


## Dreamweaver

# 3 jours

(21 heures)

<b>Public :</b> Toute personne ayant à réaliser ou mettre à jour un site web à l'aide de Dreamweaver.	<b>Pré-requis :</b> Maîtrise de l'environnement Mac ou PC.
<b>Objectifs de la formation :</b> Découvrir les principales techniques de création de sites web. Maîtriser les outils de Dreamweaver, pour publier ou mettre à jour rapidement un site.	<b>Déroulé de cours :</b> L'apprentissage se fera sur la base de l'alternance d'apports théoriques et de nombreux exercices pratiques.
	<b>Moyens pédagogiques :</b> Un ordinateur récent de type Mac ou PC par stagiaire, équipé d'un écran 22,5 pouces et d'un dispositif son (enceintes ou caques). Vidéo projecteur, connexion internet, wifi.
<b>Conseil en Communication</b>  par les <b>Médias Numériques</b>  <b>Formation/ Production de contenus</b>  	<b>Validation des acquis :</b> Réalisation d'exercices corrigés, tout au long de la formation.
	<b>Lieu :</b> Big Pebble (à Caluire - 69300), ou sur site.
	<b>Horaires :</b> Matin : 9h00-12h30 Après-midi : 13h30-17h00
	<b>Suivi post-formation :</b> Un support de cours, une attestation de présence et une évaluation de formation sont remis à chaque participant. Suivi par téléphone ou par mel, assuré sans limite dans le temps.
	<b>Numéro d'agrément Formation Professionnelle :</b> <b>82 69 06792 69</b>

**Big Pebble**

Sarl au Capital de 8000 euros - 422 692 004 00019 RCS Lyon

507 avenue du 8 mai 45

69300 Caluire

Tel. 04 72 27 09 75 - mel : [infos@bigpebble.com](mailto:infos@bigpebble.com) - [www.bigpebble.com](http://www.bigpebble.com)

## Dreamweaver

*(Le texte en italique identifie les apports théoriques de la formation)*

### **Introduction au langage Html et au Xhtml**

Créer un fichier Html Valide.  
Mettre en forme du texte.  
Créer des liens.  
Insérer des images.

### **L'environnement de travail**

Les fenêtres  
Les barres d'outils.  
Les préférences de fichiers.  
Les raccourcis clavier.

### **Anatomie d'une page web**

Le titre  
L'arrière plan  
Les couleurs par défaut  
Les marges  
L'encodage des caractères  
Les modèles de conception.

### **Créer un site**

Les informations locales.  
Les informations distantes.  
Les options.

### **Insérer du texte**

Créer des paragraphes,  
Les caractères spéciaux.  
Définir des divisions.  
Le texte pré-formaté.  
Rechercher-remplacer du texte.  
Vérifier l'orthographe.

### **Les listes**

Les listes simples.  
Les listes numérotées.  
Les listes de définition.  
Les listes imbriquées.  
Changer le type d'une liste.

### **Mettre en forme du texte**

Appliquer une mise en forme de caractères.  
Choisir une police.  
Choisir une taille.  
Appliquer une couleur.

### **Les barres horizontales**

Principe.  
Insérer une barre horizontale.  
Formater une barre horizontale.

### **Les images**

Les formats d'images.  
Les chemins d'accès.  
Les paramètres.  
Le formatage.  
Créer un effet de rollover.



## Dreamweaver

(Le texte en italique identifie les apports théoriques de la formation)

### Les tableaux

Insérer un tableau.  
Mettre en forme un tableau.  
Modifier la structure d'un tableau.  
Créer des pages mises en forme par des tableaux.

### Les formulaires

Créer un formulaire.  
Ajouter des objets au formulaire.  
Vérifier la validité d'un formulaire.

### L'insertion d'objets

Insérer une date automatique.  
Insérer une animation Flash ou Shockwave.

### Les calques

Insérer un calque.  
Formater un calque  
Modifier les attributs d'un calque.  
Créer des calques imbriqués.  
Réaliser une mise en page à l'aide des calques.

### Les feuilles de style

Créer une feuille de style externe.  
Définir les préférences associées aux feuilles de styles.  
Convertir les styles.  
Construire des mises en page sans tableaux.

### Les liens

Les différents types de liens.  
Mise en forme.  
Vérifier la validité des liens du site.

### Les bibliothèques d'objets

Les actifs  
Utiliser une bibliothèque.  
Utiliser les modèles.  
Réutiliser des éléments de page en page.

### Les comportements

Gérer les comportements.  
Changer une propriété d'objet.  
Les principaux comportements.  
Etendre la bibliothèque des comportements.

### Les scénarios

Créer des animations dans les pages web à l'aide du Html Dynamique.

### Publier le site

La fenêtre de gestion de site.  
Connexion à l'hébergeur.  
Envoi des pages sur le serveur distant.  
Récupération de pages depuis le serveur distant.  
Ne mettre à jour que les pages modifiées.

