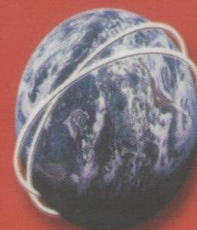


Cristina Barroca



Planète Numérique

Graphisme et ergonomie des sites web



DUNOD

01
INFORMATIQUE

Table des matières

Avant-propos	XVII
------------------------	------

Première partie

L'infographie

Chapitre 1 – De l'analogique au numérique.	3
1.1 L'échantillonnage.	3
1.2 La quantification	5
1.2.1 Le système binaire	5
1.2.2 La profondeur d'analyse	6
1.3 Les images vectorielles et les images bitmap.	9
1.4 Conclusion	9
Chapitre 2 – Résolution et taille d'une image.	11
2.1 La résolution de l'image	11
2.1.1 Les types de résolution	12
2.2 Le calcul de la taille d'une image	15
2.2.1 Le paramétrage de la taille de l'image	16
2.2.2 L'interpolation	17
2.3 La compression des données	17
2.4 L'action des filtres sur le poids des images.	18
2.5 Conclusion	18

Chapitre 3 – Colorimétrie	19
3.1 La lumière	19
3.1.1 La lumière blanche	20
3.1.2 La perception de la couleur et les actions de la lumière sur la matière	20
3.2 La vision	21
3.2.1 L'acuité visuelle	22
3.2.2 Les phénomènes périphériques de la vision chromatique	22
3.3 Les images en couleur	23
3.3.1 Les méthodes de création de la couleur	24
3.3.2 Les principaux modèles de couleur utilisés	25
3.3.3 La compression des espaces colorimétriques	28
3.4 Conclusion	30

Deuxième partie

La communication et le langage visuel

Chapitre 4 – Quelques notions de communication visuelle	33
4.1 La fonction pragmatique	33
4.2 La fonction phatique	34
4.3 L'énoncé et l'énonciation	35
4.4 La redondance	35
4.5 Les paradoxes	35
4.6 Le bruit	35
4.7 La fiabilité, la nouveauté et la reconnaissance	35
4.8 Le codage de l'information	36
4.9 Le cadre	37
4.10 Conclusion	38
Chapitre 5 – Définir le message	39
5.1 La cible	39

5.2	Les lignes graphiques	40
5.3	Conclusion	41
Chapitre 6 – Le langage visuel		42
6.1	Notions de lisibilité.	42
6.2	La composition	43
6.3	La structure de support et la structure modulaire	43
6.3.1	<i>La structure de support.</i>	43
6.3.2	<i>La structure modulaire.</i>	45
6.4	Le format	45
6.5	La forme et le fond	46
6.5.1	<i>Les spécificités de la forme et du fond.</i>	46
6.5.2	<i>Règles d'articulation entre le premier plan et l'arrière-plan.</i>	48
6.6	Le rapport des formes entre elles dans la composition	49
6.7	Le mouvement et le dynamisme	51
6.8	La direction de lecture et les lignes de force	52
6.9	La profondeur et la perspective : simulation de la troisième dimension	52
6.10	Les illusions d'optique	53
6.11	Conclusion	53
Chapitre 7 – La typographie		54
7.1	Le classement des polices selon le dessin des caractères.	54
7.1.1	<i>Le classement de Thibaudeau.</i>	56
7.1.2	<i>Le classement de Maximilien Vox.</i>	56
7.2	Le choix des polices	57
7.2.1	<i>La compatibilité entre les différentes familles</i>	58
7.2.2	<i>La charge affective et le message à véhiculer.</i>	58
7.2.3	<i>La charge historique</i>	58
7.3	Le caractère	58
7.4	L'interlignage	60
7.5	Les enrichissements typographiques de base.	60

7.5.1	Les capitales et les bas de casse	60
7.5.2	Les graisses.	60
7.5.3	Le romain et l'italique	61
7.5.4	La justification	62
7.5.5	Les autres enrichissements typographiques	62
7.6	La lisibilité typographique à l'écran	64
7.6.1	Utilisation de polices à l'écran	65
7.6.2	Utilisation d'image-texte	65
7.6.3	Autres procédés	65
7.6.4	Autres contraintes	66
7.7	Conclusion	66
Chapitre 8 – L'image		67
8.1	La fonction des images	67
8.1.1	Image à caractère informatif prédominant.	67
8.1.2	Image sans caractère informatif précis	67
8.2	Les fonction spécifiques liées à l'interactivité	68
8.2.1	Les images actives	68
8.2.2	Les images inactives	68
8.3	La composition dans l'image	69
8.3.1	Le cadrage	69
8.3.2	L'angle de vue	70
8.3.3	L'éclairage	70
8.4	Conclusion	71
Chapitre 9 – La couleur		72
9.1	Les accords de couleurs.	72
9.1.1	Rapport de couleur	73
9.1.2	Rapport clair foncé	73
9.1.3	Rapport chaud froid	73
9.1.4	Rapport de complémentaires	73
9.1.5	Contraste de qualité	73
9.1.6	Contraste de quantité	73
9.2	Le symbolisme de la couleur	74

9.2.1	<i>Les contraintes liées à l'utilisation de la couleur</i>	74
9.2.2	<i>Le langage des couleurs</i>	74
9.3	<i>La fonction et l'équilibre de la couleur à l'intérieur du site</i>	76
9.4	<i>Conclusion</i>	77

Troisième partie

Le design de site

Chapitre 10 – La structuration et la hiérarchisation de l'information	81
10.1 Définition de l'importance	81
10.2 La simplification	83
10.3 Le morcellement du contenu	84
10.4 La structuration	84
10.4.1 <i>La mise en forme du texte</i>	84
10.4.2 <i>L'utilisation de résumés</i>	84
10.5 Conclusion	85
Chapitre 11 – L'ergonomie et l'interface	86
11.1 L'ergonomie	86
11.1.1 <i>La cible</i>	87
11.1.2 <i>L'articulation du contenu</i>	87
11.1.3 <i>L'homogénéité de la présentation</i>	87
11.1.4 <i>Les parcours de lecture</i>	87
11.1.5 <i>Les habitudes et les conventions</i>	88
11.1.6 <i>L'identification des zones actives et passives</i>	88
11.1.7 <i>La compatibilité et la vitesse</i>	89
11.2 L'interface	89
11.3 La métaphore	90
11.4 Conclusion	91
Chapitre 12 – L'architecture du site	92
12.1 La structure : en profondeur ou en largeur	92

12.2	L'arborescence	94
12.2.1	Les différents types d'arborescence	95
12.2.2	Les logiciels	96
12.3	La feuille de route	96
12.4	La mise à jour.	98
12.5	Conclusion	98
Chapitre 13 – La navigation		99
13.1	Les liens.	100
13.2	Du document imprimé au site web.	101
13.2.1	Où suis-je ?	101
13.2.2	Où ai-je déjà été ?	104
13.2.3	Où puis-je aller ?	106
13.2.4	Les autres éléments de la page	108
13.3	Les différents types de navigation	110
13.4	À ne pas faire en navigation	112
13.5	Conclusion	112
Chapitre 14 – De l'idée à la maquette		113
14.1	La créativité.	113
14.1.1	Prenez le temps de dessiner	113
14.1.2	Ne pensez pas tout de suite de façon utilitaire	114
14.1.3	Diversifiez vos sources d'inspiration.	114
14.2	L'analyse de sites	115
14.3	La bibliothèque d'idées	115
14.4	La maquette et le prototype	116

Quatrième partie

Le design de page

Chapitre 15 – La structure de la page	121
15.1 La taille de la page	121
15.2 Le format de page : la page élastique.	122
15.2.1 Centrer le contenu dans la fenêtre	123
15.2.2 Placer le contenu le plus important à gauche	124
15.2.3 Pages entièrement élastiques	124
15.2.4 Solutions multiples	125
15.3 La grille	127
15.4 Les marges	128
15.5 Les zones	128
15.6 Les éléments récurrents - repères visuels.	129
15.7 À ne pas faire.	129
15.8 Conclusion	129
Chapitre 16 – Les différents types de page	131
16.1 La page d'accueil	131
16.2 Les pages de contenu	132
16.3 La carte du site	133
16.4 La page de liens.	134
16.5 Conclusion	134
Chapitre 17 – La charte graphique.	135
Chapitre 18 – La création de la maquette	141
18.1 Comment établir un modèle de travail	141
18.2 La démarche à suivre sur Illustrator	142
18.3 Conclusion	144

Chapitre 19 – L'animation	145
19.1 Les étapes de la création d'un dessin animé	145
19.1.1 Le scénario	146
19.1.2 Le story-board	146
19.1.3 Le lay-out	147
19.1.4 Les acteurs et le décor	148
19.1.5 La mise en mouvement	149
19.1.6 Le tournage	150
19.2 Les particularités du graphisme en animation	151
19.2.1 La structure de base des personnages	151
19.2.2 La forme	152
19.2.3 Le mouvement	153
19.2.4 Le rythme	154
19.3 Conclusion	155

Cinquième partie

Les logiciels graphiques – les outils

Chapitre 20 – Le calibrage de la chaîne	159
20.1 Les scanners	159
20.2 Le moniteur	159
20.3 Photoshop	161
20.3.1 Espaces de travail	161
20.3.2 Paramétrage de l'espace de travail RVB	162
20.3.3 Paramétrage de l'espace de travail CMJN	163
20.3.4 Paramétrage de l'espace de travail niveaux de gris	164
20.3.5 Paramétrage de l'espace couleur de ton direct	164
20.3.6 Règles de gestion des couleurs	164
20.4 La gestion des profils	169
20.4.1 L'épreuve couleur	169
20.4.2 Attribuer un profil	169
20.4.3 Convertir en profil	169
20.5 Conclusion	170

Chapitre 21 – Les logiciels graphiques.	171
21.1 Photoshop.	171
21.2 Fireworks et ImageReady.	171
21.2.1 Caractéristiques communes.	171
21.2.2 Comparaison Fireworks/ImageReady.	172
21.3 Debabelizer.	176
Chapitre 22 – Quelques traitements graphiques de base	177
22.1 La scannérisation d'une image.	178
22.1.1 La résolution.	178
22.1.2 Le codage en octets.	179
22.1.3 La plage dynamique.	179
22.1.4 Le logiciel d'acquisition.	179
22.2 Les interventions sur la taille de l'image.	182
22.2.1 Le recadrage et le rééchantillonnage.	182
22.2.2 L'adaptation de la taille d'une image à une surface donnée.	183
22.2.3 La troncature ou le rognage d'une image.	184
22.3 La retouche colorimétrique de base.	184
22.3.1 La luminosité/contraste.	187
22.3.2 La teinte/saturation.	187
22.3.3 Les courbes.	188
22.4 Les filtres.	190
22.4.1 L'antipoussière.	190
22.4.2 L'accentuation.	191
Chapitre 23 – Format des images pour le web et optimisation	196
23.1 Les formats.	196
23.1.1 Le format JPEG.	196
23.1.2 Le format GIF.	197
23.1.3 Le format PNG.	197
23.1.4 Le format SVG.	198
23.2 L'optimisation.	199
23.2.1 L'enregistrement pour le web.	199

23.2.2	<i>L'optimisation différenciée</i>	202
23.2.3	<i>L'enregistrement en SVG</i>	204
23.3	Conclusion	204
Chapitre 24 – Autres traitements graphiques		205
24.1	Créer un fichier sur fond transparent	205
24.2	Nettoyer un détourage	207
24.3	Savoir utiliser les palettes de couleur	208
24.3.1	<i>Debabelizer</i>	208
24.3.2	<i>La gestion des palettes sur les autres logiciels</i>	209
24.4	Un fond de couleur ou un fond image pour les pages du site	209
24.5	Les motifs et les textures	210
24.5.1	<i>Les motifs de lignes</i>	210
24.5.2	<i>Les textures</i>	211
24.6	Créer des zones sensibles sur l'image	212
24.6.1	<i>Créer une carte-image ou image-map</i>	212
24.6.2	<i>Créer des tranches</i>	214
24.7	Créer un GIF animé	217
24.7.1	<i>Réglages d'une animation</i>	217
24.7.2	<i>GIF animé image à image dans ImageReady (balle qui rebondit)</i>	217
24.7.3	<i>Générer un effet de fondu enchaîné sur ImageReady</i>	218
24.7.4	<i>Bâtir un décor déroulant sur ImageReady</i>	220
24.8	Créer un effet de roll-over	223
24.9	Créer un effet de roll-over décalé sur Fireworks	226
24.10	Créer un menu déroulant sur Fireworks	227
24.11	Les bandeaux publicitaires	229
24.11.1	<i>Formats les plus utilisés</i>	230
24.11.2	<i>Technologies employées</i>	230
Chapitre 25 – Diverses astuces		232
25.1	De l'autre côté des images	232
25.1.1	<i>Les séparateurs GIF d'un pixel</i>	232

25.1.2	Les images-maps par rapport aux tranches	232
25.1.3	L'économie de tâches répétitives.	234
25.1.4	La course contre l'obésité.	237
25.2	Du patchwork à la mise en page	238
25.2.1	L'utilisation de tableaux	238
25.2.2	L'utilisation de calques	238
25.2.3	L'utilisation de frames	239
25.2.4	L'optimisation - économie de tâches répétitives	239
25.2.5	Comment rendre votre site vivant	240
25.3	Le code	241
25.3.1	Les balises <Alt>	241
25.3.2	Les contenus dynamiques.	241
25.3.3	La liaison à des banques de données	242
25.3.4	Les illusions de vitesse	242
25.3.5	Divers	243
25.4	Astuces pour les moteurs de recherche	245
25.5	Les anneaux.	248
	Conclusion	249
	Index.	251