KONFERENCIA

PREMENY VIZUÁLNYCH EFEKTOV

Pozývame vás na konferenciu VFX Ateliéru vizuálnych efektov FTF VŠMU.

Čas konania: 26.4.2019, 15,00-19,30

Miesto konania: Kinosála FTF VŠMU, Svoradova 2, Bratislava

PROGRAM:

15,00 – 15,15

**Ľudovít Labík**

**Potreba vizuálnych efektov vo filmovom a hernom priemysle.**

Akademický vysokoškolský priestor neustále zaostáva za potrebami praxe. Odvaha postaviť sa novým výzvam spojených s najnovšími technickými výdobytkami znamená v pedagogickom procese neustále dovzdelávanie a dofinancovanie, ktoré môže narúšať komfortnú zónu profesionálneho pedagóga.

15,20 – 15,50

**Maroš Harrer**

**Prvé kroky v hernom priemysle / Ako preraziť do herného priemyslu.**

Herný priemysel sa v posledných rokoch teší veľkému úspechu nielen v zahraničí ale aj na Slovensku. Problémom je však fakt, že sa tu nenachádza dostatok odborníkov v danej oblasti, aby sa mohol rozvíjať naplno. Jedným z hlavných dôvodov sú nedostatočné možnosti vzdelávania v tomto odvetví oproti iným krajinám. Cieľom prednášky je ukázať spôsob, ako si napriek týmto prekážkam preraziť vlastnú cestu do herného priemyslu a čo všetko to obnáša.

15,55 – 16,25

**Andrej Lúčny**

**Nové možnosti fyzickej interakcie hráča s počítačovou hrou.**

Pri hraní počítačovej hry nemusí byť hráč telesne pasívny, avšak donedávna potreboval na fyzické zapojenie sa do hry špecifický hardvér, ktorý si musel kúpiť, zapojiť a nastaviť. Vplyvom zdokonaľovania strojového učenia a cloudových služieb je v ostatnom čase čoraz viac možné na tento účel použiť aj úplne bežne dostupné a všadeprítomné prostriedky. Konkrétne zmieňujeme rozpoznávanie tvárí a postáv z obyčajnej web-kamery, ovládanie hry hlasom a využitie novej generácie chatbot-ov.

16,30 – 17,00

**Michal Ivan**

**Concept art a ilustrácia v zábavnom priemysle.**

Na ukážkach prác vznikne vysvetlenie, prečo firmy potrebujú concept art a ako sa používajú ilustrácie v pre-produkcii a marketingu.

17,00 – 17,30

PRESTÁVKA - Diskusia a občerstvenie.

17,30 – 18,00

**Andrea Gogová**

**Ontology of becoming verzus Grid model.**

Vplyv paradigmy myslenia založenej na procesoch “Ontology of becoming” na nové kreatívne možnosti layoutu post-digitálneho textu ako alternatíva k layoutu post-digitálneho textu organizovaného pomocou modelu gridu.

18,05 – 18,35

**Radoslav Žilinský**

**Postup prace pri tvorbe vizuálu pre reklamný sektor.**

Čo potrebujeme k tomu, aby sme mohli úspešne povedať, že sme spravili pekný vizuál? Rozbor postupu práce, rozdelenie scény v 3D, ale aj postprodukčné tipy vo Photoshope. Prezentácia detailnejšieho postupu pri tvorbe hlavy Donalda Trumpa v 3D, jedného z posledných realizovaných vizuálov.

18,40 – 19,10

**Marek Ježo**

**VFX supervízia na pľaci**

VFX supervízia nie je len o post produkcií. VFX supervízor by mal byť účastný už pri pre produkcií a samotnom nakrúcaní filmu alebo reklamy. Úlohy a prínos supervízie. Ako si pripraviť scénu pre rôzne druhy efektových záberov, aké dáta je potrebné zozbierať a ako ich využiť pri post produkcií.

19,15 – 19,30

ZÁVER - Možnosť otvorenej diskusie.

Udalosť Konferencie bude real-time streamovaná na web stránke avfx.sk a následne internetovo propagovaná.

Bude vydaný elektronický konferenčný zborník s ISBN s príspevkami prednášajúcich.