

# Chapitre III : Intégration de multimédia dans la page web

# 1- Insertion d'objets

Une première technique pour rendre une page web plus dynamique, est d'y insérer des objets. Les objets seront insérés dans la page HTML grâce aux tags <object>, <img>, <applet> ou <script>.

## a) Intégration des images

Un premier type d'objet sont les [images](#) qu'on intègre dans la page web. Les images sont généralement statiques sauf les [gifs animés](#).

## b) Portabilité des images

Pour autant qu'on se limite aux [formats de fichiers](#) standards pour le web (.gif, .jpg ou [.jpeg](#) et [.png](#)), les images sont sans doute un des objets les plus multi-plateforme du web : la majorité des navigateurs web savent afficher les images.

## 2- Gestion des images en HTML

Quelques images sur le site web peuvent le rendre plus attractif et plus convivial, cependant il est important de ne pas sombrer dans l'excès car les images peuvent impliquer un temps de chargement assez long et peuvent dans certains cas nuire à la visibilité.

**Nb :** Les images peuvent être situées sur le même serveur que la page dans laquelle elle est insérée mais également sur un autre serveur en spécifiant son URL complète.

Seule les formats d'images sont acceptées en standard dans les spécifications du w3c :

**1) Les images JPEG (.jpg) (Joint Photographic Expert Group Image) :**

les images ayant un grand nombre de couleurs seront bien compressées, et qu'elles prendront moins de place, dont nécessiteront un temps de chargement moindre

**2) Les images PNG (Portable Network Graphics):** leur taille est faible dans le cas d'image avec peu de couleur avec les tons uniforme, ce format permet en outre d'avoir des images entrelancées.

**3) Les images GIF (Graphics Interchange Format) :** Elle possède les mêmes atouts que les images PNG

**4) Les images bmp ou ico ou png :** Permettent de créer les favicons sur la barre des titres

**5) SVG :** (Scalable Vector Graphics)

**6) ICO :** Microsoft Icon (ico, cur) : Pour le favicon aussi

# 3- Syntaxe :

`` pour insérer une image en local (chemin relatif)

**Exemple :** ``

## **- Insertion d'image d'arrière-plan sur un élément html**

`<p style=" background-image : url ('mon_image.jpg');"></p>`

## **- Insertion des images sur la barre de titre**

`<link rel="icon" href="favicon.ico ou ,bmp">`

## 4- Les principaux attributs de la balise IMG sont :

1. **SRC**= emplacement de l'image, il est obligatoire
2. **ALIGN**=spécifie l'alignement de l'image par rapport au texte adjacent, il peut prendre les valeurs : left, right, top, middle, bottom
3. **ALT**= permet d'afficher un texte alternatif
4. **TITLE**=permet d'afficher une info bulle lors du survol du curseur sur l'image
5. **WIDTH**=permet de spécifier la largeur de l'image
6. **HEIGHT**= permet de spécifier la hauteur de l'image
7. **Top** = positionne le sommet de la ligne de texte au sommet de l'image
8. **Hspace** =ajustement entre l'image et le texte adjacent (horizontalement)
9. **Vspace** = ajustement entre l'image et le texte adjacent (verticalement)
10. **Id**=zom=faire zoomer une image

# Exercice 1 :

- 1 - Créer un dossier sur votre bureau nommé insertion\_image et copier au moins trois (3) images dans le dossier principal
- 2 - Ecrire un script qui permet d'afficher ces images sur votre écran
- 3 - Ajuster ces images pour avoir une affichage adéquat avec un texte adjacent
- 4 - Insérer une image d'arrière-plan dans votre page puis écrire trois paragraphes sur l'image d'arrière-plan
- 5 - Insérer le favicon sur la page de votre document en cours
- 6 - Insérer les emojis kitchen (émoticônes) dans vos page avec des texte d'émotions.
- 7 - Enregistrer sous le nom image.html

## 5- Mise en forme des images avec css (bordure, mouvement)

### Syntaxe :

```
  
<style type="text/css">  
img{border-radius:1000px;  
}  
#zom:hover{  
Transform : scale(1.2);  
}  
</style>
```



## 6-Insertion d'objet (figures)

1. circle (cx, cy, r )
2. rect (x, y, rx, ry, width, height, style="")
3. polygon (point, style=""),

### **Insertion d'un cercle avec la couleur de fond et bordure**

```
<svg width="100" height="100">
```

```
<circle cx="50" cy="40" r="40" stroke="green" stroke-width="4" fill="yellow"/>
```

```
</svg>
```

## 7- Insertion des images Emojis de html (kitchen)

- **Les émoticônes** (est une petite représentation graphique stylisée et symbolique d'une émotion, d'un état d'esprit, d'un ressenti ou d'une ambiance, utilisée dans un message écrit et informatisé )
- **La valeur des caractères qui provient des emojis kitchen**

L'intervalle de valeurs du caractère comprise entre (&#128507; à &#128517;)

- **Quelque des emojis avec le code css pour affichage adéquat**

```
<p style="font-size:48px">
```

```
&#128512; &#128516; &#128525; &#128151
```

```
</p>
```

## 8- Les insertion des caractères spéciaux dans la page

- &#169; (exemple copyright)
- &#174; (exemple copyright avec autre option)
- &#8364;
- &#8482;
- &#8592; (flèche vers la gauche)
- &#8593; (flèche vers le haut)
- &#8594; (flèche vers la droite)
- &#8595; (flèche le bas)
- &#9824; (jocker)
- &#9827;
- &#9829;
- &#9830;

## 9- Intégration d'audio et vidéo dans la page web

L'intégration de documents multimédia ([son](#) ou [vidéo](#)) va également permettre de 'dynamiser' un site mais ce genre de fichier est souvent très lourd au téléchargement.

Les multimédia élément (audio ou video) sont des éléments du fichiers.

Les différents format (extension) supporté par les navigateurs sont :

wav, mp3, mp4, mpg, wmv, and, avi

## 10- Syntaxes :

### Insertion audio et vidéo

`<audio src="URL_nom_de_musique.pm3" controls > </audio>`

**Syntaxe :** `<audio src="music.mp3" controls> </audio>`

`<audio src="music.mp3" poster="avatar.jpg" controls > </audio>`

ou bien

`<video>`

`<source src="clip/takana.mp4" type="video/mp4" autostart="true"`

`autoplay muted loop="">`

`</video> // en mode silencieux.`

**width** : pour modifier la largeur de la vidéo.

**height** : pour modifier la hauteur de la vidéo.

**loop** : la vidéo sera jouée en boucle.

**autoplay** : la vidéo sera jouée dès le chargement de la page.

Là encore, évitez d'en abuser, c'est en général irritant

d'arriver sur un site qui lance quelque chose tout seul !

**preload** : indique si la vidéo peut être préchargée dès le chargement de la page ou non. Elle peut prendre les valeurs:

auto (par défaut) : le navigateur décide s'il doit précharger toute la vidéo, uniquement les métadonnées ou rien du tout.

**Meta data** : charge uniquement les métadonnées (durée, dimensions, etc.).

**none** : pas de préchargement. Utile si vous nous voulez pas gaspiller de bande passante sur votre site

**poster** : image à afficher à la place de la vidéo lorsque celle-ci n'est pas lancée. Par défaut, le navigateur prendra la première image de la vidéo, mais comme il s'agit souvent d'une image noire ou d'une image peu représentative de la vidéo.

**controls** : pour ajouter les boutons "Lecture", "Pause" et la barre de défilement. Ca peut sembler indispensable, mais certains sites web préfèrent créer eux-mêmes leurs propres boutons et commander la lecture avec du Javascript. En ce qui nous concerne, ça sera largement suffisant !

# Intégration d'une vidéo sur youtube

```
<iframe width="420" height="315"  
src="https : //www.youtube.com/embed/tgbNymzZvqY">  
</iframe>
```

Avoir la connexion internet



# Exercice d'application

- 1) Créer un dossier dans votre pc nommé multimédia, copier trois(3) fichiers .mp3 et trois (3) fichiers .mp4
- 2) Ecrire le script html permettant d'insérer les codes html pour faire jouer ces différents médias dans la page web tout en précisant le nom de ces media choisi et ajouter une image de fond sur chaque fichier.
- 3) Enregistrer le fichier sous le nom insertion\_media.html

# **Merci pour votre Attention**

## **Questions**



**By M. Abdoulaye CAMARA**  
**Professeur Titulaire**