

Essay Inleiding Multimedia

Niels Erkamp | 1707310 | nep300
imm08304

Abstract

In deze essay introduceer ik de interactieve video 'From zero to hero @ the VU'. Dit is een interactieve video die reclame moet maken voor de VU voor toekomstige studenten en/of studenten die hun Master willen doen. Dit essay geeft een idee van hoe je een video maakt met behulp van XIMPEL. Dit doe ik aan de hand van mijn eigen project 'From zero to hero @ the VU' die ik samen met Remco Draijer heb gemaakt.

Introduction

Sinds enkele jaren is het zeer populair om filmpjes op internet te zetten. Sommige van deze filmpjes zijn zo populair geworden dat ze over de hele wereld bekend zijn. Ook gebruiken media, politiek en bedrijven steeds meer het video medium, niet alleen op TV maar ook op internet sites zoals Youtube. De laatste tijd is er nog een vernieuwing gekomen, dat is de interactieve video. Hierdoor kan je filmpjes krijgen waarbij je zelf bepaalt hoe een einde is of hoe het verhaal zich ontvouwd.

Structuur

De structuur van dit essay is als volgt. Allereerst beschrijf ik hoe wij aan het idee zijn gekomen, het concept. Dan beschrijf ik hoe je een storygraph, scenario en storyboard maakt. Dan komt het deel waarin je het storyboard en storygraph moet om zien te zetten in een daadwerkelijke interactieve video en viral.

Concept

Het concept is het eerste in het proces van het maken van een video. Zonder een idee is het niet mogelijk om een video te maken. In het concept stel je kort op wat het algemene idee van je video moet gaan worden, de rode lijn. Het belangrijkste is dat als je een video maakt dat je een thema hebt. In ons geval was dat Vrije Universiteit, FEW, Amsterdam en milieu. Als je een thema hebt dan wordt het al makkelijker om een idee te vormen.

Een concept staat niet meteen vast. Een concept kan in de tijd nog veranderen al is het wel verstandig om dit zo min mogelijk te doen, want anders zal het de kwaliteit niet bevorderen.

Voor ons project hadden wij in eerste instantie het idee om mensen die op de Vrije Universiteit hebben gestudeerd te gebruiken. Dit waren mensen zoals Jan-Peter Balkenende en Wouter Bos. We wilden dan laten zien wat hun studentenleven was en hoe ze uiteindelijk zijn geworden. Tevens kwamen er vragen zoals "Wie is dit?" die je in de interactieve video kon beantwoorden. Daarna kwam er een stuk over de Vrije Universiteit waarin werd gevraagd of je wilde studeren. Hierbij kreeg je informatie over de Vrije Universiteit.

Scenario

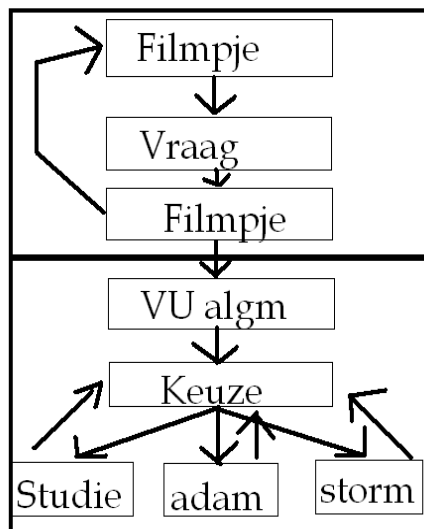
Een scenario is een chronologische beschrijving van een bepaalde gebeurtenis. In het scenario werk je het concept verder uit. Je geeft er een chronologische volgorde aan. Je zorgt ervoor dat je alle interacties die de gebruiker straks kan doen, er in aan geeft. Je maakt als het waren een verhaal waarin alle aspecten van je video in terug komen, ook geef je aan waarom je voor die keuze of dat idee hebt gekozen aan.

Voor ons project hebben wij ook een scenario geschreven. Dit hebben wij gedaan om ons idee verder uit te werken en aan duidelijk aan te geven waar wij keuze momenten wilden hebben en waar wij vragen wilden hebben. Wij hebben onze video toen in twee delen gedeelt. Dit hebben wij gedaan om later een duidelijk viral aspect en een informatief aspect te krijgen.

Storygraph

Een storygraph is een boom waarin je de keuze moment zet als vertakkingen van die boom. Een storygraph is een heel belangrijk onderdeel van het process om een interactieve video te maken. Het is namelijk het onderdeel waarin je alle keuzemomenten die je hebt opgeschreven in het scenario gaat visualiseren in een boom. Dit is zeer handig omdat het duidelijk weergeeft wanneer je een keuzemoment krijgt. Tevens is het zo dat als je zelf bezig bent met het maken van je interactieve video op deze boom kan terug vallen om te kijken van wanneer de keuzemomenten moesten komen.

Onze storygraph is niet al te groot en ziet er zo uit

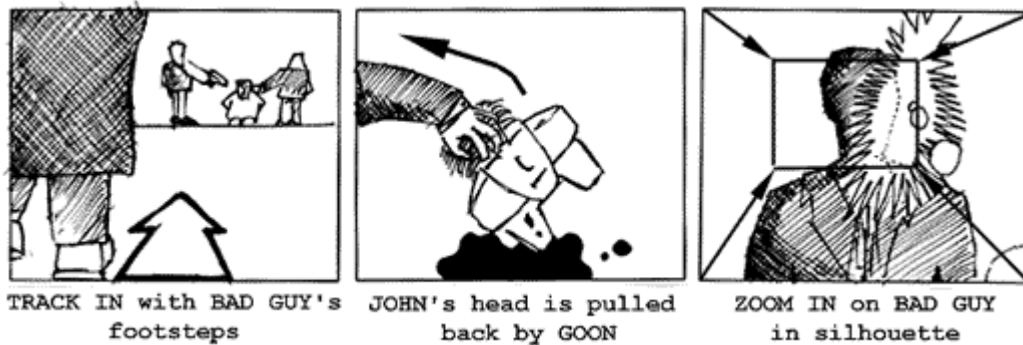


Zoals je kan zien is het meer een graaf dan een boom volgens de definitie, maar is het wel duidelijk wat de structuur van onze interactieve video is.

Storyboard

Storyboard is een onderdeel dat heel veel gebruikt wordt. Ook niet zomaar. Een storyboard is een chronologische volgorde van beelden, die getekend zijn, zodat er een soort strip te voorschijnt komt die het hele verhaal vertelt.

In een storyboard teken je het hele verhaal dat je hebt bedacht. In een storyboard zet je bewegingen van de spelers of objecten. Bewegingen van de camera en wat er gezegd wordt in zo een scene.



Zoals je in het plaatje kan zien zie je duidelijk wat er gaat gebeuren en hoe dit gaat gebeuren.

Storyboards hebben naast de functie van het duidelijk maken hoe je de camera wilt hebben, wat acteurs moeten gaan doen en wat er gezegd wordt nog een andere belangrijke functie. Die functie is het hele process goedkoper maken. Als je een storyboard maakt dan kan je heel simpel een scene veranderen en kan je meteen zien of dit goed of slecht uitpakt. Tevens is het handig als je op de set bent, de cameramensen en acteurs weten dan precies en snel wat je wilt. In woorden zou het veel moeilijker zijn om jezelf uitte drukken en het zou moeilijker zijn voor acteurs en cameramensen om je te begrijpen. Daarvoor gebruik je een storyboard, het maakt het process van het daadwerkelijk filmen een stuk sneller.

Ons storyboard is gewoon gemaakt met Adobe Photoshop, maar wij hebben niks meer gebruikt dan wat wij ook met Microsoft Paint hadden kunnen doen. Wat wij hebben gedaan was gewoon van elke scene alleen het begin beeld getekend en dan met pijlen aangeven waar de camera naar toe gaat. In onze video is het zo dat het eerste deel, het viral gedeelte, allemaal youtube filmpjes zijn en daar is op zich weinig werk voor. Maar het tweede deel van onze interactieve film is wel zelf gefilmt en daarvoor hebben we de storyboard wel goed voor gebruikt. Het is trouwens niet erg als je niet zo goed kan tekenen, het gaat er alleen maar om of je duidelijk het idee wat je hebt op het papier kan zetten en of mensen dit ook meteen snappen.

XIMPEL

XIMPEL is een platform waarmee je zelf interactieve videos kan maken. Het staat voor eXtensible Media Player for Entertainment and Learning, en is een uitbreidbare Flex applicatie voor de alom beschikbare flash plugin. XIMPEL werkt hierdoor alleen met het FLV bestandstype voor filmpjes. XIMPEL is ontwikkeld door Eliens, Huurdeman, Bhikharie en van de Watering.

XIMPEL is een platform waarmee je makkelijk interactieve videos kan maken. Dit is mogelijk door middel van XML. Als je een XML bestand, 'video.xml', aanpast dan kan je met de regels `<video file="<link naar filmpje"></video>` als een nieuw filmpje toevoegen. Het XIMPEL platform is zeer makkelijk in gebruik en is niet moeilijk om te leren. Het is alleen nog jammer dat de documentatie van

dit platform nog in de beginfase is. Zelfs zonder de documentatie was het wel mogelijk om snel, gemakkelijk en eenvoudig een interactieve video te creëren.

Punten van verbetering

- Punten niet in duizendtallen doen maar gewoon in 1 2 3 4 5. Het geeft wat meer duidelijkheid.
- Het zetten van blokken (overlays) in pixels in plaats van wat er nu gebruikt wordt.
- Ook het gebruik van relative waarden van grotes en positie (%).
- Documentatie, een van de meest belangrijke dingen van een nieuwe techniek is dat deze goed gedocumenteerd is en dat deze voldoende voorbeelden heeft waar men mee aan de slag kan.
- Een makkelijkere manier om tekst te veranderen in het platform. Voorbeelden zijn de instructies, eerste plaatje en op eerste pagina de titel en de credits.
- De mogelijkheid dat het werkt als je het op internet zet. Nu krijg je alleen maar XML/video.xml not available.

Conclusie

Zowel het project als het eindresultaat zijn goed. In het begin ging niet alles even makkelijk, omdat het een beetje verwarrend was wat we nou moesten gaan doen. Uiteindelijk is alles goed gekomen en is het duidelijk geworden. Het vak was erg leuk, al dacht ik er anders over in het begin, ik heb veel geleerd over hoe en wat van het maken van een film. XIMPEL is een mooi systeem en makkelijk te gebruiken. Ik denk zelf dat onze interactieve video goed gelukt is en nog beter is dan toen we aan het concept begonnen. We hebben voor onze viral het eerste deel van onze interactieve video gebruikt. Daarin waren weer drie delen van videos te onderscheiden en wij hebben dan ook alle drie die videos als viral op youtube gezet.

<http://www.youtube.com/watch?v=EqQOryNgK3U>

<http://www.youtube.com/watch?v=ql4Np34hO0k>

<http://www.youtube.com/watch?v=78sVfqi0uZk>

Informatie voor documentatie

`<subject></subject>` -- subject of videos

Attributes

name = “(string)” -- unique name of element

Elements

`<longname>` (string) `</longname>` -- long name of element

`<score>` (number) `</score>` -- score given when subject is used in player

`<videos>` (elements) `</videos>` -- contains de video elements

`<videos></videos>`

Attributes

none

Elements

`<video>` (elements) `</video>` -- contains video elements

`<video></video>`

Attributes

file = “(string)” -- path to flv file (relative or absolute) without the .flv

leadsto = “(string)” -- string is name of an subject and when you are at that video it goes to subject

repeat = “(boolean)” -- true or false, if you video needs to be repeated (default is false)

extra = “(boolean)” -- unknown

Elements

`<branchquestion>` (string) `</branchquestion>` --gives a question like a branch in a graph

`<question>` (string) `</question>` -- gives a regular true or false question

`<rightanswer>` (boolean) `</rightanswer>` -- what the right answer of question is

`<overlays>` (elements) `</overlays>` -- gives an overlay (for branchquestion)

`<overlays></overlays>`

Attributes

none

Elements

`<overlay>` (elements) `</overlay>`

`<overlay></overlay>`

Attributes

time = “(number)” -- gives time when to appear

position = “(number)” -- gives position of overlay

size = “(number)” -- gives size of overlay

label = “(string)” -- unique name of overlay

Elements

none

Referenties

<http://nl.wikipedia.org/wiki/Scenario>

<http://www.exposure.co.uk/eejit/storybd/>

<http://www.cs.vu.nl/~eliens/imm/intro-imm-08.html>