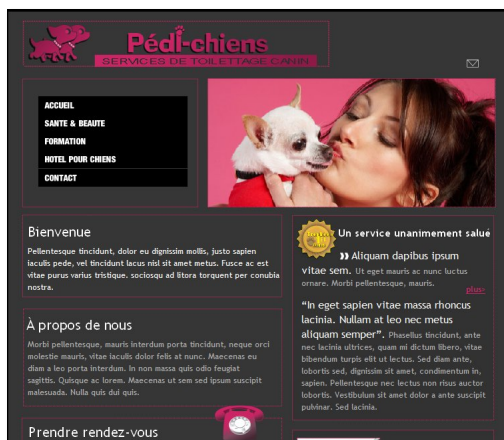


# Créer des sites adaptés au Web




Dans ce didacticiel, nous vous présenterons quelques trucs et astuces utiles pour vous aider à parvenir à une conception conviviale qui rendra votre site plus efficace.

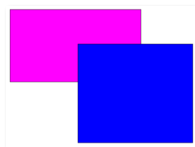
Les sujets suivants seront abordés :

- Impact de la disposition sur l'axe Z, du détournement et de la rotation des objets texte sur la publication du texte.
- Impact de l'application d'une transparence, de remplissages, de maillages et de divers effets de filtre sur l'apparence du texte.
- Polices non Web, polices WebSafe et zones HTML.
- Options d'alignement.
- Vignettes d'images, zones dynamiques et images cliquables.

## I : Publier du texte

Alors qu'il est possible d'expérimenter diverses méthodes d'optimisation du texte, les astuces suivantes vous feront prendre conscience que certaines fonctionnalités de création entraînent la publication du texte sous forme d'images au lieu d'un simple texte. Certaines parties du texte peuvent très bien être converties en images lors de la publication du site, mais si de nombreux objets texte sont convertis, l'incidence sur la vitesse de chargement de votre site ne passera pas inaperçue.

- 1 Créez un site vierge.
- 2 Dans la barre d'objets standard, dans la palette Formes rapides, cliquez sur le  **Rectangle** puis tracez deux rectangles qui se chevauchent légèrement, et appliquez-leur un remplissage.



Notez que la seconde forme créée se place au-dessus de la première. Cela illustre un concept nommé "**pile Z**".

Lorsqu'on parle de dimensions, X et Y sont les indicateurs respectifs de la position horizontale et verticale. Quant à l'axe Z (ou la dimension Z), il est plus fréquent dans les graphiques 3D ou les dessins 3D. Comment une page Web 2D (ou une page imprimée) peut-elle avoir une troisième dimension ?

Quand vous créez un objet sur une page dans WebPlus, une position dans une "pile virtuelle" est attribuée à cet objet qui a alors une **hauteur dans la pile**. Dans notre exemple, le second rectangle est "plus haut" dans la pile que le premier. Il se trouve au sommet de la pile et cache ce qui se trouve au-dessous. La hauteur dans la pile et l'ordre en Z sont identiques ; l'objet situé au-dessus se trouve aussi à un niveau plus élevé sur l'axe Z.


### Pile Z

Essayez de garder les objets texte au niveau le plus élevé sur l'axe Z, c'est-à-dire gardez le texte au sommet ou devant les autres calques. Si des objets, tels que des formes partiellement transparentes, par exemple, se trouvent au-dessus du texte, cela entraînera la publication du texte en tant qu'image.

### Pour déplacer un objet vers l'avant ou vers l'arrière dans la pile Z :

- Sélectionnez l'objet, puis, dans la barre d'outils Organiser, cliquez sur  **En avant** ou  **En arrière**.



 WebPlus essaie toujours de reproduire le plus fidèlement possible votre conception dans la page Web HTML. Par conséquent, il est parfois obligé de convertir du texte élaboré en image afin d'en préserver l'aspect (le code HTML ne permet pas toujours de reproduire la conception).

Si vous gardez le texte en haut de l'axe Z, sans qu'aucun objet ou effet ne le chevauche, il devra alors être publié comme du texte, ce qui garantit un chargement très rapide.

Certaines fonctions de conception ne peuvent être directement reproduites dans le langage du Web, l'HTML. Une fois de plus, cela peut avoir une incidence significative sur le texte et entraîner sa publication sous forme d'image, impliquant un temps de chargement plus long de la page. (Même si les images créées ne sont pas nécessairement de grande taille ou lentes à charger, cela prendra toujours plus de temps que le texte brut. Cela ne signifie pas pour autant qu'il ne faut pas utiliser ce type de fonctions. Nous souhaitons simplement vous mettre en garde contre les répercussions sur les performances de chargement.

### Recadrage et rotation

Si vous utilisez les outils 

**Recadrage carré** ou  **Rotation**

pour manipuler vos objets, ils seront publiés sous forme d'images afin que le dessin soit reproduit fidèlement sur le site Web. Il n'existe pas de commande équivalente en langage HTML.



### Remplissages fantaisie et transparence

Les remplissages fantaisie et la transparence font partie des effets que le HTML ne peut reproduire seul. Essayez les remplissages unis sur vos objets texte, au lieu des remplissages dégradés ou bitmap qui forcent le texte à être publié sous forme d'image.

Vous pouvez parfois utiliser la transparence pour améliorer l'apparence des objets et créer des effets artistiques étonnants. Dans ce cas, le texte ne sera plus du texte brut lors de sa publication.



## Maillage

Situé dans la palette Effets, l'outil **Déformer** permet de produire des effets intéressants, mais s'il est utilisé sur du texte, ce dernier sera publié sous forme d'image.



Rien n'empêche l'utilisation du maillage ou d'autres effets sur des dessins importés, car les objets (hormis les objets texte) sont publiés en tant qu'images indépendamment de l'utilisation de remplissages, de transparence ou de tout effet. Toutefois, en général, plus l'apparence d'un objet semble complexe, plus la taille du fichier graphique correspondant est importante.



## Effets de filtre et 3D instantanée

Certains effets de filtre, telle que l'ombre portée, permet de publier le texte comme du texte brut avec un petit graphique dessous, qui fait l'effet d'une ombre. Cependant, la plupart des effets de filtre (et la 3D instantanée) modifient tellement le texte que l'objet entier est publié comme une image.

# Headline

## Polices fantaisie

Le HTML est les navigateurs qui l'interprètent pour afficher des pages Web n'afficheront correctement votre création que si vos visiteurs sont équipés des polices que vous avez utilisées pour votre texte.

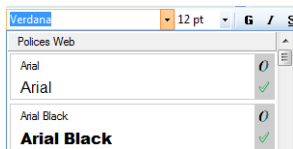




Cependant, vous pouvez très bien créer un titre dans une très belle police et il apparaîtra correctement dans l'aperçu de votre site car les polices sont installées sur votre système. Malheureusement, les visiteurs de votre site ne disposeront pas forcément de cette police.

Dans ce cas, c'est une autre police qui est utilisée. Vous n'avez aucun contrôle sur cette substitution, et celle-ci pourrait gâcher l'apparence de votre page.

Pour empêcher cette substitution, vous pouvez :

- Utiliser des polices optimisées. Dans WebPlus, les polices optimisées sont listées par défaut dans l'onglet **Polices**, et sont désignées par une encoche dans la liste déroulante de la palette Polices.



- Convertir les objets texte utilisant des polices fantaisie en images avant la publication.
- Pour les zones de texte, utilisez l'outil  **Zone HTML** (décrit ci-dessous) au lieu de l'outil  **Zone créative**. Ainsi, le texte contenu dans les zones sera compatible HTML et sera conservé sous forme de texte lors de la publication du site.

## Zone de texte HTML

S'il vous paraît important de réduire le temps d'accès aux informations sur votre site Web, il est conseillé d'utiliser des zones de texte HTML. Les principaux avantages du texte HTML sont les suivants :

- Le texte contenu dans des zones de texte HTML est toujours publié sous forme de texte et n'est jamais converti en image.
- Les zones HTML sont analysables par les moteurs de recherche tels que Google™.
- Les zones de texte HTML vous permettent d'utiliser des styles compatibles HTML, ce qui signifie que vous pouvez mettre en forme le texte dans la zone HTML en utilisant des styles de titres, allant de H1 à H6. Le texte auquel ces styles de titre sont appliqués est traité prioritairement par les moteurs de recherche sur Internet.

Pour plus d'informations, voir le didacticiel "Démarrage : Utiliser du texte" et "Créer des sites Web commerciaux : Optimiser votre site pour les moteurs de recherche".

## 2 : Aligner les objets

Lorsque vous réalisez la mise en page de votre site et que vous placez des objets sur la page, vous devez faire attention à l'alignement des objets.

Si votre site n'obéit pas à une mise en page formelle, vous n'avez pas besoin d'être extrêmement précis, mais l'alignement correct des éléments rend les informations proposées plus lisibles.



Quelle est la différence entre une zone de texte HTML et une zone de texte créative ?

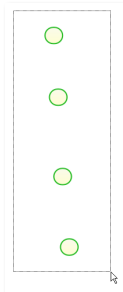
Les zones de texte HTML ont toujours des poignées bleu foncé lorsqu'elles sont sélectionnées, tandis que les poignées des zones de texte sont grises.

Voir "Comprendre les zones de texte" dans l'Aide en ligne.

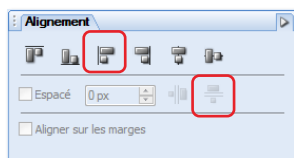
## Aligner les objets

Dans WebPlus, l'alignement des objets peut être réalisé rapidement et facilement à l'aide de l'onglet **Alignement**.


- 1 Sous l'onglet **Thèmes graphiques**, parcourez l'un des ensembles de thèmes disponibles et faites glisser quatre puces sur votre page. Sélectionnez-les en déplaçant le pointeur de la souris en diagonale pour tracer un cadre de sélection autour des puces.
- 2 Sous l'onglet **Alignement**, cliquez sur **Gauche** et **Intervalle régulier vertical**.



Vous pouvez aussi cocher l'option **Espacé** et utiliser le champ adjacent pour définir la taille en points de l'espacement des objets.



Les puces sont alignées à gauche et régulièrement espacées.

 Si WebPlus propose diverses méthodes pour parvenir à une mise en page nette (guides de mise en page, magnétisme, grille de points et repères), l'onglet **Alignement** et la boîte de dialogue **Aligner** présentent un atout supplémentaire : ils permettent d'espacer les objets à intervalle régulier et de les aligner les uns par rapport aux autres ou tous en même temps sur la page.

## 3 : Importer des images

Si vous avez déjà parcouru les didacticiels précédents, vous avez pu vous familiariser avec la relation entre les performances de chargement et la qualité des images affichées sur votre site Web. Cette section aborde de nouveau ces points, et propose des conseils complémentaires.


- 1 Cliquez sur  **Importer une image** pour sélectionner une image assez grande.
- 2 Sélectionnez le fichier image et ouvrez-le.

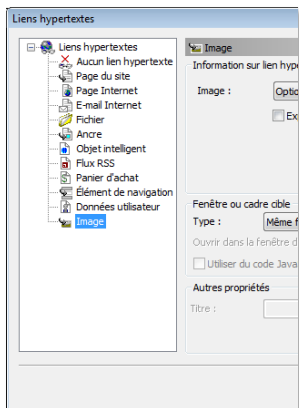
Nous avons choisi image est relativement grande (736 pixels de large alors que la page a une largeur de 750 pixels). Voulez-vous connaître la méthode la plus usitée pour proposer sur votre site des images de grande taille sans gâcher pour autant le plaisir de la consultation ? Alors lisez ce qui suit !

## Vignettes

Si vous voulez que de nombreuses images fassent partie intégrante de votre site, les vignettes (versions réduites de vos images) pourront vous intéresser. Elles contribueront à accélérer le téléchargement.


Cependant, que faut-il faire pour que les visiteurs puissent visualiser ces images dans leur taille réelle s'ils le souhaitent ? Voici une solution facile...


- 1 Cliquez sur l'image pour la sélectionner, puis redimensionnez-la à une fraction de sa taille d'origine.
- 2 Dans la barre d'outils verticale, cliquez sur le bouton  **Lien hypertexte**. Dans la boîte de dialogue **Liens hypertexte**, sélectionnez l'option **Image** et cliquez sur **OK**.
- 3 Affichez l'aperçu de votre site pour apprécier le résultat : la vignette est si petite que le téléchargement est très rapide et lorsque vous cliquez dessus, vous pouvez voir l'image dans sa taille d'origine.



Si votre site comporte de nombreuses images, cette méthode est bien plus efficace car les visiteurs de votre site peuvent charger rapidement la page d'images, puis choisir celles qu'ils souhaitent examiner en taille réelle.

Fermez l'aperçu et revenez dans WebPlus.

- 4 Sous l'onglet **Site**, cliquez sur  pour ajouter une autre page. Dans la boîte de dialogue **Insérer**, acceptez les paramètres de page par défaut et cliquez sur **OK**.
- 5 Retournez à la page contenant votre image. Déplacez une poignée d'angle pour agrandir l'image à environ la moitié de la largeur de la page.

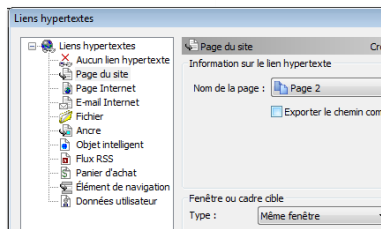
6 Cliquez sur  **Lien hypertexte**. Dans la boîte de dialogue **Liens hypertexte**, sélectionnez l'option **Aucun lien hypertexte** et cliquez sur **OK**.

7 Dans la barre d'objets Web, cliquez sur  le bouton **Insérer une zone dynamique**.

8 Tracez un carré ayant à peu près la même taille que la roue arrière de la moto.

Dans la boîte de dialogue **Liens hypertexte** :

- Cliquez sur l'option **Page du site**.
- Dans la liste déroulante **Nom de la page**, choisissez **Page 2**.
- Cliquez sur **OK**.



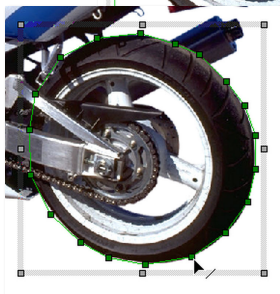
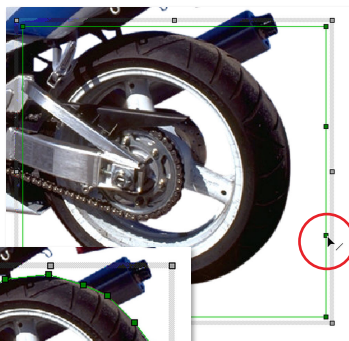
9 Double-cliquez sur un point de la zone dynamique carrée verte, en cliquant sur le trait vert plutôt que sur la bordure de l'objet).

10 Cela crée un nœud supplémentaire sur la forme. Cliquez et déplacez le nœud vers le point le plus proche sur la circonférence de la roue.

11 Procédez de la même manière pour créer d'autres nœuds, en les mettant en place autour de la roue.

12 Affichez l'aperçu du site et cliquez sur la roue pour vérifier le fonctionnement de la zone dynamique.

Vous devez accéder à la page 2 du site, qui est vierge pour l'instant.



Supposons que la page 2 contienne des informations sur les roues de moto, par exemple. Nous pourrions ajouter d'autres pages et zones dynamiques pour d'autres pièces de motos. Notre image dotée de nombreuses zones dynamiques liées à diverses pages deviendrait alors une **image cliquable**.

### **Images cliquables**

Les zones dynamiques peuvent être placées sur des parties d'une image pour les lier à différentes pages via une image cliquable. Prenez par exemple une carte du monde et créez des liens entre les continents et différentes pages. Vous pouvez aussi (comme nous l'avons fait précédemment) sélectionner des éléments d'une image illustrant vos loisirs ou des articles commercialisés par votre entreprise.

Les images cliquables introduisent une approche différente de la navigation mais il est peu probable qu'elles remplacent totalement les barres de navigation dans votre site. Cependant, pour les visiteurs, c'est aussi une façon pratique et amusante de trouver les informations recherchées.

Ainsi se termine ce didacticiel. Nous espérons que ces astuces vous seront utiles et qu'elles vous accompagneront lors de la conception et de la mise en page de vos sites Web.