

Essay Project Interactive Media 2009

Cherry Cheng 1663011 (3IK)

IM0914

Project Interactive Media, een vak waar ik nooit had gedacht dat ik eraan zou deelnemen. Tijdig had ik de vakbeschrijving gelezen en aar knapte ik gelijk vanaf. Ik las namelijk heel veel voorwaarden waar ik niet aan voldeed en ook niet zou worden. Bovendien las ik dat er waarschijnlijk ook geprogrammeerd moest worden en na drie te falen voor practicum Inleiding Programmeren werd ik daar tamelijk bang van. Verder wist ik dat dit vak ter vervanging is gekomen voor de vakken inleiding multimedia en software project en ik had het eerste vak reeds met een voldoende afgesloten. Daarom had ik direct contact opgenomen met de studieadviseur en hij weer met de examencommissie. Mijn vraag was of het goed dat ik dit vak kon overslaan om verscheidene redenen. Echter kreeg ik het antwoord: “Nee”. Achteraf ben ik wel blij dat ik heb meegedaan met dit vak, omdat ik het idee heb dat ik in deze maand meer heb geleerd dan in het afgelopen schooljaar. En het feit dat ik daadwerkelijk een eindproduct heb gemaakt, geeft mij een voldaan gevoel. Ook al lijkt dit product op kinderwerk in de ogen van vele mensen, maar voor mij is het al een heel prestatie om trots op te zijn. Helaas heb ik deze prestatie moeten bereiken met extreem veel vallen en stoten.

Het begon gelijk al met het maken van de website. De laatste keer dat ik daaraan had gewerkt, was alweer twee jaren terug in mijn eerste jaar. En ook toentertijd had ik alleen de basis HTML doorgenomen. Hoe moest ik nu in hemelsnaam een adequate website maken? Ik vertikte het om programma's te gebruiken als frontpage of dreamweaver, omdat ik geen drag-and-drop wilde gebruiken. Het is juist fascinerend om achter te komen ho men aan e sourcecode komt. Uiteindelijk is de website nog steeds heel basic, maar persoonlijk vind ik het wel verzorgd uitzin. Dat heb ik mede te danken aan het logo die ik had ontworpen met Adobe Photoshop. Dit was ook mijn eerste echte aanraking met deze software. Deze applicatie had me altijd het idee gegeven dat het met een soort van layers werkte en dat het zeer veel functies bevat. Maar dankzij een tutorial op internet leerde ik wat een goede manier was om een logo te ontwerpen (voor beginners). Natuurlijk had ik daarna mijn eigen stijl erin verwerkt en zo is mijn huidige logo tot stand gekomen. Mijn volgende stap was om het logo in een banner te gooien en daarvan een headbanner te maken voor boven mijn website. Helaas heb ik de tijd er niet voor gehad om dat allemaal onder de knie te krijgen.

Na een concept te hebben bedacht was de volgende stap om videomaterialen te verzamelen. Net als vele anderen was mijn grootste bron Youtube. Daar heb ik een aantal hele leuke recepten kunnen vinden. Na een tijdje zoeken was ik achtergekomen hoe ik deze videobeelden kan downloaden.

Toen begon ik te bedenken hoe het geheel in elkaar moet passen en toen ontdekte ik dat ik geen geschikte introfilmpje kan vinden en dus moet ik het zelf maken. Hetzelfde geldt voor de video's die moeten komen nadat de spelers kiezen voor de moeilijkheidsgraad. Daarom had ik besloten om zelf animaties te maken met Adobe Flash. Dit pas gelijk ook bij mijn stijl van mijn website. En alweer wordt ik geconfronteerd met de grote vraag: “hoe maak ik zoiets?”. Gelukkig werkte ik in Adobe Photoshop al

met layers en het principe is hier ongeveer hetzelfde, maar dan werk je ook tegelijkertijd met frames. Gelukkig was er op Youtube een hele goede tutorial te vinden voor het maken van stickpoppetjes met Flash en dat was precies wat ik zocht. Het eerste “probleem” dat ik ondervond was de tijd dat ik nodig had om mijn eerste Flashfilmpje te maken. Ik had namelijk twee avonden nodig om een Flashfilmpje te maken van nog geen 20 secondes. Natuurlijk koste het ook veel tijd om soundeffects te zoeken, deze moeten namelijk in WAV formaat zijn, want anders pakt Flash het niet. Bij mijn tweede Flashfilmpje begon ik er genoeg aan te krijgen en toen zocht ik een Audio Editing Program op: Adobe Soundbooth. Dit is een eenvoudig te gebruiken programma, met een (aantal) muisklikken kan ik het volume aanpassen of formaat converteren. Sindsdien ging het maken van animatiebeelden steeds sneller. Dat komt natuurlijk ook door de leercurve die in zo’n nieuwe applicatie zit. Flash was een hele ervaring geweest voor mij. Ik had wel gemerkt dat een tweede scherm en een drawtablet veel tijd zou schelen bij het maken van dergelijke animatiebeelden. Alt-tab werkte op een gegeven moment erg irritant, omdat ik teveel mappen open had staan en de muis is niet handig bij het tekenen.

Voordat ik er erg in had, naderde de deadline alweer en ik wist dat ik het programmeergedeelte niet meer kon ontwijken. Dus was het tijd om de Ximpel applicatie serieus te bekijken. Helaas ondervond ik helemaal in de beginfase al grote problemen, ik wist namelijk niet meer hoe ik om moest gaan met Adobe Flexbuilder. Er werd ooit in het college aangeraden om deze applicatie te gebruiken vanwege het gemak. Maar “my mind went blank” en ik wist alleen nog dat de lib-file naar het mapje lib moest en de rest naar “src” en dat deed ik. Maar ik had de .mxml-file niet gezien en ik wist niet dat ik dat moest importeren, dus als een gek kwam ik er niet uit hoe zo’n filmpje kan runnen, want ik kreeg natuurlijk niks te zien. Na een avondje zoeken en rondvragen aan mijn mede PIM-studenten, kwam ik achter mijn fout. Daarna ondervond ik nog vele andere ‘domme’ fouten, zoals de naam niet aangepast in de config, waardoor mijn programma alsnog niet werkte of sommige stukken programmatuur werken niet, omdat ik niet de nieuwste advanced package had gedownload. Mijn meeste tijd ging hier verloren. Misschien is het een goed idee om de volgende keer bij zo’n “spontane” college het software Camtasia te gebruiken. Dan kunnen studenten thuis nog een keer rustig alles bekijken.

Verder had ik nog het converteer-probleem. Ximpel pakt natuurlijk alleen .mp4 en .flv, maar mijn flashvideo’s zijn .swf. Toen begon weer een zoektocht naar een goed converteerprogramma. Helaas zijn deze moeilijk te vinden, ze leveren allemaal matig kwaliteit en/of geven een ongewenst watermerk mee. Na een beetje mailen en vragen werd mij Super aangeraden om te converteren en inderdaad, deze is wel een heel uitgebreid freeware, maar helaas kon deze “super” applicatie mij niet verhelpen van mijn probleem, want Super geeft alleen maar errors aan als ik mijn flashvideo’s wil converteren. Uiteindelijk had ik aan een ander IMgroep gevraagd wat voor programma zij gebruikten, want ik zag dat zij ook Flashbeelden hadden gemaakt.

Tot mijn spijt was mijn converteernachtmerrie nog niet afgelopen. Mijn idee was namelijk dat er verschillende vragen worden gesteld per kookfilmpje, maar ik dat is niet mogelijk als ik deze filmpjes in delen splitst. Het schijnt ook te kunnen met Super, maar dat durfde ik niet meer aan. Ik had op internet een Video Editing Program gevonden, namelijk de Corel VideoStudio. Er was een trial ervan beschikbaar en dus had ik deze gedownload. Ik had eerder gewerkt met een Ulead Video Editing programma en dit lijkt er wel op, dus het bestuur ervan was niet het probleem. Maar dit programma pakt wel .mp4, maar

geen .flv. Hierdoor moest al mijn kookfilmpjes worden geconverteerd. Na een lange tijd te hebben zitten converteren, had ik besloten om de Youtube filmpjes opnieuw te downloaden, maar dan gelijk in de .mp4 formaat. Hier was alweer veel tijd aan verloren gegaan.

Uiteindelijk was er maar een probleem dat ik niet zo snel kon oplossen in Ximpel. Als ik in dezelfde <overlays> een aantal overlays heb en deze hebben dezelfde “leadto”, dan verschijnen alle hovers tegelijkertijd tijdens het afspelen van de interactieve video.

Vanwege al deze problemen was ik in tijdnood gekomen en dit had de consequentie gehad dat ik een aantal features uit mijn interactieve video moest laten.

- De behendigheidsonderdelen in de kookfilmpjes. Het was de bedoeling geweest dat de gebruikers zelf ook mee kunnen koken, zoals het snijden van groente en fruit of de oventemperatuur bepalen. Hierdoor zou de interactiviteit sterk vergroot worden. In principe zou dit niet moeilijk te programmeren zijn. Bijvoorbeeld, het snijden van groente en fruit, dat is makkelijk op te lossen met meerdere overlays achter elkaar en enkele aanpassingen op de x,y coördinaten en de “starttime” en “duration”.
- Twee endingvideo’s. Ik was eerst van plan om een goede ending te maken voor de topkok en een slechte ending voor de preutelaar. Deze zou de gebruiker te zien krijgen na de scoreberekening. Dat zou dan ook gedaan worden met Flash om de consequentie in te houden.
- De hoeveelheid aan kookfilmpjes is ook verlaagd. De recepten “Sushi”, “Yakibuta Ramen” en “Blueberry Pancakes” zijn weggelaten. Daarom blijven er 4 recepten over.

Gebruikte bronnen en applicaties

- Adobe Flexbuilder
- Adobe Flash
- Adobe Photoshop
- Adobe Soundbooth
- Ximpel
- Corel VideoStudio
- Iwisoft Converter
- Youtube.com
- Zamzar.com
- W3schools.com
- Ximpel.net
- Gotoandlearn.com