

Cours d'intégration 3W Academy

CSS 4. Les couleurs

- 4. La décoration
 - 4.1. Les couleurs
 - 4.1.1. Les noms prédéfinis
 - 4.1.2. Le code hexadécimal
 - 4.1.3. Le code rgb ou rgba
 - 4.1.4. Le code hsl ou hsla
 - 4.2. Modifier la couleur du texte
 - 4.3. Modifier la couleur de fond

4. La décoration

4.1. Les couleurs

On peut déclarer une couleur de différentes façons:

4.1.1. Les noms prédéfinis

Par exemple: red.

La liste complète est disponible ici:

https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/CSS/Type_color

4.1.2. Le code hexadécimal

Par exemple: #FF0000.

Dans un code couleur hexadécimal, chaque composante de la couleur, rouge, vert et bleu est représenté par un octet sous la forme d'un nombre hexadécimal **#FF0000**. En effet on peut représenter un octet (256 possibilités) avec deux caractères hexadécimaux (0 à 9 puis A, B, C, D, E F soit 16 possibilités): 16 * 16 = 256.

4.1.3. Le code rgb ou rgba

Par exemple: rgb(255,0,0) ou rgba(255,0,0,1).

Dans un code couleur rgb, chaque composante de la couleur, rouge, vert et bleu est représenté par un octet sous la forme d'un nombre décimal **rgb(255,0,0)**. Il existe aussi une version avec la couche alpha qui représente la transparence. La valeur va de 0 (totalement transparent) à 1 (totalement opaque).

4.1.4. Le code hsl ou hsla

Par exemple: #FF0000.

Par exemple: hsl(0,100%,50%0) ou hsla(0,100%,50%,1).

Dans un code couleur hsl, les composantes de la couleur sont différentes: "h" représente la teinte (hue), "s" représente la saturation et "l" la luminosité. La teinte est une valeur comprise entre 0 et 359 alors que la saturation et la luminosité sont en pourcentage. Il existe aussi une version avec la couche alpha.

4.2. Modifier la couleur du texte

Pour changer la couleur du texte, on utilise la propriété color :

Dans le CSS

```
.example {
   color: red;
}
```

4.3. Modifier la couleur de fond

Pour changer la couleur du fond, on utilise la propriété background-color :

Dans le CSS

```
.example {
   background-color: rgba(0,0,0,0.2);
}
```