

Cahier d'exercices n°2



Photomontages
Scrapbooking
Animations

1. Trucages

1.1. Effet «loupe »

1	Ouvrez un document de 15 sur 10 cm, fond transparent, résolution à 150 pixels. Nommez le premier calque « loupe ».	
2	Placez des repères verticaux et horizontaux pour délimiter les « 3/3 » (on détermine ainsi l'emplacement de la loupe qui devrait se situer sur un point focal).	
3	A l'aide de l'outil ellipse (<i>forme vectorielle – sélection du tracé</i>), tracez un cercle dans la partie inférieure droite de la photo. Déplacez le cercle pour le centrer sur les repères de la partie droite de la zone de travail (flèche noire). Sélectionnez un pinceau de 20 pixels de la couleur de votre choix pour représenter les bords de la loupe puis à l'aide de la commande contour du tracé (palette du tracé), donnez du volume au tracé. Ajoutez-lui un effet « satin »... Supprimez le tracé.	
4	Sélectionnez le centre du cercle à l'aide de la baguette magique. Mémorisez la sélection.	
5	Créer un nouveau calque pour le manche. Tracez un rectangle à l'aide de l'outil de sélection rectangle (2 pixels de contour) ; remplissez-le à l'aide d'un dégradé gris en prenant soin de « tirer » le dégradé bien à l'extérieur du manche pour donner un effet d'arrondi au manche.	
6	Ouvrez la photo dont une partie va être « vue » sous la loupe. Vérifiez la taille (recadrez ci nécessaire), la résolution, les réglages, l'orientation de celle-ci puis glissez un calque vers la loupe.	
7	Retrouvez la sélection de l'intérieur de la loupe. Revenez au claque de l'image à « agrandir ». Copiez la sélection, collez (dans un nouveau calque).	
8	Transformez la partie conservée en lui appliquant une homothétie de 200% au moins. Activez le filtre accentuation (réglages personnalisés). Invertir la sélection et supprimez toute la partie qui se situe à l'extérieur de la loupe.	
9	<p>Supprimez tout ce qui est en-dehors de la loupe.</p> <p>Ajoutez une ombre portée au calque de la loupe.</p> <p>Enregistrez votre travail.</p>	

1.2. Ombre réaliste

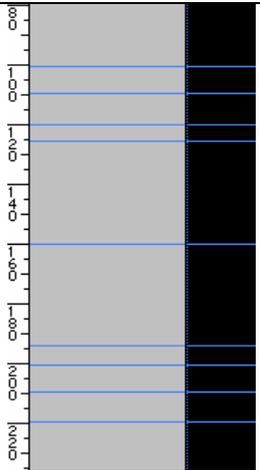
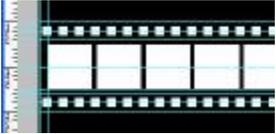
1	Ouvrez le fichier droopy.jpg.	
2	Sélectionnez le chien à l'aide du lasso magnétique, créez un calque par copier (Droopy est « isolé » sur un nouveau calque).	
3	Appliquez une ombre portée à la sélection (sur le nouveau calque).	
4	Via le menu contextuel de l'ombre portée, transformez l'ombre en calque (validez la proposition concernant les aspects non reproduits).	
5	Activez le calque qui contient l'ombre et appliquez-lui un filtre « flou gaussien ».	
6	Modifiez la luminosité. Transformez l'ombre par torsion et inclinaison. Enregistrez.	
7	L'ombre est plus réaliste que celle créée par Photoshop avec une simple ombre portée.	

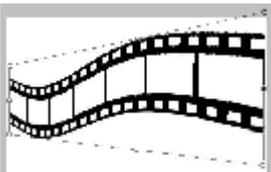
1.3. Reflet dans l'eau imaginaire

1	Ouvrez le fichier neigeok.jpg présent sur le cd-rom dans le dossier « exercices complémentaires ». Vérifiez les niveaux, la luminosité...	
2	Diminuez la taille de l'image pour qu'elle atteigne une largeur de 10 cm et une hauteur de 7,5 cm.	
3	Ajouter 2,5 cm de hauteur à la zone de travail (cet espace est destiné à recevoir le « reflet »).	
4	Définissez un rectangle de sélection de 12 cm de large sur 4 cm de haut avec un contour progressif de 3 pixels. Sélectionnez la partie inférieure de la photo. Copiez-collez (un nouveau calque est à votre disposition à nommer « reflet »). Déplacez la partie copiée vers le bas de la zone de travail.	
5	Pour obtenir l'image en miroir, après avoir sélectionné le calque qui contient la copie de la sélection, passez par EDITION/TRANSFORMATION/ROTATION à 180° puis SYMETRIE AXE HORIZONTAL.	
6	Dans la palette des calques, diminuez l'opacité du calque « reflet » à 70 %. Déplacez le reflet pour qu'il se juxtapose correctement avec l'image de base.	
7	Appliquez un filtre DEFORMATION/OCEAN à la partie reflet (intensité 8, amplitude 4).	

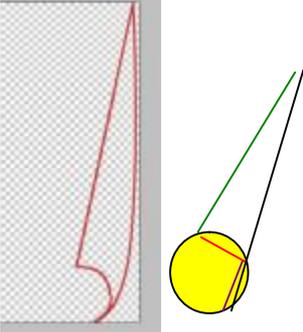
8	Si on veut obtenir un effet encore plus réaliste, appliquez une petite inclinaison au calque reflet et utilisez un masque de fusion pour « effacer » la partie de l'inclinaison qui ne doit pas « passer » sur l'image d'origine.	
9	Enregistrez le travail	
10	Pour le plaisir... Liez les 2 calques et jouez avec le filtre RENDU/ECLAIRAGE ou HALO.	

1.4. Pellicule de film

1	Créez un nouveau document de 400 par 300 pixels, résolution 150 pixels, fond blanc.	
2	Créez un nouveau calque et à l'aide du pot de peinture, remplissez tout le fond en noir (ALT+RETOUR ARRIERE).	
3	Passez par le menu EDITION/PREFERENCES et demandez l'unité de la règle en pixels. Placez les repères horizontaux comme indiqué ci-contre (ils serviront de guides pour nos futurs traits).	
4	Créez un nouveau calque, nommez-le « perforations ».	
5	Sélectionnez l'outil « Crayon », forme carrée, de couleur blanche, diamètre de 10 pixels, pas de 180 %. Tracez 2 lignes en veillant à placer le trait bien au centre du second (haut puis bas). Maintenez le bouton MAJ enfoncé : le trait sera horizontal.	
6	Créez un nouveau calque, nommez-le « carrés ». Modifiez les valeurs de l'outil Crayon : 50 pixels de diamètre, 110 % de pas. Tracez une ligne de carrés bien au centre.	
7	Placez-vous sur le calque noir. A l'aide de l'outil de sélection rectangulaire (contour 0 px, sélection multiple), sélectionnez le haut et la base de la zone de travail et supprimez ces 2 parties.	
8	Sélectionnez les 3 calques (carrés, perforations et noir) et fusionnez-les (palette des calques).	
9	Faites effectuer une rotation de 90° horaire à toute la zone de travail.	

10	Activez le filtre DEFORMATION/CISAILLEMENT et déformez le tarit pour qu'il prenne l'allure d'une courbe. Activez l'option « Reboucler ». Validez. Effectuez une nouvelle rotation de la zone de travail pour remettre la pellicule à l'horizontal.	
11	Appliquez une torsion à la pellicule. Passez par un filtre ATTENUATION/FLOU GAUSSIEN pour diminuer les « imperfections » dues à la déformation.	
12	A l'aide de la baguette magique, sélectionnez toutes les perforations, les supprimer et ajouter une ombre portée (produit, 120°, distance et taille de 5 px).	
13	Supprimez les repères (AFFICHAGE). Passez la taille de l'image à 15 cm de largeur.	
14	Sélectionnez le premier carré à remplir (baguette magique), ouvrez le fichier qui contient l'image à insérer (vérifiez la résolution, la taille de l'image), sélectionnez la partie à COPIER. Revenez dans l'image « pellicule » et COLLER DEDANS. Terminez en appliquant une inclinaison, une torsion qui donneront plus de « réalisme » à l'image qui va suivre l'ondulation de la pellicule.	
15	N'oubliez pas de revenir au calque qui contient la pellicule pour sélectionner le carré suivant. Il reste à recadrer et à enregistrer le travail.	

1.5. Image au coin corné

1	Ouvrez le fichier hpaffiche.jpg et donnez à l'image une taille de 10 X 15 cm, résolution 150 px.	
2	Créer un nouveau document (CTRL+N) aux mesures identiques et de résolution 150 px, fond blanc. Juxtaposer les fichiers.	
3	Faites glisser le calque de Harry Potter sur le calque de fond de ce nouveau document et donnez-lui le nom de Potter.	
4	Créez un nouveau calque et tracez-y une ellipse (sélection avec alt enfoncée) dans le bas du calque. Remplissez-la de couleur (pas d'importance car sert juste à effectuer le tracé suivant). A l'aide de la plume, tirez 4 traits. En ajoutant un point d'ancrage sur les traits à l'intérieur du cercle, déformez les traits pour qu'ils suivent bien la courbure. Ajoutez enfin un point d'ancrage vers le milieu du trait droit et déformez le trait. Supprimez la sélection ronde et le calque qui la contient. Mémoirisez le tracé.	

5	Dans un nouveau calque nommé ellipse, d'un clic droit sur le tracé, définissez une sélection (0 px de rayon) et remplissez à l'aide d'un dégradé linéaire gris. Ajoutez un léger biseautage.	
6	Intervertissez la sélection et passez sur le calque de Harry Potter. O l'aide de la gomme, effacez la partie qui se situe du coté droit de la corne.	
7	Sur le calque d'arrière-plan, placez un dégradé gris et ajoutez un léger bruit.	
8	On peut enfin aplatir l'image et ajouter un filtre d'éclairage (question de goût).	
10	Enregistrez le fichier.	

2. TOUT POUR LE SCRAPBOOKING NUMERIQUE



Certains sites spécialisés vendent des motifs, des « objets » numériques pour agrémenter les scrapbookings. Un petit tour sur www.escrappers.com, www.scrapartist.com, www.digiscrapbook.net ou sur www.creapassions.com vous donnera une idée des réalisations qui sont « in the wind ».

2.1. Créer des motifs...

Herbe bien verte

1	Créez un nouveau document de 200 X 200 pixels, 150 pixels de résolution, fond blanc.	
2	Remplissez ce calque de vert en utilisant le mélange R = 78, V = 114 et B = 46.	
3	Créez un second calque, vérifiez que la couleur de 1 ^{er} plan soit le vert qui vient d'être utilisé au point 2 et que celle de second soit un vert beaucoup plus clair (R = 225, V = 238, B = 197).	
4	Appliquez un filtre nuage sur le second calque. Répétez l'opération si la « configuration » des nuages n'est pas celle espérée.	
5	Appliquez ensuite un filtre ESQUISSE/BAS-RELIEF (13 – 2 – lumière de gauche).	
6	Ajoutez du bruit (18 – gaussien – monochrome).	
7	Appliquez un filtre ESTHETIQUE/SOUFLERIE (zigzag).	
8	Faites subir une rotation de 90° à la zone de travail.	
9	Enregistrer ce nouveau motif en passant par la commande EDITION.	

Bois tout en nuances...

1	Créez un nouveau document de 500 X 300 pixels, 150 pixels de résolution, fond blanc.	
2	Appliquez un filtre TEXTURES/CRAQUELURES (15/6/9).	
3	Régler les niveaux d'entrée de l'image à 175 - 1 - 255.	
4	Ajoutez du bruit (23 – gaussien – monochrome) puis appliquez un filtre FLOU directionnel (0 – 30). Le fil du bois se dessine.	
5	Appliquez un filtre DEFORMATION/ZIGZAG (12 – 1 – rond dans l'eau).	
6	Créez une ellipse de sélection dont le contour progressif est fixé à 16 pixels, la taille de 120 sur 70 pixels. Appliquez à cette sélection un filtre DEFORMATION/ONDE (20 – 25 à 93 – 1 à 36).	
7	Faites effectuer une rotation à 180° à la zone de travail ; créez un second nœud (modifier les options du point 6).	
8	Assombrir le centre des nœuds et quelques parties du bois en utilisant l'outil DENSITE + réglé sur les tons moyens à 100%.	
9	Ajoutez un nouveau calque et le remplir d'un ton brun au choix. Fixez l'opacité de ce calque à 60%.	
10	Aplatir les calques et réglez les teintes et saturation.	
11	Enregistrez ce nouveau motif.	

2.2. Motif floral



1	Ouvrez un fichier qui contient les fleurs dont vous souhaitez faire un motif (remplir une sélection à l'aide d'un motif donne l'impression d'une mosaïque). Vérifiez la taille et la résolution de l'image (150 px).
2	A l'aide du rectangle de sélection, déterminez l'emplacement qui devra servir de base au nouveau motif.
3	Passez par le menu EDITION puis UTILISEZ COMME MOTIF.
4	Enregistrez ce nouveau motif en lui donnant un nom significatif.
5	Pour gérer les motifs, passez par EDITION/GESTIONNAIRE DES PARAMETRES PREDEFINIS et sélectionnez « Motifs » dans la liste déroulante des types. En maintenant la touche majuscule enfoncée, sélectionnez tous les motifs que vous souhaitez regrouper puis cliquez sur le bouton « Enregistrer le groupe ». Donnez le nom souhaité au groupe dans la fenêtre qui vient de s'ouvrir. Validez. Vous pourrez retrouver les motifs ainsi enregistrés en passant par la commande « Charger les motifs » (ajoute les motifs à ceux déjà présents dans la palette) ou « Remplacer les motifs » lorsque vous aurez activé la commande REMPLIR du menu EDITION.
6	Un texte réalisé à l'aide de l'outil « Masque de texte » peut très bien être rempli d'un motif...

Papier peint

1	Créez un nouveau fichier dont la taille variera en fonction du « rôle » du papier peint mais dont le fond sera transparent.	
2	Sur le second calque, créez de bandes de couleurs auxquelles vous attribuez différents filtres.	
3	<p>Pour apporter des « motifs » sur le papier peint qui pourront soit être par une couleur attribuée au calque de fond soit restés transparents, vous devez créer des formes destinées à être utilisées par l'outil gomme.</p> <p>Sur un nouveau calque, tracez une forme vectorielle de votre propre initiative ou chargez l'une de celles que Photoshop met à votre disposition.</p> <p>Transformez le tracé en sélection, remplissez-la d'une couleur (sans importance) puis activez l'outil gomme (option : mode forme) et passez par le menu EDITION/CRÉER UNE FORME et donnez-lui le nom de votre choix. La gomme adopte cette nouvelle forme qu'il vous reste à personnaliser en passant par les options de la pointe (petite icône placée à l'extrême droite de la barre des options de l'outil). Détruisez le calque qui a servi à construire la forme.</p>	
4	Appliquez l'outil gomme sur le calque des bandes colorées.	
5	Donnez un fond dégradé au calque de fond et constatez le rendu des motifs créés par la gomme. Enregistrez.	

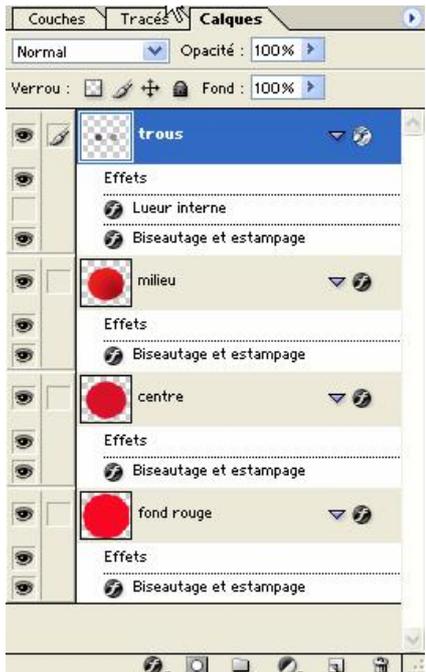
2.3. Créer des objets « vectoriels »

Attache-tout



1	Créez un nouveau fichier de 200 X 200 pixels, 200 px de résolution et le fond transparent.	
2	Activez l'outil « forme vectorielle » et chargez les « objets » de Photoshop. Ils contiennent un attache-tout que nous allons sélectionner en cliquant dessus.	
3	D'un clic sur la zone de travail et le tracé de l'attache apparaît. La redimensionner en utilisant l'outil « Sélection de tracé » (flèche noire).	
4	Depuis la palette des tracés, définissez une sélection (0 px de rayon) et remplir avec un dégradé « or » par exemple. Ajoutez un petit biseautage.	
5	Recadrez et enregistrez le fichier avec une extension gif ou png pour conserver la transparence. L'attache-tout est ok !	
6	On peut créer d'autres objets en partant du même principe ou en réaliser « sur mesure » ... Regardez cette clé ! Il s'agit d'une clé ancienne dont la photo était sur le Web. Après en avoir dessiné le contour à l'aide de la plume, on a réalisé un travail identique à celui décrit ci-dessus en y ajoutant un filtre « bruit ».	

Bouton rouge

1	Ouvrez un nouveau fichier d'une taille de 400 px sur 400, résolution de 150 px, mode RVB, fond transparent.		
2	Tracez des repères verticaux et horizontaux tous les 50 pixels.		
3	Sur le premier calque, à l'aide de l'outil de sélection ellipse (contour de 1 px), tracez un cercle de 300 pixels de diamètre, remplissez-le de la couleur de votre choix (exemple rouge vif). Appliquez un biseautage interne (profondeur de 220%, direction haut, taille 15 px, flou 1).		
4	Dans un nouveau calque, tracez un cercle un peu plus petit, remplissez-le d'une couleur un peu plus foncée que la précédente et appliquez-lui un biseautage interne (profondeur 100%, direction bas, taille 8, flou 0). Ceci apporte du relief au bouton.		
5	Créez un troisième calque dans lequel vous tracez un nouveau cercle que vous remplissez d'un dégradé radial créé dans les tons du bouton. Ajoutez un estampage oreiller que vous réglez selon l'effet de volume recherché.		
6	Un nouveau calque va accueillir les « trous » des boutons. Pour obtenir des trous identiques, réglez les options de l'outil ellipse sur taille fixe et définissez la hauteur et largeur voulue (exemple : 40 px). Jouez sur un biseautage interne pour donner l'impression d'un vrai trou.		
7	Recadrez l'image et enregistrez-la en psd pour pouvoir la modifier et en png pour conserver le fond transparent et l'utiliser dans n'importe quel document.		
			

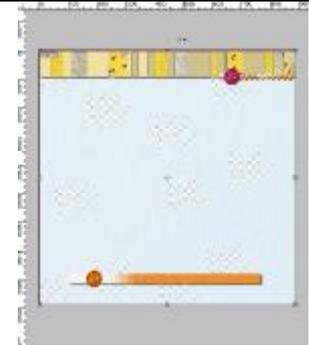
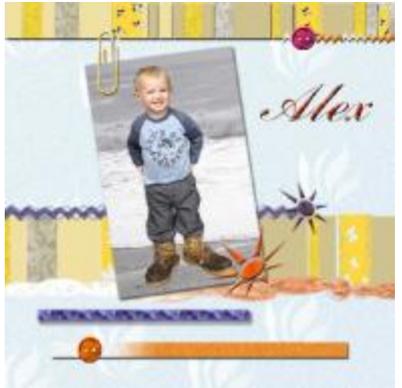
Coins en relief

1	Ouvrez un nouveau fichier d'une taille de 400 px sur 400, résolution de 150 px, mode RVB, fond transparent.	
2	Préparez l'espace de travail en traçant des repères tous les 50 pixels horizontalement et verticalement.	
3	A l'aide de la plume déterminez le tracé puis modifiez-le en ajoutant des points d'ancrage et d'inflexion.	
4	Définissez une sélection puis remplissez-la de couleur.	
5	Terminez le travail en y ajoutant un filtre (chrome par exemple) ou en jouant avec des gommes personnalisées (perforations).	
6	Enregistrez en préservant la transparence.	
7	Faites glisser le calque « coin » sur la photo et manipuler par copie et transformations pour obtenir 4 coins.	

2.4.Scrapbooking

Réalisation d'un scrapbooking « complet » inspiré d'une création publiée sur le site www.scrapartist.com en janvier 2007.

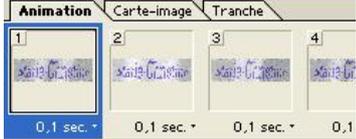
	<p>Regardons attentivement le montage :</p> <ul style="list-style-type: none"> Û Calque de fond bleu ciel avec des motifs « découpés » avec l'outil gomme. Û Une bordure style papier peint sur le haut + un bouton doré + un feston Û Des bandes de couleurs « punaisées » Û 2 photos de l'enfant dont une bonne partie est en niveau de gris. Û Des étoiles, une punaise, des boutons.
---	---

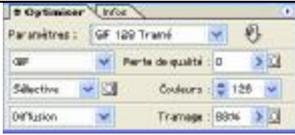
1	Créez un nouveau fichier de 15 cm de côté et de résolution 150 px, fond transparent.	
2	Le calque « papier » va recevoir un dégradé de bleus très clairs (utiliser la pipette pour retrouver les mêmes couleurs) auquel on ajoutera un peu de bruit et quelques motifs « gommes ».	
3	Un nouveau calque nommé « bande haut » va recevoir des rectangles de couleurs différentes (voir exemple papier peint ci-dessus).	
4	Un autre calque nommé « feston » va accueillir les festons et les quelques bandes de couleurs qui jalonnent la carte. Pour dessiner un feston, il faut utiliser la plume et dessiner dans un quadrillage de repères denses.	
5	Le bouton rouge peut être récupéré et les couleurs simplement changées...en travaillant sur les variantes du menu IMAGE/REGLAGES.	
6	On doit multiplier les calques pour accueillir chacun des éléments du décor et leur attribuer leur place (qui passe devant ?).	
7	Lorsqu'on est satisfait du résultat, il faut penser à enregistrer (conserver une copie au format psd pour les éventuels changements).	

3. Image Ready : gifs animés

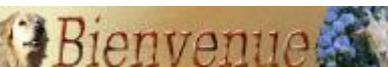
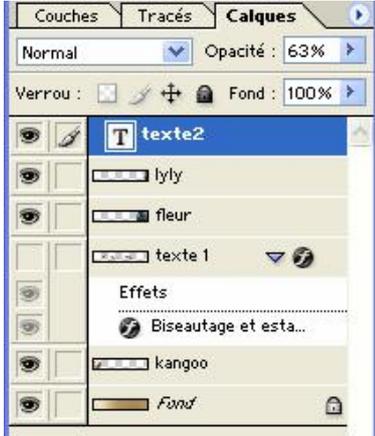
Image Ready permet de créer des animations sur base des fichiers psd (il se base sur les calques). Ces animations sont converties en « gifs animés » et peuvent prendre place dans un fichier PowerPoint, une page HTML...

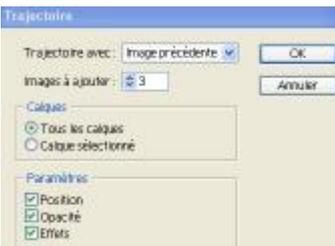
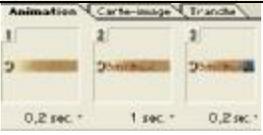
3.1. Un titre sous la pluie

1	Créez une nouvelle zone de travail de 10 X 3 cm, fond blanc. Inscrivez votre prénom sur un nouveau calque (créé automatiquement avec l'outil texte).	
2	Ajoutez un nouveau calque qui va recevoir la « pluie 1 ». Remplissez d'un dégradé de gris (les bandes plus claires donneront l'impression de lumière) puis ajoutez du bruit et terminez par un filtre flou directionnel. Fixez l'opacité du calque à 50 %	
3	Créez un nouveau calque « pluie 2 ». Refaites l'opération du point 2 mais modifiez légèrement l'intensité des points, l'inclinaison du flou.	
4	Créez un dernier calque « pluie 3 » et reproduisez encore de la pluie. Enregistrez le fichier puis passez par Image Ready.	
5	Vérifiez que la palette des calques est à l'écran et que celle de l'animation est bien à votre disposition.	
6	Dupliquez 5 ou 6 fois l'image dans la palette d'animation en utilisant un cliquer-glisser de la première image (vignette) vers l'icône  .	
7	Cliquez sur la première image ; ne conservez que les 3 premiers calques visibles (fond, texte, pluie1).	
8	Sélectionnez la seconde image, ne conservez visibles que le calque de fond, celui de texte et la pluie 2. Sur le calque suivant faites de même en ne conservant que la pluie 3.	
9	Continuez à alterner les calques de pluie sur les images restantes.	
10	Sélectionnez toutes les images (l'image 1 étant sélectionnée, maintenez le shift enfoncé et cliquez sur la dernière image). Déroulez le menu « temps » qui se situe dans le coin inférieur droit de l'image et cliquez sur le délai de 0,1 seconde (temps d'affichage à l'écran de l'image).	
11	Testez l'animation après avoir choisi l'option « toujours » de manière à ce que l'animation tourne en boucle.	

12	Activez la fenêtre OPTIMISER et sélectionnez l'extension GIF. Vous pouvez décider de la qualité du gif qui va être créé (nombre de couleurs...).	
13	Terminez en passant par le menu FICHER/Enregistrer une copie optimisée et donnez un nom à votre fichier. Testez en insérant le gif animé sur un dia PowerPoint ou une page HTML.	

3.2. Une bannière animée pour le web

1	<p>Créez la bannière en pensant que chaque calque deviendra une étape de l'animation et enregistrez le fichier sous le nom de banniere.psd (évités l'accentuation dans les noms de fichiers).</p> <p>La zone de travail fera 900 px sur 150, résolution 150 px, fond blanc. L'arrière-plan est rempli par un dégradé (+ bruit + filtre zigzag).</p> <p>Créez un calque pour accueillir la première image (logo de l'entreprise par exemple). Insérez l'image retravaillée (résolution, taille, réglages...)</p> <p>Placez le premier texte (le calque se crée d'office lorsque vous activez l'outil texte – ici masque + remplissage par un motif).</p> <p>Continuez en insérant une nouvelle image, un nouveau texte... (1 élément par calque si cet élément doit participer à l'animation). Créez un texte avec l'outil texte (noir) sur un nouveau calque. Nous lui ferons subir un effet de mouvement. Placez le texte vers la droite du calque. Enregistrez le fichier.</p>	 
2	Transférez le fichier vers Image Ready en cliquant sur l'icône « Passer à Image Ready » qui se situe dans le bas de la barre d'outils.	
3	Affichez la palette des calques (F7) et la palette des animations (menu FENETRE). Dans cette palette, vous voyez une copie de votre bannière « complète ». Dupliquez la vignette en passant par un cliquer-glisser sur l'icône  située dans le bas de la palette.	
4	Sélectionnez la première vignette et dans la palette des calques ne conservez visibles que le calque de fond et celui de Kangoo (logo).	
5	Sélectionnez la seconde vignette et rendez le calque du premier texte visible.	

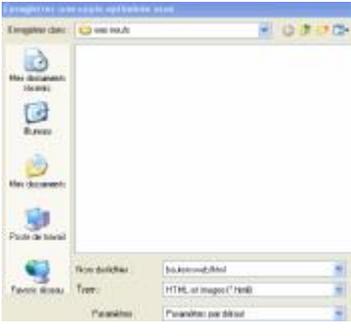
6	Dans la suivante, laissez voir les fleurs puis dans la suivante la chèvre.	
7	Dans la suivante, faites apparaître le calque qui contient le texte à déplacer. Donner une opacité de 20 % au calque. Utiliser l'outil de déplacement et « tracez » le chemin que va suivre le texte (vers la gauche jusqu'au chien).	
8	Placez la dernière image avec le calque qui contient le texte à sa place définitive puis demandez à Image Ready de créer les images de transition entre cette vignette et la précédente en cliquant sur l'icône  . Remplissez les champs de la fenêtre qui vient d'apparaître à l'écran et validez.	
9	Attribuez un temps de passage à chaque vignette en cliquant sur la petite flèche en bas à droite de chacune d'elles vous aurez accès au « temps ».	
10	Testez votre création en utilisant les boutons mis à votre disposition pour faire défiler les images. Finalisez le travail en signalant le nombre de boucles qui doivent être effectuées.	
11	Il reste à enregistrer le fichier en gif (optimisez le fichier pour le web). Le menu FENETRE/OPTIMISER donne accès à une série de commandes qui permettent de définir les options d'enregistrement et de compression du fichier.	

4. Image Ready : carte image (map) et transformations par souris pour le WEB

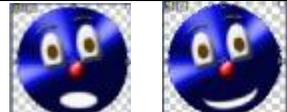
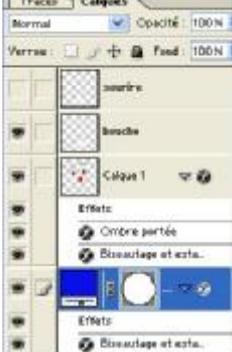
Image Ready permet de créer de l'interactivité en insérant des liens hypertextes sur une image (zones réactives), en modifiant l'aspect d'une image en fonction d'une action déclenchée par la souris.

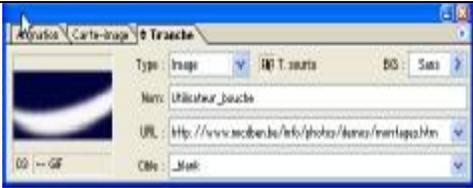
4.1. Carte image : des boutons liens hypertextes

1	Créez un nouveau fichier de 1 cm de hauteur sur 12 cm de largeur, fond blanc, résolution 150 px. Donnez-lui le nom de menu.psd	
2	Concevez le fichier pour qu'il ressemble au résultat présenté ci-dessous puis transférez-le vers Image Ready.	
3	Vous allez utiliser l'outil carte-image  et la fenêtre du même nom (vérifiez qu'ils sont disponibles).	
4	Une fois le choix de la forme réalisé (rectangle, cercle, polygone), sur l'image, tracez le premier rectangle qui entourera le bouton « Accueil ».	
5	<p>Complétez les champs de la fenêtre Carte-Image</p>  <p>La cible détermine la manière dont la page liée doit s'afficher :</p> <p>_blank : le fichier s'affiche dans une nouvelle fenêtre tout en conservant la fenêtre précédente à l'écran. _self : affiche le fichier lié dans le même cadre que le fichier d'origine. _parent : est réservé aux cadres qui doivent s'afficher dans leur carte d'origine. _top : remplace toute la fenêtre du navigateur par le fichier lié.</p>	<p>Nom de la zone</p> <p>Adresse complète de la page vers laquelle doit pointer le lien.</p> <p>Alt est destiné à recevoir le texte qui doit remplacer l'image (pour les non-voyants...).</p>

6	<p>Testez en passant par l'icône  aperçu dans le navigateur. Refaites l'opération pour chaque bouton.</p> <p>Si vous devez modifier un paramètre d'une carte-image déjà terminée, passez par le menu SELECTION/Toutes les cartes-images et cliquez sur celle qui doit être modifiée à l'aide de  l'outil de sélection qui fait partie des outils spécifiquement réservés à la carte-image.</p>	
7	<p>Enregistrer une copie optimisée en laissant les paramètres proposés par défaut qui enregistre l'image « côté client » et non côté serveur. Votre carte-image sera directement interprétée par le navigateur Internet et sera donc intégrée au code source de la page (plus rapide). Si on exporte côté serveur, la carte est stockée sur un serveur et affichée dynamiquement.</p> <p>Vérifiez que les paramètres de sortie du fichier soient bien « côté client » (menu fichier). La position détermine l'emplacement de la balise <map> dans la page HTML :</p> <ul style="list-style-type: none"> - haut : >map> se place juste après la balise <body> , - corps : <map> se place juste avant la balise qui contient les paramètres des zones réactives, - bas : <map> se place juste avant </body> . 	 

4.2. Le roll-over où la « réactivité » aux actions de la souris

1	<p>Créez un nouveau fichier de 100 X 100 pixels, fond transparent, 100 px de résolution.</p>	
2	<p>Dessinez un smiley suivant votre inspiration en pensant à bien mettre les éléments qui vont « s'animer » sur des calques différents (ex. une bouche qui sourit sur 1 calque, une bouche qui s'ouvre sur le 2^e). Ne prévoir que 2 possibilités d'affichage (il est possible de multiplier les transformations ceci ajoute du poids à l'objet + seul l'état « par-dessus » est reconnu par tous les navigateurs).</p>	
3	<p>Enregistrez le fichier en psd puis passez en Image Ready.</p>	
4	<p>Vous devez disposer des fenêtres</p>	

	suivantes : transformations – calques – tranches.	
5	Une fois dans Image Ready, vérifiez que le dernier calque est décoché (sourire). Le smiley apparaît la bouche ouverte dans toutes les fenêtres affichées.	
6	Dans la fenêtre qui gère les transformations, cliquez sur l'outil en forme de flèche étoilée qui se situe dans le bas de la fenêtre. Un état de transformation est à définir (par défaut = par-dessus) en passant par un double-clic sur le nom de l'état : survolé (roll-over).	
7	L'état étant toujours sélectionné, cochez le calque sourire et décochez le calque de la bouche ouverte puis complétez la fenêtre « Tranche » en indiquant l'url complète de la page qui devra s'afficher lorsque l'utilisateur cliquera sur le smiley + cible _blank pour que le navigateur ouvre une nouvelle fenêtre pour afficher la page liée.	
8	Testez la réaction du smiley en lançant l'aperçu dans le navigateur. Vous constaterez qu'Image Ready a généré du code JavaScript pour gérer l'image. Fermez cette fenêtre pour revenir à l'écran principal.	
9	Enregistrez une copie optimisée. Si le type de fichier chois est image et html cela signifie que les images et le code sont enregistrés dans un même dossier (tout est prêt pour le net).	
10	Il est à noter qu'on peut réaliser un travail identique en utilisant un concepteur de page web comme Dreamweaver ou Golive. On fournit au logiciel les images (choix de type de fichier) et on spécifie qu'il s'agit d'une insertion d'images survolées.	