

Adobe Image Ready

Sommaire

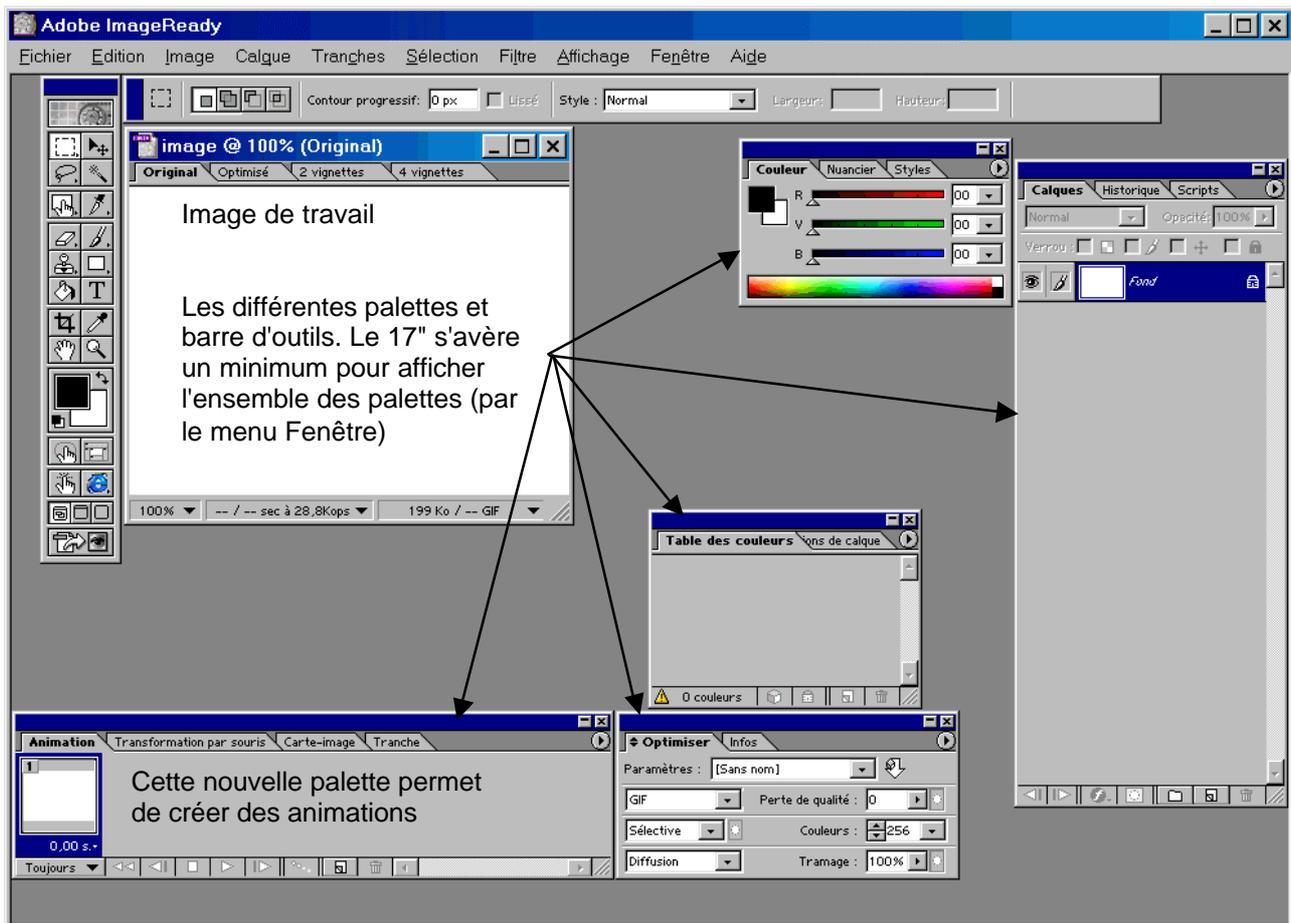
ESPACE DE TRAVAIL	2
LES OUTILS	2
ENREGISTREMENT.....	3
ANIMATION.....	4
ANIMATION MANUELLE.....	4
TRAJECTOIRE	5
TRANSFORMATION PAR SOURIS.....	6
CARTE IMAGE	6
TRANCHES.....	7

Espace de travail

Image Ready est maintenant un programme indépendant. Vous pouvez le lancer directement sans passer par Photoshop (et on peut toujours le lancer à partir de Photoshop)

Si on trouve certaines similitudes avec Photoshop, Image Ready vous permet de faire ce que Photoshop ne sait pas : Animer et rendre réactives vos images

Pour la retouche et le photo-montage je vous conseil d'utiliser encore Photoshop.



Les outils

Si vous avez l'habitude de Photoshop le maniement des outils vous semblera familier (à par les petits nouveaux bien sur)

Les raccourcis clavier restent presque tous identiques aussi (tant mieux)

Comme dans Photoshop il y a souvent plusieurs outils en un

Rectangle de sélection (M)
 Lasso (L)
 Carte image (P)
 Gomme (E)
 Tampon (S)
 Pot de peinture (G)
 Recadrage (C)
 Main (H)

 Couleur de 1^{ier} plan par défaut (D)

 Afficher / Masquer les cartes (A)
 Aperçu de Transformation par souris (Y)
 Mode d'affichage (F)
 Passer dans Photoshop (ctrl+shif+M)

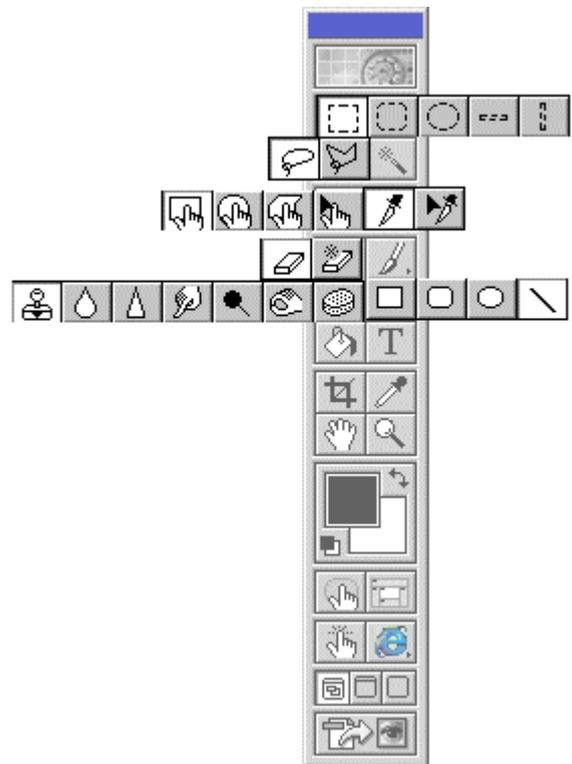


Déplacement (V)
 Baguette Magique (W)
 Tranche (K)
 Pinceau (B)
 Trait (U)
 Texte (T)
 Pipette (I)
 Loupe (Z)

 Couleur d'arrière plan

 Afficher /Masquer les tranches (U)
 Aperçu dans le navigateur (ctrl+Alt+P)

Les autres outils d'Image
 Ready qui apparaissent
 lorsque vous restez
 appuyé avec le bouton
 de la souris sur l'outil de
 base

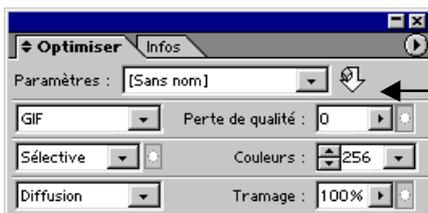
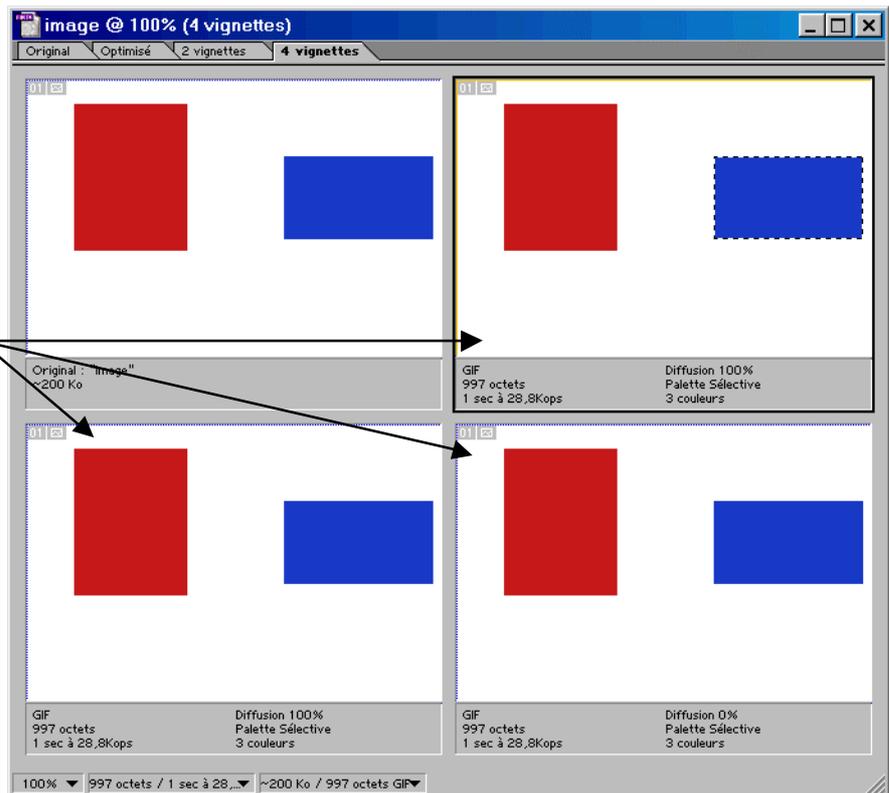


Enregistrement

Dans Image Ready il y a deux niveaux d'enregistrement. Vous enregistrez le fichier de travail (par Fichier \Enregistrer) au format psd (comme Photoshop) et vous n'avez pas d'autre choix. Vous devez aussi enregistrer une copie optimisée (par Fichier \Enregistrer une copie optimisée). Pour cela passez sur un affichage 2 ou 4 vignettes et sélectionnez la vignette qui correspond le mieux (qualité /poids).

Cet enregistrement permet de sauvegarder les images et de générer (si nécessaire) le code HTML de la page

Choisissez un affichage 4 vignettes par exemple et cliquez sur la vue correspondante



Vous pouvez tester différents réglages d'optimisation pour chacune des vignettes (Fenêtre 'Afficher Optimiser')

Animation

Le but d'Image Ready est de créer des animations et des images réactives.

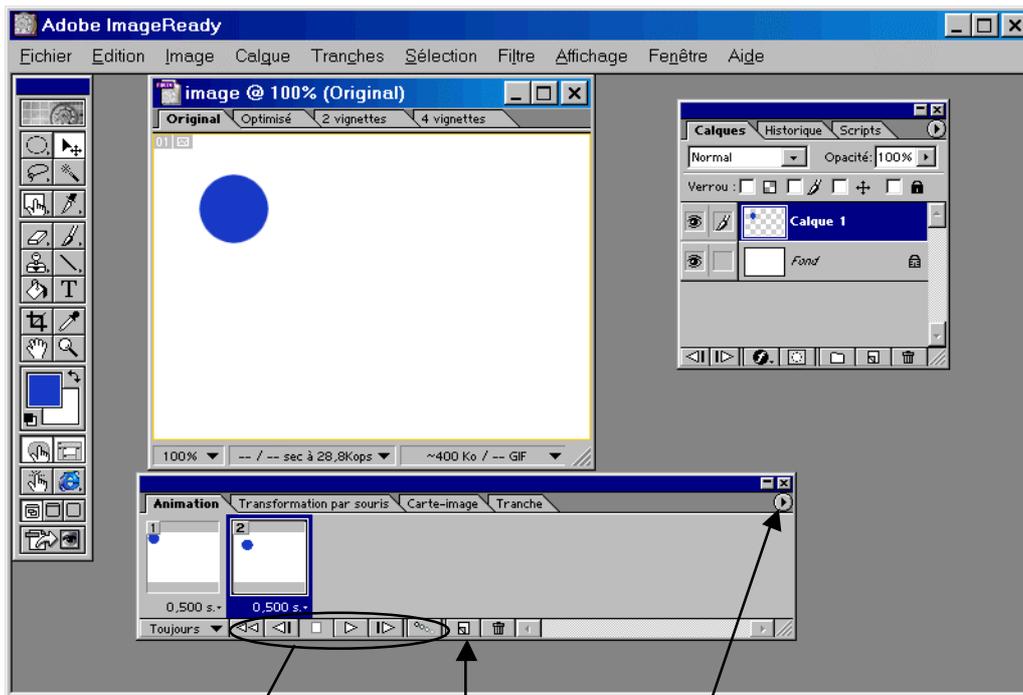
Pour les Animations (Fenêtre \Afficher Animation) faites attention si vous modifiez un élément du fond (le calque par défaut) toutes les images de l'animation se trouvent aussi modifiées. Il est donc préférable des créer des calques différents pour les éléments à animer Pour les éléments mobiles ou changeants créez les sur un nouveau calque

Animation manuelle

Une animation manuelle doit être créée image par image, ce qui est long et fastidieux mais vous autorise un control total de l'animation.

A partir de votre image de base créez une nouvelle image dans la palette animation. Sur cette nouvelle image faites les transformations nécessaires (déplacement par exemple).

Poursuivez en créant encore une nouvelle image et ainsi de suite.



Cette barre vous permet de naviguer dans votre animation et aussi de la jouer pour contrôler le rendu

Créez une nouvelle image avec ce bouton et faites les modifications sur la nouvelle image

Vous pouvez bien sur changer la durée d'affiche de chaque image, inverser les images (pour des effets d'aller-retour)

Utilisez le menu contextuel de la palette Animation pour accéder aux diverses options



Trajectoire

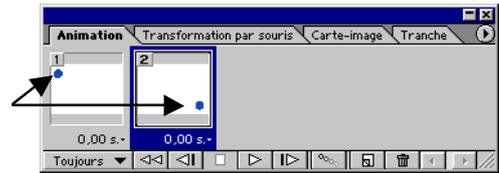
L'option trajectoire vous permet de rendre le travail plus rapide.

L'option trajectoire peut jouer sur trois paramètres :

- La position d'un "objet"
- L'opacité
- Les effets appliqués

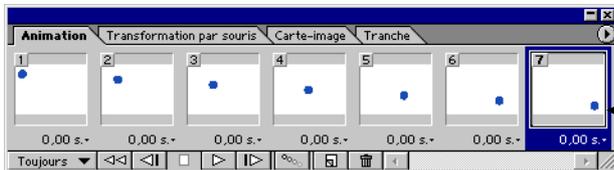
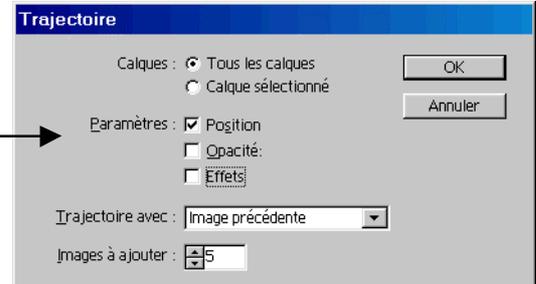
Pour utiliser l'option trajectoire il faut qu'il y ait aux moins 2 images dans la palette Animation

Ici les 2 images avec un objet à des positions différentes



Sélectionnez une des 2 images et choisissez la commande Trajectoire dans le Menu contextuel de la palette Animation

Réglez les différents paramètres et le nombre d'images à ajouter (plus d'images pour un effet plus fluide mais une animation plus lourde à charger)



Le résultat. Image Ready a créé les images intermédiaires automatiquement (que vous pouvez modifier si le travail ne vous convient pas)

Transformation par souris

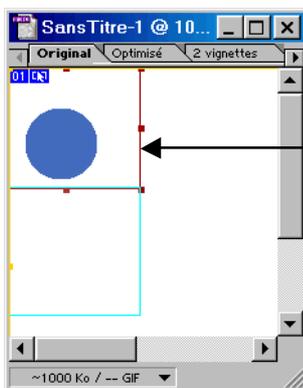
La transformation par souris permet de créer des zones réactives sur une image



Créez une nouvelle image et choisissez le comportement de la souris (clic, mouse over, ...) et modifiez la seconde image (vous pouvez ajouter plusieurs comportement sur une même image)

Carte image

Les cartes images permettent de découper une image en plusieurs zones aux quelles on affecte un lien différent.



Créez les zones avec l'outil de création de map et allez dans la palette Carte-image



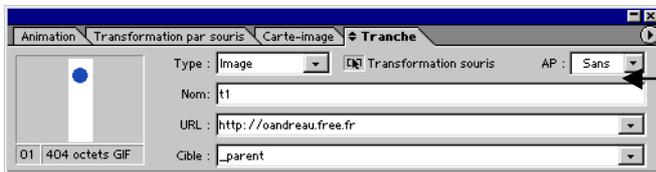
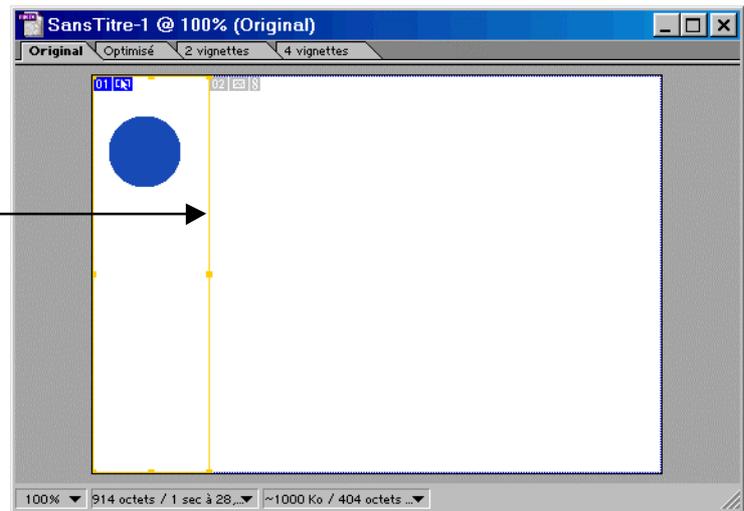
Définissez un nom, une url, une cible (en cas de cadre par exemple) et un texte alternatif pour chaque partie de la carte

Tranches

Les Tranches ressemblent aux cartes-images. Vous pouvez en plus combiner des comportements Transformation par souris.

Autre avantage lorsque vous sauvegardez une image avec des tranches vous pouvez optimiser chaque tranche avec des paramètres différents

Vous pouvez utiliser la tranche par défaut ou créer vos tranches avec l'outil adéquat



Dans la palette Tranche vous pouvez définir le nom, l'url, la cible et aussi associer un comportement à la tranche