

**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 198. seji 16. 12. 2022 in se uporablja od spomladanskega izpitnega roka poklicne mature **2025**, za spodaj naštetih izobraževalnih programov.

Po *Predmetnem izpitnem katalogu za drugi predmet poklicne mature – medijska in grafična tehnologija* opravljajo poklicno maturo kandidati¹, ki so izpolnili obveznosti za pristop k opravljanju poklicne mature po izobraževalnih programih:

Izobraževalni program in vrsta programa	Sprejetje izobraževalnega programa (objava v Ur. l.)
Medijski tehnik, SSI	13/2020 in 53/2008
Medijski tehnik (GLU, GJM), SSI	13/2020 in 30/2009

¹ V predmetnem izpitnem katalogu uporabljeni samostalniki moškega spola, ki se pomensko in smiselno vežejo na splošna, skupna poimenovanja (npr. kandidat, ocenjevalec), veljajo tako za osebe ženskega kot moškega spola.

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. POKLICNE KOMPETENCE IN CILJI, KI SE PREVERJAJO NA POSAMEZNI RAVNI ZAHTEVNOSTI**
- 5. PRIMERI TIPOV NALOG IN IZPITNIH VPRAŠANJ Z REŠITVAMI**
 - 5.1 Pisni izpit**
 - 5.1.1 Prvi del izpitne pole**
 - 5.1.2 Drugi del izpitne pole**
 - 5.2 Ustni izpit**
- 6. PRILAGODITVE ZA KANDIDATE S POSEBNIMI POTREBAMI**

1 UVOD

Predmetni izpitni katalog za drugi predmet poklicne mature – medijska in grafična tehnologija je podlaga za izvedbo tega izpita. Namenjen je kandidatom, ki izpolnjujejo pogoje za pristop k poklicni maturi in so poklicne kompetence usvojili pri obveznih strokovnih modulih v izobraževalnem programu *Medijski tehnik SSI* ali *Medijski tehnik (GLU, GJM) SSI*.

Predmetni izpitni katalog vsebuje izpitne cilje ter znanja in poklicne kompetence, ki jih kandidati izkazujejo na izpitu. Predstavljeni so tipični primeri nalog oziroma vprašanj, ki so sestavni del izpita.

2 IZPITNI CILJI

Kandidat:

- povezuje in samostojno nadgrajuje strokovna znanja z znanji s področja naravoslovja, informacijsko-komunikacijske tehnologije, estetike, osnov grafičnega oblikovanja in upravljanja procesov,
- uporablja znanja s področja likovne teorije in zakonitosti oblikovanja, pomembna za estetsko in likovno sporočilnost multimedijskih in grafičnih izdelkov,
- poišče, izbere in interpretira zbrane informacije,
- izkaže pravilen odnos do varovanja lastnine (avtorske pravice) in osebnosti (zaščita podatkov),
- ovrednoti pomen uspešnega komuniciranja s sodelavci, strankami in delovno skupino,
- uporablja teoretična znanja za racionalno rabo energije, materialov in časa ter reševanje ekoloških problemov,
- uporablja strokovno terminologijo,
- utemelji pomen komuniciranja,
- opredeli značilnosti in razlike v oblikovanju za različne medije,
- načrtuje multimedijske in grafične procese,
- pripravi vhodne podatke in delovna sredstva za njihovo obdelavo ter ustrezno uporabo glede na ciljni medij,
- izdelava tehnološko dokumentacijo,
- izdelava kalkulacijo in poslovni načrt,
- izvaja dela v multimedijski in grafični dejavnosti,
- uporablja standarde v multimedijski in grafični produkciji ter zagotavlja kakovost lastnega dela, procesa ter izdelka/storitve.

3 ZGRADBA IN VREDNOTENJE IZPITA

3.1 Zgradba izpita

Izpit je sestavljen iz pisnega in ustnega dela in se opravlja samo na eni ravni zahtevnosti.

Pri pisnem in ustnem izpitu se preverjajo različni nivoji izbrane taksonomije, kar se določi z mrežnim načrtom.

3.1.1 Pisni izpit

Pisni izpit sestavlja izpitna pola s prvim in drugim delom. Prvi del sestavljajo naloge zaprtega tipa. Drugi del sestavljajo strukturirane naloge z razčlenjenimi podvprašanji.

Shema zgradbe in vrednotenje pisnega izpita:

Izpitna pola	Skupno število točk v izpitni poli	Čas reševanja (v minutah)	Dovoljeni pripomočki
1. del	20	120	Nalivno pero ali kemični svinčnik, numerično žepno računalno brez grafičnega zaslona in možnosti simbolnega računanja.
2. del	50		
SKUPAJ	70	120	

3.1.2 Ustni izpit

Izpitni listek je sestavljen iz treh vprašanj. Vsako vprašanje je ovrednoteno z 10 točkami.

Odgovor na vsako od treh vprašanj na izpitnem listku oceni šolska izpitna komisija v skladu z navodili za ocenjevanje ustnega izpita.

3.2 Oblike in načini ocenjevanja

Pri pisnem izpitu ima kandidat na razpolago 120 minut za reševanje obeh delov izpitne pole in lahko doseže največ 70 točk. Pri ustnem izpitu lahko kandidat doseže največ 30 točk.

4 POKLICNE KOMPETENCE IN CILJI, KI SE PREVERJAJO NA POSAMEZNI RAVNI ZAHTEVNOSTI

Kandidati, ki opravljajo poklicno maturo po programu srednjega strokovnega izobraževanja *Medijski tehnik* ali *Medijski tehnik (GLU, GJM)*, na izpitu izkazujejo splošne in poklicne kompetence, ki so jih pridobili v sledečih obveznih strokovnih modulih:

Medijski tehnik SSI ali Medijski tehnik (GLU, GJM) SSI

- Grafični in medijski procesi
- Kakovost in trženje
- Tipografija in reprodukcija
- Medijsko oblikovanje
- Izražanje s sliko in zvokom

Poklicne kompetence	Cilji (znanja, spretnosti, veščine)
Razumevanje pomena komuniciranja.	Kandidat: - razlikuje vrste komuniciranja, - 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 in primerja analogni in digitalni signal, - izvede analizo elementov komunikacije glede na vrsto medija; - opredeli značilnosti medijskega komuniciranja, - 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, uporabo umetnih in naravnih svetlobnih virov, - razloži elemente osvetlitve v slikovnem sporočilu, - razloži mehansko valovanje, frekvenco in amplitudo, - shematsko predstavi zvok, - razloži pojme zven, šum in ton, - pojasni pomen ambientalnega zvoka in slišnosti; - razlikuje tiskane, elektronske in druge medije, - opredeli elemente tiskanih, elektronskih, interaktivnih in drugih medijev, - razlikuje, opiše, razloži in shematsko ponazori značilnosti ciljnega medija.

Načrtovanje multimedijskih in grafičnih procesov, trženje izdelkov/storitev.	Kandidat: - izdela tehnološko dokumentacijo, - opredeli aktivnosti v tehnološkem procesu z upoštevanjem robnih pogojev, jih razloži in shematsko ponazori, - uporablja standarde v stroki; - trži medijske in grafične izdelke/storitve, - 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.
Izvajanje priprave, obdelave, združevanje in distribucije multimedijskih ter grafičnih vsebin.	Kandidat: - uporablja tipografska pravila in osnove stavljenja, - izdela diagram zgodovinskega razvoja pisave, - razlikuje črkovne pasove, dele črk in različice črk, - razlikuje črkovne sloge/vrste pisav, opiše in s skico ponazori značilnosti posameznega črkovnega sloga/vrste pisave, - razlikuje načine poudarjanja besed ali delov besedila, - razlikuje vrste naslonil in jih ponazori s skico, - razlikuje vrste inicialk in njihovo uporabo, - izvede korekturo besedila z upoštevanjem tipografskih pravil, - izdela preglednico standardnih formatov papirja, - nariše načrt strani, označi zrcalo in lego strani; - izdeluje elemente v vektorski grafiki in digitalno obdeluje slikovno gradivo, - razvrsti predloge po vsebini in obliki, opiše njihove značilnosti in utemelji možnosti in nastavitve za njihovo reprodukcijo, - 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 ločljivost 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; - izvaja prelom, - uporablja programsko opremo 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; - uporablja sodobne informacijsko-komunikacijske tehnologije, računalniško opremo in programska orodja, potrebna za izdelavo multimedijskih izdelkov, - uporablja programsko opremo za izdelavo spletnih strani, - uporablja programsko opremo za izdelavo animacije, - 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), - izdela načrt in hierarhijo spletne predstavitve; - izdela zasnovo avdio in video (AV) produkcije, - izdela sinopsis, scenarij, zgodboris in snemalno knjigo AV sporočila, - določi kadre, izreze/plane, montažne prehode/ločila, kompozicijo glede na dramaturško zasnovo, - s skico ponazori in utemelji postavitve, kot snemanja, gibanje kamere in igralcev, - shematsko ponazori in opiše postavitve in uporabo mikrofонов, - primerja možnosti uporabe različnih svetlobnih virov in pojasni njihov vpliv na predmet snemanja v različnih situacijah, - razloži zvokovno oblikovanje AV produkcije.
--	---

5 PRIMERI TIPOV NALOG IN IZPITNIH VPRAŠANJ Z REŠITVAMI**5.1 Pisni izpit****5.1.1 Prvi del izpitne pole***Primeri nalog zaprtega tipa.***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.
- D 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.
- D Serif.

*(1 točka)*

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2	1	♦ D	

3 Kakšen kot snemanja omejuje os akcije?

- A 35°
- B 90°
- C 180°
- D 360°

(1 točka)

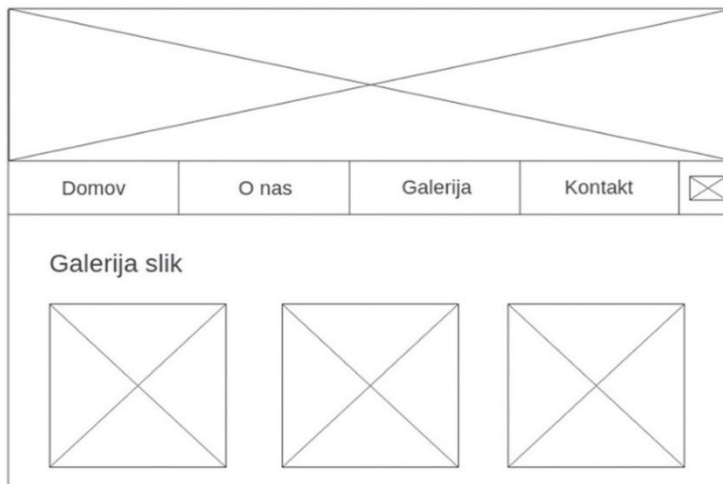
Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3	1	♦ C	

5.1.2 Drugi del izpitne pole

*Primeri strukturiranih nalog.
Število možnih točk je navedeno pri posamezni nalogi.*

1. naloga

Sodelujete pri izdelavi spletnega mesta, prikazanega na sliki 1.



Slika 1: Spletno mesto
(Vir: N. Čulk, 2021)

1.1 Kako strokovno imenujemo skico, prikazano na sliki 1, in kakšen je njen namen?

Ime: _____

Namen: _____

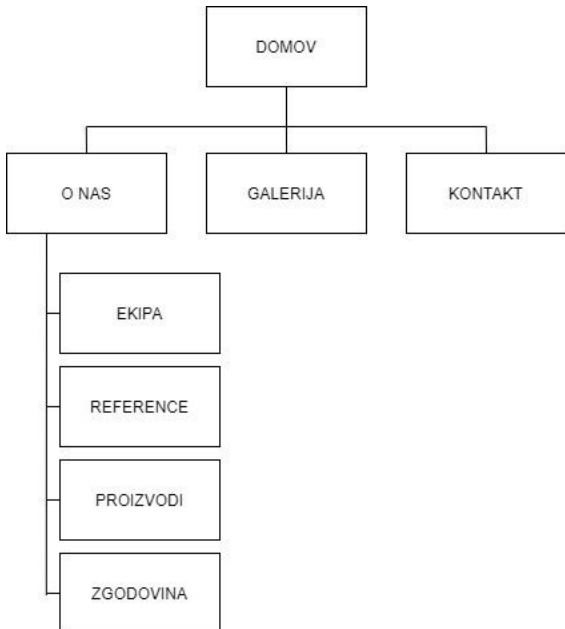
(2 točki)

1.2 Z diagramom prikažite zemljevid strani za spletno mesto, prikazano na sliki 1. Upoštevajte, da ima stran »O nas« naslednje štiri podstrani: Ekipa, Reference, Proizvodi, Zgodovina.

Prostor za diagram:

Napišite, katero strukturo spletne strani ste prikazali v diagramu: _____

(2 točki)

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1.1	1	ena od: ◆ žični diagram ◆ žičnat diagram ◆ žični model ◆ žičnat model ◆ osnutek postavitve izhodiščne spletne strani ...	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	1	ena od: ◆ za pripravo strukture spletne strani ◆ za načrtovanje postavitve spletne strani ◆ za načrtovanje elementov spletne strani ◆ za razvrščanje elementov spletne strani ...	
1.2	1	vzorčni primer: ◆  <pre> graph TD DOMOV[DOMOV] --- ONAS[O NAS] DOMOV --- GALERIJA[GALERIJA] DOMOV --- KONTAKT[KONTAKT] ONAS --- EKIPA[EKIPA] ONAS --- REFERENCE[REFERENCE] ONAS --- PROIZVODI[PROIZVODI] ONAS --- ZGODOVINA[ZGODOVINA] </pre>	Vse pravilne rešitve 1 točka. Opisno: stran »O nas« ima 4 podstrani; elementi morajo biti med seboj pravilno povezani. Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
	1	◆ hierarhično	
Skupaj	4		

2. naloga

Za prispevek o ličenju ste ustvarili serijo fotografij, prikazanih na slikah v barvni prilogi.

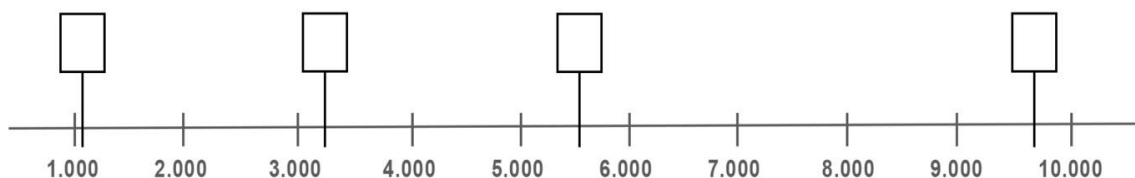
2.1 Analizirajte fotografije, prikazane na slikah od 2 do 5 v barvni prilogi.

Napišite številko slike, ki prikazuje fotografijo z ustrezno barvo kože fotomodela

_____.

(1 točka)

2.2 Za fotografije, prikazane na slikah od 2 do 5 v barvni prilogi, ugotovite uporabljeno nastavitev barvne temperature svetlobe. V pripravljene okvirčke na lestvici vrednosti barvne temperature vpišite ustrezno številko slike.



(4 točke)

2.3 Opišite način, kako se pri fotografiranju modela s svetlimi očmi izognemo učinku rdečih oči.

(1 točka)

Barvna priloga

2. naloga



Slika 2

(Vir: M. Očko, Greta, 2011)



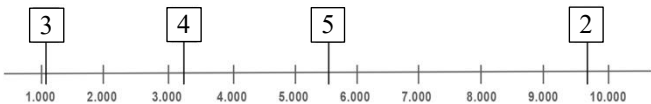
Slika 3



Slika 4

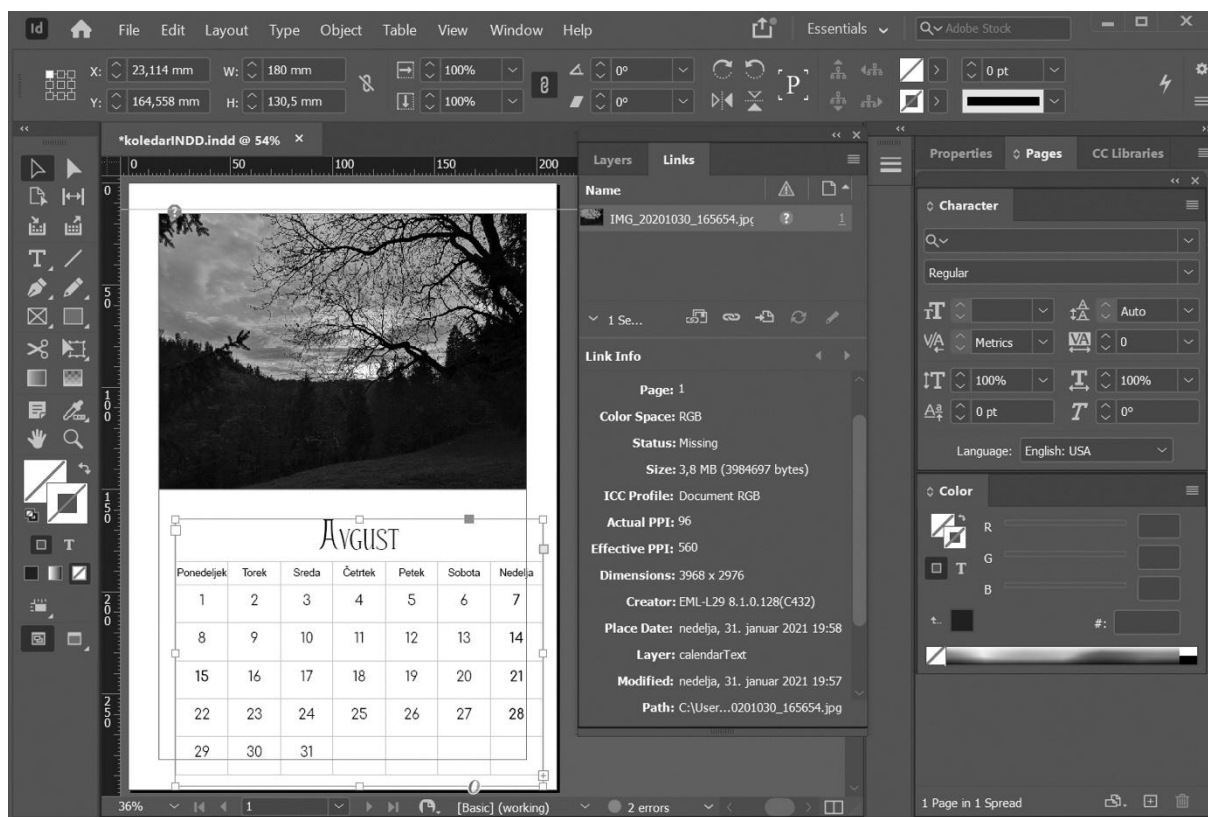


Slika 5

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2.1	1	♦ 5	
2.2	4	♦ 	Vse pravilne rešitve 4 točke. 3 pravilne rešitve 3 točke. 2 pravilni rešitvi 2 točki. 1 pravilna rešitev 1 točka.
2.3	1	ena od: ♦ uporaba tehnike odbitega bliska ♦ pozicioniranje bliskavice stran od optične osi objektiva, da ni postavljena frontalno kot pri vgrajeni bliskavici ♦ korekcija osvetlitve (višji ISO – npr. 400, 800 ...; daljši čas – npr. 1/8, 1/15, 1/30 ...; bolj odprta zaslona – npr. f/1.4, f/1.8, f/2 ...) - namesto uporabe vgrajene bliskavice ♦ uporaba t.i. predbliska oziroma funkcije za zmanjševanje učinka rdečih oči ♦ pogled modela stran od objektiva oziroma fotografiranje pod kotom ♦ povečanje ambientalne svetlobe ♦ uporaba ustrezne studijske osvetlitve ...	Upoštevamo vsako strokovno sprejemljivo rešitev.
Skupaj	6		

3. naloga

Izbrali so vas za izvedbo 14-listnega stenskega koledarja.



Slika 6: Stenski koledar
(Vir: N. Čulk, 2021)

3.1 Iz slike 6 razberite dve napaki, ki sta se pojavili pri pripravi koledarja.

1 _____

2 _____

(2 točki)

3.2 Med kakšne tiskovine strokovno uvrščamo koledarje?

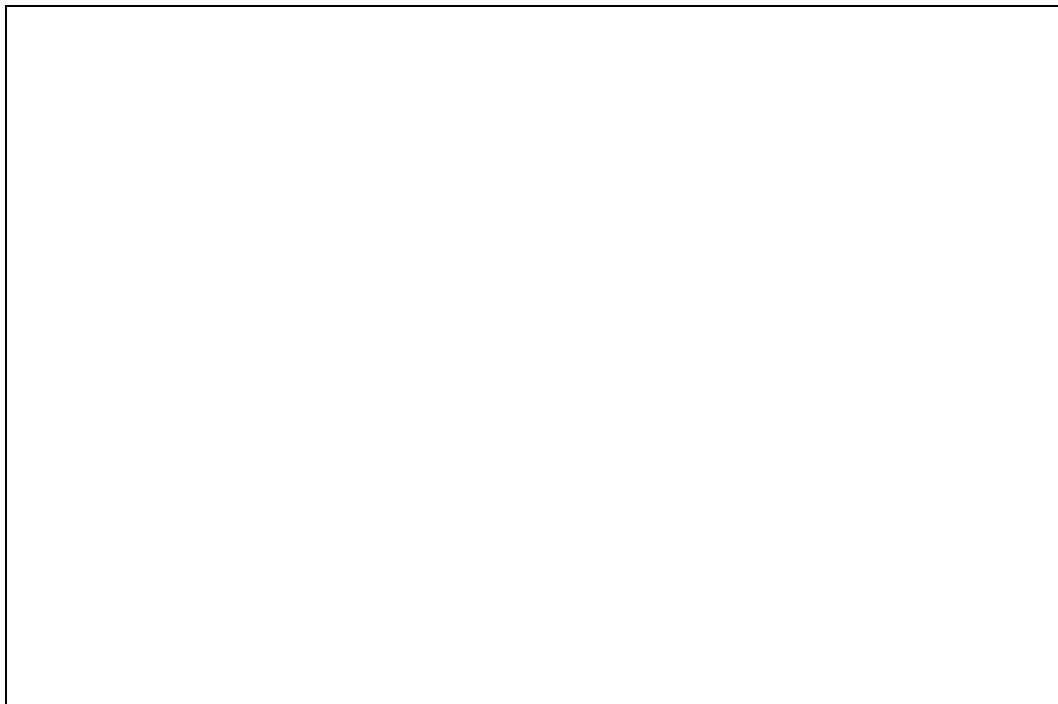
(1 točka)

3.3 Katere dneve na koledarju poudarjamo z različico pisave ali barvo?

(1 točka)

- 3.4 S skico ponazorite načrt vzorčne strani koledarja, prikazanega na sliki 6, označite in poimenujte narisane elemente.

Prostor za skico:



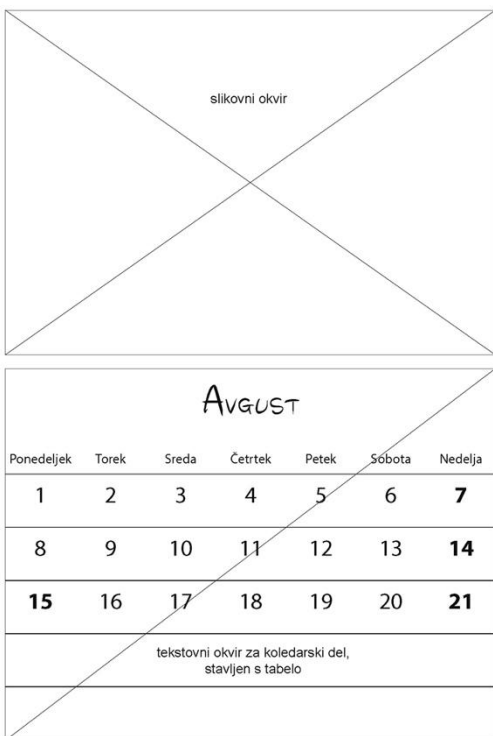
(2 točki)

- 3.5 Navedite glavne faze grafičnega procesa izdelave stenskega koledarja in tri tehnološke operacije v grafični dodelavi.

Faze: _____

Tehnološke operacije: _____

(2 točki)

Naloga	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3.1	2	dve od: ♦ slika je v napačnem barvnem prostoru ♦ slika nima ustrezne ločljivosti ♦ slika nima povezave do izvirne datoteke ♦ besedilo koledarja je izven zrcala ...	2 pravilni rešitvi 2 točki. 1 pravilna rešitev 1 točka.
3.2	1	♦ akcidenčne	
3.3	1	♦ nedelje in praznike	
3.4	2	vzorčni primer: ♦ 	Pravilna skica 1 točka. Pravilno poimenovanje 1 točka.
3.5	1	♦ grafična priprava ♦ tisk ♦ grafična dodelava	Vse pravilne rešitve 1 točka.
	1	tri od: ♦ razrez tiskarskih pol ♦ znašanje koledarja ♦ dodajanje podložnega kartona ♦ luknjanje ♦ vrtanje ♦ lepljenje ♦ špiraljenje ♦ perforiranje ♦ pakiranje ...	3 pravilne rešitve 1 točka.
Skupaj	8		

5.2 Ustni izpit

Primer izpitnega listka.

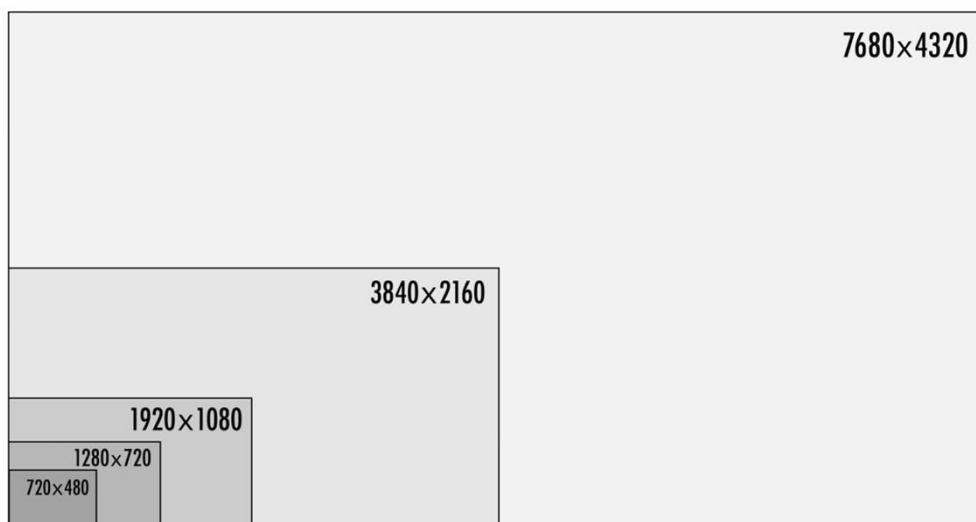
1 Uporaba slogovnih predlog. (10 točk)

- 1.1 Razložite namen in prednosti uporabe slogovnih predlog, angl. Cascading Style Sheets (CSS), pri oblikovanju spletnih strani. 2 točki
- 1.2 Poimenujte vrste slogovnih predlog, ki jih lahko vključimo v spletni dokument HTML in pojasnite njihov namen uporabe. 6 točk
- 1.3 Primerjajte uporabo in zapis izbirnikov class in id v CSS. 2 točki

2 Izvedba preloma knjige. (10 točk)

- 2.1 Opišite potek procesa izvedbe preloma knjige v programu InDesign. 5 točk
- 2.2 Razložite namen izdelave in uporabe vzorčnih strani, odstavčnih in znakovnih slogov oblikovanja. 4 točke
- 2.3 Kako izvedemo pregled datoteke v InDesignu ali kontrolo datoteke PDF? 1 točka

3 Na sliki so prikazani različni standardi digitalne televizije. (10 točk)



- 3.1 Poimenujte vsaj štiri standarde ločljivosti s slovenskimi izrazi. 4 točke
- 3.2 Kateri standard ločljivosti in kakšno razmerje stranic formata najpogosteje uporabljamo pri šolski produkciji? 2 točki
- 3.3 Opišite vsaj dva najbolj razširjena svetovna standarda TV predvajanja. 2 točki
- 3.4 Koliko sličic bi potrebovali za izdelavo 10-sekundnega animiranega oglasa za RTV Slovenija? Pojasnite svoj izračun. 2 točki

Vprašanje	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
1.1	1	eden od namenov: ◆ S CSS lahko elementom določimo celo vrsto oblikovnih lastnosti, med katere spadajo pisava, barva, ozadje, robovi, razmiki, odmiki, poravnava ... ◆ Slogovne predloge uporabljamo predvsem zaradi lažjega in bolj preglednega ustvarjanja spletnih strani. S CSS določimo obliko posameznih ali skupine HTML elementov. ◆ 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.	Ena pravilna rešitev 1 točka.
	1	ena od prednosti: ◆ 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.	Ena pravilna rešitev 1 točka.
1.2	3	vrste: ◆ zunanja slogovna predloga, ◆ notranja slogovna predloga, ◆ slog znotraj oznake.	Za vsako pravilno rešitev 1 točka.
	3	namen uporabe: ◆ zunanja – je najbolj ekonomičen način rabe CSS, saj se sprememba oblike odraža na vseh povezanih HTML dokumentih; ◆ notranja – je manj učinkovita od zunanje slogovne predloge, saj je spremembo potrebno izvesti na vseh straneh spletišča; uporabna je v specifičnih situacijah (npr. pri oblikovanju CMS); ◆ 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 dokumenta HTML; prednost je, da bo brskalnik v primeru uporabe iste oznake v zunanji, notranji ali vrstični slogovni predlogi prednost dal vrstični.	Za vsako pravilno rešitev 1 točka.

1.3	2	♦ izbirnik class uporabljamo za označevanje več elementov/oznak, ki vsebujejo atribut class; vrednost atributa se ujema z imenom izbirnika, ki ga lahko sami poimenujemo; ime izbirnika class se mora v CSS vedno začeti z ločilom . (pika); ♦ izbirnik id označuje posamezen element/oznako, ki vsebuje atribut id; vrednost tega atributa se ujema z imenom izbirnika, ki ga lahko sami poimenujemo; ime id izbirnika se mora v CSS vedno začeti z znakom #.	2 pravilni rešitvi 2 točki. 1 pravilna rešitev 1 točka.
Skupaj	10		

Vprašanje	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
2.1	5	♦ določimo lastnosti dokumenta: format (velikost strani), določimo zrcalo (beli robovi) in lego strani, določimo število stolpcev na strani in razmik med njimi; ♦ izdelamo vzorčne strani s stalnimi, ponavljajočimi elementi; ♦ izdelamo sloge oblikovanja za: glavno besedilo, naslove poglavij, podpoglavij, opombe in marginalije, podpise k slikam ...; ♦ izvedemo vnos besedila in slikovnega gradiva: v dokument vnesemo prejete datoteke in ustrezno pripravljeno slikovno gradivo; ♦ izvedemo prelom po straneh: besedilo tipografsko oblikujemo, uporabimo izdelane sloge, uredimo posamezne strani z upoštevanjem pravil stavljenja.	Za vsako pravilno rešitev 1 točka.
2.2	1	namen: ♦ Vzorčne strani in sloge oblikovanja izdelamo z namenom hitrejše izvedbe preloma in poenotenega oblikovanja.	
	3	uporaba: ♦ 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 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; ♦ z odstavčnimi slogi zagotovimo enotnost oblikovanja besedila (vrsta pisave, različica pisave, velikost pisave, naslonilo, načini poudarjanja besed ali delov besedila, umiki, odmiki ...), te sloge shranimo v seznam in jih preprosto uporabimo, ko jih potrebujemo; ♦ znakovne sloge uporabljamo za oblikovanje delov besedila, ki so manjši kot odstavek (npr. za posebne znake, poudarjanje posameznih besed znotraj odstavka ...).	Za vsako pravilno rešitev 1 točka.

2.3	1	ena od: ◆ preverimo prelom knjige po straneh in povezave s slikovnim gradivom; ◆ preverimo in odpravimo napake, ki jih prikaže program InDesign; ◆ datoteko PDF pregledamo z ustreznimi orodji v programu Adobe Acrobat.	Ena pravilna rešitev 1 točka.
Skupaj	10		

Vprašanje	Točke	Rešitev	Dodatna navodila
3.1	4	štiri od: ◆ 720 × 480px – standardna ločljivost (SD); ◆ 1280 × 720px – visoka ločljivost (HD); ◆ 1920 × 1080px – polna (visoka) ločljivost (Full HD); ◆ 3840 × 2160px – ultra visoka ločljivost 4K (UHD 4K); ◆ 7680 × 4320px – polna ultra visoka ločljivost 8K (Full UHD 8K).	4 pravilne rešitve 4 točke. 3 pravilne rešitve 3 točke. 2 pravilni rešitvi 2 točki. 1 pravilna rešitev 1 točka.
3.2	1	◆ Polna (visoka) ločljivost (Full HD).	
	1	ena od navedb razmerja: ◆ 16:9; ◆ 1920 x 1080px; ◆ 1080p.	Ena pravilna rešitev 1 točka.
3.3	2	dve od: ◆ PAL, uporaba v EU, 25 sličic na sekundo/fps, pogojeno s frekvenco osveževanja slike na zaslonu – 50 Hz; ◆ NTSC, uporaba v ZDA, delu Azije, 30 sličic na sekundo/fps, frekvenca osveževanja – 60 Hz; ◆ SECAM, uporaba v Franciji, Rusiji, na Kitajskem ..., podoben kot PAL (razmerje, fps), vendar procesiranje barvnih informacij ni kompatibilno s PAL.	2 pravilni rešitvi 2 točki. 1 pravilna rešitev 1 točka.
3.4	2	◆ izračun: 10 s × 25 fps (sličic/s) = 250 sličic; ◆ pojasnilo: potrebujemo 250 sličic, saj je standard predvajanja v EU – PAL, kar pomeni, da potrebujemo 25 sličic za eno sekundo animacije.	2 pravilni rešitvi 2 točki. 1 pravilna rešitev 1 točka.
Skupaj	10		

6 PRILAGODITVE ZA KANDIDATE S POSEBNIMI POTREBAMI

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