

Film Factory

Dokumentation

<http://www.filmfactory.de.vu>

Melvin Ochsmann (melvino@tzi.de)

Daniel Scholz (paradies@tzi.de)

Simon Strüßmann (sist@tzi.de)



Inhaltsverzeichnis

1 Unser Projekt

| | |
|--------------------------|---|
| 1.1 Die Aufgabenstellung | 2 |
| 1.2 Die Gruppe | 2 |

2 Die Entstehung

| | |
|------------------------------|---|
| 2.1 Erste Ideen | 2 |
| 2.2 Warum Comic / Trickfilm? | 3 |
| 2.3 Probleme | 4 |

3 Die Umsetzung

| | |
|-------------------------------|---|
| 3.1 Grafik, Layout, Sound | 4 |
| 3.2 Magical-Code | 5 |
| 3.3 Ein- und Ausgabeinterface | 7 |
| 3.3.1 Das Drehbuch | 8 |
| 3.3.2 Im Kino | 8 |

4 Bezüge zur Interaktivität

| | |
|--|----|
| 4.1 Nach einem Modell von B. Grüter | 9 |
| 4.2 Nach H. Schelhowe: Rezipieren-Reflektieren-Agieren | 10 |

5 Weiterentwicklungsmöglichkeiten

| | |
|-----------------------------|----|
| 5.1 Weitere Objekte | 12 |
| 5.2 Steuerbarkeit im Kino | 12 |
| 5.3 Mehr Beweglichkeit | 12 |
| 5.4 Upload eigener Objekte | 12 |
| 5.5 Abspeichermöglichkeiten | 13 |
| 5.6 Andere Browser | 13 |

6 Fazit

| | |
|-------------------|----|
| 6.1 Simons Fazit | 13 |
| 6.2 Melvins Fazit | 14 |
| 6.3 Daniels Fazit | 14 |

1 Unser Projekt

1.1 Die Aufgabenstellung

In der Aufgabenstellung wurde gefordert eine interaktive Anwendung zu entwickeln, zu konzipieren und umzusetzen. Hierzu sollten ausschließlich die Scriptsprachen HTML, CSS und Javascript verwendet werden.

Das entstandene HTML Projekt sollte am Ende vorgestellt und dokumentiert werden.

1.2 Die Gruppe

Die Gruppenzusammensetzung wurde ausgelost. Es wurde darauf geachtet, dass in jeder Gruppe nach Möglichkeit eine Person mit fortgeschrittenen HTML Kenntnissen ist, damit die einzelnen Gruppen möglichst gleichmäßig aufgeteilt wurden. Und so trafen wir uns: Melvin, Daniel und Simon - Melvin ohne größere Vorkenntnisse, Daniel mit HTML und Javascript Kenntnissen und Simon kannte sich mit Grafikverarbeitung aus.

Aus dieser Gruppe heraus entwickelten wir nun in 6 Wochen des Projekt Filmfactory.

2 Die Entstehung

2.1 Erste Ideen

Als wir uns nach der Gruppenauslosung zum ersten Mal trafen, klärten wir zunächst unseren gemeinsamen Kenntnisstand und machten uns ein klares Bild von unseren Möglichkeiten, mit HTML und JavaScript eine interaktive Seite zu erstellen.

Dabei entstand die grundlegende Idee, vom Benutzer Eingaben zu fordern, diese zu verarbeiten und ein Ergebnis auszugeben. Ebenso wollten wir dieses Ergebnis dritten Personen zeigen können, um ihnen so eine Botschaft zu senden und so neben der Interaktion zwischen Mensch und Maschine auch Interaktion zwischenmenschlicher Beziehungen zu ermöglichen.

Eingabe > Verarbeitung > Ausgabe > Versenden

2.2 Warum Comic / Trickfilm

Es erschien uns zwingend notwendig, dem Benutzer einen gewissen Rahmen vorzugeben, doch wollten wir ihm zugleich möglichst viel Bewegungsspielraum lassen und seine Kreativität fördern.

So kamen wir schließlich auf den Kontext Comic und Trickfilm, weil in dieser Welt prinzipiell alles erlaubt ist und auch viel mit Symbolik gearbeitet wird. Es existieren gewisse Schemen, denen Comics und Trickfilme folgen und ebenso gibt es eine große Anzahl an Symbolen, die quer durch die Comicwelt vorkommen. Gerade aus diesem Grund ist die Freiheit so groß und genau diese Umstände wollten wir ausnutzen, um mit verhältnismäßig geringen Mitteln möglichst große Effekte zu erzielen.

Wenn man sich grafisch auf eine einheitliche Linie festlegt, lassen sich verschiedene Figuren ohne Probleme vor unterschiedlichen Hintergründen postieren und mit diversen Gegenständen und Symbolen kombinieren. Allein durch diese Kombination grafischer Elemente lassen sich viele verschiedene Kontexte herstellen, die durch wechselnde Mimik und Text der Figuren dynamisch beeinflusst werden können, was letztendlich einen zeitlichen Verlauf generiert und uns veranlasst hat, unser Projekt Filmfactory zu nennen.

In der Trickwelt erwartet niemand wahrheitsgetreue Abbildungen, im Gegenteil, es sind gerade abstrahierte Gegenstände und Charaktere, die im jeweiligen Zusammenhang und auch abhängig von ihrem Text verschieden interpretiert werden können.

Der Text erweckt die Figuren zum Leben und kann leicht für Botschaften genutzt werden, so wie auch die zur Verfügung stehenden Objekte und anderen grafischen Bestandteile diese Botschaft ergänzen und/oder ihr unter Umständen eine ganz andere Richtung geben.

Die Tatsache, dass man den Figuren Namen geben kann, führt dazu, dass der Zuschauer die Trickfigur mit einer ihr/ihm bekannten Person in Verbindung bringt und dadurch der gesamte Film eine persönliche Bedeutung bekommt. Dass dabei das physische Aussehen der Comicfigur und das der reell existierenden Person grundverschieden sind, spielt eine untergeordnete Rolle, denn der Film erhebt nicht den Anspruch ein Abbild der Realität zu sein. Für uns sind die Gefühle bzw. Reaktionen entscheidend, die der Film im Zuschauer hervorruft, und dabei bedienen wir uns gerade der Fähigkeit des Menschen zu abstrahieren und seiner Fantasie freien Lauf zu lassen.

2.3 Probleme

Nachdem wir uns auf das Thema "interaktiver Comic-Generator" für unser Projekt geeinigt hatten, begannen wir, uns über die Umsetzung Gedanken zu machen. Hierbei fiel uns auf, dass wir für die geeignete Umsetzung sehr viele verschiedene Elemente (Bilder, Sounds...) benötigen würden, um einen möglichst hohen Grad an Interaktivität und Individualität bieten zu können.

Problematisch hätte dabei werden können, dass viele Bilder, Sounds etc. zu einer recht hohen Ladezeit der Seite geführt hätten. Demnach haben wir uns von vornherein bemüht, alle Grafiken und Sounds möglichst "klein" zu halten, wobei die Qualität darunter natürlich nicht leiden sollte. Dies ist uns auch ziemlich gut gelungen, wenn man bedenkt, dass wir bei insgesamt 400 Bildern lediglich auf 2,5 MB kommen.

Ein weiteres Problem war, dass wir auch die Möglichkeit bieten wollten, einen erstellen Film abzuspeichern oder per E-Mail versenden zu können. Da die Aufgabe ausschließlich mit HTML und JavaScript umgesetzt werden sollte, waren wir zunächst unsicher, ob das Ganze überhaupt so funktionieren würde, wie wir es uns vorstellten.

Doch glücklicherweise sind wir recht früh auf die Idee gekommen und haben die "Speicher-Methode" anhand der Variable *window.name* entdeckt. Wobei wir zunächst davon ausgingen, dass dieser Name nicht allzu lang sein dürfte, daher planten wir zwischenzeitlich, vorformulierte Dialoge anzubieten, was den Interaktionsgrad der Seite allerdings verringert hätte. Mehr oder weniger per Zufall fanden wir dann jedoch nach einigen Internetrecherchen heraus, dass es beinahe keine Größenbegrenzung für die Variable *window.name* gibt und konnten so an unserem ersten Konzept der freien Texteingabe festhalten.

3 Die Umsetzung

3.1 Grafik, Layout, Sound

Wir wollten also ein Werkzeug zur Erstellung von Trickfilmen kreieren, und deshalb fingen wir zunächst an, die Grundelemente festzulegen und zu entwerfen.

Zunächst überlegten wir uns, welche Bausteine verfügbar sein sollten und waren uns bald einig, dass wir zwei Figuren mit verschiedenen Gesichtsausdrücken vor einem Hintergrund sprechen lassen wollten und dass zwischen ihnen ein Gegenstand bzw. ein Symbol, jeweils oben und unten, platziert werden könnte. Diese vorgegebene Anordnung erschien uns sinnvoll, auch wenn es in gewissen Fällen

wünschenswert wäre, die Objekte freier anordnen zu können (siehe Weiterentwicklung). Die so vorgegebene Platzierung der Objekte ist neutral, d.h. ein Gegenstand kann jeder der beiden Figuren zugeordnet werden, auch wenn dies über den Text realisiert werden muss.

Uns war klar, dass wir mit einfachen, sprich nicht sehr komplexen Grafiken arbeiten würden, und aus diesem Grund entschlossen wir uns für das Format GIF. Mit Flash lassen sich einfache Vektorgrafiken erstellen, und um einheitliches Aussehen zu begünstigen, legten wir uns auf Flash und Freehand als Vektorgrafikprogramme fest und erstellten damit alle Grafiken. Dabei war es nötig, sich auf gewisse grundlegende Eigenschaften festzulegen (wie z.B. ein zwei Pixel breiter, schwarzer Rand, den alle Figuren und Objekte haben), um ein einheitliches Aussehen zu gewährleisten. Um den Filmcharakter zu unterstreichen, entschlossen wir uns ausserdem, einige Grafiken geringfügig zu animieren.

Um die Kinoatmosphäre zu unterstreichen, wollten wir den Aspekt Soundtrack nicht ausser Acht lassen und erstellten deshalb sechs verschiedene Soundtracks, aus zehn Sekunden langen Fragmenten bestehend, die im Loop ablaufen und so die Geräuschkulisse darstellen. Ton ist deshalb so wichtig, weil zum einem absolute Stille unnatürlich ist und der Beitrag des Tones zur Schaffung einer bestimmten Atmosphäre fundamental ist. Ebenso lässt er sich hervorragend nutzen, um etwas in den Film zu transportieren, was auf der Leinwand nicht zu sehen ist (wie etwa ein paar bellende Hunde in unserem Soundtrack "Hinterhof").

Alle diese Bausteine: die Grafiken der Figuren und Objekte in ihrer einfachen und deshalb sehr neutralen Anordnung in Kombination mit dem jeweiligen Soundtrack sollen den Zuschauer in die Kino/Trickfilm-Atmosphäre versetzen und ihm ebenso eine große Kombinationsvielfalt der einzelnen Bausteine bieten, damit auch die erstellten Filme möglichst vielfältig sind.

3.2 Magical-Code

Wie unter 2.3 - Problem bei der Umsetzung - beschrieben, ist der so genannte Magical-Code das "Herzstück" unseres Projektes. Dieser wird in der Variablen *window.name* abgespeichert, da wir erstens herausfanden, dass diese Variable beim Aufruf verschiedener Seiten nie geändert wird und da wir zweitens das Fenster nie direkt ansprechen wollten (und dadurch diese Variable für uns unnötig war).



Sinn und Zweck des Magical-Codes ist es, alle Informationen eines Films zumindest temporär abspeichern zu können. Er beinhaltet alle generellen Informationen (z.B. welches Hintergrundbild und welche Darstellen gewählt wurden), aber auch sämtliche Texte, welche vom Benutzer selber eingegeben werden. Da wir nun aber nur eine Zeichenkette (unbestimmter Länge) zur Speicherung aller Informationen zur Verfügung hatten, mussten wir uns auch hier etwas überlegen. Zur Lösung dieses Problems haben wir uns darauf geeinigt, alle Informationen getrennt durch eine kurze Zeichenfolge (hier: "|-|") einfach aneinander zu hängen. Dies hatte dann auch den Vorteil, dass wir die eine lange Zeichenkette sehr einfach mit Hilfe der Javascript Funktion *split* wieder in ein Array aus Strings zerlegen konnten.

Ein weiteres Problem war nun, dass unsere lange Zeichenkette auch noch Sonderzeichen enthielt. Da nicht unter allen Browsern in der Variablen *window.name* Sonderzeichen erlaubt sind, mussten wir also unseren String auch noch codieren. Dies geschieht in zwei Schritten:

Schritt 1

Alle im String enthaltenen Sonderzeichen werden mit Hilfe der Javascript Funktionen *escape* in Ascii-Codes umgewandelt und das dadurch entstandene Prozent-Zeichen wird noch durch den Unterstrich ersetzt. Hierdurch entsteht nun eine Zeichenkette aus Buchstaben, Zahlen und dem Unterstrich.

Schritt 2

Damit noch nicht genug. Da man noch keine Textpassagen aus diesem Code lesen können sollte (dies ist wichtig, falls der Code später versendet werden soll), wird im zweiten Schritt der Codierung jedes einzelne Zeichen noch einmal durch zwei vordefinierte Zeichen aus einer Art Look-Up-Table ersetzt. Dies hatte zwar zur Folge, dass der gesamte String doppelt so lang wurde, dafür entsteht hierbei aber nun auch das Endprodukt des Codes - eine Zeichenkette nur aus Kleinbuchstaben.

Durch diese Art der Codierung eines Films, d.h. alle Informationen in einem String, wurde dem Benutzer nun die Möglichkeit gegeben, sich diese Zeichenkette anzeigen zu lassen, um seinen Film manuell abspeichern oder ihn per E-Mail an einen Freund versenden zu können. Dieser hat nun wiederum die Möglichkeit, seinen Code in ein Formular einzugeben, um sich seinen persönlichen Film anzusehen zu können.

Hierbei haben wir auch stets darauf geachtet, die Fehlertoleranz besonders klein zu halten, so wird z.B. ein zu kurzer Magical-Code gar nicht als Film erkannt. Ist der Code jedoch lang genug, wird auf jeden Fall ein Film ohne Fehler abgespielt. Sind ungültige Zeichenfolgen in dem Code enthalten, wird dies sofort erkannt und durch die einfachste "legale" Lösung ausgebessert. Man kann also keine fehlerhafte Eingabe machen, im aller schlechtesten Fall wird also ein Standardfilm ohne Text in den Sprechblasen angezeigt.

3.3 Ein- und Ausgabeinterface

Das Eingabeinterface für die Erstellung eines neuen Films haben wir in neun einzelnen Seiten realisiert. Der Benutzer hat hier auf den ersten drei Seiten die Möglichkeit, alle generellen Informationen wie Hintergrundbild, Schnee, Darsteller, etc. zu bestimmen, dies geschieht in der Regel per Klick auf ein Bild mit Mouseover-Effekt. Für jede der sechs Szenen steht nun noch eine weitere Seite zur Verfügung, hier können die Mimiken der Darsteller und die Objekte ausgewählt sowie die Texte eingegeben werden.

Besonders wichtig war uns hier das Hin- und Herwechseln zwischen den einzelnen Eingabe-Formularen. Dazu werden beim Verlassen jeder Seite (*onunload*) alle neuen und schon vorhandenen Informationen in eine Zeichenkette abgelegt, als Magical-Code codiert und in der Variablen *window.name* abgespeichert (siehe oben).

Dies bedeutet natürlich auch, dass bei jedem Laden einer Seite der Code decodiert wird, um die Informationen weiter verarbeiten zu können. Springt der Benutzer zurück auf eine Seite, auf welcher er schon einmal Eingaben getroffen hatte, wird dies erkannt und Informationen und Texte werden so angezeigt, wie sie im Code gespeichert sind.

Das Ausgabeinterface ist einzig und allein das Kino. Auch hier wird der Magical-Code decodiert und evtl. Fehler aus der direkten Eingabe eines Codes korrigiert. Das Prinzip hier ist sehr einfach: anhand einer Zeitleiste, realisiert durch die Funktion *settimeout*, werden zunächst der Vorspann und danach die einzelnen Szenen angezeigt.

All dies basiert auf *<div>* Objekten, welche nacheinander per Stylesheets ein- und ausgeblendet werden, teilweise mit D-HTML Effekt (zurzeit nur für Internet Explorer, siehe 5.6). Um keine Langeweile zu schaffen, werden die einzelnen Szenen im Kino unterschiedlich lange angezeigt. Je nachdem wie viel Text in den Sprechblasen steht, sind sie länger oder kürzer zu sehen.



3.3.1 Das Drehbuch

Bei der Erschaffung des Eingabeinterfaces, dem Drehbuch, war es uns wichtig, den Benutzer möglichst wenig einzuschränken. Er sollte in der Lage sein, sich frei im Drehbuch zu bewegen, d.h. zwischen allen Szenen jederzeit hin- und herwechseln können und auch nach Ansehen des Filmes diesen noch einmal überarbeiten können.

Dieser Aspekt war uns deshalb sehr wichtig, weil wir erreichen wollten, dass sich im Prozess der Filmerstellung eine gewisse Interaktivität zwischen dem Programm (in Verbindung mit dem Computer als Schnittstelle) und dem Drehbuchautor entwickelt. Während der Autor am Drehbuch arbeitet, soll er sich durch die vorgegebenen Auswahlmöglichkeiten inspirieren lassen und so seinen Film weiterentwickeln. Dabei kann es durchaus vorkommen, dass eine vorher geplante Geschichte in der letzten Szene eine Wendung erfährt, die es nötig macht, z.B. den Titel oder auch den Hintergrund zu verändern. Muss nun deshalb der gesamte Film verworfen werden, nur weil das Programm nicht in der Lage ist, diese Veränderung zuzulassen, hat dies sicherlich keinen positiven Einfluss auf die Kreativität des Benutzers, sondern eher eine frustrierende Wirkung.

Desweiteren sollte unser Drehbuch ein eigenes, leicht zu verstehendes und einheitliches Aussehen haben. Der Benutzer sollte sich vor allem auch grafisch im Drehbuch-Menü orientieren können, so dass kurze Textergänzungen ausreichen, um verständlich zu machen, was hier eingegeben werden kann und welche Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung stehen. Das einheitliche gehaltene Layout unterstreicht auch den "Buch"-Charakter des Eingabe-Menüs, in dem frei zwischen allen Seiten hin- und hergewechselt werden kann.

3.3.2 Im Kino

Im Kino kann man sich den Film anschauen und sich zurücklehnen, doch ebenso wollten wir den Benutzer ein wenig Spielraum bieten und aus diesem Grund haben wir einige Funktionen im Kino eingebaut, die die Kinoatmosphäre unterstreichen oder einfach nur dazu dienen, Einstellungen vorzunehmen oder den Film zu bearbeiten.

Folgende Möglichkeiten stehen zur Verfügung:



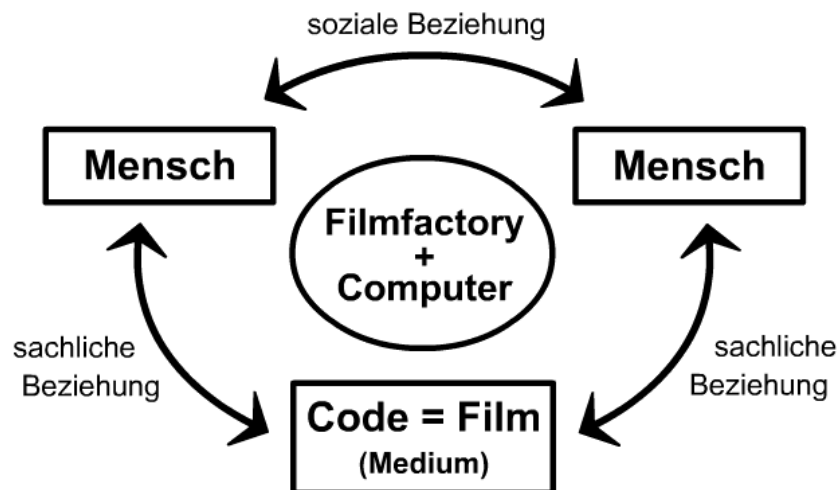
- Bearbeiten - den aktuellen Film bearbeiten
- Neuer Film - einen neuen Film erstellen, dabei geht der aktuelle Film verloren
- Nochmal - den aktuellen Film von vorne ansehen
- Popcorn kaufen - zur Verbesserung der Atmosphäre: Rezept zum Popcorn machen
- Schnee an/aus - Schneeflocken an- bzw. ausstellen
- Code ansehen - den Magical-Code ansehen
- Versenden - eine vorformulierte E-Mail (inkl. dem Magical-Code) zum Kopieren ansehen
- Zuschauer - die Zuschauer im Kino (bekannte Comichelden) verändern
- Hilfe - Aufrufen der Hilfe

Die Zuschauer Funktion steht auf allen Seiten mit Kino-Layout zur Verfügung.

4 Bezüge zur Interaktivität

4.1 Nach einem Modell von B. Grüter

In ihrer Vorlesung vom 20.1.2003 stellte Barbara Grüter ein Modell vor, das Interaktion in einer Dreierbeziehung zwischen zwei Menschen und einem Medium beschreibt. Diese Modell läßt sich hervorragend auf unser Projekt übertragen und sieht nach Modifikation wie folgt aus:



Modell = Filmfactory + Computer
Objekt = Film (Medium)

Akteur = Mensch
Andere = Mensch

Unsere Anwendung Filmfactory und der Computer übernehmen die zentrale Rolle, denn in ihnen vereinigen sich Ein- und Ausgabeinterface, jeder der drei interagierenden Partner "versteht" den Computer bzw. wird von ihm verstanden. Verstehen heisst im Fall des Computers, dass das Programm in der Lage ist, die Informationseingabe der jeweiligen Person zu verarbeiten und im Falle des Menschen, dass er den Inhalt des Filmes interpretiert und darüber reflektiert.

Bei der Erstellung eines Filmes tritt der Mensch in Beziehung mit dem Computer und kreiert ein Medium, zu dem er eine besondere sachliche Beziehung hat, denn schliesslich sind es ja seine Ideen und Worte, die im Film umgesetzt wurden. Erreicht ein Film einen anderen Menschen, so hat dieser zunächst eine sachliche Beziehung zum Medium. Allerdings weiss er auch, dass der Schöpfer des Filmes ein/e Freund/in war und er betrachtet den Film natürlich unter diesem Gesichtspunkt. An dieser Stelle findet man die soziale Beziehung zwischen beiden Menschen, die einerseits durch den Austausch des Filmes neue Impulse bekommt, andererseits auch den Film in einen Kontext stellt.

Film und Code wurden gleichgesetzt, um deutlich zu machen, dass es sich funktionell um dieselbe Sache handelt, denn es existiert eine enge Beziehung zwischen Code und dem tatsächlichen Film.

Der Unterschied beider Medien liegt jedoch darin, dass der Mensch mit den Code genauso wenig anfangen kann wie der Computer mit dem Film. Die Information, die wir mit dem Film übermitteln wollen, liegt im Code in einer verschlüsselten Form vor, zu deren Interpretation wir den Computer benötigen. Er macht aus einer Zeichenkette wieder ein audio-visuelles Produkt, dass wir begreifen können.

Der Rechner benötigt wiederum uns, um aus den vorhandenen Bausteinen einen Film zusammenzustellen, der Sinn macht. Für den Computerer steckt hinter jedem Objekt nur ein Buchstabe, der die entsprechende Grafik repräsentiert, einen Sinn kann dieser Grafik aber nur der Mensch geben, indem er sie in einen Kontext stellt.

4.2 Nach H. Schelhowe: Rezipieren-Reflektieren-Agieren

In ihrer Vorlesung vom 13.11.2002 beschreibt Heidi Schelhowe den Begriff der Interaktivität mit den folgenden Begriffen:



Rezipieren

Reflektieren

Agieren

Angelehnt an obiges Modell lassen sich diese drei Schritte sowohl in der Beziehung von Mensch und Maschine, als auch in der Beziehung zwischen zwei Menschen wiederfinden.

Mensch - Maschine

Man stelle sich vor, ein Nutzer ist auf der Filmfactory-Drehbuch Seite und setzt sich (ggf. zum ersten Mal) mit den ihm gegebenen Möglichkeiten auseinander. Er rezipiert, denn er entdeckt Funktionen des Programmes und denkt darüber nach (reflektiert), was er damit machen kann, und hoffentlich wird er agieren und einen Film erstellen, doch selbst wenn er dies nicht tut, ist das eine Reaktion.

Nun ist die Maschine an der Reihe, die die Eingaben des Nutzers erhält (sie rezipiert) und diese verarbeitet (Reflektion). Die Verarbeitung der Daten erfolgt nach einem streng vorgegebenen Algorithmus (der den Code erstellt bzw. liest). Unterschiedliche Eingaben führen zu unterschiedlichen Codes, die die Information für einen bestimmten Film enthalten. Dieser kann nun verschickt werden oder auch angesehen werden, wenn er auch die meisten nicht sonderlich begeistern wird.

Mensch - Mensch

Knüpfen wir an obigen Fall an und stellen wir uns vor, dass jemand per E-Mail einen Filmfactory-Film in Form des Magical-Codes erhalten hat. Er benötigt nun die Maschine, die nach Erhalt des Codes diesen ausliest und den entsprechenden Film ausgibt (nochmal rezipieren - reflektieren - agieren).

Beim Ansehen des Filmes empfängt der Zuschauer Information, und zwar sieht er nicht nur den Film, sondern er weiss, dass dieser ihm zugesandt wurde, es ist also wahrscheinlich, dass er unter Umständen persönliche Elemente enthält, die andere Zuschauer gar nicht bemerken würden. Vor diesem Hintergrund denkt unser Zuschauer über den erhaltenen Film nach und bewertet ihn entsprechend. Eine Reaktion wird er sicherlich auch zeigen. Wenn er sich nun entschliesst, selbst einen Film zu erstellen, schliesst sich unser Kreis, denn an dieser Stelle tritt er als Mensch wieder mit der Maschine in Interaktion.



5 Weiterentwicklungsmöglichkeiten

5.1 Weitere Objekte

Um noch mehr Emotionen und Stimmungen innerhalb des Comics zu verdeutlichen, könnten noch mehr Objekte entwickelt werden, die zwischen den Figuren platziert werden können.

5.2 Steuerbarkeit im Kino

Ein weiter Punkt wäre die Steuerung des Films im Kino. Derzeit kann man lediglich den Film von Anfang an abspielen lassen, schön wäre es, wenn man z.B. den Vorspann überspringen oder zwischen den einzelnen Szenen hin und her wechseln könnte. Auch das An- und Abstellen der Soundfunktion wäre schön gewesen.

5.3 Mehr Beweglichkeit

Um den Filmcharakter noch weiter auszubauen, könnte man dem Benutzer die Möglichkeit geben, die Anordnung der Figuren und Objekte im Film frei bestimmen zu können. Ideal wäre dabei natürlich, wenn auch noch Bewegungen frei realisiert werden könnten, also dass der Benutzer bestimmen kann, wie, wohin und wann sich Objekte und Figuren im Film bewegen.

5.4 Upload eigener Objekte

Da trotz einer großen Auswahl an Objekten sicherlich dem einen oder anderen Benutzer immer noch genau das Richtige für seinen Film fehlt, könnte man mit Hilfe von PHP und einer Datenbank eine Upload-Option anbieten, anhand derer der Benutzer selbst erstellte Objekte einfügen kann. Diese Objekte werden dann gespeichert und stehen anschließend auch folgenden Benutzern zur Verfügung. Damit wäre auch der Grad der Interaktion noch einmal gesteigert.



5.5 Abspeichermöglichkeiten

Ebenfalls per PHP und Datenbank wäre es möglich, erstellte Filme abzuspeichern. Damit wären sie für andere Besucher der Seite als Beispiele und Vorlagen zugänglich, und auch das Versenden eines Filmes wäre einfacher, da nicht mehr der Magical-Code kopiert und versendet müsste, sondern lediglich ein Link zum erstellten Film. Dieses Versenden könnte dann auch direkt auf der Seite erfolgen und müsste dann nicht mehr "per Hand" vom Benutzer per E-Mail gemacht werden.

5.6 Andere Browser

Derzeit ist Filmfactory auch lediglich unter Microsoft IE ab Version 5.0 einwandfrei benutzbar. Die Eingabe von Filmen funktioniert zumindest auch bei einigen Versionen von Opera und Netscape, das Kino hingegen ist nur unter IE benutzbar. Dies liegt daran, dass unter Netscape keine `<div>` sondern nur `<layer>` Objekte benutzt werden können und die CSS-D-HTML Funktionen auch nur für Microsoft optimiert sind. Mit einer Browserweiche hätte man auch ähnliche Filter für Netscape verwenden können, aber all diese Sachen waren für uns in 6 Wochen nicht umzusetzen.

6 Fazit

6.1 Simons Fazit

Gleich bei unserem ersten Treffen hat man gemerkt, dass wir alle recht motiviert waren, eine möglichst interaktive Webseite zu erstellen. Beim ersten Brainstorming kamen verschiedene Ideen auf, die sich immer weiter "entwickelten", bis wir schließlich zu dem Konzept gelangten, dass wir nun umgesetzt haben. Da wir gleich am Anfang auch feststellten, dass dafür eine Menge Sachen gemacht werden müssten (Bilder...), haben wir gleich am Anfang Aufgaben verteilt. Besonders unsere wöchentlichen Treffen waren hierbei immer sehr produktiv und haben auch mich selbst immer weiter gebracht, indem ich mich z.B. für die Erstellung der Figuren intensiver mit Flash beschäftigt habe als zuvor und dabei von den anderen Beiden einiges gelernt habe. Ich denke, im Allgemeinen stimmte auch die "Chemie" in unserer Gruppe, alle Entscheidungen wurden solange ausdiskutiert und besprochen, bis wir zu einer Lösung kamen, mit der jeder einverstanden war.

6.2 Melvins Fazit

Ich muss sagen, dass ich bei Abgabe des Projekts positiv überrascht war, dass es uns tatsächlich gelungen war, all das umzusetzen, was wir uns sechs Wochen zuvor vorgenommen hatten.

Dass uns dies gelungen ist, führe ich letztendlich auf die gute Kommunikation innerhalb der Gruppe zurück, die von ihren Voraussetzungen, was vor allem die HTML und JavaScript Kenntnisse betrifft, doch sehr unterschiedlich war. Wir waren trotzdem in der Lage, uns darüber zu einigen, was möglich und sinnvoll ist, und das hat letztendlich das Projekt zu einer abgeschlossenen, "runden" Sache gemacht.

Ich denke, dass es uns gelungen ist, einen Bezug zum Thema Interaktivität herzustellen. Unser Projekt motiviert, sich spielerisch mit dem Thema auseinanderzusetzen, erhebt aber nicht Anspruch, die "interaktivste" aller Anwendungen zu sein, sondern zeichnet sich vor allem durch ihr durchdachtes Konzept aus. Dass dies so gut geklappt hat, ist also der gelungenen Gruppenzusammenarbeit zu verdanken, alleine hätten wir uns sicherlich wesentlich schwerer getan.

6.3 Daniels Fazit

Was bleibt mir da noch übrig zu sagen? Ich kann mich Simon und Melvin nur anschließen, bei diesem Projekt habe ich auch zum ersten mal eine wirklich sehr gute Gruppenarbeit kennengelernt, wir haben eine Anwendung erstellt, die uns allen gut gefällt, und so bin auch ich sehr zufrieden mit dem Ergebnis.

Persönlich lag mir viel daran, alle Grafiken wirklich selber zu erstellen, auch dies ist uns, wie ich finde, sehr gut gelungen. Evtl. Werde ich in den Semesterferien auch noch einige Verbesserungen vornehmen und noch mehr Objekte erstellen. Bleibt mir also nur noch zu sagen, dass ich mich auf so gut funktionierende Gruppenarbeit weiterhin sehr freue.

The End

