

---

# Foto soutěž 2015 – propozice

---

## Název:

---

O nejlepšího fotografa na ZŠ Laštůvkova

## Cílová skupina:

---

Pro žáky 7. ročníku, kteří mají předmět VP – INF je soutěž povinná (všechny kategorie)!  
Ostatní žáci školy, kteří chtějí předvést svoji fotografickou tvorbu

## Termín:

---

16. 11. 2015 – Vyhlášení soutěže, zveřejnění pravidel  
16. 11. 2015 až 15. 5. 2016 – Focení  
16. 5. 2016 v předmětu INF VP – Odevzdávání soutěžních prací  
Od 17. 5. 2016 – Hodnocení soutěžních prací  
10. 6. 2016 – ukončení hlasování  
Závěr školního roku – Zveřejnění výsledků

## Odevzdávání:

---

Soutěžní fotografie odevzdáváte ve složce, která je pojmenovaná:  
fotosoutez\_vášePříjmení (např. fotosoutez\_stanicek).  
Každá fotografie, kterou odevzdáváte, musí být pojmenovaná takto:  
**kód-soutěžní-kategorie\_prijmeni** (např. **krajina\_stanicek** nebo **nocni\_stanicek**).  
Soutěžní práce (složku) odevzdáte **osobně** p. učiteli Staničkovi nebo Cetlovi na USB nebo přes server\_sklad.

## Forma hodnocení:

---

Soutěžní práce bude hodnotit veřejnost i odborná porota.

## Podmínka:

---

Soutěžící musí být autorem fotografie (tzn. **fotky musíte sami vyfotit!**).

## Povolené úpravy fotografií

---

Možné úpravy v grafických editorech:

- Rámečky
- Korekce expozice, jasu, kontrastu
- Podpis, text
- Práce s barvami
- Odšumění, doostření
- Změna perspektivy

Retuše a fotomontáže jsou zakázány (kromě volné kategorie).

Po předchozí domluvě lze využít školní fototechniku.

## Soutěžní kategorie:

---

### 1. Portrét

- Nafoťte portrét (lidský či zvířecí)
- Kód kategorie: *portret*
- <http://www.jaroska.cz/elearning/informatika/grafika/foto5-2.htm>

### 2. Makro

- Vyfoťte makro (detailní záběr) předmětu či živočicha
- Kód kategorie: *makro*
- <http://www.jaroska.cz/elearning/informatika/grafika/foto5-6.htm>

### 3. Foto zvířete

- Vyfoťte zvíře (Pozor: vždy dbejte vlastní bezpečnosti!)
- Kód kategorie: *zvire*

### 4. Krajina

- Vyfoťte krajinu
- Kód kategorie: *krajina*
- <http://www.jaroska.cz/elearning/informatika/grafika/foto5-3.htm>

### 5. Pohyb

- Získejte fotografii, která nejlépe vystihuje pohyb (jedoucí auto, běžící sportovec, ...). Pohyb může být zmrazený či naopak zdůrazněný rozmáznutím.
- Kód kategorie: *pohyb*
- <http://www.jaroska.cz/elearning/informatika/grafika/foto5-4.htm>

### 6. Abstraktní foto

- Vyfoťte fotografii, na které není přesně poznat, co je vyfocené. Klademe důraz na tvary a linie, barvy.
- Kód kategorie: *abstraktni*

### 7. Noční foto

- Vyfoťte fotografii libovolného objektu v noci (Pozor: vždy dbejte vlastní bezpečnosti!)
- Kód kategorie: *nocni*
- <http://www.jaroska.cz/elearning/informatika/grafika/foto5-5.htm>

### 8. Architektura

- Vyfoťte stavbu či její zajímavou část
- Kód kategorie: *architektura*

### 9. Volná kategorie

- Kód kategorie: *volna*
- Ve volné kategorii lze provést libovolné grafické úpravy