

# Stredná odborná škola, A. Dubčeka 963/2, Vranov nad Topľou

GRAFIK DIGITÁLNYCH MÉDIÍ ŠK. ROK: 2023/2024

## MATURITNÉ TÉMY

na ústnu maturitnú skúšku teoretickej časti odbornej zložky

- Ot1 Základné prvky kompozície a kompozícia web stránok  
1-3 – GDM1 (Bod, škvrna, plocha, čiara kompozícia)  
4-7 - GDM2 (Wireframing, UX, UI)  
8 – SOX (Kombinovanie zručností viacerých grafických editorov) a OVY1 (Štruktúra stránky, nadpisy, odstavce, zoznamy)  
9- EPU1 (Porozumenie blokového modelu CSS)
- Ot2 Typografia, vývoj písma a polygrafický výrobný proces  
1-5 PM1 (História písma)  
6-7 - PM 1 (História DTP) a GDM3 (Polygrafický výrobný proces a techniky postpresu)  
8 – SOX (Upevňovanie zručností vo vektorových editoroch) a OVY3 (Export a predtlačová príprava súborov)  
9- EPU1 (Štruktúrovanie obsahu)
- Ot3 Typografia, vývoj písma a formáty papiera  
1-4 PM1 (Pojmy z písma, história písma od Feničanov)  
5-7 – GDM1 (Formáty papiera)  
8 – SOX (Upevňovanie zručností v bitmapových editoroch) a OVY2 (Digitálny obraz a text)  
9- EPU1 (Tok dokumentu, float)
- Ot4 Cloud a rozloženie webových stránok  
1-3 – PM1 (Cloud computing)  
4-7 – GDM2 (Rozloženie webových stránok)  
8 – SOX (Upevňovanie zručností v bitmapových editoroch) a OVY1 (Príprava grafiky webu v bitmapovom editore)  
9- EPU1 (Element ako selektor)
- Ot5 Animácia, digitalizácia a skener  
1-5 - SSK1 (Animácia, fps)  
6-7 – GDM2 (Digitalizácia a skenovanie)  
8 – SOX (Kombinovanie zručností viacerých grafických editorov) a OVY3 (Voľby rozlíšenia obrazu)  
9- EPU1 (Tvorba layout-u)
- Ot6 Grafika a tlačové techniky  
1-4 – GDM2 (Klasické grafické techniky)  
5-7 – PM1 (Elektrostatická tlač, časti ofset. stroja a termosubl. a tampónová tlač)  
8 – SOX (Kombinovanie zručností viacerých grafických editorov) a OVY3 (Export a predtlačová príprava súborov)  
9- EPU1 (Selektor triedy a id selektor, selektor následovníka Pseudotriedy)
- Ot7 Webová animácia a komplementárny kontrast  
1-4 – SSK2 (Druhy animácie)  
5-7 – GDM1 (Kontrast medzi farbami, sukcesívny...)  
8 – SSK2 (CSS animation)  
9- EPU1 (Pseudotriedy a pseudoelement)
- Ot8 História fotografie a fotografické prístroje  
1-4 – PM1 (História fotografie)  
5-7 – GDM4 (Delenie fotografických prístrojov, princíp zrkadloviek)  
8 – SOX (Upevňovanie zručností s fotografickou technikou) a OVY2 (Digitálna fotografia)  
9- EPU2 (Relatívne jednotky)

- Ot9 Návrh osvetlenia portrétu  
1-3 – GDM4 (História optiky)  
4-8 – GDM4 (Osvetlenie portrétu)  
8 – OVY2 (Statická fotografia, fotografiu predmetov ateliérovým fotením) GDM 4r 11 (zdroje svetla vo fotografiách)  
9- EPU1 (Vlastnosť „Box-sizing: border-box“ pri návrhu rozmiestnenia)
- Ot10 Meranie expozície, clona, hĺbka ostrosti a bokeh  
1-2 – GDM4 (Čidla na meranie expozície, kreatívne fot programy))  
3-7 – GDM4 (Clonová a časová automatika, clona, hĺbka ostrosti, bokeh)  
8 – SOX (Upevňovanie zručností s fotografickou technikou) a OVY2 (Digitálna fotografia)  
9- EPU3 (Stratégia „mobile first“)
- Ot11 Špeciálne fotografické techniky a fotografia vo vede a technike  
1-3 – GDM4 (Špeciálne fotografické techniky)  
4-7 – GDM4 (Fotografia vo vede a technike)  
8 – SOX (Upevňovanie zručností s fotografickou technikou) a OVY2 (Digitálna fotografia)  
9- EPU2 (Tvorba responzívneho dizajnu)
- Ot12 Polygrafické výrobky: kniha a e-kniha  
1-2 – GDM3 (História knihy)  
3-6 – GDM3 (Typy väzieb)  
7– PM1 (História e-kníf a elektronická kniha)  
8– GDM3 (Časti knihy)  
9- EPU2 (Zlomové body návrhu (breakpoints), CSS media queries.)
- Ot13 Polygrafický výrobný proces a polygrafické materiály (tlačové farby a laky)  
1-2 – PM1 (DTP, história DTP, raster/vektor)  
3-7 – GDM3 (Tlačové farby, pigmenty a farbivá, lakovanie)  
8 – SOX (Upevňovanie zručností vo vektorových editoroch) a OVY3 (Export a predtlačová príprava súborov)  
9- EPU3 (Bootstrap – Layout, grid systém)
- Ot14 Internet a reklama  
1-3 – PM1 (História internetu, typy sieti)  
4-7 – GDM4 (Reklama – história, ciele a stratégie)  
8 – OVY1 (Zhotovenie jednoduchšej webovej stránky)  
9- EPU3 (Framework Bootstrap - význam)
- Ot15 Web a kolorimetria  
1-2 – PM1 (Webové stránky a sociálne siete)  
3-6 – GDM1 (Farebné videnie a kolorimetria)  
8 OVY3 (Práca s farbami a vrstvami)  
9- EPU3 (Bootstrap – komponenty)
- Ot16 CMS, typografia a druhy objektívov  
1-2 – PM1 (Redakčné systémy)  
3-6 – GDM1 (Typografia)  
8 – OVY1 (Digitálny fotoaparát) GDM4 01 (Základy fotografickej optiky)  
9- RSW3 (Užitočné pluginy)
- Ot17 E-mail, polygrafické materiály (papier)  
1-2 – PM1 (E-mail)  
3-7 – GDM3 (Ekológia a papier, papier, druhy tlačových papierov)  
8 – OVY3 (Uplatňovanie pravidiel a zásad zalamovania obrazu a textu)  
9- EPU3 (PHP - Dátové typy a premenné)

- Ot18 História polygrafie a polygrafické výroby  
 1-2 – PM1 a GDM2 (História polygrafie, vynálezci)  
 3-6 – GDM2 (Polygrafické výroby)  
 OVY3 (Pokročilé úpravy bitmapového obrazu)  
 9- RSW4 (Použitie interných funkcií wp loop a wp\_query)
- Ot19 História animácie a polygrafické materiály (plasty a lepidlá)  
 1-2 – SSK1 (História animácie)  
 3-6 – GDM3 (Plasty a lepidlá)  
 8 – SOX (Upevňovanie zručností vo vektorových editoroch)  
 9 – EKO (Základné ekonomické otázky)
- Ot20 CSS animácia  
 1-3 – SSK2 (Transform, transition CSS)  
 4-7 – SSK2 (Animation CSS)  
 8 – SSK2 (CSS animation) a OVY4 (Animácia pohybu a tvaru)  
 9 – EKO (Trh a trhový mechanizmus)
- Ot21 ISO a 3D modelovanie  
 1-3 – GDM3 (ISO)  
 4-7 – OVY3 (Blender)  
 8 - OVY3 (Spracovanie 3D grafiky)  
 9 – EKO (Podnik a jeho činnosti)
- Ot22 Polygrafické materiály (leptadlá) a výroba tlačových foriem  
 1-3 – GDM3 (Leptadlá a kyseliny)  
 4-7 – GDM3 (Výroba tlačových foriem)  
 8 – OVY3 (Spracovanie obrazových predlôh) a GDM 4r (Histogram)  
 9 – EKO (Podnik a podnikanie)
- Ot23 Parallax efekt a HTML/CSS  
 1-2 – SSK2 (Parallax)  
 3-7 – OVY1 (HTML a CSS)  
 8 – SSK2 (CSS animation) a OVY4 (Animácia pohybu a tvaru)  
 9 – EKO (Finančný trh)
- Ot24 Postpress, Filmový scenár  
 1-5 – GDM3 (Postpress)  
 6-7 – OVY1 (Scenár)  
 8 – OVY2 (Spracovanie video sekvencií – titulky)  
 9 – EKO (Finančný trh)
- Ot25 Polygrafická montáž, nátláčkovanie  
 1 – GDM2 (Zrkadlo strany)  
 2-4 – GDM3 (Hárková montáž)  
 5-7 – GDM3 (Nátláčkovanie)  
 8 – OVY2 (Tvorba tlačového PDF súboru)  
 9 – EKO (Daňová sústava)

**Skratky a vysvetlivky:** PM – predmet polygrafia a médiá, GDM – predmet grafický dizajn digitálnych médií, SSK – predmet spracovanie sekvencií, SOX – predmet spracovanie obrazu a textu, OVY – odborný výcvik, EPU- predmet elektronické publikovanie, RSW -predmet redakčné systémy, EKO - ekonomika