Interaktionswerkshop

Mitbringen

Sensoren, Schalter usw werden von uns gestellt. Wenn ihr jedoch habt, bringt bitte folgendes mit.

- Eigene Videosequenzen und Töne
- Labtop (Um die Videosquenzen aufzuarbeiten brauchen wir Compressor)
- Schalter & Sensoren die Ihr benutzen wollt.

Daten und Workshop-Aufbau

Mittwoch. 08.04.09 | 09.00 – 17.00

Vormittag

- Demo von Heddier Flashplayer Pro 1000i
- Vorstellung der verschiedenen Komponeten (Sensoren, Kabelzeugs usw)
- Kennenlernen der Kontrollstruktur von Flashplayer gemäss Doku
- Übungen

Nachmittag

- Konvertierung von Videos in vom Flashplayer abspielbare Dateien.
- Konzeption und Umsetzung einer minimale Interaktion mit einem Player

donnerstag 09.04.09 | 09.00 – 17.00

Vormittag

- Vorstellung einer Interkation mit zwei Playern
- Eigene Konzeption einer Interaktion mit zwei Player

Nachmittag

- Umsetzung eigener Projekte
- Vorstellung der eigenen Projekte

Heddier Flashplayer Pro 1000i

Links

- Link zur Produktewebseite: http://www.heddier.com/electronic/product_info.php?info=p296_heddier-Flashplayer-Pro-1000i.html
- Direktlink zum Manual bei http://www.heddier.com/electronic/d_load/heddier_flashplayer_pro_1000i_dt.pdf

Kurzdoku

Im Home (Stammverzeichnis)

Stelle 1,2

- 00XXXX-99XXXX: Dient nur zum Anordnen der Abspiel-Reihenfolge

Stelle 3,4

- XX00XX: Lautstärke kann nicht verändert werden
- XX01XX: Lautstärke kann um -1 und 1 zu den Standardeinstellungen (Stelle 5,6) verändert werden.
- XX08XX: Lautstärke kann um -8 und 8 zu den Standardeinstellungen (Stelle 5,6) verändert werden.
- XX16XX: Lautstärke kann frei verändert werden.

Stelle 5,6

- XX0001-XX0016: Standardeinstellung der Lautstärke, Normalerweise auf XXXX08

Innerhalb eines Ordners

Stelle 1,2

- 01XXXX-16XXXX: Wenn zb Taste 01 gedrückt wird, wird Datei mit 01XXXX abgespielt

Stelle 3

- XX0XXX: Relais unterbrochen
- XX1XXX: Relais durchgestellt

Stelle 4

- XXX0XX: Unterbrechung durch Taste zulässig
- XXX1XX: Unterbrechung durch Taste wird nicht berücksichtigt

Stelle 5,6

- XXXX00: In den Home Ordner springen.
- XXXX01-96: In den Ordner mit der Zahl springen, also z.b. 02 springt in den Ordner „02“.
- XXXX97: Nach Wiedergabe stoppen und Bildschirm dunkel schalten.
- XXXX98: Diese Datei Loopen
- XXXX99: Warten und Dateimenu anzeigen (Unbrauchbar)

Übungen

Testdateien

Zum Testen eurer Interaktion kann man diese Testdateien: testdateien.zip benutzen.

- 18 Audio-Dateien als .mp3 und .m4a: Die Zahlen von 0-16 werden vorgelesen & 0.5 Sekunden Stille
- 11 JPG-Bilder: Die Zahlen 0-10 werden angezeigt
- 19 MPG-Filme: Es werden die Zahlen 0-16 abspielen, Dauer: je 5 sec. 2 Filme schwarz, 0.5 Sekunden und 5 Sekunden

Ein Film als Loop

Versuche eine Film als Loop abzuspielen.

Mögliche Erweiterung

- Der Film soll erst auf Druck auf Taste 1 starten.
- Der Film soll auf Druck auf Taste 1 eine Abspann abspielen und dann stoppen.
- Der Film soll auf Druck auf Taste 1 eine Info abspielen und dann wieder im Loop weiterspielen.

Verschiedene Tasten

Unterschiedliche Tasten spielen unterschiedliche Filme ab.

Mögliche Erweiterung

- Wenn ein bestimmte Taste gedrückt wird, beendet der Player das Abspielen endgültig.

Gegenseitiges Steuer

- Entwirf ein mögliches Szenario, wie eine Player den andern Steuert. Versuch das ganze Zeichnerisch festzuhalten.

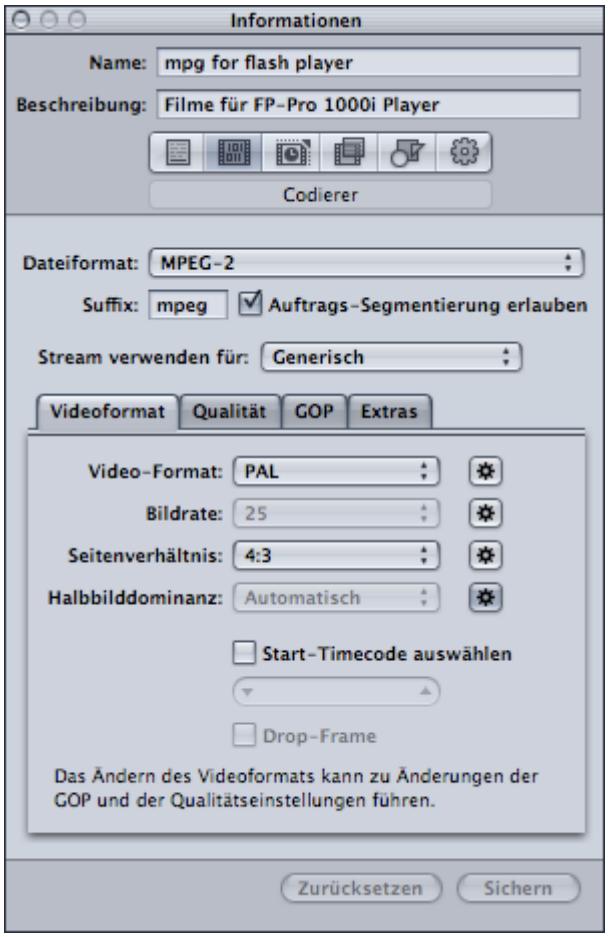
Medienaufarbeitung

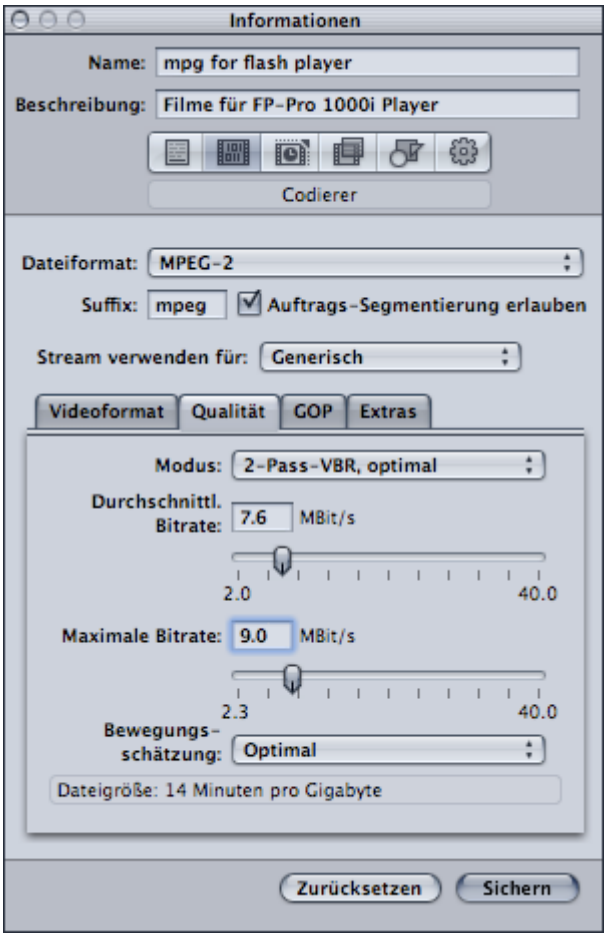
Umwandeln der Filme

Die Filme müssen in ein mpeg2 Format mit einer mpeg1 tonspur gebracht werden. (gemäss Doku)

Compressor Droplet hier: convert_mpg_for_flash_player.zip

Compressor Einstellungen







Umwandeln von Sounds

Mit Compressor mp3 erstellen

Compressor Droplet hier: convert2mp3.zip

Mit iTunes .m4a

1. Datei Auswählen
2. über Erweitern > AAC-Version erstellen (Datei landet Originalordner der Ausgangsdatei, also in Ordner Musik/iTunes/iTunes Music/)
3. die Erstellte .m4a Datei kann nun im Flashplayer abgespielt werden

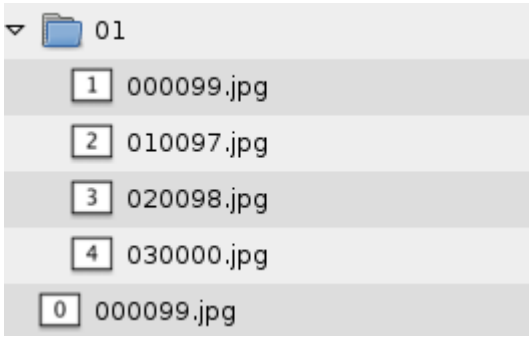
Erstellen von Bildern

JPG Dateien könne abgespielt werden, am besten PAL Auflösung benutzen. 720px X 576px. Anzeigedauer und Überblendung kann nicht eingestellt werden.

Beispiele

jpgtest

Ordnerstruktur



Beschreibung

Start

Die 0 wird als Standbild angezeigt.

Taste 1

Die **1** der Datei „000099.jpg“ wird als Standbild angezeigt, danach spring der Flashplayer ins Dateimenu (Zahl 99 am Ende des Dateinamens) und wartet auf Input.

Taste 1, Taste 2, Taste 3

Es wird diejenige Datei abgespielt, welche mit der Zahl der Taste beginnt.

Wenn also Taste 1 gedrückt wird, wird die **2** (Datei 020098.jpg) angezeigt. Die Zahl 98 am Ende des Dateinamens, macht die **2** loopend, d.h sie wird als Standbild angezeigt.

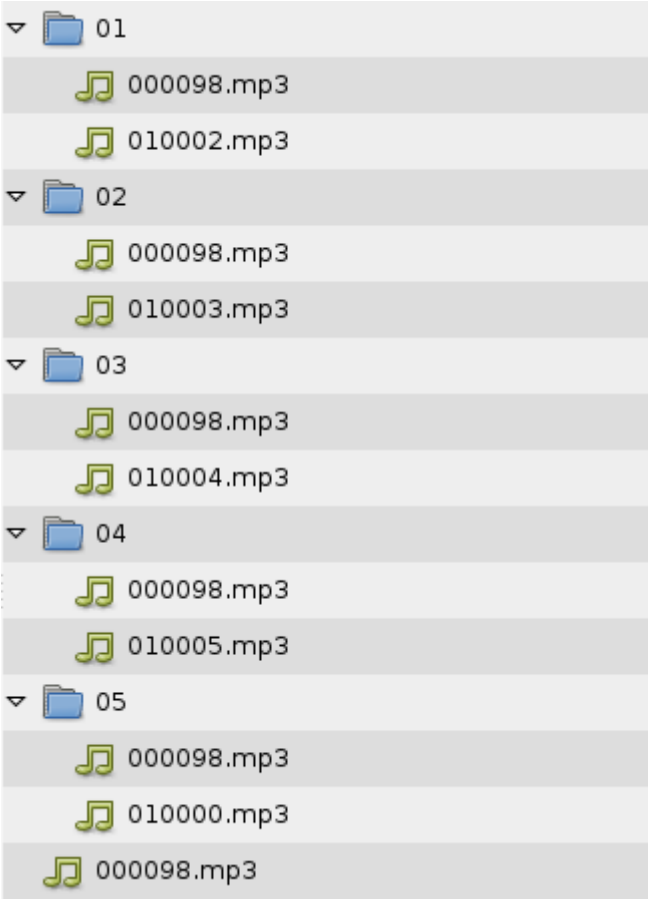
Wenn also Taste 3 gedrückt wird, wird die **3** (Datei 030000.jpg) angezeigt. Die Zahl 00 am Ende des Dateinamens, macht, das wieder zum Start gesprungen wird - es wird also wieder **0** als Standbild angzeigt.

Download dieses Beispieles

jpgtest.zip

play next sound

Ordnerstruktur



Beschreibung

Hier wird immer der nächste Sound im Loop abgespielt, bis wieder ein Tastendruck (Auf Taste 1) erfolgt.

Start

Zero wird als Loop abgespielt.

Taste 1

Es wird in den Ordner „01“ gesprungen und der Ton „000098.mp3“ **one** wird geloopt.

Taste 1

Die stumme Datei „010002.mp3“ wird abgespielt und der Sprung in den Ordner „02“ erfolgt.. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis man in Ordner „05“ landet und von dort geht es wieder zur Startdatei und das Ganze beginnt von vorne.

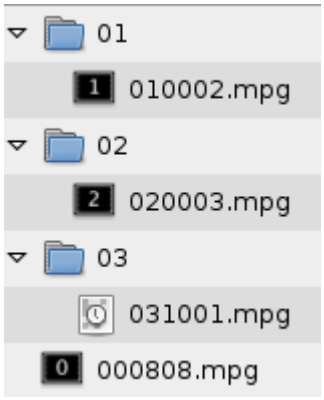
Download dieses Beispieles

play_next_sound.zip

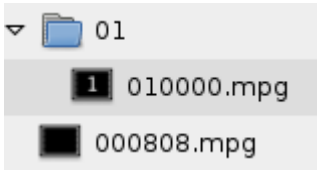
master und slave

Zwei Player. Der erste Player ist der Master und steuert den Slave.

Ordnerstruktur Master



Ordnerstruktur Slave



Download dieses Beispieles

master_slave.zip

Achtung!!

USB-Stick

- USB-Sticks sollten ausser der Dateistruktur für den Player leer sein, sonst kann der Player aus dem Takt kommen.
- Zu grosse USB-Sticks können Probleme verursachen. Ideal sind 2GB.
- USB-Sticks sollten FAT32 formatiert sein.

Dateien

- Keine Leerzeichen und spezielle Zeichen verwenden. Also auch keine Umlaute! Als

Trennzeichen ein _ benutzen!

- Kurze Dateien reagieren schlecht auf Tastendruck, da der Player am Anfang einer Datei zu beschäftigt ist, um Ereignisse wahrzunehmen.
- Wenn als logische Verzweigung eine Sounddatei benutzt wird, sollte diese nicht kürzer sein als 0.5 Sekunden. Sonst bleibt der Player hängen.

Weiteres

- Zufall gibt es nicht: Dateien können nicht in einer zufälligen Reihenfolge abgespielt werden!

Weitere Infos

- Labore Webseite vom VMK. Hier gibt es auch einen kleine Abschnitt über den Heddier Flashplayer Pro 1000i: http://labore.vmk.zhdk.ch/kompendium/?page_id=2

Todo

From:
https://wiki.zhdk.ch/vbk/ - **vbk**

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/vbk/doku.php?id=public:lehre:interaktionsworkshop&rev=1238753938

Last update: **2009/04/03 12:18**