <li>♦ žlebljenje</li> <li>♦ zgibanje</li> <li>♦ znašanje</li> <li>♦ šivanje (z žico/nitjo)</li> <li>♦ lepljenje gaze</li> <li>♦ perforiranje ...</li> </ul>	4 pravilne rešitve = 2 2 pravilni rešitvi = 1  Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
<b>Skupaj</b>	<b>4</b>		

### 2. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2.1	1	dve od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ beležnica</li> <li>♦ Notepad++</li> <li>♦ sistem CMS</li> <li>♦ Wordpress</li> <li>♦ Joomla</li> <li>♦ Magento</li> <li>♦ Drupal</li> <li>♦ Plone</li> <li>♦ Adobe Dreamweaver ...</li> </ul>	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
2.2	1	♦ z namestitvijo in uporabo ustreznega vtičnika, npr. WooCommerce, CMS Magento ...	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
2.3	1	štiri od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ določitev namena in ciljev</li> <li>♦ določitev ciljne publike</li> <li>♦ skica oz. načrt spletnega mesta</li> <li>♦ skica oz. načrt postavitve elementov na spletni strani</li> <li>♦ blokovna shema</li> <li>♦ izbira orodja za izdelavo</li> <li>♦ priprava vsebin</li> <li>♦ prostor na strežniku</li> <li>♦ domena ...</li> </ul>	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
2.4	1	ena od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ <a href="https://www.ekran-doo.si">https://www.ekran-doo.si</a></li> <li>♦ <a href="https://www.ekran.si">https://www.ekran.si</a></li> <li>♦ <a href="https://ekran.si">https://ekran.si</a></li> <li>♦ <a href="http://ekran.si">http://ekran.si</a></li> <li>♦ <a href="http://www.ekran.si">www.ekran.si</a> ...</li> </ul>	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
<b>Skupaj</b>	<b>4</b>		

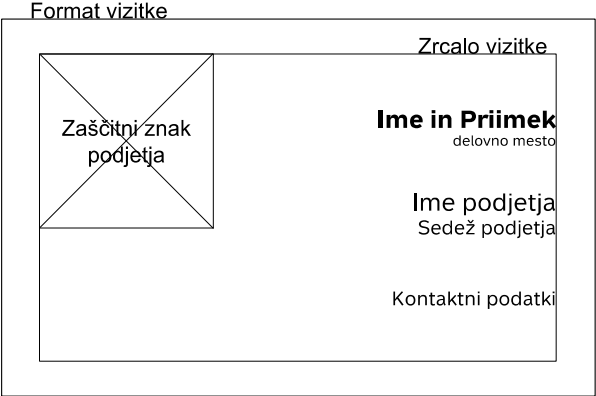
**3. naloga**

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
<b>3.1</b>	1	♦ PII	
	1	♦ prikaz nebesedne govorice igralca, predvsem zgornjega dela telesa	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
<b>3.2</b>	1	♦ PIV	
	1	♦ razkrivanje/poudarjanje čustev igralca	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
<b>Skupaj</b>	<b>4</b>		

**4. naloga**

<b>Naloga</b>	<b>Točke</b>	<b>Rešitev</b>	<b>Dodatna navodila</b>
<b>4</b>	1	♦ obdelava predlog	♦ 32 ♦ 0,80 ♦ 25,60
	1	ena od: ♦ grafična priprava ♦ prelom ♦ delo	♦ 5 ♦ 24,00 ♦ 120,00
	1	♦ izdelava barvnih poskusnih odtisov	♦ 4 ♦ 5,40 ♦ 21,60
	1	♦ izdelava enobarvnih poskusnih odtisov	♦ 8 ♦ 2,80 ♦ 22,40
	1	♦ izdelava tiskovnih form	♦ 24 ♦ 3,70 ♦ 88,80
	1		♦ 278,40
<b>Skupaj</b>	<b>6</b>		Vse pravilne rešitve = 6 5 pravilnih rešitev = 5 4 pravilne rešitve = 4 3 pravilne rešitve = 3 2 pravilni rešitvi = 2 1 pravilna rešitev = 1  Opisno: 1 točka za vsako pravilno izpolnjeno vrstico.  Upoštevamo tudi drugačno zaporedje delovnih operacij.

## 5. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
5.1	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>vzorčni primer:</li> </ul> 	<p>Vse pravilne rešitve = 2 1 pravilna rešitev = 1</p> <p>Opisno: 1 točka za format, zrcalo in asimetrični slog; 1 točka za tri pravilne vsebine.</p> <p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>
5.2	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>vzorčni primer:</li> <li>&lt;img src="logo.png"&gt;</li> </ul>	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
5.3	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poslovni načrt je pisni dokument, s katerim podjetnik sistematično opredeli svoje cilje pri načrtovanem poslu/podjetju ter usmeritve/načine, kako bo te cilje dosegel.</li> </ul>	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>šest od:</li> <li>povzetek</li> <li>predstavitev podjetja</li> <li>predstavitev dejavnosti</li> <li>načrt trženja</li> <li>načrt proizvodnje</li> <li>načrt poslovanja</li> <li>prostor in oprema</li> <li>vodstvena skupina in kadri</li> <li>sredstva, potrebna za začetek dejavnosti</li> <li>viri financiranja</li> <li>finančni načrt</li> <li>kritična tveganja in rešitve</li> <li>terminski plan</li> <li>zaključek</li> <li>priloge ...</li> </ul>	<p>6 pravih rešitev = 2 3 pravilne rešitve = 1</p> <p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>
<b>Skupaj</b>	<b>6</b>		

## 6. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
6.1	1	ena od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ teleobjektiv</li> <li>♦ ozkokotni objektiv</li> <li>♦ goriščnica od 85 naprej</li> <li>♦ goriščnica 200/300/400 ...</li> </ul>	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	1	♦ Primeren je za fotografiranje z oddaljenega položaja z majhno globinsko ostrino, zato lažje izpostavimo akrobacijo, ozadje ostaja zamegljeno.	
6.2	1	ena od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ samodejno ostrenje</li> <li>♦ avtomatsko ostrenje</li> <li>♦ angl. Autofocus</li> <li>♦ AF ...</li> </ul>	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	1	♦ Avtomatsko ostrenje je hitrejše in lažje kot ročno nastavljanje ostrenja in zato primernejše za fotografiranje premikajočih se motivov.	
6.3	1	ena od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ urejanje slike (angl. Image → Adjustments)</li> <li>♦ prireditvene plasti (angl. Adjustments Layers)</li> <li>♦ osvetlitev/kontrast (angl. Brightness/Contrast)</li> <li>♦ stopnja osvetlitve (angl. Levels)</li> <li>♦ krivulje (angl. Curves)</li> <li>♦ histogram</li> <li>♦ osvetlitev (angl. Exposure)</li> <li>♦ filter (angl. Filter → Render → Lighting Effects ...)</li> <li>♦ orodje za osvetljevanje (angl. Dodge tool)</li> <li>♦ orodje za zatemnitev (angl. Burn tool) ...</li> </ul>	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	1	ena od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ spreminjamo osvetlitev</li> <li>♦ spreminjamo kontrast</li> <li>♦ spreminjamo stopnjo osvetlitve</li> <li>♦ spreminjamo gradacijsko krivuljo</li> <li>♦ spreminjamo histogram</li> <li>♦ dodatno osvetlimo motiv z uporabo zunanjega vira svetlobe</li> <li>♦ osvetlimo ali zatemnimo del slike ...</li> </ul>	
6.4	2	štiri od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ dimenzije slike</li> <li>♦ barvni model RGB</li> <li>♦ ločljivost 72 ppi</li> <li>♦ format datoteke *.jpg</li> <li>♦ primerno ime datoteke</li> <li>♦ optimizacija slike ...</li> </ul>	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	štiri od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ kamera</li> <li>♦ fotoaparatus funkcijo snemanja</li> <li>♦ objektiv(i)</li> <li>♦ pomnilniški modul</li> <li>♦ stativ</li> <li>♦ luči</li> <li>♦ modelirniki svetlobe in odbojnik</li> <li>♦ slušalke</li> <li>♦ mikrofons</li> <li>♦ snemalnik zvoka</li> <li>♦ pripomočki za vodenje kamere, npr. steadycam, flycam, gimbal, jib, kran ...</li> </ul>	4 pravilne rešitve = 1  Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
7.2	1	dve od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ sinopsis</li> <li>♦ scenarij</li> <li>♦ zgodboris (angl. storyboard)</li> <li>♦ snemalna knjiga</li> </ul>	2 pravilni rešitvi = 1
7.3	1	ena od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ *.flv</li> <li>♦ *.mp4</li> </ul>	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	1	♦ Primeren format zapisa videa za splet, ki ohranja dobro kvaliteto; velikost datotek je majhna; podpirajo ga spletne storitve, npr. YouTube ...	
7.4	1	ena od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 2D računalniška (digitalna) animacija</li> <li>♦ računalniška (digitalna) animacija</li> </ul>	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	2	ena od: <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Postopek animiranja v 2D računalniški (digitalni) animaciji (tving, angl. tweening, krajše od angl. in-betweening) je proces samodejnega ustvarjanja vmesnih sličic (angl. inbetweens) med dvema ključnima sličicama (angl. keyframe), tako da izgleda, kot da se prva gladko prelije v drugo. Animator sam postavi ključne sličice, vmesne pa izpolni program samodejno, z interpolacijo.</li> <li>♦ V program za računalniško animacijo (npr. Adobe AfterEffects) uvozimo besedilo ali ga ustvarimo v programu samem. Besedilo animiramo tako, da na časovnici primerno označimo (shranimo) spremembe pozicij, velikosti ... kot ključne sličice (angl. keyframes). Na koncu animacijo upodobimo/izvozimo v primeren format za predvajanje (angl. rendering, angl. export).</li> </ul>	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.  Opisno: 1 točka za navedbo uporabe ključnih sličic; 1 točka za navedbo samodejnega ustvarjanja vmesnih sličic ali za navedbo uvoza oziroma izvoza animacije.
7.5	1	♦ 2. sklop, linearna pisava	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
<b>Skupaj</b>	<b>8</b>		

Skupno število točk 2. dela: 40