

Table des matières

PARTIE I – LES BASES DE DREAMWEAVER CS3

CHAPITRE 1

Présentation de Dreamweaver CS3	3
Les nouveautés de Dreamweaver CS3	3
Utilisation des CSS optimisée	3
Meilleure intégration des autres programmes Adobe.....	4
Framework Spry pour Ajax	4
L'espace de travail	5
Configuration de l'espace de travail	5
Présentation de l'espace de travail	5

CHAPITRE 2

Réaliser un premier document avec Dreamweaver	9
Préparer un site	9
Définir un site	10
Définir un nouveau site avec l'onglet Élémentaire.....	11
Définir un nouveau site avec l'onglet Avancé	13
Créer un nouveau document.....	17

La fenêtre Document	24
Les préférences pour les nouveaux documents	36
Le choix de la DTD	37
Saisir du texte et le mettre en forme	39
Copier-coller un texte depuis une autre application	39
Copier-coller un texte d'un document Dreamweaver dans un autre	39
Copier du code et coller du texte formaté	40
Copier et coller du code	41
Mettre en forme du texte avec le panneau Propriétés	41
Aperçu dans un navigateur	44
Conclusion	45
CHAPITRE 3	
Insérer et traiter les images dans Dreamweaver	47
Insérer une image	47
Insérer une image depuis Adobe Photoshop	49
Copier-coller depuis Adobe Photoshop	50
Insérer une image PSD	51
Les propriétés d'une image	52
Éditer une image	54
Choisir le logiciel d'édition des images	54
Optimiser une image	55
Optimiser un document GIF ou PNG	57
Optimiser un GIF animé	58
Recadrer une image	59
Modifier la luminosité, le contraste et la netteté d'une image	60
Rééchantillonner une image	60
Conclusion	60
CHAPITRE 4	
Créer des hyperliens	61
Comprendre les liens	61
Créer un lien relatif sur un texte ou une image	62
Lien par saisie	62

Lien par pointage	63
Lien par recherche	64
Créer un lien absolu	64
Créer un lien d'accessibilité	65
Créer des liens avec des ancres	66
Créer des liens de messagerie	69
Créer des liens nuls ou vides	71
Créer des liens sur une image (image map)	71
Conclusion	73
CHAPITRE 5	
Mise en page avec des tableaux	75
Créer un tableau	75
Définition d'un tableau	75
Création d'un tableau	78
Création d'un tableau à partir d'éléments PA.	79
La boîte de création de tableau.	80
Insérer du contenu dans un tableau	81
Modifier la mise en page du tableau	82
Le mode Développé et les assistances visuelles.	82
Ajouter des éléments au tableau.	83
Fusionner des cellules	85
Modifier l'aspect du tableau.	85
Les propriétés des tableaux et des cellules.	88
Conclusion	90
CHAPITRE 6	
Les jeux de cadres et les cadres flottants	91
Principe des jeux de cadres et des cadres flottants	91
Structure d'un jeu de deux cadres	92
Structure d'un cadre flottant.	93
Création d'un jeu de cadres	94
Configuration des liens d'un jeu de cadres	100
Configuration du contenu sans cadre (noframe)	102

Création d'un cadre flottant (iframe)	103
Les inconvénients des jeux de cadres et des cadres flottants	107
Le référencement des structures de cadres	107
L'enregistrement dans les Favoris.	107
Conclusion	108

CHAPITRE 7

Les formulaires et leur validation Spry	109
Principe d'un formulaire	109
Délimiter les frontières d'un formulaire.	109
Méthodes GET ou POST	109
La cible du formulaire	110
La zone de formulaire	110
L'indispensable balise de formulaire	110
Les attributs de la balise de formulaire.	110
Insertion et configuration d'une balise de formulaire.	111
L'accessibilité pour les formulaires	113
Regroupement des éléments de formulaire.	113
Association d'étiquette à chaque élément de formulaire	114
Aide à la navigation dans les éléments de formulaire	114
Utilisation de la fonction loupe	115
Les éléments standards d'un formulaire	115
L'onglet Formulaires de la barre Insertion	116
Mise en forme d'un formulaire.	118
Insertion et configuration d'un champ de texte	118
Insertion et configuration de boutons radio	120
Insertion et configuration de cases à cocher	123
Insertion et configuration d'une liste ou d'un menu.	124
Insertion et configuration d'un bouton de formulaire.	126
Insertion et configuration d'une zone de texte	129
Insertion et configuration d'un ensemble de champs	131
Insertion et configuration d'un champ de fichier	134
Insertion et configuration d'un champ d'image	136
Insertion et configuration d'un champ masqué.	137
Insertion et configuration d'un menu de reroutage.	138
Insertion et configuration d'une étiquette.	140

Les éléments de validation Spry d'un formulaire	140
Insertion et configuration d'une validation Spry de champ de texte	141
Insertion et configuration d'une validation Spry de zone de texte	145
Insertion et configuration d'une validation Spry de case à cocher	147
Insertion et configuration d'une validation Spry de sélection	148
Conclusion	150

PARTIE II – LES CSS AVEC DREAMWEAVER CS3

CHAPITRE 8

Introduction à la conception XHTML/CSS	153
La conception sémantique	153
Introduction au XHTML	156
Le modèle des boîtes CSS	158
Les règles XHTML – conformité 1.0 Strict	160
Vérifiez votre code	161
Introduction aux styles CSS	162
Placer les styles	162
Comprendre les CSS	164
La grammaire	164
Créer un nouveau style	165
Les sélecteurs de balises	166
Les sélecteurs de classe	167
Les sélecteurs d'ID	167
Les sélecteurs de pseudo-classes	168
Autres syntaxes des règles CSS	169
Les unités de mesure	171
Les couleurs	173
Conclusion	174

CHAPITRE 9

Les règles de styles	175
La fenêtre Styles CSS	176
Les différents modes d'affichage	176
Présentation des propriétés	178

Travailler avec la fenêtre Styles CSS	180
Les outils de gestion de la fenêtre Styles CSS	180
Éditer un style	181
Supprimer un style	181
Lier une feuille de style	181
Externaliser des styles	183
Présentation des catégories	184
Catégorie Type	185
Catégorie Arrière-plan	186
Catégorie Bloc	188
Catégorie Boîte	189
Catégorie Bordure	191
Catégorie Liste	192
Catégorie Positionnement	194
Catégorie Extensions	196
Vérifier les styles	197
Vérifier les styles avec le W3C	199
Attribuer un style	199
Attribuer un ID	199
Attribuer une classe	201
Attribuer une classe ou un ID à un élément de la page avec l'inspecteur de balises	201
Conclusion	203

CHAPITRE 10

Le positionnement avec les CSS	205
Le flux	205
Le positionnement relatif	207
Le positionnement relatif dans Dreamweaver	208
Le positionnement absolu	209
Le bloc conteneur	210
Le positionnement absolu dans Dreamweaver	210
Le positionnement fixe	211
Le positionnement fixe dans Dreamweaver	213

Le flottement	213
Le flottement dans Dreamweaver	214
Annuler le flottement	214
Les éléments PA	215
La fenêtre Éléments PA	216
Les propriétés des éléments PA	217
Utiliser un élément PA pour une composition simple	219
Imbriquer des éléments PA	223
Transformer un élément en élément PA	224
Transformer un élément PA	224
Gérer le positionnement Index Z	225
Les balises div	225
Insérer une balise div	226
Les assistances visuelles	231
Conclusion	233
CHAPITRE 11	
Mise en forme des liens, des tableaux et des formulaires ..	235
Mise en forme des liens	235
Mise en forme des liens texte	236
Mise en forme des liens image	237
Créer des liens réactifs avec des images	237
Mise en forme des tableaux	241
Modifier les bordures	243
Autres mises en forme d'un tableau	249
Mise en forme des formulaires	249
Saisie du formulaire	249
Conclusion	252
CHAPITRE 12	
Mise en forme des listes	253
Créer des listes	253
Les listes de définitions	254
Listes non ordonnées et listes ordonnées	255

Les listes et les CSS	256
Créer des menus avec les listes	258
Menu texte vertical	258
Menu texte horizontal	259
Menu d'images	259
Conclusion	263

CHAPITRE 13

Pratique de la mise en page CSS	265
Centrer une mise en page	265
Centrer une mise en page horizontalement	265
Centrer une mise en page verticalement	267
Mise en page de base	268
Mise en page avec des éléments flottants	273
Mise en page liquide	278
Mise en page élastique	281
Conclusion	283

PARTIE III – FONCTIONNALITÉS AVANCÉES DE DREAMWEAVER CS3

CHAPITRE 14

Les comportements JavaScript	287
Principe des comportements	287
Les événements et les actions	288
L'onglet Comportements	290
Création d'un comportement	293
Modification d'un comportement	293
Suppression d'un comportement	294
Les comportements de l'onglet Comportements	294
Comportement Afficher-Masquer les éléments	294
Comportement Appel JavaScript	297
Comportement Atteindre l'URL	299

Comportement Changer la propriété	300
Comportement Définir image barre de navigation.....	301
Comportement Déplacer l'élément PA.....	304
Comportements de la catégorie Effets	307
Comportement Menu de reroutage.....	309
Comportement Message contextuel.....	310
Comportements Ouvrir la fenêtre Navigateur	311
Comportement Permuter une image.....	313
Comportement Précharger les images	315
Comportement Restaurer l'image	316
Comportements de la catégorie Scénario.....	316
Comportements de la catégorie Texte	320
Comportement Valider le formulaire	321
Comportement Vérifier le Plug-in	323
Les comportements de la barre d'outils Insertion	325
Comportement Image survolée	325
Comportement Barre de navigation	327
Comportement Menu de reroutage.....	330
Conclusion	332
 CHAPITRE 15	
Les widgets Spry	333
Widget Barre de menus Spry	334
Widget Panneaux à onglet Spry	338
Widget Accordéon Spry	340
Widget Panneau réductible Spry	343
Conclusion	344
 CHAPITRE 16	
Animer des éléments en position absolue	345
La fenêtre des scénarios	345
Animer des éléments	346
Le principe de l'animation	346
Réaliser une animation de plusieurs éléments	347

La gestion du scénario	349
Créer un menu animé	350
Conclusion	351

CHAPITRE 17

Bibliothèque et modèles	353
La fenêtre Actifs	353
Description	353
Utilisation	355
Les favoris	357
La bibliothèque	359
Créer un élément de bibliothèque	359
L'utilisation de modèles	361
Modèles simples	361
Appliquer un modèle	362
Utiliser un modèle	364
Modèles imbriqués	364
Modèles à région répétée	365
Modèles à tableau répété	368
Modèles à région facultative	368
Mise en ligne des pages issues de modèles	370
Conclusion	370

CHAPITRE 18

Intégration des vidéos	371
Les technologies vidéo	371
La technologie QuickTime	372
La technologie RealMedia	372
La technologie Windows Media	372
Réaliser des vidéos pour le Web	372
Les codecs	373
La bande passante	374
Obtenir des vidéos QuickTime	374
Obtenir des vidéos RealVideo	376
Obtenir des vidéos Windows Media	378

Lire une vidéo depuis une page Web	380
Lire une vidéo depuis un lien	380
Lire une vidéo en streaming depuis un lien	380
Lire une vidéo intégrée à la page	383
Intégrer une vidéo avec les balises <object> et <embed>	383
Intégrer une vidéo en streaming dans la page	387
Intégrer une vidéo en contenu actif	387
Conclusion	388
CHAPITRE 19	
Intégration des éléments sonores	389
Le son numérique	389
Les formats sonores	391
Créer des documents sonores formatés pour le Web	391
L'enregistrement	392
La conversion	392
Intégration de sons dans une page HTML	393
Lecture d'un son depuis un lien	393
Lecture d'un son en streaming depuis un lien	393
Intégration d'un son dans une page HTML	394
Réaliser un podcast pour iTunes	395
Enregistrer un podcast	395
Mise en ligne	395
Conclusion	398
CHAPITRE 20	
Intégration des éléments Flash	399
Créer une vidéo au format .flv	400
Flash Video Encoder	400
Incorporer une vidéo .flv dans une page HTML	402
Incorporer un document .swf dans une page HTML	404
Les vidéos à fond transparent	405
Créer un visualiseur d'images	406
Les attributs du visualiseur d'images	407

Incorporer des boutons Flash	408
Incorporer des textes Flash	409
Incorporer un document FlashPaper	410
Conclusion	411

PARTIE IV – GESTION DE DONNÉES

CHAPITRE 21

Création de pages dynamiques avec PHP/MySQL	415
Environnement de développement PHP/MySQL	415
Choix de l'infrastructure serveur	415
Mise en œuvre d'une infrastructure serveur	417
Test du serveur local	420
Gestion des extensions PHP	422
Création et gestion d'une base de données MySQL	423
Notion de base de données	423
Cahier des charges de la rubrique Randonnées	423
Structure de la base de données montagne_db	425
PhpMyAdmin, un gestionnaire de bases de données convivial	426
Création d'une base de données	428
Insertion d'enregistrements avec phpMyAdmin	434
Modification d'un enregistrement	436
Modification des propriétés d'une table	437
Configuration des droits d'un utilisateur	440
Sauvegarde et restauration d'une base de données	443
Interface des fonctions dynamiques dans Dreamweaver	445
La fenêtre Application	445
La barre d'outils Insertion	448
Configuration d'un site dynamique dans Dreamweaver	452
Définition d'un nouveau site à l'aide de l'assistant	452
Création d'une connexion à une base de données	456
Le concept de la connexion à la base	456
Création d'une connexion	456

Création d'un jeu d'enregistrements	459
Le concept du jeu d'enregistrements	459
La fenêtre Jeu d'enregistrements	459
Paramétrage d'un jeu d'enregistrements	461
Copie d'un jeu d'enregistrements d'une page à une autre	465
Modification ou suppression d'un jeu d'enregistrements	466
Utilisation d'un jeu d'enregistrements et du mode Live Data	466
Création de pages dynamiques avec des comportements de serveur	468
Page d'affichage d'une liste d'enregistrements avec images	468
Page de liste avec barre et état de navigation	473
Pages d'affichage Principale-Détails	476
Pages de gestion des données	480
Pages d'authentification	491
Conclusion	497

CHAPITRE 22

Gestion de données XML avec Spry	499
Présentation du XML	499
Définition du XML	500
Avantages du XML	500
Structure d'un document XML	500
Règles d'écriture d'un document XML bien formé	503
Création d'un schéma de données XML Spry	505
Affichage de données dynamiques Spry	506
Affichage d'une simple donnée dynamique Spry	506
Affichage d'une région répétée en bloc de données dynamiques Spry ...	508
Affichage d'une région répétée inline de données dynamiques Spry	510
Affichage d'une liste de données dynamiques Spry	512
Affichage d'un tableau de données dynamiques Spry	513
Création d'une liste-détails XML Spry	515
Création du tableau Spry de la liste	515
Création d'une région-détails Spry	517
Conclusion	519

ANNEXE A

Préparer son site pour le référencement	521
Arborescence et contenu des pages Web	521
Choisir l'arborescence et le nom des pages Web	521
Optimiser le contenu des pages	522
Configuration du titre et des métatags	522
Afficher les contenus de l'en-tête	523
Configuration du titre de la page	523
Configuration du métatag description	525
Configuration du métatag keywords	526
Configuration d'un métatag générique	527

ANNEXE B

Mise en ligne d'un site	531
Définir les infos distantes d'un site	531
Configuration des paramètres du site	534
Publication d'un site sur Internet	536
Publication de la page active	536
Publication de pages depuis le panneau Fichiers	536
Publication de pages depuis la fenêtre de transfert	538
Installation de la base de données sur le site distant	540
Modification des paramètres de connexion à la base de données	541
Transfert du contenu de la base de données	541

ANNEXE C

Réaliser des éléments graphiques	543
Préparer une image pour le Web	543
Changer le mode couleur d'une image	543
Changer la taille d'une image	544
Enregistrer pour le Web	545
La fenêtre Enregistrer pour le Web et les périphériques	546
Optimiser une image	548
Le découpage en tranches	552
Créer des tranches depuis des repères	552
Créer des tranches manuellement	553

Les options des tranches	553
Optimiser les tranches	555
Enregistrer les tranches	555
Conclusion	556
ANNEXE D	
Couleurs nominatives	557
ANNEXE E	
Ressources en ligne	563
Ressources de l'ouvrage	563
Ressources Internet	563
Informations sur le protocole IPv6	563
Aide pour le choix de la DTD	563
Codification des caractères	564
Généralités Internet	564
Apprentissage XHTML/CSS	564
Installation d'un serveur d'évaluation PHP/MySQL	565
Index	567