

INITIATION HTML - CSS

BALISES DE TYPE MÉDIAS

BALISES DE TYPE MÉDIAS

1 - L'élément `<img>`

(ou *HTML Image Element* en anglais)

Il représente une image du document.

Les navigateurs n'affichent pas toujours l'image référencée par l'élément. C'est notamment le cas pour les navigateurs non-graphiques (regroupant par exemple ceux utilisés par les personnes souffrant d'une déficience visuelle), ou si l'utilisateur choisit de ne pas afficher les images, ou si le navigateur ne peut afficher l'image parce qu'elle est invalide ou que son format n'est pas supporté. Dans ces situations, le navigateur peut remplacer l'image par le texte défini dans l'attribut **alt** de l'élément.

- Type de balise : inline.
- Type de contenu : image.
- Doit posséder une balise initiale, ne doit pas avoir de balise finale.

```

```

1.1 - Les attributs de la balise image

1.1.1 - Attribut `src`

C'est l'URL de l'image, cet attribut est obligatoire pour l'élément `<img>`. Il est rédigé de la même manière que pour les liens.

1.1.2 - Attribut `alt`

Cet attribut définit le texte alternatif décrivant l'image.

Il est obligatoire.

Il est important si l'URL de l'image est incorrecte, si l'image n'est pas dans un format supporté ou jusqu'à ce que l'image soit téléchargée. Ou pour les navigateurs qui ne lisent pas les images (exemple pour les mal voyants).

C'est aussi un moyen de renseigner les moteurs de recherche pour le référencement naturel.

L'attribut `alt` doit indiquer, de façon concise, le contenu de l'image et sa fonction si elle en a une.

1.1.3 - Attribut `title`

Cet attribut permet d’afficher un texte dans une bulle au passage de la souris sur l’image : c’est un renseignement complémentaire, qui n’a pas le but de décrire l’image comme la balise `alt`.

1.1.4 - Attribut `width`

Définit la largeur de l’image en pixel.

1.1.5 - Attribut `height`

Définit la hauteur de l’image en pixel.

Les attributs Width et height ne sont pas obligatoire mais il est fortement conseillé de le faire pour la performance de l’affichage de vos pages, cela évite au navigateur de devoir calculer la taille de l’image à afficher.

1.2 - Optimisation des images

Pour mettre une image dans une page internet, il est préférable de l'optimiser pour accélérer le temps de chargement.

Imaginez un site de photographe ou les images feraient 1Mo à 2Mo par photo.

Plusieurs questions sont à se poser :

1. Qu'elle est la taille maximale en largeur des mes images sur le site?
2. Quel sera la taille d'affichage de cette image?
3. Est-ce que je donne la possibilité aux Internauts de cliquer sur l'image pour en avoir une vue agrandie?
4. Est-elle une image décorative? ou de contenu?

Réponse aux points 1. 2. 3 :

Tout dépend de votre gabarit et des possibilités d'affichage que vous offrirez.

Si vous avez des images à afficher sur la pleine largeur de votre contenu : optimisez vos images sur cette largeur.

Si vous avez des images qui seront prévues pour une galerie, il vous faudra créer la vue miniature et la vue agrandie (qui elle sera peut être plus grande que les images à afficher dans votre contenu).

Donc soit vous optez pour une règle sur tous le site, voir deux. Soit vous procéderez au cas par cas.

Sachez que le traitement pour les galeries d'image sur les CMS (Content Management System) peuvent être gérés automatiquement.

Réponse au point 4 :

Il vous faudra toujours vous poser cette question lorsque vous serez amenés à traiter une image :

Est-elle décorative? ou fait-elle partie de mon contenu?

Si elle fait partie de votre contenu : aucun doute : vous l'appellez dans votre code HTML.

Si c'est une image décorative : un fond pour votre site, le logo de votre société, un motif de papier peint, etc.. vous la réserverez au CSS qui lui gèrera sa position et sa taille.

Ne polluez pas votre code HTML d'éléments décoratifs : rappelez-vous : on sépare le fond de la forme.

Caractéristiques d'une image pour le web :

Votre image doit donc être optimisée à 72dpi qui est l'affichage des écrans d'ordinateurs.

Elle doit aussi être à la taille cible en pixels que vous aurez choisi de l'afficher.

Pour ce faire vous pouvez utiliser une foule de logiciels tels que GIMP, Photoshop, etc..

Les formats d'images les plus souvent acceptés par les navigateur (entre autre par Gecko) sont :

- JPEG ;
- GIF, y compris les GIFs animés ;
- PNG ;
- APNG ;
- SVG ;
- BMP ;
- BMP ICO ;
- PNG ICO.

Source :

<https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/img>

2 - L'élément <figure>

L'élément HTML `<figure>` représente un contenu indépendant, habituellement accompagné d'une légende grâce à l'élément `<figcaption>`.

Il est normalement référencé de manière unique. Bien qu'il soit en lien avec le contenu principal, sa position est indépendante du contenu principal du document. C'est souvent une image, une illustration, un diagramme, un fragment de code ou un schéma dont il est fait référence dans le texte principal mais qui peut être utilisé sur une autre page ou dans une annexe sans que cela affecte le contenu principal.

Note :

- Étant une racine de sectionnement, le contenu de l'élément `<figure>` est exclu du plan général du document.
- Une légende peut être associée avec l'élément `<figure>` en insérant un élément `<figcaption>` à l'intérieur (en premier ou dernier enfant).

Plus d'infos :

<https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/figure>

3 - L'élément `<figcaption>`

L'élément HTML `<figcaption>` permet d'indiquer un sous-titre, ou encore une légende, associé à une figure, ou à une illustration, représentée par l'élément `<figure>` qui est son premier parent.

Ceci implique que `<figcaption>` peut être le premier ou le dernier des éléments inclus dans un block `<figure>`. L'élément `<figcaption>` est optionnel.

Plus d'infos :

<https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/figcaption>