

Essay Project Interactive Multimedia

Arjan Vis

IM1122

Zoals wel vaker met projecten heb ik voor het Project Interactive Multimedia samengewerkt met Wouter van den Hoven. Was het in het begin nog niet helemaal duidelijk waar het project over ging, dit veranderde al vrij snel. Geen boeken, niet veel nieuwe theorie, maar werken aan het project en allerlei andere vaardigheden opdoen. De opdracht was breed, het maakte niet uit wat je deed zolang het maar een interactieve video was en gemaakt was met Ximpel. Hier zat ook al gauw de enige beperking, Ximpel bleek redelijk beperkt te zijn.

Er werden een aantal voorbeelden geschetst wat er mee kon, maar hierin kwam het vrij vaak uit op verhaal -> keuze -> verhaal -> keuze -> verhaal -> eind en dit trok ons vanaf het begin al niet erg aan. We wilden zelf het een en ander programmeren (wel allemaal binnen Ximpel, geen eigen applicatie ontwikkelen), alleen was ons nog niet direct duidelijk wat we dan zouden gaan doen.

Wouter en ik zijn beide aardige muziekfanaten en dit wilden we dus in onze applicatie verwerken. Aangezien muziek nogal erg breed is en niet meteen interactief is, moesten we nog nadenken hoe we dat precies gingen verwerken. Al gauw werd het voor ons duidelijk om een muziek sampler te maken, de gebruiker de mogelijkheid geven om verschillende samples te combineren naar eigen inzicht.

Nu bestaan er genoeg van zulke applicaties die bestuurd kunnen worden met instrumenten en ook waar je handmatig muziek kan selecteren om te combineren, maar dit zijn allemaal vaste applicaties. Wij wilden deze programma's online brengen, het de gebruiker online laten uitzoeken. Dit heeft als voordeel, maar tegelijkertijd is het ook de moeilijkheid, dat er geen vast einde is. De gebruiker kiest zelf wat hij mooi vindt en combineert dit allemaal zelf, wij als ontwikkelaars geven slechts wat handvatten waaruit de gebruiker kon kiezen. Door de muziek te combineren met beeld en het feit dat je oneindige tijd had, zagen we een geweldige applicatie voor ons.

Ons idee om een muziekapplicatie te bouwen met 16 samples en dat de gebruiker naar hartenlust een sample kon aanklikken of uitzetten bleek achteraf niet mogelijk. Allereerst wilden we drum 'n' bass samples gebruiken, maar deze bleken te moeilijk om zo te knippen dat ze goed gecombineerd konden worden. Hierdoor moesten we uitwijken naar meerdere soorten, zoals drum, percussie en nog meer.

Verder moesten we een constante overlay hebben, waarin de 16 samples centraal stonden, maar vooral dat er bij elke klik, niet een nieuwe video geopend zou worden. De overlay moest blijven staan, die mocht niet beïnvloed worden door de overige zaken op de site.

Dit hebben we geprobeerd te programmeren, maar toen dit onmogelijk bleef (of in ieder geval te lastig voor ons) hadden we nog maar weinig tijd om wat anders te verzinnen.

Daardoor hebben we gekeken om meerdere video's constant tegelijkertijd af te laten spelen. Achteraf bleek het mogelijk om 2 video's constant te laten spelen, maar dat was niet genoeg geweest, we hadden er nog meer constant moeten laten afspelen en ik betwijfel ten zeerste of Ximpel dat wel had aangekund. Nadat we hiermee ook een hele tijd hebben gezeten en we ondertussen dusdanig veel code hadden geschreven dat het ons niet meer duidelijk was wat er nu precies goed was, hebben we het maar over een compleet andere boeg gegoooid.

We besloten om nieuwe samples te maken door onze oude samples zelf al te combineren. Zo kregen we nieuwe samples bestaande uit 2 of meerdere oude samples. Nadeel hiervan was dat het aantal samples snel steeg en dat er voor elke sample ook een bijpassend filmpje moest zijn. Dit zouden er dan zo veel worden dat de applicatie te groot zou worden en hiervoor hebben we dan ook een tussenweg moeten bedenken. Een aantal nieuwe samples zijn weggelaten en de overgebleven samples zijn, naar ons idee, goed te combineren zodat er toch nog genoeg variatie is. Doordat sommige variaties uitgesloten worden, moet de gebruikers dus blijven opletten wat wel en wat niet kan en zal hij dus telkens nieuwe wegen inslaan.

Elke combinatie bevat nu een eigen video, er is dus geen sprake meer van een constante overlay. Dit geeft het voordeel dat we de knoppen op de overlay kunnen inkleuren, zodat duidelijk wordt welke combinaties de gebruiker nog kan maken. We hebben gekozen voor 3 kleuren: groen voor de geluiden die al gespeeld worden, wit voor geluiden die toegevoegd kunnen worden en doorzichtig wit voor de geluiden waar niks mee kan. De gebruiker kan dus in één oogopslag zien wat er nog mogelijk is en zo door blijven selecteren.

Achteraf ben ik gematigd tevreden over ons eindresultaat: ik vind het nog steeds zonde dat we ons eerste idee niet voor elkaar hebben weten te krijgen en misschien dat we daar teveel tijd in gestopt hebben. Aan de andere kant ben ik wel tevreden hoe we het uiteindelijk opgelost, creativiteit stimuleren was één van de doelen deze cursus en dat is zeer zeker gelukt. Alhoewel er een aantal gestreste momenten tussen zaten, kan ik toch wel terugkijken op een geslaagd project.

Over het vak zelf kan ik kort zijn: het was een zeer welkome afwisseling, over het algemeen was het toch vrij droge stof allemaal en dit was iets totaal anders. Ik heb niet veel met Timen te maken gehad, maar wat ik van hem gezien heb tijdens de colleges en was hij een zeer handige hulp.