# Découper et intégrer une maquette

La maquette est le premier document qui va donner vie à votre site. C’est un rendu visuel d’un site sous forme d’image, que vous devrez ensuite traduire en HTML et CSS en vous appuyant sur les spécifications fournies. Que la maquette vous soit fournie par un designer de votre équipe ou bien que vous l'ayez récupérée sur le Web, il est important que vous sachiez la découper et l’assembler grâce aux langages du Web !

## Découvrir le concept de maquette

Une maquette est l’équivalent de **votre site web en version imprimée**. La création d’une maquette intervient souvent après l’étude des besoins du client et l’élaboration d’un cahier des charges.

Qu’est-ce qu’une maquette ?

La maquette permet de vérifier avec le client tous les aspects visuels d’un site, de la mise en page générale aux détails tels que les couleurs, les polices de caractères utilisées, certaines images, les icônes, les logos…

Elle rend la création de site plus tangible pour le client car il peut avoir un aperçu du rendu, sans attendre que les développeurs créent le site. Pour les développeurs, c’est la garantie d’être plus efficaces puisque tous les choix graphiques ont déjà été faits !

En général, elle est réalisée par un graphiste qui maîtrise les outils de PAO et qui a de bonnes connaissances en design pour le Web. Elle peut aussi être réalisée par les designers d’interface (UI designer). Les outils les plus connus sont **Photoshop, InDesign ou Sketch** (Mac OS X uniquement).

La maquette est le point de départ de tout intégrateur. En effet, le premier travail du développeur va être de traduire la maquette en langage web, c’est-à-dire en HTML et CSS. Il devra également parler avec le graphiste pour connaître les éléments interactifs qui nécessiteront du Javascript.

La structure générale : le HTML

La première étape va être de découper la maquette en ensembles et sous-ensembles qui recréeront une structure de page HTML. Vous commencerez par repérer les éléments qui iront dans le<header>, ceux qui constitueront le corps de page et ceux qui formeront le<footer>.

Éléments décoratifs : le CSS

Une fois la structure HTML dessinée, vous vous intéresserez au contenu que vous pouvez réaliser en CSS.

Une erreur commune, même si on la rencontre de moins en moins, est d’exporter des images “décoratives” alors que le développeur peut aisément utiliser CSS pour les recréer.

Un élément créé en CSS s’adaptera mieux à différentes tailles d’écran qu’une image. Dans notre exemple, je suis certaine que vous aurez envie d’effacer les barres, ou de réduire leur taille, quand votre utilisateur consulte la page depuis un mobile. Si ce sont des images, vous devrez exporter plusieurs versions d’une même image simplement pour “adapter” sa taille à celle des différents écrans. Et quand vous voudrez en changer la couleur ? Vous allez devoir tout recommencer ! Tandis que si vous les réalisez en CSS, vous aurez simplement besoin de 10 secondes pour en changer la couleur.

Enfin, **une image sera toujours plus longue à charger** qu’une feuille de styles (CSS). Pensez à deux aspects : votre utilisateur et Google. Si votre page met plus de 3 secondes à charger, vous avez déjà perdu votre utilisateur. Et étant donné que Google préfère que ses utilisateurs soient heureux, il privilégie les pages qui se chargent vite.

Optimiser les images

Il reste néanmoins des contenus que vous ne pourrez entièrement recréer en CSS : les logos, les icônes et les photos. Encore une fois, pensons adaptabilité et rapidité. Le format à privilégier pour vos logos et vos icônes est le **SVG**. Il s’agit d’un format vectoriel qui, par conséquent, ne sera jamais pixellisé. Il a aussi l’avantage d’être plus léger qu’une image.

Finalement, vous ne devriez avoir des images (au format **PNG**) que pour les photos.

En résumé, les seuls éléments image que vous aurez devraient être des photos et, si c’est vraiment nécessaire, des icônes.