

Střední škola informatiky, elektrotechniky a řemesel Rožnov p. R.

Studijní obor: 18 - 20 – M/01 Moderní informační technologie
Specializace: Počítačová grafika
Školní rok: 2025 / 2026

Soubor témat pro ústní maturitní zkoušku z odborných předmětů

1. Základy informatiky

Číselné soustavy (dvojková, desítková, šestnáctková), jednotky používané v informatice, data a informace, kapacita, přímý kód, zakódování informace (po bitech, po skupině bitů), typy přenosů dat, takt a frekvence.

2. Procesory pro PC

Charakteristika a parametry procesorové řady pro počítače IBM-PC kompatibilní. Paměťový prostor, cache, módy činnosti. Adresování v reálném a chráněném režimu. Přerušení, přímý přístup do paměti. Zpracování instrukcí (klasické, zřetězené), jednotky procesoru, HT. Možnosti zvyšování výkonu procesorů.

3. Architektura počítačů typu IBM-PC

Historický přehled počítačů PC, form faktory. Hlavní komponenty, jejich vlastnosti a parametry. Sběrnice a čipové sady, BIOS. Adresy zařízení na sběrnici. Realizace operační paměti. Pevné disky (HDD a SSD).

4. Periferní zařízení PC

Standardní periferní zařízení. Rozhraní pro jejich připojení, principy, vlastnosti, parametry (RS-232, PS/2, USB, FireWire). Disková rozhraní. Principy tisku, mechanismy barevného tisku. Zobrazovací soustavy.

5. Bootování operačního systému a souborové systémy

Master Boot Record, boot sektor, fáze bootování operačního systému, geometrie pevných disků, metody přístupu na disk, souborový systém FAT32, souborový systém NTFS, linuxové souborové systémy (ext2, ext3).

6. Správa procesů a paměti v operačních systémech

Typologie a charakteristika OS, evidence procesů, správa procesů, správce paměti, reálné metody přidělování paměti, virtuální paměť, defragmentace, segmentace, stránkování, ring 0-3, swapování, endianita.

7. Algoritmizace a programovací jazyk Python

Algoritmus, vývojový diagram a jednotlivé schematické prvky, principy strukturovaného a objektově orientovaného programování, konstrukce (podmínka, cyklus, proměnná, vstupy, výstupy, procedury, funkce) ve vztahu k jazyku Python. Python a operátory, proměnné, vstup/výstup.

8. Multimédia

Zvuk, princip digitalizace analogového signálu. Formáty audio souborů. Základní pojmy z oblasti grafiky a videa, grafické, zvukové a video formáty.

9. Databáze

Databáze a systémy řízení báze dat. Soudobé databázové systémy. Relační databáze, databázový model, dotazy SQL, typy datových polí a optimalizace návrhu databáze, normálové formy.

10. Webové skriptování a kaskádové styly

Struktura internetového dokumentu. Jazyk HTML - základní prvky. Kaskádové styly - typy deklarací, syntaxe, identifikátory, třídy. Princip komunikace klient-server. Jazyk JavaScript - dialogová okna, události, funkce. Propojení JS a HTML (DOM). Jazyk PHP - řídicí struktury, funkce, formuláře a předávání dat.

11. Principy počítačových sítí LAN a WAN

Technické prostředky LAN, topologie sítí, přenosová média, aktivní prvky, model ISO/OSI, komunikace v síti LAN typu Ethernet, MAC adresy. Model sítě podle TCP/IP, komunikace mezi sítěmi, struktura a pravidla IP adres (IPv4 a IPv6), podsítě, transport a komunikace mezi aplikacemi, porty, standardní aplikační protokoly a služby aplikační vrstvy.

12. Bezpečnost v síťové infrastruktuře

Bezpečnost na 2. a 3. vrstvě ISO/OSI, MOTD, protokoly vzdálené správy, nakládání s přístupovými hesly, zabezpečení přístupu na úrovni konzoly a virtuálního připojení (Cisco). Pilíře informační bezpečnosti, principy šifrování (protokoly) a jejich využití. Význam FW, IPS/IDS, antivir/antimalware. Opatření in use, at rest, in transit.

13. Zpracování technických dat

MS Excel, popis prostředí, formátování tabulek, podmíněné formátování, relativní a absolutní adresování, práce se vzorci a funkcemi, tvorba grafů (konfigurace os, spojnice trendu, legenda).

14. Základy elektrotechniky a číslicové logiky

Základní elektrické veličiny. Práce a výkon elektrického proudu. Sériové a paralelní zapojení rezistorů. Zdroje napětí. Základní logické funkce, logické úrovně, logické obvody. Typické kombinační obvody. Přehled kódů používaných v číslicové technice. Pull-up/pull-down na vstupech číslicových logických obvodů, připojení LED.

15. Technická dokumentace

Tvorba náčrtů, kóty, parametry, vazby. Objemové modelování – vysunutí, rotace, šablonování, tažení po křivce. Vytvoření sestavy, vazby v prostoru. Výkresová dokumentace. Jednotlivé prvky na výkresech, text, šrafy, kóty, bloky a atributy, razítka. Formát výkresu.

16. Rastrová grafika

Charakteristika rastrové grafiky, základní pojmy (rozlíšení, DPI, LPI, barevná hloubka, barevné modely, gamut, histogram). Standardní rastrové formáty a jejich vlastnosti. Export, import, tisk rastrové grafiky. Popis rastrových editorů.

17. Vektorová grafika

Charakteristika vektorové grafiky. Standardní vektorové formáty a jejich vlastnosti. Objekty a jejich vlastnosti. Možnosti editace, práce s textem. Import a export, tisk. Barevná schémata, prezentace grafického díla. Popis vektorových editorů.

18. Digitální fotoaparát

Konstrukce a princip činnosti digitálního fotoaparátu. Popis těla a objektivu (včetně uvedení jejich hlavních parametrů). Nastavení digitálního fotoaparátu (clona, čas a citlivost; expoziční režimy, měření expozice, vyvážení bílé). Formáty pro ukládání obrazu (RAW, JPEG).

19. Fotografie

Další funkce digitálního fotoaparátu. Hlavní motiv fotografie. Kompoziční prvky a pravidla, perspektiva, portrét, krajina, panorama, makro, zátiší. Dynamický rozsah HDR. Předtisková příprava, tisk a ořez fotografií.

20. DTP systémy

Vývoj písma (historie), vlastnosti písma (rodiny a řezy). Podklady (obrazové, písemné, 3D). Předtisková příprava, zpracování podkladů, tvorba grafického návrhu, výběr a úprava fontů, vložení upravených objektů, sazba a zlom. Tisk a dokončovací zpracování. Nastavení stránky, odstavce, objektu. Styly (znakové, odstavcové, objektové), vzorové stránky.

21. 3D grafika

Co je 3D grafika a její využití v praxi. Lowpoly, Highpoly modelování. Booleovské operace, modifikátory. Co je animace a vizualizace. Způsoby modelování, textury, UV mapování, materiály, osvětlení scény, kamera, PBR rendering, postprodukce.

Projednáno předmětovými komisemi a schváleno ředitelkou školy dne 28. 8. 2025.

.....
Ing. Eva Ličková
předsedkyně komise OP elektro

.....
Ing. Petr Stavinoha
předseda komise IKT

.....
Ing. Milada Chamillová
ředitelka školy