

DREAMWEAVER

Utilisation des fonctionnalités de base

TABLE DES MATIERES

L'ECRAN INITIAL	3
LES BARRES D'OUTILS	3
PANNEAUX ET CONTROLEURS	4
LA CREATION ET LA PUBLICATION D'UN SITE WEB	6
OUVERTURE D'UN SITE	7
INTRODUCTION	7
TYPES DE LIENS	7
CREER DES LIENS	8
<u>4 - INSERTION D'IMAGES</u>	<u>9</u>
INTRODUCTION	9
INSERTION D'UNE IMAGE	9
<u>5 - MISE EN PLACE DES TABLEAUX</u>	<u>12</u>
INSERER UN TABLEAU	12
<u>6 - UTILISATION DES CADRES</u>	<u>14</u>
INTRODUCTION	14
CREER DES CADRES	14
<u>7 - L'AJOUT D'ELEMENTS MULTIMEDIA</u>	<u>16</u>
LES ANIMATIONS FLASH	16
<u>8 - HTML ET DREAMWEAVER 8</u>	<u>17</u>
BALISES	17
INSPECTEUR DU CODE	17
<u>9 - TRAVAILLER AVEC LES CALQUES</u>	<u>19</u>
L'INSERTION D'UN CALQUE	19

1 - L'interface de Dreamweaver

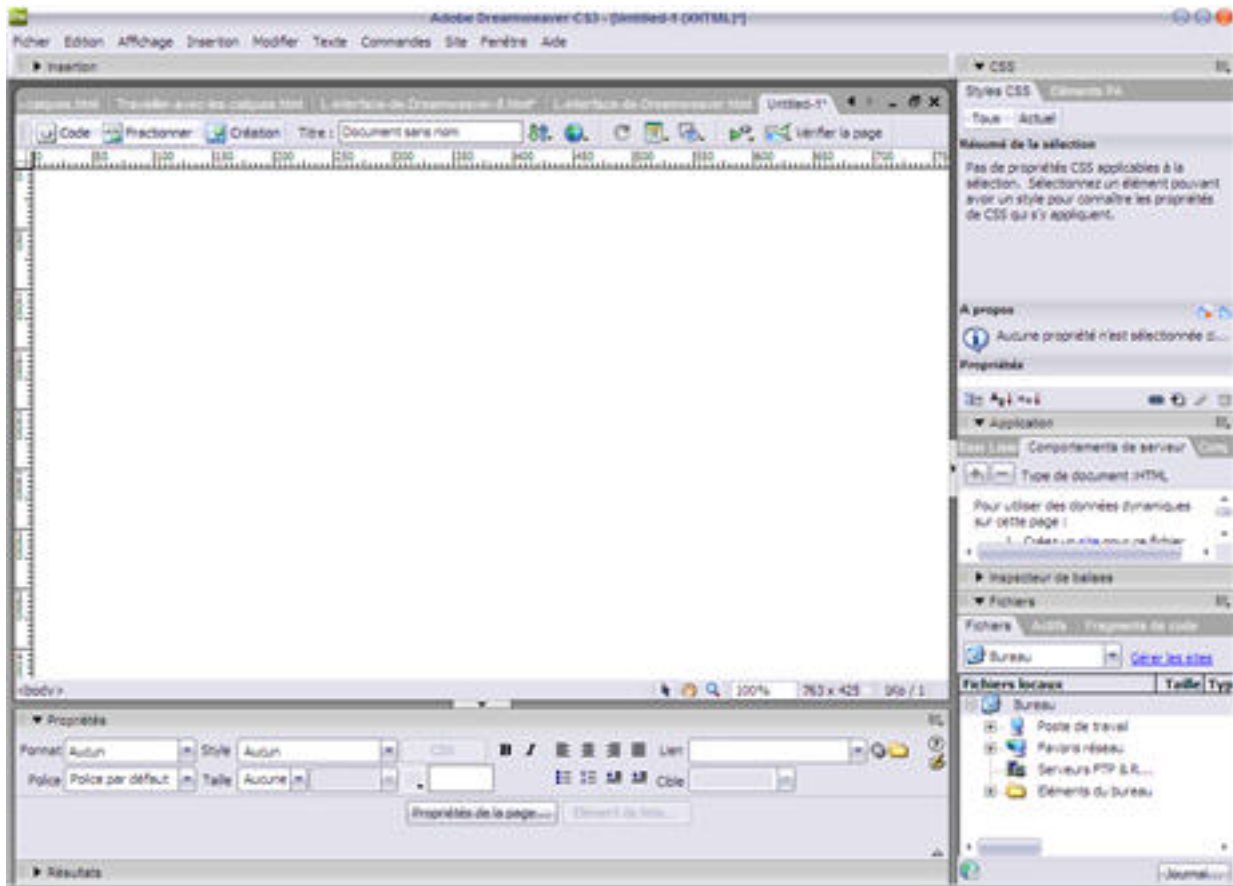
Nous allons voir quels sont les éléments de base de Dreamweaver 8 : écran, barres, panneaux, etc... Egalement nous apprendrons à savoir comment faire la distinction entre chacun d'eux. Nous verrons comment on les appelle, où ils sont et pour quel but sont-ils utilisés.

Nous allons aussi voir comment obtenir de l'aide quand à un certain moment, nous ne savons pas comment continuer à travailler.

Quand nous savons tout cela, nous allons être prêt à commencer à créer des pages Web avec cette facilité que nous procure cette maîtrise des fonctionnalités de base de Dreamweaver 8.

L'écran initial

Lorsque nous commençons une nouvelle page avec Dreamweaver, un premier écran apparaît comme celui-ci, nous allons regarder ses composantes fondamentales.



Cliquez pour agrandir

Nous allons dresser la liste des différents éléments de sorte qu'il sera plus facile de comprendre le reste du parcours. L'écran dessus (et en général tous ceux de ce cours) ne ressemble pas peut-être pas exactement avec ce que vous voyez dans votre ordinateur, puisque chaque utilisateur peut décider quels sont les éléments à afficher à tout moment, comme nous le verrons dans ce qui va venir.

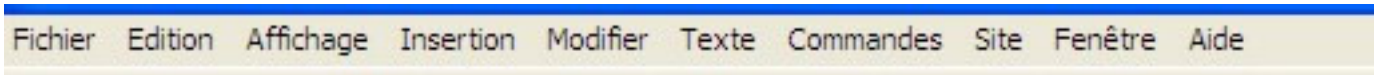
Les barres d'outils

Barre de titre



La barre de titre contient le nom du programme (Macromedia Dreamweaver 8) et le nom du document, sur lequel nous travaillons, entre crochets. Vous pouvez voir le nom du format de fichier, ce fichier est codifié (XHTML). À la fin à droite les boutons pour réduire, agrandir / rétablir et pour la fermeture du programme.

Barre de menus



La barre de menus contient les opérations de Dreamweaver, regroupées dans des menus déroulants. Lorsque vous cliquez sur Insertion par exemple. Nous allons voir les opérations liées aux différents éléments qui peuvent être insérés dans Dreamweaver.

Bon nombre de ces opérations peuvent être faites à partir de ces menus, mais parfois, il est préférable (ou obligatoire) de les faire à partir de panneaux.

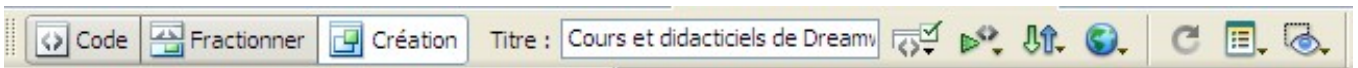
La barre d'outils Standard



La barre Standard contient des icônes pour exécuter certaines des opérations les plus habituelles

immédiatement, comme Ouvrir , Enregistrer , Coller  etc.

Le document de la barre d'outils



Le document contient des icônes de la barre d'outils pour exécuter un certain nombre d'autres opérations habituelles que l'affichage Standard n'affiche pas dans la barre d'outils. Ces opérations sont par exemple: changer le mode d'affichage du document: Code/fractionner/Création, la gestion des fichiers, la prévision du document dans le navigateur, Vérifier la page etc...

La barre d'état



La barre d'état nous montre à chaque instant la balise HTML sur laquelle nous sommes. Nous pouvons également choisir entre: "Outil sélection" et "outil main" pour faire défiler la page. On peut aussi agrandir par l'outil "Loupe" et zoomer sur la page en définissant un pourcentage d'agrandissement ou de réduction.

Panneaux et contrôleurs

Inspecteur des Propriétés


Dreamweaver – Utilisation des fonctionnalités de base



(Cliquez pour agrandir)

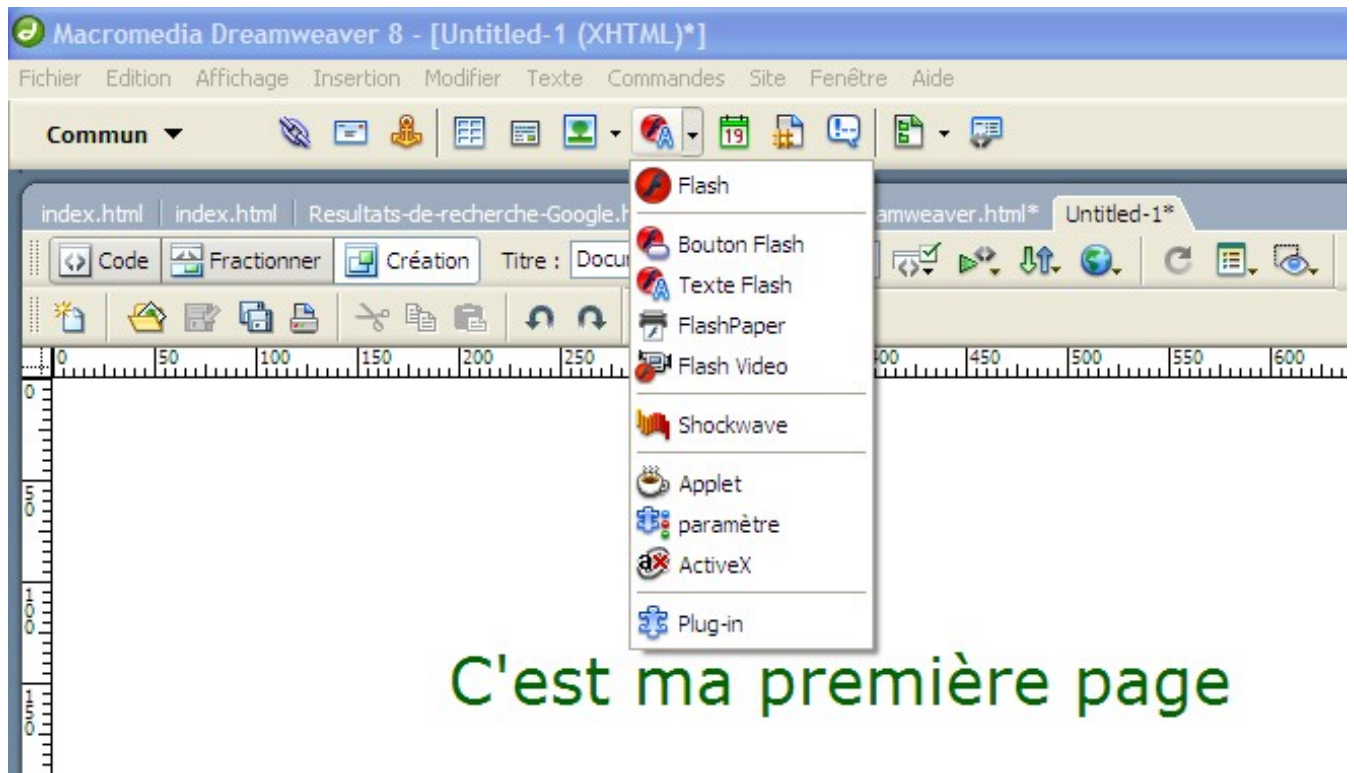
L'Inspecteur de Propriétés nous montre et nous permet de modifier les propriétés plus fréquentes qui sont utilisées dans les éléments sélectionnés. Par exemple, lorsque nous sélectionnons élément d'un texte, il affichera le type de police, l'alignement, que ce soit en italique ou en gras, etc



En cliquant sur le bouton  Vous pouvez dérouler plus d'options. Ce bouton est situé dans le coin inférieur droit.

Il sera certainement l'outil que vous allez utiliser la plupart du temps dans Dreamweaver.

La barre d'outils, ou insérer le panneau d'objets.



La barre d'outils, ou le panneau d'objets vous permet d'insérer des éléments dans un document sans avoir à utiliser le menu. Les éléments sont classés selon leur catégorie: tableaux, texte, formulaires, éléments multimédias etc...

Il est possible de configurer ce panneau pour que les icônes des objets soient présentées comme des boutons (dans l'image précédente), comme du texte, ou les deux à la fois.

2 - Définir un site

Dans cette section, nous allons voir ce qu'un site Web est, comment en créer un et comment le gérer. Aussi nous allons voir comment modifier les propriétés du document.

Introduction

Un site web est un **ensemble d'archives et de dossiers**, liés les uns aux autres avec une conception semblable ou avec un objectif commun. Il est nécessaire de concevoir et de planifier le site Web avant de créer les pages qui vont être contenues dans ce site Web.

La façon traditionnelle de faire un site consiste à créer **un dossier dans le disque local**. Les documents HTML sont généralement créés dans ce dossier, alors que pour contenir les images, les animations, les feuilles de style, etc de nouveaux dossiers au sein de celle-ci doivent être créés dans le but d'avoir une meilleure organisation des archives de travail. C'est ce qu'on appelle un **site Local ou serveur local**.

Ensuite, nous serons en mesure de copier les archives dans un serveur Web, dans la racine **du site à distance**, ce qui est équivalent à l'édition du site, de sorte que les gens soient capables de le voir dans l'Internet.

L'organisation des archives dans un site permet à l'administrateur de partager des archives, de vérifier automatiquement les liens, et d'utiliser **le FTP pour** charger le site local sur le serveur, etc

Il est commode que la Page d'accueil du site ait le nom **index.htm ou index.html ou index.php** parce que les navigateurs cherchent une Page de ce nom quand ils tentent d'accéder à une URL générique.

Par exemple, si l'on écrit une adresse générique comme **http://www.cours.com** dans un navigateur, celui-ci va essayer de charger la page **http://www.cours.com/index.html**, et ainsi une erreur aurait lieu au cas où la page aurait le nom de **index_fr.htm** qui n'existe pas.

La création et la publication d'un site Web

Une fois que les dossiers qui composent un site local sont créés, il est possible de définir le site dans Dreamweaver.

Alors, allez sur le menu **"Site"** en haut, et sélectionnez l'option **"Gérer les sites"**. Ou, à droite, sélectionnez l'affichage de "Fichiers".

Dans le cas d'avoir sélectionné **"Gérer les sites"**, une fenêtre apparaît contenant la liste des sites locaux précédemment définis.

Bien sûr, plusieurs sites locaux dans un même ordinateur peuvent exister.

Si la nouvelle option est choisie, ou si l'option **"Modifier"** est choisie, il montre dans la même fenêtre les caractéristiques du site qui seront définies.

Les caractéristiques du site sont regroupées en différentes catégories situées à gauche.

Pour visualiser les caractéristiques d'une catégorie, il vous suffit de la sélectionner en cliquant dessus.

Regardons les données à modifier pour la catégorie **Affichage Local** .

Nom du site doit être défini, et aussi un **dossier racine local**, qui est l'endroit où vous poserez tous les fichiers et dossiers du site.

Ensuite, si c'est nécessaire, dans la catégorie Plan d'Aménagement du site, vous pouvez définir la Page d'accueil du site, dont le reste des documents HTML à l'intérieur du site dépendra. S'il y a une page dans le dossier racine du site avec le nom index.htm et index.html Dreamweaver fera le choix par défaut.

Ces trois caractéristiques sont essentielles lorsque vous définissez un site local.

Nous ne sommes pas intéressés par les autres options à ce stade, parce que nous voulons mettre l'accent sur la définition du site local, et il n'est pas nécessaire d'établir les données du serveur situé dans le site distant.

Après avoir rempli toutes les données, cliquez sur le bouton OK et ouvrez le site.

Si l'on préfère utiliser l'assistant pour créer le site web, il suffit de sélectionner les éléments de base au lieu de l'onglet **Avancé**.

Ouverture d'un site

Pour ouvrir un site préalablement défini, vous devez aller dans le menu **Site**, puis cliquez sur **Gérer les sites**, puis choisissez l'emplacement du site et cliquez sur le bouton Terminé.

Nous pourrions utiliser trop le panneau **Fichiers**. Recherchez sur le site dans le menu déroulant de l'onglet Fichiers et sélectionnez-le pour l'ouvrir.

3 - Mise en place de liens web

Maintenant, nous allons **voir quels** sont **les liens Web**, comment sont-ils créés, car ils sont un élément essentiel de tout site Web.

Introduction

Un lien hypertexte ou lien, est juste un sujet qui vous redirige vers une page ou à un autre fichier lorsque vous cliquez dessus.

Vous pouvez attribuer un lien vers un texte, à une image ou à une partie d'une image.

Types de liens

Il existe différents types de chemins d'accès lorsque vous définissez un lien.

Référence absolue:

Liens externes à un emplacement de l'endroit où le fichier existe. L'emplacement doit être à un site par exemple: "<http://monweb.zzl.org>".

Par rapport au site de référence:

Liens à un fichier situé à l'intérieur du site de l'emplacement du fichier. Par exemple: "<http://www.cours.com/Travailler-avec-du-texte.html>"

Référence relative dans le fichier:

Il vous conduit vers un fichier situé à l'intérieur d'un même site le document lui-même, mais en commençant par le dossier dans lequel le fichier est réelle.

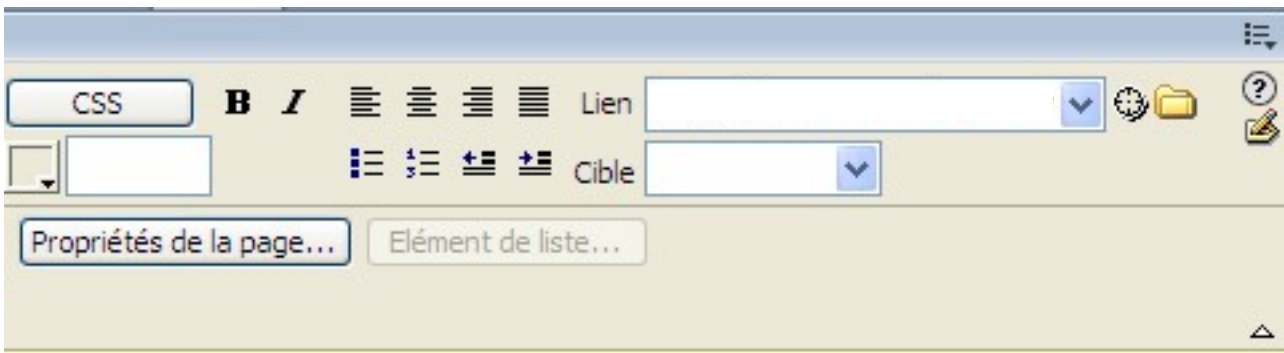
Ancres:

Il vous conduit à un point d'ancrage intérieur d'un fichier, qui peut être celui, en cours, ou de toute autre. Pour ce faire, le lien pourrait être "**nom_du_fichier.extension # nom_de_ancre**". L'ancrage est défini au sein d'un fichier par l'intermédiaire du menu **Insérer**, puis en sélectionnant l'option de **Nommer l'ancre**.

Créer des liens

La façon la plus simple pour créer un lien est possible grâce à l'**inspecteur de propriétés**. Pour ce faire, vous devez sélectionner le texte ou l'objet qui va être utilisé comme un lien, et ensuite vous devez établir le **lien** de l'inspecteur.

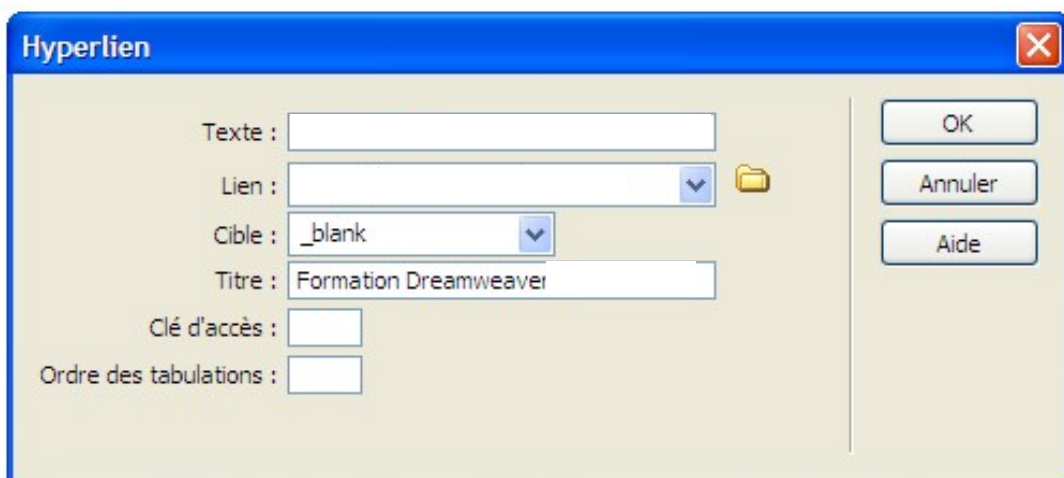
Par exemple, ici il y a un lien **cours**, qui sera une référence absolue, donc, il doit contenir **HTTP://**



Une autre façon de créer un lien via le **menu Insertion**, puis en sélectionnant l'option de **hyperlien**.

Il est possible de créer **des liens vides**, il peut être utile lorsque vous utilisez des comportements, etc vous avez juste besoin d'écrire dans **le lien** que le symbole #..

Autre moyen de créer un lien hypertexte est, via le menu Insertion puis Hyperlien .



Créer des liens de cette manière est très simple, il vous suffit de remplir les champs que nous allons maintenant expliquer et le lien sera mis de la position du curseur.

- **Texte:** Le texte qui sera affiché dans le site.
- **Lien:** s'agit de la page web que vous attribuez à l'hyperlien.
- **Cible:** la page sur laquelle vous souhaitez que le lien soit ouvert.
- **Titre:** son utilisation est pratiquement la même que l'attribut Alt des images. C'est l'aide contextuelle de la liaison.

Clé d'accès: vous pouvez définir ici un élément clé pour accroître l'accessibilité de votre site. Ce lien sera accessible en appuyant sur la touche Alt, puis la clé que vous tapez dans ce domaine.

Ordre des tabulations: aussi longtemps que vous pouvez passer d'un lien à l'autre en utilisant la touche Tab, vous pouvez définir ici l'ordre de priorité que le lien aura.

Cibles du lien:

Le lien objectif qui détermine dans la fenêtre liée la Page qui va être ouverte, elle peut changer en fonction des **cadres** de l'effectif fichier.

Il peut être spécifié à **l'inspecteur de propriétés via Cible**, ou par l'intermédiaire du **menu Insertion**, puis en cliquant sur **Hyperlien** .

_blank:

Elle ouvre le fichier lié dans une nouvelle fenêtre du navigateur.

_parent:

Elle ouvre le fichier lié dans la fenêtre du cadre qui contient le lien ou de l'ensemble des cadres parents.

_self:

Elle ouvre le fichier lié dans le même cadre ou la fenêtre que le lien.

_top:

Il ouvre les documents liés à l'ensemble de la fenêtre du navigateur.

4 - Insertion d'images

Dans ce module, nous allons voir **comment** insérer des **images** dans un document. Nous allons aussi voir comment créer **des images spéciales**, comme le cas des **Rollovers éclair** et **boutons**, qui contribuent à améliorer l'aspect de notre page Web.

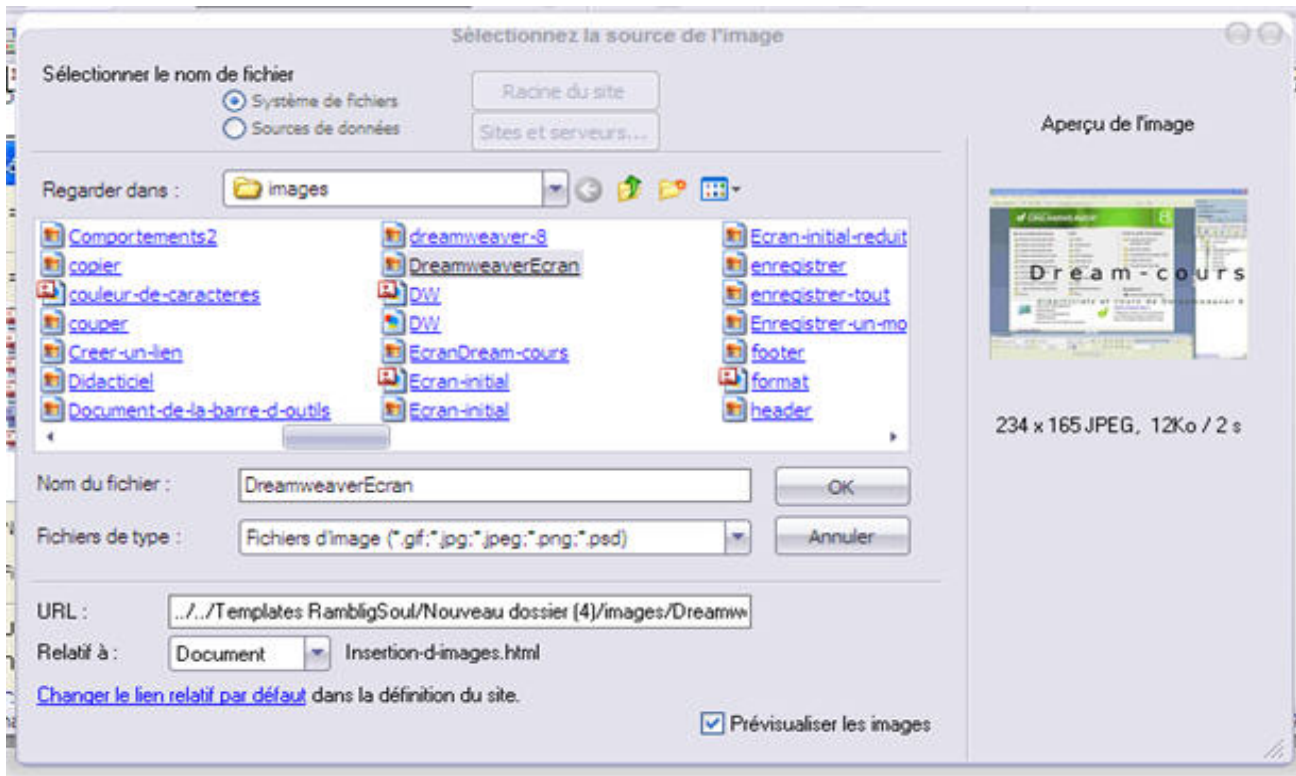
Introduction

Tous les sites Web ont un certain nombre d'images qui vous permettent d'améliorer leur apparence, ou simplement d'ajouter plus d'information visuelle.

Il existe un ensemble de formats plus recommandables que d'autres à être introduits dans un site Web.

Insertion d'une image

Pour insérer une image allez dans le **menu Insertion**, puis sélectionnez l'option de **l'image**. Après cela il est possible de sélectionner une image dans la fenêtre suivante:



Si pour une raison quelconque vous devez insérer une image en .BMP, elle ne va pas apparaître, sauf si vous sélectionnez **Tous les fichiers** dans le champ **Type de Fichiers**.

L'option "Relatif à", vous permet de spécifier si l'image sera relatif à ce document ou au dossier racine du site.

Il vaut mieux qu'elle soit **relative** au document parce que si vous déplacez le site à un autre endroit, vous ne pouvez plus voir l'image.

Le chemin de l'image sera **dans** le champ URL de la fenêtre, et plus tard à la **SRC** domaine de **l'inspecteur de propriétés**.

La façon dont le chemin d'accès sera inséré dépendra de la façon dont il a été inséré comme relatif à la racine dossier ou au document.

Par exemple, imaginons que le dossier d'images et le document dans lequel nous voulons insérer l'image est à l'intérieur du répertoire racine.

Une image, appelé **cours.jpg** est à l'intérieur du dossier **"images"**.

En cas d'insertion d'une image comme **relative** au document, le chemin serait:

images /cours.jpg

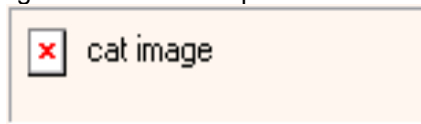
C'est comme lorsque vous créez un lien hypertexte vers un dossier relatif à l'acte ou à la racine du site dossier.

Si vous insérez un BMP dans un document, cela ne sera pas affiché correctement dans Dreamweaver, mais il le

fait dans le navigateur. Dans Dreamweaver, il sera affiché comme ceci:



Il s'agit de la même image qui apparaît dans Dreamweaver lorsque l'image insérée est introuvable. Ce sera le cas si vous avez modifié le nom de l'image, ou si vous avez déménagé vers un autre répertoire. Dans ce cas,



l'image que vous verrez dans le navigateur sera comme ceci:

Ou tout simplement rien n'apparaîtra et s'elle a une description "Alt" dans le code, celle-ci va la remplacer.

Il s'agit d'un carré avec une **croix** rouge, à côté du nom de l'image ou le contenu de l'**Alt**.

Modification de la taille de l'image

A l'intérieur de Dreamweaver, la taille de l'image peut être modifiée. Ce changement de taille n'est pas directement appliquée au fichier image d'origine, mais du point de vue des changements dans la page.

Il est très probable pour la qualité de l'image résultante d'être inférieur pour que son poids soit léger et cela garantira qu'elle se chargera vite dans le navigateur. Pour cela, vous pouvez réduire sa taille dans un éditeur d'images comme **Photo filtre Studio** ou utiliser tout simplement la commande "**Dézipper**" qui apparaît dans



"**Propriétés**" avec cette icône qu'on aura cliquer sur l'image:

Par exemple, nous allons voir ce qui se passe si nous insérons une image qui représente l'icône de Dreamweaver et nous modifions sa taille de plusieurs façons:

Image originale



Modifier la taille d'image



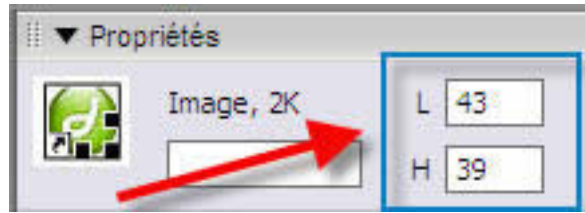
Vous pouvez voir la qualité du résultat. Mais de temps en temps, il est peut être utile de modifier la taille de certaines images bien que cela implique la perte de qualité.

Il y a deux façons de modifier la taille:

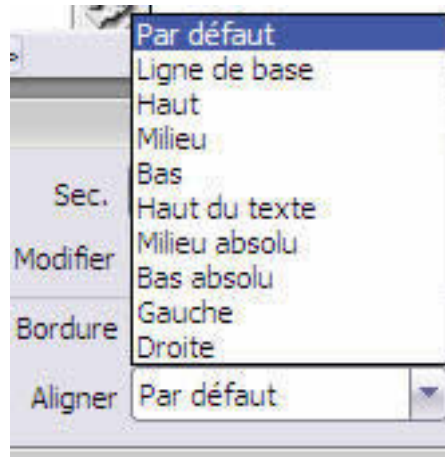
La première d'entre elles consiste à sélectionner l'**image** et déplacer l'une des **cases noires** qui apparaissent dans l'image.



L'autre manière est à travers l'inspecteur des "**Propriétés**", en changeant les valeurs **L** (largeur) ou **H** (hauteur). Ces champs sont indiqués dans l'inspecteur quand une image est sélectionnée.



Souvenez-vous que lorsque vous modifiez l'alignement d'une image dont vous avez besoin, cela peut se faire grâce à l'**option Aligner** dans "**Propriétés**". L'alignement de l'image offre plus de possibilités que le texte: haut, milieu, milieu absolu, ligne de base, etc ...



5 - Mise en place des tableaux

Dans ce module, **nous** allons voir comment travailler avec **des tableaux**. Nous allons apprendre à insérer des tableaux, de combiner des cellules, insérer des lignes ou colonnes, et la modification de la frontière taille.

Introduction

Tous les objets sont alignés sur le côté gauche du site Web par défaut. Mais grâce à des tableaux, il est possible de distribuer le texte dans les colonnes, placer les images à côté d'un bloc de texte, et beaucoup d'autres choses que nous ne pouvons pas faire sans tableaux.

À l'heure actuelle, la plupart des sites sont basés sur des tableaux, parce qu'ils sont très utiles pour améliorer la conception des options.

Les tableaux sont composés d'un ensemble de cellules et sont distribués en lignes et en colonnes. Ci-dessous, nous avons un exemple de tableau:

AB	CD	EF	GH
IJ			
KL		MN	OP
QR		ST	UV
WX		YZ	

Insérer un tableau

Pour insérer un tableau aller au **menu Insertion**, puis sélectionnez l'option de **tableau**.

Dans la nouvelle fenêtre, vous aurez besoin de fixer le nombre de **lignes** et de **colonnes**, et la largeur du tableau.

La différence entre elles est que la largeur de **Pixels** est toujours la même, indépendamment de la taille de la fenêtre du navigateur dans laquelle vous affichez la page, alors que la largeur en pourcentage indique le pourcentage de la fenêtre du navigateur qui sera occupée par le tableau et là avant elle sera modifiée en fonction de la taille de la fenêtre du navigateur. Cela permet aux utilisateurs d'un grand écran de profiter de la largeur de celle-ci.

Bordure indique l'**épaisseur** de la frontière; épaisseur de la table en pixels. Il est affecté d'un (1) par défaut.

Marge intérieure des cellules indique l'espace entre les cellules et le contenu de leurs frontières.

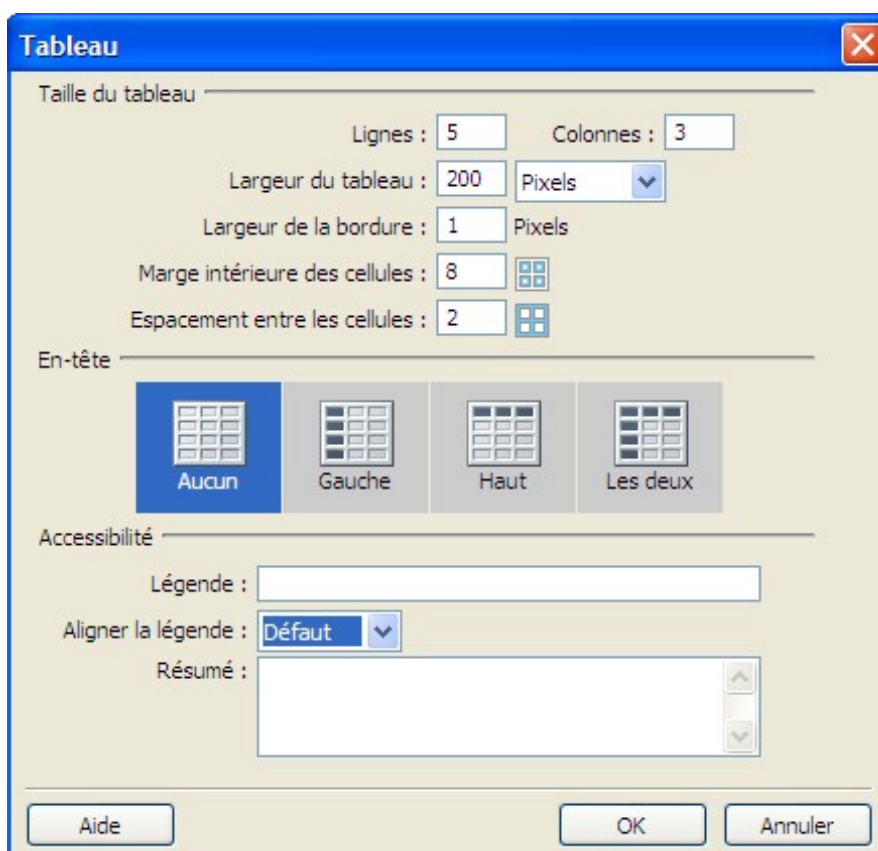
Espacement entre les cellules indique l'espace entre les cellules du tableau.

Une rubrique du tableau peut aussi être établie, et il est recommandé d'utiliser les rubriques dans le cas des utilisateurs qui utilisent des lecteurs d'écran. Lire les rubriques dans les lecteurs d'écran aide les utilisateurs à suivre le tableau d'informations.

Si vous souhaitez inclure un titre, le régler dans l'option **Légende**, le titre apparaîtra en dehors de la table.

Aligner légende nous indique où nous voulons aligner le titre dans le respect de la table.

En résumé: elle indique une description de la table que va lire les lecteurs d'écran, n'oubliez pas que ce texte ne sera pas visible dans le navigateur de l'utilisateur.



Les cellules

Les cellules sont les cases qui composent un tableau et sont l'intersection des lignes et colonnes.

Pour insérer un élément dans une cellule, tel que du texte ou des images, il suffit de placer le curseur dans cette cellule par un **Glisser/Déposer** ou un **Copier/coller**.



6 - Utilisation des cadres

Nous allons voir quels sont les **cadres** et quand est-ce qu'ils doivent être utilisés. Nous verrons également comment insérer un simple cadre dans un site Web et comment il fonctionne.

Introduction

Les cadres sont utilisés pour distribuer les données d'un site Web. Ils aident à conserver certaines parties directement tels qu'ils sont, comme le logo et la barre de navigation, tandis que les autres peuvent changer.

En outre, ils vous aident généralement à améliorer l'apparence.

Chaque page a son propre cadre fichier HTML. Par exemple, sur l'image de droite, vous pouvez voir une page avec deux cadres. Le cadre de gauche a le fichier **menu.htm**, et le cadre droit de la **dogs.htm** fichier a.

Pour voir la page de cette façon, nous avons ouvert le navigateur de fichier de **frames.htm**, qui est la page qui a regroupé les cadres.

Créer des cadres

Il existe de nombreuses façons de créer un cadre. Nous ne apprendrons quelques unes.

Pour créer une image, vous devez d'abord ouvrir un fichier. Il peut être nouveau ou existant.

Après cela, vous devez aller dans le menu Insertion, **HTML, et Frames**. Grâce à cette option, vous pouvez sélectionner le type d'image que vous souhaitez créer.

Nous allons examiner le cadre de l'option **de gauche**.

Si l'on clique sur **gauche**, un nouveau cadre sera créé dans la partie gauche du fichier actuel.

En cas de l'insertion d'un cadre à la place d'un cadre de gauche, le cadre vide sera affiché à la droite du fichier original.

Sur cette image, vous pouvez voir un exemple d'une bonne image.

Un cadre de droite a été insérée sur un fichier existant, **menu.htm**.

Comme dans le cas précédent, nous avons trois fichiers: la gauche, la droite, et celui qui a le jeu de cadres. Dans ce cas, le fichier que nous avons eu au début est celui de gauche, alors que le précédent était la bonne. Pour cette raison le cadre principal sera à la gauche.

Cadre principal est le cadre qui est toujours dans le dossier initial, dans lequel le reste des cadres ont été insérés.

7 - L'ajout d'éléments multimédia


Dans ce module, nous allons apprendre à insérer **des éléments multimédias**. Plus précisément, nous allons voir comment insérer **une animation Flash**, un **son** et une **vidéo**.

Les animations flash

Les animations Flash sont des animations qui ont une **extension .SWF**, tout comme les boutons flash et texte. Ils sont généralement utilisés dans les sites Web comme une présentation, mais ils peuvent aussi servir pour tout type d'animation.

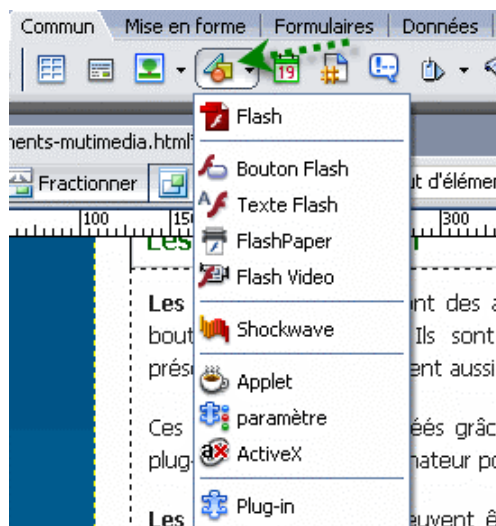
Ces films peuvent être créés grâce à **Macromedia Flash**, et l'utilisateur doit disposer d'un plug-in installé sur son ordinateur pour visualiser les films.

Les animations Flash peuvent être insérées dans une page via le menu **Insérer, Media, Flash**, ou en appuyant sur **Ctrl + Alt + F**.

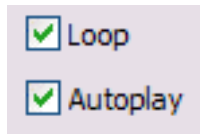
Elles peuvent être ajoutées en cliquant sur l'option flash  qui est dans le menu : **Insertion > Médias > Flash**.

Notez que l'élément flash doit être préenregistré sur votre ordinateur.

Ou dans:



Il y a deux nouvelles options qui font référence au déroulement du flash.



L'option "loop" définit un redémarrage du film à sa fin.

L'autre option "autoplay", indique que le film flash sera démarré lorsque la page se charge.

Si cette option n'est pas marquée, seulement la première image de la vidéo sera visuelle.

Vous devez désactiver cette option si vous voulez qu'on fasse jouer l'animation par un comportement tel cliquer sur Play.

8 - HTML et Dreamweaver

Nous allons maintenant apprendre quelques-uns des avantages que nous offre Dreamweaver au moment de travailler avec le **code HTML**, et pas seulement à l'éditeur graphique de la conception.

Il n'est pas question de l'apprentissage du langage HTML, il suffit de savoir réajuster le code directement dans Dreamweaver.

Balises

Nous savons déjà que le langage HTML est basé sur **les balises** qui marquent chaque élément du site Web du début à la fin.

Les balises sont fondées sur l'écriture de la même commande entre les symboles "**<**" et "**>**". La première balise signifie commencer, et dans la seconde on peut inclure le contenu. Le symbole "**/**", indique la fin et on l'appelle la balise de fin.

Les balises ont des attributs qui permettent de définir les caractéristiques de l'élément sur lequel ils agissent, y compris certains codes à l'intérieur de la balise.

Par exemple, un paragraphe est inséré entre **les balises <P> et </ P>**, mais vous pouvez modifier ses caractéristiques prédéfinies, car il peut être aligné à droite/à gauche/au milieu. Pour ce faire, au lieu d'introduire le texte dans le paragraphe précédent entre les étiquettes, il doit être inséré entre les balises **<P align="right"> et </ P>**.

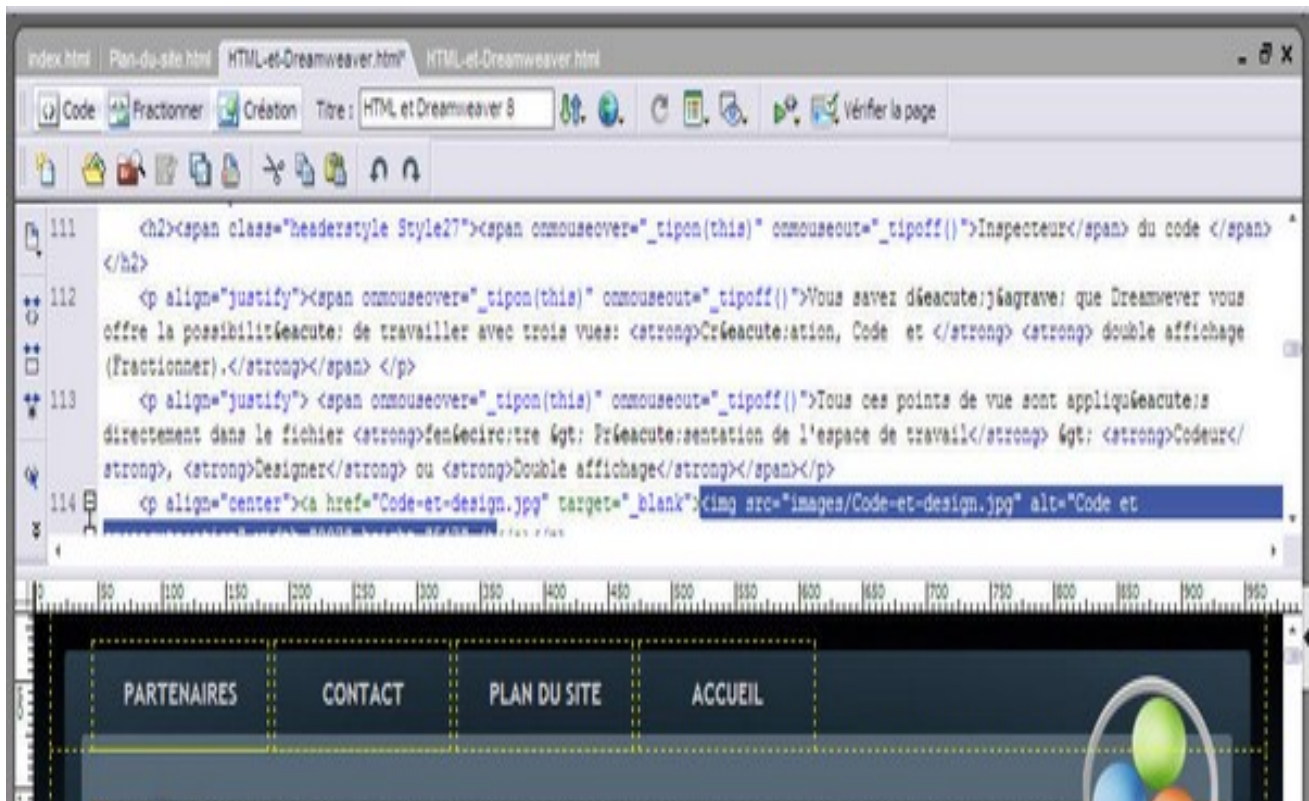
En plus, il y a certains éléments qui n'ont pas besoin d'une balise de fermeture. Par exemple, un **Maj + ENTER** dans le code HTML, il est équivalent à un **
** balise.

Dreamweaver insère automatiquement les balises nécessaires pour construire le site, avec son apparence et le contenu défini à l'éditeur graphique, mais offre également d'autres façons de travailler directement avec le code.

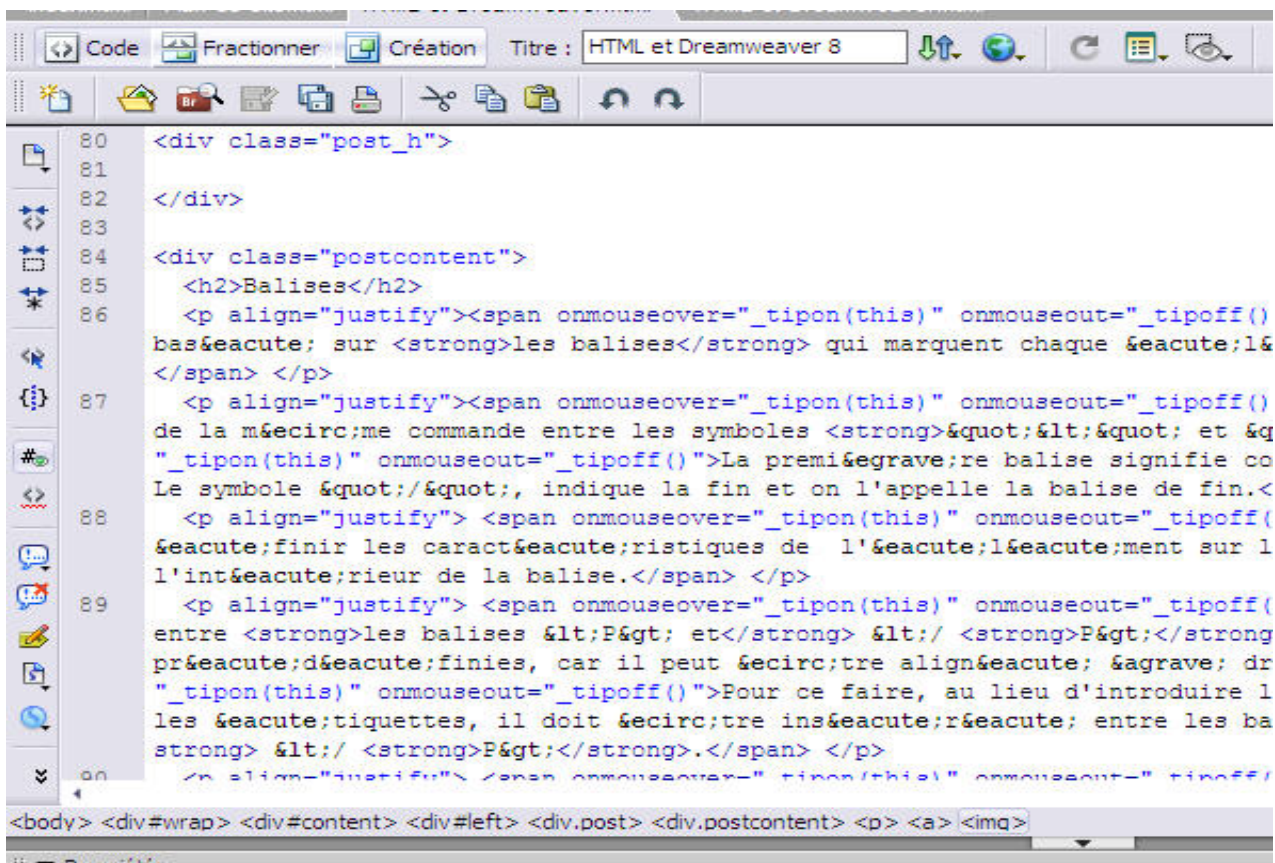
Inspecteur du code

Vous savez déjà que Dreamweaver vous offre la possibilité de travailler avec trois vues: **Création, Code et double affichage (Fractionner)**.

Tous ces points de vue sont appliqués directement dans le fichier **fenêtre > Présentation de l'espace de travail > Codeur, Designer ou Double affichage**



Mais il y a un panneau qui permet l'affichage uniquement de ce code. Ce panneau est appelé **l'inspecteur du Code** et peut être ouvert par l'intermédiaire du **menu Fenêtre**. Si l'option **inspecteur du Code** n'est pas dans le menu, elle peut être trouvée dans les autres options. Vous pouvez également ouvrir **l'inspecteur du Code** en appuyant sur **F10**.



Le **mode Code** montre le code HTML de la même façon que le **mode de création** ou le **double affichage (Code et Design)** peuvent le faire, mais c'est peut être mieux de travailler avec ce mode expert, car il peut être placé dans n'importe quelle partie de l'écran.

9 - Travailler avec les calques

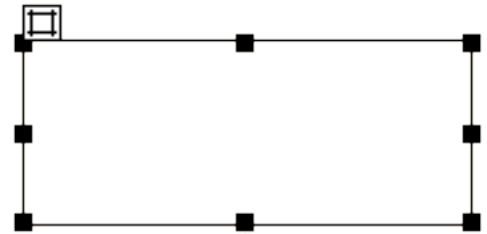
Nous allons **examiner** quelques unes des caractéristiques de **calques ou couches**, et ensuite travailler avec elles et appliquer certains comportements qui leur sont confiées.

Introduction


Les Couches sont des carrés que vous pouvez placer où vous le désirez dans la Page, nous pouvons les insérer dans le contenu HTML. Ces couches peuvent être cachées et se chevauchent entre elles. Cela vous donne une grande variété de conception.

Les couches peuvent être déplacées de leurs positions en cliquant sur le carré blanc dans le sens de la lucarne, et tout en maintenant la souris enfoncé, en la faisant glisser vers sa nouvelle position.

Elles peuvent aussi être redimensionnées en cliquant sur les cases noires et les faisant glisser jusqu'à ce que la taille souhaitée soit atteinte.




Vous pouvez insérer du texte, des tableaux, des images, des animations Flash à l'intérieur de la couche de place, et aussi tous les éléments qu'un fichier HTML peut contenir.

Cette icône  est utilisée pour sélectionner la couche lorsque vous cliquez dessus, et elle devient clair lorsque vous vous trouvez au centre de la couche.

L'insertion d'un calque

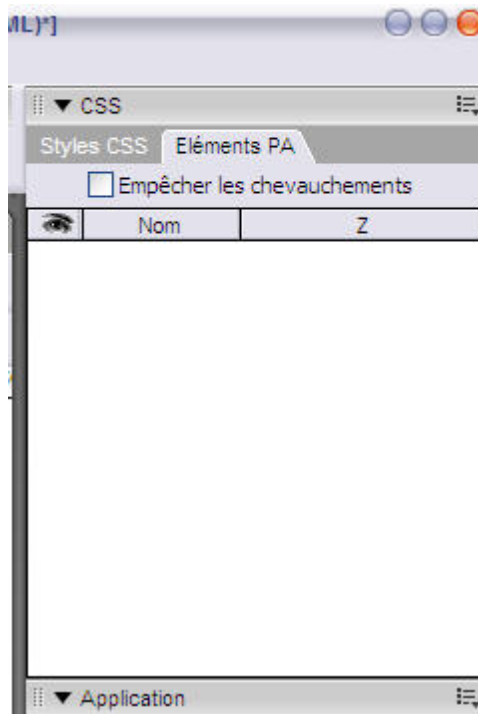
Les couches peuvent être insérées dans une Page via le menu **Insertion**, puis en sélectionnant l'option de **Objets mis en forme**, et **Calque**.

Une fois le calque est inséré, vous pouvez modifier ses attributs en cliquant dessus.

Vous pouvez sélectionner les couches par le biais de différentes façons. L'un d'eux est en cliquant sur l'icône . Ce n'est pas utile quand il ya beaucoup de couches dans le même dossier parce que toutes les couches ont une image associée comme celle-ci, et il est très facile de choisir le mauvais.

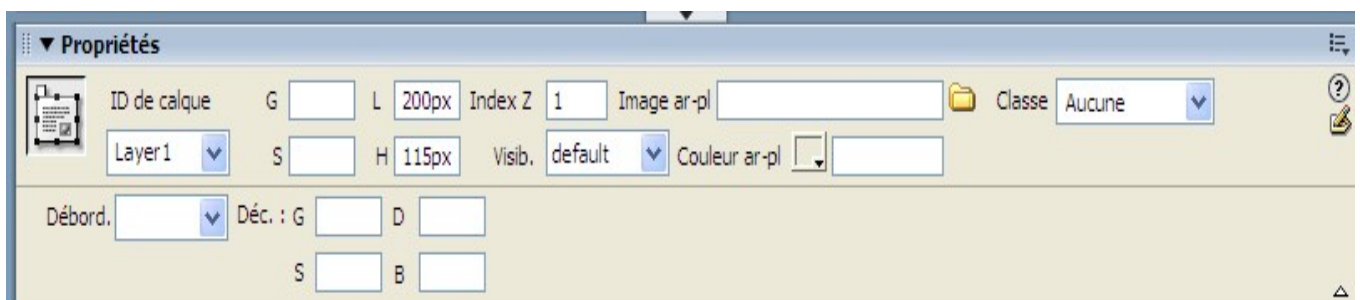
Quand il ya beaucoup de couches dans le même fichier, il est recommandé de les sélectionner par l'onglet **Calques** dans le panneau de conception, qui peut être ouvert par l'intermédiaire du menu **Fenêtre**, puis l'option de **calques**. Si l'option n'est pas **calques** dans le menu, il peut éventuellement être dans les **autres** options. De plus, il peut être ouvert juste en appuyant sur **F2**.

Dans le panneau se trouve les noms de toutes les couches dans le fichier actuel, et il vous suffit de cliquer sur le nom du calque pour le sélectionner.



Calques

Les propriétés des calques sont affichées par l'intermédiaire de l'inspecteur des **Propriétés** .



ID de calque est le nom du calque. Vous pouvez le changer à travers le panneau Infos pratiques en double-cliquant dessus.

G et S indiquent la distance entre les pixels de haut à gauche et les limites du document et du calque.

L et H indiquent la largeur et la hauteur du calque.

Index Z est la profondeur de la couche. Cette valeur peut être changée dans le panneau Infos pratiques. Un calque peut se chevaucher avec d'autres. Cochez la case **Empêcher le chevauchement** si vous ne le désirez pas.

Visib indique l'avis initial du calque. Visibilité peut accepter quatre types:

Par défaut (voir Browser),

Inherit (le calque de la page qui est actuellement affichée est affiché)

Visible (Il montre bien que la couche ne soit pas considérée)

Hidden (la couche est cachée).

Vous pouvez également modifier la vue à travers le panneau Infos pratiques en cliquant sur l'image de l'oeil. L'œil ouvert indique **Visible**, et l'œil fermé indique **Hidden**.

Vous pouvez indiquer une image ou une couleur de fond pour la couche.

Il y aurait débordement de contrôle de la façon dont les couches apparaissent dans un navigateur lorsque le contenu dépasse la taille de la couche.

Visible indique que la couche serait amplifiée pour rendre son contenu en forme.

Hidden spécifie que le contenu supplémentaire ne sera pas affiché dans le navigateur.

Faire défiler précise que le navigateur devra ajouter des barres de défilement de la couche même si elles sont ou non nécessaires.

Auto rend au navigateur l'affichage de la barre de défilement quand elle est nécessaire (quand la couche contenue est plus grande que sa limite).