

PREDMETNI IZPITNI KATALOG
ZA DRUGI PREDMET POKLICNE MATURE
MEDIJSKA IN GRAFIČNA TEHNOLOGIJA

za naziv srednje strokovne izobrazbe

MEDIJSKI TEHNIK/MEDIJSKA TEHNICA

Predmetni izpitni katalog je določil Strokovni svet RS za poklicno in strokovno izobraževanje na 173. seji 21. 6. 2019 in se uporablja od spomladanskega izpitnega roka poklicne mature 2021, dokler ni določen novi.

Po Predmetnem izpitnem katalogu opravljajo poklicno maturo kandidati, ki so izpolnili obveznosti za pristop k opravljanju poklicne mature po naslednjih izobraževalnih programih:

Program in vrsta programa	Sprejem programa
MEDIJSKI TEHNIK SSI	Ur. l. RS, št. 53/2008
MEDIJSKI TEHNIK SSI (gluhi in naglušni, govorno jezikovne motnje)	Ur. l. RS, št. 30/2009

VSEBINA

- 1 UVOD**
- 2 IZPITNI CILJI**
- 3 ZGRADBA IN VREDNOTENJE IZPITA**
 - 3.1 Zgradba izpita**
 - 3.1.1 Pisni izpit**
 - 3.1.2 Ustni izpit**
 - 3.2 Oblike in načini ocenjevanja**
- 4 ZNANJA IN KOMPETENCE, KI SE PREVERJAJO NA POSAMEZNI RAVNI ZAHTEVNOSTI**
- 5 TIPI NALOG, PRIMERI IZPITNIH VPRAŠANJ IN PRIMERI OCENJEVANJA**
 - 5.1 Pisni izpit**
 - 5.1.1 1. del**
 - 5.1.2 2. del**
 - 5.2 Ustni izpit**
- 6 PRILAGODITVE ZA KANDIDATE S POSEBNIMI POTREBAMI**

1 UVOD

Predmetni izpitni katalog Medijska in grafična tehnologija je namenjen kandidatom, ki izpolnjujejo pogoje za pristop k izpitu na poklicni maturi v izobraževalnem programu Medijski tehnik.

2 IZPITNI CILJI

Pri izbiri in opredelitvi izpitnih ciljev so upoštevane splošne in poklicne kompetence strokovnih modulov, s katerimi kandidat izkaže znanja s področja temeljnih pojmov, načrtovanja, izvajanja, priprave, obdelave, združevanja in distribucije multimedijskih in grafičnih vsebin.

Kandidat pokaže:

- sposobnost povezovanja in samostojnega nadgrajevanja strokovnega znanja z znanji s področja naravoslovja, informacijsko-komunikacijske tehnologije, estetike, osnov grafičnega oblikovanja in upravljanja procesov,
- znanja s področja likovne teorije in zakonitosti oblikovanja, pomembna za estetsko in likovno sporočilnost multimedijskih in grafičnih izdelkov,
- sposobnost uspešnega iskanja, izbora in interpretacije zbranih informacij,
- pravilen odnos do varovanja lastnine (avtorske pravice) in osebnosti (zaščita podatkov),
- sposobnost in odgovornost za načrtovanje, pripravo, izvedbo in kontrolo lastnega dela,
- sposobnost in odgovornost za komuniciranje s sodelavci, strankami in za sodelovanje v skupini,
- sposobnost uporabe teoretičnega znanja za racionalno rabo energije, materialov in časa ter reševanje ekoloških problemov,
- rabo strokovne terminologije,
- razumevanje pomena komuniciranja,
- opredelitev značilnosti in razlik v oblikovanju za različne medije,
- načrtovanje multimedijskih in grafičnih procesov,
- pripravo vhodnih podatkov in delovnih sredstev za njihovo obdelavo ter ustrezno uporabo glede na ciljni medij,
- izdelavo tehnološke dokumentacije,
- izdelavo kalkulacije in poslovnega načrta,
- usposobljenost za samostojno izvajanje del v multimedijski in grafični dejavnosti,
- rabo standardov v multimedijski in grafični produkciji.

3 ZGRADBA IN VREDNOTENJE IZPITA

3.1 Zgradba izpita

Izpit je sestavljen iz pisnega in ustnega izpita.

3.1.1 Pisni izpit

Pisni izpit sestavlja izpitna pola s prvim in drugim delom.

Prvi del sestavljajo kratke naloge izbirnega tipa in dopolnjevanja.

Drugi del sestavljajo strukturirane naloge z ustrezno razčlenjenimi podvprašanji.

Shema zgradbe in vrednotenja pisnega izpita.

Izpitna pola	Skupno število točk v izpitni poli (v točkah)	Čas reševanja (v minutah)	Dovoljeni pripomočki
1. del	20		nalivno pero ali kemični svinčnik, žepno računalno brez grafičnega zaslona in brez možnosti simbolnega računanja,
2. del	40		
SKUPAJ	60	120	

3.1.2 Ustni izpit

Kandidat ustno odgovarja na vprašanja iz izpitnega listka. Z ustnim izpitom lahko kandidat doseže največ 40 točk; dve vprašanji sta ovrednoteni s po 15 točkami in eno z 10 točkami.

3.2 Oblike in načini ocenjevanja

Pri pisnem izpitu, ki traja 120 minut, lahko kandidat doseže največ 60 točk, pri ustnem izpitu lahko kandidat s pravilnimi odgovori doseže največ 40 točk.

4 ZNANJA IN KOMPETENCE, KI SE PREVERJAJO NA POSAMEZNI RAVNI ZAHTEVNOSTI

Kandidat, ki opravlja poklicno maturo po programu srednjega strokovnega izobraževanja Medijski tehnik, na izpitu izkazuje znanja in kompetence, ki jih je pridobil v obveznih strokovnih modulih:

- grafični in medijski procesi,
- kakovost in trženje,
- tipografija in reprodukcija,
- medijsko oblikovanje,
- izražanje s sliko in zvokom.

Poklicne kompetence	Znanja, spretnosti, veščine
Razume pomen komuniciranja.	Razlikuje vrste komuniciranja: <ul style="list-style-type: none"> - nariše ustrezno skico komunikacijskega procesa glede na čutila in komunikacijska sredstva, - opredeli pojme podatek, informacija, signal, vlogo oddajnika, prenosa/medija in prejemnika v komunikacijskem procesu, - razloži motnje/šum v komunikacijskem procesu, - shematsko prikaže, opiše in primerja analogni in digitalni signal, - izvede analizo elementov komunikacije glede na vrsto medija; opredeli značilnosti medijskega komuniciranja: <ul style="list-style-type: none"> - razloži elektromagnetno valovanje, svetlobo, delovanje očesa in barvo kot barvni vtis, - shematsko predstavi načine barvnega mešanja in jih razvrsti glede na medij, - opredeli pomen barvne temperature svetlobe, umetnih in naravnih virov, - razloži elemente osvetlitve v slikovnem sporočilu, - razloži mehansko valovanje, frekvenco in amplitudo, - shematsko predstavi sluh, - razloži pojme zven, šum, ton, - pojasni pomen ambienta in slišnosti; razlikuje tiskane, elektronske in druge medije: <ul style="list-style-type: none"> - opredeli elemente tiskanih, elektronskih, interaktivnih in drugih medijev, - razlikuje, opiše, razloži in shematsko ponazori značilnosti ciljnega medija;
Načrtuje multimedijske in grafične procese, trži izdelke/storitve.	izdela tehnološko dokumentacijo: <ul style="list-style-type: none"> - opredeli aktivnosti v tehnološkem procesu z upoštevanjem robnih pogojev, jih razloži in shematsko ponazori, - uporablja standarde;

	<p>trži medijske in grafične izdelke/storitve:</p> <ul style="list-style-type: none"> - izdela grafični prikaz strukture trga grafičnih in medijskih izdelkov/storitev, - utemelji način trženja glede na lastnosti proizvodov in storitev, - izdela kalkulacijo za izdelek/storitev, - izdela ponudbo za izdelek/storitev, - shematsko prikaže in opredeli poslovne funkcije v podjetju, - shematsko prikaže potek realizacije naročila, - izdela preprost poslovni načrt in ga utemelji;
<p>Izvaja pripravo, obdelavo, združevanje in distribucijo multimedijskih ter grafičnih vsebin.</p>	<p>uporablja tipografska pravila in osnove stavljenja:</p> <ul style="list-style-type: none"> - izdela diagram zgodovinskega razvoja pisave, - razlikuje črkovne pasove, dele črk in različice črk, - razlikuje črkovne sloge, opiše in s skico ponazori značilnosti posameznega črkovnega sloga, - razlikuje načine poudarjanja besed ali delov besedila, - razlikuje vrste naslonil in jih ponazori s skico, - razlikuje vrste inicijalk in njihovo uporabo, - izvede korekturo besedila z upoštevanjem tipografskih pravil, - izdela preglednico standardnih formatov papirja, - nariše načrt strani, označi zrcalo in lego strani; <p>izdeluje elemente v vektorski grafiki in digitalno obdeluje slikovno gradivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - razvrsti predloge po vsebini in obliki, opiše njihove značilnosti in ugotovi njihovo reprodukcijsko sposobnost, - izvede digitalizacijo materialnih predlog, - primerja značilnosti in lastnosti bitne in vektorske grafike, analizira prednosti in slabosti, - uporablja program za vektorsko grafiko, - uporablja program za bitno grafiko, - primerja različne ločljivosti, opredeli ločljivosti glede na namen, - izračuna primerno ločljivost glede na predlogo, izbrano tehniko tiska in način rastriranja, - s skico ponazori in opiše načine rastriranja in kote sukanja rastra; <p>izvaja prelom:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uporablja program za prelom, - načrtuje in izvede prelom knjige, utemelji uporabljene tipografske rešitve, - načrtuje in izdela različne akcidenčne tiskovine, utemelji uporabljene tipografske rešitve, - izdela primerno digitalno datoteko za nadaljnjo uporabo v procesu izdelave, - izdela poskusni odtis, preveri kakovost izdelka in opravi korekturo; <p>uporablja sodobne informacijsko-komunikacijske tehnologije, računalniško opremo in programska orodja, potrebna za izdelavo multimedijskih izdelkov:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uporablja programe za izdelavo spletnih strani, - uporablja programe za izdelavo animacije,

	<ul style="list-style-type: none">- razlikuje programska orodja za izdelavo spletnih strani, portalov in animacij,- shematsko ponazori in opiše postopek objave multimedijske spletne predstavitve,- razloži prenos multimedijske spletne predstavitve na strežnik z uporabo ustreznega protokola,- uporablja sistem za upravljanje z vsebinami (CMS),- izdelava načrt in hierarhijo spletne predstavitve; <p>izdelava zasnovo AV (avdio in video) produkcije:</p> <ul style="list-style-type: none">- izdelava sinopsis, scenarij in snemalno knjigo AV sporočila,- določi kadre, izreze, prehode, kompozicijo glede na dramaturško zasnovo,- s skico ponazori in utemelji gibanje kamere in igralcev,- shematsko ponazori in opiše postavitev in uporabo mikrofонов,- primerja možnosti uporabe različnih svetlobnih virov in pojasni njihov vpliv na predmet snemanja v različnih prostorih,- razloži izbiro ustreznega zvoka za različne medije.
--	---

5 TIPI NALOG, PRIMERI IZPITNIH VPRAŠANJ IN PRIMERI OCENJEVANJA

5.1 Pisni izpit

5.1.1 1. del

Obkrožite črko pred pravilno rešitvijo.

1 Kaj omogoča interpolacija pri skeniranju?

- A Navidezno povečanje ločljivosti.
- B Povečanje kakovosti barvne reprodukcije.
- C Enakomeren prehod od svetlih tonov k temnim.
- Č Zmanjšanje velikosti datoteke.

(1 točka)

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1	1	A	

2 Kako imenujemo črno označen del črke?

- A prečna poteza
- B prečna črta
- C osnovna poteza
- Č serif



(1 točka)

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2	1	Č	

Dopolnite. Vpišite manjkajočo besedo.

3 Izrazi za opisovanje barv so: barvitost, svetlost in _____.

(1 točka)

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3	1	nasičenost	

5.1.2 2. del

Izračunajte in odgovorite.

1 Priprava večbarvne večtonske bitne slike za tisk. (4 točke)

1.1 Izračunajte primerno ločljivost bitne slike, ki bo tiskana z linijaturo rastra 40 linij/cm.

Izračunajte in poleg vrednosti obvezno pišite enote: (2 točki)

1.2 V katerem barvnem modelu boste pripravili sliko? (1 točka)

1.3 V katerem grafičnem formatu boste pripravili sliko? (1 točka)

Naloga 1	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1.1	2	40 linij/cm • 2,54 cm/inch = 101,6 lpi; 101,6 lpi • 2 = 203,2 ppi	Pravilen izračun je ovrednoten z 1 točko, pravilen zapis enot je ovrednoten z 1 točko, skupaj največ 2 točki.
1.2	1	CMYK	
1.3	1	TIF	
Skupaj	4		

Odgovorite.

2 Pogovorna TV-oddaja v TV-studiu. (6 točk)

2,1 Naštejte 6 osnovnih poklicev, sodelujočih pri nastajanju TV-oddaje. (1 točka)

2,2 Katere tehnične pripomočke v studiu in režiji potrebujete za realizacijo TV-oddaje? (2 točki)

2,3 Opišite potek priprave na snemanje TV-oddaje. (3 točke)

Naloga 2	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2.1	1	Šest od: kamerman, osvetljevalec, realizator, tonski tehnik, mešalec slike, mešalec zvoka, grafik, snemalec slike in zvoka, asistent studia, asistent režije, tajnica režije.	Šest poklicev ena točka
2.2	2	V studiu: kamera, mikrofona, svetila, teleprompter, scenski elementi. V režiji: mešalna miza za sliko, mešalna miza za zvok, snemalna enota za sliko in zvok.	Posamezen pravilen odgovor je ovrednoten z 1 točko, skupaj največ 2 točki.
2.3	3	-Nastopajoči se pred prihodom v studio oglasijo v maski, kjer moškega napudrajo, žensko pa tudi naličijo in ji popravijo pričesko. Scenograf pripravi sceno (virtualno ali fizično). -Po prihodu v studio gost vsaj pol ure pred oddajo ali snemanjem sede na svoje mesto, da se glede na njegovo ali njeno višino nastavi končna osvetlitev in izvede tonska vaja. Tonski mojster nastavi jakost mikrofona glede na gostovo jakost glasu. -V režiji ugotovijo skladnost obleke glede na občutljivost kamere. Realizator določi kamere, ki bodo spremljale goste, gibanje kamer in njihov položaj. Operater teleprompterja (<i>autocue</i> operater) pripravi besedilo za teleprompter, mešalec slike določi prehode med izrezi, tajnica režije pripravi glasbo za ozadje, snemalec slike in zvoka pa morebitne videoposnetke in ozadje v primeru uporabe tehnike <i>chroma key</i> .	Posamezen pravilen odgovor je ovrednoten z 1 točko, skupaj največ 3 točke.
Skupaj	6		

Odgovorite.

3 Knjiga. (8 točk)

3.1 Opredelite pojma knjižni format in zrcalo strani. (2 točki)

3.2 Kaj vpliva na izbiro knjižnega formata? Utemeljite s primeri. (2 točki)

3.3 Kaj so opombe, kako jih označujemo in stavimo? (2 točki)

3.4 Kaj je naslovna pola in katere dele vsebuje? (2 točki)

Rešitev:

Naloga 3	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3.1	2	-Knjižni format je končna velikost knjige oz. velikost obrezanega knjižnega bloka. -Zrcalo je potiskan del strani brez mrtve paginacije.	Posamezen pravilen odgovor je ovrednoten z 1 točko, skupaj največ 2 točki.
3.2	2	-Format knjige določimo po vsebini (pesmi – ozki pokončni formati; leposlovje – A5, B5; besedilo in veliko slikovnega gradiva – A4, B4 ...), namenu in uporabi (nosimo s seboj, pogosto uporabljamo, se učimo ..., imamo v priročni knjižnici, uporabljamo občasno ...). -Paziti moramo tudi na racionalnost in izkoristek materiala (izbiramo standardne formate, ki zagotavljajo dober izkoristek materiala, pazimo na ustrezno razmerje med formatom in zrcalom strani).	Posamezen pravilen odgovor je ovrednoten z 1 točko, skupaj največ 2 točki.
3.3	2	-Opombe so tisto besedilo v knjigah in revijah, ki pojasnjuje označeno besedo, stavek ali del besedila. Z njimi avtorji podrobno razložijo pomen manj znane besede, tujke ali navedejo vir, od koder je vzet del besedila ali še podrobneje razložijo trditve v glavnem besedilu. -Označujemo jih na dva načina: z zvezdicami (asteriksi) ali s številkami. Opombe stavimo na dnu strani, koncu	Posamezen pravilen odgovor je ovrednoten z 1 točko, skupaj največ 2 točki.

		poglavja ali knjige in zanje uporabimo enako pisavo kot za glavno besedilo, črke so za stopnjo manjše.	
3.4	2	Naslovna pola so vse tiste strani, ki jih tiskamo na začetku (ali na koncu) knjige pred stvarnim začetkom besedila ali prvim poglavjem. Število teh strani je različno, odvisno od potrebe, kaj vse je treba pred branjem knjige pojasniti. Naslovna pola vsebuje naslednje dele: prvi ali varovalni naslov, signet (simbol) založbe, naslov knjižne zbirke, glavni naslov knjige, založniške podatke, posvetilo, predgovor, vsebinsko kazalo, uvod, geslo.	Posamezen pravilen odgovor je ovrednoten z 1 točko, skupaj največ 2 točki.
Skupaj	8		

5.2 Ustni izpit

Primer izpitnega listka

Vprašanja	Število točk
1 Slogovne predloge a) Razložite namen in prednosti uporabe slogovnih predlog <i>ang. Cascading Style Sheets (CSS)</i> pri oblikovanju spletnih strani. b) Opredelite vrste slogovnih predlog, ki jih lahko vključimo v spletni dokument HTML, in njihov namen uporabe. c) Opredelite 3 glavne/najuporabnejše izbirnike v CSS-ju.	(10 točk) (4) (3) (3)
2 Knjiga Tehnični urednik vam preda rokopisno gradivo knjige. a) Katera navodila potrebujete za uspešno izvedbo preloma knjige? b) Opišite potek procesa izvedbe preloma knjige v programu InDesign. c) Razložite namen izdelave in uporabe vzorčnih strani, odstavčnih in znakovnih slogov oblikovanja. č) Kako poteka kontrola dokumenta in izdelava končne datoteke?	(15 točk) (4) (5) (4) (2)
3 Svetloba in zajem slike pri fotografiji in snemanju a) Opišite in razložite barvno temperaturo svetlobe. b) Opišite in razložite dnevno/standardno svetlobo. c) Pojasnite, kako pri fotografiranju in videosnemanju zagotovimo korekten zajem barv pri različnih svetlobnih pogojih.	(15 točk) (5) (5) (5)

Rešitve in točkovanje:

Rešitve	Točkovanje	Število točk
<p>1 Slogovne predloge</p> <p>a)</p> <p>Slogovne predloge uporabljamo predvsem zaradi lažjega in bolj preglednega ustvarjanja spletnih strani. S CSS določimo obliko posameznih ali skupine HTML elementov.</p> <p>Z uporabo CSS lahko elementom določimo celo vrsto oblikovnih lastnosti, med katere spadajo pisava, barva, ozadje, robovi, razmiki, odmiki, poravnava ...</p> <p>CSS nam omogoča, da oblikovne lastnosti določimo ločeno od vsebine, kar poveča preglednost, vzdrževanje kode in prikaz iste vsebine na različne načine na različnih medijih.</p> <p>Prednosti uporabe CSS torej so:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ločitev oblikovnih lastnosti od vsebine, s čimer bistveno povečamo preglednost kode in njeno vzdrževanje, - vsebino lahko poljubno oblikujemo in jo opremimo z animacijskimi efekti, saj je nabor oblikovnih elementov v CSS-ju bistveno večji od nabora v HTML-ju, - enostavno urejanje oblike HTML elementov več spletnih strani hkrati, pri čemer smo bolj konsistentni pri oblikovanju, hkrati pa se izognemo podvajanju kode, - isto vsebino lahko oblikujemo na različne načine ali za različne medije. 	<p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p>	<p>(10 točk) (4)</p>
<p>b)</p> <p>Zunanja slogovna predloga je zapis CSS v ločeni datoteki s končnico *.css, ki je povezana s HTML dokumentom z oznako <link>. Je najbolj ekonomičen način rabe CSS, saj se sprememba oblike odraži na vseh povezanih HTML dokumentih.</p> <p>Notranja slogovna predloga je zapis CSS, ki se nahaja v dvodelni oznaki <style> znotraj glave <head> HTML dokumenta. Ta način rabe je manj učinkovit od zunanje slogovne predloge, saj je spremembo potrebno izvesti na vseh straneh spletišča. Uporabna je v specifičnih situacijah (npr. pri oblikovanju CMS).</p> <p>Slog znotraj oznake je zapis CSS znotraj atributa <oznaka style="CSS deklaracije"> v posamezni oznaki HTML in vpliva samo na ta element. Izvajanje sprememb je časovno zamudno, saj so informacije o obliki pomešane s strukturo in vsebino HTML dokumenta. Prednost je, da bo brskalnik v primeru uporabe iste oznake v zunanji, notranji ali vrstični slogovni predlogi prednost dal vrstični.</p>	<p>1</p> <p>1</p> <p>1</p>	<p>(3)</p>
<p>c)</p> <p>Izbirnik oznak HTML označuje elemente/oznake po njihovih imenih v HTML-ju. Tako mora ime izbirnika sovpadati z imenom oznake v HTML-ju.</p>	<p>1</p>	<p>(3)</p>

<p><i>Class</i> izbirnik označuje elemente/oznake, ki vsebujejo atribut <i>class</i>, vrednost tega atributa pa se ujema z imenom izbirnika, ki ga lahko sami poimenujemo. V CSS-ju se mora ime class izbirnika zmeraj začeti z ločilom . (pika).</p>	1	
<p><i>Id</i> izbirnik označuje elemente/oznake, ki vsebujejo atribut <i>id</i>, vrednost tega atributa pa se ujema z imenom izbirnika, ki ga lahko sami poimenujemo. V CSS-ju se mora ime id izbirnika zmeraj začeti z znakom #.</p>	1	
<p>2 Knjiga</p>		
<p>a)</p>		(15 točk)
<p>Tehnični urednik v skladu s programom založbe in po navodilih urednika/oblikovalca določi parametre knjige: določi format, zariše zrcalo, preračuna približen obseg knjige.</p>	1	(4)
<p>Določi naslonilo besedila, osnovno pisavo in velikost črk ter obliko za vse druge različice besedila (naslove, podpise, opombe, kazala idr.).</p>	1	
<p>Sledi pregled rokopisa po tehnični plati: ali je besedilo pravilno vneseno (presledki, ločila, akcentirane črke, opombe, tabele, posebni znaki idr.), ali je označeno, kam pridejo slike/ilustracije in podobno.</p>	1	
<p>Tehnični urednik poskrbi tudi za pravočasno pripravo in izvedbo zunanje opreme, ki jo ponavadi pripravi od avtorja ali založbe izbran likovnik.</p>	1	
<p>b)</p>		(5)
<p>Določimo lastnosti dokumenta: format (velikost strani), določimo zrcalo (beli robovi) in lego strani, določimo število stolpcev na strani in razmik med njimi.</p>	1	
<p>Izdelamo vzorčne strani s stalnimi, ponavljajočimi elementi.</p>	1	
<p>Izdelamo sloge oblikovanja za: glavno besedilo, naslove poglavij, podpoglavij, opombe in marginalije, podpise k slikam ...</p>	1	
<p>Izvedemo vnos besedila in slikovnega gradiva: v dokument vnesemo prejete datoteke in ustrezno pripravljeno slikovno gradivo.</p>	1	
<p>Izvedemo prelom po straneh: besedilo tipografsko oblikujemo, uporabimo izdelane sloge; uredimo posamezne strani z upoštevanjem pravil stavljenja.</p>	1	
<p>c)</p>		(4)
<p>Vzorčne strani in sloge oblikovanja izdelamo z namenom hitrejše izvedbe preloma in poenotenga oblikovanja.</p>	1	
<p>Vzorčna stran vsebuje vse stalne elemente, za katere želimo, da se pojavijo na vsaki strani knjige ali na določenih straneh in lahko vsebuje: tekstovne in slikovne okvirje, mrtvo ali živo paginacijo, grafične</p>	1	

<p>elemente. Vzorčno stran lahko posebej definiramo za levo in desno stran dokumenta. Za posamezne strani v knjigi, ki se od ostalih bistveno razlikujejo, lahko izdelamo dodatne nove vzorčne strani.</p>		
<p>Z izdelavo odstavčnih in znakovnih slogov zagotovimo enotnost oblikovanja besedila (vrsta pisave, različica pisave, velikost pisave, naslonilo, načini poudarjanja besed ali delov besedila, odmiki ...), te sloge shranimo v seznam in jih preprosto uporabimo, ko jih potrebujemo.</p>	1	
<p>Znakovne sloge uporabljamo za oblikovanje delov besedila, ki so manjši kot odstavek (npr. za posebne znake, poudarjanje posameznih besed znotraj odstavka ...).</p>	1	
<p>č)</p> <p>Po končanem prelomu preverimo povezave s slikovnim gradivom. Izdelamo PDF-datoteko, natisnemo tri izvode, ki služijo za korekturo. Enega dobi avtor, drugega lektor in tretjega tehnični urednik. Prva dva se posvetita korekturi vsebine, tehnični urednik pa tehnološki izvedbi postavitve.</p>	1	(2)
<p>Prejete popravke vnesemo v dokument. Ko dobimo potrditev, da je prelom ustrezen, pristopimo k izdelavi končne PDF-datoteke za tisk.</p>	1	
<p>3 Svetloba in zajem slike pri fotografiji in videosnemanju</p>		
<p>a)</p> <p>Pojem barvna temperatura svetlobe se nanaša na sestavo spektra elektromagnetnega valovanja.</p>	1	(15 točk) (5)
<p>Barvno temperaturo izražamo s fizikalno enoto za merjenje absolutne temperature – kelvin (K).</p>	1	
<p>Barva svetlobe je v idealnih pogojih definirana s temperaturo njenega izvora.</p>	1	
<p>Vsak material, ki ga segrejemo na določeno temperaturo bo zažarel z določeno barvo. Glede na spektralno sestavo oddaja enak spekter elektromagnetnega valovanja in ga torej vidimo kot enake barve.</p>	1	
<p>Povsem enako barvo bomo dobili, če na to temperaturo segrejemo plin, kovino, les ali kamen. Vsak material, ki zažari, postane izvor svetlobe z določeno sestavo spektra.</p>	1	
<p>b)</p> <p>Pri fotografiranju in snemanju se svetlobni viri in pogoji, v katerih zajemamo sliko, zelo razlikujejo. Glede na najpodobnejšo barvno temperaturo svetlobnega vira ima le-ta lahko oranžne barvne tone (nižje vrednosti, izražene v K), je nevtralen ali ima modre barvne tone (višje vrednosti, izražene v K).</p>	1	(5)
<p>Standard lahko definiramo kot dnevno svetlobo (<i>daylight</i>), ki jo oddaja</p>	1	

sonce v opoldanskih urah ob jasnem, modrem nebu. Barvna temperatura je 5600 K.		
Ta svetloba se čez dan zelo spreminja – zgodaj zjutraj in pozno popoldne ima precej nižjo barvno temperaturo –, odvisna je tudi od atmosferskih dejavnikov.	1	
Mnoge naprave imajo vgrajene prednastavitve za druge pogosto uporabljene svetlobne vire (žarnica z wolframovo nitko – 3200 K, fluorescentna sijalka – 4000 K, bliskavica – 5000 K do 6000 K, oblačno – 6000 K, senca – 7000 K).	1	
Če svetlobni vir ne ustreza nobeni od prednastavitev, lahko belino nastavimo ročno, določimo v kelvinih, ali s svetlobnimi siti izvedemo korekcijo barvne temperature svetlobnega vira.	1	
c) Človeško oko se barvi svetlobe glede na izvor samodejno prilagodi, fotoaparat ali kamera pa ne.	1	(5)
Barvno občutljiv fotografski material (npr. fotografski film ali svetlobno tipalo) zabeleži barvo svetlobe, kot je v resnici. Odstopanje med medijem za zajem slike in svetlobnim virom se lahko kaže v izrazitem barvnem nadihu.	1	
V večini primerov želimo, da je npr. človeški obraz naravnih barv, da je torej na fotografiji enake barve (ali vsaj čim bolj podobne) kot v času, ko smo fotografirali ali snemali.	1	
Za pravilno upodobitev barv pri digitalni fotografiji in video snemanju uporabimo nastavitve beline (<i>white balance</i>), s katero obdelamo signal, svetlobna sita na svetilu ali pred objektivom, ali izberemo primerno filmsko emulzijo. Uporabimo lahko tudi napredne programske funkcije kamere ali izvedemo popravke v programu za urejanje videa ali slik.	1	
Tehnično nepravilen prikaz barv lahko pri zajemu slike služi ustvarjalnemu namenu, kjer z namerno uporabo ustvarimo značilne barvne tone v sliki.	1	

6 PRILAGODITVE ZA KANDIDATE S POSEBNIMI POTREBAMI

Prilagoditve za kandidate s posebnimi potrebami so navedene v Maturitetnem izpitnem katalogu.