

INTRODUCTION A FIREWORKS (Macromédia, version 2)

Fireworks est un logiciel de création et de retouche d'images, spécialisé dans **la création graphique pour le web**. Il existe **sur PC et sur Mac** et permet d'exporter très facilement vos images pour le web grâce à un **aperçu avant exportation performant dans lequel on peut facilement tester et comparer** en parallèle différents formats de sortie pour le même graphique. Il permet également de **créer et d'exporter des animations** (format gif animé) grâce à sa gestion d'images multiples dans le même document (il gère aussi **les calques** multiples à l'intérieur d'une même image, les images bitmap, définies par des points, et les images vectorielles, définies par des trajets, etc... ce qui en fait un outil de création graphique très souple et très sophistiqué).

Cette fiche ne présente qu'une toute petite partie des fonctionnalités de Fireworks :

1. **Ouvrir un fichier image** p. 2
2. **Modifier une partie à l'intérieur de l'image**..... p. 2
3. **Ajouter du texte sur l'image** p. 2
4. **Rogner l'image**..... p. 3
5. **Agrandir ou rétrécir l'image** p. 3
6. **Faire pivoter un objet**..... p. 5
7. **Modifier le zoom d'affichage** p. 5
8. **Exporter l'image au bon format**..... p. 5

Pour en savoir plus, n'hésitez pas à consulter **les aides** très bien documentées :

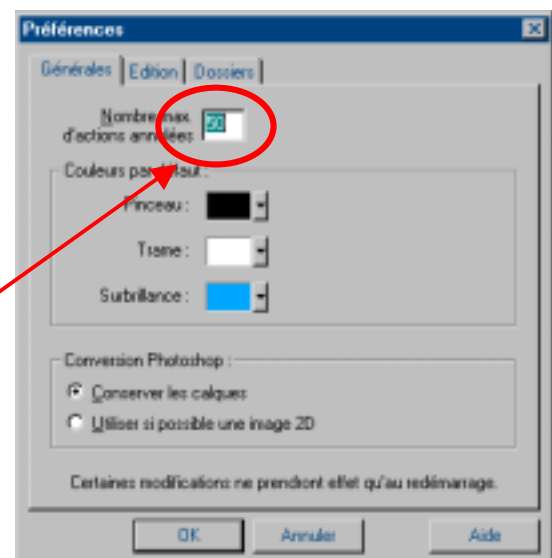
Aide en ligne : tapez sur la touche [F1] pour accéder au sommaire de l'aide (ouverture d'un fichier HTML dans le navigateur). Sur la partie gauche (violette) se trouvent les principales rubriques de l'aide, mais vous pouvez également cliquer en haut de cette partie violette pour effectuer une recherche par [Index] ou par mot-clé [Rechercher].

Aide sur les outils et les menus : la barre d'état (en bas de la fenêtre) contient en permanence une indication sur les fonctions des outils ou menus que vous survolez avec la souris. Si cette barre n'est pas visible, faire [Affichage ->Barre d'état].

Didacticiels : une dizaine de didacticiels sont à votre disposition à partir du menu [Aide].

Après avoir lancé le logiciel [Macromédia -> Fireworks], allez d'abord **vérifier ses préférences**, de manière à vous assurer que Fireworks conserve bien un nombre suffisant de "pas de travail". Ceci vous permettra de revenir en arrière lors de vos éventuelles fausses manipulations en cours de travail.

Pour effectuer cette vérification, allez dans le menu [Fichier -> Préférences]. Dans l'onglet [Générales], tapez le nombre 50 en face de la case "**Nombre max d'actions annulées**", puis validez par [OK].



Remarque préliminaire : nous n'apprenons pas, dans cette introduction à Fireworks, à nous servir des fonctionnalités des "**fenêtres flottantes**" qui encombrant certainement en ce moment votre espace de travail. **Fermez-les donc**, pour éviter ensuite toute fausse manipulation. Pour ce faire, allez dans le menu [**Fenêtre**] et décochez toutes les fenêtres sélectionnées **SAUF la fenêtre "Boîte à outils"** (qui se trouve sur la gauche de votre espace de travail).

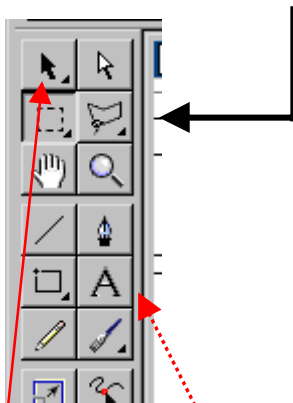
1. Ouvrir un fichier image

Allez dans le menu [*Fichier* -> *Ouvrir*], puis sélectionnez votre fichier. Dans la boîte de dialogue "**Ouvrir**", Fireworks affiche en vignette **un aperçu** du fichier, ainsi que des renseignements concernant **son format** (gif, jpeg, bmp, tif, ...) et **son poids**.

N.B. Dans le menu [*Fichier*], il est également possible de choisir [*Scanner* -> *Acquisition Twain*] pour lancer directement la numérisation d'une image.

2. Modifier une partie à l'intérieur de l'image

Par défaut, Fireworks ouvre le fichier en **mode "Edition d'Image"**, ce qui explique la **grosse bordure "bleue pointillée"** qui entoure votre image. Le mode Edition d'image permet de modifier les pixels de votre image, c'est-à-dire son contenu. Vous pouvez sélectionner une partie de votre image et la copier, la couper, la déplacer, ... en utilisant les outils **de la seconde ligne** de la boîte à outil (un conseil : en cliquant une seconde sur ces outils, vous pouvez leur donner une autre forme).



Pour sortir du mode "Edition d'image", et se retrouver donc en **mode "Objet"** (qui est le mode le plus pratique pour effectuer des modifications globales de l'image : taille, rotation, ...), allez dans le menu [**Modification**] et choisissez "**Quitter le mode édition d'image**".

Si vous voulez revenir en mode Edition d'Image par la suite, il suffit de **double-cliquer sur l'image**, et la grosse bordure bleue pointillée réapparaîtra, signifiant que vous pouvez de nouveau modifier l'intérieur de l'image.

N.B. Pour **sélectionner un "Objet"**, il suffit de **cliquer une fois sur l'objet avec l'outil flèche noire**. Une **fine bordure** apparaît autour de l'objet, avec des poignées aux quatre coins, pour indiquer qu'il est sélectionné.

3. Ajouter du texte sur l'image

Il suffit de sélectionner l'outil **A**, et de cliquer sur votre image. Une fenêtre "**Editeur de texte**" apparaît, dans laquelle vous devez taper votre texte. Vous pouvez spécifier dans cet éditeur tous les paramètres habituels d'un traitement de texte (taille, police, couleur, texte vertical ou horizontal,).

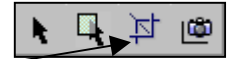
Cliquez ensuite sur [OK] pour refermer la fenêtre "Editeur de texte", et votre texte se trouve placé sur votre image. Vous pouvez le déplacer où vous le souhaitez. Vous pouvez lui **appliquer un effet** (par exemple, une ombre, un biseau) en le sélectionnant et en allant dans le menu [*Modification* -> *Effet*]. Pour modifier le contenu du texte à nouveau, **double-cliquez** simplement dessus, et l'Editeur de texte réapparaît.

4. Rogner l'image

Lorsque l'on récupère une image (scannée ou sur le web), on a souvent besoin de la **re-tailler** (on dit aussi rogner). Cette manipulation n'a rien à voir avec un "redimensionnement" de l'image (cf. point 5). Il s'agit simplement ici de n'en conserver qu'une partie.

La procédure est simple :

- Cliquez **longuement** sur le premier outil (flèche noire) en haut à gauche de la boîte à outils, et vous verrez le menu suivant apparaître :
- Glissez la souris **en la maintenant enfoncée** jusqu'à l'outil de rognage (le 3^{ème} en partant de la gauche).
- Sélectionnez la partie de l'image que vous souhaitez conserver et tapez ensuite sur le touche [**Entrée**] du clavier.
- Votre image devient instantanément réduite à la partie sélectionnée (si vous n'êtes pas satisfait du résultat, allez dans le menu [*Edition -> Annuler...*]).



5. Agrandir ou rétrécir l'image

C'est bien souvent le problème majeur auquel on est confronté lorsque l'on veut inclure dans une page web une image que l'on a scannée. On l'a souvent scannée avec beaucoup trop de pixels (ou beaucoup trop peu) et sa taille une fois visionnée sur un écran ne nous convient plus (même si on avait l'impression que sa taille imprimée sur papier nous allait bien).

Et oui, il faut toujours **garder en mémoire qu'un écran "normalement configuré" ne peut pas afficher plus de 72 à 96 pixels par pouces (un pouce = 2,54 cm), alors qu'une imprimante peut faire beaucoup mieux** (jusqu'à 300 voire 1000 points par pouces). Une imprimante peut en effet imprimer au moins 300 unités élémentaires d'information sur 2,54 cm (on dit alors qu'elle utilise une **résolution** PPP, pour Points Par Pouce, égale à 300 : en anglais ceci se traduit par **DPI=300**) alors qu'un écran à qui l'on demanderait d'afficher ces mêmes 300 unités d'information aura besoin de 10 cm environ.

Cette **différence de finesse entre les périphériques de sortie** d'une image (un écran *versus* une imprimante) explique que la même image puisse être très petite à l'impression, alors qu'elle comporte en fait beaucoup de points, et donc prendra beaucoup de place sur un écran d'ordinateur.

Plusieurs manipulations sont possibles pour redimensionner une image.... Mais il faut garder à l'esprit que **tout redimensionnement altère** l'image initiale (plus ou moins selon l'image et selon les algorithmes internes au logiciel de traitement d'image). En rétrécissant une image, on risque de la rendre un peu **floue**. En agrandissant une image, on risque de voir apparaître un effet de **pixelisation** (des "patés" de couleur unie) car le logiciel est bien obligé d'inventer (interpoler) les points manquants dans l'image d'origine.

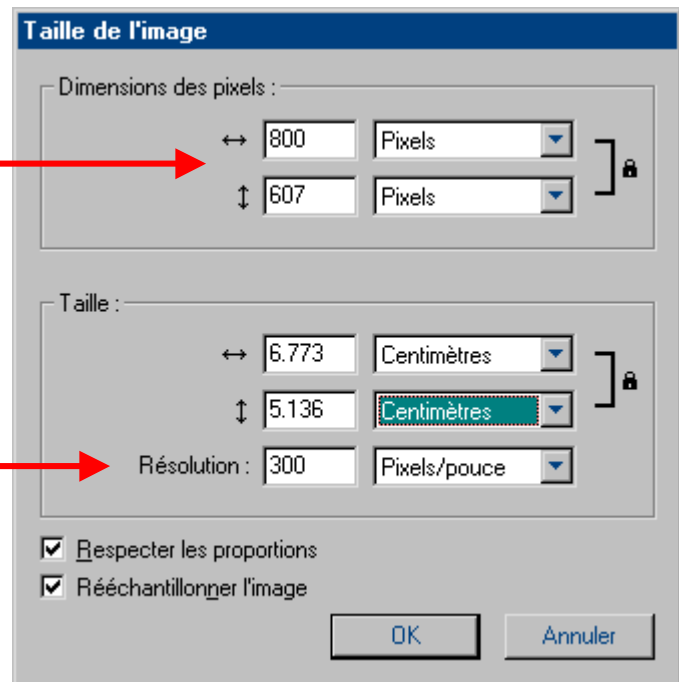
A) La manipulation la plus simple et la plus précise est la suivante :

- Allez dans le menu [**Modification -> Document -> Taille de l'image**]

- S'ouvre alors la boîte de dialogue "**Taille de l'image**" ci-dessous, par laquelle vous pouvez changer les dimensions de l'image en pixels, la taille du fichier d'impression et la résolution.

Pour réduire l'image, changer directement le **nombre** de pixels horizontaux (ou verticaux) qui la compose (remarquez que la taille d'impression sera aussi modifiée automatiquement dans la zone inférieure).

Vous pouvez aussi réduire l'image en changeant directement la **résolution** d'impression (remarquez alors que la dimension en pixels est automatiquement modifiée dans la zone supérieure).




- Cliquez sur [OK] pour demander à Fireworks d'opérer un **rééchantillonnage** de l'image conforme à vos nouveaux paramètres.

B) Une autre façon de redimensionner une image (un peu plus longue) :

- **Sélectionnez** votre objet-image en cliquant dessus (si vous avez superposé un texte sur l'image, sélectionnez-le en même temps que l'image, en cliquant sur le texte puis sur l'image tout en maintenant le touche [Majuscule] enfoncée).
- Prenez le premier outil en haut à gauche de la boîte à outils (**la flèche noire**).
- Cliquez sur un des **coins** de l'image sélectionnée (**lorsque la flèche noire devient blanche**, pas avant !), maintenez le clic et glissez votre souris jusqu'à l'endroit désiré. Pour effectuer une transformation proportionnelle, maintenez également la touche [Majuscule] enfoncée.
- Votre image doit avoir changé de taille... **mais le problème est que le document qui la "supporte" n'a pas changé de taille, lui !**
- Il faut donc maintenant ajuster la taille de votre document à la nouvelle taille de votre image. Ici, deux cas de figure se présentent :
 - a) si vous avez réduit votre image, allez dans le menu [*Modification -> Document*] et choisissez "**Réduire le document**". C'est tout !
 - b) si vous avez agrandie votre image, vous devez faire deux manipulations successives :
 - 1) [*Modification -> Document*] et choisissez "**Taille du document**". Donnez une nouvelle taille au document assez élevée pour qu'elle englobe votre image... puis
 - 2) [*Modification -> Document*] et choisissez "**Réduire le document**". Le document a enfin pris la même taille que votre image !

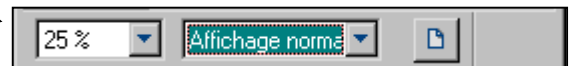
6. Faire pivoter un objet

- **Sélectionnez votre objet** en cliquant une fois dessus avec l'**outil flèche noire** (une bordure fine encadre l'objet pour indiquer qu'il est sélectionné). Si cette bordure fine n'apparaît pas, c'est que vous êtes en mode "Edition d'Image" et non en mode Objet. Il faut donc au préalable quitter le mode "Edition d'Image" en passant par le menu [**Modification** -> **Quitter le mode édition d'image**].
- Allez dans le menu [**Modification**], choisissez "**Transformation libre**" (la bordure qui encadrerait l'objet devient noire et possède désormais 8 poignées de redimensionnement, plus une poignée ronde au milieu, représentant l'**axe de rotation**. Cet axe peut être déplacé).
- Placez votre curseur **près des bords de l'objet, loin des poignées**. Il doit se transformer en flèche : 
- Lorsqu'il a cette forme, maintenez le clic de la souris enfoncé et glissez dans la direction de rotation voulue.
- Laissez le temps à Fireworks de calculer la position de l'objet (présence du sablier). Puis tapez sur la touche [**Entrée**] pour valider la transformation et en sortir.

7. Modifier le zoom d'affichage

Fireworks n'ouvre pas forcément notre fichier image en affichage 100%.

Pour voir votre image à sa grandeur réelle (100%), allez en bas de la fenêtre de travail et modifiez les paramètres d'affichage.



Si cette barre d'outil n'est pas visible, faire [**Fenêtre** -> **Barre d'outils** -> **Affichage**].

N.B. Vous aurez bien souvent besoin de revenir à des affichages inférieurs à 100% pour vous rendre compte de la **place de votre image dans votre document**, si vous avez effectué des modifications de taille par la procédure B (point 5).

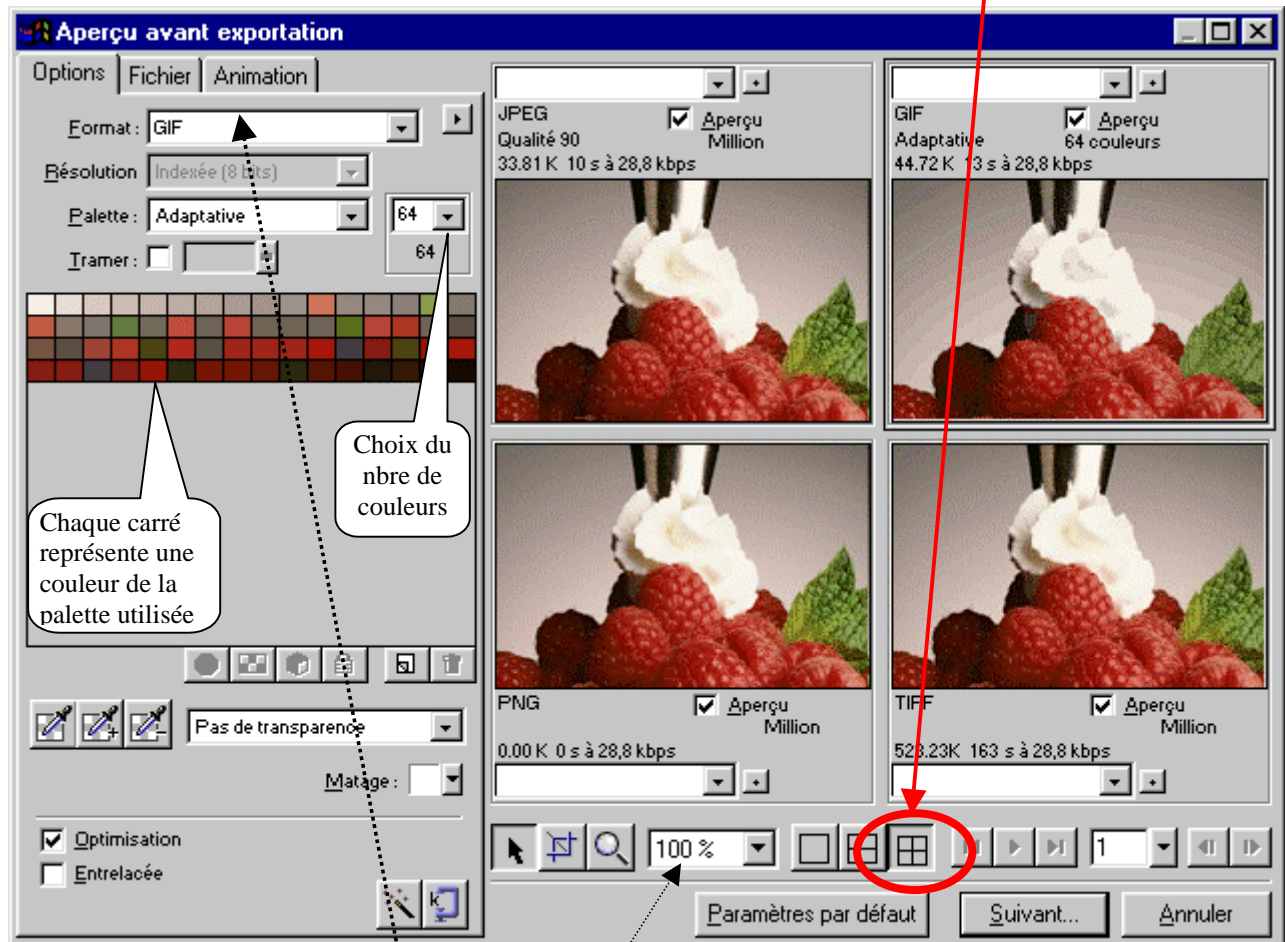
8. Exporter l'image au bon format

Attention : Ne choisissez la commande "**Enregistrer**" dans le menu [**Fichier**] **que si** vous souhaitez continuer à travailler sur ce fichier à l'aide de Fireworks. En effet, le format de sauvegarde de votre travail utilisé avec cette commande est **obligatoirement le format PNG** (Portable Network Graphic). Ce format deviendra certainement dans quelques années le standard sur le web... mais pour l'instant, ce n'est pas encore le cas. Si vous optez pour ce format de sauvegarde, ne vous inquiétez pas, **Fireworks n'écrasera pas votre fichier d'origine**, mais en créera simplement un second (au format PNG).

Pour enregistrer la **version finale** de votre travail de création ou de modification d'image, il faut donc utiliser la commande "**EXPORTER**" du menu [**Fichier**], afin que le fichier résultant puisse être ultérieurement affichable sur le Web, ou dans un autre logiciel de traitement d'images.

En choisissant la commande "Exporter", la boîte de dialogue "**Aperçu avant exportation**" apparaît. Configurez cette boîte de la même manière que la copie d'écran ci-dessous, **afin de pouvoir comparer la qualité et le poids de votre image à travers 4 zones d'aperçu simultanément**.

Pour ouvrir 4 zones d'aperçu, cliquez sur le bouton représentant un **tableau à 4 cases** :



L'Aperçu avant exportation permet **de tester en parallèle divers paramètres** se rapportant **au format de fichier choisi**. Il est conseillé, pendant les tests, de modifier à plusieurs reprises le zoom d'affichage afin de pouvoir avoir une vision d'ensemble plus ou moins détaillée (et donc de pouvoir mieux comparer).

Pour chacune des 4 zones d'aperçu, vous pouvez notamment :

- Choisir son **format d'exportation** (Gif, Gif-animé, JPEG, PNG, BMP ou TIFF)
- Choisir **la qualité et le nombre de couleurs de l'image exportée** (dans les 2 cases suivantes, nommées Résolution et Palette pour les formats Gif, ou Résolution et Qualité pour les Jpeg).

Pour une image Gif, on peut jouer sur le nombre de couleurs utilisées pour la coder (maximum = 256) ainsi que sur la nature de ces couleurs ("la palette"). Une image JPEG est, elle, toujours codée en millions de couleurs. On jouera donc sur son taux de compression pour modifier sa qualité (qualité = 80 signifie que l'image est peu compressée ; qualité = 20 signifie qu'elle l'est beaucoup).

Pour savoir sur quelle zone d'aperçu vos choix sont répercutés, il faut d'abord cliquer sur une des 4 zones (de droite) **afin de la sélectionner**, et modifier ensuite les paramètres de format et de couleur/qualité (à gauche).

Chacune des zones d'aperçu permet non seulement de **voir** l'image exactement comme elle sera exportée si vous choisissez ces paramètres, mais aussi, et c'est **très important pour le web, de connaître le poids du fichier final**.

Récapitulatif des paramètres choisis

Poids du fichier (et estimation de son temps de chargement sur le web)



Une fois que vous avez trouvé un bon compromis entre **la qualité visuelle** de l'image (déterminée conjointement par le format d'exportation, gif ou jpeg, et le nombre de couleurs) et le **poids informatique** du fichier, il vous suffit de procéder à l'exportation :

- Cliquez sur **la zone d'aperçu** que vous décidez de choisir
- Cliquez sur le bouton **[Suivant]** en bas de la boîte générale de dialogue
- Une nouvelle boîte "Exporter" s'ouvre : donner **un nom et un emplacement** pour votre fichier final et cliquer sur **[Enregistrer]**. Ne vous préoccupez pas des cases "Découpe" et "Style HTML" (laissez les options "pas de découpe" et "style aucun").

Quelques grandes règles à connaître sur les formats de fichier pour le Web :

- Les formats Gifs et Jpeg sont les deux seuls formats reconnus aujourd'hui par tous les navigateurs. Ils sont utilisés en raison de leur excellent **taux de compression**, qui permet de les acheminer "plus rapidement" sur le web.
- Ces deux formats autorisent un affichage progressif des images dans les navigateurs (c'est-à-dire en plusieurs fois : très utile pour faire patienter le visiteur). Cochez alors la case "**entrelacée**" pour les Gifs et "**progressive**" pour les Jpeg.
- Le format **Gif** n'est possible qu'avec une image dont les couleurs sont "indexées" à l'aide d'une palette d'au maximum 256 couleurs. Ce format est donc **recommandé pour exporter les images possédant des aplats** de couleur unis (les logos, les dessins), mais ne marche pas bien pour les images à nombreux dégradés. Le Gif a aussi l'avantage de permettre **des couleurs de transparence** (utilisez les pipettes de la fenêtre "Aperçu avant exportation" puis cliquez dans la palette ou l'image: les couleurs choisies seront alors transparentes dans le navigateur du visiteur).
- Le format **Jpeg** est très performant pour compresser les images à forts dégradés, comportant **beaucoup de nuances (les photographies, par exemple)**. En jouant sur son taux de compression, on peut arriver à beaucoup diminuer le poids d'une photo, sans trop perdre de qualité visuelle. Attention : **évittez de "recompresser"** en Jpeg une image déjà en Jpeg (il faut toujours repartir d'un original au format .BMP, .TIF, ... n'ayant pas déjà subi une compression Jpeg).

Pour en savoir plus sur les formats d'exportation, consultez l'aide en ligne (**F1**, puis rubrique "Importation et exportation" du Sommaire), ou mieux, faites les deux **didacticiels** intitulés "**Optimisation des JPEG**" et "**Optimisation des Gifs**", accessibles par le menu [Aide]...