

# Multimedia Authoring - Essay

Jurjen Braam (2560244), 10-2015, group 18

Deze essay is geschreven voor het vak Multimedia Authoring gegeven aan de Vrije Universiteit van Amsterdam door professor Eliens. Dit vak stimuleert de student om creatief met data om te gaan. In dit vak is het eindproject centraal voor het verloop van het vak. In het begin wordt er geoefend met bouwen van een portfolio en een media annotator. Deze twee basis opdrachten zorgen ervoor dat de student gelijk met coderen aan de slag gaat. Hier had ik als professioneel webdesigner niet veel moeite mee maar veel mede studenten wel. Deze vorm was ook al in een eerder vak genaamd Interactieve Multimedia naar voren gekomen wat ook gegeven werd door professor Eliens in het eerste jaar van Informatie, Multimedia en Management.

## **Thema**

Toen het tijd werd om een thema te verzinnen voor de eindopdracht hadden we niet gelijk een idee waarop we wilden voortborduren. Om inspiratie op te doen hebben we daarom het nieuws gevolgd. En een thema waar veel aandacht naar gaat zijn de vluchtelingen die naar Europa trekken. Er zijn veel heftige reacties vanuit verschillende hoeken, maar gelukkig ook veel steun jegens de vluchtelingen. Dit thema wilden we in ons eindproject gebruiken om mensen na te laten denken over dit thema en uitspraken die hierover worden gedaan. We willen degene die onze game gebruiken niet overtuigen van een bepaalde visie of ertoe zetten om enige actie te ondernemen. We willen alleen aandacht vragen voor de vluchtelingen uit oorlogsgebieden en de obstakels die zij tegenkomen zodra ze in Europa komen. Met de vlaggen en de foto van Geert Wilders willen we geen haat zaaien. Dit hebben enkel gedaan om het spel aan de ene kant van humor te voorzien en aan de andere kant aan te geven hoe mensen zoals Geert Wilders op vluchtelingen reageren.

## **Framework**

Om de game te bouwen zijn we eerst op zoek gegaan naar een framework die we konden gebruiken om in een HTML5 Canvas element te tekenen. Dit was niet alleen onderdeel van de basisopdracht maar geeft ook veel mogelijkheden. Ik vond het persoonlijk leuk om met dit element te werken omdat ik dit niet zo vaak in m'n werk gebruik. Ook is het altijd goed om met HTML DOM elementen te werken.

Als een van de basisopdrachten moesten wij een interactief logo ontwikkelen, zo zijn wij bij 'Brooks' uitgekomen. Hierbij hebben we de dubbele 'o' vervangen door tandwielen en deze op logische wijze laten roteren. De bezoeker heeft de

mogelijkheid om deze rotatie te pauzeren of te hervatten en met een dubbele click komt de bezoeker op de informatiepagina.

Qua frameworks voor de eindopdracht viel de keuze al snel op Processing.js. Dit is een javascript file dat Processing java files kan omzetten in javascript. Hierdoor kunnen alle moderne browsers via het canvas element de kracht van Processing toepassen. In dit framework is het makkelijk om visuele opdrachten te maken. Ook voor data visualisatie is dit framework erg geschikt. Er zijn GUI editors beschikbaar op alle platformen en helpt bij het debuggen van de code. Er zijn twee functies die elk Processing script nodig heeft: 1) void setup() en 2) void draw(). In de setup functie kunnen objecten worden gecreëerd zoals classes en media objecten.

Uiteindelijk viel het ontwikkelen van onze applicatie tegen. De functies die wij erin wilden implementeren waren niet de makkelijkste om uit te voeren. Bijvoorbeeld de realisatie van het 'game over' scenario waarbij de speler verliest zodra het in contact komt met een van de obstakels, in ons geval Geert Wilders. Overige uitdagingen waren het implementeren van de zwaartekracht en de tijdelijke verdwijning hiervan bij een click of spatie toets.

Desondanks hebben wij twee goed werkende game levels kunnen realiseren, een in de lucht en de ander aan land. Beide game levels verschillen ook van elkaar betreft het winnen daarvan; waarbij je bij het land level kunt winnen na een x aantal meters te hebben gelopen zal het level waarbij de speler vliegt doorgaan zolang de speler geen fouten maakt. Binnen onze game hebben wij op deze wijze twee diverse game constructies geïmplementeerd om de variatie te waarborgen.

## **Opinie**

Voor mij als programmeur zijn dit leuke uitdagingen. Mede door het feit dat we zelf onze creativiteit erop los mogen laten en de vele vrijheid hebben wij iets kunnen ontwikkelen dat wij leuk vonden om te maken; een mario-like game.

Ik heb samen gewerkt met Bart en Michael, leuke jongens! Vooral door onze chemie van programmeurs en creatievelingen werkt het erg goed samen. Ook is het fijn dat zij zeer goed in processen kunnen nadenken als ik niet voor me zag hoe ik iets moest programmeren.

De course zelf lijkt qua structuur op het vak van vorig jaar, Interactive Multimedia. Op tijden vonden wij het lastig in te schatten wat er precies van ons verwacht werd, vooral aan het begin. Uiteindelijk kan ik zeggen dat ik van deze course geleerd heb, niet alleen op het gebied van frameworks en HTML DOM's maar ook over de processen van applicaties. Met dit laatste bedoel ik vooral het vormgeven van een proces, bijvoorbeeld het springen van de speler, en dat logischerwijze

omzetten in code. Ook heb ik weer nieuwe frameworks leren kennen en dat is altijd interessant voor de toekomst.