

# **INTERACTIEVE VIDEO**

**'NATALIE EN NATALIYA'**

**ESSAY OPDRACHT**

**ESRA ATESCELIK**

**1783263**

**IMM08310**

**INLEIDING MULTIMEDIA**

**AMSTERDAM**

**MEI 2008**

## **Voorwoord**

Voor u ligt mijn essayopdracht. Mijn naam luidt Esra Atescelik. Ik ben 1<sup>e</sup> jaars aan de opleiding Information Multimedia en Management.

Ik heb dit verslag geschreven in het kader van de essayopdracht, als het onderdeel van het vak 'Inleiding Multimedia' van de opleiding Information Multimedia en Management aan de Vrije Universiteit te Amsterdam. Ik heb in dit verslag geprobeerd een goed beeld te geven van de opzet van onze interactieve video.

Dit verslag is bestemd voor de opdrachtgever.

Esra Atescelik  
Amsterdam, mei 2008

## **Inhoudsopgave**

1. Inleiding
2. Interactieve video
  - 2.1 Het filmen van de twee studenten
  - 2.2 Problemen tijdens het maken van de interactieve video
  - 2.3 Beelden achter de antwoorden
  - 2.4 Meer foto's en clips
3. Technische aspecten: Movie Media Maker
  - 3.1 Stem van speler gebruiken voor de andere beelden
  - 3.2 Gebruik van muziek in de film (Audio)
4. Gebruik van XIMPEL
  - 4.1 Suggesties over XIMPEL
5. Scenario's en Story Graph(s)
6. Mijn behaalde leerdoelen
7. Conclusie

## **1. Inleiding**

Een interactieve video kan meer informatie overbrengen, omdat je bij interactieve video actief leert. Naast het kijken en luisteren ben jij een onderdeel van de video. Bij een interactieve video kan je bijvoorbeeld ook vragen beantwoorden, zoals in dit geval. Bovendien is het veel leuker dan naar de gewone video te kijken.

Het doel van dit verslag is om duidelijk te maken hoe onze interactieve video tot stand gekomen is, vooral waarom op deze manier, wat voor problemen ik tegengekomen ben tijdens het maken van onze film 'Natalie en Nataliya', waartoe oplossingen. Ten slotte evalueer ik mijzelf om een conclusie te geven over het door mij doorlopen leer/werk proces.

De opbouw van dit rapport is als volgt: In hoofdstuk 2 komt een globale inhoud van het concept, problemen die ik tegengekomen ben, hoe ik de eerste video bewerkt heb (niet aangepast). Verder komt de beschrijving van technische aspecten. Denk hierbij aan stem van speler, gebruik van Movie Media Maker, gebruik van de audio enz. Hoofdstuk 7 bevat de conclusies die ik getrokken heb uit dit vak.

## 2. Interactieve video

Voordat ik iets zeg over hoe de film en/of interactieve video in elkaar zit, wil ik allereerst een samenvatting geven van ons concept: In ons idee zijn er twee studenten, ze voeren een gesprek met elkaar. Ze stellen elkaar een aantal vragen. De vragen gaan over de reden waarom ze aan de VU studeren, waarom ze de opleiding 'AI master' doen aan de VU, over wat voor beeld ze hebben van hun toekomstige baan, carrière, wat ze vinden van de Amsterdamse student/uitgangsleven.

Uitgaande van de antwoorden van deze twee studenten willen we in onze film de antwoorden via de foto's, de videomaterialen laten zien die passend zijn bij de antwoorden van de studenten.

Het idee achter dit concept of met andere woorden wat deze video interactief maakt is dus dat de gebruiker in feite twee keuzes kan maken in de film. Een eerste keuze tussen twee studenten, en een andere keuze tussen de vragen van de studenten.

Hierin krijgt u een beeld van de strategie die ik gevolgd heb bij het maken van de interactieve video.

### 2.1 Het filmen van de twee studenten

Om het idee in praktijk te brengen is er een afspraak gemaakt met deze twee AI studenten. Tijdens de opname stelden de studenten elkaar de bovenstaande vragen. Iedere student stelde al de vragen in een keer.

Ik vind dat een film een deel van de realiteit is, dus dat wilde ik ook in de film laten zien door geen enkele verandering te doen aan de antwoorden van de studenten. Dat wil zeggen dat de studenten niet afhankelijk waren van de inhoud van de antwoorden met andere woorden dat ze vrij waren in de keuze van hun antwoorden.

Zoals het in het definitief concept al eerder aangegeven is, wil ik met deze film laten zien dat VU op international gebied qua exacte opleidingen toch redelijk prestigieus is, maar ook binnen Nederland het heel goed doet.

### Kunstmatige Intelligentie

En een andere rol die de film zou kunnen vervullen is dat misschien via deze film heel veel mensen meer te weten kunnen komen over *Kunstmatige Intelligentie*. Op basis van mijn ervaring kan ik zeggen dat Kunstmatige Intelligentie of (master) *Artificial Intelligence* niet zoveel bekend of populair staat onder de studiekeizers, terwijl deze opleiding heel veel interessante kanten heeft. De terreinen die deze opleiding behandelt zijn robots, taal technologie, intelligente systemen enz. Dat aspect proberen we toch in de film te tonen met een stuk van het leven van deze twee studenten.

## **2.2 Problemen tijdens het maken van de interactieve video**

Nadat het definitief concept bepaald is, ben ik met mijn groepspartner aan de slag gegaan om de mensen te vinden die in de film willen spelen. Mijn groepspartner kende al een buitenlandse student die Computer Science deed aan de VU en die voor deze film klaar zou staan. Maar toch hebben we geen contact kunnen opnemen met hem. Het vinden van de juiste mensen was een van de moeilijkheden die ik tegenkwam tijdens het maken van deze film. Dat heeft heel veel tijd in beslag genomen. Terugkijkend naar mijn houding vind ik dat ik toch al eerder had moeten beginnen met het zoeken naar de personen die zouden willen spelen voor onze film.

## **2.3 Beelden achter de antwoorden**

Voordat deze studenten gefilmd waren, kon ik een beetje inschatten wat het antwoord op de vraag zou kunnen zijn. Op die manier ben ik op zoek gegaan naar de foto's of video materialen die geschikt zouden zijn bij de antwoorden. Als er bijvoorbeeld gevraagd wordt aan de buitenlandse student waarom zij voor de VU gekozen heeft in plaats van een andere universiteit, dan is de kans groot dat het antwoord van de buitenlandse student te maken heeft met de buitenlandse universiteit waarin zij haar bachelor behaald heeft. Dat komt ook overeen met het verhaal van de buitenlandse student, aangezien ik weet dat zij haar bachelor in Wit Rusland heeft afgerond.

Door van te voren te luisteren naar de intro video (het gesprek tussen de studenten) heb ik geschikte clips, foto's gevonden. Dit wil ik uitleggen door een voorbeeld te geven: In de film kunnen we zien dat op het moment aan de buitenlandse student wordt gevraagd waarom zij voor de VU gekozen heeft geeft zij het volgende als het antwoord op deze vraag: 'Toen ik op internet informatie ging zoeken over de opleidingen, kwam ik allereerst de site van de VU tegen'. Voor dit antwoord had ik voor de logo en een foto van het gebouw van de VU gekozen.

We zouden ook het gesprek tussen deze twee studenten aan het eind van de film ook kunnen laten zien (dat idee had ik gekregen van een film die getoond werd tijdens een college van IMM). Dat kunnen we beschouwen als het ware een verrassing in de film. De reden waarom we dat niet gedaan hebben, is dat er dan in zo'n geval geen keuze gemaakt kan worden in de film. Dat betekent dus dan dat de film zijn interactiviteit verliest.

## **2.4 Meer foto's en clips**

Ik vind dat de diversiteit van de clips, foto's enz. de film niet saai maakt, juist nog leuker. Als wij tien minuten lang het hele gesprek zouden laten zien aan de kijkers, dan zou de film heel saai kunnen zijn. Vandaar wilde ik meer steeds meer foto's, video's hebben. Sommige foto's waarvan ze niet beschikbaar kunnen zijn, hebben wij op internet gevonden. Daarnaast heb ik STORM, faculteit exacte wetenschappen, de kantine van de faculteit, hoofdgebouw van de VU, computerlokalen, VU media experience gefilmd om te laten zien wat voor atmosfeer er is op de VU. Bepaalde momenten in de film gaan door met de combinatie van deze korte (zogenoemde) clips en de beschikbare foto's.

Onderaan staat een gedetailleerde beschrijving hierover.

### **3. Technische aspecten: Movie Media Maker**

Het zetten van de video op de computer heeft in de VU Media Experience plaatsgevonden. Voor het bewerken en editen van de video hebben we gebruik gemaakt van het programma 'Movie Media Maker'. Dit programma biedt heel veel mogelijkheden aan de gebruiker op het gebied van de momentopname, tekst, audio, geluid etc.

Wat in de film heel verwarrend leek waren de momenten waarop de vragen werden gesteld en waarop de antwoorden werden gegeven (dit gaat over het gesprek tussen de studenten). Door ze te knippen hebben wij acht verschillende korte clips gekregen, omdat er totaal acht antwoorden zijn. Dat maakte inderdaad bepaalde dingen overzichtelijk.

Op een aantal beelden staan er stuk teksten bij met als doel duidelijk te maken waar het over gaat. Stel dat wij eerste twee studentes zien in de film. Als iemand die helemaal niks weet van de inhoud van de film, had gekeken naar de film dan kon hij niet beseffen waar de film over gaat. (Vandaar) Onder de foto van iedere student staat informatie over de achtergrond van de student in de vorm van een tekst. Vervolgens krijg je een keuze menu te zien waarmee de gebruiker keuzes kan maken tussen de studenten. We kunnen daar zien dat de tekst die de keuze representeert binnen over een paar seconden weggaat, dat betekent dat de gebruiker binnen de afgestelde tijd keuze moet maken tussen Nataliya of Natalie. Achteraf gezien vind ik dat het beter zou zijn dat de tekst die boven loopt vast zou blijven.

Nadat er keuze gemaakt is, verschijnen de vragen per persoon in de film. Nu kan de gebruiker weer een keuze invoeren maar dit maal tussen de vragen.

#### **3.1 Stem van speler gebruiken voor de andere beelden**

Ik vond vooral toch best moeilijk om de passende beelden te koppelen aan de stem van de student. De bedoeling hier is dat de beelden die gespeeld worden, terwijl de student de vraag beantwoordt, moeten overeenkomen met wat de student op dat moment zegt. Op bepaalde momenten vond ik moeilijk om dat per woord aan elkaar te koppelen. Als er naar de film wordt gekeken kunnen we zien dat de student ergens in de film een antwoord geeft als 'ik studeerde eerst aan de Uva'. Op dat moment zou de foto van de Uva op het beeld kunnen verschijnen, terwijl dat kort later verschijnt.

#### **3.2 Gebruik van muziek in de film (Audio)**

Het laten afspelen van de muziek heeft de film nog wat aantrekkelijk gemaakt. Tijdens het afspelen van de hele film kunnen we de muziek horen, als de studenten aan het spreken zijn, gaat de volume van de muziek omlaag. Wat betreft soort muziek, heb ik voor film muziek gekozen. De gekozen muziek heet *Carol of the Kings*.

#### 4. Gebruik van XIMPEL

Nadat de beschikbare foto's, clips zijn bewerkt met behulp van Movie Media Maker, hebben we de acht verschillende korte clips (video's) omgezet naar flv vorm. We weten dat Flash bedoeld is om webanimaties te maken, om applicaties te kunnen maken hebben we gebruik gemaakt van de Flex, dat kunnen we zien als een tekst editor. Met behulp van dit programma hebben de Interactieve Video kunnen editen. Er is een ding toegevoegd aan de XIMPEL-speler, namelijk die mp3 die we in de achtergrond horen. En de tekst in de speler is een beetje ge-edit.

Omdat de XIMPEL codes gegeven waren, was het niet zo moeilijk om de codes toe te passen in onze eigen interactieve video. Dit wil ik uitleggen met een voorbeeld: met de code overlays en met position, size hebben we precies de plaats bepaald (de plaats waarop geklikt worden *op de studenten*).

**Voorbeeld:** <overlays>

```
<overlay position="00" size="25" label="imm_nederlands" position2="30"
  size2="25" label2="imm_buitenlands" />
</overlays>
```

Door gebruik te maken van de code 'branchquestion' stellen we de hoofdvraag zoals 'Welke vraag wil je stellen aan Nataliya?'. En hierna de vier vragen die gesteld worden aan de beide studenten, door gebruik te maken van de code 'longname'

**Voorbeeld:** <subject name="imm\_buitenlands\_vraag1">

```
<longname>Waarom de VU en niet een andere universiteit?</longname>
```

Op zelfde manier wordt de rest van de vragen gesteld. Het resultaat is dat wij een aantal vragen op het scherm zien die klikbaar kunnen zijn door de gebruiker. Dat geeft dus toestemming aan de gebruiker om een keuze te maken. In deze film is er niet gewerkt aan een *score*.

##### 4.1 Suggesties over XIMPEL

Een van mijn suggesties over XIMPEL is dat een simpele manier moet bestaan met XIMPEL of dat het altijd mogelijk moet zijn met XIMPEL om op ieder moment terug te keren naar de intro film (naar de hoofdvraag: kies een van de studenten).

De XIMPEL zou eigenlijk gebruikt moeten worden zonder andere programma's te beschikken. Wat ik hier opgemerkt heb is dat ik een aantal programma's moest hebben om de video interactief te maken zoals Adobe Flash video Encoding enz.



## 5. Scenario's en Story Graph(s)

Hierin krijgt u een beeld van hoe onze story boards, story graph(s), scenario's gemaakt zijn en wat voor problemen ik tegengekomen ben tijdens het maken van deze subopdrachten, wat voor oplossingen ik gevonden heb voor deze problemen.

### **Problemen bij Scenario's**

Ik wist goed hoe de film zou moeten beginnen; de twee studenten zijn in het gesprek. Ze doen allebei Master AI aan de VU. De afkomst van de buitenlandse student was bekend, namelijk Wit Rusland. De vragen die ze elkaar gingen stellen waren ook bekend. Maar dat wij eerst niet zoveel wisten van de antwoorden van de studenten leverde toch later een probleem op.

### **Oplossingen voor het bovenstaand probleem**

Ik stuurde een e-mail met de vragen naar deze twee studenten om te vragen of ze de vragen wilden beantwoorden. Ik kreeg de antwoorden terug. Het resultaat was dat ik absoluut een beter beeld had van wat wij moesten laten zien in de film.

En bovendien was ik niet zeker van het feit dat alles wat in de scenario's staat stap voor stap gerealiseerd zou zijn. Nadat onze video materiaal beschikbaar was, begon ik scenario(s) te schrijven

### **Problemen bij Story Graph(s)**

Het probleem dat ik ondervonden heb tijdens het maken van de story graph(s) was het ontbreken van de benodigde software, namelijk *Adobe Photoshop*.

*Adobe Photoshop* wordt gebruikt voor het maken van de storyboards.

Aangezien ik nog niet eerder had gewerkt met dit programma, wilde ik hiermee thuis oefenen. Maar het installeren van dit programma is bij mij mislukt.

### **Oplossingen voor het bovenstaand probleem**

Door het idee op papier te interpreteren (te tekenen) en dit op de website te zetten heb ik dit probleem opgelost.

## 6. Mijn behaalde leerdoelen

Hierin geef ik aan wat ik geleerd heb, waar ik tegenaangelopen ben en hoe ik hieraan ga werken.

Ik heb geleerd hoe ik op de juiste manier kan plannen en hoe ik dit kan toepassen. Zeer interessante, leerzame lesstof meegekregen tijdens de colleges van IMM waardoor ik nu in staat ben om interessante ideeën te vormen voor een film.

Daarnaast heb ik geleerd hoe ik een website online kan zetten, hoe een interactieve film gemaakt kan worden, hoe ik kan filmen.

Bovendien heb ik kennisgemaakt met (het nut van deze programma(s) een aantal programma(s) zoals *Adobe Flex*, *Photoshop*, *Flash* en een aantal begrippen zoals interactieve film, story boards, story graphs enz.

\* Een van de grootste doelen was dat ik deze opdracht met succes wil afronden.

## 7. Conclusie

- Een goede studieplanning vereist aan de ene kant een actieve *verwerking* van alle informatie, aan de andere kant moet je rekening houden met het feit dat het niet altijd mogelijk is alles van te voren te overzien.
- Het maken van de bepaalde onderdelen van de opdracht (storyboards, het online zetten van webpagina's) heeft veel tijd vereist, daardoor liep mijn studieplanning in de war.
- Het volgen van de colleges heeft mij geholpen bij het ontwikkelen van mijn communicatieve vaardigheden (presenteren).

## **Referenties**

<http://www.cs.vu.nl/~eliens/imm/>

<http://www.few.vu.nl/~imm08310/>

<http://www.mediavision.nl/?content=video>

Bervoets, W., en H.Mastenbroek, Studentwijzer Rapporteren, Den Haag

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.