

Het maken van een interactieve video

Door: Berry de Groot 1623184 bgt300 imm08306

Abstract

Om een film te maken moet je creatief zijn, maar je kan je ook aan een structuur houden. Een interactieve film vergt van beide disciplines een hoop tijd. De structuur bestaat uit Concept, Scenario's, een Story Graph, het beeldmateriaal en een technische realisatie. De structuur helpt je door het proces heen om een interactieve film te maken. Ximpel is een handig programma om een interactieve film te maken. Maar zoals elk programma heeft dit programma ook nog met een paar kinderziektes te maken.

Introduction

Een interactieve video is meestal niet gemaakt in een dag. Er zijn een aantal stappen die genomen kunnen worden. Let op het woord kunnen. Om een film te maken hoeft je je niet aan deze stappen te houden. Maar het is wel een goede basis om met dit stappenplan aan de slag te gaan.

Deze stappen zullen gedemonstreerd worden in dit essay en we zullen samen zien hoe we tot een volledige film komen. Ook word er uitgebreid ingegaan op het programma Ximpel dat hierbij gebruikt is.

Background

Ximpel is een programma om een interactieve film te maken. Het is gebaseerd op het flex framework. Ximpel wordt nu gebruikt voor de ontwikkeling van het Clima Futura game, dat gaat over de verandering van het klimaat.

Dhr. Eliens gebruikt dit programma ook in zijn colleges over Inleiding Multi Media. Hij besteedt veel aandacht aan de nieuwe hype.

Mogelijk is het ook de nieuwe toekomst van films bekijken.

Sections

CONCEPT

Het concept is niet meer dan een idee waarover de film moet gaan. Soms krijg je van een opdrachtgever al een kleine aanwijzing waar het over moet gaan. Soms word dat helemaal aan jezelf overgelaten.

In het concept zet je niet meer dan een aantal globale statements waarvan je wilt dat deze terug te vinden zijn in je film. Hoe je dit wilt gaan realiseren is nog niet echt een issue. Hoewel enige gedachte erover kan geen kwaad.

In een concept is je eerste grote beslissing al gemaakt. Je sluit namelijk heel veel (deel)onderwerpen

uit. Je hebt namelijk al gekozen waar je het over doet. In plaats van een grote verzameling aan onderwerpen heb je er nog maar een paar of zelfs nog maar 1 over.

Bij een concept kan je ook vertellen waarom je voor bepaalde onderwerpen gekozen hebt. Een soort van onderbouwing. Hiermee kan je wat meer kracht achter je verhaal zetten. Dit is vaak de bedoeling als je een film moet maken voor een producent. Dan gaat het erom wie de beste concept heeft en dat gaat door.

SCENARIO'S

Na het schrijven van een concept gaan we door over het schrijven van scenario's.

Bij de scenario's ga je wat specifieker in over het onderwerp dat je gekozen hebt in je concept. Je gaat een idee scheppen over wat je wilt gaan filmen.

Wikipedia geeft de volgende betekenis aan het woord scenario:

“ Een scenario is een chronologische beschrijving ("draaiboek") van een bepaalde gebeurtenis (of reeks gebeurtenissen) die heeft plaatsgevonden of nog moet plaatsvinden. “

Een scenario is dus ook niet meer en minder dan een compleet verhaal over hoe je film eruit zal gaan zien.

Er zit wel een gat in de betekenis, want soms weet je niet of in een interactieve film wat wel en wat niet gezien zal worden door de persoon die interactief keuzes kan maken. Hier moet nog wel het een en ander over nagedacht worden door de scenario schrijver.

Zorg er dan voor dat de traces die door film gemaakt kunnen worden wel een chronologische beschrijving zit.

STORY GRAPH

Een story graph is een representatie de geschreven scenario's. Dit kan op veel verschillende manieren gerepresenteerd worden.

Je kan een aantal shots achterelkaar zetten en op de keuze momenten pijlen zetten na de shots waar je dan op uitkomt. Deze shots kan je van al bestaande beeldmateriaal gebruiken, maar je kan ook kiezen voor schetsen.

Ook kan je kiezen voor een hele abstracte manier, waarbij je de keuze momenten representeert als punten. Dan zijn de lijnen tussen de punten mogelijke shots. Hierbij laat je niet zien hoe en waar je beelden van wilt hebben. Maar op deze manier geef je heel overzichtelijk weer welke traces er bestaan in je interactieve film.

ASSET

Na het maken van het concept, de scenario's en de story graph, heb je waarschijnlijk nog niet veel beeldmateriaal. Deze kan verkregen worden door zelf een camera te pakken. Of door intensief te zoeken op het Web.

De beelden die je verkrijgt moeten goed voldoen aan je scenario's. Dan komt de technische realisatie al gauw in beeld.

Om het beeldmateriaal te verwerken in Ximpel is het vereist dat alle verkregen filmpjes in het bestandsformaat .flv zijn.

DE TECHNISCHE REALISATIE

Nadat we alle filmpjes hebben in .flv formaat kunnen we aan de slag met Ximpel. De huidige versie van Ximpel is op de onderstaande link te downloaden:

<http://www.few.vu.nl/~ximpel/imm/>

Nadat het .zip bestand is uitgepakt plaats dan alle video bestanden in de map bin/video.

Nadat dit gedaan is moet er nog een XML file zodanig aangepast worden dat de filmpjes op de juiste manier worden afgespeeld.

De file die hiervoor geopend moet worden is: bin/XML/video.xml.

Om keuzes erin aan te brengen voeg dan dit toe aan je xml bestand:

```
<video file="<YOUR VIDEO>" repeat="true">
  <branchquestion><YOUR QUESTION></branchquestion>
  <overlays>
    <overlay position="<POS>" size="<SIZE>" label="<LABEL>"
      position2="<POS>" size2="<SIZE>" label2="<LABEL>" />
  </overlays>
</video>
```

In de <....> moeten de waardes komen. Voor de <POS> en <SIZE> moet je kijken naar de het volgende figuur:

(0,0)	(1,0)	(2,0)	(3,0)	(4,0)					
(0,1)	(1,1)	(2,1)	(3,1)	(4,1)					
(0,2)	(1,2)	(2,2)	(3,2)	(4,2)		<i>overlay</i>			
(0,3)	(1,3)	(2,3)	(3,3)	(4,3)					
(0,4)	(1,4)	(2,4)	(3,4)	(4,4)					

Bij dit figuur is voor de <POS> 12 ingevulde en voor <SIZE> 32 (dus 3 breed en 2 hoog met als linksboven punt (<POS>) 1 naar rechts en 2 naar beneden.)

De <LABEL> komt terug op de <LABELNAME> waarvan hieronder een fragment te zien is

```
<subject name=<LABELNAME>>
  <longname><TITLE></longname>
  <score><SCORE></score>
  <videos>
    <video file="<YOUR VIDEO>">
      <question><QUESTION></question>
      <rightanswer><CORRECT ANSWER></rightanswer>
    </video>
  </videos>
</subject>
```

Voor <TITLE> moet je een titel invullen. Voor <SCORE> de te behalen score voor die keuze deze tag kan je er ook tussen uit halen als dit gewent is. Voor <YOUR VIDEO> je eigen video die in de map bin/video staat (zonder .flv achter de naam).

Als je er tussen de clip een vraag wil doen dan kan je <QUESTION> vervangen door een vraag en waarbij <CORRECT ANSWER> de waarde true voor goed en false voor fout is. Mocht je deze vraag niet willen hebben laat je de tag question en rightanswer weg.

Nadat alles correct is ingevuld is het tijd om de film te compileren. Dit doe je door op de Batch file make_ximpelApp_with_SWC uit te voeren. Waardoor er een bestand ximpelApp ontstaat die dus je programma gecreëerd heeft.

PUNTEN TER VERBETERING VAN XIMPEL

Ximpel is vrij simpel te gebruiken. Het is een kwestie van een XML file aanpassen naar eigen wensen en het werkt.

In de XML file staat eigenlijk je hele storygraph met daarin de bestandsnamen van je video. Dus je kan vanuit je storygraph makkelijk werken. Zonder er veel bij te hoeven nadenken.

Wil je wat meer uit Ximpel halen? Dan mag je je flink gaan verdiepen. De documentatie is misschien wel volledig. Maar het is niet makkelijk te vinden wat je waar kan aanpassen. Het is even zoeken voordat je door hebt hoe je het begin van de swf file kan aanpassen. Het is mij alleen nog maar gelukt om het eerste plaatje van de dragonslair te veranderen. Ik vind het persoonlijk een slechte zaak dat, dat niet gedocumenteerd is.

Wat ook een punt ter discussie is, is de kwaliteit van de flv bestandsformaat. Bij het converteren gaat er veel verloren aan de kwaliteit.

Natuurlijk kan je een duur pakketje bestellen en het dan wel helemaal spik en span maken. Maar zonder Adobe Flash is het bijna onmogelijk om een zuivere film te maken.

Ook bij het bekijken van de interactieve film moet je de bestandsnaam in de XML file zetten. Mocht die film niet in die map zitten dan gaat dat problemen opleveren. Dan loopt het hele XIMPEL verhaal in de soep. Het zou mooi zijn als hij dan nog wel blijft draaien en een foutmelding geeft dan hij het filmpje niet kan vinden.

Het principe van de overlay vind ik een goed principe. Maar wat als je een filmpje wilt afspelen en de keuze moet vallen op de laatste frame? Dan moet je voor die frame een aparte .flv bestand maken en dan moet je in de tag <video> een attribute neerzetten repeat="true". Het zou een veel mooiere oplossing zijn als je een attribute neerzet in de video, waarbij pas op het laatste frame het keuzemoment komt en dat hij daar op blijft stilstaan. Zonder dat je daar een aparte filmbestand voor moet aanmaken.

Conclusion

Ximpel is een degelijk programma waarmee je interactieve filmpjes mee kan maken. Maar hier en daar schiet het toch nog wat te kort. Het is populair gezegd nog niet over zijn kinderziektes heen.

Maar voor wie enthousiast is, die kan het gebruiken en er veel plezier van hebben.

Voor studenten is het een goede bron om veel van te leren. Niet alleen om een gewone film te maken. Nee het gaat zelfs om een interactieve film. Waar toch wel iets meer bij komt kijken dan een gewone film.

References

<http://www.ximpel.net>

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

Twee sites die informatie geven over Ximpel

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

Op deze site kan Ximpel gedownload worden. Tevens staat hier ook informatie over de structuur waar in de essay over geschreven wordt

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

Hier staat de Quote die gegeven wordt over Scenario's