

1. Základy kompozície a vizuálne rozprávanie

Kompozícia je základným kameňom každej dobrej fotografie alebo videa. Je to spôsob, akým v zábere usporiadate popredie, pozadie a hlavný objekt (prípadne vedľajšie subjekty), aby ste divákovi odovzdali určitú správu alebo vyvolali emóciu. Dobrá kompozícia pomáha vytvárať hĺbku a vizuálnu príťažlivosť, čím zabraňuje tomu, aby fotografia pôsobila „nudne“ alebo plocho.

Zložky kompozície:

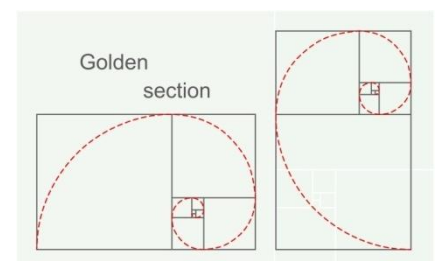
- Hlavný subjekt – To ústredné, čo chcete odfoťiť (osoba, kvet, dom). Podľa pravidla tretín je najpôsobivejšie umiestniť ho mimo stred. Pri portrétoch ľudí sa odporúča vertikálna orientácia, čo pôsobí príjemnejšie.
- Popredie (Foreground) – Prvky najbližšie k objektívu pred hlavným subjektom. Dodáva záberu hĺbku (napr. konár alebo značka, ktorá vedie oko do scény). Nesmie byť príliš rušivé.
- Pozadie (Background) – Všetko za subjektom. Snažte sa o jednoduchosť, aby subjekt neprebilo a aby z hlavy subjektu „netrčali“ rušivé predmety.
- Vedľajšie subjekty a podporné prvky – Objekty, ktoré dopĺňajú príbeh alebo pomáhajú vyvážiť scénu.

Pravidlá a pomôcky:

- Pravidlo tretín – Rám sa delí na 9 polí (2 vodorovné a 2 zvislé čiary). Subjekt neumiestňujte do stredu, ale na línie alebo ich priesečníky (body záujmu / crash points).
- Mriežka (Gridlines) – Funkcia v mobiloch (napr. DJI Mimo), ktorá slúži ako neustála pripomienka pravidla tretín a pomáha udržať horizont v rovine.
- Horizont – Pri krajine ho umiestnite na hornú alebo dolnú vodorovnú líniu mriežky, nie presne do stredu.
- Portréty a oči – Oči osoby majú byť umiestnené v hornej tretine záberu alebo v horných priesečníkoch mriežky.
- Smer pohybu a pohľadu – Ak objekt kráča alebo sa niekam pozerá, nechajte pred ním viac voľného miesta v smere chôdze/pohľadu. Zabráňte pocitu, že osoba „vypadáva“ z obrázka.
- Vodiace línie – Využívanie línií v okolí (cesty, ploty, rieky), ktoré vedú zrak diváka priamo k vášmu subjektu.
- Priestor nad hlavou (Head room) – Primeraný voľný priestor nad hlavou subjektu pôsobí prirodzene a udržuje pozornosť na očiach.
- Pravidlo 180 stupňov – Pri dialógu udržujeme postavy na tej istej strane záberu, aby sme nezmiatli diváka.

Geometria a rovnováha:

- Trojuholníky – Základňa dole značí stabilitu, vrchol dole vyvoláva napätie a nestabilitu. Usporiadanie elementov do trojuholníka je dynamickejšie než radenie do línie.
- Zlatá špirála – Pokročilejšia pomôcka z prírody, ktorá dodáva prirodzenú rovnováhu a vedie oko k hlavnému bodu v strede špirály.
- Pravidlo nepárnych čísel – Použitie napr. troch elementov v trojuholníkovom vzore dodáva záberu väčšiu hĺbku.
- Symetrická rovnováha – Vyváženie ľavej a pravej strany záberu, vyvoláva pocit poriadku.
- Asymetrická rovnováha – Jeden veľký subjekt na jednej strane je vyvážený niekoľkými menšími prvkami na druhej strane.
- Vizuálna váha – Distribúcia pozornosti medzi viaceré subjekty, aby oko medzi nimi neustále cestovalo.



2. Uhly pohľadu a veľkosť záberov

Uhol kamery zásadne ovplyvňuje náladu záberu a dokáže v divákovi vyvolať pozitívne aj negatívne emócie.

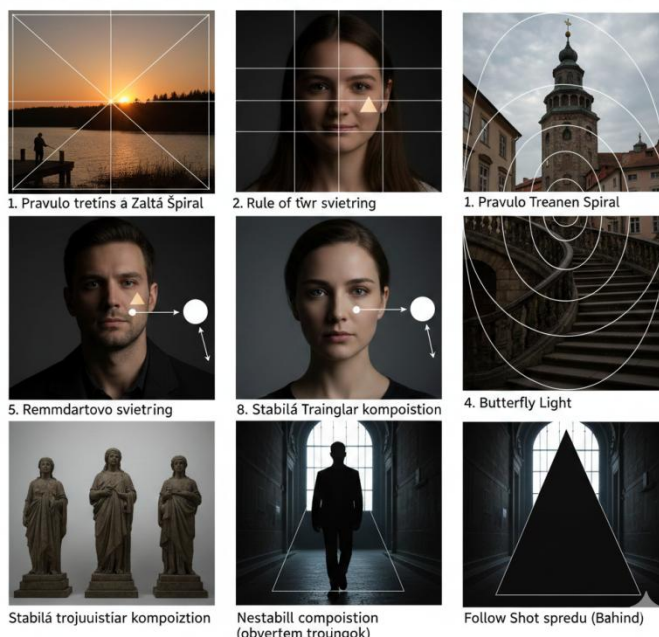
- Úroveň očí – Neutrálny pohľad, divák je na rovnakej úrovni so subjektom bez manipulácie s emóciami.
- Podhľad (Low angle) – Kamera mieri zdola nahor, subjekt vyzerá väčší, pôsobí dominantne, mocne alebo hrozivo.
- Nadhľad (High angle) – Kamera mieri zhora nadol, subjekt sa opticky zmenšuje a pôsobí menej významne, slabšie alebo podriadené.
- Vtáčia perspektíva – Pohľad priamo zhora, slúži ako uvádzací záber na zasadenie deja do prostredia a ukázanie súvislostí.
- Holandský sklon (Dutch tilt) – Naklonenie kamery tak, že nie je rovnobežná s horizontom, čo vyvoláva pocit neistoty a neprírodnosti.
- Veľkosť záberov – Striedanie od celkov (Extreme Long Shot) po detaily (Close up) je nevyhnutné pre vizuálnu pestrosť.

3. Techniky svietenia a tieň

Svetlo určuje náladu scény a pomáha vytvárať dojem trojrozmernosti na dvojrozmernom obraze.

- Kvalita svetla – Rozlišujeme mäkké a tvrdé svetlo podľa relatívnej veľkosti zdroja k subjektu.
- Mäkké svetlo – Vytvára ho veľký zdroj (napr. cez difúzor), má jemné prechody (veľkú penumbru), zjemňuje pleť a schováva vrásky.
- Tvrdé svetlo – Malý, bodový zdroj (ako slnko alebo žiarovka), vytvára ostré tieň s jasnými okrajmi (umbru) a drámu.
- Frontálne svetlo – Dopadá priamo v osi kamery, pôsobí plocho a eliminuje tieň.
- Butterfly light – Svetlo vysoko nad subjektom vytvára tieň pod nosom v tvare motýľa a dodáva tvári hĺbku.
- Rembrandtovo svietenie – Svetlo pod uhlom 45° vytvára svetelný trojuholník na zatienenej strane tváre pod okom.
- Bočné svetlo – Umiestnené v 90° uhle, osvetľuje len polovicu tváre a pôsobí dramaticky.
- Protisvetlo (Backlight) – Umiestňuje sa za subjekt, vytvára svetelný lem okolo ramien a vlasov a oddeľuje subjekt od pozadia.
- Doplnkový blesk (Fill Flash) – Používa sa vonku pri jasnom pozadí (napr. okno), aby subjekt v popredí neostal príliš tmavý.
- Bounce Lighting – Odrazenie svetla od bieleho stropu či steny pre prirodzenejší a mäkkší vzhľad.
- Difúzia (Rozptyl) – Použitie polopriehľadnej látky alebo softboxu na zmäkčenie svetla.
- Gobo – Kartón s vystrihnutými otvormi pred lampou na vytváranie zaujímavých vzorov tieňov na pozadí.
- Negatívna výplň (Negative fill) – Použitie čiernej látky na strane tieňa na pohltenie odrazov a zvýšenie kontrastu.

1. NÁZORNÉ SCHÉM PRE FILM A FOTO



4. Teória farieb a farebná teplota

Farba funguje ako psychologický jazyk, ktorý formuje to, ako sa divák cíti, a pomáha pochopiť kontext bez slov.

- Červená – Evokuje naliehavosť, vášeň, moc, nebezpečenstvo alebo hnev.
 - Modrá – Spája sa s pokojom, stabilitou, sústredením, ale aj melanchóliou.
 - Žltá – Symbolizuje optimizmus, šťastie a energiu, no niekedy aj úzkosť.
 - Zelená – Vyvoláva pocity rovnováhy, pokoja a spojenia s prírodou.
 - Fialová – Tradične spojená s kreativitou, predstavivosťou a tajomstvom.
 - Analogické farby – Farby vedľa seba na kruhu (napr. zelená a modrá), tvoria harmóniu a pokojný pocit.
 - Komplementárne farby – Farby oproti sebe (napr. oranžová a modrá), tvoria silný kontrast, vďaka ktorému subjekt „vyskočí“.
 - Monochromatické farby – Použitie rôznych tónov jednej farby pre čistý a energizujúci pocit.
 - Farebná teplota – Meria sa v Kelvinoch (K). Nízke hodnoty (sviečka) sú oranžové, vysoké (obloha) sú modré.
 - Vyváženie bielej (White Balance) – Nastavenie citlivosti senzora kamery tak, aby biela pôsobila neutrálne bez ohľadu na zdroj svetla.
 - Nastavenie pomocou papiera – Podržanie čistého bieleho papiera pred kamerou v rovnakom svetle ako subjekt slúži ako referenčný bod pre farby.
-

5. Technické nastavenia pre video a pohyb

Pre profesionálny „filmový“ vzhľad je dôležité správne nastavenie expozície a stabilizácia.

- 24 FPS – Štandardná snímková frekvencia pre filmy, ktorá vytvára prirodzené rozmazanie pohybu.
 - Čas uzávierky (Shutter speed) – Nastavuje sa na dvojnásobok FPS (t.j. 1/50 s pri 24 FPS) pre plynulý pohyb.
 - ISO – Citlivosť na svetlo, udržujeme ju čo najnižšie (napr. 100), aby sme sa vyhli digitálnemu šumu (zrnu).
 - Clona (Aperture) – Nízke číslo (napr. 1.8) tvorí rozmazané pozadie, vysoké číslo (napr. 5.0) viac detailov v pozadí.
 - Statický záber – Kamera je stabilne umiestnená na statíve bez pohybu.
 - Panorámovanie (Pan) – Horizontálne otáčanie kamery doprava alebo doľava z miesta.
 - Nakláňanie (Tilt) – Vertikálne otáčanie kamery hore alebo dole z miesta.
 - Zoom – Optické priblíženie alebo vzdialenie sa od subjektu pomocou šošovky bez fyzického pohybu kamery.
 - Dolly shot – Fyzický pohyb kamery smerom k subjektu alebo od neho, často po koľajniciach.
 - Tracking shot – Sledovanie subjektu, pričom sa kamera pohybuje paralelne s ním po horizontálnej osi.
 - Follow shot – Kamera plynule nasleduje akciu subjektu spredu (zachytáva emócie) alebo zozadu (sleduje cestu).
 - Stabilizácia – Použitie gimbalu na elimináciu otrasov alebo držanie lakt'ov pri tele pri snímaní z ruky.
-

6. Typy fotoaparátov a najčastejšie chyby

- Smartfóny – Vždy po ruke, využívajú mriežku v aplikáciách (napr. DJI Mimo), ale často vyžadujú gimbal.
- Základné kompakty – Jednoduchá obsluha, ale obmedzené zaostrovanie (vyžadujú odstup 60-120 cm) a slabý blesk.
- Filmové fotoaparáty – Práca s negatívami, vyžadujú nákup filmu (pozor na expiráciu) a čas na vyvolanie.

- DSLR a Mirrorless – Profesionálne prístroje s pokročilým nastavením clony, ISO a bielej.
- Inštantné fotoaparáty – Poskytujú okamžitý výťažok, ale majú minimálne možnosti nastavenia.

Najčastejšie chyby pri práci s pozadím a kompozíciou:

- Rušivé „výrastky“ – Objekty v pozadí (lampy, stromy) umiestnené tak, že vyzerajú, akoby subjektu trčali z hlavy.
- Nedostatok svetelného kontrastu – Pozadie je rovnako jasné alebo jasnejšie ako subjekt (subjekt má byť o 1-1,5 čísla jasnejší).
- Subjekt príliš blízko pozadia – Umiestnenie tesne k stene sťažuje oddelenie subjektu (odporúča sa odstup aspoň 60-90 cm).
- Prepálené pozadie – Úplne biele pozadie bez detailov pri fotení pred oknom (riešením je dosvietenie subjektu).
- Plochosť obrazu – Spôsobená frontálnym svetlom v osi kamery, ktoré eliminuje tieň a hĺbku.
- Prekážky pred objektívom – Nežiaduci prst, popruh fotoaparátu alebo vlasy zasahujúce do záberu.

VRECKOVÝ ŤAHÁK: FILM & FOTO

1. Kompozičný „Checklist“

- **Pravidlo tretín:** Hlavný objekt do priesečníkov, oči do hornej tretiny.
- **Smer pohybu:** Nechaj voľné miesto tam, kam sa osoba pozerá alebo kráča.
- **Pozadie:** Skontroluj, či subjektu „netrčí“ z hlavy strom alebo lampa.
- **Odstup:** Subjekt aspoň **1 meter** od steny (vytvoríš hĺbku a zmiznú tieň na stene).

2. Rýchle nastavenie videa (Filmový Look)

Parameter	Nastavenie	Prečo?
FPS	24	Štandardná filmová rýchlosť.
Shutter	1/50 s	Prirodzené rozmazanie pohybu.
ISO	100 (čo najnižšie)	Čistý obraz bez digitálneho šumu.
Clona (f)	Nízke (napr. 1.8)	Rozmazané pozadie (bokeh).
WB	Podľa papiera	Aby biela bola bielou (nie oranžovou).

3. Reč uhlov a farieb

- **Podhl'ad (zdola):** Subjekt je BOSS (sila, moc).
- **Nadhl'ad (zhora):** Subjekt je „chudáčik“ (slabá postava).
- **Holandský sklon:** Niečo je zle (zmätok, strach).
- **Kontrast (Teal & Orange):** Oranžová plet' + modrasté pozadie = najlepší vizuálny efekt.

4. Triky so svetlom (DIY Štúdio)

- **Mäkké svetlo:** Svetlo cez biely záves alebo namierené na biely strop (**Bounce**).
- **Rembrandt:** Svetlo z 45° uhla (hľadaj svetelný trojuholník pod okom).
- **Protisvetlo:** Lampa za osobou vytvorí „svietiace vlasy“ a oddelí ju od tmy.

- **Odrazka:** Použi alobal na prisvietenie tieňov na tvári.

5. Stabilný záber (Bez gimbalu)

- Lakte pevne k telu.
- Mierny podrep (odpružené kolena).
- Pomalé, plynulé kroky (ako ninja).

Majstrovstvo kompozície: Sila geometrie vo fotografii a filme

Kompozícia je spôsob usporiadania scény v hľadáčku s cieľom odovzdať konkrétne poslanstvo. Použitie geometrických pravidiel pomáha viesť oko diváka, vytvárať rovnováhu alebo napätie a dodávať snímkam profesionálnu štruktúru.

Mriežka a Pravidlo tretín



Pravidlo tretín

Rozdelenie obrazu mriežkou na 9 polí pomocou dvoch vodorovných a dvoch zvislých čiar.

Uhlopriečky a Zlatá špirála

Dynamické uhlopriečky

Diagonálne línie vyvolávajú pocit pohybu a smeru, čím robia záber dynamickjším.



Zlatá špirála

Prírodný vzorec, kde hlavný subjekt umiestňujeme do najužšieho bodu špirály pre dokonalú harmóniu.



Vodiace línie

Línie v scéne, ktoré vedú oko diváka k dôležitým prvkom alebo postavám.



Aktivácia v aplikácii

Väčšina fotoaparátov a aplikácií (napr. DJI Mimo) umožňuje zapnutie mriežky priamo v nastaveniach.

Prehľad emócií vyvolaných geometrickými prvkami

Geometrický prvok	Psychologický účinok
— Vodorovné línie	Pokoj, stabilita a sila
△ Trojuholníky	Napätie, agresivita alebo pevná základňa
○ Kruhy	Harmónia, nekonečný pohyb a bezpečie

NotebookLM

Umenie kompozície: Sprievodca pre začínajúcich fotografov

Sprievodca zhrňa kľúčové princípy z viacerých expertných zdrojov o fotografii. Zameriava sa na to, ako usporiadať prvky v ráme, využívať geometrické tvary na vyvolanie emócií a pracovať s farbami tak, aby výsledný obraz pôsobil harmonicky a profesionálne.

Základy kompozície a geometrie



Pravidlo tretín pre rovnováhu.

Rozdeľte obraz na tretiny a umiestnite kľúčové body do priesečníkov línii.

Farba a svetlo ako rozprávači



Psychologický vplyv farieb



Harmonické farebné schémy

Komplementárne farby (protiklady) vytvárajú kontrast
analogové (susedné) pôsobia prirodzene a pokojne

Geometria ako nástroj emócií



Vodiace línie a rámy
Využite cesty alebo okná na nasmerovanie oka diváka priamo k hlavnému objektu.

Prehľad základných geometrických tvarov a ich psychologického pôsobenia



Smer svetla určuje náladu



NotebookLM