## Table des matières

Avant-propos	XIX
Objectif de l'ouvrage	XIX
Contenu de l'ouvrage	XIX
Fichiers source	XX
Partie I	
Les bases de Dreamweaver CS4	1
CHAPITRE 1	
Présentation de Dreamweaver CS4	3
Les nouveautés de Dreamweaver CS4	3
Une nouvelle interface utilisateur	3
Un nouveau panneau des propriétés	3
Un accès aux styles plus rapide	4
Une prévisualisation facilitée avec l'affichage en direct	4
Une meilleure intégration des autres logiciels Adobe	4
Le framework Spry pour Ajax	4
L'espace de travail	6
Configurer l'espace de travail	6
Présentation de l'espace de travail	6

## **CHAPITRE 2**

Réaliser un premier document avec Dreamweaver	9
Préparer un site	9
Définir un site	10
Définir un nouveau site avec l'onglet Elémentaire	11
Définir un nouveau site avec l'onglet Avancé	14
Créer un nouveau document	18
La fenêtre Document	26
Le panneau Insertion	31
Les préférences pour les nouveaux documents	44
Choisir la DTD	45
Saisir du texte et le mettre en forme	47
Copier-coller un texte depuis une autre application	47
Ouvrir un document texte dans Dreamweaver	48
Copier-coller un texte d'un document Dreamweaver dans un autre	48
Copier du code et coller du texte formaté	49
Copier-coller du code	49
Mettre en forme du texte avec le panneau Propriétés	50
Aperçu dans un navigateur	52
Conclusion	53
CHAPITRE 3	
Insérer et traiter les images dans Dreamweaver	55
Insérer une image	56
Insérer une image depuis Adobe Photoshop	58
Copier-coller depuis Adobe Photoshop	58
Insérer une image PSD	59
Modifier un objet dynamique	60
Les propriétés d'une image	60
Éditer une image	62
Choisir le logiciel d'édition des images	63
Optimiser une image	63
Optimiser un document GIF ou PNG	66
Optimiser un GIF animé	67
Recadrer une image	68

Modifier la luminosité, le contraste et la netteté d'une image	69
Rééchantillonner une image	69
Conclusion	69
CHAPITRE 4	7.1
Créer des hyperliens	71
Comprendre les liens	71
Créer un lien relatif sur un texte ou une image	72
Lien par saisie	72
Lien par pointage	73
Lien par recherche	74
Créer un lien absolu	74
Créer un lien d'accessibilité	75
Créer des liens avec des ancres	77
Créer des liens de messagerie	79
Créer des liens nuls ou vides	82
Créer des liens sur une image (image map)	82
Conclusion	84
CHAPITRE 5	
Mise en page avec des tableaux	85
Créer un tableau	85
Définir un tableau	85
Créer un tableau	88
Créer un tableau à partir d'éléments PA	90
La boîte de création de tableau	90
Insérer du contenu dans un tableau	92
Modifier la mise en page du tableau	92
Le mode Développé et les assistances visuelles	92
Ajouter des éléments au tableau	93 95
Modifier l'aspect du tableau	96
Les propriétés des tableaux et des cellules	98
Importer des données tabulaires	100
Conclusion	100

Table des matières

CH	ΙΔ	P	IΤ	R	F	6
OI.	ᇧ			ıι	_	v

Les jeux de cadres et les cadres flottants	103
Principe des jeux de cadres et des cadres flottants	103
Structure d'un jeu de deux cadres	104
Structure d'un cadre flottant	105
Créer un jeu de cadres	105
Configurer les liens d'un jeu de cadres	112
Configurer du contenu sans cadre (noframe)	113
Créer un cadre flottant (iframe)	115
Les inconvénients des jeux de cadres et des cadres flottants	118
Le référencement des structures de cadres	118
L'enregistrement dans les Favoris	119
Conclusion	119
CHAPITRE 7	
Les formulaires et leur validation Spry	121
Principe d'un formulaire	121
Délimiter les frontières d'un formulaire	121
Les méthodes GET ou POST	121
La cible du formulaire	122
La zone de formulaire	122
L'indispensable balise de formulaire	122
Les attributs de la balise de formulaire	122
Insérer et configurer une balise de formulaire	123
L'accessibilité pour les formulaires	125
Regrouper des éléments de formulaire	125
Associer une étiquette à chaque élément de formulaire	126
Aide à la navigation dans les éléments de formulaire	126
Utiliser la fonction loupe	127
Les éléments standards d'un formulaire	127
La catégorie Formulaires du panneau Insertion	128
Mettre en forme un formulaire	131
Insérer et configurer un champ de texte	131
Insérer et configurer des boutons radio	134
Insérer et configurer des cases à cocher	136
Insérer et configurer une liste ou un menu	137

	140
Insérer et configurer une zone de texte	142
Insérer et configurer un ensemble de champs	144
Insérer et configurer un champ de fichier	148
Insérer et configurer un champ d'image	150
Insérer et configurer un champ masqué	151
Insérer et configurer un menu de reroutage	152
Insérer et configurer une étiquette	154
Les éléments de validation Spry d'un formulaire	155
Insérer et configurer une validation Spry de champ de texte	155
Insérer et configurer une validation Spry de zone de texte	159
Insérer et configurer une validation Spry de case à cocher	161
Insérer et configurer une validation Spry de sélection	163
Insérer et configurer une validation Spry de mot de passe	164
Insérer et configurer une validation Spry de confirmation	168
Insérer et configurer une validation Spry de groupe de boutons radio	170
Conclusion	172
PARTIE II	
Partie II  Les CSS avec Dreamweaver CS4	175
	175
Les CSS avec Dreamweaver CS4	175 177
Les CSS avec Dreamweaver CS4  CHAPITRE 8	
Les CSS avec Dreamweaver CS4  CHAPITRE 8 Introduction à la conception XHTML/CSS	177
CHAPITRE 8 Introduction à la conception XHTML/CSS La conception sémantique	177 178
CHAPITRE 8 Introduction à la conception XHTML/CSS  La conception sémantique Introduction au XHTML  Le modèle des boîtes CSS	177 178 181
CHAPITRE 8 Introduction à la conception XHTML/CSS La conception sémantique Introduction au XHTML	177 178 181 183
CHAPITRE 8 Introduction à la conception XHTML/CSS  La conception sémantique Introduction au XHTML  Le modèle des boîtes CSS Les règles XHTML – conformité 1.0 Strict	177 178 181 183 184
CHAPITRE 8 Introduction à la conception XHTML/CSS  La conception sémantique Introduction au XHTML  Le modèle des boîtes CSS  Les règles XHTML – conformité 1.0 Strict  Vérifier votre code Introduction aux styles CSS	177 178 181 183 184 185
CHAPITRE 8 Introduction à la conception XHTML/CSS  La conception sémantique Introduction au XHTML  Le modèle des boîtes CSS  Les règles XHTML – conformité 1.0 Strict Vérifier votre code Introduction aux styles CSS  Placer les styles	177 178 181 183 184 185 187
CHAPITRE 8 Introduction à la conception XHTML/CSS  La conception sémantique Introduction au XHTML  Le modèle des boîtes CSS  Les règles XHTML – conformité 1.0 Strict  Vérifier votre code Introduction aux styles CSS  Placer les styles  Comprendre les CSS	177 178 181 183 184 185 187
CHAPITRE 8 Introduction à la conception XHTML/CSS  La conception sémantique Introduction au XHTML  Le modèle des boîtes CSS  Les règles XHTML – conformité 1.0 Strict  Vérifier votre code Introduction aux styles CSS  Placer les styles  Comprendre les CSS  La grammaire	177 178 181 183 184 185 187 187
CHAPITRE 8 Introduction à la conception XHTML/CSS  La conception sémantique Introduction au XHTML  Le modèle des boîtes CSS  Les règles XHTML – conformité 1.0 Strict  Vérifier votre code Introduction aux styles CSS  Placer les styles  Comprendre les CSS	177 178 181 183 184 185 187 187 188

Les sélecteurs d'ID	193
Les sélecteurs de pseudo-classe	194
Autres syntaxes des règles CSS	195
Les unités de mesure	197
Les couleurs	199
Conclusion	201
CHAPITRE 9	
Les règles de styles	203
Le panneau Styles CSS	204
Les différents modes d'affichage	204
Présentation des propriétés	206
Travailler avec le panneau Styles CSS	209
Les outils de gestion du panneau Styles CSS	209
Éditer un style	210
Supprimer un style	210
Lier une feuille de style	211
Externaliser des styles	212
La palette des Propriétés	213
Présentation des catégories	214
La catégorie Type	214
La catégorie Arrière-plan	216
La catégorie Bloc	218
La catégorie Boîte	220
La catégorie Bordure	222
La catégorie Liste	223
La catégorie Positionnement	225
La catégorie Extensions	227
Vérifier les styles	228
Vérifier les styles avec le W3C	230
Attribuer un style	230
Attribuer un ID	231
Attribuer une classe	232
Attribuer une classe ou un ID à un élément de la page	
avec l'inspecteur de balises	233
Conclusion	23/

CHAPITRE 10	
Le positionnement avec les CSS	235
Le flux	235
Le positionnement relatif	237
Le positionnement relatif dans Dreamweaver	238
Le positionnement absolu	239
Le bloc conteneur	240
Le positionnement absolu dans Dreamweaver	241
Le positionnement fixe	242
Le positionnement fixe dans Dreamweaver	243
Le flottement	243
Le flottement dans Dreamweaver	243
Annuler le flottement	244
Les éléments PA	246
La fenêtre Eléments PA	247
Les propriétés des éléments PA	248
Utiliser un élément PA pour une composition simple	250
Imbriquer des éléments PA	254
Transformer un élément en élément PA	255 256
Gérer le positionnement Index Z	256
Les balises div	257
Insérer une balise div	258
Les assistances visuelles	263
Conclusion	265
Conclusion	203
CHAPITRE 11	
Mise en forme des liens, des tableaux et des formulaires	267
Mettre en forme des liens	267
Mettre en forme des liens texte	267
Mettre en forme des liens image	269
Créer des liens réactifs avec des images	269
Mettre en forme des tableaux	272
Modifier les bordures	275
Autres mises en forme d'un tableau	280

Mettre en forme des formulaires	280
Saisir le formulaire	281
Conclusion	283
CHAPITRE 12	
Mise en forme des listes	285
Créer des listes	285
Les listes de définitions	286 287
Les listes et les CSS	288
Créer des menus avec les listes	290
Menu texte vertical	290
Menu texte horizontal	291
Menu d'images	292
Conclusion	296
CHAPITRE 13	
Pratique de la mise en page CSS	297
Centrer une mise en page	297
Centrer une mise en page horizontalement	297
Centrer une mise en page verticalement	299
Mise en page de base	300
Mettre en page avec des éléments flottants	305
Mise en page liquide	311
Mise en page élastique	314
Conclusion	317
Partie III	
Fonctionnalités avancées de Dreamweaver CS4	319
CHAPITRE 14	
Les comportements JavaScript	321
Principe des comportements	321

Les événements et les actions	322
Le panneau Comportements	325
Créer un comportement	327
Modifier un comportement	328
Supprimer un comportement	329
Les comportements du panneau Comportements	329
Le comportement Afficher-Masquer les éléments	329
Le comportement Appel JavaScript	332
Le comportement Atteindre l'URL	333
Le comportement Changer la propriété	335
Le comportement Définir image barre de navigation	337
Le comportement Déplacer l'élément PA	338
Les comportements de la catégorie Effets	343
Le comportement Menu de reroutage	345
Le comportement Message contextuel	345
Le comportement Ouvrir la fenêtre Navigateur	347
Le comportement Permuter une image	348
Le comportement Précharger les images	351
Le comportement Restaurer l'image	351
Les comportements de la catégorie Texte	351
Le comportement Valider le formulaire	353
Le comportement Vérifier le Plug-in	355
Les comportements du panneau Insertion	357
Le comportement Image survolée	357
Le comportement Barre de navigation	358
Le comportement Menu de reroutage	361
Conclusion	363
CHAPITRE 15	
Les widgets Spry	365
Le Widget Barre de menus Spry	366
Le Widget Panneaux à onglet Spry	370
Le Widget Accordéon Spry	372
Le Widget Panneau réductible Spry	374
Conclusion	376

## **CHAPITRE 16**

Bibliothèque et modèles	377
La fenêtre Actifs	377
Description	377
Utiliser les Actifs	379
Les favoris	382
La bibliothèque	383
Créer un élément de bibliothèque	384
Utiliser les modèles	386
Les modèles simples	386
Appliquer un modèle	388
Changer un modèle	389
Les modèles imbriqués	390
Les modèles à région répétée	391
Les modèles à tableau répété	392
Les modèles à région facultative	394
Mettre en ligne des pages issues de modèles	396
Conclusion	396
CHAPITRE 17	
Intégration des vidéos	397
Les technologies vidéos	397
La technologie QuickTime	398
La technologie RealMedia	398
La technologie Windows Media	398
Réaliser des vidéos pour le Web	398
Les codecs	399
La bande passante	399
Obtenir des vidéos QuickTime	400
Obtenir des vidéos RealVideo	402
Obtenir des vidéos Windows Media	404
Lire une vidéo depuis une page Web	406
Lire une vidéo depuis un lien	406
Lire une vidéo en streaming depuis un lien	407

Lire une vidéo intégrée à la page	409
Intégrer une vidéo avec les balises <object> et <embed/></object>	409
Intégrer une vidéo en streaming dans la page	414
Conclusion	414
CHAPITRE 18	
Intégration des éléments sonores	415
Le son numérique	415
Les formats sonores	417
Créer des documents sonores formatés pour le Web	417
Enregistrer	418
Convertir	418
Intégrer des sons	419
Lire un son depuis un lien	419
Lire un son en streaming depuis un lien	419
Intégrer un son dans une page HTML	420
Réaliser un podcast pour iTunes	421
Enregistrer un podcast	421
Mettre en ligne	422
Conclusion	424
CHAPITRE 19	
Intégration des éléments Flash	425
Créer une vidéo au format .flv	425
Adobe Media Encoder	426
Incorporer une vidéo .flv dans une page HTML	430
Incorporer un document .swf dans une page HTML	431
Les vidéos à fond transparent	434
Incorporer un document FlashPaper	434
Conclusion	435

## PARTIE IV

Gestion de données	437
CHAPITRE 20	
Création de pages dynamiques avec PHP/MySQL	439
Environnement de développement PHP/MySQL	439
Choisir l'infrastructure serveur	439
Mettre en œuvre une infrastructure serveur	441
Tester le serveur local	444
Gérer des extensions PHP	446
Créer et gérer une base de données MySQL	447
Notion de base de données	447
Cahier des charges de la rubrique Randonnées	448
Structure de la base de données montagne_db	449
PhpMyAdmin, un gestionnaire de bases de données convivial	450
Créer une base de données	452
Insérer des enregistrements avec phpMyAdmin	458
Modifier un enregistrement	460
Modifier les propriétés d'une table	461 464
Sauvegarder et restaurer une base de données	467
Interface des fonctions dynamiques dans Dreamweaver	469
Les panneaux des fonctions dynamiques	469
Le panneau Insertion	472
•	475
Configurer un site dynamique dans Dreamweaver	475
Créer une connexion à une base de données	479
Le concept de la connexion à la base	479
Créer une connexion	480
Créer un jeu d'enregistrements	482
Le concept du jeu d'enregistrements	482
La fenêtre Jeu d'enregistrements	483
Paramétrer un jeu d'enregistrements	484
Copier un jeu d'enregistrements d'une page à une autre	488 489
Modifier ou supprimer un jeu d'enregistrements	489
emiser an jeu a emegistrements et le mode Ameriage en ancet	TUI

Créer des pages dynamiques avec des comportements de serveur	491
Page d'affichage d'une liste d'enregistrements avec images	492
Page de liste avec barre et état de navigation	496
Pages d'affichage Principale-Détails	500
Pages de gestion des données	504
Pages d'authentification	516
Conclusion	521
CHAPITRE 21	
Gestion de données XML avec Spry	523
Présentation du XML	523
Définition du XML	524
Avantages du XML	524
Structure d'un document XML	524
Règles d'écriture d'un document XML bien formé	527
Créer un schéma de données Spry	529
Créer une structure de données avec les outils Spry	531
Afficher une simple donnée dynamique Spry	531
Afficher une région répétée en bloc de données dynamiques Spry	533
Afficher une région répétée inline de données dynamiques Spry	534
Afficher une liste de données dynamiques Spry	536
Créer des structures de données avec les options d'affichage du schéma	538
Afficher un tableau de données dynamiques Spry	538
Créer une liste-détails XML Spry	539
Créer un bloc d'affichage principal/détaillé	539
Créer des conteneurs empilés	541
Créer des conteneurs empilés avec zone focalisable	543
Conclusion	545
ANNEXE A	
Préparer son site pour le référencement	547
Arborescence et contenu des pages Web	547
Choisir l'arborescence et le nom des pages Web	547
Optimiser le contenu des pages	548
Configurer le titre et les métatags	548
Afficher les contenus de l'en-tête	549

Configurer le titre de la page	549
Configurer le métatag description	551
Configurer le métatag keywords	552
Configurer un métatag générique	553
ANNEXE B	
Mise en ligne d'un site	555
Définir les infos distantes d'un site	555
Configurer les paramètres du site	558
Publier un site sur Internet	559
Publier la page active	559
Publier des pages depuis le panneau Fichiers	560
Publier des pages depuis la fenêtre de transfert	561
Installer la base de données sur le site distant	564
Modifier les paramètres de connexion à la base de données	564
Transférer le contenu de la base de données	564
ANNEXE C	
Réaliser des éléments graphiques	567
Préparer une image pour le Web	567
Changer le mode couleur d'une image	567
Changer la taille d'une image	568
Enregistrer pour le Web	570
La fenêtre Enregistrer pour le Web et les périphériques	570
Optimiser une image	572
Le découpage en tranches	576
Créer des tranches depuis des repères	577
Créer des tranches manuellement	577
Les options des tranches	578
Optimiser les tranches	579
Enregistrer les tranches	579
Conclusion	580
ANNEXE D	
Couleurs nominatives	581
Index	587