

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

Studijní obor: 18 - 20 – M/01

Elektronické zpracování informací

Specializace: Počítačová grafika

Školní rok: 2020 / 2021

Soubor témat pro ústní maturitní zkoušku z odborných předmětů

1. Správa paměti v operačních systémech

Požadavky na správu a správce paměti, metody přidělování paměti, virtuální paměť.

2. Procesy a jejich synchronizace

Evidence procesů, process control block, správa procesů, plánování procesů, souběh, uváznutí.

3. Architektura počítačů typu IBM PC + Procesory pro PC

Historický přehled počítačů PC, form faktory, koncepce moderního PC. Hlavní komponenty, jejich vlastnosti a parametry. Sběrnice a čipové sady. Druhy polovodičových pamětí používaných v PC a jejich principy. Realizace operační paměti. DMA, IRQ, I/O. Disková rozhraní. Charakteristika a parametry procesorové řady Pentium. Paměťový prostor. Cache. Módy činnosti. Adresování v reálném módu. Přerušování. Superskalarita, pipelining. Možnosti zvyšování výkonu procesorů.

4. Periferní zařízení PC

Standardní periferní zařízení. Rozhraní pro jejich připojení, principy, vlastnosti, parametry (Centronics, RS-232, PS/2, USB, FireWire). Barvové modely RGB, CMYK. Principy tisku, mechanismy barevného tisku. Zobrazovací soustavy. Optická média.

5. Počítačové sítě

Technické prostředky LAN, topologie sítí, přenosová média, aktivní prvky, model ISO/OSI a TCP/IP, komunikace v lokální síti a mezi sítěmi, dělení sítí na podsítě, MAC adresy, IPv4 adresy, porty, aplikační protokoly, konfigurace zabezpečení síťového prvku a vzdáleného přístupu do konfigurace.

6. Kombinační obvody

Základní logické operace, minimalizace logických funkcí, druhy kódů, kodéry a dekodéry, (de)multiplexery. Využití jazyka VHDL k popisu kombinačních obvodů. Princip a pravidla jazyka VHDL.

7. Sekvenční obvody

Klopné obvody RS, D, MKO, AKO, sériový a paralelní registr, čítače a jejich aplikace. Využití jazyka VHDL k popisu sekvenčních obvodů. Princip a pravidla jazyka VHDL.

8. Základy elektrotechniky

Ohmův zákon, Kirchhoffovy zákony a jejich využití při řešení elektrických obvodů. Práce a výkon elektrického proudu.

9. Operační zesilovače

Operační zesilovače, zapojení a návrh základních operačních sítí (invertující a neinvertující zesilovač, sumátor, integrátor, komparátor).

10. HTML, CSS

Komunikace typu „server – klient“. Struktura HTML dokumentu. Pravidla HTML. Blokované a řádkové prvky. Validita HTML. Oddělení formy od obsahu. Myšlenka CSS, různé typy deklarace, syntaxe, jednotky. Identifikátory, třídy. Box model. Plovoucí prvky, druhy pozicování. Validace CSS.

11. JavaScript

Skriptování na straně klienta. Charakteristika JavaScriptu. Syntaxe JavaScriptu. Programovací techniky. Dialogová okna, hlášky, funkce JavaScriptu. Objektový model, objekt Date, pole JS. Události JavaScriptu.

12. PHP a MySQL

Skriptování na straně serveru. Co je PHP. Cookies. Základy syntaxe PHP. Funkce v PHP. Pole. Řídící struktury v PHP. Práce se soubory v PHP. Formuláře v PHP, předávání dat. Práce s řetězci v PHP, regulární výrazy. Relační databáze, databázový model, databáze MySQL. Databáze MySQL, dotazy SQL. Přístup k databázi pomocí PHP.

13. Algoritmizace a tvorba programu v jazyku C

Algoritmus a jeho vlastnosti, zápis algoritmu vývojovým diagramem, programové struktury a datové typy v C, modularita programu v C, procedury a funkce, členění programu v jazyku C.

14. Multimedia

Co je zvuk, princip digitalizace analogového signálu, software pro přehrávání audia na PC. Software pro úpravu audia na PC. Formáty audio souborů. Vývoj záznamu videa. Základní pojmy z oblasti videa, konverze videoformátu. Software pro přehrávání videa na PC. Software pro stříh videa na PC

15. Tvorba dokumentů v balíku kancelářských aplikací

MS Word, hierarchie dokumentu (části dokumentu, nadpisové a odstavcové styly), generování a aktualizace obsahu, tvorba vzorců, tvorba a úprava tabulky, funkce tabelátorů. MS Excel, popis prostředí, formátování tabulek, podmíněné formátování, relativní a absolutní adresování, práce se vzorci, tvorba grafů.

16. Technická dokumentace 2D, 3D

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.

17. Rastrová grafika

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

18. 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.

19. 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). Zásady kompozice obrazu.

20. DTP systémy

Vývoj písma (historie), vlastnosti písma (rodiny a řazy). 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. Objemové a hraniční modely. Používaný software. Co je animace a vizualizace. Způsoby modelování, textury, materiály, osvětlení scény, kamera, rendering, postprodukce.

Projednáno předmětovými komisemi a schváleno ředitelem školy dne 30. 8. 2020.

.....

.....

.....

předseda komise OP elektro

předseda komise IKT

ředitel školy