

Making an interactive video

Door Remco Draijer (imm08304)

Achtergrond

Deze paper is een opdracht voor het vak Inleiding Multimedia voor de studie Informatica aan de Vrije Universiteit. In de periode van dit vak hebben we (groepjes van 2) een interactieve video ontwikkeld. Dit aan de hand van een door de VU ontwikkeld framework genaamd XIMPEL (The eXtensible Interactive Media Player for Entertainment and Learning). Dit framework is nog in ontwikkeling, maar ondanks dat er nog vele uitbreidingen en update later toegevoegd worden, zijn door ons de mogelijkheden van dit framework zeer zeker duidelijk geworden.

Introductie

In deze paper ga ik een introductie geven over hoe een interactieve video tot stand komt en hoe daarbij gebruik gemaakt kan worden van XIMPEL. Hierbij ga ik in op de verschillende ontwerpfases. Dit doe ik niet alleen door de theoretische aspecten van deze ontwerpfases, maar geef ik ook aan de hand van voorbeelden een korte toelichting hoe het zich in de praktijk voordoet aan de hand van de opdracht voor Inleiding Multimedia.

De opdracht

Maak in groepjes van 2 een interactieve video met behulp van het framework XIMPEL.

Maak tevens een viral die je op bijvoorbeeld youtube kan zetten om de mensen naar jouw interactieve video te trekken.

Begin bij het ontwerp met het bedenken van een concept. Hierbij is het de bedoeling om de VU te promoten voor toekomstige studenten.

Daarna ontwikkel je een gedetailleerd scenario met een tijdbalk. Vervolgens maak je een storygraph met korte toelichting.

Publiceer verder al het materiaal die je gaat gebruiken.

Ga dan over tot de technische realisatie.

Schrijf een rechtvaardiging over alles wat je tot die tijd hebt gedaan.

Schrijf een essay over het project.

Ontwerpfase 1: Bedenken van een Concept

Het bedenken van een goed concept is niet eenvoudig. Je wil dat je filmpje een bepaalde emotie bij de speler opwekken. Het kan zijn dat je insteek is om de speler verdrietig te maken. Het kan zijn dat je de speler blij wilt maken. Als je echt een bepaald doel voor ogen heb stel je dit van te voren vast. Aangezien wij een viral moesten maken om zoveel mogelijk mensen te bereiken en tevens de VU te promoten, of te wel het beste dat de VU te bieden heeft laten zien, hebben wij ervoor gekozen om mensen aan het lachen te maken. Een andere emotie bleek ons wat betreft de viral niet geschikt.

Nu je een vaag idee hebt van welke kant je nu op wilt met je interactieve film beginnen de ideeën al een beetje binnen te stromen. De meeste ideeën kun je gelijk al in de prullenbak doen. Bij ons bleek het bedenken van een goed idee ook de grootste valkuil. We hadden afgesproken om een paar dagen later bij elkaar te komen en de ideeën die we hadden door te spreken, maar zelfs toen lukte het ons niet om met een goed idee te komen. We besloten om hulpmiddelen in te schakelen. We gingen op het internet filmpjes bekijken om inspiratie op te doen. Ook gingen we op zoek naar informatie over de VU. Uiteindelijk heeft dit ons erg geholpen. We kwamen op het idee om bestaande filmpjes te gebruiken om daarmee te laten zien hoe een bepaald persoon voordat hij heeft gestudeerd aan de VU was en nadat hij heeft gestudeerd aan de VU. Het leek ons een erg leuk idee, maar toen we uiteindelijk naar de lijst van bekende personen die ook daadwerkelijk aan de VU gestudeerd hadden waren we een beetje teleurgesteld. Veel verder dan de Minister President, wat andere bekende politici en Linda de Mol kwamen we niet. Bijna hadden we dit concept ook al de prullenbak ingegooid, maar toen kwamen we met het idee om de beperking dat de personen die in de filmpjes voorkwamen echt op de VU gestudeerd moesten hebben achterwege te laten. Nu ontstond opeens een mooi idee met een heel scala aan mogelijkheden. Toen we ook nog de slogan "From Zero to Hero @ the VU" bedachten zagen we het helemaal zitten.

Naast het Viral gedeelte moesten we ook een informatief gedeelte bedenken. Dit om ook daadwerkelijk aankomende studenten een kijkje te geven over hoe het studentenleven op de VU is. In eerste instantie wilden we bestaand materiaal van de VU hiervoor gebruiken, maar er bleek te weinig materiaal beschikbaar. We hebben daarom besloten om zelf te gaan filmen. We hebben hierbij gekozen om de gebruiker interactief te laten kiezen waar hij heen wil.

Ontwerpfase 2: Gedetailleerd Scenario

Wanneer je het concept bedacht hebt, kan je gaan denken over hoe je alles nou precies wilt hebben. Vaak kom je er dan achter dat er toch nog wel veel problemen zijn. De bedoeling is om daar goed over na te denken en dan uiteindelijk stap voor stap uitlegt en in chronologische volgorde hoe men zich door de interactieve film beweegt. Aangezien het een interactieve video is en je de film op meerdere manieren kan bekijken is het nogal lastig om dit duidelijk weer te geven. Eigenlijk zou je elke mogelijkheid die je kan doorlopen moeten uitleggen. Dit kan dus bij lange films heel uitvoerig zijn. Een boom kan hierbij handig zijn om aan te geven waar je in de interactieve video bent.

Ontwerpfase 3: Storyboard

Om je uiteindelijke scenario duidelijk te maken en te kijken of alles klopt en of alles goed werkt is het handig om een storyboard te maken. Een storyboard is een visuele representatie van je scenario. Vaak is dit in de vorm van schetsjes, maar kan ook gedetailleerde tekeningen bevatten. Bij een Storyboard kan je voor relatief weinig tijd en geld toch al een beetje bekijken hoe de interactieve film er straks uit komt te zien. Wij hebben het storyboard met paint getekend. Het zijn eenvoudige schetsjes geworden, maar wij hebben er toch veel aan gehad en daardoor zelfs een aantal stukjes aangepast.

Ontwerpfase 4: Materiaal

Nu we grotendeels wisten hoe we de interactieve film eruit wilden laten zien, was de tijd aangebroken om het materiaal te vergaren. Voor het viral gedeelte hadden we al een aantal goede ideeën, maar het viel ons toch nog een beetje tegen om geschikte filmpjes ervoor te vinden. Uiteindelijk hebben we hierdoor nog een aantal ideeën moeten laten varen, maar gelukkig hadden we voor de meeste ideeën wel goede filmpjes kunnen vinden.

Voor het informatieve gedeelte bleek niet genoeg materiaal te vinden dus besloten we het om zelf te filmen. We hebben ervoor gekozen om een soort virtuele wandeling over het VU terrein te laten zien. De kijker moet dus zelf keuzes kunnen maken over waar hij heen wil. We hebben er dus voor gekozen om zelf een aantal routes over het terrein te lopen en dat te filmen en daarna de film zo te monteren dat er op bepaalde momenten keuzemomenten zullen ontstaan waar de kijker kan kiezen waar hij heen gaat.

Ontwerpfase 5: Technische realisatie

Nu we al het materiaal verzameld hebben kunnen we aan de technische realisatie van het project beginnen. We moeten desondanks wel het geschoten materiaal nog bewerken om goed aan te sluiten op onze behoeften. We hebben de films dus zo geknipt en geplakt dat het stopt op een keuze moment en daar vandaan verder kan gaan in elke richting zonder dat de gebruiker het doorheeft dat zich een ander filmpje afspeelt. Hierdoor krijgt de gebruiker echt het gevoel alsof hij/zij er echt rondloopt. Nu we het materiaal zo bewerkt hebben dat we kunnen beginnen met de assemblage van de beelden en het interactief maken daarvan.

De interactieve video zal gemaakt worden met XIMPEL. XIMPEL is een framework gebaseerd op Adobe Flex die het mogelijk maakt interactieve films te editen via XML. De makers van XIMPEL hebben een aantal vereisten toegevoegd aan de XML-structuur die voor elke interactieve video benodigd zijn. Zo is er een afspeellijst toegevoegd die zich aanpast aan de keuzes van de gebruiker. En om deze keuze mogelijk te maken zijn er klikbare plekken in de interactieve video nodig. Wat verder in de ontwikkeling van XIMPEL belangrijk was is dat het flexibel is waardoor er later allerlei mogelijkheden konden worden toegevoegd.

Gedurende de technische realisatie was XIMPEL nog in ontwikkeling en waren er slecht enkele mogelijkheden. Hierdoor werden wij als ontwikkelaars van de interactieve video erg door gehinderd aangezien wij niet al onze ideeën door konden zetten, of in ieder geval niet op de manier zoals wij dat wilden. Desondanks waren de mogelijkheden die wel beschikbaar waren zeer makkelijk in stelling te brengen waardoor al heel snel een goed resultaat zichtbaar was. Vlak voor de deadline is er nog een nieuwe versie van XIMPEL uitgebracht, waardoor er meer mogelijkheden waren.

Ontwerpfase 6: Final production

Door de laatste update hebben wij een paar van onze ideeën die wij hadden moeten schrappen door de beperkte mogelijkheden van XIMPEL toch nog in onze eindproductie kunnen verwerken waardoor wij uiteindelijk toch heel erg tevreden zijn over het eindresultaat. Het eindresultaat is misschien niet meer precies hetzelfde als het concept of zelfs het gedetailleerde scenario of storyboard, maar is toch naar onze zin. En alle mogelijkheden die wij van te voren bedacht hebben zitten er, al dan niet op een andere manier, in de interactieve video verwerkt. Daarom zijn wij erg tevreden.

Conclusie

Een goede video maken is altijd veel werk geweest. Het bewerken van video is erg lastig. Nu zult u denken dat het maken van een interactieve video nog veel meer werk is maar dat valt erg mee. Het XIMPEL framework is een eenvoudige manier om snel goed werkende interactieve video's te maken. Desondanks is het nog steeds in een beginnende fase. Omdat de mogelijkheden nog beperkt zijn wordt de artistieke vrijheid nog erg beperkt, maar door zijn flexibiliteit kan het in de toekomst veel uitgebreider worden.

Bronnen

Interactive video in serious games – H.C. Hurdeman

<http://www.cs.vu.nl/~eliens/imm/@archive/student/excerpt/thesis-iv.pdf>

Wikipedia

Storyboard

http://nl.wikipedia.org/wiki/Storyboard_%28Filmtechniek%29

Scenario

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

Abstract Ximpel

http://www.inholland.nl/NR/rdonlyres/C2091ABC-4748-4669-8ED8-280AB7F487C6/0/hurdeman_h.pdf

over het maken van een essay/paper

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