

Project interactieve Multimedia

Justification & Essays - IMM1106 Darryl Choy & Richard de Graaf

Inleiding

Justification betekent letterlijk rechtvaardiging, dit houdt volgens woordenboeken in 'het toelichten waarom iets redelijk is.' Overigens wordt op scholen altijd aangeleerd dat in opstellen niet gesproken mag worden vanuit de ik-vorm. Deze regel ga ik aan mijn laars lappen omdat ik mijn project moet verdedigen, daarom kan ik dus niet gaan spreken vanuit de algemeenheid. Verder wilde ik ook nog kwijt dat ik niet weet of ik mijn project kan rechtvaardigen, ik weet namelijk niet zeker of ik mijn project wel redelijk vind. Allereerst zal ik vertellen met wat voor instelling ik dit project in ging, vervolgens zal ik de keuzes van het project motiveren en reflecteren op de aspecten waardoor ik vind dat het eindresultaat niet goed genoeg is.

Richards Essay

Ik begon dit project na een tijdje geen Informatiekunde gedaan te hebben, het eerste college schrok ik gelijk van dit vak. Er werd een vrij agressief filmpje getoond waardoor ik gelijk vrij onzeker werd of ik dit vak wel moest gaan volgen. Langzamerhand merkte ik wel dat er veel vrijheid was in dit vak, dus gelukkig hoefde ik geen agressieve filmpjes te maken. Ik heb me ingeschreven en dacht, ik maak wel gewoon wat filmpjes die bewerk ik een beetje en dan haal ik dit vak vanzelf wel. Ik heb genoeg onzinnige filmpjes van familie-weekenden, uitgaan, voetbaltoernooien etcetera, dus ik verwachtte niet zelf iets te gaan opnemen. Totdat ik dacht dat het vrij saai was om dit allemaal zelf te doen, toen heb ik gekeken naar de mensen die alleen zaten, en heb ik iemand gevraagd om met mij samen te werken, Darryl. Ik vroeg wat zijn ideeën waren, hij wilde gewoon een filmpje over zichzelf maken, dat vond ik wel een goed plan aangezien ik het leuker vind om alles vanachter de schermen te kunnen regisseren. Zodoende heb ik dus een script gemaakt, scenario's geschreven en Darryl de storyboard en storygraph laten maken. Verder heeft Darryl alles gepresenteerd omdat ik heel veel ideeën heb over hoe alles moet, maar deze ideeën veranderen ook vrij snel. Daarom dacht ik dat vanuit Darryls optiek mijn ideeën wel goed uit de verf zouden komen. We hebben alles zo verdeeld dat ik de filmpjes zou maken, uitkiezen en bewerken, waarna Darryl er voor zou zorgen dat het filmpje interactief werd. Uiteindelijk hebben we een camera bemachtigd en zijn gaan filmen. (Alle kritiek die ik op het vak heb, heb ik al kunnen uiten op de formulieren die zijn uitgedeeld, ik ben groot voorstander van die formulieren aangezien die anoniem zijn. Zodoende zullen er geen waardeoordelen over mij als persoon gekoppeld kunnen worden aan mijn mening, daarom vind ik het ook niet nodig om deze nogmaals te uiten.)

Justification

Het filmen ging allemaal vrij goed, we hebben geen enkele scene meer dan 3 keer hoeven filmen, wat ik persoonlijk best netjes vind. Wij hadden veel ideeën maar de meeste van deze ideeën bleken onuitvoerbaar doordat wij het programmeren in Ximpel niet echt onder de knie kregen. Persoonlijk had ik liever de vrijheid gehad om met een ander programma dan Ximpel te werken, omdat we dan veel meer keuzevrijheid zouden hebben. Ik denk dat indien we een ander programma gebruikt hadden we naar alle waarschijnlijkheid langer bezig waren, omdat we dan er voor zouden kunnen zorgen dat we zo veel mogelijk van onze filmpjes er in hadden gestopt, hierdoor was het resultaat beter geweest. Helaas is het niet zo gelopen.

De eerste scene zien we hoe Darryl wakker wordt, allereerst hadden we hierbij geen keuze bedacht, maar ik besloot dat het toch grappig zou zijn om een fragment uit Darryl zijn dromen hierbij te halen.

Daardoor heb ik gezocht op youtube en geprobeerd het filmpje zo te bewerken dat het lijkt alsof dit op een strand in Darryls dromen afspeelt. Persoonlijk vind ik dit fragment aardig gelukt, maar er zijn effecten die ik toch vrij zwak vind. Zoals de 'ZZZZZ' tekens die niet goed afgestemd zijn met het gesnurk van Darryl. Verder was de bedoeling ook dat de zon er voor zou zorgen dat Darryl wakker werd uit zijn dromen, dit effect heb ik echter heel erg moeten verzwakken omdat je geen lichtstralen ziet in het fragment na zijn dromen, we hadden dit kunnen verbeteren door het bed te verschuiven of een andere locatie te kiezen, maar dit vonden wij te veel moeite. De droom van Darryl vond ik overigens wel aardig gelukt, buiten dat de muziek misschien iets te veel beat heeft om daadwerkelijk geassocieerd te worden met een droomwereld.

In de volgende scene zien we hoe Darryl naar buiten loopt om richting de VU te gaan. Er is in dit filmpje heel veel van de kleuren bewerkt, want de bloemen zagen er in het originele filmpje een stuk minder zomers uit. Zodra Darryl de deur achter zich dicht trekt begint de slowmotion gepaard met de trailersong van Pirates of the Caribbean. Persoonlijk vind ik dit effect ook mislukt aangezien ik wat meer met de wind had willen doen, nu krijg je het idee dat het filmpje vertraagd wordt in plaats van het bedoelde effect dat Darryl terug geblazen wordt. Dit fragment is bedoeld om extra beleving te creëren, alhoewel dit uiteindelijk wel gelukt is was mijn bedoeling voor deze scene anders.

Het fragment dat hierna volgt laat ons zien hoe Darryl een trap oploopt, dit fragment heeft symbolische waarde door om aan te geven dat Darryl nieuwe hoogtes bereikt, maar ook om te laten zien dat hij college gaat volgen. Na dit college wordt Darryl gebeld en moet op zoek naar een verdwaalde klasgenoot.

Hierna was de bedoeling kun je kiezen uit 4 plekken waar Darryl gaat zoeken. Vanwege problemen met het gebruik van Ximpel is dit niet gelukt, daarom zie je hoe Darryl op twee plekken aan het zoeken is. Desalniettemin is dit toch wel een humoristische scene geworden waar ik redelijk tevreden mee ben. Vervolgens start de scene waarin er geacteerd wordt, dit vind ik persoonlijk een enorm slechte scene omdat Darryl en ik niet kunnen acteren. Ik hoop dat dit ons vergeven wordt, aangezien wij nauwelijks de tijd hebben gehad om onze acteerprestaties te verbeteren. Hierna kun je kiezen uit twee drankjes die allebei tot een verschillend einde leiden, de cola zorgt er voor dat Darryl naar huis gaat en over een Cola-reclame droomt, de red bull zorgt er voor dat Darryl vleugels krijgt, mijn camera afpakt en weg vliegt. Deze scenes waren oké, ik ben er niet trots op aangezien ik ze van het internet heb afgehaald, maar ze passen wel in het filmpje. Vervolgens zie je de credits, waarvan ik eerlijk gezegd verwacht had dat het niet bijzonder zou zijn, maar naar mate ik meer van de andere applicaties gezien heb kreeg ik toch het idee dat dit het punt is waarop ons project zich differentieert. Ik heb namelijk nog geen enkel project gezien met credits die vloeiend aansluiten op het filmpje.

Wat we oorspronkelijk anders wilden

Eerlijk is eerlijk, van tevoren hadden Darryl en ik compleet andere ideeën over hoe ons filmpje er uit zou gaan zien. We hebben namelijk veel meer scènes opgenomen en deze hebben we helaas niet allemaal kunnen verwerken. Ik kan zelf redelijk overweg met after effects, dus dat was het punt waarop ik dacht dat we ons filmpje konden onderscheiden van de rest. Wij wilden dit doen door een kaart-truc, die extreem simpel is, te laten zien, maar dan gepaard met special effects die er extreem spectaculair uit zien. Vervolgens hadden wij ook een derde einde gefilmd, maar deze hebben we niet uitgewerkt omdat we binnen Ximpel niet meer dan twee keuzes konden verwerken. Dit is heel jammer, want deze scene was het spectaculairst geweest, in deze scene trapt Darryl Richard in elkaar en pakt beide drankjes af, waarop Richard wraak neemt door hem naar een locatie te lokken en neer te schieten. Voor deze scene hebben we gebruik gemaakt van een echt lucht-druk pistool en het bewerken van de kogel en de effecten was in een extreem vergevorderd stadium toen we er achter kwamen dat dit niet mogelijk was. Verder hadden we nog extra scènes die we niet hebben uitgevoerd omdat we bang waren dat het dan te langdradig zou worden. Dit hadden we eenvoudig kunnen oplossen door middel van het knippen van overbodige stukjes in de film, maar hier zagen wij geen heil in. Verder zijn de acteerprestaties ondermaats, en zitten er in de film af en toe een paar slordigheden in

het camerawerk en de transitie van de scènes die niet natuurlijk aanvoelen. Relatief gezien maakt dit niet veel uit, want ik heb projecten gezien die op deze punten ook niet extreem sterk waren.

Conclusie

Uiteindelijk vind ik ons project redelijk geslaagd. Ik vind het jammer dat we er niet alles uit hebben kunnen halen, ik heb namelijk het idee dat met de mogelijkheden die wij geboden kregen we enorm onder ons kunnen gepresteerd hebben. Ik mocht namelijk een extreem goede camera lenen, en ben wel redelijk in 'special effects' in video's bewerken. Dit had niets toegevoegd aan de interactiviteit van de video, dus in die zin weet ik niet of het voor het project daadwerkelijk waarde zou hebben, maar voor mij als persoon was ik dan misschien trots geweest op het filmpje. Ik ben blij dat wij geen eerste zijn geworden aangezien ik het niet leuk vind om in de spotlights te staan vanwege stemmingen etcetera, maar het leuker vind om vanuit de luwte te zien hoe anderen ons project vinden. Overigens vind ik dit soort vakken leuker dan vakken waarbij je door objectieve tentamens beoordeeld wordt, omdat je hier iets van jezelf mee kan geven aan het vak. Van alle andere projecten kon ik het beatbox project het meest waarderen, dit is omdat de makers van dit project iets meer deden dan een filmpje maken. De makers van dit project hebben gekozen om af te wijken van de normen en geprobeerd te laten zien hoe andere mensen hierop reageren, ik weet niet of ze deze keuze bewust gemaakt hebben, desalniettemin vind ik dit de reden waardoor ze meer beloond moeten worden dan de rest.

Darryls Essay

Wij zijn groep 1106 en onze groep bestaat uit Richard de graaf en Darryl Choy
Richard aardige jongen en hebt ook heel veel van hem kunnen leren. Wij hebben wel heel vrolijk en goed gezamenlijk kunnen werken. Als groep werken is het ons goed verlopen. Ik ga in de alinea's dieper schrijven over de titel, visie, Het project en XIMPEL.

Titel

Onze video is voornamelijk op school en thuis bij mij opgenomen, dit komt doordat het verhaal over Darryl dagelijks leven gaat als een student. In het verhaal zien men wel terug dat Richard een bijrol in het video heeft, als een vriend van Darryl die verdwaalt is in het VU W&N gebouw. Vervolgens wordt Darryl gebeld door Richard en daar begin de zoektocht van Darryl naar Richard. Aan het einde is dan wel te zien dat terug 2 keuzen heeft om te kiezen, een die is met zijn alle gerust naar huis terug loopt of vliegt Darryl weg als een vogel wanneer er gekozen wordt voor de Red Bull.

Visie

Mijn visie voor dit vak of project was meer dan ik had verwacht. Natuurlijk zijn er altijd minder gebruikers vriendelijk en gebruikers vriendelijke punten binnen een vak. Daar zal ik wat vertellen over de min en plus punten voor dit vak. Ik ga eerst op de min punten achterna en vertellen. Als eerste instantie vind ik zelf de navigatie van de website van dit vak wel wat moeilijk een beetje verwarrend. Wat mij ook als min punt beschouwd zijn de steeds draaiende rondjes op de webstie, wat mij toen ook verwarring bracht. Toen laat mijn denkenaan dat het nog iets aan het laden was. Vervolgens was er wel een misverstand bij mij gekomen waaraan ik dacht dat de XIMPEL niet verplicht was. Maar dat is toch uiteindelijk toch wel goed uitgekomen.

Hier ga ik dan wel op de plus punten. Wat ik wel goed vind is dat de webstie wel heel interactieve is en heel tof (in het Nederlands is het vet). Meneer Anton eliens is wel een heel aardig heer die wel makkelijk te overleggen is en de vrijheid geeft aan studenten.

Vrijheid in dit project geef mijn de moed om vrolijk door te werken. Meschien zou het wel heel

handig kunnen zijn met wat werk college erbij of beetje uitleg voor XIMPEL 3.0.

Het Project

Ik vond eerst dat het onderwerp hier achter wel vaag wat wij allemaal moesten doen. Later was het wel duidelijk overgekomen.

Mijn mening voor dit project was een heel leuk project. Dit komt misschien door dat wij voor dit vak en blok geen tentamen hoeft te maken, dan heb ik wel mijn tijd voor om de project goed te maken. De tweede reden hierachter is dat dit vak echt aansluit op mijn studie Informatie, management en multimedia en ook dat het heel relevant is. Ik heb wel heel veel uit dit vak geleerd, vooral het bouwen van de applicatie vind ik heel interessant samen met onze website.

Onze interactive video was niet echt uitgekomen als wij het willen. Omdat bepaalden (mensen uit was gevallen als bijrol in de video) niet meer konden mee werken aan onze video als een bij rollen. Ook door persoonlijke omstandigheden zijn bepaalde scene niet tot stand kunnen komen. Hadden wij de filmen beetje moeten veranderen

Door tijdsnood kon ik niet echt door werken met de ximpel 3.0

XIMPEL

XIMPEL was in mijn eerste opzicht een raar en vreemd, dit komt doordat ik nooit eerder van XIMPEL heb gehoord. In werkelijkheid is simpel wel heel handig en makkelijker te programmer om applicaties mee te bouwen. In de eerste instantie is XIMPEL 2.0 wel makkelijker dan de XIMPEL 3.0, dit komt misschien doordat er een tutorial in het map bevindt waar men ermee kan oefenen en direkt aan de slag kon. Ik vind programmeren bij XIMPEL 2.0 vrij simpeler dan XIMPEL 3.0, maar qua functionaliteit en het bewerken van de lay-out is het wel veel makkelijker bij XIMPEL 3.0. Verder is er wel meer duplicatie bij XIMPEL 2.0 en dat is vrij eenvoudiger bij XIMPEL 3.0.

Het werken met XIMPEL was wel te doen en simpel, maar later toen wij het applicatie af hadden waren wij erachter gekomen dat XIMPEL 3.0 veel mooier zal uitkomen met de lay-out voor de presentatie. Halverwege toen wij bezig waren met het omzetten van XIMPEL 2.0 naar XIMPEL 3.0 kregen wij te horen dat wij genomineerd werd voor het presentatie op de laatste dag. Aan het omzetten tot de laatste de uur voordat wij moesten gaan presenteren was het ons niet meer gelukt. Toen is het uiteindelijk besloten toch met de XIMPEL 2.0 applicatie te eindigen.

Veel gemaakte fouten

Allerlaatst wilden wij ook graag reflecteren op de fouten die veel gemaakt worden, gehaald van de cursus-website.

1. **Who?** *Who is this for for? Last week it seemed geared for corporate lawyers in Japan, but this week Bangledeshian micro brewers. Know who your core audience is before you start. Could be you. Could be your mom. Just know and stay true to them.*

Wij wisten dat het publiek bestond uit meer mensen dan deze klas, daarom wilden we dat het zo entertaining mogelijk was. Tot nu toe is dat aardig gelukt met veel positieve reacties op onze trailer.

2. **What?** *What did they say? Ouch! Turn it down. Audio needs to enable the viewer to pay attention to the content of the show. Use external mics. Your volume level should also be consistent, both within an episode, and between different episodes.*

Wij hebben de tekst ingesproken via externe microfofen, anders krijg je inderdaad wat aangegeven wordt in dit punt.

3. **When?** *Wasn't that show once a week for a while? But lately, not so much. What's up with that? Are they going to once a month? Taking the summer off? Blip and the rest of your fans want to know!*

Dit is helaas eenmalig, we hebben het ons publiek wel laten weten aangezien we continu de term 'film' aanhaalden.

4. **Why?** *That's not a show! It's a bunch of videos. We love your cat, but your cat is not a show. Your cat chasing the same mouse every week, now that could be a show. Does the cat catch the mouse? Tune in next week to find out!*

Klopt, is geen show, is een film. Dit punt van kritiek is niet toepasbaar op ons project.

5. **Wobble?** *Earthquake! Or maybe it's French Avant Garde film? Use a tripod, any tripod. If you have to do handheld, do it well for a good reason.*

Indien wij wiggle-effecten gebruikt hebben zijn die er expres in gemonteerd.

6. **Branding?** *It's a good thing I don't know what this show is called because I certainly don't want to watch it again! I'm also glad I'm not tempted to watch individual episodes due to their interesting descriptions. And thank Zod there's no catchy theme music stuck in my head.*

Darryl is een fenomeen binnen deze opleiding, branding was totaal niet nodig, indien we meerdere afleveringen zouden maken hadden we wel een themesong gemaakt, maar voorlopig denk ik dat de trailer genoeg hype heeft opgebouwd.

7. **Clones?** *Hum-mm, lets see, all the thumbnails are identical, so that must mean all the shows are identical! Users like to be able to get a feel for an episode's unique content from the thumbnails. Use the same logo, but different graphics that give the tone of the content. See Kodak's top ten tips for photographers.*

Niet toepasbaar, aangezien dit een eenmalig project is.

8. **Yuck!** *Hey, I've been teleported back to 1998 and postage sized video for dial-up Internet connections, cool! For about 10 seconds. Make nice high- resolution, wide .mov versions of your show to upload. This is what iTunes and Apple TV will access. Buy Quicktime Pro if you're on a PC so you can make .movs. Bandwidth is increasing and Web video is sneaking into the living room. Be prepared. And if you're not a graphic designer, don't try to be. Keep things simple or find help.*

Alles converteren gaat normaal gesproken redelijk, maar door ximpel moesten we een formaat gebruiken dat minder kwaliteit waarborgt.

9. **Composition?** *Hey look, it's a video by amateurs. Compose using the rule of thirds and look space. Rarely center. Pros do it. If you do it, you'll look like a pro.*

Als je in ons filmpje kijkt zie je dat Darryl bijna altijd in het centrum staat.

10. **RSS?** *What if I could just subscribe to this show and get it whenever it uploads a new episode? You know, like the other shows. And by the way, what is RSS? RSS is gibberish to most non-geek humans. Put "subscribe," or "watch with iTunes on Mac or PC" to get subscribers. Do usability tests. Use blip.tv's built in subscribe buttons on the Show Pages.*

Niet toepasbaar, omdat dit een eenmalig project is.

11. **De-interlace?** You know those horizontal lines you see in videos when there's a lot of movement? They're easy to get rid of. Use the De-Interlace filter. Or, if you can, shoot in "Progressive" mode.

We hebben filters gebruikt indien de kleuren irritant waren, we hadden geen last van interlaces en smoothing was ook bijna niet nodig aangezien de camera frames per second constant bleef en alles met hoge kwaliteit gefilmd kon worden (14Mpx).