

Outils de développement multimédia

Mr Luis Pires & Mr Hmida MAKLOUF & Celine Joiron

Université Virtuelle de Tunis

2007

Sommaire

1. Description générale de l'environnement de travail
2. La fenêtre principale et la barre de menus
3. La barre d'outils et le panneau d'objets
4. L'inspecteur de propriétés
5. Les différentes palettes (ou panneaux)
6. Aperçu de l'interface Dreamweaver

Exercices

1. Ouverture
2. Définition des propriétés du document

Exercices

1. Insertion d'un tableau
2. Insertion et mise en forme de texte
3. Insertion d'une image
4. Insertion d'un lien hypertexte
5. Insertion d'éléments multimédias
6. Insertion d'éléments de formulaire
7. Insertion d'un calque
8. Insertion de comportements, de scripts
9. Les cadres (frames)
10. Les styles
11. Le panneau scénarios

Exercices

1. Type de l'ordinateur de l'internaute
2. Performances de l'ordinateur
3. Type de connexion
4. Système d'exploitation utilisé
5. Type de navigateur web
6. Version du navigateur
7. Aspect, résolution, format d'affichage, nombre de couleurs, taille des polices
8. Ergonomie et accessibilité

Exercices

I - Introduction

Dreamweaver est un éditeur HTML professionnel de conception visuelle de sites et de pages web. Il donne la possibilité de travailler directement sur le code source HTML ou en édition, graphiquement. Ce logiciel est d'une utilisation très intuitive si bien que la prise en main est extrêmement rapide.

Dreamweaver possède plusieurs avantages par rapport à d'autres éditeurs HTML, en voici quelques uns :

- importation de pages web sans en modifier le code
- fonctions de nettoyage et de reformatage de code HTML totalement paramétrables
- Possibilité de régler et fixer le niveau de compatibilité des pages web avec les différentes versions de navigateurs présentes sur le marché.
- Intégration de nombreux outils ainsi que de fonctions approfondies relativement aux styles (HTML, CSS), au JavaScript, XML, etc...)
- Edition de scripts en ASP (ou PHP après installation d'un « plugin »)
- Facilité d'intégration et de manipulation des objets présents dans le document (à la souris)
- Accès rapide aux paramètres des différents éléments de la page web
- possibilité de création de documents web modèles

Dreamweaver est avant tout un logiciel qui donne la possibilité de mettre en forme graphiquement une page web de façon relativement rapide. On peut pour cela manipuler les objets directement à la souris et les paramétrer avec aisance. On peut donc très bien utiliser ce logiciel sans avoir à écrire une seule ligne de code. On peut aussi y intégrer des animations (Flash, Shockwave).

Le logiciel Dreamweaver est totalement personnalisable. On peut ainsi placer les différents éléments du logiciel à sa convenance (barre d'outils, palettes spéciales, inspecteur de propriétés, type d'éditeur : code et/ou création).

II - Découverte de l'environnement de travail et prise en main

- 1- Description générale de l'environnement de travail
 - 2- La fenêtre principale et la barre de menus
 - 3- La barre d'outils et le panneau d'objets
 - 4- L'inspecteur de propriétés
 - 5- Les différentes palettes (ou panneaux)
 - 6- Aperçu de l'interface Dreamweaver
-

1 - Description générale de l'environnement de travail

L'interface est composée de la fenêtre du document, la barre de menus, la barre d'outils, du panneau d'objets, de l'inspecteur de propriétés ainsi que de diverses palettes (ou panneaux) permettant notamment de traiter calques, cadres, styles, comportements etc...

II - Découverte de l'environnement de travail et prise en main

- 1- Description générale de l'environnement de travail
 - 2- La fenêtre principale et la barre de menus
 - 3- La barre d'outils et le panneau d'objets
 - 4- L'inspecteur de propriétés
 - 5- Les différentes palettes (ou panneaux)
 - 6- Aperçu de l'interface Dreamweaver
-

2 - La fenêtre principale et la barre de menus

C'est dans cette fenêtre que l'on manipule directement le document web en production. Il est possible de travailler en mode « création » et/ou en mode « explorateur de code ». On peut ainsi intégrer et modifier les différents objets (images, tableaux, calques, animations, etc...) qui vont constituer la page web. La barre de menus regroupe les différentes fonctions du logiciel classées par catégories, de sorte que leur accès est très intuitif.

II - Découverte de l'environnement de travail et prise en main

- 1- Description générale de l'environnement de travail
 - 2- La fenêtre principale et la barre de menus
 - 3- La barre d'outils et le panneau d'objets
 - 4- L'inspecteur de propriétés
 - 5- Les différentes palettes (ou panneaux)
 - 6- Aperçu de l'interface Dreamweaver
-

3 - La barre d'outils et le panneau d'objets

La barre d'outils regroupe toutes les fonctionnalités permettant de configurer l'aperçu que l'on a du travail en cours de réalisation ; il est ainsi possible de paramétrer la fenêtre principale en se plaçant par exemple en mode éditeur de code source ou en mode éditeur graphique ; on peut par ailleurs régler toute sorte d'assistances visuelles (ou options d'affichage) logicielles pour la réalisation de la page web, en affichant par exemple les bordures des tableaux ou des cadres.

Le panneau d'objets, regroupe des objets pouvant être disposés dans une page web : images, tableaux, calques, animations Flash, Shockwave, Boutons... On insère alors ces objets dans la page web par un simple clic de souris sur les icônes correspondantes ou par un « Drag&Drop » de l'icône vers la fenêtre principale.

II - Découverte de l'environnement de travail et prise en main

- 1- Description générale de l'environnement de travail
 - 2- La fenêtre principale et la barre de menus
 - 3- La barre d'outils et le panneau d'objets
 - 4- L'inspecteur de propriétés
 - 5- Les différentes palettes (ou panneaux)
 - 6- Aperçu de l'interface Dreamweaver
-

4 - L'inspecteur de propriétés

L'inspecteur de propriétés permet d'accéder de façon très rapide aux paramètres relatifs à un objet sélectionné ou pointé dans la fenêtre principale. Toute modification de ces caractéristiques devient alors très aisée

II - Découverte de l'environnement de travail et prise en main

- 1- Description générale de l'environnement de travail
 - 2- La fenêtre principale et la barre de menus
 - 3- La barre d'outils et le panneau d'objets
 - 4- L'inspecteur de propriétés
 - 5- Les différentes palettes (ou panneaux)
 - 6- Aperçu de l'interface Dreamweaver
-

5 - Les différentes palettes (ou panneaux)

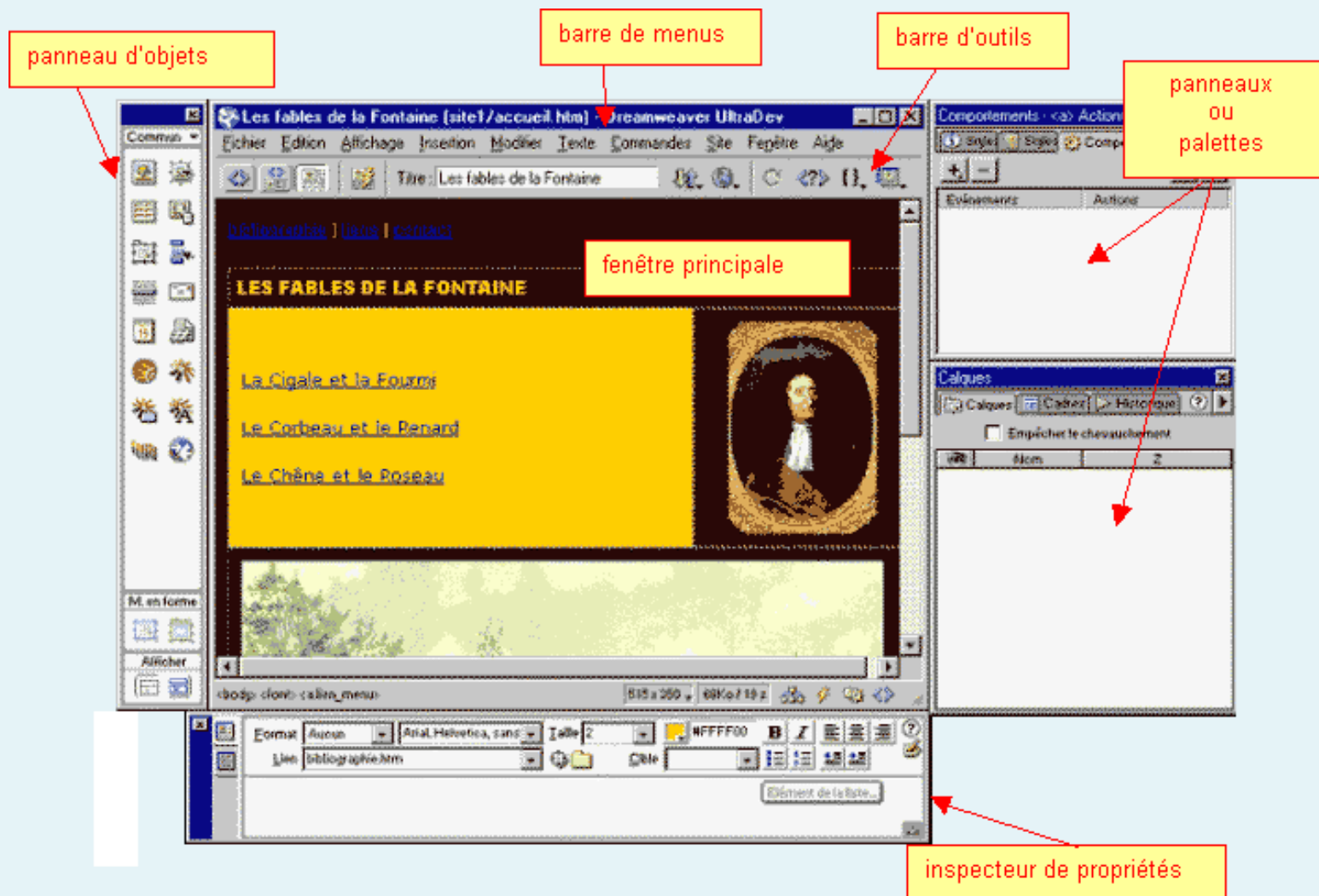
Les palettes assurent un contrôle sur un objet ou une fonctionnalité en particulier (par exemple, les calques, les cadres, les styles, les comportements, l'historique, etc...). Chaque palette peut contenir plusieurs de ces objets, accessibles séparément au moyen d'onglets.

II - Découverte de l'environnement de travail et prise en main

- 1- Description générale de l'environnement de travail
- 2- La fenêtre principale et la barre de menus
- 3- La barre d'outils et le panneau d'objets
- 4- L'inspecteur de propriétés
- 5- Les différentes palettes (ou panneaux)
- 6- Aperçu de l'interface Dreamweaver

6 - Aperçu de l'interface Dreamweaver

Voici une proposition concernant la disposition des différents éléments du logiciel. Cette façon de placer les panneaux permet notamment une plus grande ergonomie. Remarque : l'ensemble des panneaux peut être masqué/affiché en pressant la touche <F4>.



III – Ouverture et Configuration d'une nouvelle page web

1- Ouverture

2- La fenêtre principale et la barre de menus

1 - Ouverture

Pour ouvrir une nouvelle page web, il suffit d'aller dans le menu « Fichier » de la barre de menus et de choisir « Nouveau ».



Il est possible de concevoir un nouveau document web directement à partir d'un modèle pré-établi.






III – Ouverture et Configuration d'une nouvelle page web

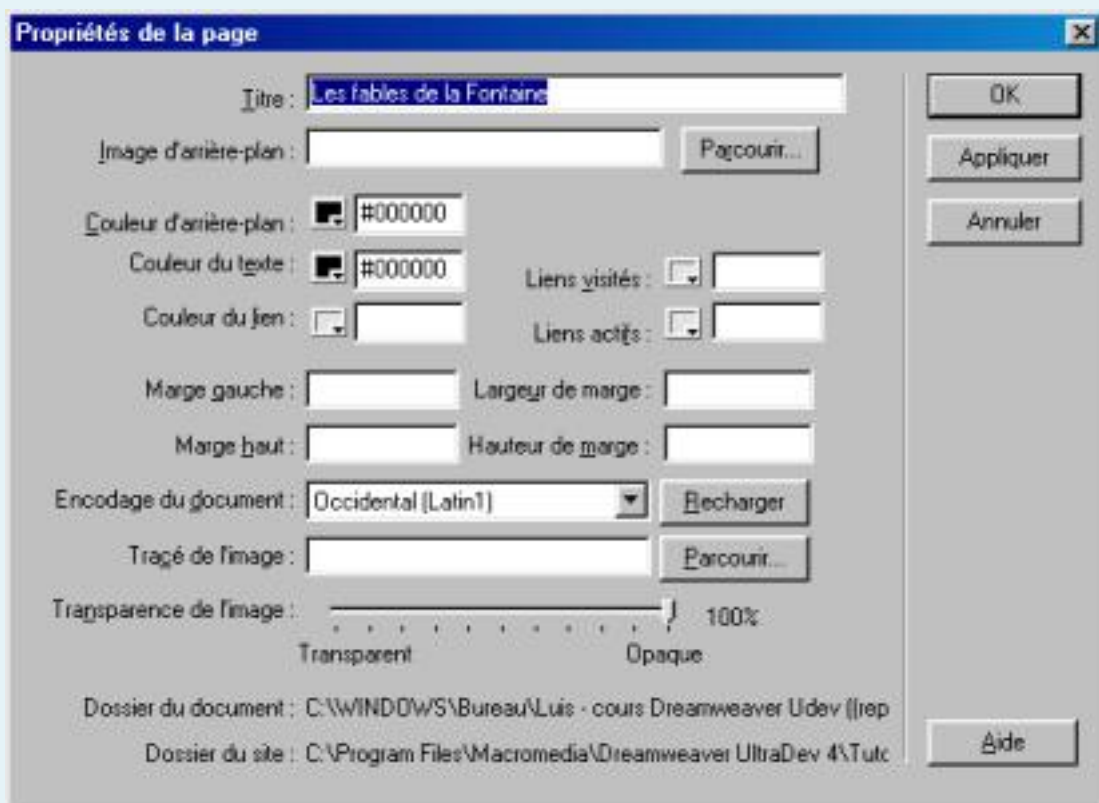
1- Ouverture

2- La fenêtre principale et la barre de menus

2 - Définition des propriétés du document

Les propriétés du document sont les suivantes :

-  le titre de la page web (qui figurera sur la barre de titre du navigateur web),
-  l'image et/ou la couleur de l'arrière-plan,
-  la couleur du texte de base et celle des liens hypertextes (il est très important de différencier la couleur des liens par rapport au texte normal. Il est possible de différencier la couleur des liens non visités, visités et actifs
-  les marges gauche et haute
-  Le type d'alphabet utilisé (norme d'encodage du document)

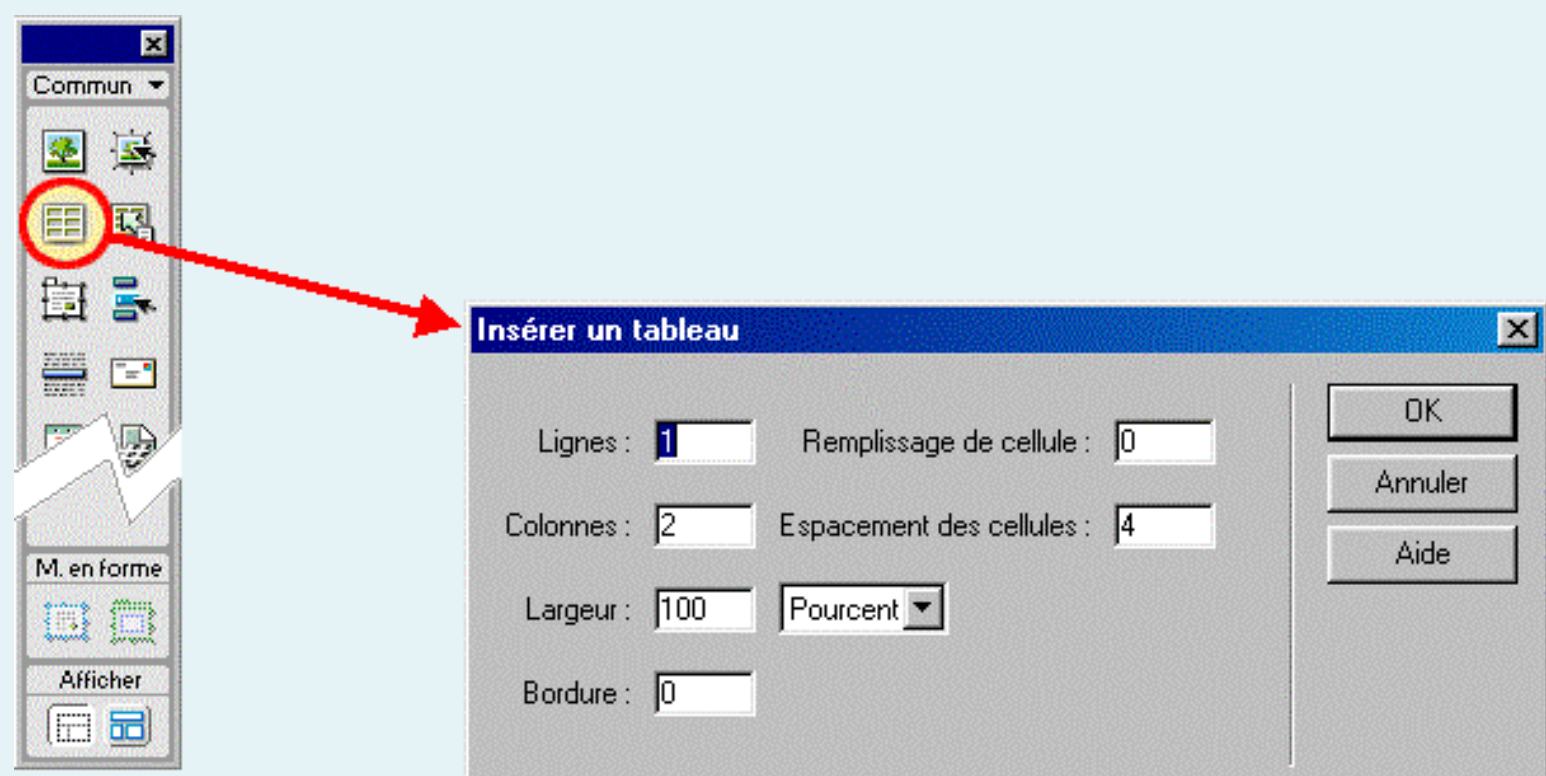


IV – Conception d'une page web

- 1- Insertion d'un tableau
- 2- Insertion et mise en forme de texte
- 3- Insertion d'une image
- 4- Insertion d'un lien hypertexte
- 5- Insertion d'éléments multimédias
- 6- Insertion d'éléments de formulaire
- 7- Insertion d'un calque
- 8- Insertion de comportements, de scripts
- 9- Les cadres (frames)
- 10- Les styles
- 11- Le panneau scénarios

Il s'agit à présent d'aborder la réalisation de la page web en ce qui concerne son contenu. Cela passe souvent par l'insertion de tableaux qui vont favoriser la mise en forme générale du document, ainsi que l'intégration des différents éléments constituant notre future page web, comme le texte, les images, les liens hypertextes, les animations, les calques, les comportements, les styles, etc....

1 - Insertion d'un tableau



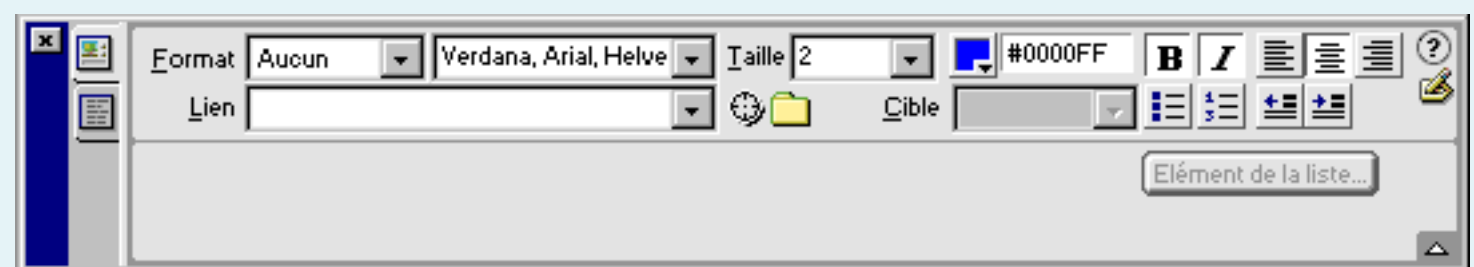
L'insertion d'un tableau s'obtient tout d'abord en cliquant sur l'icône correspondante du

IV – Conception d'une page web

- 1- Insertion d'un tableau
 - 2- Insertion et mise en forme de texte
 - 3- Insertion d'une image
 - 4- Insertion d'un lien hypertexte
 - 5- Insertion d'éléments multimédias
 - 6- Insertion d'éléments de formulaire
 - 7- Insertion d'un calque
 - 8- Insertion de comportements, de scripts
 - 9- Les cadres (frames)
 - 10- Les styles
 - 11- Le panneau scénarios
-

2 - Insertion et mise en forme de texte

On se place au préalable en « mode éditeur graphique » et comme avec un simple logiciel de traitement de textes, il suffit de taper le texte en question. La mise en forme de ce texte se fait en sélectionnant les blocs de texte et en leur appliquant les propriétés voulues au moyen de l'inspecteur de propriétés.



Les propriétés applicables à du texte sont les suivantes :

La **police** ; par exemple : « Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif" » ; Dreamweaver permet de définir des polices de remplacement au cas où l'ordinateur de l'utilisateur ne possède pas la polices requise.

La **taille** du texte ; on a un choix parmi des valeurs entre 1 et 7 ; la valeur 1 sous Dreamweaver correspond à une taille 8 sous Word, de même, la valeur 2 correspond à des caractères en taille 10 sous Word.

La **couleur** du texte ; le choix de la couleur se fait dans une palette couleur, mais il est possible de rentrer manuellement le code couleur RVB hexadécimal (ex :

#0000FF : c'est du bleu)

Et un certain nombre de paramètres de mise en forme (***gras, italique, alignement à gauche, droite ou centré***, ajout de ***puces, retraits***)

La définition d'un ***lien hypertexte*** + ***cible*** sur du texte (voir paragraphe « insertion d'un lien hypertexte »)

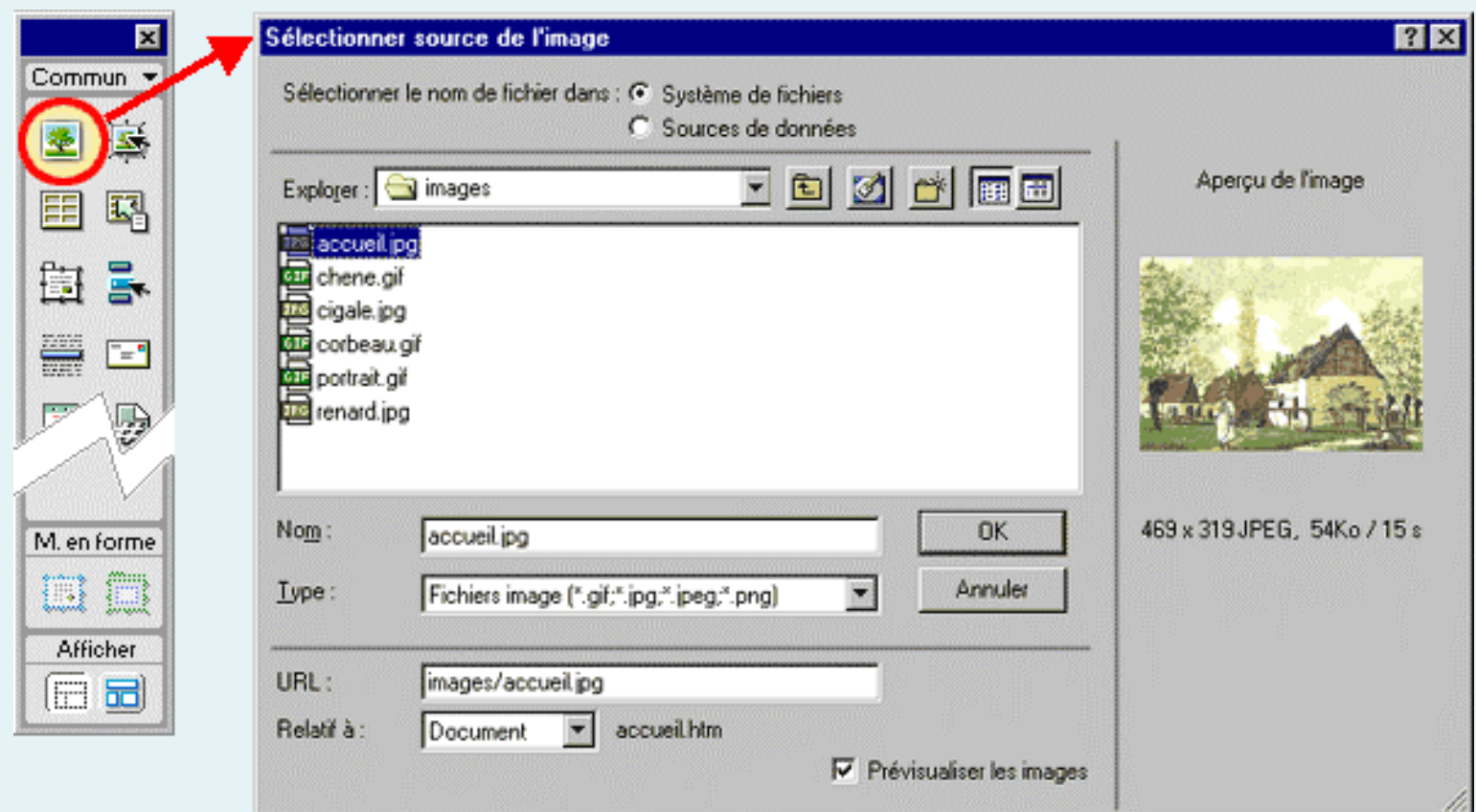
voici le code HTML résultant de l'application les propriétés (visibles dans l'inspecteur de code ci-dessus) au texte : « mon texte » :saisi dans Dreamweaver :

```
<div align="center"><i><b><font face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif"
size="2" color="#0000FF"> mon texte</font></b></i></div>
```

IV – Conception d'une page web

- 1- Insertion d'un tableau
- 2- Insertion et mise en forme de texte
- 3- Insertion d'une image
- 4- Insertion d'un lien hypertexte
- 5- Insertion d'éléments multimédias
- 6- Insertion d'éléments de formulaire
- 7- Insertion d'un calque
- 8- Insertion de comportements, de scripts
- 9- Les cadres (frames)
- 10- Les styles
- 11- Le panneau scénarios

3 - Insertion d'une image



L'insertion d'une image s'obtient en cliquant sur l'icône correspondante du panneau d'objets –une fenêtre s'ouvre-- puis en sélectionnant l'image voulue parmi la liste proposée ; un aperçu de cette image est disponible sur la droite de la fenêtre.

Le code source correspondant à l'insertion d'une image est le suivant :

```

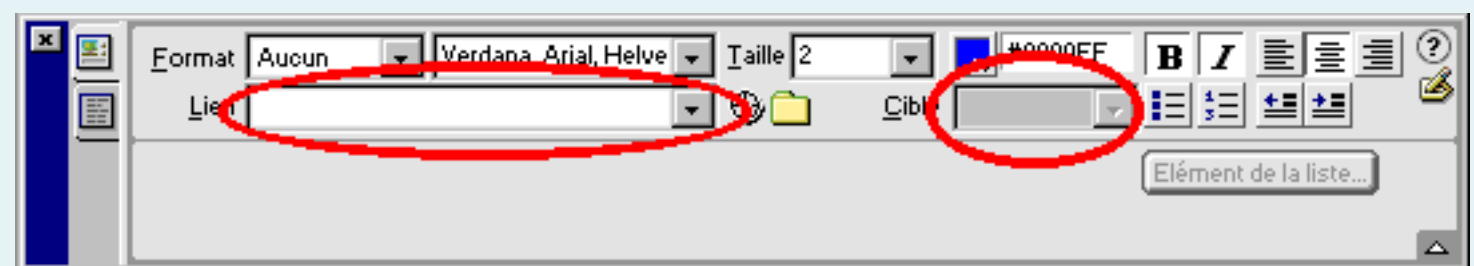
```

IV – Conception d'une page web

- 1- Insertion d'un tableau
 - 2- Insertion et mise en forme de texte
 - 3- Insertion d'une image
 - 4- Insertion d'un lien hypertexte
 - 5- Insertion d'éléments multimédias
 - 6- Insertion d'éléments de formulaire
 - 7- Insertion d'un calque
 - 8- Insertion de comportements, de scripts
 - 9- Les cadres (frames)
 - 10- Les styles
 - 11- Le panneau scénarios
-

4 - Insertion d'un lien hypertexte

Il est possible de créer un lien hypertexte sur du texte ou sur une image. Pour ce faire, il suffit de sélectionner le portion de texte ou l'image et de remplir les champs **lien** et **cible** dans l'inspecteur de code (la **cible** est facultative).



Le **lien** hypertexte peut être de deux types :

Absolu, exemple :

<http://www.u-picardie.fr/dep> ou <file:///C:/WINDOWS/Bureau/site/accueil/page.htm>

ce type de lien s'effectue par rapport à un emplacement bien précis, comme le serveur ou le disque dur de l'ordinateur. Si l'on déplace le serveur en question ou si l'on copie le dossier du site web sur un autre ordinateur tous les liens sont « cassés » et donc perdus.

Relatif, par exemple : [accueil/page.htm](#)

En cas de déplacement du dossier du site web, tous les liens relatifs vers des pages web contenues dans ce même dossier sont conservés

La **cible** peut prendre plusieurs valeurs :



1 - Lien sur une nouvelle fenêtre

2 - Lien sur le cadre ou fenêtre parent

3 - Lien sur le même cadre ou fenêtre

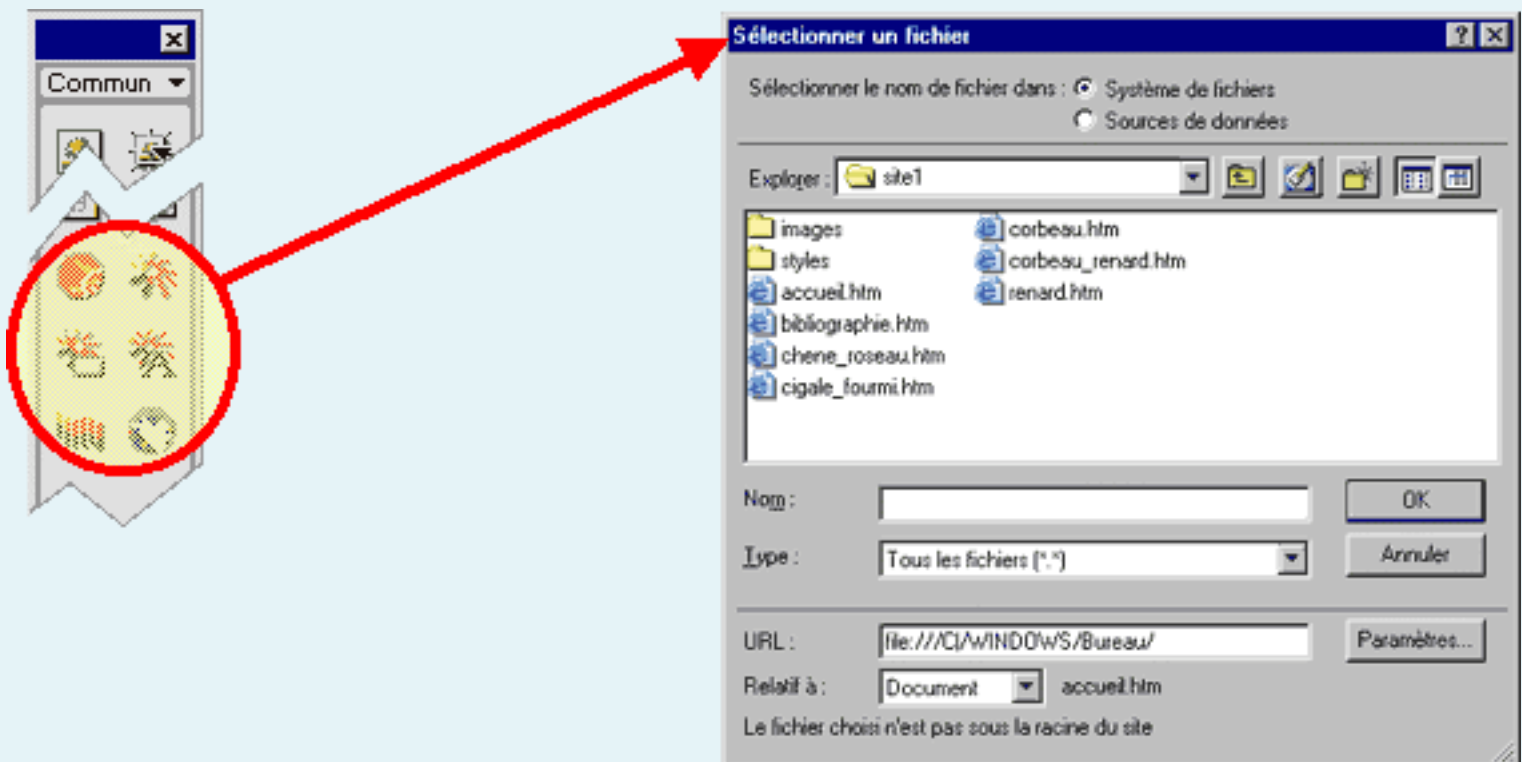
4 - Lien sur toute la fenêtre

`texte du lien`

IV – Conception d'une page web

- 1- Insertion d'un tableau
- 2- Insertion et mise en forme de texte
- 3- Insertion d'une image
- 4- Insertion d'un lien hypertexte
- 5- Insertion d'éléments multimédias
- 6- Insertion d'éléments de formulaire
- 7- Insertion d'un calque
- 8- Insertion de comportements, de scripts
- 9- Les cadres (frames)
- 10- Les styles
- 11- Le panneau scénarios

5 - Insertion d'éléments multimédias



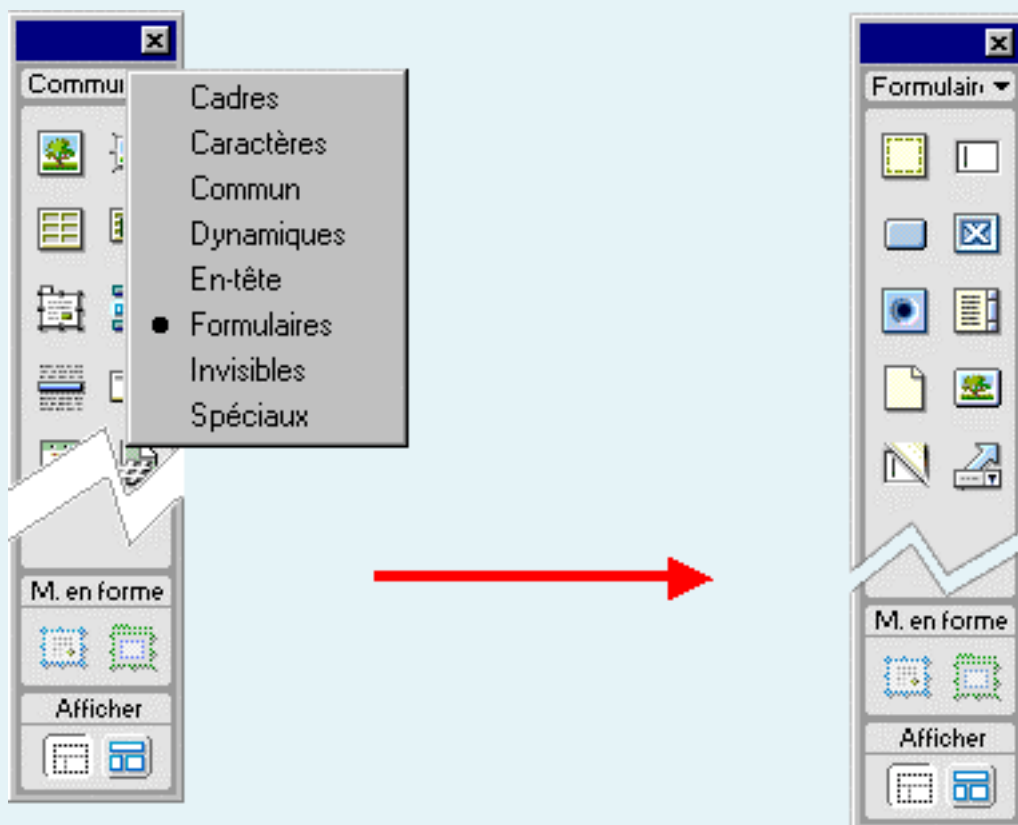
On peut insérer une animation Flash ou Shockwave, il faut pour cela cliquer sur l'icône voulue et sélectionner le fichier correspondant. On peut ensuite régler un certain nombre de paramètres liés à cette animation en agissant sur l'inspecteur de propriétés.

IV – Conception d'une page web

- 1- Insertion d'un tableau
- 2- Insertion et mise en forme de texte
- 3- Insertion d'une image
- 4- Insertion d'un lien hypertexte
- 5- Insertion d'éléments multimédias
- 6- Insertion d'éléments de formulaire
- 7- Insertion d'un calque
- 8- Insertion de comportements, de scripts
- 9- Les cadres (frames)
- 10- Les styles
- 11- Le panneau scénarios

6 - Insertion d'éléments de formulaire

Les différents éléments de formulaire sont disponibles en tant qu'objets dans le panneau d'objets, il faut cependant sélectionner l'option **formulaire**



Voici quelques éléments de formulaire accessibles via le panneau d'outils de **formulaire** :

1

2

3

4

5 choix 1 choix 2

1 - champ texte

2 - bouton

3 - liste déroulante

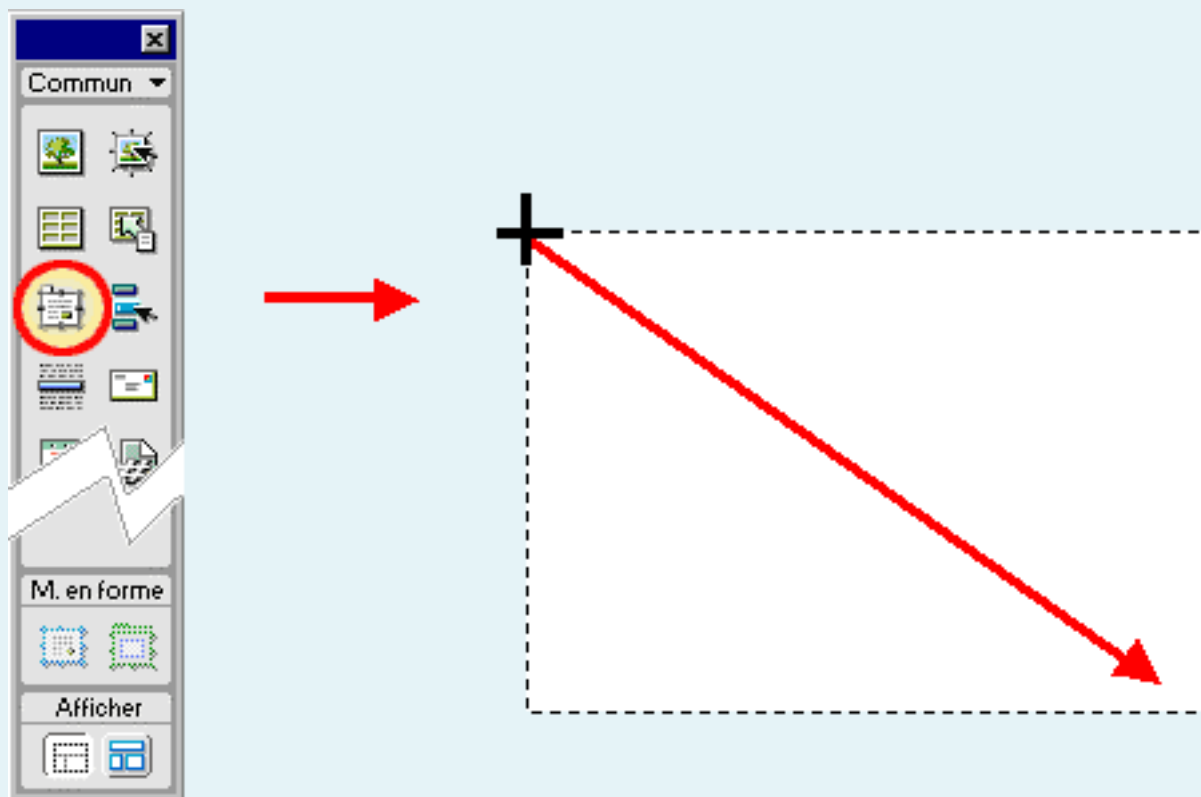
4 - case à cocher

5 - boutons radio

IV – Conception d'une page web

- 1- Insertion d'un tableau
 - 2- Insertion et mise en forme de texte
 - 3- Insertion d'une image
 - 4- Insertion d'un lien hypertexte
 - 5- Insertion d'éléments multimédias
 - 6- Insertion d'éléments de formulaire
 - 7- Insertion d'un calque
 - 8- Insertion de comportements, de scripts
 - 9- Les cadres (frames)
 - 10- Les styles
 - 11- Le panneau scénarios
-

7 - Insertion d'un calque



L'insertion d'un calque s'obtient en cliquant sur l'icône calque du panneau d'objets et en le dessinant directement à la souris dans la fenêtre principale (en mode création).

Un calque possède des propriétés qui peuvent aussi être modifiées à l'aide de l'inspecteur de propriétés ou directement à la souris dans la fenêtre principale. Ces

propriétés sont notamment :

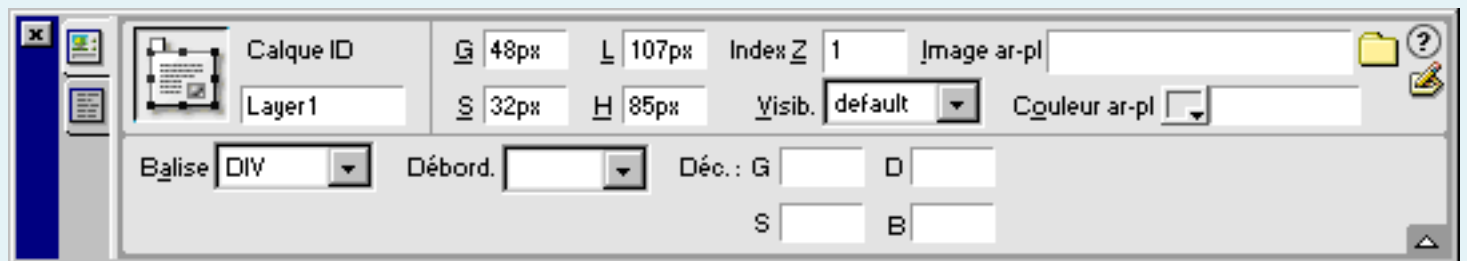
☉ la position du calque par rapport au coin supérieur gauche du navigateur (les champs **G** et **S** exprimé en pixels ou en pourcentage)

☉ les dimensions du calque **L** et **H** (en pixels ou pourcentage aussi)

☉ **index Z** qui est le niveau de superposition sur lequel se trouve le calque en cours

☉ éventuellement, une image d'arrière-plan et/ou une couleur d'arrière-plan

☉ son état de visibilité : **visible**, **invisible**, **par défaut**, ou **inherit** (hérite de la propriété de l'objet parent du calque)



IV – Conception d'une page web

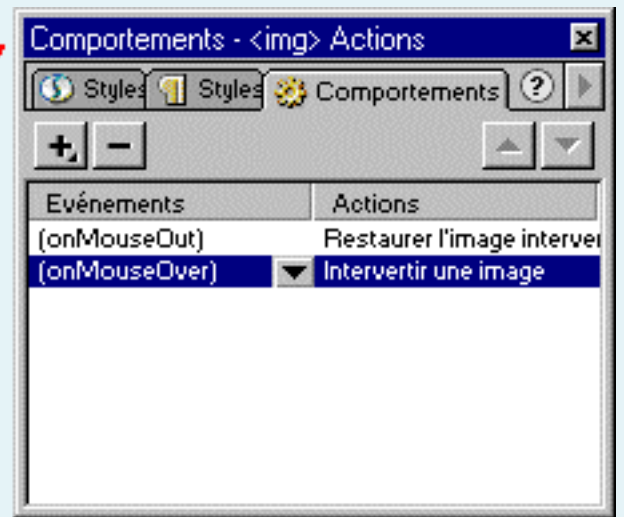
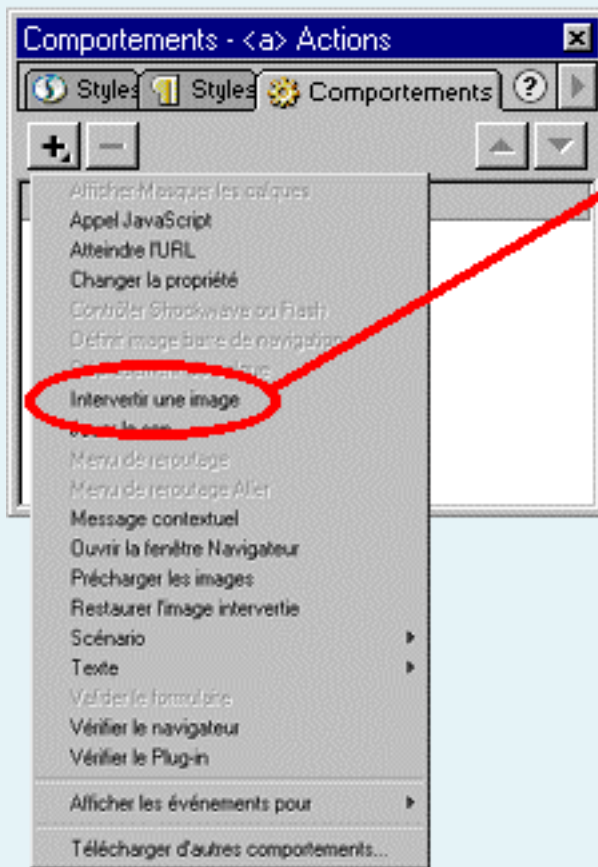
- 1- Insertion d'un tableau
 - 2- Insertion et mise en forme de texte
 - 3- Insertion d'une image
 - 4- Insertion d'un lien hypertexte
 - 5- Insertion d'éléments multimédias
 - 6- Insertion d'éléments de formulaire
 - 7- Insertion d'un calque
 - 8- Insertion de comportements, de scripts
 - 9- Les cadres (frames)
 - 10- Les styles
 - 11- Le panneau scénarios
-

8 - Insertion de comportements, de scripts

Un comportement s'applique sur des objets tels que du texte ou une image et consiste à exécuter, suite à un événement, une ou plusieurs tâches pré-rédigées en JavaScript.

Par exemple, un comportements peut être, l'ouverture d'une nouvelle fenêtre web ou même l'intervertissement d'une image...

Un événement est une action effectuée par l'utilisateur sur son navigateur. Cela peut être un simple mouvement de souris, le survol d'une zone de la page web, ou la frappe d'une touche donnée sur le clavier...



Dans l'exemple ci-contre, on a sélectionné une image et on a appliqué le comportement « **intervertir une image** ». Cette intervention s'opère sur l'événement « **onMouseOver** », c'est à dire lorsque l'utilisateur survole à la souris l'image en question dans son navigateur web.



Dreamweaver possède ainsi une multitude de comportements, c'est à dire de scripts pré-rédigés, et dont la compatibilité a été évaluée par les concepteurs du logiciel elle est signalée dans la rubrique « **Afficher les événements pour** ».

A noter que Dreamweaver autorise la modification de ces scripts précréés ainsi que l'intégration de nouveaux JavaScripts directement saisis par l'utilisateur.

IV – Conception d'une page web

- 1- Insertion d'un tableau
 - 2- Insertion et mise en forme de texte
 - 3- Insertion d'une image
 - 4- Insertion d'un lien hypertexte
 - 5- Insertion d'éléments multimédias
 - 6- Insertion d'éléments de formulaire
 - 7- Insertion d'un calque
 - 8- Insertion de comportements, de scripts
 - 9- Les cadres (frames)
 - 10- Les styles
 - 11- Le panneau scénarios
-

9 - Les cadres (frames)



Les frames se manipulent au moyen du panneau d'outils que l'on bascule au préalable en mode cadres. Ce panneau propose plusieurs modèles possibles pour une page web munie de cadres (par ex. avec le cadre principal à droite, à gauche, en bas, en haut, en bas à droite, etc...).

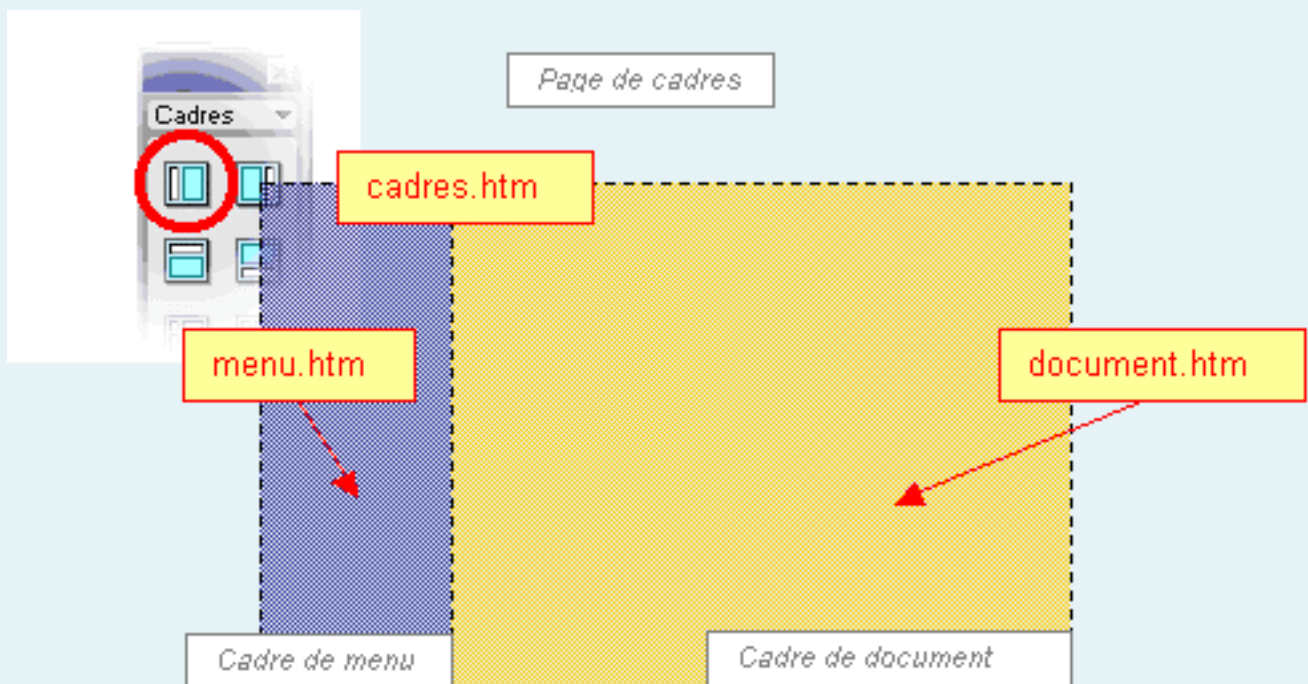
Prenons le cas où l'on choisi l'icône entourée d'un cercle rouge sur la figure ci-contre.

Cela correspond à un modèle qui s'adapte bien avec une page contenant un menu sur la gauche et un cadre principal sur la droite.

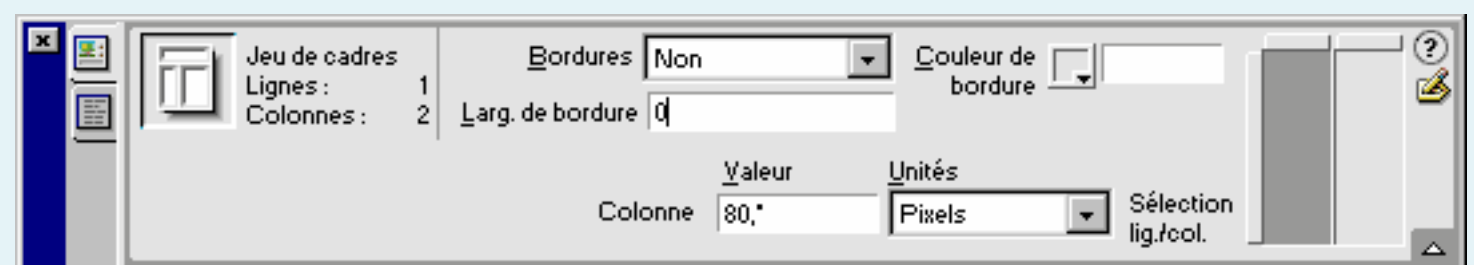
Le fait de cliquer sur cette icône va donc générer 3 fichiers web : un fichier qui va décrire la structure de notre modèle de page de cadres ; ce sera le fichier principal en quelque sorte.

Les deux autres fichiers, sont deux pages web correspondant à chacun des deux cadres.

D'une certaine façon, tout se passe comme si l'on avait deux pages web dans une même fenêtre de navigateur.



Les propriétés de la page de cadres, ainsi que celles de chaque cadre, peuvent être rectifiées par le biais de l'inspecteur de propriétés.

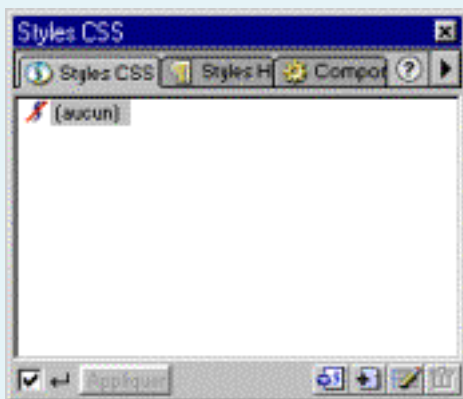


IV – Conception d'une page web

- 1- Insertion d'un tableau
 - 2- Insertion et mise en forme de texte
 - 3- Insertion d'une image
 - 4- Insertion d'un lien hypertexte
 - 5- Insertion d'éléments multimédias
 - 6- Insertion d'éléments de formulaire
 - 7- Insertion d'un calque
 - 8- Insertion de comportements, de scripts
 - 9- Les cadres (frames)
 - 10- Les styles
 - 11- Le panneau scénarios
-

10 - Les styles

Les styles peuvent être modifiés directement



▶ au moyen des balises standard HTML

Ou

▶ au moyen de styles appliqués dans la page web ou à l'aide de feuilles de style « CSS » externes

CSS = **C**ascading **S**tyle **S**heet c.àd. feuille de style en cascade

Les styles peuvent être définis dans le document directement ou dans une feuille de style externe (fichier) : une même feuille de style peut être attachée à plusieurs pages web

Le formatage manuel de texte HTML et les styles HTML appliquent une mise en forme en utilisant des balises HTML standard, et sont reconnus par tous les navigateurs web

Les styles CSS définissent une mise en forme pour tout le texte appartenant à une classe particulière ou redéfinissent le format d'une balise spécifique. Les styles CSS ne sont pas reconnus par tous les navigateurs.

IV – Conception d'une page web

- 1- Insertion d'un tableau
 - 2- Insertion et mise en forme de texte
 - 3- Insertion d'une image
 - 4- Insertion d'un lien hypertexte
 - 5- Insertion d'éléments multimédias
 - 6- Insertion d'éléments de formulaire
 - 7- Insertion d'un calque
 - 8- Insertion de comportements, de scripts
 - 9- Les cadres (frames)
 - 10- Les styles
 - 11- Le panneau scénarios
-

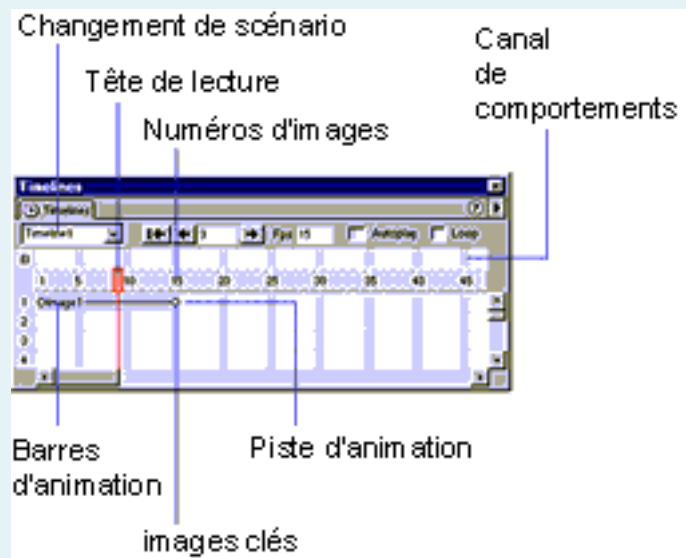
11 - Le panneau scénarios

Le panneau Scénarios permet de contrôler les propriétés des calques et des images dans le temps. Pour afficher ce panneau il suffit d'aller dans le menu **Fenêtre > Autres > Scénarios** .

On constate une certaine analogie du scénario de Dreamweaver avec d'autres logiciels de la maison Macromedia, par exemple : Flash, Director.

Un clic droit sur ce panneau permet d'ouvrir un menu contextuel contenant toutes les commandes spécifiques.

La **tête de lecture** indique l'image du scénario qui est visible actuellement sur la page.



Le **menu déroulant Scénario** permet de changer de scénario

Canaux ou **Pistes d'animation** ligne sur laquelle on peut placer des objets, matérialisés par une barre horizontale.

Les barres d'animation chaque objet traité dans le scénario est matérialisé par une barre horizontale disposée sur une piste d'animation. A noter qu'il est possible de placer plusieurs barres sur une même piste. La longueur d'une barre est fonction de la durée pendant laquelle l'objet correspondant est décrit. Une barre d'animation retrace donc l'évolution des propriétés de l'objet en fonction du temps (image par image).

Les **Images** et les **images-clés** : Comme leur nom l'indique les images clés, sont des images sur lesquelles des changements cruciaux pour l'objet (propriétés de l'objet) doivent s'opérer. Pour ce qui est des images normales, Dreamweaver se contente de calculer des valeurs intermédiaires ; De petits cercles différencient les images-clés des autres images ; la position d'une image est caractérisée par un numéro d'image.

Les numéros d'image indiquent la numérotation séquentielle des images. Le numéro qui apparaît entre les boutons Retour et Lecture indique l'image en cours. Vous pouvez contrôler la durée de l'animation en définissant le nombre total d'images et le nombre d'images par seconde (i/s). La configuration par défaut (15 images/s) est une bonne vitesse moyenne pour la plupart des navigateurs qui sont exécutés sur des ordinateurs Windows et Macintosh courants. Des vitesses supérieures n'améliorent pas forcément les performances. Les navigateurs lisent toujours toutes les images de l'animation, même s'ils ne peuvent pas soutenir la cadence indiquée, par manque de ressources sur l'ordinateur de l'utilisateur. La cadence d'image n'est pas prise en compte lorsqu'elle est supérieure à celle que le navigateur peut gérer.

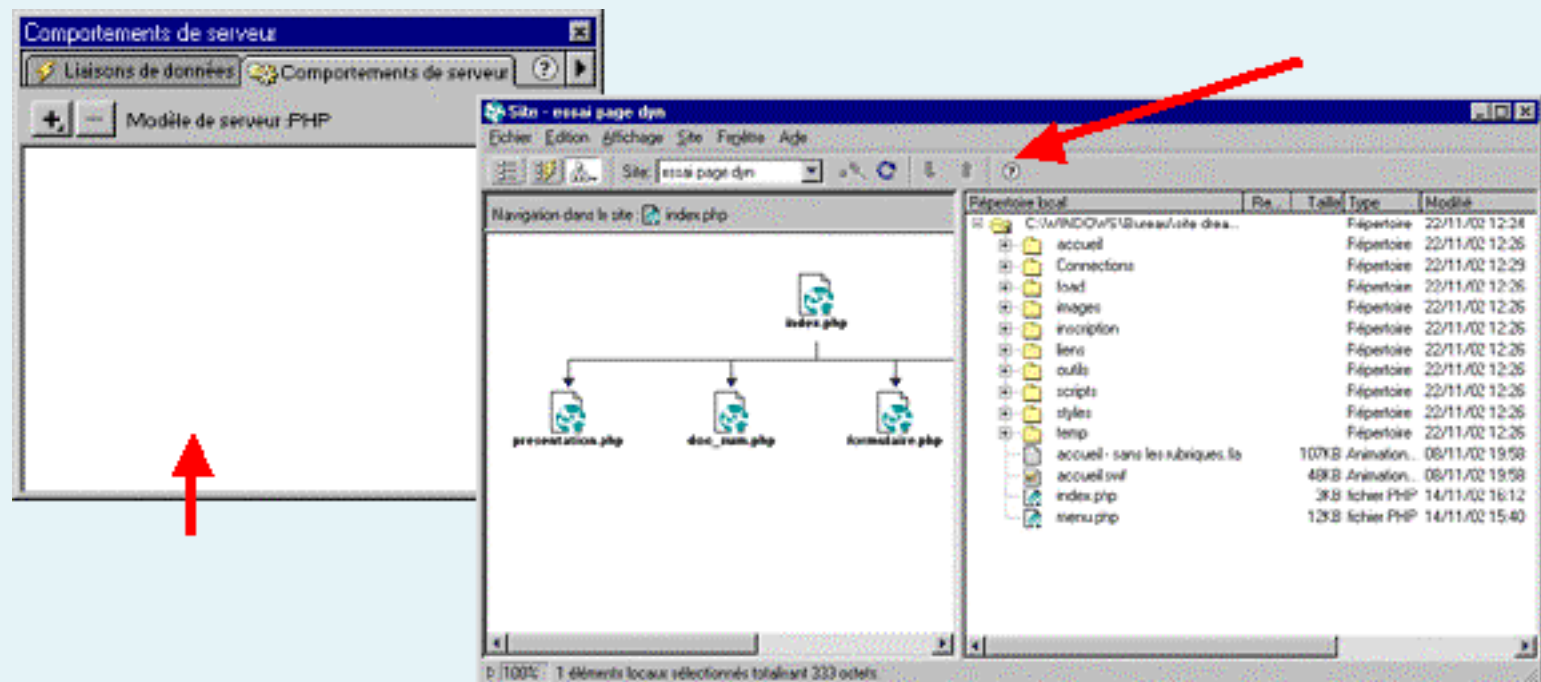
Paramètres du scénario nombre d'images par seconde (15 images/seconde : c'est un bon compromis), lecture en boucle, automatique...

Options de contrôle de la lecture ces options permettent notamment de lire le scénario, le stopper, d'avancer ou de reculer (image par image).

V - Les sites web dynamiques

L'enjeu lié au choix entre concevoir un site dit « statique » ou « dynamique » est important, car les techniques utilisées ne sont absolument pas les mêmes.

Une page de site « **statique** » se fonde sur du code HTML et peut intégrer des scripts (par ex JavaScript). Les informations contenues dans cette page ainsi que sa mise en forme sont conçues manuellement. Par exemple, si un site web comporte 100 pages possédant la même structure, il faudra faire le même travail manuellement 100 fois.



Si le site est « **dynamique** », ce genre de problèmes ne se pose pas, en effet, il suffit, partant du cas évoqué précédemment, de stocker l'ensemble des informations des pages du site dans une base de données. Les pages seront composées par le biais de requêtes spécifiques faites à cette base de données ; Le dialogue entre la base de données et les pages web est assuré par des scripts tels que ASP, JSP, ColdFusion ou PHP..., interprétés du côté serveur. Ces pages sont générées chaque fois qu'un internaute demande à les visiter (en tapant l'adresse correspondante dans son navigateur). L'utilisation des scripts dans une page dynamique va en définitive permettre de générer du code HTML ou des scripts JavaScripts qui vont pouvoir être interprétés par le navigateur de l'internaute. Ainsi quelques pages conçues en ASP ou PHP, vont correspondre à un site complet (pouvant lui atteindre plusieurs centaines de pages).



On a vu que Macromédia Dreamweaver UltraDev était capable de gérer des scripts côté client comme JavaScript, voire même en générer, il en est de même pour les scripts interprétés côté serveur tels que asp, jsp, ou php.

Il est tout de même important de souligner que Dreamweaver Ultradev 4 ne reconnaît pas le PHP à la base : il faut pour cela télécharger un module externe. L'intégration de ce module va permettre, entre autre, une meilleure lisibilité des scripts pour le développeur (en différenciant la couleur des instructions, des variables, des opérateurs, des délimiteurs...)

VI - Les modèles et bibliothèques de pages web

Dreamweaver intègre dans son environnement de travail les modèles et les bibliothèques qui peuvent favoriser considérablement la conception d'une page web en assurant une grande cohérence en ce qui concerne l'interface. De plus en modifiant un élément, du modèle ou de la bibliothèque, on répercute automatiquement la modification dans tout le site web et ce en quelques secondes ; par exemple, si le site comporte 100 pages, cela évite de faire 100 fois la même opération.

Un modèle, comme son nom l'indique, est un document qui va servir de référence pour plusieurs pages web. Elles vont pouvoir calquer dessus leur mise en forme (entête, pied de page, fond, couleur de polices, graphisme, etc...). Le fonctionnement d'un document modèle est excessivement simple : il définit des zones modifiables et des zones verrouillées dans les pages web « filles ». En d'autres termes, Les pages web issues d'un modèle vont présenter des zones accessibles en modification et des zones verrouillées.

Une page web créée à partir d'un modèle, ne peut être modifiée qu'aux emplacements spécifiés dans celui-ci..

Par contre un document modèle, de façon évidente, peut être modifié en totalité ; aussitôt après leur enregistrement, ces modifications seront répercutées, dans la totalité des pages web qui en sont issues.

VII – Aperçu, test, optimisation et publication

- 1- Type de l'ordinateur de l'internaute
 - 2- Performances de l'ordinateur
 - 3- Type de connexion
 - 4- Système d'exploitation utilisé
 - 5- Type de navigateur web
 - 6 - Version du navigateur
 - 7- aspect, résolution, format d'affichage, nombre de couleurs, taille des polices
 - 8 - ergonomie et accessibilité (tenir compte de l'utilisateur lui-même)
-

Cette étape est extrêmement importante, puisqu'elle vise à tenir compte, lors de la création d'un site web, de l'équipement informatique de l'internaute qui va visiter la page web.

Il faut tenir compte d'un certain nombre de critères si l'on souhaite se garantir un niveau de compatibilité maximal de la page web. En voici quelques uns :

1 - Type de l'ordinateur de l'internaute

Nous distinguerons essentiellement deux types d'ordinateurs : d'une part les Mac et d'autre part les PC. Il est relativement important de tester la page web créée sur chacun de ces deux types d'ordinateurs (on a parfois des surprises !), et changer le cas échéant les portions de code non compatibles.

VII – Aperçu, test, optimisation et publication

- 1- Type de l'ordinateur de l'internaute
 - 2- Performances de l'ordinateur
 - 3- Type de connexion
 - 4- Système d'exploitation utilisé
 - 5- Type de navigateur web
 - 6 - Version du navigateur
 - 7- aspect, résolution, format d'affichage, nombre de couleurs, taille des polices
 - 8 - ergonomie et accessibilité (tenir compte de l'utilisateur lui-même)
-

2 - Performances de l'ordinateur

Il existe de très grandes disparités en ce qui concerne les performances des ordinateurs du parc informatique mondial. Tout les internautes ne sont pas équipés du dernier cri en terme de matériel informatique. C'est pourquoi, il est nécessaire d'en tenir compte.

Les ordinateurs sont en général très largement capables d'afficher du texte, et de l'image rapidement, en revanche il n'en est pas de même pour les animations qui sont souvent très gourmandes en puissance processeur, puisqu'elles sont exécutées sur le poste client. Le même problème se pose si l'on souhaite diffuser de la vidéo ou du son.

Il faut également faire attention de ne pas surcharger une page web en images de façon à éviter qu'elle ne mette trop de temps à être chargée sur Internet. Il faut aussi éviter de faire des pages excessivement longues ce qui peut accroître considérablement le temps d'affichage.

VII – Aperçu, test, optimisation et publication

- 1- Type de l'ordinateur de l'internaute
 - 2- Performances de l'ordinateur
 - 3- Type de connexion
 - 4- Système d'exploitation utilisé
 - 5- Type de navigateur web
 - 6 - Version du navigateur
 - 7- aspect, résolution, format d'affichage, nombre de couleurs, taille des polices
 - 8 - ergonomie et accessibilité (tenir compte de l'utilisateur lui-même)
-

3 - Type de connexion

Hormis la puissance de l'ordinateur, il reste à prendre en compte le type de connexion Internet dont est muni l'utilisateur. Le fait est que pour l'instant les internautes sont, pour la plupart, encore dotés de connexions excessivement modestes et lentes. Il faut donc tenir compte de cela, et éviter de faire une page web contenant trop d'images, du son, ou de la vidéo et se contenter le plus possible de diffuser du texte. Dans le cas contraire, on s'expose à ce que la page web soit « zappée » par l'internaute.

VII – Aperçu, test, optimisation et publication

- 1- Type de l'ordinateur de l'internaute
 - 2- Performances de l'ordinateur
 - 3- Type de connexion
 - 4- Système d'exploitation utilisé
 - 5- Type de navigateur web
 - 6 - Version du navigateur
 - 7- aspect, résolution, format d'affichage, nombre de couleurs, taille des polices
 - 8 - ergonomie et accessibilité (tenir compte de l'utilisateur lui-même)
-

4- Système d'exploitation utilisé

La page web peut ne pas se comporter de la même façon suivant le système d'exploitation utilisé côté client, par exemple en ce qui concerne les polices de caractère ; la résolution, incompatibilité de scripts JavaScript, etc.... Il convient donc de vérifier tout de même la page web sur les systèmes d'exploitation usuels (Windows, Mac OS, Unix, etc....).

VII – Aperçu, test, optimisation et publication

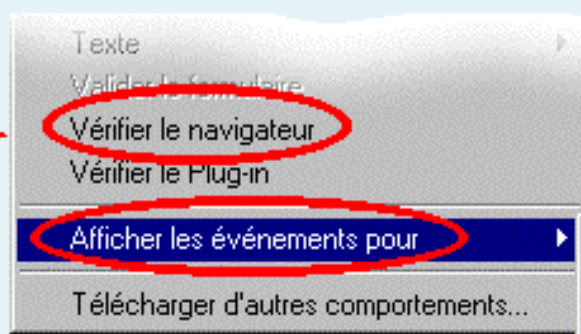
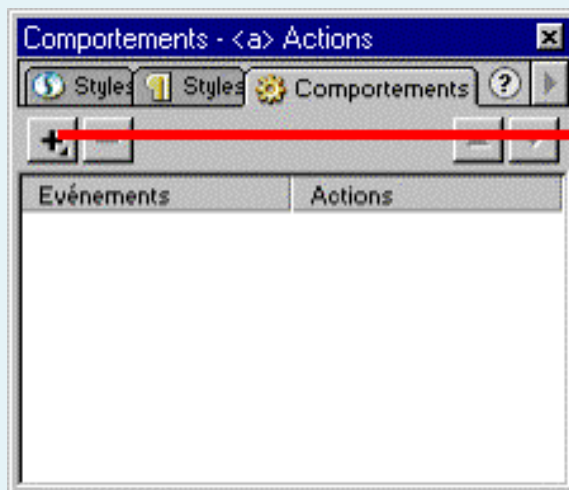
- 1- Type de l'ordinateur de l'internaute
 - 2- Performances de l'ordinateur
 - 3- Type de connexion
 - 4- Système d'exploitation utilisé
 - 5- Type de navigateur web
 - 6 - Version du navigateur
 - 7- aspect, résolution, format d'affichage, nombre de couleurs, taille des polices
 - 8 - ergonomie et accessibilité (tenir compte de l'utilisateur lui-même)
-

5- Type de navigateur web

Il est indispensable que la page web fonctionne sur tous les types de navigateurs web. En particulier sur les navigateurs Internet Explorer et Netscape (non pas pour privilégier ceux-là par rapport à d'autres, mais parce que ce sont les plus utilisés par les internautes).

Dans la pratique on constate que le code HTML n'est pas interprété de la même façon sur toutes les sortes de navigateurs. Il faut donc tester et adapter parfois le code pour qu'il puisse « passer » partout.

Dreamweaver propose des solutions ; tout d'abord, le logiciel propose un outil de nettoyage, d'optimisation et de reformatage du code HTML : il suffit pour cela d'aller dans le menu **Commandes > Nettoyer HTML** (ou menu **Commandes > Nettoyer HTML WORD**). D'autre part, il est possible de faire une vérification de la compatibilité de la page avec un navigateur donné ou de verrouiller le logiciel (en fixant soi-même le niveau de compatibilité) de façon à ce que les fonctionnalités non portables soient inactives ; pour ce faire, on va dans le menu « **Ajouter** » de la palette de comportements et on choisit : « **Vérifier dans le navigateur** » ou « **Afficher les événements pour** »



VII – Aperçu, test, optimisation et publication

- 1- Type de l'ordinateur de l'internaute
 - 2- Performances de l'ordinateur
 - 3- Type de connexion
 - 4- Système d'exploitation utilisé
 - 5- Type de navigateur web
 - 6 - Version du navigateur
 - 7- aspect, résolution, format d'affichage, nombre de couleurs, taille des polices
 - 8 - ergonomie et accessibilité (tenir compte de l'utilisateur lui-même)
-

6 - Version du navigateur

Une page web peut présenter des anomalies souvent directement liées à la version du navigateur utilisé ; cette version joue donc un rôle déterminant. Ainsi, lorsque l'on décide d'utiliser un code portable sur des navigateurs de version 5, il est évident que ce code ne fonctionnera pas sur les navigateurs dont la version est antérieure.

Pour remédier à cela, il existe aussi une option qui permet de convertir une page web pour faire en sorte qu'elle soit compatible avec les navigateurs version 3.0, il faut pour cela aller dans le menu **Fichier > Convertir > navigateurs 3.0**. On peut aussi utiliser les fonctionnalités présentées dans le paragraphe ci-dessus afin de régler et vérifier précisément le niveau de compatibilité du code HTML et JavaScript produits.

VII – Aperçu, test, optimisation et publication

- 1- Type de l'ordinateur de l'internaute
 - 2- Performances de l'ordinateur
 - 3- Type de connexion
 - 4- Système d'exploitation utilisé
 - 5- Type de navigateur web
 - 6 - Version du navigateur
 - 7- aspect, résolution, format d'affichage, nombre de couleurs, taille des polices
 - 8 - ergonomie et accessibilité (tenir compte de l'utilisateur lui-même)
-

7- aspect, résolution, format d'affichage, nombre de couleurs, taille des polices

Il est indispensable aussi de prendre en considération, la configuration personnelle de l'environnement de travail des utilisateurs :

Palier à un mauvais réglage éventuel de l'écran (faire en sorte qu'il y ait assez de contraste entre les textes et les couleurs de fond dans la page web).

La résolution de l'affichage est un facteur important, aussi, convient-il de concevoir des pages web qui s'affichent en totalité même pour un réglage de cette résolution à 800x600 (800 pixels de large par 600 de hauteur). On considère la plupart du temps que c'est la résolution standard. Cela implique pour le graphisme de la page web ainsi créée que ses dimensions effectives soient : 770 pixels de large par 435 pixels de hauteur ; ces dimensions prennent en compte l'espace occupé par : la barre de titre du navigateur, la barre d'outil, la barre d'adresse, la barre de tâches ainsi que l'ascenseur vertical éventuel (voir la figure ci-après).



Il est nécessaire également de prendre en compte le fait qu'un internaute peut surfer avec un affichage réglé sur très peu de couleurs (par exemple 16 ou 256 couleurs). Ceci implique que certaines couleurs de la page web vont être remplacées par les couleurs les plus proches affichables. Cela peut poser des problèmes, par exemple, si la page web comporte un dégradé, on obtient par exemple le résultat suivant :

dégradé

résultat avec affichage basé sur des « couleurs vraies » (idéal)

dégradé

résultat avec affichage en 256 couleurs

dégradé

résultat avec affichage en 16 couleurs

Il existe un autre critère relativement difficile à contrôler, c'est la taille du texte dans le navigateur ; l'utilisateur peut agrandir et diminuer les polices à sa convenance : cela peut entraîner des aberrations par rapport à l'affichage initialement prévu par le concepteur de la page. On peut avoir, par exemple, des décalages du graphisme, dus à l'agrandissement des caractères.



En créant une feuille de style avec définition de la taille des polices, on verrouille l'option d'agrandissement du texte : cela marche bien sous IE, mais pas sous Netscape.

VII – Aperçu, test, optimisation et publication

- 1- Type de l'ordinateur de l'internaute
 - 2- Performances de l'ordinateur
 - 3- Type de connexion
 - 4- Système d'exploitation utilisé
 - 5- Type de navigateur web
 - 6 - Version du navigateur
 - 7- aspect, résolution, format d'affichage, nombre de couleurs, taille des polices
 - 8 - ergonomie et accessibilité (tenir compte de l'utilisateur lui-même)
-

8 - ergonomie et accessibilité

Le texte doit ressortir par rapport aux couleurs de fond ; ne pas utiliser des games de couleurs trop agressives ; les caractères ne doivent pas être trop petits

Eviter une surdose d'animations : il ne faut pas que cela « clignote » partout.

Les menus doivent être en évidence et être largement lisibles ; la navigation se veut simple et claire.

Il faut éviter d'utiliser trop de fenêtres (pop up) pour l'affichage des liens.

Il est conseillé de conserver une certaine cohérence entre les différentes pages web d'un même site, par exemple en ce qui concerne l'emplacement du menu, la couleur du fond, la couleur du texte. On peut tenir compte de l'ensemble de ces critères en s'appuyant sur une charte graphique convenable pré-établie.

De toute façon, la conception d'un site web nécessite le croisement d'un certain nombre d'informations ou contraintes :

Quel est le sujet ? Comment va-t-on le traiter et dans quelles proportions ?

A qui s'adresse-t-on (public, profil, équipement informatique) ?

Quels sont les moyens mis en œuvre (humains, matériels, technologies disponibles, temps) ?

Après avoir répondu à quelques questions concernant le site web, il faut en tenir compte pour évaluer le niveau de compatibilité nécessaire, le poids optimal pour les pages web, ainsi que le type de navigation (menus, rubriques, icônes...).

VIII – Conclusion

On a pu voir au travers des quelques aspects évoqués concernant ce logiciel, que Macromedia Dreamweaver UltraDev est un outil très complet de développement et de maintenance de sites web statiques ou dynamiques. Il est facile d'utilisation et convivial.

Dreamweaver apporte, par ailleurs, de nombreuses solutions pour rendre des pages web compatibles avec le plus grand nombre de navigateurs. Il facilite notamment la phase de de test et d'optimisation avant publication. Il permet également de nettoyer un fichier en " html-Word " pour le convertir en page web parfaitement compatible avec Netscape et IE !

En Définitive, il existe plusieurs outils de développement de sites web sur le marché ; on trouve entre autres Microsoft FrontPage, ou Adobe GoLive. Cependant, il est relativement rare d'en trouver un qui associe un maximum de possibilités pour un domaine d'application aussi vaste.

EXERCICES

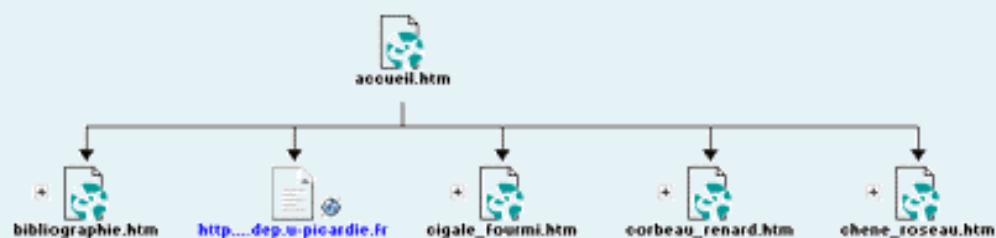
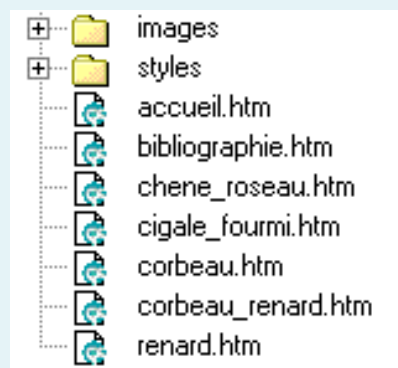
- ✓ 1- Introduction
 - 2- La personnalisation de l'environnement de travail
 - 3- Création d'un nouveau document
 - 4- Conception de la page web
 - 5- Utilisation des styles
 - 6- Calques
 - 7- comportements
 - 8- Les scénarios
 - 9- Les cadres
 - 10- Les modèles
 - 11- Aperçu, test et optimisation
-

1 - Introduction

Le but de cette série d'exercices est de réaliser un mini site web sur le thème des Fables de La Fontaine. Pour cela, on va être amenés à concevoir 7 pages web qui seront reliées entre elles par un menu général ou par des hyperliens placés sur des mots clés

Tous ces exercices se suivent, il convient donc de les faire dans l'ordre.

Les ressources nécessaires à la production de ce site sont disponibles dans le répertoire **<outils>** ; on y trouve les images et les textes utilisés dans ces pages web



Structure du site web

Afin de gagner du temps, créez un répertoire <images> et copiez-y toutes les images outils.

Créez aussi un répertoire <styles> (vide pour le moment).

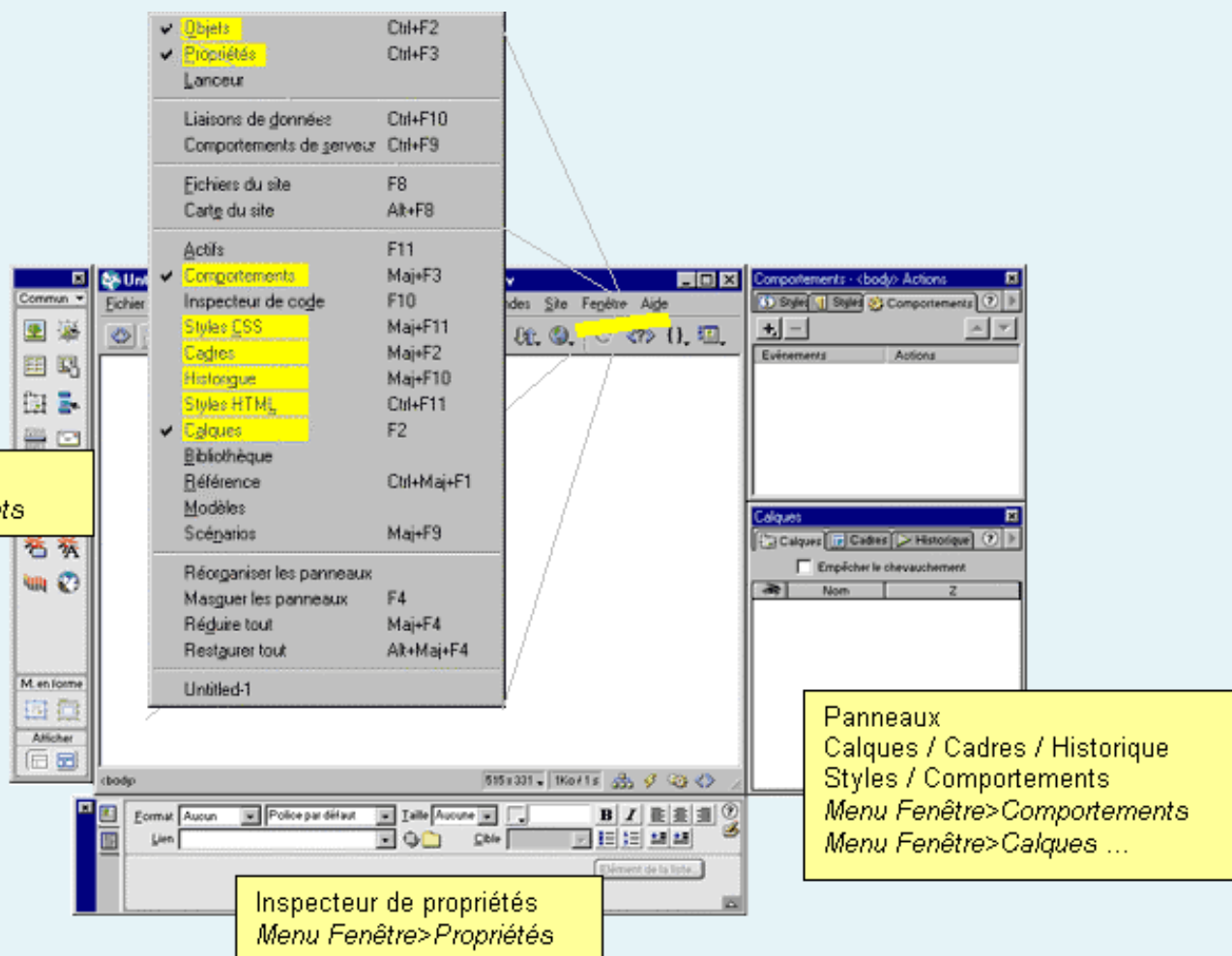
EXERCICES

- 1- Introduction
- ✓ 2- La personnalisation de l'environnement de travail
 - ▶ Ex 1
- 3- Création d'un nouveau document
- 4- Conception de la page web
- 5- Utilisation des styles
- 6- Calques
- 7- comportements
- 8- Les scénarios
- 9- Les cadres
- 10- Les modèles
- 11- Aperçu, test et optimisation

2 - La personnalisation de l'environnement de travail

Exercice 1 – Personnalisation de Dreamweaver UltraDev

Ouvrez Dreamweaver UltraDev et personnalisez le logiciel de sorte qu'il se présente de la façon suivante :





En utilisant le menu « Affichages », choisissez le panneau d'objets, l'inspecteur de propriétés, ainsi que les panneaux de calques, cadres, historique, styles et comportements.

Maintenant que votre environnement de travail est paramétré, on peut passer à la réalisation à proprement parler du site.

EXERCICES

- 1- Introduction
- 2- La personnalisation de l'environnement de travail
- ✓ 3- Création d'un nouveau document
 - ▶ Ex 2
- 4- Conception de la page web
- 5- Utilisation des styles
- 6- Calques
- 7- comportements
- 8- Les scénarios
- 9- Les cadres
- 10- Les modèles
- 11- Aperçu, test et optimisation

3 - Création d'un nouveau document

Exercice 2 – Création d'une nouvelles page web

Définir les propriétés du document suivantes :

Titre :
Les Fables de la Fontaine

Couleur d'arrière-plan : noir

Couleur du texte : noir

Couleur du lien : #0434B1
Lien actif, Lien visité : #0434B1

EXERCICES

- 1- Introduction
- 2- La personnalisation de l'environnement de travail
- 3- Création d'un nouveau document
- ✓ 4- Conception de la page web
 - ▶ Ex 3 ▶ Ex 4 ▶ Ex 5 ▶ Ex 6 ▶ Ex 7 ▶ Ex 8 ▶ Ex 9
- 5- Utilisation des styles
- 6- Calques
- 7- comportements
- 8- Les scénarios
- 9- Les cadres
- 10- Les modèles
- 11- Aperçu, test et optimisation

4 - Conception de la page web

Exercice 3 – Insertion de tableaux



1) Insérer deux tableaux à la suite l'un de l'autre, avec les propriétés respectives suivantes :

TABLEAU 1

Lignes : 1
Colonnes : 1
Largeur : 500 pixels
Bordure : 0
Remplissage de cellule : 6
Espacement de cellule : 0

TABLEAU 2

Lignes : 1
Colonnes : 2
Largeur : 500 pixels
Bordure : 0
Remplissage de cellule : 10
Espacement de cellule : 0

2) Sélectionnez l'unique cellule du premier tableau et appliquez-lui la couleur d'arrière-plan

correspondant au code hexadécimal : **#660000**.

3) Sélectionnez, à présent, la cellule de gauche du deuxième tableau et appliquez-lui la couleur de fond : **#FFCC00** ; quant à la cellule de droite du deuxième tableau donnez-lui la couleur d'arrière-plan : **#660000**.

Cellule 1	
Cellule 2	Cellule 3



Pour attribuer ces couleurs aux cellules de tableau, sélectionnez la cellule désirée, reportez-vous à l'inspecteur de propriétés et insérez directement les codes hexadécimaux.

Pour sélectionner un élément de la page web (exemple : tableau, image, calque,...), positionnez le curseur sur l'objet en question et cliquez sur l'une des options présentes sur la barre de tâches, à gauche (cf. schéma suivant).



4) réglez les **alignement de cellule** de cette façon (sur l'inspecteur de propriétés) :

Cellule 1 : **Alignement Hor.** : gauche, **vert.** : haut

Cellule 2 : **Alignement Hor.** : gauche, **vert.** : haut

Cellule 3 : **Alignement Hor.** : centrer, **vert.** : haut et **L** : 140 pixels

Exercice 4 – Enregistrement

1) Enregistrez ce travail dans le même répertoire, sous les noms de fichiers suivants :

 **accueil.htm**

 **chene_roseau.htm**

 **cigale_fourmi.htm**

 **corbeau_renard.htm**

 **corbeau.htm**

Gardez les mêmes noms pour éviter toute confusion lors de la création des hyperliens entre ces pages, plus tard.

Exercice 5 – Insertion et mise en forme de texte

1) Insérez le titre suivant dans la cellule du premier tableau (cellule 1) :

« JEAN DE LA FONTAINE – *Bibliographie* », appliquez lui les propriétés de sorte qu'il ressemble à cela :

JEAN DE LA FONTAINE – *Bibliographie*

Police : Arial Black
Taille : 2
Couleur : jaune (#FFCC00)

Police : Arial, **Italique**
Taille : 2
Couleur : jaune (#FFCC00)

2) Sur la disquette, allez dans le répertoire **outils>textes** et copier le contenu du fichier « ***bibliographie.txt*** » dans la première cellule du deuxième tableau (cellule 2). Appliquez-lui les propriétés suivantes :

Police : Times New Roman, **Italique**

Taille : 2

Couleur : #660000



Utilisez l'inspecteur de propriétés pour faire toutes les mises en forme sur le texte.

Exercice 6 – Insertion d'une image



1) Positionnez le curseur sur la deuxième cellule du deuxième tableau (cellule 3) ; cliquez sur l'icône « Insérer une image » du panneau d'outils et choisissez **images/portrait.gif**.

A l'issue de cet exercice, vous devez avoir l'écran suivant, pour la page *bibliographie.htm* :



2) Enregistrez et fermez cette page web.

Exercice 7 – Création des autres pages

Structure des pages web enregistrées :

Cellule 1	
Cellule 2	Cellule 3

1) Ouvrez la page **cigale_fourmi.htm** et tapez le titre

LA CIGALE ET LA FOURMI - Jean de la Fontaine

dans la cellule 1 (cf. exercice 5-1).

Insérez le texte correspondant au fichier ***outils/textes/lecheneetleroseau.txt*** dans la cellule 2.

Insérez les images ***images/portrait.gif*** et ***images/cigale.jpg*** dans la cellule3 (tapez sur entrée entre les deux images).

Enregistrez et fermez cette page.

2) Ouvrez la page ***corbeau_renard.htm***

Tapez le titre « LE CORBEAU ET LE RENARD – *Jean de la Fontaine* » dans la cellule 1 (cf. question 1).

Insérez le texte correspondant au fichier ***outils/textes/lecheneetleroseau.txt*** dans la cellule 2.

Insérez les images ***images/portrait.gif*** et ***images/chene.gif*** dans la cellule3 (tapez sur entrée entre les deux images).

Enregistrez et fermez cette page.

3) Ouvrez la page ***chene_roseau.htm*** et tapez le titre : « LE CHENE ET LE ROSEAU – *Jean de la Fontaine* » dans la cellule 1 (cf. question 1).

Insérez le texte correspondant au fichier ***outils/textes/lecheneetleroseau.txt*** dans la cellule 2.

Insérez les images ***images/portrait.gif*** et ***images/chene.gif*** dans la cellule3 (tapez sur entrée entre les deux images).

Enregistrez et fermez cette page.

4) Procédez de même pour les pages *corbeau.htm* et *renard.htm*.

Utiliser respectivement les fichiers ***outils/textes/corbeau.txt*** et ***outils/textes/renard.txt*** comme source de texte pour la cellule 1.

Prendre aussi les images du corbeau et du renard qui sont dans le répertoire <images>.

Enregistrez et fermez cette page.

5) Ouvrir la page *accueil.htm* et insérez le portrait de Jean de la Fontaine dans la cellule 3.

Enregistrez, **mais ne fermez pas la page.**

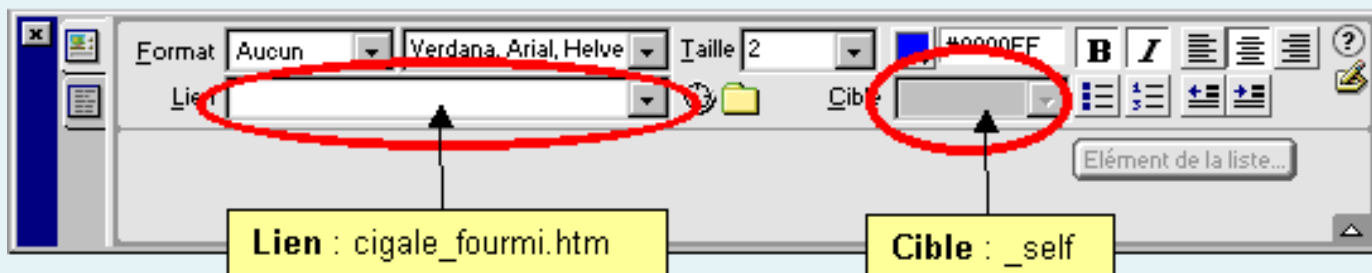
Exercice 8 – Création des liens hypertextes

1) Prenez le document *accueil.htm* et saisissez les lignes suivantes dans la cellule 2 :

La Cigale et la Fourmi
Le Corbeau et le Renard
Le Chêne et le Roseau

Sélection
→

La Cigale et la Fourmi
Le Corbeau et le Renard
Le Chêne et le Roseau



2) Procédez de la même façon pour les lignes : « le Corbeau et le Renard » ainsi que « le Chêne et le Roseau », pour lesquels les **liens** correspondants sont, respectivement, « **corbeau_renard.htm** » et « **chene_roseau.htm** ». Enregistrez et fermez cette page.

3) Ouvrez le document « **corbeau_renard.htm** » et insérez-y deux liens hypertextes placés sur les mots-clés « corbeau » et « renard », vers les pages « **corbeau.htm** » et « **renard.htm** » respectivement (le but étant de donner une définition de ces deux mots).

Exercice 9 – Intégration d'un menu

A présent, on va intégrer un menu en haut de chaque page que l'on vient de créer de sorte que l'on puisse naviguer.

1) Sur la page « **accueil.htm** », en haut, insérez les liens suivants (« liens » et « contact » peuvent être des liens vers des sites extérieurs ex : « **http://www.u-picardie.fr/dep** »).



Les autres liens pointent vers les pages respectives suivantes :

« **accueil.htm** »

« **cigale_fourmi.htm** »

« **corbeau_renard.htm** »

 « *chene_roseau.htm* »

 « *bibliographie.htm* »

2) Intégrez ce menu dans chaque page web du site.



On peut gagner du temps en faisant un copier-coller de ce menu dans chaque page du projet. On verra plus tard comment on peut gagner encore plus de temps en utilisant un script en PHP par exemples

EXERCICES

- 1- Introduction
 - 2- La personnalisation de l'environnement de travail
 - 3- Création d'un nouveau document
 - 4- Conception de la page web
 - ✓ 5- Utilisation des styles
 - ▶ Ex 10
 - 6- Calques
 - 7- comportements
 - 8- Les scénarios
 - 9- Les cadres
 - 10- Les modèles
 - 11- Aperçu, test et optimisation
-

5 - Utilisation des styles

Exercice 10 – Création d'une feuille de styles

1) Dans l'explorateur de fichiers de Windows, ouvrez le répertoire site et double-cliquez sur la page « accueil.htm » ; naviguez dans le site que vous venez de créer... Vous constaterez que la navigation est aisée et que les différentes pages web sont bien reliées entre elles. Vous remarquerez cependant que **la couleur des liens hypertextes, n'est pas toujours idéale et peut être d'une lisibilité insuffisante**. Pour cela, nous allons concevoir ce que l'on appelle **une feuille de style** de façon à définir un certain nombre de caractéristiques pour nos pages web (spécifiques aux menu, et autres liens).

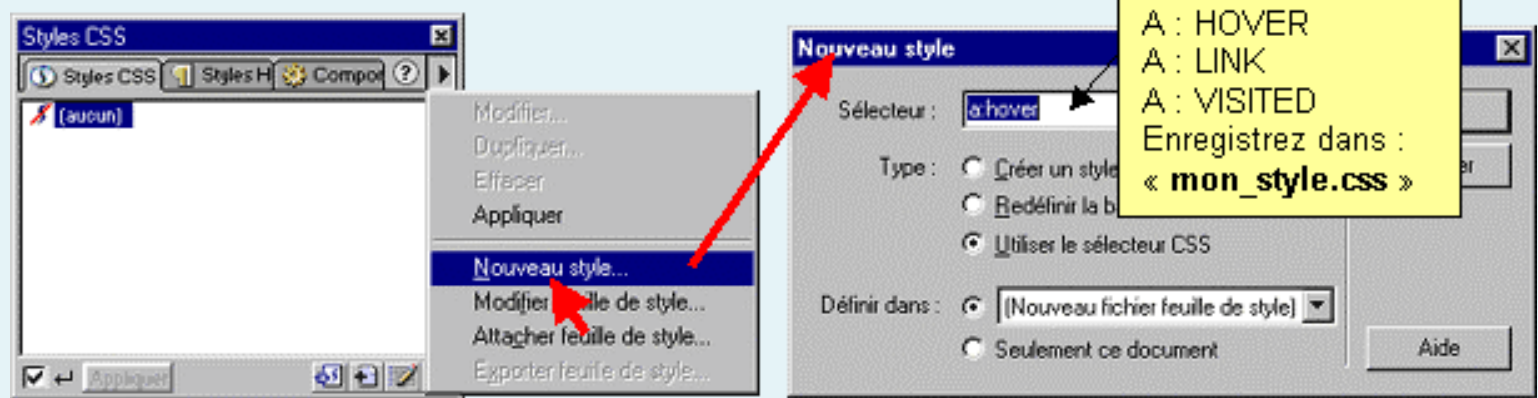


Nous travaillerons ici avec une feuille de style CSS, puisque cela permet de définir des classes applicables à toutes les pages du site et non pas à une seule. De plus, une modification sur cette feuille de style se répercute en cascade sur toutes les pages qui l'utilisent (d'où le nom de CSS, Cascading Style Sheet)

2) Créez un nouveau style, en utilisant le sélecteur CSS, redéfinissez la balise <A> de la façon suivante :

A : HOVER appliquez-lui la couleur de texte : #FFCC00 et de fond : #000000
A : LINK, la couleur de texte : #FFFFFF
A : VISITED, la couleur de texte : #FFFFFF

Nommez votre feuille de style : « **mon_style.css** »



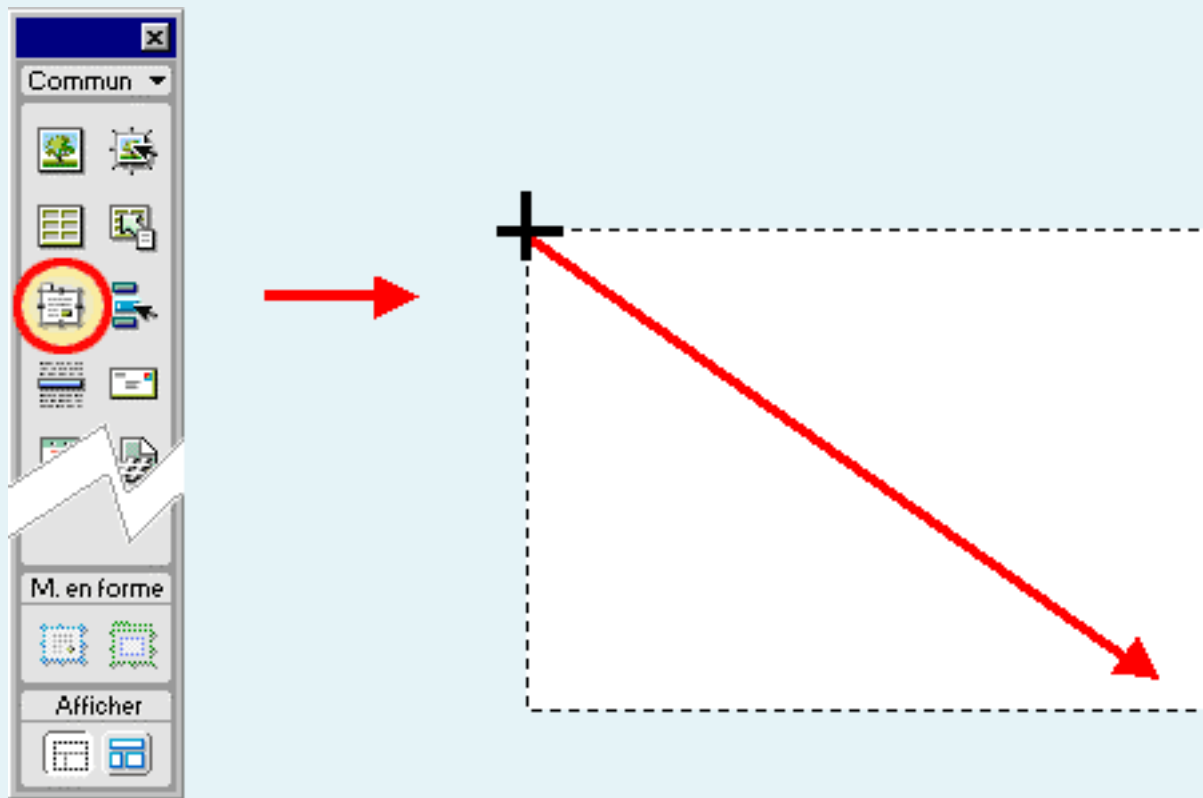
EXERCICES

- 1- Introduction
 - 2- La personnalisation de l'environnement de travail
 - 3- Création d'un nouveau document
 - 4- Conception de la page web
 - 5- Utilisation des styles
 - ✓ 6- Calques
 - ▶ Ex 11
 - 7- comportements
 - 8- Les scénarios
 - 9- Les cadres
 - 10- Les modèles
 - 11- Aperçu, test et optimisation
-

6 - Calques

Exercice 11 – Conception de calques

1) Il s'agit à présent de créer un calque contenant « la morale du jour ». On le disposera dans la page « **accueil.htm** » juste à gauche du portrait de La Fontaine sans masquer la liste des fables. Pour ce faire, il suffit de cliquer sur l'icône « Dessiner un calque » et de disposer ce calque dans la fenêtre principale. Voir Croquis.



2) Positionnez le curseur dans ce calque. Insérez dans ce calque le contenu du fichier « *textepourcalque.txt* » (police : Arial ; taille : 1 ; couleur de ce texte : noir)



3) Enregistrez, mais ne fermez pas cette page.

EXERCICES

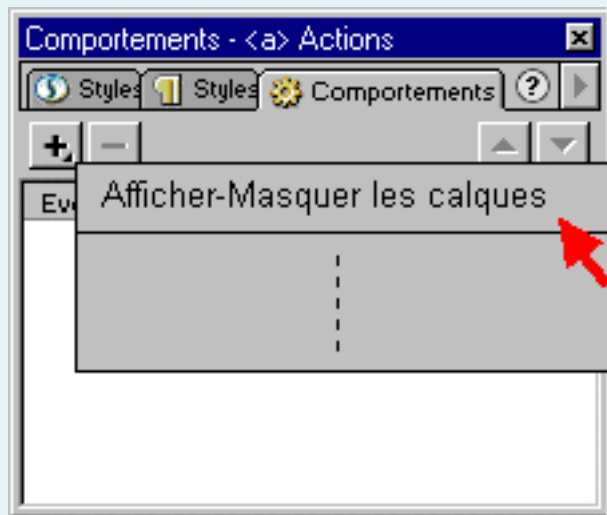
- 1- Introduction
 - 2- La personnalisation de l'environnement de travail
 - 3- Création d'un nouveau document
 - 4- Conception de la page web
 - 5- Utilisation des styles
 - 6- Calques
 - ✓ 7- comportements
 - ▶ Ex 12
 - 8- Les scénarios
 - 9- Les cadres
 - 10- Les modèles
 - 11- Aperçu, test et optimisation
-

7 - comportements

Exercice 12 – Ajout d'un comportement sur une image

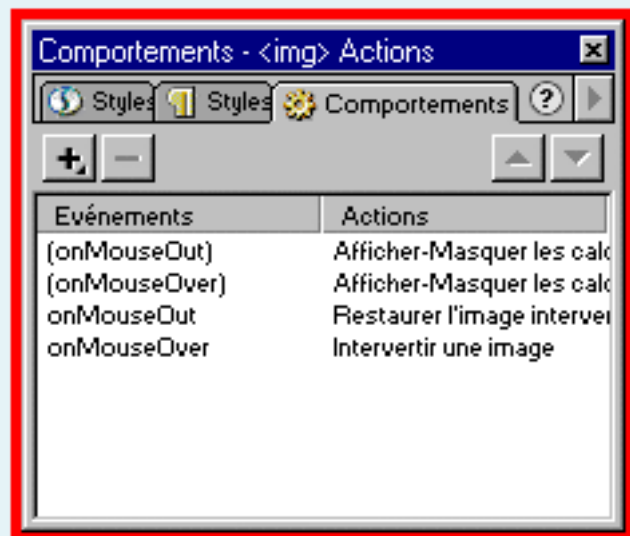
Nous allons, à présent rendre le calque (créé précédemment) invisible sauf au passage de la souris sur le portrait de La Fontaine. De plus nous intervertirons l'image de La Fontaine avec une autre au passage de la souris dessus.

- 1) Sélectionnez le calque en question, et dans l'inspecteur de propriétés, passez le paramètre **Visib.** à « **hidden** ». Le calque est désormais masqué.
- 2) Sélectionnez maintenant l'image de La Fontaine ;
 - a) Appliquez le comportement « **Afficher-Masquer les calques** » (choisir le calque « **Layer1** »). Sélectionnez l'évènement : « **onMouseOver** ».



b) Ré appliquez le même comportement en choisissant l'évènement :
« **onMouseOut** »

c) Insérez le comportement « **Intervertir une image** » et sélectionnez l'image de remplacement : « **images/renard.jpg** »



3) Enregistrez et fermez cette page web. Affichez-la dans un navigateur ; vérifiez les comportements effectués.

EXERCICES

- 1- Introduction
 - 2- La personnalisation de l'environnement de travail
 - 3- Création d'un nouveau document
 - 4- Conception de la page web
 - 5- Utilisation des styles
 - 6- Calques
 - 7- comportements
 - ✓ 8- Les scénarios
 - 9- Les cadres
 - 10- Les modèles
 - 11- Aperçu, test et optimisation
-

📄 8 - Les scénarios (Démonstration pendant la séance)



EXERCICES

- 1- Introduction
 - 2- La personnalisation de l'environnement de travail
 - 3- Création d'un nouveau document
 - 4- Conception de la page web
 - 5- Utilisation des styles
 - 6- Calques
 - 7- comportements
 - 8- Les scénarios
 - ✓ 9- Les cadres
 - ▶ Ex 14
 - 10- Les modèles
 - 11- Aperçu, test et optimisation
-

9 - Les cadres

Exercice 14 – Même chose avec des cadres....

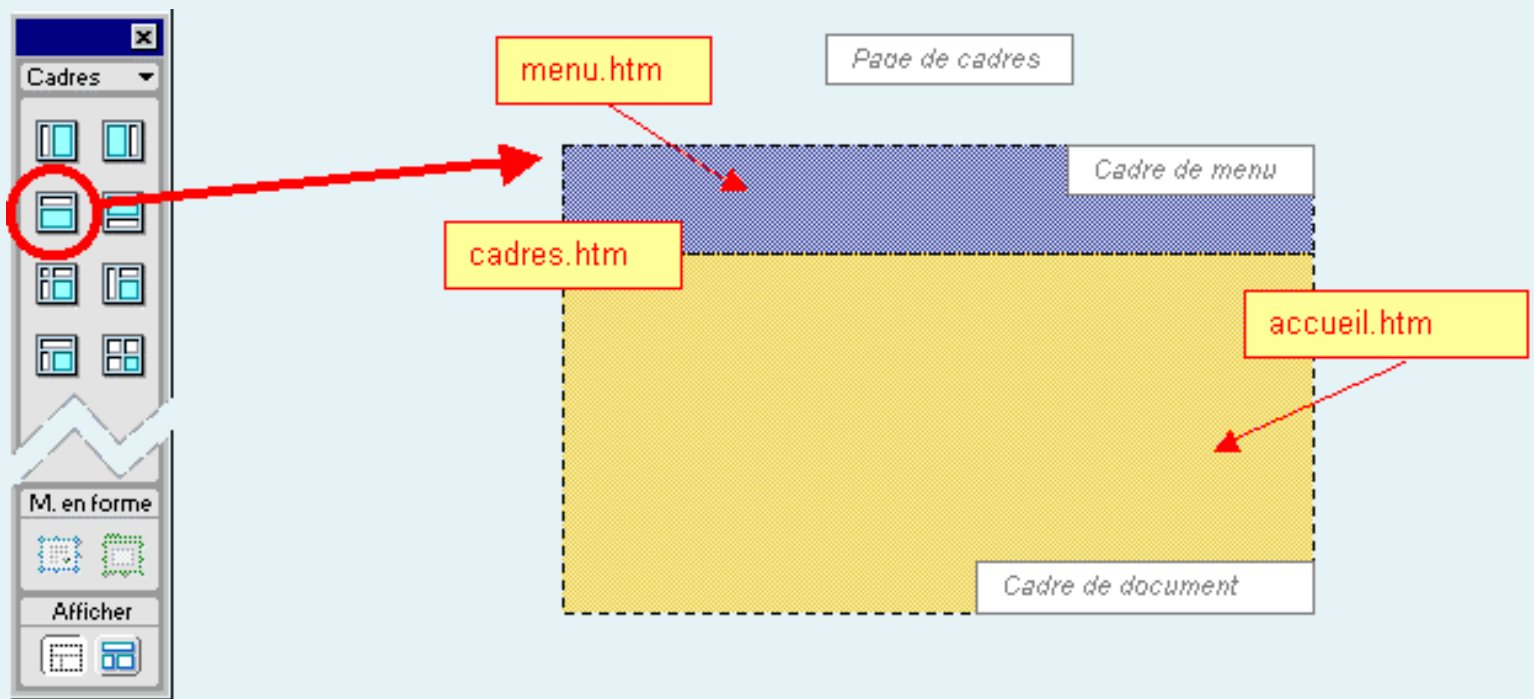
1) **Copiez** le site que vous venez de créer dans un nouveau répertoire intitulé « **site_avec_cadres** ».

Placez vous à présent dans ce répertoire.

2) Créez une nouvelle page web, intégrez-y le menu (par copier-coller) et enregistrez-la sous « **menu.htm** ».

3) Toujours dans le répertoire « **site_avec_cadres** », ouvrez toutes les pages autres que « **menu.htm** » et effacez la barre de menu de chacune d'entre elles. Enregistrez et fermez tout.

4) Ouvrez un nouveau document sous Dreamweaver ; dans le panneau d'outils (cadres), choisissez l'icône indiquée sur la figure ci-dessous.



5) En utilisant le panneau de cadres et l'inspecteur de propriétés, affectez la page « **menu.htm** » au cadre du haut et « **accueil.htm** » au cadre du bas. Enregistrez cette page de cadres sous « **cadres.htm** ».

6) Quelles remarques pouvez vous apporter quant à l'utilisation des cadres.

EXERCICES

- 1- Introduction
 - 2- La personnalisation de l'environnement de travail
 - 3- Création d'un nouveau document
 - 4- Conception de la page web
 - 5- Utilisation des styles
 - 6- Calques
 - 7- comportements
 - 8- Les scénarios
 - 9- Les cadres
 - ✓ 10- Les modèles
 - ▶ Ex 15
 - 11- Aperçu, test et optimisation
-

10 - Les modèles (Démonstration pendant la séance)

Exercice 15 – Intérêt d'utiliser une page modèle

1) Pensez-vous qu'il aurait été utile de concevoir ce site en s'appuyant sur un modèle ? Pourquoi ?

2) Comment définiriez-vous un modèle pour ce site ? (indiquez les zones modifiables & les zones qu'il convient de verrouiller)

3) Réalisez le modèle correspondant au site. Pour créer vos zones modifiables :

 sélectionnez la zone en question

 faites un clic droit à la souris

 choisissez « **Nouvelle région modifiable...** »

 donnez un nom à la zone modifiable.

4) Enregistrez

EXERCICES

- 1- Introduction
 - 2- La personnalisation de l'environnement de travail
 - 3- Création d'un nouveau document
 - 4- Conception de la page web
 - 5- Utilisation des styles
 - 6- Calques
 - 7- comportements
 - 8- Les scénarios
 - 9- Les cadres
 - 10- Les modèles
 - ✓ 11- Aperçu, test et optimisation
 - ▶ Ex 16
-

11 - Aperçu, test et optimisation

Exercice 16

Vérifiez votre site en vous aidant de quelques uns des critères évoqués dans le cours.

Apprendre Namo WebEditor



Hmida Maklouf
Professeur en audiovisuel
et Multimédia

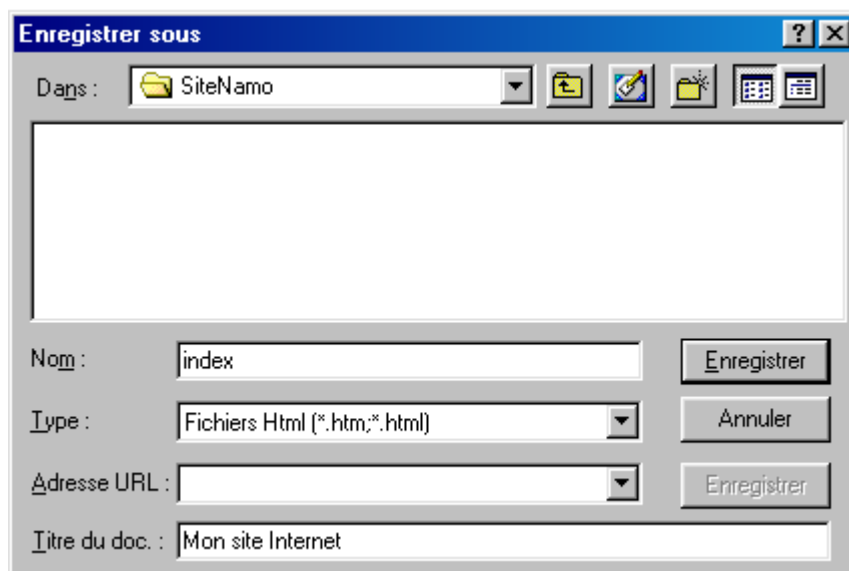
1.4. Mise en place des pages du site




- Créer un dossier "SiteNamo" où nous mettrons tous les éléments de notre site (pages Html, images, etc.).



- Ouvrez le programme Namo.
Démarrer → Programmes → Namo WebEditor 5.0 → Namo WebEditor 5.0.
- Enregistrons la page ouverte par défaut par Namo. .Ce fichier (la page de présentation) sera la page d'accueil [ou homepage] de votre site. Par convention, on appelle toujours ce fichier "index.htm" ou "index.html". C'est le fichier ouvert par défaut par les navigateurs Internet.

Fichier → Enregistrer sous ... Dans le dossier SiteNamo avec comme **Nom** "index". On profite de la fenêtre pour un titre à cette page Web. C'est le titre qui apparaîtra tout en haut dans la fenêtre du navigateur. Donc comme **Titre du doc.** : Mon site Internet.



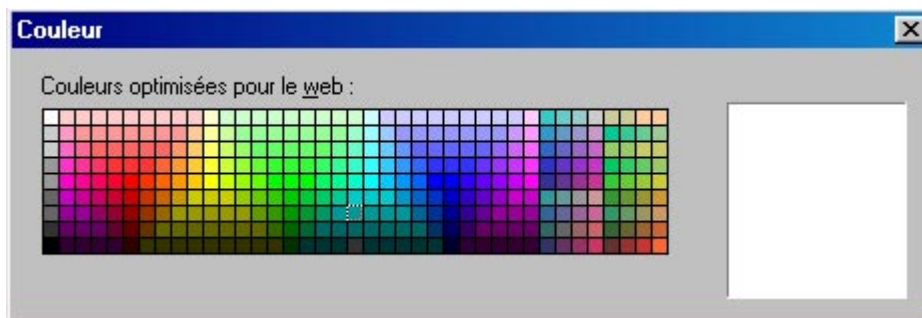
- On fait **Fichier → Nouveau → Page vierge** ou on clique sur l'icône .
On enregistre directement cette page (vide) : **Fichier → Enregistrer sous ...** Dans le dossier SiteNamo avec comme **Nom** "chanteur" et avec **Titre du doc.** : Mon chanteur préféré..
- On reprend la même procédure pour les autres fichiers. Faites  → **Enregistrer sous...** et toujours **Dans "SiteNamo"** donnez comme **Nom** de la page, le nom de "loisirs" et comme **Titre du doc.** : "Mes loisirs préférés".
- On reprend toujours la même procédure pour le dernier fichier. Faites  → **Enregistrer sous...** et toujours **Dans "SiteNamo"** donnez comme **Nom** de la page, le nom de "chinois". Le **Titre du doc.** sera "Mon portrait chinois".
- Vous devez avoir les quatre fichiers créés et ouverts en haut de la fenêtre de l'éditeur. Sinon faites **Affichage → Barre d'outils** et activez **Onglets documents**.



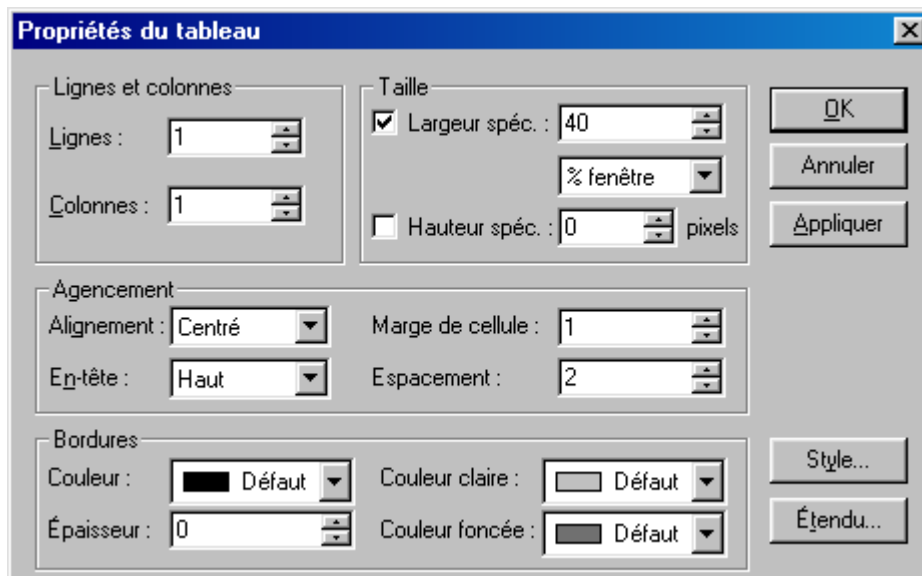
1.5. La page de présentation (index.htm)

- Revenons à la page de présentation. Pour ce faire, on peut passer par **Fichier → Ouvrir → dossier "SiteNamo" → index**. Mais il est plus pratique dans Namo de cliquer sur l'onglet "index".
- Tapez maintenant dans la fenêtre principale : "Mon site Internet" que l'on met en surbrillance.

On met en taille 7 soit , en gras et on centre . On profite aussi de la surbrillance pour mettre le texte en couleur . Il sera plus sympa de passer par "Personnalisées" pour rester un peu original.




- On passe à la ligne (nouveau paragraphe = Enter).
- On prend par exemple, une taille 5 et on désactive le bouton "Gras". On entre ses coordonnées soit
 maklouf hmida nouvelle ligne = Maj + Enter
 ouled yaneg (Maj + Enter)
 Kerkennah(Maj + Enter)
 Tunisie
- On va maintenant créer un tableau (invisible) d'une ligne et d'une colonne.
Tableau → Nouveau tableau et reproduisez les données suivantes.



Soit 1 ligne, 1 colonne, largeur 40 % de la fenêtre, agencement centré, épaisseur de la bordure 0.


Vous découvrirez bien vite que les tableaux sont des éléments très importants pour le design d'une page Web et que leur usage est donc très fréquent.

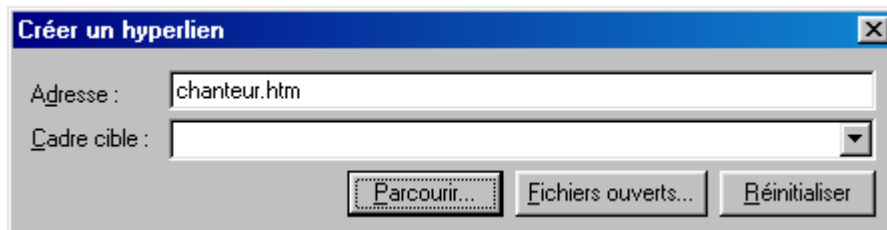
- On clique dans la zone du tableau et on demande une liste à puces .

On encode alors

- Mon chanteur préféré
- Mes loisirs préférés
- Mon portrait chinois

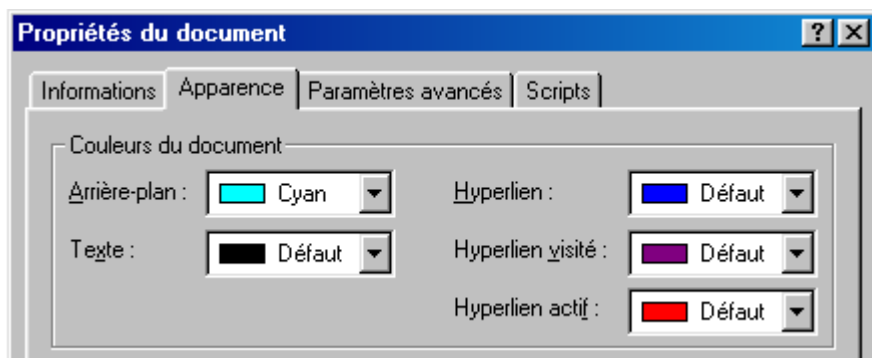
- Nous allons maintenant effectuer les liens (pour rappel, Html est hypertexte). Nous allons relier "Mon chanteur préféré" à la page "chanteur.htm".

Mettez "Chanteur préféré" en surbrillance, cliquez sur l'icône de lien  ou **Insertion** → **Hyperlien** et reprenez le fichier chanteur.htm en passant par **Parcourir** ou plutôt dans le cas présent par **Fichiers ouverts**.





On relie de même pour "Mes loisirs préférés" avec loisirs.htm et "Mon portrait Chinois" avec chinois.htm.

- Si nécessaire, on peut ajuster la taille du tableau. **Bouton droit** → **Propriétés du tableau**.
- Et si nous ajoutons un fond de couleur à la page. **Format** → **Propriétés du document** ou **Bouton droit** → **Propriétés du document** → onglet **Apparence** → Couleur du document → Arrière-plan.




Veillez que votre couleur de fond soit toujours compatible avec votre couleur de texte. Si les goûts et les couleurs ne se discutent pas, votre texte et votre présentation doivent toujours rester lisibles.

- Enregistrez votre travail. **Fichier** → **Enregistrer** ou **Fichier** → **Enregistrer tout**.


Vous pouvez aussi passer par les icônes respectives  ou .


1.6. La page "Mon chanteur préféré" (chanteur.htm)

- Cliquez sur l'onglet  ou passez par **Fichier** → **Ouvrir** (ou encore par **Fichier** → **Fichiers récents**) pour ouvrir la page chanteur.htm.
- Pour faciliter la vie du lecteur, on inclut des "outils de navigation" pour lui permettre de se mouvoir dans votre site sans passer par les boutons "Précédent" et "Suivant" de son navigateur Internet. Dans le cadre de ce travail, nous utiliserons, dans un premier plan, des mots pour faire les liens mais il est plus sympathique à l'avenir de prévoir des petites images.

Tapez "Page d'accueil". Surbrillance et alignez à droite .

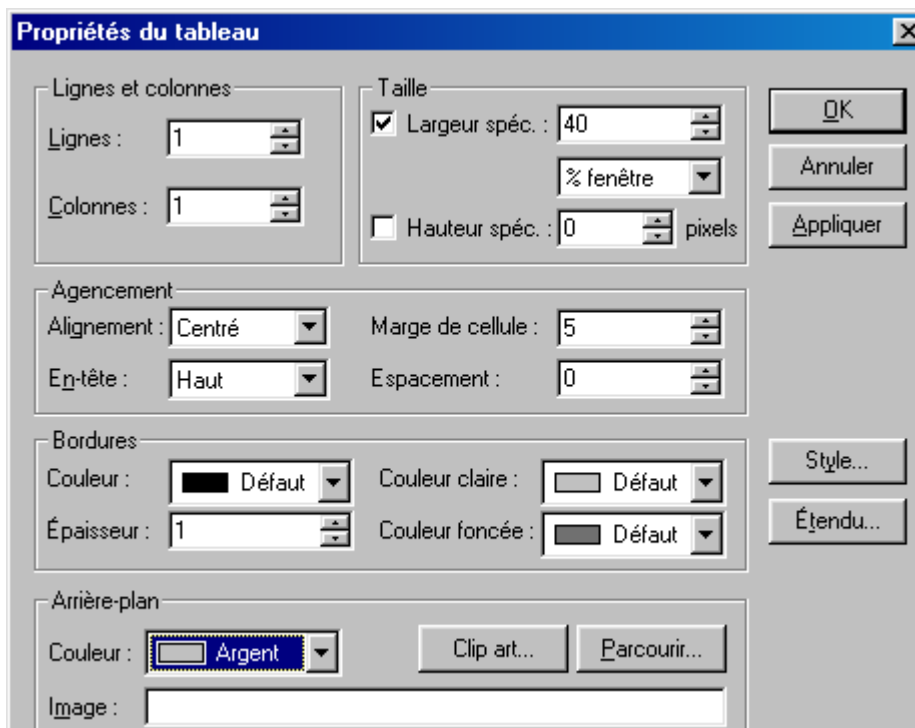
- Profitons de la surbrillance pour effectuer également le lien vers la page de présentation.

Activation de l'icône de lien , puis sélection, en passant par "Fichiers ouverts" ou "Parcourir", du fichier index.htm.

- Créons un nouveau paragraphe (enter) et demandons l'alignement au centre . On encode le titre (à ne pas confondre avec le titre de la page Web, celui qui apparaît dans le haut de la fenêtre du navigateur) soit "Mon chanteur préféré".

On peut lui donner la taille 5, le mettre en gras et lui donner une couleur.

- Nous allons insérer un tableau. Menu **Tableau** → **Insérer** → **Tableau**. Entrez toutes les spécifications comme ci-dessous.





La case "Marge de cellule" entourera le texte des bords du tableau de 5 pixels d'espace libre.

On a profité de la fenêtre de "propriétés du tableau" pour mettre une couleur d'arrière-plan (voir Arrière-plan → Couleur).

Vous encodez alors dans la cellule du tableau vos préférences concernant votre chanteur préféré et les commentaires qu'il vous inspire.

- On enregistre son travail. **Fichier** → **Enregistrer tout** ou .

1.7. Premier test dans le navigateur

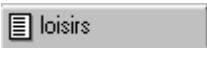



- A ce stade vous pouvez déjà admirer l'ébauche de votre site sous un navigateur. Soit **Affichage** → **Aperçu dans ...** ou  et/ou .

Vous devez avoir quelque chose qui ressemble à ceci :

<p>Mon site Internet</p> <p>Maklouf Hmida ouled yaneg Kerkennah Tunisie</p> <ul style="list-style-type: none">• Mon chanteur préféré• Mes loisirs préférés• Mon portrait chinois	Page d'accueil
	<p>Mon Chanteur préféré</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"><p>Ali Riahi</p><p><i>"Ya dhalimni"</i></p></div>

Vérifiez en cliquant sur "chanteur préféré" de la page de présentation, si le lien vers "chanteur" est bien actif. De même, dans la page chanteur, en cliquant sur "page d'accueil", vous devez revenir à la page index.

1.8. La page "Mes loisirs préférés" (loisirs.htm)

- Passez par  ou par **Fichier** → **Ouvrir** pour ouvrir la page loisirs.htm.
- On n'oublie pas de mettre les outils de navigation. Tapez "Page d'accueil". Surbrillance. Et alignez à droite . Activation de l'icône  pour le lien et sélection fichier index.htm.
- Créons un nouveau paragraphe (enter) et demandons l'alignement au centre . On encode le titre soit "Mes loisirs préférés".

On peut lui donner la taille 5, le mettre en gras et lui donner une couleur pour garder une certaine identité graphique par rapport aux autres pages.

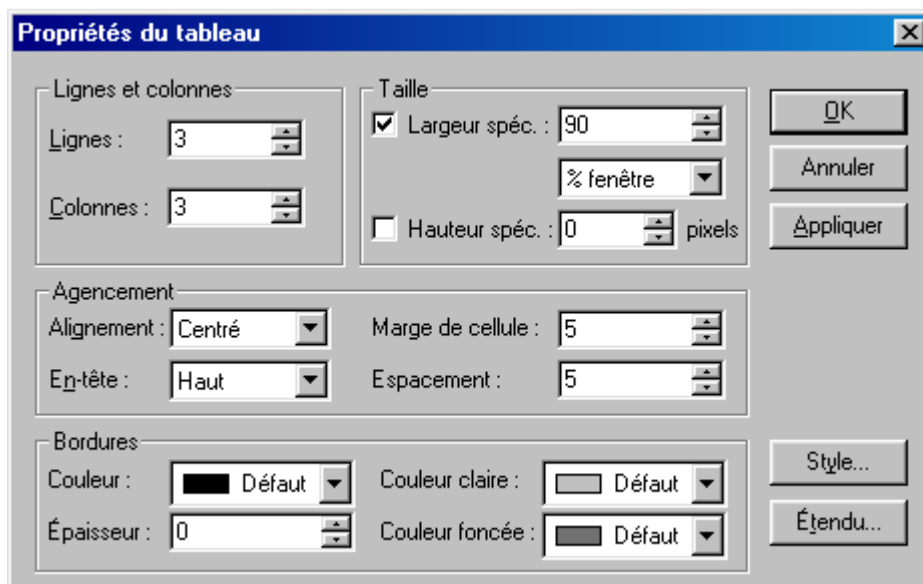
- En Html, tout est tableau! Pour une mise en page efficace, les tableaux sont incontournables. Nous profiterons donc de cette page pour faire plus ample connaissance avec les tableaux. Notre but sera de réaliser la présentation suivante.

La Formule 1

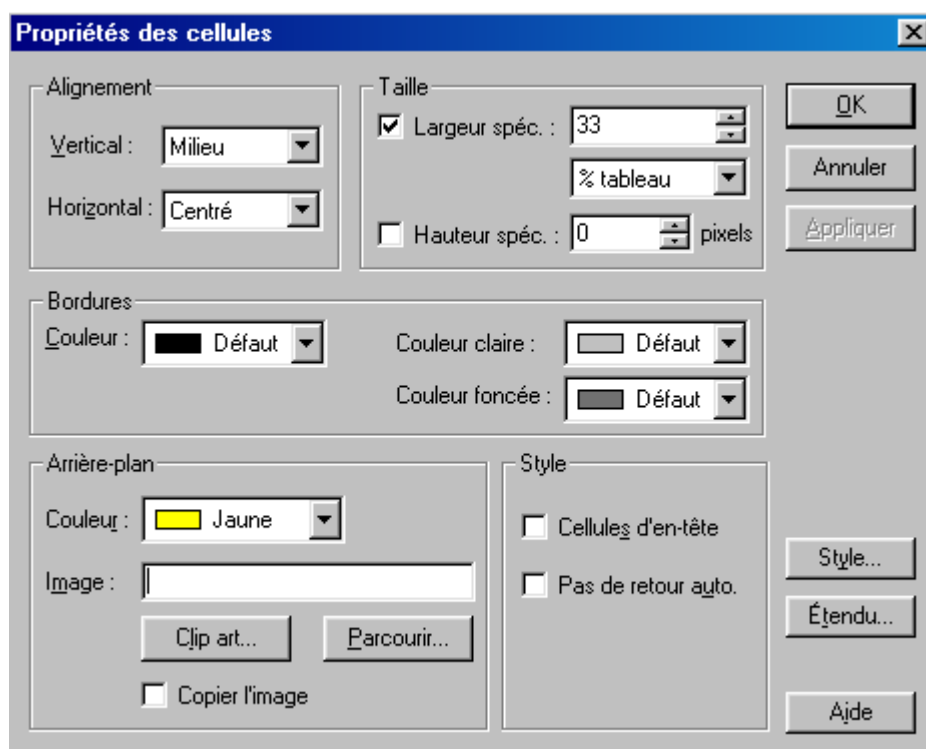
La souris

La sieste

- On demande un tableau de 3 lignes et 3 colonnes.
Indiquez aussi les autres spécifications comme dans la capture d'écran.



- Cliquez sur la première cellule en haut à gauche. Entrez le texte que vous souhaitez. Ensuite, **Bouton droit** → **Propriétés des cellules**.






On peut déterminer les attributs d'alignement et donner une couleur d'arrière-plan (ici jaune).

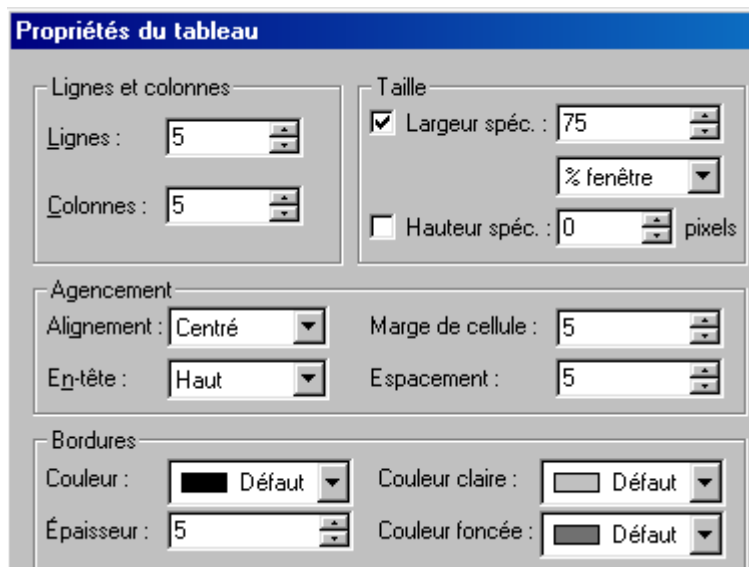
- On procède de même pour la cellule centrale et la cellule inférieure droite.
- Et nous terminerons par l'insertion d'une ligne horizontale. **Insertion** → **Ligne horizontale**. En cliquant sur la barre horizontale, faire **Bouton droit** → **Ligne horizontale** pour configurer cette ligne. Soit une largeur de 60 %, une hauteur de 5, un alignement centré..



- Enregistrez votre travail. **Fichier** → **Enregistrer (tout)** ou .


1.9. La page "Mon portrait chinois" (chinois.htm)

- Passez par  chinois ou par **Fichier** → **Ouvrir** pour ouvrir la page chinois.htm.
- On n'oublie pas de mettre les outils de navigation. Tapez "Page d'accueil". Surbrillance et alignez à droite . Activation de l'icône  et sélection dans le dossier "SiteNamo" du fichier index.
- Créons un nouveau paragraphe (enter) et demandons l'alignement au centre. On encode le titre soit "Mon portrait chinois". On peut lui donner la taille 5, le mettre en gras et en couleur.
- On insère un tableau de 5 lignes et 2 colonnes selon la procédure maintenant habituelle. Entrez les autres spécifications suivantes.



- Vous obtenez un tableau qui prend la forme ci-dessous que vous complétez..

Couleur préférée	Le bleu
Acteur préféré	Yves Montand
Actrice préférée	Pamela Anderson
Chiffre préféré	Le 7
Pays préféré	L'Espagne

- Enregistrez tout votre travail (oubli classique). **Fichier → Enregistrer (sous)** ou .
- Votre exercice sur la création d'un site est ainsi terminé. En fait, maintenant que vous possédez les outils de base, **tout commence vraiment** !
- En attendant votre véritable premier site, admirez toujours celui-ci dans Explorer (ou dans Netscape...).
- Ouvrir Microsoft Explorer. Pour ce faire cliquer son icône.

Pour rappel, puisqu'il s'agit d'un fichier local, on passera par **Fichier → Ouvrir → Parcourir → chemin d'accès au répertoire "SiteNamo" → fichier index.htm → Ouvrir**.

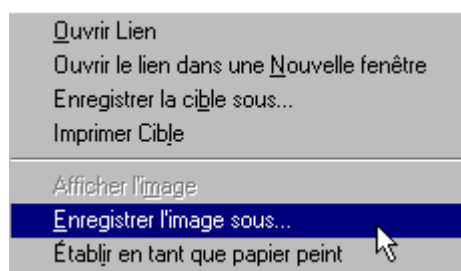
1.10. Pour terminer ...

Les images


Les images sur Internet doivent être au format gif ou jpeg.

Comme vous êtes sûrement habitué au format bmp des traitements de texte, il vous faudra passer par un programme graphique pour faire les conversions. L'auteur vous recommande Paint Shop Pro, disponible en shareware sur les CD-rom des brochures informatiques mensuelles ou téléchargeable sur Internet. Les versions récentes comprennent même un petit programme "Animation Shop" pour faire des images gif animées du meilleur effet.

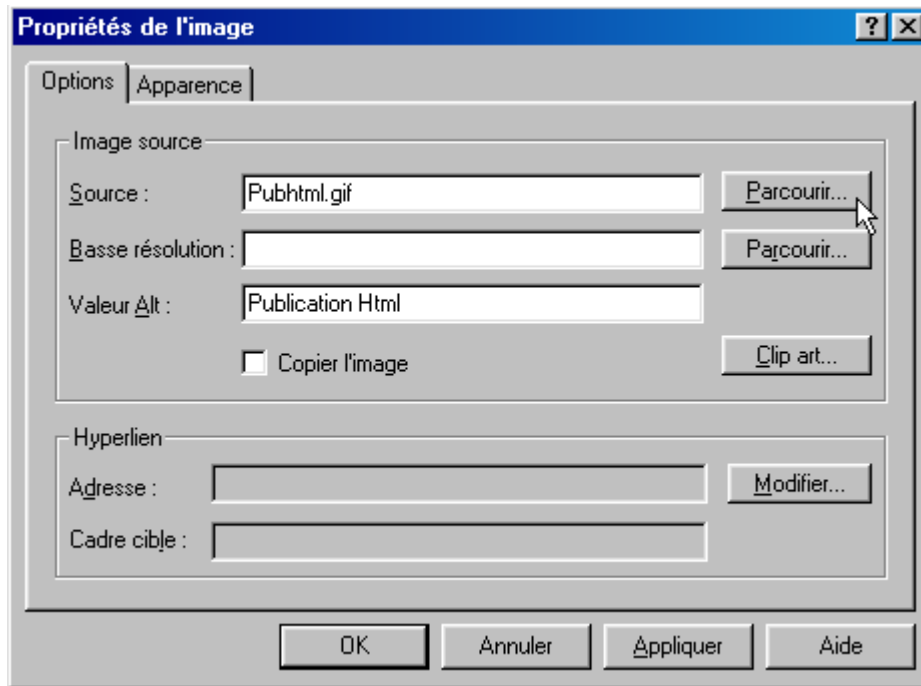
Pour commencer, vous pouvez toujours récupérer des images au cours de vos surfs sur le Web. Il suffit de cliquer sur l'image, **bouton droit** de la souris → **Enregistrer l'image sous...**



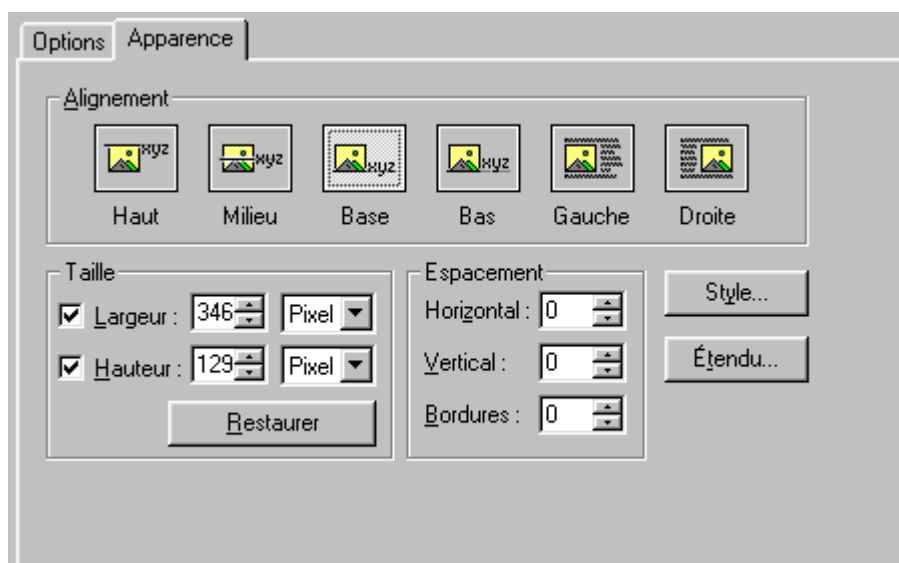
Une fois que vous avez votre image au format correct, enregistrez-la dans le même répertoire que vos fichiers Html (ici "Site Namo" sous-répertoire "Images").

Pour inclure l'image dans votre page Html, il suffit de faire **Insertion** → **Image** ou cliquer sur l'icône  de la barre d'outils.

Dans l'onglet "**Options**", sélectionnez l'image par "**Parcourir**". Notez dans l'attribut "**Valeur Alt**", le texte alternatif qui apparaîtra sous Explorer sous forme d'infobulle et "**Hyperlien**" pour associer un lien sur votre image. Copier l'image permet de rapatrier directement l'image dans le répertoire de votre site.



Dans l'onglet "**Apparence**", on peut définir divers éléments d'alignement de l'image, modifier la largeur ou la hauteur de l'image mais aussi la présence ou l'absence de bordure (particulièrement utile pour enlever la bordure par défaut sur les images de lien) et son espacement horizontal ou vertical.

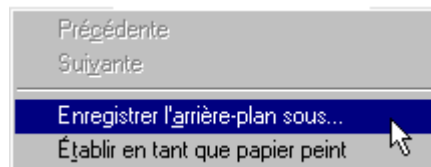


N'oubliez pas que la taille des images est l'ennemi de la vitesse de la connexion. Inutile de prévoir des photos panoramiques de votre école qui mettront 10 minutes pour être chargées sur votre page Web. Votre visiteur sera vraisemblablement déjà en train de surfer sur un autre site que le vôtre !

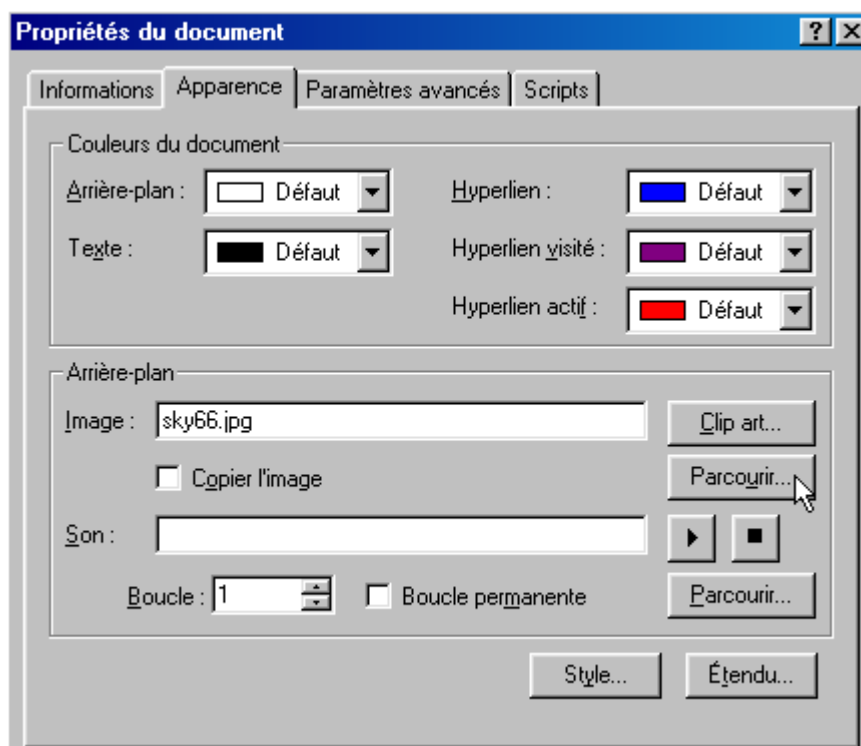
Les images d'arrière-plan

Avant de quitter les images, le langage Html vous offre la possibilité de mettre de petites images en arrière-plan [background] qui viendront tapisser votre fond de page en mosaïque.

Ces images peuvent aussi être récupérées sur le Web. Il suffit de cliquer sur le fond de la page, **bouton droit** de la souris → **Enregistrer l'arrière-plan sous...**



Pour l'inclure dans votre page, **Format** → **Propriétés du document** → Onglet "**Apparence**" ou **Bouton droit** → **Propriétés du document** → Onglet "**Apparence**".



Les polices de caractères

Dans l'état actuel de la technologie, le navigateur n'affichera réellement que les polices de caractères qui existent sur l'ordinateur du visiteur de votre site. La prudence et le classicisme s'imposent donc (Times New Roman ou Arial).

Il serait illusoire d'utiliser des polices de caractères très sophistiquées que votre "client" ne possède peut-être pas sur sa machine.

Le code source Html

Vous pouvez à tout moment voir (et modifier) le code source Html de votre page que vous éditez sous Namu en sélectionnant l'icône suivante au bas de la fenêtre de l'éditeur.



Il serait très pédagogique de consulter ce code Html après chaque opération (centrage, mise en gras, alignement droite, création de tableau).

A chaque jour suffit sa peine

Namu propose encore certaines fonctions qu'il sera bien temps d'utiliser plus tard (et parfois bien plus tard ...).

Citons-en simplement quelques-unes :

- **Fichier → Publier.** Permet de "uploader" votre site sans changer de programme.
 - **Affichage → Largeur des fenêtres** pour "dessiner" votre page en 640x480 ou 800x600.
 - **Affichage → Informations sur le document** vous donne le poids total et une estimation du temps de chargement de votre page, images et scripts compris.
 - **Insertion → Symbole** permet d'ajouter des symboles peu utilisés.
 - **Insertion → Champs de formulaires** après avoir fait **Format → Formulaires**.
 - **Insertion → Equation** pour les "matheux" mais pas de MathML simplement des images...
 - **Format → Thèmes.** Des modèles de pages pour les paresseux ou ceux qui sont en panne d'inspiration.
 - **Cadres → Nouvel encadrement** pour fractionner la fenêtre du navigateur [frames].
 - **Namu** vous installe aussi de petits outils à priori fort utiles comme Namu Capture, Namu Gif Animator et Namu Theme Editor.
 - Etc.....
-

Initiation au logiciel Adobe premiere

Celine Joiron

Objectifs

1. Introduction
 2. Présentation du logiciel Adobe Première
 3. Manipulations avancés sous Première
 4. Exemple
 5. Pour en savoir plus...
-

1. Introduction

L'objectif de ce cours n'est pas un apprentissage exhaustif de toutes les commandes et possibilités du logiciel Adobe Première 5.1. En effet, chaque logiciel de montage vidéo possède ses propres particularités et apprendre totalement les fonctionnalités d'un seul d'entre eux n'aurait pas grand intérêt.

L'objectif ici, est donc d'appréhender en quelques heures l'univers de ce logiciel et par extension, celui des logiciel de montage au sens large. Cette démarche vous permettra entre autre de vous :

- ① Donner une idée des possibilités du logiciel et ainsi vous permettre de vous forger une opinion critique sur le produit, et ce par rapport aux autre produit du marché.
 - ② Enseigner les conecpts clés de la manipulation d'un logiciel de montage et ainsi faciliter l'amorce d'un apprentissage autonome.
-

2. Présentation du logiciel Adobe Première

- Introduction
- Les fenêtres d'Adobe Première
- Créer un premier film

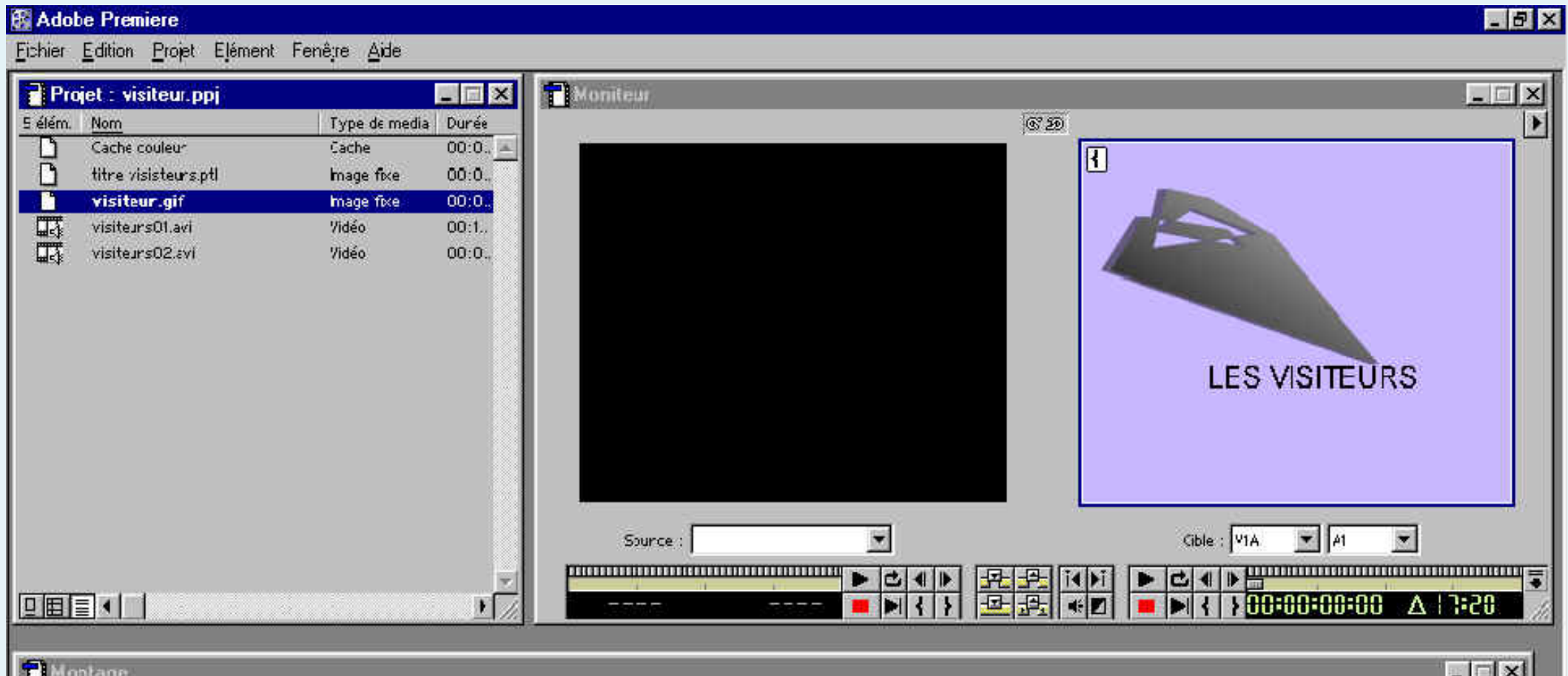
⇒ Sous-Sections : **Intro | I | II**

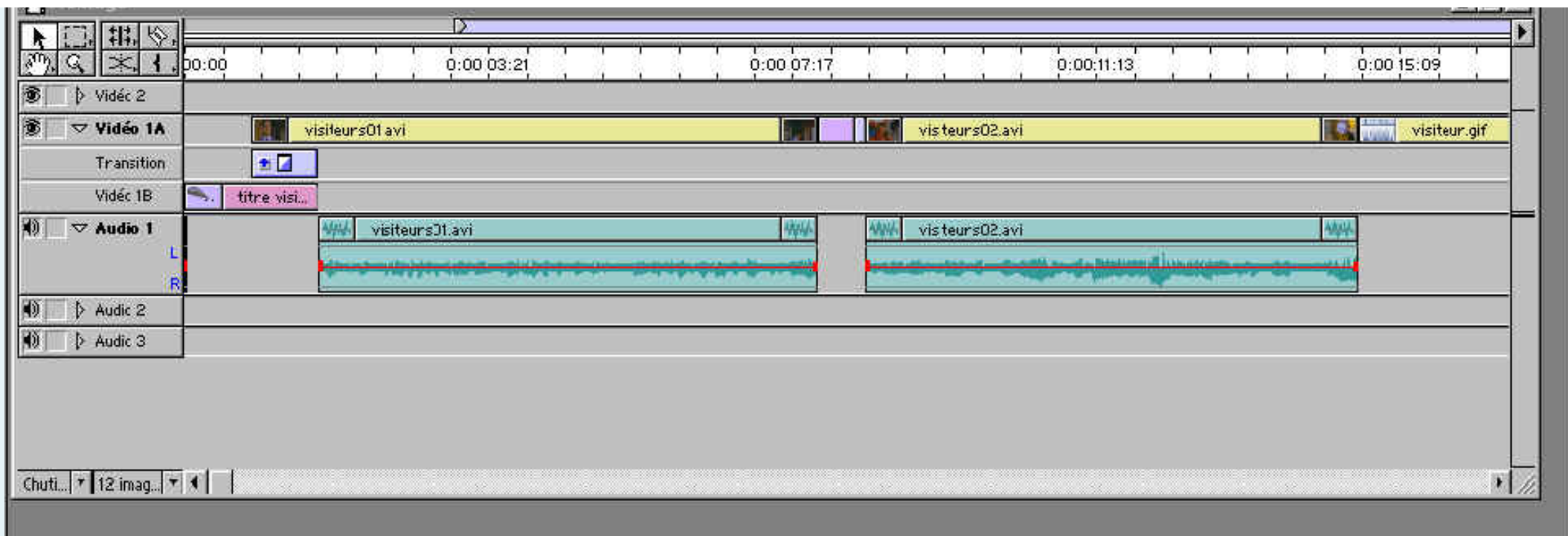
Introduction

Adobe Première est un logiciel d'édition et de montage vidéo. Ses fonctions principales concernent l'acquisition de vidéos, l'édition vidéo, le montage vidéo, l'application d'effets, le titrage, l'enregistrement de projets, la production de films analogiques ou numériques ou de séquences vidéo pour Internet.

Avec Adobe Première, l'édition de vidéos se fait à partir d'éléments importés dans le projet. Nous allons ainsi voir dans ce chapitre, les différentes fonctions des fenêtres d'Adobe et une ligne directrice pour vous aider à créer votre première vidéo.

La copie d'écran suivante vous présente l'environnement de travail d'Adobe Première. Comme vous pouvez le voir, celui-ci comporte trois fenêtres principales :





- Ⓢ La fenêtre de Montage : située par défaut dans la partie inférieure de l'écran, c'est dans cette fenêtre que vont être placés les clips vidéo ou les extraits sonores, les transitions et les titres qui vont constituer les morceaux de la réalisation finale..
- Ⓢ La fenêtre Moniteur : c'est dans cette fenêtre que vous pourrez visualiser le clip en cours de Montage.
- Ⓢ La fenêtre Projet : c'est la fenêtre dans laquelle figureront tous les éléments importés dans le film (clips, sons, images fixes, titres...)

I. Les fenêtres d'Adobe Première

I.1 - La fenêtre Projet

I.2 - La fenête Moniteur

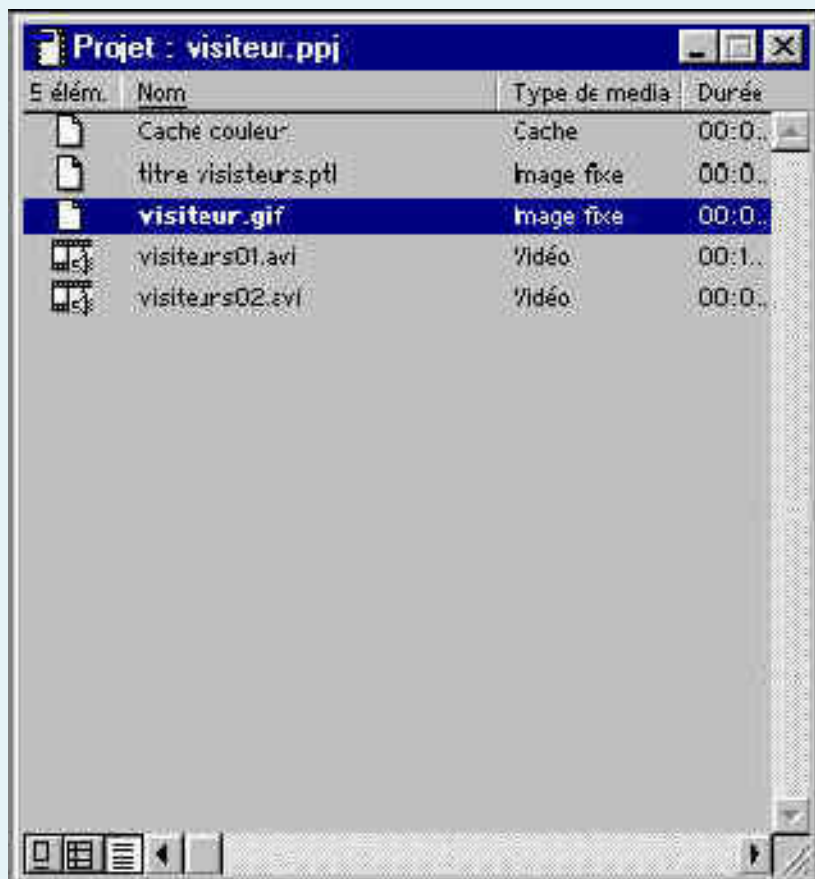
I.3 - La fenête Montage

I.4 - Les outils de la fenêtre de montage






I.1 - La fenêtre Projet

La fenêtre Projet est chronologiquement la première fenêtre utilisée lors d'une session de montage. Cette fenêtre contient tous les éléments qui sont intégrés au montage. Elle peut donc contenir des clips vidéo, des séquences sonores, des images fixes, des titres...

L'image suivante présente une visualisation de la fenêtre Projet en mode liste. Des boutons permettent également de visualiser les éléments du projet sous la forme d'icônes ou encore en mode Représentation c'est à dire avec toutes les informations concernant les éléments de médias insérés dans le projet.



The screenshot shows a window titled "Projet : visiteur.ppj" with a table of media elements. The table has four columns: "E élém.", "Nom", "Type de media", and "Durée". The elements listed are:

E élém.	Nom	Type de media	Durée
	Cache couleur	Cache	00:0..
	titre visiteurs.ptl	Image fixe	00:0..
	visiteur.gif	Image fixe	00:0..
	visiteurs01.avi	Vidéo	00:1..
	visiteurs02.avi	Vidéo	00:0..

N B : La plupart des éléments utilisés dans un projet peuvent être importés par le biais de la commande Fichier > Importer. Dans l'exemple ci-dessus, vous pouvez voir deux images fixes du projet, deux vidéos et un cache.

I. Les fenêtres d'Adobe Première

I.1 - La fenêtre Projet

I.2 - La fenête Moniteur

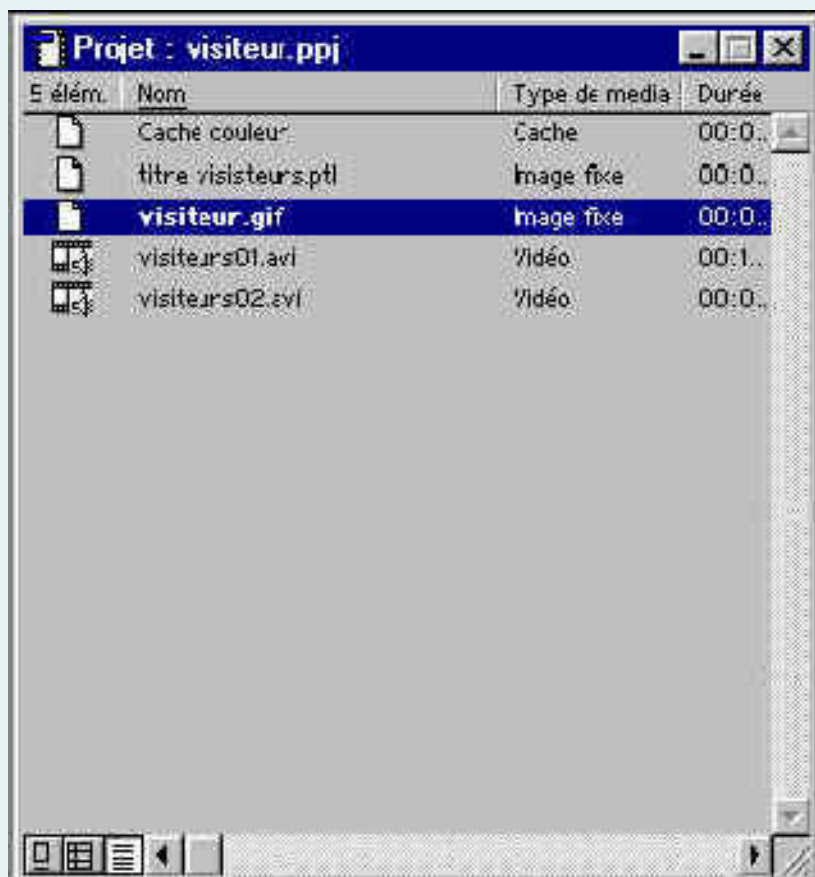
I.3 - La fenête Montage

I.4 - Les outils de la fenêtre de montage

I.1 - La fenêtre Projet

La fenêtre Projet est chronologiquement la première fenêtre utilisée lors d'une session de montage. Cette fenêtre contient tous les éléments qui sont intégrés au montage. Elle peut donc contenir des clips vidéo, des séquences sonores, des images fixes, des titres...

L'image suivante présente une visualisation de la fenêtre Projet en mode liste. Des boutons permettent également de visualiser les éléments du projet sous la forme d'icônes ou encore en mode Représentation c'est à dire avec toutes les informations concernant les éléments de médias insérés dans le projet.



N B : La plupart des éléments utilisés dans un projet peuvent être importés par le biais de la commande Fichier > Importer. Dans l'exemple ci-dessus, vous pourrez voir deux images fixes du projet, deux vidéos et un cache.

I. Les fenêtres d'Adobe Première

I.1 - La fenêtre Projet

I.2 - La fenêtre Moniteur

I.3 - La fenêtre Montage

I.4 - Les outils de la fenêtre de montage

I.2 - La fenêtre Moniteur

La fenêtre Moniteur est la fenêtre qui vous permet de visualiser chacun des clips du montage ainsi que l'ensemble de ce montage. Lorsque vous faites glisser un clip vidéo de la fenêtre Projet sur une piste de la fenêtre Montage, la première image du clip s'affiche dans la fenêtre de gauche de la fenêtre Moniteur.

L'exemple ci-dessous montre une visualisation de la fenêtre Moniteur concernant un clip dont la première image est le titre de la séquence appelée "Les Visisteurs".



La durée du clip apparaît tout en bas de cette fenêtre gauche (ici le clip est d'une durée de 13 secondes et contient 6 images). Juste au dessous de cette fenêtre de gauche (fenêtre source), une liste déroulante permet d'identifier et de sélectionner un clip parmi tous ceux qui ont été placés sur les pistes. Juste à droite, deux icônes permettent d'afficher ou non la piste vidéo et de faire entendre ou non la piste audio.

En haut à gauche de cette fenêtre contenant le clip, vous pouvez voir une accolade ouvrante. C'est le symbole du point d'entrée du clip ie l'image par laquelle le clip débutera. Un curseur vous permet de faire avancer le clip le long de la ligne de temps. Le groupe de huit boutons, situés à droite de cette ligne permet de lire, lire en boucle, lire image par image, stopper, lire jusqu'au point de sortie et déplacer le curseur au point de sortie ou au point d'entrée.

La fenêtre de droite de la fenêtre Moniteur (fenêtre programme) permet de visualiser le résultat du montage. Si nous reprenons l'exemple ci-dessus, le montage total a une durée de 17 secondes et de 20 images. Les boutons situés sous cette fenêtre ont la même fonction que ceux de la fenêtre de droite.

I. Les fenêtres d'Adobe Première

I.1 - La fenêtre Projet

I.2 - La fenêtre Moniteur

I.3 - La fenêtre Montage

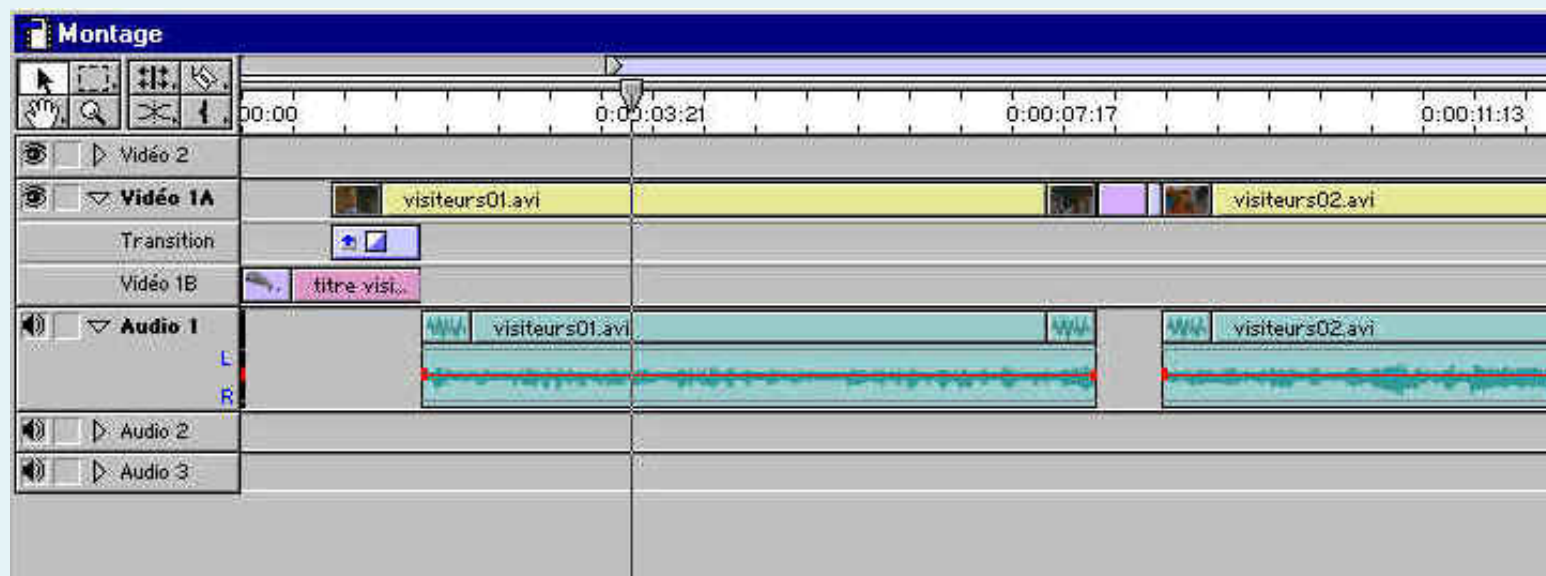
I.4 - Les outils de la fenêtre de montage

I.3 - La fenêtre Montage


La Fenêtre Montage constitue, quand à elle la coeur de Première, car il s'agit de la fenêtre dans laquelle les différents éléments du montage vont être placés les uns par rapport aux autres. Les éléments essentiels de cette fenêtre sont donc les pistes (ce qui répond en quelques sortes à la même logique que Director). Pour cela, Première propose donc trois types de pistes :

- ⊙ Les pistes vidéos : elles sont par défaut au nombre de 3 nommés 1A, 1B et 2.
- ⊙ Une piste spéciale réservée aux transitions (entre les pistes 1A et 1B).
- ⊙ Les pistes sons, nommées audio 1, 2 et 3.

L'image ci-dessous représente la fenêtre du Montage concernant la vidéo des visiteurs.



Dans ce montage, vous pouvez voir que le déroulement commence par l'apparition d'un titre dans la piste vidéo 1B, suivi d'un premier clip nommé visiteurs01 dans la piste vidéo 1A (par l'intermédiaire d'une transition apparaissant dans la piste transitions) et se déroulant avec une bande son en parallèle dans la piste audio1. Ce clip est suivi d'un second clip toujours dans la piste vidéo 1A, se déroulant également avec une bande son matérialisée dans la piste Audio1.

Un certain nombre d'options permettent de paramétrer cette fenêtre. Elles sont accessibles en cliquant sur le bouton suivant , situé à l'extrême droite de la fenêtre Montage. Toutes ces options ne seront néanmoins pas détaillées ici. Pour en connaître davantage consultez le chapitre 2 ou encore, reportez-vous à l'aide du logiciel ou à la rubrique

"Pour en savoir plus" de ce cours.

I. Les fenêtres d'Adobe Première

I.1 - La fenêtre Projet

I.2 - La fenête Moniteur

I.3 - La fenête Montage

I.4 - Les outils de la fenêtre de montage

I.4 - Les outils de la fenêtre de montage

La photo ci dessous représente le groupe d'outils proposés pour gérer le montage dans la fenêtre prévue à cet effet.



Ces outils, situés en haut à gauche de la fenêtre sont au nombre de huit.

De gauche à droite et de haut en base :


☐ L'outil sélection : un clic sur un objet le sélectionne, possibilité de sélection multiple en appuyant simultanément sur le touche majuscule.


☐ L'outil sélection de bloc. : Il se subdivise en 4 modes qui permettent repectivement de sélectionner différents élément en traçant un rectangle autour d'eux, de créer des éléments virtuels ie des copies de clips ou de séquences, de sélectionner tous les élément situés à droite du point cliqué ou encore de réaliser une sélection multipiste.


☐ L'outil de modification ou de dépalcement d'un élément vidéo : Là encore, cet outil se subdivise en 5 modes qui permettent de déplacer une élément sur la ligne de temps, avec ou sans modification du temps total et des points d'entrées et sortie des éléments situés avant et après. Le troisième bouton de ce sous-ensemble a néanmoins un fonction un peu différente. Il permet la modification du débit d'un clip. Si vous raccourisiez un clip avec cet outil, sa vitesse de défilement devient plus grande. Le nombre d'images ne change pas, seuls la durées est augmentée ou diminuée.


☐ L'outil cutter : il permet de découper des éléments selon trois modes. Le premier mode coupe les éléments selon un simple clic. Le second mode permet d'utiliser le cutter multipiste

qui coupe les éléments à l'endroit du clic sur toutes les pistes en parallèle. Enfin le dernier concerne essentiellement les pistes audio en permettant la création de fondues sonores en cliquant sur la ligne rouge d'un élément d'une piste audio.

 L'outil Main : il permet classiquement de se déplacer dans la fenêtre Montage en faisant glisser les éléments et les pistes .

 L'outil Loupe : il permet d'effectuer un agrandissement d'une zone. (zoom arrière en maintenant la touche ALT enfoncée en parallèle).

 L'outil suivant concerne les opération de fondu : cet outil se subdivise en trois modes. Le premier permet d'effectuer un fondu enchainé directement entre deux pistes audio. Le second icone permet d'accéder au réglage du fondu et fonctionne pour les pistes audio et vidéo. Il suffit pour cela de sélectionner la piste concernée et de faire monter ou descendre la ligne rouge qui représente le niveau de présence de l'image ou du son. Enfin, le dernier icone permet de lier des éléments.

 L'outil de points d'entrées sorties : il permet tout bêtement de poser des points d'entrée ou de sortie.

II. Créer un premier film

II.1 - Importer des fichiers

II.2 - Placer les éléments de Média

II.3 - Placer les transitions

II.4 - Créer un titre et l'importer

II.5 - Créer la vidéo numérique et l'exporter

Maintenant que nous avons découvert l'interface de Première, je vous propose de créer notre premier film. Cela vous permettra de découvrir, dans la pratique, le mode opératoire typique de Première et de mieux comprendre certaines commandes dont la description théorique est un peu hermétique.

Nous allons commencer par créer un nouveau projet. Une première fenêtre s'ouvre pour vous demander de fixer les paramètres du projet. Dans la plupart des cas, les options par défaut suffiront, notamment dans notre cas.

Les étapes suivantes présentent alors les étapes de base à respecter pour la création d'un premier film.

II. Créer un premier film

II.1 - Importer des fichiers

II.2 - Placer les éléments de Média

II.3 - Placer les transitions

II.4 - Créer un titre et l'importer

II.5 - Créer la vidéo numérique et l'exporter

II.1 - Importer des fichiers

Il s'agit, dans un premier temps, d'importer les fichiers nécessaires à la création de votre film. Ensuite, l'organisation des différents fichiers sur les pistes de la fenêtre de Montage vont permettre d'engager les phase de création.

Première permet d'importer des images, des sons et des vidéos aux formats Autodesk Animation (FLC/FLI), AVI, QuickTime (MOV) et MPEG. Cette opération est rendue possible par le déroulement du menu Fichier > Importer. Les fichiers importés apparaissent alors dans la fenêtre Projet. Cette commande permet également d'importer un répertoire entier.

II. Créer un premier film

II.1 - Importer des fichiers

II.2 - Placer les éléments de Média

II.3 - Placer les transitions

II.4 - Créer un titre et l'importer

II.5 - Créer la vidéo numérique et l'exporter

II.2 - Placer les éléments de Média

Pour placer les éléments de média sur les pistes, il suffit d'opérer un glisser-déposer à partir de l'élément de la fenêtre Projet vers la piste destination. Ainsi, si vous souhaitez placer un clip vidéo, l'une des pistes vidéo doit être choisie pour destination. Dans, ce cas, vous pourrez remarquer que la piste vidéo et la piste son sont remplis en même temps puisque une bande son est le plus souvent attachée à un clip vidéo.

REMARQUE 1 : si vous cliquez dans la ligne de temps située en haut de la fenêtre de montage, vous pourrez voire apparaître l'image correspondante dans la fenêtre de droite de la fenêtre Moniteur.

REMARQUE 2 : pour pouvoir modifier la durée d'un clip, il vous faut double cliquer sur le clip en question dans la fenêtre Montage. Ce clip apparaît alors dans la fenêtre gauche de la fenêtre Moniteur. Faites ensuite dépalcer le curseur à l'endroit où vous souhaitez voir démarrer le clip et placez-y un point d'entrée. Effectuez la même opération pour y placer un point de sortie. La durée du clip est alors modifiée en conséquences dans la fenêtre Montage dès la validation de l'opération par un clic sur le bouton APPLIQUER.

Les clips et images peuvent continuer à être placés en alternance sur les pistes vidéos 1A et 1B de façon à constituer la trame du montage total. La piste intermédiaire située entre les pistes vidéo 1A et 1B sert alors à ajouter des effets dits de transition entre chacun des clips.

II. Créer un premier film

II.1 - Importer des fichiers

II.2 - Placer les éléments de Média

II.3 - Placer les transitions

II.4 - Créer un titre et l'importer

II.5 - Créer la vidéo numérique et l'exporter

II.3 - Placer les transitions

Pour pouvoir placer des transitions, il faut que les clips entre lesquels vous souhaitez effectuer ces transitions, se chevauchent durant quelques images ou quelques secondes.

Par le menu fenêtre, demandez alors l'affichage de la fenêtre Transitions (image suivante).



Cette fenêtre vous permet de sélectionner le type de transition que vous souhaitez. Ensuite, un glisser-déposer de l'élément choisi, à partir de la fenêtre transitions et vers la piste Transitions de la fenêtre Montage. La transition prend automatiquement la bonne dimension.

REMARQUE : Par double clic sur la transition dans la fenêtre Montage, vous pouvez régler les paramètres de cette transition. L'une des options les plus importantes est "Afficher les images", afin de pouvoir visualiser l'effet de la transition sur les images réelles des deux clips.

Si dans la fenêtre Montage vous cliquez dans la ligne de temps et déplacez la souris, vous pouvez constater que vous ne pouvez pas visualiser le résultat de la transition dans la fenêtre Moniteur. Il faut, pour cela demander une prévisualisation. Commencez par fixer les bornes de la partie du montage qui va être prévisualisée. Faites ainsi glisser la zone mauve située au-dessus de la zone de la transition. Il vous suffit maintenant de taper la touche ENTREE au clavier. Le calcul de la prévisualisation commence...

N.B. : *Un autre moyen plus rapide de visualiser la conséquence de cette modification consiste à faire bouger le curseur dans la ligne de temps tout en maintenant la touche ALT enfoncée.*

II. Créer un premier film

II.1 - Importer des fichiers

II.2 - Placer les éléments de Média

II.3 - Placer les transitions

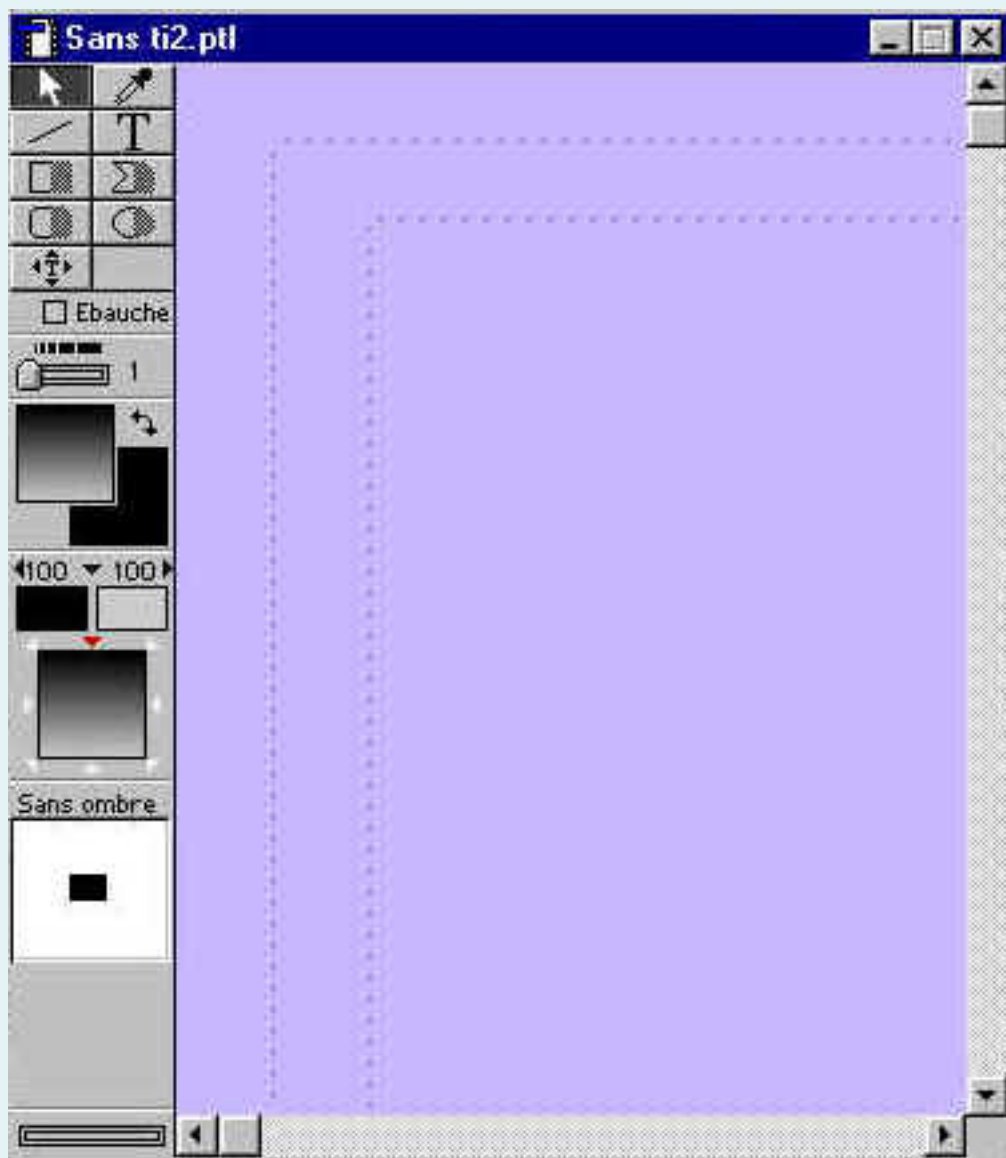
II.4 - Créer un titre et l'importer

II.5 - Créer la vidéo numérique et l'exporter

II.4 - Créer un titre et l'importer

Cette démarche consiste simplement à créer un titre pour le placer en superposition du premier clip durant quelques secondes. Pour cela, il suffit de dérouler le menu fichier puis sélectionner l'item Nouveau > titre.

Une fenêtre apparaît alors et propose un espace de saisie du texte et quelques outils.



Cliquez sur chacun des deux carrés afin de déterminer la couleur du texte et celle de son ombre. Cliquez ensuite sur l'outil texte puis dans la zone de saisie saisissez l'intitulé de votre titre. Enregistrez le titre grâce à l'option Enregistrer sous. Le titre est alors enregistré sous l'extension (.ptl). Fermez la fenêtre de titre.

Ensuite, il faut importer ce titre puis le faire glisser à partir de la fenêtre Projet vers la fenêtre Montage piste Video2. Cette piste est destinée aux éléments qui doivent apparaître par transparence avec d'autres éléments.

REMARQUE : si vous déroulez la totalité de la piste vidéo2 en cliquant sur la flèche "en bout de piste", vous verrez s'afficher une zone rose dans laquelle est inscrite "Cache blanc alpha". Cela signifie que toute la partie blanche n'apparaît pas dans la vidéo finale.

Cliquez maintenant sur la ligne rouge à environ deux centimètres de son origine. Un point apparaît. Cliquez sur le point initial de la ligne rouge et faites la glisser vers le bas. Vous obtiendrez alors l'apparition progressive du titre en transparence sur la vidéo...

II. Créer un premier film

II.1 - Importer des fichiers

II.2 - Placer les éléments de Média

II.3 - Placer les transitions

II.4 - Créer un titre et l'importer

II.5 - Créer la vidéo numérique et l'exporter

II.5 - Créer la vidéo numérique et l'exporter

Première vous permet de créer des vidéos numériques à partir de votre montage. Pour cela, il suffit de dérouler le menu Fichier > Exportation > Vidéo puis de donner un nom au fichier et de cliquer sur le bouton Paramètres. Deux formats sont alors proposés, à savoir le format AVI ou Quicktime. Choisissez alors d'exporter à la fois l'audio et la vidéo. Cliquez ensuite sur suivant et conservez les options choisies par défaut. Cliquez ensuite sur OK et sur Enregistrer. La phase de calcul du rendu final commence alors.

REMARQUE : Première vous offre également la possibilité de créer des vidéos exportables sur des périphériques de type magnétoscopes ou caméscopes. Dans ce cas il vous faut choisir la commande Fichier > Exportation > Exportation vidéo.

3. Manipulations avancés sous Première

- Les principes du montage vidéo
- Personnaliser sa vidéo
- Le son

⇒ Sous-Sections : I | II | III

I. Les principes du montage vidéo

I.1 - Principes d'utilisation des pistes de montage

I.2 - Placer les éléments de média

Maintenant que vous savez comment créer votre premier film avec Adobe Première, je vous propose de voir plus en détail les possibilités offertes par Première pour manipuler votre montage avec davantage de précision et de créativité.

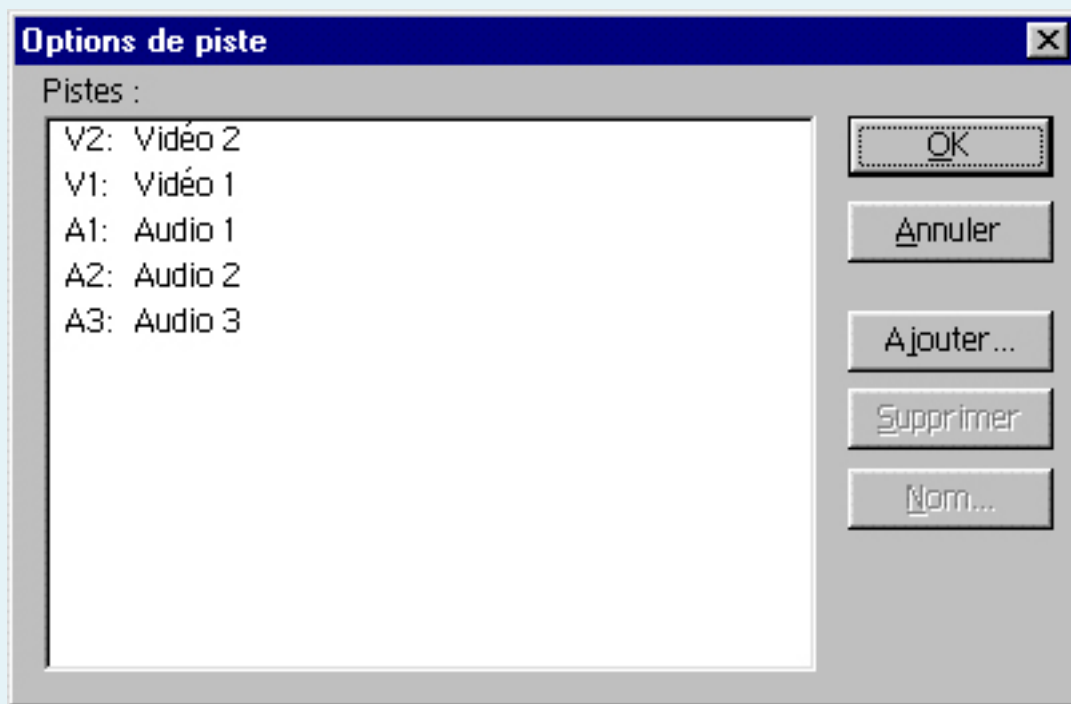
I.1 - Principes d'utilisation des pistes de montage

Comme nous l'avons vu au chapitre précédent, vous pouvez placer un clip vidéo, un titre ou une image fixe sur n'importe quelle piste de type vidéo. Toutefois il faut garder à l'esprit la règle suivante :

- 🕒 Si une transition doit apparaître, les clips vidéos entre lesquels se fera cette transition doivent se trouver sur la piste vidéo 1A et 1B.
- 🕒 Tous les éléments placés sur les pistes 2 et suivantes apparaîtront en superposition.

Les mêmes principes s'appliquent également aux pistes audio.

Première vous offrent ainsi la possibilité d'ajouter des pistes (jusqu'à 99 pistes vidéos et autant de pistes audio). Pour cela il suffit de cliquer sur le bouton noir orienté vers la droite de la fenêtre de montage. Vous verrez alors apparaître un menu contextuel. Choisissez l'item Options de pistes. La fenêtre suivante apparaît alors. Cliquez sur le bouton ajouter afin de spécifier le nombre de pistes vidéo et audio que vous souhaitez ajouter à votre montage.



REMARQUE : Première vous permet également de masquer des piste ou encore d'exclure des pistes de la prés visualisation et de l'exportation. Ainsi, l'exclusion de pistes pour les opérations de prévisualisation ou d'exportation se fait en cliquant dans le carré contenant un oeil tout en début de la piste. De même, le masquage d'une piste permet plus de visibilit  dans la fen tre pour manipuler les diff rents  l ments. Il se fait tout d'abord en la marquant c'est   dire en cliquant sur l'oeil tout en maintenant le touche Ctrl enfonc e. Cet oeil apparait alors en contour. Ensuite, il faut d rouler le menu de la fen tre Montage et cliquer sur l'item Masquer les pistes. Pour faire r appara tre les pistes, le menu propose l'item afficher les pistes. Le m me preincipe s'applique aux pistes audio mais l'oeil est remplac  par un haut parleur.

Le v rouillage d'une piste est  galement une option assez pratique pour  viter toute modification involontaire sur un piste. Pour cela il suffit de cliquer en d but de piste dans la carr  situ  imm diatement   droite de celui de l'oeil ou du haut parleur. Un crayon rouge barr  apparait alors. Le d v rouillage se pratique par l'op ration inverse.

I. Les principes du montage vidéo



I.1 - Principes d'utilisation des pistes de montage

I.2 - Placer les éléments de média



I.2 - Placer les éléments de média

Première vous permet également de faire des manipulations précises directement sur les clips vidéos que vous souhaitez intégrer. C'est là que le montage prend tout son sens. Ainsi vous pouvez insérer ou incruster un clip dans un autre ou encore prélever ou extraire des images d'un clip.

Incrustation et insertion de clips

Lorsqu'un premier clip est inséré dans la fenêtre Montage et que vous souhaitez en incruster ou en insérer un autre, il faut utiliser la fenêtre Moniteur. Ainsi, faites glisser le second clip à incruster ou insérer dans la partie gauche de la fenêtre Moniteur. Placez ensuite la ligne de temps du premier clip à l'endroit précis où vous souhaitez que le second commence. Choisissez ensuite de cliquer soit sur le bouton incruster (), soit sur le bouton insérer (), tous deux situés dans la fenêtre Moniteur. Dans le premier cas toute la fin du premier clip sera remplacée par le second. Dans l'autre cas, le second clip sera pour le moins inséré au milieu du premier.

Prélèvement et extraction d'images

Chacune de ces deux opérations vous permet d'enlever des images d'un clip. Dans le cas du prélèvement, l'opération laisse un trou dans le montage alors que dans le cas de l'extraction, le déroulement du clip est remis à jour. Cette opération se fait en plaçant sur le clip un point d'entrée et un point de sortie. Puis l'opération de prélèvement se fait en cliquant sur le bouton () et l'extraction sur le bouton ().

II. Personnaliser sa vidéo

II.1 - Les filtres vidéos

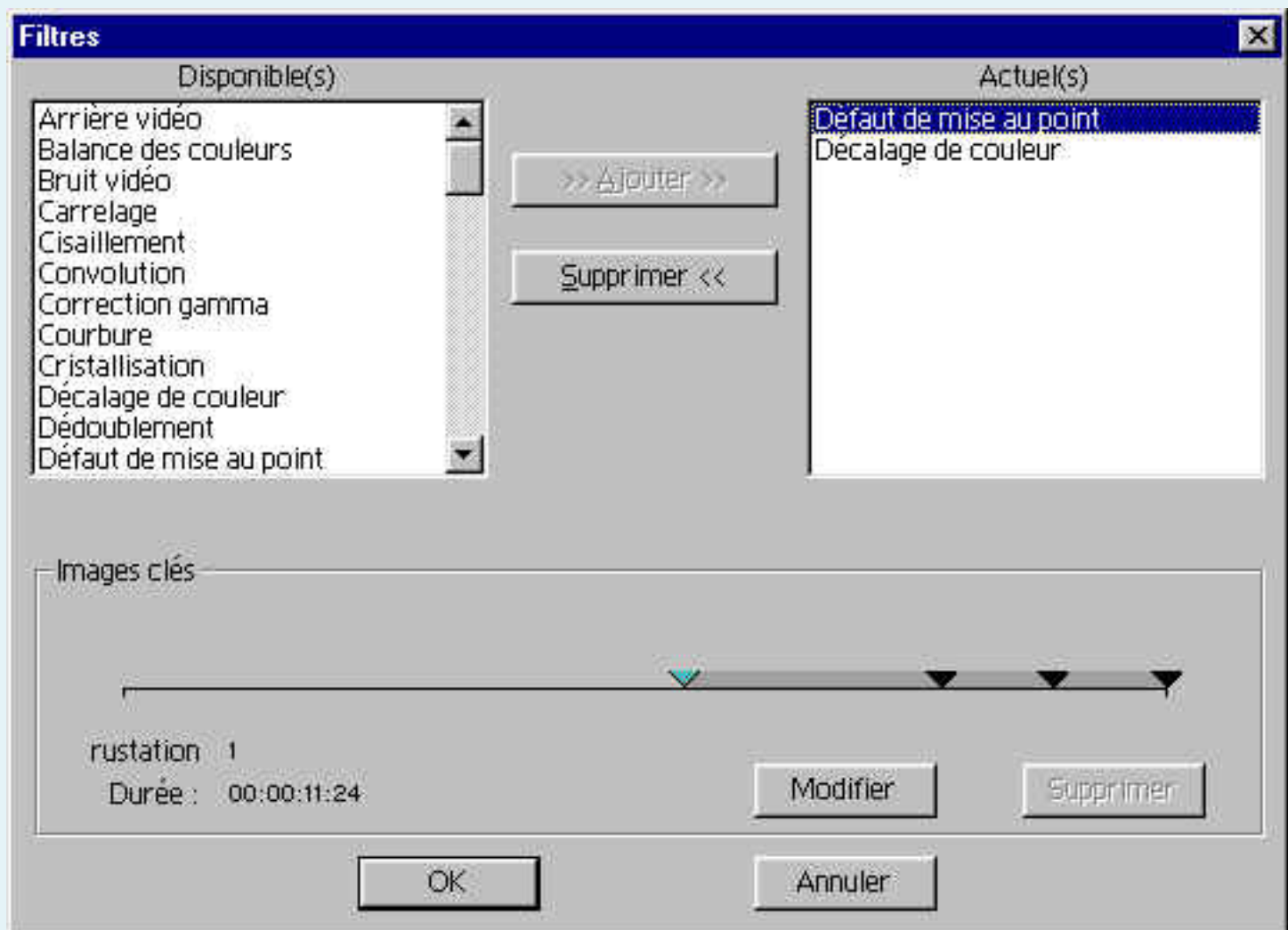
II.2 -Trajectoire et transparence

Maintenant que vous avez placé les briques de votre montage les unes par rapport aux autres et que vous savez appliquer des transitions entre chacuns les éléments, voyons un peu les options de manipulation possibles sur les clips vidéos. Pour celà, nous verrons comment appliquer un filtre à une vidéo, puis comment appliquer une trajectoire à cette vidéo.

II.1 - Les filtres vidéos

Comme pour les logiciels de retouche d'image, les filtres permettent de créer des effets intéressants. Ainsi, pour appliquer un filtre à une vidéo, il vous faut sélectionner le clip sur lequel ce filtre doit s'appliquer puis cliquer sur le bouton droit de la souris. Un menu contextuel apparait alors. Sélectionnez l'item filtre et la fenêtre ci-dessous apparaît.

Sélectionnez alors le filtre de votre choix et cliquez sur le bouton ajouter. Une fenêtre apparaît alors vous permettant de régler les paramètres propres au filtre sélectionné. Une fois ces paramètres réglés, la barre "Images clés" apparait dans la fenêtre des filtres. Elle vous permet de planifier la durée total du filtre appliqué (en faisant bouger les triangles situés au extrémités). Dans l'exemple suivant, un flitre est appliqué à partir de la onzième seconde du clip et jsuqu'à la fin.



Le réglage de la durée du filtre n'est pourtant pas la seule fonctionnalité de cette fenêtre. En effet, l'option des Images-clés vous offre la possibilité d'ajouter des images clés entre les deux extrémités du filtrage afin de modifier les paramètres du filtre sur la durée. Pour créer un image clé il suffit de cliquer sur la barre horizontale. Un triangle noir matérialisant la position de l'image clé apparaît alors. Pour modifier les paramètres, il faut alors cliquer sur ce triangle pour voir apparaître la fenêtre de paramétrage de cette image clé. Dans l'exemple ci-dessus, deux images clés intermédiaires ont ainsi été ajoutés pour modifier les paramètres du Filtre "Défaut de mise au point". Ce procédé permet ainsi d'avoir un image floue à 20% sur les premières secondes du filtrage pour ensuite passer à un flou à 70%, puis repasser à un flou de 30% et enfin terminer avec un flou de 80% sur les dernières images du filtrage.

Si vous pratiquez un certain nombre de tests vous pourrez apprécier la richesse offerte par Première en matière de filtrage.

N.B. : *Si vous souhaitez voir les modifications apportées sans effectuer l'opération de PRévisualisations, vous pouvez maintenir la touche alt enfoncée tout en bougeant le curseur sur la ligne de temps de la fenêtre de Montage. Le clip modifié défilera alors dans la partie droite de la fenêtre Moniteur.*

II. Personnaliser sa vidéo

II.1 - Les filtres vidéos

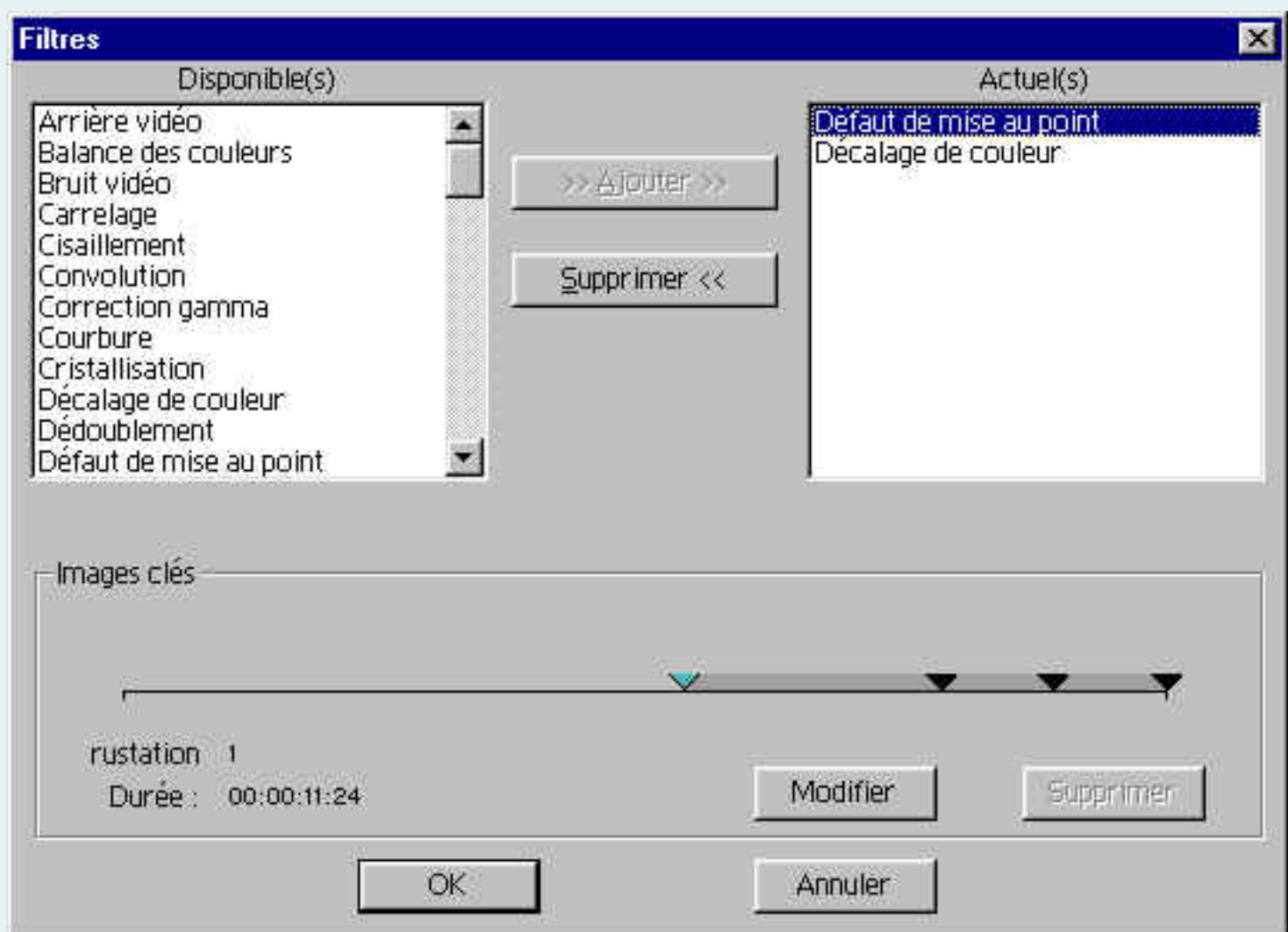
II.2 -Trajectoire et transparence

Maintenant que vous avez placé les briques de votre montage les unes par rapport aux autres et que vous savez appliquer des transitions entre chacuns les éléments, voyons un peu les options de manipulation possibles sur les clips vidéos. Pour celà, nous verrons comment appliquer un filtre à une vidéo, puis comment appliquer une trajectoire à cette vidéo.

II.1 - Les filtres vidéos

Comme pour les logiciels de retouche d'image, les filtres permettent de créer des effets intéressants. Ainsi, pour appliquer un filtre à une vidéo, il vous faut sélectionner le clip sur lequel ce filtre doit s'appliquer puis cliquer sur le bouton droit de la souris. Un menu contextuel apparaît alors. Sélectionnez l'item filtre et la fenêtre ci-dessous apparaît.

Sélectionnez alors le filtre de votre choix et cliquez sur le bouton ajouter. Une fenêtre apparaît alors vous permettant de régler les paramètres propres au filtre sélectionné. Une fois ces paramètres réglés, la barre "Images clés" apparait dans la fenêtre des filtres. Elle vous permet de planifier la durée total du filtre appliqué (en faisant bouger les triangles situés au extrémités). Dans l'exemple suivant, un flitre est appliqué à partir de la onzième seconde du clip et jsuqu'à la fin.



Le réglage de la durée du filtre n'est pourtant pas la seule fonctionnalité de cette fenêtre. En effet, l'option des Images-clés vous offre la possibilité d'ajouter des images clés entre les deux extrémités du filtrage afin de modifier les paramètres du filtre sur la durée. Pour créer un image clé il suffit de cliquer sur la barre horizontale. Un triangle noir matérialisant la position de l'image clé apparaît alors. Pour modifier les paramètres, il faut alors cliquer sur ce triangle pour voir apparaître la fenêtre de paramétrage de cette image clé. Dans l'exemple ci-dessus, deux images clés intermédiaires ont ainsi été ajoutés pour modifier les paramètres du Filtre "Défaut de mise au point". Ce procédé permet ainsi d'avoir un image floue à 20% sur les premières secondes du filtrage pour ensuite passer à un flou à 70%, puis repasser à un flou de 30% et enfin terminer avec un flou de 80% sur les dernières images du filtrage.

Si vous pratiquez un certain nombre de tests vous pourrez apprécier la richesse offerte par Première en matière de filtrage.

N.B. : *Si vous souhaitez voir les modifications apportées sans effectuer l'opération de PRévisualisations, vous pouvez maintenir la touche alt enfoncée tout en bougeant le curseur sur la ligne de temps de la fenêtre de Montage. Le clip modifié défilera alors dans la partie droite de la fenêtre Moniteur.*

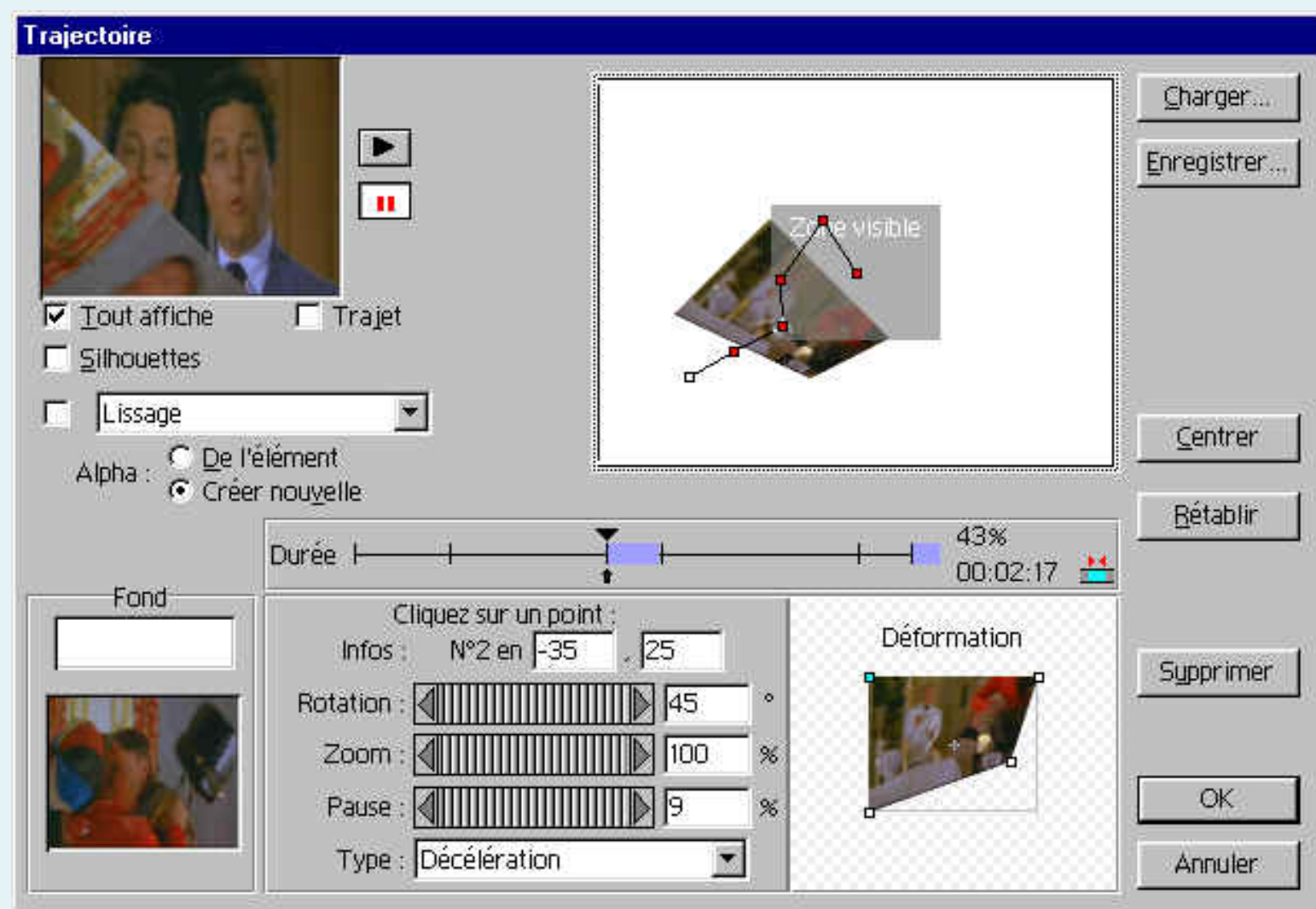
II. Personnaliser sa vidéo

II.1 - Les filtres vidéos

II.2 -Trajectoire et transparence

II.2 -Trajectoire et transparence

Nous entrons maintenant dans les effets les plus puissants offerts par Première. Il s'agit d'affecter des trajectoires, aux clips, images fixes ou titres qui composent votre film. Ainsi, la création ou la modification de la trajectoire d'une images fixe ou d'une vidéo s'obtient en plaçant cet élément sur une piste vidéo quelconque, puis en cliquant sur cet élément avec le bouton droit de la souris et en sélectionnant l'item Video > Trajectoire. Une fenêtre s'ouvre alors dans laquelle vous pouvez définir les paramètres de cette trajectoire.



Dans la fenêtre de paramétrage des trajectoires l'élément à définir en premier est la

forme de la trajectoire. Ainsi, l'écran situé en haut de la fenêtre. Dans cette fenêtre, un écran situé en haut permet de visualiser la zone visible (en gris), l'emplacement de début de trajectoire (par défaut il est situé à gauche de la zone visible), et l'emplacement de la zone de fin de trajectoire (par défaut à droite de la zone visible). Pour décaler les zones de début et de fin de trajectoire, il suffit de déplacer les carrés blancs situés au centre de chacune des zones. Vous pouvez ensuite donner une forme à la trajectoire en ajoutant des images clés appelées aussi "points de contrôle". Celle-ci apparaissent lors d'un clic avec la souris sur la ligne de la trajectoire. Un carré rouge apparaît alors que vous pouvez déplacer à votre guise. Ces images clés vous permettent également de modifier les paramètres de l'image en cours de déplacement. Ces paramètres peuvent par exemple consister en une rotation, un zoom ou un pause voire même une déformation de l'image. Toutes ces modifications peuvent être effectuées dans la zone basse de la fenêtre.

On peut remarquer dans l'exemple ci-dessus que l'image subit en troisième image-clé une rotation de 45° , une pause suivie d'une décélération d'une durée de 9% ainsi qu'une déformation dont on peut voir les paramètres en bas à droite et l'effet dans la fenêtre de définition de la trajectoire.

N.B. : Dans la zone en haut à gauche, l'option "tout affiche" vous permet de visualiser le travail que vous réalisez à savoir la trajectoire et les modifications de paramètres intervenant au cours de cette trajectoire.

REMARQUE : L'application d'un effet de transparence d'un clip par rapport à un autre se fait en plaçant ce clip sur une piste vidéo à partir de la n°2. En effet, un clip placé sur la piste vidéo 1A ou 1B ne peut pas être transparent. Quand le clip est placé sur sa piste vidéo, déroulez cette piste en cliquant sur le petit triangle situé à côté de son nom : vous voyez apparaître une zone horizontale jaune sous le clip avec une ligne rouge qui marque son niveau de transparence. Ainsi, le fait que la ligne soit située en haut de la zone jaune indique que le clip est opaque. Inversement, si la ligne est en bas de la zone jaune, le clip est transparent.

III. Le son

Nous avons déjà vu comment effectuer le montage de toute pièces puis d'appliquer certaines modifications sur l'apparence des différents clips. Le dernier élément dont nous n'avons pas encore parlé de façon précise, concerne la bande son qui doit défiler parallèlement à la bande vidéo. Première permet de travailler facilement la bande son et de réaliser des montages intéressants.

L'importation de sons est réalisée à partir de la même opération que pour importer la vidéo. Pour placer un son, il suffit de le faire glisser de la fenêtre Prejet vers la fenêtre Montage.

Réglage de la piste son

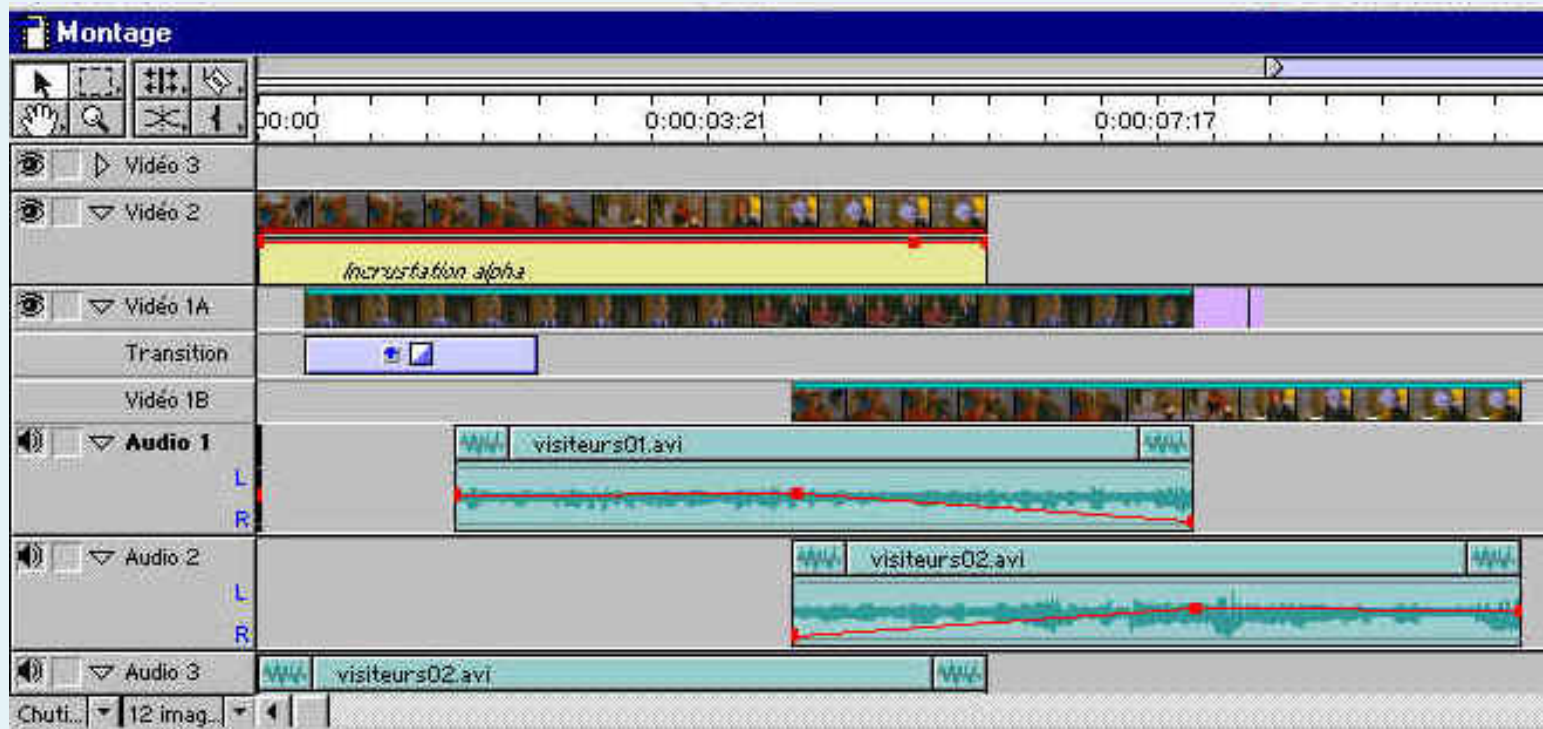
Si le son est de type stéréo une seule ligne rouge horizontale apparaît au milieu de la zone du fichier. Elle permet de régler le niveau global de la piste son. Un clic sur cette ligne permet de créer un point de contrôle. Il suffit ensuite de faire glisser chaque point de contrôle vers le haut ou vers le bas pour augmenter ou réduire le niveau sonore.


Si le fichier est de type mono, une ligne horizontale apparait en bleu à cote de la rouge. Cette ligne permet de simuler un effet de stréophonie en faisant passer le son de gauche à droite. Pour cela maintenez la touche Alt enfoncée et faites glisser le point de contrôle ainsi créé vers la haut ou le bas.

Réalisation de fondus

Lorsque vous importez des clips vidéos avec une piste son et que vous réalisez des transitions, vous dervrez créer des fondus au niveau de la bande son. Deux façon sont communément appliquée pour effectuer des fondus sur le bande sonore. La première consite à constituer ce fondu de façon manuelles. Il s'agit principalement de décliner la bande son de piste source de la transition et d'augmenter le niveau sonore de la piste cible de la transition.

C'est ce que nous montre la figure suivante entre les piste audio 1 et 2 :



Vous pouvez également réaliser ce fondu automatiquement. Il suffit de sélectionner l'outil fondu présenté dans le chapitre 1 () puis de sélectionner les deux piste auxquelles le fondu doit être appliqué. Celui-ci est créé automatiquement.

@ Autres possibilités

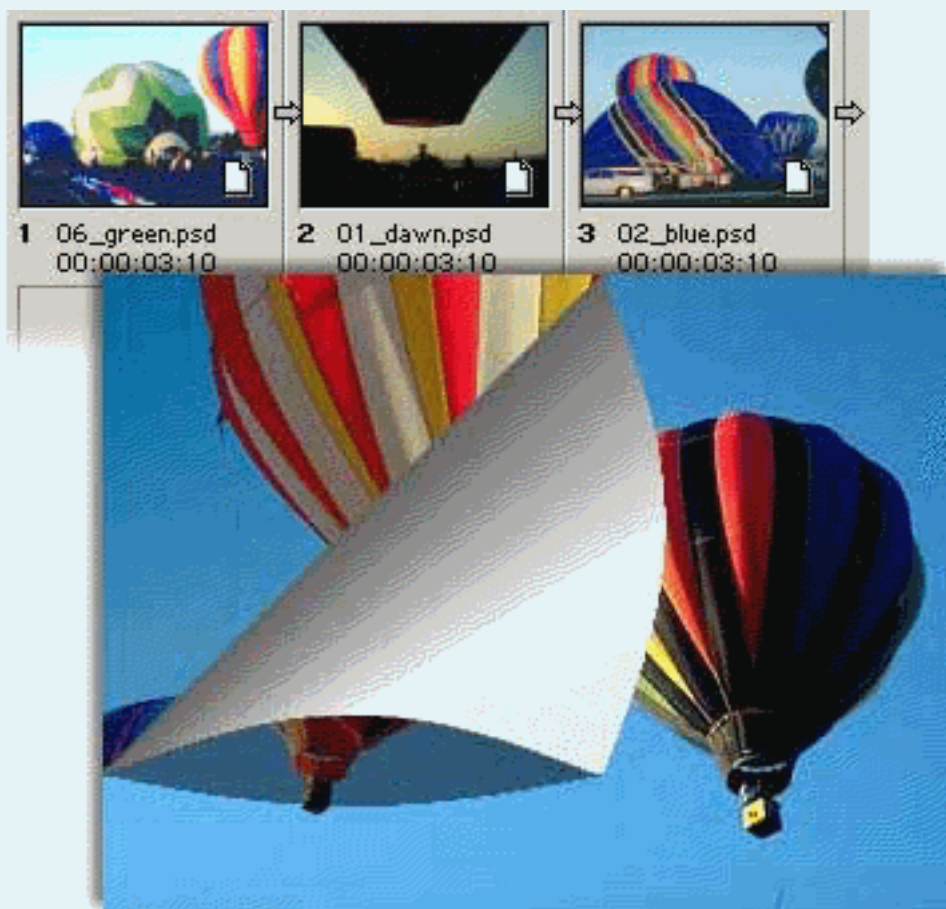
Comme pour un fichier vidéo, vous pouvez retoucher un fichier son. La méthode la plus simple est de double-cliquer sur un fichier son en maintenant la touche Alt enfoncée. Cette fenêtre permet par exemple de poser des points d'entrée et de sortie.

De la même façon, Première permet l'utilisation de filtres audio. Ces filtres se choisissent et s'appliquent par le même procédé que pour les filtres vidéos.

4. Création d'un diaporama

1. Spécification d'une durée pour des images fixes
 2. Configuration de l'espace de travail Montage A/B
 3. Création d'un nouveau storyboard
 4. Organisation des images sur le storyboard
 5. Définition d'une transition par défaut
 6. Transfert des images dans la fenêtre Montage
-

Outre les possibilités offertes pour la vidéo, Adobe Premiere vous permet également de travailler avec des images fixes. La nouvelle fenêtre Storyboard simplifie l'organisation de votre présentation et sa commande Automatiser au montage termine le travail en insérant des transitions à votre place. Vous pouvez créer un diaporama d'une qualité professionnelle à partir de vos photographies et de vos images. Pour cela, suivez les étapes décrites ici.



Création d'un diaporama

1. Spécification d'une durée pour des images fixes
 2. Configuration de l'espace de travail Montage A/B
 3. Création d'un nouveau storyboard
 4. Organisation des images sur le storyboard
 5. Définition d'une transition par défaut
 6. Transfert des images dans la fenêtre Montage
-

1. Spécification d'une durée pour des images fixes.

Choisissez Edition > Préférences > Image fixe/Générale, puis tapez une durée par défaut dans la section Image fixe de la boîte de dialogue.

Cette valeur par défaut détermine la durée qu'Adobe Premiere 6.0 attribue à chaque diapositive importée. Habituellement, la durée d'une diapositive est comprise entre 30 et 125 images, selon l'effet que vous souhaitez obtenir.

Cette valeur par défaut détermine la durée qu'Adobe Premiere 6.0 attribue à chaque diapositive importée. Habituellement, la durée d'une diapositive est comprise entre 30 et 125 images, selon l'effet que vous souhaitez obtenir.

Préférences

Général / Image fixe

Fenêtre au démarrage : Chargement

Alerte d'espace disque : 1024 Ko

Ouvrir les séquences dans la fenêtre Élément

Afficher les info-bulles

Afficher les niveaux de l'audio noir

Preroll 1 Seconde(s) Postroll 1 Seconde(s)

Image fixe

Durée par défaut : 100 images

Verrouiller le rapport L/H

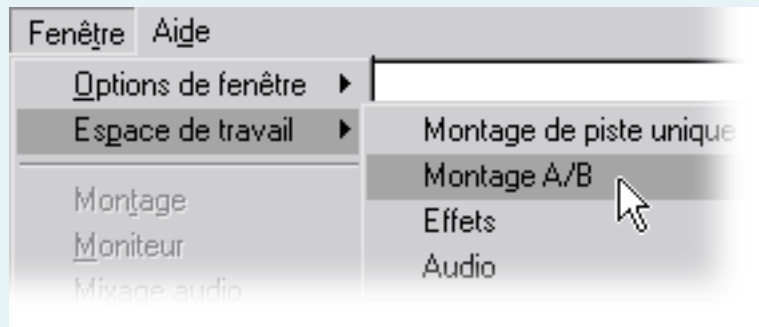
Création d'un diaporama

1. Spécification d'une durée pour des images fixes
 2. Configuration de l'espace de travail Montage A/B
 3. Création d'un nouveau storyboard
 4. Organisation des images sur le storyboard
 5. Définition d'une transition par défaut
 6. Transfert des images dans la fenêtre Montage
-

2. Configuration de l'espace de travail Montage A/B.

Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Montage A/B. Il est plus facile de régler la durée pour des images de façon individuelle dans l'espace de travail Montage A/B.

Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Montage A/B. Il est plus facile de régler la durée pour des images de façon individuelle dans l'espace de travail Montage A/B



Création d'un diaporama

1. Spécification d'une durée pour des images fixes
 2. Configuration de l'espace de travail Montage A/B
 3. Création d'un nouveau storyboard
 4. Organisation des images sur le storyboard
 5. Définition d'une transition par défaut
 6. Transfert des images dans la fenêtre Montage
-

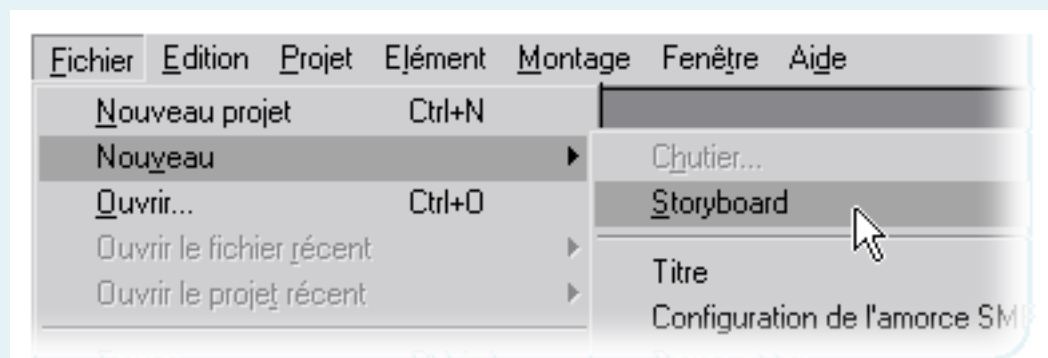
3. Création d'un nouveau storyboard.

Choisissez Fichier > Nouveau > Storyboard. Un storyboard vierge apparaît à l'écran.

La nouvelle fenêtre Storyboard permet de disposer vos éléments et vos images fixes, pour les déplacer ensuite dans la fenêtre Montage.

Choisissez Fichier > Nouveau > Storyboard. Un storyboard vierge apparaît à l'écran.

La nouvelle fenêtre Storyboard permet de disposer vos éléments et vos images fixes, pour les déplacer ensuite dans la fenêtre Montage.

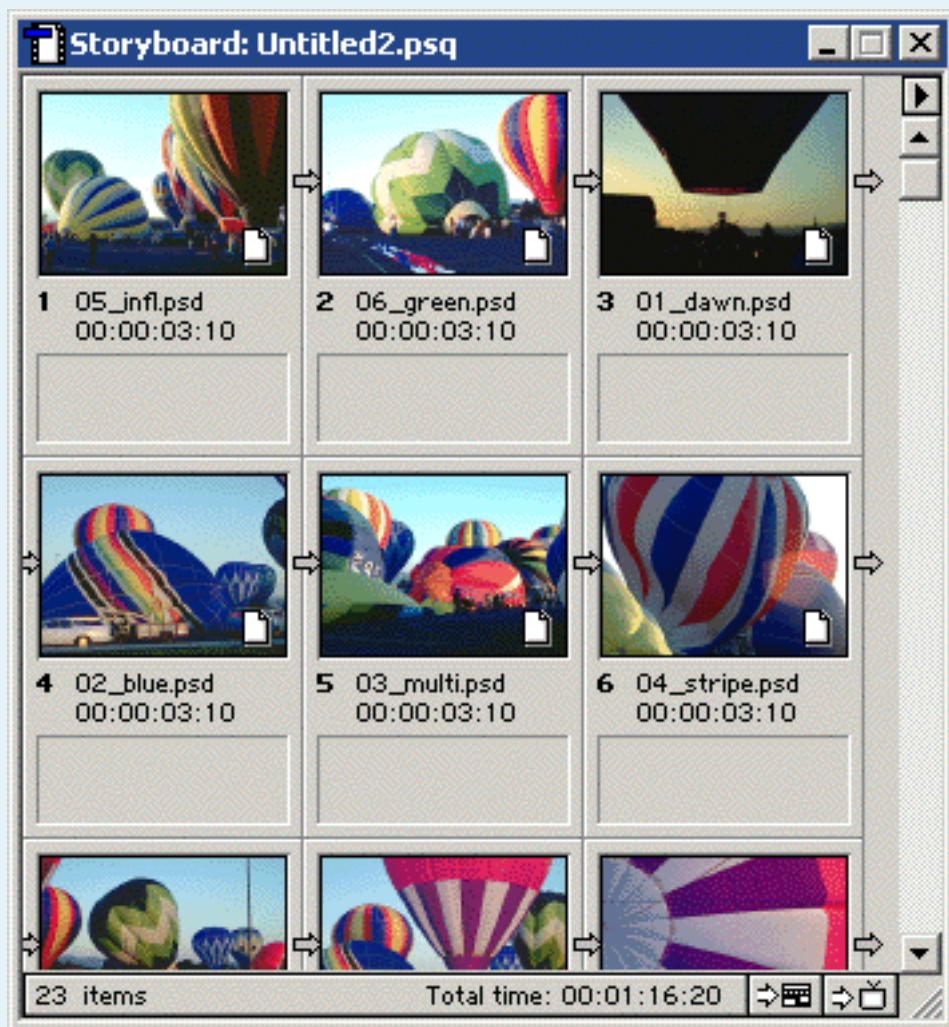


Création d'un diaporama

1. Spécification d'une durée pour des images fixes
 2. Configuration de l'espace de travail Montage A/B
 3. Création d'un nouveau storyboard
 4. Organisation des images sur le storyboard
 5. Définition d'une transition par défaut
 6. Transfert des images dans la fenêtre Montage
-

4. Organisation des images sur le storyboard.

Choisissez Fichier > Importation > Fichier, puis sélectionnez l'image que vous souhaitez importer. Vous pouvez importer plusieurs images à la fois : pour cela, sélectionnez-les en maintenant la touche Ctrl enfoncée. Quand toutes les images se trouvent sur le storyboard, disposez-les librement à l'aide de votre souris. Lorsque vous avez terminé, choisissez Fichier > Enregistrer sous pour nommer et enregistrer le nouveau storyboard.



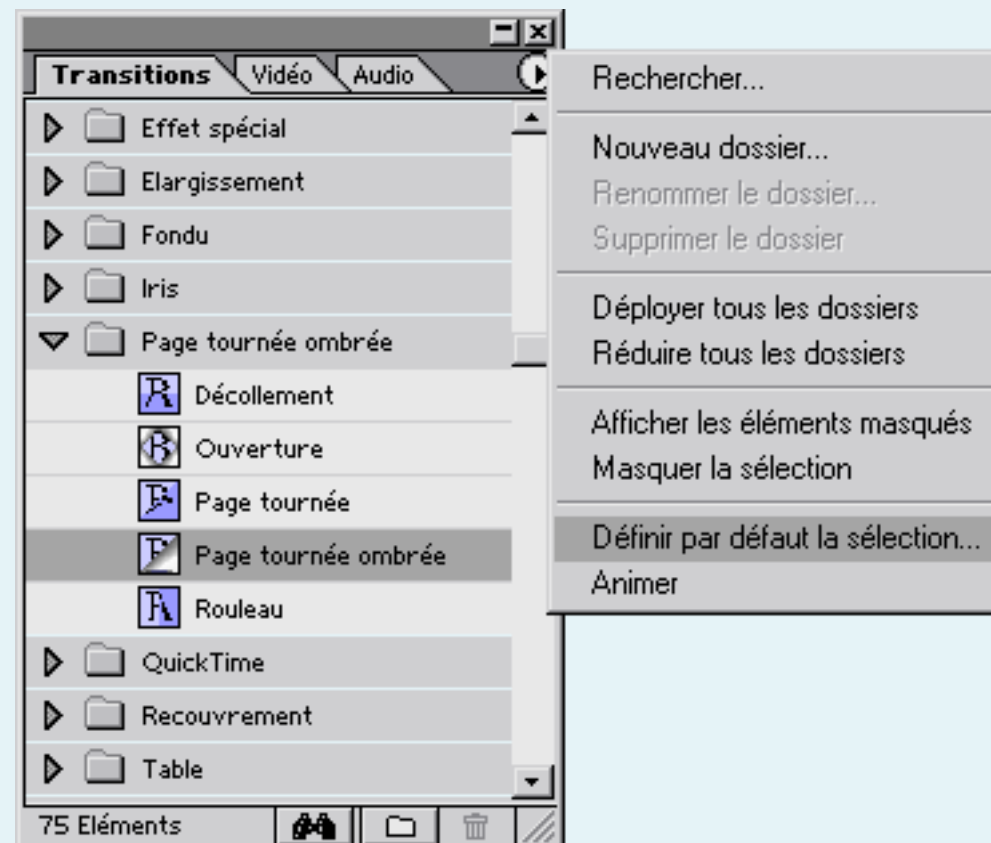
Création d'un diaporama

1. Spécification d'une durée pour des images fixes
2. Configuration de l'espace de travail Montage A/B
3. Création d'un nouveau storyboard
4. Organisation des images sur le storyboard
5. Définition d'une transition par défaut
6. Transfert des images dans la fenêtre Montage

5. Définition d'une transition par défaut.

Si la palette de transition n'est pas ouverte, choisissez Fenêtre > Afficher les transitions. Sélectionnez alors la transition que vous souhaitez utiliser et choisissez Définir par défaut la sélection dans le menu contextuel de la palette. Indiquez une durée et un alignement pour l'effet.

Les transitions donnent plus d'effet à votre diaporama. Essayez d'utiliser une transition du dossier Fondu, Page tournée ombrée, Déplacement ou Balayage

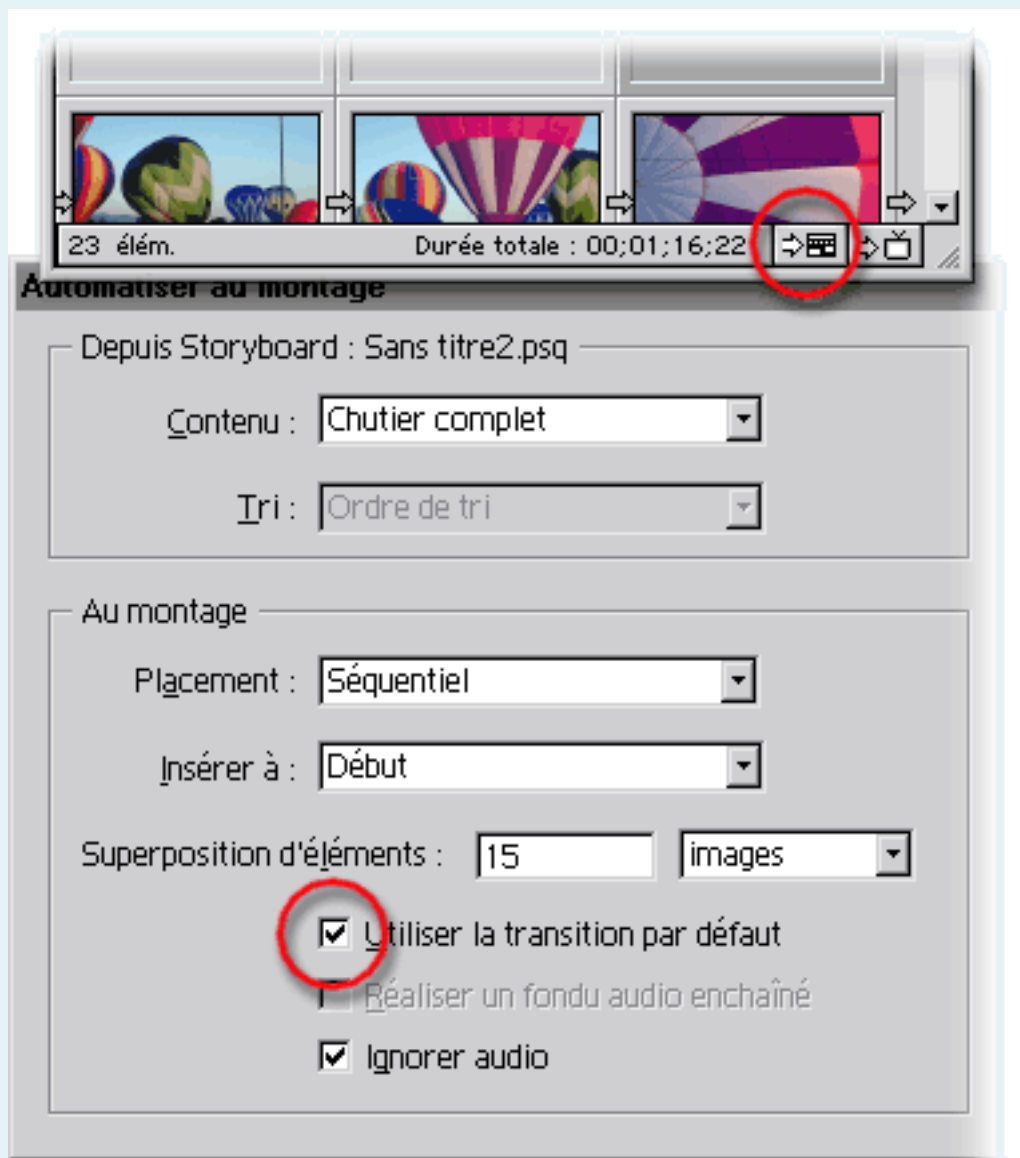


Création d'un diaporama

1. Spécification d'une durée pour des images fixes
 2. Configuration de l'espace de travail Montage A/B
 3. Création d'un nouveau storyboard
 4. Organisation des images sur le storyboard
 5. Définition d'une transition par défaut
 6. Transfert des images dans la fenêtre Montage
-

6. Transfert des images dans la fenêtre Montage.

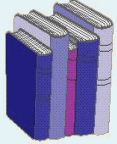
Pour transférer les images depuis la fenêtre Storyboard vers la fenêtre Montage, cliquez sur le bouton Automatiser au montage. Vous devez sélectionner Utiliser la transition par défaut et indiquer une durée de chevauchement. Les images ont la même disposition dans la fenêtre Montage que dans le storyboard.



5. POUR EN SAVOIR PLUS ...

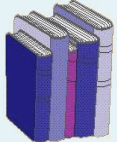
Référence Bibliographique :

Ouvrage d'Adobe sur la version 5



SSM, "**Adobe Premiere classroom in a book Mac/Windows version française**", Ed Campus Press, 1998

Pour l'initiation à Adobe Première (niveau débutant).



Gerard Michel-Duthel, "**Adobe Premiers 5.1**", Collection Mode d'Emploi, SYBEX, 1999

Sites Web:



ATTENTION

Les informations contenues dans les sites ci-dessous vous permettront d'approfondir et d'élargir vos connaissances.

Ces liens hypertextes vous feront découvrir de nouvelles pages et vous quitterez alors le site du DESS SIMAD !

Sur le site Adobe :



<http://www.adobe.com/products/tips/premiere.html>

Creating video with adobe Première :



http://bmrc.berkeley.edu/frame/resources/how_to/premedit/index.html

Tutorial :



<http://www.ed.psu.edu/insys/what/resource/InsysLab/Tutorials/video/premieremodule.htm>

Capture vidéo avec Adobe Première :



<http://www.quasar.ualberta.ca/edpy202/tutorial/vcapture/vcapture.htm>
