

Semestrále 2026: Ceny za nejlepší kresbu, grafický design i 3D render rozdány!

7.4.2026 - | Fakulta elektrotechnická ČVUT v Praze

I na Fakultě elektrotechnické se pojí technika s uměním. Třeba v předmětech Grafická tvorba, vedeném akademickou malířkou Lucií Svobodovou, a 3D modelování, které učí dr. David Sedláček. Právě nejlepší práce vzniklé během obou předmětů v uplynulém zimním semestru byly 31. března oceněny na vernisáži výstavy Semestrále. Prohlédnout si je můžete v chodbě katedry počítačové grafiky a interakce ve 3. patře v budově FEL ČVUT na Karlově náměstí.

V kategorii *Kresba* si 1. místo odnáší Julie Dvořáková, studentka bakalářského programu Otevřená informatika. Julie Dvořáková bodovala jak svou portrétní tvorbou, tak kresbami aktů a zátiší – na výstavě si můžete prohlédnout šest děl, která vytvořila. „Kresbě a grafické tvorbě se věnuji v podstatě celý život,“ sdělila vítězka s tím, že ji v poslední době začala více bavit i digitální tvorba, kterou by ráda propojila se svým studiem – ostatně v rámci OI studuje specializaci Počítačové hry a grafika. Julie Dvořáková ocenila i náplň absolvovaného kurzu. „Kurz mě bavil. Líbily se mi jak přednášky o dějinách umění, tak i cvičení s možností vlastní tvorby,“ shrnula studentka.

Za *Grafický design*, v rámci téhož předmětu, získala zlato Lucie Bláhová, která studuje program Softwarové inženýrství a technologie (SIT). Inspirovalo ji téma zapomínání, a tak svou práci také pojmenovala. „Při vymýšlení tématu jsem věděla, že bych chtěla u fotografií pracovat s různým nastavením času expozice. Mým prvotním nápadem bylo tedy téma čas. Během přemýšlení nad kombinacemi rozmazaných a ostrých objektů na fotkách jsem došla k tématu vzpomínek. Ty důležité a čerstvé jsou ostré a detailní a ty dávné naopak rozostřené a postupně se vytrácející z naší paměti. Stejně jako předměty v mých plánovaných fotografiích,“ popsala studentka s tím, že inspirací jí byly i hodiny psychologie, které absolvovala na střední škole.

Podotkla, že se kreslení a grafice věnuje dlouho, ale v poslední době na svůj koníček nemá dost času, což byl jeden z důvodů, proč si předmět *Grafická tvorba* zapsala. „Moc mě bavil. Hodiny s paní Svobodovou byly skvělým odreagováním od ostatních technických předmětů. Obzvláště cvičení pak byly oddechovými chvilkami, kdy si člověk šel na 1,5 hodiny sednout a jen kreslit,“ sdělila pak Lucie Bláhová a dodala: „Největší přínos jsem viděla v naučení se teorie grafické tvorby, jako je kompozice, teorie barev nebo typografie. Někaké znalosti jsem v těchto oblastech již měla, ale naučila jsem se i spoustu nového!“

Stříbro v sekci *Grafický design* si „odnesl“ Bc. Vojtěch Přibáň, student magisterského programu Kybernetika a robotika, za dílo inspirované přímo životem na FEL – konkrétně samolepkami, které si studenti a studentky (ve velkém) lepí na své notebooky. V oceněné práci jimi „polepil“ budovu fakulty. „Už nějakou dobu jsem si všímal, že spolužáci mají na noteboocích spoustu nálepek a přišlo mi to zajímavé. Částečně mě pak inspirovala i semestrální práce, která tu vznikla loni – její autor si fotil různé věci, které nacházel cestou do školy. Toto byl podobný námět. Inspirace něčím, co se nachází všude kolem nás,“ řekl Vojtěch Přibáň. Grafice a kresbě se přitom začal věnovat teprve v loňském roce!

„Běhal jsem po fakultě a každého jsem se vždycky zeptal, jestli si mohu vyfotit jeho notebook. Vybíral jsem si cíleně notebooky, na kterých byly zajímavé samolepky a našel jsem jich kolem 30. Také jsem se ptal, co ty samolepky znamenají – a často za nimi byl nějaký příběh nebo symbol,“ zavzpomínal student. Zajímavostí je, že si v rámci přípravy vytvořil i vlastní program, který mu nejdříve „poradil“,

jakou transformaci získané obrázky potřebují, načež ho na fotografie také aplikoval. „Pak už jsem měl vlastně jen takové puzzle, které jsem poskládal,“ vysvětlil Vojtěch Přibán s tím, že příprava programu mu zabrala pár hodin, zatímco shánění fotek a grafická úprava byly náročnější.

Prvenství v soutěži prací, které vytvořili účastníci a účastnice kurzu 3D modelování, získal David Lukášek, student bakalářského programu Otevřená informatika. Na výstavě si můžete prohlédnout dvě jeho díla, oceněná v kategorii *3D render*. Nejvíce však zaujal zajímavým a technicky precizním ztvárněním robota.

„Udělal jsem téměř humanoidního robota, který leží ve výstřední poloze a pózuje pro kameru ve studiu,“ upřesnil oceněný student s tím, že tvorba mu zabrala zhruba 50 hodin. „Šlo o tvorbu čistě z hlavy, za pochodu, bez referencí,“ podotkl David Lukášek. Dodal, že grafice a 3D modelování se věnuje zhruba šest let a hodlá v tom pokračovat. Kurz vedený dr. Davidem Sedláčkem mu podle jeho slov přinesl nové dovednosti a zkušenosti. „Nejnáročnější bylo ovládání programu, s kterým jsme pracovali (Maya, pozn. redakce). Já byl totiž zvyklý na jiný program a program Maya je dost odlišný. Nicméně jsem rád, že jsem se s ním naučil – jde prý totiž o industriální standard,“ shrnul Lukášek. Stříbro v této kategorii získal Jakub Vlášek, student SIT.

Součástí vernisáže bylo i hudební vystoupení, o které se tentokrát postarala vokální kapela Choirizzo.

Foto: Magdaléna Šulcová

<https://fel.cvut.cz/cs/aktualne/novinky/83886-semestr-2026-ceny-za-nejlepsi-kresbu-graficky-design-i-3d-render-rozdany>