

Cursus Dreamweaver

Cursus Dreamweaver	1
Dreamweaver	2
Inleiding	2
Een nieuw project opzetten	2
Inleiding	2
Hoe een nieuw project opstarten in Dreamweaver	2
Folderstructuur	3
Inleiding	3
Templates en style sheets	3
Afbeeldingen en downloads	3
Folders vs. URL	3
Vreemde tekens	4
Meertalige website	4
Default pagina's	4
Meer informatie	4
Templates	5
Inleiding	5
Hoe templates gebruiken in Dreamweaver	5
Geavanceerde templates	5
Templates downloaden	6
Links	6
Layout view	6
Inleiding	6
Hoe Layout View gebruiken in Dreamweaver	6
Cascading Style Sheets in Dreamweaver	7
Inleiding	7
Hoe CSS gebruiken in Dreamweaver	7
CSS in Dreamweaver MX 2004	7
Voorbeelden	7
Links	7
Gebruik van afbeeldingen in Dreamweaver	8
Inleiding	8
Hoe afbeeldingen gebruiken binnen Dreamweaver	8
Layers	8
Inleiding	8
Hoe Layers gebruiken in Dreamweaver	9
Behaviors	10
Inleiding	10
Hoe behaviors gebruiken in Dreamweaver	10
Links	10
Assets	11
Inleiding	11
Hoe assets gebruiken binnen Dreamweaver	11
Dreamweaver extensions	11
Wat zijn extensions ?	11
Waar kan ik extensions vinden ?	11
Hoe zelf extensions aanmaken	11
Macromedia Contribute	12
Inleiding	12
Hoe gaat het in zijn werk ?	12
Teamwork	13
Meer informatie	13

Dreamweaver

Inleiding

Macromedia Dreamweaver is zonder twijfel de meest professionele webeditor op dit moment. In de markt van de huis-tuin-en-keuken webbouwers wordt Dreamweaver alleen naar de kroon gestoken door Frontpage van Microsoft. In de professionele markt komt alleen Golive van Adobe in de buurt.

Dreamweaver is een WYSIWYG editor die meteen op het scherm de HTML pagina visualiseert. Daarnaast is het echter steeds mogelijk om de wisselen naar *Code View* om de naakte HTML code te bekijken en te bewerken.

Dreamweaver beschikt over een hele hoop ingebouwde functies om zowel een statische als een dynamische website te onderhouden. Het programma integreert ook naadloos met de andere webdesign programma's van Macromedia waaronder Fireworks (voor afbeeldinge) en Flash (voor animaties).

Er is een uitgeberid online support community voor Dreamweaver en ook de website van Macroemdia zelf bevat een hele hoop tips en tutorials.

Een nieuw project opzetten

Inleiding

U kan met Dreamweaver verschillende websites tegelijk beheren. Binnen Dreamweaver heten deze verschillende projecten *Sites*. Het is belangrijk dat u elke nieuwe site een eigen folder op de harde schijf van uw computer geeft. Binnen deze folder zal Dreamweaver dan alle relevante bestanden opslaan.

Hoe een nieuw project opstarten in Dreamweaver

Om een nieuw project op te starten in Dreamweaver kiest u in het menu *Site* voor *New Site*. Er verschijnt een venster waarin u de verschillende eigenschappen van de nieuwe site kan configureren.

Geef het project een unieke naam en een *Local Root Folder*. Dat is de map op uw eigen harde schijf waarbinnen u alle bestanden (html paginas, afbeeldingen, downloads, ...) gaat opslaan. Het is ook mogelijk om een netwerk-locatie als local root folder te selecteren. In dat geval kan u met meerdere webmasters aan de website werken. Dreamweaver voorziet een "check-in / check-out" feature dat ervoor zorgt dat niet kan werken aan een bestand dat net door een andere webmasters wordt aangepast.

Optioneel kan u ook de *Remote Info* aanvullen. Op basis van deze gegevens is Dreamweaver dan in staat uw website ook online te publiceren. Het publiceren kan o.a. verlopen via FTP, webfolders of via een fileserver.

De *default image folder* is de map waarin u alle beelden van uw project gaat opslaan.

Ontwikkelt u een dynamische website die gebruik zal maken van back-end scripting en/of een database. Dan is het ook nodig om een "testing server" te definiëren. Dat is de server waarop u de scripts kan testen. Bij het previewen van de webpagina's zal Dreamweaver de scripts eerst naar deze server copyeren om te correct te kunnen uitvoeren.

Let er steeds op dat u eerst via het menu *Site* en dan *Open Site* het juiste project selecteert waaraan u gaat werken. Zorg dat elk project een eigen local root folder heeft en dat alle files die deel uit maken van de site (HTML pagina's, beelden, downloads, scripts, ...) zich binnen deze local root folder bevinden.

Folderstructuur

Inleiding

Een Dreamweaver site bestaat uit, bijna per definitie, een hele hoop html, gif en jpeg bestanden. Het is dan ook zeer belangrijk om van bij de start van het project een goede folderstructuur uit te bouwen die het mogelijk maakt om, ook wanneer de website snel groeit, eenvoudig bestanden terug te vinden.

Templates en style sheets

Bij het aanmaken van templates zal Dreamweaver automatisch een folder /Templates/ aanmaken en daarin alle .dwt bestanden opslaan. Strikt genomen moet deze folder niet mee naar de server gekopieerd worden om de website te publiceren. Maar het kan nooit kwaad om een reservekopie van de templates op de server te plaatsen.

Indien de website gebruik maakt van meerdere style sheets, bvb voor verschillende webbrowsers, is het geen slecht idee om deze .css bestanden in een aparte folder /Styles/ te gooien.

Afbeeldingen en downloads

Alle afbeeldingen worden best opgeslagen in een aparte folder /Images/. Bij het opzetten van de site is er een mogelijkheid om een "default images folder" vast te leggen. Dreamweaver zal voortaan alle gebruikte afbeeldingen in deze folder opslaan. Indien er veel beelden zijn kan het handig zijn om hier nog subfolders te voorzien.

Alle andere niet-HTML bestanden zoals bvb downloads in PDF, PPT, MS Word, MP3, ... kunnen opnieuw in een aparte folder /Downloads/ worden weggeschreven.

Folders vs. URL

Het grote voordeel van een statische HTML site is dat de foldernamen eveneens zichtbaar worden in de adressenblak van de webbrowser van de bezoeker van de site. Indien de website dus uit verschillende hoofdstukken of rubrieken bestaat kan het nuttig zijn deze in aparte folders op te slaan. De URL van een pagina in

<http://webguide.fgov.be>

de adressenbalk van de webbrowser voorziet zo de bezoeker ook informatie over zijn locatie in de website. (zie ook breadcrumbs)

Duidelijke foldernamen die de inhoud van de website omschrijven, kunnen ook een gunstig effect hebben op de search engine plaatsing van de website.

Vreemde tekens

Net zoals bij de bestandsnamen van de HTML pagina's is het ook voor folders een goed idee om deze zaken te vermijden:

- spaties in de foldernamen, sommige webbrowsers breken een URM immers af aan de eerste spatie die ze tegen komen
- hoofd-en kleine letters door elkaar gebruiken, sommige webserver maken geen onderscheid, anderen wel.
- vreemde tekens zoals é, è, à, ò, ...

Meertalige website

Voor een meertalige website is het handig om onder de root een folder te maken voor elke taal: /NL/, /FR/, /EN/, ...

Hieronder kunnen dan opnieuw subfolders voor de verschillende hoofdstukken van de website worden aangemaakt. Geef de subfolders in de verschillende taalversies bij voorkeur dezelfde (bvb engelstalige) naam zodat de structuur van de verschillende taalversies van de website steeds hetzelfde blijft.

Gebruik voor de foldernamen van de talen de officiële ISO code van die taal.

Default pagina's

Elke webserver heeft default pagina's. Dat is de webpagina die wordt getoond wanneer de webbrowser van de bezoeker van de site alleen maar een foldernaam aanspreekt (bvb <http://www.ideabox.be/webdesign/>) zonder de bestandsnaam van een HTML document op te geven.

De naam van de default pagina hangt af van server tot server. Meestal is het een van de volgende:

- default.html of .htm
- home.html of .htm
- index.html of .htm
- welcome.html of .htm

Zorg ervoor dat er in elke folder een defaultpagina aanwezig is die als het ware de homepage van die bewuste rubriek van de website is. Indien u toegang hebt tot de configuratie van de webserver kan u de naam van de defaultpagina zelf aanpassen.

Meer informatie

<http://webguide.fgov.be>

http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/ts/documents/site_directory.htm - Building a folder structure - Macromedia

http://www.upstate.edu/courseware/dw_workshop/planning/planning_pg3.shtml
- Planning a website: File Structure

Templates

Inleiding

Met templates kan u sjablonen ontwikkelen die de basis vormen voor elke webpagina binnen de site. Daarvoor wordt de inhoud van elke pagina opgedeeld in *Editable regions* en *Non-editable regions*. De eerste bevatten inhoud die op elke pagina anders is zoals tekst en links. De tweede bevatten inhoud die voor elke pagina hetzelfde is zoals hoofding, footer, ...

Binnen één website kan u verschillende templates hanteren. Wanneer u een template aanpast zal Dreamweaver automatisch alle pagina's aanpassen die gebaseerd zijn op dit template.

Hoe templates gebruiken in Dreamweaver

Het is belangrijk dat u templates aanmaakt bij het begin van het project, nog voor u de eerste echte pagina maakt.

Maak een HTML pagina aan en kies in het menu *File* voor *Save as template*. De pagina wordt nu opgeslagen in een speciale folder */Templates/* binnen de Local Root Folder en krijgt de extensie *.dwt*.

Default is de hele pagina non-editable. Selecteer nu een gedeelte van de pagina dat editable moet zijn en kies in het menu *Insert* voor *Template Objects* en dan voor *Editable Region*. Geef de regio een naam en sla het template opnieuw op.

Om nu een pagina aan te maken op basis van het template kiest u in het menu *File* voor *New* en dan voor het tabblad *Templates*. U kan op deze nieuwe pagina enkel aanpassingen maken binnen de in het template vastgelegde editable regions.

Geavanceerde templates

In Dreamweaver MX werden verschillende nieuwe functionaliteiten aan templates toegevoegd. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk om *Repeating Regions* en *Optional Regions* toe te voegen.

Er is ook een beperkte script-taal ter beschikking om een bepaalde intelligentie in de templates in te bouwen. Meer daarover kan u vinden in het boek *Dreamweaver MX templates*.

<http://webguide.fgov.be>

Templates downloaden

Bent u niet meteen grafische aangelegd, of hebt u gewoonweg niet de tijd om eigen templates te ontwikkelen, dan kan u bestaande templates, al dan niet gratis, van het internet downloaden en gebruiken.

<http://www.templatemonster.com>

<http://www.sitebeans.com>

<http://www.elated.com/pagekits>

<http://www.freelayouts.com>

<http://www.boxedart.com>

Links

<http://www.dreamweavermx-templates.com/tutorials/index.cfm>

Layout view

Inleiding

Tabellen worden op webpagina's zeer intensief gebruikt om de pagina layout vast te leggen en de verschillende afbeeldingen en textblokken ten opzichte van elkaar te positioneren.

Dreamweaver beschikt over een handig instrument, *Layout View*, om de pagina opmaak aan te maken en automatisch te laten converteren naar een complexe tabel.

De recente opkomst van CSS2 als layout technologie heeft ervoor gezorgd dat steeds meer websites tabellen verlaten als manier om layout te geven aan pagina's. Als u uw website echter ook voor oudere webbrowsers mooi toegankelijk wil maken kan u echter moeilijk om layouttabellen heen.

Hoe Layout View gebruiken in Dreamweaver

In het tabblad Layout kan u wisselen tussen Standard View en Layout View. Eenmaal binnen layout view kan u gebruik maken van twee nieuwe elementen: de layout tabel en de layout cel.

Teken eerst een layout tabel over de hele pagina. Deze tabel heeft een groene achtergrond. Teken nu meerdere layout cellen binnen de tabel. Binnen de tabel kan u de layout cellen pixel per pixel positioneren en groter of kleiner maken.

Gebruik de layout cellen om de verschillende logische blokken binnen de pagina aan te duiden waar straks afbeeldingen en textblokken gaan verschijnen.

Layout cellen kunnen elkaar niet overlappen. Wanneer u nu van *Layout View* terug keert naar *Standard View* zal Dreamweaver automatisch de getekende layout omzetten naar een complexe tabel. U kan nu binnen de cellen van deze tabel uw afbeeldingen en textblokken plaatsen.

Cascading Style Sheets in Dreamweaver

Inleiding

Style sheets (CSS) zijn een extra set opmaak codes die, in combinatie met traditionele HTML codes, de webbuilder een veel grotere controle geven over de opmaak van tekst op de webpagina's. Bovendien laat CSS toe om, zelfs in statische webpagina's, opmaak en inhoud van de site verder van elkaar te scheiden.

Hoe CSS gebruiken in Dreamweaver

Begin steeds een style sheet te maken samen met het template van de site. Onder het menu-item *Window* staat de optie *CSS Styles*. Het CSS Styles venster opent. Onderaan dit venster staat een plus-teken om een nieuwe stijl toe te voegen.

U kan een bestaande HTML tag herconfigureren, of u kan een *custom style tag* aanmaken. In dat laatste geval geeft u de tag een eigen naam. U kan de style informatie opslaan in het huidige bestand (*This document only*) of in een aparte .css file. In dat geval kan u de stijlinformatie meteen in verschillende webpagina's gebruiken door de CSS file aan alle pagina's te koppelen.

Eenmaal de stijl tags aangemaakt kan u een stuk tekst, of een HTML tag, op de pagina selecteren en in het venster *CSS Styles* op de stijl klikken om deze stijl op de geselecteerde tekst toe te passen.

U kan op elk moment de eigenschappen van een style class aanpassen. Alle stukken tekst binnen uw website die gebaseerd zijn op deze classe zullen dan automatisch veranderen.

CSS in Dreamweaver MX 2004

De meest recente versie van Dreamweaver maakt zeer intensief gebruik van CSS om de opmaak van pagina's aan te sturen. Er is ook de mogelijkheid om CSS2 te gebruiken om de volledige layout van de pagina in CSS vast te leggen, dus zonder gebruik te maken van tabellen.

Voorbeelden

De website CSS Zen Garden toont verschillende pagina's die eenzelfde HTML document volledig anders inkleden door gebruik te maken van een alternatieve CSS files.

<http://www.csszengarden.com/>

Links

<http://www.w3.org/Style/CSS/>

<http://directory.google.com/Top/Computers/Programming/Internet/CSS/>

<http://jigsaw.w3.org/css-validator/>

<http://webguide.fgov.be>

<http://www.htmlhelp.com/reference/css/>
<http://www.htmlcenter.com/tutorials/index.cfm/css/>
<http://www.delijst.net/delijst/Artikelen/CSS/>
<http://www.christopherschmitt.com/books/cssbook/>
<http://devedge.netscape.com/central/css/>

Gebruik van afbeeldingen in Dreamweaver

Inleiding

Afbeeldingen vormen een belangrijk onderdeel van elke webpagina. Een incorrect gebruik van afbeeldingen kan veel schade berokkenen aan de website.

Hoe afbeeldingen gebruiken binnen Dreamweaver

Afbeeldingen kunnen op verschillende plaatsen binnen een webpagina worden gebruikt.

- **Als achtergrond:** Kies in het menu *Modify* voor *Page Properties*. Daar kan u een afbeelding als achtergrond van de pagina instellen. De hele achtergrond van de pagina wordt nu betegeld met de afbeelding.
- **Als achtergrond van een tabel of cel:** selecteer de tabel of cel. U kan u een achtergrondaafbeelding instellen in het venster *Properties*.
- **Op de pagina:** U kan natuurlijk ook een afbeelding gewoon op de pagina plaatsen. Zorg ervoor dat het GIF of JPEG bestand zich binnen de Local Root Folder van de site bevindt. Maak eventueel een aparte map */images/*.

Vergroot of verklein een afbeelding nooit in Dreamweaver. Ga daarvoor terug naar een grafisch programma en sla de aangepaste afbeelding opnieuw op.

Via het venster *Properties* kan u verschillende eigenschappen van een afbeelding aanpassen zoals de rand, de link, de ruimte rond het beeld, en de uitlijning. Zorg ervoor dat u minimaal elk beeld een ALT-tag mee geeft. Dat is een alternatieve omschrijving van het beeld die zichtbaar wordt gemaakt wanneer het beeld om een of andere reden niet toonbaar is.

Door gebruik te maken van *Image Maps* (Hotspots) kan u aan één afbeelding verschillende links koppelen. In functie van waar op het beeld de surfer klikt zal hij dan naar een andere webpagina gaan.

Layers

Inleiding

Layers zijn dynamische HTML objecten die het mogelijk maken verschillende stukken HTML code exact te positioneren op de webpagina, zelfs over elkaar te

<http://webguide.fgov.be>

laten bewegen, en eventueel met behulp van behaviors te laten verschijnen en verdwijnen.

Hoe Layers gebruiken in Dreamweaver

Layers kan u in *Standard View* gewoon tekenen op de webpagina. De knop *Draw Layer* bevindt zich in het tabblad *Common*. Elke getekende layer kan in het *Properties* venster een unieke naam krijgen om er later naar de verwijzen. Elke layer wordt ook gevisualiseerd met een klein geel icoontje links bovenaan de webpagina.

Layers kunnen (gedeeltelijk) over elkaar liggen. Om te bepalen welke layer bovenaan hoort, past u in het *Properties* venster voor elke layer de eigenschap *Z-index* aan.

Normaal gezien worden layers gepositioneerd t.o.v. de linker boven hoek van de webpagina. Door het gele icoontje van een layer echter in een andere layer te slepen zal de verplaatste layer zich relatief positioneren t.o.v. de positie van de moeder-layer.

Behaviors

Inleiding

Behaviors vormen de kern van Dynamische HTML. Deze combinatie van Javascript, CSS en Layers laat webbuilders toe de webpagina een gedrag mee te geven.

Hoe behaviors gebruiken in Dreamweaver

Behaviors bestaan steeds uit een *Event* en een *Action*. Het Event is de oorzaak, iets dat de bezoeker van de pagina moet doen opdat het gedrag zou voorkomen. De Action is het gevolg, de reactie van de pagina op het Event.

Voorbeeld:

Event	Action
Inladen van de pagina	Open een pop-up venster
Gebruik klikt op een link	Start een animatie
Gebruiker beweegt met de muis over een knop	Toon layer met extra informatie over deze knop
Verlaten van de pagina	Speel een geluid

Om een behavior aan een pagina toe te voegen kiest u in het menu *Window* voor *Behaviors*. Selecteer nu een HTML code op de pagina waaraan u het behavior wenst te koppelen.

Klik in het venster *Behaviors* op het plus-teken om een behavior toe te voegen. Selecteer de actie die u wenst. Configureer de eigenschappen van deze actie in het volgende venster. Selecteer nu een Event dat de actie in gang moet zetten.

Het aantal beschikbare events is afhankelijk van de generatie webbrowsers waarvoor u uw pagina optimaliseert. Om dit aan te passen kiest u in het menu met de *Events* onderaan voor *Show Events For...*

Links

http://www.smartwebby.com/web_site_design/dreamweaver_behaviors.asp

Assets

Inleiding

Binnen het venster *Assets* verzamelt Dreamweaver op een overzichtelijke manier de verschillende elementen zoals afbeeldingen, links, kleuren, animaties, stukken HTML code, die binnen het project worden gebruikt.

Zo kan u op een eenvoudige manier elementen in verschillende pagina's hergebruiken om de consistentie binnen de website te bewaren.

Hoe assets gebruiken binnen Dreamweaver

Kies in het menu *Windows* voor *Assets* om het venster te laten verschijnen. Aan de hand van de icoontjes links in het venster *Assets* kan u door de verschillende onderdelen lopen: afbeeldingen, kleuren, links, animaties, video, scripts, templates, HTML-codes.

Een onderdeel van de assete is de *Library*. Hier kunnen stukken HTML code die vaak in de website voorkomen centraal worden opgeslagen en beheerd.

Dreamweaver extensions

Wat zijn extensions ?

Dreamweaver extensions zijn, zoals de naam het al aangeeft, extra uitbreidingen die u kan downloaden en installeren. Ze voegen kleine functionaliteiten aan de webeditor toe.

Extensions kunnen verschillende functies bevatten zoals speciale HTML codes, speciale bewerkingen op bestaande HTML code of bijvoorbeeld nieuwe Javascripts die extra functionaliteiten toevoegen.

Waar kan ik extensions vinden ?

Veel extensions kan je downloaden via de website van Macromedia zelf: in de Dreamweaver Exchange. Maar er zijn ook verschillende andere websites waar u, al dan niet na betaling, extensions kan downloaden.

Hoe zelf extensions aanmaken

Wie dat wenst, en kan, heeft de mogelijkheid om zelf extensions aan te maken en te verdelen via het internet. Deze mogelijkheid kan bijvoorbeeld handig zijn wanneer u met meerder webmasters aan één groot project werkt en gezamenlijk functionaliteiten wil gebruiken. De website van Macromedia vertelt er alles over.

Macromedia Contribute

Inleiding

Begin 2003 lanceerde Macromedia het product Contribute, een "light" versie van Dreamweaver. In combinatie met Dreamweaver is Contribute een eenvoudig maar krachtig instrument om websites te actualiseren.

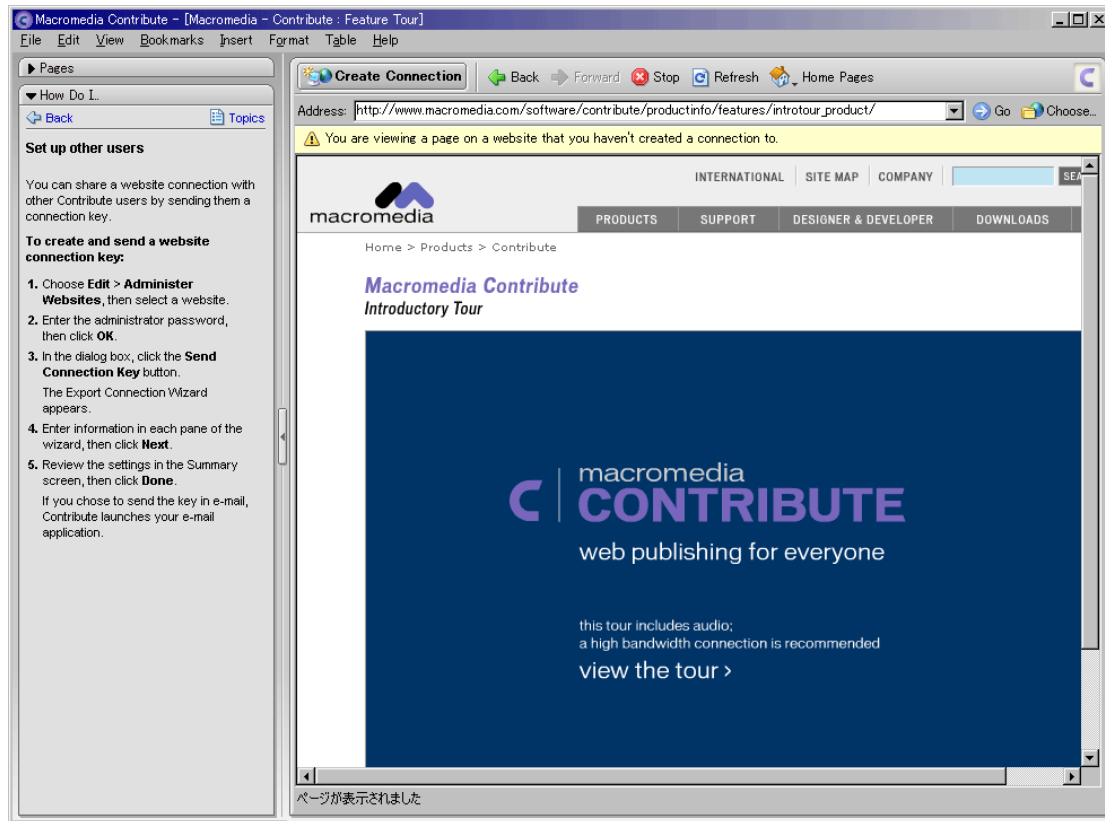
Hoe gaat het in zijn werk ?

Een webmaster/webbuijder bouwt een website in Dreamweaver en gebruikt daarbij uiteraard Templates, Library elementen en Style Sheets. Wanneer de site klaar is worden alle bestanden, inclusief de mappen Templates en Library, opgeladen naar de webserver.

Mist de juiste loginnaam en paswoord kunnen Macromedia Contribute gebruikers nu de website aanpassen. Ze surfen daarvoor met Contribute naar de juiste pagina en klikken op de toets "Edit Page". Contribute zal de webpagina, inclusief de template informatie en style sheet, binnen halen. De gebruiker kan nu aanpassingen maken en de pagina opnieuw publiceren.

Via de toets "New Page" kan een nieuwe pagina worden aangemaakt. Daarvoor zal Contribute alle beschikbare templates van de website downloaden en aanbieden aan de gebruiker.

<http://webguide.fgov.be>



screenshot Macromedia Contribute

Teamwork

Contribute bevat ook verschillende instrumenten om met meerder personen aan één website te werken. Eén gebruiker kan immers als administrator toegangsrechten toekennen aan anderen.

Meer informatie

<http://www.macromedia.com/support/contribute/>

Macromedia Contribute Support Center

<http://www.pcmag.com/article2/0,4149,716825,00.asp>

Contribute review door PC magazine

http://www.macromedia.com/devnet/contribute/articles/contribute_client.html

Macromedia DevNet: Contribute and your Client

<http://www.dreamweavermx-templates.com/tutorials/tutworkflow.cfm>

Contribute/Dreamweaver Workflow