

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Ústav umění a designu**

**Bakalářská práce**

**VIDEO**

**PROMO VIDEO NA KAMERU  
GO PRO HERO 2**

**Johana Kroftová**

**Plzeň 2013**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Ústav umění a designu**

**Oddělení designu**

Studijní program Design

Studijní obor Multimediální design, specializace Multimédia

**Bakalářská práce**

**VIDEO**

**PROMO VIDEO NA KAMERU  
GO PRO HERO 2**

**Johana Kroftová**

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek

Oddělení designu

Ústav umění a designu Západočeské univerzity

v Plzni

**Plzeň 2013**

**Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen  
uvedených pramenů a literatury.**

**Plzeň, duben 2013**

.....  
**Podpis autora**

## OBSAH

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE .....	1
2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY .....	3
3. CÍL PRÁCE .....	4
4. PROCES PŘÍPRAVY .....	5
5. PROCES TVORBY .....	6
6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA .....	8
7. POPIS DÍLA .....	10
8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR .....	13
9. SILNÉ STRÁNKY .....	15
10. SLABÉ STRÁNKY .....	17
11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ .....	19
A) Knižní a periodická literatura .....	19
B) Internetové zdroje .....	19
12. RESUMÉ .....	20
13. SEZNAM PŘÍLOH .....	22

## 1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Během studia Multimediálního designu specializací Multimedia jsem se přes grafický design a fotografii dostala k pohyblivému obrazu. Zkušenosti v oblasti grafického designu mi značně ulehčily práci při tvorbě web bannerů a televizní grafiky, kde jsem použila profesionálních programů (Adobe After Effects, Adobe Flash Professional). Fotografie mě inspirovala v pozdějším natáčení hraného filmu a videoartu, ale hlavně v animaci, skládané z jednotlivých sekvenčních snímků. Fotografii jsem se věnovala i nadále, převážně umělecké a dokumentární, přičemž využívám jak digitální, tak analogové přístroje. Velice oblíbeným aparátem se mi stal také polaroid, který dokáže zachytit sílu okamžiku.

Ve své tvorbě jsem se soustředila hlavně na myšlenku a poté až na nástroj, kterým ji zrealizovat. Díky tomu jsem poznala mnoho forem, jak ztvárnit umělecké dílo.

Postupem času se mým nejoblíbenějším prostředkem stal fotoaparát, který má v dnešní době i funkci videokamery. Kombinace videa a fotografií se pro mě stala velikou vášní. Ve své bakalářské práci jsem se však chtěla oprostít od všech svých dosavadních prací a zkusit něco úplně jiného.

Mojí inspirací byl také z velké části, abstraktní film, který je založený na pohybu jednotlivých forem. Tvorba těchto filmů se široce rozvinula po první světové válce díky avantgardnímu filmu. Za úplně první zakladatele jsou považováni itaľští futuristé Bruno Corro a Arnaldo Ginna. Mě inspiroval také velice zajímavý autor Richter Hans a jeho zásadní film Rytmus 21. V jeho videích se objevují tělesa, která tvoří abstraktní obrazce, je zde také vidět do

značné míry vliv kubismu. Jako dalšího autora můžeme zmínit například Vikinga Eggelinga, který je průkopníkem experimentální kinematografie. Spjoval mnoho významných uměleckých směrů jako dadaismus, konstruktivismus a abstraktní umění, což se projevilo i v jeho videích.

Abstraktní film mi byl inspirací v natáčení rotačních záběrů, kdy vznikly velice zajímavé obrazy. Naopak například videa pod vodou mě zaujaly v pořadech National Geographic, v kterých se díky kameře Go Pro dostanou filmaři do opravdu nedostupných, někdy i nebezpečných míst. Používají ji i v dokumentech v České televizi, například při natáčení cesty lachtana Gastona. Zde byly podvodní záběry z pražské zoo natočeny právě touto kamerou.

## 2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Téma mé bakalářské práce je „Promo video“. Reklama sama o sobě mnoho lidí obtěžuje, ale je to každodenní součást dnešního světa. Bohužel i já ji, asi jako většina lidí, vnímám spíše negativně. Když se však zamyslím nad vývojem reklamy od jejích počátků po dnešek, musím konstatovat, že ušla velmi dlouhou cestu a prodělala zajímavý vývoj. Jako určitá forma propagace se dá chápat například používání dřevěných tabulek na středověkých tržišťích, později s vynálezem knihtisku se začaly množit letáky a inzeráty a ještě později vznikaly unikátní plakáty, které navrhovali významní umělci, takže je dnes můžeme chápat jako artefakty svého druhu.

V dnešní době, kdy máme k dispozici internet, televizi, obrovské reklamní plochy ve městech i podél dálnic, jsou hranice používání reklamy už dávno posunuty. Dříve se na reklamu pohlíželo jako na umělecké dílo, neobtěžovala nás na každém kroku a lidé jí pravděpodobně nebyli tak přesyceni, jako je tomu dnes.

A to je také důvod mé volby. Rozhodla jsem se dokázat, že je reklama schopná fungovat jak umělecky, tak zábavně. Proto jsem si také z části zvolila toto téma, zejména však, protože jsem chtěla představit nevšední pohled na určitou situaci a zároveň techniku, s jejíž pomocí je možné natočit video, aniž by potřebovalo postprodukční efekty.

Dalším faktorem, proč jsem si vybrala toto téma, bylo to, že lidé jsou často svázáni konvenčním pohledem na svět a nejsou ho schopni vnímat z jiného úhlu. Z tohoto důvodu jsem se rozhodla natočit reklamní spot na speciální outdoorovou kameru Go Pro Hero2.

### 3. CÍL PRÁCE

Nezaměřila jsem se na tvorbu klasického reklamního spotu, ale snažila jsem se využít zejména netradičních prostředí a pohledů k tvorbě originálního uměleckého díla, a tak představit produkt ze všech možných stran. Soustředila jsem se na využití kamery ve všech situacích, které nám dovolí.

Zaměřuji se zde na cílovou skupinu převážně aktivních, ale i umělecky smýšlejících lidí. Reklama tak musí být dynamická, zajímavá, výstižná, srozumitelná, musí upoutat pozornost a hlavně vyvolat touhu spotřebitele zrovna po tomto produktu.

Zároveň je velice důležitý hudební podkres, který zcela kopíruje vývoj děje vizuálního. Vytvořila jsem rozdílné stříhové sekvence a podařilo se mi je propojit v navazující videospot.

Výstupem mé práce je krátké reklamní video, které je možné uveřejnit na internetu nebo v televizi, musí být tedy samozřejmě v odpovídající kvalitě Full HD.



#### **4. PROCES PŘÍPRAVY**

Nejdříve jsem se soustředila na scénář, kde jsem si rozplánovala scény do jednotlivých prostředí (voda, vzduch, země). V nich jsem pak vymýšlela různé netradiční formy natáčení. Zde byl také klíčový výběr kamery. Po prozkoumání trhu jsem se jednoznačně rozhodla pro kameru Go Pro Hero2, která je pro můj záměr nejideálnější.

Poté jsem se soustředila na konkrétní scény (např. simulace letu pomocí balónků plněných héliem), jejich lokace (zajímavé přírodní scenérie) a přípravu příslušenství (obal do vody, dlouhá tyč při natáčení ve vodě i ve vzduchu), počasí (čekání na dobré světelné podmínky i na příchod jednotlivých ročních období). Při natáčení bylo vždy důležité kameru dobře upevnit, protože mnoho záběrů bylo pořizováno za náročných podmínek a každá z nich vyžadovala jiné uchycení. K tomu jsem používala profesionální, ale většinou jednoduché, často i podomácku vyrobené příslušenství.

## 5. PROCES TVORBY

Prvním krokem byl koncept, kdy jsem vymýšlela různé scénáře a snažila se vybrat ten nejoriginálnější. Po výběru bylo důležité rozpracování scén na story boardu, kde jsem si přesně určila, na jakých lokacích budu s kamerou točit. Samozřejmě se v průběhu mnoho věcí změnilo, ale základ zůstal stejný.

Téměř každý týden jsem zkoušela nové záběry, které by se hodily do finálního promovidea. Zkoušela jsem kameru přivazovat na psy a získávala jsem tak pohled z úplně jiné perspektivy, nebo jsem si kameru přivazovala na nohu a natočila tak simulaci běhu z pozice, z které ji člověk také nikdy neuvidí. Velice abstraktní záběry jsem pořídila díky rotaci, a to tehdy, když jsem kameru umístila na míč nebo na frisbee. I po umístění kamery se dalo s předměty bez problémů házet a to i s frisbee, které je hodně závislé na rozložení váhy, což například pro mě bylo velkým překvapením.

Naopak klidné záběry jsem pořídila ve vodě, např. v čisté bystřině, nepřístupném lomu a v rybníku. Vodní záběry byly mým častým výběrem. Velmi zajímavá část práce byla natočená s efektem dopadající vody a následným tvořením bublin pod jezem. Zároveň jde natočit i velmi klidná část vodní říše, například hejno pstruhů, kde je cítit dokonalá pohodová atmosféra. Různé světelné efekty a rozdílná průhlednost i barva vody zaručovaly originalitu každého snímku. Zajímavý byl také efekt kamery dopadající na hladinu nebo při narážení vln přímo do objektivu.

Další z mých výprav za natáčením vedly přímo do vzduchu. Spouštěla i vrhala jsem kameru do lomu, spouštěla z paneláku, přičemž jsem používala různé dlouhé tyče, lanka, lepící pásky,

abych pořídila záběr z nedosažitelných míst. Nebo jsem naplnila přes 30 balónků héliem, na provázku jsem je vypustila mnoho metrů vysoko a procházela jsem s nimi zajímavou lokací.

Kamera je také ideální na různé umělecké projekty, například při natáčení artistů při tanci. Go Pro jsem umístila přímo na strop, kde jsem natáčela celé představení. Díky širokoúhlému záběru vznikly velice originální záběry, které jsou jedny z nejpovedenějších z celého proma.

## 6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Kameru Go Pro jsem si vybrala kvůli jejím technickým specifikacím. Pořizuje video až v rozlišení 1080p = 1920x1080(16:9) pixelů, 30 fps. Typ snímače je 1/2.3 "HD CMOS. Kamera je vylepšená oproti předchozí verzi tak, že její obrazový snímač je 11 megapixelový, má lepší low-light schopnosti a zaznamenává až 120 snímků za sekundu. Videokamera má optiku s fixním zaostřením, clonu f/2.8 s vysokým výkonem ve snížených světelných podmínkách. Světelná citlivost je na profesionální úrovni s nízkou citlivostí působení světla. Má širokoúhlý pohled až 170°, video formát v kompresi H.264, který je schopný pracovat se softwarem Windows i Mac a je také kompatibilní s MPEG4.

Mikrofon je vestavěný mono s automatic gain control s externím vstupem stereo jackem 3,5 mm. Formát zvuku je 48 kHz a AAC audio komprese. Fotografie pořizuje v rozlišení 5-11 megapixelů. Má více režimů fotografování, zajímavý je například 10 fotografií za 60 sekund.

Výdrž baterie závisí také na podmínkách, při kterých se natáčí. Optimální výdrž udávaná výrobcem je až 4 hodiny, avšak při natáčení v chladném období je podstatně nižší. Paměť kamery je velká podle velikosti SD karty do kapacity 32 GB. Průměrná délka videa při natáčení 1080p (30 fps) je až 4 hodiny.

Vodotěsnost obalu je zaručena do hloubky až 60 metrů, což je výhodou v extrémních podvodních podmínkách. Další obrovskou výhodou jsou její malé rozměry (42 mm x 60 mm x 30 mm) a hmotnost jen 167 g, což jsem maximálně využila a během práce velmi ocenila.

Co se týče stříhu a úpravy videa, použila jsem svůj nejoblíbenější software Adobe Premiere CS5, který mi svým uživatelským rozhraním nejlépe vyhovuje. Nejnáročnějším krokem, co se času týče, se stalo importování videosekvencí do programu. Jelikož jsou záběry velmi dlouhé, zabralo to často i několik hodin.

Rozhodující byl následný stříh jednotlivých částí. Výběr nejpovedenějších záběrů a následné přidávání za sebe dalo dost práce. Zde jsem se rozhodla použít efekt přechodu, aby na sebe jednotlivé záběry dobře navazovaly. Několikrát jsem video přestřihávala a upravovala do konečného výsledku.

## 7. POPIS DÍLA

V mém reklamním videu mi jde hlavně o nevšední propagaci kamery Go Pro Hero2 a dokázání jejího všestranného použití. Jelikož nás reklama obklopuje téměř na každém rohu, je těžké si jí nevšimnout. Musí nás ale za každou cenu obtěžovat?

Zaměřila jsem se hlavně na reklamu internetovou a televizní, ke které se nejvíce přibližuji. Ve svém spotu podtrhuji přednosti kamery a její velkou výjimečnost, například co se týče vodotěsnosti a malé hmotnosti. Díky jedinečným zajímavým dynamickým záběrům a navazujícímu střihu zde vzniká zcela originální dílo, které s touto kamerou ještě nikdo nikdy nenatočil. A na to se snažím v první řadě upozornit.

Překvapí vás tu mnoho rotačních záběrů, dále pak simulace letu a podíváte se i do podvodního světa. Stále zde však používám příslušenství pro normálního uživatele. V internetových promovideích na kameru jsou převážně použity záběry od extrémních sportovců a ne od běžných uživatelů, kterým je z velké části určena. Já zde však poukazuji i na to, že se dá kamera využít jinak, a to jak pro umělecké účely, například na točení efektních záběrů do filmu, tak i pro pořizování záběrů zcela standardních.

Soustředím se zde také na určitý přechod mezi prostředími. Je to cesta kamery ze vzduchu do vody až po návrat na zem. Vše se odehrává velice dynamicky. Všechna prostředí zde tvoří jiný efekt, avšak zároveň fungují společně. Je to tak srozumitelné i pro člověka, který se s kamerou do kontaktu ještě nedostal.

Do spotu jsou použity pouze moje originální záběry, které jsem natočila sama, pouze za pomoci asistenta.

Protože je kamera určená převážně k internetové propagaci, jako například na serverech [www.youtube.com](http://www.youtube.com), vložila jsem zde jednoduché animace loga. Nechtěla jsem tak diváka přehltit informacemi hned v prvním záběru. Koho promo video zaujme, rád si další informace vyhledá sám.

V úvodu videa vidíme krátké představení kamery, které hned střídá první záběr ze stropu. Zde je velice klíčová situace s provazem, kdy se žena spustí a následuje záběr ze vzduchu z letu balónků, kdy provázek navazuje ve stejném úhlu. Dále následují další záznamy přímo ze shora. Tvoří nám různé abstraktní obrazce, které jsou však nejprve v klidném pohybu, který se však pozvolna stupňuje a vrcholí pohledem nad paneláky. A právě zde už navazuje rotační záběr, který tvoří fascinující obrazec. Ve velké míře je zde důležitá i hudba, která se vyvíjí podle záběrů. Za obrazci navazuje několik rotací na frisbee, míči a obruči. Z prostředí vzduchu se dostáváme k dalšímu přechodu, a to přímo k zemi. Go Pro je doslova přivázané na krku běžícího psa. Je zde vidět přímo pohled z jeho hrudi a část zabírá huňatá srst. Z velkého psa přechází záběr na malého, kde jsou vidět pouze rychle kmitající tlapky. Tato sekvence je velice zajímavá, co se týče záběrů od země. Další navazující část je běh. Kamera snímá přímo z mojí nohy a vzniká zde velice zajímavá hra slunce a stínu. Tady máme zásadní přechod ze země do vody. Je zde jakýsi hod kamery přímo do vody, hudba se uklidní, utiší a hladina je klidná. První záběr je z natáčení v lomu Amerika, kde jsem zachytila hezkou barevnost vody. Pokračujeme pod jez, kde se tvoří překrásné bubliny a hudba se opět stupňuje, díky zrychlení proudu. Dále se dostáváme do pěny, kde jsem natočila neskutečně silné záběry, když skrz hladinu kamera vykoukne z vody a vrací se zpět do hlubiny. A tady potkáváme rybu,

kteřá nám plave přímo do objektivu. Také si můžeme všimnout změny barvy jednotlivých vod. Dále se dostáváme do říčky, kde si hraji se světlem dopadajícím pod hladinu. Pak nastává zlom a dostáváme se skoro ke konci, zde už je voda velice rychlá. Máme tu natočenou sílu proudu, která navazuje v tvorbu úžasných čistých bublin, z těch pak vrcholí poslední záběr, kde se vlna vmete přímo do objektivu. Hudba zde má úplné vyvrcholení a zklidní se až při nástupu animovaného loga.

Ze začátku tak máme klidové záběry, které vrcholí díky rotaci, pak se přes ni dostáváme k záběrům běhu, které jsou také velice dramatické, až po klidnou část ve vodě. Zde si užijeme chvílku pohody a opět se dostáváme do zrychlení až po úplné vyvrcholení. Poslední záběr je mořská vlna, která je zakončením venkovních scén.



## 8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Nesporným přínosem mé práce je zcela určitě důkaz, že outdoorová kamera je využitelná výborně na poli umělecké tvorby, jelikož jsme zde odkázáni převážně na stejný druh techniky, jako je fotoaparát nebo klasická videokamera, které mají samy o sobě mnoho výhod oproti Go Pro, ale některé věci s nimi natočit je absolutně nemožné. A tak jsme často velmi omezeni výběrem lokace, počasím, umístěním kamery, ale i přímo prostředím (voda, vzduch) z důvodů choulostivosti techniky.

Také díky natáčení jsem zjistila, že pro obor multimedialní design má tato kamera mnoho dalších přínosů. Je u ní velikou výhodou, jaké efekty je schopná vytvořit bez programů a jiných softwarových zásahů.

Zároveň se dá Go Pro využít na mnoho uměleckých projektů, ať už se jedná o záběry z vody nebo ze stropu. Je to dílo, s kterým jsem se v oblasti multimédií ještě nesetkala, proto si myslím, že je díky originalitě velice inspirující. Nabízí nám mnoho způsobů, jak natočit záběr z různých pohledů, například při potřebě pohledu shora při natáčení nízkonákladového filmu, kde bychom těžce sháněli letecké záběry, postačí pár balónků a provázek, jak je vidět na jedné ze scén.

Chtěla jsem tak tedy ve svém oboru dokázat něco úplně jiného než dosavadní hraný film a animace, kterým jsem se převážně zatím věnovala.

Za další velký přínos považuji nejen natáčení v extrémních, ale i v dostupnějších podmínkách. Mám na mysli klasické prostředí ve městech, například panelové domy. Díky jejich architektuře, zajímavé barevnosti a díky natáčení přímo ze střechy vznikl velice

neobvyklý vjem, na kterém by se v budoucnu mohl založit abstraktní videoart.

Natáčení mi také dalo prostor k zamyšlení se nad dnešní vyspělostí techniky. Když uvažujeme o tom, čím vším lze natáčet, jaké technické možnosti jsou nám nabízeny, je to až neuvěřitelné. Ale nesmíme zapomenout, že význam díla spočívá v jeho originalitě a přínosu pro další vnímatele, nikoli v použití nejdražšího technického zařízení.

## 9. SILNÉ STRÁNKY

Silné stránky jsou především velikost kamery, její schopnost instalovat ji téměř kamkoli, do jakéhokoli prostředí a její kompatibilita s obrovským množstvím příslušenství, které jsem široce využila.

Za další silnou stránku považuji také svoje osobní zlepšení, co se týče nápaditosti jednotlivých scén. Snažila jsem se zde o nejširší uplatnění kamery na různorodých místech. Díky zkoušení a neustálé práci vzniklo mnoho použitelných záběrů, které fungují samy o sobě, ale zároveň jako celek. Za nejzdařilejší považuji ty ze vzduchu, ale i na podvodní jsem dostatečně hrdá.

Kamera mi umožnila mnoho pohledů z nepřístupných míst, která jsem se snažila originálně využít. Součástí balení je užitečný vodě odolný kryt, který nijak nezhorší uživatelské ovládání přístroje. Díky němu si každý točení pod vodou hned zamiluje, protože nejen že natáčí ve velmi dobré kvalitě, je velice lehký, ale překvapivě dobře se s ním manipuluje, v čemž vidím velkou výhodu. Podvodní kryty jsou často stejně drahé jako kamera sama, špatně se s nimi pohybuje a běžně jsou také zapotřebí těžká závaží, která si člověk musí vozit s sebou. V tomto případě je určitě výhodnější si pořídit Go Pro, které již dnes není pouze pro bohatší zájemce a pro podvodní záběry je jako stvořené.

Nejenže obal kameru chrání před vlhkostí, ale i proti nárazům a případnému pádu, který jsem se snažila zachytit také. Několikrát mi kamera upadla, i z větší výšky, a nikdy se jí absolutně nic nestalo. A to mi shodou okolností také umožnilo mnoho zajímavých záběrů. Například když byla kamera připevněna na míči, který několikrát spadl do sněhu.

Za další silné stránky práce považuji světelné záběry ve vodě, kdy slunce prosvítá mezi průzračnou vodou, dalo by se říci, že to působí až kýčovitým dojmem. Kamera má také obrovskou výhodu v nastavení, můžeme zde využít obráceného záběru, kdy se nemusíme omezovat úhlem obrazu, což jsem také často používala.

Byla jsem tedy sama jako běžný uživatel s kamerou velmi spokojena a mohu tedy s klidem říct, že ji opravdu doporučuji pro jakékoli využití.

## 10. SLABÉ STRÁNKY

Jelikož jsem veškeré záběry, které jsem natáčela, nemohla díky absenci displaye vidět na místě, musela jsem mnoho záběrů přetáčet nebo udělat jiným způsobem. Několik záběrů mi také ztížila výdrž baterie a nevhodné světlo.

Za slabé stránky tedy považuji některé vlastnosti kamery. V první řadě se velice rychle vybíjí její baterie. Za zhoršených podmínek, třeba v zimě na horách je vybitá téměř za polovinu doby, na druhou stranu musím říci, že je možnost dokoupení baterie s dvojnásobnou výdrží, ale také s dvojnásobnou velikostí. Větší problém vidím ve špatné zvukové kvalitě, jelikož je mikrofon umístěn v těle kamery, tak při použití krytu zvukový výstup za vizuálním jasně pokulhává.

Dalším problémem je, že kamera je vyvinuta převážně na dobré světelné podmínky. Jakmile je šero, pološero nebo dokonce tma, je výsledný obraz velice zrnitý, a v tomto případě se nedá dále použít bez externích světel. Dále musím také připomenout, že kamera má pouze širokoúhlý objektiv, který nelze vyměnit, je tedy nutné se tomu přizpůsobit.

Co se týče samotné práce s kamerou, i zde se objevila řada nečekaných výsledků. Překvapivě ani jeden zajímavý snímek nevyšel z natáčení v zimě na horách, kdy jsem měla Go Pro připevněné přímo na snowboardu i na helmě, ale vznikly tak jen další tuctová videa. Další záběr, který se úplně nepovedl, byl pořízen připevněním kamery na lední brusli. Zajímavé bylo, že se mi bruslilo velice lehce, ani jsem kameru nevnímala, ale bohužel nic zásadního, co by se hodilo do kontextu s mým videem, nevzniklo.

Přetáčet jsem také musela záběr z balónků, kdy při prvním pokusu kamera nevzlétla tak vysoko, jelikož balónků nebylo dost a neunesly ji.

## 11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### A) Knižní a periodická literatura

Plazewsky, Jerzy. Dějiny filmu: Academia 2009. ISBN 978-802-0016-898

Rush, Michael. Video art. New York: Thames & Hudson, 2007. ISBN 978-0-500-28487-2

Deleuze, Gilles. Film. 1, Obraz - pohyb. Praha: Národní filmový archiv, 2000. ISBN 80-7004-098-X

Henninges, Heiner. Video: filmování bez váhání. Vyd. 1. Praha: Grada, 1996. ISBN 80-7169-387-1

Mathausová, Milena. 12 pádů scénaristiky, Scenaristický slabikář: Praha: Victoria publishing 1996. ISBN 80-718-7071-4

### B) Internetové zdroje

<http://en.wikipedia.org/wiki/GoPro>

<http://www.fotoradce.cz/recenze-kamery-gopro-hero-2-clanekid1090>

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Reklama>

<http://leccos.com/index.php/clanky/abstraktni-film>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Viking\\_Eggeling](http://en.wikipedia.org/wiki/Viking_Eggeling)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Hans\\_Richter\\_\(artist\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Hans_Richter_(artist))

## 12. RESUMÉ

I obtained many new information and gained a lot of graphical design and video skills during my study of the multimedia design at IAD. My bachelor thesis is related to capturing a video.

Finally, after long contemplation, I decided to choose an advertising video. Since I didn't want to deliver typical uninteresting spot I focused on the originality. After consideration on suitable technologies I chose a Go Pro Hero 2 camera which had impressed me for a while.

In a preparation phase, I was thinking about places which are difficult or even unable to record with a normal camera. Due to the Go Pro camera many possibilities were opened to me. This was a true challenge. I was trying to find some environments for recording almost on a daily basis. Thus, I got both interesting and uninteresting shots which I were selecting during material capturing. Personally, I think that the rotational and underwater shots are quite impressive.

Right linking between the music and particular scenes was very important for me. I obtained really a big number of shots but I tried to use only the best ones. From the film editing point of view is the sequence of scenes an important issue which I resolved by using the transition effect. I also tried to provide a linking between the music and dynamic of the scenes.

In the whole project, I am trying to achieve the transition between different environments. We are getting from the sky to land and continue even deeper - to water. By using this approach I am taking the observer directly to the scene and let him or her to see the world from different perspective. I tried to contribute with the



piece of art to my field which I believe could be both interesting and inspiring.

## **13. SEZNAM PŘÍLOH**

### **Příloha 1**

foto z instalace kamery na strop

### **Příloha 2**

kamera na na létajících baloncích

### **Příloha 3**

print screen z natáčení balónky

### **Příloha 4**

print screen ze záběru na střeše panelového domu

### **Příloha 5**

natáčení se psem

### **Příloha 6**

fotka příslušenství k natáčení pod vodou

### **Příloha 7**

průběh natáčení vody

### **příloha 8**

natáčení vody

### **příloha 9**

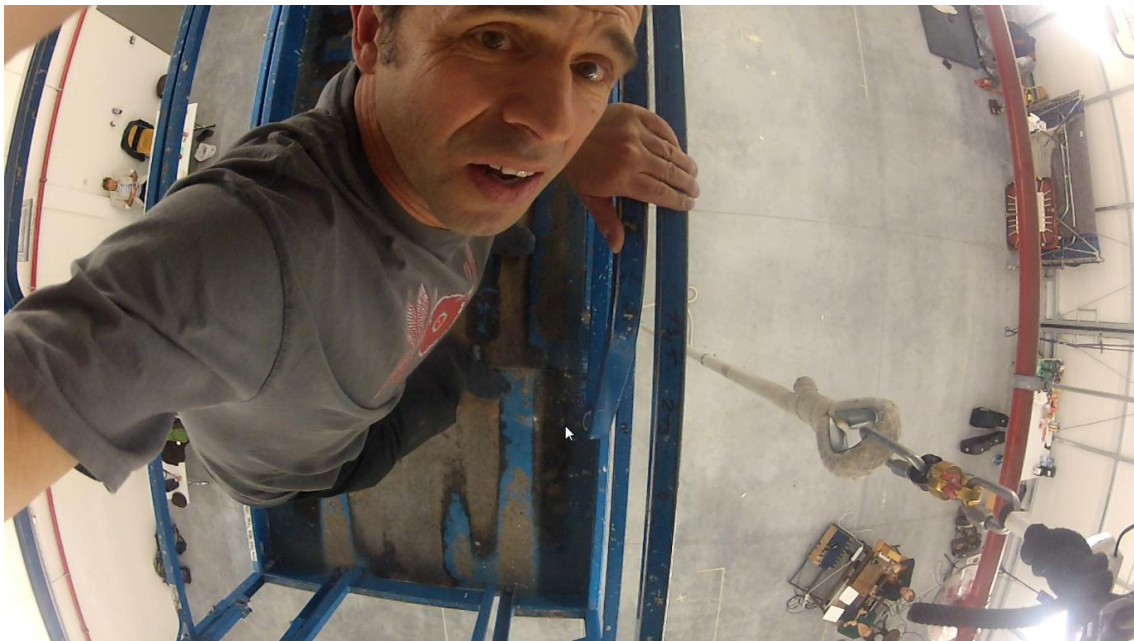
upevnění na nohu

### **zdroj 10**

upevnění na frisbee

## Příloha 1

foto z instalace kamery na strop<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup>

foto vlastní

## Příloha 2

kamera na létajících balóncích<sup>1</sup>

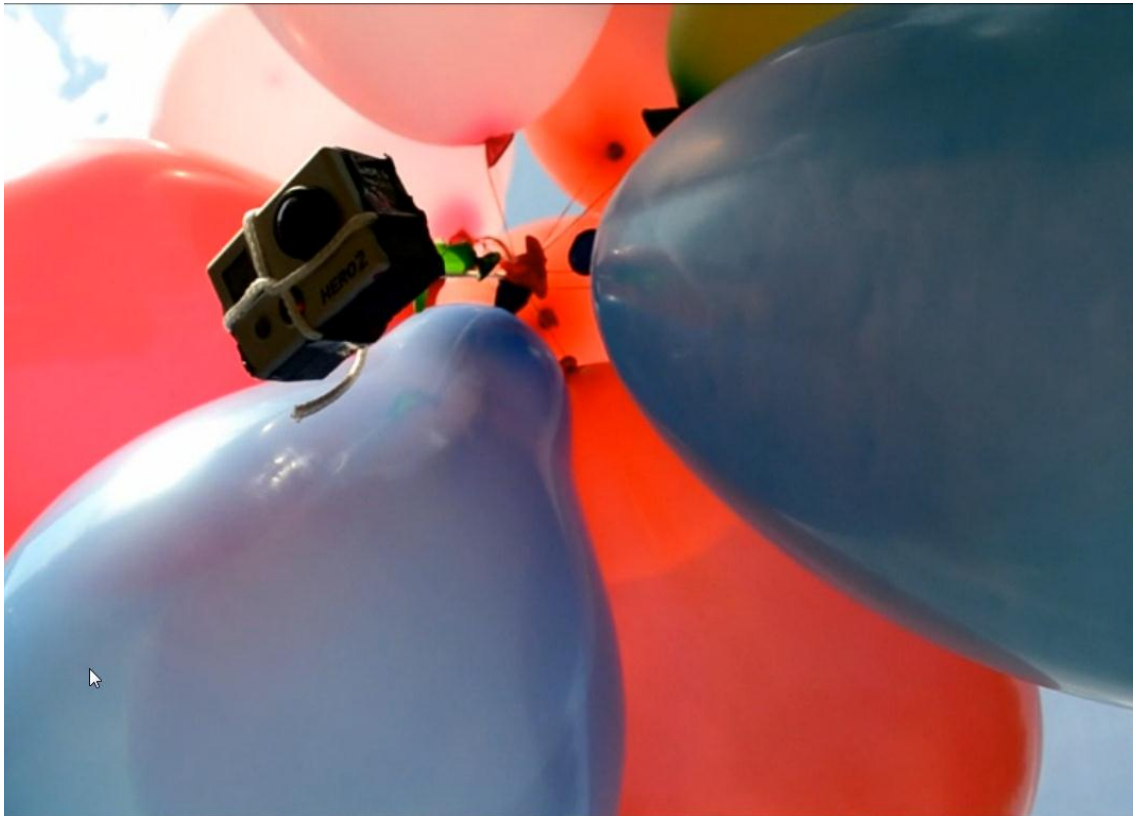


---

<sup>1</sup> foto vlastní

### Příloha 3

print screen z natáčení s balónky<sup>1</sup>

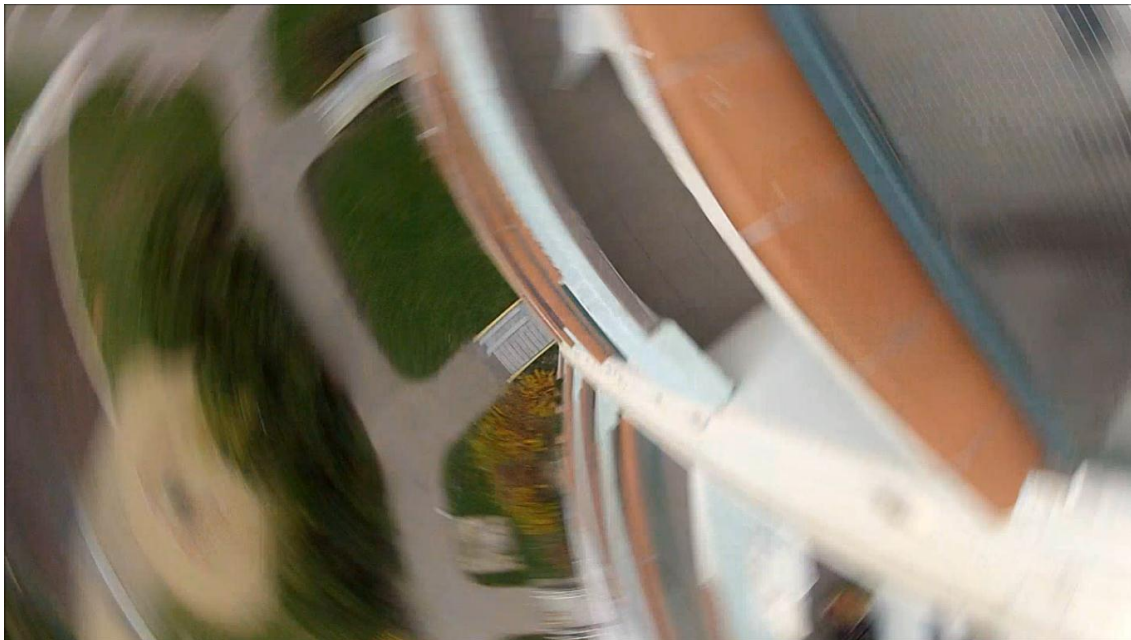


---

<sup>1</sup> foto vlastní

## Příloha 4

print screen ze záběru na střeše panelového domu<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> foto vlastní

## Příloha 5

natáčení se psem<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> foto vlastní



## Příloha 6

fotka příslušenství k natáčení pod vodou<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> foto vlastní



## Příloha 7

průběh natáčení vody<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> foto vlastní

**příloha 8**  
natáčení vody<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> foto vlastní

## příloha 9

upevnění na nohu<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> foto vlastní

## zdroj 10

upevnění na frisbee<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> foto vlastní