

# MACROMEDIA DREAMWEAVER 3.0

## 1. PRINCIPES DE BASE

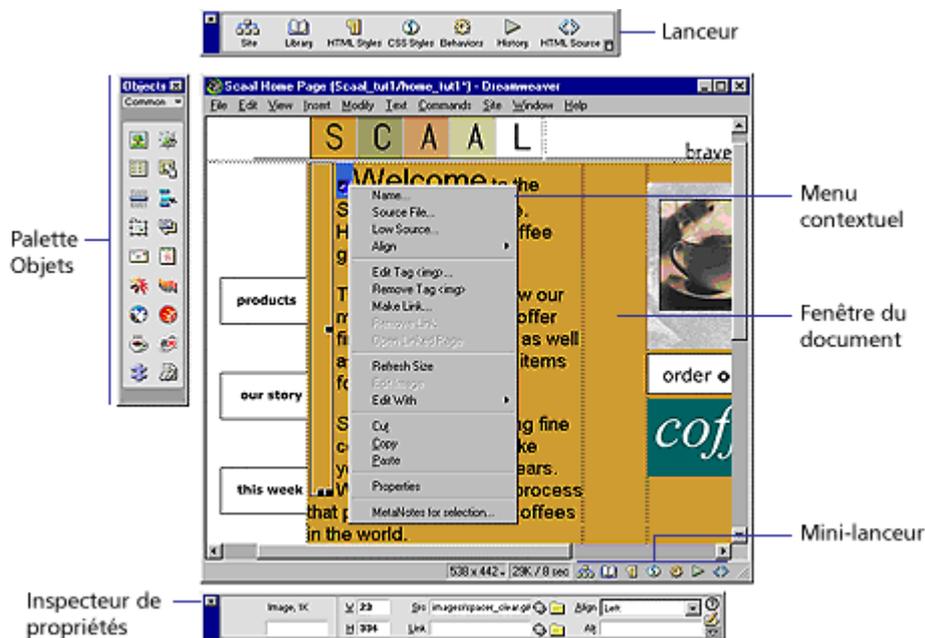
Dreamweaver est un logiciel auteur visuel professionnel destiné à la création et à la gestion de sites et pages Web. Avec Dreamweaver, il est facile de créer et modifier des pages de sites Web compatibles avec les différentes plates-formes et les divers navigateurs.

Dreamweaver offre des outils sophistiqués de conception et de mise en forme, et permet également d'utiliser les fonctionnalités du DHTML (Dynamic HTML), par exemple les calques animés et les comportements, sans écrire une ligne de code. Le contrôle de la compatibilité avec les différents navigateurs permet de détecter les problèmes potentiels sur les plates-formes courantes et avec les navigateurs les plus répandus. La technologie Roundtrip HTML de Macromedia permet d'importer des documents HTML sans en modifier le code - et on peut paramétrer Dreamweaver pour qu'il "nettoie" et reformate le code HTML si on le désire.

Dreamweaver est entièrement personnalisable. On peut créer des objets et des commandes, modifier les menus et les raccourcis clavier, et même rédiger du code JavaScript pour étendre les fonctionnalités de Dreamweaver avec de nouveaux comportements ou inspecteurs de propriétés.

### a) L'espace de travail de dreamweaver :

L'espace de travail de Dreamweaver est très flexible, et s'adapte à différents types de travail et à divers niveaux d'expertise. Il comporte certains composants que l'on utilise constamment (*voir figure ci-dessous*).



La fenêtre des documents affiche le document que l'on crée et modifier.

Le Lanceur comporte des boutons permettant d'ouvrir et de fermer les inspecteurs et les palettes les plus fréquemment utilisés. Les icônes du Lanceur apparaissent également dans le mini-lanceur qui se trouve dans la barre d'état de la fenêtre du document, afin d'en faciliter l'accès lorsque le lanceur est fermé. On peut choisir les icônes qui doivent apparaître dans le Lanceur, à l'aide du panneau "PALETTES FLOTTANTES" de la boîte de dialogue "PREFERENCES".

La palette d'objets contient des boutons permettant de créer divers types d'objets, par exemple des images, des tableaux, des calques, etc.

L'inspecteur de propriétés affiche les propriétés de l'objet ou du texte sélectionnés, et permet de modifier ces propriétés.

Les menus contextuels permettent d'accéder rapidement à des commandes utiles en rapport avec la sélection ou la zone en cours.

Les éléments mobiles superposables permettent de combiner les fenêtres flottantes, les inspecteurs et autres palettes en une ou plusieurs fenêtres à onglets.

### b) Présentation des sites et des documents :

Un site Web est un ensemble de documents liés les uns aux autres, et partageant des attributs, par exemple un sujet, une mise en forme ou un objectif. On peut créer des documents individuels à l'aide de Dreamweaver. Mais la plupart des concepteurs de sites Web créent des sites cohérents, pas de simples collections de documents assortis mais sans relation. Dreamweaver est un outil de création et de gestion de sites, tout autant qu'un outil de création et de modification de documents.

Il est beaucoup plus difficile de créer un site à partir d'une collection de documents disparates, que de créer de nouveaux documents à partir d'une conception d'ensemble commune. Pour obtenir de bons résultats, concevoir et planifier un site avant de créer les pages dont il sera constitué.

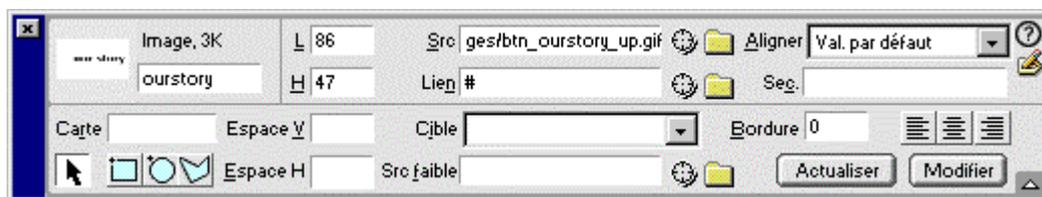
Lorsque l'on a créé le site local, on peut le "PEUPLER" de documents. Les documents sont les pages que voient les utilisateurs lorsqu'ils visitent un site Web. Ils peuvent contenir du texte et des images, ou des éléments au contenu plus sophistiqué, par exemple des sons, des animations et des liens vers d'autres documents. Au fur et à mesure que l'on travaille avec des documents, Dreamweaver génère automatiquement le code HTML sous-jacent. Utiliser l'inspecteur de source HTML pour examiner ou modifier ce code.

## 2. LES PALETTES

Dreamweaver est enrichi de palettes à onglets. Ce système permet de regrouper des onglets au sein d'une même palette suivant affinité. Il permet aussi d'assembler plusieurs palettes ou de réduire chacune d'entre elles à sa barre de titre.

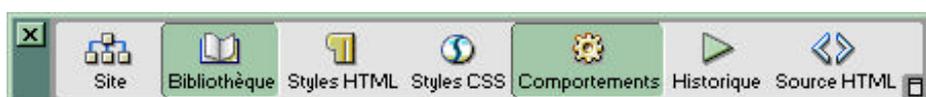
Pour afficher celles-ci à l'écran, il suffit d'activer la commande "AFFICHER NOM DE LA PALETTE" dans le menu "FENETRE".

### a) La palette propriétés :



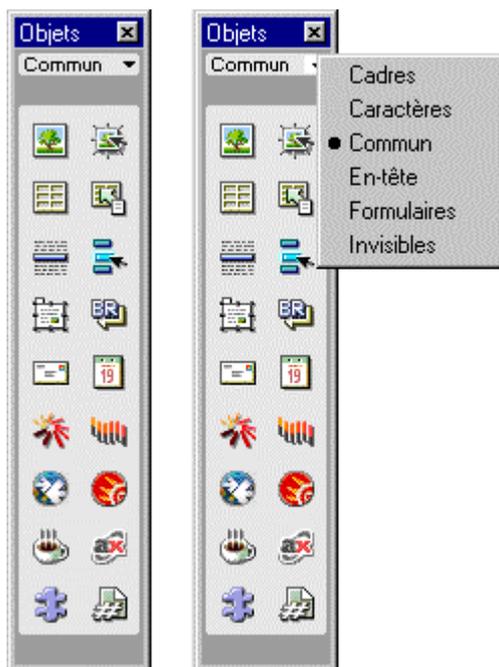
Elle affiche les informations sur l'objet sélectionné : texte, image, tableaux, calques, etc..

### b) La palette lanceur :



Le Lanceur comprend des boutons permettant d'ouvrir et de fermer les palettes, fenêtres et inspecteurs.

### c) La palette objets :



Par défaut, la palette des objets contient six panneaux : Caractères, Commun, Formulaires, Cadres, En-tête et Invisibles. Utiliser le menu déroulant, en haut de la palette, pour basculer d'un volet à l'autre. On peut modifier un objet de la palette ou créer nos propres objets.

**Le panneau Commun** : il contient les objets les plus couramment utilisés : images, tableaux et calques.

**Le panneau Caractères** : il contient des caractères spéciaux, par exemple le symbole "Copyright" ((c)), les guillemets typographiques et le symbole de "marque déposée" (trademark, (tm)). (Noter que ces symboles peuvent ne pas être affichés correctement dans des navigateurs autres que les versions 3 et ultérieures de Netscape Navigator et d'Internet Explorer.)

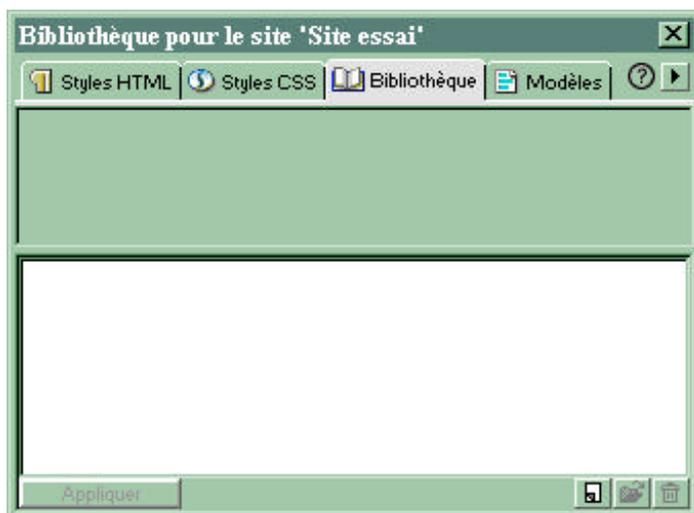
**Le panneau Formulaires** : il contient des boutons permettant de créer des formulaires et leurs éléments.

**Le panneau Cadre** : il contient les éléments des structures de jeux de cadres courantes.

**Le panneau En-tête** : il contient des boutons permettant d'ajouter divers éléments HEAD, tels que les balises META, KEYWORDS et BASE.

**Le panneau Invisibles** : il contient des boutons qui permettent de créer des objets invisibles dans la fenêtre du document, par exemple des ancres nommées. Choisir la commande "ELEMENTS INVISIBLES" du menu "AFFICHAGE" pour afficher des icônes marquant les emplacements de ces objets. Cliquer sur les icônes des éléments invisibles dans la fenêtre du document pour sélectionner ces objets et modifier leurs propriétés.

### d) La palette bibliothèque :

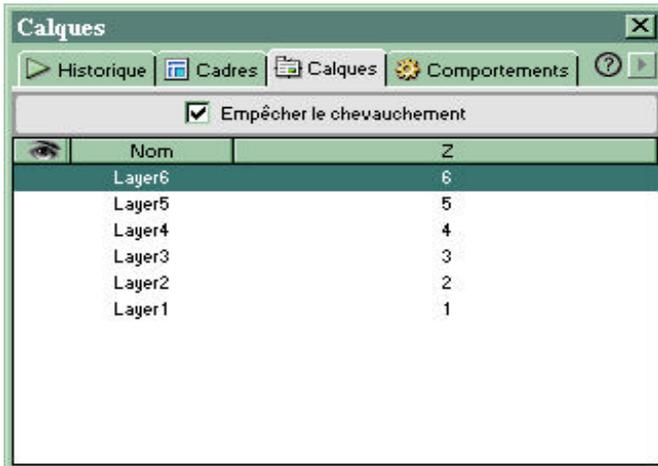


Les bibliothèques contiennent des éléments de pages tels que des images, du texte et d'autres objets que l'on souhaite réutiliser ou mettre à jour fréquemment sur le site Web. Ces éléments portent le nom d'éléments de bibliothèque.

### e) La palette historique :

La palette historique présente la liste de toutes les étapes du travail au sein du document actif depuis que l'on a créé ou ouvert. La palette historique n'affiche pas les étapes du travail dans d'autres cadres, d'autres documents ou dans la fenêtre du site. Elle permet d'annuler une ou plusieurs étapes, de reproduire des étapes précédentes, et d'automatiser des tâches en créant de nouvelles commandes.

#### f) La palette calques :



La palette Calque est une arborescence des calques du document. Les calques sont affichés comme une liste de noms superposés ; le premier calque créé se trouve au bas de la liste, le plus récent au sommet. Les calques imbriqués sont affichés comme des noms connectés à des calques parents. Cliquer sur la flèche d'agrandissement pour afficher ou masquer les calques imbriqués. Utiliser la palette Calque pour empêcher les calques de se chevaucher, pour en modifier la visibilité, pour les imbriquer ou les superposer, et pour en sélectionner un ou plusieurs.

#### g) La palette comportements :

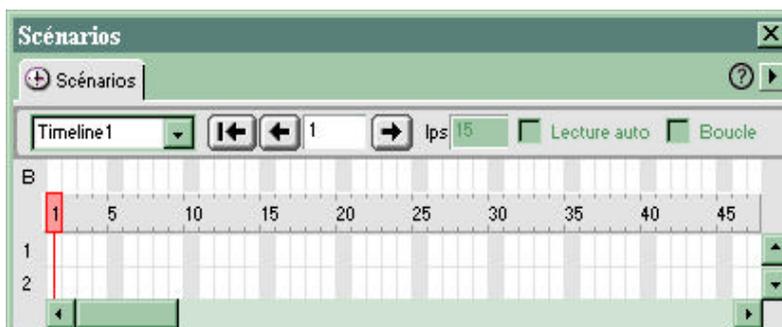


Utiliser la palette de comportements pour associer des comportements à des objets et pour modifier les paramètres de comportements déjà associés. Les comportements sont listés par ordre alphabétique de l'événement. Si un même événement dispose de plusieurs actions, ces dernières apparaissent dans l'ordre chronologique d'exécution.

#### h) La palette cadres :

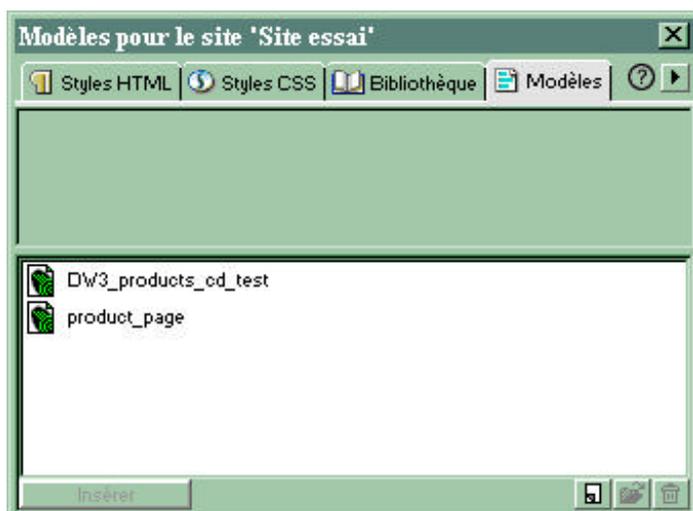
L'inspecteur de cadres offre une représentation visuelle des cadres d'un document. Lorsque l'on sélectionne un cadre ou un jeu de cadres dans l'inspecteur de cadres, on peut voir et modifier ses propriétés dans l'inspecteur de propriétés. L'inspecteur de cadres affiche également la hiérarchie de la structure du jeu de cadres. Cette structure n'est pas apparente dans la fenêtre du document. Dans l'inspecteur de cadres, une épaisse bordure tridimensionnelle entoure le jeu de cadres ; les cadres eux-mêmes sont entourés d'une fine bordure grise, et chaque cadre est identifié par un nom.

#### i) La palette scénarios :



La palette inspecteur de scénarios représente les propriétés temporelles des calques et des images.

#### j) La palette modèles :



Le volet supérieur de la palette de modèles affiche la liste de tous les modèles disponibles pour un site local. Le volet inférieur affiche le contenu du modèle sélectionné.

**Pour modifier un modèle :** sélectionner un modèle dans la liste et cliquer sur ouvrir, ou double-cliquer sur le nom du modèle.

**Pour renommer un modèle :** cliquer sur le nom du modèle pour le sélectionner, puis cliquez une deuxième fois. Lorsque le nom devient un champ modifiable, taper un nouveau nom.

Lorsque l'on renomme un modèle, les références à celui-ci ne sont pas automatiquement mises à jour. Pour mettre à jour la référence à un modèle renommé, on doit appliquer le modèle renommé au document.

#### k) La palette de styles CSS :

La palette styles CSS permet d'appliquer des styles CSS personnalisés à la sélection courante. La palette styles CSS n'affiche que les classes (styles CSS personnalisés) ; les balises HTML redéfinies et les styles de sélecteurs CSS n'apparaissent pas dans cette palette, car ils sont automatiquement appliqués aux textes contrôlés par ces balises ou ces sélecteurs. (Si on désire simplement copier et coller des styles pour les réutiliser, mais sans pour autant les mettre à jour ou les personnaliser, utiliser la palette styles HTML.)

#### l) La palette de styles HTML :

Un style HTML est défini par une ou plusieurs balises HTML (par exemple B, I, FONT, et CENTER), qui définissent une mise en forme. Les spécifications HTML 4.0, présentées par le WC3 (World Wide Web Consortium) début 1998, déconseillent l'utilisation des balises de mise en forme HTML, et recommandent de les remplacer par des feuilles de style CSS. Toutefois, à l'heure actuelle, les balises de mise en forme HTML, tout en offrant beaucoup moins de possibilités d'intervention typographique que les feuilles de style CSS, sont prises en charge par un plus grand nombre de navigateurs. Il est donc probable qu'elles feront encore longtemps partie de la boîte à outil des développeurs pour le Web, du moins tant que les versions 3.0 et antérieures des navigateurs seront encore en nombre important.

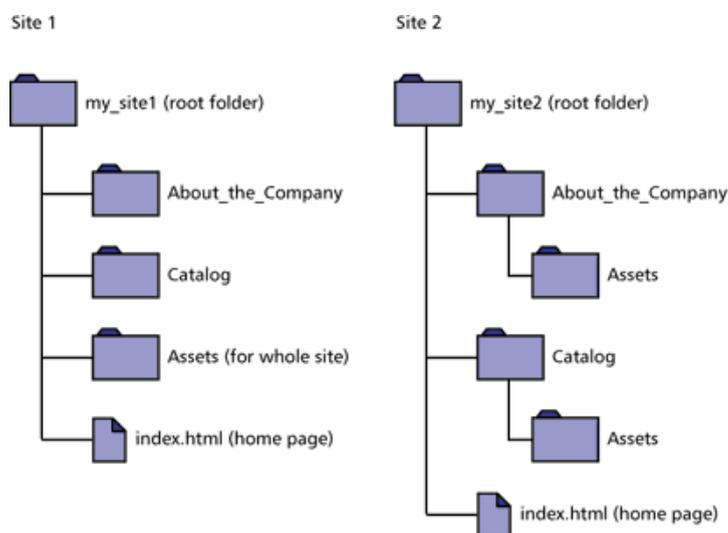
### 3. CREATION DE SITES DE DOCUMENTS

#### a) Planification d'un site :

Dans Dreamweaver, le terme **site** peut se rapporter aussi bien à un site Web qu'au dossier local dans lequel sont conservés tous les documents appartenant à un site Web. Pour définir un site, la méthode courante consiste à créer un dossier sur le disque dur local. Ce dossier contiendra tous les fichiers relatifs à votre site, et vous créerez et modifierez des documents au sein de ce dossier. On peut ensuite, à intervalles réguliers, copier ces fichiers sur un serveur Web, ce qui permettra à d'autres personnes de visiter ce site. Cette approche est meilleure que celle qui consiste à créer et modifier les fichiers sur le site Web à proprement parler, car elle permet de tester les modifications sur le site local avant de les rendre visibles à tous. De plus, on peut télécharger en une seule opération tous les fichiers modifiés, au lieu de les transférer un par un.

**Planification de la structure d'un site :** organiser avec soin du site, cela fera gagner beaucoup de temps par la suite. Si on commence à créer des documents sans avoir auparavant réfléchi à l'emplacement exact qu'ils occuperont au sein de la hiérarchie du site, on risque de se retrouver avec un énorme dossier désordonné, contenant des fichiers reliés les uns aux autres, mais éparpillés dans une demi-douzaine de dossiers aux noms plus ou moins identiques. Diviser le site en plusieurs catégories. Placer les pages relatives à un même sujet dans le même dossier ; par exemple, les communiqués de presse de l'entreprise, les noms et adresses des contacts et les propositions d'emplois iront dans le même dossier, alors que les pages du catalogue en ligne en occuperont un autre. Utiliser des sous-dossiers si nécessaire. Décider où l'on a placé les éléments disparates, par exemple les fichiers des images et des sons. Il est pratique de placer toutes vos images, par exemple, au même endroit : lorsque l'on désire insérer ou modifier une image dans une page, on sait où la trouver.

Certains concepteurs placent tous les éléments non HTML d'un site dans un dossier appelé Eléments. Ce dossier peut lui-même contenir d'autres dossiers, par exemple un dossier Images, un dossier Shockwave et un dossier Sons. On peut aussi créer un dossier Eléments séparé pour chaque groupe de pages du site appartenant à un même domaine, s'il y a peu d'éléments communs à ces divers groupes (*voir figure ci-dessous*).



**Utilisez la même structure pour le site local et le site distant.** Il est fortement conseillé de donner exactement la même structure à du site local et à du site Web distant. Si l'on crée un site local à l'aide de Dreamweaver, puis transfère tous les fichiers sur le site distant, Dreamweaver veillera à ce que la structure locale soit exactement dupliquée sur le site distant.

**Planification de la navigation au sein du site :** s'il est un autre domaine où la planification est fort utile, c'est celui de la navigation. Lorsque l'on conçoit un site, penser à l'expérience que doivent connaître les visiteurs.

**Vous êtes ici :** les visiteurs doivent en permanence être en mesure de savoir où ils se trouvent exactement dans le site, et comment revenir à la page d'accueil.

**Recherche et index.** Les visiteurs doivent pouvoir trouver aisément les informations qu'ils recherchent.

**Echo et réactions.** Donner aux visiteurs la possibilité de contacter le webmestre (s'il y en a un) si le site fonctionne mal, et toute autre personne associée à l'entreprise ou au site. Utiliser les outils de navigation de Dreamweaver pour concevoir plus facilement le modèle de navigation au sein de votre site.

**Planification de l'utilisation des modèles et des bibliothèques :** les modèles et les bibliothèques de Dreamweaver permettent de réutiliser des mises en page et des éléments de pages dans divers documents.

Mais il est plus difficile d'appliquer des éléments ou une présentation réutilisables à un ensemble de pages déjà existantes, que de créer de nouvelles pages en faisant appel dès le départ à des éléments réutilisables.

**Utiliser des modèles :** si plusieurs pages doivent avoir la même mise en forme, concevez et planifiez un modèle définissant cette mise en forme. On peut ensuite se baser sur ce modèle pour créer de nouvelles pages : si on décide par la suite de modifier la présentation de toutes ces pages, il suffira de modifier leur modèle.

**Utiliser des éléments de bibliothèques :** si on sait à l'avance que certaines images ou certains textes vont apparaître sur plusieurs pages du site, concevoir ces éléments à l'avance, et en faire des éléments de bibliothèque. Si on modifie ces éléments par la suite, leur nouvelle version apparaîtra automatiquement sur toutes les pages qui y font appel.

### b) Création d'un site local :

Un site local (l'endroit où sont conservés localement tous les fichiers de votre site Web) doit posséder un nom et un dossier racine local, dans lequel on enregistre tous les fichiers du site. Créer un site local pour tous les sites Web sur lesquels on travaillera.

Le dossier racine local de votre site sera un dossier réservé à ce site précis. Pour le dossier racine du site, n'utiliser ni la racine du disque dur, ni le dossier de l'application Dreamweaver. La meilleure méthode consiste à créer un dossier nommé Sites, puis de créer au sein de ce dernier des dossiers racines. Chaque site sur lequel on travaille aura alors son propre dossier racine local.

**Pour créer un site local :** choisir la commande "NOUVEAU SITE" du menu "SITE". Dans la boîte de dialogue définition du site, sélectionner infos locales dans la liste "CATEGORIE". Renseigner les options suivantes :

**Le champ nom du site :** définir le nom du site. Le nom du site apparaît dans la fenêtre site. Ce nom peut être n'importe quel nom à votre convenance.

**Dossier racine local :** indiquer le dossier du disque dur dans lequel seront stockés les fichiers, modèles et éléments de bibliothèque du site. Lorsque Dreamweaver résout des liens relatifs à la racine, c'est par rapport à ce dossier qu'il le fait. Taper le chemin du dossier dans la zone de texte, ou cliquer sur l'icône de dossier pour rechercher et sélectionner le dossier voulu. Si le dossier racine local n'existe pas encore, créer-le directement au sein de cette boîte de dialogue.

**Actualiser automatiquement la liste des fichiers locaux :** indiquer si la liste des fichiers du site local doit être automatiquement mise à jour à chaque fois que l'on copie des fichiers dans votre site local. Si cette option est désactivée, Dreamweaver copiera ces fichiers plus rapidement, mais le contenu du volet Local de la fenêtre site ne sera pas automatiquement réactualisé. Pour déclencher manuellement la mise à jour du contenu de la fenêtre Site, cliquer sur le bouton "ACTUALISER". Pour mettre à jour le contenu du volet Local uniquement, choisir la commande "ACTUALISER LOCAL" du menu "AFFICHAGE"

**Le champ adresse HTTP :** taper l'URL du site Web terminé, pour que les liens au sein du site qui utilisent des URL absolues puissent être vérifiés par Dreamweaver. Par exemple, l'adresse HTTP du site Web de Macromedia est <http://www.macromedia.com>

**L'option cache :** indiquer si l'on désire créer un cache local pour améliorer la vitesse des tâches de gestion des liens et du site. Si on n'active pas cette option, Dreamweaver proposera à nouveau de créer un cache avant de créer le site. Cliquer sur **OK**.

### c) Création et modification de documents HTML :

Maintenant que le site est défini, on peut commencer à créer les documents (pages) qui le composent. On peut créer un nouveau document HTML vierge, ou en ouvrir un existant, quelle que soit la manière dont il a été créé. On peut aussi créer un nouveau document à partir d'un modèle.

**Remarque :** Lorsque l'on enregistre les documents, éviter, dans la mesure du possible, d'utiliser des espaces et des caractères spéciaux pour les noms de fichiers et de dossiers.

**Pour créer un document HTML vierge dans une nouvelle fenêtre de document :** choisir la commande "NOUVEAU FICHIER" du menu "FICHIER", à partir d'une fenêtre de document existante.

Si on ouvre l'inspecteur de source HTML, choisir la commande "SOURCE HTML" du menu "FENETRE" on verra qu'il ne s'agit pas réellement d'un document vierge : il contient déjà les balises HTML HEAD et BODY pour aider à démarrer. Pendant que l'on tape dans la fenêtre du document ou insérez des objets tels que des tableaux ou des images, on peut laisser l'inspecteur de source HTML ouvert pour voir le code source HTML créé au fur et à mesure. Pour plus d'informations sur l'inspecteur de source HTML.

N'utiliser pas de caractères spéciaux (par exemple é, ç ou ¥) ou de signes de ponctuation (virgules, points-virgules, barres obliques ou points) dans le nom des fichiers que l'on a l'intention de placer sur un serveur distant. La plupart des serveurs transformeront ces caractères lors du transfert, ce qui risque de rendre inopérants les liens vers ce fichier.

**Pour ouvrir un fichier HTML existant :** choisir la commande "OUVRIR" du menu "FICHIER". Si ce fichier a été créé dans Microsoft Word, choisir la commande "IMPORTER HTML WORD" du sous menu "IMPORTER" du menu "FICHIER". Dreamweaver ouvre le fichier, et supprime le code HTML supplémentaire ou superflu généré par Word. (Microsoft Word 97 et 2000 offre une fonction d'enregistrement en HTML, mais celle-ci ajoute du code HTML propriétaire lors du processus de conversion en HTML.)

**Pour créer un nouveau document basé sur un modèle :** choisir la commande "NOUVEAU A PARTIR DU MODELE" du menu "FICHIER". Une boîte de dialogue affiche la liste des modèles disponibles pour le site en cours. Pour créer des documents basés sur un modèle, on doit avoir créé ce modèle au préalable. Lorsque on utilise un modèle, certaines parties du document sont verrouillées et ne peuvent être modifiées. (Les régions qui sont ou non modifiables sont définies dans le modèle.) Ceci garantit la cohérence des documents du site qui sont créés à partir d'un même modèle. Sélectionner un modèle, puis valider. Pour changer les parties modifiables du modèle, sélectionner le contenu de l'espace réservé, et remplacer-le par le nouveau contenu. Les parties non modifiables du modèle sont indiquées par un surlignage.

## 4. UTILISATION DES CALQUES

### a) Les calques :

Un calque est un conteneur de code HTML, généralement délimité par la balise DIV ou SPAN, et que on peut positionner n'importe où dans une page. Les calques peuvent contenir du texte, des images, des plug-ins et même d'autres calques - tout élément que l'on peut insérer dans le corps d'un document HTML peut être placé dans un calque.

Les calques permettent aux concepteurs de pages WEB d'avoir un contrôle total, au pixel près, du positionnement des éléments d'une page. En plaçant les éléments de la page dans des calques, on peut faire apparaître des objets devant d'autres, ainsi que déplacer ou cacher des objets. On peut également créer un scénario pour déplacer un ou plusieurs calques simultanément à l'intérieur de la page.

Dans Dreamweaver, il existe deux formats de calques permettant de positionner du contenu sur une page : Les calques CSS et les calques Netscape.

### b) Créer un calque :

**Pour créer un calque :** choisir la commande "CALQUE" du menu "INSERTION", le calque apparaît. On peut modifier ses propriétés à l'aide de la palette "PROPRIETES".

### c) Activer et sélectionner un calque :

**Pour activer un calque :** cliquer n'importe où sur le calque, un curseur clignotant apparaît à l'intérieur de celui-ci. Cette action permet d'insérer une image, du texte, etc...

**Pour sélectionner un calque :** une fois celui activé, une poignée de sélection apparaît au coin supérieur gauche de celui-ci, cliquer dessus et sans relâcher le bouton de la souris déplacer le calque, relâcher le bouton dès que l'on veut le poser.

d) **Supprimer un calque :**

**Pour supprimer un calque :** sélectionner le calque à enlever et choisir la commande "EFFACER" du menu "EDITION".

e) **Déplacer l'ordre des calques :**

**Pour déplacer un calque :** sélectionner le calque à bouger, dans la palette "CALQUE" et le glisser dessus ou dessous un autre calque. Le calque du dessus cache celui du dessous.

f) **Convertir un calque en tableau :**

**Pour convertir un calque :** sélectionner le calque, et choisir la commande "CONVERTIR LES CALQUES EN TABLEAU" du sous-menu "MODE DE MISE EN FORME" du menu déroulant "MODIFIER". Le calque se transforme en tableau et prend ainsi ses propriétés. Cette opération est très utile pour créer des tableaux.

g) **Imbriquer un calque :**

Un calque imbriqué est un calque placé à l'intérieur d'un autre calque. On peut utiliser l'imbrication pour regrouper les calques. Un calque imbriqué se déplace avec son calque parent et hérite de sa visibilité.

**Pour imbriquer des calques :** placer le curseur à l'intérieur d'un calque existant et choisir la commande "CALQUE" du menu "INSERTION". Lors de cette opération, choisir la commande "PREFERENCES" du menu "FICHIER". Choisir le champ "CALQUE" et cocher l'option "TOUJOURS IMBRIQUER LORS DE LA CREATION DANS UN CALQUE EXISTANT".

h) **Interdire la superposition des calques :**

**Pour interdire la superposition :** choisir la commande "EMPECHER LE CHEVAUCHEMENT DES CALQUES" du menu "AFFICHAGE". Les calques ne pourront pas être l'un sur l'autre, très pratique pour joindre plusieurs calques.

## 5. UTILISATION DES TABLEAUX

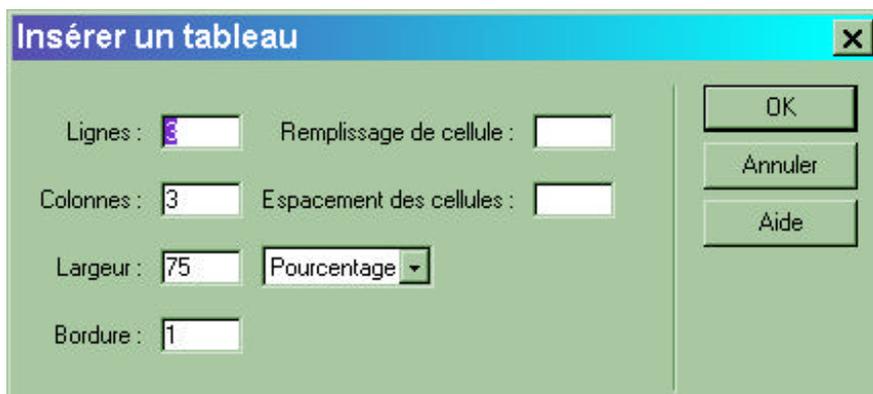
Les tableaux sont des outils de conception WEB extrêmement puissants pour la mise en forme de données et d'images dans une page HTML. Les tableaux permettent aux concepteurs de pages WEB d'ajouter une structuration verticale et horizontale à une page.

Les tableaux comportent trois composants de base : les lignes (l'espacement horizontal), les colonnes (l'espacement vertical), les cellules (le conteneur créé à l'intersection d'une ligne et d'une colonne)

Les tableaux permettent de présenter des données tabulaires, de tracer des colonnes sur une page, ou de mettre en forme du texte et des images sur une page WEB. Lorsqu'un tableau a été créé, il est facile d'en modifier l'aspect et la structure en HTML. On peut aligner son contenu, ajouter, effacer, diviser et fusionner des lignes et des colonnes, modifier les propriétés de couleur et d'alignement du tableau, lui ajouter des lignes ou des colonnes, copier et coller des cellules, etc.

#### a) Créer un tableau :

**Pour créer un tableau :** choisir la commande "TABLEAU" du menu "INSERER", une boîte de dialogue apparaît. On peut choisir le nombre de colonne et de ligne, ainsi que le remplissage et l'espacement des cellules, la bordure et le pourcentage de largeur (*voir figure ci-dessous*).



#### b) Sélectionner un tableau :

**Pour sélectionner un tableau :** cliquer sur le coin supérieur gauche du tableau, ou n'importe où sur le bord droit ou inférieur. Des poignées de sélection apparaissent autour de celui-ci.

#### c) Sélectionner une ligne ou une colonne :

**Pour sélectionner une ligne ou une colonne :** positionner le curseur sur la marge gauche d'une ligne ou en haut d'une colonne. Cliquer lorsque la flèche de sélection s'affiche.

#### d) Sélection une ou plusieurs cellules :

**Pour sélectionner une ou plusieurs cellules :** cliquer dans une cellule et faites glisser le curseur de la souris verticalement ou horizontalement, sans relâcher le bouton, vers une autre cellule.

#### e) Sélectionner plusieurs cellules non adjacentes :

**Pour sélectionner une ou plusieurs cellules :** appuyer sur le bouton "CTRL" du clavier et cliquer sur les cellules désirées.

#### f) Ajouter une ligne ou une colonne :

**Pour ajouter une ligne ou une colonne :** cliquer sur la cellule où l'on veut insérer une ligne ou une colonne, et choisir la commande "INSERER UNE LIGNE" ou "INSERER UNE COLONNE" du sous-menu "TABLEAU" du menu déroulant "MODIFIER".

#### g) Supprimer une ligne ou une colonne :

**Pour supprimer une ligne ou une colonne :** cliquer sur une cellule de la ligne ou de la colonne que l'on veut supprimer, et choisir la commande "SUPPRIMER UNE LIGNE" ou "SUPPRIMER UNE COLONNE" du sous-menu "TABLEAU" du menu déroulant "MODIFIER".

#### h) Imbriquer un tableau :

Un tableau imbriqué est un tableau à l'intérieur d'un tableau. On peut le configurer comme n'importe quel tableau, mais sa largeur est limitée par la largeur de la cellule dans laquelle il se trouve.

**Pour imbriquer un tableau :** sélectionner la cellule où l'on veut insérer un nouveau tableau et choisir la commande "TABLEAU" du menu "INSERTION".

#### i) Fusionner plusieurs cellules :

**Pour fusionner plusieurs cellules :** sélectionner les cellule que l'on veut fusionner, et choisir la commande "FUSIONNER UNE LIGNE" ou "FUSIONNER UNE COLONNE" du sous-menu "TABLEAU" du menu déroulant "MODIFIER".

#### j) Fractionner une cellule :

**Pour fractionner une cellule :** cliquer sur la cellule que l'on veut diviser, et choisir la commande "FRACTIONNER UNE LIGNE" ou "FRACTIONNER UNE COLONNE" du sous-menu "TABLEAU" du menu déroulant "MODIFIER".

## 6. UTILISATION DES CADRES

Les cadres comportent deux composants principaux, un jeu de cadres (FRAMESET) et des cadres individuels. Un jeu de cadres est une page HTML qui définit la structure d'un ensemble de cadres au sein d'un document. La définition du jeu de cadres comporte des informations sur le nombre de cadres affichés sur une page, la taille des cadres, la source de la page qui est chargée dans chaque cadre, et d'autres propriétés pouvant être définies. La "PAGE" HTML du jeu de cadres n'est pas affichée dans le navigateur. Elle est uniquement destinée à conserver les informations sur l'affichage des cadres d'une page.

Les cadres HTML sont des zones définies dans l'espace, ou des zones au sein d'une page HTML. Chaque cadre d'une page "contient" un document HTML spécifique. En général, les cadres définissent une zone de navigation et une zone de contenu pour une page.

Lorsque on divise un document Dreamweaver en cadres, on crée des documents HTML séparés pour le jeux de cadres et pour chaque nouveau cadre. Le jeux de cadres est appelé cadre parent, et chaque cadre est un cadre enfant.

On peut créer du nouveau contenu directement dans une page de cadre, lier des pages existantes pour qu'elles s'ouvrent dans un cadre, et définir un comportement qui modifiera le contenu de plusieurs cadres.

Ce que l'utilisateur voit comme une page WEB unique comportant deux cadres est en fait constitué de trois fichiers séparés : le fichier de définition des cadres, et deux fichiers comportant le contenu de chaque cadre. En modifiant les propriétés des cadres et jeux de cadres, on peut redimensionner les cadres, ou utiliser des liens et des cibles pour contrôler le contenu d'un cadre.

Lorsque l'option "BORDURES DE CADRES" du menu "AFFICHAGE" est désactivée, le jeu de cadres apparaît exactement comme dans un navigateur. Lorsque les bordures de cadres sont affichées, Dreamweaver ajoute de l'espace autour du document pour la bordure, et élargit les petites bordures. Les cadres sont ainsi plus faciles à sélectionner et à faire glisser.

#### a) Créer des cadres :

Pour créer des cadres, il faut modifier un document Dreamweaver existant, en le divisant en zones de documents supplémentaires. Il existe plusieurs méthodes pour créer un jeu de cadres : On peut le concevoir sois-même, ou choisir parmi plusieurs jeux de cadres prédéfinis.

**Pour créer des cadres :** avant de créer un jeu de cadres ou de travailler avec des cadres, rendre les bordures du cadre visibles dans la fenêtre du document. Ensuite choisir la commande "CADRES" du menu "INSERTION" puis choisir un jeu de cadre prédéfini.

#### b) Sélectionner un cadre :

**Pour sélectionner un cadre :** appuyer sur la touche "ALT" du clavier et cliquer sur le cadre. Une ligne pointillée apparaît tout autour.

#### c) Sélection un jeu de cadres :

**Pour sélectionner un jeu de cadres :** cliquer sur une bordure de cadre dans le document. Une ligne pointillée apparaît tout autour.

#### d) Pour déplacer le contenu :

**Pour déplacer le contenu dans un autre cadre :** sélectionner l'objet (calque, tableau, image, texte, etc...) et en maintenant le bouton de la souris enfoncée, le faire glisser à l'endroit désiré.

#### e) Enregistrement des fichiers, des cadres et jeux de cadres :

Le jeu de cadres et ses cadres associés doivent avoir été enregistrés dans leurs fichiers respectifs pour que la page puisse être visualisée dans un navigateur. On peut enregistrer individuellement la page du jeu de cadres ou la page de chaque cadre, ou bien enregistrer tous les fichiers des cadres ouverts en même temps que le fichier du jeu de cadres.

Lorsque l'on crée un document basé sur des cadres dans Dreamweaver, chaque nouveau document de cadre reçoit un nom de fichier provisoire, par exemple UntitledFrame\_1 pour la page du jeu de cadres, Untitled-1, Untitled-2, etc. pour les pages des cadres.

**Pour enregistrer des fichiers, des cadres :** choisir la commande "ENREGISTRER LE JEU DE CADRES" du menu "FICHIER" et donner un nom dans la boîte de dialogue puis valider.

#### f) Enregistrement du fichier d'un cadre :

**Pour enregistrer le fichier d'un cadre :** choisir la commande "ENREGISTRER" du menu "FICHIER" et donner un nom dans la boîte de dialogue puis valider.

#### g) Enregistrement de tous les fichiers d'un jeu de cadres :

**Pour enregistrer tous les fichiers :** choisir la commande "ENREGISTRER TOUT" du menu "FICHIER" puis nommer les pages dans l'ordre suivant : la première "INDEX" (c'est la page qui regroupe les cadres), la seconde "MENU" et la troisième "ACCUEIL".

Regarder les lignes de sélection des cadres dans la fenêtre du document pour identifier les documents du jeu de cadres et des cadres, au fur et à mesure que l'on enregistre les fichiers.

