

Essay Interactive Multimedia

Student: Nam Nguyen

ID: 1842609

Partner: Tak Wah Wong

Groep: 24

<http://www.few.vu.nl/~im0924/>

Inhoudsopgave

1. Introductie
2. Concept
3. Storyboard
4. Montage
5. Ximpel
6. Conclusie

1. Introductie

Voor het vak Interactive Multimedia was de opdracht om een interactieve video applicatie te bouwen met een eigen gekozen onderwerp.

Dit essay gaat over de interactieve Brain Training video applicatie die ik gezamenlijk met Tak Wah Wong heb gemaakt.

Brain Training is een puzzelgenre die verschillende mini games bevat waarbij de gebruiker interactief moet omgaan met wat hij/zij ziet en hoort. We bedachten daarom dat Brain Training uitstekend aansluit bij dit vak. Om ons spel net als de games van 'Brain Training' te maken, moesten we ons niet alleen beperken tot 1 genre, maar maakten we het spel zo divers mogelijk. Het spel kent een zeer lineaire lijn van overgangen naar het volgende doel. Wanneer een level is afgerond, od de gebruiker de vraag god of slecht heeft beantwoord, komt de 2^e opdracht/level al in beeld. Nadat de gebruiker alle levels heeft doorgebracht wordt zijn score berekend en wordt het resultaat bekend gemaakt.

De verschillende fases van dit project zullen hierin worden besproken, eveneens als mijn eigen ervaring met de Ximpel Platform.

2. Concept

Gezamenlijk met mijn partner, ben ik dit project begonnen met het brainstormen over mogelijke concepten voor onze applicatie. Uiteindelijk zijn wij uitgekomen op het onderwerp Brain Training, een interactieve video geschikt voor alle leeftijden en tegelijkertijd leuk en leerzaam. Hoewel wij beseften dat onze beslissing voor dit desbetreffende onderwerp veel programmeer werk bevatte, hield dit ons niet tegen. Een uitdaging durfden we wel aan.

De volgende stap in het ontwerpen van onze video applicatie, was de opzet van onze Brain Training applicatie. Welke onderwerpen moesten we nemen voor de oefeningen die we zouden geven aan de gebruikers; dezen moesten leuk zijn om de aandacht te behouden. Hoewel we eerst bedachten dat vragen over gehoor, zicht en logica heel leuk zouden zijn, zijn we gedurende het maken van de storygraphs uitgeweken naar de onderwerpen geheugen, behendigheid en logica. Vervolgens hebben we de scenario uitgewerkt en het maken van onze interactieve video applicatie.

Afgezien van het veranderen van de onderwerpen, hebben we ons gehouden aan ons eerste concept van het project.

3. Storyboard

Nadat het concept duidelijk was moesten we ons idee in beeld brengen. Hiervoor hebben we een scenario geschreven over wat er in ons spel komt te staan en alle interactieve aspecten van het spel. Het was de bedoeling dat de gebruiker plezier heeft in het spelen van het spel maar dat deze ook wordt uitgedaagd.

Hiervoor hebben we duidelijk een scenario geschreven en daarbij ook een storygraph gemaakt om te zien hoe het spel zich zal verlopen. Gelukkig geldt bij een quiz/puzzel spel zoals de onze steeds een duidelijke stap naar de volgende vraag. Om het spel nog concreter te benaderen hebben we voordat we begonnen aan het bouwen van het spel elke vraag opgeschreven en hebben we voor deze alle nodige assets opgezocht en hebben we ook een doel gegeven voor elke opdracht. We hadden eerst voor elke vraag een idee in ons hoofd. Het concept was de gebruiker moest luisteren naar de inhoud van een filmpje of voor behendigheid dat de gebruiker zich snel moest reageren en ook correct reageren bij een bepaalde opdracht. Materiaal haalden we van Youtube, maar omdat onze opdrachten niet simpel uitgevoerd konden worden met alleen dat materiaal was het nodig om zelf creatief aan de slag te gaan en zelf materiaal te maken. Omdat ik al ervaren ben in Photoshop en Flash had ik veel ideeën om zelfs clipjes te maken of een object te koppelen door middel van overlay boven een bestaand filmpje. Uiteindelijk was onze storyboard af.

Het bleek vooral lastig in het vinden van de juiste vragen, maar uiteindelijk hebben we een selectie van zeer uitdagende vragen en opdrachten gevormd.

Met onze storyboard in hand gingen we aan de slag.

4. Montage

Dit was het meest vermoeide gedeelte van allemaal ondanks dat ik al ervaring had met films bewerken. Tak Wah hield zich vooral bezig met het bewerken van films voor ons project en ik was degene die aan het design en Ximpel werkte. Omdat ik zelf ook via Adobe Flash filmpjes had gemaakt moest ik vaak ook mijzelf met het filmbewerken bezig houden. We gebruikten het programma Adobe Première allebei voor het eerst maar het werken ermee was op zich niet moeilijk. Het programma was zeer simpel te begrijpen en we hadden alleen de basis functies nodig zoals knippen en plakken. Veel clips die we gebruikten waren te lang en moesten worden geknipt. Lange clips zijn monotoon waardoor de kijkers zich snel zal vervelen. Daarom besloten we voor elke clip een korte afspeeltijd te geven.

Voor de vragen van Logica en behendigheid heb ik gebruik gemaakt van externe programma's zoals Photoshop en Flash CS4 van Adobe. Bij behendigheid was de opdracht telkens dat de gebruiker snel moest reageren op een object wanneer die dit ziet. Ik heb ervoor gekozen om eerst enkele objecten die lijken alsof ze de juiste zijn, maar dit toch niet zijn. Bijvoorbeeld in 1 level moet de gebruiker op een gele ster klikken, maar er komen aan het begin alleen oranje, groene en rode sterren. De gebruiker denkt dan haastig dat hij de juiste ster ziet en klikt daar op. Door middel van een transparante afbeelding hebben we via Ximpel de ster een klikbare overlay gemaakt. Wanneer de gebruiker de goede ster klikt krijgt hij punten. Voor Logica gedeelte hebben we complete flash filmpjes gebruikt. Via flash heb ik kubussen geanimeerd en een complete animatie voor een denk vraag gemaakt. Ook heb ik 2 filmpjes gemaakt waar een stel sommen op het scherm tevoorschijn komen en de gebruiker kan dan via de question methode in Ximpel klikken of de vraag goed of niet goed is. Hierbij kwam het goed aan te pas dat Ximpel de tijd van verschijning en duur van de vraag kon bepalen. De vragen moesten namelijk op dezelfde tijd komen zoals de animatie.

5. XIMPEL

Zodra het project was begonnen, ging ik aan de slag met de tutorial van Ximpel om de basis functies onder de knie te krijgen. Mijn ervaring met Action Scripting en XML hielpen mij op weg in het ontdekken van de functies die Ximpel biedt en maakten het tegelijkertijd makkelijker om het Ximpel raamwerk te begrijpen. Voor beginners, is het programma simpel en makkelijk te bedienen en daarvoor redelijk geschikt voor eenvoudige interactieve video's. Daarentegen, voor ons project was dit programma niet de beste keuze.

Voor onze brain training video deed de belangrijkste functie, de overlay score, het niet. Dit bracht de nodige problemen voor de ontwikkeling van onze project op. Gelukkig biedt het programma ruimte om op een creatieve manier de benodigde functie te laten werken via een andere functie.

Verder is het nogal teleurstellend dat filmpjes bewerken in het programma zelf niet mogelijk is, iets wat we wel verwachtten van Ximpel. Als oplossing hiervoor, hebben wij Adobe Premier moeten gebruiken om ons project te kunnen laten werken.

Door onze keuze voor een interactieve Brain Training video, was Ximpel te beperkt en hielp het ons niet in het verwezenlijken van onze doel. Hierdoor hebben we verschillende aanpassingen moeten maken met wat wij wilden bereiken met het project, iets wat wij zeer betreuren. Het idee achter Ximpel is goed bedoeld, maar helaas werkt het zo goed als verwacht en is te beperkend.

6. Conclusie

Al met al, heb ik plezier gehad gedurende het project. Het bedenken van een eigen concept en alle stappen daarna maakten dit project meer ons eigen en vergrootte onze enthousiasme. Onze eigen concept bracht verschillende complicaties mee, die we gelukkig eenvoudig konden overkomen met wat creativiteit. De beperkingen van Ximpel maakten het verwezenlijken van ons einddoel wat moeilijker, maar het uiteindelijke eindresultaat – onze Brain Training video applicatie – was alle moeite waard. De ervaring die we hebben opgedaan met dit project, is iets wat bij zal blijven en ook zeer nuttig is in de toekomst voor bijvoorbeeld presentaties en dergelijke.