

Préparez vos images pour le web

5

Les images d'un site web sont à double tranchant. D'un côté, c'est l'une des formes de contenu les plus efficaces auxquelles vous ayez accès. Notre société occidentale est une société de l'image. Elle fait partie de notre langage et de notre culture et remonte aux philosophes grecs. Même Platon disait qu'il n'y a pas mieux qu'une image bien placée pour faire passer un message. D'un autre côté, les images affectent de manière négative les performances d'un site. Elles prennent du temps à télécharger, même avec des connexions haut-débit, et vos visiteurs sont forcément toujours pressés : c'est la raison pour laquelle ils sont sur le web. Votre site doit être rapide, immédiat, sinon vos visiteurs ne resteront pas.

Ainsi, d'un côté, il faudrait absolument que vous incluiez des images sur votre site. Mais d'un autre, vous devriez y réfléchir à deux fois avant de le faire.

Ce chapitre vous aide à démêler cette situation schizophrénique dans laquelle vous place votre site et à tirer partie de notre héritage culturel.

Les différents types d'image

Il existe des dizaines de formats d'image, mais seuls trois d'entre eux concernent le web, et ce sont tous des formats d'image raster, c'est-à-dire constitués de pixels. Il s'agit des formats GIF, JPEG et PNG (voir le **tableau 5-1**). Tous les navigateurs courants les supportent, vous n'avez donc pas besoin de vous inquiéter de leur compatibilité. Certains navigateurs acceptent aussi d'autres types d'images. Par exemple, Internet Explorer sait afficher des images bitmap Windows (BMP), mais ce n'est pas le cas des autres navigateurs : il est donc préférable de s'en tenir aux trois formats cités précédemment.

Dans ce chapitre :

Les différents types d'image

L'optimisation web

Le nom des images

La maquette taille réelle

Tableau 5-1. Les types d'image web

Type de fichier	Signification	Palette	Transparence	Animation
GIF	Graphical Interchange Format	Oui, jusqu'à 256 couleurs	Oui, sur un niveau	Oui
JPEG	Joint Photography Experts Group	Non	Non	Non
PNG	Portable Network Graphics	Oui, jusqu'à 256 couleurs	Oui, sur plusieurs niveaux	Non

Régulièrement, vous tomberez sur une image dont vous aurez besoin pour votre site web sous un autre format, par exemple, un clip-art Windows (WME, pour Windows Metafile Format), un logo provenant du service marketing (EPS, pour Encapsulated PostScript) ou une image de haute qualité pour l'impression (TIFF, pour Tagged Image File Format). Si c'est le cas, vous devez ouvrir l'image dans votre logiciel graphique et en enregistrer une copie au format GIF, JPEG ou PNG. Ne publiez pas les images dans leur format d'origine, sinon vos visiteurs ne pourront pas les afficher.

Pour savoir quel format utiliser, il faut considérer la nature de l'image. En général, il vaut mieux utiliser le format JPEG avec les images comportant beaucoup de couleurs, et les formats GIF ou PNG pour les images avec peu de couleurs.

Le format GIF

Les images GIF (Graphical Interchange Format) fonctionnent mieux avec les dessins au trait, les graphiques, les logos et toutes les images qui comportent de grandes zones de couleur unie. Les autres images comme les photographies, avec des variations subtiles de ton et de luminosité ne ressortent pas bien avec le format GIF.

Pour quelle raison ? Les images GIF incluent une palette fixe de 256 couleurs. L'ordinateur se sert de ces couleurs pour afficher l'image. Elles peuvent être quelconques, par exemple, 256 variations de rouge, mais vous ne pouvez pas utiliser plus de 256 couleurs au total dans l'image.

Cela peut vous sembler être un grand nombre de couleurs, mais ce n'est rien comparé aux 16 millions de couleurs que la plupart des ordinateurs savent afficher (votre œil, lui, n'en voit pas autant). Les photographies, par exemple, dépassent très vite cette limite. Pour rester dans une palette de 256 couleurs, votre logiciel graphique va convertir les couleurs qui se ressemblent en une teinte unique, et vous perdrez des détails dans l'image. Au final, une photo convertie au format GIF aura un aspect pixelisé ou granuleux.

Cependant, une palette de 256 couleurs est souvent plus que suffisante si vous travaillez avec autre chose que des photographies. Tant que vous

JARGON

Les images GIF (Graphical Interchange Format) sont adaptées aux images comportant de grands espaces de couleur unie.

JARGON

La palette d'une image GIF ou JPEG est composée au maximum 256 couleurs. Ce sont exclusivement ces couleurs qui sont utilisées par l'ordinateur pour afficher une image particulière à l'écran.

évités les effets d'ombrage ou de dégradé, vos boutons de navigation et les autres éléments de votre interface fonctionneront très bien au format GIF.

EN COULISSES

De nombreux logiciels graphiques permettent de choisir plusieurs couleurs transparentes dans la palette d'une image GIF. En réalité, lorsque vous exportez l'image au format GIF, le logiciel regroupe toutes les couleurs transparentes en une seule, qui occupe donc une seule place dans la palette.

Lorsque vous créez une image GIF dans votre logiciel graphique, vous pouvez choisir que l'un des emplacements de la palette soit une couleur transparente, ce qui produit un *GIF transparent* (voir **figure 5-1**). Dans un GIF transparent, tous les pixels de cette couleur particulière deviennent transparents. Autrement dit, si vous mettez un GIF transparent sur une page web, vous verrez, à la place de ces pixels, la couleur d'arrière-plan. Les graphistes web utilisent souvent des GIF transparents pour les boutons qui apparaissent devant des arrière-plans différents. Au lieu de créer des fichiers d'image séparés avec le même bouton sur différentes couleurs d'arrière-plan, il suffit de faire un seul bouton avec une couleur d'arrière-plan transparente. Sur la **figure 5-1**, on a choisi, dans le logiciel graphique, un arrière-plan transparent pour cette image GIF ; ainsi, on peut la placer devant n'importe quel arrière-plan.

JARGON

Dans un GIF transparent, tous les pixels d'une couleur particulière de la palette deviennent transparents, c'est-à-dire que l'on voit l'arrière-plan à travers.



ASTUCE

Les régions transparentes d'une image GIF ressortent mieux si elles sont de forme carrée ou rectangulaire. L'ordinateur n'a pas la possibilité d'utiliser plusieurs niveaux de transparence pour que les courbes ou les arrondis se fondent bien dans l'arrière-plan, ce qui donne souvent l'impression que les bords sont pixellisés.

Le format GIF permet aussi de créer des animations. Les *GIF animés* fonctionnent selon le même principe que les dessins animés et sont constitués d'une série d'images affichées successivement (voir la **figure 5-2**) pour produire une illusion de mouvement. Le principal avantage des GIF animés est qu'on peut les afficher dans n'importe quel navigateur sans avoir installé une extension au préalable : si vous en ajoutez à votre page, vos

Figure 5-1. Les images GIF transparentes peuvent être placées devant n'importe quel arrière-plan

JARGON

Un GIF animé est constitué d'au moins deux images séparées. L'ordinateur affiche ces images les unes après les autres, ce qui donne une illusion de mouvement.

visiteurs n'auront besoin d'aucun logiciel supplémentaire pour voir l'animation. Le GIF de la **figure 5-2** contient quatre images séparées, qui sont affichées à la suite les unes des autres pour produire l'animation.



Figure 5-2. Les images individuelles d'un GIF animé

JARGON

Le format JPEG (Joint Photographic Expert Group) est bien adapté aux photos et aux autres images comportant de nombreuses teintes ou degrés de luminosité.

Pour créer des GIF animés, vous aurez besoin d'un logiciel spécifique. Tous les logiciels graphiques ne permettent pas de les assembler, mais les meilleurs d'entre eux, comme Macromedia Fireworks, le permettent.

Le format JPEG

Le format JPEG (Joint Photography Experts Group) est tout particulièrement adapté aux photographies, aux extraits de films et à toutes les images qui comportent de nombreuses teintes et degrés de luminosité. Contrairement aux GIF et aux PNG, les images JPEG ne possèdent pas de palette de couleur intégrée. Elles utilisent le même ensemble de couleur que celui de l'ordinateur de vos visiteurs, ce qui leur permet d'en afficher jusqu'à 16 millions.

Comme les JPEG n'ont pas de palette intégrée, vous ne pouvez pas définir de couleur transparente. De plus, contrairement aux GIF, il n'est pas possible de créer des JPEG animés.

Le format PNG

Le format PNG (Portable Network Graphics) a été conçu à l'origine comme une alternative au format propriétaire GIF, appartenant à CompuServe. Entre temps, les brevets sur le format GIF ont expiré, et avec eux a disparu la principale motivation pour utiliser le format PNG à la place de GIF pour le web.

Les PNG sont très semblables aux GIF (bien qu'ils aient tendance à être plus légers, ce qui est un avantage certain). Ils possèdent une palette intégrée de 256 couleurs et sont donc plus adaptés aux images possédant de grandes surfaces unies. Utilisez ce format pour le même type d'image que pour le format GIF, excepté pour les animations, qui ne sont pas supportées.

EN COULISSES

Il existe deux variantes principales du format PNG. Le PNG 8-bit (ou PNG-8) est le format le plus répandu sur le web et celui qui est traité dans ce chapitre. Le PNG 24-bit (ou PNG-24) supporte plusieurs millions de couleurs, ce qui le rend apte à représenter des photographies ; cependant les images PNG-24 sont en général plus lourdes que les JPEG.

Le format PNG permet aussi de gérer de la transparence, mais de manière beaucoup plus évoluée que GIF. Dans un GIF transparent, il y a un niveau de transparence pour une seule couleur, et les pixels sont donc soit complètement transparents, soit complètement opaques. En revanche, les PNG transparents supportent à la fois une couleur transparente unique comme le GIF, mais aussi un *canal alpha*, qui autorise plusieurs degrés de transparence et qui s'applique à toutes les couleurs et non pas juste une. Votre image peut par exemple être opaque à 50 %, c'est-à-dire qu'elle ne sera qu'à moitié transparente et donc partiellement visible à l'écran (voir *figure 5-3*). Dans Macromedia Fireworks ou d'autres logiciels, vous pouvez changer le canal alpha d'un PNG transparent de 0 % (complètement transparent) à 100 % (complètement opaque).

Malheureusement, les images PNG utilisant un canal alpha apparaissent comme des images normales sans transparence dans Internet Explorer, ce qui limite encore l'intérêt de ce format. Si vous voulez utiliser des PNG transparents, choisissez la variante avec une seule couleur transparente, qui sera affichée correctement par Internet Explorer.



Figure 5-3. Cette image PNG est transparente à 50 %

ASTUCE

Macromedia Fireworks utilise le PNG comme format par défaut quand vous enregistrez une image. Si vous utilisez Fireworks pour créer vos images, vous devez faire attention au type de fichier PNG que vous publiez sur votre site. Vous devez publier le PNG final, optimisé pour le web, que vous obtenez en exportant l'image, et non pas le PNG de production qui sert à enregistrer votre travail en conservant les calques. Pour éviter d'avoir à vous poser la question, utilisez simplement le format GIF pour vos images web et réservez le format PNG pour vos fichiers de production.

JARGON

Le canal alpha d'un fichier PNG transparent permet d'ajuster précisément son opacité.

L'optimisation web

Sur le web, les images légères – dont le fichier consomme peu d'espace disque – se téléchargent plus rapidement que les images lourdes. C'est l'une des choses toujours vraie pour le web. Ainsi, si vous diminuez la charge de vos images, vous augmentez les performances de votre site. En même temps, les images légères contiennent moins d'information que les images lourdes : elles ont plus de risque d'être de mauvaise qualité, ce qui n'est pas souhaitable. Vos images doivent avoir une apparence correcte. Mais elles doivent aussi être rapide à télécharger. L'opération consistant à chercher un compromis entre ces caractéristiques s'appelle *l'optimisation web*. Pour chacune des images que vous comptez utiliser, il s'agit d'obtenir le fichier le plus léger possible, tout en préservant la qualité.

JARGON

L'optimisation web consiste à essayer d'obtenir un fichier d'image le plus léger possible tout en préservant sa qualité.

EN COULISSES

Ce n'est pas seulement le poids des images qui ralentit le chargement d'une page web, c'est aussi le nombre d'images individuelles qu'elle comporte. Ainsi, une page avec une seule image de 100 Ko se téléchargera plus vite qu'une page avec dix images différentes de 10 Ko. La raison est simple : plus il y a d'images, plus il faudra envoyer de requêtes au serveur, ce qui implique un délai accru.

Sur la majorité des sites, on ne remarquera pas la différence, sauf en cas de surcharge du serveur. Vos visiteurs étant sensibles à l'esthétique de votre site, il ne faut donc pas non plus abandonner toutes les images pour gagner en rapidité. Essayez en revanche de justifier vos images : si l'une d'elle n'apporte rien de particulier à votre page, ne la gardez pas inutilement.

Optimisation de la résolution

La *résolution* est la densité de pixels d'une image, c'est-à-dire la quantité de pixels qui apparaît dans une zone donnée, exprimée habituellement en pixels par pouce (ppi pour *pixels per inch*). Si on augmente la résolution, on permet de mettre plus de pixels dans le même espace et on obtient une image plus nette, avec plus de détails. C'est la densité des pixels qui explique que les images en haute résolution ont plus de piqué que celles en basse résolution.

Un plus grand nombre de pixels par pouce augmente la quantité d'informations visuelles, mais aussi la taille du fichier. En effet, le poids d'une image raster est directement lié au nombre de pixels qu'il contient. Si vous ajoutez des pixels, vous alourdissez le fichier ; si vous en enlevez, vous l'allégez.

Heureusement, les images que vous utiliserez sur votre site n'ont pas des besoins très élevés en terme de résolution. Les images web sont conçues pour être affichées sur un écran, et même les moniteurs les plus onéreux ont une résolution faible en général. La résolution typique d'un moniteur Windows est 96 ppi. Celle d'un moniteur Mac est même inférieure : 72 ppi. Par comparaison, il faut une résolution comprise entre 300 et 600 ppi pour imprimer une image de bonne qualité. Si vous possédez un appareil photo numérique, il prend probablement des photos dans cet intervalle de résolution.

JARGON

La résolution est la densité de pixels d'une image. Dans le web, l'unité de mesure habituelle pour la résolution est le nombre de pixels par pouce (ppi).

La première et la meilleure chose à faire pour optimiser vos images pour le web est de réduire leur résolution à 72 ppi. Les développeurs web ont adopté cette valeur comme le standard universel pour les images web. C'est l'une des rares conventions sur laquelle tout le monde est d'accord. La raison pour laquelle on a choisi 72 plutôt que 96 est parce que la plupart d'entre nous travaille sur Mac. Une image à 72 ppi s'affiche correctement sur un écran Windows, même si la résolution Microsoft est supérieure. Plus important encore, une résolution de 72 ppi signifie qu'il y a moins de pixels qu'avec 96 ppi et que les images à 72 ppi sont plus légères.

En pratique, une image haute résolution a exactement le même aspect à l'écran qu'une image à 72 ppi optimisée pour le web. Vous ne perdez rien (ou quasiment rien) en qualité lorsque vous diminuez la résolution et pourtant vous réduisez considérablement la taille du fichier. C'est une opération gagnante sur tous les fronts. Une photo numérique de 1 Mo ne pèse soudain plus que 40 ou 50 Ko, tout en restant parfaitement nette, comme on le voit sur la *figure 5-4*. La résolution de la photo de gauche est 300 ppi, tandis que celle de droite est nettement inférieure, à 72 ppi, et pourtant, elles ont l'air tout à fait semblables à l'écran.



ASTUCE

Pour optimiser la résolution d'une image web dans Macromedia Fireworks, choisissez Modification > Document > Taille de l'image dans le menu principal ou cliquez sur le bouton Taille de l'image dans l'inspecteur de propriétés. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, tapez 72 dans le champ Résolution, choisissez Pixels/pouce dans le menu déroulant qui se trouve juste à côté, puis cliquez sur OK.

Figure 5-4. Comparaison entre les versions haute et basse résolution d'une image

Gardez cependant à l'esprit qu'en réduisant la résolution d'une photo de 300 ppi au standard web de 72 ppi, vous perdez plus des trois quarts des informations visuelles. Sur votre écran, vous ne voyez pas la différence parce que toute la résolution supplémentaire de la version à 300 ppi est gaspillée : rappelez-vous que votre moniteur ne monte pas au-delà de 72 ou 96 ppi. Mais si vous essayez d'imprimer la version 72 ppi, vous verrez immédiatement la différence. C'est pour cette raison que si vous essayez d'imprimer une image du web qui avait l'air parfaite à l'écran, vous obtenez un résultat flou sur papier.

C'est aussi pour cela que si vous diminuez la résolution d'une image pour le web, vous devriez enregistrer cette version sous un nom différent (voir la partie **Le nom des images**, plus loin dans ce chapitre) et conserver l'original dans un endroit sûr. Vous pourriez toujours avoir besoin par la suite de la version haute résolution.

ASTUCE

Si vous voulez que vos visiteurs puissent télécharger une version haute résolution de votre image pour l'imprimer (que ce soit un poster ou un transfert pour T-shirt), ne l'utilisez pas elle-même sur votre site. Utilisez une version optimisée pour le web et ajoutez un lien vers la version haute résolution. De cette manière, la page se chargera plus vite pour ceux qui ne veulent que la lire et ceux qui veulent vraiment télécharger la version haute résolution y auront accès aussi.

JARGON

Quand vous rééchantillonnez une image dans Dreamweaver, vous ajustez automatiquement et précisément sa résolution et sa taille pour votre site.

Si vous ne possédez pas de logiciel graphique, rien n'est perdu. Dreamweaver permet de *rééchantillonner* les images, c'est-à-dire d'ajuster leur résolution et leur taille, comme vous le verrez au **chapitre 15**.

Optimisation de la taille des images

Réduire les dimensions physiques des images à la taille exacte dont vous avez besoin est une autre méthode efficace pour faire perdre du poids à vos pages. Si une image est physiquement plus petite qu'une autre de même résolution, elle sera aussi plus légère parce qu'elle contient moins de pixels.

Quand vous placez une image sur une page web, vous spécifiez, entre autres, sa largeur et sa hauteur, mais rien ne vous empêche de mettre les valeurs que vous voulez. Vous pouvez ainsi réduire très facilement une image de 1 600 × 800 pixels en indiquant que sa largeur est 400 pixels et sa hauteur 200 pixels au lieu de leurs valeurs respectives de 1600 et 800. En pratique, vous aurez réduit votre image de 75 %. Le problème de cette approche est que vos images auront l'air plus petites sur votre page, mais ne le seront pas réellement. Le fichier d'image lui-même aura toujours la même largeur et la même hauteur ; c'est le navigateur qui affiche l'image en plus petit. Évidemment, ce fichier est toujours aussi lourd qu'avant que le navigateur réduise l'image à l'écran.

La meilleure marche à suivre est de déterminer exactement la largeur et la hauteur dont vous avez besoin pour chaque image, puis de les redimen-

sionner physiquement. Si vous connaissez cette information à l'avance, tout va pour le mieux. Ouvrez votre logiciel graphique et changez la taille de l'image. N'oubliez pas d'enregistrer la version réduite sous un autre nom que l'original pour pouvoir revenir à la version d'origine et éventuellement recréer une nouvelle version réduite si vos besoins changent.

ASTUCE

Pour redimensionner une image dans Macromedia Fireworks, choisissez Modification > Document > Taille de l'image dans le menu principal ou cliquez sur le bouton Taille de l'image dans l'inspecteur de propriétés. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, entrez de nouvelles valeurs pour la largeur et la hauteur. Si vous cochez l'option Contraindre les proportions, vous n'avez pas besoin de renseigner à la fois la largeur et la hauteur. Entrez l'un des deux, et l'autre sera ajusté en proportion automatiquement. Cliquez sur OK lorsque vous avez terminé.

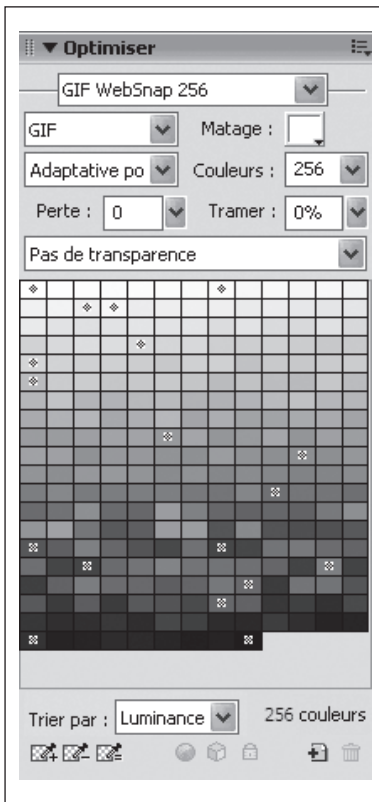


Figure 5-5. Examen de la palette d'un GIF

Si vous ne connaissez pas la taille exacte parce que vous n'avez pas encore construit votre site, ce n'est pas grave non plus. Ne faites rien pour le moment, et occupez-vous des dimensions quand vous placez l'image sur votre page. Mais une fois que vous connaissez ces dimensions, assurez-vous de rééchantillonner l'image en conséquence (voir *chapitre 15*).

Optimisation du nombre de couleurs

Dans les images GIF et PNG, chaque couleur de la palette contribue à alourdir le fichier final. Ainsi, si votre image est au format GIF ou PNG, vous pouvez modestement réduire le poids du fichier en réduisant le nombre de couleurs dans la palette. Vous aurez besoin de votre logiciel graphique pour cette opération (voir *figure 5-5*). Les outils intégrés de Dreamweaver ne permettent d'ajuster ce genre de détail.

ASTUCE

Dans Macromedia Fireworks, vous pouvez inspecter et modifier la palette des couleurs d'un GIF ou d'un PNG dans le panneau Optimiser.

Pensez cependant qu'en supprimant des couleurs, vous affectez aussi la qualité de votre image GIF ou PNG ; mais en règle générale, vous pouvez vous permettre d'en éliminer plusieurs avant de constater une différence.

Optimisation de la compression

Les images JPEG n'ont pas de palette intégrée, mais vous pouvez ajuster leur niveau de compression.

La *compression* est une méthode pour réduire le poids d'un fichier informatique. Il en existe deux types : la *compression non destructive*, qui conserve toutes les informations du fichier et tente simplement de les organiser de manière plus efficace, et la *compression destructive*, qui non seulement organise les données, mais en élimine aussi une partie, en essayant de le faire d'une manière imperceptible pour l'être humain.

La compression ne s'applique pas qu'aux images. Le format audio MP3 est lui aussi compressé. Étant plus léger, il est plus pratique à télécharger, mais les audiophiles exigeants entendent la différence entre un MP3 et son original non compressé.

Le format JPEG est destructif par nature, ce qui signifie que lorsque vous enregistrez une image au format JPEG, vous perdez automatiquement un peu en qualité. Dans les logiciels graphiques comme Fireworks et Photoshop, vous pouvez ajuster manuellement le niveau de compression et donc la quantité de données visuelles à éliminer. Plus vous compressez le fichier, plus sa taille diminue.

Dans la plupart des cas, on peut compresser assez fortement un fichier JPEG avant que la perte de qualité ne soit visible. L'astuce consiste à trouver le niveau de compression à partir duquel la qualité commence réellement à souffrir, puis à revenir légèrement en arrière. Comme vous pouvez le voir sur la **figure 5-6**, Fireworks a compressé cette image JPEG à un niveau assez important (qualité d'image 33/100), mais cela commence à se ressentir au niveau de la qualité.

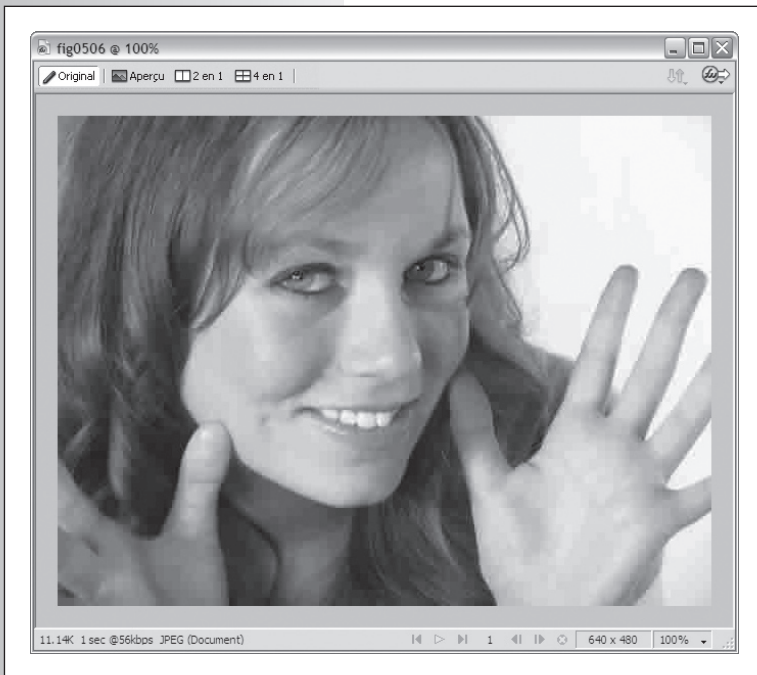


Figure 5-6. Une dégradation visible de la qualité apparaît aux niveaux de compression élevés

ASTUCE

Quand vous travaillez en JPEG, repérez le curseur de qualité dans votre logiciel graphique. C'est lui qui définit le niveau de compression de l'image. Dans Macromedia Fireworks, on le trouve dans le panneau Optimiser.

Le nom des images

Quand vous enregistrez des images sur votre ordinateur, vous préférez utiliser des noms longs et descriptifs, comme « Pierre et Gilles étudient la météorite, mai 2013 ». Pour votre usage personnel, ce type de nom est tout à fait adapté, mais pour le web, il faut choisir quelque chose de plus compact. Voici quelques suggestions :

Ajoutez toujours une extension standard

L'extension correspond aux lettres que l'on ajoute à la fin d'un nom de fichier, juste après le point (.). Pour les images, l'extension indique au navigateur de type il s'agit. Pour les JPEG, on utilise *.jpg* ou *.jpeg* ; pour les GIF, *.gif* ; pour les PNG, *.png*. Les bons logiciels graphiques ajoutent automatiquement l'extension correcte à la fin de vos fichiers.

N'utilisez que des caractères alphanumériques

N'utilisez pas de ponctuation ou d'autre marque typographique dans vos noms de fichiers. Utilisez uniquement des lettres sans accent et des chiffres. À la place des espaces, utilisez le caractère de soulignement (`_`) ou un trait d'union (`-`).

Essayez de ne pas dépasser huit caractères (sans compter l'extension)

Si vous voulez vraiment imiter un développeur web de la vieille époque, essayez de ne pas dépasser huit caractères pour vos noms de fichier, sans compter l'extension. Les anciens logiciels ou anciennes machines sont limités à ces huit caractères. Les nouveaux systèmes ne sont pas aussi pointilleux et vous ne devriez pas avoir de problème si vous les dépassez.

Utilisez des noms compréhensibles si possible

Pourquoi opter pour *flr.jpg* si vous pouvez choisir *fleur.jpg* ? Les noms compréhensibles sont plus simples et plus propres.

ASTUCE

Il y a au moins deux avantages annexes à utiliser des noms compréhensibles pour vos images. D'abord, vos images apparaîtront dans les résultats des moteurs de recherche. Ensuite, vos images incluent d'office un équivalent texte (mais n'oubliez pas le véritable texte alternatif ; voir **chapitre 15**).

Utilisez des préfixes pour les images d'un même ensemble

Lorsque vous construisez votre site, vous placerez toutes les images de toutes les pages dans un seul dossier. Comme vous pouvez l'imaginer, ce dossier va rapidement être encombré et ce sera pas forcément une partie de plaisir de retrouver une image particulière au milieu de cinq ou six cents fichiers. Pour vous faciliter la tâche, essayez d'ajouter un préfixe aux images qui vont ensemble. Par

exemple, vous pourriez décider que toutes les images de produits commencent par *prod_* ou plus simplement *p_*. Ainsi, quand vous regardez le contenu de votre dossier d'images dans Dreamweaver, toutes les images *p_* sont regroupées dans la liste alphabétique des fichiers.

Utilisez des suffixes pour les différentes versions d'une même image

Si vous avez deux versions différentes de la même image – une vignette sur une page et une image en taille réelle sur une autre, ou un bouton dans l'état par défaut et dans l'état animé pour votre navigation principale – utilisez le même nom général pour les deux images, mais ajoutez un suffixe court à l'un ou aux deux pour marquer leur différence. Les noms *fleur_pt.jpg* et *fleur_gd.jpg* vous indiquent exactement ce que vous avez besoin de savoir quand vous parcourez le contenu de votre dossier d'images. Pour les images animées ou rollovers, ajoutez par exemple le suffixe *_ro*. Enregistrez l'image de l'état par défaut sous le nom *bouton.gif* et l'état animé sous le nom *bouton_ro.gif*.

La maquette taille réelle

La *maquette taille réelle* est un schéma à l'échelle de la mise en page de votre site. Dessinez cette maquette dans votre logiciel graphique, enregistrez-la et gardez-la de côté. Au moment de la construction visuelle de votre site, vous afficherez votre maquette dans votre document Dreamweaver grâce au mode « tracé de l'image » et vous dessinerez votre interface par dessus.

Cette étape n'est pas obligatoire. Si vous n'avez pas de logiciel graphique ou que vous n'avez pas envie de vous embêter avec une maquette, vous pouvez très bien commencer sans, directement dans Dreamweaver. Cependant, c'est presque toujours un avantage d'avoir dessiné une maquette taille réelle au préalable.

À la fin du **chapitre 4**, vous avez attribué des mesures en pixels pour les largeurs et les hauteurs des zones de votre croquis de mise en page. La plupart de ces mesures n'étaient certainement que des approximations, puisque vous travailliez dans l'abstrait, avec des rectangles vides. La maquette taille réelle est la première étape pour finaliser ces mesures. Vous pouvez voir immédiatement à quoi ressemble une zone de navigation de 100 pixels de large par rapport au reste de l'interface et si cette zone vous semble trop étroite, vous pouvez l'agrandir.

C'est aussi l'occasion de commencer à remplir les zones de votre maquette avec du contenu. Vous pouvez concevoir le bandeau de votre page et le relier à la zone de navigation que vous avez imaginé sur la gauche de l'écran. Vous pouvez taper du texte d'exemple dans la zone de contenu principal. Vous pouvez essayer différents thèmes de couleurs. Expérimentez autant vous en avez envie et enregistrez lorsque vous êtes satisfait du résultat. Pour peu que vous fassiez votre mise en page dans Dreamweaver en respectant les dimensions de votre maquette taille réelle – ce qui sera très facile, puisque vous dessinerez par dessus –, il n'y a aucune raison pour que votre création finale ne ressemble pas à votre ébauche. Vous

JARGON

La maquette taille réelle est un schéma à l'échelle de votre mise en page, qui vous servira dans Dreamweaver.

n'avez même pas besoin de redessiner les éléments graphiques : exportez-les simplement à partir de la maquette.

Voici comment créer une maquette taille réelle :

1. Reprenez votre croquis du **chapitre 4**, et ouvrez un nouveau document dans votre logiciel graphique favori.
2. Commencez par faire correspondre la taille de votre document à celle de la fenêtre du navigateur. Votre maquette doit être à l'échelle, assurez-vous donc que la largeur du document est correcte. Reportez-vous à la largeur de page que vous avez choisie pour votre croquis au **chapitre 4**. (Si vous envisagez de créer une mise en page liquide, utilisez la largeur de page sur laquelle vous avez initialement basé votre interface.) La hauteur n'est pas très importante ici, puisque la hauteur de votre zone de contenu principal est variable – elle change de page en page, en fonction du contenu. Créez un document plus haut que le pli de la page d'environ cent pixels. Vous pouvez dessiner une ligne pour représenter ce pli. Pour des raisons pratiques, vous pouvez aussi annoter les zones avec leur description et leurs dimensions.

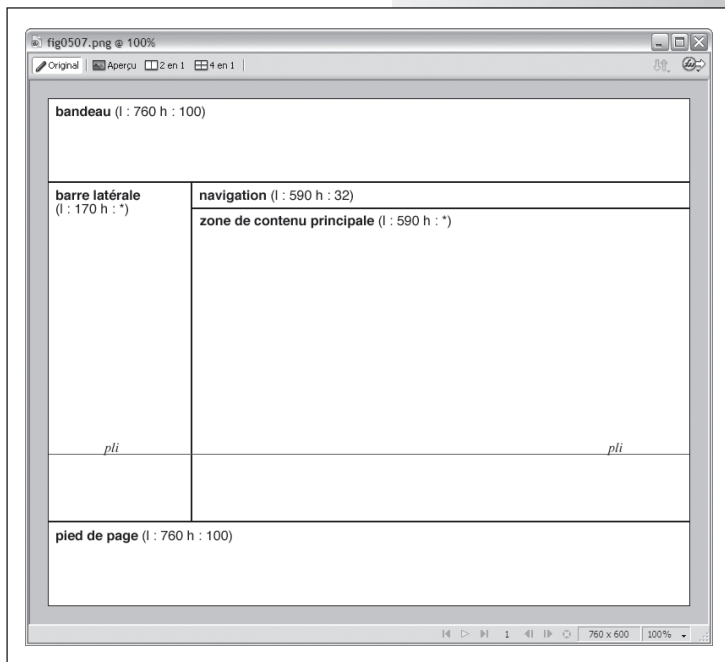


Figure 5-7. Un exemple de maquette taille réelle

ASTUCE

Pour redimensionner le document dans Macromedia Fireworks, choisissez Modification > Document > Taille du document dans le menu principal ou cliquez sur le bouton Taille du document dans l'inspecteur de propriétés. Entrez la largeur et la hauteur de votre page dans les champs appropriés de la boîte de dialogue, puis cliquez sur OK.

3. Maintenant, dessinez des rectangles pour chaque zone de votre interface, en respectant les largeurs et les hauteurs que vous aviez indiquées dans votre schéma. Si vous les aviez mal évaluées, n'hésitez pas à les ajuster selon vos besoins.

Quand vous avez terminé, votre document doit ressembler à celui de la **figure 5-7**. C'est tout ce dont vous avez besoin pour une maquette taille réelle, vous pouvez donc vous arrêter là. Enregistrez votre fichier au format GIF, JPEG ou PNG et vous aurez fini. Mais si vous vous sentez inspiré, essayez de remplir votre maquette avec des éléments graphiques, comme sur la **figure 5-8**. Plus loin vous irez maintenant, moins vous aurez de travail par la suite.

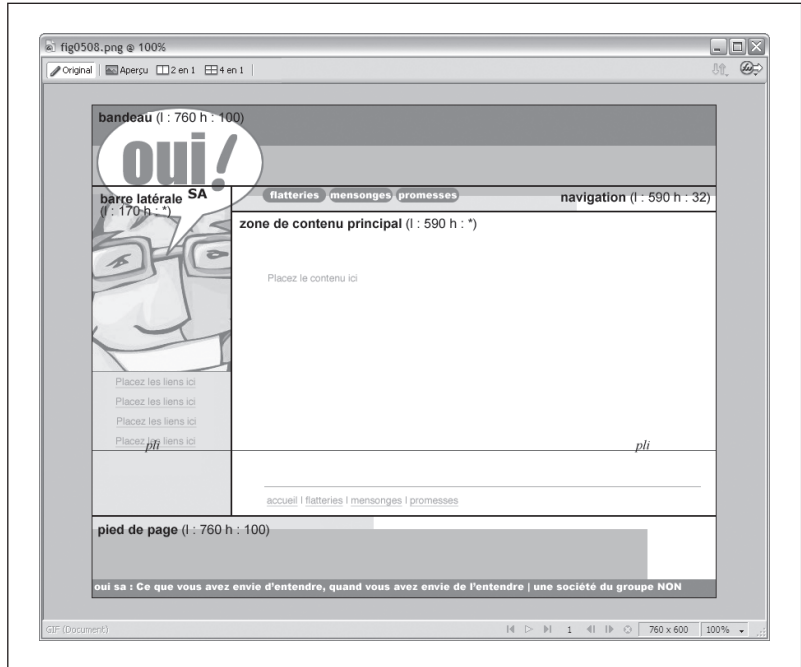


Figure 5-8. Donnez vie à votre maquette en ajoutant des éléments graphiques et du contenu d'exemple.

ASTUCE

Les éléments graphiques que vous essayez de placer sur votre maquette ne sont pas forcément perdus. Vous pouvez les réutiliser sur votre site. Pour cela, exportez les zones souhaitées sous forme d'images séparées. Vous pourrez ensuite placer ces images dans votre document Dreamweaver si vous le voulez.

Si vous utilisez Macromedia Fireworks, sélectionnez le rectangle que vous voulez exporter. Cliquez avec le bouton droit de la souris, puis choisissez Insérer découpe rectangulaire dans le menu contextuel. Fireworks ajoute une découpe rectangulaire identique, dans le Calque Web. Cliquez encore une fois avec le bouton droit de la souris, et choisissez Exporter la découpe sélectionnée. Vous disposez maintenant d'une image prête pour le web, à la taille adéquate pour votre mise en page.