

Table des matières

1 Traitement d'images.....1	3 Feuilles de style.....3
1.1 Différentes nature d'images.....1	3.1 Des tableaux lisibles.....4
1.2 création d'une image.....1	3.2 Des menus déroulants.....4
1.3 image de fond.....2	4 Une technique en pleine évolution.....5
2 Tableaux.....2	5 Présentation des associations.....5
2.1 Exemple de jauges.....2	6 Constitution des binômes.....5
2.2 Réduction du trafic.....3	7 Entraînement.....5
2.3 Exemple de cadre de menu.....3	

1 Traitement d'images

Les images sont incontournables dans la présentation sur l'Internet, soit en métaphores (boutons, symbole de rubrique), soit en informations non textuelles (carte, schéma, photos), soit encore en décorations.

1.1 Différentes nature d'images

Les images sont de nature différente que l'on reconnaît généralement par l'extension de fichier. En général, les programmes sont écrits pour reconnaître les images par leur contenu (en fonction du « magic cookie » en début de fichier). Nous pouvons regrouper les images en 3 grandes familles :

- sans compression. Les images prennent beaucoup de place sur disque et impliquent des transferts longs. Ces formats sont à bannir (BMP, « raster file », etc.)
- avec compression sans perte d'information. Les images prennent moins de place sur disque et sont donc plus rapides à transférer. La compression dépend de la performance des algorithmes utilisés. Le plus connu est le format GIF créé par compuserve.
- avec compression et perte d'information. Ces images prennent le moins de place sur le disque, mais ne sont pas forcément conformes à l'original (« pixelisation », apparition de trame). Le plus connu JPEG a été développé par la communauté.

Il faut ajouter à ces formats, les fichiers permettant de travailler sur les images (exemple : le format XCF de Gimp), qui incluent non seulement l'image finale, mais aussi les différents calques superposés qui ont permis sa réalisation.

Nous devrions préférer les formats de type JPEG, cependant il existe deux cas où nous ne les utilisons pas :

- lorsque l'on ne souhaite pas de perte d'information (une photo représentant un résultat d'expérience où chaque pixel compte) ;
- lorsque l'on souhaite utiliser la transparence, dans ce cas l'on utilise les format PNG ou GIF.

1.2 création d'une image

Vous serez parfois obligés de créer des images de toutes pièces. Dans le cas d'un manuel d'utilisation, vous allez placer dans un document une partie d'une photographie de l'écran. Dans ce cas, vous réaliserez les étapes

suivantes.

- lancement de Gimp
- capture d'écran (Fichier -> acquisition -> capture d'écran)
- découpage d'icône (utilisation du scalpel de la boîte à outils)
- sélection du fond uni (utilisation de la baguette magique de la boîte à outils)
- inversion de sélection (pop-up de l'image -> sélection -> inverser)
- copier (Ctrl+C)
- création d'une image avec transparence (Fichier -> nouveau)
- coller (Ctrl+V)
- sauvegarde au format PNG (pop-up de l'image -> Fichier -> Enregistrer sous)

Vous aurez souvent besoin de connaître la taille de l'image pour les balises IMG, il faut alors utiliser la commande : pop-up de l'image -> Affichage -> Fenêtre d'informations.

Dans la boîte à outils, le compas sert à mesure des distances. C'est utile pour créer des zones de clique différentes (comme des cartes).



1.3 image de fond

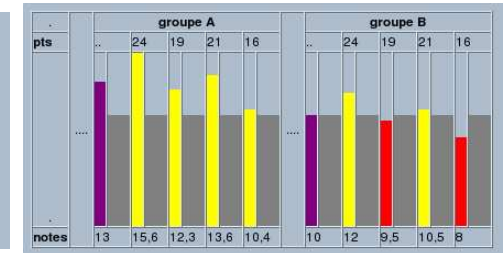
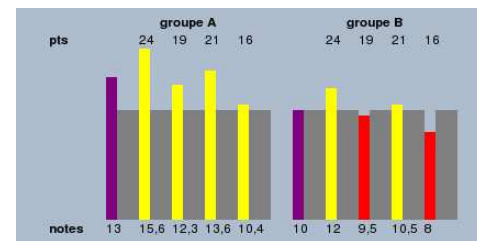
En général, ne chargez pas les fonds d'écran, la page devient vite illisible. Préférez un fond pastel (voir complètement blanc) pour que le texte ressorte. Si vous devez utiliser une image, rendez-la floue et très pâle, à la limite du subliminale.

2 Tableaux

Les tableaux étaient introduits à l'origine pour mettre en forme des données. Aujourd'hui, ils servent principalement à la mise en page.

2.1 Exemple de jauges

Si vous voulez présenter des mesures au travers de graphique en barre, vous pouvez mélanger l'utilisation de tableaux et celle des images. Dans cette situation, commencez par dessiner le rendu que vous souhaitez obtenir, puis quadrillez votre dessin pour faire ressortir les zones fixes.



Cet exemple est tiré de :

<http://www-valoria.univ-ubs.fr/Francois.Merciol/e-vote/index.php?rub=intro&sousRub=evaluation>

Attention : lorsque vous publiez des pages sur l'Internet, vous ne pouvez pas imposer un navigateur ou un système d'exploitation. Certaines fonctions ne sont possibles qu'avec un modèle de navigateur. Parfois la même fonctionnalité est présente dans des navigateurs différents, mais n'ont pas le même nom.

Avant de mettre vos pages en ligne, testez-les sur plusieurs systèmes d'exploitation (Linux, Mac, Windows, etc.) et plusieurs navigateurs (Mozilla, Amaya, Opéra, etc.).

5 Présentation des associations

La présentation des associations se fait en séance.

6 Constitution des binômes

La constitution se fait en séance, elle déclenche la création des comptes de projet.

7 Entraînement

Voici quelques exercices pour vous aider à maîtriser la présentation sous HTML. Pour chaque exercice, créez un fichier séparé. Recopiez si nécessaire le fichier de l'exercice précédent.

1. Capturer un icône de la boîte à outils de Gimp et le mettre dans une page HTML
2. Utiliser une image avec un cercle et un rectangle pour associer deux URL `cercle.xhtml` et `rectangle.xhtml`
3. Faire un tableau de deux colonnes (noms et prénoms en gras) et de 10 lignes de données sur fond pastel (lignes paires en jaune, lignes impaires en bleu)

Séances prochaines : développement.