

macromedia®
DREAMWEAVER™2

Utilisation de Dreamweaver



Marques

Macromedia, le logo Macromedia logo, le logo Made With Macromedia, Authorware, Backstage, Director, Extreme 3D et Fontographer sont des marques déposées, et Afterburner, AppletAce, Authorware Interactive Studio, Backstage, Backstage Designer, Backstage Desktop Studio, Backstage Enterprise Studio, Backstage Internet Studio, DECK II, Director Multimedia Studio, Doc Around the Clock, Extreme 3D, Flash, FreeHand, FreeHand Graphics Studio, Lingo, Macromedia xRes, MAGIC, Power Applets, Priority Access, SoundEdit, Shockwave, Showcase, Tools to Power Your Ideas et Xtra sont des marques commerciales de Macromedia, Inc. D'autres noms de produit, logos, dessins, titres, mots ou phrases mentionnés dans cette publication peuvent être des marques commerciales, des marques de service ou des noms commerciaux de Macromedia, Inc. ou d'autres entités éventuellement enregistrés dans certaines juridictions.

Exonération de responsabilité d'Apple

APPLE COMPUTER, INC. N'OFFRE AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU TACITE, CONCERNANT LE LOT DE LOGICIELS INFORMATIQUES CI-JOINT, SA COMMERCIALITÉ NI SON ADÉQUATION À UNE TÂCHE PARTICULIÈRE. L'EXCLUSION DE GARANTIES IMPLICITES ÉTANT ILLICITE DANS CERTAINS ÉTATS, IL SE PEUT QUE LA CLAUSE D'EXCLUSION CI-DESSUS NE VOUS SOIT PAS APPLICABLE. CETTE GARANTIE VOUS CONFÈRE CERTAINS DROITS JURIDIQUES. IL SE PEUT ÉGALEMENT QUE VOUS DISPOSIEZ D'AUTRES DROITS EN FONCTION DE L'ÉTAT OÙ VOUS RÉSIDEZ.

Copyright © 1998 Macromedia, Inc. Tous droits réservés. Les pages de ce manuel ne peuvent pas être copiées, photocopiées, reproduites, traduites ni publiées, fût-ce partiellement, sous quelque forme électronique ou informatique que ce soit, sans le consentement écrit préalable de Macromedia, Inc. Part Number ZDW20M100F

Remerciements

Gestion du projet et architecture du contenu : Sheila McGinn

Rédaction : Lori Hylan, Corinne Chandel, Denise Lee, Erica Edmonds et Sheila McGinn

Conception multimédia : James Khazar

Production multimédia : John "Zippy" Lehnus et Pat Knoff

Ingénierie de l'aide : Lori Hylan

Conception du site didacticiel : Akimbo Design

Ingénierie Java : Eric Harshbarger

Édition : Judy Walthers von Alten et Judy Ziajka

Gestion de production : Gemma Londono

Conception de l'impression et de aide : Noah Zilberberg

Production : Noah Zilberberg et Paul Benkman

Directeur de localisation : Kristin Conradi

Nous remercions en particulier Margaret Dumas, Paul Madar, Heidi Bauer, nj, Mike Sundermeyer, Jean Fitzgerald, David George, Karen Olsen-Dunn, Peter Fenczik, Karen Catlin, Victor Grigorieff, Scott Richards, Peter von dem Hagen, Keiko Higuchi, Hisami Scott, David Leno, Sophie Rollins, Arati Rajesh, Harald Mehlem, Bastian Stein, Sabine Rusam-Hathaway, Gwenhaël Jacq, Richard Verdoni et Rubric, Inc.

Première édition : décembre 1998

Macromedia, Inc.
600 Townsend St.
San Francisco, CA 94103

SOMMAIRE

CHAPITRE 1

Introduction	9
Nouveautés de Dreamweaver 2	10
Configuration système requise	12
Installation de Dreamweaver	12
Guide pour les médias d'instructions	13

CHAPITRE 2

Didacticiel	17
Didacticiel – Vue d'ensemble	17
Définition d'un site local	20
Modification de la page d'accueil d'Olivebranch	23
Création d'une mise en page complexe	33
Edition d'un tableau	45
Mise en forme de texte avec des styles personnalisés	49
Application d'un modèle	51
Association de comportements à des éléments de page	61
Ajout d'une séquence vidéo flash	64
Vérification du site	66

CHAPITRE 3

Prise en main	67
Prise en main – Vue d'ensemble	67
Paramétrage des préférences	72
Utilisation de Dreamweaver avec d'autres applications	75

CHAPITRE 4

Création de documents	77
Création de documents – Vue d'ensemble	77
Création de nouveaux documents HTML	78
Utilisation de guides visuels pour la conception	79
Ajout de texte et insertion d'objets	82
Sélection d'éléments dans la fenêtre Document	84
Configuration de documents	86
Choix de couleurs	88
Affichage et édition du contenu de l'EN-TÊTE	90

CHAPITRE 5

Utilisation des modèles	91
Modèles – Vue d'ensemble	91
Création des modèles	92
Importation et exportation de contenu XML	102

CHAPITRE 6

Planification du site	105
Planification du site – Vue d'ensemble	105
Création d'un site local	106
Création de liens	107
Affichage de fichier dans une fenêtre Site	115
Travail avec les fichiers du site	117
Création de cartes de site	118

CHAPITRE 7

Gestion de site	127
Gestion de site – Vue d'ensemble	127
Définition d'un site	128
Options de la fenêtre Site	130
Utilisation du système d'archivage et d'extraction de fichiers	133
Recherche et remplacement	137
Gestion des liens	145
Test du site	147

CHAPITRE 8

Utilisation de Roundtrip HTML	153
Roundtrip – Vue d'ensemble	153
Utilisation de l'inspecteur HTML	154
Définition de contrôles de format source HTML	155
Nettoyage de documents HTML	159
Correction du code non valide	160
Utilisation d'autres éditeurs HTML	161
Insertion de scripts	164
Insertion de commentaires	165

CHAPITRE 9

Formatage du texte	167
Formatage du texte – Vue d'ensemble	167
Formatage du texte avec les balises HTML	168
Création de listes	173
Formatage du texte avec des feuilles de style	174
Conversion des styles CSS en code HTML	182
Vérification de l'orthographe	184

CHAPITRE 10

Insertion d'images	185
Insertion d'images – Vue d'ensemble	185
Insertion d'une image	186
Création d'un effet de survol	187
Configuration des propriétés d'image	188
Utilisation d'un éditeur d'image externe	192
Création de cartes graphiques	193

CHAPITRE 11

Création de tableaux	195
Création de tableaux – Vue d'ensemble	195
Création de tableaux	196
Formatage de tableaux	200
Tri de tableaux	205
Redimensionnement des tableaux et cellules	206
Ajout et retrait de lignes et de colonnes	207
Copie et collage de cellules	210

CHAPITRE 12	
Utilisation des calques	213
Utilisation des calques – Vue d'ensemble.	213
Création de calques	214
Utilisation de la palette de calques.	220
Manipulation des calques	220
Déplacement des calques.	223
Modification de l'ordre de superposition des calques.	225
Modification de la visibilité des calques.	225
Utilisation des calques pour concevoir des tableaux.	226
Conversion des navigateurs de 3.0 à 4.0	229
CHAPITRE 13	
Utilisation de cadres	231
Utilisation de cadres – Vue d'ensemble	231
Création de cadres.	232
Sélection d'un cadre ou jeu de cadres.	233
À propos des propriétés de cadre et jeu de cadre	235
Contrôle du contenu d'un cadre au moyen de liens.	239
Création de contenu sans cadre	240
CHAPITRE 14	
Création de formulaires	241
Création de formulaires – Vue d'ensemble.	241
Création d'un formulaire.	242
Ajout d'un objet à un formulaire.	243
Traitement des formulaires	244
CHAPITRE 15	
Réutilisation des éléments d'une page	247
Réutilisation des éléments d'une page – Vue d'ensemble	247
Utilisation des éléments de la bibliothèque	248
Utilisation des insertions côté serveur	253

CHAPITRE 16

Ajout d'interactivité et d'animation 257

Ajout d'interactivité et d'animation – Vue d'ensemble 257

Présentation des comportements 258

Utilisation des comportements livrés avec Dreamweaver 263

Animation avec HTML dynamique 286

Ajout d'animations, d'appliquettes et d'autres éléments multimédia . . 296

CHAPITRE 17

Personnalisation de Dreamweaver 307

Personnalisation de Dreamweaver – Vue d'ensemble 307

Modifier la palette d'objets et le menu Insertion 308

Modifier le profil du formatage de la source HTML 310

Créer et modifier les profils de navigateur 311

ANNEXE A

Raccourcis clavier 315

Menu Fichier 315

Menu Édition 316

Éditer du texte 316

Formater du texte 317

Rechercher et remplacer du texte 318

Travailler avec des tableaux 318

Travailler avec des cadres 319

Travailler avec des calques 319

Travailler avec des scénarios 320

Travailler avec des images 320

Gérer les hyperliens 321

Cibler et visualiser dans les navigateurs 321

Gestion de site et FTP 322

Carte du site 323

Lecture des plug-ins 323

Affichage des éléments de page 323

Travailler avec des modèles 324

Insérer des objets 324

Ouvrir et fermer des palettes 324

Obtenir de l'aide 325

INDEX 327

CHAPITRE 1

Introduction

Dreamweaver est un éditeur visuel professionnel pour la création et la gestion de pages web. Avec Dreamweaver, il est facile de créer des pages s'affichant correctement sur différents types de plates-formes et de navigateurs. La technologie Roundtrip HTML™ de Macromedia importe des documents HTML sans reformater le code.

Dreamweaver rend également possible l'utilisation des fonctions HTML dynamique, telles que les calques animés et les comportements, sans avoir à écrire de ligne de code. La vérification ciblée sur le navigateur est là pour assurer que votre travail s'affiche sans problème sur toutes les plates-formes et tous les navigateurs.

Nouveautés de Dreamweaver 2

Dreamweaver 2 offre plusieurs fonctions qui améliorent votre productivité au cours du développement d'un site web.

Édition de contenu dynamique Facilite et accélère la mise en place et l'accès à votre contenu sur le web.

- ▶ Utilisez les modèles pour séparer le contenu de la création graphique, permettant ainsi une diffusion plus rapide sur le web. Voir *Modèles – Vue d'ensemble*, page 91.
- ▶ Affichez les insertions côté serveur directement dans la fenêtre de document. Voir *Utilisation des insertions côté serveur*, page 253.

Éditeur au niveau du site Vous aide à gérer des sites importants.

- ▶ Créez une carte visuelle et hiérarchique du site ; utile pour présenter visuellement vos idées à vos clients, ainsi que pour gérer la structure du site. Voir *Création de cartes de site*, page 118.
- ▶ Pour créer des liens, faites glisser les fichiers, ou pointez simplement vers les fichiers. Voir *Création de liens*, page 107.
- ▶ Utilisez les outils de gestion de liens pour les mettre à jour au fur et à mesure que vous déplacez, renommez et supprimez les fichiers. Voir *Gestion des liens*, page 145.
- ▶ Recherchez plusieurs fichiers au niveau du site et effectuez un remplacement global sur votre site.
- ▶ Profitez des avantages de la fonction de recherche-remplacement compatible HTML pour localiser des balises et des attributs HTML. Vous pouvez également utiliser des expressions standard pour rendre vos recherches encore plus puissantes. Voir *Recherche et remplacement*, page 137.

Outils pour les concepteurs graphiques Vous permet de faire participer vos concepteurs graphiques au processus de développement du site.

- ▶ Utilisez les calques pour la conception de pages complexes et précises en nombre de pixels, puis convertissez-les en tableaux pour créer des pages fonctionnant dans tous les navigateurs. Voir *Utilisation des calques pour concevoir des tableaux*, page 226.
- ▶ Choisissez une couleur n'importe où sur le bureau, et grâce à la palette adaptée au web, placez-la sur la couleur adaptée au web la plus rapprochée. Voir *Choix de couleurs*, page 88.
- ▶ Utilisez un tracé d'image pour concevoir rapidement des pages à partir de la maquette d'un concepteur. Voir *Utilisation du tracé de l'image*, page 81.

Édition de tableau améliorée Facilite la création de tableaux HTML élégants.

- ▶ Coupez, copiez et collez des cellules, des lignes et des colonnes multiples aisément. Voir *Copie et collage de cellules*, page 210.
- ▶ Sélectionnez plusieurs cellules d'un tableau et modifiez leurs propriétés facilement. Voir *Sélection d'éléments de tableau*, page 198.
- ▶ Fractionnez n'importe quelle cellule de tableau en plusieurs cellules. Voir *Fractionnement et fusion de cellules*, page 208.
- ▶ Formatez rapidement les tableaux avec des conceptions graphiques prédéfinies. Voir *Formatage d'un tableau à l'aide d'une mise en forme prédéfinie*, page 204.
- ▶ Triez les tableaux par ordre numérique et alphabétique, par colonne ou par ligne. Voir *Tri de tableaux*, page 205.

Fonctions de productivité améliorées Vous permet de travailler plus intelligemment et plus rapidement.

- ▶ Personnalisez votre espace de travail en combinant les palettes et les inspecteurs en une unique palette à onglets. Voir *Utilisation des palettes flottantes ancrables*, page 72.
- ▶ Redimensionnez la fenêtre de document instantanément, pour prédéfinir ou personnaliser les dimensions. Voir *Redimensionnement de la fenêtre Document*, page 80.
- ▶ Utilisez les menus de raccourci pour accéder rapidement aux commandes que vous utilisez le plus souvent. Voir *Utilisation des menus contextuels*, page 71.
- ▶ Affichez et manipulez le contenu de la section HEAD dans la fenêtre de document. Voir *Affichage et édition du contenu de l'EN-TÊTE*, page 90.
- ▶ Exécutez les plug-ins directement dans la fenêtre de document de Dreamweaver. Voir *Lecture du plug-in dans la fenêtre du document*, page 301.

Un environnement extensible Vous permet de personnaliser et d'étendre Dreamweaver pour qu'il corresponde à votre façon de travailler. Voir *Extending Dreamweaver overview*.

- ▶ Utilisez les commandes pour modifier le document courant, par exemple pour trier un tableau ou nettoyer votre code source HTML.
- ▶ Écrivez vos propres commandes comme s'il s'agissait d'objets ou d'actions.
- ▶ Donnez une représentation visuelle aux balises personnalisées dans la fenêtre de document et créez des inspecteurs de propriétés pour définir rapidement leurs propriétés.
- ▶ Écrivez vos propres traducteurs de données pour afficher les résultats de traitement du serveur dans la fenêtre de document.

Configuration système requise

Le matériel et les logiciels suivants sont requis pour l'exécution de Dreamweaver :

Pour Microsoft Windows™ :

- ▶ Processeur Intel Pentium® 90 ou équivalent tournant sous Windows 95, Windows 98 ou Windows NT version 4.0 ou plus récente.
- ▶ 16 Mo de mémoire vive (RAM) plus 20 Mo d'espace disque disponible.
- ▶ Moniteur couleur capable d'une résolution de 800 x 600 pixels.
- ▶ Lecteur CD-ROM.

Pour Macintosh® :

- ▶ Power Macintosh sous MacOS 7.5.5 ou supérieur.
- ▶ 24 Mo de RAM plus 20 Mo d'espace disque disponible.
- ▶ Moniteur couleur capable d'une résolution de 800 x 600 pixels.
- ▶ Lecteur CD-ROM.

Installation de Dreamweaver

Suivez les étapes suivantes pour installer Dreamweaver sur un ordinateur Windows ou Macintosh.

Pour installer Dreamweaver :

- 1 Insérez le CD de Dreamweaver dans le lecteur de CD-ROM.
- 2 Choisissez une des options suivantes :
 - ▶ Sous Windows, choisissez Démarrer > Exécuter. Cliquez ensuite sur Parcourir et choisissez le fichier Setup.exe sur le CD de Dreamweaver. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Exécuter pour commencer l'installation.
 - ▶ Sur le Macintosh, double-cliquez sur l'icône Installation de Dreamweaver.
- 3 Suivez les instructions affichées à l'écran.
- 4 Redémarrez votre ordinateur si nécessaire.

Guide pour les médias d'instructions

Le kit Dreamweaver contient toutes sortes de médias pour vous aider à apprendre le programme rapidement et à devenir compétent dans la création de pages Web : pages d'aide HTML en ligne qui apparaissent dans votre navigateur, animations Montrez-moi, un didacticiel, un manuel imprimé et un site web régulièrement mis à jour.

Didacticiel de Dreamweaver

Le didacticiel de Dreamweaver est idéal pour commencer, si votre expérience en matière de création de sites web est minimale. Ce didacticiel vous montre comment éditer un modèle de site web à l'aide de quelques-unes des fonctions les plus utiles et les plus puissantes de Dreamweaver. Vous le trouverez à la fois dans l'Aide de Dreamweaver et dans le manuel *Utilisation de Dreamweaver*.

Visite guidée et animations Montrez-moi

La visite guidée et les animations Montrez-moi dans les pages d'aide HTML sont une introduction animée des fonctions-clés. La visite guidée inclut toutes les animations Montrez-moi en séquence. Vous pouvez également voir les animations Montrez-moi individuellement dans leur section de présentation respective.

Cette icône indique qu'une rubrique contient une animation Montrez-moi.



Les animations Montrez-moi nécessitent le plug-in Shockwave Director, qui est inclus sur le CD de Dreamweaver. Si vous avez acheté votre copie de Dreamweaver électroniquement, vous pouvez télécharger plug-in de Shockwave le plus récent à partir du site web de Macromedia à <http://www.macromedia.com/shockwave/download/>.

Dreamweaver HTML Help Pages™

Dreamweaver HTML Help Pages™ fournit des informations détaillées sur toutes les fonctions de Dreamweaver. Pour enrichir votre expérience, nous vous recommandons vivement d'utiliser l'un de ces navigateurs :

- ▶ Sous Windows, nous vous recommandons Netscape Navigator 4.0 ou plus récent ou Microsoft Internet Explorer 4.0 ou plus récent.
- ▶ Sur Macintosh, nous vous recommandons Netscape Navigator 4.0 et plus récent (Internet Explorer pour Macintosh n'est pas recommandé car il ne peut pas jouer les animations Montrez-moi).

Si vous utilisez un navigateur 3.0, tout le contenu sera disponible, mais certaines fonctions, (telles que Rechercher) ne fonctionneront pas.

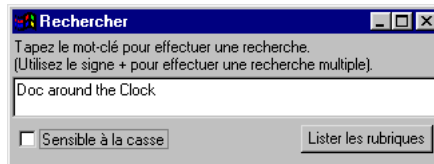
Les pages d'aide HTML de Dreamweaver utilisent JavaScript à outrance. Assurez-vous que JavaScript est activé dans votre navigateur. Si vous prévoyez d'utiliser la fonction Rechercher, assurez-vous aussi que Java est activé.

Table des matières Utilisez la table des matières pour consulter toutes les informations organisées par sujet. Cliquez sur les entrées principales pour afficher les sous-rubriques.

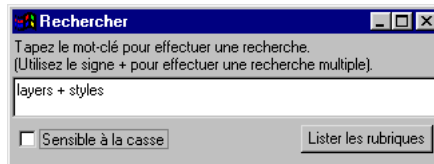
Index Utilisez l'index comme un index imprimé, pour trouver des termes importants et vous rendre aux rubriques associées.

Rechercher Utilisez Rechercher pour trouver une chaîne de caractères dans tout le texte de la rubrique. La fonction de recherche nécessite un navigateur 4.0 avec Java activé.

- Pour rechercher une phrase, il vous suffit de la taper dans la zone de texte.



- Pour rechercher des fichiers contenant deux mots-clés, (par exemple, calques et styles), séparez les termes de la recherche par un signe plus (+).



Liens contextuels Cliquez sur le bouton d'aide de n'importe quelle boîte de dialogue ou sur le point d'interrogation des inspecteurs, des fenêtres et des palettes pour ouvrir la rubrique d'aide correspondante.



Barre de navigation Utilisez les boutons de la barre de navigation pour vous déplacer dans les rubriques.

- ▶ Retour et Avance fonctionnent comme les boutons Précédente et Suivante du navigateur, vous ramenant ainsi à des rubriques que vous venez de consulter.



- ▶ Précédente et Suivante appellent la rubrique précédente ou suivante d'une section (suivant l'ordre des rubriques listées dans la tables des matières).



- ▶ Nouveautés lie au centre de développement de Dreamweaver sur le site web de Macromedia.



Centre de développement de Dreamweaver

Le site web du centre de développement de Dreamweaver est régulièrement mis à jour avec les dernières informations sur Dreamweaver, et contient également des conseils d'experts, des informations sur les rubriques de pointe, des exemples, des conseils et des mises à niveau. Vérifiez souvent ce site pour obtenir les dernières nouvelles sur Dreamweaver et pour apprendre comment mieux utiliser ce programme à l'adresse <http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/>.

Utilisation de Dreamweaver

Le manuel *Utilisation de Dreamweaver* vous présente le programme de Dreamweaver et contient une version condensée de l'Aide de Dreamweaver, sans certaines informations de référence sur les options du programme.

CHAPITRE 2

Didacticiel

Didacticiel – Vue d’ensemble

Ce didacticiel explique comment utiliser Dreamweaver pour modifier et mettre à jour un site web.

Dans le cadre de ce didacticiel, vous allez modifier le site web d'une société fictive, Olivebranch Gourmet Foods, exploitation agricole qui commercialise des produits alimentaires pour gourmets.

Lorsqu'ils visitent le site web d'Olivebranch, les clients peuvent lire une présentation des spécialités du jour et parcourir le catalogue en ligne des vins, fromages, huiles et autres condiments. Ils ont également la possibilité de s'informer sur Olivebranch et les événements que cette société parraine.

Vous allez apprendre à accomplir les tâches suivantes :

- ▶ Affichage des pages dans un navigateur
- ▶ Définition d'un site local
- ▶ Définition des propriétés d'une page telles que l'arrière-plan et les couleurs des liens
- ▶ Création d'une carte du site
- ▶ Création de liens
- ▶ Création d'une mise en forme à l'aide de calques, et conversion de ceux-ci en tableaux
- ▶ Utilisation d'un nouveau tracé de l'image
- ▶ Edition d'un tableau
- ▶ Mise en forme du texte à l'aide de styles
- ▶ Application d'un modèle
- ▶ Liaison de comportements
- ▶ Insertion d'une séquence vidéo flash

Remarque: Ce didacticiel montre certaines fonctions prises en charge uniquement par les navigateurs de version 4.0 ou ultérieure.

Visite guidée de Dreamweaver

Avant de commencer, regardez les séquences vidéo de la visite guidée figurant dans les pages d'aide afin de vous familiariser avec les fonctions de Dreamweaver.

Pour afficher les séquences vidéo :

- 1 Dans Dreamweaver, choisissez Aide > Rubriques d'aide de Dreamweaver.
- 2 Dans le cadre de gauche de la liste du sommaire, cliquez sur Introduction, puis sur Visite guidée de Dreamweaver.
- 3 Cliquez sur Afficher pour assister à la visite guidée.
- 4 Fermez le navigateur lorsque vous avez terminé.

Affichage du site web achevé

Consultez ensuite le site web achevé pour vous faire une idée de ce vers quoi vous allez.

Pour afficher le site Olivebranch achevé :

- 1 Dans Dreamweaver, choisissez Fichier > Ouvrir. Naviguez jusqu'au répertoire de l'application Dreamweaver, puis ouvrez successivement les répertoires Tutorial et Olivebranch_site.
- 2 Dans Olivebranch_site, cliquez sur le fichier index.htm pour ouvrir la page d'accueil d'Olivebranch dans la fenêtre Document.
Ne modifiez pas cette page car elle est déjà terminée. Vous allez en modifier une autre version.
- 3 Choisissez Fichier > Aperçu dans le navigateur, puis sélectionnez un navigateur pour afficher la page d'accueil d'Olivebranch (choisissez un navigateur version 4.0 pour afficher ce site).



Remarque: L'application Flash Player doit être installée dans votre navigateur par défaut pour pouvoir afficher les communiqués spéciaux de la semaine figurant sur la page d'accueil d'Olivebranch. Si vous ne disposez pas de cette application, repérez son logiciel d'installation dans le répertoire Flash du CD de Dreamweaver, ou téléchargez-le sur le site <http://www.macromedia.com/shockwave/download/>.

- 4 Faites glisser le curseur de la souris successivement sur les quatre éléments situés dans la partie gauche de la page (*about*, *events*, etc.) ; notez que ces éléments s'affichent en surbrillance pour indiquer qu'il s'agit de liens actifs. Cliquez sur n'importe lequel de ces éléments pour explorer les pages correspondantes.

Remarque: La section *gift basket* de ce site n'est pas utilisée.

- 5 Fermez le navigateur lorsque vous avez fini d'examiner le site.

Organisation des fichiers du didacticiel

Les fichiers HTML, tant achevés qu'inachevés, utilisés dans ce didacticiel se trouvent dans le sous-répertoire `Olivebranch_site` du répertoire `Tutorial`. Les images et autres fichiers associés pour le site se trouvent dans les sous-répertoires du répertoire `Olivebranch_site` (le chemin d'accès complet du répertoire `Olivebranch_site` varie en fonction de l'emplacement où Dreamweaver 2.0 a été installé).

Chaque fichier porte un nom significatif (en anglais) – par exemple, le fichier HTML correspondant à la page où sont présentés les événements parrainés par Olivebranch s'appelle `events_main.htm`. Les fichiers inachevés sur lesquels vous allez travailler portent des noms identiques à ceux qui leur sont attribués dans le site achevé, à l'exception du préfixe `DW2_`. Par exemple, la version inachevée de la page `events_main.htm`, s'appelle `DW2_events_main.htm`.

Définition d'un site local

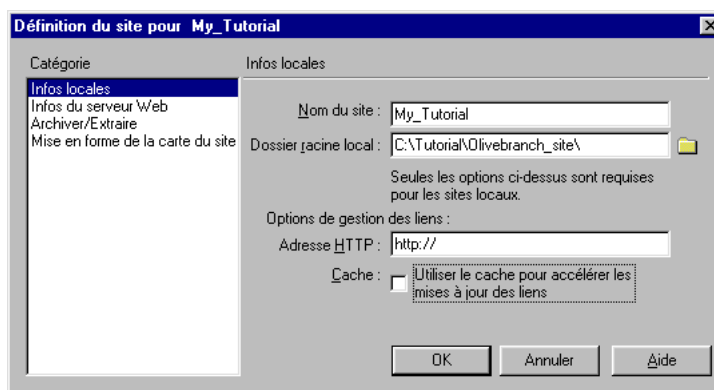
Pour travailler avec Dreamweaver, vous devez commencer par créer un site local. Ce dernier définit la structure des pages que vous allez créer.

Un site est un emplacement où vous allez stocker l'ensemble des documents et des fichiers appartenant à un site web. 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.

Dans le cadre de ce didacticiel, vous allez spécifier le répertoire `Olivebranch_site` comme répertoire du site local.

Pour créer un site local :

- 1 Dans Dreamweaver, ouvrez la boîte de dialogue Définition du site en procédant comme suit :
 - ▶ Sur Macintosh, choisissez Site > Nouveau site.
 - ▶ Sous Windows, choisissez Fichier > Nouveau Site.
- 2 Dans la boîte de dialogue Définition du site, vérifiez si l'option Infos locales est sélectionnée dans la liste Catégorie.
- 3 Nommez le site My_Tutorial en tapant ce nom dans le champ Nom du site.
Le nom du site local est un surnom qui renvoie directement au répertoire défini comme site local.
- 4 Cliquez sur l'icône de répertoire à droite du champ Dossier racine local et naviguez jusqu'au répertoire Olivebranch_site, puis cliquez sur Enregistrer.



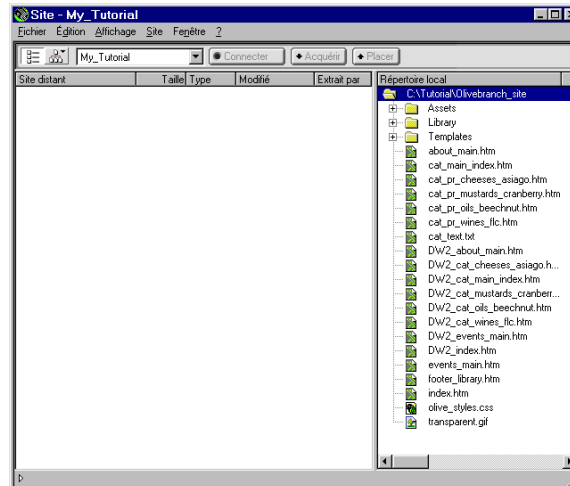
Remarque: Le chemin d'accès complet du répertoire Olivebranch_site varie en fonction de l'emplacement où Dreamweaver 2.0 a été installé.

- 5 Cliquez sur OK, puis sur Créer lorsque Dreamweaver vous demande si vous voulez créer un fichier cache pour le site.



L'option de création d'un fichier cache dans le répertoire Olivebranch_site permet de créer un enregistrement des fichiers existants de manière à ce que Dreamweaver puisse rapidement mettre les liens à jour lorsque vous déplacez, renommez ou supprimez un fichier.

La fenêtre du site affiche une liste de tous les répertoires et fichiers contenus dans le site local My_Tutorial. La liste fait également office de gestionnaire de fichiers, en vous permettant de copier, coller, supprimer, déplacer et ouvrir des fichiers exactement comme dans le sélecteur de fichier ou l'explorateur de l'ordinateur.



- 6 Fermez la fenêtre Document contenant le fichier index.htm, mais laissez la fenêtre du site ouverte.

Modification de la page d'accueil d'Olivebranch

Vous avez à présent défini une structure pour le site Olivebranch que vous êtes en train de créer. Ouvrez la version inachevée de la page d'accueil. Vous allez créer des liens et choisir une couleur d'arrière-plan, une image d'arrière-plan et un titre pour la page de manière à ce qu'elle présente le même aspect que la page d'accueil d'Olivebranch terminée.

Pour ouvrir la page d'accueil inachevée dans Dreamweaver :

- 1 Dans la fenêtre du site, double-cliquez sur DW2_index.htm.



- 2 Fermez la fenêtre du site.

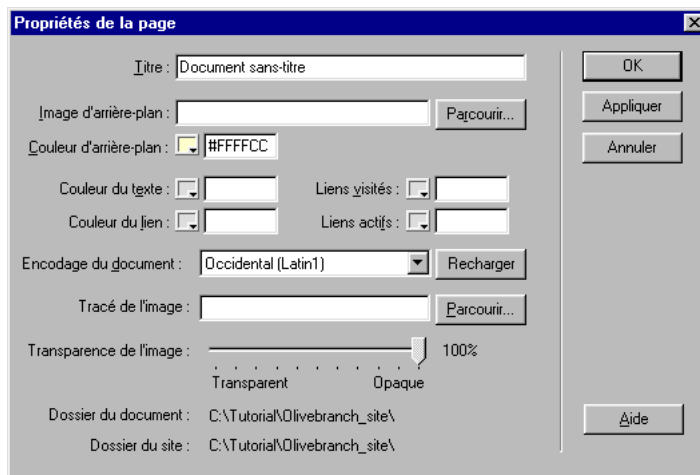
Définissez la couleur et l'image d'arrière-plan

Si vous utilisez une image et une couleur d'arrière-plan, la couleur s'affiche pendant le téléchargement de l'image, ce qui confère à la page un aspect plus attrayant pour les utilisateurs attendant le téléchargement de l'image. Si l'image d'arrière-plan comprend des pixels transparents, la couleur d'arrière-plan filtre.

Pour définir une couleur d'arrière-plan pour la page :

- 1 Choisissez Modifier > Propriétés de la page pour ouvrir la boîte de dialogue Propriétés de la page.
- 2 Changez la couleur d'arrière-plan par défaut en tapant #FFFFFF dans le champ Couleur d'arrière-plan.

Dans ce cas, vous savez précisément la couleur que vous voulez. Vous pouvez également choisir une couleur dans la palette ou utiliser le compte-gouttes pour sélectionner une couleur d'un objet de la page.



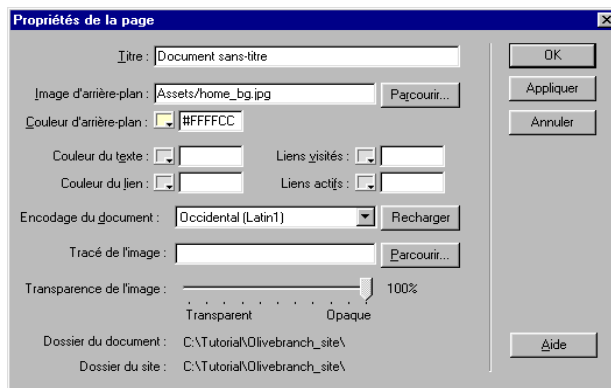
- 3 Cliquez sur Appliquer pour appliquer la couleur à l'arrière-plan.

Dès que vous avez cliqué sur Appliquer dans la boîte de dialogue Propriétés de la page, la page est mise à jour dans la fenêtre Document.

Spécifiez ensuite une image d'arrière-plan pour la page.

Pour définir une image d'arrière-plan pour la page :

- 1 Cliquez sur Parcourir (Windows) ou Choisir (Macintosh) à côté du champ Image d'arrière-plan.
- 2 Sélectionnez home_bg.jpg dans le sous-répertoire Assets du répertoire Olivebranch_site.



- 3 Cliquez sur Appliquer pour ajouter l'image d'arrière-plan à la page.
- 4 Laissez provisoirement la boîte de dialogue Propriétés de la page ouverte.
Une fois la couleur et l'image d'arrière-plan en place, la page d'accueil sur laquelle vous travaillez devrait avoir l'aspect suivant :

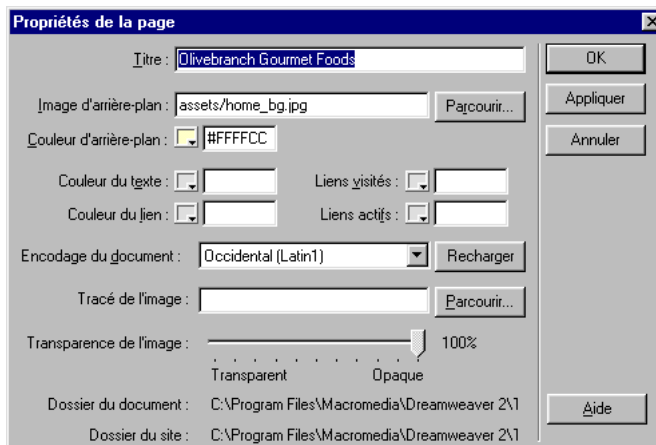


Définissez le titre de la page

Le titre d'une page HTML aide les utilisateurs à conserver la trace de ce qui s'affiche en cours de navigation ; il identifie aussi la page dans les listes de l'historique et des signets. Si vous n'attribuez pas de titre à la page, elle apparaîtra dans la fenêtre du navigateur et dans les listes de signet et de l'historique comme *Document sans titre*.

Pour définir le titre d'une page :

- 1 Dans le champ Titre de la boîte de dialogue Propriétés de la page, tapez *Olivebranch Gourmet Foods* pour nommer la page d'accueil, puis cliquez sur OK.



La barre de titre actualisée affiche le nom que vous avez donné au fichier.

- 2 Choisissez **Fichier > Enregistrer** pour enregistrer les changements apportés.

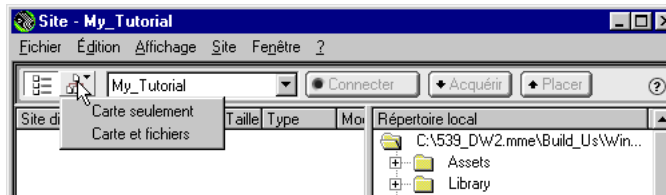
Création d'une carte du site

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.

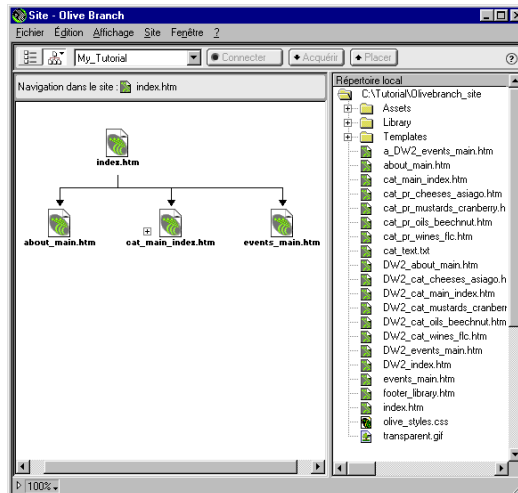
La page d'accueil d'un site apparaît toujours en haut de la carte du site. Sous la page d'accueil, s'affichent les fichiers auxquels ses liens renvoient. Si le répertoire que vous définissez comme racine du site contient un fichier nommé index.htm, Dreamweaver utilise automatiquement ce dernier comme page d'accueil à la base de la carte du site. Du fait que la page d'accueil du site My_Tutorial s'appelle en réalité DW2_index.htm, vous la redéfinirez en personnalisant l'aspect de la carte du site.

Pour créer une carte du site :

- Dans la fenêtre du site, appuyez et maintenez enfoncée l'icône Carte du site dans le coin supérieur gauche, puis sélectionnez Carte et fichiers dans le menu déroulant.



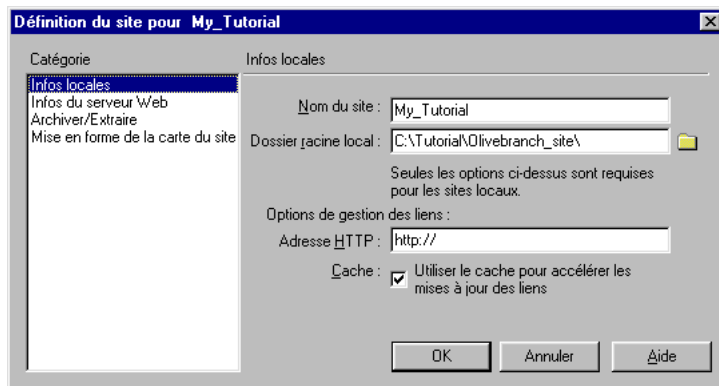
La fenêtre du site affiche à présent deux vues du site local : à gauche, apparaît la structure arborescente de la carte du site Olivebranch achevée (avec la page d'accueil index.htm) et, à droite, la liste de fichiers utilisée précédemment.



Redéfinissez à présent la page d'accueil de manière à ce que le site utilise la version du didacticiel au lieu de la version achevée.

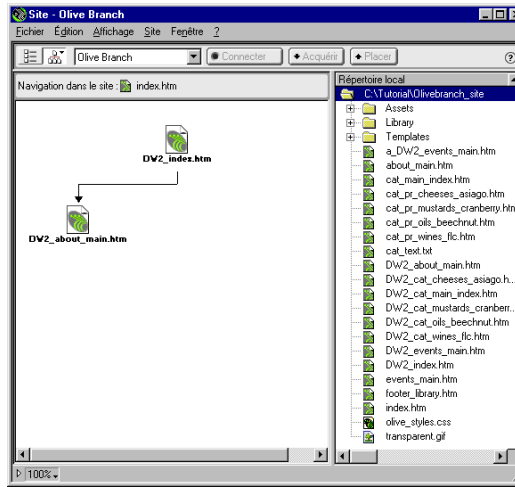
Pour redéfinir la page d'accueil et personnaliser l'aspect de la carte du site :

- 1 Ouvrez la boîte de dialogue Définition du site en procédant comme suit :
 - ▶ Sous Windows, choisissez Affichage > Mise en page dans la barre de menus de la fenêtre du site.
 - ▶ Sur Macintosh, choisissez Site > Affichage de carte de site > Mise en page.
- 2 Sélectionnez Mise en forme de la carte du site dans la liste Catégorie de la boîte de dialogue Définition du site.
- 3 Spécifiez la nouvelle page d'accueil du site en cliquant sur le répertoire du fichier à côté du champ Page d'accueil, puis en navigant vers le fichier DW2_index.htm se trouvant dans le sous-répertoire Olivebranch_site du répertoire Tutorial.
- 4 Fixez la valeur du champ Nombre de colonnes à 3.



- 5 Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Définition du site et revenir à la fenêtre du site.

La carte du site est actualisée de manière à refléter le changement apporté, la page d'accueil du didacticiel étant à présent à la racine de la structure arborescente de la carte du site.



En ce moment précis, la page d'accueil du didacticiel ne contient qu'un seul lien. Vous allez bientôt y ajouter d'autres liens.

- 6 Laissez provisoirement la fenêtre du site ouverte afin de pouvoir constater la manière dont le site s'actualise à mesure que vous ajoutez des liens à la page d'accueil.

Création de liens

Les images s'affichant dans la colonne de gauche de la page d'accueil guident les visiteurs à travers le site d'Olivebranch. L'image du haut, intitulée *about*, établit déjà un lien vers la page appropriée du site. Vous allez ajouter des liens à deux autres éléments graphiques, *events* et *catalog*, de manière à ce qu'ils renvoient également à d'autres pages du site (vous ne toucherez pas à l'image *gift basket*).

Commencez par ajouter un lien du graphique *events* vers la page Events à l'aide de l'inspecteur de propriétés.

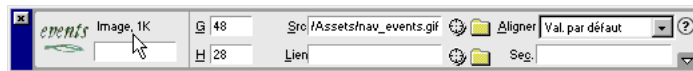
Pour créer un lien à l'aide de l'inspecteur de propriétés :

- 1 Cliquez sur la barre de titre de la fenêtre Document contenant le fichier DW2_index.htm pour l'activer ou sélectionnez le nom du fichier dans le menu Fenêtre.
- 2 Dans la fenêtre Document, cliquez sur l'image *events* pour la sélectionner.



Remarque: Si vous double-cliquez sur l'image, Dreamweaver vous invitera à sélectionner un autre fichier pour remplacer l'image.

- 3 Choisissez Fenêtre > Propriétés pour ouvrir l'inspecteur de propriétés. L'inspecteur de propriétés affiche des informations sur l'image sélectionnée.



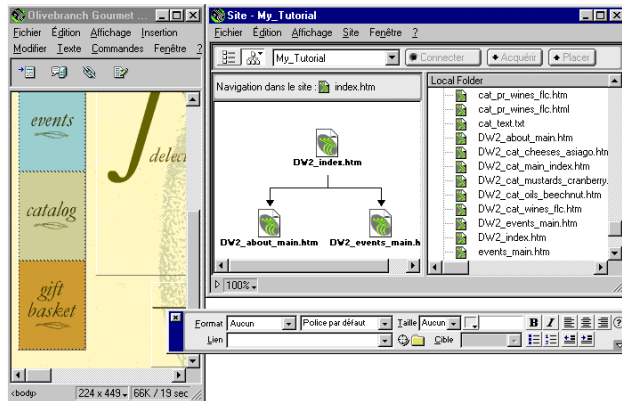
- 4 Dans l'inspecteur de propriétés, cliquez sur l'icône de répertoire située à côté du champ Lien vide.
- 5 Dans la boîte de dialogue Sélectionner fichier HTML, naviguez vers le répertoire Olivebranch_site, sélectionnez DW2_events_main.htm, puis cliquez sur Sélectionner.

Le nom du fichier avec lequel vous établissez un lien s'inscrit dans le champ Lien de l'inspecteur de propriétés.

Vous allez à présent ajouter un lien à l'élément graphique *catalog* en utilisant l'inspecteur de propriétés et la fenêtre du site.

Pour créer un lien à l'aide de l'inspecteur de propriétés et de la fenêtre du site :

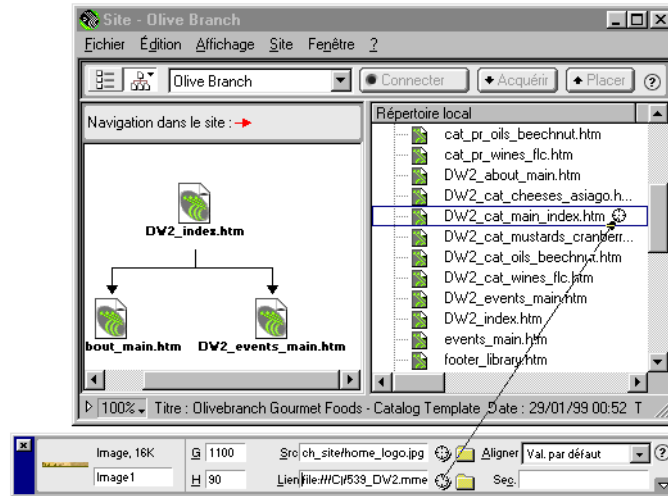
- 1 Cliquez sur la barre de titre de la fenêtre du site pour la rendre active, ou choisissez Fenêtre > Fichiers du site.
- 2 Le cas échéant, redimensionnez la fenêtre du document de manière à pouvoir afficher la partie gauche de la fenêtre du document et la fenêtre du site côté à côté.



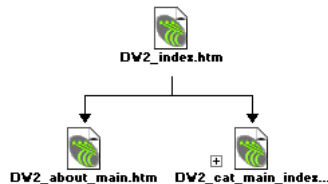
- 3 Cliquez sur l'image *catalog* pour la sélectionner dans la fenêtre du document.

- 4 Dans l'inspecteur de propriétés, faites glisser l'icône Pointer vers un fichier (située à côté du champ Lien) vers la fenêtre du site en pointant sur le fichier DW2_cat_main_index.htm.

Le chemin d'accès complet du fichier s'inscrit dans le champ Lien de l'inspecteur de propriétés pour l'image *catalog*.



Dès que vous relâchez le bouton de la souris, la carte du site actualisée reflète le lien que vous venez d'ajouter.



Un signe plus (Windows) ou une flèche d'agrandissement (Macintosh) à côté d'un élément de la carte du site indique que d'autres éléments y sont associés. Cliquez sur le signe plus ou la flèche d'agrandissement pour développer la structure arborescente afin d'afficher les éléments associés ; cliquez sur le signe moins (-) ou sur la flèche d'agrandissement pour réduire l'affichage de la carte du site.

- 5 Fermez l'inspecteur de propriétés, mais laissez provisoirement la fenêtre du site ouverte.
- 6 Choisissez Fichier > Enregistrer pour enregistrer les changements apportés à la page d'accueil.
- 7 Choisissez Fichier > Fermer pour fermer la page.

Création d'une mise en page complexe

Tout comme pour la page d'accueil d'Olivebranch, il existe un fichier didacticiel concernant la page About Us déjà entamé. Vous allez achever de compléter la page de didacticiel About Us, de façon à ce que sa mise en forme corresponde à celle de la version achevée.

Vous allez commencer par ouvrir la version achevée de la page About Us dans un navigateur, de manière à pouvoir vous y référer en cours de travail.

Pour afficher la page About Us achevée dans un navigateur :

- 1 Choisissez Fichier > Ouvrir, puis sélectionnez about_main.htm dans le sous-répertoire Olivebranch_site du répertoire Tutorial.
Ne modifiez pas cette page car elle est déjà terminée.
- 2 Choisissez Fichier > Aperçu dans le navigateur, puis sélectionnez un navigateur version 4.0.



Laissez la fenêtre du navigateur ouverte à l'arrière-plan de manière à pouvoir vous y référer ultérieurement.

- 3 Dans Dreamweaver, choisissez Fichier > Fermer pour fermer la fenêtre du document contenant la page About Us achevée.

Ouvrez à présent le fichier didacticiel About Us inachevé pour le modifier dans Dreamweaver.

Pour ouvrir le fichier About Us inachevé dans Dreamweaver :

- Dans la fenêtre du site de Dreamweaver, double-cliquez sur le fichier DW2_about_main.htm.



Conversion d'un tableau en calques

Les tableaux sont très utiles pour créer des mises en page complexes. Ils sont pris en charge par les navigateurs de versions 3.0 et 4.0. Les calques sont encore plus utiles pour créer des mises en page complexes du fait qu'ils permettent de déplacer aisément les divers éléments d'une page en faisant simplement glisser les calques sur lesquels ils se trouvent. Les calques ne sont en revanche pas pris en charge par les navigateurs de la version 3.0.

Dreamweaver vous permet de tirer parti des meilleures fonctions de tableaux et de calques en passant rapidement d'un mode à l'autre jusqu'à ce que la page ait l'aspect voulu. Le résultat, en format tableau, aura le même aspect dans les navigateurs de version 3.0 et 4.0.

La page About Us a été entamée avec un tableau pour la mise en forme. Commencez par convertir les cellules du tableau existantes en calques.

Pour convertir les cellules du tableau en calques:

- 1 Choisissez Modifier > Mise en forme > Repositionner le contenu à l'aide des calques.
- 2 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, désactivez les options Afficher la grille et Aligner sur la grille, en laissant les autres options activées.

L'option Aligner sur la grille oblige les calques à s'aligner sur l'emplacement de grille le plus proche lorsque vous les créez ou les modifiez. Bien que cela facilite l'alignement des calques, cela vous empêche aussi de les déplacer librement sur la page comme vous allez devoir le faire.

- 3 Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue et convertir les cellules du tableau en calques.

Les cellules du tableau deviennent des calques et la palette de calques s'affiche pour vous aider à retrouver tous les calques de la page en cours.

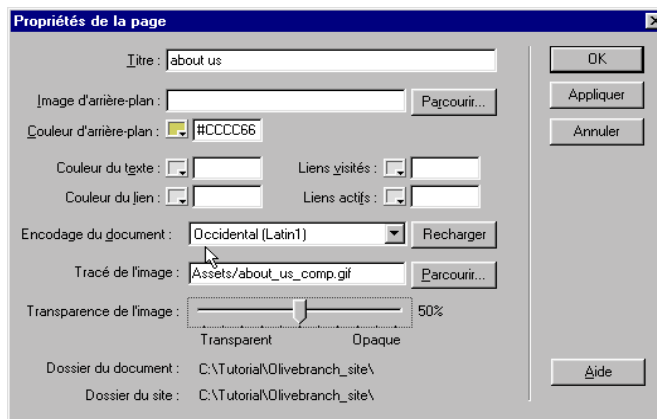


Ajout d'un tracé d'image pour guider la mise en forme

Vous pouvez utiliser comme guide pour créer une page web un tracé d'image JPG, GIF ou PNG que vous aurez préalablement dessiné dans une application graphique. Ce tracé de l'image sert de guide en arrière-plan pour la mise en forme d'une page dans la fenêtre Document. Vous utiliserez le tracé de l'image pour positionner les calques dans le document About Us de manière à ce que le dessin de la page corresponde au tracé de l'image situé en-dessous.

Pour charger un tracé d'image :

- 1 Choisissez Affichage > Tracé de l'image > Charger.
- 2 Sélectionnez about_us_comp.gif dans le répertoire Assets, puis cliquez sur Sélectionner.
- 3 Dans la boîte de dialogue Propriétés de la page, utilisez le curseur Transparence de l'image pour régler l'opacité du tracé d'image sur 50 %.



Le réglage du niveau de transparence sur 50 % fait que le tracé d'image apparaît décoloré dans la fenêtre Document, ce qui vous aide à faire la distinction entre le tracé de l'image et les éléments modifiables de la page.

- 4 Cliquez sur OK pour ajouter le tracé de l'image et fermer la boîte de dialogue. Un tracé de l'image s'affiche dans l'espace de travail, avec les calques existants posés dessus, bien que non alignés sur le tracé (si le tracé de l'image n'apparaît pas, assurez-vous que l'option Afficher est activée lorsque vous choisissez Affichage > Tracé de l'image > Afficher).



Lorsque vous chargez un tracé d'image, l'image et la couleur d'arrière-plan ne sont pas visibles dans la fenêtre Document mais elles apparaîtront lorsque vous afficherez la page dans un navigateur.

Le tracé de l'image n'est lui-même visible que lorsque vous modifiez la page dans la fenêtre Document ; il n'apparaît jamais dans un navigateur.

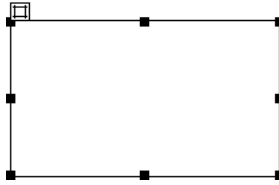
Positionnement des calques

Déplacez les calques créés hors du tableau de manière à ce qu'ils soient alignés sur les éléments du tracé de l'image et en reproduisent l'aspect.

Pour positionner les calques sur la page :

- 1 Cliquez sur le bord du calque contenant le texte sur Olivebranch pour le sélectionner.

Voici ce à quoi ressemble un calque sélectionné :

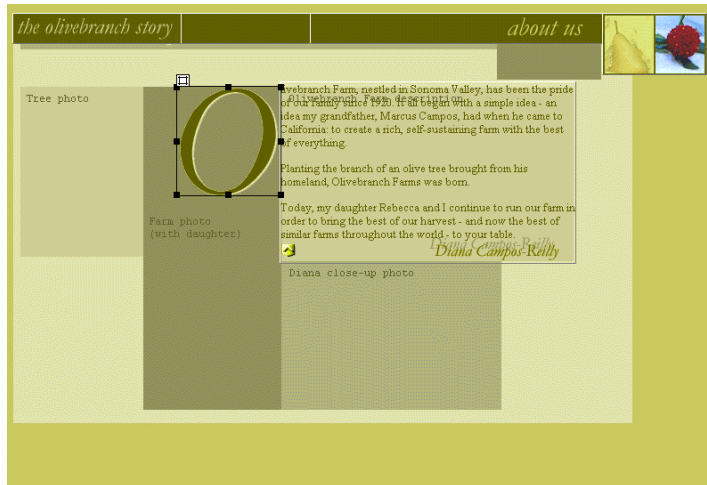


- 2 Saisissez la poignée du calque et faites-le glisser (ou utilisez les touches fléchées) au-dessus du texte générique du tracé de l'image. Redimensionnez éventuellement le calque de manière à ce que sa taille corresponde à celle du bloc de texte du tracé de l'image.

Du fait que les deux blocs contiennent un texte différent, les mots du calque ne sont pas parfaitement alignés sur ceux du tracé de l'image dans l'espace de travail. Toutefois, étant donné que le tracé de l'image ne s'affiche que dans l'espace de travail, le texte du calque du document s'affiche normalement dans un navigateur.



- 3 Procédez de même pour placer le calque contenant la lettre O au-dessus de la lettre O du tracé de l'image.



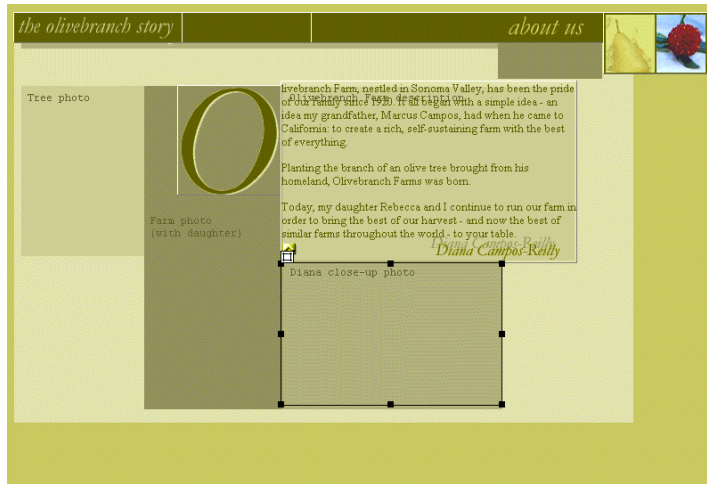
Ajout de nouveaux calques

Ajoutez à présent des calques correspondant aux parties du tracé de l'image non encore affichées sur la page.

Pour ajouter de nouveaux calques à une page :

- 1 Cliquez sur une zone vierge de la fenêtre Document.
Assurez-vous que le curseur ne pointe pas sur un calque existant afin d'éviter de créer des calques imbriqués impossibles à convertir en tableaux.
- 2 Choisissez Insertion > Calque pour ajouter un nouveau calque à la page.
- 3 Positionnez le calque sur la zone carrée du tracé de l'image libellée "Diana close-up photo".
L'option Empêcher le chevauchement étant sélectionnée dans la palette de calques, il est impossible de superposer les calques. Il se peut que vous deviez redimensionner le calque pour le faire glisser dans une position où il ne chevauche pas un autre calque.

- 4 Sélectionnez le calque et redimensionnez-le, en fonction de vos besoins, pour qu'il corresponde à la zone du tracé de l'image.



- 5 Répétez ces étapes pour ajouter d'autres calques à la page, au-dessus des zones du tracé de l'image libellées "Farm photo (with daughter)" et "Tree photo".

Ajout d'images

Insérez à présent des éléments graphiques dans chaque calque, puis alignez-les sur le tracé de l'image.

Pour insérer des éléments graphiques dans les calques et les aligner sur le tracé de l'image :

- 1 Cliquez une fois dans le calque "Diana close-up photo" pour y placer le curseur sans le sélectionner.

Voici à quoi ressemble un calque actif dans lequel un curseur est positionné :

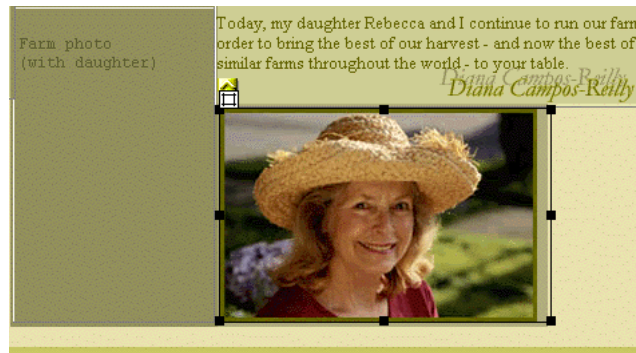


- 2 Choisissez Insertion > Image, puis sélectionnez about_diana.jpg dans le répertoire Assets pour ajouter l'image au calque.

- 3 Une fois que l'image apparaît dans le calque, cliquez sur la bordure du calque pour le sélectionner, puis utilisez les touches fléchées pour aligner l'élément graphique sur le tracé de l'image (si nécessaire, redimensionnez de nouveau le calque pour qu'il corresponde plus précisément au tracé de l'image).



Avant



Après

- 4 Répétez ces étapes en ajoutant l'image about_daughter.jpg du répertoire Assets au calque "Farm photo (with daughter)" et l'image about_tree.jpg du répertoire Assets au calque "Tree photo".



- 5 Fermez la palette de calques.

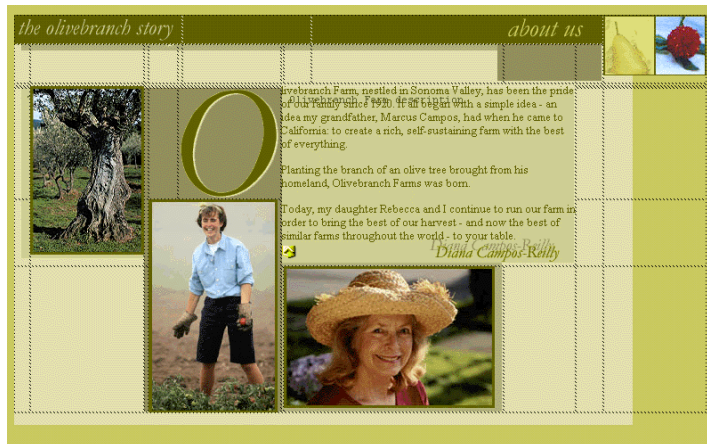
Conversion des calques en tableau

A présent que vous avez mis la page en forme exactement comme vous le vouliez, convertissez les calques en tableau de manière à ce que la page s'affiche parfaitement dans les navigateurs de version 3.0 aussi bien que de version 4.0.

Pour convertir tous les calques en un simple tableau :

- 1 Choisissez Modifier > Mise en forme > Convertir les calques en tableau.
- 2 Cliquez sur OK pour accepter les options par défaut dans la boîte de dialogue Convertir les calques en tableau.

Dreamweaver ne peut pas créer un tableau à partir de calques se chevauchant ; c'est pour cela que vous avez utilisé l'option Empêcher le chevauchement pour contraindre le positionnement des calques lors de leur création à partir du tableau original.

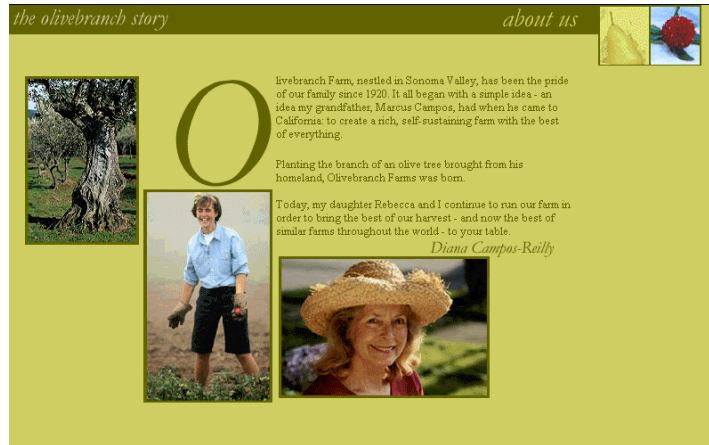


Affichage de la page dans un navigateur

Affichez à présent la page About Us que vous venez d'éditer.

Pour afficher la page dans un navigateur :

- 1 Appuyez sur F12 pour afficher le document dans le navigateur web par défaut. Vous ne devez pas enregistrer un document avant de l'avoir prévisualisé. Toutes les fonctions de navigation sont opérationnelles lorsque vous prévisualisez un document.



- 2 Comparez le fichier sur lequel vous venez de travailler à la page About Us achevée que vous avez chargée préalablement dans le navigateur.
- 3 Lorsque vous avez fini de prévisualiser le fichier, fermez les deux fenêtres du navigateur.
- 4 Revenez dans Dreamweaver et choisissez Fichier > Enregistrer pour enregistrer les changements apportés à la page About Us.
- 5 Choisissez Fichier > Fermer pour fermer la page.

Edition d'un tableau

La page Olivebranch Events affiche une liste de concerts, expositions et festivals parrainés par Olivebranch. Les événements apparaissent dans un tableau décrivant l'emplacement, la date et la nature de chacun d'eux.

Le fichier didacticiel de la page Events contient un tableau complet des événements. Vous allez modifier ce tableau en déplaçant des colonnes et en triant les informations contenues dans les cellules.

Pour ouvrir la page Events du didacticiel :

1 Dans la fenêtre du site, double-cliquez sur DW2_events_main.htm.

Si vous ne voyez pas la fenêtre du site, choisissez Fenêtre > Fichiers de site pour l'ouvrir ou l'activer.

Voici l'aspect du tableau de la page :

when	what	where
11.18.98 5pm - 1am	Wine Growers' Table Wine Ball 	Sonoma, California
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration 	Bend, Oregon
11.05.98 11am - 1pm	 Holiday Citrus Baskets Demonstration	All Stores
09.23.98 9pm - 9pm	 Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	Sonoma, California
10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk through the Orchards 	Monterey, California
11.22.98 11am - 4pm	 Cheese Tasting	Pasadena, California
10.08.98 7pm - 9pm	 Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona

2 Laissez la fenêtre du site ouverte mais faites-la passer à l'arrière-plan.

Mise en forme du tableau

Déplacez la colonne Where dans la partie droite du tableau vers la gauche afin d'en faire la première colonne.

Pour déplacer des colonnes dans un tableau :

- 1 Cliquez sur la cellule Where en haut de la colonne, puis faites glisser le pointeur de la souris vers la dernière cellule de la colonne pour la sélectionner entièrement.

Vous pouvez également sélectionner une colonne en positionnant le pointeur de la souris précisément sur la bordure supérieure de la colonne, sans cliquer, jusqu'à ce qu'une flèche de sélection s'affiche ; cliquez ensuite une fois pour sélectionner toute la colonne (si vous positionnez le pointeur sur la bordure du tableau, vous sélectionnez tout le tableau).

- 2 Choisissez Édition > Couper.
- 3 Cliquez à l'intérieur de la cellule When (ne la sélectionnez pas).
- 4 Choisissez Édition > Coller.

La colonne Where est à présent la première colonne du tableau.

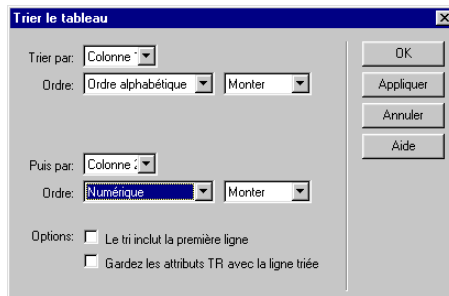
where	when	what
Sonoma, California	11.18.98 5pm - 1am	Wine Growers' Table Wine Ball 
Bend, Oregon	10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration 
All Stores	11.05.98 11am - 1pm	 Holiday Citrus Baskets Demonstration
Sonoma, California	09.25.98 3pm - 9pm	 Honey Festival Featuring the Sonoma Strings
Monterey, California	10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk through the Orchards 
Pasadena, California	11.22.98 11am - 4pm	 Cheese Tasting
Scottsdale, Arizona	10.08.98 7pm - 9pm	 Benefit for Southwest Chamber Ensemble

Tri d'un tableau

Triez ensuite les cellules du tableau par ordre alphabétique, par emplacement.

Pour trier les cellules d'un tableau :

- 1 Cliquez n'importe où dans le tableau, puis choisissez Commandes > Trier le tableau.
- 2 Dans la boîte de dialogue Trier le tableau, spécifiez les options suivantes :
 - ▶ Trier par : colonne 1
 - ▶ Ordre : Alphabétique croissant
 - ▶ Puis par : colonne 2
 - ▶ Ordre: Numérique croissant



Le premier tri (Trier par) trie le tableau par ordre alphabétique, en prenant en considération le contenu de la première colonne. Le second tri (Puis par) trie le tableau par ordre numérique, en prenant en considération le contenu de la deuxième colonne.

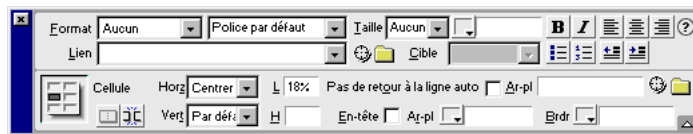
- 3 Cliquez sur OK pour trier le tableau.

where	when	what
All Stores	11.05.98 11am - 1pm	 Holiday Citrus Baskets Demonstration
Bend, Oregon	10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration 
Monterey, California	10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk through the Orchards 
Pasadena, California	11.22.98 11am - 4pm	 Cheese Tasting
Scottsdale, Arizona	10.08.98 7pm - 9pm	 Benefit for Southwest Chamber Ensemble
Sonoma, California	09.25.98 3pm - 9pm	 Honey Festival Featuring the Sonoma Strings
Sonoma, California	11.18.98 5pm - 1am	Wine Growers' Table Wine Ball 

Vous allez à présent formater le tableau en centrant le contenu des cellules dans la colonne When.

Pour centrer le contenu des cellules du tableau :

- 1 Cliquez sur la première cellule sous le titre de la colonne When, puis faites glisser le curseur jusqu'au bas du tableau de manière à sélectionner toutes les cellules de la colonne.
- 2 Choisissez Modifier > Propriétés de la sélection pour ouvrir l'inspecteur de propriétés.
- 3 Si vous ne voyez pas de menu Horz dans l'inspecteur de propriétés, cliquez sur la flèche d'agrandissement dans le coin inférieur droit pour afficher une liste de propriétés complète.



- 4 Choisissez Centrer dans le menu Horz.

Le contenu de toutes les cellules de la colonne When est centré.

when
11.05.98 11 am - 1pm
10.01.98 11 am - 1pm
10.30.98 8pm - 10pm
11.22.98 11 am - 4pm
10.08.98 7pm - 9pm
09.25.98 3pm - 9pm
11.18.98 5pm - 1 am

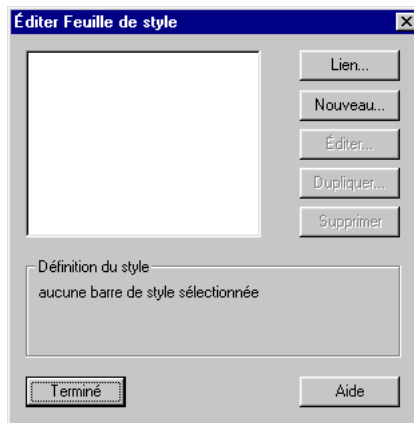
Mise en forme de texte avec des styles personnalisés

Un style est un groupe d'attributs de mise en forme contrôlant l'apparence d'un bloc ou d'une page de texte. Une feuille de style inclut tous les styles d'un document.

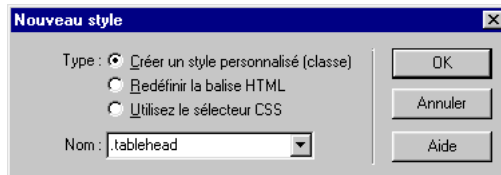
Créez un style personnalisé pour mettre en forme les titres de tableau de la page Events.

Pour créer un style personnalisé :

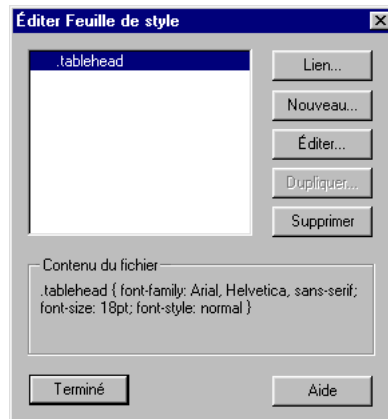
- 1 Choisissez Fenêtre > Styles pour ouvrir la palette des styles.
- 2 Cliquez sur Éditer pour ouvrir la boîte de dialogue Éditer Feuille de style.



- 3 Cliquez sur Nouveau dans la boîte de dialogue Éditer Feuille de style.
- 4 Assurez-vous que la sélection pour Type est Créer un style personnalisé (classe).
- 5 Tapez .tablehead pour nommer le nouveau style, puis cliquez sur OK.



- 6 Une fois le type sélectionné dans la liste à gauche de la boîte de dialogue, sélectionnez les paramètres de mise en forme suivants pour le nouveau style :
 - ▶ Police : Arial, Helvetica, sans-serif
 - ▶ Taille : 18 points
 - ▶ Style : normal
- 7 Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Définition du style.
- 8 Cliquez sur Terminé pour fermer la boîte de dialogue Éditer Feuille de style qui affiche à présent le style .tablehead.



Vous allez à présent utiliser la palette de styles pour appliquer le style `.tablehead` aux titres de tableau de la page Events.

Pour appliquer un style personnalisé :

- 1 Dans la fenêtre Document, sélectionnez les trois cellules de titre du tableau en appuyant sur la touche Contrôle (Windows) ou Commande (Macintosh), puis en cliquant une fois sur chaque cellule.
- 2 Cliquez sur `.tablehead` dans palette de styles.



Les cellules affichent le nouveau style dans le document.



- 3 Fermez la palette de styles.
- 4 Enregistrez les changements apportés à la page Events en cliquant sur Fichier > Enregistrer.
- 5 Choisissez Fichier > Fermer pour fermer la page.

Application d'un modèle

Vous pouvez également utiliser des modèles pour créer des documents pour le site qui aient une structure et une apparence communes. Les modèles sont utiles si vous voulez vous assurer que toutes les pages d'un site partagent certaines caractéristiques.

Lorsque vous appliquez un même style à un groupe de pages, vous pouvez modifier les informations relatives à toutes ces pages en éditant le modèle, puis en l'appliquant de nouveau aux pages en question. Tandis que les éléments propres à chaque page (tels que du texte décrivant un article en vente) restent inchangés, les éléments du modèle commun (tels que les barres de navigation) sont mises à jour dans toutes les pages utilisant ce modèle.

La page Olivebranch Catalog contient des liens vers plusieurs pages de produit décrivant individuellement certains produits individuels proposés à la vente. Du fait que chaque page de produit utilise une mise en forme et un format identiques, elles ont été créées à l'aide d'un seul modèle.

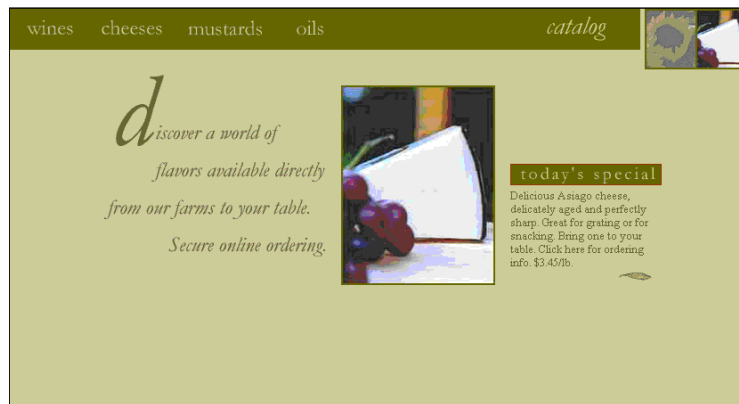
Dans le cadre de cette section, vous allez éditer un modèle existant afin de modifier les pages de produit auxquelles il a été appliqué. Vous allez ensuite appliquer un autre modèle à ces pages afin d'en modifier le format sans en altérer le contenu.

Affichage des pages de produit

Commencez par afficher la page de catalogue achevée dans un navigateur.

Pour ouvrir la page Olivebranch Catalog :

- 1 Choisissez Fichier > Ouvrir, puis sélectionnez `cat_main_index.htm`.
- 2 Choisissez Fichier > Aperçu dans le navigateur pour ouvrir la page dans une fenêtre de navigateur.



- 3 Cliquez sur les liens renvoyant aux vins, aux fromages, aux condiments et aux huiles pour afficher les échantillons de page de produit.

Notez que toutes les pages de produit partagent la même barre de navigation située en haut de la page. En plus des liens avec les pages de produit, la barre de navigation contient un lien avec la page de catalogue principale et (dans les graphiques à l'extrême droite de la barre) un lien permettant de revenir à la page d'accueil d'Olivebranch.

- 4 Fermez le navigateur lorsque vous avez fini de consulter la page de catalogue principale et les pages de produits qui y sont liées.
- 5 Revenez dans Dreamweaver et choisissez Fichier > Fermer pour fermer la page de catalogue achevée.

Ouvrez à présent les pages de catalogue inachevées dans un navigateur.

Pour ouvrir la version didacticielle de la page Catalog :

- 1 Déplacez la fenêtre du Site située à l'arrière-plan vers l'avant-plan en cliquant sur Fenêtre > Fichiers de site.
- 2 Recherchez DW2_cat_main_index.htm dans la liste, puis double-cliquez dessus pour l'ouvrir dans la fenêtre Document.



- 3 Appuyez sur F12 pour prévisualiser la page de catalogue du didacticiel dans un navigateur.
- 4 Cliquez sur les liens renvoyant aux vins, aux fromages, aux condiments et aux huiles pour afficher les pages de produit sur lesquelles vous allez travailler.
Tout comme avec le site achevé, les pages de produit utilisent toutes le même modèle, de sorte qu'elles se ressemblent beaucoup. Dans ce cas, cependant, il manque, dans chacune d'elles, le lien renvoyant à la page de catalogue principale et le graphique en haut à droite qui renvoie à la page d'accueil Olivebranch.
- 5 Après avoir exploré les liens avec les pages de produit, fermez la fenêtre du navigateur.
- 6 Revenez dans Dreamweaver et choisissez Fichier > Fermer pour fermer la page de catalogue principale.

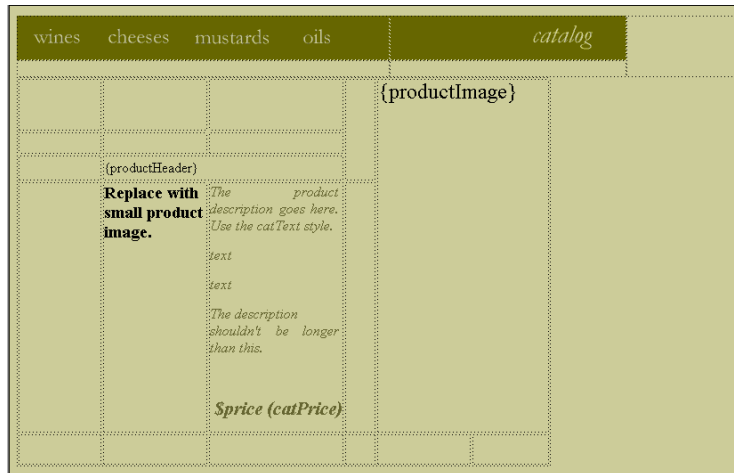
Modification du modèle

Vous allez à présent modifier le modèle des pages de produit afin de réparer la barre de navigation. Cela fait, vous allez de nouveau appliquer le modèle aux pages en question de manière à ce que la barre de navigation soit mise à jour pour toutes les pages utilisant ce modèle.

Pour ouvrir le fichier du modèle dans la fenêtre Document :

- Dans la fenêtre du site, double-cliquez sur DW2_cat_product.dwt dans le sous-répertoire Templates du répertoire Olivebranch_site.

Chaque modèle contient des régions verrouillées et modifiables. Les régions verrouillées ne peuvent être modifiées qu'à l'intérieur du modèle lui-même ; elles apparaissent en surbrillance sur toutes les pages auxquelles le modèle est appliqué. Les régions modifiables sont des espaces réservées au contenu propre à chacune des pages auxquelles le modèle est appliqué. Dans un modèle, les régions modifiables apparaissent en surbrillance.



Dans le présent modèle, la barre de navigation se trouve dans une région verrouillée, tandis que les zones destinées à accueillir les photos de produit et le texte sont modifiables pour chaque page de produit.

Éditez à présent le fichier du modèle. Commencez par ajouter un lien à l'élément graphique du catalogue.

Pour ajouter à l'élément graphique un lien avec la page de catalogue principale :

- 1 Cliquez une fois sur l'élément graphique du catalogue.
- 2 Choisissez Fenêtre > Propriétés pour ouvrir l'inspecteur de propriétés.
- 3 Dans l'inspecteur de propriétés, cliquez sur l'icône de répertoire située à côté du champ Lien vide, puis sélectionnez le fichier DW2_cat_main_index.htm dans le répertoire Olivebranch_site.
- 4 Laissez l'inspecteur de propriétés ouvert.

Ajoutez ensuite un graphique dans le coin supérieur droit de la page et liez-le à la page d'accueil Olivebranch.

Pour ajouter un graphique renvoyant à la page d'accueil Olivebranch :

- 1 Cliquez à l'intérieur de la cellule vide à droite de l'image du catalogue.
 - 2 Choisissez Insertion > Image, puis sélectionnez cat_nav_photos.jpg dans le répertoire Assets.
- L'élément graphique s'affiche dans la cellule.

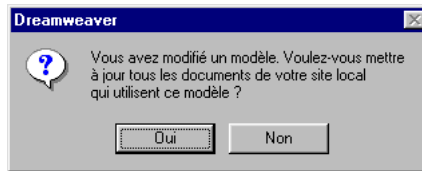


- 3 Assurez-vous que l'élément graphique que vous venez d'ajouter à la cellule est toujours sélectionné (si ce n'est pas le cas, cliquez une fois dessus pour le sélectionner).
- 4 Dans l'inspecteur de propriétés, cliquez sur l'icône de répertoire située à côté du champ Lien vide, puis sélectionnez le fichier DW2_index.htm dans le répertoire Olivebranch_site.
- 5 Fermez l'inspecteur de propriétés.

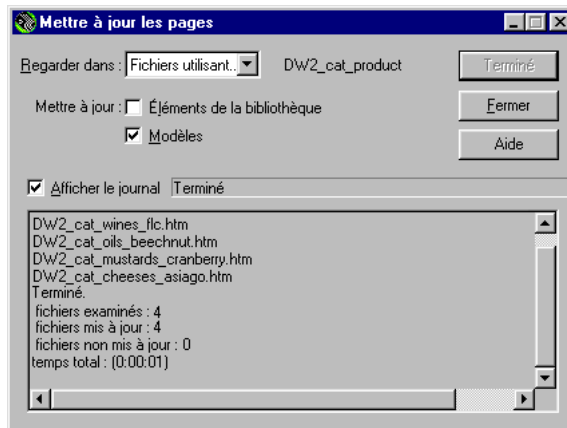
À présent que vous avez modifié le modèle, appliquez-le de nouveau aux pages de produit.

Pour appliquer le modèle de nouveau aux pages de produit du catalogue :

- 1 Choisissez Fichier > Enregistrer pour enregistrer les changements.
- 2 Lorsque le programme vous demande si vous voulez mettre à jour tous les documents du site local utilisant ce modèle, cliquez sur Oui.



Une boîte de dialogue Mettre à jour les pages affiche l'état des pages du site à mesure que le modèle est appliqué.



- 3 Une fois tous les fichiers du site mis à jour, fermez la boîte de dialogue Mettre à jour les pages.

Du fait que la page de catalogue principale contient des liens vers toutes les pages de produit du site, vous pouvez l'utiliser pour prévisualiser rapidement toutes les pages de produit auxquelles vous avez appliqué le modèle. Ouvrez la page de catalogue principale dans un navigateur, puis cliquez sur les liens avec les pages de produit.

Pour afficher les pages de produit mises à jour :

- 1 Double-cliquez sur le fichier DW2_cat_main_index.htm dans la fenêtre Site pour le rouvrir dans la fenêtre Document.
- 2 Appuyez sur F12 pour prévisualiser cette page dans votre navigateur par défaut ou choisissez Fichier > Aperçu dans le navigateur pour sélectionner un autre navigateur.
- 3 Cliquez sur les liens renvoyant aux vins, aux fromages, aux condiments et aux huiles pour accéder à chacune de ces pages de produit.
- 4 Dans chaque page de produit, cliquez sur le catalogue et sur les liens vers la page d'accueil Olivebranch que vous avez ajoutés à la barre de navigation pour voir de quelle manière les changements apportés au modèle ont été appliqués aux pages.
- 5 Fermez le navigateur lorsque vous avez fini de tester les liens de la barre de navigation des pages de produit.
- 6 Revenez dans Dreamweaver et choisissez Fichier > Fermer.

Application d'un autre modèle à une page

Vous pouvez appliquer un nouveau modèle à une page, même si celle-ci utilise déjà un modèle. Le contenu d'une page reste inchangé tant que le nouveau modèle contient les mêmes noms de région modifiable que le modèle précédemment attaché au document.

Cette technique est utile si vous voulez changer l'apparence d'un groupe de pages sans en altérer le contenu. Par exemple, il peut arriver qu'un catalogue ait une version d'hiver et une version d'été. Vous pouvez créer une présentation tout à fait nouvelle sans toucher au contenu en utilisant un autre modèle pour changer les images et couleurs d'arrière-plan de la page, ou en réorganisant les positions des régions modifiables.

Vous allez appliquer ici un modèle d'hiver à une page de produit de manière à mettre à jour son aspect en vue d'une nouvelle saison.

Pour appliquer un nouveau modèle à une page existante :

- 1 Dans la fenêtre du site, double-cliquez sur DW2_cat_wines.flc.htm pour ouvrir la page de produit consacrée aux vins dans la fenêtre Document.



Les sections de cette page qui apparaissent en surbrillance dans une couleur différente identifient des régions verrouillées qu'il n'est possible d'éditer que dans le modèle utilisé pour cette page.

(Si vous ne voyez pas de différence de couleur entre les zones de la page, choisissez Édition > Préférences, sélectionnez Surbrillance dans la liste Catégorie, puis l'option Afficher à côté de Régions verrouillées. Si vous ne voyez toujours pas la couleur de surbrillance, choisissez Affichage > Éléments invisibles).

- 2 Choisissez Fenêtre > Modèles pour ouvrir la palette de modèles.

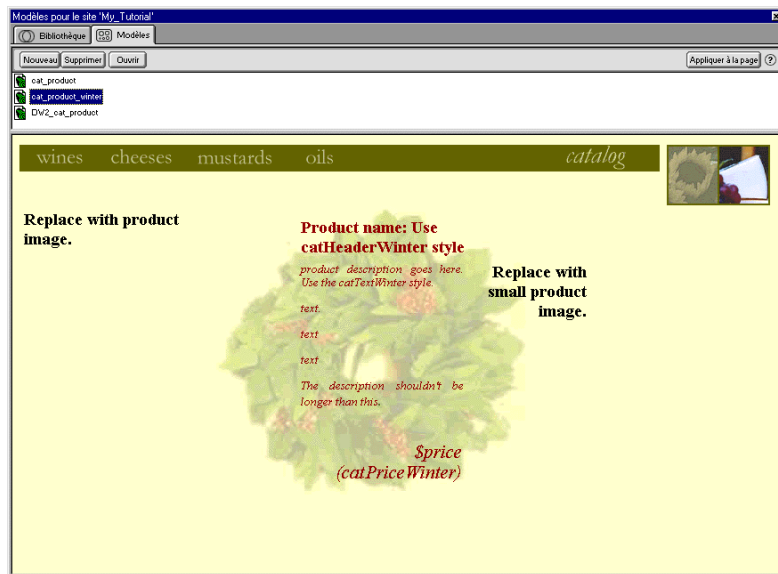
La palette de modèles contient une liste de tous les fichiers de modèle (dwt) du site local, situés dans le répertoire Templates du répertoire Olivebranch_site.

- 3 Dans la palette des modèles, cliquez sur le fichier `cat_product_winter.dwt` pour le mettre en surbrillance dans la liste.



- 4 Redimensionnez la palette de modèles pour prévisualiser le modèle de l'hiver à l'intérieur de la palette.

Le modèle de l'hiver est différent de celui actuellement appliqué aux pages de produit. Toutefois, du fait qu'il contient les mêmes régions modifiables que le modèle courant, vous pouvez l'appliquer à la page sans altérer quoi que ce soit.



- 5 Cliquez sur Appliquer à la page pour appliquer le modèle d'hiver à la page de produit pour les vins.
- 6 Fermez la palette de modèles.
- 7 Appuyez sur F12 pour prévisualiser la nouvelle page de produit pour les vins dans une fenêtre de navigateur.



- 8 Lorsque vous avez fini de prévisualiser, fermez la fenêtre du navigateur et revenez à Dreamweaver.
- 9 Si vous voulez, vous pouvez cliquer sur Fichier > Enregistrer pour enregistrer les modifications que vous venez de faire à la page des vins ; les liens du site fonctionneront quel que soit le modèle appliqué à la page.
- 10 Choisissez Fichier > Fermer pour fermer la page.

Association de comportements à des éléments de page

Un comportement est une combinaison d'événements et d'actions. Les événements sont des situations qui déclenchent des actions. Par exemple, un événement appelé `onClick` peut se produire lorsque l'utilisateur clique sur un bouton, ou un événement appelé `onmouseover` peut se produire lorsque le pointeur de la souris passe sur un objet. Les actions sont des bouts de code JavaScript préécrit qui exécutent des tâches spécifiques telles que l'ouverture d'une fenêtre de navigateur, la diffusion d'un son ou l'arrêt d'une séquence vidéo Shockwave.

Lorsque vous associez un comportement à un élément de page, vous spécifiez tant une action que l'événement qui la déclenche. Dreamweaver offre plusieurs actions prédéfinies que vous pouvez associer à certains éléments de page.

Vous allez appliquer ici des actions d'échange d'image aux éléments graphiques *about*, *events*, et *catalog* de manière à ce que les images s'éclaircissent lorsque la souris passe dessus (c'est-à-dire lorsque l'événement `onmouseover` se produit). Par exemple, lorsque l'image *about* s'affiche normalement sur la page, elle a l'aspect suivant :



Lorsque vous avez défini un comportement incluant l'action de changement d'image en cas d'événement `onmouseover`, l'image *about* aura cet aspect-ci (version mise en surbrillance de l'image d'origine) lorsque la souris passera dessus :



Commencez par rouvrir le fichier de page d'accueil que vous avez édité auparavant dans le cadre du didacticiel, puis associez des comportements à certains éléments graphiques de cette page.

Pour rouvrir la page dans Dreamweaver :

- 1 Déplacez la fenêtre du Site située à l'arrière-plan vers l'avant-plan en cliquant sur Fenêtre > Fichiers de site.
- 2 Double-cliquez dans la liste sur le fichier de la page d'accueil `DW2_index.htm` afin de le rouvrir dans la fenêtre Document.

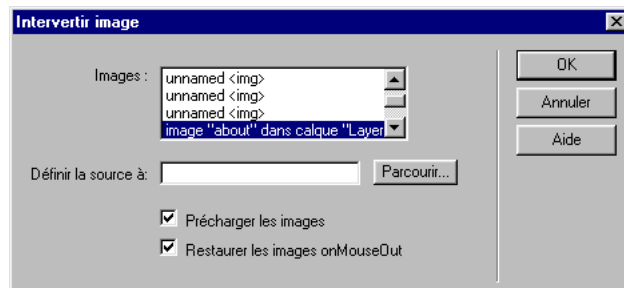
Pour associer un comportement à un élément graphique de la page :

- 1 Cliquez sur l'image *about* dans la fenêtre Document pour la sélectionner.
- 2 Choisissez Fenêtre > Comportements pour ouvrir l'inspecteur de comportement qui affiche la liste de tous les comportements définis pour l'élément sélectionné (il ne devrait pas encore y en avoir).
- 3 Ajoutez une action à la liste en cliquant sur le bouton plus (+), puis, dans le menu déroulant sur Changer image.

La boîte de dialogue Intervertir l'image affiche la liste de toutes les images de la page.

- 4 Dans la boîte de dialogue Intervertir l'image, sélectionnez l'image *about* dans la liste Images.

Il s'agit de l'image originale qui sera remplacée par une image en surbrillance lorsque le pointeur passera dessus.



- 5 Cliquez sur Parcourir, à côté du champ Définir la source à et naviguez jusqu'à l'image *nav_about_roll.gif* dans le répertoire Assets.

Cette image remplace l'image originale en cas d'événement onmouseover.



- 6 Acceptez les options par défaut sous le champ Définir la source à.

L'option Précharger les images charge l'image à intervertir dans le cache du navigateur lors du chargement de la page, de sorte qu'il n'y a pas de pause perceptible avant l'affichage de l'image en surbrillance lorsque l'utilisateur déplace pour la première fois le pointeur de la souris sur l'image *about*.

L'option Restaurer les images onMouseOut attribue automatiquement l'action de restauration d'image intervertie à l'événement onMouseOut pour cette image. Cette action restitue au bouton son état d'origine lorsque l'utilisateur écarte le pointeur du bouton.

- 7 Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Intervertir l'image en appliquant les changements apportés.

L'inspecteur de comportement inclut à présent les événements et actions que vous venez de définir pour l'image. L'événement onMouseOver s'affiche avec l'action Intervertir l'image ; ci-dessus figure l'événement onMouseOut avec l'action Restauration d'image intervertie qui a été définie lorsque vous avez accepté les options par défaut au moment de définir l'action Intervertir l'image.



- 8 Répétez ces étapes pour associer des actions d'intervention d'image et des événements onMouseOver aux images *events* et *catalog* :

- Remplacez l'image *events* par l'image à intervertir *nav_events_roll.gif*.
- Remplacez l'image *catalog* par l'image *nav_catalog_roll.gif*.

- 9 Fermez l'inspecteur de comportement.

Voyez à présent comment les comportements agissent en prévisualisant la page dans un navigateur.

Pour prévisualiser la page dans un navigateur :

- 1 Cliquez sur F12.
- 2 Déplacez le pointeur de la souris sur les images *about*, *events*, et *catalog* afin de voir comment elles changent.
Fermez le navigateur lorsque vous avez fini de prévisualiser la page.
- 3 Revenez à Dreamweaver et enregistrez les changements en cliquant sur Fichier > Enregistrer.

Ajout d'une séquence vidéo flash

La page d'accueil Olivebranch achevée comprend une section consacrée aux spécialités de la semaine dans laquelle divers articles en vente se fondent graduellement les uns dans les autres dans la partie droite de la page.

La section "specials" se compose en réalité de deux calques : le premier contient l'image statique *this week's specials*, et le second (superposé au premier) contient une séquence vidéo flash dans laquelle les articles en vente se fondent les uns dans les autres. Jusqu'ici, votre version de la page d'accueil ne comprend que le calque avec l'image statique. Vous allez ajouter ici la séquence vidéo flash dans un calque superposé au calque de l'image afin de recréer la section "specials" telle qu'elle apparaît dans la page d'accueil achevée.

Du fait que la séquence vidéo flash sera sur un calque directement placé sur le calque de l'image *this week's special*, vous devez désactiver l'option Empêcher le chevauchement.

Pour permettre aux calques de se chevaucher :

- 1 Choisissez Fenêtre > Calques pour rouvrir la palette de calques.
- 2 Désactivez l'option Empêcher le chevauchement.

Vous allez à présent devoir créer un nouveau calque pour accueillir la séquence vidéo flash.

Pour ajouter un nouveau calque contenant une séquence vidéo flash :

- 1 Choisissez Insertion > Calque.
- 2 Cliquez une fois pour placer le curseur à l'intérieur du nouveau calque.
- 3 Choisissez Insertion > Flash, puis sélectionnez `home_ticker.swf` dans le répertoire Assets.

Le calque s'adapte à la taille de la séquence vidéo flash représentée par un rectangle de couleur grise.



Ensuite, jouez la séquence vidéo flash dans la fenêtre Document et alignez-la sur le calque *this week's specials*.

Pour jouer la séquence vidéo flash dans la fenêtre Document :

- ▶ Cliquez Affichage > Plug-ins > Lire tout.



Pour aligner le calque de la séquence vidéo flash sur le calque des spécialités de la semaine :

- 1 Cliquez sur la bordure du calque pour le sélectionner tout entier, puis faites-le glisser en le tirant par sa poignée jusqu'à ce qu'il soit superposé au calque *this week's specials*.

La séquence vidéo flash contient des blocs de couleur de même qu'une ligne horizontale correspondant à l'élément graphique statique *this week's special*. Utilisez-les pour vous guider lorsque vous placez le calque de la séquence vidéo flash au-dessus du calque de l'image.

Remarque: Il se peut que la séquence vidéo varie en fonction des résolutions d'écran. Si le calque de la séquence vidéo flash ne semble pas s'aligner sur le calque *this week's specials*, choisissez Fenêtre > Propriétés pour ouvrir l'inspecteur de propriétés et réinitialiser les dimensions de la séquence vidéo flash sur W 329, H 94.

Les deux calques superposés devraient avoir l'aspect suivant :



- 2 Choisissez Fichier > Enregistrer pour enregistrer les changements apportés.

Vérification du site

À présent que vous avez apporté toutes les modifications nécessaires aux fichiers inachevés, consultez le site tout entier dans un navigateur pour voir à quoi il ressemble.

Pour prévisualiser le site dans un navigateur :

- 1 Tant que la page d'accueil est ouverte, appuyez sur F12 pour l'ouvrir dans un navigateur.
- 2 Regardez la séquence vidéo flash, puis cliquez sur les images *about*, *events*, et *catalog* pour afficher les autres pages modifiées pour le site.
- 3 Lorsque vous avez fini d'examiner le site que vous venez de créer, fermez la fenêtre du navigateur, puis revenez à Dreamweaver et choisissez Fichier > Fermer pour fermer la page d'accueil.

CHAPITRE 3

Prise en main

Prise en main – Vue d'ensemble

Commencer à utiliser Dreamweaver est aussi simple que d'ouvrir un document HTML ou d'en créer un nouveau. Toutefois, pour que vous puissiez profiter au mieux de votre expérience Dreamweaver, il est utile de comprendre les concepts de base régissant l'espace de travail Dreamweaver et la manière de choisir les options les plus adaptées à votre type de travail.

Espace de travail de Dreamweaver

L'espace de travail de Dreamweaver est très flexible, de sorte qu'il s'adapte à différents types de travail et de niveaux d'expertise. Rares sont les composants de l'espace de travail de Dreamweaver que vous utilisez en permanence :

- ▶ La fenêtre Document affiche une image approximative du document en cours tel qu'il s'affichera dans un navigateur web.
- ▶ Le lanceur offre des boutons pour l'ouverture et la fermeture des inspecteurs et palettes les plus fréquemment utilisés. Les icônes du lanceur sont reproduites sur le mini-lanceur au bas de la fenêtre du document afin de faciliter l'accès lorsque le lanceur est fermé.
- ▶ La palette d'objets contient des boutons permettant de créer divers types d'objets tels que images, tableaux, calques etc.
- ▶ L'inspecteur de propriétés affiche les propriétés de l'objet sélectionné.
- ▶ Les menus contextuels vous permettent d'accéder rapidement à des commandes utiles en rapport avec la sélection ou la zone en cours.
- ▶ Les éléments mobiles ancrables vous permettent de combiner les fenêtres flottantes, les inspecteurs et autres palettes en une ou plusieurs fenêtre(s) à onglets.

Fenêtre Document

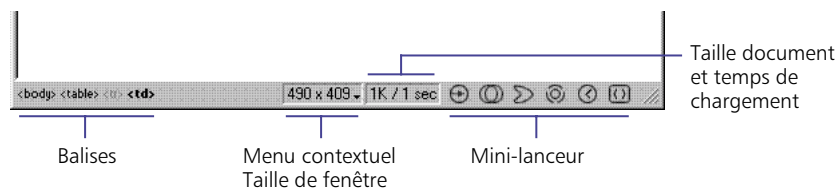
La fenêtre Document affiche une image approximative du document en cours tel qu'il s'affichera dans un navigateur web. La barre de titre de la fenêtre Document affiche le titre de la page et, entre parenthèses, le nom de fichier et une astérisque si le fichier contient des modifications non enregistrées.

Les balises contrôlant le texte ou l'objet sélectionné apparaissent dans le sélecteur de balise en bas à gauche de la fenêtre Document. Cliquez sur ces balises pour sélectionner précisément une balise HTML et son contenu. Cliquez sur `<body>` pour sélectionner le corps du document.

La taille estimée du document et le temps de téléchargement de la page, y compris de tous les éléments liés tels que les images et les séquences vidéo Shockwave, s'affichent à gauche du mini-lanceur. Voir *Vérification du temps et de la taille de téléchargement*, page 152.

La série de boutons en bas à droite de la fenêtre Document est appelée mini-lanceur ; il s'agit d'une version miniature du lanceur. Les boutons du mini-lanceur permettent d'ouvrir la fenêtre Site, la palette de la bibliothèque, la palette de styles, l'inspecteur de comportement, l'inspecteur de scénarios et l'inspecteur HTML.

Le menu déroulant Taille de fenêtre vous permet de redimensionner la fenêtre du document sur des dimensions prédéterminées ou personnalisées. Voir *Redimensionnement de la fenêtre Document*, page 80.



Utilisation de l'inspecteur de propriétés

L'inspecteur de propriétés affiche les propriétés de l'objet sélectionné.



Tout changement apporté à une propriété est immédiatement répercuté dans la fenêtre Document.

Les propriétés qui s'affichent dépendent de l'objet sélectionné. Pour obtenir des informations sur des options particulières, sélectionnez un objet, puis cliquez sur l'icône Aide dans le coin supérieur droit de l'inspecteur de propriétés.

L'inspecteur de propriétés affiche initialement les propriétés les plus couramment utilisées. Cliquez sur la flèche d'agrandissement dans le coin inférieur droit pour afficher toutes les propriétés.

Utilisation du lanceur

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



Voir *Options de la fenêtre Site*, page 130, *Utilisation des éléments de la bibliothèque*, page 248, *Utilisation de la palette de styles*, page 181, *Inspecteur de comportements*, page 261, *Utilisation de l'inspecteur de scénarios*, page 286 ou *Utilisation de l'inspecteur HTML*, page 154.

Utilisation de la palette d'objets

La palette d'objets contient des boutons permettant d'insérer des objets tels que tableaux, calques et images. Cliquez sur n'importe quel bouton ou faites glisser l'objet vers la fenêtre Document pour créer l'objet spécifié.

Dreamweaver comprend quatre volets dans la palette d'objets : Commun, Formulaires, Titre et Invisibles. Utilisez le menu déroulant pour basculer d'un volet à l'autre. Vous pouvez modifier n'importe quel objet de la palette ou créer vos propres nouveaux objets. Voir *Modifier la palette d'objets et le menu Insertion*, page 308. Pour plus d'informations sur les options de chaque volet, affichez les rubriques correspondantes dans l'aide de Dreamweaver.



- ▶ Le volet Commun contient les objets les plus couramment utilisés tels que les images, tableaux et calques.
- ▶ Le volet Formulaires contient des boutons pour créer des formulaires et des éléments.
- ▶ Le volet Titre contient des objets pour l'ajout de divers éléments HEAD tels que des balises META, TITLE et BASE.
- ▶ Le volet Invisibles contient des boutons permettant de créer des objets invisibles dans la fenêtre Document, tels que des ancres nommées. Choisissez Affichage > Eléments invisibles pour afficher des icônes marquant les emplacements de ces objets. Cliquez sur les icônes pour sélectionner les objets et modifier leurs propriétés. Voir *À propos des éléments invisibles*, page 85.

Quelques paramètres des Préférences générales affectent la palette d'objets. Pour modifier ces préférences, choisissez Édition > Préférences, puis sélectionnez Général.

- ▶ Lors de l'inspection d'objets tels que tableaux, scripts, et éléments HEAD, une boîte de dialogue vous demande des informations supplémentaires. Vous pouvez supprimer l'affichage de cette boîte de dialogue en désactivant l'option Afficher la boîte de dialogue lors de l'insertion d'objets. Utilisez l'inspecteur de propriétés pour modifier les propriétés de l'objet après l'avoir inséré.
- ▶ La préférence de la palette d'objets vous permet d'afficher le contenu de la palette sous la forme de texte, d'icônes ou d'une combinaison de texte et d'icônes.

Utilisation des menus contextuels

Dreamweaver fait un large usage des menus contextuels qui permettent d'accéder rapidement aux commandes et propriétés les plus utiles relatives à l'objet ou à la fenêtre sur lequel/laquelle vous travaillez. Les menus contextuels n'affichent que les commandes associées à la sélection en cours.

Pour utiliser les menus contextuels :

- 1 Ouvrez le menu contextuel.
 - ▶ Dans Windows, cliquez sur l'objet ou la fenêtre avec le bouton droit de la souris.
 - ▶ Sur Macintosh, cliquez en maintenant la touche Contrôle enfoncée sur l'objet ou la fenêtre.
- 2 Sélectionnez la commande dans le menu contextuel, puis relâchez le bouton de la souris.



Utilisation des palettes flottantes ancrables

La plupart des palettes et des inspecteurs de Dreamweaver peuvent être combinés en une seule palette à onglets. Cela permet d'accéder aisément aux informations nécessaires sans encombrer l'espace de travail (le lanceur, l'inspecteur de propriétés, la fenêtre Site, et l'inspecteur HTML ne peuvent pas être rangés de cette façon).

Pour combiner deux ou plusieurs palettes afin de créer une palette à onglets :

- 1 Faites glisser une palette flottante sur une autre. Lorsque la bordure en surbrillance apparaît sur la palette cible, relâchez le bouton.
- 2 Cliquez sur n'importe quel onglet de la fenêtre pour l'afficher à l'avant-plan.

Pour empêcher une palette de rejoindre la palette à onglets :

- ▶ Appuyez sur la touche MAJ tout en faisant glisser la palette.

Pour retirer une fenêtre d'une palette à onglets :

- ▶ Faites glisser son onglet hors de la fenêtre.

Paramétrage des préférences

Dreamweaver intègre des paramètres de préférence qui contrôlent l'aspect général de l'interface utilisateur de Dreamweaver de même que des options liées à des fonctions spécifiques tels que les calques, les feuilles de style, le langage HTML, les éditeurs externes et la prévisualisation de pages dans les navigateurs. Les informations relatives à certaines options de préférence spécifiques sont fournies dans ce guide de l'utilisateur et la rubrique sur la fonction associée.

Les préférences suivantes affectent l'aspect général de l'espace de travail. Pour plus d'informations sur une option de préférence spécifique, consultez la rubrique correspondante dans l'aide de Dreamweaver.

Paramétrage des préférences pour Général

Les préférences générales permettent d'entrer des paramètres contrôlant l'aspect général de l'interface utilisateur de Dreamweaver.

Pour modifier ces préférences, choisissez Édition > Préférences, puis Général.

Paramétrage des préférences pour Polices / Encodages

Utilisez ces préférences pour définir les polices par défaut et l'encodage des polices pour Dreamweaver. Ces paramètres, tels que les préférences pour les polices du navigateur, vous permettent de travailler avec un texte affiché avec la police et la taille de police de votre choix, sans que cela n'affecte la manière dont les autres utilisateurs voient le document dans un navigateur.

Pour modifier les préférences de Polices / Encodages, choisissez Édition > Préférences, puis Polices / Encodages, et choisissez les options désirées.

Paramètres de la police Détermine le jeu de polices utilisé pour les documents encodés dans chacun des encodages de paramètres de police. Les divers jeux de polices doivent être installés sur la machine pour que les polices s'affichent comme des choix lorsque vous sélectionnez des polices proportionnelles, fixes ou de type inspecteur HTML.

Inspecteur HTML Il s'agit de la police utilisée pour tous les textes s'affichant dans l'inspecteur HTML. Le paramétrage par défaut dépend des polices installées sur le système.

Paramétrage des préférences pour la Barre d'état

Utilisez ces préférences pour définir les options applicables à la barre d'état qui s'affiche au bas de la fenêtre Document.

Taille de la fenêtre Permet de personnaliser les tailles de fenêtre qui s'affichent dans le menu déroulant de la barre d'état. Voir *Redimensionnement de la fenêtre Document*, page 80.

Vitesse de connexion Détermine la vitesse de connexion (exprimée en kilobits par seconde) utilisée pour calculer l'importance du téléchargement. La taille du téléchargement pour la page s'inscrit dans la barre d'état. La taille du téléchargement pour les images s'inscrit dans l'inspecteur de propriétés lorsqu'une image est sélectionnée.

Afficher le mini-lanceur dans la barre d'état Fait en sorte que Dreamweaver affiche le mini-lanceur au bas de la fenêtre Document. Les boutons du mini-lanceur permettent de lancer des fenêtres, des palettes et des inspecteurs.

Paramétrage des préférences pour les palettes flottantes

Utilisez les préférences pour Palettes flottantes pour déterminer quels inspecteurs, fenêtres et palettes s'affichent toujours en haut de la fenêtre Document.

Pour spécifier les préférences pour Palettes flottantes :

- ▶ Choisissez Édition > Préférences, puis sélectionnez Palettes flottantes.
Par défaut, tous les inspecteurs, fenêtres et palettes sont paramétrés pour s'afficher toujours dans le haut de la fenêtre Document. Si vous voulez, par exemple, que l'inspecteur HTML passe derrière la fenêtre Document lorsqu'il n'est pas utilisé, désactivez l'option HTML. L'inspecteur HTML ne s'affichera dans le haut de la fenêtre Document que s'il est actif.

Paramétrages des préférences pour la surbrillance

Les préférences pour Surbrillance vous permettent de personnaliser les couleurs utilisées pour identifier des régions du modèle et des éléments de bibliothèque dans la fenêtre Document. Pour plus d'informations, cliquez sur l'un des éléments suivants :

- ▶ Pour personnaliser les couleurs de surbrillance, voir *Configuration des préférences pour les modèles*, page 94.
- ▶ Pour spécifier la couleur de surbrillance des éléments de bibliothèque, voir *Configuration des préférences de la bibliothèque*, page 249.
- ▶ Vous pouvez également spécifier une couleur pour les balises de tiers afin de faciliter leur différenciation par rapport aux balises de Dreamweaver.

Utilisation de Dreamweaver avec d'autres applications

Dreamweaver s'adapte à la conception de votre site web et au processus de développement en vous permettant de travailler aisément avec d'autres applications. Pour toute information sur le travail avec d'autres applications telles que les navigateurs, éditeurs HTML, éditeurs d'image et autres outils d'animation, voir les rubriques suivantes :

- ▶ Pour plus d'informations sur l'utilisation de Dreamweaver avec d'autres éditeurs HTML, tels que HomeSite ou BBEdit, voir *Utilisation d'autres éditeurs HTML*, page 161.
- ▶ Vous pouvez spécifier des navigateurs favoris pour la prévisualisation de votre site. Voir *Aperçu dans des navigateurs*, page 151.
- ▶ Vous pouvez lancer un éditeur d'image externe tel que Macromedia Fireworks, depuis Dreamweaver. Voir *Utilisation d'un éditeur d'image externe*, page 192.
- ▶ Pour toute information sur l'ajout d'animations à votre site avec des séquences de l'application Flash Player, voir *Insertion d'animations Flash Player*, page 298.
- ▶ Pour savoir comment rendre votre site interactif à l'aide de séquences vidéo Shockwave, voir *Insertion d'animations Shockwave*, page 296.

CHAPITRE 4

Création de documents

Création de documents – Vue d'ensemble

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 tels que des sons, des animations et des liens vers d'autres documents. Au fur et à mesure que vous travaillez avec des documents, Dreamweaver génère automatiquement le code HTML sous-jacent. Utilisez l'inspecteur HTML pour examiner ou modifier ce code.

Les documents sont créés dans Dreamweaver à l'aide de pages HTML vierges ou de modèles. Vous pouvez également ouvrir et modifier des documents HTML créés dans d'autres applications. Voir *Création de nouveaux documents HTML*, page 78. Lorsque vous éditez un document, vous pouvez disposer son contenu sur une page en utilisant des repères visuels tels que des grilles, des règles ou la fonction d'alignement. Les tracés d'image vous permettent de dupliquer des dessins de page. Voir *Utilisation de guides visuels pour la conception*, page 79.

Pour ajouter du texte aux documents, vous pouvez soit le taper dans la fenêtre Document, soit coller du texte en provenance d'autres sources. Les images, barres horizontales et autres objets sont ajoutés à l'aide de la palette d'objets ou des commandes du menu Insertion. Voir *Ajout de texte et insertion d'objets*, page 82. À mesure que vous ajoutez du contenu, vous pouvez sélectionner et modifier des objets directement dans la fenêtre de document. Dans certains cas, vous aurez peut-être à sélectionner des marqueurs représentant des éléments de la page invisibles dans la fenêtre de document. Voir *Sélection d'éléments dans la fenêtre Document*, page 84.

Utilisez la boîte de dialogue Propriétés de la page pour configurer un document et définir des éléments de base de la page. Le titre de la page identifie le document pour l'utilisateur. Les images d'arrière-plan, les couleurs d'arrière-plan de même que les couleurs de texte et de lien personnalisent la page et permettent de distinguer le texte ordinaire des liens hypertexte. Voir *Configuration de documents*, page 86.

Pour le choix des couleurs, vous pouvez sélectionner vos couleurs sur le bureau ou dans la palette des couleurs en précisant que vous ne voulez exactement la même couleur ou une couleur compatible avec le web. Voir *Choix de couleurs*, page 88. Dreamweaver offre une méthode facile d'afficher et de modifier le contenu de l'en-tête (HEAD) sans avoir à toucher au code HTML. Voir *Affichage et édition du contenu de l'EN-TÊTE*, page 90.

Création de nouveaux documents HTML

Vous pouvez créer de nouveaux documents HTML vierges dans Dreamweaver ou baser votre nouveau document sur un modèle. Vous pouvez également ouvrir un document HTML existant, quelle que soit la manière dont il a été créé.

Ordinairement, vous créez des documents HTML pour un site web spécifique. Pour savoir comment créer ou éditer un site, voir *Création d'un site local*, page 106.

Pour ouvrir des fichiers HTML existants :

- Choisissez Fichier > Ouvrir.

Pour créer un document HTML vierge :

- Choisissez Fichier > Nouveau.

Si vous ouvrez l'inspecteur HTML (choisissez Fenêtre > HTML), vous verrez qu'il ne s'agit pas réellement d'un document vierge ; il contient des balises HTML HEAD et BODY pour vous aider à démarrer. Lorsque vous tapez dans la fenêtre Document ou insérez des objets tels que des tableaux et des images, vous pouvez laisser l'inspecteur HTML s'ouvrir et surveiller la manière dont vous créez le code source HTML.

Remarque : Lorsque vous enregistrez un nouveau fichier, n'utilisez pas de caractères ASCII complexes (par exemple é, ç, ¥) dans le nom de fichier si vous avez l'intention de placer le fichier sur un serveur distant. Bon nombre de serveurs coderont ces caractères lors du téléchargement, ce qui risque de supprimer les liens avec le fichier.

Pour créer un nouveau document basé sur un modèle :

1 Choisissez Fichier > Nouveau à partir d'un modèle.

Une boîte de dialogue affiche la liste des modèles disponibles pour le site en cours.

Lorsque vous utilisez un modèle, certaines parties du document sont verrouillées de sorte qu'il est impossible de les changer. Ceci garantit une certaine cohérence lorsque vous utilisez un modèle pour plusieurs documents d'un site.

2 Sélectionnez un modèle, puis cliquez sur Sélectionner.

Pour changer les parties modifiables du modèle, sélectionnez le contenu de l'espace réservé et tapez quelque chose pour le remplacer. Les parties non modifiables du module sont signalées par une couleur de surbrillance. Pour personnaliser les couleurs de surbrillance, voir *Configuration des préférences pour les modèles*, page 94.

Pour en savoir plus sur le dessin et le travail avec des modèles, voir *Modèles – Vue d'ensemble*, page 91.

Utilisation de guides visuels pour la conception

Dreamweaver offre un grand nombre de fonctions qui vous aident à concevoir des documents et à déterminer l'aspect qu'ils auront dans un navigateur. Voici ce qu'il vous permet de faire :

- ▶ adapter instantanément la taille de la fenêtre Document à celle de la fenêtre souhaitée afin de contrôler la disposition des éléments sur la page ;
- ▶ afficher des règles afin de disposer d'un repère visuel pour le positionnement et le redimensionnement des calques ou des tableaux ;
- ▶ utiliser un tracé d'image en arrière-plan de manière à pouvoir reproduire plus aisément un dessin créé dans une application d'édition d'illustration ou d'image ;
- ▶ utiliser la grille pour obtenir un positionnement précis des calques. Les marques de la grille sur la page vous aident à aligner les calques et, lorsque la fonction d'alignement sur la grille est activée, les calques sont automatiquement alignés lorsque vous les créez ou les déplacez (d'autres objets tels que des tableaux, des images et des paragraphes ne s'alignent pas sur la grille).

Redimensionnement de la fenêtre Document

Les dimensions actuelles (en pixels) de la fenêtre Document, de même que plusieurs formats de moniteur ordinaires, s'affichent dans le menu déroulant Taille de fenêtre dans la barre d'état de la fenêtre. Pour vous aider à dessiner une page agréable d'aspect dans une (ou diverses) résolution(s) spécifique(s), vous pouvez adapter la fenêtre Document à l'un des formats figurant dans la liste du menu déroulant.

Pour modifier les valeurs figurant dans le menu déroulant Taille de fenêtre :

- 1 Choisissez Édition > Préférences, puis Barre d'état.
- 2 Cliquez sur n'importe quelle valeur de largeur ou de hauteur dans la liste Taille de la fenêtre, puis tapez une nouvelle valeur.

Pour faire en sorte que la fenêtre Document s'aligne uniquement sur une largeur spécifique (sans que sa hauteur change), sélectionnez une valeur de hauteur et supprimez-la.

- 3 Cliquez sur le champ Description pour entrer un texte descriptif sur une taille spécifique.

Par exemple, vous pourriez taper "SVGA" ou "PC moyen" à côté de l'entrée correspondant à un moniteur d'une résolution de 800 x 600 pixels, et "Mac 17 po." à côté de l'entrée correspondant à un moniteur d'une résolution de 832 x 624 pixels.

Pour ajouter une valeur au menu déroulant Taille de la fenêtre :

- 1 Choisissez Édition > Préférences > Barre d'état.
- 2 Cliquez sur la dernière valeur de la liste, puis appuyez trois fois sur la touche tabulation pour ajouter une ligne.
- 3 Entrez des valeurs pour Largeur, Hauteur et Description.

Affichage de règles

Vous pouvez afficher les règles sur les bords gauche et supérieur de la page en pixels, en pouces ou en centimètres.

Pour changer les paramètres de la règle, sélectionnez l'une des options suivantes :

- Pour activer et désactiver les règles, choisissez Affichage > Règles > Afficher.
- Pour changer l'origine, faites glisser le point zéro sur la page. Pour rétablir la position de l'origine par défaut, choisissez Affichage > Règles > Rétablir origine.
- Pour changer l'unité de mesure, choisissez Affichage > Règles, puis sélectionnez Pixels, Pouce ou Centimètres.

Utilisation du tracé de l'image

Utilisez un tracé de l'image comme guide pour recréer le dessin d'une page maquettée dans une application graphique. Un tracé est une image JPG, GIF ou PNG placé à l'arrière-plan de la fenêtre Document. Vous pouvez masquer l'image, définir son opacité et modifier sa position.

Le tracé de l'image n'est visible que dans Dreamweaver. Il est toujours invisible lorsque vous affichez la page dans un navigateur. Lorsque le tracé de l'image est visible, l'image et la couleur d'arrière-plan ne sont pas visibles dans la fenêtre Document ; en revanche, elles le sont lorsque la page est affichée dans un navigateur.

Pour placer un tracé de l'image dans la fenêtre Document :

- 1 Choisissez Affichage > Tracé de l'image > Charger.
- 2 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, sélectionnez une image, puis cliquez sur OK.
- 3 La boîte de dialogue Propriétés de la page s'affiche. Spécifiez la transparence de l'image en faisant coulisser le curseur de Transparence de l'image.
Vous pouvez également sélectionner un tracé de l'image ou modifier la transparence du tracé de l'image actuel à tout moment dans la boîte de dialogue Propriétés de la page en cliquant sur Modifier > Propriétés de la page.

Pour commuter l'affichage du tracé de l'image :

- ▶ Choisissez Affichage > Tracé de l'image > Afficher.
Lorsque le tracé de l'image est visible, l'image et la couleur d'arrière-plan ne le sont pas.

Pour modifier la position d'un tracé de l'image, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Pour spécifier la position du tracé de l'image, choisissez Affichage > Tracé de l'image > Ajuster la position, puis tapez des valeurs de coordonnées X et Y.
- ▶ Pour déplacer l'image par incréments d'1 pixel à la fois, utilisez les touches fléchées
- ▶ Pour déplacer l'image par incréments de 5 pixels à la fois, appuyez simultanément sur la touche Maj et sur l'une des touches fléchées
- ▶ Pour déplacer à nouveau le tracé de l'image vers le coin supérieur gauche de la fenêtre du document (0,0), choisissez Affichage > Tracé de l'image > Réinitialiser la position.

Pour aligner le tracé de l'image sur un objet sélectionné :

- 1 Sélectionnez un objet dans la fenêtre Document.
- 2 Choisissez Affichage > Tracé de l'image > Aligner l'image avec la sélection.
Le coin supérieur gauche du tracé de l'image est aligné sur le coin, supérieur gauche de l'objet sélectionné.

Utilisation de la grille

Utilisez la grille comme guide visuel pour le positionnement ou le redimensionnement des calques. Si la fonction d'alignement automatique est activée, les calques s'alignent automatiquement sur le point de la grille le plus proche lorsqu'ils sont déplacés ou redimensionnés. La fonction d'alignement automatique détermine si la grille est visible ou non. Voir *Alignement des calques sur la grille*, page 223.

Ajout de texte et insertion d'objets

Pour ajouter du contenu aux pages, tapez ou en collez du texte et insérez des objets tels que des images, des tableaux et des calques.

Pour ajouter du texte au document, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Tapez le texte directement dans la fenêtre Document.
- ▶ Copiez du texte d'une autre application, puis positionnez le curseur dans la fenêtre Document et choisissez Édition > Coller comme texte. La mise en forme du texte appliquée dans l'autre application n'est pas préservée, mais les sauts de ligne sont préservés.

Pour plus d'informations sur la mise en forme du texte, voir *Formatage du texte – Vue d'ensemble*, page 167.

Pour insérer des tableaux, images et autres objets dans le document, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Utilisez les commandes du menu Insertion pour insérer les objets spécifiques dans le document à l'emplacement du curseur.
- ▶ Choisissez Fenêtre > Objets pour ouvrir la palette d'objets. Recherchez le type d'objet de votre choix, puis cliquez dessus ou faites-le glisser pour l'insérer dans la fenêtre Document.

Pour la plupart des objets, une boîte de dialogue s'affiche, vous invitant à sélectionner des options ou le fichier souhaité. Pour masquer la boîte de dialogue, choisissez Édition > Préférences, sélectionnez Général, puis désélectionnez l'option Afficher la boîte de dialogue lors de l'insertion d'objets.

Utilisation de barres horizontales

Les barres horizontales sont utiles pour organiser les informations. Sur une page, le texte et les objets peuvent être visuellement séparés par une ou plusieurs barres. Les barres horizontales peuvent également être utilisées pour souligner ou mettre en valeur des titres et d'autres éléments.

Pour créer une barre horizontale :

- 1 Dans la fenêtre Document, placez le curseur là où vous voulez insérer une barre horizontale.
- 2 Procédez de l'une des manières suivantes :
 - ▶ Choisissez Insertion > Barre horizontale.
 - ▶ Choisissez Fenêtre > Objets pour ouvrir la palette d'objets, puis cliquez sur le bouton Barre horizontale.

Pour modifier une barre horizontale :

- 1 Dans la fenêtre Document, sélectionnez la barre horizontale.
- 2 Choisissez Fenêtre > Propriétés pour ouvrir l'inspecteur de propriétés.
- 3 Modifiez la barre horizontale en changeant l'une des propriétés suivantes :
 - L** et **H** spécifient la largeur et la hauteur de la barre en pixels ou comme pourcentage du format de page.
 - Aligner** spécifie l'alignement de la barre (Par défaut, Gauche, Centre, Droite). Ce paramétrage ne s'applique que si la largeur de la barre est inférieure à celle de la fenêtre du navigateur.
 - Ombrage** spécifie si la barre est dessinée avec un ombrage. Désactivez cette option pour dessiner la barre en couleur pleine.

Sélection d'éléments dans la fenêtre Document

Ordinairement, vous cliquez sur un élément pour le sélectionner. Si un élément est invisible, vous devrez peut-être le rendre visible avant de le sélectionner.

Pour sélectionner des éléments, utilisez les techniques suivantes :

- ▶ Pour sélectionner un élément dans la fenêtre Document, faites-le glisser et cliquez dessus.
- ▶ Pour sélectionner un élément invisible, choisissez Affichage > Éléments invisibles, puis cliquez sur le marqueur de l'élément. Voir *À propos des éléments invisibles*, page 85.

Certains objets apparaissent sur la page à un endroit différent de celui dans lequel leur code est inséré. Par exemple, un calque peut se trouver n'importe où sur la page, mais le code le définissant se trouve dans un endroit fixe. Dreamweaver affiche des marqueurs pour montrer l'emplacement du code pour les éléments invisibles.

- ▶ Pour afficher le code HTML associé au texte ou à l'objet sélectionné, choisissez Fenêtre > HTML pour ouvrir l'inspecteur HTML.
- ▶ Pour sélectionner le code HTML sans ouvrir l'inspecteur HTML, cliquez sur une balise dans le sélecteur de balise en bas à gauche de la fenêtre Document. Le sélecteur de balise affiche toujours les balises contrôlant la sélection en cours ou l'emplacement du curseur.

Par exemple, si vous avez défini un lien pour une image, le code HTML ressemble à ceci :

```
<a href="http://www.macromedia.com"></a>
```

Le fait de cliquer sur l'image dans la fenêtre Document sélectionne ``.

Pour sélectionner le lien, cliquez sur l'image dans la fenêtre Document, puis cliquez sur le `<a>` qui apparaît dans le sélecteur de balise.

À propos des éléments invisibles

Choisissez Affichage > Éléments invisibles pour afficher ou masquer les marqueurs de la fenêtre Document qui représentent des éléments invisibles tels que des formes, des ancrs nommées, des commentaires et des scripts. Le fait d'afficher des éléments invisibles vous permet de les sélectionner, de les afficher et de changer leurs propriétés dans l'inspecteur de propriétés.

Les marqueurs d'élément qui s'affichent lorsque vous choisissez Affichage > Éléments invisibles dépendent des paramètres du panneau Éléments invisibles de la boîte de dialogue Préférences. Par exemple, vous pouvez spécifier que les ancrs nommées soient visibles, mais qu'il n'y ait pas de saut de ligne. Voir *Paramétrage des préférences pour les éléments invisibles*, page 85.

Il est possible de créer certains éléments invisibles (commentaires, ancrs nommées, et scripts) à l'aide des boutons du panneau Invisibles de la palette d'objets, puis de les modifier à l'aide de l'inspecteur de propriétés. Voir *Utilisation de la palette d'objets*, page 70.

Paramétrage des préférences pour les éléments invisibles

Utilisez Éléments invisibles pour afficher ou masquer des marqueurs représentant des éléments tels que des scripts, commentaires et ancrs nommées non visibles dans la fenêtre Document. L'affichage d'éléments invisibles vous permet de les sélectionner, de les afficher et de modifier leurs propriétés dans l'inspecteur de propriétés.

Pour modifier ces préférences, choisissez Édition > Préférences, Éléments invisibles, puis choisissez des éléments à rendre visibles ou invisibles. Une coche s'inscrivant à côté du nom de l'élément dans la boîte de dialogue signifie qu'il est visible. Il faut sélectionner Affichage > Éléments invisibles pour que les marqueurs représentant des éléments invisibles s'affichent dans la fenêtre Document.

Pour obtenir une explication sur les préférences de Éléments invisibles, voir l'aide de Dreamweaver.

Configuration de documents

Les titres de page, les images et couleurs d'arrière-plan, de même que les couleurs de texte et de lien sont des propriétés de base des documents HTML. Les titres de page identifient et nomment les documents. Les images ou couleurs d'arrière-plan définissent l'aspect global du document. Les couleurs de texte aident les utilisateurs à distinguer le texte ordinaire des liens hypertexte, et à différencier les liens visités de ceux qui ne l'ont pas été.

Modification du titre d'une page

Le titre d'une page HTML est un élément très important. Il aide les utilisateurs à conserver la trace de ce qui s'affiche en cours de navigation ; il identifie aussi la page dans les listes de l'historique et des signets. Si vous n'attribuez pas de titre à la page, elle apparaîtra dans la fenêtre du navigateur et dans les listes de signet et de l'historique comme *Document sans titre*.

Pour changer le titre d'une page :

1 Procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Choisissez Modifier > Propriétés de la page.
- ▶ Cliquez sur Propriétés de la page dans le menu contextuel qui s'affiche lorsque vous cliquez avec le bouton droit (Windows) ou cliquez en tenant la touche Contrôle enfoncée (Macintosh) dans la fenêtre Document.
- ▶ Choisissez Affichage > Contenu de l'en-tête, puis cliquez sur le bouton Titre.

2 Tapez le titre de la page dans le champ Titre, puis cliquez sur OK.

Le titre s'affiche dans la barre de titre de la fenêtre Document. Le nom de fichier de la page et du répertoire dans lequel le fichier est enregistré s'inscrivent entre parenthèses à côté du titre.

Définition d'une image d'arrière-plan ou d'une couleur de page

Utilisez la boîte de dialogue Propriétés de la page pour définir une image ou une couleur pour l'arrière-plan de la page. Si vous utilisez une image et une couleur d'arrière-plan, la couleur s'affiche pendant le téléchargement de l'image. Si l'image d'arrière-plan comprend des pixels transparents, la couleur d'arrière-plan filtre.

Pour définir une image ou une couleur d'arrière-plan :

- 1 Choisissez Modifier > Propriétés de la page, ou sélectionnez Propriétés de la page dans le menu contextuel.
- 2 Entrez le chemin d'accès de l'image d'arrière-plan dans le champ Image d'arrière-plan, ou cliquez sur l'icône de répertoire pour naviguer jusqu'à l'image et la sélectionner.
Dreamweaver génère une mosaïque (réplique) de l'image d'arrière-plan si elle ne remplit pas entièrement la fenêtre du navigateur.
- 3 Sélectionnez une couleur d'arrière-plan dans la palette Couleur d'arrière-plan.
Voir *Choix de couleurs*, page 88.

Paramétrage des couleurs de texte par défaut

Définissez des couleurs par défaut pour le texte ordinaire, les liens, les liens visités et les liens actifs dans la boîte de dialogue Propriétés de la page, ou choisissez une palette de couleurs prédéfinie pour déterminer les couleurs de l'arrière-plan et du texte. Voir *Choix de couleurs*, page 88.

Pour définir les couleurs de texte par défaut, procédez de l'une des manières suivantes :

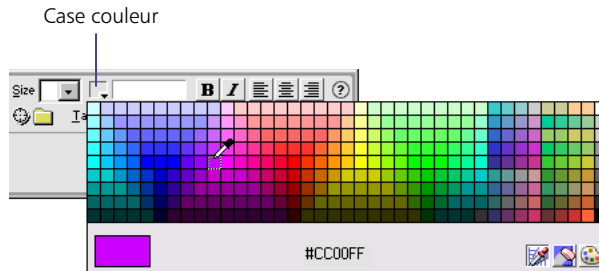
- ▶ Choisissez Modifier > Propriétés de la page, puis paramétrez la couleur des options Couleur du texte, Couleur du lien, Liens visités et Liens actifs.
- ▶ Choisissez Commandes > Définir palette de couleurs, puis choisissez une couleur d'arrière-plan et une combinaison de couleurs pour le texte et les liens.
La zone d'échantillonnage affiche l'aspect que donnera la palette de couleurs dans le navigateur.

Choix de couleurs

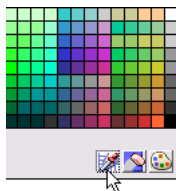
Bon nombre de boîtes de dialogue et d'inspecteurs de propriétés de Dreamweaver offrent une case couleur permettant d'accéder à une palette de couleurs. Utilisez la palette de couleurs pour choisir la couleur d'un élément.

Pour choisir une couleur dans Dreamweaver :

- 1 Cliquez sur la case couleur de n'importe quelle boîte de dialogue ou inspecteur de propriétés.



- 2 Pour choisir une couleur, procédez de l'une des manières suivantes :
 - ▶ Utilisez le compte-gouttes pour sélectionner un échantillon de couleur dans la palette. Toutes les couleurs de la palette sont adaptées pour le web.
 - ▶ Utilisez le compte-gouttes pour sélectionner n'importe quelle couleur du bureau.
 - ▶ Cliquez sur le bouton du compte-gouttes adapté pour le web pour limiter la sélection aux couleurs adaptées pour le web. Lorsque cette option est activée, la couleur sélectionnée s'aligne sur la couleur adaptée pour le web la plus proche.



- ▶ Cliquez sur le bouton de l'effaceur pour effacer la couleur actuelle sans la remplacer par une autre.
- ▶ Cliquez sur le bouton Palette pour ouvrir le sélectionneur de couleur du système. Ces couleurs ne sont pas limités aux couleurs adaptées pour le web.

À propos des couleurs adaptées pour le web

Dans les documents HTML, les couleurs sont exprimées soit par des valeurs hexadécimales (par exemple, #FF0000) soit par des noms (rouge). Les couleurs communes à Netscape Navigator et Microsoft Internet Explorer tant sous Windows que sur Macintosh en mode 256 couleurs sont des couleurs adaptées pour le web. Par convention, il y a 216 couleurs communes, et toute valeur hexadécimale combinant les codes 00, 33, 66, 99, CC ou FF (correspondant respectivement aux valeurs RVB 0, 51, 102, 153, 204 et 255) représente une couleur adaptée pour le web.

Des tests ont cependant révélé qu'il n'y a en réalité que 212 couleurs qualifiables d'adaptées pour le web. Internet Explorer sous Windows ne rend pas correctement les couleurs #0033FF (0,51,255), #3300FF (51,0,255), #00FF33 (0,255,51) et #33FF00 (51,255,0).

Tous les sélecteurs de couleur de Dreamweaver utilisent la palette de 212 couleurs adaptées pour le web. Lorsque vous sélectionnez une couleur dans la palette, le programme en affiche la valeur hexadécimale. Bien que les quatre couleurs précitées ne figurent pas dans la palette de Dreamweaver, vous pouvez modifier manuellement la valeur hexadécimale de n'importe quel champ de manière à lui attribuer la couleur de votre choix.

Pour choisir une couleur ne figurant pas dans la gamme des couleurs adaptées pour le web, cliquez sur le bouton Palette dans le coin inférieur droit pour ouvrir le sélecteur de couleur du système.

Les versions UNIX de Navigator utilisent une palette de couleurs différentes de celle des versions Windows et Macintosh. Si vous développez exclusivement pour des plates-formes UNIX (ou si votre public cible est constitué d'utilisateur de Windows ou Macintosh équipés de moniteurs 24 bits et d'utilisateurs d'UNIX équipés de moniteurs 8 bits), songez à utiliser des valeurs hexadécimales combinant les paires 00, 40, 80, BF ou FF, qui produisent des couleurs adaptées pour le web sur les machines tournant sous SunOS.

Déterminez le code HTML des caractères et des polices utilisés pour afficher le document.

Affichage et édition du contenu de l'EN-TÊTE

Les fichiers HTML comprennent deux sections principales : l'EN-TÊTE et le CORPS. Le CORPS est la partie du document que l'utilisateur peut voir dans la fenêtre d'un navigateur (et dans la fenêtre Document de Dreamweaver). L'EN-TÊTE est généralement invisible, à l'exception du TITRE, qui s'inscrit dans la barre de titre tant dans le navigateur que dans la fenêtre Document et est utilisé comme libellé pour les signets du document.

L'EN-TÊTE contient des informations importantes en plus de celle du TITRE, notamment le type de document, le langage d'encodage, les fonctions et variables JavaScript et VBScript, et autres mots clés et indicateurs de contenu pour permettre la détection par les moteurs de recherche. Vous pouvez afficher les éléments de l'EN-TÊTE à l'aide du menu Affichage ou de l'inspecteur HTML.

Pour afficher les éléments de l'EN-TÊTE d'un document :

- ▶ Choisissez Affichage > Contenu de l'en-tête. Pour chaque élément de l'EN-TÊTE, une icône s'affiche dans le haut de la fenêtre Document.

Pour insérer des éléments dans l'EN-TÊTE d'un document :

- 1 Choisissez En-tête dans le menu contextuel en haut de la palette d'objets.
- 2 Cliquez sur l'un des boutons de la palette d'objets.
- 3 Entrez les options applicables à l'élément dans la boîte de dialogue qui s'affiche ou dans l'inspecteur de propriétés.

Pour modifier des éléments de l'EN-TÊTE d'un document :

- 1 Cliquez sur l'une des icônes de la zone de l'en-tête pour la sélectionner.
- 2 Définissez ou modifiez les propriétés de l'élément dans l'inspecteur de propriétés.

Pour plus d'informations sur les propriétés de certains éléments d'EN-TÊTE spécifiques, consultez les rubriques suivantes dans les pages d'aide de Dreamweaver :

- ▶ Propriétés META
- ▶ Propriétés du titre
- ▶ Propriétés des mots clés
- ▶ Propriétés de la description
- ▶ Propriétés d'actualisation
- ▶ Paramétrage des propriétés de script
- ▶ Propriétés de la base
- ▶ Propriétés du lien

CHAPITRE 5

Utilisation des modèles

Modèles – Vue d'ensemble

Les modèles vous permettent de créer, pour votre site, des documents ayant une structure et une apparence communes. Les modèles sont utiles si vous voulez que toutes les pages d'un site partagent certaines caractéristiques, qu'il s'agisse de la création d'un nouveau site ou de la mise à jour d'un site existant. Plutôt que de définir les propriétés correctes pour chaque nouvelle page ou d'apporter des modifications séparément à chaque page, les modèles vous permettent d'apporter des modifications à plusieurs pages à la fois.

Lorsque vous créez un modèle, vous pouvez indiquer les éléments de la page qui doivent rester constants (non modifiables) et ceux qui peuvent changer. Par exemple, si vous publiez un magazine en ligne, il est probable que l'ours ne changera pas. En revanche le titre et le contenu de l'éditorial changeront à chaque édition. Pour indiquer le style et l'emplacement de l'éditorial, vous pouvez utiliser un espace de texte réservé et le définir comme région modifiable. Pour ajouter un nouvel éditorial, le rédacteur sélectionne simplement l'espace réservé et y tape son article.

Vous pouvez modifier un modèle, même après l'avoir utilisé pour créer des documents. Lorsque vous mettez des documents à jour en utilisant leur modèle, les sections non modifiables de ceux-ci sont mises à jour en fonction des modifications apportées au module.

Création des modèles

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.

Les modèles sont automatiquement stockés dans le sous-répertoire Templates du répertoire racine local du site. Le cas échéant, lorsque vous créez un nouveau modèle, le répertoire Templates est créé s'il n'existe pas encore.

Pour enregistrer un document existant comme modèle :

- 1 Choisissez Fichier > Ouvrir, puis sélectionnez un document existant.
- 2 Choisissez Fichier > Enregistrer comme modèle.
- 3 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, sélectionnez un site et tapez un nom pour le modèle dans le champ Enregistrer sous.
- 4 Cliquez sur Enregistrer.

Pour créer un nouveau modèle vide :

- 1 Choisissez Fenêtre > Modèles.
- 2 Dans la palette des modèles, cliquez sur Nouveau.
Un nouveau modèle, sans titre, est ajouté à la liste de modèles de la palette.
- 3 Tandis que le modèle est encore sélectionné, tapez un nom.

Pour modifier un modèle, procédez de l'une des manières suivantes :

- 1 Choisissez Fenêtre > Modèles.
- 2 Dans la palette des modèles, double-cliquez sur le nom du modèle.

Paramétrage des propriétés de page du modèle

Les propriétés de page du modèle contrôlent toutes les options du document à l'exception du titre de la page. Pour tout document utilisant un modèle, les changements à ses propriétés de page (à l'exception du titre) sont ignorés. Pour charger les propriétés d'une page après qu'un modèle lui a été appliqué, modifiez les propriétés de page du modèle, puis mettez à jour les pages auxquelles il est appliqué. Voir *Modification des modèles et mise à jour du site*, page 101.

Pour définir les propriétés de page du modèle :

- 1 Ouvrez le modèle et choisissez Modifier > Propriétés de la page.
- 2 Spécifiez les options souhaitées pour la page, puis cliquez sur OK.
Pour en savoir plus sur les propriétés de page, consultez les pages d'aide de Dreamweaver.

Définition des régions modifiables d'un modèle

Un modèle comprend deux types de régions : modifiables et verrouillées (non modifiables). Les régions modifiables sont les sections du modèle dont le contenu est changeant, telles qu'un article de bulletin d'informations. Les régions verrouillées sont les sections du modèle dont le contenu est statique, non changeant, telles qu'un logo ou des éléments standard de navigation sur le site.

Par défaut, les modèles sont verrouillés. Vous pouvez y ajouter du contenu mais, lorsque vous l'enregistrez, tout le contenu est marqué comme non modifiable. Si vous créez un document à partir d'un tel modèle, Dreamweaver vous avertit que le document ne contiendra pas de régions modifiables. Pour qu'un modèle soit utile, vous devez créer des régions modifiables, marquer le contenu existant comme modifiable, ou ajouter du contenu et le marquer comme modifiable.

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 définir un contenu existant comme région modifiable :

- 1 Sélectionnez le texte ou le contenu que vous voulez rendre modifiable.
- 2 Choisissez Modifier > Modèles > Marquer la sélection comme modifiable.
- 3 Dans la boîte de dialogue Nouvelle région modifiable, tapez un nom pour la région.

Le texte ou le contenu apparaît en surbrillance dans le modèle.

Vous pouvez marquer comme modifiable un tableau tout entier aussi bien qu'une seule cellule de tableau. En revanche, vous ne pouvez pas marquer plusieurs cellules comme modifiables en une fois. Les calques et leur contenu sont des éléments séparés pouvant tous deux être marqués comme modifiables. Le fait de marquer un calque comme modifiable vous permet d'en modifier la position ; le fait de marquer son contenu comme modifiable vous permet d'en modifier le contenu.

Pour définir une nouvelle région modifiable :

- 1 Placez le curseur à l'endroit où vous voulez insérer une région modifiable.
- 2 Choisissez Modifier > Modèles > Nouvelle région modifiable.
- 3 Dans la boîte de dialogue Nouvelle région modifiable, tapez un nom pour la région.

Le nom de la région, entouré d'accolades comme dans {nom de la région}, est inséré dans le modèle sous la forme d'un espace réservé en surbrillance.

Lorsque le modèle est appliqué à un document, vous pouvez remplacer l'espace réservé par du texte, des images ou tout autre contenu.

Remarque: Les caractères suivants ne sont pas valides pour les noms de région : apostrophes ('), guillemets ("), crochets pointus (< >) et perluètes (&).

Configuration des préférences pour les modèles

Vous pouvez personnaliser les couleurs de surbrillance des régions modifiables et verrouillées d'un modèle dans les préférences pour la surbrillance. La couleur de la région modifiable apparaît dans le modèle lui-même. La couleur de la région verrouillée apparaît dans les documents utilisant le modèle.

Pour modifier les couleurs de surbrillance d'un modèle :

- 1 Choisissez Édition > Préférences, puis sélectionnez Surbrillance.
- 2 Cliquez sur la case couleur Régions modifiables, puis sélectionnez une couleur de surbrillance. Procédez de même pour les régions verrouillées.
- 3 Activez l'option Afficher pour afficher ces couleurs dans la fenêtre Document.
- 4 Cliquez sur OK.

Pour afficher les couleurs de surbrillance dans la fenêtre du document :

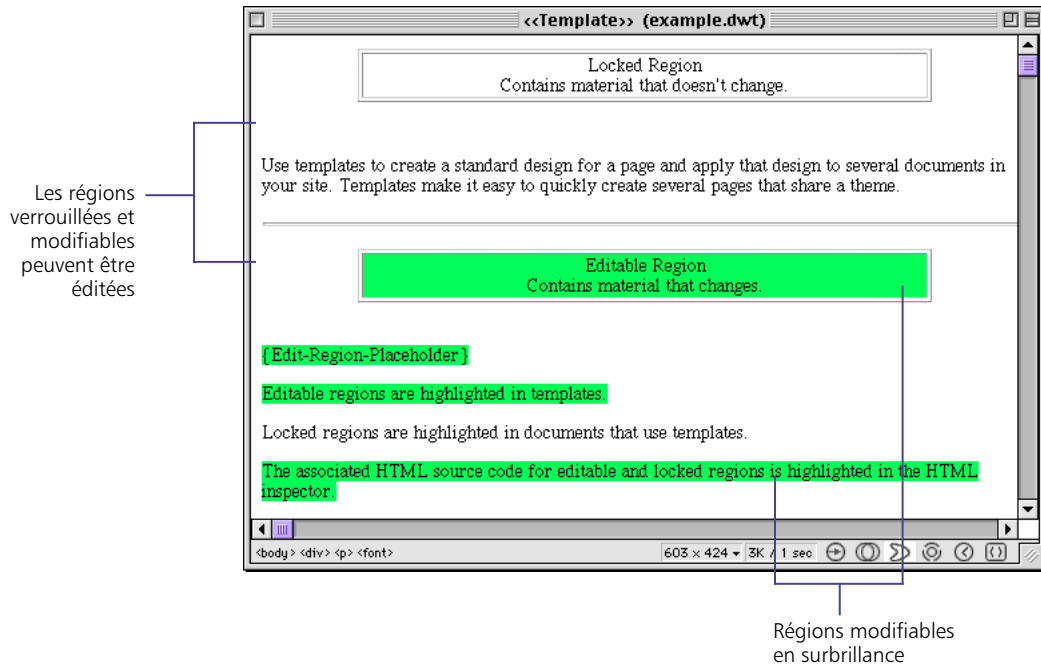
- Choisissez Affichage > Éléments invisibles.

Les couleurs de surbrillance ne s'affichent dans la fenêtre du document que lorsque l'option Affichage > Éléments invisibles est activée.

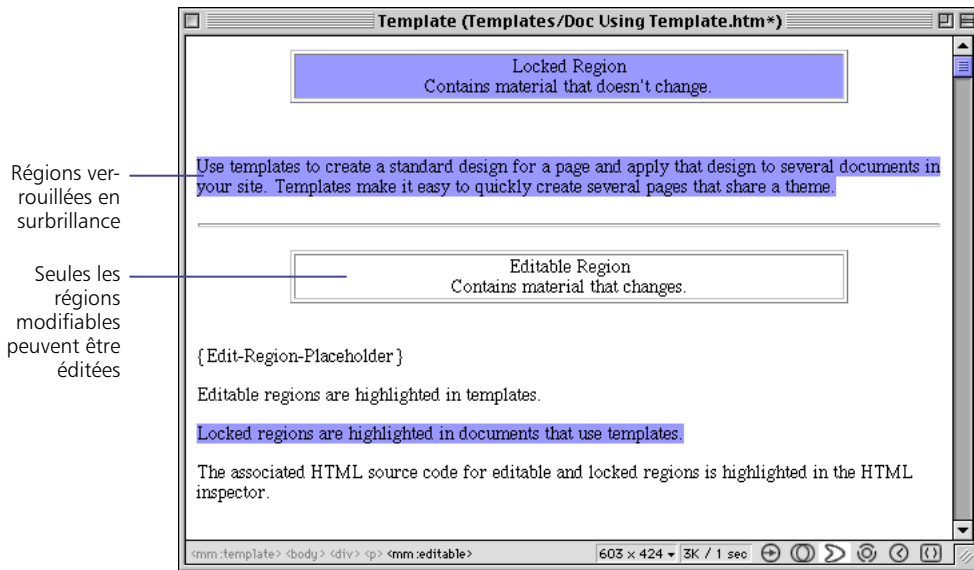
Affichage de régions modifiables et verrouillées

Les régions modifiables et verrouillées apparaissent dans la fenêtre Document comme du texte et des objets en surbrillance. Pour plus d'informations sur le paramétrage des préférences pour la surbrillance, voir *Configuration des préférences pour les modèles*, page 94.

Dans les modèles, les régions modifiables sont en surbrillance. Vous pouvez cependant apporter des modifications aux éléments de contenu tant modifiables que verrouillés.



Dans les documents utilisant des modèles, les régions verrouillées sont en surbrillance. Vous ne pouvez apporter des modifications qu'au contenu modifiable (non en surbrillance).



Affichage de codes HTML modifiables et verrouillés

Le contenu modifiable est délimité dans le code HTML par des commentaires de Dreamweaver #BeginEditable et #EndEditable. Le code HTML pour un espace réservé modifiable nommé région modifiable présenterait l'aspect suivant :

```
<!-- #BeginEditable "Edit-Region" -->
  {région modifiable}
<!-- #EndEditable -->
```

Le code HTML d'un tableau modifiable nommé Edit-Table présenterait l'aspect suivant :

```
<!-- #BeginEditable "Edit-Table" -->
<table width="77%" border="1">
  <tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
</table>
<!-- #EndEditable -->
```

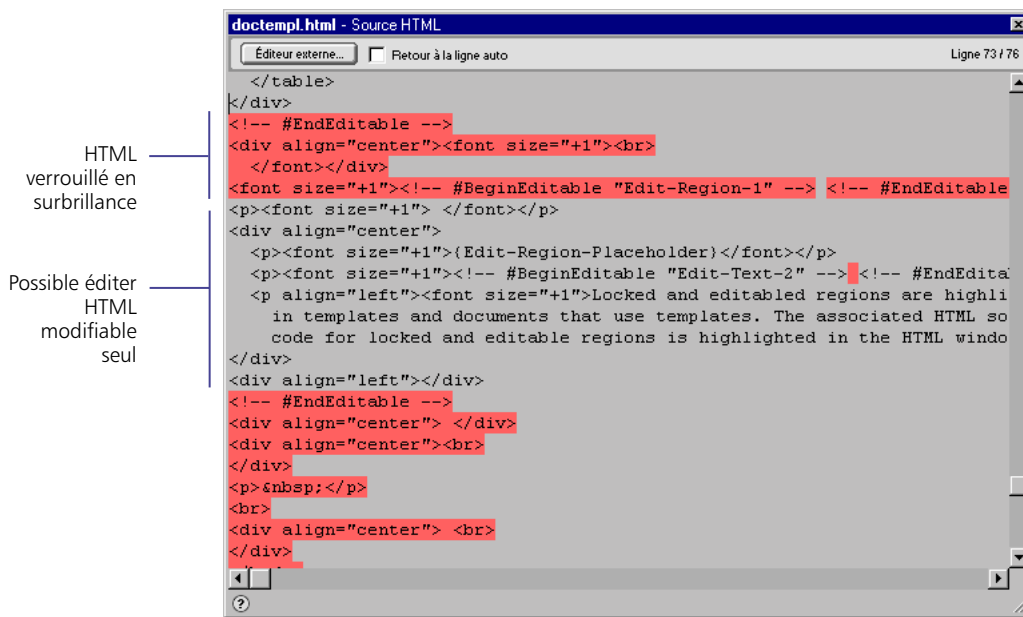

Pour les modèles, les régions modifiables sont en surbrillance dans la fenêtre HTML. Vous pouvez cependant apporter des modifications au code source HTML tant modifiable que verrouillé.

Le code HTML modifiable apparaît en surbrillance

Possible d'éditer régions modifiables et verrouillées

```
example.dwt - Source HTML
BBEdit... [x] Retour à la ligne auto Ligne 7 / 11
<div align="center"><br>
</div>
<font size="+1"><!-- #BeginEditable "Edit-Table" --> <!-- #EndEditable -->
</font><!-- #BeginEditable "Edit-Table" -->
<div align="center">
<table width="75%" border="1">
<tr>
<td>
<div align="center"><font size="+1">Editable Region<br>
Contains material that changes.</font></div>
</td>
</tr>
</table>
</div>
<!-- #EndEditable -->
<div align="center"><font size="+1"><br>
</font></div>
<font size="+1"><!-- #BeginEditable "Edit-Region-1" --> <!-- #EndEditable -->
</font>
<p><font size="+1"> </font></p>
<!-- #BeginEditable "Editable region" -->
<p><font size="+1"> (Edit-Region-Placeholder)</font></p>
<p><font size="+1"></font></p>
<p align="left"><font size="+1">Editable regions are highlighted in
templates
</font></p>
<!-- #EndEditable -->
<div align="center">
<p align="left"><font size="+1">Locked regions are highlighted in documents
that use templates. </font></p>
<p align="left"><!-- #BeginEditable "HTML inspector" --><font size="+1">The
associated HTML source code for editable and locked regions is
highlighted
in the HTML inspector.</font><!-- #EndEditable --></p>
</div>
<div align="left"></div>
<div align="center"> </div>
<div align="center"><br>
</div>
<p>&nbsp;</p>
<br>
<div align="center"> <br>
</div>
</body>
```

Pour les documents utilisant des modèles, les régions verrouillées apparaissent en surbrillance dans la fenêtre HTML. Vous ne pouvez apporter de modifications qu'au code source HTML modifiable (non en surbrillance).



Annulation du marquage d'une région

Si vous marquez une région comme modifiable et souhaitez ensuite la rendre non modifiable (la verrouiller), utilisez la commande Rendre la région non modifiable.

Pour ne plus marquer une région (la rendre non modifiable) :

- 1 Choisissez Modifier > Modèles > Rendre la région non modifiable.
- 2 Sélectionnez le nom de la région dans la liste, puis cliquez sur OK.

La région est verrouillée.

Utilisation de styles, de scénarios et de comportements dans des modèles

Les styles, scénarios et comportements personnalisés sont totalement pris en charge par les modèles. Cependant, tout document utilisant un modèle ne peut pas avoir sa propre feuille de style, ni ses propres scénarios ou comportements ; il doit utiliser une feuille de style, des scénarios et des comportements définis pour le modèle. Ceci est dû au fait que les styles, les scénarios et les comportements comprennent tous des composants dans la section HEAD du document, qui n'est pas modifiable dans les documents basés sur des modèles.

Les styles, scénarios et comportements ne peuvent être appliqués qu'aux régions modifiables d'un document basé sur un modèle. Pour plus d'informations sur l'utilisation des styles, voir *Formatage du texte avec des feuilles de style*, page 174. Pour plus d'informations sur les scénarios et les comportements, voir *Ajout d'interactivité et d'animation – Vue d'ensemble* dans les pages d'aide HTML de Dreamweaver.

Utilisation de la palette de modèles

Utilisez la palette des modèles pour créer de nouveaux modèles et gérer les modèles existants.

Pour ouvrir la palette des modèles :

- ▶ Choisissez Fenêtre > Modèles.

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

Pour modifier un modèle :

- ▶ Sélectionnez un modèle dans la liste et cliquez sur Ouvrir, ou double-cliquez sur le nom du modèle dans la liste.

Pour renommer un modèle :

- ▶ Cliquez une fois sur le nom du modèle sélectionné. Lorsque le nom devient un champ modifiable, entrez un nouveau nom.

Lorsque vous renommez un modèle, les références à celui-ci ne sont pas automatiquement mises à jour. Pour mettre à jour la référence, vous devez appliquer le modèle renommé à un document. Voir *Création de documents basés sur des modèles*, page 100.

Création de documents basés sur des modèles

Vous pouvez utiliser un modèle comme point de départ pour un nouveau document ou l'appliquer à un document existant.

Pour créer un nouveau document basé sur un modèle, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Choisissez Fichier > Nouveau à partir d'un modèle. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, sélectionnez un modèle, puis cliquez sur Sélectionner.
- ▶ Créez un nouveau document, puis appliquez-lui un modèle de la palette des modèles en le faisant glisser.

Pour appliquer un modèle à un document existant, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Choisissez Modifier > Modèles > Appliquer le modèle à la page. Sélectionnez un modèle dans la liste, puis cliquez sur Sélectionner.
- ▶ Faites glisser le modèle de la palette vers la fenêtre Document.
- ▶ Sélectionnez le modèle dans la palette, puis cliquez sur Appliquer à la page.

Lorsque vous appliquez un modèle à un document existant, le contenu du modèle est ajouté au document.

Si le document est déjà basé sur un modèle, Dreamweaver essaie d'établir une correspondance entre les régions modifiables portant le même nom dans les deux modèles, et d'insérer le contenu des régions modifiables du modèle précédent dans les régions modifiables du nouveau.

Si certaines régions modifiables ne correspondent pas ou si une région modifiable du modèle précédent n'a pas d'équivalent dans le nouveau modèle, une boîte de dialogue vous invite à supprimer les régions superflues ou à les transférer dans le nouveau modèle. S'il y a d'autres régions modifiables dans le nouveau modèle, elles apparaîtront dans les documents comme des espaces réservés.

Recherche des régions modifiables d'un document

Toutes les régions modifiables du corps d'un modèle sont répertoriées dans la liste figurant au bas du menu Modifier > Modèles. Utilisez cette liste pour sélectionner et modifier les régions.

Pour rechercher une région modifiable et la sélectionner dans le document :

- ▶ Choisissez Modifier > Modèles, puis sélectionnez le nom de la région dans la liste.

La région est sélectionnée dans le document. Commencez à taper pour remplacer le contenu de la région.

Détachement d'un document d'un modèle

Pour apporter des modifications aux régions tant modifiables que verrouillées d'une page utilisant un modèle, vous devez commencer par détacher la page du modèle. Cela fait, vous pouvez modifier la page comme si aucun modèle ne lui avait été appliqué. En revanche, la page ne sera plus mise à jour en cas de modification du modèle.

Pour détacher un document d'un modèle :

- ▶ Choisissez Modifier > Modèles > Détacher de *NomDuModèle.dwt*.

La page est détachée du modèle et toutes les régions deviennent modifiables.

Modification des modèles et mise à jour du site

Lorsque vous apportez des modifications à un modèle que vous utilisez dans le site en cours, Dreamweaver vous invite à mettre à jour les pages utilisant ce modèle. Vous pouvez également utiliser les commandes de mise à jour pour mettre manuellement à jour la page courante ou le site tout entier. L'application des commandes de mise à jour a le même effet que la réapplication du modèle.

Pour ouvrir le modèle utilisé pour créer le document en cours :

- ▶ Choisissez Modifier > Modèles > Ouvrir *NomDuModèle.dwt*.

Pour mettre à jour le document en cours sur la base de la version la plus récente d'un modèle :

- ▶ Choisissez Modifier > Modèles > Mettre à jour la page en cours.

Pour mettre à jour le site entier ou tous les documents utilisant un module particulier :

- 1 Choisissez Modifier > Modèles > Mettre à jour les pages.
La boîte de dialogue Mettre à jour les pages s'affiche.
- 2 Dans l'option Regarder dans, procédez de l'une des manières suivantes :
 - ▶ Sélectionnez Site entier, puis sélectionnez le nom du site. Cette opération met à jour toutes les pages du site sélectionné en se basant sur leur modèle.
 - ▶ Sélectionnez Fichiers utilisant, puis sélectionnez le nom du modèle. Cette opération met à jour toutes les pages du site en cours qui se basent sur le modèle sélectionné.

Remarque : Si vous avez renommé un modèle, vous devez commencer par le réappliquer à tous les documents y faisant référence avant de mettre à jour le site tout entier. Voir *Utilisation de la palette de modèles*, page 99.

- 3 Dans la rubrique Mettre à jour, assurez-vous que l'option Modèles est activée.
- 4 Cliquez sur Démarrer.

Importation et exportation de contenu XML

Utilisez les fonctions d'importation et d'exportation XML pour séparer les régions modifiables des régions verrouillées dans les documents utilisant des modèles, ou pour fusionner les régions modifiables d'un document avec un modèle existant. Ceci permet d'exporter du contenu modifiable et de le modifier, ou de développer du contenu en dehors de Dreamweaver.

Pour exporter les régions modifiables d'un document sous XML :

- 1 Choisissez Fichier > Ouvrir, puis ouvrez un document basé sur un modèle (et contenant des régions modifiables).
- 2 Choisissez Fichier > Exporter > Exporter les régions modifiables sous XML.
- 3 Dans la boîte de dialogue XML qui s'affiche, choisissez une notation de balise, puis cliquez sur OK.
Pour plus d'informations sur les notations de balise, voir *À propos des notations de balises XML*, page 103.
- 4 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, tapez un nom pour le fichier XML, puis cliquez sur Enregistrer.

Lorsque vous exportez un document, le fichier XML ainsi généré contient le nom du modèle sur lequel le document est basé, de même que les noms de toutes les régions modifiables.

Pour importer du contenu XML :

- 1 Choisissez Fichier > Importer XML dans le modèle.
- 2 Sélectionnez le fichier XML, puis cliquez sur Ouvrir.

Une fois le fichier XML importé, Dreamweaver en fusionne le contenu XML avec le modèle spécifié dans le fichier XML et affiche le résultat dans la nouvelle fenêtre Document. S'il ne trouve pas le modèle spécifié, Dreamweaver vous invite à sélectionner le modèle à utiliser.

À propos des notations de balises XML

Dreamweaver vous permet d'exporter du contenu à l'aide de l'une des deux notations de balises : les balises de nom de région modifiable ou les balises XML standard. Le choix du type de notation dépend de la manière dont le contenu XML est incorporé dans le site Web.

Le code XML suivant a été exporté d'un document sur la base d'un modèle nommé newstemplate. Le document présente une seule région modifiable, nommée Edit-Region.

- Les balises de nom de région modifiable utilisent les noms de région. Dans cet exemple, la balise doctitle identifie le titre du modèle et la balise Edit-Region identifie la région modifiable.

```
<doctitle>
  <![CDATA[ <titre>modèleInfos</titre>]]>
</doctitle>
<Edit-Region>
  <![CDATA[{Edit-Region}]]>
</Edit-Region>
```

- Les balises XML standard de Dreamweaver utilisent la balise item name. Dans cet exemple, item name="doctitle" et item name="Edit-Region" sont utilisés pour identifier le titre du modèle et la région modifiable.

```
<item name="doctitle">
  <![CDATA[ <title>modèleInfos</title>]]>
</item>
<item name="Edit-Region">
  <![CDATA[{Edit-Region}]]></item>
</item>
```


CHAPITRE 6

Planification du site

Planification du site – Vue d’ensemble

Un site est un emplacement de stockage des documents appartenant à un site Web. Les sites peuvent résider sur serveur local ou distant. Pour prendre Dreamweaver en main, vous devez commencer par créer un site local. Voir *Création d’un site local*, page 106.

Une fois le site local créé, utilisez des liens pour relier les documents du site entre eux, à des documents figurant sur des sites distants, ou à des adresses ou scripts e-mail. Voir *Création de liens*, page 107

Pour vous aider à gérer le site, Dreamweaver affiche son contenu, soit comme une liste de fichiers, soit comme une carte. Vous pouvez utiliser cette carte du site pour créer rapidement et afficher des prototypes de vos sites. Voir *Travail avec les fichiers du site*, page 117 et *Création de cartes de site*, page 118.

Création d'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.

Plus tard, lorsque vous serez prêt à publier et tester le site sur un serveur distant, vous pourrez ajouter des informations sur le site. Pour plus d'informations sur les sites distants, voir *Définition d'un site*, page 128.

Pour créer un site local :

- 1 Choisissez Site > Nouveau site.
- 2 Dans la boîte de dialogue Définition du site, sélectionnez l'option Infos locales dans la liste Catégorie.
- 3 Entrez les options suivantes :
 - Nom du site** identifie le site. Le nom du site apparaît dans la fenêtre Site et dans le sous-menu Site > Ouvrir site.
 - Dossier racine local** spécifie le dossier du disque dur où 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. Tapez un chemin d'accès ou cliquez sur l'icône de répertoire pour naviguer vers un fichier et le sélectionner.
 - Adresse HTTP** identifie l'URL du site de sorte que les liens au sein du site qui utilisent des URL absolues peuvent être vérifiés. Voir *Vérification des liens entre documents*, page 149.
 - Cache** crée un cache local pour améliorer la vitesse des tâches de gestion des liens et du site. Si vous ne sélectionnez pas cette option, Dreamweaver vous demandera de nouveau de créer un cache avant de créer le site.
- 4 Cliquez sur OK.

Création de liens

Les liens sont des connexions avec des documents de votre site ou d'autres sites Web. Vous pouvez créer des liens dans la fenêtre Document à l'aide de l'inspecteur de propriétés ou du menu Modifier.

Dreamweaver permet de créer des liens de plusieurs façons :

- ▶ Utilisez l'icône Pointer vers un fichier pour pointer vers le fichier avec lequel vous voulez établir le lien. Voir *Création de liens avec l'icône Pointer vers un fichier*, page 108.
- ▶ Utilisez l'inspecteur de propriétés pour créer des liens de façon plus traditionnelle en tapant un chemin d'accès vers un fichier ou en naviguant vers le fichier sur le disque. Voir *Établissement d'un lien vers un document*, page 110.
- ▶ Utilisez des ancres nommées pour sauter vers certains endroits d'un document. Voir *Établissement d'un lien vers une ancre nommée*, page 111.
- ▶ Utilisez des liens e-mail, nowhere et script pour ouvrir des programmes de messagerie électronique et avoir accès à des événements JavaScript ou pour exécuter un code JavaScript. Voir *Création de liens e-mail, nowhere et script*, page 112.
- ▶ Vous pouvez également utiliser la carte du site pour créer des liens. Voir *Création et modification de liens dans un affichage de carte de site*, page 123.
- ▶ Utilisez la fenêtre Document ou un navigateur pour tester tous les liens. Voir *Test des liens*, page 113.

Avant de créer des liens, soyez certain de comprendre la différence entre un chemin d'accès relatif et un chemin d'accès absolu et la manière de désigner chaque type de chemin. Voir *À propos des chemins relatifs et absolus*, page 114.

Création de liens avec l'icône Pointer vers un fichier

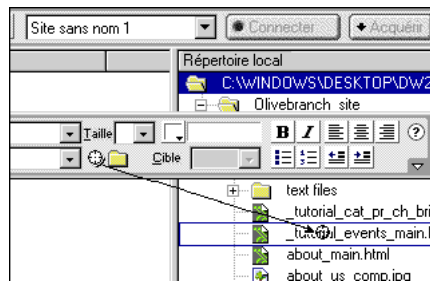
Créez des liens à l'aide de l'icône Pointer vers un fichier afin de pointer vers un autre document ouvert, un fichier figurant dans la fenêtre Site ou une ancre visible dans un document ouvert. L'icône Pointer vers un fichier s'affiche dans l'inspecteur de propriétés et dans la carte du site lorsque vous sélectionnez un fichier. Elle s'affiche également lorsque vous faites glisser une sélection tout en tenant la touche Maj enfoncée.

Pour établir un lien vers un document à l'aide de l'icône Pointer vers un fichier dans l'inspecteur de propriétés :

- 1 Sélectionnez du texte ou une image dans la fenêtre Document.
- 2 Faites glisser l'icône Pointer vers un fichier de l'inspecteur de propriétés et pointez vers un autre document ouvert, une ancre visible dans un document ouvert ou un fichier dans la fenêtre Site.

Le champ Lien est mis à jour pour indiquer le lien.

- 3 Relâchez le bouton de la souris pour créer le lien.



Glissement de l'icône Pointer vers un fichier de l'inspecteur de propriétés vers un fichier de la fenêtre Site.

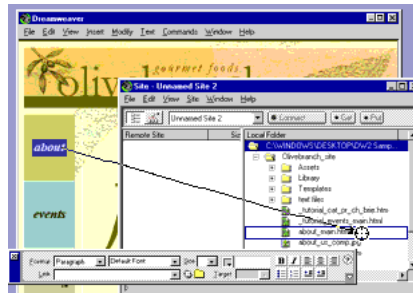
Pour créer un lien à partir d'une sélection dans un document ouvert :

- 1 Sélectionnez du texte dans la fenêtre Document.
- 2 Faites glisser la souris à partir de la sélection, en tenant la touche Maj enfoncée.

L'icône Pointer vers un fichier s'affiche lorsque vous commencez à faire glisser la souris.

- 3 Pointez vers un autre document ouvert, une ancre visible dans un document ouvert ou un fichier dans la fenêtre Site.

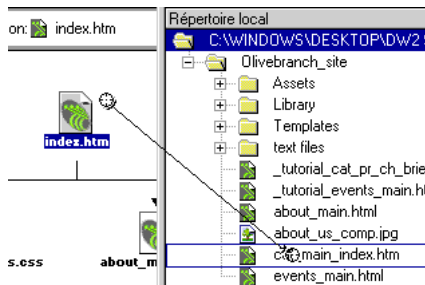
- 4 Relâchez le bouton de la souris pour créer le lien.



Glissement de l'icône Pointer vers un fichier d'une sélection dans un document (en maintenant la touche Maj enfoncée) vers un fichier dans la fenêtre Site.

Pour créer un lien depuis un fichier dans la carte du site :

- 1 Sélectionnez une page HTML dans la carte du site.
L'icône Pointer vers un fichier s'affiche à côté du fichier.
- 2 Faites glisser l'icône Pointer vers un fichier et pointez vers un autre document ouvert, une ancre visible dans un document ouvert ou un fichier dans la fenêtre Site.



Glissement de l'icône Pointer vers un fichier depuis un fichier sélectionné dans la carte du site vers un fichier de la vue des fichiers du site de la fenêtre Site.

Pour plus d'informations sur la création d'une carte du site, voir *Création de cartes de site*, page 118.

Établissement d'un lien vers un document

Utilisez l'inspecteur de propriétés pour lier une image ou une partie du texte du document en cours à un autre document.

Pour créer des liens entre documents :

- 1 Sélectionnez du texte ou une image dans la fenêtre Document.
- 2 Ouvrez l'inspecteur de propriétés (Fenêtre > Propriétés) et exécutez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Tapez un chemin dans le champ Lien.
Pour créer un lien vers un document de votre site, entrez un chemin relatif au document ou à la racine. Pour créer un lien vers un document situé en dehors du site, entrez un chemin absolu.
 - ▶ Cliquez sur l'icône de répertoire pour naviguer jusqu'à un fichier et le sélectionner.
Le chemin d'accès du fichier s'affiche dans le champ URL. Utilisez l'option Relatif à pour faire en sorte que le chemin soit relatif au document ou à la racine du site. Cliquez sur Sélectionner.
 - ▶ Faites glisser un fichier de la fenêtre Site dans le champ Lien de l'inspecteur de propriétés.
- 3 Pour faire en sorte que le document lié s'affiche ailleurs que dans la fenêtre ou le cadre en cours, sélectionnez un nom de cadre dans le menu déroulant Cible ou choisissez l'une des cibles réservées suivantes :
 - ▶ `_blank` Charge le document lié dans une nouvelle fenêtre de navigateur sans nom.
 - ▶ `_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.

Établissement d'un lien vers une ancre nommée

Les ancres nommées marquent des positions spécifiques dans un document. Utilisez des ancres nommées pour sauter à une position marquée dans le document en cours ou pour créer un lien vers une position marquée dans un autre document.

Pour créer une ancre nommée :

- 1 Dans la fenêtre Document, placez le curseur là où vous voulez insérer l'ancre nommée.
- 2 Procédez de l'une des manières suivantes :
 - ▶ Choisissez Insertion > Ancre nommée.
 - ▶ Choisissez Fenêtre > Objets, sélectionnez Invisibles dans le menu déroulant en haut de la palette d'objets, puis cliquez sur le bouton Ancre.
- 3 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, tapez un nom pour l'ancre.
Si le marqueur d'ancre ne s'affiche pas à l'emplacement du curseur, choisissez Affichage > Éléments invisibles.

Pour créer un lien vers une ancre nommée :

- 1 Sélectionnez du texte ou une image dans la fenêtre Document.
- 2 Dans l'inspecteur de propriétés, tapez le signe dièse (#) et le nom de l'ancre dans le champ Lien. Par exemple :
 - ▶ Pour créer un lien vers une ancre nommée "deux" du fichier en cours, tapez #deux.
 - ▶ Pour créer un lien vers une ancre nommée "deux" dans un autre fichier figurant dans le même répertoire, tapez NomDuFichier.html#deux.

Pour créer un lien vers une ancre nommée à l'aide de la méthode Pointer vers un fichier :

- 1 Choisissez Affichage > Éléments invisibles pour rendre l'ancre visible.
- 2 Sélectionnez du texte ou une image dans la fenêtre Document.
- 3 Procédez de l'une des manières suivantes :
 - ▶ Cliquez sur l'icône Pointer vers un fichier dans l'inspecteur de propriétés et faites-la glisser vers l'ancre avec laquelle vous voulez créer un lien ; il peut s'agir d'une ancre située soit à l'intérieur du même document, soit dans un autre document ouvert.
 - ▶ Cliquez sur la fenêtre Document en tenant la touche Maj enfoncée et faites-la glisser vers l'ancre avec laquelle vous voulez créer un lien ; il peut s'agir d'une ancre située soit à l'intérieur du même document, soit dans un autre document ouvert.

Création de liens e-mail, nowhere et script

Les types de lien les plus courants sont ceux qui renvoient à des documents et des ancres nommées (décrits respectivement dans *Établissement d'un lien vers un document*, page 110 et *Établissement d'un lien vers une ancre nommée*, page 111), mais il en existe d'autres.

Les liens de messagerie ouvrent de nouvelles fenêtres de message (à l'aide du programme de messagerie associé au navigateur de l'utilisateur) chaque fois que l'utilisateur clique dessus. Le champ A: de la fenêtre du message est automatiquement complété par l'adresse spécifiée dans le lien.

Pour créer un lien de courrier électronique :

- 1 Sélectionnez du texte ou une image dans la fenêtre Document.
- 2 Dans l'inspecteur de propriétés, tapez mailto:, suivi par une adresse e-mail dans le champ Lien.
- 3 Appuyez sur Entrée.

Les liens Nowhere font exactement ce que leur nom laisse entendre : ils ne vont nulle part. De tels liens sont utiles pour accéder à des événements JavaScript disponibles pour des liens mais non pour du texte ou des images, sans écarter l'utilisateur de la page en cours. Par exemple, dans la plupart des navigateurs, les images ne reconnaissent pas l'événement onmouseover. C'est pourquoi vous devez entourer les images de liens nowhere pour implémenter les mises en surbrillance de défilement (dans Dreamweaver, le comportement Permutation d'image le fait automatiquement).

Pour créer un lien nowhere :

- 1 Sélectionnez du texte ou une image dans la fenêtre Document.
- 2 Dans l'inspecteur de propriétés, tapez un signe dièse (#) dans le champ Lien.
- 3 Appuyez sur Entrée

Les liens script exécutent un code JavaScript ou appellent une fonction JavaScript et sont utiles pour fournir aux utilisateurs des informations supplémentaires sur un élément sans quitter la page en cours. Les liens script peuvent également être utilisés pour exécuter des calculs, valider des formulaires et exécuter d'autres tâches de traitement lorsqu'un utilisateur clique sur un élément spécifique.

Pour créer un lien script :

- 1 Sélectionnez du texte ou une image dans la fenêtre Document.
- 2 Dans le champ Lien de l'inspecteur de propriétés, tapez javascript:, suivi par un code JavaScript ou un appel de fonction JavaScript.

Par exemple, le fait de taper javascript:alert('Cette fonction n'est pas implémentée') dans le champ Lien crée un lien qui affiche une fenêtre d'alerte JavaScript avec contenant le message Cette fonction n'est pas implémentée.

Remarque: Du fait que le code JavaScript s'affiche entre guillemets (comme valeur de l'attribut HREF), vous devez utiliser des apostrophes dans le code du script ou échapper les guillemets en les faisant précéder de barres obliques inversées (par exemple, \"Cette fonction n'est pas implémentée\").

Test des liens

Certains liens ne sont pas actifs dans la fenêtre Document (c'est-à-dire que le fait de cliquer dessus ne fait pas accéder au document lié) parce que vous devez être en mesure de cliquer sur un lien pour modifier le texte ou les images qui y sont associés. Vous pouvez ouvrir le fichier associé à un lien dans Dreamweaver si vous voulez le modifier mais vous devez tester les liens dans un navigateur. Voir *Test du site*, page 147.

Pour tester les liens dans un navigateur :

- ▶ Choisissez Fichier > Aperçu dans le navigateur.

Pour ouvrir des documents liés dans Dreamweaver, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Sélectionnez le lien et choisissez Modifier > Hyperlien > Ouvrir la page liée.
- ▶ Appuyez sur CTRL (Windows) ou Commande (Macintosh), puis double-cliquez sur le lien.

Remarque: Le document lié doit résider sur le disque local.

À propos des chemins relatifs et absolus

Il y a trois types de chemins d'accès : chemins absolus, chemins relatifs à la racine et chemins relatifs au document. Les chemins sont entrés dans le champ Lien de l'inspecteur de propriétés ou dans le champ URL de la boîte de dialogue Sélectionner fichier HTML (accessible depuis l'inspecteur de propriétés). Voir *Établissement d'un lien vers un document*, page 110.

Chemins absolus Il s'agit de chemins complets comprenant le protocole du serveur (ordinairement `http://` pour les pages Web). Par exemple, `http://www.macromedia.com/dreamweaver/`. Les chemins absolus restent précis, quel que soit l'emplacement du document source. En revanche, ils ne lient pas correctement le document cible en cas de déplacement de ce dernier. Vous devez utiliser un chemin absolu lorsque vous créez un lien vers un fichier situé en dehors du site courant.

Chemins relatifs à la racine Commencent toujours à la racine du site courant. Tous les fichiers du site visibles pour le public sont contenus dans la racine du site. Les chemins relatifs à la racine commencent par une barre oblique, indiquant au serveur de commencer à partir de la racine. Par exemple, le chemin `/dreamweaver/intro.htm` crée un lien avec un document nommé `intro.htm` dans le répertoire de Dreamweaver, qui se trouve au niveau de la racine du site.

Un chemin relatif à la racine est ordinairement la meilleure manière de lier des fichiers dans un environnement dont le contenu doit être fréquemment déplacé. Lorsque vous utilisez des chemins relatifs à la racine, les liens continuent à fonctionner même si le document à partir duquel vous établissez le lien est déplacé à l'intérieur du site. Les chemins relatifs à la racine ne conviennent pas pour les sites à consulter localement (tels que les présentations). À leur place, utilisez des chemins relatifs au document.

Lorsque vous travaillez avec Dreamweaver sur un disque local, vous définissez un site local en sélectionnant un répertoire qui serve d'équivalent à la racine du document sur un serveur. Dreamweaver utilise ce répertoire pour localiser tous les liens renvoyant à des fichiers locaux spécifiés comme URL relatives à la racine. Les liens relatifs à la racine ne fonctionnent pas tant que vous n'avez pas enregistré le document dans un site local. Pour définir un site local, choisissez Site > Définir les sites. Voir *Création d'un site local*, page 106.

Remarque : Le contenu lié avec un chemin d'accès relatif à la racine n'apparaît pas lorsque vous prévisualisez des documents sur un navigateur local. Cela est dû au fait que les navigateurs ne reconnaissent pas les racines de site (contrairement aux serveurs). Pour afficher l'aperçu d'un contenu lié par un chemin d'accès relatif à la racine, placez le fichier sur un serveur distant, puis affichez-le à partir de là.

Chemins relatifs au document Ils sont relatifs au répertoire contenant le document en cours. Par exemple, document.htm désigne un document du répertoire courant ; ../document.htm désigne un document du répertoire au-dessus du répertoire courant ; et docshtml/document.htm désigne un document situé dans un répertoire nommé docshtml à l'intérieur du répertoire courant. Les chemins relatifs au document sont souvent les plus simples à utiliser pour créer des liens vers des fichiers qui seront toujours placés dans le même répertoire que le document courant.

Remarque: Il est conseillé de toujours enregistrer un nouveau fichier avant de créer un chemin relatif au document car ce dernier n'est pas valide sans un point de départ bien défini. Si vous créez un chemin relatif au document avant d'enregistrer le fichier, Dreamweaver utilise un chemin absolu commençant par file:/// jusqu'à ce que le fichier soit enregistré.

Affichage de fichier dans une fenêtre Site

Utilisez la fenêtre Site pour afficher des sites locaux et distants, en ajoutant ou en supprimant des documents du site, ou pour scénariser.

La fenêtre Site se compose de deux volets, d'une barre de séparation et d'une série de boutons de menu. Lorsque vous définissez les options de la fenêtre Site, Dreamweaver les conserve en mémoire et les utilisera la prochaine que vous ouvrirez la fenêtre Site. Pour plus d'informations, voir *Options de la fenêtre Site*, page 130.

Affichage de sites locaux et distants

La fenêtre Site peut afficher le contenu des sites locaux et distants. Les sites locaux s'affichent comme une liste de fichiers, une carte visuelle ou les deux. Les sites distants s'affichent uniquement comme une liste de fichiers.

Pour afficher des fichiers de site, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Choisissez Fenêtre > Fichiers du site.
- ▶ Dans la fenêtre Site, cliquez sur le bouton Fichiers du site.



Le volet affichant les fichiers du site local est libellé "Répertoire local", tandis que le volet affichant les fichiers du site distant est libellé "Site distant".

Remarque: si vous consultez un site local auquel ne correspond aucun site distant, le volet "Site distant" est vide.

Pour afficher la carte du site, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Choisissez Fenêtre > Carte du site.
- ▶ Dans la fenêtre Site, cliquez sur le bouton Carte du site, ou sur la flèche du bouton Carte du site pour sélectionner Carte et Fichiers.



Le volet affichant les fichiers du site local est libellé "Répertoire local", tandis que le volet affichant les fichiers du site distant est libellé "Navigation dans le site".

Pour afficher uniquement la carte du site :

- ▶ Cliquez sur la flèche du bouton de la carte du site, puis sélectionnez Carte seulement.

Changement de l'affichage du site

Par défaut, le site distant (ou carte du site local) apparaît dans le volet de gauche et le site local dans le volet de droite. Vous pouvez inverser cet affichage.

Pour déterminer dans quels volets les sites local et distant s'affichent :

- 1 Choisissez Édition > Préférences pour ouvrir la boîte de dialogue Préférences et sélectionnez la catégorie Site FTP.
- 2 Procédez de l'une des manières suivantes :
 - ▶ Sélectionnez Fichiers locaux dans le menu Toujours afficher, puis choisissez si vous voulez afficher les fichiers locaux dans le volet de gauche ou de droite de la fenêtre Site.

Le site local s'affiche ensuite dans le volet que vous avez sélectionné, et le site distant (ou la carte du site) dans l'autre.

- ▶ Sélectionnez Fichiers distants dans le menu Toujours afficher, puis choisissez si vous voulez afficher les fichiers distants dans le volet de gauche ou de droite de la fenêtre Site.

Le site distant s'affiche ensuite dans le volet que vous avez sélectionné, et le site local (ou la carte du site) dans l'autre.

Pour changer la zone d'affichage :

- ▶ Faites glisser la barre de séparation pour augmenter la zone d'affichage du volet de gauche ou de droite.
- ▶ Utilisez les barres de défilement dans le bas des volets pour en faire défiler le contenu.
- ▶ Dans la carte du site, cliquez et faites glisser la flèche au dessus d'un fichier pour changer la largeur de colonne.

Pour plus d'informations sur les préférences du site, voir *Paramétrage des préférences pour les sites FTP*, page 132.

Travail avec les fichiers du site

Utilisez l'affichage Fichiers du site pour afficher les sites local et distant comme des listes de fichiers, pour ajouter de nouveaux dossier ou fichiers à un site, ou pour actualiser les affichages d'un site après que des modifications aient été apportées.

Pour afficher les fichiers du site, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Choisissez Fenêtre > Fichiers du site pour ouvrir la fenêtre Site dans l'affichage Fichiers du site.
- ▶ Dans la fenêtre Site, cliquez sur le bouton Fichiers du site.

Pour ajouter un nouveau dossier à un site :

- 1 Choisissez Fichier > Nouveau dossier (Windows) ou Site > Affichage des fichiers de site > Nouveau dossier (Macintosh).
- 2 Sélectionnez et nommez le nouveau dossier.

Pour ajouter un nouveau fichier à un site :

- 1 Choisissez Fichier > Nouveau fichier (Windows) ou Site > Affichage des fichiers de site > Nouveau fichier (Macintosh).
- 2 Sélectionnez et nommez le nouveau fichier.

Pour mettre à jour l'affichage Fichiers du site après avoir apporté des modifications :

- ▶ Choisissez Affichage > Actualiser Local (Windows) ou Site > Affichage des fichiers de site > Actualiser Local (Macintosh).
- ▶ Choisissez Affichage > Actualiser Distant (Windows) ou Site > Affichage des fichiers de site > Actualiser distant (Macintosh).

Lorsque vous travaillez avec des sites local et distant, vous pouvez déterminer quels fichiers ont été mis à jour. Ceci est utile lorsque vous voulez télécharger tous les fichiers plus récents du site local vers le site distant, ou télécharger tous les fichiers plus récents du site distant vers le site local.

Pour sélectionner des fichiers locaux plus récents :

- ▶ Choisissez Affichage > Sélectionner Local plus récent (Windows) ou Site > Affichage des fichiers de site > Sélectionner Local plus récent (Macintosh).

Pour sélectionner des fichiers distants plus récents :

- ▶ Choisissez Affichage > Sélectionner Distant plus récent (Windows) ou Site > Affichage des fichiers de site > Sélectionner Distant plus récent (Macintosh).

Pour plus d'informations sur le travail avec des sites locaux et distants, voir *Utilisation du système d'archivage et d'extraction de fichiers*, page 133.

Création de cartes de site

Utilisez l'affichage de carte de site pour afficher les sites locaux comme une carte visuelle d'icônes liées, pour ajouter des fichiers à un site ou pour ajouter, modifier ou supprimer des liens. L'affichage de carte de site est idéal pour la scénarisation. Vous pouvez à présent créer un prototype de la structure du site, puis créer une image imprimée de la carte du site.

Remarque: L'affichage de carte de site s'applique uniquement aux sites locaux. Si vous voulez créer la carte d'un site distant, copiez tout son contenu sur votre lecteur local

Pour afficher une carte du site, procédez de l'une des manières suivantes :

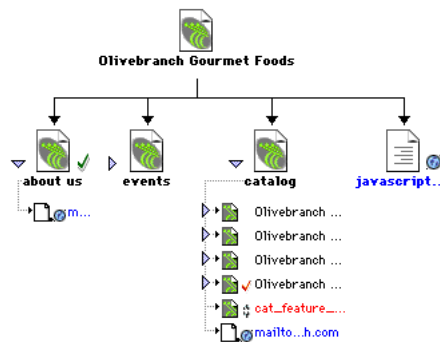
- ▶ Choisissez Fenêtre > Carte du site pour ouvrir la fenêtre Site.
- ▶ Dans la fenêtre Site, cliquez sur le bouton Carte du site.

La page d'accueil du site est le point de départ de la carte. Si Dreamweaver ne peut pas déterminer quelle page du site courant est la page d'accueil, la boîte de dialogue Définition du site s'ouvre sur le panneau Mise en forme de la carte du site, et vous invite à sélectionner la page appropriée.

La carte du site affiche les fichiers HTML et autres pages sous la forme d'icône. Les liens sont affichés dans l'ordre dans lequel on les rencontre dans le code source HTML.

- ▶ Le texte affiché en rouge indique un lien brisé.
- ▶ Le texte affiché en bleu et marqué d'une icône en forme de globe indique un fichier sur un autre site ou un lien spécial (tel un lien d'adresse électronique ou de script).
- ▶ Une coche de couleur verte indique un fichier extrait par vous.
- ▶ Une coche de couleur rouge indique un fichier extrait par quelqu'un d'autre.
- ▶ Un cadenas indique qu'un fichier est en lecture seule (Windows) ou verrouillé (Macintosh).

Par défaut, la carte du site affiche la structure du site, avec une profondeur de deux niveaux, en commençant par la page d'accueil. Cliquez sur les signes plus et moins (Windows) ou sur la flèche d'agrandissement (Macintosh) à côté d'une page pour afficher ou cacher les pages liées au-delà du second niveau.



Par défaut, les fichiers cachés et les fichiers dépendants ne sont pas affichés dans la carte du site. Les fichiers marqués sont des fichiers HTML marqués comme tels. Les fichiers dépendants sont des éléments de contenu non HTML tels que des images, modèles, fichiers Shockwave ou Flash. Voir *Modification de la mise en forme de la carte du site*, page 120 et *Affichage et masquage des fichiers de la carte du site*, page 124.

Modification de la mise en forme de la carte du site

Utilisez les options de mise en forme de la carte du site pour personnaliser son aspect. Vous pouvez spécifier la page d'accueil, le nombre de colonnes affichées et s'il convient d'afficher les fichiers cachés et dépendants.

Pour modifier la mise en forme de la carte du site :

- 1 Ouvrez la boîte de dialogue Définition du site à l'aide d'une des méthodes suivantes :
 - Choisissez Site > Définir les sites, puis Modifier. Sélectionnez Mise en forme de la carte du site dans la liste Catégorie à gauche.
 - Choisissez Affichage > Mise en forme (Windows) ou Site > Affichage de carte de site > Mise en forme (Macintosh).

- 2 Sélectionnez l'une des options suivantes :

Page d'accueil désigne la page d'accueil de la carte du site. Si vous ne spécifiez pas de page d'accueil (Dreamweaver ne pourra pas trouver de fichier nommé index.html ou index.htm dans la racine), Dreamweaver vous invite à sélectionner une page d'accueil lorsque vous ouvrez la carte du site.

Nombre de colonnes définit le nombre de pages affichées par rangée dans la carte du site.

Largeur de colonne définit la largeur de colonne, exprimée en pixels, de la carte du site.

Étiquettes des icônes détermine si les noms de fichier ou les titres de page s'affichent sous les icônes dans la carte du site. Vous pouvez changer les noms de fichier et les titres de page à partir de la carte du site.

Afficher les fichiers marqués comme masqués affiche les fichiers HTML marqués comme cachés dans la carte du site. Si une page est cachée, son nom et ses liens s'affichent en italique.

Afficher les fichiers dépendants affiche tous les fichiers dépendants dans la hiérarchie du site. Un fichier dépendant est une image ou un autre élément de contenu non HTML chargé par le navigateur en même temps que la page principale.

Travail avec des pages dans la carte du site

Lorsque vous travaillez dans la carte du site, vous pouvez sélectionner des pages, ouvrir une page pour l'éditer, ajouter de nouvelles pages au site, créer des liens entre fichiers et modifier le titre de la page.

Pour sélectionner plusieurs pages, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Cliquez en tenant la touche Maj enfoncée pour sélectionner plusieurs pages.
- ▶ En partant d'une partie vierge de l'affichage, faites glisser le curseur autour d'un groupe de fichiers pour les sélectionner.
- ▶ Appuyez sur MAJ+CTRL (Windows) ou Maj-Commande (Macintosh), puis cliquez pour sélectionner des pages non contiguës.

Pour ouvrir une page afin de l'éditer, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Double-cliquez sur le fichier.
- ▶ Sélectionnez le fichier et choisissez Fichier > Ouvrir la sélection (Windows) ou Site > Ouvrir (Macintosh).

Pour ajouter un fichier existant au site, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Faites glisser un fichier depuis Windows Explorer ou du Sélecteur Macintosh et déposez-le sur un fichier de la carte du site. La page est ajoutée au site et un lien est créé entre elle et le fichier que vous avez déposé dessus.
- ▶ Choisissez Site > Lier au fichier existant (Windows) ou Site > Affichage de carte de site > Lier au fichier existant (Macintosh).
- ▶ Cliquez sur un fichier dans la carte du site. L'icône Pointer vers un fichier s'affiche. Cliquez sur l'icône et faites-la glisser vers le fichier que vous voulez ajouter.

Pour créer un nouveau fichier et ajouter un lien :

- 1 Sélectionnez un fichier HTML dans la carte du site.
- 2 Choisissez Site > Lier au nouveau fichier (Windows) ou Site > Affichage de carte de site > Lier au nouveau fichier (Macintosh), ou bien choisissez Lier au nouveau fichier dans le menu contextuel.

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

Nom du fichier indique le nom du fichier.

Titre indique le titre de la page.

Texte du lien indique le texte du lien qui connecte le fichier sélectionné au nouveau fichier. Le lien apparaît dans le fichier sélectionné.

4 Cliquez sur OK.

Le fichier est enregistré dans le même répertoire que le fichier sélectionné. Si un nouveau fichier est ajouté à une branche cachée, le nouveau fichier est également caché. Voir *Affichage et masquage des fichiers de la carte du site*, page 124.

Pour changer le titre d'une page :

1 Assurez-vous que l'option Afficher les titres de page est activée.

Choisissez Affichage > Afficher les titres de page (Windows) ou Site > Affichage de carte de site > Afficher les titres de page (Macintosh).

2 Procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Sélectionnez une page, puis cliquez sur le titre. Lorsque le titre devient un champ modifiable, entrez un nouveau titre de document.
- ▶ Sélectionnez une page, puis choisissez Fichier > Renommer (Windows) ou Site > Renommer (Macintosh).

Pour modifier la page d'accueil, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Choisissez Site > Affichage de carte de site (Windows) ou Site > Affichage de carte de site > Nouvelle page d'accueil (Macintosh) pour créer une nouvelle page d'accueil.
- ▶ Choisissez Site > Sélectionner la page d'accueil (Windows) ou Site > Affichage de carte de site > Sélectionner la page d'accueil (Macintosh) pour faire d'une page existante la page d'accueil.

Pour mettre à jour l'affichage de la carte du site après avoir apporté des changements :

- ▶ Choisissez Affichage > Actualiser (Windows) ou Site > Affichage de carte de site > Actualiser Local (Macintosh).

Création et modification de liens dans un affichage de carte de site

Vous pouvez modifier la structure du site dans la carte du site en ajoutant, modifiant ou supprimant des liens. La carte du site est automatiquement mise à jour pour afficher les modifications apportées au site.

Pour ajouter un lien, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Faites glisser une page de l'Explorateur Windows ou du Sélecteur Macintosh vers la carte du site.
- ▶ Sélectionnez une page HTML, puis choisissez Site > Lier au fichier existant (Windows) ou Site > Affichage de carte de site > Lier au fichier existant (Macintosh), ou bien choisissez Lier au fichier existant dans le menu contextuel.
- ▶ Sélectionnez une page HTML dans la carte du site. L'icône Pointer vers un fichier s'affiche. Cliquez sur l'icône et faites-la glisser vers l'objet vers lequel vous voulez créer un lien. Il peut s'agir d'un fichier, d'un document placé sur le bureau ou d'une ancre nommée dans un document ouvert sur le bureau. Voir *Création de liens avec l'icône Pointer vers un fichier*, page 108.

Pour changer un lien :

- ▶ Sélectionnez la page et choisissez Site > Modifier le lien (Windows) ou Site > Affichage de carte de site > Modifier le lien (Macintosh). Naviguez jusqu'au fichier ou tapez une URL.

Pour supprimer un lien, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Sélectionnez la page dans la carte du site, puis choisissez Site > Supprimer le lien (Windows) ou Site > Affichage de carte de site > Supprimer le lien (Macintosh).
- ▶ Sélectionnez la page dans la carte du site, puis, dans le menu contextuel, choisissez Supprimer le lien.

Pour ouvrir la source d'un lien :

- 1 Sélectionnez un fichier dans la Carte du site.
- 2 Choisissez Site > Ouvrir la source du lien (Windows) ou Site > Affichage de carte de site > Ouvrir la source du lien (Macintosh).

L'inspecteur de propriétés et le fichier source contenant le lien sont ouverts. Le lien est mis en surbrillance.

Affichage et masquage des fichiers de la carte du site

Vous pouvez modifier la mise en forme de la carte du site de manière à afficher ou cacher les fichiers cachés et dépendants. Ceci est utile lorsque vous voulez mettre l'accent sur des rubriques ou des éléments de contenu clés et ne pas mettre l'accent sur du matériel de moindre importance.

Avant de cacher ou d'afficher un fichier HTML, vous devez commencer par le marquer comme "caché". Lorsque vous masquez un fichier marqué comme caché, ses liens sont également cachés. Lorsque vous affichez un fichier marqué comme caché, l'icône et ses liens sont visibles dans l'affichage de la carte du site, mais les noms s'affichent en italiques.

Pour marquer des fichiers comme masqués :

- 1 Cliquez sur un ou plusieurs fichiers.
- 2 Choisissez Affichage > Afficher/Masquer le lien (Windows) ou Site > Affichage de carte de site > Afficher/Masquer le lien (Macintosh).

Pour afficher ou cacher des fichiers marqués comme cachés, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Choisissez Affichage > Afficher les fichiers marqués comme masqués (Windows) ou Site > Affichage de carte de site > Afficher les fichiers marqués comme masqués (Macintosh).
- ▶ Choisissez Affichage > Mise en forme (Windows) ou Site > Affichage de carte de site > Mise en forme (Macintosh) pour ouvrir la boîte de dialogue Définition du site et activer l'option Afficher les fichiers marqués comme cachés.

Par défaut, les fichiers dépendants sont déjà cachés. Vous pouvez choisir de les afficher dans la carte du site.

Pour afficher des fichiers dépendants, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Choisissez Affichage > Afficher les fichiers dépendants (Windows) ou Site > Affichage de carte de site > Afficher les fichiers dépendants (Macintosh).
- ▶ Choisissez Affichage > Mise en forme (Windows) ou Site > Affichage de carte de site > Mise en forme (Macintosh) pour ouvrir la boîte de dialogue Définition du site et sélectionner l'option Cliquez sur Affichage.

Affichage du site à partir d'une branche

Vous pouvez afficher les détails d'une section spécifique d'un site en faisant d'une branche le centre de la carte du site.

Pour afficher une autre branche :

- ▶ Sélectionnez la page que vous voulez afficher et choisissez Affichage > Afficher comme racine (Windows) ou Site > Voir comme racine > Afficher comme racine (Macintosh).

La carte du site est redessinée dans la fenêtre comme si la page spécifiée était à la racine du site. Le champ Navigation dans le site au-dessus de la carte du site affiche le chemin de la page spécifiée par rapport à la page d'accueil.

Sélectionnez un élément du chemin pour afficher la carte du site depuis ce niveau en cliquant une fois dessus.

Pour étendre et contraster des branches :

- ▶ Cliquez sur les signes plus et moins (Windows) ou sur les flèches d'agrandissement (Macintosh) pour étendre ou contraster la branche.

Enregistrement de la carte du site

Vous pouvez enregistrer la carte du site comme une image, puis afficher l'image (ou l'imprimer) dans un éditeur d'image.

Pour créer un fichier d'image de la carte du site courante :

- 1 Dans la carte du site, choisissez Fichier > Enregistrer la carte du site sous (Windows) ou Site > Affichage de carte de site > Enregistrer la carte du site sous (Macintosh).
- 2 Entrez un nom pour l'image dans la boîte de dialogue qui s'affiche.

CHAPITRE 7

Gestion de site

Gestion de site – Vue d'ensemble

Pour vous aider à organiser les fichiers sur votre système, Dreamweaver reproduit la structure du site web distant sur votre système local. Les liens que vous créez au niveau du site local continuent à fonctionner sur le site distant du fait que la structure des deux sites est rigoureusement identique.

Vous commencez par créer un site local dans Dreamweaver en sélectionnant un répertoire racine local à l'aide de la commande Définir les sites. Voir *Création d'un site local*, page 106. Vous associez ensuite le site local à un serveur distant en sélectionnant des options supplémentaires dans la boîte de dialogue Définir les sites. Voir *Définition d'un site*, page 128.

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.

Dreamweaver intègre une série de fonctions pour la structuration du site, la navigation à l'intérieur et entre des documents, et le transfert de fichiers vers un serveur distant. Pour faciliter le travail en groupe sur un site web, vous pouvez archiver et extraire des fichiers sur le serveur distant afin d'éviter que plusieurs personnes ne travaillent sur les mêmes fichiers en même temps. Dreamweaver n'effectue pas de contrôle de version, pas plus qu'il ne retire du serveur distant les fichiers ou répertoires n'existant plus dans le répertoire racine local.

Définition d'un site

Utilisez la commande Définir les sites pour ajouter ou modifier les informations du serveur distant, le répertoire racine local et les préférences d'archivage/extraction pour le site existant ou pour créer un nouveau site.

Pour définir un site :

- 1 Cliquez sur Définir les sites dans le menu contextuel des sites actuels de la fenêtre Site, ou choisissez Fichier > Nouveau site (Windows) ou Site > Définir les sites (Macintosh).



- 2 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, cliquez sur Nouveau ou sélectionnez un site existant, puis cliquez sur Édition.
- 3 Dans le panneau Infos locales de la boîte de dialogue Définition du site, tapez un nom de site, puis cliquez sur l'icône de répertoire pour naviguer vers un répertoire racine local et le sélectionner (répertoire qui représentera le niveau supérieur du site) si ce n'est déjà fait.
- 4 Activez l'option Cache pour accélérer la vitesse des tâches de gestion des liens et du site. Voir *Gestion des liens*, page 145.
- 5 Tapez l'URL de votre site dans le champ Adresse HTTP.
Par exemple, l'adresse HTTP pour le site web dreamcentral est `http://www.dreamcentral.com`. Cette valeur est utilisée par le Vérificateur de lien pour déterminer si les liens de chemin d'accès absolu renvoient à des fichiers du site ou de sites externes. Voir *Vérification des liens entre documents*, page 149.
- 6 Dans la liste Catégorie de gauche, cliquez sur Infos du serveur web.

- 7** Choisissez l'une des options Infos du serveur web suivantes :
- ▶ Choisissez Aucun si vous voulez seulement travailler avec votre site localement et ne prévoyez pas de le télécharger sur un serveur, puis passez à l'étape 13.
 - ▶ Choisissez Local/Réseau si le serveur web est monté comme lecteur de réseau local ou serveur NFS (Macintosh), ou si vous faites tourner un serveur web sur votre machine locale. Cliquez sur l'icône de répertoire pour repérer et sélectionner le répertoire dans lequel sont stockés les fichiers du site sur le serveur, puis passez à l'étape 13.
 - ▶ Choisissez FTP si vous vous connectez à votre serveur web par FTP.
- 8** Entrez le nom de l'hôte FTP vers lequel vous téléchargez les fichiers de votre site web.
- N'utilisez pas ftp:// devant l'adresse. Par exemple, l'hôte FTP du site web dreamcentral est shell16.ba.best.com.
- 9** Tapez le nom du répertoire hôte au niveau du site distant où sont stockés les documents accessibles au public (également appelé racine du site).
- Par exemple, le répertoire hôte du site dreamcentral est public_html/. Pour d'autres sites, le répertoire se situe plusieurs niveaux plus bas (par exemple, www/public/docs/ ou public_html/htdocs/), ou bien coïncide avec le répertoire de connexion (auquel cas le champ doit être laissé vierge).
- 10** Tapez vos nom d'utilisateur et mot de passe.
- Le mot de passe est automatiquement enregistré. Désactivez Enregistrer si vous voulez que le système vous demande le mot de passe chaque fois que vous vous connectez au serveur distant.
- 11** Activez l'option Utiliser le pare-feu si vous vous connectez au serveur distant alors que vous vous trouvez derrière un pare-feu. Voir *Paramétrage des préférences pour les sites FTP*, page 132.

12 Dans la liste Catégorie, à gauche, cliquez sur Archiver/Extraire.

- ▶ Activez l'option Activer l'archivage et l'extraction de fichier si vous travaillez au sein d'une équipe (ou si vous travaillez seul mais depuis plusieurs machines).

Cette option est utile pour informer les autres que vous avez extrait un fichier pour l'éditer, ou pour vous rappeler qu'une version plus récente d'un fichier est peut-être ouverte sur une autre machine. Voir *Utilisation du système d'archivage et d'extraction de fichiers*, page 133.

- ▶ Activez l'option Extraire les fichiers à l'ouverture si vous voulez que les fichiers soient automatiquement extraits lorsque vous double-cliquez dessus pour les extraire dans la fenêtre Site.
- ▶ Tapez un nom d'extraction.

Il s'agit du nom qui s'affichera dans la fenêtre du site à côté de tous les fichiers extraits, permettant à d'autres membres de l'équipe de vous localiser si vous avez extrait un fichier dont ils ont besoin. Si vous travaillez seul sur plusieurs machines, utilisez un nom d'extraction différent pour chaque machine (par exemple, PierreR-MacDomicile et PierreR-PCBureau), de manière à savoir où se trouve la dernière version du fichier si vous oubliez de le réarchiver.

13 Cliquez sur OK.

Options de la fenêtre Site

Utilisez la fenêtre Site pour les opérations de maintenance de fichier standard (création de nouveaux documents HTML, déplacement de fichiers, création de répertoires et suppression d'élément) pour la création de scénarios avec la carte du site (voir *Création de cartes de site*, page 118) et pour le transfert de fichiers entre le site local et le site distant. Par défaut, le site distant (ou carte du site) apparaît dans le volet de gauche et le site local dans le volet de droite. Vous pouvez modifier ce paramétrage au niveau des préférences pour le Site FTP. Voir *Paramétrage des préférences pour les sites FTP*, page 132.

Pour ouvrir la fenêtre Site, choisissez Fenêtre > Fichiers de site, puis sélectionnez l'une des options suivantes :

Connecter (uniquement disponible avec le paramètre FTP) Se connecte ou se déconnecte du site distant. Par défaut, Dreamweaver se déconnecte du site distant après 30 minutes d'inactivité. Choisissez Édition > Préférences, puis sélectionnez FTP du site pour changer la durée d'inactivité.

Actualiser (uniquement disponible avec le paramétrage Local/Réseau) Actualise la liste de répertoires distante. Utilisez ce bouton pour afficher la liste de répertoires distants si vous avez monté le lecteur contenant le site distant après ouverture de la fenêtre Site.

Acquérir Copie les fichiers sélectionnés sur le site distant vers le site local. Si l'option Activer l'archivage et l'extraction de fichier est activée, les copies locales sont en lecture seule ; les fichiers restent accessibles, sur le site distant, à d'autres membres de l'équipe qui peuvent les extraire. Voir *Acquisition de fichiers au départ d'un serveur distant*, page 135. Si l'option d'archivage et d'extraction de fichier est désactivée, l'obtention d'un fichier transfère une copie assortie des privilèges de lecture et d'écriture. Voir *Acquisition de fichiers au départ d'un serveur distant*, page 135.

Placer Copie les fichiers sélectionnés sur site local vers le site distant sans en changer le statut d'archivage/extraction. Voir *Placement de fichiers sur un serveur distant*, page 136.

Extraire Transfère une copie du fichier du serveur distant vers le site local et verrouille le fichier sur le serveur. Cette option n'est pas disponible si l'option d'archivage et extraction de fichier est désactivée pour le site en cours. Voir *Archivage et extraction de fichiers sur un serveur distant*, page 134.

Archiver Transfère une copie du fichier local vers le serveur distant, de manière à ce qu'il puisse être édité par d'autres membres de l'équipe. Le fichier local est alors en lecture seule. Cette option n'est pas disponible si l'option d'archivage et extraction de fichier est désactivée pour le site en cours. Voir *Archivage et extraction de fichiers sur un serveur distant*, page 134.

Listes des sites courants Assiste la liste des sites distants que vous avez définis. Pour changer de site, sélectionnez-en un autre dans la liste. Pour ajouter un site ou éditer les informations relatives à un site existant, cliquez sur Définir les sites au bas de la liste (voir *Définition d'un site*, page 128).

Affichage des fichiers de site Modifie le volet du site distant de manière à ce qu'il affiche la structure de fichiers. Il s'agit de l'affichage par défaut de la fenêtre Site.

Affichage de carte de site Modifie le volet du site distant de manière à ce qu'il affiche une carte visuelle de votre site, basée sur la manière dont les documents sont reliés entre eux. Maintenez le bouton enfoncé pour sélectionner Carte seulement ou Carte et fichiers dans le menu déroulant.

Arrêter la tâche en cours Arrête toute activité en cours, notamment l'acquisition et le placement de fichiers. Le bouton s'affiche sous la forme d'une croix rouge dans le coin inférieur droit.

Paramétrage des préférences pour les sites FTP

Choisissez Édition > Préférences, sélectionnez FTP du site, puis choisissez parmi les préférences suivantes pour contrôler les fonctions de transfert de fichier disponibles dans la fenêtre Site :

Toujours afficher Spécifie que soit les fichiers locaux, soit les fichiers distants, s'afficheront toujours dans le volet gauche ou dans le volet droit de la fenêtre Site. Par défaut, le répertoire local s'affiche à droite.

Fichiers dépendants Affiche une invite proposant de transférer les fichiers dépendants (images et autres fichiers tels que des feuilles de style externes, chargés par le navigateur en même temps que le fichier HTML). Les options Invite lors de Acquérir/Extraire et Invite lors de Placer/Archiver sont toutes deux sélectionnées par défaut. Sélectionnez Ne plus afficher ce message lorsque l'invite Acquérir/Extraire s'affiche afin de désactiver la première option, et sélectionnez-le lorsque l'invite Placer/Archiver s'affiche afin de désactiver la seconde option.

Remarque: Pour forcer l'affichage de l'invite Inclure fichiers dépendants ? lorsque ces options sont désactivées, appuyez sur Alt (Windows) ou sur Option (Macintosh) tout en cliquant sur Acquérir, Placer, Extraire ou Archiver.

Connexion FTP Détermine si la connexion avec le site distant est terminée après que le délai d'inactivité spécifié s'est écoulé.

Déconnecter après Spécifie le temps, exprimé en secondes, pendant lequel Dreamweaver tentera d'établir la connexion avec le serveur distant. À défaut de réponse à l'issue du délai spécifié, Dreamweaver affiche une boîte de dialogue vous avertissant de ce fait.

Hôte du firewall Spécifie l'adresse du serveur proxy auquel vous vous connectez si vous vous trouvez derrière un pare-feu. Dans le cas contraire, laissez ce champ à blanc.

Port du firewall Spécifie le port par l'intermédiaire duquel vous vous connectez au serveur FTP. Si vous vous connectez par l'intermédiaire d'un port autre que 21 (port par défaut pour FTP), tapez le numéro ici.

Définir les sites Ce bouton ouvre la boîte de dialogue Définir les sites dans laquelle vous pouvez créer un site ou modifier un site existant. Voir *Définition d'un site*, page 128.

Utilisation du système d'archivage et d'extraction de fichiers

Lorsque vous travaillez au sein d'un groupe, vous pouvez extraire et archiver des fichiers lors de leur transfert entre le serveur distant et l'ordinateur local. Voir *Archivage et extraction de fichiers sur un serveur distant*, page 134.

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.

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.

Dreamweaver suit la trace des fichiers extraits en plaçant un fichier texte portant l'extension .lck (et contenant le nom de l'utilisateur ayant extrait le fichier) tant sur le serveur distant que sur le site local. Les fichiers .lck ne sont pas visibles dans la fenêtre Site.

Dreamweaver ne convertit pas les fichiers extraits en fichiers en lecture seule sur le serveur distant. Si vous transférez des fichiers à l'aide d'une application autre que Dreamweaver, vous risquez d'écraser les fichiers extraits. Toutefois, dans les applications autres que Dreamweaver, le fichier .lck est visible à côté du fichier extrait dans la hiérarchie de fichiers, ce qui devrait permettre d'éviter de tels accidents.

Vous pouvez activer les fonctions d'archivage/extraction pour certains sites et les désactiver pour d'autres. Voir *Définition d'un site*, page 128. Pour plus d'informations sur le transfert de fichiers entre les sites locaux et distants sans archivage ni extraction, voir *Acquisition de fichiers au départ d'un serveur distant*, page 135 et *Placement de fichiers sur un serveur distant*, page 136.

Archivage et extraction de fichiers sur un serveur distant

Utilisez la fenêtre Site pour archiver et extraire des fichiers sur un serveur distant. Vous pouvez également annuler une extraction sans transférer le fichier de manière à ce qu'il soit disponible pour que d'autres membres de l'équipe puissent l'extraire.

Pour extraire des fichiers à partir d'un serveur distant :

- 1 Dans le menu déroulant des sites courants dans le haut de la fenêtre Site, cliquez sur le site de votre choix.
- 2 Sélectionnez un ou plusieurs fichier(s), cliquez avec le bouton droit (Windows) ou cliquez en tenant la touche Contrôle enfoncée (Macintosh), puis cliquez sur Extraire dans le menu contextuel ou sur le bouton Extraire dans le haut de la fenêtre Site.
- 3 Cliquez sur Oui à l'invite pour télécharger n'importe quel fichier dépendant.

Pour archiver des fichiers sur un serveur distant :

- 1 Dans le menu déroulant des sites courants dans le haut de la fenêtre Site, cliquez sur le site de votre choix.
- 2 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers extraits ou nouveaux dans le volet du site local, cliquez avec le bouton droit (Windows) ou cliquez en tenant la touche Contrôle enfoncée (Macintosh), puis cliquez sur Archiver dans le menu contextuel, ou sur le bouton Archiver dans le haut de la fenêtre Site.
Les fichiers extraits sont signalés par une coche verte. Les nouveaux fichiers ne sont associés à aucune coche ni aucun symbole de verrouillage.
- 3 Cliquez sur Oui à l'invite pour télécharger n'importe quel fichier dépendant.
Il est toujours conseillé de télécharger des fichiers dépendants en extrayant un nouveau fichier.

Pour annuler l'extraction d'un fichier :

- Sélectionnez le fichier désiré, cliquez avec le bouton droit (Windows) ou cliquez en tenant la touche Contrôle enfoncée (Macintosh), puis cliquez sur Annuler l'extraction dans le menu contextuel. La copie locale du fichier est alors en lecture seule et toutes les modifications que vous y avez apportées sont perdues.

Acquisition de fichiers au départ d'un serveur distant

L'opération d'acquisition de fichiers consiste à les copier du site distant vers le site local où ils seront accessibles en lecture seule. Si vous ne travaillez pas au sein d'un groupe et voulez acquérir des fichiers qui soient également accessibles en écriture, désactivez l'option Activer l'archivage et l'extraction de fichier pour le site. Voir *Définition d'un site*, page 128. Voir aussi *Utilisation du système d'archivage et d'extraction de fichiers*, page 133.

Dreamweaver enregistre toute l'activité de transfert de fichier. Si une erreur se produit lors du transfert d'un fichier, le journal du site FTP peut vous aider à déterminer le problème. Pour afficher le journal, choisissez Fenêtre > Journal FTP du site dans la fenêtre du site (Windows) ou Site > Journal FTP du site (Macintosh).

Pour acquérir des fichiers sur un serveur distant :

- 1 Choisissez Fenêtre > Fichiers du site pour ouvrir la fenêtre Site.
- 2 Dans le haut de la fenêtre Site, cliquez sur le site de votre choix dans le menu déroulant de la liste des sites.
- 3 Cliquez sur Connecter pour établir une connexion avec le serveur distant.
Si une connexion est déjà établie (le bouton Connecter devient Déconnecter), sautez cette étape.
- 4 Sélectionnez les fichiers de votre choix dans le volet du site distant.
- 5 Cliquez sur Acquérir ou cliquez avec le bouton droit (Windows) ou cliquez en tenant la touche Contrôle enfoncée (Macintosh), puis cliquez sur l'option Acquérir du menu contextuel.
- 6 Cliquez sur OK à l'invite pour télécharger tout fichier dépendant.

Remarque: Cliquez sur Arrêter la tâche en cours (le signe X rouge dans le coin inférieur droit) ou appuyez sur Echap (Windows) ou Commande-. (point) (Macintosh) pour abandonner le transfert de fichier.

Placement de fichiers sur un serveur distant

L'opération de placement de fichiers consiste à les copier du site local vers le site distant sans changer l'état d'extraction du fichier. Si vous voulez placer un fichier sur un serveur distant et l'archiver, utilisez la commande Archiver. Voir *Archivage et extraction de fichiers sur un serveur distant*, page 134.

Dreamweaver enregistre toute l'activité de transfert de fichier. Si une erreur se produit lors du transfert d'un fichier, le journal du site FTP peut vous aider à déterminer le problème. Pour afficher le journal, choisissez Fenêtre > Journal FTP du site dans la fenêtre du site (Windows) ou Site > Journal FTP du site (Macintosh).

Remarque: N'utilisez pas de caractères ASCII complexes (par exemple, é, ç, ¥) dans le nom des fichiers que vous avez l'intention de placer sur un serveur distant. Bon nombre de serveurs coderont ces caractères lors du téléchargement, ce qui risque de supprimer les liens avec le fichier.

Pour placer des fichiers sur un serveur distant :

- 1 Choisissez Fenêtre > Fichiers du site pour ouvrir la fenêtre Site.
- 2 Dans le haut de la fenêtre Site, cliquez sur le site de votre choix dans le menu déroulant de la liste des sites.
- 3 Cliquez sur Connecter pour établir une connexion avec le serveur distant.
Si une connexion est déjà établie (le bouton Connecter devient Déconnecter), sautez cette étape.
- 4 Sélectionnez les fichiers de votre choix dans le volet du site local.
- 5 Cliquez sur Placer ou cliquez avec le bouton droit (Windows) ou cliquez en tenant la touche Contrôle enfoncée (Macintosh), puis choisissez l'option Placer du menu contextuel.
- 6 Cliquez sur OK à l'invite pour télécharger tout fichier dépendant.

Remarque: Cliquez sur Arrêter la tâche en cours (le signe X rouge dans le coin inférieur droit) ou appuyez sur Echap (Windows) ou Commande-. (point) (Macintosh) pour abandonner le transfert de fichier.

Recherche et remplacement

Vous pouvez rechercher du texte, du texte entouré de balises spécifiques, des balises HTML et des attributs dans le document en cours, dans des fichiers sélectionnés, dans un répertoire ou dans un site tout entier.

Pour lancer une recherche :

- 1 Sélectionnez l'une des options suivantes :
 - ▶ Dans la fenêtre Document ou Site, choisissez Édition > Rechercher ou Édition > Remplacer.
 - ▶ Dans l'inspecteur HTML, cliquez avec le bouton droit (Windows) ou cliquez en tenant la touche Contrôle enfoncée (Macintosh), puis choisissez Rechercher ou Remplacer dans le menu contextuel.
- 2 Dans la boîte de dialogue Rechercher ou Remplacer, utilisez l'option Rechercher dans pour spécifier les fichiers sur lesquels la recherche doit porter :

L'option Document courant limite la recherche au document actif. Cette option n'est disponible que lorsque vous choisissez la commande Rechercher ou Remplacer dans la fenêtre Document ou dans le menu contextuel de l'inspecteur HTML.

L'option Fichiers sélectionnés limite la recherche aux fichiers et répertoires actuellement sélectionnés dans la fenêtre Site. Cette option n'est disponible que lorsque vous choisissez la commande Rechercher ou Remplacer dans la fenêtre Site.

L'option Site courant étend la recherche à l'ensemble des documents HTML, fichiers de bibliothèque et documents texte du site courant. Le nom du site s'affiche à droite du menu déroulant. S'il ne s'agit pas du site dans lequel vous voulez rechercher, choisissez un site différent dans le menu déroulant des sites actuels de la fenêtre Site.

L'option Répertoire limite la recherche à un groupe de fichiers spécifique. Cliquez sur l'icône de répertoire pour naviguer jusqu'au répertoire dans lequel vous voulez rechercher et sélectionnez-le.

- 3 Utilisez l'option Rechercher pour spécifier le type de recherche à effectuer.

L'option Texte vous permet de rechercher des chaînes de texte spécifiques dans la fenêtre Document. Une recherche de type texte ignore tout code HTML présent. Voir *Recherche de texte dans la fenêtre Document*, page 139.

L'option Source HTML vous permet de rechercher des chaînes de texte spécifiques dans le code source HTML. Voir *Recherche de texte dans la source HTML*, page 139.

L'option Texte avancé permet de rechercher des chaînes de texte spécifiques se trouvant ou non à l'intérieur d'une ou plusieurs balises. Prenons, par exemple, un document contenant le code HTML `Jean <i>essaie</i>` de terminer son travail à temps, mais n'y arrive pas toujours. Il essaie cependant farouchement. Rechercher `essaie pas de balise interne i` ne permet de trouver que la seconde instance du mot `essaie`. Voir *Recherche de texte entouré de balises spécifiques*, page 141.

L'option balise vous permet de rechercher des balises, attributs et valeurs d'attribut spécifiques telles que toutes les balises TD avec VALIGN paramétré sur TOP. Voir *Recherche de balises et attributs HTML*, page 139.

- 4 Utilisez l'une des options suivantes pour élargir ou rétrécir la recherche :

L'option Tenir compte de la casse limite la recherche au texte dont la casse (combinaison de caractères majuscules et minuscules) correspond au texte que vous voulez trouver. Par exemple, si vous recherchez les Français, vous ne trouverez pas le site français.

L'option Ignorer les différences entre les espaces blancs traite tout espace blanc comme un simple espace pour ce qui a trait à la correspondance. Par exemple, lorsque cette option est sélectionnée, une recherche sur `ce texte` trouvera `ce texte` mais non `cetexte`. Cette option n'est pas disponible lorsque l'option Utiliser les expressions régulières est sélectionnée ; vous devez écrire explicitement l'expression régulière pour ignorer les espaces blancs.

L'option Utiliser les expressions régulières fait que certains caractères (tels que `?`, `*`, `\w` et `\b`) de la chaîne recherchée sont interprétés comme des opérateurs d'expressions régulières. Par exemple, si vous cherchez le `c\w*\b noir`, vous trouverez aussi bien le chien noir que le chapeau noir. Voir *À propos des expressions régulières*, page 143.

Recherche de texte dans la fenêtre Document

Utilisez l'option texte de la boîte de dialogue Rechercher ou Remplacer pour rechercher des chaînes de texte spécifiques en ignorant les codes HTML. Par exemple, si vous cherchez le chien noir, vous trouverez aussi bien le chien noir que le chien `<i>noir</i>`. Voir *Recherche et remplacement*, page 137 pour obtenir des instructions pas à pas sur le lancement d'une recherche.

Recherche de texte dans la source HTML

Utilisez l'option source HTML de la boîte de dialogue Rechercher ou Remplacer pour rechercher des chaînes de texte spécifiques dans le code source HTML. Par exemple, si vous cherchez chien noir dans le code suivant, vous trouverez deux correspondances (dans l'attribut ALT et dans la première phrase) :

```
<IMG SRC="rex.gif" WIDTH="100" HEIGHT="100"  
ALT="Rex, un chien noir."><BR>  
Nous avons vu plusieurs chiens dans le parc.  
Le <A HREF="rex.html">chien</A> noir le plus sympa s'appelle Rex.
```

Les mots chien noir apparaissent également dans la deuxième phrase mais ils ne sont pas trouvés parce qu'ils sont coupés par un lien.

Voir *Recherche et remplacement*, page 137 pour obtenir des instructions pas à pas sur le lancement d'une recherche.

Recherche de balises et attributs HTML

Utilisez l'option Balise de la boîte de dialogue Rechercher ou Remplacer pour rechercher des balises, attributs et valeurs d'attributs spécifiques. Par exemple, vous pouvez rechercher toutes les balises IMG avec l'attribut ALT. Voir *Recherche et remplacement*, page 137 pour plus d'informations sur les différents types de recherche.

Pour effectuer une recherche de balise :

- 1 Commencez la recherche en suivant les étapes décrites dans *Recherche et remplacement*, page 137.
- 2 Cliquez sur un marqueur spécifique dans le menu déroulant adjacent au menu déroulant Rechercher, ou cliquez sur [toute balise].

Si vous voulez seulement rechercher toutes les occurrences de la balise spécifiée, appuyez sur le bouton (-) et passez à l'étape 5. Sinon, passez à l'étape 3.

3 Limitez la recherche à l'aide de l'un des modificateurs de balise suivants :

L'option Avec attribut vous permet d'opérer un choix dans une liste d'attributs devant figurer dans la balise pour que la correspondance soit trouvée. Vous pouvez spécifier une valeur particulière pour cet attribut ou sélectionner [toute valeur].

L'option Sans attribut vous permet d'opérer un choix dans une liste d'attributs ne devant pas figurer dans la balise pour que la correspondance soit trouvée. C'est l'option qu'il convient de choisir si vous recherchez tous les marqueurs IMG sans attribut ALT.

L'option Contenant vous permet de spécifier un texte, un texte et un code ou une balise devant figurer dans la balise pour que celle-ci soit trouvée. Par exemple, dans le code `Heading 1`, la balise FONT se trouve à l'intérieur de la balise B.

L'option Ne contenant pas vous permet de spécifier un texte, un texte et un code ou une balise ne pouvant pas figurer dans la balise pour que celle-ci soit trouvée.

L'option Balise interne vous permet de spécifier une balise à l'intérieur de laquelle la balise cible doit se trouver pour être détectée.

L'option Pas de balise interne vous permet de spécifier une balise à l'intérieur de laquelle la balise cible ne peut pas se trouver pour être détectée.

4 Cliquez sur le bouton (+) et répétez l'étape 3 pour rétrécir davantage la recherche.

5 Cliquez sur Rechercher suivant pour mettre en surbrillance l'occurrence suivante du texte recherché dans le document en cours, ou sur Rechercher tout pour générer une liste de toutes les occurrences du texte recherché dans le document en cours. Si vous recherchez un répertoire ou un site, la fonction Rechercher suivant met en surbrillance l'occurrence suivante du texte recherché dans le document en cours ou, à défaut, ouvre le document suivant contenant le texte recherché, tandis que Rechercher tout génère la liste des documents contenant le texte recherché.

Recherche de texte entouré de balises spécifiques

Utilisez l'option Texte (avancé) de la boîte de dialogue Rechercher ou Remplacer pour rechercher des chaînes de texte spécifiques se trouvant à l'intérieur ou à l'extérieur d'un jeu de balises. Par exemple, vous pouvez rechercher le mot Document sans-titre entre les balises TITLE pour trouver toutes les pages sans titre du site. Voir *Recherche et remplacement*, page 137 pour plus d'informations sur les différents types de recherche.

Pour effectuer une recherche de texte avancée :

- 1 Commencez la recherche en suivant les étapes décrites dans *Recherche et remplacement*, page 137.
- 2 Tapez le texte que vous voulez rechercher dans la zone de texte adjacente au menu contextuel Rechercher.
Par exemple, tapez le mot Document sans-titre.
- 3 Sélectionnez l'option Contenant ou ne Contenant pas, puis choisissez une balise dans le menu déroulant adjacent.
Par exemple, cliquez sur Contenant, puis sur TITLE.
- 4 Cliquez sur le bouton plus (+) pour limiter la recherche aux balises ayant un ou plusieurs attribut(s) spécifique(s).
Du fait que la balise TITLE est dépourvue d'attributs, il est inutile d'utiliser cette option pour rechercher toutes les pages sans titre du site.
- 5 Cliquez sur Rechercher suivant pour ouvrir le document suivant contenant le texte recherché, ou sur Rechercher tout pour générer une liste des documents contenant ce texte.

Enregistrement de modèles

Vous pouvez enregistrer des modèles de recherche en vue d'un usage ultérieur en cliquant sur le bouton Enregistrer la requête dans la boîte de dialogue Rechercher ou Remplacer. Il est utile d'enregistrer une requête si vous effectuez régulièrement la même recherche (par exemple, pour extraire des balises non standard de documents créés avec un autre éditeur HTML, ou pour confirmer que toutes les images d'un fichier ont des attributs HEIGHT, WIDTH et ALT avant de publier le document sur le web) et souhaitez ne pas devoir réintroduire chaque fois les critères de recherche.

Pour enregistrer un modèle de recherche :

- 1** Définissez les paramètres de recherche en procédant de la manière décrite dans *Recherche et remplacement*, page 137.

Si vous exécutez une recherche de balise ou de texte (avancé), voir *Recherche de balises et attributs HTML*, page 139 ou *Recherche de texte entouré de balises spécifiques*, page 141 pour plus d'informations sur la définition de paramètres de recherche supplémentaires.

- 2** Cliquez sur le bouton Enregistrer la requête (identifié par l'icône représentant une disquette).

L'emplacement par défaut pour l'enregistrement des requêtes est le sous-répertoire Configuration/Queries se trouvant dans le répertoire de l'application Dreamweaver.

- 3** Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, attribuez au fichier un nom identifiant la requête, puis cliquez sur Enregistrer.

Par exemple, si le modèle de recherche inclut la recherche de balises IMG sans l'attribut ALT, vous pourriez nommer la requête `img_sans_alt.dwr`. Les requêtes de recherche se terminent par l'extension `dwq` ; les requêtes de remplacement, par l'extension `dwr`.

Pour rappeler un modèle de recherche :

- 1** Choisissez Édition > Rechercher ou Édition > Remplacer.

- 2** Cliquez sur le bouton Charger la requête (identifié par une icône de répertoire).

La boîte de dialogue Charger la requête s'ouvre automatiquement dans le répertoire Configuration/Queries. Vous pouvez naviguer vers un autre répertoire si vous avez enregistré des requêtes ailleurs.

- 3** Sélectionnez un fichier de requête, puis cliquez sur Ouvrir.

Si vous vous trouvez dans la boîte de dialogue Rechercher, seules les requêtes de recherche (fichiers `.dwq`) sont disponibles. Si vous vous trouvez dans la boîte de dialogue Remplacer, seules les requêtes de remplacement (fichiers `.dwr` files) sont disponibles.

- 4** Cliquez sur Rechercher suivant, Rechercher tout, Remplacer ou Remplacer tout pour lancer la recherche.

À propos des expressions régulières

Les expressions régulières sont des modèles décrivant les combinaisons de caractères dans le texte. Utilisez-les dans vos recherches pour décrire des concepts tels que "phrases contenant le mot 'untel'" et "valeurs d'attribut contenant un nombre". Le tableau ci-après présente les caractères spéciaux des expressions régulières, leur signification et des exemples d'utilisation.

Pour rechercher du texte contenant un des caractères spéciaux présentés dans le tableau, indiquez le caractère spécial à l'aide d'une barre oblique inversée. Par exemple, pour rechercher l'astérisque dans la phrase "conditions spéciales*", vous pouvez utiliser un modèle de recherche tel que : spéciales*. Si vous n'échappez pas l'astérisque, vous trouverez toutes les occurrences de "spéciales" (de même que "spéciale", "spécialess" et "spécialess"), et pas seulement celles suivies d'un astérisque.

Caractère	Indique	Exemple
^	Début d'entrée ou de ligne.	^T correspond à "T" dans "Tonnerre de Brest" mais pas dans "Mon oncle Thomas"
\$	Fin d'entrée ou de ligne.	n\$ correspond à "h" dans "malin" mais pas dans "noir"
*	Le caractère précédent, 0 ou plusieurs fois.	um* correspond à "um" dans "rhum", à "umm" dans "yummy" et à "u" dans "bouge"
+	Le caractère précédent, une ou plusieurs fois.	um+ correspond à "um" dans "rhum", à "umm" dans "yummy", mais à rien dans "bouge"
?	Le caractère précédent, 0 ou une fois.	st?on correspond à "son" dans "Johnson" et "ston" dans "Johnston", mais à rien dans "Appleton" ou "tension"
.	Tout caractère sauf une nouvelle ligne (retour à la ligne).	.an correspond à "ran", "tan" et à "lan" dans la phrase "rantanplan"
x y	Soit x, soit y.	FF0000 0000FF correspond à "FF0000" dans BGFCOLOR="#FF0000" et à "0000FF" dans FONT COLOR="#0000FF"
{n}	Exactement n occurrences du caractère précédent.	l{2} correspond à "ll" dans "elle" et aux deux premiers l de "ellllle", mais ne correspond à rien dans "léger"
{n,m}	Au moins n et au plus m occurrences du caractère précédent.	F{2,4} correspond à "FF" dans "#FF0000" et aux quatre premiers F dans #FFFFFF

Caractère	Indique	Exemple
[abc]	Tout caractère entouré de crochets. Spécifiez une plage de caractères à l'aide d'un trait-d'union (par exemple, [a-f] équivaut à [abcdef]).	[e-g] correspond à "e" dans "oeil", à "f" dans "fil" e à "g" dans "garde"
[^ abc]	Tout caractère non entouré de crochets. Spécifiez une plage de caractères à l'aide d'un trait-d'union (par exemple, [^ a-f] équivaut à [^ abcdef]).	[^ aeiou] correspond initialement à "r" dans "orange", à "b" dans "balle" et à "k" dans "eek!"
\b	Limite de mot (telle un espace ou un retour de chariot).	\bb correspond à "b" dans "balle" mais à rien dans "gober" ou "snob"
\B	Non limite de mot.	\Bb correspond à "b" dans "gober" mais à rien dans "balle"
\d	Tout chiffre. Équivalent de [0-9].	\d correspond à "3" dans "C3PO" et à "2" dans "appartement 2G"
\D	Tout caractère sauf un chiffre. Équivalent de [^ 0-9].	\D correspond à "S" dans "900S" et à "Q" dans "Q45"
\f	Saut de page.	
\n	Saut de ligne.	
\r	Retour de chariot.	
\s	Tout caractère d'espace : espacement, tabulation, saut de page ou saut de ligne.	\sval correspond à "balle" dans "le val André" mais à rien dans "aval"
\S	Tout caractère autre qu'un espace.	\Sval correspond à "val" dans "aval" mais à rien dans "le val André"
\t	Tabulation.	
\w	Tout caractère alphanumérique, notamment le caractère de soulignement. Équivaut à [A-Za-z0-9_].	c\w* correspond à "chien" dans "le chien noir", de même qu'à "col" et "chien" dans "le col du chien noir"
\W	Tout caractère sauf alphanumérique. Équivaut à [^ A-Za-z0-9_].	\W correspond à "&" dans "Tintin & Milou" et à "%" dans "100 %"

Gestion des liens

Dreamweaver peut mettre à jour les liens vers et à partir d'un document chaque fois que vous le déplacez ou le renommez à l'intérieur d'un site local. Cette fonction opère de façon optimale lorsqu'un site tout entier (ou une section entière de celui-ci) est stocké sur votre lecteur local. Aucune modification n'est apportée aux fichiers du site distant tant que vous n'avez pas placé ou archivé les fichiers locaux sur le serveur distant.

Pour activer la gestion des liens dans Dreamweaver :

- 1 Choisissez Édition > Préférences, puis sélectionnez Général.
- 2 Dans le menu déroulant Mettre à jour les liens, choisissez Toujours ou Invite, puis cliquez sur OK.

Si vous choisissez Toujours, Dreamweaver met automatiquement à jour les liens vers et à partir d'un document chaque fois que vous le déplacez ou le renommez (pour obtenir des instructions spécifiques sur ce qu'il convient de faire lorsque vous supprimez un fichier, voir *Modification d'un lien au niveau du site*, page 146). Si vous choisissez Invite, Dreamweaver commence par afficher une boîte de dialogue dans laquelle figure la liste de tous les fichiers affectés par le changement. Cliquez sur Mettre à jour pour mettre à jour les liens de ces fichiers, ou sur Ne pas mettre à jour pour laisser les fichiers intacts.

Si l'option d'archivage et d'extraction est activée, Dreamweaver essaie automatiquement d'extraire le fichier avant d'apporter des modifications.

Pour accélérer le processus de mise à jour, Dreamweaver peut créer un fichier cache dans lequel stocker des informations sur tous les liens du site local. Ce fichier cache est créé lorsque vous sélectionnez l'option Cache dans la boîte de dialogue Définition du site, et il est imperceptiblement mis à jour lorsque vous utilisez Dreamweaver pour ajouter, modifier ou supprimer des liens vers des fichiers du site local.

Pour créer un fichier cache pour votre site :

- 1 Choisissez Fichier > Ouvrir site > Définir les sites (Windows) ou Site > Définir les sites (Macintosh).
- 2 Sélectionnez le site dans la boîte de dialogue Définir les sites, cliquez sur Modifier, puis activez l'option Cache dans la boîte de dialogue Infos locales.

Pour recréer un cache pour votre site :

- Choisissez Site > Recréer le cache du site.

La première fois que vous ajoutez, changez ou supprimez des liens sur votre site local après avoir lancé Dreamweaver, le programme vous invite à charger le cache. Si vous cliquez sur Oui, le cache se charge et tous les liens avec le fichier que vous avez changé sont automatiquement mis à jour. Si vous cliquez sur Non, le changement est consigné dans le cache, mais celui-ci ne se charge pas et les liens ne sont pas mis à jour.

Sur les sites de grande taille, le chargement du cache peut prendre quelques minutes ; l'essentiel de ce temps est utilisé pour comparer l'heure et la date des fichiers se trouvant sur le site local à celles enregistrées dans le cache afin de voir si le cache est périmé. Si vous n'avez pas changé de fichiers hors de Dreamweaver, vous pouvez cliquer sur Stop en toute sécurité lorsque le bouton s'affiche.

Modification d'un lien au niveau du site

Outre la mise à jour automatique des liens par Dreamweaver chaque fois que vous déplacez ou renommez un fichier, vous pouvez changer manuellement tous les liens (notamment mailto, ftp, nowhere et script) pour qu'ils pointent ailleurs. Vous pouvez utiliser cette option à tout moment (par exemple, il se peut que les mots "au menu cette semaine" soient liés à /menus/32.html dans tout le site et que, la semaine suivante, vous deviez changer ces liens pour qu'ils pointent sur /menus/33.html) ; mais elle est particulièrement utile lorsque vous voulez supprimer un fichier vers lequel pointent des liens d'autres fichiers.

Pour changer un lien de fichier au niveau du site :

- 1 Sélectionnez un fichier dans le volet du site local de la fenêtre Site.
- 2 Choisissez Site > Modifier le lien au niveau du site.
- 3 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, tapez un chemin relatif à la racine du site vers un autre fichier dans la zone En lien à, ou cliquez sur l'icône de répertoire pour naviguer jusqu'à un fichier et le sélectionner.
- 4 Cliquez sur OK.

Dreamweaver met à jour tous les liens pointant vers le fichier sélectionné en faisant en sorte qu'ils pointent vers un autre fichier, en utilisant le format de chemin d'accès existant (par exemple, si l'ancien chemin d'accès était relatif au document, le nouveau l'est également).

Lorsqu'un lien a été changé au niveau du site, le fichier sélectionné devient orphelin (plus aucun fichier du site local ne pointe vers lui). Vous pouvez le supprimer en toute sécurité sans risque d'altérer des liens du site local.

Remarque: Tous les changements intervenant localement, songez que vous allez devoir supprimer manuellement le fichier correspondant sur le site distant, et placer ou archiver tous les fichiers dans lesquels des liens ont changé pour que les visiteurs de votre site puissent percevoir les changements.

Pour changer des liens e-mail, ftp, nowhere ou script au niveau du site :

- 1 Choisissez Site > Modifier le lien au niveau du site.
- 2 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, tapez le lien que vous voulez modifier dans le champ Modifier tous les liens à.
- 3 Entrez le nouveau lien dans le champ En liens à.
- 4 Cliquez sur OK.

Par exemple, pour mettre à jour tous les liens e-mail pointant vers votre ancienne adresse, vous pouvez taper `mailto:utilisateur@mygale.fr` dans le champ Modifier tous les liens à, et `mailto:utilisateur-interface@mygale.fr` dans le champ En liens à.

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. Voir *Vérification de la compatibilité d'une page avec les navigateurs cibles*, page 148. 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. Voir *Vérification du navigateur*, page 266.
- ▶ Vérifiez si le site contient des liens brisés (et réparez-les). Dreamweaver génère également une liste de liens vers des sites externes lorsque vous vérifiez les liens. Périodiquement, suivez ces liens pour vous assurer qu'ils sont toujours valides. Les autres sites étant parfois modifiés et réorganisés, il peut arriver que certaines pages vers lesquelles vos liens pointent soient déplacées ou supprimées. Voir *Vérification des liens entre documents*, page 149 et *Réparation de liens brisés*, page 150.
- ▶ 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. Voir *Aperçu dans des navigateurs*, page 151.

- ▶ 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. Voir *Vérification du temps et de la taille de téléchargement*, page 152.

Vérification de la compatibilité d'une page avec les navigateurs cibles

Dreamweaver vous permet de construire des pages web avec des éléments pris en charge par tous les navigateurs (par exemple des images et un paragraphe de texte), de même que des éléments qui ne sont pris en charge que par des navigateurs récents (par exemple, les styles et les calques).

La fonction Vérifier navigateurs cibles teste le code HTML de vos documents pour voir s'il ne contient pas de balises et d'attributs non pris en charge par vos navigateurs cibles. Cette vérification n'altère en rien le document.

La fonction Vérifier navigateurs cibles utilise des fichiers texte appelés profils de navigateur pour déterminer les balises prises en charge par tel ou tel autre navigateur. Dreamweaver comprend des profils prédéfinis pour Netscape Navigator, versions 2.0, 3.0 et 4.0, et Internet Explorer, versions 2.0, 3.0 et 4.0. Pour modifier les profils existants ou en créer de nouveaux, voir *Créer et modifier les profils de navigateur*, page 311.

Vous pouvez exécuter une vérification du navigateur cible sur un document, un répertoire ou tout un site.

Pour exécuter une vérification du navigateur cible :

- 1 Sélectionnez l'une des options suivantes :
 - ▶ Pour appliquer la vérification sur le document en cours, enregistrez le fichier. La vérification est appliquée à la dernière version enregistrée du fichier. Elle ne porte donc pas sur les changements non enregistrés.
 - ▶ Pour appliquer la vérification à un répertoire ou un site, choisissez Fenêtre > Fichiers du site pour ouvrir la fenêtre Site, puis sélectionnez un sous-répertoire du répertoire local. La vérification du navigateur cible est appliquée à tous les fichiers HTML de ce répertoire et de ses sous-répertoires. Les vérifications de navigateurs ne peuvent être appliquées qu'aux fichiers locaux.

- 2 Choisissez Fichier > Vérifier navigateurs cibles.
Si vous n'avez pas encore sélectionné de navigateur principal, le programme vous invite à le faire.
- 3 Dans la liste des navigateurs, cliquez sur celui qui doit faire l'objet de la vérification.
- 4 Cliquez sur Vérifier.
Le rapport de vérification du navigateur s'ouvre dans votre navigateur principal (le cas échéant, celui-ci démarre).
- 5 Pour enregistrer le rapport en vue d'une consultation ultérieure, dans le navigateur, choisissez Fichier > Enregistrer.
Le rapport de vérification du navigateur cible est un fichier temporaire qui sera stocké dans le dossier Temp de Windows et dans la racine du document sur Macintosh. Ce fichier sera perdu si vous ne l'enregistrez pas avant de naviguer vers un autre site.

Vérification des liens entre documents

Utilisez la fonction Vérifier liens pour rechercher les liens brisés et les fichiers non référencés dans un fichier ouvert du site local, ou dans le site local tout entier. Dreamweaver vérifie uniquement les liens et les références relatifs aux documents du site. Dreamweaver dresse une liste des liens externes apparaissant dans le(s) document(s) sélectionné(s), mais ne les vérifie pas.

Pour vérifier les liens dans le document en cours :

- 1 Enregistrez le fichier dans un emplacement du site local.
- 2 Choisissez Fichier > Vérifier liens > Ce document.

Pour vérifier les liens à l'intérieur d'une portion du site local :

- 1 Choisissez Fenêtre > Fichiers du site pour ouvrir la fenêtre Site.
- 2 Choisissez un site dans le menu déroulant de la liste des sites.
- 3 Dans le volet du site local, sélectionnez les fichiers ou répertoires à vérifier.
- 4 Cliquez avec le bouton droit (Windows) ou cliquez en tenant la touche Contrôle enfoncée (Macintosh), puis choisissez Vérifier les liens > Fichiers/ Dossiers sélectionnés dans le menu contextuel.

Pour vérifier les liens dans le site tout entier :

- Choisissez Fichier > Vérifier liens > Site entier.

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 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. Voir aussi *Réparation de liens brisés*, page 150.

Réparation de liens brisés

Lorsque vous vérifiez des liens dans Dreamweaver, le Vérificateur de lien affiche un rapport des liens brisés, liens externes et, si vous avez choisi de vérifier le site tout entier, des fichiers orphelins.

Vous pouvez réparer les liens brisés et les références d'image directement dans la boîte de dialogue Vérificateur de lien ou ouvrir des fichiers de la liste et réparer les liens dans l'inspecteur de propriétés.

Pour réparer des liens dans la boîte de dialogue Vérificateur de lien.

- 1 Dans la boîte de dialogue Vérificateur de lien, sélectionnez le lien brisé.
- 2 Tapez le chemin d'accès et le nom de fichier corrects, ou cliquez sur l'icône de répertoire pour naviguer vers le fichier.
- 3 Appuyez sur Tab ou sur Entrée.

S'il y a d'autres liens brisés vers le même fichier, une boîte de dialogue s'affiche, vous invitant à réparer également les références dans les autres fichiers. Cliquez sur Oui pour faire en sorte que Dreamweaver mette à jour tous les documents de la liste faisant référence à ce fichier. Cliquez sur Non pour faire en sorte que Dreamweaver mette uniquement à jour la référence actuelle.

Remarque: Si l'option d'archivage et d'extraction de fichier est activée pour le site, Dreamweaver essaie de vérifier les fichiers nécessitant des changements. S'il ne peut pas extraire un fichier, Dreamweaver affiche une boîte de dialogue d'avertissement et laisse les références brisées inchangées. Voir *Utilisation du système d'archivage et d'extraction de fichiers*, page 133.

Pour réparer des liens dans l'inspecteur de propriétés :

- 1 Dans la boîte de dialogue Vérificateur de lien, double-cliquez sur une entrée de la colonne Fichier.

Dreamweaver ouvre le document, sélectionnez l'image ou le lien problématique, et met en surbrillance le chemin d'accès et le nom de fichier dans l'inspecteur de propriétés (si ce dernier n'est pas visible, choisissez Fenêtre > Propriétés pour l'ouvrir).

- 2 Tapez sur le texte en surbrillance pour définir un nouveau chemin d'accès et nom de fichier, ou cliquez sur l'icône de répertoire pour naviguer vers le fichier.

Si vous mettez à jour une référence d'image et si la nouvelle image s'affiche à un mauvais endroit, cliquez sur L et H dans l'inspecteur de propriétés, ou sur le bouton Actualiser pour réinitialiser les valeurs de hauteur et de largeur. Les mentions L et H passent de caractère gras à caractère normal.

- 3 Enregistrez le fichier.

À mesure que les liens sont réparés, leur entrée disparaît de la liste Liens brisés. Si une entrée figure toujours dans la liste après avoir entré un nouveau chemin d'accès ou nom de fichier dans le vérificateur de lien (ou après avoir enregistré des changements apportés à l'inspecteur de propriétés), cela signifie que Dreamweaver ne peut pas trouver le nouveau fichier. Le lien est encore considéré comme brisé.

Aperçu dans des navigateurs

Vous pouvez afficher un aperçu des documents dans des navigateurs cibles à tout moment en cliquant sur Fichier > Aperçu dans le navigateur. Vous pouvez également appuyer sur F12 pour afficher le document en cours dans le navigateur principal ou Ctrl+F12 (Windows) ou Commande+F12 (Macintosh) pour afficher le document en cours dans le navigateur secondaire. Il est inutile d'enregistrer préalablement le document. Toutes les fonctions liées au navigateur opèrent, y compris les comportements JavaScript, les liens relatifs et absolus avec le document, les contrôles ActiveX, les plug-ins Netscape, etc., pour autant que vous ayez installé les plug-ins ou contrôles ActiveX requis.

Choisissez Fichier > Aperçu dans le navigateur > Éditer la liste des navigateurs pour changer de navigateur principal ou définir un navigateur secondaire. Vous pouvez définir jusqu'à 20 navigateurs pour consulter des aperçus. Tous les navigateurs que vous définissez apparaissent dans le menu Aperçu du navigateur.

Le contenu lié à un chemin d'accès relatif à la racine n'apparaît pas lorsque vous prévisualisez des documents sur un navigateur local. Cela est dû au fait que les navigateurs ne reconnaissent pas les racines de site (contrairement aux serveurs). Pour afficher l'aperçu d'un contenu lié par un chemin d'accès relatif à la racine, placez le fichier sur un serveur distant, puis affichez-le à partir de là. Voir aussi *À propos des chemins relatifs et absolus*, page 114.

Paramétrage des préférences pour Aperçu dans le navigateur

Les préférences pour Aperçu dans le navigateur affichent les navigateurs actuellement définis comme principal et secondaire. Pour ouvrir les préférences d'aperçu dans le navigateur, choisissez Édition > Préférences, Aperçu dans le navigateur ou Fichiers > Aperçu dans le navigateur > Éditer la liste des navigateurs. Voir *Aperçu dans des navigateurs*, page 151.

Ajouter Définit un nouveau navigateur.

Modifier Change les paramètres du navigateur sélectionné.

Supprimer Supprime le navigateur sélectionné de la liste.

Navigateur principal et **navigateur secondaire** Spécifie si le navigateur sélectionné est le navigateur principal ou le navigateur secondaire. La touche F12 ouvre le navigateur principal et la touche Ctrl+F12 (Windows) ou Commande+F12 (Macintosh) ouvre le navigateur secondaire.

Aperçu en ligne (uniquement pour Windows) Fournit la page courante pour un aperçu sur un serveur local comme URL commençant par http://hôteLocal/. Avec cette option désactivée, Dreamweaver ouvre le document dans un navigateur, avec un chemin d'accès de fichier commençant par file://. Quelquefois, les liens spécifiés comme chemins d'accès relatifs à la racine ne fonctionnent pas correctement lorsqu'on les ouvre dans un navigateur avec un chemin d'accès file://.

Vérification du temps et de la taille de téléchargement

Le temps et la taille de téléchargement estimés de la page en cours apparaissent au bas de la fenêtre Document. Dreamweaver calcule la taille sur la base du contenu de toute la page, y compris de tous les objets liés tels que les images et les plug-ins.

Dreamweaver estime le temps de téléchargement sur la base de la vitesse de connexion entrée dans le volet de la barre d'état de la boîte de dialogue Préférences. Le temps de téléchargement réel dépend des conditions de trafic Internet générales.

Pour définir les préférences en matière de taille et de temps de téléchargement:

- 1 Choisissez Édition > Préférences, puis cliquez sur Barre d'État.
- 2 Choisissez une vitesse de connexion avec laquelle calculer le temps de téléchargement.

La vitesse de connexion moyenne est de 28,8. Si vous concevez un site pour intranet, vous pouvez sélectionner 1500 (vitesse T1).

CHAPITRE 8

Utilisation de Roundtrip HTML

Roundtrip – Vue d'ensemble

Roundtrip HTML est une fonction unique à Dreamweaver qui permet d'échanger des documents entre Dreamweaver et un éditeur HTML moyennant un impact nul ou infime sur le contenu et la structure du code source HTML du document. Dreamweaver conserve et affiche même certains codes HTML techniquement non valides (par exemple, une balise FONT entourant plusieurs balises P) s'ils sont pris en charge par les navigateurs. Le code source HTML généré par Dreamweaver lorsque vous éditez est cependant toujours valide.

Voici les fonctions clés de Roundtrip HTML :

- ▶ Par défaut, Dreamweaver réécrit les balises qui se chevauchent, ferme les balises qui ne peuvent pas rester ouvertes et supprime les balises de fermeture superflues lorsque vous revenez dans Dreamweaver à partir d'un éditeur externe ou lorsque vous ouvrez un document HTML existant. Si vous ne voulez pas que Dreamweaver écrase du code source HTML, choisissez Édition > Préférences, puis sélectionnez HTML pour désactiver toute réécriture. Voir *Paramétrage des préférences de réécriture HTML*, page 156.
- ▶ Dreamweaver affiche des marqueurs dans la fenêtre du document pour les codes HTML non valides qu'il ne prend pas en charge. Les balises non valides sont mises en surbrillance en jaune et le texte à l'intérieur de ces balises s'affiche comme du texte ordinaire. Lorsque vous sélectionnez la balise non valide, Dreamweaver décrit l'erreur et la manière de la corriger dans l'inspecteur de propriétés. Si vous désactivez la réécriture HTML, Dreamweaver affiche comme non valide tout code HTML qu'il aurait réécrit.

- ▶ Dreamweaver ne modifie pas les balises qu'il ne reconnaît pas (notamment les balises XML) parce qu'il ne dispose d'aucun critère lui permettant de juger de leur validité ou de leur non validité. Toutefois, si ces balises en chevauchent d'autres, il se peut que Dreamweaver les considère comme non valides et les marque comme erronées. Par exemple, la balise personnalisée dans l'exemple suivant serait marquée comme erronée :

```
<maNouvelleBalise><B>texte</maNouvelleBalise></B>.
```
- ▶ Dreamweaver ne modifie pas les balises CFML (*Cold Fusion Markup Language*) ou les balises ASP (*Active Server Page*), et affiche des icônes pour identifier les blocs de code CFML ou ASP dans la fenêtre Document chaque fois que possible. Voir *Édition de fichiers Cold Fusion (CFML) et Active Server (ASP) dans Dreamweaver*, page 162. Nous vous recommandons de désactiver la réécriture de balises non valides avant d'ouvrir des documents ASP ou CFML dans Dreamweaver. Voir *Paramétrage des préférences de réécriture HTML*, page 156.
- ▶ Dreamweaver vous permet de lancer un éditeur HTML pour modifier le document en cours. Dreamweaver est intégré avec HomeSite (Windows) et BBEdit (Macintosh). Voir *Utilisation d'autres éditeurs HTML*, page 161.

Utilisation de l'inspecteur HTML

L'inspecteur HTML affiche le code source du document en cours. Les balises répondent à des codes couleurs conformément aux paramètres définis dans les préférences concernant les couleurs HTML. À mesure que vous ajoutez ou modifiez le contenu d'une fenêtre Document, Dreamweaver affiche immédiatement les modifications dans l'inspecteur HTML. Cela fait de l'inspecteur HTML un outil commode pour l'apprentissage du langage HTML si vous ne le connaissez pas encore, ou pour vous rappeler la syntaxe ou les valeurs appropriées pour un certain nombre de balises et d'attributs spécifiques.

Les modifications que vous apportez dans l'inspecteur HTML n'apparaissent dans la fenêtre Document que lorsque vous cliquez à l'écart de l'inspecteur HTML. Dreamweaver ne réécrit jamais le code HTML que vous tapez directement dans l'inspecteur HTML. Si vous entrez un code non valide, Dreamweaver met les balises en surbrillance comme éléments non valides lorsque vous activez la fenêtre Document.

Pour ouvrir l'inspecteur HTML, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Choisissez Fenêtre > HTML.
- ▶ Cliquez sur l'icône de l'inspecteur HTML dans le lanceur ou le mini-lanceur (situé dans le coin inférieur droit de la fenêtre Document).
- ▶ Appuyez sur F10.

Pour basculer entre la fenêtre du document et l'inspecteur HTML :

- ▶ Appuyez sur CTRL+TAB (Windows) ou sur Commande+Tab (Macintosh).

Définition de contrôles de format source HTML

Dreamweaver dispose des contrôles suivants pour le formatage du code source HTML :

Préférences de réécriture HTML Contrôlent les changements que Dreamweaver apporte éventuellement à votre code source HTML lorsque vous ouvrez un document HTML. Voir *Paramétrage des préférences de réécriture HTML*, page 156.

Préférences pour le format HTML Contrôlent des options de formatage HTML ordinaires telles que la longueur de ligne et l'indentation. Voir *Paramétrage des préférences de format HTML*, page 156.

SourceFormat.profile vous offre un contrôle maximum sur la manière exacte dont Dreamweaver écrit le langage HTML. Voir *Modifier le profil du formatage de la source HTML*, page 310.

Préférences pour les couleurs HTML Contrôlent le codage couleur des balises HTML (et le texte qu'elles entourent) dans l'inspecteur HTML. Voir *Paramétrage des préférences pour les couleurs HTML*, page 158.

Préférences pour les polices/encodages Permettent de spécifier la police dans laquelle le code source HTML s'affiche dans l'inspecteur HTML. Voir *Paramétrage des préférences*, page 72.

Paramétrage des préférences de réécriture HTML

Les préférences suivantes ont une incidence sur les documents HTML importés. Elles sont sans effet si vous éditez du code HTML dans l'inspecteur HTML. Si vous désactivez ces options de réécriture, Dreamweaver affiche des éléments non valides dans la fenêtre Document pour les codes HTML qu'il aurait normalement réécrits.

Corriger lorsque possible les balises incorrectement imbriquées et non fermées

Réécrit les balises incorrectement imbriquées ou se chevauchant. Par exemple, `<I>texte</I>` est réécrit comme `<I>texte</I>`. Cette option insère également des marques de guillemets de fermeture et des crochets de fermetures s'ils sont absents.

Supprimer balises de fermeture superflues Supprime les balises de fermeture auxquelles ne correspond pas de balise d'ouverture.

M'avertir lors de la correction ou de la suppression de balises Affiche un récapitulatif des codes HTML techniquement non valides que Dreamweaver a tenté de corriger. Ce récapitulatif indique l'emplacement du problème (à l'aide des numéros de ligne et de colonne) de manière à ce que vous puissiez trouver la correction et veiller à ce qu'elle produise l'effet voulu.

Paramétrage des préférences de format HTML

Utilisez les préférences de format HTML suivantes pour contrôler des formatages HTML tels que l'importance du retrait, la longueur de ligne et la hauteur de casse des noms d'élément et d'attributs lorsque vous créez des documents. Voir *Modifier le profil du formatage de la source HTML*, page 310 pour plus d'informations sur les contrôles de formatage HTML supplémentaires. Pour appliquer les paramètres de formatage HTML aux documents HTML existants, utilisez la commande Appliquer le formatage source. Voir *Formatage du code source HTML dans des documents existants*, page 160.

Retrait Active la mise en retrait de toutes les balises marquées INDENT dans SourceFormat.profil. Voir *Modifier le profil du formatage de la source HTML*, page 310.

Utiliser Spécifie si les retraits doivent être composés d'espaces ou de tabulations.

Lignes et colonnes de tableau Met automatiquement en retrait les balises TR et TD de manière à faciliter la lecture du code du tableau. L'option Retrait doit être activée pour que cette fonction opère.

Cadres et jeux de cadres Met automatiquement en retrait les balises FRAME et les balises imbriquées FRAMESET pour faciliter la lecture des fichiers de jeu de cadres. L'option Retrait doit être activée pour que cette fonction opère.

Taille du retrait Détermine la taille des retraits (en espaces ou en tabulations, en fonction du paramétrage du champ Utiliser). Par exemple, si Utiliser est paramétré sur tabulations et Taille du retrait sur 4, les balises seront mises en retrait de quatre tabulations.

Taille de tabulation Détermine la taille des tabulations (exprimées en espaces de caractères).

Remarque: Si Taille du retrait n'est pas un multiple de Taille de tabulation et si Utiliser est paramétré sur tabulations, les balises sont mises en retrait à l'aide d'une combinaison de tabulations et d'espaces de caractères.

Retour à la ligne auto Revient à la ligne (avec un retour de chariot) une fois que la largeur de colonne spécifiée est atteinte. Par contraste, la case à cocher Retour à la ligne auto de l'inspecteur HTML ajoute un retour pour les lignes dont la longueur dépasse la largeur de la fenêtre.

Sauts de ligne Option utile pour spécifier le type de serveur distant (Windows, Macintosh ou Unix) auquel vous envoyez les fichiers. Le choix du type de caractères de saut de ligne approprié garantit que votre code source HTML s'affiche correctement sur le serveur distant. Ce paramètre est également utile lorsque vous travaillez avec un éditeur de texte externe ne reconnaissant que certains types de saut de ligne. Par exemple, utilisez CR LF (Windows) si l'éditeur de texte est Bloc-Notes, et CR (Macintosh) s'il s'agit de SimpleText.

Casse des balises et Casse des attributs Contrôle l'usage de majuscules ou de minuscules pour les noms d'éléments et d'attributs.

Remplacer la casse Spécifie s'il faut convertir les noms d'élément et d'attribut dans la casse spécifiée dans les options précédentes lors de l'ouverture d'un document HTML existant. Par exemple, si vous voulez toujours afficher les noms de certains éléments en caractères minuscules, spécifiez les noms d'éléments en minuscules et activez cette option. Lorsque vous importez un document contenant des noms d'éléments en majuscules, Dreamweaver les convertit tous en minuscules.

Centrer Spécifie si des éléments doivent être centrés à l'aide de DIV ALIGN="center" ou de CENTER. Tous deux font partie de la spécification HTML 4.0 Transitional, mais CENTER est pris en charge par un éventail de navigateurs plus vaste.

Paramétrage des préférences pour les couleurs HTML

Utilisez les préférences de couleurs HTML pour contrôler les couleurs de l'arrière-plan, du texte et des balises dans l'inspecteur HTML.

Couleur d'arrière-plan Spécifie la couleur d'arrière-plan de l'inspecteur HTML. Cette couleur n'apparaît que lorsque vous cliquez ou tapez dans l'inspecteur ; lorsqu'il n'y a pas de focalisation sur l'inspecteur HTML, la couleur d'arrière-plan est gris moyen.

Texte Spécifie la couleur du texte qui s'inscrit entre les balises (par exemple, dans le code `texte`, le mot "texte" s'affiche dans la couleur du texte, pas les balises). Pour passer outre la couleur de Texte pour une balise donnée, sélectionnez l'option Inclure contenu.

Commentaires Spécifie la couleur des balises de commentaire (`<!-- -->`) et de leur contenu.

Valeur par défaut Spécifie la couleur pour toutes les balises à l'exception des commentaires. Pour outrepasser la couleur Valeur par défaut, définissez la couleur de balises spécifiques.

Balise spécifique Vous pouvez passer outre les paramètres de couleur Valeur par défaut et Texte en spécifiant une couleur de contenu pour des balises spécifiques.

Pour définir la couleur d'une balise spécifique :

- 1 Sélectionnez une balise dans la zone Balise spécifique.
Cliquez en tenant la touche Maj enfoncée pour sélectionner plusieurs balises adjacentes ou cliquez en tenant la touche CTRL (Windows) ou la touche Commande (Macintosh) enfoncée afin de sélectionner plusieurs balises adjacentes.
- 2 Cliquez sur la case d'option à côté de l'échantillon de couleur au bas du panneau et utiliser l'une de ces méthodes pour sélectionner une nouvelle valeur de couleur.
 - ▶ Dans la zone de texte à côté de l'échantillon, tapez une valeur hexadécimale.
 - ▶ Maintenez le bouton de la souris enfoncé tandis que le pointeur est positionné sur l'échantillon de couleur, puis sélectionnez une nouvelle couleur dans la palette de couleurs compatibles avec tous les navigateurs ou avec le sélecteur de couleur du système.
- 3 Pour colorier le texte entre les balises d'ouverture et de fermeture, cliquez sur Inclure contenu.

Nettoyage de documents HTML

Utilisez la commande Nettoyer HTML pour supprimer des balises vides, combiner des balises FONT imbriquées et apporter d'autres améliorations aux codes HTML désordonnés ou illisibles.

Pour nettoyer un code HTML :

- 1 Ouvrez un document existant et choisissez Commandes > Nettoyer HTML. Par exemple, `` et `` seraient considérées comme des balises vides, tandis que les balises B dans `texte` ne le seraient pas.
- 2 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, sélectionnez l'une des options suivantes :

Supprimer les balises vides Supprime toute paire de balises sans contenu. Par exemple, les balises `` et `` seraient considérées comme des balises vides, tandis que les balises B dans `texte` ne le seraient pas.

Supprimer les balises imbriquées redondantes Supprime toutes les occurrences redondantes d'une balise. Par exemple, dans le code `C'est ce que je voulais vraiment dire`, les balises B entourant le mot "vraiment" sont redondantes et seraient supprimées.

Supprimer les commentaires HTML ne faisant pas partie de Dreamweaver Supprime tous les commentaires qui n'ont pas été insérés par Dreamweaver. Par exemple, `<!--début du corps du texte-->` serait supprimé, mais `<!--#BeginEditable "doctitle" -->` ne le serait pas (car il s'agit d'un commentaire Dreamweaver qui marque le début d'une région modifiable dans un modèle).

Supprimer les commentaires HTML de Dreamweaver Supprime tous les commentaires insérés par Dreamweaver. Par exemple, `<!--#BeginEditable "doctitle" -->` serait supprimé, mais `<!--début du corps du texte-->` ne le serait pas (car ce n'est pas un commentaire de Dreamweaver). La suppression des commentaires de Dreamweaver transforme les documents basés sur un module en documents HTML ordinaires et les éléments de la bibliothèque en codes HTML normaux (c'est-à-dire qu'ils ne pourront pas être mis à jour chaque fois que le module original ou l'élément de bibliothèque change).

Supprimer balise(s) spécifique(s) Supprime les balises spécifiées dans la zone de texte adjacente. Utilisez cette option pour supprimer des balises personnalisées insérées par d'autres éditeurs visuels et d'autres balises que vous ne voulez pas voir apparaître sur le site (par exemple, BLINK). Séparez les balises multiples par des virgules (par exemple, FONT, BLINK).

Combiner les balises imbriquées lorsque possible Consolide deux balises FONT ou davantage lorsqu'elles contrôlent la même plage de texte. Par exemple, `rouge` serait changé en `rouge`.

Afficher le journal à la fin Affiche un message d'avertissement détaillant les changements apportés au document dès que le nettoyage est terminé.

3 Cliquez sur OK.

En fonction de la taille du document et du nombre d'options sélectionnées, l'opération de nettoyage peut durer plusieurs secondes.

Formatage du code source HTML dans des documents existants

Les options de formatage de source HTML que vous spécifiez dans les préférences pour le format HTML et SourceFormat.profile s'appliquent uniquement aux documents que vous créez ensuite avec Dreamweaver. Pour appliquer ces options de mise en forme, aux documents HTML existants, utilisez la commande Appliquer le formatage source.

Pour appliquer des options de formatage de la source HTML à un document existant :

- 1 Choisissez Fichier > Ouvrir pour ouvrir un fichier HTML existant dans la fenêtre Document.
- 2 Choisissez Commandes > Appliquer le formatage source.

Correction du code non valide

Si vous voyez des codes HTML en surbrillance en jaune vif dans la fenêtre Document ou dans l'inspecteur HTML, c'est que Dreamweaver a trouvé des codes HTML non valides qu'il ne peut pas afficher. Ces codes HTML non valides apparaissent souvent lorsque vous commencez à taper une balise dans l'inspecteur HTML, puis basculez vers la fenêtre Document sans compléter la balise.

Pour résoudre le problème, cliquez sur le code HTML non valide de couleur jaune et suivez les suggestions de l'inspecteur de propriétés. Voir aussi *Roundtrip – Vue d'ensemble*, page 153.

Utilisation d'autres éditeurs HTML

Il peut arriver que vous vouliez utiliser un éditeur de texte pour coder manuellement des quantités importantes de code HTML, JavaScript ou VBScript. Dans ce cas, vous pouvez utiliser n'importe quel éditeur de texte externe avec Dreamweaver, notamment Bloc-Notes (intégré à Windows 95 et NT) ou SimpleText (intégré au Macintosh), BBEdit, HomeSite, vi, emacs et TextPad.

Les versions commerciales anglaise, française et allemande complètes de Dreamweaver sont livrées avec l'éditeur de texte le plus répandu pour Windows, HomeSite et l'éditeur de texte le plus populaire pour Macintosh, BBEdit. Voir *Utilisation d'un éditeur de texte externe avec Dreamweaver*, page 161 et *Utilisation de BBEdit avec Dreamweaver (uniquement Macintosh)*, page 162.

Si vous avez acheté Dreamweaver en le téléchargeant, vous pouvez obtenir une copie de HomeSite ou de BBEdit en commandant le CD et le manuel sur le site web de Dreamweaver (<http://www.dreamweaver.com/>).

Utilisation d'un éditeur de texte externe avec Dreamweaver

Vous pouvez lancer votre éditeur de texte externe depuis Dreamweaver pour éditer la source HTML pour le document en cours, puis revenir à Dreamweaver pour continuer à éditer en bénéficiant de l'interface graphique. Dreamweaver détecte toute modification enregistrée dans le document par l'éditeur externe et vous invite à recharger le document.

Pour choisir un éditeur externe :

- 1 Choisissez Édition > Préférences.
- 2 Sélectionnez Éditeurs externes dans la liste Catégorie de gauche.
- 3 Cliquez sur le bouton Parcourir à côté du champ HTML pour sélectionner un éditeur de texte.
- 4 Dans l'option Synchroniser les fichiers externes, spécifiez ce que vous voulez que Dreamweaver fasse lorsqu'il détecte que des changements ont été apportés de l'extérieur à un document ouvert dans Dreamweaver.
- 5 Dans Au démarrage, spécifiez la manière dont Dreamweaver doit traiter les documents avant de lancer l'éditeur.

Pour lancer l'éditeur externe :

- Choisissez Édition > Lancer éditeur externe ou cliquez sur Éditeur externe dans la barre de titre de la fenêtre HTML.

Utilisation de BBEdit avec Dreamweaver (uniquement Macintosh)

Lorsqu'un document est ouvert à la fois dans BBEdit et dans Dreamweaver, le fait de basculer d'une application à l'autre met le document à jour. En outre, les deux programmes suivent la sélection en cours. Par exemple, vous pouvez opérer une sélection dans Dreamweaver puis basculer vers BBEdit où le même élément sera sélectionné.

Vous pouvez désactiver l'intégration BBEdit si vous préférez travailler avec une version antérieure de BBEdit ou un autre éditeur de texte HTML. Voir *Utilisation d'un éditeur de texte externe avec Dreamweaver*, page 161. Les sélections ne sont pas suivies si l'intégration BBEdit est désactivée.

Pour utiliser BBEdit avec Dreamweaver :

- 1 Procédez de l'une des manières suivantes :
 - ▶ Choisissez Édition > Lancer BBEdit.
 - ▶ Cliquez sur BBEdit dans le coin supérieur droit de l'inspecteur HTML.
- 2 Apportez les modifications souhaitées dans BBEdit.
- 3 Cliquez sur le bouton Dreamweaver de la palette d'outils HTML dans BBEdit.

Pour désactiver l'intégration BBEdit :

- 1 Choisissez Édition > Préférences.
- 2 Sélectionnez Éditeurs externes dans la liste Catégorie de gauche.
- 3 Désactivez Activer l'intégration de BBEdit, puis cliquez sur OK.

Édition de fichiers Cold Fusion (CFML) et Active Server (ASP) dans Dreamweaver

Avant d'ouvrir un fichier CFML ou ASP dans Dreamweaver, choisissez Édition > Préférences, puis sélectionnez HTML et désactivez les options Corriger lorsque possible les balises incorrectement imbriquées et non fermées et Supprimer balises de fermeture superflues.

Dreamweaver affiche des icônes pour identifier des blocs de code CFML ou ASP dans la fenêtre Document chaque fois que possible.

Pour modifier un bloc de code ASP dans la fenêtre Document :

- 1 Cliquez sur le marqueur jaune ASP pour le sélectionner.
- 2 Dans l'inspecteur de propriétés, cliquez sur le bouton Édition.
- 3 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, éditez le code ASP, puis cliquez sur OK.

Pour modifier un bloc de code CFML dans la fenêtre Document :

- 1 Cliquez sur le marqueur FML pour le sélectionner.
- 2 Dans l'inspecteur de propriétés, procédez de l'une des manières suivantes :
 - ▶ Cliquez sur le bouton Attributs pour modifier les attributs existants des balises et leurs valeurs, ou pour en ajouter de nouveaux.
 - ▶ Cliquez sur le bouton Contenu pour modifier le contenu inséré entre les balises CFML d'ouverture et de fermeture. Si la balise sélectionnée est vide (c'est-à-dire s'il n'y a pas de balise de fermeture), le bouton Contenu est désactivé.

Si vous ne voyez pas de marqueurs là où vous savez qu'il y a des codes ASP ou CFML, commencez par vous assurer que l'option Affichage > Éléments invisibles est activée. Si c'est le cas et si les icônes ne sont toujours pas visibles, Dreamweaver ne reconnaît pas le code comme CFML ou ASP. Ceci peut se produire lorsque des conditions sont insérées dans les balises HTML, comme dans le code ASP suivant :

```
<input type="checkbox" name="mois" value="octobre"
<% if mois="octobre" then %>coché<% end if %>
>
```

Pour éditer un code CFML ou ASP lorsqu'aucun marqueur n'apparaît :

- 1 Dans la fenêtre Document, positionnez le curseur près de l'endroit où vous savez qu'il existe un code CFML ou ASP.
- 2 Choisissez Fenêtre > HTML pour ouvrir l'inspecteur HTML.
- 3 Cliquez sur la barre de titre ou la barre d'état de l'inspecteur HTML.
Ne cliquez pas au milieu de l'inspecteur, sans quoi vous écarteriez le curseur du code CFML ou ASP que vous voulez éditer.
- 4 Editez le code directement dans l'inspecteur HTML.
- 5 Appuyez sur F10 pour fermer l'inspecteur HTML et revenir à la fenêtre Document.

Pour plus d'informations sur le traitement des codes CFML ou ASP et l'affichage des résultats dans la fenêtre Document, voir *Extending Dreamweaver overview* dans les pages d'aide HTML de Dreamweaver.

Insertion de scripts

Vous pouvez entrer des éléments JavaScript et VBScript dans la fenêtre Document sans devoir utiliser l'inspecteur HTML.

Pour afficher les marqueurs de script dans la fenêtre du document, choisissez Affichage > Éléments invisibles. Voir aussi *Paramétrage des préférences pour les éléments invisibles*, page 85.

Pour insérer un script :

- 1 Placez le curseur là où vous voulez insérer le script.
- 2 Cliquez sur le bouton Script de la palette d'objets ou sur Insertion > Script.
- 3 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, choisissez le langage de script dans le menu déroulant.
Si vous utilisez JavaScript sans être certain de la version, choisissez JavaScript plutôt que JavaScript1.1 ou JavaScript1.2.
- 4 Entrez le code qui doit s'afficher entre les balises du script.
Pour créer un lien vers un fichier de script externe, cliquez sur OK sans rien taper, puis ajoutez la référence au fichier source dans l'inspecteur de propriétés (tapez le nom du fichier dans le champ Source ou cliquez sur l'icône de répertoire pour naviguer vers le fichier et le sélectionner).

Pour éditer le script :

- 1 Cliquez sur l'icône Script.
- 2 Dans l'inspecteur de propriétés, cliquez sur Édition.

Paramétrage des propriétés de script

Voici les propriétés qui apparaissent dans l'inspecteur de propriétés lorsqu'un marqueur de script est sélectionné :

Langage Spécifie soit JavaScript soit VBScript comme langage pour le script.

Source Spécifie un fichier de script lié à l'extérieur. Tapez le chemin d'accès ou cliquez sur le répertoire pour sélectionner le fichier.

Modifier Ouvre la fenêtre Script, qui permet de modifier le script.

Insertion de commentaires

Un commentaire est un texte descriptif que vous insérez dans le document HTML pour expliquer le code ou fournir d'autres informations. Un commentaire n'affecte en rien l'aspect du document dans le navigateur.

Voir aussi *Paramétrage des préférences pour les éléments invisibles*, page 85.

Pour insérer un commentaire :

- 1 Placez le curseur là où vous voulez insérer le commentaire.
- 2 Cliquez sur le bouton Commentaire de la palette d'objets ou sur Insertion > Commentaire.

Pour afficher les marqueurs de commentaire dans la fenêtre Document, choisissez Affichage > Éléments invisibles.

Pour entrer un texte de commentaire :

- 1 Cliquez sur l'icône Commentaires.
- 2 Entrez un texte dans l'inspecteur de propriétés.

Le fait de créer un commentaire génère le code HTML suivant :

```
<!-- Texte de commentaire-->
```


CHAPITRE 9

Formatage du texte

Formatage du texte – Vue d'ensemble

Le formatage dans Dreamweaver ressemble à celui d'un logiciel de traitement de texte standard. Utilisez le menu Texte > Format ou le menu contextuel Format dans l'inspecteur des propriétés pour définir le style par défaut (paragraphe, préformaté, En-tête 1, En-tête 2, et ainsi de suite) d'un bloc de texte.

Pour modifier la police, la taille, la couleur et l'alignement d'un texte sélectionné, utilisez le menu Texte ou l'inspecteur des propriétés, ou utilisez les styles pour définir l'apparence de tout le texte appartenant à une catégorie particulière.

Les commandes du menu Texte et de l'inspecteur des propriétés formatent le texte à l'aide de balises HTML standard, (telles que B, FONT et CODE), compatibles avec les navigateurs les plus courants. Les styles personnalisés utilisent des feuilles de style en cascade (CSS) pour définir l'affichage de tout le texte d'une classe particulière ou pour redéfinir le formatage d'une balise spécifique (telle que H1, H2, P ou LI), et ils sont pris en charge par Netscape Navigator 4.0 ou supérieur, et par Microsoft Internet Explorer 3.0 ou supérieur. Vous pouvez utiliser les deux styles et le formatage HTML dans la même page, mais comme avec les logiciels de traitement de texte, le formatage appliqué à l'aide du menu Texte ou de l'inspecteur des propriétés remplace le formatage de la feuille de style pour le texte sélectionné.

Pour plus d'informations sur l'utilisation des styles pour le formatage, voir *Formatage du texte avec des feuilles de style*, page 174.

Formatage du texte avec les balises HTML

La spécification d'HTML 4.0 annoncée par le Consortium du World Wide Web (W3C) début 1998, décourage l'utilisation des balises de formatage HTML, (telles que B, I, FONT et CENTER) et approuve les feuilles de style en cascade. Toutefois, si les balises de formatage HTML offrent un contrôle plus limité de l'affichage du texte que les feuilles de style, en revanche, elles sont prises en charge par un plus grand nombre de navigateurs. Pour cette raison, il est probable que les balises de formatage HTML continuent à faire partie de l'arsenal du développeur de site web, tant que les navigateurs 3.0 et plus anciens représenteront une proportion non négligeable du trafic sur le web.

Pour obtenir des informations spécifiques sur le formatage avec les balises HTML, voir l'une des rubriques suivantes :

- ▶ *Modification des caractéristiques de la police*, page 169
- ▶ *Modification de la couleur du texte*, page 171
- ▶ *Alignement du texte et des éléments*, page 172

Les balises HTML qui définissent la structure du document plutôt que la façon dont il s'affiche – par exemple, les en-têtes, les paragraphes et les listes – font encore pleinement partie de la spécification HTML. En fait, si vous envisagez d'utiliser des feuilles de style pour définir les caractéristiques de police de votre page, il est important que vous utilisiez des balises d'en-tête standard, car elles aident à préserver la structure de votre page dans les navigateurs qui ne prennent pas en charge les feuilles de style (pour voir un exemple, consultez les pages HTML de l'aide de Dreamweaver dans un navigateur 3.0). Voir *Application des balises de paragraphe et d'en-tête*, page 168.

Application des balises de paragraphe et d'en-tête

Utilisez le menu contextuel Format dans l'inspecteur des propriétés ou le menu Texte > Format pour appliquer les balises standard de paragraphe et d'en-tête. Pour redéfinir la façon dont les balises de paragraphe et d'en-tête apparaissent, utilisez les feuilles de style. Voir *Formatage du texte avec des feuilles de style*, page 174.

Pour appliquer une balise de paragraphe ou d'en-tête :

- 1 Placez le curseur dans le paragraphe ou sélectionnez tout ou partie du texte dans le paragraphe.
- 2 Choisissez un style de paragraphe à partir du menu contextuel Format dans l'inspecteur des propriétés ou à partir du menu Texte > Format. Choisissez Aucun pour supprimer un style de paragraphe.

La balise associée au style sélectionné, (par exemple, P pour paragraphe, H1 pour En-tête 1, PRE pour Préformaté et ainsi de suite) est appliquée à tout le paragraphe.

Modification des caractéristiques de la police

Utilisez l'inspecteur des propriétés ou le menu Texte pour modifier les caractéristiques de la police du texte sélectionné.

Pour modifier les caractéristiques de police :

1 Sélectionnez le texte. Si aucun texte n'est sélectionné, la modification s'applique au texte suivant que vous entrez.

2 Choisissez une des options suivantes :

- Pour modifier la police, choisissez une combinaison de polices à partir de l'inspecteur des propriétés ou à partir du menu Texte > Police.

Les navigateurs affichent le texte dans la première police de la combinaison installée sur votre système. Si aucune des polices listées n'est installée, le navigateur affiche le texte selon les préférences du navigateur. Voir *Modification des combinaisons de polices*, page 170. L'option Par défaut utilise la police par défaut pour le texte sélectionné (soit la police par défaut du navigateur, soit la police attribuée à cette balise dans une feuille de style). Utilisez cette option pour supprimer les types de police précédemment appliqués.

- Pour modifier le style de police, cliquez sur Gras ou Italique dans l'inspecteur des propriétés ou choisissez-en un, (Gras, Italique ou Souligné) à partir du menu Texte > Style.

- Pour modifier la taille de la police, choisissez une taille (de 1 à 7) à partir de l'inspecteur des propriétés ou à partir du menu Texte > Taille.

Les tailles de police HTML sont relatives ; ce ne sont pas des tailles de points spécifiques. Les utilisateurs définissent le corps de la police par défaut pour leur navigateur ; il s'agit du corps affiché lorsque Par défaut ou 3 est sélectionné dans l'inspecteur des propriétés ou à partir du menu Texte > Taille. Les tailles 1 ou 2 apparaîtront plus petites que celle de la police par défaut ; les tailles de 4 à 7 apparaîtront plus grandes. Pour que le texte s'affiche constamment dans une taille de point particulière, utilisez les feuilles de style.

- Pour augmenter ou réduire la taille du texte sélectionné, choisissez une taille relative (de +/-1 à +/-7) à partir de l'inspecteur des propriétés ou à partir du menu Texte > Augmenter taille/Réduire taille.

Les chiffres indiquent une différence relative par rapport à la taille de la balise BASEFONT. La valeur par défaut de BASEFONT est 3. Ainsi, une valeur +4 résulte en une taille de police 7. Dreamweaver n'affiche pas la balise BASEFONT (qui va dans HEAD), mais la taille de police devrait s'afficher correctement dans un navigateur.

Modification des combinaisons de polices

Utilisez la commande Modifier la liste des polices pour définir les combinaisons de polices qui apparaissent dans l'inspecteur des propriétés et dans le menu Texte > Police.

Pour modifier les combinaisons de polices :

- 1 Choisissez Texte > Police > Modifier la liste des polices.
- 2 Sélectionnez la combinaison de polices à partir de la liste de menu de police en haut de la boîte de dialogue.
Les polices dans la combinaison sélectionnée sont listées dans la liste Police choisies dans le coin inférieur gauche de la boîte de dialogue. À sa droite se trouve une liste de toutes les polices installées sur votre système.
- 3 Choisissez une des options suivantes :
 - ▶ Pour ajouter ou supprimer des polices dans une combinaison, cliquez sur les boutons directionnels entre les listes Polices choisies et Polices disponibles.
 - ▶ Pour ajouter ou supprimer une combinaison de polices, cliquez sur les bouton plus (+) et moins (-) respectivement, en haut de la boîte de dialogue.
 - ▶ Pour ajouter une police qui n'est pas encore installée sur votre système, saisissez son nom dans la zone de texte en-dessous de la liste Polices disponibles et cliquez sur la flèche directionnelle pour l'ajouter à la combinaison. Ajouter une police non installée à votre système peut s'avérer utile, par exemple, pour spécifier une police Windows lorsque vous travaillez sur un Macintosh.
 - ▶ Pour déplacer la combinaison de polices vers le haut ou vers le bas de la liste, cliquez sur les flèches directionnelles au sommet de la boîte de dialogue.

Pour ajouter une nouvelle combinaison à la liste des polices :

- 1 Choisissez Texte > Police > Modifier la liste des polices.
- 2 Sélectionnez une police à partir de la liste Polices disponibles et cliquez sur le bouton << pour déplacer la police vers la liste Polices choisies.
- 3 Répétez l'étape 2 pour chaque police suivante de la combinaison.
Pour ajouter une police qui n'est pas encore installée sur votre système, saisissez son nom dans la zone de texte en-dessous de la liste Polices disponibles et cliquez sur le bouton << pour l'ajouter à la combinaison. Ajouter une police non installée à votre système peut s'avérer utile, par exemple, pour spécifier une police Windows lorsque vous travaillez sur un Macintosh.

- 4 Lorsque vous avez fini la sélection des polices spécifiques, choisissez une famille de police générique à partir du menu Polices disponibles et cliquez sur le bouton << pour la déplacer vers la liste Polices choisies.

Les familles de police génériques comprennent cursive, fantaisie, espacement fixe, sans-sérial et sérial. Si aucune des polices de la liste Polices choisies n'est disponible sur le système de l'utilisateur, le texte s'affiche dans la police par défaut associée à la famille de police générique. Par exemple, la police d'espacement fixe par défaut est Courier sur la plupart des systèmes.

Modification de la couleur du texte

Vous pouvez modifier la couleur d'un texte sélectionné de façon à ce que la nouvelle couleur remplace la couleur définie dans les propriétés de la page.

Pour modifier la couleur du texte :

- 1 Sélectionnez le texte.
- 2 Choisissez une des options suivantes :
 - ▶ Choisissez une couleur à partir de la palette des couleurs garanties pour les navigateurs, en cliquant sur la boîte de couleur dans l'inspecteur des propriétés.
 - ▶ Choisissez Texte > Couleur. Le sélecteur de couleurs système s'affiche. Sélectionnez une couleur et cliquez sur OK.
 - ▶ Pour définir la couleur du texte par défaut, utilisez la commande Modifier > Propriétés de la page. Voir *Paramétrage des couleurs de texte par défaut*, page 87.

Pour restaurer la couleur par défaut du texte :

- 1 Dans l'inspecteur des propriétés, cliquez sur la boîte de couleur pour ouvrir la palette des couleurs garanties pour les navigateurs.
- 2 Cliquez sur le bouton Par défaut (le bouton du milieu dans le coin inférieur droit).

Alignement du texte et des éléments

Alignez le texte sur la page à l'aide de l'inspecteur des propriétés ou du menu Texte > Alignement. Centrez un élément sur la page à l'aide de la commande Texte > Alignement > Centrer.

Pour aligner du texte :

- 1 Sélectionnez le texte que vous voulez aligner.
- 2 Cliquez sur une option d'alignement (à gauche, à droite, ou centré) dans l'inspecteur des propriétés, ou choisissez Texte > Alignement et choisissez une option.

Pour centrer un élément :

- 1 Sélectionnez l'élément désiré (image, plug-in, tableau, ou un autre élément de page).
- 2 Choisissez Texte > Alignement > Centrer.

Pour mettre du texte en retrait ou pour supprimer un retrait :

- 1 Sélectionnez le texte désiré.
- 2 Cliquez sur le bouton Retrait ou Retrait négatif dans l'inspecteur des propriétés, choisissez Texte > Retrait ou Retrait négatif, ou Liste > Retrait ou Retrait négatif à partir du menu contextuel.

Cela applique ou supprime la balise BLOCKQUOTE lorsque le texte sélectionné est un paragraphe ou un en-tête ; cela ajoute ou supprime une balise UL ou OL lorsque le texte sélectionné est une liste.

Création de listes

Vous pouvez créer des listes numérotées, à puces et de définition à partir d'un nouveau texte que vous tapez dans la fenêtre Document ou à partir d'un texte existant. Les listes peuvent également être imbriquées.

Pour créer une nouvelle liste :

- 1 Positionnez le curseur sur la ligne où vous souhaitez ajouter une liste de nouveaux éléments.
- 2 Cliquez sur les boutons de la liste à puces ou de la liste numérotée dans l'inspecteur des propriétés, ou choisissez Texte > Liste et sélectionnez le type de liste souhaité – liste à puces, numérotée ou de définition.
- 3 Commencez à entrer la liste, appuyez sur Entrée pour passer à un autre élément de la liste.
- 4 Pour terminer la liste, appuyez deux fois sur Entrée.

Pour créer une liste à l'aide d'un texte existant :

- 1 Sélectionnez une série de paragraphes à partir desquels vous voulez constituer une liste.
- 2 Cliquez sur le bouton de la liste à puces ou de la liste numérotée dans l'inspecteur des propriétés, ou choisissez Texte > Liste et sélectionnez le type de liste souhaité – liste à puces, numérotée ou de définition.

Pour créer une liste imbriquée :

- 1 Sélectionnez les éléments de la liste que vous voulez imbriquer.
- 2 Cliquez sur le bouton Retrait dans l'inspecteur des propriétés ou choisissez Texte > Retrait.

Formatage du texte avec des feuilles de style

Un style est un groupe d'attributs de formatage qui contrôlent l'affichage d'un bloc ou d'une plage de texte. Utilisez les styles pour définir le format d'un seul document, ou utilisez une feuille de style externe (stockée à l'extérieur et liée au document courant) pour contrôler plusieurs documents à la fois. Une feuille de style inclut tous les styles d'un document.

Les styles sont identifiés par un nom ou par une balise HTML, ce qui vous permet de modifier l'attribut d'un style et de voir instantanément les résultats sur tout le texte auquel ce style est appliqué. Les styles des documents HTML peuvent contrôler la plupart des attributs de formatage de texte traditionnels, tels que la police, la taille et l'alignement. Ils peuvent également spécifier des attributs HTML uniques, tels que le positionnement, les effets spéciaux ou les déplacements de souris sur des zones sensibles.

Les feuilles de style sont dans la partie HEAD d'un document et définissent une série de styles. Les styles peuvent définir les attributs de formatage pour les balises HTML, les parties de texte identifiées par un attribut de classe ou le texte correspondant à un critère conforme à la spécification des feuilles de style en cascade (CSS). Dreamweaver reconnaît les styles définis dans les documents tant qu'ils sont conformes aux directives de CSS.

Les feuilles de style fonctionnent avec les navigateurs 4.0 et plus récents. Internet Explorer 3.0 reconnaît certains attributs de style, ce qui n'est pas le cas pour la plupart des navigateurs plus anciens.

Il y a trois types de style dans Dreamweaver :

- ▶ Les styles des balises HTML redéfinissent le formatage pour une balise particulière, telle que H1. Lorsque vous créez un style pour la balise H1, tout le texte avec la balise H1 est modifié instantanément.
- ▶ Les styles personnalisés sont similaires aux styles que vous utilisez dans un logiciel de traitement de texte, mis à part le fait qu'il n'y a pas de distinction entre le style des caractères et celui des paragraphes. Vous pouvez appliquer des styles personnalisés à n'importe quel bloc ou n'importe quelle plage de texte. Si le style est appliqué à un bloc de texte, (tel que tout un paragraphe ou une liste à puces), un attribut CLASS est ajouté à la balise du bloc, (par exemple, P CLASS="monStyle" ou UL CLASS="monStyle"). Si le style est appliqué à une plage de texte, les balises SPAN contenant l'attribut CLASS sont insérées autour du texte sélectionné. Voir *Application d'un style personnalisé*, page 179.
- ▶ Les styles du sélecteur CSS redéfinissent le formatage d'une combinaison de balises spécifique, (par exemple, TD H2 est appliquée chaque fois que l'en-tête H2 apparaît dans une cellule de tableau), ou de toutes les balises qui contiennent un attribut ID spécifique, (par exemple, #monStyle s'applique à toutes les balises contenant la valeur d'attribut paire ID="monStyle").

Le formatage du texte qui est appliqué manuellement à différentes parties du texte est prioritaire sur les autres styles. Pour que les styles contrôlent le formatage du texte d'un paragraphe, supprimez tous les autres paramètres de formatage.

Vous pouvez paramétrer tous les attributs de style définis par la spécification CSS1 dans Dreamweaver, mais tous les attributs n'apparaissent pas dans la fenêtre Document. Les attributs qui n'apparaissent pas sont marqués d'un astérisque (*) dans la boîte de dialogue Définition du style. Il faut aussi noter que certains des attributs de style CSS que vous pouvez définir avec Dreamweaver apparaissent différemment dans Microsoft Internet Explorer 4.0 et Netscape Navigator 4.0, alors que d'autres ne sont pris en charge par aucun navigateur.

À propos des feuilles de style

Le Consortium du World Wide Web est responsable de la spécification des feuilles de style en cascade (CSS1), qui définit les propriétés du style (par exemple, la police, la couleur, le remplissage, la marge, l'espacement entre les mots), afin de contrôler comment les éléments apparaissent. Dreamweaver vous permet de définir toutes les propriétés de CSS1. Voir *Formatage du texte avec des feuilles de style*, page 174.

Dans Microsoft Internet Explorer 4.0, vous pouvez utiliser un langage de script tel que JavaScript ou VBScript pour modifier les propriétés du positionnement et du style des éléments une fois que la page est chargée. Avec Netscape Navigator 4.0, vous ne pouvez pas modifier les propriétés du style une fois que la page est chargée, mais vous pouvez modifier les propriétés du positionnement.

Création ou lien à une feuille de style externe

Une feuille de style externe est un fichier texte contenant seulement des spécifications de style. L'édition d'une feuille de style externe affecte tous les documents qui y sont liés.

Les pages d'aide HTML de Dreamweaver utilisent une feuille de style liée appelée help.css. Ouvrez ce fichier (situé à l'intérieur du dossier Help/html) dans un éditeur de texte pour voir à quoi ressemble le code d'une définition de style. Ouvrez l'un des fichiers de rubrique (ceux commençant par un numéro) pour voir comment la feuille de style est liée au document au moyen d'une balise LINK, et comment les styles spécifiques sont appliqués.

Pour créer ou lier une feuille de style externe :

- 1 Choisissez Fenêtre > Styles ou cliquez sur Styles dans le lanceur.
- 2 Dans la palette Styles, cliquez sur Feuille de style.
- 3 Dans la boîte de dialogue Éditer Feuille de style, cliquez sur Lien.
- 4 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Entrez le chemin d'accès à la feuille de style externe dans le champ Fichier/URL.
 - ▶ Créez une nouvelle feuille de style externe en entrant un nom de fichier qui n'existe pas à l'emplacement spécifié.

Les feuilles de style externes doivent se terminer par l'extension .css.
- 5 Choisissez Link ou Import pour spécifier la balise utilisée pour lier la feuille de style externe puis cliquez sur OK.

Alors que IMPORT et LINK créent toutes deux tous les styles dans la feuille de style distante disponible pour le document en cours, LINK est la balise qui offre le plus de fonctions, et qui fonctionne avec le plus de navigateurs.

La feuille de style externe apparaît avec le mot "lien" à la suite du nom, dans la liste des styles de la boîte de dialogue Éditer Feuille de style. Ne suivez la procédure suivante que si vous voulez créer ou éditer des styles dans la feuille de style externe.
- 6 Double-cliquez sur le nom de la feuille de style.

Une seconde boîte de dialogue Éditer Feuille de style apparaît.
- 7 Cliquez sur Nouvelle pour définir les styles dans la feuille de style externe.
- 8 Cliquez sur Enregistrer lorsque vous avez fini de définir les styles.

Modification d'une feuilles de style externe

L'édition d'une feuille de style externe affecte tous les documents qui y sont liés.

Pour modifier une feuille de style externe :

- 1 Ouvrez n'importe quel document lié à la feuille de style externe que vous voulez modifier.
- 2 Choisissez Fenêtre > Styles ou cliquez sur le bouton Styles dans le lanceur.
- 3 Cliquez sur le bouton Feuille de style dans la palette Styles.
- 4 Dans la boîte de dialogue Éditer Feuille de style, double-cliquez sur le nom de la feuille de style externe.
Une seconde boîte de dialogue Éditer Feuille de style apparaît, elle affiche les styles de la feuille de style externe.
- 5 Éditez les styles de la feuille de style externe, puis cliquez sur Enregistrer lorsque vous avez fini.
Ceci affecte tous les documents liés à la feuille de style externe.

Création d'un style

Créez un style pour automatiser le formatage des balises HTML ou des blocs et des plages de texte identifiés par un attribut CLASS.

Pour créer un style :

- 1 Choisissez Fenêtre > Styles et cliquez sur le bouton Feuille de style dans la palette de styles.
- 2 Dans la boîte de dialogue Éditer Feuille de style, cliquez sur Nouvelle.
- 3 Effectuez votre choix à partir des types de style suivants :
 - Créer un style personnalisé (classe)** crée un style pouvant être appliqué comme un attribut CLASS à une plage ou un bloc de texte.
 - Redéfinir la balise HTML** redéfinit le formatage par défaut d'une balise HTML spécifiée.
 - Utiliser le sélecteur CSS** définit le formatage d'une combinaison de balises particulière ou de toutes les balises contenant un attribut ID spécifique.

- 4 Entrer un nom, une balise ou un sélecteur pour le nouveau style, en respectant les conventions suivantes :
 - ▶ Les noms de style personnalisé doivent commencer par un point. Si vous n'entrez pas le point, Dreamweaver le fera pour vous.
 - ▶ Pour les styles de balise HTML, entrez une balise HTML ou choisissez-en une à partir du menu contextuel.
 - ▶ Pour un sélecteur CSS, entrez tout critère de sélecteur valide (par exemple, TD H2 ou #monStyle), ou choisissez un sélecteur à partir du menu contextuel.
- 5 Cliquez sur un nom du panneau de gauche de la boîte de dialogue, puis choisissez les paramètres de formatage du nouveau style dans l'écran correspondant. Laissez les attributs vides, s'ils ne sont pas importants pour le style.

Les attributs qui n'apparaissent pas dans la fenêtre Document sont marqués d'un astérisque (*) dans la boîte de dialogue Définition du style. Certains des attributs de style CSS que vous pouvez définir avec Dreamweaver apparaissent différemment dans Microsoft Internet Explorer 4.0 et Netscape Navigator 4.0, alors que d'autres ne sont pris en charge par aucun navigateur.

Pour obtenir des informations sur des configurations particulières, voir les rubriques suivantes des pages d'aides de Dreamweaver :

- ▶ Panneau Définition du style de type
- ▶ Panneau Définition du style de l'arrière-plan
- ▶ Panneau Définition du style du bloc
- ▶ Panneau Définition du style de la boîte
- ▶ Panneau Définition du style de la bordure
- ▶ Panneau Définition du style de la liste
- ▶ Panneau Définition du style du positionnement
- ▶ Panneau Définition du style des extensions

Lorsque vous créez un style personnalisé (classe), il apparaît dans la palette de styles et dans le menu Texte > Style personnalisé. Les styles de balise HTML et de sélecteur CSS n'apparaissent pas dans la palette de styles car ils ne peuvent pas être appliqués. Ces styles sont automatiquement reflétés dans la fenêtre Document, partout où la balise ou le sélecteur figure.

Application d'un style personnalisé

Les styles personnalisés (classe) sont les seuls types de style pouvant être appliqués au bloc de texte d'un document, quelles que soient les balises qui contrôlent le texte. La palette de style affiche les noms de tous les styles de classe disponibles.

Ne confondez pas les styles personnalisés avec les options, telles que Gras ou Variable dans le menu Texte > Style ; ces options sont des attributs de formatage prédéfinis qui correspondent à des balises HTML spécifiques.

Lorsque vous appliquez plus d'un style au même texte, il se peut que les styles soient incompatibles et que cela produise un résultat inattendu. Voir *À propos des styles incompatibles*, page 180.

Pour appliquer un style personnalisé :

1 Choisissez Fenêtre > Styles.

2 Sélectionnez le texte auquel vous voulez appliquer un style.

Placez le curseur dans un paragraphe pour appliquer le style à tout le paragraphe.

Pour spécifier la balise exacte à laquelle le style devrait être appliqué, sélectionnez la balise avec le sélecteur de balise dans la partie inférieure gauche de la fenêtre Document. Vous pouvez aussi modifier la sélection de la balise avec le menu contextuel Appliquer à, dans la palette de style.

Si vous sélectionnez seulement une partie d'un paragraphe, le style affectera seulement cette partie.

3 Cliquez sur un nom de style dans la palette de style.

Vous pouvez aussi appliquer un style personnalisé en choisissant un nom de style à partir du menu Texte > Style personnalisé, ou cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou Contrôle-cliquez (Macintosh), puis choisissez le nom du style à partir du menu Style personnalisé dans le menu contextuel. La balise de la sélection courante apparaît à côté de la commande Style personnalisé.

À propos des styles incompatibles

Lorsque vous appliquez plus d'un style au même texte, il se peut que les styles soient incompatibles et que cela produise un résultat inattendu. Les navigateurs appliquent les attributs de style en fonction des règles suivantes :

- ▶ Si deux styles sont appliqués au même texte, le navigateur affiche les attributs des deux styles, à moins que certains attributs soient incompatibles. Par exemple, un style pourrait spécifier bleu pour la couleur du texte, alors que l'autre style spécifierait rouge.
- ▶ Si les attributs de deux styles appliqués au même texte sont incompatibles, le navigateur affiche l'attribut du style le plus à l'intérieur (le style le plus proche du texte lui-même).
- ▶ S'il s'agit d'une incompatibilité directe, les attributs des styles personnalisés (style appliqué avec l'attribut CLASS) remplacent les attributs des styles de balise HTML.

Dans l'exemple suivant, le style défini pour H1 pourrait spécifier la police, la taille et la couleur de tous les paragraphes H1, mais le style personnalisé .Bleu appliqué à ce paragraphe remplace la couleur configurée dans le style de H1. Le second style personnalisé .Rouge remplace .Bleu, car il se trouve à l'intérieur du style .Bleu.

```
<H1><SPAN CLASS="Blue">Ce paragraphe est contrôlé par le style personnalisé .Bleu et  
par le style de balise HTML H1.  
style de balise HTML.<SPAN CLASS="Red">Cette phrase est une exception, elle est contrôlée  
par le style .Rouge.</SPAN>  
Nous voici revenu au style .Bleu.</SPAN></H1>
```

Modification d'un style

Lorsque vous éditez un style qui contrôle le texte de votre document, vous reformatez instantanément tout le texte contrôlé par ce style.

Pour éditer un style :

- 1 Choisissez Texte > Style personnalisé > Éditer Feuille de style, ou cliquez sur le bouton Feuille de style dans la palette de styles.
- 2 Choisissez un style dans la boîte de dialogue d'édition, puis cliquez sur Éditer.
- 3 Cliquez sur un nom dans la liste de gauche de la boîte de dialogue, puis choisissez les nouveaux paramètres de formatage du style dans l'écran de droite correspondant. Laissez les attributs vides, s'ils ne sont pas importants pour le style.

Utilisation de la palette de styles

Utilisez la palette de styles pour appliquer des styles personnalisés à la sélection courante. La palette de styles affiche seulement des styles personnalisés (classe) ; les styles de balise HTML et du sélecteur CSS n'apparaissent pas dans la palette de styles car ils sont appliqués automatiquement au texte contrôlé par la balise ou le sélecteur spécifié.

Choisissez Fenêtre > Styles pour afficher la palette de style.

Appliquer à Affiche la balise de la sélection courante. Choisissez une balise à partir du menu contextuel, afin d'en sélectionner une différente.

Feuille de style Ouvre la boîte de dialogue Éditer feuille de style. Vous pouvez éditer tous les styles dans le document courant ou dans une feuille de style distante.

Voir aussi *Formatage du texte avec des feuilles de style*, page 174.

Remarque: Cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez sur la palette Style tout en appuyant sur la touche Ctrl (Macintosh), afin d'ouvrir un menu contextuel incluant les commandes Édition, Dupliquer, Supprimer, et Appliquer.

Configuration des préférences du format des feuilles de style

Les préférences du format des feuilles de style contrôlent la façon dont Dreamweaver écrit le code qui définit les styles. Les styles peuvent être écrits sous forme de sténographie, pour en faciliter l'utilisation pour certaines personnes. Certains navigateurs plus anciens n'interprètent pas la sténographie correctement. À moins que vous ne vouliez que Dreamweaver écrive les styles en sténographie, il n'y a aucune raison de modifier les préférences des feuilles de style.

Choisissez Édition > Préférences, puis cliquez sur Feuilles de style pour afficher les préférences du format des feuilles de style. Voir aussi *Formatage du texte avec des feuilles de style*, page 174.

A la création de nouveaux styles, Utiliser sténographie pour Détermine les attributs de style que Dreamweaver écrit en sténographie.

A l'édition de styles existants, Utiliser sténographie Contrôle si Dreamweaver réécrit les styles existants en sténographie. Choisissez Si l'original utilise Sténographie pour que Dreamweaver laisse tous les styles tels qu'ils sont. Choisissez En fonction des paramètres ci-dessus, pour que Dreamweaver réécrite les styles en sténographie, selon les attributs spécifiés dans les cases à cocher Utiliser Sténographie pour.

Conversion des styles CSS en code HTML

Si vous avez utilisé des styles CSS pour spécifier le formatage du texte, (tel que la famille, la taille, la couleur et la décoration des polices) et que plus tard vous décidez de rendre le formatage visible dans un navigateur 3.0, vous pouvez utiliser Fichier > Convertir > Compatible navigateur 3.0 pour convertir autant d'informations de style que possible en balises HTML.

Pour convertir un fichier qui utilise des styles en fichier compatible pour les navigateurs 3.0 :

- 1 Choisissez Fichier > Convertir > Compatible navigateur 3.0.
- 2 Dans la boîte de dialogue qui apparaît, choisissez Styles CSS en balises HTML.

Lorsque vous choisissez l'option Calques en tableaux, Dreamweaver remplace tous les calques par un unique tableau qui conserve le positionnement original.

Les styles CSS sont remplacés lorsque cela est possible par des balises HTML, telles que B et FONT. Tout code CSS qui ne peut pas être converti en HTML est supprimé. Voir *Tableau de conversion de code CSS en HTML*, page 183 pour obtenir des informations sur les styles qui sont convertis et ceux qui sont supprimés.

- 3 Cliquez sur OK. Dreamweaver ouvre le fichier converti dans une nouvelle fenêtre sans titre.

Remarque: Vous devez exécuter cette procédure de conversion en fichier compatible avec un navigateur 3.0 chaque fois que vous modifiez le fichier original, afin de mettre à jour le fichier compatible 3.0. C'est la raison pour laquelle nous vous recommandons de n'utiliser cette procédure que lorsque vous êtes tout à fait satisfait de votre fichier original.

Tableau de conversion de code CSS en HTML

Les attributs CSS listés dans le tableau suivant sont convertis en code HTML avec l'option Compatible navigateur 3.0. Les attributs qui ne sont pas listés dans le tableau sont supprimés. Voir *Conversion des styles CSS en code HTML*, page 182.

Attribut CSS	Converti en
couleur	FONT COLOR
famille de police	FONT FACE
taille de police	FONT SIZE="[1-7]"
Style de police : oblique	I
Style de police : italique	I
épaisseur de la police	B
type de style de liste : carré	UL TYPE="carré"
type de style de liste : cercle	UL TYPE="cercle"
type de style de liste : disque	UL TYPE="disque"
type de style de liste : roman supérieur	UL TYPE="I"
type de style de liste : roman inférieur	OL TYPE="i"
type de style de liste : alpha supérieur	OL TYPE="A"
type de style de liste : alpha inférieur	OL TYPE="a"
style de liste	UL ou OL avec TYPE approprié
alignement du texte	P ALIGN ou DIV ALIGN selon le cas
décoration du texte : souligné	U
décoration du texte : barré	STRIKE

Vérification de l'orthographe

Utilisez la commande Orthographe du menu Texte pour vérifier l'orthographe dans le document courant. La commande Orthographe ignore les balises et les valeurs d'attribut HTML.

Par défaut, le vérificateur d'orthographe utilise le dictionnaire de l'anglais US. Pour changer de dictionnaire, choisissez Édition > Préférences > Général et sélectionnez un autre dictionnaire à partir du menu contextuel. Les dictionnaires des autres langues peuvent être téléchargés à partir du Centre de développement de Dreamweaver.

Boîte de dialogue Orthographe

Utilisez les commandes Texte > Orthographe suivantes, pour vérifier l'orthographe de votre document :

Ajouter à Personnel Ajoute le mot non reconnu à votre dictionnaire personnel. Pour supprimer des mots de ce dictionnaire, modifiez le fichier Personal.dat dans un éditeur de texte.

Ignorer Ignore cette occurrence du mot non reconnu.

Ignorer tout Ignore toutes les occurrences du mot non reconnu.

Remplacer Remplace cette occurrence du mot non reconnu par le texte que vous entrez dans la zone Remplacer par ou par la sélection que vous effectuez dans la liste de suggestions.

Remplacer tout Remplacer toutes les occurrences du mot non reconnu.

CHAPITRE 10

Insertion d'images

Insertion d'images – Vue d'ensemble

Dreamweaver, comme la plupart des navigateurs, peut afficher les images JPEG et GIF. Dreamweaver, Microsoft Internet Explorer 4.0 et plus récent, ainsi que Netscape Navigator 4.04 et plus récent prennent également en charge les images PNG.

En général, JPEG est le format optimum pour les images photographiques ou à tons continus, et GIF est préférable pour les images en demi-tons, ou celles qui ont une surface importante de couleurs en aplat. Le format PNG constitue un remplacement non breveté de GIF, incluant la prise en charge des images en niveaux de gris, de couleurs indexées ou de couleur réelle. Ce format prend également en charge le canal alpha pour la transparence. PNG est le format de fichier natif de Macromedia Fireworks.

Pour utiliser une image comme arrière-plan d'une page, spécifiez-la comme une propriété de page. Voir *Définition d'une image d'arrière-plan ou d'une couleur de page*, page 87. Pour que les images se superposent, insérez-les dans des calques. Voir *Utilisation des calques – Vue d'ensemble*, page 213.

Insertion d'une image

Pour que les images apparaissent dans un document de Dreamweaver, les fichiers d'images doivent se trouver à l'intérieur d'un site local défini. Si vous choisissez un fichier externe, Dreamweaver vous demandera si vous voulez que le fichier soit copié dans un dossier à l'intérieur du site local. Voir *Création d'un site local*, page 106.

Si vous spécifiez un chemin d'accès à un fichier source extérieur au dossier racine local, Dreamweaver affichera un espace réservé pour l'image.

Pour insérer une image :

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Placez le curseur là où vous voulez que l'image apparaisse sur la page, puis choisissez Insertion > Image, ou cliquez sur le bouton Insérer une image dans le volet Commun de la palette Objet.
- ▶ Faites glisser le bouton Image de la palette d'objets vers l'emplacement désiré sur la page.
- ▶ Faites glisser une image à partir du bureau vers l'emplacement désiré sur la page, puis passez à l'étape n° 3.

2 Dans la boîte de dialogue qui apparaît, tapez le chemin d'accès au fichier source, ou cliquez sur Parcourir pour choisir un fichier.

Voir *À propos des chemins relatifs et absolus*, page 114 pour plus de détails sur la spécification des noms de chemin.

Pour que cette boîte de dialogue n'apparaisse pas, désactivez l'option Afficher la boîte de dialogue lors de l'insertion d'objets dans les préférences générales.

Remarque: Un contenu lié à un chemin relatif à la racine du site n'apparaît pas lorsque vous affichez les fichiers locaux dans un navigateur, car les navigateurs ne sont pas chargés de reconnaître les racines du site – c'est la responsabilité des serveurs. Si un contenu lié a des chemins relatifs à la racine, placez le fichier sur un serveur distant pour afficher la page dans un navigateur. Voir aussi *À propos des chemins relatifs et absolus*, page 114.

3 Définissez les propriétés des images dans l'inspecteur des propriétés.

Voir *Configuration des propriétés d'image*, page 188.

Création d'un effet de survol

Un effet de survol est une image qui change lorsque le curseur se déplace au-dessus d'elle. Un effet de survol est constitué de deux images : l'image principale (celle affichée lorsque la page se charge) et l'image de survol (celle qui apparaît lorsque le curseur se déplace au-dessus de l'image principale).

Pour plus de détails sur le changement d'une image en réponse à un événement différent (par exemple, un clic de souris) ou sur l'apparition d'une image différente lorsque le curseur se déplace au-dessus de l'image, voir *Intervention d'une image*, page 281.

Pour créer un effet de survol:

- 1 Placez le curseur dans la fenêtre Document, là où vous souhaitez que l'effet de survol apparaisse.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Choisissez Fenêtre > Objets pour ouvrir la palette Objet et cliquez sur le bouton Survol.
 - ▶ Choisissez Insertion > Survol.
- 3 Dans la boîte de dialogue qui apparaît, entrez les informations suivantes :
 - ▶ Tapez le chemin et le nom de fichier de l'image originale dans le champ Image originale, ou recherchez et sélectionnez une image.
 - ▶ Tapez le chemin et le nom de fichier de l'image de zone sensible dans le champ Image de survol, ou recherchez et sélectionnez une image.
 - ▶ Pour créer un lien, remplacez le signe # du champ Lien par un chemin et un nom de fichier, ou recherchez et sélectionnez un fichier.
 - ▶ Pour que Dreamweaver effectue le préchargement des images dans la mémoire cache du navigateur, sélectionnez l'option Précharger les images.
- 4 Cliquez sur OK.

Pour tester un effet de survol :

- 1 Choisissez Fichier > Aperçu dans le navigateur.
- 2 Dans le navigateur, déplacez le curseur au-dessus de l'image principale. L'image principale devrait être remplacée par l'image de survol.

Configuration des propriétés d'image

Lorsqu'une image est sélectionnée, faites votre choix à partir des propriétés suivantes, dans l'inspecteur des propriétés.

Ce dernier affiche les propriétés les plus souvent utilisées. Cliquez sur la flèche d'agrandissement dans le coin inférieur droit pour afficher toutes les propriétés.

Image Vous permet de nommer l'image de façon à pouvoir y faire référence avec un langage de script, tel que JavaScript ou VBScript.

L et H réservent l'espace de l'image sur la page, pendant le chargement de la page. Dreamweaver entre automatiquement la taille originale de l'image. Les valeurs par défaut et sans précision d'unité sont en pixels. Vous pouvez également entrer un nombre et "in" pour pouces, "pc" pour picas, "pt" pour points, "mm" pour millimètres, "cm" pour centimètres et des combinaisons, telles que 2in+5mm. Dreamweaver convertit les valeurs en pixels dans le code HTML source. Changer les valeurs redimensionne la taille d'affichage de l'image selon le cas. Les valeurs modifiées apparaissent en gras. Pour rétablir les valeurs originales, cliquez sur les étiquettes des champs. Modifier la largeur et la hauteur ne réduit pas le temps du téléchargement, car le navigateur télécharge toutes les données d'image avant de mettre l'image à l'échelle. Pour réduire le temps de téléchargement et pour s'assurer qu'une image apparaît dans tous les cas à la même taille, utilisez une application de retouche d'image afin de mettre les images à l'échelle.

Src Spécifie le fichier source de l'image. Tapez le chemin d'accès ou cliquez sur l'icône du dossier pour trouver le fichier source et le sélectionner. Voir *À propos des chemins relatifs et absolus*, page 114 pour plus de détails sur la saisie des noms de chemin.

Lien Spécifie un hyperlien pour l'image. Tapez l'URL, faites glisser l'icône pointeuse de fichier vers un fichier de la fenêtre du site, ou cliquez sur l'icône de dossier pour rechercher et sélectionner un document de votre site.

Aligner Aligner l'image et le texte sur la même ligne. Voir *Alignement des éléments*, page 190.

Sec. 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. Pour les utilisateurs ayant un problème de vue et qui ont recours à un synthétiseur vocal avec les navigateurs basés-texte uniquement, le texte est prononcé. Dans certains navigateurs, ce texte apparaît également lorsque le pointeur se trouve sur l'image.

Espace V et Espace H Ajoutent de l'espace en pixels, respectivement en haut et en bas, et à gauche et à droite de l'image.

Cible Spécifie la fenêtre ou le cadre dans lequel la page liée devrait être chargée. (Cette option n'est pas disponible s'il n'y a pas de lien sur l'image). Tous les noms de cadres du document courant apparaissent dans la liste. Si le cadre spécifié n'existe pas lorsque le document courant est ouvert dans un navigateur, la page liée se charge dans une nouvelle fenêtre portant le nom que vous avez spécifié. Une fois que cette fenêtre existe, d'autres fichiers peuvent être dirigés vers elle. Vous pouvez également choisir à partir des noms de cible réservés suivants :

- ▶ `_blank` charge le fichier lié dans une nouvelle fenêtre de navigateur qui n'est pas nommée.
- ▶ `_parent` charge le fichier lié dans le jeu de cadres parent ou dans la fenêtre parente du cadre contenant le lien. Si le cadre contenant le lien n'est pas imbriqué, le fichier lié sera chargé dans la fenêtre navigateur en plein écran.
- ▶ `_self` charge le fichier lié dans le même cadre ou la même fenêtre que le lien. Cette cible étant implicite, il n'est généralement pas nécessaire de la spécifier.
- ▶ `_top` charge le fichier lié dans la fenêtre navigateur en plein écran, supprimant ainsi tous les cadres.

Src faible Spécifie l'image qui doit être chargée avant l'image principale. De nombreux concepteurs utilisent la version 2 bits (noir et blanc) de l'image principale car elle est chargée rapidement et donne aux visiteurs une idée de ce qui va leur être présenté ; vous pouvez toutefois utiliser n'importe quelle image avec les mêmes dimensions que l'image principale.

Bordure Définit la largeur en pixels de la bordure qui encadre l'image. Entrez 0 pour aucune bordure.

Carte Vous permet de créer des cartes graphiques côté client. Voir *Création de cartes graphiques*, page 193.

Actualiser Réinitialise les valeurs L et H à la taille originale de l'image.

Éditer Lance l'éditeur d'image que vous avez spécifié dans les préférences d'éditeurs externes, et ouvre l'image sélectionnée. Lorsque vous enregistrez votre fichier d'image et que vous retournez dans Dreamweaver, ce dernier actualise la fenêtre Document avec l'image éditée. Voir *Utilisation d'un éditeur d'image externe*, page 192.

Alignement des éléments

Les options d'alignement suivantes de l'inspecteur de propriétés sont associées avec certains éléments sélectionnés, tels que des images ou des plug-ins.

Valeur par défaut Elle dépend du navigateur, mais généralement elle spécifie un alignement sur la ligne de base.

Ligne de base et **Bas** Aligne la ligne de base du texte avec le bas de l'objet.

Bas absolu Aligne le bas absolu du texte, y compris les descendantes (comme dans la lettre “g”), avec le bas de l'objet.

Haut Aligne le haut du caractère le plus haut de la ligne de texte avec le haut de l'objet.

Haut du texte Aligne le caractère le plus haut de la ligne de texte avec le haut de l'objet.

Milieu Aligne la ligne de base du texte avec le milieu de l'objet.

Milieu absolu Aligne le milieu du texte avec le milieu de l'objet.

Aligner à gauche Aligne 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 Aligne 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.

Redimensionnement des images et d'autres éléments

Dans la fenêtre Document de Dreamweaver, vous pouvez redimensionner visuellement les éléments, tels que les images, les plug-ins, les animations Shockwave ou Flash, les appliquettes et les contrôles d'ActiveX. Redimensionner visuellement vous aide à déterminer dans quelle mesure un élément affecte la mise en page selon sa taille.

Le fait de redimensionner affecte les attributs WIDTH et HEIGHT de l'élément. La taille du fichier de l'élément ne change pas.

Les animations Flash et les autres éléments basés vecteur peuvent être redimensionnés, ce qui n'affecte en rien leur qualité.

Les éléments Bitmap tels que les images GIF, JPEG et PNG peuvent prendre un aspect grossier ou être déformés si vous réinitialisez leurs attributs WIDTH et HEIGHT. Il est recommandé de ne redimensionner ces éléments visuellement dans Dreamweaver que pour déterminer la mise en page. Lorsque vous avez déterminé la taille idéale de votre image, éditez le fichier dans une application d'édition d'image. L'édition de l'image pourrait aussi diminuer sa taille de fichier et par conséquent, réduire son temps de téléchargement.

Pour redimensionner un élément :

- 1** Sélectionnez l'élément (par exemple, une image ou une animation Shockwave) dans la fenêtre Document.

Des poignées de redimensionnement apparaissent à droite et en bas de l'élément, et dans le coin inférieur droit. Si aucune poignée n'apparaît, d'autres éléments sont sélectionnés en plus de l'élément que vous voulez redimensionner. Cliquez en dehors de l'élément et sélectionnez-le à nouveau, ou utilisez le sélecteur de balise en bas de la fenêtre Document pour sélectionner l'élément.

- 2** Redimensionner l'élément :

- ▶ Faites glisser la poignée à droite de la sélection pour ajuster la largeur de l'élément.
- ▶ Faites glisser la poignée au bas de la sélection pour ajuster la hauteur de l'élément.
- ▶ Faites glisser la poignée au coin de la sélection pour ajuster en même temps la largeur et la hauteur de l'élément.
- ▶ Faites glisser la poignée au coin de la sélection tout en appuyant sur Maj, afin de préserver les proportions de l'élément (rapport largeur:hauteur) alors que vous ajustez ses dimensions.

Les éléments peuvent être redimensionnés visuellement à une taille minimum de 6 pixels par 6 pixels. Pour ajuster la largeur et la hauteur d'un élément à une taille inférieure, (par exemple, 1 pixel par 1 pixel), utilisez l'inspecteur des propriétés.

Pour ramener l'élément à ses dimensions originales, cliquez sur les mentions L et H dans l'inspecteur des propriétés.

Utilisation d'un éditeur d'image externe

Vous pouvez ouvrir une image sélectionnée dans un éditeur d'image externe directement à partir de Dreamweaver. Lorsque vous revenez dans Dreamweaver après avoir enregistré le fichier de l'image, toutes les modifications de l'image sont visibles dans la fenêtre Document.

Pour choisir un éditeur d'image externe :

- 1 Choisissez Édition > Préférences.
- 2 Sélectionnez Éditeurs externes à partir de la liste des catégories qui se trouve à gauche.
- 3 Cliquez sur Parcourir à côté de la zone Images et sélectionnez votre éditeur d'image préféré.

Si vous choisissez Macromedia Fireworks comme éditeur d'image externe et que vous le lancez à partir de Dreamweaver, Fireworks recherche automatiquement dans le dossier contenant le fichier sélectionné, un fichier PNG du même nom. Par exemple, si vous sélectionnez une image dont le fichier source est images/maPhoto.gif et que images/ contient également un fichier nommé maPhoto.png, Fireworks ouvre le fichier PNG. Les fichiers PNG étant le format initial de Fireworks, ils conservent toutes les informations sur les calques, les vecteurs, les couleurs et les effets, et tous les éléments peuvent à tout moment être entièrement modifiés. Les fichiers doivent avoir l'extension .png pour être reconnus comme fichiers PNG par Dreamweaver.

Si vous choisissez une autre application comme éditeur d'image externe et que vous la lancez à partir de Dreamweaver, l'application ouvre l'image sélectionnée (par exemple, images/maPhoto.gif). Si vous préférez, vous pouvez ouvrir manuellement le fichier original à partir duquel le GIF a été généré, (par exemple, maPhoto.psd pourrait être le fichier Photoshop original), effectuer les modifications et générer à nouveau l'image GIF. Lorsque vous retournez dans Dreamweaver l'image est actualisée dans la fenêtre Document.

Pour lancer l'éditeur d'image externe, effectuez l'une des procédures suivantes :

- ▶ Tout en maintenant le bouton Contrôle (Windows) ou Commande (Macintosh) appuyé, double-cliquez sur l'image que vous voulez éditer.
- ▶ Cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou appuyez sur Contrôle tout en cliquant (Macintosh) sur l'image que vous voulez éditer et choisissez Éditer image à partir du menu raccourci.
- ▶ Sélectionnez l'image que vous voulez éditer et cliquez sur Éditer image dans l'inspecteur des propriétés.

Création de cartes graphiques

Une carte graphique est une image unique à laquelle sont affectés différents hyperliens, pour définir les régions de l'image. Utilisez l'éditeur de carte graphique pour créer et éditer graphiquement des cartes graphiques côté client.

Les cartes graphiques côté client conservent les informations d'hyperlien dans le document HTML, mais pas dans un fichier carte séparé, contrairement aux cartes graphiques côté serveur. Lorsque l'utilisateur clique sur la zone sensible d'une image, l'URL associée est envoyée directement sur le serveur. Ceci rend les cartes graphiques côté client plus rapides que celles côté serveur, car le serveur n'a pas besoin d'interpréter où l'utilisateur a cliqué. Les cartes graphiques côté client sont prises en charge par Netscape Navigator 2.0 et plus récent, NCSA Mosaic 2.1 et 3.0, ainsi que toutes les versions de Microsoft Internet Explorer.

Dreamweaver ne modifie pas les références aux cartes graphiques côté serveur dans les documents existants. Vous pouvez utiliser dans un même document, les cartes graphiques côté client et celles côté serveur. Les navigateurs qui prennent en charge les deux types de cartes graphiques donnent la priorité à celles côté client. Pour qu'une carte graphique côté serveur soit incluse dans un document, vous devez écrire le code HTML correspondant.

Pour créer une carte graphique:

- 1 Sélectionnez l'image et cliquez sur le bouton Carte dans l'inspecteur de propriétés.
Pour voir le bouton Carte, vous devrez peut-être cliquer sur la flèche d'agrandissement dans le coin inférieur droit de l'inspecteur de propriétés.
- 2 Tapez le nom de la carte dans le champ approprié.
Ce nom apparaît comme l'attribut NAME de la balise MAP et comme l'attribut USEMAP de la balise IMG.
- 3 Sélectionnez l'outil cercle ou carré et faites-le glisser au-dessus de l'image pour créer une zone sensible de la forme d'un cercle ou d'un carré, ou sélectionnez l'outil de polygone et définissez une zone sensible de forme irrégulière en cliquant une fois pour chaque coin et deux fois pour fermer la forme.
- 4 Tapez le chemin de l'URL de la zone sensible dans la boîte Lien, ou cliquez sur l'icône de dossier pour rechercher et sélectionner un fichier.
- 5 Afin de faire apparaître le document lié ailleurs que dans la fenêtre ou le cadre actif, entrez un nom de fenêtre dans la boîte Cible, ou choisissez un nom de cadre à partir du menu contextuel.

Voir *Création de liens*, page 107.

- 6 Dans le champ secondaire, tapez le texte de remplacement qui est affiché pour la zone sensible dans les navigateurs ne traitant que du texte.
Certains navigateurs affichent ce texte comme une info-bulle lorsque l'utilisateur place la souris au-dessus de la zone sensible.
- 7 Répétez les étapes 3 à 6 jusqu'à ce que vous ayez défini toutes les zones sensibles, puis cliquez sur OK.

CHAPITRE 11

Création de tableaux

Création de tableaux – Vue d'ensemble

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. Lorsque vous créez un tableau, vous pouvez ajouter du contenu, modifier des cellules et des propriétés de lignes, de même que copier et coller plusieurs cellules.

Vous pouvez également opérer des conversions entre tableaux et calques. Les tableaux et les calques vous permettent de disposer des éléments de page. Toutefois, les calques ne sont pas pris en charge par les navigateurs de version 3.0 ou antérieure. Si le processus de conception requiert un repositionnement rapide du contenu, vous pouvez utiliser des calques pour accomplir cette tâche, puis convertir les calques en tableaux affichables dans des navigateurs plus anciens. Voir *Utilisation des calques pour concevoir des tableaux*, page 226.

Création de tableaux

Utilisez la palette d'objets ou le menu Insertion pour créer un nouveau tableau.

Pour insérer un tableau :

1 Procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Pointez le curseur là où vous voulez que le tableau s'affiche sur la page, puis cliquez sur le bouton Tableau du volet Commun de la palette d'objets ou sur Insertion > Tableau.
- ▶ Faites glisser le bouton Tableau de la palette d'objets vers l'emplacement de la page souhaité.

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

Lignes et colonnes déterminent le nombre de lignes et de colonnes du tableau.

Remplissage de cellule détermine l'espace qu'il doit y avoir entre le contenu d'une cellule et son contour.

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

Largeur détermine la largeur du tableau exprimée en pixels ou comme pourcentage de la fenêtre du navigateur. La définition des tableaux en pixels favorise une disposition précise du texte et des images, tandis que la définition en pourcentage est une option valable lorsque les proportions des colonnes entre elles sont plus importantes que leur largeur réelle.

Bordure détermine la largeur de bordure du tableau.

Remarque: Si vous voulez insérer un tableau sans avoir à paramétrer ces options, désactivez l'option Afficher la boîte de dialogue lors de l'insertion d'objets dans les préférences générales. Voir *Paramétrage des préférences*, page 72.

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.

Pour imbriquer un tableau à l'intérieur d'une cellule de tableau :

- 1 Procédez de l'une des manières suivantes :
 - ▶ Cliquez sur la cellule où vous voulez que le second tableau apparaisse, puis choisissez Insertion > Tableau.
 - ▶ Cliquez sur la cellule où vous voulez que le second tableau apparaisse, puis cliquez sur le bouton Tableau du volet Commun de la palette d'objets.
 - ▶ Faites glisser le bouton Tableau du volet Commun de la palette d'objets vers la cellule dans laquelle le second tableau doit être inséré.
- 2 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, spécifiez les propriétés du tableau, puis cliquez sur OK.

Remplissage d'un tableau

Tapez directement dans les cellules du tableau ou collez-y du texte. Vous pouvez contrôler les propriétés des éléments graphiques insérés dans un tableau exactement comme celles de n'importe quel autre élément graphique. Voir *Configuration des propriétés d'image*, page 188.

Pour ajouter du texte à un tableau :

- 1 Cliquez sur n'importe quelle cellule, puis procédez de l'une des manières suivantes :
 - ▶ Commencez à taper pour entrer du texte dans le tableau. Les cellules du tableau s'étirent à mesure que vous tapez.
 - ▶ Collez du texte copié de Dreamweaver ou de n'importe quel autre éditeur de texte. Utilisez la commande Coller comme texte pour préserver les paragraphes. Voir *Ajout de texte et insertion d'objets*, page 82.
- 2 Appuyez sur la touche de tabulation pour passer à la cellule suivante ou appuyez sur MAJ+TAB pour passer à la cellule précédente. Le fait d'appuyer sur TAB lorsque le curseur se trouve dans la dernière cellule d'un tableau ajoute automatiquement une ligne.

Vous pouvez également utiliser les touches fléchées pour passer d'une cellule à l'autre.

Pour ajouter un graphique à un tableau :

- 1 Cliquez sur la cellule où vous voulez que le graphique apparaisse.
- 2 Cliquez sur le bouton Insertion d'image du volet Commun de la palette d'objets ou choisissez Insertion > Image.
- 3 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, choisissez un fichier d'image.

Sélection d'éléments de tableau

D'un simple geste, vous pouvez sélectionner un tableau tout entier, une ligne ou une colonne, voir une plage de cellules contiguës à l'intérieur du tableau. Une fois le tableau sélectionné, en tout ou partie, vous pouvez :

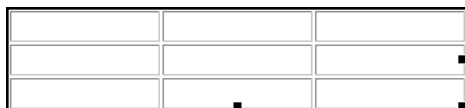
- ▶ modifier l'aspect des cellules sélectionnées ou du texte qu'elles contiennent. Voir *Formatage de tableaux*, page 200 ;
- ▶ copier et coller des plages de cellules contiguës. Voir *Copie et collage de cellules*, page 210.

Vous pouvez également sélectionner plusieurs cellules non contiguës dans un tableau et en modifier les propriétés. Il est en revanche impossible de copier et coller des sélections de cellules non contiguës.

Pour sélectionner le tableau tout entier, procédez de l'une des manières suivantes :

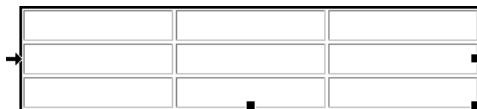
- ▶ Cliquez sur le coin supérieur gauche du tableau ou n'importe où sur le bord droit ou inférieur.
- ▶ Cliquez une fois dans le tableau, puis choisissez Modifier > Tableau > Sélectionner le tableau.
- ▶ Cliquez une fois dans le tableau, puis choisissez Édition > Sélectionner tout.
- ▶ Positionnez le curseur n'importe où dans le tableau, puis sélectionnez la balise <table> dans le coin inférieur gauche de la fenêtre Document.

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



Pour sélectionner des lignes ou des colonnes, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Positionnez le curseur sur la marge gauche d'une ligne ou en haut d'une colonne. Cliquez lorsque la flèche de sélection s'affiche.



- ▶ Cliquez sur une cellule et faites glisser le curseur de la souris, verticalement ou horizontalement, sans relâcher le bouton, de manière à sélectionner plusieurs lignes ou colonnes.

Pour sélectionner une ou plusieurs cellules, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Cliquez sur une cellule et faites glisser le curseur de la souris, verticalement ou horizontalement, sans relâcher le bouton, vers une autre cellule.
- ▶ Cliquez sur une cellule, puis en tenant la touche MAJ enfoncée, cliquez sur une autre cellule. Toutes les cellules se trouvant à l'intérieur de la zone rectangulaire ainsi délimitée sont sélectionnées.



Pour sélectionner plusieurs cellules non contiguës, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Enfoncez la touche CTRL (Windows) ou sur Commande (Macintosh), puis cliquez dans le tableau pour ajouter des cellules, des lignes ou des colonnes à la sélection.
- ▶ 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 désélectionner.

Formatage de tableaux

Vous pouvez modifier l'aspect des tableaux en définissant des propriétés pour l'ensemble ou une partie de leurs cellules ou en leur appliquant une mise en forme prédéfinie. Voir *Paramétrage des propriétés de tableaux*, page 201, *Paramétrage des propriétés de ligne et de cellule*, page 202 et *Formatage d'un tableau à l'aide d'une mise en forme prédéfinie*, page 204.

Pour formater du texte dans des tableaux, vous pouvez appliquer une mise en forme à du texte sélectionné ou utiliser des styles. Voir *Formatage du texte – Vue d'ensemble*, page 167.

A propos des balises de tableaux

Lorsque vous formatez des tableaux dans la fenêtre du document, vous pouvez définir des propriétés s'appliquant au tableau tout entier ou à une série de lignes, de colonne ou de cellules sélectionnées dans le tableau. Lorsqu'une propriété telle qu'une couleur d'arrière-plan ou un alignement, est définie d'une certaine manière pour l'ensemble du tableau et d'une autre pour certaines cellules individuelles, il est utile de comprendre comment le langage HTML est interprété.

Lorsque la même propriété est définie plus d'une fois dans un tableau, elle est interprétée comme suit : le formatage de cellule, qui fait partie de la balise TD, a priorité sur le formatage de ligne de tableau (balise TR) qui, à son tour, a priorité sur le formatage du tableau (balise TABLE). C'est pourquoi, si vous définissez la couleur bleue pour l'arrière-plan d'une cellule, puis définissez la couleur jaune pour l'arrière-plan du tableau, la couleur de la cellule bleu ne change pas du fait que la balise TD a priorité sur la balise TABLE.

Dans l'exemple ci-dessous, la balise TABLE définit la couleur d'arrière-plan jaune (#FFFF99) pour tout le tableau. La première balise TR change la couleur des cellules en vert (#33FF66), et la seconde balise TD change la cellule centrale du haut en bleu (#333399). Les balises TR et TD dans la ligne du bas n'ont pas été modifiées de sorte que ces cellules adoptent la couleur du tableau, à savoir le jaune.

```
<TABLE BORDER="1" WIDTH="75%" BGCOLOR="#FFFF99">
  <TR BGCOLOR="#33FF66">
    <TD>&nbsp;</TD>
    <TD BGCOLOR="#333399">&nbsp;</TD>
    <TD>&nbsp;</TD>
  </TR>
  <TR>
    <TD>&nbsp;</TD>
    <TD>&nbsp;</TD>
    <TD>&nbsp;</TD>
  </TR>
</TABLE>
```


Paramétrage des propriétés de tableaux

L'inspecteur de propriétés affiche les propriétés d'un tableau lorsqu'il est sélectionné.

Vous pouvez également utiliser la commande Format tableau pour appliquer rapidement une mise en forme prédéfinie à un tableau sélectionné. Voir *Formatage d'un tableau à l'aide d'une mise en forme prédéfinie*, page 204.

Pour spécifier les propriétés d'un tableau :

- 1 Sélectionnez le tableau.
- 2 Choisissez Fenêtre > Propriétés pour ouvrir l'inspecteur de propriétés. Cliquez sur la flèche d'agrandissement dans le coin inférieur droit pour afficher toutes les propriétés.
- 3 Pour nommer le tableau, tapez son nom dans le champ Nom du tableau.
- 4 Opérez une sélection parmi les options de mise en forme du tableau suivantes :

Les champs Lignes et Cols définissent le nombre de lignes et de colonnes du tableau.

L et H définissent la largeur et la hauteur du tableau, exprimées en pourcentage de la fenêtre du navigateur, ou par une valeur absolue en pixels. Il est rare que l'on fixe la hauteur d'un tableau.

Aligner aligne le tableau sur la gauche (paramétrage par défaut), la droite ou le centre de la fenêtre des navigateurs de version 4.0 ou ultérieurs. Pour centrer un tableau dans les navigateurs version 3.0, sélectionnez-le, puis choisissez Texte > Alignement > Centrer.

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.

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.

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.

- 5 Opérez une sélection parmi les options de mise en forme de cellule suivantes :
Espac. de cellule définit l'espace devant séparer les cellules du tableau.
Remplissage définit l'espace qu'il doit y avoir entre le contenu d'une cellule et son contour. Si aucune valeur spécifique n'est attribuée aux paramètres d'espacement et de remplissage des cellules, Netscape Navigator, Microsoft Internet Explorer et Dreamweaver affichent tous trois le tableau comme si la valeur d'espacement était définie sur 2 et la valeur de remplissage sur 1.
- 6 Définissez les options suivantes pour la mise en forme des bordures :
Bordure permet de définir la largeur de la bordure entourant le tableau, exprimée en pixels. La plupart des navigateurs affichent la bordure sous la forme d'une ligne en relief. Si vous utilisez le tableau pour la mise en page, spécifiez une valeur de bordure égale à 0. Pour afficher les contours de cellule et de tableau lorsque la valeur de bordure est fixée à 0, choisissez Affichage > Bordures de tableau.
Les deux champs libellés Brdre permettent de définir les couleurs des bordures auxquelles est appliqué un effet de surbrillance et d'ombre pour obtenir un aspect tridimensionnel (pour revenir aux nuances de gris par défaut, supprimez les valeurs de couleur et laissez les champs à blanc).
Le champ Brdr en bas à droite permet de définir la couleur de bordure pour tout le tableau.
- 7 Les options Ar-pl permettent de définir respectivement l'image et la couleur d'arrière-plan pour le tableau.

Paramétrage des propriétés de ligne et de cellule

Sélectionnez n'importe quelle combinaison de cellules, puis utilisez l'inspecteur de propriétés pour modifier individuellement l'aspect des cellules, des lignes et des colonnes. Pour sélectionner des cellules, des lignes et des colonnes, voir *Sélection d'éléments de tableau*, page 198. Pour appliquer un formatage au tableau tout entier, voir *Paramétrage des propriétés de tableaux*, page 201.

Pour formater une ligne, une colonne ou une cellule :

- 1 Sélectionnez une combinaison quelconque de cellules dans le tableau.
- 2 Choisissez Fenêtre > Propriétés pour ouvrir l'inspecteur de propriétés, puis cliquez sur la flèche d'extension dans le coin inférieur droit pour afficher toutes les propriétés.

3 Sélectionnez l'une des options d'aspect suivantes :

- ▶ Horz définit l'alignement horizontal du contenu de la cellule sur le paramétrage par défaut du navigateur (habituellement à gauche pour les cellules ordinaires et centré pour les cellules de titre), à gauche, à droite ou centré.
- ▶ Vert définit l'alignement vertical du contenu de la cellule sur le paramétrage par défaut du navigateur (habituellement au milieu), en haut, au milieu, en bas ou sur la ligne du bas.
- ▶ L et H définissent la largeur et la hauteur des cellules sélectionnées, exprimées en pixels. Pour utiliser des pourcentages, suivez la valeur associée au signe (%).
- ▶ Le champ Ar-pl du haut définit l'image d'arrière-plan pour les cellules.
- ▶ Le champ Ar-pl du bas définit la couleur d'arrière-plan pour les cellules. La couleur d'arrière-plan apparaît uniquement à l'intérieur des cellules, c'est-à-dire qu'elle n'affecte pas les espacements entre les cellules ni les bordures du tableau. Cela signifie que si l'espacement et le remplissage des cellules ne sont pas paramétrés sur 0, il y aura des trous entre les zones colorées, même si la bordure est paramétrée sur 0.
- ▶ Bdrde définit la couleur de bordure des cellules.

4 Opérez une sélection parmi les options de mise en forme suivantes :

- ▶ Fusionner ou Fractionner combine ou divise des cellules. Voir *Fractionnement et fusion de cellules*, page 208.
- ▶ Pas de retour à la ligne auto empêche le retour à la ligne des mots de sorte que les cellules s'étirent en largeur pour pouvoir accueillir toutes les données. Normalement, les cellules s'élargissent horizontalement pour pouvoir accueillir le mot le plus long, puis s'étirent verticalement.
- ▶ Titre formate chaque cellule comme un titre de tableau. Par défaut, le contenu des cellules de titre de tableau (TH) est en caractères gras et centré.

Formatage d'un tableau à l'aide d'une mise en forme prédéfinie

Utilisez la commande Formater le tableau pour appliquer rapidement une mise en forme prédéfinie à un tableau, puis sélectionnez des options pour personnaliser davantage la mise en forme.

Pour utiliser une mise en forme prédéfinie :

- 1 Sélectionnez le tableau et choisissez Commandes > Formater le tableau.
- 2 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, sélectionnez un modèle de mise en forme dans la liste à gauche. Le tableau est mis à jour, illustrant l'aspect de la mise en forme.
- 3 Pour personnaliser davantage la mise en forme, modifiez les options Couleurs de ligne, Ligne supérieure et Col. gauche.
- 4 Pour modifier la largeur de bordure, tapez une valeur dans le champ Bordure. Tapez 0 si vous ne voulez pas de bordure.
- 5 Pour appliquer la mise en forme aux cellules du tableau (balises TD) plutôt qu'aux lignes (balises TR), activez l'option Appliquer tous les attributs aux balises TD plutôt que TR.

Le formatage appliqué aux cellules du tableau a priorité sur celui appliqué aux lignes du tableau. En revanche, le formatage appliqué aux lignes produit un code source HTML plus propre et concis. Voir *Formatage de tableaux*, page 200.

- 6 Cliquez sur Appliquer ou sur OK pour formater le tableau avec la mise en forme sélectionnée.

Tri de tableaux

Vous pouvez effectuer un simple tri de tableau en vous basant sur le contenu d'une seule colonne. Vous pouvez également exécuter un tri de tableau plus compliqué en triant le contenu des deux colonnes.

Vous ne pouvez pas trier des tableaux contenant des attributs COLSPAN ou ROWSPAN, c'est-à-dire des tableaux contenant des cellules fusionnées.

Pour trier un tableau :

- 1 Sélectionnez le tableau et choisissez Commandes > Trier le tableau.
- 2 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, opérez un choix parmi les options suivantes :
 - ▶ Sélectionnez la colonne à trier à l'aide de l'option Trier par.
 - ▶ Sélectionnez le type de tri, alphabétique ou numérique, que vous voulez effectuer à l'aide de l'option Ordre.

Cette option est importante lorsque le contenu d'une colonne est numérique. Un tri alphabétique appliqué à une liste de nombres d'un ou deux chiffres produit un tri alphanumérique (tel que 1, 10, 2, 20, 3, 30) au lieu de numérique (tel que 1, 2, 3, 10, 20, 30).
 - ▶ Sélectionnez Croissant (de A à Z ou de bas en haut) ou Décroissant pour l'ordre de tri.
- 3 Pour appliquer un tri secondaire à une autre colonne, spécifiez les options de tri à l'aide du champ Puis par.
- 4 Activez l'option Inclure la première ligne pour inclure la première ligne dans le tri. Si la première ligne est un titre qui ne doit pas être déplacé, laissez cette option désactivée.
- 5 Cliquez sur Appliquer ou sur OK pour trier le tableau.

Redimensionnement des tableaux et cellules

Vous pouvez redimensionner tout le tableau ou uniquement des cellules ou des colonnes individuelles. Lorsque vous redimensionnez tout le tableau, toutes les cellules changent en proportion.

Pour redimensionner le tableau :

- 1 Sélectionnez le tableau.
- 2 Faites glisser l'une des poignées de sélection pour redimensionner le tableau dans cette dimension. La poignée d'angle permet de redimensionner les deux dimensions.

Pour modifier la taille d'une ligne ou d'une colonne, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Pour modifier la hauteur de ligne, faites glisser la bordure inférieure de la ligne.
- ▶ Pour modifier la largeur de colonne, faites glisser la bordure droite de la colonne.

Modification des largeurs de colonne

L'inspecteur de propriétés vous permet de spécifier la largeur d'une colonne de trois manières.

Pour définir la largeur de colonne :

- 1 Cliquez sur une cellule de la colonne ou sélectionnez-la toute entière.
- 2 Choisissez Fenêtre > Propriétés pour ouvrir l'inspecteur de propriétés.
- 3 Dans le champ L, procédez de l'une des manières suivantes :
 - ▶ Tapez un nombre exprimant, en pixels, la largeur de colonne voulue.
 - ▶ Tapez un nombre suivi du signe de pourcentage (%) pour que la largeur de la colonne corresponde à un pourcentage de la largeur du tableau (les menus déroulants pixels/% ne s'affichent pas pour les cellules, les lignes et les colonnes ; uniquement pour les tableaux entiers).
 - ▶ 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.

Effacement des largeurs de colonne et des hauteurs de ligne

La manière la plus simple de définir les largeurs de colonne et les hauteurs de ligne consiste à faire glisser les bordures du tableau. Le fait de faire glisser une bordure de colonne ou de ligne modifie automatiquement les valeurs spécifiques de toutes les colonnes et les lignes, exprimées soit en pixels, soit en pourcentage des dimensions actuelles du tableau, selon la manière dont la largeur du tableau est spécifiée.

Si vous n'obtenez pas le résultat souhaité en tirant sur les bordures du tableau, vous pouvez effacer les valeurs de largeur de colonne et recommencer.

Pour modifier les largeurs et hauteurs de cellule, procédez de l'une des manières suivantes :

- ▶ Sélectionnez le tableau, choisissez Modifier > Tableau, puis Effacer les hauteurs de cellule ou Effacer les largeurs de cellule.
- ▶ Choisissez Fenêtre > HTML, puis modifiez les largeurs et hauteurs directement dans l'inspecteur HTML.
- ▶ Dans l'inspecteur de propriétés, tapez des valeurs de largeur et de hauteur spécifiques dans les champs L et H.

Ajout et retrait de lignes et de colonnes

Utilisez les commandes du menu Modifier > Tableau ou celle du menu contextuel pour ajouter ou retirer des lignes et des colonnes de tableau.

Pour ajouter des lignes ou des colonnes :

- 1 Cliquez sur la cellule où vous voulez que la nouvelle ligne ou la nouvelle colonne apparaisse.
- 2 Procédez de l'une des manières suivantes :
 - ▶ Pour ajouter une ligne, choisissez Modifier > Tableau > Insérer une ligne ou, dans le menu contextuel, Tableau > Insérer une ligne.
 - ▶ Pour ajouter une colonne, choisissez Modifier > Tableau > Insérer une colonne ou, dans le menu contextuel, Tableau > Insérer une colonne.
 - ▶ Pour ajouter des lignes et des colonnes, choisissez Modifier > Tableau > Insérer des lignes ou des colonnes ou, dans le menu contextuel, Tableau > Insérer des lignes ou des colonnes.

Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, tapez le nombre de lignes ou de colonnes que vous voulez ajouter. Spécifiez si les nouvelles lignes ou colonnes doivent s'afficher devant ou derrière la colonne ou la ligne sélectionnée. Cliquez sur OK.

Pour supprimer une ligne ou une colonne :

- 1 Cliquez sur une cellule de la ligne ou de la colonne que vous voulez supprimer.
- 2 Sélectionnez l'une des options suivantes :
 - ▶ Pour supprimer une ligne, choisissez Modifier > Tableau > Supprimer la ligne ou, dans le menu contextuel, Tableau > Supprimer la ligne.
 - ▶ Pour supprimer une colonne, choisissez Modifier > Tableau > Supprimer la colonne ou, dans le menu contextuel, Tableau > Supprimer la colonne.

Pour ajouter ou supprimer des lignes ou des colonnes au bas et à droite d'un tableau :

- 1 Sélectionnez tout le tableau (cliquez sur le coin supérieur gauche du tableau ou cliquez une fois dans le tableau, puis Modifier > Tableau > Sélectionner le tableau).
- 2 Dans l'inspecteur de propriétés :
 - ▶ Augmentez la valeur indiquant le nombre de lignes ou de colonnes pour en ajouter.
 - ▶ Réduisez la valeur indiquant le nombre de lignes ou de colonnes pour en supprimer.

Dreamweaver ajoute et supprime les lignes au bas du tableau, et ajoute et supprime les colonnes à droite du tableau. Dreamweaver ne vous avertit pas si vous supprimez des lignes et des colonnes contenant des données.

Fractionnement et fusion de cellules

Utilisez l'inspecteur de propriétés ou les commandes du menu Modifier > Tableau pour fractionner ou fusionner des cellules. Vous pouvez fusionner n'importe quel nombre de cellules adjacentes (du moment que la sélection présente une forme rectangulaire) pour produire une cellule unique s'étendant sur plusieurs colonnes ou lignes. Vous pouvez fractionner une cellule en un nombre quelconque de lignes et de colonnes, qu'elle ait été précédemment fusionnée ou non. Dreamweaver réorganise automatiquement le tableau (en ajoutant les COLSPAN ou ROWSPAN nécessaires) afin de créer l'arrangement spécifié.

Dans l'illustration ci-dessous, les cellules du milieu des deux premières lignes ont été fusionnées de sorte qu'elles s'étendent sur deux lignes.

Pour fusionner deux ou plusieurs cellules d'un tableau :

- 1 Sélectionnez les cellules à fusionner.

Les cellules sélectionnées doivent être contiguës et présenter une forme rectangulaire.

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona
10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk through the Orchards	Monterey, California

La sélection opérée dans ce tableau n'étant pas de forme rectangulaire, il est impossible de fusionner les cellules.

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona
10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk through the Orchards	Monterey, California

La sélection opérée dans ce tableau a une forme rectangulaire de sorte qu'il est possible de fusionner les cellules.

- 2 Choisissez Modifier > Tableau > Fusionner les cellules ou, dans l'inspecteur de propriétés, cliquez sur le bouton Fusionner les cellules.

Le contenu des cellules individuelles est placé dans les cellules produites par la fusion. Les propriétés de la première cellule sélectionnée sont appliquées à la cellule fusionnée.

Pour fractionner une cellule fusionnée :

- 1 Cliquez dans la cellule ou sélectionnez une cellule.
- 2 Choisissez Modifier > Tableau > Fractionner la cellule ou, dans l'inspecteur de propriétés, cliquez sur le bouton Fractionner la cellule.
- 3 Dans la boîte de dialogue Fractionner la cellule, indiquez si vous voulez fractionner les cellules en lignes ou en colonnes, puis entrez le nombre de lignes ou de colonnes.

Copie et collage de cellules

Vous pouvez copier et coller plusieurs cellules de tableau à la fois, en préservant leur formatage, ou ne copier et coller que leur contenu.

Vous pouvez coller les cellules à un point d'insertion ou à la place d'une sélection dans un tableau existant. Pour coller plusieurs cellules de tableau, il faut que le contenu du Presse-papiers soit compatible avec la structure du tableau ou de la sélection du tableau dans laquelle les cellules seront collées.

Pour couper ou copier des cellules dans un tableau :

- 1 Sélectionnez une combinaison quelconque de cellules dans le tableau.

Pour pouvoir être coupé ou copié, le groupe de cellules doit présenter une forme rectangulaire. Voir *Sélection d'éléments de tableau*, page 198.

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona

Sélection incorrecte : il est impossible de couper ou de copier ces cellules.

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona

Sélection correcte : il est possible de couper ou coller ces cellules.

- 2 Coupez ou copiez les cellules à l'aide des commandes du menu Édition.

Si vous sélectionnez la ligne ou la colonne tout entière, elle disparaît du tableau lorsque vous choisissez Édition > Couper.

Pour coller ces cellules de tableau :

- 1 Choisissez l'endroit où vous voulez coller les cellules.
 - ▶ Pour ajouter les cellules devant ou au-dessus de la cellule en cours, cliquez sur l'une des cellules du tableau.
 - ▶ Pour créer un nouveau tableau avec les cellules, positionnez le curseur en dehors de tout tableau.
- 2 Choisissez Édition > Coller.

Si vous collez des lignes ou des colonnes entières, celles-ci s'ajoutent au tableau. Si vous collez une cellule isolée, le contenu de la cellule sélectionnée est remplacé, pour autant que le contenu du Presse-papiers soit compatible avec la cellule sélectionnée. Si vous effectuez un collage en dehors d'un tableau, les lignes, colonnes ou cellules que vous collez sont utilisées pour définir un nouveau tableau.

Pour supprimer le contenu d'une cellule en conservant les cellules intactes :

- 1 Sélectionnez une ou plusieurs cellules.
- 2 Choisissez Édition > Effacer ou appuyez sur la touche Suppr.

Remarque: Si vous sélectionnez la ligne ou la colonne tout entière, elle disparaît avec son contenu.

Pour copier et coller le contenu de cellules :

- 1 Sélectionnez le texte, puis choisissez Édition > Copier comme texte.
Seul le texte des cellules sélectionnées est copié dans le Presse-papiers.
- 2 Cliquez sur une cellule ou à un endroit quelconque de la fenêtre Document, puis choisissez Édition > Coller comme texte.
Il est impossible de recoller les cellules copiées dans une sélection de plusieurs cellules.

CHAPITRE 12

Utilisation des calques

Utilisation des calques – Vue d'ensemble

Les calques sont utilisés pour positionner les éléments avec précision dans la fenêtre du navigateur. Les calques peuvent contenir du texte, des images, des plug-ins et même d'autres calques – tout ce que vous pouvez mettre dans le corps d'un document HTML peut être mis dans un calque. Les calques sont particulièrement utiles pour la superposition de certaines parties de votre page.

Vous pouvez afficher et masquer des calques avec des comportements afin de créer des pages au chargement rapide, qui sont modifiées sans devoir charger le contenu supplémentaire à partir des fichiers source. Grâce au scénario, vous pouvez déplacer ou changer les calques selon une ligne de temps.

À propos des calques

Il y a deux formats de calque pour le positionnement du contenu sur une page : Calques CSS et Netscape.

- ▶ Les calques CSS (également connus sous l'appellation éléments CSS-P) positionnent le contenu sur la page à l'aide des balises DIV et SPAN. Les propriétés des calques CSS sont définies par le Consortium du World Wide Web.
- ▶ Les calques Netscape positionnent le contenu sur la page à l'aide des balises Netscape LAYER et ILAYER. Les propriétés des calques Netscape sont définies par le format de calque propre à Netscape.

Microsoft Internet Explorer 4.0 et Netscape Navigator 4.0 acceptent tous les deux les calques créés à l'aide des balises DIV et SPAN. Seul Navigator accepte les calques créés avec les balises LAYER et ILayer. Les versions précédentes de Microsoft Internet Explorer 4.0 et Netscape Navigator 4.0 afficheront le contenu des calques, mais ils ne seront pas positionnés.

Dans Dreamweaver, le terme "calque" correspond à tout élément qui peut être positionné à des coordonnées précises sur la page. Les propriétés de positionnement incluent les coordonnées X et Y (respectivement haut et gauche), l'index Z (également appelé ordre de superposition), et la visibilité. Les éléments positionnés peuvent être définis avec les balises DIV, SPAN, LAYER et ILayer dans Dreamweaver. Voir *Configuration des préférences de calques*, page 216.

Création de calques

Créez des calques en utilisant les techniques d'insertion, de glisser-déplacer ou de dessin. Une fois le calque créé, utilisez la palette des calques pour le sélectionner, imbriquez-le dans un autre calque ou modifiez son ordre de superposition. Voir *Utilisation de la palette de calques*, page 220.

Les propriétés par défaut des calques, (balise, visibilité, hauteur et largeur, etc.) sont spécifiées dans les préférences des calques. Pour modifier les paramètres par défaut, choisissez Édition > Préférences et sélectionnez Calques. Voir *Configuration des préférences de calques*, page 216.

Par défaut, Dreamweaver crée les calques avec les balises DIV et insère le code du calque à la position du curseur, ou lorsque vous dessinez des calques, en haut de la page, juste après la balise BODY. Si vous créez un calque imbriqué, Dreamweaver insère le code dans la balise qui définit le calque parent.

Lorsque vous créez des calques, pour empêcher qu'ils se chevauchent, activez l'option Empêcher le chevauchement dans la palette des calques, ou choisissez Affichage > Empêcher le chevauchement des calques. Voir *Empêcher le chevauchement des calques*, page 228.

Pour créer un calque, effectuez l'une des procédures suivantes :

- ▶ Pour insérer un calque, placez le curseur dans la fenêtre du document, là où vous voulez positionner le calque, puis choisissez Insertion > Calque.
- ▶ Pour glisser-déplacer un calque, cliquez sur le bouton Calque de la palette d'objets et faites glisser le calque vers la fenêtre de document. Le calque est placé à l'endroit où la souris est relâchée.
- ▶ Pour dessiner un calque dans la fenêtre de document, cliquez sur le bouton Calque dans la palette d'objets, relâchez la souris et utilisez le curseur pour dessiner.

Un indicateur de calque apparaît en haut et à gauche de la page dans la fenêtre de document. Si l'indicateur du calque n'est pas visible, choisissez Affichage > Éléments invisibles. Voir *Paramétrage des préférences pour les éléments invisibles*, page 85.

Dans la palette de calque, le nom du calque apparaît dans la colonne Nom. Au fur et à mesure que vous créez des calques, ils sont affichés dans une liste de superposition – le plus récent se trouvant en haut de la liste. Voir *Modification de l'ordre de superposition des calques*, page 225.

Imbrication des calques

Un calque imbriqué est un calque créé à l'intérieur d'un autre calque. Utilisez la palette des calques ou les techniques d'insertion, de glisser-déplacer ou de dessin pour créer des calques imbriqués.

Vous pouvez utiliser l'imbrication pour regrouper les calques. Un calque imbriqué se déplace avec son calque parent et hérite de sa visibilité. Les calques Netscape créés avec les balises LAYER et ILayer se développent pour contenir la hauteur et la largeur de leur enfant.

Voici un exemple de code HTML d'un calque imbriqué :

```
<div id="Parent" style="position:absolute; left:56px; top:54px; width:124px; height:158px; z-index:1;">
Contenu interne au calque parent.
  <div id="Nested" style="position:absolute; left:97px; top:114px; width:54px; height:69px; z-index:1;">
Contenu interne au calque imbriqué.
  </div>
</div>
```

Lorsque vous dessinez des calques, utilisez Préférences des calques pour forcer l'imbrication d'un calque créé à l'intérieur d'un autre calque. Choisissez Édition > Préférences, sélectionnez Calques, puis cliquez dans la case à cocher Imbrication. Voir *Configuration des préférences de calques*, page 216.

Pour créer un calque imbriqué, effectuez l'une des procédures suivantes :

- ▶ Pour insérer un calque imbriqué, placez le curseur à l'intérieur d'un calque existant et choisissez Insertion > Calque.
- ▶ Pour glisser-déplacer un calque imbriqué, cliquez sur le bouton Calque de la palette d'objets, puis, sans relâcher le bouton de la souris, glissez-déplacez le calque à l'intérieur d'un calque existant.
- ▶ Pour dessiner un calque imbriqué, cliquez sur le bouton Calque de la palette d'objets, relâchez le bouton de la souris, puis utilisez le curseur pour dessiner un calque à l'intérieur d'un calque existant (si la case Imbrication est cochée dans Préférences des calques) ; autrement, appuyez sur Contrôle (Windows) ou Commande (Macintosh) tout en faisant glisser le calque.

Pour créer un calque imbriqué à l'aide de la palette des calques :

- 1 Choisissez Fenêtre > Calques pour ouvrir la palette des calques.
- 2 Appuyez sur la touche Contrôle (Windows) ou la touche Commande (Macintosh), puis sélectionnez un calque dans la palette des calques et faites le glisser vers le calque cible.
- 3 Relâchez le bouton de la souris lorsqu'une boîte apparaît autour du nom du calque cible.

Configuration des préférences de calques

Utilisez Préférences des calques pour définir les paramètres par défaut des nouveaux calques. Choisissez Édition > Préférences, puis cliquez sur Calques pour modifier les préférences des calques.

Balise Détermine la balise par défaut utilisée pour définir le calque. SPAN et DIV créent des calques CSS ; LAYER et ILAYER créent des calques Netscape.

Visibilité Détermine si les calques sont visibles par défaut.

Largeur et **Hauteur** Définissent la largeur et la hauteur par défaut des calques créés à l'aide de Insertion > Calque.

Couleur d'arrière-plan Détermine la couleur d'arrière-plan par défaut.

Image d'arrière-plan Spécifie une image d'arrière-plan par défaut.

Imbrication Force l'imbrication d'un calque dessiné à l'intérieur des limites d'un calque existant. Alors que vous dessinez un calque, appuyez sur Contrôle (Windows) ou sur Commande (Macintosh) pour modifier cette configuration de façon temporaire.

Configuration des propriétés de calques

Utilisez l'inspecteur des propriétés pour spécifier le nom et l'emplacement d'un calque ainsi que pour définir d'autres options de calque. Afin de voir toutes les propriétés suivantes, cliquez sur la flèche d'agrandissement, dans le coin inférieur droit de l'inspecteur des propriétés.

Nom de calque Spécifie un nom pour identifier le calque dans la palette des calques et pour le script. Entrez un nom dans la boîte sans titre à gauche de l'inspecteur des propriétés. N'utilisez que des caractères alphanumériques standard pour les noms de calque. N'utilisez pas de caractères spéciaux tels que les espaces, les tirets, les barres obliques ou les points.

G et S Spécifient la position du calque par rapport au coin supérieur gauche de la page ou du calque parent.

L et H Spécifient la largeur et la hauteur du calque. Ces valeurs sont remplacées si le contenu du calque dépasse la taille spécifiée.

En ce qui concerne les calques CSS, les valeurs par défaut pour l'emplacement et la taille sont en pixels (px). Vous pouvez aussi spécifier les unités suivantes : pc (picas), pt (points), in (pouces), mm (millimètres), cm (centimètres), ou % (pourcentage de la valeur du parent). Les abréviations doivent suivre la valeur sans espace : par exemple, 3mm. Le paramètre Débordement détermine comment les calques CSS réagissent lorsque le contenu dépasse leur taille.

Index Z Détermine l'index Z ou l'ordre de superposition du calque. Plus le numéro de calque est élevé, plus le calque se trouve au-dessus des autres calques. Les valeurs peuvent être positives ou négatives. Nous vous conseillons d'utiliser la palette des calques pour modifier l'ordre de superposition des calques plutôt que de saisir des valeurs d'index Z spécifiques. Voir *Modification de l'ordre de superposition des calques*, page 225.

Les calques Netscape (celles avec la balise LAYER ou ILayer) peuvent également être superposés de manière relative à d'autres calques de la page. Lorsque vous sélectionnez un calque Netscape, deux options supplémentaires s'affichent dans le coin inférieur droit de l'inspecteur des propriétés. Utilisez l'option A/B afin de sélectionner une position relative, puis choisissez le nom d'un autre calque dans le menu local juste à droite. (A spécifie un calque au-dessus du calque courant ; B spécifie un calque au-dessous du calque courant).

Visib. Détermine la condition de l'affichage initial pour le calque. Utilisez un langage de script tel que JavaScript, pour contrôler la propriété de visibilité et afficher le contenu des calques de façon dynamique. Choisissez une des options suivantes :

- ▶ La valeur par défaut ne spécifie pas de propriété de visibilité, mais la plupart des navigateurs l'interprètent comme Hériter.
- ▶ Hériter prend la propriété de visibilité du parent du calque.
- ▶ Visible affiche le contenu du calque, quelle que soit la valeur du parent.
- ▶ Masqué dissimule le contenu du calque, quelle que soit la valeur du parent. Remarquez que les calques masqués créés avec LAYER et ILayer prennent le même espace que si ils étaient visibles.

Image ar-pl Spécifie une image d'arrière-plan pour le calque. Tapez le chemin de l'image dans la zone de texte ou cliquez sur l'icône de dossier pour rechercher et sélectionner un fichier d'image.

Couleur ar-pl Spécifie une couleur d'arrière-plan pour le calque. Laissez cette option vide pour spécifier un arrière-plan transparent.

Balise Détermine si le calque est un calque CSS ou Netscape. SPAN et DIV créent des calques CSS ; LAYER et ILAYER créent des calques Netscape.

Débord. (calques CSS seulement) Détermine ce qui se passe lorsque le contenu d'un calque dépasse sa taille. Choisissez une des options suivantes :

- ▶ Visible augmente la taille du calque de façon à ce que tout son contenu soit visible. Le calque s'agrandit vers le bas et vers la droite.
- ▶ Masqué conserve la taille du calque et découpe tout contenu supérieur à la taille. Aucune barre de défilement n'est présentée.
- ▶ Défiler ajoute des barres de défilement au calque, même si le contenu correspond à la taille du calque. Intégrer des barres de défilement évite la confusion causée par l'apparition et la disparition des barres de défilement dans un environnement dynamique. Seuls les navigateurs qui prennent en charge les barres de défilement accepteront cette option.
- ▶ Auto ne fait apparaître les barres de défilement que lorsque le contenu du calque excède les limites de ce dernier.

Dét. Définit la partie du calque qui est visible. Entrez les valeurs représentant la distance en pixels par rapport aux limites du calque. Les paramètres S (sommet) et G (gauche) sont relatifs au calque, pas à la page.

Utilisez G, H ou PageX, PageY (calques Netscape seulement) Vous permet de positionner un calque par rapport à son parent. L'option G, H place le calque par rapport au coin supérieur gauche de son parent. L'option PageX, PageY place le calque à l'emplacement absolu relatif au coin supérieur gauche de la page, quelle que soit la position de son parent.

Src (calques Netscape seulement) vous permet d'afficher un autre document HTML à l'intérieur du calque. Tapez le chemin du document ou cliquez sur l'icône dossier pour parcourir et sélectionner le document. Remarquez que Dreamweaver n'affiche pas cette propriété dans la fenêtre Document.

A/B (calques Netscape seulement) spécifie le calque au-dessus (A) ou au-dessous (B) du calque courant, selon l'ordre de superposition (index Z). Seuls les calques précédemment définis dans le document apparaîtront dans la liste des noms de calque, à droite du menu A/B.

Configuration des propriétés pour plusieurs calques

Lorsque vous sélectionnez deux calques ou plus, l'inspecteur des propriétés de calques affiche les propriétés du texte et un ensemble de propriétés vous permettant de modifier plusieurs calques à la fois. Pour sélectionner plusieurs calques, appuyez sur Maj tout en sélectionnant les calques. Voir *Manipulation des calques*, page 220.

Pour plus de détails sur le formatage du texte des calques, voir *Propriétés du texte* dans les pages d'aide de Dreamweaver.

G et S Spécifient la position du calque par rapport au coin supérieur gauche de la page ou du calque parent.

L et H Spécifient la largeur et la hauteur du calque. Ces valeurs sont remplacées si le contenu du calque dépasse la taille spécifiée.

En ce qui concerne les calques CSS, les valeurs par défaut pour l'emplacement et la taille sont en pixels (px). Vous pouvez aussi spécifier les unités suivantes : pc (picas), pt (points), in (pouces), mm (millimètres), cm (centimètres), ou % (pourcentage de la valeur du parent). Les abréviations doivent suivre la valeur sans espace : par exemple, 3mm.

Visib. Détermine la condition de l'affichage initial pour le calque. Utilisez un langage de script tel que JavaScript, pour contrôler la propriété de visibilité et afficher le contenu des calques de façon dynamique. Choisissez une des options suivantes :

- ▶ La valeur par défaut ne spécifie pas de propriété de visibilité, mais la plupart des navigateurs l'interprètent comme Hériter.
- ▶ Hériter prend la propriété de visibilité du parent du calque.
- ▶ Visible affiche le contenu du calque, quelle que soit la valeur du parent.
- ▶ Masqué affiche le contenu du calque comme transparent, quelle que soit la valeur du parent. Remarquez que les calques masqués créés avec LAYER et ILAYER prennent le même espace que si ils étaient visibles.

Balise Détermine si le calque est un calque CSS ou Netscape. SPAN et DIV créent des calques CSS ; LAYER et ILAYER créent des calques Netscape.

Image ar-pl Spécifie une image d'arrière-plan pour le calque. Tapez le chemin de l'image dans la zone de texte ou cliquez sur l'icône de dossier pour rechercher et sélectionner un fichier d'image.

Couleur ar-pl Spécifie une couleur d'arrière-plan pour le calque. Laissez cette option vide pour spécifier un arrière-plan transparent.

Utilisation de la palette de calques

La palette Calque est une carte graphique des calques de votre document. Choisissez Fenêtre > Calques pour ouvrir la palette de calque. 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. Cliquez sur la flèche d'agrandissement pour afficher ou masquer les calques imbriqués.

Utilisez 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 au moins un.

- ▶ Pour imbriquer un calque dans un autre calque, voir *Imbrication des calques*, page 215.
- ▶ Pour sélectionner un ou plusieurs calques, voir *Manipulation des calques*, page 220.
- ▶ Pour modifier l'ordre de superposition d'un calque, voir *Modification de l'ordre de superposition des calques*, page 225.
- ▶ Pour modifier la visibilité d'un calque, voir *Modification de la visibilité des calques*, page 225.
- ▶ Pour empêcher les calques de se chevaucher, voir *Empêcher le chevauchement des calques*, page 228.

Manipulation des calques

Alors que vous travaillez sur la mise en forme, les calques peuvent être activés, sélectionnés ou redimensionnés. Mettre les calques en mode actif vous permet de placer un contenu dans ces calques. Sélectionner les calques vous permet de les aligner, de les repositionner ou de les redimensionner. Redimensionner les calques vous permet de modifier les dimensions d'un seul calque ou de mettre deux ou plusieurs calques à la même taille (hauteur et largeur).

Différents inspecteurs de propriétés apparaissent lorsque vous travaillez avec un seul ou plusieurs calques. Voir *Configuration des propriétés de calques*, page 217 et *Configuration des propriétés pour plusieurs calques*, page 219. De même, les options de menu de modification des calques ne sont activées que lorsque plusieurs calques sont sélectionnés.

Pour empêcher les calques de se chevaucher, utilisez l'option *Empêcher le chevauchement*. Voir *Empêcher le chevauchement des calques*, page 228.

Activation des calques

On active un calque pour pouvoir y placer des objets. Activer un calque place le curseur dans le calque, met en surbrillance la bordure du calque et affiche la poignée de sélection, mais cela ne sélectionne pas le calque.

Pour activer un calque :

- ▶ Cliquez n'importe où dans le calque.

Sélection des calques

Sélectionnez un ou plusieurs calques pour les aligner, donnez-leur tous la même longueur et la même hauteur, repositionnez-les et ainsi de suite. Pour une liste d'options complète, voir *Configuration des propriétés de calques*, page 217.

Pour sélectionner un calque, effectuez l'une des procédures suivantes :

- ▶ Cliquez sur l'indicateur du calque dans la fenêtre Document qui représente son emplacement dans le code HTML. Si cet indicateur n'est pas visible, choisissez Affichage > Éléments invisibles.
- ▶ Cliquez sur la poignée de sélection d'un calque. Si la poignée n'est pas visible, cliquez n'importe où dans le calque pour la faire apparaître.



- ▶ Cliquez sur la bordure d'un calque.
- ▶ Si aucun calque n'est actif ou sélectionné, cliquez dans un calque tout en appuyant sur Maj.
- ▶ Si plusieurs calques sont sélectionnés, cliquez dans un calque tout en appuyant sur Contrôle-Maj (Windows) ou Commande-Maj (Macintosh). Cette procédure annulera la sélection des autres calques.
- ▶ Cliquez sur le nom du calque dans la palette Calque.

Pour sélectionner plusieurs calques, effectuez l'une des procédures suivantes :

- ▶ Appuyez sur Maj tout en cliquant à l'intérieur ou sur la bordure de plusieurs calques.
- ▶ Appuyez sur Maj tout en cliquant sur plusieurs noms de calque dans la palette Calque.

Lorsque plusieurs calques sont sélectionnés, la bordure et les poignées du dernier calque sélectionné apparaissent en surbrillance noire.

Redimensionnement des calques

Redimensionnez un calque ou plusieurs calques à la fois pour qu'ils aient tous la même largeur et la même hauteur.

Si l'option Empêcher le chevauchement est activée, vous ne pourrez pas redimensionner un calque s'il doit en chevaucher un autre. Voir *Empêcher le chevauchement des calques*, page 228.

Pour redimensionner un calque, effectuez l'une des procédures suivantes :

- ▶ Pour redimensionner en faisant glisser, sélectionnez le calque et faites glisser les poignées de redimensionnement.
- ▶ Pour redimensionner d'un pixel à la fois, sélectionnez le calque et appuyez sur Ctrl-flèche (Windows) ou Option-flèche (Macintosh).
- ▶ Pour redimensionner en alignant sur la grille, Appuyez sur Maj-Ctrl-flèche (Windows) ou Maj-Option-flèche (Macintosh).

Le redimensionnement d'un calque en modifie la largeur et la hauteur. Cela ne définit pas la partie visible du contenu du calque. Pour définir la région visible d'un calque, voir *Configuration des propriétés de calques*, page 217.

Pour redimensionner plusieurs calques :

1 Dans la fenêtre Document, sélectionnez au moins deux calques.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Choisissez Modifier > Calques > Même largeur ou Même hauteur.

Les premiers calques sélectionnés prendront la largeur ou la hauteur du dernier sélectionné (en surbrillance noire).

- ▶ Dans l'inspecteur des propriétés, sous Calques multiples, entrez les valeurs pour la largeur et la hauteur. Les valeurs sont appliquées à tous les calques sélectionnés.

Déplacement des calques

Déplacer les calques dans la fenêtre Document paraîtra une opération familière pour tous ceux qui ont déjà travaillé avec des applications graphiques de base.

Si l'option Empêcher le chevauchement est activée, vous ne pourrez pas déplacer un calque s'il doit en chevaucher un autre. Voir *Empêcher le chevauchement des calques*, page 228.

Pour déplacer un ou plusieurs calques, effectuez l'une des procédures suivantes :

- ▶ Pour déplacer en faisant glisser, sélectionner les calques et faites glisser la poignée de sélection du dernier calque sélectionné (en surbrillance noire).
- ▶ Pour déplacer d'un pixel à la fois, sélectionnez les calques et utilisez les touches fléchées. Utilisez Maj-Flèche pour déplacer le calque en fonction de l'alignement courant sur la grille.

Alignement des calques

Utilisez les commandes d'alignement pour aligner un ou plusieurs calques avec la bordure spécifiée du dernier calque sélectionné.

Lors de l'alignement, il est possible que les calques enfants qui ne sont pas sélectionnés soient déplacés en même que leur parent. Pour éviter ceci, n'utilisez pas les calques imbriqués.

Pour aligner au moins deux calques :

- 1 Sélectionnez les calques.
- 2 Choisissez Modifier > Calques et sélectionnez une option d'alignement.
Par exemple, si vous sélectionnez Aligner en haut, tous les calques se déplacent pour que leurs bordures supérieures soient toutes au même niveau que celle du dernier calque sélectionné (en surbrillance noire).

Alignement des calques sur la grille

Utilisez la grille comme un guide visuel pour le positionnement ou le redimensionnement des calques dans la fenêtre Document. Si l'alignement est activé, les calques sont automatiquement positionnés à la position d'alignement la plus proche lorsqu'ils sont déplacés ou redimensionnés. L'alignement fonctionne que la grille soit visible ou pas.

Pour afficher la grille, effectuez l'une des procédures suivantes :

- ▶ Choisissez Affichage > Grille > Afficher.
- ▶ Choisissez Affichage > Grille > Paramètres et sélectionnez l'option Grille visible.

Pour aligner un calque :

- 1 Choisissez Affichage > Grille > Aligner sur pour activer l'alignement (ou le désactiver).
- 2 Sélectionnez le calque et faites-le glisser. Lorsque vous le relâchez, le calque se déplace vers la position d'alignement la plus proche.

Pour modifier les paramètres de la grille et de l'alignement :

- 1 Choisissez Affichage > Grille > Paramètres pour ouvrir la boîte de dialogue.
- 2 Sélectionnez les options désirées.
 - ▶ Grille visible – rend la grille visible. Cette option fonctionne de pair avec la commande Afficher (Affichage > Grille > Afficher).
 - ▶ Espacement – définit la distance entre les indicateurs de grille. Saisissez un nombre d'unités, puis choisissez pixels, pouces ou centimètres dans le menu contextuel des unités.
 - ▶ Couleur – spécifie la couleur des marqueurs de la grille. La couleur par défaut est bleu clair.
 - ▶ Affichage – spécifie un affichage de grille sous forme de lignes ou de points.
 - ▶ Alignement – active ou désactive l'alignement. Cette option fonctionne de pair avec la commande Aligner sur (Affichage > Grille > Aligner sur).
 - ▶ Aligner tous les – spécifie une unité d'alignement. Saisissez un nombre d'unités dans la zone Aligner tous les et choisissez pixels, pouces ou centimètres dans le menu déroulant des unités. La valeur par défaut est 5 pixels.

Pour que les calques soient alignés sur la grille, les unités de pixels de la grille et de l'alignement doivent être les mêmes. Par exemple, si l'espacement est défini à 50 pixels, configurez "Aligner tous les" à 50 pixels.

- 3 Cliquez sur OK.

Modification de l'ordre de superposition des calques

Utilisez l'inspecteur des propriétés ou la palette Calque pour modifier l'ordre de superposition des calques. Le premier calque de la liste est celui qui est au premier plan.

En code HTML, l'index Z détermine l'ordre dans lequel les calques se dessinent dans un navigateur. Vous pouvez modifier l'index Z de chaque calque à l'aide de l'inspecteur des propriétés ou de la palette Calque, mais la procédure suivante est beaucoup plus simple.

Pour modifier l'ordre de superposition des calques :

- 1 Choisissez Fenêtre > Calques pour ouvrir la palette de calques.
- 2 Sélectionnez un calque dans la palette et faites-le glisser vers le haut ou vers le bas.
- 3 Relâchez le bouton de la souris lorsqu'une ligne apparaît entre les calques.

Modification de la visibilité des calques

Alors que vous travaillez sur votre document, vous pouvez afficher ou masquer les calques pour voir comment la page apparaîtra sous différentes conditions. Utilisez la palette de calques pour modifier la visibilité des calques. Utilisez le volet Préférences des calques pour définir la visibilité par défaut des nouveaux calques. Voir *Configuration des préférences de calques*, page 216.

Pour modifier la visibilité d'un calque :

- 1 Choisissez Fenêtre > Calques pour ouvrir la palette de calques.
- 2 Cliquez sur la colonne de l'icône en forme d'œil pour modifier la visibilité.
Un œil ouvert signifie que le calque est visible. Un œil fermé signifie que le calque est invisible. S'il n'y a pas d'icône en forme d'œil, le calque hérite de la visibilité de son parent. Pour les calques non imbriqués, le parent est le corps du document, lequel est toujours visible.

Pour modifier la visibilité de tous les calques à la fois, cliquez sur l'en-tête d'icône en forme d'œil qui se trouve en haut de la colonne.

Utilisation des calques pour concevoir des tableaux

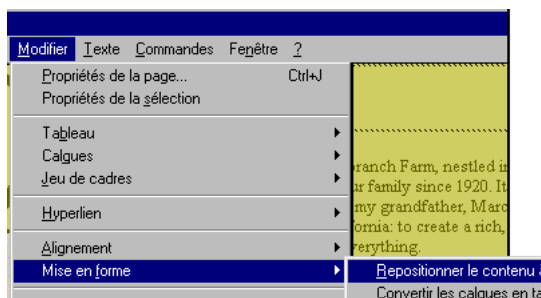
Les calques sont utilisés pour positionner le contenu d'une page et il est plus facile de manipuler et de travailler avec des calques qu'avec des cellules de tableau. Vous pouvez utiliser les calques pour créer rapidement des pages complexes, puis les convertir en tableau pour qu'ils soient utilisables dans les navigateurs 3.0. Vous pouvez aussi passer des calques au tableau et vice versa, pour peaufiner la mise en forme et optimiser la présentation de la page.

Si vous ne visez que les navigateurs 4.0 et plus récents, vous pouvez utiliser une combinaison de tableaux et de calques et même animer vos calques. Voir *Animation avec HTML dynamique*, page 286.

Remarque: Si vous voulez générer des fichiers compatibles avec 3.0 ou 4.0 à partir de votre fichier courant, utilisez les options de conversion du menu Fichier. Voir *Conversion des navigateurs de 3.0 à 4.0*, page 229.

Pour passer en mode d'édition de calque :

- 1 Choisissez Modifier > Mise en forme > Repositionner le contenu à l'aide des calques.



- 2 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, sélectionnez les options désirées.

Afficher la grille et Aligner sur la grille – vous permettent d'utiliser une grille pour vous aider à positionner les calques. Voir *Alignement des calques sur la grille*, page 223.

Empêcher le chevauchement des calques – limite la position des calques lorsqu'ils sont créés, déplacés et redimensionnés afin d'éviter tout chevauchement. Voir *Empêcher le chevauchement des calques*, page 228.

Afficher la palette Calque – affiche la palette des calques. Voir *Utilisation de la palette de calques*, page 220.

3 Cliquez sur OK.

Les tableaux sont convertis en calques à l'intérieur du fichier. Les cellules vides ne sont pas converties en calques. Le contenu extérieur aux tableaux est également placé dans des calques.

Pour passer en mode d'édition de tableau :

1 Choisissez Modifier > Mise en forme > Convertir Calques vers tableau.

2 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, sélectionnez les options désirées pour la mise en forme du tableau.

Le plus exact – crée une cellule de tableau pour chaque calque, et ajoute les cellules nécessaires pour préserver l'espace entre les calques.

Le plus petit : Réduire les cellules vides – indique que les calques doivent avoir leurs bords alignés s'il sont positionnés à l'intérieur du nombre de pixels défini. Si cette option est sélectionnée, le tableau qui en résulte contiendra moins de lignes et moins de colonnes vides.

Utiliser des GIF transparents – remplit la dernière ligne du tableau avec des GIF transparents. Cela garantit que l'affichage du tableau sera le même dans tous les navigateurs.

Si cette option est activée, il est impossible d'éditer le tableau qui en résulte en faisant glisser ses colonnes. Si cette option est désactivée, le tableau ne contiendra pas de GIF transparent, mais il peut s'afficher légèrement différemment selon les navigateurs.

Centrer sur la page – centre le tableau dans la page.

Si cette option est désactivée, le tableau est justifié à gauche.

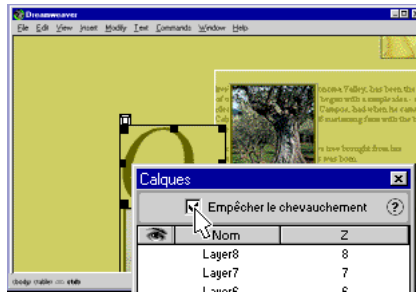
3 Sélectionnez les options de grille et les outils pour la mise en forme, puis cliquez sur OK.

Empêcher le chevauchement des calques

Étant donné que les cellules d'un tableau ne peuvent pas se chevaucher, Dreamweaver ne peut pas créer de tableau à partir de calques qui se chevauchent. Si vous prévoyez de convertir les calques d'un document en tableaux pour qu'il y ait compatibilité avec les navigateurs 3.0, utilisez l'option Empêcher le chevauchement afin que le déplacement et le positionnement des calques soient restreints et qu'ainsi les calques ne se chevauchent pas.

Pour empêcher les calques de se chevaucher :

- Choisissez Affichage > Empêcher le chevauchement des calques, ou activez l'option Empêcher le chevauchement dans la palette des calques.



Si cette option est activée, aucun calque ne peut être créé, déplacé ou redimensionné au-dessus d'un calque existant, ni y être imbriqué. Si cette option est activée après que des calques se chevauchant aient été créés, faites glisser le calque du dessus pour supprimer le chevauchement.

Si cette option et celle d'alignement sont activées, aucun calque ne sera aligné sur la grille si cela doit causer un chevauchement de calques. Par contre, le calque sera aligné avec le bord du calque le plus proche.

Remarque: Certaines actions ne vous empêchent pas de faire chevaucher les calques, même lorsque l'option Empêcher le chevauchement est activée. Si vous insérez un calque à partir du menu, que vous entrez des nombres dans l'inspecteur de propriétés ou que vous repositionnez des calques en éditant le code source HTML dans l'inspecteur HTML, vous pouvez provoquer le chevauchement ou l'imbrication des calques alors que l'option est activée. Si cela se produit, faites glisser les calques qui se chevauchent dans la fenêtre Document afin de les séparer.

Conversion des navigateurs de 3.0 à 4.0

Utilisez les options de conversion du menu Fichier pour créer une version compatible avec un navigateur 3.0 d'une page qui utilise des calques, ou pour convertir un document qui utilise des tableaux en un document qui utilise des calques. Dans chaque cas, Dreamweaver crée un fichier converti séparé et conserve l'original.

En général, vous ne devriez accomplir ces conversions que lorsque vous êtes totalement satisfait de votre fichier original, car vous devrez répéter l'opération de conversion chaque fois que vous changerez le fichier original.

Remarque: Si vous voulez utiliser des calques pour la mise en forme d'une page destinée aux navigateurs 3.0, utilisez les commandes Mise en forme du menu Modifier, afin de convertir les tableaux en calques sans créer de fichier séparé. Voir *Utilisation des calques pour concevoir des tableaux*, page 226.

Pour convertir un fichier destiné aux navigateurs 3.0 :

- 1 Choisissez Fichier > Convertir > Navigateur compatible avec 3.0.
- 2 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, choisissez la conversion des calques en tableau, des styles CSS en indicateurs HTML (styles des caractères) ou les deux.
- 3 Cliquez sur OK.

Dreamweaver ouvre le fichier converti dans une nouvelle fenêtre sans titre. Tous les calques sont remplacés par un seul tableau qui préserve le positionnement d'origine.

Remarque: Ni les calques qui se chevauchent, ni ceux qui se trouvent en dehors de la page (à gauche ou en haut) ne peuvent être convertis.

L'indicateur CSS est remplacé quand cela est possible par des styles de caractère HTML. Tout indicateur CSS qui ne peut pas être converti en HTML est supprimé. Voir *Tableau de conversion de code CSS en HTML*, page 183 pour plus de détails sur les styles qui sont convertis et ceux qui sont supprimés.

Le code du scénario qui anime les calques est supprimé. Le code du scénario qui n'est pas relatif aux calques, (par exemple, les comportements ou les modifications de la source de l'image) sera exécuté comme prévu. Le scénario est automatiquement réinitialisé au cadre 1.

Pour convertir des tableaux en calques :

- ▶ Choisissez Fichier > Convertir > Tableaux en calques.

Dreamweaver ouvre le fichier converti dans une nouvelle fenêtre sans titre. Chaque cellule de tableau est convertie en un calque séparé et les cellules vides ne sont pas converties. Le contenu extérieur aux tableaux est placé dans un seul calque. Utilisez les comportements, les scénarios et CSS pour que votre page 3.0 auparavant statique soit plus dynamique et plus intéressante.

CHAPITRE 13

Utilisation de cadres

Utilisation de cadres – Vue d'ensemble

Les cadres divisent une page web de façon à ce que différents fichiers puissent être chargés à plusieurs endroits sur une même page. De manière générale, les cadres définissent une zone de navigation et de contenu pour une page.

Lorsque vous divisez un document en cadres, Dreamweaver crée un fichier de définition des cadres et des documents sans titre pour chacun des nouveaux 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 constituant le contenu de chaque cadre.

Un jeu de cadres et un fichier qui définit une page web selon des cadres. Le jeu de cadres stocke les informations sur la taille et l'emplacement des cadres de la page, ainsi que les noms des fichiers qui devraient être chargés comme contenu de chacun des cadres.

Vous pouvez modifier les propriétés des cadres et des jeux de cadres, redimensionner les cadres et utiliser des liens pour contrôler leur contenu.

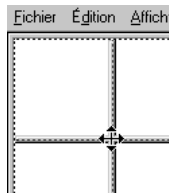
Lorsque Affichage > Bordures de cadre est désactivée, le jeu de cadres apparaît exactement comme dans un navigateur. Lorsque les bordures de cadres sont affichées, Dreamweaver ajoute de l'espace autour du document pour la bordure et élargit les petites bordures pour qu'elles soient plus faciles à sélectionner et à faire glisser.

Création de cadres

Créez un cadre en faisant glisser une bordure de cadre, ou en choisissant les commandes dans le menu Modifier.

Pour créer de nouveaux cadres, procéder d'une des façons suivantes :

- ▶ Choisissez Modifier > Jeu de cadres > Fractionner le cadre à gauche, à droite, vers le haut ou vers le bas.
- ▶ Choisissez Affichage > Bordures de cadre et faites glisser la bordure d'un cadre dans la fenêtre Document, tout en appuyant sur Alt (Windows) ou sur Option (Macintosh), afin de scinder le cadre verticalement ou horizontalement. Faites glisser l'un des coins pour fractionner le cadre courant en quatre nouveaux cadres.



Pour supprimer un cadre :

- ▶ Faites glisser la bordure de ce cadre à l'extérieur de la page ou vers la bordure du cadre parent.

Création d'un jeu de cadres imbriqués

Scinder un cadre existant entraîne la création d'un nouveau jeu de cadres à l'intérieur du fichier du jeu de cadres courant. Un jeu de cadres à l'intérieur d'un autre jeu de cadres est appelé un jeu de cadres imbriqué.

Pour créer un jeu de cadres imbriqué :

- 1 Placez le curseur à l'intérieur d'un cadre existant.
- 2 Choisissez Modifier > Jeu de cadres > Fractionner le cadre vers le haut, vers le bas, à gauche, ou à droite.

Il est également possible, tout en appuyant sur Alt (Windows) ou sur Option (Macintosh), de faire glisser la bordure d'un cadre dans la fenêtre Document, afin de fractionner le cadre verticalement ou horizontalement.

Pour voir le code HTML, sélectionnez le jeu de cadres parent en cliquant sur sa bordure, puis ouvrez l'inspecteur HTML. Le code ressemble à ceci :

```
<frameset cols="207,397">
  <frame src="file:///C:/RACINE/UntitledFrame-2" name="Left">
  <frameset rows="270,268">
    <frame src="file:///C:/RACINE/UntitledFrame-3" name="TopRight">
    <frame src="/temp.htm" name="BottomRight">
  </frameset>
</frameset>
```

Vous pouvez voir comment le nouveau jeu de cadres est mis en retrait à l'intérieur du jeu parent.

Enregistrement des fichiers dans les cadres et les jeux de cadres

Une page avec des cadres inclut plusieurs fichiers. Choisissez l'option appropriée pour enregistrer un fichier à l'intérieur d'un cadre, le fichier de jeu de cadre, ou tous les fichiers d'un coup.

Pour enregistrer des fichiers dans un jeu de cadres, choisissez l'une des options suivantes :

- ▶ Pour enregistrer un document à l'intérieur d'un cadre, placez le curseur dans le cadre et choisissez Fichier > Enregistrer.
- ▶ Pour enregistrer un fichier de jeu de cadres, choisissez Fichier > Enregistrer jeu de cadres, ou Fichier > Enregistrer jeu de cadres sous.
- ▶ Pour enregistrer tous les fichiers ouverts en une seule opération, choisissez Fichier > Enregistrer tout.

Sélection d'un cadre ou jeu de cadres

Sélectionnez des cadres ou des jeux de cadres pour modifier leurs propriétés. L'inspecteur de propriétés affiche les propriétés du cadre ou du jeu de cadres sélectionné. Voir *À propos des propriétés de cadre et jeu de cadre*, page 235.

Pour sélectionner un cadre, procéder d'une des façons suivantes :

- ▶ Alt-cliquez (Windows) ou Maj-Option-cliquez (Macintosh) dans un cadre.
- ▶ Choisissez Fenêtre > Cadres, puis cliquez sur un cadre dans l'inspecteur de cadres.

Pour sélectionner un jeu de cadres, procéder d'une des façons suivantes :

- ▶ Cliquez sur une bordure de cadre dans la fenêtre Document.
- ▶ Cliquez sur la bordure encadrant les cadres dans l'inspecteur de cadres.

Lorsqu'un jeu de cadres est sélectionné, toutes les bordures de ses cadres sont soulignées par une ligne pointillée dans la fenêtre Document.

Pour déplacer la sélection vers le cadre suivant, procédez d'une des façons suivantes :

- ▶ Appuyez en même temps sur une touche de direction et sur Alt (Windows), ou Commande (Macintosh), pour déplacer la sélection vers le cadre suivant.
- ▶ Appuyez en même temps sur la touche de direction Haut et sur Alt (Windows), ou Commande (Macintosh), pour déplacer la sélection vers le jeu de cadres parent.
- ▶ Appuyez en même temps sur la touche de direction Bas et sur Alt (Windows), ou Commande (Macintosh), pour déplacer la sélection vers le cadre enfant.

Si l'inspecteur HTML est ouvert, il suit la sélection de la fenêtre Document courante dans le code HTML.

Utilisation de l'inspecteur de cadres

L'inspecteur de cadres affiche les jeux de cadres dans le document courant et vous permet de sélectionner les cadres ou jeux de cadres, pour en modifier les propriétés.

L'inspecteur de cadres affiche également la hiérarchie de la structure du jeu de cadres, de façon non apparente dans la fenêtre Document. Les jeux de cadres ont des bordures tridimensionnelles épaisses. Les cadres ont de fines lignes grises et leur nom est affiché.

Pour afficher l'inspecteur de cadres :

- ▶ Choisissez Fenêtre > Cadres.

Pour sélectionner un cadre dans l'inspecteur de cadres :

- ▶ Cliquez sur un cadre dans l'inspecteur de cadres.

Pour sélectionner un jeu de cadres dans l'inspecteur de cadres :

- ▶ Cliquez sur la bordure encadrant les cadres dans l'inspecteur de cadres.

Lorsqu'un jeu de cadres est sélectionné, toutes les bordures de ses cadres sont soulignées par une ligne pointillée dans la fenêtre Document.

À propos des propriétés de cadre et jeu de cadre

Deux jeux de propriétés contrôlent l'apparence et les propriétés des documents avec cadres.

- ▶ Les propriétés des cadres déterminent le nom du cadre, le fichier source, les marges, le défilement, et le redimensionnement des cadres individuellement.
- ▶ Les propriétés des jeux de cadres contrôlent les dimensions des cadres, ainsi que la couleur et la largeur des bordures entre les cadres.

(Choisissez Fenêtre > Propriétés pour afficher l'inspecteur de propriété s'il n'est pas déjà ouvert). Voir *Utilisation de cadres – Vue d'ensemble*, page 231 pour plus de détails sur les cadres.

Pour afficher les propriétés de cadre, procéder d'une des façons suivantes :

- ▶ Alt-cliquez (Windows) ou Maj-Option-cliquez (Macintosh) un cadre.
- ▶ Cliquez sur un cadre dans l'inspecteur de cadres.

Voir *Configuration des propriétés de cadres*, page 235.

Pour afficher les propriétés de jeu de cadres, procéder d'une des façons suivantes :

- ▶ Cliquez sur une bordure de cadre dans la fenêtre Document.
- ▶ Cliquez sur la bordure encadrant les cadres dans l'inspecteur de cadres.

Voir *Configuration des propriétés de jeu de cadres*, page 236.

Configuration des propriétés de cadres

Pour afficher les propriétés des cadres, cliquez sur un cadre tout en appuyant sur Alt (Windows) ou sur Option (Macintosh). Afin de voir toutes les propriétés des cadres suivantes, cliquez sur la flèche d'agrandissement, dans le coin inférieur droit de l'inspecteur des propriétés :

Cadre Détermine le nom du cadre courant à utiliser pour les références du script et de la cible d'hyperlien. Le nom du cadre doit être en un seul mot. Les caractères de soulignement (_) sont autorisés, mais pas les traits d'union (-), les points (.), ou les espaces.

Src Détermine le document source du cadre. Entrez un nom de fichier ou cliquez sur l'icône du dossier pour trouver le fichier source et le sélectionner. Vous pouvez aussi ouvrir un fichier dans un cadre, en plaçant le curseur dans le cadre, et en choisissant Fichier > Ouvrir dans un cadre.

Défiler Détermine si la barre de défilement apparaît lorsqu'il n'y a pas assez de place pour afficher le contenu du cadre courant. La valeur par défaut de la plupart des navigateurs est Auto.

Ne pas redimens. Empêche l'utilisateur de faire glisser la bordure du cadre courant et de le redimensionner. Vous pouvez toujours redimensionner les cadres dans la fenêtre Document, mais pas dans un navigateur lorsque cette option est activée.

Bordures Contrôle la bordure du cadre courant. Les options sont Oui, Non et Par défaut. Ce choix annule la configuration de bordure définie pour le jeu de cadres (consultez Propriétés des jeux de cadres). La valeur par défaut de la plupart des navigateurs est Oui. Pour désactiver une bordure, tous les cadres adjacents doivent être paramétrés à Non (ou paramétrés à Par défaut, avec le jeu de cadres parent paramétré à Non).

Couleur de bordure Définit une couleur de bordure pour toutes les bordures adjacentes au cadre courant. Cette configuration annule la couleur de bordure définie pour le jeu de cadres (voir Configuration des propriétés de jeux de cadres).

Largeur de marge Définit la largeur des marges de droite et de gauche en pixels (l'espace entre la bordure du cadre et le contenu).

Hauteur de marge Définit la hauteur des marges en haut et en bas du cadre en pixels (l'espace entre la bordure du cadre et le contenu).

Configuration des propriétés de jeu de cadres

Pour afficher les propriétés d'un jeu de cadre, cliquez sur sa bordure. Pour voir toutes les propriétés des jeux de cadres, cliquez sur la flèche d'agrandissement, dans le coin inférieur droit de l'inspecteur des propriétés.

Bordures Contrôle la bordure des cadres compris dans le jeu de cadres courant. Choisissez Oui pour afficher les bordures en 3D et en gris, choisissez Non pour les afficher en 2D et grises, ou choisissez Par défaut pour laisser le navigateur déterminer leur affichage. La valeur par défaut de la plupart des navigateurs est Oui.

Larg. de bordure Spécifie la largeur des bordures du jeu de cadres courant.

Couleur de bordure Définit une couleur de bordure pour toutes les bordures dans le jeu de cadres courant. Ce paramètre peut être remplacé par une couleur de bordure spécifiée pour un cadre particulier.

Valeur Spécifie la taille de la colonne ou de la ligne sélectionnée. Voir *Spécification des tailles des cadres*, page 237.

Unités Spécifie si la ligne ou la colonne sélectionnée est représentée par une taille fixe (en pixels), un pourcentage de la fenêtre du navigateur, ou doit être élargi/rétréci afin de remplir l'espace de la fenêtre inutilisé (relatif). Voir *Spécification des tailles des cadres*, page 237.

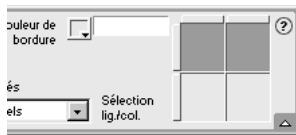
Sélection lig./col. Identifie la ligne ou la colonne sélectionnée. Cliquez sur les onglets de gauche pour sélectionner un ligne, et sur les onglets du haut pour sélectionner une colonne. Voir *Spécification des tailles des cadres*, page 237.

Spécification des tailles des cadres

Déplacez la bordure d'un cadre dans la fenêtre de documents pour déterminer les tailles approximatives des cadres, puis utilisez l'inspecteur de propriétés pour spécifier comment les navigateurs doivent allouer l'espace aux cadres lorsque l'espace disponible est insuffisant pour afficher tous les cadres à leur taille maximum.

Pour spécifier les tailles de cadre :

- 1 Cliquez sur la bordure d'un cadre pour sélectionner le jeu de cadres.
Choisissez Affichage > Bordures de cadre si les bordures ne sont pas visibles.
- 2 Dans l'inspecteur de propriétés, cliquez sur la flèche d'agrandissement pour voir toutes les propriétés.
- 3 Cliquez sur l'onglet en haut d'une colonne, ou à gauche d'une ligne, afin de sélectionner ce que vous voulez modifier.



- 4 Pour spécifier comment l'espace est alloué lorsque la fenêtre du navigateur est redimensionnée, entrez un nombre dans la boîte Valeur, et faites votre choix à partir des options Unités suivantes :

Pixels définit la taille de la colonne ou de la lignée sélectionnée à une valeur absolue. Cette option constitue le choix idéal pour un cadre qui devrait toujours être de la même taille, tel que la barre de navigation. Si vous définissez une option d'unité différente pour les autres cadres, l'espace leur sera alloué seulement lorsque les cadres spécifiés en pixels seront en pleine taille.

Pourcentage spécifie que le cadre courant doit correspondre à un pourcentage par rapport à son jeu de cadres. Les cadres spécifiés avec des unités définies en Pourcentage se voient leur espace alloué après les unités définies en Pixels, mais avant les cadres dont les unités sont Relative.

Relative spécifie que l'espace alloué au cadre courant est proportionnel aux autres cadres. L'espace des cadres dont les unités sont définies en tant que relatives, est alloué après celui dont les unités sont en pixels et en pourcentage ; cet espace constitue tout l'espace restant dans la fenêtre du navigateur.

Configuration des bordures de cadres et de jeu de cadre

Vous pouvez spécifier comment les bordures de cadre et de jeu de cadres apparaissent sur la page. Lorsque vous spécifiez des options de bordure pour un cadre, l'option de jeu de cadre correspondante est ignorée.

Pour définir des bordures de cadre :

1 Sélectionnez le cadre en cliquant tout en maintenant la touche Alt (Windows) enfoncée ou Maj-Option-cliquez (Macintosh) ou cliquez sur un cadre dans l'inspecteur de cadres.

2 Définissez les options suivantes :

Bordures contrôle la bordure des cadres courants. Les options sont Oui, Non et Par défaut. La valeur par défaut de la plupart des navigateurs est Oui. Pour désactiver une bordure, tous les cadres adjacents doivent être paramétrés à Non (ou paramétrés à Par défaut, avec le jeu de cadres parent paramétré à Non).

Couleur de bordure définit une couleur de bordure pour toutes les bordures adjacentes au cadre courant.

Pour définir des bordures de jeu de cadres :

1 Sélectionnez le jeu de cadres en cliquant sur la bordure d'un cadre dans la fenêtre de document, ou cliquez sur la bordure qui entoure les cadres dans l'inspecteur de cadres.

2 Définissez les options suivantes :

Bordures contrôle la bordure des cadres compris dans le jeu de cadres courant. Choisissez Oui pour afficher les bordures en 3D et en couleur, choisissez Non pour les afficher en 2D et grises, ou choisissez Par défaut pour laisser le navigateur déterminer leur affichage. La valeur par défaut de la plupart des navigateurs est Oui.

Couleur de bordure définit une couleur de bordure pour toutes les bordures dans le jeu de cadres courant. Ce paramètre peut être remplacé par une couleur de bordure spécifiée pour un cadre particulier.

Larg. de bordure spécifie la largeur des bordures du jeu de cadres courant. Entrez 0 pour spécifier aucune bordure.

Modification de la couleur d'arrière-plan d'un cadre

Vous modifiez la couleur d'arrière-plan d'un cadre en définissant la couleur d'arrière-plan du document dans le cadre.

Pour changer la couleur d'arrière-plan d'un document dans un cadre :

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Placez le curseur dans le cadre et choisissez Modifier > Propriétés de la page.
 - ▶ Cliquez dans le cadre avec le bouton droit de la souris (Windows), ou en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Macintosh), puis choisissez Propriétés de la page à partir du menu contextuel.
- 2 Cliquez dans la zone de couleurs d'arrière-plan pour sélectionner une couleur.

Contrôle du contenu d'un cadre au moyen de liens

Utilisez un lien dans un cadre pour modifier le contenu d'un autre cadre.

Pour créer un lien qui modifie le contenu d'un autre cadre :

- 1 Cliquez sur un cadre tout en appuyant sur Alt (Windows) ou sur Option (Macintosh) pour le sélectionner.
- 2 Nommez le cadre en entrant un nom dans le champ Cadre de l'inspecteur de propriétés.
- 3 Répétez les étapes 1 et 2 pour chaque cadre dans le jeu de cadres.
- 4 Sélectionnez du texte ou un objet, puis entrez le fichier auquel vous voulez le lier, dans la boîte Lien de l'inspecteur de propriétés.

Pour spécifier un ancre dans l'autre fichier, entrez un signe dièse (#) avant le nom de l'ancre. Voir *Établissement d'un lien vers une ancre nommée*, page 111.
- 5 Cliquez sur la flèche d'agrandissement dans le coin inférieur droit de l'inspecteur de propriétés, puis choisissez le nom du cadre cible à partir du menu contextuel Cible.

Création de contenu sans cadre

Dreamweaver vous permet de spécifier le contenu à afficher dans les anciens navigateurs et ceux basés-texte qui ne prennent pas en charge les cadres. Dreamweaver insère le contenu que vous spécifiez dans le fichier de jeu de cadre au moyen d'une instruction similaire à ceci :

```
<noframes><body bgcolor="#FFFFFF">  
Ceci est le contenu sans cadre.  
</body></noframes>
```

Lorsqu'un navigateur ne supportant pas les cadres charge le fichier de jeu de cadres, il n'affiche que le contenu sans cadre NOFRAMES.

Pour définir un contenu NOFRAMES :

- 1 Choisissez Modifier > Jeu de cadres > Éditer le contenu sans cadres.
Dreamweaver efface la fenêtre de document, et les mots "Contenu sans cadre" apparaissent en haut du corps.
- 2 Créer le contenu sans cadre dans la fenêtre de document.
- 3 Choisissez Modifier > Jeu de cadres > Éditer le contenu sans cadres de nouveau pour revenir à l'affichage normal du document de jeu de cadres.

CHAPITRE 14

Création de formulaires

Création de formulaires – Vue d'ensemble

Les formulaires vous permettent de recueillir des informations sur les utilisateurs. Les utilisations courantes comprennent les enquêtes, les bons de commande et les interfaces de recherche.

Pour le fonctionnement des formulaires, deux éléments sont requis : le code HTML décrivant le formulaire et, soit une application côté serveur, soit un script côté client pour traiter les informations que l'utilisateur entre dans les champs du formulaire.

Vous pouvez utiliser Dreamweaver pour créer des formulaires, leur ajouter des objets et pour valider (à l'aide des comportements) les informations entrées par l'utilisateur. Vous devez utiliser un éditeur de texte pour écrire un script, ou une application pour traiter les données du formulaire, (Perl est le langage de script le plus commun pour le traitement des formulaires ; C, Java et même JavaScript sont aussi des options).

Vos formulaires Dreamweaver peuvent inclure des objets standard, tels que des champs de texte, des boutons, des champs d'image, des cases à cocher, des boutons radio, des listes ou des menus, des champs de fichier et des champs masqués. Dreamweaver prend également en charge les types d'entrée qu'il ne reconnaît pas, en affichant les propriétés des champs génériques dans l'inspecteur de propriétés. Voir *Propriétés des champs génériques* dans les pages d'aide de Dreamweaver.

Création d'un formulaire

Utilisez soit la commande Insertion > Formulaire, soit le volet Formulaire de la palette d'objets pour créer un formulaire.

Pour créer un formulaire

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Placez le curseur à l'endroit où vous souhaitez que le formulaire apparaisse et choisissez Insertion > Formulaire.
- ▶ Placez le curseur à l'endroit où vous souhaitez que le formulaire apparaisse et cliquez sur le bouton Insérer un formulaire dans le volet Formulaire de la palette d'objets.
- ▶ Faites glisser le bouton d'insertion de formulaire vers l'emplacement désiré sur la page.

S'il n'y a aucun résultat visible, vérifiez bien que l'option Affichage > Éléments invisibles est activée.

2 Sélectionnez le formulaire et définissez ses propriétés dans l'Inspecteur.

Choisissez une des options suivantes :

Le champ Formulaire attribue un nom au formulaire. Ceci permet de le contrôler à l'aide d'un langage de script, tel JavaScript ou VBScript.

Le champ Action identifie l'application côté serveur qui traite les informations du formulaire, spécifiée en tant qu'URL. Entrez le chemin de l'application ou cliquez sur l'icône de dossier pour trouver le fichier.

Le menu Méthode définit la façon dont les données sont traitées.

3 Dans l'inspecteur des propriétés, choisissez l'une des méthodes suivantes pour définir la façon dont les données sont traitées :

La méthode GET (acquérir) ajoute des valeurs de formulaire à l'URL et envoie une instruction GET au serveur. Les URL étant limitées à 8192 caractères, n'utilisez pas cette méthode pour les longs formulaires.

La méthode POST (poster) envoie les valeurs du formulaire dans le corps du message, puis envoie une instruction POST au serveur.

La valeur par défaut est la méthode de valeur par défaut du navigateur (généralement GET).

Ajout d'un objet à un formulaire

Une fois que vous avez ajouté un objet à un formulaire, vous pouvez définir ses propriétés à l'aide de l'Inspecteur des propriétés.

Pour ajouter un objet à un formulaire :

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Placez le curseur à l'intérieur de la limite du formulaire et choisissez un objet à partir du menu Insertion > Objet de formulaire.
 - ▶ Placez le curseur à l'intérieur du formulaire et cliquez sur un bouton d'objet dans le volet Formulaires de la palette Objets.
 - ▶ Faites glisser un bouton d'objet vers l'emplacement désiré à l'intérieur du formulaire.
- 2 Spécifiez les propriétés de l'objet dans l'inspecteur des propriétés, (choisissez Fenêtre > Propriétés pour afficher l'inspecteur des propriétés s'il n'est pas déjà ouvert).

Les champs de texte acceptent tout type de texte, alphabétique ou numérique. Le texte saisi peut être affiché comme une ou plusieurs lignes, ou sous la forme d'astérisques ou de puces (pour la protection des mots de passe). Voir *Propriétés du champ de texte* dans les pages d'aide de Dreamweaver.

Les boutons exécutent des tâches standard, telles que l'envoi ou la réinitialisation des formulaires, ou des fonctions personnalisées. Vous pouvez saisir une étiquette personnalisée pour un bouton ou utiliser l'une des étiquettes prédéfinies. Voir *Propriétés de bouton* dans les pages d'aide de Dreamweaver.

Les champs d'image peuvent être utilisés à la place des boutons d'envoi. Voir *Propriétés du champ d'image* dans les pages d'aide de Dreamweaver.

Les cases à cocher acceptent plusieurs réponses au sein d'un seul groupe d'options. Voir *Propriétés de case à cocher* dans les pages d'aide de Dreamweaver.

Les boutons radio représentent des choix exclusifs. La sélection d'un bouton à l'intérieur d'un groupe entraîne la désélection de tous les autres. Voir *Propriétés des boutons radio* dans les pages d'aide de Dreamweaver.

Les menus de liste contiennent une liste des valeurs parmi lesquelles les utilisateurs peuvent choisir. L'objet peut se présenter sous la forme d'un menu contextuel, dans lequel les valeurs de la liste apparaissent uniquement lorsque vous cliquez dessus (pour une réponse unique), ou sous la forme d'une zone de liste affichant toujours les valeurs dans une liste déroulante (pour plusieurs réponses). Voir *Propriétés de liste/menu* dans les pages d'aide de Dreamweaver.

Les champs de fichier permettent aux utilisateurs de parcourir les fichiers sur leurs disques durs et de les télécharger comme des données de formulaire. Voir *Propriétés du champ Fichier* dans les pages d'aide de Dreamweaver.

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. Voir *Propriétés du champ masqué* dans les pages d'aide de Dreamweaver.

3 Entrez une étiquette ou un texte descriptif, si désiré, à côté de l'objet.

Vous pouvez mettre en forme le texte des étiquettes d'objets de formulaire. Pour plus de détails, voir *Modification des caractéristiques de la police* dans les pages d'aide de Dreamweaver.

Traitement des formulaires

Les formulaires sont traités par le script ou par l'application spécifiée dans l'attribut ACTION de la balise FORM. Sélectionnez un formulaire et observez l'inspecteur de propriétés pour voir quelle est l'action associée.

Les formulaires les plus simples utilisent JavaScript ou VBScript pour traiter les données du formulaire côté client (par opposition à l'envoi des données du formulaire au serveur pour qu'elles soient traitées). Par exemple, un petit formulaire en bas de la page pourrait contenir deux boutons radio intitulés Oui et Non, plus un bouton Envoyer. L'action du formulaire pourrait être une fonction JavaScript définie dans la partie HEAD du document, qui passerait à tel ou tel document selon que l'utilisateur sélectionne Oui ou Non :

```
function processForm(){
  if (document.forms[0].elements[0].checked){
    window.location.href = "réponseOui.html";
  }else{
    window.location.href = "réponseNon.html";
  }
}
```

Pour utiliser une fonction JavaScript côté client comme action du formulaire :

- 1 Sélectionnez un formulaire.
- 2 Dans l'inspecteur de propriétés, tapez javascript: suivi du nom de la fonction dans le champ Action: par exemple, javascript:processForm(). Ne placez pas d'espace entre les deux points et le nom de la fonction.

Vous pouvez exécuter de nombreuses tâches de traitement de formulaire à l'aide du script côté client, mais vous ne pouvez pas enregistrer les données entrées par l'utilisateur ni les envoyer à quelqu'un d'autre. Pour les envoyer, vous avez besoin d'une application côté client telle que le script Common Gateway Interface (CGI). Les scripts CGI peuvent être écrits avec le langage Perl, C, Java ou un autre langage de programmation. Plusieurs sites du web offrent des scripts CGI que vous pouvez utiliser tels quels ou modifier selon vos besoins. Voir *Ressources HTML* des pages d'aide de Dreamweaver. Vous pouvez aussi demander à votre fournisseur d'accès à Internet ou à votre équipe web si des scripts CGI sont déjà configurés pour être exécutés sur le serveur que vous utilisez.

CHAPITRE 15

Réutilisation des éléments d'une page

Réutilisation des éléments d'une page – Vue d'ensemble

Pour la plupart des sites web, le contenu apparaît sur chaque page du site, (tel qu'un en-tête ou un bas de page) ou seulement sur quelques pages devant être souvent mises à jour (telles que les gros titres ou les soldes).

Dreamweaver propose deux façons de procéder avec le contenu répétitif afin que vous n'ayez pas à le modifier sur chaque page du site :

- ▶ Les éléments de la bibliothèque sont garantis sur tous les sites et devraient toujours être utilisés pour les sites qui seront consultés localement. Voir *Utilisation des éléments de la bibliothèque*, page 248.
- ▶ Les instructions d'insertion côté serveur ne peuvent être utilisées que pour les sites affichés à partir d'un serveur, et seulement pour les serveurs configurés pour traiter ces instructions (demandez à l'administrateur de votre système ou à votre webmaster si vous n'êtes pas sûr que votre serveur web accepte les instructions d'insertion côté serveur). Voir *Utilisation des insertions côté serveur*, page 253.

Utilisation des éléments de la bibliothèque

Utilisez les éléments de la bibliothèque pour le contenu qui apparaît sur plusieurs pages de votre site et pour le contenu qui doit souvent être mis à jour.

Le placement d'un élément de la bibliothèque dans un document produit l'insertion d'une copie du code HTML dans le fichier et la création d'une référence à l'élément original externe. La référence à l'élément de bibliothèque externe rend possible la mise à jour du contenu d'un site entier en une seule fois, en modifiant l'élément de la bibliothèque et en utilisant les commandes de mise à jour du menu Modifier > Bibliothèque.

Dreamweaver stocke les éléments de la bibliothèque dans un dossier Bibliothèque, à l'intérieur du dossier racine local de chaque site. Vous pouvez définir une bibliothèque différente pour chaque site (pour plus de détails sur le dossier racine local de chaque site, voir *Création d'un site local*, page 106).

Création d'un élément de bibliothèque

Vous pouvez créer un élément de la bibliothèque à partir de n'importe quelle partie du corps d'un document. La partie que vous sélectionnez est convertie par Dreamweaver en élément de la bibliothèque.

Les éléments de la bibliothèque peuvent inclure n'importe quel élément BODY, y compris du texte, des tableaux, des formulaires, des images, des appliquestes Java, des plug-ins et des éléments ActiveX. Dreamweaver stocke seulement la référence aux éléments liés, tels que les images. Le fichier d'origine doit rester à l'emplacement spécifié pour que l'élément de la bibliothèque fonctionne correctement.

Les éléments de la bibliothèque peuvent aussi contenir des comportements, mais l'édition de ces comportements doit respecter certaines conditions. Voir *Édition d'un comportement dans un élément de la bibliothèque*, page 251. Les éléments de la bibliothèque ne peuvent pas contenir de scénario ni de feuilles de style, car le code de ces éléments fait partie de HEAD.

Pour créer un élément de bibliothèque :

- 1 Sélectionnez une partie d'un document que vous souhaitez enregistrer comme élément de la bibliothèque.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Choisissez Fenêtre > Bibliothèque et faites glisser la sélection vers la palette Bibliothèque, ou cliquez sur le bouton Créer de la même palette. Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Macintosh) enfoncée pour éviter que la sélection soit remplacée par le nouvel élément de la bibliothèque.
 - ▶ Choisissez Modifier > Ajouter objet à une bibliothèque.
- 3 Entrez un nom pour le nouvel élément de la bibliothèque.

Configuration des préférences de la bibliothèque

Vous pouvez personnaliser la couleur de surbrillance pour les éléments de la bibliothèque et afficher ou masquer cette couleur dans les préférences de surbrillance.

Pour modifier la couleur de surbrillance de la bibliothèque :

- 1 Choisissez Édition > Préférences, puis sélectionnez Surbrillance.
- 2 Cliquez sur la case de couleur pour sélectionner une couleur pour les éléments de la bibliothèque.
- 3 Sélectionnez Afficher pour faire basculer l'affichage de la couleur de surbrillance de la bibliothèque.
Affichage > Éléments invisibles – cette option doit également être activée pour que la couleur de surbrillance de la bibliothèque soit visible dans la fenêtre Document.
- 4 Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Préférences.

Ajout d'un élément de la bibliothèque à une page

Lorsque vous ajoutez un élément de la bibliothèque à une page, le contenu réel est inséré dans le document avec une référence à l'élément d'origine. Une fois le contenu inséré, l'élément original n'a pas besoin d'être présent pour que le contenu soit affiché.

Pour ajouter un élément de bibliothèque :

- 1 Placez le curseur dans la fenêtre Document.
- 2 Choisissez Fenêtre > Bibliothèque ou cliquez sur le bouton Bibliothèque à partir du lanceur.
- 3 Faites glisser un élément de la palette de bibliothèque vers la fenêtre Document ou sélectionnez un élément et cliquez sur Ajouter à la page.
Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Macintosh) enfoncée pendant que vous faites glisser l'élément de la palette de bibliothèque afin d'insérer son contenu sans en créer une autre instance dans la palette.

Modification d'un élément de la bibliothèque

La modification d'un élément de la bibliothèque modifie son fichier d'origine. Dreamweaver vous laisse le choix d'actualiser l'élément modifié dans tous les documents du site en cours.

Remarque: La palette de styles et l'inspecteur de scénario ne sont pas disponibles lorsque vous éditez les éléments de la bibliothèque car ceux-ci ne peuvent contenir que des éléments BODY. Le code du scénario et de la feuille de style fait partie de HEAD. De même, l'inspecteur de comportement n'est pas disponible car il insère du code dans HEAD comme dans BODY. Pour obtenir des instructions sur la façon d'éditer les comportements dans les éléments de la bibliothèque, voir *Édition d'un comportement dans un élément de la bibliothèque*, page 251.

Pour modifier un élément de la bibliothèque :

- 1 Choisissez Fenêtre > Bibliothèque ou cliquez sur le bouton Bibliothèque à partir du lanceur.
- 2 Sélectionnez un élément de la bibliothèque et cliquez sur Ouvrir ou double-cliquez sur l'élément.
Dreamweaver ouvre une nouvelle fenêtre pour la modification de l'élément de la bibliothèque.
- 3 Modifiez l'élément de la bibliothèque, puis enregistrez les modifications.
- 4 Dans la boîte de dialogue affichée, choisissez si vous souhaitez mettre à jour les documents du site local avec l'élément modifié ou non. Choisissez Oui pour une mise à jour de tous les documents dans le site local avec l'élément modifié. Choisissez Non si vous ne souhaitez modifier aucun document jusqu'à ce que vous utilisiez Modifier > Bibliothèque > Mettre à jour page en cours ou Mettre à jour les pages.

La mise à jour d'un élément produit le remplacement de son contenu dans les documents où il est inclus.

Pour mettre à jour un élément de la bibliothèque :

- 1 Choisissez Modifier > Bibliothèque > Mettre à jour page en cours.
- 2 Dans la boîte de dialogue qui apparaît, choisissez les fichiers que vous voulez mettre à jour.
 - ▶ Choisissez Site entier pour mettre à jour tous les documents du site spécifié.
 - ▶ Choisissez Fichiers qui utilisent pour mettre à jour tous les documents qui utilisent le modèle spécifié.
- 3 Cliquez sur Démarrer.

Le renommage d'un élément de la bibliothèque produit une coupure de la connexion entre les éléments créés sous l'ancien nom et l'élément renommé.

Pour renommer un élément de la bibliothèque :

- 1 Sélectionnez un élément de bibliothèque sur la palette de la bibliothèque.
- 2 Cliquez à l'intérieur du nom de l'élément.
- 3 Tapez un nouveau nom.

La suppression d'un élément le supprime de la bibliothèque, mais ne modifie pas le contenu des documents.

Pour supprimer un élément de bibliothèque :

- 1 Choisissez Fenêtre > Bibliothèque ou cliquez sur le bouton Bibliothèque à partir du lanceur.
- 2 Sélectionnez un élément sur la palette de la bibliothèque.
- 3 Cliquez sur le bouton Supprimer ou appuyez sur la touche Suppr.

Rendre les éléments de la bibliothèque modifiables

Pour rendre un élément de la bibliothèque modifiable dans le document courant, vous devez briser le lien entre l'élément du document et la bibliothèque. Une fois l'élément de la bibliothèque rendu modifiable, il ne peut pas être mis à jour à partir de la bibliothèque.

Pour rendre un élément de la bibliothèque modifiable:

- 1 Sélectionnez un élément de la bibliothèque dans le document courant.
- 2 Cliquez sur Rendre modifiable dans l'inspecteur des propriétés.

Édition d'un comportement dans un élément de la bibliothèque

Lorsque vous créez des éléments de bibliothèque auxquels sont attachés des comportements, Dreamweaver copie l'élément et son gestionnaire d'événement (l'attribut qui spécifie l'événement à rechercher et l'action à appeler lorsque cet événement se produit) dans le fichier de l'élément de la bibliothèque. Dreamweaver ne copie pas les fonctions JavaScript associées dans l'élément de la bibliothèque. Au lieu de cela, Dreamweaver insère automatiquement les fonctions dans HEAD du document courant (si elles n'y sont pas déjà) lorsque vous ajoutez l'élément de la bibliothèque au document.

Les fonctions JavaScript ne sont pas stockées avec l'élément de la bibliothèque car ce sont des éléments HEAD, alors que les éléments de la bibliothèque ne peuvent contenir que des éléments BODY. L'inspecteur de comportement n'est par conséquent pas disponible lorsque vous éditez un élément de la bibliothèque, car seule la moitié du code de comportement est disponible pour l'inspection. Pour éditer un comportement dans un élément de la bibliothèque, vous devez rendre l'élément modifiable, puis le recréer après avoir effectué les modifications.

Pour éditer un comportement dans un élément de la bibliothèque :

- 1** Ouvrez un document contenant l'élément de la bibliothèque.
Notez le nom de l'élément de la bibliothèque, ainsi que les balises exactes qu'il contient. Ces informations vous seront nécessaires dans les étapes 8 et 9.
- 2** Sélectionnez l'élément de la bibliothèque et cliquez sur Rendre modifiable dans l'inspecteur de propriétés.
- 3** Sélectionnez l'élément auquel est attaché le comportement.
- 4** Choisissez Fenêtre > Comportements pour ouvrir l'inspecteur de comportement, puis double-cliquez sur l'action que vous voulez modifier.
Pour supprimer entièrement une action, sélectionnez-la et appuyez sur Supprimer.
- 5** Dans la boîte de dialogue des paramètres qui s'affiche, effectuez les modifications nécessaires et cliquez sur OK.
- 6** Choisissez Fenêtre > Bibliothèque pour ouvrir la palette de bibliothèque.
- 7** Supprimez l'élément original de la bibliothèque.
- 8** Dans la fenêtre Document, sélectionnez les éléments qui constituent l'élément de la bibliothèque.
Veillez à sélectionner exactement les mêmes éléments que ceux qui se trouvaient dans l'élément original de la bibliothèque.
- 9** Dans la palette de bibliothèque, cliquez sur le bouton Créer, puis donnez au nouvel élément le même nom que celui que vous avez supprimé dans l'étape 7.
Veillez à respecter la même orthographe et la même hauteur de casse.
- 10** Choisissez Modifier > Bibliothèque > Actualiser les pages.
- 11** Choisissez Fichiers qui utilisent à partir du menu contextuel Rechercher dans.
Le nom de l'élément de bibliothèque que vous venez de créer devrait apparaître dans le menu contextuel adjacent.
- 12** Sélectionnez l'option Mettre à jour les éléments de la bibliothèque et cliquez sur Démarrer.

Configuration des propriétés des éléments de la bibliothèque

Utilisez cette rubrique pour spécifier le fichier source d'un élément, pour le rendre modifiable ou pour le créer à nouveau après l'avoir modifié. Double-cliquez sur un élément pour ouvrir l'inspecteur des propriétés.

Voir aussi *Réutilisation des éléments d'une page – Vue d'ensemble*, page 247.

Src affiche le nom de fichier et l'emplacement du fichier source de l'élément de la bibliothèque.

Ouvrir Ouvre le fichier source de l'élément de la bibliothèque.

Rendre modifiable brise le lien entre l'élément de bibliothèque sélectionné et son fichier source. Le contenu de l'élément de la bibliothèque devient modifiable, mais cette instance de l'élément ne pourra plus être actualisée par les fonctions de mise à jour de la bibliothèque.

Créer à nouveau remplace l'élément d'origine par la sélection en cours. Utilisez cette option pour créer à nouveau des éléments de bibliothèque en l'absence du fichier bibliothèque et après la modification de l'élément ou de son nom.

Utilisation de la palette de bibliothèques

Cette palette affiche tous les éléments qui se trouvent dans la bibliothèque courante, ainsi que les contrôles de bibliothèque listés ici. Pour ajouter des éléments à la page courante, faites-les glisser à partir de la liste directement vers la page, ou sélectionnez-les et cliquez sur Ajouter à la page. Cliquez sur Ouvrir pour modifier l'élément.

Voir aussi *Réutilisation des éléments d'une page – Vue d'ensemble*, page 247.

Créer Ajoute la sélection en cours dans la fenêtre Document à la bibliothèque en tant que nouvel élément.

Supprimer Supprime l'élément sélectionné de la bibliothèque.

Ouvrir Ouvre l'élément sélectionné dans une nouvelle fenêtre pour l'édition.

Ajouter à la page Place l'élément de bibliothèque sélectionné dans la page, à l'emplacement du curseur.

Utilisation des insertions côté serveur

Les instructions d'insertion côté serveur, comme leur nom l'indique, sont des instructions données au serveur pour insérer le fichier spécifié dans le document courant. Étant donné que le traitement de l'insertion a lieu sur le serveur, le contenu inclus n'apparaît pas lorsque vous ouvrez un document localement dans un navigateur. Il est toutefois visible si vous choisissez Fichier > Aperçu dans le navigateur à partir de Dreamweaver ; ceci est dû au fait que Dreamweaver traite les instructions d'insertion comme le ferait le serveur.

Placer une instruction d'insertion côté serveur dans un document insère seulement une référence à un fichier externe. Dreamweaver affiche le contenu du fichier externe dans la fenêtre Document, facilitant ainsi la conception des pages, mais vous ne pouvez pas éditer ce contenu directement dans un document. Toute modification apportée au fichier externe est automatiquement reflétée dans chaque document où il est inclus.

Pour procéder à une insertion côté serveur :

- 1 Choisissez Insertion > Insertion côté serveur ou cliquez sur le bouton Procéder à une insertion côté serveur du panneau Invisibles de la palette d'objets.
- 2 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, entrez le chemin du fichier que vous voulez inclure, ou cliquez sur l'icône de dossier pour rechercher et sélectionner le fichier, puis cliquez sur OK.

Affichage des insertions côté serveur dans Dreamweaver

Par défaut, Dreamweaver traite toutes les insertions côté serveur non conditionnelles et les affiche dans la fenêtre Document.

Pour modifier les fichiers qui sont traités ou pour désactiver le traitement des insertions côté serveur :

- 1 Choisissez Édition > Préférences > Traduction.
- 2 Sélectionnez Insertions côté serveur à partir de la liste des traducteurs.
- 3 Sélectionnez l'une des options suivantes pour la traduction des instructions d'insertion côté serveur :

La configuration par défaut est Dans tous les fichiers ; il n'y a aucune raison de modifier cette configuration, sauf si vous préférez ne pas voir le contenu des fichiers inclus affiché dans la fenêtre Document.

Dans aucun fichier – désactive le traitement des instructions d'insertion côté serveur dans Dreamweaver.

Dans les fichiers avec extension – traite les instructions d'insertion côté serveur seulement dans les fichiers qui finissent par .stm, .html, .htm, .shtml ou .shtm.

Dans les fichiers correspondant à l'une de ces expressions – recherche dans le document les correspondances aux expressions listées, et s'il y en a, les instructions d'insertion côté serveur sont traitées dans le document.

Édition d'une insertion côté serveur

De même que les éléments de la bibliothèque, les insertions côté serveur sont sélectionnées comme une entité dans la fenêtre Document. À la différence des éléments de la bibliothèque, l'HTML contenu dans une insertion n'apparaît pas dans l'inspecteur d'HTML. L'instruction de serveur ressemble à ceci :

```
<!--#include virtual="/uber/html/footer.html" -->
```

Pour modifier le contenu associé au fichier inclus, vous devez ouvrir le fichier.

Pour modifier une insertion côté serveur :

- 1 Sélectionnez l'insertion côté serveur dans la fenêtre Document ou dans l'inspecteur HTML, puis cliquez sur Édition dans l'inspecteur de propriétés. Le fichier inclus s'ouvre dans une nouvelle fenêtre Document.
- 2 Modifiez, si nécessaire, le fichier et enregistrez. Les modifications sont immédiatement reflétées dans le document courant et dans tous les documents suivants que vous ouvrez et qui incluent le fichier.

CHAPITRE 16

Ajout d'interactivité et d'animation

Ajout d'interactivité et d'animation – Vue d'ensemble

Utilisez l'interactivité et l'animation dans vos pages web pour donner un retour d'informations aux visiteurs lorsqu'ils se déplacent et cliquent, pour captiver leur curiosité, pour présenter des concepts, pour valider des données de formulaire sans contacter le serveur – bref, pour que les visiteurs voient et essaient plus de choses sans quitter la page.

Il existe plusieurs façons d'ajouter l'interactivité et l'animation à vos pages à l'aide de Dreamweaver :

- ▶ Utilisez les comportements pour exécuter des tâches en réponse à des événements spécifiques, tels la mise en surbrillance d'un bouton lorsque l'utilisateur passe dessus avec la souris, la validation d'un formulaire lorsque l'utilisateur clique sur le bouton Soumettre, ou l'ouverture d'une deuxième fenêtre de navigation une fois la page principale chargée. Voir *Présentation des comportements*, page 258.
- ▶ Utilisez les scénarios pour la création d'animations qui ne nécessitent pas de plug-in, de contrôle ActiveX, ou Java. Les scénarios utilisent le code HTML dynamique pour modifier la position d'un calque ou la source d'une image dans le temps ou pour entraîner des actions automatiques du comportement une fois la page chargée. Voir *Animation avec HTML dynamique*, page 286.
- ▶ Utilisez les appliquettes Java, les animations Shockwave, Flash Player, ou tout autre contrôle ActiveX ou plug-in Netscape pour ajouter des animations autonomes, des modèles de navigation et d'autres éléments multimédia à votre page. Voir *Ajout d'animations, d'appliquettes et d'autres éléments multimédia*, page 296.

Présentation des comportements

Un comportement est la combinaison d'un événement et d'une action. Les actions sont des JavaScripts préécrits exécutant des tâches spécifiques, telles l'ouverture d'une fenêtre de navigateur, la lecture d'un son, ou encore l'arrêt d'une animation Shockwave. Les événements sont définis par le navigateur pour chaque élément de page ; par exemple, `onMouseOver`, `onMouseOut` et `onClick` sont des événements associés à des liens dans la plupart des navigateurs, tandis que `onLoad` est un événement associé à des images et au corps du document.

Lorsque vous attribuez un comportement à un élément de page, vous spécifiez une action, ainsi que l'événement qui la déclenche. Plusieurs actions peuvent être déclenchées par un seul événement et vous pouvez déterminer l'ordre dans lequel les actions surviennent.

Dreamweaver contient plusieurs actions de comportement ; vous pouvez en trouver d'autres sur dans la section Extensibility Exchange du Centre de développement de Dreamweaver ainsi que sur d'autres sites de développeurs. Voir *Téléchargement et installation de comportements de tierce partie*, page 262. Vous pouvez également écrire les vôtres si vous maîtrisez le langage JavaScript. Pour plus de détails sur l'écriture d'actions de comportement, consultez *Extension de Dreamweaver - Vue d'ensemble* dans les pages d'aide de Dreamweaver.

Association d'un comportement

Vous pouvez associer les comportements au document entier (BODY) ou à des liens, des images, des éléments de formulaire, ou à tout autre élément HTML. L'acceptation du comportement par les éléments dépend du navigateur. Internet Explorer 4.0, par exemple, dispose d'une collection d'événements pour chaque élément beaucoup plus importante que Netscape Navigator 4.0 ou tout navigateur 3.0.

Vous pouvez attribuer plusieurs actions à un seul événement. Les actions surviennent dans l'ordre listé. Pour plus de détails sur la modification de l'ordre des actions, voir *Modification d'un comportement*, page 260.

Pour associer un comportement :

- 1 Sélectionnez un objet.

Pour associer un comportement à l'ensemble de la page, cliquez sur la balise `<body>` dans le sélecteur de balises situé au coin inférieur gauche de la fenêtre du document.

- 2 Choisissez Fenêtre > Comportements pour ouvrir l'inspecteur de comportements, ou cliquez sur le bouton Comportement du Lanceur.

La balise HTML de l'objet sélectionné apparaît dans la barre de titre.

- 3 Cliquez sur le bouton + (signe plus) et effectuez un choix parmi les actions du menu contextuel.

Les actions qui ne fonctionnent pas dans le document actuel ne sont pas disponibles dans le menu. Par exemple, l'action Lecture du scénario n'est pas disponible si le document ne contient pas de scénarios.

Selon l'action choisie, une boîte de dialogue apparaît affichant les paramètres et les instructions pour l'action.

- 4 Saisissez les paramètres de l'action et choisissez OK.

Toutes les actions proposées fonctionnent dans les navigateurs 4.0 ou plus récents. Certaines actions sont refusées par les navigateurs moins récents. Voir *Utilisation des comportements livrés avec Dreamweaver*, page 263.

- 5 L'événement par défaut de l'action apparaît dans la colonne Événements. Sélectionnez-en un autre à partir du menu contextuel Événements s'il ne s'agit pas de l'événement voulu.

Différents événements apparaissent dans le menu contextuel Événements pour, selon l'objet sélectionné et le navigateur spécifié. Si les événements attendus ne s'affichent pas, vérifiez que vous avez sélectionné l'objet correct, ou modifiez les navigateurs cibles dans le menu contextuel précité.

Si vous associez un comportement à une image, les événements tels que `onMouseOver` et `onMouseDown` apparaissent entre parenthèses. Ces événements sont seulement disponibles pour les liens. Lorsque vous en sélectionnez un, Dreamweaver entoure l'image d'une balise A pour définir le lien. Ne supprimez pas le signe dièse (#) qui apparaît par la suite dans la zone Lien de l'inspecteur de propriétés, sinon vous supprimez le comportement. Cependant, vous pouvez remplacer ce signe par une nouvelle valeur de lien si vous le souhaitez.

Modification d'un comportement

Une fois le comportement associé, vous pouvez modifier l'événement qui déclenche l'action, ajouter ou supprimer des actions et modifier les paramètres des actions.

Pour modifier un comportement :

- 1 Sélectionnez un objet associé à un comportement.
- 2 Choisissez Fenêtre > Comportements pour ouvrir l'inspecteur de comportements.

Les comportements sont classés par ordre alphabétique, par l'événement. S'il y a plusieurs actions pour le même événement, elles apparaissent dans l'ordre d'exécution.
- 3 Effectuez un choix parmi les options suivantes :
 - ▶ Pour supprimer un comportement, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton - (signe moins) ou appuyez sur Supprimer.
 - ▶ Pour modifier les paramètres d'une action, double-cliquez sur le comportement (ou sélectionnez-le et appuyez sur Entrée), modifiez les paramètres dans la boîte de dialogue, puis cliquez sur OK.
 - ▶ Pour modifier l'ordre d'apparition des actions d'un événement donné, sélectionnez le comportement et cliquez sur les touches de direction.

Création de nouvelles actions

Les actions sont des éléments JavaScript. Si vous êtes un expert en JavaScript, vous pouvez écrire de nouvelles actions et les faire apparaître dans le menu contextuel Actions de l'inspecteur de comportements. Consultez *Extension de Dreamweaver - Vue d'ensemble* dans les pages d'aide de Dreamweaver.

Inspecteur de comportements

Utilisez l'inspecteur de comportements pour associer des comportements JavaScript à des objets et pour modifier les paramètres de comportements déjà associés. Les comportements sont listés par ordre alphabétique de l'événement. Si un seul événement dispose de plusieurs actions, ces dernières apparaissent dans l'ordre d'exécution.

Les balises qui contrôlent la sélection en cours apparaissent en haut de l'inspecteur.

Pour ouvrir l'inspecteur de comportements, choisissez Fenêtre > Comportements ou cliquez sur le bouton Comportement du Lanceur. Voir aussi *Présentation des comportements*, page 258.

(+) Affiche une liste d'actions qui peuvent se produire. La sélection d'une action entraîne l'apparition d'une boîte de dialogue Paramètres.

(-) Supprime l'action en cours de la liste Action.

Événements pour Spécifie les navigateurs dans lesquels le comportement actuel devrait fonctionner. La sélection effectuée dans ce menu détermine quels événements apparaîtront dans le menu contextuel Événements.

Événements Affiche tous les événements qui peuvent déclencher l'action. Différents événements s'affichent selon l'objet sélectionné. Si les événements désirés sont absents, vérifiez que vous avez sélectionné l'objet correct. Utilisez le sélecteur de balise dans le coin inférieur gauche de la fenêtre Document pour sélectionner une balise spécifique.

Remarque: Le menu contextuel Événements apparaît seulement lorsque vous avez sélectionné une action.

Différents navigateurs reconnaissent différents événements pour divers objets. Choisissez les navigateurs dans lesquels vous voulez que le comportement fonctionne à l'aide du menu contextuel Afficher les événements pour. Seuls les événements reconnus par les navigateurs sélectionnés s'affichent dans le menu Événements.

Flèches **Haut** et **Bas** Déplacent l'action sélectionnée vers le haut ou vers le bas dans la liste de comportements. Les actions sont exécutées dans l'ordre spécifié.

Téléchargement et installation de comportements de tierce partie

L'extensibilité de Dreamweaver est une de ces caractéristiques les plus intéressantes. En effet, elle offre aux utilisateurs experts en JavaScript la possibilité d'écrire leurs propre objets, comportements, commandes, et inspecteurs de propriété. La plupart d'entre eux ont choisi de partager leurs efforts de développement en envoyant leurs fichiers sur la page Extensibility Exchange du site web de Dreamweaver (<http://www.dreamweaver.com/>). Les instructions pour le téléchargement de ces fichiers sont disponibles sur la page Extensibility Exchange.

Pour installer le comportement d'un tiers pour utilisation avec votre copie de Dreamweaver :

- 1** Utilisez un utilitaire de dézippage pour extraire le ou les fichiers de comportement des archives téléchargés.
Par exemple, WinZip (Windows) ou ZipIt (Macintosh) ouvrent les archives zip disponibles sur la page Extensibility Exchange.
- 2** Faites glisser les fichiers extraits vers le dossier Configuration/comportements/actions de l'application Dreamweaver.
- 3** Redémarrez Dreamweaver.

Utilisation des comportements livrés avec Dreamweaver

Les actions de comportement fournies avec Dreamweaver ont été écrites pour les navigateurs 4.0. Certaines d'entre elles sont refusées pas les navigateurs moins récents. Consultez le tableau suivant pour obtenir plus de détails sur le fonctionnement de ces actions selon le navigateur utilisé. Pour plus de détails sur le fonctionnement de chaque action et sur les choix d'options, consultez les rubriques ci-dessous.

Action	Macintosh				Windows			
	Netscape 2.x	Netscape 3.x	Internet Explorer 3.0	Internet Explorer 3.01	Netscape 2.x	Netscape 3.x	Internet Explorer 3.0	Internet Explorer 3.01
Appel Java-Script								
Modification de la propriété	OK; échoue sans erreur pour les objets des calques	OK; échoue sans erreur pour les objets des calques	Échoue sans erreur	OK	OK; échoue sans erreur pour les objets des calques	OK; échoue sans erreur pour les objets des calques	OK	OK
Vérification du navigateur	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Vérification du plug-in	OK	OK	Échoue sans erreur	OK	OK	OK	OK	OK
Contrôler Shockwave ou Flash	Échoue sans erreur	OK	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur	OK	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur
Contrôle du son	Erreur	OK	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur	OK	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur
Affichage du message d'état	Échoue sans erreur	OK	Échoue sans erreur	OK	Échoue sans erreur	OK	OK	OK
Déplacement du calque	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur
Atteindre l'URL	L'action Atteindre l'URL fonctionne dans un cadre, mais échoue sans erreur dans une fenêtre principale si appliquée à un lien.	OK	Échoue sans erreur	OK	OK	OK	OK	OK
Ouverture d'une fenêtre de navigateur	Échoue sans erreur	OK	Échoue sans erreur	OK	OK	OK	OK	OK

Action	Macintosh				Windows			
	Netscape 2.x	Netscape 3.x	Internet Explorer 3.0	Internet Explorer 3.01	Netscape 2.x	Netscape 3.x	Internet Explorer 3.0	Internet Explorer 3.01
Message	OK	OK	Échoue sans erreur	OK	OK	OK	OK	OK
Préchargement des images	Échoue sans erreur	OK	Échoue sans erreur	OK	Échoue sans erreur	OK	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur
Affichage-masquage des calques	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur
Intervention d'une image	Échoue sans erreur	OK	Échoue sans erreur	OK	Échoue sans erreur	OK	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur
Rétablissement d'une intervention d'images	Échoue sans erreur	OK	Échoue sans erreur	OK	Échoue sans erreur	OK	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur
Validation d'un formulaire	Échoue sans erreur	OK	Échoue sans erreur	OK	Échoue sans erreur	OK	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur
Lecture et Arrêt d'un scénario Lecture et Arrêt d'un scénario Atteindre une image de scénario	Erreur	L'animation de l'image source et l'appel des comportements fonctionnent, mais l'animation de calque a échoué sans erreur.	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur	Erreur	L'animation de l'image source et l'appel des comportements fonctionnent, mais l'animation de calque a échoué sans erreur.	Échoue sans erreur	Échoue sans erreur

Appel JavaScript

L'action Appel JavaScript vous permet d'utiliser l'inspecteur de comportements pour déterminer l'exécution d'une fonction ou d'une ligne personnalisée de code JavaScript lorsqu'un événement se produit.

Pour utiliser l'action Appel JavaScript :

- 1 Suivez les étapes 1 à 3 de la procédure dans *Association d'un comportement*, page 258.
- 2 Sélectionnez Appel JavaScript dans le menu contextuel Actions.
- 3 Entrez le JavaScript à exécuter ou le nom d'une fonction.
Par exemple, pour créer un bouton Retour vous pourriez saisir `si (history.length > 0){history.back()}`. Si vous avez encapsulé votre code dans une fonction, entrez seulement le nom de la fonction (par exemple, `goBack()`).
- 4 Cliquez sur OK.
- 5 Vérifiez que l'événement par défaut est celui que vous voulez.
Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre dans le menu contextuel. Si les événements désirés ne sont pas listés, modifiez le navigateur cible dans le menu contextuel Événements pour.

Modification de la propriété

Utilisez cette action pour modifier la valeur de l'une des propriétés d'un objet (par exemple, la couleur d'arrière-plan d'un calque ou l'action d'un formulaire). Le navigateur détermine si les propriétés sont modifiables ou non ; beaucoup plus de propriétés sont exposées à JavaScript dans Microsoft Internet Explorer (IE) 4.0 que dans IE 3.0 ou Netscape Navigator 3.0 ou 4.0.

Remarque: Nous vous conseillons d'utiliser cette action seulement si vous êtes expert en HTML et JavaScript.

Pour utiliser l'action Modifier la propriété :

- 1 Suivez les étapes 1 à 3 de la procédure dans *Association d'un comportement*, page 258.
- 2 Sélectionnez l'option Modifier la propriété dans le menu contextuel Actions.
- 3 Sélectionnez le type d'objet dont vous souhaitez modifier la propriété dans le menu contextuel Type d'objet.
Lorsque vous choisissez un type d'objet, tous les objets nommés du type sélectionné s'affichent dans le menu contextuel Objets nommés.
- 4 Sélectionnez-en un.
- 5 Sélectionnez ensuite une propriété à partir du menu contextuel, ou entrez le nom de la propriété dans le champ texte.
Choisissez différents navigateurs à partir du menu contextuel pour voir quelles propriétés peuvent être modifiées dans chacun d'entre eux. Si vous saisissez une propriété à la main, utilisez bien le nom JavaScript exact de la propriété (et souvenez-vous que les propriétés JavaScript tiennent compte des majuscules/minuscules).
- 6 Entrez la nouvelle valeur de la propriété dans le champ Nouvelle valeur et cliquez sur OK.
- 7 Vérifiez que l'événement par défaut est celui que vous voulez.
Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre à partir du menu contextuel. Si les événements désirés ne sont pas listés, modifiez le navigateur cible dans le menu contextuel Événements pour.

Vérification du 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.

Une autre option consiste à associer ce comportement à un lien sans destination (balise A) pour que l'action détermine sur quelle page le lien renvoie selon l'éditeur et la version du navigateur du visiteur.

Pour utiliser l'action Vérifier le navigateur :

1 Suivez les étapes 1 à 3 de la procédure dans *Association d'un comportement*, page 258.

2 Sélectionnez Vérifier le navigateur dans le menu contextuel Actions.

3 Déterminez comment vous souhaitez distinguer les visiteurs : par navigateur, par version, ou les deux.

Par exemple, souhaitez-vous que ceux avec un navigateur 4.0 voient telle page, et ceux avec une version différente en voient une autre ? Ou ceux avec Netscape Navigator voient telle page, et ceux avec Microsoft Internet Explorer (IE) en voient une autre ? Ou peut-être souhaitez-vous que les utilisateurs de Navigator 4.0 et IE 4.0 voient telle page, les utilisateurs de Navigator 2.0 ou 3.0 en voient une autre, et les utilisateurs d'IE 3.0 ou d'un autre navigateur restent sur la page en cours.

4 Spécifiez une version de Netscape Navigator.

5 Dans les menus contextuels adjacents, choisissez les options au cas où la version du navigateur est celle que vous avez spécifiée (ou plus récente), et dans le cas inverse.

Les options sont Atteindre l'URL, Atteindre l'URL sec. et Rester sur cette page.

6 Spécifiez une version de Microsoft Internet Explorer.

7 Dans les menus contextuels adjacents, choisissez les options au cas où la version du navigateur est celle que vous avez spécifiée (ou plus récente) et dans le cas inverse.

Les options sont Atteindre l'URL, Atteindre l'URL sec. et Rester sur cette page.

8 Choisissez une option à partir du menu contextuel Autres navigateurs pour spécifier une action dans le cas où il ne s'agit ni de Netscape Navigator, ni de Microsoft Internet Explorer.

La meilleure option est de rester sur la page en cours pour les navigateurs autres que Navigator et IE parce que la plupart ne prennent pas en charge JavaScript – et s'ils n'arrivent pas à lire ce comportement, ils resteront de toute façon sur cette page.

9 Entrez les chemins et les noms de fichier de l'URL et l'URL secondaire dans les champs texte au bas de la boîte de dialogue.

10 Cliquez sur OK.

11 Vérifiez que l'événement par défaut est celui que vous voulez.

Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre à partir du menu contextuel. Si les événements désirés ne sont pas listés, modifiez le navigateur cible dans le menu contextuel Événements pour. Souvenez-vous que le but de ce comportement est de vérifier les différentes versions du navigateur ; il est préférable alors d'opter pour un événement qui fonctionne avec les deux versions – 3.0 et 4.0 – du navigateur.

Vérification du plug-in

Utilisez cette action pour envoyer les visiteurs sur des pages différentes selon le plug-in installé. Par exemple, vous souhaitez peut-être envoyer les utilisateurs sur telle page s'ils ont Shockwave et sur telle autre s'ils ne l'ont pas.

Remarque: Il est impossible de détecter des plug-in spécifiques sur Microsoft Internet Explorer (IE) à l'aide de JavaScript ; cependant, pour les plug-in accompagnés de commandes ActiveX (tels Shockwave et Flash), la vérification d'un plug-in est inutile si vous avez utilisé les deux balises OBJECT et EMBED pour inclure votre contenu dans la page. Dans ce cas, sélectionnez l'option Atteindre le premier URL si ActiveX est disponible. Désélectionnez cette option si vous n'utilisez pas la balise OBJECT ou si le plug-in n'est pas accompagné d'une commande ActiveX.

Pour utiliser l'action Vérifier le plug-in :

- 1 Suivez les étapes 1 à 3 de la procédure dans *Association d'un comportement*, page 258.
- 2 Sélectionnez Vérifier le plug-in dans le menu contextuel Actions.
- 3 Sélectionnez un plug-in à partir du menu contextuel Plug-in, ou cliquez sur Entrée et saisissez le nom exact du plug-in dans le champ adjacent.
Vous devez utiliser le nom exact du plug-in, tel qu'il a été spécifié en gras sur la page À propos des plug-in dans Netscape Navigator (à partir de Navigator, choisissez ? > À propos des plug-in sous Windows ou Menu Pomme > À propos des plug-in sur Macintosh).
- 4 Spécifiez un URL pour les utilisateurs qui ont le plug-in dans le champ URL.
Pour que les utilisateurs avec plug-in restent sur la même page, laissez le champ URL vide.
- 5 Spécifiez un URL secondaire pour ceux qui n'ont pas de plug-in dans le champ URL sec.
Pour que les utilisateurs sans plug-in restent sur la même page, laissez le champ URL sec. vide.

- 6 Sélectionnez l'option Atteindre le premier URL si ActiveX est disponible lorsque vous utilisez les deux balises OBJECT et EMBED.

La balise OBJECT téléchargeant automatiquement la commande ActiveX si l'utilisateur n'en dispose pas encore, cette option permet d'aller à la page avec le contenu du plug-in. ActiveX est actuellement uniquement disponible sur Microsoft Internet Explorer pour Windows95/NT.

- 7 Cliquez sur OK.
- 8 Vérifiez que l'événement par défaut est celui que vous voulez.
Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre à partir du menu contextuel. Si les événements désirés ne sont pas listés, modifiez le navigateur cible dans le menu contextuel Événements pour.

Contrôler Shockwave ou Flash

Utilisez l'action Contrôler Shockwave ou Flash pour lire, arrêter, rebobiner ou atteindre une image dans une animation Shockwave ou Flash Player.

Pour utiliser l'action Contrôler Shockwave ou Flash :

- 1 Choisissez Insertion > Shockwave ou Insertion > Flash pour insérer une animation Shockwave ou Flash Player, respectivement.
- 2 Choisissez Fenêtre > Propriétés et entrez un nom pour l'animation dans le champ saisie de texte à l'extrême gauche. Vous devez donner un nom à l'animation avant de pouvoir lui associer l'action Contrôler Shockwave ou Flash.
- 3 Suivez les étapes 1 à 3 de la procédure dans *Association d'un comportement*, page 258.
- 4 Sélectionnez Contrôler Shockwave ou Flash dans le menu contextuel Actions.
- 5 Sélectionnez une animation dans le menu contextuel Objet Shockwave.
Dreamweaver affiche automatiquement tous les fichiers qui se terminent par .dcr, .dir, .swf, ou .spl et qui se trouvent dans des balises OBJECT ou EMBED du document en cours.
- 6 Sélectionnez lire, arrêter, rebobiner, ou atteindre une image dans l'animation. L'option Lire jouera l'animation à partir du cadre en cours.
- 7 Cliquez sur OK.
- 8 Vérifiez que l'événement par défaut est celui que vous voulez.
Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre à partir du menu contextuel. Si les événements désirés ne sont pas listés, modifiez le navigateur cible dans le menu contextuel Événements pour.

Contrôle du son

Utilisez cette action pour lire ou arrêter un son. Par exemple, vous souhaitez peut-être mettre en place un effet sonore à chaque fois que l'utilisateur passe au-dessus d'un lien, ou jouer une séquence musicale lorsque la page est en train de charger et permettre à l'utilisateur d'arrêter la musique en cliquant sur un bouton.

Remarque: Certains navigateurs nécessitent le plug-in LiveAudio ou équivalent pour la lecture des sons.

Pour utiliser l'action Contrôler le son :

- 1 Suivez les étapes 1 à 3 de la procédure dans *Association d'un comportement*, page 258.
- 2 Sélectionnez Contrôler le son dans le menu contextuel Actions.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Pour utiliser l'action de lecture d'un son, entrez le chemin et le nom d'un fichier son dans le champ Jouer un son, ou cliquez sur le bouton Parcourir pour en sélectionner un.
 - ▶ Pour utiliser l'action d'arrêt de la lecture d'un son, sélectionnez l'action Arrêter le son, puis choisissez un fichier son à partir du menu contextuel adjacent.
- 4 Cliquez sur OK.
- 5 Vérifiez que l'événement par défaut est celui que vous voulez.
Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre à partir du menu contextuel. Si les événements désirés ne sont pas listés, modifiez le navigateur cible dans le menu contextuel Événements pour.

Affichage du message d'état

L'action Afficher le message d'état montre un message dans la barre d'état en bas de la fenêtre du navigateur. Par exemple, vous pouvez utiliser cette action pour décrire la destination d'un lien dans la barre d'état au lieu d'afficher l'URL associé. Passez votre souris sur n'importe quel bouton de navigation dans les pages de l'aide de Dreamweaver pour obtenir un exemple de message d'état.

Pour utiliser l'action Afficher le message d'état :

1 Suivez les étapes 1 à 3 de la procédure dans *Association d'un comportement*, page 258.

2 Sélectionnez Afficher le message d'état dans le menu contextuel Actions.

3 Entrez votre message dans le champ Message.

Le champ est volontairement petit pour vous rappeler d'entrer un message le plus court possible. Le message sera tronqué par le navigateur s'il dépasse la barre d'état.

4 Cliquez sur OK.

5 Vérifiez que l'événement par défaut est celui que vous voulez.

Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre à partir du menu contextuel. Si les événements désirés ne sont pas listés, modifiez le navigateur cible dans le menu contextuel Événements pour.

Déplacement du calque

Cette action permet à l'utilisateur de déplacer un calque. Utilisez-la pour créer des puzzles, des commandes de défilement, et d'autres éléments d'interface utilisateur mobiles.

Vous pouvez spécifier dans quelle direction l'utilisateur peut faire glisser le calque (horizontalement, verticalement, ou toute autre direction), la cible vers laquelle l'utilisateur devrait faire glisser le calque, si ce dernier doit être aligné sur la cible ou non lorsqu'il arrive à moins d'un certain nombre de pixels de la cible, l'action à déclencher lorsque le calque touche la cible, etc.

Puisque l'action Déplacer le calque doit être appelée avant que le calque puisse être déplacé par l'utilisateur, vérifiez bien que l'événement déclenchant l'action arrive avant que l'utilisateur essaie de faire glisser le calque. Nous vous conseillons d'associer cette action à l'objet BODY (à l'aide de l'événement `onLoad`), bien que vous puissiez également l'associer à un lien remplissant le calque entièrement (tel qu'un lien autour d'une image) à l'aide de l'événement `onMouseOver`.

Pour utiliser l'action Déplacer le calque :

- 1 Choisissez Insertion > Calque ou cliquez sur le bouton Calque de la palette d'objet et dessinez un calque dans la fenêtre Document.
- 2 Suivez les étapes 1 à 3 de la procédure dans *Association d'un comportement*, page 258.
- 3 Sélectionnez Déplacer le calque dans le menu contextuel Actions.

Lorsque cette action n'est pas disponible, vous avez probablement sélectionné un calque. Étant donné que les calques ne prennent pas en compte les événements dans les deux navigateurs de version 4.0, vous devez sélectionner un objet différent — tel que la balise BODY, un lien (balise A) —, ou remplacez le navigateur cible par IE 4.0 dans le menu contextuel Événements pour.
- 4 Sélectionnez le calque que vous voulez rendre mobile dans le menu contextuel Calque.
- 5 Sélectionnez soit Contraint, soit Libre dans le menu contextuel Mouvement.

Un mouvement Libre convient bien aux puzzles et aux autres jeux nécessitant du glisser-déplacer. Pour les commandes de défilement et les paysages mobiles tels que les armoires de classement, les rideaux et les mini-stores, choisissez un mouvement Contraint.
- 6 Pour le mouvement Contraint, saisissez des valeurs (exprimées en pixels) dans les champs Haut, Bas, Gauche, et Droite.

Les valeurs sont relatives à la position de départ du calque. Pour contraindre un mouvement à l'intérieur d'une zone rectangulaire, entrez des valeurs positives dans les quatre champs. Pour permettre uniquement un mouvement vertical, entrez des valeurs pour Haut et Bas, mais 0 pour Gauche et Droite. Pour permettre uniquement un mouvement horizontal, entrez des valeurs positives pour Gauche et Droite, mais 0 pour Haut et Bas.
- 7 Saisissez des valeurs (exprimées en pixels) pour la cible dépôt dans les champs Gauche et Haut.

La cible de dépôt est l'endroit auquel vous voulez que l'utilisateur fasse glisser le calque. Un calque est considéré comme ayant atteint la cible dépôt lorsque ses coordonnées gauche et haut correspondent aux valeurs saisies dans les champs Gauche et Haut. Les valeurs sont relatives à l'angle supérieur gauche de la fenêtre du navigateur. Cliquez sur Afficher la position actuelle pour remplir automatiquement les champs avec la position actuelle du calque.
- 8 Saisissez une valeur (exprimée en pixels) dans le champ Aligner si à moins de pour déterminer de combien l'utilisateur doit se rapprocher de la cible dépôt avant que le calque s'aligne dessus.

Les grandes valeurs facilitent le découverte de la cible dépôt par l'utilisateur.

- 9 Pour des puzzles simples et des manipulations de paysage, vous pouvez vous arrêter ici. Pour définir la poignée de déplacement du calque, suivez bien son mouvement lors du déplacement, puis déclenchez une action lorsqu'elle est déposée, cliquez sur Options supplémentaires.
- 10 Pour spécifier qu'il faut cliquer sur une zone particulière du calque avant de pouvoir le déplacer, choisissez Zone à l'intérieur du calque dans le menu contextuel Déplacer la poignée, puis entrez les coordonnées Gauche et Haut, ainsi que la Largeur et la Hauteur de la poignée de déplacement.
- Cette option est utile lorsque l'image à l'intérieur du calque contient un élément invitant au déplacement, telle une barre de titre ou une poignée de tiroir. Ne définissez pas cette option lorsque vous voulez que l'utilisateur soit libre de cliquer n'importe où dans le calque pour le déplacer.
- 11 Choisissez parmi les options Pendant le déplacement suivantes, si vous le souhaitez :
- ▶ Sélectionnez Placer le calque au premier plan si le calque doit être amené au sommet de l'ordre de superposition lors de son déplacement. En sélectionnant cette option, déterminez si vous voulez laisser le calque en haut ou si vous préférez rétablir sa position d'origine dans l'ordre de superposition du menu contextuel.
 - ▶ Entrez un code JavaScript ou un nom de fonction (par exemple, `monitorLayer()`) dans le champ Appel JavaScript pour exécuter à plusieurs reprises le code ou la fonction pendant le déplacement du calque. Par exemple, vous souhaitez peut-être écrire une fonction surveillant les coordonnées des calques et affichant des conseils comme « vous vous approchez » ou « vous êtes très loin de la cible dépôt » dans un champ texte. Voir *Recueil d'informations sur le calque mobile*, page 274.
- 12 Entrez un code JavaScript ou un nom de fonction (par exemple, `evaluateLayerPos()`) dans le second champ Appel JavaScript pour exécuter à plusieurs reprises le code ou la fonction lorsque vous déposez le calque. Sélectionnez l'option Seulement si aligné si le JavaScript devrait être exécuté uniquement si le calque a atteint la cible dépôt.
- 13 Cliquez sur OK.
- 14 Vérifiez que l'événement par défaut est celui que vous voulez.
- Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre à partir du menu contextuel. Si les événements désirés ne sont pas listés, modifiez le navigateur cible dans le menu contextuel Événements pour. Souvenez-vous que les navigateurs 4.0, IE 4.0 et Netscape 4.0 sont les seules options appropriées, puisque les navigateurs 3.0 ne prennent pas en compte les calques.

Remarque: Vous ne pouvez associer l'action Déplacer le calque à un objet avec l'événement `onMouseDown`.

Recueil d'informations sur le calque mobile

Lorsque vous associez l'action Déplacer le calque à un objet, Dreamweaver insère la fonction `MM_dragLayer()` dans l'en-tête ou encore `HEAD` de votre document. En plus de l'enregistrement du calque en tant que mobile, cette fonction définit trois propriétés pour chaque calque mobile —`MM_LEFTRIGHT`, `MM_UPDOWN`, et `MM_SNAPPED`—que vous pouvez utiliser dans vos propres fonctions JavaScript pour déterminer la position horizontale, la position verticale actuelle du calque, et s'il a atteint la cible ou non.

Par exemple, la fonction suivante affiche la valeur de la propriété `MM_UPDOWN` (la position verticale actuelle du calque) dans un champ formulaire appelé `curPosField`. (Les champs Formulaire servent à afficher des informations continuellement mises à jour parce qu'ils sont dynamiques—c'est-à-dire, vous pouvez modifier leur contenu après que la page ait été chargée—aussi bien dans Netscape Navigator que dans Microsoft Internet Explorer.)

```
fonction getPos(containingLayer,nestedLayer){
    var layerRef =
((navigator.appName=='Netscape')?document.layers[containingLayer].document.layers[nest
edLayer]:document.all[nestedLayer]);
    var curVertPos = layerRef.MM_UPDOWN;
    document.tracking.curPosField.value = curVertPos;
}
```

Au lieu d'afficher la valeur des propriétés `MM_UPDOWN` ou `MM_LEFTRIGHT` dans un champ formulaire, vous pourriez écrire une fonction qui affiche un message dans ce champ selon la distance qui reste à parcourir jusqu'à la cible, ou vous pourriez appeler une autre fonction pour afficher ou masquer un calque selon la valeur qu'il détient. La réaction à la valeur de `MM_UPDOWN` ou `MM_LEFTRIGHT` est seulement limitée par votre propre imagination et vos compétences en matière de JavaScripts.

Il est particulièrement utile de bien lire la propriété `MM_SNAPPED` lorsque vous disposez de plusieurs calques sur une page, qui doivent tous atteindre leurs cibles avant que l'utilisateur puisse passer à la page ou la tâche suivante. Par exemple, vous pourriez écrire une fonction qui compte le nombre de calques qui ont une valeur `MM_SNAPPED` de `TRUE` et l'appeler à chaque fois qu'un calque est déposé. Lorsque le compte de calques alignés atteint le nombre désiré, vous pouvez envoyer l'utilisateur à la page suivante ou envoyer un message de félicitations.

Si vous avez associé l'action Déplacer le calque à des liens placés à l'intérieur de plusieurs calques à l'aide de l'événement `onMouseOver`, vous devriez apporter une petite modification à la fonction `MM_dragLayer()` pour éviter que la propriété `MM_SNAPPED` d'un calque aligné repasse à `FALSE` lorsque l'on passe dessus avec la souris (cela peut arriver si vous avez utilisé l'action Déplacer le calque pour créer un puzzle de photo, car l'utilisateur passera probablement sur des pièces alignées lors du positionnement des autres). La fonction `MM_dragLayer()` n'a pas été écrite dans le but d'éviter ce comportement car il est parfois désirable (par exemple, lorsque vous voulez établir plusieurs cibles pour un seul calque).

Pour éviter le réenregistrement de calques alignés :

- 1 Choisissez Édition > Rechercher.
- 2 Sélectionnez Source HTML dans le menu contextuel Rechercher.
- 3 Saisissez (!curDrag) dans le champ texte adjacent.
- 4 Cliquez sur Rechercher suivant.

Cliquez sur Oui lorsque Dreamweaver vous demande si vous voulez continuer la recherche depuis le début du document. Dreamweaver trouve l'instruction :

```
if (!curDrag) return false ;
```

- 5 Fermez la boîte de dialogue, puis modifiez l'instruction dans l'inspecteur HTML pour qu'elle affiche :

```
if (!curDrag || curDrag.MM_SNAPPED != null) return false ;
```

Les deux barres verticales (||) signifient "ou", et curDrag est une variable représentant le calque qui a été enregistré comme mobile. En Français cette instruction signifie "si curDrag n'est pas un objet, ou s'il a déjà une valeur MM_SNAPPED, ce n'est pas la peine d'exécuter le reste de la fonction".

Atteindre l'URL

Cette action ouvre une nouvelle page dans la fenêtre actuelle ou dans un cadre spécifié. Elle est particulièrement utile pour la modification du contenu de plusieurs cadres en ne cliquant qu'une seule fois.

Pour utiliser l'action Atteindre l'URL :

- 1 Suivez les étapes 1 à 3 de la procédure dans *Association d'un comportement*, page 258.
- 2 Sélectionnez Atteindre l'URL dans le menu contextuel Actions.
- 3 Choisissez une destination pour l'URL à partir de la liste Ouvrir dans.

La liste de sélection énumère automatiquement tous les noms des cadres qui se trouvent dans le jeu de cadres actuel, ainsi que dans la fenêtre principale. S'il n'y a pas de cadres, cette dernière reste la seule option.

Remarque: Cette action peut produire des résultats inattendus si l'un des cadres porte le nom haut, vide, auto, ou parent. Les navigateurs confondent parfois ces noms avec les cibles réservées haut, vide, auto, et parent.

- 4 Entrez le chemin et le nom de fichier du document à ouvrir dans le champ URL, ou cliquez sur Parcourir pour sélectionner un fichier.
- 5 Répétez les étapes 3 et 4 pour ouvrir des documents supplémentaires dans d'autres cadres.

- 6 Cliquez sur OK.
- 7 Vérifiez que l'événement par défaut est celui que vous voulez.
Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre à partir du menu contextuel. Si les événements désirés ne sont pas listés, modifiez le navigateur cible dans le menu contextuel Événements pour.

Ouverture d'une fenêtre de navigateur

Utilisez cette action pour ouvrir un URL dans une nouvelle fenêtre. Vous pouvez spécifier les propriétés de la nouvelle fenêtre, y compris la taille, les attributs (si elle est redimensionnable, dispose d'une barre de menu ou non, etc.), ainsi que le nom.

Lorsque vous ne spécifiez aucun attribut, elle s'ouvrira dans la taille et avec les attributs de la fenêtre qui l'a lancée. La spécification d'attributs désactive automatiquement tous ceux qui ne sont pas volontairement activés. Par exemple, si vous ne définissez pas d'attributs pour la fenêtre, elle peut s'ouvrir à 640 x 480 pixels et disposer d'une barre d'outils de navigation, d'emplacement, d'état et de menu. Si vous précisez la largeur à 640 et la hauteur à 480 sans autres spécifications, la fenêtre ouvrira à 640 x 480 pixels et ne disposera de barre d'outils ni de navigation, ni d'emplacement, ni d'état, ni de menu, ni de poignées de redimensionnement, ni de barre de défilement.

Pour utiliser l'action Ouvrir la fenêtre du navigateur :

- 1 Suivez les étapes 1 à 3 de la procédure dans *Association d'un comportement*, page 258.
- 2 Sélectionnez l'action dans le menu contextuel Actions.
- 3 Entrez l'URL à afficher, ou cliquez sur Parcourir pour sélectionner un fichier.

4 Définissez l'une ou plusieurs des options suivantes :

Largeur de fenêtre Spécifie la largeur de la fenêtre en pixels.

Hauteur de fenêtre Spécifie la hauteur de la fenêtre en pixels.

Barre d'outils Navigation Est constituée de la ligne de boutons navigateurs qui comprend Précédente, Suivante, Origine, et Actualiser.

Barre d'outils Emplacement Est constituée de la ligne d'options navigateurs qui contient le champ d'emplacement.

Barre d'état Est la zone grise au bas de la fenêtre du navigateur dans laquelle apparaissent les messages (tels la durée de chargement restante et les URL associés à des liens).

Barre de menu Est la zone de la fenêtre du navigateur (Windows) ou du Bureau (Macintosh) où apparaissent les menus comme Fichier, Édition, Affichage, Atteindre, et ?. Vous devez explicitement définir cette option si vous voulez que les utilisateurs puissent naviguer à partir de la nouvelle fenêtre. Sinon, l'utilisateur ne pourra que fermer ou réduire la fenêtre (Windows) ou fermer ou quitter l'application (Macintosh) depuis la nouvelle fenêtre.

Barre de défilement si nécessaire Spécifie si oui ou non des barres de défilement devraient apparaître si le contenu dépasse la zone visible. Si vous ne définissez pas explicitement cette option, les barres de défilement n'apparaîtront pas. Si l'option Poignées de redimensionnement est également désactivée, les utilisateurs n'ont aucun moyen de visualiser le contenu au-delà de la taille d'origine de la fenêtre.

Poignées de redimensionnement Indiquent que l'utilisateur devrait pouvoir redimensionner la fenêtre, soit en faisant glisser l'angle inférieur droit de la fenêtre, soit en cliquant sur le bouton redimensionnement dans l'angle supérieur droit. Si cette option n'a pas été définie explicitement, le bouton redimensionnement est indisponible, et l'angle inférieur droit non déplaçable.

Nom de fenêtre Est le nom de la nouvelle fenêtre. Il faut la nommer si vous voulez la cibler avec des liens ou la contrôler à l'aide de JavaScript.

5 Cliquez sur OK.

6 Vérifiez que l'événement par défaut est celui que vous voulez.

Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre à partir du menu contextuel. Si les événements désirés ne sont pas listés, modifiez le navigateur cible dans le menu contextuel Événements pour.

Message

Cette action fait apparaître une boîte de dialogue alerte JavaScript avec le message que vous avez spécifié. Utilisez cette action plutôt pour fournir des informations à l'utilisateur que pour lui présenter un choix, parce que ces boîtes de dialogues ne disposent que d'un seul bouton (OK).

Pour utiliser l'action Message :

- 1 Suivez les étapes 1 à 3 de la procédure dans *Association d'un comportement*, page 258.
- 2 Sélectionnez l'option Message dans le menu contextuel Actions.
- 3 Entrez votre message dans le champ Message.
- 4 Cliquez sur OK.
- 5 Vérifiez que l'événement par défaut est celui que vous voulez.

Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre à partir du menu contextuel. Si les événements désirés ne sont pas listés, modifiez le navigateur cible dans le menu contextuel Événements pour.

Préchargement des images

Cette action charge les images qui n'apparaissent pas immédiatement à la page (tel que les images échangées contre des scénarios, des comportements, ou JavaScript) dans l'antémémoire du navigateur. Cela évite des retards dus au téléchargement lorsque les images doivent apparaître.

Remarque: L'action Intervertir une image précharge automatiquement toutes les images sélectionnées lorsque vous cochez l'option Précharger les images dans la boîte de dialogue Intervertir une image ; ainsi, il n'y a plus besoin d'utiliser cette option avec cette action.

Pour utiliser l'action Précharger les images :

- 1 Suivez les étapes 1 à 3 de la procédure dans *Association d'un comportement*, page 258.
- 2 Sélectionnez l'option Précharger les images dans le menu contextuel Actions.
- 3 Entrez le chemin ou le nom de fichier d'une image à précharger dans le champ Fichier source d'image, ou cliquez sur Parcourir pour sélectionner un fichier.
- 4 Cliquez sur le bouton + (signe plus) en haut de la boîte de dialogue pour ajouter l'image à la liste Précharger les images.

Vous devez cliquer sur le bouton + (signe plus) avant d'entrer l'image suivante, sinon l'image que vous venez de choisir sera remplacée par celle que choisirez ensuite.

- 5 Répétez les étapes 3 et 4 pour les images restantes que vous voulez précharger dans la page en cours.
- 6 Pour supprimer une image de la liste Précharger les images, sélectionnez-la et cliquez sur le bouton - (signe moins).
- 7 Cliquez sur OK.
- 8 Vérifiez que l'événement par défaut est celui que vous voulez.
Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre à partir du menu contextuel. Si les événements désirés ne sont pas listés, modifiez le navigateur cible dans le menu contextuel Événements pour.

Affichage-masquage des calques

Cette action affiche, masque, ou rétablit la visibilité par défaut d'un ou plusieurs calques. Elle sert à afficher des informations au fur et à mesure que l'utilisateur interagit avec la page. Par exemple, lorsque le curseur passe sur l'image d'une plante, vous pouvez afficher un calque offrant des détails sur les saisons et la région de la plante, la quantité de soleil dont elle a besoin, la taille qu'elle peut atteindre, etc.

Pour utiliser l'action Afficher-masquer les calques :

- 1 Choisissez Insertion > Calque ou cliquez sur le bouton Calque de la palette d'objets et dessinez un calque dans la fenêtre Document.
Répétez cette étape pour créer des calques supplémentaires.
- 2 Suivez les étapes 1 à 3 de la procédure dans *Association d'un comportement*, page 258.
- 3 Sélectionnez l'action Afficher-masquer les calques dans le menu contextuel Actions.
Lorsque cette action est indisponible, vous avez probablement sélectionné un calque. Étant donné que les calques ne prennent pas en compte les événements dans les deux navigateurs de la version 4.0, vous devez sélectionner un objet différent — tel que la balise BODY ou un lien (balise A) — ou remplacez le navigateur cible par IE 4.0 dans le menu contextuel Événements pour.
- 4 Sélectionnez le calque dont vous voulez modifier la visibilité dans la liste Calques nommés.
- 5 Cliquez sur Affichage pour afficher le calque, Masquage pour la masquer, ou Par Défaut pour rétablir la visibilité par défaut du calque.
- 6 Répétez les étapes 4 et 5 pour les calques restants dont vous voulez modifier la visibilité maintenant.

- 7 Cliquez sur OK.
- 8 Vérifiez que l'événement par défaut est celui que vous voulez.
Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre à partir du menu contextuel. Si les événements désirés ne sont pas listés, modifiez le navigateur cible dans le menu contextuel Événements pour.

L'action Afficher-masquer les calques sert également à créer un calque de préchargement—c'est-à-dire, un grand calque cachant d'abord le contenu de la page, puis disparaissant à la fin du chargement de tous les éléments de la page.

Pour créer un calque de préchargement :

- 1 Cliquez sur le bouton Calque dans la palette d'objets, puis dessinez un grand calque dans la fenêtre du document.
Assurez-vous que le calque couvre bien tout le contenu de la page.
- 2 Dans la palette Calque, faites glisser le nom du calque vers le haut de la liste afin de spécifier qu'il doit s'afficher au premier plan de l'ordre de superposition.
- 3 Appelez le calque chargement dans le champ texte à l'extrême gauche de l'inspecteur de propriétés.
- 4 Tout en gardant le calque sélectionné, mettez sa couleur d'arrière-plan à la même couleur que la page d'arrière-plan de l'inspecteur de propriétés.



- 5 Cliquez à l'intérieur du calque (qui devrait maintenant cacher le reste du contenu de la page) et entrez un message, si nécessaire.
Par exemple, Veuillez patienter pendant le chargement de la page ou Chargement... sont des messages d'information pour éviter que l'utilisateur pense que la page est vide.
- 6 Cliquez sur la balise <body> dans le sélecteur de balises situé dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre du document.
- 7 Dans l'inspecteurs de comportements, sélectionnez Afficher-masquer les calques dans le menu contextuel Actions.
- 8 Sélectionnez le calque appelé chargement à partir de la liste Calques nommés.
- 9 Cliquez sur Masquer.
- 10 Cliquez sur OK.

Intervention d'une image

Cette action échange une image contre une autre en modifiant l'attribut Src de la balise IMG. Utilisez-la pour créer des défilements sur bouton et d'autres effets d'image (y compris l'échange de plusieurs images à la fois).

Remarque: Puisque seul l'attribut Src est affecté par cette action, vous devriez intervenir une image aux mêmes dimensions (hauteur et largeur) que l'original afin d'éviter des distorsions.

Pour utiliser l'action Intervertir l'image :

- 1 Choisissez Insertion > Image ou cliquez sur le bouton Image de la palette d'objets pour insérer une image.
- 2 Dans l'inspecteur de propriétés, entrez un nom pour l'image dans le champ texte à l'extrême gauche.
L'action Intervertir l'image fonctionnera toujours si vous ne nommez pas vos images (des noms sont automatiquement attribués aux images sans nom lorsque vous associez le comportement à un objet), mais c'est plus facile de déterminer de quelle image il s'agit dans la boîte de dialogue Intervertir l'image si elles sont déjà toutes nommées auparavant.
- 3 Répétez les étapes 1 et 2 si vous souhaitez insérer des images supplémentaires.
- 4 Suivez les étapes 1 à 3 de la procédure dans *Association d'un comportement*, page 258.
- 5 Sélectionnez l'option Intervertir l'image dans le menu contextuel Actions.
- 6 Sélectionnez l'image dont vous voulez modifier la source dans la liste Images.

- 7 Entrez le chemin et le nom de fichier de la nouvelle image dans le champ Définir la source à, ou cliquez sur Parcourir pour sélectionner un fichier d'images.
- 8 Répétez les étapes 6 et 7 pour la modification de toute image supplémentaire.
- 9 Sélectionnez l'option Précharger les images pour charger les nouvelles images dans l'antémémoire du navigateur.
Cela évite des retards dus au téléchargement lorsque les images doivent apparaître.
- 10 Cliquez sur OK.
- 11 Vérifiez que l'événement par défaut est celui que vous voulez.
Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre à partir du menu contextuel. Si les événements désirés ne sont pas listés, modifiez le navigateur cible dans le menu contextuel Événements pour.

Rétablissement d'une interversion d'images

Cette action rétablit la dernière série d'images interverties à leurs fichiers source précédents. Elle est automatiquement ajoutée quand vous associez l'action Intervertir l'image à un objet ;vous ne devriez jamais la sélectionner manuellement.

Validation d'un formulaire

Cette action vérifie le contenu de champs texte spécifiques pour assurer que l'utilisateur ait saisi le bon type de données. Associez cette action à des champs formulaire individuels avec l'événement onBlur pour valider les champs au fur et à mesure que l'utilisateur remplit le formulaire, ou associez-la au formulaire avec l'événement onSubmit pour évaluer divers champs à la fois lorsque l'utilisateur clique sur le bouton Soumettre. L'association de cette action à un formulaire évite l'envoi de ce dernier au serveur au cas où il contiendrait des champs aux données non valides.

Pour utiliser l'action Valider le formulaire :

- 1** Choisissez Insertion > Formulaire ou cliquez sur le bouton Formulaire de la palette d'objets pour insérer un formulaire.
- 2** Choisissez Insertion > Objet de formulaire > Champ texte ou cliquez sur le bouton Champ texte sur la palette d'objet pour insérer un champ texte.
Répétez cette étape si vous souhaitez insérer des champs texte supplémentaires.
- 3** Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Pour valider des champs individuels au fur et à mesure que l'utilisateur remplit le formulaire, sélectionnez un champ texte et choisissez Fenêtre > Comportements.
 - ▶ Pour valider des champs multiples lorsque l'utilisateur soumet le formulaire, cliquez sur la balise <form> dans le sélecteur de balises situé dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre du document, puis choisissez Fenêtre > Comportements.
- 4** Sélectionnez Valider le formulaire dans le menu contextuel Actions.
- 5** Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Si vous validez des champs individuels, sélectionnez le même champ que vous aviez sélectionné dans la fenêtre du document à partir de la liste Champs nommés.
 - ▶ Si vous validez des champs multiples, sélectionnez un champ texte à partir de la liste Champs nommés.
- 6** Sélectionnez l'option Requis si le champ doit contenir des données.
- 7** Effectuez un choix parmi les options suivantes :
 - ▶ Utilisez l'option Tout si le champ est requis, mais ne doit pas contenir un type particulier de données. Si Requis n'a pas été sélectionné, cette option n'a aucun sens (c'est-à-dire, cela reviendrait au même si l'action Valider le formulaire n'était pas associée au champ).
 - ▶ Utilisez l'option Adresse e-mail pour vérifier que le champ contient le symbole @.
 - ▶ Utilisez Chiffre pour vérifier que le champ ne contient que des caractères numériques.
 - ▶ Utilisez Chiffre à partir de pour vérifier que le champ ne contient que des caractères numériques dans la plage prévue.
- 8** Si vous validez des champs multiples, répétez les étapes 6 et 7 pour tout champ supplémentaire que vous souhaitez valider.

9 Cliquez sur OK.

Si vous validez des champs multiples au moment où l'utilisateur soumet le formulaire, alors l'événement `onSubmit` apparaît automatiquement dans le menu contextuel Événements.

10 Si vous validez des champs individuels, vérifiez bien que l'événement par défaut est `onBlur` ou `onChange`.

Sinon, sélectionnez `onBlur` ou `onChange` dans le menu contextuel. Ces deux événements déclenchent l'action Valider le formulaire dès que l'utilisateur s'éloigne du champ. La différence entre ces deux est que `onBlur` est toujours exécuté, que l'utilisateur ait saisi le champ ou non, tandis que `onChange` n'est exécuté que si l'utilisateur a modifié le contenu du champ d'une façon ou d'une autre. `onBlur` est l'événement préféré lorsque vous avez précisé que le champ est obligatoire.

Lecture et Arrêt d'un scénario

Utilisez ces deux actions pour permettre aux utilisateurs de lire et d'arrêter un scénario en cliquant sur un lien ou un bouton ; ou de démarrer et d'arrêter un scénario automatiquement lorsque l'utilisateur passe sur un lien, une image, ou tout autre objet. L'action Lire le scénario est automatiquement associée à la balise `BODY` avec l'événement `onLoad` lorsque vous sélectionnez l'option Lecture auto dans l'inspecteur de scénario.

Pour utiliser les actions Lire le scénario et Arrêter le scénario :

1 Choisissez Fenêtre > Scénario pour ouvrir l'inspecteur de scénario et vous assurer que votre document contient un scénario.

Si vous ne voyez pas de barre d'animation violette dans l'inspecteur de scénario, votre document ne contient pas de scénario. Voir *Création d'une animation de scénario*, page 288.

2 Suivez les étapes 1 à 3 de la procédure dans *Association d'un comportement*, page 258.

3 Sélectionnez Lire le scénario ou Arrêter le scénario dans le menu contextuel Actions.

4 Sélectionnez le scénario concerné, ou choisissez d'arrêter tous les scénarios, dans le menu contextuel.

5 Cliquez sur OK.

6 Vérifiez que l'événement par défaut est celui que vous voulez.

Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre à partir du menu contextuel. Si les événements désirés ne sont pas listés, modifiez le navigateur cible dans le menu contextuel Événements pour.

Atteindre une image de scénario

Cette action déplace la tête de lecture vers une image particulière. Vous pouvez l'utiliser dans le Canal de comportement de l'inspecteur de scénario pour rejouer des parties du scénario un certain nombre de fois (en boucle), pour créer un lien ou un bouton Rembobiner, ou pour permettre à l'utilisateur de se rendre à différentes parties de l'animation.

Pour utiliser l'action Atteindre l'image de scénario :

- 1 Choisissez Fenêtre > Scénario pour ouvrir l'inspecteur de scénario et vous assurer que votre document contient un scénario.
Si vous ne voyez pas de barre d'animation violette dans l'inspecteur de scénario, votre document ne contient pas de scénario. Voir *Création d'une animation de scénario*, page 288.
- 2 Suivez les étapes 1 à 3 de la procédure dans *Association d'un comportement*, page 258.
Pour associer un comportement à une image de scénario, cliquez sur l'image désirée dans le Canal de comportement.
- 3 Sélectionnez Atteindre l'image de scénario dans le menu contextuel Actions.
- 4 Sélectionnez le scénario désiré dans le menu contextuel Scénario.
- 5 Entrez un numéro d'image dans le champ Atteindre l'image.
- 6 Si vous ajoutez cette action au Canal de comportement d'un scénario et que vous voulez que la partie du scénario entre Atteindre l'image et l'image actuelle soit jouée en boucle, entrez le nombre de fois que le segment doit être joué dans le champ Boucle.
Ce champ doit rester vide si vous n'associez pas Atteindre l'image de scénario à une image de scénario.
- 7 Cliquez sur OK.
- 8 Vérifiez que l'événement par défaut est celui que vous voulez.
Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre à partir du menu contextuel. Si les événements désirés ne sont pas listés, modifiez le navigateur cible dans le menu contextuel Événements pour.

Animation avec HTML dynamique

HTML dynamique, ou DHTML, décrit la capacité de modifier le style ou les propriétés de positionnement à l'aide d'un langage de script. Le scénario emploie HTML dynamique pour modifier les propriétés des calques et des images dans une série d'images dans le temps. Utilisez les scénarios pour créer des animations qui n'ont pas besoin de contrôles ActiveX, d'appliquette Java, ou de plug-in.

Les scénarios créent une animation en modifiant la position, la taille, la visibilité et l'ordre de superposition d'un calque dans le temps. Ils sont également utiles pour produire d'autres actions souhaitées après le chargement d'une page. Par exemple, les scénarios peuvent modifier le fichier source d'une image, et elles peuvent exécuter des comportements à un moment donné. Les fonctions de scénario ne fonctionnent que dans des navigateurs de la version 4.0 ou ultérieurs.

Ouvrez l'inspecteur HTML pour afficher le code JavaScript généré par le scénario. Le code du scénario se trouve dans la fonction `MM_initTimelines`, à l'intérieur d'une balise `SCRIPT` à la `HEAD` du document.

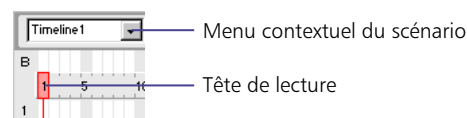
Lorsque vous modifiez l'HTML d'un document contenant des scénarios, faites attention de ne pas déplacer, renommer ou supprimer des éléments auxquels le scénario fait référence.

Utilisation de l'inspecteur de scénarios

Cet inspecteur représente les propriétés des calques et des images dans le temps. Choisissez Fenêtre > Scénarios pour l'ouvrir. Voir aussi *Animation avec HTML dynamique*, page 286.

Cliquez du bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Macintosh) sur l'inspecteur de scénarios pour ouvrir un menu contextuel contenant toutes les commandes appropriées.

Tête de lecture Montre quelle image du scénario est actuellement affichée sur la page.



Menu contextuel Scénario Spécifie les scénarios du document qui sont affichés dans l'inspecteur de scénarios.

Canaux d'animation Affiche les barres animant les calques et les images.

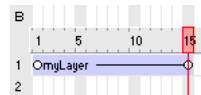
Barres d'animation Montre la durée de chaque objet. Une seule ligne peut comprendre plusieurs barres représentant différents objets. Un objet dans une image donnée ne peut être contrôlé par différentes barres.

Images-clés Sont les images dans une barre où vous avez spécifié les propriétés (telle la position) de l'objet. Dreamweaver calcule les valeurs intermédiaires pour les images situées entre les images-clés. Les images-clés sont indiquées par les petits cercles.

Canal de comportement Est le canal contenant les comportements qui devraient être exécutés dans une image particulière du scénario.



Nombre d'images Indique le nombre d'images que chaque barre occupe. Le nombre entre les boutons Retour et Lecture indique l'image en cours. Vous pouvez contrôler la durée de l'animation en déterminant le nombre total d'images et le nombre d'images par seconde (ips). La configuration par défaut de 15 images/sec est une bonne vitesse moyenne pour la plupart des navigateurs qui sont exécutés sous des systèmes Windows et Macintosh communs. Des vitesses supérieures n'améliorent pas forcément la performance. Les navigateurs lisent toujours toutes les images de l'animation, même si elles ne peuvent atteindre la cadence spécifiée par le système de l'utilisateur.



Rembobiner Déplace la tête de lecture vers le premier cadre du scénario.

Retour Déplace la tête de lecture une image vers la gauche. Cliquez sur Retour en maintenant le bouton de la souris enfoncé pour jouer le scénario en sens inverse.

Lecture Déplace la tête de lecture une image vers la droite. Cliquez sur Lecture en maintenant le bouton de la souris enfoncé pour jouer le scénario continuellement.

Lecture auto Entraîne la lecture automatique du scénario lors du chargement de la page en cours dans un navigateur. Lecture auto attache un comportement à la balise BODY de la page qui exécute l'action de lecture du scénario lors du chargement de la page.

Boucle Entraîne la lecture en boucle infinie du scénario en cours lorsque la page est ouverte dans un navigateur. La lecture en boucle insère le comportement Atteindre l'image de scénario dans le Canal de comportement après la dernière image de l'animation. Double-cliquez sur l'indicateur dans ce cadre pour modifier les paramètres de ce comportement et changez le nombre de boucles.

Création d'une animation de scénario

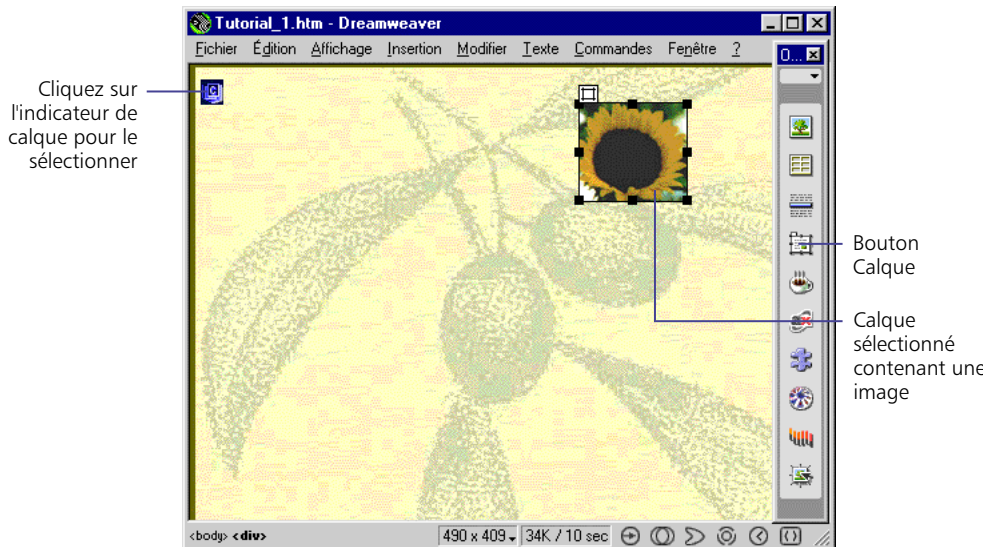
Les scénarios créent une animation en modifiant la position, la taille, la visibilité, et l'ordre de superposition des calques. Ils peuvent également modifier les fichiers source des images.

Les scénarios peuvent déplacer seulement des calques. Afin de déplacer des images ou du texte, créez un calque à l'aide de l'outil Calque sur la palette d'objets, puis insérez des images, du texte, et d'autres types de contenu dans le calque. Voir *Création de calques*, page 214.

Pour créer une animation de scénario :

- 1 Si vous voulez animer un calque, déplacez-le vers l'emplacement où il devrait se trouver au démarrage de l'animation.
- 2 Choisissez Fenêtre > Scénarios, ou cliquez sur le bouton Scénario du lanceur.
- 3 Sélectionnez le calque ou l'image à animer.

Assurez-vous d'avoir sélectionné l'élément souhaité. Cliquez sur l'indicateur de calque ou utilisez la palette de calques pour en sélectionner un. Voir aussi *Manipulation des calques*, page 220. Lorsqu'un calque est sélectionné, des poignées apparaissent (voir l'illustration suivante).



Lorsque vous cliquez sur le calque même, un curseur clignotant se place à l'intérieur du calque, mais cela n'entraîne pas la sélection du calque.

- 4 Choisissez Modifier > Ajouter objet à un scénario, ou faites glisser l'objet sélectionné dans l'inspecteur de scénarios.

Une barre apparaît dans le premier canal du scénario. Le nom du calque ou de l'image y sera affiché.

Si vous travaillez avec une image, la seule propriété modifiable est son fichier source dans l'inspecteur de propriétés. Les étapes suivantes ne s'appliquent pas. Voir *Modification des propriétés d'une image et d'un calque à l'aide des scénarios*, page 291.

- 5 Cliquez sur l'indicateur d'image-clé à la fin de la barre.
- 6 Déplacez le calque vers l'emplacement où il devrait se trouver à la fin de l'animation.
- 7 Si vous voulez que le calque se déplace en courbe, sélectionnez sa barre d'animation et appuyez sur la touche Contrôle en cliquant (Windows) ou la touche Commande en cliquant (Macintosh) pour ajouter une image-clé à la position du curseur, ou cliquez sur un cadre au milieu de la barre d'animation et choisissez Ajouter image-clé du menu contextuel.
Répétez cette étape pour définir des images-clés supplémentaires.
- 8 Maintenez le bouton Lecture enfoncé pour avoir un aperçu de l'animation sur la page.
Répétez la procédure pour ajouter des calques et des images supplémentaires au scénario et pour créer une animation plus complexe.

Création d'un scénario en faisant glisser un chemin

Si vous voulez créer une animation avec un chemin complexe, c'est plus efficace d'enregistrer le chemin en faisant glisser le calque plutôt que de créer des images-clés individuelles.

Pour créer un scénario en faisant glisser un chemin :

- 1 Choisissez Insertion > Calque pour créer un calque.
- 2 Déplacez le calque vers l'emplacement où il devrait se trouver au début de l'animation.
Assurez-vous d'avoir sélectionné l'élément souhaité. Cliquez sur l'indicateur de calque ou utilisez la palette de calques pour en sélectionner un. Voir aussi *Manipulation des calques*, page 220.
- 3 Choisissez Modifier > Enregistrer le chemin du calque.
- 4 Faites le tour de la page avec le calque pour créer un chemin.

- 5 Relâchez la souris à l'emplacement où l'animation devrait s'arrêter. Dreamweaver ajoute une barre d'animation au scénario avec le nombre adéquat d'images-clés.
- 6 Dans l'inspecteur de scénario, cliquez sur le bouton Rembobiner ; puis maintenez le bouton Lecture enfoncé pour visualiser votre animation.

Modification de scénarios

Après avoir défini les composants de base d'un scénario, vous pouvez effectuer des modifications utiles tel qu'ajouter et supprimer des images, changer l'heure de démarrage de l'animation, etc.

Pour modifier un scénario, effectuez l'une des opérations suivantes :

- ▶ Pour rallonger la durée de l'animation, faites glisser l'indicateur de l'image de fin. Toutes les images-clés de l'animation se déplacent en groupe pour que leurs positions relatives restent constantes. Appuyez sur Contrôle (Windows) ou Commande (Macintosh) lorsque vous faites glisser l'indicateur d'image de fin pour éviter que les autres images-clés bougent.
- ▶ Pour que le calque atteigne la position de l'image-clé plus tôt ou plus tard, déplacez son indicateur vers la droite ou la gauche dans la barre.
- ▶ Pour modifier l'heure de démarrage d'une animation, sélectionnez une ou toutes les barres associées à l'animation (appuyez sur Maj pour sélectionner plusieurs barres à la fois) et faites-les glisser vers la gauche ou vers la droite.
- ▶ Pour déplacer tout l'emplacement d'un chemin d'animation, sélectionnez la barre entière, puis faites glisser l'objet sur la page. Dreamweaver met à jour la position de toutes les images-clés. Toute modification avec une barre entière sélectionnée entraînera la modification de toutes les images-clés.
- ▶ Pour ajouter ou supprimer des images du scénario, choisissez Modifier > Scénario > Ajouter image ou Supprimer image.
- ▶ Pour une lecture automatique du scénario lors de l'ouverture de la page dans un navigateur, cliquez sur Lecture auto. Cette option joint un comportement à la page exécutant l'action Lecture du scénario lors du chargement de la page.
- ▶ Pour une lecture en boucle du scénario, cliquez sur Boucle. La lecture en boucle insère l'action Atteindre l'image du scénario dans le Canal de comportement après le dernier cadre de l'animation. Vous pouvez modifier les paramètres de ce comportement afin de définir le nombre de boucles.

Modification des propriétés d'une image et d'un calque à l'aide des scénarios

En plus du déplacement des calques à l'aide de scénarios, vous pouvez modifier le fichier source d'une image, ainsi que la visibilité, la taille, et l'ordre de superposition d'un calque.

Pour modifier les propriétés d'une image et d'un calque à l'aide d'un scénario :

- 1 Dans l'inspecteur de scénario, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Sélectionnez une image-clé existante dans la barre qui contrôle l'objet que vous souhaitez modifier. (Les images de début et de fin sont des images-clés).
 - ▶ Pour créer une nouvelle image-clé, cliquez sur une image au milieu de la barre d'animation et choisissez Modifier > Scénario > Ajouter une image-clé, ou appuyez sur la touche Contrôle (Windows) ou sur la touche Commande (Macintosh) tout en cliquant sur une image dans la barre d'animation.
- 2 Définissez les nouvelles propriétés de l'objet en choisissant l'une des options suivantes :
 - ▶ Pour changer le fichier source d'une image, cliquez sur l'icône du dossier à côté de la boîte Src dans l'inspecteur de propriétés pour parcourir et sélectionner une nouvelle image.
 - ▶ Pour modifier la visibilité d'un calque, choisissez Afficher, Masquer ou Hériter dans le menu contextuel de l'inspecteur de propriétés. Voir aussi *Modification de la visibilité des calques*, page 225.
 - ▶ Pour modifier la taille d'un calque, faites glisser ses poignées de redimensionnement, ou entrez de nouvelles valeurs dans les boîtes Largeur et Hauteur de l'inspecteur de propriétés. Internet Explorer 4.0 est actuellement le seul navigateur capable de modifier dynamiquement la taille d'un calque.
 - ▶ Pour modifier l'ordre de superposition d'un calque, entrez une nouvelle valeur dans le champ Index Z, ou utilisez la palette Calque pour modifier l'ordre de superposition du calque en cours. Voir aussi *Modification de l'ordre de superposition des calques*, page 225.
- 3 Maintenez le bouton Lecture enfoncé pour afficher l'animation.

Le calque actuellement sélectionné reste toujours visible et en haut de l'ordre de superposition. Désélectionnez tous les calques afin de permettre au scénario de contrôler l'ordre de superposition ou la visibilité.

Utilisation de scénarios multiples

Au lieu d'essayer de contrôler toute l'action à l'aide d'un seul scénario, il est plus facile de travailler avec des scénarios séparés contrôlant des parties discrètes de la page. La page peut également inclure des éléments interactifs déclenchant des scénarios différents. Par exemple, des boutons peuvent déclencher des animations de scénario différentes.

Pour gérer plusieurs scénarios, utilisez l'une des options suivantes :

- ▶ Pour créer un nouveau scénario, choisissez Modifier > Scénario > Ajouter un scénario.
- ▶ Pour supprimer un scénario, choisissez Modifier > Scénario > Supprimer le scénario.
- ▶ Pour renommer un scénario, choisissez Modifier > Scénario > Renommer scénario, ou entrez un nouveau nom dans le menu déroulant Scénario.
- ▶ Pour afficher un scénario différent dans l'inspecteur de scénarios, choisissez-en un nouveau du menu déroulant Scénarios.

Copie et collage d'animations

Une fois que vous avez obtenu une séquence d'images qui vous plaît, vous pouvez la copier et la coller dans une autre zone du scénario en cours, dans un autre scénario du document en cours, ou dans un scénario d'un autre document. Il est possible de copier et de coller plusieurs séquences à la fois.

Pour couper ou copier et coller des séquences d'animation :

- 1 Cliquez sur une barre d'animation pour sélectionner une séquence. Pour en sélectionner plusieurs, appuyez sur Maj en cliquant, ou sur Ctrl-A (Windows) ou Commande-A (Macintosh) pour les sélectionner toutes.
- 2 Copiez ou coupez la sélection.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - ▶ Déplacez la tête de lecture vers un autre emplacement du scénario en cours.
 - ▶ Sélectionnez un autre scénario dans le menu contextuel Scénario.
 - ▶ Ouvrez un autre document ou créez-en un nouveau, puis cliquez sur l'inspecteur de scénario.

4 Collez la sélection dans le scénario.

Les barres d'animation d'un même objet ne peuvent se chevaucher parce qu'un calque ne peut se trouver à deux endroits à la fois (de même qu'une image ne peut avoir deux sources différentes à la fois). Si elle se chevauchent quand même, Dreamweaver déplace automatiquement la sélection vers le premier cadre n'étant pas superposé.

Deux principes à garder à l'esprit lorsque l'on colle une séquence d'animation dans un autre document :

- ▶ Lorsque vous copiez une séquence d'animation pour un calque et que le nouveau document contient déjà un calque du même nom, Dreamweaver applique les propriétés d'animation au calque existant dans le nouveau document.
- ▶ Lorsque vous copiez une séquence d'animation pour un calque et que le nouveau document ne contient pas encore de calque du même nom, Dreamweaver collera le calque et son contenu à partir du document d'origine en même temps que la séquence d'animation. Pour appliquer la séquence d'animation collée à un autre calque dans le nouveau document, choisissez Modifier objet du menu contextuel et sélectionnez le nom du deuxième calque dans le menu contextuel. Supprimez le calque collé si nécessaire. Voir *Application d'une séquence d'animation à un objet différent*, page 293.

Application d'une séquence d'animation à un objet différent

Pour gagner du temps, vous pouvez créer une séquence d'animation une fois et l'appliquer aux calques restants du document.

Pour appliquer une séquence d'animation existante à d'autres objets :

- 1 Dans l'inspecteur de scénario, sélectionnez la séquence d'animation à copier et copiez-la.
- 2 Cliquez sur n'importe quel cadre de l'inspecteur de scénario et collez la séquence.
- 3 Cliquez du bouton droit (Windows) ou appuyez sur la touche Contrôle (Macintosh) en cliquant sur la séquence d'animation collée et choisissez Modifier objet dans le menu contextuel.
- 4 Choisissez un autre objet dans le menu de la boîte de dialogue qui apparaît, puis cliquez sur OK.
- 5 Répétez les étapes 2 à 4 pour tous les objets restants qui doivent suivre la même séquence d'animation.

Vous pouvez changer d'avis sur le calque à animer après la création d'une séquence d'animation ; suivez simplement les étapes 3 et 4 ci-dessus (inutile de copier ou coller).

Utilisation de comportements dans les scénarios

Placez des comportements dans les scénarios pour qu'ils soient exécutés dans une image particulière du scénario.

Pour placer un comportement dans un scénario :

- 1 Cliquez deux fois sur une image dans le Canal des comportements dans l'inspecteur de scénarios.
- 2 Utilisez l'inspecteur de comportements pour définir le comportement.

Le seul événement qui peut déclencher une action dans un scénario est l'animation qui atteint un certain numéro d'image, un événement `onFrame7` par exemple.

Le comportement peut avoir une influence sur tout objet de la page, non seulement sur ceux dans le scénario. Visualisez le scénario dans un navigateur pour voir le fonctionnement du comportement. Vous ne pouvez visualiser les comportements dans Dreamweaver.

Actions de comportement pour contrôler les scénarios

Associez les actions de comportement suivantes à un lien, un bouton, ou un autre objet pour contrôler les scénarios. Pour créer des effets intéressants, vous pouvez placer les comportements contenant ces actions dans le canal de comportement. Par exemple, vous pouvez faire en sorte qu'un scénario s'arrête de lui-même. Voir aussi *Présentation des comportements*, page 258.

Atteindre l'image de scénario Entraînera un saut du scénario vers une certaine image. La case à cocher Boucle dans l'inspecteur de scénario ajoute l'action Atteindre l'image de scénario après la dernière image de l'animation, ce qui le fera retourner à l'image 1 et redémarrer l'animation.

Lire le scénario Lit un scénario à partir du premier cadre. La case à cocher Lecture auto dans l'inspecteur de scénarios exécute l'action Lecture du scénario lors du chargement de la page.

Arrêt du scénario Arrête le scénario.

Changement de nom des scénarios

Pour renommer le scénario affiché dans l'inspecteur de scénarios, choisissez Modifier > Scénario > Renommer, puis entrez un nouveau nom, ou entrez un nouveau nom dans le menu contextuel Nom de scénario.

Si votre document contient l'action de comportement Lire le scénario (par exemple, s'il contient un bouton sur lequel l'utilisateur doit cliquer pour démarrer le scénario), vous devez modifier le comportement pour refléter le nouveau nom de scénario.

Conseils d'animation pour les scénarios

Les suggestions suivantes peuvent améliorer la performance de vos animations et faciliter leur création :

- ▶ Affichez et masquez les calques au lieu de modifier le fichier source de plusieurs animations d'images. L'échange du fichier source d'une image peut ralentir l'animation parce que la nouvelle image doit être téléchargée. Il n'y aura pas de pauses ou d'images manquantes si toutes les images sont téléchargées en même temps dans les calques masqués avant l'exécution de l'animation.
- ▶ Prolongez les barres d'animation pour créer un mouvement plus fluide. Si l'animation paraît saccadée et que les images sautent entre les positions, faites glisser la dernière image de la barre d'animation du calque pour étendre le mouvement sur plus d'images. La prolongation de la barre d'animation crée plus de points de données entre le point de début et de fin du mouvement et ralentit également le déplacement de l'objet. Essayez d'accroître le nombre d'images/sec (ips) pour améliorer la vitesse, mais sachez que la plupart des navigateurs exécutés sur des systèmes moyens ne peuvent guère aller plus vite que 15 ips. Testez l'animation sur différents systèmes avec les différents navigateurs pour trouver la meilleure configuration.
- ▶ N'essayez pas d'animer des bitmaps trop volumineux. Améliorez la vitesse d'animation en évitant le déplacement d'images volumineuses. Créez plutôt des composites et déplacez des petites parties de l'image. Par exemple, montrez le déplacement d'une voiture en n'animant que les roues.
- ▶ Créez des animations simples. Ne créez pas d'animations qui demandent davantage que ce que les navigateurs actuels sont capables de fournir. Les navigateurs lisent toujours toutes les images d'une animation de scénario, même si la performance du système ou de l'Internet baisse.

Ajout d'animations, d'appliquettes et d'autres éléments multimédia

Pour insérer une appliquette Java, une animation Shockwave, Flash Player, ou toute autre commande ActiveX ou plug-in Netscape dans une page, placez le curseur à l'endroit désiré pour l'objet, puis cliquez sur le bouton approprié dans la palette d'objet. Les boutons de la palette d'objets créent le code HTML nécessaire à l'affichage des objets sur la page. Utilisez l'inspecteur de propriétés pour spécifier le fichier source, les dimensions, et d'autres paramètres.

Remarque: Il n'existe pas de norme pour l'identification des fichiers source de contrôles ActiveX qui soit unanimement acceptée. Consultez la documentation sur le contrôle ActiveX que vous utilisez, afin de savoir quels paramètres choisir.

Insertion d'animations Shockwave

Shockwave, la norme Macromedia pour les multimédia interactifs sur le web, est un format compressé permettant le téléchargement rapide des fichiers multimédia créés dans Macromedia Director et la prise en charge par les navigateurs les plus populaires.

Le logiciel qui permet d'exécuter les animations Shockwave est disponible aussi bien sous forme de plug-in Netscape, que sous forme de contrôle ActiveX. Lorsque vous insérez une animation Shockwave, Dreamweaver utilise les deux balises OBJECT (pour le contrôle ActiveX) et EMBED (pour le plug-in) afin d'obtenir les meilleurs résultats dans tous les navigateurs. Lorsque vous apportez des modifications à l'animation dans l'inspecteur de propriétés, Dreamweaver fait correspondre vos entrées aux paramètres appropriés pour les balises OBJECT et EMBED.

Pour insérer une animation Shockwave :

- 1 Placez le curseur là où vous voulez insérer l'animation Shockwave.
- 2 Cliquez sur le bouton Shockwave de la palette d'objets.
- 3 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, sélectionnez un fichier d'animation.
- 4 Dans l'inspecteur de propriétés, entrez la largeur et la hauteur de l'animation dans les boîtes L et H.

Ce sont les seules propriétés requises. Voir *Propriétés Shockwave*, page 297 pour plus de détails sur les autres propriétés.

Propriétés Shockwave

Pour obtenir les meilleurs résultats dans Internet Explorer et Netscape, Dreamweaver insère les animations Shockwave en utilisant les balises OBJECT et EMBED. (OBJECT est la balise définie par Microsoft pour les contrôles ActiveX; EMBED est la balise définie par Netscape pour les plug-ins.) Double-cliquez sur une animation Shockwave pour afficher les propriétés dans l'inspecteur de propriétés. Voir aussi *Insertion d'animations Shockwave*, page 296.

Ce dernier affiche les propriétés les plus souvent utilisées. Cliquez sur la flèche d'agrandissement dans le coin inférieur droit pour afficher toutes les propriétés.

Nom Spécifie un nom pour identifier l'animation pour le script. Entrez un nom dans le champ sans titre, à l'extrême gauche de l'inspecteur de propriétés.

L et H Spécifient la largeur et la hauteur de l'animation en pixels. Vous pouvez aussi spécifier les unités suivantes : pc (picas), pt (points), in (pouces), mm (millimètres), cm (centimètres), ou % (pourcentage de la valeur du parent). Les abréviations doivent suivre la valeur sans espace : par exemple, 3mm.

Fichier Spécifie le chemin au fichier d'animation Shockwave. Entrez une valeur, ou cliquez sur le dossier à droite de la boîte, pour parcourir les fichiers.

Balise Détermine les balises utilisées pour identifier l'animation Shockwave. Vous pouvez choisir les balises OBJECT et EMBED, ou l'une ou l'autre séparément. La valeur par défaut, OBJECT et EMBED, est recommandée.

Aligner Détermine l'alignement de l'animation sur la page. Voir *Alignement des éléments*, page 190 pour une description de chaque option.

Couleur ar-pl Spécifie une couleur d'arrière-plan pour la zone d'animation. Cette couleur apparaît également tant que l'animation ne joue pas (au cours du chargement et à la fin de l'animation).

ID Définit le paramètre facultatif ID d'ActiveX. Ce paramètre est le plus souvent utilisé pour transmettre des informations entre les contrôles ActiveX.

Bordures Spécifie la largeur de la bordure de l'animation.

Espace V et Espace H Spécifient le nombre de pixels d'espace blanc au-dessus, au-dessous et de chaque côté de l'animation.

Image sec. (OBJECT seulement) Spécifie une image à afficher si le navigateur de l'utilisateur ne prend pas en charge les contrôles ActiveX.

Paramètres Ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez entrer des paramètres supplémentaires à transmettre à l'animation Shockwave. L'animation Shockwave doit être écrite de façon à pouvoir recevoir ces paramètres. Voir *À propos des paramètres*, page 305.

Insertion d'animations Flash Player

La technologie Flash de Macromedia est le leader pour la diffusion de graphiques et d'animations vectorielles. Flash Player est disponible sous forme de plug-in Netscape et sous forme de contrôle ActiveX pour Internet Explorer, et il a été incorporé dans les versions les plus récentes de Netscape Navigator, Windows 98, et America Online.

Lorsque vous insérez une animation Flash Player, Dreamweaver utilise les deux balises OBJECT (définie par Microsoft pour les contrôles ActiveX) et EMBED (définie par Netscape) afin d'obtenir les meilleurs résultats dans tous les navigateurs. Lorsque vous apportez des modifications à l'animation dans l'inspecteur de propriétés, Dreamweaver fait correspondre vos entrées aux paramètres appropriés pour les balises OBJECT et EMBED.

Pour insérer une animations Flash Player :

- 1 Placez le curseur là où vous voulez insérer l'animation.
- 2 Cliquez sur le bouton Flash Player dans la palette d'objets.
- 3 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, sélectionnez un fichier d'animation.
- 4 Dans l'inspecteur de propriétés, entrez la largeur et la hauteur de l'animation dans les boîtes L et H.

Ce sont les seules propriétés requises. Voir *Propriétés Flash Player*, page 298 pour plus de détails sur les autres propriétés.

Propriétés Flash Player

Pour garantir les meilleurs résultats dans Internet Explorer et Netscape, Dreamweaver insère les animations Flash Player en utilisant les balises OBJECT et EMBED. (OBJECT est la balise définie par Microsoft pour les contrôles ActiveX; EMBED est la balise définie par Netscape pour les plug-ins.) Double-cliquez sur une animation Flash Player pour afficher les propriétés suivantes dans l'inspecteur de propriétés. Voir aussi *Insertion d'animations Flash Player*, page 298.

Ce dernier affiche les propriétés les plus souvent utilisées. Cliquez sur la flèche d'agrandissement dans le coin inférieur droit pour afficher toutes les propriétés.

Nom Spécifie un nom pour identifier l'animation pour le script. Entrez un nom dans le champ sans titre, à l'extrême gauche de l'inspecteur de propriétés.

L et H Spécifient la largeur et la hauteur de l'animation en pixels. Vous pouvez aussi spécifier les unités suivantes : pc (picas), pt (points), in (pouces), mm (millimètres), cm (centimètres), ou % (pourcentage de la valeur du parent). Les abréviations doivent suivre la valeur sans espace : par exemple, 3mm.

Fichier Spécifie le chemin au fichier d'animation Flash Player. Entrez une valeur, ou cliquez sur le dossier à droite de la boîte, pour parcourir les fichiers.

Balise Détermine les balises utilisées pour identifier l'animation. Vous pouvez choisir les balises OBJECT et EMBED, ou l'une ou l'autre séparément. La valeur par défaut, OBJECT et EMBED, est recommandée.

Aligner Détermine l'alignement de l'animation sur la page. Voir *Alignement des éléments*, page 190 pour une description de chaque option.

Couleur ar-pl Spécifie une couleur d'arrière-plan pour la zone d'animation. Cette couleur apparaît également tant que l'animation ne joue pas (au cours du chargement et à la fin de l'animation).

ID Définit le paramètre facultatif ID d'ActiveX. Ce paramètre est le plus souvent utilisé pour transmettre des informations entre les contrôles ActiveX.

Bordures Spécifie la largeur de la bordure de l'animation.

Espace V et **Espace H** Spécifient le nombre de pixels d'espace blanc au-dessus, au-dessous et de chaque côté de l'animation.

Image sec. (OBJECT seulement) Spécifie une image à afficher si le navigateur de l'utilisateur ne prend pas en charge les contrôles ActiveX.

Paramètres Ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez entrer des paramètres supplémentaires à transmettre à l'animation. L'animation doit être écrite de façon à pouvoir recevoir ces paramètres. Voir *À propos des paramètres*, page 305.

Qualité Définit le paramètre QUALITY pour les balises OBJECT et EMBED qui exécutent l'animation. Consultez la documentation de Flash pour voir une description de ces options. Les choix sont Basse, Basse auto, Haute auto, et Haute.

Échelle Définit le paramètre SCALE pour les balises OBJECT et EMBED qui exécutent l'animation. Consultez la documentation de Flash pour voir une description de ces options.

Lecture automatique Lit l'animation automatiquement lors du chargement de la page.

Boucle Joue l'animation en boucle, indéfiniment.

Insertion et modification d'objets Aftershock

Aftershock est un utilitaire de Macromedia qui génère tout le code HTML nécessaire à l'exécution de Shockwave ou des animations Flash Player. Vous pouvez ouvrir les fichiers créés par Aftershock dans Dreamweaver, puis coller le contenu dans d'autres documents de Dreamweaver. Pour éditer les objets Aftershock, installez Aftershock dans votre système, puis lancez Aftershock à partir de l'inspecteur de propriétés.

Pour insérer des objets Aftershock dans Dreamweaver :

- 1 Dans Dreamweaver, ouvrez un fichier HTML créé par Aftershock.
Les éléments Aftershock apparaissent comme des objets non modifiables dans Dreamweaver. Si un objet inclut une image d'aperçu, Dreamweaver l'affiche.
- 2 Copiez le contenu du fichier dans un autre document de Dreamweaver.

Pour éditer un objet Aftershock :

- 1 Double-cliquez sur un objet Aftershock pour ouvrir l'inspecteur de propriétés.
- 2 Cliquez sur Lancer Aftershock.
- 3 Éditez le fichier dans Aftershock, enregistrez les modifications et quittez l'utilitaire.
Lorsque vous quittez Aftershock, Dreamweaver met à jour le contenu de l'objet Aftershock avec les nouvelles informations.

Propriétés du plug-in Netscape

Après avoir inséré un plug-in de Netscape, utilisez l'inspecteur de propriétés pour définir les paramètres. Double-cliquez sur un plug-in de Netscape pour voir les propriétés suivantes dans l'inspecteur de propriétés.

Voir aussi *Ajout d'animations, d'appliquettes et d'autres éléments multimédia*, page 296.

Ce dernier affiche les propriétés les plus souvent utilisées. Cliquez sur la flèche d'agrandissement dans le coin inférieur droit pour afficher toutes les propriétés.

Plug-in Spécifie un nom pour identifier le plug-in pour le script. Entrez un nom dans le champ sans titre, à l'extrême gauche de l'inspecteur de propriétés.

L et H Spécifient, en pixels, la largeur et la hauteur allouées à l'objet dans la page. Vous pouvez aussi spécifier les unités suivantes : pc (picas), pt (points), in (pouces), mm (millimètres), cm (centimètres), ou % (pourcentage de la valeur du parent). Les abréviations doivent suivre la valeur sans espace : par exemple, 3mm.

Src Spécifie le fichier des données source. Entrez un nom de fichier, ou cliquez sur l'icône de dossier et choisissez un fichier.

URL du plug-in Spécifie l'URL pour l'attribut PLUGINSOURCE. Entrez l'URL (en entier) du site où les utilisateurs peuvent télécharger le plug-in. Si l'utilisateur qui consulte votre page ne possède pas le plug-in, le navigateur essaie de le télécharger à partir de cet URL.

Aligner Détermine l'alignement de l'objet sur la page. Voir *Alignement des éléments*, page 190 pour une description de chaque option.

Sec. Spécifie le contenu de remplacement à afficher, si le navigateur de l'utilisateur ne prend pas en charge la balise EMBED. Si vous choisissez une image, elle est présentée en utilisant la balise NOEMBED. Si vous tapez du texte, il est présenté en utilisant l'attribut ALT de la balise EMBED.

Espace V et **Espace H** Spécifient la quantité d'espace blanc en pixels au-dessus, au-dessous et de chaque côté du plug-in.

Bordures Spécifie la largeur de la bordure du plug-in.

Paramètres Ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous entrez les paramètres supplémentaires à transmettre au plug-in de Netscape. Nombreux sont les plug-in qui répondent à des paramètres particuliers. Le plug-in Flash, par exemple, inclut des paramètres pour BGCOLOR, SALIGN, et SCALE. Voir *À propos des paramètres*, page 305.

Lecture du plug-in dans la fenêtre du document

Vous pouvez visualiser des animations qui font appel aux plug-in—c'est-à-dire, les éléments qui utilisent la balise EMBED—directement dans la fenêtre du document. (Il est impossible de visualiser des animations qui font appel aux commandes ActiveX). Vous pouvez jouer tous les éléments plug-in à la fois pour savoir comment l'utilisateur verra la page, ou vous pouvez les jouer individuellement pour vous assurer que vous avez incorporé le bon élément multimédia.

Pour jouer des animations, les plug-in adéquats doivent être installés sur votre machine. Dreamweaver cherche automatiquement tous les plug-in installés au démarrage, cherchant d'abord dans le dossier Configuration/Plugins, puis dans les dossiers de plug-ins de tous les navigateurs installés.

Pour lire le contenu du plug-in dans la fenêtre du document :

- 1 Insérez un ou plusieurs éléments multimédia en choisissant Insertion > Shockwave, Insertion > Flash, ou Insertion > Plug-in.
- 2 Effectuez un choix parmi les options suivantes :
 - ▶ Sélectionnez l'un des éléments multimédia insérés et choisissez Affichage > Plug-in > Lecture.
 - ▶ Choisissez Affichage > Plug-in > Lire tout pour jouer tous les éléments multimédia de la page qui font appel à des plug-in.

Pour arrêter la lecture du contenu plug-in :

- ▶ Sélectionnez un événement multimédia et choisissez Affichage > Plug-in > Arrêt, ou choisissez Affichage > Plug-in > Arrêter tout pour arrêter la lecture de tout contenu plug-in.

Dépannage

Si, après avoir suivi les étapes menant à la lecture du contenu plug-in dans la fenêtre du document, une partie ne joue pas, essayez l'opération suivante :

- ▶ Vérifiez que le plug-in associé soit bien installé sur votre machine, et que sa version est compatible avec la version de l'animation.
- ▶ Ouvrez le fichier appelé badplugins.cfg dans un éditeur de texte et vérifiez si le plug-in en question est listé. Ce fichier surveille les plug-in qui peuvent causer un blocage de Dreamweaver ou tout autre problème sérieux. (Si vous avez constaté des problèmes avec un plug-in particulier, il serait souhaitable de l'ajouter à ce fichier).
- ▶ Vérifiez que vous avez suffisamment de mémoire (et sur le Macintosh, que suffisamment de mémoire est allouée à Dreamweaver). Certains plug-in nécessitent 2 à 5 MB de mémoire supplémentaire afin de fonctionner.

Propriétés ActiveX

Après l'insertion d'un objet ActiveX, utilisez l'inspecteur de propriétés pour définir d'autres paramètres. Il n'existe pas de norme pour l'identification des fichiers de données des contrôles ActiveX qui soit unanimement acceptée. Consultez la documentation sur le contrôle ActiveX que vous utilisez, afin de savoir quel paramètre choisir. Cliquez sur Paramètres dans l'inspecteur de propriétés, afin d'entrer des valeurs pour les propriétés qui n'apparaissent pas dans l'inspecteur de propriétés.

Double-cliquez sur un objet ActiveX pour voir les propriétés dans l'inspecteur de propriétés.

Voir aussi *Ajout d'animations, d'appliquettes et d'autres éléments multimédia*, page 296.

Ce dernier affiche les propriétés les plus souvent utilisées. Cliquez sur la flèche d'agrandissement dans le coin inférieur droit pour afficher toutes les propriétés.

ActiveX Spécifie un nom que vous entrez pour identifier l'objet ActiveX pour le script. Entrez un nom dans le champ sans titre, à l'extrême gauche de l'inspecteur de propriétés.

L et **H** Spécifient la largeur et la hauteur en pixels de l'objet. Vous pouvez aussi spécifier les unités suivantes : pc (picas), pt (points), in (pouces), mm (millimètres), cm (centimètres), ou % (pourcentage de la valeur du parent). Les abréviations doivent suivre la valeur sans espace : par exemple, 3mm.

ID de classe Identifie le contrôle ActiveX au navigateur. Entrez la valeur vous-même, ou choisissez-en une à partir du menu contextuel. Lorsque la page est chargée, le navigateur utilise l'ID de classe pour localiser le contrôle ActiveX requis par l'objet ActiveX associé à la page. Si le navigateur ne peut pas localiser le contrôle ActiveX spécifié, il essaie de le télécharger à partir de l'emplacement spécifié dans le champ Base.

Base Spécifie l'URL qui contient le contrôle ActiveX. Internet Explorer télécharge le contrôle ActiveX à partir de cet emplacement si il n'a pas été installé sur le système de l'utilisateur.

Incorporer Fait que Dreamweaver ajoute une balise EMBED à l'intérieur de la balise OBJECT pour le contrôle ActiveX. Si le contrôle ActiveX dispose d'un plug-in de Netscape équivalent, la balise EMBED active le plug-in. Dreamweaver affecte les valeurs que vous avez entrées comme propriétés d'ActiveX aux plug-ins de Netscape équivalents.

Src Définit le fichier de données à utiliser en tant que plug-in de Netscape, si l'option Incorporer est activée. Si vous n'entrez pas de valeur, Dreamweaver essaie d'en déterminer une à partir des propriétés d'ActiveX entrées précédemment.

Aligner Détermine l'alignement de l'objet sur la page. Voir *Alignement des éléments*, page 190 pour une description de chaque option.

Img sec. Spécifie une image à afficher si le navigateur ne prend pas en charge la balise OBJECT.

Espace V et **Espace H** Spécifient la quantité d'espace vierge en pixels au-dessus, au-dessous et de chaque côté de l'objet.

Données Spécifie un fichier de données que le contrôle ActiveX doit charger. De nombreux contrôles ActiveX, tels que Shockwave et RealPlayer, n'utilisent pas ce paramètre.

ID Définit le paramètre facultatif ID d'ActiveX. Ce paramètre est le plus souvent utilisé pour transmettre des informations entre les contrôles ActiveX.

Bordures Spécifie la largeur de la bordure de l'objet.

Paramètres Ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous entrez les paramètres supplémentaires à transmettre à l'objet ActiveX. Nombreux sont les contrôles ActiveX qui répondent à ces paramètres particuliers. Voir *À propos des paramètres*, page 305.

Propriétés des l'appliquettes Java

Après l'insertion d'une appliquette Java, utilisez l'inspecteur de propriétés pour définir les paramètres. Double-cliquez sur une appliquette Java pour afficher ses propriétés dans l'inspecteur de propriétés.

Voir aussi *Ajout d'animations, d'appliquettes et d'autres éléments multimédia*, page 296.

Ce dernier affiche les propriétés les plus souvent utilisées. Cliquez sur la flèche d'agrandissement dans le coin inférieur droit pour afficher toutes les propriétés.

Appiquette Spécifie un nom pour identifier l'appliquette pour le script. Entrez un nom dans le champ sans titre, à l'extrême gauche de l'inspecteur de propriétés.

L et H Spécifient la largeur et la hauteur en pixels de l'appliquette. Vous pouvez aussi spécifier les unités suivantes : pc (picas), pt (points), in (pouces), mm (millimètres), cm (centimètres), ou % (pourcentage de la valeur du parent). Les abréviations doivent suivre la valeur sans espace : par exemple, 3mm.

Code Spécifie le fichier du contenu de l'appliquette. Entrez un nom de fichier, ou cliquez sur l'icône de dossier et choisissez un fichier.

Base Identifie le dossier contenant l'appliquette sélectionnée. Lorsque vous choisissez une appliquette, ce champ est rempli automatiquement.

Aligner Détermine l'alignement de l'objet sur la page. Voir *Alignement des éléments*, page 190 pour une description de chaque option.

Sec. Spécifie un contenu de remplacement (généralement une image), à afficher si le navigateur de l'utilisateur ne prend pas en charge les appliquettes Java, ou si Java y est désactivé. Si vous tapez du texte, Dreamweaver présente le texte en utilisant l'attribut ALT de la balise APPLET. Si vous choisissez une image, Dreamweaver insère une balise IMG entre les balises d'ouverture et de fermeture APPLET.

Remarque: Pour spécifier un contenu de remplacement visible dans Netscape Navigateur (avec JavaScript désactivé) comme dans Lynx (navigateur basé sur le texte), sélectionnez une image, puis ajoutez manuellement un attribut ALT à la balise IMG dans l'inspecteur HTML.

Espace V et Espace H Spécifient la quantité d'espace vierge en pixels au-dessus, au-dessous et de chaque côté de l'appliquette.

Paramètres Ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez entrer des paramètres supplémentaires à transmettre à l'appliquette. Nombreuses sont les appliquettes qui répondent à des paramètres particuliers. Voir *À propos des paramètres*, page 305.

À propos des paramètres

Utilisez la boîte de dialogue Paramètres pour entrer des valeurs de paramètres spéciaux définis pour les animations Shockwave, les contrôles ActiveX, les plug-in Netscape, et les appliquestes Java. Consultez la documentation sur l'objet que vous utilisez, afin de savoir quels paramètres sont requis.

Pour entrer une valeur de paramètre :

- 1 Cliquez sur le bouton + (signe plus).
- 2 Entrez le nom du paramètre dans la colonne Paramètre.
- 3 Entrez la valeur du paramètre dans la colonne Valeur.

Pour supprimer des paramètres :

- ▶ Sélectionnez-en un et appuyez sur Supprimer.

Pour réorganiser les paramètres :

- ▶ Utilisez les boutons fléchés vers le haut et le bas.

CHAPITRE 17

Personnalisation de Dreamweaver

Personnalisation de Dreamweaver – Vue d'ensemble

Dreamweaver offre de nombreuses possibilités de personnalisation, afin de vous permettre de travailler le plus confortablement et le plus efficacement possible – tout en générant un code impeccable.

Voici quelques exemples de personnalisation de Dreamweaver :

- ▶ Vous pouvez réarranger les objets qui se trouvent dans la palette d'objets afin d'afficher en permanence les objets les plus souvent utilisés, créer de nouveaux panneaux pour une réorganisation des objets, ou pour ajouter de nouveaux objets. Voir *Modifier la palette d'objets et le menu Insertion*, page 308.
- ▶ Vous pouvez modifier SourceFormat.profil afin d'obtenir un meilleur contrôle sur le code HTML créé par Dreamweaver. SourceFormat.profil comprend, entre autres, tous les paramètres de des préférences du format HTML. Voir *Modifier le profil du formatage de la source HTML*, page 310.
- ▶ Vous pouvez modifier les profils existants du navigateur ou en créer de nouveaux afin de connaître le fonctionnement exact de votre page dans les différents navigateurs. Voir *Créer et modifier les profils de navigateur*, page 311.
- ▶ Vous pouvez définir toutes vos préférences allant des palettes de couleurs et les marquages aux configurations de site et les navigateurs. Voir *Paramétrage des préférences*, page 72.

Modifier la palette d'objets et le menu Insertion

Par défaut, la palette d'objets est divisée en quatre panneaux : Commun, Formulaires, Titre, et Invisibles (pour plus d'informations sur les objets de ces panneaux, consultez *Utilisation de la palette d'objets*, page 70). Les panneaux correspondent aux répertoires du dossier Configuration/objets contenu dans le dossier de l'application Dreamweaver.

Pour réarranger les objets sur la palette d'objets :

- ▶ Déplacez d'un dossier à un autre les fichiers HTML et GIF correspondants à un objet.

Pour renommer les panneaux de la palette d'objets :

- ▶ Renommez les dossiers contenus dans le dossier Configuration/Objets.

Modifier le menu Insertion

L'ordre des objets du menu Insertion est déterminé par le fichier InsertMenu.htm qui se trouve dans le dossier Configuration/Objets. Ce fichier contient une longue liste (à puces) non ordonnée de tous les objets situés à l'intérieur du dossier Configuration/Objets. Les listes à puces imbriquées indiquent des sous-éléments de menu ; les éléments de liste contenant uniquement des tirets indiquent des séparateurs. Tout objet non listé est ajouté en bas du menu Insertion au démarrage.

Pour modifier le menu Insertion :

- 1 Ouvrez le fichier InsertMenu.htm qui se trouve dans le dossier Configuration/Objets.
- 2 Pour ajouter un nouvel objet, créez un nouvel élément de liste et saisissez le nom de l'objet ; la lettre, le chiffre, ou le symbole que vous souhaitez utiliser comme raccourci clavier ; et le nom de fichier de l'objet, séparés par des virgules. Par exemple :
 - Copyright DCD, C, Copyright DCD.htm(Windows uniquement) Sélectionnez la lettre mnémotique que vous souhaitez utiliser, puis sélectionnez Texte > Style > Souligner.
- 3 Pour créer une ligne de séparation entre les objets, créez un nouvel élément de liste, puis entrez un ou plusieurs traits d'union.
- 4 Pour réorganiser les objets, réarrangez-les dans la liste.

- 5 Pour supprimer un élément de menu sans le supprimer de la palette d'objets, supprimez son nom et son raccourci, mais laissez les virgules et le nom de fichier. Par exemple :
 - , ,Calque.htm
- 6 Pour supprimer un objet entièrement, sortez-le du dossier Configuration/Objets.

Remarque : Redémarrez Dreamweaver pour constater les modifications apportées aux éléments du dossier Configuration/Objets.

Créer un objet simple

Il est inutile d'utiliser Java Script pour les objets les plus simples ; ils ne contiennent que le code HTML qui sera à insérer dans le document. Pour obtenir des instructions sur la création d'objets plus complexes à l'aide de Java Script, consultez *Extending Dreamweaver overview* dans les pages d'aide de Dreamweaver.

Pour créer un objet simple :

- 1 Créez un nouveau document vierge dans un éditeur de texte (par exemple, BBEdit ou HomeSite).

Vous pouvez utiliser l'inspecteur HTML de Dreamweaver comme éditeur de texte, mais vous devrez d'abord supprimer toutes les balises de l'inspecteur HTML au démarrage d'un nouveau document.

- 2 Entrez ou collez les balises que cet objet va insérer dans vos documents.

Par exemple, tapez :

```
<P>  
&copy; 1998 DCD Productions, Inc.<BR>  
Tous droits réservés  
</P>
```

- 3 Enregistrez le fichier.
Si vous voulez que le nouvel objet apparaisse dans l'un des écrans existants, enregistrez-le dans l'un des dossiers Objets (Commun, Formulaires, Titre ou Invisibles). Si vous voulez créer un nouvel écran, créez un nouveau dossier à l'intérieur du dossier Objets, puis enregistrez-y votre fichier. Tout autre dossier interne aux sous-dossiers Objets est ignoré.
- 4 Ajouter l'objet au menu Insertion. Voir *Modifier le menu Insertion*, page 308.

- 5 A l'aide d'une application graphique ou d'édition d'image (telle que Macromedia Fireworks), créez une image Gif de 18 x 18 pixels qui servira d'icône pour votre objet dans la palette d'objets.
Si vous créez une plus grande image, Dreamweaver la redimensionne automatiquement à 18 x 18 pixels. Si vous ne créez pas d'icône, Dreamweaver insère l'icône d'image manquante dans la palette d'objets.
- 6 Attribuez à votre icône le même nom de fichier que votre fichier objet et enregistrez-la dans le même répertoire que ce dernier.
Par exemple, si votre objet s'appelle Copyright DCD.htm et que vous l'avez enregistré dans le répertoire Commun, appelez votre icône Copyright DCD.gif, puis enregistrez-la dans le même répertoire.
- 7 Redémarrez Dreamweaver avant d'utiliser votre nouvel objet.

Modifier le profil du formatage de la source HTML

Le profil du formatage de la source HTML détermine comment Dreamweaver formate le code source HTML d'un document. Le profil comprend les préférences de formatage des balises individuelles et des groupes de balises, ainsi que les préférences de format HTML (définies à l'aide de la commande Préférences). Vous pouvez modifier SourceFormat.profile dans un éditeur de texte afin de contrôler l'écriture du HTML par Dreamweaver. Le profil est un fichier texte enregistré dans le dossier Configuration à l'intérieur du dossier d'application Dreamweaver.

Les préférences de format HTML définies à l'aide de la commande Préférences sont enregistrées dans SourceFormat.profile lorsque vous quittez Dreamweaver ; les modifications apportées au profil ne prennent effet qu'au redémarrage de Dreamweaver. Ainsi, il est préférable de quitter le programme avant de modifier un profil pour vous assurer l'accès aux nouveaux paramètres de préférence.

Le profil de formatage de la source HTML adhère à un format spécifique, qui est décrit dans le fichier. Prêtez attention aux conventions suivantes :

- ▶ Chaque section du profil commence par un `<?MOTCLÉ>` (par exemple, `<?OPTIONS>`, `<?ELEMENTS>`, `<?ATTRIBUTES>`).
- ▶ Les paramètres de chaque section sont définis dans les commentaires HTML (`<!-- -->`) directement au-dessus de la section.
- ▶ La ligne OMIT de la section `<?OPTIONS>` est réservée à une utilisation ultérieure (actuellement, elle n'affecte pas le formatage de la source HTML).

- Les balises individuelles peuvent être marquées de manière à ce qu'elle fassent partie de groupes de retrait (IGROUPES) dans la section <?ELEMENTS>. Par défaut, IGROUP 1 contient des lignes et des colonnes de tableau, et IGROUP 2 contient des jeux de cadres et des cadres. Ces regroupements correspondent aux options Retrait des lignes et des colonnes de tableau et Retrait des jeux de cadre et des cadres de la boîte de dialogue Préférences de format HTML. La mise en retrait peut être désactivée pour tout le groupe en supprimant le chiffre de l'attribut ACTIVE dans la section <?OPTIONS>. Vous pouvez également ajouter d'autres balises à IGROUP 1 ou 2 pour que vous puissiez les contrôler à l'aide des options qui se trouvent dans la boîte de dialogue Préférences de format HTML.

Par exemple, les paramètres par défaut de la balise P dans SourceFormat.profile sont <P BREAK="1,0,0,1" INDENT>, ce qui produit le résultat suivant :

```
<p> Un paragraphe de texte qui est mis en retrait par rapport à la marge de gauche,
et qui a un saut avant la balise d'ouverture P et après la balise de fermeture P,
mais pas après la balise d'ouverture P et pas avant la balise de fermeture P.</p>
<p>Paragraphe suivant.</p>
```

Si vous changez les paramètres à <P BREAK="1,1,1,2">, vous obtiendrez :

```
<p>
Un paragraphe de texte qui n'est pas mis en retrait par rapport à la marge de gauche, et qui
a un saut
avant et après la balise d'ouverture P, une autre avant la balise de fermeture P, et deux autres
après la balise de fermeture P.
</p>

<p>
Paragraphe suivant.
</p>
```

Créer et modifier les profils de navigateur

Les profils de navigateur sont les fichiers auxquels vos documents sont comparés lorsque vous effectuez une vérification du navigateur cible (voir *Vérification de la compatibilité d'une page avec les navigateurs cibles*, page 148). Chaque profil contient des informations sur les balises et les attributs HTML pris en charge par un navigateur particulier. Il peut également contenir des avertissements, des messages d'erreur, et des suggestions de substitution des balises.

Les profils de navigateur sont stockés dans le dossier Configuration/BrowserProfiles à l'intérieur du dossier d'application Dreamweaver qui se trouve sur votre disque dur. Vous pouvez éditer les profils existants, ou en créer de nouveaux avec un éditeur de texte (par exemple, BBEdit, HomeSite, Bloc-notes, ou SimpleText). Il est inutile de quitter Dreamweaver pour éditer ou créer des profils de navigateur.

Les profils de navigateur suivent un format particulier. Afin d'éviter l'analyse des erreurs pendant les vérifications du navigateur cible, gardez ces règles à l'esprit lors de l'édition ou de la création des profils :

- ▶ La première ligne est destinée au nom du profil. Celui-ci doit être suivi d'un simple retour chariot. Ce nom apparaît dans la boîte de dialogue Vérifier navigateur(s) cible(s), ainsi que dans le rapport de vérification. Il doit s'agir d'un nom unique.
- ▶ La seconde ligne est destinée au code du profil `PROFILE_TYPE=BROWSER_PROFILE`. Dreamweaver utilise cette ligne pour déterminer quels documents sont des profils de navigateur. Elle ne doit être ni modifiée, ni déplacée.
- ▶ Deux traits d'union (`--`) au début d'une ligne indiquent un commentaire (c'est-à-dire que la ligne sera ignorée lors d'une vérification de cible).
- ▶ La syntaxe pour une entrée de balise est

```
<!ELEMENT baliseHtml NAME="nomDeLaBalise" >
<!ATTLIST baliseHtml
  attributNonSupporté1 !Error !msg="L'attribut attributNonSupporté1 de la balise
  baliseHtml n'est pas supporté. Essayez d'utiliser cetAttribut pour des effets similaires."
  attributSupporté1
  attributSupporté2( valeurValide1 | valeurValide2 | valeurValide3 )
  attributNonSupporté2 !Error !htmlmsg="<b>N'utilisez jamais l'attribut
  attributNonSupporté2 de la balise baliseHtml !!</b>"
>
```

où

baliseHtml est la balise telle qu'elle apparaît dans un document HTML.

nomDeLaBalise est l'appellation de la balise (par exemple, la balise s'appelle "barre horizontale"). L'attribut `NAME` est optionnel ; s'il est spécifié *nomDeLaBalise* est utilisé dans le message d'erreur. Si aucun nom n'est fourni, *baliseHtml* est utilisé.

attributNonSupporté est un attribut qui n'est pas pris en charge. Les balises ou les attributs qui ne sont pas spécifiquement mentionnés sont considérés comme n'étant pas pris en charge. Spécifiez les balises ou les attributs qui ne sont pas pris en charge seulement lorsque vous voulez créer un message d'erreur personnalisé.

attributSupporté est un attribut pris en charge par *baliseHtml*. Seules les balises listées sans la mention `!Error` sont considérées comme prises en charge par le navigateur.

valeurValide est une valeur prise en charge par l'attribut.

- ▶ Un espace doit figurer avant la parenthèse en chevron (`>`) sur la ligne `!ELEMENT`, après les parenthèses d'ouverture, avant les parenthèses de fermeture, et avant et après chaque signe (`|`) dans la liste de valeurs.

- ▶ Un point d'exclamation sans espace doit apparaître avant les mots ELEMENT, ATTLIST, Error, msg, et htmlmsg (!ELEMENT, !ATTLIST, !Error, !msg, !htmlmsg).
- ▶ Les messages !Error et !Warning peuvent apparaître dans la zone !ELEMENT ou !ATTLIST.
- ▶ Les messages !msg peuvent seulement contenir du texte. Les messages !htmlmsg peuvent seulement contenir du code HTML valide, y compris des hyperliens.
- ▶ Les commentaires HTML (<!-- -->) ne peuvent pas être spécifiquement mentionnés dans les profils de navigateur, car ils interfèrent avec l'analyse. Dreamweaver ne rapporte pas les erreurs concernant les commentaires, car tous les navigateurs les prennent en charge.

L'exemple suivant est une entrée correcte de la balise APPLET pour Navigator 3.0 :

```
<!ELEMENT APPLET Name="Java Applet" >
<!ATTLIST APPLET
  Align ( top | middle | bottom | left | right | absmiddle | absbottom | baseline | texttop )
  Alt
  Archive
  Class!Warning !htmlmsg="Ce navigateur ignore l'attribut <CODE>CLASS</CODE>
pour la balise <CODE>APPLET</CODE>."
  Code
  Codebase
  Height
  HSpace
  ID!Warning !htmlmsg="Ce navigateur ignore l'attribut <CODE>ID</CODE> pour la
balise
<CODE>APPLET</CODE>. Utilisez plutôt <CODE>NAME</CODE>."
  Name
  Style!Warning !htmlmsg="Ce navigateur ignore l'attribut <CODE>STYLE</CODE>
pour la balise <CODE>APPLET</CODE>."
  VSpace
  Width
>
```

Créer un profil de navigateur

Vous pouvez créer un profil de navigateur en modifiant un profil existant. Par exemple, pour créer un profil pour Netscape Navigator 5.0, ouvrez le profil de Navigator 4.0, ajoutez de nouvelles balises ou de nouveaux attributs introduits dans la version 5.0, et enregistrez le profil pour Netscape Navigator 5.0.

Pour créer un profil de navigateur :

1 À l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le profil qui ressemble le plus à celui que vous voulez créer, ou ouvrez celui que vous voulez modifier.

2 Changez le nom du profil.

Il apparaît en première ligne. Le nom doit être unique.

3 Ajoutez toutes les balises ou les attributs dont la prise en charge est assurée par le navigateur, comme l'indique la syntaxe dans *Créer et modifier les profils de navigateur*, page 311.

Si vous ne voulez pas recevoir de message d'erreur pour une balise particulière qui ne serait pas prise en charge, ajoutez-la à la liste des balises prises en charge. Si vous incluez des balises qui ne sont pas prises en charge dans la liste de celles qui le sont, enregistrez le profil dans un fichier séparé sous un nouveau nom (tel que *nomDuNavigateur x.x limité*). Le fait de renommer le profil permet de conserver le fichier original contenant seulement les balises qui sont réellement prises en charge.

4 Supprimez les balises ou les attributs qui ne sont pas pris en charge par le navigateur.

Cette étape est inutile si vous créez un profil pour la prochaine version de Netscape Navigator ou de Microsoft Internet Explorer, puisqu'il est rare que les navigateurs suppriment la prise en charge de balises d'une version à une autre.

5 Ajoutez des messages d'erreur personnalisés, en respectant la syntaxe indiquée dans *Créer et modifier les profils de navigateur*, page 311.

Les profils fournis par Dreamweaver répertorient toutes les balises prises en charge ; ils peuvent inclure également des lignes de commentaire sur les balises communément utilisées, mais qui ne sont pas prises en charge. Pour ajouter un message d'erreur personnalisé, supprimez les deux traits d'union au début de la ligne, et ajoutez soit le "message" !msg soit le message "<balise>!htmlmsg </balise>" après !Error. Par exemple, la notation suivante pourrait apparaître dans le profil de Netscape Navigator 3.0 :

```
<!ELEMENT HR name="Barre horizontale" >
<!ATTLIST HR
-- COLOR !Error
>
```

Pour ajouter un message d'erreur personnalisé, supprimez les traits d'union et ajoutez votre message, précédé de !msg :

```
<!ELEMENT HR name="Barre horizontale" >
<!ATTLIST HR
COLOR !Error !msg "Internet Explorer 3.0 prend en charge COLOR dans les barres
horizontales, mais pas Netscape Navigator 3.0."
>
```

ANNEXE A

Raccourcis clavier

Menu Fichier

Commande	Windows	Macintosh
Nouveau document	Contrôle-Maj-N	Commande-N
Nouvelle fenêtre	Contrôle-N	s/o
Ouvrir un fichier HTML	Contrôle-O, ou faites glisser le fichier de la fenêtre du site ou Explorateur vers la fenêtre Document.	Commande-O
Ouvrir dans un cadre	Contrôle-Maj-O	Maj-Commande-O
Fermer	Contrôle-W	Commande-L
Enregistrer	Contrôle-S	Commande-S
Enregistrer tout	Contrôle-Maj-S	Maj-Commande-S
Quitter	Alt-F4 ou Contrôle-Q	Commande-Q

Menu Édition

Commande	Windows	Macintosh
Annuler	Contrôle-Z	Commande-Z
Rétablir	Contrôle-Y	Commande-Y, Maj-Commande-Z
Couper	Contrôle-X	Commande-X
Copier	Contrôle-C	Commande-C
Coller	Contrôle-V	Commande-V
Effacer	Supprimer	Supprimer
Sélectionner tout	Contrôle-A	Commande-A
Lancer éditeur externe/BBEdit	Contrôle-E	Commande-E
Propriétés de la page	Contrôle-J	Commande-J
Préférences	Contrôle-U	Commande-U, Commande-K

Éditer du texte

Action	Sous Windows, utilisez	Sur Macintosh, utilisez
Créer un nouveau paragraphe	Entrée	Entrée
Insérer un saut de ligne	Maj-Entrée	Maj-Entrée
Insérer un espace insécable	Contrôle-Maj-espace	Option-espace
Déplacer du texte ou un objet dans la page	Faites glisser l'élément sélectionné vers le nouvel emplacement.	Faites glisser l'élément sélectionné vers le nouvel emplacement.
Copier du texte ou un objet vers un autre emplacement de la page	Contrôle-glissez l'élément sélectionné vers le nouvel emplacement.	Option-glissez l'élément sélectionné vers le nouvel emplacement.
Copier du texte seulement (ne copie pas les balises HTML)	Contrôle-Maj-C	Maj-Commande-C
Maj-Commande-O	Contrôle-Maj-V	Maj-Commande-V
Sélectionnez un mot	Double-cliquez	Double-cliquez
Ajouter les éléments sélectionnés à la bibliothèque	Contrôle-Maj-B	Maj-Commande-B

Action	Sous Windows, utilisez	Sur Macintosh, utilisez
Basculer entre la fenêtre du document et l'inspecteur HTML	Contrôle-Tabulation	Commande-Tabulation ou Option-Tabulation
Ouvrir et fermer l'Inspecteur des propriétés	Contrôle-Maj-J	Maj-Commande-J
Orthographe	Maj-F7	Maj-F7

Formater du texte

Commande	Windows	Macintosh
Retrait	Contrôle-]	Commande-]
Retrait négatif	Contrôle-[Commande-[
Format > Aucun	Contrôle-0 (zéro)	Commande-0 (zéro)
Appliquer les paragraphes	Contrôle-T	Commande-T
Appliquer les titres 1 à 6 au paragraphe	Contrôle-1-6	Commande-1-6
Alignement > Aligner à gauche	Contrôle-Alt-L	Option-Commande-L
Alignement > Centrer	Contrôle-Alt-C	Option-Commande-C
Alignement > Aligner à droite	Contrôle-Alt-R	Option-Commande-R
Mettre le texte sélectionné en gras	Contrôle-B	Commande-B
Mettre le texte sélectionné en italique	Contrôle-I	Commande-I
Bouton Éditer	Contrôle-Maj-E	Maj-Commande-E

Remarque: De nombreux raccourcis de formatage ne s'appliquent pas lorsque l'on travaille dans l'inspecteur HTML.

Rechercher et remplacer du texte

Action	Sous Windows, utilisez	Sur Macintosh, utilisez
Rechercher	Contrôle-F	Commande-F
Rechercher suivant	F3	F3, Commande-G
Remplacer	Contrôle-H	Commande-H

Travailler avec des tableaux

Action	Sous Windows, utilisez	Sur Macintosh, utilisez
Sélectionner une table (le curseur est positionné à l'intérieur de la table)	Contrôle-A	Commande-A
Passer à la cellule suivante	Tab	Tab
Revenir à la cellule précédente	Maj-Tab	Maj-Tab
Insérer une ligne (avant la ligne en cours)	Contrôle-M	Commande-M
Ajouter une ligne à la fin d'une table	Passer à la dernière cellule à l'aide de la touche de tabulation	Passer à la dernière cellule à l'aide de la touche de tabulation
Supprimer la ligne en cours	Contrôle-Maj-M	Commande-Maj-M
Insérer une colonne	Contrôle-Maj-A	Commande-Maj-A
Supprimer une colonne	Contrôle-Maj- - (signe moins)	Commande-Maj- - (signe moins)
Fusionner des cellules de table	Sélectionnez plusieurs cellules contiguës et appuyez sur M	Sélectionnez plusieurs cellules contiguës et appuyez sur M
Fractionner des cellules de table	Contrôle-Alt-S	Commande-Option-S
Mettre à jour la disposition de la table (actualise l'affichage en mode "édition rapide de la table")	Contrôle-Espace	Commande-Espace

Travailler avec des cadres

Action	Sous Windows, utilisez	Sur Macintosh, utilisez
Sélectionner un cadre	Alt-cliquez dans le cadre	Maj-Option-cliquez dans le cadre
Sélectionner le cadre ou le jeu de cadres suivant	Alt-flèche vers la droite	Commande-flèche vers la droite
Sélectionner le cadre ou le jeu de cadres précédent	Alt-flèche vers la gauche	Commande-flèche vers la gauche
Sélectionner le jeu de cadres parent	Alt-flèche vers le haut	Commande-flèche vers le haut
Sélectionner le premier cadre ou jeu de cadres enfant	Alt-flèche vers le bas	Commande-flèche vers le bas
Ajouter un nouveau cadre à un jeu de cadres	Alt-glissez la bordure du cadre	Option-glissez la bordure du cadre
Ajouter un nouveau cadre au jeu de cadres à l'aide de la méthode de "push"	Alt-Contrôle-glissez la bordure du cadre	Option-Commande-glissez la bordure du cadre

Travailler avec des calques

Action	Sous Windows, utilisez	Sur Macintosh, utilisez
Sélectionner un calque	Contrôle-Maj-Cliquer	Maj-Commande-Cliquer
Sélectionner et déplacer le calque	Maj-Contrôle-glisser	Maj-Commande-glisser
Ajouter ou supprimer un calque de la sélection	Maj-cliquer sur le calque	Maj-cliquer sur le calque
Déplacer le calque sélectionné en pixels	Touches de direction	Touches de direction
Déplacer le calque sélectionné par positions de la grille magnétique	Maj-touches de direction	Maj-touches de direction
Redimensionner le calque sélectionné en pixels	Contrôle-touches de direction	Option-touches de direction
Redimensionner le calque sélectionné en alignant l'incrément	Contrôle-Maj-touches de direction	Option-Maj-touches de direction
Aligner les calques sélectionnés au-dessus, en-dessous, à droite ou à gauche du dernier calque sélectionné	Contrôle-touches de direction haut/bas/gauche/droite	Commande-touches de direction haut/bas/gauche/droite

Action	Sous Windows, utilisez	Sur Macintosh, utilisez
Uniformiser la largeur des calques sélectionnés	Contrôle-Maj-[Commande-Maj-[
Uniformiser la hauteur des calques sélectionnés	Contrôle-Maj-]	Commande-Maj-]
Convertir les calques en tableau	Contrôle-Maj-F6	Commande-Maj-F6
Repositionner le contenu à l'aide des calques	Contrôle-F6	Commande-F6
Activer ou désactiver les préférences d'imbrication pendant la création d'un calque	Contrôle-glisser	Commande-glisser
Basculer l'affichage de la grille	Contrôle-Alt-Maj-G	Maj-Option-Commande-G
Aligner sur la grille	Contrôle-Alt-G	Option-Commande-G
Ajouter une image-clé (Scénario)	Maj-F9	Maj-F9
Supprimer une image-clé (Scénario)	Supprimer	Supprimer

Travailler avec des scénarios

Action	Sous Windows, utilisez	Sur Macintosh, utilisez
Ajouter un objet au scénario	Contrôle-Maj-Alt-T	Commande-Maj-Option-T

Travailler avec des images

Action	Sous Windows, utilisez	Sur Macintosh, utilisez
Modifier l'attribut de la source de l'image	Double-cliquez sur l'image	Double-cliquez sur l'image
Modifier l'image dans un éditeur externe	Contrôle-double-cliquez sur l'image	Commande-double-cliquez sur l'image

Gérer les hyperliens

Action	Sous Windows, utilisez	Sur Macintosh, utilisez
Créer des hyperliens (texte sélectionné)	Contrôle-L	Commande-L
Supprimer un hyperlien	Maj-Contrôle-L	Maj-Commande-L
Faire glisser et déposer pour créer un hyperlien à partir d'un document	Sélectionnez le texte, l'image ou l'objet, puis appuyez sur Maj tout en faisant glisser la sélection vers un fichier de la fenêtre du site.	Sélectionnez le texte, l'image ou l'objet, puis appuyez sur Maj tout en faisant glisser la sélection vers un fichier de la fenêtre du site.
Faire glisser et déposer pour créer un hyperlien à l'aide de l'inspecteur de propriétés	Sélectionnez le texte, l'image ou l'objet, puis faites glisser l'icône pointeur de fichier de l'inspecteur de propriétés vers un fichier de la fenêtre du site.	Sélectionnez le texte, l'image ou l'objet, puis faites glisser l'icône pointeur de fichier de l'inspecteur de propriétés vers un fichier de la fenêtre du site.
Ouvrir un document lié dans Dreamweaver	Contrôle-double-cliquez sur le lien	Commande-double-cliquez sur le lien
Vérifier les liens dans le document en cours	Contrôle-F7	Commande-F7
Vérifier les liens sur tout le site	Contrôle-F8	Commande-F8

Cibler et visualiser dans les navigateurs

Action	Sous Windows, utilisez	Sur Macintosh, utilisez
Aperçu dans le navigateur principal	F12	F12
Aperçu dans le navigateur secondaire	Ctrl-F12	Commande-F12

Gestion de site et FTP

Action	Windows	Macintosh
Créer un nouveau fichier	Contrôle-Maj-N	Maj-Commande-N
Créer un nouveau dossier	Contrôle-Alt-Maj-N	Maj-Option-Commande-N
Ouvrir la sélection	Contrôle-Alt-Maj-O	Maj-Option-Commande-O
Obtenir les fichiers ou les dossiers sélectionnés à partir du site FTP	Appuyez sur Contrôle-Maj-D, ou déplacez les fichiers du panneau distant vers le panneau local dans la fenêtre du site.	Appuyez sur Maj-Commande-D, ou déplacez les fichiers du panneau distant vers le panneau local dans la fenêtre du site.
Placer les fichiers ou les dossiers sélectionnés sur le site FTP	Appuyez sur Contrôle-Maj-U, ou déplacez les fichiers du panneau local vers le panneau distant dans la fenêtre du site.	Appuyez sur Maj-Commande-U, ou déplacez les fichiers du panneau local vers le panneau distant dans la fenêtre du site.
Extraire	Contrôle-Alt-Maj-D	Maj-Option-Commande-D
Archiver	Contrôle-Alt-Maj-U	Maj-Commande-Option-U
Déconnecter	Contrôle-Alt-Maj-F5	Maj-Option-Commande-F5
Actualiser le site local	Contrôle-F5	Commande-F5
Actualiser le site distant	Alt-F5	Option-F5

Carte du site

Action	Windows	Macintosh
Affichage des fichiers du site	F5.	F5.
Affichage de la carte du site	Maj-F5	Maj-F5
Créer une racine	Contrôle-Maj-R	Commande-Maj-R
Créer un lien au fichier existant	Contrôle-Maj-K	Commande-Maj-K
Modifier un lien	Contrôle-L	Commande-L
Supprimer un lien	Touche Supprimer	Touche Supprimer
Afficher/masquer un lien	Contrôle-Maj-Y	Commande-Maj-Y
Afficher les titres de page	Contrôle-Maj-T	Commande-Maj-T
Renommer un fichier	F2	s/o
Agrandir la carte du site	Contrôle+ (signe plus)	Commande+ (signe plus)
Réduire la carte du site	Contrôle- (signe moins)	Commande- (signe moins)

Lecture des plug-ins

Action	Sous Windows, utilisez	Sur Macintosh, utilisez
Lecture d'un plug-in	Contrôle-P	Commande-P
Arrêter un plug-in	Contrôle-.	Commande-.
Lecture de tous les plug-ins	Contrôle-Maj-P	Commande-Maj-P
Arrêter tous les plug-ins	Contrôle-Maj-.	Commande-Maj-.

Affichage des éléments de page

Basculer l'affichage de	Windows	Macintosh
Éléments invisibles	Contrôle-Maj-I	Maj-Commande-I
Règles	Contrôle-Alt-Maj-R	Maj-Option-Commande-R
Grille	Contrôle-Alt-Maj-G	Maj-Option-Commande-G
Affichage du contenu du titre	Contrôle-Maj-W	Commande-Maj-W

Travailler avec des modèles

Action	Sous Windows, utilisez	Sur Macintosh, utilisez
Créer une nouvelle zone modifiable	Contrôle-Alt-V	Commande-Option-V
Marquer la zone comme modifiable	Contrôle-Alt-W	Commande-Option-W

Insérer des objets

Pour insérer	Windows	Macintosh
Tout objet (image, animation Shockwave, etc.)	Déplacez le fichier de la fenêtre du site ou de l'Explorateur vers la fenêtre du document.	Déplacez le fichier de la fenêtre du site ou de la recherche vers la fenêtre du document.
Image	Contrôle-Alt-I	Option-Commande-I
Tableau	Contrôle-Alt-T	Option-Commande-T
Animation Flash	Contrôle-Alt-F	Option-Commande-F
Animation Director Shockwave	Contrôle-Alt-D	Option-Commande-D
Ancre nommée	Contrôle-Alt-A	Option-Commande-A

Ouvrir et fermer des palettes

Basculer l'affichage	Windows	Macintosh
Objets	Contrôle-F2	Commande-F2
Propriétés	Contrôle-F3	Commande-F3
Lanceur	Maj-F4	Maj-F4
Affichage des fichiers du site	F5	F5
Affichage de la carte du site	Maj-F5	Maj-F5
Bibliothèque	F6	F6
Styles	F7	F7
Comportements	F8	F8
Scénarios	F9	F9

Basculer l'affichage	Windows	Macintosh
HTML	F10	F10
Calques	F11	F11
Cadres	Contrôle-F10	Commande-F10
Modèles	Contrôle-F11	Commande-F11
Afficher/masquer des fenêtres flottantes	F4.	F4.
Fermer la fenêtre du document	Contrôle-F4 ou Contrôle-W	Commande-W ou Commande-F4

Obtenir de l'aide

Commande	Windows	Macintosh
Rubriques d'aide	F1	Aide
Dreamweaver en ligne	Contrôle-F1	Commande-F1

INDEX

A

- Accès au serveur
 - options 128
- acquisition de fichiers au départ d'un serveur distant 135
- action Afficher le message d'état 271
- action Afficher-masquer les calques 279
- Action Appel JavaScript 265
- action Arrêter le scénario 284
- action Atteindre l'image de scénario 285
- action Atteindre l'URL 275
- action Contrôler le son 270
- action Contrôler Shockwave 269
- action Déplacer le calque 274
- action Déplacer un calque 271
- action Intervertir l'image 281
- action Lire le scénario 284
- action Message 278
- action Modifier la propriété 265
- action Ouvrir la fenêtre du navigateur 276
- action Précharger les images 278
- action Rétablir l'interversion d'images 282
- action Valider le formulaire 282
- action Vérifier le navigateur 266
- action Vérifier le plug-in 268
- actions *Voir aussi* actions individuelles
 - choir parmi les comportements 258
 - compatibilité de navigateur 263
 - contrôler des scénarios 294
 - créer 260
 - définies 258
 - modifier les comportements 260
- Activer archivage/extraction 128
- actualisation d'un affichage 117
- Adresse HTTP
 - option 106
- affichage
 - calques 225
 - carte du site 115
 - contenu avec balises HTML 68
 - contenu de l'EN-TÊTE 90
 - HTML modifiable 96
 - HTML verrouillé 96
 - informations sur le document 68
 - insertion côté serveur 254
 - propriétés de l'objet 69
 - régions modifiables du modèle 95
 - régions verrouillées du modèle 95
 - sites distants 115
 - sites locaux 115
 - tracé de l'image 81
- Afficher le mini-lanceur
 - option 73
- Aide
 - raccourcis 325
- aide 13
- alignement
 - calques 223
 - éléments de la page 190
 - tracé de l'image 82
- Alignement sur la commande Sélection 82
- ancres 111
- ancres nommées 111
- animations 257
 - améliorer 295
 - appliquer aux objets 293
 - copier et coller 292
 - insérer 296
 - scénario 288
 - sur un chemin complexe 289
- animations Flash
 - contrôler 269
 - insérer 298
 - propriétés 298
 - redimensionnement 190
- animations Montrez-moi 13

- animations Shockwave
 - contrôler 269
 - insérer 296
 - propriétés 297
 - redimensionnement 190
 - applications
 - utilisation avec Dreamweaver 75
 - Appliquer à la page
 - commande 100
 - Appliquer formatage source
 - commande 160
 - Appliquer le modèle à la page
 - commande 100
 - appliquettes
 - insérer 296
 - redimensionnement 190
 - appliquettes Java
 - propriétés 304
 - archivage et extraction de fichiers 133
 - annulation 133
 - arrière-plan
 - image de page 87
 - attribut ACTION 244
 - attribut CLASS 177
 - attribut NAME 193
 - attribut USEMAP 193
 - attributs
 - dans les profils de navigateur 311
 - recherches 139
 - attributs CSS
 - conversion en HTML 183
- B**
- balise BASE 70
 - balise EMBED 300
 - balise ILayer 213
 - balise IMG 193
 - balise Layer 213
 - balise MAP 193
 - balise META 70
 - Balise spécifique
 - option 158
 - balise TITLE 70
 - balises
 - application 168
 - ASP 153
 - CFML 153
 - dans les profils de navigateur 311
 - non reconnues 153
 - non valides 160
 - recherches 139
 - se chevauchant 153
 - sélection 84
 - tableau 200
 - balises ASP 153
 - édition 162
 - balises CFML 153
 - édition 162
 - balises d'en-tête 168
 - balises de page de serveur actif 153
 - balises de paragraphe 168
 - balises en langage de marquage Cold Fusion 153
 - balises HTML
 - préférences de couleurs 158
 - balises non valides 153
 - balises XML 153
 - Barre d'état
 - préférences 73
 - BBEdit 162
 - bibliothèques 247
 - détruire le lien à un élément 251
 - mise à jour des pages 250
 - préférences 249
 - recréer des éléments 253
 - bibliothèques. *Voir aussi* éléments de la bibliothèque
 - bitmaps 185
 - boîte de dialogue Orthographe 184
 - boîte de dialogue Paramètres 305
 - boîte de dialogue Vérificateur de lien 150
 - bordures
 - cadres 238
 - bouton Effaceur 88
 - bouton Palette 88
 - branche 125

C

Cache

- option 106

cadres 231

- bordures 238
- changer le contenu 239
- ciblabe de liens 110
- création 232
- dans les navigateurs non pris en charge 240
- enregistrer des fichiers dans 233
- imbriqués 232
- modifier la couleur d'arrière-plan 239
- propriétés 235
- raccourcis 319
- redimensionner 237
- sélectionner 233

Cadres et jeux de cadres

- option 156

calques

- activation 221
- alignement 223
- alignement sur la grille 223
- conversion en tableaux 182
- conversion pour les navigateurs 3.0 229
- création 214
- déplacement 223
- empêcher le chevauchement 228
- imbrication 215
- manipulation 220
- mobiles 274
- modification de l'ordre de superposition 225
- modifier la visibilité 279
- points d'ancrage 85
- préférences 216
- propriétés 217
- propriétés pour plusieurs 219
- raccourcis 319
- redimensionnement 222
- sélection 221
- vers tableau 226
- visibilité 225
- vue d'ensemble 213

calques CSS 213

calques Netscape 213

- canal de comportement 286

- caractères ASCII complexes, dans les noms de fichiers 136

cartes de site

- affichage 115
- création 118
- enregistrement 125
- liens 123

cartes du site

- affichage de fichiers 124
- branche 125
- édition de pages 121
- raccourcis 323

cartes graphiques 193

- cartes graphiques côté client 193
- cartes graphiques côté serveur 193
- case couleur 88

Casse des attributs

- option 157

Casse des balises

- option 157

cellules de tableau

- copie et collage 210
- formatage 202
- fractionnement 208
- fusion 208

Centrer

- option 157

champs de formulaire masqué 85

champs formulaire

- valider 282

- chemins d'accès relatifs à la racine du site
prévisualisation 151

chemins relatifs 114

- chemins relatifs à la racine du document 114

- chemins relatifs à la racine du site 114

- chemins, absolus et relatifs 114

- chevauc 153

- ciblage de liens 110

ciblage des navigateurs

- conversion du fichier en compatible 3.0 182
- vérification de la compatibilité 148

cibler des navigateurs

- personnaliser un profil 313

- cibler les navigateurs
 - profils de navigateur 311
 - raccourcis 321
- colonnes et lignes
 - ajout et retrait 207
 - formatage 202
- commande Convertir calques vers tableau 226
- Combiner si possible balises FONT imbriquées
 - option 159
- commande Acquérir 135
- commande Afficher règles 80
- commande Ajouter un objet à la bibliothèque 248
- commande Ajouter un objet au scénario 288
- commande Ajouter une image 288
- commande Coller comme texte 82
- commande Convertir tableaux vers couches 229
- commande Couleur 171
- commande Définir palette de couleurs 87
- commande Éditer la liste des navigateurs 151
- commande Empêcher le chevauchement des calques
 - 228
- commande Enregistrer jeu de cadres 233
- commande Enregistrer le chemin du calque 289
- commande Enregistrer tout 233
- commande Formulaire 242
- commande Modifier la liste des polices 170
- commande Modifier un contenu sans cadre 240
- commande Nouveau à partir d'un modèle... 79
- commande Placer 136
- commande Réinitialiser la position 81
- commande Repositionner le contenu à l'aide des
 - calques 226
- commande Rétablir origine 80
- commande Supprimer un scénario 292
- commande Supprimer une image 288
- commande Vérifier les navigateurs cibles 148
- commandes d'alignement 172
- commandes de défilement, créer 271
- commandes Fractionner cadre 232
- commentaires
 - insertion 165
 - préférences 85
- Commentaires (balises HTML couleur)
 - option 158
- Common Gateway Script Interface (CGI) 244
- comportements
 - actions 258
 - associer 258
 - compabilité de navigateur 263
 - créer des actions 260
 - dans les modèles 99
 - définis 258
 - événements 258
 - modifier 260
 - placer dans des scénarios 294
 - supprimer 260
 - tiers 262
- configuration système requise
 - Macintosh 12
 - Windows 12
- Connecter
 - option 130
- contenu
 - ajout dans un tableau 197
 - répétitif 247
- contenu de l'EN-TÊTE 90
- contenu SANSCADRE 240
- contrôles ActiveX
 - propriétés 302
- contrôles d'ActiveX
 - redimensionnement 190
- côté serveur inclut
 - comparé aux éléments de la bibliothèque 247
- couleur
 - adaptées aux navigateurs 89
 - arrière-plan de cadre 239
 - choix 88
 - éléments de l'interface 72
 - modification du texte 171
 - page 87
- Couleur d'arrière-plan (balises HTML couleur)
 - option 158
- Couleur du lien
 - option 87
- Couleur du texte
 - option 87
- couleur par défaut
 - texte 87
- création de lien
 - ancres 111
- CSS1 175

D

- de cellules. *Voir* cellules de tableau
- Définir les sites
 - commande 128
- délimiteur de formulaire 85
- Détacher de
 - commande 101
- dictionnaire
 - choix 72
 - édition 184
- dictionnaire personnel 184
- documents
 - ajout de texte 82
 - basés sur des modèles 100
 - configuration 86
 - création 78
 - désignation 86
 - détachement d'un modèle 101
 - modèles 78
 - ouverture 78
 - prévisualisation dans des navigateur 151
 - recherche 137
 - taille du téléchargement, temps 152
 - vue d'ensemble 77
- documents HTML. *Voir* HTML
- Dreamweaver
 - didacticiel 13
 - espace de travail 67
 - étendre 11
 - guide de l'utilisateur 15
 - installation 12
 - nouvelles fonctions 10
 - personnalisation 307
 - utilisation avec d'autres applications 75
- Dreamweaver Developers Center 15
- Dynamic HTML
 - feuilles de style 174

E

- Échange d'extensibilité 262
- éditeurs externes
 - image 192
 - profils de navigateur 311
 - texte 161
 - traitement des formulaires de script 241
- édition de contenu dynamique 10
- édition de tableau
 - nouvelles fonctions 11
- É\`ÉÖÅ 17
- élément
 - points d'ancrage 85
- Élément de la bibliothèque
 - création 248
- éléments
 - affichage des raccourcis 323
 - alignement 190
 - mobile 271
- éléments CSS-P 213
- éléments de la bibliothèque 248
 - ajout à la page 249
 - comparés à ce qui est inclus côté serveur 247
 - couleur de surbrillance 249
 - édition 250
 - rendre modifiable 251
 - renommage 250
 - suppression 250
- éléments HEAD 70
- éléments invisibles
 - affichage et masquage 85
 - commentaires 165
 - préférences 85
 - scripts 164
 - sélection 84
- éléments multimédia
 - insérer 296
 - paramètres 305
- éléments. *Voir aussi* éléments d'une page individuelle
- Enregistrer comme modèle
 - commande 92
- enregistrer des fichiers dans les cadres et les jeux de cadres 233
- Enregistrer la requête
 - option 142
- enus contextuels 71
- événement onBlur 282

- événements
 - déclencher des comportements 258
 - définis 258
 - disponibles pour différents navigateurs et objets 258
 - modifier les comportements 260
- expressions régulières 143
- Extraire les fichiers à l'ouverture
 - option 128

F

- fenêtre Document 68
 - redimensionnement 80
 - sélection d'éléments dans 84
- fenêtre Message, liens 112
- fenêtre Site 130
- fenêtres
 - ouverture et fermeture 69
 - raccourcis 324
- feuilles de style
 - Voir aussi* styles
 - externes 175
 - modifier des feuilles de style externes 177
 - préférences 181
- feuilles de style externes
 - création 175
 - lien à 175
 - modifier 177
- fichiers
 - archivage et extraction 133
 - insertion dans le document 253
 - téléchargement 135, 136
 - transfert 133
- fichiers cachés
 - affichage et masquage 124
- fichiers dépendants
 - affichage et masquage 124
- Fichiers distants
 - option 116
- Fichiers locaux
 - option 116
- Format Tableau
 - commande 204
- formatage HTML
 - contrôles 155
 - préférences 156
- formats de fichier 185

- formulaire
 - création 242
- formulaires 244
 - ajout d'objets 243
 - création 242
 - JavaScript côté client 244
 - propriétés 243
 - segments 241
 - traitement 244

FTP

- Connexion et temporisation
 - option 132
- journal 135
- préférences 132

Fusionner les cellules

- commande 208

G

- graphiques. *Voir* la présentation des gras 169
- grille
 - Alignement des calques sur 223
 - utilisation comme guide 82
- guides 79

H

HTML

- balises de formatage 168
- contrôles de format source 155
- conversion des attributs CSS 183
- couleurs de balises 158
- dans des formulaires 241
- dans les insertions côté serveur 255
- définition d'éditeurs externes 161
- édition avec BBEdit 162
- formatage de documents existants 160
- modification 153
- modifier le profil du format de la source 310
- nettoyage 159
- non valide 160
- préférences 156
- préférences de format source 156
- recherche de texte 139
- réécriture 156
- styles de balise 174

HTML Roundtrip 153

I

- icône Pointer vers un fichier 108
- Ignorer les différences entre les espaces blancs
 - option 137
- images
 - ajout dans un tableau 197
 - alignement 172
 - cartes graphiques 193
 - édition externe 192
 - formats pris en charge 185
 - insérer 186
 - intervertir 281
 - modifier le fichier source à l'aide de scénarios 291
 - précharger 278
 - propriétés 188
 - raccourcis 320
 - redimensionnement visuel 190
 - rétablir interverties 282
- images GIF 185
 - comme tracé de l'image 81
- images JPEG 185
 - comme tracé de l'image 81
- images par seconde (lprs) 286
- images PNG 185
 - comme tracé de l'image 81
- images-clés 286
 - créer 288
- imbrication
 - calques 215
- imbriquage
 - cadres 232
- Index, ? 14

- insérer
 - animations 296
 - animations Flash 298
 - animations Shockwave 296
 - appliquettes 296
 - éléments multimédia 296
 - objets Aftershock 299
- insertion
 - insertions côté serveur 253
- insertion côté serveur
 - affichage 254
 - édition 255
- insertions côté serveur
 - insertion 253
- InsertMenu.htm 308
- inspecteur 154
- Inspecteur de cadres 234
- Inspecteur de comportements 261
- inspecteur de propriétés 69
- Inspecteur de scénarios 286
- Inspecteur HTML
 - option 73
- inspecteurs
 - ouverture et fermeture 69
- interactivité 257
- italique 169

J

- JavaScript 164
 - alertes 278
 - exécuter 265
- jeu de cadres
 - bordures 238
- jeux de cadres
 - ciblage de liens 110
 - enregistrer des fichiers dans 233
 - imbriqués 232
 - propriétés 236
 - sélectionner 233
- jeux de cadres. Voir aussi cadres

L

- lanceur 69
- liaison
 - documents 110
- liens
 - aux feuilles de style 175
 - carte de site 123
 - changer les cadres avec 239
 - chemins 114
 - ciblage 107
 - création 110
 - création avec l'icône Pointer vers un fichier 108
 - fenêtre Message 112
 - mise à jour 145
 - modification d'un lien au niveau du site 146
 - ouverture d'une source 123
 - raccourcis 321
 - réparation 150
 - stockage dans une fichier cache 145
 - suppression 123
 - test 113
 - vérification 149
 - vérification dans le site 150
 - vers document 107
- Liens actifs
 - option 87
- liens e-mail
 - création 112
 - modification 146
- liens nowhere
 - création 112
 - modification 146
- liens script
 - création 112
 - modification 146
- liens vers des ancrés 111
- Liens visités
 - option 87
- Lignes et colonnes de tableau
 - option 156, 196
- lire des scénarios en boucle 290
- listes
 - création 173
 - imbriquées 173
- lps 286

M

- Marquer la sélection comme modifiable
 - commande 93
- marqueurs comme éléments invisibles 85
- menu contextuel Actions 261
- menu contextuel Événements 261
- menu Insertion
 - modifier 308
- message de la barre d'état 271
- Mettre à jour la page en cours
 - commande 101
- Mettre à jour les pages
 - commande 101
- mini-Lanceur 68
- mise à jour
 - liens 145
- mise en surbrillance d'une option 92
- Modèles
 - répertoire 92
- modèles
 - application à des documents 100
 - comportements 99
 - conversion en non modifiable 98
 - création 92
 - détachement d'un document 101
 - mise à jour d'une page 101
 - modification 93
 - nouveau nom 99
 - préférences 94
 - propriétés de page 92
 - raccourcis 324
 - recherche de région modifiable 101
 - régions verrouillées 93
 - scénarios 99
 - styles 99
 - vue d'ensemble 91

N

navigateur principal 152
navigateur secondaire 152
navigateurs
 ciblage 148
 conversion de calque 229
 couleurs adaptées 89
 événements reconnus par 258
 fichiers 3.0 compatibles 182
 prévisualisation 151
 vérification de la compatibilité 148
 vérifier la version 266
navigateurs. *Voir aussi* profils de navigateur
Ne plus marquer la région modifiable
 commande 98
Nettoyer HTML
 commande 159
Nom du site
 option 106
Nouveau à partir d'un modèle
 commande 100
Nouvelle région modifiable
 commande 93
nouvelles fonctions de productivité 11

O

objets
 ajout aux formulaires 243
 créer simples 309
 insertion 82
 insertion avec la palette d'objets 70
 raccourcis 324
objets Aftershock
 insérer 299
option Index Z
 modification de l'ordre de superposition 225
option Lecture auto 286
option Lecture automatique 286
option Lecture en boucle 286
option Liste à puces 173
option Lors de l'édition de styles existants, utiliser
 sténographie 181
option Lors de la création de styles, utiliser
 sténographie pour 181
Option M'avertir lors de la correction ou de la
 suppression de balises 156
Option Retour à la ligne auto 157
Option Supprimer balises de fermeture superflues 156

option Taille de fenêtre 80
Options Corriger lorsque possible les balises
 incorrectement imbriquées et non fermées
 156
ordre de superposition
 calques 225
 modifier à l'aide de scénarios 291
orizontales 83
orthographe
 choix d'un dictionnaire 72
 vérification 184
outils graphiques 10
ouverture
 documents 78
 fenêtre 69
 palettes 69

P

page
 couleur 87
 image d'arrière-plan 87
 ouvrir nouvelle dans le cadre ou la fenêtre en cours
 275
 réutilisation des éléments 247
 taille 152
 temps de téléchargement estimé 152
 titre 86
Pages d'aide HTML de Dreamweaver 13
palette Calque 220
palette d'objets 70
 ajouter des objets à 309
Palette de bibliothèque 253
Palette de modèles 99
palette de styles 181
Palette Objet
 personnalisation 308
palettes
 ouverture et fermeture 69
Palettes flottantes
 préférences 74
palettes flottantes 72
Paramètres de la police
 option 73
pare-feu
 connexion 106
 paramétrage d'un hôte et d'un port 132
photographies 185
placement de fichiers sur un serveur distant 136

- plug-in
 - dépannage 302
 - lire 301
 - vérifier 268
 - plug-in Netscape 300
 - propriétés 300
 - plug-ins
 - lecture raccourcis 323
 - redimensionnement 190
 - points d'ancrage 85
 - pour éléments flottants 85
 - polices
 - encodage 73
 - modification des caractéristiques 169
 - modification des combinaisons 170
 - paramétrage par défaut 73
 - Polices / Encodages
 - préférences 73
 - préférence d'affichage pour la mise en surbrillance d'un élément de bibliothèque 85
 - préférence de format source 156
 - préférences 72
 - Aperçu dans le navigateur 152
 - bibliothèque 249
 - calque 216
 - couleurs de surbrillance 74
 - couleurs des balises HTML 158
 - éléments invisibles 85
 - feuilles de style 181
 - format source HTML 156
 - modèle 94
 - palettes flottantes 74
 - polices 73
 - réécriture HTML 156
 - Site FTP 132
 - préférences de réécriture HTML 156
 - préférences de traduction 254
 - préférences du site FTP 132
 - préférences générales 72
 - préférences pour Aperçu dans le navigateur 152
 - préférences pour la barre d'état 73
 - prévisualisation dans des navigateurs 151
 - profil du format source 310
 - profils de navigateur
 - créer 313
 - modifier 311
 - propriété de la bibliothèque Rendre modifiable 251
 - propriétés
 - affichage 69
 - animations Flash 298
 - animations Shockwave 297
 - appliquette Java 304
 - cadre 235
 - calques multiples 219
 - contrôles ActiveX 302
 - image 188
 - jeu de cadres 236
 - ligne et cellule 202
 - modification de valeurs 265
 - tableau 201
 - propriétés de code non valides 160
 - propriétés de l'élément de la bibliothèque 253
 - propriétés des calques 217
 - puzzles 271
- R**
- raccourcis 315
 - raccourcis clavier 315
 - recherche 137
 - balises et attributs HTML 139
 - chaînes de texte 139
 - expressions régulières 143
 - modèles 141
 - raccourcis 318
 - texte dans dans une fenêtre Document 139
 - texte dans une source HTML 139
 - texte entouré de balises spécifiques 141
 - recherche et remplacement. *Voir* recherche
 - Rechercher
 - options 137
 - Rechercher, ? 14
 - recherches de texte
 - chaînes 139
 - expressions régulières 143
 - HTML 139
 - redéfinir la balise HTML 177
 - redimensionnement
 - calques 222
 - cellules de tableau 206
 - éléments de la page 190
 - redimensionner
 - cadres 237
 - Regarder dans
 - option 101

- région modifiable
 - couleur 92
 - recherche 101
 - région verrouillée 92
 - règles 80
 - rétablissement de l'origine 80
 - Remplacer la casse
 - option 157
 - Remplissage de cellule
 - option 196
 - répertoire racine local 106
 - répertoires
 - recherche 137
 - répétition des éléments 247
 - Retrait
 - option 156
- S**
- Sauts de ligne
 - option 157
 - sauts de ligne 85
 - scénarios
 - chemins complexes 289
 - conseils d'animation 295
 - contrôler avec des actions 294
 - créer 288
 - dans les modèles 99
 - déplacer la tête de lecture 285
 - images-clé 288
 - lire automatiquement 290
 - lire en boucle 290
 - modifier 290
 - modifier le fichier source de l'image 291
 - modifier les options de calque 291
 - multiples 292
 - placer des comportements dans 294
 - raccourcis 320
 - restants 294
 - tête de lecture 286
 - scénarisation 115
 - script
 - traitement du formulaire 244
 - scripts 85
 - entrée et édition 164
 - propriétés 164
 - scripts CGI 244
 - sélecteur CSS 177
 - sélecteur de balise 68
 - sélection
 - code HTML 84
 - éléments 84
 - objets 84
 - sélection
 - calques 221
 - sélectionner
 - cadres et jeux de cadres 233
 - Show Log on Completion, option 159
 - site local *Voir aussi* sites
 - carte 118
 - création 106
 - sites
 - affichage 115
 - ajout 117
 - cache 145
 - changement de l'affichage 116
 - création 106
 - définition 128
 - édition au niveau du site 10
 - instructions 147
 - options de maintenance 130
 - raccourcis 322
 - recherche de fichiers 137
 - sélection de fichiers mis à jour 117
 - structure et navigation 127
 - test 147
 - vérification des liens 150
 - son, contrôler 270
 - souligné 169
 - SourceFormat.profile 155
 - sous-menu Object du formulaire 243
 - sous-menu Style 169
 - spécification des feuilles de style en cascade 175
 - structure de répertoires, site 127
 - styles 174
 - Voir aussi* feuilles de style
 - application de styles personnalisés 179
 - conversion en HTML 182
 - création 177
 - dans les modèles 99
 - définition des propriétés 175
 - incompatibles 180
 - modifier 180
 - Tableau de conversion de CSS en indicateur HTML 183

- styles imbriqués 85
- styles personnalisés. *Voir* feuilles de style
- Supprimer balise(s) spécifique(s)
 - option 159
- Supprimer les balises imbriquées redondantes
 - option 159
- Supprimer les balises vides
 - option 159
- Supprimer les commentaires HTML de Dreamweaver
 - option 159
- Supprimer les commentaires HTML non-Dreamweaver
 - option 159
- survols
 - création 187
 - test 187

T

- Table des matières, Aide 14
- tableaux
 - ajout d'images 197
 - ajout de contenu 197
 - ajout et retrait de lignes et de colonnes 207
 - alignement 172
 - balises 200
 - calque secondaire 226
 - conversion des calques 182
 - création 195, 196
 - création de 195
 - effacement de la largeur et de la hauteur de cellule 207
 - formatage 200
 - formatages des éléments 202
 - imbrication 197
 - lignes et cellules 202
 - mise en forme prédéfinie 204
 - modification des largeurs de colonne 206
 - propriétés 201
 - redimensionnement 206
 - réglage de la taille des cellules 208
 - réglage de la taille des lignes et des colonnes 206
 - sélection d'éléments 198
 - tri 205

- tableaux. *voir aussi* colonnes et cellules, cellules de tableau
 - raccourcis 318
- Taille de la fenêtre
 - option 73
- Taille de tabulation
 - option 157
- Taille du retrait
 - option 157
- téléchargement
 - taille, estimations de temps 152
- téléchargement de fichiers 136
- télécharger
 - comportements 262
- Tenir compte de la casse
 - option 137
- tête de lecture 286
- texte
 - ajout au documents 82
 - alignement 172
 - couleur par défaut 87
 - éditer des raccourcis 316
 - formatage 167
 - formatage raccourcis 317
 - modification de la couleur 171
 - modification des combinaisons de polices 170
 - retrait 172
- Texte (balises HTML couleur)
 - option 158
- texte en retrait 172
- Toujours imbriquer un calque créé dans un autre calque 216
- tracé de l'image 81
 - repositionnement 81
- traitement des formulaires 244
- transfert de fichiers
 - dépannage 136

U

URL

ouvrir une nouvelle fenêtre 276

URL relatives à la racine 106

URL. *Voir* chemins, relatifs et absolus

Utiliser le pare-feu

option 128

Utiliser les expressions régulières

option 137

V

Valeur par défaut

option 158

VBScript 164

visualiser dans les navigateurs

raccourcis 321

Vitesse de connexion

option 73

X

XML

balises 153

