

Table of Contents

Inleiding	2
Mijn eerste indruk over het vak Inleiding Multimedia	2
Opbouw van de viral en het interactief filmpje	2
<i>Concept</i>	2
<i>Detailed Scenarios</i>	3
<i>Story Graph (en ondertussen een kleine verandering in ons concept)</i>	4
<i>Assets</i>	6
<i>Technical Realisation</i>	6
<i>Justification</i>	7
Mijn ervaring met XIMPEL	8
Mijn mening over het vak Inleiding Multimedia (Recap)	8

Inleiding

Dit essay gaat over het vak Inleiding Multimedia. Het is een uitgebreide beschrijving over mijn ervaringen met dit vak. Ik ga het onder andere hebben over het tot stand komen van de viral en het interactief filmpje (Concept, Detailed Scenarios, Story Graph, Assets, Technical Realisation en Justification), mijn eerste indruk van het vak, mijn uiteindelijke mening over het vak en mijn ervaringen met XIMPEL.

Mijn eerste indruk over het vak Inleiding Multimedia

Toen ik over het vak Inleiding Multimedia hoorde, had ik geen idee wat ik ervan moest verwachten. We kregen tijdens het eerste college vage filmpjes te zien en we hoorden dat het de opdracht was om zelf een viral en interactief filmpje te maken. Daarnaast kon jouw interactief filmpje gekozen worden door Marketing en Werving om echt gebruikt te worden en daarmee maakte je ook nog eens kans op een geldbedrag van €100,- (Leuk extraatje, toch?). Na het college van A. Eijens en de mensen van Cima Futura, was het redelijk duidelijk wat het materiaal was dat we moesten gebruiken, namelijk; XIMPEL en Flash. Het was het eerste vak van het jaar waar we echt creatief aan de gang moesten gaan.

Een groepspartner vinden was niet lastig. Mijn groepspartner was Varsha Bindraban.

Opbouw van de viral en het interactief filmpje

Concept

De opdracht van het vak was om een viral en een interactief filmpje met minstens twee keuzemomenten te maken. Het moest te maken hebben met één van de volgende onderwerpen: Amsterdam, Studeren, Vrije Universiteit en Klimaat/Exacte Wetenschap. Na een tijdje te hebben gebrainstormt kwamen mijn groepspartner en ik tot het idee om van het interactief filmpje een soort van trailer te maken van een rampenfilm. De kijker zou het idee moeten hebben dat hij/zij naar een spannende film zat te kijken. Daarbij wilden we proberen een dramatische sfeer en effect te creëren. We wilden beelden laten zien, eigenlijk doomszenario's, van een wereld zonder Exacte Wetenschappen. Daar onstond meteen het idee voor een eerste keuzemoment. Na het zien van deze zogenaamde doomszenario's van een wereld zonder Exacte Wetenschappen zou de kijker de volgende vraag in beeld zien: "A World Without Exacte Sciences... Do You Want To Make A Change?". De kijker kon dan kiezen tussen: "Yes" of "No". Kiest de kijker "Yes" dan zouden er beelden volgen van de VU met als eindregel: "Come And Make That Change @ VU". Zou de kijker "No" kiezen dan zouden er beelden volgen van een wereld die zal vergaan als men niet aan de VU zou komen studeren.

Na het bedenken van ons concept was het duidelijk uit welk perspectief we dit filmpje zouden bekijken, namelijk uit het perspectief van de maatschappij. Ons filmpje laat zien wat er met de wereld zou gebeuren als Exacte Wetenschappen niet bestonden. Het zou in de werkelijkheid een wereldwijd probleem zijn, een probleem dat effect zou hebben op alles en iedereen in wereld. Met dit in ons achterhoofd kwamen we tot de conclusie dat onze viral en interactief filmpje wel een internationaal karakter kreeg; omdat het zogenaamde doomszenario in de werkelijkheid overal op de wereld effect zou hebben en de viral/het interactief filmpje engeltalig is, zou onze viral en interactief filmpje zowel potentiële studenten uit Nederland als potentiële studenten elders uit de wereld kunnen aan trekken.

Door middel van ons idee (dus de doomszenario's) wilden we kijkers wakker schudden voor als er niet meer wordt gekozen voor Exacte Wetenschappen. Onze boodschap is dus eigenlijk: "Kom Exacte

Wetenschappen studeren aan de Vrije Universiteit Amsterdam... of anders vergaat de wereld". Nogmaals, we richten ons dus op drama.

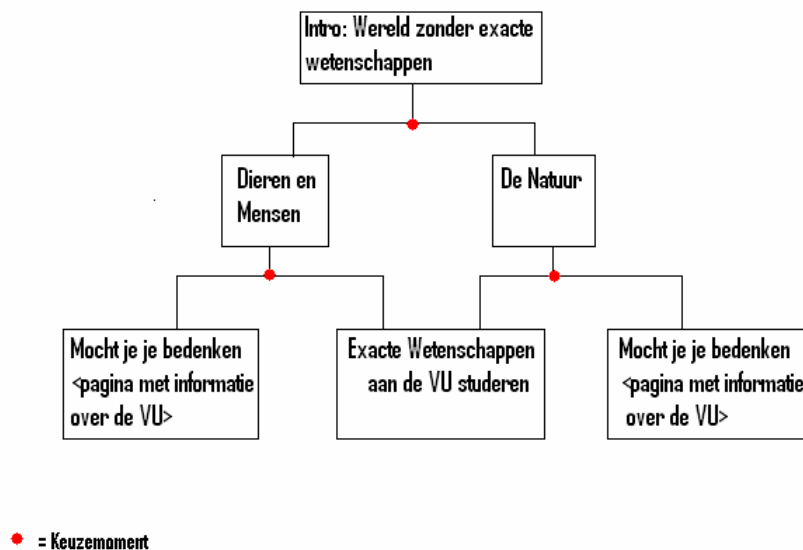
Voor ons doelgroep richten we ons op scholieren en potentiële studenten die erover na denken om een (exacte) studie te volgen en studenten die op zoek zijn naar een master.

Het bedenken van het concept was geen lastige taak. Na het zien van de onderwerpen waar men uit kon kiezen was het even een moment van brainstormen. Voor mij komt op zo een moment de creativiteit langzaam naar boven. Het idee van het maken van zo een trailer voor het concept komt ook voornamelijk omdat ik een film liefhebber ben, dus ik had bij het bedenken van het concept al in gedachte welke beelden van welke films ik zou kunnen gebruiken voor de viral en het interactief filmpje. Daarnaast maakt het bekijken van rampenfilms vaak veel indruk op mij. Vandaar dat we dit rampenfilm genre wilden proberen te verwerken in onze viral en interactief filmpje. Om de kijker ook niet te vervelen, wilden we het filmpje niet te langdradig maken. Dus hoopten we zowel de viral als het interactief filmpje te beperken tot ongeveer 2 minuten. Dit alles leidde tot het ontstaan van ons concept.

Detailed Scenarios

De volgende stap in het proces was het creëren van de gedetailleerde scenario's van onze viral en interactief filmpje. In scene 1 van het interactief filmpje zou een korte slideshow te zien zijn van foto's van een wereld zonder Exacte Wetenschappen. Daarna zou keuzemoment 1 volgen, namelijk; (1) " Wilt u beelden zien van de gevolgen voor de mens als Exacte Wetenschappen niet bestonden?" of (2) " Wilt u beelden zien van de gevolgen voor de natuur als Exacte Wetenschappen niet bestonden?". Daarna zou scene 2 volgen.

In scene 2 hing het dus van keuzemoment 1 af welke beelden er zouden volgen. Zou de kijker voor (1) "Wilt u beelden zien van de gevolgen voor de mens als Exacte Wetenschappen niet bestonden? " kiezen, dan zouden er beelden volgen van een wereld zonder Exacte Wetenschappen en wat voor gevolgen die zou hebben door de mens. Denk hierbij aan beelden van computers die overal in de wereld uitvallen, dokters zonder enige medische innovaties, geen mogelijkheid meer tot technologische innovaties etc. Zou de kijker voor (2) "Wilt u beelden zien van de gevolgen voor de natuur als Exacte Wetenschappen niet bestonden?", dan zouden er beelden volgen



van een wereld zonder Exacte Wetenschappen en wat voor gevolgen dit zou hebben voor de natuur. Denk hierbij aan beelden van extreme klimaatveranderingen en wat voor gevolgen dit zou hebben voor de natuur zoals orkanen, smeltende ijskappen, droogte, overstromingen etc. Na het zien van een van deze twee scènes zou keuzemoment 2 volgen.

Na het zien van één van de dramascènes (dus scene 2 van het totale interactieve filmpje) zou keuzemoment 2 volgen. De vraag die gesteld werd aan het einde van scene 2 zou zijn: “Do You Want To Make A Change?”. Vervolgens zou de kijker kunnen kiezen tussen (1) “Yes Of Course, Right Away!!” of (2) “Hell No!!”.

Afhankelijk van de keuze van de kijker zou het filmpje over gaan naar scene 3, een filmpje voor (1) “Yes Of Course, Right Away!!” en een filmpje voor (2) “Hell No!!”. Zou de kijker kiezen voor (1) “Yes Of Course, Right Away!!” dan zouden er beelden volgen van de Vrije Universiteit Amsterdam, Faculteit der Exacte Wetenschappen, “The place to be to make a change” met als eindtekst “Good Choice”. De kijker kon dan zien waar hij voor een “change” kon zorgen, en dat kon dus als hij/zij aan de VU kwam studeren. Kiest de kijker na scene 2 voor (2) “Hell No!!”, dan zou hij/zij beelden zien van een wereld die zou vergaan met als afsluitende zin “You Can Still Change Your Mind” met als ondertitel de link van de FEW website, dus www.few.vu.nl. Na deze scènes, dus scene 3, komen we op het eind van ons interactieve filmpje. Op pagina 3 is een simpele story graph te zien van de Detailed Scenarios.

Het beschrijven van de Detailed Scenarios was geen moeilijke opgave. Na het ontstaan van ons concept was het al duidelijk wat we van plan waren. Bij Detailed Scenarios was het gewoon een kwestie van het concept goed en gedetailleerd uitwerken. Er was ook een tip gegeven om de Detailed Scenarios in een boom te verwerken. Zo een grafische weergave geeft een simpel en duidelijk beeld van ons idee voor het interactief filmpje, zowel voor ons als voor andere lezers.

Story Graph (en ondertussen een kleine verandering in ons concept)

Na de Detailed Scenarios opdracht van week 2 van het college kregen we feedback van onze studiebegeleider Thijmen. Hij mailde ons om te vertellen dat hij ons idee niet zo goed snapte. Hij vroeg zich af hoe het bestaan van Exacte Wetenschappen kon zorgen voor oplossingen voor de extreme klimaatveranderingen. Wij snapten inderdaad wat hij bedoelde, want hoe ga je bijvoorbeeld smeltende poolkappen tegen met Informatica?

Toevallig waren bij het college van week 3 de mensen van Marketing en Werving aanwezig en hadden we gehoord dat je zowel de Faculteit der Exacte Wetenschappen als de Faculteit Aard- en Levenswetenschappen mocht promoten. Daar was onze oplossing. Het zorgde wel voor een verandering in ons concept. We hadden besloten om naast de FEW ook de FALW te promoten in ons filmpje. De beelden van de gevolgen voor de natuur (zie scene 2 in Detailed Scenarios) koppelen aan de FALW en de beelden van de gevolgen voor de mens (zie scene 2 in Detailed Scenarios) aan de FEW.

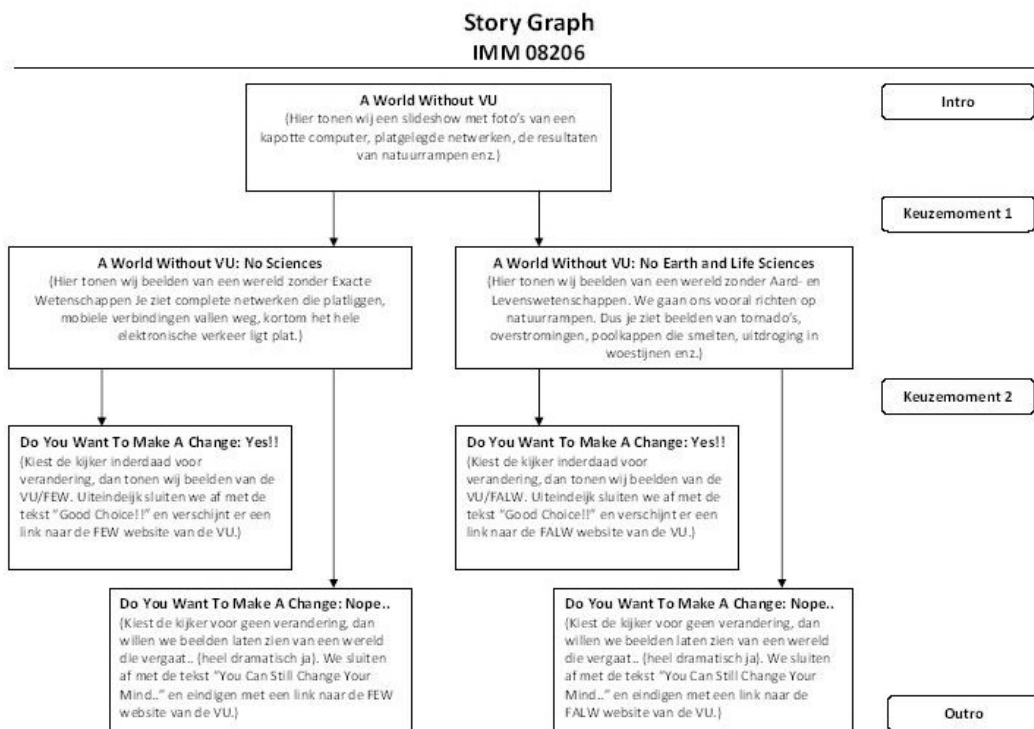
In ons nieuwe concept zou het interactieve filmje beginnen met de zin “A World Without VU”. Wat voor beelden er daar getoond zouden worden was nog niet bekend. Vervolgens kwam men op een vernieuwd keuzemoment 1, namelijk; (1) “A World Without VU: No Sciences” en (2) “A World Without VU: No Earth and Life Sciences”.

Na keuzemoment 1 was scene 2 in ons concept iets gewijzigd. Zou de kijker kiezen voor (1) “A World Without VU: No Sciences”, dan zouden we beelden laten zien van een wereld zonder Exacte Wetenschappen. Denk hierbij aan beelden van computers die overal in de wereld uitvallen, dokters zonder enige medische innovaties, geen mogelijkheid meer tot technische innovaties etc. Voor keuze (2) “A World Without VU: No Earth and Life Sciences” zouden we beelden laten zien van een wereld zonder Aard- en

Levenswetenschappen. Denk hierbij aan beelden van extreme klimaatveranderingen en wat voor gevolgen dit zou hebben voor de natuur zoals orkanen, smeltende ijskappen, droogte overstromingen etc. Het was hier duidelijk en logischer dat de beelden van klimaatveranderingen gekoppeld werden aan de FALW. Immers, het is logisch dat klimaatveranderingen tegen kunnen worden gegaan met studies zoals Aardwetenschappen en Aarde en Economie, die te volgen zijn aan de FALW (in plaats van klimaatveranderingen tegen gaan met studies zoals Informatica, Informatiekunde en andere studies van de FEW). Wij hoopten dat deze verandering zorgde voor een oplossing voor het probleem waar Thijmen mee kwam in onze feedback.

Na scène 2 kwam de kijker terecht bij keuzemoment 2 dat niet veel veranderd was ten opzichte van keuzemoment 2 van het oude concept. De vraag aan het einde van scène 2 bleef "Do You Want To Make A Change?" en de keuzes waren (1) "Yes!!" gevolgd door beelden van de VU, FEW en FALW met als afsluitende zin "Good Choice!!" en afhankelijk van de keuze bij keuzemoment 1 gevolgd door de links van de websites van de FEW of de FALW en (2) "Nope!!" gevolgd door beelden van een wereld die vergaat met als afsluitende zin "You Can Still Change Your Mind..." en afhankelijk van de keuze gemaakt bij keuzemoment 1 gevolgd door de links van de FEW of de FALW. En hiermee zou de kijker tot het einde van ons interactief filmpje komen.

Nadat we deze verandering in ons concept hadden aangebracht, was het de opdracht om een Story Graph te maken. Zoals eerder gezien, hadden we deze al gemaakt in de opdracht van week 2, Detailed Scenarios. Maar omdat ons concept was veranderd, moest onze Story Graph ook veranderd worden. We hadden toen besloten om de boom uitgebreider en gedetailleerder uit te werken. We beschreven bij elke punt in de boom wat voor beelden er getoond zouden worden en aan de zijkant kon men duidelijk zien waar de keuzemomenten zaten in onze interactieve filmpje en boom. Zie hieronder de de uitwerking van onze vernieuwde en uitgebreide boom.



Het creëren van de Story Graph verliep goed. Het moment van de verandering van het concept was een moment van snel brainstormen, maar dat we ook de FALW mochten promoten kwam goed uit voor ons concept. Voor het maken van de Story Graph hebben we Microsoft Word gebruikt en omdat sommige computer Office 03 of Office 07 gebruiken, hebben we het bestand omgezet in een PDF file, zodat iedereen het zou kunnen openen vanaf onze website.

Assets

Nadat alles op papier stond, moesten we materiaal gaan zoeken voor onze viral en interactief filmpje. Tijdens het bedenken van ons concept in de eerste week van dit vak hadden we al in ons hoofd wat voor beelden we wilden laten zien en waar we ze ook vandaan konden halen.

Voor de beelden voor de scene “A World Without Sciences” (scene 2) hadden we bedacht om de film Die Hard 4.0 te gebruiken. In deze film komt er een moment voor dat de IT infrastructuur in elkaar valt, een zogenaamde wholesale, met als gevolg computers die uitvallen, blackouts, telefoons zonder netwerkverbindingen etc. Dit waren voor ons beelden die we goed konden gebruiken om zo een wereld te laten zien als Exacte Wetenschappen niet bestonden. Daarnaast leek het ons een goed idee om ook plaatjes te gebruiken in onze viral en interactieve filmpje.

Voor de beelden voor de scene “A World Without Earth and Life Sciences” (scene 2) hadden we bedacht om de films “An Inconvenient Truth” en “The Day After Tomorrow” te gebruiken. Twee films die ons laten zien wat de gevolgen kunnen zijn van extreme klimaatveranderingen en wat dus de perfecte beelden waren om te gebruiken om te laten zien hoe de wereld eruit zou zien als er geen Aard- en Levenswetenschappen bestonden. Daarnaast leek het ons een goed idee om ook plaatjes te gebruiken in onze viral en interactief filmpje.



Voor de beelden voor de scene waar we de VU, FEW en FALW promoten (scene 3) waren we van plan om zelfopgenomen beelden te gebruiken. Op een dag hadden mijn groepspartner en ik afgesproken om een camera mee te nemen om materiaal te schieten voor onze interactieve filmpje. Het schieten van de filmpjes op de VU verliepen zonder problemen.

Het verzamelen van het materiaal was geen probleem, omdat we bij het bedenken van ons concept al in gedachte gedachte wat voor beelden we wilden laten zien en we wisten ook waar we het vandaan konden halen. De films waren vrij recent en makkelijk te vinden en zelfopgenomen materiaal schieten was ook geen probleem.

Technical Realisation

Nadat het Concept af was, de Story Graph duidelijk uitgewerkt was en het materiaal verzameld was, gingen we het interactief filmpje maken. Mijn groepspartner maakte scene 1 en scene 3 (gedeelte “Nope..”) en ik maakte scene 2 en scene 3 (gedeelte “Yes!!”).

Ik had besloten om de filmpjes met Windows Movie Maker te maken. Het probleem waar ik op stuitte was dat een gedeelte van het verzamelde materiaal in een formaat was dat Windows Movie Maker niet kon lezen. De films Die Hard 4.0 en An Inconvenient Truth moesten ge-convert worden naar.wmv. Na het converteren van de filmpjes was het materiaal bruikbaar en kon ik beginnen met het maken van de filmpjes.

Nadat ik door had hoe het programma werkte duurde het niet lang voor de filmpjes af waren. Ik had ook besloten om muziek toe te voegen om hopelijk een dramatischer effect over te brengen. De muziek uitzoeken was voor de "A World Without Earth and Life Sciences"-scene niet zo moeilijk. Het waren dramatische beelden dus had ik besloten om het liedje "Apologize" van Timbaland feat. One Republic te gebruiken. Eén van de regels uit het liedje is "It's too late to apologize.." en dat maakte het effect nog dramatischer bij beelden van een wereld die vergaat door klimaatveranderingen die door toedoen van de mens zijn verergert. Voor de scene "A World Without Earth and Life Sciences" was het moeilijker om een gepast liedje te vinden. De beelden zagen er dramatisch uit, maar een andere drama-sfeer dan bij "A World Without Sciences". De drama in deze wereld was wat hectischer en chaotischer. Daarom had ik gekozen om het liedje van Kanye West feat. Daft Punk te gebruiken genaamd "Stronger". Voor mij heeft het liedje al een wat technologische/computerachtige sfeer en dat paste goed bij de beelden voor "A World Without Sciences". Voor scene 3 (gedeelte "Yes!!") waar de kijker beelden ziet van de VU was het kiezen van het liedje niet moeilijk. Het zien van de beelden van de VU moest de kijker het gevoel geven van: "Ja, ik wil echt verandering brengen aan zo een dramatische wereld!!" en daarom vond ik dat de scene ook een uptempo beat moest krijgen. De adrenaline zou moeten pompen bij de kijker en hij moest zin krijgen om te studeren aan de VU. Voor deze scene had ik besloten om het liedje "Lovestoned" van Justin Timberlake te gebruiken, wel de Instrumental Version. Het was uptempo en ook catchy.

Nadat mijn groepspartner en ik onze filmpjes hadden gemaakt, hebben we ze aan elkaar laten zien. We waren allebei tevreden over ons werk en besloten om het interactieve filmpje samen in elkaar te zetten. Na een afspraak te hebben gemaakt hebben we een middag aan het filmpje zitten werken met als resultaat een interactief filmpje dat aan onze eisen voldeed. Het was wel hard werken, want het was voor ons de eerste keer dat we met Ximpel hebben gewerkt. De code schrijven was geen probleem. Dat was vooral een kwestie van goed naar de tutorial kijken en zelf aanpassen. De meeste tijd zat in het veranderen van het beginplaatje van Dragonlair. Na goed zoeken en een beetje hulp vragen aan een paar medestudenten hadden we eindelijk gevonden waar we het plaatje konden veranderen. Vanwege problemen met een wit achtergrond hebben we de tekstkleur in ons filmpje veranderd van wit naar blauw.

De scores die een kijker kon halen waren voor ons interactief filmpje niet van toepassing. De vragen bij keuzemoment 2 waren inmiddels al ietjes gewijzigd. In plaats van "Yes!!" stond er "Yes, I Want To Make A Change!!" en in plaats van "Nope.." stond er "No, I Do Not Want To Make A Change!!". Koos de kijker voor "Yes I Want To Make A Change" dan eindigde de kijker met een score van 5000 punten, met als eindzin "Good Choice! See you at VU.". Koos de kijker voor "No, Do Not Want To Make A Change!!" dan eindigde de kijker met een score van 0 punten, met als eindzin "Remember; You can still change your mind".

De viral hebben we gemaakt na het maken van het interactieve filmpje. Het was niet heel moeilijk om te maken. Het probleem was alleen dat we veel materiaal hadden en dat we uiteindelijk de viral een beetje moesten inkorten om het interresant te houden voor de kijker. De viral moest ons interactief filmpje promoten en daarom was het voor ons van belang dat de viral niet te lang zou duren maar wel de kijker nieuwsgierig zou maken naar onze interactief filmpje. Het zou dus, zoals men in de filmwereld zegt, een soort van teaser moeten zijn, en dat is ons redelijk gelukt.

Uiteindelijk na een middag aan de viral en het interactief filmpje gewerkt te hebben zijn we tot een resultaat gekomen waar wij heel tevreden mee zijn. Daarna hebben we alle bestanden meteen geordend en online gezet in de hoop dat we goede feedback krijgen.

Justification

Na het online zetten van onze viral en interactief filmpje moesten we nog een Justification schrijven. Eerlijk gezegd snapten mijn groepspartner en ik niet wat het verschil was tussen de Justification en de Eassy die

we moesten schrijven. Nadat we onze studiebegeleider Thijmen hadden gemaïld hierover mailde hij ons terug en zijn we begonnen aan het schrijven van de Justication. Daarin staat een beschrijving van het tot stand komen van de viral en het interactief filmpje en hoe de samenwerking verliep. Ook hier verliep het proces normaal en het duurde niet lang voordat ook de Justification online stond.

Mijn ervaring met XIMPEL

Het was even wennen en er doken veel vragen op als het ging om Ximpel. “Wat is Ximpel?” en “Wat is Flash?”. Nadat het allemaal duidelijk was, was het een kwestie van zelf uitproberen. De code die we hebben geschreven voor onze interactief filmpje was niet lastig te schrijven, omdat we vooral hadden gekeken hoe de code eruit zag bij de tutorial. Het was ook de bedoeling om daar verder mee te gaan voor je eigen interactieve filmpje. Helaas zaten er soms typfouten in ons werk waardoor de code niet goed werd toegepast en dat werkte soms wel tot frustraties, maar dat hoort erbij.

Wij hadden ervoor gekozen om onze Ximpel player aan te passen. We vonden het plaatje van Dragonlair niet mooi staan voor ons begin van het interactief filmpje en vanwege witte achtergronden in ons interactief filmpje moest de kleur van de lettertype ook veranderd worden. De scoretelling moest veranderd worden omdat wij vonden dat het niet echt een nuttige functie had in ons interactief filmpje. Het was goed zoeken waar alles stond en hoe alles met elkaar gelinkt was, maar uiteindelijk hebben we het beginplaatje, de tekstkleur en de score kunnen veranderen. Het was een lastige opgave, maar het is gelukt.

De moeilijkheidsgraad was voor deze opdracht niet te hoog. Conclusie: Mijn ervaring met Ximpel was positief.

Mijn mening over het vak Inleiding Multimedia (Recap)

Na het volgen van dit vak kan ik zeggen dat ik het eigenlijk een leuk vak vond. Het was de eerste keer dit jaar dat we echt creatief te werk konden gaan. Mijn eerste gedachte was: “Nee, hier heb ik geen zin in..”. Maar naarmate de tijd verstreek ben ik het eigenlijk steeds leuker gaan vinden. Nadat het concept af was en we wisten hoe de viral en het interactief filmpje eruit moesten zien, kregen we zin om aan het werk te gaan. Het college over het editen was ook interessant om te zien. Het was eens wat anders dan een heel schooljaar alleen maar over computers, wiskunde enz te leren. Dit liet de wereld van de film zien en dat vind ik interessant, met name omdat ik een film liefhebber ben.

De moeilijkheidsgraad van het vak sloot goed aan op wat ik al kon. Het was niet moeilijk en door gewoon de instructies te volgen en de tutorials te lezen was het niet lastig om tot het eindproduct te komen. Het kostte wat moeite, maar we zijn zelf heel tevreden over het eindresultaat.

Één van de minpunten was dat het niet makkelijk was om over de website van het vak Inleiding Multimedia te navigeren.

Ik vind dat dit vak gegeven moet blijven worden om de creativiteit van de student te blijven stimuleren.

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.