

Hodnotenie výstupov IVGC 2025 - RECENZIA

13. ročník medzinárodnej konferencie IVGC (International VFX & GD Conference), ktorú organizoval Ateliér vizuálnych efektov na FTF VŠMU v Bratislave naznačil množstvo podnetov. Tu je niekoľko kľúčových bodov, ktoré určujú smerovanie a trendy pre úspech tohto podujatia:

1. Bratislava ako stredoeurópsky uzol pre VFX a herný dizajn

Skutočnosť, že sa v Bratislave konal už 13. ročník takejto konferencie (a 7. medzinárodný), svedčí o tom, že slovenská scéna vizuálnych efektov a herného dizajnu má silné akademické aj odborné zázemie. Nie je to len lokálna udalosť – účasť univerzít zo siete “FilmEU+” (spolupráca 8 európskych škôl) jej dáva širší európsky kontext.

2. Prepojenie akademického sveta s praxou

Konferencia je rozdelená veľmi strategicky:

1. deň patrí študentom magisterského štúdia, ktorí prezentujú svoje projekty a výskum.
2. deň je venovaný profesionálom z odvetvia VFX (Visual Effects) a GD (Game design). Toto prepojenie je kľúčové pre „industry-ready“ vzdelávanie – študenti majú priamu spätnú väzbu od ľudí z praxe a zástupcovia firiem môžu vidieť nastupujúce talenty a ich tvorivé riešenia.

3. Technologický progres a témy

Z programu a anotácií (napr. o “Projection mappingu” od Viliama Čorňáka alebo práci Dany Sleziakovej na 3D architektonických vizualizáciách a edukačných hrách) vidieť, že záber konferencie je široký. Nejde len o „filmové triky“, ale aj o:

- Virtuálnu produkciu,
- Herné mechaniky,
- Interaktívne inštalácie,
- Výskum v oblasti digitálnych technológií.

4. Hybridná forma konferencie a jej otvorenosť

Zaujímavé je, že konferencia prebiehala hybridne (prezenčne aj online cez MS Teams) a bola streamovaná v 360° formáte na YouTube. To naznačuje, že organizátori konferencie priamo priamo v praxi aplikujú technológie, o ktorých hovoria. Navyše, angličtina ako komunikačný jazyk jasne mieri na medzinárodný networking.

5. Hodnotenie

Z konferencie vznikol precízny prepis s množstvom obrázkov, linkových odkazov na výstupné videá, či interaktívne riešenia scény, aj virtuálnych postáv. Pre obsahovú komplexnosť bolo veľmi náročné transformovať audiovizuálny a grafický obsah do textového hodnotenia projektu.

Ale podarilo sa vytvoriť pomerne precízny a prehľadný **ZBORNÍK** z tohto inovatívneho podujatia. Texty z konferencie IVGC 2025 (Transformácie vizuálnych efektov VI) predstavujú mimoriadne silný prienik medzi akademickým výskumom a špičkovou technologickou praxou. Celková úroveň príspevkov v **ZBORNÍKU** je vysoká, pričom spoločným menovateľom väčšiny z nich je adaptácia na éru umelej inteligencie (AI) a demokratizácia komplexných technologických procesov. Autor reflexie nezabúda na umelecký význam a praktické využitie najnovších technologických a tým aj vysoko tvorivých možností pre vizuálnu prax.

Konferencia, ktorú zborník dokumentuje zároveň naznačila inovatívnosť a výber kľúčových tém.

6. Celkové zhodnotenie inovatívnosti

Inovativnosť príspevkov hodnotených v zborníku nespočíva len v používaní **nových nástrojov**, ale najmä v hľadaní **nových metodológií**. Autori príspevkov sa nesústredujú len na výsledok (film, hra), ale aj na optimalizáciu procesov – napríklad ako skrátiť výrobu, ktorú kedysi robil tím ľudí pol roka, na jeden týždeň práce jednotlivca s pomocou AI. Vidno tu jasný posun od manuálnej „mravčej“ práce k strategickému využívaniu procedurálnych a generatívnych systémov.

7. Dve najlepšie (najinovatívnejšie) témy konferencie

Na základe technického prínosu a vizionárskeho presahu vyberám tieto dve témy:

1. Procedurálne generovanie obsahu (PCG) a jeho integrácia s AI

Tento príspevok (autor Samuel Biroš) považujem za kľúčový, pretože rieši jeden z najväčších problémov súčasného digitálneho umenia – tvorbu obrovských, detailných svetov s obmedzenými zdrojmi.

V čom spočíva inovácia ? PCG v Unreal Engine 5.2+ umožňuje definovať pravidlá namiesto manuálneho umiestňovania každého stromu či kameňa. Inovatívny je najmä potenciál **prepojenia PCG s AI**, kde by sa prostredie mohlo dynamicky meniť v reálnom čase na základe rozhodnutí hráča.

Prínosom navrhovaných riešení je potom výrazné zrýchlenie workflow aj možnosť pre malých tvorcov (indie vývojárov) vytvárať vizuálne bohaté „open-world“ prostredia, ktoré boli predtým doménou len veľkých AAA štúdií.

2. AI-podporované 3D predvizualizácie a virtuálna produkcia

Téma, ktorú spracovala Pauline Leininger, je mimoriadne progresívna v oblasti filmovej tvorby.

V čom je inovácia ? Využitie AI na rekonštrukciu scén (napr. cez “Gaussian Splatting”) a generovanie pohlcujúcich 3D prostredí priamo z textových príkazov alebo jednoduchých náčrtov. Tento prístup odstraňuje technické bariéry medzi režisérovou víziou a jej technickou realizáciou v 3D priestore.

Prínosom je potom významná **Demokratizácia** virtuálnej produkcie. Umožňuje nezávislým filmárom a školám využívať techniky, ktoré sú dnes štandardom v Hollywoode (ako v projektoch Disney či Marvel), ale bez potreby miliónových rozpočtov a armády VFX artistov.

Čestné uznanie by patrilo téme: Reverzné inžinierstvo herných systémov

Za zmienku stojí aj príspevok Adama Čurka, ktorý inovatívne pristupuje k výučbe VFX cez dekonštrukciu existujúcich hier (ako napr. *Valheim*). Schopnosť analyzovať vizuálny signál a spätne ho nasimulovať pomocou shaderov v Unreal Engine je základom pre technický rast každého VFX artistu.

Záver

Je skvelé vidieť, že Slovensko (konkrétne FTF VŠMU a jeho ateliéry **VFX a GD**) držia krok s modernými trendmi a obe katedry aktívne budujú profesnú komunitu v tomto rýchlo sa meniacom odvetví. Zborník svojim obsahom zdôraznil minimálne EU kontext, ktoré pracoviská katedier FTF VŠMU naplňajú. Zároveň sa aj menej inforovaný čitateľ dozvie viac o najmodernejších tvorivých a technologických postupoch, ktoré súčasné digitálne umenie formuje. Tým sa otvárajú "brány poznania" aj pre náhodných čitateľov, ktorí sa o problematiku tvorby digitálnych obrazov a príbehov iba zbežne zaujímajú. **ZBORNÍK** má aj významný edukačný a evangelizačný význam. Veľké predpoklady využitia pre záujemcov o tento druh tvorby.

V Bratislave 18. 12. 2025

prof. Jozef Hardoš, ArtD.
odborník z praxe a bývalý pedagóg

