

# CHAPITRE 11 — Gérer les images et la bibliothèque média

Toutes les images, vidéos et documents que vous utilisez sur votre site transitent par la bibliothèque média. Il s'agit d'un emplacement central : vous téléversez un fichier une seule fois et le réutilisez partout où vous en avez besoin.

## Accéder à la bibliothèque

Trois entrées sont possibles :

1. **Depuis le tableau de bord** : cliquez sur la carte « Bibliothèque médias ».
2. **Depuis l'éditeur** : sélectionnez l'onglet **Médias** en haut de la colonne gauche.
3. **Depuis un slot image** : cliquez sur le bouton « Choisir une image » qui ouvre la bibliothèque dans une fenêtre.

## L'organisation de la bibliothèque

La bibliothèque est gérée par site. Si vous administrez plusieurs sites, chacun dispose de sa propre médiathèque indépendante.

Au sein d'un site, les médias sont classés par type :

Type	Formats acceptés
Image	JPG, PNG, WebP, SVG, GIF
Vidéo	MP4, WebM
Document	PDF, DOC et autres formats bureautiques

## Téléverser un nouveau média

### Méthode A — Bouton « Envoyer un fichier »

1. Dans la barre d'outils de la bibliothèque, cliquez sur **Envoyer un fichier**.
2. Sélectionnez un ou plusieurs fichiers depuis votre poste.
3. Le ou les fichiers sont téléversés. Une vignette apparaît dans la grille.

### Méthode B — Glisser-déposer

1. Faites glisser une image depuis votre explorateur de fichiers.

2. Déposez-la directement sur la grille de la bibliothèque.
3. Le téléversement démarre automatiquement.

## Méthode C — Pendant l'édition d'un slot image

1. Vous éditez un slot de type image dans l'inspecteur.
2. Cliquez sur **Choisir une image**.
3. La bibliothèque s'ouvre. Un bouton **Envoyer** est disponible en haut.
4. Téléversez sans interrompre votre flux d'édition.

**Conseil** — Pour les photographies, le format **WebP** est recommandé. Il offre un fichier 30 à 50 % plus léger qu'un JPG à qualité équivalente. Le module accepte ce format nativement.

## Retrouver un média existant

Au-dessus de la grille, plusieurs filtres sont disponibles :

- **Recherche** : par libellé, référence ou tag.
- **Type** : images, vidéos ou documents.
- **Site** : si vous administrez plusieurs sites.

La grille se met à jour instantanément. Un défilement infini en bas de page charge les médias suivants par lots de cinquante.

## Modifier les métadonnées d'un média

Cliquez sur une vignette. Une fenêtre d'édition s'ouvre, organisée en deux colonnes.

### Colonne de gauche — Aperçu et utilisation

- Aperçu de l'image en taille réelle.
- Liste des pages où le média est utilisé : « Utilisé sur N éléments ».
- Historique des modifications, présenté de manière dépliable.

### Colonne de droite — Champs éditables

Champ	Description
Référence	Identifiant court, réutilisable dans les shortcodes (par exemple <code>{{media:ref=hero-1.url}}</code> ).
Libellé	Nom affiché dans la bibliothèque.

<b>Texte alternatif (canonique)</b>	L'attribut <code>alt</code> par défaut. Important pour le référencement et l'accessibilité.
<b>Tags</b>	Mots-clés facilitant la recherche du média.
<b>Traductions par langue</b>	Section dépliable. Un champ par langue pour traduire le texte alternatif.

**Recommandé** — Renseignez systématiquement le texte alternatif. C'est ce qui est affiché si l'image ne se charge pas, ce que lit un lecteur d'écran et ce que Google utilise pour comprendre vos images.

## Les variantes générées automatiquement

Lors de chaque téléversement d'image, le module crée automatiquement trois tailles supplémentaires en plus de l'original.

Variante	Dimensions	Usage type
<b>thumb</b>	200 × 200 px	Vignettes, galerie
<b>card</b>	640 × 480 px	Cartes d'articles, mosaïques
<b>wide</b>	1600 × 1200 px	Hero pleine largeur
<b>original</b>	Dimensions natives	Téléchargement, impression

Les variantes sont générées à la demande. Lors de la première utilisation d'une variante (par exemple `card`), elle est créée puis mise en cache.

## Supprimer un média

- Ouvrez la fenêtre d'édition en cliquant sur la vignette.
- En bas à droite, cliquez sur **Envoyer à la corbeille**.

**Note** — La suppression est en réalité un marquage : le média n'est pas effacé physiquement du disque. Il est simplement signalé comme inactif et n'apparaît plus dans la grille. Vos pages qui le référencent continuent à l'afficher.

**Avertissement** — Si le média est encore utilisé, la suppression est par défaut refusée. Le module présente la liste des pages concernées. Soit vous remplacez l'image sur ces pages,

soit vous forcez la suppression — auquel cas les pages afficheront une image cassée.

## Réimporter le contenu d'un dossier

Si vous avez ajouté des fichiers sans passer par le Studio (FTP, SCP, ou via l'éditeur Dolibarr Website), ils n'apparaissent pas dans la bibliothèque.

Pour les détecter :

1. Dans la barre d'outils de la bibliothèque, cliquez sur **Réimporter**.
2. Le module parcourt le dossier physique du site.
3. Les fichiers absents de la bibliothèque sont enregistrés.

**Conseil** — Le module effectue cette réimportation automatiquement toutes les cinq minutes au maximum lors de l'ouverture de la bibliothèque. Le bouton sert uniquement à forcer une réimportation immédiate.

## Insérer un média dans un slot de texte riche

1. Vous éditez un slot de type texte riche.
2. Au-dessus de la barre d'outils, cliquez sur **Insérer un média**.
3. La bibliothèque s'ouvre dans une fenêtre.
4. Sélectionnez ou téléversez une image.
5. Le module insère :
  - une balise `<img>` si vous avez choisi une image,
  - un lien `<a>` avec le libellé si vous avez choisi un document.

## Récapitulatif

### Vous savez désormais :

- Accéder à la bibliothèque depuis trois entrées différentes.
- Téléverser des médias par bouton, par glisser-déposer ou pendant l'édition d'un slot.
- Filtrer la bibliothèque par recherche, type ou site.
- Modifier les métadonnées (libellé, texte alternatif et traductions, tags).
- Comprendre les variantes générées automatiquement (thumb, card, wide).
- Supprimer un média en respectant ses utilisations.
- Réimporter pour récupérer des fichiers ajoutés hors du Studio.
- Insérer un média au curseur dans un slot de texte riche.

Le chapitre suivant aborde le mécanisme de publication, qui sépare votre travail en cours de la version visible publiquement.

Revision #4

Created 2026-05-07 10:35:07 UTC by Lucky Ranasolonirina

Updated 2026-05-08 07:00:29 UTC by Lucky Ranasolonirina