

**Essay Inleiding multimedia**

**Door Jonathan Rebel**

**Studie: INF**

**Studentnr: 1715046**

**Groep:** groepregistratie mislukt,  
samengewerkt met: Iwan Cheng 1707302

## **Inleiding**

Het maken van een film is niet een van de makkelijkste opdrachten. Zeker niet voor studenten Informatica die toch meer logisch dan creatief zijn ingesteld. Dit was het eerste wat mij te binnen schoot toen ik de opdracht hoorde om een interactieve film te maken. Gelukkig bleek dit allemaal erg mee te vallen. In dit essay wil ik een verhaal maken van de valkuilen die ik tegenkwam en de leuke dingen die ik ben tegengekomen.

## **Deliverables**

Om te beginnen was er het concept. Een van de moeilijkste en daarom ook wel een van de leukste. Aangezien het de bedoeling is om met een viral + interactief filmpje te zorgen voor meer studenten aan de VU hebben we besloten om dit heel erg mee te laten wegen in hoe we onze filmpjes hebben gefilmd en opgezet.

Als opzet van de viral hebben we gekozen om studenten aan te spreken die nog niet weten welke universiteit ze moeten kiezen en dan uiteraard door te sturen naar de VU. Om de groep studenten aan te spreken hebben we dan ook letterlijk gekozen voor iemand die door een doolhof loopt en die er daarna niet meer uit weet te komen. Veel aankomende studenten zullen dit gevoel hebben en omdat wij ons met hen identificeren zullen ze eerder geneigd zijn naar de VU te komen. Het grappige element zit hem erin dat de persoon in kwestie letterlijk word opgesloten door het doolhof zelf.

Als concept voor ons interactief filmpje was een meeloopdag waar uit het perspectief van de aankomende student word gefilmd en waar deze keuzes word voorgelegd zodat deze meer van de VU/amsterdam kan ontdekken. De nadruk van de interactieve video ligt op mensen te werven voor de faculteit exacte wetenschap.

Bij de uitwerking van het concept besloten we om verschillende delen van de VU alsmede delen van Amsterdam en Uilenstede te laten zien.

Delen van de VU die we wouden laten zien zijn de college en practica zalen, dit zijn plaatsen waar je veel tijd doorbrengt als je op de universiteit bent. Omdat de VU nogal als een oude stoffige universiteit word gezien wouden we vooral de flatscreens in de praktika lokalen laten zien en laptops (als mensen die hadden in de colleges). Ook wouden we voor het stukje van de collegezaal een gezellige collegezaal filmen zodat het idee werd overgedragen dat de VU een leuke universiteit is.

Andere delen van de VU die we wouden tonen zijn de campus. De campus hebben we laten zien omdat dit een goede plek is om te ontspannen tussen colleges in. Dit shot wouden we ook 't liefst alleen opnemen op een zonnige dag aangezien het dan gezellig druk zou zijn buiten, dit wekt natuurlijk altijd een goede indruk bij de aankomende student.

Een andere plek die we ook hebben laten zien is de kantine. De studenten zitten hier bijna altijd om te lunchen, plus laten we dan meteen de catering mogelijkheden zien die er op de VU zijn.

Natuurlijk laten we ook STORM zien aangezien de aankomende student hier veel mee te maken zal krijgen (denk aan de IDEE-week en boekenverkoop). Ook is STORM een gezellige studievereniging zodat je altijd wel wat mensen kent buiten colleges om. STORM en de FEW zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden, aangezien STORM veel dingen voor studenten organiseert, dit hopen we dan ook te laten zien/vertellen in dit stukje.

Andere delen die we laten zien zijn Uilenstede en amsterdam. Omdat Uilenstede een plek is waar veel studenten leven die aan de VU studeren hebben we deze plek uitgekozen om ook een shot van te maken. We hopen hier ook wat te laten zien of vertellen van de faciliteiten die er zijn bij Uilenstede zoals het cafe, de supermarkt en natuurlijk het sportcentrum.

Van amsterdam wilden we de binnenstad laten zien omdat veel aankomende studenten de VU kiezen omdat deze in amsterdam ligt en er in amsterdam veel te doen valt.

Verder hebben we 2 feesten laten zien, dit is iets dat vooral voor de feestbeesten onder de aankomende studenten bedoeld is. Op deze manier moet de student ook meteen het idee krijgen dat hij door de meeloop student word betrokken bij activiteiten.

Het idee was om een van ons voor de camera uit te laten lopen en deze tegen de camera dingen te laten vertellen. Op deze manier werd de aankomende student van informatie voorzien tijdens zijn meeloopdag.

Nadat het concept verder was uigedacht was de storygraph een simpele kwestie van de graaf tekenen. Dit bleek met onze hoeveelheid scènes een aardige boom te zijn. We hebben in onze storygraph ook verschillende paden gemaakt, de echte studieboeken kunnen dan voornamelijk dingen van de universiteit alleen volgen. Mensen die meer van amsterdam zelf willen zien hebben ook hun eigen pad dat hen al snel langs feesten en gezelligheid leid. Dit kwam natuurlijk de replayability van onze interactieve video applicatie ten goede. Als mensen het studie element hebben gezien kunnen ze altijd nog de hele andere kant van de boom bekijken. Echter moest er nog wel worden gedacht hoelang elke scene moest worden. Op zich niet zo'n probleem alleen dat 20-30 seconden eigenlijk heel weinig is. Vanaf hier hebben we dan ook besloten om de beelden en de informatie voorziening van elkaar los te koppelen. Anders zou de aandacht teveel zijn gericht op de persoon die aan het praten was. Hier moesten we dus ons eerdere concept redelijk drastisch wijzigen.

Een van de laatste deliverables die ik onder dit kopje behandel is de assets deliverable. Aangezien we geen van beide goed kunnen tekenen hebben we 't bij de assets gehouden op stilshots van camerabeelden. Zei het van youtube filmpjes of van zelfopgenomen filmpjes. Bij de meeste clips hebben we het plaatje gepakt die het beste uitbeelde wat we

met die clip wilden bereiken, zo hebben we uiteindelijk de assets deliverable in elkaar gezet.

## **Filmen**

Nadat we het concept en storygraphs hadden uitgewerkt was het tijd om te gaan filmen, een aantal clips hadden we al van youtube gehaald. Zoals de het uilenstede filmpje. Ook de filmpjes van de feesten alsmede het filmpje van de binnenstad van amsterdam zijn van youtube gehaald. Het filmen was een van de leukere bezigheden. Bij elk shot moesten we bedenken hoe we het moesten filmen. Soms was het wel vervelend als je werd gevraagd waarom je nou aan het filmen was tijdens het filmen, dit leidde erg af.

Hieronder per shot een bespreking van camerastandpunten.

Zoals al eerder aangegeven zijn alle shots uit first person view genomen, dit geldt voor elk shot dus dit zal verder niet bij elke shot afzonderlijk herhaald worden.

De eerste shot is van de ingang van het FEW gebouw, hier laten we de student kennismaken met de vu. Om deze reden zoomen we in dit shot ook in op het logo van de VU, er word duidelijk neergezet dat het hier de VU betreft.

Het tweede shot dat we maakten is van de stormkamer, we hebben besloten hier een shot te maken dat we naar binnen lopen, op deze manier ziet de aankomende student meteen ook waar de STORM kamer ongeveer is.

Het derde shot dat we maakten is in de kantine geschoten, we hebben gekozen om vanaf de meest gebruikte ingang te beginnen aangezien de student dit normaal ook doet. Al wandelend hebben we een shot gemaakt van mensen die spullen aan het afrekenen zijn en van de spullen die je er kan kopen. Daarna zijn we doorgelopen en hebben we een shot gemaakt van het zitgedeelte van de kantine waar de mensen kunnen zitten om te eten.

Het 4<sup>de</sup> shot is van de collegezalen, hier hebben we een zo breed mogelijke view genomen zodat de collegezaal duidelijk te zien is, hetzelfde hebben we gedaan bij de practicaal.

Het 6<sup>de</sup> shot is van de campus hier word overheen gelopen zodat kan worden gezien wat voor bezigheden er allemaal zijn op campus.

De andere 4 filmpjes hebben we niet zelf gefilmd maar zijn van Youtube.

## **Knip en Plakwerk**

Na alles gefilmd te hebben werden de filmpjes op de computer gezet, dit was een erg simpele bezigheid met behulp van windows movie maker. Met behulp van het freeware

programma audacity konden we onze voiceovers maken en deze met behulp van windows movie maker onder de filmpjes plakken. Enige probleem dat we tegenkwamen was dat de youtube filmpjes te lang waren, omdat we geen goede programma konden vinden om deze rechtstreeks te bewerken moesten ze eerst worden omgezet. Dit leverde jammer genoeg verlies van kwaliteit op. Ook als er geluid onder de youtube filmpjes moest worden gezet moesten deze eerst worden omgezet. Zeker als de filmpjes dan ook weer moesten worden terug geconverteert naar .flv files nam de kwaliteit erg af, hier was jammer genoeg erg weinig aan te doen.

### **Ximpel? Nee, Flash**

Het was ons niet gelukt om de pakketten te localiseren die nodig waren voor het gebruiken van Ximpel. Erg stom dat we niet een extra uurtje hebben gezocht, dit had ons waarschijnlijk veel werk gescheeld. Aan de andere kant was het ook leerzaam om met andere programmas te werken. Eerst hebben we flex gedownload. Hier bleek echter na enkele uren ploeteren met online manuals geen beginnen aan. Toen zijn we overgestapt naar flash cs3 en hebben hier met behulp van actionscript 2.0 onze interactieve film mee geproduceerd. Met behulp van online tutorials dan wel, aangezien flash en actionscript voor ons allebei nieuwe talen waren. We vonden de site [www.gotoandlearn.com](http://www.gotoandlearn.com), waar je video tutorials kon vinden van diverse applicaties die andere mensen al hadden gebouwd. Met behulp van deze tutorials konden we na 2 uur 1 .flv file afspelen, we waren er dus nog lang niet.

Na nog een paar uur later was er een schuifbalk toegevoegd, hiermee kon de video terug en vooruit worden gespoeld. Een hele stap voorwaarts maar ook nog een hele weg af te leggen.

Nodeloos te zeggen was deze hele manier van werken (als nieuweling werken met flash en actionscript) veel fout gevoeliger dan het werken met Ximpel doordat de complexiteit vele malen hoger lag. Zo hebben we ook de nodige bugs eruit moeten halen: Filmpjes die na te zijn afgelopen opnieuw begonnen terwijl het keuze menu werd getoond. Het einde dat werd getoond voordat het laatste filmpje uberhaupt was begonnen bij de laatste Keuze. Geluid dat niet speelde. Echter hebben we met flash wel wat dingen kunnen toevoegen zoals een afspeelbalk met een play, stop en rewind knop. Ook konden we op deze manier de mogelijkheid toevoegen om een filmpje opnieuw te tonen nadat je deze hebt gezien in plaats van door te gaan naar het volgende item. De verschillen die tussen flash en Ximpel zitten lijken aardig groot, vooral omdat Ximpel meer is gebouwd voor de novice die redelijk simpel een interactieve video in elkaar wil zetten. Flash of Actionscript beter heeft echter veel meer oplossingen waardoor deze voor een beginnend persoon veel verwarrender zijn.

### **Slot c.q. Afterthoughts**

Achteraf gezien moet ik zeggen dat ik er in het begin er erg tegenop zag aangezien dit niet een van de dingen is die mij erg ligt. Echter nadat de eerste ontwerpfasen achter de

rug waren kreeg ik er meer zin in. Zeker het filmen was erg leuk. Al met al een leuk vak om te hebben gehad.

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.