



In-game filmskapande i Sims 2

Cathryona Sirviö

Examensarbete

Medieteknik

2016

INNEHÅLL

1	Introduktion och bakgrund	8
1.1	Allmän introduktion	8
1.2	Syftet med undersökningen.....	8
1.2.1	<i>Begränsning av arbetet</i>	9
1.3	Idén med spelet	9
1.4	Möjligheter inom spelet	10
1.5	Metod: Produktion av videoprojekt i samband med arbetet	10
1.6	Eventuell intressegrupp	11
1.6.1	<i>Sims-community</i>	11
1.6.2	<i>Publicering av färdig videoprodukt</i>	12
2	Dramaturgi och synopsis	13
2.1	Val av filmgenre	13
2.2	Presentation av filmkaraktärerna.....	13
2.2.1	<i>“Likeability”</i>	14
2.3	Vad är relevant att porträttera?	15
2.3.1	<i>Etiska frågor med tanke på publik</i>	15
2.4	Begränsningar inom simulerade interaktioner.....	16
2.4.1	<i>Porträtterande av känslor</i>	16
2.4.2	<i>Överdrivna interaktioner</i>	17
2.4.3	<i>Problemlösning inom karaktärernas inbördes relationer</i>	17
3	Tekniska detaljer.....	18
3.1	Kameraverktyg in-game	18
3.1.1	<i>Externa lösningar</i>	19
3.2	Spelinställningar	19
3.3	Filformat och codec	21
3.4	Spelfiler och kod	21
3.4.1	<i>Skräddarsydd kod</i>	21
3.4.2	<i>Modifierade inställningar</i>	23

4	Verktyg för själva filmskapandet	24
4.1	Sim-skapande.....	24
4.1.1	<i>Högre grad av realism via modifierat innehåll</i>	<i>25</i>
4.2	Skapande av miljö och kulisser	27
4.2.1	<i>Funktionalitet versus utseende.....</i>	<i>28</i>
4.2.2	<i>Greenscreen och bluescreen</i>	<i>28</i>
4.3	Koder och mods	29
4.3.1	<i>Kombination av koder.....</i>	<i>30</i>
4.3.2	<i>Eget innehåll i form av kodfiler</i>	<i>31</i>
4.4	Postproduktion.....	31
4.4.1	<i>Uppbyggnad av scenerna på tidslinjen i editeringen.....</i>	<i>32</i>
4.4.2	<i>Klipp.....</i>	<i>33</i>
4.4.3	<i>Chroma-keying och justering av färger</i>	<i>34</i>
5	Sammanfattning och avslutning.....	36
5.1	Motsvarar slutprodukten det uppsatta målet?	36
5.1.1	<i>Förändringar i planen</i>	<i>38</i>
5.2	Utvärdering av processen	40
5.2.1	<i>Problem som uppstod och deras lösningar.....</i>	<i>40</i>
	Källor	45
	Bilagor	47

Figurer

Figur 1: Simmarna i videoprojektet.....	14
Figur 2: Skärmdump av Grafik/prestandaalternativ	19
Figur 3: Skärmdump av Kameraalternativ	20
Figur 4: Skärmdump av filen VideoCapture.ini	22
Figur 5: Bildfil av kläder i 2D	26
Figur 6: Slutresultatet i spelet.....	27
Figur 7: Behovsförbättring tack vare fuskkod.....	31
Figur 8: userstartup.cheat-skärmdump	31
Figur 9: Dialogruta i Sony Vegas 12	32
Figur 10: Karaokemaskin (till vänster) och DJ-bord (till höger).....	38
Figur 11: Skiss av terrassen	38
Figur 12: Skiss av inomhusscenens kuliss samt av scenen	39

Tabeller

Tabell 1: Kamerakontroller	18
Tabell 2: Tabell över fuskkoder	30

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Informations- och medieteknik
Identifikationsnummer:	5659
Författare:	Cathryona Sirviö
Arbetets namn:	In-game filmskapande i Sims 2
Handledare (Arcada):	Johnny Biström
Uppdragsgivare:	-
<p>Sammandrag:</p> <p>Utgående från personligt intresse har en grundlig dokumentation på hur man producerar en in-game filmproduktion i simulationsspelet Sims 2 utförts, med ett under processen skapat videoprojekt som slutprodukt. I och med att området är relativt outforskat, grundar sig arbetet till största delen på observationer gjorda av skribenten, men även vissa tryckta källor har inkluderats. Först presenteras spelet och på vilket sätt det kan användas för att dramatisera en berättelse. Arbetet begränsas enbart till Sims 2 och gameplay som direkt hänför sig till filminspelning i spelet. De andra spelen i samma spelserie behandlas inte annat än i allmänna ordalag. I andra kapitlet tas de dramaturgiska förutsättningarna för en lyckad filmproduktion i spelet upp, vilket på många punkter överensstämmer med tillvägagångssättet inom en riktig film. Även vad som är relevant att ha med i en dylik film tas upp. Begränsningarna inom animationer i spelet dikterar filmgenren en aning, och därmed anses en musikvideo vara ett lämpligt och genomförbart videoprojekt. I tredje kapitlet behandlas vilka inställningar och kod i spelet som bör modifieras för att förutsättningarna inför inspelningen ska vara ideala. Åt själva skapandet av skådespelare och kulisser ägnas ett skilt fjärde kapitel. Här beskrivs hur dessa processer i praktiken går till, samt vissa anpassade åtgärder, så som användandet av fusk-koder, som utförs för att uppnå bästa möjliga resultat. Greenscreen, kameraverktyg och andra liknande aspekter som underlättar arbetet inom postproduktionen behandlas, samt även hur man i praktiken går till väga för att bygga upp en bra film på tidslinjen i ett filmediteringsprogram med hjälp av programmets egna verktyg. I femte kapitlet utvärderas slutligen hela processen. Ändringar i den ursprungliga planen tas upp, samt även hur vissa problem som uppstått under inspelnings- och postproduktionsprocessen har tacklats.</p>	
Nyckelord:	Sims 2, simulation, dramaturgi, filminspelning, editering, in-game
Sidantal:	44
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	16.5.2016

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Information and Media Technology
Identification number:	5659
Author:	Cathryona Sirviö
Title:	In-game moviemaking in The Sims 2
Supervisor (Arcada):	Johnny Biström
Commissioned by:	-
Abstract:	
<p>Originating from personal interest, a thorough documentation of how to produce an in-game movie in the simulation computer game The Sims 2 has been executed, with a video project created during the process as the end product. Since the subject is relatively unexplored, the thesis relies mostly on observations done by the author, but some printed sources are included as well. In the first main chapter, the game and how it can be used to dramatize a story, is presented. The thesis is limited to include only the game The Sims 2 and gameplay that directly relates to movie-making in the game. The other games in the same game series are not mentioned otherwise than briefly. In the second chapter, the dramaturgical conditions for a successful movie production are listed, which in many aspects correspond to the course of action in the making of a real movie. Also the relevant story-telling features in a movie are reviewed. Limitations within the animations in the game dictate the film genre slightly, and that is why a music video is considered a suitable and feasible movie project to create. The third chapter includes what settings and code to modify in the game for the conditions before the recording to be ideal. The fourth chapter is about creating suitable actors and scenery in the game. Here the practical process of it is described, including what special measures were taken, like the use of cheat codes, to achieve the best result possible. Also aspects like greenscreen and camera controls that are used to facilitate the work during post-production are listed, as well as how to build up a movie in a video editing program in practice, using the different tools in the program. Finally, in the fifth chapter, the whole process is evaluated. Changes made in the original plan are reviewed, as well as how some problems that came up during the recording and post-production stages were tackled.</p>	
Keywords:	Sims 2, simulation, dramaturgy, recording, editing, in-game
Number of pages:	44
Language:	Swedish
Date of acceptance:	16.5.2016

FÖRORD

Jag anser att jag måste beskriva detta lite ovanliga projekt med några ord. Många examensarbeten består av någon form av empirisk undersökning eller en litteraturstudie, och är sålunda strikt faktabaserade och innehåller många källor. Mitt arbete är emellertid relativt fritt utformat, i formen av en dokumentation av arbetsprocessen av en in-game-filminspelning i simulationsspelet Sims 2. Detta innebär i praktiken att skriftliga källor inom många av arbetets delområden saknas eller förekommer mycket sparsamt, och källorna består till stor del av material hämtat från spridda spelsidor på internet. En del av dessa källor består av wiki-sidor skrivna runt olika funktioner i spelet, där enskilda expertanvändare delar med sig av information om spelet som de kommit över antingen genom årtal av spelande, eller genom att noga syna spelets kod i sömmarna. Denna typ av informationskällor är visserligen noggrant övervakade och uppdaterade, men har inte samma informationsstatus inom ett examensarbete som exempelvis böcker specifikt tryckta om ett ämne.

Efter omfattande letande över hela internet har jag ändå fått fram tillräckligt med information för att våga mig på utmaningen att utforma en dokumentation om in-game-filmskapande i Sims 2. Detta innebär emellertid ändå att en stor del av den arbetsprocess som beskrivs i detta arbete grundar sig på erhållen information om spelets egna funktioner och stor spelarvana från min sida. Därmed förekommer det meningar i jag-form i flera kapitel, trots att jag i mån av möjlighet har försökt undvika detta skrivsätt. Generellt sett är arbetet skrivet på ett sådant sätt att denna typ av fakta är lätt att identifiera i texten och förhoppningsvis förstår läsaren även varifrån informationen kommit på dylika punkter. Information från tryckta källor finns dock inkluderad, och detta kombinerat med egen erfarenhet hoppas jag att skapar en text som är lättläst och intressant om ett relativt outforskat ämne. Förhoppningsvis känner även ni, kära läsare, att ni uppnått en större förståelse för, och insikt i, detta ämne efter att ni läst mitt examensarbete.

Jag vill slutligen tacka min familj, som under hela den tid jag experimenterat med in-game-filmskapande visat sig vara stöttande och kommit med konstruktiv kritik på vägen. Utan detta vore mina videoprojekt inte på den nivå de är idag.

Cathryona Sirviö

1 INTRODUKTION OCH BAKGRUND

1.1 Allmän introduktion

The Sims 2, ett simulationsspel utvecklat av Electronic Arts, kom ut år 2004 som en ny, förbättrad version av ett av de vid den tiden populäraste spelen i världen, The Sims (eller Sims 1). Sims 2:s efterföljare, Sims 3 och Sims 4, kom ut 2009 respektive 2014. I alla spel i serien har spelarna möjlighet att skapa familjer och bygga hus efter smak och tycke, och sedan spela genom att styra de skapade personerna (härefter omnämnda som ”simmar”, enligt EA:s officiella svenskspråkiga översättning) och fritt bestämma över deras livsöden. I detta arbete behandlas emellertid enbart Sims 2, på grund av att det spelet har de mest utvecklade inspelningsverktygen i serien, vilket är viktigt om man ska kunna anpassa spelet och filmandet enligt egna behov. (EA Games, 2015) (1UP.com, 2004)

I och med Sims 2:s enorma popularitet har det uppkommit en hel community runt spelet, med flera stora fora online, där spelare sinsemellan kan utbyta idéer, tankar, tips och självtillverkat material till spelet. I och med spelets inbyggda kameraverktyg kan man föreviga viktiga stunder i simmarnas liv, antingen genom stillbilder eller små videoklipp, med eller utan ljud. Tack vare denna spelegenskap började spelarna spela in dramatiserade skeenden som senare lades ihop till små kortfilmer inom spelet. Processen bakom dylika kortfilmer kommer att vara i huvudfokus inom detta arbete, och hela processen kommer att dokumenteras med hjälp av text, bild och tabeller. (SimsWiki, 2014)

1.2 Syftet med undersökningen

Ämnesvalet för detta arbete härstammar från personligt intresse, i och med min egen introduktion till spelet år 2006. Ett år efter detta inleddes min produktion av in-game-Sims-filmer. Under årens lopp har min kunskap om detaljer som kameravinklar, inspelningsteknik och editering avsevärt förbättrats, och i och med detta kan den slutförda dokumentationen inom detta arbete, med slutprodukten som referenspunkt, betraktas som en guide för hur man gör en lyckad kortfilm i Sims 2. Till skillnad från tidigare publicerade guides, där skribenten ofta enbart behandlade ett litet delområde inom själva inspelningen, är denna guide ett mer heltäckande hjälpmedel.

1.2.1 Begränsning av arbetet

På grund av spelets komplexitet avgränsas detta arbete enbart till Sims 2 och några av dess tilläggsdelar, och kommer därmed inte att inbegripa de andra spelen (The Sims, Sims 3, Sims 4) och deras tilläggsdelar annat än i mycket allmänna ordalag. Följande tilläggsdelar har använts i arbetet: Sims 2 University, Sims 2 Nightlife, Sims 2 Open For Business, Sims 2 Pets, Sims 2 Seasons, Sims 2 Bon Voyage, Sims 2 Freetime, Sims 2 Apartment Life, Sims 2 Family Fun Stuff, Sims 2 H&M Fashion Stuff, Sims 2 Teen Style Stuff, Sims 2 Kitchen & Bath Interior Design Stuff, Sims 2 IKEA Home Stuff samt Sims 2 Mansion & Garden Stuff. Inte heller allmän gameplay och tilläggsdels-specifika egenskaper behandlas, annat än sådana spelfunktioner som direkt härrör sig till filmskapandet.

1.3 Idén med spelet

Sims 2 är ett simulationsspel i vilket spelarens egen fantasi är den avgörande faktorn för spelupplevelsen. Spelaren kan skapa de mest fantasifulla hus och simmar och helt och hållet bestämma hur dessa utformas med hjälp av verktygen och parametrarna i spelet. (EA Games, 2015) (1UP.com, 2004)

För att fullt ut förstå hur annorlunda och mer detaljrikt Sims 2 är jämfört med The Sims, bör man vara lite bekant med detta första grundspel i serien, som utkom år 2000. Just friheten inom skapandet har gjort att många spelare fångas av dess komplexitet och mångfacetterade nya egenskaper. Ur ett filmtekniskt perspektiv är den största förändringen den fritt rörliga kameran (till skillnad från den statiska vinkeln i Sims 1), vilket möjliggör inspelandet av mer experimentellt utformade videoprojekt där kameravinkeln i sig självt kan vara en uttrycksform (exempelvis extrema närbilder och vida panoreringar). (The Sims Wiki, 2011) (1UP.com, 2004)

1.4 Möjligheter inom spelet

Att genomföra en videoproduktion kräver noggrannhet, visualiseringsförmåga och framför allt god planering. Både skådespelare i form av simmar samt väl genomtänkta kulisser bör skapas och byggas upp. Inom sim-skapande respektive husbyggande finns det förvånansvärt lite som inte går att genomföra, då verktyg för skräddarsyende av olika föremål och egenskaper finns tillgängliga och är relativt lättanvända för spelaren. Inom ”Skapa-En-Sim” (spelläget för simskapandet) finns över hundra parametrar som går att justera efter smak och tycke. Detta tas upp noggrannare i kapitel 4.1. (Kramer, 2004, s. 10)

Inom kulissbyggande finns det möjligheter att få bakgrunden i en scen precis som man vill ha den, tack vare de olika byggnadsverktygen i spelet. Mer om detta i kapitel 4.2. (Kramer, 2004, s. 318)

1.5 Metod: Produktion av videoprojekt i samband med arbetet

I samband med examensarbetet kommer en videoproduktion att genomföras som referenspunkt och stöd för dokumentationen av skapandeprocessen. Varje steg kommer att beskrivas grundligt, och även de bakomliggande orsakerna för någon viss medieteknisk detalj inom produktionen kommer att förklaras.

Detta arbete är en empirisk undersökning, som grundar sig delvis på iakttagelser av skribenten själv inom spelet, och delvis på källor utspridda på flera olika sidor på internet och i officiella gameplay-guideböcker. För att samla ihop allt material på ett lättförståeligt sätt och i kronologisk ordning, fungerar videoprojektet och dess olika delmoment, dels inom planeringen och dels inom själva inspelningen, som ryggrad för de olika beskrivna skedena.

De frågeställningar som besvaras inom detta arbete berör främst själva kortfilmsskapandet inom spelet och vilken potential det har som uttrycksform inom media idag. Frågeställningarna är som följer:

1. Lämpar sig Sims 2 som verktyg för att förmedla handlingen i en video?
2. På vilka sätt kan man visuellt kompensera för simmarnas brist på nyanserad uttrycksförmåga i en filmproduktion?
3. Hur bygger man upp en bra scen i spelet ur ett medietekniskt perspektiv?

1.6 Eventuell intressegrupp

Andra spelare som är intresserade av in-game-filmskapande i Sims 2 kan ha nytta av detta arbete som stöd i sina egna videoproduktioner. De fakta om spelet som presenteras i detta arbete kommer att samlas in från spridda källor och nu sammanfattas i en enda grundlig dokumentation. För att kunna genomföra ett liknande videoprojekt som detta krävs emellertid tillgång till Sims 2 och ett videoediteringsprogram. Dessutom bör man besitta vissa grundkunskaper inom editeringsteknik, filmteknik samt eventuellt även inom programmering, beroende på hur mycket man önskar ändra på spelets grundinställningar inför videoproduktionen. (MasterSimmer510, 2007)

1.6.1 Sims-community

Tack vare att Sims 2 har blivit så populärt, har det uppkommit flera olika fora där spelarna kan utbyta tankar, idéer, praktiska tips och allt annat som har att göra med spelet. Ett av de mest kända fora för detta är ModTheSims (MTS), som är indelat enligt spel i serien (Sims 1, Sims 2, Sims 3 och Sims 4) och därefter i underrubriker för skapande av innehåll, debatter, sociala grupper, teknisk hjälp med spelet och dylikt. Det finns dessutom steg-för-steg-guider för hur man genomför olika projekt inom spelet, bl.a. filmskapande. Även tips för hur man ska skraddarsy hela sin spelupplevelse för att den ska passa spelarens egna behov och önskningar återfinns här. På MTS kan man även hitta en sida som kallas SimsWiki, som fokuserar mest på ändringar i spelkoden och hur man ska gå till väga för att utföra dessa ändringar utan att spelet kraschar.

På mer diskussionsinriktade fora som Neoseeker, TheSimsResource och BoolProp kan man hitta communities där samtalstonen är mera vardaglig och inte lika faktainriktad, där enskilda spelare kan ge tips om något delområde istället för att läsa om det på sidor skapade och upprätthållna av moderatörer som på MTS och SimsWiki. Det positiva med

denna typs fora är att man kan ställa en specifik fråga, till exempel om ett tekniskt problem som inte nämns på mer officiella sidor, och på så sätt få ett mer exakt svar på något problem man själv råkat på. Dock bör man hålla i minnet att ett dylikt forum inte nödvändigtvis är lika tillförlitligt som källa som en övervakad och ständigt uppdaterad sida.

1.6.2 Publicering av färdig videoprodukt

När dokumentationen av produktionsprocessen är slutförd samt videoprodukten är klar och konverterad till något lämpligt format, kan man välja att publicera sin video online för att andra ska få se den. För detta finns flera möjligheter, men den vanligaste lösningen är att ladda upp videon på Youtube. Tyvärr har Youtube i vissa fall en sträng copyright policy, så om videon innehåller musik måste man beakta detta. En annan plattform med liknande funktion är Vimeo. Att lägga till ett märke eller text på sin film, innehållande det egna artistnamnet (en så kallad ”watermark”), kan vara en god idé om man vill förhindra att någon laddar ner projektet och sedan laddar upp det i sitt eget namn.

I detta fall har slutprodukten laddats upp på Vimeo. (<https://vimeo.com/164145551>)

2 DRAMATURGI OCH SYNOPSIS

I detta kapitel presenteras vilka dramaturgiska aspekter man bör ta hänsyn till i en filmproduktion. Detta kapitel är ämnat att vara specifikt för en in-game videoproduktion, men kan även beaktas i övriga typer av filmproduktion.

2.1 Val av filmgenre

Det finns vissa begränsningar inom filmskapande i Sims 2, och därmed bör man kunna välja rätt genre för att bäst förmedla sin idé. Det största hindret är givetvis att simmar skapas med hjälp av färdigt utformad programvara, och har därmed ett begränsat antal handlingar och gester de kan utföra. Jag kommer att återkomma till detta i kapitel 2.4, där jag även tar upp hur man kan lösa problemet. Den andra huvudsakliga begränsande faktorn är dialog. Simmarna talar ett fiktivt språk i spelet som på engelska kallas ”Simlish”, simliska på svenska. Detta består av nonsensord och är sålunda obrukbart i filmer med riktig dialog på ett förståeligt språk. Att dubba repliker för simmar kräver röstresurser i form av flera personer som är villiga att ”låna ut” sina röster för personerna i videon, vilket är något jag inte har tillgång till. Därför är en musikvideo det genrealternativ jag kommer att rikta in mig på, där musiken ersätter behovet för specifika inbandade röster, och simmarna kan istället ”sjunga” låten själva (simmarnas munrörelser synkroniseras alltså med orden i sången). En musikvideo är generellt sett ett på förhand inspelat musikstycke, till vilket man kan lägga till videomaterial i form av dans, sång, bilder och kanske en liten berättelse som accentuerar handlingen eller temat i sången. Musiken som kommer att användas är sången ”Bad Boy” av det tyska bandet Cascada. (Moller, 2011) (Billboard, 2016)

2.2 Presentation av filmkaraktärerna

Simmarna i detta videoprojekt är tre till antalet, och består av två kvinnor och en man. På bilden (se figur 1) står den manliga och den kvinnliga huvudkaraktären i mitten respektive till höger, och kvinnan till vänster innehar en biroll. Av de två huvudkaraktärerna är det emellertid kvinnan längst till höger som syns mest i bild och är personen som ”sjunger” orden i musikvideons sång.



Figur 1: Simmarna i videoprojektet

2.2.1 “Likeability”

Människor går ofta igenom olika sorters dramatiska händelser inom relationer, och på grund av denna vanliga företeelse passar det utmärkt att porträttera ett stormigt förhållande i musikvideon. På detta sätt kan tittaren eventuellt känna empati för personerna i förhållandet.

I detta projekt kommer två huvudkaraktärer att presenteras, en man och en kvinna som har påbörjat ett förhållande. Kvinnan inser snart att hon inte vill ha någon som helst romantisk relation med mannen, men fortfarande kan hon inte riktigt släppa honom, så hon utnyttjar honom kallblodigt. I spelet har jag döpt kvinnan till Cascada (efter bandet) och mannen till Badboy (efter sångens namn) för enkelhetens skull. I fortsättningen kommer det att hänvisas till de skapade simmarna med dessa två namn. En tredje karaktär vid

namn Chelsea (längst till vänster i Figur 1) dyker även upp en kort stund, och hon spelar rollen av kvinnan som Badboy är otrogen mot Cascada med.

För att simmarna ska vara lätta att känna igen även under mycket korta klipp, bör de ha vissa kännetecken. I detta fall består Cascadas kännetecken av blont hår med en rosa slinga i pannluggen, antingen uppsatt i en spänd ponnysvans eller löst hängande. Badboys kännetecken är främst hans tatueringar och hans svarta, upprättstående hår med lilafärgade toppar.

2.3 Vad är relevant att porträttera?

Så som i allt filmskapande, bör man noga beakta vilket material som i sista hand faktiskt når fram till publiken. Sådana scener i en film som kan verka stötande på något sätt kan antingen bringa den helt på fall eller vara ett medvetet val, beroende på genre och publik. Scener som inte bidrar med något nytt till handlingen, utan snarare fungerar som utfyllnadsmaterial, kan gott lämnas bort. Även långa klipp där det enda att fokusera på i bilden är exempelvis en person som promenerar, är inte heller att rekommendera just på grund av den monotona och förutsägbara rörelsen. Målet är att skapa en intensiv, dynamisk berättelse som genast suger tittaren med sig in i handlingen.

2.3.1 Etiska frågor med tanke på publik

Med tanke på att det är många unga personer, ibland rentav barn nätt och jämnt i skolåldern, som är intresserade av och spelar Sims 2 aktivt, måste man beakta detta ifall materialet i en självproducerad in-game-video innehåller något som kan vara skadligt eller olämpligt för barn i den åldern att se. Sims 2 är i sig självt redan ett ganska väl censurerat spel utan överdrivna element av våld, droger, fula ord eller alltför väl beskrivet sex. Det är emellertid ändå ”Rated T for Teen”. Detta innebär att spelet innehåller element som möjligtvis kan vara obehagliga för barn, och att föräldrarna ska utvärdera om deras barn klarar av att se innehållet. (Wayback Machine, 2006)

När det kommer till en filmproduktion i ett spel, sitter all makt i producentens hand beträffande eventuellt utnyttjande av dessa mer eller mindre olämpliga element från spelet i filmen. Jag har personligen valt att använda endast sådant som verkligen för berättelsen framåt och engagerar tittaren i handlingen. Även om detta inkluderar en insinuation av sex mellan huvudkaraktärerna och mycket mildt våld (främst knuffande och gräl huvudpersonerna emellan), vore exempelvis en enkel puss som tecken på otrohet en alldeles för tam akt i sig. Därför behövdes det något mer grafiskt, även om jag med flit lämnade bort ännu grövre element för att inte väcka anstöt. Huvudsaken är ändå att varken Cascadas eller Badboys beteende i filmen ska verka skrattretande, utan att det, så gott som det går att förverkliga, förmedlar känslor och interaktioner som kunde förekomma i en liknande situation mellan två riktiga, vuxna individer i ett stormigt förhållande. I och med att alla personer i dramat är fullvuxna och handlingen behandlar denna åldersgrupps problem, motsvarar eventuellt åldersgränsen för min film ”förbjudet under 12”, eller ”kan ses under vuxens överinseende”. Emellertid är min film inte en kommersiell produktion utan endast producerad på hobbynivå, så därför är det tveksamt om den ens behöver någon officiell åldersgräns.

2.4 Begränsningar inom simulerade interaktioner

Det finns mycket som simmar helt enkelt inte kan göra i spelet och därmed gör det omöjligt eller betydligt svårare att porträttera. Kapitlet är indelat i flera underkapitel för att kunna täcka så många som möjligt av dessa aspekter.

2.4.1 Porträtterande av känslor

För att på ett förståeligt sätt kunna få fram även mindre skiftningar i sinnesstämning hos simmarna, krävs vissa extra tillämpningar och ett skickligt kameraarbete. Simmar som skapas med den färdigt utformade programvaran i spelet har därmed ett begränsat antal rörelser och gester som de kan utföra. Ett utmärkt exempel är ansiktsuttryck, som på vilken som helst verklig människa kan vara oändligt komplexa och förmedla en massa olika känslor. På en sim bestäms ansiktsuttrycket emellertid av parametrar som är förinställda för något visst rörelsemönster. Dessa är ofta överdrivna för att spelaren i vanlig gameplay lätt ska förstå vad det är simmen menar med sitt beteende och handla därefter. Därför

måste budskapet ofta förenklas i en scen, för att lättare kunna åskådliggöra det för betraktaren. I och med detta kan det vara för avancerat att skapa exempelvis känsllosamma scener som långt spelar på små variationer i ansiktsuttryck och kroppsställning.

2.4.2 Överdrivna interaktioner

Simmar har en tendens att ha ”väderkvarnsarmar”, d.v.s. att alldeles normala interaktioner blir otroligt överdrivna vid utförande. Det finns lösningar på detta, bland annat nedladdningsbart innehåll skapat av andra spelare, som tonar ner simmarnas rörelser och ansiktsuttryck en aning. Dessutom kan man i inspelandet av scener sträva till att beordra simmarna till att utföra mindre gester och uttryck, för att minska på den seriefigursliknande effekt de annars har på tittaren.

2.4.3 Problemlösning inom karaktärernas inbördes relationer

Simmar förstår inte konceptet ”skådespelande” så man är nödgad till att låta dem tro att de lever ett mycket bisarrt och omväxlande liv, inte minst när det kommer till deras inbördes relationer. Där kan det ibland krävas att till exempel ett äkta par i en scen är otroligt kära och i nästa scen kunde vara färdiga att sticka kniven i ryggen på varandra.

I detta filmprojekt finns det både scener som innehåller romantiska interaktioner mellan Cascada och Badboy, och scener där dessa två grälar och helt klart är av olika åsikt. För att filma detta behövdes fusk-koden *boolprop testingcheatsenabled true*, vars egenskaper även går igenom i kapitel 4.3. Koden möjliggör i detta fall att man med ett enda klick kan göra simmarna till bästa vänner eller värsta fiender genom att dra upp deras relationsmätare, som har en skala från -100 till +100. Utan koden skulle man off-cam vara tvungen att upprepade gånger befälla dem att irritera eller vara vänliga mot varandra tills mätaren sjunkit eller stigit till rätt nivå av sig själv. Vissa interaktioner kräver nämligen att mätaren har ett visst värde för att de ens ska dyka upp som ett valbart alternativ när man klickar på den andra simmen. (Kramer, 2004, s. 156-159)

3 TEKNISKA DETALJER

Detta huvudkapitel kommer att behandla bl.a. in-game lösningar under filmningsprocessen, inställningar som går att modifiera i själva spelet, videoformat och codec samt hur man själv kan modifiera spelkoden för sina egna syften.

3.1 Kameraverktyg in-game

Inom Sims 2 finns det otaliga sätt att styra den fritt rörliga kameran på, men här behandlas endast de verktyg som använts inom denna filmproduktion, och som därmed är de mest essentiella. Nedan finns en tabell med de viktigaste tangentbords- och muskontrollerna inom filmandet.

Tabell 1: Kamerakontroller

KOMMANDO	EFFEKT
Mushjul (rulla)	Zoomar in och ut
Mushjul (tryck och dra)	Riktar kameran
Tab (Freecam/cameraman mode)	Spelmenyn försvinner och kameran kan fritt röras med musen. Objekt som normalt blir genomskinliga på nära håll (bl.a. trappor och lampor) hålls solida.
+ / -	Zoomar in eller ut, fungerar även i tab-mode
C	Tar en bild (utan spelmenyn)
PrtScn (Printscreen)	Tar en bild av hela skärmen, inkl. meny
V	Startar eller stoppar inspelning av film
B	Pausar eller fortsätter inspelning av film
P	Pausar eller fortsätter spelet
Esc	Avbryter cameraman (Tab) mode
Piltangenter	Styr kameran i sidled samt framåt och bakåt

Vanliga kombinationer som användes mycket i spelet under filminspelningen var V+P och B+P, som startar eller stoppar inspelning och pausar spelet respektive pausar eller fortsätter inspelning och spelet. Även Tab-tangenten, som skapar en ännu rörligare kamera och kan åstadkomma bättre kameravinklar, användes speciellt i närbilder och för att komma närmare objekt som annars skulle ha blivit halvgenomskinliga när man kom nära dem med kameran utanför Tab-mode, bland annat lampor. (SimsWiki, 2014)

3.1.1 Externa lösningar

I specialfall kan man behöva extern mjukvara när man filmar, exempelvis om man vill ha med gränssnittet i sin film. Detta kan vara nödvändigt om man till exempel gör en tutorial i spelet och det är en avgörande faktor att tittaren ser vad man klickar på i de olika spelmenyerna. Då kan ett program som Hypercam vara ett utmärkt val, där man kan bestämma hur stor del av skärmen som spelas in och var den färdiga videofilen sparas och i vilket format.

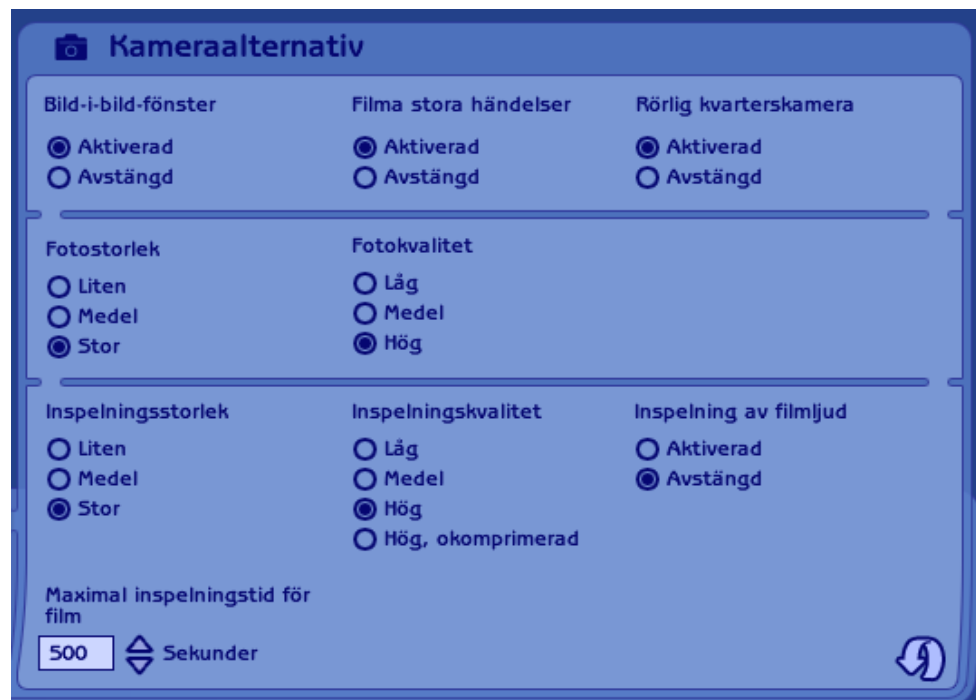
3.2 Spelinställningar

I spelets inställningsmeny finns många relevanta parametrar som kan påverkas för att bäst passa den typ av film eller den scen man vill filma. Dessa kommer man åt med snabbkommandot F5, och här är det främst Grafik/prestandaalternativ och Kameraalternativ man behöver fokusera på och ställa in enligt egna behov. Nedan finns bilder på dessa menyer.



Figur 2: Skärmdump av Grafik/prestandaalternativ

I grafik/prestandaalternativ ska alla dessa värden (skuggor, sim/objekt-detaljnivå, skärmstorlek, belysning, texturdetalj, grafikeffekter och speglingar) vara inställda på ”hög” eller ”på” för bästa möjliga detaljnivå. Dock ser man redan i denna bild att ett skräddarsytt kodalternativ är aktiverat inom skärmstorlek, men innan denna åtgärd var 1280x1024 pixlar det högsta valbara värdet.



Figur 3: Skärmdump av Kameraalternativ

Om man tänker ta bra, relativt högupplösta bilder med kommandot C ska fotostorlek respektive fotokvalitet i Kameraalternativen vara inställda på ”stor” respektive ”hög”, men de flesta bilder i detta arbete är tagna med hjälp av skärmdumpar (printscreens). Inspelning av film ljud är avstängt för att inget miljö ljud behövs på grund av den valda filmgenren. Inspelningsstorleken är inställd på stor, men även denna parameter är skräddarsydd, även om det inte går att veta enbart utgående från att se på spelmenyn och detta textbaserade värde. Inspelningskvaliteten bör vara inställd på endast ”hög” istället för ”hög, okomprimerad”, då filstorleken annars blir massiv och inte påverkar bildkvaliteten märkbart. Den maximala inspelningstiden för film ska vara inställt på ett så högt värde att filmen av misstag inte avbryts under en längre scen; i detta fall är 500 sekunder ett godtyckligt värde. (För det mesta strävar jag ändå till att hellre ta kortare men fler filmsnuttar för att lättare kunna hålla reda på det visuella innehållet i postproduktionen.) (SimsWiki, 2014)

3.3 Filformat och codec

För att få en så bra utgångspunkt inför postproduktionen som möjligt, bör man ha rätt typ av, och tillräckligt högupplöst, filformat. De av spelet stödda codec:arna är VP60, VP61, VP62, DivXDec och Xvid. Dessa är numera föråldrade på grund av att teknologin inom media hela tiden går framåt, och EA Games utgick från vad som fanns på marknaden i början av 2000-talet. De fungerar emellertid så länge man inte på egen hand gör några drastiska förändringar i koden. Dessa codec:ar installeras automatiskt när själva spelet installeras för första gången. Som standardinställning används VP61, men det går att ändra på, vilket framkommer i följande kapitel. Bland annat VP61 utvecklades av företaget On2, som sedermera köptes upp av Google som fortsatte utveckla codec:ar av samma typ efter detta. (SimsWiki 2014)

3.4 Spelfiler och kod

När alla in-game-parametrar är modifierade enligt egna behov, men det ytterligare finns något som man vill ändra på, så kan man på egen risk modifiera spelets kodfiler. I detta fall var främst utgångsläget för resolutionen av de videor som spelades in otillräcklig, då HD-kvalitet var det uppsatta målet. Om information för använd codec raderas eller om själva codec:en raderas, spelas videon in okomprimerad. I samband med tidigare filmproduktioner har jag även lyckats åstadkomma problem med korrupta videor på grund av oförsiktigt ändrande av spelets kodfiler, så denna gång såg jag till att vara påläst innan jag satte igång med ett dylikt projekt. Hur man gör ändringar på ett korrekt och relativt riskfritt sätt tas upp nedan.

3.4.1 Skräddarsydd kod

Inom videofilskapandet kan man modifiera bl.a. upplösning på råfilmen, vilken codec man vill använda, vad filerna ska kallas, bildfrekvens, med mera. För att genomföra dessa ändringar manuellt, bör man först lokalisera programfilen *VideoCapture.ini* på sin dator. På grund av filformatet frågar de flesta datorer troligen hur man vill öppna filen, och vilket som helst enkelt textbehandlingsprogram duger för detta. I detta fall användes Notepad.

```

[Config]
PreferredCodec=VP61
# Folder is relative to Res/Userdata
Folder=Movies
FilenameBase=kandi
NoFillFrames=0
AudioStereoOutput=0
AudioRateDivisor=4

GlobalSettings          = reset, vbr:1, fps:10, keyinterval:30, mode:1, datarate:0
SmallSettings           = size: 128x128
MediumSettings          = size: 320x240
LargeSettings           = size: 1920x1080
LowQualitySettings      = minq: 6, maxq: 16, mode:0
MediumQualitySettings   = minq: 4, maxq: 10, fps:15, mode:0
HighQualitySettings     = minq: 2, maxq: 8, fps: 30, keyinterval: 60
SmallLowSettings        = datarate: 75
SmallMediumSettings     = datarate: 150
SmallHighSettings       = datarate: 300
MediumLowSettings       = datarate: 150
MediumMediumSettings    = datarate: 300
MediumHighSettings      = datarate: 600
LargeLowSettings        = datarate: 300
LargeMediumSettings     = datarate: 600
LargeHighSettings       = datarate: 1200

AllowAntialiasing=0      # some drivers have issues with capture when AA is enabled

[Codecs]
0=VP61          # On2 VP6.1
1=VP62          # On2 VP6.2
2=VP60          # On2 VP6.0

```

Figur 4: Skärmdump av filen VideoCapture.ini

Filen var relativt lättförståelig och tydligt uppdelad i sektioner. Den första åtgärden var att ändra filnamnet för alla de videofiler som skulle spelas in i projektet från "movieXXX(.avi)" till "kandiXXX(.avi), där "XXX" skulle komma att vara den numrerade färdiga filmsnuttarna får och sparas som. Detta gjordes genom att ändra texten efter likhetstecknet i raden "FileNameBase". Detta utfördes endast för att enkelt kunna särskilja på videosnuttar som hänförde sig till det pågående projektet, istället för att de av misstag skulle försvinna i mängden av "movieXXX.avi"-filer som fanns kvar i mappen från tidigare projekt i spelet. Den enda andra förändringen som genomfördes var ändrandet av resolutionsvärde till 1920×1080 pixlar för inspelningsalternativet "LargeSettings" (jfr "stor" i kapitel 3.2). För att inte skapa onödiga problem i misstag, rördes inte de övriga inställningarna. Sedan sparades filen och stängdes. (SimsWiki, 2014)

3.4.2 Modifierade inställningar

När förändringarna var gjorda i *VideoCapture.ini*, var de givetvis fortfarande gömda bakom det textbaserade värdet ”stor” i spelets Kameraalternativ-meny, men en testsnutt spelades in och man kunde konstatera att resolutionen var den rätta. Efter detta var allt klart inom det rent speltekniska området, och själva inspelningsdelen av filmprojektet kunde initieras.

4 VERKTYG FÖR SJÄLVA FILMSKAPANDET

I detta huvudkapitel tas hela miljö- och simskapandeprocessen upp, samt även hur man i spelet kan modifiera simmarnas beteende så att det passar de egna behoven inom filmproduktionen. I det första delkapitlet beskrivs främst grundegenskaperna inom skapandeprocessen, medan presentationen av på egen hand skapat material koncentreras till underkapitlet 4.1.1. Även postproduktionen behandlas, men för att undvika att kapitlet blir en djupgående analys av Sony Vegas 12:s funktionalitet, har enbart olika användbara editeringseffekter tagits upp i allmänna ordalag.

4.1 Sim-skapande

För att göra en bra film bör man ha skådespelare, i detta fall simmar, som ser bra ut i bild och lätt kan förmedla en roll. Simmarna skapas i spelet i spelläget ”Skapa-En-Sim”, där spelet först skapar en slumpgenererad sim som sedan kan modifieras efter egen smak. I detta spelläge finns sex stycken flikar innehållandes modifieringsverktyg, alla med sina egna underflikar. Man kan modifiera allt från hud-, hår- och ögonfärg till ansiktsstruktur och kroppsform, samt kläder och personlighet. Simmens personlighet bestäms med hjälp av en poängskala från 1-10. För att underlätta filminspelningen bör simmarna inte ha några utpräglade karaktärsdrag som kan göra dem oberäkneliga, så varje sim gavs bara poäng upp till halva skalan (5 poäng) för sina personspecifika egenskaper.

Vid filminspelningar i spelet bör både manliga och kvinnliga simmar vara sminkade för att accentuera deras anletsdrag, precis som i riktig tv och film. Kvinnor kan behöva ganska bjärt och mörkt smink kring ögonen, på läpparna och vid käklinjen för att synas ordentligt och se tillräckligt feminina ut även på långt håll. Män däremot klarar sig med en lätt inramning av kajal kring ögonen och ett knappt märkbart puderlager, för i de flesta fall är det inte meningen att männen uttryckligen ska verka vara sminkade. (Kramer, 2007, s. 97)

I ”Skapa-En-Sim” bestämmer man även vilka kläder simmarna har på sig. I denna videoproduktion har Cascada sammanlagt fem olika klädbyten medan Badboy har tre, varav

två är nästan likadana. I hans fall var det tatueringarna (som dumt nog är en del av utstyrelsen och inte som en ”hinna” på huden) som avgjorde och begränsade hans klädval. I Cascadas fall var den rosa slingan i håret hennes identifikationstecken, så därför kunde hennes utseende varieras lite mer med hjälp av olika klädstilar under videons lopp.

4.1.1 Högre grad av realism via modifierat innehåll

För att sätta en mer professionell och individuell prägel kan man skapa eget material inför simskaparprocessen. Även andra spelares material kan importeras in till spelet från sidor som ModTheSims. Många är mycket skickliga skapare av eget innehåll till spelet och därmed kan man minska det lite ”seriefigursaktiga” utseendet på vissa av simmarnas kläder. För att vara säker på att Simmarna har precis sådana kläder man vill att de ska ha, är det bäst att man skapar dem själv. Detta görs i tillägsprogrammet The Sims 2 Body Shop som automatiskt installeras samtidigt med Sims 2. Där man kan exportera klädtexturer till en undermapp i Sims 2-mappen som heter Projects, och varje nytt projekt får en egen undermapp och ett eget projektnamn bestämt av spelaren. I undermappen återfinns en bild av kläderna utbredda och platta i 2D både sedda framifrån och bakifrån i en .bmp-fil, som man sedan kan öppna i ett valfritt bildredigeringsprogram och ändra på. Det finns även en svartvit fil av samma kläder, som informerar själva spelet om hur mycket av simmens kropp som är täckt av tyg för det specifika klädesplagget. För att inte utnyttja verk skapade av andra spelare har jag strävat till att tillverka allt specialmaterial själv. Ett exempel på dessa filer återfinns nedan inklistrade i samma bildobjekt sida vid sida.



Figur 5: Bildfil av kläder i 2D

På bilden ovan ser man till vänster själva texturen och färgerna på klädesplaggen, medan man till höger kan se den redan beskrivna "tygtäckta delen" av plagget i svartvitt. Den svartvita bilden är den avgörande faktorn, för tack vare den behövde inte hela texturdelen av plagget fyllas med specialfärgat tyg, utan endast de områden som motsvarar de vita områdena till höger. Utgångspunkten har varit, som man kanske kan ana sig till, en läderaktig heltäckande dräkt, som nu omvandlats till en festlig scenklädsel. De vita horisontella linjer som syns till vänster i bilden är utplacerade endast som markörer för att veta hur långt plagget sträcker sig. Resultatet av dessa filer i spelet återfinns nedan (se Figur 6).



Figur 6: Slutresultatet i spelet

4.2 Skapande av miljö och kulisser

För att skapa en bra miljö bör man göra den så detaljrik och realistisk som möjligt. Uppbyggande av kulisser på en inspelningstomt tar förvånansvärt mycket utrymme, så tomten som väljs för detta och placeras ut i kvarteret ska vara så stor som möjligt. I den installerande tilläggsdelen The Sims 2 Nightlife introducerades nya tomtstorlekar, varav den största nu är ”5×6”, det vill säga motsvarigheten till ca 50×60 meter (före detta var ”5×5” det största valbara alternativet). En utplacerad tomt av storleken ”5×6” utgör kulissernas uppbyggnadsplats. Uppbyggnad av konstruktioner i form av kulisser och greenscreens tas upp nedan. (Kramer, 2005a, s. 119)

4.2.1 Funktionalitet versus utseende

Ofta kan man inte bygga upp ett komplett hus och sedan filma allt innanför fyra väggar, utan man är tvungen att skapa kulisser, som bara är som en del av ett hus. Precis som i riktiga filminspelningar ser dessa uppbyggda kulisser endast trovärdiga ut från vissa vinklar. Under mina år av filmskapande i spelet har jag fått följande insikter: I Sims 2 bygger man oftast upp interiören för ett rum koncentrerat mot en platt vägg eller i ett nittio graders hörn av två kulissväggar. Oftast bygger man även upp en andra våning på kulissen, för om en scen filmas i grodperspektiv kan man i misstag se en del av himlen ovanför. Denna typ av konstruktion av en andra våning ovanpå den första utan stödande golvrutor emellan våningarna möjliggjordes i och med tilläggsdelen The Sims 2 University, där den introducerades som ett nytt byggelement. (Kramer, 2005b, s.98)

Om det är meningen att simmen ska röra sig från punkt A till punkt B i ett rum under en scen, bör man emellertid se till att inredningsobjekt inte placerats för nära varandra och därmed hindrar simmens rutt. I ett dylikt fall stannar simmen vid hindret och uttrycker sitt missnöje genom att vifta irriterat med armarna, och om detta sker är tagningen av den scenen oftast förstörd. Emellertid innebär låga staket, som mera har rollen av ”prydnads-trösklar” snarare än riktiga väggelement, inget problem för simmarna att stiga över då de höjer sig maximalt en decimeter från golvytan. Ett dylikt staketelement finns representerat på kanten av ”scenen” där Cascada står och sjunger i vissa sekvenser, Det är dessutom prytt med en rad av lampor. (Kramer, 2006, s. 141)

4.2.2 Greenscreen och bluescreen

Precis som inom riktiga filmproduktioner kan man även i Sims 2 använda sig av en typ av greenscreen eller bluescreen. Denna skärm måste byggas upp i spelet med de tillgängliga husbyggarverktygen, vilket i praktiken innebär en enkel vägg som färgas grön eller blå. Båda färgerna har använts i videoprojektet, dock lyckades chroma-keying:en aningen bättre mot den blåa skärmen, då den blå skärmen oftast ersattes med en bild av ett landskap där himlen ofta innehöll blåa toner. Därmed var eventuellt ”spill” (det vill säga randen runt ett rörligt objekt som Sony Vegas 12 inte helt lyckades sila bort) mindre märkbar mot den blåa skärmen. Uppbyggnadstekniken bakom inomhusscener där man såg miljön utanför genom ett fönster, finns det en väl upplyst grön skärm cirka en meter utanför

fönstret. Om simmens fötter skulle synas under en blue- eller greenscreen-scen, täcktes även några golvrutor framför skärmen med hjälp av en heltäckande matta av matchande färg. Ofta föll ljuset en aning annorlunda på mattans textur än på väggens, så man måste vara noga med att skarven i marknivå mellan väggen och mattan inte syntes som en svag horisontell skugga efter utförd chroma-keying. Två betydande belysningsrelaterade upptäckter som gjordes under spelets gång var:

- a) För bästa resultat bör skärmen byggas i ett sådant väderstreck att solen i spelet skiner rakt på den, annars är den naturliga belysningen för inspelning av utomhusscener under dagtid i spelet ojämn och kan skapa en icke-perfekt chroma-keying i postproduktionen.
- b) För att belysningen ska vara tillräckligt jämn på skärmen för inspelning under nattetid eller inomhus (mot en kuliss) bör strålkastarlampor riktade mot skärmen placeras på varje ledig golvruta framför den, samt platta och relativt osynliga taklampor av plafond-typ placeras i varje takruta framför den. I vissa fall var detta svårt då utrymmet framför skärmen inte alltid räckte till för perfekt belysning. Då användes fusk-koden *moveobjects on* för att kunna placera flera lampor på samma ruta. Koden omnämns ytterligare i kapitel 4.3.

(Risson, 2015)

4.3 Koder och mods

Den bekvämaste metoden för att underlätta spelandet och filmskapandet inom Sims 2 är fusk-koder. Det finns emellertid fler koder än bara den mest kända koden ”motherlode” (vilket get 50 000 simdaler, Sims 2:s egen valuta), och om man vet hur man ska använda dessa koder inom in-game filmandet går processen mycket smidigare. Många av koderna är baserade på boolesk algebra och har antingen värdet *true* eller *false*, alternativt *on* eller *off*. En del av koderna har skapats och presenterats som en del av en tilläggsdel, exempelvis koden *plumbbobtoggle on/off*, som utkom i samband med The Sims 2 Open for Business-tilläggsdelen, men en del har funnits med ända från grundspelet The Sims 2.

Det finns över 50 olika koder i spelet, men här behandlas enbart de som är relevanta under en filminspelning i spelet. (Kramer, 2006a, s.154)

Tabell 2: Tabell över fusk-koder

KOD	EFFEKT I SPELET
boolProp testingCheatsEnabled true (/false)	Låser upp många egenskaper, bl.a. manipulering av förhållanden (se kapitel 2.4.3) samt behov
maxmotives	Höjer simmarnas behov (hygien, komfort etc.) till max
motivedecay off (/on)	Hindrar simmarnas behov från att sakta sjunka
moveobjects on (/off)	Möjliggör flyttande och raderande av normalt oflyttbara/icke borttagbara objekt, samt möjliggör placering av objekt så gott som inuti varandra
plumbbobjtoggle off (/on)	Tar bort den kännpaka diamanten ovanför den valda simmens huvud
showheadlines off (/on)	Gömmer pratbubblor o.dyl. ovanför en sims huvud
boolProp enablePostProcessing true (/false)	Låser upp flera (i detta fall oanvända) filmningskoder, men skapar även mindre ”pixelerade” konturer i spelet
setHour XX	Ändrar tiden på dagen då man ersätter XX med ett klockslag, t.ex. ”setHour 23”
boolProp snapobjectstogrid false (/true)	Gör att man fritt kan flytta omkring objekt utan att de endast går att placera enligt rutmönstret på marken

4.3.1 Kombination av koder

Koder i spelet kan kombineras och vara i kraft samtidigt, och med rätt kombinationer av koder kan man åstadkomma otroligt mycket som normalt inte vore möjligt. Alla koder i tabellen kan vara i kraft samtidigt, men de mest användbara kodkombinationerna ovan är *boolProp snapobjectstogrid false + moveobjects on*, samt *maxmotives + motivedecay off*. Den förstnämnda kombinationen möjliggör omkringflyttande av vilka objekt som helst till vilken punkt som helst på inspelningstomten, utan att man behöver bry sig om tomtens eget rutnät som i regel tillåter endast ett objekt per ruta (med undantag av väggdekorationer och prydnader på exempelvis bordsytor). Den andra kombinationen bör genomföras i precis den nämnda ordningen för bästa resultat: den första koden höjer alla simmarnas behov. Den andra koden hindrar dem från att sakta börja sjunka igen, trots att simmarna inte äter eller sover eller dylikt. Detta är mycket användbart när man filmar långa scener i ett sträck, för då behöver man inte ta pauser och sköta om simmarna, alternativt att de själva avbryter sin pågående handling för att gå och förbättra något behov och därmed förstör scenen.



Figur 7: Behovsförbättring tack vare fuskkod

4.3.2 Eget innehåll i form av kodfiler

För att spara tid kan man skapa och modifiera en spelfil som gör att man inte nödvändigtvis måste skriva in en jättelång kod varje gång. Detta utförs genom att skapa en fil som heter *userstartup.cheat*, och denna fil kan öppnas i exempelvis Notepad. Där skriver man in ett alias för koden man vill aktivera, en beskrivning, samt koden. Allt utom ordet ”alias” och själva kortkommandot ska skrivas inom citationstecken. Exempel på detta kan ses nedan.

```
alias 50k "motherlode" "50,000 Simoleons" "Motherlode"
alias mon "moveObjects on" "Move Objects On" "Move Objects On"
alias moff "moveObjects off" "Move Objects Off" "Move Objects Off"
alias kc "kaching" "Grants 1,000 cash"
alias soff "boolProp snapObjectsToGrid false" "Snap Objects to Grid Off" "Snap Objects to Grid On"
alias son "boolProp snapObjectsToGrid true" "Snap Objects to Grid On" "Snap Objects to Grid Off"
alias ton "boolprop testingCheatsEnabled true" "Testing Cheats Enabled On" "Testing Cheats Enabled On"
alias toff "boolprop testingCheatsEnabled false" "Testing Cheats Enabled Off" "Testing Cheats Enabled Off"
alias hon "showHeadlines on" "Show Headlines On" "Show Headlines On"
alias hoff "showHeadlines off" "Show Headlines Off" "Show Headlines Off"
```

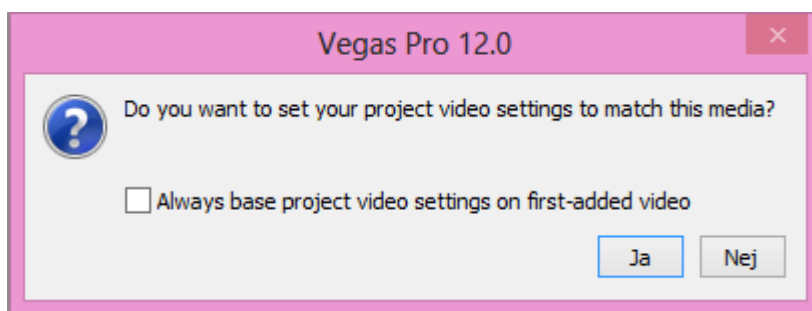
Figur 8: *userstartup.cheat*-skärmdump

4.4 Postproduktion

Postproduktionen är ett viktigt skede inom filmproduktionen, förutsatt att man har ett bra råmaterial att utgå från. I detta kapitel tas editeringen av filmen i editeringsprogrammet Sony Vegas 12 upp i allmänna ordalag, samt olika tekniker som använts under editeringsprocessen.

4.4.1 Uppbyggnad av scenerna på tidslinjen i editeringen

Det första som görs när man påbörjar ett projekt är att ställa in generella parametrar och inställningar för formatet på videon. Beslutet att filma i Full HD-resolution för bästa möjliga bildkvalitet hade fattats redan i ett tidigt skede, så förinställningarna ställdes in enligt detta. Dessutom frågar programmet automatiskt om det ska anpassa formatet enligt det första klippet som placeras på tidslinjen, men i och med att formatet redan var rätt inställt från början så kunde man trycka ”ja” i dialogrutan nedan.



Figur 9: Dialogruta i Sony Vegas 12

I och med att bildmaterialet skulle byggas upp enligt musiken, importerades sången in i programmet som ett av de första elementen. Även ljudeffekten för fotstegen i början av videon lades till i början av tidslinjen, klipptes till rätt längd och synkroniserades med bildmaterialet av den gående Cascadas steg.

I och med att sången börjar i relativt lugnt tempo lades några stillsamma närbilder av huvudpersonerna Cascada och Badboy in i början, för att tittaren i ett tidigt skede av videon ska bli bekant med dem. Även bildmaterialet för musiken under verserna följde denna princip, det vill säga inte alltför ”flashiga” scener där tittaren skulle ha problem med att välja vad han eller hon ska fokusera på i bilden. Under refrängerna och synthdelen kunde man däremot satsa på att bygga upp komplexa scener där mycket hände samtidigt i bild, exempelvis flera greenscreen-effekter på varandra, som skapade en uppumpad och energisk stämning.

4.4.2 Klipp

Större delen av observationerna i detta underkapitel är gjorda av skribenten själv. Även om vissa av dem grundar sig på allmänkunskap, så kan de flesta observationer betraktas mera som subjektiva tips som använts i denna videos uppbyggnad än bevisade regler för konstruktion av en bra musikvideo.

Klippen i musikvideon behöver inte vara alltför långa, dels tack vare att det mänskliga ögat snabbt kan uppfatta bilder, och dels för att ett långt klipp, speciellt om rörelserna i bilden är i otakt med musiken, skapar ett störande avbrott i tittarupplevelsen och rent ut sagt kan uppfattas som tråkigt av tittaren. Få klipp i musikvideon är längre än fem sekunder just av dessa orsaker, och de som är det innehåller en beskrivande rörelse, exempelvis Cascadas munrörelser i sångsekvenser som är synkroniserade med orden i sången.

I de scener som visualiserar berättelsen i sången och inte enbart sång, har målet varit att se till att en rörelse simmen utför antingen förtydligar ett ord i sången eller att rörelsen är i takt med rytmen i musiken. Exempel på sådana scener är när Cascada konfronterar Badboy beträffande hans otrohet och sätter ett finger mot hans bröstorg (tidskod 01:19), samt när Cascada promenerar bort från Badboy (tidskod 01:45), där hennes steg är i exakt takt med orden ”... in my life again” i sången. Sekvenser som dessa skapar en tydligare länk mellan ljud och bild och gör ett tilltalande intryck på både syn- och hörselsinnet. Även det mänskliga medvetandet strävar naturligt till att hitta musikens rytm i rörelser i bild och söker automatiskt efter kopplingar, som i detta videoprojekt accentueras ytterligare via noggrant klipparbete. (Dykhoff, 2004, s.42)

En annan sak att komma ihåg är att fokusera klippen på vad som bäst för handlingen framåt. Exempelvis långa gångsträckor eller onödigt gestikulerande (något simmar gör ofta) kan utelämnas, då dessa oftast blir långtråkiga eller ser löjliga ut.

I mina tidigare videoproduktioner har samma uppbyggnadsprincip för komplexitet av scener använts: i början av videon är scenerna ganska enkla och innehåller få satsningar inom specialeffekter, för att tittaren inte ska distraheras utan lätt kunna sätta sig in i berättelsen.

När de flesta personer och miljöer presenterats i dessa enklare sekvenser, byggs komplexiteten sakta upp och mängden special- eller greenscreen-effekter ökar för varje scen. Detta är för det mesta synkroniserat med att en sång ofta börjar relativt lugnt (även i detta fall) medan refrängen och sångens ”hook line” kan vara mer uppumpade och energiska. Även repetitionsfaktorn, det vill säga att sångens ”hook line” och refräng upprepas flera gånger, gör att bildinnehållet bör varieras under varje refräng för att inte tittaren ska tröttna på vad han eller hon ser. I musikvideon kan man se detta bland annat i de ”stjärnor” eller ljuspunkter som börjar dyka upp för första gången först nästan en hel minut in i videon. Denna typ av specialeffekter beskrivs närmare i kapitel 4.4.3.

4.4.3 Chroma-keying och justering av färger

Miljön runt inspelningstomten i spelet består av ett större kvarter döpt till Film Studio där flera tomter från tidigare videoprojekt placerats ut men som är irrelevanta i detta projekt. Tyvärr betyder detta att utsikten i detta kvarter sett från inspelningstomten inte är särskilt omväxlande eller vacker. Detta innebär att för att åstadkomma en visuellt tilltalande bakgrund bör blue- eller greenscreen användas.

Något som man var tvungen att beakta redan från början var färgval för de specialgjorda kläderna skapade för projektet. Om ett klädesplagg innehöll grönt kunde det inte användas framför en greenscreen, och om plagget innehöll blått kunde det inte användas framför en bluescreen. Båda dessa färger har använts i Cascadas klädsel, men den använda färgen har dikterat vilkendera skärmen plagget måste användas framför: exempelvis den långa blåa klänning Cascada har på sig i vissa scener (bland annat vid tidskod 00:14) har greenscreen använts för att undvika att man ser bakgrunden även i hennes kläder. Färgerna blått och grönt har från början valts inom filmproduktion för att en människas hud sällan innehåller dessa nyanser naturligt, och därför kommer ett editeringsprogram inte att göra människan genomskinlig. Även i Sims 2 fungerar detta utmärkt. (Risson, 2015)

I Sony Vegas 12, som användes inom postproduktionen av detta projekt, finns ett färdigt verktyg vid namn Chroma Keying, som aktiveras genom metoden ”drag och släpp” över det klipp man vill sila bort bakgrunden i. Det finns sedan ett par skalor man kan justera, beroende på hur effektivt man vill att verktyget är. Målet i scenerna var att så mycket av

bakgrunden som möjligt försvann, utan att de ljusare partierna på simmarna ändå blev genomskinliga.

Bakgrundsbilderna i videon är främst nerladdade från Getty Images, som bland annat har många fantastiska landskapsbilder. Även andra greenscreen-effekter som de ljuspunkter eller ”stjärnor” som nämndes i föregående kapitel, samt silhuetten av en upprymd publik som förekom i vissa scener mera mot slutet av videon, är ofta pålagda på scener som redan från tidigare hade en eller flera greenscreen-effekter. Detta innebar att det behövdes upp till 5 lager av videospår ovanpå varandra, där man måste fundera ut i vilken ordning man skulle placera klippen för att alla lager korrekt skulle synas. Ett ideligen uppkommande problem var att bakgrundsbilden på grund av eget slarv oftast inte hade skalats ner till rätt dimensioner (1920×1080 pixlar) före importen in till Sony Vegas’ mediabibliotek, så när man placerade ut den under ett chroma-key:at klipp stack bakgrundsbilden ut på en eller flera sidor av den. Problemet löstes genom en första rendering där man inte tillät letterboxing (det vill säga att svarta balkar uppstod runt vissa klipp), och efter det laddades den färdigt renderade videofilen in igen i editeringsprogrammet, där svarta balkar manuellt och med flit skapades i övre och nedre kanten av klipp. Detta täckte över de kanter av bakgrundsbilderna som tidigare stuckit ut utanför den chroma-key:ade bilden, och där dess kant syntes som en svag men märkbar mörk rand. Denna metod skapar även ett oäkta intryck av widescreen.

Även traditionella färg- och kontrastjusteringar behövde utföras på vissa klipp för att uppnå bästa möjliga visuella resultat, bland annat för att matcha färgtonen eller kontrasten på en pålagd greenscreen-effekt. I detta skede utfördes ibland onödigt arbete genom att en längre sekvens först klipptes av i flera mindre bitar, och om ångra-knappen inte var ett lockande alternativ (till exempel om sekvensen hade klippts av på precis rätt ställe och det inte var säkert att exakt samma resultat skulle kunna uppnås på nytt) var man sedan tvungen att justera kontrasten och färgen skilt för alla bitar. Detta krävde en talang att hålla parametrarnas värden i minnet och sedan ställa in dem på det korrekta värdet för att matcha de andra bitarna i det styckade klippet.

5 SAMMANFATTNING OCH AVSLUTNING

Ända från början av idén för videoprojektet fram till den färdiga produkten har det skett ett antal förändringar på vägen. Här följer en sammanfattning på dessa förändringar, eventuella problem under processen samt en utvärdering och jämförelse med det väntade resultatet.

5.1 Motsvarar slutprodukten det uppsatta målet?

Nedan behandlas de tre frågeställningar som togs upp i den ursprungliga forskningsplanen samt hur väl de har besvarats i detta arbete.

1. Lämpar sig Sims 2 som verktyg för att förmedla handlingen i en video?

Tack vare den avsiktliga fysiska likheten mellan riktiga människor och simmar från spelutvecklaren EA:s sida, har jag under arbetets förlopp insett att även om simmar i många fall är mycket barnsliga och deras interaktioner och reaktioner på sin omvärld i många fall kan vara mycket överdrivna, lämpar sig Sims 2 mer än väl som verktyg för att förmedla en handling som tittaren kan leva sig in i, förstå och medryckas av. Detta kräver dock en viss skicklighet från videoskoparens sida, då denna måste inse att simmarnas beteende i spelet endast kan utnyttjas i måttliga mängder. Många interaktioner bör begränsas och dämpas genom att använda enbart en del av rörelsemönstret i en sims interaktion, för att ge ett mer naturligt och mänskligt intryck, istället för det drag av överdriven dramatik som ursprungligen finns till för att en icke-filmskapande spelare lättare ska förstå sig på vad som händer i spelet, och tack vare detta klara av att spela det. Uttrycket ”måtta i allting” är därför relevant inom denna fråga.

2. På vilka sätt kan man visuellt kompensera för simmarnas brist på nyanserad uttrycksförmåga i en filmproduktion?

Som redan delvis nämndes i frågeställning 1, är en nedtoning av simmarnas rörelsemönster en bra början. Även kameravinklar kan spela en stor roll, då man med en närbild eller en slowmotion-sekvens exempelvis kan uppfånga en variation i simmens ansiktsuttryck,

som i en scen filmad från längre håll annars skulle gå tittaren förbi. Generellt sett kan man även genom smink framhäva vissa känslor, även om denna teknik inte använts i just denna filmproduktion. (Exempel på detta kan vara utsmetad mascara, som om en sim har gråtit, eller rödare rouge för att accentuera att en sim känner sig generad eller upprymd.)

Även om följande punkt inte direkt togs upp i frågeställningen, är det av stor betydelse i detta fall: Ljud tillagt i postproduktionen av en musikvideo kan också förtydliga simmens sinnesstämning, som i detta fall orden i sången som förtydligar budskapet i en scen, som utan sången som röd tråd kunde ha en förvirrande inverkan på tittaren.

3. Hur bygger man upp en bra scen i spelet ur ett medietekniskt perspektiv?

För att åstadkomma en bra scen bör man först och främst ta modell av filmproduktioner innehållandes riktiga människor, för mycket liknande villkor gäller även i Sims 2.

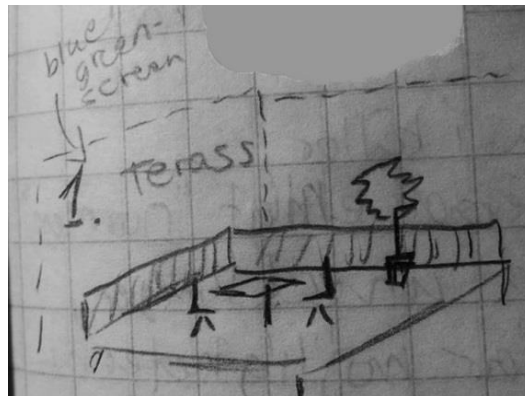
- a) En bra kuliss är A och O visuellt sett i vilket sammanhang som helst. Även objekt i kulissen kan spela en avgörande roll i berättelsen och skapa ett särskilt sammanhang eller miljö, eller rentav användas som verktyg inom vissa interaktioner i spelet. Exempel på ett sådant objekt är karaokemaskinen, med vars hjälp många av sångscenerna spelats in. Även DJ-bordet var viktigt i de sekvenser där Cascada stod på den uppbyggda scenen och till synes mixade musiken i musikvideon. Bild på dessa objekt återfinns nedan.
- b) Belysningen spelar en viktig roll, då denna, förutom att den underlättar videoeffekter som chroma-keying, även fungerar som ett första intryck: en mörk scen kan signalera en dyster sinnesstämning hos personen i scenen, medan en ljus och färgglad scen kan signalera det motsatta.
- c) Som redan tidigare nämnts är även kameravinklar en viktig del. En scen filmad ovanifrån eller från långt håll kan skapa en distanserad känsla hos tittaren, medan närbilder ”kommer tittaren in på livet” och engagerar honom eller henne i berättelsen på ett effektivt sätt.



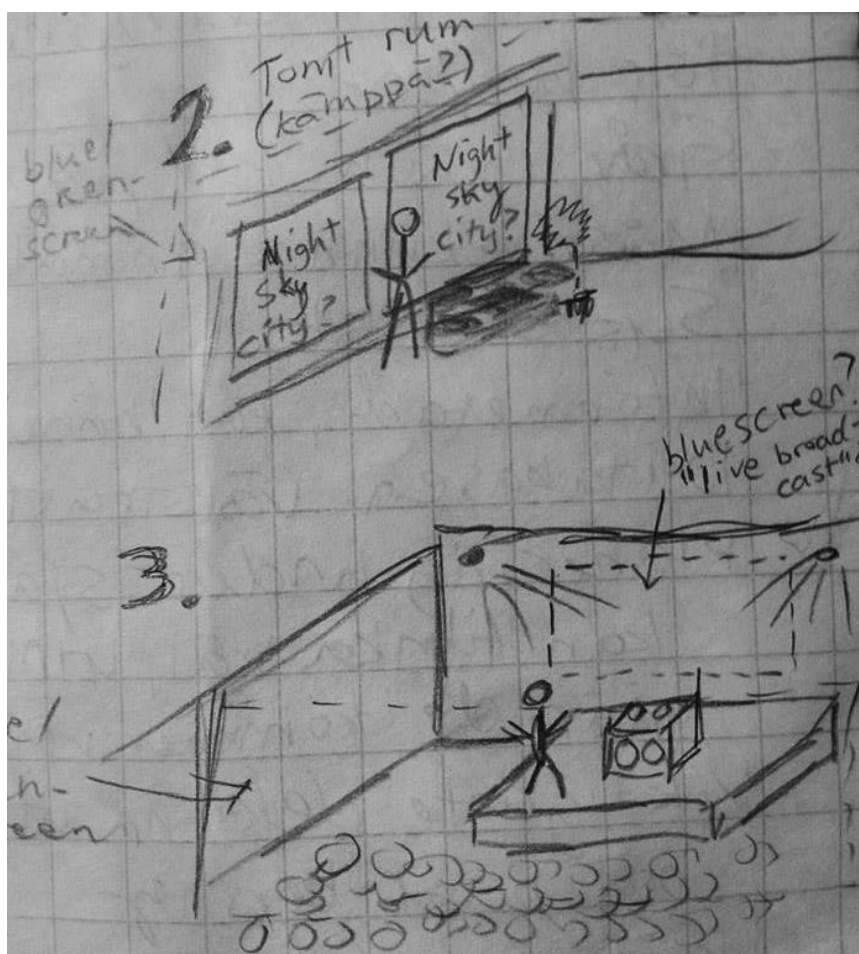
Figur 10: Karaokemaskin (till vänster) och DJ-bord (till höger)

5.1.1 Förändringar i planen

Generellt sett har inte planen för videoprojektet ändrat drastiskt under processen. Redan från början var jag på det klara med nästan exakt vad jag vill göra och hur slutprodukten skulle se ut. Redan på hösten hade jag relativt noggrant skissat upp för hand i ett häfte ungefär i vilken miljö scenerna skulle spelas in och hur kulisserna skulle byggas upp, och dessa planer har väldigt långt hållit utan förändringar. Här är några av skisserna för kulisserna jag gjorde:



Figur 11: Skiss av terrassen



Figur 12: Skiss av inomhusscenens kuliss samt av scenen

Små förändringar har dock skett i speciellt Cascadas klädsel och utseende; det var från början meningen att hon skulle ha ett mer rödlila-tonat hår med slingor i, men jag insåg i ett tidigt skede att en sådan färg kanske inte skiljde sig tillräckligt från bakgrunden i blue- och greenscreen-scener både färgmässigt och kontrastmässigt, så jag beslöt mig för att låta hennes hår vara så ljust som möjligt istället, uppiffat av en liten rosa slinga. En del av hennes filmgarderob var från början tänkt att bestå av färger som inte ens kom i närheten av blue- och greenscreen:arnas färger, men som redan nämndes i kapitel 4.4.3, så kunde man ända använda sig av en blå färg framför en greenscreen och vice versa. Därmed blev exempelvis Cascadas långa klänning klarblå istället för röd som det var tänkt från början, bara jag såg till att filma henne iklädd den framför greenscreenen.

5.2 Utvärdering av processen

Att börja med ett helt nytt videoprojekt kräver alltid planering och stora mängder tålamod, för det är sällan en produktion kan genomföras helt problemfritt. I många tidigare projekt har enorma tekniska fel både i mjukvaran och hårdvaran uppstått. Exempel på dylika problem är filformat som blivit korrupta, edit-filer i klippprogrammet som har råkat ut för ”media offline” (det vill säga att utgångsmaterialet plötsligt inte är tillgängligt på grund av flyttade filer), externa codec:ar som har skrivit över spelets egna codec:ar och därmed tvingat in inspelningen i okomprimerat format, samt kylsystem i datorn som slutat fungera och därmed överhettat hårdvaran och kraschat spelet. Inom denna produktion bestod problemen emellertid av främst mindre saker i spelet som nästan framstod som komiska när de hände. Problemen och deras lösningar finns uppräknade i underkapitlet nedan.

5.2.1 Problem som uppstod och deras lösningar

- a) Att få tilläggsprogrammet The Sims 2 Body Shop att starta tog evigheter, och dessutom innehöll varje installerad tilläggsdels mapp i min dator en egen genväg till bodyshop.exe. Jag har flera tiotals tilläggsdelar och prylpaket till spelet installerade, och jag hade till en början ingen aning om vilken av genvägarna som var den rätta att klicka på.

Lösning: Med sunt förnuft gissade jag mig till att den bodyshop.exe-genväg vars tilläggsdel installerats senast var den rätta att klicka på för att få programmet att starta, vilket visade sig vara korrekt. Jag märkte emellertid att den tid programmet behövde för att starta minskades från cirka 15 minuter till 2 minuter efter att programmet startats upp första gången, så den delen av problemet löste sig själv.

- b) När filmningsprocessen redan var i full gång och jag höll på att bygga upp en ny kuliss som innehöll eldkastare (som kan skymtas här och var i den färdiga videon), tänkte jag dem alla på samma gång och insåg för sent att Cascada stod alldeles för nära dem, så hon fattade eld och dog en plågsam död mitt framför ögonen på mig för att jag inte placerat ut ett brandalarm i rummet. (Brandalarm i spelet skickar automatiskt ut ett nödmeddelande till brandkåren, som anländer väldigt snabbt.)

Lösning: På grund av brist på brandalarm kunde jag inte göra annat än att låta henne brinna upp, och sedan kom liemannen och förvandlade hennes kvarlevor till en gravsten. I detta skede stängde jag bara av spelet utan att spara före. Visserligen förlorade jag då hela kulissen jag byggt upp samt alla andra ändringar på inspelningstomten jag gjort sedan jag senast sparade, men de videor jag spelat in före olyckshändelsen fanns kvar, i och med att de sparas i en extern mapp i min dator och sålunda inte är beroende av den sparade eller icke-sparade spelfilen. Efter detta var det bara att starta spelet igen och börja om, bygga upp kulissen på nytt och fortsätta filma (men inte förrän jag placerat ut ett brandalarm i rummet!).

- c) Under inledningsscenen där man ser Cascadas ben då hon går mot mikrofonen stötte jag på väderproblem. I och med att Sims 2 Seasons-tilläggsdelen är installerad, kan vädret ändra när som helst, och i detta fall började det regna. I spelet syns nederbörd i form av en ”hinna”, oberoende om man är utomhus eller inomhus, så med andra ord täcktes skärmen av en animation av fallande regndroppar trots att scenen filmades i ett slutet rum. Det råkade sig att det var sommar i spelet under hela filminspelningen, men trots detta finns det ändå en 10 % chans för regn under hela årstiden, och tyvärr försvårade väderförhållandena inspelandet av denna scen. (Kramer, 2007b, s. 11)

Lösning: Jag drog mig till minnes att det fanns en belöning i spelet som en sim kan erhålla om han eller hon samlar ihop tillräckligt med poäng från önskningar som gått i uppfyllelse: en ”väderstation”, med vars hjälp man kan framtvinga ett soligt väder. Tyvärr saknade jag rätt mängd poäng, men detta löste jag med koden *unlockaspirationrewards* som låser upp alla tillgängliga ambitionsbelöningar. Jag placerade den på tomten och aktiverade den, och voilà! Soligt väder framtvingat.

- d) I frikamera-läget som aktiveras med tab-tangenten blir utkanterna av bilden lätt utdragna då man zoomar ut bilden. På grund av detta verkade Cascadas ben i en scen överdrivet långa då hon stod i utkanten av bilden.

Lösning: Genom att beskära bilden en aning, så att Cascadas abnormt långa smälben inte syntes i bild, lyckades jag minska denna utdragna effekt.

- e) Det uppstod ett problem med hårdvaran som antagligen grundar sig på en modifierade inspelningsresolutionen: bilden övergick i extrem slowmotion då man tryckte på ”spela in”, och ljudet i spelet spelades upp stötvis, men blev emellanåt helt tyst och väntade på att bilden skulle hinna ikapp.

Lösning: Min dator är en speldator med 8 processorkärnor, och jag märkte efter en snabb titt i systeminställningarna att endast en av dem var aktiverad. Jag gick sålunda in i datorns BIOS och aktiverade några till. Detta hjälpte inte upp problemet helt och hållet, men inbandningshastigheten ökade en aning. Jag såg också till att inte ha alltför många program öppna i bakgrunden medan Sims 2 var igång för att inte belasta CPU:n i onödan.

- f) Simmar har en ambitionsmätare som grundar sig på hur många av deras önskningar som går i uppfyllelse eller ej, och den bör hållas över nolläge för att kunna skapa lyckade scener. Om den råkar sjunka ner på minussidan utan att man märker det, kan simmen börja uppvisa ett olyckligt och uppgivet beteende trots att man har fri vilja avstängd i spelinställningarna, vilket förstör en scen. Med koden *bool-Prop testingCheatsEnabled true* aktiverad, kan man shift-klicka på simmen och då ser man alternativ som normalt är gömda, däribland ett som vid användning på fuskväg höjer ambitionsmätarens nivå. Tyvärr missade jag det alternativet med kursorn och klickade istället på ”Set to birthday”, vilket åldrar simmen till en dag före deras nästa åldersövergång (i detta fall till åldring, i och med att Cascada var en fullvuxen sim). Med andra ord åldrades Cascada till nätt och jämnt under pensionsålder inom loppet av ett par sekunder.

Lösning: Tack vare koden *unlockaspirationrewards*, som jag använt redan en gång tidigare, fanns det även ett ”livselixir” upplåst, som jag nu placerade på tomten och kommenderade Cascada att gå och dricka. Det krävdes flera påfyllningar för att Cascada skulle komma ner till en säker åldersnivå, där hon inte av misstag

skulle åldras om jag inte var uppmärksam på hennes ålder ifall videoproduktionen drog ut på tiden. Trots detta blev hon inte lika ung som hon varit innan, men så länge hon hölls i sin vuxna skepnad under resten av filmproduktionen så var jag helt nöjd.

- g) Badboys tatueringar var, som redan tidigare nämnt, en begränsande faktor i hans klädval, och i scenen där Cascada kommer på honom med att vara otrogen med den andra kvinnliga simmen Chelsea, har han endast på sig boxerkalsonger. Man kan, om man tittar noggrant, med andra ord se att han saknar tatueringar helt och hållet i den scenen, men i praktiken koncentrerar sig en tittare nog mera på själva handlingen i scenen än denna detalj.

Lösning: Jag hade hunnit spela in en hellång scen där Cascada konfronterar Badboy beträffande hans otrohet redan i sovrummet där han blivit påkommen och skäller ut honom filmat i halvbild medan Chelsea generat tittar på i bakgrunden. Jag insåg emellertid snabbt att med så långa klipp skulle tittaren inte undgå att märka att något väsentligt saknas på honom. Jag filmade istället konfrontationen i en helt annan miljö, där Badboy har på sig sina vardagskläder där tatueringarna syns, och lät istället själva sovrumsscenen bli så kort som möjligt med Cascada i fokus snarare än Badboy.

- h) Letterboxing var ett problem inom postproduktionen, och som jag redan tidigare nämnt lade jag till en i efterhand konstruerad letterbox-effekt på hela filmen. Där emot finns det en scen där de svarta balkarna i övre och nedre kanten är bredare än i resten av filmen. Scenen i fråga är den där Badboy kysser Cascada ovanpå sängen (tidskod 00:38). Detta beror på att i spelet finns det vissa skeenden som har en egen specialgjord animation, som sätter igång när en sim upplever något nytt. Exempel på sådana skeenden är sex, förlovning, giftermål och barnafödelse, och i detta fall var animationen en inledningsscen till sex mellan Cascada och Badboy, även om jag med flit lämnade bort resten av animationen.

Lösning: Detta problem var egentligen det minsta av alla de hittills uppräknade, och jag misstänker att tittaren fokuserar mera på Badboys hand som rör sig upp längs med Cascadas ben snarare än att bilden blev avhuggen upptill och nertill jämfört med tidigare och där påföljande scener. Även det faktum att sekvensen inte är mer än ett par sekunder lång istället för att visualisera hela ”akten” gör att tittaren kanske inte lägger märke till denna detalj. Den främsta orsaken till att resten av sekvensen klipptes bort var inte så mycket för att den eventuellt skulle ha innehållit explicit innehåll, utan snarare för att resten av sexscenen nästan ser skrattretande ut. Spelskaparen EA kunde på grund av sina unga spelare inte visa några detaljer i dylika situationer, utan allt är mycket väl censurerat och ser nästan komiskt ut för en vuxen tittare.

Såsom dessa ovan nämnda exempel visar, kan vad som helst hända när man spelar in en film i Sims 2. Även om motgångarna i stunden kan upplevas som irritationsmoment, lär man sig dock något värdefullt av alla problemsituationer man ställs inför och kan handla annorlunda nästa gång. Allt går inte alltid som planerat, och då måste man antingen skrida till handling redan inne i spelet eller senare i postproduktionen för att rätta till eventuella missöden.

Förvånansvärt mycket inom denna filmproduktion har gått som planerat, och det är jag ytterst tacksam över i egenskap av producent. Efter att inom tidigare, liknande filmproduktioner har upplevt problem som kraschande hårdvara, korrupta spelfiler och övriga allvarliga problem, kan jag konstatera att denna produktion tack vare den relativt felfria processen lever upp till kravet att kunna fungera som guide för andra in-game video-producenter.

KÄLLOR

Tryckta källor:

Dykhoff, Klas. 2004, *Ljudbild eller synvilla? En bok om filmljud och ljuddesign*, Liber ekonomi & Dramatiska institutet, 124 sidor.

Prima Games Official Game Guide box set, Prima Games, a division of Random House Inc., inkluderande sju böcker:

Kramer, Greg. 2004, *Prima Official Game Guide for Sims 2*, 366 sidor.

Kramer, Greg. 2005a, *Prima Official Game Guide for Sims 2 Nightlife*, 135 sidor.

Kramer, Greg. 2005b, *Prima Official Game Guide for Sims 2 University*, 110 sidor.

Kramer, Greg. 2006a, *Prima Official Game Guide for Sims 2 Open for Business*, 154 sidor.

Kramer, Greg. 2006b, *Prima Official Game Guide for Sims 2 Pets*, 142 sidor.

Kramer, Greg. 2007a, *Prima Official Game Guide for Sims 2 Bon Voyage*, 127 sidor.

Kramer, Greg. 2007b, *Prima Official Game Guide for Sims 2 Seasons*, 128 sidor.

Källor från Internet:

1UP.com. 2004, *The Sims 2 – So much more than just an expansion*. Artikel hämtad 17.11.2015 från 1UP (http://www.1up.com/reviews/the-sims-2_16)

Billboard. 2016, *Cascada Biography*. Artikel hämtad 30.4.2016. (<http://www.billboard.com/artist/298770/cascada/biography>)

EA Games. 2015, *The Sims 2*. Artikel hämtad 15.12.2015. (<http://www.ea.com/the-sims-2>)

MasterSimmer510. 2007, *How to Make Great Movies: A Tutorial*. PDF-format. The-Sims2Vault. Artikel hämtad 15.12.2015 (<http://www.thesims2vault.com/How%20to%20Make%20Great%20Movies.pdf>)

Moller, Daniel. 2011, *Redefining Music Video*. PDF-format. Artikeln kan läsas på (http://danmoller.com/wp-content/uploads/2011/03/Dan_Moller_-_Redefining_Music_Video.pdf). Artikeln hämtad 17.11.2015

Risson, Kylie. 2015, *What is Chroma Key?* Lumeo. Artikeln hämtad 17.11.2015 (<http://lumeo.com.au/chroma-key/>)

SimsWiki. Senast uppdaterad 01.02.2014, *Game Help: Picture taking & movie making*. Artikel hämtad 17.11.2015 från SimsWiki och skriven av användaren *D dgjdhh*. (http://simswiki.info/wiki.php?title=Game_Help:Picture_Taking_%26_Movie_Making)

The Sims Wiki. 2011 (senast uppdaterad 26.07.2014), *Game Camera*. Sidan bör inte förväxlas med SimsWiki (annan www-address). Artikeln hämtad 15.12.2015 (http://sims.wikia.com/wiki/Game_camera)

WayBack Machine. 2006, *What do the ratings mean?* Arkiverad artikel från Motion Picture Association of America. Hämtad 17.11.2015. (http://web.archive.org/web/20090601180754/http://www.mpa.org/FilmRat_Ratings.asp)

Stödlitteratur:

Aspholm, Suvi; Hirvonen, Heikki; Hongisto, Jukka; Lavonen, Jari; Penttilä, Anu; Saari, Heikki & Viiri, Jouni. 2007, *Lumina*. Söderströms, första upplagan, tredje tryckningen.

Det Bästa. 1998, *Miraklet människan*. Readers Digest

Red. Edin, Anna & Vesterlund, Per. 2008, *Svensk Television – En mediehistoria*. Statens ljud- och bildarkiv.

Lowood, H. and Nitsche, M., 2011. *The machinima reader*. MIT Press.

Nord, Lars & Strömbäck, Jesper. 2014, *Medierna och demokratin*. Studentlitteratur AB, (Sverige), upplaga 2:3.

BILAGOR

Mitt färdiga videoprojekt, tillgängligt på Vimeo:

Bad Boy – A Sims 2 Music Video, <https://vimeo.com/164145551>

Uppladdat 25.4.2016