

Inleiding Multimedia Essay

Interactieve Video's

gemaakt door: Joeri de Gooijer,
jgr240,
1707329

Abstract

Ik hoop met dit essay duidelijk te maken hoe de Interactieve Video van de groep IMM08306 tot stand is gekomen, en hoe een dergelijke Interactieve Video gemaakt kan worden.

Introduction

In dit essay zal worden beschreven hoe mijn groep een Interactieve video heeft gemaakt. Dit was een opdracht van het studie deel Inleiding Multimedia, evenals dit essay zelf. Dit houdt in dat de verschillende ontwikkelingen, die uiteindelijk geleid hebben tot de video zelf, aan bod zullen komen. Hoe we het idee ontwikkelt en ontworpen hebben, en hoe we dit gerealiseerd hebben. Daarnaast breid ik ook nog verder uit over deze onderwerpen naast het ontwikkelen van onze eigen video.

Ik zal beginnen om uit te leggen wat “De opdracht en background informatie” in hield en in welke context dit gegeven werd.

In het stuk “Opzetten van het concept” zal ik beschrijven hoe wij het concept van de video ontwikkeld hebben door middel van een concept, gedetailleerd scenario en een storygraph, en hoe je deze in het algemeen kan maken.

In het stuk “Zelf achter de camera” komt het zelf filmen aan bod, hoe, wanneer en waar we dit gedaan hebben. Ook het monteren van de gefilmde stukken zal ik hier beschrijven.

“Bewerken van video's” zal gaan over de programma's die wij gebruikt hebben om de opgenomen video's te bewerken, de screencapture te maken, en het omzetten van codecs.

Uiteindelijk komen we dan bij “Ximpel” terecht, een beschrijving van Ximpel en de technische aspecten hiervan. In het kopje “Verbeteren van Ximpel” zal ik nog wat punten neerzetten die ik denk die niet goed zijn aan Ximpel, en/of die ik graag verbeterd zou willen zien.

Dan komt de “Conclusie” waar ik mijn mening zal geven over dit studie onderwerp, het practica, de opdrachten en het maken van de video en viral.

De opdracht en background informatie

Als deel van de studie Informatica is er een vak dat Inleiding Multimedia heet. Dit jaar is het, samen met al het onderwijs, weer eens aan het veranderen, en wij zitten dus precies in het overgangs-jaar. Het maken van een interactieve video, en een viral voor de vu waren de opdrachten voor dit jaar. Een viral is, voor degenen waarvoor dat niet duidelijk is, een videotje waar, in dit geval de vu leuk ter sprake komt. Een soort van reclame spotje zou je kunnen zeggen.

Interactieve video's zijn de logische volgende stap voor de media. Nu zijn er films en tv, maar wat als je bij een Detective-serie zelf een kamer kon onderzoeken door middel van een verplaatsbare

camera, en dan zelf kon kiezen wat de hoofdpersoon zou doen? Goh, denk je misschien, dat lijkt erg op een videogame? Klopt, het ligt een beetje tussen een videogame en een gewone film in. Op het moment is het allemaal nog in ontwikkeling en met Ximpel, de methode die wij gebruikten om de video te maken, zijn alleen nog keuzes mogelijk. Nog niet echte interactie met de video's zelf dus.

Opzetten van het concept

Het verschil tussen een normale video en een interactieve video is dat je keuzes kan maken. Voor je dus ook maar de camera of Ximpel gaat aanraken moet je eerst een idee hebben wat je wil gaan doen. Je moet dus een concept gaan opzetten.

Wij hebben dit ook gedaan, we hebben bedacht welke keuzes we in de video wilden maken, en waar. We hebben dit later nog aangepast. Eerst wilden we steeds korte stukken nemen uit colleges/practica maar het bleek veel te veel werk om complete college's te filmen en anderhalf uur te verkorten naar een minuut of 4-5. Daarom hebben er uiteindelijk voor gekozen om wat IT projecten die te maken hebben met de FEW en FALW van youtube te halen, en daarnaast maar 1 echt practicum te filmen. Daarnaast hadden we ook een kort stukje over STORM, de studievereniging van de FEW. Dit is onze eerste opzet van het concept (wat later nog verandert is): <http://www.few.vu.nl/~imm08306/Conceptinleidingmultimedia.pdf>

Daarna moet je bedenken hoe lang de filmpjes moeten zijn en een beeld in je hoofd krijgen hoe je dit precies wil gaan filmen. Je gaat je concept uitbreiden naar een storyline, hierin zet je dus hoe lang een filmpje gaat duren en je schetst in het kort wat er in dat filmpje gebeurd.

Wij wilden niet dat het filmpje te lang zou duren, omdat mensen snel hun interesse verliezen. Dus zeker geen film van 10 minuten. Later bedachten we dat de persoon natuurlijk helemaal zelf kan bepalen hoe lang de film duurt, dit hangt namelijk van zijn keuzes af. Toch wilden we de films niet te lang laten duren, met het motto kort maar krachtig.

<http://www.few.vu.nl/~imm08306/storylineIMM.pdf>

Nadat we dit gedaan hadden gingen we een storygraph maken. Dit is een schema die laat zien hoe de keuzes en filmpjes met elkaar verbonden zijn in de video. Hierbij zijn de keuzes vakjes die verbonden zijn door lijntjes, die dan de video's moeten voorstellen. Wij hebben er ook nog een loop in gestopt waardoor je weer terug naar een eerdere keuze kan gaan. Hierdoor kunnen de kijkers alle keuzes aflopen, en opnieuw als ze dat zouden willen. Hier is onze storygraph:

<http://www.few.vu.nl/~imm08306/imm%20Story%20Graph.pdf>

Zelf achter de camera

Toen we eenmaal een idee hadden wat we precies wilden was het tijd om de camera er bij te pakken. De Media Experience op het hoofdgebouw van de VU heeft alles wat we nodig hadden om deze opdracht te maken. We hebben een camera gehuurt en alle beelden geschoten die we nodig hadden voor onze video. Dit was niet zo heel veel werk. Het echte werk begon pas met het rippen van de video! Wij hadden bedacht dat we wat wandelingen van en naar de vu wilden, en door het gebouw zelf. Dit zouden we dan versnellen zodat het niet saai zou worden. Het enige minpunt was dat voor het digitaal overnemen van de video, we de hele video in real time, dat wil zeggen op normale snelheid, moesten afspelen. Hieraan waren we dus veel tijd kwijt, die we uiteindelijk in een paar minuten gepropt hebben. Maar goed, het was gelukt. Nu we de video's hadden moesten we ze gaan bewerken en klaar maken voor gebruik.

Bewerken van video's

Nadat we de video digitaal hadden, hebben we die met Windows Movie Maker bewerkt en opgeslagen. De media experience had ook Adobe Premiere pro op de computer staan, een veel beter programma. Alleen geen van ons beide was hier bekend mee, en ik toevallig wel met Movie Maker. Dus om tijd te besparen zijn we toen met Movie Maker aan de slag gegaan.

Windows movie maker is ook een simpel programma, alhoewel je er niet veel mee kan vergeleken met Premiere pro is het toch voldoende om een simpele video in elkaar te draaien. Nadat we de uiteindelijke clips hadden gemaakt en omgezet naar flv (Ximpel werkt alleen met .flv bestanden) gingen we aan de slag met Ximpel. Ook moest er nog een screencapture video gemaakt worden voor onze video. Hiervoor stonden op de site van het vak (www.few.vu.nl/~eliens/imm), na lang zoeken, een aantal tools om te gebruiken. Bij deze tools moest je helaas een heleboel andere zoi installeren die niet nodig was etc. Uiteindelijk hebben we Camasia gebruikt voor de screencapture, en een online service voor het omzetten van de video's van .wmv formaat naar .flv .

Ximpel

Goed we hebben nu alle clips in flv formaat en kunnen aan de slag met Ximpel.

Voor het gebruik van Ximpel hebben we een voorbeeld interactieve videotje die we konden gebruiken. Het enige wat we hoefden te doen was het aanpassen van de XML file zo dat we ons eigen video als resultaat kregen. De laatste versie van Ximpel kan je hier downloaden:

<http://www.few.vu.nl/~ximpel/imm/>

Het gebruik van de bestanden is vrij simpel

Nadat je het zip bestand hebt uitgepakt plaats je alle video bestanden in de bin/video map. Verander de structuur van de mappen niet!

Hierna moeten we de XML file aanpassen zodat de filmpjes op de goede manier en volgorde worden afgespeeld, de XML file die we nodig hebben is bin/XML/video.xml.

Wil je een keuze/video toevoegen aan de reeks, dan moet je het volgende in je xml bestand toevoegen:

```
<video file="<YOUR VIDEO>" repeat="true">
  <branchquestion><YOUR QUESTION></branchquestion>
  <overlays>
    <overlay position="<POS>" size="<SIZE>" label="<LABEL>"
      position2="<POS>" size2="<SIZE>" label2="<LABEL>" />
  </overlays>
</video>
```

De positie en de groote zijn te bepalen met <POS> en <SIZE>, voor de waardes die je hier moet invullen moet je kijken naar het volgende schema:

(0,0)	(1,0)	(2,0)	(3,0)	(4,0)
(0,1)	(1,1)	(2,1)	(3,1)	(4,1)
(0,2)	(1,2)	(2,2)	(3,2)	(4,2)
(0,3)	(1,3)	(2,3)	(3,3)	(4,3)
(0,4)	(1,4)	(2,4)	(3,4)	(4,4)

	overlay			

Bij dit figuur is voor de <POS> 12 ingevuld en voor <SIZE> 32 (dus 3 breed en 2 hoog met als linksboven punt (<POS>) 1 naar rechts en 2 naar beneden.)

De <LABEL> komt terug op de <LABELNAME> waarvan hieronder een fragment te zien is

```
<subject name=<LABELNAME>>
  <longname><TITLE></longname>
  <score><SCORE></score>
  <videos>
    <video file="<YOUR VIDEO>">
      <question><QUESTION></question>
      <rightanswer><CORRECT ANSWER></rightanswer>
    </video>
  </videos>
</subject>
```

Voor <TITLE> moet je een titel invullen. Voor <SCORE> de te behalen score voor die keuze als je die maakt, deze tag kan je ook weglaten. Voor <YOUR VIDEO> je eigen video die in de map bin/video staat (zonder .flv achter de naam).

Als je er tussen de clip een vraag wil doen dan kan je <QUESTION> vervangen door een vraag en waarbij <CORRECT ANSWER> de waarde true voor goed en false voor fout is. Mocht je deze vraag niet willen hebben laat je de tag question en rightanswer weg.

Nu we alles ingevuld en gedaan hebben is het tijd om te compileren. Voer het bestand uit make_ximpelApp_with_SWC. Dan is de applicatie klaar. Je kan het opstarten door het bin/ximpelApp.html uit te voeren.

Verbeteren van Ximpel

Ximpel is (gelukkig) simpel te gebruiken, het enige wat er hoeft te gebeuren is het aanpassen van de XML file. Helaas kan je er verder ook niet echt veel mee als je je niet erg gaat verdiepen erin. De documentatie is moeilijk te vinden en daarnaast nog niet helemaal compleet. Ook het feit dat je persé het flv formaat moet gebruiken is jammer. Bij het converteren van een video formaat naar flv verlies je veel kwaliteit. Het is wel mogelijk om mooie filmpjes te maken, maar daarvoor moet je een pakket kopen bij Adobe, die weer prijzig is. Daarnaast wilden we in eerste instantie steeds aan het eind van een film een keuze hebben. Dit bleek niet zo makkelijk want als het filmpje was afgelopen en je nog geen keuze gemaakt had was het game over! Het zou toch mogelijk moeten zijn om een keuze moment op het laatste frame van een video te moeten plakken, zonder dat de video verder wordt afgespeeld tot dat jij een keuze gemaakt hebt.

Conclusie

Het maken van een interactieve film brengt meer met zich mee dan alleen op het knopje Record drukken van een camera. Het ontwerp maken, de filmpjes maken, de filmpjes bewerken, Ximpel programmeren etc. Geen van dit alles is echt moeilijk, teminste niet als je een simpel filmpje wil maken. Als je wat meer wil daar en tegen, is Ximpel (nog) niet toereikend. Het is wel een leuke leer ervaring geweest voor mij en ik vind de technologie ook interessant. Ik denk dat nadat het uit de kinderschoenen is gegroeid kan het nog heel wat worden. Ik hou het in de gaten.

Reference

www.ximpel.net

<http://www.few.vu.nl/~ximpel/ximpel-player-asdoc/index.html>

Ximpel informatie en documentatie.

www.few.vu.nl/~eliens/imm

Studiedeel Inleiding MultiMedia site (lees de readme eerst)

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.