**Using XML: Synchronized Multimedia Integration Language**

Smil (SMIL) le permite personalizar las presentaciones multimedia, y vamos a echar un vistazo a SMIL en profundidad en este libro. Incluso vamos a ser capaces de crear archivos SMIL que se pueden ejecutar en RealPlayer de RealNetworks (ahora llamado RealOne). SMIL es un estándar W3C, y se puede encontrar más información sobre en http://www.w3.org/AudioVideo/#SMIL.

Por ejemplo, aquí está el principio de un documento SMIL que toca música de fondo y muestra una presentación de diapositivas de las imágenes y el texto:

<?xml version="1.0"?>

<!DOCTYPE smil PUBLIC "-//W3C//DTD SMIL 1.0//EN"

"http://www.w3.org/TR/REC-smil/SMIL10.dtd">

<smil>

<body>

<par id="show">

<audio src="river.wav" region="background\_audio"

type="audio/x-wav" dur="20s"/>

<seq id="slides">

<par id="slide01">

<img src="mountain.jpg" type="image/jpeg" dur="5s"/>

<text src="welcome.txt" type="text/plain" dur="5s"/>

</par>

.

.

.

**Como funciona:**

SMIL consiste en un conjunto de etiquetas XML que describen:

**-Fuentes de contenido**: imagen estática (JPEG, PNG, etc.), audio (MP3, WAV, etc.), vídeo (MPG, AVI, etc.), texto plano, flujos de texto (SUB, RT, etc.) y animaciones (SVG, VML, etc.).

**-Sincronización**: cada fuente de contenido puede reproducirse en secuencia o en paralelo con las demás.

**-Temporización**: es posible definir los instantes en el que una fuente de contenido debe iniciar o detener la reproducción, bien mediante eventos, bien mediante cronómetro.

**-Posición**: las fuentes de contenido pueden posicionarse en la pantalla y ajustar su tamaño u otras propiedades.

**-Enlaces**: para interactuar con el usuario.

**-Animaciones**: para cambiar dinámicamente las propiedades de objetos de contenido. Por ejemplo, su posición o color.

Un reproductor apropiado puede leer e interpretar un fichero SMIL y reproducir las acciones que en él se describen.