



Les images

Informations sur le tutoriel

[Ajouter à mes tutoriels favoris](#) (6 fans)



Auteur : [M@teo21](#)

Licence :

[Plus d'informations](#)

Popularité

Visualisations : 345 604 184

Appréciation 15

des lecteurs :15

60

888

Publicité

Historique des mises à jour

- *Le 08/08/2010 à 03:23:12*
Correction conjugaison.
- *Le 03/08/2010 à 01:07:48*
Correction orthographique, #2605
- *Le 31/07/2010 à 18:20:55*
Correction orthographique, ticket n°2593

Insérer une image dans une page web ? Pfeuh, c'est d'une facilité déconcertante 🤖

Pour peu que vous ayez compris comment fonctionnent les adresses relatives dans le chapitre précédent, ce chapitre sur les images n'offre pas la moindre difficulté (même pas drôle...)

Alors, tant qu'à faire de ce chapitre une vraie croisière, on va commencer tranquillement en étudiant quels sont les différents types d'images que l'on peut utiliser dans une page web (JPEG, PNG, GIF...).

Ce chapitre est le dernier de la partie I du cours. Dans la partie II, on va (enfin) introduire le CSS et ça va faire pas mal de nouveautés alors... profitez bien de ce chapitre 😊

Sommaire du chapitre :



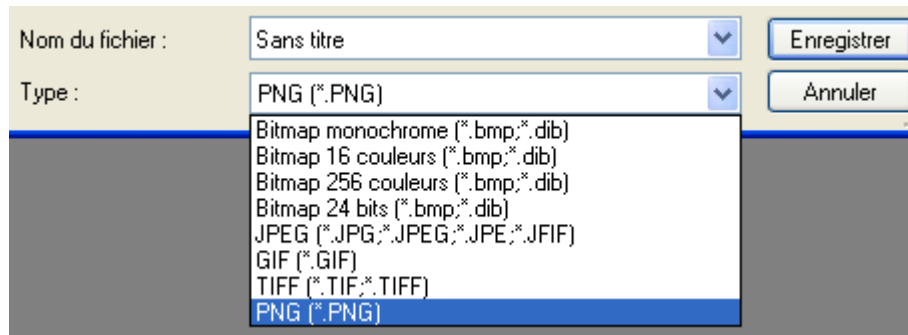
- [Différents formats d'images](#)
- [Insérer une image](#)
- [Q.C.M.](#)

Différents formats d'images

Savez-vous ce qu'est un format d'image ?

Quand vous avez une image entre les mains, vous avez la possibilité de l'enregistrer dans plusieurs "formats" différents. Le poids (en Ko) de l'image sera plus ou moins élevé selon le format choisi, et la qualité de l'image va changer.

Par exemple, le logiciel de dessin Paint (même si c'est loin d'être le meilleur) vous propose de choisir entre plusieurs formats lorsque vous enregistrez une image :



Certains formats sont plus adaptés que d'autres selon l'image (photo, dessin, image animée...). Notre but ici est de faire le tour des différents formats que l'on utilise sur le web, pour que vous les connaissiez et sachiez choisir celui qui convient le mieux à votre image. Rassurez-vous, il n'y a pas beaucoup de formats différents, ça ne sera donc pas bien long 😊

Toutes les images diffusées sur Internet ont un point commun : elles sont **compressées**. Cela veut dire que l'ordinateur fait des calculs pour qu'elles soient moins lourdes et donc plus rapides à charger.

Voici les formats d'images que l'on utilise sur le web :

- **JPEG** : le format JPEG est très répandu. Il est particulièrement adapté pour les photos, et c'est d'ailleurs souvent dans ce format-là qu'est l'image de votre fond d'écran 😊 Les images de type JPEG ont généralement l'extension ".jpg", mais aussi parfois ".jpeg" (ça revient au même). Voici un exemple d'image au format JPEG :



palmiers.jpg

- **PNG** : le format PNG est le plus récent de tous. Ce format est adapté à la plupart des graphiques (je serais tenté de dire "à tout ce qui n'est pas une photo"). L'avantage du PNG, c'est qu'il peut être rendu transparent, ce qui est très appréciable.
Le PNG existe en 2 versions :
 - **PNG 8 bits** : le PNG 8 bits est la version du PNG limitée à 256 couleurs. 256 couleurs c'est assez peu, quand on sait que le JPEG supporte plusieurs millions de couleurs... Mais ça suffit bien souvent pour des petits graphiques, comme par exemple celui-ci :



fleur.png (8 bits)

- **PNG 24 bits** : le PNG 24 bits est la version du PNG la plus évoluée, elle supporte plusieurs millions de couleurs (comme le JPEG). Quel intérêt d'utiliser le PNG 24 plutôt que le JPEG ? Pour la transparence ! Ca permet de créer de beaux effets de transparence facilement sur des éléments graphiques, notamment pour le design de votre site web. Malheureusement voilà, ce serait trop beau et il fallait qu'il y ait anguille sous roche : les versions un peu anciennes d'Internet Explorer (IE6 notamment) sont à la masse. Le PNG 24 bits n'est pas bien géré : IE 6 peut afficher l'image, mais n'affichera pas la transparence. Regardez cette image :



voiture.png (24 bits)

Regardez cette image une première fois sous Mozilla Firefox, vous allez voir que la transparence est correcte. Regardez ensuite l'image sous Internet Explorer 6 : pas de transparence, c'est assez moche. Internet Explorer 7 règle ce problème mais IE 6 reste toutefois assez répandu.

- **GIF** : c'est un format assez vieux, qui a été néanmoins très utilisé (et qui reste très utilisé par habitude). Aujourd'hui, le PNG est bien meilleur que le GIF : les images sont plus légères et la transparence est meilleure. Je vous recommande donc d'utiliser le PNG autant que possible. Le format GIF est limité à 256 couleurs (alors que le PNG peut aller jusqu'à plusieurs millions de couleurs). Si je vous parle du GIF, c'est qu'il conserve quand même un avantage que le PNG n'a pas : il peut être animé. Exemple :



manga.gif

Les autres formats non cités ici, comme le format BITMAP (*.bmp) sont à bannir car bien souvent ils ne sont pas compressés, donc trop gros, donc pas du tout adaptés au web.

Si on résume, voici quel format adopter en fonction de l'image que vous avez :

- **Une photo** (ou une image avec beaucoup de couleurs) : utilisez un JPEG.
- **Un graphique avec peu de couleurs** (moins de 256) : utilisez un PNG 8 bits si possible car le format est meilleur, sinon utilisez un GIF.
- **Une image animée** : utilisez un GIF animé.

Si vous voulez éviter des problèmes, prenez l'habitude d'enregistrer vos fichiers avec des noms en minuscules, sans espaces ni accents. Par exemple : *mon_image.png*
Vérifiez aussi que l'extension est en minuscules, car Paint a tendance à enregistrer l'extension en majuscules (mon_image.PNG).

Insérer une image

Allez, intéressons-nous maintenant au code XHTML 😊

Pour insérer une image, on doit utiliser la balise ``.

C'est une balise de type seule (comme `
`).

Elle peut prendre plusieurs attributs, et 2 d'entre eux sont indispensables :

- **src** : il permet d'indiquer où se trouve l'image que l'on veut insérer. Vous pouvez soit mettre un chemin en absolu (ex. : `"http://www.site.com/fleur.png"`), soit mettre le chemin en relatif (ce qu'on fait le plus souvent). Ainsi, si votre image est dans un sous-dossier "images" vous devrez taper :
`src="images/fleur.png"`
- **alt** : cela signifie "texte alternatif". On doit **toujours** indiquer un texte alternatif à l'image, c'est-à-dire un court texte qui décrit ce que contient l'image. Ce texte sera affiché à la place de l'image si celle-ci ne peut pas être téléchargée (ça arrive), ou sur les navigateurs de personnes handicapées (non-voyants) qui ne peuvent malheureusement pas "voir" l'image. Pour la fleur, on mettrait par exemple :
`alt="Une fleur"`
Je suis conscient que cela doit vous paraître barbant de mettre un texte alternatif, surtout que ça ne vous semble pas à priori "utile", mais il faut absolument que vous le fassiez. Si vous ne le faites pas, votre page ne sera plus une page XHTML "valide" et votre site sera détecté comme non conforme aux normes.

Voici un exemple d'insertion d'image :

Code : HTML

```
<p>
  Voici une photo que j'ai prise lors de mes dernières vacances à Hawaii :
  
</p>
```

[Essayer !](#)

Bref, l'insertion d'image est quelque chose de très facile pour peu qu'on sache indiquer où se trouve l'image avec un chemin relatif 😊

La plus grosse "difficulté" (si on peut appeler ça une difficulté) consistait à choisir le bon format d'image. Ici, c'est une photo donc c'est évidemment le format JPEG qu'on a utilisé.

Évitez à tout prix les accents, majuscules et espaces dans vos noms de fichiers et de dossiers. Voici un chemin qui va poser problème :

`"Images du site/Image tout bête.jpg"`

Il faudrait supprimer les espaces (ou les remplacer par le symbole "_"), supprimer les accents et tout mettre en minuscules comme ceci :

`"images_du_site/image_toute_bete.jpg"`

Sachez donc que si votre image ne s'affiche pas, c'est très certainement parce que le chemin est incorrect !

Simplifiez au maximum vos noms de fichiers et de dossiers et tout ira bien 😊

Notez aussi que les images se mettent obligatoirement à l'intérieur d'un paragraphe (`<p></p>`). Si vous ne le faites pas, comme pour "alt" la page s'affichera peut-être correctement mais elle ne sera alors plus valide.

Une bulle d'aide

L'attribut fait pour afficher une bulle d'aide est le même que pour les liens, c'est title. Cet attribut est facultatif (contrairement à "alt").

Voici ce que ça donne :

Code : HTML

```
<p>
  Voici une photo que j'ai prise lors de mes dernières vacances à Hawaii :
  
```

[Essayer !](#)

Image cliquable

Comme le texte, une image peut très bien servir de lien. Au lieu de mettre du texte entre les balises <a>, vous pouvez très bien mettre une balise !

Par exemple :

Code : HTML

```
<p>
  Vous souhaitez vous rendre vers un endroit magique ? Rien de plus simple
  <a href="http://www.siteduzero.com">
```

[Essayer !](#)

L'ennui, c'est qu'un cadre bleu (ou violet) bien moche s'affiche autour de votre image cliquable. Heureusement, on va pouvoir "enlever" ce cadre grâce à CSS.

Vous aimeriez bien savoir vous servir de ce fameux "CSS" depuis le temps que je vous en dis tant de bien, non ? On y arrive ! 😊

Q.C.M.

Lequel de ces formats d'image n'est pas à utiliser sur Internet ?

- ☐ png
- ☐ bmp
- ☐ jpeg

Lequel de ces formats ne supporte pas la transparence ?

- ☐ gif
- ☐ png
- ☐ jpeg

Quel attribut permet d'indiquer où se trouve l'image à insérer ?

- ☐ title
- ☐ src
- ☐ alt

Quel attribut permet d'afficher une bulle d'aide ?

- ☐ title
- ☐ src
- ☐ alt

Correction !

[Statistiques de réponses au QCM](#)

Pitié c'est moche ! Mon texte est tout triste, sans couleurs, sans effets particuliers, je ne peux pas centrer les images ni les placer où je veux sur ma page, et je te parle même pas de l'immonde cadre bleu qui se met autour des images cliquables...

Bref, ma page web est MOCHE, combien de temps ça va durer encore ???!

Rassurez-vous, rassurez-vous les amis, c'est fini 😊

Non, le tutoriel n'est pas terminé, mais je viens de finir de vous apprendre toutes les bases du XHTML (la partie I est terminée), et maintenant nous allons pouvoir introduire le CSS dans le chapitre suivant (on entre dans la partie II).

Si vous voulez, le XHTML nous a permis de construire les murs de notre maison, et le CSS c'est la peinture qui va nous permettre d'égayer tout ça 😊

Dès que vous vous sentez prêts, vous pouvez vous rendre au chapitre suivant 😊