



PROSPEKT PRE PRIJÍMACIE SKÚŠKY NA ŠTUDIJNÝ PROGRAM

KAMERAMANSKÁ TVORBA A VIZUÁLNE EFEKTY

študijný plán **VIZUÁLNE EFEKTY**

denné štúdium – bakalársky stupeň

akademický rok 2018/19

Cieľom štúdia je získať vysokoškolskú odbornú kvalifikáciu v oblasti filmových a televíznych vizuálnych efektov.

Štúdium je denné a trvá 3 roky.

Končí štátnymi skúškami Teórie vizuálnych efektov, Teórie a praxe vybraných grafických a kompozitívnych programov a z Dejín vizuálnych efektov a obhajobou praktickej bakalárskej práce. Absolvent získa titul "bakalár" a je remeselne pripravený vykonávať profesionálnu prax.

Základné podmienky pre prijatie uchádzača na bakalársky stupeň štúdia sú:

1. ukončené stredoškolské vzdelanie s maturitou
2. úspešné absolvovanie prijímacej skúšky
3. angličtina ako východisko pre samoštúdium zahraničných odborných textov
4. preukázateľný talent

Do **8. JANUÁRA 2018** pošlú uchádzači **doporučene** (pečiatka pošty najneskôr 8.1.2018) na adresu **FTF VŠMU, Ateliér vizuálnych efektov, Svoradova 2, 813 01 Bratislava**, tieto **povinné práce** (**v osobitnej obálke, nie spolu s prihláškou!**):

Domáce práce:

- 1. Farebné verzie fotografického obrazu.** Uchádzač sám nafotografuje predmet svojho záujmu, architektúru, model, krajinu a pod. a vytvorí 10 farebných verzií ľubovoľnou počítačovou technikou. Prezentuje tak svoju predstavu pre rôzne denné svetlá a atmosféry. (Pomôcka: deň, noc, ráno, večer, slnečno, oblačno, mesačné svetlo, dážď, sneh, dúha, umelé svetlo v rôznych farbách a kombináciách, môže využívať princípy kolorovania...). Odporúčaný program pre realizáciu je Adobe Photoshop. Minimálne rozlíšenie je HD rozlíšenie. Pre účely prijímacích skúšok táto skupina fotografií sa odovzdáva aj v printovej podobe s dlhšou stranou maximálne do 30 cm, minimálne 18 cm. Okrem printovej podoby sa táto práca odovzdáva v elektronickej podobe, formát „jpg“, na prezentačnom DVD a elektronicky spoločne s ďalšími prácami.
- 2. Maskovanie.** Študent predkladá fotografiu, ktorej súčasťou je vloženie celej postavy z jednej ním nafotografovanej fotografie do prostredia druhej ním nafotografovanej fotografie. Fotografie sú vo formáte „psd“, sú v nich zachované všetky pracovné vrstvy a vo formáte „jpg“. Odporúčaný program pre realizáciu je Adobe Photoshop. Minimálne rozlíšenie je v HD. Práca sa odovzdáva na prezentačnom DVD a elektronicky spoločne s ďalšími prácami.
- 3. Vektorizácia fotografie.** Uchádzač pomocou programu určeného na vektorovú grafiku prevedie ním nafotografovaný portrét človeka (D, PD, PC) do vektorovej podoby. Fotografie sú vo formáte „ai, cdr ...“ a sú v nich zachované všetky pracovné vrstvy. Pre porovnanie uchádzač predkladá aj zdrojovú aj výslednú fotografiu. Odporúčané programy: Ilustrátor, Corel a iné ... Práca sa odovzdáva na prezentačnom DVD a elektronicky spoločne s ďalšími prácami.

4. **3D autoportrét.** Výtvarne štylizovaný 3D model - autoportrét, realizovaný v ľubovoľnom 3D programe. Dodaný musí byť vo formáte „obj“ s textúrami, maximálna veľkosť 300 000 polygónov a 4000 pixelov. Práca sa odovzdáva na prezentačnom DVD a elektronicky spoločne s ďalšími prácami.
5. **Videovizitka.** V dĺžke maximálne 2 minút poslucháč strihovou montážou svojich doterajších prác a osobnej zvukovej výpovede prostredníctvom videofilmu porozpráva o svojich motiváciách študovať vizuálne efekty na FTF VŠMU. Vo videovizitke je posudzovateľná aj tvorivá zložka - temporytmická, technická, estetická a informačná (študenti v nej môžu predať svoje predškolské aktivity v oblasti svojich záujmov, jeho súčasťou môže byť aj veľmi stručný showreel). Videozáznam je v bežnom formáte: „mp4“ alebo „mov“. Práca sa odovzdáva na prezentačnom DVD a elektronicky spoločne s ďalšími prácami.
6. **Portfólio v elektronickej podobe.** Uchádzač má vlastnými prácami preukázať svoj záujem o zvolenú oblasť štúdia (napr. práce 3D, 2D, videofilmy, voľné fotografie, web stránky atď. ...). Hierarchizuje ich podľa dôležitosti, ktorú im prikladá v poradí od najvýznamnejšej po menej významnú. Práca sa odovzdáva na prezentačnom DVD a elektronicky spoločne s ďalšími prácami.
7. **Explicácia.** Uchádzač predkladá popis a vysvetlenie ku svojim voľným prácam (Arial, 12, „doc“).
8. **Vlastný fotoportrét.** Je vo formáte „jpg“, fotografia je farebná a zachytáva tvár uchádzača. (Fotografia má predovšetkým informačný charakter, nesúvisí s talentovým posudzovaním.)

Úprava prác:

Všetky fotografické práce, písomné práce a videofilmy sa odovzdávajú na spoločnom štruktúrovanom DVD s nasledujúcou štruktúrou:

1. **Farba**
 - 1.1. AVFX_2017_farba:_Priezvisko_01_Nazov_prace.jpg (+psd)
 - 1.2. AVFX_2017_farba_Priezvisko_02_Nazov_prace.jpg (+psd)
 - 1.3. ...
 - 1.10 AVFX_2017_farba_Priezvisko_10_Nazov_prace.jpg (+psd)
 - 1.11 AVFX_2017_farba_Priezvisko_Original.jpg (+psd)
2. **Maskovanie**
 - 2.1. AVFX_2017_maskovanie_Priezvisko.psd (so zachovaním všetkých pracovných vrstiev)
 - 2.2. AVFX_2017_maskovanie_Priezvisko_Nazov_prace.jpg
 - 2.3. AVFX_2017_maskovanie_Priezvisko_postava.jpg
 - 2.4. AVFX_2017_maskovanie_Priezvisko_prostredie.jpg
3. **Vektorizácia fotografie**
 - 3.1. AVFX_2017_vektorizacia_Priezvisko.ai (cdr ... so zachovaním všetkých pracovných vrstiev)
 - 3.2. AVFX_2017_vektorizacia_Priezvisko_Nazov_prace.jpg
 - 3.3. AVFX_2017_vektorizacia_Priezvisko_original.jpg
4. **3D autoportrét**

4.1. AVFX_2017_3Dautoportret_Priezvisko.obj

5. **Videovizitka**

5.1. AVFX_2017_videovizitka_Priezvisko.mp4 (mov, avi, mpg, vob ...)

5.2. AVFX_2017_showreel_Priezvisko.mp4 (mov, avi, mpg, vob ...nepovinné)

6. **Portfólio**

6.1. Práce vo všetkých obrazových vstupoch autorské (vstup znamená: prebratá fotografia alebo 3D model)

6.2. Práce autorské ale so vstupmi prebratými

6.3. Práce vytvorené zo zadania počas štúdia v škole

6.4. Práce vytvorené na objednávku zákazníkom

(Uchádzač nemusí obsadiť všetky kategórie, popis jednotlivých prác uvádza v explikácii)

7. **Texty**

7.1. AVFX_2017_explikacia_Priezvisko.doc (Explikácia voľných prác)

7.2. AVFX_2017_autoportret_Priezvisko_Meno.jpg (Vlastný autoportrét)

7.3. Diplomy a ocenenia (jpg, pdf)

7.4. Poviedky, poézia ... (docx, pdf, rtf ...)

7.5. ...

Prvé praktické zadanie „Farebné verzie fotografického obrazu“ sa odovzdáva aj v printovej podobe s dlhšou stranou maximálne do 30 cm, minimálne 18 cm. Voľné fotografie (nie album) musia byť komponované na šírku, aby zachovali princípy filmového formátu 16:9. Na rube sú označené menom autora, názvom fotografickej série a poradovým číslom záberu. Printovú podobu farebných verzií si uchádzač môže prevziať len po ukončení prijímacieho konania.

Explikácia je vytlačená v jednom exemplári, musí byť napísaná počítačom (Word) v primeranom rozsahu a logickej forme (Arial, 12, „doc“) a musí byť označená menom a adresou poslucháča.

Tlačená podoba explikácie (1) je súčasťou zaslanej obálky obsahujúcej domáce práce, v ktorej okrem nej sa nachádza DVD (2) a printová podoba 1. zadania: Farebné verzie fotografického obrazu (3).

Poslucháč posielajú explikáciu aj v elektronickej podobe e-mailom na adresu: **vizualneefekty@gmail.com**

Explikácia je označená menom vo formáte:

AVFX_2017_explikacia_Priezvisko.doc.

Po obdržaní e-mailu so zaslanou explikáciou Ateliérom VFX, uchádzač vo spätnom maili dostane prístupové heslo na svoje konto na VŠMU serveri, kde prostredníctvom FTP protokolu pošle v nezmenenej štruktúre elektronický obsah zaslaného DVD na školský server. Programom na zaslanie elektronických dát môže okrem iných byť napr. FileZilla, WinSCP...

Prijímacie pohovory

Prijímacia komisia posudzuje mieru talentu pre zvolené študijné zameranie na základe predložených prác a prác vytvorených počas prijímacích skúšok.

Prijímacie skúšky sú dvojkolové. Pozostávajú z realizácie školských zadaní a obhajoby realizovaných prác:

1. kolo - realizácia školských zadaní (1. deň):

- 1.1. **Všeobecno-kultúrny test** zisťuje vzdelanostnú úroveň uchádzača, jeho rozhľad v umení a najmä v audiovizuálnej kultúre, základnú orientáciu vo filmovej a televíznej technológii, ako aj všeobecný kultúrny rozhľad a primárne vedomosti z oblasti kultúry a umenia.
- 1.2. **Vizuálny test** zameraný na pamäť a psychologicko-analytické schopnosti.
- 1.3. **VFX test** je odborným testom z oblasti vizuálnych efektov.
- 1.4. **Realizácia 1. praktického zadania** ako obdoba domácej práce vyhotovovaného v prostredí SW doma realizovaných prác.
- 1.5. **Realizácia 2. praktického zadania** ako obdoba domácej práce vyhotovovaného v prostredí SW doma realizovaných prác. Predpokladom pre realizáciu úloh počas prijímacích skúšok je vlastný alebo požičaný laptop so SW, ktorý uchádzač použil pri realizácii domácich prác, vlastný fotoaparát a USB kľúč. (Škola nezapožičiava počítače, laptopy ani fotoaparáty.)

2. kolo - obhajoba (2. deň):

- 2.1. **Obhajoba** predložených domácich a školských prác. Možnosť obhájiť svoje práce ústnym pohovorom bude mať 8-12 najúspešnejších uchádzačov po vyhodnotení výsledkov domácich prác, 1. kola školských prác a testov.

PRIJÍMACIE SKÚŠKY SA BUDÚ KONAŤ V DŇOCH

8. 2. 2018 - 9. 2. 2018

Podľa Študijného a skúšobného poriadku FTF VŠMU nie je možné vykonať prijímaciu skúšku v inom - náhradnom termíne.

Predpokladaný počet prijatých uchádzačov je 6.

Predpokladané počty prijatých uchádzačov sú orientačné. Konečné rozhodnutia o počte prijatých študentov 1. bakalárskych ročníkov v jednotlivých programoch a plánoch FTF pre akademický rok 2018/19 sú v kompetencii členov Ústrednej prijímacej komisie a dekana FTF, ktorí zodpovedne posúdia talentové a osobnostné predpoklady uchádzačov na štúdium.

Prijatie uchádzačov, ktorí ešte nemajú absolvovanú maturitnú skúšku, je podmienené jej vykonaním najneskôr do dňa zápisu (september 2018).

BODOVÉ HODNOTENIE NA PRIJÍMACÍCH SKÚŠKACH

Maximálny možný počet získaných bodov: 130

Minimálny počet získaných bodov na postup do 2. kola prijímacích skúšok – ústnych skúšok (zrátané body za domáce práce a disciplíny 1.kola): 65

Minimálny celkový počet získaných bodov, potrebných na úspešné vykonanie prijímacej skúšky: 80

PRIHLÁŠKY NA ŠTÚDIUM

Uchádzač môže poslať buď ručne vyplnenú papierovú prihlášku na bc. štúdium na zakúpenom tlačive ŠEVT, alebo môže vyplniť **ELEKTRONICKÚ PRIHLÁŠKU. FTF PREFERUJE ELEKTRONICKÚ PRIHLÁŠKU.**

Uchádzači ju nájdú na tomto odkaze spolu s usmernením, ako sa prihlásiť a ako postupovať pri vyplňaní: e-prihlaska.vsmu.sk

!!! Po vyplnení treba elektronickú prihlášku vytlačiť a zaslať poštou!

(Akceptujeme výlučne túto formu elektronickej prihlášky, iné typy, napr. z Portálu VŠ, neakceptujeme!)

Prihlášky sa prijímajú s dátumom odoslania (pečiatka pošty) najneskôr **4. DECEMBRA 2017.** Posielajú sa na adresu: FTF VŠMU, Študijné oddelenie, bakalársky stupeň, Svoradova 2, 813 01 Bratislava.

PRIHLÁŠKY musia byť riadne vyplnené. **Treba uviesť požadovaný kód strednej školy a kód študijného odboru.**

V prípade papierovej prihlášky nezabudnite k študijnému programu Kameramanská tvorba a vizuálne efekty povinne dopísať aj ŠTUDIJNÝ PLÁN: VIZUÁLNE EFEKTY

PRÍLOHY K PRIHLÁŠKE: ústrižok (papierové potvrdenie) o zaplatení poplatku, životopis, overená kópia maturitného vysvedčenia, výročné vysvedčenia. (Výročné vysvedčenia môžu byť overené kópie, alebo stačí výpis známok za absolvované ročníky na strednej škole – musí to byť potvrdené školou.)

POZVÁNKA na prijímacie skúšky Vám bude doručená najneskôr 2 týždne pred termínom prijímacích skúšok.

POPLATOK ZA PRIJÍMACIE SKÚŠKY

(MATERIÁLNE ZABEZPEČENIE PRIJÍMACIEHO KONANIA):

50,- (päťdesiat) **Eur** v prípade zaslania **papierovej prihlášky** na tlačivo ŠEVT

40,- (štyridsať) **Eur** v prípade **elektronickej formy prihlášky** – **ZVÝHODNENÁ CENA**

POPLATOK ZA PRIJÍMACIE SKÚŠKY TREBA UHRADIŤ NA ÚČET:

V prípade elektronickej prihlášky:

Elektronická prihláška Vám **po jej vyplnení a potvrdení** ponúkne tlačiť príkaz na úhradu (pdf dokument), kde obdržíte potrebné údaje k platbe.

Pri platbe poplatku uveďte v správe pre prijímateľa nasledujúci text: BCPP19-Meno-Priezvisko (príklad: BCPP19-Jana-Kovacova)

Ústrižok – PAPIEROVÉ potvrdenie o Vašej platbe za prijímacie skúšky treba NALEPIŤ DO VYTLAČENEJ PRIHLÁŠKY!

V prípade papierovej prihlášky (tlačivo ŠEVT):

Platba zo Slovenska a krajín EÚ: SK 23 8180 0000 0070 0007 2858 , BIC kód SPSRSKBAXXX, variabilný symbol: 63, špecifický symbol: 30

Pri platbe poplatku za prijímacie skúšky uveďte v správe pre prijímateľa nasledujúci text: BCPP19-Meno-Priezvisko (príklad: BCPP19-Jana-Kovacova)

Platba pre krajiny mimo EÚ: SK 23 8180 0000 0070 0007 2858 , SWIFT kód SUBASKBX, variabilný symbol: 63, špecifický symbol: 30.

Pri platbe poplatku za prijímacie skúšky uveďte v správe pre prijímateľa nasledujúci text:
BCPP19-Meno-Priezvisko (príklad: BCPP19-Jana-Kovacova)

Ústrižok – PAPIEROVÉ potvrdenie o Vašej platbe za prijímacie skúšky treba NALEPIŤ DO PRIHLÁŠKY!

Radi Vás privítame na DNI OTVORENÝCH DVERÍ FTF VŠMU

DEŇ OTVORENÝCH DVERÍ FTF

10.11. 2017, 9.00 – 13.00 (piatok)
na FTF VŠMU, Svoradova 2, Bratislava

Záujemci o štúdium majú možnosť zúčastniť sa ODBORNÝCH KONZULTÁCIÍ k prijímacím skúškam s pedagógmi Ateliéru vizuálnych efektov.

KONZULTÁCIE K PRIJÍMACÍM SKÚŠKAM

10. 11. 2017 o 13.00 hod. (piatok)
na FTF VŠMU, Svoradova 2, Bratislava

Účasť na konzultáciách je platená. Nie je podmienená účasťou na Dni otvorených dverí.

POPLATOK ZA KONZULTÁCIE K PRIJÍMACÍM SKÚŠKAM: 20,- (dvadsať) EUR

POPLATOK ZA KONZULTÁCIE TREBA UHRADIŤ NA ÚČET :

Platba zo Slovenska a krajín EÚ: SK 54 8180 0000 0070 0007 2882, BIC kód SPSRSKBAXXX, variabilný symbol: 223, , špecifický symbol: 30

Pri platbe poplatku za konzultácie uveďte v správe pre prijímateľa nasledujúci text:
KON19-Meno-Priezvisko (príklad: KON19-Jana-Kovacova)

Platba pre krajiny mimo EÚ: SK 54 8180 0000 0070 0007 2882 , SWIFT kód SUBASKBX, variabilný symbol: 223, špecifický symbol: 30.

Pri platbe poplatku za konzultácie uveďte v správe pre prijímateľa nasledujúci text:
KON19-Meno-Priezvisko (príklad: KON19-Jana-Kovacova)

Ústrižok o zaplatení poplatku za konzultácie (PAPIEROVÉ potvrdenie) treba priniesť na konzultácie. Nemôže sa platiť v hotovosti na mieste. SMS z banky, alebo iné typy elektronických potvrdení, neakceptujeme.

POZOR! POPLATKY ZA PRIJÍMACIE SKÚŠKY A ZA KONZULTÁCIE MAJÚ ODLIŠNÉ ČÍSLA ÚČTU, AJ VARIABILNÉ SYMBOLY!

prof. Ľudovít L a b í k, ArtD.
vedúci Ateliéru vizuálnych efektov