

SMIL

Sébastien Laborie

TP n°2 : L'album photo SMIL

Objectifs :

- Spécifier et exécuter un document multimédia SMIL complexe.
- Créer des liens hypermédias internes et externes sur un même contenu multimédia.
- Animer certains contenus multimédias du document (e.g., déplacer du texte).
- Utiliser des transitions.

Tout d'abord, téléchargez l'archive zip située à l'adresse suivante :
<http://slaborie.perso.univ-pau.fr/images/Cours-SMIL/TP2.zip>

PREAMBULE :

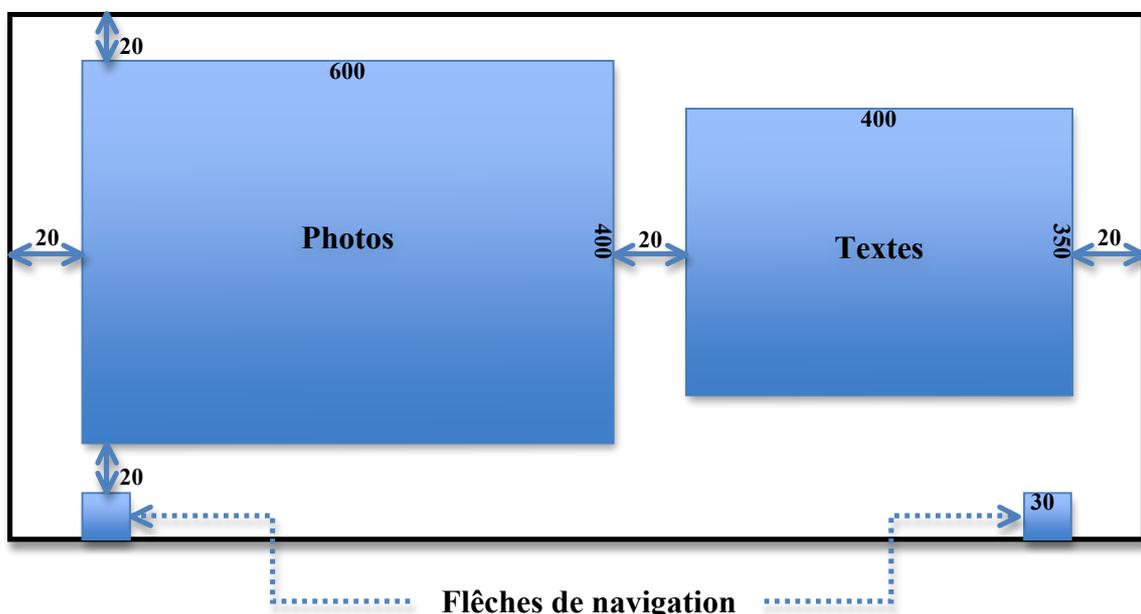
En vous servant du support de cours, nous allons réaliser durant ce TP un album photo interactif à l'aide du langage SMIL. Nous exécuterons l'album photo via le lecteur RealPlayer.

Sur votre espace réseau, dans le dossier intitulé *SMIL* que vous avez créé durant le TP1, dézippez l'archive *TP2.zip*. Ouvrez ensuite l'application NotePad++ et créez un fichier *album.smil* à enregistrer dans le dossier *TP2* avec les autres ressources de type image et texte.

À l'instar du TP1, vous indiquerez dans le fichier *album.smil* l'encodage que vous allez utiliser, la version 2.0 de la DTD de SMIL ainsi que le bon espace de nommage.

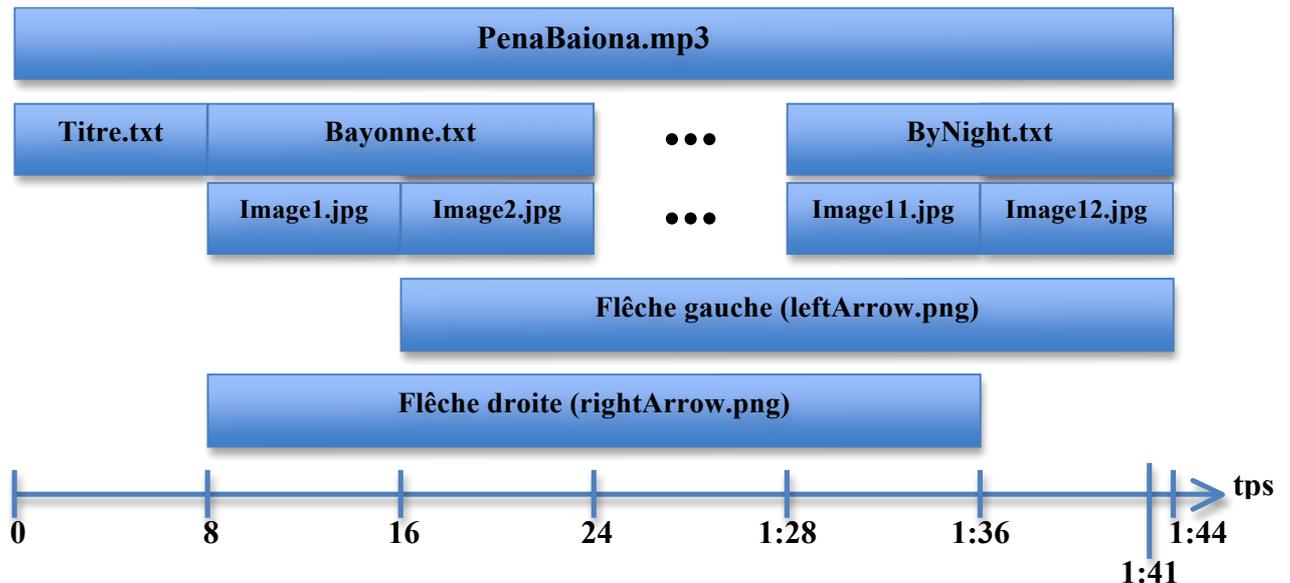
CAHIER DES CHARGES :

Commençons par définir l'organisation spatiale de la présentation des différents contenus multimédias. La figure ci-dessous montre comment l'album photo sera présenté.



1. Spécifiez en SMIL les différentes régions d'affichage ainsi que la taille de la fenêtre globale.
2. On souhaite afficher un titre centré horizontalement et verticalement dans la fenêtre globale de la présentation. Spécifiez une telle région sachant que celle-ci devra avoir une hauteur de 50 pixels.

Occupons-nous maintenant de la synchronisation temporelle des contenus multimédias. La figure ci-dessous illustre l'enchaînement des différents contenus de type texte, image et audio.



3. Spécifiez en SMIL l'organisation temporelle des différents contenus multimédias. Vous utiliserez au maximum les conteneurs temporels SEQ et PAR. Voici l'ordre d'affichage des objets de type texte et image :

<i>Textes</i>	<i>Images</i>
Bayonne.txt	VueAerienne.jpg
	LesHalles.jpg
	MailChahoPelletier.jpg
	MaisonBayonnaise.jpg
Cathedrale.txt	Cathedrale1.jpg
	Cathedrale2.jpg
Histoire.txt	ChateauNive.jpg
	RempartsLachepaillet.jpg
Specialites.txt	Jambons.jpg
	Chocolat.jpg
ByNight.txt	PontSaintEsprit.jpg
	BayonneByNight.jpg

4. Le titre sera affiché sur fond noir avec une couleur de police bleue clair (*lightblue*) de type arial, une taille de 8 et il sera centré.
5. Les autres textes seront affichés sur fond bleu clair avec une couleur de police noire de type comic sans ms et une taille de 4.

Nous souhaitons maintenant ajouter de l'interactivité à la présentation.

6. Lorsque l'utilisateur clique sur les photos de la présentation, on souhaite que celui-ci soit dirigé vers la page web de Wikipedia de Bayonne (<http://fr.wikipedia.org/wiki/Bayonne>). Spécifiez de tels liens hypermédias externes¹.
7. On souhaite rendre actif les flèches de navigation gauche et droite. Spécifiez les liens hypermédias internes permettant de naviguer dans la présentation, c'est-à-dire aller à la photo précédente ou à la photo suivante.

Ajoutons des effets de transitions à notre album photo.

8. Pour les photos, on souhaite que celles-ci apparaissent et disparaissent en fondu enchaîné. La durée de la transition doit être de 2 secondes.
9. Pour les textes, on désire que ceux-ci apparaissent avec une étoile à cinq branches. La durée de la transition doit être de 4 secondes.

On désire ajouter une animation au début de la présentation qui translate verticalement le titre *Bayonne* pendant 7 secondes de l'extérieur de la fenêtre globale de la présentation jusqu'à son centre.

10. Spécifiez une telle animation.
11. Pour terminer, ajoutez à votre document des métadonnées indiquant que vous êtes l'auteur de votre document SMIL et que vous l'avez réalisé aujourd'hui.

BONUS :

12. En allant sur le site du W3C au sujet de la recommandation SMIL 2.0 (<http://xmlfr.org/w3c/TR/smil20/>), testez d'autres types de transitions.
13. En plus des effets de transitions sur les images, ajoutez des effets d'animation étirant par exemple en diagonal les images.
14. Ajoutez une image de fond à votre album.
15. On souhaite réaliser une version anglophone de notre présentation multimédia. Récupérez sur Wikipedia les informations en anglais sur Bayonne (i.e., dupliquez les fichiers textes en anglais). Puis, en utilisant la balise `switch` et l'attribut `systemLanguage`, modifiez votre document SMIL pour que celui-ci affiche les textes en version anglaise (`en`) ou française (`fr`) en fonction des préférences de langage de l'utilisateur².

¹ En SMIL, on peut explicitement dire qu'il s'agit d'un lien hypermédia externe en ajoutant dans le lien l'attribut `external="true"`.

² Sous RealPlayer, les préférences de langues sont à spécifier à partir du menu Outils -> Préférences... dans la partie Contenu.