

PROJECT INTERACTIEVE MULTIMEDIA  
INTERACTIVE REPLAY

DOOR:  
JOB ALBLAS  
IM1133

# Inhoudsopgave

<b>Inhoud</b>	<b>Pagina</b>
Voorwoord	3
Inleiding	3
Achtergrond	3
Storygraph	4
Beeld- en geluidsmateriaal	4
Ximpel	5
Website	5
Conclusie	5
Referenties	6

# Voorwoord

Dit document dient ter verduidelijking van de het door mij gemaakte ontwerp en bijbehorende keuzes omtrent het project Interactieve Multimedia. Bij dit project is gebruik gemaakt van de Ximpel applicatie ontwikkeld op de Vrije Universiteit in Amsterdam.

## Inleiding

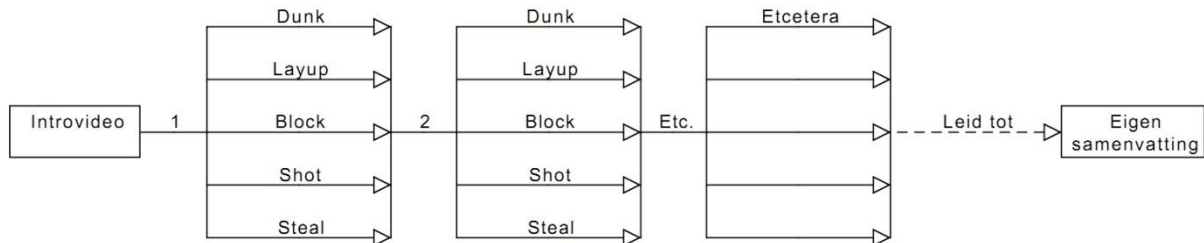
Ik heb voor mijn project als onderwerp basketbal genomen. Mijn keuze is hierop gevallen omdat je aangemoedigd werd om een onderwerp te kiezen dat echt bij jezelf past. Ik ben al jaren een basketbal fanaat en daarbij werden tijdens de duur van dit project de NBA finales (Amerikaanse basketbal competitie) uitgevochten. Dit leek mij een perfecte timing om daar een leuk project van te maken. Omdat in de NBA heel veel spectaculaire wedstrijden plaatsvinden wilde ik dit aan zo veel mogelijk mensen op een leuke manier presenteren om zo kennis te maken met een variteit aan spectaculaire acties. Nu kan je iemand wel doorverwijzen naar samenvattingen op internet, maar naar mijn mening worden daar lang niet altijd de leukste wedstrijdmomenten in opgenomen. Daarnaast had ik met dit project een unieke manier om mensen er interactief bij te betrekken en daardoor hopelijk langer hun aandacht er bij te kunnen houden. Door zorgvuldig geselecteerde beeldopnamen te combineren met een leuke presentatie en opzweepende achtergrondmuziek hoop ik mensen een leuke basketbal ervaring te bezorgen.

## Achtergrond

Omdat ik zelf al vele jaren basketbal en wedstrijden uit de NBA bekijk wilde ik hier graag mijn project van maken. Door het gebruik van Ximpel kon ik er voor zorgen dat mensen zelf met spectaculaire beelden uit de NBA aan de slag kunnen en deze op een nieuwe manier kunnen ervaren. Hiervoor wilde ik zo veel mogelijk materiaal verzamelen en overzichtelijk aan de speler presenteren. Dit was mogelijk door het gebruik van overlays in Ximpel. Daarnaast wilde ik mensen ook een beetje lokken door wat meer cryptische maar spannende namen aan de opties te geven die de speler krijgt voorgeschoteld.

# Storygraph

Ik had van het begin af aan al een vrij duidelijk beeld in mijn hoofd over hoe ik mijn applicatie wilde opzetten en de keuzes die ik de speler zou voorschotelen. Dit heb ik toen ook verwerkt in een simpele maar duidelijke storygraph.



Het aantal keuzes dat ik de gebruiker per niveau voorschotel is uiteindelijk gevallen op 6. Dit heb ik gedaan omdat ik voor mijn materiaal alle 6 de wedstrijden van de NBA finale heb gebruikt (Die bestaat uit een best of 7 serie). Ik heb dus uit elke wedstrijd de 6 mooiste momenten gehaald en uiteindelijk heeft de speler dus de keuze uit  $6 \times 6 = 36$  video's.

Daarnaast wilde ik mijn applicatie eigenlijk zo programmeren dat alle gekozen video's aan het einde nog een keer achter elkaar afgespeeld zouden worden. Maar dit is mij door een gebrek aan tijd en technische kennis niet meer gelukt.

## Beeld- en geluidsmateriaal

Dit onderdeel was veruit het meeste werk van het gehele project. Ik had 6 video bestanden van de wedstrijden op mijn computer staan. Hieruit moest ik handmatig alle 36 clips knippen en bewerken zodat deze op een interessante manier getoond konden worden. Daarnaast moest ik ook de audio bewerken om niet allemaal loos commentaar er door heen te hebben. De reden dat ik voor deze aanpak gekozen heb is omdat mijn doel was mijn eigen samenvatting te kunnen samenstellen en dus wilde ik volledige controle hebben over het materiaal wat in mijn applicatie terecht zou komen. Daarnaast heb ik ook de soundtrack die op de achtergrond afspeelt handmatig uitgezocht en bewerkt voor een optimale belevenis. Dit alles heeft mij veruit het meeste tijd gekost en veel meer dan ik van te voren had verwacht.

## **Ximpel**

Het gebruik van Ximpel om mijn applicatie mee te maken was zoals de naam al doet verwachten erg simpel. In het begin had ik wat problemen met het creëren van de overlays, maar na wat speurwerk lukte dit uiteindelijk toch. Ik heb me alleen bezig gehouden met de basisfuncties van Ximpel omdat ik meer aandacht wilde besteden aan de visuele presentatie en het beeld- en geluidsmateriaal in mijn applicatie. Later kwam ik er ook achter dat ik met een oudere versie van Ximpel aan het werk was, maar dit maakte verder niet uit omdat hij aan mijn eisen voldeed en verder prima werkt.

## **Website**

Als voorpagina voor mijn applicatie wilde ik gewoon een simpele en duidelijke, maar toch ook visueel prikkelende website hebben. Daarom heb ik vrijwel alleen maar beelden gebruikt als links, die ik zelf heb uitgezocht en met photoshop heb bewerkt zodat deze op een mooie manier in de website te integreren waren.

## **Conclusie**

Het werken aan dit project was voor mij als basketballiefhebber erg leuk, omdat ik veel beeld- en geluidsmateriaal moest editen en het voor mij nooit saai word om hier naar te kijken. Dit was meteen ook het grootste struikelblok, omdat het editen uiteindelijk veel meer tijd in beslag heeft genomen dan ik vooraf had verwacht. Daarnaast vond ik het leuk om een visuele website te maken waarvandaan bezoekers mijn applicatie kunnen starten. Hierbij kon ik meteen mijn (geringe) kennis van HTML weer een beetje opfrissen. Uiteindelijk is mijn applicatie bijna zo geworden zoals ik het me vooraf had ingebeeld en hier ben ik dan ook erg tevreden over.

# Referenties

<http://www.few.vu.nl/~im1133/>

<http://ximpel.net/>

<http://www.nba.com/>