# ŽIVOTOPIS

| | |
|---|---|
| Meno a priezvisko, rodné priezvisko, akademický titul, vedecko-pedagogický titul<br>alebo umelecko-pedagogický titul a vedecká<br>hodnosť | **Marek Ježo, doc. Ing., ArtD.** |
| Dátum a miesto narodenia | **9.3.1983 Bratislava** |
| Vysokoškolské vzdelanie a ďalší akademický rast | **2020** **FTF VŠMU v Bratislave**<br>Obhájená habilitačná prednáška na tému:<br>Dôležitosť supervízie vizuálnych efektov počas nakrúcania filmového diela.<br>Udelený titul docent<br><br>**2013-2016** **FTF VŠMU v Bratislave**<br>Doktorandské štúdium, študijný odbor<br>Filmové umenie a multimédia<br><br>**2005 - 2007** **FEI STU v Bratislava**<br>Inžinierske štúdium<br>študijný odbor Kybernetika<br><br>**2001 - 2005** **FEI STU v Bratislava**<br>Bakalárske štúdium<br>študijný odbor Automatizácia |
| Ďalšie vzdelávanie | **2017** **účasť na medzinárodnej konferencii SIGGRAPH 2017**<br><br>**2012** **Účastník workshopu "ANOMALIA Studio Pipeline with Kay Delventhal"**<br>Litomyšl, Česká Republika |
| Priebeh zamestnaní | **2011-súčasnosť** **FTF VŠMU v Bratislave**, odborný asistent<br>▪ Výučba predmetu "Filmové efekty-Nuke"<br>▪ Organizácia odborných prednášok<br>▪ Vedenie magisterských a bakalárskych prác študentov<br><br>**2010-súčasnosť** **BLUE FACES s. r. o.** , producent a supervízor vizuálnych efektov<br>▪ Zodpovednosť za realizáciu projektov<br>▪ Vedenie pracovných tímov<br>▪ Implementovanie nových technológií<br>▪ Výber a tréning talentov<br><br>**2009-2010** **Samostatne zárobková činná osoba**<br>▪ práca na rôznych filmových a televíznych projektoch pre rôzne produkčné spoločnosti |

| | |
|---|---|
| Priebeh pedagogickej činnosti (pracovisko/predmety) | **Vyučované predmety:**<br>**2011- súčasnosť FTF VŠMU Ateliér vizuálnych efektov**<br>- odborný asistent<br>**2016- súčasnosť**<br>AVFX/BVEN1/15 - Vizuálne efekty - Nuke 1<br>AVFX/BVEN2/15 - Vizuálne efekty - Nuke 2<br>AVFX/BVEN3/16 - Vizuálne efekty - Nuke 3<br>AVFX/BVEN4/16 - Vizuálne efekty - Nuke 4<br>AVFX/BVEN5/17 - Vizuálne efekty - Nuke 5<br>AVFX/BVEN6/17 - Vizuálne efekty - Nuke 6<br>AVFX/M2DVE1/18 - 2D Vizuálne efekty 1<br>AVFX/M2DVE2/18 - 2D Vizuálne efekty 2<br>AVFX/M2DVE-N3/18 - 2D Vizuálne efekty - Nuke 3<br>AVFX/M2DVE-N4/18 - 2D Vizuálne efekty - Nuke 4<br>**2015**<br>AVFX/BVEN1/15 - Vizuálne efekty - Nuke 1<br>AVFX/BVEN2/15 - Vizuálne efekty - Nuke 2<br>AVFX/BVEN3/16 - Vizuálne efekty - Nuke 3<br>AVFX/BVEN4/16 - Vizuálne efekty - Nuke 4<br>AVFX/BVEN5/17 - Vizuálne efekty - Nuke 5<br>AVFX/BVEN6/17 - Vizuálne efekty - Nuke 6<br>AVFX/M2DVE1/18 - 2D Vizuálne efekty 1<br>AVFX/M2DVE2/18 - 2D Vizuálne efekty 2<br>AVFX/M2DVE-N3/18 - 2D Vizuálne efekty - Nuke 3<br>**2014**<br>AVFX/BVEN1/15 - Vizuálne efekty - Nuke 1<br>AVFX/BVEN2/15 - Vizuálne efekty - Nuke 2<br>AVFX/BVEN3/16 - Vizuálne efekty - Nuke 3<br>AVFX/BVEN4/16 - Vizuálne efekty - Nuke 4<br>AVFX/BVEN5/17 - Vizuálne efekty - Nuke 5<br>AVFX/BVEN6/17 - Vizuálne efekty - Nuke 6<br>AVFX/M2DVE1/18 - 2D Vizuálne efekty 1<br>**2013**<br>AVFX/BVEN1/15 - Vizuálne efekty - Nuke 1<br>AVFX/BVEN2/15 - Vizuálne efekty - Nuke 2<br>AVFX/BVEN3/16 - Vizuálne efekty - Nuke 3<br>AVFX/BVEN4/16 - Vizuálne efekty - Nuke 4<br>AVFX/BVEN5/17 - Vizuálne efekty - Nuke 5<br>**2012**<br>AVFX/BVEN1/15 - Vizuálne efekty - Nuke 1<br>AVFX/BVEN2/15 - Vizuálne efekty - Nuke 2<br>AVFX/BVEN3/16 - Vizuálne efekty - Nuke 3<br>**2011**<br>Vizuálne efekty - Nuke 1<br><br>**Školiteľ magisterských diplomových prác diplomantov:**<br>**2022/2023**<br>**Bc. Marián Valovič -** Aether. Proces tvorby simulácii častíc a tekutín.<br><br>**2021/2022**<br>**Bc. Adam Jopek -** ExperiMent: Projekt HOPE. Motion Design a abstraktné umenie vo filme a umení.<br><br>**2018/2019**<br>**Bc. Vladimír Mrkvica** - Autorská diplomová práca Alter '49 |

| | |
|---|---|
| | **Bc. Ondrej Poláček** - Čas snov. Digital Vehicle Asset tvorba pre hrané filmy.<br><br>**2016/2017**<br>**Bc. Ľubomír Timko** - Jeden malý fór; Pracovné postupy a tvorba vizuálnych efektov a ich uplatnenie<br><br>**2015/2016**<br>**Bc. Michal Šabík** – FÉNIX<br><br>**Školiteľ bakalárskych diplomových prác diplomantov:**<br>**2024/2025**<br>**Patrik Klučár -** Sprosté opice. Oživenie CGI tvorov/zvierat.<br><br>**2022/2023**<br>**Gregor Sobinkovič -** Vsevolod, Produkcia autorského CGI filmu.<br><br>**2021/2022**<br>**Róbert Rapoš -** Magická rozprávka. Kľučovanie a kompoziting kľúča s pozadím.<br><br>**2020/2021**<br>**Bc. Patrik Maryniak-** Multipllied Caffe. Supervising záberov a integrácia CGI do nakrúteného obrazu.<br><br>**2019/2020**<br>**Bc. Adam Jopek -** Autorská realizácia bakalárskeho projektu Eufória videoklip. Systém častíc v digitálnom svete.<br><br>**2016/2017**<br>**Martin Pikulík** - Tvorba VFX vo filmoch Nostalgia, Don't Repeat a Journey<br>**2015/2016**<br>**Juraj Tomori** - Pásmo vizuálnych efektov, Davové simulácie<br><br>**2014/2015**<br>**Ľubomír Timko** – Cokenstein<br><br>**2013/2014**<br>**Tibor Meliš** - Kvet pre Lumusa<br><br>**2014- súčasnosť**<br>Člen bakalárskych a magisterských štátnicových a prijímacích komisií na Bc. A Mgr. stupni |
| Odborné alebo umelecké zameranie | Producent a supervízor vizuálnych efektov |
| Publikačná činnosť vrátane rozsahu (autorské hárky) a kategórie evidencie podľa | **Umelecká činnosť:**<br><br>**Hrané celovečerné filmy**<br>2025 ZVZ Raději zešílet v divočině (Miro Remo) - VFX supervízor<br>2025 ZXZ Afterburn (J.J. Perry) - VFX supervízor<br>2023 ZXZ Silver and the Book of Dreams (Helena Hufnagel) - VFX supervízor<br>2022 ZVZ Ako som sa naučila lietať (Radivoje Andric) - VFX supervízor<br>2021 ZVZ Láska pod kapotou (Miro Remo) - VFX supervízor |

| | |
|---|---|
| vyhlášky č. 456/2012 Z. z.<br>1. monografia<br>2. učebnica<br>3. skriptá | 2019 ZVZ Little Kingdom(Peter Magat) - VFX supervízor<br>2018 ZYX Asura (Peng Zhang) - CG supervízor<br>2017 ZXZ The curse of the mayans (Joaquin Rodriguez) - VFX supervízor<br>2016 ZXZ Attack of the Lederhosen Zombies (Dominik Hartl) - VFX artist<br>2015 ZVZ Anomalisa (Duke Johnson, Charlie Kaufman) - VFX supervízor<br>2015 ZXZ MR. Right (Paco Cabezas) - VFX supervízor<br>2015 ZXZ Diablo (Lawrence Roeck) VFX supervízor BLUE FACES<br>2014 ZXZ Fair Play (Andrea Sedláčková,Katerina Cerná), VFX supervízia<br>2013 ZXZ Hansel & Gretel: Witch Hunters - Matchmove supervízor<br>2013 ZYZ LOST PLACE (Thorsten Klein) - VFX supervízor<br>2013 ZVZ Metallica Through the Never (Nimród Antal), VFX supervízia<br>2012 ZXZ The Hypnotist (Lasse Hallström), VFX artist<br>2012 ZXZ Astérix and Obélix: God Save Britannia - Matchmove supervízor<br>2012 ZXZ Abraham Lincoln: Vampire Hunter - Rotoscoping supervízor<br>2011 ZVZ The Smurfs - Rotoscoping supervízor<br>2011 ZVZ Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2 - Rotoscoping supervízor<br>2011 ZVZ V peřině ( F. A. Brabec) - VFX artist<br>2011 ZVZ Green Hornet - VFX artist<br>2011 ZVZ Priest - VFX artist<br>2011 ZVZ Day of the Falcon (Jean-Jacques Annaud) - VFX supervízor<br><br>**TV Série**<br>2024 ZXZ Helgoland 513 (Veronica Priefer, Robert Schwentke, Florian Wentsch) - VFX supervízor<br>2022 YXY Ultimátum (Michal Kollár) - VFX supervízor<br>2020 ZXZ Atlantic Crossing (Alexander Eik) - VFX supervízor<br><br>**Stredometrážne dokumentárne filmy**<br>2016 ZXZ Mesiačiky (Diana Fabiánová) - VFX supervízor<br>2011 YXY Slovenské kino: Strach a napätie (Miroslav Remo) - VFX artist<br><br>**Krátkometrážne hrané filmy**<br>2021 XVX Stromae – Santé (Jára Morave,Luc Van Haver) - VFX supervízor<br>2017 XZX Lil Dicky: Pillow Talking (Tony Yacenda) - VFX supervízor<br>2017 XXZ The Hamilton Mixtape: Immigrants, We Get the Job Done (Tomas Whitmore) - VFX supervízor<br>2013 YVX Blue & Malone, detectives imaginarios (Abraham López) – Matchmove Artist<br><br>**Krátkometrážne dokumentárne filmy**<br>2009 ZXZ ARSY-VERSY - (Miroslav Remo) - VFX artist<br><br>**Publikačná činnosť:**<br>2020 AFC ZBORNÍK KONFERENCIE PREMENY VIUÁLNYCH EFEKTOV - VFX SUPERVÍZIA NA PĽACI ISBN 978-80-8195-063-6 |
| Kontaktná adresa | |

# Koncepcia výučby študijného programu Tvorba obrazu vo filme a multimédiách, študijný plán Vizuálne efekty

Bratislava, 2025

Doc. Ing. Marek Ježo, ArtD.

## Úvod

Od počiatku vzniku filmu, finálna podoba diela závisela hlavne od súčinností jednotlivých zložiek vo filmovom štábe priamo na scéne. Existovali jasné hranice a zodpovednosti medzi jednotlivými oddeleniami, ktoré vytvárali umelecký vzhľad filmového diela. Hlavný kameraman mal na starosti kompozíciu záberu a svetlá. Filmový architekt spolu s ďalšími výtvarníkmi sa starali o vytvorenie scény, a kostýmov, tím špeciálnych efektov vytváral triky priamo pred kamerou. Príchodom vizuálnych efektov sa na scéne objavili nové profesie umelcov vizuálnych efektov, ktoré dotvárajú príbeh hlavne v postprodukčnej fáze a tým dopĺňajú existujúce profesie. Vizuálne efekty využívame hlavne vtedy, keď nedokážeme prakticky nakrútiť scény, ktoré sú opísané v scenári, sú životu nebezpečné alebo je lacnejšie ich vytvoriť v postprodukcii.

V počiatkoch sa vizuálne efekty poväčšine prispôsobovali umeleckému zámeru nastavenému priamo na pľaci. Išlo hlavne o drobné vylepšenia, ktoré sa nedali nakrútiť priamo na scéne, alebo odstránenie nedostatkov, ktoré vznikli pri nakrúcaní. Bolo to dané hlavne obmedzenými technologickými možnosťami vizuálnych efektov v ich počiatku. Vytvorenie veľkého množstva vizuálnych efektov vtedy ešte nebolo možné. Počet záberov s vizuálnymi efektami tvorilo len zanedbateľné množstvo v porovnaní s celkovým počtom záberov celého filmu. Preto si aj v súčasnosti veľa ľudí mylne myslí, že vizuálne efekty sú hlavne technická a nie kreatívna podpora, ktorú dostávajú vedúci jednotlivých oddelení od tímu vizuálnych efektov.

V 21. storočí sa však situácia výrazne mení. Časy, keď vizuálne efekty využívali len na zachraňovanie zle odvedenej práce niektorých zložiek na scéne, sú už dávno preč. Čokoľvek si režisér dokáže predstaviť, sa dá v dnešnej dobe vytvoriť vďaka vizuálnym efektom. V súčasnosti sa čoraz viac finálnych rozhodnutí o umeleckom vzhľade daného záberu presúvajú zo scény do postprodukcie. Režisér tak nie je nútený robiť unáhlené rozhodnutia, ale predtým ako daný záber schváli, si vie pozrieť rôzne alternatívy ako by daný záber mohol vyzerať. Vďaka tomu sú vizuálne efekty prítomné v menšej alebo väčšej miere v každom novom filme. Vizuálne efekty sú hlavne súčasťou filmu a podporujú predovšetkým oblasť filmu, ale svojim charakterom zasahujú aj do oblasti herného priemyslu, virtuálnej reality a virtuálnej produkcie.

Absolvent študijného programu zameraného na vizuálne efekty sa stáva rovnocenným partnerom s ostatnými vedúcimi zložkami filmového štábu. Jeho hlavná úloha spočíva v podpore režisérovej vízie. Snaží sa kreatívnym spôsobom využiť vizuálne efekty k transformácii režisérovej vízie do nakrútených záberov. K dispozícii má množstvo nástrojov, ktoré mu pomáhajú naplniť tento cieľ. Úlohou pedagógov v tomto študijnom odbore je odhaliť študentovi tieto nástroje a pomáhať rozvíjať študentovu tvorbu a talent. Dôraz sa kladie na zvládnutie praktických zručností v 2D a 3D grafických a kompozitingových programoch, na základy filmovej tvorby, ovládnutie dramaturgie filmového príbehu a výtvarného poňatia obrazu v rámci filmových vizuálnych efektov. V tvorivo estetickom ťažisku sa dôraz kladie na zvládnutie tvorby filmových vizuálnych efektov a ostatných diel rozprávajúcich príbeh v plnej šírke rozsahu.

## Profil uchádzača

Uchádzač o štúdium študijného programu *Kameramanská tvorba a vizuálne efekty, so zameraním na vizuálne efekty*, by mal mať ukončené stredoškolské vzdelanie s maturitou a talentové predpoklady, ktoré sa overujú v trojkolovom prijímacom konaní.

Očakávajú sa základné, teoretické vedomosti o súčasnom a svetovom filme, multimediálnom umení, vedomosti o umeleckých procesoch, metódach a teoretických východiskách tvorby filmu a vizuálnych efektoch.

Z praktických zručností sa očakávajú základné znalosti s prácou s počítačom, upravovania fotografií, vytvárania kompozícií, digitálnej maľby, animovania, 3D modelovania, svietenia 3D scén a práca s kamerou.

Očakávajú sa taktiež základné znalosti aspoň niektorých z grafických 2D a 3D softvérov ako Photoshop, After Effects, Nuke, Fusion, Davinci Resolve, Maya, 3ds max, Blender, alebo Cinama 4D.

Vzhľadom na množstvo študijných materiálov v angličtine sa očakáva znalosť angličtiny minimálne na úrovni B1.

## Prijímacie pohovory

Cieľom prijímacích pohovorov je preskúmať vzdelanostné, osobnostné a talentové predpoklady uchádzača pre štúdium.

Prvé kolo prijímacích skúšok tvoria domáce práce, ktoré uchádzač vypracuje samostatne. V tomto kole sa overujú praktické zručnosti a umelecké cítenie uchádzača. Uchádzač odovzdáva nasledujúce práce:

- Farebné verzie fotografického obrazu.
- Maskovanie.
- Vektorizácia fotografie.
- 3D autoportrét.
- Videovizitka.
- Portfólio v elektronickej podobe.
- Explikácia.
- Vlastný fotoportrét.

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

Druhé kolo prijímacích skúšok tvoria teoretické testy a realizácie školských zadaní.

Z teoretických testov je to všeobecno-kultúrny test, pri ktorom sa zisťuje vzdelanostná 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. Druhý z testov, je vizuálny test, zameraný na pamäť a psychologicko-analytické schopnosti. Posledný z testov je odborný test zameraný na znalosti z oblasti vizuálnych efektov.

Praktickú časť tvorí realizácia dvoch zadaní. Prvé zadanie je zamerané na vizuálne efekty v 3D prostredí. Uchádzač má v obmedzenom časovom limite vytvoriť 3D scénu, nasvietiť ju, rozpohybovať kameru, poprípade objekty v scéne a nakoniec túto scénu vyrenderovať a pridať úvodné a záverečné titulky.
Druhé zadanie sa zameriava na 2D vizuálne efekty. Uchádzač má na výber niekoľko fotografií a jeho úlohou je spojiť vybrané fotografie do jedného celku, s cieľom vytvoriť umelecky zaujímavý obraz. Okrem dodaných fotografií si uchádzač priamo v štúdiu pred zeleným pozadím fotografuje dodatočné elementy, ktoré majú tvoriť hlavné prvky tohto obrazu.

Tretie kolo tvoria ústne pohovory, na ktorých uchádzač obhajuje predložené domáce a školské práce. Možnosť obhájiť svoje práce ústnym pohovorom majú najúspešnejší uchádzači po vyhodnotení výsledkov domácich prác, školských prác a testov vzhľadom na dosiahnuté body.

Skúšobná komisia sa skladá z pedagógov Ateliéru vizuálnych efektov, ktorí zabezpečujú výučbu v príslušnom študijnom programe, prípadne pedagógov ostatných ateliérov a katedier fakulty, odborníkov z praxe alebo odborníkov inej vysokej školy podobného zamerania. V skúšobnej komisii je prítomný aj zástupca študentov školy. Výsledky sa hodnotia bodovo, prijatí sú študenti s najvyšším počtom bodov.

## Cieľ výučby

Cieľom študijného programu je vzdelávanie a výchova filmových, televíznych a multimediálnych tvorcov vizuálnych efektov, tvorivých pracovníkov v oblasti filmu a televízie a v ďalších multimediálnych oblastiach, s dosahom k príbehovej virtuálnej a rozšírenej realite v globálnom zmysle slova. Cieľom je poskytnúť študentom potrebné teoretické a praktické základy pre samostatnú tvorivú prácu a reflexiu modernej spoločnosti 21. storočia vo všetkých oblastiach audiovizuálnej tvorby, s dôrazom na filmové vizuálne efekty. Zároveň ide o rozvíjanie ich talentu, schopností a zručností vo využívaní najaktuálnejších praktík v súčasnom prostredí grafických produkčných filmových, reklamných a herných štúdií potrebných k dosiahnutiu profesionálneho štandardu.

Ďalším cieľom je pripraviť poslucháča pre uplatnenie v európskom priestore, predovšetkým filmovom a hernom priemysle. Výučba bude smerovať k iniciácii študentov zúčastniť sa výmenných pobytov (2. a 3. ročník) na zahraničných školách v rámci programu Erasmus a Erasmus+. Dôležitým aspektom je prax študentov v profesionálnych, odborných štúdiách doma alebo v zahraničí.

## Obsah výučby

Obsah je postavený na individuálnej tvorivosti a realizácii autorského umeleckého diela, resp. na kreatívnom umeleckom výkone a na partnerskej profesionálnej komunikácii pri vytváraní kolektívneho filmového diela. Ozrejmuje študentom špecifickosť filmového, televízneho a multimediálneho rozprávania, estetiku obrazu v jeho jednotlivých zložkách. Zvládnutie základov štylistiky a grafickej estetiky s dôrazom na históriu filmových, vizuálnych, špeciálnych a multimediálnych efektov vo vzťahu k vývoju technológií a estetických postupov umožňuje im porovnanie rôznych druhov narácie a to z hľadiska dramaturgicko-estetických východísk ako aj z hľadiska ich zamerania k budúcemu umeleckému dielu. Obsah zdôrazňuje technickú pripravenosť zvládať estetiku prostredníctvom najdôležitejších svetových softvérov na tvorbu kreatívneho obsahu programov: Nuke, Modo, Katana, Mocha, Syntheyes, Renderman, Vray, Arnold, Redshift, Corona, Autodesk Maya, Autodesk 3Ds MAX, Autodesk Motion

Builder, Autodesk Mudbox, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Davinci Resolve, Blender, X-Particles, Capturing Reality, Substance painter, Unity, Unreal Engine, Game Maker,.. .

Obsah sa dopĺňa štúdiom pre profesiu najdôležitejších častí študijných programov humanitných a spoločenských vied v rovine postačujúcich a doplňujúcich poznatkov a súvislostí. Vzdelávanie v oblasti filmových a televíznych vizuálnych efektov kladie dôraz na individualitu a tvorivosť študenta, ktoré v budúcej praxi môžu vyústiť k tvorivej činnosti aj v iných profesiách a médiách.

Predmety študijného programu sú na bakalárskom stupni členené do troch základných skupín:

- Predmety povinné profilujúce študijný program, predmety všeobecného základu študijného programu a predmety spoločenských súvislostí
- Predmety povinne voliteľné, ktorými si študent má možnosť profilovať svoje profesionálne smerovanie
- Výberové predmety iných študijných programov podľa aktuálnej ponuky školského roka. Študent môže využiť ponuku iných ateliérov a katedier na FTF VŠMU, DF VŠMU, VŠVU, STU a FF UK...

V bakalárskom stupni štúdia sa kladie dôraz na predmety profilujúce študijný program v snahe prehĺbiť odborné vzdelanie študentov, orientáciou na profesionálne zvládnutie umeleckého výkonu. Tieto predmety tvoria približne 73,33% rozsahu štúdia. Zvyšok študijného programu je zameraný na predmety všeobecného základu študijného odboru, predmety spoločenských súvislostí, predmety viažuce na seba spoluprácu s ostatným umeleckým prostredím.

Dôraz počas magisterského štúdia sa kladie hlavne na rozvoj autorského rukopisu, aby absolvent magisterského štúdia dokázal samostatne a tvorivo aplikovať získané vedomosti a vytvárať vlastné predpoklady pre individuálny autorský rukopis a štýl.

### Priebežné hodnotenie

Počas štúdia musí študent absolvovať všetky povinné predmety, predpísaný počet povinne voliteľných predmetov a doplniť svoje vzdelanie voliteľnými predmetmi.

Skúšobné výstupy sú realizované cestou praktických cvičení, formou testov a ústnych skúšok. Študent každý semester predkladá aj praktické cvičenia - umelecké diela, ktoré reprezentujú jeho tvorbu v jednotlivých ročníkoch. Priebežné hodnotenie nadobudnutých vedomostí umožňuje okamžite reagovať na zistené nedostatky vedomostí a poznatkov.

Kritéria hodnotenia výsledkov práce študentov sú dostatočne náročné a vylučujú možnosť úspešného absolutória študentov, ktorí nezískali a nepreukázali vedomosti, tvorivé schopnosti a profesionálne zručnosti aspoň na štandardnej úrovni. Hodnotenia sú objektivizované kolektívnym, komisionálnym posudzovaním prác študentov, na ktorom sa zúčastňujú nielen pedagogickí supervízori umeleckých výkonov, ročníkoví vedúci, ale aj ďalší interní i externí učitelia ateliéru a prizvaní pedagógovia z iných príbuzných študijných programov.

## Štátne skúšky

Štátnu skúšku na bakalárskom stupni tvorí bakalárska práca a na magisterskom diplomová práca. Práca sa skladá z umeleckého výkonu, obhajoby umeleckého výkonu a kolokviálnej skúšky z teoretických vedomostí z oblasti vizuálnych efektov.

Hlavný umelecký výkon môže byť:

- Autorské dielo.
- Spolupráca na spoločnom školskom filmovom projekte v pozícii autor vizuálnych efektov alebo autor v oblasti iných súvisiacich odborov. Spoluautormi spoločného projektu môžu byť študenti FTF VŠMU, študenti inej vysokej školy spolupracujúci v oblasti vizuálnych efektov alebo príbuzných odborov.
- Súbor vybraných projektov dosahujúcich parametre profesionálnej kvality realizovaných počas bakalárskeho alebo magisterského štúdia.

Súčasťou každej z hore uvedených možností umeleckého výkonu je aj kolekcia vizuálnych efektov realizovaných počas troch rokov štúdia na bakalárskom stupni, respektíve dvoch rokoch na magisterskom stupni. Obsahom sú pracovné postupy (making-of) v postprodukcii, koncepty, storyboardy, animatiky, a iné postupy, ktoré dokumentujú náročnosť projektov a ich literárnu a mentálnu prípravu pred realizáciou. Vizuálne efekty sú v primeranej technickej náročnosti a estetickej hodnote posudzované odborníkmi z praxe. Projekt musí byť ukončený obsahovo aj produkčne.

Súčasťou bakalárskej, resp. diplomovej práce je text, obsahujúci odbornú problematiku a písomnú reflexiu vlastného umeleckého výkonu, ktorým sa musel študent zaoberať v rámci prípravy na vlastný umelecký výkon a prakticky riešiť pri realizácii svojho výkonu. Reflexia má minimálny rozsah 20 - 30 strán.
Písomná reflexia umeleckého výkonu je hodnotená spolu s obhajobou bakalárskej, resp. diplomovej práce - umeleckého výkonu, pretože s ňou úzko súvisí. Písomná práca musí spĺňať podmienky odborného textu.

Po akceptovaní praktickej práce (umeleckého výkonu) a jej písomnej časti školiteľom, (ktorého si študent má možnosť sám zvoliť z radov pedagógov ateliéru), môže študent podať žiadosť o realizáciu štátnej bakalárskej, resp. magisterskej skúšky. Jeho prácu posudzuje oponent, ktorým môže byť pedagóg alebo odborník z praxe. Obidvaja, školiteľ aj oponent, vypracovávajú odborný posudok, ktorý je východiskom pre komisionálne hodnotenie bakalárskej, resp. diplomovej práce.
Záverečnou prácou študent preukazuje schopnosť prakticky realizovať teoretické a vizuálne poznatky, dokazuje svoju pripravenosť vstúpiť do domáceho alebo zahraničného filmového priestoru tvorby filmových, televíznych a multimediálnych projektov.

Výsledok štátnej skúšky z jednotlivých predmetov sa klasifikuje podľa stupnice ECTS. Výsledky skúšky z jednotlivých predmetov štátnej skúšky, z ktorých sa koná ústna skúška, sa klasifikujú samostatne. Výsledky sa zaznamenávajú do protokolu o štátnej skúške bakalárskeho, resp. magisterského študijného programu, ktorý podpisujú všetci členovia komisie. Ak študent nevyhovie na niektorom z predmetov bakalárskej skúšky, má možnosť jedného opravného termínu. Štátnu skúšku bakalárskeho študijného programu (vrátane opravného termínu), môže študent prvého stupňa vysokoškolského štúdia vykonať najneskôr do termínu daného študijným programom tak, aby nebola prekročená štandardná dĺžka štúdia o viac ako dva roky.

Kvalitu bakalárskej, resp. diplomovej práce a jej obhajobu posúdi komisia komplexne, s prihliadnutím na jednotlivé posudky. Výsledné hodnotenie môže byť lepšie, prípadne aj horšie ako v posudkoch, ovplyvňuje ho kvalita samotnej obhajoby. Pri celkovom hodnotení sa prihliada aj na celkovú kultúru študenta, jeho schopnosť vyjadrovania sa, odbornosť, logiku argumentácie a celkový prejav študenta.
Celkový výsledok štátnej skúšky bakalárskeho študijného programu sa hodnotí hodnotením: "prospel" alebo "neprospel". Obhajobou praktickej bakalárskej práce a absolvovaním kolokviálnej skúšky, študent získava titul Bc. art. Obhajobou praktickej diplomovej práce a absolvovaním kolokviálnej skúšky, študent získava titul Mgr. art.

## Profil absolventa

Absolvent bakalárskeho študijného programu si počas štúdia prehĺbil vedomosti o svetovom filme, multimediálnom umení, formách ich distribúcie a vnímania vo všetkých relevantných súvislostiach, vedomosti o umeleckých procesoch, metódach a teoretických východiskách tvorby filmu a vizuálnych efektov a ich reflexie z hľadiska najnovších poznatkov.
Získal množstvo praktických zručností. Dokáže realizovať a spolupracovať na náročných filmových a multimediálnych umeleckých dielach rôznych žánrov a formátov. Vedome uplatňovať experimentálne poznatky o pôsobivosti a účinnosti prostriedkov a postupov audiovizuálnych umení overené vlastnou tvorbou, v súlade so svojim autorským zámerom vo všetkých fázach prípravy a realizácie vizuálnych efektov. Vie kriticky reflektovať vlastnú tvorbu a uplatniť túto autoreflexiu pri koncipovaní a realizácii nových umeleckých projektov a pracovať efektívne ako samostatný tvorca vizuálnych efektov alebo ako člen tímu. Dokáže analyzovať a interpretovať audiovizuálne diela z hľadiska vizuálnych efektov a aj ako celok.

Absolvent bakalárskeho štúdia je remeselne pripravený do praxe. Dokáže sa uplatniť na postprodukčných a produkčných štúdiách, reklamných agentúrach, herných štúdiách, ako pedagóg na stredných školách či umelec na voľnej nohe.

Je schopný samostatnej asistentskej činnosti pri hranom filme alebo pri tvorbe multimédií. Absolvent ovláda problematiku vizuálnych efektov vo filme, televízii a v multimédiách. Je plne pripravený uplatniť sa v praxi v pozícii autor vizuálnych efektov vo všetkých filmu príbuzných žánroch – v spravodajstve, publicistike, dokumentaristike, reklame, animovanom filme, hudobnom filme, vzdelávacích a náučných žánroch, multimédiách.

Okrem postavenia tvorcu vizuálnych efektov môže byť asistentom produkcie vizuálnych efektov, zabezpečovať dohľad nad prípravou a realizáciou vizuálnych efektov, reštaurátorom zdigitalizovaného filmového obrazu, tvorca farebných korekcií, motion-graphic dizajnér, špecialista na virtuálnu realitu, tvorca vizuálnych efektov v hernom dizajne, tvorca fotogrametrickej 3D grafiky, tvorca obsahu multimediálnych aplikácií.

Absolvent bakalárskeho štúdia je schopný nadpriemerne komunikovať v anglickom jazyku a je pripravený pre profesionálnu dráhu aj v zahraničí.

Po splnení podmienok bakalárskeho štúdia sa môže uchádzať o magisterské štúdium študijných programov FTF VŠMU Bratislava, VŠVU Bratislava ako aj ostatných programov, predovšetkým zahraničných škôl, napr. v Nemecku, v Škandinávii alebo Veľkej Británii.

Absolvent magisterského študijného programu si rozšíril znalosti v oblasti vizuálnych efektov. Dôraz počas magisterského štúdia sa kládol hlavne na rozvoj autorského rukopisu. Absolvent magisterského štúdia tak dokáže samostatne a tvorivo aplikovať získané vedomosti a vytvárať vlastné predpoklady pre individuálny autorský rukopis a štýl. Predpokladá sa jeho uplatnenie vo forme vedúceho tvorivo-realizačného tímu alebo jeho častí a neskôr ako supervízora vizuálnych efektov. Dokáže samostatne vytvárať pracovné techniky a vylepšovať existujúce postupy. Je plne pripravený založiť si vlastné postprodukčné štúdio a zapojiť sa do konkurenčného boja pri realizácii objednávkovej tvorby ako autor alebo spoluautor.

### Odporúčaná literatúra


Perez V., The Color Management Handbook for Visual Effects Artists: Digital Color Principles, Color Management Fundamentals & ACES Workflows, Focal Press, 2023, ISBN: 1032383607

Mercado G., The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition, Focal Press, 2022, ISBN: 1138780316

Sammie C., Shading, Lighting, and Rendering with Blender EEVEE: Create amazing concept art 12 times faster using a real-time rendering engine, Packt Pub, 2022, ISBN: 9781803230962

Dinur E., The Complete Guide to Photorealism for Visual Effects, Visualization and Games: For Visual Effects, Visualization and Games, Routledge, 2021, ISBN 0367199262.

OKUN, Jeffrey A. a kol., The VES handbook of visual effects: industry standard VFX practices and procedures. Routledge, 2020, ISBN 1138542202.

Mercado G., The Filmmaker's Eye: The Language of the Lens: The Power of Lenses and the Expressive Cinematic Imag, Routledge, 2019, ISBN: 0415821312

WRIGHT, S., Digital Compositing for Film and Video: Production Workflows and Techniques 4th Edition, Routledge, 2017, ISBN 978-1138240377

Fernandes F., Retaining the Highly Skilled Artists in VFX industry, Focal Press, 2016, ISBN: 3659853593

HANKE, G., Green Screen Made Easy: Keying and Compositing Techniques for Indie Filmmakers, Michael Wiese Productions, 2016, ISBN 161593250X

Katatikarn J., Lighting for Animation: The Art of Visual Storytelling, Routledge, 2016, ISBN 1138018678.

Bloch B., The HDRI Handbook 2.0: High Dynamic Range Imaging for Photographers and CG Artists, Rocky Nook, 2013, ISBN 1937538168.

ATKINSON, S., Journal of Media Practice Volume 12 Number 2, Stereoscopic-3D storytelling – Rethinking the conventions, grammar and aesthetics of a new medium, University of Brighton, 2011, 140 s.

Finance Ch., The Visual Effects Producer: Understanding the Art and Business of VFX, Focal Press, 2009, ISBN: 0240812638

MENDIBURU, B., 3D Movie Making Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen, Focal Press, 2009, ISBN: 978-0-240-81137-6

Brinkmann R., The Art and Science of Digital Compositing: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics, Morgan Kaufmann, 2008, ISBN 0123706386.

HULLFISH, S., The Art and Technique of Digital Color Correction, Oxford: Focal Press, 2008. 392 s. ISBN-10: 0240809904

MIKŠÍCEK, F., Causes of Visual Fatigue and Its Improvements in Stereoscopy, Technical Report No. DCSE/TR-2006-04, University of West Bohemia in Pilsen, 2006

DOBBERT, T., Matchmoving: The Invisible Art of Camera Tracking. USA: John Wiley & Sons, 2005. 288 s. ISBN-10: 0782144039

Khang L., The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design, Design Studio Press, 2005, ISBN: 0972667644

Brooker D., Essential CG Lighting Techniques, Bloomsbury Academic, 2002, ISBN 0240516893.