

Názov cvičenia: BAKALÁRSKY PROJEKT - VFX

Ateliér:	Ateliér vizuálnych efektov
Ročník:	3.ročník Bc.
Semester:	Letný semester
Predmet:	Bakalársky projekt
Finančný vklad:	400 Eur

Ciel': Preukázať znalosti v oblasti VFX nadobudnuté počas troch rokov bc. štúdia VFX. Záverečná práca študenta bakalárskeho stupňa. \par \par

Realizované: FTF

Zadanie: Študent vytvára projekt, v ktorom sa snaží vyrozprávať filmovým jazykom príbeh alebo zúčastňuje sa ako spoluautor pri realizácii projektu, do ktorého vkladá funkčné vizuálne efekty. Súčasťou zadania sú niektoré z nasledujúcich postupov. \par 1. kompozitng reálneho prostredia s 3D objektmi \par 2. miniatúra realistického predmetu \par 3. zmenené mierky ľudí a predmetov \par 4. kľúčovanie \par 5. reálny herec kontra Deep fake \par 6. ventilátor alebo vetrodij \par 7. časozber meniacej atmosféry \par 8. partikulárne vizuálne efekty \par 9. zmena perspektívy \par 10. farebné korekcie \par 11. Umelá inteligencia \par \par V bakalárskej práci sa študenti VFX pokúšajú získať grantové prostriedky na realizáciu svojho cvičenia, spolupracujú so študentmi školy a okrem povinných konzultácií, konzultujú svoju prácu s čo možno najväčším počtom pedagógov. Cvičenie po technicko-realizačnej stránke je konzultované s Doc. Ing. Dedikom, ArtD. a po dramaturgicko príbehovej stránke s prof. Labikom, ArtD. Pri realizácii svojho projektu sa pokúšajú čo najviac spolupracovať so študentmi ostatných ateliérov FTF VŠMU. \par \par \par \par

Dĺžka v min.: Cca do 10 minút.

Čas nakrúcania:

Technológia: Študent nakrúca alebo kamerou RED, BlackMagic alebo Canon 7D Mark II v HD rozlíšení, alebo má možnosť zapožičať kameru Sony F3 s objektívoým vybavením pri spolupráci so študentom kamery. Zvuk sníma podľa možnosti externým mikrofónom. Využíva podľa potreby niektoré z SW: Nuke, Eyeon Fusion, Houdini, ZBrush, Cinema 4D, Adobe After Effect, Smoke, Maya, 3ds Max, Mocha, Syntheyes, Matchmover, Photoshop ... \par \par

Počet filmovacích dní:

Termín

Zadanie a námet:	jún v 2. ročníku štúdia
Námet:	30-09-2026
Scenár:	18-11-2026
Technický scenár:	27-11-2026
Predprodukcia deadline:	00-00-0000
Produkcia deadline:	00-00-0000
Postprodukcia deadline:	27-01-2027
Realizácia:	december - apríl
Odozdanie:	16-06-2027

Technický formát:

Zvuk: Reálne ruchy alebo štylizované ruchy. \par Hudba voľne šíriteľná bez zaťaženia autorskými právami. V prípade použitia hudby autorsky neošetrená cvičenie nebude uznané, hodnotenie FX \par Ohľadom špeciálnych zvukov študenti AVFX konzultujú cvičenie so študentmi 2-3. ročníka AZS. \par

Hodnotenie

Splnenie 1. termínu klauzúrnych skúšok	30 %
Technická hodnota cvičenia	20 %
Estetická hodnota	30 %

Odporúčanie pedagóga:

Spolupráca: Ide o autorské cvičenie alebo spoluautorskú účasť, kde okrem oblasti vizuálnych efektov nie je obmedzená spolupráca s ktorýmkoľvek ateliérom. Spolupráca nie je povinná a študent nemá možnosť sa odvolávať na neochotu spolužiakov. Musí cvičenie realizovať za všetkých okolností. \par \par Toto cvičenie je rozhodujúcim ročníkovým a bakalárskym cvičením, ktorého komplexným zvládnutím študent získava možnosť uchádzať sa o magisterské štúdium. Pod komplexným zvládnutím sa rozumie zrozumiteľne a zaujímavo porozprávaný zázračný príbeh, ktorého súčasťou sú dramaturgicky správne a technicky zodpovedajúce vložené vizuálne efekty. Dôraz je aj na technickú stránku realizácie projektu, ale zásadným kritériom je estetika prevedených vizuálnych efektov a ich adekvátnosť k príbehu. \par \par \par Titulková listina: \par Úvodné titulky: \par Ateliér vizuálnych efektov FTF VŠMU uvádza \par Názov cvičenia: Bakalársky film \par Podtitul cvičenia: názov vzhľadom na samotný príbeh. \par \par Záverečné titulky: \par Účinkovali \par Pedagogické vedenie - Uviest' všetkých pedagógov AVFX, ktorí vstupovali do procesu konzultácií a ak sú súčasťou vzniku rozprávky aj študenti iných ateliérov, uvádza sa aj pedagóg, ktorého si študenti iných ateliérov zvolia ako svojho pedagogického vedúceho. \par Hudba (uvedený autor hudby alebo zdroj hudby) \par Produkcia \par Zvuk \par Strih \par Kamera \par Scenár, réžia a vizuálne efekty \par © AVFX FTF VŠMU 20.. \par \par (Ak niektorá profesia nie je zastúpená, potom v titulku sa neuvádza. Ak niektorú profesiu vykonal autor filmu, nepodpisuje sa pod každú profesiu zvlášť, ale kumuluje jednotlivé profesie do záverečného autorského titulku.) \par \par