Micro-ordinateurs,
informations, idées, trucs et astuces

Utiliser une WebCam en HTML

Auteur : ***François CHAUSSON***
Date : ***8 février 2008***
Référence : ***utiliser WebCam en HTML.doc***

Préambule

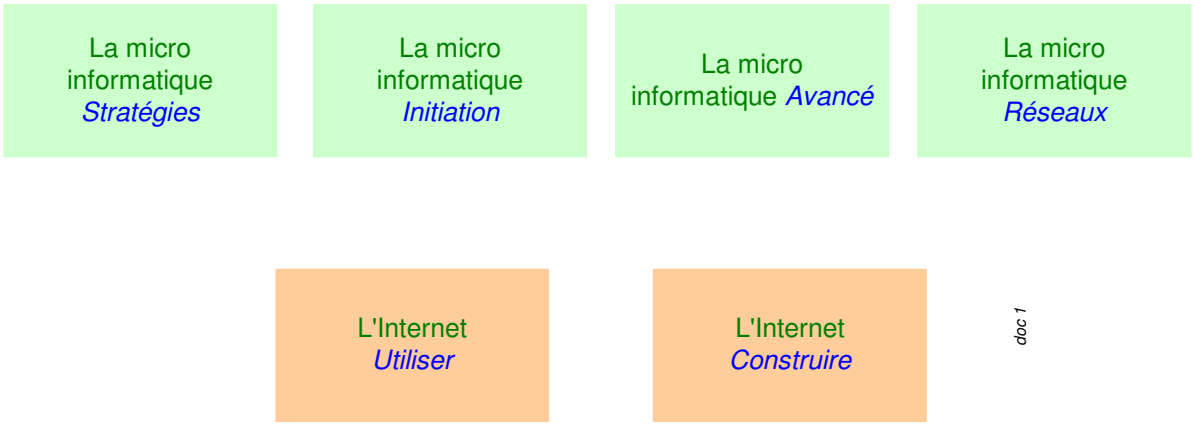
Voici quelques informations utiles réunies ici initialement pour un usage personnel en espérant qu'elles puissent aider d'autres utilisateurs de micro-informatique.

Ces informations sont présentées sans démarche pédagogique ; si un niveau de détail était nécessaire sur un sujet particulier, ne pas hésiter à me demander.

Ce document

Il fait partie de l'ensemble documentaire ***Micro-ordinateurs, informations, idées, trucs et astuces*** qui couvre ces sujets :

1. *La micro-informatique*, en 2 tomes
2. *L'Internet*, en 2 tomes



3. *Des Trucs HTML et Javascript*
4. *Des notices d'utilisation de divers logiciels*[1]

Tout commentaire à propos de ce document pourrait être adressé à :
pcinfosmicro@francois.chausson.name

Ce document est régulièrement mis à jour sur : http://fcfamille.free.fr/[2]

Ce document est protégé par un Copyright ; sa propriété n'est pas transmissible et son utilisation autre que la lecture simple doit être précédée d'un accord explicite de son auteur.

[1] ZoneAlarm, AVG, …
[2] Site à accès contrôlé

Table des matières

PREAMBULE **2**
Ce document 2

WEBCAM EN HTML **4**
L'objectif 4
L'architecture générale 4

INSTALLATION **5**
Un logiciel de capture 5
La panoplie 5
Le choix 5
Paramétrages 6
Un développement HTML 7

UTILISATION **9**
Présentation sur le site 9
Rappel en local 9
Paramétrages 9

ANNEXES **10**
Bibliographie « Utiliser … » **Erreur ! Signet non défini.**
Logiciels **Erreur ! Signet non défini.**
Matériels **Erreur ! Signet non défini.**
Fonctions **Erreur ! Signet non défini.**

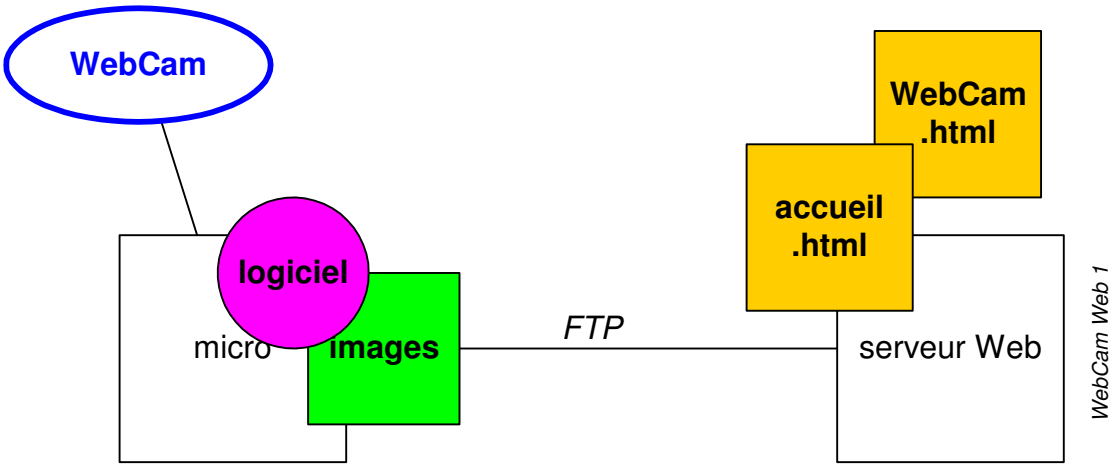
 Copyright 2003, François Chausson

WebCam en HTML

L'objectif

Présenter dans une page Web des images prises par une WebCam.

L'architecture générale



Installation

« [3]Après avoir installé la Webcam, vous devez vous fournir d'un logiciel qui se charge de copier tous les X secondes une image (créée par votre Webcam) sur le serveur où vous avez votre site Web.

Normalement ces programmes se connectent au serveur distant via Ftp. Il faut donc s'assurer de insérer correctement le nom du serveur, votre login et mot de passe. De plus, et chose plus importante, il faut parametrer correctement le réperoire sur le serveur dans lequel vous aller stocker votre image.

Une fois ces paramètres effectués il faut aussi configurer la taille de l'image et ainsi que le nom que va prendre votre image.

Je conseille de regarder dans les options pour ce genre de configurations, en tout cas, certains logiciels se chargent de vous dire exactement tous ces détails. Certains vous offrent aussi la possibilité de vous générer le code HTML à insérer sur vos pages Web afin de visualiser votre image. »

Il faut donc mettre en œuvre :
- *Un logiciel de capture*
- *Un développement HTML*

Un logiciel de capture

La panoplie

« Sur le Web j'ai trouvé deux logiciels qui sont payants mais très efficaces:
- Webcam32
- CoffeeCup Webcam

Dans les répertoires de Google vous pouvez trouver d'autres softwares pour les Webcam. Peut-être vous trouverez un autre soft gratuit qui se charge de faire les mêmes choses que les deux que je vous propose d'essayer.

Une fois que votre webcam commence a copier votre image sur le serveur, vous pouvez maintenant vous concentrer à générer le code vous permettant de rendre publique cette image. »

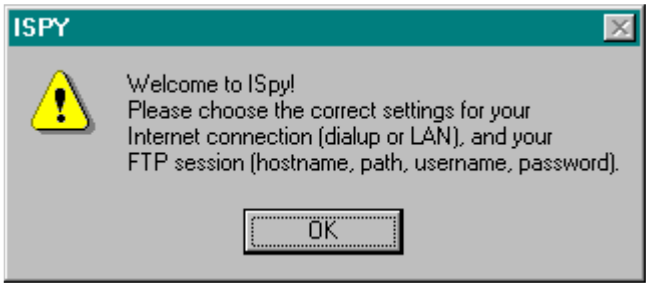
Voir aussi :
- http://directory.google.com/Top/Computers/Internet/On_the_Web/Webcams/Software/?tc=1
- http://tecfa.unige.ch/perso/staf/ortelli/anciens_sites/2002/2/09.php

Le choix

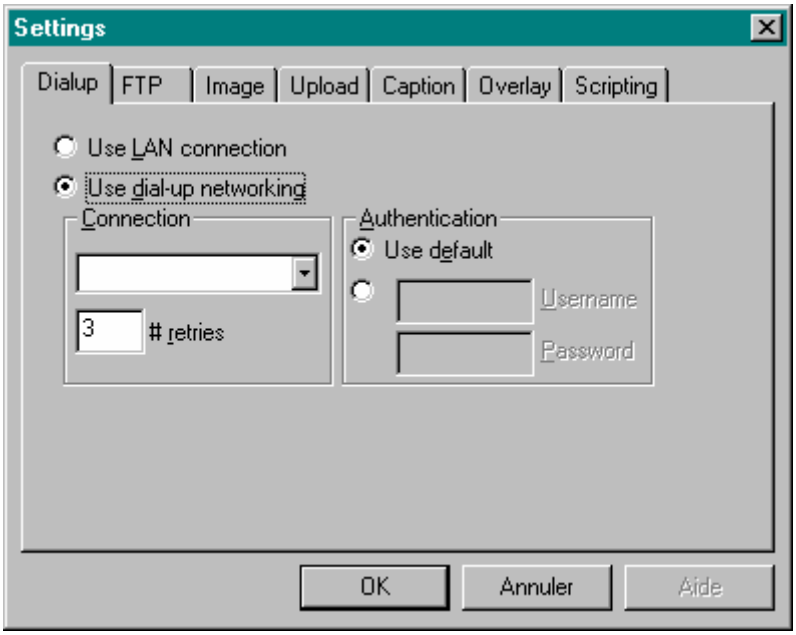
Le logiciel **Ispy** :

[3] source : …

Au premier lancement :



C'est le moment de spécifier les paramètres de la connexion FTP :



Paramétrages

- Le nom du serveur FTP
- Le login + password
- Les dimensions de l'image
- Le nom de l'image
-

Si le micro n'avait pas de WebCam connectée au moment de l'installation :

Un développement HTML

« Dans cet exemple, nous proposons le code pour afficher l'image dans une petite fenêtre (pop up) qui s'ouvrira une fois que l'utilisateur aura cliqué sur un lien.

La page d'appel, pour une image de 320x240 :

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
<html>
<head>
<title></title>
<script language="JavaScript">
<!--
function webcam() {
window.open('webcam.html','mycam','width=320,height=240')
}
// -->
</script>
</head>

<body>

<a href="javascript:webcam()">Lancer ma Webcam</a>

</body>
</html>
```

La page ***webcam.html***: »

```
<html>
<head>
<title></title>
```

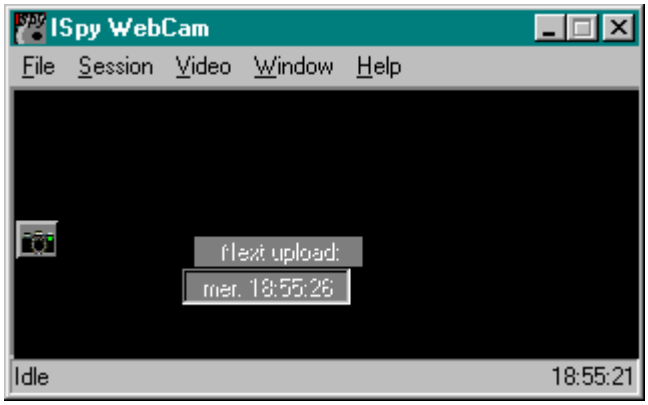
```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<meta http-equiv="Pragma" content="no-cache">
<script language="Javascript">
<!--
function refreshCam(){
rfsh = new Date() ; rfsh = "?"+rfsh.getTime()
document.images["webcam"].src = "webcam.jpg"+rfsh
setTimeout("refreshCam()", 30000)
}
//-->
</script>
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF" text="#000000" leftmargin="0" topmargin="0"
marginwidth="0" marginheight="0">

<center><img src="webcam.jpg" name="webcam" width="320" height="240" border="0"
alt="Look at me!"></center>
<script language="JavaScript">
<!--
if( document.images )
refreshCam();
//-->
</script>

</body>
</html>
```

Utilisation

L'image présentée sur le site est rappelée en local sur le micro qui héberge la WebCam.

Présentation sur le site

Rappel en local



Paramétrages

Annexes

Bibliographie « Utiliser … »

Ces différents documents constituent l'ensemble documentaire ***Utiliser ….***

La liste complète est disponible sur http://fceduc.free.fr/documentation.php.

 Copyright 2003, François Chausson