

Übung 12 – Digitale Medien

Inhalt

XML-Formate für Grafik und Multimedia:

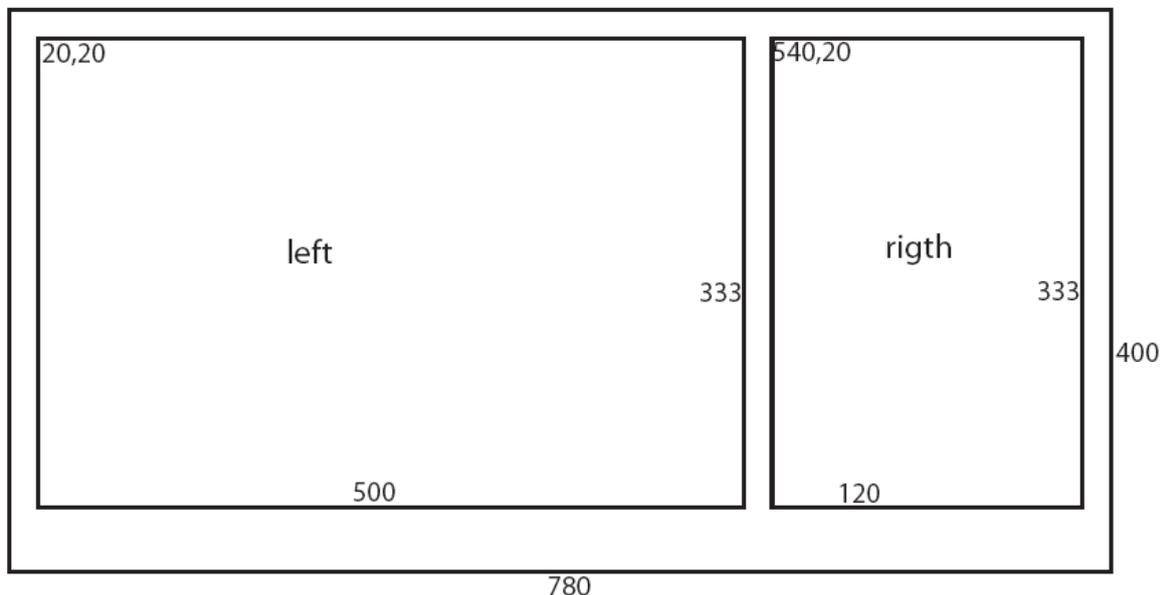
- SMIL
- SVG

Aufgaben

Teil 1: SMIL

Aufgabe 1: Eine einfache SMIL-Präsentation

In der Übung wird die Aufgabe mit dem unter Linux installierten *Realplayer* ausgeführt. Als Beispiel-Material ist auf der Übungsseite eine Zip-Datei (*ue12_smil.zip*) gegeben, welche die Bilder *bild1.jpg*, *bild2.jpg* und *bild3.jpg*, das Medieninformatik-Logo (*miman.gif*) sowie den (Realplayer-spezifischen) Textstream *text.rt* enthält.



a)

- Definieren Sie gemäß der Abbildung eine Region *left* für die Bilder und Region *right* für den Text.
- Die drei Bilder sollen nacheinander jeweils 10 Sekunden lang angezeigt werden.
- Parallel dazu wird der Textstream abgespielt.

b) Während der Anzeige des dritten Bildes soll das Medieninformatik-Logo über die Präsentation „springen“, indem es nacheinander jeweils 1 Sekunde lang am Rand des Bildes auftaucht. Dabei soll es zweimal das angezeigte Bild teilweise überdecken und einmal selbst teilweise vom angezeigten Bild überdeckt sein.

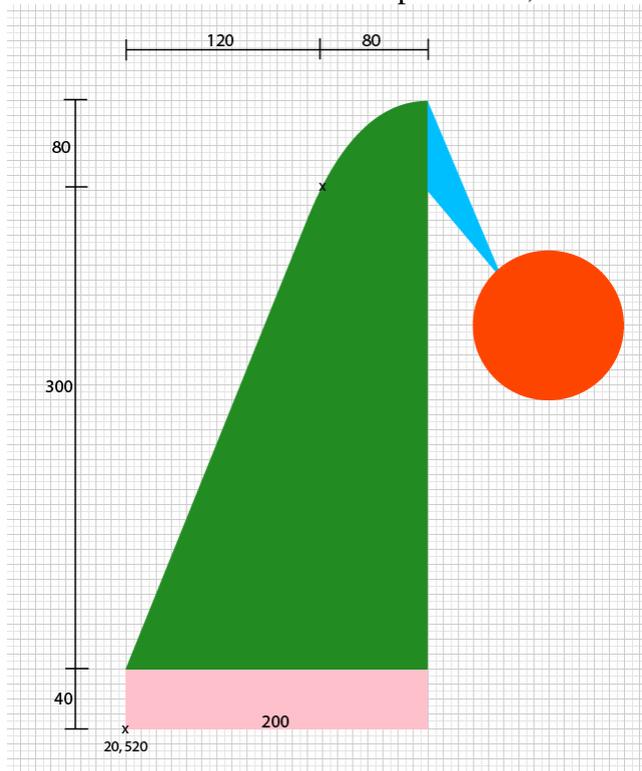
Links:

- W3C-Seite zu SMIL: <http://www.w3.org/AudioVideo/>
- Alte SMIL 1.0 Spezifikation (für den Realplayer unter Linux):
<http://www.w3.org/TR/REC-smil/>
- Realplayer-spezifische SMIL Seite:
<http://service.real.com/help/library/guides/production/htmlfiles/smil.htm>
- Realplayer-spezifischer Textstrom (Realtext):
<http://service.real.com/help/library/guides/realtext/realtext.htm>

Teil 2: SVG

Aufgabe 2: Einführung in SVG

Zeichnen Sie mit SVG eine Zipfelmütze, wie in der Abbildung:



Das Gesamtbild soll 400x600 Pixel groß sein. Die Größe des Zipfels ist frei wählbar, jedoch soll der Bommel an der Spitze des Zipfels beginnen.

Aufgabe 3: Füllregeln, Clipping und Symbole

- Zeichnen Sie einen achteckigen Stern, indem Sie zwei Rechtecke (Seitenlänge 60) gedreht übereinander legen. Die Linienstärke der Kanten soll 2 betragen. Die Füllung soll zu 50% transparent sein.
- Schneiden Sie die Spitzen des Sterns ab, indem Sie einen Kreis zeichnen und alles außerhalb des Kreises entfernen.
- Definieren Sie das Anzeige-Fenster so, dass bei einer Änderung der Fenstergröße die Grafik entsprechend angepasst wird.
- Definieren Sie die entstandene Form als ein Symbol. Erstellen Sie drei Instanzen des Symbols und skalieren Sie diese auf die halbe Größe (Hinweis: Sie benötigen einen SVG-Viewer mit ausreichender Unterstützung)

Links:

- SVG Referenz (unten auf der Seite): <http://svg.tutorial.aptico.de/xmlxsl/allelems.php>
- Offizielle W3C-Spezifikation (alte Version 1.0):
<http://www.w3.org/TR/2001/REC-SVG-20010904/>