

Inleiding Multimedia 2008

Het maken van een interactieve video



Door: Joeri Fokke (1335022)
Begeleider: Sven Gude
Groep: IMM08101 (<http://www.few.vu.nl/~imm08101>)
Datum: 12 mei 2008

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
Inleiding	3
Concept.....	4
Doelgroep en doel	4
Idee van de film	4
Scenario's	5
Scene 1: Intro	5
Scenario 1	5
Scene 2: De kijker maakt als 1 ^{ste} keuze om naar de VU te gaan.....	5
Scene 3a: De kijker kiest voor BWI.....	5
Scene 3b: De kijker kiest voor Informatica.....	5
Scenario 2	6
Scene 4: De kijker maakt als 1 ^{ste} keuze om naar de stad te gaan	6
Scene 5: De kijker maakt de keuze voor klimaat	6
Scene 6: Einde	6
Storygraph	7
Assets	8
Scene 1 - Introductie:	8
Scene 2 - VU:	8
Scene 3a & 3b - Introductie BWI & Informatica:	8
Scene 4 - Introductie Amsterdam:.....	8
Scene 5 - Klimaat	9
Scene 6 - Einde.....	9
Implementatie	10
1) Interactieve video	10
De XIMPEL – player	10
Scene 1 - Introductie:	10
Scene 2 - VU:	10
Scene 3a & 3b - Introductie BWI & Informatica:	11
Scene 4 - Introductie Amsterdam:.....	11
Scene 5 – Klimaat	11
Scene 6 - Einde.....	11
2) Korte film	12
Evaluatie project en XIMPEL platform	13
Het project	13
XIMPEL platform	13

Inleiding

Een mens kan vandaag de dag niet meer zonder een computer, kinderen groeien ermee op. Internet is een steeds belangrijkere rol gaan spelen in het leven, meer en meer worden de klassieke dingen zoals print vervangen door online media. Een voorbeeld van een partij die hier slim op in heeft gespeeld is youtube¹. Op dit online portal is het mogelijk je eigen gemaakte video's te publiceren en te delen met de rest van de wereld.

In deze case gaan we hierop in spelen en gaan we een interactieve video maken. Het doel van deze video is om iets meer interactie tussen de user en het filmpje te krijgen (meer over de opdracht in het volgende hoofdstuk). Hierbij lopen we een beetje op de toekomst vooruit en gaan we onderzoeken wat de mogelijkheden zijn binnen een interactieve video.

Aan ons is gevraagd om ter promotie van de Vrije Universiteit van Amsterdam (VU) een interactieve video te maken. Ook moet er een korte clip van circa 2 minuten worden gemaakt, die op youtube kan worden vertoond. Deze video moet een "viral effect" teweeg gaan brengen, hij moet zich als het ware als een worm over het internet gaan verspreiden. Dit alles om ervoor te zorgen dat aankomende studenten uiteindelijk voor 1 van de opleidingen kiezen op de VU.

In dit verslag zal ik stap voor stap gaan beschrijven hoe de interactieve video tot stand is gekomen en welke problemen we tegenkwamen.

¹ Zie <http://www.youtube.com>

Concept

In dit concept beschrijven we de inhoud van de viral en de strategie die we gaan volgen. Het doel van deze case is om een (interactieve) video te maken, die zich via het internet/web moet gaan verspreiden. Mensen moeten de video interessant vinden en willen delen met hun vrienden, zodat er een steeds grotere groep mensen de video te zien krijgt.

Doelgroep en doel

De doelgroep van de video is in de eerste plaats de scholieren, die op het punt staan om een keuze voor een studie te gaan maken. Je kunt hierbij denken aan kinderen die nog op de middelbare school zitten, maar ook aan mensen die twijfelen over hun studie. Tevens moet het filmpje ook gericht zijn op mensen die op zoek zijn naar een Master.

Het doel van de video is om mensen te overtuigen te kiezen voor een bèta gerelateerde studie. Veel mensen hebben een beeld dat de bèta studies saai zijn en dat er alleen maar nerds deze studies volgen. Wij willen met onze video laten zien dat deze studies niet saai zijn en juist heel erg interessant. Laten zien dat exacte wetenschappen veel meer is dan alleen maar de Wiskunde die de leerlingen van de middelbare school kennen. Natuurlijk betrekken we hierbij de stad Amsterdam en de VU, zodat als men kiest voor een bèta studie dat op de VU is.

Idee van de film

Wat we willen bereiken met de film is de doelgroep een kijkje geven in de keuken van een bèta student. Doormiddel van keuzes kan de persoon dingen gaan doen in Amsterdam en op de VU, waarbij steeds een klein onderdeel van de exacte wetenschapsstudies terugkomt.

Voor deze interactieve video hebben we ons laten inspireren door het computerspel de “SIMS”, waarbij men een aantal stappen in het leven van een persoon kan maken. Je kijkt als het ware over de schouder van een bèta student en gaat samen met hem een aantal dingen doen, waarin de gebruiker bepaalt wat te doen aan de hand van een keuze.

Voor media die geen interactie ondersteunen (bijvoorbeeld youtube) wordt er een samenvatting van de interactieve video gemaakt. Hierbij worden per onderdeel de leuke en interessante dingen aangehaald. Denk hierbij aan de stad Amsterdam en de VU.

Scenario's

Zoals in ons concept is beschreven laten we het leven van een student zien. De kijker kan het leven van de student gaan bepalen aan het hand van een aantal keuze momenten. Om de kijker bij de video te houden en deze niet saai te laten worden, zullen een aantal scènes ondersteund worden door een quiz. Deze vragen worden met ja en nee beantwoord. De invulling van de quizelementen zal pas in een later stadium vorm krijgen en in deze versie verder niet besproken worden. Tevens is het de bedoeling dat de gehele clip voorzien wordt van muziek.

Hieronder volgt een beschrijving van de scènes:

Scene 1: Intro

De student staat op en maakt zich klaar om uit huis te gaan. De handelingen die hij hierbij pleegt worden (tanden poetsen, douchen, aankleden etc.) gefilmd. Hierbij wordt gekozen voor een "First person" techniek. We kiezen voor deze techniek om de kijker het idee te geven dat hij het zelf ervaart: je kijkt als het ware door de ogen van de persoon zelf.

Tijdsduur: 30 seconden tot 1 minuut

Na deze scene volgt het 1^{ste} keuzemoment: VRIJE UNIVERSITEIT of STAD

Aan het eind van scene 1 kan gekozen worden tussen naar de Vrije Universiteit gaan of naar de stad. Dit zijn eigenlijk twee scenario's en zullen deze dan ook één voor één uit gaan werken.

Scenario 1

Scene 2: De kijker maakt als 1^{ste} keuze om naar de VU te gaan

De student kiest voor de Vrije Universiteit, en komt via een rondleiding op de VU Campus aan op een gang waar er via deuren weer een keuze moment ontstaat. Op elke deur staat er namelijk een studie geschreven. Nadat de student een keuze heeft gemaakt voor een studie, zal er de persoon het lokaal betreden van de desbetreffende studie.

Tijdsduur: 30 seconden tot 1 minuut

Na deze scene volgt een keuzemoment: BWI of INFORMATICA

Scene 3a: De kijker kiest voor BWI

De kijker komt doormiddel van een korte presentatie meer te weten over de studierichting bedrijfswiskunde Informatica. Hierbij komen zowel de aspecten van de studie aan de orde alsmede de eventuele richtingen voor werk in de toekomst.

Tijdsduur: 30 seconden tot 1 minuut

Scene 3b: De kijker kiest voor Informatica

De kijker komt doormiddel van een korte presentatie meer te weten over de studierichting Informatica. Hierbij komen zowel de aspecten van de studie aan de orde alsmede de eventuele richtingen voor werk in de toekomst.

Tijdsduur: 30 seconden tot 1 minuut

Na het zien van een van deze twee filmpjes krijgt de kijker de keuze om de andere studie ook te gaan bekijken of weg te gaan. Zie hiervoor ook het storygraph aan het einde van dit hoofdstuk.

Scenario 2

Scene 4: De kijker maakt als 1^{ste} keuze om naar de stad te gaan

De student komt in de binnenstad van Amsterdam en kan via een rondleiding iets meer over de stad te weten. Dit gebeurt door bezoekjes aan dingen die Amsterdam onderscheiden van andere steden. Aan het einde van het filmpje zie je dat de gefilmde persoon zich afvraagt hoe de tramdiensten eigenlijk worden ingepland. Tevens begint het te sneeuwen en vraagt de persoon zich af wat de gevolgen van het broeikaseffect zijn.

Tijdsduur: 1 minuut tot 2 minuten

*Na dit filmpje volgt er een keuzemoment: VRIJE UNIVERSITEIT of KLIMAAT.
Als er wordt gekozen voor de VU dan kom je terecht bij scene 2 (zie storyboard).*

Scene 5: De kijker maakt de keuze voor klimaat

In deze scene zal op een grappige manier verwezen worden naar het probleem van global warming. Dit als een soort satire op de klimaat conferentie van Al Gore.

Tijdsduur: 1 minuut tot 2 minuten

Aan het einde van elk scenario ga je automatisch naar scene 6, hieronder een korte omschrijving van deze scene:

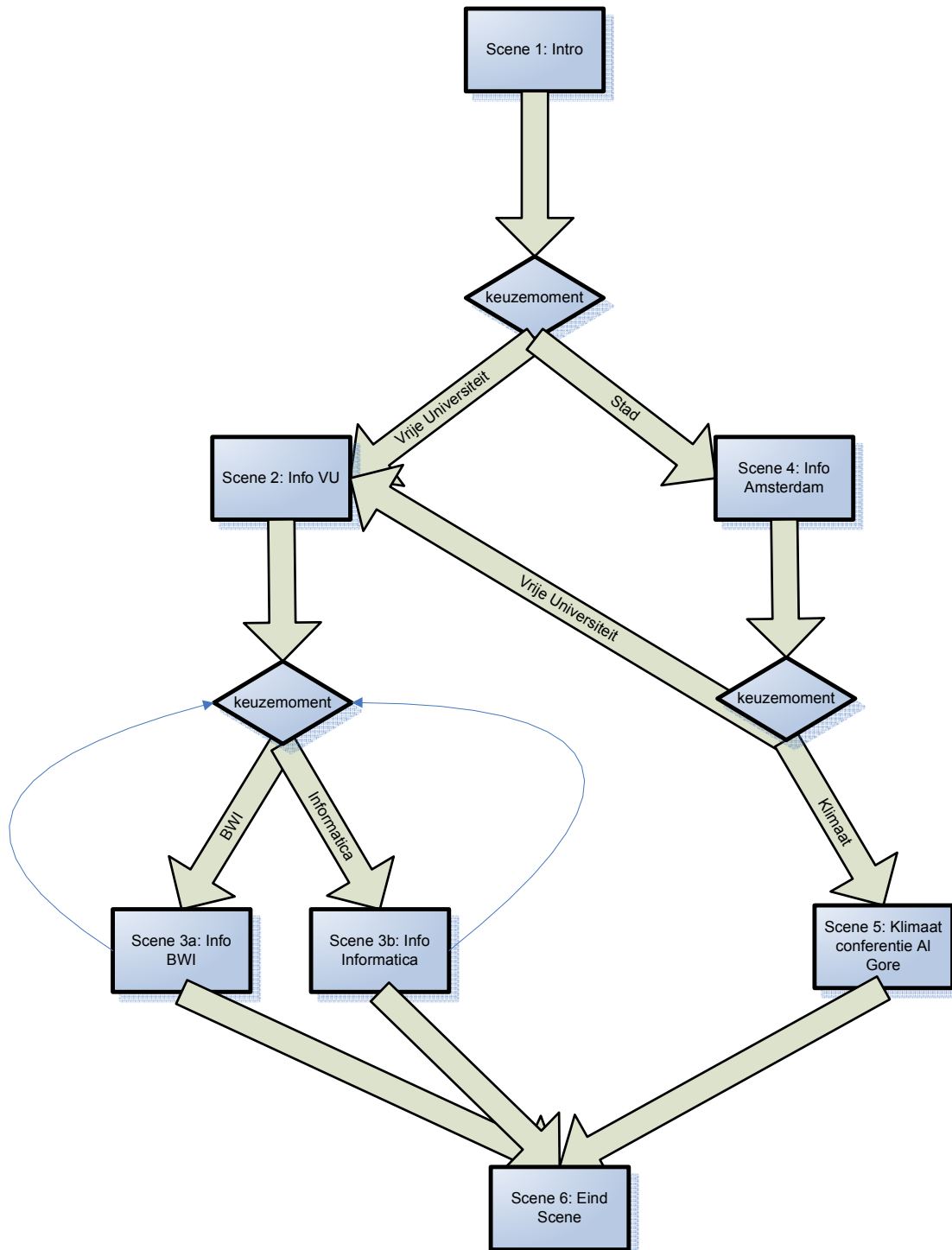
Scene 6: Einde

Dit wordt de meest simpele scene, maar wel de belangrijkste scene. Hierin komt iets te staan van: “meer info, kom naar de opendagen op de VU”. Dit is echter iets wat we in een later stadium gaan beslissen.

Tijdsduur: 30 seconden

Storygraph

Om het allemaal grafisch iets te verduidelijken hebben we hieronder een storygraph toegevoegd.



Figuur 1: Storygraph interactieve video

Assets

De volgende fase in het maken van de interactieve video is het zoeken naar materiaal en inspiratie voor het maken van de interactieve video. Hierbij hebben we o.a. als bron youtube gebruikt.

Zie hieronder per scene het materiaal wat we hebben gebruikt om inspiratie op te doen:

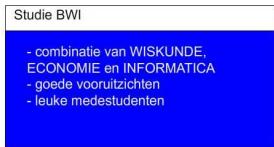
Scene 1 - Introductie:

	Zoals in de scenario's besproken is de intro te vergelijken met de clip van "Smack my bitch up". De student staat op een maakt zich klaar om het huis uit te gaan. Deze scene word ondersteund door muziek.
---	--

Scene 2 - VU:

	De persoon komt aan op de VU campus en loopt langs een aantal belangrijke dingen op de VU (kantine, sportcentrum, binnenplaats, hoofdgebouw) en komt dan aan in een gang met deuren. De gebruiker kan kiezen over welk onderwerp hij meer wil zien.
---	--

Scene 3a & 3b - Introductie BWI & Informatica:

	De student zit hier in een zaal en kijkt naar een powerpoint presentatie over de studie BWI of INFORMATICA. Deze presentaties zullen elk niet langer dan 1 minuut duren
---	--

Scene 4 - Introductie Amsterdam:

	Deel I: In deze scene van ongeveer 2 minuten loopt de student door Amsterdam en ziet hij alle leuke en mooie dingen die de stad te bieden heeft.
---	---



Deel II:

Aan het einde van deze scene begint het te sneeuwen en vraagt de persoon zich af hoe dat kan ik mei. Tevens vraagt hij zich af hoe de busverkeer ingepland wordt.

Scene 5 - Klimaat



In deze scene wordt op een grappige manier de kijker iets over global warming vertelt, na het zien van dit stukje komt een teaser om de student naar de VU te lokken.

Scene 6 - Einde



Dit is de eindscene van de interactieve film en hierin fiets de persoon naar huis en komt weer een teaser op het scherm te staan.

Voor meer informatie en de filmpjes zie <http://www.few.vu.nl/~imm08101/videos.html>

Implementatie

1) *Interactieve video*

Voor het maken van de interactieve video is gekozen voor het gebruiken van het framework XIMPEL². XIMPEL is eenvoudig en het staat voor *eXtensible Media Player for Entertainment and Learning*, en is een uitbreidbare Flex applicatie voor de alom beschikbare flash plugin. Met XIMPEL kun je, eenvoudigweg door het aanpassen van XML configuratie files je eigen interactieve video produceren, met eigen materiaal of videos van *youtube*. Ook kun je, als je leert met *flex* en/of *actionsript* om te gaan, de video player van XIMPEL eenvoudig aanpassen, door extra animaties, mini-games, of informatie visualizaties toe te voegen.

Nadat we eerst de tutorial hebben doorgenomen, zijn we van start gegaan met het maken van onze interactieve video. Omdat we in de fases hiervoor al veel materiaal hadden verzameld konden we nu per scene de video in mekaar gaan zetten. In het volgende gedeelte zal ik per scene aangeven wat we hebben gedaan en waar eventueel de problemen hebben gezeten. Maar eerst zal ik kort gaan vertellen wat we allemaal hebben aangepast aan de XIMPEL player.

De XIMPEL – player

Omdat we van mening waren dat de huidige versie van de XIMPEL - player prima voldeed aan onze eisen, hebben we maar wat kleine aanpassingen gedaan in het design en de tekst. Eerst waren we van plan om de player verder te gaan veranderen, maar we kwamen echter tot de conclusie dat hier te veel tijd in ging zitten om de code helemaal onder de knie te gaan krijgen.

Scene 1 - Introductie:

De eerste gedachten was om hier zelf voor te gaan filmen, echter bleek er genoeg materiaal op internet beschikbaar. We vonden het dan ook niet nodig om hier zelf voor te gaan filmen. We hebben uiteindelijk het deel van de clip van de prodigy gebruikt. Dit alles hebben we bewerkt met een video bewerkingsprogramma en daarna via de flash video encoder omgezet in een .flv³ file.

Scene 2 - VU:

Voor deze scene hebben we met behulp van een digitale camera een aantal scènes opgenomen op de VU. Omdat we wilde vermijden dat mensen ongewild op de video kwamen, hebben we zo goed mogelijk geprobeerd om op rustige plekken te filmen. Bij het omzetten naar een flash movie, hadden we wat proberen met de grote van de bestanden. Wat je vaak ziet bij youtube is dat de filmpjes van slechte kwaliteit zijn, dit omdat anders het bestand te groot wordt. Omdat men dit op internet gewend is hebben we besloten om de bestanden ook niet te groot te laten worden.

² Voor een simpele tutorial over XIMPEL zie <http://www.cs.vu.nl/~eliens/imm/local/intro-iv.pdf>

³ .flv is een video format voor de flash plugin wat o.a. gebruikt wordt door youtube

Scene 3a & 3b - Introductie BWI & Informatica:

Met de invulling van deze twee scènes hebben we wel even wat moeten worstelen. Maar gelukkig vonden we op de website van de VU voor BWI een powerpoint presentatie en voor Informatica een introductie video. Met behulp van de flash video encoder hebben we de bestanden omgezet naar een flash movie.

Scene 4 - Introductie Amsterdam:

Voor deze scene geldt hetzelfde als voor de eerste scene, waarom zelf filmen als er al veel te vinden is op het internet. Na het bekijken van een aantal filmpjes, kwamen we op het juiste filmpje wat een goede sfeer van Amsterdam neer zette. Dit filmpje hebben we met behulp van het programma keepvid⁴ om weten te zetten naar een flash movie.

Scene 5 – Klimaat

Bij het speuren op youtube kwamen we op een komische persiflage van de klimaat conferentie van Al Gore. We vonden het een zeer geschikte manier om dit onderwerp te behandelen. Voor het omzetten hebben we ook weer keepvid gebruikt.

Scene 6 - Einde

Omdat deze scene belangrijk is om mensen naar de VU te lokken hebben we hier wel even over na moeten denken. We hebben besloten om het kort te houden en de kijker een warm gevoel te geven door het muziekje bij de eindscene.

Ook hebben we een aantal scenes voorzien van vragen, dit hebben we gedaan om de kijker een beetje wakker te houden.

Voor het eindresultaat zie <http://www.few.vu.nl/~imm08101/intervideo.html>.

⁴ Zie <http://keepvid.com/>

2) Korte film

Omdat het op dit moment nog niet mogelijk is om op youtube interactieve films te uploaden, hebben we ook een korte film gemaakt om de VU te promoten. We hebben besloten om hier een iets andere aanpak te doen. De film is een klein verhaaltje (sprookje) waar Amsterdam naar voren komt en drie studierichtingen. We hebben deze video gemaakt met windows movie maker en hem daarna omgezet naar een flash movie. Omdat deze film gebruikt maakt van de scènes van de interactieve video hoeven we hier niet verder op in gaan.

Voor het eindresultaat zie <http://www.few.vu.nl/~imm08101/kortevideo.html>.

Evaluatie project en XIMPEL platform

Het project

Omdat zowel Sandino als ik BWI studeren was het in het begin een beetje kijken of dit wel een geschikt vak voor ons was. Al snel werd duidelijk dat het geen probleem bleek te zijn, omdat we al redelijk wat ervaring hadden met programmeren. We waren het snel eens over het concept en ik ben al begonnen met het bouwen van een eerste test film.

Helaas kwamen de files om de XIMPEL player te bewerken pas gedurende het project online, zodat we eerst niet begrepen hoe we de player zouden moeten bewerken. Tevens pas in de laatste week versie 2, naar mijn mening had dit eerder moeten of helemaal niet. Ook vind ik dat er een goede handleiding ontbreekt wat er nu precies van ons verwacht wordt. Mijn persoonlijke mening is dat het al begint bij de website van het vak. Deze vind ik rommelig en onoverzichtelijk, wat voor een informatica vak toch niet zou hoeven.

Ook zo het leuker zijn geweest als het project meer diepgang had, bijvoorbeeld zelf programmeren. Natuurlijk kon dit nu ook, maar was de tijd te krap om dat echt te gaan doen. Dit kan ook alleen als het project ondersteund wordt door goede tutorials over FLEX en video bewerking, echter is hier niet de tijd voor. Misschien is het een optie om het project langer te maken en meer ECTS?

De samenwerking met Sandino was goed en we waren het over het algemeen snel met elkaar eens. Ze hebben ervoor gezorgd dat we de taken goed hebben verdeelt, zodat we geen dingen dubbel hebben gedaan. Al met al vond ik het een superleuk project en heb ik eigenlijk een beetje spijt dat ik niet deze richting op ben gegaan met studeren.

XIMPEL platform

Mijn ervaringen met het XIMPEL platform zijn redelijk positief, het is een erg leuke tool om interactie aan video's toe te voegen op een relatief simpele manier. Helaas bleek de versie waarmee wij werkte wel erg simpel te zijn, ook grafisch niet erg mooi. Mijn handen begonnen te jeuken om dit aan te passen, alleen daar was de tijd niet voor. Ik denk dat deze versie op dit moment te simpel is om te implementeren in youtube bijvoorbeeld, maar ik zie zeker mogelijkheden om het uit te breiden.

Voor iemand die niks met informatica heeft is het een leuke tool, maar ik denk dat mensen die kunnen programmeren liever zelf een applicatie maken, omdat de huidige versie niet voldoet aan hun eisen. Natuurlijk zijn er API beschikbaar, maar volgens mij is het doel van XIMPEL dat je er meteen mee kan werken.

Ik zou dat ook willen adviseren om zeker door te gaan met ontwikkelen, maar ook eens iemand, die niks weet van Informtica, erbij te betrekken en hem vragen wat hij mist. Bekijk het daardoor vanuit een ander perspectief, dat van de gebruiker. Ik kijk zeker uit naar een nieuwe versie van XIMPEL en ga me zeker zelf ook verdiepen in de mogelijkheden.