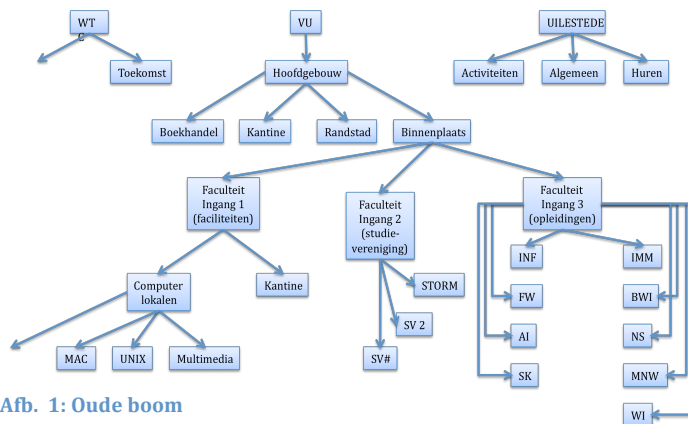


Shailin Mohan
smn490 – 1752502
Groep: imm08307

Essay:
Interactieve video applicatie

Ik heb al eerder een soort gelijke opdracht gemaakt, dus voor ons was het idee snel ontwikkeld en wij wisten wat erin zou voorkomen en hoe wij dit zouden realiseren.

We hebben ervoor gekozen om de VU een beetje te laten zien en een rondleiding door het W&N gebouw. We laten een aantal plekken zien binnen het gebouw met een beetje informatie. We hebben ervoor gekozen om geen figuur te gebruiken die je rond leidt door het gebouw, omdat het anders het zicht zou blokkeren van de gebruiker.



Afb. 1: Oude boom

In het begin hadden we ervoor gekozen om een stukje van de omgeving van de VU te laten zien, zoals het World Trade Center en de studentenvesting de Uilestede. Dit hebben wij weggelaten omdat het anders te uitgebreid zou worden en dan zou de interactieve video applicatie te lang duren. Ook zouden

we meer van het hoofdgebouw laten zien zoals de kantine, Randstad uitzendbureau, de bibliotheken en de VU Boekhandel.

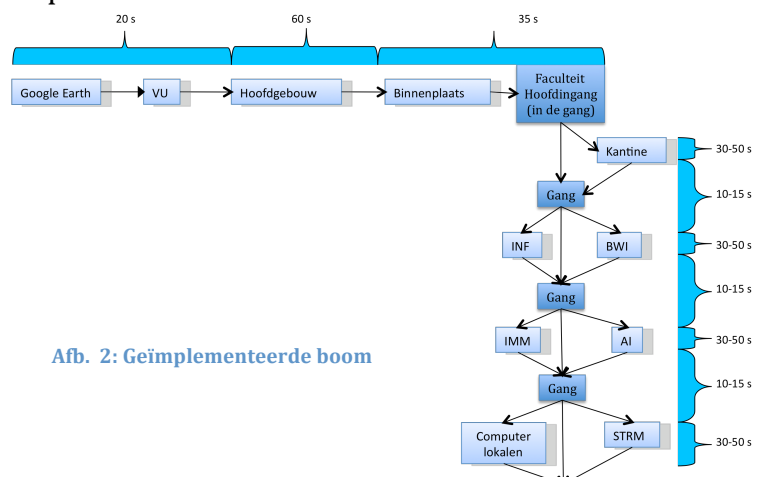
Bij het W&N gebouw hebben we ook wat weggelaten, zoals de verschillende computerlokalen (dit hebben we meer algemeen genomen), verschillende studie verenigingen en de verschillende ingangen van het gebouw. We hebben voor één studie vereniging gekozen (STORM), omdat deze van de faculteit is.

De scenario's hebben we ook aangepast. We hebben de herhaalknop om de animatie te herhalen weggelaten, dit vonden we overbodig. De gebruiker kan de interactieve video applicatie op het einde opnieuw af laten spelen.

We zouden de ruimtes 360 graden filmen, maar dit hebben wij niet gedaan, omdat de ruimtes niet leeg waren. Er zaten nog studenten, dus deze hebben we maar zo gefilmd dat je de studenten bijna niet ziet.

We zijn een beetje afgeweken van de duur van de filmpjes, dit komt doordat we het een beetje hebben onderschat in het begin. Hier kwamen we tijdens het filmen achter. Dit hebben we een beetje gecompenseerd door de interactieve video applicatie sneller af te laten spelen.

We hebben niets veranderd aan het storyboard. We hebben zoals het in het storyboard word weergegeven, de interactieve video applicatie gemaakt.



Afb. 2: Geïmplementeerde boom

We hebben geprobeerd de filmpjes zo te filmen dat je een doorlopen de video te zien krijgt. Op het punt dat de video stopt en je wilt verder kies je een kant op en dan gaat de video verder vanaf het moment waar de video gestopt was. Bij sommige video's hebben we dit weg gelaten, omdat de video te lang zou worden.

De video filmpjes hebben we geknipt en aan elkaar geplakt voor de interactieve video applicatie. Dit hebben we gedaan met Adobe Premiere CS3. We hebben met hulp van deze programma hebben we ook effecten toegevoegd aan de video's. De video's lopen in elkaar over, zodat je niet ziet dat de video gelijk naar de andere video springt. Dit maakt het een stuk professioneler.

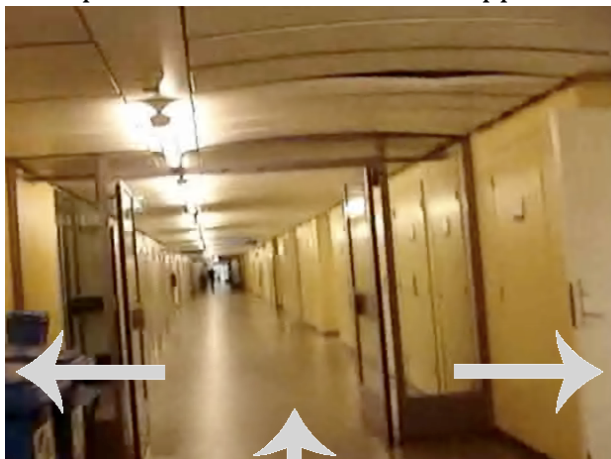
De videoclip is gemaakt in Adobe Premiere CS3. Hierin hebben we de video's bewerkt en aan elkaar geplakt. We hebben bij de overgang naar een andere video een effect toegepast, fade in en fade out. Hierdoor maar het de videoclip een beetje mysterieus. We willen hiermee bereiken dat de kijker de interactieve video applicatie gaat spelen.

Het geluid van de filmpjes hebben we verwijderd, omdat het geluid van de wind en van sprekende studenten anders te horen is en dat maakte de video minder aangenaam om naar te kijken. In plaats daarvan hebben we een leuk muziek stukje erin geplaatst.

De snelheid van de video hebben we verhoogd, omdat het anders te lang zou duren en dan zal de gebruiker sneller afhaken.

De interactieve video applicatie is gemaakt in Adobe Flash. Dit hebben wij gedaan omdat in Flash meerdere mogelijkheden zijn dan in Ximpel. Zoals de tekstvlak, de richtingpijlen en de achtergrond muziek.

Ik weet dat het gemakkelijker was om de interactieve video applicatie te maken in Ximpel. In de interactieve video applicatie hebben we pijlen toegevoegd.



Afb. 3: Een keuze moment met pijlen.

Hiermee kan de gebruiker zijn/haar weg kiezen. De pijlen bewegen in de richting waar je naar toe wilt, als je er overheen gaat. Dit hebben we gedaan zodat het duidelijk wordt dat het een knop is om verder te gaan. Op de pijlen staat met tekst weergegeven welke kant hij op gaat, zodat de gebruiker geen onaangename verrassingen te gemoed gaat. Deze pijlen kon je niet toevoegen in Ximpel, dit is

wel een verbeteringspunt voor de Ximpel ontwikkelaars.

Over het algemeen ben ik tevreden met de uiteindelijke producten. De interactieve video applicatie was leuk om te maken. De video was makkelijk om te maken, maar ook een uitdaging. Je moet proberen met hulp van de videoclip iemand aanzetten tot het spelen van de interactieve applicatie. En je moet de

interactieve video applicatie interessant maken, anders haakt de gebruiker snel af.