

Bill Sanders



HTML5

pour le webdesign



Conception

Mise en œuvre des CSS3

Intégration des médias

Développement JavaScript

DUNOD



SMASHING
MAGAZINE



HTML5

pour le Webdesign

Conception
Mise en œuvre des CSS3
Intégration des médias
Développement JavaScript

Bill Sanders

جامعة أمحمد بوقرة - بومرداس
Université M'hamed Bougara - Boumerdes

المكتبة الجامعية

رقم: 004-43/SAN

1exp.

جامعة أمحمد بوقرة - بومرداس
Université M'hamed Bougara - Boumerdes

المكتبة الجامعية

رقم الجرد: 004-43/SAN

DUNOD

Table des matières

Introduction	1
À propos de l'auteur	5
Remerciements	7

Première partie – Le langage du Web

Chapitre 1 – Introduction à HTML5	11
1.1 Utilisation des balises	11
1.1.1 Incorporation des nouveaux éléments HTML5	13
1.1.2 Utilisation des balises des versions précédentes de HTML	16
1.1.3 Renoncement ou remplacement des balises abandonnées	20
1.2 Choix d'un navigateur pour interpréter HTML5	21
1.2.1 Mozilla FireFox	22
1.2.2 Google Chrome	23
1.2.3 Opera	24
1.2.4 Apple Safari	26
1.2.5 Microsoft Internet Explorer 9	27
1.2.6 Prévisualisation d'affichages différents	27
1.3 À vous de jouer !	28

Chapitre 2 – Balises HTML5	31
2.1 Analyse syntaxique du code	32
2.1.1 HTML5 et les fichiers connexes	32
2.1.2 Fichiers fonctionnant avec le Web	35
2.2 Fonctionnement des balises	35
2.2.1 Balise HTML de base	36
2.2.2 Description de la page avec des balises	36
2.2.3 Identification des parties d'une balise	38
2.2.4 Rôle de la balise de commentaire	40
2.3 Balises imbriquées	43
2.4 À vous de jouer !	45
Chapitre 3 – Balises de texte et un peu de CSS3	47
3.1 Principes de base	47
3.1.1 Un peu plus d'organisation	49
3.1.2 Réfléchir à la structure	50
3.2 Renforcement de la structure HTML5	53
3.3 Ajout de style à un texte à l'aide de CSS3	56
3.3.1 Stylage des éléments HTML5 avec des propriétés CSS3	56
3.3.2 Création de classes et d'ID CSS3	64
3.4 À vous de jouer !	68
Chapitre 4 – Valeurs des couleurs	69
4.1 Couleur RGB	69
4.1.1 Utilisation des noms	70
4.1.2 Pourcentages RGB et HSL	71
4.1.3 Paramétrage RGB avec des entiers décimaux	74
4.1.4 Paramétrage avec des valeurs hexadécimales	75
4.2 Ajout de transparence à la couleur	78
4.3 Création d'un modèle de couleurs	80
4.3.1 À partir d'une couleur de base	81
4.3.2 À partir d'une image	81
4.4 Intégration de la palette de couleurs à la page Web	82

4.5	À vous de jouer !	84
-----	-------------------------	----

Deuxième partie – Conception de pages et de sites Web

Chapitre 5 – Organisation de la page	89
5.1 Sommet d'un document HTML5	89
5.1.1 Définition de la base de référence	90
5.1.2 Description du site avec des métadonnées	91
5.1.3 Savoir quand on a besoin d'un script	93
5.2 Utiliser les sections dans sa conception	95
5.3 Organisation des contenus	98
5.3.1 Paragraphes, divisions et listes	99
5.3.2 Regroupement sans fracture	103
5.3.3 Figures et légendes	105
5.4 Organisation des fichiers	107
5.4.1 Organisation et référencement des images	107
5.4.2 Référence absolue	108
5.4.3 Référence relative	108
5.5 À vous de jouer !	111
Chapitre 6 – Affichage des données dans des tableaux	113
6.1 Propriétés de tableaux CSS3 pour HTML5	113
6.2 Tableaux et données tabulaires	116
6.2.1 Bases d'un tableau	117
6.3 Stylage d'un tableau	118
6.3.1 Ajout de bordures avec CSS3	118
6.3.2 Mise en évidence des données avec des couleurs de fond	120
6.4 Tableaux complexes	123
6.4.1 Utilisation des attributs <code>rowspan</code> et <code>colspan</code>	123
6.4.2 Mise en pratique dans des tableaux	125
6.5 À vous de jouer !	128

Chapitre 7 – Tout sur les liens	131
7.1 L'élément Link et ses principaux attributs	131
7.1.1 Feuilles de styles alternatives	132
7.1.2 Icônes de liens	135
7.1.3 Préchargement	135
7.1.4 Autres attributs link	137
7.2 Liens de pages	137
7.2.1 Attribut rel en détail	137
7.2.2 Ancres de page et ID	141
7.2.3 Target	144
7.3 Utilisation des iframes	145
7.3.1 Imbrication de pages Web	146
7.4 À vous de jouer !	148
 Chapitre 8 – Stratégies de navigation	 151
8.1 Concepts de navigation Web	151
8.1.1 Navigation de concepteur et navigation d'utilisateur	152
8.1.2 Navigation globale	153
8.1.3 Menus déroulants et navigation globale	157
8.2 Utilisation de JavaScript pour appeler une page liée	160
8.3 Maintenir la cohérence	162
8.3.1 Navigation verticale et horizontale	163
8.3.2 Application de pseudo-classes CSS3	164
8.3.3 Mécanisme HTML5 de la navigation verticale	165
8.3.4 Utilisation d'icônes pour la navigation	168
8.4 Sites à page Web unique avec des Iframes	169
8.4.1 Lien vers une image	170
8.4.2 Réalisation et utilisation d'icônes servant de vignettes	170
8.4.3 Utilisation d'iframes sur des terminaux mobiles	173
8.5 À vous de jouer !	174

Troisième partie – Multimédia : images, sons et vidéos

Chapitre 9 – Images	177
9.1 Introduction aux fichiers image HTML5	177
9.1.1 Les formats et les pixels ont de l'importance	178
9.1.2 Préservation des calques dans les images Web	180
9.2 Tailles des fichiers graphiques	182
9.2.1 Utilisation d'applications graphiques pour modifier la taille des fichiers image	184
9.3 Placement des images et création de pages Web flexibles	191
9.3.1 Placement des images avec l'attribut align	191
9.3.2 Taille d'image flexible avec un peu de JavaScript	193
9.3.3 Application pour les fichiers SVG dynamiques à partir de fichiers CS5 Adobe Illustrator	196
9.4 À vous de jouer !	199
Chapitre 10 – Son	201
10.1 Introduction à la gestion des contenus audio en HTML5	201
10.1.1 Autoplay	202
10.1.2 Controls	202
10.1.3 Preload	203
10.1.4 Boucle	205
10.2 Prise en charge de l'audio par les navigateurs	205
10.3 Source à la rescousse : plan B	206
10.3.1 Attribut type	206
10.3.2 Paramètre codec du type de la source	207
10.4 Création de fichiers audio	208
10.4.1 Enregistreur de son de Windows 7	208
10.5 Effets sonores	210
10.5.1 Sons de transition	211
10.5.2 Intégration d'effets sonores à une page Web	212
10.6 À vous de jouer !	215
Chapitre 11 – Vidéo	217
11.1 Création d'une page HTML5 avec de la vidéo	218

11.2	Compatibilité vidéo des navigateurs	221
11.2.1	Conversion de fichiers WebM avec Miro Video Converter	222
11.2.2	Conversion au format 3GP avec Adobe Media Encoder CS5	222
11.3	Création de vidéos pour le Web	225
11.3.1	Webcams	225
11.3.2	Petits caméscopes	226
11.3.3	Caméscopes standard	226
11.3.4	Logiciels de capture vidéo	227
11.4	Attributs des balises video et source	228
11.4.1	Src	228
11.4.2	Poster	229
11.4.3	Preload	230
11.4.4	Loop	230
11.4.5	Autoplay	231
11.4.6	Controls	231
11.4.7	Width et Height	232
11.5	À vous de jouer !	233

Quatrième partie – Balises HTML5 dynamiques et un soupçon de JavaScript

Chapitre 12 – Introduction à JavaScript	237
12.1 Insertion de JavaScript dans des pages HTML5	237
12.1.1 JavaScript dans des fichiers externes	238
12.1.2 Fonctions	239
12.1.3 Gestionnaires d'événements	240
12.2 Utilisation du DOM	243
12.2.1 Fonctionnement du DOM avec les pages et JavaScript	244
12.2.2 Les éléments HTML5 et le DOM	246
12.3 Stockage des valeurs temporaires	248
12.3.1 Variables	248
12.3.2 Tableaux	252
12.3.3 Objets	253
12.4 À vous de jouer !	256

Chapitre 13 – Amélioration des sites avec les canvas	259
13.1 Introduction à canvas	260
13.1.1 Implémentation d'un simple canvas	262
13.1.2 Images et ombres dans les canvas	269
13.2 Création de dessins complexes avec des canvas	274
13.2.1 Lignes et mouvement	276
13.2.2 Courbes	280
13.3 À vous de jouer !	286
Chapitre 14 – Ajout de formulaires	289
14.1 Ajout d'un formulaire	289
14.1.1 Attributs généraux d'un formulaire	291
14.1.2 Le formulaire comme partie du DOM	296
14.2 Les différentes sortes de saisie	298
14.2.1 L'attribut list, le type URL et les datalist	299
14.2.2 Boutons radio et cases à cocher : éléments de saisie faciles à sélectionner	303
14.2.3 Sélectionneur de date	307
14.3 À vous de jouer !	309
Chapitre 15 – Incorporation d'objets et stockage d'informations	311
15.1 Geolocation	311
15.1.1 Trouver la latitude et la longitude	312
15.1.2 Récupération de la carte	313
15.1.3 Exploitation des propriétés de l'objet geolocation et du plug-in Google Earth	316
15.2 Stockage en HTML5	317
15.2.1 Stockage de session	318
15.2.2 Stockage local	321
15.3 Ajout et ajustement d'objet sur des pages Web HTML5	325
15.3.1 Ajout d'un objet	326
15.3.2 Ajustement des objets	327
15.4 À vous de jouer !	328
Index	329

HTML5

pour le webdesign

Conception • Mise en œuvre des CSS3

• Intégration des médias • Développement JavaScript

Ce livre est destiné aux webdesigners, et plus largement à toute personne impliquée dans la conception et le développement d'un site Web ou d'une application, sur tout type de plateforme, fixe ou nomade. Il présente, à travers quatre grandes parties, **les fondamentaux du HTML5 et de sa mise en œuvre** :

- **Le langage du Web.** Rappels sur le HTML, la conception d'un site en HTML et la mise en forme avec les feuilles de styles CSS3, présentation des nouvelles balises du HTML5 et des navigateurs compatibles sur les différents systèmes d'exploitation, gestion des couleurs en CSS3...
- **Pages, sites et conception.** Organisation d'un document HTML5 et des fichiers d'un site Web, affichage des données dans des tableaux CSS3 pour HTML5, création de liens et imbrication de pages Web, scénarisation et navigation Web...
- **Multimédia.** Gestion des fichiers images, son et vidéo : spécificités des fichiers images, placement des images et création de pages Web flexibles, création de contenus audio et vidéo, prise en charge par les navigateurs, balises et gestion en HTML5...
- **Fonctions avancées.** Introduction à JavaScript, intégration de dessins avec Canvas, ajout de formulaires, incorporation d'objets et stockage d'information, mise en œuvre de solutions de géolocalisation...

Très appliqué, l'ouvrage est ponctué de nombreux exemples dont le lecteur retrouvera les fichiers en accès réservé sur www.dunod.com.

BILL SANDERS

est l'un des enseignants fondateurs de l'Université de développement et de conception Web multimédia d'Hartford. Il y enseigne notamment le HTML5, la conception d'interface et d'information, CSS3, la vidéo en streaming, Flash... Il est l'auteur de nombreux ouvrages sur le développement Web.

Traduit de l'anglais
par Dominique Maniez



9 782100 580163
6963565

