

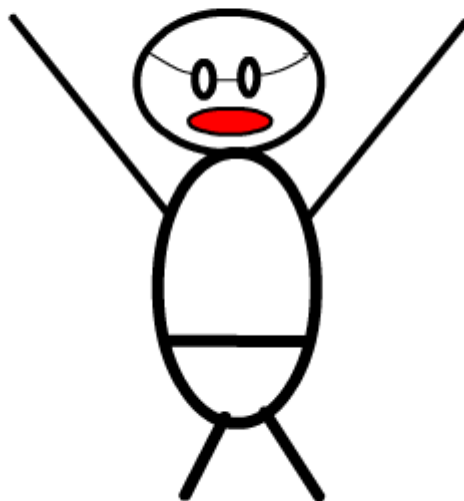
THE

DOOMED

LIFE

OF THE COMPUTER

SCIENTIST



Door: Kees van Gelder en Bas Lonnée

## **Inhoudsopgave**

Voorwoord	Pagina 3
Scenario's	Pagina 4
Schetsen	Pagina 5&6
Evaluatie (en implementatie)	Pagina 7&8
Conclusie	Pagina 9
Planning/werkschema	Pagina 10
Appendix 1	Pagina 11

## Voorwoord

Het volgende document is een verslag van het verrichte werk voor project interactieve multimedia aan de vrije universiteit van Amsterdam door groep negen, bestaande uit Bas Lonnee en Kees van Gelder.

Het project heet niet voor niets “the doomed life of the computer scientist”. Het doel van het project is om een interactieve video te maken waarin de gebruiker van de applicatie een aantal morele keuzes voorgeschoteld krijgt. Maar welke keuze de gebruiker ook maak, het eindigt altijd in een doemscenario. Zo kun je als je gaat hacken voor de rest van je leven door de politie achtervolgd worden en als je ervoor kiest om braaf te gaan werken dan zul je de rest van je leven in een klein kantoortje documenten verwerken.

In de volgende sectie zullen we u meer informatie verschaffen over de gemaakte story graphs, waarna we wat schetsen van het project zullen laten zien. Hoe de implementatie van de ideeën in zijn werk ging zullen we u als lezer een beetje proberen te besparen, aangezien de technische aard ervan niet van toepassing is op dit document. U zult echter onvermijdelijk wel een beeld krijgen in de gemaakte evaluatie, waarin we bekijken of de uitwerking en implementatie soepel is verlopen.

## Scenario's

Hieronder volgt een vrij uitgebreide beschrijving van het verhaal dat zicht afspeelt in de interactieve applicatie en wat er allemaal al dan niet gebeurt als bepaalde keuzes worden gemaakt.

Eerst krijg je een filmpje te zien waarin je een computer scientist op ziet groeien. Van jong tot aan het einde van de studie in een bijzonder kort samenvatting. Het zal er nu nog op lijken dat de computer scientist een fantastisch leven voor de boeg heeft. In de interactieve video zal echter anders blijken. Het eindigt bij het kantoor waar de computer scientist gaat werken. Daarna zullen de eerste morele keuzes in beeld komen.

Eerst zul je tussen 2 deuren moeten kiezen, maar dit zal niet veel uitmaken. Als je de linkerdeur kiest ga je gelijk verder, en als je de rechterdeur kiest dan zul je er achter komen dat hij niet opengaat en zul je alsnog door de linkerdeur moeten. Zodra de deur opengaat ramt de deur tegen een persoon aan die hierbij gewond raakt, en daar komt de tweede keuze naar voren.

Je krijgt namelijk de volgende keuze: of je gaat de man die je verwond hebt helpen, of je gaat door naar je werk, je bent immers al erg laat. Laten we eerst bespreken wat er gebeurt als je de man gaat helpen.

Als je de man geholpen hebt dan kun je door naar je werk, maar je bent uiteraard laat. Je baas spreekt je hier op aan. Nu kun je kiezen, of je verteld de waarheid, of je liegt en zegt dat je er al de hele tijd zat (je baas was namelijk even koffie halen toen je weg was). Als je de waarheid vertelt dan zul je er achter komen dat de man die je verwond had een belangrijke klant was en je word ontslagen en eindigt in de goot. Als je kiest om niet de waarheid te vertellen dan gaat het verhaal verder.

Even terug naar de gewonde man, want wat als je besluit hem niet te helpen? Dan kun je kiezen, of je gaat met de trap naar je werk, of met de lift. Als je voor de trap kiest dan zul je veel te laat komen, en je word ontslagen. Je zult de rest van je leven eenzaam in een klein appartement doorbrengen, zonder vrouw want je hebt nooit de sociale vaardigheden gehad om er 1 te vinden. Als je voor de lift kiest dan zul je net aan op tijd komen, en gaat het verhaal verder.

Nu komen de 2 alinea's van hierboven weer samen. Je bent aan het werk. Dan komt er een man op je af die je vraagt of je voor een grote som geld voor hem de database van het bedrijf waarin je werkt wil hacken. Je kunt kiezen: of je helpt hem of je doet het niet. Als je kiest om de man te helpen dan zul je er achter komen dat je in de val gelokt bent en je zult de rest van je leven spenderen op de vlucht voor de politie. Als je ervoor kiest om de man niet te helpen zul je de rest van je leven voor het bedrijf waar je werkt in een klein hokje in een groot kantoorgebouw lappen code verwerken.

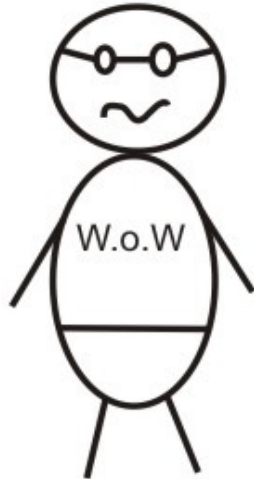
Kortom, welke keuze je ook maakt, het loopt altijd slecht af voor de computer scientist.

In appendix 1 vind u een storygraph waar de scenario's van hierboven zijn uitgebeeld. Als u bovenaan begint en gewoon de pijlen volgt dan loopt u vanzelf door het verhaal heen.

## Schetsen

In deze sectie kunt u schetsen vinden met betrekking tot het uiteindelijke resultaat. Om te beginnen wat schetsen van de karakters uit de interactieve applicatie:

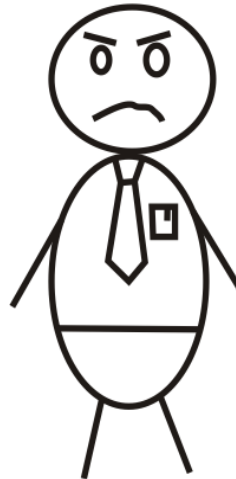
The computer scientist:




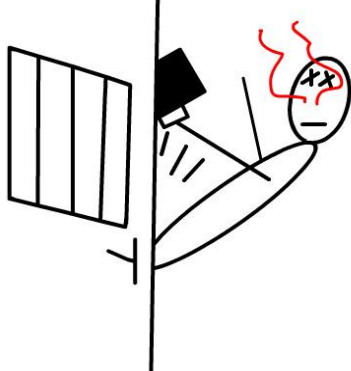
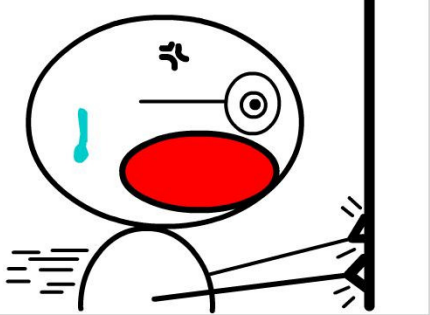
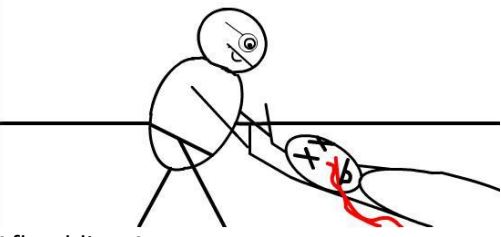
The mobster:



The boss:



In appendix 1 vind u de storygraph waarin scenario's staan beschreven, zoals verteld in de sectie "scenario's". Bij elk scenario in de graph staat echter ook een nummer vermeld. Elk nummer heeft zijn eigen schets gekregen en die kunt u hieronder in een tabel terugvinden (met overeenkomende nummers):

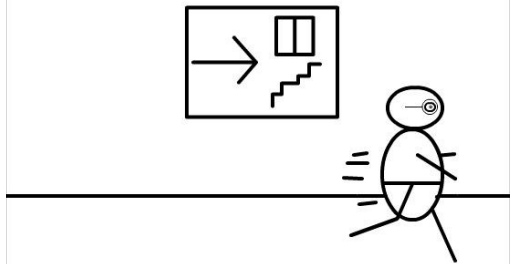
<p>The computer scientist growing up</p> 	
	

Afbeelding 1

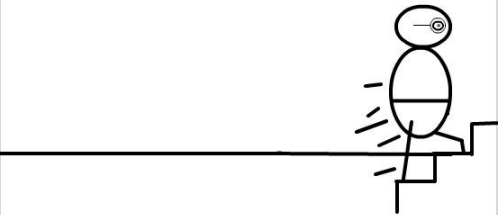
Afbeelding 2

Afbeelding 3

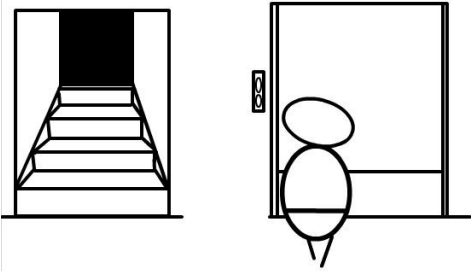
Afbeelding 4



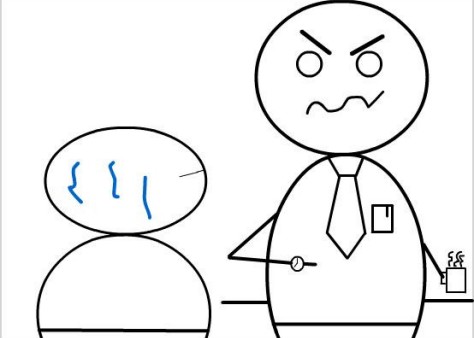
Afbeelding 5



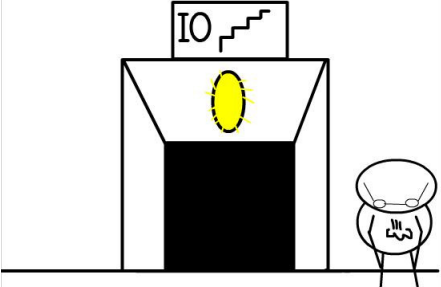
Afbeelding 6



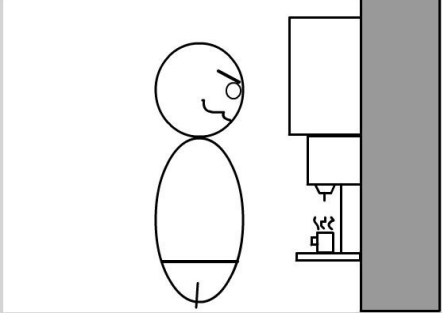
Afbeelding 7



Afbeelding 8



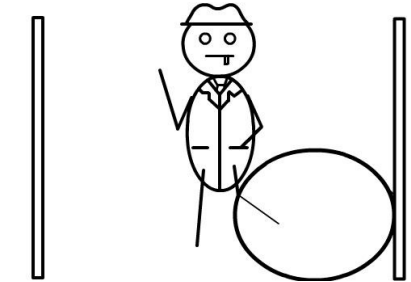
Afbeelding 9



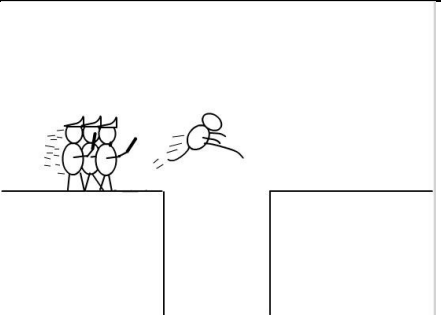
Afbeelding 10



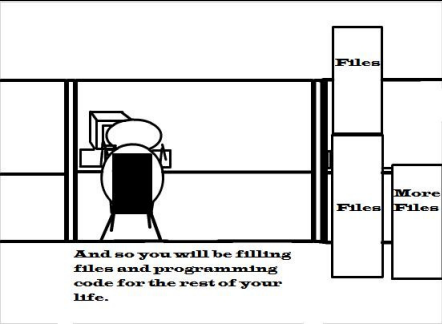
Afbeelding 11



Afbeelding 12



Afbeelding 13



And so you will be filling files and programming code for the rest of your life.

Afbeelding 14

## Evaluatie (en implementatie)

Voorafgaand aan deze evaluatie wil ik even aangeven dat het verloop van het project in principe vrij soepel verliep. Er zijn echter altijd wel wat hobbels in de weg waar je overheen moet zien te komen.

Het bouwen van de website ging zonder veel grote problemen. Het was ook een goede manier om wat ervaring op te doen op het gebied van html, en het was sowieso wel leuk om te doen. Maar verder, het verliep gewoon soepel en zonder problemen. Ik zal verder niet op detailniveau op het bouwen van de website ingaan, aangezien de verder gebruikte technieken hiervoor naar mijn inzicht niet op significant niveau van toepassing zijn.

Om te kunnen beginnen met de ximpel applicatie moesten we eerst natuurlijk de filmpjes voor elkaar zien te krijgen, en we gingen zelf animeren. Maar dat viel flink tegen! We hadden in eerste instantie het idee om de animaties in .GIF te gaan maken, maar dat ging helemaal verkeerd. De introductiefilm was gemaakt, maar had zo veel frames dat de gif ontzettend traag werd. Dit betekende dus simpelweg dat het onmogelijk was om op deze manier verder te gaan, en het bleef natuurlijk ook in ons achterhoofd hangen dat we er uiteindelijk ook nog eens geluid onder zouden moeten zetten, waarvan we geen idee hebben hoe dat zou moeten in een gifje. Er was maar 1 reële uitweg: flash. Maar dat was bijzonder moeilijk om onder de knie te krijgen. Uiteindelijk hebben we het toch op deze manier voor elkaar gekregen.

De volgende fase is de implementatie in ximpel. Als je keurig flv filmpjes van internet gehaald hebt dan is dit niet eens zo heel erg veel moeite, maar als je een ander formaat hebt dan .flv dan is dit een heel ander verhaal. De oplossing leek initieel vrij eenvoudig: we downloaden een converter en zetten de filmpjes om.

Uiteindelijk bleek het een lange lijdensweg te zijn. De ene na de andere tool werd gedownload, van de avg video converter tot de moyea swf to video converter, en geloof me, nog heel veel andere. De ene tool was veel te duur en liet in de trial versie een watermerk achter, de andere converter kon filmpjes in flv omzetten, maar geen swf filmpjes in flv, en dat was juist het enige wat we nodig hadden. Ook nog software geprobeerd die beelden van je beeldscherm "captured", maar dit leverde allemaal belabberde kwaliteit op.

Uiteindelijk, toen het echt te lang begon te duren, gaven we de hoop om een gratis tool te vinden maar op, en zette we onze zinnen op de iwisoft swf to video converter, die in de trial versie aardige beelden (met watermerk) opleverde. De prijs van dit product: 50 dollar. Na dit bedrag uit te hebben gegeven aan een aantal hobbyisten die in een schuur dit programma hebben geschreven konden we eindelijk verder aan de slag.

Dit is dan ook ons grootste commentaar op ximpel, de formaatondersteuning. Dit hoeft geen probleem te zijn als het formaat in kwestie gewoon een normaal formaat is, zoals avi of eventueel wmv. Maar nee, het is flv. We denken dat een ondersteuning voor meer en/of betere bestandsformaten een grote verbetering voor ximpel kan zijn.

Maargoed, de filmpjes waren gereed voor implementatie in ximpel, en nu kon het echt gaan gebeuren. Als je AL dit voorbereidende werk hebt gedaan, dan is de implementatie in ximpel vrij eenvoudig. We hadden veel geleerd van het "practicum" voorbeeld dat op de website van im stond, en veel stukken code konden gewoon herhaald worden en daarmee ging het relatief snel.

Er is echter nog wel iets dat met de implementatie in ximpel vrij lastig was, en dat waren de overlays. In theorie hoeft het niet moeilijk te zijn, maar de resolutie in ximpel is zo vreemd dat je maar een beetje zit te trial and error-en tot de overlay eindelijk op de goede plaats zit.

En dat is dan tot slot iets wat we ook nog graag willen toevoegen, en het gaat hier om de kwaliteit van de filmpjes. Het zou bijzonder fijn zijn om in ieder geval de mogelijkheid te hebben om er voor te zorgen dat de filmpjes er in de uiteindelijke ximpel applicatie goed uit zien, want zoals het er nu uitziet dat laat wat te wensen over. We snappen ook wel dat er een probleem kan zijn met de streaming, maar geef gebruikers in ieder geval de mogelijk om hogere resoluties (en dan wat langere laadtijden) te gebruiken, zodat ze zelf die afweging kunnen maken. En anders zou een HD knop of iets dergelijks nog een goede oplossing zijn, voor de mensen die de applicatie gebruiken en die wel een goede internetverbinding hebben.

Op het moment van schrijven zijn er nog wat problemen met betrekking tot de implementatie in bepaalde browsers maar dat zal ik verder buiten beschouwing laten.



## Conclusie

De samenwerking verliep vanaf het begin goed en we hadden bijna gelijk een idee wat we zouden gaan maken. Hoe het verhaal zou lopen was snel bedacht maar het was eerst natuurlijk niet makkelijk te bedenken hoe we de keuzes zouden gaan animeren. Aangezien geen van ons beiden hiervoor met flash had gewerkt moesten we eerst een aantal tutorials bekijken voor we daadwerkelijk konden beginnen. Uiteindelijk is het gelukt om de keuzes goed te animeren en sloot het geluid ook goed aan met wat er op et scherm gebeurde. Het is jammer dat de animaties in ximpel verslechterd zijn ten opzichte van de werkelijke animaties. Dit is jammer aangezien we er veel werk in hebben gestoken om de animaties er netjes uit te laten zien. Ook is het jammer dat het soms gebeurt dat de ximpel applicatie niet heel soepel verloopt en soms de hele browser laat crashen.

Wat we hebben geleerd van de opdracht is hoe ximpel werkt en wat ermee mogelijk is. Ook hebben we geleerd hoe je met een korte animatie toch een verhaal kan vertellen en hoe je met maar een paar frames een bepaalde gebeurtenis heel goed vast kan leggen. Ook hebben we de basisprincipelen van flash geleerd en waarschijnlijk zal een volgende er nog beter uitzien. Het was ook zeker goed om wat ervaring op het gebied van html op te doen.

Al met al was het een leuk project om aan te werken. Ondanks een aantal kleine tegenslagen is het ons toch gelukt om een leuke interactieve video te maken.

Planning/werkschema

<b><u>Datum</u></b>	<b><u>Verricht werk</u></b>
02-06-09	Uitdenken concept
04-06-09	Vorbereiden presentatie en presenteren van het concept
05-06-09	Beginnen bouw website
06-06-09	Verderwerken aan website
09-06-09	Maken diagrammen, online zetten website, uitschrijven scenario's
10-06-09	Afmaken diagrammen en scenario's, online zetten van nieuw materiaal
11-06-09	Vorbereiden presentatie en presenteren van de scenario's
12-06-09	Uitzoeken hoe we met ximpel aan de slag kunnen
13-06-09	Maken schetsen
14-06-09	Animeren
15-06-09	Animeren en downloaden benodigde software voor produceren eindproduct
16-06-09	Animeren en werken aan tijdlijn, storyboard en website
17-06-09	Animeren en afmaken storyboard, nieuwe materialen online publiceren
18-06-09	Weer verder animeren, implementeren in ximpel, maken clip van 2 min
19-06-09	Animeren, implementeren in ximpel, afmaken van de clip
20-06-09	Ximpel implementatie, andere kleine dingetjes afronden
21-06-09	Ximpel implementatie, andere kleine dingetjes afronden. Ximpel applicatie online zetten, werken aan essay
22-06-09	Werken aan essay, online zetten nieuw materiaal, websiteonderhoud.

Appendix 1

