

41
web design

web



CD OFFERT ▶▶▶ Jetez un oeil à l'intérieur...

Près de 1 h 30 de tutoriels vidéo,
20 photos Fotolia, thèmes, composants,
sons, fichiers d'exercice...

design

Le magazine des passionnés et des pros

du Web

HTML5 / JQUERY
CSS3 / NOTEPAD
JS / WORDPRESS
DREAMWEAVER
FLASH
PHOTOSHOP
PHP / MYSQL
GOOGLE MAPS API

EFFETS CSS AVANCÉS

APPLIQUEZ LES RÈGLES ESTHÉTIQUES
OBTENEZ DES PAGES STYLÉES

RUBANS TEXTE EN TILT-SHIFT
TRANSPARENCE
BOX SHADOW
DÉGRADÉS
EFFETS 3D
TEXTE EN ANAGLYPHE
INFOBULLES
COINS ARRONDIS



ADOBE SHADOW

Contrôlez votre design
sur les terminaux mobiles
avec ce logiciel intelligent



TAXONOMIES WORDPRESS

Personnalisez la
navigation dans les
catégories de votre blog

CAHIER SPÉCIAL
DÉVELOPPEURS
14
pages de
tutoriels

PRÊT POUR LE WEB HD ?

L'iPad soulève des questions sur la HD
Enquête sur l'écran Retina haute résolution

NUMÉRO DOUBLE

RÉSEAUX

Un flux Twitter
en infobulle
avec jQuery





l'école des métiers numériques

GRAPHISME

WEB VIDEO

« **Chef de projet multimédia** »

titre certifié par l'état niveau II

J.O du 21/07/2009

« **Directeur de projets en édition et communication numériques** »

titre certifié par l'état niveau I

J.O du 21/07/2009

Journées Portes Ouvertes :

11 juillet - 21 juillet

de 10h à 18h

Formations Post Bac en 3 ans / 3^e Cycles / Alternance

IESA multimedia - 5 rue Saint-Augustin-75002-Paris | 01 42 86 57 06 | www.iesamultimedia.com

Bienvenue dans ce numéro

LA MISSION DE WEBDESIGN

Être une voix compréhensible et inspirante pour tous les Webdesigners, offrant les informations les plus récentes et des techniques vitales.

Voici venir CSS3



e CSS est un standard qui, bien qu'il soit inextricablement lié au HTML, existe uniquement pour séparer la présentation et le contenu. Grâce à lui, nous pouvons mieux contrôler la façon dont les divers moteurs de rendu des navigateurs affichent nos pages, et aussi appliquer des règles de l'esthétique de manière plus sémantique. Avec l'arrivée du CSS3 et des nouveautés qu'il apporte, ces capacités de rendu ont été grandement améliorées pour pouvoir gérer des effets ornementaux passionnants. Cela valait donc la peine de lui consacrer un dossier lui aussi passionnant.

Développeurs, vous n'avez pas non plus été oubliés ! Web Design magazine s'est penché sur la façon dont votre site peut s'adapter non seulement à la taille de la fenêtre du navigateur, mais aussi à ses capacités - une

préoccupation importante dans un marché des navigateurs qui voit l'introduction de nouvelles fonctionnalités expérimentales à un rythme sans précédent. Bon Webdesign et bon Web développement.

Bertrand Audouy



À la une

Le challenge actuel est d'arriver à fournir une expérience vidéo de qualité constante sur un nombre de plus en plus grand d'appareils Flash et HTML5.

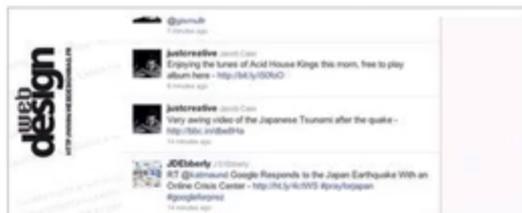
Ashraf Al-Karmi, directeur de la gestion de produits chez Brightcove. Page 6



Cascading Style Sheets ("feuilles de styles en cascade") est un langage qui fait aujourd'hui partie intégrante de la vie des Webdesigners.



Suivez-nous sur Twitter pour écouter nos conversations @webdesignmag



Visitez notre portail pour plus d'infos webdesignmag.fr



SOMMAIRE

Nouveautés, techniques et inspiration pour les Webdesigners

Discutez avec l'équipe et les autres lecteurs des nouvelles technologies, tendances et techniques :

mail@webdesignmag.fr WebDesignMag www.webdesignmag.fr

Ce qui vous attend

- 18** Lightbox
Une galerie de sites web épatants
- 24** Profile
Stinkdigital
Un pavé dans la mare
- 34** Blog beautiful
Des blogs naturels
Six blogs d'agences créatives
- 36** Dossier
Effets CSS avancés
Une série d'astuces pratiques
- 44** Design Diary
Demodern
Accompagner le cycle de développement

EFFETS CSS AVANCÉS

36

- Appliquez les règles esthétiques
- Obtenez des pages stylées
- Découvrez une série d'astuces



95

Style relic

BBC Sport multiplie les versions



24

Pro file

Rencontre avec les créatifs de Stinkdigital

<header>

Les sujets les plus tendance provenant du monde entier !

- 6** Comment:
Ashraf Al Karmi
La vidéo HTML5
- 8** News
Adobe et Shadow : design sur mobiles
Adobe CS6 : premières impressions
Prêts pour un Web en HD ?
- 16** Webkit
Meublez votre studio avec des gadgets



44

Design diary

Demodern et développement



22

Lightbox

Synthview, une nouvelle police originale

Sur le CD

98 Récupérez les goodies de votre CD!

20 photos : offertes par Fotolia

- Des goodies
- Près de 1 h 30 de vidéos de formation HTML5, CSS3, jQuery et Action Script
- Les fichiers d'exercice



<tutoriels>

Des gourous vous guident pas à pas à travers les techniques du Web

- 48 **Localiser vos visiteurs avec Google Maps**
Déterminez la localisation de vos visiteurs et utilisez ces données intelligemment dans vos applications.
- 52 **Réaliser un flux Twitter en infobulle avec jQuery**
Obtenez les dernières mises à jour sur des sujets spécifiques en un clic avec cette technique simple utilisant jQuery.
- 56 **Adapter un thème WordPress au multi-écrans**
Ne vous est-il jamais arrivé de trouver un thème WP qui vous plaît puis de découvrir qu'il est laid sur un smartphone ?
- 62 **Construire un diaporama avec jQuery**
Produisez un effet maximum sur n'importe quel appareil avec vos images grâce à un diaporama Responsive design.



48 **Google Maps**
Localiser vos visiteurs



52 **Twitter**
Réaliser un flux Twitter en infobulle



56 **WordPress**
Adapter un thème au multiécran



62 **jQuery**
Construire un diaporama Responsive

<industry>

Vous montrer le meilleur des tendances

- 66 **Web workshop**
Recréez les sites les plus à la pointe
- 72 **Design Cloud**
Des arrière-plans bien larges
- 92 **E-commerce**
Quelle plateforme choisir pour votre e-shop ?
- 94 **Portfolio**
Des travaux de freelances
- 95 **Style relic**
BBC Sport

**S'ABONNER
OU ACHETER
UN NUMÉRO EN LIGNE**
www.shop.oracom.fr

DES OFFRES SPÉCIALES
TOUTE L'ANNÉE !

web developer;

NOUVEAU !
15 pages dédiées aux développeurs
avec un dossier spécial et des tutoriels



76 **Dossier
MODERNIZR 2.5**

Découvrez comment cette mise à jour de la bibliothèque open source JS s'adapte à la conception de sites Web ultraflexibles.

82 **Concevoir des applis pour Android avec PhoneGap (1^{ère} partie)**
Développez des applications mobiles natives pour les appareils Android.

86 **Exécuter des threads JavaScript avec Web Workers (1^{ère} partie)**
Familiarisez-vous avec l'API Web Workers et maximisez la puissance de traitement.

La vidéo HTML5

Ashraf est directeur de la gestion de produits chez Brightcove, fournisseur mondial de services de gestion de contenu dans le cloud. Il a auparavant été employé par Nokia et Motorola, chez qui il a travaillé sur de la vidéo numérique, des fonctionnalités de sécurité et des applis Web.



Ashraf Al-Karmi

La vidéo HTML5 peut-elle arrondir les angles et dominer le secteur mobile ?

Sil les développeurs, les marques et les diffuseurs souhaitent proposer un contenu vidéo à un public le plus large possible, il ne leur suffit plus de publier sur un site. Le challenge actuel est d'arriver à fournir une expérience vidéo de qualité constante sur un nombre de plus en plus grand d'appareils Flash et HTML5.

La vidéo HTML5 est capitale pour arriver à atteindre les personnes toujours plus nombreuses se servant d'appareils iOS ou Android. Lorsque l'iPad a débarqué en 2010, les éditeurs numériques se sont précipités pour essayer de trouver comment proposer leur contenu vidéo sur le nouvel appareil grand public à la mode. Le fait que le HTML5 soit compatible avec de nombreuses plateformes et de nombreux appareils reste un bon argument en faveur de son utilisation, et les développeurs se tournent vers lui pour atteindre, de la manière la plus simple qui soit, des internautes utilisant de nombreux appareils différents.

De plus, Adobe ayant récemment déclaré se tourner vers le HTML5 pour le futur de la vidéo mobile et cesser le développement de Flash pour navigateurs mobiles, HTML5 se révèle être, plus que jamais, l'avenir de la vidéo en ligne. L'espoir que représente le HTML5 réside dans la notion que la vidéo est maintenant considérée comme un élément central du contenu Web, et qu'elle est exprimée comme telle sous forme de langage de balisage d'hypertexte.

Son objectif final est d'améliorer l'interopérabilité des sites Web. Avec la normalisation de la syntaxe de la balise HTML5 vidéo dans l'ensemble des navigateurs, les éditeurs pourront aussi, dans n'importe quel navigateur, simplifier et standardiser la lecture. En théorie, le HTML5 augure de grandes choses pour les développeurs ainsi que pour les éditeurs de contenu. Déjà, il vise à réduire la fragmentation des applications spécifiques à certains appareils ou à certains systèmes d'exploitation en rendant le Web mobile évolutif pour la totalité des plateformes et appareils différents qui existent. De plus, en ayant une lecture de vidéo ouverte et basée sur les standards, plus besoin de télécharger ou de mettre à jour des extensions propriétaires, et, sans la nécessité d'avoir une extension lors de la mise en route, les vidéos en deviennent plus rapides.

Pour le moment, c'est toutefois loin d'être une panacée. En ce qui concerne la maturité et la robustesse des fonctionnalités interactives, le HTML5 n'en est encore qu'à ses débuts. Le challenge d'aujourd'hui, c'est que la vidéo HTML5 ne se focalise que sur une fonction : la lecture. Celle-ci est incontestablement la base des bonnes expériences vidéo, mais les

éditeurs veulent qu'elles soient plus complètes : lecteurs particuliers, listes de lecture, publicité, analyse, profilage de l'audience, appels à l'action et protection du contenu. Pour l'instant, pour être opérationnelles dans un environnement HTML5, ces fonctionnalités plus avancées doivent être entièrement refaites.

Cependant, même une lecture vidéo complètement unifiée n'est pas garantie avec le HTML5. Les nouvelles recherches que nous avons effectuées chez Brightcove ont révélé des incompatibilités avec certains appareils qui pourraient entraver l'expérience utilisateur que vous fournissez, et compromettre votre publicité vidéo et vos analyses.

Nos recherches ont révélé que les consommateurs accèdent à de la vidéo HTML5 par presque vingt versions différentes des systèmes iOS et Android, que cela rend la lecture moins fiable et crée des différences en matière de publicité et d'analyses. La balise HTML5 vidéo est prise en charge dans la totalité des navigateurs principaux, et elle n'est au final qu'un élément HTML pouvant être mis en forme grâce au CSS2 et au JavaScript. Les faits indiquent cependant qu'un lecteur vidéo utilisant cette balise doit prendre en compte de grandes divergences dans le fonctionnement de la lecture.

Il se trouve qu'une grande partie du public potentiel ne pourra peut-être pas lire de vidéo du tout à cause de la fragmentation des systèmes d'exploitation.

Les fonctionnalités basiques comme la lecture ou la pause ne se lancent pas au même moment ou pour la même raison selon l'appareil utilisé et la version d'iOS ou Android. De plus, certaines propriétés comme le temps et la mise en mémoire tampon varient et, une fois la vidéo finie, certains navigateurs annoncent qu'elle a été mise en pause et qu'elle s'est arrêtée tandis que d'autres disent le contraire.

Pourquoi tout cela importe-t-il ? Les lecteurs vidéo utilisant la balise HTML vidéo doivent fournir un environnement stable aux analyses, autrement on risque de sacrifier des possibilités en matière de publicité. Mais nos résultats mettent en évidence de grandes variations dans l'expérience qu'ont les utilisateurs finaux de la vidéo, et peu de développeurs Web et d'organisations sont probablement au courant de ces différences.

La vidéo sur des appareils compatibles avec le HTML5 deviendra de plus en plus complexe tandis que la distribution des systèmes d'exploitation et des navigateurs se fragmentera davantage.



Matière brute pour œuvres d'art.

Libérez votre créativité !



Vincent V
GRAPHISTE

shutterstock[™]

Libérez votre créativité avec Shutterstock !

Une collection de 19 millions d'images de haute qualité à votre disposition.

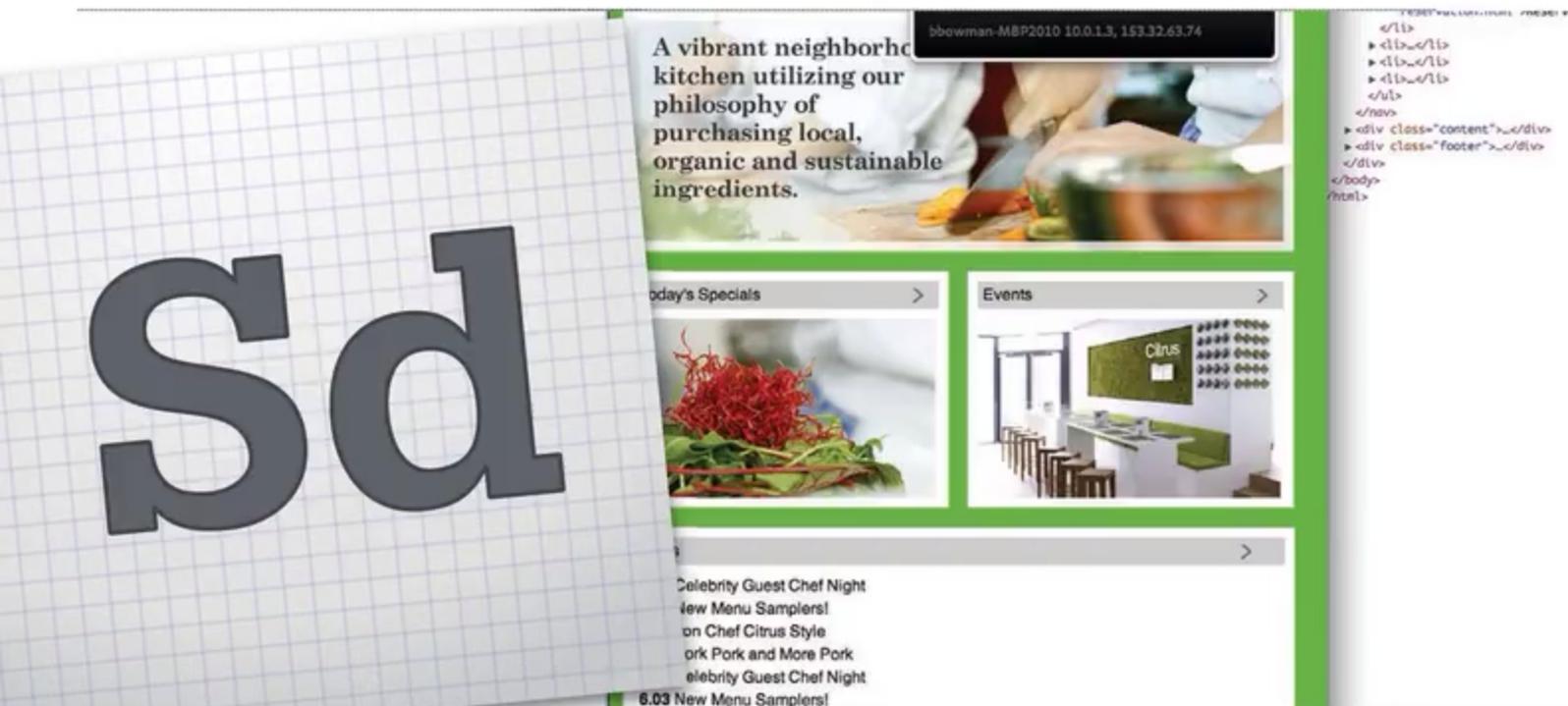
Choisissez le forfait le plus adapté à vos besoins et commencez à créer aujourd'hui !

www.shutterstock.com

Les derniers sujets à la mode du monde du Webdesign

Si vous avez un projet créatif, un nouveau produit Web ou une super nouvelle, tweetez-le-nous

@webdesignmag



Adobe Shadow

Contrôler ce que donne notre design sur de nombreux appareils mobiles est désormais beaucoup plus facile grâce à ce nouveau logiciel intelligent.

Le Web n'est aujourd'hui plus réservé aux ordinateurs de bureau. Les smartphones et les tablettes font désormais partie d'Internet et les designers et les développeurs ne peuvent plus se contenter de faire uniquement des sites pour ordinateurs de bureau. Les plateformes Android et iOS font tourner des millions de tablettes et de smartphones et proposent une nouvelle version du Web ; bien évidemment cela veut dire que faire ses tests dans les résolutions et les navigateurs les plus courants ne suffit plus. Les appareils mobiles apportent de nouvelles

résolutions et, de plus, permettent d'avoir deux orientations, portrait et paysage. Il est plus important et plus compliqué que jamais d'effectuer ses tests sur la totalité des plateformes existantes.

Adobe et la communauté du Webdesign sont de très bons amis depuis longtemps et ce n'est pas pour rien. Adobe Shadow est le dernier venu dans la panoplie d'outils qui est à disposition des designers numériques.

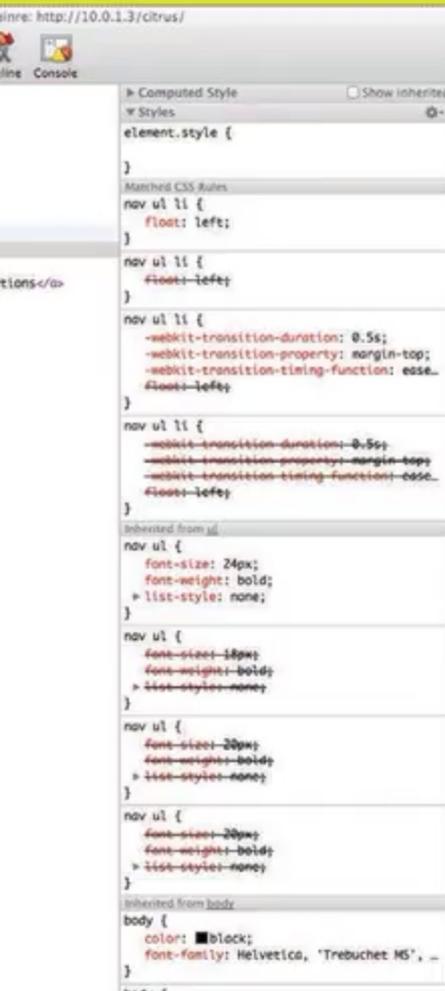
En quelques mots, Shadow sert à tester les pages que vous avez créées afin de vérifier leur compatibilité avec plusieurs appareils mobiles. Adobe décrit

ce nouveau logiciel de tests multiappareils comme étant « un nouvel outil d'inspection et d'aperçu qui permettra aux développeurs Web front-end et aux Webdesigners de travailler plus vite et plus efficacement en simplifiant le processus d'aperçu, et grâce auquel il sera plus facile d'adapter ses

sites Web aux appareils mobiles ».

Pour que les utilisateurs profitent du meilleur qui soit, Adobe a déclaré que « Shadow sera régulièrement mis à jour pour rester en avance sur les standards du Web, les nouveautés des navigateurs Web, et la prise en charge des nouveaux portables entrant sur le marché ».

Shadow est incontestablement un très bon outil, et comme toutes les bonnes idées, c'est une idée simple.



Mark Shufflebottom
Directeur de la formation pour Adobe
www.webspaceinvader.com

COMMENT

“ Au cours de l'année passée, Adobe a annoncé plusieurs nouveaux outils destinés à la communauté du Webdesign, qui n'ont pas vraiment été accueillis avec enthousiasme (comme Muse par exemple). Les cyniques se demandent donc sans doute en quoi consiste Shadow. Ce logiciel propose heureusement plusieurs fonctionnalités vraiment utiles pour les designers front-end. Il est incontestable que contrôler ses Webdesigns sur de nombreux appareils est incroyablement difficile et prend énormément de temps, alors tout outil nous simplifiant la tâche est le bienvenu. Avec Shadow, il devient vraiment simple de relier des périphériques à l'ordinateur. Si on connecte un seul appareil, les avantages du logiciel ne sont pas vraiment apparents ; c'est sa capacité à connecter plusieurs appareils en même temps et à nous permettre de voir le même design dessus qui le rend vraiment utile. Cela nous permettra de faire nos designs beaucoup plus vite car nous pourrons identifier corriger et tester les problèmes pour nous assurer que tout s'affiche bien sur la multitude d'appareils qu'utilisent nos clients et consommateurs. ”

Ce nouveau logiciel permet aux designers de se synchroniser à de nombreux appareils par réseau sans fil. Il suffit d'ajouter un mot de passe et de se connecter à l'ordinateur sur lequel la page est développée. On peut rajouter d'autres appareils en plus de l'unité principale, et lorsqu'une page est mise à jour, l'ensemble des appareils le seront automatiquement aussi. Cela permet aux designers et aux développeurs de voir tout de suite comment s'affichera la page sur l'appareil relié. Les émulateurs sont d'excellentes solutions mais leur portée et leur fonctionnement sont souvent limités, et il va sans dire qu'il n'y aura jamais rien de mieux, pour tester sa page, que de le faire sur l'appareil sur lequel elle sera visionnée.

Shadow est incontestablement un très bon outil, et comme toutes les bonnes idées, c'est une idée simple. Si vous ne l'avez pas encore essayé, mettez-le sur votre To-do list. Nous vous promettons que vous ne le regretterez pas.

Versions d'Adobe Shadow

Adobe Shadow propose plusieurs fichiers à télécharger pour enrichir ses capacités. Voici la liste des téléchargements indispensables pour ce nouveau logiciel.

Télécharger Shadow
adobe.ly/xlAc43

Installeur Shadow pour Mac et Windows

Pour Mac
bit.ly/yABNPh
Pour Windows
bit.ly/zAIGrW

Client Shadow pour iOS
bit.ly/AlvVxb

Client Shadow pour Android
bit.ly/wyLuAA

Extension pour Google Chrome
Elle permet de naviguer sur le bureau sans que les appareils connectés se désynchronisent.
bit.ly/uJofCB

Shadow sur Adobe TV
adobe.ly/wsSlwm

Photoshop pour iPad



Focus sur le célèbre logiciel de retouche de photos pour iPad.

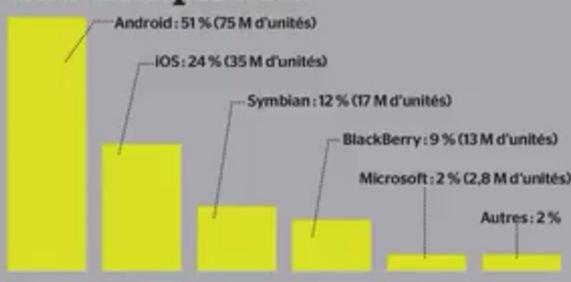
Photoshop et l'iPad, c'est un duo gagnant, et à seulement 7,99 euros l'appli, pourquoi s'en priver ?

Le seul inconvénient, c'est que votre iPad doit tourner sous iOS5, mais qui n'y est pas déjà passé ? L'appli a adopté bon nombre des fonctionnalités de Photoshop et les met dans une belle interface pour tablette. Quelles sont-elles ? Toutes les fonctionnalités essentielles, des calques aux outils de sélection en passant par les réglages et les filtres. On trouve également une fonction permettant d'utiliser l'appareil photo de la tablette pour remplir une zone d'un calque. l'outil de sélection Scribble, qui utilise votre doigt pour extraire une image, et Refine Edge, qui se sert lui aussi de votre doigt pour

sélectionner des éléments habituellement difficiles à sélectionner, comme les cheveux. Les propriétaires de l'appli peuvent utiliser, en plus des outils intégrés, la fonctionnalité AirPrint pour imprimer des fichiers PS par réseau sans fil, mettre en ligne des projets sur Adobe Creative Cloud, et ouvrir dans Photoshop CS5 des fichiers à plusieurs calques créés dans Adobe Photoshop Touch. C'est un achat très utile pour les designers qui se déplacent souvent, mais comme on peut s'y attendre, l'appli a ses limites, la plus évidente étant la résolution d'image maximale (1600 x 1600 pixels). Elle ne remplacera donc pas complètement la version bureau de Photoshop. Ceci dit, à un tel prix, c'est un produit incontournable pour tout designer possédant un iPad.

“ C'est un achat très utile pour les designers qui se déplacent souvent, mais l'appli a ses limites. ”

Ventes mondiales de smartphones



Conclusion

Il ne fait aucun doute que les smartphones et les tablettes, surtout Android et iOS, sont les nouveaux meilleurs amis du consommateur. Il est presque inévitable que les appareils mobiles deviendront, dans un futur proche, des points d'accès au Web plus populaires que les ordinateurs de bureau. Cela veut dire que les Webdesigners doivent s'intéresser à tous les outils nécessaires à ce que l'internaute, quel que soit l'appareil ou la plateforme qu'il utilise, profite de la meilleure interface qui soit.

<news cloud>

Résumé des sujets chauds du mois

Le premier éditeur de documents HTML5

La puissance du HTML5 ne provient pas uniquement de quelques balises sémantiques, bon nombre de ses capacités sont encore inexploitées, comme le prouve TeamLab Document Editor. Cet éditeur en HTML5 est en réalité un logiciel de traitement de texte hébergé sur Internet, avec lequel vous pourrez créer, modifier et enregistrer vos documents dans une interface semblable à celle de Word. Vous pouvez essayer ce nouvel éditeur sur le portail TeamLab Demo Portal.

Firefox 11

Vous pouvez d'ores et déjà essayer la version bêta du navigateur de Mozilla.

IE10

L'alternative à iTunes selon le géant de la recherche ?

Microsoft dévoile les nouveaux standards Web pris en charge par IE10

L'arrivée d'IE10 et la lente disparition d'IE6 laissent à penser que Microsoft est en train de se joindre à la nouvelle révolution du Web. Sur msdn.microsoft.com/ru-fr/IE, vous trouverez une liste complète des nouveaux standards HTML5 et CSS3 pris en charge par le navigateur et pourrez lire comment y préparer votre site.

HTML5 Google Play

Le jQuery Board annonce que la jQuery Foundation supportera le développement de jQuery UI.

Le nouvel iPad

Il est enfin là avec sa résolution de 2048 x 1536 et sa connexion 4G.

Bachelors (bac +3)

Communication visuelle

Conception 3D/VFX

Jeux Vidéo - Game Design

Jeux Vidéo - Game Art

Formations professionnalisantes

Classe préparatoire

Infographiste Multimédia - option 3D

Concepteur 3D

Webmaster

Concepteur 3D/VFX

Animateur 3D

Nouveau

Concepteur Développeur Informatique

Options :

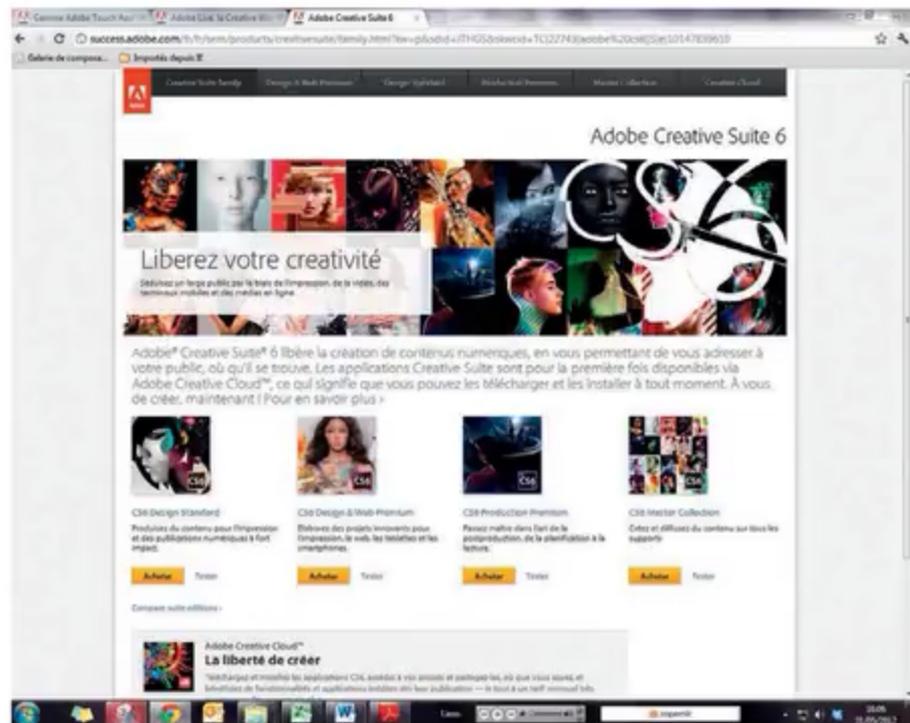
Réalité Augmentée Mixte (RAM)

ou Jeux vidéo et mobiles



Adobe CS6 premières impressions

Adobe CS6 a été l'une des vedettes de la Creative Week 2012 qui s'est déroulée fin mai à Paris. En effet, les nouvelles applications de la gamme proposent des innovations majeures pour les professionnels du design, du Web et de la vidéo. Les produits CS6 s'intègrent à la nouvelle offre Adobe Creative Cloud. Découverte...



mobiles. Nous sommes plus que jamais centrés sur les besoins des professionnels du design, du Web et de la vidéo pour qu'ils délivrent des contenus et des applications toujours plus percutants. »

NOUVEL OUTIL MUSE

Les performances et flux de production optimisés d'Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6 et Adobe InDesign CS6 font gagner un temps précieux sur les projets pour l'impression, le Web et les terminaux mobiles.

Dans Photoshop CS6, grâce au moteur graphique Adobe Mercury, les designers bénéficieront de performances incroyables et obtiendront des résultats quasi instantanés avec les principaux outils de retouche, comme "Fluidité", "Déformation de la marionnette", "Transformation" et les effets d'éclairage.

Tarifs et disponibilité

Adobe propose quatorze produits individuels de CS6 ainsi que les éditions Adobe Creative Suite 6 Design & Web Premium (2200 euros HT env.), Adobe Creative Suite 6 Design Standard (1500 euros HT env.), Adobe Creative Suite 6 Production Premium (2200 euros HT env.) et Adobe Creative Suite 6 Master Collection (3000 euros HT env.). Des tarifs de mise à jour sont également disponibles pour les clients éligibles. Les clients peuvent acheter Creative Suite 6 sur Adobe.com, auprès de certains détaillants et revendeurs et dans les boutiques en ligne. Pour en savoir plus sur les tarifs des produits, consultez la page www.adobe.com/fr/products/creativesuite.html

Depuis le mois de mai dernier, Adobe Systems propose ses nouvelles solutions pour les professionnels du design, du Web et de la vidéo avec le lancement de la gamme Adobe Creative Suite 6 et d'Adobe Creative Cloud. S'appuyant sur la puissance des quatorze nouvelles applications CS6 et de quatre Creative Suite - Adobe Creative Suite 6 Design & Web Premium, Adobe Creative Suite 6 Design Standard, Adobe Creative Suite 6

Production Premium et Adobe Creative Suite 6 Master Collection - Adobe continue d'innover sur tous les marchés créatifs. De plus, une nouvelle offre d'abonnement, Adobe Creative Cloud, permettra aux utilisateurs de télécharger et d'installer toutes les applications Adobe CS6 (lire l'encadré "Connexion Internet sans fil requise") annoncées. Creative Cloud inclut également les Adobe Touch Apps (lire l'encadré "S'appliquer sur les applications"), intègre des fonctions cloud, de

synchronisation et de stockage et améliore la publication d'applications et les expériences Web.

« Avec le lancement des versions majeures de nos produits phares, les créatifs vont bénéficier d'une multitude d'innovations, a déclaré David Wadhwani, Senior Vice President, Digital Media Business chez Adobe. Avec CS6 et Creative Cloud, nous lançons de nouveaux produits, des fonctionnalités de publication avancées et simplifions les flux de production pour

Les nouvelles versions offrent aux créatifs de nombreuses innovations.



Connexion Internet sans fil requise

Les services en ligne Adobe, incluant le service Adobe Creative Cloud, sont réservés aux utilisateurs âgés d'au moins 13 ans : ils requièrent l'acceptation de conditions supplémentaires et de la politique de confidentialité en ligne d'Adobe (www.adobe.com/Go/terms_fr). Ces services ne sont disponibles ni dans tous les pays ni dans toutes les langues. Ils peuvent nécessiter l'enregistrement des utilisateurs et être modifiés ou supprimés sans préavis. Des frais d'adhésion peuvent s'appliquer.

- Adobe est allé encore plus loin dans "la prise en compte du contenu" de Photoshop qui s'est enrichi des outils "Pièce" et "Déplacement".

- Illustrator CS6 offre une interface modernisée et propose de nouvelles fonctionnalités, comme le moteur de vectorisation d'image, la création de motifs et le contour dégradé. En outre, le système de gestion des performances Mercury et la prise en charge 64 bits sous Mac OS et Windows permettent de mener à bien des projets rapidement et en toute confiance.

De son côté, InDesign CS6 demeure le logiciel de référence en matière de publication et simplifie la création de plusieurs mises en page à partir d'un contenu unique grâce à la mise en page

liquide, au "Récupérateur de contenu" et aux contenus liés.

- Une toute nouvelle application est également annoncée aujourd'hui, Adobe Muse, permettant aux designers de créer et de publier des sites Web HTML5 sans écrire de code.

OUTILS HTML5 POUR LES PROS

Les nouveaux flux de production et les fonctionnalités des outils Adobe simplifient le processus de création pour les designers, les développeurs et les professionnels de l'interactivité.

- Les professionnels du Web peuvent très facilement exploiter dans leurs projets Dreamweaver des animations HTML5 créées avec Adobe Edge preview, et profiter ainsi au maximum de la puissance des outils d'Adobe pour le standard Web HTML5.

- Adobe Dreamweaver CS6 relève le défi du "responsive design" en permettant d'élaborer des mises en forme de grilles fluides et en évitant de créer et de configurer des interfaces CSS distinctes pour plusieurs résolutions d'écran (téléphones mobiles, tablettes et postes de travail).

- Directement intégré au service PhoneGap Build annoncé récemment, Dreamweaver CS6 affine également les compétences d'un professionnel du Web en l'aider à produire des applications mobiles natives pour une multitude de

S'appliquer sur les applications

Les applications pour terminaux mobiles et tablettes doivent être téléchargées séparément et sont soumises à l'acceptation de conditions supplémentaires. Des frais d'adhésion peuvent s'appliquer. Ces applications ne sont pas nécessairement disponibles dans tous les pays et toutes les langues, et peuvent être modifiées ou arrêtées sans préavis.

plateformes.

Les utilisateurs de Flash Professional CS6 peuvent facilement appliquer leurs compétences au format HTML5 grâce à Flash Professional Toolkit pour CreateJS. Flash Professional CS6 donne également aux designers de nouveaux moyens de concevoir des jeux passionnants, riches et perfectionnés. Il est notamment possible de générer des animations Sprite qui améliorent les processus et les performances.

- Des extensions natives préintégrées et de nouvelles options de compilation, mettant à profit les derniers moteurs d'exécution Adobe Flash Player et AIR, étoffent et facilitent le déploiement applicatif sur les terminaux Android et iOS.

CRÉATIVITÉ VIDÉO

Repensés par et pour des monteurs vidéo, toujours à l'affût de gains de performances, les outils inclus dans Adobe Creative Suite 6 Production Premium définissent un nouveau standard dans le domaine de la vidéo professionnelle.

- Avec des dizaines de nouveautés, Adobe Premiere Pro CS6 s'inscrit au cœur de tout workflow vidéo grâce à un environnement de montage épuré et à la prise en charge d'OpenCL sur MacBook Pro par le puissant moteur de lecture Mercury.

- After Effects CS6 se caractérise par une

rapidité et une réactivité sans pareilles.

Grâce au nouveau cache de performance globale, les prévisualisations sont enregistrées et immédiatement disponibles, ce qui constitue un gain de temps précieux pour les utilisateurs jonglant avec plusieurs projets.

Désormais disponible dans Production Premium, Adobe Prelude™ CS6 simplifie l'enregistrement et l'intégration de flux de production en postproduction, et Adobe SpeedGrade met à disposition de puissants outils pour la finbon des films et l'étalonnage des couleurs.

- Adobe Audition CS6 accélère le processus de postproduction audio : les utilisateurs peuvent facilement adapter une séquence à un montage grâce à l'expansion des clips en temps réel et tirer parti de la fonction d'alignement vocal automatique, pilotée par un moteur d'analyse automatique des dialogues.

- Une nouvelle API tierce dédiée à l'intégration matérielle, Adobe Mercury Transmit, permet également de connecter le système de contrôle vidéo directement au moteur de lecture Mercury par le biais de cartes signées AJA, Blackmagic Design et Matrox.



Production Premium CS6 repousse les limites de la créativité vidéo.

Sommes-nous prêts pour un Web en HD ?

La sortie du nouvel iPad, avec son nouvel écran Retina haute résolution, soulève des questions à propos de la HD sur le Web. Web Design enquête sur les ramifications et les solutions possibles.

L'inauguration du nouvel iPad a été faite dans la grande tradition d'Apple : on nous a promis beaucoup sans pour autant tenir totalement parole : l'iPhone 4S, ça vous dit quelque chose ?

La nouvelle version de la tablette d'Apple comprend quand même certaines fonctionnalités qui pourraient bien montrer au Web où se trouve son avenir : un écran HD et une connexion 4G.

Le nouvel écran Retina, d'une taille de 9,7 pouces, est doté d'une résolution de 2048 x 1536 pixels, d'une saturation des couleurs 44 % plus forte qu'avant, et de 3,1 millions de pixels. Pour vous donner un peu de contexte, c'est le quadruple du nombre de pixels de l'iPad 2, et plus d'un million de pixels de plus que pour une télévision HD, dont la résolution est de 1920 x 1080.

En plus de cet écran Retina spectaculaire, le nouvel iPad propose aussi un haut débit mobile impressionnant grâce à la 4G. Il est vrai que ceux qui vivent en Angleterre ne pourront pas tout de suite en profiter, mais avec un peu de chance, ce sera bientôt possible (voir l'encadré "Qu'est-ce que la 4G ?" pour plus d'informations).

Quelles sont donc les conséquences de tout cela pour nous, développeurs et designers ? Pour faire court, cela veut dire plus de travail, mais cette réponse est bien trop simpliste. Les designers et les développeurs ne sont pas obligés de faire quoi que ce soit, c'est vrai ; il ne sert à rien de s'adapter à quelque chose juste parce qu'il existe, mais les opportunités et les solutions sont là et nous attendent que nous.

Les améliorations les plus prévisibles sont des images de meilleure qualité et davantage de couleurs, ce qui devrait engendrer des

designs plus beaux. Cela pose tout de suite quelques problèmes : comment faire, et qu'en est-il des vitesses de connexion ? Des images de meilleure qualité donneront à coup sûr des fichiers plus gros, ce qui rendra les pages plus longues à se charger. La 4G aidera-t-elle à compenser grâce à son haut débit mobile fulgurant ? Bien sûr que oui, mais toute cette situation fait penser au mauvais vieux temps lorsque Internet Explorer dominait tout, ou même à l'essor récent des sites mobiles. Et pour les utilisateurs de 3G ? Devront-ils attendre une éternité avant d'avoir du contenu en haute qualité ou les designers/développeurs devront-ils créer une autre version de leur site exprès pour les connexions lentes ? Nous aurons aussi certaines décisions à prendre. Doit-on faire notre design pour aujourd'hui, pour le futur, ou pour les deux à la fois ? Quelle que soit la solution choisie, une chose est certaine : ce ne sera pas simple.

Avoir des images plus belles, ce n'est que le début. Des solutions existent quant à la HD. Mark Bloomfield (mark.bloomfield.co.za) propose « quelques requêtes de média CSS3 pour connaître la résolution de l'écran de l'internaute et, savoir si elle est plus grande que X, pour afficher l'image haute résolution ».

```
001 @media
002 only screen and (-webkit-min-
003 device-pixel-ratio : 2),
004 only screen and (min-device-
005 pixel-ratio : 2) {
006 #logo {
007 background: url(images/logo-
008 iphone.png) 0 0 no-repeat;
009 background-size: contain;
010 }
011 }
```

C'est une solution simple mais elle ne fait qu'effleurer la surface. Vous trouverez sur Menacing Cloud (bit.ly/a5hrvY) un guide complet incontournable, "Optimising for High Pixel Density Displays".

Évidemment, les images ne sont pas les seules à pouvoir profiter des meilleures résolutions. Les polices Web seront encore plus nettes, ce qui permettra d'avoir une meilleure lisibilité. Les vidéos normales et HD pourront devenir plus immersives. Mais qu'en est-il, comme nous l'avons mentionné, des temps de téléchargement ? Les internautes accueilleront un Web plus beau et plus prenant à bras ouverts, mais devons-nous attendre longtemps avant que les performances n'arrivent à suivre ?

Le Web est le centre d'attention mais ce n'est pas le seul support à profiter de la HD. Les applis seront-elles aussi touchées, surtout sur smartphones et tablettes ? Un écran en haute définition apportera son lot de problèmes et d'avantages aux développeurs d'applis.

La 3G limite actuellement la taille des téléchargements d'applis à 20 Mo. Cela changera peut-être avec la 4G, mais des designs faits pour des résolutions plus grandes engendreront des applis plus lourdes et, d'une certaine manière, rendront les connexions 3G obsolètes. Par contre, les jeux pourront devenir encore plus réalistes, les applications médicales, comme les radios par exemple, pourront être vues telles qu'elles sont censées l'être, et l'appareil photo amélioré permettra de scanner encore mieux les documents.

C'est aux designers et aux développeurs qu'il revient maintenant de se mettre à jour pour commencer à trouver des solutions.



Brad Frost
Expert et designer
en Web mobile
bradfrostweb.com

COMMENTAIRE

“ L'écran Retina du nouvel iPad va occasionner beaucoup de problèmes pour les Webdesigners, car pour que les images y soient nettes, elles devront être beaucoup plus grandes. Pour vous donner un ordre d'idée, une icône iOS est maintenant plus grande que le tout premier écran Mac. Bien que les applis natives arrivent à supporter cette taille lorsque l'appli est téléchargée, les sites Web ne proposent ces images de grande taille que lorsqu'on leur en fait la demande. Les vitesses de connexion n'ont pas évolué suffisamment vite pour arriver à suivre tout cela, les internautes le ressentiront donc lorsqu'ils essaieront d'accéder à leur contenu.

Pour ne rien arranger, il n'est pas facile de remplacer les images de manière conditionnelle. Jason Grigsby a décortiqué la méthode qu'emploie Apple pour proposer des images haute résolution sur l'écran

Retina... ce n'est pas très prometteur. Apple propose en premier l'image de résolution normale, puis détecte l'écran haute résolution et ensuite charge l'image en haute résolution. L'internaute doit donc, en plus de télécharger des images très lourdes, télécharger les images en basse résolution. N'oubliez pas non plus que l'internaute pourrait très bien, par exemple, avoir un abonnement 3G au transfert de données limité.

Voilà donc quelles sont les mauvaises nouvelles, et je ne sais pas s'il existe de solution simple pour remédier à cela. Par contre, pour les autres images comme les arrière-plans, les éléments de l'interface et les icônes, il y a de nombreuses techniques qui atténuent les problèmes causés par l'écran Retina. Nous pouvons utiliser des techniques CSS3 (dégradés, coins arrondis, etc.) nous servir intelligemment de requêtes de média, de SVG, et bien plus encore. J'ai détaillé ces techniques dans un billet (bit.ly/x9Usgb), mais, en gros, nous aurons besoin de réfléchir un peu plus lorsque nous ferons nos sites afin de toucher davantage de plateformes tout en optimisant pour les nouveaux écrans haute résolution. ”



Edward Cant
Développeur d'applis Web
et designer
opticswerve.com

COMMENTAIRE

“ Le nouvel iPad a la plus importante densité de pixels qui soit pour une tablette. Elle est gérée dans le navigateur grâce à une mise à l'échelle de la fenêtre visible, du coup les designs évolutifs s'en sortent bien.

N'oubliez pas de tirer parti des coins arrondis, des dégradés, des ombres, etc. du CSS car ils utiliseront pleinement les pixels disponibles. Les polices sont une façon évolutive et efficace de faire des designs dont l'apparence est de meilleure qualité. Par comparaison, un texte enregistré comme image aura l'air pixellisé.

Substituer des images par d'autres de haute qualité est une option, mais il faut en même temps bien faire attention à ce que cela coûtera en bande passante, ainsi qu'en termes de requêtes serveur et de gestion des éléments. Si vous voulez pousser le CSS encore un peu plus loin, intéressez-vous à la requête de média `device-pixel-ratio`. Voilà donc les principales idées à exploiter, elles sont complètement optionnelles mais soyez certain que si vous souhaitez prendre un peu d'avance, vous avez d'ores et déjà des optimisations à disposition. ”

Technologie haptique - au contact

La technologie haptique était censée être présente sur le nouvel iPad. Malheureusement on dirait bien qu'elle n'est pas pour tout de suite. Maintenant que nous le savons, qu'est-ce donc ? C'est une technologie qui crée la sensation d'une texture grâce à un courant électrique extrêmement faible.

Senseg (senseg.com) est une société technologique qui a « réimaginé et créé une nouvelle génération de technologie haptique offrant des sensations tactiles complexes et enrichissant la communication numérique ». Elle a dévoilé qu'elle avait engagé des négociations avec des fabricants de tablettes, mais n'a pas voulu révéler lesquels.

La technologie de cette société transmet un stimulus sous forme de vibration électrique grâce à une couche durable extrêmement fine sur l'interface tactile, qui transmet des sensations tactiles. La technologie n'est pas encore disponible



mais lorsqu'elle le sera, elle transformera le Web. Les arrière-plans pourront avoir une vraie texture, les éléments de la navigation pourront être élevés pour donner l'illusion d'une 3D ; peut-être est-ce une nouvelle solution pour l'accessibilité ? Le texte imiterait le braille pour les personnes aveugles, les jeux auraient une nouvelle dimension en donnant un contrôle plus poussé au joueur, et on pourrait intégrer des éléments cachés à une page, disponibles uniquement par le toucher. Regardez cette vidéo pour voir une démonstration du fonctionnement de la technologie haptique : cnet.co/vZyemil.

Qu'est-ce que la 4G ?

La 4G est la descendante de la 3G, et c'est la nouvelle technologie à l'origine d'une connectivité mobile ultrarapide. Il n'existe actuellement pas de standard unique pour la 4G, c'est plutôt un mot à la mode qui incorpore plusieurs nouvelles technologies, dont le LTE (Long Term Evolution) et le WiMAX. En théorie, la 4G permet d'avoir une vitesse de 100 Mbps, mais en réalité, cela sera plutôt d'environ 12 Mbps en téléchargement et 5 Mbps en upload, selon la qualité du réseau. Pour vous donner une idée plus précise, c'est environ dix fois plus rapide que les standards 3G actuels. Les réseaux 4G, bien qu'ils soient disponibles aux États-Unis, ne le seront pas encore au Royaume-Uni et ne le seront probablement pas avant au moins mi-2013.

La 4G pose quelques inconvénients, le plus évident étant son manque de disponibilité. Le réseau sera sans doute mauvais au départ car il faudra mettre de nouvelles infrastructures en place. Les grandes villes en profiteront en premier, les zones rurales après.

<webkit>

Meublez votre studio avec les derniers trucs, gadgets et équipement à la mode.

Karotz

Env. 89 €

www.karotz.com

1 Le Karotz, annoncé comme étant le premier compagnon Internet intelligent au monde, a pour surnom "Your Smart Rabbit" (votre lapin intelligent). Que fait concrètement ce lapin malin ? Il se connecte à Internet et diffuse du contenu tel que des actualités, de la musique, des messages, des alertes ou encore la radio.

Autocollants Mario Bros

Env. 75 €

www.firebox.com

2 Joueurs rétro, cet ensemble de trente-six autocollants officiels est pour vous. Parfaits pour recréer vos scènes préférées de *Super Mario Bros*, ces autocollants sont mobiles et réutilisables, ce qui les rend idéals pour des petits coins créatifs ou des bureaux qui auront un look rétro.

PHP

25,25 €

<http://shop.oracom.fr>

3 Cet ouvrage vous dévoile les dessous de la création de sites Internet dynamiques avec PHP et MySQL à travers une quinzaine de cas pratiques.



Vlingo

Gratuit

<https://market.android.com>

Ce qu'IOS peut faire, Android peut le faire aussi. Vlingo propose aux portables Android une fonctionnalité similaire à Siri. Il suffit de parler et Vlingo obéira : vous pourrez facilement envoyer des SMS et des e-mails, composer un numéro vocalement, faire des recherches sur le Web, chercher votre chemin et ouvrir d'autres applis.

Spyder4Elite

Env. 175 € (HT)

www.datacolor.eu

4 Le Spyder est une solution d'étalonnage pour affichage, conçue pour garantir que les couleurs de l'écran et celles qui sortiront de l'imprimante soient exactement les mêmes. Le Spyder possède un capteur sept couleurs breveté, pour synchroniser votre moniteur, votre ordinateur portable, votre iPad, votre iPhone et votre projecteur.

CSS3, HTML 5, jQuery

24,90 €

<http://shop.oracom.fr>

5 Prenez part à l'engouement suscité par la nouvelle version HTML et découvrez comment utiliser ses nouvelles fonctionnalités à travers 20 cas pratiques.

Wordpress

24,90 €

<http://shop.oracom.fr>

6 Tirez le meilleur parti de WordPress, le plus connu des CMS open source, pour héberger le fruit de votre créativité et vous faire une petite place sur le Web.

Digital Art Techniques for Illustrators and Artists

Env. 25 €

www.acblack.com

7 Voici un guide complet sur la création d'illustrations numériques avec Photoshop et Illustrator. Ce livre explique comment utiliser ces logiciels comme outils au lieu de les laisser prendre le contrôle du processus de création.



Motorola Xoom 2

Env. 459 €

www.motorola.com

8 La nouvelle Motorola Xoom 2 est maintenant plus légère de 10%, plus fine de 33 %, et possède un nouvel écran HD de 10,1 pouces. Son processeur est plus rapide avec ses 1,2 GHz, et la tablette tourne sous Android 3.2.

Breffo Spiderpodium

Env. 18 €

www.breffo.com

9 Le Spiderpodium tire son nom du fait qu'il a plein de pattes, comme une grosse bestiole en plastique. Ses membres flexibles le rendent idéal pour maintenir des tablettes et des smartphones dans pratiquement n'importe quelle position.

Voici un crayon à esquisse numérique que tout designer/illustrateur devrait songer à rajouter à sa panoplie d'outils.



Hipstamatic

Env. 1,49 €

<http://itunes.apple.com/gb/app/hipstamatic/id342115564?mt=8>

Hipstamatic, appli populaire au succès amplement mérité, a été mise à jour. Si vous ne l'avez pas déjà, elle vaut vraiment le détour. Passez au rétro grâce à un tas d'effets et de filtres, et enregistrez vos associations flash/film/lentille préférées.



Digital Artist Fantasy

8,90 €

www.shop.oracom.fr

10 Si vous souhaitez vous améliorer en arts numériques ou apprendre à utiliser une flopée de logiciels de création, jetez un oeil à notre magazine frère Digital Artist Fantasy.

Webdesign Gallery

17,90 €

<http://shop.oracom.fr>

11 Cette galerie de près de 200 sites vous propose une photo de la richesse créative actuelle.

Wacom Inkling

Env. 170 €

<http://inkling.wacom.com>

12 Voici un crayon à esquisse numérique que tout designer/illustrateur devrait songer à rajouter à sa panoplie d'outils. Avec, vous pourrez dessiner directement sur papier et enregistrer votre dessin numériquement, créer plusieurs calques puis transférer le tout dans votre logiciel préféré de retouche d'images.

Web services Optimisez vos dépenses en externalisant auprès de ces fabuleux services en ligne.



CSS 3.0 Maker

Gratuit

www.css3maker.com

Un service en ligne pratique qui vous aidera à créer le code nécessaire à la réalisation des meilleurs sélecteurs CSS3.



HTML5 Visual Cheat Sheet

Gratuit

<http://bit.ly/MQh54>

Une feuille de référence créée par Work Up, et qui comprend toutes les principales balises HTML5 et éléments associés.



The Mark Rothko Experience

www.experiencered.ca

Développé avec Flash, vidéo en plein écran, Photoshop, Webcam



Designer **Zulu Alpha Kilo**
www.zulualphakilo.com

Le site de la pièce de théâtre *Red* est une fenêtre unique ouverte sur le monde de Mark Rothko.



Le site Web accompagnant la pièce de théâtre canadienne *Red* est une expérience très rentre-dedans. Ses développeurs voulaient que l'internaute, à travers son écran, ressente l'intensité de la pièce. Ils ont donc pour cela choisi d'utiliser de la vidéo Flash et la Webcam du visiteur.

Voici ce que racontent les designers à propos de leur approche : « Notre but ultime était de concevoir un environnement intime, immersif et représentatif du ton sombre et intense de la pièce. Nous voulions une expérience unique qui rapprocherait le lecteur de Rothko. Nous

avons donc conçu le site pour qu'il ait de la vidéo en plein écran afin de créer une interactivité nerveuse, presque claustrophobe. » C'est Common Good, société de réalisation partenaire, qui a fourni les séquences essentielles au succès du site.

Le tableau de Rothko, *Red*, est la source d'inspiration pour les couleurs sombres choisies ici. C'est toutefois le lien qu'établit le site avec le visiteur qui est vraiment innovant, il vous entraîne par sa grandeur et les changements de cadrage lorsqu'il réagit à votre position pendant que vous explorez le site. Flash est peut-être un peu désuet maintenant, mais ce site montre très bien que ce format d'animation a encore de l'avenir entre les mains de designers talentueux.

Notre but ultime était de concevoir un environnement représentatif du caractère sombre et intense de la pièce.



«Ci-dessus»

- La page d'accueil du site attire votre attention et la retient tout au long de votre visite.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

01234567890\$€#?/!&

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890\$€#?/!&

«Ci-dessus, de haut en bas»

- La police de titre principal est Adelaida, de <http://youworkforthem.com>. Cette police manuscrite est disponible en plusieurs graisses.

- Ultramagnetic, également créée par <http://youworkforthem.com>, sert pour le texte principal ainsi que pour le texte d'en-tête et de pied de page.

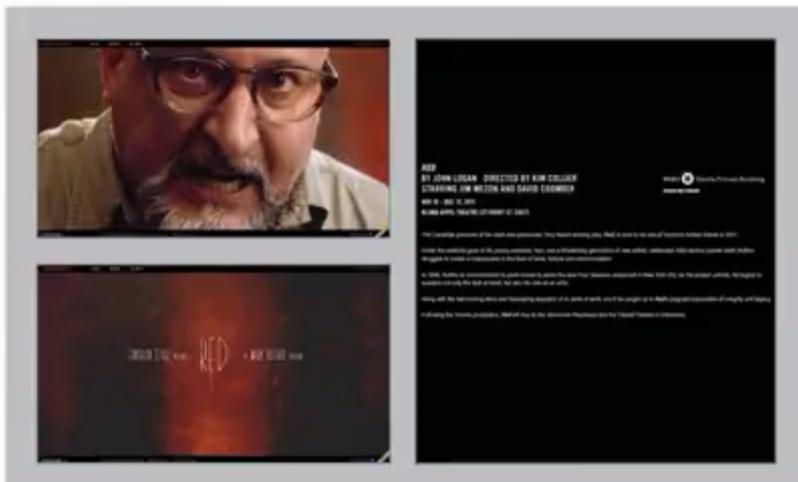
BUY TICKETS

Full Screen / Sound On / Info



Directed by Kim Collier NOV 19 - DEC 17, 2011 ALUMA APPEL THEATRE

CONNECT WITH US  



Prenez le contrôle de l'action

En établissant un lien direct avec le visiteur à l'aide de sa Webcam, la pièce de théâtre prend soudainement vie et fait participer l'internaute grâce à une interactivité maximale.

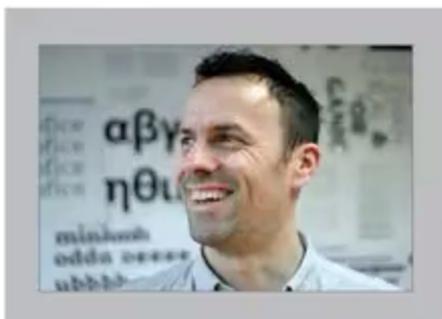
- <De gauche à droite et de bas en haut>**
- La séquence d'ouverture discrète du site cache l'intensité de l'expérience qui vous attend.
 - Le CV, présenté sur une seule page, donne vie à l'œuvre de Rothko grâce à sa mise en forme originale.
 - Découvrez des informations sur l'artiste et la pièce puis branchez votre micro et votre Webcam.



10 Years in Type

www.10yearsintype.com

Développé avec XHTML, CSS, JavaScript carousel



Designer **Craig Thomas**

www.taylorthomas.co.uk

Dédié aux plus grands noms de la conception de polices, le microsite du 10^e anniversaire de Fontsmith se délecte d'excellence typographique.



Quiconque aime la typographie connaît bien le catalogue de polices de Fontsmith, lequel arme les designers de polices de caractères originales depuis maintenant plusieurs années. Cette fonderie a voulu marquer son dixième anniversaire en faisant un microsite montrant ses créations, et en sortant un

coffret de livrets racontant l'histoire fascinante de la conception de ses polices.

Ce microsite a été créé par l'agence Taylor Thomas, qui partage avec Fontsmith un amour des polices de caractères. Craig Thomas, partenaire, explique l'approche employée : « Nous devons afficher les doubles pages de chaque livret, mais nous voulions éviter d'utiliser Flash ou du code ou des extensions imitant des pages qui se tournent. Nous nous sommes

dit qu'en restant simples, nous aiderions les livrets à parler d'eux-mêmes, et avons donc choisi d'utiliser un carrousel JavaScript linéaire. Il convenait autant aux plans de produits qu'aux livrets. Le site a été conçu à la fois pour ordinateurs de bureau et pour iPad. »

En plus des livrets en édition limitée dont le microsite fait la publicité, le visiteur peut profiter d'un design épuré qui, dans chaque page, fait la part belle aux caractères, véritables stars du site. Grâce à l'arrière-plan simple et discret, le livret qu'on ouvre et qu'on lit peut être affiché dans toute sa gloire.

Thomas termine : « Le contenu devait être accessible et partageable. Du coup, il se trouve sur une seule page et contient plein d'images, et chaque livret a sa propre URL, du texte recherachable, et des miniatures pour qu'on puisse le partager sur Facebook. Ce sont de petits détails, mais ils ont leur importance. »

●● Nous nous sommes dit qu'en restant simples, les livrets parleraient d'eux-mêmes, d'où le choix d'un carrousel linéaire. ●●

10 Years in type
The story of the
Fontsmith library

f | | |



JOIN OUR MAILING LIST

<Ci-dessus>

• L'anniversaire de Fontsmith est une date importante pour la société. Les coffrets de livrets en édition limitée présentent le travail de la fonderie.



<Ci-dessus>

• Les livrets sont des œuvres d'art à part entière, et grâce au design du site, réalisé par Taylor Thomas, ils se distinguent aussi bien en ligne que sur papier.

10

10 Years In Type
 is a celebration of a decade of work by Fontsmith, a window on the stories that have helped shape some of the world's leading typefaces and brands.



www.fontsmith.com



READ THE STORIES

abcABC

1234567890

<Ci-dessus>
 • FS Sinclair, utilisée dans tout le site, est une police technique s'inspirant du ZX Spectrum et conçue par Phil Garnham et Jason Smith.



- **<De gauche à droite et de bas en haut>**
- Le microsite rend les livrets sur les polices très intéressants aux yeux des designers.
- Le site vous permet de choisir le livret que vous souhaitez lire grâce à une interface épurée et simple.
- Si vous n'avez pas la chance de pouvoir acheter le coffret, vous pouvez quand même lire les livrets en ligne.
- Fontsmith sait que ses concepteurs de polices sont primordiaux. Du coup, le microsite de Taylor Thomas propose de courtes biographies des créateurs de fontes les plus connus de la fonderie.

Synthview

<http://typography.synthview.com>

Développé avec PHP, XHTML, CSS, jQuery



Designer **Jan Tonellato**
www.synthview.com

Le développement d'une nouvelle police n'a jamais été présenté de manière aussi originale.



a même sempiternelle question revient sans cesse : quelle police utiliser ? Même quand on arrive enfin à en choisir une, elle n'est pas forcément adaptée à toutes les situations. Une phrase qui avait l'air très bien sur un site de test, par exemple,

peut subitement se transformer en un cauchemar de crénage quand on la met dans le header de son propre site. Jan Tonellato a heureusement résolu ce problème en mettant la totalité du design et du développement de la police originale Novecento sur ce site Web.

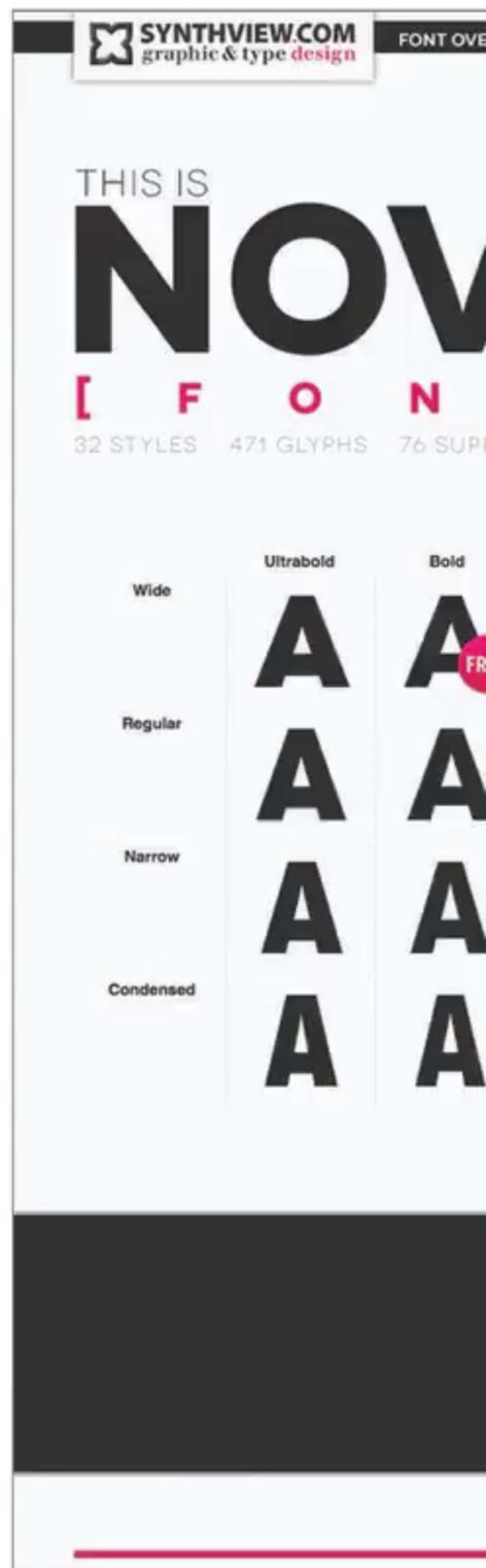
Cette police de caractères est spécialement conçue pour les titres, les identités visuelles ou les phrases courtes. Les caractères légers ont un look moderne, tandis que ceux qui sont plus gras font assurément plus rétro.

<http://typography.synthview.com> ressemble à un site simple faisant la promotion d'une

nouvelle police, mais Jan l'a développé à partir de zéro et a même refusé d'utiliser des extensions jQuery toutes faites. Le résultat est un minisite plein de style, divisé en quatre parties différentes : un aperçu général de la police, un tableau des glyphes, une partie permettant d'essayer la police avant de l'acheter, et une autre servant aux commentaires. Chacune d'entre elles s'intègre parfaitement au reste du site grâce à la façon dont la couleur, et bien entendu la police, sont utilisées.

Ces couleurs, au petit nombre de trois, sont suffisamment vives pour attirer l'attention sans pour autant donner mal à la tête, et le mélange de Myriad Pro et de Novecento fait ressortir cette dernière. La seule partie qui trouble un peu le regard est celle qui permet d'essayer la police avant de l'acheter : conçue pour suivre le pointeur de la souris, elle est décousue et difficile à lire, surtout à cause de ses lettres noires sur fond rose. Dans l'ensemble, ce site propose un aperçu très complet d'une nouvelle police universelle.

☛ Chaque partie s'intègre parfaitement au reste du site grâce à la façon dont la couleur, et bien entendu la police, sont utilisées. ☛



LA POLICE D'ABORD

Ce minisite, spécialement conçu pour mettre en avant Novecento, fait très bien son travail en étant à la fois simple et efficace.

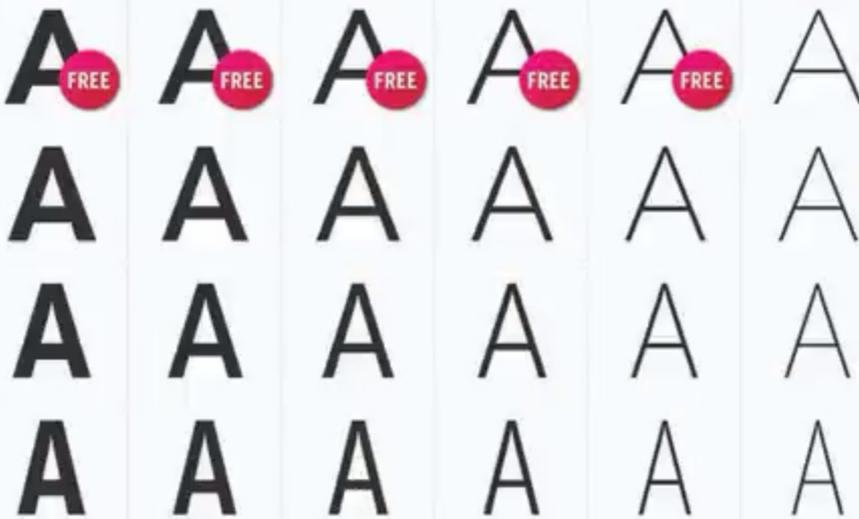


NOVECENTO

[T • F A M I L Y]

SUPPORTED LANGUAGES 12 OPENTYPE FEATURES OTF & WEBFONT VERSIONS

Demibold Medium Normal Book Light Ultralight



«De haut en bas»

- Une police devient bien plus intéressante lorsqu'on sait d'où elle vient et comment elle a été développée.
- La partie permettant d'essayer la police avant de l'acheter a des ombres mobiles qui suivent le pointeur de la souris et troublent le regard !
- Cette courte phrase bien connue illustre chaque caractère de la police en mode standard.

«A gauche»

- La page d'accueil s'ouvre sur les différentes graisses de la nouvelle police, pour qu'aucun visiteur ne risque de passer à côté.

Un pavé dans la mare

Web Design fait un tour à Londres pour discuter avec les génies créatifs de chez Stinkdigital. Découvrez les difficultés qu'ils ont eues à démarrer, pourquoi ils sont pour les standards ouverts, et apprenez-en plus sur le projet qui a retenu l'attention de Kanye West et de 50 Cent.

qui Stinkdigital **quoi** innovateurs interactifs créant des expériences interactives engageantes
où 155-157 Farrington Road, London, EC1R 3AD **web** <http://stinkdigital.com>



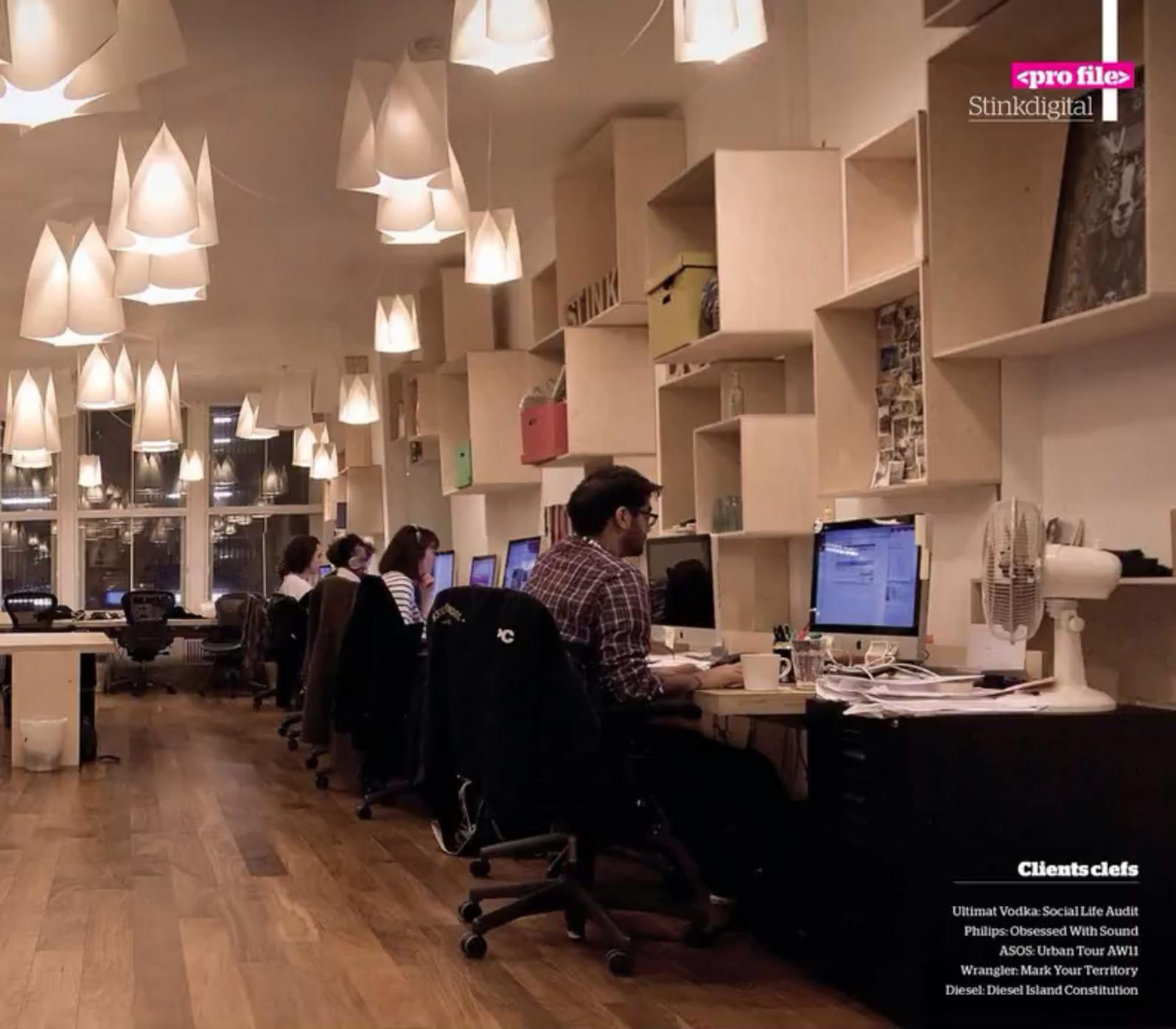
Stinkdigital est une société de création interactive composée de développeurs, d'animateurs, de designers, de producteurs numériques, de producteurs de films et de metteurs en scène travaillant en étroite collaboration pour faire des sites interactifs innovants et intéressants pour des agences de marketing et des marques. Depuis sa

création il y a seulement trois ans, elle a remporté un Grand Prix à Cannes, un Webby Award et un FWA People's Choice Site of the Year. Son travail est régulièrement récompensé par le Cannes Lions, The One Show, Eurobest, the FWA et autres.

Ses employés viennent principalement d'agences numériques, de maisons de production et d'équipes de

design. Stinkdigital a été lancée à Londres en 2009 et s'est implantée à New York en 2010. Son effectif est aujourd'hui de quarante employés à temps complet, mais selon le projet il peut aller jusqu'à quatre-vingts, employés et indépendants de confiance compris.

Son cœur de compétence est constitué de créations interactives, de créations de concepts, de designs, de réalisations de qualité et de builds. Comme Stinkdigital est une branche d'un des plus grands réseaux de publicité et de production cinématographique au monde (Stink), on lui demande souvent de faire des campagnes interactives sous forme de films. Cela étant dit, cette société crée toutes sortes d'expériences Web, comme des builds HTML5 à grande échelle, des installations interactives et de l'électronique à base d'Arduino. Le plus agréable pour elle réside dans la diversité et l'occasion d'innover et d'impressionner.



Clients clefs

Ultimat Vodka: Social Life Audit
 Philips: Obsessed With Sound
 ASOS: Urban Tour AW11
 Wrangler: Mark Your Territory
 Diesel: Diesel Island Constitution

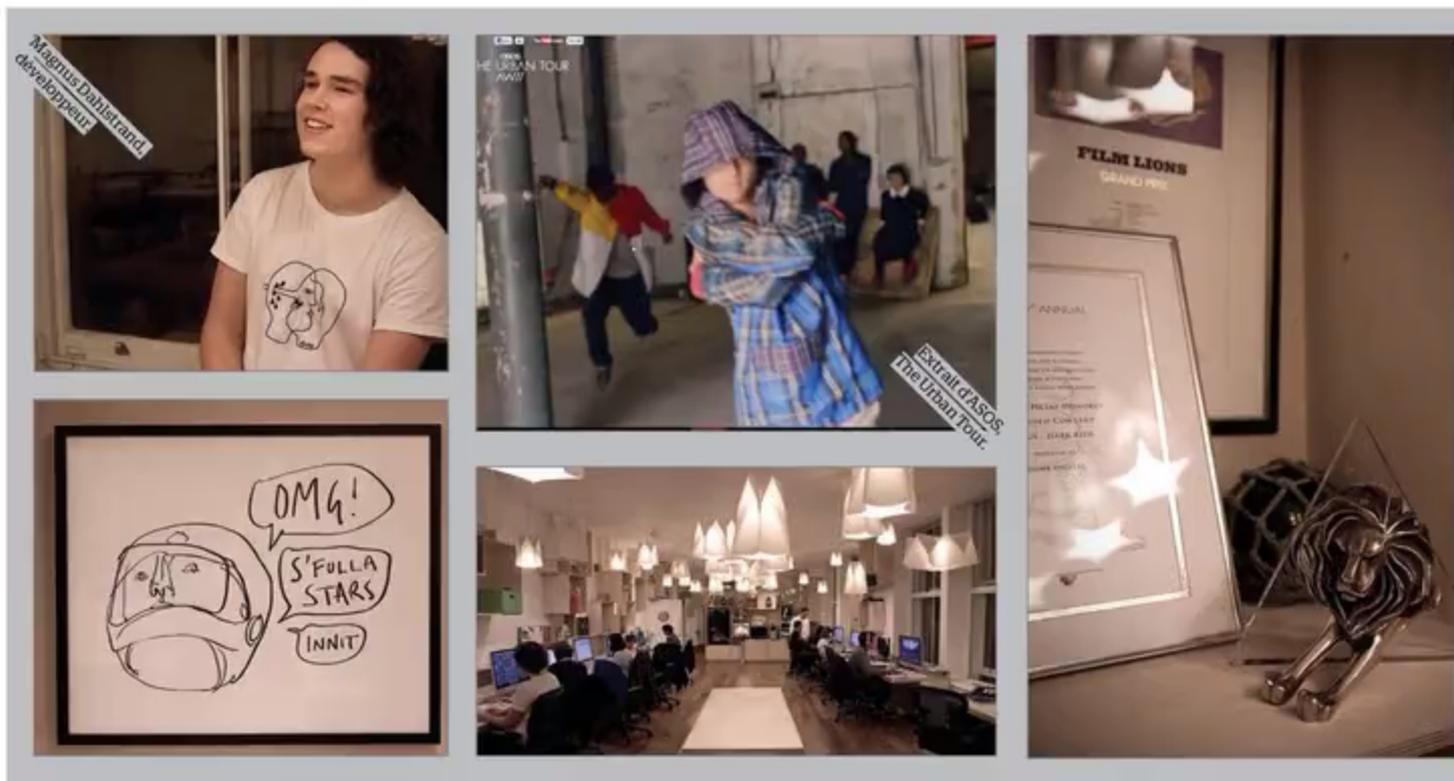
Stinkdigital est relativement nouvelle dans l'industrie. Mark Pytlík, fondateur et directeur général, raconte l'évolution de l'agence depuis ses débuts incertains. « Nous avons évolué assez rapidement au fil des ans. Au début, nous étions une équipe de six personnes dans un tout petit bureau à Londres, aujourd'hui nous sommes quarante, répartis dans de grands bureaux situés à Londres et à New York. Nous avons lancé notre société en janvier 2009, au beau milieu de la récession, et durant les six premières semaines nous n'avons pas vu un seul brief. C'était une période stressante, et nous nous sommes souvent demandé si nous n'avions pas mal évalué le marché. Mais ensuite, un brief de Tribal DDB Amsterdam nous est arrivé à propos d'un projet pour Philips. Un de nos directeurs, Adam Berg, a proposé une idée et l'œuvre réalisée à partir de celle-ci (appelée Carousel) a fait exploser Internet, si je puis dire. Les trois

premières semaines après sa sortie, nous nous sommes fait remarquer de toutes parts, et même par Kanye West et Ashton Kutcher. Bizarrement, 50 Cent a fait un clip vidéo s'en inspirant. Nous recevions de plus constamment des e-mails d'agents d'Hollywood qui voulaient entrer en contact avec Adam. Cette œuvre est par la suite devenue le premier film interactif à remporter le Grand Prix dans la catégorie Film à Cannes. Même si par la suite il nous a encore fallu du temps pour atteindre une certaine notoriété, ce projet y a énormément contribué.

J'aime à penser que bon nombre des événements importants qu'a connus la société ont eu lieu récemment. Je pense que 2011 a été notre meilleure année en matière de créativité. Nous avons réalisé beaucoup de choses qui nous ont fait évoluer de bien des façons. Si je devais choisir un seul projet, ce serait sans doute Urban Tour

(pour ASOS), un autre film interactif qui est de loin l'un des projets les plus ambitieux et les plus compliqués que nous ayons jamais entrepris. »

Pytlík explique ensuite que le nom de l'agence a été facile à trouver et nous raconte son évolution depuis sa première version. « Nous sommes la branche digitale d'une grande société de production cinématographique appelée Stink, alors honnêtement il ne nous a pas fallu beaucoup de temps pour trouver le nom Stinkdigital. Cela dit, lorsque nous avons commencé, nous nous appelions "Stink Digital", en deux mots, et ce n'est que récemment que nous les avons combinés en un seul. Il y a plusieurs raisons à cela, la plus intéressante étant probablement que "stinkdigital" est notre pseudonyme en divers endroits d'Internet (Twitter, Facebook, Vimeo, etc.) et il semblait logique et moderne que le nom de notre société le reprenne. »



Stinkdigital

Fondé en 2009
Fondateur Mark Pytlik



Mars 2009

Sortie du premier gros projet, *Carousel* pour Philips, dirigé par Adam Berg.



Décembre 2009

Stinkdigital est nommée société de production de l'année par le magazine *Boards*.

2009

Nombre d'employés

6

Janvier 2009

Stinkdigital London ouvre un petit bureau composé de six personnes à Hackney.



Juin 2009

Carousel remporte le Grand Prix dans la catégorie Film à Cannes.



2010

Mai 2010

Stinkdigital New York est lancée avec une petite équipe de cinq membres, dirigée par Stefan Duignan, producteur délégué.



☛ Ce secteur est actuellement très concurrentiel, et nous n'arrivons en général à obtenir un projet qu'après une campagne spéculative ou un appel d'offres. ☛

Evidemment, le site d'une agence est aussi sa fenêtre sur le monde, et il doit faire bonne impression. Pytlik confirme l'importance de ce site mais maudit le fait qu'ils manquent de temps à y consacrer à cause des projets externes. « Pour moi, quelle que soit l'agence, son site est extrêmement important, c'est pourquoi je suis un peu gêné que notre propre site soit depuis si longtemps une page temporaire ! (On dit bien que le cordonnier est toujours le plus mal chaussé, non ?) Il n'y a pas vraiment de raison à cela, c'est juste que 2011 a été tellement chargée que nous n'avons tout simplement pas eu le

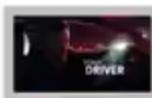
temps de refaire notre site. Ceci étant dit, cette refonte est en cours et en bonne voie, et nous aimons beaucoup ce qu'elle donne pour l'instant. Nous espérons même que le nouveau site aura été lancé avant que vous ne lisiez cet article. »

Stinkdigital et les grandes marques s'entendent très bien. James Britton, producteur délégué (Londres), nous explique comment le savoir-faire de l'agence et sa réputation lui ont ramené de nouveaux clients et de nouveaux projets. « Nous nous sommes vite fait une réputation globale grâce à notre travail et au savoir-faire

que nous apportons à nos projets. En général, lorsqu'une agence ou un nouveau client nous contactent, c'est parce qu'ils ont vu une de nos œuvres récentes et qu'ils trouvent peut-être qu'elle possède des similarités avec un concept auquel ils souhaitent donner vie. Ce secteur est par contre actuellement très concurrentiel, et nous n'arrivons en général à obtenir un projet qu'après une campagne spéculative ou un appel d'offres contre une ou deux autres sociétés.

Nous avons également la chance d'avoir parmi nous certains des meilleurs réalisateurs au monde, et les agences ou les clients nous approchent souvent parce qu'ils veulent travailler avec eux. Bon nombre de nos réalisateurs sont en train d'adopter le potentiel des expériences interactives, et nous nous motivons tous mutuellement pour trouver de nouvelles façons de donner vie aux idées. »

Avec des origines et un portfolio aussi impressionnants,



Décembre 2010
Lexus : *Dark Ride* remporte un FWA People's Choice Award. London a maintenant douze employés à temps complet.



Septembre 2011
Stinkdigital New York lance *Ultimat : Social Life Audit* avec Amalgamated Advertising. Adage nomme cette campagne comme l'une des dix meilleures de l'année sur médias sociaux.

Décembre 2011
Stinkdigital arrive en deuxième place de la liste des sociétés de l'année de *Campaign Magazine*.

Nombre d'employés
40
2012

Nombre d'employés
12

Décembre 2010
Stink/Stinkdigital est l'une des cinq meilleures sociétés de production au monde selon *Creativity Magazine*.



Octobre 2011
ASOS : *Urban Tour* (dirigée par Sebastian Strasser) est lancée à Londres. Des millions de personnes la visionnent la première semaine.



Janvier 2012
Stinkdigital lance Stinkdigital Arts, une nouvelle branche composée d'un petit nombre d'artistes numériques et de spécialistes.

Stinkdigital peut se permettre de se montrer difficile et de choisir uniquement les projets qui enthousiasment le plus l'équipe. Britton explique ce processus : « Il y a très peu de projets qui ne nous conviennent absolument pas, mais il est vrai qu'en général nous ne faisons pas de bannières, d'e-mails, ou autres choses de ce genre. Notre point de référence, c'est la créativité. Nous avons toujours essayé de choisir avec discernement les marques et agences avec lesquelles nous travaillons, et lorsqu'un nouveau projet arrive, nous nous posons certaines questions : y a-t-il une bonne idée en son cœur ? Nous présente-t-il un problème à résoudre ? Est-ce pour nous l'occasion d'innover et de faire quelque chose qui ne l'a jamais été auparavant ? Si la réponse à ces questions est oui, alors l'ampleur du projet nous importe peu. Le plus important est que l'équipe soit enthousiaste. »

Une fois l'affaire conclue, il faut réaliser le projet. Britton explique le système qu'utilise l'agence : « Chez Stinkdigital,

la structure est relativement plate, et certaines personnes importantes participent à absolument tout ce que nous faisons. Nous prenons souvent part aux projets très tôt dans leur cycle de vie et jouons un rôle important en développant des idées et des concepts avec le client. À ce stade, tout le monde fait part de ses idées puis, lorsque nous arrivons à une solution, nous montons l'équipe la mieux adaptée au projet en tirant parti des spécialisations de notre studio. Notre méthode a toujours été de partir de l'idée puis de proposer une solution technique servant au mieux l'expérience que nous essayons de créer. En général, les équipes s'occupent des projets sont composées de créateurs, de designers, de développeurs d'interactivité, d'animateurs, de producteurs et de technologues créatifs. »

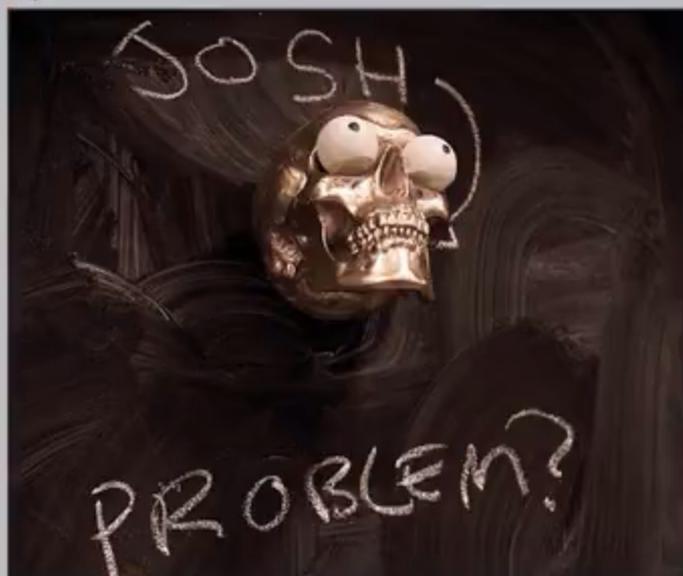
Flash joue un rôle important dans bon nombre des projets de l'agence. Ian McGregor, développeur en chef, explique les avantages qu'apporte cette plateforme.



industry insight

Ian McGregor, développeur en chef, Stinkdigital

« Les technologies de "back-end", comme le PHP, Java, .NET et MySQL, sont souvent les héroïnes de l'ombre de nos projets. »



avantages qui divisent la communauté du développement : « Pour nous, la force de Flash réside dans ses capacités en matière de vidéo interactive, de jeux, de 3D et de prise en charge cross-browser. Flash semble regrouper en un mélange détonnant la part technique et la part créative de la programmation : de nombreux développeurs ActionScript sont extrêmement compétents dans des domaines créatifs comme les effets à particules, la 3D et le game design, mais également dans des domaines plus techniques comme l'implémentation de patrons de conception et le refactoring.

De plus, les programmeurs étant capables de programmer des applications complexes et robustes en ActionScript sont relativement nombreux. »

Flash n'est qu'un outil parmi ceux qui utilise Stinkdigital pour réussir. McGregor nous dévoile les autres technologies ayant leur importance. « Le cinéma et l'animation sont évidemment importants pour nous. Avoir la possibilité de tourner des films en interne nous permet de filmer exprès pour l'interactivité, en utilisant

« ... plusieurs technologies différentes qui fonctionnent en harmonie les unes avec les autres. Voilà pour nous ce qui est le plus important. »

des outils tels que des caméras Phantom, ou encore des caméras de motion control et/ou faites sur mesure et équipées d'objectifs spéciaux servant à obtenir le genre d'interactivité que nous désirons. En postproduction, nous utilisons souvent des techniques telles que la capture de mouvements pour réaliser des choses vraiment poussées en matière de film interactif.

Les technologies de "back-end", comme le PHP, Java, .NET et MySQL sont souvent les héroïnes de l'ombre de nos projets. Que nous les utilisons pour manipuler des données, accéder à des API tierces ou traiter à la volée de l'audio et des vidéos, ce sont des outils très puissants sans lesquels nous ne pourrions pas réaliser la moitié de nos projets.

Pour certains projets, ce sont JavaScript/HTML/CSS

qui constituent la solution idéale, et au fur et à mesure que ces langages se développent, l'étendue de ce que l'on peut créer avec aussi. Nous utilisons ces technologies depuis le tout début et nous en sommes à un point où le travail que nous créons avec peut tenir tête à ce que nous faisons avec Flash.

Nous utilisons également activeCollab pour ses fonctions de gestion de projet, et notre société se sert de Google Apps donc tout le monde au studio utilise Google Documents pour le travail en équipe. Nous nous servons aussi toujours beaucoup de stylos et de papier ! Globalement, notez que la majorité de ce que nous créons, nous le faisons grâce à plusieurs technologies différentes qui fonctionnent en harmonie les unes avec les autres. Voilà pour nous ce qui est le plus important. »



SOCIAL LIFE AUDIT
— BY —
Ultimat Vodka
FROM THE CREATORS OF PATRÓN

The first ever online application that analyzes your offline social life.

f GET STARTED

Social Life Audit does not store any of your personal information or photos. We do not post anything to your profile without your permission. Read our [privacy policy](#) for more information. Please only share site content with people of legal drinking age.

POWERED BY
 & BlackBook

© The Patrón Spirits Company, Las Vegas, NV. 45% Alc/Vol. To live ultimately, drink responsibly. [PRIVACY POLICY](#) / [TERMS & CONDITIONS](#)



PROJET CLEF

Ultimat Vodka: Social Life Audit

The Social Life Audit utilise l'API de reconnaissance faciale de Face.com pour analyser les photos Facebook d'une personne et les lieux d'où elle poste ses mises à jour de statut. Le programme attribue ensuite un score à ces éléments, puis, selon ce score, une note signifiant la réussite ou l'échec. Des graphiques personnalisés illustrent ce système d'attribution de notes, en montrant des catégories comme la proportion hommes/femmes, l'humeur moyenne et le statut social. Pour voir tout cela en action, allez sur www.sociallifeaudit.com.

Une fois un projet fini, il faut le remettre au client. Britton nous explique ce qui se passe après. « Le service technique que nous proposons après qu'un projet a été lancé dépend du client. Bon nombre des projets sur lesquels nous travaillons sont faits pour accompagner des campagnes publicitaires et leur contenu doit être souvent mis à jour. Nous essayons en général de fournir des outils d'administration et de la documentation à nos clients pour qu'ils puissent gérer les choses eux-mêmes, mais parfois nous continuons à participer au projet pendant quelques semaines ou même quelques mois après son lancement. Nous devons également faire bien attention à ce que les projets que nous remettons continuent de fonctionner sur des plateformes tierces. Facebook, par exemple, nous force à rester au taquet avec ses mises à jour constantes. »

On dit que les technologies HTML5, CSS3 et jQuery remplaceront Flash. Magnus Dahlstrand, développeur, nous explique que Stinkdigital prône les standards ouverts et que ceux-ci sont petit à petit intégrés aux projets de l'agence. « Nous développons de plus en plus

de projets en HTML, CSS et JavaScript. Diesel Island FWII (www.diesel.com/island), par exemple, s'appuie beaucoup sur la vidéo, mais il a été fait grâce à des techniques venant du HTML5 et de ses standards Web émergents.

Ces nouvelles technologies sont très prometteuses et nous sommes pour les standards ouverts, donc nous utiliserons le HTML5 dans les projets où il est une solution viable. Malheureusement, il n'est pas aussi bien pris en charge que Flash, mais comme Internet Explorer se joint à la fête des standards et que les mises à jour automatiques et silencieuses deviennent la norme, les problèmes de compatibilité présents dans les vieux navigateurs devraient diminuer au cours des années qui viennent.

Nous utilisons également jQuery, mais même s'il est très pratique pour la gestion du DOM et pour le contenu dynamique, nos sites HTML5 à grande visibilité utilisent encore Canvas et WebGL et ne peuvent pas être créés uniquement avec jQuery. Il est donc essentiel que nos membres sachent utiliser à la fois JavaScript et les bibliothèques d'utilitaires comme jQuery. »





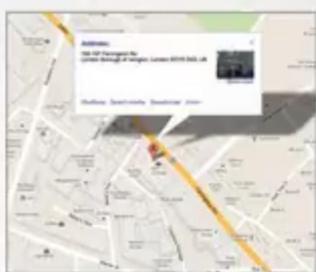
Certains considèrent que ces objets sont du bric-à-brac, mais les agences créatives les voient comme une source d'inspiration



Stinkdigital a dans son portefeuille de gros clients tels que Ben & Jerry's



STINKDIGITAL



WEB <http://stinkdigital.com>
 FONDATEUR Mark Pytlík, Stink Ltd
 ANNÉE DE CRÉATION 2009
 NOMBRE ACTUEL D'EMPLOYÉS
 25 à Londres, 15 à New York
 VILLES Londres, New York

SERVICES

> Création, production cinématographique, design et développement.

Dalhstrand nous explique ensuite ce qu'impliquent le design et le développement pour supports mobiles. « Tout dépend du projet et de son brief, mais quand nous le pouvons, nous faisons usage d'amélioration progressive et de dégradation gracieuse. L'approche "mobiles d'abord" est intéressante, mais comme les mobiles commencent à avoir des écrans de plus en plus grands et de meilleurs navigateurs, il n'y aura plus vraiment de différence entre visionner un site sur un mobile et le visionner sur un ordinateur de bureau. Si l'on veut qu'il y ait toujours une solution de secours pour les appareils plus anciens, l'approche "contenu d'abord" est peut-être la meilleure: il s'agit de baser l'expérience sur le contenu sans forcément avoir une version mobile à part.

Il est tout à fait viable d'avoir un seul site qui s'adapte à son environnement, mais il ne faut pas non plus oublier que nous devons traiter les mobiles et les ordinateurs de bureau différemment, surtout pour ce qui est de l'expérience utilisateur. L'interactivité que nous adorons et dont nous avons l'habitude sur plateformes mobiles ne fonctionnera pas aussi bien sur ordinateur, et vice versa. Pour les portables, il faut par exemple absolument penser au côté tactile. »

Un projet fini doit être visible. Mark Pytlík, fondateur, nous dit que la SEO et l'analyse des données Web sont deux facteurs parmi d'autres qui aident à faire connaître les sites de la société sur le Web.

« Notre travail fait en général partie d'une campagne plus large et il est censé l'aider à décoller. Alors, même si faut s'occuper de la SEO, le succès des projets dépend surtout de la place qu'ils tiennent dans la campagne globale: s'il y a eu des dépenses médias externes ou des annonces publiques, s'ils sont accessibles et, bien entendu, s'ils sont de qualité!

Nous savons en général relativement tôt si quelque chose aura un succès populaire ou pas. Notre pressentiment sur l'éventuel succès d'un projet est en général confirmé dès le jour de la sortie. Lorsqu'un projet ou une idée est de qualité, le mieux que l'on puisse faire est de s'assurer d'avoir couvert les bases en matière de SEO, d'accessibilité, etc., puis de le laisser faire effet tout seul.

Nous nous servons également souvent d'informations recueillies à partir d'analyses de données Web pour confirmer ou infirmer certaines approches créatives ou idées concernant l'expérience utilisateur, et nous utilisons toujours pour nos projets ce que nous avons appris lors de projets précédents. »



Grâce à une publicité en ligne pour Philips a fait connaître Stinkdigital et a attiré l'attention de Kayne West, d'Anton Korner et du reste du monde.



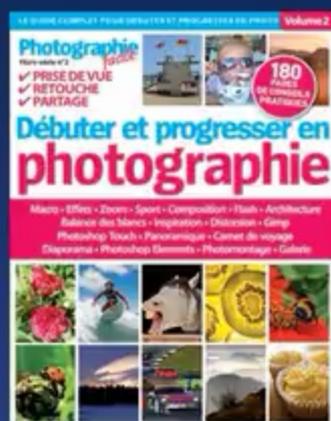
Dans les coulisses du plateau de tournage de CAROLINE!



James Britton, un homme qui peut ouvrir des portes créatives.



VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS



Débuter et progresser en photographie vol.02



Spécial Boutique en ligne



Spécial MotionDesign



Photoshop Savoir Tout Faire vol.12



Spécial Manga



PAO Savoir Tout Faire vol.3



Photoshop Savoir Tout Faire vol.11



Débuter et progresser en Webdesign



Spécial Retouche photo



Débuter et progresser en photographie vol.01



Spécial BD

Abonnez-vous !
 Économisez **25%**
 sur le prix de vente au numéro
 Abonnez-vous en ligne sur
shop.oracom.fr

SONT SUR SHOP.ORACOM.FR



3DMag



Digital Artist



Advanced Creation
Photoshop



Web Design



Movie Creation



Savoir Tout Faire en
Photographie



Spécial Illustrator



Photographie facile



paiement
sécurisé



service client
dédié



promotions
exclusives



nos parutions en
avant première

ABONNEMENT ET VENTE AU NUMÉRO SUR
SHOP.ORACOM.FR

Blogs naturels

Pour ce numéro, nous prenons six blogs dont le contenu est enrichi de dessins



Amy Mahon

www.amymahon.com

Plateforme de développement WordPress

L'image d'en-tête colorée, accueillante et rétro, et la barre de navigation gaie et attrayante donnent tout de suite le ton de ce blog. Très simple, il est presque minimaliste, mais ce sont les couleurs qui l'accompagnent, les petits détails travaillés, les polices bien choisies et les images bien placées qui créent son ambiance détendue et accueillante.



Jason Holland Design

blog.jasonhollanddesign.com

Plateforme de développement WordPress

La mise en page de ce blog, simple tout en étant intéressante, met bien en évidence les illustrations et les textures naturelles qu'on y trouve. Les couleurs sont discrètes, et le logo original, composé de bleus, contraste avec les éléments qui l'entourent. Le blog se termine par un beau pied de page, orné du même arrière-plan que celui de la page mais en un peu plus sombre, ainsi que de jolis petits personnages.



Thunder Chunky

www.thunderchunky.co.uk

Plateforme de développement WordPress

Le blog Thunder Chunky utilise WordPress pour faire lire un nouveau contenu aux gens. Il ne se conforme toutefois pas aux mises en page classiques, préférant plutôt intégrer son contenu à une interface plus originale. Les couleurs, principalement du rose bonbon et du blanc, sont mises en valeur par le texte gris. Pour finir, ce sont les nombreuses illustrations de Thunder Chunky qui servent d'images.

Faites publier votre site ou suggérez un thème **Tweetez-nous les liens directement sur @webdesignmag** ou envoyez-les nous par mail sur **mail@webdesignmag.fr**

et d'éléments naturels afin que l'on prenne plaisir à les lire.



Les trois images d'arrière-plan, situées dans le header, la bourse body et le contenu du contenu créent un ensemble fluide à partir des dessins.



L'encadre WordPress ordinaire n'est plus. La liste habituelle de liens textuels est remplacée par des images originales et intéressantes.



La page du blog Fat Smack utilise les couleurs primaires pour être lisible tout en faisant preuve de créativité.

Albinal

www.albinal.com/wp/blog

Plateforme de développement WordPress

L'illustration d'arrière-plan, sombre et faisant la publicité du site, est appuyée à la perfection par l'en-tête gai et coloré. Ces deux éléments s'associent pour donner le ton du point central du blog : son contenu. Le ton des billets est lui aussi mesuré : ceux-ci s'accordent bien au reste du site et sont tous accompagnés d'une image qui les complète et donne une autre dimension au blog.

Fat Smack

fatsmack.org/blog

Plateforme de développement WordPress

Le blog Fat Smack a un arrière-plan blanc et sa page est remplie de couleurs primaires simples pour être lisible tout en faisant preuve d'un peu de créativité. Le logo plante le décor, et la mise en page continue sur le même thème. Les polices et les images sont nettes pour que le lecteur puisse se concentrer sur le contenu du site.

Vicky's Vintage Gifts

www.vickysvintagegifts.co.uk

Plateforme de développement WordPress

Les cadeaux vintage sont à l'honneur dans ce blog, et tous ses éléments visuels ont un rapport étroit avec le thème rétro. La toile en arrière-plan, les textures de vieux papier, les badges brodés et les cadres photo contribuent à son authenticité. La mise en page met en place les éléments importants, comme un diaporama, des textures d'arrière-plan, ou notre préféré : l'encadré rempli d'images.

EFFETS CSS AVANCÉS

LE CSS3 PEUT-IL VRAIMENT NOUS PERMETTRE D'OBTENIR LES TECHNIQUES MODERNES DE MISE EN FORME QUE NOUS DÉSIRONS TOUS ? LE WEBDESIGNER LOUIS LAZARIS NOUS PROPOSE UNE SÉRIE D'ASTUCES PRATIQUES POUR FAIRE, SANS PHOTOSHOP, DES PETITS TRUCS VISUELS À LA MODE.

Le CSS, ou Cascading Style Sheets de son nom complet (feuilles de styles en cascade), est un langage qui fait aujourd'hui partie intégrante de la vie des Webdesigners. C'est un standard qui, bien qu'il soit inextricablement lié au HTML, existe uniquement pour séparer la présentation et le contenu. Grâce à lui, nous pouvons mieux contrôler la façon dont les divers moteurs de rendu des navigateurs affichent nos pages, et aussi appliquer des règles de esthétique de manière plus sémantique.

Avec l'arrivée du CSS3 et des nouveautés qu'il apporte, ses capacités de rendu ont été grandement améliorées pour pouvoir gérer des effets ornementaux passionnants. Il semblerait que la nouvelle spécification permette de plus en plus de se passer de la

balise et des outils de retouche d'images comme Photoshop (et autres) pour créer une expérience visuelle enrichie. Afin de célébrer ces nouvelles possibilités, nous avons décidé de repartir sur un article paru dans le numéro 33 de Web Design en étudiant cette fois-ci spécifiquement le CSS3 et en sélectionnant seulement vingt-cinq conseils et astuces. Des techniques à la mode sur les ombres portées, les arrière-plans, la transparence, le texte, les dégradés et les bordures côtoient dans cet article des petites astuces et des outils indissociables de la définition moderne du style.

En suivant les exemples de code et les captures d'écran fournis, vous devriez pouvoir vous faire une meilleure idée de la façon d'utiliser le CSS3 pour rendre votre présentation plus complexe. Vous devriez ensuite être suffisamment sûr de vous pour utiliser ces techniques dernier cri dans vos futurs projets.

“ GRÂCE AU CSS3, NOUS POUVONS MIEUX CONTRÔLER LA FAÇON DONT LES DIVERS MOTEURS DE RENDU DES NAVIGATEURS AFFICHENT NOS PAGES. ”

TRANSPARENCE

Il est depuis quelque temps déjà possible d'obtenir une transparence grâce au CSS, et même Internet Explorer lui a fait une place en installant des filtres spéciaux. Le CSS3 nous donne cependant plus de choix en rajoutant le format de couleur RGBA à la propriété opacity.

Plus besoin d'images ou de scripts complexes, nous pouvons désormais appliquer une transparence alpha à n'importe quel élément de la page.

Si l'arrière-plan de notre page est composé de couleurs ou d'une texture et que nous voulons qu'il puisse se voir à travers une image semi-transparente, nul besoin d'importer cette image dans le logiciel de retouche, il suffit d'utiliser le CSS suivant :

```
001 img {
```

```
002   opacity: .6;
```

```
003 }
```

En utilisant la propriété opacity de CSS3, nous avons défini que l'élément aurait une opacité de 60 % (ou une transparence de 40 % si vous voyez plutôt le verre à moitié vide). La propriété opacity accepte n'importe quel nombre décimal entre 0 et 1, 0 représentant une transparence totale.

Vous avez deux autres méthodes pour créer des éléments semi-transparents : utiliser le format de couleur RGBA ou le format HSLA. Lorsque vous définissez des couleurs en passant par ces méthodes, vous pouvez y rajouter un paramètre alpha. Voici un exemple :

```
001 .example {
002   background-color: rgba(255,
003     96, 0, 0.6);
```

```
003 }
```

C'est le même orange utilisé comme arrière-plan de notre image, sauf qu'il est ici défini en utilisant le RGB et un canal alpha. Pour finir, vous pouvez définir la même couleur en utilisant la syntaxe suivante :

```
001 .example {
002   background-color: hsla(23,
003     100%, 50%, 0.6);
```

Nous avons ici utilisé la syntaxe de couleur HSLA du CSS3. HSLA signifie Hue (teinte), Saturation et Lightness (luminosité). La première valeur de la fonction hsla() demande un nombre entre 0 et 359 (cela détermine la teinte). Les deux valeurs suivantes indiquent en pourcentage le taux de saturation et de luminosité de la teinte choisie. La dernière représente l'opacité.

RAJOUTER DES COINS ARRONDIS À UN ÉLÉMENT HTML ÉTAIT AUPARAVANT LOIN D'ÊTRE FACILE.

CADRES AUX COINS ARRONDIS

Comme pour beaucoup d'autres techniques de design, rajouter des coins arrondis à un élément HTML était auparavant loin d'être facile. Balises supplémentaires, scripts surchargés, images découpées et autres méthodes loin d'être optimales ont toutes, à un moment ou à un autre, servi à créer des coins arrondis.

La propriété border-radius du CSS3 rend ces solutions à l'ancienne obsolètes. En voici la syntaxe :

```
001 .example {
002   border-radius: 40px;
003 }
```

Si vous incluez ce code, vous rajouterez un rayon de 40 pixels à chaque coin de l'élément affecté.

Le code ci-dessus, qui est la version courte, correspond à la façon la plus simple et la plus courante d'utiliser border-radius. Il y a cependant quelques autres petites choses à savoir sur cette propriété :

- Avec la version longue du code, vous pourrez déterminer un rayon différent pour chaque coin.
- Vous pouvez faire une ellipse en augmentant le rayon.
- Vous pouvez créer des formes elliptiques fluides en donnant un rayon à 50 pixels à chaque coin.
- Vous pouvez déterminer un rayon vertical et un rayon horizontal différents pour un seul et même coin en utilisant une syntaxe à base de slashes (pour plus d'informations, lisez cet article : bit.ly/foOmmj4).

OMBRES PORTÉES SUR DU TEXTE

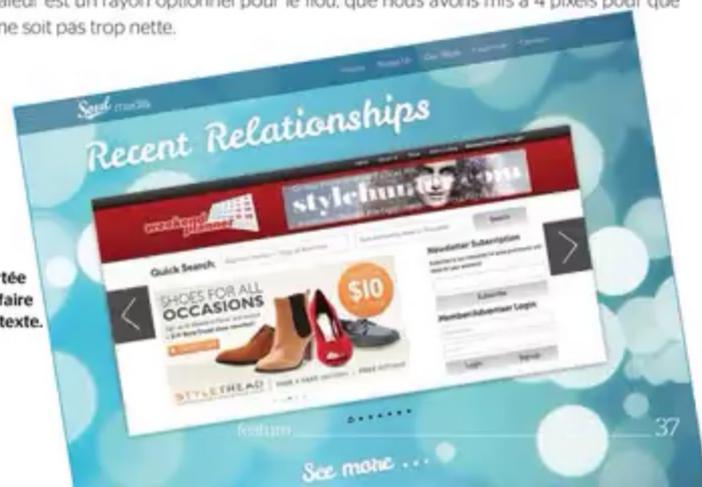
Auparavant, il était impossible de faire des ombres portées sans utiliser des images, un langage de scripts ou un code propriétaire incroyablement complexe. Aujourd'hui, nous pouvons utiliser du CSS3 simple pour donner une ombre portée à un titre.

```
001 h1 {
002   text-shadow: #999 2px 2px 4px;
003 }
```

Notre texte a maintenant une légère profondeur visuelle, et ce sans que nous ayons utilisé une seule image ni de JavaScript, juste une seule ligne de CSS.

Comme ce code fonctionne-t-il ? Eh bien, cette nouvelle propriété accepte quatre valeurs, la première étant la couleur. Dans notre exemple, nous avons choisi #999, qui est un gris clair, mais vous pouvez utiliser n'importe quelle valeur CSS3 valide, y compris des valeurs RGBA ou HSLA contenant une transparence alpha. Les deux valeurs suivantes représentent le décalage vertical et le décalage horizontal. Dans notre exemple, 2 pixels suffisent à donner l'effet que nous recherchons. La dernière valeur est un rayon optionnel pour le flou, que nous avons mis à 4 pixels pour que notre ombre ne soit pas trop nette.

Une ombre portée peut vraiment faire ressortir votre texte.



BOX SHADOW ET LUEURS

Le CSS3 nous permet d'ajouter une ombre à pratiquement n'importe quel élément d'une page grâce à la propriété `box-shadow`, et cela en utilisant uniquement du CSS plutôt que des images ou des scripts encombrants. Le CSS3 nous donne cependant plus de choix en rajoutant le format de couleur RGBA à la propriété `opacity`.

Voici ce à quoi ressemble le code CSS3 lorsque nous voulons créer une ombre portée simple :

```
001 .shadow {
002 box-shadow: #aaa 2px 2px 20px
003 }
004 }
```

La syntaxe ressemble beaucoup à celle de `text-shadow`, à part deux choses. Nous pouvons y inclure la valeur d'un rayon (5 pixels dans notre exemple) et un mot-clé inset optionnel (non inclus dans notre exemple) pour placer l'ombre portée à l'intérieur de l'élément.

`Box-shadow` peut aussi servir à créer autre chose que de simples ombres ordinaires. En plus de vous permettre de changer la couleur de l'ombre (et l'opacité si vous utilisez du RGBA ou du HSLA), vous pouvez aussi créer des effets plutôt sympas. Essayons de faire une lueur externe, que nous placerons ensuite sur un élément se trouvant sur un arrière-plan sombre.

Voici le code :

```
001 .shadow {
002 box-shadow: #fff 6px 0 0 30px 8px;
003 }
```

Nous avons ici fait une ombre de couleur jaune clair, supprimé les décalages et utilisé un flou d'un rayon relativement élevé ainsi qu'un rayon d'étendue moyenne. Selon le design et le contexte du cadre, vous pouvez si vous voulez modifier ces valeurs jusqu'à ce que votre lueur soit exactement comme vous le souhaitez.

BOX SHADOW

Ce que donnerait la modeste ombre portée d'un cadre dans un navigateur la prenant en charge.



Elle va plaire aux internautes, celle-là...

INFOBULLES

Les infobulles, elles aussi, se faisaient avant toujours en JavaScript. Même s'il faut quand même proposer des solutions alternatives aux vieux navigateurs, les navigateurs modernes vous permettent de créer des infobulles grâce à des pseudo-éléments ainsi et à un attribut HTML. Disons que nous avons le HTML suivant :

```
001 <p>Lorem ipsum dolor sit amet<a href
002 ="#" data-tooltip="Voici une infobulle en
003 CSS pur">Survolez ce lien</a> elit, sed
004 do eiusmod tempor incididunt ut labore
005 et dolore magna aliqua ut enim ad minim
006 veniam, quis nostrud exercitation ullamco
007 laboris nisi ut aliquip ex ea commodo
008 consequat.</p>
```

Ce paragraphe inclut un lien contenant un attribut `data-tooltip`, qui est un attribut `data-HTML5` (voir bit.ly/4AbRRY). Nous pouvons l'utiliser pour afficher notre infobulle.

```
001 a:link {
002 position: relative;
003 text-decoration: none;
004 border-bottom: solid 1px;
005 }
006
007 a:before {
008 content: "";
009 position: absolute;
010 border-top: 20px solid #0090ff;
011 border-left: 30px solid
012 transparent;
013 border-right: 30px solid
014 transparent;
015 display: none;
016 top: -18px;
017 left: -26px;
018 }
019
020 a:after {
021 content: attr(data-tooltip);
022 position: absolute;
023 color: white;
024 top: -35px;
025 left: -26px;
026 background: #0090ff;
027 padding: 5px 15px;
028 -webkit-border-radius: 10px;
```

```
027 -moz-border-radius: 10px;
028 border-radius: 10px;
029 white-space: nowrap;
030 display: none;
031 }
032
033 a:hover:after, a:hover:before {
034 display: block;
035 }
```

Nous avons positionné de manière relative chaque élément `link` pour donner un cadre aux éléments enfants positionnés de manière absolue. Nous avons supprimé le soulignement du lien et ajouté une bordure inférieure qui limite celui-ci afin d'éviter que le trait de soulignement n'apparaisse sur l'infobulle.

Nous avons ensuite créé deux pseudo-éléments qui apparaîtront lors du survol. L'élément `before` formera un triangle en CSS pur, qui sera le bas de notre infobulle. Le pseudo-élément `after` constitue la partie principale de l'infobulle. Ses coins sont arrondis avec `border-radius` et il contient d'autres propriétés ornementales, mais sa partie la plus importante est la valeur de la propriété `content`. Au lieu de l'habituelle valeur entre guillemets ou d'une chaîne vide, nous utilisons la fonction `attr()` qui nous permet d'aller chercher la valeur de n'importe quel attribut chez l'élément que nous cibons (ici le lien). Au passage, nous pourrions très bien utiliser l'attribut `title`, mais dans ce cas plusieurs infobulles apparaîtraient au moment du survol, ce qui pourrait poser des problèmes de lisibilité et d'utilisabilité.

Les seules autres parties du code dont il faut se préoccuper sont les propriétés `top` et `left`, qui positionnent l'infobulle par rapport au lien. Nous avons utilisé des valeurs en pixels et avons placé l'infobulle en haut à gauche du lien. Pour vos propres projets, il vous faudra sans doute ajuster le positionnement selon la taille du texte ou d'autres facteurs.

This is a pure CSS tooltip

sit amet hover over this link elit, sed do labore et dolore magna aliqua ut enim f exercitation ullamco laboris nisi ut a
Notre infobulle en CSS pur lorsqu'on survole le lien.

“ LE CSS3 NOUS DONNE CEPENDANT PLUS DE CHOIX EN RAJOUTANT LE FORMAT DE COULEUR RGBA À LA PROPRIÉTÉ OPACITY. ”

BOX SIZING

Le modèle des boîtes par défaut actuel établi par le W3C frustre de nombreux développeurs. Avec ce modèle, si l'on déclare qu'un élément doit faire 500 pixels de largeur et qu'il doit y avoir une marge interne de 20 pixels tout autour, alors cet élément aura en réalité une largeur de 540 pixels. Normalement, ce n'est pas un problème, à moins que l'on ne décide de changer la marge interne. Si on veut l'augmenter et qu'il faut quand même que la largeur totale reste la même, alors il faudra recalculer la largeur de l'élément.

Il peut donc être un peu compliqué de préserver ces dimensions. Grâce à la propriété CSS3 `box-sizing`, on peut toutefois facilement régler ce problème en disant au navigateur d'inclure la marge interne et les bordures lors de l'affichage des largeurs et des hauteurs :

```
001 .element {
002   width: 200px;
003   padding: 0 30px;
004   box-sizing: border-box;
005 }
```

La valeur par défaut de `content-box` (qui représente le modèle standard des boîtes) laisse la place à notre valeur `border-box`, ce qui empêche que la largeur de la boîte augmente lorsqu'on change la taille de la marge ou de la bordure.

C'est beaucoup plus intuitif, et en réalité cela fonctionne de la même façon que le modèle des boîtes dans Internet Explorer lorsque celui-ci est en "mode quirks" (ou en mode IE5.5).

TRANSFORMATIONS 3D ANIMÉES

Avec la spécification CSS3, nous avons maintenant la possibilité de transformer des éléments en utilisant trois dimensions plutôt que les deux habituelles. Nous pourrions en parler longuement mais nous allons essayer de faire en sorte que nos exemples soient aussi simples que possible afin que vous puissiez saisir le potentiel de cette nouvelle fonctionnalité.

Nous allons faire une symétrie horizontale de cet élément grâce à une transformation 3D. Voici notre HTML :

```
001 <div class="object">
002   <div class="ellipse"><p>Front</p></div>
003 </div>
```

Comme vous pouvez le voir, cet objet est en réalité composé de deux éléments : un wrapper et un élément enfant, ce dernier représentant l'ellipse. Le code CSS3 suivant vous montre comment faire une symétrie horizontale de l'élément dans un espace 3D. Notez que, pour qu'il soit court, nous avons exclu le CSS qui n'est pas en rapport direct avec l'effet 3D que nous voulons créer.

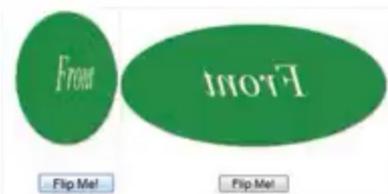
```
001 .object {
002   perspective: 700;
003   text-decoration: none;
004   transform-style: preserve-3d;
005 }
006
007 .ellipse {
008   transition: transform 1s linear;
009 }
```

```
010
011 .flipped {
012   transform: rotateY(180deg);
013 }
```

L'élément `.object` est le wrapper. Nous lui avons appliqué une perspective de 700. La valeur de propriété `perspective` (ici 700, donc) indique au navigateur la profondeur de la perspective. Une valeur plus faible rendrait la transformation 3D plus visible et beaucoup moins subtile.

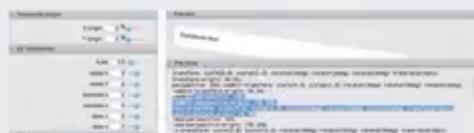
Ensuite, la propriété `transform-style` du wrapper est mise sur `preserve-3d`, ce qui indique au navigateur que les éléments enfants doivent être transformés dans un espace 3D. Cela outrepassa la valeur par défaut, `flat`, qui représente l'espace 2D, espace standard pour tout ce qui se trouve sur une page HTML.

Ensuite, nous faisons faire à notre élément enfant, l'ellipse, une rotation de l'axe Y ainsi qu'une transition pour que la rotation s'anime. Cette rotation se trouve dans un système de règles à part pour que nous puissions utiliser JavaScript pour activer cette classe, et donc déclencher la transformation animée.



Comme vous pouvez le voir sur les images ci-dessus, cela va permettre de faire des animations vraiment intéressantes et accrocheuses.

5 OUTILS CSS3 EN LIGNE



1. TRANSFORMATIONS

westciv.com/tools/transforms/index.html

Créez des transformations 2D et 3D en faisant glisser quelques curseurs. Choisissez votre animation dans les options et cliquez sur **Animate** pour avoir un aperçu de ce que donnent les valeurs choisies. Le code créé peut comprendre ou exclure les préfixes de navigateurs.



2. CEASER : CSS EASING ANIMATION TOOL

matthewlein.com/ceaser

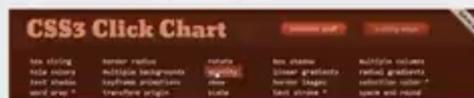
Les transitions CSS créent des animations. Sélectionnez un type d'animation, sa durée, son alignement, sa largeur, sa hauteur et son opacité et un code contenant des préfixes pour navigateurs vous sera fourni.



3. CSS3 BUTTON MAKER 1.0

www.css3designer.com/tools

Utilisez les curseurs pour modifier la marge interne, l'ombre de la boîte, les couleurs d'arrière-plan, les bordures et les paramètres du texte. Utilisez ensuite les onglets "hover", "active" et "visited" pour créer les boutons.



4. CSS3 CLICK CHART

css3clickchart.com

Choisissez une propriété CSS3 parmi les nombreuses proposées (`text-shadow`, `background-size`...) et visionnez le code fourni. Vous pouvez voir une démo en direct, une liste des navigateurs prenant ces propriétés en charge, ou encore avoir accès à des outils et tutoriels.



5. PATTERNIZER

patternizer.com/ind3

Patternizer est intuitif, puissant et agréable à utiliser. Vous pouvez utiliser le motif par défaut ou en créer un nouveau, ajouter des bandes, des couleurs, ajuster l'opacité, la largeur, définir un espace puis prendre le code fourni.

RUBANS CSS

Les headers en ruban sont eux aussi des éléments qui, auparavant, se faisaient avec des images. Grâce au CSS, nous pouvons maintenant les faire en utilisant des bordures et des pseudo-éléments.

Une fois que nous avons les styles de base de notre header, nous pouvons utiliser du CSS sur deux pseudo-éléments insérant des éléments dans la page. Nous mettons le tout en forme de cette manière pour créer les deux parties de notre ruban :

```
001 h2:before, h2:after {
002   content: "";
003   position: absolute;
004   width: 0;
005   height: 0;
006 }
```

Cela crée deux éléments en position absolue et dénués d'indications de largeur ou de hauteur. Maintenant, nous pouvons mettre en forme l'élément `before`, qui représentera la partie principale de la pliure :

```
001 h2:before {
002   width: 30px;
003   left: -39px;
004   top: 16px;
005   border-width: 34px 15px;
006   border-style: solid;
007   border-color: medianaquamarine
008   medianaquamarine medianaquamarine
009   transparent;
010 }
```

La valeur des propriétés `width`, `left` et `top` varie selon la taille du header. Elle peut aussi dépendre d'autres propriétés comme la taille de la police, la hauteur de ligne, la marge interne, etc.

Il ne manque plus que la partie ombrée du ruban, censée représenter l'arrière des plis.

```
001 h2:after {
002   left: 0;
003   top: 100%;
004   border-width: 8px 10px;
005   border-style: solid;
006   border-color: #666 #666
007   transparent transparent;
008 }
```

Ce sont les bordures originales et la transparence qui créent la forme de notre ruban. Il ne reste ensuite plus qu'à bien le positionner !



Un ruban égayera vos headers.

BULLE DE DIALOGUE

Une bulle de dialogue façon BD en CSS3. Pas d'image.

Il est possible de créer une bulle de dialogue fluide uniquement avec du CSS. Pour cela, nous allons utiliser des pseudo-éléments et des dégradés afin d'obtenir une jolie bulle, comme dans les bandes dessinées.

Pour donner forme et couleur à notre bulle, nous utiliserons des coins arrondis et des dégradés :

```
001 .speech-bubble {
002   border-radius: 50%;
003   background-image: linear-
004   gradient(#ff8000, #ff9500, #ffaa00);
005   position: relative;
006 }
```

Pour que le code reste concis, nous avons omis une partie de notre mise en forme. Le plus important est ce qui se trouve ci-dessus. Nous avons utilisé un dégradé linéaire, qui donne à l'arrière-plan une jolie transition faite de trois couleurs. Nous avons aussi utilisé `border-radius` à 50 % pour que la forme soit elliptique et fluide, et avons paramétré la propriété `position` de la bulle sur relative afin de pouvoir placer nos pseudo-éléments avec précision.

```
001 .speech-bubble:before {
002   content: '';
003   display: block;
004   width: 20px;
005   height: 20px;
```

```
006   border-radius: 50%;
007   position: absolute;
008   background-image: linear-
009   gradient(#ff8000, #ff9500, #ffaa00);
010   bottom: -3px;
011 }
012 .speech-bubble:after {
013   content: '';
014   display: block;
015   width: 14px;
016   height: 14px;
017   border-radius: 50%;
018   position: absolute;
019   background-image: linear-
020   gradient(#ff8000, #ff9500, #ffaa00);
021   bottom: -20px;
022   left: 20px;
```

Les deux bulles sont positionnées en absolu, chacune étant décalée par rapport à la zone d'affichage inférieure gauche de la bulle principale. La bulle se trouvant le plus en bas est la plus petite, elle est décalée de 20 pixels sur la gauche pour que les bulles s'échelonnent dans cette direction. Afin de conserver une cohérence visuelle, nous avons utilisé le même `border-radius` et le même dégradé pour les petites bulles que pour la grande.

NOUS POUVONS DIVISER UNE SECTION DE CONTENU EN PLUSIEURS PARTIES EN UTILISANT UNIQUEMENT DU CSS.

TRANSFORM ORIGIN

Si vous avez déjà utilisé des transformations CSS3, vous avez probablement remarqué une certaine restriction : à chaque fois que l'on fait une transformation, son point de départ est fixe et se situe au milieu de l'élément. Par exemple, si vous paramétrez une rotation, l'objet l'effectuera sur place. Grâce à la propriété CSS3 `transform-origin`, vous pouvez donner à vos transformations une origine (ou point de départ) personnalisée. Voici le code :

```
001 .element {
002   transform-origin: top left;
003 }
```

Les deux valeurs représentent respectivement le décalage vertical et le décalage horizontal. Elles peuvent être des mots-clés ou des valeurs numériques classiques avec unité.

COLONNES MULTIPLES

Pour séparer le contenu d'une page en plusieurs colonnes, on utilisait auparavant souvent les objets flottants CSS. Grâce au CSS3, nous pouvons diviser une section de contenu en plusieurs parties en utilisant uniquement du CSS. Voici le code pour faire trois colonnes de contenu :

```
001 .example-colums {
002   column-count: 3;
003   column-width:
004   75px;
005   column-gap: 20px;
```

```
005   column-rule: 1px
006   solid #888;
007 }
```

Ces propriétés CSS nous permettent de déterminer plusieurs choses, dont le nombre de colonnes, leur largeur, l'espacement entre elles ainsi que la taille et la couleur du trait vertical qui les sépare.

Ce qui est bien, avec les colonnes multiples, c'est que si un navigateur ne les prend pas en charge, elles fusionnent tout simplement en une seule colonne.

TEXTE EN TILT-SHIFT

Si vous vous y connaissez en techniques de photographie, vous avez peut-être déjà entendu parler du "tilt-shift" (basculé et décentré). Cette technique consiste à décentrer l'objectif ou à le faire basculer, ce qui floute certaines parties de l'image selon le point où l'objectif est focalisé.

En utilisant astucieusement les ombres portées et les transformations CSS3, nous pouvons reproduire cet effet sur du texte. Dans cet exemple, nous avons un peu exagéré le flou pour bien montrer l'effet que nous essayons d'obtenir. Alors, comment faire ? Pour commencer, nous avons donné des styles légèrement



différents aux trois mots et avons placé chaque mot dans son propre élément paragraphe. Nous avons ensuite utilisé la pseudo-classe nth-child pour cibler les différents mots et leur donner des flous d'intensité différente. Pour donner l'impression que le texte est incliné vers l'arrière, il nous suffit de donner aux trois éléments une rotation et une incinaison :

```
001 p {
002   -webkit-transform: rotate(8deg)
003     skewX(-15deg);
004 }
```

Ensuite, nous plaçons dans chaque élément paragraphe des ombres portées disposées en couches les unes sur les autres, chaque ombre ayant sa propre intensité de flou ou son propre décalage :

```
001 p:nth-child(1) {
002   text-shadow: #eee 0 5px 2px,
003               #eee 2px 8px 8px,
004               #eee 4px 12px 10px,
```

```
005               #eee 6px 14px 14px;
006 }
007
008 p:nth-child(2) {
009   text-shadow: #eee 0 5px 2px,
010               #eee 2px 8px 4px,
011               #eee 4px 12px 4px,
012               #eee 6px 14px 18px;
013 }
014
015 p:nth-child(3) {
016   text-shadow: #eee 0 5px 6px,
017               #eee 2px 8px 10px,
018               #eee 4px 12px 18px,
019               #eee 6px 14px 26px;
020 }
```

Du coup, notre texte semble être flou à certains endroits, comme s'il avait été photographié avec la technique du tilt-shift. Vous pouvez voir un excellent exemple de cet effet sur le blog de Simurai, un développeur CSS suisse : bit.ly/aVDnOG.

BORDURE EN POINTILLÉS

Voici un petit truc sympa qui se sert d'une technique CSS bien connue et du CSS3 pour créer une bordure en pointillés.

La plupart des développeurs CSS savent que la propriété `border-style` a plusieurs valeurs différentes, même si la plupart du temps nous utilisons la valeur `solid`. Si vous êtes curieux, vous pouvez voir une comparaison par navigateur des différentes valeurs de `border-style` à cette adresse : bit.ly/r13pZt. La valeur que nous utiliserons est `dashed` (en pointillés), qui est probablement le deuxième style de bordure le plus courant. Comment obtenir cet effet ? De plusieurs façons. Nous utiliserons ici une bordure en pointillés avec une ombre portée de type `box-shadow`. Voici le CSS :

```
001 .stitched {
002   background: #ff5500;
003   border: dashed 3px #222;
004   border-radius: 10px;
005   box-shadow: 0 0 10px #ff5500;
006 }
```

Notre bordure en pointillés est de couleur gris foncé et d'une largeur de 3 pixels pour donner l'impression que les pointillés sont longs. Par contre, comme la bordure apparaît sur le bord externe de l'élément, nous devons rajouter quelque chose qui fera comme si la surface de l'élément dépassait de la zone en pointillés. Pour cela, nous avons rajouté une ombre `box-shadow` non floutée de la même couleur que l'arrière-plan de l'élément. De plus, nous avons donné à l'élément des coins arrondis pour que son apparence soit moins formelle. Vous pouvez modifier les couleurs et la taille des pointillés pour obtenir le look que vous voulez, mais vous devriez déjà avoir de bonnes bases pour reproduire cet effet.

TRANSITIONS

Avec le CSS3, nous pouvons faire des animations simples qui se lanceront lorsque certains événements se déclencheront sur la page. Les transitions sur les liens sont courantes de nos jours, voici donc une simple transition de couleur que vous pourrez mettre sur tous les liens textuels de votre site :

```
001 a:link, a:visited {
002   color: #fff;
003   transition: color .5s ease;
004 }
005
006 a:hover {
007   color: #ac3600;
008 }
```

L'événement qui déclenche la transition est `hover`, défini grâce à la pseudo-classe `hover`. La propriété de la transition accepte quatre valeurs. La première est le nom, celui de n'importe quelle propriété CSS pouvant être animée. Vous pouvez aussi utiliser le mot-clé "all" pour indiquer que toutes les propriétés doivent être animées au lieu de seulement quelques-unes.

La valeur suivante que nous avons définie est la durée de la transition, que l'on peut mettre en secondes (s) ou en millisecondes (ms). La troisième valeur est la fonction `timing`, qui détermine la vitesse, ou `timing`, de l'animation. Pour finir, vous pouvez aussi indiquer un délai (là aussi en secondes ou en millisecondes), mais nous n'en avons pas mis dans notre exemple.

ARRIÈRE-PLANS MULTIPLES

Les navigateurs les supportant nous permettent de placer plus d'une image d'arrière-plan sur une seule image. Il suffit de séparer les valeurs des arrière-plans par une virgule, comme ceci :

```
001 .element {
002   background: url(image-1.jpg) no-repeat top left,
003               url(image-2.jpg) no-repeat bottom right;
004 }
```

Vous pouvez empiler des images d'arrière-plan les

unes sur les autres à l'infini, ou en théorie n'importe quelle valeur que la propriété `background-image` accepte. Plus besoin de code supplémentaire non sémantique, de cette manière votre HTML restera propre et mettra tout le code à sa juste place, dans le CSS.

N'oubliez pas que si vous voulez que les navigateurs ne prenant pas les arrière-plans multiples en charge affichent la première image, vous devrez la déclarer sous forme d'une image d'arrière-plan unique, sur une ligne précédente, car celle-ci écraserait.

RACCOURCIS CSS

Il n'est pas obligatoire de faire un code léger et lisible, mais c'est en tout cas très conseillé. Les raccourcis CSS peuvent être utilisés pour certains éléments afin de donner un code plus efficace. Les marges internes et externes utilisant les raccourcis partent du haut dans le sens des aiguilles d'une montre : en haut, à droite, en bas, à gauche.

Les bordures combinent largeur, style et couleur en une seule ligne dans l'ordre suivant : taille, style, couleur. Les polices doivent inclure la taille et la famille, bien qu'on puisse aussi y mettre d'autres éléments comme le style, la graisse ou la hauteur de ligne. Ceux-ci apparaissent en général en premier : style, graisse, taille, famille.

```
001 header {
002   margin: 10px 0px 5px 2px;
003   border: 1px solid #999;
004   font: 36px Arial, Helvetica, sans-serif;}
```

PAS DE BORDURE

Quand on ajoute un lien à une image, cela crée une bordure bleue autour de l'image dans Internet Explorer. Pour la supprimer et faire en sorte que les images contenant un lien apparaissent de manière identique dans tous les navigateurs, utilisez le code CSS ci-dessous :

```
001 a img {border: none;}
```

RÉPÉTITION DE MOTIFS D'ARRIÈRE-PLAN

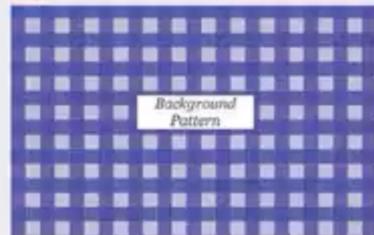
Pour créer des arrière-plans composés de carreaux se répétant, là aussi il fallait auparavant utiliser des images. Désormais, nous pouvons nous servir de la propriété `background-image` pour insérer un dégradé CSS3 à plusieurs couches, imitant un motif répété. Pour notre exemple, nous allons faire un effet de damier. Pour le créer, nous utiliserons un dégradé linéaire et la nouvelle propriété `background-size` du CSS3.

```
001 body {
002   background-color: #c2c2d6;
003   background-image: linear-
    gradient(left, hsla(250, 100%,
    50%, 0.5) 50%, transparent
    50%),
004     linear-gradient(top, hsla(240,
    100%, 50%, .5) 50%,
005     transparent 50%);
006   background-size: 100px 100px;
007 }
```

Tout d'abord, nous avons déterminé une couleur d'arrière-plan pour l'ensemble de l'élément `<body>`, qui apparaîtra à travers les espaces laissés par le motif. Ensuite, nous avons défini deux dégradés l'un sur l'autre dans la propriété `background-image`. Le premier va de gauche à droite, commence par un violet

semi-opaque et finit par du transparent. Pour que le bord soit droit, l'important est de faire en sorte que le point où finit la couleur soit le même que celui où commence la transparence. Ainsi la transition ne sera pas progressive mais soudaine, et on n'aura pas l'impression d'avoir de dégradé du tout.

Le deuxième dégradé a un effet similaire, sauf qu'il va du haut vers le bas et qu'il est de couleur bleue semi-opaque. Nous dimensionnons ensuite l'arrière-plan grâce à la propriété `background-size` afin que les bandes soient de taille adéquate. Pour finir, comme les images d'arrière-plan se répètent par défaut, les motifs que nous venons de créer se répéteront aussi pour remplir l'élément et donneront donc l'impression que nous avons là une image d'arrière-plan normale répétée.



Un simple motif d'arrière-plan se répétant, créé uniquement en CSS3.

ANIMATION DE BASE

Grâce au CSS3, nous n'avons plus besoin de jQuery ou de bibliothèques d'animations spéciales pour réaliser des animations complexes. La majorité des navigateurs modernes prennent maintenant en charge les animations par images-clés, CSS3 utilisant la règle `@keyframe` ainsi que plusieurs propriétés liées à l'animation. Faisons quelque chose de simple pour montrer à quel point c'est facile. Nous allons créer une balle qui rebondit à l'infini. Tout d'abord, voici le code qui mettra la balle en forme :

```
001 .ball {
002   background: firebrick;
003   border-radius: 50%;
004   width: 160px;
005   height: 160px;
006   position: absolute;
007   bottom: 0;
008   left: 45%;
009   animation-name: ballbounce;
010   animation-duration: 1s;
011   animation-iteration-count: infinite;
012   animation-direction: alternate;
013   animation-timing-function: ease-out;
014   animation-delay: 0;
015   animation-play-state: running;
016   animation-fill-mode: none;
017 }
```

Il y a ici deux choses à noter : nous avons donné une forme à la balle en utilisant une valeur de 50 % pour notre `border-radius`. Ainsi la balle restera elliptique même si nous en modifions la largeur ou la hauteur. Nous l'avons également positionnée en absolu.

Ensuite, nous avons défini plusieurs propriétés en rapport avec l'animation. Nous avons donné un nom à notre animation, déterminé sa durée, lui avons dit de tourner en boucle infinie et avons fait en sorte qu'elle alterne entre deux directions. Nous avons également utilisé la valeur `ease-out` dans la fonction de timing afin que ses rebonds soient plus réalistes.

Maintenant, nous devons définir l'état de nos images-clés, ainsi que les valeurs respectives de leurs propriétés, de cette façon :

```
001 @keyframes ballbounce {
002
003   from {
004     bottom: 0;
005     height: 90px;
006   }
007
008   10% {
009     bottom: 0;
010     height: 160px;
011   }
012 }
```

```
013 to {
014   bottom: 50%;
015 }
016
017 }
```

Le nom identifiant l'animation dans la règle `@keyframe` doit correspondre à un nom d'animation déjà défini. Dans notre cas, nous faisons correspondre notre animation `ballbounce` à notre série de règles `.ball`.

Dans ces images-clés, il se produit deux choses : tout d'abord, la valeur `bottom` de la balle change pour atteindre 50 % (ce qui veut dire qu'elle se situera à 50 % du bas de la fenêtre ou du bas d'un parent positionné).

Nous avons également ajouté une image-clé jouant à 10 % de l'animation et à chaque répétition. De cette façon, la balle reste en bas le temps d'atteindre ce point. Nous avons également modifié la hauteur de la balle, ce qui donnera l'impression qu'elle s'aplatit légèrement lorsqu'elle touche le "sol". En conjonction avec la fonction de timing "ease-out", cela crée des rebonds bien plus réalistes lors de l'animation finale.

Il y a encore bien des choses à savoir sur la création d'animations par images-clés en CSS3, mais nous ne pouvons pas tout dire dans cet article. Si vous voulez en apprendre plus, lisez celui de *Smashing Magazine* : bit.ly/iq35mR.

TEXTE EN 3D

Le texte en 3D demandait autrefois d'utiliser des méthodes loin d'être optimales : images, programmation ou encore polices personnalisées. Grâce au CSS3, nous pouvons créer du texte en relief en seulement quelques lignes de code. Le CSS3 nécessaire à cet effet se trouve ci-dessous, accompagné de quelques autres propriétés typographiques. L'effet est relativement simple à créer : il s'agit simplement d'empiler quelques ombres de texte dont le décalage sera croissant, ce qui donnera au texte une apparence tridimensionnelle, ou extrudée :

```
001 .3d-text {
002   color: #ff8000;
003   text-shadow: #ff5500 1px -1px 0,
004               #ff5500 2px -2px 0,
005               #ff5500 3px -3px 0,
006               #ff5500 4px -4px 0,
007               #ff5500 5px -5px 0,
008               #ff5500 6px -6px 0,
009               #ff5500 7px -7px 0,
```

```
010         #ff5500 8px -8px 0,
011         #ff5500 9px -9px 0,
012         #ff5500 10px -10px 0;
013 }
```

Pour que cet effet fonctionne bien, l'important est la couleur des ombres et le fait qu'il n'y a aucun flou. En utilisant une couleur semblable à la couleur naturelle du texte, nous créons l'impression que les ombres font partie du texte. En les décalant de 1 pixel les unes par rapport aux autres et en utilisant la même couleur pour toutes, nous créons des couches se fondant parfaitement les unes dans les autres. Pour finir, la valeur du flou des ombres est de 0, elles sont donc très nettes et ne ressemblent absolument pas à des ombres.



Transformez votre texte avec la 3D.

EN UTILISANT LES OMBRES PORTÉES ET LES TRANSFORMATIONS CSS3, NOUS POUVONS REPRODUIRE L'EFFET TILT-SHIFT.

TEXTE EN ANAGLYPHE

Même si vous n'avez jamais entendu parler d'anaglyphes, vous avez sans doute déjà vu cet effet. Il est créé lorsque des objets, dans des images, sont dupliqués et décalés pour créer un effet de 3D stéréoscopique. Les images en anaglyphe sont souvent de couleur rouge et cyan. Nous allons ici utiliser un peu de CSS pour créer un texte en anaglyphe. Il existe pour cela plusieurs méthodes. La plus courante est de dupliquer le texte et de le placer dans un élément à part qui sera superposé au reste. Cela crée toutefois du code supplémentaire qui risque plus tard de générer des problèmes d'accessibilité. Au lieu de rajouter un élément HTML, nous utiliserons donc des pseudo-éléments. Voici comment faire :

```
001 h1 {
002   position: relative;
003   font-size: 150px;
004   font-family: sans-serif;
005   letter-spacing: -5px;
006   color: rgba(0, 0, 255, 0.5);
007 }
008
009 h1:after {
```

```
010   content: "3D ROCKS";
011   position: absolute;
012   left: 10px;
013   top: 5px;
014   color: rgba(255, 0, 0, 0.5);
015 }
```

Notre élément h1 contiendra le texte "LA 3D CEST GÉNIAL" dans le HTML. Ce texte a été dimensionné puis nous lui avons donné la couleur bleue, à 50 % d'opacité. Nous avons positionné cet élément en relatif pour pouvoir placer à l'intérieur des éléments enfants en absolu.

Nous créons ensuite notre pseudo-élément :after. Dans la propriété content, nous dupliquons le texte à partir du HTML, positionnons le texte en absolu et lui donnons la couleur rouge, ici aussi à 50 % d'opacité. Même si nous ne créons que deux éléments se superposant l'un à l'autre, l'opacité là où ils se chevauchent donne l'impression qu'il y a un troisième élément car leur superposition crée une couleur plus sombre.



Un texte en anaglyphe facilement fait grâce au CSS.

DÉGRADÉS LINÉAIRES ET RADIAUX

Les dégradés sont eux aussi une fonctionnalité CSS3 que nous pourrions utiliser en nous passant de nos logiciels de retouche d'images. Nous pouvons maintenant créer des dégradés linéaires ou radiaux, chacun pouvant avoir plusieurs points de couleur, ce qui permet d'obtenir des motifs et arrière-plans plutôt complexes. Voyons un exemple simple pour chacun d'entre eux. Pour créer un dégradé linéaire simple composé deux couleurs, mettez le CSS suivant dans l'élément que vous voulez :

```
001 .exemple {
002   background-image: linear-
003     gradient(top, #ff9500, #eaff00);
004 }
```

Les dégradés sont eux aussi une fonctionnalité CSS3 que nous pourrions utiliser en nous passant de nos logiciels de retouche d'images. Nous pouvons maintenant créer des dégradés linéaires ou radiaux, chacun pouvant avoir plusieurs points de couleur, ce qui permet d'obtenir des motifs et arrière-plans plutôt complexes. Voyons un exemple simple pour chacun d'entre eux.

Pour créer un dégradé linéaire simple composé deux couleurs, mettez le CSS suivant dans l'élément que vous voulez :

```
001 .exemple {
002   background-image: linear-
003     gradient(top, #ff9500 20%,
004             #eaff00 80%);
005 }
```

Et pour les dégradés radiaux ? Ils sont un peu plus compliqués, mais vous pouvez faire un dégradé radial simple grâce au CSS3 suivant :

```
001 .exemple {
002   background-image: radial-
003     gradient(center center, circle
004             contain, #eaff00 0%, #ff9500
005             100%);
006 }
```

Comme pour les dégradés linéaires, pour ajouter des points de couleur supplémentaires et préciser manuellement leur position, il suffit de rajouter des tons et des pourcentages dans la liste des couleurs séparées par une virgule.



Un dégradé linéaire simple composé de deux couleurs et se trouvant à l'intérieur d'un cadre : il peut par exemple servir d'arrière-plan simple.

Design diary

Accompagner le cycle de développement

Projet | **Nike Chosen Series**
www.nikechosenseries.com

Société | demodern

Web | www.demodern.de

Ce numéro : Une agence de design allemande apporte un style extrême aux sports extrêmes grâce à ce site créé pour la compétition Chosen Series de Nike.

demodern

Historique

Demodern, agence collective de Cologne, obtient carte blanche pour faire le site de la compétition Chosen Series, acclamée par la critique, et organisée par le géant de l'équipement sportif, Nike.

Le monde des sports extrêmes est très fier de son image, remplie d'adrénaline et caractérisée par une attitude intrinsèque envers la vie. Les subcultures qui existent autour du surf, du skate et du snowboard partagent une identité et une vision du design similaires. On s'en rend bien compte lorsqu'un fabricant de produits sportifs réputé comme Nike s'engage dans ce marché de niche et doit alors communiquer son message de façon adaptée. Pour un projet comme le site Web Chosen Series, cela demandait d'exploiter les talents créatifs d'une agence indépendante connaissant le marché ciblé. « Lorsque Nike nous a contactés et nous a présenté le concept, nous avons adoré et nous nous sommes tout de suite lancés dedans, explique Jonas Wüllner, designer d'expérience utilisateur chez demodern. La collaboration a été géniale : nous avons rencontré vraiment beaucoup d'individus qui pensaient comme nous et adoraient leur travail. La création du concept d'une communication en ligne en devient presque un jeu d'enfant. »

Chosen Series, pour ceux qui ne connaissent pas, est une compétition de snowboard ouverte uniquement aux amateurs et leur permettant de montrer ce qu'ils savent faire aux côtés de professionnels. Le site devait servir de plateforme pour accéder aux informations d'inscription, aux dates des compétitions et au contenu multimédia. Ce mois-ci, nous découvrons comment demodern a été entraînée dans ce projet, et quelle liberté créative lui a été accordée pour la réalisation d'un concept aussi en vue.



Rob Gurski,
alias "L'Arme Conceptuelle"
designer

Jonas Wüllner,
alias "Le Cerveau de l'UX"
designer d'expérience utilisateur

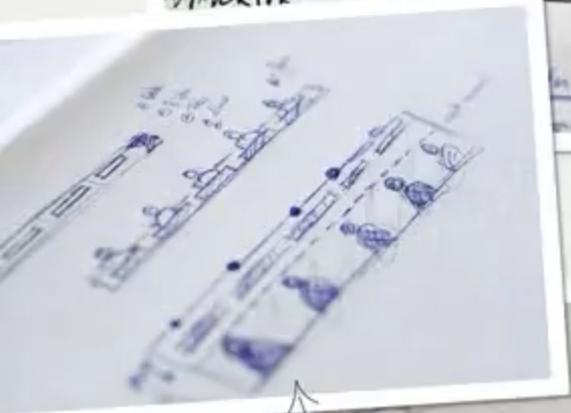
Daniel Schroermeyer,
alias "Le Vérificateur de Style"
directeur artistique



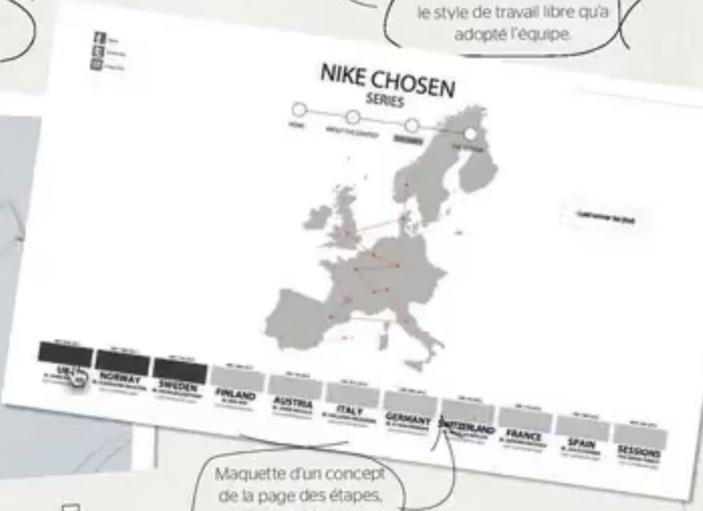
Daniel nous montre le style de travail libre qu'a adopté l'équipe.



Brouillons de récapitulation des gagnants, faits avec stylo et feuilles de papier.



Un des premiers croquis de la navigation du site.



Maquette d'un concept de la page des étapes, faite par Jonas.

1 Concept

Au début, l'organisation d'un brainstorming visuel et une affinité naturelle pour le sujet les ont aidés pour décider de la direction qu'allait prendre le site.

Jonas : « Tout d'abord, j'ai regardé des vidéos de snowboard et j'ai gribouillé des figures de snowboard. Dessiner me permet de réfléchir, et j'ai visualisé dans ma tête la plateforme numérique de la compétition. Comme nous devons raconter l'histoire d'un élu, il est vite devenu clair que nous allions devoir placer les snowboarders au centre du site. Ce sont eux nos stars, les pros tout comme les amateurs. Le plan des étapes de la compétition sert également de navigation, les pages à part sont donc disposées en conséquence. Comme pour la navigation, les pages sur l'événement sont aussi disposées les unes à côté des autres, tandis que le contenu supérieur se trouve à part. Pour ce projet, nous n'avons fait aucun concept d'interactivité alternatif, car nous avons tout de suite su que nous avions trouvé la bonne solution. Nike a heureusement partagé notre avis. »

Rob : « On peut encore voir un grand nombre de nos idées initiales sur la page. Au début, il y avait un petit nombre d'éléments déjà en place, que nous avons par la suite remplacés par des croquis. En même temps, nous nous sommes rendu compte qu'ils s'accordaient vraiment bien à l'apparence globale du site, nous avons donc décidé de ne pas utiliser de 3D. »

Daniel : « Lorsque nous avons fait les premières mises en page Web, nous étions en quelque sorte optimistes. La quantité d'images et de texte variait, et nous nous sommes rendu compte que nous allions devoir viser une mise en page à plus grande échelle, mais aussi très flexible et modulaire, car nous avons ensuite optimisé le design pour Facebook et les portables. »





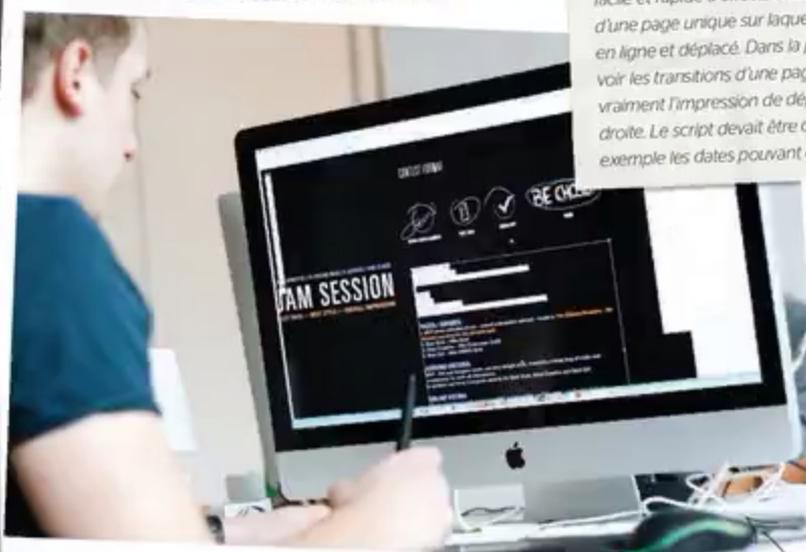
3 Build

« Nous restons toutefois convaincus qu'il ne sert à rien de suivre aveuglément toutes les nouvelles lubies qui voient le jour. »

Lorsqu'il a fallu choisir quelle technologie utiliser pour la programmation, l'équipe a préféré privilégier des technologies récentes tout en tirant son chapeau à Flash.

Jonas : « Nous avons choisi d'utiliser le HTML5 et JavaScript, car d'un côté ils fonctionnent sur toutes les plateformes, et de l'autre ils sont faciles à mettre à jour pour nous. La page doit être mise à jour chaque semaine avec un nouveau contenu en provenance d'événements nationaux, nous avons donc dû faire en sorte que ce soit facile et rapide à effectuer. La mise en page est constituée d'une page unique sur laquelle le contenu est distribué, mis en ligne et déplacé. Dans la partie "Tour", on peut même voir les transitions d'une page à l'autre. L'internaute a ainsi vraiment l'impression de déplacer la page de gauche à droite. Le script devait être cependant très flexible, par exemple les dates pouvant être modifiées au dernier

moment à cause des conditions météo, nous devions pouvoir adapter immédiatement la page en conséquence. Tout est basé sur le propre boilerplate de demodem, qui comprend des frameworks comme jQuery ou Compass, que nous continuons d'optimiser à chaque projet. »
Daniel : « Nous ne nous sommes jamais demandé si nous devions utiliser HTML ou Flash, car la norme est déjà d'assurer une compatibilité cross-plateforme. Nous restons toutefois convaincus qu'il ne sert à rien de suivre aveuglément toutes les nouvelles lubies qui voient le jour, et avons donc décidé d'utiliser Flash pour l'introuvable, ce qui va à l'encontre de toutes les tendances du moment. Bien entendu, nous avons également une solution de remplacement pour les appareils portables. »



La sortie

Jonas : « Le plus difficile, lorsqu'on lance un site comme celui-ci, c'est de tester la fonctionnalité Facebook. Dans l'agence, nous avons tous un ou deux comptes factices pour que l'environnement de test ne soit pas publié à chaque fois que nous testons la fonction "J'aime". La garantie totale n'existe cependant pas car on peut très bien, par exemple, se rendre compte que le texte revient à la ligne différemment après, disons, cent "J'aime" sur Facebook. La leçon que nous en avons tirée est que nous devons tout tester pendant un jour ou deux, mais aussi prévoir toute une équipe qui s'occuperait du contrôle qualité après la sortie. Comme la page a eu l'honneur de recevoir un prix CSS, nous nous disons que nous avons éliminé autant de bugs que possible. Si ce n'est pas le cas, contactez-nous ! »
Rob : « Le planning était vraiment serré ; nous devons prouver que nous étions capables de faire tout ce que nous avions envisagé dans un délai très court, et nous avons réussi. J'ai été

Rob en train de travailler dur sur la typographie et les images.



particulièrement content de la réaction positive de notre agence partenaire Urb-Orbis, à Londres. Hé, si vous lisez cet article : "Bien le bonjour, nous aussi avons adoré travailler avec vous !" »
Daniel : « Je n'ai rien à ajouter à cela, à part peut-être que la réaction des internautes a elle aussi été épatante. Six minutes passées en moyenne sur le site, c'est beaucoup. J'ai déjà hâte de voir la finale qui a lieu en avril. La prochaine page qui y est consacrée est déjà en ligne, il suffit d'aller sur nikechosensessions.com. »

Le splash screen final du site Nike Chosen Series.

Jonas se connecte à son compte Facebook factice pour faire quelques tests.

Page de la campagne publicitaire sur Facebook, lancée avant le début de la compétition.



Localiser les visiteurs avec Google Maps

Allez d'un point A à un point B avec Google Maps. Localisez vos visiteurs. Utilisez ces données intelligemment dans vos applications.

outils|techs|tendances Dreamweaver, Google Maps API
expert Mark Shufflebottom



Travailler avec HTML5 offre aux designers un panel d'API JavaScript qui va bien au-delà des balises sémantiques qu'offre l'actuel HTML. Utiliser ces API nous donne accès aux données de géolocalisation (position en latitude et longitude) données par les sources d'information de localisation telles que le GPS, l'adresse IP, la RFID et le Wi-Fi. Parce que les données viennent de tels appareils, il n'y a pas de garantie que la lecture soit toujours précise, mais la plupart du temps cela fonctionne correctement. Dans ce tutoriel, nous allons nous concentrer sur les indications de conduite intelligente appliquées à une localisation fixe comme un bureau. Pourquoi demander à vos utilisateurs leur lieu de départ si vous pouvez vous-même obtenir cette information en exploitant l'API de géolocalisation ? Bien sûr, vous devez déjà connaître la localisation de la destination ; vous pouvez donc automatiquement fournir les instructions d'itinéraire à votre utilisateur en vous basant sur ces informations. Les applications Web intelligentes de ce genre deviendront de plus en plus utiles dans le futur étant donné que nous voyons de plus en plus de visites depuis des smartphones sur lesquels il n'est pas pratique de saisir une adresse. Nous allons exploiter Google Maps API pour afficher les indications et la route directement sur la page.

🗨️ Pourquoi demander à vos utilisateurs leur point de départ si vous pouvez vous-même obtenir cette information en exploitant l'API de géolocalisation ? 🗨️

01 Bibliothèques de code

Copiez le dossier Start (depuis le CD) sur votre disque dur et ouvrez "index.html" sous Dreamweaver. Pour créer notre application, nous devons lier ensemble deux bibliothèques de code. La première est évidemment Google Maps API qui nous permet d'afficher des cartes sur mesure, et la seconde jQuery. Pour commencer, ajoutez les lignes de code suivantes dans la section d'en-tête :

```
001 <script type="text/javascript" src="http://maps.googleapis.com/maps/api/js?sensor=false"></script>
002 <script src="http://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.7.1/jquery.min.js"></script>
```

02 Dans la section body

Descendez dans la section body du document et trouvez la balise fermante </header>. Positionnez votre curseur juste après cette balise, appuyez sur Entrée et ajoutez la balise div ci-dessous. Cette balise traitera la carte Google que nous afficherons via le code JavaScript plus tard, d'où le choix de l'ID, "map".

```
001 <div id="map"></div>
```

03 Sur le droit chemin

Positionnez à présent votre curseur juste après la balise ouvrante article et avant la balise suivante. Appuyez sur Entrée et ajoutez la balise div ci-dessous. Cette balise affichera plus tard les indications de route jusqu'à l'adresse voulue depuis l'API Google. Remarquez que nous avons également mis ici une balise d'en-tête pour que l'utilisateur comprenne la section.

```
001 <div id="directions"><h2>Directions</h2></div>
```

04 Style parfait

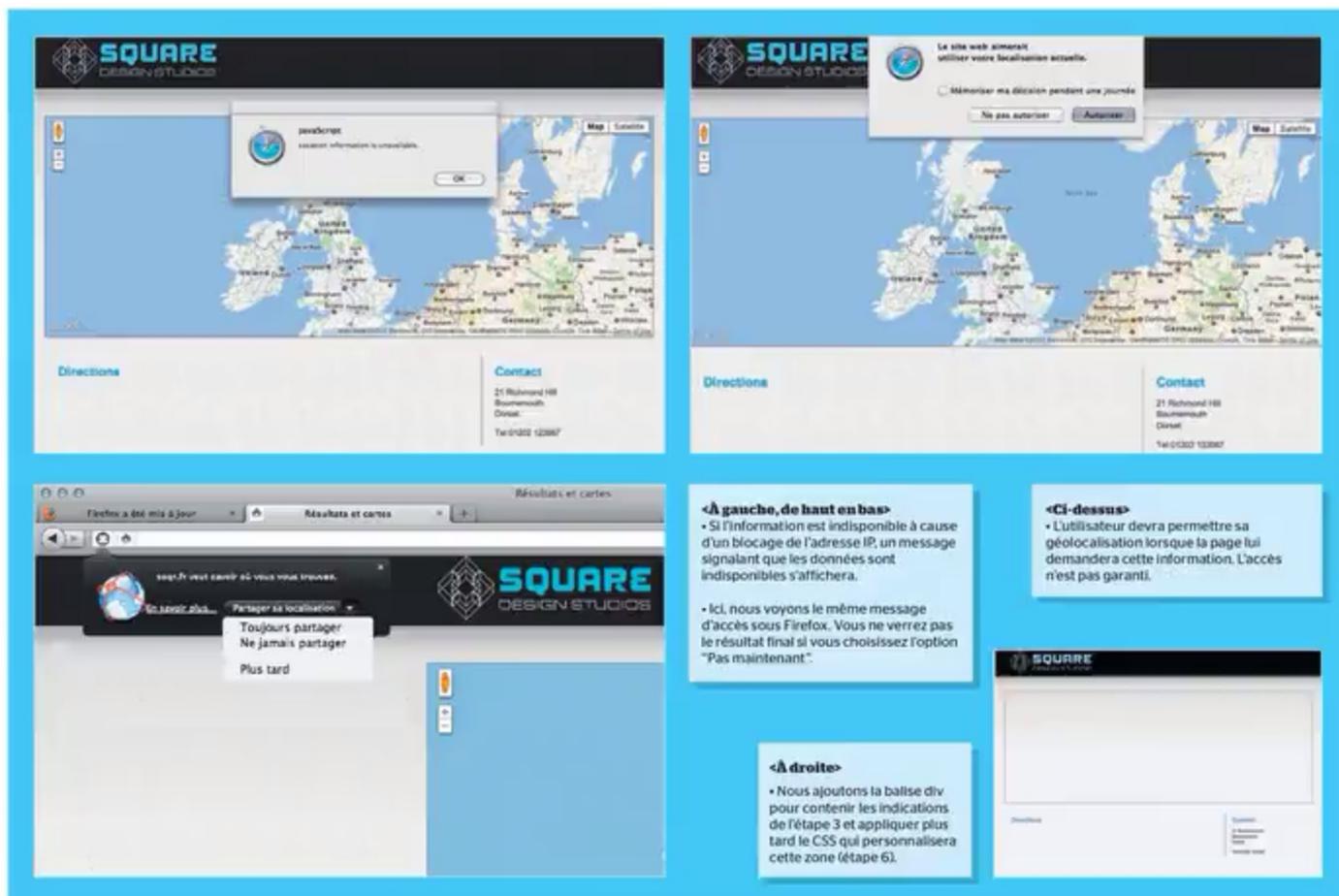
Remontez à présent jusqu'à l'en-tête de votre document et trouvez la balise fermante </style>. Juste avant cette balise, ajoutez le code CSS suivant qui permettra d'ajouter du style à la section carte sur la page. La carte aura la largeur du document qui fera 960 pixels de large et 350 de haut.

```
001 #map {
002 padding: 0;
003 height: 350px;
004 width: 960px;
005 margin-top: 0;
```

05 Personnaliser la carte

Ajoutez les derniers éléments de style à la carte qui la positionneront automatiquement au centre de la page et géreront les marges à droite et à gauche. Nous voulons aussi appliquer une ligne épaisse gris foncé tout autour de la carte pour qu'elle se détache bien de l'arrière-plan.

```
001 margin-right: auto;
002 margin-bottom: 0;
```



<À gauche, de haut en bas>
 • Si l'information est indisponible à cause d'un blocage de l'adresse IP, un message signalant que les données sont indisponibles s'affichera.
 • Ici, nous voyons le même message d'accès sous Firefox. Vous ne verrez pas le résultat final si vous choisissez l'option "Pas maintenant".

<Ci-dessus>
 • L'utilisateur devra permettre sa géolocalisation lorsque la page lui demandera cette information. L'accès n'est pas garanti.

<À droite>
 • Nous ajoutons la balise div pour contenir les indications de l'étape 3 et appliquer plus tard le CSS qui personnalisera cette zone (étape 6).

```
003 margin-left: auto;
004 border: 1px solid #666;
005 }
```

06 Le style des indications
 Ajoutons maintenant le style des indications. Faisons flotter cette div vers la gauche et indiquons 20 pixels de marge intérieure sur le côté droit afin de lui donner tout l'espace nécessaire. Les informations de contact flottent à droite dans la balise suivante, c'est pourquoi la div est placée sur la gauche. Elle est également définie pour faire 650 pixels de large, ceci afin de donner beaucoup d'espace aux indications.

```
001 #directions {
002   float: left;
003   margin: 0;
004   padding-left: 20px;
005   width: 650px;
006 }
```

07 Ajouter le code JS
 Après la fermeture de la balise </style>, ajoutez le JavaScript suivant, qui sera le point de départ de notre

code principal. Nous appelons une fonction jQuery (document).ready pour vérifier que le document est chargé. Une fois qu'il l'est, nous regardons s'il y a un support pour la géolocalisation et, si c'est le cas, nous déterminons la position actuelle.

```
001 <script>
002 $(document).ready(function () {
003   if (navigator && navigator.geolocation) {
004     navigator.geolocation.
    getCurrentPosition(geo_success, geo_error);
```

08 Mesurer votre succès
 Remarquez dans l'étape précédente les fonctions geo_success() et geo_error(): ce sont elles qui seront appelées si la géolocalisation est un succès ou si elle est bloquée. Ajoutons à présent une clause else qui affiche une alerte si la géolocalisation n'est pas supportée par l'appareil qui génère la page. Le code qui nous reste ira avant la balise fermante </script>.

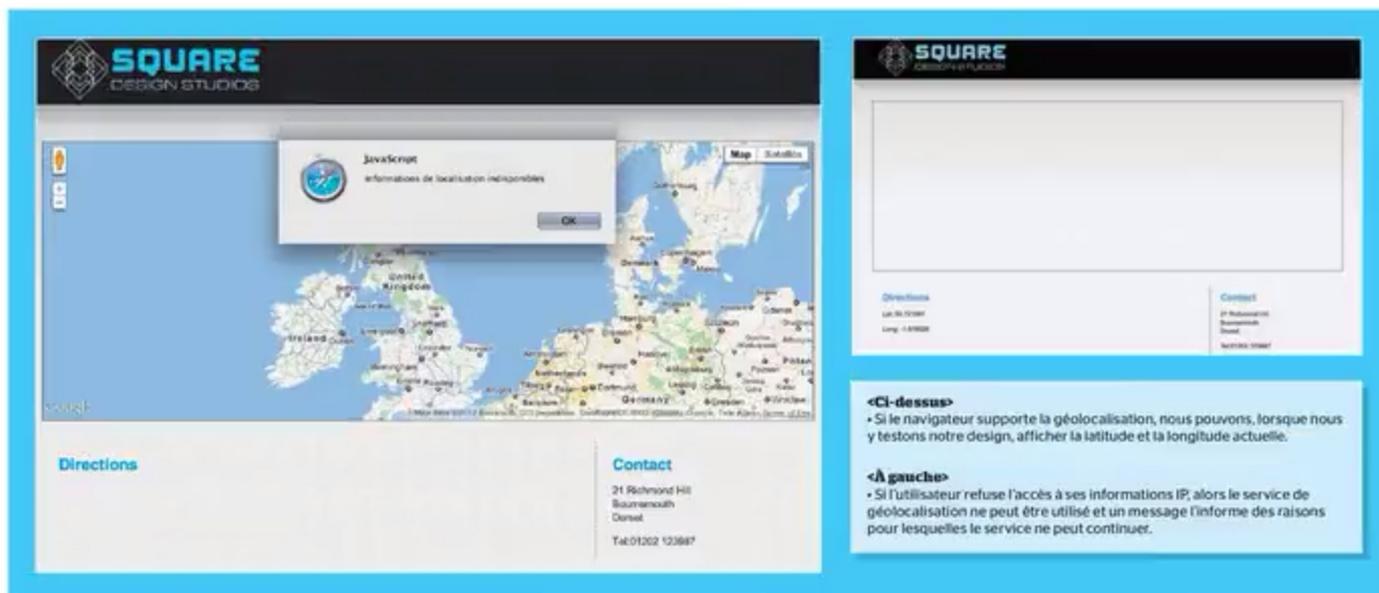
```
001   } else {
002     alert('Geolocation not supported. ');
003   }
```

```
004 });
005 </script>
```

09 Déterminer la position
 Si nous réussissons à récupérer la géolocalisation, la fonction geo_success sera appelée. Ici, nous déclarons la fonction geo_success() qui retourne la position; celle-ci rappelle la fonction getLoc(). Remarquez qu'entre les parenthèses nous avons les coordonnées de latitude et longitude que nous pouvons utiliser dans la fonction getLoc().

```
001 function geo_success(position) {
002   getLoc(position.coords.latitude,
003   position.coords.longitude);
003 }
```

10 Déclarer toutes les erreurs
 Même si la géolocalisation est possible, cela ne veut pas toujours dire que nous avons accès à cette information et, une fois la demande de géolocalisation faite, nous informons l'utilisateur en cas de problème. La première erreur est lorsque l'utilisateur refuse l'accès à sa géolocalisation, la seconde lorsque celle-ci n'est pas possible.



<Ci-dessus>

- Si le navigateur supporte la géolocalisation, nous pouvons, lorsque nous y testons notre design, afficher la latitude et la longitude actuelle.

<À gauche>

- Si l'utilisateur refuse l'accès à ses informations IP, alors le service de géolocalisation ne peut être utilisé et un message l'informe des raisons pour lesquelles le service ne peut continuer.

```
001 function geo_error(err) {
002   if (err.code == 1) {
003     alert('Location information denied
by user.');
```

11 Plus d'erreurs

La troisième erreur a pour cause un temps trop long pour obtenir l'information de localisation. La clause else finale permet de capter toutes les erreurs qui peuvent survenir. Pour chaque erreur qui se produit, la fonction d'alerte est appelée, provoquant l'affichage d'un message d'alerte dans le navigateur de l'utilisateur. Mieux vaut lui donner un message concis plutôt qu'afficher un code d'erreur incompréhensible.

```
001   } else if (err.code == 3) {
002     alert('Location information timed
out.');
```

12 Afficher la localisation

A présent, déclarons la fonction getLoc(). Cela prend les informations sur la latitude et la longitude et les met dans la fonction. Ici, nous utilisons jQuery pour ajouter le texte et les valeurs de latitude et longitude dans la balise div des indications. Enregistrez votre travail et testez-le maintenant dans votre navigateur. Si tout s'est bien passé, vous devriez voir le résultat sous l'en-tête Indications.

```
001 function getLoc(lat, long) {
002   $('#directions').append('<p>Lat: ' + lat
+ '</p>');
```

13 Déclarer des variables

Déplacez votre curseur jusqu'en haut de la section script et ajoutez les trois variables suivantes avant la fonction (document).ready(). Ces variables feront référence à la carte et aux deux variables qui fourniront et feront appel aux indications actuelles depuis l'API Google Maps jusqu'à votre application Web.

```
001 var map;
002 var directionRenderer;
003 var directionsService = new google.maps.
DirectionsService();
```



<Ci-dessus>

- Différentes cartes telles que la vue satellite peuvent être chargées par défaut. Ici, nous avons choisi de garder la carte routière sur laquelle nous allons afficher l'itinéraire.

Modes de transport différents

Dans ce tutoriel, nous affichons les indications de voyage pour une voiture. Cependant, vous pouvez aussi utiliser la marche ou le vélo comme mode de transport.

14 Affichage de carte initial

Déplacez votre curseur dans la fonction (document).ready() et ajoutez le code de la première ligne. Nous voulons qu'une carte Google de base s'affiche pendant que nous accédons à la géolocalisation de l'utilisateur. Cette variable conserve une position qui, lorsqu'on éloigne la vue, permet de voir tout le pays.

```
001 var loc = new google.maps.LatLng(55,
-1.5);
```

15 Définir la carte

Ajoutez l'autre partie du code directement sous la dernière. Cette variable d'option place le niveau de zoom à 5 sur la carte. Il centre la carte selon votre variable loc de l'étape précédente. Nous définissons ensuite le type de carte que nous voulons afficher sur Roadmap, qui montrera clairement la route à ceux qui voyagent en voiture.

```
001   var myOptions = {
002     zoom: 5,
003     center: loc,
004     mapTypeId: google.maps.MapTypeId.ROADMAP
005   }
006 }
```

16 Afficher la carte

La ligne de code suivante devra être ajoutée sous la dernière pour placer la carte dans la balise div "map" en utilisant nos options attribuées dans l'étape précédente. Enregistrez votre travail et testez-le dans votre navigateur Web : vous verrez alors que votre carte est à présent une vue générale du pays et qu'elle est prête à recevoir les indications de route.

```
001 map = new google.maps.Map(document.  
getElementById("map"), myOptions);
```

17 Commencer les indications

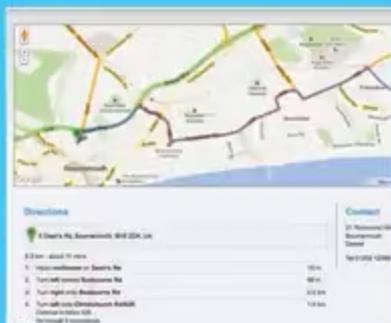
Ajoutez les lignes suivantes sous le code de l'étape 16. Ce JavaScript dit à l'application de présenter une nouvelle carte Google. Il indique au service de mettre à jour les images de la carte dans les variables de celles-ci, attribuées à l'étape précédente. Il lui dit également où placer les indications de route écrites ; dans cet exemple, elles se trouvent sous la carte.

```
001 directionsRenderer = new google.maps.  
DirectionsRenderer();  
002 directionsRenderer.setMap(map);  
003 directionsRenderer.setPanel(document.  
getElementById("directions"));
```

18 Positions de départ et d'arrivée

Déplacez à présent votre curseur vers le bas, jusqu'à la fonction getLocation, et commentez les deux lignes de code qui s'y trouvent en mettant deux slashes au début de chaque ligne. La position de départ est dynamiquement saisie depuis le navigateur de l'utilisateur. La position d'arrivée est l'adresse physique de votre destination.

```
001 var startPos = new google.maps.LatLng(lat,  
long);  
002 var endPos = new google.maps.  
LatLng(50.7220, -1.8780);
```



<Ci-dessus>

• Une fois les indications de géolocalisation récupérées, la carte est mise à jour avec le nouveau parcours et les indications de route s'affichent en dessous.

19 Demande d'orientation

Ajoutez le bloc de code suivant directement sous le code précédent. Cette requête auprès de Google Maps API a besoin de trois arguments : l'origine de l'itinéraire, récupérée avec notre variable startPos ; la destination de l'itinéraire, basée sur notre position finale ; et enfin le mode de transport, que nous avons défini dans notre exemple comme Driving (voiture).

```
001 var request = {  
002   origin: startPos,  
003   destination: endPos,  
004   travelMode: google.maps.  
DirectionsTravelMode.DRIVING  
005 };
```

20 Demander sa route

Ajoutons à présent le code ci-dessous, qui interroge l'itinéraire de voyage. Il utilise les options de requête de l'étape suivante et retourne les valeurs dans le résultat de variable. Le statut nous dit ce qui se passe, et nous utilisons une clause if pour voir si tout va bien. Si c'est le cas, nous restituons le résultat sur le document.

```
001 directionsService.route(request, function  
(result, status) {  
002   if (status == google.maps.  
DirectionsStatus.OK) {  
003     directionsRenderer.  
setDirections(result);
```

21 Juste au cas où...

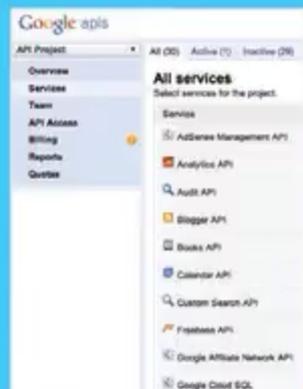
Bien sûr, il y a un paquet de raisons pour lesquelles cela ne pourrait pas marcher et il faut informer l'utilisateur de ce qui se passe. Comme nous l'avons fait précédemment, faisons en sorte d'informer l'utilisateur par un message d'erreur dans son navigateur si les indications d'itinéraire ont échoué. Il sera ainsi informé de ce qui se passe et ne restera pas perplexe quant à la suite de son voyage, ce qui peut être frustrant.

```
001   } else {  
002     alert("Directions failed: " +  
status);  
003   }  
004 });
```

22 Enregistrer et tester

Nous avons à présent terminé le code. Prenez soin de bien enregistrer votre travail et rafraîchissez la page dans le navigateur de votre choix. Remarquez que lorsque les indications de route se chargent, la carte Google zoome automatiquement sur l'itinéraire, ce qui est pratique pour avoir une vue d'ensemble de la route. Les indications de route seront également affichées sous forme de liste sous la carte.

Lat Lon
Si vous avez besoin de trouver la latitude et la longitude d'une adresse, allez sur ce site très pratique : www.getlatlon.com - Demandez ensuite votre itinéraire avec Google Maps API.



Travailler avec Google Maps API

Pour commencer avec Google Maps API dans votre application, vous aurez obligatoirement besoin d'une clé d'application. Pour cela, allez voir la console API sur <https://code.google.com/apis/console>. Vous devrez vous inscrire avec un identifiant Google. À ce moment-là, vous verrez tous les services que Google peut offrir. Le fait de choisir l'option Google Maps vous donnera la clé qui vous permettra d'utiliser ce service, mais votre application pourra aussi utiliser d'autres services comme Traduction, Calendrier ou Analytics si vous les sélectionnez. Il faudra ensuite visiter l'onglet d'accès API où vous serez invité à créer un identifiant client OAuth 2.0. Il vous sera demandé de nommer votre produit et de télécharger un logo. Vous obtiendrez alors votre clé, que vous insèrerez dans vos pages comme ceci :

```
001 <script type="text/javascript"  
src="http://maps.googleapis.com/  
maps/api/js?  
002 key=YOUR_API_KEY&sensor=SET_TO_  
TRUE_OR_FALSE">
```

Un flux Twitter en infobulle avec jQuery

Obtenez les dernières mises à jour sur des sujets spécifiques en un clic avec cette technique sympa et toute simple utilisant jQuery.

outils | techs | tendances Dreamweaver (ou l'éditeur de votre choix)
expert Steven Jenkins



Twitter, qui est désormais utilisé par des millions de personnes à travers le monde, constitue une formidable plateforme des dernières opinions et de nouvelles sur à peu près tous les sujets. Cependant, de par sa nature même, Twitter est inondé de bruit inutile, et il est nécessaire de filtrer et de laisser de côté les nouvelles indésirables et hors de propos. Cette intelligente technique jQuery

utilise une recherche par mots-clés pour n'afficher que les tweets pertinents. Ce tutoriel va vous montrer comment créer une infobulle pop-up affichant des tweets liés au texte choisi. Par exemple, choisissez "CSS3" et tous les derniers tweets contenant CSS3 seront proprement empilés et affichés dans l'infobulle. Comme cette technique utilise une recherche par mots-clés pour sélectionner les tweets à afficher, elle peut être appliquée à autant de termes désirés dans le cadre du texte d'une page. Ce tutoriel est basé sur une sélection de plug-ins jQuery trouvés sur le site officiel jQuery, <http://jquery.com>, et sur <http://jqueryui.com>. Le code d'accompagnement pourra être trouvé sur <http://bit.ly/dCvYq>, ainsi que les éléments dont vous avez besoin pour créer l'infobulle Twitter. Nous allons vous montrer comment implémenter, manipuler et façonner le code jQuery pour créer une option intelligente et personnalisée qui affichera les tweets sur des sujets spécifiques.

De par sa nature même, Twitter est inondé de contenu, et il est nécessaire de filtrer et d'écartier les nouvelles indésirables et hors de propos.

01 Ajouter jQuery

En premier lieu, créez un dossier où vous stockerez tous les fichiers nécessaires pour ce tutoriel. Ajoutez le fichier `index`, qui se trouve sur le CD, dans le dossier HTML où vous souhaitez ajouter l'infobulle. Nous avons inclus le code HTML et le CSS dans la même page pour simplifier la démarche. Ouvrez maintenant le fichier `index` et ajoutez les références jQuery dans l'en-tête de la page.

```
001 <script type="text/javascript" src="http://
ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.4.2/
jquery.min.js"></script>
002 <script type="text/javascript" src="http://
ajax.googleapis.com/ajax/libs/jqueryui/1.7.2/
jquery-ui.min.js"></script>
```

02 Ajouter des fichiers

Ajoutez à présent les fichiers `Twitterpopup.js` et `Twittersearch.js` (téléchargés à partir du lien Tymanius donné dans l'intro) dans le dossier où le fichier `index` a été enregistré. Ensuite, insérez les deux fichiers directement après les appels à jQuery et enregistrez la page. Si vous avez stocké cela ailleurs, n'oubliez pas d'ajouter le chemin correct, par exemple `scripts/jquery.Twitterpopup.js`.

```
001 <script type="text/javascript" src="jquery.
Twitterpopup.js"></script>
002 <script type="text/javascript" src="jquery.
Twitter.search.js"></script>
```

03 Appliquer le JS

Ajoutez à présent le code JavaScript nécessaire au fonctionnement de l'infobulle. Placez-le sous les autres scripts. Ce code cherchera les balises div nommées, fera une recherche Twitter puis ouvrira une fenêtre pop-up avec les résultats des mots recherchés. Dans le code d'exemple, la balise div est nommée `#wrapper` ; modifiez-le si nécessaire afin de référer à la balise div dans votre page HTML.

```
001 <script>
002 $(function() {
003 $('#wrapper').find('.Twitter_search').
Twitterpopup();
004 });
005 </script>
```

04 Créer des classes

L'infobulle pop-up a besoin d'un point d'activation pour être appelée. Voici un lien avec un id `"Twitter_search"`. La classe peut être directement ajoutée au CSS (voir ci-dessous) sans aucun formatage puis appliquée via la liste déroulante de classes dans la fenêtre Propriétés si vous utilisez Dreamweaver ou même manuellement avec du code écrit à la main.

```
001 .Twitter_search{
002 }
```

CSS3

Le développement du troisième niveau des feuilles de styles en cascade commence dès 1999, parallèlement à celui de CSS 2.1. CSS3 est modulaire, afin de faciliter à jour, mais aussi son implémentation par des agents utilisateurs capables et aux besoins plus variés (navigateurs pour ordinateurs, navigateurs pour mobiles, etc.). Les navigateurs peuvent implémenter des sous-ensembles de CSS3.

Dès lors, le degré d'avancement de CSS3 varie selon les modules et le degré de priorité qui leur a été donné.

Certains membres de la communauté CSS, ainsi que des chercheurs comme les frères Hickson, « le grand papa » de CSS3, ont souligné le caractère trop complexe de la spécification de CSS3. Pour donner un aperçu de l'interface utilisateur, des recommandations de CSS par niveau ont été publiées.



<Ci-dessus>
• Vous pouvez trouver la bibliothèque jQuery sur <http://jquery.com>. Utilisez la dernière version pour créer du code récent et stable.

05 Classe de style
Pour souligner qu'un lien est lié à une infobulle, un curseur visuel sera ajouté afin de l'identifier - idéalement, il s'agirait du "T" de Twitter. Allez sur twitter.com/about/resources/logos pour obtenir un logo officiel et redimensionnez-le à environ 15 x 15 pixels. Cela peut varier selon la taille du body de la page utilisée.

06 Du style pour le lien
L'icône Twitter que nous venons de créer doit être ajoutée en image d'arrière-plan non répétée et placée sur la droite. Pour la mettre à gauche, changez droite en gauche dans le sélecteur d'arrière-plan. Le padding doit être d'environ 20 pixels. Enfin, un curseur est ajouté pour mettre en valeur le lien.

```
001 .Twitter_search{
002 padding-right:20px;
003 background: url(images/Twitterbird15.png)
no-repeat right center;
004 cursor:pointer;}
```

07 Appliquer le lien
La classe `Twitter_search` est prête à être appliquée n'importe où dans le texte à l'intérieur de la page HTML actuelle. Sélectionnez le texte que vous voulez et appliquez `Twitter_search` depuis la liste déroulante dans la fenêtre des Propriétés (si vous utilisez Dreamweaver). Vous pouvez aussi ajouter ce code à la main dans le texte désiré et le mettre en gras pour l'accentuer.

```
001 <span class="Twitter_search"><strong>CSS3</strong></span>
```

Pour mettre le texte en gras, ajoutez ce code :

```
001 <span class="Twitter_search"><strong>CSS3</strong></span>
```

08 Tester l'infobulle
La configuration initiale est presque terminée. Enregistrez la page et faites un aperçu dans votre navigateur préféré. Notez que l'infobulle ne s'affiche pas correctement, s'étendant sur toute la page. Ajoutez le code suivant au CSS afin de remédier à cela. Modifiez la largeur.

```
001 .search_results {
002 width: 300px;
003 position:absolute;
004 display:none;}
```



<Ci-dessus>
• La bibliothèque jQuery UI rassemble un tas d'effets pour l'interface utilisateur.

09 Le code jQuery UI
Pour le moment, l'infobulle de Twitter n'a pas de bouton Fermer et ne peut être redimensionnée. La prochaine étape sera l'intégration de la bibliothèque jQuery UI. Celle-ci sera incluse dans le téléchargement Tymparus. Ajoutez-la au même endroit que le fichier Index ou placez-la dans un dossier spécifique (pensez à corriger le chemin en fonction de cela).

```
001 <link type="text/css" href="jquery.
ui.theme.css" rel="stylesheet" />
002 <link type="text/css" href="jquery.ui.core.
css" rel="stylesheet" />
003 <link type="text/css" href="jquery.
ui.resizable.css" rel="stylesheet" />
```

10 Rendez-la redimensionnable
L'insertion de la référence jQuery UI rendra l'infobulle Twitter redimensionnable : testez ! Pour qu'on la remarque mieux, appliquez une icône. Créez-la sous Photoshop ou dans l'éditeur d'image de votre choix. Elle doit faire 11 x 11 pixels ; ajoutez-la ensuite en tant qu'arrière-plan dans la classe `TwitterSearchContainer`.

```
001 .TwitterSearchContainer{
002 background:#aaa url(images/resize.png)
no-repeat right bottom;
003 }
```

11 Ajouter un bouton de fermeture
Le dernier ajout à l'infobulle est un bouton de fermeture. Celui-ci est contenu dans la classe `TwitterSearchClose`. Créez une icône de fermeture sous Photoshop et ajoutez-la dans le CSS de la page actuelle. Elle apparaîtra dans le coin en haut à droite de l'infobulle, là où vous vous attendez à la trouver. Modifiez la couleur d'arrière-plan et repositionnez comme vous voulez.

```
001 .TwitterSearchClose{
002 position:absolute;
003 right:0px;xx
004 top:0px;
005 background:#CCC url(close.png) no-repeat
center right;
006 width:13px;
007 height:13px;
008 cursor:pointer;
009 }
```

12 Positionner l'infobulle CSS
L'infobulle fonctionnera selon son état par défaut. Nous avons déterminé sa largeur dans l'étape 8. Cependant, un certain nombre d'éléments peuvent être modifiés. Ouvrez `Twittersearch.js` et allez à la ligne 176 pour localiser le CSS par défaut appliqué à l'infobulle. Copiez/collez-la dans l'éditeur pour éviter toute erreur.

```
001 a: { textDecoration: 'none', color:
'#1485A5' },
002 bird: { width: '50px', height: '20px',
```

par la suite ramené au stade de document de travail en raison des difficultés mises à jour suite à l'appel à implémentation. C'est par exemple le cas du module de typographie « CSS Text ». De même, les implémentations varient selon les stratégies et les besoins des différents navigateurs.

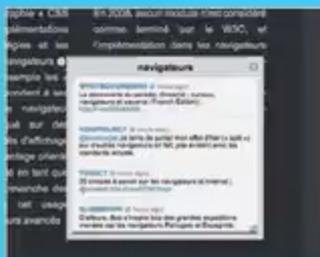
accordée à la révision CSS 2.1 au détriment de CSS3, le nombre excessif de modules CSS3 et la complexité des propriétés qui y sont développées³⁶. En 2008, aucun module n'est considéré comme terminé par le W3C, et l'implémentation dans les navigateurs

Opera implémente par exemple les « Media Queries », qui répondent à ses besoins spécifiques de navigateur multiplate-forme embarqué sur des clients ayant des capacités d'affichage très variées. Firefox, davantage orienté vers le navigateur exploité en tant que plateforme, privilégie en revanche des modules appropriés à cet usage comme le module sélecteurs avancés.



<Dans le sens des aiguilles d'une montre, en partant par la gauche>

- Enlever toutes les références border-radius (bloc arrondi) permet d'avoir des lignes d'infobulle propres et claires.
- Agrandir la taille du texte du body donne à chaque tweet plus d'impact et généralement une meilleure accessibilité.
- Si vous ne désirez pas afficher l'image de profil de Twitter, elle peut être enlevée et ne s'afficheront alors que les tweets texte.



```
position: 'absolute', left: '-30px', top: '-20px', border: 'none' }
```

13 Conteneur

Le conteneur est la zone à l'intérieur du cadre où tous les tweets sont insérés. Pour l'instant, il a une couleur d'arrière-plan, une taille fixe et des bords. Laissez overflow à hidden et réglez les autres paramètres comme vous voulez. Par exemple, ajustez la taille, mais le cadre devra être modifié en conséquence.

```
001 container: {
002 overflow: 'hidden', backgroundColor:
'#eee', height: '253px', border : '1px solid
#ccc' }
```

14 Le cadre de l'infobulle

Les tweets sont contenus dans un cadre qui a un nombre d'éléments prédéfini. La taille peut être ajustée, mais si le conteneur ne l'est pas lui aussi, il y aura un trou. Ajustez le bord : la partie supérieure est liquide et vous verrez qu'elle peut contenir le titre du texte. Ajustez le border-radius (coins arrondis) ou enlevez-le complètement si vous voulez des coins bien carrés.

```
001 X frame: { height: '280px', border: '10px
solid #C2CFF1', borderRadius: '10px', '-moz-
border-radius': '10px', '-webkit-border-
radius': '10px', '-moz-box-shadow': '1px 1px
5px #000', '-webkit-box-shadow': '1px 1px 5px
#000' },
```

15 Le texte Twitter

Le style du texte renvoie au texte à l'intérieur d'un tweet. La taille du texte peut être modifiée, par exemple à 25 pixels afin d'afficher un seul long tweet à

la fois. Les bords créent la séparation entre les tweets : vous pouvez modifier la taille et/ou la couleur, alors que le padding ajoute assez d'espace en bas du tweet pour que tout soit visuellement clair.

```
001 text: { fontSize: '11px',
borderBottom: '1px solid #ddd',
paddingBottom: '6px' },
```

16 Le titre de l'infobulle

Le titre renvoie au mot-clé choisi dans le texte, c'est-à-dire celui que vous voulez voir apparaître depuis le Twitterverse. C'est le titre qui est ajouté à l'infobulle. Les principaux attributs que vous devrez modifier ici sont la taille du texte et l'alignement. Augmenter la taille du texte réduira le conteneur : le cadre devra donc être lui aussi ajusté de manière appropriée.



<Ci-dessus>

- La taille de l'image de profil Twitter peut être doublée pour aller de pair avec un gros texte; cela donne plus d'impact.

```
001 title: { cursor: 'move', backgroundColor:
'#C2CFF1', margin: 0, padding: '0 0 5px 0',
textAlign: 'center', fontWeight: 'bold',
fontSize: '16px', textShadow: '1px 1px 1px
#fff',position: 'relative' }
```

17 Profil Twitter

Par défaut, une image de profil Twitter apparaît avec chaque tweet. Celle-ci a une taille par défaut de 48 x 48 pixels, taille standard des images sur Twitter. Pour la redimensionner, il vous suffit d'ajuster la hauteur et la largeur des éléments. Pour placer l'image sur la droite, changez simplement les paramètres.

```
001 img: { ( 'float': 'left', margin: '5px
10px 5px 0px', width: '96px', height: '96px', '-
moz-box-shadow': '1px 1px 5px #000', '-webkit-
box-shadow': '1px 1px 5px #000' ) }
```

18 Recherche par défaut

En plus du style par défaut, figurent les recherches Twitter par défaut. Avec quelques modifications simples, vous pouvez changer ces éléments. Par exemple, pour enlever l'image de profil et afficher des tweets texte uniquement, il suffit de renseigner avatar à false. Si vous voulez modifier le temps d'affichage entre deux tweets, ajustez le temps de pause ; augmentez la valeur de timeout pour un temps plus long et inversement.

```
001 avatar: true,
002 bird: true,
003 birdLink: false,
004 birdSrc: 'http://cloud.github.com/
downloads/malsup/Twitter/tweet.gif',
005 timeout: 4000,
```



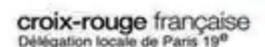
Les associations Objectif Aide et Blue Jam
présentent :



Exposition

Gestes & Expressions Solidaires

18 > 31 Juillet 2012
Gare de Paris Austerlitz
Sortie Cour Museum
Métro 5 - 10 RER C
Du lundi au vendredi de 10h à 19h
Contact : 06 22 80 36 15
www.objectif-aide.org



Comment faire pour qu'un thème WordPress s'adapte à tous les écrans ?



es visites de sites Web depuis des appareils mobiles explosent dans le monde entier. Bien sûr, la plupart des sites s'affichent convenablement sur les smartphones, mais il est assez énervant de devoir zoomer pour pouvoir lire, ne trouvez-vous pas ? Tout cela signifie que les versions mobiles de sites Web sont plus que jamais importantes, et que c'est quelque chose que vous ne devez pas rater.

Il existe différentes manières de rendre votre site accessible depuis des appareils mobiles. En regardant dans WordPress, vous trouverez de nombreux plug-ins qui proposent des versions mobiles pour les sites. Cela dit, tout le monde n'a pas envie d'utiliser un plug-in. Dans ce tutoriel, nous utiliserons des media queries pour rendre le thème Twenty Ten Responsive Design. En pratique, si le visiteur surfe sur le site depuis un petit écran, nous ferons en sorte que le thème s'adapte. Comme nous ne voulons pas casser le thème Twenty Ten avec nos modifications, nous créerons un thème enfant pour garder les ajouts à part. Au travail !

Ne vous est-il jamais arrivé de trouver un thème WP qui vous plaît puis de découvrir qu'il est laid sur un smartphone ? Nous allons ici régler ce problème.

outils | techs | tendances WordPress expert Thord Daniel Hedengren

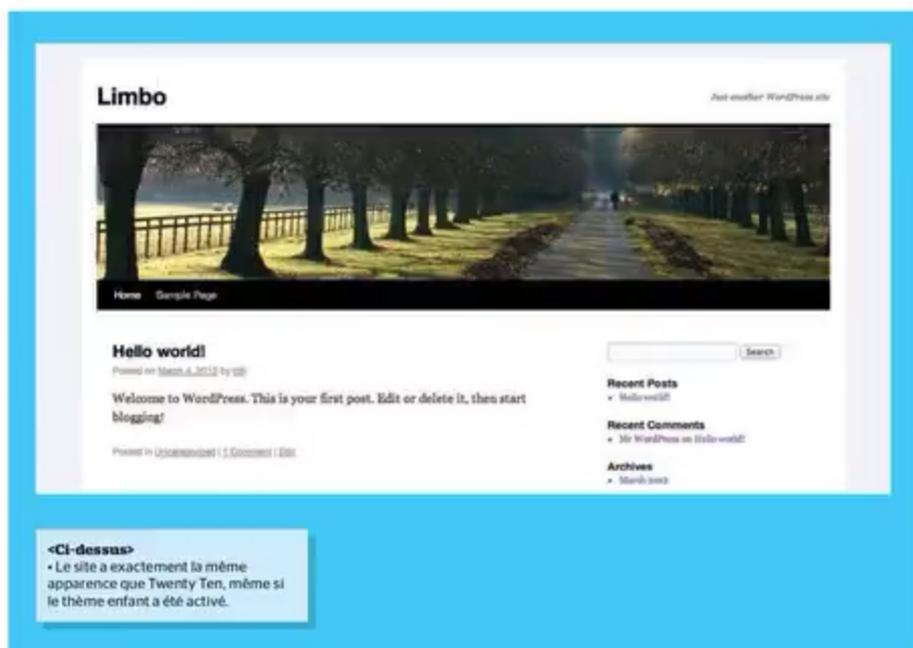
01 Créer un thème enfant

Tout d'abord, nous devons créer notre thème enfant. Comme vous l'avez deviné, les thèmes enfants reposent sur un thème parent, ce qui signifie que tout ce qui n'apparaît pas sur le thème enfant sera chargé depuis le parent. Un thème enfant a son propre dossier dans wp-content/themes et s'active comme n'importe quel autre thème. Créez un dossier que vous nommerez "twentyten-responsive", puis insérez le code suivant dans un fichier appelé "style.css" :

```
001 /*
002 Theme Name: Twenty Ten Responsive
003 Theme URI: http://tdh.me/wordpress/twenty-
004 ten-responsive/
005 Description: A child theme that makes
006 Twenty Ten responsive.
007 Author: Thord Daniel Hedengren
008 Author URI: http://tdh.me/
009 Template: twentyten
010 */
011 @import url('../twentyten/style.css');
```

02 Activer le thème enfant

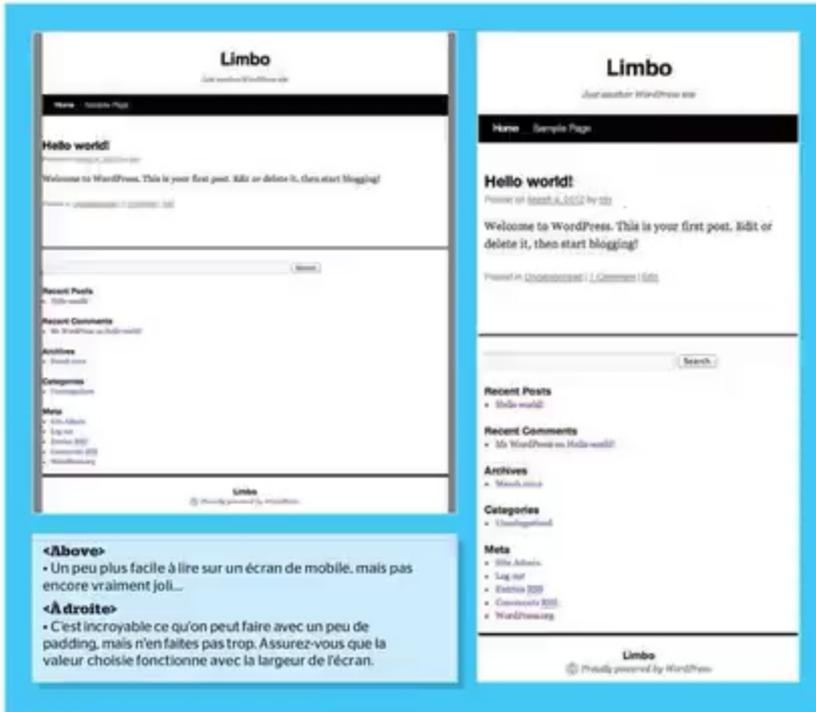
Utilisez l'installation de développement de WordPress avec le thème Twenty Ten. Par défaut sur WordPress, il peut aussi être chargé depuis wordpress.org/extend/themes/twentyten. Uploadez le dossier "twentyten-Responsive" dans wp-content/themes et activez le thème Twenty Ten Responsive depuis WordPress. Vous remarquerez que le site ressemble à n'importe quel site utilisant Twenty Ten, puisque pour l'instant nous avons juste importé les feuilles de styles du thème.



<Ci-dessus>

• Le site a exactement la même apparence que Twenty Ten, même si le thème enfant a été activé.

Comment faire pour qu'un thème WordPress s'adapte à tous les écrans ?



«Above»
 • Un peu plus facile à lire sur un écran de mobile, mais pas encore vraiment joli...
«À droite»
 • C'est incroyable ce qu'on peut faire avec un peu de padding, mais n'en faites pas trop. Assurez-vous que la valeur choisie fonctionne avec la largeur de l'écran.

L'importance des menus
 Les menus pour des sites complexes ne sont souvent pas adaptés aux petits écrans. Pourquoi ne pas avoir deux types de menus et les montrer/masquer avec CSS ? Cela conviendra peut-être mieux à votre projet qu'une simple mise à l'échelle.

03 Il nous faut aussi header.php

Avant de pouvoir nous amuser dans style.css avec les media queries, il nous faut ajouter un peu de code dans header.php. Modifiez Twenty Ten lui-même est une grosse bêtise, donc copiez le fichier header.php qui se trouve dans le dossier wp-content/themes/twentyten et placez-le dans le dossier twentyten-responsive. Dans la section meta de header.php, aux alentours de la ligne 14, ajoutez la ligne suivante, qui nous permet de jouer avec la fenêtre :

```
001 <meta name="viewport" content="initial-scale = 1,user-scalable=no,maximum-scale=1.0" />
002
```

04 Choisir les media queries

Dans ce tutoriel, on ne cherche pas à obtenir une version complètement fluide de Twenty Ten, mais plutôt à adapter la mise en page pour différentes largeurs. La largeur par défaut du site est de 980 pixels,

qui est supportée par la plupart des appareils modernes. Nous aurons une media query pour une largeur de 320 pixels et plus, puis nous ajouterons des règles supplémentaires pour 480 pixels et plus. L'étape suivante est 640 pixels, puis nous irons aussi au-delà de 980 pixels (qui est la largeur par défaut).

05 Paramétrer les media queries

Maintenant que nous avons établi notre plan, il faut écrire les media queries. Nous allons le faire dans le thème enfant que nous avons créé dans l'étape 01, car aucune modification ne doit être faite dans le dossier parent. Ouvrez style.css du dossier twentyten-responsive et ajoutez les queries suivantes. Lisez les commentaires dans le code pour savoir à quoi sert chaque media query.

```
001 /* =====
002 MEDIA QUERIES */
003
004 /* 320 px and up */
005 @media only screen and (min-width: 320px) {
006
007 /* This goes for everything 320 pixels
008 and up */
009 }
010
011 /* Up to 480 px */
012 @media only screen and (max-width: 480px) {
013
014 /* Up to 480 pixels */
015
```

```
016 }
017
018 /* From 481 px and upwards */
019 @media only screen and (min-width: 481px) {
020
021 /* For screens 481 pixels and wider */
022
023 }
024
025 /* From 640 px */
026 @media only screen and (min-width: 640px) {
027
028 /* Special styling from 640 pixels and
029 up */
030 }
031
032 /* 980 px and up */
033 @media only screen and (min-width: 980px) {
034
035 /* Where we set everything straight again
036 */
037 }
```

06 Décider quoi cacher

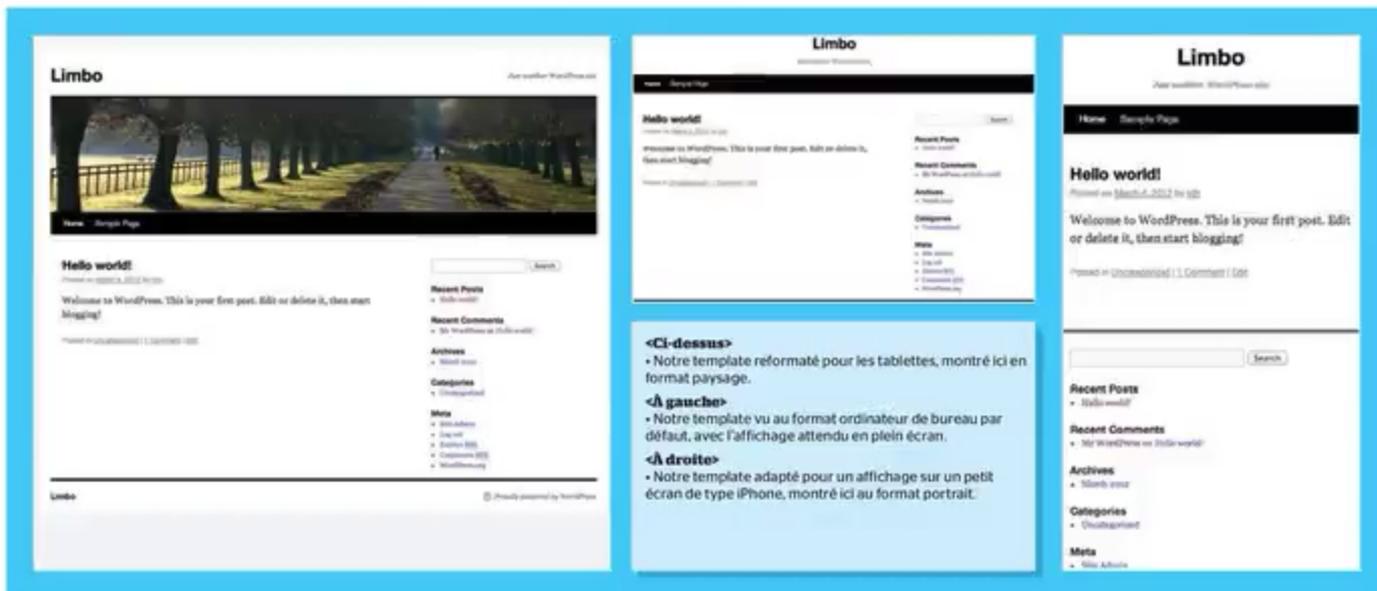
La clé du succès pour avoir des versions lisibles et fonctionnelles de sites sur des petits écrans consiste à cacher des éléments inutiles et à trouver de nouveaux emplacements pour ceux qui sont essentiels. Dans cet exemple, nous allons masquer l'en-tête jusqu'à l'affichage sur ordinateur de bureau et faire flotter la colonne de droite en bas de la page. Parfois, vous aurez d'autres priorités, mais l'important avant de toucher le code est de savoir quels sont les éléments cruciaux de votre site.

07 Mobile first

L'approche "mobile first" existe pour une bonne raison. La première media query (320 pixels et plus) va enlever tous les éléments de la mise en page de Twenty Ten dont on ne veut pas ou dont on n'a pas besoin et repositionner le reste. Ces règles seront appliquées à la largeur minimum de 320 pixels, qui est standard pour les smartphones, il nous faudra donc apporter quelques modifications supplémentaires plus tard. Pour l'instant, débarrassons-nous de certains éléments de Twenty Ten qui ne collent pas avec un affichage sur un petit écran. Vous trouverez ces styles référencés dans le style.css de Twenty Ten, que nous devons importer au début du fichier style.css de notre thème enfant.

```
001 /* 320 px and up */
002 @media only screen and (min-width: 320px) {
003
004 #wrapper {
005     margin: 0;
006     padding: 0; }
007
008 #site-title {
009     width: 100%;
```

Comment faire pour qu'un thème WordPress s'adapte à tous les écrans ?



```

010 margin-bottom: 0;
011 text-align: center; }
012
013 #site-description {
014 width: 100%;
015 float: left;
016 margin-top: 10px;
017 text-align: center; }
018 #access, #access .menu-header, div.menu,
#colophon, #branding, #main, #wrapper {
019 @media only screen and (min-width: 481px) {
020 width: 100%; }
021
022 #branding img {
023 display: none; }
024
025 div#content {
026 width: 100%;
027 margin: 0; }
028
029 div#primary {
030 width: 100%;
031 margin-top: 20px;
032 padding-top: 20px;
033 border-top: 3px double #000; }
034
035 #main .widget-area ul {
036 padding-right: 0; }
037
038 #footer {
039 margin-bottom: 0; }
    
```

```

040
041 #site-info, #site-generator {
042 width: 100%;
043 float: left;
044 text-align: center; }
045
046 }
    
```

08 Embellir pour les petits écrans

Bien que ce simple morceau de code (qui écrase juste les styles originaux du thème Twenty Ten) rende le site beaucoup plus lisible sur les appareils mobiles, il va nous falloir embellir tout ça. Ajoutons un peu d'interlignage dans la prochaine media query. Comme ce changement n'est pas aussi global que les précédents, nous l'appliquons ici et pas avant, car nous aurons différents types d'espacements plus tard.

```

001 /* Up to 480 px */
002 @media only screen and (max-width: 480px) {
003
004 .post, div.page, li.widget-container {
005 padding: 0 10px; }
006
007 }
008
    
```

09 Embellir pour les écrans un peu plus larges

Les écrans plus larges que 480 pixels mais plus petits que 640 pixels pourraient bénéficier d'un interlignage

Penser au contenu des widgets
 Selon le type de widgets que vous avez mis en place, il vous faudra peut-être faire des modifications dans la feuille de styles, ou carrément cacher certains widgets.

plus important. Passons le padding que nous avons défini dans l'étape précédente (écrans allant jusqu'à 480 pixels) de 10 pixels à 15 pixels.

```

001 /* From 481 px and upwards */
002 @media only screen and (min-width: 481px) {
003
004 .post, div.page, li.widget-container,
#comments {
005 padding: 0 15px; }
006
007 }
    
```

10 Repositionner la barre latérale

Vous vous demandez peut-être pourquoi nous avons une media query pour une largeur de 640 pixels et plus ? C'est parce que cette taille fonctionne avec la barre latérale positionnée sur le côté droit. Le problème, c'est que nous devons la redimensionner correctement pour que la largeur soit listée sous la forme d'un pourcentage.

```

001 /* From 640 px */
002 @media only screen and (min-width: 640px) {
003
004 #container {
005 width: 62.5%;
    
```

Les galeries ont besoin d'un peu d'amour aussi pour être belles sur petit écran.

Comment faire pour qu'un thème WordPress s'adapte à tous les écrans ?

```
006 margin: 0; }
007
008 .post, div.page, li.widget-container {
009 padding: 0 20px; }
010
011 div#primary {
012 width: 32.5%;
013 margin-top: 0;
014 padding-top: 0;
015 border: 0; }
016
017 }
```

11 Retour à la normale

À l'heure actuelle, la version ordinateur de bureau du site est assez laide, comme vous pouvez le voir sur les captures. C'est normal car, après tout, nous avons écrasé beaucoup de styles ! Dans notre dernière media query (celle pour 980 pixels et plus), nous allons rétablir les choses, tout simplement en réinstaurant les standards de Twenty Ten.

```
001 /* 980 px and up */
002 @media only screen and (min-width: 980px) {
003
004 #access .menu-header, div.menu,
005 #colophon, #branding, #main, #wrapper {
006 width: 940px; }
007
008 #wrapper {
```

```
008 margin: 20px auto;
009 padding: 0 20px; }
010
011 #site-title {
012 width: 700px;
013 margin-bottom: 18px;
014 float: left;
015 text-align: left; }
016
017 #site-description {
018 width: 220px;
019 float: right;
020 text-align: right; }
021
022 #branding img {
023 display: block; }
024
025 #footer {
026 margin-bottom: 20px; }
027
028 #site-info {
029 width: 700px;
030 float: left;
031 text-align: left; }
032
033 #site-generator {
034 width: 220px;
035 float: right;
036 text-align: right; }
037
038 }
```

12 État des lieux

À ce stade, nous avons une version mobile du site plutôt satisfaisante, un bon compromis pour les affichages moyens, et des paramètres standard pour les ordinateurs de bureau. Vous croyez peut-être que nous pourrions nous arrêter là. Hélas, il nous faut aussi nous occuper des images et autres options. Nous n'avons pas encore géré les articles et les pages, donc il y a encore du travail.

13 Articles et pages

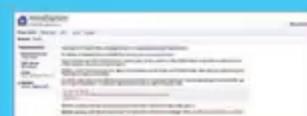
En regardant vite fait les articles, on réalise qu'il va falloir ajouter des styles pour les commentaires, car à l'heure actuelle ils sortent des marges extérieures de la fenêtre. Heureusement, c'est facile à modifier puisque la section commentaires est dans `div#comments`. Vous vous rappelez du code padding introduit à l'étape 07 et ajouté dans les étapes 08 et 09 ? Retrouvez-le, ajoutez-lui `#comments` et le tour est joué. Le code de l'étape 07 sera comme suit :

```
001 /* Up to 480 px */
002 @media only screen and (max-width: 480px) {
003
004 .post, div.page, li.widget-container,
005 #comments {
006 padding: 0 10px; }
007 }
```

14 Ajuster les liens de navigation

Le code pour les commentaires n'est pas le seul à avoir besoin d'ajustements, car d'autres éléments vont apparaître quand vous rendez un thème Responsive existant. Dans Twenty Ten, il y a les liens de navigation qui pointent vers la page précédente dans les archives aussi bien que vers l'article précédent. Cela ne nous affecte que lorsque `#wrapper` est sans padding. Ajoutez donc la classe `.navigation` aux mêmes media queries que dans l'étape 13, comme suit :

```
001 /* Up to 480 px */
002 @media only screen and (max-width: 480px) {
003
004 .post, div.page, li.widget-container,
005 #comments, .navigation {
006 padding: 0 10px; }
007 }
```

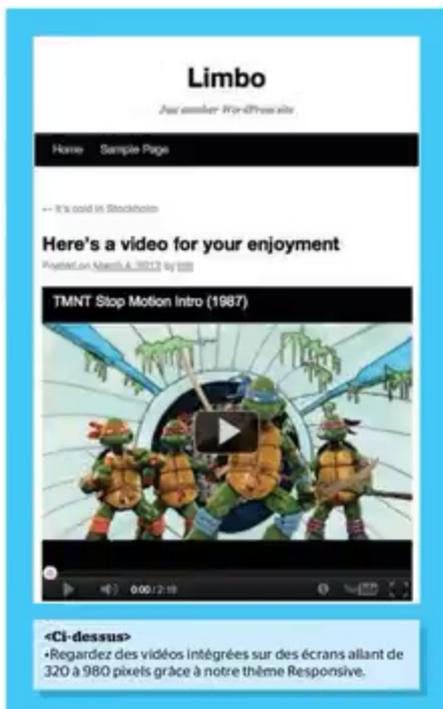


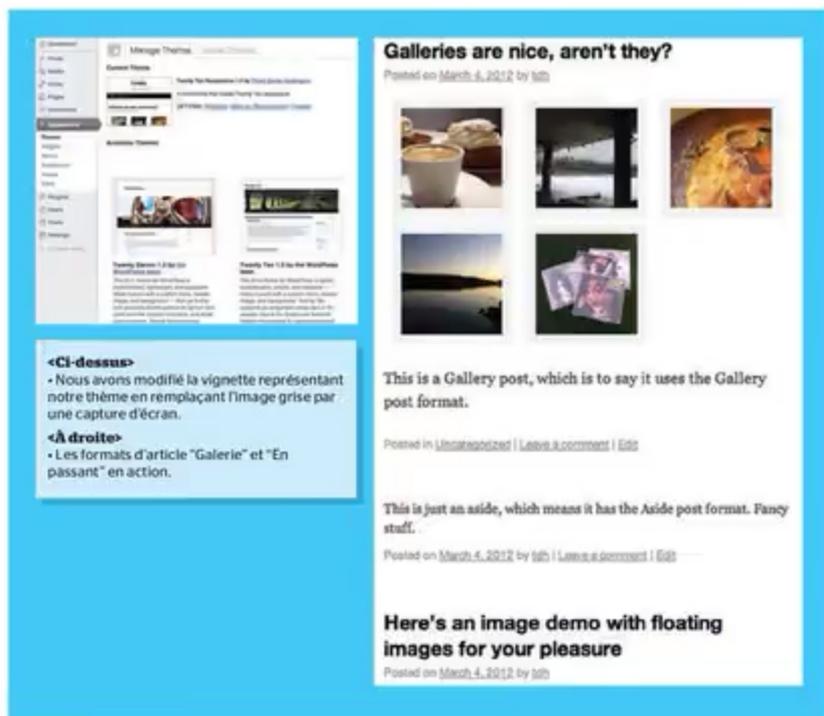
La solution Internet Explorer pour vos besoins HTML5

Vous n'aurez pas le problème ici car Twenty Ten n'est pas codé en HTML5, mais de plus en plus de thèmes le sont. Le souci, c'est que les versions d'Internet Explorer antérieures à la 9 ne gèrent pas toujours bien HTML5 et CSS3. Il existe de nombreux boilerplates (fragments de code prêts à l'emploi) qui gèrent cela de façon plus ou moins élégante, mais la meilleure solution est sans doute le super script JavaScript HTML5 shiv de Remy Sharp, disponible gratuitement sur Google Code. Avec lui, les balises HTML5 seront gérées correctement dans IE6 à 8. Vous pouvez l'inclure à tous vos projets, en utilisant le tag conditionnel IE :

```
001 <!--[if lt IE 9]>
002 <script src="http://
003 html5shiv.googlecode.com/svn/
004 trunk/html5.js"></script>
005 <![endif]-->
```

Cela marche aussi très bien avec les thèmes WordPress, mais pensez à utiliser `wp_enqueue_script()` et potentiellement `wp_register_script()` pour placer le script à la fin de votre thème.





<Ci-dessus>
 • Nous avons modifié la vignette représentant notre thème en remplaçant l'image grise par une capture d'écran.
<À droite>
 • Les formats d'article "Galerie" et "En passant" en action.

15 Gérer les vidéos intégrées

Vous aurez certainement des éléments intégrés à gérer. Après tout, quand ils sont intégrés dans votre page, ils ont une largeur définie et la valeur est certainement un peu supérieure aux 320 pixels de large d'un iPhone. Pour les vidéos intégrées, c'est assez simple : ajoutez le code suivant à notre première media query (celle pour 320 pixels et plus) et les vidéos YouTube et leurs semblables seront affichées de façon optimale :

```
001 embed, iframe, object {
002   width: 100%; }
```

16 Redimensionner vos images

Par défaut, le thème Twenty Ten a déjà des images réduites pour qu'elles ne soient pas plus larges que la colonne de contenu. Cela signifie que vous n'aurez pas à les traficoter. Mais dans d'autres cas, vous voudrez sans doute ajouter une max-width à .aligncenter et .alignright. Ce que Twenty Ten ne gère pas, ce sont les images qui flottent sur la gauche ou sur la droite, que nous devons réduire pour qu'elles apparaissent correctement sur des petits écrans.

Tout d'abord, il y a la résolution de maximum 480 pixels, pour laquelle nous réduirons les images à 35 % :

```
001 img.alignleft, img.alignright {
002   width: 35%;
003   height: auto; }
```

Puis il y a 481 pixels et plus :

```
001 img.alignleft, img.alignright {
002   width: 40%;
003   height: auto; }
```

Ensuite, 640 pixels et plus :

```
001 img.alignleft, img.alignright {
002   width: 45%;
003   height: auto; }
```

Enfin, rétablissons les valeurs par défaut dans la media query pour 980 pixels et plus :

```
001 img.alignleft, img.alignright {
002   width: auto;
003   height: auto; }
```

17 Resserrer le menu

Le menu est le prochain objet sur notre liste, car on ne peut pas mettre beaucoup de choses par rang sur un smartphone. Vu que le problème est surtout propre aux petits écrans, réduisons juste un peu la taille de la police et l'interlignage, ainsi que la hauteur de ligne. Si vous avez un menu chargé, il vous faudra peut-être créer une solution complètement différente. Dans notre cas, ajoutez ce code à la media query (pour jusqu'à 480 pixels) :

```
001 div.menu {
002   font-size: 11px; }
003
004 #access a {
005   padding: 0 8px; }
```

```
006   line-height: 32px; }
007
```

18 Format "En passant"

Twenty Ten supporte le format d'article "En passant", et par défaut notre thème enfant aussi. Nous devons nous assurer que ces articles adhèrent aussi au nouveau positionnement des marges, ce qui malheureusement n'est pas aussi simple que d'ajouter format-aside aux blocs padding introduits dans l'étape 07, car Twenty Ten a des styles spécifiques pour les articles "En passant". Heureusement, à la place, nous pouvons utiliser les marges. Ajoutez donc ce code à la media query allant jusqu'à 480 pixels :

```
001 .format-aside {
002   margin-left: 10px;
003   margin-right: 10px; }
```

Ensuite, nous allons appliquer 15 pixels au lieu de 10 pixels à la media query allant jusqu'à 481 pixels, et 20 pixels pour la version 640 pixels et plus, ce qui correspond bien sûr à leur valeur padding respective. C'est aussi simple que ça.

19 Modifications pour les galeries

Les galeries ont besoin d'un peu d'amour pour elles aussi être belles sur les petits écrans. Le plus simple est de changer la taille de img.attachment-thumbnail dans les media queries, en commençant par celle allant jusqu'à 480 pixels.

```
001 img.attachment-thumbnail {
002   width: 75%;
003   height: auto; }
```

Pour 481 pixels et plus, elle sera un peu plus importante :

```
001 img.attachment-thumbnail {
002   width: 80%;
003   height: auto; }
```

Encore un peu plus pour 640 pixels et plus :

```
001 img.attachment-thumbnail {
002   width: 75%;
003   height: auto; }
```

Enfin, repassez aux valeurs par défaut pour 980 pixels et plus :

```
001 img.alignleft, img.alignright {
002   width: auto;
003   height: auto; }
```

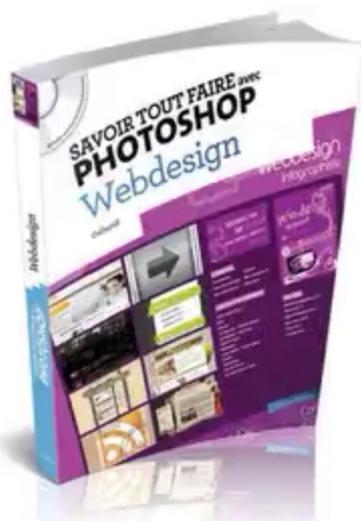
20 Ajouter capture.png

Enfin, l'image grise qui représente le thème Twenty Ten Responsive sur la page Thèmes dans WordPress est un peu fade. Faisons une capture d'écran du thème quand il est au plus petit et créons un PNG de 300 x 225 pixels à partir de la capture. Nommez-le "capture.png" et ajoutez-le au dossier twentyten-responsive. L'image de l'aperçu sur la page Thèmes est bien plus attirante maintenant, non ?

OFFRE SPÉCIALE CADEAU* 1 LIVRE ABONNEZ-VOUS !



Abonnement 24 n°
145€ au lieu de ~~238,50€~~



- NE MANQUEZ PLUS AUCUN NUMÉRO
- RECEVEZ VOTRE MAGAZINE CHEZ VOUS OU AU BUREAU
- BÉNÉFICIEZ D'UNE ÉCONOMIE IMPORTANTE

 paiement sécurisé	 service client dédié	 promotions exclusives	 nos parutions en avant première
--	---	--	--

BULLETIN D'ABONNEMENT A découper ou à photocopier, puis à retourner complété et accompagné de votre règlement à l'adresse suivante : Web Design – Abonnement, 168 bis-170 rue Raymond Losserand – 75014 Paris.

- Oui, je m'abonne à Web Design pour 24 numéros. Je joins mon règlement de 145 €.
- Je choisis le livre SAVOIR TOUT FAIRE avec PHOTOSHOP - Webdesign.

NOM _____	PRÉNOM _____
ADRESSE _____	
CODE POSTAL _____	VILLE _____
EMAIL (OBLIGATOIRE) _____	
Date et signature obligatoires :	Je règle aujourd'hui par : chèque bancaire ou postal à l'ordre de Web Design / ORACOM SA

* Offre valable en France métropolitaine jusqu'au 31/12/12. Dans la limite des stocks disponibles. Cet ouvrage peut être vendu séparément au prix unitaire de 24,90€ TTC.

Construire un diaporama avec jQuery

Pour que vos images produisent un effet maximum sur n'importe quel appareil.

outils | techs | tendances Dreamweaver, FlexSlider
expert Neil Pearce



quel que soit votre niveau de compétences, la création d'un Responsive Design peut être déroutante parce qu'il faut penser de façon radicalement différente. Le temps passe, et le Responsive Design n'est plus une mode passagère mais

bien une pratique courante. Pour faire simple, on peut dire que cette logique différente de conception de sites représente le futur. Le Web a quitté le bureau, et il ne compte pas y retourner. Le trafic sur mobiles explose depuis quelques années, et le nombre de modèles d'appareils pour lesquels nous devons créer ne cesse d'augmenter ! Le paysage changeant des navigateurs Web correspond aux attentes des utilisateurs : les internautes veulent pouvoir surfer n'importe où et aussi facilement que depuis leur ordinateur. Dans ce tutoriel, nous ajouterons donc un outil utile à notre panoplie : un diaporama Responsive Design utilisant le plug-in open source de jQuery, FlexSlider.

Un diaporama adaptatif



01 Pour commencer

Tout d'abord, trouvez et dézippez le dossier start.zip qui se trouve sur le CD. Vous y trouverez un fichier index.html, qui est un template HTML5 de base qui va nous servir de point de départ. Nous avons aussi des dossiers JS et CSS vides, et un dossier image qui contient juste le fichier bg.png. Ouvrez le fichier index.html dans l'éditeur de texte de votre choix et regardez le code.

```
001 <!DOCTYPE html>
002 <html>
003 <head>
004 <meta content="charset=utf-8">
```

02 Balise meta viewport

Dans l'en-tête (head) de notre document, nous avons une balise meta appelée "viewport". La balise viewport est là pour dire au navigateur que la page Web est optimisée pour les appareils mobiles. En définissant la largeur viewport avec device-width, nous lui disons en gros que la largeur de l'écran de l'appareil est de 320 pixels. La propriété initial-scale contrôle le niveau standard de zoom, alors que les propriétés maximum-scale et user-scalable indiquent la fourchette dans laquelle les utilisateurs peuvent zoomer et dézoomer sur la page.

```
001 <meta name="viewport"
content="width=device-width; initial-scale=1.0;
maximum-scale=1.0; user-scalable=0;">
```

03 Liens d'en-tête (Head links)

Sous la balise viewport, nous avons mis un lien vers le CDN (Content Delivery Network) jQuery dont

nous aurons besoin plus tard, ainsi que la feuille de styles que nous créerons dans quelques étapes. Vous remarquerez que nous avons fait quelques commentaires sous les liens. Ce n'est pas nécessaire mais fortement recommandé, et nous ajouterons ici des commentaires tout au long du tutorial.

```
001 <!-- jQuery -->
002 <script src="https://ajax.googleapis.com/
003 ajax/libs/jquery/1.6.2/jquery.min.js"></script>
004 <!-- main styles -->
005 <link rel="stylesheet" href="css/styles.
006 css" type="text/css" media="screen" />
```

04 Balise de section

Enfin, nous devons utiliser la balise de section HTML5 pour notre conteneur principal. Même si le HTML5 n'est pas notre priorité ici, il est toujours bon de l'inclure quand vous le pouvez. Une fois de plus, assurez-vous de commenter la balise de section fermante. Ainsi, si la page devient désorganisée, nous pouvons facilement retrouver où se finit le conteneur.

```
001 <section id="wrapper">
002 </section><!-- .END Wrapper -->
```

05 CSS par défaut

Créez un nouveau fichier CSS appelé "styles.css" et enregistrez-le dans le dossier CSS. Ouvrez-le dans votre éditeur de texte et définissez des valeurs par défaut. Le reset couvre également quelques règles générales qui s'expliquent d'elles-mêmes. La seule règle sur laquelle il faut porter votre attention est display-role de HTML5 qui est utilisée pour permettre aux vieux navigateurs Web de reconnaître n'importe quel élément HTML5 comme un bloc, notamment notre balise de section.

```
001 /* reset */
002 * {
003   margin: 0;
004   padding: 0;
005 }
```

06 Conteneur et corps

Nous devons faire en sorte que la règle pour notre conteneur soit à 80 % du viewport du navigateur et lui donner une largeur maximum de 800 pixels. Cela va lui permettre d'être évolutif, le maximum étant de 800 pixels. Ensuite, centrons-le en utilisant margin: 0 auto. Juste en dessous de la règle pour le conteneur,

nous pouvons ajouter notre image d'arrière-plan dans la balise body, en utilisant bg.png qui se trouve, comme mentionné plus haut, dans le dossier images du CD.

```
001 #wrapper { width: 80%; max-width: 800px;
002 margin: 0 auto;}
003 body {
004   background: url('../images/bg.png');
005   font-family: Verdana, 'Arial', sans-
006   serif;
007 }
```

07 Trouver une police

Retournez maintenant dans le fichier index.html et, sous la balise section, créez une balise ouvrante et fermante h2, puis tapez un titre. Maintenant, allez sur www.google.com/webfonts et recherchez la police qui s'appelle Lobster. Ajoutez-la à votre collection et copiez/collez le lien dans l'en-tête de votre document sous le commentaire <!-- Google fonts -->.

```
001 <!-- Google fonts -->
002 <link href="http://fonts.googleapis.
003 com/css?family=Lobster" rel="stylesheet"
004 type="text/css">
```

08 Finir le logo

Ouvrez le fichier styles.css et copiez/collez le font-family de Google Web Fonts. Donnez-lui une font-size de 2.3em et une petite valeur pour la marge du haut (nous avons utilisé 50 pixels). Donnez ensuite au titre une couleur similaire à celle de l'arrière-plan. Enfin, appliquez un text-shadow blanc pour donner au texte un peu plus de volume.

```
001 h2 {
002   font-family: 'Lobster', cursive;
003   font-size: 2.3em;
004   margin: 50px 0;
005   color: #d1c8ba;
006   text-shadow: #fff 1px 1px;
007 }
```

09 Récupérer FlexSlider

Nous devons désormais télécharger FlexSlider. Allez sur <http://www.woothemes.com/flexslider/> et prenez la dernière version (1.8 à l'heure où nous écrivons). Une fois téléchargé, dézippez le fichier et ouvrez le dossier. Vous verrez deux fichiers JS et un fichier CSS. Vous



devez les déposer respectivement dans les bons dossiers de votre répertoire. Enfin, liez-les dans l'en-tête du fichier index.html.

```
001 <!-- FlexSlider pieces -->
002 <link rel="stylesheet" href="css/
003 flexslider.css" type="text/css" media="screen"
004 />
005 <script src="js/jquery.flexslider-min.
006 js"></script>
```

10 Balisage FlexSlider

L'ajout du balisage FlexSlider est très simple. Tout d'abord, ajoutez une div conteneur (<div id="slider">) qui s'utilise pour positionner le diaporama entier si besoin. Nous devons ensuite juste ajouter un seul élément conteneur : div class="flexslider", que nous utiliserons comme hook principal pour le code JS.

```
001 <div id="slider">
002   <div class="flexslider">
003
004   </div>
005 </div>
```

11 Liste du diaporama

Nous allons maintenant ajouter une liste non ordonnée () dans laquelle nous placerons les images du diaporama. Donnez à la liste le nom de classe "slides" et ajoutez pour l'instant trois articles dans la liste (vous pourrez en rajouter plus tard). Si vous retournez dans le fichier styles.css, vous verrez que nous avons utilisé un reset pour nous débarrasser des puces par défaut de .

```
001 <ul class="slides">
002   <li></li>
003
004   <li></li>
005
006   <li></li>
007 </ul>
```

Comme avec tous les plug-ins jQuery, vous avez à votre disposition toutes sortes d'options pour personnaliser votre diaporama.

12 Ajouter les images

Le processus d'intégration des images est très facile, rien de neuf de ce côté-là. Les images que nous avons utilisées proviennent de www.sxc.hu, et sont gratuites si vous prenez le temps de vous créer un compte gratuit. Sous la première image, nous avons ajouté une légende à laquelle nous avons attribué une classe flex-caption. La classe flex-caption est contrôlée dans le fichier flexslider.css. Il vous faudra donc fournir pour toute modification nécessaire.

```
001 <ul class="slides">
002 <li>
003 
004 <p class="flex-caption">Captions and
005 cupcakes. Winning combination.</p>
006 </li>
007 <li>
008 
009 </li>
010 <li>
011 
012 </li>
013 </ul>
```



«En partant de la gauche, dans le sens des aiguilles d'une montre»

- Vous pouvez télécharger FlexSlider sur flex.madebymuffin.com.
- Le code source de notre liste d'éléments avec les images et la légende.
- Voilà à quoi ressemble le diaporama quand la fenêtre du navigateur est réduite à la plus petite taille d'un écran de téléphone portable.

13 Des images flexibles

Il est à noter ici que nous n'avons pas besoin de spécifier de largeur et de hauteur pour les images dans le balisage principal. C'est très important car les images doivent pouvoir se redimensionner et sont contrôlées depuis le fichier flexslider.css. Si vous ouvrez ce fichier CSS, vous remarquerez qu'à la ligne 21 se trouve une règle qui donne à chaque image un max-width de 100 %, autorisant ainsi cette valeur de flexibilité.

```
001 21 .flexslider .slides img {max-width:
002 100%; display: block;}
```

14 JavaScript

Maintenant que nous avons notre balisage, notre CSS et nos images, il est temps d'ajouter la fonctionnalité du diaporama pour voir le tout en action. Dans l'en-tête de notre document (juste au-dessus de la balise fermante </head>), entrez ce code JavaScript. Une fois cela fait, ajustez la taille de la fenêtre du navigateur pour voir comment le diaporama est Responsive Design : selon les tailles d'affichage.

```
001 <!-- Hook to the FlexSlider -->
002 <script type="text/javascript">
003 $(window).load(function() {
004 $('.flexslider').flexslider();
005 });
006 </script>
```

15 Options du diaporama

Comme avec tous les plug-ins jQuery, vous avez à votre disposition toutes sortes d'options pour personnaliser votre diaporama. Ces options sont listées

sur le site Web FlexSlider, mais essayons-en ici quelques-unes. Tout d'abord, changeons l'animation de transition par défaut de "fade" à "slide".

```
001 <script type="text/javascript">
002 $(window).load(function() {
003
004 $('.flexslider').flexslider({
005
006 animation: "slide"
007
008 });
009
010 });
011 </script>
```

16 Un changement vertical

Et si on ajoutait une autre option ? Au lieu d'avoir une transition horizontale par défaut, faisons une animation verticale. Bien que ce ne soit pas la norme, cela ajoute un peu d'originalité. Et si vous creusez un peu plus dans les options avancées, vous verrez que vous pouvez avoir deux diaporamas fonctionnant ensemble : un avec une transition verticale et un autre avec une transition horizontale.

```
001 <script type="text/javascript">
002 $(window).load(function() {
003 $('.flexslider').flexslider({
004
005 animation: "slide",
006 slideDirection: "vertical",
007
008 });
```

```
009
010 });
011 </script>
```

17 Les styles FlexSlider

Il est toujours bon d'ouvrir le CSS quand vous utilisez un plug-in jQuery pour voir ce qu'il fait et peut-être personnaliser le diaporama un peu plus. Dans notre cas, nous n'allons rien faire de majeur. Mais nous allons porter notre attention à la règle CSS de la ligne 35. Il s'agit des styles d'arrière-plan par défaut, qui sont modifiables facilement si besoin.

```
001 /* FlexSlider Default Theme
002 *****/
003 .flexslider {
004 background: #fff;
005 border: 4px solid #fff;
006 position: relative;
007 -webkit-border-radius: 5px;
008 -moz-border-radius: 5px;
009 -o-border-radius: 5px;
010 border-radius: 5px; zoom: 1;
011
012 }
```

18 Pour terminer

Les diaporamas d'images jouent un rôle essentiel dans l'industrie du Web, et devraient faire partie du répertoire de tout designer. Quand vous avez un site Web existant avec un diaporama que vous voulez rendre Responsive Design, le plug-in FlexSlider est là pour vous faciliter grandement la tâche, comme tout bon plug-in qui se respecte.



E-COMMERCE PARIS 2012

build your success!*

M A R D I
18
SEPT. 2012

M E R C R E D I
19
SEPT. 2012

J E U D I
20
SEPT. 2012

Paris - Porte de Versailles - Pavillon 7.3

Tout le e-commerce sur un salon !



TECHNOS &
SERVICES



DIGITAL
MARKETING



LOGISTIQUE

Les dernières innovations du e-commerce seront présentées dans chacun des domaines dédiés : Technologies, Digital Marketing, Logistique pour le e-commerce. **Pendant 3 jours, vos questions trouveront leurs réponses sur E-Commerce Paris !**

500 EXPOSANTS

350 CONFÉRENCES

15 FORMATIONS

* Construisez votre succès

Organisé par :
ebusiness

Une société du groupe :
comexposium
The place to be



web workshop 1 Inspiration

Concevoir des headers avec un texte animé coloré

inspiration www.roggeundpott.de



Lorsqu'on crée des sites avec des fonds sombres, un contenu stylistique coloré ressort fortement, qu'il s'agisse de photos, de textes ou d'éléments graphiques. C'est la technique utilisée depuis des années pour les portfolios "physiques" présentés à des clients, et il n'est pas surprenant que cela soit aussi le choix de nombre de graphistes au moment de transférer leurs travaux en ligne. C'est sûrement le cas pour Rogge & Pott Design, dont le site utilise un fond

gris sombre pour présenter ses projets précédents. Le style excelle vraiment dans le header texte animé qui surgit dans le site. Il a été conçu en Flash et exploite le mode de fusion. Ajout pour créer des zones de luminosité où les mots se chevauchent. Le texte s'anime en apparaissant et disparaissant sur différentes pages, selon la navigation sélectionnée.

Une alternative à Flash

Si vous souhaitez ce rendu mais sans vous appuyer sur un plug-in comme Flash, il est possible de recréer le même effet en utilisant HTML5 Canvas. L'intégralité du projet a besoin d'être montée en code et le canvas réglé sur `globalCompositeOperation: "lighter"`. Consultez le numéro 39 pour en savoir plus sur Canvas.

Utiliser le contraste pour un effet optimal

Le contraste est l'arme absolue dans l'arsenal de tout designer, et l'on devrait toujours y penser en travaillant sur une interface. Souvenez-vous que l'interface d'un site ne se résume pas à la navigation, au header et à la marque, mais qu'il inclut chaque partie de la page qui communique : il peut s'agir d'illustration, de texte, de vidéo, de son et d'animation. Un contraste élevé est toujours la meilleure façon de communiquer, et se montre particulièrement efficace du point de vue de l'accessibilité, mais, au-delà de ça, il rend votre message plus clair, puisque tout jaillit de l'écran. Un exemple classique de contraste élevé est un texte clair sur un fond sombre, ou l'inverse.

The screenshot shows the website header for Rogge & Pott Design. At the top, the navigation menu includes 'Home', 'Projekte', 'Fakten', 'Input/Output', 'Smellack', 'Jobs', and 'Kontakt'. The main header features the text 'Rogge & Pott, Design.' followed by a large, colorful, overlapping text graphic that reads 'daher My Digital'. Below this, there are four categories: 'Themen', 'Identity', 'Analog', 'Digital', and 'Motion'. Each category has a corresponding project thumbnail. Annotations with numbered circles (1, 2, 3) point to specific elements: 1 points to the overlapping text graphic, 2 points to the 'Rogge & Pott, Design.' text, and 3 points to the project thumbnails.

2 Rogge & Pott, Design.

1

3

Texte lumineux
Chacun des titres de la section des projets du site est animé dans le design avec une couleur claire unique, pour lui offrir un contraste élevé avec l'arrière-plan.

Modes de fusion
Les modes de fusion affectent la façon dont les couleurs apparaissent lorsqu'elles se superposent les unes aux autres. Lorsque les textes commencent à se chevaucher, le mode de fusion Ajout simule une superposition brillante et colorée, de sorte que les teintes finissent par devenir blanches.

En douceur
Comme chaque mot est importé sur la page, l'animation exploite un effet d'accélération, de sorte que le contenu ralentit doucement avant de s'arrêter.

Carrés de couleur
Sous chacun des projets se trouve un certain nombre de petits carrés colorés correspondant aux couleurs des titres. Cela confère un code couleur aux projets en fonction des zones qu'ils représentent.

Section des projets
Lorsque l'utilisateur clique sur l'une des catégories de projets, tous les mots s'animent hors de l'écran, sauf les zones de projets pertinentes.



commentaire
Lavis d'un participant au projet

Un style inspiré des années 60

« Nous voulions quelque chose qui joue sur l'interaction et la combinaison des différentes disciplines de design que l'agence propose. Nous inspirant de la combinaison des années 60 Helvetica/CMJN/incrustation/éléments graphiques, classique mais efficace, nous sommes partis sur des titres animés en utilisant le même codage des couleurs que celui que nous avons adopté pour le reste du site, même si cela impliquait d'utiliser Flash. »

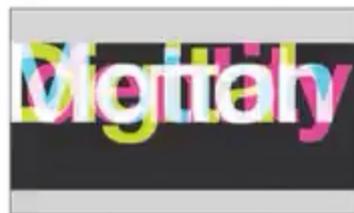
Henning Rogge, directeur artistique, Rogge & Pott

3

Technique

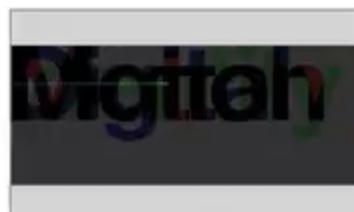
Les modes de fusion expliqués

Les modes de fusion peuvent être un peu difficiles à comprendre, bien qu'ils soient largement disponibles dans de nombreux logiciels de création qui nous aident, nous les designers. Nous révélons ici un peu de la science derrière leur fonctionnement.



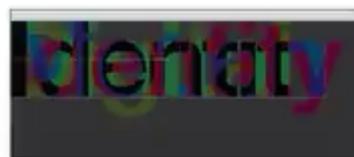
01 Fusion additive

La fusion additive apparaît lorsque des pixels qui se chevauchent voient leurs valeurs ajoutées à la couleur des pixels inférieurs. En superposant suffisamment de couleurs, le résultat mènera la valeur jusqu'au blanc : c'est de cette façon que fonctionne la lumière.



02 Fusion soustractive

La fusion soustractive se produit lorsqu'on mélange des encres ou des peintures : suffisamment de couleurs aboutiront à du noir. Le mode de fusion Soustraction en est une illustration, mais Obscurcir et Produit sont similaires.



03 Fusion incrustation

Ce mode est un mélange des deux précédents. Les parties lumineuses deviennent plus claires tandis que les parties sombres deviennent plus sombres, grâce à une courbe en S. Ce mode offre des résultats vraiment intéressants, en particulier avec des images superposées.

2

Technique Animer les titres du header



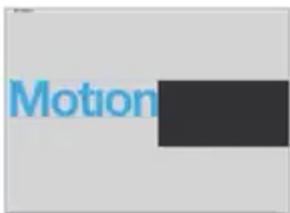
01 Un peu de saisie

Ouvrez Flash et utilisez l'outil Texte pour créer un titre large pour votre site, dans une couleur bleu clair. Changez la couleur de fond du document pour du gris sombre afin qu'il ressorte.



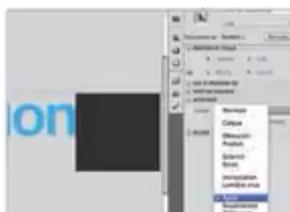
02 Convertir en clip

Sélectionnez le texte sur l'écran et, à partir du menu Modifier, choisissez Convertir en symbole, donnez-lui un nom, transformez-le en clip et choisissez la position haut gauche dans la fenêtre de création.



03 Position hors écran

Pour le moment, déplacez le texte en dehors de la zone d'affichage, vers la gauche ou la droite, puisque nous animerons les différents titres sur la page à partir de plusieurs endroits/directions.



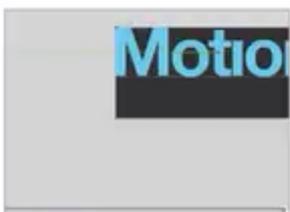
04 Essayer de nouvelles fusions

Une fois le titre sélectionné, regardez dans le panneau Propriétés et trouvez le menu déroulant Mode de fusion. Passez-le de Normal à Ajout pour obtenir l'effet de couleur additive.



05 Ajouter des images

Sur la timeline, sélectionnez l'image 90, appuyez sur F5 pour ajouter une image, faites un clic droit (Ctrl+clic) et ajoutez une interpolation de mouvement. Déplacez ensuite le texte pour l'aligner sur la gauche.



06 Accélération

Dans le panneau Éditeur de mouvement, défilez vers le bas de la fenêtre puis, sous la section Accélérations, relevez le paramètre Simple (lent) de 0 à 100.



07 Appliquer à l'axe X

Défilez vers la propriété X dans l'Éditeur de mouvement et passez le menu déroulant de Aucune accélération à Simple (lent) pour appliquer l'accélération à ce titre.



08 Répéter l'opération

Ajoutez d'autres mots et convertissez-les en clips, puis animez-les pour qu'ils arrivent sur l'écran à partir de divers endroits à différentes vitesses.



09 Publier le fichier

Appuyez sur Ctrl/Cmd+Entrée pour tester l'animation : cela publie aussi une version SWF du fichier dans le dossier de sauvegarde du projet.

Abonnement ● Abonnez-vous et recevez vos numéros chez vous ou au bureau



12 numéros
79 €

au lieu de 106,80€

Ne manquez aucun numéro

ORACOM édite plus de 20 magazines dédiés à la création numérique,



Abonnement ● Abonnez-vous et recevez vos numéros chez vous ou au bureau



12 numéros
79 €

au lieu de 106,80€

Ne manquez aucun numéro

ORACOM édite plus de 20 magazines dédiés à la création numérique,



Abonnez-vous et commencez à économiser dès maintenant • **Offre lecteurs**

ÉCONOMISEZ jusqu'à 30% ABONNEZ-VOUS !



DÉCOUVREZ LES
NUMÉROS SPÉCIAUX
DE VOS MAGAZINES
PRÉFÉRÉS
shop.oracom.fr



paiement
sécurisé



service client
dédié



promotions
exclusives



nos parutions en
avant première

la high-tech et la maison avec plus de 4 millions de lecteurs par an.



web workshop

Appliquer un habillage moderne à des styles rétro

inspiration www.thisistommy.com

Les styles lo-fi ressemblent à des styles du passé copiés et collés dans le présent. Les Webdesigners utilisent ces effets prénumériques pour révolutionner, de façon paradoxale, les styles plus synthétiques d'aujourd'hui. Il ne s'agit pas tant d'une confrontation entre le moderne et le rétro qu'entre ambiance analogique et ambiance numérique.

Contrairement aux styles mixed media, et bien qu'on y applique des éléments grunge, l'approche lo-fi tourne intégralement autour et dépend de chaque petit détail. Will Tunstall, associé créatif auprès de Tommy (www.thisistommy.com), explique : « Tout d'abord, l'utilisation de la couleur est vitale. Nous avons passé beaucoup de temps à examiner celles qui sont appliquées à notre propre site, en particulier à la page Work. Nous savions qu'elle devait se montrer colorée, mais pour que le design puisse véhiculer une ambiance vintage, les couleurs devaient être désaturées et

assourdis dans une bonne mesure, pour qu'elles cessent d'avoir l'air numériques. En outre, pour une intégration convaincante à la page, j'ai aussi appliqué de subtils dégradés afin de suggérer une lumière solaire naissante. »

Les textures aussi jouent un rôle dans la création de ce sentiment météorologique, combiné avec des éléments numériques (comme les photos de macadam, de béton et de peinture). Tunstall utilise un seul PNG transparent et déclinable, appliqué par-dessus les couleurs de fond dans le CSS pour gagner en taille de fichier.

Le choix de la police est également déterminant pour obtenir le meilleur impact visuel possible et un rendu plus cohérent. Tunstall commente les polices utilisées sur le site de Tommy : « Nous avons sélectionné League Gothic et Alternate Gothic : elles permettent de véhiculer un sentiment d'humour d'une façon très rigide et structurée. Se limiter à une seule police de caractères peut cependant rapidement devenir monotone, et les deux polices se complètent l'une l'autre, préservant la fraîcheur et la richesse du texte. »



L'appel du passé

« Je pense que les gens apprécient toujours un certain sentiment de nostalgie : il véhicule la sécurité et le confort. Il est moins orienté vers les mondes du commerce international et de l'entreprise, et plus vers le local. Du point de vue de la marque, il peut aussi s'agir d'une réaction au fait que l'utilisateur devient le principal générateur de contenu et qu'il souhaite s'insérer dans ce processus par une approche plus douce. »

Will Tunstall, associé créatif, www.thisistommy.com

commentaire
Quest-ce qui rend les styles anciens si populaires ?

Lettres grasses

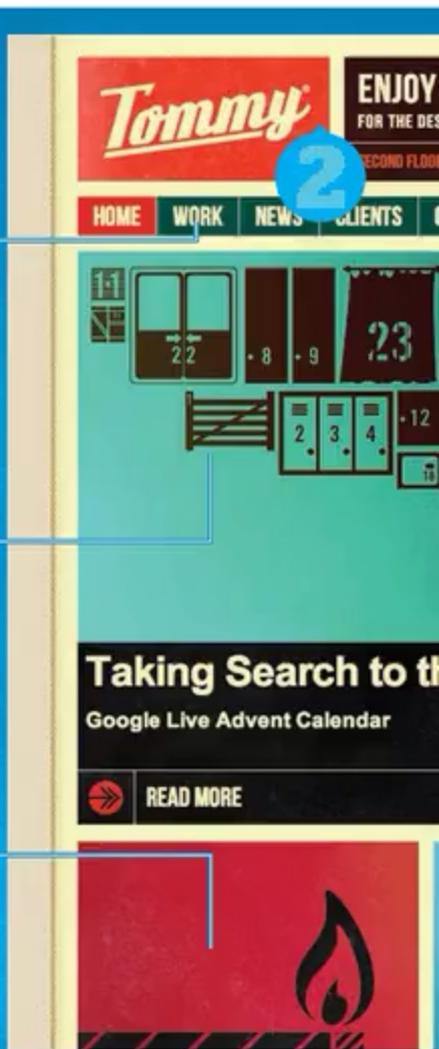
Les lettres capitales attirent immédiatement l'attention du visiteur, cependant qu'elles varient en taille et poids pour capter le regard. Le texte est le point focal, grâce à la simplicité de l'arrière-plan.

Fichier de textures CSS

Ces textures grunge sont isolées et enregistrées dans un PNG transparent et déclinable, qui se voit appliqué par-dessus les couleurs de fond dans le code CSS.

Ressources vieilles

Les éléments de panneau et de page sont combinés avec des ressources visuelles d'éléments tels que du macadam et de la peinture pour générer une apparence usée et rudimentaire.



1 Technique

Effets vieillis

Créer cette structure lo-fi parfaite serait impossible sans de subtiles textures et les plages tonales adéquates. Certaines textures peuvent créer des effets de vieillissement, tandis que des dégradés pâles reproduisent les couleurs des photos anciennes ou celles trop longtemps exposées à la lumière. Leur utilisation dans vos panneaux et icônes peut produire des résultats très intéressants. Le choix de la police aussi est primordial : pensez Alternate Gothic, Impact, Menlo, Arial, BlairMdITC, etc.



01 Mise en forme

Choisissez un simple panneau ou une forme de logo, comme un cercle ou un rectangle. Appliquez une couleur pastel, en réglant les teintes de vos premier plan et arrière-plan sur des variantes plus claires et plus sombres. Nous avons utilisé #C42036.



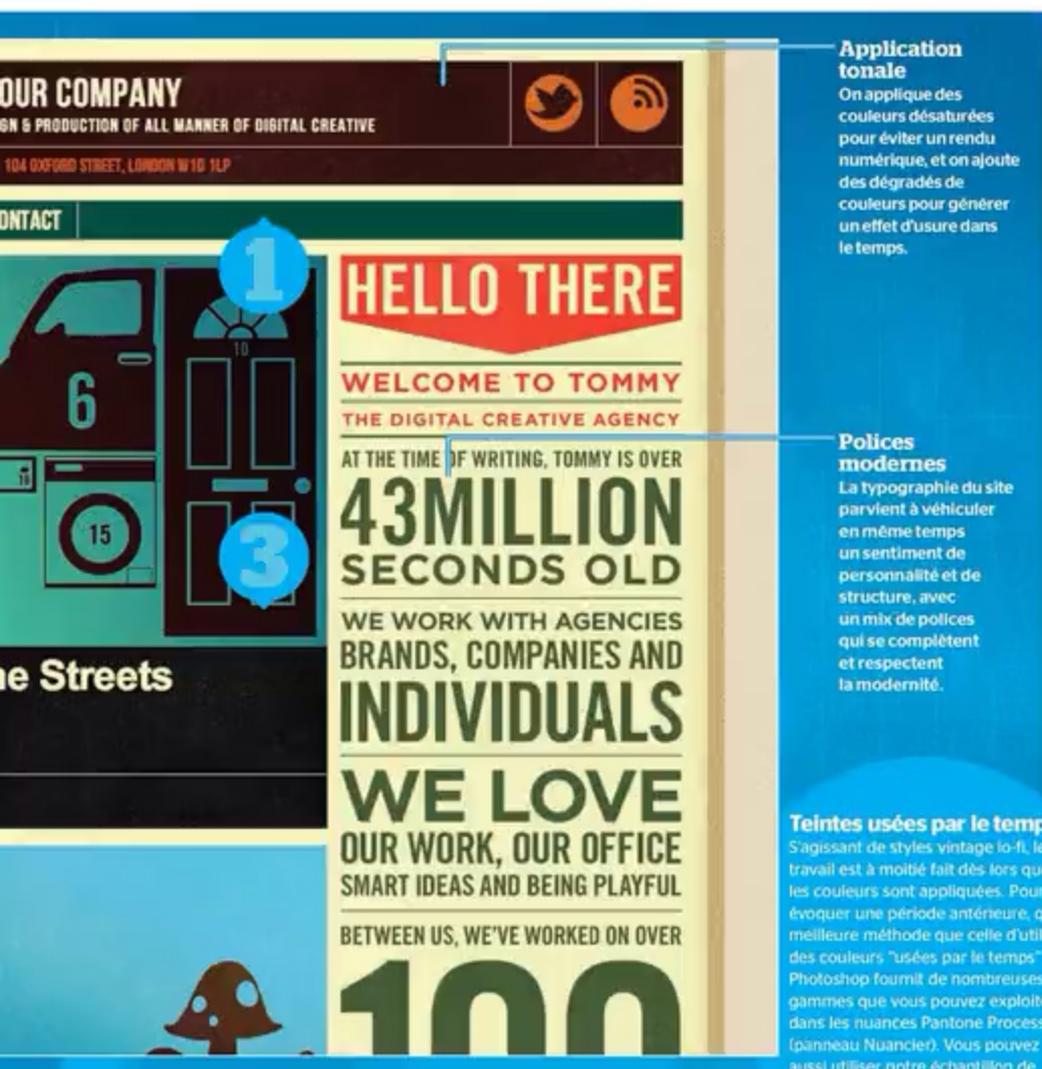
02 Appliquer les dégradés

Sélectionnez à présent Incrustation en dégradé à partir des options de Styles de calque. Réglez l'Angle sur -30. Cliquez et glissez votre dégradé pour isoler les tons clairs dans le coin haut gauche de votre forme. Ensuite, importez votre texture.



03 Ajouter un peu relief

Appliquez le mode de fusion du calque de texture sur Incrustation (Opacité 60 %) et ajoutez un masque de calque à la texture. Sélectionnez les deux calques, cliquez avec le bouton droit de la souris et optez pour Objet dynamique. Vous pouvez à présent le copier sur d'autres panneaux.



Application tonale

On applique des couleurs désaturées pour éviter un rendu numérique, et on ajoute des dégradés de couleurs pour générer un effet d'usure dans le temps.

Polices modernes

La typographie du site parvient à véhiculer en même temps un sentiment de personnalité et de structure, avec un mix de polices qui se complètent et respectent la modernité.

Teintes usées par le temps

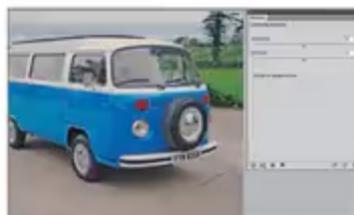
S'agissant de styles vintage lo-fi, le travail est à moitié fait dès lors que les couleurs sont appliquées. Pour évoquer une période antérieure, quelle meilleure méthode que celle d'utiliser des couleurs "usées par le temps" ? Photoshop fournit de nombreuses gammes que vous pouvez exploiter dans les nuances Pantone Process (panneau Nuancier). Vous pouvez aussi utiliser notre échantillon de nuance lo-fi sur le CD de ressources.

3

Technique

Du neuf au vieux

Utilisez les filtres de réglage, les options de fusion et les pinceaux de Photoshop pour créer des filtres lo-fi sur calques et transformer n'importe quelle image moderne en image vintage.



01 Luminosité et couleur

Dupliquez votre photo et paramétrez le mode de fusion sur Densité couleur - à 40-60 %. Appliquez un calque de réglage Filtre photo sépia à 70 % de Densité. Puis ajoutez un calque de réglage Luminosité/Contraste, avec une Saturation de 20.



02 Contrôle de courbe

Apply a Hue/Saturation adjustment layer with Saturation at 20. Add a Curves layer with Saturation at 20. Appliquez un calque de réglage Teinte/Saturation avec une Saturation de 20. Ajoutez un calque de réglage Courbes et chargez notre fichier "Lo-fi Curves preset" depuis le disque. Examinez les couches R, V et B (via l'option déroulante RVB) pour isoler une ambiance de leur paramétrage.

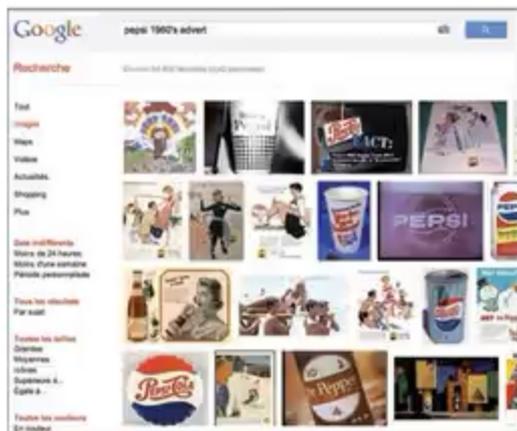


03 Ajouter quelques halos

Produisez un effet de Polaroid décoloré en créant un nouveau calque et en appliquant des pinceaux rouges ou orange larges à 0 % de Dureté. Paramétrez le mode de fusion sur Densité couleur - (40 % d'Opacité). Pour finir, fusionnez tous les calques et appliquez un filtre Bruit de bas niveau.

2 Inspiration
Marques d'antan

Sill Tunstall explique d'où vient l'inspiration du site : « Les idées sont venues de nombreux endroits, mais, pour la plupart, des campagnes imprimées qu'on pouvait voir dans les années 50 et 60. Des exemples majeurs ont été ceux des grandes marques américaines comme Pepsi et Chrysler. Nous nous sommes aussi inspirés des packagings de Geigy Pharmaceuticals des années 70. Toutes ces marques encouragent les couleurs, les formes et la typographie fortes. On trouve même une influence issue des packagings de jouets et de nourriture du début du XXe siècle ! »





Exposez votre site ou suggérez un thème

Tweetez votre URL ou votre sujet @WebDesignMag

Des arrière-plans bien larges

Les images d'arrière-plan en plein écran donnent un peu de piquant aux sites Web. En voici 24 qui les mettent en valeur et retiennent l'attention.



01	02	03	Page de gauche
04	05	06	1. www.marussiafteam.com 2. http://ala.ch 3. www.wolochefperu.com 4. www.senac.ch 5. www.weareroyale.com 6. http://tinyurl.com/advworld
07	08	09	7. www.unitedpixelworkers.com 8. www.pixelbaecker.de 9. planetpropaganda.com 10. http://thaslandishovland.com 11. http://playtulla.com 12. http://gingerwhale.com
10	11	12	

13	14	15	Page de droite
16	17	18	13. www.starwars.com 14. http://tinyurl.com/machimp 15. http://50.aigadc.org 16. http://thegreatdiscontent.com 17. www.soleilnoir.net 18. http://tinyurl.com/mcbrown
19	20	21	19. www.pitapixel.com 20. www.gnosh.co.uk 21. http://tinyurl.com/vach-con 22. http://tinyurl.com/ubi25 23. www.optichock.net 24. www.whatishblik.com
22	23	24	



DÉCOUVREZ LE NOUVEAU MENSUEL DES UTILISATEURS ET DÉVELOPPEURS GNU/LINUX



4 DISTRIBUTIONS!
+ 20 APPLIS SUR LE DVD

www.linuxinside.fr

JUILLET-AOÛT 2012

Linux Inside

LE MENSUEL DES UTILISATEURS
ET DÉVELOPPEURS GNU/LINUX

TUTORIEL PAS-À-PAS

UN SERVEUR WEB PLUS RAPIDE

Un logiciel meilleur qu'Apache pour booster votre serveur

Comparatif HTPC
Découvrez un logiciel essentiel pour le petit écran!

Sauvegarde & restauration
Protégez vos fichiers avec des outils open source

"Linux et le réseautage étaient des sujets vaudou mystiques."

Shawn Powers propose des solutions à la mesure de compétences Linux.

4.7 Go DVD OFFERT

Configurer le Raspberry Pi
Vos premiers pas

Construire un blog
Concevoir un site web avec Django pas-à-pas - partie 2

Également
Créer ses propres badges en 5 minutes avec Slackware

Test d'Ubuntu 12.04 bêta 2

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

paiement sécurisé

service client dédié

promotions exclusives

nos parutions en avant première

ABONNEMENT ET VENTE AU NUMÉRO SUR

SHOP.ORACOM.FR

{web} developer;

Consacré au côté code lourd de la conception en ligne moderne.

Concevoir des applis mobiles Android avec PhoneGap

La première partie d'un guide pratique sur la construction d'apps natives Android avec cette plateforme basée sur HTML5. **Page 82**

**NOUVELLE
RUBRIQUE
de 15 pages**

Programmation multithread avec les API Web Workers

La première partie de notre guide d'initiation à l'exécution de multiples processus. **Page 86**

MODERNIZR 2.5 POSTMODERNE

Découvrez les caractéristiques de détection de navigateur mises à jour et comment elles s'intègrent dans la nouvelle ère du responsive design. **Page 76**

MODERNIZR 2.5

POSTMODERNE

LA DÉTECTION DU NAVIGATEUR REDÉFINIE

Louis Simoneau examine comment cette version mise à jour de la bibliothèque open source JS s'adapte à la nouvelle ère de conception de sites Web ultraflexibles.

Le terme "responsive web design", tel qu'il est couramment utilisé, se réfère à la conception et à la construction de sites qui s'adaptent à la taille de l'écran de l'utilisateur. Mais toutes les manières dont votre site répond aux conditions dans lesquels il se trouve (le navigateur de l'utilisateur, en d'autres termes) peuvent également être qualifiées de "responsive design".

Dans cet article, nous allons nous pencher sur la façon dont votre site peut s'adapter non seulement à la taille de la fenêtre du navigateur, mais aussi à ses capacités - une préoccupation importante dans un marché des navigateurs qui voit l'introduction de nouvelles fonctionnalités

expérimentales à un rythme sans précédent. À quels types de situations cette approche pourrait-elle être appliquée ? Voici quelques exemples :

- Un site utilisant les ombres portées (box-shadow) pour compenser un aside (zone secondaire) ou un boxout (encadré) voudrait peut-être ajouter une bordure à l'élément si les ombres portées ne sont pas supportées.
- Vous pourriez utiliser une image et le remplacement d'images CSS pour le titre de votre site si le navigateur ne prend pas en charge @font-face.
- Vous pouvez utiliser une bibliothèque JavaScript afin de "simuler" le support d'un élément HTML5, comme <meter>, ou une fonctionnalité telle que Web Storage ou Canvas. Cependant, la

bibliothèque ne doit être chargée que lorsque le navigateur ne supporte pas la fonction correspondante, afin de ne pas pénaliser les utilisateurs de navigateurs plus récents avec un téléchargement superflu.

- Dans le cadre d'une mise en page adaptative (responsive layout), vous voudriez peut-être ne charger un "feature slider" basé sur JS-based que lorsque la largeur du navigateur est au-dessus d'un certain seuil.

Comme vous pouvez le voir, les façons dont votre site peut répondre aux capacités du navigateur, en plus de sa taille, sont nombreuses et vont des plus simples aux plus complexes. Heureusement, elles sont toutes rendues possibles par un outil unique et puissant : Modernizr.



Qu'est-ce que Modernizr ?

Modernizr a été écrit par Ates Farouk en 2009 et, au moment de la rédaction de cet article, est disponible dans sa version 2.5.3.

C'est un petit paquet de JavaScript qui offre une fonctionnalité simple de détection pour à peu près toutes les nouvelles technologies de navigateurs, depuis HTML5 jusqu'à CSS3 en passant par les API JavaScript comme Drag and Drop ou Local Storage.

Modernizr fonctionne de deux manières distinctes : primo, en ajoutant des classes à l'élément <html> ; secundo, en fournissant une API JavaScript.

Modernizr pour CSS

Lorsque vous chargez pour la première fois une page qui inclut Modernizr, la bibliothèque exécute sa série de détections de fonctionnalités et utilise les résultats pour ajouter des attributs de classes à l'élément <html> de la page.

Nous pouvons voir dans l'exemple ci-dessous une liste de classes qui ont été ajoutées dans Firefox 10 :

```

001 <html class="js no-flexbox canvas
  canvastext postmessage no-websqldatabase
  indexeddb hashchange history draganddrop
  websockets rgba hsla multiplebgs backgroundsize
  borderimage borderradius boxshadow textshadow
  opacity cssanimations csscolumns cssgradients
  no-cssreflections csstransforms csstransforms3d
  csstransitions fontface generatedcontent video
  audio localstorage sessionstorage webworkers
  applicationcache">
  
```

Chaque propriété détectable dans Modernizr est incluse, mais les propriétés non prises en charge par le navigateur sont préfixées par "no-". Ainsi, si nous utilisons Firefox 10, nous pouvons voir qu'un grand nombre de fonctionnalités CSS3 et HTML5 sont prises en charge, et que seulement quelques-unes, comme FlexBox, les réflexions en CSS et WebGL, ne le sont pas. L'idée est d'utiliser ces classes dans votre CSS afin de fournir des styles différents pour les navigateurs en fonction de leur niveau de support des fonctionnalités ciblées.

Par exemple, la version actuelle de Firefox supporte les colonnes CSS, mais de nombreux navigateurs plus anciens ne le font pas. Voici comment vous devez utiliser les classes fournies par Modernizr pour que vos pages s'adaptent (responsive) à la présence ou à l'absence de support des colonnes :

```

001 p {
002 /* general-purpose paragraph styles */
003 }
004
005 .no-csscolumns p {
006 /* styles for paragraphs when CSS column
  support is absent */
007 }
008
009 .csscolumns p {
010 /* paragraph styles for use with CSS
  columns */
011 }
  
```

Parce que Modernizr ajoute des classes lorsqu'une fonctionnalité est présente aussi bien que lorsqu'elle est absente, vous êtes en mesure de fournir des styles pour les deux cas, ainsi que les styles par défaut qui s'appliqueront dans les deux cas aussi.

Modernizr pour Javascript

Les classes CSS constituent la fonctionnalité la plus visible de Modernizr, mais elles ne sont qu'une petite partie de ce qu'il est capable de faire.

En plus des classes, Modernizr vous fournit une interface JavaScript pour vous permettre de connaître les fonctionnalités disponibles. Ceci est possible au travers de l'objet Modernizr, qui est disponible en incluant simplement Modernizr dans votre page.

L'objet Modernizr possède une propriété pour chaque fonctionnalité qu'il détecte, qui sera tout simplement "vrai" ou "faux" en fonction du fait que la fonction est prise en charge ou non. Comme il y a beaucoup plus de propriétés qui sont accessibles via l'API JavaScript qu'il n'y a de classes ajoutées pour CSS (et, pour vous donner une idée, plus de soixante nouvelles fonctionnalités détectables ont été

ajoutées rien que dans la version 2.5), il est préférable de consulter la documentation sur www.modernizr.com/docs pour en savoir plus sur chacune d'elles.

Utilisez les propriétés dans une logique conditionnelle, comme vous le feriez pour toute autre valeur booléenne (vrai ou faux). Par exemple, vous pouvez utiliser Modernizr pour déterminer si le navigateur de l'utilisateur inclut le support de l'API de géolocalisation populaire de la manière suivante :

```

001 if (Modernizr.geolocation) {
002 // code that makes use of geolocation
003 }
004 else {
005 // fallback, perhaps asking the user to
  enter their location instead
006 }
  
```

Présentant un intérêt particulier dans le contexte du responsive design, l'API JavaScript de Modernizr fournit également des tests pour le support des requêtes des médias, tout en vous permettant de tester des requêtes spécifiques par l'intermédiaire de la méthode mq(). Par exemple, le test suivant retournera la valeur "vrai" pour les fenêtres qui font moins de 768 pixels de large :

```

001 Modernizr.mq('only screen and (max-width:
  768px)')
  
```

Détection des fonctionnalités contre la détection du navigateur (browser sniffing)

Il est important de noter que lorsque vous utilisez Modernizr, vous détectez la présence de fonctionnalités spécifiques dans le navigateur, mais pas le navigateur auquel vous avez affaire. Si vous avez beaucoup lu sur la conception Web, il y a des chances que vous ayez été sévèrement mis en garde contre la détection du navigateur (browser sniffing), et pour une bonne raison : les navigateurs peuvent mentir sur leur identité ; pire, un même navigateur peut se comporter différemment sur un autre OS ou avec une configuration différente. La détection du navigateur n'est pas non plus à l'épreuve du temps. Le fait que la version 9 d'un navigateur ait une certaine fonctionnalité ne signifie pas qu'il en sera de même pour chaque itération future. Donc, lier des fonctionnalités adaptatives de votre site à une version spécifique du navigateur s'apparente, à bien des égards, à une bombe à retardement.

En détectant plutôt les fonctionnalités, vous garantisiez l'adaptation de votre site Web au contexte réel dans lequel il est utilisé, tout en vous assurant que le site se comportera comme prévu dans les futurs navigateurs qu'il pourrait rencontrer.

Cela peut être un puissant moyen d'adaptation de votre JavaScript pour l'associer avec du CSS adaptatif (responsive).

Modernizr pour le chargement des ressources

Jusqu'ici, nous avons vu comment Modernizr peut rendre CSS comme JavaScript adaptables aux capacités du navigateur, ou tout simplement à ses dimensions, mais Modernizr a encore un autre tour dans son sac.

Une technique courante pour faire face à divers niveaux de support par le navigateur pour une fonction donnée est d'utiliser des polyfills pour combler les trous. Un polyfill (un terme inventé par le développeur Remy Sharp) est un morceau de code qui fait que le navigateur paraît prendre en charge nativement une fonctionnalité qu'il ne supporte pas en réalité. De cette façon, plutôt que d'écrire vos propres solutions de contournement JavaScript complexes pour les fonctionnalités manquantes, il suffit d'utiliser la fonctionnalité comme si elle était présente et d'inclure un polyfill pour mettre à niveau les navigateurs plus anciens. Il y a des polyfills pour tout, depuis les styles CSS aux Web Sockets et à SVG, et la liste s'allonge de plus en plus sur le Wiki Modernizr (bit.ly/ddLS2d).

Cependant, l'utilisation de polyfills vient avec une restriction que, comme nous allons bientôt le voir, Modernizr aide à lever. Le problème est que, lorsque vous incluez un fichier JavaScript dans vos pages, il sera toujours téléchargé. Autrement dit, même les navigateurs qui supportent la fonctionnalité pour laquelle vous voulez le polyfill vont passer du temps à télécharger un morceau de JavaScript supplémentaire qu'ils n'utiliseront jamais. Comme

nous voulons que nos pages soient rapides et légères, et non être des championnes de la consommation de bande passante, ceci est donc un problème.

Modernizr aide à résoudre ce problème avec la méthode `load()` qui vous permet de charger conditionnellement des ressources (CSS ou JavaScript) en fonction du résultat d'un test de fonctionnalité (ou, en fait, en fonction de n'importe quelle condition que vous pouvez exprimer en JavaScript). Voici un exemple d'utilisation de `Modernizr.load()`:

```
001 Modernizr.load({
002   test: Modernizr.websockets,
003   yep: 'websocket-chat.js',
004   nope: ['sockjs-0.2.min.js', 'sockjs-chat.
js']
005 })
```

Dans cet exemple, supposons que nous avons un petit client JavaScript de messagerie instantanée, écrite pour utiliser les capacités Web Socket de HTML5 (`websocket-chat.js`). Toutefois, réalisant que tous les navigateurs ne prennent pas en charge les Web Sockets, nous avons écrit une autre version du client à l'aide de `SockJS`. `SockJS` (github.com/sockjs/sockjs-client) est une bibliothèque qui tente de reproduire toutes les fonctionnalités des Web Sockets dans les anciens navigateurs (ou derrière un pare-feu qui empêche le fonctionnement des Web Sockets). Le client `SockJS` se trouve dans le fichier `sockjs-0.2.min.js`, et notre version du client de messagerie instantanée utilisant `SockJS` au lieu de Web Sockets est dans `sockjs-chat.js`.

`Modernizr.load` accepte comme paramètre un objet littéral JavaScript contenant quelques paires de clés-valeurs. Il y a un certain nombre d'options que vous pouvez utiliser, mais les plus importantes, pour l'instant, sont "test", "yep" et "nope". Le premier est le test à exécuter pour déterminer ce qu'il faut charger, tandis que `yep` définit ce qui sera chargé si le test retourne "vrai" comme valeur, et `nope` ce qui sera chargé si le test retourne "faux". Comme nous l'avons fait dans l'exemple ci-dessus, `yep` et `nope` peuvent

être soit un nom de fichier unique, soit un tableau contenant de multiples noms de fichiers.

Grâce à `load()`, nos utilisateurs utilisant des navigateurs à la pointe de la technologie ne seront pas pénalisés par un téléchargement inutile, et tous pourront accéder à la même fonctionnalité.

Un exemple simple

Maintenant que vous avez une compréhension de base des différentes fonctionnalités de Modernizr, il est temps de les mettre à l'épreuve. La meilleure façon de comprendre comment Modernizr fonctionne est tout simplement de commencer à l'utiliser. Regardons d'abord un exemple relativement simple, suivi par un autre plus compliqué.

Notre objectif dans le premier exemple est d'utiliser CSS3 pour créer un effet de note autocollante, donnant l'impression qu'un "aside" est une note qui a été "collée" sur le site.

Pour créer la note, nous allons utiliser une technique développée par Michael Angeles (konigi.com/tools/css-stickynotes). La note est en réalité le contenu généré à l'aide de la règle CSS `:after` sur l'"aside":

```
001 aside {
002   margin-left: 15px;
003   padding: 10px 20px;
004   width: 250px;
005   background: rgb(244, 243, 158);
006   float: right;
007   position: relative;
008   box-shadow: 0 2px 2px rgba(0,0,0,0.2);
009 }
010
011 aside:after {
012   display: block;
013   content: "";
014   position: absolute;
015   width: 110px;
016   height: 30px;
017   top: -21px;
018   left: 30%;
019   border: 1px solid #fff;
020   background: rgba(254, 254, 254, .6);
```

Modernizr ne remplace pas le dégradé

RGBA n'est pas le seul élément concerné par la défaillance d'IE8 dans le rendu de notre note. La subtile ombre portée sur la note elle-même est également manquante. Même si, instinctivement, vous voudriez utiliser Modernizr pour appliquer des styles de contournement afin d'offrir la même apparence (par exemple avec une image de fond semi-transparente répétée), ceci n'est pas toujours la bonne approche.

L'approche traditionnelle s'appuyant sur les bonnes pratiques du dégradé est une bien meilleure stratégie dans ce cas : après tout, la note paraît très bien, même sans l'ombre, alors pourquoi passer des heures sur une solution de contournement qui ne sera vue que par un petit sous-ensemble de vos visiteurs (un sous-ensemble qui, de plus, se réduira davantage à mesure que ces utilisateurs migreront vers des navigateurs plus récents)? La réponse est que vous ne devriez pas. Utilisez plutôt des dégradés partout où c'est possible et n'utilisez Modernizr pour vous sortir du pétrin que lorsqu'il n'y a pas d'autre option.



```
021 box-shadow: 0px 0 3px rgba(0,0,0,0.1);
022 }
```

L'utilisation de la méthode rgba() pour les couleurs permet à la note autocollante d'être partiellement transparente pour plus d'authenticité.

Dans les navigateurs qui prennent en charge toutes les fonctionnalités utilisées (le pseudo-sélecteur :after, les couleurs rgba(), les ombres portées, etc.) tels que Firefox ou Chrome, la note collante apparaît exactement de la façon dont on l'imagine. Dans Internet Explorer 8, en revanche, le tableau est beaucoup moins joli.

Le problème vient du fait qu'Internet Explorer 8 et les versions antérieures n'appliquent pas du tout de style à des éléments HTML qu'ils ne connaissent pas, y compris les nouveaux éléments sémantiques de HTML5 comme <aside>.

Heureusement pour nous, Modernizr est livré par défaut avec un petit extrait de code JavaScript initialement développé par Remy Sharp et communément appelé le "HTML5 shiv", qui permet d'appliquer des styles à <aside> et à ses semblables dans les anciennes versions d'IE.

Télécharger Modernizr

Vous pouvez télécharger Modernizr sur www.modernizr.com. La version de développement sera parfaite pour cet exemple. Elle est beaucoup trop lourde pour être utilisée par vos sites de production, mais elle est non compressée, de sorte qu'il est facile de se plonger dans le code source lorsque vous voulez savoir ce que la bibliothèque fait en coulisses.

Bien qu'il soit généralement recommandé, pour des raisons de performances, d'inclure JavaScript le plus bas possible dans la page (près de la balise <body> de clôture), Modernizr est une exception. Du fait que nous voulons nous appuyer d'une part sur les classes qu'il ajoute à l'élément <html> dans notre CSS, d'autre part sur le shiv HTML5 pour donner du style à certains éléments, il devra figurer avant les styles :

```
001 <head>
002 <meta charset="utf-8">
```

```
003 <title>Demo page for Modernizr 2.5.</
title>
004
005 <script src="js/modernizr-2.5.3.js"></
script>
```

Il y a déjà une amélioration, l'"aside" est correctement affiché, et son arrière-plan est dans le jaune que nous voulons. Cependant, il y a encore quelques problèmes. Par exemple, IE8 ne parvient pas à comprendre la déclaration de couleur RGBA ou l'ombre portée, mais il comprend la règle des frontières, de sorte que le résultat est un contour blanc qui semble résolument brisé.

C'est précisément le genre de situation où Modernizr excelle, quand nous ne voulons pas que le navigateur applique autant de règles CSS qu'il peut en fonction de ses capacités, mais au contraire tout ou rien car n'importe quoi entre les deux paraîtrait brisé.

Lorsque vous utilisez Modernizr, vous devez toujours prendre du recul et réfléchir aux styles qui doivent être utilisés dans certaines conditions. Décomposons donc notre petit problème :

- Les navigateurs comprenant les couleurs RGBA et les ombres portées doivent afficher la note.
- Les navigateurs qui ne comprennent aucun des deux doivent omettre la note.
- Les navigateurs qui comprennent les ombres portées mais pas les couleurs RGBA ne doivent pas non plus afficher la note. Même avec des ombres portées en dégradé, ce sera toujours un contour vide.
- Les navigateurs qui comprennent les couleurs RGBA mais pas les ombres portées doivent toujours afficher la note. Même sans le contour progressif, le résultat sera très bien. C'est un exemple classique de dégradé.

Au vu de cette décomposition, il est clair que, dans ce cas, le facteur décisif pour l'affichage ou non de la note est le support de RGBA.

Pour savoir si Modernizr supporte la détection de RGBA, vous pouvez soit consulter la liste des caractéristiques détectées dans la documentation



Utilisez l'outil de build de Modernizr pour sélectionner uniquement les fonctionnalités que vous souhaitez, pour un Modernizr le plus agile et le plus dynamique possible, et qui soit totalement sur mesure pour vous.

(sur www.modernizr.com/docs/#s2), soit, pour plus de commodité, utiliser l'inspecteur Web de votre navigateur pour regarder l'ensemble des classes sur l'élément <html>. Effectivement, lorsque vous affichez la page de test dans Firefox, il y a une classe RGBA, vous pouvez donc vous attendre à voir la classe no-rgba correspondante dans Internet Explorer 8.

En utilisant cette classe, nous pouvons faire en sorte que les navigateurs non conformes ne fassent aucune tentative de rendu de la note autocollante :

```
001 .rgba aside:after {
002     display: block;
003     content: "";
004     --
005 }
```

Un exemple de Responsive Design

Maintenant que nous avons vu comment Modernizr pouvait être utilisé pour nous aider dans notre magie CSS, il est temps de voir ce qu'il peut



faire pour nous aider à rendre nos sites plus réactifs.

Vous êtes probablement déjà tombé sur un diaporama quelconque lors de vos pérégrinations sur le Web. Ce sont de grands widgets, en général animés, qui figurent au sommet d'une page et font défiler une série de photos haute résolution, souvent avec des légendes qui les accompagnent. C'est une excellente façon d'ajouter du punch visuel à une page et de lui donner un effet "magazine".

Mais un jeu d'images de 800 pixels et la quantité de code JavaScript exigée pour l'exécution du diaporama est la dernière chose que vous voulez voir téléchargée par les visiteurs mobiles.

Heureusement, les méthodes `load()` et `mq()` de Modernizr font que seuls les navigateurs au-dessus d'une certaine largeur vont charger les ressources nécessaires pour le diaporama.

```
001 <script src='https://ajax.googleapis.
com/ajax/libs/jquery/1.7.1/jquery.min.js'></
script>
002 <script>
003   $('document').ready(function(){
004     var widescreen = Modernizr.
mq('only screen and (min-width: 800px)');
005
006     Modernizr.load({
007       test: widescreen,
008       yep: ['nivo-slider/jquery.nivo.
slider.pack.js', 'nivo-slider/nivo-slider.css',
'nivo-slider/themes/default/default.css'],
009       complete: function() {
010         if (widescreen) {
011           $('article').before(
012             ['<div class="slider-
wrapper theme-default">',
013               '<div id="slider"
class="nivoSlider">',
014                 '',
015                 '',
016                 '',
```

```
017                 '',
018                 '</div>',
019                 '</div>'].join('\n')
020             )
021             $('#slider').nivoSlider();
022           }
023         }
024       });
025     });
026   </script>
```

Cet exemple utilise le populaire NivoSlider (disponible à partir de nivo.dev7studios.com), un plug-in jQuery open source pour créer des diaporamas.

Nous commençons par stocker le résultat du test `mq()` dans une variable car nous allons l'utiliser plus d'une fois.

Vient ensuite l'appel `Modernizr.load()` : nous vérifions la variable `widescreen` pour déterminer si le navigateur fait plus de 800 pixels. Si oui, nous chargeons trois ressources : le plug-in lui-même, une feuille de styles de base et une feuille de styles propre aux "thèmes". Notez qu'il n'y a pas de `nope` ; c'est normal, nous ne voulons rien charger si le test est faux.

Enfin, il y a une clé complète. Nous n'en avons jamais vu auparavant. Elle vous permet de définir une fonction à exécuter une fois que toutes les ressources ont fini de télécharger (que le test soit réussi ou non). Dans ce cas, nous vérifions `widescreen` de nouveau, et si c'est vrai, nous insérons le code nécessaire pour le diaporama et appelons `nivoSlider()` dans la section du diaporama pour que la magie de Nivo opère.

Du fait que les balises `img` sont insérées dynamiquement uniquement lorsque la fenêtre du navigateur est au-dessus d'une certaine largeur, les images ne seront pas téléchargées du tout dans un petit navigateur. Essayez-le, chargez la page, redimensionnez votre navigateur en dessous de 800 pixels et actualisez la page. Cette fois, il n'y a pas de diaporama, et le chargement de la page est agréable et rapide.

Créer un build Modernizr personnalisé

`Modernizr.load()` n'étant pas inclus par défaut dans Modernizr, vous aurez besoin de générer une version personnalisée afin d'y avoir accès. Pour l'obtenir, allez sur www.modernizr.com/download. Sur cette page, vous pouvez sélectionner n'importe quels outils de détection de fonctionnalités auxquels vous avez accès, et les regrouper dans un Modernizr personnalisé, avec le code minimisé pour faire bonne mesure. En sélectionnant uniquement les fonctionnalités de Modernizr que vous avez réellement l'intention d'utiliser dans votre site, vous pouvez enlever quelques kilooctets de la taille de la bibliothèque, ce qui est toujours un plus. Pour inclure `Modernizr.load()`, tout ce que vous avez à faire est de vérifier que la case correspondante est cochée dans la rubrique Extra.

Conclusion

Maintenant que vous avez vu ce que Modernizr pouvait faire, il est temps de le mettre à l'épreuve dans vos propres projets. Mais avant, voici quelques mots de conseils.

Cela devrait aller sans dire, mais comme Modernizr est une bibliothèque JavaScript, ses classes CSS ne seront pas ajoutées si JavaScript est désactivé.

Ce n'est pas parce qu'une fonctionnalité peut être limitée avec des solutions de contournement ou des polyfills que vous devez la mettre en œuvre. Par exemple, même si vous pouvez utiliser Modernizr pour détecter le support de `border-radius` et mettre en œuvre une solution de contournement à base d'images complexes à multiple fond pour les coins arrondis, pourquoi le feriez-vous ? Contentez-vous plutôt de coins carrés dans quelques navigateurs, et passez du temps sur des améliorations plus productives.

Maintenant, allez-y ! Avec la puissance de Modernizr, vous pouvez construire des sites Web qui fonctionnent bien sur les navigateurs anciens comme sur les nouveaux, sur les petits écrans comme sur les très grands. Bref, des sites qui donnent toujours la meilleure expérience possible à vos utilisateurs.

DÉCOUVREZ

LE GUIDE COMPLET POUR VOUS LANCER!



Actuellement
chez votre
marchand
de journaux



paiement
sécurisé



service client
dédié



promotions
exclusives



nos parutions en
avant première

SHOP.ORACOM.FR

Concevoir des applis pour Android avec PhoneGap

Utilisez vos compétences en HTML, CSS et JavaScript pour développer des applications mobiles natives.

outils | tech | tendances Eclipse, PhoneGap, plug-in ADT
expert Matt Gifford



PhoneGap est un kit de développement open source qui offre aux développeurs la possibilité d'interagir facilement et de gérer les fonctions natives et les processus d'un appareil mobile sans avoir à passer par le processus long et fastidieux d'apprentissage d'un nouveau langage de programmation. Au lieu de cela, les applications sont construites en utilisant HTML5, CSS3 et JavaScript, ce dernier s'intégrant avec l'API sous-jacente pour gérer le périphérique. Cela signifie que tout développeur Web qui a la capacité d'écrire des fonctions JavaScript simples peut créer facilement des applications natives multipériphériques qui agissent et apparaissent exactement comme une application mobile native traditionnelle. Dans le premier volet de ce guide en deux parties, nous jetons un coup d'œil à la mise en place de l'environnement de développement propice à la création et au débogage des applications Android. Nous allons également créer une application simple qui utilise quelques-unes des méthodes de l'API pour détecter les mouvements du périphérique et manipuler les éléments du DOM pour la sortie des données.

01 Récupérer l'IDE Eclipse

Pour ce tutorial, nous utiliserons le projet open source Eclipse comme notre IDE. Il est très extensible avec une large gamme de plug-ins et d'extensions pour améliorer votre environnement de développement. Si vous n'avez pas encore une copie, téléchargez la dernière version à partir de www.eclipse.org/eclipse.

001 <http://bit.ly/r1HTFK>

02 Installer le plug-in Android

Une fois que votre plan de travail Eclipse est fonctionnel, téléchargez le plug-in Android Development Tools. Allez dans Help > Install New Software et cliquez sur Add pour définir un nouvel emplacement pour le référentiel. Configurez "ADT" pour le nom et l'URL pour le référentiel comme indiqué ci-dessous. Sélectionnez tous les outils disponibles lors de l'installation et suivez l'assistant pour terminer le processus.

001 <http://dl-ssl.google.com/android/eclipse/>

03 Nouveau projet

Créez un nouveau projet sous File > New > Android Project ; nommez-le "DailyQuote". Sous Build Target, sélectionnez Android 2.2 et donnez-lui un nom d'application unique, com.coldfunkeh.quoteapp par exemple. Créez une activité du nom de "DailyQuoteActivity" et terminez l'assistant de projet. Ceci va générer les fichiers nécessaires et une structure similaire à ce qui suit :

```
001 project structure:
002 src
003 gen
004 Android 2.2
005 Referenced Libraries
006 assets
007 bin
008 libs
009 res
010
```

04 Télécharger PhoneGap

Nous devons maintenant télécharger le projet open source PhoneGap. Allez sur phonegap.com pour avoir le paquet. Extrayez l'archive et allez dans le répertoire lib/android. Copiez tout le répertoire XML à partir de là et collez-le dans le répertoire /res de votre projet Eclipse. Ceci définit les bibliothèques idoines pour chaque processus de périphérique natif.

```
001 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
002 <plugins>
003   <plugin name="App" value="com.phonegap.App"/>
004   <plugin name="Geolocation" value="com.phonegap.
005   GeoBroker"/>
006   <plugin name="Device" value="com.phonegap.
007   Device"/>
```

05 Ajouter la bibliothèque JAR

Ensuite, nous devons importer le fichier JAR PhoneGap dans l'espace de travail Eclipse. Copiez le fichier et collez-le dans le dossier /libs de notre projet. Maintenant, faites clic droit+Ctrl/Cmd sur le dossier /libs, sélectionnez Build Path > Configure Build Path et choisissez l'onglet Libraries. Appuyez sur Add JARs et localisez le fichier JAR PhoneGap. Confirmez toutes les sélections pour terminer cette étape.

06 Modifier le paquet Java

Le paquet Java Android par défaut doit être modifié de façon à ce qu'il puise dans les bibliothèques de composants PhoneGap. Ouvrez le fichier java de votre activité dans le répertoire SRC et modifiez le paquet pour étendre DroidGap. Nous avons également besoin d'importer les composants PhoneGap et de charger le fichier index.html pour en faire la page par défaut initiale.

```
001 package com.coldfunkeh.quoteapp;
002
003 import com.phonegap.*;
004 import android.os.Bundle;
```



```
005
006 public class DailyQuoteActivity extends DroidGap {
007     /** Called when the activity is first created. */
008     @Override
009     public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
010         super.loadUrl("file:///android_asset/www/index.html");
011     }
012 }
```

07 Définir AndroidManifest

Ouvrez le fichier AndroidManifest.xml à partir de la racine du projet. Nous devons définir les autorisations pour notre application afin d'accéder au périphérique et utiliser ses fonctionnalités. Ceci peut inclure l'utilisation de l'appareil photo du téléphone, de la connexion Internet et des données d'état du réseau, ainsi que l'accès en écriture au périphérique de stockage. Placez ces données en dessous du nœud manifest ouvrant.

```
001 <supports-screens
002     android:largeScreens="true"
003     android:normalScreens="true"
004     android:smallScreens="true"
005     android:resizeable="true"
006     android:anyDensity="true"
007 />
008 <uses-permission android:name="android.permission.CAMERA"
009 />
010 <uses-permission android:name="android.permission.VIBRATE"
011 />
```

08 Définir AndroidManifest 2

Toujours à l'intérieur du fichier AndroidManifest.xml, nous devons également définir une nouvelle activité qui référence la bibliothèque de composants PhoneGap DroidGap. Très important, cette activité gère également la façon dont l'application réagit aux modifications de l'orientation de l'appareil. Incluez le nœud de la nouvelle activité dans le bloc de nœud de balise d'application dans le XML.

```
001 <activity android:name="com.phonegap.DroidGap"
002 android:label="@string/app_name" android:configChanges="orientation|
003 keyboardHidden"> <intent-filter> </intent-filter> </activity>
```

09 Créer le HTML

Créez un nouveau fichier du nom de "index.html" dans le répertoire / assets/www. Ceci agira comme la vue par défaut pour notre application. Écrivez les scripts de référence dans les balises head pour inclure les fichiers jQuery et PhoneGap JS.

```
001 <!DOCTYPE html>
002 <html>
003     <head>
004         <title>Daily Quote</title>
005         <link rel="stylesheet" href="style.css">
006         <script type="text/javascript" charset="utf-8"
007 src="jquery-1.6.4.min.js"></script>
008         <script type="text/javascript" charset="utf-8"
009 src="phonegap-1.4.1.js"></script>
010     </head>
011     <body>
012         super.loadUrl("file:///android_asset/www/index.html");
013     </body>
014 </html>
```

10 Définir les éléments du DOM

Nous allons maintenant ajouter les éléments du DOM dans la balise body du fichier HTML. Nous aurons besoin de trois éléments : une balise blockquote dont l'attribut id aura pour valeur quote ; un bouton (bouton) dont l'attribut id aura pour valeur refreshBtn, et un bloc de balise de paragraphe dont l'attribut rel aura pour valeur cite. Nous allons utiliser ce trio d'attributs pour référencer les éléments en utilisant jQuery.

```
001 <blockquote id="quote" class="quoteBlock"></blockquote>
002 <p rel="cite"></p>
003 <button id="refreshBtn" class="super button pink">Show
004 Another</button>
```

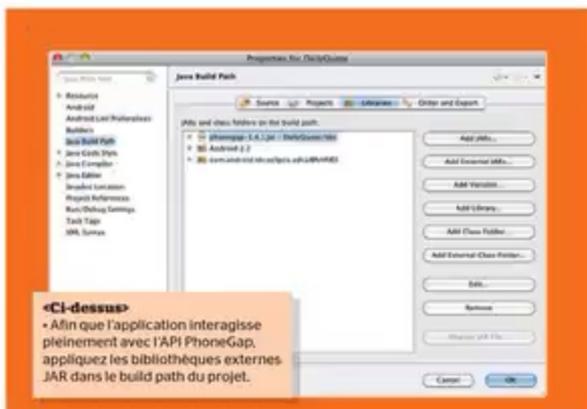
11 Code personnalisé

En dessous des références JavaScript existantes, vous devrez placer un nouveau bloc de balise script dans lequel nous allons écrire notre code personnalisé pour interagir avec l'API PhoneGap. Tout d'abord, nous allons définir quelques variables globales requises que nous utiliserons plus tard dans le processus de codage.

```
001 <script type="text/javascript" charset="utf-8">
002
003 var prevX = 1.0;
004 var arrQuotes = [];
005
006 </script>
```

12 Ajouter un écouteur d'événements

Dans le bloc de balise vide, nous pouvons maintenant définir le premier de nos écouteurs d'événements. L'écouteur DeviceReady se déclenche une fois que le code PhoneGap est entièrement chargé et est disponible pour être exécuté. Ceci lancera une nouvelle méthode appelée onDeviceReady dans laquelle nous allons placer le code initial pour notre application.



```
001 document.addEventListener("deviceready", onDeviceReady,
false);
002
003 function onDeviceReady() {
004
005     // more code to go here
006
007 }
```

13 Lier le bouton (bouton)

Au lieu d'assigner un attribut onClick à notre élément bouton (bouton) pour effectuer une action, nous pouvons utiliser la puissance de jQuery et ajouter un click handler (gestionnaire de clic) sur le bouton (bouton), ce que nous pouvons faire dans la méthode onDeviceReady. Ici, nous allons tout simplement lier un click handler (gestionnaire de clic) à l'élément refreshBtn, qui exécutera ensuite la méthode refreshQuote.

```
001 $('#refreshBtn').bind('click', function() {
002     refreshQuote();
003 });
```

14 Appel AJAX

Copiez le fichier quotes.json à partir du code des étapes du tutorial disponible sur le CD et copiez-le dans le répertoire /assets/www du projet Eclipse. Nous sommes désormais en mesure d'ajouter une requête AJAX dans la méthode onDeviceReady pour lire le fichier et stocker le tableau de citations (quotes) dans la variable prédéfinie arrQuotes. Cela signifie qu'elle pourra désormais exécuter la méthode getQuote.

```
001 var request = new XMLHttpRequest();
002 request.open("GET", "file:///android_asset/www/quotes.json");
003 request.onreadystatechange = function() {
004     if (request.readyState == 4) {
005         var data = JSON.parse(request.responseText);
006         arrQuotes = data.quotes;
007         getQuote();
008     }
009 }
010 request.send();
```

15 Afficher la citation

Pour sélectionner une citation à afficher dans notre application, nous allons chercher un indice au hasard à partir du tableau en déterminant la longueur du tableau. Ceci retirera un objet citation individuelle à partir des

valeurs stockées dans la variable arrQuotes. Nous pouvons alors afficher la citation et le nom de la personne à laquelle elle est attribuée en référençant les éléments du DOM à l'aide de jQuery.

```
001 function getQuote() {
002     var quoteObject =
003         arrQuotes[Math.floor(
004             Math.random() * arrQuotes.length)];
005     $('p[rel=cite]').html(quoteObject.name);
006     $('#quote').html('<p>' + quoteObject.quote + '</p>');
007 }
```

16 Détection des gestes de secousse

En plus de permettre à l'utilisateur de rafraîchir la citation à l'aide d'un geste clic/touche, nous pouvons exploiter l'intégration de PhoneGap avec l'appareil mobile et faire usage d'un accéléromètre intégré pour détecter un geste de secousse (shake gesture) par un mouvement sur l'axe des X. S'il est détecté, la méthode refreshQuote sera également exécutée.

```
001 function watchForShake(threshold) {
002     var axl = new Accelerometer();
003     axl.watchAcceleration();
004     function (Accel) {
005         if (true === Accel.is_updating){
006             return;
007         }
008         var diffX = Math.abs(Accel.x) - prevX;
009         if (diffX >= threshold) {
010             refreshQuote();
011         }
012         prevX = Math.abs(Accel.x);
013     }
014     , function(){}
015     , {frequency : 750}
016 );
017 }
```

17 Secoué, mais pas entendu

Avec notre méthode accéléromètre qui a été écrite pour détecter les mouvements de l'appareil, nous avons besoin d'inclure la référence à la méthode, car elle n'est pas exécutée à partir d'un écouteur d'événements. Modifiez la méthode onDeviceReady et placez le code pour qu'il appelle la méthode watchForShake dans la fonction.

```
001 watchForShake(0.5);
```

18 Méthodes Refresh

Nous avons maintenant deux appels distincts à notre méthode refreshQuote. Le premier se fait à partir du bouton (bouton) et le deuxième à partir de la détection du geste de secousse. Nous allons créer cette fonction et insérer simplement à l'intérieur un appel pour exécuter la méthode getQuote que nous avons précédemment définie.

```
001 function refreshQuote() {
002     getQuote();
003 }
```

19 Sortie en douceur

Ensuite, nous allons fournir à l'utilisateur un moyen simple de fermer efficacement l'application. Ajoutez un nouvel écouteur d'événements, cette fois pour détecter les clics simples du bouton de retour de l'appareil. Une fois logué,

ceci va exécuter une méthode pour inviter l'utilisateur, via une boîte de dialogue oui/non, à confirmer ou à rejeter la sortie de l'application.

```
001 document.addEventListener("backbutton",
showExitConfirm, false);
002
003 function showExitConfirm() {
004     navigator.notification.confirm(
005         'Are you sure you want to exit?',
onExitConfirm,
006         'Why you no stay?',
007         'No,Yes'
008     );
009 }
```

20 Agir en fonction des données en entrée

Indépendamment de l'action choisie par l'utilisateur dans la boîte de confirmation, les résultats obtenus à partir du bouton seront passés à la fonction onExitConfirm. De là, nous pourrions déterminer son choix en utilisant un numéro d'index et, si le deuxième bouton a été choisi, nous fermerons rapidement l'application.

```
001 function onExitConfirm(button) {
002     if(button == 2) {
003         navigator.app.exitApp();
004     }
005 }
```

21 Intégrer le navigateur

Nous allons offrir aux utilisateurs la possibilité de continuer à enquêter sur des citations de personnes spécifiques. Nous pouvons mettre un écouteur d'événements sur le bouton de recherche de l'appareil qui, lorsqu'on appuiera dessus, utilisera le composant navigateur et la méthode loadURL pour ouvrir une page de recherche Google avec les paramètres que nous aurons fournis.

```
001 html {
002     height: 100%;
003     background-color: #FFECD0;
004     background-image: -moz-linear-gradient(-45deg,
rgba(255, 255, 255, .3) 25%, transparent 25%, transparent
50%, rgba(255, 255, 255, .3) 50%, rgba(255, 255, 255, .3)
75%, transparent 75%, transparent);
005     + $( 'p[rel=cite]' ).html();
006     navigator.app.loadUrl(urlString);
007 }
```

22 Appliquer le style

Pour conclure, créez la feuille de styles dans le répertoire /assets/www de votre projet Eclipse et appelez le fichier style.css. Comme nous avons affaire à du développement HTML standard, nous pouvons utiliser les propriétés CSS3 et créer des visuels exactement de la même manière que nous le ferions lors de la création d'une application Web classique. Le code complet est sur le CD.

```
001 jsonScript.setAttribute("id", "jsonScript");
002 jsonScript.setAttribute("src", src);
003 head.appendChild(jsonScript);
004
005 setTimeout("insertScript();", 25000);
006 }
```



<De gauche à droite>
 • Lorsque vous exécutez l'application sur l'appareil, le résultat est clair, concis et élégant grâce à une sélection simple de propriétés CSS3.
 • En cliquant sur le bouton Device Search, l'utilisateur arrive sur une page de résultats de recherche Google pour plus d'infos.

Gestionnaire de périphériques

Nous pouvons déboguer ou exécuter l'application conçue sur un appareil virtuel Android, appareil qui a été créé par le biais des outils du Device Manager (gestionnaire de périphériques) et qui peut être configuré pour se comporter comme un appareil spécifique avec des commandes et des capacités prédéterminées.

Bibliothèque de code En détail

Examinons d'un peu plus près quelques-unes des techniques utilisées dans le projet pour concevoir notre application.

Pour déterminer les changements dans l'accélération de l'appareil, nous appelons la méthode watchAcceleration afin de vérifier périodiquement les mouvements toutes les 750 millisecondes.

```
001 function watchForShake(threshold) {
002     var axl = new Accelerometer();
003     axl.watchAcceleration(
004         function (Accel) {
005             if (true === Accel.is_updating){
006                 return;
007             }
008             var diffX = Math.abs(Accel.x) -
prevX;
009             if (diffX >= threshold) {
010                 refreshQuote();
011             }
012             prevX = Math.abs(Accel.x);
013         }
014         , function(){}
015         , {frequency : 750}
016     );
017 }
```

Nous devons analyser la réponse JSON entrante à la requête AJAX dans un format lisible de façon à pouvoir accéder à des noeuds spécifiques.

```
001 var request = new XMLHttpRequest();
002 request.open("GET", "file:///android_asset/
www/quotes.json");
003 request.onreadystatechange = function() {
004
005     if (request.readyState == 4) {
006         var data = JSON.parse(request.
responseText);
007         arrQuotes = data.quotes;
008         getQuote();
009     }
010
011 }
012 request.send();
```

Nous utilisons les capacités fantastiques de sélecteur d'attributs de jQuery afin de référencer facilement les éléments du DOM en vue leur manipulation.

```
001 <blockquote id="quote"
class="quoteBlock"></blockquote>
002 <p rel="cite"></p>
003 <button id="refreshBtn" class="super button
pink">Show Another</button>
```

Exécuter plusieurs threads JavaScript avec Web Workers

Familiarisez-vous avec l'API Web Workers et découvrez comment il peut maximiser la puissance de traitement.

outils | tech | tendances Éditeur de texte (ex. : Dreamweaver et non Microsoft Word) et un navigateur Web **experts** Eric Freeman, Elisabeth Robson



Les navigateurs ont toujours eu un petit handicap en ce sens que tout le code JavaScript est exécuté au sein d'un même thread. Même si ceci rend de nombreuses tâches moins

soignées à des erreurs, il peut avoir pour conséquence une interface utilisateur passive et, avec les nouvelles machines multicœurs d'aujourd'hui, c'est vraiment dommage de ne pas pouvoir utiliser des threads supplémentaires.

Avec HTML5, nous avons un moyen d'utiliser les threads JavaScript à travers l'API Web Workers. Dans ce tutoriel en deux parties, nous écrivons un widget que vous pourrez brancher sur n'importe quelle page. Le code pour le widget est dans un worker séparé et s'exécute dans son propre thread. Ce widget surveille un fil Twitter, et met à jour la page principale du navigateur quand il reçoit de nouvelles données. Avec Web Workers, nous pouvons créer un worker simple, se suffisant à lui-même qui s'occupe de toutes les tâches lourdes, laissant le soin au code JavaScript de la page principale d'afficher les résultats et de s'occuper de tout le reste.

01 Aperçu de Web Workers

En utilisant Web Workers, vous divisez votre code en deux fichiers : la page principale (manager.html) et le worker (worker.js). La page principale est en charge de la création des workers, leur envoyant des tâches qu'ils doivent réaliser, puis cherchant les résultats et effectuant toutes les mises à jour nécessaires dans la page. Une fois créés, les workers exécutent le code au sein du fichier JavaScript du worker. Les workers renvoient toujours les résultats à la page principale car ils ne peuvent pas accéder directement au DOM.

02 Créer la page principale

Nous commencerons par une page simple (manager.html) qui n'a qu'un élément div où nous pouvons afficher les résultats que nous obtenons d'un worker (lignes 10-11).

```
001 <!doctype html>
002 <head>
003 <meta charset="utf-8">
004 <title>Simple Web Workers</title>
005 <script>
006 // code to create a worker will go here
007 </script>
008 </head>
009 <body>
010 <div id="result">
011 </div>
012 </body>
013 </html>
```

03 Écrire un worker simple

Notre premier exemple est très simple. Tout ce que le worker fait est d'envoyer un message à la page principale qui dit "hello main page" (bonjour page principale). Voici comment le faire (dans worker.js) - c'est relativement simple :

```
001 postMessage("hello main page");
```

04 Employer un worker

Pour faire un worker, vous devez instancier un objet worker qui prend le nom d'un fichier worker JavaScript. Créez tout d'abord un nouveau worker (ligne 1) dans l'élément <script> (dans manager.html).

```
001 var aWorker = new Worker("worker.js");
```

05 Recevoir le message du worker

Pour démarrer le processus de réception d'un message depuis un worker, vous devez mettre en œuvre un gestionnaire (handler) globalement de la même manière que vous le feriez pour d'autres gestionnaires (handlers) dans JavaScript : en assignant une fonction gestionnaire (handler) à la propriété onmessage du worker. Aussi, créez une nouvelle fonction - onWorkerMessage (ligne 4) - et assignez-la à la propriété onmessage du worker (ligne 2).

```
001 var aWorker = new Worker("worker.js");
002 aWorker.onmessage = onWorkerMessage;
003
004 function onWorkerMessage(evt)
005 {
006 // message handling code will go here
007 }
```

06 Écrire le gestionnaire (handler)

Notez que la fonction onWorkerMessage() a un paramètre événement. Ce paramètre est un objet ayant une propriété - data - qui contient le message en provenance du worker (lignes 4-5). Nous allons utiliser la propriété data pour mettre à jour le contenu de la div avec les données (ligne 6).

```
001 var aWorker = new Worker("worker.js");
002 aWorker.onmessage = onWorkerMessage;
003
004 function onWorkerMessage(evt) {
005 var data = evt.data;
```

```
006 document.getElementById("result").innerHTML = "Worker
said " + data;
007 )
```

07 Tester votre code

Chargez le fichier `manager.html` dans votre navigateur, vous devriez voir "Worker said hello main page". Notez que dans certains navigateurs (comme Chrome), vous devez présenter la page `Web manager.html` en utilisant un serveur http et pas simplement en chargeant le fichier dans votre navigateur. Utilisez un serveur local ou chargez les fichiers sur un serveur en ligne pour le tester. Il s'agit d'une restriction de sécurité dans certains navigateurs, qui échoue silencieusement (avec un message pour la console), aussi si vous ne voyez rien, vérifiez que vous utilisez un serveur.

08 Envoyer un mémo

Vous pouvez aussi envoyer un message depuis la page principale vers un worker. Utilisez `postMessage()` pour ce faire (ligne 2).

```
001 var aWorker = new Worker("worker.js");
002 aWorker.postMessage("ping");
003 aWorker.onmessage = onWorkerMessage;
004
005 function onWorkerMessage(evt)
006 (
007     var data = evt.data;
008     document.getElementById("result").innerHTML = "Worker
said " + data;
009 )
```

09 Recevoir le message

Pour que le worker puisse recevoir un message depuis la page principale, vous devez ajouter un gestionnaire (handler) `onmessage` dans le worker (`worker.js`). Nous devons retravailler le code du worker pour ce faire. Le worker doit d'abord assigner le gestionnaire (handler) d'événements `onmessage` (ligne 1) qui est traité par la fonction `handleMessage()`. Dans la fonction `handleMessage()`, allez chercher les données du message (ligne 4) et faites un test pour déterminer si le message dit "ping" (ligne 5). Si oui, répondez avec "pong", remplaçant ainsi "hello main page" (ligne 6).

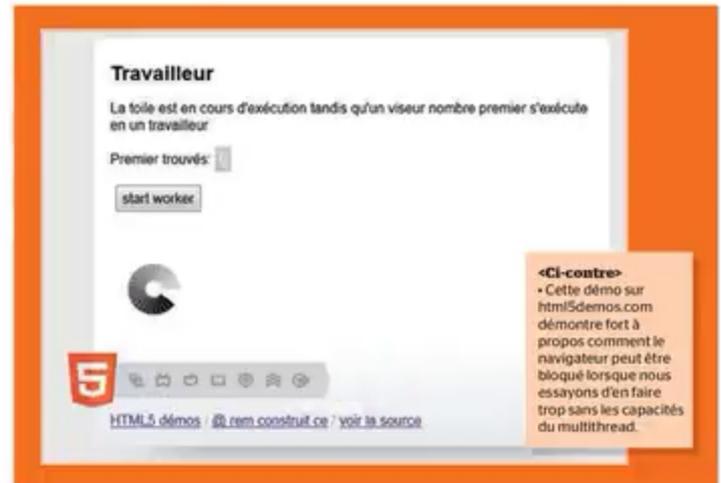
```
001 onmessage = handleMessage;
002
003 function handleMessage(evt) {
004     var data = evt.data;
005     if (data = "ping") {
006         postMessage("pong");
007     }
008 }
```

10 Tester de nouveau

Cette fois, le worker attendra jusqu'à ce qu'il reçoive le message ping depuis la page principale, et c'est seulement à ce moment-là qu'il répondra avec son message : pong. Allez-y et testez ce code. Vous devriez voir "Worker said pong" dans la fenêtre du navigateur s'il a été mis en place correctement.

11 Ajouter un timer

Imaginons que vous vouliez qu'un worker fasse quelque chose occasionnellement, comme envoyer un pong toutes les 2500 millisecondes. Vous pouvez utiliser `setTimer()` au sein d'un worker comme dans n'importe quel code JS. Créez un compteur - count - pour garder la trace du nombre de messages pong dans le worker (ligne 1). Créez ensuite une nouvelle fonction



Le thread unique traditionnel

Comme nous l'avons établi, jusqu'à présent les navigateurs ont toujours été chargés en exécutant des instructions JavaScript dans un thread unique - quelque chose qui pourrait résulter en une expérience décalée ou passive.

Gestionnaire
d'onload

Gestionnaire
de clic

Valider
la forme

Charger
les données

Gestionnaire
de clic

Valider
la forme

Animation
du menu

Deux fichiers valent mieux qu'un

L'utilisation de Web Workers nécessite la séparation du code en deux fichiers, avec une page HTML principale qui est chargée de générer les workers qui exécutent alors un fichier .js worker.

Faire le saut vers le traitement multithread

La mise à jour relativement révolutionnaire vers HTML5 a apporté l'API Web Workers qui nous permet de passer du traitement traditionnel des processus au sein d'un thread unique vers un traitement au sein de nouveaux threads qui s'exécutent en parallèle.

Charger les données



- `sendMessage()` - pour prendre en charge l'envoi d'un message pong vers la page principale (lignes 11-14). Nous allons ajouter dans cette fonction un `setTimeout()` pour appeler de nouveau la fonction `sendMessage()` au bout de 2500 millisecondes. N'oubliez pas de remplacer l'appel à `postMessage()` dans la fonction `handleMessage()` par un appel à `sendMessage()` (ligne 7).

```
001 var count = 0;
002 onmessage = handleMessage;
003
004 function handleMessage(evt) {
005     var data = evt.data;
006     if (data = "ping") {
007         sendMessage();
008     }
009 }
010
011 function sendMessage() {
012     postMessage("pong " + count++);
013     setTimeout("sendMessage()", 2500);
014 }
```

12 Vérifier votre progression

Testez de nouveau votre code en rechargeant `manager.html`. Vous devriez maintenant voir un message pong depuis le worker, avec un compteur dans le message qui s'incrémente toutes les 2500 millisecondes. Le worker continuera d'envoyer des messages pong tant que la page sera active.

13 Envoyer des messages plus complexes

Jusqu'ici, vous n'avez envoyé à votre worker et reçu de lui que des chaînes de caractères, mais vous pouvez également envoyer des objets vers et depuis les workers en utilisant JavaScript Object Notation (JSON). Modifiez le worker (`worker.js`) pour envoyer un objet à la page principale au lieu d'une simple chaîne de caractères. Envoyez un objet littéral ayant deux propriétés : une propriété message de pong et une propriété count qui contient le nombre de fois où le message a été envoyé (lignes 12-13).

```
001 var count = 0;
002 onmessage = handleMessage;
003
004 function handleMessage(evt) {
005     var data = evt.data;
```

```
006     if (data.message = "ping") {
007         sendMessage();
008     }
009 }
010
011 function sendMessage() {
012     postMessage( { message: "pong", count: count } );
013     count++;
014     setTimeout("sendMessage()", 2500);
015 }
```

14 Mettre à jour le handler de messages de la page principale

Maintenant que vous envoyez un objet à la page principale, vous devez mettre à jour le code de cette page principale. Dans `manager.html`, utilisez l'objet que vous recevez du worker pour récupérer les valeurs du message et du compteur (ligne 6). Tout d'abord, utilisez la propriété `message` de l'objet à vérifier pour vous assurer que vous recevez un message pong (ligne 7), puis retrouvez le nombre d'occurrences du message en utilisant la propriété `count` (ligne 9). Mettez à jour votre code pour afficher le message et le compteur en utilisant les deux propriétés d'objets idoines (lignes 8-9).

```
001 var aWorker = new Worker("worker.js");
002 aWorker.postMessage("ping");
003 aWorker.onmessage = onWorkerMessage;
004
005 function onWorkerMessage(evt) {
006     var data = evt.data;
007     if (data.message == "pong") {
008         document.getElementById("result").innerHTML = "Worker said "
009             + data.message + ", count is: " + data.count +
010             "<br>";
011 }
```

15 C'est le moment pour un autre test

Testez de nouveau votre code. Vous devriez maintenant recevoir un message légèrement différent du worker et, en coulisses, vous savez que votre page principale et le worker communiquent désormais via des objets au lieu de simples chaînes de caractères.



16 Créer plusieurs workers

Jusqu'ici, nous n'avons utilisé qu'un seul worker. Et bien qu'un seul worker soit suffisant pour de nombreuses applications Web (comme vous le constaterez dans la deuxième partie de cette série de tutoriels), plusieurs workers peuvent s'avérer utiles lorsque vous avez des tâches nécessitant une grande puissance de calcul. Par exemple, plusieurs workers peuvent être utilisés pour le traitement d'images, pour le traitement vidéo ou audio, pour la génération ou la "pré-recherche" (prefetching) de données, pour la mise à jour d'une base de données, et ainsi de suite. Mettez à jour votre code (`manager.html`) afin de créer trois workers (ligne 17) et envoyer à chacun un message personnalisé qui consiste en un objet ayant deux propriétés : une propriété `message` avec la valeur `ping`, et un `id` entier unique pour chaque worker (ligne 5). Nous allons également stocker une référence pour chaque worker dans un tableau (ligne 2) :

```
001 var numWorkers = 3;
002 var workers = [];
003 for (var i = 0; i < numWorkers; i++) {
004   workers[i] = new Worker("worker.js");
005   workers[i].postMessage( { message: "ping", id: i } );
006   workers[i].onmessage = onWorkerMessage;
007 }
008
009 function onWorkerMessage(evt) {
010   var data = evt.data;
011   if (data.message == "pong") {
012     document.getElementById("result").innerHTML = "Worker
said "
013       + data.message + ", count is: " + data.count +
"<br>";
014   }
015 }
```

17 Mettre à jour le worker

Vous envoyez maintenant un message légèrement différent au worker : un objet qui inclut à la fois l'id du worker et le message `ping`. Vous devez donc mettre à jour le worker afin qu'il puisse traiter ce type de messages. Tout d'abord, mettez à jour le worker (`worker.js`) afin de sauvegarder l'id du worker dans une nouvelle variable `id` (lignes 2 et 7). Ensuite, pour que la page principale sache quel worker est en train de répondre, mettez également à jour l'objet que vous renvoyez à la page principale dans `sendMessage()` afin d'inclure le numéro du worker dans la réponse (ligne 14).

```
001 var count = 0;
002 var id;
003 onmessage = handleMessage;
004
005 function handleMessage(evt) {
006   var data = evt.data;
007   id = data.id;
008   if (data.message == "ping") {
009     sendMessage();
010   }
011 }
012
013 function sendMessage() {
014   postMessage( {message: "pong", "count": count, "id": id }
);
015   count++;
016   setTimeout("sendMessage()", 2500);
017 }
```

18 Mettre à jour la page principale

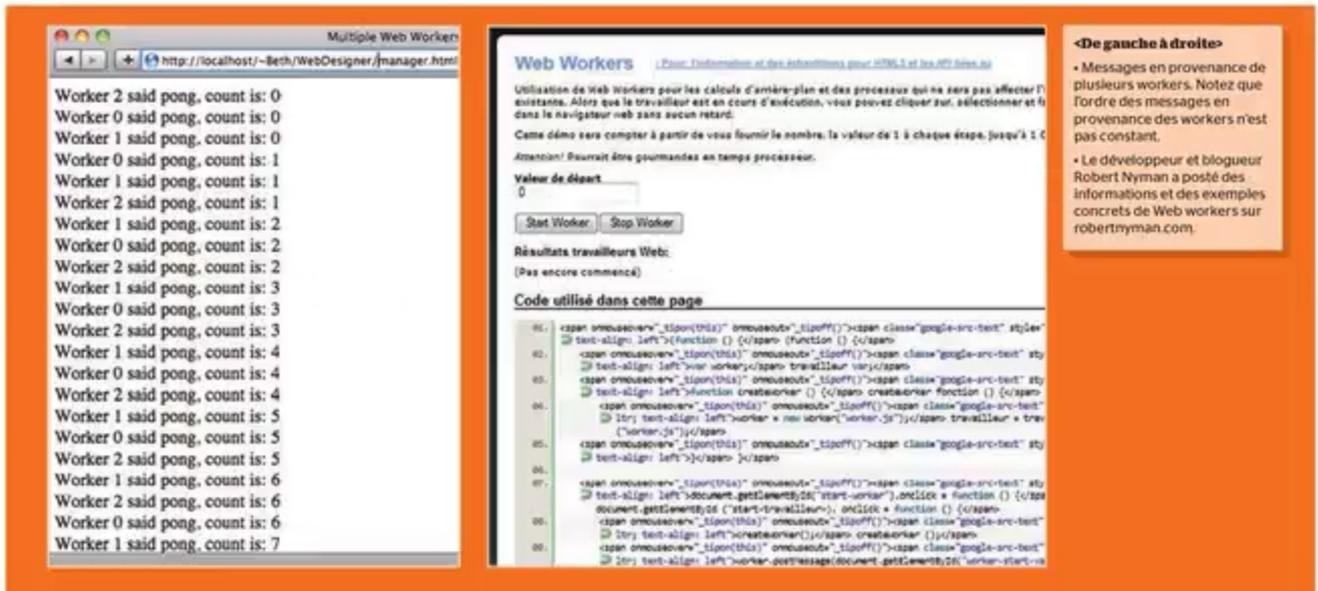
Éditez de nouveau la page principale (`manager.html`) afin d'obtenir l'id du worker à partir de la réponse et affichez-le avec le message et le compteur (ligne 13). Vous utiliserez ce numéro pour faire la distinction entre les messages que vous recevez de la part de workers différents. Transformez également la ligne de code qui modifie le contenu de la div (`innerHTML`) afin d'ajouter chaque nouveau message à la div (plutôt que de remplacer le message précédent) de façon à voir les résultats à partir de chaque worker au fur et à mesure de leur arrivée (ligne 12).

```
001 var numWorkers = 3;
002 var workers = [];
003 for (var i = 0; i < numWorkers; i++) {
004   workers[i] = new Worker("worker.js");
005   workers[i].postMessage( { message: "ping", id: i } );
006   workers[i].onmessage = onWorkerMessage;
007 }
008
009 function onWorkerMessage(evt) {
010   var data = evt.data;
011   if (data.message == "pong") {
012     document.getElementById("result").innerHTML +=
013       "Worker " + data.id + " said "
014       + data.message + ", count is: " + data.count +
"<br>";
015   }
016 }
```

19 Tester vos workers

Rechargez `manager.html` et testez vos workers. Vous devriez voir des messages en provenance de tous vos workers toutes les 2500 millisecondes. Notez que les messages en provenance des workers n'arrivent pas nécessairement dans un ordre particulier, ni chaque fois dans le même ordre. Ainsi, par exemple, si vos workers traitent une partie d'une image, vous devez inclure des données dans la réponse en provenance du worker qui indiquent à la page principale sur quelle partie de l'image ce worker travaillait, afin que le code de la page principale puisse rassembler correctement les différentes réponses.

Essayez d'augmenter le nombre de workers. Toutefois, n'en créez pas trop : les workers requièrent des ressources pour leur création. Donc, pour toute application qui utilise des workers, vous devez estimer le bénéfice qu'ils apportent par rapport à l'inconvénient de la charge liée à leur création et en



<De gauche à droite>

- Messages en provenance de plusieurs workers. Notez que l'ordre des messages en provenance des workers n'est pas constant.
- Le développeur et blogueur Robert Nyman a posé des informations et des exemples concrets de Web workers sur robertnyman.com.

déterminez le nombre optimal pour une application donnée. Le nombre de cœurs dont dispose votre machine est en général une bonne base pour décider du nombre de workers.

20 Gérer les erreurs

Que faites-vous si votre worker comporte une erreur ? Eh bien, vous y remédiez avec un gestionnaire (handler) d'erreurs. Tout comme le gestionnaire (handler) de messages, vous mettez en place le gestionnaire d'erreurs après avoir créé votre worker. Éditez manager.html et ajoutez un gestionnaire d'erreurs pour chaque worker dans la boucle où vous mettez en place les workers (ligne 7). Ajoutez alors la fonction onWorkerError() (lignes 19-23). L'objet événement qui est passé à la fonction de gestion des erreurs inclut quelques informations utiles pour vous aider à déterminer la source de l'erreur dans le worker, y compris le nom du fichier utilisé pour créer le worker (ligne 21), le numéro de la ligne où l'erreur s'est produite, ainsi que le message d'erreur (ligne 22).

```

001 var numWorkers = 3;
002 var workers = [];
003 for (var i = 0; i < numWorkers; i++) {
004     workers[i] = new Worker("worker.js");
005     workers[i].postMessage( { message: "ping", id: i } );
006     workers[i].onmessage = onWorkerMessage;
007     workers[i].onerror = onWorkerError;
008 }
009
010 function onWorkerMessage(evt) {
011     var data = evt.data;
012     if (data.message == "pong") {
013         document.getElementById("result").innerHTML +=
014             "Worker " + data.id + " said "
015             + data.message + ", count is: " + data.count +
016             "<br>";
017     }
018 }

```

```

019 function onWorkerError(evt) {
020     document.getElementById("result").innerHTML +=
021         "Error in worker " + evt.filename + " at line " +
022         evt.lineno + ": " + evt.message + "<br>";
023 }

```

21 Provoquer une erreur

La façon la plus simple pour créer une erreur dans votre worker, afin de vous permettre de tester votre fonction de gestion des erreurs, est d'utiliser une variable qui n'existe pas. Éditez worker.js et créez une erreur pour worker 0. Dans handleMessage(), testez pour voir si l'id du worker est égal à 0 (ligne 8). Si c'est le cas, créez une erreur en assignant à une variable X la valeur d'une variable Y qui n'existe pas (ligne 9). Ceci créera une erreur dans le worker. Les autres workers ne créeront pas cette erreur et continueront de s'exécuter normalement.

```

001 var count = 0;
002 var id;
003 onmessage = handleMessage;
004
005 function handleMessage(evt) {
006     var data = evt.data;
007     id = data.id;
008     if (id == 0) {
009         x = y;
010     }
011     if (data.message == "ping") {
012         sendMessage();
013     }
014 }
015
016 function sendMessage() {
017     postMessage( { message: "pong", "count": count, "id": id }
018 );
019     count++;
020     setTimeout("sendMessage()", 2500);
021 }

```

“ MARRE D'ÊTRE TOUT LE TEMPS
CHARRETTE ”



OUI.
MAIS UNE **BELLE**
CHARRETTE.

Pourquoi budget réduit et projet pas sexy
rimeraient avec mauvaise imagerie ?

Images, vecteurs, musiques, vidéos.

iStockphoto.fr Premium low-cost des banques d'images.



Quelle plateforme choisir pour votre e-shop ?

Axes et solutions pour un e-shop qui vous ressemble.

Par Thibaut Hofer



Les CMS e-commerce les plus courus

PrestaShop
prestashop.com/fr

Magento
magentocommerce.com/fr

VirtueMart
virtuemart.net

OsCommerce
oscommerce.com

Zen Cart
zencart.france.com

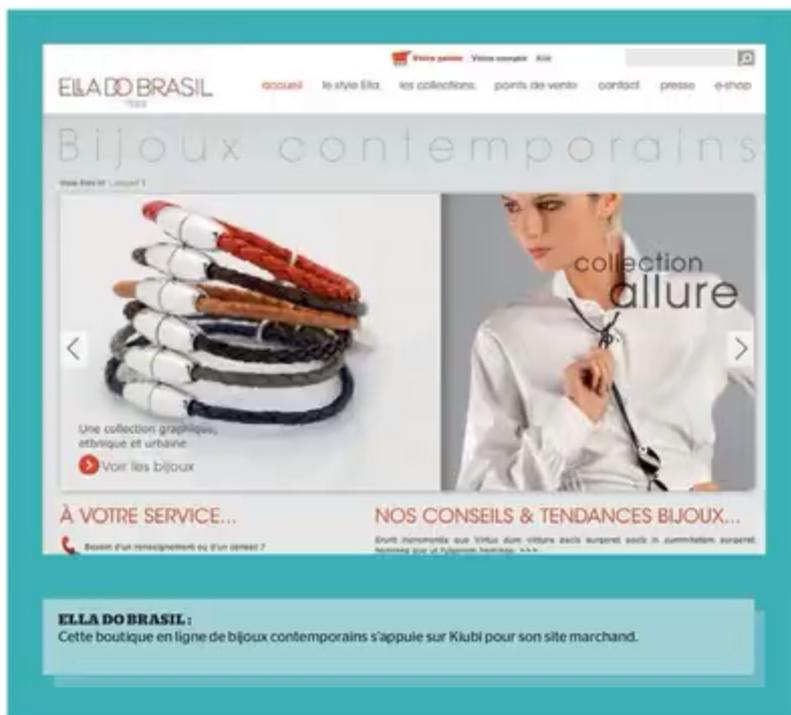
Drupal Commerce
drupalcommerce.org

FONTAINEBLEAU SHOP :
Un exemple de site conçu avec PrestaShop.

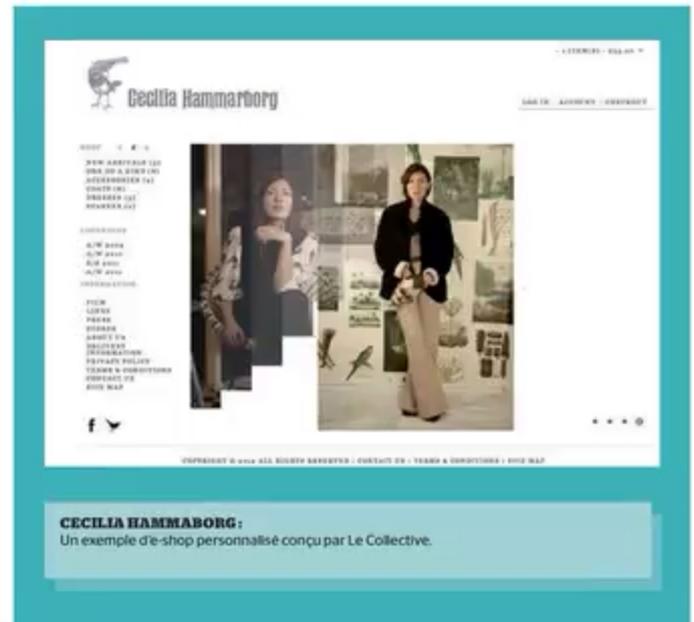
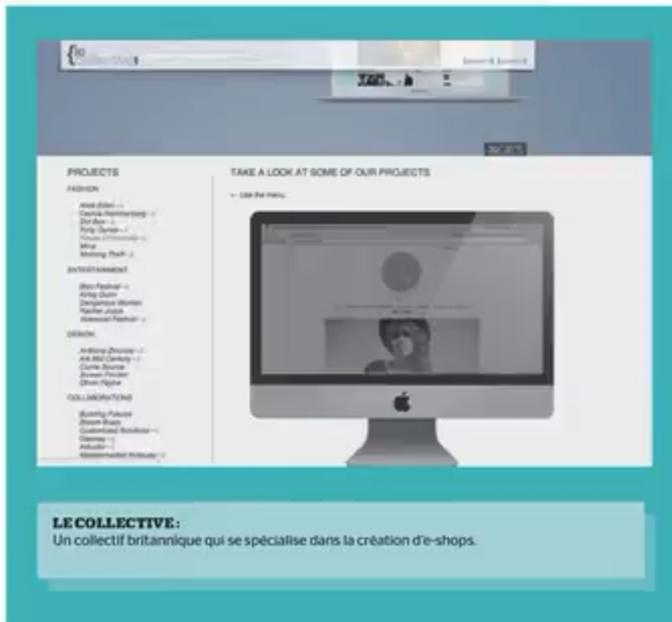
Le site est la pierre angulaire de la structure commerciale virtuelle. Dans l'idéal, il se veut original, aisément navigable, facile à gérer et bien référencé. À moins d'être son propre développeur et d'avoir du temps à consacrer à la création d'une solution personnalisée, il est plus facile de se tourner vers les offres proposées par d'autres. Les solutions ne manquent pas, encore faut-il en trouver une qui soit adaptée à l'approche professionnelle et au niveau de technicité du gérant de la boutique.

Le CMS, gratuit et souple

Comme pour les sites Web classiques, le CMS est la solution la plus avantageuse, économiquement et techniquement. Tout gestionnaire de contenu permet notamment d'avoir accès à une interface d'administration qui évite à l'administrateur la fastidieuse tâche d'avoir à se glisser entre les lignes de code à chaque insertion d'un nouvel article, qu'il soit textuel ou à vendre. En outre, un CMS ne se crée pas, il s'installe, ce qui facilite le premier contact avec le produit. Il nécessitera malgré tout de se plier à quelques contraintes, comme l'obligation de disposer d'un



ELLA DO BRASIL :
Cette boutique en ligne de bijoux contemporains s'appuie sur Klubi pour son site marchand.



espace d'hébergement et d'enregistrer un nom de domaine.

Les CMS pour l'e-commerce sont, comme les CMS standard, aussi nombreux que diversifiés, et le choix de l'un d'eux dépendra de vos attentes. Trois points sont à considérer : facilité d'installation et de gestion, modules, et mode de paiement. L'installation d'un CMS est généralement simple, bien détaillée et rapide, mais tous ne sont pas égaux. Par exemple, certains, comme VirtueMart ou Drupal Commerce, s'installent en deux temps, et se révèlent ainsi plus complexes pour un néophyte que PrestaShop ou OsCommerce. D'autres encore, comme Magento, requièrent un niveau de configuration avancé. Une particularité généralement compensée par le fait qu'une configuration renforcée permet de mieux personnaliser la structure du site et ses options. En outre, une communauté nombreuse et active peut permettre de résoudre rapidement et facilement les difficultés techniques liées à l'installation et la gestion. Il est donc recommandé de privilégier un CMS dont la communauté est active : c'est le cas des CMS listés dans notre encadré.

La question des modules (ou add-ons) est elle aussi importante. Ils ajoutent des fonctionnalités qui ne sont pas présentes par défaut, et la plupart des CMS, parmi lesquels un certain nombre sont open source et donc modifiables par d'autres personnes que leurs créateurs, disposent d'une véritable bibliothèque de modules, gratuits ou payants, qui permettent d'effectuer des tâches importantes dans le quotidien d'un gestionnaire de boutique, comme l'ajout de CGV, la création de bons (vouchers), la diffusion d'une newsletter, etc.

Dernier point d'importance : le mode de paiement.

Il est crucial, et commence par la prise en charge de PayPal et des cartes bancaires, solutions régulièrement privilégiées par les e-buyers. Mais il ne devrait pas se limiter à ces seules options : plus nombreux seront les moyens de paiement à disposition de l'acheteur, plus celui-ci sera enclin à dépenser son argent, et à revenir le faire. Ainsi, des modes de paiement tels que le virement bancaire ou le chèque (malgré les limitations évidentes de ce dernier) peuvent aussi être complétés par des modules de paiement sécurisé comme 2checkout ou Authorize.net.

Solutions payantes

Certaines entreprises proposent des solutions clés en main payantes pour mettre en place un site e-commerce. C'est le cas par exemple de Kiubi (kiubi.com) ou d'Oxatis (oxatis.com) qui déclinent leurs offres tarifaires en fonction de la prestation choisie.

L'intérêt de ces solutions est qu'elles proposent l'hébergement dans leur pack, ce qui peut se révéler un avantage considérable au moment de choisir une solution payante. De la même façon, les offres de ce genre disposent de fonctionnalités intégrées, comme des solutions de paiement complètes, un catalogue de produits ou même un blog, qui, dans les solutions gratuites, demanderaient l'installation d'un module ou même d'un autre CMS, dans le cas d'un blog.

En revanche, les tarifs progressifs impliquent une hiérarchie de l'offre qui pose certaines limitations, à commencer par celle, non négligeable, du nombre de produits qu'il est possible de faire figurer sur le site. Dans son offre de base, Kiubi propose par exemple la possibilité d'afficher vingt-cinq produits seulement.

D'autres solutions payantes existent sans abonnement. Le principe est légèrement différent :

les prestataires prennent une commission sur les ventes. C'est le cas de WiziShop (wizishop.com) ou de 42Stores (42stores.com). L'une comme l'autre affichent des taux de commission décentes, mais il faut prendre garde au minimum de facturation, qui peut être une mauvaise surprise pour qui ne s'y attend pas. L'offre "sans abonnement" n'existe donc pas vraiment, mais cette souplesse peut en séduire certains.

Solutions personnalisées

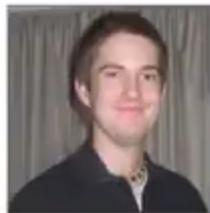
Certains prestataires se spécialisent dans la création de sites e-commerce personnalisés et au design soigné. Le Collective (lecollective.co.uk) est, comme l'indique son nom, un collectif de designers et de développeurs qui conçoivent des solutions sur mesure pour les secteurs de la mode, des loisirs et du design.

L'intérêt d'une telle solution est évident : disposer d'une interface entièrement personnalisée, adaptée à l'univers de la boutique. Le coût dépend évidemment de la prestation souhaitée, et le règlement se fait en une fois, comme pour toute commande à un professionnel. Il n'y a donc pas d'abonnement, et il faudra aussi prévoir l'hébergement. En revanche, vous disposez d'absolument tous les droits pour modifier le site à l'envi.

Se lancer dans l'aventure de l'e-commerce n'est pas sans risques, financiers notamment, et il est bon de pouvoir compter sur des solutions fiables qui permettent un retour sur investissement, le cas échéant. Elles ne manquent pas, mais le choix de l'une d'entre elles dépendra de vos attentes. Il convient donc de mûrir une réflexion sur les objectifs du site, son ambiance et les fonctionnalités souhaitées, certains modules étant assez chers.

Nicky Lock

web <http://nicky-lock.com>



Emploi actuel Designer numérique

Parcours Licence en Multimédia et design en communication (Université de Sheffield Hallam)

Spécialité Infographie, design de logo, Webdesign, Flash, CMS, animation

Clients Hull City Official Supporters Club, Team Wear Sports Clothing, JDF Writing, Mountain Rescue

Twitter @nickthedesigner



01 www.hullcityosc.com



02 www.shackletons.co.uk



03 www.team-wear.co.uk

Nicky Lock, designer numérique habitant à Sheffield, au Royaume-Uni, a plus de quatre ans d'expérience dans le métier. Après avoir étudié le design en communication à l'université, il travaille aujourd'hui pour Ledgard Jepson, agence de marketing et d'image de marque.

Lock était au départ Webdesigner interne chez un vendeur en ligne, en même temps que freelance, et travaillait avec une grande diversité de clients anglais sur des projets numériques allant de sites Web et des chartes graphiques à des projets mobiles. Il se spécialise en interfaces, en expérience utilisateur, en Webdesign créatif et en développement du front-end. Ayant récemment décidé de poursuivre sa carrière au sein d'une agence, il espère pouvoir s'atteler à de nouveaux challenges dans le domaine des applis

mobiles et du Webdesign réactif. Pendant ses études, c'était en dessin et en informatique que Lock était le meilleur, et c'est parce que le mélange de ces deux matières le fascinait qu'il a décidé de devenir designer numérique. Ayant une forte envie de partager son savoir-faire et ses connaissances avec les autres, il est très présent sur les réseaux sociaux afin d'améliorer la qualité de son propre travail ainsi que de celui des autres. Il encourage tous les designers à faire entendre leur voix au sein de la communauté créative et à montrer les projets sur lesquels ils travaillent aux autres.

Lock, qui attend beaucoup des technologies nouvelles comme le HTML5 et le CSS3, espère repousser encore plus loin les limites du Webdesign et devenir lui-même un leader du secteur.



04 www.higear.uk.com

01

Ce site, fait pour un club de football local, associe style complexe, images et boutique en ligne afin de fournir à Hull City OSC un site original et instructif à mettre à disposition de tous les fans de l'équipe.

02

Lock a fait le site d'une menuiserie du Yorkshire extrêmement compétente en utilisant une typographie élégante, de superbes images illustrant le travail de la menuiserie, et une texture représentant du bois.

03

Ce site WordPress, qui contient un diaporama d'images d'arrière-plan en plein écran présentant les produits, se sert de couleurs et de polices Web pour donner au portfolio de ce fabricant de vêtements une structure et une apparence professionnelle.

04

Ce design de site d'e-commerce, réalisé pour un célèbre vendeur de vêtements et d'équipement de randonnée, utilise des couleurs naturelles et une mise en page élégante pour véhiculer les valeurs de la marque et présenter sa gamme de produits.

2001

Web design relic

Polices

Au début de ce siècle, les polices étaient encore mises en forme dans le HTML. Vous en avez un exemple dans le code source de l'ancien site BBC :

```
001 <font size="1">
002 <span
class="date">Saturday,
16 June, 2001, 04:49
GMT 05:49 UK</span>
003 </font>
```

Temps de chargement

Taille de la page : 141Ko



09 secondes avec une connexion de 128 Kbps



2008 Web design relic

Écran large

La version 2008 de BBC Sport était la version annonciatrice de la refonte de 2012. Elle était elle aussi composée de trois colonnes, comme les versions précédentes, mais était passée au format large pour s'adapter aux résolutions d'écran modernes.

Tableaux

Les tableaux étaient les rois de la mise en page avant l'arrivée du CSS. La version 2001 du site BBC en utilisait plusieurs pour positionner la plus grande partie du contenu, et se servait de classes pour ajouter le texte.



BBC Sport www.bbc.co.uk/sport

Le site BBC Sport est depuis longtemps un bastion des actualités sportives qui, au cours de son évolution, est passé par plusieurs versions.

Le site Web BBC Sport fait partie des sites d'actualités sportives les plus fréquentés au monde, et à juste titre. Il couvre en détail certains des événements sportifs les plus célèbres de la planète. Ce site a toujours mis l'accent sur son contenu, son design, quant à lui, étant fait pour offrir la meilleure expérience possible à l'internaute. En 2001, le site couvrait un large éventail d'événements sportifs,

tout comme aujourd'hui, mais son design était restreint par la technologie de l'époque. Sa structure était constituée d'une mise en page simple composée de trois colonnes, la navigation se trouvant à gauche, le contenu au milieu et les articles à droite; cette structure est restée en place jusqu'à il y a peu. Le tout était placé dans un petit wrapper de 600 pixels de large.

🌀 Sa structure était constituée d'une mise en page simple de trois colonnes. 🌀



SERVICE CLIENT / ABONNEMENT

Pour tout renseignement, visitez notre boutique en ligne : shop.oracom.fr
Pour les demandes d'abonnement et d'anciens numéros, règlement à l'ordre de : Oracom. Contact : service-client@oracom.fr

RÉDACTION

mail@webdesignmag.fr
Responsable du pôle création : Stéphanie Guillaume
stephanie.guillaume@oracom.fr
Rédacteur en chef : Bertrand Audouy
Coordinatrice éditoriale : Agathe Lebellet
Directrice de production : Gaël Le Guen
Directeur artistique : Rob Sullivan
Rédacteurs graphistes : Hoël Le Querven, Clément Rieu
Révision : www.prosalite.com
Traducteurs & collaborateurs :
Gaëlle Droppé, Thibaut Hofer, Jessica Monnin, Juliette Mouquod, Teruki Rami

PUBLICITÉ

Directeur de la publicité : Pascal Leproust - pascal.leproust@oracom.fr
Directrice de clientèle : Diana Massa - Tél : 01 44 78 98 40, d.massa@oracom.fr
Chargée de marketing commercial (contact annonceurs) :
Christelle Simon - Tél : 01 44 78 98 30, christelle.simon@oracom.fr
L'éditeur s'autorise à refuser toute insertion qui semblerait contraire aux intérêts moraux ou matériels de la publication.

DIFFUSION

Messageries Lyonnaises de Presse
Directeur des ventes et de la diffusion : Jean-Philippe Piron
Responsable titres, dépositaires, réassort :
Virginie Rainhaïmer - Tél : 01 77 45 35 73

BOUTIQUE EN LIGNE / PROMOTION DES VENTES

Responsable : Virginie Labrousse - service-client@oracom.fr, assistée de Camille Brugnon et de Vincent Belles

INTERNET

Directeur des activités internet : Alexandre Habian
alexandre.habian@oracom.fr
Web Design / Web Marketing / Développement :
Morgane Rivet, Hery Rasolofjatovo, Frédéric Reboulet

ADMINISTRATION

Directeur administratif et financier : Caroline Le Ray
Comptabilité, gestion : Ève Rabenoro (eve.rabenoro@oracom.fr), Daphné Lebrun

DIRECTEUR DÉLÉGUÉ

Nathalie Cohen

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION

Jean-Philippe Pécoul

WEB DESIGN est édité par ORACOM, SA au capital de 112 969,45 €
RCS Paris B 397 522 657
Siège social : 168 bis-170 rue Raymond Losserand - 75014 Paris

Dépôt légal à parution. ISSN 1773-6455
Commission paritaire : 1114 K 90016

Impression

Montemeyna - Area Empresarial Andalucía - C/ Cebo de Gata, 1-3 Sector 2
28320 Pinto (Madrid) - Espagne



Ce magazine est publié sous licence d'Imagine Publishing Limited
Tous droits sur les contenus sous licence appartenant à Imagine Publishing Limited et ne peuvent être réutilisés, en partie ou en entier, sans le consentement préalable d'Imagine Publishing Limited.
© 2012 Imagine Publishing Limited www.imagine-publishing.co.uk

CD-Rom offert avec le magazine collé en page 98.

Malgré le soin apporté par la rédaction pour assurer l'exactitude des informations publiées, ces informations peuvent de sources très diverses, ni l'éditeur, ni l'imprimeur ne pourront être tenus responsables d'éventuelles erreurs ou omissions. Seul accord spécial, les manuscrits, textes et photos envoyés à la rédaction ne sont jamais restitués. La citation de marques, noms de firmes, etc., est faite sans aucun but publicitaire. Extrait du Code de la propriété intellectuelle, Art. L. 122-4 : Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite. Il en est de même pour la traduction, l'adaptation ou la transformation, l'arrangement ou la reproduction par un art ou un procédé quelconque. Art. L. 335-3 : Est également un délit de contrefaçon toute reproduction, représentation ou diffusion, par quelque moyen que ce soit, d'une œuvre de l'esprit en violation des droits de l'auteur, tels qu'ils sont définis et réglementés par la loi. Art. L. 335-2 : La contrefaçon en France d'ouvrages publiés en France ou à l'étranger est punie de 30 000 francs d'amende ou de 300 000 euros d'amende.
Crédits photos et copyright : tous droits réservés.

Le mois prochain

SÉCURITÉ WORDPRESS

COMMENT PROTÉGER DU PIRATAGE
DES ŒUVRES RÉALISÉES AVEC WORDPRESS
OU D'AUTRES CMS OPEN SOURCE.



AUSSI



CSS3
CRÉER DES
ANIMATIONS
CINÉTIQUES



PROFIL
VISITE À NEWCASTLE
DANS L'AGENCE
SOUTHDIGITAL



TUTORIELS
6 EXERCICES POUR
RENFORCER VOS
COMPÉTENCES

Web Design n° 42 sera en kiosque le jeudi 30 août



MJM Graphic Design

Apprendre un métier avec des professionnels



- Réalisation 3D / Jeux vidéo
- Montage vidéo / Effets spéciaux
- Photographie / Numérique
- Graphisme publicitaire

- Infographie PAO
- Webdesign
- Motion design



Possibilité Alternance école/entreprise

Formations en 2 ou 3 ans
Stages en entreprises

>> TITRE CERTIFIÉ PAR L'ÉTAT ou CSFP

> Paris 75010
38 quai de Jemmapes
Tél. : 01 42 41 88 00
M° République

> Rennes 35000
29 rue de la Palestine
Tél. : 02 99 38 26 46

> Strasbourg 67000
8A rue Kageneck
Tél. : 03 88 75 03 75

www.mjm-design.com



Ce CD
vaut plus de
150 €

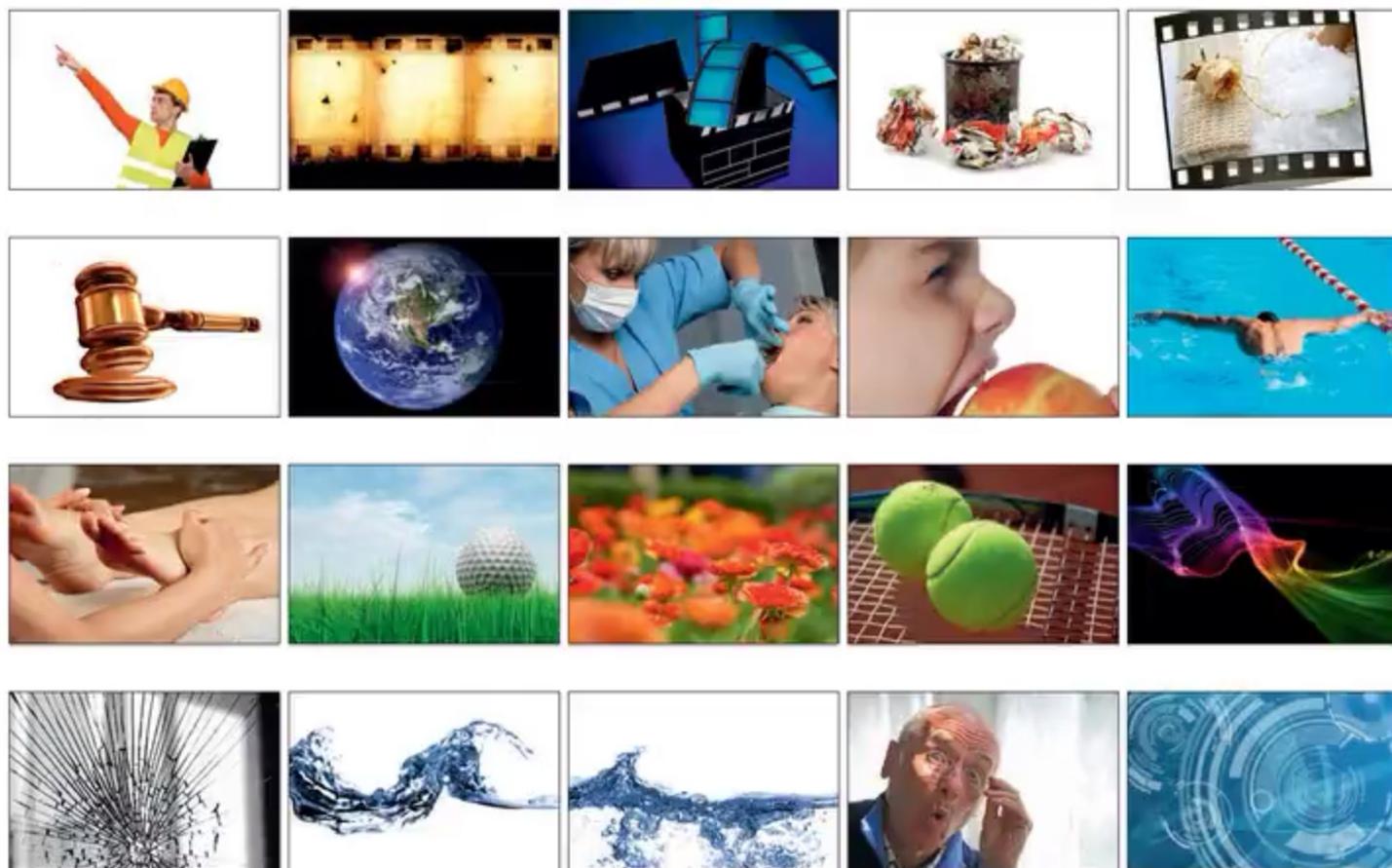
Sur votre CD offert

20 photos offertes par  **fotolia**

Fotolia, le leader européen de l'image libre de droits, vous offre chaque mois vingt images de sa collection.

Ces images peuvent être utilisées de manière professionnelle conformément au contrat de licence standard disponible sur le site Fotolia à la page : <http://fr.fotolia.com/Info/Agreements>.

La collection Fotolia comprend près de douze millions d'images, de vecteurs et de vidéos proposés à partir de 1 euro l'image pour une utilisation professionnelle. Les images Fotolia peuvent être utilisées commercialement conformément à la licence d'utilisation standard disponible à l'adresse : <http://fr.fotolia.com/Contract/View/XS>.





ENVISION

Source: <http://themefuse.com>

Le thème Envision s'installe en un clic et propose des shortcodes, cinq différents diaporamas pour la page d'accueil ainsi que des outils marketing et de référencement pour un meilleur classement Google.

Offre:

Foncez sur le site et utilisez le code promo "WebDesigner" pour obtenir 20 % de réduction sur les thèmes. Entrez simplement le code au moment du règlement sur le site.

51 effets audio

Dans ce numéro, Music 2 Hues (www.music2hues.com)

vous offre cinquante et un effets sonores et boucles musicales prêts à l'emploi.

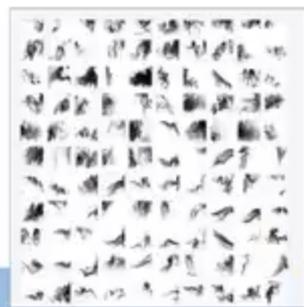
Au menu, des morceaux urbains, des riffs de guitare et des effets basés sur la météo.



Formes Particle Smoke

Source: <http://photoshoptutorials.ws>

Photoshop Tutorials nous a gentiment donné une large sélection de formes de pinceau de sa collection Particle Smoke. De loin, les formes produisent un effet de fumée, mais de près les traces sont en fait composées de centaines de particules explosées qui rebondissent les unes sur les autres.



Plus de 88

min de tutoriels vidéo HTML5, CSS3, jQuery et ActionScript

Vidéo HTML5, CSS3, jQuery

La dernière collection de KillerSites offre une série de vidéos qui se concentrent sur le CSS et l'art de créer des superpositions.

Source: www.killersites.com



Menus AS3

Cette première partie d'une série de cinq vidéos sur l'ActionScript 3 est consacrée aux bases et sur ce que vous devez savoir pour commencer à créer des menus tout de suite.

Source: www.cartoonsmart.com



XERTY POUR FOTOLIA



10
COLLECTION • TEN

10 ARTISTES • 10 THEMES • 10 MOIS • 10 PSD

FOTOLIA VOUS INVITE À DÉCOUVRIR CHAQUE MOIS
un nouveau PSD créé par un des meilleurs artistes numériques français

Le vendredi 10 Août, téléchargez gratuitement durant 24H le PSD de l'image réalisée
par l'artiste Xerty sur le thème "Mobile". Découvrez également le making-of de cette création.

Tél. 0970 465 265

www.fotolia.fr/ten

 **fotolia**