

# Créer un bouton pour le Web

Lorsqu'un internaute place le pointeur de sa souris sur un dessin dans une page Web, ce pointeur entre physiquement dans la zone de l'écran occupée par le graphique. L'internaute peut alors soit cliquer sur le graphique, soit retirer le pointeur de la zone correspondante.

Un code sous-jacent peut être utilisé pour détecter ces actions effectuées par le biais de la souris et faire en sorte qu'un nouveau graphique s'affiche dans la même zone, à la place du graphique existant. Ainsi, il est possible de faire en sorte qu'un bouton "inactif" se présente sous sa forme "active" lorsque le pointeur le survole.

DrawPlus permet de définir plusieurs états de survol pour un même dessin ; le code Javascript nécessaire est généré automatiquement. La procédure est extrêmement simple, comme le montre ce didacticiel.

Dans cet exercice, vous apprendrez à :

- Définir les dimensions d'une page et les unités de règle.
- Ajouter des effets de filtre aux formes rapides.
- Créer des objets découpés et définir leurs propriétés.
- Prévisualiser votre bouton Web finalisé dans un navigateur.
- Exporter votre bouton Web et ses états de survols.




## Créer un bouton pour le Web

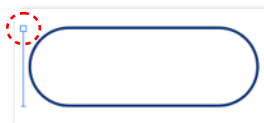
- 1 Dans l'assistant de démarrage, choisissez **Dessin**. Sélectionnez un format de page, puis cliquez sur le bouton **Ouvrir**.


Nous allons à présent définir le pixel comme unité de mesure de règle et modifier la taille de la page pour plus de commodités.

- 2 Choisissez **Options** dans le menu **Outils**.
- 3 Cliquez sur **Mise en page, Affichage, Unité de règle** sur "pixels". Cliquez sur **OK**.
- 4 Dans le menu **Fichier**, cliquez sur **Format d'impression**.
- 5 Dans la section **Taille du document** de la boîte de dialogue **Format d'impression**, entrez une **Largeur** de 760px et une **Hauteur** de 420px. Cliquez sur **OK**.

Nous allons à présent créer un bouton.

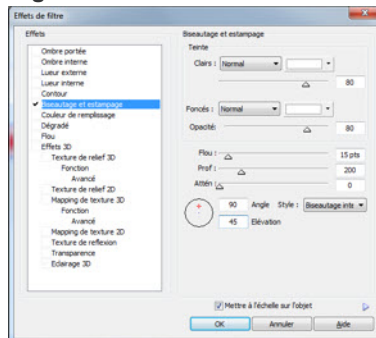
- 6 Dans la palette des formes rapides de la barre d'outils Dessin sélectionnez **Rectangle** . Tracez un rectangle d'environ 120px de largeur et 40px de hauteur.
- 7 Déplacez la glissière de la forme vers le haut pour obtenir un rectangle aux angles arrondis.
- 8 Dans l'onglet **Échantillons**, appliquez une couleur de remplissage unie.
- 9 Dans la liste déroulante du style de contour de l'onglet **Contour**, sélectionnez la valeur **Aucun** pour supprimer le contour.





- 10 Dans la barre d'outils Dessin, cliquez sur **Effets de filtre** .

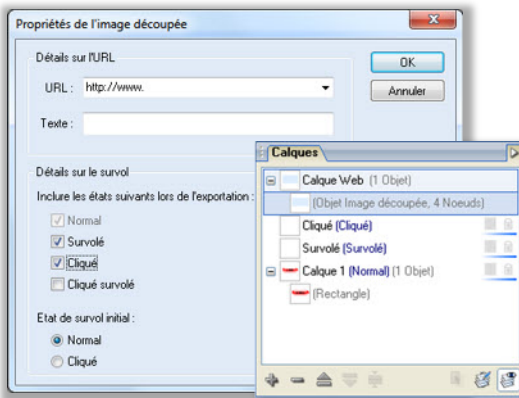
- 11 Dans la boîte de dialogue **Effets de filtre** :

- Dans la liste des **Effets**, choisissez **Biseautage et estampage**.
- Dans la liste déroulante **Style**, choisissez **Biseautage interne**.
- Dans le **Ton Clair**, choisissez **Normal** dans la liste déroulante, associez une couleur blanche et réglez l'opacité sur 80%.
- Effectuez les mêmes réglages que précédemment pour le **Ton foncé**.
- Réglez ensuite les valeurs suivantes : **Flou** : 15 ; **Profondeur** : 200 ; **Atténuation** : 0 ; **Angle** : 90 ; **Élévation** : 45.
- Cliquez sur **OK**.



## Créer un bouton pour le Web

- 12 Cliquez sur l'outil **Pointeur** , sélectionnez le rectangle, puis entrez du texte à l'intérieur de la forme.
- 13 Mettez en forme votre texte comme vous le souhaitez. (Vous ne pouvez pas modifier la couleur du contour du texte. Pour cela, vous devez utiliser l'outil **Texte artistique**  pour créer un **Texte artistique**.)
- 14 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bouton que vous venez de créer et choisissez **Insérer un découpage sur l'objet**. Des lignes de séparation s'affichent à l'écran, définissant le bouton comme un objet Web indépendant.
- 15 Double-cliquez sur la zone intérieure du bouton pour ouvrir la boîte de dialogue **Propriétés de l'image découpée**.
- 16 Dans la section **Détails sur le survol**, cochez les cases **Survolé** et **Cliqué** puis cliquez sur **OK**.



Dans l'onglet **Calques**, vous verrez maintenant quatre calques dans le document :

- **Calque Web**—contenant l'image découpée
- **Cliqué**
- **Survolé**
- **Normal**—contenant le rectangle

### Boîte de dialogue Propriétés de l'image découpée

Utilisez cette boîte de dialogue pour définir des états et des actions variées qui peuvent être associés à un bouton lorsqu'il est sur une page Web. Le champ **URL** permet de définir l'adresse de la page cible et le champ **Texte** l'info-bulle qui apparaît lorsque le pointeur de la souris survole le bouton. Dans la section **Détails sur le survol**, vous pouvez définir le nombre d'états devant être associés au bouton.

- **Normal**—état initial de l'image, avant d'être survolée. Cet état est toujours actif.
- **Survolé**—correspond à l'état de l'image lorsque la souris le survole.
- **Cliqué**—est l'état déclenché par un clic de souris sur l'image.
- **Cliqué survolé** est rarement utilisé.

## Créer un bouton pour le Web

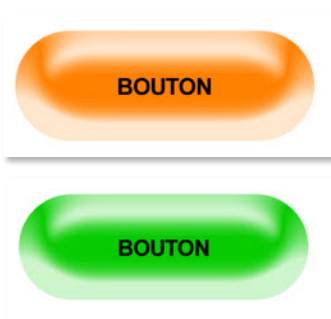
Nous disposons déjà d'un dessin à l'état **Normal**, il nous reste donc à créer dans les calques **Survolé** et **Cliqué** les variantes (dessins alternatifs) correspondant aux états que nous souhaitons définir.

⚠ Notez que les objets découpés peuvent être déplacés, redimensionnés et modifiés comme tout autre objet standard.

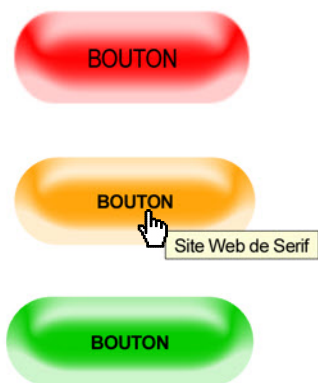
- 17 Sélectionnez le bouton. Copiez-le à partir du calque **Normal**, puis dans l'onglet **Calques**, activez le calque **Survolé** en cliquant dessus.

- 18 Coller une copie du bouton sur le calque **Survolé** (la copie s'affiche dans le même alignement que l'originale). Dans l'onglet **Échantillons**, appliquez une couleur de remplissage différente.

- 19 Cliquez sur le calque **Cliqué**, coller encore une copie du bouton, puis appliquez une couleur de remplissage différente des deux autres.



À ce stade, vous pouvez obtenir un aperçu du résultat dans un navigateur Web.



- 20 Cliquez sur **Aperçu dans le navigateur** dans le menu **Fichier**. Cette commande a pour effet de lancer le navigateur par défaut et d'afficher le bouton à l'écran.
- 21 Placez le pointeur de la souris sur le bouton et cliquez dessus pour voir les différents états 'Survolé' et 'Cliqué' que vous avez définis.


## Créer un bouton pour le Web


**Pour exporter le bouton avec ses différents états**

- 1 Dans le calque **Normal**, sélectionnez l'objet découpé, puis choisissez **Exporter au format image** dans le sous-menu **Exporter** du menu **Fichier**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Optimiseur d'exportation**, sélectionnez un type de fichier approprié dans **Format** (généralement JPG ou GIF) et choisissez vos paramètres.
- 3 Dans les **Paramètres** :
  - Réglez la résolution sur 96 **ppp** (généralement utilisée pour afficher les dessins sur un écran).
  - Cochez la case **Images découpées**.
  - Cliquez sur **Exporter**.

Félicitations, vous venez d'exporter votre bouton Web et ses différents états !

DrawPlus crée un fichier image pour chaque état, ainsi qu'un fichier contenant le code HTML que vous pouvez copier et coller dans la section <head> de votre page Web.

 Si vous créez des images Web, nous vous recommandons d'explorer la barre d'outils **Web**. Cette barre d'outils est masquée par défaut. Pour l'afficher, sélectionnez Barres d'outils dans le menu Affichage, puis cliquez sur **barre d'outils Web**. La barre d'outils s'affiche sur la gauche, sous la barre d'outils **Dessin**.

Outre l'outil Image découpée, la barre d'outils Web fournit les outils **Zone dynamique rectangulaire** , **Zone dynamique ovale** , et **Zone dynamique polygonale** . Ces outils vous permettent de créer des zones dynamiques (zone correspondant à un lien) sur une partie spécifique d'une image.

Les états de survol ne fonctionnent pas avec des zones dynamiques, mais vous pouvez dessiner et éditer ces dernières comme des formes ordinaires pour créer des zones irrégulières (comme des pays sur une carte par exemple) ; chaque zone étant liée à des pages différentes.

Pour plus d'informations, reportez-vous à l'aide en ligne de DrawPlus.