

Inleiding multimedia

Patrick van Rietschoten

Abstract

Dit is een essay voor het vak inleiding multimedia ¹ met als doel aanvullende informatie te geven over de toegewezen praktische opdracht ² van dit vak.

Introduction

Ik, Patrick van Rietschoten, ben een eerstejaars informatica student aan de Vrije Universiteit Amsterdam. Ik volg het vak inleiding multimedia en daarbij heb ik in samenwerking met Anne Jon Schoonhoven een praktische opdracht gemaakt, ons groepsnummer is hierbij IMM – 08106 en onze begeleider is Sven Gude.

In dit essay zal ik het ontwikkelingsproces van onze opdracht doorlopen en toelichting geven op verschillende keuzes en gebruikte technieken. Ook zal ik een toelichting geven op de gebruikte techniek XIMPEL.

Background

Inleiding multimedia is een verplicht vak voor alle eerstejaars. Dit vak bestaat uit een aantal hoorcolleges over multimedia en een praktische opdracht. De opdracht is het maken van een videoclip (die op een web-site zoals youtube geplaatst kan worden) en deze clip moet doorverwijzen naar een interactieve video. Deze video moet goed aansluiten op de clip en moet voor de gebruiker verschillende keuzemomenten bevatten. Ook een vereiste is dat voor de interactieve video de techniek XIMPEL ³(en Flex ⁴) gebruikt wordt.

Sections

1. Praktische opdracht
 1. Concept/Scenario
 2. Storygraph
 3. Uitwerking
2. XIMPEL

1. Praktische opdracht

Wij zijn op 15 april 2008 begonnen aan de opdracht, we hadden veel moeite met een pakkend concept te verzinnen en hierdoor hebben we veel verschillende (en vooral slechte) concepten gehad. Het lukte ons niet om snel een goed en uitvoerbaar concept op papier te krijgen en pas aan het einde van april hadden we een definitief concept en deze zijn we daarna zo snel mogelijk gaan uitwerken. Ik behandel hieronder het definitieve concept heel uitgebreid. Voor oudere concepten, zie related work.

§ 1.1 Concept/Scenario

De belangrijkste eis voor het concept was dat het interessant moest zijn voor de kijker, zodat deze de video zou afkijken en zou aanraden bij andere kijkers. Maar toen zaten we met de vraag hoe we de video interessant zouden kunnen maken, hierbij kwamen we op verschillende ideeën: Actueel, Vermakelijk, Spannend, Sexy. Aangezien we ons aan de richtlijnen van de VU moesten houden en geen cabaretiers zijn, vielen spannend, vermakelijk en sexy af. Iets actueels leek voor ons de beste optie.

1 www.cs.vu.nl/~eliens/imm/

2 www.cs.vu.nl/~eliens/imm/practicum.html

3 ximpel.blogspot.com

4 www.adobe.com/products/flex/

We konden uit de onderwerpen Amsterdam, VU en studeren kiezen en gelijk was studeren aan de VU het meest voor de hand liggende idee. Wij vonden dit echter niet sensationeel genoeg en nog geen week later kwamen wij op het idee om een reis naar de VU heel spannend en interactief weer te geven. Dit idee bleek echter slecht uitvoerbaar en nog steeds niet sensationeel genoeg. Aan het einde van april kregen wij het idee om een video te maken over hoe we de OV-Chipkaart gehackt hebben. Dit idee was actueel en sensationeel.

Met dit concept⁵ hebben we een gedetailleerd scenario gemaakt: De clip is een lokkertje voor de interactieve video. In de clip laten we zien hoe we (op het station) de OV-Chipkaart gehackt hebben en we eindigen met een link naar de interactieve video die als een soort van instructievideo dient. De instructievideo zal de kijker 2 hoofdkeuzes bieden: een makkelijke manier om te hacken en een moeilijke. De moeilijke verwijst direct door naar een inschrijfformulier van de VU, de makkelijke laat eerst een hack zien die niet werkt.

Bovenstaand scenario was voor ons de meest voor de hand liggende keuze: het zou de geloofwaardigheid van ons verhaal niet gelijk in rook doen opgaan en het leidt de kijkers naar de VU toe.

§ 1.2 Storygraph

De storygraph van de clip⁶ wees erg voor zich, het is dan ook zeer makkelijk om een story graph van een filmpje van een minuut te maken.

Om een storygraph te maken van een interactieve video⁷ bleek echter wat moeilijker. Ook omdat de eis was dat er in ieder geval 2 keuzemomenten in voor zouden komen. Het eerste keuzemoment was voor ons al gemaakt, een moeilijke manier voor de “slimmeriken” die gelijk naar inschrijving op de VU zou leiden en een makkelijke die indirect naar de VU zou leiden. Het tweede keuzemoment was echter een stuk lastiger te implementeren, aangezien we de film geloofwaardig wilden houden. Uiteindelijk kwamen we uit op de keuze dat we de makkelijke keuze (instructievideo) op zouden delen in 3 stukken en de kijker zelf mag kiezen welk stuk hij bekijkt. Dit zou onze geloofwaardigheid niet aanpassen en komt de kijker ook nog eens tegemoet.

§ 1.3 Uitwerking

De uitwerking van dit concept bleek niet geheel vlekkeloos te gaan. Zo moesten wij goed uitkijken dat het logo van de GVB niet in beeld zou komen (staat duidelijk vermeld op de web-site van GVB). Ook was het zeer moeilijk om de hack in werking op te nemen.

Betreffende het opnamewerk hebben wij niet veel tijd besteed aan het vinden van o.a. een goed camerastandpunt, omdat een te professionele film de geloofwaardigheid teveel in twijfel zou brengen. Het bewerken van de video zelf hebben wij zo weinig mogelijk gedaan, we hebben er alleen wat tekst ter verduidelijking onder gezet en scènes een beetje bijgeknipt zodat er sprake was van een overgang die goed te volgen is.

We hebben veel aandacht besteed aan de muziek, deze moest goed bij iedere scène passen en vooral niet storend, maar juist ondersteunend zijn. Wij hebben hierbij fragmenten van muzieknummers genomen en zodanig bewerkt dat we deze konden herhalen.

De video's die zijn opgenomen op de computer zijn echter nog een verhaal apart. Deze video's waren bedoeld als ondersteuning, maar we konden ze niet meer verder bewerken (fout in de codec)

5 www.few.vu.nl/~imm08106/concept.html

6 www.few.vu.nl/~imm08106/clipstorygraph.pdf

7 www.few.vu.nl/~imm08106/interactivestorygraph.pdf

waardoor we er geen muziek meer onder konden zetten. Vanwege het korte tijdsbestek hebben we geen nieuwe opnames kunnen maken.

Een belangrijk terugkomend aspect in onze productie was dat we het verhaal zo geloofwaardig mogelijk wilden houden. Daarom hebben wij de web-site www.aj-productions.nl aangevraagd, we hadden al langer het idee van een web-site met deze naam en vonden dit een mooie gelegenheid om de domein-naam te registreren. Ook hebben we het concept nog even geheim gehouden om de geloofwaardigheid te behouden. En als klap op de vuurpijl hebben we zelfs een klein hack-programma geschreven. Waarin de readme pas beschikbaar wordt na het runnen van het programma.

2. XIMPEL

We kregen de opdracht om de techniek XIMPEL te gebruiken om onze interactieve video te produceren.

“XIMPEL is a Flex based framework under development to enable interactive use of various media like video, text, but also embedded games. Currently, XIMPEL is being used for the development of the Clima Futura⁸ game, a game about climate change.” - ximpel.blogspot.com

Wij zijn blij dat wij zo'n stuk techniek aangeboden krijgen en niet zelf met behulp van flash⁹ hoeven te produceren. Echter zijn we niet helemaal tevreden met de XIMPEL. Allereerst is de documentatie niet bepaald volledig en duidelijk. Voor een leek is het erg moeilijk om de interactieve video precies zo aan te passen als hij/zij wil. Wij zouden aanraden om volgend jaar een uitgebreidere documentatie beschikbaar te stellen of in ieder geval een soort van tutorial. Wat wij ook jammer vonden is dat we bijvoorbeeld het niet voor elkaar kregen om de roze keuzeblokjes te veranderen in een andere kleur en dat we niet op willekeurige plekken van het scherm tekst konden laten verschijnen in plaats van rechtsboven.

Conclusie is dat XIMPEL een goed en leuk idee is, alleen nog een stuk meer uitgewerkt zal moeten worden voordat het toegankelijk voor producenten is.

Related work

Eerste concept - <http://www.few.vu.nl/~imm08106/Concept.pdf>

Eerste scenario - <http://www.few.vu.nl/~imm08106/Scenario.pdf>

Eerste storygraph (met aangepast concept) - <http://www.few.vu.nl/~imm08106/Story%20Graph.pdf>

Site met links naar video's - <http://www.few.vu.nl/~imm08106/result.html>

Handleiding voor schrijven van essay - <http://www.cs.vu.nl/~eliens/media/essay.html>

Interessante links voor interactieve video -

<http://www.few.vu.nl/~hchuurde/master/mlinks.htm#Interactive%20Video%20articles>

Conclusion

Het was een leuk en geslaagd project en we zijn tevreden over het resultaat, helaas kwamen we iets te laat op ons uiteindelijke idee waardoor we een beetje in tijdsnood kwamen. Ook was het duidelijk te merken dat we in een “overgangsjaar” zaten, veel instructies waren niet geheel duidelijk en de deadlines werden niet altijd gehaald. En het materiaal dat behandeld werd in de colleges was vaak meer vermaak dan onderwijzend. Desondanks heb ik wel aardig wat geleerd en kunnen toepassen, maar ik zou zeggen dat ik dat vooral uit de praktijkvoorbeelden geleerd heb. Wat wel erg leuk was, was dat er een prijs uitgelooft werd voor de meest succesvolle clip, dit leverde toch wat extra motivatie op.

⁸ www.climafutura.nl

⁹ www.adobe.com/products/flash/

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.