

Utiliser la musique sur le Web

Produire un son

<http://www.editeurjavascript.com/forum/topic,2,43572,0.html>

```
/*fonction jouant un son à partir du fichier beep.wav*/

function Beep(){
NoBeep();
var wSound=document.createElement("EMBED");
wSound.src="beep.wav";
wSound.style.width="1px";
wSound.style.height="1px";
wSound.loop="true";
wSound.autostart="true";
window.document.body.appendChild(wSound);
}

/*fonction supprimant tous les objets embed de la page (supprime le son) */

function NoBeep(){
wSounds=document.getElementsByTagName("EMBED");
for(var wI=0;wI<wSounds.length;wI++){
window.document.body.removeChild(wSounds[wI]);
}
}

/*Appel du son*/
<button type="button" onclick="Beep()">Start</button>

/*Arrêt du son*/
<button type="button" onclick="NoBeep()">Stop</button>
```

Déclencher un son

bonjour

J'explique mon sujet: j'ai des fonctions qui s'adressent à des personnes malades ou âgées dont l'attention n'est pas toujours très bonne.

Quand j'affiche qqechose comme: [i]19h30, il est l'heure de dîner[/i], j'aimerais, pour certaines personnes spécifiques, renforcer la consigne par un son.

J'ai fait fonctionner en test:

```
[code]
<script type="text/javascript">
location.href="Windows XP Erreur.wav";
</script>
[/code]
```

mais il faut charger le lecteur (VLC media player chez moi).

J'ai aussi essayé Dew player; il a fonctionné avec du mp3 mais je n'ai pas réussi avec du Wav.

Quelqu'un aurait-il une solution pour émettre un son Wav avec un lecteur léger?

Par avance merci de votre aide.

Francois

<http://www.webmaster-hub.com/index.php?showtopic=41580&st=0&p=271804&#entry271804>

http://www.javascriptfr.com/infomsg_DECLENCHER-SON_1143094.aspx

<http://www.toutjavascript.com/forums/index.php?topic=14547>

<http://www.editeurjavascript.com/forum/topic,2,43572,0.html>

Je fais des essais pour comprendre comment insérer du son dans une page Web, juste pour attirer l'attention lors d'un événement.

Avec :

[code]

```
<A Href="Windows XP Erreur.wav" >clic pour faire jouer le son</a>
```

[/code]

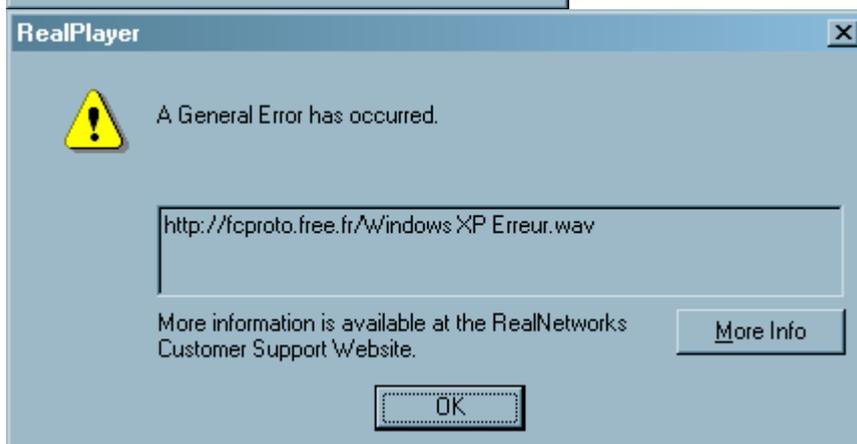
ca marche.

Simplement, j'ai besoin de déclencher automatiquement et pas par un clic.

Comment faire ?

Par avance merci.

Francois



Utiliser la musique sur le Web	1
La lecture	4
D'autres lecteurs	4
Jouer un morceau de musique	5
Gestion du son en fonction du navigateur	5
Le Streaming	7
Annexes	8
Les sons	8
Les formats	8

La lecture

Pour lire un document multimédia, le navigateur doit disposer d'un lecteur :

- Macromedia Flash
- Macromedia Shockwave
- QuickTime
- RealPlayer
- Windows Media Player
- ..

Des lecteurs embarqués

Les plus connus sont Dew Player et Neolao.

Le bénéfice : la lecture n'est pas tributaire du lecteur installé sur le PC du visiteur.

Le principe est assez simple :

- téléchargez le *player* audio en Flash (léger et gratuit)
- copiez-collez le code HTML dans votre code source en modifiant le chemin du fichier
- envoyez sur le serveur le *player*, votre fichier son ainsi que votre page contenant la bande audio

Utilisation

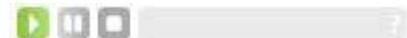
```
<object type="application/x-shockwave-flash"
data="dewplayer.swf?mp3=test.mp3" width="200" height="20">
  <param name="movie" value="dewplayer.swf?mp3=test.mp3" />
</object>
```

Vu sur <http://www.alsacreations.fr/mp3-dewplayer.html>

Dewplayer

C'est un lecteur léger...extrêmement léger (3.9 ko).

Il contient les strictes fonctions nécessaires à un lecteur: lecture, pause, stop, et il est sous licence créative common.



Téléchargement

Téléchargement et aide pour l'installation

XSPF Web Music Player

Ce lecteur est plus complet, il gère les listes de lectures au format *xspf* et possède des fonctions avancées comme l'affichage d'une image pour chaque musique.

[Site officiel](#)

Zanorg Radio

Un petit lecteur, pas loin d'être aussi léger que le Dewplayer.

La différence avec ce dernier est que vous pouvez le personnaliser ; vous pouvez aussi choisir entre plusieurs versions (horizontal, vertical etc...).

Site officiel

Jouer un morceau de musique

<http://jmplus.free.fr/java/hm01java.htm>

Gestion du son en fonction du navigateur

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
var nName = navigator.appName;
var nVers = parseInt(navigator.appVersion);
var nUser = navigator.userAgent;
var nNavg = 0;

if (nUser.indexOf("Opera") > 0) nNavg = 2;
if (nName == "Microsoft Internet Explorer")
{
    if (nVers >= 4) nNavg = 1; else nNavg = 2;
    if (nUser.indexOf("MSIE 5.0") > 0) nNavg = 2;
}
if (nNavg < 3)
{
    var Embed = "<EMBED SRC='URL du fichier son' ";
    if (nNavg == 0) Embed += "WIDTH=50 HEIGHT=15 CONTROLS=smallconsole ";
    if (nNavg == 1) Embed += "WIDTH=70 HEIGHT=24 ";
    if (nNavg == 2) Embed += "WIDTH=70 HEIGHT=24 ";
    Embed += "HIDDEN=false AUTOPLAY=true AUTOSTART=true LOOP=true>";
    document.write (Embed);
}
else
    document.write ("<BGSOUND SRC='URL du fichier son' LOOP=INFINITE>");
// -->
</SCRIPT>
```

<http://www.developpez.net/forums/showthread.php?t=546106>

bonjour

A mon code Php, quand un événement se produit, je voudrais associer un son, une musique.

Comment faire?

Par avance merci de votre aide.

Francois

<http://www.commentcamarche.net/forum/affich-4170556-integrer-de-la-musique-dans-une-page-web>

j'ai fait une petite base de données en exemple qui a une seule table avec quelques noms de titres et j' ai conçu deux pages (essai1.php et essai2.php).

essai1.php contient un lien qui envoie dans essai2.php une variable.

Je l'utilise pour récupérer tous les noms des titres avec une boucle `mysql_fetch_array`.

Je met à chaque fois en parametre de lecture le nom recuperé mais ça ne lit que le fichier qui represente le premier nom de la requete et ça arrete, ça ne lis pas tous les fichiers des noms recuperés par la variable php.

essai1.php

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<html>
<head>
<title>Document sans titre</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-
1">
<style type="text/css">
<!--
.Style1 {
color: #000033;
font-size: 16px;
font-family:Arial, Helvetica, sans-serif;
}
-->
</style>
</head>

<body>
<?php mysql_connect("localhost","root");
mysql_select_db("essai");
$requete = "select nom from musique";?>
<a href="essai2.php?musique= <? echo($requete);?>" target="_self"
class="Style1">Styles</a>
</body>
</html>
```

essai2.php

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<html>
<head>
<title>Document sans titre</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-
1">
</head>
<body>
<?
mysql_connect("localhost","root");
mysql_select_db("essai");
$musique = $_GET['musique'];
```

```

$requete=mysql_query($musique);
while($result=mysql_fetch_array($requete)){
echo($result['nom']); ?>
<object data="<? echo($result['nom']); ?>" type="audio/mp3"
height="200" width="300">
<param name="src" value="<?php echo($result['nom']);?>" />
<param name="controller" value="true" />
<param name="autoplay" value="true" />
<param name="loop" value="true" />
<? } ; ?>
</object>
</body>
</html>

```

Le Streaming

Le "Streaming" (Real Audio) :

Le principe du "Streaming" est simple. Il permet d'écouter en temps réel des extraits sonores sur Internet grâce à des plug-ins spécialisés dont Real Audio qui est le plus connu et quasiment un standard.

La qualité est directement liée au débit que vous avez au moment de l'écoute car le plug-in s'adapte en le contrôlant en permanence.

Un des gros avantages de ce système, c'est qu'il permet de pouvoir écouter n'importe quel morceau de musique ou même de voir également des vidéos (de petites tailles) sans attendre que les fichiers soient complètement chargés (généralement plusieurs dizaines pour ne pas dire centaines de ko !), ce qui serait prohibitif !

Le principe utilisé est donc de charger le début du fichier, puis de commencer à jouer le morceau tout en téléchargeant la suite, ce qui assure normalement une écoute quasi instantannée quelque soit la taille du fichier.

Pour pouvoir lire ce genre de fichiers avec son navigateur, il faut installer le plug-in Real Player de [Real Networks](#).

Pour offrir ce genre de fichiers sur vos pages Web, il suffit d'encoder vos sons avec un logiciel qui convertira vos sons dans le format Real Audio comme Real Encoder disponible également sur le site de Real Networks.

Mais cela ne suffit pas, il faut également créer un fichier texte avec l'extension .RAM contenant juste une ligne avec le lien vers votre fichier .RA comme suit :

Ex : **`http://perso.wanadoo.fr/jmplus/son/exemple.ram`**

Il ne reste plus alors qu'à préciser l'URL de ce fichier dans la balise que vous utiliserez.

Annexes

Les sons

Les formats

Il existe de nombreux formats sonores et il est bon de connaître ceux qui sont les plus couramment utilisés sur Internet en fonction de leurs avantages et de leurs inconvénients pour ne pas gâcher la qualité d'un site au moment d'y ajouter un fond sonore.

Présentés dans l'ordre alphabétique des extensions :

.AIF ou .AIFF :

Le format AIFF (Audio Interchange File Format) est le standard Apple pour les fichiers sons. Il est surtout utilisé pour des sons de courtes durées car les fichiers générés sont assez gros.
Exemple : MBREAKD.AIF = 537 ko (22kHz, 8-bit, Mono) --> 25 s

.AU :

Le format AU (digital AUdio file) est utilisé sur les plate-formes Unix, Sun et NeXT. Il est surtout utilisé pour des sons de courtes durées car les fichiers générés sont assez gros.
Exemple : COOL.AU = 148 ko ([4-bit] 22kHz, 16-bit, Stereo) --> 7 s

.MID ou .MIDI :

Le format MIDI (Musical Instrument Digital Interface) est le standard pour les fichiers musicaux instrumentaux. Ce format n'enregistre pas les sons mais seulement des commandes qui seront ensuite interprétées par des synthétiseurs. La qualité de la musique est donc liée à la qualité des banques sonores contenant les notes de chaque instrument.
C'est le format le plus utilisé pour mettre de la musique sur un site Web car les fichiers générés sont de tailles raisonnables.
Exemple : MOON.MID = 20 ko (22kHz, 8-bit, Mono) --> 2 min 17 s

.MOD et ses dérivés .S3M, .XM, .FAR et .669 :

Le format MOD (MODule) est le standard Amiga pour les fichiers musicaux instrumentaux. Il utilise des sons digitaux arrangés en "pattern" pour créer une musique.
Exemple : OXY.MOD = 70 ko (44kHz, 16-bit, Stereo) --> 2 min 38 s

.MP3 :

Le format MPEG 3 (MPEG-1 layer 3) est actuellement le format le plus en vogue sur Internet car il offre un son proche du CD pour une taille relativement "modeste" par rapport à sa qualité. D'ailleurs, le premier "baladeur" pour fichiers MP3 vient de sortir, c'est dire !
Ce type de fichier, contrairement aux autres, n'est disponible sur Internet qu'en téléchargement et s'écoute par la suite avec des logiciels comme WinAmp qui est le plus connu.
Exemple : TCHAI1.MP3 = 769 ko (22kHz, 56kb, Mono) --> 1 min 52 s
Exemple : TIME.MP3 = 2410 ko (44kHz, 128kb, Stereo) --> 2 min 34 s

.RA, .RAM et .RPM :

Le format RA (Real Audio) est devenu le standard audio pour le "streaming", c'est à dire pour l'écoute de morceaux en temps réel. Ce format permet en effet d'écouter du son au fur et à mesure qu'il se charge, ce qui permet de mettre à disposition de gros fichiers aussi bien audio que vidéo.
Exemple : GENERIC.RA = 82 ko (22kHz, Mono) --> 46 s

.WAV :

Le format WAVE est le standard Microsoft pour les fichiers sons. Il est surtout utilisé pour des sons de courtes durées car les fichiers générés sont assez gros.
Exemple : ERROR.WAV = 17 ko (22kHz, 8-bit, Mono) --> <1 s

Exemple : IGT.WAV = 592 ko (11kHz, 16-bit, Mono) --> 27 s