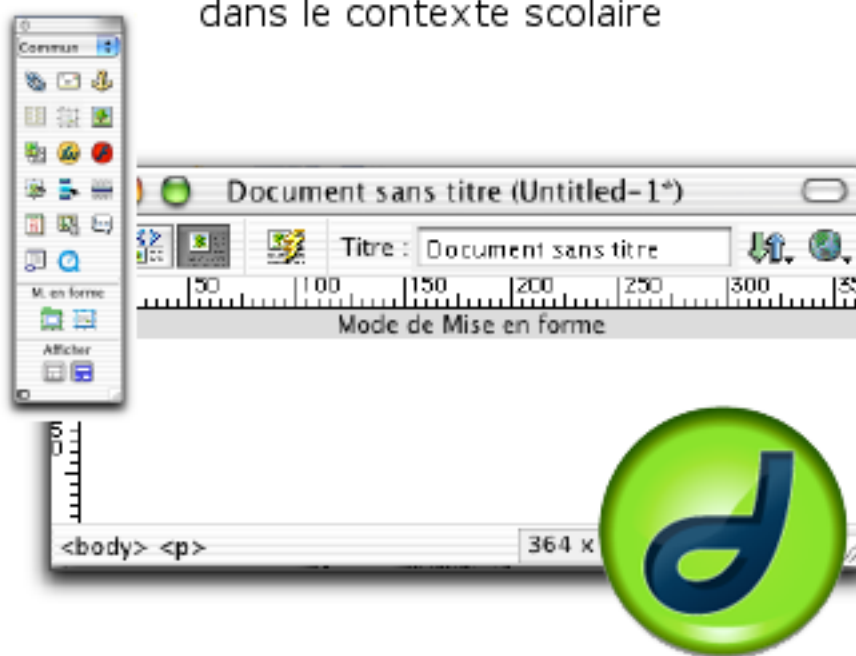


Création d'un site web avec Dreamweaver 6.0 MX

dans le contexte scolaire



X

Guide pour **Mac OS X**
novembre 2002

Suzanne Harvey

Conseillère pédagogique
Service local du RÉCIT
Commission scolaire de Saint-Hyacinthe
suzanne.harvey@prologue.qc.ca

<http://www.cssh.qc.ca/se/recit>

Création de page web avec Dreamweaver 6.0 MX



Table des matières

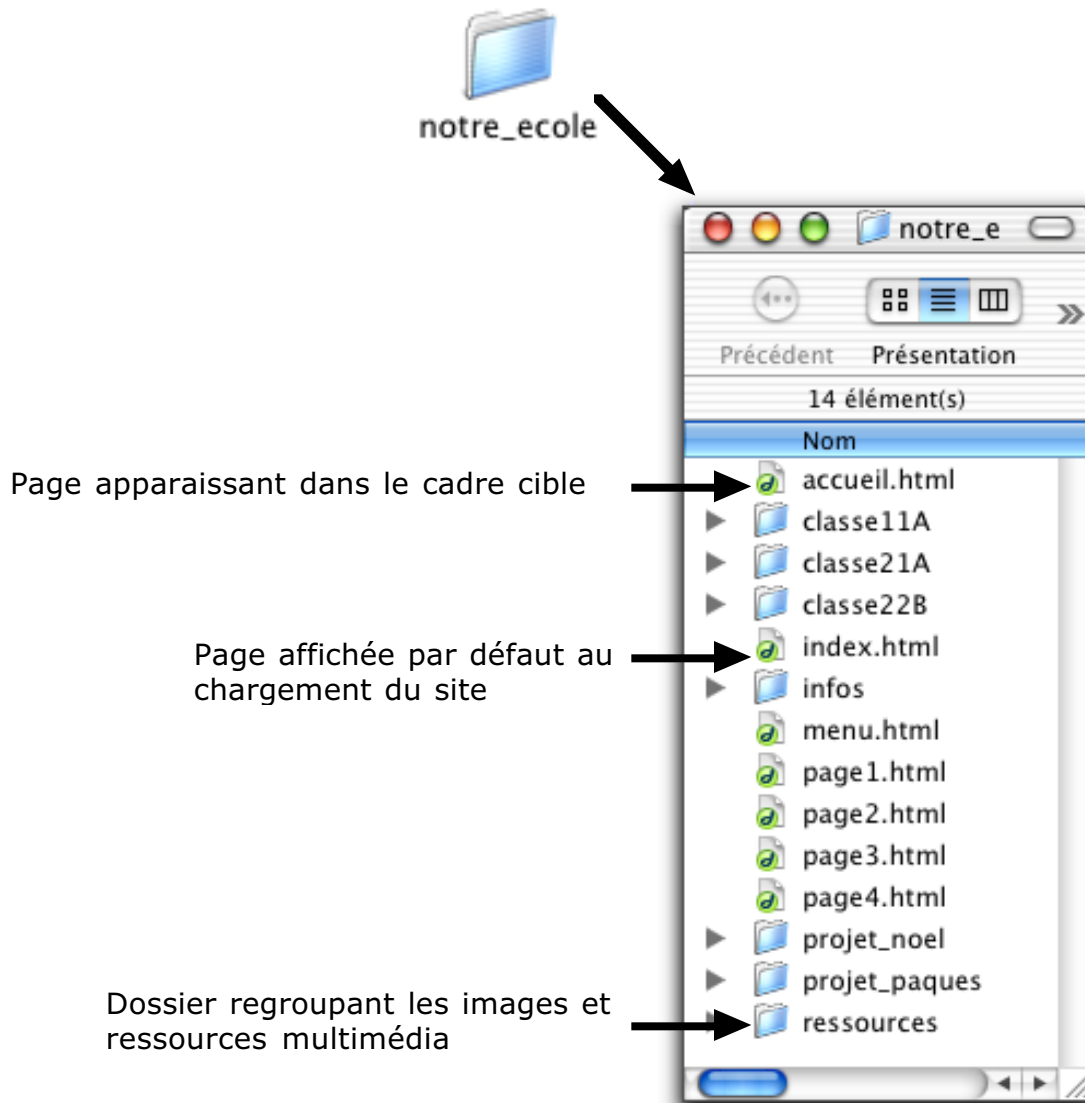
NOTIONS PRÉLIMINAIRES	page
La structure d'un site web scolaire	2
Un peu de vocabulaire	3
Petit lexique du webmestre	4
Gardez en mémoire	4
RÉGLAGES DES PRÉFÉRENCES	5
LES OUTILS DE DREAMWEAVER	
L'espace de travail.....	6
Le panneau Site.....	7
CONFIGURATION D'UN SITE	
Création du site local.....	8
Définition du site local	8
CRÉATION DU SITE	
Création d'une page web	11
Saisie et mise en forme du texte.....	12
Insertion et manipulation d'images.....	12
Fond de page.....	13
Création d'hyperliens.....	14
Prévisualisation dans le navigateur.....	16
Création et mise en forme des tableaux.....	16
Création de pages de cadres.....	18
Création d'un modèle de page.....	19
RÉFÉRENCES	
Tutoriels.....	20
Aide du logiciel.....	20



NOTIONS PRÉLIMINAIRES

1. La structure d'un site web scolaire

Généralement, la création d'un site Web est précédée d'une étape de planification qui détermine les éléments suivants : le nombre de pages, le contenu de chaque page et les liens associant les pages entre elles. Une bonne planification et le regroupement des pages et ressources dans des répertoires distincts à l'intérieur du site facilitera la gestion de votre site.



2. Un peu de vocabulaire

Les applications

Logiciels de navigation ou
Navigateur ou "Browser"



Logiciel d'édition HTML ou
Logiciel de création de pages web



Dreamweaver MX

La page web

Titre de la page*

Adresse URL

Menu

Cible

Lien

Page d'accueil
(nom du fichier = index.html)

*Important : le titre de la page apparaîtra dans le signet ajouté par le visiteur.

3. Petit lexique du webmestre

FTP	File Transfer Protocol. Protocole de transfert de fichiers (de l'ordinateur au serveur web par exemple).
GIF	Graphics Interchange Format. Format de fichier graphique. Ce format d'image comporte au plus 256 couleurs.
HomePage	Page d'accueil. Il s'agit de la page d'entrée d'un site Web. Généralement, cette page a pour nom "index.html" ou "index.htm".
HTML	HyperText Markup Language. Langage de programmation des pages web.
HTTP	(HyperText Transport Protocol) Protocole de communication utilisé par les serveurs web.
JPEG ou JPG	Développé par le Joint Photographic Experts Group. Format d'image compressé. Ce format d'image comporte un millier de couleurs (utilisé pour les photographies et les dégradés).
URL	Universal Resource Location
WWW	World Wide Web

Référence utile : <http://www.mana.pf/pratiques/lexique>

4. Gardez en mémoire...

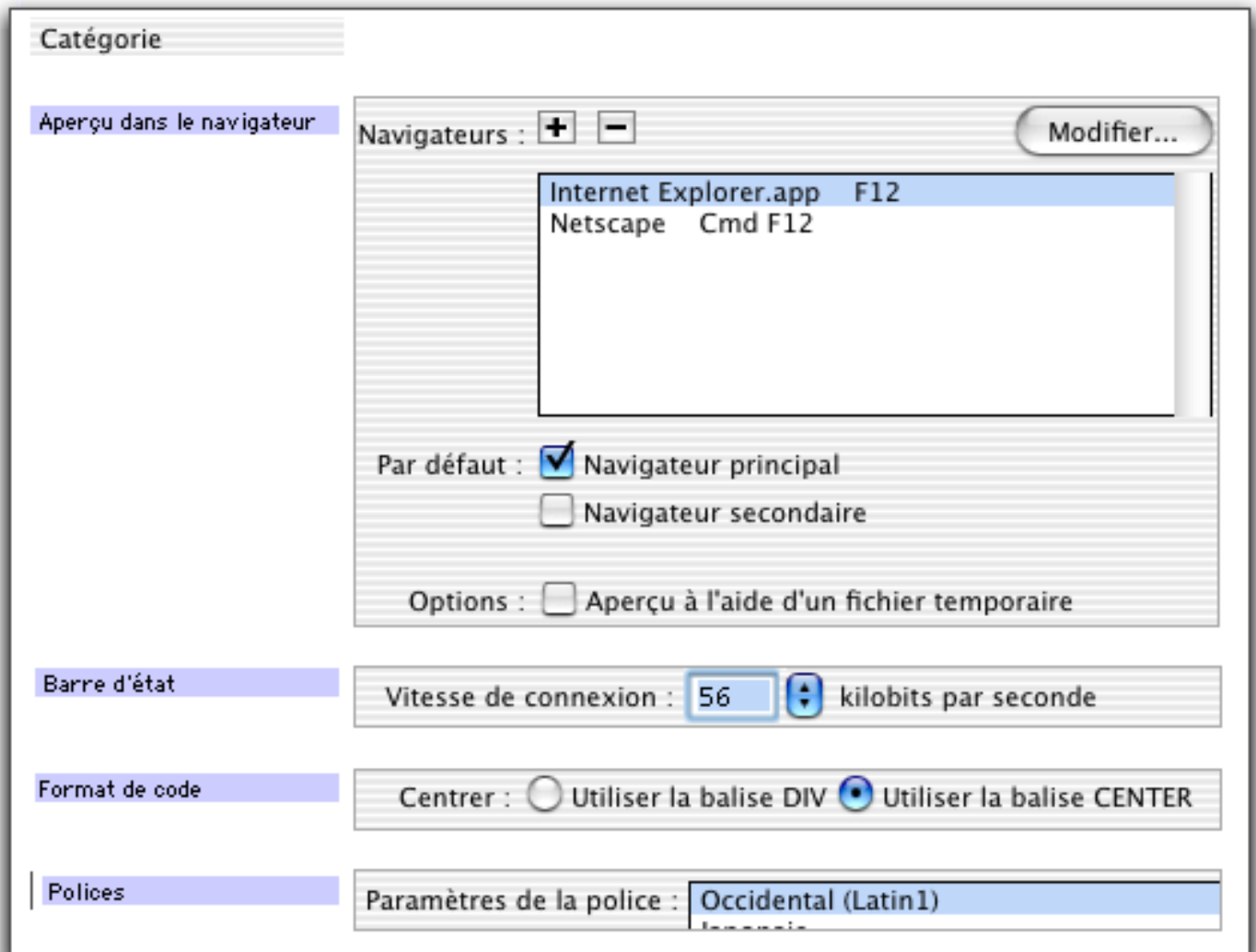
- ✓ N'utilisez jamais les accents!
- ✓ Évitez les noms de plus de huit lettres
- ✓ Évitez les espaces dans les noms car ils seront traduits par : %20
- ✓ Utilisez plutôt le trait souligné (_) une seule fois par nom
- ✓ Regroupez vos images dans un dossier à part
- ✓ Utilisez des polices de caractères standards (Arial, Times, Courier, Verdana)



5. RÉGLAGE DES PRÉFÉRENCES

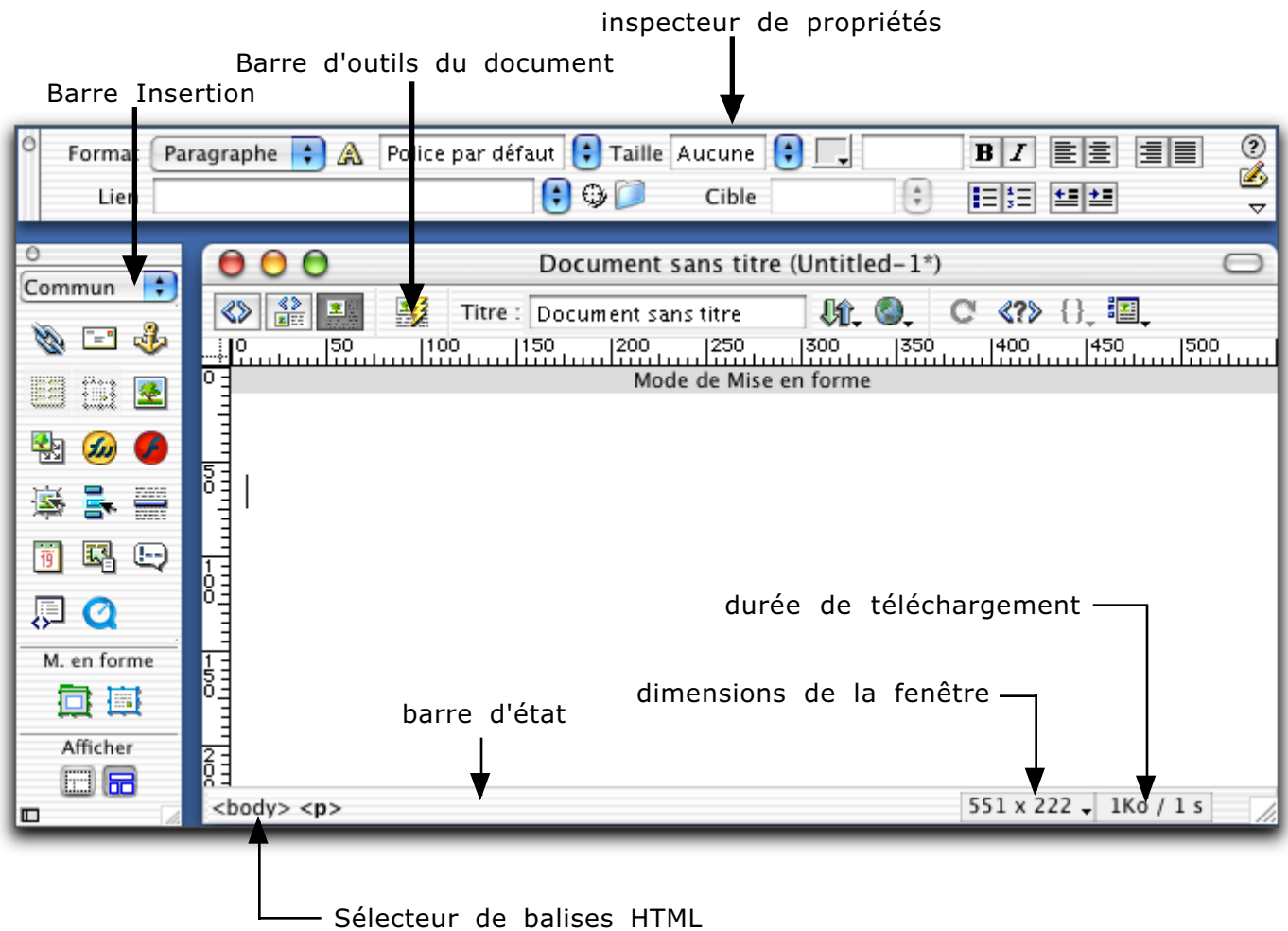
Avant d'utiliser Dreamweaver pour la première fois, je vous suggère d'effectuer certains réglages. Une fois à l'aise avec la création de pages web, vous pourrez toujours modifier d'autres paramètres, selon vos besoins et préférences.

Dans la barre des menus, choisissez **Édition** - - - > **Préférences** et effectuez ces réglages :



LES OUTILS DE DREAMWEAVER

6. L'espace de travail



Notes :

- La durée de téléchargement sera tributaire des réglages de la vitesse de connexion (voir la section "Réglage des préférences").
- Les dimensions de la fenêtre devraient idéalement être de 760X420 pixels (800X600 agrandie).
- Cliquer sur une balise HTML vous permettra de sélectionner aisément une section de la page web (une colonne, un paragraphe, une cellule, etc.).
- Laisser flotter le pointeur flèche de la souris sur un objet activera l'affichage du texte descriptif des boutons.



La barre Insertion contient des boutons permettant d'insérer divers types d'*objets*, tels que des images, tableaux et calques dans un document. Chaque objet est une portion de code HTML vous permettant de définir des attributs lors de son insertion. Par exemple, vous pouvez insérer une image en cliquant sur l'icône Image dans la barre Insertion. Si vous le préférez, vous pouvez insérer les objets à partir du menu Insertion.

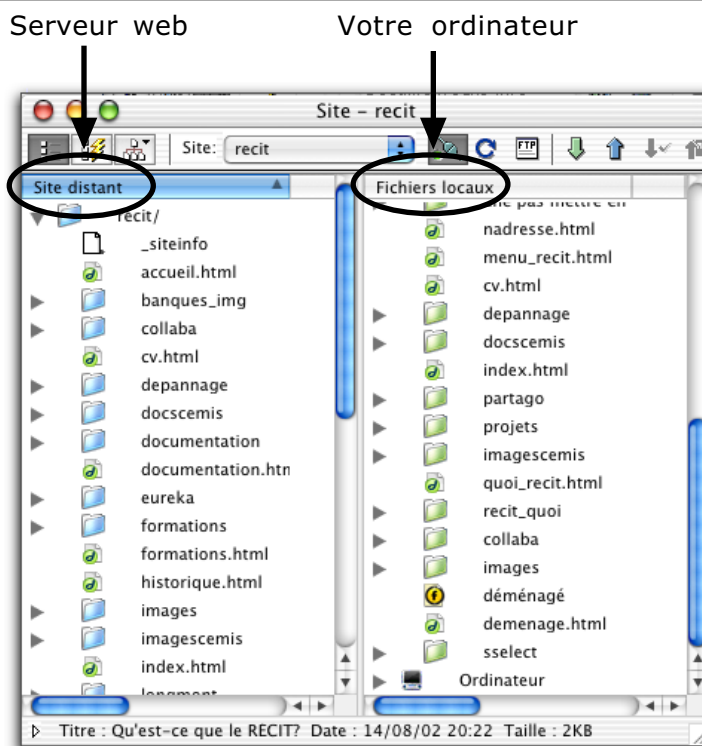
La barre d'outils du document contient des boutons et des menus déroulants permettant d'accéder aux différents modes d'affichage de la fenêtre du document (tels que le mode Création ou le mode Code), de définir les différentes options d'affichage et d'effectuer certaines opérations courantes, telles que la prévisualisation dans un navigateur.

La fenêtre de document affiche le document que vous créez et modifiez.

L'inspecteur de propriétés permet de visualiser et de modifier diverses propriétés de l'objet ou du texte sélectionné. Chaque objet contient des propriétés différentes.

Dreamweaver propose de nombreux autres inspecteurs, panneaux et fenêtres qui ne sont pas illustrés ici, tels que le panneau Historique et l'inspecteur de code. Pour ouvrir les panneaux, inspecteurs et fenêtres Dreamweaver, utilisez le menu Fenêtre.

7. Le panneau Site

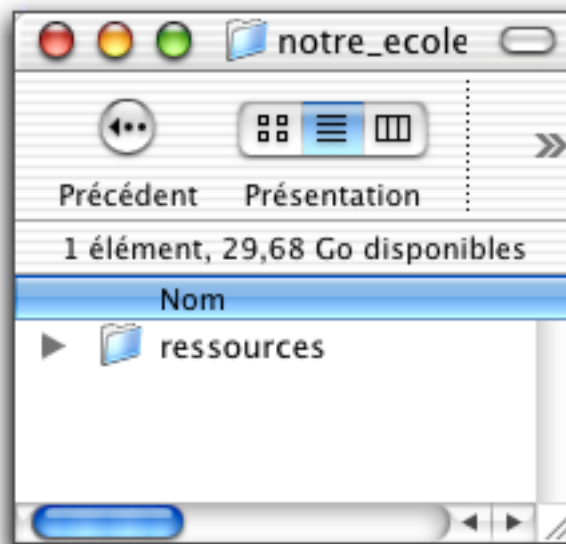


Le panneau Site permet de gérer les fichiers et les dossiers composant votre site. Il permet également d'afficher tous les fichiers situés sur votre disque local. C'est à partir de ce panneau que vous effectuerez le transfert FTP de votre site sur un site distant (serveur web). Vous pourrez aussi créer des liens à partir de ce panneau.

CONFIGURATION D'UN SITE

8. Création du site local

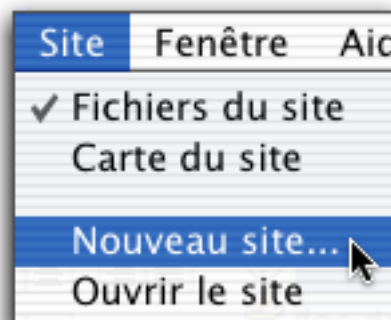
Créez un nouveau dossier sur le bureau de votre ordinateur. Ce dossier tiendra lieu de dossier racine du site. Nommez-le en prenant soin de respecter les standards (voir section 4). À l'intérieur du dossier racine, insérez un répertoire pour les images. Vous pouvez le nommer "ressources" ou "images".



9. Définition du site local

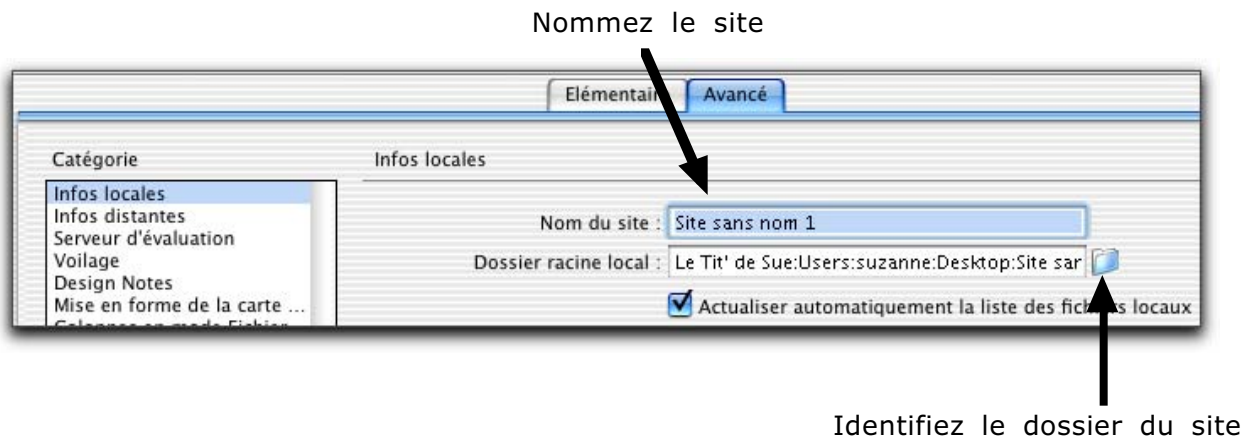
La boîte de dialogue **Définition du site** vous permet de créer une définition de site. Vous pouvez compléter les champs de cette boîte de dialogue dans l'un des deux affichages suivants : Élémentaire ou Avancé. L'onglet Élémentaire présente toutes les étapes de définition d'un site. Si vous préférez modifier les informations relatives au site sans aide, cliquez sur l'onglet Avancé à tout moment.

La définition du site permet à Dreamweaver d'afficher votre site dans le panneau Site (voir la section 8). Voici comment définir votre site :

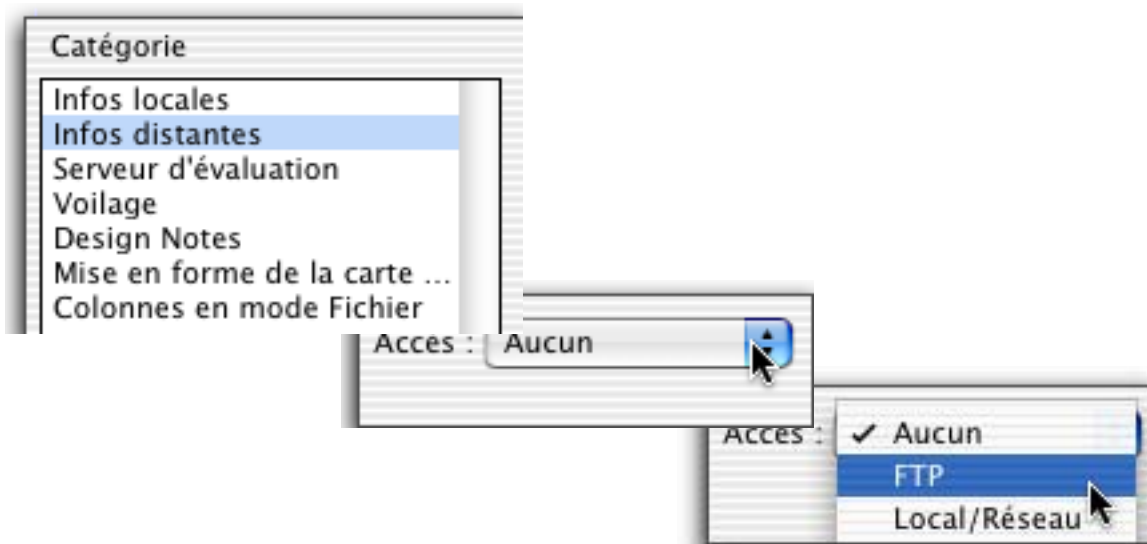


Si vous choisissez l'onglet "Avancé"...

Dans la section *Infos locales*



Dans la section *Infos distantes*, sélectionnez l'accès FTP



Indiquez ensuite les coordonnées qui permettront à Dreamweaver de se connecter au serveur web le moment voulu.

Adresse du serveur web

Infos distantes

Accès : FTP

Hôte FTP : www.cssh.qc.ca

Répertoire de l'hôte :

Nom d'utilisateur : nom_ID

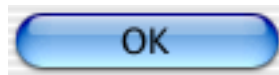
Mot de passe : ●●●●●●●

Test

Enregistrer

Vos coordonnées
(données par l'administrateur)

Validez à l'aide du bouton



10. Création d'une page web

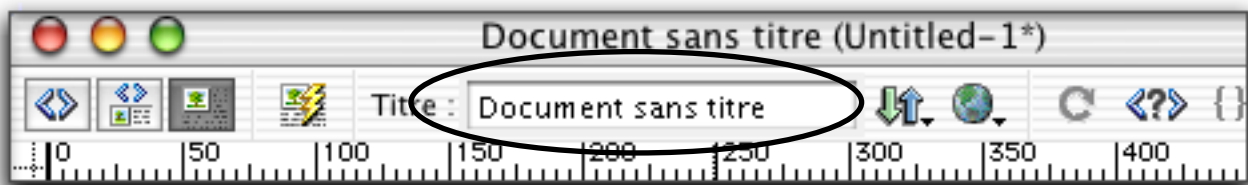
Après avoir créé une page vierge, nommez votre fichier et titrez votre page.

Quelle est la différence entre le nom du fichier et le titre de la page?

- Le titre de la page s'affichera dans l'entête du navigateur (Explorer ou Netscape) et sera aussi le titre du signet ajouté par l'utilisateur.



Comment indiquer le titre de la page? Dans la barre d'outils.



- Le nom du fichier identifie le document HTML qui sera téléchargé sur le serveur web.



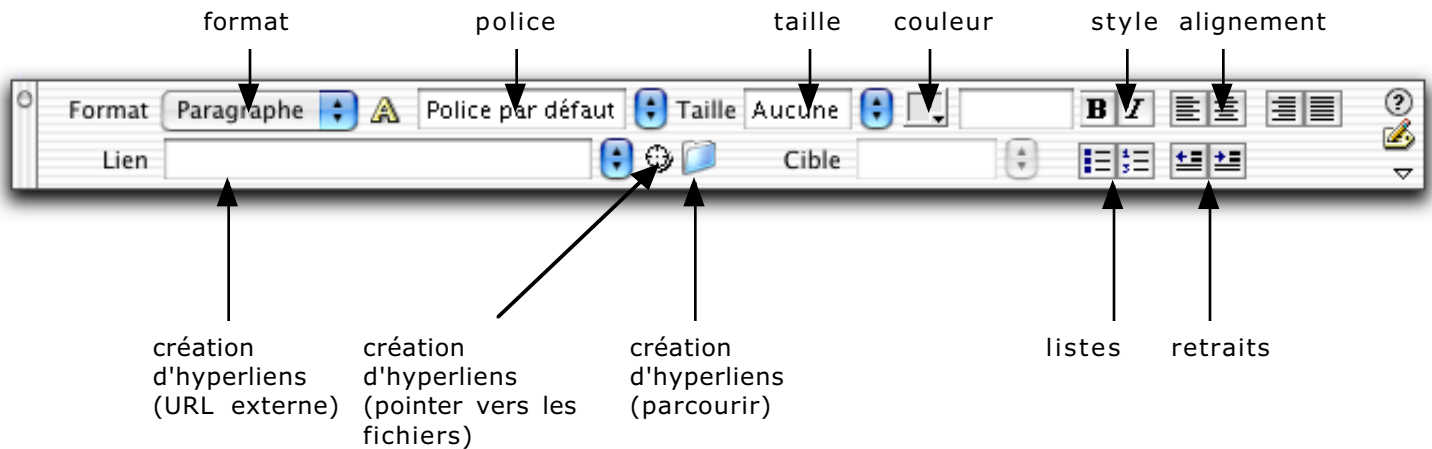
C'est le nom que vous donnerez lorsque vous ferez



11. Saisie et mise en forme du texte

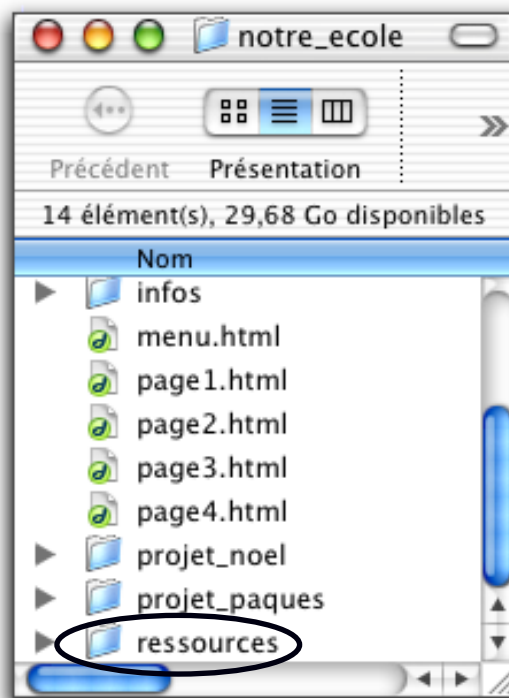
Tapez directement du texte dans un document Dreamweaver ou importez du texte à partir d'autres documents, puis formatez-le avec l'inspecteur de propriétés.

L'inspecteur de propriétés



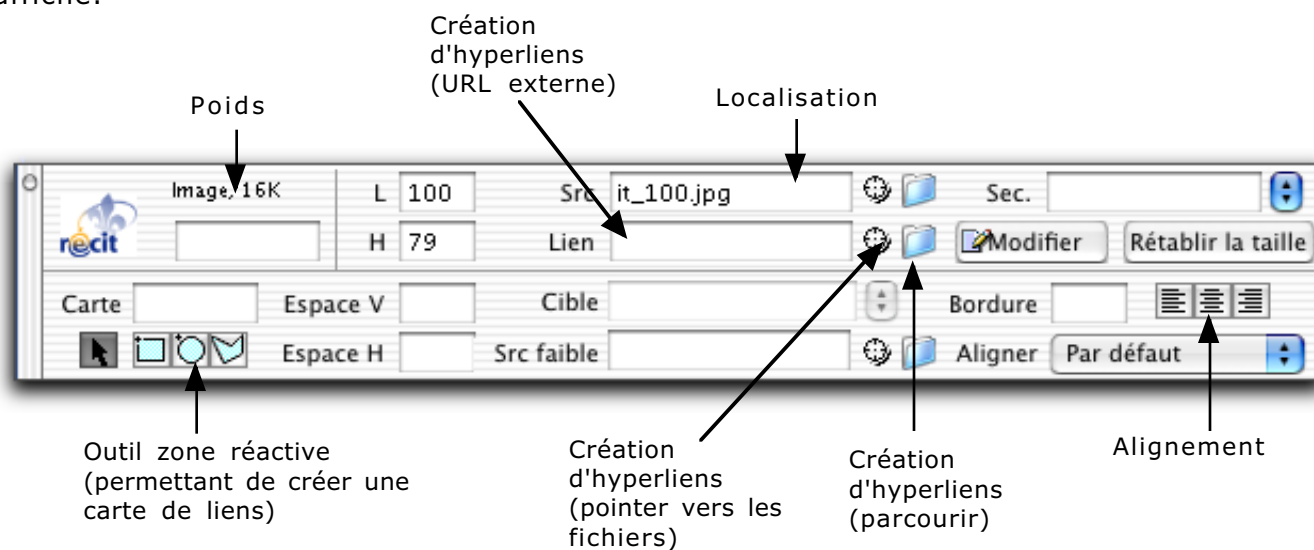
12. Insertion et manipulation d'images

Les images, au format GIF ou JPEG, doivent être préalablement regroupées dans un dossier de ressources à l'intérieur du répertoire du site.



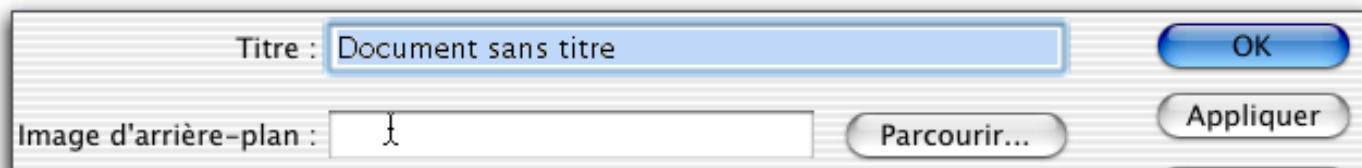
Choisissez cet outil :  afin d'insérer une image.

Lorsque vous cliquez sur l'image, dans la page, l'inspecteur de propriétés des images s'affiche.



13. Fond de page

Vous pouvez choisir une image ou une couleur de fond de page dans le menu "**Modifier + Propriétés de la page**". Il est à noter que l'image de fond de page doit être préalablement insérée dans le dossier de ressources.



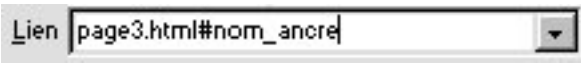


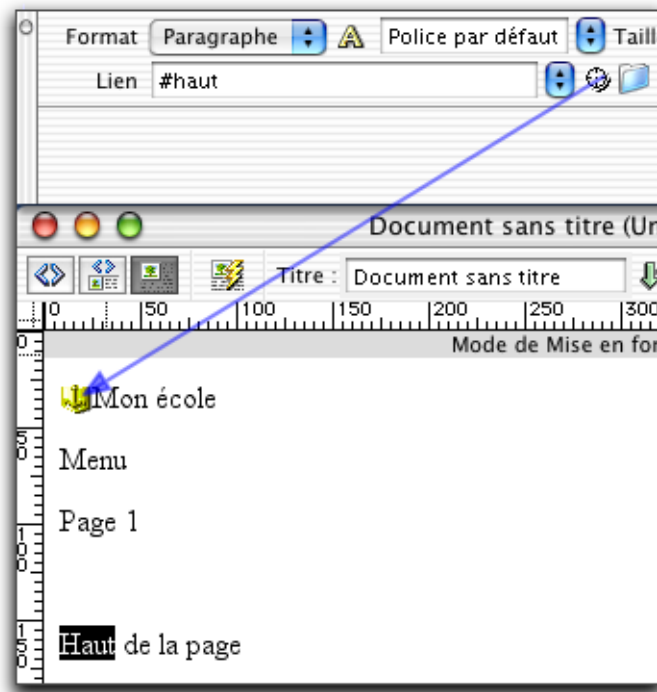
14. Création d'hyperliens

Tout d'abord, mettez en surbrillance le texte ou sélectionnez l'image à mettre en lien :



Dans l'inspecteur de propriétés,

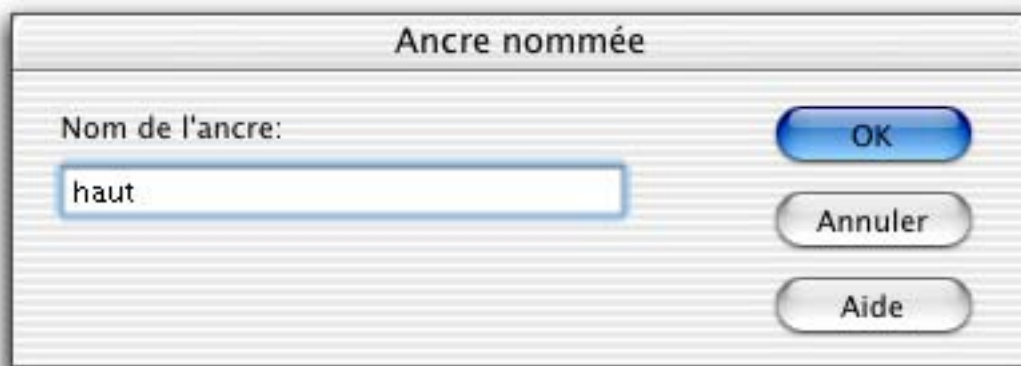
- pour un lien à l'intérieur du site, parcourez les fichiers à l'aide de l'outil : 
- pour un lien externe, tapez-le ici : 
- pour un lien vers une ancre d'une autre page (voir "Création d'une ancre"), ajoutez # suivi du nom de l'ancre au lien : 
- pour un lien courriel, tapez : Mailto:* (remplacez * par l'adresse électronique)
- pour un lien dans la même page, reliez votre lien à l'ancre (voir "Création d'une ancre") de cette manière :



Création d'une ancre 📌

Si vous désirez créer un lien vers un emplacement spécifique dans un document, créez d'abord une ancre nommée à cet endroit. Vous créerez ensuite un lien au sein de la page qui fait référence à cette ancre nommée.

Placez d'abord votre curseur à l'endroit où vous désirez faire apparaître l'ancre. Cliquez ensuite sur l'outil 📌.



Nommez l'ancre, sans accent ni espace

Carte ou découpage en liens de l'image (mapping)

Pour découper une image en liens multiples, découpez votre image en sections à l'aide des outils *Zone réactive*. Sélectionnez les différentes zones obtenues et éditez les hyperliens désirés.




Destination des pages (cible)



Pour faire en sorte que le document lié s'affiche ailleurs que dans la fenêtre ou le cadre actif, sélectionnez un nom de cadre dans le menu déroulant "**Cible**" ou choisissez l'une des cibles réservées suivantes :


- _blank** Affiche la page liée dans une nouvelle fenêtre du navigateur.
- _parent** Affiche la page liée dans le jeu de cadres parent ou la fenêtre du cadre contenant le lien.
- _self** Affiche la page liée dans la cible par défaut.
- _top** Affiche la page liée dans toute la fenêtre du navigateur, en remplaçant la page en cours.

15. Prévisualisation dans le navigateur

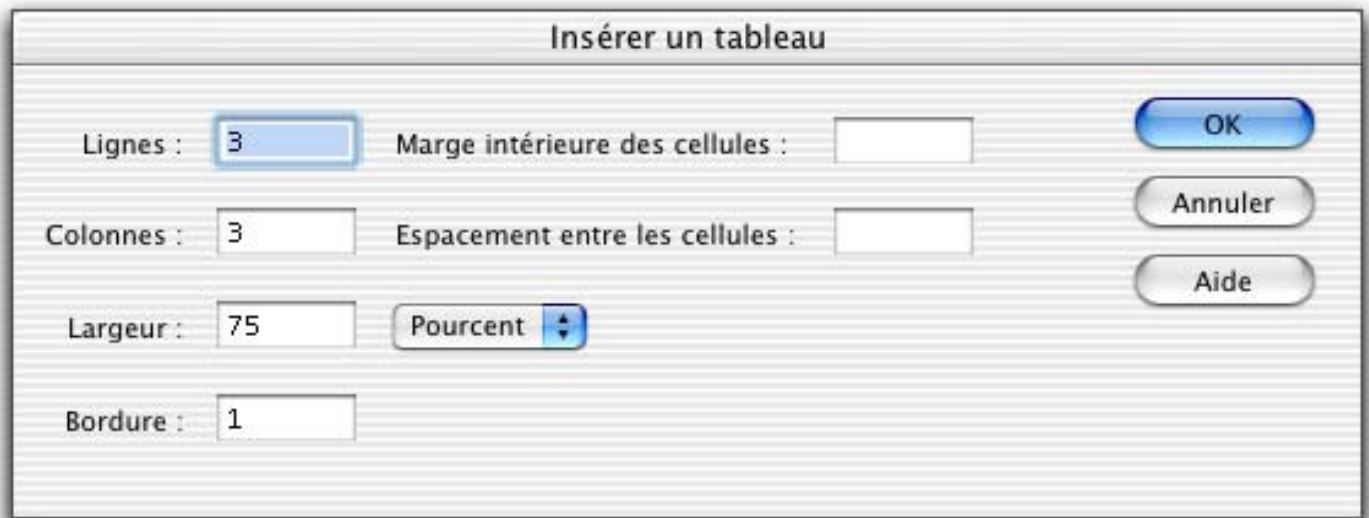
Avant de publier vos pages, il est intéressant d'avoir un aperçu dans un navigateur et de tester vos liens. Pour ce faire, utilisez le bouton suivant, dans la barre d'outils : 

16. Création et mise en forme des tableaux

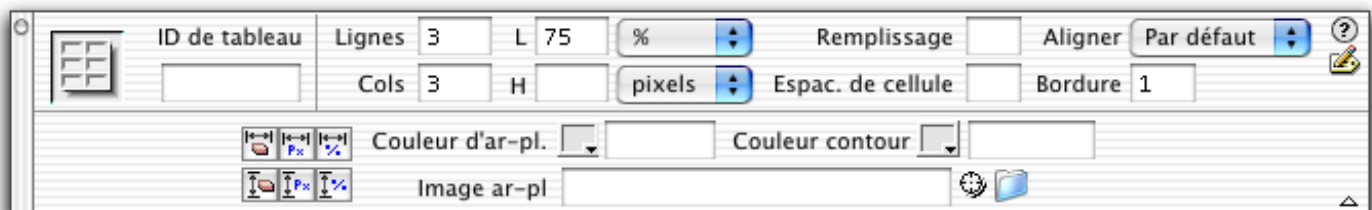
Pour insérer un tableau, dans la fenêtre Création du document, placez le point d'insertion à l'endroit où vous voulez que le tableau apparaisse.

Utilisez cet outil pour insérer le tableau : 

Indiquez les paramètres désirés.



Lorsque le tableau créé est sélectionné, l'inspecteur de propriétés des tableaux s'affiche.

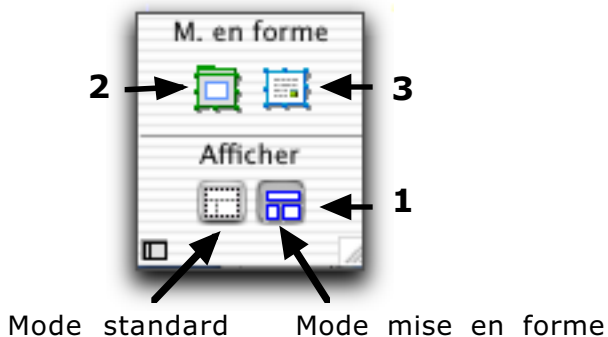


Notez que le paramètre "Bordure 0" rend le tableau invisible. Les tableaux invisibles permettent de mettre en forme.

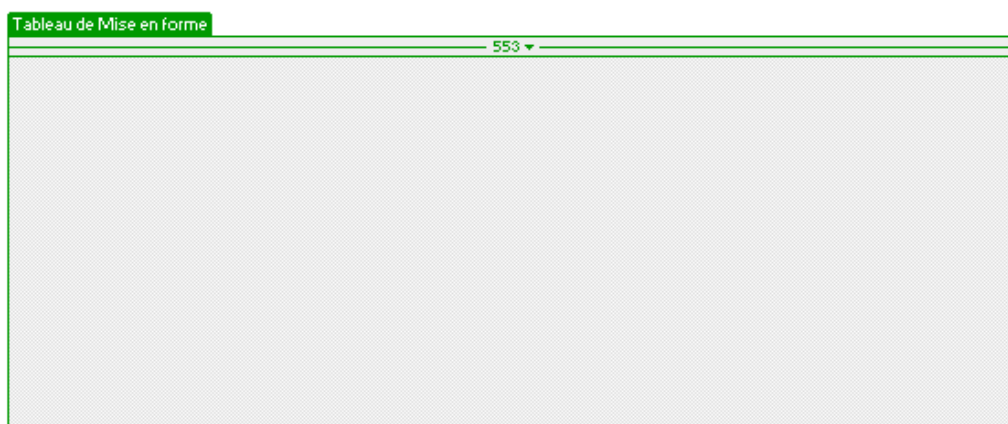
Utilisation de la barre Insertion : Mise en forme

L'onglet Mise en forme de la barre Insertion permet de visualiser les tableaux en mode Standard ou Mise en forme.

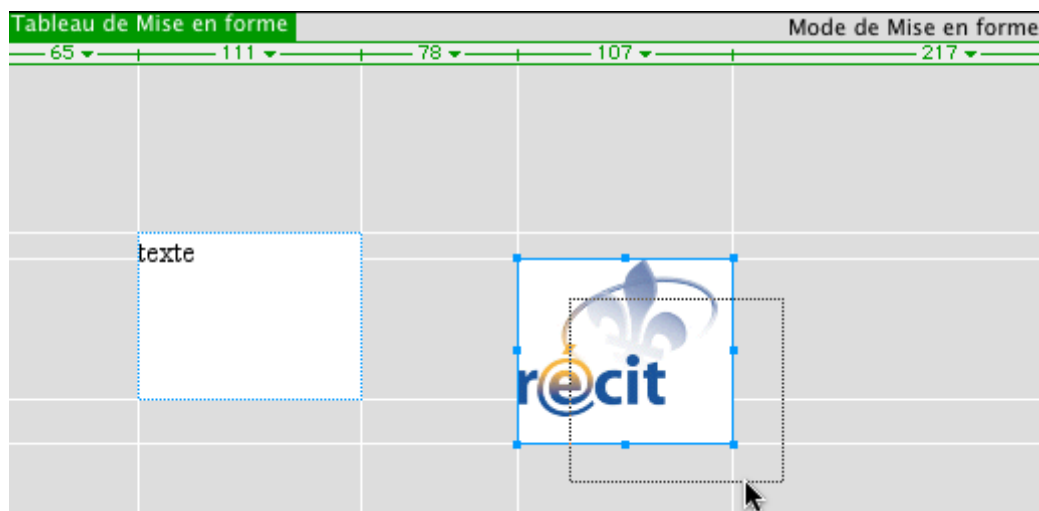
En mode Mise en forme, vous pouvez dessiner des cellules et des tableaux qui vous permettent d'effectuer une mise en page plus souple. Ce mode affiche les tableaux sous forme de cadres pouvant être dessinés, déplacés et redimensionnés. Voici comment faire :



1. Sélectionnez le mode Mise en forme.
2. Choisissez l'outil de dessin de tableau de Mise en forme. Dessinez un tableau dans votre page.



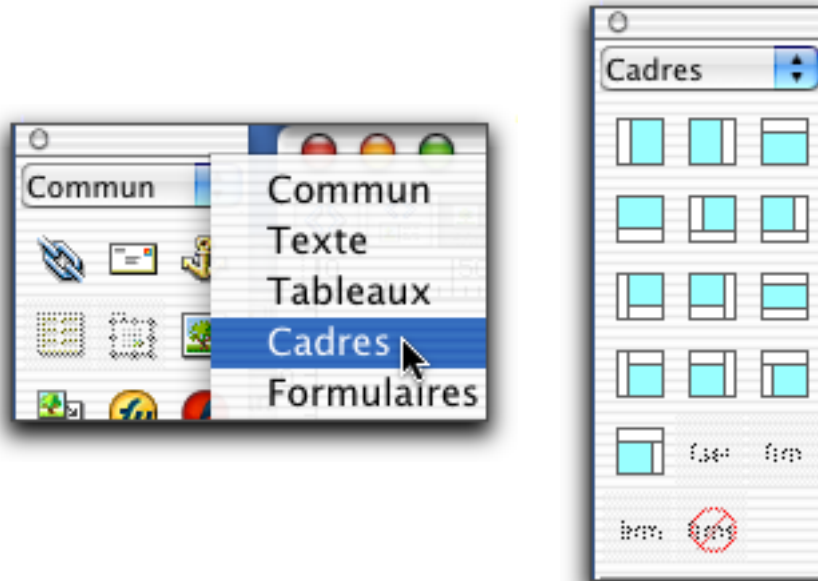
3. Sélectionnez l'outil servant à dessiner la cellule de mise en forme. Tracez les cellules désirées. Vous pouvez insérer des images ou du texte dans les cellules puis les redimensionner et les déplacer à l'intérieur du tableau de mise en forme.



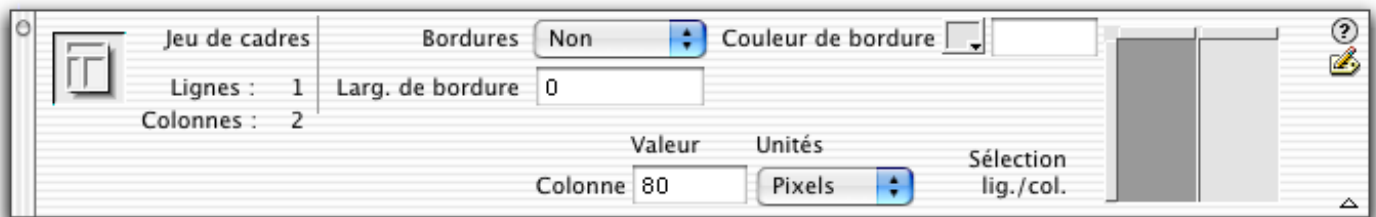
17. Création de pages de cadres

Les cadres permettent de diviser une fenêtre du navigateur en plusieurs zones, chacune d'entre elles pouvant afficher un document HTML distinct. En règle générale, un premier cadre affiche un document avec des commandes de navigation tandis qu'un autre cadre affiche un document avec le contenu principal.

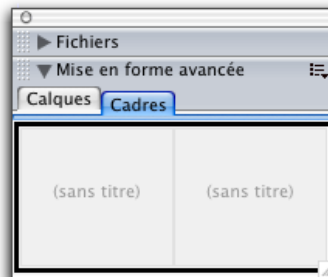
Voici comment diviser une page en cadres. Dans la barre Insertion, déroulez le menu jusqu'à "Cadres". Fractionnez ensuite la page selon la disposition de votre choix.



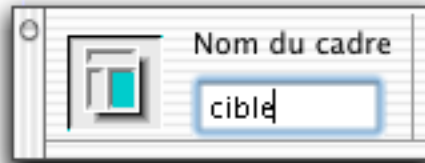
Appuyer le pointeur sur un cadre fera afficher l'inspecteur de propriétés du cadre.



Pour nommer le cadre, faites apparaître le panneau de mise en forme avancée des cadres en choisissant, dans le menu *Fenêtre, Autres* et *Cadres* (ou faites Maj+F2).



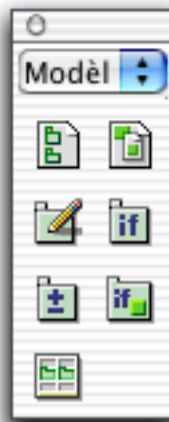
Cliquez dans le cadre de droite et, dans l'inspecteur des propriétés du cadre, donnez-lui un nom. Je vous suggère "cible". Ceci permettra de déterminer la destination des fichiers lorsque vous éditez vos hyperliens.



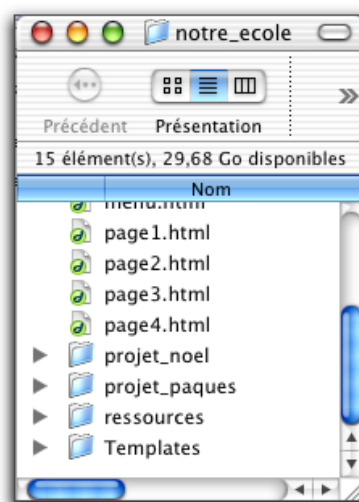
18. Modèles de page

Vous pouvez également utiliser des modèles pour créer des documents qui ont 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.

Pour ce faire, faites basculer le menu déroulant de la barre Insertion à "Modèles".



Le modèle sera placé dans le dossier "**Templates**" que Dreamweaver créera :



RÉFÉRENCES

19. Tutoriels

Des tutoriels intéressants sont présentés par le Sitsat de la région de Montréal (Dreamweaver 4). Ces vidéos vous permettront de vous approprier l'utilisation de Dreamweaver pas à pas.

<http://www.csdm.qc.ca/sitsat-mtl/formation/dreamweaver/index.html>

20. Aide du logiciel

Le centre d'aide du logiciel Dreamweaver vous permettra de poursuivre votre apprentissage de manière plus avancée.

