

AUDIOVIZUÁLNA PRODUKCIA A POSTPRODUKCIA 2

Skratka predmetu:	1ISM Km/AVPP2/22
Akademický rok:	2025/2026
Študijný program:	bakalársky, Mediálne štúdiá
Ročník:	prvý
Semester:	letný
Forma výučby:	prednáška, seminár
Rozsah výučby:	1/2
Spôsob hodnotenia:	skúška
Počet kreditov:	4
Vyučujúci:	Ing. Marianna KRAVIAROVÁ, PhD. (marianna.kraviarova@unipo.sk)

Cieľ predmetu:

Študenti získajú teoretické vedomosti a praktické zručnosti v tvorbe audiovizuálneho diela od akvizície materiálu, cez nelineárny strih až po finálnu podobu.

Výsledky vzdelávania:

Absolvent predmetu dokáže:

v rámci predprodukcie:

- využiť teoretické znalosti získané na prednáškach k príprave umeleckého a technického scenára

v rámci produkcie:

- pracovať s kamerou a používať správne osvetlenie v interiéri a exteriéri
- správne používať rôzne druhy mikrofónov pri akvizícii audiovizuálneho materiálu

v rámci postprodukcie:

- pracovať v prostredí programov na nelineárny strih videosekvencií
- vytvoriť titulky, pridávať efekty, pracovať so stopami
- vyexportovať výsledný súbor do rôznych videoformátov
- využiť získané zručnosti na tvorbu audiovizuálneho diela

Obsahové okruhy prednášok:

1. Multimédiá, ich parametre a ich digitalizácia.
2. Digitalizácia na Slovensku.
3. Scenár – voľba a ladenie témy audiovizuálneho diela, príprava scenára a ostatnej produkčnej dokumentácie.
4. Práca s kamerou; expozícia, svetlo, úložisko suroviny.
5. Zábery, kompozícia – záznam obrazových videoklipov v interiéri a exteriéri.
6. Zvuk – práca s rôznymi druhmi mikrofónov, ruchy, hluky, šumy.
7. Filmová produkcia – digitálny strih a zostavovanie finálneho diela.
8. Hudba – význam, filmoví skladatelia.
9. Titulky – rozdelenie, umiestnenie a použitie.
10. Animovaný film – základné delenie, predstavitelia.

Plán seminárov:

Náplňou seminárnych cvičení je praktická činnosť overujúca vedomosti získané na prednáškach. Študenti získajú zručnosť v tvorbe audiovizuálneho diela jednak pri akvizícii materiálu, ale aj pri jeho zostrihu a finálnej úprave.

Katedra je vybavená programom Adobe Premiere Pro CS6, v ktorom budú študenti získavať základné praktické skúsenosti s nelineárnym strihom videosekvencií.

- Multimédiá, ich parametre a ich digitalizácia
- Voľba a ladenie témy audiovizuálneho diela, príprava scenára a ostatnej produkčnej dokumentácie
- Práca s kamerou; expozícia, svetlo, úložisko suroviny
- Záznam obrazových videoklipov v interiéri a exteriéri
- Práca s rôznymi druhmi mikrofónov, ruchy, hluky, šumy
- Digitálny strih a zostavovanie finálneho diela
- Zachytávanie videoklipov a vytváranie videosekvencií
- Pridávanie prechodov a mixovanie videosekvencií
- Titulkovanie, práca s transparentnosťou
- Pridávanie efektov
- Pridávanie zvukových stôp
- Export finálneho videa do rôznych videoformátov

Študent si vyberá vlastnú tému, v prvej tretine seminárov odovzdá scenár (literárny a technický), na základe ktorého vytvorí krátke audiovizuálne dielo, ktoré v závere semestra odovzdá. Zadanie sa bude priebežne kontrolovať.

Základná literatúra:

Manuály k produktu Adobe Premiere, DaVinci Resolve

BLÁHA, I., (2006). *Zvuková dramaturgie audiovizuálneho diela*. Praha: Akademie múzických umění.

FIELD, S., (2007). *Jak napsat dobrý scénář*. Praha: Rybka Publishers.

FINTA, I., (2019). *Profesia kameraman*. Online. Bratislava: VŠMU, 2019. Dostupné z: <https://www.vsmu.sk/?r3d=profesia-kameraman>. [zobrazené 5.1.2026].

KUČERA, J., (1983). *Strihová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: SPN.

LABÍK, E., (2012). *Strihová skladba v spravodajských a publicistických televíznych žánroch*. Učebné texty študijného programu strihovej skladby Filmovej a televíznej fakulty VŠMU. Online. Bratislava, 2012. Dostupné z: <https://www.vsmu.sk/?r3d=strihova-skladba>. [zobrazené 5.1.2026].

LABÍK, E., 2013. *Dramaturgia strihovej skladby*. VerBum.

LEXMANN, J. a J. GREČNAR, 2020. *Teória zvukového majstrovstva*.

LONG, B. a S. SCHENK, 2005. *Velká kniha digitálního videa*. Brno: CP Books, a. s.

MONACO J., 2004. *Jak číst film. Svět filmů, médií a multimédií*. Praha: Albatros.

MYSLÍN, J., 2005. *Digitální video v praxi*. Computer Media.

NICHOLS, B., 2010. *Úvod do dokumentárního filmu*. Praha: AMU.

PECINOVSKÝ, J., 2009. *Digitální video. Natáčíme, upravujeme, vypalujeme*. Praha: Grada Publishing, a. s.

PŁAŻEWSKI, J. 1967. *Filmová řeč*. Orbis.

SVARINSKÝ, P., 2013. *Televízna produkcia I. – IV*. Online. Bratislava: VŠMU, 2013. Dostupné z: <https://www.vsmu.sk/?r3d=televizna-produkcia-i-iv>. [zobrazené 5.1.2026].

ŠVEC, Š., 2011. *Gramatika filmového jazyka. Výklad základných pojmov*. Online. Bratislava: VŠMU, 2011. Dostupné z: <https://www.vsmu.sk/?r3d=gramatika-filmoveho-jazyka>. [zobrazené 5.1.2026].

Podmienky na absolvovanie predmetu:

1. Účasť na prednáškach a seminároch – max 1 ospravedlnená neúčasť na seminároch.
2. Poslucháč musí preukazovať počas semestra zručnosť v práci so záznamovou a strihacou technikou, musí zvládať obsluhu programových prostredí pre prácu so zvukom a obrazom v prostredí Adobe Premiere Pro CS6 – praktická úloha – **40 bodov**.
3. Vyhodnotenie scenára a na základe neho vytvoreného krátkeho audiovizuálneho diela, v ktorom sa odzrkadľujú nadobudnuté zručnosti zo seminárov – **40 bodov**.
4. Záverečná skúška z teoretických vedomostí získaných na prednáškach – **20 bodov**.

Spolu: 100 bodov

Priebežné hodnotenie:

Počet kreditov a časové rozmedzie pre podmienky absolvovania predmetu:

- 4 kredity = 120 hod.
- výučba predmetu: 13 týždňov – 1 prednáška/2 seminár: 29,25 hod.
- samostatná práca – príprava na semináre, riešenie čiastkových úloh a vypracovanie seminárnej práce: 60 hod.
- samostatné štúdium odbornej literatúry: 30,75 hod.

Záverečné hodnotenie:

V priebehu skúškového obdobia sa realizuje praktická skúška, ktorou preukáže zvládnutie programového prostredia na editáciu audiovizuálnych signálov a ústna skúška z teoretických vedomostí získaných na prednáškach. Výsledné hodnotenie sa vypočíta ako súčet hodnotenia semestrálnej práce, aktivity na seminároch, praktickej úlohy a ústnej skúšky.

A:	100 – 91 %
B:	90 – 81 %
C:	80 – 71 %
D:	70 – 61 %
E:	60 – 51 %
FX:	50 – 0 %

V Prešove 11. 2. 2026