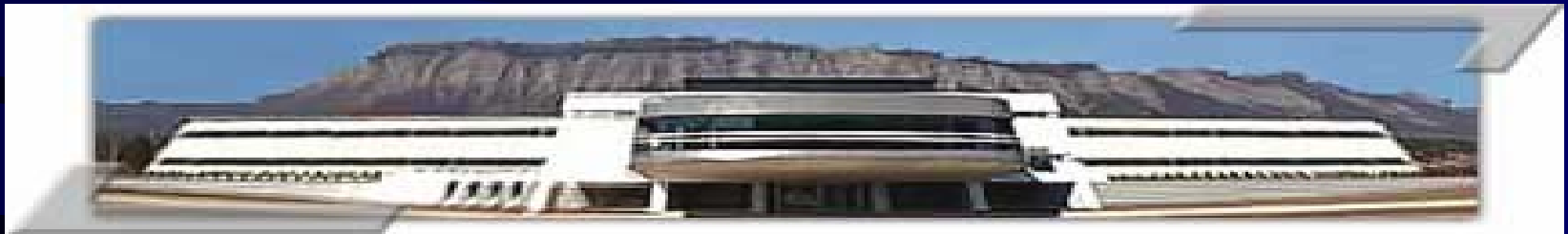


# *SMIL: Synchronized Multimedia Integration Language 2.0*



Nabil LAYAÏDA

INRIA Rhône-Alpes – SYMM WG/W3C, Monbonnot

[Nabil.Layaida@inrialpes.fr](mailto:Nabil.Layaida@inrialpes.fr)

# Introduction

- Tendances dans le web
  - Diversité des formats et des plateformes (pas de format d'échange, pérennité, ...)
  - Multimédia et web se développent en parallèle
- Multimédia sur le web: un problème d'intégration à deux niveaux
  1. Les médias entre eux (mp3, vidéo, texte, ..)
  2. Avec le web (technos web)
- Cadre du travail W3C
  - SYMM Working Group (SMIL 1.0 et 2.0)

# Plan

- Introduction
- Objectifs et principe de conception
- Organisation d'un document SMIL (.smi)
  - Aspect spatial et synchronisations
  - Animations et transitions
  - Liens hypermédia
  - Extensibilité
- Conclusions et travaux futurs

# Objectifs du projet : version 2

- Format textuel de documents pour l'intégration d'objet média (le html du multimédia).
- Utiliser les technologies du web pour le multimédia : XML, Namespaces, XBase, ... DOM
- Promotion de la notion de documents temporisés et de synchronisation à l'échelle des standards du web
- Neutralité vis-à-vis des protocoles d'accès réseaux et formats des médias RTP, RTSP, Mpeg,...
- Rassembler les industriels du multimédia et du web autour d'un format ouvert (le défi)

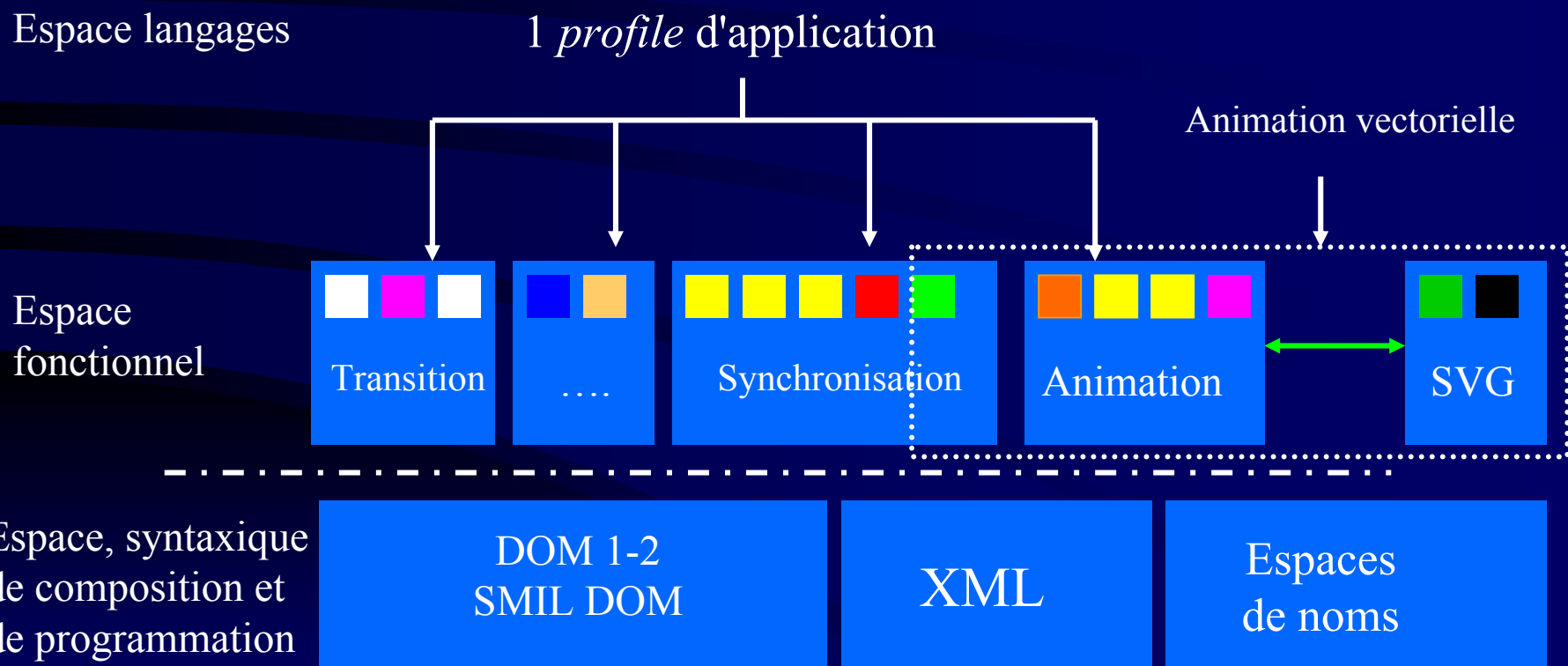
# Organisations et entreprises impliquées

- Les principaux développeurs d'applications
  - Oratrix, Real Networks, Microsoft, IBM, Macromedia, Intel, Philips, Panasonic, Nokia
- Produits
  - Institution publiques: INRIA, CWI, NIST, WGBH ...
- Syst. Expérimentaux
- Les forces de SMIL
  - Version 1.0 est un succès relatif ...
  - Très simple à apprendre et à utiliser
  - Plus en plus d'intégration avec les autres standards du web



# SMIL 2.0 : Principe de conception

Méta-langage qui permet de décrire le document multimédia du plus simple au plus sophistiqué



# SMIL 2.0 : espaces fonctionnels

Les fonctionnalités couvertes dans SMIL 2.0 sont :

- Layout -- positionnement sur l'écran et sur les canaux audio
- Content Control -- sélection du contenu, adaptation, optimisation
- Structure -- la colle pour les autres modules
- Metainformation -- méta-données sur le contenu
- Timing and synchronisation -- le cœur de la bête
- Linking -- navigation hypermédia
- Media object -- média de base intégré dans une présentation
- Time manipulations -- accélérateur du temps
- Transition effects -- fondus, effets visuels ...

# SMIL 2.0 : espaces langagiers

## Un *profile* :

- Langage qui correspond à un type d'applications (DTD, Schema)
- Composition de l'espace fonctionnel (modules)
- Intégration avec des modules extra-SMIL (Animation SVG)

## **SMIL 2.0 Language Profile (SMIL Profile) :**

- Successeur de SMIL 1.0 (compatibilité ascendante)
- Langage XML, une syntaxe et une sémantique
- Composition de la plupart des fonctionnalités de SMIL 2.0

## **SMIL 2.0 Basic Language Profile :**

- Langage pour les téléphones et PDA ....
- Mécanisme d'extensibilité pour prendre en compte l'hétérogénéité

## **XHTML + SMIL**

- Médias de base sont les éléments de XHTML
- Fusion (grâce aux espaces de noms) des deux langages



# Documents SMIL typiques

- Un ensemble de “composants” accessibles via des urls, le contenu n’est pas inclus dans SMIL
- Ces composants peuvent avoir des types de médias différents : audio, vidéo, texte, image, etc.
- Synchronisation : intra- inter-objets et lip-sync
- Interactions des utilisateurs : CAT (Global) et liens spatio-temporels, changements dynamiques dans la présentation (événements)

# Plan

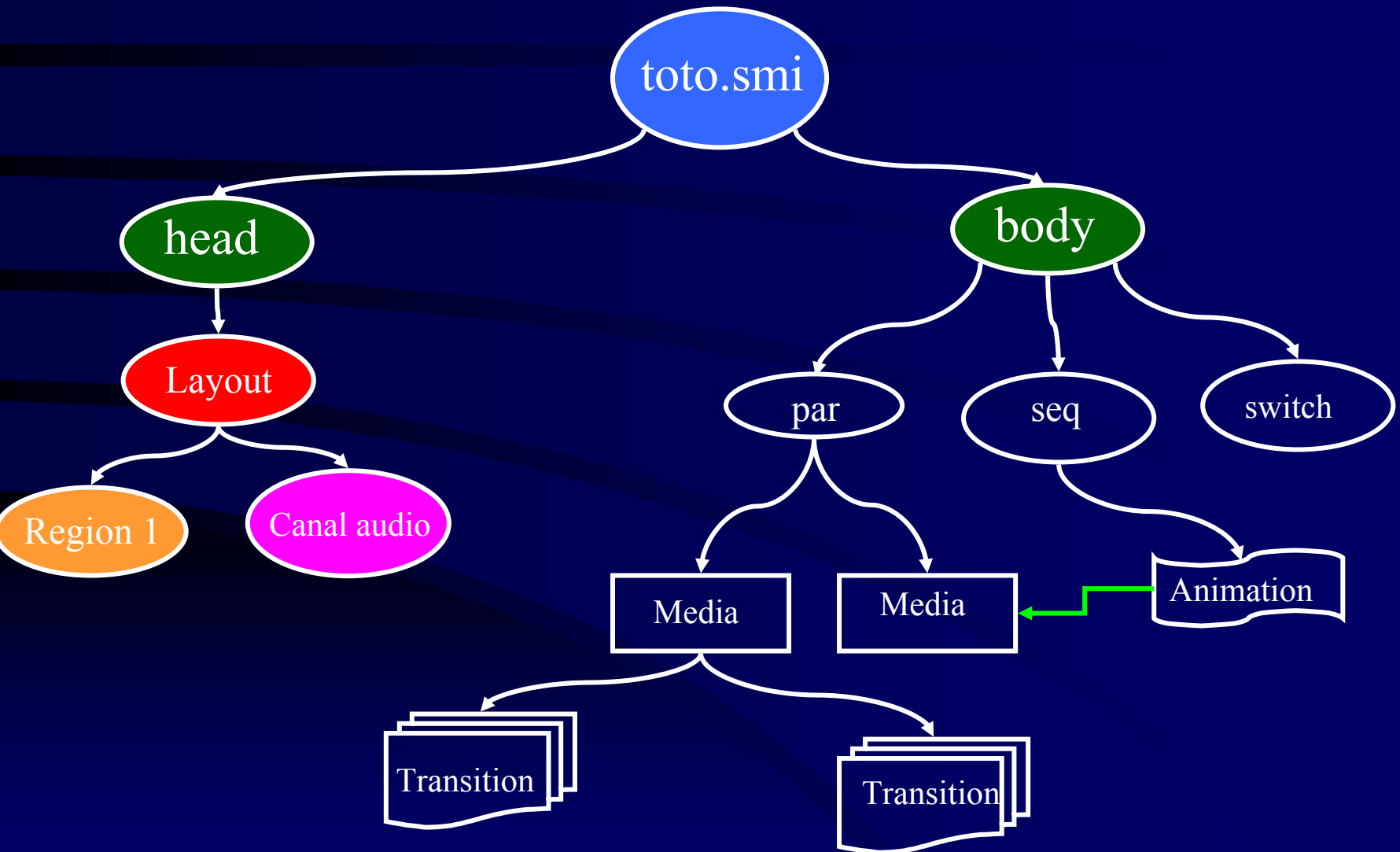
- Introduction
- Objectifs et principe de conception
- Organisation d'un document SMIL (.smi)
  - Aspect spatial et synchronisations
  - Animations et transitions
  - Liens hypermédia
  - Extensibilité
- Conclusions et travaux futurs

# Organisation d'un document SMIL

## Deux parties :

- Entête : contient des informations du niveau du document
- Corps : contient le scénario temporel, les animations, les transitions et les objets media utilisés

# La structure d'un document



```
<smil xmlns="http://www.w3.org/2000/SMIL20/Language">
```

```
<head>
```

```
<layout type="text/smil-basic">
```

```
<region id="left-video" left="20" top="50" z-index="1"/>
```

```
<region id="left-text" left="20" top="120" z-index="1"/>
```

```
<region id="right-text" left="150" top="120" z-index="1"/>
```

```
</layout>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<par>
```

```
<seq>
```

```

```

```
<text src="graph-text" region="left-text"/>
```

```
</seq>
```

```
<par>
```

```
<a href="http://www.w3.org/People/Berners-Lee">
```

```
<video src="tim-video" region="left-video"/>
```

```
</a>
```

```
<text src="tim-text" region="right-text"/>
```

```
</par>
```

```
<seq>
```

```
<audio src="joe-audio"/>
```

```
<video id="jv" src="joe-video" region="right-video"/>
```

```
</seq>
```

```
</par>
```

```
</body>
```

```
</smil>
```

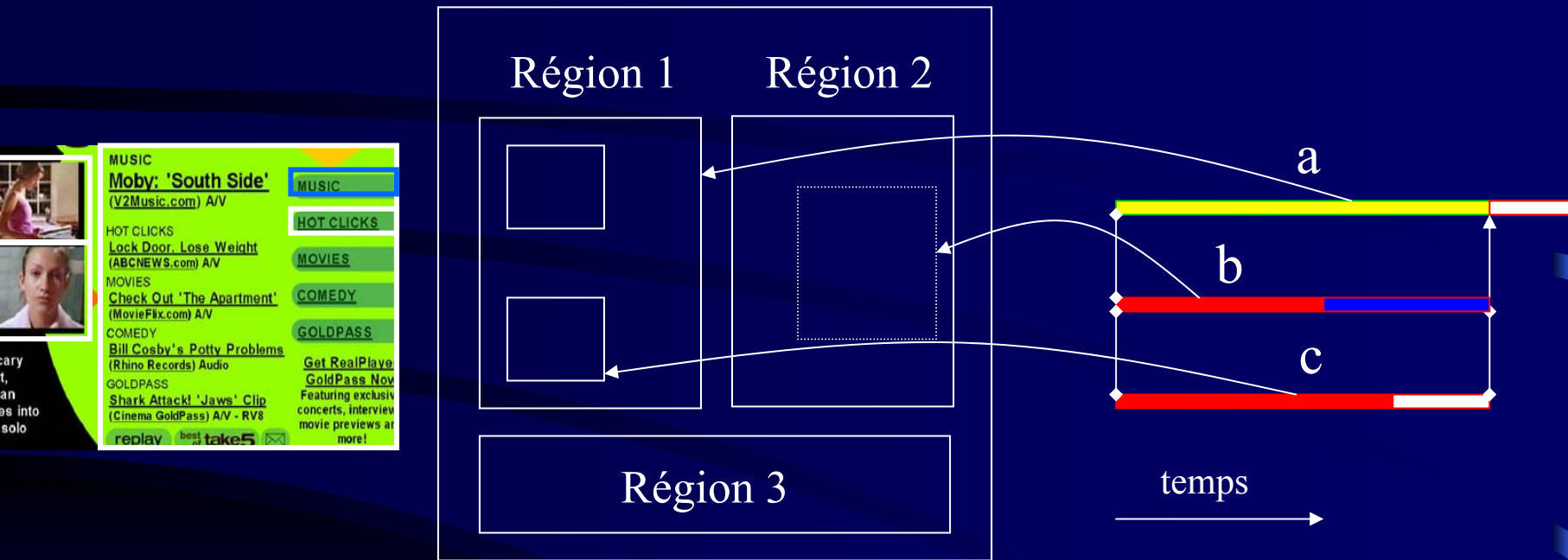
Entête

Corps = scénario

# Entête du document

- Élément META : identification des propriétés du document (RDF)
  - Titre, auteur, date d 'expiration, mots clés, résumés
  - ... le MPEG 7 de SMIL !

# Aspect Spatial



Régions hiérarchiques et sous-régions pour le placement spatial

# Corps du document : synchronisation

Contient le scénario temporel du document

- Un scénario est défini de façon récursive :  
Schedule elements
- *Schedule* = *Parallel* | *Seq* | *Excl*
  - | *Media object*
  - | ancres (dep/arr)
  - | *Switch*
  - | *priorityClass*
  - | *Prefetch*



# Objets média de base

Objets média marqués avec les balises :

Audio, Video, Text, Img, Textstream,  
Animation, Ref, Param, et ... Prefetch

Attributs :

- Src : localise le fichier du media de base (URL)  
`rtsp://rtsp.example.org/video.mpg`
- Type : type mime (eg. video/mpeg)
- Region : identifiant d'une surface d'affichage
- Dur : durée de l'objet média

# Attributs de synchronisation

## L'attribut dur (duration)

- “intrinsic”: la durée est celle du média (la durée du fichier externe).
- “explicit”: la durée est spécifiée dans le document (dur=“15 s”)

## L'attribut repeat

RepeatCount=“3” la durée est celle du média (la durée du fichier externe).



RepeatDur=“12 s” :



# Attributs de synchronisation

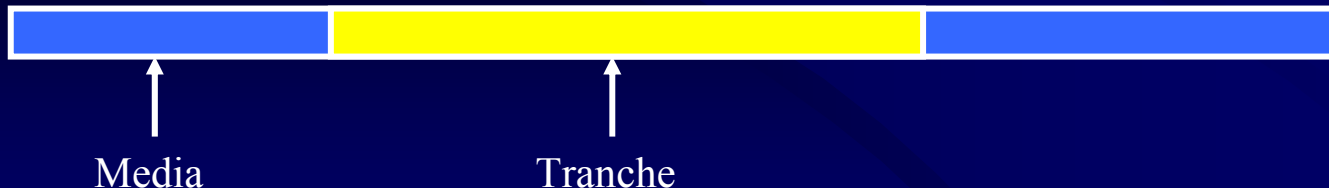
## L'attribut begin, end

- Valeur (begin= “13 s”) : décalage par rapport à l'élément père.
- Référence à une autre horloge : (begin= “e2.end + 5 s ”)
- Référence au temps absolu :  
(begin= “wallclock(2001-01-01Z)”)
- Référence à un événement asynchrone (interactivité):  
(begin= “bouton.click”)

# Découpage des media

- *Clipping* spatial effectué à travers les régions et sous-régions
- *Clipping* temporel effectué avec les attributs clip-begin et clip-end (médias sont externes)

```
<video id="a" src="attendre.mpg"  
  clip-begin="smpte=00:01:45"  
  clip-end="smpte=00:01:55"  
  ...  
>
```



# L'élément séquentiel : seq

- Sémantique : jouer en séquence un ensemble d'objets
- Attributs
  - Fill : utilisé pour la « persistance » sur l'écran
    - Remove : effacer de l'écran dès la terminaison
    - Freeze : garder la dernière image après terminaison

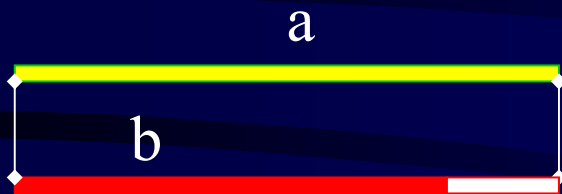
```
<seq>
  <image id="a" regionName="x" src="attendre.gif"
    fill="freeze"/>
  <video id="b" regionName="x" src="video.au dur="20 s" />
</seq>
```

# L'élément parallèle : par (1)

- Sémantique :
  - Jouer en parallèle un ensemble d'objets
  - Terminaison : date maximale du dernier
- Attributs :
  - endSync : Last (Rendez-vous)
  - Dur : Horloge de référence du par(Wall clock)
  - Begin/End : Arc de synchronisation

# L'élément parallèle : par (2)

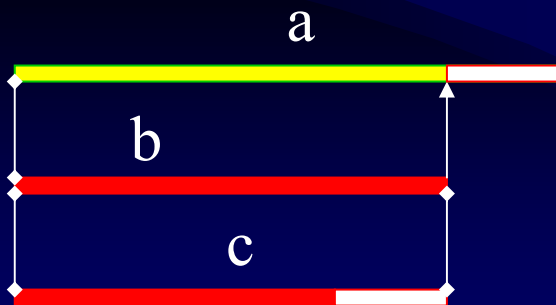
Last



First

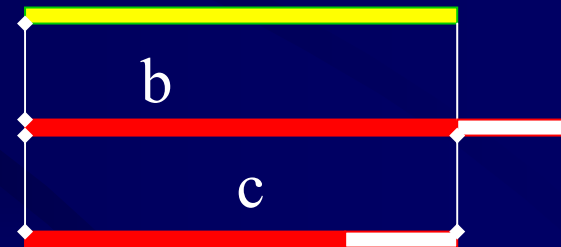


Master (b)



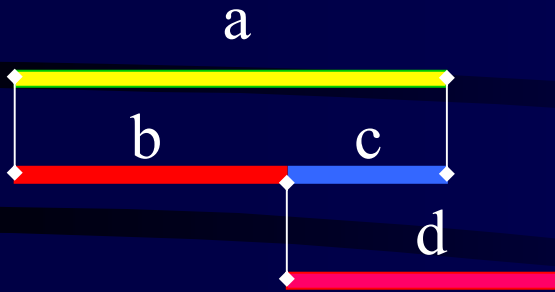
Wall clock

par



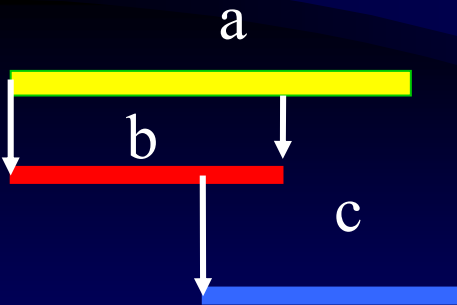
# Arcs de synchronisation et événements

Permet de construire des structures de graphe :



```
...  
<par>  
  <audio id="a" src="audio.au" begin="id(b) (begin)" />  
  <video id="b" src="video.au" end="id(c)" />  
  <text id="c" src="text" begin="id(d)"  
    end=id(a) (end) />  
  <image id="d" src="image.gif" begin="id(b) (end)" />  
</par>  
...
```

Déclenchement sur événements :

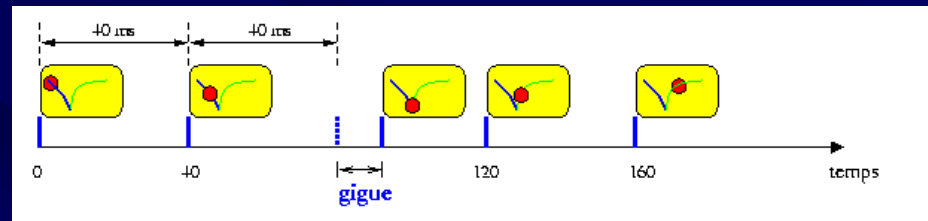
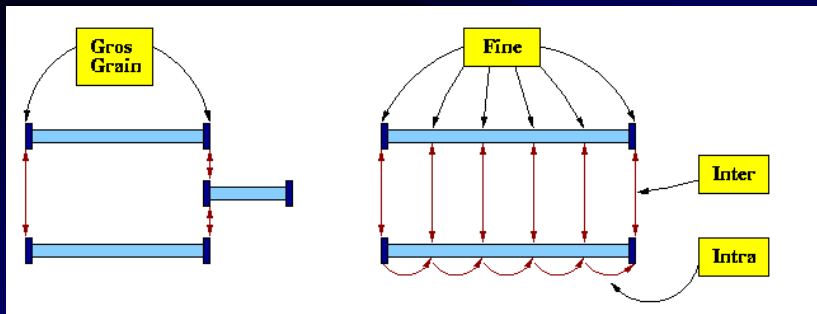


```
...  
<par>  
    
  <video id="b" src="video.mpg" begin="a.activateEvent"  
    end="a.activateEvent" />  
  <text id="c" src="text" end="b.focusInEvent" />  
</par>  
...
```



# syncBehavior et syncTolerance

- syncBehavior
  - **canSlip** : la synchro est faible, l'élément fils peut se décaler par rapport au père
  - **locked** : la synchronisation est forte (synchro des lèvres), montant du décalage toléré (syncTolerance).
  - **Independent** : synchro complètement indépendante
- syncTolerance = “nombre de secondes de décalage de gigue”
- syncMaster = “true” élément métronome de l'élément par



# L'élément switch

- Un élément à choisir parmi un ensemble d'éléments alternatifs
- Choix est basé sur des valeurs d'attributs
  - language, screen size, depth, bitrate, systemRequired
  - ...et des préférences de l'utilisateur

```
...
<par>
  <text .../>
  <switch>
    <par bitrate="40000">
      ...
    </par>
    <par bitrate="24000">
      ...
    </par>
    .....
  </switch>
</par>
...
```

```
...
<switch>
  <audio src="joe-audio-better-quality" language="fr"/>
  <audio src="joe-audio" language="en"/>
</switch>
...
```

# Plan

- Introduction
- Objectifs et principe de conception
- Organisation d'un document SMIL (.smi)
  - Aspect spatial et synchronisations
  - Animations et transitions
  - Liens hypermédia
  - Extensibilité
- Conclusions et travaux futurs

# Animations

## Définition :

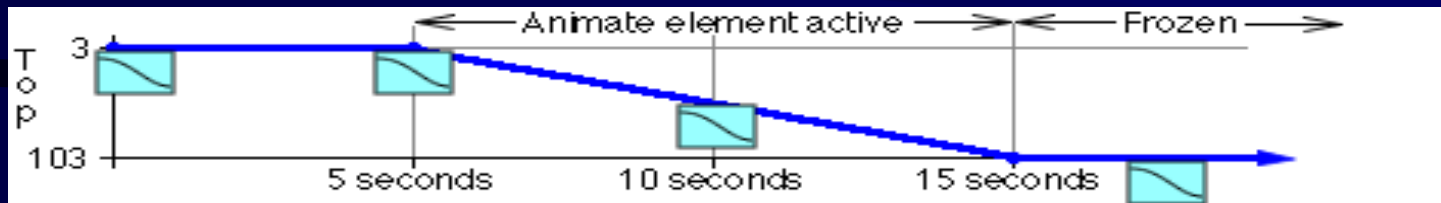
- Un ensemble d'attributs cible de l'animation
- Une fonction (mode de calcul) qui fait évoluer ces attributs
- Un contrôle sur les instants d'application des changements

## Syntaxique

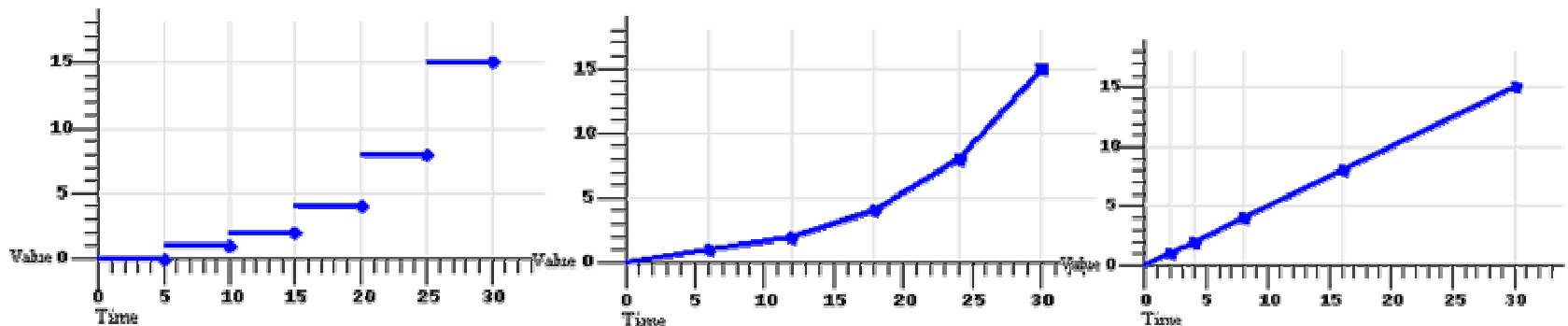
- **animateMotion** : mouvements graphique d'éléments
- **animate** : animation générique appliquée à un attribut spécifique d'un élément **from/to/by/calcMode**
- **set** : changement discret d'un attribut à un instant donné
- **animateColor** : animation dans le domaine des couleurs

# Animations

```
<img top="3" ...>  
  <animate begin="5s" dur="10s" attributeName="top"  
    by="100" repeatCount="2.5" fill="freeze"  
    calcMode="linear"/>  
</img>
```



Modes de calcul : discret, liste avec interpolation linéaire, régulier

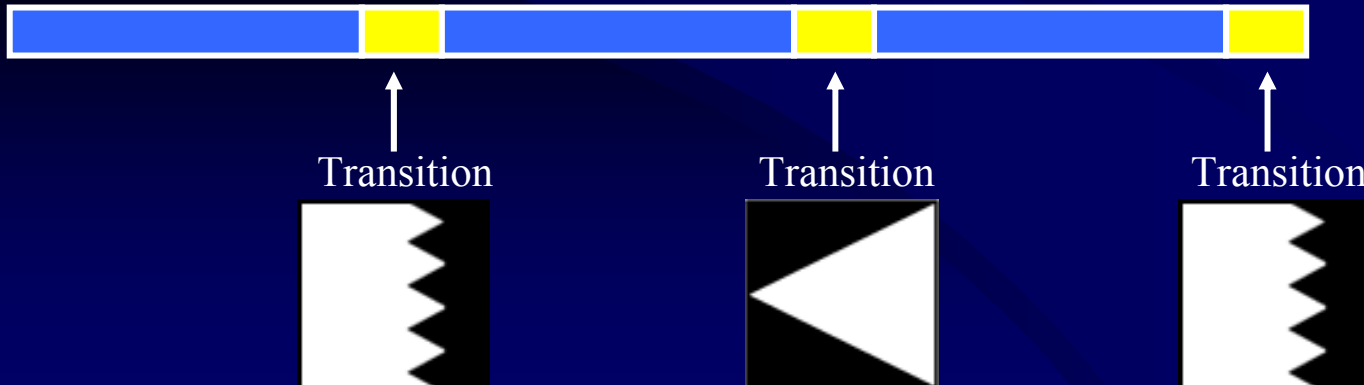


# Transitions

## Elément : transition

- **Type** et **Subtype** (catégories de transition + variante)
- Rappels par les attributs **transIn** et **transOut**
- example

```
...  
<transition id="wipe1" type="zigZagWipWipe" subtype="leftToRight" dur="1s"/>  
<transition id="wipe2" type="veeWipe" subtype="leftToRight" dur="1s"/>  
...  
<seq>  
    
    
    
</seq>
```



# Plan

- Introduction
- Objectifs et principe de conception
- Organisation d'un document SMIL (.smi)
  - Aspect spatial et synchronisations
  - Animations et transitions
  - Liens hypermédia
  - Extensibilité
- Conclusions et travaux futurs

# Les liens hypermédia temporisés

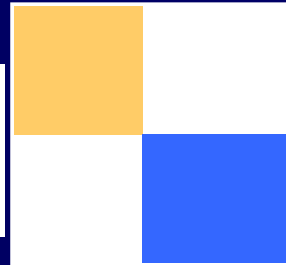
- Compatible avec (Xlink/Xpointer)
- Extension de la sémantique des URLs
  - `http://foo.com/path.smil#ancree(begin(id(ancree)))`
  - deux types (a: totalité, area: partie)
  - sauts dans l'espace et dans le temps
- Attribut show
  - Replace (valeur par défaut)
  - New (fork)
  - Pause (Appel de procédure)



# Liens avec du spatial et du temporel

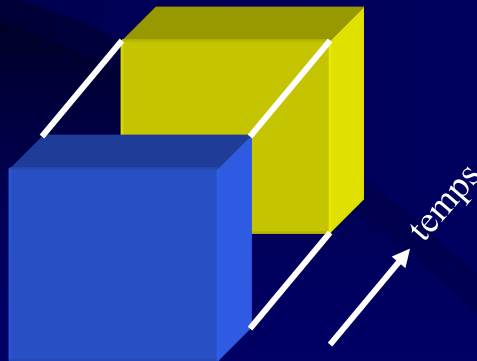
Ancre accrochée à une partie de la surface d'un objet

```
<video src="rtsp://www.w3.org/video.mpg">  
  <area href="http://www.w3.org/AudioVideo" coords="0%, 0%, 50%, 50%"/>  
  <area href="http://www.w3.org/Style" coords="50%, 50%, 100 %, 100%"/>  
</video>
```



Ancre accrochée à une sous-durée de l'intervalle d'un objet

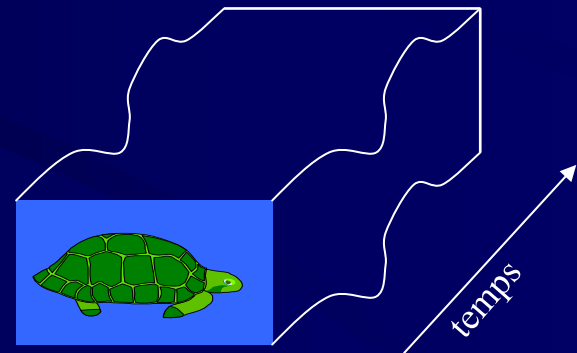
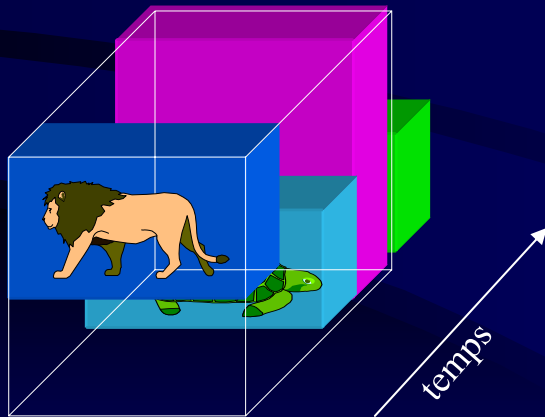
```
<video src="rtsp://www.w3.org/video.mpg">  
  <a href="http://www.w3.org/AudioVideo" begin="0 s" end="5 s" />  
  <a href="http://www.w3.org/Style" begin="10 s" end="15 s"/>  
</video>
```



# Combinaison des deux ...

```
<video src="rtsp://www.w3.org/video.mpg">  
  <area href="http://www.w3.org/Lion"  
        begin="0 s" end="5 s" coords="0%, 0%, 100%, 50%"/>  
  <area href="http://www.w3.org/Tortue"  
        begin="10 s" end="15 s" coords="0%, 50%, 100 %, 100%"/>  
</video>
```

Et avec l'animation de coords



# Plan

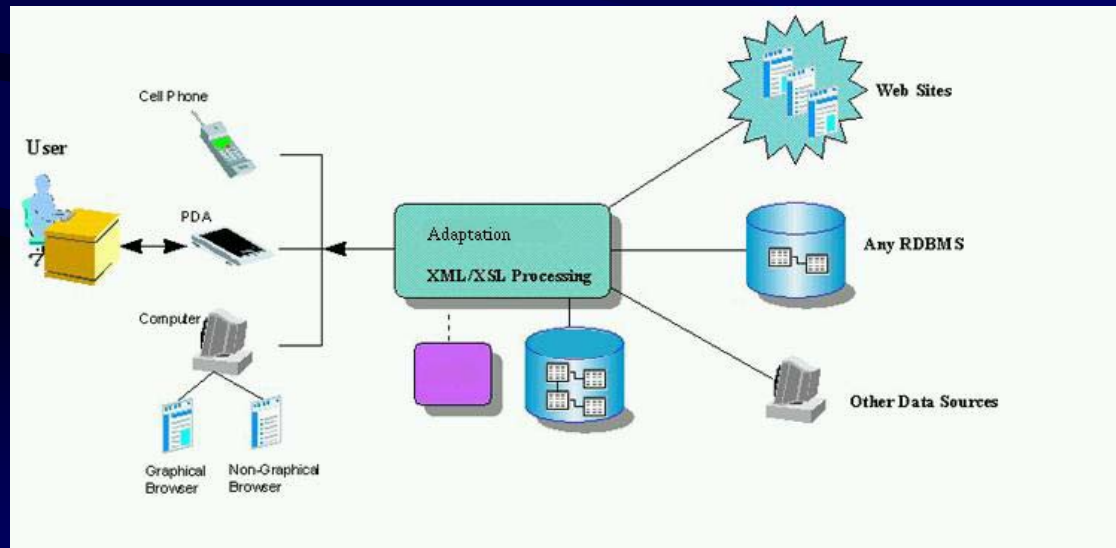
- Introduction
- Objectifs et principe de conception
- Organisation d'un document SMIL (.smi)
  - Aspect spatial et synchronisations
  - Animations et transitions
  - Liens hypermédia
  - Extensibilité
- Conclusions et travaux futurs

# Un mot sur l'extensibilité

Fondé sur CC/PP et la négociation statique ou dynamique :  
*user agent* et serveur

Correspondance entre préfixe d'espaces de noms et modules

Utilise l'attribut **systemRequired** et l'élément **switch**



# Extensibilité

## Un exemple de description de capacités

```
<smil xmlns="http://www.w3.org/2000/SMIL20/"  
      xmlns:smil20="http://www.w3.org/2000/SMIL20/" systemRequired="smil20" >  
...  
</smil>
```

## Le user agent doit comprendre tout SMIL 2.0

```
<smil xmlns="http://www.w3.org/2000/SMIL20/"  
      xmlns:time="http://www.w3.org/2000/SMIL20/BasicInlineTiming"  
      xmlns:contain="http://www.w3.org/2000/SMIL20/BasicTimeContainers"  
      xmlns:media="http://www.w3.org/2000/SMIL20/BasicMedia"  
      systemRequired="time+contain+media" >  
...  
</smil>
```

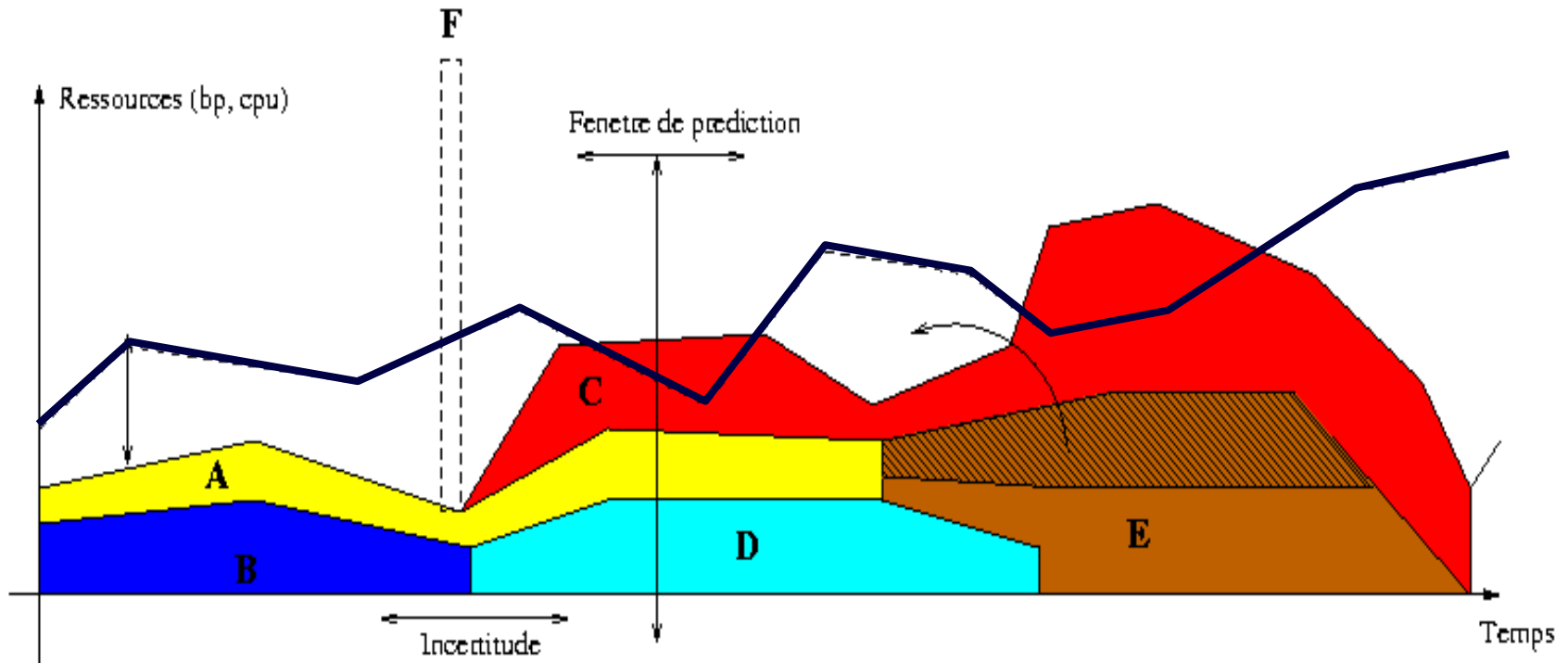
Le user agent doit comprendre `time+contain+media`

# Les stratégies de préchargement

But : optimiser la Qos en réduisant les délais de chargement

Coupler l'ordonnancement et la gestion de ressources (ie. QoS) (Bande passante, CPU)

Dériver un scénario pour la gestion de ressources à partir du scénario temporel



# Un exemple

Précharger une image pour qu'elle soit affichée immédiatement après la fin de la vidéo:

```
<smilmlns="http://www.w3.org/2001/SMIL20/CR/Language">
<body>
  <seq>
    <par>
      <prefetch id="endimage" src="http://www.example.org/logo.gif"/>
      <text id="interlude" src="http://www.example.org/pleasewait.html"
        fill="freeze"/>
    </par>
    <video id="main-event" src="rtsp://www.example.org/video.mpg"/>
    
  </seq>
</body>
</smil>
```

# L'élément prefetch

- L'élément prefetch donne aux auteurs un mécanisme pour améliorer l'ordonnancement des transferts d'objets médias du serveur aux clients.
- Les document SMIL doivent pouvoir jouer même lorsque les éléments prefetch sont ignorés
- Si un élément prefetch est ignoré, sa synchronisation doit être respectée, e.g. si un élément prefetch a `dur="5s"`, les éléments qui en dépendent doivent agir comme si le prefetch a duré 5 secondes.



# L'élément prefetch

L'élément prefetch supporte les attributs suivants:

**mediaSize** values: **bytes-value** | **percent-value**

- Defines how much of the resource to fetch as a function of the file size of the resource. To fetch the entire resource without knowing its size, specify 100%. The default is 100%.

**mediaTime** values: **clock-value** | **percent-value**

- Defines how much of the resource to fetch as a function of the duration of the resource. To fetch the entire resource without knowing its duration, specify 100%. The default is 100%.
- For discrete media (non-time based media like text/html or image/png) using this attribute causes the entire resource to be fetched.

**bandwidth** values: **bitrate-value** | **percent-value**

- Defines how much network bandwidth the user agent should use when doing the prefetch. To use all that is available, specify 100%. The default is 100%.

# L'élément prefetch

- Un attribut avec une valeur de "0%" est ignoré et traité comme si il n'avait pas été spécifié.
- Si les attributs mediaSize et mediaTime sont spécifiés en même temps, mediaSize est utilisé et mediaTime est ignoré.
- Si clipBegin ou clipEnd de l'élément sont différents du prefetch, une implantation peut utiliser n'importe quelle donnée préchargée.

# Plan

- Introduction
- Objectifs et principe de conception
- Organisation d'un document SMIL (.smi)
  - Aspect spatial et synchronisations
  - Animations et transitions
  - Liens hypermédia
  - Extensibilité
- Conclusions et travaux futurs

# Conclusions

- Impact encore plus important sur l'industrie : les browsers HTML , ++ browsers, ++ outils auteurs, ++ serveurs.
- Marquage descriptif et spécification déclarative très appréciés.
- 3GPP adopte SMIL Basic pour le MMS.
- XMT – Partie de Mpeg 4 utilise la syntaxe SMIL.
- SVG+Animation (Adobe, ...).

# Perspectives

- Contrôle plus fin sur les média text (RealText), audio, ...
- SMIL “*streamable*” pour transmission temps-réel
- SMIL 2.0 DOM : API pour le *scripting* de présentations multimédia (modifications atomiques, effets sur le modèle, ....).

Site web : <http://taha.inrialpes.fr/smil/>