Extrait du weByo.[net] | Actualités et ressources pour webmaster, tutoriaux Dreamweaver Flash CSS Javascript
http://www.webyo.net

Dreamweaver : Les palettes

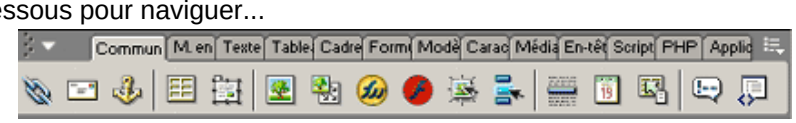
- LOGICIELS - DREAMWEAVER -

Date de mise en ligne : vendredi 31 décembre 2004

weByo.[net] | Actualités et ressources pour webmaster, tutoriaux

Dreamweaver Flash CSS Javascript

Cliquez sur l'image ci-dessous pour naviguer...



Le panneau COMMUN contient les objets les plus couramment utilisés : images, tableaux, calques...

Certains paramètres des préférences générales affectent la palette des objets. Lors de l'insertion d'objets tels que des images, des tableaux, des scripts, et des 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. Si cette option est désactivée lorsque vous insérez un objet, celui-ci aura des valeurs par défaut. Utilisez l'inspecteur de propriétés pour modifier les propriétés de l'objet après l'avoir inséré.

L'option des préférences de la palette d'objets vous permet d'afficher le contenu de la palette Objets sous forme de texte, d'icônes ou d'une combinaison de texte et d'icônes.

Hyperlien

Insère une balise de type qui correspond à un lien hypertexte. Vous pouvez créer des liens vers d'autres documents et fichiers et des liens vers des emplacements spécifiques dans un document unique en utilisant la balise .

Lien de messagerie

Insère un lien de type *mailto* pour envoyer un message e-mail à l'adresse indiquée.
Exemple : Contactez-moi

Ancre nommée

Place une ancre nommée à l'endroit que vous souhaitez. Une boîte de dialogue permet d'indiquer le nom de l'ancre. Un lien hypertexte de type #[*nom de l'ancre*] vous emmène directement à l'endroit où l'ancre est placée.
Exemple : Haut de page

Insérer un tableau

Place un tableau au point d'insertion, selon les caractéristiques que vous souhaitez : *Nombre de lignes, colonnes, largeur, bordure, marges intérieures des cellules, espacement entre les cellules.*

Dessiner un calque

Crée un calque. Cliquez sur le bouton Calque, puis amenez le pointeur dans la fenêtre du document, et tracez à la souris le rectangle du calque à l'emplacement et au format désirés. Par défaut, Dreamweaver crée un calque défini par la balise DIV. Utilisez l'inspecteur de propriétés pour sélectionner une autre balise, ou modifiez la balise par défaut dans les préférences des calques.

Image

place une image au point d'insertion. Une boîte de dialogue vous permet d'indiquer un fichier image.

Espace réservé pour l'image

insère une image au niveau du point d'insertion. Une boîte de dialogue permet d'indiquer le nom et les dimensions de l'espace réservé.
Exemple :
[espace réservé pour une image]

HTMLFireworks

Cette fonction vous permet d'insérer dans un document du code HTML généré par Fireworks, intégrant des images, des découpes et du code JavaScript. Vous pouvez ainsi facilement créer des éléments de conception dans Fireworks et les insérer dans un document Dreamweaver existant.

Flash

Cette fonction vous permet d'insérer des éléments Flash dans votre document. Lorsque vous insérez une animation Flash, Dreamweaver utilise les deux balises object (définie par Internet Explorer pour les contrôles ActiveX) et embed (définie par Netscape Navigator) afin d'obtenir des résultats optimaux dans tous les navigateurs. Lorsque vous modifiez l'animation dans l'inspecteur de propriétés, Dreamweaver fait correspondre vos entrées aux paramètres appropriés pour les balises object et embed.

Image survolée

Une image survolée est une image qui, lorsqu'elle est visualisée dans un navigateur, change lorsque le pointeur vient se placer au-dessus d'elle. Une image survolée est en fait composée de deux images : l'image principale (affichée au chargement de la page) et l'image secondaire (qui apparaît lorsque le pointeur est placé au-dessus de l'image principale). Les deux images utilisées doivent avoir les mêmes dimensions ; si ce n'est pas le cas, Dreamweaver redimensionne automatiquement la seconde image en fonction de la taille de la première.

Barre de navigation

Une barre de navigation est composée d'une image ou d'une série d'images qui changent en fonction des actions de l'utilisateur. Les barres de navigation constituent souvent une méthode simple pour se déplacer entre des pages et des fichiers sur un site.

Barre horizontale

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.

Date

Dreamweaver comporte un objet Date pratique qui insère la date actuelle dans le format de votre choix (avec ou sans heure), ainsi qu'une option pour mettre à jour cette date lorsque vous enregistrez le fichier.

Données tabulées

Insère un tableau au niveau du point d'insertion, contenant des données de tableau provenant d'un fichier texte délimité (par exemple, d'un fichier exporté depuis Microsoft Excel ou d'une base de données).

Commentaire

insère un commentaire dans le code HTML au niveau du point d'insertion. Si vous travaillez en mode Création, une boîte de dialogue s'affiche et vous invite à entrer un texte de commentaire.

Sélecteur de balise

Permet de choisir la balise à insérer à partir d'une arborescence de balises classées par catégories.