

DIE SACHE MIT DEN BILDERN

☆ Grafiken im mobilen Webdesign ☆

CONTAO NRW DAY 2014 💸



- * Janosch Oltmanns
 - 💸 seit 2011 bei DMA
 - Interaction Developer Desktop & Mobile
 - Buchautor: Web-Apps erstellen mit CMS-Daten



- HTML5
- Content-Management-Systeme
- Datenaustausch
- JS/CSS-Frameworks
- PhoneGap

Bilder im mobilen Webdesign

1 Anforderungen

2

3

4 Performance

5

...und Contao?

Anforderungen

Auflösung

Auflösung Viewport Art-Direct. Dateityp

Viewport-Größe

Auflösung Viewport Art-Direct. Dateityp

Bildausschnitte

Auflösung

Viewport Art-Direct.

Dateityp

Dateiformate

Auflösung

Viewport Art-Direct.

Dateityp

Anforderungen



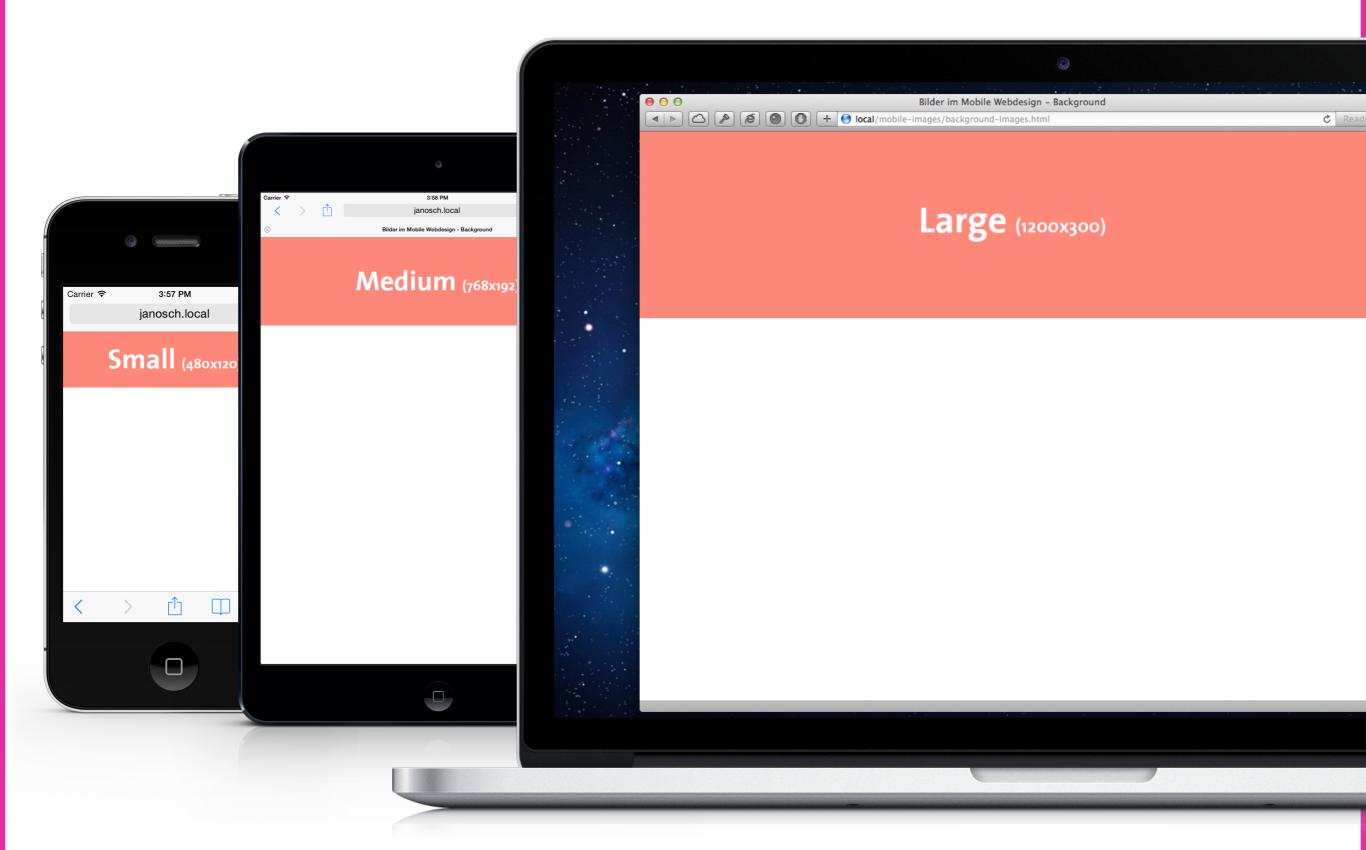
- 🜣 Bilder abhängig von der Auflösung des Gerätes verwenden
- 🜣 Bilder abhängig von der Abmessung des Viewports ausspielen
- 🗱 unterschiedliche Bildausschnitte oder Motive abhängig von der Viewport-Größe nutzen
- 🗱 unterschiedliche Dateiformate, je nach Fähigkeit des Browsers laden
- * Kombination aller Punkte

Status quo



```
/* CSS */
#header {
  background-image: url("image-small.jpg");
  background-repeat: no-repeat;
  background-size: 100%;
  background-position: 50% 50%;
}
@media only screen and (min-width: 40.063em) {
  #header {
    background-image: url("image-medium.jpg");
  }
}
@media only screen and (min-width: 64.063em) {
  #header {
    background-image: url("image-large.jpg");
  }
}
```

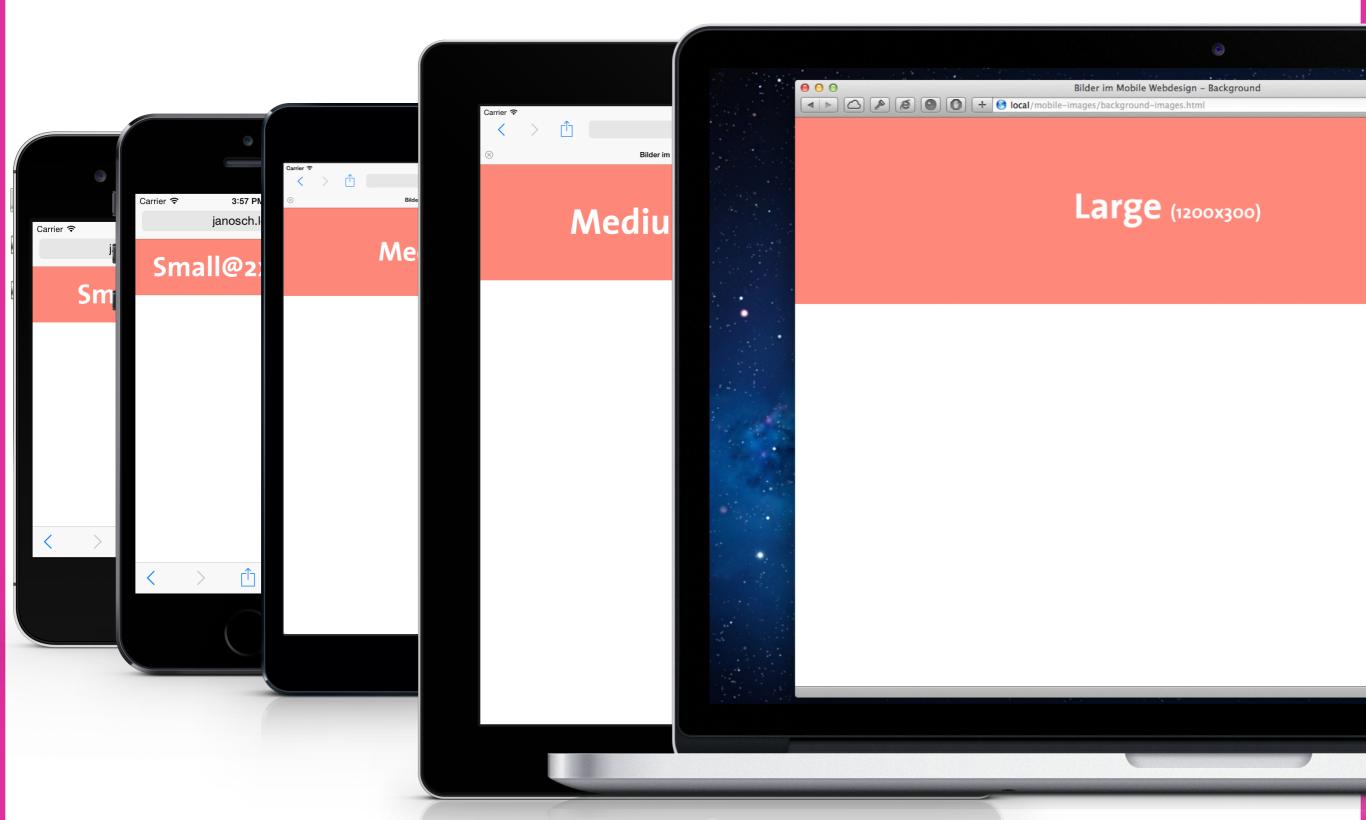






```
/* CSS */
#header {
  background-image: url("image-small.jpg");
  background-repeat: no-repeat;
  background-size: 100%;
 background-position: 50% 50%;
@media only screen and (min-width: 40.063em) {
  #header {
   background-image: url("image-medium.jpg");
@media only screen and (min-width: 64.063em) {
   background-image: url("image-large.jpg");
@media
only screen and (-webkit-min-device-pixel-ratio: 2),
only screen and (min--moz-device-pixel-ratio: 2),
only screen and (-moz-min-device-pixel-ratio: 2),
only screen and (-o-min-device-pixel-ratio: 2/1),
only screen and (min-device-pixel-ratio: 2),
only screen and (min-resolution: 192dpi),
only screen and (min-resolution: 2dppx) {
  #header {
   background-image: url("image-small@2x.jpg");
@media
only screen and (-webkit-min-device-pixel-ratio: 2) and (min-width: 40.063em),
only screen and (min-moz-device-pixel-ratio: 2) and (min-width: 40.063em),
only screen and (-moz-min-device-pixel-ratio: 2) and (min-width: 40.063em),
only screen and (-o-min-device-pixel-ratio: 2/1) and (min-width: 40.063em),
only screen and (min-device-pixel-ratio: 2) and (min-width: 40.063em),
only screen and (min-resolution: 192dpi) and (min-width: 40.063em),
only screen and (min-resolution: 2dppx) and (min-width: 40.063em) {
  #header {
    background-image: url("image-medium@2x.jpg");
@media
only screen and (-webkit-min-device-pixel-ratio: 2) and (min-width: 64.063em),
only screen and (min-moz-device-pixel-ratio: 2) and (min-width: 64.063em),
only screen and (-moz-min-device-pixel-ratio: 2) and (min-width: 64.063em),
only screen and (-o-min-device-pixel-ratio: 2/1) and (min-width: 64.063em),
only screen and (min-device-pixel-ratio: 2) and (min-width: 64.063em),
only screen and (min-resolution: 192dpi) and (min-width: 64.063em),
only screen and (min-resolution: 2dppx) and (min-width: 64.063em) {
  #header {
    background-image: url("image-large@2x.jpg");
```







- Steuerbar über CSS Media Queries
 - ☼ Device-Größe
 - Viewport-Größe
 - Pixel-Dichte
- Verwendung unterschiedlicher Grafiken möglich



```
/* CSS */
background-image: url("image.gif");
background-image: image("image.webp", "image.png", "image.gif");
```



- Steuerbar über CSS Media Queries
 - ☼ Device-Größe
 - Viewport-Größe
 - Pixel-Dichte
- Verwendung unterschiedlicher Grafiken möglich
- Nutzung verschiedener Dateitypen ist demnächst ebenfalls möglich



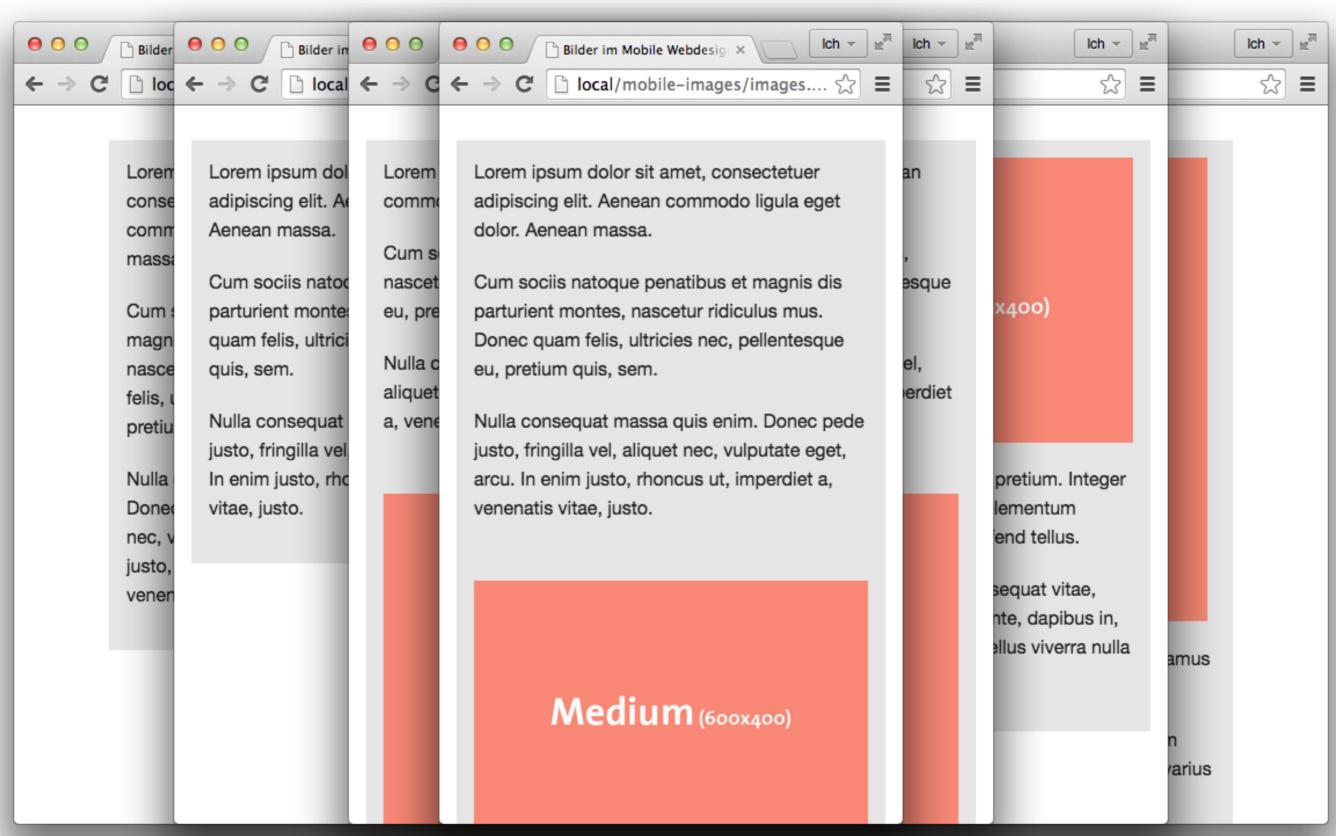
Status quo



```
<!-- HTML -->
<img src="image.jpg" alt="">
```

```
/* CSS */
img {
   max-width: 100%;
   height: auto;
}
```







- * Vorteile
 - 💸 einfach zu Implementieren
- * Nachteile
 - 🗱 Für alle Geräte wird das gleiche Bild verwendet
 - 💸 Retina-Displays werden standardmäßig nicht unterstützt
 - 🗱 "überflüssige" Datenmenge für Smartphones

Retina.js

Retina.js

DMA

- * Nachteile
 - 🌣 Für alle Geräte wird das gleiche Bild verwendet
 - 💸 große Dateien für Smartphones
 - Abhängigkeit von JavaScript
- * Ressourcen
 - http://imulus.github.io/retinajs

Adaptive Images

Adaptive Images



- * Nachteile
 - 💸 benötigt JavaScript zum Erkennen der Bildschirmgröße
 - 💸 berücksichtigt nur die Bildschirmgröße
 - lässt keine Ausspielung der Grafiken speziell für mehrspaltige Layouts abhängig der Spaltenbreiten zu
- * Ressourcen
 - * http://adaptive-images.com

Focal Point

Focal Point



- * Nachteile
 - 🗱 kein Einfluss auf die zu ladende Datei
- * Ressourcen
 - http://designshack.net/articles/... http://goo.gl/qezOYt
 - thttp://www.cdnconnect.com/d... http://goo.gl/ciEmkJ





Neue Elemente und Attribute



Ausgabe abhängig vom Display



```
<!-- HTML -->
<img src="image.jpg"
    srcset="image.jpg 1x, image@2x.jpg 2x"
    alt="">
```

Auflösung Viewport

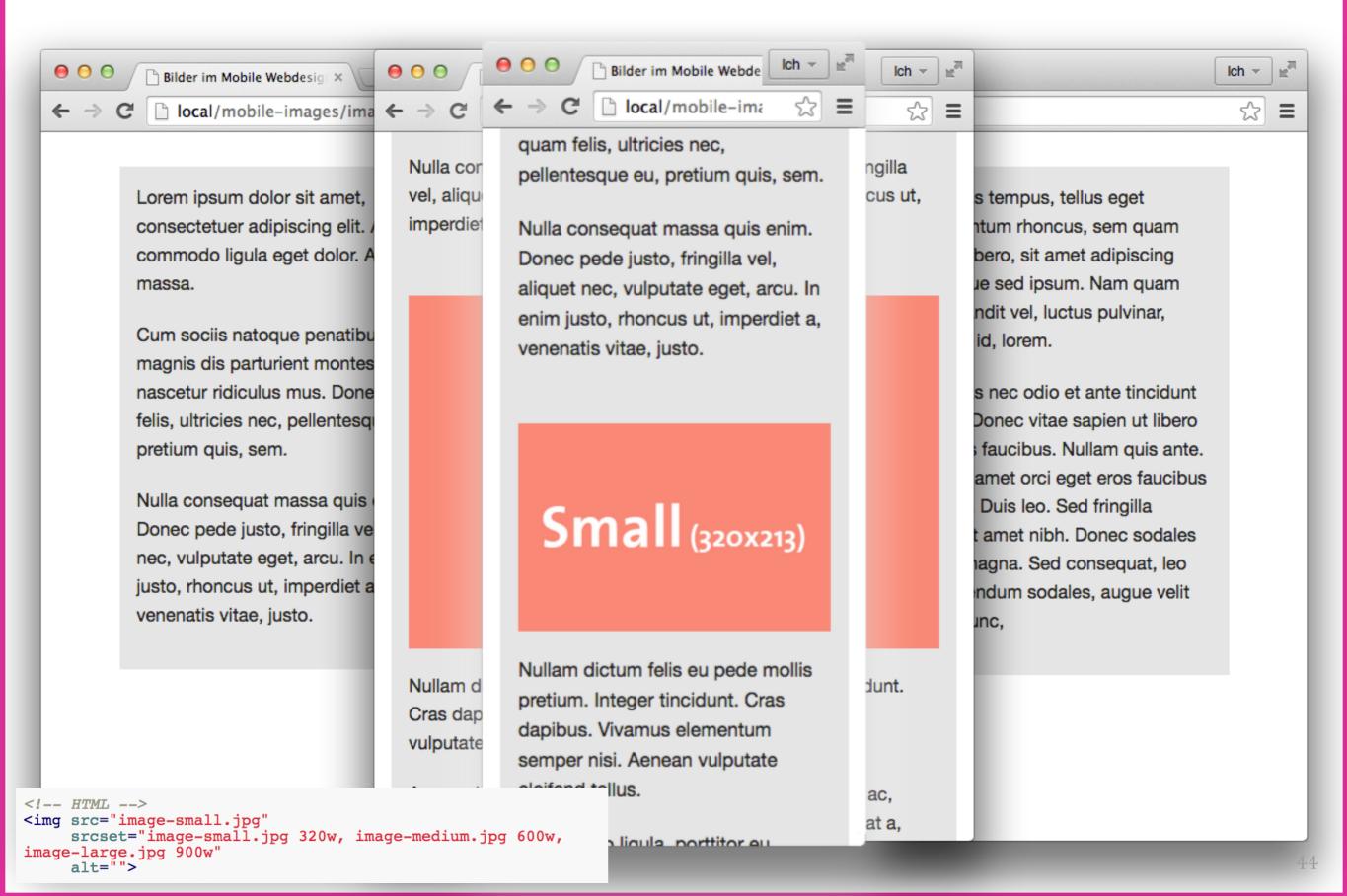
Art-Direct.

Dateityp

Ausgabe abhängig vom Viewport









Auflösung Viewport

Art-Direct.

Dateityp

Attribut: sizes

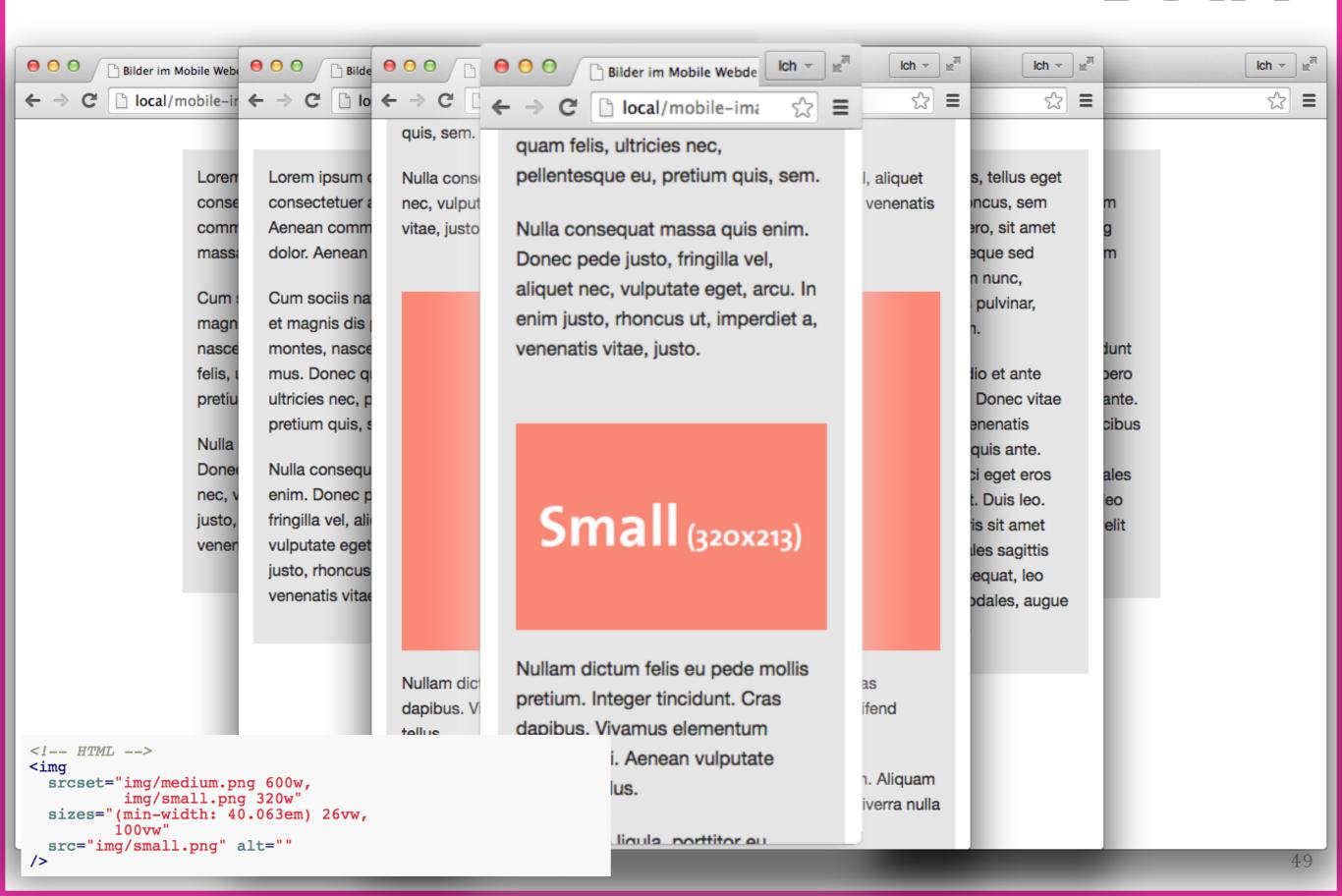
Attribut: sizes



```
<!-- HTML -->
<img src="image.jpg"
    srcset=""
    sizes=""
    alt="">
```

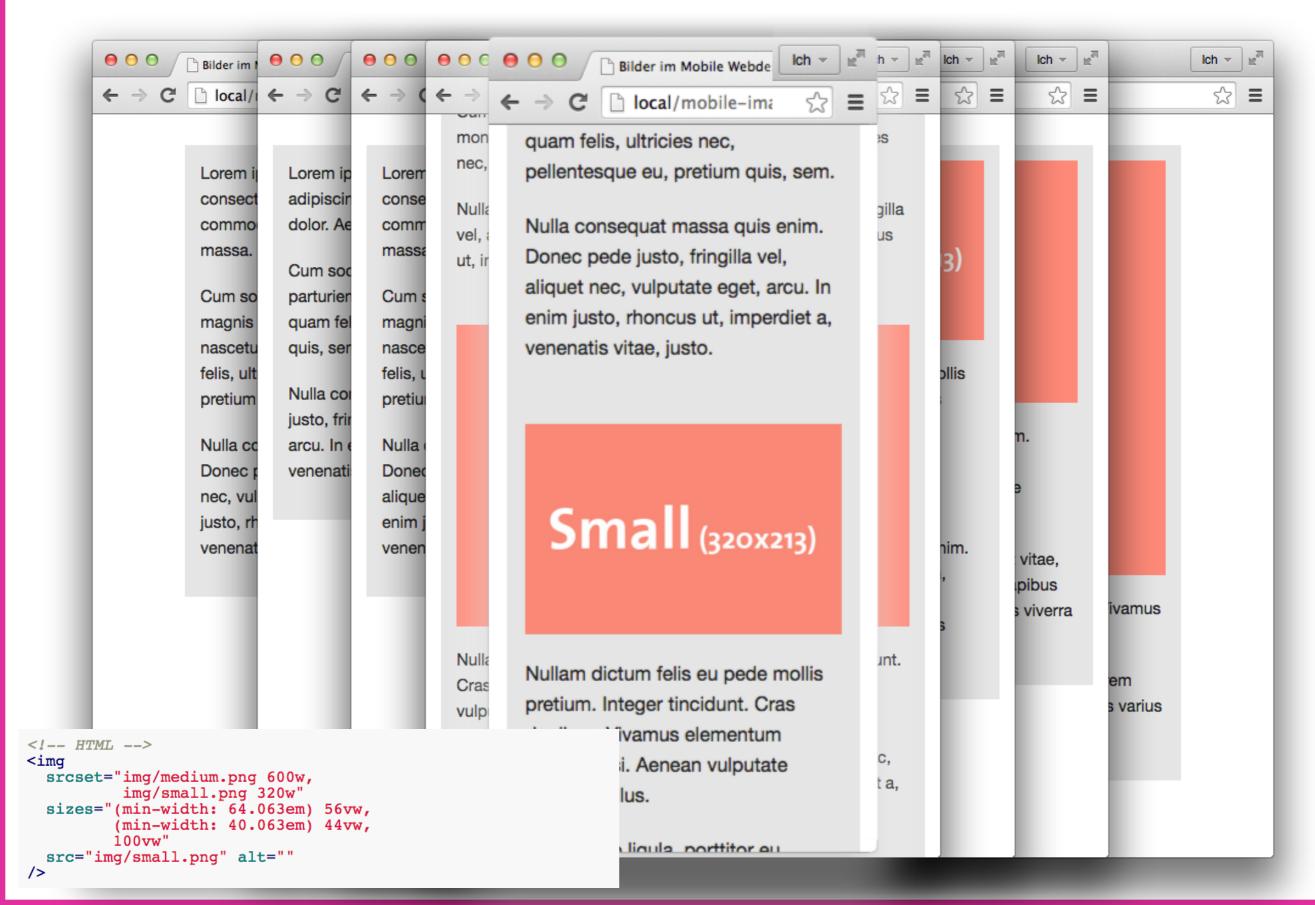














Auflösung Viewport

Art-Direct

Dateityp

Element: cture>

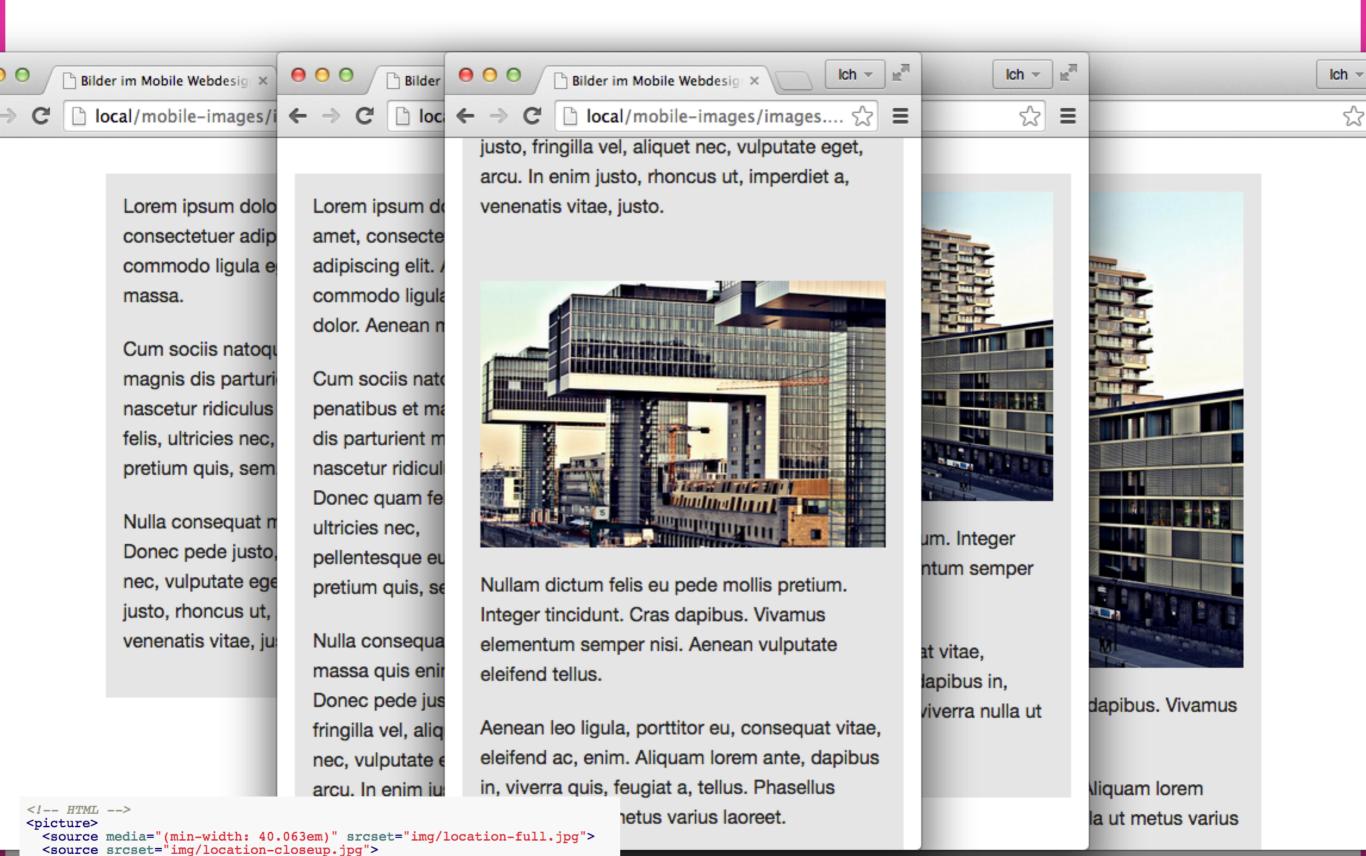


Art Direction "Das Motiv verändern"



</picture>

DMA





inkl. IE-Support

Auflösung Viewport

Art-Direct

Dateityp

Verschiedene Dateiformate



Auflösung Viewport

Art-Direct.

Dateityp

Kombination



Auflösung Viewport

Art-Direct.

Dateityp

Auflösung

<picture>-Element



```
<picture>
  <source
    media="(min-width: 64.063em)"
    sizes="50vw"
    srcset="image-full-320.webp 320w,
            image-full-960.webp 960w,
            image-full-1600.webp 1600w"
    type="image/webp">
  <source
    sizes="(min-width: 40.063em) 60vw, 100vw"
    srcset="image-close-200.webp 200w,
            image-close-320.webp 320w,
            image-close-960.webp 960w,
            image-close-1600.webp 1600w"
    type="image/webp">
  <source
    media="(min-width: 1280px)"
    sizes="50vw"
    srcset="image-full-320.jpg 320w,
            image-full-960.jpg 960w,
            image-full-1600.jpg 1600w">
  <img
    src="image-close-320.jpg" alt=""
    sizes="(min-width: 40.063em) 60vw, 100vw"
    srcset="image-close-320.jpg 320w,
      image-close-960.jpg 960w,
      image-close-1600.jpg 1600w">
        Art-Direct.
  Viewport
               ateityp
```

63

Browser-Support

Browser-Support: srcset



IE	Firefox	Chrome	Safari	Opera	iOS Safari	Opera Mini	Android Browser	Chrome for Android
		27						
		31						
		33					2.3	
8		34					4	
9	30	35	5.1				4.1	
10	31	36	6.1	23			4.3	
11	32	37	7	24	7.1	7	4.4	37
	33	38	8	25	8		4.4.3	
	34	39		26				
	35							

caniuse.com/#feat=srcset

Browser-Support: <picture>



ΙE	Firefox	Chrome	Safari	Opera	iOS Safari	Opera Mini	Android Browser	Chrome for Android
		27						
		31						
		33					2.3	
8		34					4	
9	30	35	5.1				4.1	
10	31	36	6.1	23			4.3	
11	32	37	7	24	7.1	7	4.4	37
	33	38	8	25	8		4.4.3	
	34	39		26				
	35							

caniuse.com/#feat=picture

Picturefill

Picturefill



- Entwickelt und betreut von der filament group (http://filamentgroup.com/)
- http://scottjehl.github.io/picturefill/

Nutzen!!!

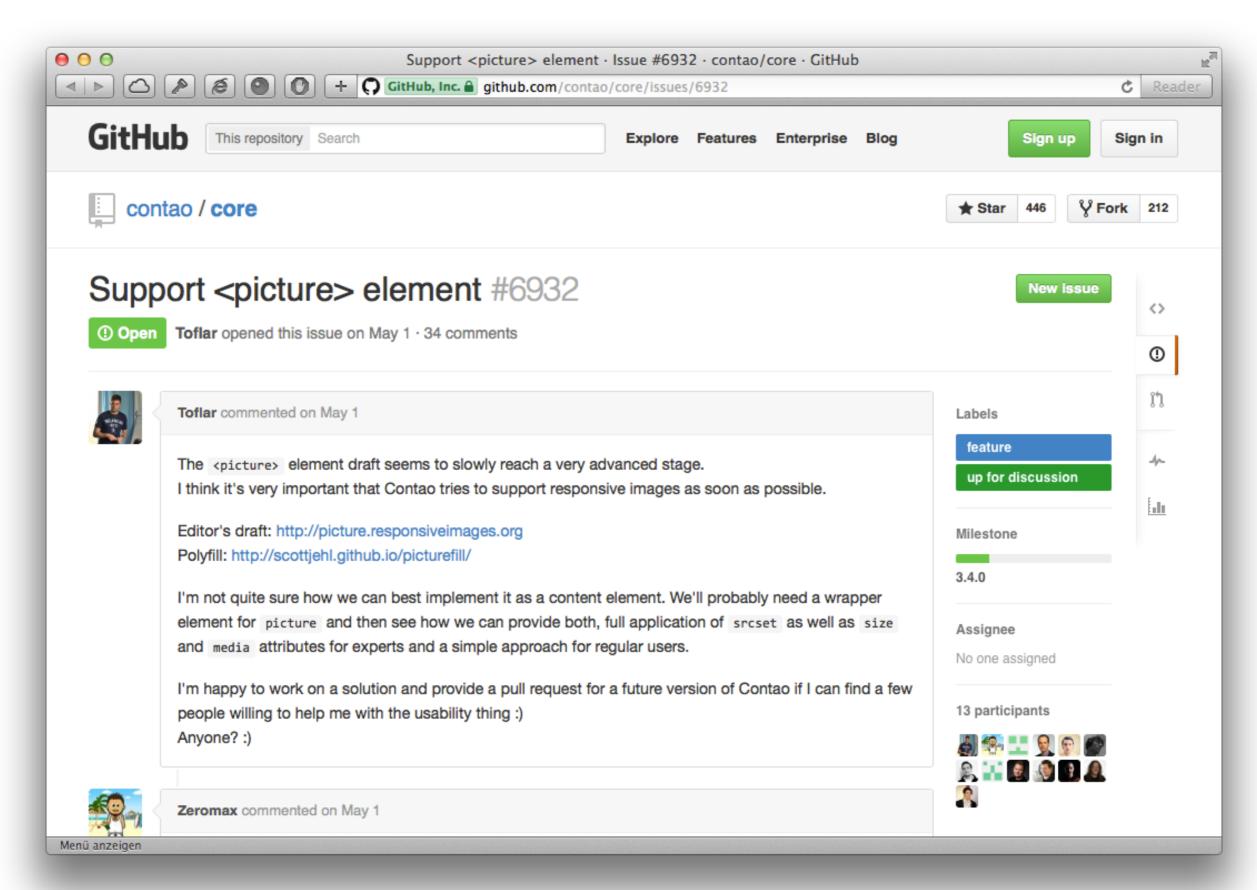
Performance

Performance

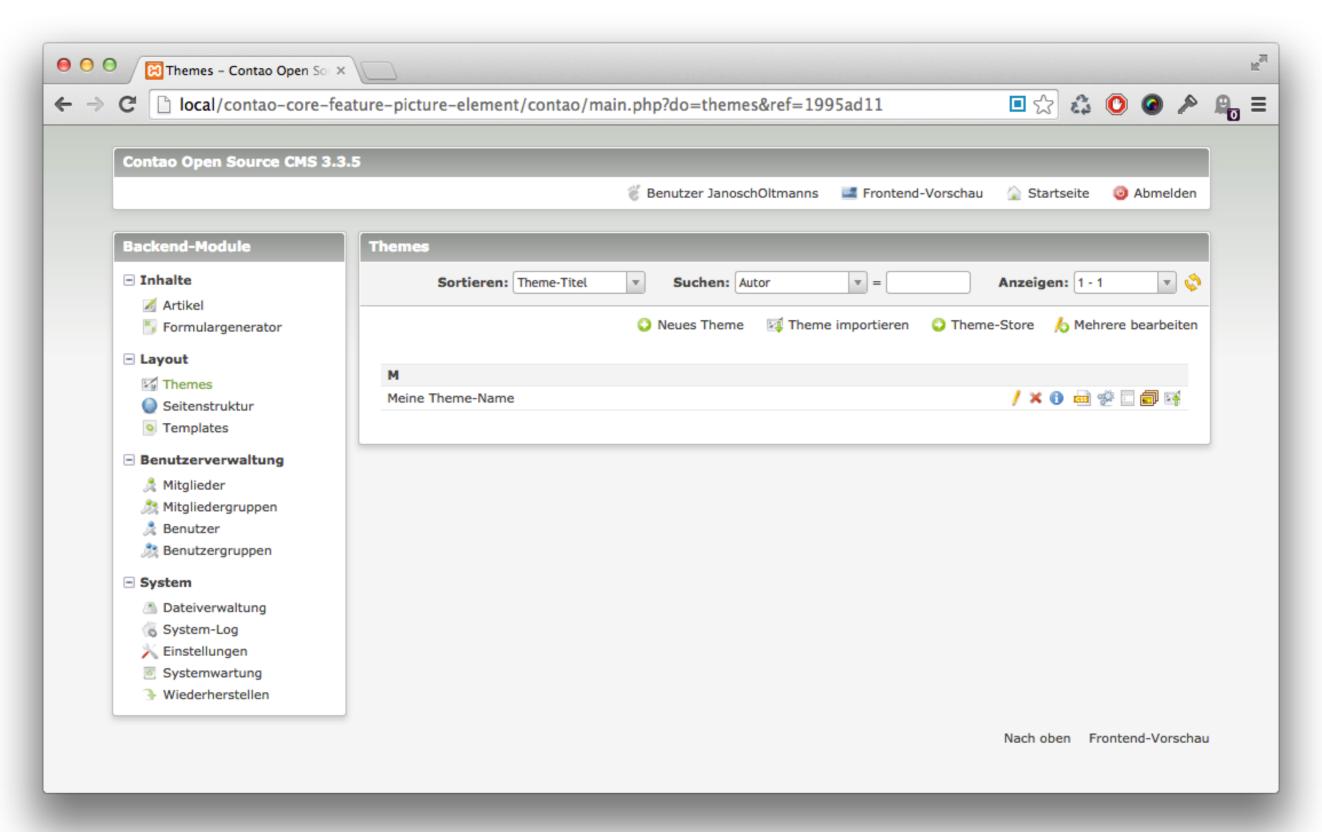


- Die neuen Möglichkeiten werden dafür sorgen die Performance steigern zu können
- Weitere Hinweise zur Performance-Steigerung
 - Verringerung der http-Requests
 - Komprimierung und Kompression von geladenen Ressourcen
 - Caching nutzen

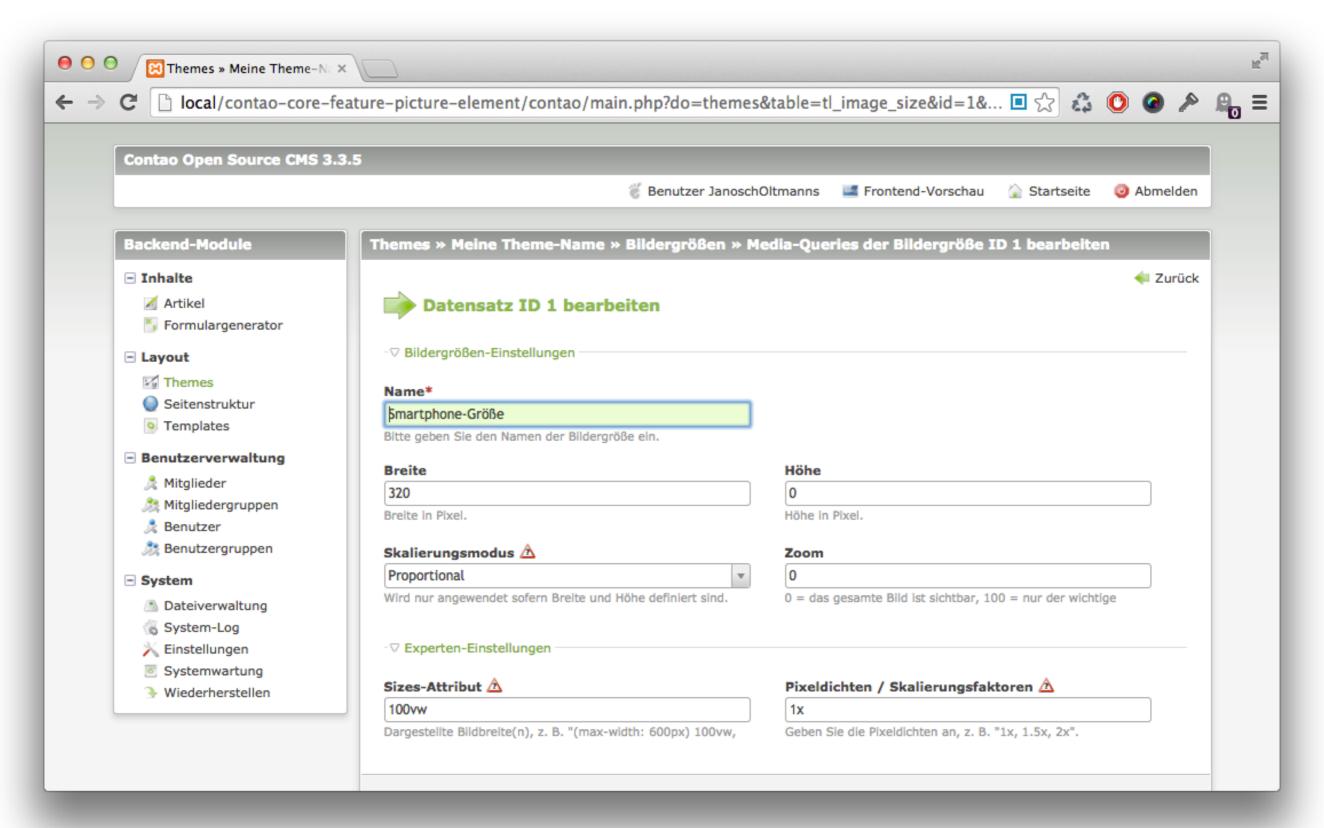




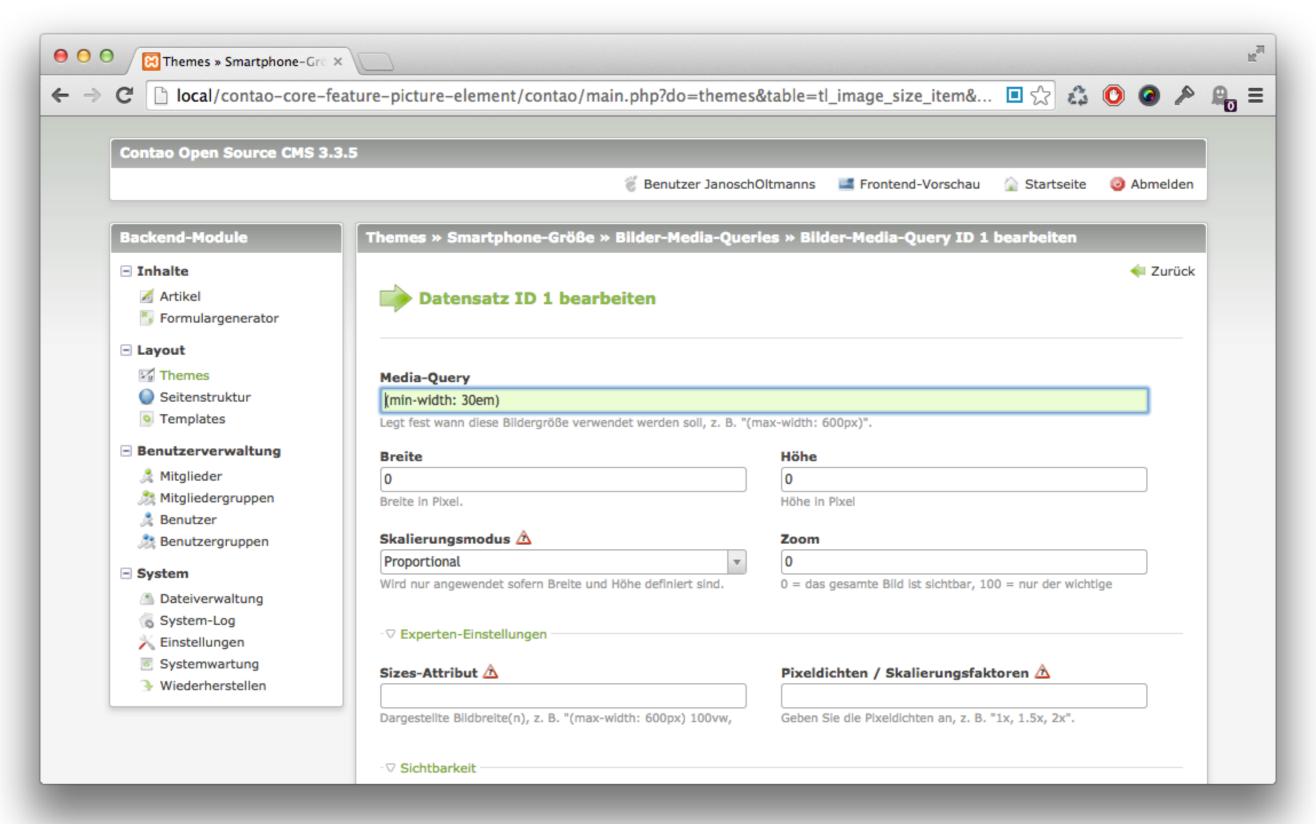




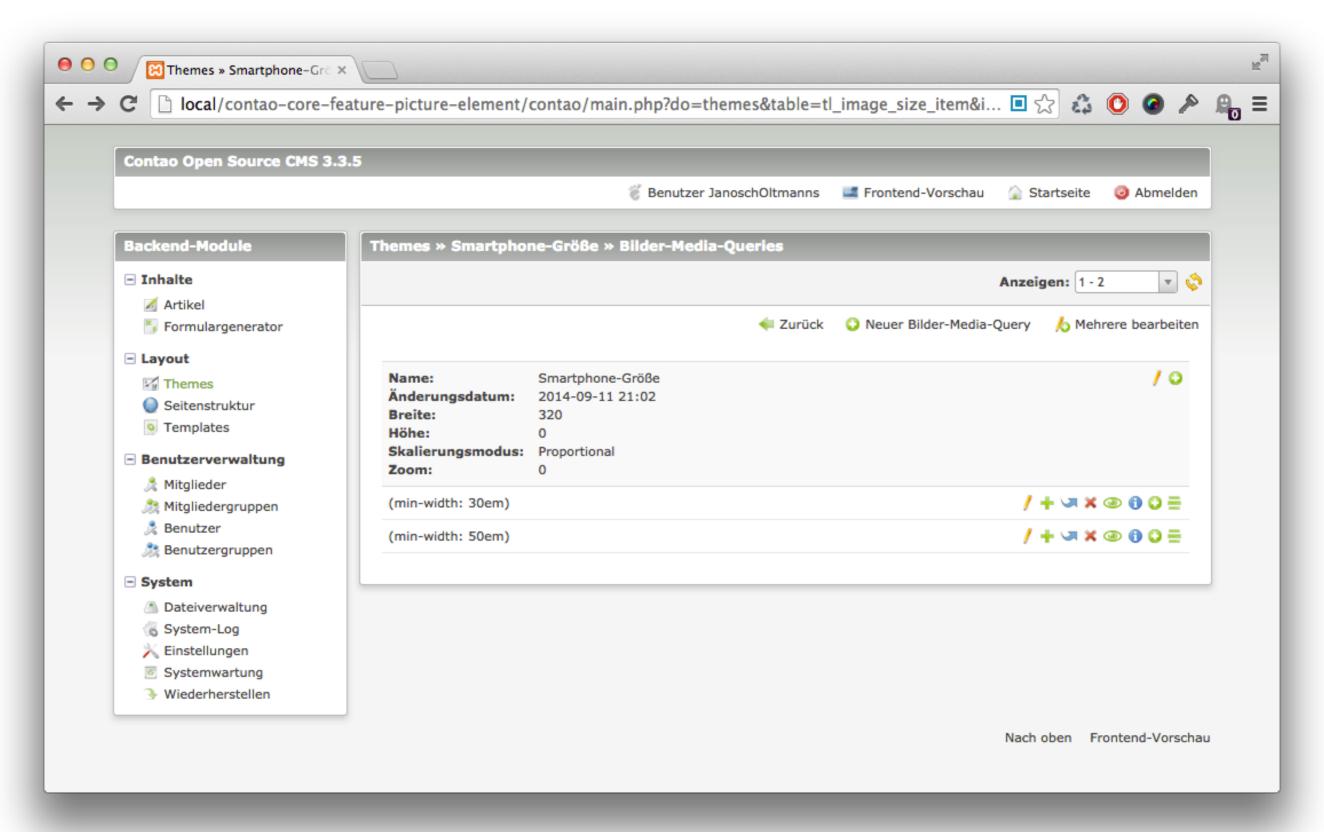




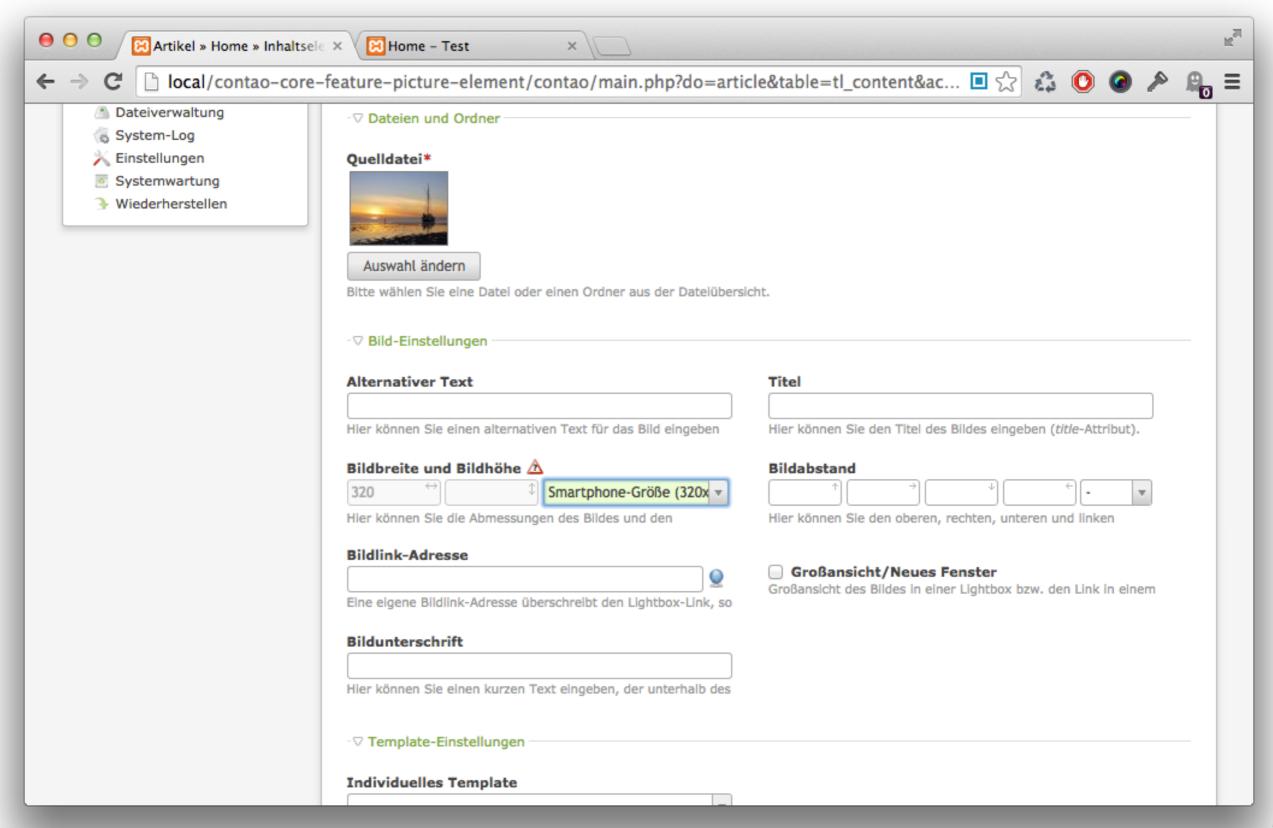




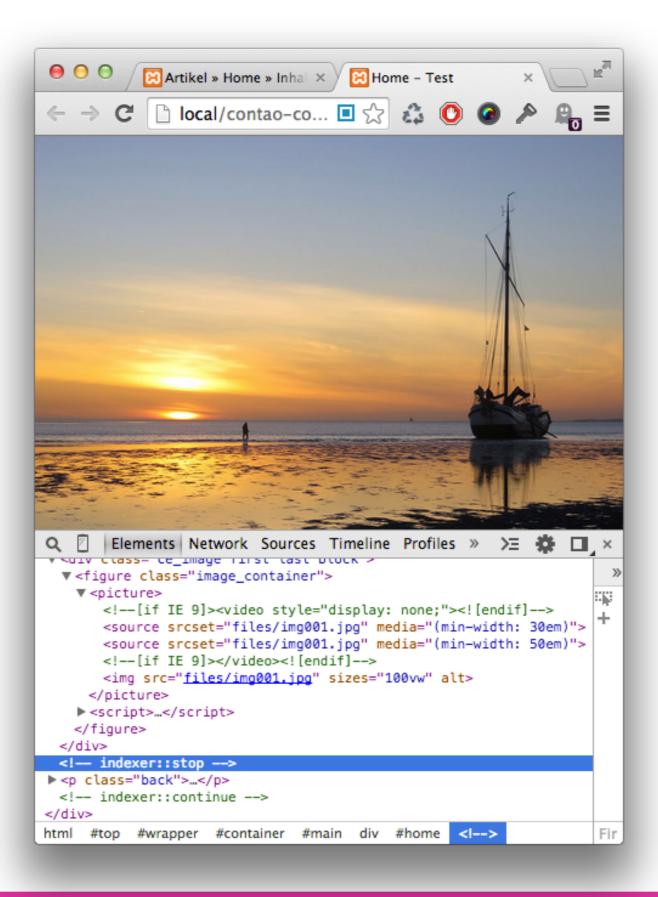








DMA





Ab Version 3.4.0

that https://github.com/contao/core/issues/6932

Macht euch mit der neuen Syntax bekannt...

...denkt an die Performance...

...nutzt die neuen Möglichkeiten!

Ressourcen



- http://responsiveimages.org/
- http://www.whatwg.org/specs/web-apps/current-work/ multipage/embedded-content.html#the-source-elementwhen-used-with-the-picture-element
- http://www.whatwg.org/specs/web-apps/current-work/multipage/embedded-content.html#the-picture-element
- http://blog.kulturbanause.de/2014/09/responsive-imagessrcset-sizes-adaptive/
- http://dev.opera.com/articles/responsive-images/
- https://developers.google.com/speed/webp/

DMA

DMA GmbH
Janosch Oltmanns
+49 231 9742-6670
oltmanns@dma.do





