

I. CONTENU DU COURS THÉORIQUE ET PRATIQUE

CHAPITRE IV : CREATION DE BOUTONS

Leçon 1 : PRESENTATION ET PRISE EN MAIN DE PHOTOSHOP

OBJECTIF PEDAGOGIQUE OPERATIONNEL : A la fin de cette leçon, l'élève doit être capable de :

- Définir les termes image, bouton, logo, calque
- Utiliser Photoshop pour la retouche d'images
- Créer des boutons cliquables de pages web
- Ajouter des effets aux boutons
- Insérer ces boutons dans une page web
- Créer des logos

INTRODUCTION

L'infographie consiste en la création et la manipulation de graphismes par un ordinateur. C'est une application de l'informatique destinée à la représentation graphique et au traitement d'image à l'aide d'outils de dessin spécifique. Ces outils de dessin sont des applications qui permettent la retouche d'images, la création de boutons ou logos, lesquels objets parsèment et décorent les pages web qui permettent de les rendre plus dynamiques et animées. Ces objets peuvent être conçus ou modifiés grâce à des logiciels de traitement d'image comme Photoshop. Ainsi, il sera question dans le cadre de ce cours de faire quelques rappels sur les images, de voir l'utilisation du logiciel professionnel Photoshop pour la retouche d'image, la création de boutons cliquables de page web, leur insertion dans une page web et enfin la création de logo.

I. QUELQUES RAPPELS SUR LES IMAGES

1. Définitions

- Une image c'est le nombre de pixels d'une représentation en largeur multiplié par le nombre de pixels en hauteur. Par exemple 1024x768 signifient que l'image fait 1024 pixels de large sur 768 pixels de haut.
- Le traitement d'images désigne l'étude des images numériques et de leurs transformations dans le but d'améliorer leur qualité ou d'en extraire de l'information.

2. Formats d'image

Un format d'image est une représentation informatique de l'image associée à des informations sur la façon donc l'image est codée et fournissant des informations sur la manière de la manipuler. Voici quelques un des formats de fichier pour les images : TIFF, JPEG (ou

JPG), GIF, PNG, RAW, BMP, PSD. En effet, il incombe de rappeler la signification de certaines:

- ❖ JPEG est l'acronyme de Joint Photographic Experts Group qui désigne le format d'enregistrement d'une représentation numérique d'une image fixe.
- ❖ EPS est l'acronyme Encapsulated PostScript qui désigne le format capable de décrire à la fois des images vectorielles et bitmap et élaboré pour les travaux d'imprimerie.

3. Types d'images

Une image est en soi la représentation d'une personne ou de quelque chose. Il existe sur ce, deux grands types d'images, notamment :

- L'image vectorielle
- L'image bitmap

a) L'image vectorielle

C'est une représentation d'entités géométriques telles qu'un cercle, un rectangle ou un segment. Il est possible de lui appliquer facilement des transformations géométriques (zoom, étirement...), sans risque de perte de la qualité d'image.

Remarque:

Pour la production d'images destinées à être affichées sur une page ou un site web, il est conseillé de n'utiliser que des images bitmap (GIF, JPEG et PNG rentrent dans la catégorie d'images bitmap).

b) L'image bitmap

Encore appelée image raster, il s'agit d'une image constituée d'un ensemble de points appelés pixels, chacun de ces points possédant une ou plusieurs valeurs qui décrivent sa couleur. Contrairement à une image vectorielle, une transformation géométrique d'une image bitmap entraîne une perte de sa qualité.

II. UTILISATION DE PHOTOSHOP POUR LA RETOUCHE D'IMAGE

A. LA RETOUCHE D'IMAGE

La retouche d'image permet de corriger les imperfections sur une image. On peut ainsi redonner vie à une vieille image en corrigeant ses défauts ou bien modifier sa forme dépendant du résultat attendu. Dans chacun des cas on en ressort avec une image différente de l'image initiale. Un certain nombre d'outils comme ceux cités ci-dessus peuvent être utiles à cet effet. Ainsi, la retouche d'image peut s'observer lors de la modification de la taille d'une image, du réglage des niveaux de densité, des contrastes et également de la teinte et saturation.

1. Réglage de la taille de l'image

Tout d'abord, il faut ouvrir une image dans Photoshop :
Pour ouvrir une image, rien de plus simple : il faut bien sûr lancer le logiciel Photoshop, puis il suffit de double cliquer dans l'espace de travail, ou bien de cliquer sur la rubrique fichier -> ouvrir. Puis, on sélectionne l'image à optimiser.

2. Réglage des niveaux de densité

Pour régler les niveaux de densité d'une image, on clique tout d'abord sur le menu « image », puis sur l'option « réglage » et enfin sur « densité ».

3. Réglage des contrastes

Pour le réglage des contrastes, il suffit de cliquer sur le menu « image », puis sur l'option « réglage » et enfin sur « luminosité/contraste ».

Comme son nom l'indique, cette option permet de régler les contrastes de l'image et sa luminosité. Il s'agit de bouger les deux curseurs, jusqu'à obtenir l'image qui vous semble optimale.

4. Réglage de la teinte et saturation

Pour ce faire, on peut utiliser le raccourci clavier : ctrl + U ou alors cliquer sur le menu « image », puis sur l'option « réglage » et enfin sur « teinte/saturation ».

Ce réglage permet, dans le cas d'images trop fades, de rendre les couleurs plus vives (saturation) ou encore de changer la teinte (température de couleur), par exemple quand une photo est trop jaune, ou trop rouge.

B. LES CALQUES

1. Qu'est ce qu'un calque ?

Les calques sont des couches superposées à l'image et permettant différentes manipulations et réglages. Il est possible de les réorganiser, les modifier, déplacer, supprimer, fusionner, déformer etc. Une fois combinés, ils forment l'image finale.

Il existe différents types de calques qui permettent les réglages de l'image (couleurs, niveaux, courbes...) ou la copie de tout ou une partie de l'image pour créer des montages par exemple. On peut aussi retravailler ces calques avec les outils de dessin (gomme etc.)

2. Les avantages et les limites des calques

a. Les avantages

Le premier avantage est de limiter les pertes engendrées par chaque correction. En travaillant sur un calque, on n'altère que peu l'image originale. Les calques étant modifiables et enregistrables, en cas de fausse manipulation, on peut les supprimer et retrouver son image d'origine intacte.

b. Les inconvénients

Il est possible d'enregistrer une image avec ses calques, mais ceci peut poser problème lors du partage des images. Peu de formats d'enregistrement et peu de logiciels sont capable de gérer ces couches supplémentaires... Pour conserver ses calques et donc pouvoir retravailler son image, il faut enregistrer son image au format Photoshop PSD (parfaitement adapté aux calques).

C. COMMENT DÉMARRER PHOTOSHOP ?

Cette étape est similaire au lancement d'une application simple :

- Aller sur le bouton « Démarrer » et cliquez-y

- Puis cliquez sur « tous les programmes »
- Une liste de programmes y sera affiché, dans ce cas cliquez sur le dossier « Adobe Photoshop »
- Enfin double-cliquez sur l'application « Adobe Photoshop ». Ce qui permettra son ouverture.

N.B.

Il est à noter qu'il existe plusieurs façons de démarrer un logiciel d'application.

D. OUTILS UTILISÉS DANS PHOTOSHOP POUR LE TRAITEMENT D'IMAGE

Le traitement d'images sur Photoshop peut se faire aisément grâce à sa panoplie d'outils. En effet, ces outils sont entre autres les outils de sélection et les outils de peinture.

1. Les outils de sélection

- Les outils rectangles et ellipses de sélection
Ils permettent de sélectionner des objets sous forme de rectangles, d'ellipses il vous suffit de faire un clic glisser à partir du point de départ de la sélection jusqu'au bout de votre sélection.

- Les outils Lasso et Lasso polygonal

Ils permettent de tracer des segments de droite et des segments à main levée pour le cadre de sélection.

- L'outil Baguette magique

Il permet de sélectionner une zone colorée de façon homogène (par exemple, une fleur rouge) sans être obligé de tracer son contour.

- L'outil recadrage

Il permet de sélectionner une partie bien précise d'une image ou photo

- L'outil déplacement

Il sert à déplacer une sélection d'un endroit à un autre du calque

2. Les outils de peinture

- Les outils Pinceau et Crayon

Vous permettent de dessiner avec la couleur de premier plan sélectionnée. Par défaut, l'outil

Pinceau applique de légères touches de couleur, tandis que l'outil crayon permet de tracer à main levée des traits au contour net.

- L'outil gomme

Les outils Gomme et Gomme magique vous permettent d'effacer des zones d'une image pour laisser apparaître les pixels transparents ou la couleur d'arrière-plan.

- L'outil Dégradé

Il permet de créer un fondu progressif entre plusieurs couleurs. Vous pouvez choisir un fond en dégradé prédéfini ou en créer d'autres.

- Les outils correcteurs et tampon de duplication

Ils permettent de prélever un échantillon de couleur de l'image de votre choix, ensuite appliquer à une autre image ou à une autre partie de l'image.

3. Autres outils

- L'outil texte

Il permet de saisir et de traiter du texte.

- L'outil zoom

Il permet de réduire ou de d'agrandir un objet sur un calque

- L'outil couleur de premier- plan et d'arrière- plan

Il permet de modifier la couleur de premier- plan et d'arrière- plan

- L'outil forme

Il permet de créer des formes.

III. CREATION DE BOUTONS CLIQUABLES DE PAGE WEB ET AJOUT D'EFFET

Un bouton désigne un élément qui permet d'exécuter une fonction. C'est un objet sur lequel :

- On peut cliquer pour accéder à une page suivante ou précédente dans une page Web.
- On peut cliquer pour suivre un lien.
- On peut cliquer pour valider l'exécution d'une tâche dans un logiciel.

Comme exemples, nous pouvons avoir les boutons OK, VALIDER, CANCEL (supprimer)

Pour la création des boutons avec Photoshop, les étapes suivantes peuvent contribuer à son élaboration :

- Lancer l'application Photoshop et créer un nouveau fichier en cliquant sur fichier, puis sur nouveau
- Ensuite dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, spécifier le nom et les dimensions du bouton
- Faire un clic droit sur l'outil forme personnalisée, puis cliquer sur l'outil Ellipse dans la palette d'outils
- Dessiner dans la zone de travail le bouton
- Choisir ainsi dans la palette style un style approprié. Dans cet exemple nous choisissons le style « coucher du soleil »

Pour l'ajout d'effet, on peut procéder comme suit :

- Sur l'onglet calques (au niveau de la vignette du calque juste à gauche de Form1), faites un clic droit dessus et choisissez l'option « option de fusion »
- Dans la palette « styles », cochez successivement les cases « ombre portée, biseautage et estampage, contour, satin, incrustation couleur, incrustation en dégradé et enfin contour ». On peut y ajouter du texte. Il suffit simplement de cliquer sur l'outil texte, puis cliquer sur le bouton et saisir.
- A la fin on enregistre notre fichier sur le Bureau soient sous l'extension **.GIF**, **.JPG**, ou bien **.Png**

IV. INSERTION D'UN BOUTON DANS UNE PAGE WEB

Une image cliquable est en fait un « bouton » sur lequel vous cliquez pour diriger le visiteur vers une autre page ou un autre endroit dans la même page. En effet, insérer un bouton dans une page web implique tout d'abord l'insertion d'une image dans une page html et ensuite l'insertion d'un lien qui est notre bouton dans la même page. Nous pouvons le faire en suivant les étapes ci-dessus :

```
<html>
```

```
  <head>
```

```

        <title>TP feuille de style de nom_élève</title>
    </head>
    <body>
<h1 style="color: red; text-decoration: underline; font-weight: bolder ;"> LE LYCEE DE
NGOA-EKELLE</h1>
<h2 style="color:green; font-style:italic; text-decoration:normal;">LA CLASSE DE
PREMIERE</h2></br>
<a href="URL du fichier de destination ou bien son nom.extension"></a>
    </body>
</html>

```

V. CREATION D'UN LOGO

Un logo ou encore logotype est un symbole graphique représentant une marque, une entreprise, une organisation ou bien un site. L'utilisation d'un logiciel s'avère approprié pour la création de logos. De ce fait, nous allons voir comment on peut créer un logo dans le logiciel Photoshop :

- **ETAPE 1**

Ouvrir un nouveau document : dans notre exemple nous utilisons une zone de travail de 400 sur 200 pixels, nous remplissons ensuite l'arrière plan de noir. Nous créons ensuite notre premier texte, ici nous utilisons la police Impact.

- **ETAPE 2**

Nous allons remplir notre texte avec deux couleurs.

- **ETAPE 3**

Vous allez maintenant ajoutez un contour blanc de 4 pixels (Calque > style de calque > contour).

- **ETAPE 4**

Ajoutez par dessous le calque un rectangle arrondi blanc.

- **ETAPE 5**

Ajoutez votre slogan avec l'outil texte, utilisez la même couleur que dans le titre.

A la fin enregistrez ce fichier sous l'extension : **.gif**, **.jpg**, ou bien **.png** sur le Bureau.

CONCLUSION

En somme, Photoshop est un logiciel professionnel d'infographie qui de par ses différentes fonctionnalités permet la création de bouton qui a pour but de faciliter la navigation dans les sites web et la création des logos. Il est possible à partir de certaines fonctions qui y sont intégrées d'ajouter les effets à une image. Ces effets sont généralement regroupés en style. Il suffit donc d'appliquer un style à une image pour lui ajouter un ensemble d'effets. Ainsi, après avoir vu certaines fonctionnalités de Photoshop, nous allons passer à la présentation de l'architecture des pages web.

EXERCICE DE CONSOLIDATION

1. Citez quatre formats d'image et donnez pour chaque format son extension
2. Définir bouton et donnez son rôle dans la page web
3. Donnez les étapes qui permettent de créer un bouton cliquable de page web