

DREAMWEAVER 4.0 & MX
Création de pages html
Cours

Michel Cabaré - Laurent Lallias
Décembre 2002 version 4.1

TABLE DES MATIERES

L'ECRAN DREAMWEAVER	7
LA FENETRE DOCUMENT DREAMWEAVER 4 :	7
ECRAN DE DREAMWEAVER MX	8
LES BARRES DE MENU :	8
Dreamweaver 4 :	8
Dreamweaver MX:.....	9
LA FENETRE DE PROPRIETES	9
GESTION DES BARRES D'OUTILS "PANNEAUX"	10
QUELQUES PREFERENCES DE DREAMWEAVER	11
EXTENSION PAR DEFAUT DW4 :	11
AU DEMARRAGE N'AFFICHER QUE LE SITE :.....	11
AFFICHER LES SAUTS DE LIGNE :	11
DREAMWEAVER ET LES NAVIGATEURS	12
AJOUTER UN NAVIGATEUR	12
VISUALISER LA PAGE DANS UN NAVIGATEUR	13
VERIFIER VERS DES NAVIGATEURS CIBLES	14
DREAMWEAVER ET LE HTML	15
DEMANDER UNE VERIFICATION (MX)	15
PARAMETRER LA VERSION HTML	15
DEFINIR UN SITE DREAMWEAVER	16
DEFINITION D'UN SITE LOCAL	16
Créer un site local :	16
TRAVAILLER DANS UN SITE	18
CREER UN SOUS DOSSIER	18
En Dreamweaver 4.....	18
En Dreamweaver MX	18
CREER UN NOUVEAU FICHER	19
En Dreamweaver 4.....	19
En Dreamweaver MX	19
SUPPRIMER UN FICHER	20
RENOMMER UN FICHER	20
DEPLACER UN FICHER	20
RECUPERER UN FICHER (MX)	20
DEVELOPPER LE SITE (MX)	21
TESTER - VISUALISER UN SITE	22
TEST DU SITE	22
OUVRIR UN SITE	23
DEFINIR UNE PAGE COMME PAGE D'ACCUEIL	23
CREER UNE CARTE DU SITE	23
En Dreamweaver 4 :	23
En Dreamweaver mx	23
VERIFICATION DE LIENS	24
PUBLIER UN SITE	25
REGLER LES PARAMETRES DE PUBLICATION	25
PUBLIER	26
Dreamweaver 4	26
Dreamweaver mx	26



Principe de publication	26
LA SYNCHRONISATION.....	27
LE TRAVAIL DE GROUPE.....	28
Extraction.....	28
Archivage.....	28
LA PREMIERE PAGE	29
AJOUTER UN TITRE A LA PAGE	29
AFFICHER LE HTML GENERE	30
INSPECTEUR DE BALISE (MX).....	31
LES PARAGRAPHERS	32
SAISIE DE TEXTE.....	32
Saisie des paragraphes :	32
Saisie des sauts de lignes :	32
LES ALIGNEMENTS.....	32
En dreamweaver mx	33
LES RETRAITS A GAUCHE.....	33
LA POLICE	34
POUR MODIFIER LA POLICE :.....	34
LES LIGNES HORIZONTALES	35
INSERER UNE LIGNE HORIZONTALE	35
LES CARACTERES SPECIAUX.....	36
PRINCIPE DES CARACTERES SPECIAUX	36
BALISE META	37
TABLE DES CARACTERES	37
LES LISTES.....	38
LISTE A PUCES – LISTE NUMEROTEE.....	38
Avec un seul niveau.....	38
Avec plusieurs niveaux	38
Les propriétés de liste	39
LISTE DE DEFINITION.....	40
CHEMINS ABSOLU ET RELATIF	41
CHEMIN ABSOLU.....	41
CHEMIN RELATIF	41
LES LIENS.....	43
CREER UN LIEN : VERS UN PAGE DU SITE	43
Pour un texte :	43
Pour une image	43
VERS UN AUTRE SITE.....	44
Pour un texte :	44
Pour une image	44
VERS UNE ADRESSE EMAIL	44
Pour un texte :	44
Pour une image	44
LIENS DANS UNE MEME PAGE.....	45
Créer une ancre	45
Utiliser une ancre	45
LES IMAGES.....	46
INSERTION D'UNE IMAGE	46
Copie automatique des images dans le site (MX).....	47
LES PROPRIETES DES IMAGES	48
Quelques alignements	48
FORMATS GIF, JPEG ...	49



CARTE GRAPHIQUE IMAGE MAPPEE	50
CREER UNE CARTE GRAPHIQUE	50
LES TABLEAUX.....	51
INSERER UN TABLEAU	51
Exemples de tableau	52
LA SELECTION	53
Pour sélectionner le tableau	53
Pour sélectionner une colonne	53
Pour sélectionner une ligne	53
Pour sélectionner des cellules contiguës	53
Pour sélectionner des cellules non contiguës	54
MODIFIER LE TABLEAU.....	54
MODIFIER DES CELLULES DE TABLEAU.....	55
La fusion de cellules	55
Fractionner une cellule en plusieurs.....	55
Largeur de colonnes.....	56
Hauteur de ligne.....	56
Alignements dans les cellules	57
L'alignement ligne de base.....	57
IMBRICATION DE TABLEAUX	57
TABLEAU ET IMAGE.....	58
Taille.....	58
Centrer une image dans la fenêtre du navigateur	58
LES CADRES	59
CREER DES CADRES (1°APPROCHE)	59
OUVRIER UN FICHIER DANS UN CADRE	60
ENREGISTRER UN FICHIER DANS UN CADRE.....	60
ENREGISTRER LE JEU DE CADRE.....	60
ENREGISTRER LE JEU DE CADRES ET LES CADRES	61
VISUALISER LE CODE HTML.....	61
REGLAGE DU JEU DE CADRES	62
GESTION DES BORDURES	64
L'existence des bordures	64
Couleur de bordure	64
REGLAGE DES CADRES	64
Empêcher le redimensionnement des cadres.....	64
CIBLER LE CONTENU D'UN CADRE.....	65
AUTRES POSSIBILITES DE CIBLES	66
Cible _blank.....	66
Cible _top.....	67
SUPPRIMER UN CADRE	67
PROPRIETES DE LA PAGE.....	68
PRINCIPES	68
LES BALISES D'EN-TETE	69
INSERER UNE BALISE	69
LES BALISES <META>	69
Insérer une base	70
LES FORMULAIRES.....	71
PRESENTATION D'UN FORMULAIRE	71
CREATION D'UN FORMULAIRE	72
Afficher la barre d'objets formulaire	72
Créer la zone de formulaire.....	72
Insérer un champ de texte	73



Insérer des cases à cocher	73
Insérer des boutons radio	74
Insérer une liste/un menu	75
Insérer un zone de texte multi-lignes	76
Les boutons Envoyer et Annuler.....	76
Les champs images	76
Les champs masqués.....	77
Les champs de fichier	77
Le champ étiquette	77
LES EFFETS DE SURVOL.....	78
CREER UNE IMAGE SURVOLEE.....	78
MENU DE RE-ROUTAGE.....	79
OBJECTIFS :.....	79
REALISATION	79
NOTIONS DE STYLES	80
TYPES DE STYLES (NORME).....	80
LES "STYLES" DREAMWEAVER :.....	81
Le menu "texte - style" :	81
Le menu "texte - styles HTML":.....	82
LES TYPES DE STYLES CSS.....	84
LES TYPES DE STYLES CSS :	84
L'EMPLACEMENT DES STYLES CSS :.....	84
STYLE REDEFINISSANT UNE BALISE HTML.....	85
Création du style	85
Modifier un style que l'on a déjà modifié.....	86
STYLE CREANT UNE BALISE PERSONNELLE.....	87
Création du style personnalisé	87
LA FENETRE DES STYLES (EN DREAMWEAVER 4).....	88
Utilisation d'un style personnalisé	88
Gestion des styles dans la fenêtre spécialisée	88
LA FENETRE DES STYLES (EN DREAMWEAVER MX)	89
Utilisation d'un style personnalisé	89
Gestion des styles dans la fenêtre spécialisée	89
LES STYLES SELECTEUR CSS.....	90
LES FEUILLES DE STYLE EXTERNES	91
CREER DES FEUILLES DE STYLE EXTERNES.....	91
Créer directement les styles dans une feuille de styles :	91
Exporter des styles existants dans une feuille de styles :	92
S'ATTACHER A UNE FEUILLE DE STYLE EXTERNE.....	93
GERER TOUS LES STYLES D'UNE PAGE HTLM.....	94
LES ATTRIBUTS DE STYLE	96
TABLEAUX DE MISE EN FORME	99
PRINCIPE.....	99
MODE STANDARD - MISE EN FORME.....	99
Dreamweaver 4	99
Dreamweaver Mx	99
Dessiner le tableau	100
Dessiner les cellules.....	100
GRILLE ET REGLE	101
COLONNE AVEC EXTENSION AUTOMATIQUE	102
LES MODELES.....	103
PRINCIPE DU MODELE	103
Les sélections et zones modifiables	103



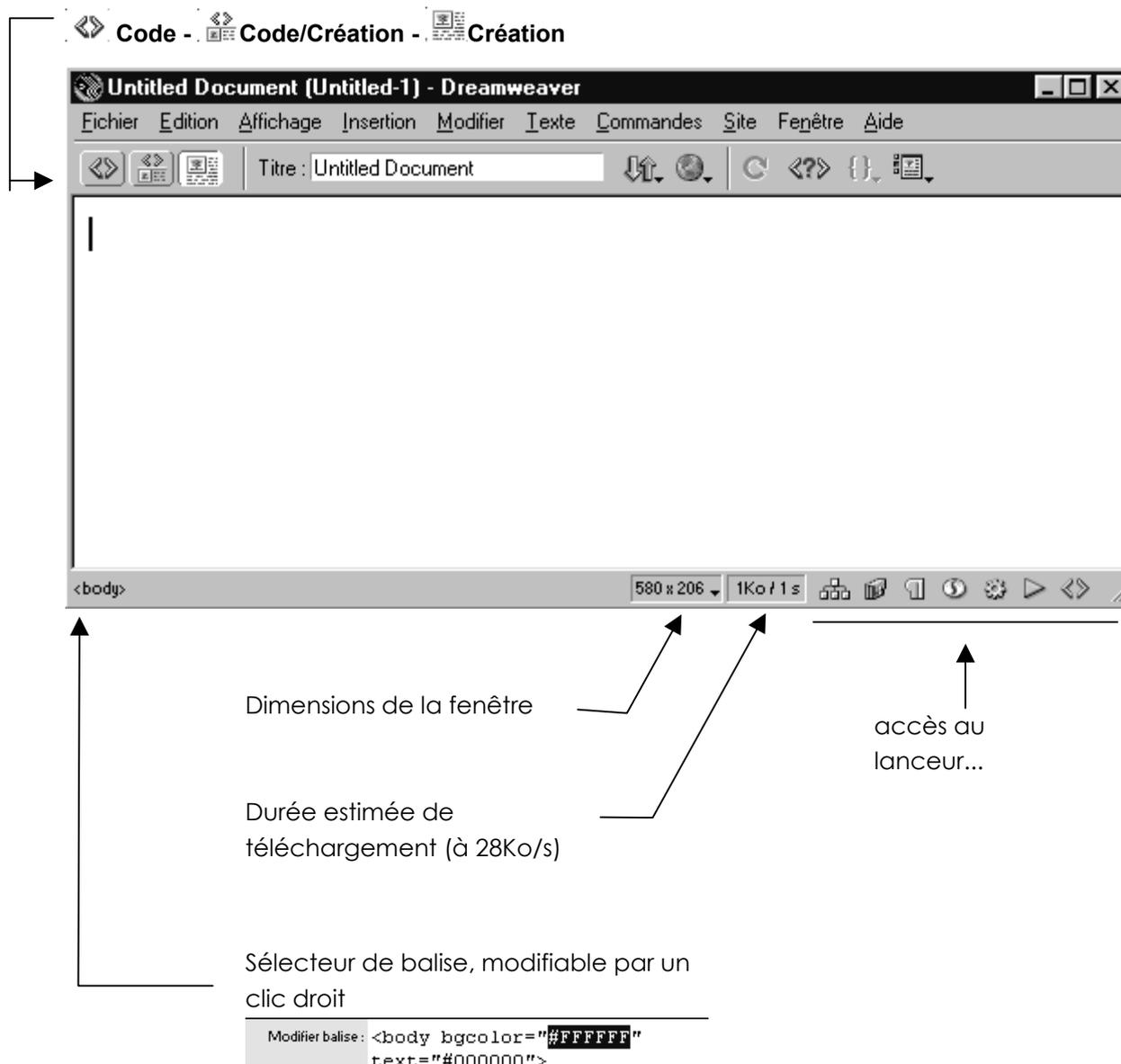
Pour enregistrer un fichier comme modèle	103
CREER - SUPPRIMER LES MODELES.....	104
REALISATION D'UN MODELE.....	104
Définir une sélection ou une zone vide comme modifiable	105
UTILISATION D'UN MODELE.....	106
Créer un fichier à partir d'un modèle (dw 4.0)	106
Créer un fichier à partir d'un modèle (dw MX)	106
GERER LA RELATION MODELE - FICHER.....	107
Relier une page à un modèle	107
Détacher une page d'un modèle	107
TRAVAILLER SUR LE MODELE.....	108
Modifier le modèle.....	108
Rendre une région de "modifiable" en "non modifiable"	108
Attribut de balises modifiable (mx)	109
LES CALQUES	111
OBJECTIFS.....	111
CREATION D'UN CALQUE.....	111
LE CHOIX DES BALISES.....	113
LE DETOURAGE.....	113
Objectif	113
Mode opératoire	113
LA PALETTE DES CALQUES.....	114
Faire apparaître	114
Ordre d'index (index Z)	114
Calque parent – enfant (imbrication)	114
La visibilité	114
TRANSFORMER DES CALQUES EN TABLEAU	115
CONVERTIR LES TABLEAUX EN CALQUES	115
EMPECHER/PERMETTRE LE CHEVAUCHEMENT DES CALQUES.....	115
LES SCENARIOS	116
CREER UN SCENARIO RECTILIGNE.....	116
CREER UN SCENARIO NON RECTILIGNE	118
ENCHAINEMENT D'IMAGES.....	120
LES COMPORTEMENTS	121
VERIFIER LE NAVIGATEUR	121
CONTROLE DE FORMULAIRE	123
AFFICHAGE D'UNE ZONE DE COMMENTAIRE DANS LA PAGE.....	124
CREER UN CALQUE DE CHARGEMENT	126
LISTE DES EVENEMENTS JAVASCRIPT.....	127
COMPORTEMENT ONFOCUS	128
COMPORTEMENT ONBLUR.....	129
LE COMPORTEMENT ONCHANGE.....	130



L'ECRAN DREAMWEAVER

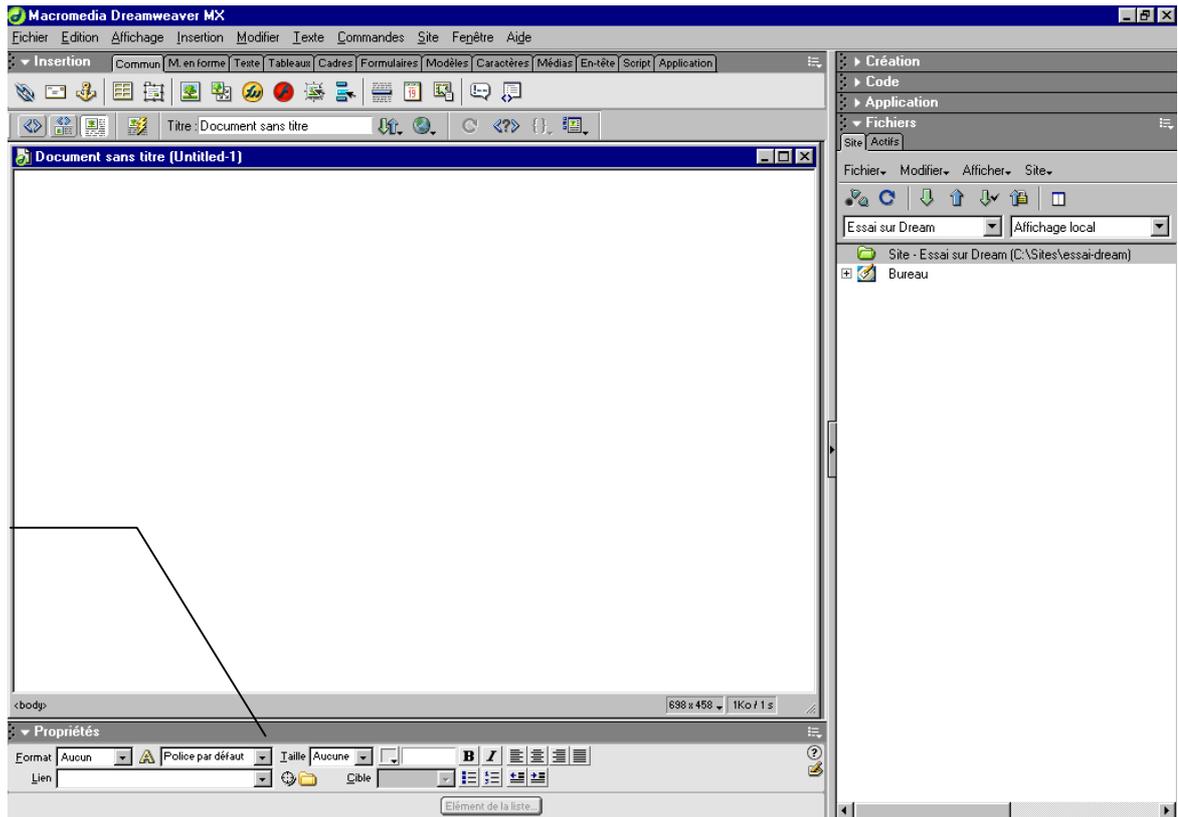
La fenêtre Document Dreamweaver 4 :

elle permet 3 types de visualisation mélangeant l'aspect final ou la "source" HTML



Ecran de Dreamweaver MX

Palette des propriétés

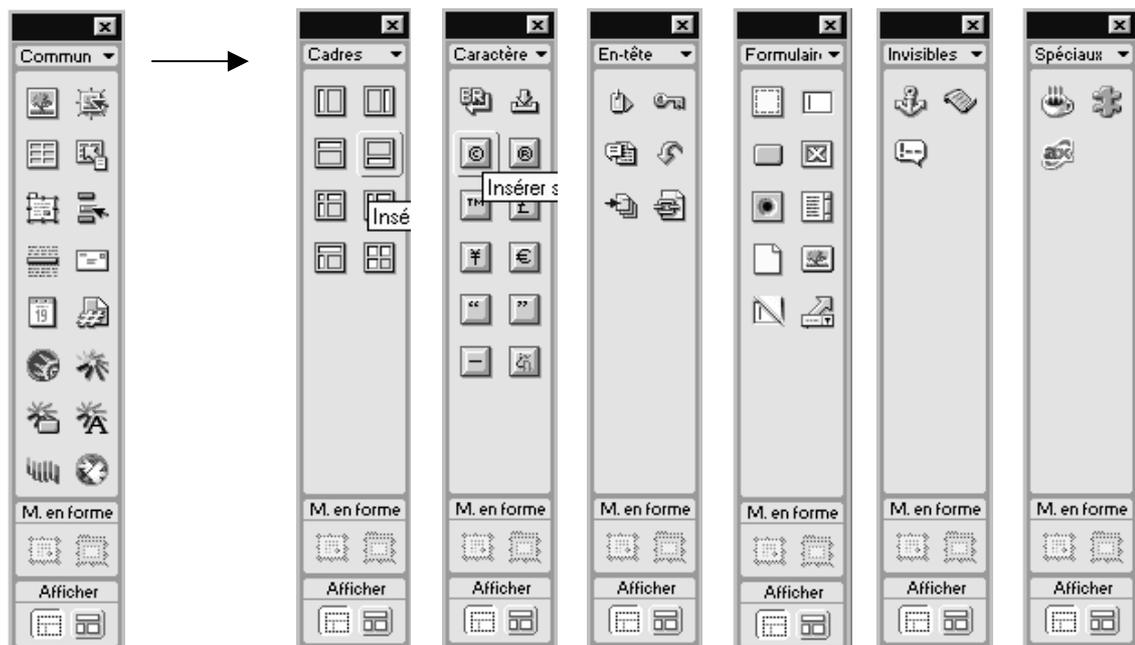


Les Barres de Menu :

Dreamweaver 4 :

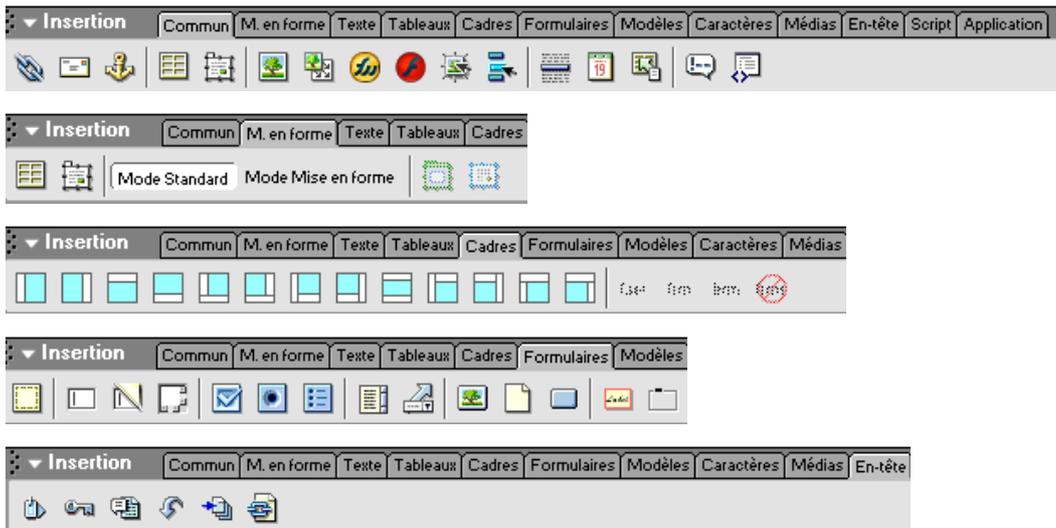
Ces barres sont "flottantes" et peuvent se positionner où on le souhaite sur l'écran

Nombreuses, elles peuvent toutes se gérer depuis le menu **Fenêtre** et offrent parfois un contenu à volets multiples. Voici la barre **Objets** (contenant 7 volets)



Dreamweaver MX:

Plus nombreuses, elles peuvent toutes se gérer depuis le menu **Fenêtre** où elles sont regroupées par séries...



La fenêtre de Propriétés

Dans **Dreamweaver 4**



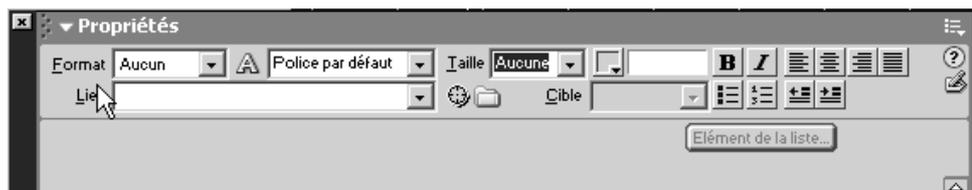
qui parfois peut se développer pour afficher des propriétés complémentaires



Dans **MX**, non seulement les barres sont "flottantes" et peuvent se positionner où on le souhaite sur l'écran, mais elles peuvent être "fermées"

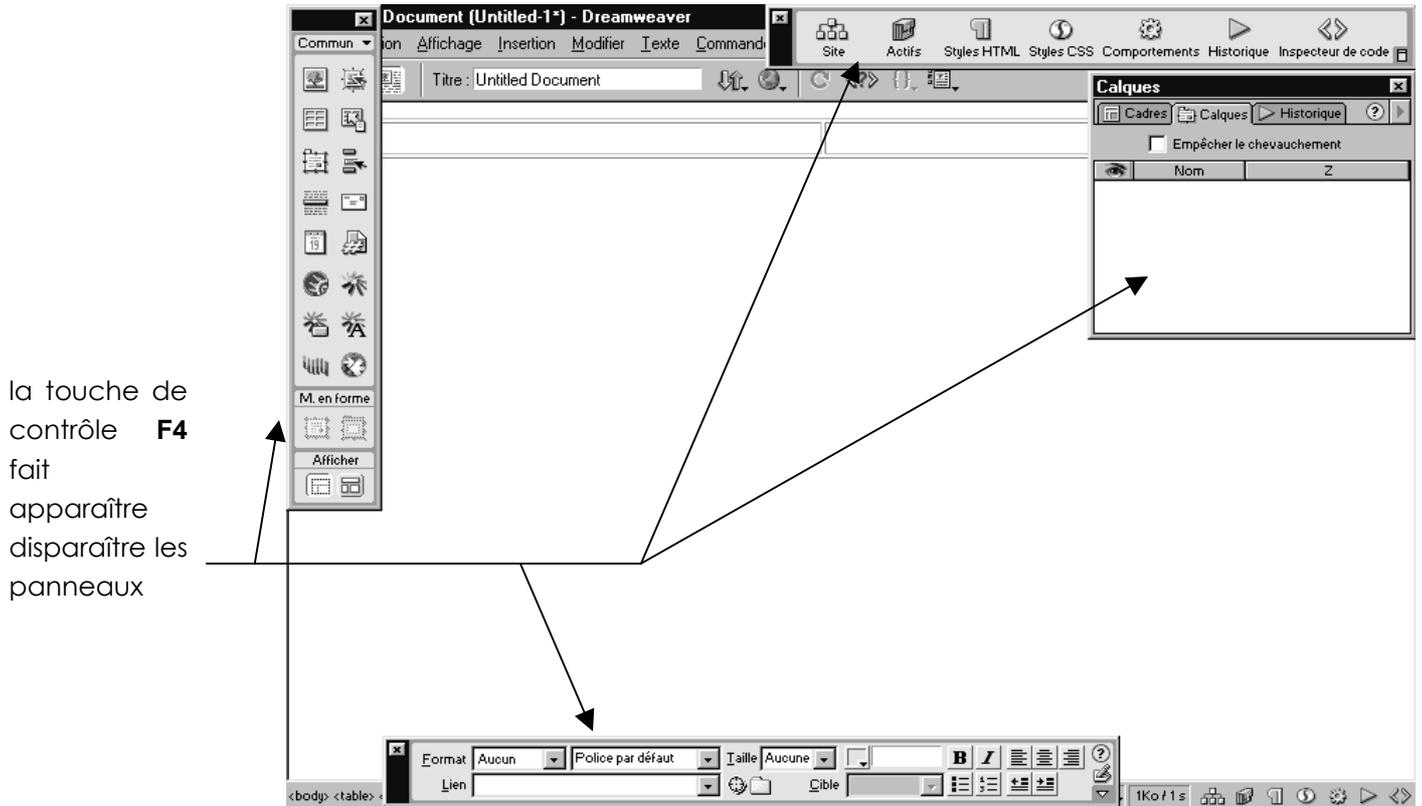


ou "ouvertes" selon, la position de la flèche



Gestion des Barres d'outils "panneaux"

Il est possible de demander de poser automatiquement ces barres d'outils sur les cotés de l'écran par le menu **Fenêtre / Réorganiser les panneaux**

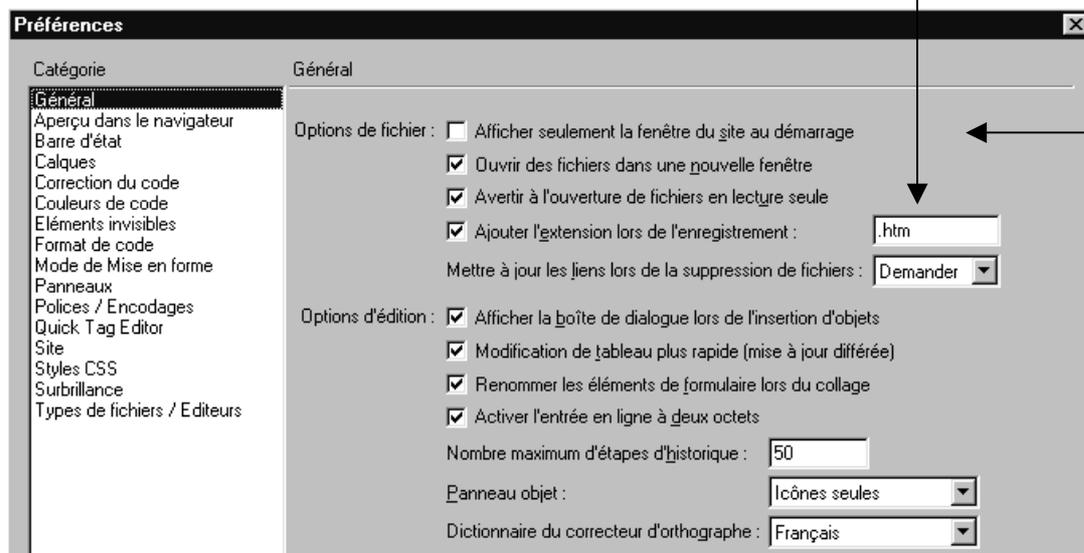


Ou peut être encore plus pratique, demander par la touche de contrôle **F4** d'afficher / masquer les panneaux selon que l'on ait besoin de s'en servir ou non ...

QUELQUES PREFERENCES DE DREAMWEAVER

Extension par défaut DW4:

Il suffit de demander le menu **Edition / préférences** Catégorie **Général**



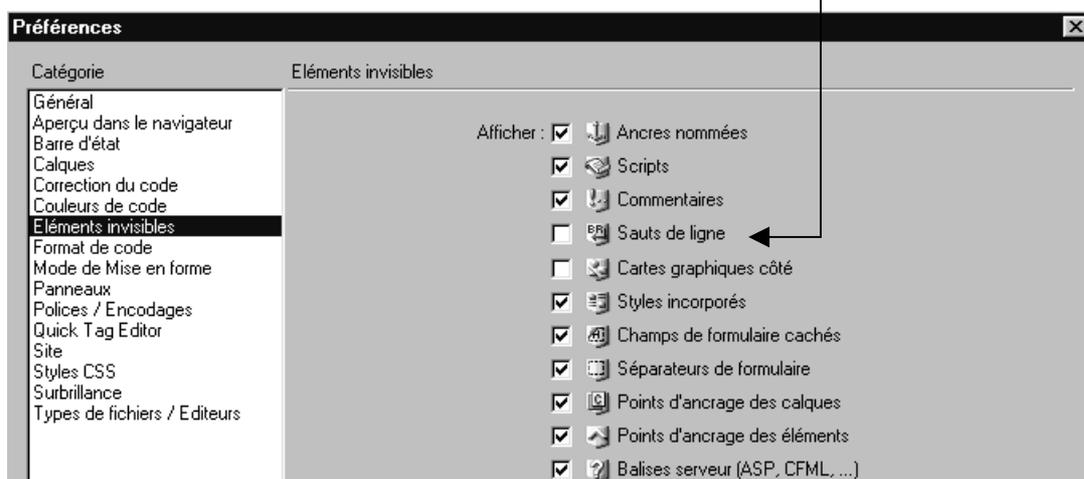
Dans Dreamweaver MX, on génère par défaut des pages html avec **.htm** comme extension.

Au démarrage n'afficher que le site:

Il suffit de demander le menu **Edition / préférences** Catégorie **Général**

Afficher les sauts de ligne :

Il suffit de demander le menu **Edition / préférences** Catégorie **éléments invisibles**



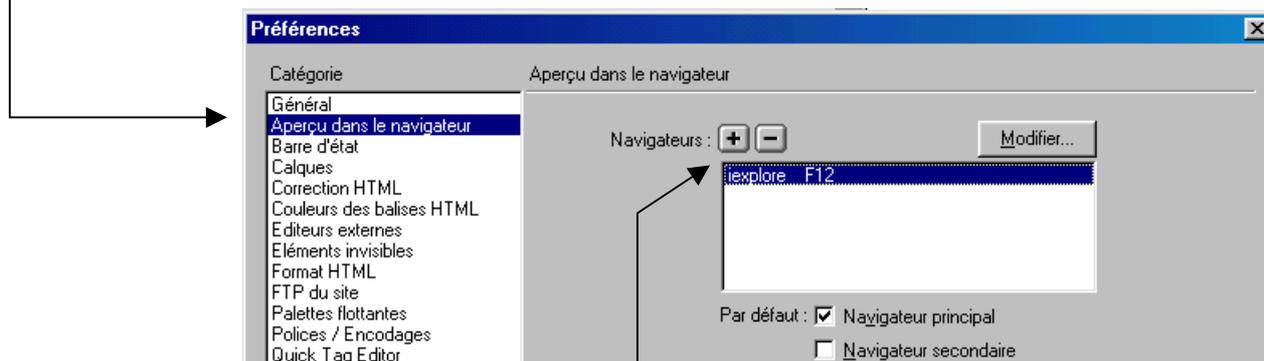
DREAMWEAVER ET LES NAVIGATEURS

Ajouter un navigateur

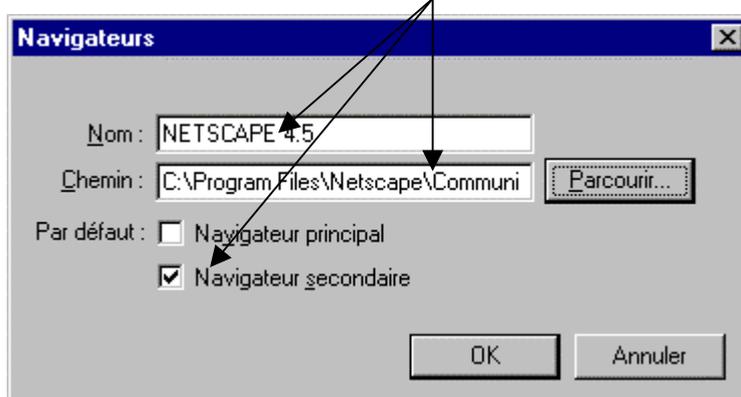
Commande **Edition – Préférences** et choisir la catégorie **Aperçu dans le navigateur**

Ou

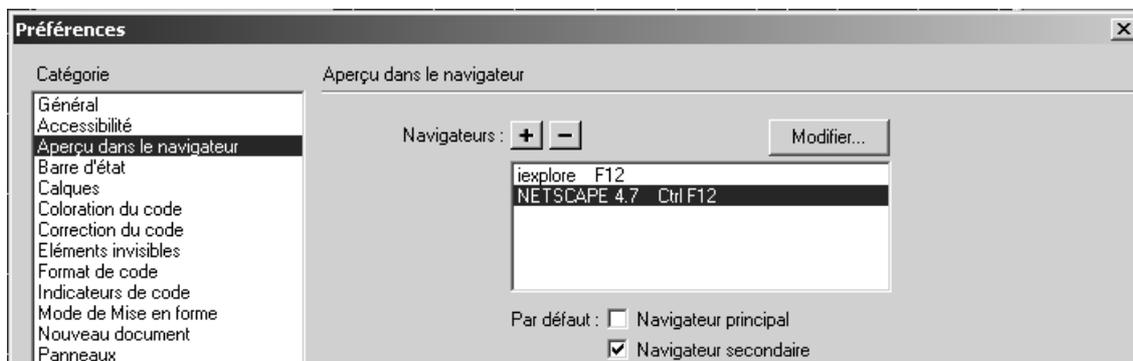
Fichier - Aperçu dans le navigateur – Modifier la liste des navigateurs



Venez cliquer sur **+** puis compléter la fiche



on obtient alors



Venez appuyer sur la touche **<F12>** pour visualiser dans le navigateur principal

Venez appuyer sur la touche **<CTRL><F12>** pour visualiser dans le navigateur secondaire

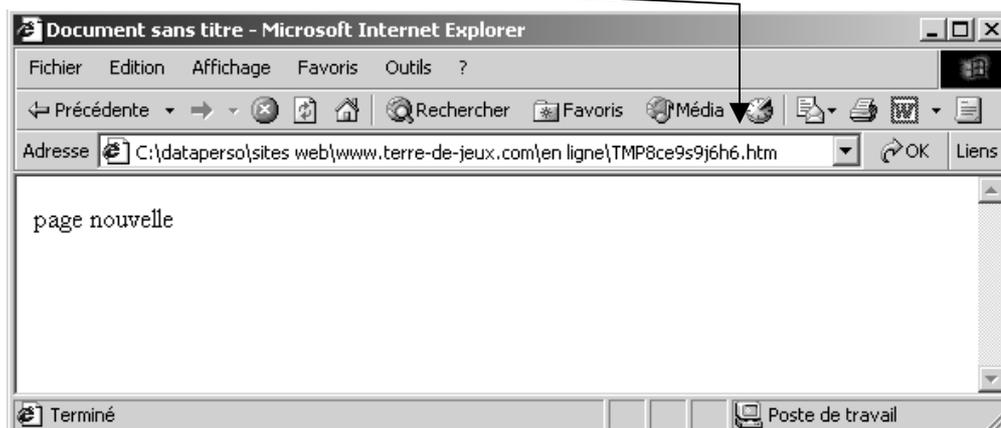


Visualiser la page dans un navigateur

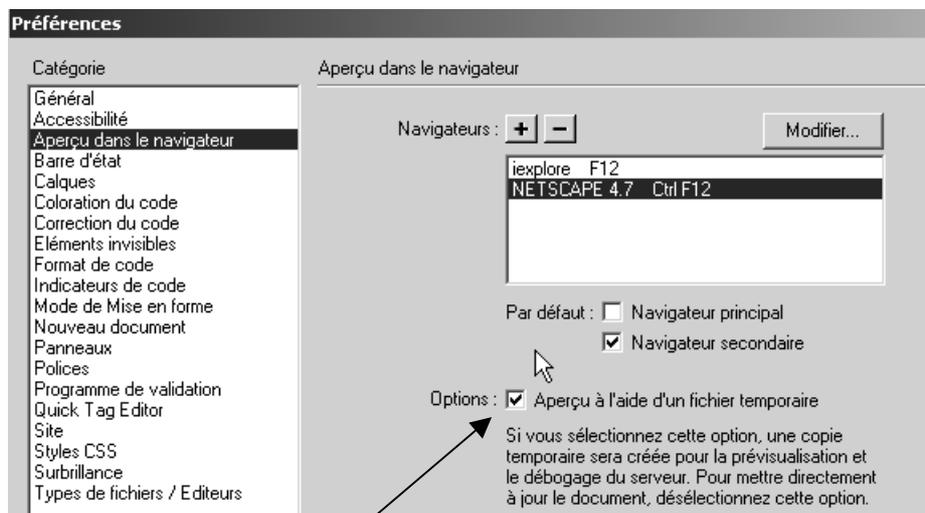
Lorsque l'on visualise la page dans un navigateur, Dreamweaver génère une page fictive temporaire...



puis avec F12 on obtient



Avec Dreamweaver MX il est possible de cocher une case permettant de travailler sur la vraie page, (sans générer une page au vol) mais à condition d'enregistrer les modifications avant la prévisualisation...



si on décoche, et que l'on enregistre systématiquement avant de faire F12 ou CTRL F12, on verra la page directe.

Vérifier vers des navigateurs cibles

Permet de vérifier la validité du code pour les différentes versions de navigateurs.

par le menu **Fichier – Vérifier navigateurs cibles (dw4)**

par le menu **Fichier – Vérifier la page – Vérifier navigateurs cibles (dw mx)**

La sélection
peut être
multiple si
vous utilisez la
touche **Ctrl**



TMTM

Dans Dreamweaver 4.0, on obtient un rapport

Vérification du navigateur cible de Dreamweaver

24-November-2000 à 10:10:51 PM Paris, Madrid.

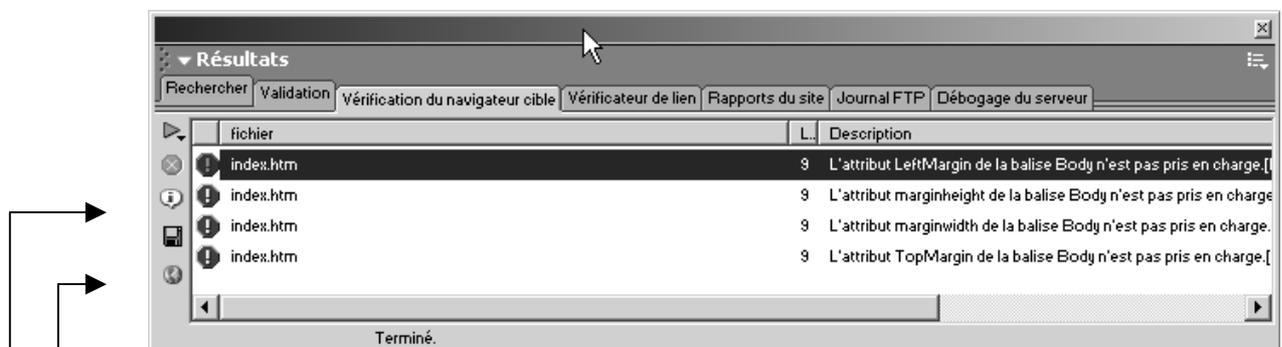
Ce rapport couvre 1 fichier.

Navigateur cible	Erreurs	Avertissements
Microsoft Internet Explorer 3.0	0	0
Microsoft Internet Explorer 4.0	0	0
Microsoft Internet Explorer 5.0	0	0
Netscape Navigator 2.0	0	0
Netscape Navigator 3.0	0	0
Netscape Navigator 4.0	0	0
Total	0	0

Fichiers contenant des erreurs :

Fin du rapport.

Dans Dreamweaver MX, on obtient une fenêtre **Résultats**



Dans laquelle on peut demander de visualiser les erreur,
mais on peut aussi demander de générer un rapport...

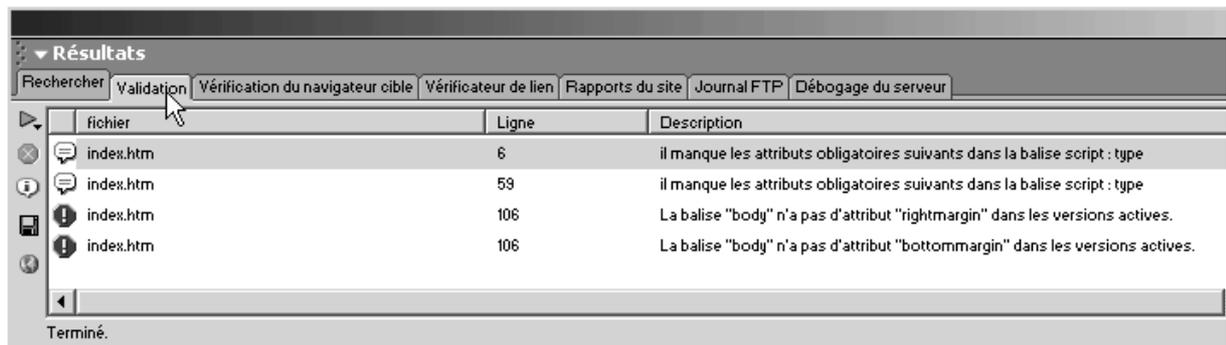


Demander une vérification (MX)

Permet de vérifier la validité du code pour les différentes versions du langage HTML

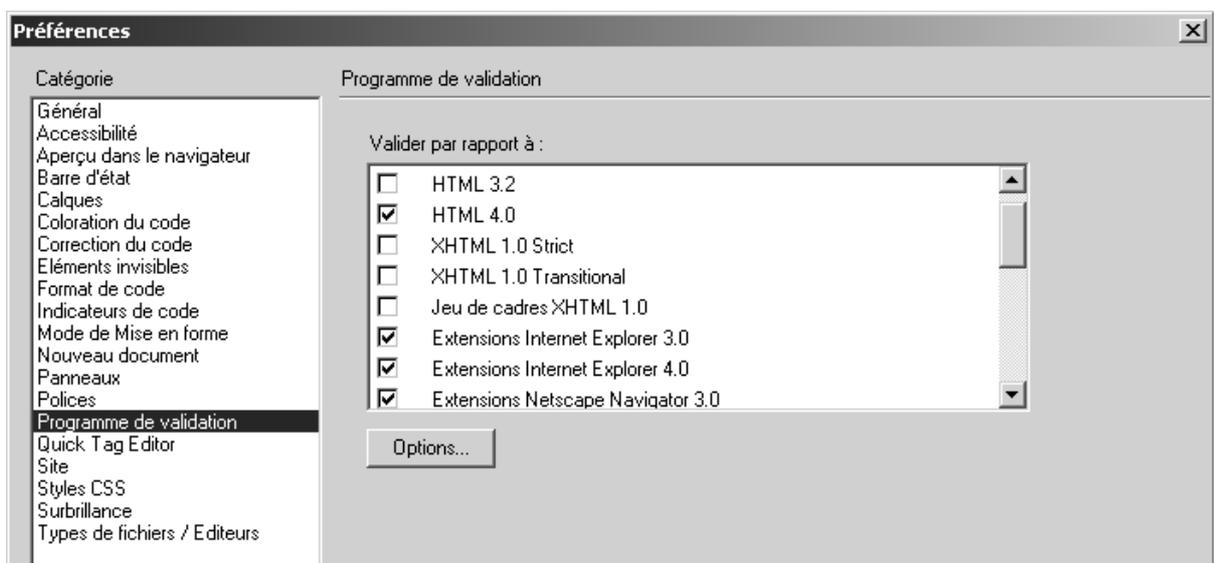
par le menu **Fichier – Vérifier la page – Valider le marqueur**

Dans Dreamweaver MX, on obtient une fenêtre **Résultats**



Paramétrer la version HTML

Commande **Edition – Préférences** et choisir la catégorie **Programme de validation**



DEFINIR UN SITE DREAMWEAVER

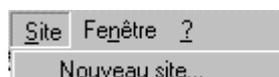
Définition d'un site local

Pour travailler avec Dreamweaver, vous devez commencer par créer **un site local**.

Un site local requiert un nom et un répertoire racine local indiquant à Dreamweaver l'emplacement où vous souhaitez conserver les fichiers du site. Vous devez créer un site local **pour chaque site web** sur lequel vous travaillez.

Créer un site local :

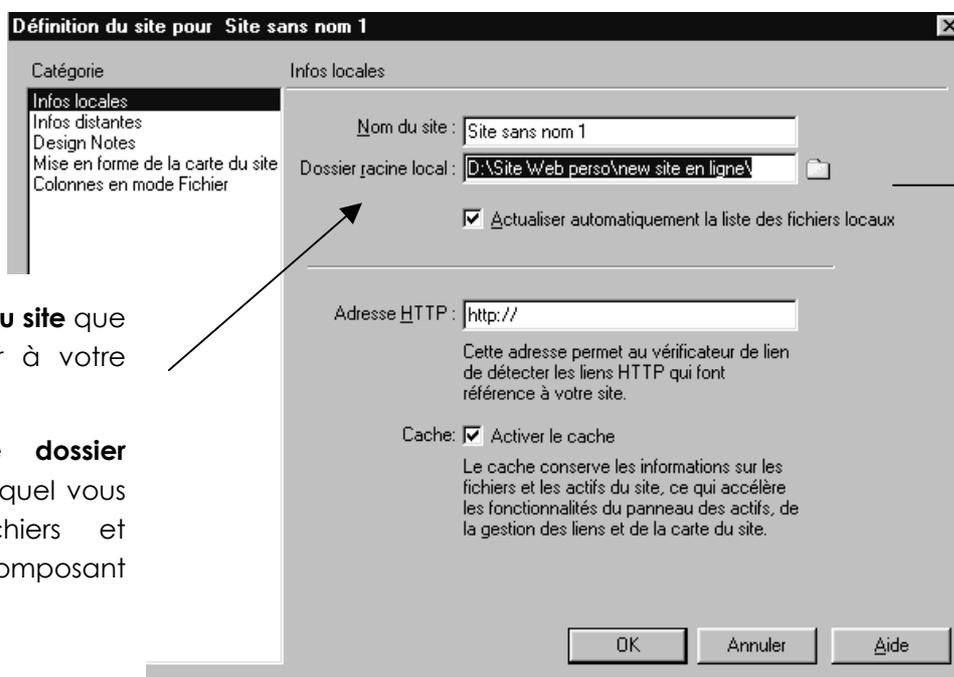
Passez sur le menu **Site - Nouveau Site**



Dans MX demander onglet **Avancé**

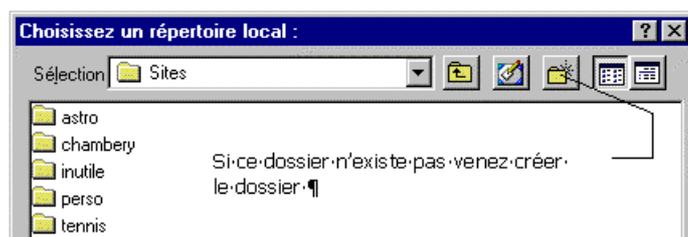


Sélectionnez **Infos locales** dans la liste Catégorie.



Venez saisir le **nom du site** que vous voulez donner à votre site local

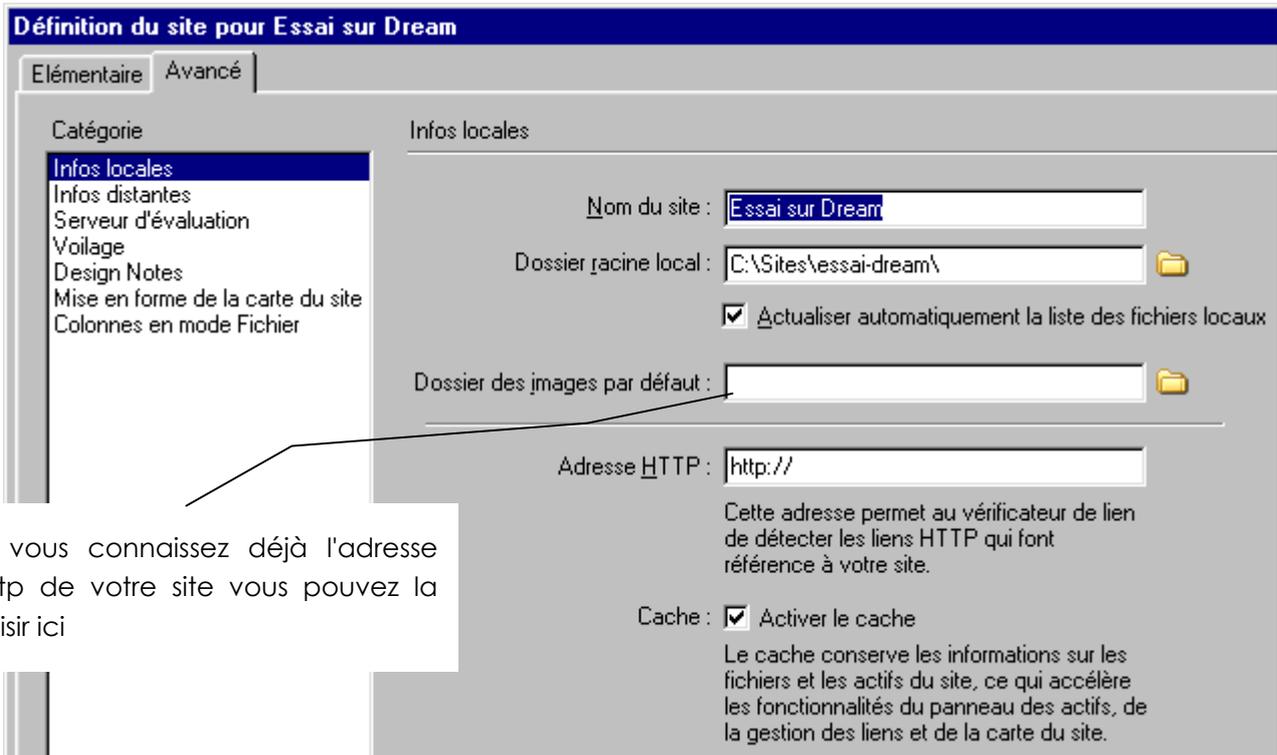
Venez préciser le **dossier racine local** dans lequel vous allez stocker les fichiers et sous dossiers composant votre site local



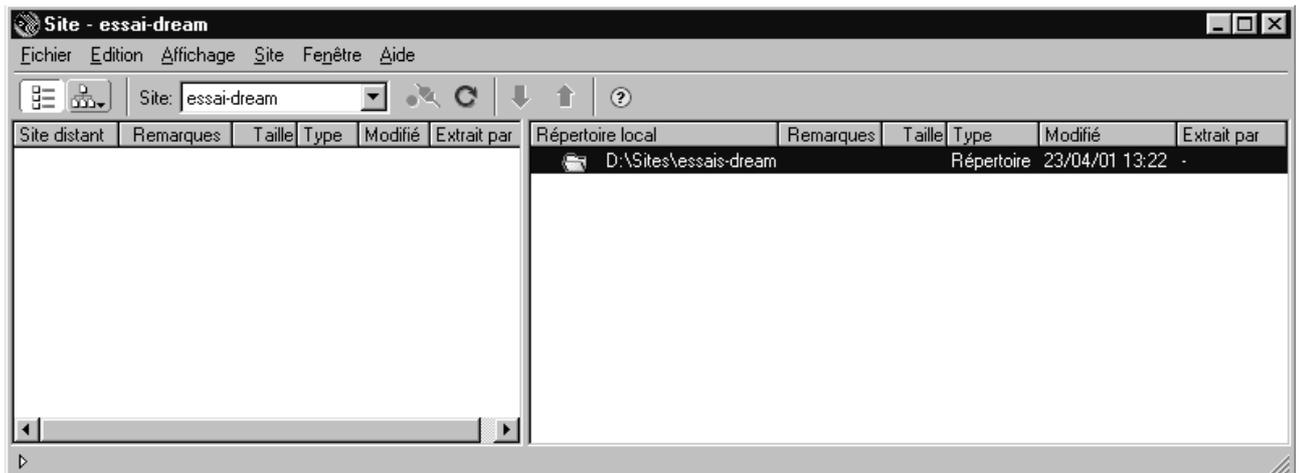
Lorsque le dossier est créé passez dedans puis



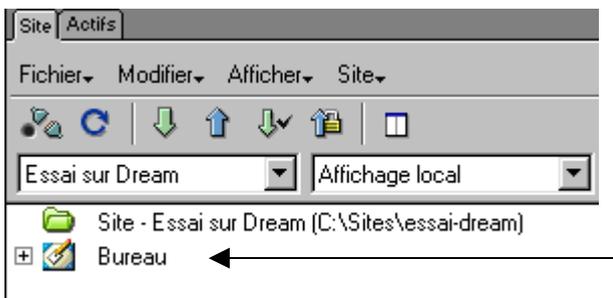
Vous obtenez



puis la fenêtre **Site** apparaît (dw4)



puis la fenêtre **Site** apparaît (dw mx)



Attention au bureau qui est représenté ici mais qui ne fait pas partie de votre site !

Créer un sous dossier

En Dreamweaver 4

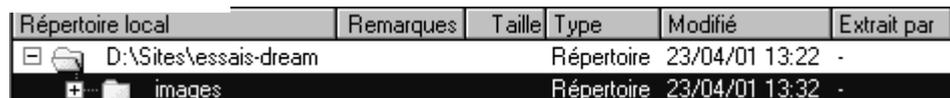
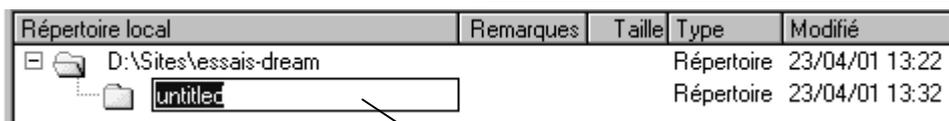
Nous allons créer ces dossiers



Passez dans la partie gestion de site de Dreamweaver

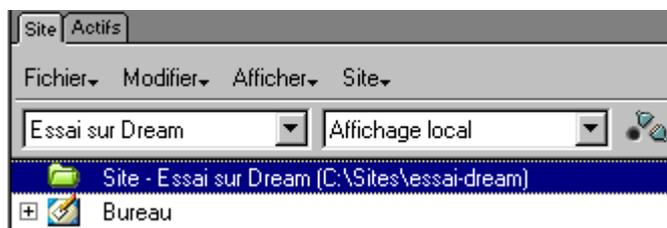
Sélectionnez le dossier parent

Fichier – Nouveau dossier

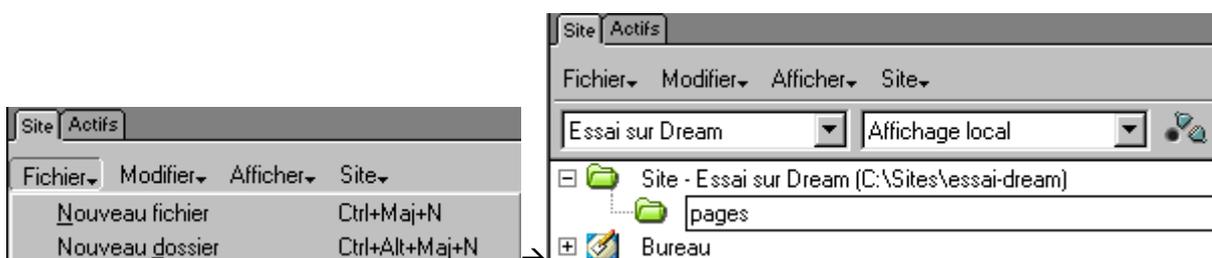


En Dreamweaver MX

Sélectionnez le dossier parent



Venez Cliquer sur **Fichier – Nouveau dossier**



Créer un nouveau fichier

En Dreamweaver 4

A partir de la fenêtre du site (1^o méthode)

Sélectionnez le dossier dans lequel doit être créé le fichier

puis demander le menu **Fichier – Nouveau fichier**.

Répertoire local	Remarques	Taille	Type	Modifié	Extrait par
☐ D:\Sites\essais-dream			Répertoire	23/04/01 13:22	-
☐ images			Répertoire	23/04/01 13:32	-
☐ untitled.htm		1KB	Microsoft...	23/04/01 13:36	-

Renommez ensuite le fichier obtenu, **n'oubliez pas l'extension**.

A partir de la fenêtre du site (2^o méthode)

demandez le menu **Fichier – Nouvelle fenêtre** (ceci vous permet de ne pas à donner un nom tout de suite à votre fichier)

pour revenir depuis cette fenêtre dans la fenêtre gestionnaire de site

demandez **afficher site** depuis le lanceur de la barre d'état ou depuis la barre Lanceur



A partir de la fenêtre de document

demandez le menu **Fichier – Nouvelle fenêtre** (ceci vous permet de ne pas à donner un nom tout de suite à votre fichier)

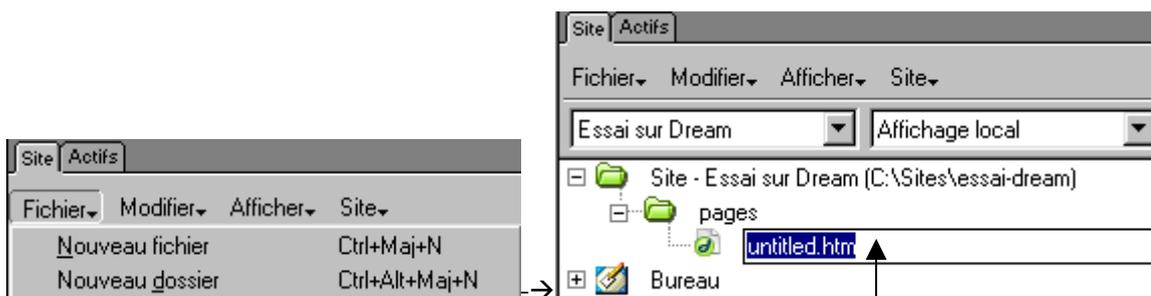
En Dreamweaver MX

Dans le gestionnaire de site (méthode 1)



Sélectionnez le dossier parent →→

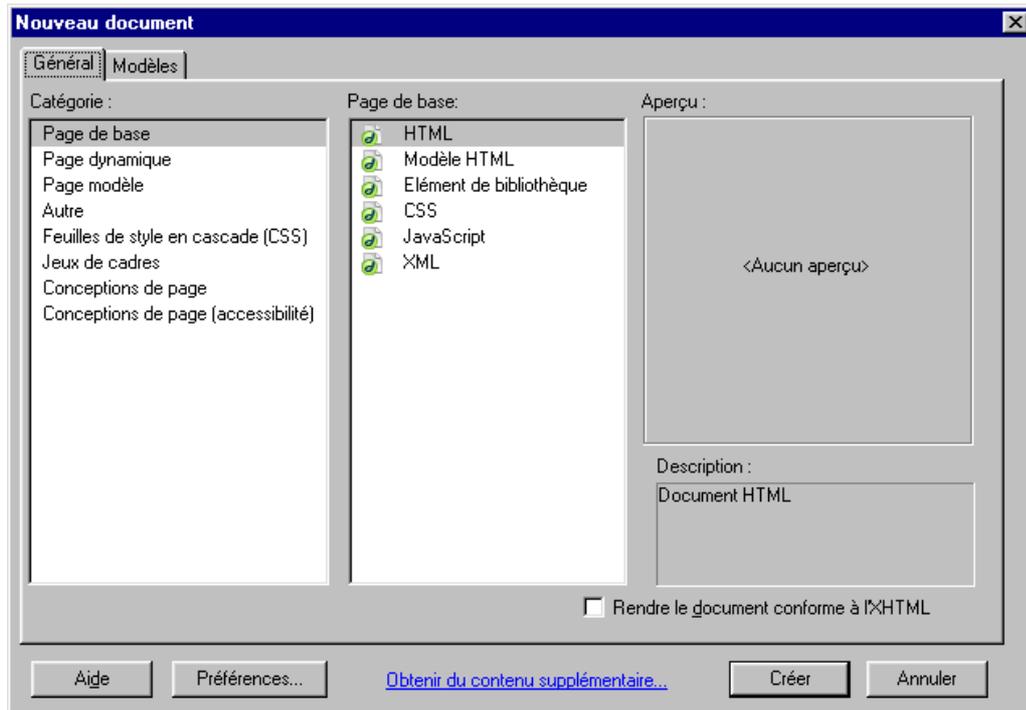
Venez Cliquer sur **Fichier – Nouveau fichier**



tapez le nom du fichier sans oublier l'extension

A partir du menu principal (méthode 2)

Fichier – Nouveau



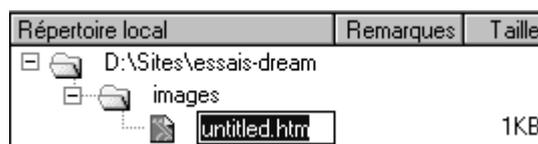
garder Page de base HTML...

Supprimer un fichier

Dans le fenêtre de site, 1 clic sur le fichier puis touche **Suppr**

Renommer un fichier

Dans le fenêtre de site, 1 clic sur le fichier à renommer puis il suffit de le renommer et de valider



Déplacer un fichier

Dans le fenêtre de site, 1 clic sur le fichier puis laisser le doigt maintenu sur la souris et faire glisser le fichier dans son nouveau dossier

Récupérer un fichier (mx)

Puisque le bureau apparaît, il suffit de faire glisser un fichier depuis le bureau dans le site...



TESTER - VISUALISER UN SITE

Test du site

Avant de télécharger le site sur un serveur, et de le déclarer prêt à être diffusé, il convient de le tester localement. Vous pourrez ainsi vous assurer que les pages présentent l'aspect voulu et opèrent de la manière prévue dans les navigateurs visés, qu'elles ne comportent pas de liens brisés et que leur téléchargement ne prend pas trop de temps.

Les instructions suivantes vous aideront à garantir aux visiteurs de votre site une expérience positive :

- Assurez-vous que les pages fonctionnent comme prévu dans les navigateurs visés et qu'elles échouent "élégamment" dans les autres. Les pages doivent être lisibles et fonctionnelles dans les navigateurs ne prenant pas en charge les styles, les calques ou les éléments JavaScript.

Commande : **Fichiers – Vérifier dans Navigateurs cibles (dw4)**

Commande : **Fichiers – Vérifier la page – Vérifier dans navigateurs cibles (dw mx)**

- Pour les pages qui ne s'affichent pas dans des navigateurs plus anciens, songez à utiliser le comportement Vérifier le navigateur pour rediriger automatiquement les visiteurs vers une autre page.

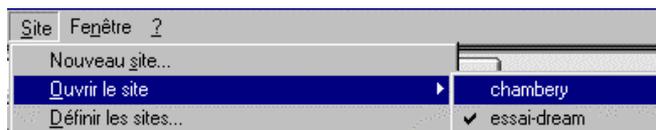
Vérifiez si le site contient des liens brisés (et réparez-les).

- Affichez les pages dans le plus grand nombre de navigateurs et sur le plus grand nombre de plates-formes possible. Ceci vous donne la possibilité de voir les différences de présentation, de couleur, de taille de police et de format de fenêtre par défaut qu'il est impossible de prévoir lors de la vérification dans le navigateur cible.
- Surveillez la taille des pages et le temps nécessaire à leur téléchargement. Songez que, pour les pages contenant un grand tableau, les visiteurs ne voient rien tant que le tableau n'est pas entièrement chargé. Envisagez de fragmenter les grands tableaux ; si c'est impossible, envisagez de placer du contenu, tel qu'un message de bienvenue ou une bannière publicitaire, en dehors du tableau, en haut de la page, de manière à ce que les utilisateurs puissent voir ce contenu pendant le téléchargement du tableau.

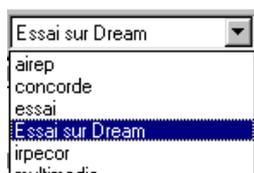


Ouvrir un site

Site – Ouvrir le site puis choisissez le site à ouvrir dans la liste



ou si vous êtes dans la partie gestion de site



Cliquez ici et choisissez dans la liste

Définir une page comme page d'accueil

Venez cliquer sur le fichier (à définir comme page d'accueil) avec le bouton droit de la souris.



Dans le menu contextuel qui apparaît choisissez

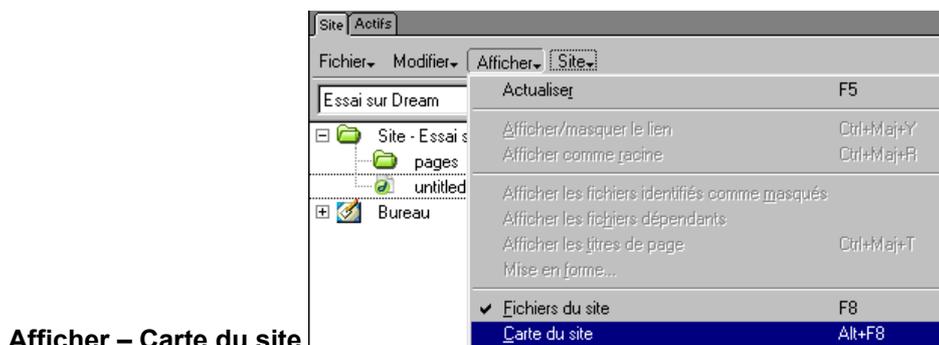
Créer une carte du site

Une carte du site est une représentation visuelle précise de la structure d'un site. Vous pouvez également utiliser la carte du site pour ajouter de nouveaux fichiers, ajouter, supprimer ou modifier des liens, et pour créer une image BMP ou PICT du site que vous pourrez exporter vers une application d'édition d'où vous l'imprimerez.

En Dreamweaver 4 :



En Dreamweaver mx



Afficher – Carte du site

Pour revoir les fichier on redemande le menu **Afficher – Fichiers du site**



Vérification de liens

Lorsque Dreamweaver a fini de vérifier les liens dans les fichiers spécifiés, il ouvre la boîte de dialogue Vérificateur de lien. Cette boîte de dialogue affiche la liste des liens brisés, des liens externes (ceux que Dreamweaver ne peut pas vérifier parce qu'ils renvoient à des pages ne faisant pas partie du site) et des fichiers orphelins (fichiers auxquels aucun autre document ne renvoie).

Pour vérifier les liens dans le site tout entier :

Choisissez **Fichier - Vérifier liens - Site entier.** (en dw4)

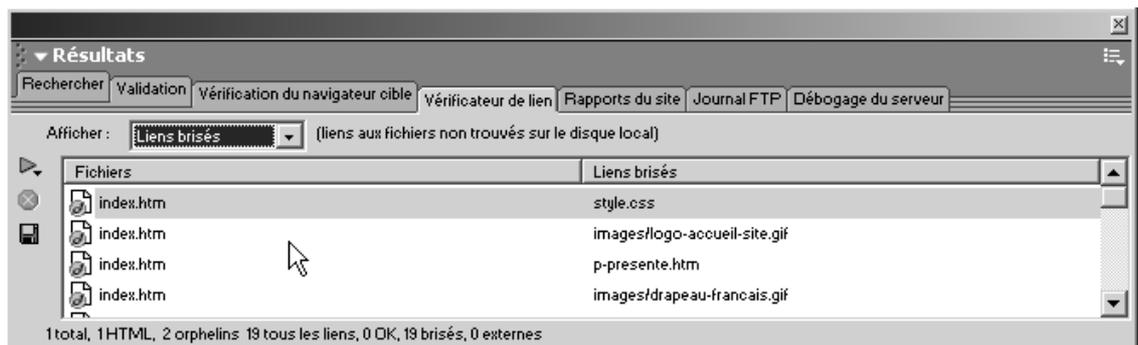


Pour basculer entre Liens brisés, Liens externes et Fichiers orphelins, sélectionnez la rubrique appropriée dans le menu déroulant Afficher.

Pour enregistrer tout le rapport comme fichier texte délimité par des tabulations, cliquez sur Enregistrer.

Choisissez **Fichier – Vérifier la page – Vérifier les liens.** (en dw mx)

Et l' on obtient la fenêtre **Résultats**, mais cette fois-ci sur l'onglet **Vérificateur de liens...**

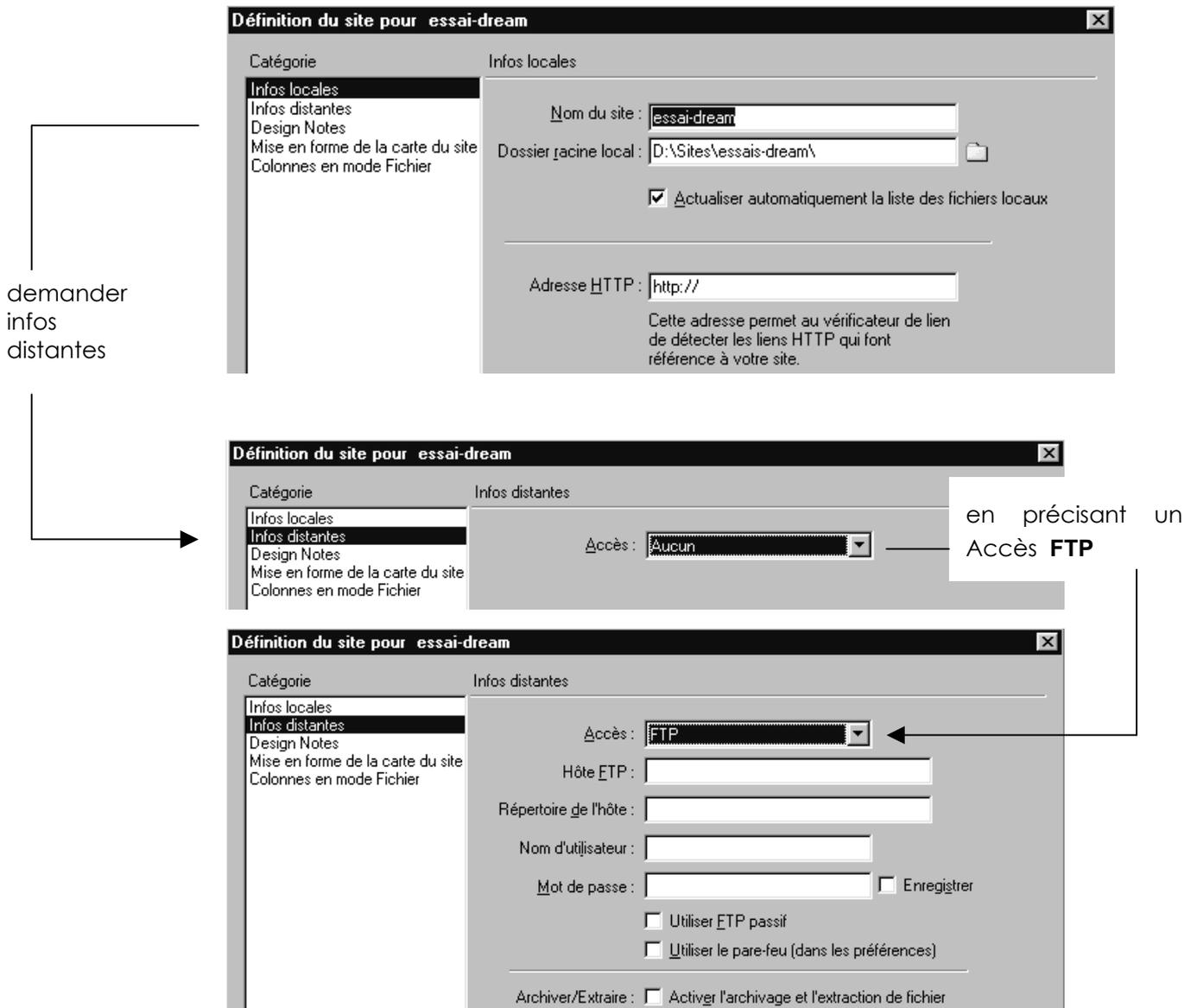


Régler les paramètres de publication

dans le menu **Site – Définir les sites** (en dw 4)



dans le menu **Site – Modifier les sites** (en dw MX)



Publier

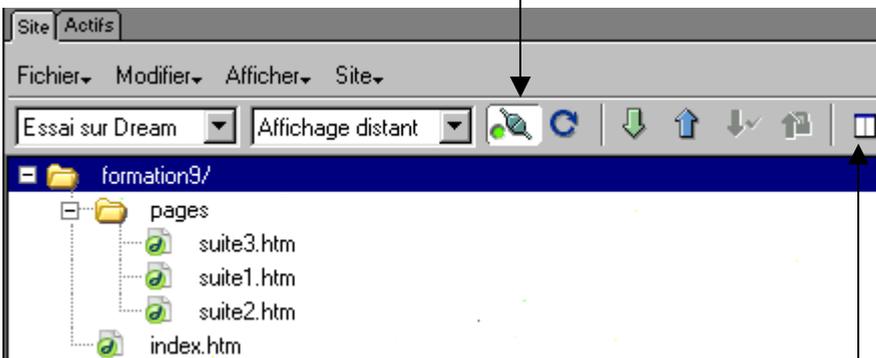
Dreamweaver 4

Dans un premier temps connectez vous. 1 clic sur  de la barre d'outils de la fenêtre gestionnaire de site

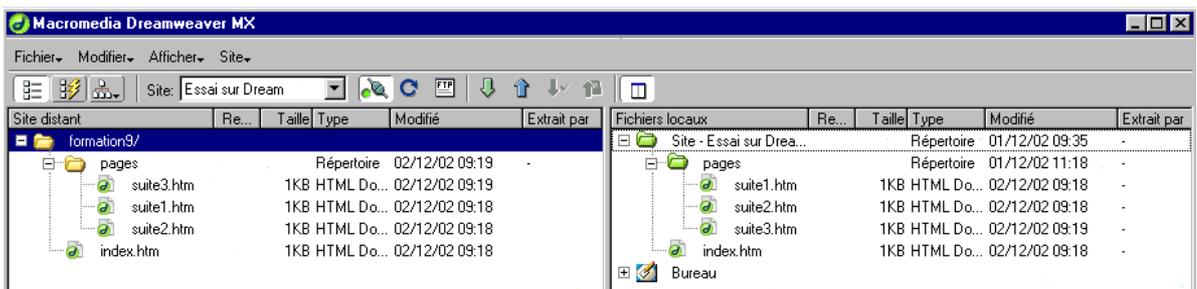


Dreamweaver mx

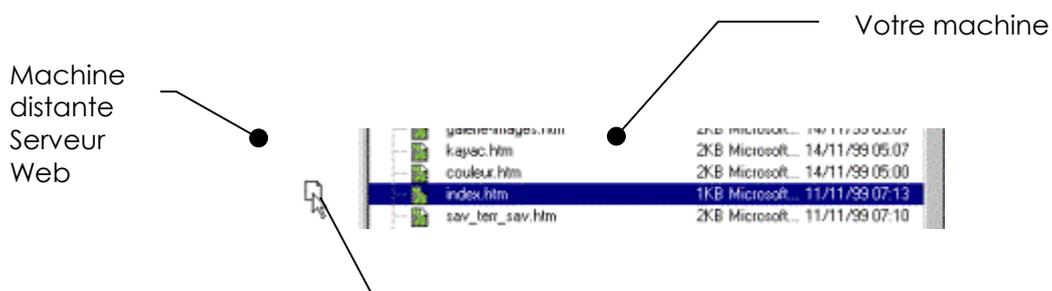
Venez cliquez sur cet outil



Si vous cliquez sur cet outil vous obtenez

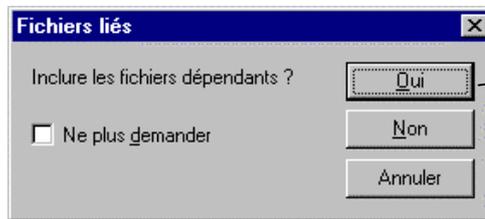


Principe de publication



Sélectionnez les fichiers à copier sur le serveur et glissez les dans la fenêtre du serveur.





Oui

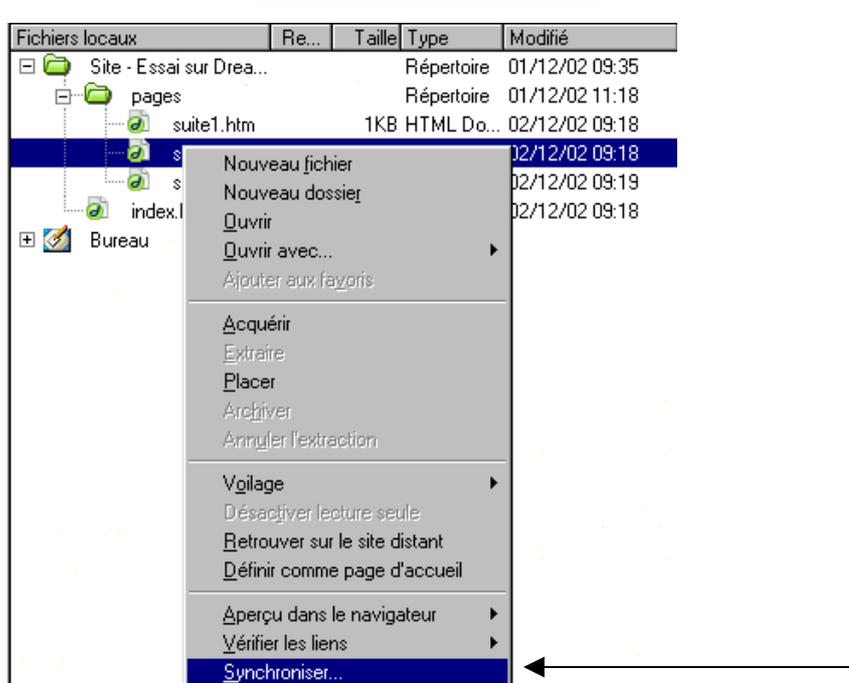
Permet de charger les fichiers des images insérées dans la page

Lors du transfert de fichiers entre le site local et le site distant, Dreamweaver maintient des structures de répertoires identiques pour veiller à ce que les liens et les références ne soient pas accidentellement altérés. Si certains répertoires n'existent pas sur le site vers lequel les fichiers sont transférés, Dreamweaver les crée automatiquement.

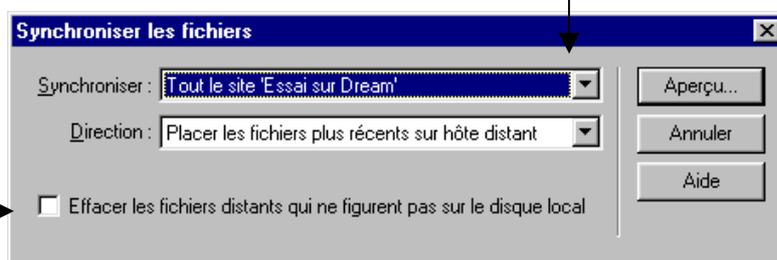
La synchronisation

Lorsque vous avez déjà publié votre site, il n'est plus nécessaire que de publier les pages nouvelles ou modifiées.

Cliquez avec le bouton droit sur un des fichiers du site local puis choisissez **Synchroniser**



Une nouvelle fenêtre apparaît, choisissez **Synchroniser Tout le site**



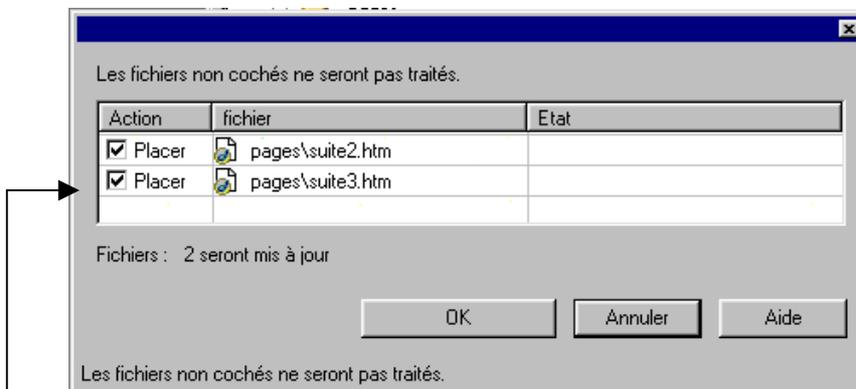
Puis **Aperçu**

N.B: on peut effacer automatiquement les fichiers obsolètes (cela peut être dangereux)

On peut aussi utiliser cette fenêtre pour récupérer une version du site en ligne...

Apparaît une autre fenêtre affichant la liste des fichiers qui vont être publiés ou supprimés...





N.B: on peut encore confirmer ou non l'action

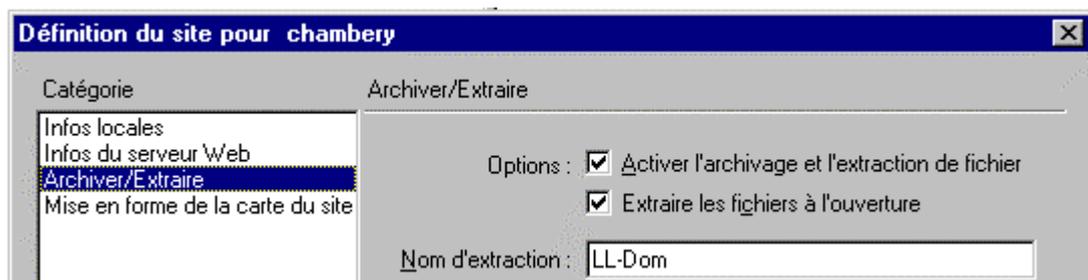
S'il n'y a pas de différence entre vos fichiers en local, et ceux publiés sur le site distant, on en a la confirmation



Le travail de groupe

Extraction

L'extraction d'un fichier équivaut à déclarer : "Je suis en train de travailler sur ce fichier ; n'y touchez pas." Lorsqu'un fichier est extrait, Dreamweaver affiche une coche à côté de son icône dans la fenêtre Site. Une coche de couleur verte indique que le fichier a été extrait par vous et une coche de couleur rouge indique qu'il a été extrait par un autre membre de l'équipe. Le nom de cette personne apparaît dans la fenêtre Site.



Vous pouvez modifier votre nom d'extraction lorsque vous êtes dans la fenêtre de définition de site dans la catégorie Archiver/Extraire

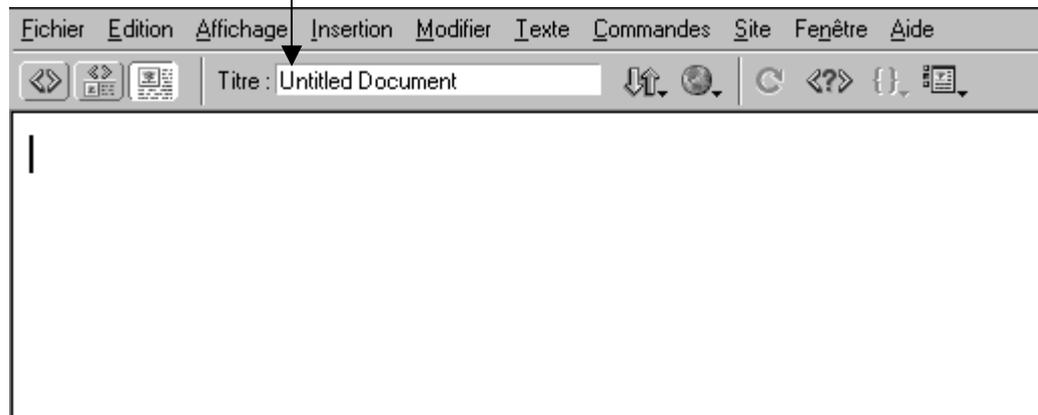
Archivage

L'archivage d'un fichier équivaut à le mettre à la disposition des autres membres de l'équipe, qui peuvent l'extraire et l'éditer. En cas d'extraction, la version locale du fichier est en lecture seule afin d'éviter qu'une autre personne n'apporte des modifications au fichier extrait.

Ajouter un titre à la page

TRES IMPORTANT : Les moteurs de recherche utilisent ces titres (entre autres) pour indexer les pages dans leur base de données.

Ce **titre** se modifie directement sur le haut de la fenêtre document, il ne faut **pas le confondre avec le nom du fichier**



Titre : ma première page il apparaîtra dans la barre de titre du navigateur



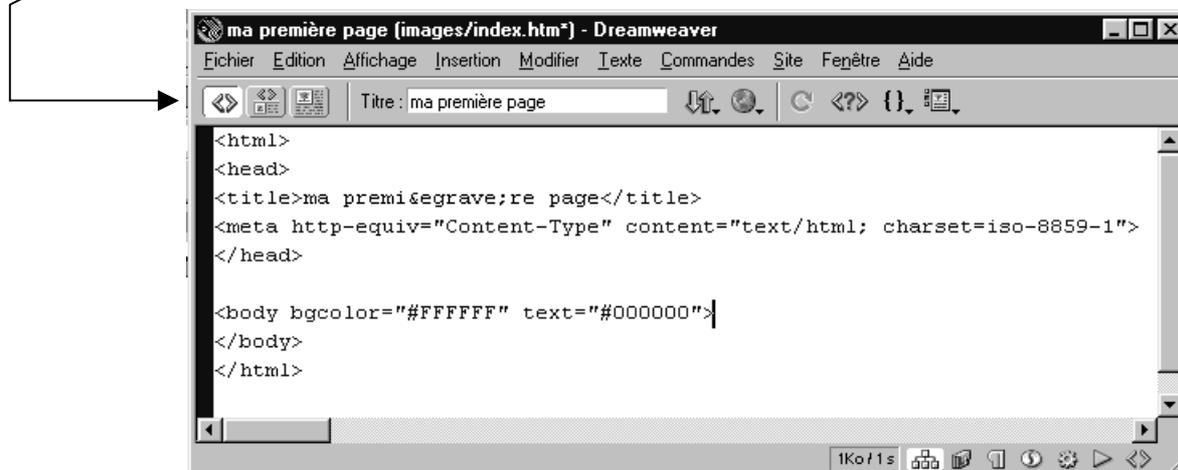
Dans Dreamweaver, on affiche le **titre** (au sens HTML) – et **nom de fichier** (sens physique)



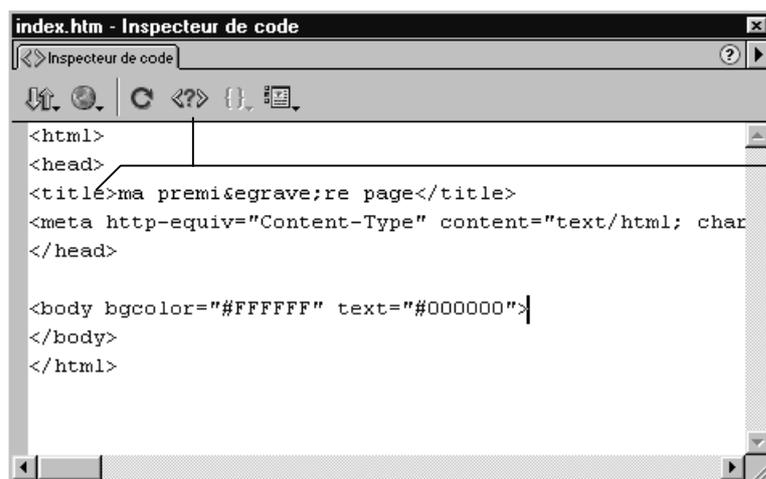
Afficher le HTML généré

Soit dans la même fenêtre

Dans Dreamweaver 4.0 et MX par  ou par les touches **CTRL - Tab**

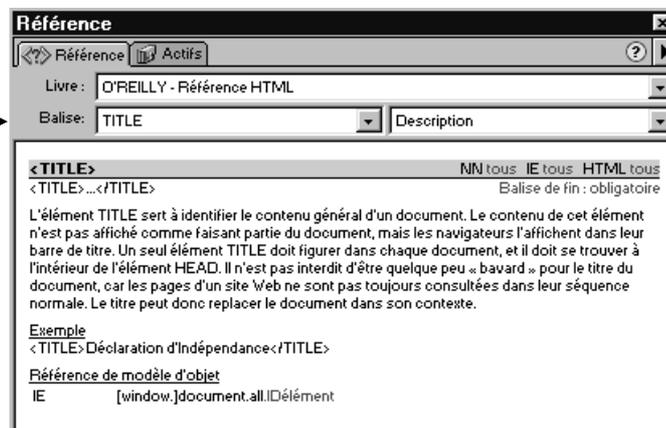


Venez cliquer ici si vous souhaitez faire afficher une nouvelle fenêtre "inspecteur de code"



Si on le souhaite, on peut faire apparaître un texte explicatif sur les balises HTML en sélectionnant la balise voulue (par exemple ici **<title>**) et en cliquant sur référence  ou **MAJ + F1** dans MX

La balise cherchée apparaît directement

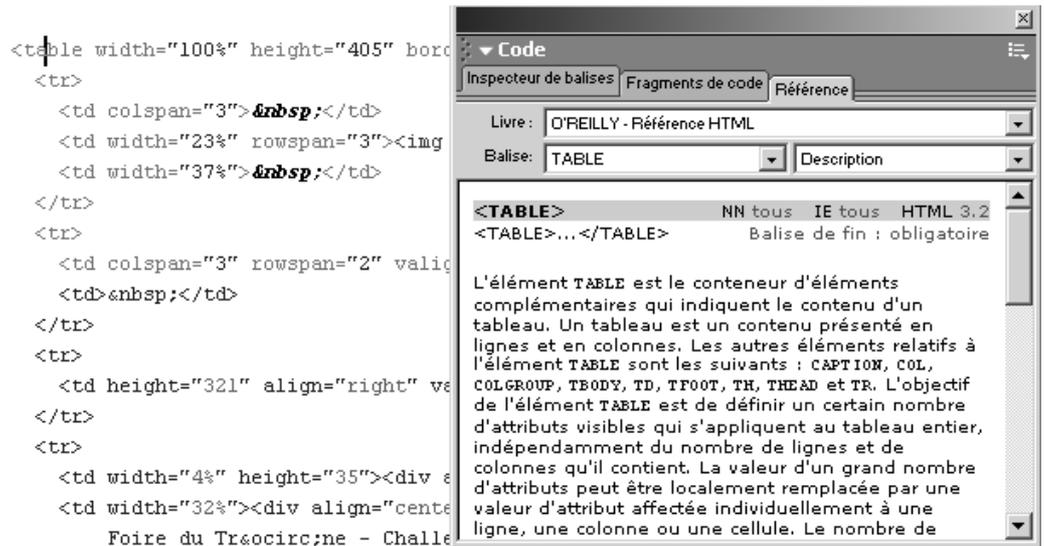


On peut avoir une description générale ou bien choisir des infos sur certains arguments...



inspecteur de balise (MX)

Dans Mx la fenêtre regroupe trois fonctions **Référence**, **Fragment de code** et **Inspecteur de balise**. On retrouve l'onglet référence sur lequel on se place via **MAJ+F1**

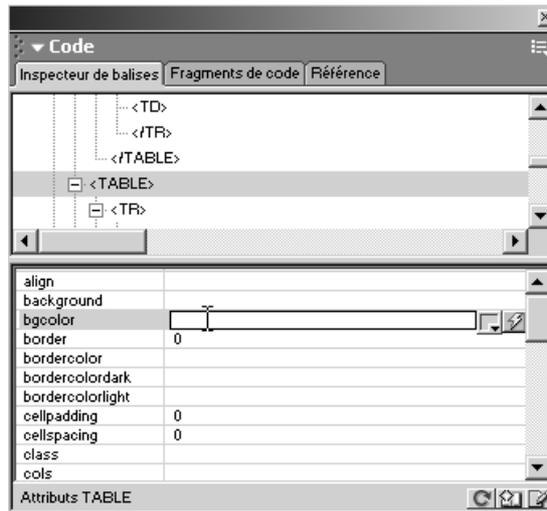


mais en plus on peut avoir l'inspecteur de balises :

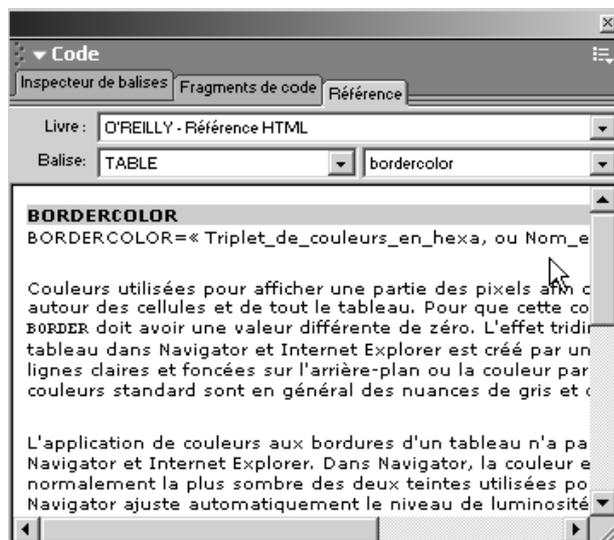
La balise apparaît positionnée dans le source...

Et tous ses attributs – paramètres sont disponible...

Ici par exemple **bordercolor**



Rappelez vous que vous pouvez demander des informations concernant les paramètres dans l'onglet référence : Balise **TABLE** paramètre **bordercolor**



Saisie de texte

Saisie des paragraphes :

Tapez sur la touche <ENTREE> Paragraphe 1
Paragraphe 2
Paragraphe 3

Correspond aux balises

```
<p>Paragraphe 1</p>  
<p>Paragraphe 2</p>  
<p>Paragraphe 3</p>
```

Saisie des sauts de lignes :

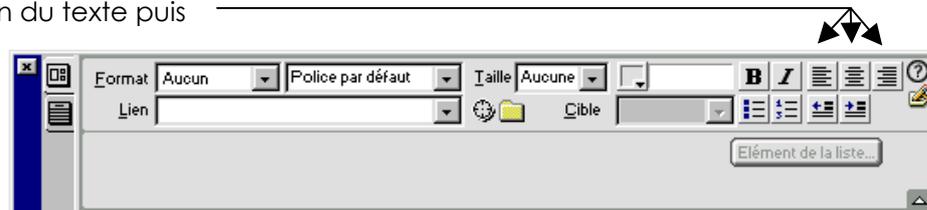
Tapez <MAJ> <ENTREE> Début paragraphe
Saut de ligne
Fin du paragraphe

Correspond aux balises

```
<p>Début paragraphe<br>  
Saut de ligne<br>  
Fin du paragraphe</p>
```

Les alignements

Sélection du texte puis



Ceci est aligné à gauche

Ceci est aligné au centre

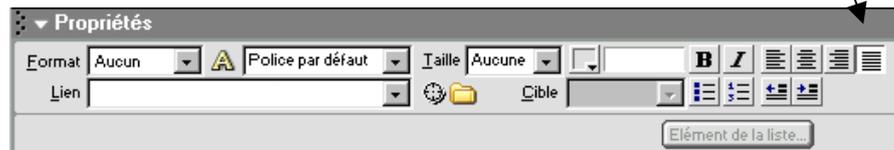
Ceci est aligné à droite

Correspond aux balises

```
<p>Ceci est aligne a gauche</p>  
<p align="center">Ceci est aligne au centre</p>  
<p align="right">Ceci est aligne a droite</p>
```

En dreamweaver mx

Est apparu le type de paragraphe justifié



Correspond aux balises

```
<p align="justify">ceci est un paragraphe justifié</p>
```

Les retraits à gauche

Sélection du texte puis



texte non décalé

texte décalé 1 fois

texte décalé 2 fois

Correspond aux balises

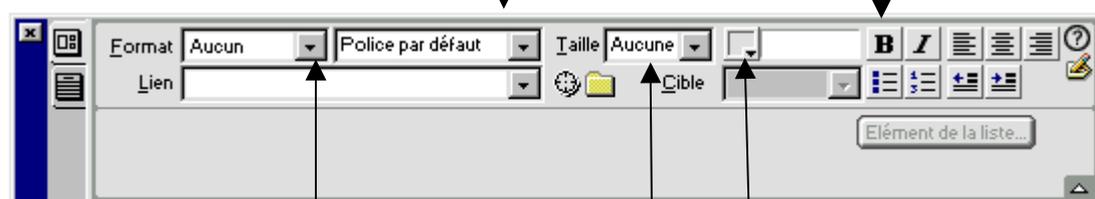
```
<blockquote>
  <p>texte non décalé</p>
  <blockquote>
    <p>texte décalé 1 fois</p>
  </blockquote>
  <p>texte décalé 2 fois</p>
</blockquote>
```

Pour modifier la police :

Sélectionnez le texte.

Pour changer la police. L'option **Police par défaut** utilise la police par défaut du navigateur, sinon crée la balise ``

Pour modifier le style de police, cliquez Gras (**B**) ou Italique (**I**) dans la barre des propriétés ou (Gras, Italique ou Souligné) à partir du menu **Texte - Style**



Pour modifier la **taille de titre**, choisissez une taille

Entete 1 H1

Entete 2 H2

Entete 3 H3

Entete 6 H6

Attention : un titre modifie la taille de la police sur l'intégralité du paragraphe.

Pour modifier la **taille de la police**, choisissez une taille (de 1 à 7) à partir de l'inspecteur des propriétés. Les tailles 1 ou 2 apparaîtront plus petites, les tailles de 4 à 7 apparaîtront plus grandes.

``

Vous pouvez augmenter (de +1 à +7) ou réduire (de -1 à -7) la taille du texte sélectionné à partir de l'inspecteur des propriétés. Ces chiffres indiquent une différence relative par rapport à la taille standard (de la balise BASEFONT). Par défaut la taille utilisée par BASEFONT est 3, si vous prenez une valeur +3 cela revient à utiliser une police de taille 6.

LES LIGNES HORIZONTALES

Insérer une ligne horizontale

ou en Dreamweaver 4.0 fenêtre **objets / Commun**

Venez cliquer sur le bouton
insérer barre horizontale



en Dreamweaver Mx fenêtre **Insertion / Commun**



Largueur % ou pixel

Aligner à gauche
Aligner au centre
Aligner à droite

Hauteur en pixels

Avec ou sans ombrage

N.B: Sans ombrage, dans Netscape les bords apparaîtront arrondis



LES CARACTERES SPECIAUX

Principe des caractères spéciaux

Tous les caractères qui apparaissent dans un texte brut HTML sont codés sur 7 bits, ce qui signifie que chaque caractère n'a que 128 valeurs possibles.

Les caractères accentués ne font pas partie de ces 128 caractères, mais le HTML utilise une astuce et fait correspondre à chaque caractère accentué un code particulier

Par exemple le **é** sera codé **é**;

Chaque caractère spécial débute avec le signe **&** et se termine avec le signe **;** ;

Le **deuxième** caractère sera le caractère à accentuer (dans notre exemple le **e**), et les caractères suivants définissent le **type d'accent** (dans notre exemple **acute** pour accent aigu).

Autres exemples

è = è; **à = à**; **ü = ü**; **€ = €**;

Un caractère peut-être aussi défini par son code numérique **é = é**; = **é**;

Dans Dreamweaver, l'insertion des caractères spéciaux est automatique lors de la frappe des caractères accentués, et on peut demander le

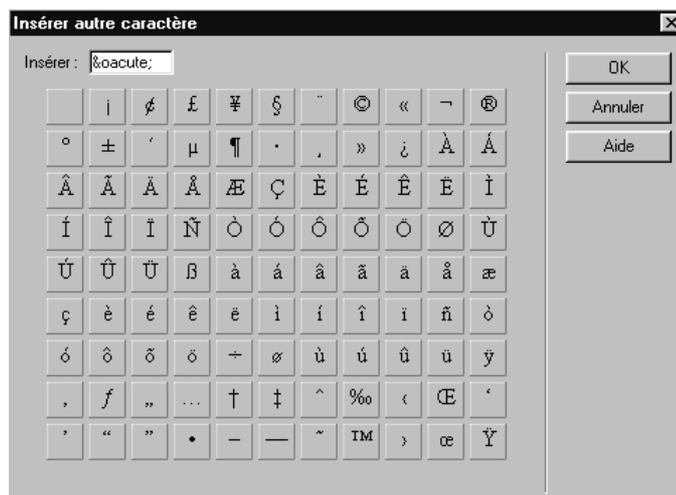
menu **Insertion – Caractères spéciaux**

pour certains caractères

et on peut aussi demander le menu

menu **Insertion – Caractères spéciaux – autres**

pour les autres ...



en Dreamweaver Mx pour certains caractères **fenêtre Insertion – Caractères**



Balise Méta

on peut obtenir la même chose en insérant au début de la page HTML une balise Meta indiquant le page de code que l'on utilise

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
```

Table des caractères

	nbsp	 	Â	acirc	Â	Á	aacute	Á
¡	iexcl	¡	Ã	atilde	Ã	á	aacute	á
¢	cent	¢	Ä	auml	Ä	â	acirc	â
£	pound	£	Å	aring	Å	ã	atilde	ã
¤	curren	¤	Æ	aelig	Æ	ä	auml	ä
¥	yen	¥	Ç	ccedil	Ç	å	aring	å
	brvbar	¦	È	egrave	È	æ	aelig	æ
§	sect	§	É	eacute	É	ç	ccedil	ç
¨	uml	¨	Ê	ecirc	Ê	è	egrave	è
©	copy	©	Ë	euml	Ë	é	eacute	é
ª	ordf	ª	Ì	igrave	Ì	ê	ecirc	ê
«	laquo	«	Í	iacute	Í	ë	euml	ë
¬	not	¬	Î	icirc	Î	ì	igrave	ì
-	shy	­	Ï	iuml	Ï	í	iacute	í
®	reg	®	Ñ	ntilde	Ñ	î	icirc	î
—	macr	¯	Ò	ograve	Ò	ï	iuml	ï
°	deg	°	Ó	oacute	Ó	ñ	ntilde	ñ
±	plusmn	±	Ô	ocirc	Ô	ò	ograve	ò
´	acute	´	Õ	otilde	Õ	ó	oacute	ó
µ	micro	µ	Ö	ouml	Ö	ô	ocirc	ô
¶	para	¶	&	times	×	õ	otilde	õ
·	middot	·	Ø	oslash	Ø	ö	ouml	ö
¸	cedil	¸	Ù	ugrave	Ù	÷	divide	÷
º	ordm	º	Ú	uacute	Ú	ø	oslash	ø
»	raquo	»	Û	ucirc	Û	ù	ugrave	ù
½	frac12	½	Ü	uuml	Ü	ú	uacute	ú
¸	quest	¿	ß	szlig	ß	û	ucirc	û
À	agrave	À	à	agrave	à	ü	uuml	ü
						ÿ	yuml	ÿ



Liste à puces – Liste numérotée

Avec un seul niveau

- Livres
- Cassettes
- Cdrom

← Saisissez la première ligne
 ← venez cliquer sur →
 ← saisissez les autres paragraphes



Correspond aux balises

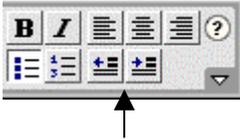
```

<ul>
  <li>Livres</li>
  <li>Cassettes</li>
  <li>Cdrom</li>
</ul>
  
```

Avec plusieurs niveaux

A chaque décalage vers la droite un clic sur 

A chaque décalage vers la gauche un clic sur 



- | | |
|-------------|---|
| • Livres | 1° Saisissez Livres puis  (pour commencer la liste) puis Entrée |
| ◦ Enfants | 2° Saisissez Enfants puis  puis Entrée |
| ◦ Adultes | 3° Saisissez Adultes puis Entrée |
| ■ Policiers | 4° Saisissez Policiers puis  puis Entrée |
| ■ Amour | 5° Saisissez Amour puis Entrée |
| • Cassettes | 6° Saisissez Cassettes puis   puis Entrée |
| • Cdrom | 7° Saisissez Cdrom puis Entrée puis  (pour terminer la liste) |

Correspond aux balises

```
<ul>
  <li>Livres
    <ul>
      <li>Enfants</li>
      <li>Adultes
        <ul>
          <li>Policiers</li>
          <li>Amour</li>
        </ul>
      </li>
    </ul>
  </li>
  <li>Cassettes</li>
  <li>Cdrom</li>
</ul>
```

Même principe pour les listes numérotées

Rq : On peut aussi prévoir de saisir tous les textes de la liste, sélectionner puis utiliser les outils  ou .

En sélectionnant puis en utilisant les  et  gérer les différents niveaux

Les propriétés de liste

Placez vous sur un élément de la liste qui correspond au niveau dont vous voulez changer la puce ou le type de numérotation, puis demandez le menu

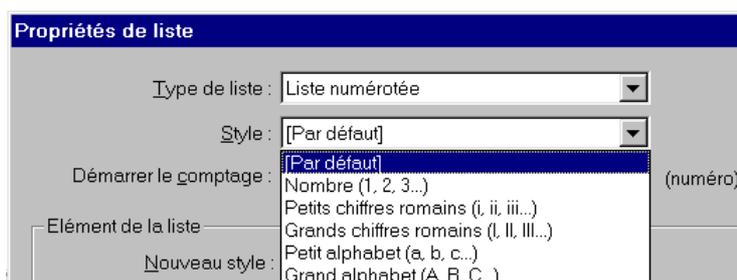
Texte – Liste – Propriétés de la liste

Choix liste simple (à puces)

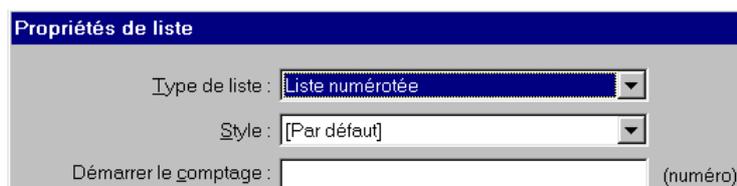


OU

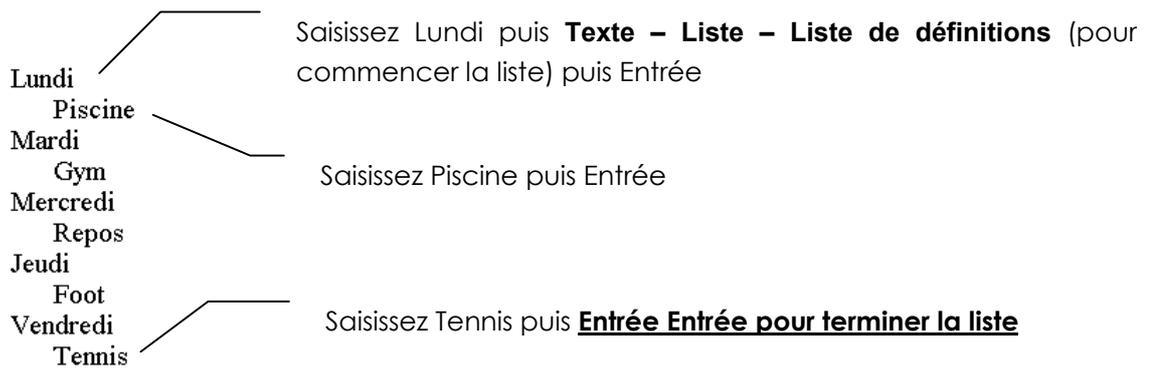
Choix liste numérotée



Valeur début de numérotation



Liste de définition

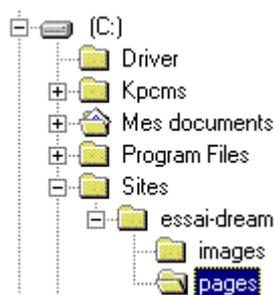


Quelques variantes



CHEMINS ABSOLU ET RELATIF

Chemin absolu



Imaginons qu'il existe un fichier nommé durdur.htm dans le dossier pages

Ceci s'appelle le dossier racine local

Son adresse absolue locale sera : **C:\Sites\essai-dream\pages\durdur.htm**

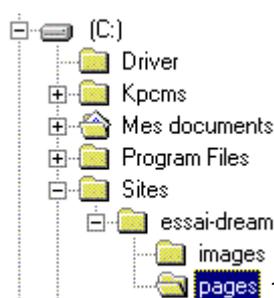
Et si vous publiez votre site à l'adresse suivante : <http://www.jesuisleplusbo.com>

L'adresse en absolu du fichier sera : <http://www.jesuisleplusbo.com/pages/durdur.htm>

Vous pouvez constater d'entre l'adressage local et l'adressage de l'URL seule une partie est commune (\pages\durdur.htm).

Vous ne pouvez donc pas utiliser l'adressage absolu local pour adresser vos fichiers, l'arborescence de votre machine n'étant pas la même que celle sur le serveur Web.

Chemin relatif



Imaginons qu'il existe un fichier nommé logo.gif dans le dossier images

Imaginons qu'il existe un fichier nommé durdur.htm dans le dossier pages

Dans une page si le fichier durdur.htm fait référence au fichier logo.gif on n'utilisera pas l'adressage absolu mais l'adressage relatif

Pour passer du dossier pages au dossier essai-dream : on tape **../**

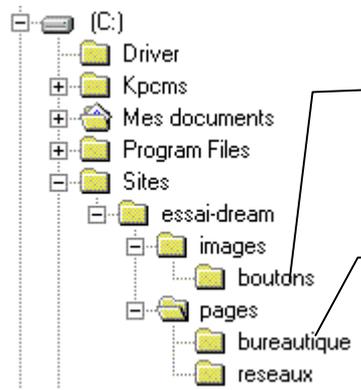
Pour passer du dossier essai-dream au dossier images : on tape **images/**

Pour sélectionner le fichier logo.gif : on tape **logo.gif**

L'adressage relatif complet est donc : **../images/logo.gif**

Autres exemples





Imaginons qu'il existe un fichier nommé logo-bur.gif et un fichier logo-res.gif dans le dossier boutons

Imaginons qu'il existe un fichier nommé cat-bur.htm dans le dossier bureautique

Imaginons qu'il existe un fichier nommé cat-res.htm dans le dossier reseaux

Exemple 1

Chemin relatif du dossier reseaux au fichier logo-res.gif du dossier boutons

Pour passer du dossier reseaux au dossier pages : on tape **../**
Pour passer du dossier pages au dossier essai-dream : on tape **../**
Pour passer du dossier essai-dream au dossier images : on tape **images/**
Pour passer du dossier images au dossier boutons: on tape **boutons/**
Pour sélectionner le fichier logo-res.gif : on tape **logo-res.gif**
L'adressage relatif complet est donc : **../../images/boutons/logo-res.gif**

Exemple 2

Chemin relatif du dossier bureautique au fichier cat-res.htm du dossier reseaux

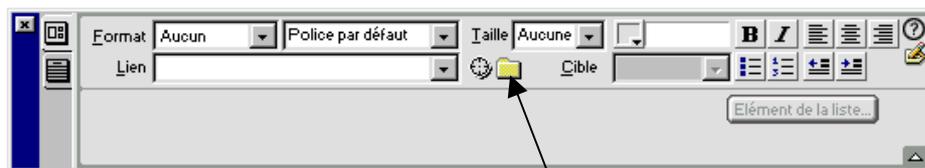
Pour passer du dossier bureautique au dossier pages : on tape **../**
Pour passer du dossier pages au dossier reseaux : on tape **reseaux/**
Pour sélectionner le fichier cat-res.htm : on tape **cat-res.htm**
L'adressage relatif complet est donc : **../reseaux/cat-res.htm**

Les liens sont des connexions avec des documents de votre site ou d'autres sites Web ou vers une adresse Email.

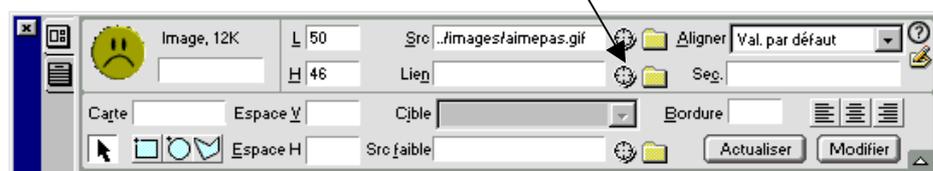
Créer un lien : vers un page du site

Sélection du texte ou de l'image sur lequel vous désirez créer le lien

Pour un texte :

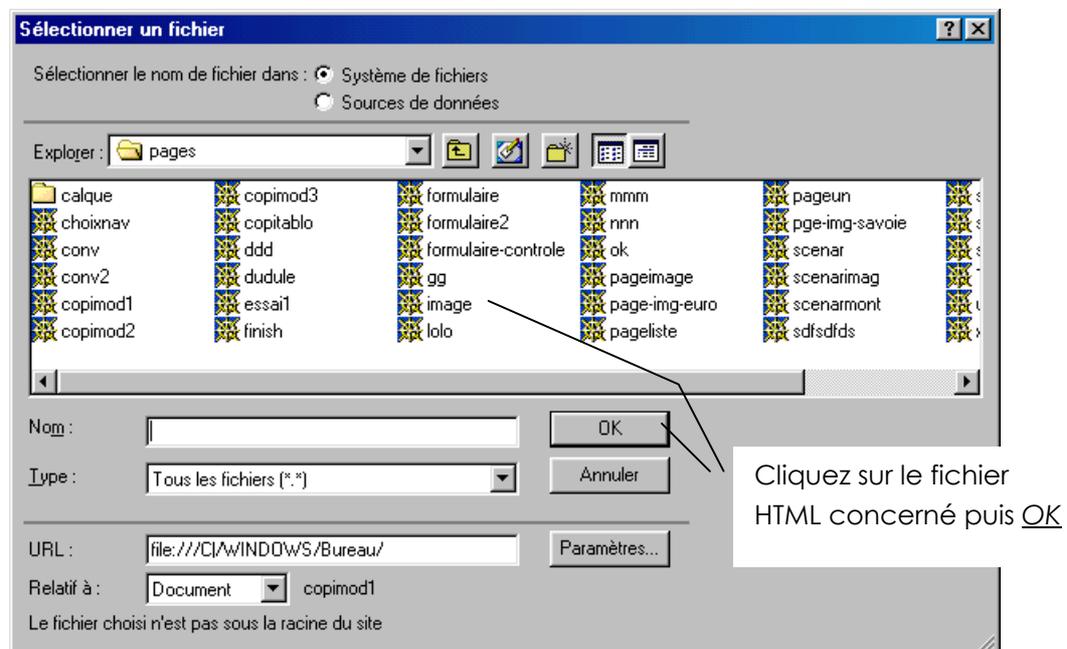


Pour une image



Venez cliquer ici

Vous obtenez ensuite choisir le fichier vers lequel vous désirez faire un lien.

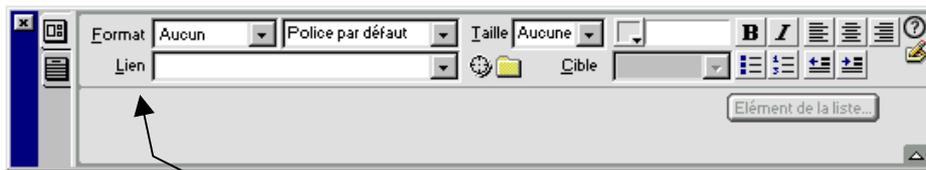


Cliquez sur le fichier HTML concerné puis OK

Vers un autre site

Sélection du texte ou de l'image sur lequel porte le lien

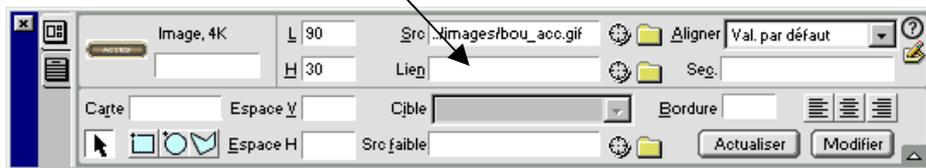
Pour un texte :



Venez saisir ici l'URL du site ou l'adresse email vers laquelle vous désirez faire un lien

Exemple : <http://www.cuefa.inpg.fr>

Pour une image

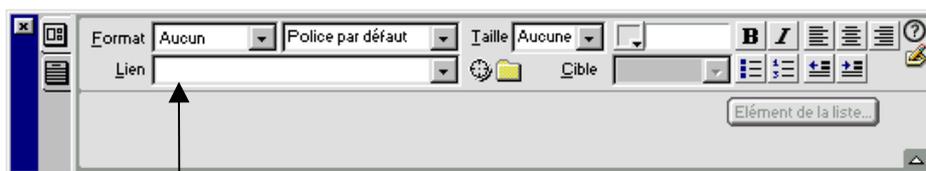


Exemple de lien vers une URL : <http://www.cuefa.inpg.fr>

Vers une adresse email

Sélection du texte ou de l'image sur lequel porte le lien

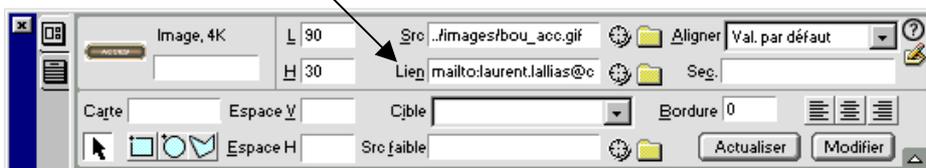
Pour un texte :



Venez saisir ici l'adresse email vers laquelle vous désirez faire un lien

Exemple : <mailto:laurent.lallias@cuefa.inpg.fr>

Pour une image



Exemple de lien vers un email : <mailto:laurent.lallias@cuefa.inpg.fr>

Liens dans une même page

On appelle aussi cela des signets ou encore une ancre nommée. Cela permet par exemple de prévoir un bouton de navigation qui amène en un lieu précis de la même page ou (d'une autre page).

Créer une ancre

Positionnez vous dans la page là ou doit être créé l'ancre, puis

en Dreamweaver 4.0 :

demandez le menu **Insertion - Balises Invisibles - Ancre nommée**

Ou venez cliquer ici dans la fenêtre **objet / Invisibles**.



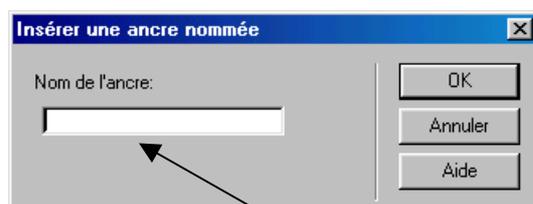
en Dreamweaver Mx :

demandez le menu **Insertion - Ancre nommée**

Ou venez cliquer ici dans la fenêtre **insertion / commun**



On obtient alors

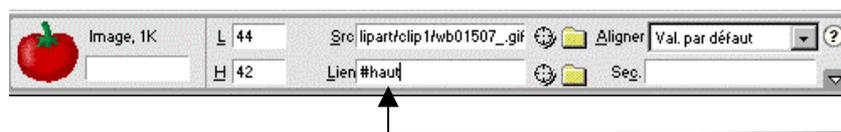


Venez saisir le nom à donner à l'ancre

Utiliser une ancre

Sélection du texte ou de l'image sur laquelle vous voulez faire un lien

Dans l'inspecteur de propriétés dans le champ Lien, tapez le signe dièse (#) et le nom de l'ancre



Par exemple :

Pour créer un lien vers une ancre nommée "**haut**" du fichier en cours, tapez **#haut**.

Pour créer un lien vers une ancre nommée "haut" dans un autre fichier figurant dans le même répertoire, tapez **NomDuFichier.html#haut**.

Insertion d'une image

Placez vous là où doit apparaître l'image puis

en Dreamweaver 4.0 :

demandez le menu **Insertion - Image**

ou venez cliquer ici dans la fenêtre **objet / commun**



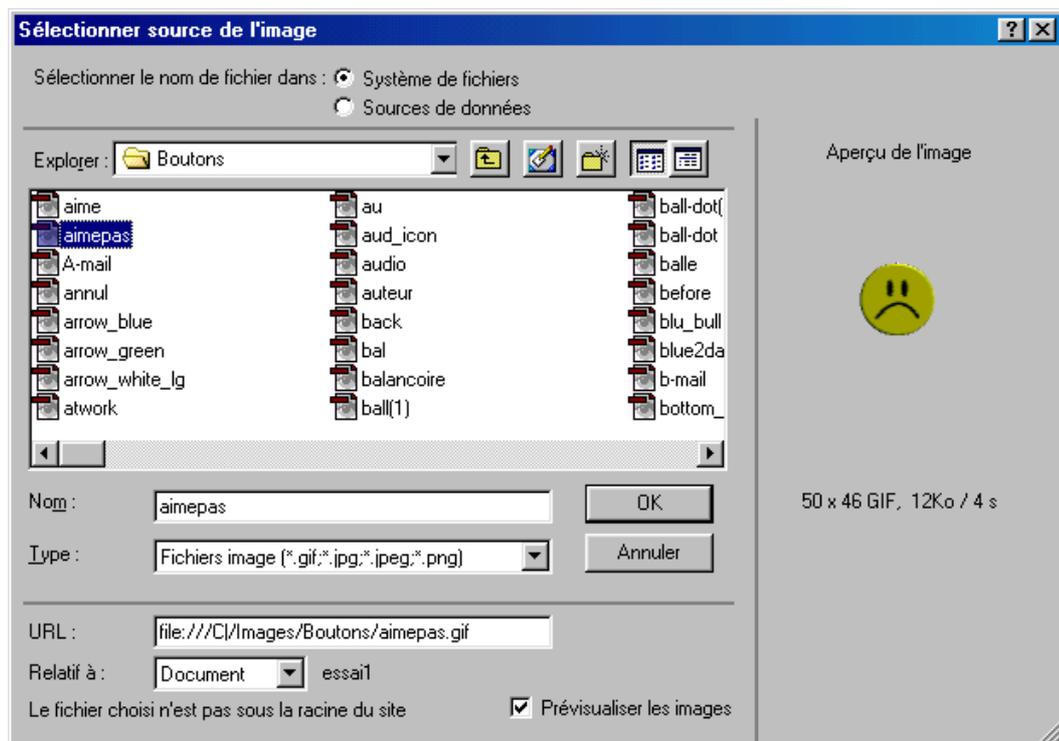
en Dreamweaver Mx :

demandez le menu **Insertion - Image**

ou venez cliquer ici dans la fenêtre **insertion / commun**



on obtient alors



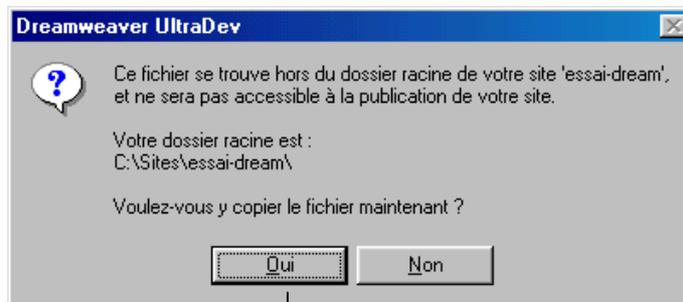
Déplacez vous dans l'arborescence puis choisissez une image puis

OK

- Si vous prenez une image qui se trouve déjà dans le site, alors il suffit de valider

- Si vous prenez une image qui ne se trouve pas dans le site, alors lorsque l'on valide

Dreamweaver vous invite à en faire une copie



Cliquez sur Oui



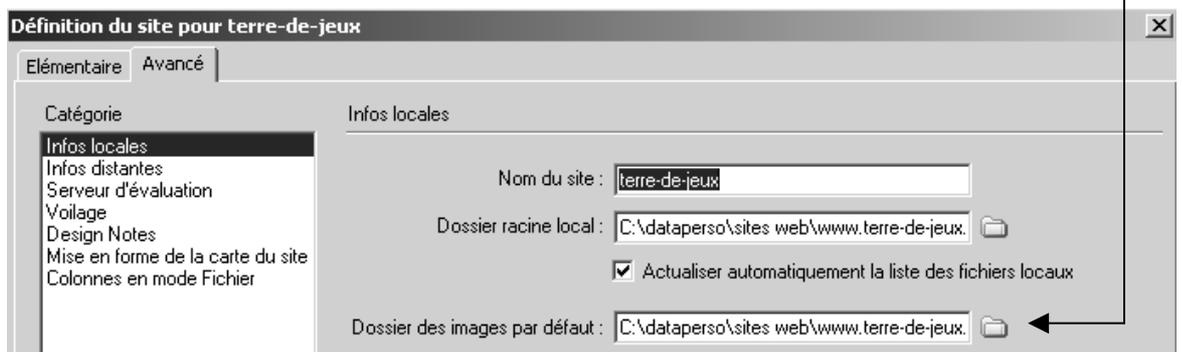
Correspond aux balises

```

```

Copie automatique des images dans le site (MX)

Si dans la définition de site, on spécifie un dossier par défaut pour le stockage des fichiers images, alors la copie est faite systématiquement, sans poser de questions...



Les propriétés des images

Lorsque vous sélectionnez une image la fenêtre de propriétés vous permet quelques réglages

Image sélectionnée

Hauteur de l'image en pixels

Largeur de l'image en pixels

Poids de l'image

Chemin d'accès jusqu'à l'image

Spécifie du texte secondaire apparaissant à la place de l'image pour les navigateurs de type texte seulement ou pour les navigateurs qui sont définis de façon à télécharger les images manuellement

Alignement de l'image

N.B: lorsque l'on modifie la taille de l'image, en pixel il faut non seulement essayer de rester proportionnel, mais en plus vérifier le degré de qualité restante. Lorsque la taille de l'image exprimée ici n'est pas la taille "native", elle apparaît en gras...

Quelques alignements



Aligner à gauche : Aline l'objet sur la marge de gauche et place le texte qui l'entoure à sa droite. Si le texte justifié à gauche précède l'objet sur la ligne, les objets alignés à gauche sont généralement placés automatiquement sur une nouvelle ligne.

Tout texte à la suite de l'objet sur la ligne revient automatiquement à la ligne précédente, apparaissant ainsi au-dessus de l'objet.

Aligner à droite Aline l'objet sur la marge de droite et place le texte qui l'entoure à sa gauche. Si le texte justifié à droite précède l'objet sur la ligne, les objets alignés à droite sont généralement placés automatiquement sur une nouvelle ligne.



Tout texte à la suite de l'objet sur la ligne revient automatiquement à la ligne précédente, apparaissant ainsi au-dessus de l'objet.

Formats GIF, JPEG ...

Les fichiers utilisés dans les pages HTML sont des formats bitmaps compressés

xxxxx.GIF : format permettant de gérer des images couleurs au format GIF
(Graphic Interchange Format)
en 16 ou 256 teintes voire plus par palettes interposées
Créé par CompuServe en 1987

xxxxx.JPG : format permettant de gérer des images couleurs au format JPEG
(Joint Photographic Expert Group)

xxxxx.PNG : Format nouveau créé par le W3C en octobre 1996
PNG (portable Network Graphics)
Si ce format est réellement intéressant techniquement, il ne semble pas être adopté dans la pratique par énormément de personnes

Tableau comparatif des 3 formats utilisables sur les pages HTML:

	GIF	JPEG	PNG
Compatibilité	Palette 8 bits	RVB Niveaux de gris	RVB Niveaux de gris Palette 8 bits
Compression	sans perte de 4:1 à 10:1	Avec perte de 10:1 à 100:1	Sans perte et de 5% à 25% meilleur que GIF
Transparence	2 niveaux par pixel (gif89a)	Non	254 niveaux par pixel
Affichage progressif (image entrelacée)	Oui 1/8 d'image	Oui Progressive JPEG	Oui 1/64 d'image
Animation	Oui	Non	Non*

Tableau estimatif sur le temps de téléchargement d'une image de 20 ko

Vitesse de connexion (en bps)	Taux de transfert maxi	Temps nécessaire pour charger une image de 20 ko
9600	960 caract. / sec.	21 sec.
14400	1440 caract. / sec.	14 sec.
28800	2880 caract. / sec.	7 sec.
33600	3360 caract. / sec.	6 sec.
56000	5600 caract. / sec.	3,5 sec.



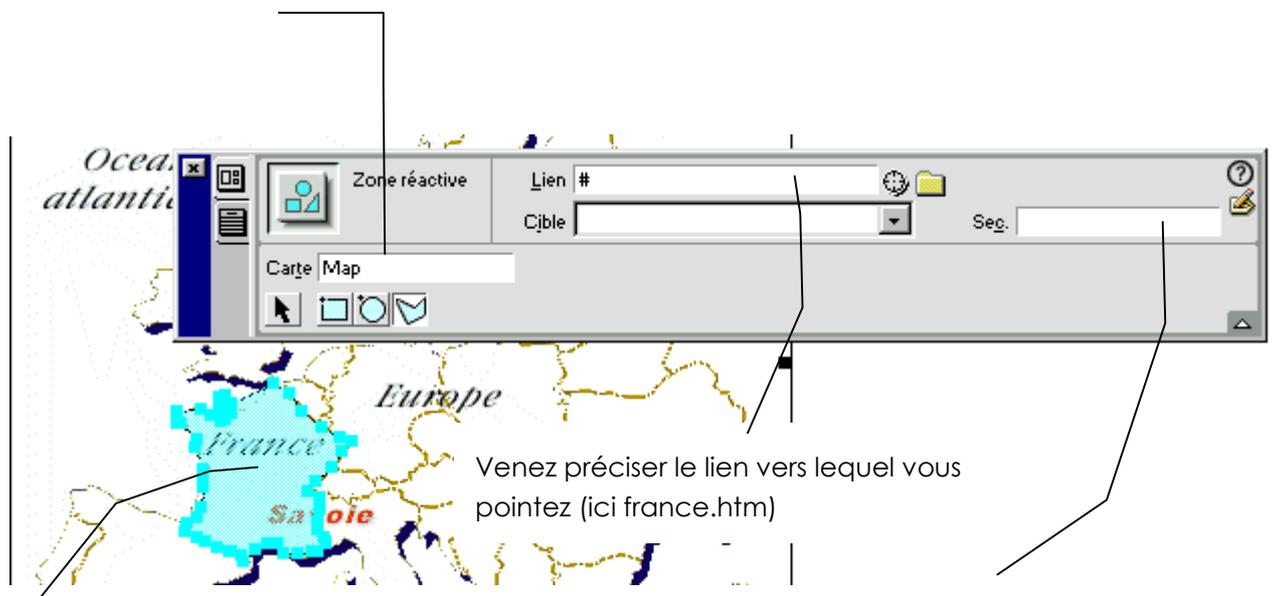
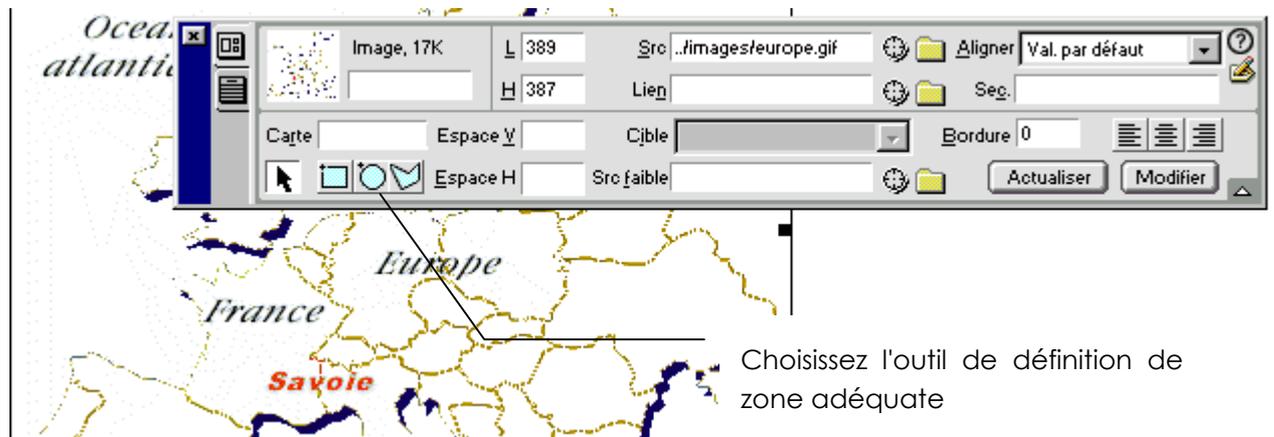
CARTE GRAPHIQUE

IMAGE MAPPEE

Créer une carte graphique

Insérer l'image sur laquelle vous désirez faire une carte graphique.

Sélectionner l'image



Venez dessiner la zone réactive

Permet de spécifier le texte apparaissant lors du survol de la zone réactive



Les tableaux sont utilisés pour présenter des données. Ils peuvent également être utilisés pour contrôler l'endroit où le texte et les éléments graphiques apparaissent sur la page.

Insérer un tableau

Placez vous là où doit apparaître le tableau puis demandez le menu en Dreamweaver 4.0 :

demandez le menu **Insertion - Tableau**

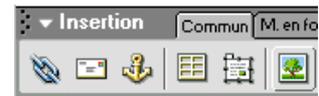
ou venez cliquer ici dans la fenêtre **objet / commun**



en Dreamweaver Mx :

demandez le menu **Insertion - Tableau**

ou venez cliquer ici dans la fenêtre **insertion / commun**



Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, entrez les informations suivantes :

Lignes et colonnes

déterminent le nombre de lignes et de colonnes

Remplissage de cellule

détermine l'espace en pixels qu'il doit y avoir entre le contenu d'une cellule et son contour

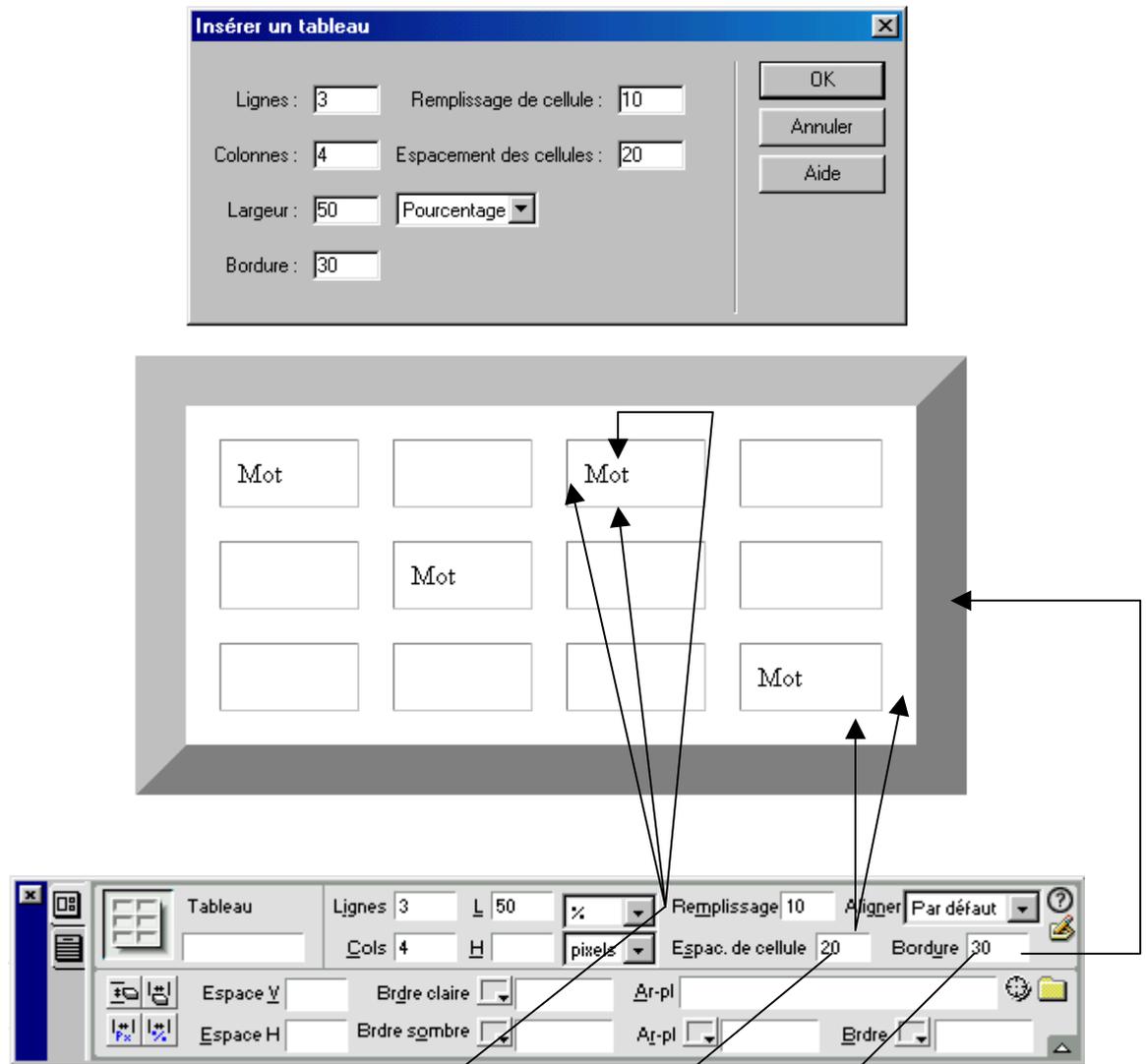
Largeur détermine la largeur du tableau exprimée en **pixels** ou comme **pourcentage** de la fenêtre du navigateur

Espacement des cellules détermine l'espace qu'il doit y avoir entre chaque cellule d'un tableau, sans compter la bordure.

(si espacement à 0 par de double trait)

Bordure détermine la largeur de bordure du tableau.

Exemples de tableau



Correspond aux balises

```
<table width="50%" cellpadding="10" cellspacing="20" border="30">
<tr>
  <td>Mot</td>
  <td>&nbsp;</td>
  <td>&nbsp;</td>
  <td>Mot</td>
</tr>
<tr>
  <td>&nbsp;</td>
  <td>Mot</td>
  <td>&nbsp;</td>
  <td>&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
  <td>&nbsp;</td>
  <td>&nbsp;</td>
  <td>Mot</td>
  <td>&nbsp;</td>
</tr>
</table>
```

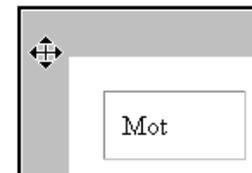
La sélection

Pour sélectionner le tableau

Amenez la souris sur le coté gauche du tableau – 1 clic



Cliquez sur le coin supérieur gauche du tableau ou n'importe où sur le bord droit ou inférieur, le curseur souris doit être



Cliquez une fois dans le tableau, puis choisissez le menu

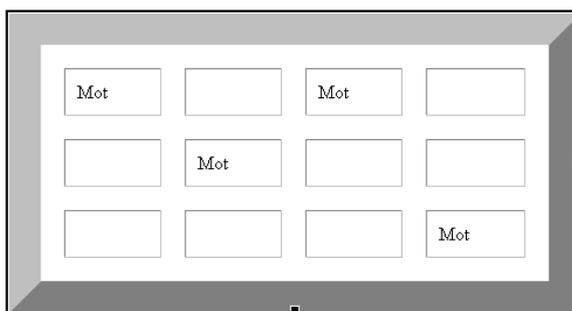
Modifier - Tableau - Sélectionner le tableau

Cliquez une fois dans le tableau puis <CTRL> <A>

Cliquez une fois dans le tableau puis venez cliquer sur **table dans le sélecteur de balises**



Des poignées de sélection apparaissent autour du tableau lorsqu'il est sélectionné.



Pour sélectionner une colonne

Amenez la souris sur la limite supérieure de la colonne, le curseur devient  cliquez.

Pour sélectionner une ligne

Amenez la souris sur le coté gauche, lorsque la flèche apparaît un clic



Dans le sélecteur de balise cliquez sur <tr>

Pour sélectionner des cellules contiguës

Cliquez sur une cellule et faites glisser le curseur de la souris, sans relâcher le bouton, vers une autre cellule.

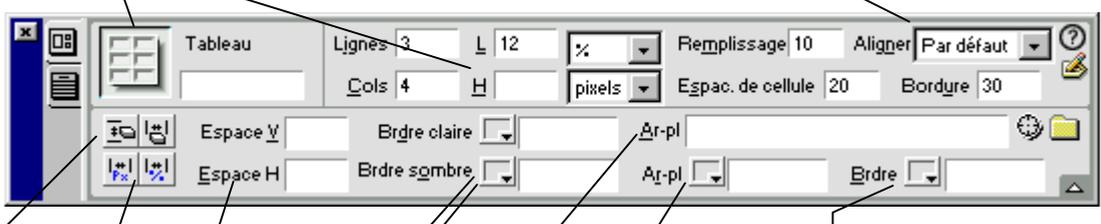
ou

Cliquez sur une cellule, puis en tenant la touche **<MAJ>** enfoncée, cliquez sur une autre cellule

Pour sélectionner des cellules non contiguës

Sélectionnez plusieurs cellules dans le tableau, puis, en tenant enfoncée la touche **<CTRL>** (Windows) ou **<Commande>** (Macintosh), cliquez sur les cellules, lignes ou colonnes que vous voulez sélectionner

Modifier le tableau



Sélection du tableau

Permet de donner une hauteur en pixels ou en pourcentage au tableau

Alignement du tableau dans la page
Gauche
Centre
Droite (**Navigateurs 4.0 ou +**)

Espace V

Espace H

Brdre claire

Brdre sombre

Ar-pl

Ar-pl

Brdre

Permet de définir la couleur de la bordure

Permet de définir la couleur d'arrière-plan pour les cellules

Permet de définir l'image d'arrière-plan pour les cellules

Permet de définir la couleur des bordures droite et inférieure des cellules

Permet de définir la couleur des bordures gauche et supérieure des cellules

Espace V et Espace H spécifient l'espace (exprimé en pixels) qu'il faut réserver en haut, en bas, à gauche et à droite du tableau

Le bouton **Convertir largeur de tableau en pixels** convertit la largeur du tableau exprimée en pourcentage de la fenêtre du navigateur en sa valeur absolue actuelle exprimée en pixels. Cliquez sur le bouton Convertir largeurs de tableau en pourcentage pour obtenir l'effet inverse, à savoir pour convertir la valeur absolue exprimée en pixels en pourcentage de la fenêtre du navigateur.

Les boutons **Effacer hauteurs de ligne** et **Effacer largeurs de colonne** suppriment toutes les valeurs de hauteur de ligne et de largeur de colonne du tableau.

Modifier des cellules de tableau

La fusion de cellules



OU

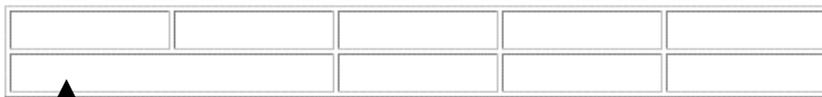


Sélection des cellules

Venez ensuite cliquer ici



Fractionner une cellule en plusieurs

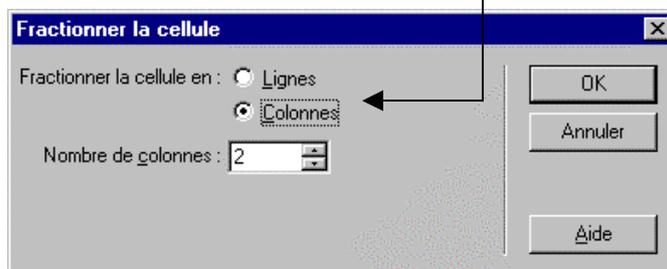


Sélection **de la** cellule à fractionner

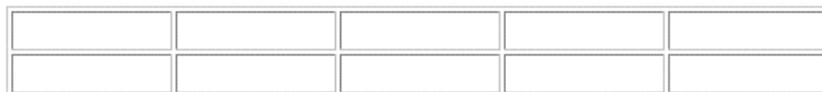


Venez ensuite cliquer ici

Précisez en combien de lignes ou de colonnes vous désirez scinder



ici vous obtenez



Largeur de colonnes

Cliquez sur une cellule de la colonne ou sélectionnez-la toute entière



Préciser ensuite la taille en pixels ou en %

10%	10%	10%	70%

Laissez le champ à blanc (paramétrage par défaut) pour laisser au navigateur et à Dreamweaver le soin de déterminer la largeur appropriée en fonction du contenu de la cellule et des largeurs des autres colonnes. Généralement, l'espace attribué se base sur la ligne la plus longue et l'image la plus large. C'est pourquoi il arrive qu'une colonne de tableau devienne beaucoup plus large que les autres lorsque vous y ajoutez du contenu.

Conseil : mettez d'abord le contenu des cellules puis dimensionnez les.

Hauteur de ligne

Sélection des cellules concernées (1 par ligne concernée suffit)

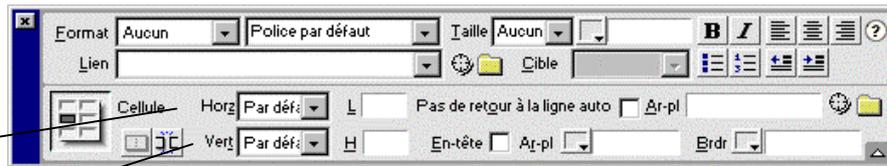


Préciser ensuite la taille en pixels ou en %

30 pixels		
60 pixels		
90 pixels		
120 pixels		

Alignements dans les cellules

Sélection des cellules concernées



Permet de régler
l'alignement vertical du
contenu

Permet de régler
l'alignement horizontal du
contenu

	Haut			Ligne de base
Normal		Milieu		Bas
Normal	Gauche	Centre	Droite	

L'alignement ligne de base

Ligne de base

Alignement haut

●	Un dépistage est fait au niveau de la grande section maternelle, celui ci motive un suivi en CP.
●	Un dépistage est fait au niveau de la grande section maternelle, celui ci motive un suivi en CP.

Imbrication de tableaux

Un tableau imbriqué est un tableau inséré dans une cellule d'un autre tableau. Vous pouvez configurer un tableau imbriqué comme n'importe quel autre tableau. Toutefois, sa largeur est limitée par la largeur de la cellule dans laquelle il se trouve.

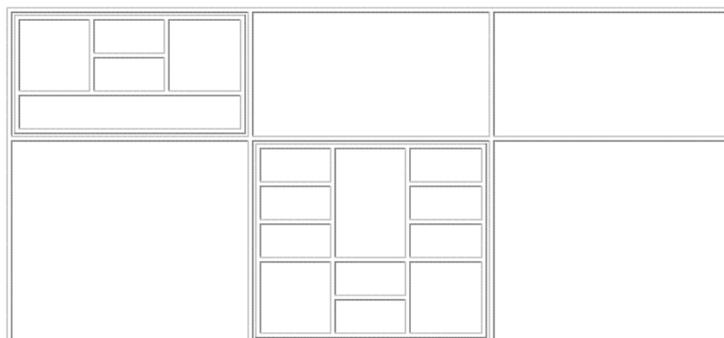


Tableau et image

Taille

Quand vous insérez une image dans un tableau il est judicieux de dimensionner (hauteur – largeur) en pixels la cellule qui va contenir l'image.

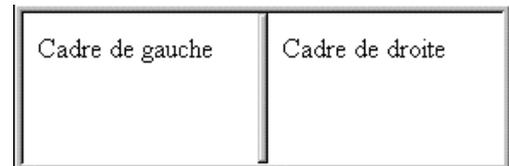
Centrer une image dans la fenêtre du navigateur

- Créer un tableau d'une seule cellule
- Dimensionner le tableau 100% largeur et 100% hauteur.
- Centrer dans la hauteur et la largeur
- Insérer l'image.



Créer des cadres (1^oapproche)

Vous désirez créer ceci

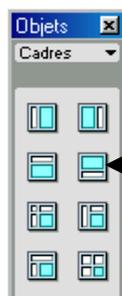


Vous êtes dans la fenêtre du document et vous créez un nouveau fichier HTML

Fichier – Nouveau

Vous allez maintenant créer les cadres

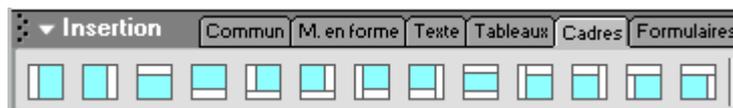
Modifier – Jeu de cadres – Fractionner le cadre à gauche



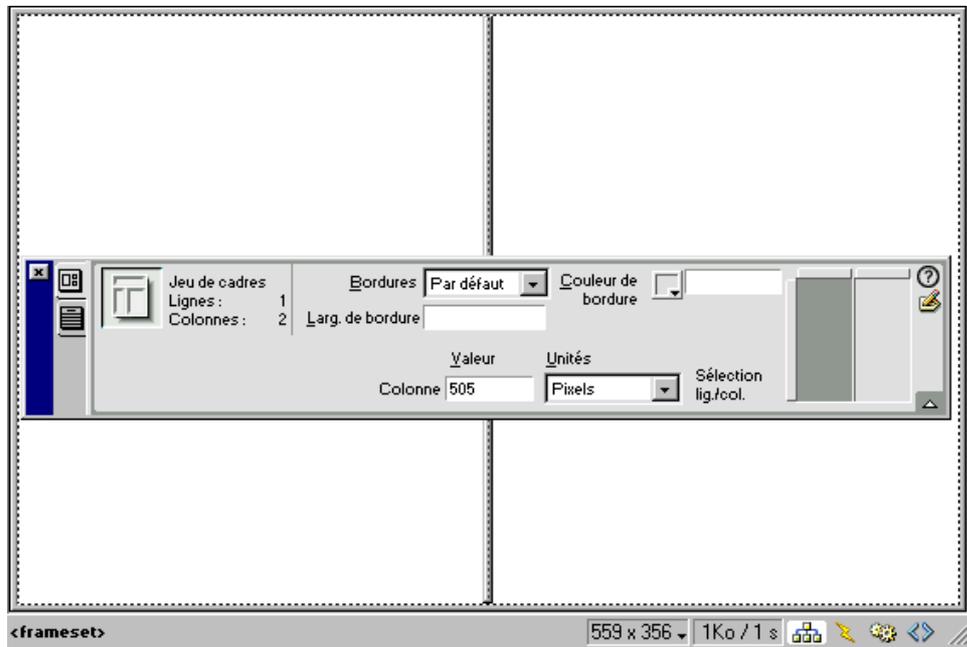
Utilisez plutôt cette méthode elle a l'avantage de donner des noms par défaut aux cadres générés

ou barre objets / cadres

ou dans Dreamweaver Mx, passez dans le menu Cadres



Une fois les cadres créés, on obtient :



Vous avez maintenant à gérer 3 fichiers HTML qui correspondent

- au cadre de gauche (ici nommé gauche.htm)
- au cadre de droite (ici nommé droite.htm)
- au fichier qui décrit la disposition et la taille des cadres utilisés (ici nommé 2cadres.htm)

Pour les 2 premiers fichiers, 2 cas se présentent :

- soit les fichiers existent et il faut les ouvrir dans le cadre concerné
- soit ils n'existent pas et il faut les créer et les enregistrer.

Ouvrir un fichier dans un cadre

Cliquez dans le cadre concerné

Fichier – Ouvrir dans un cadre

Précisez ensuite le fichier concerné
(ici gauche.htm)



Enregistrer un fichier dans un cadre

Cliquez dans le cadre concerné,

Fichier – Enregistrer le cadre sous

(ici nommez le droite.htm)

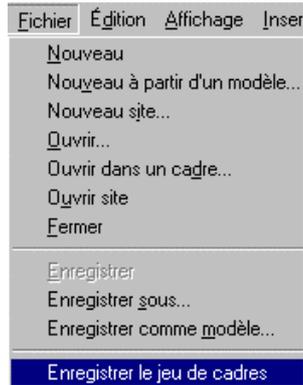
Enregistrer le jeu de cadre

Il reste maintenant à enregistrer le fichier descriptif du jeu de cadres.

Amenez la souris sur la bordure séparant les 2 cadres

Cliquez sur la bordure du jeu de cadre (celle qui sépare les 2 cadres)





Fichier – Enregistrer le jeu de cadres

Enregistrer le jeu de cadres et les cadres

Vous pouvez tout enregistrer d'un seul coup. Commande : Fichier – Enregistrer tout

Visualiser le code HTML

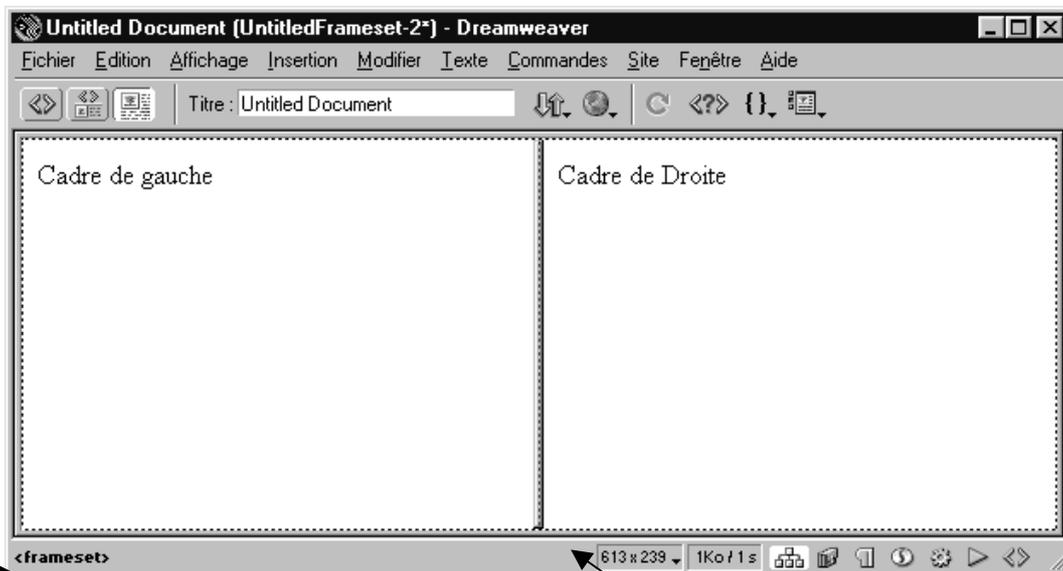


Pour voir le code qui correspond au cadre de gauche : cliquez dedans

Même principe pour le cadre de droite

Pour voir le code du fichier de description de cadres, cliquez sur la bordure séparatrice des cadres pour obtenir la fenêtre suivante (puis affichez le code)





On sait que l'on à sélectionner le jeu de cadre car les pointillés sont là et la balise Frameset apparaît dans la barre d'état

Réglage du jeu de cadres

Cliquez sur la bordure séparatrice des cadres



Vous obtenez

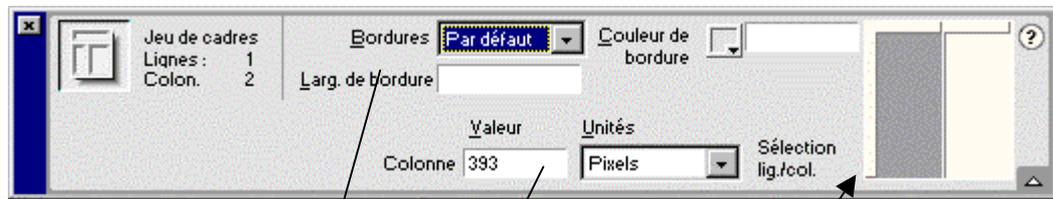
Oui pour afficher les bordures

Non pour ne pas les afficher

Par défaut pour laisser le navigateur déterminer leur affichage. La valeur par défaut de la plupart des navigateurs est Oui.

Spécifie la couleur des bordures du jeu de cadres





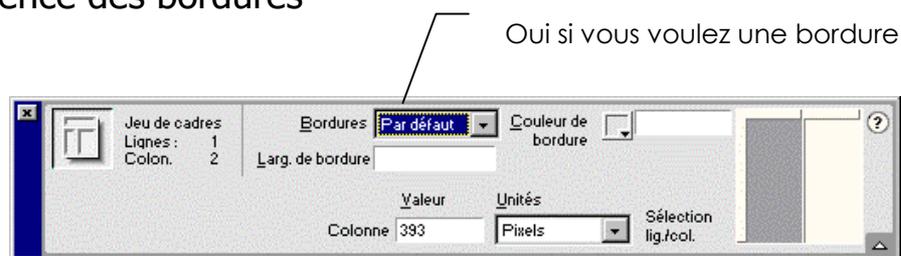
Spécifie la largeur des bordures du jeu de cadres. Entrez 0 pour spécifier aucune bordure

Spécifie la largeur en % ou pixels du **cadre actif**

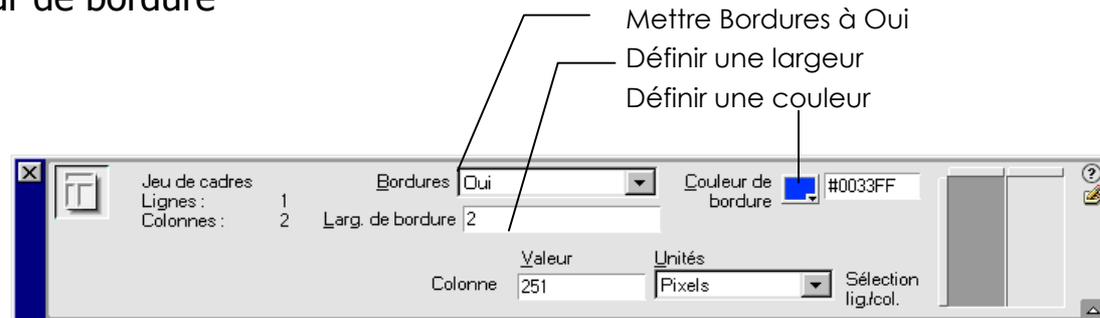
Choix du cadre actif

Gestion des bordures

L'existence des bordures



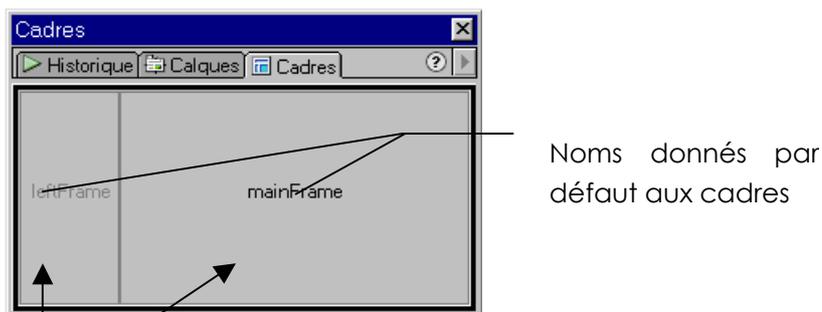
Couleur de bordure



Réglage des cadres

Empêcher le redimensionnement des cadres

Demandez le menu **Fenêtre – Cadres** afin de faire apparaître la fenêtre suivante :



Si vous cliquez sur l'un des cadres, vous obtenez une fenêtre de propriétés spéciale cadre



Par défaut Laisse le choix de l'utilisation des barres de défilement au navigateur

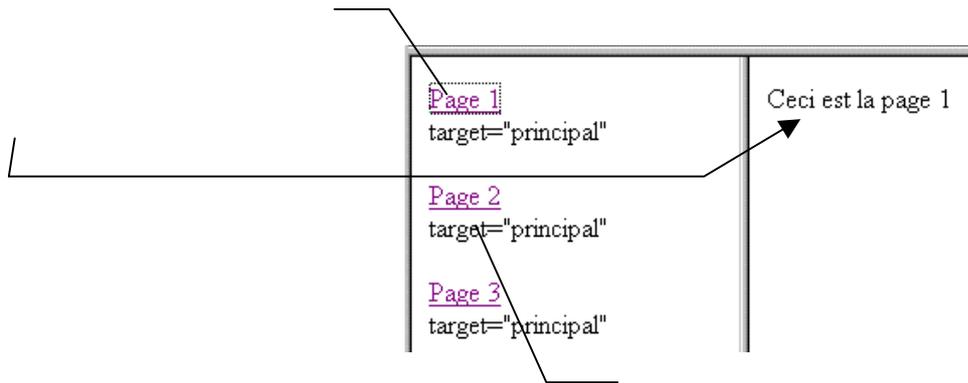
Oui Force les barres de défilement à apparaître

Non Désactive les barres de défilement

Permet d'empêcher le redimensionnement des cadres dans le navigateur

Cibler le contenu d'un cadre

Nous voulons obtenir le résultat suivant :



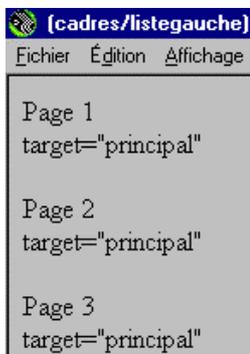
Si l'on clique sur ce lien

la page 2 apparaît dans le cadre de droite

Dans un premier temps créez les 3 fichiers qui devront s'afficher dans la fenêtre droite. Vous les nommerez respectivement (page_1.htm, page_2.htm, page_3.htm)



Créez le fichier (listegauche.htm) qui devra rester affiché dans le cadre de gauche.



Créez ensuite un fichier contenant 2 cadres. (on l'appellera essainav.htm)

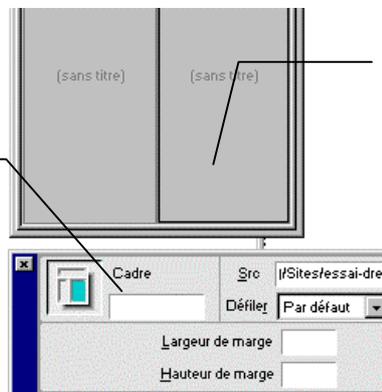
Dans le cadre de gauche venez ouvrir le fichier listegauche.htm

Dans le cadre de droite venez ouvrir le fichier page_1.htm

Faites maintenant apparaître la fenêtre des cadres :
Fenêtre – Cadres

Venez saisir un nom.
C'est le nom que vous allez donner à ce cadre.

Appelez le *principal*



Cliquez dans cette zone

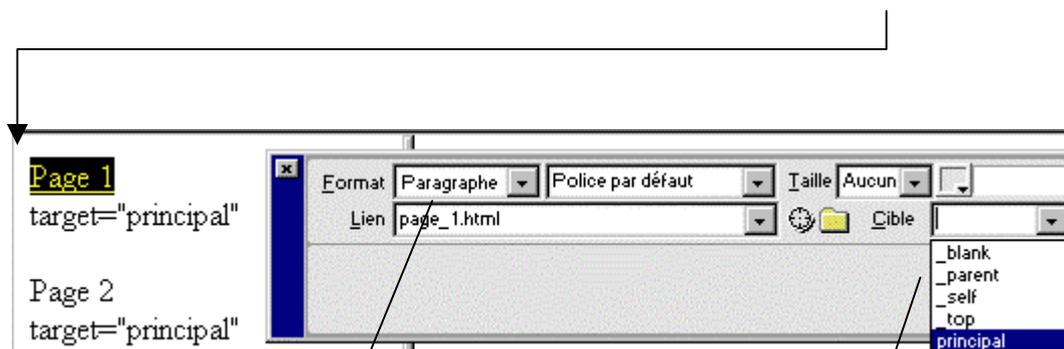
Suivant les versions utilisées il est possible que les cadres soient déjà nommés



Grâce à la manip précédente nous avons nommé le cadre de droite *principal*

Nous allons maintenant établir les liens.

Dans la fenêtre de gauche, sélection du texte sur lequel porte le lien (ici Page 1)



Précisez ensuite le fichier vers lequel doit pointer le lien

Précisez enfin le cadre dans lequel doit apparaître le fichier pointé par le lien

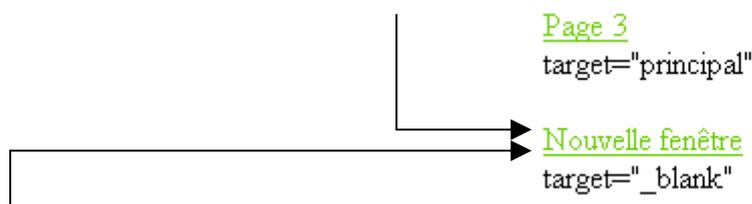
Autres possibilités de cibles

- **_blank** Charge le document lié dans **une nouvelle fenêtre** de navigateur.
- **_parent** Charge le document liée dans le jeu de cadres parent ou la fenêtre du cadre contenant le lien. Si le cadre contenant le lien n'est pas imbriqué, le document lié se charge dans toute la fenêtre du navigateur.
- **_self** Charge le document lié dans le même cadre ou la même fenêtre que le lien. Il s'agit de la cible par défaut, de sorte qu'il est le plus souvent inutile de la spécifier.
- **_top** Charge le document lié dans toute la fenêtre du navigateur, en effaçant tous les cadres.

Cible **_blank**

Créez un nouveau fichier nommé fenetre_suppl.htm. Fermez le.

Dans le fichier listegauche.htm venez compléter



Sélectionnez *Nouvelle fenêtre* puis complétez la fenêtre de propriétés



Cible _top

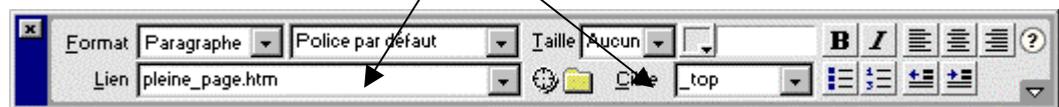
Créez un nouveau fichier nommé pleine_page.htm. Fermez le.

Dans le fichier listegauche.htm venez compléter [Page 3](#)
target="principal"

[Nouvelle fenêtre](#)
target="_blank"

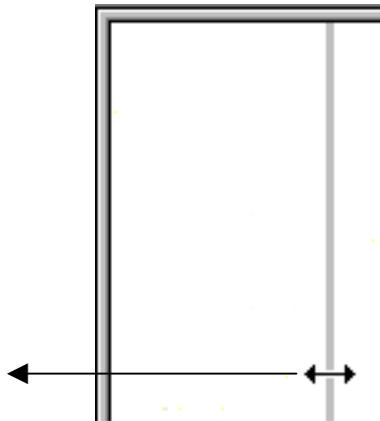
[Même fenêtre plein écran](#)
target="_top"

Sélectionnez *Même fenêtre plein écran* puis complétez la fenêtre de propriétés



Supprimer un cadre

Cliquez sur la bordure du cadre et glissez la jusque sur la bordure du cadre parent (ou jusqu'au bord de la page s'il n'y a que 2 cadres)



Cliquez maintenant et faites glisser

Principes

Il suffit de demander le menu

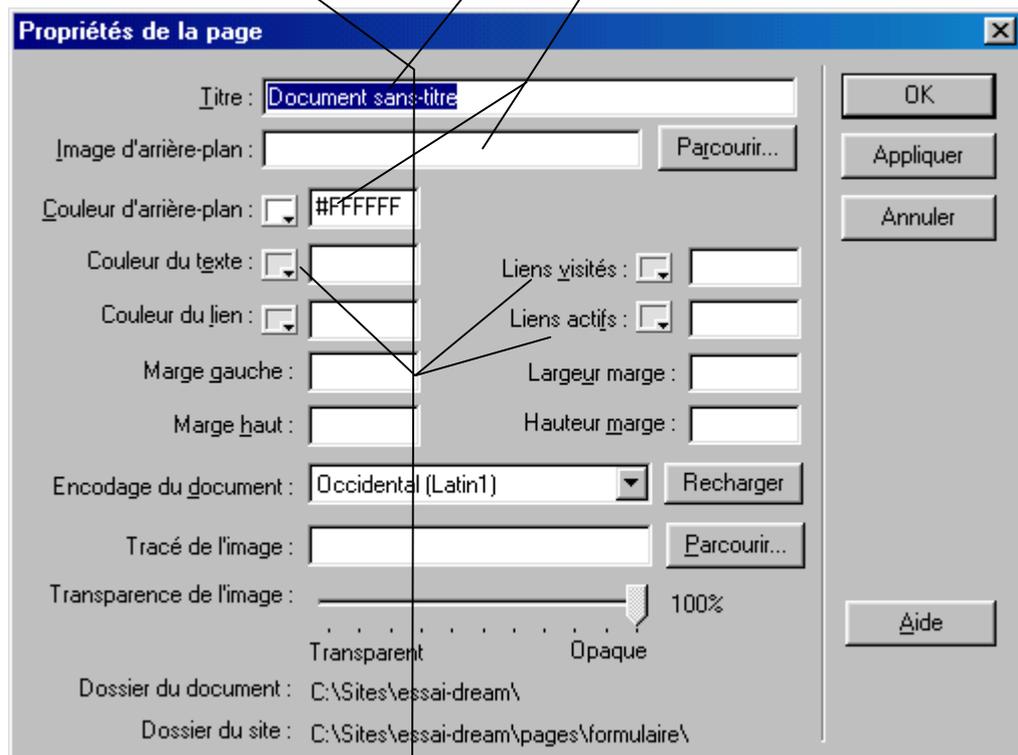
Modifier – Propriétés de la page

ou

Bouton droit de la souris puis **Propriétés de la page**

Spécifie une image ou une couleur d'arrière-plan pour la page.

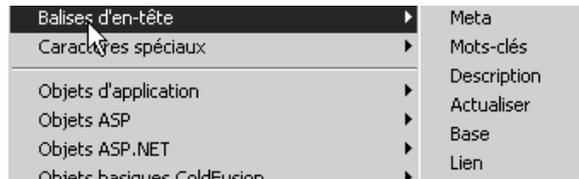
Spécifie le titre qui s'affiche dans la barre de titre de la fenêtre Document et dans la fenêtre du navigateur



Définissent les couleurs par défaut du texte, des liens, des liens visités et des liens actifs.

Insérer une Balise

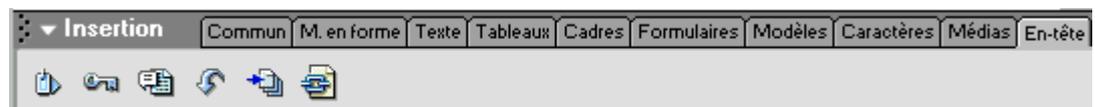
soit par le menu : **Insertion – Balises d'entête –**
et on choisit la balise à insérer



ou en Dreamweaver 4.0 fenêtre **objets / En-tête**



en Dreamweaver Mx fenêtre **Insertion / En-tête**

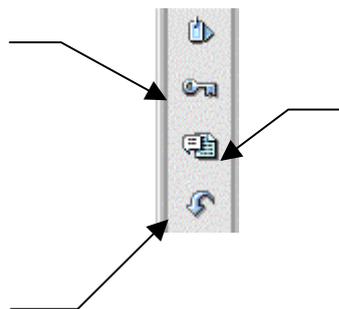


Les balises <meta>

Mots clés : permet de saisir une série de mots (séparés par des virgules) utilisés par les moteurs de recherche lors de l'indexation des pages

N.B: la balise **META-Keywords** peut comporter jusqu'à 1000 caractères

Actualiser : force le navigateur à recharger la page courante ou une autre page au bout d'une durée déterminée.
Utilisé pour rediriger vers une page.



Description : permet de saisir une description de votre page utilisée par les moteurs de recherche lors de l'indexation des pages

N.B: La balise **META-Description** peut comporter jusqu'à 200 caractères

Les 200 premiers caractères de votre page obtiennent une pondération importante dans certains moteurs de recherche. Ce texte doit être existant et décrire au mieux le contenu de votre page tout en utilisant les mots-clés importants.

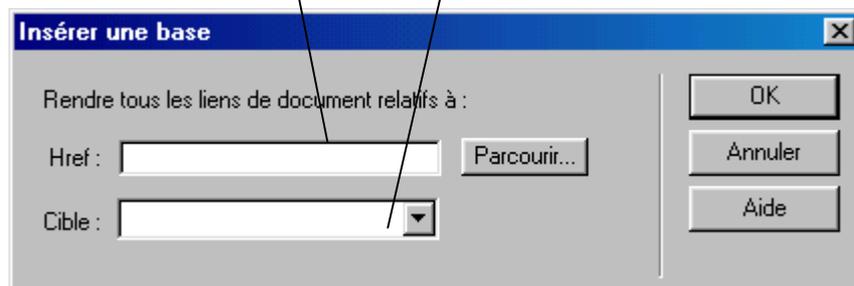
Insérer une base

Correspond à la balise html `<base target="xxxxxx">` que l'on place dans le head de manière à rediriger tous les liens d'une page vers une zone nommée (utilisé entre autres dans les cadres).

Cliquez ici



Href est l'URL de base. Cliquez sur l'icône de répertoire pour naviguer jusqu'à un fichier et le sélectionner.



Présentation d'un formulaire

Attention : pour rendre réelle une certaine interactivité, il est nécessaire de développer un programme (script) de prise en charge au niveau du serveur web.

Pour créer ce formulaire

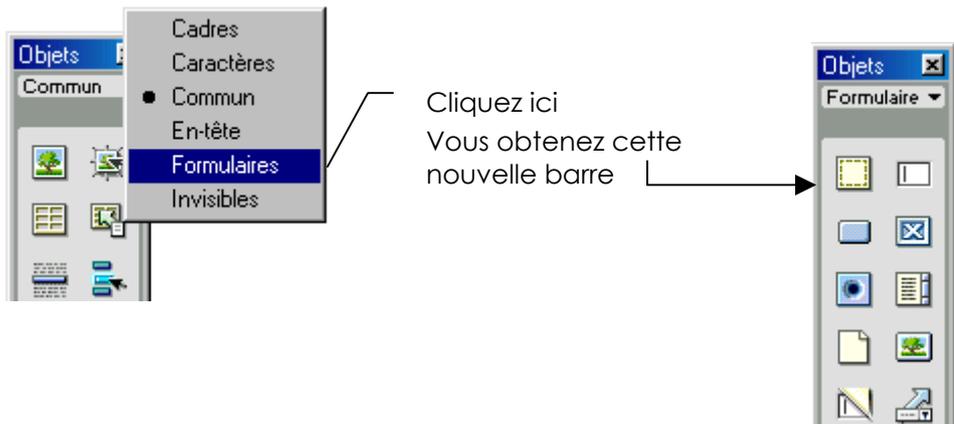
The diagram illustrates a web form with the following elements and labels:

- Nom :** A single-line text input field labeled "Champ texte".
- Sexe :** Two radio buttons labeled "Femme" (selected) and "Homme". A label "Bouton radio" points to the "Femme" button.
- Langues :** Two checkboxes labeled "Fr" and "Gb". A label "Case à cocher" points to the "Fr" checkbox.
- Heure :** A list box containing "8h00" and "9h00" with up/down arrows. A label "Liste" points to the list box.
- Adresse :** A large multi-line text area. A label "Zone de texte multilignes" points to this area.
- Envoyer :** Two buttons labeled "Envoi" and "Annuler". A label "Boutons Envoyer et Annuler" points to these buttons.

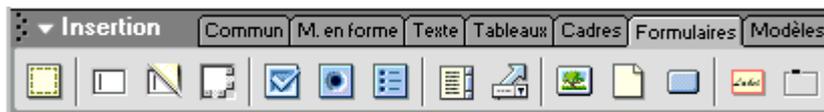
Création d'un formulaire

Afficher la barre d'objets formulaire

En Dreamweaver 4 :



En Dreamweaver Mx :



Créer la zone de formulaire

Cliquez sur ce bouton

Vous obtenez

Venez saisir le nom du formulaire

Permet de définir ce qui va advenir du formulaire.

Exemples :

Envoi du formulaire à une adresse Email
`mailto:lallias@club-internet.fr ?subject=formulaire`

Envoi du formulaire et traitement par script cgi
`http://perso.club-internet.fr /cgi-bin/mailto.cgi`

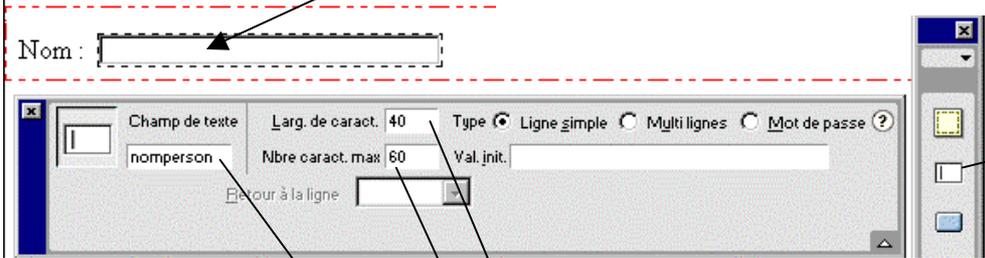
Correspond aux balises

```
<form method="post" action="mailto:lallias@club-internet.fr?subject=formulaire" name="formul">  
.  
.  
</form>
```

Insérer un champ de texte

Dans un premier temps cliquez sur ce bouton

Vous obtenez



Taille de la zone de saisie

Taille maxi de la saisie

Correspond aux balises

```
<input type="text" name="nompson" size="40" maxlength="60">
```

Utilisation

Lors de l'utilisation de ce formulaire, si l'on saisit dans cette zone texte le nom Dupond

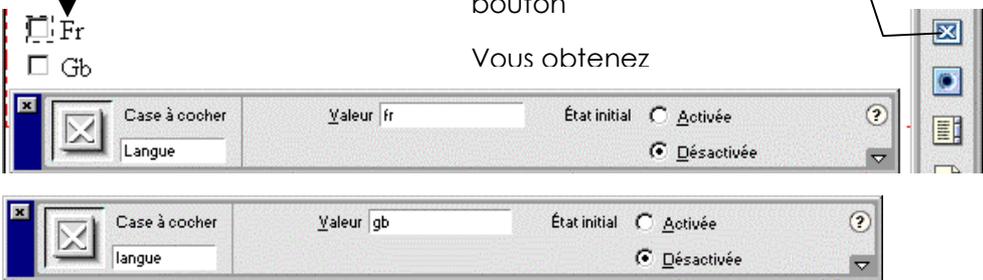
Le couple nompson=Dupond sera envoyé au serveur.

Insérer des cases à cocher

Un ou plusieurs choix parmi X possibles

Venez cliquer sur ce bouton

Vous obtenez



Correspond aux balises

```
<input type="checkbox" name="Langue" value="fr">Fr  
<input type="checkbox" name="Langue" value="gb">
```

Insérer des boutons radio

Un choix parmi X possibles.

Venez cliquer sur ce bouton
Vous obtenez

Saisir le nom du champ. Il devra être le même pour les autres cases à cocher appartenant au groupe

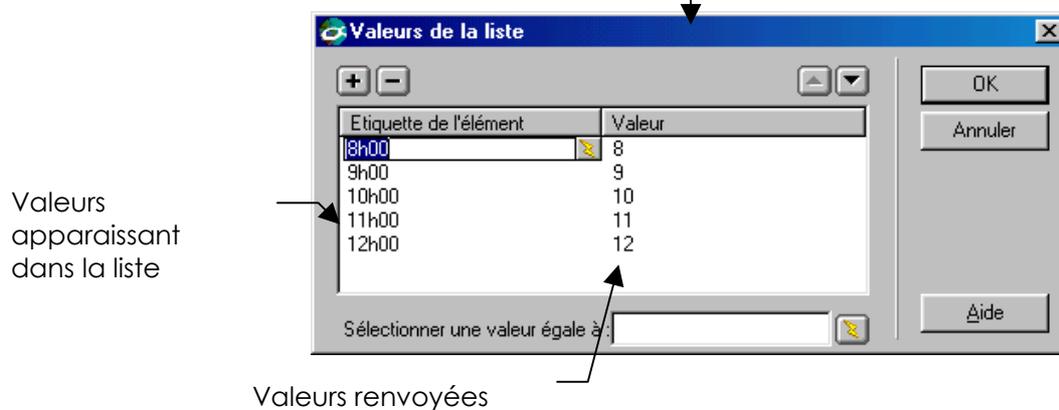
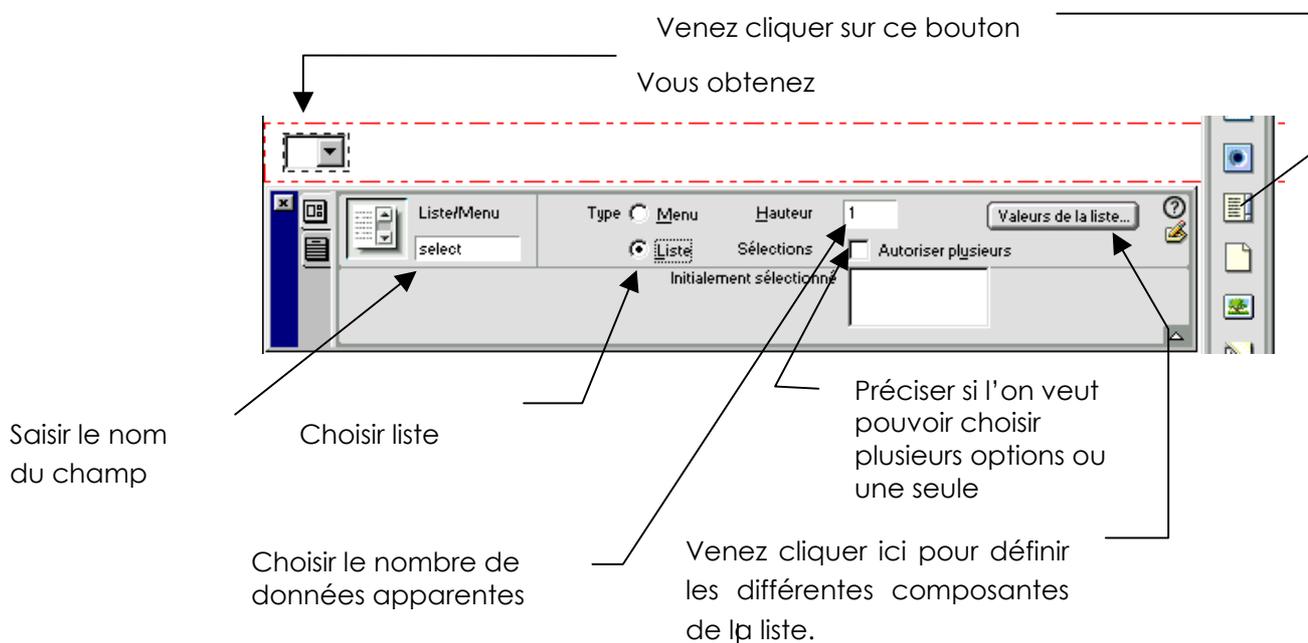
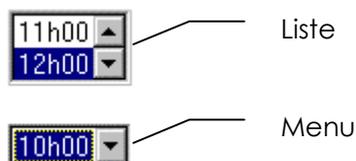
Saisir la valeur qui doit être renvoyée en fonction du choix

Correspond aux balises

```
<input type="radio" name="sexe" value="femme">Femme
```

```
<input type="radio" name="sexe" value="homme" checked>Homme
```

Insérer une liste/un menu

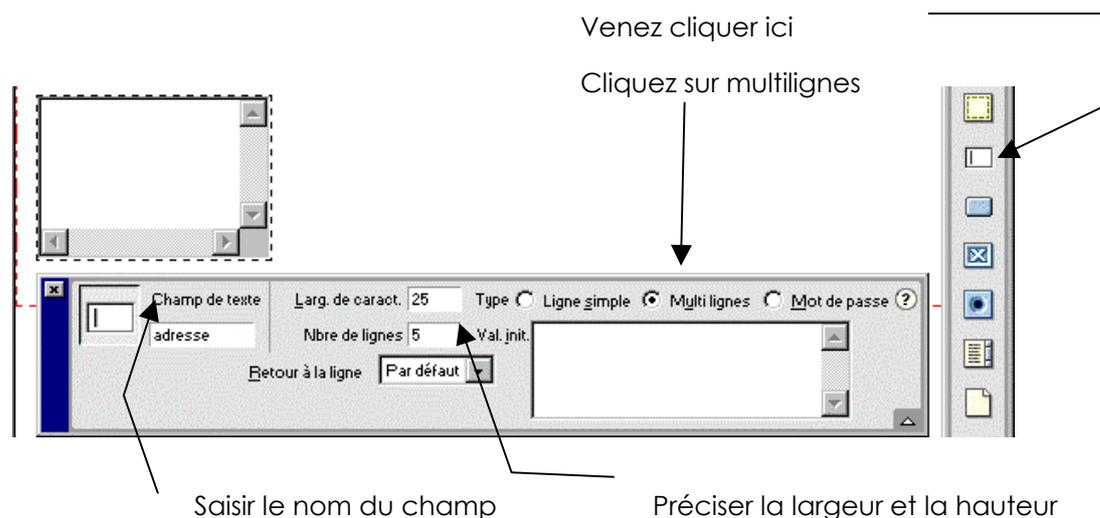


Correspond aux balises

```
<select name="horaire" size="2">  
  <option value="8">8h00</option>  
  <option value="9">9h00</option>  
  <option value="10">10h00</option>  
  <option value="11">11h00</option>  
  <option value="12">12h00</option>  
</select>
```



Insérer un zone de texte multi-lignes

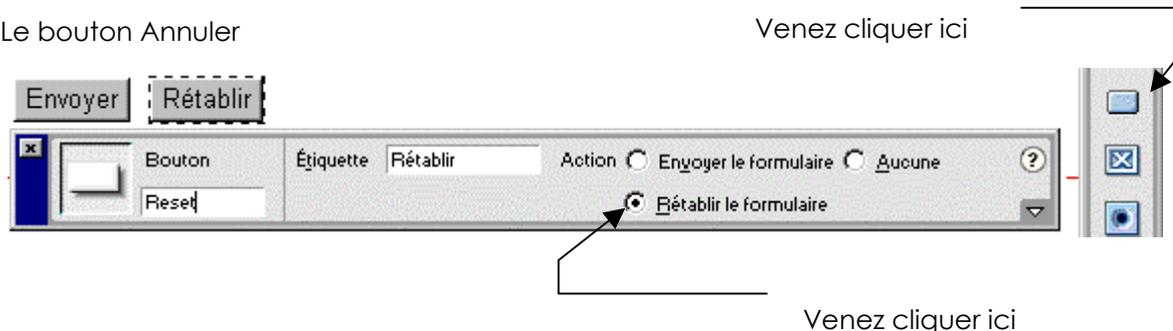


Les boutons Envoyer et Annuler

Le bouton Envoyer



Le bouton Annuler



Les champs images

Les champs d'image peuvent être utilisés à la place des boutons d'envoi.

Cliquez sur le bouton image de la fenêtre objets de formulaire.

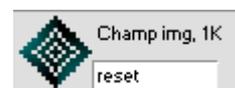


Choisissez ensuite l'image concernée. Lorsque l'image est affichée venez cliquer dessus avec le bouton droit et passez sur la commande Valeur

Pour que l'image serve de bouton d'envoi tapez submit

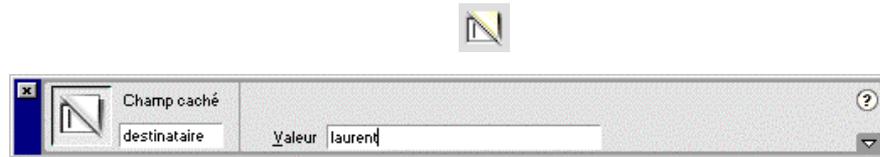


Pour que l'image serve de bouton d'annulation tapez reset



Les champs masqués

Les champs masqués vous permettent de stocker des informations, (telles que le destinataire des données du formulaire ou le sujet du formulaire) qui ne sont pas destinées à l'utilisateur, mais qui seront utilisées par l'application qui traite le formulaire.



Les champs de fichier

Les champs de fichier permettent aux utilisateurs de parcourir les fichiers sur leurs disques durs et de les télécharger comme des données de formulaire.

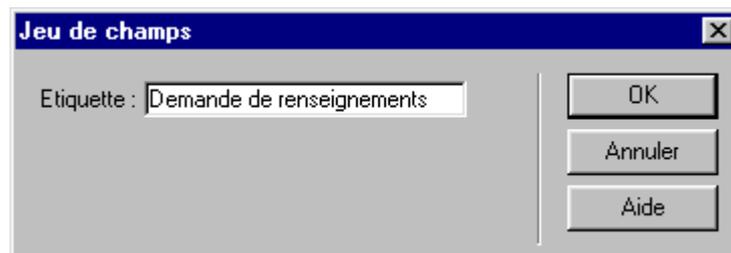


(une espèce de pièce jointe...)

Technique intéressante mais qui nécessite la création d'un script coté serveur.

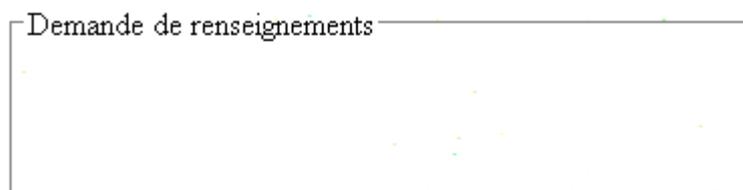
Le champ étiquette

Si vous cliquez sur ce outils  une fenêtre apparaît



Demande de renseignements

Ceci génère lorsque vous le regardez par le biais d'un navigateur



Créer une image survolée

Placez vous là où doit apparaître l'image puis demandez le menu

Insertion – Images interactives – image survolée

ou en Dreamweaver 4.0 fenêtre **objets / commun**

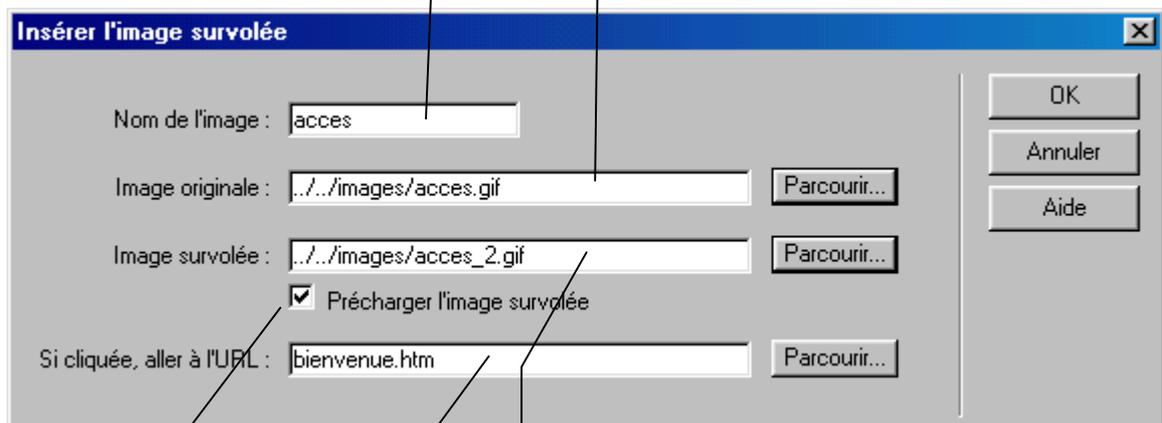


en Dreamweaver Mx fenêtre **Insertion / Commun**



Donnez un nom
(pas obligatoire)

Précisez quelle image doit être
présente à l'écran



Précisez quelle image doit apparaître lors du
survol de la souris

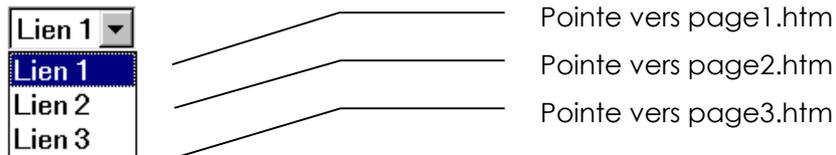
Précisez le lien vers lequel vous pointerez si
l'on clique sur l'image.

Pour que Dreamweaver fasse en sorte que les images se chargent
dans la mémoire cache du navigateur lors du chargement de la page

MENU DE RE-ROUTAGE

Objectifs :

Réaliser une liste déroulante. Chaque élément pointant vers une url.



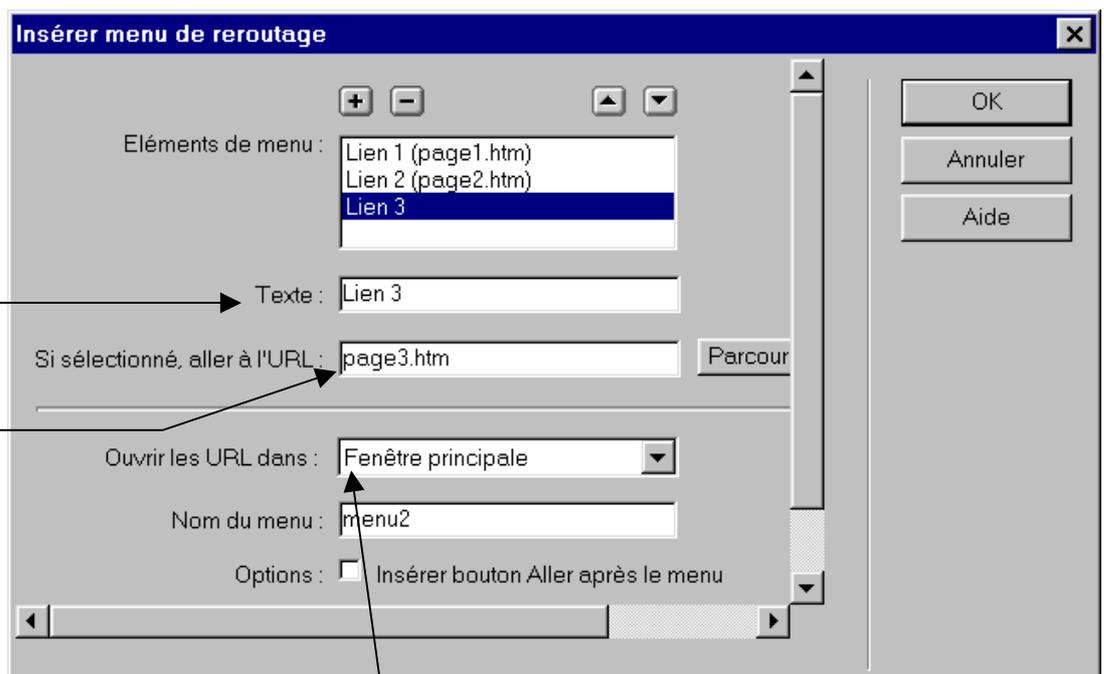
Réalisation

Insertion / Objet de Formulaire / menu de reroutage ou

Venez cliquer sur ce bouton



Ceci est le texte qui va apparaître dans le menu



Précisez ici l'url
vers laquelle
pointe le choix

Si vous utilisez des cadres précisez ici le frame dans lequel apparaîtra le fichier appelé



Types de styles (norme)

HTML conçu au départ comme langage universel pour décrire le contenu et la structure d'un document, et non pas leur aspect, s'est vu progressivement rajouter bon nombre de fonctionnalités, notamment par la balise . Mais au lieu d'étendre sans cesse les possibilités du langage HTML, il a été pensé plus sage de décrire la présentation d'un document dans un fichier à part. Ainsi HTML retrouve sa fonctionnalité première, à savoir décrire la structure et le contenu d'un document, indépendamment de sa mise en forme, qui se retrouve stockée dans un autre document

Le **W3C** est pratiquement à l'initiative de cette solution, même si, comme d'habitude, il n'y a pas unanimité sur la méthode pour décrire la présentation d'un document HTML dans une feuille de style, d'autant plus que ces feuilles n'étant pas toujours physiquement des documents à part, grande est la tentation d'inventer des normes un peu "propriétaires"...

La définition officielle est disponible auprès du W3C à l'adresse <http://www.w3w.org>

CSS1	Cascading Style Sheets	version 1	Décembre 1996
CSS2	Cascading Style Sheets	version 2	Mai 1998
CSS3	Cascading Style Sheets	version 3	En cours ...

Les feuilles de style sont supportées par les deux grands navigateurs depuis leur versions 3.x respectives mais de façon parfois incomplète et/ou différentes ...La notion de style est donc assez complexe car elle repose en fait sur des normes de langage différents...

En essayant de résumer, on peut dire qu'il est possible de modifier l'aspect d'une page HTML de plusieurs manières:

- ❶ Appliquer de la mise en forme de balise HTML classique (ce n'est pas un style)
- ❷ Appliquer un style en ligne dans une balise HTML ou pour une zone précise
- ❸ Appliquer un style pour redéfinir un balise standard HTML ou pour créer de nouvelles balises personnalisées. On stockera de style dans l'entête du fichier HTML ou dans un fichier à part xxx.CSS
- ❹ Appliquer des spécifications générales de mise en forme pour le document dans un fichier extérieur xxx.CSS à part

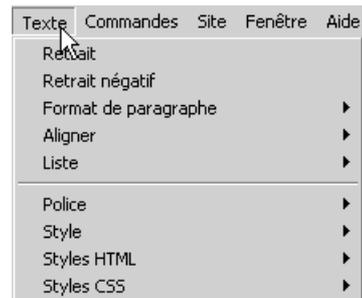
N.B: les mises en forme données à différents niveau s'écrasent mutuellement, et la règle d'or est "**c'est le dernier qui parle qui a raison**" ! par conséquent la priorité indiquée par les chiffres ici est fondamentale !!!! C'est pour cela que l'on parle de style en cascade, CSS (cascaded style sheet)



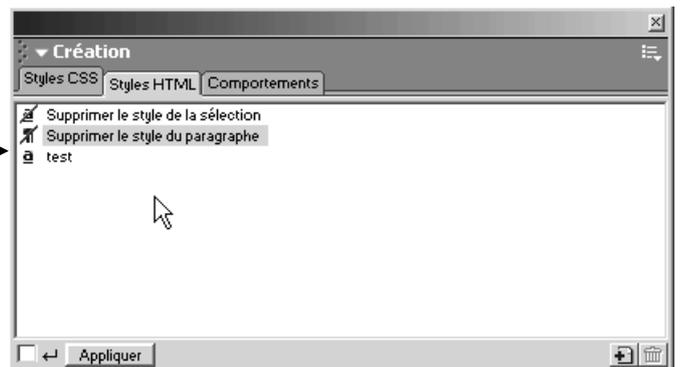
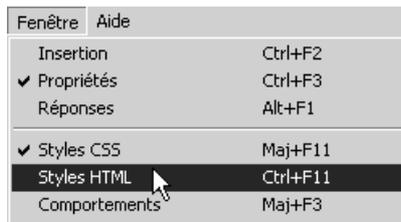
Les "styles" Dreamweaver :

Tous les styles (et assimilés) se gèrent dans Dreamweaver via le menu

Texte puis **Style** ou **Style HTML** ou **Style CSS**



et via la fenêtre **styles CSS** ou **Styles HTML**



N.B: Il ne pas confondre dans le menu de Dreamweaver, les entrées **styles**, et **style HTML**, avec la notion de style en langage HTML et CSS... pour éviter toute confusion, à partir de cet endroit, on utilisera uniquement la terminologie Dreamweaver.

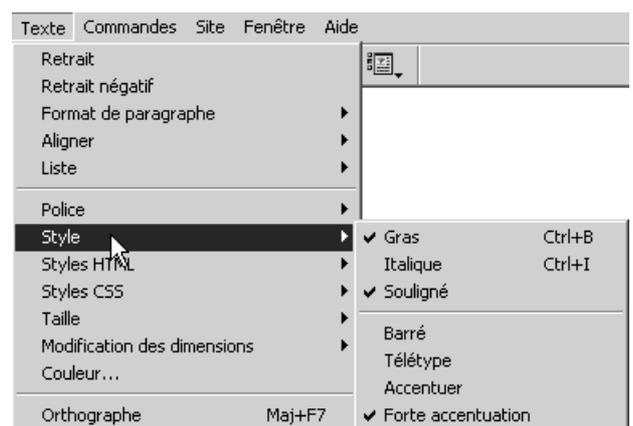
Le menu "texte - style" :

Il s'agit simplement de donner ici les effets standard de présentation que les balises HTML peuvent recevoir. Ainsi



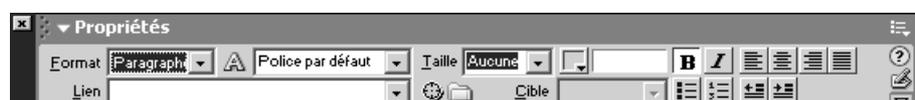
texte mis en forme

Mis en forme par la commande **texte – style**



Correspond à `<p><u>texte mis en forme</u></p>`

Ces effets sont d'ailleurs avantageusement accessibles pour certains via la fenêtre **propriété**....



Le menu "texte - styles HTML":

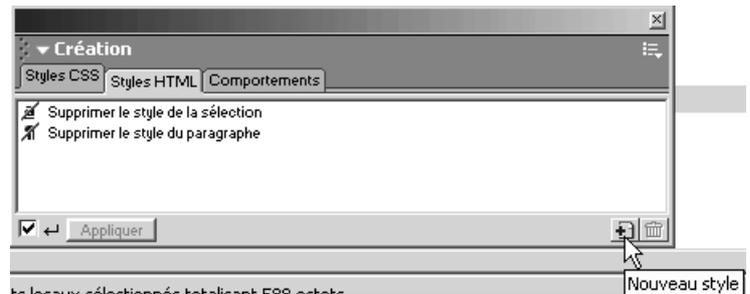
Il s'agit simplement de donner ici un ensemble d'effets standard de présentation que les balises HTML peuvent recevoir, mais que l'on souhaite mémoriser sous une appellation commode, pour pouvoir s'en resservir ultérieurement facilement.

On crée un style HTML via le menu :

Texte – styles HTML puis
Nouveau style

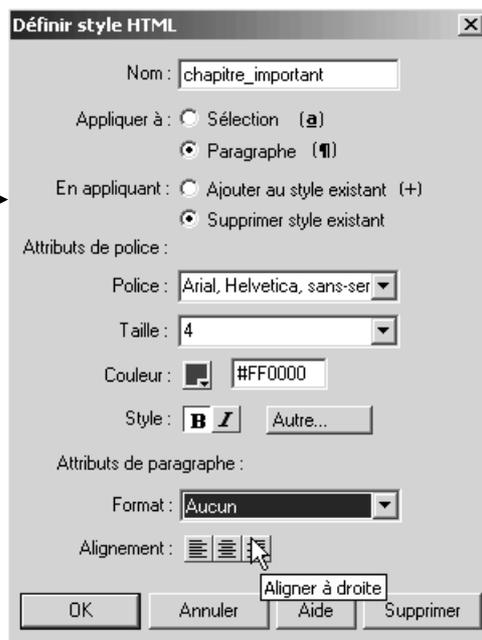


Ou dans la fenêtre **Création**, onglet **Style HTML**

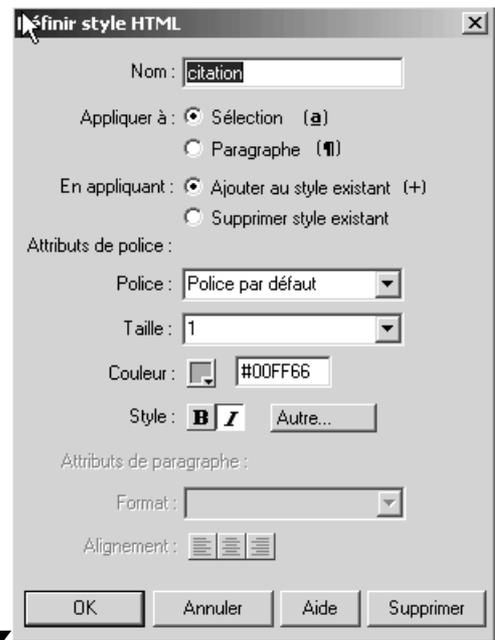


On obtient alors une boîte de dialogue permettant de définir l'ensemble de la mise en forme ainsi que le nom que l'on souhaite mémoriser...

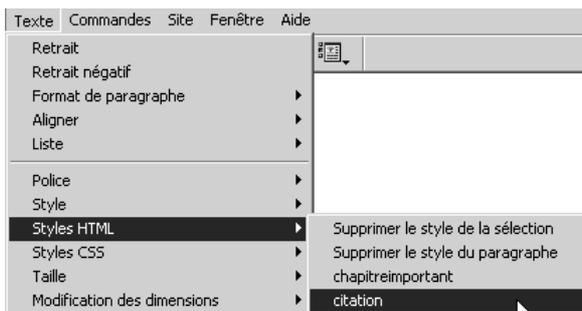
Ce style qui s'applique à un paragraphe remplace tous les autres,



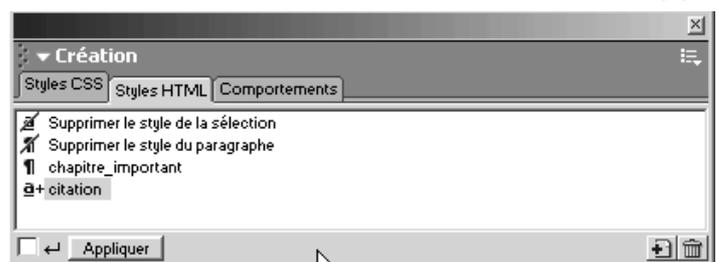
Celui-ci s'applique à une sélection et s'ajoute à d'éventuelles autres mises en formes



On peut ensuite les gérer et les modifier ou supprimer via



Ou



Les balises correspondantes sont des balises classiques HTML

A la mise ne forme suivante:



ceci est un paragraphe

ceci en est un autre dans lequel cette citation " *remet à demain ce que tu peux faire tout de suite* " est capitale

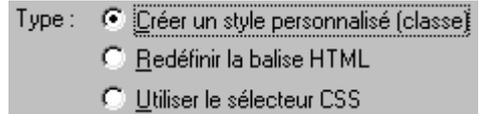
correspond le code HTML :

```
<p><b><font color="#FF0000" size="4" face="Arial, Helvetica, sans-serif">ceci  
  est un paragraphe</font></b></p>  
<p><b><font color="#FF0000" size="4" face="Arial, Helvetica, sans-serif">ceci  
  en est un autre dans lequel cette citation &quot;<i><font color="#00FF66" size="1">remet  
  &grave;; demain ce que tu peux faire tout de suite</font></i>&quot;; est capitale</font></b></p>
```



Les types de styles CSS :

Les styles CSS peuvent se définir essentiellement de 3 manières, soit comme des attributs de mise en forme de balises HTML, soit comme des plages de texte identifiées par un attribut `class` ou soit comme du texte qui répond à certains critères de conformité aux spécifications feuilles de style en cascade. On peut donc



Redéfinir la balise HTML :

Permet de redéfinir le formatage par défaut d'une balise HTML spécifiée. Exemple, je veux qu'une balise H1 me permette d'écrire en rouge, centrée sans que je n'ai rien d'autre à faire que d'utiliser la balise d'entête 1.

Créer un style personnalisé (classe) :

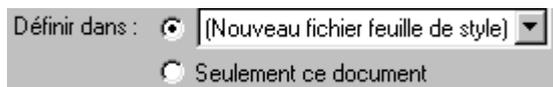
Permet de créer un style pouvant être appliqué comme un attribut CLASS à une plage ou un bloc de texte. Revient à créer des balises personnelles.

Utiliser le sélecteur CSS :

Permet de définir le formatage d'une combinaison de balises particulières ou de toutes les balises contenant un attribut ID spécifique.

L'emplacement des styles CSS :

Les feuilles de style CSS résident dans la zone **head** d'un document ou dans un fichier séparé, **xxxx.css** que l'on nomme alors feuille de style.



Nous verrons dans un chapitre ultérieur la gestion d'une feuille de style externe, pour l'instant tous les style sont stockés en interne dans la page HTML.

ATTENTION : La mise en forme manuelle du code HTML a toujours la priorité sur la mise en forme appliquée à l'aide de styles CSS (ou HTML). Pour permettre aux styles CSS de contrôler totalement la mise en forme d'un paragraphe, vous devez supprimer tout le formatage manuel du HTML et tous les styles HTML

Style redéfinissant une balise HTML

Création du style

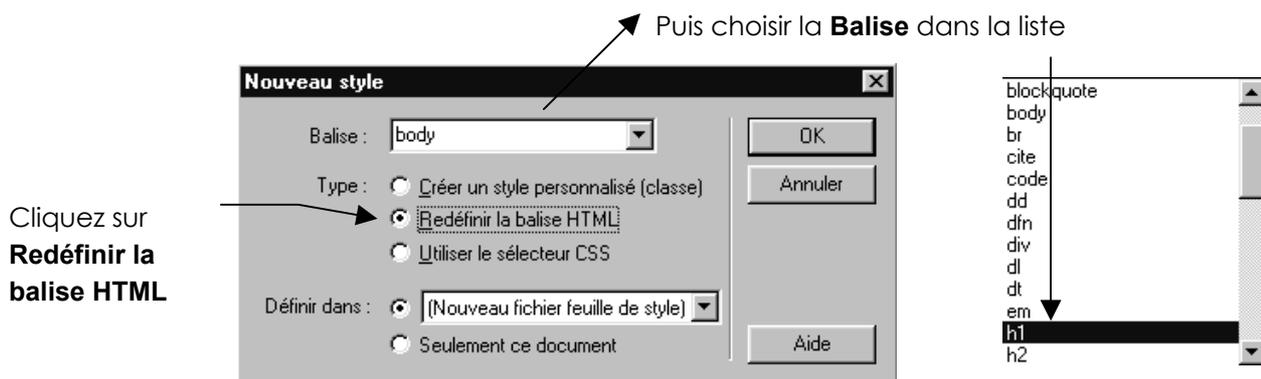
créons un style pour que la balise **H1** corresponde à :

- Couleur rouge + Police Arial + Taille 18 pt

Il faut demander alors le menu

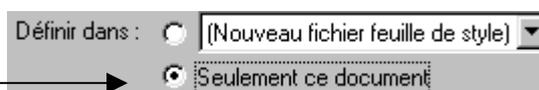
Texte – Style CSS – Modifier feuille de style

On obtient alors

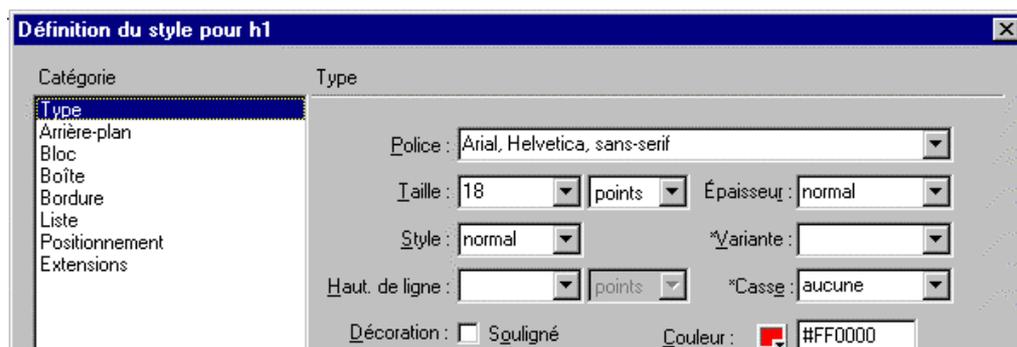


Indiquer si on veut que le style s'applique uniquement à ce document (et y soit stocké) ou si l'on préfère générer un feuille

Demander **Seulement ce document**



après avoir demandé **OK** Il reste à préciser les attributs que vous désirez donner à la balise



Les attributs qui n'apparaissent pas dans la fenêtre Document sont marqués d'un astérisque (*). **Certains des attributs de style CSS que vous pouvez définir apparaissent différemment dans Microsoft Internet Explorer 4.0 et Netscape Navigator 4.0**

Lorsque vous avez terminé, à partir de maintenant chaque titre H1 de la page sera en rouge Arial 18 pt.

code obtenu à cet aspect :

```
<html>
<head>
<title>Untitled Document</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<style type="text/css">
<!--
h1 {font-family: Arial, Helvetica, sans-serif; font-size:18px;color:#FF0000}
-->
</style>
</head>

<body bgcolor="#FFFFFF" text="#000000">

</body>
</html>
```

Remarque : Ce type de style s'appelle aussi style incorporé. Sa portée est limitée puisque uniquement sur la page active.

Modifier un style que l'on a déjà modifié

Modifions le style **H1** pour que la balise corresponde désormais à :

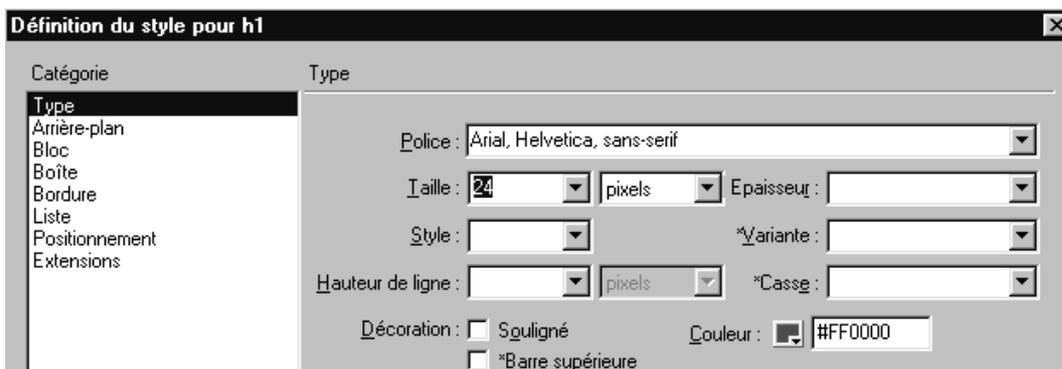
- Couleur rouge + Police Arial + **Taille 24 pt**

Il suffit de demander le menu

Texte - Style CSS – Modifier feuille de style



Après sélection du style, **h1**
On demande **Modifier**
et on apporte les
modifications souhaitées



Style créant une balise personnelle

Création du style personnalisé

On veut que la balise "**ht**" corresponde à :

- Couleur bleue
- Police Arial
- Taille 12 pt
- Centré

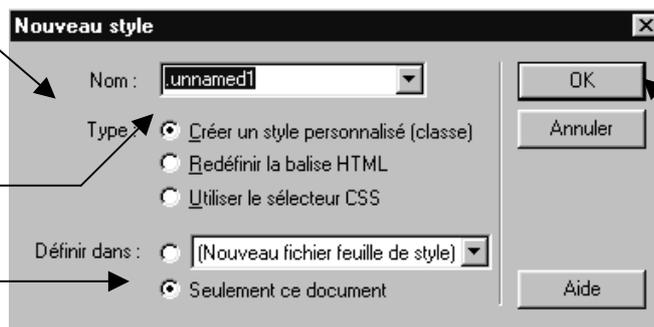
f
a
u

Il faut demander le menu

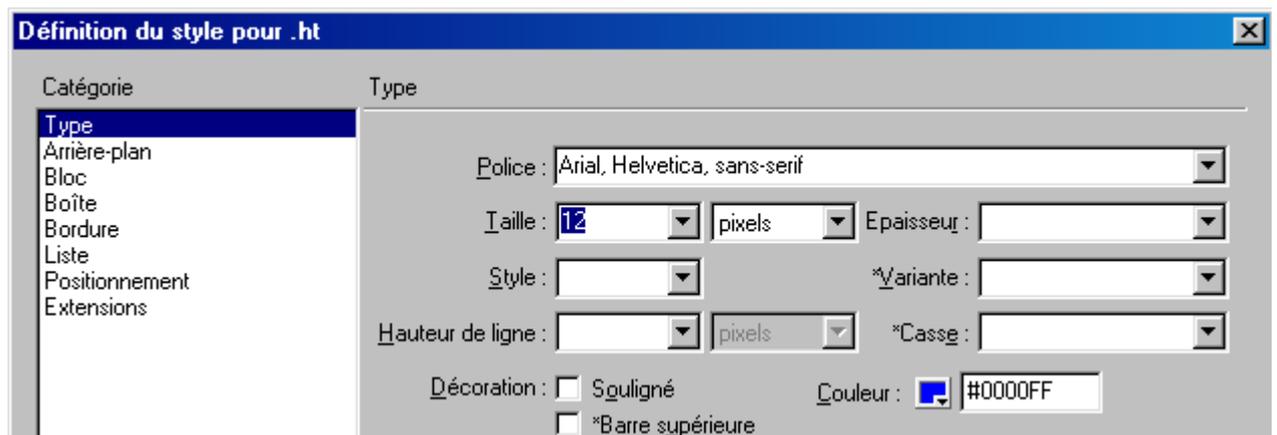
Texte – Style CSS – Nouveau style

demandez **Créer un style personnalisé** et venez saisir le nom que vous désirez donner, ici ".ht"

Précisez **Seulement ce document**



Venez cliquer sur OK



Le code obtenu à cet aspect :

```
<style type="text/css">
<!--
h1 {font-family: Arial, Helvetica, sans-serif; font-size:24px;color:#0000FF}
.ht {font-family:Arial,Helvetica,sans-serif;font-size:12px;color:#0000FF;text-align: center}
-->
</style>
```

N.B: attention, la création de styles personnalisé (classe) demande à ce que le nom que vous donnez commence toujours par un . (point) ainsi dans l'exemple on défini le style nommé .ht et non pas le style ht



La fenêtre des styles (en Dreamweaver 4)

Utilisation d'un style personnalisé

Afficher la fenêtre des styles

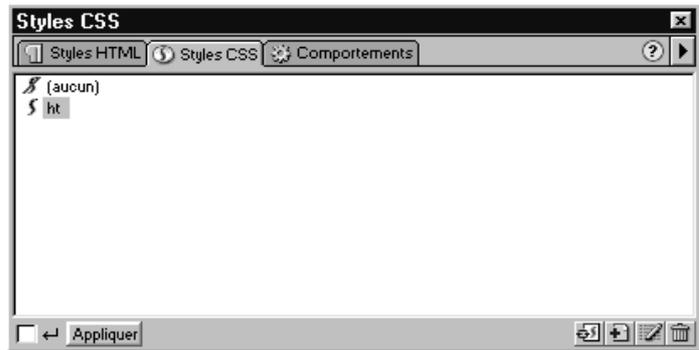
Fenêtre – Style Css

ou

Touche **MAJ + F11**

ou outils style  du lanceur

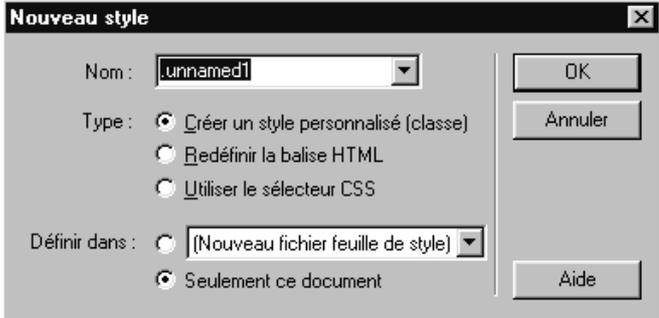
Sélectionnez l'objet à mettre en forme puis cliquez sur le style



Remarque : La portée de ce type de style est limitée puisque uniquement sur la page active.

Gestion des styles dans la fenêtre spécialisée

La gestion des styles personnalisés peut se faire simplement par la fenêtre style que l'on vient de faire afficher, avec les outils de la barre d'état ... 

 Attacher une feuille de style	cf chapitre suivant
 Nouveau Style	
 Modifier un style	
 Supprimer un style	(annulable dans Edition / annuler supprimer style)

La fenêtre des styles (en Dreamweaver Mx)

Utilisation d'un style personnalisé

Afficher la fenêtre des styles

Ou venez cliquer sur  **Création**

Fenêtre – Style Css

ou

Touche **MAJ + F11**

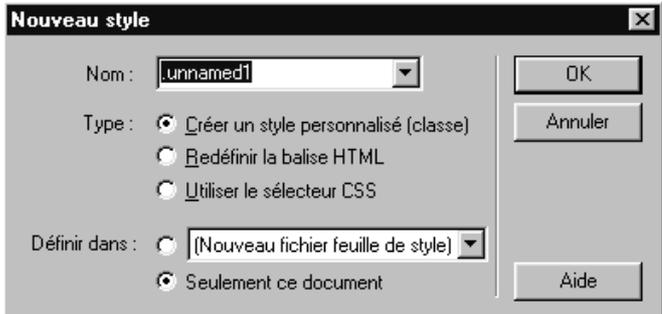
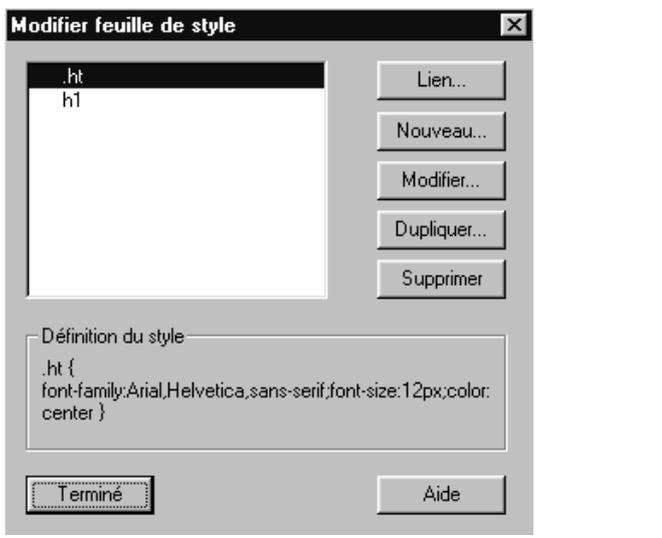
Sélectionnez l'objet à mettre en forme puis cliquez sur le style



Remarque : La portée de ce type de style est limitée puisque uniquement sur la page active.

Gestion des styles dans la fenêtre spécialisée

La gestion des styles personnalisés peut se faire simplement par la fenêtre style que l'on vient d'afficher, avec les outils de la barre d'état ... 

 Attacher une feuille de style	cf chapitre suivant
 Nouveau Style	
 Modifier un style	
 Supprimer un style	(annulable dans Edition / annuler supprimer style)

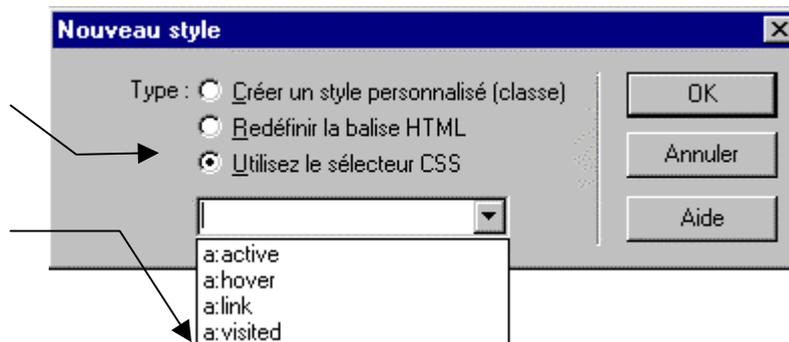
Les styles Sélecteur CSS

Exemple : Gérer l'apparence des liens dans la page.

via le menu **Texte – Style CSS – Nouveau style** ou plus simplement 

Cliquez sur
**Utilisez le sélecteur
CSS**

Venez saisir le nom que
vous désirez donner à
la balise



- a:active** personnalise le style d'un lien une fois sélectionné par l'utilisateur
- a:hover** personnalise le style d'un lien lorsque la souris de l'utilisateur le survole
- a:link** personnalise le style d'un lien qui n'a pas été visité récemment
- a:visited** personnalise le style d'un lien vers une page ayant été récemment visitée

LES FEUILLES DE STYLE EXTERNES

Créer des feuilles de style externes

On l'a dit, cela revient à enregistrer dans un fichier .css les divers styles qui ont été créés ou modifiés. En effet les styles précédemment manipulés n'existent que dans la page dans laquelle ils ont été créés.

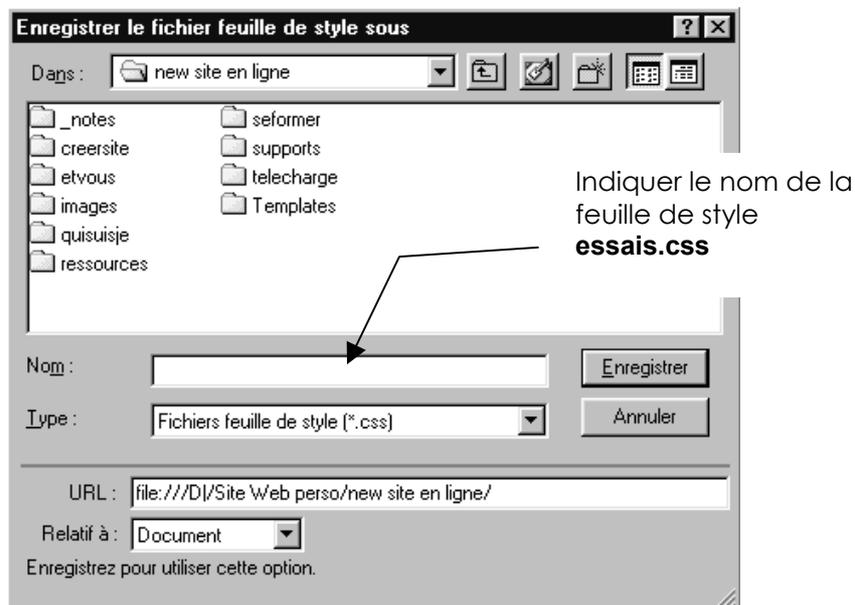
Dans un premier temps nous allons créer une feuille de style externe. Quand la feuille de style sera créée nous y ajouterons des styles

Créer directement les styles dans une feuille de styles :

Si on le souhaite on peut directement au moment de la création d'un style demander à ce qu'il soit stocké dans un fichier externe



Ce qui amène alors la boîte de dialogue suivante

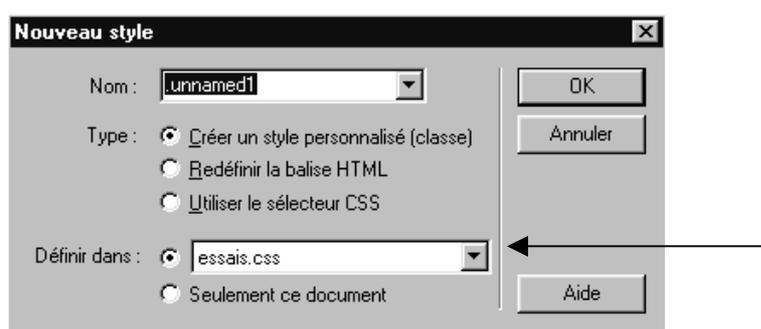


Le code obtenu à cet aspect :

```
<head>
<title>Untitled Document</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<link rel="stylesheet" href="../essais.css" type="text/css">
</head>
```



N.B: à partir de maintenant tous les styles que l'on va créer dans cette page vont être stockés dans la feuille de style externe créée auparavant...



Exporter des styles existants dans une feuille de styles :

Si on se trouve sur un fichier ayant déjà des styles incorporés et que l'on veut les exporter dans une feuille de styles on peut le faire en utilisant la commande suivante :

Texte – Styles Css – Exporter les styles CSS il faut ensuite préciser le fichier css concerné par l'export (on peut désigner une feuille de style existante ou en créer une nouvelle)



Attention : si vous désignez une feuille de style existante, l'export remplace l'intégralité des styles déjà existants.

N.B: "exporter" des styles dans un fichier ne veut pas dire que l'on s'attache à cette feuille de style (les styles sont bien exportés mais restent incorporés dans la page HTML) Si on veut utiliser la feuille de style externe, il faudra s'y attacher... en faisant attention aux doublons (styles définis en mode incorporé et aux styles définies dans une feuille externe)

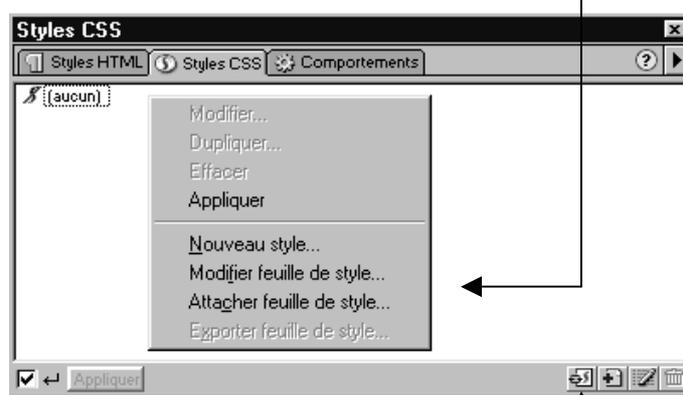
S'attacher à une feuille de style externe

Si une feuille de style nommée **essais.css** existe et que l'on souhaite l'utiliser dans notre page HTML, on doit y faire référence en se "l'attachant"

Vous êtes sur la page HTML que l'on souhaite attacher

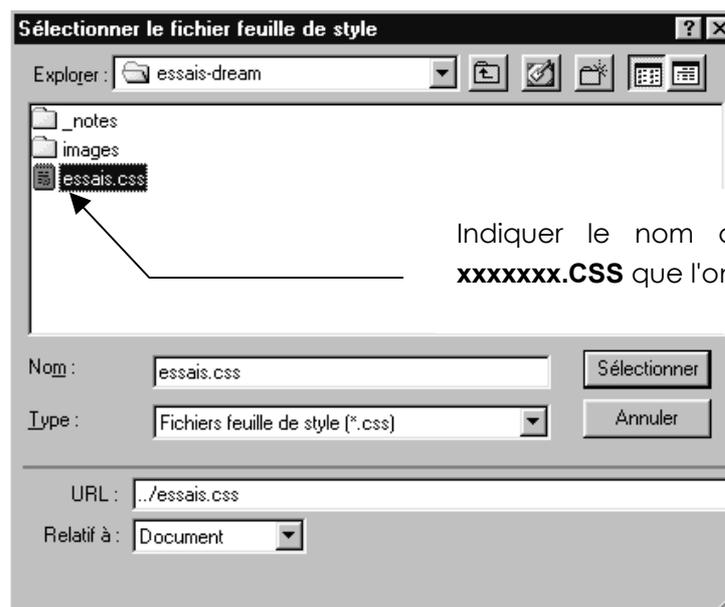
Texte – Style CSS – Attacher une feuille de style...

ou par le menu contextuel de la fenêtre style **Attacher feuille de style**



on peut aussi utiliser

On obtient alors la boîte de dialogue suivante



Le code obtenu à cet aspect :

```
<head>
<title>Untitled Document</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<link rel="stylesheet" href="../essais.css" type="text/css">
</head>
```



Gérer tous les styles d'une page HTML

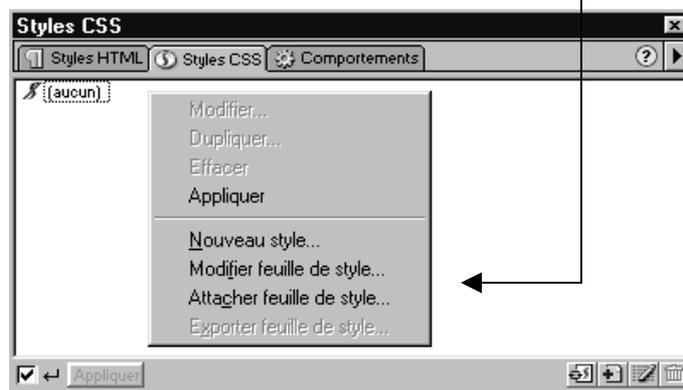
A un moment donné, il est probable que l'on soit perdu et que l'on ne sache plus quels styles notre page HTML utilise (entre les styles incorporés, et les différents fichiers de feuilles de style...)

On peut avoir une vision d'ensemble de la situation .

Vous êtes sur la page HTML pour laquelle vous souhaitez faire le point

Texte – Style CSS – Modifier une feuille de style...

ou par le menu contextuel de la fenêtre style **Modifier feuille de style**



On obtient alors la boîte de dialogue suivante

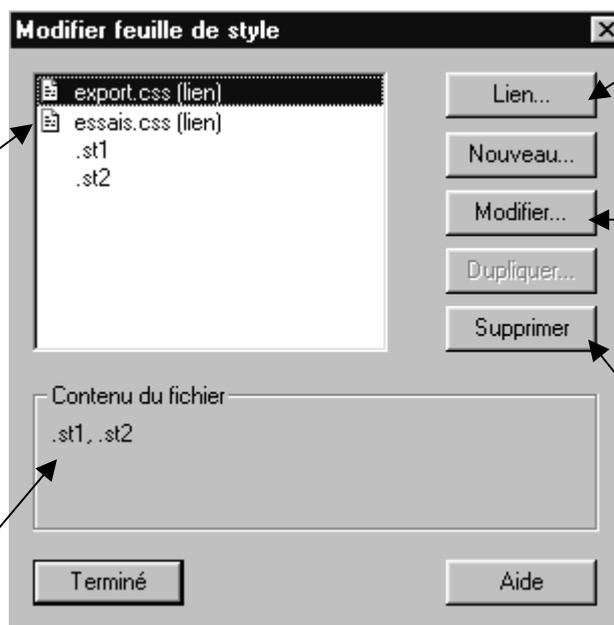
nous sommes liés ici à deux feuilles de styles externes

export.css / essais.css

et la page contient deux styles incorporés

.st1 et .st2

Je peux voir le contenu sommaire des styles d'une feuille externe en cliquant dessus et en lisant ici



Je peux ajouter des feuilles de styles manquantes en demandant **Lien... ❶**

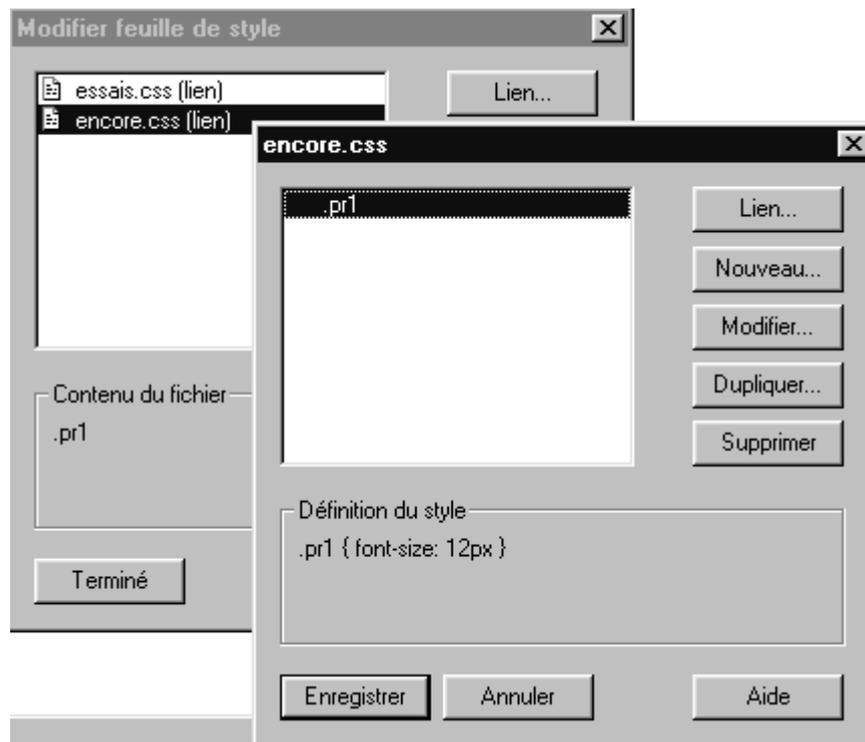
Je peux modifier un style contenu dans une feuille de style (ou un style incorporé) en le sélectionnant et en demandant **Modifier... ❷**

Je peux supprimer un lien (ou un style incorporé) en le sélectionnant et en demandant **Supprimer**

❶ demander **Lien...**



2 demander **Modifier...**



LES ATTRIBUTS DE STYLE

ATTRIBUTS DE TYPE	
Objectif : Permet de gérer l'aspect des caractères	
Police	Spécifie une police ou une collection de polices
Taille	Attribue une taille à la police sélectionnée
Style	Choix entre Normal, italique et oblique
Haut de ligne	Détermine la hauteur de la ligne (en général 1 à 2 points plus haute que la taille e la police)
Décoration	Enrichit le texte en le soulignant, le surlignant, le barrant ou le faisant clignoter.
Epaisseur	Applique une épaisseur de trait à la police. 400 correspond à un caractère normal, 700 à un gras.
Variante	Possibilité de petites capitales
Casse	Choix entre majuscules, minuscules, initiale majuscule
Couleur	Couleur de la police
ATTRIBUTS D'ARRIERE PLAN	
Objectif : Permet de gérer l'arrière plan et surtout les images d'arrière plan	
Couleur d'arrière plan	Définit la couleur d'arrière plan
Image d'arrière plan	Définit l'image d'arrière plan
Répétition	Détermine si et comment l'image d'arrière plan est répétée Ne pas répéter Répéter Répéter H Répéter V
Fixation	Détermine si l'image d'arrière plan est fixée ou si elle défile avec le contenu de la page
Position horizontale	Contrôle la position horizontale de l'image
Position verticale	Contrôle la position verticale de l'image



ATTRIBUTS DE BLOC

Objectif : Permet entre autres choses la justification du texte, ainsi que les retraits de paragraphes et les alignements d'images

Espacement des mots	Ajoute un espace entre les mots
Espacement des lettres	Ajoute un espace entre les caractères
Alignement vertical	Spécifie l'alignement vertical
Alignement de texte	Spécifie l'alignement du texte (gauche, centrer, droite, justifier)
Retrait du texte	Retrait de première ligne (affichage dépend du navigateur)
Espace blanc	Traitement de l'espace blanc. Détermine la manière dont l'espace blanc à l'intérieur de l'élément est traité. Vous avez le choix entre trois options: Normal réduit l'espace blanc; Pre traite l'espace blanc comme si le texte était entouré de balises PRE (c'est-à-dire que l'espace blanc, les tabulations et retours de chariot sont respectés); Pas de retour spécifie que le texte ne passe à la ligne suivante que lorsqu'une balise BR est rencontrée. Dreamweaver n'affiche pas cet attribut dans la fenêtre Document.

ATTRIBUTS DE BOITES

Objectif : Réglages et placement essentiellement des images et quelques fois des calques

Largeur	Détermine la largeur de l'élément (image ou calque)
Hauteur	Détermine la hauteur de l'élément (image ou calque)
Flottante	Déplace l'élément hors de la page proprement dite pour le placer soit le long de la marge gauche, soit le long de la marge droite. (image)
Effacer	Définit de quels cotés de l'élément il ne peut y avoir de calque
Marge	Définit l'importance de l'espace entre le contenu de l'élément et sa bordure. (image)
Remplissage	Définit l'importance de l'espace entre la bordure de l'élément et les autres éléments. (paragraphes, listes, etc.)

ATTRIBUTS DE BORDURE

Objectif : Permet de gérer les bordures de textes, d'images

Haut	Définit la largeur de la bordure supérieure et sa couleur
Droite	Définit la largeur de la bordure droite et sa couleur
Bas	Définit la largeur de la bordure inférieure et sa couleur
Gauche	Définit la largeur de la bordure gauche et sa couleur
Style	Choix du type de trait (double, etc...)



ATTRIBUTS DE LISTE

Objectif : Permet de gérer les listes (DL, UL, OL)

Type	Définit l'aspect des puces ou des nombres
Illustration de la puce	Vous permet de spécifier une image personnalisée pour les puces
Position	Détermine si après un retour chariot, l'élément de liste se place en position avec retrait (extérieur) ou le long de la marge (intérieur)

ATTRIBUTS DE POSITIONNEMENT

Objectif : Permet de gérer les calques

Type	Détermine si un élément doit être positionné de façon absolue ou relative sur la page
Visibilité	Détermine la condition d'affichage initiale du calque
Index Z	Détermine l'ordre d'empilage du calque. Les calques ayant un numéro élevé s'affichent au dessus des autres. Utilisez plutôt la palette des calques.
Débordement	Détermine ce qui se passe si le contenu d'un calque dépasse sa taille. Visible augmente la taille du calque Masqué préserve la taille du calque et coupe tout contenu excédentaire Défiler ajoute des barres de défilement au calque
Emplacement	Spécifie l'emplacement et la taille du calque
Détourage	Définit la part du calque qui est visible

ATTRIBUTS D'EXTENSIONS

Objectif : Permet de gérer les sauts de page, la forme de la souris

Saut de page	Applique un saut de page en cours d'impression
Curseur	Modifie l'aspect du curseur
Filtre	Effets spéciaux



TABLEAUX DE MISE EN FORME

Principe

On sait que pour disposer de manière précise des informations sur une page HTML, on utilise souvent des tableaux comme "structure de mise en page"

Les tableaux de mise en forme de Dreamweaver correspondent à cette idée... et permettent de tracer des tableaux de manière intuitive, comme support de pagination.

N.B: Il est évident qu'une page présentée de cette manière, sera ensuite difficilement retouchable sur un autre éditeur...tant la complexité du tableau généré est grande....

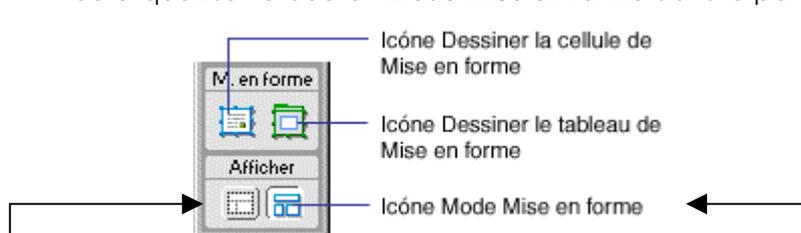
Mode standard - Mise en Forme

Pour utiliser le mode Mise en forme, vous devez quitter le mode Standard de Dreamweaver. par le menu

Dreamweaver 4

Affichage - Mode Tableau - Mode Mise en forme

ou cliquez sur le bouton **Mode Mise en forme** dans le panneau **Objets**.



Pour revenir en Mode standard il suffit de demander le menu

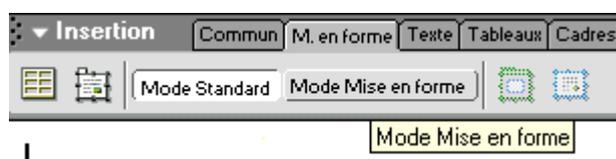
Affichage - Mode Tableau - Mode Mise en forme

ou cliquez l'Icône Mode standard

N.B: si vous créez un tableau dans le mode Standard, puis que vous passez en mode Mise en forme, votre tableau comportera des cellules de mise en forme vides qu'il vous faudra peut-être effacer avant de pouvoir créer de nouvelles cellules.

Dreamweaver Mx

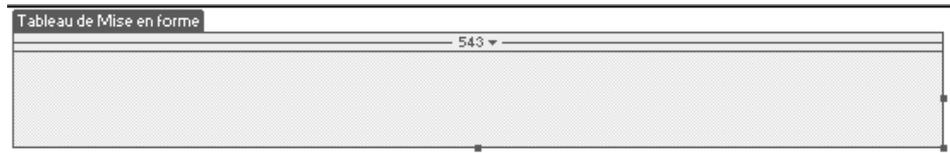
Passez sur le menu M. en forme puis cliquez sur fenêtre **Insertion - Mode Mise en forme**



Dessiner le tableau

Pour dessiner le tableau de mise en forme il faut utiliser cet outil : 

Lorsque l'on dessine un tableau de mise en forme, un tableau aux bords vert apparaît

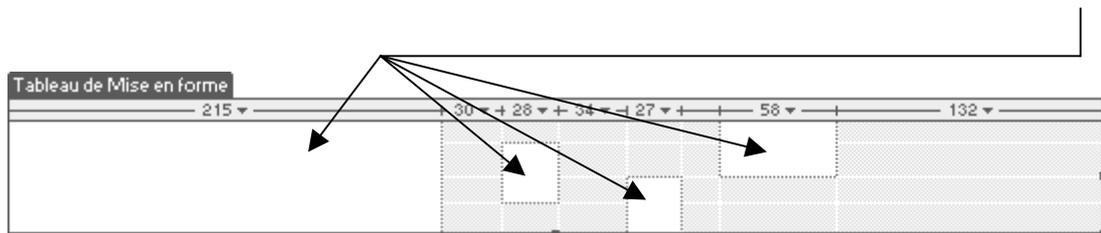


avec sa barre de propriétés spécifiques



Dessiner les cellules

Le principe consiste à ne dessiner que les cellules qui auront un contenu. Il suffit de cliquer sur cet outil  puis on clique, maintient et glisse de manière à dessiner nos cellules



Les cellules une fois créées peuvent se déplacer avec la souris...et possèdent une barre de propriétés



Remarque : Rappelez vous que à tout moment vous pouvez re-basculer en mode normal, et que vous pouvez toujours écrire ou vous voulez dans votre tableau.

Ce mode existe uniquement pour vous permettre de concevoir votre page à l'aide de tableaux comme structure sous-jacente, tout en évitant les pièges traditionnels dus à l'utilisation de tableaux. Par exemple, vous pouvez facilement dessiner des cellules (de tableau) sur votre page, puis les personnaliser et les déplacer

Vous pouvez également mettre en forme vos pages en utilisant les tableaux de façon classique) ou en utilisant des calques que vous convertissez ensuite en tableaux . Le mode Mise en forme de Dreamweaver constitue cependant une méthode facile pour organiser votre page

Grille et règle

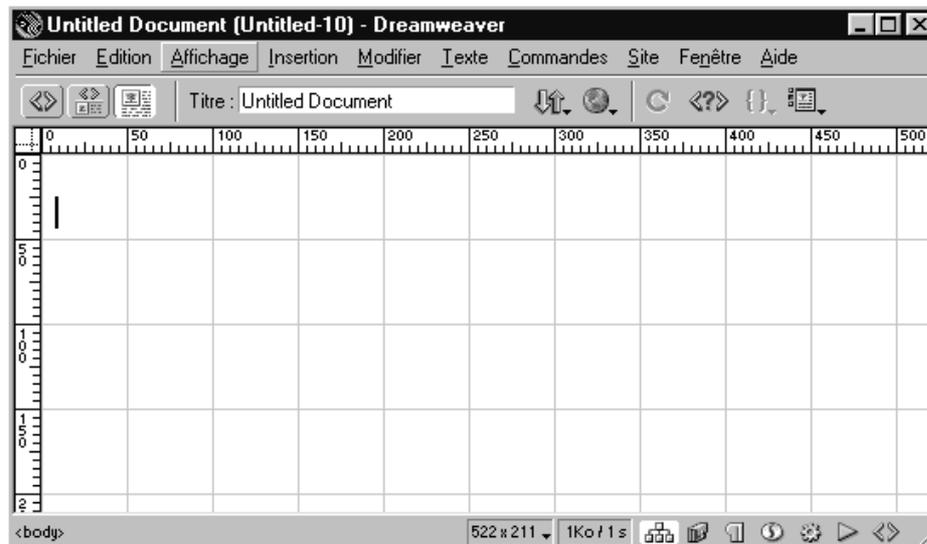
Pour affiner la manière de fonctionner il est possible de demander d'afficher une grille et une règle dans la fenêtre document par le menu

Affichage – Grille – Afficher la grille

et

Affichage – Règles – Afficher

ce qui donne une fenêtre document à l'aspect suivant



Pour se guider encore plus dans le placement de nos cellules ou de nos tableaux de mise en forme on peut demander le menu

Affichage – Grille – Modifier la grille



pour paramétrer comme on veut

et encore

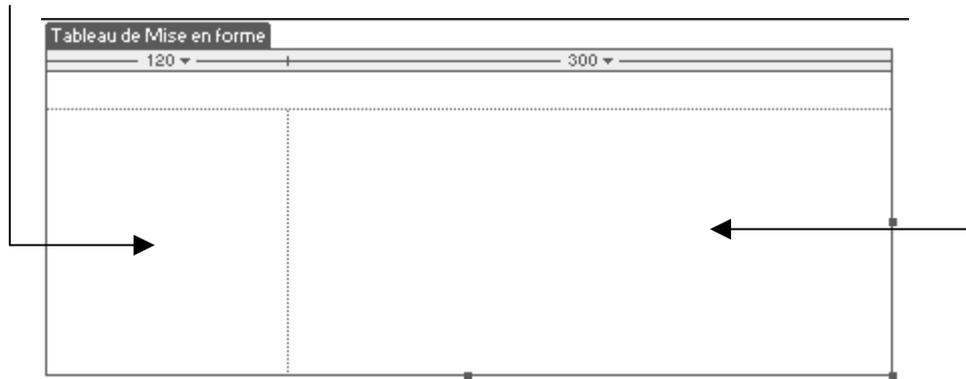
Affichage – Grille – Aligner sur la grille

à partir de là tous les déplacements / dimensionnements d'objets se feront automatiquement sur un repère de la grille...

Colonne avec extension automatique

Supposons, par exemple, que votre mise en page comporte une barre de menu sur la gauche, le titre en haut et la zone de contenu principal à droite.

Actuellement la colonne à gauche à une largeur de 120 pixels, celle de droite 300 pixels



Vous pouvez dans ce cas définir la colonne de gauche avec une largeur fixe (toujours à 120 pixels par exemple) et la zone de contenu principal avec une extension automatique

Il faut sélectionner la cellule de droite et demander **Extension auto**



Et l'on obtient une indication ~



L'option Extension automatique redimensionne automatiquement la largeur en fonction de la taille de la fenêtre et est affichée sous forme de ligne ondulée. Lorsque cette option est activée, la mise en forme s'adapte toujours à la fenêtre du navigateur, quelle que soit la taille de fenêtre définie par l'internaute

N.B : Seule une colonne peut être définie avec cette option

N.B: Lorsque vous appliquez l'extension automatique à une colonne, Dreamweaver **insère des images d'espacement** dans les colonnes à largeur fixe pour définir la mise en forme. Une image d'espacement est une image transparente, donc invisible dans la fenêtre du navigateur, utilisée pour contrôler l'espacement. Cette image d'espacement mesure **1 pixel sur 1 pixel, est transparente et est au format GIF**

Principe du modèle

Vous pouvez créer un modèle à partir d'un document HTML existant, puis le modifier pour qu'il réponde à vos besoins, ou créer un modèle à partir de rien, en commençant par un document HTML vierge.

Il est préférable de régler les informations de type **meta**, car vous ne pourrez plus le faire (sauf pour le **title**) lorsque vous utiliserez les copies de modèle.

Les sélections et zones modifiables

Dans un modèle, les régions modifiables sont les sections d'une page qui peuvent changer. Les régions verrouillées (non modifiables) sont les sections du modèle qui ne changent pas d'une page à l'autre, tel que le logo de l'entreprise.

Par défaut, toutes les régions d'un modèle sont verrouillées lorsque vous enregistrez celui-ci ; pour qu'un modèle soit utile, vous devez définir certaines sections comme étant modifiables.

Pendant que vous éditez le modèle lui-même, vous pouvez apporter des modifications aux régions tant modifiables que verrouillées. En revanche, une fois le modèle appliqué à un document, vous ne pouvez plus modifier que les régions modifiables du document ; les régions verrouillées ne sont plus modifiables.

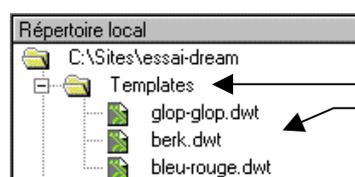
Pour enregistrer un fichier comme modèle

Fichier – Enregistrer comme modèle



Venez saisir le nom à donner à votre modèle

Si vous passez dans la fenêtre du site on constate l'existence d'un dossier Templates

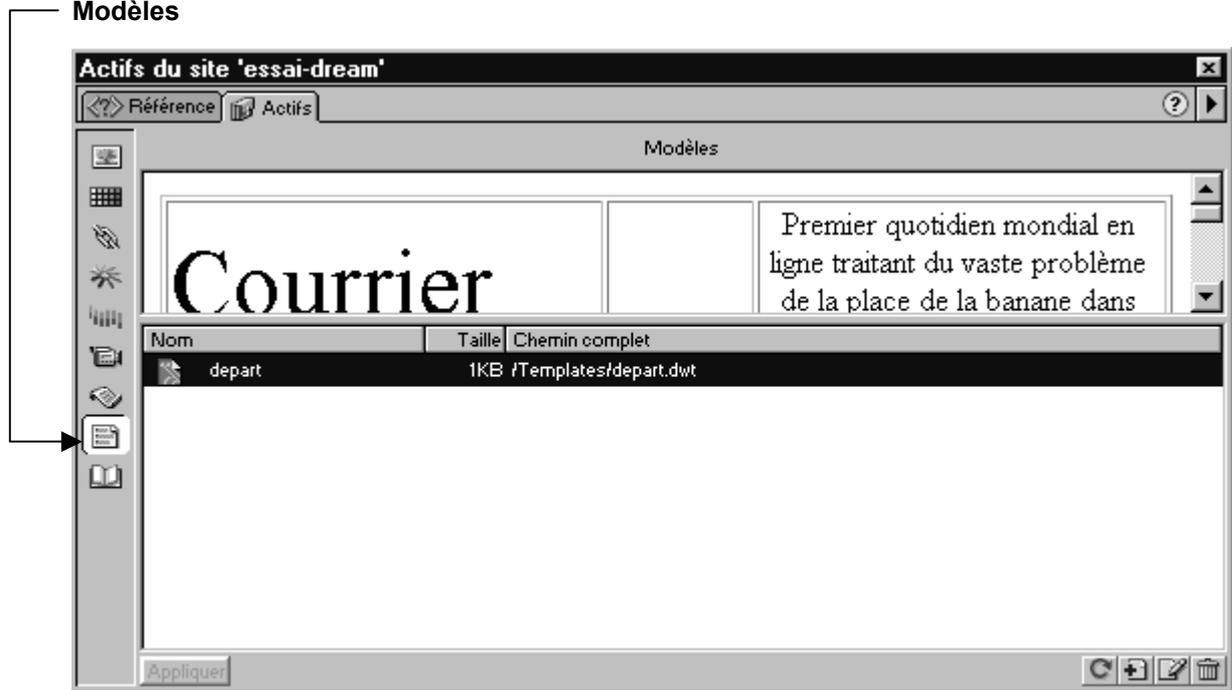


Et le modèle conçu se trouve dedans

Créer - supprimer les modèles

Vous pouvez créer un modèle à partir d'un document HTML existant (comme on l'a vu) puis le modifier pour qu'il réponde à vos besoins, ou créer un modèle à partir de rien, en commençant par un document HTML vierge.

On peut s'aider dans la gestion des modèles par la fenêtre **Site - Actifs** et en demandant **Modèles**



Créer un Nouveau Modèle

Modifier un modèle existant (pensez avant à le sélectionner dans la liste au dessus)

Supprimer un modèle existant (pensez avant à le sélectionner dans la liste au dessus)

Réalisation d'un modèle

Zone d'informations que l'on veut retrouver sur toutes les pages créées à partir de ce modèle



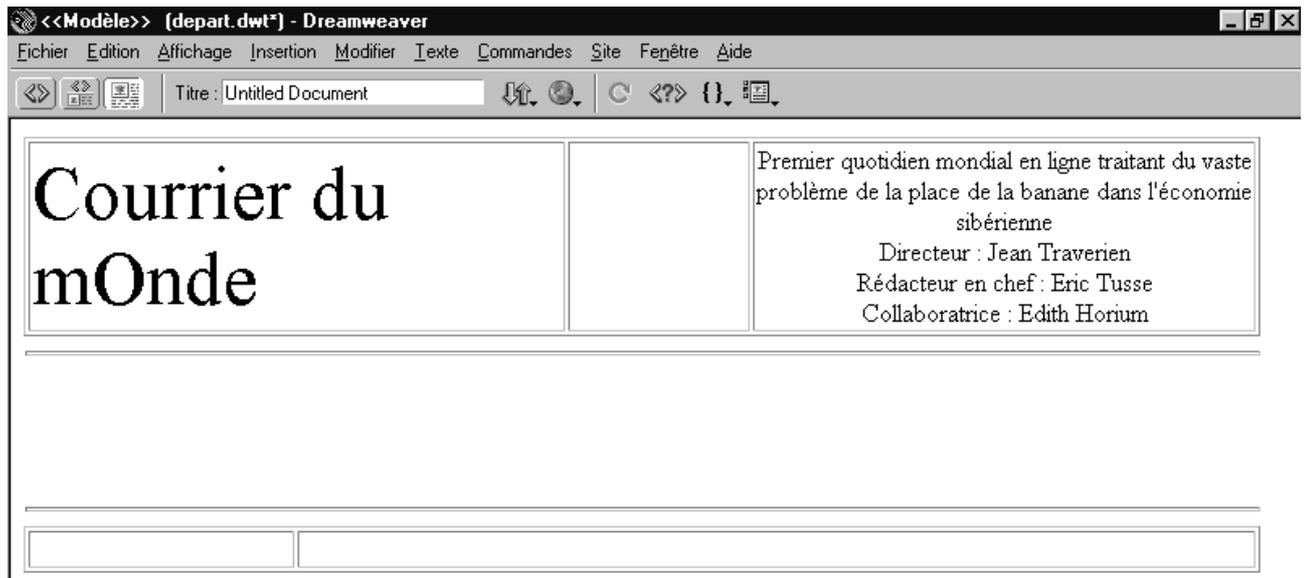
Une Région vide ou une sélection peuvent être marquée comme modifiable, par la même commande :

Modifier - modèles – nouvelle région modifiable (4.0)

Insertion - Objets de modèle - Région modifiable (MX)

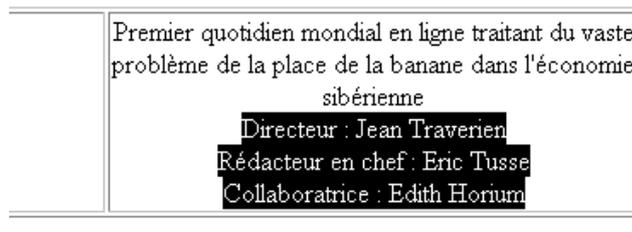


Etant dans un **fichier enregistré comme modèle** Rédiger la page comme vous le faites habituellement.



Définir une sélection ou une zone vide comme modifiable

ayant sélectionné la zone à rendre modifiable,



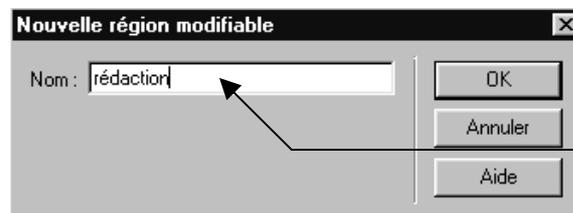
Sous DW4.0 on demande le menu **Modifier - modèles- nouvelle région modifiable**

Sous DW.MX on demande le menu **Insertion - Objets de modèle - Région modifiable**

ou le menu contextuel

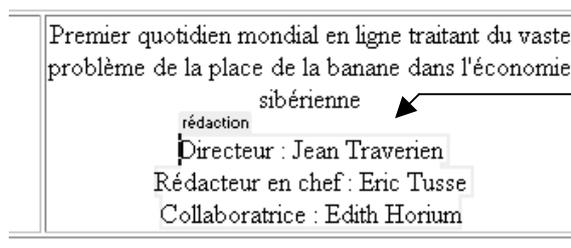
Modèle - Nouvelle région modifiable...

on obtient



dans lequel on inscrit le nom de la sélection modifiable (ici rédaction)

pour avoir finalement une zone encadrée qui apparaît avec une étiquette "rédaction"



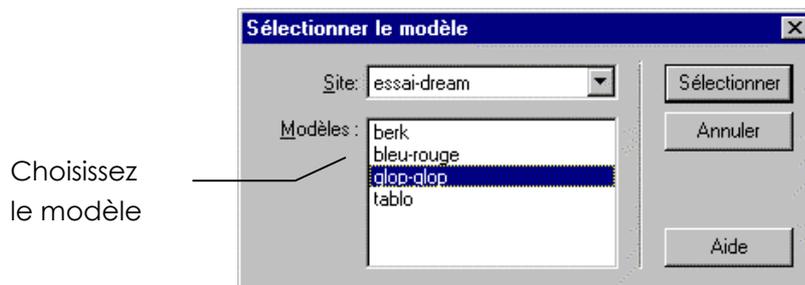
Utilisation d'un modèle

Créer un fichier à partir d'un modèle (dw 4.0)

A partir de fenêtre de document : **Fichier – Nouveau à partir d'un modèle**

Ou

A partir de fenêtre de site : **Fichier – Nouvelle à partir d'un modèle**

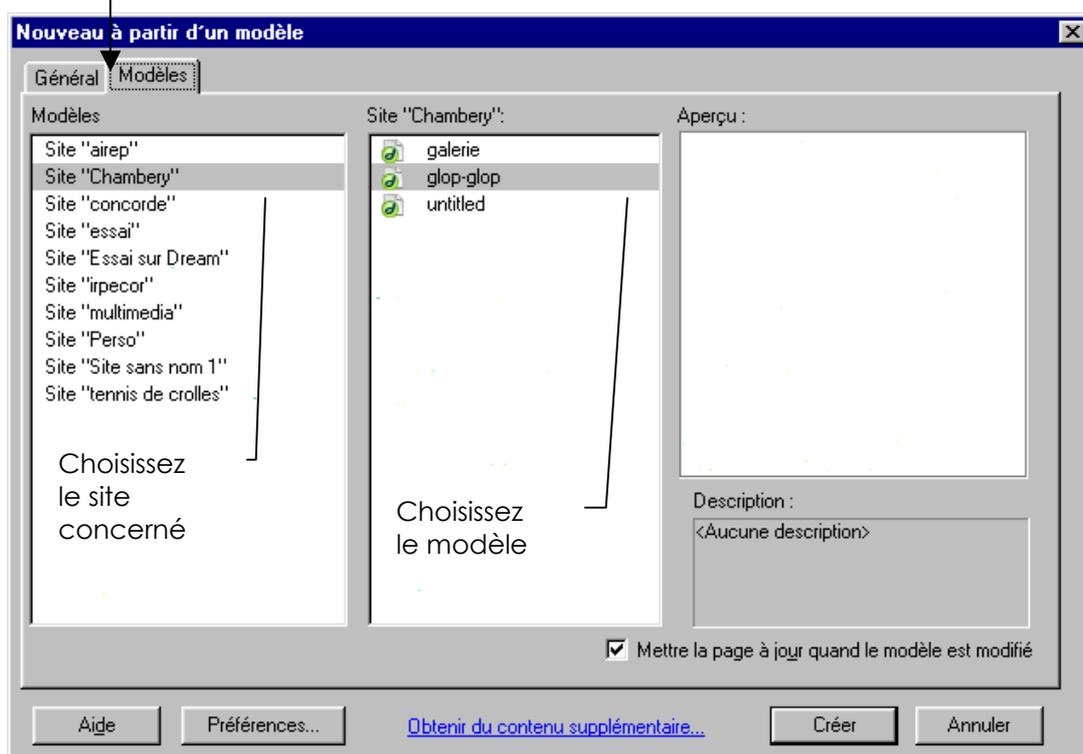


on obtient alors un fichier dans lequel on ne peut que modifier les zones prévues !

Créer un fichier à partir d'un modèle (dw MX)

A partir de fenêtre de document : **Fichier – Nouveau**

Passez sur Modèles



on obtient alors un fichier dans lequel on ne peut que modifier les zones prévues !

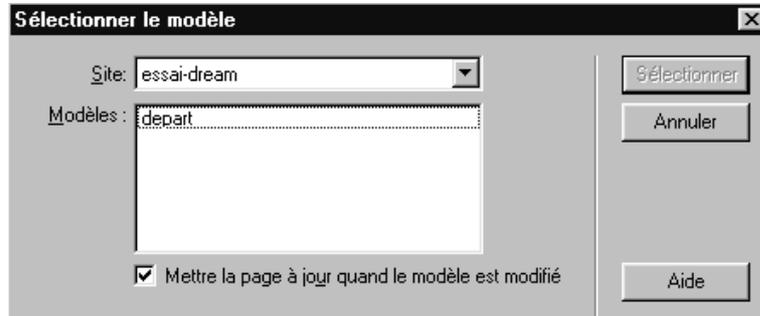
Gérer la relation modèle - fichier

Relier une page à un modèle

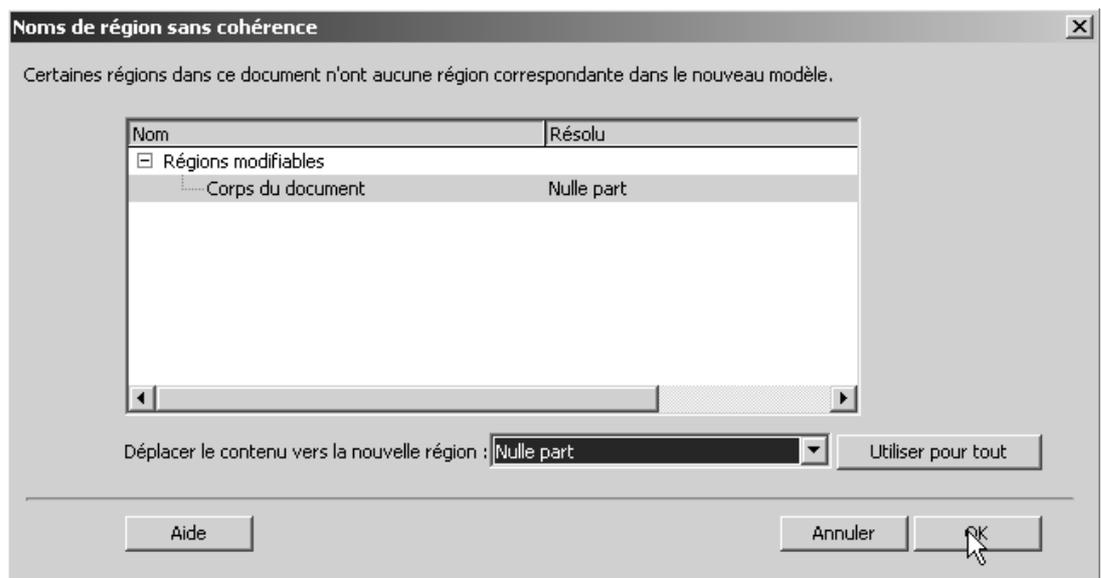
Vous pouvez relier une page HTML à un Modèle.

Vous êtes dans un fichier « normal »

Modifier – Modèles – Appliquer le modèle à la page



Il est bien évident que cette commande ne présente un intérêt que pour des pages au départ calées sur un modèle... en cas de discordance en effet Dreamweaver demandera quoi faire avec "ce qu'il ya en trop..."



Détacher une page d'un modèle

Vous pouvez aussi "détacher" une page HTML de son Modèle.

Vous êtes dans un fichier crée à partir d'un modèle,

Modifier – Modèles – Détacher du modèle

N.B: La page est détachée du modèle et toutes les régions deviennent modifiables, mais désormais la modification du modèle n'aura plus d'effet sur cette page...

Travailler sur le modèle

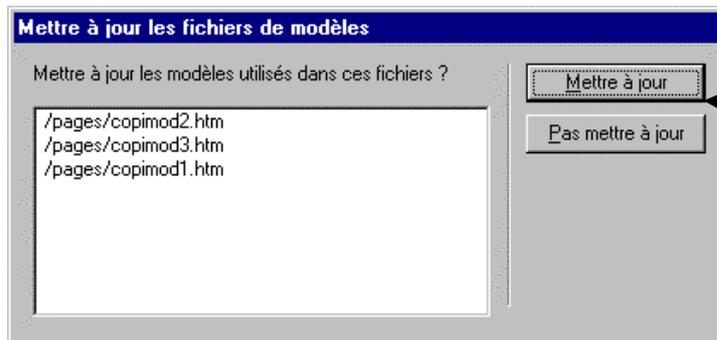
Modifier le modèle

N.B: La modification du modèle entraîne la modification (uniquement si vous le désirez) des fichiers conçus à partir du modèle.

Ouvrir le modèle (.dwt) se trouvant dans le dossier Templates.

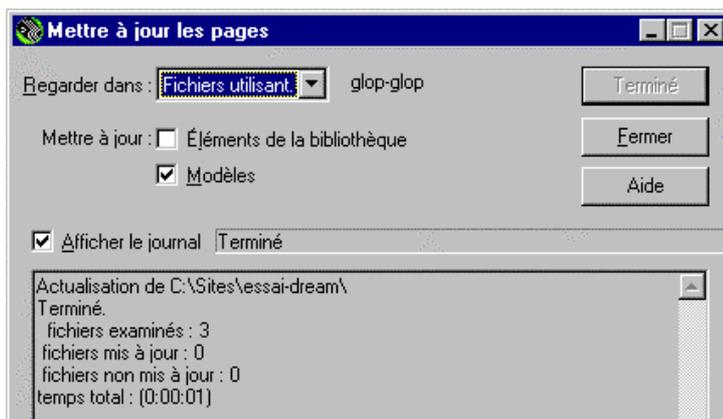
Faites les modifications dans le modèle, puis enregistrez le fichier.

Vous obtenez la fenêtre suivante :



Choisissez si vous désirez mettre à jour ou pas

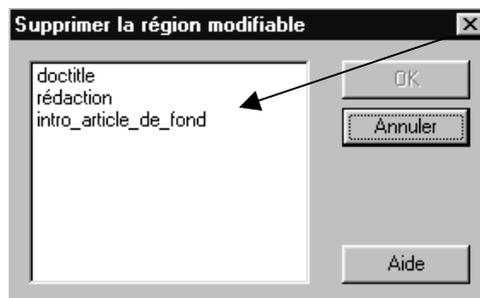
en général on souhaite effectuer la mise à jour...



Rendre une région de "modifiable" en "non modifiable"

Sous Dreamweaver 4.0

Modifier – Modèles – Supprimer la région modifiable



Sélection de la zone que l'on ne veut plus pouvoir modifier

puis OK

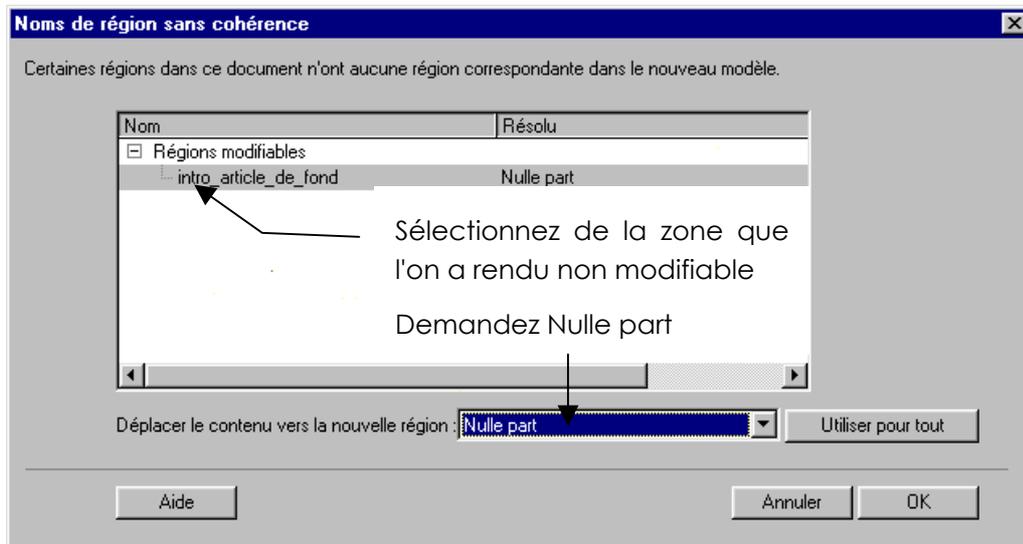
Sous Dreamweaver MX

Se placer sur la région modifiable à supprimer, puis demander le menu

Modifier – Modèles – Supprimer le marqueur de modèle



Lorsque vous allez enregistrer, une fenêtre comme celle ci dessous apparaîtra



puis

OK

Attribut de balises modifiable (mx)

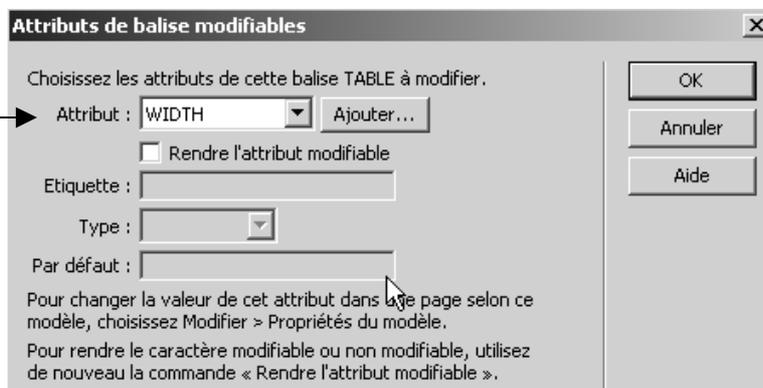
Vous pouvez par exemple appliquer une couleur d'arrière-plan au modèle tout en permettant à l'utilisateur du modèle d'appliquer une couleur d'arrière-plan différente aux pages qu'il crée. Seuls les attributs modifiables peuvent être mis à jour par l'utilisateur.

Pour créer un attribut de balise modifiable

Sélectionnez dans le modèle l'élément pour lequel vous souhaitez définir un attribut de balise modifiable (dans l'exemple une tableau).

Demander le menu **Modifier – Modèles - Rendre l'attribut modifiable**

On choisit un des attributs existant à laisser modifiable (ou on en spécifie un via **Ajouter...**)
ex: bgcolor



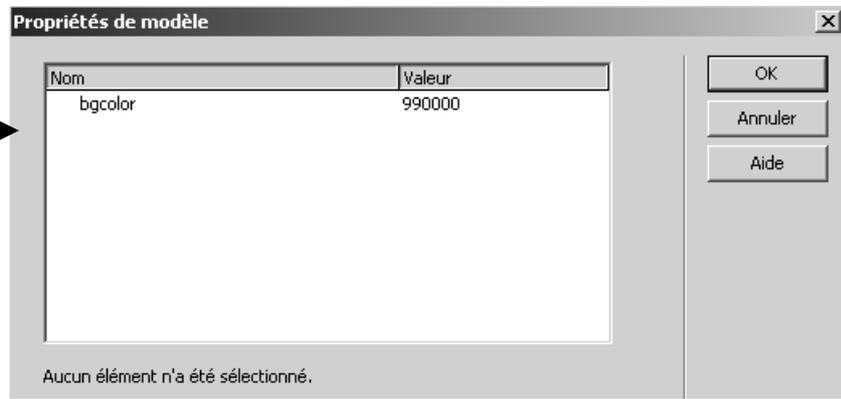
Utiliser un attribut de balise modifiable

Lorsque dans une page créée à partir de ce modèle, on voudra modifier ce paramètre, il faudra demander le menu **Modifier – Propriétés du modèle**



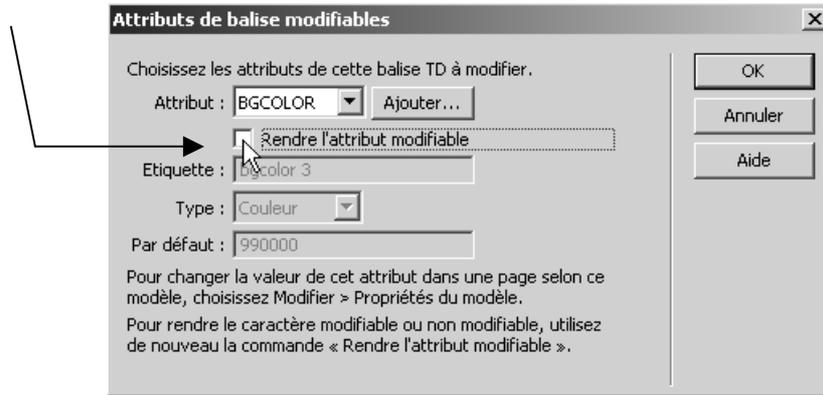
Toutes propriétés laissées modifiables apparaissent !

les →



Supprimer un attribut de balise modifiable

Si dans un modèle on souhaite supprimer un attribut modifiable, il faut redemander la boîte de dialogue (comme si on souhaitais le créer...) , le nom de l'attribut doit apparaître, et il faut simplement décocher la case "**rendre l'attribut modifiable**"



Objectifs

Positionner des objets (images, textes) précisément sur une page et surtout les animer grâce à des scénarios (chapitre suivant).

Aborder la conception de pages sous un aspect graphique puis éventuellement convertir en tableau.

Création d'un calque

Vous pouvez dessiner un calque après avoir cliqué sur le bouton **Dessiner un calque** de la palette objet.

Ou

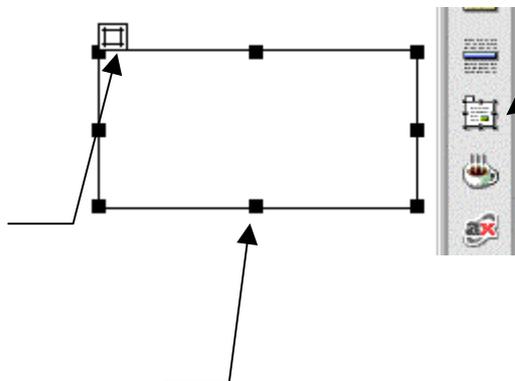
Créer un calque de dimension prédéterminée avec **Insertion - Calque**.



← bouton de sélection

Poignée de déplacement

Poignée de redimensionnement



Positionnement du calque en pixels à partir du bord gauche et du bord supérieur de la fenêtre

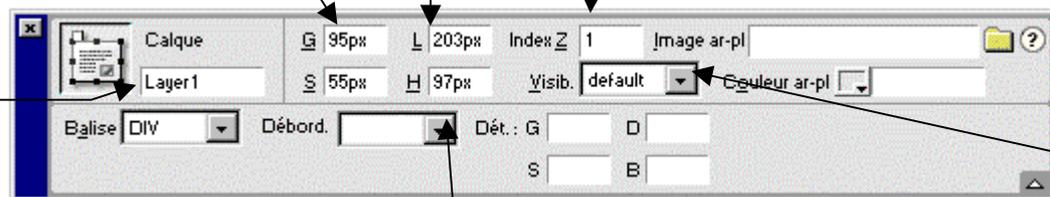
- px pixels
- pt point
- in inch
- cm centimètre

Largeur et hauteur en pixels

Détermine l'index Z ou l'ordre de superposition des calques.

Plus le numéro de calque est élevé, plus le calque se trouve au-dessus des autres.

Nom du calque



Détermine la façon dont est traité l'image ou le texte débordant du calque

Visible : image et texte visibles dimensions du cadre ignorées (défaut)

Scroll : ajoute des barres de défilement

Hidden : Dimensions respectées si trop grand il en manque un bout

Auto : ajoute des barres de défilement uniquement si nécessaire

Détermine le degré de visibilité du calque

Default : dépend de la situation précédente. Si le calque était caché il le reste, s'il était visible il le reste.

Inherit : prend la propriété de visibilité du parent du calque. Signifie qu'un calque peut être inclus dans un autre calque auquel cas le calque inclus héritera de la visibilité du calque parent.

Visible : calque et contenu visibles

Hidden : calque et contenu cachés

Le choix des balises



Détermine si le calque est un calque de type CSS ou Netscape.

Utiliser

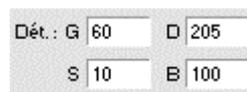
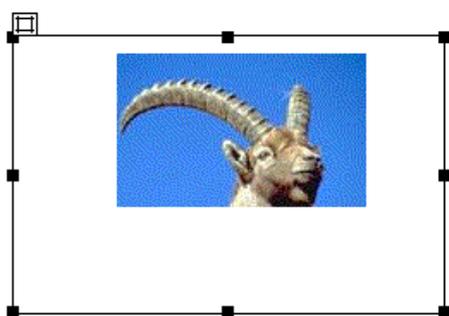
SPAN et **DIV** qui créent des calques CSS

Ne pas Utiliser

LAYER et **ILAYER** qui créent des calques Netscape

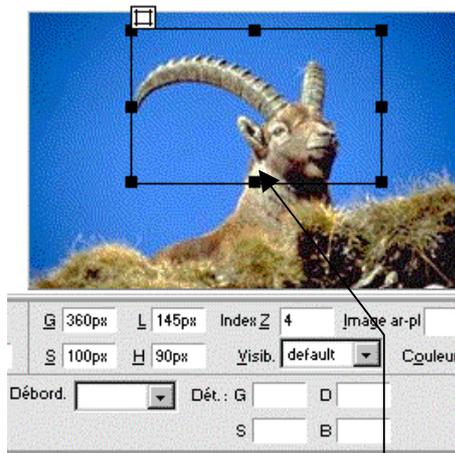
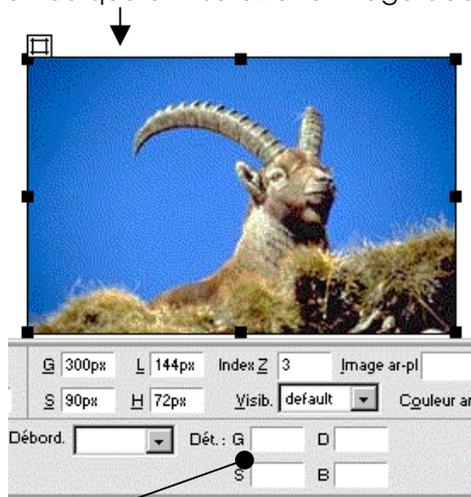
Le détourage

Objectif



Mode opératoire

Créez un calque et insérez une image dedans

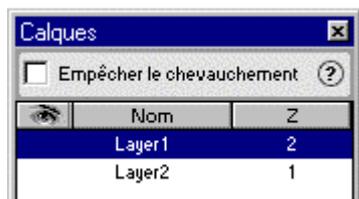


Créez un autre calque correspondant à la partie de l'image à conserver

Supprimez le 2^o calque quand le détourage est fait

La palette des calques

Faire apparaître



Touche **F2** ou **Fenêtre – Calques en (Dw4)**

Touche **F2** ou **Fenêtre – Autres – Calques (Dw Mx)**

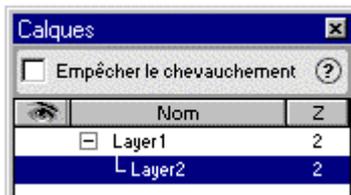
Ordre d'index (index Z)

Le calque dont l'index Z est le plus élevé est au dessus des autres (en cas de chevauchement). Astuce : Pour être sûr qu'un calque sera au premier plan on peut lui donner une valeur d'index très élevé.

Calque parent – enfant (imbrication)

Si l'on veut qu'un calque soit dépendant d'un autre calque.

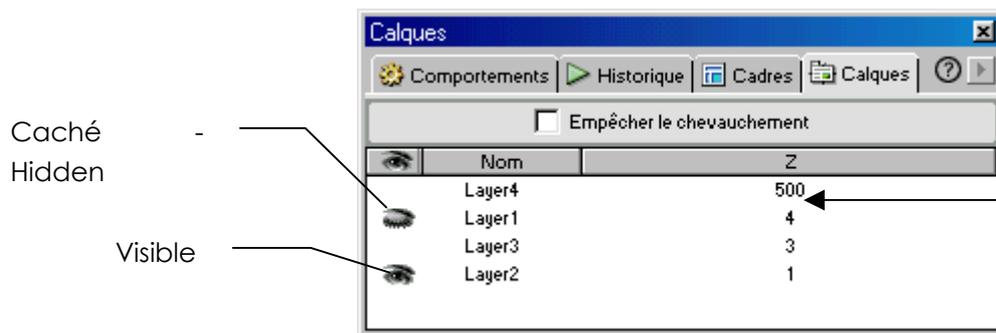
Créez les 2 calques puis passez dans la fenêtre des calques et Appuyez sur la touche **CTRL** cliquez sur le calque enfant et glissez le jusque sur le calque parent.



Dans ce cas lorsque l'on déplace un calque on déplace les 2

La visibilité

Permet de préciser si un calque est visible ou caché ou héritier du calque parent.



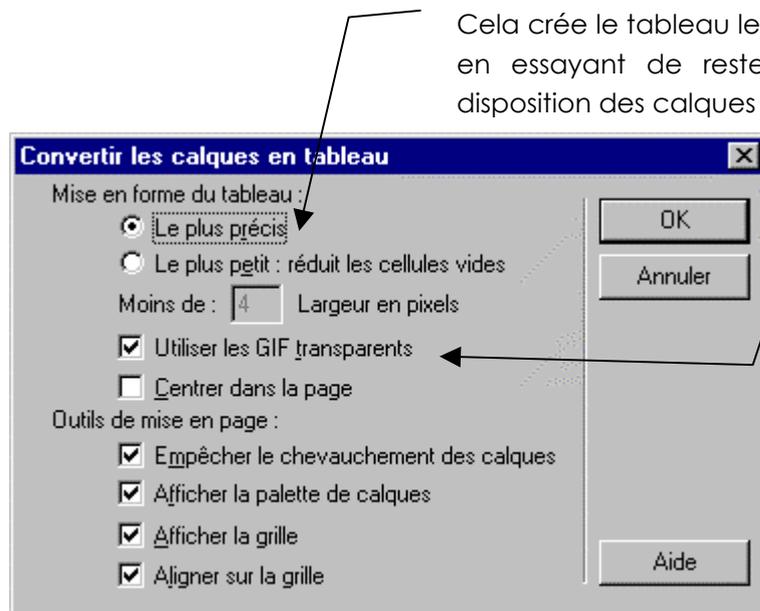
Ces possibilités vont surtout être intéressantes lors de l'utilisation de scénarios

Transformer des calques en tableau

L'avantage de l'emploi des calques pour la conception des pages, c'est la grande flexibilité que cela apporte, l'inconvénient, c'est que seuls les navigateurs les plus récents (4 et plus) reconnaissent ces calques.

Enregistrez le fichier (contenant les calques).

Modifier – Convertir - Calques en tableau

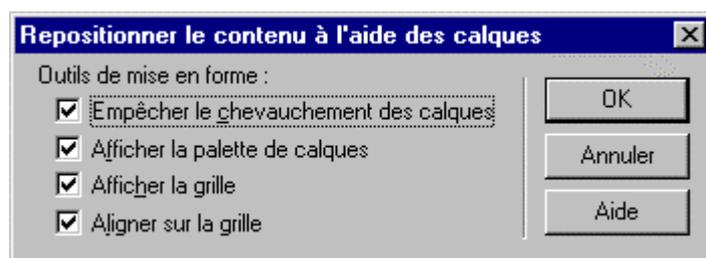


Cela crée le tableau le plus complexe qui soit en essayant de rester le plus possible la disposition des calques

Dreamweaver remplit les cellules vides d'un élément graphique transparent (transparent.gif) pour être sûr que le tableau aura le même aspect dans les différents navigateurs. Ne pas oublier de le télécharger lors de la publication du site.

Convertir les tableaux en calques

Modifier – Convertir – Tableau en Calques



Empêcher/ permettre le chevauchement des calques

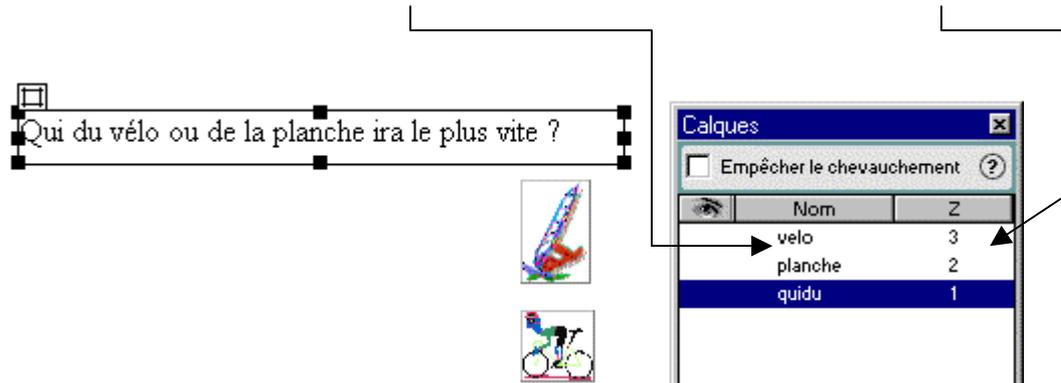
Affichage – Empêcher le chevauchement des calques



Créer un scénario rectiligne

Objectif : LA QUATRIEME DIMENSION... le mouvement

Créer le ou les calques concernés. Nommez les et donnez leur un numéro d'index correct.



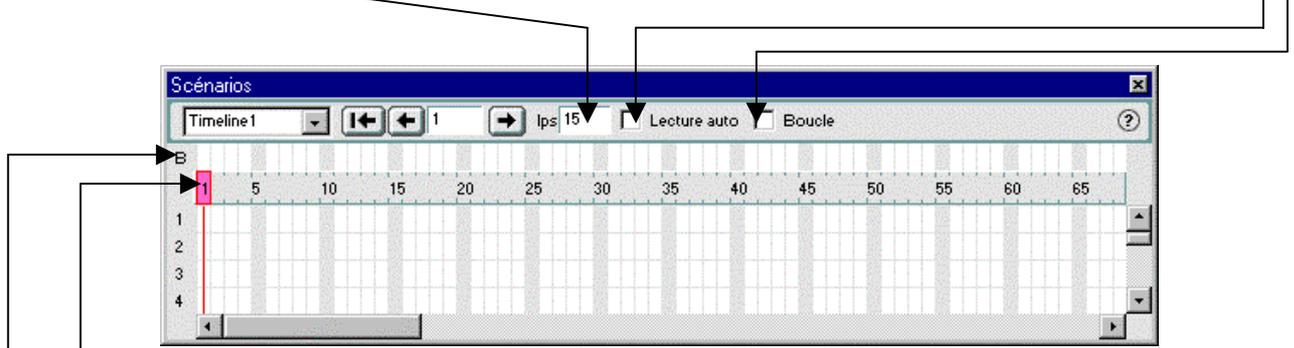
Afficher la Fenêtre des scénarios touche **Maj F9** ou **Fenêtre – Scénario (en Dw 4)**

Afficher la Fenêtre des scénarios touche **Maj F9** ou **Fenêtre - Autres – Scénario (en Dw MX)**

Boucle entraîne la lecture en boucle infinie du scénario en cours lorsque la page est ouverte dans un navigateur. (cela insère le comportement Atteindre l'image du scénario après la dernière image de l'animation. Double-cliquez sur le pointeur de ce cadre pour modifier les paramètres de ce comportement ou changer le nombre de boucles.)

Lecture auto entraîne la lecture automatique du scénario lors du chargement de la page en cours dans un navigateur. (cela attache un comportement à la balise `body` de la page qui exécute l'action de lecture du scénario lors du chargement de la page)

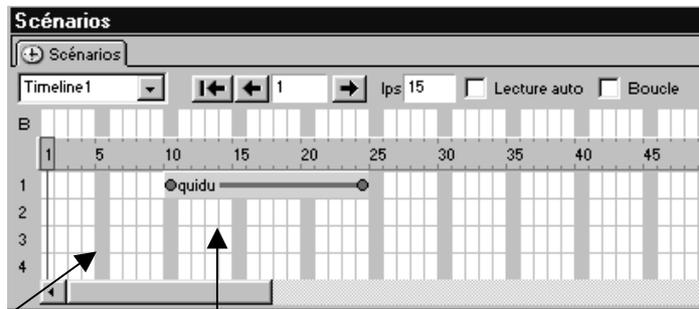
lps nombre d'images par seconde



La **tête de lecture** indique l'image du scénario qui est actuellement affichée sur la page

Le **canal de comportements** contient les comportements qui doivent être exécutés avec une image particulière du scénario

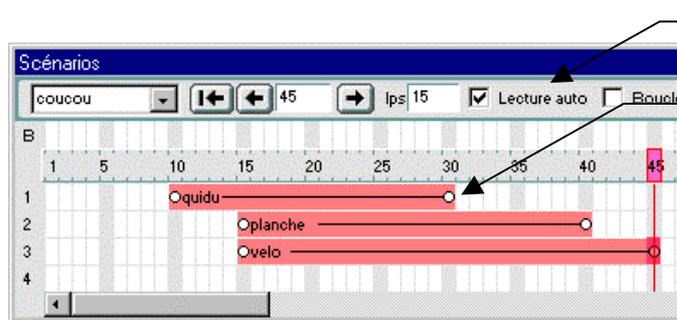
Sélectionnez ensuite **chacun des calques** et glissez les dans la Fenêtre des scénarios



Ici on demande à ce que le calque nommé "quidu" soit visible depuis la 10^e seconde et ce jusqu'à la 25^e seconde

N.B: Pensez qu'il existe un temps de chargement et qu'il est inutile de démarrer trop tôt vos animations (on peut laisser un délais de 10 secondes... vide)

A la fin du positionnement des calques, vous devriez obtenir la fenêtre suivante

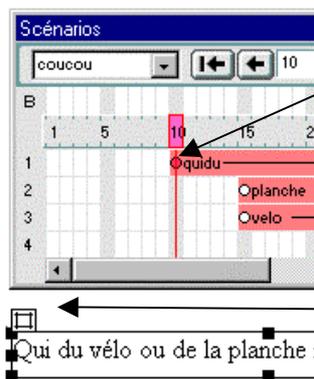


Pensez à la lecture auto

Précisez ensuite le nombre d'images que doit comporter le scénario en déplaçant les poignées

Tout ceci étant fait le calque ne bouge toujours pas....

Un scénario peut changer la position, les dimensions, la visibilité et la superposition de calques. Mais pour chacun des calques à animer il faut

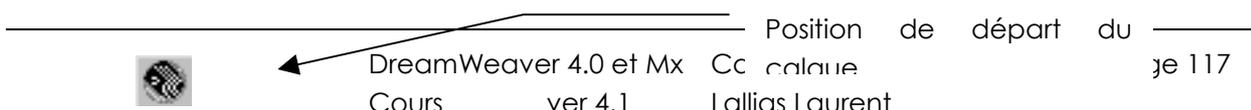


Cliquez sur la poignée correspondant à la 1^{re} image clé du calque

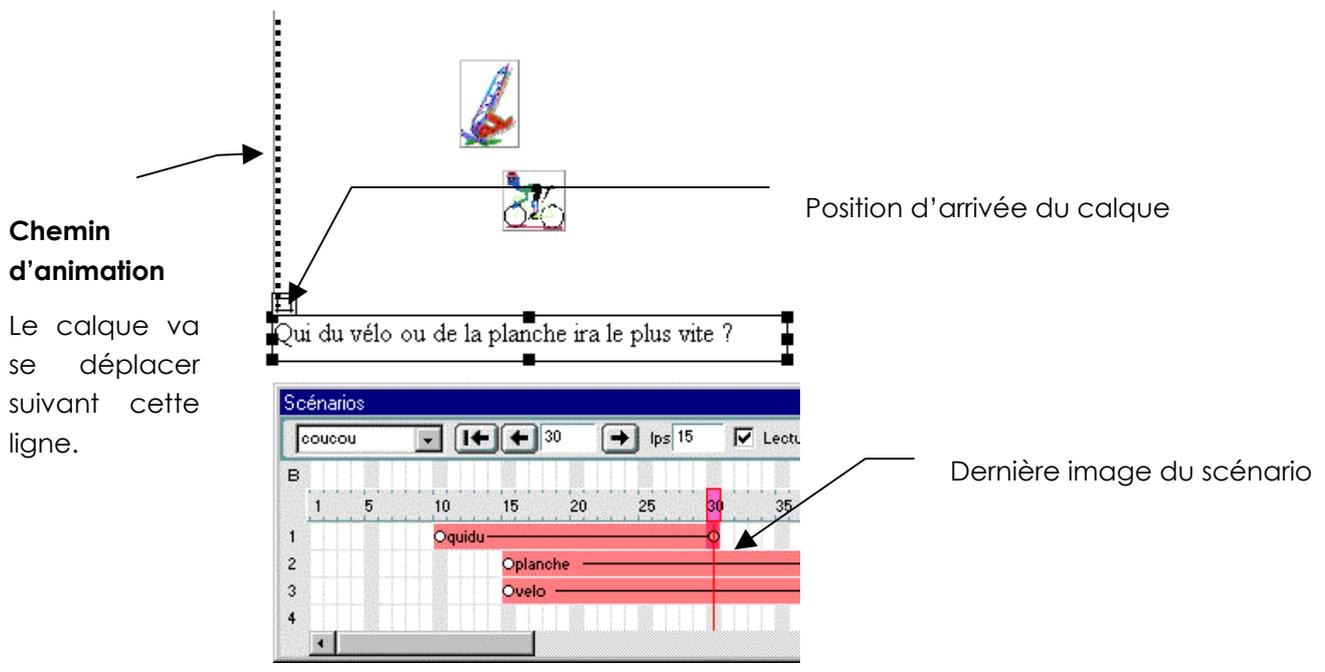
Puis placez le calque dans sa position de départ

Faites ensuite la même chose avec la dernière poignée d'image clé et précisez la position d'arrivée du calque

Ce qui devrait donner quelque chose du genre



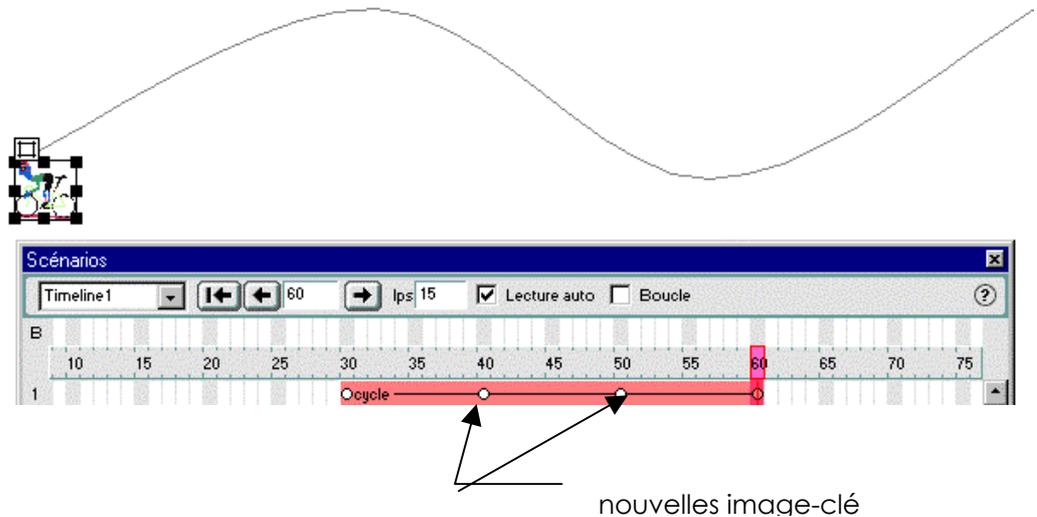
Position de départ du calque



On peut ensuite visualiser le résultat dans le fenêtre du navigateur par **F12**

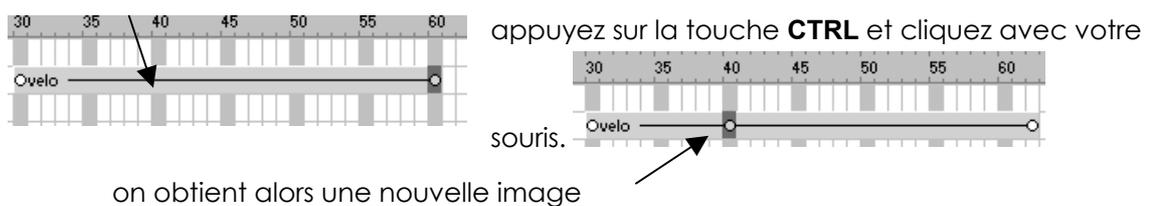
Créer un scénario non rectiligne

L'idée consiste à ajouter de nouvelle image-clé de manière à obtenir

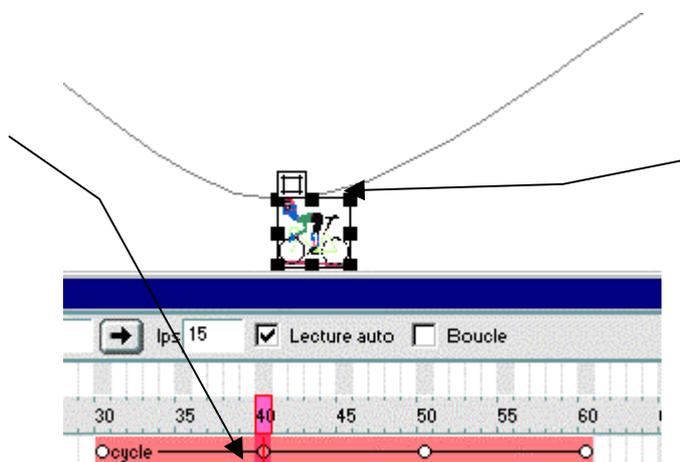


Procédez comme précédemment pour créer les calques les scénarios et les mouvements.

Pour créer une nouvelle image-clé, amenez la pointe de la souris dans la barre d'animation là ou vous souhaitez insérer la nouvelle image



Ensuite vous
devrez
sélectionner
chacune de ces
nouvelles images
clés



et préciser la
position du calque
en cliquant et en
le faisant glisser

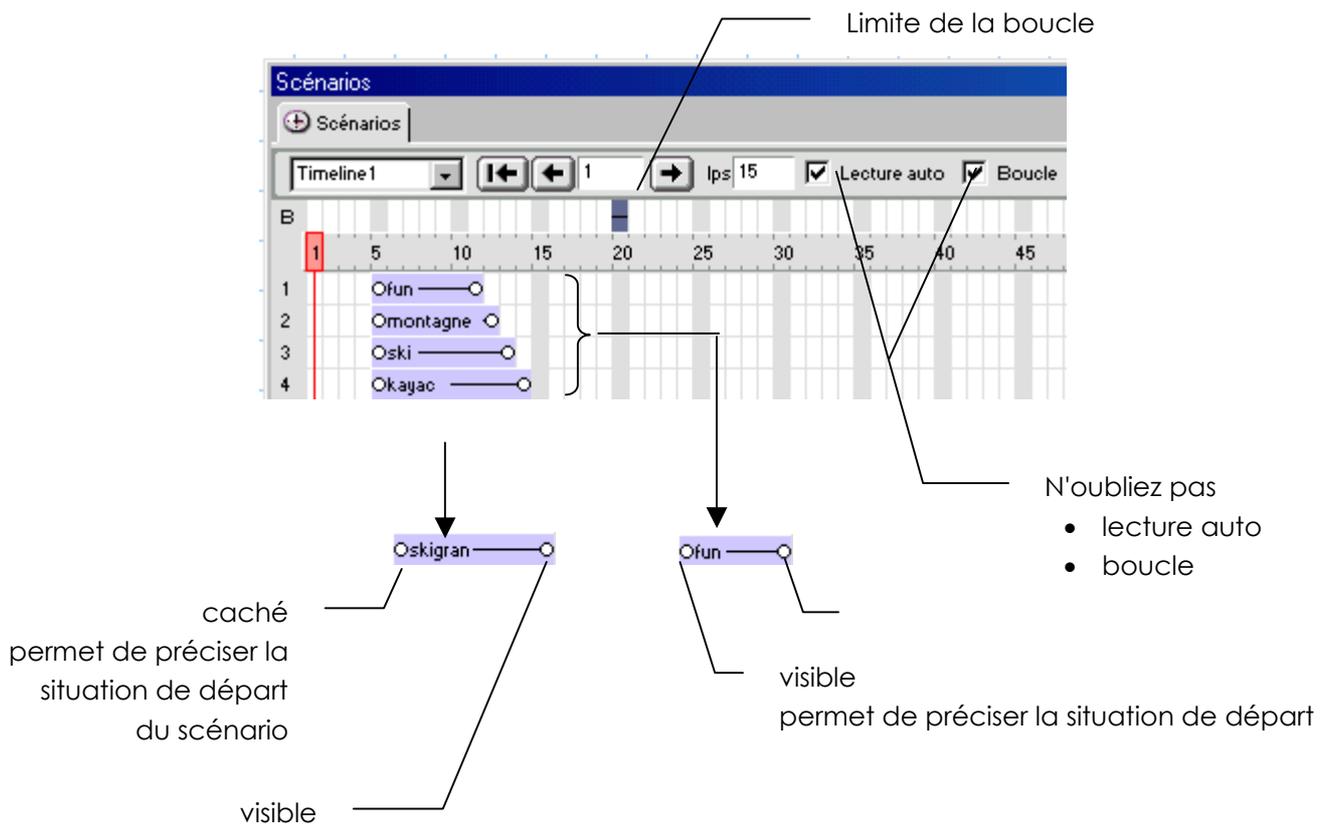
Rq : Pour supprimer une image clé : 1 clic sur l'image clé à supprimer puis de nouveau 1 clic avec le bouton droit sur l'image clé et dans le menu contextuel obtenu Supprimer l'image clé

Enchaînement d'images



On veut que les 4 images disparaissent tour à tour et cela en boucle.

Il y a en tout 4 calques :



Vérifier le navigateur

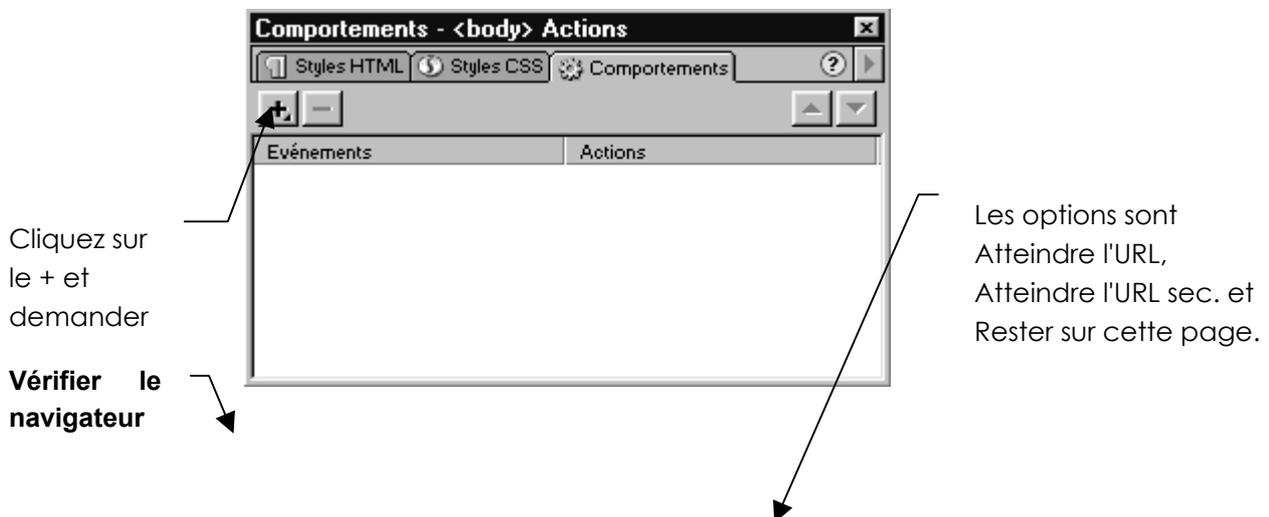
Utilisez cette action pour envoyer les visiteurs sur des pages différentes selon l'éditeur et la version de leur navigateur. Par exemple, vous voulez que les utilisateurs de Netscape Navigator 4.0 ou version ultérieure aillent sur telle page, les utilisateurs de Microsoft Internet Explorer 4.0 ou version ultérieure aillent sur telle autre, ou s'ils disposent d'un autre type de navigateur, qu'ils restent sur la page en cours.

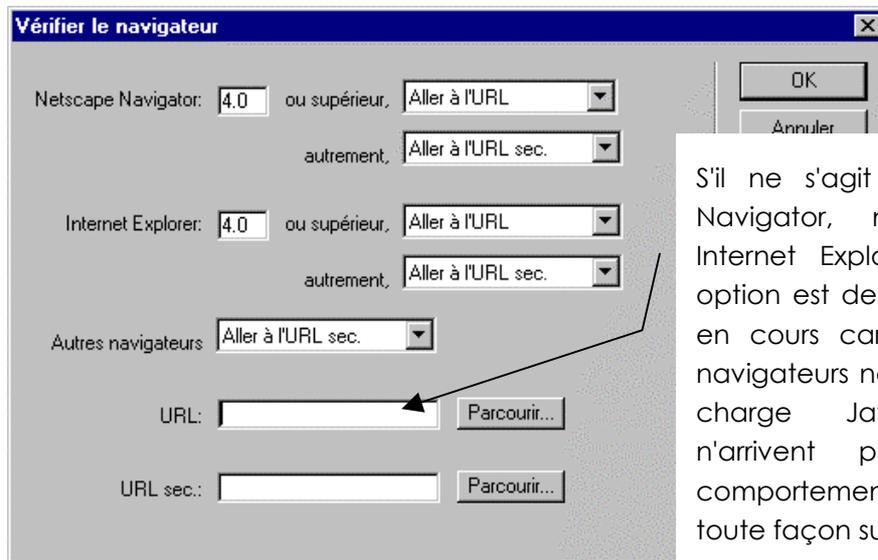
Il est utile d'associer ce comportement à la balise BODY d'une page qui est compatible avec presque tous les navigateurs (et qui n'utilise pas d'autre JavaScript) ; ainsi, les visiteurs de la page qui ont désactivé JavaScript verront toujours quelque chose.

Appel de la fenêtre de comportement **Maj + F3** ou **Fenêtre – Comportement (Dw Mx)**



Appel de la fenêtre de comportement **Maj + F3** ou **Fenêtre – Comportement (Dw4)**





S'il ne s'agit ni de Netscape Navigator, ni de Microsoft Internet Explorer. La meilleure option est de rester sur la page en cours car la plupart des navigateurs ne prennent pas en charge JavaScript—et s'ils n'arrivent pas à lire ce comportement, ils resteront de toute façon sur cette page.

Contrôle de formulaire

Permet de vérifier que certains champs sont bien remplis avant d'être envoyés au serveur. Cette vérification portera uniquement sur des champs de texte.

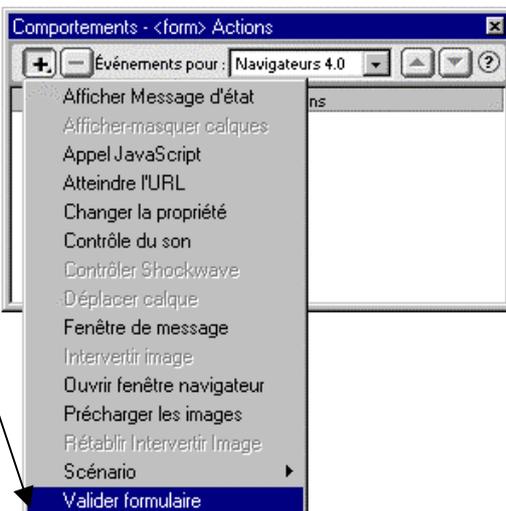
Ce comportement devra être conçu à partir du bouton Envoyer du formulaire.

Venez donc **sélectionner le bouton envoyer**.

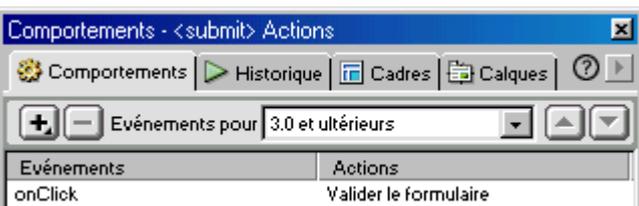
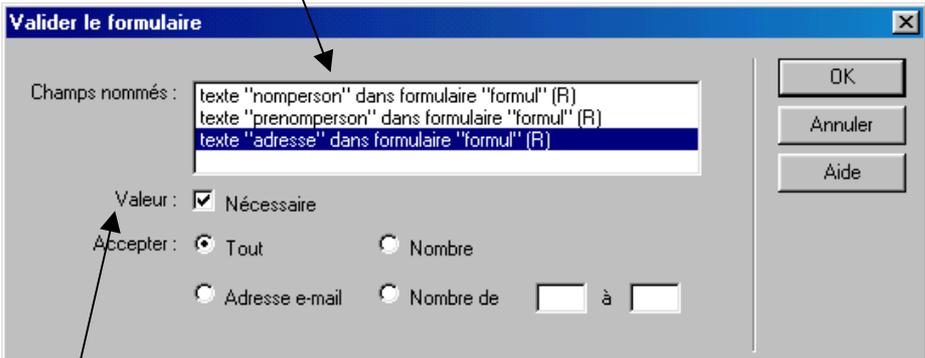
Puis appelez la fenêtre de comportements

Dans la fenêtre de comportements

Choisissez le champ texte concerné



Précisez les entrées obligatoires et leur type



Vous obtiendrez un message de ce type si le formulaire est envoyé sans que les données nécessaires soient renseignées



Affichage d'une zone de commentaire dans la page

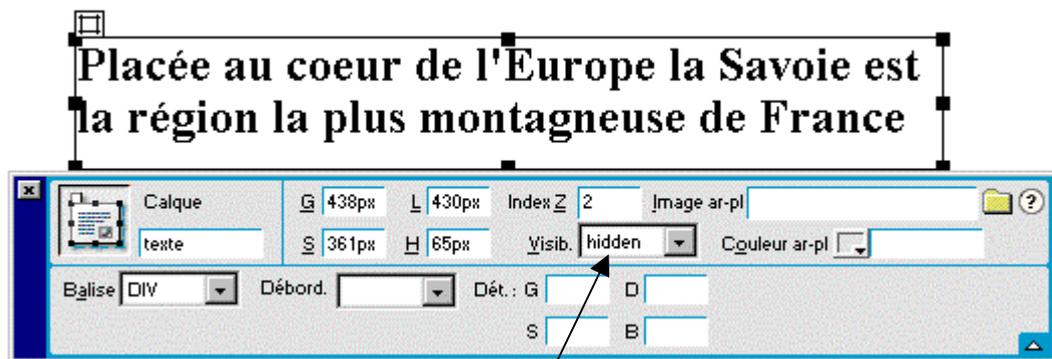
Lors du survol d'une image une zone de commentaire apparaît dans la page, lorsque l'on quitte l'image le commentaire disparaît (ou l'inverse).



Placée au coeur de l'Europe la Savoie est la région la plus montagneuse de France

Créer les deux calques, l'un contenant une image, l'autre contenant un texte de commentaire.

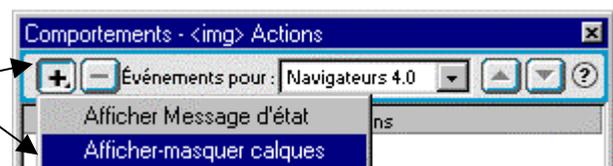
Le calque de commentaire ne doit pas apparaître lors du chargement de la page.



Sélectionnez le calque de commentaire et choisissez hidden

Lorsque la souris passe sur l'image vous désirez que l'image et le texte s'affichent
Sélection de l'image (pas du calque) puis appelez la fenêtre de comportements

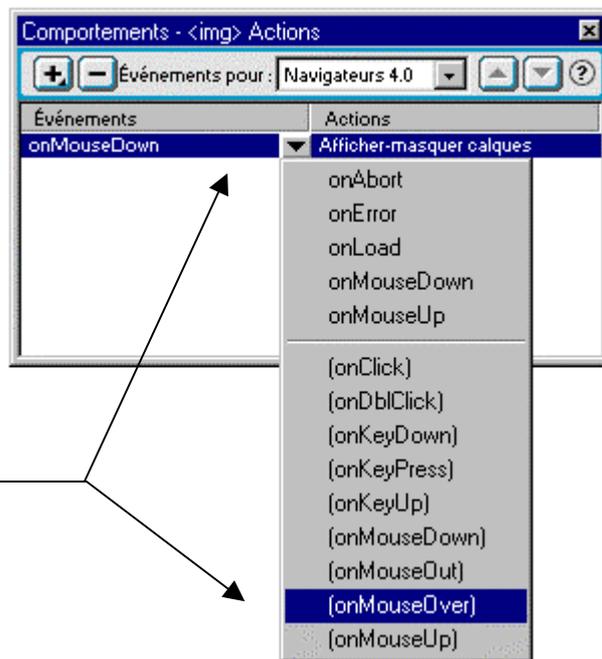
Cliquez sur +
puis choisissez Afficher -



Afficher montagne et texte

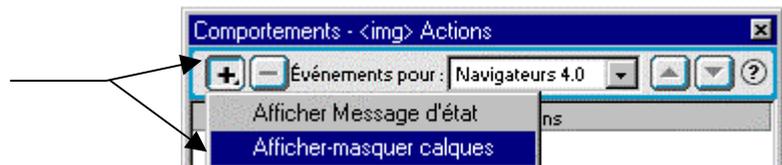


Choisissez
OnMouseOver



Vous désirez que le texte se masque lorsque la souris n'est plus sur l'image

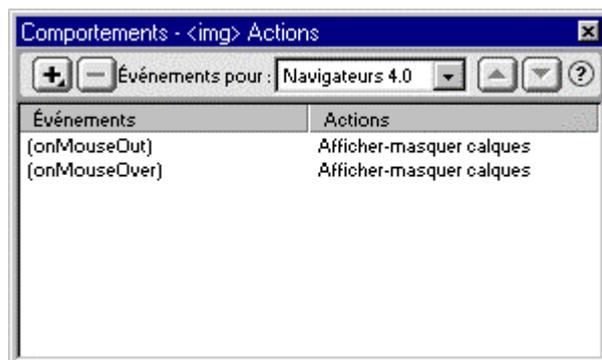
De nouveau cliquez sur +
puis choisissez Afficher -



Afficher montagne et cacher texte



Dans la liste des événements choisissez OnMouseOut



Créer un calque de chargement

Créer les différents calques qui doivent être affichés lorsque la page sera définitive chargée (dans le cas présent nous allons créer un calque que nous nommerons *fondmarin* et insérer une image *Fonds marins Papier peint.jpg* dedans).

Créer le calque de chargement qui devra apparaître lors du chargement de la page (toujours pour les besoins de notre exemple nous allons créer un calque nommé *patience* et écrire dedans *Patience j'arrive....*)



Ouvrez la fenêtre des calques



Désactivez la visibilité de chacun des calques excepté le calque de chargement (ici nous désactiverons *fondmarin*)

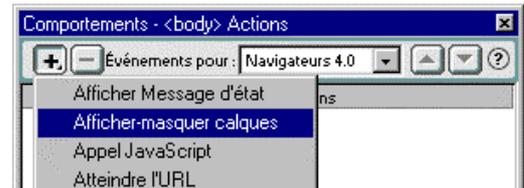
Sélectionnez ensuite **<body>** dans le sélecteur de balise

<body> <div>

Affichez la Fenêtre de comportement touche **Maj + F3** ou **Fenêtre – Comportement**

Choisissez

Afficher Masquer



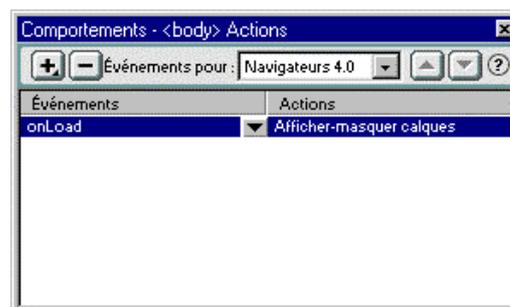
Choisissez

Afficher pour les calques (autres que celui de chargement)



Choisissez

Masquer pour le calque de chargement



LISTE DES EVENEMENTS JAVASCRIPT

onBlur :	se produit quand un textarea , un text ou un select perd la main sur les entrées clavier l'utilisateur après avoir cliqué sur une zone de texte clique à l'extérieur de la zone de texte active.
onChange :	se produit quand un textarea , un text ou un select est modifié par l'utilisateur. l'utilisateur après avoir cliqué sur une zone, la quitte après avoir changé le texte.
onClick :	se produit quand un button , checkbox , radio , link , reset ou un submit reçoit un clic de la souris
onFocus :	se produit quand un textarea , un text ou un select prend la main sur les entrées clavier, l'utilisateur clique sur une zone.
onLoad :	se produit quand le navigateur a fini de charger une fenêtre ou toutes les frames d'un FRAMESET. L'événement <i>onLoad</i> se positionne dans la balise BODY ou dans la balise FRAMESET
onMouseOver :	se produit quand la souris passe sur un link ou un layer (calque)
OnSelect :	se produit quand un textarea , un text ou un select est sélectionné. l'utilisateur sélectionne une zone d'un formulaire
onSubmit :	se produit quand une form est soumise au serveur par appui de <i>Submit</i> .
onUnload :	se produit quand un document est quitté. L'événement <i>onUnload</i> se positionne dans la balise BODY ou dans la balise FRAMESET
onAbort :	se produit quand l'utilisateur avorte le chargement d'une image
onError :	se produit quand le chargement d'une page ou d'une image produit une erreur.
onMouseout :	se produit quand la souris quitte une zone area , text , link ou layer
onReset :	se produit quand on clique sur le bouton <i>reset</i> d'un formulaire
onDbClick :	(<i>version 1.2</i>) se produit quand on produit un double click sur la souris
onDragDrop :	(<i>version 1.2</i>) se produit lorsqu'on fait un glisser lâcher vers le navigateur, par exemple pour ouvrir une page HTML depuis son disque dur.
onKeyDown :	(<i>version 1.2</i>) se produit quand une touche du clavier est lâchée.
onKeyPress :	(<i>version 1.2</i>) se produit quand une touche du clavier a été utilisée
onKeyUp :	(<i>version 1.2</i>) se produit quand une touche du clavier est appuyée
onMouseDown :	(<i>version 1.2</i>) se produit quand une touche de la souris est lâchée.
onMouseMove :	(<i>version 1.2</i>) se produit quand le curseur de la souris est bougé
onMouseUp :	(<i>version 1.2</i>) se produit quand un bouton de la souris est relâché
onMove :	(<i>version 1.2</i>) se produit quand une fenêtre est déplacée
onResize :	(<i>version 1.2</i>) se produit quand une fenêtre subit un changement de taille



Comportement OnFocus

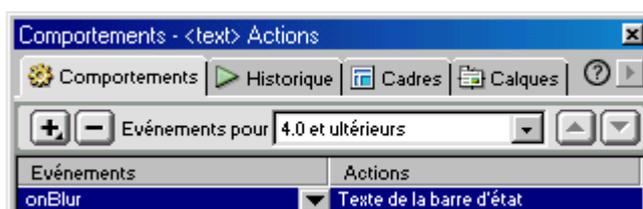
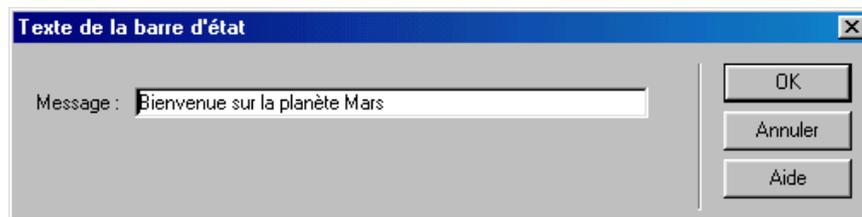
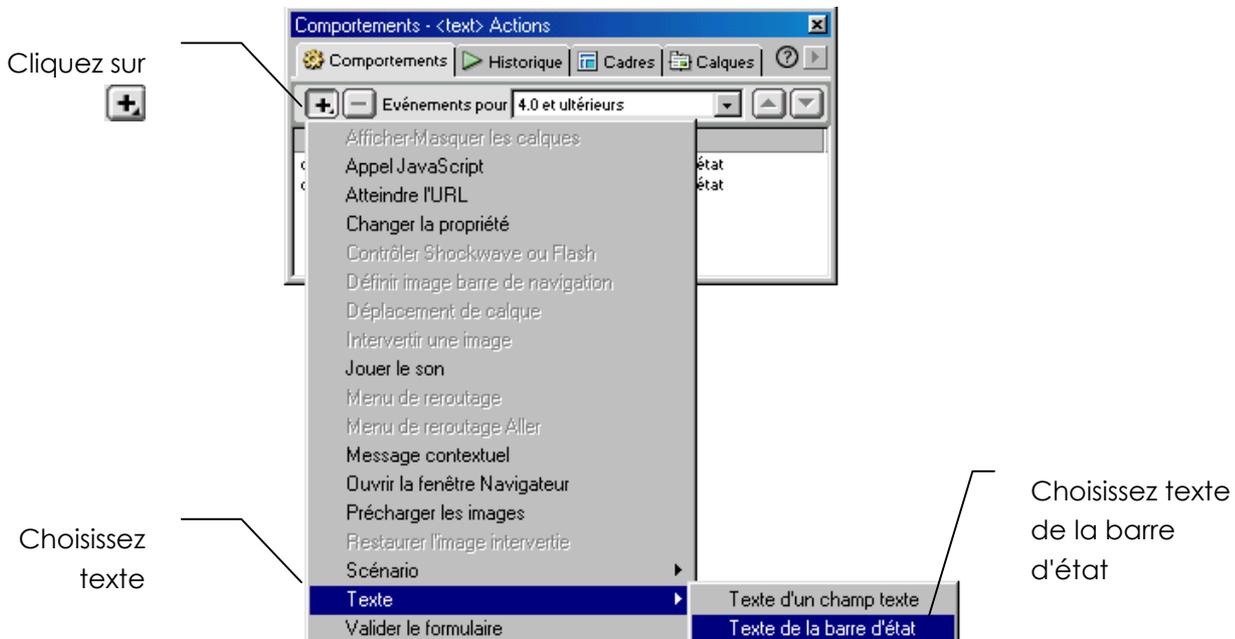


Comportement OnFocus

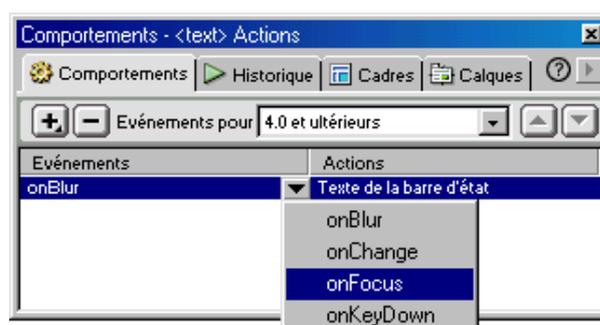
On clique dans la zone de texte cela inscrit dans la barre d'état :

Bienvenue sur la planète Mars.

Sélection de la zone de texte



Il faut changer le type d'événements (vous avez obtenu OnBlur vous voulez OnFocus)



Comportement OnBlur

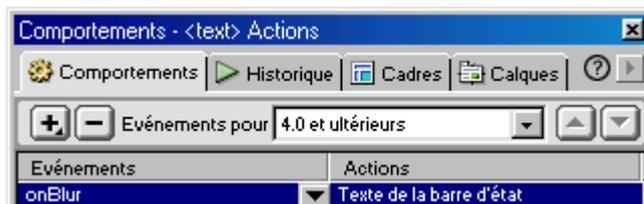
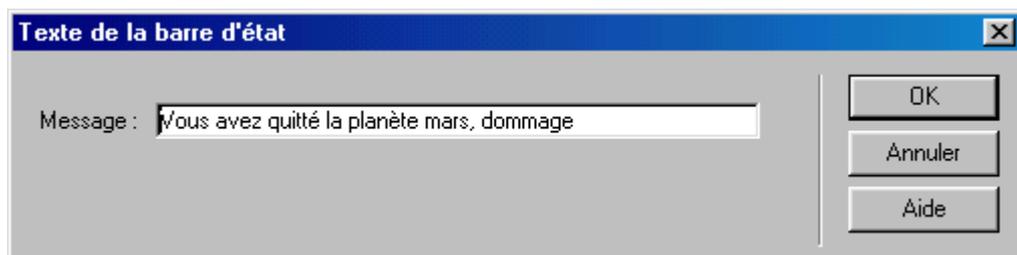
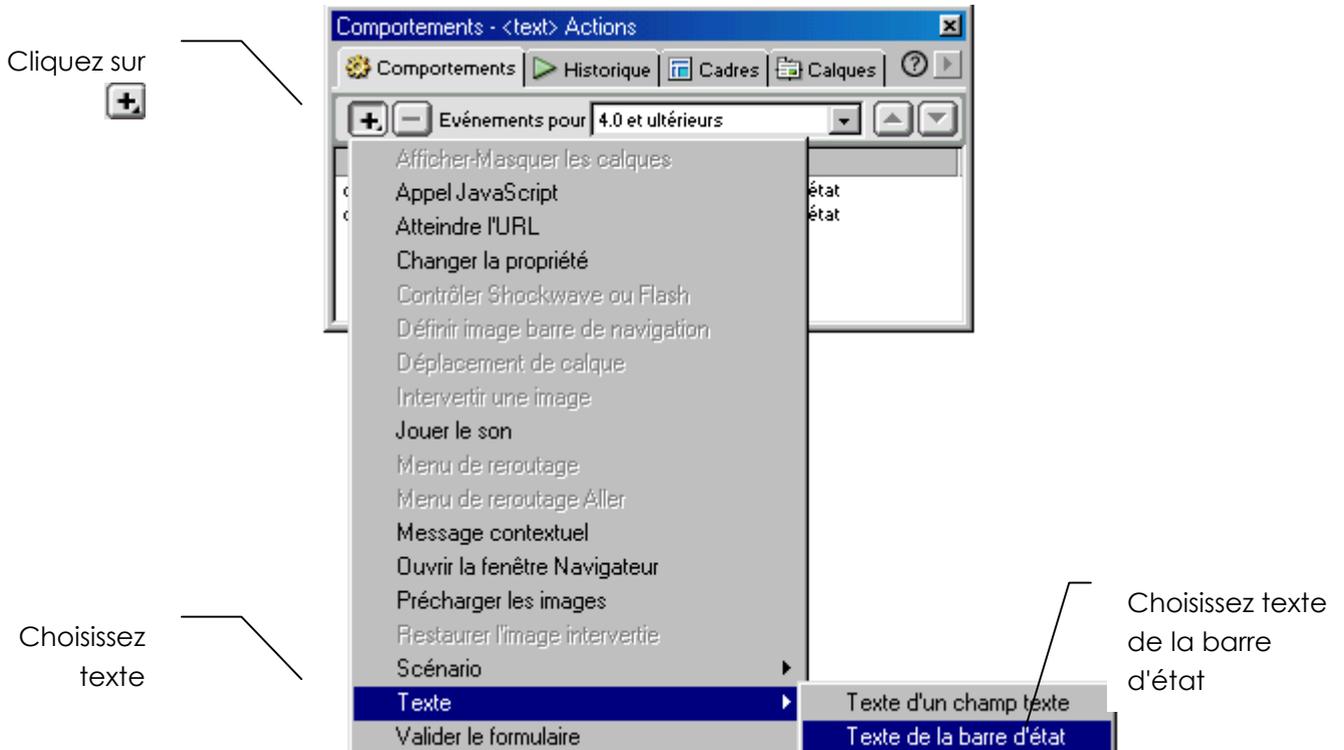


Sélection de la zone de texte

Comportement OnBlur

On clique en dehors de la zone de texte cela inscrit dans la barre d'état :

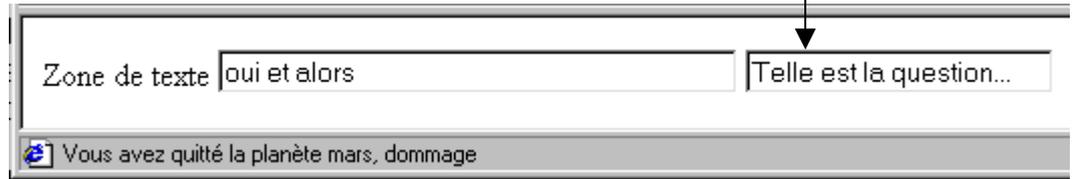
Vous avez quitté la planète Mars, dommaae.



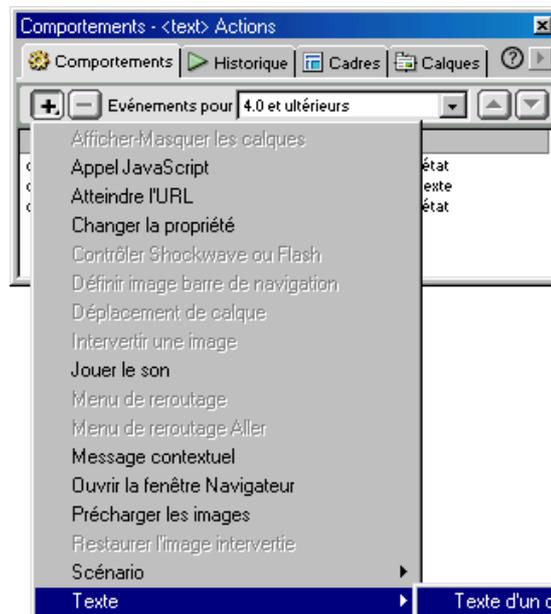
Le comportement OnChange



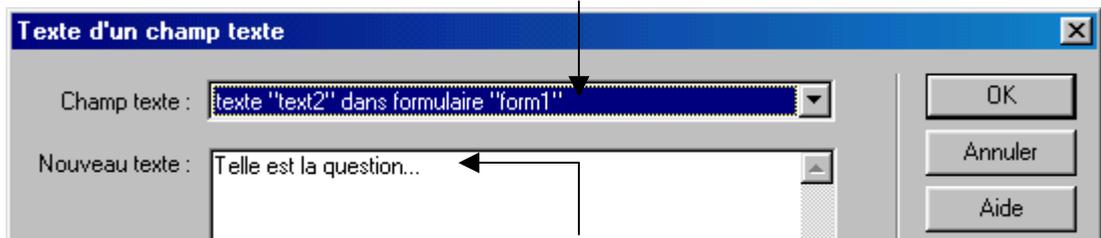
Lorsque l'on écrit dans la zone de texte 1 et la quitter, un texte s'inscrira dans le champ de texte 2.



Sélection de la zone de texte 1



Choisissez de modifier le texte dans la zone de texte 2



Saisissez le texte

Changez le comportement pour OnChange

