



Le découpage pour le Web

Objectif

- Création d'une maquette et réalisation d'un schéma technique issue de la maquette pour l'intégration de la page dans un éditeur HTML.

Prérequis

- Avoir réalisé les module 01 de Photoshop et HTML / CSS.

Conseils méthodologiques

- Vous pouvez visualiser le résultat demandé dans le répertoire tp02_PsWeb > result_canard > **canard.html**

Remarque : l'intégration a été réalisée en dehors du flux de la page.

Fichiers à utiliser pour ce TP

- Le fichier que vous allez utiliser pour réaliser cet exercice se trouve à l'emplacement suivant :
DD_stagiaire > PsWeb > tp02_PsWeb > **original_canard**





Introduction

- Pour réaliser des zones actives dans une image ou dans un décor, il faut, au préalable, la découper en plusieurs parties. Ces parties sont raccordées ensuite dans un éditeur HTML afin de restituer le visuel dans sa totalité pour qu'il soit visible sur Internet.
- Pour cette démonstration, ouvrir le fichier PsWeb > tp02_PsWeb > original_canard > **canard.psd**.

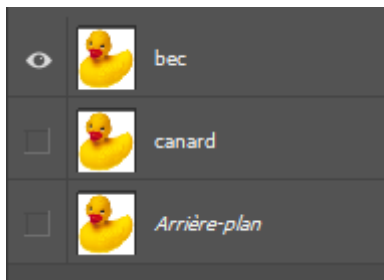
Remarque : le répertoire **original_canard** doit renfermer tous les fichiers natifs utilisés pour la conception du site.

Vous pouvez visualiser le résultat à travers le fichier **canard.html** qui se trouve dans le répertoire **result_canard**.

Préparation du visuel

- Etape01

Dupliquer 2 fois le visuel au sein de la palette **Calque** que vous renommez **canard** et **bec** puis masquer l'**arrière-plan** et le calque **canard** :



- Etape02

Avec l'outil **Rectangle de sélection**, réalisez le découpage suivant :



Remarque : ce découpage représente la zone sensible du visuel.



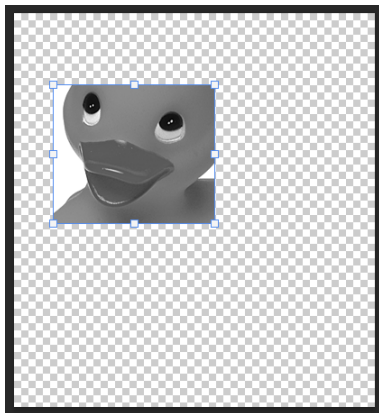
- Etape03

Pour mettre cette sélection en évidence, vous allez modifier l'aspect de ce visuel en lui ajoutant un calque de réglage **Noir et Blanc** :

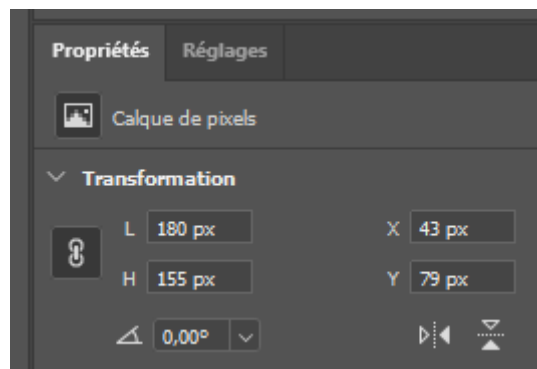


- Etape04

Avec l'outil **Déplacement** > sélectionner le bec > fenêtre **Propriétés** > noter la taille de cette sélection et ses valeurs de positionnement en X et Y :



>



Cette boîte de dialogue vous indique la taille en pixel de l'élément sélectionné ainsi que sa position en (x,y) par rapport à son origine (0,0) qui se situe en haut à gauche de la fenêtre du fichier. Toutes ces indications faciliteront l'intégration de l'image dans la page Web.

Remarque : les valeurs indiquées ci-dessus dépendront de votre découpage.

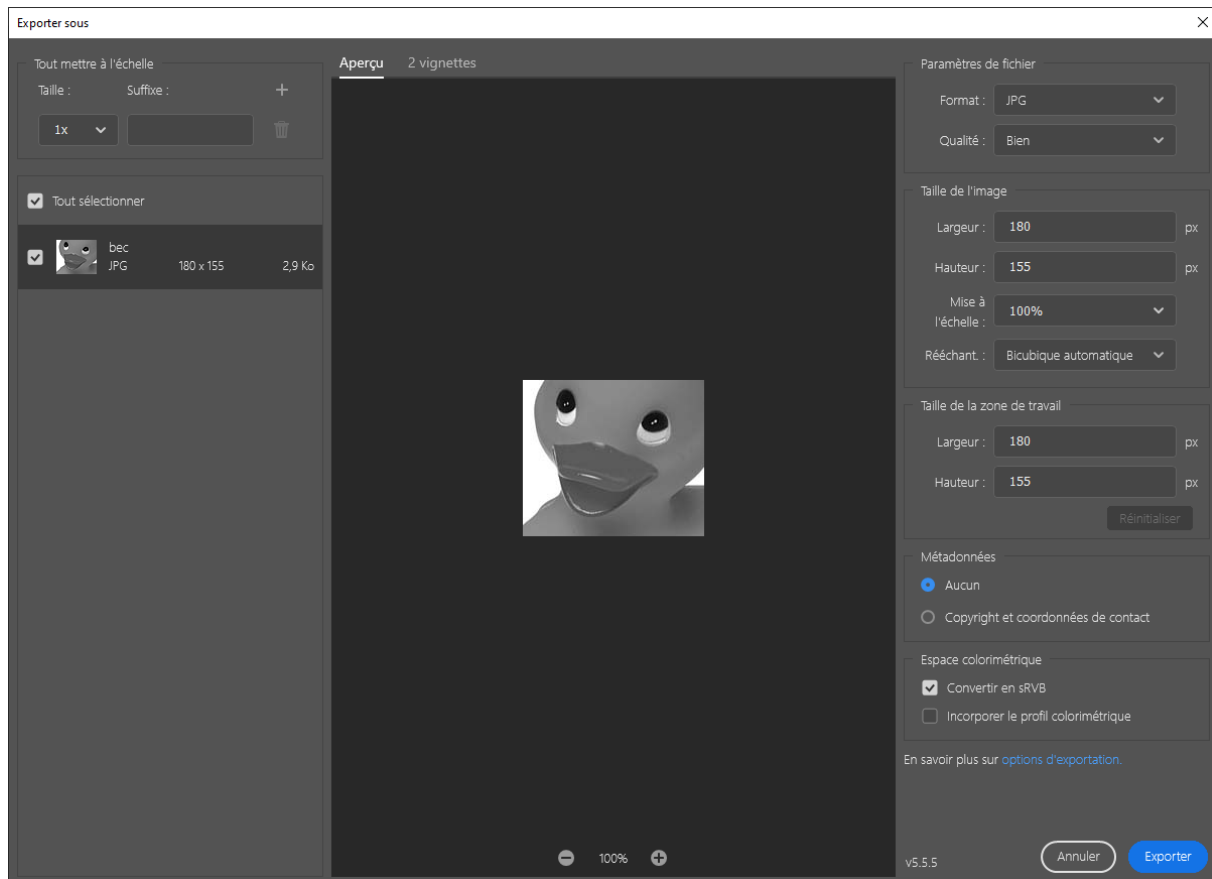
Optimisation du visuel

- Vous allez maintenant optimiser les visuels **bec** et **canard** au format **JPG** en utilisant la méthode vue dans le TP précédent.



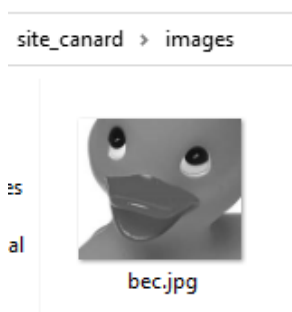
- Etape01

Assurez-vous au sein de la palette **Calques** qu'il n'y a que le calque **bec** associé à son calque de réglage qui est affiché > menu **Calque** > **Exporter sous...** avec le format **JPG** :



- Etape02

Cliquer sur **Exporter** > cibler le répertoire dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier > ici PsWeb > tp02_PsWeb > site_canard > **images** puis valider l'exportation :



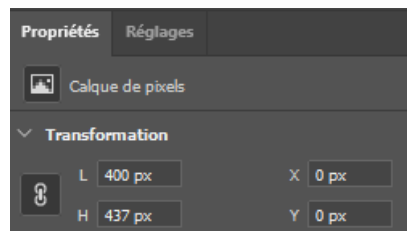


- Etape03

Palette **Calques** > afficher uniquement le visuel canard et noter la taille de l'image pour l'intégration future :



>



Remarque : noter que les valeurs (0,0) en X et Y correspond bien au bord haut gauche de la fenêtre du fichier.

- Etape04

Réaliser la même opération pour exporter le visuel **canard** au sein du dossier **images** > elle servira de support de fond dans la div parent :



Réalisation du schéma technique

- Cette solution doit vous permettre de réaliser la page avec précision et de manière plus rapide au sein de l'éditeur HTML.

Ce schéma reprend la structuration du découpage réalisé dans **Photoshop** et vous permet de définir les différents blocs qui vont constituer la page en spécifiant leur taille respective et leur positionnement en (x,y).

Ce document ou **schéma technique** est en général réalisé en niveau de gris > à ne pas confondre avec le **wireframe** qui se fait en amont de la maquette de la page.

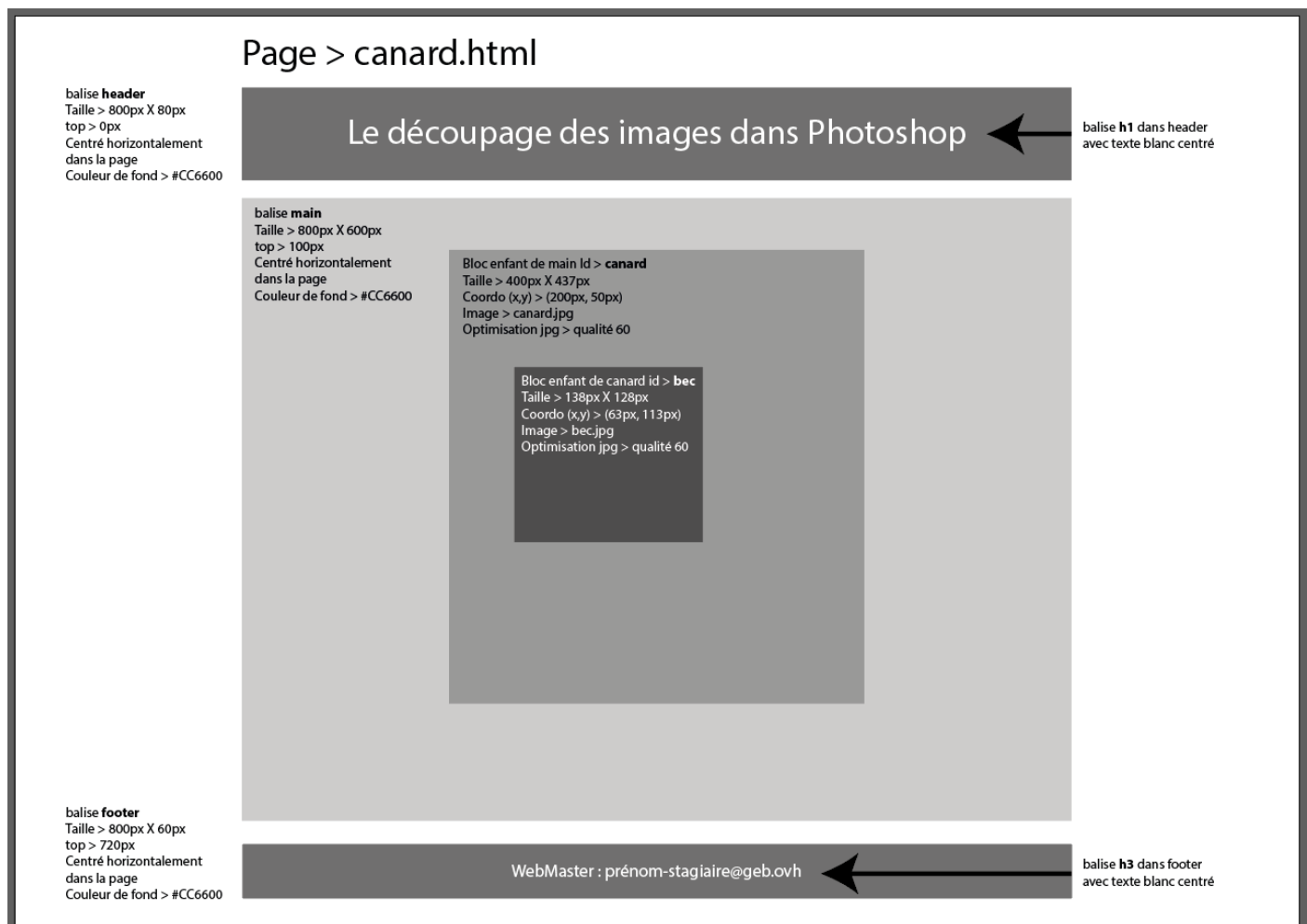


Remarque : le montage que vous allez réaliser dans l'éditeur HTML pour cet exemple se fera à partir de bloc se trouvant en position **absolue**.

- Pour établir ce schéma > vous allez utiliser **Illustrator**.

Remarque : il peut également être réalisé à main levée sur une feuille de papier, mais l'utilisation d'un logiciel de dessin vectoriel permet d'obtenir un résultat plus propre. Il sert également de base pour toutes modifications effectuées par la suite > c'est en quelque sorte la carte d'identité de la page.

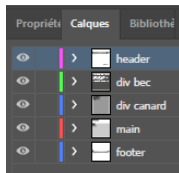
- Reportez sur ce document les identifiants pour chacun des blocs avec leur taille et leur coordonnée en (x,y) > ci-dessous un exemple possible de présentation sachant que les coordonnées dépendent du découpage que vous avez effectué précédemment sur **Photoshop**. Ajoutez à cette mise en page un **header** et un **footer** avec les valeurs indiquées sur ce schéma :



Remarque : le **header** renfermera le titre du TP avec un formatage **h1** et le **footer** le mail du Webmaster identifié par son prénom avec un formatage **h3**.



Pensez également à bien organiser vos calques en les identifiant par rapport à leur contenu respectif :

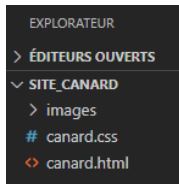


Remarque : Ce document doit être enregistré au sein du répertoire **original_canard** > répertoire dans lequel se trouvent tous les fichiers natifs qui servent pour la construction du site.

Réalisation de la page

- Cette page est réalisée en position absolue > c'est-à-dire en dehors du flux.
- Etape01

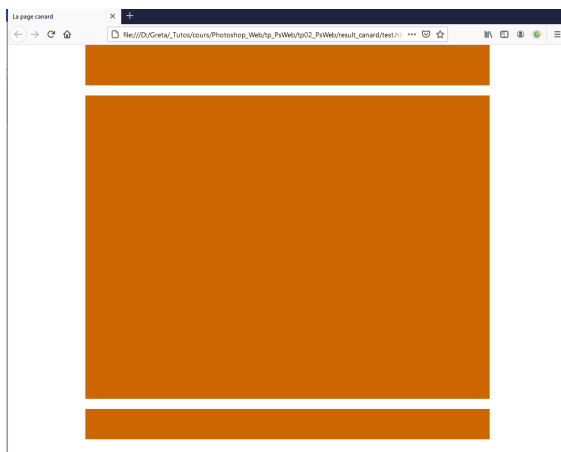
Ouvrir l'éditeur **VS Code** > ciblez le dossier racine **site_canard** > création du fichier **canard.html** associé au fichier **canard.css** :



Remarque : ne pas oublier de mettre un titre à la page pour un meilleur référencement.

- Etape02

Insertion en positions absolues et centrées horizontalement dans la page des 3 balises constituant la mise en page principale du fichier HTML > le **header**, le **main** et le **footer** accompagnés des valeurs et de la couleur de fond définies au sein du schéma technique réalisé précédemment :





Remarque : sur l'axe vertical (l'axe des y) le **header** a une valeur **top** à **0px**, le **main** une valeur **top** à **100px** et le **footer** une valeur **top** à **720px** sachant que le point de référence se trouve en haut et à gauche du **body**.

- Etape03

Mise en place du titre suivant au format **h1** à l'intérieur du **header** :



Le découpage des images dans Photoshop

Ci-dessous le code source de la page :

```
<!-- En-tête de la page -->  
  
<Header>  
  <h1>Le découpage des images dans Photoshop</h1>  
</Header>
```

- Etape04

Insertion de la div identifiée **canard** en position absolue à l'intérieur de la balise **main** toujours avec l'aide du schéma technique :



Le découpage des images dans Photoshop

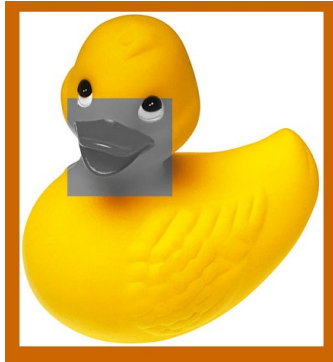


Remarque : **canard** étant l'enfant de **main** > son positionnement en **(x,y)** s'effectue par rapport au point haut gauche de la balise **main**. L'image est insérée dans la div **canard** comme image de fond à travers la propriété CSS **background-image**.



- Etape05

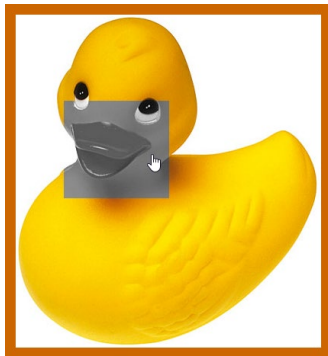
Vous allez maintenant insérer la div identifiée **bec** en position absolue à l'intérieur de la div **canard** toujours avec l'aide du schéma technique :



Remarque : **bec** étant l'enfant de **canard** > son positionnement en **(x,y)** s'effectue par rapport au point haut gauche de la div parente **canard**.

- Etape06

Ajoutez un lien vide sur cette balise afin d'afficher le pointeur sous forme de main lors du survol de la souris :



Ci-dessous le code source de la page au sein de la balise **body** :

```
<!-- contenu principal de la page -->

<main>
  <div id="canard">
    <div id="bec">
      <a href="#"></a>
    </div>
  </div>
</main>
```



- Etape06

Mise en place du texte suivant au format **h3** à l'intérieur du **footer** :



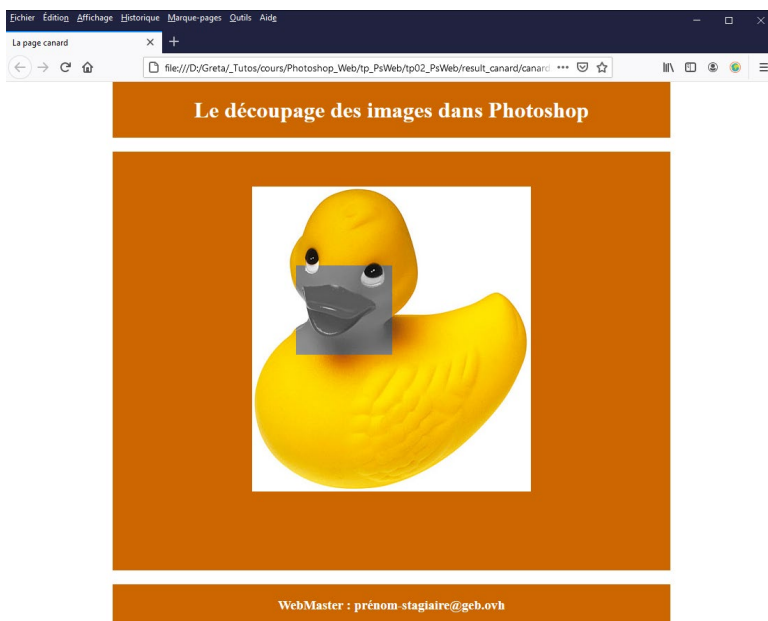
Remarque : vous remplacer prénom-stagiaire par votre prénom.

Ci-dessous le code source de la page :

```
<!-- Pied de page -->  
  
<footer>  
  <h3>WebMaster : prénom-stagiaire@geb.ovh</h3>  
</footer>
```

- Etape07

Il ne vous reste plus qu'à réduire horizontalement la fenêtre du navigateur pour vérifier que les 3 blocs se recentrent automatiquement :



Remarque : **canard** et **bec** étant les enfants de **main** > le déplacement de ce dernier entraîne automatiquement le déplacement de tous les éléments qui lui sont associés.