

TEORETICKÁ ČASŤ ODBORNEJ ZLOŽKY MATURITNEJ SKÚŠKY

Školský rok: 2024/2025

Študijný odbor (kód a názov): 8627 M digitálna maľba – koncept art

Téma číslo	Názov témy	Pri vypracovaní maturitnej témy uplatnite vedomosti z predmetov
1.	TRANSFORMÁCIA 3D OBJEKTOV	DVK, MD3, TEC, OAG
2.	TVORBA 3D MODELOV	DVK, MD3, TEC, OAG
3.	TOPOLOGIA V 3D TVORBE	DVK, MD3, TEC, OAG
4.	ÚPRAVA POVRCHU 3D OBJEKTOV	DVK, MD3, MOD, OAG
5.	TEXTÚRA V UMELECKEJ TVORBE	DVK, MD3, TEC, OAG
6.	KRAJINA A KOOμποΖΙCΙΑ	DVK, TEC, TEC, OAG
7.	ATMOSFÉRA A SVETLO	DVK, MD3, TEC OAG
8.	SEKVENCIONÁLNE UMENIE	DVK, TEC, PEK, OAG
9.	MODIFIKÁTORY V 3D TVORBE	DVK, DIA, MD3, OAG
10.	ILUSTRÁCIA	DVK, POG, PEK OAG
11.	PERSPEKTÍVNE ZOBRAZOVANIE	DVK, TCK, TCK, OAG
12.	PRVKY 2D ANIMÁCIE	DVK, DIA, DIA, OAG
13.	TYPOGRAFIA	DVK, TEC, TEC, OAG
14.	TEXTOVÉ EFEKTY A SELEKCIA V 2D TVORBE	DVK, POG, POG, OAG
15.	UŽÍVATEĽSKÉ ROZHRAŇIE	DVK, DIA, TEC, OAG
16.	VRSTVY V 2D TVORBE	DVK, POG, DIA, OAG
17.	TEÓRIA FARIEB	DVK, TEC, TEC, OAG
18.	LEVEL DIZAJN A GAME DIZAJN	DVK, TEC, DIA, OAG
19.	KÁNON ĽUDSKÉHO TELA	DVK, TEC, MD3, OAG
20.	RENDERING	DVK, MD3, PEK, OAG
21.	VERTEXY	DVK, PEK, DIA, OAG
22.	INOVATÍVNE POSTUPY V UMELECKEJ TVORBE	DVK, PSE, MD3, OAG
23.	FAREBNÁ ABSTRAKCIA	DVK, TEC, PSE, OAG
24.	UX DESIGN	DVK, PEK, TEC, OAG
25.	UMELECKÁ PREZENTÁCIA	DVK, PSE, PSE, OAG

Vysvetlivky k použitým skratkám predmetov:

DIA – digitálna animácia

POG – počítačová grafika

DVK – dejiny výtvarnej kultúry

MD3 – modelovanie 3d

MOD – modelovanie

NAV – navrhovanie

OAG – odborná angličtina

PEK – praktická ekonomika

PSE – projektový seminár

TCK – technické kreslenie

TEC – technológia