



SECRETS D'EXPERTS

# L'ÉDITION ÉLECTRONIQUE

SUR CD-ROM & EN LIGNE

William R. Stanek  
& Purcell Lee

BIBLIOTHEQUE DU CERIST



**EN  
CADEAU**

Un CD-ROM  
avec des démos,  
des outils de publications  
et des exemples complets de projets



- Toutes les techniques d'édition sur Internet et sur CD-ROM
- Organisation, conception & implémentation de documents électroniques
- Intégration de sons, de vidéos et d'images

BIBLIOTHEQUE DU CERIST

# L'ÉDITION ÉLECTRONIQUE

# SECRETS D'EXPERTS

*William R. Stanck,  
Lee Purcell et al.*

ISI 2483



70/96

Simon & Schuster Macmillan (France) a apporté le plus grand soin à la réalisation de ce livre afin de vous fournir une information complète et fiable. Cependant, Simon & Schuster Macmillan (France) n'assume de responsabilités, ni pour son utilisation, ni pour les contrefaçons de brevets ou atteintes aux droits de tierces personnes qui pourraient résulter de cette utilisation.

Les exemples ou les programmes présents dans cet ouvrage sont fournis pour illustrer les descriptions théoriques. Ils ne sont en aucun cas destinés à une utilisation commerciale ou professionnelle.

Le CD-ROM ou la disquette qui accompagnent éventuellement cet ouvrage vous sont offerts pour vous permettre de mieux mettre en pratique les exemples du livre. Les programmes présents sur ces supports peuvent nécessiter des adaptations pour fonctionner sur votre matériel.

Simon & Schuster Macmillan (France) ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des préjudices ou dommages de quelque nature que ce soit pouvant résulter de l'utilisation de ces exemples ou programmes.

Tous les noms de produits ou marques cités dans ce livre sont des marques déposées par leur propriétaire respectif.

Publié par Simon & Schuster Macmillan  
(France)

19, rue Michel Le Comte  
75003 PARIS

Tél : 44 54 51 10

Mise en page : TyPAO

ISBN : 2-7440-0059-0

Copyright © 1996

Simon & Schuster Macmillan (France)

Tous droits réservés

Titre original : *Electronic Publishing Unleashed*

Traduit de l'américain par :

Tessy Makombo et Claudia Wolosin

ISBN original : 0-672-30752-9

Copyright © 1995 SAM'S

Tous droits réservés

SAM'S est une marque de Macmillan

Computer Publishing USA

201 West 3rd street

Indianapolis, Indiana 46290, USA

Toute reproduction, même partielle, par quelque procédé que ce soit, est interdite sans autorisation préalable. Une copie par xérogaphie, photographie, film, support magnétique ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi, du 11 mars 1957 et du 3 juillet 1995, sur la protection des droits d'auteur.

# Table des matières

Introduction .....	XV	Magazines et revues .....	33
Résumé .....	XVII	PC Magazine sur CD-ROM .....	33
A qui s'adresse ce livre? .....	XVIII	Le rayon des périodiques .....	35
<b>Partie I. Les bases de l'édition électronique</b> .....	1	Lancer un magazine en ligne : <i>Mobilis</i> .....	37
<b>Chapitre 1. De l'atome au bit : l'avènement de l'édition électronique</b> .....	3	Références techniques .....	39
Le va-et-vient des informations .....	5	Catalogues .....	39
✕ Une définition concrète de l'édition électronique .....	7	Étudier l'évolution de l'anglais .....	41
✓ L'histoire de l'édition électronique .....	9	✕ Résumé .....	42
La communication à longue distance .....	9	<b>Chapitre 3. Termes et concepts</b> .....	43
Des métiers à tisser aux cartes perforées .....	10	La numérisation des données .....	44
ASCII : le dénominateur commun du texte .....	11	Matériaux reproduits et préproduits .....	45
Les méthodes de recherche et d'indexation .....	12	Le traitement de matériaux reproduits .....	46
La naissance de l'hypermédia .....	13	Le traitement de matériaux préproduits .....	51
Les formats portables .....	14	La conversion d'images 2D en images 3D .....	53
✕ Résumé .....	14	L'hypertexte et l'hypermédia .....	54
<b>Chapitre 2. Des cas exemplaires</b> .....	15	L'essentiel de la création électronique .....	58
Les livres .....	16	Une définition pratique du multimédia .....	59
La fiction interactive .....	18	✓ Les clés de voûte de l'édition électronique .....	60
Trouble is my business .....	18	Résumé .....	62
Slaughterhouse-Five .....	20	<b>Chapitre 4. Aspects médiatiques</b> .....	63
Encyclopédies .....	21	L'édition sur disque compact .....	65
Encyclopédie interactive de Webster .....	22	Les avantages de la diffusion sur CD-ROM .....	67
Encyclopédie interactive de Grolier .....	24	L'édition sur Internet .....	69
Références spécialisées .....	26	Les frais d'accès à Internet .....	71
Microsoft BookShelf .....	26	Infobases sur le Web .....	72
Microsoft Cinémania .....	27	L'édition sur réseau .....	73
Livres en ligne sur Internet .....	29	La diffusion massive d'informations sur réseau .....	74
Ouvrages protégés en libre diffusion .....	31	L'édition sur support amovible .....	75
Communiqués de presse .....	32	Approches hybrides .....	76
Digital News Kit de Kodak .....	32	✕ Le pour et le contre de chaque support .....	78
		Avantages et inconvénients des CD-ROM .....	78

↳	Avantages et inconvénients d'Internet	79
	Avantages et inconvénients des LAN et des WAN	80
	Avantages des approches hybrides	81
↳	Résumé	82
	<b>Chapitre 5. Outils d'application</b>	83
	Un rappel des catégories de base	85
	Les systèmes d'aide : un outil abordable	87
	Formats de documents portables	90
	Acrobat d'Adobe	90
	Common Ground	94
	Envoy de WordPerfect	97
	SGML	98
	Adept Series d'ArborText	99
	Author/Editor de SoftQuad	99
	InContext de Xsoft	100
	VIEWS 3.1 SGMI Toolkit de Folio	100
	HTML	101
	HoTMetaL Pro de SoftQuad	102
	HTML Assistant Pro de Brooklyn North Software Works	103
	Outils hypertexte	104
	VIEWS de Folio	105
	re:Search	109
	QuickSearch de dataDisc	110
	Outils divers	111
	Résumé	112
	<b>Chapitre 6. Perspectives de carrière</b>	113
	L'édition électronique et le groupware	
↳	transforment le paysage professionnel	115
	La télématique	117
	Les campus virtuels	118
	Trouver des conseils d'orientation professionnelle	118
	Les petites annonces en ligne	119
↳	Résumé	122

	<b>Partie II. Organisation et conception des documents électroniques</b>	123
	<b>Chapitre 7. Organisation de l'information</b>	125
	Importance d'une bonne organisation	126
↳	Caractéristiques d'une publication électronique efficace	127
	Gérer les attentes	128
	Gérer les perceptions	129
	Gérer les stratégies	129
	Gérer les objectifs	130
	Gérer les règles	131
	Gérer le comportement	131
	Affinement des idées : techniques pour améliorer la créativité	132
	Techniques de brainstorming	133
	Pensée automatique	134
	Techniques des storyboards	134
↳	Stratégies efficaces pour planifier et organiser un projet	134
	Conception	135
	Développement	138
	Publication	143
↳	En résumé	147
	Techniques pour démarrer un projet	147
	Techniques pour organiser un projet selon le public visé	149
	Le bon sens	150
	Les statistiques	151
	Les tendances à la mode	151
	Organiser la publication à l'aide d'un storyboard	152
	Construire la structure d'un projet en utilisant des storyboards	154
	Rédiger le contenu du projet en utilisant les storyboards	161
	Résumé	164
	<b>Chapitre 8. Agencement et types de document</b>	165
	Qu'est-ce-que l'agencement?	166

Les différents types de pages .....	167	Le texte .....	197
Pages de texte .....	168	Le texte justifié .....	197
Pages graphiques .....	169	Les éléments graphiques .....	198
Pages alliant éléments graphiques et texte .....	170	Les menus .....	199
Pages d'accès multimédia .....	171	Les boutons .....	201
Utilisation des éléments de documents classiques .....	173	Caractéristiques communes des pages ...	203
Pages de couverture .....	173	Mécanismes pour tourner les pages ...	203
Pages de titre, pages de présentation et pages d'accueil .....	174	Mécanismes d'accès à un index .....	205
Pages de table des matières .....	174	Mécanismes de recherche .....	205
Pages de thèmes ou pages de présentation des rubriques .....	175	Mécanismes multimédia .....	206
Pages issues des chapitres ou des thèmes	175	Conception avancée des pages .....	207
Pages d'index ou pages de glossaire ...	176	Conception des pages en utilisant des pages maîtresses .....	208
Agencement de la publication .....	177	Conception des pages individuelles ...	211
Types d'agencements pour les ouvrages électroniques .....	179	Résumé .....	214
Agencement conventionnel adapté à l'impression classique .....	181	<b>Chapitre 10. Utilisation d'éléments graphiques</b> .....	215
Agencement conventionnel adapté aux logiciels .....	181	Prévoir l'utilisation des éléments graphiques .....	216
Agencement mixte adapté à l'impression et aux logiciels .....	182	Analyse des contraintes de conception ...	216
Agencement indépendant moderne ..	183	Formats de fichiers .....	218
Résumé .....	183	Analyse des contraintes de conception ...	220
<b>Chapitre 9. Conception de page</b> .....	185	Acquisition de graphiques et d'illustrations .....	220
Utilisation de l'écran .....	187	Numérisation .....	221
Utilisation des couleurs .....	189	Intégration d'éléments graphiques existants .....	227
Utilisation des titres .....	191	Création d'une image 2D .....	227
Quid des polices et de leur utilisation ...	192	Création d'images graphiques 3D ...	231
Les polices à espacement fixe et les polices proportionnelles .....	193	Travail sur des plates-formes hétérogènes ..	234
La taille des polices .....	193	Résumé .....	235
Styles de polices .....	194	<b>Chapitre 11. Utilisation du multimédia</b> ...	237
Comment les maquettistes utilisent-ils les grilles? .....	195	Qu'est-ce que le multimédia? .....	238
Composants communs des pages .....	196	Comment les lecteurs seront-ils en mesure de manipuler les publications? .....	239
		Types d'ouvrages pouvant inclure du multimédia .....	241
		Utilisation du multimédia .....	244
		Qu'est-ce que le MPEG? .....	245

En quoi MPEG diffère-t-elle de JPEG? . . . . .	245	Organiser et sélectionner les informations . . . . .	276
Standard MPEG . . . . .	246	Créer des modèles et des canevas . . . . .	277
Compression MPEG, de quoi s'agit-il? . . . . .	246	Établir des conventions pour les styles . . . . .	278
Outils et terminologie multimédia . . . . .	248	Réaliser un premier jet et le modifier . . . . .	279
Mods et clips . . . . .	249	Rélire et tester la publication . . . . .	281
Visionneurs et lecteurs . . . . .	249	Réviser la première ébauche . . . . .	281
Logiciels auteurs . . . . .	250	Éditer et corriger les fautes d'orthographe . . . . .	282
Éditeurs et trackers . . . . .	250	Les difficultés de la grammaire . . . . .	282
Convertisseurs . . . . .	251	Vérifier l'orthographe, la grammaire et le style . . . . .	283
Plagiat . . . . .	251	Publication et distribution du produit fini . . . . .	284
Trois questions à considérer avant d'ajouter des documents multimédia . . . . .	252	Maintenir la publication . . . . .	284
Considérations matérielles . . . . .	252	Tâches à accomplir tout au long du projet . . . . .	285
Le multimédia doit répondre à un besoin . . . . .	254	Réfléchir et rêver . . . . .	285
Le support d'un ouvrage contenant du multimédia . . . . .	255	Garder des statistiques . . . . .	285
A propos du son . . . . .	256	Obstacles à une écriture efficace . . . . .	286
Musique . . . . .	256	Recherche de la perfection . . . . .	286
Effets sonores . . . . .	257	Manque de planification . . . . .	287
Voix numérisée . . . . .	257	Personnes ayant des idées différentes . . . . .	287
Sons simples . . . . .	258	Manque de temps . . . . .	288
Formats audio . . . . .	258	Méconnaissance de l'audience . . . . .	289
Parlons vidéo . . . . .	259	Problèmes d'accès aux informations . . . . .	290
Animation . . . . .	260	La tentation d'en dire trop . . . . .	290
Films vidéo . . . . .	260	Concevoir une publication pour une audience trop vaste . . . . .	291
Formats . . . . .	261	• Résumé . . . . .	291
La question des ressources . . . . .	262	<b>Partie III. L'édition sur CD-ROM</b> . . . . .	293
Résumé . . . . .	263	<b>Chapitre 13. L'édition sur CD-ROM ou sur disque</b> . . . . .	295
<b>Chapitre 12. Processus de rédaction</b> . . . . .	265	Supports de stockage amovibles . . . . .	296
Planifier un projet de rédaction efficace . . . . .	266	L'édition sur supports amovibles . . . . .	299
Comprendre le problème que le produit doit résoudre . . . . .	268	L'enregistrement sur disque . . . . .	300
Analyser l'audience . . . . .	269	L'évolution du disque compact . . . . .	300
Étudier les travaux réalisés par d'autres . . . . .	271	Systèmes de fichiers universels . . . . .	302
Explorer plusieurs voies pour résoudre un problème . . . . .	272	Enregistreurs de CD . . . . .	303
Établir un plan et un calendrier . . . . .	273	Les critères de sélection du support CD-ROM . . . . .	304
		• Résumé . . . . .	306

<b>Chapitre 14. Le contenu d'un CD-ROM</b> ..	307	CDU-920S et CDU-921S de Sony ..	346
✧ Les effets du format et du contenu .....	308	Les enregistreurs quadruple vitesse	
Les formats du CD .....	309	CDE100 et CDR100 de Yamaha .....	346
Livre rouge .....	312	Le choix des logiciels d'enregistrement ..	347
Livre jaune .....	314	CD Creator de Corel .....	349
CD-ROM XA .....	316	WinOnCD ToGo! de CeQuadrat .....	351
Livre orange .....	318	Easy CD Pro de Incat Systems .....	354
Livre blanc .....	318	GEAR d'Elektroson .....	356
Le choix d'un système de fichiers .....	319	Résumé .....	358
✧ ISO 9660 .....	320	<b>Chapitre 16. L'intégration d'éléments</b>	
Systèmes de fichiers propriétaires .....	322	<b>multimédias sur CD-ROM</b> .....	359
Les contraintes d'ISO 9660 .....	323	L'intégration du son .....	360
Disques hybrides .....	323	Types de fichiers son .....	361
Images réelles et virtuelles .....	324	Données audio livre rouge .....	361
L'édition et les différents formats		Modulation par impulsions et codage	
de CD-ROM .....	325	différentiel adaptatif (ADPCM) .....	362
Transferts transparents de données .....	327	Fichiers WAV de Windows .....	363
◀ Résumé .....	327	Format d'échange de fichiers	
<b>Chapitre 15. Outils et matériel</b>		audionumériques (AIFF) .....	364
<b>de développement de CD-ROM</b> .....	329	Format de fichier VOC .....	364
Débuter en dépensant davantage .....	331	QuickTime pour Windows .....	364
Le prix d'un exemplaire unique .....	331	MIDI .....	365
Débuter avec un peu plus de frais .....	332	Les applications d'intégration du son ..	366
Le choix du matériel d'enregistrement ..	332	Disc-to-Disk d'OMI .....	366
Quelques critères de configuration ..	333	Sound Suite de Voyetra .....	368
Enregistreurs de CD : caractéristiques		Quelques conseils pour l'intégration	
et critères .....	335	du son dans un CD-ROM .....	370
Les palmarès des enregistreurs de CD ..	339	L'intégration de photographies sur	
La série Personal Archiver de JVC ..	339	CD-ROM .....	371
PCD Writer 225 de Kodak .....	339	Arrange-It et Build-It de Kodak .....	373
Meridian Data Personal SCRIBE 750	341	L'intégration de séquences	
CD Studio de Young Minds .....	341	vidéo sur CD-ROM .....	374
La série PlayWrite de Microboards ..	342	Résumé .....	375
RF4102 CD Recorder de Plasmon ..	342	<b>Chapitre 17. CD-ROM dans l'entreprise</b> ..	377
Le lecteur PD/CD de Plasmon .....	343	Les archives sur CD-ROM .....	378
RS-1060C de Ricoh .....	344	Les logiciels d'entreprise .....	379
CD-R 1002 de Smart and Friendly ..	345	Spira de Moniker .....	381
CDW-900E de Sony .....	345	Le matériel d'entreprise .....	382
		NETSCRIBE 2000/3000 de Meridian	383

Serveurs CD-ROM de la série CD Net de Meridian .....	384
L'enregistrement de CD multiples .....	385
Le Disc Transporter de Kodak .....	386
Le système d'enregistrement CD-R 2004 d'Intaglio .....	386
L'impression sur disque .....	387
Sortie informatique vers disque laser (COLD) .....	388
Quelques applications en entreprise .....	389
Monnayer les informations .....	389
Des solutions clé en main pour des marchés verticaux .....	391
CD-ROM : les problèmes de recyclage ..	391
✧ L'édition électronique et les entreprises ..	392
✧ Résumé .....	393
<b>Chapitre 18. Développement, production et diffusion de titres</b> .....	395
Chercher des matériaux sources .....	396
Créer vos propres matériaux .....	397
Des matériaux issus du domaine public ..	397
Acheter des matériaux libres de droits ..	398
L'acquisition de matériaux protégés ..	399
Droits et autorisations .....	400
En cas de doute, demandez conseil....	402
Monter une équipe de créatifs .....	402
Créer un prototype du projet .....	404
Développer le contenu du titre .....	405
Réaliser le prématriçage et le matriçage ..	407
Tester le CD-ROM .....	410
Tests opérationnels .....	411
Tests de performance .....	411
Tests de compatibilité entre plates-formes .....	412
La duplication du CD-ROM .....	412
Le marketing et la diffusion des titres ..	413
L'emballage .....	414
Les nouveaux .....	415
Résumé .....	415

## Partie IV. Publication électronique et Internet 417

<b>Chapitre 19. Le World Wide Web</b> .....	419
Bref historique d'Internet .....	420
Les outils permettant l'accès aux ressources d'Internet .....	421
E-Mail .....	422
FTP .....	422
Telnet .....	422
Les outils de recherche d'informations sur Internet .....	422
Le World Wide Web .....	424
A propos du Web .....	426
Les logiciels de navigation : fenêtres sur le Web .....	426
Comment les instruments de navigation se servent-ils des liens ? .....	427
Caractéristiques du Web .....	428
Voyage virtuel sur les sites avec les outils de recherche Web .....	429
NCSSA Mosaic .....	429
Spry AIR Mosaic .....	430
Amiga Mosaic .....	431
Logiciels de consultation de documents EInet .....	432
FNeiscape Navigator .....	433
HotJava .....	434
Autres programmes de recherche Web ..	434
Pages d'accueil .....	435
Signets et carnets d'adresses .....	437
Programmes de recherche sur le Web ....	438
Archie sur le World Wide Web .....	438
Gopher sur le World Wide Web .....	439
LISTSERV sur le World Wide Web ..	439
Netfind sur le World Wide Web .....	439
Nernews sur le World Wide Web .....	440
WAIS sur le World Wide Web .....	440
Whois sur le World Wide Web .....	440
Moteurs de recherche W3 .....	441

La recherche sur le Web .....	442	La publication de la page d'accueil .....	485
Le commerce sur Internet et sur le WWW	442	Résumé .....	485
Une maison sur Internet .....	444	✘ <b>Chapitre 21. Au cœur du langage SGML</b> ..	487
Résumé .....	449	La conception des pages avec SGML ....	488
<b>Chapitre 20. Utilisation du langage HTML</b>	451	Les avantages de SGML .....	489
✘ Les langages de description de documents .	452	Les rapports entre SGML et HTML ....	490
SGML .....	452	Les concepts de base de SGML .....	491
VRML .....	453	Définition d'une variable de	
HTML .....	453	type DOCTYPE .....	492
Le standard HTML .....	454	Définition d'une variable de	
HTML version 1 .....	454	type ELEMENT .....	493
HTML version 2 .....	455	Définition d'une variable de	
HTML version 3 .....	455	type ATTLIST .....	495
Les extensions non standard au HTML .	455	Définition d'une variable de	
La page d'accueil : le point de départ ...	456	type ENTITY .....	499
Les concepts de base des pages .....	458	Définition d'une variable de	
En-tête de page .....	459	type NOTATION .....	501
Corps de page .....	460	Les assistants SGML .....	502
La création des titres de section .....	462	Analyseurs syntaxiques SGML .....	502
La création des paragraphes .....	464	Éditeurs SGML .....	503
La création des liens .....	465	Author/Editor .....	504
Liens à l'intérieur d'un même		Grif SGML Editor .....	504
document .....	467	Interleaf 5 <SGML> .....	506
Synthèse des exemples de liens .....	468	Panorama Pro .....	507
La séparation des pages .....	469	Browsers/visionneuses SGML .....	507
Sauts de ligne .....	469	Browser DynaText SGML .....	508
Traits horizontaux .....	469	Grif SGML ActiveViews .....	508
Texte pré-formaté .....	470	◀ Panorama .....	509
Techniques de base de séparation		Browser WorldView .....	510
des pages .....	471	Convertisseurs SGML .....	510
Les mises en valeur .....	474	Convertisseurs et initiative Rainbow ..	511
Balises de style physique .....	475	ICA .....	511
Balises de style logique .....	476	DynaTag .....	512
La création des listes .....	478	WorldView et WorldView Press ....	512
Listes à puces .....	479	Les outils de mise en page .....	513
Listes numérotées .....	480	Adobe Acrobat .....	514
Listes de définitions .....	481	Adobe PageMaker .....	514
Description de la page d'accueil complète	482	Corel Ventura Publisher .....	515
		Résumé .....	516

<b>Chapitre 22. Intégration du multimédia</b> . . .	517	Format Video for Windows . . . . .	547
Supports internes et externes . . . . .	518	Format QuickTime . . . . .	548
Sources multimédia . . . . .	520	Insérer simultanément du son, des graphi- ques et de la vidéo dans une page Web . . .	548
Ajouter du son aux pages Web . . . . .	521	Résumé . . . . .	551
L'essentiel sur le son . . . . .	523	<b>Chapitre 23. Serveurs Web. Scripts et</b>	
Ce qu'il faut savoir lorsque vous utilisez du son . . . . .	525	<b>Applications d'aide</b> . . . . .	553
Lecteurs audio et trackers :		Publier sur le Web . . . . .	554
où les trouver ? . . . . .	527	Les principes de communication des browsers . . . . .	554
Amiga . . . . .	528	Les serveurs . . . . .	554
Macintosh . . . . .	528	Qu'est-ce qu'un serveur Web ? . . . . .	555
MS-DOS . . . . .	529	Concepts de base des serveurs Web . . . . .	555
OS/2 . . . . .	530	Organiser des documents en répertoires . . . . .	555
Windows . . . . .	530	Installer des documents . . . . .	557
UNIX . . . . .	530	Copier des fichiers . . . . .	558
Ajouter des graphiques dans les documents Web . . . . .	530	Maintenance des documents . . . . .	561
L'essentiel sur les images externes . . . .	531	Support des documents . . . . .	562
L'essentiel sur les images incorporées . .	531	Ce qu'il faut savoir avant d'envisager un achat ou une location . . . . .	562
Ce qu'il faut savoir lorsque vous ajoutez des images . . . . .	532	La taille des publications à poster sur le Web . . . . .	563
Croquis d'images . . . . .	533	La fréquentation du site . . . . .	563
Utilisation pratique des images . . . . .	535	La nature et l'objet de l'utilisation . . . .	564
Techniques d'images évoluées . . . . .	537	La taille et le type de votre entreprise . . . . .	564
Les visionneurs d'images :		L'entreprise est-elle déjà connectée sur Internet ? . . . . .	564
où se les procurer ? . . . . .	541	L'entreprise gère-t-elle déjà un réseau interne ? . . . . .	564
Amiga . . . . .	541	Le coût de la connexion à Internet . . . .	565
Macintosh . . . . .	541	Quelles sont les attentes de votre entre- prise s'affichant sur le Web ? . . . . .	566
MS-DOS . . . . .	542	Quand faut-il louer un espace sur un serveur Web ? . . . . .	566
Windows . . . . .	542	Quand faut-il acheter son propre serveur ? . . . . .	567
UNIX . . . . .	542	Scripts, éditeurs et convertisseurs . . . . .	567
Ajouter des séquences vidéo dans un ouvrage Web . . . . .	543		
L'essentiel sur la vidéo . . . . .	543		
Ce qu'il faut savoir lorsque vous utilisez des séquences vidéo . . . . .	545		
Éditeurs, lecteurs et convertisseurs vidéo : où les trouver ? . . . . .	546		
Format MPEG . . . . .	547		

Qu'est-ce que la Common Gateway Interface? .....	568	Le cahier des charges .....	610
Que sont les scripts CGI? .....	569	La conception .....	611
Pourquoi utiliser des scripts CGI? .....	570	Le prototype .....	611
Comment fonctionnent les scripts CGI? .....	570	La production d'éléments multimédias .....	611
Données fournies à un script CGI .....	570	La programmation et l'intégration d'éléments .....	611
Résultats des scripts CGI .....	575	Le résultat final .....	612
Exemple de script entre le browser et le serveur .....	575	Le projet de curriculum vitæ multimédia .....	612
Les formulaires .....	582	Le cahier des charges du curriculum vitæ électronique .....	613
La balise FORM .....	582	La conception du curriculum vitæ multimédia .....	614
ACTION .....	583	Le contenu du curriculum vitæ .....	614
ENCTYPE .....	584	La structure interactive .....	615
METHOD .....	584	Le prototype .....	618
Éléments composant les formulaires .....	585	La production d'éléments multimédias .....	620
Input .....	585	Les outils graphiques .....	621
Éléments de type CHECKBOX .....	586	Créer l'animation .....	624
Éléments de type HIDDEN .....	587	La production de graphiques en Visual Basic .....	628
Éléments de type IMAGE .....	587	L'image graphique de fond .....	628
Éléments de type PASSWORD .....	588	Les graphiques échantillons .....	628
Éléments de type RADIO .....	588	Les graphiques du contenu .....	628
Éléments de type RESET et SUBMIT .....	590	Les graphiques de navigation .....	629
Éléments de type TEXT .....	591	La feuille du menu principal .....	629
SÉLECTION et OPTION .....	592	Programmer l'application .....	632
TEXTAREA .....	595	Le démarrage de l'application .....	632
Insérer des images-map dans une page HTML .....	596	Préparer et lire l'animation d'ouverture .....	633
Applications d'aide HTML .....	599	Entrer une boucle d'attente sur la page du menu principal .....	635
Éditeurs HTML .....	601	Répondre à l'option sélectionnée .....	635
Modèles HTML .....	602	Le produit final .....	637
Convertisseurs HTML .....	603	Créer un programme d'installation .....	637
Résumé .....	604	Script Assistant .....	638
<b>Partie V. Projets</b> .....	605	La modification du script d'installation .....	639
<b>Chapitre 24. Créer un curriculum vitæ multimédia</b> .....	607	Résumé .....	640
Pourquoi un curriculum vitæ électronique? .....	609		
Éléments multimédias appliqués au curriculum vitæ .....	610		

<b>✘ Chapitre 25. Publier un journal sur Internet</b>	641		
Du rêve à la réalisation	642		
Étape 1 : organiser ses idées	643		
Étape 2 : affiner ses idées	645		
Étape 3 : développer le projet	649		
Phase d'analyse des contraintes	650		
Phase de développement d'un prototype sommaire	652		
Phase des spécifications	658		
Phase de planification	661		
Étape 4 : concevoir le projet	662		
Conception préliminaire à partir des plans	662		
Storyboards et contenu	664		
Conception du logo	667		
Conception de la page	669		
Résumé	690		
<b>Chapitre 26. Publier un magazine sur disquette</b>	691		
Du rêve à la réalisation	692		
Élaboration du projet : le magazine Pulse of the Internet	693		
Phase d'analyse des contraintes	694		
Phase de développement d'un prototype sommaire	696		
Phase des spécifications	696		
Phase de planification	699		
Conception du projet	700		
Conception préliminaire à partir des plans	700		
Storyboards et contenu	702		
Conception du logo	704		
Conception de la page	707		
Révision générale du projet	719		
Résumé	724		
<b>Chapitre 27. Créer une encyclopédie interactive</b>	725		
L'encyclopédie : considérations générales	726		
La définition d'une encyclopédie	726		
			Évolution de l'encyclopédie
			726
			La place du marché
			728
			La comparaison des produits
			728
			La structure globale
			729
			Le contenu
			729
			Les auteurs
			730
			La longueur et le style
			730
			Les renvois
			731
			l'interactivité
			731
			Les plates-formes
			731
			Les outils de conception
			732
			Les graphiques interactifs
			733
			L'audio interactive
			733
			La vidéo interactive
			734
			L'interface utilisateur
			734
			La navigation
			734
			Les mises à jour en ligne
			734
			Une demo pratique
			735
			Le traitement de texte hypertexte
			736
			Compiler une application indépendante
			737
			Une étude de cas
			739
			L'éditorial
			740
			L'équipe
			741
			Le budget et le planning
			741
			Les acquisitions
			742
			Les outils
			742
			Les plates-formes multiples
			743
			Les facteurs humains et les essais d'utilisation
			743
			Les hyperliens
			744
			La télévision interactive
			745
			Résumé
			745
			<b>Partie VI. L'assurance qualité</b>
			747
			<b>Chapitre 28. Mise à l'essai et vérification de l'ouvrage</b>
			749
			La correction des épreuves
			750
			Vérification de l'orthographe
			751
			Vérification de la grammaire
			753

Le cas et la forme des pronoms . . . . .	754	Recueillir l'opinion des utilisateurs après la parution de l'ouvrage . . . . .	788
L'accord sujet/verbe . . . . .	755	Les écueils à éviter . . . . .	790
L'accord nom/pronom . . . . .	755	Mise à l'épreuve de l'ouvrage auprès d'utilisateurs non représentatifs . . . . .	790
La prédication . . . . .	755	Généraliser un problème ponctuel . . . . .	790
Décoder les erreurs typographiques en dehors du texte principal . . . . .	756	Interpréter les opérations des utilisateurs comme des erreurs lorsqu'elles vont à l'encontre de vos attentes . . . . .	791
Les critères de vérification du fonctionnement . . . . .	756	Ne pas tester un ouvrage . . . . .	791
La méthode dite « boîte noire » . . . . .	757	Exploiter les résultats des tests . . . . .	792
La méthode dite « boîte en verre » . . . . .	758	Résumé . . . . .	792
La vérification des liens . . . . .	759	<b>Partie VII. Annexes . . . . .</b>	<b>793</b>
Vérification des mécanismes de navigation internes . . . . .	760	<b>Chapitre 30. Commandes et ressources HTML . . . . .</b>	<b>795</b>
Vérification des composants tourne-page . . . . .	761	La structure d'un document HTML . . . . .	796
Vérification des composants d'indexation . . . . .	762	La structure du document : <HTML> . . . . .	796
Vérification des composants de recherche . . . . .	762	L'en-tête : <HEAD> . . . . .	796
Vérification des composants multimédia . . . . .	763	Le titre : <TITLE> . . . . .	797
Vérification des pages uniques . . . . .	764	La base URI : <BASE> . . . . .	797
Repérer les irrégularités . . . . .	765	L'index des mots-clés : <ISINDEX> . . . . .	797
La qualité et l'efficacité face aux contraintes du temps . . . . .	766	Le lien : <LINK> . . . . .	797
Résumé . . . . .	767	Les méta-informations : <META> . . . . .	797
<b>Chapitre 29. Tester l'ouvrage après des utilisateurs . . . . .</b>	<b>769</b>	L'élément ID : <NEXTID> . . . . .	799
Méthodologies de mise à l'épreuve et de recueil des informations . . . . .	774	Le corps : <BODY> . . . . .	799
Obtenir une vue d'ensemble de l'opinion des utilisateurs au moyen d'une enquête . . . . .	774	Les en-têtes : <H1> à <H6> . . . . .	799
Tester l'ouvrage auprès d'un ensemble d'utilisateurs représentatifs dans un cadre contrôlé . . . . .	778	La structure d'un bloc . . . . .	800
Recueillir des observations sur le terrain . . . . .	783	Les balises de listes . . . . .	802
Évaluer la clarté d'un ouvrage au moyen de tests de compréhension . . . . .	786	La mise en forme des phrases . . . . .	803
		Les balises typographiques . . . . .	805
		L'insertion de caractères spéciaux . . . . .	807
		Les tableaux . . . . .	810
		Les fonds d'écran . . . . .	812
		Où trouver des éditeurs HTML? . . . . .	812
		<b>Chapitre 31. Le contenu du CD-ROM . . . . .</b>	<b>815</b>
		L'installation sous Windows . . . . .	816
		<b>Index . . . . .</b>	<b>817</b>