



Svoradova 2, 813 01 Bratislava

[gasparcova@vsmu.sk](mailto:gasparcova@vsmu.sk)

[ff.vsmu.sk](http://ff.vsmu.sk)

PROSPEKT PRE PRIJÍMACIE SKÚŠKY NA BAKALÁRSKY ŠTUDIJNÝ PROGRAM  
KAMERAMANSKÁ TVORBA A VIZUÁLNE EFEKTY

ŠTUDIJNÝ PLÁN

# VIZUÁLNE EFEKTY

akademický rok 2019/2020

Cieľom štúdia je získať vysokoškolskú odbornú kvalifikáciu v oblasti filmových a televíznych vizuálnych efektov a súčasťou je niekoľko predmetov zaoberajúcich sa herným dizajnom.

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 INFORMÁCIE O ŠTÚDIU

<b>Študijný program:</b>	Kameramanská tvorba a vizuálne efekty
<b>Študijný plán:</b>	<b>VIZUÁLNE EFEKTY</b>
<b>Forma:</b>	denné štúdium
<b>Štandardná dĺžka štúdia:</b>	3 roky
<b>Jazyk výuky:</b>	slovenský

## PRIHLÁŠKA NA ŠTÚDIUM

<b>Zaslanie prihlášky na bakalárske štúdium s dátumom pošty:</b>	<p>Najneskôr do <b>3. 12. 2018</b> (posledný možný dátum pošty) doporučene na adresu: FTF VŠMU, Študijné oddelenie, bakalársky stupeň, Svoradova 2, 813 01 Bratislava</p> <p><i>V prípade, že dátum na pečiatke pošty bude po termíne 3.12.2018, prihláška bude považovaná za neplatnú a vylúči sa.</i></p> <p><i>Prihláška musí byť riadne vyplnená. Treba v nej uviesť požadovaný kód strednej školy a kód študijného odboru.</i></p>
<b>Dve možné formy prihlášky</b>	<p>Vyberte si jednu z dvoch možností:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• buď <b>papierová ŠEVT</b> - k študijnému programu kameramanská tvorba a vizuálne efekty treba povinne rukou dopísať aj študijný plán: <b>vizuálne efekty</b></li> <li>• alebo <b>elektronická</b> <a href="http://e-prihlaska.vsmu.sk">e-prihlaska.vsmu.sk</a>. FTF preferuje elektronickú prihlášku, ktorú treba po potvrdení v systéme <b>vytlačiť</b> a doporučene zaslať so všetkými povinnými prílohami. (Akceptujeme výlučne túto formu elektronickej prihlášky, iné typy, napr. z Portálu VŠ, neakceptujeme!).</li> </ul> <p>Do el. prihlášky k študijnému programu kameramanská tvorba a vizuálne efekty treba po jej vytlačení povinne rukou dopísať aj študijný plán: <b>vizuálne efekty</b></p>

	Elektronickú prihlášku nájdete na tomto odkaze spolu s usmernením, ako sa prihlásiť a ako postupovať pri vypĺňaní: <a href="http://e-prihlaska.vsmu.sk">e-prihlaska.vsmu.sk</a>
<b>Povinné prílohy k prihláške</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ústrižok - papierové potvrdenie</b> o zaplatení poplatku (treba ho nalepiť do prihlášky)</li> <li>• <b>životopis</b></li> <li>• <b>maturitné vysvedčenie</b> – overená kópia *</li> <li>• <b>výročné vysvedčenia</b> zo všetkých predošlých ročníkov **</li> </ul> <p><i>*Ak uchádzač ešte nezmaturoval, v prípade prijatia na FTF VŠMU doručí overenú kópiu maturitného vysvedčenia k zápisu na štúdium (september 2019)</i></p> <p><i>** Výročné vysvedčenia môžu byť notársky overené kópie, prípadne môžu byť vo forme výpisu známok za absolvované ročníky na strednej škole, ktoré ale musia byť originálne potvrdené strednou školou.</i></p>
<b>Poplatok za prijímacie skúšky</b>	<p><b>50,- (päťdesiat)</b> Eur v prípade zaslania papierovej prihlášky na tlačive ŠEVT</p> <p><b>40,- (štyridsať)</b> Eur v prípade elektronickej formy prihlášky – zvýhodnená suma</p>
<b>Úhrada poplatku - papierová prihláška ŠEVT</b>	<p><b>Platba zo Slovenska a krajín EÚ:</b> SK 23 8180 0000 0070 0007 2858 , BIC kód SPSRSKBAXXX, variabilný symbol: 63, špecifický symbol: 30</p> <p>Pri platbe poplatku za prijímacie skúšky uveďte v správe pre prijímateľa nasledujúci text: BCPP19-Meno-Priezvisko (príklad: BCPP19-Jana-Kovacova)</p> <p><b>Platba pre krajiny mimo EÚ:</b> SK 23 8180 0000 0070 0007 2858 , SWIFT kód SUBASKBX, variabilný symbol: 63, špecifický symbol: 30.</p> <p>Pri platbe poplatku za prijímacie skúšky uveďte v správe pre prijímateľa nasledujúci text: BCPP19-Meno-Priezvisko (príklad: BCPP19-Jana-Kovacova)</p> <p><i>Ústrižok – PAPIEROVÉ potvrdenie o Vašej platbe za prijímacie skúšky treba NALEPIŤ DO PRIHLÁŠKY</i></p>
<b>Úhrada poplatku - elektronická prihláška</b>	<p>Ak sa rozhodnete pre elektronickú prihlášku, systém vám po jej vyplnení a potvrdení ponúkne tlačíť príkaz na úhradu (pdf dokument), kde obdržíte potrebné údaje k platbe.</p> <p>Pri platbe poplatku uveďte v správe pre prijímateľa nasledujúci text: BCPP19-Meno-Priezvisko (príklad: BCPP19-Jana-Kovacova)</p> <p><i>Ústrižok – PAPIEROVÉ potvrdenie o Vašej platbe za prijímacie skúšky treba NALEPIŤ DO VYTlačENEJ PRIHLÁŠKY</i></p>

## TALENTOVÉ PRIJÍMACIE SKÚŠKY

<p><b>Podmienky pre prijatie</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ukončené stredoškolské vzdelanie s maturitou. Uchádzači, ktorí nebudú mať v čase konania prijímacích skúšok ukončené stredoškolské vzdelanie maturitnou skúškou, môžu byť prijatí na štúdium iba podmienene. Oznámenie o úspešnom absolvovaní talentovej skúšky a prijímacieho pohovoru a prijatí uchádzača na uvedený študijný program sa stáva právoplatným až po predložení maturitného vysvedčenia na zápise na štúdium na FTF VŠMU v septembri 2019 – do dňa zápisu je nevyhnutné absolvovať maturitné skúšky.</li> <li>2. úspešné absolvovanie prijímacej skúšky</li> <li>3. angličtina ako východisko pre samoštúdium zahraničných odborných textov</li> <li>4. preukázateľný talent</li> </ol>
<p><b>Zaslanie povinných domácich prác s dátumom pošty:</b></p>	<p>Najneskôr do <b>4. 1. 2019</b> (posledný možný dátum pošty) doporučené na adresu FTF VŠMU, Ateliér vizuálnych efektov, Svoradova 2, 813 01 Bratislava.</p> <p>Práce sa <u>nesmú poslať v jednej obálke spolu s prihláškou.</u></p> <p>V prípade, že dátum na pečiatke pošty bude po termíne 4. 1. 2019, uchádzač bude vylúčený z prijímacieho konania a jeho prihláška bude považovaná za neplatnú.</p>
<p><b>Termín a miesto konania prijímacích skúšok:</b></p>	<p><b>7. - 8. 2. 2019</b>, FTF VŠMU, Ateliér vizuálnych efektov, Svoradova 2, 813 01 Bratislava.</p> <p>Podľa Študijného poriadku FTF VŠMU nie je možné vykonať prijímaciu skúšku v inom náhradnom termíne.</p>
<p><b>Pozvanie na prijímacie skúšky:</b></p>	<p>Uchádzač obdrží pozvanie najneskôr 2 týždne pred konaním prijímacích skúšok.</p>
<p><b>Predpokladaný počet prijatých uchádzačov:</b></p>	<p>9 prijatých uchádzačov.</p> <p>Predpokladané počty prijatých uchádzačov sú orientačné. Konečné rozhodnutia o počte prijatých študentov sú v kompetencii členov Ústrednej prijímacej komisie a dekanke FTF VŠMU, ktorí zodpovedne posúdia talentové a osobnostné predpoklady uchádzačov na štúdium.</p>
<p><b>Bodové hodnotenie na prijímacích skúškach</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximálny možný počet získaných bodov: 130</li> <li>• Minimálny počet získaných bodov na postup do 2. kola prijímacích skúšok – ústnych skúšok (zrátané body za domáce práce a disciplíny 1.kola): 60</li> <li>• Minimálny celkový počet získaných bodov, potrebných na úspešné vykonanie prijímacej skúšky: 80</li> </ul>

# INFORMÁCIE K POVINNÝM DOMÁCIM PRÁCAM A TALENTOVÝM PRIJÍMACÍM SKÚŠKAM

Do 4. januára 2019 pošlú uchádzači doporučené (pečiatka pošty najneskôr 4.1.2019) na adresu FTF VŠMU, Ateliér vizuálnych efektov, Svoradova 2, 813 01 Bratislava, tieto vlastné 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. Predstavuje 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. Práca sa 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 práce vrátane písomných prác a videofilmov 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\_maskovani\_Priezvisko\_Nazov\_prace.jpg
  - 2.3. AVFX\_2017\_maskovani\_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 explicácii)
7. **Texty**
  - 7.1. AVFX\_2017\_explicacia\_Priezvisko.doc (Explicácia 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“ musia byť komponované na šírku, aby zachovali princípy filmového formátu 16:9.

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

Explikácia je označená menom vo formáte:

AVFX\_2019\_explikacia\_Priezvisko.doc.

Po obdržaní e-mailu so zaslanou explikáciou Ateliérom VFX, uchádzač v 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 oblastí kultúry a umenia.

**1.2. Vizualný 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.

<b>DEŇ OTVORENÝCH DVERÍ NA FTF VŠMU</b>	<b>9.11.2018</b> , 9.00 – 13.00 (piatok) FTF VŠMU, Svoradova 2, 813 01 Bratislava / Účasť na DOD je bezplatná.
---	---

<b>KONZULTÁCIE K PRIJÍMACÍM SKÚŠKAM S PEDAGÓGMI ATELIÉRU</b>	<b>9.11.2018</b> , 14.00 – 16.00 (piatok) FTF VŠMU, <b>Zochova 5 – zelená budova po ľavej strane. Vstup je cez pravý drevený vchod (nie sklenený). Pri dverách je zvonček VŠMU, ľavé tlačidlo. Po zaznení bzučiaka na druhé poschodie schodmi.</b> Konzultácie sú poplatnené. Netreba sa na ne prihlasovať.
<b>POPLATOK ZA KONZULTÁCIE</b>	20,- (dvadsať) Eur
<b>ÚHRADA POPLATKU</b>	<p>Platba zo Slovenska a krajín EÚ: SK 54 8180 0000 0070 0007 2882, BIC kód SPSRSKBAXXX, variabilný symbol: 103, , špecifický symbol: 30 Pri platbe poplatku za konzultácie uveďte v správe pre prijímateľa nasledujúci text: KON19-Meno-Priezvisko (príklad: KON19-Jana-Kovacova)</p> <p>Platba pre krajiny mimo EÚ: SK 54 8180 0000 0070 0007 2882 , SWIFT kód SUBASKBX, variabilný symbol: 103, špecifický symbol: 30. Pri platbe poplatku za konzultácie uveďte v správe pre prijímateľa nasledujúci text: KON19-Meno-Priezvisko (príklad: KON19-Jana-Kovacova)</p> <p><b>Nie je možné platiť v hotovosti na mieste.</b></p> <p><b>Ústrižok o zaplacení poplatku za konzultácie (PAPIEROVÉ potvrdenie) treba priniesť na konzultácie.</b></p> <p><b>SMS z banky, alebo iné typy elektronických potvrdení, neakceptujeme.</b></p>

prof. Ľudovít Labík,  
vedúci Ateliéru vizuálnych efektov