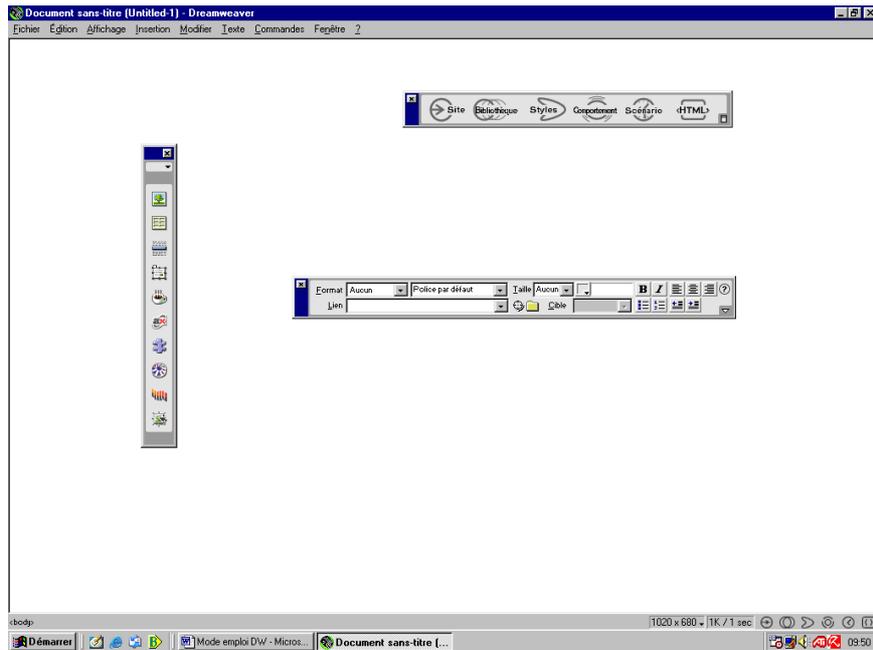


Mode emploi Dreamweaver

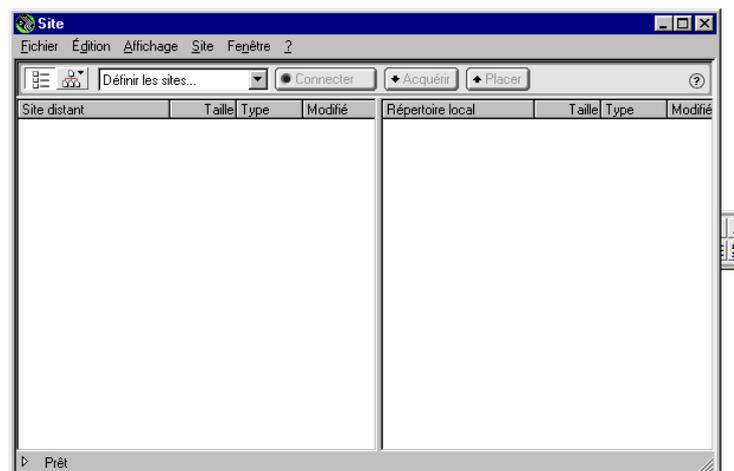


Ceci est la page d'accueil de Dreamweaver.

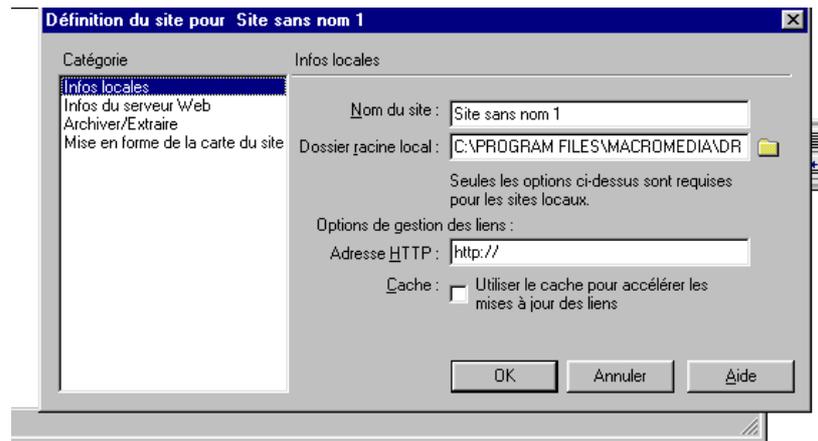
Déclarer le site

Dans l'explorateur Windows, il faut d'abord créer sur le Disque Dur, un dossier que l'on nommera « site » (ou autre chose et créer un sous dossier « images » dans lequel seront rangées les images

1) Dans Dreamweaver : Fenêtre > Fichier du site



Dans cette fenêtre : Site > Nouveau site



Vous devez renseigner la case Nom du site et le chemin où seront enregistrées vos pages. (C'est le chemin du dossier Site que vous avez créé au début)
Cocher ensuite la case : Utiliser le cache.

Créer la page d'accueil

Toujours dans la fenêtre Site : Fichier > Nouveau fichier

Dans la liste des fichiers du site (partie gauche) un nouveau document s'ouvre, il est nommé untitled.htm.

Le renommer « index.htm ». C'est un nom obligatoire sur le serveur académique pour que cette page soit considérée comme page d'accueil.

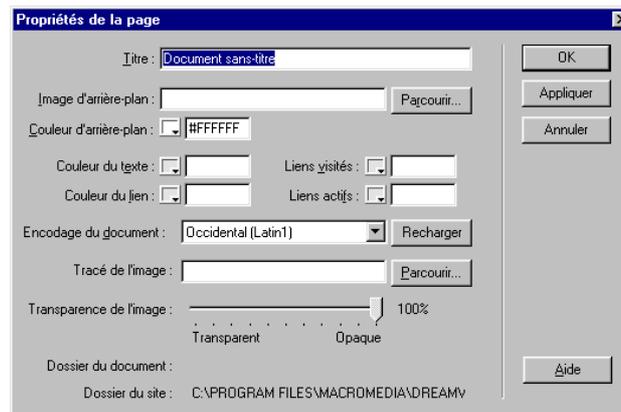
Quand vous nommez une page, il ne faut jamais mettre ni d'accent, ni d'espace (voire ni majuscule).

Sur le nom du nouveau fichier (index.htm), faire un clic droit souris et dans la fenêtre qui s'ouvre, cliquer sur « définir comme page d'accueil ». Cela permettra à Dreamweaver de construire l'arborescence de votre site.

Puis double cliquer sur le nom de la page. Elle va s'ouvrir dans la fenêtre principale.

Paramétrer la page

Je vous conseille de déclarer immédiatement les propriétés de la page : Clic droit sur la page et propriétés de la page.



Renseigner la case titre (redonner la même nom que le nom de fichier de la page, ça évite de s'embrouiller)

Image d'arrière plan : permet d'avoir une mosaïque avec une image que vous aurez choisie.

Définir la couleur d'arrière plan

Puis valider

La page est définie

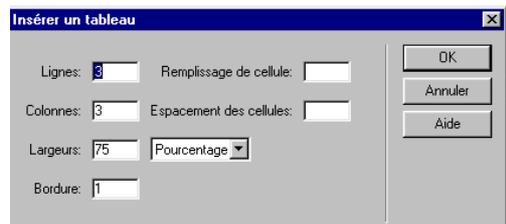
Pensez à enregistrer régulièrement et à chaque modification (CTRL + S)

Tableau

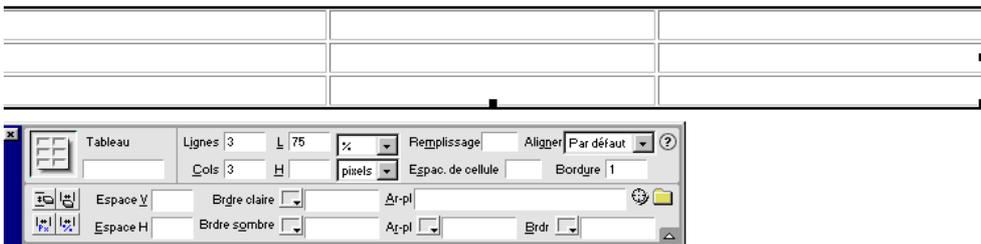
Si vous mettez des objets sur votre page, ils vont être difficiles à placer à l'endroit que vous voulez.

On utilise des tableaux qui permettent de placer un objet à un endroit précis.

Insertion > tableau



Renseigner les cases et valider. Le tableau est créé.



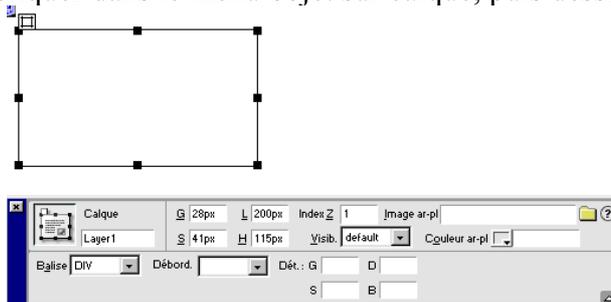
Voici un tableau et l'inspecteur de propriété du tableau.

On peut changer le nombre de lignes et de colonnes, l'alignement.

Si bordure=0, les lignes n'apparaîtront pas dans le navigateur. On peut mettre différents types de lignes en changeant de nombre

Calques

Insertion > calque ou cliquer dans le menu objet sur calque, puis dessiner le calque.

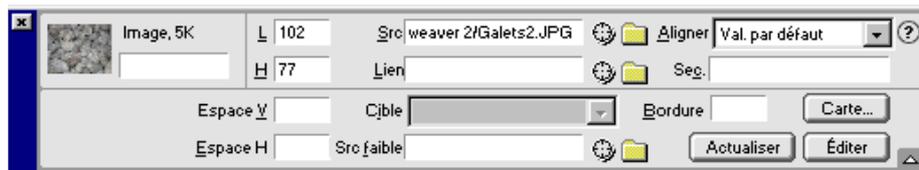


Un calque est très utile pour placer des objets à l'endroit où l'on veut.
Un de ses avantages est qu'il peut être caché. Les calques sont superposables.
Visib > hidden= caché

Images

Insertion > Images

Les images doivent être dans le répertoire du site. Si elle n'y est pas, allez chercher cette image, puis DW vous demandera de la rajouter dans le répertoire du site. Cliquez oui, ouvrez le sous dossier image (créé au début) et validez.



Vous pouvez taper un texte dans la case « Sec. ». Il s'affichera quand vous pointerez la souris sur l'image. (pop up)

Images retournées

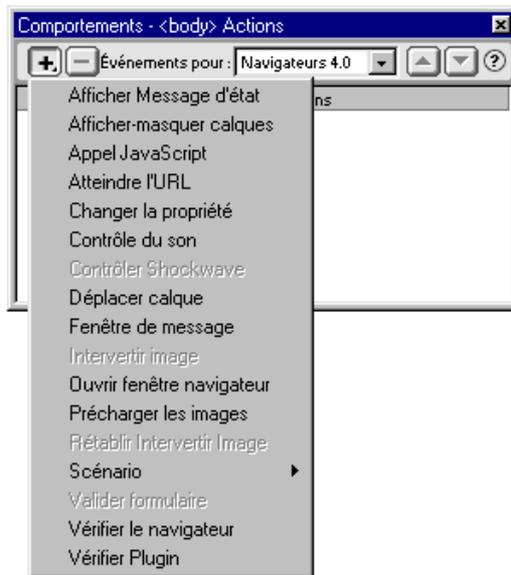
Insertion > image retournée. Cela permet d'avoir à l'écran une image (image originale) et, quand on passe la souris sur cette image, elle est remplacée par une autre image (image renouvelée). Cette autre image peut-être cliquée pour ouvrir une nouvelle page (case lien). Option très utilisée pour des menus.



Comportements

Un comportement permet d'associer à un objet, un événement qui va déclencher une action. Exemple : Quand je passe la souris sur cette image, le calque caché où j'ai écrit un texte va s'afficher, et quand je retire la souris de l'image, le calque redevient caché.

Cliquer sur l'image, puis ouvrir la fenêtre comportements (Fenêtre > comportements ou F8), puis +



Choisir dans la liste des comportements celui qui est souhaité. Pour l'exemple afficher ou masquer les calques. Une fenêtre vous demandera de préciser l'action (afficher ou masquer tel ou tel calque)

Le comportement se rajoute. Il faut ensuite déterminer l'action (cliquer dans la fenêtre des comportements sur la flèche du menu déroulant et choisir l'action (pour l'exemple : OnMouseOver)

Refaire la même manipulation pour rajouter le comportement en cas de sortie de la souris (OnMouseOut)

Créer un lien

Un lien permet, en cliquant sur un objet (texte, image), d'aller ouvrir une autre page.

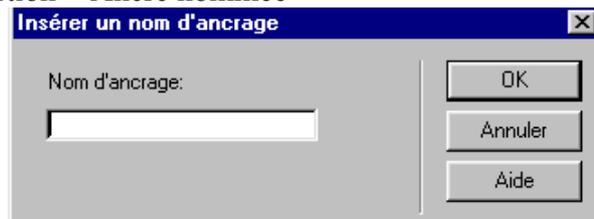
Sélectionner l'objet (surligner du texte) puis Modifier > Hyperlien > Créer le lien (ou plus simplement, cliquer sur la valise jaune à côté de la fenêtre lien de l'inspecteur de propriétés) Une fenêtre s'ouvre, sélectionner dans l'arborescence la page de destination. (Ce qui veut dire que la page vers laquelle est destiné le lien est déjà créé.)

Il est judicieux de créer un lien vers la page d'accueil sur toutes les pages (si on est perdu dans la navigation, on peut revenir au point de départ)

Ancres nommées

Il est utile en cas de page très longue de pouvoir se rendre à un endroit donné de la page.

A l'endroit voulu Insertion > Ancre nommée



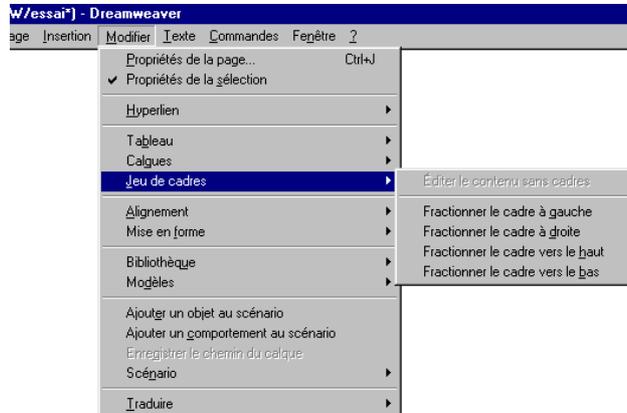
Il faut nommer l'ancre (exemple : a1)

Puis surligner le ou les mots ou objet qui vont faire se déplacer vers l'ancre. Dans la case « lien » de l'inspecteur de propriétés taper : #a1 (#nomdel'ancre)

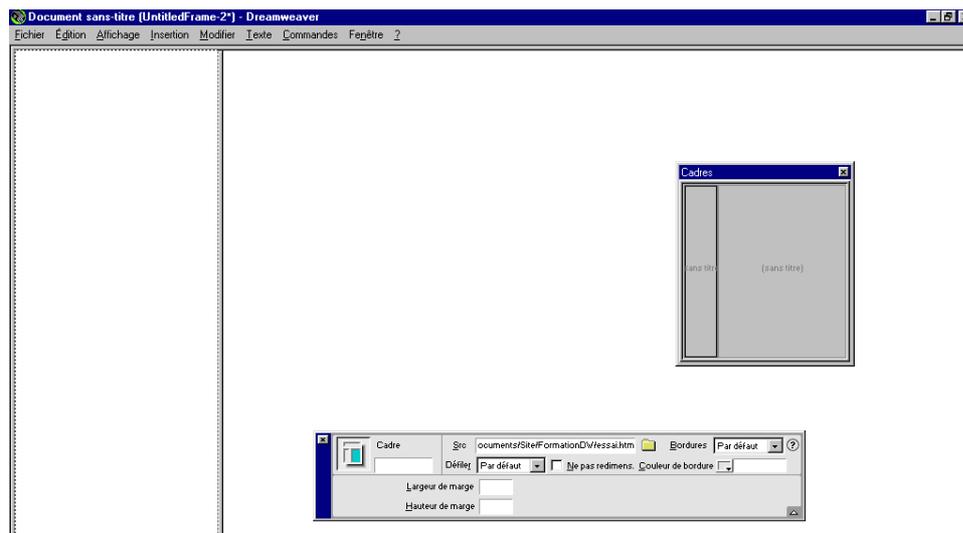
Créer des cadres

1°) Les cadres (ou Frames) permettent de séparer la page en plusieurs parties où des pages différentes pourront être affichées.

Modifier > Jeu de cadres > fractionner



Choisir le Fractionnement (ici, fractionner à gauche) et Fenêtre > Cadres



Dans l'inspecteur de cadres cliquer sur le cadre de gauche et dans l'inspecteur de propriétés nommer le cadre (ex : sommaire). Refaire la même manipulation pour le cadre de droite (nommer ex : principal)

Toujours dans l'inspecteur de cadres sélectionner l'ensemble des cadres (en cliquant sur le bord extérieur du cadre (le tout s'entoure en noir).

Modifier > Propriétés de la page

En fait c'est le jeu de cadres qui va être nommé. (Nommer par ex : jeudecadres)

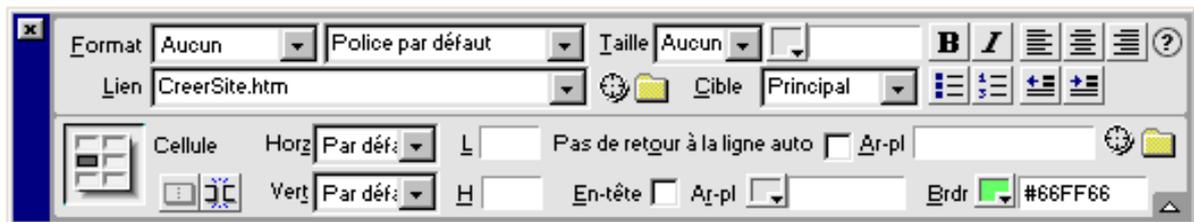
Puis enregistrer le jeu de cadres : Fichier > Enregistrer le jeu de cadre sous > Nommer (jeudecadres par ex.).

Un nouveau fichier htm est créé dans votre site. Il ne contient que les données concernant les cadres.

Les pages qui sont dans les cadres sont deux pages indépendantes. Il faut refaire la procédure de création de pages (propriétés de la page, enregistrer sous) pour chaque page se trouvant dans le cadre.

Soit vous créez de nouvelles pages, soit vous incluez des pages déjà faites dans ces cadres. Pour cela Fichier > Ouvrir dans un cadre > sélectionner la page voulue
DW vous demandera d'accepter le nouveau chemin de la page.
Pensez alors à réenregistrer votre jeu de cadres.

Dorénavant quand vous créez un lien, dans la case Cible de l'inspecteur de propriétés vous devrez préciser la cible (cadre de destination de la page vers laquelle le lien est dirigé).



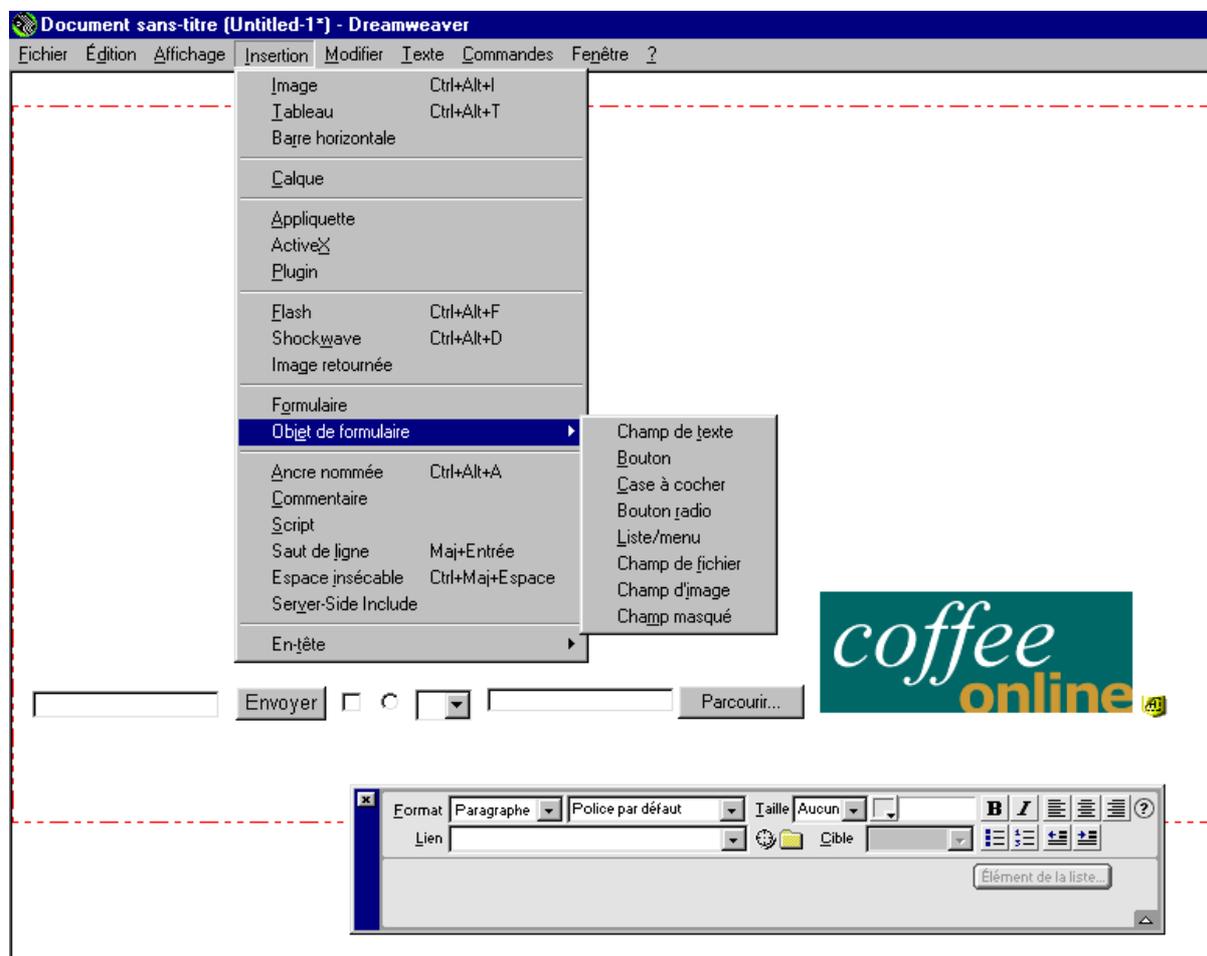
Créer un formulaire

Un formulaire est utilisé pour rendre vos pages interactives. L'utilisateur de votre site pourra vous transmettre des données.

Insertion > Formulaire

La méthode est Post (serveur ac-rouen)

Puis dans la zone de formulaire Insertion > objets de formulaire



Sur cet exemple j'ai inséré de droite à gauche tous les objets de formulaire disponibles.

Pour chaque objet, vous devez définir les propriétés de votre objet.

Quand on a des boutons radio, il faut leur donner un même nom dans un groupe pour ne pouvoir en sélectionner qu'un.

Vous devez en plus insérer à la fin trois champs masqués et vous devez ensuite les paramétrer dans l'éditeur HTML. Voir la documentation sur le site ac-rouen.fr

Se faire envoyer du courrier électronique

Sélectionnez du texte ou une image.

Dans l'inspecteur de propriétés, dans le champ Lien, tapez `mailto:`, suivi par une adresse e-mail.