



Državni izpitni center



P 2 3 1 K 3 3 0 1 3

SPOMLADANSKI IZPITNI ROK

MEDIJSKA IN GRAFIČNA TEHNOLOGIJA

NAVODILA ZA OCENJEVANJE

Četrtek, 8. junij 2023

POKLICNA MATURA

Popravljená moderirana različica

1. DEL

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1	1	♦ B	
2	1	♦ C	
3	1	♦ D	
4	1	♦ A	
5	1	♦ D	
6	1	♦ C	
7	1	♦ C	
8	1	♦ A	
9	1	♦ B	
10	1	ena od: ♦ C ♦ D	
11	1	♦ C	
12	1	♦ B	
13	1	♦ B	
14	1	♦ D	

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
15	1	♦ kanal	
16	1	♦ elektromagnetno	
17	1	♦ rdeča/R ♦ zelena/G ♦ modra/B	Vse pravilne rešitve = 1
18	1	♦ 8-bitno	
19	1	♦ vbočene ♦ izbočene	Vse pravilne rešitve = 1
20	1	♦ znašanje	

Skupno število točk 1. dela: 20

2. DEL**1. naloga**

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1.1	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ prečna poteza ♦ serif/-i 	Vse pravilne rešitve = 1
1.2	2	<ul style="list-style-type: none"> ♦ navadna/normalna ♦ kurzivna ♦ krepka/polkrepka ♦ kapitelka 	4 pravilne rešitve = 2 2 pravilni rešitvi = 1
1.3	1	ena od: <ul style="list-style-type: none"> ♦ samostojna skupina ♦ VIII. skupina ♦ rokopisne pisave 	
Skupaj	4		

2. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2.1	2	<ul style="list-style-type: none"> ♦ 4 ♦ 1 ♦ 2 ♦ 3 	4 pravilne rešitve = 2 2 pravilni rešitvi = 1
2.2	2	osem od: <ul style="list-style-type: none"> ♦ <code><!DOCTYPE html></code> ♦ <code><html></code> ♦ <code><head></code> ♦ <code><title>Naslov strani</title></code> ♦ <code><meta charset="UTF-8" /></code> ♦ <code></head></code> ♦ <code><body></code> ♦ <code>... vsebina strani ...</code> ♦ <code></body></code> ♦ <code></html></code> 	8 pravilnih rešitev = 2 4 pravilne rešitve = 1 Opisno: pravilna rešitev je pravi vrstni red in zapis vrstice kode (začetna in končna značka); ne upoštevajo se značke, ki sodijo v telo dokumenta (body), npr. <code><h1></code> do <code><h6></code> , <code><p></code> , <code>
</code> , <code><hr></code> , <code></code> , <code></code> ...
Skupaj	4		

3. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3.1	1	♦ dolg	
3.2	1	ena od: ♦ 30 s ♦ 15 s ♦ 8 s ♦ 4 s ♦ 2 s ♦ 1 s ♦ 1/2 s ♦ 1/4 s ♦ 1/8 s	
3.3	1	ena od: ♦ širokokotni ♦ od 10 mm do 18/22/24 mm ...	Opisno: vrednost goriščnice mora ustrezati obstoječi vrsti širokokotnega objektiva.
3.4	1	♦ zaprta ena od: ♦ 8 ♦ 11 ♦ 16 ♦ 22 ♦ 32	Vse pravilne rešitve = 1 Upoštevamo vsako strokovno rešitev vrednosti za zaprto zaslonko nad f/8.
Skupaj	4		

4. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila	
4.1	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ zaščitni znak ♦ barve ♦ tipografija 	Vse pravilne rešitve = 1	
4.2	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ NE dve od: <ul style="list-style-type: none"> ♦ format za bitno grafiko/rastrski ♦ barvni prostor RGB ♦ ne omogoča barvnega prostora CMYK ... 	2 pravilni rešitvi = 1 Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.	
4.3	1	ena od: <ul style="list-style-type: none"> ♦ vektorski ♦ Illustrator ♦ CorelDraw ♦ InDesign ... ena od: <ul style="list-style-type: none"> ♦ vektorizacija datoteke ♦ orodje angl. Image Trace ♦ izris zaščitnega znaka po predlogi ... 	Vse pravilne rešitve = 1 Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.	
4.4	2	šest od:	6 pravih rešitev = 2 3 pravilne rešitve = 1	
		♦ C0 M49 Y100 K0		♦ Pantone 151
		♦ C0 M44 Y63 K69		♦ Pantone 4625
		♦ C0 M23 Y28 K47		♦ Pantone 7615
4.5	1	ena od: <ul style="list-style-type: none"> ♦ amplitudno ♦ AM tri od: <ul style="list-style-type: none"> ♦ enaka/konstantna razdalja med rastrskimi pikami ♦ določena linijatura rastra ♦ rastrske pike so različno velike ♦ velikost rastrskih pik vpliva na tonsko vrednost ♦ za barvno reprodukcijo potrebno sukanje rastra ... 	Vse pravilne rešitve = 1 Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.	
Skupaj	6			

5. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
5.1	1	izračun in rešitev: <ul style="list-style-type: none"> ♦ $725,00 \text{ EUR} + 1850,00 \text{ EUR} + 400,00 \text{ EUR} + 425,00 \text{ EUR} + 80,00 \text{ EUR} = 3480,00 \text{ EUR}$ ♦ $3480,00 \text{ EUR} / 174 \text{ ur} = \underline{20,00 \text{ EUR/uro}}$ 	Opisno: pravilna rešitev je pravilen izračun in podčrtan rezultat. Pri nalogah 5.1 in 5.2: pravilna rešitev tudi samo z enoto mere EUR/€.
5.2	1	izračun in rešitev: <ul style="list-style-type: none"> ♦ $(3480,00 \text{ EUR} + 1044,00 \text{ EUR}) / 174 \text{ ur} = \underline{26,00 \text{ EUR/uro}}$ 	
5.3	1	izračun in rešitev: <ul style="list-style-type: none"> ♦ $24 \text{ ur} \times 20,00 \text{ EUR/uro} = \underline{480,00 \text{ EUR}}$ 	
	1	izračun in rešitev: <ul style="list-style-type: none"> ♦ $24 \text{ ur} \times 26,00 \text{ EUR/uro} = \underline{624,00 \text{ EUR}}$ 	
	1	izračun in rešitev: <ul style="list-style-type: none"> ♦ $700,00 \text{ EUR} / (100 \% + 30 \%) = 700,00 \text{ EUR} / 1,3 = \underline{538,46 \text{ EUR}}$ 	
5.4	1	♦ B	
Skupaj	6		

6. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
6.1	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ srednji/dopasni/P II ♦ bližnji/obrazni/P V 	<p>Vse pravilne rešitve = 1</p> <p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>
6.2	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ NE <p>ena od:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ neprimerno razmerje stranic ♦ neprimerna kakovost ♦ ni stabilizacije slike (stativ) ♦ neprimerno ostrenje (snemanje z roke) ... 	<p>Vse pravilne rešitve = 1</p> <p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>
6.3	1	<p>ena od:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ usmerjeni/kardiodni/boom; ozek snemalni razpon, za snemanje govora brez šumov iz ozadja ♦ pripenjalni/kravatni/brezžični; ozek snemalni razpon za snemanje govora, manjši mikrofoni z oddajnikom, pritrjeni na obleko govornika, omogoča več gibanja govorniku ♦ aktivni/kondenzatorski; omogoča visokokakovostno snemanje zvoka, širok frekvenčni razpon, učinkovito zmanjšuje neželene šume in motnje med snemanjem intervjuja (nizka raven lastnega hrupa) ♦ dinamični; selektivno zajame glas govornika, medtem ko zmanjšuje odmeve in šum, ki izvirajo iz okolice ... 	<p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>
6.4	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ B 	
6.5	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ DA <p>ena od:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ značilen za vse vrste računalniške animacije ♦ avtomatsko ustvarjanje vmesnih sličic ♦ animator sam ustvari ključne sličice (angl. keyframes), vmesne izpolni program 	<p>Vse pravilne rešitve = 1</p> <p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>
6.6	1	<p>ena od:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ pospeševanje in upočasnjevanje ♦ upočasnjevanje ♦ angl. slow in, slow out ♦ angl. ease in/ease out 	
6.7	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ C 	
6.8	1	<p>ena od:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ 1920 × 1080 px ♦ 1902 × 1080 ♦ 1080p ♦ 72 ppi 	
Skupaj	8		

7. naloga

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
7.1	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ 12 ♦ rdečih oči/zenice 	Vse pravilne rešitve = 1
	1	<p>ena od:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ ne uporabljamo vgrajene bliskavice, usmerjene neposredno v obraz osebe/neposredni frontalni blisk ♦ bliskavica/luč mora biti primerno odmaknjena od (ne preblizu) optične osi objektiva (izvor svetlobe naj bi bil odmaknjen vsaj 1/20 oddaljenosti motiva od fotoaparata) ♦ uporabljamo bliskavico z gibljivo glavo/odbiti blisk/(angl. bounced flash) ♦ omogočimo boljše ambientalno (studijsko) osvetlitev in se izognemo uporabi vgrajene bliskavice ♦ prilagodimo nastavitve fotoaparata (npr. bolj odpremo zaslonko, podaljšamo čas ekspozicije/zaklopa, povečamo vrednost ISO) in se izognemo uporabi vgrajene bliskavice ♦ osebe ne fotografiramo neposredno/frontalno, ampak nekoliko od strani ♦ uporabimo funkcijo predbliska ali doosvetlitve (več manjših ali en daljši neposredno pred proženjem) 	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
7.2	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ 13 ♦ 15 	Vse pravilne rešitve = 1
7.3	1	<p>ena od:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ angl. Adjustments > Hue/Saturation ♦ angl. Adjustments > Vibrance/Saturation ♦ angl. Filter > Camera Raw Filter > Saturation ♦ angl. Color Grading > Saturation 	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
7.4	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ 17 ♦ Adobe Illustrator > angl. Image Trace 	Vse pravilne rešitve = 1
7.5	1	<ul style="list-style-type: none"> ♦ B 	

7.6	1	<p>ena od:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ <code>body {background-color: grey;}</code> ◆ <code>body {background-color: #f2f2f2;}</code> ◆ <code>body {background-color: rgb(161, 161, 161);}</code> ◆ <code>body {background-color: rgba(161, 161, 161, 0.5);}</code> ◆ <code>body {background-color: hsl(0, 0%, 63%);}</code> ◆ <code>body {background-color: hsla(0, 0%, 63%, 0.5);}</code> ... 	<p>Opisno: značko/selektor <code>body</code> je možno nadomestiti tudi npr. z <code>div/span</code> ...</p> <p>Barva in njena koda sta lahko poljubni.</p> <p>Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.</p>
	1	<p>ena od:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ <code><body style="background-color:grey;"></code> ... <code></body></code> ◆ <code><body style="background-color:#f2f2f2;"></code> ... <code></body></code> ◆ <code><body style="background-color:rgb(161, 161, 161);"></code> ... <code></body></code> ◆ <code><body style="background-color:rgba(161, 161, 161, 0.5);"></code> ... <code></body></code> ◆ <code><body style="background-color: hsl(0, 0%, 63%);"></code> ... <code></body></code> ◆ <code><body style="background-color:hsla(0, 0%, 63%, 0.5); "></code> ... <code></body></code> ... 	
Skupaj	8		

Skupno število točk 2. dela: 40