

Essay Project Interactieve Multimedia

Sernin van de Krol

25 juni 2009

Project **M**annequin



Inhoudsopgave

1	Abstract	3
2	Introductie	3
3	Ximpel	3
3.1	Ximpel Basic	3
3.2	Ximpel Advanced	3
3.3	Ximpel Stylen	4
3.4	Automatisering	4
3.5	De puntjes op de i	4
3.6	Het introscherm	5
4	Conclusie	6
5	Suggesties	7

1 Abstract

In dit essay zal ik mij vooral richten op het samenbrengen van alle verkregen filmpjes in een mooie, interactieve applicatie.

2 Introductie

Het idee was op de eerste dag al duidelijk: we gaan andere mensen voor film-materiaal laten zorgen. Dit moest door middel van een speciale video op youtube. Yoeri had het idee al helemaal uitgedacht toen ik die dinsdag op de VU aankwam. We zouden een interactive applicatie maken waarbij je een persoon kan kiezen en deze persoon commando's kan laten uitvoeren.

3 Ximpel

3.1 Ximpel Basic

We zijn begonnen met het ximpel-basic pakket van Ximpel¹, en hadden al snel bedacht dat het waarschijnlijk toch uit zou komen bij het ximpel-advanced pakket, vanwege onze grootse plannen. Helaas moest er door het lage aantal reacties op onze youtube filmpjes besloten worden om het hele plan om te gooien. Hierna hebben we een Ximpel applicatie gemaakt, waarin de kijker vragen moest beantwoorden (eigenlijk meer raden) over het subject. Omdat er vrij weinig tijd was, werd besloten om het ximpel-basic pakket te gebruiken, want we moesten wel een presentatie houden. Al snel liepen we tegen het probleem aan dat Ximpel een filmpje verplicht laat herhalen op het moment dat we de keuze willen laten maken, dit kan niet makkelijk veranderd worden. Ik heb toen met behulp van ffmpeg² een filmpje gemaakt dat bestond uit 'e'en enkel zwart frame. Dit zorgde ervoor dat Ximpel niet dit zwarte frame toonde, maar het laatste beeld uit het voorgaande filmpje. Ook tijdens de presentatie werkte dit zonder problemen, maar het was nog niet het gewenste resultaat.

3.2 Ximpel Advanced

Door het commentaar bij de presentatie en het feit dat we wat meer filmpjes hadden 'verzameld', hebben we besloten om toch terug te stappen naar het oorspronkelijke idee. Hiervoor zouden we zeker het ximpel-advanced pakket nodig hebben, want we moesten echt plaatjes in Ximpel gaan zetten. Op de site van Ximpel stond prima vermeld wat er allemaal in de bestanden moest worden gezet, maar helaas niet in welke bestanden wat moest. Na enig gepuzzel hiermee, en erachter gekomen te zijn dat Ximpel niet automatisch meer in de map videos kijkt, hebben we dan toch het eerste plaatje in Ximpel gekregen. In tegenstelling tot de meeste andere groepen, zijn wij toch echt zelf gaan experimenteren met Ximpel. Omdat het score element van Ximpel totaal overbodig was in onze applicatie hebben we dit uitgeschakeld en de betreffende tekstlabels gebruikt voor andere doeleinden. Ook hebben we nog wat kleinere cosmetische ingrepen

¹<http://ximpel.net/>

²<http://ffmpeg.org/>

gedaan, zoals het onderschrift op de voorpagina aanpassen, het contextmenu wat extra items geven en het verbergen van het afspeeltijddisplay in de menu's.

3.3 Ximpel Stylen

We hadden eigenlijk Ximpel nog wat meer willen stylen, maar helaas was er geen documentatie daarvoor. Hoewel we wel gekeken hebben of we het zonder documentatie konden, maar dit bleek een lastige opgave. In de map 'style' vonden we wel een plaatje, een swf-bestand en een css-bestand, maar al snel bleek dat het plaatje alleen een achtergrond was, en het css-bestand teveel onbekende bestandsnamen gebruikte. Deze bestandsnamen zullen ongetwijfeld bestaan in het swf-bestand, maar met alleen dat konden we niet veel beginnen. Het zou misschien handig zijn om daar in de toekomst wat aan te doen.

3.4 Automatisering

Al snel hadden we door dat als we alle plaatjes voor de menu's en de playlist handmatig moesten maken, dit ongelooflijk veel werk zou zijn. Ik had al een Makefile gemaakt om Ximpel snel te kunnen compileren, dus werd het tijd om deze uit te breiden. Ik heb hierbij gekozen voor een PHP³ script, omdat ik hiermee al zeer veel ervaring had met de grafische toolkit. Ook heb ik ImageMagick⁴ veelvuldig gebruikt. Er was hierbij een duidelijke scheiding van de taken: ImageMagick moest zorgen voor het mooi resizen van alle plaatjes, en PHP's GD library moest zorgen voor de layout. Het eerste probleem deed zich toen ook voor: hoe krijgen we makkelijk plaatjes van de personen uit de filmpjes? De oplossing was simpel: MPlayer⁵. Hiermee kon ik frames opslaan als JPEG bestanden. Vervolgens is het even zoeken naar die ene seconde waarin het beeld goed is, dan 25 frames rond die seconde opslaan en de mooiste uitzoeken. Hierna ben ik aan het werk gegaan met slechts 4 deelnemers, omdat dat iets overzichtelijker is. Daarbij moest het simpel zijn om mensen toe te voegen. Omdat ook regelmatig onderweg gewerkt moest worden had ik besloten om alle youtube filmpjes te downloaden, en gelijk gestructureerd neer te zetten in mappen. Enig programmeerwerk later had ik het snelswitchmenu aan de rechterkant af. De volgende stap was het portret linksboven, gevolgd door de knoppen linksonder.

3.5 De puntjes op de i

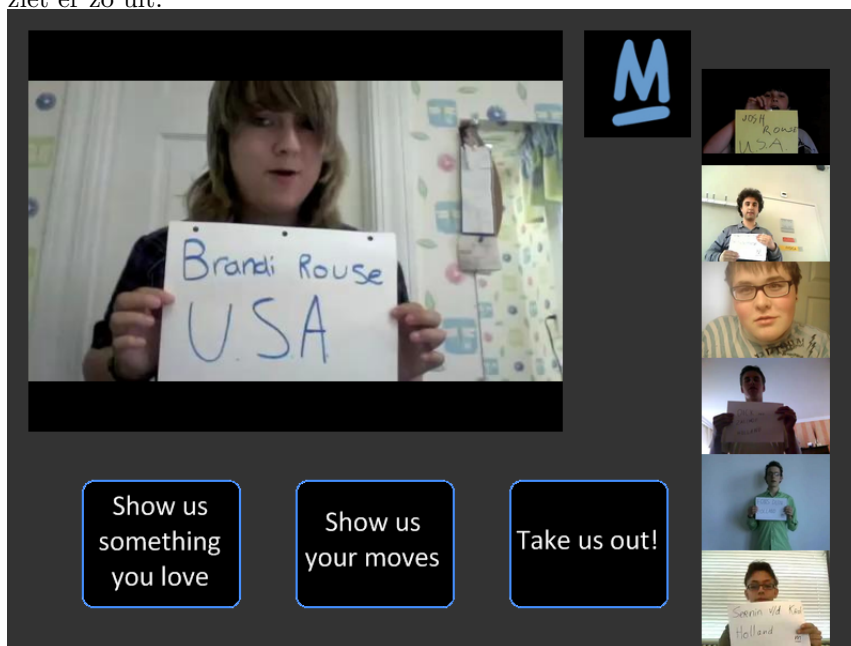
Nadat dit allemaal werkte, was het dus tijd om het design te verbeteren. Hierbij kwam onder andere het quickswitch menu aan bod, want dit was wel enigzins prominent in beeld, de overlays werden dus met een 50% doorzichtige, zwarte laag in normale toestand gemaakt en hadden een volledig transparante laag op het moment dat de gebruiker zijn of haar muisaanwijzer eroverheen beweegt. Dit geeft de gebruiker de nodige feedback, en maakt dat het menu niet storend in beeld is. De achtergrondkleur is een donkergrijze kleur geworden, geen zwart. De donkergrijze kleur die gekozen is, is fijn voor de ogen en vrij neutraal, waardoor de gebruiker niet afgeleid wordt van de echte content.

³<http://www.php.net/>

⁴<http://www.imagemagick.org/>

⁵<http://www.mplayerhq.hu/>

De knoppen zijn in de bekende kleuren van het project gemaakt en voor de muisaanwijzer-staat-erboven-feedback hebben we de afbeelding in negatief in de overlay gezet. Verder moest natuurlijk het introductiefilmpje nogmaals te bekijken zijn, dus het portret werd het aanklikpunt daarvoor. We hebben besloten dit in dezelfde stijl als het rechtermenu te doen. Toen viel op dat de beschrijvingen rechtsbovenin nog niet aangepast waren aan onze modificaties van Ximpel, maar een simpel attribuut bij de overlay loste dit op, verder moest het menu iets omlaag verplaatst, om ruimte te houden voor deze tekst. En het resultaat ziet er zo uit:



Er kon overal naartoe genavigeerd worden, maar er miste nog iets. . .

3.6 Het introscherm

Het introscherm zou 7 personen bevatten, hiervoor moest dus een passende layout gevonden worden. Aan mij was de taak om dit te doen. Een raster van 3x3 is de basis voor een de meeste webdesigns, en omdat daar 9 vlakken in zitten, was dit een mooie basis. Ik had alleen nog 2 vakken over. Deze besloot ik op te vullen met ons logo, en de keuze voor welke 2 vakken was ook snel gemaakt. Toen moest er nog wat aan plaatjes geresized worden en na het nodige werk aan het logo met Paint.NET⁶ was dit ook gebeurd; ik besloot om gelijk ook de 'M' in ons logo uit te knippen en in een vierkantje te zetten, en dit als logo te gebruiken, wat te zien is in de meeste webbrowser. Na het nodige positioneerwerk zag het resultaat er mooi uit. Ook de clip was af en we hebben toen besloten om deze als intro in de applicatie te zetten.

⁶<http://www.getpaint.net/>



4 Conclusie

Het werken met Ximpel is leuk, voor mij ook redelijk simpel, maar voor de gemiddelde eerstejaars zal het nog net iets te moeilijk zijn. Dit komt in mijn ogen vooral omdat zij van de luie generatie⁷ zijn en vooral gewend zijn om met complete bouwpakketten als Dreamweaver of een CMS een site te maken. Het lastige hierbij is dan dat ze niet meer goed leren hoe HTML werkt en zeker niet hoe XML werkt. En dat is toch een basis die wel vereist wordt bij dit vak. Verder was het 'spelen' met het ximpel-advanced pakket voor mijzelf een leuke uitdaging, en ik heb er ook veel plezier in gehad. Dit geavanceerdere pakket is dan ook zeker bedoeld voor de Informatici en wat minder voor de IMM'ers. De uitdaging in dit vak is in mijn ogen dan ook veel leuker dan die in andere vakken, waarbij je ontzettend gebonden wordt aan wat je precies moet maken en wat erin moet zitten, of de eindeloze "maak een hatzelklatzer-bereken-programma" opdrachten⁸ van sommige andere vakken. In dit vak wordt creativiteit gestimuleerd en beloond, en dat is hoe ik het graag zie.

⁷Niet negatief bedoeld

⁸Deze opdrachten zijn meestal van het type: "maak dit, en vergeet het zo snel mogelijk, want je zult dit programma toch nooit gebruiken"

5 Suggesties

- Betere 'Getting Started' voor Ximpel
- Eventueel uitleg van XML voor complete beginners.
- Standaard ondersteuning van youtube en afbeeldingen in Ximpel
- Ondersteuning voor het laten pauzeren op het laatste frame en dan de 'branchquestion' tonen in Ximpel
- Iets betere documentatie voor de gebruikers van het ximpel-advanced pakket. (Vooraf custom media types)