

Découvrir Opale Starter 3.3



Découvrir Opale Starter 3.3

Version du document Version 3.2
Date Mai 2012
Editeur UTC - UI ICS
Rédacteurs

Catherine Heyvaerts - Céline Bur



Sommaire

Introduction.....	5
I Tout d'abord, préparer le terrain !.....	7
II Ensuite, ajouter du contenu.....	10
III Définir les premiers niveaux de titres : division et grain.....	13
IV Des niveaux de titre supplémentaires : les parties.....	15
V Donner du sens : le balisage.....	19
VI Listes simples et listes ordonnées.....	23
VII Publier votre module sur différents supports.....	28
VIII Insérer une image.....	32
IX Insérer des liens vers des pages Web ou des documents.....	38
Conclusion.....	41
Valeurs de référence.....	42
Copies d'écran.....	44

Introduction

Pour un premier contact...

Ce tutoriel est dédié à la DÉCOUVERTE d'Opale Starter, l'application simplifiée d'Opale.

Il a été conçu pour satisfaire votre curiosité en un minimum de temps.

Si par la suite vous souhaitez produire des documents plus complets, il vous faudra probablement suivre des modules complémentaires et consulter la documentation logicielle.

Ici, vous apprendrez à :

- organiser vos fichiers dans Opale,
- créer le plan de votre contenu,
- enrichir celui-ci avec des balises pédagogiques, des images, des listes,
- publier votre travail pour le Web et pour l'impression papier.



Temps nécessaire

Vous devez compter environ 1h30 pour cet exercice une fois vos applications installées (environ 15 minutes supplémentaires sont à prévoir).



Rappel - Documents à télécharger

Il faut vous munir des supports du tutoriel. Ce dossier compressé (format .zip) comprend :


- un document de <TRAME> intitulé **opale_starter_trame_decouverte.odt**, portant sur le thème des Comètes.
- un dossier de <RESSOURCES> intitulé **opale_starter_decouverte_ressources** contenant des images et un fichier PDF.



Accès au menu de ce tutoriel

Si le menu du tutoriel n'apparaît pas à gauche de ce texte, cliquez sur la petite flèche blanche sur fond mauve pour le déplier.

I Tout d'abord, préparer le terrain !


Pour démarrer votre travail dans Opale, vous devez au préalable définir le dossier dans lequel vous allez ajouter votre contenu. Ce dossier se nomme **espace** et est symbolisé par .

Créer un espace de travail

Créer un espace



> cf 'creer_espace.scr.swf'

- ▶ Pour créer un <Espace> , cliquez-droit sur l'Atelier (zone blanche à gauche dans l'application) ;
- ▶ Dans la liste choisissez : Ajouter un espace ;
- ▶ Dans la boîte de dialogue, renseignez le nom de l'espace que vous allez créer. Si vous créez par exemple un ensemble de 10 modules de formation, vous pouvez créer un espace par module. Le premier espace s'appellera par exemple *Module_01* ;
- ▶ Cliquez sur OK ;
- ▶ L'espace apparaît alors à l'intérieur de votre atelier ;
- ▶ Vous pouvez imbriquer un espace dans un espace... autrement dit, créer des sous-espaces à l'intérieur de l'espace racine !

Une autre façon de faire ?

Vous pouvez également utiliser le bouton Créer un espace.

Créer un espace racine et des sous espaces avec Starter



> cf 'Starter-creer-espace.scr.swf'



Ateliers, espaces, items...

Récapitulons :

- **Un atelier** désigne une grande rubrique générique : par exemple l'ensemble des dossiers pour une discipline, une classe, un enseignant ou un projet. Vous rangerez dans un même atelier un ensemble de modules connexes. Par défaut, cet atelier s'appelle Opale et porte donc le nom du modèle documentaire que nous sommes en train d'utiliser.
- **Un espace désigne un dossier** (principal ou secondaire) : par exemple le dossier contenant tel module de cours ainsi que les sous dossiers qui lui sont associés. On appellera espace racine le dossier principal.
- **Un item est un fichier** - très exactement : n'importe quel fichier ! - un texte, une image, une vidéo, une référence bibliographique, un mot de glossaire...

Un contenu créé avec Opale est un espace peuplé d'items de toutes sortes.



Entraînement Trame Comètes : espace

Créer un espace que vous nommerez <cometes>.

Un dossier **cometes** apparaît alors dans la zone de gauche : <l'Atelier>.

Ici l'atelier est déjà créé, il se nomme par défaut **Opale** (barre grise en haut à gauche). Mais lors de votre propre production vous serez sans doute amené à créer d'autres Ateliers pour organiser vos fichiers.



Comment créer d'autres ateliers ?

Ajouter un Atelier



> cf 'ajouter_atelier.scr.swf'

- ▶ Dans le menu en haut à gauche de l'application cliquez sur *Atelier*, puis sur *Ajouter un atelier* ;
- ▶ Dans la boîte de dialogue, champ "Code", saisissez le nom que vous souhaitez donner à votre atelier. Par exemple, "Opale" ;
- ▶ Il est conseillé de conserver le modèle Standard de stockage des sources
- ▶ Sélectionnez une définition de votre choix dans la liste des modèles standard, par exemple *Opale Advanced (fr-FR)* ;
- ▶ Cliquez sur **Créer**.



Comprendre l'organisation des espaces

II Ensuite, ajouter du contenu

Un formulaire ?

Pour ajouter du contenu dans Opale, vous devez créer le formulaire dans lequel vous écrirez. Ce formulaire se nomme "Module" ou "Item racine".

L'item racine est en quelque sorte le cerveau de votre contenu : c'est le fichier qui coordonne tous les autres et décrit leur emplacement.

Un Module est nécessairement placé dans un espace.



Créer un item Module

Créer un item racine Module Opale avec Starter



> cf 'Starter-creer-item.scr.swf'

- ▶ Pour créer votre premier item, sélectionnez l'espace que vous venez de créer ;
- ▶ Cliquez droit sur cet espace (votre espace est alors surligné en bleu) ;
- ▶ Dans la liste choisissez [Ajouter un item](#) ;
- ▶ Une boîte de création d'items apparaît. Choisissez l'item Module Opale ;
- ▶ Dans le champ Nom de l'item, renommez l'item comme vous le souhaitez en respectant la nomenclature informatique (l'extension du fichier est XML) ;
- ▶ Cliquez sur le bouton [Créer](#) ;
- ▶ L'item apparaît alors à l'intérieur de votre espace ;
- ▶ En sélectionnant votre item Module dans l'Atelier, vous ouvrez le formulaire dans la zone de travail.



Dans Opale Advanced...

Dans la version complète de l'application, la boîte de création d'items est beaucoup plus complète.

Créer un item racine "Module Opale"




> cf 'creer_item_racine.scr.swf'



Entraînement Trame Comètes : module

Placez-vous sur le dossier **cometes** et cliquez sur Créer un item.

Choisissez <Module Opale>  en haut de la liste, laissez le nom par défaut, et cliquez sur Créer.


Tout est prêt pour pouvoir ajouter du contenu !




Entraînement Trame Comètes : titre

Placez votre curseur dans le champ <Titre> et inscrivez le titre de votre module^{ref 1 page37}.

Le formulaire Opale : blocs et champs obligatoires

La petite croix dans un rond rouge  signale les champs **obligatoires**, c'est-à-dire ceux qui devront être remplis pour que votre module soit publiable (format web et papier).


Par exemple, le <Titre> du Module  que vous venez de compléter est un champ obligatoire.


Il en existe d'autres que nous découvrirons au fur et à mesure de notre progression dans ce tutoriel.


Lorsque des champs obligatoires ne sont pas renseignés à un endroit de votre formulaire, Opale vous le signale par une petite croix sur l'icône <Module>  dans votre <Atelier> à gauche.



Entraînement Trame Comètes : objectifs et introduction

Copiez-collez les objectifs du module dans le champ <Objectifs>  (faites un double clic sur le titre de ce champ pour l'ouvrir).

Copiez-collez l'introduction dans le champ <Introduction>  (faites un double clic sur le titre de ce champ pour l'ouvrir).

Enregistrez votre module en cliquant sur la disquette  de la barre d'outils.



Le formulaire Opale : blocs et champs optionnels

Contrairement aux éléments marqués d'une croix rouge mentionnés précédemment, les éléments grisés sont **optionnels**.

En effet, Opale vous guide en vous proposant un formulaire dédié à la création de documents pédagogiques riches (objectifs, introduction...). Mais si votre contenu ne s'y prête pas vraiment, libre à vous de ne pas remplir ces champs ou de le faire plus tard.


Favoriser l'orientation

III Définir les premiers niveaux de titres : division et grain

Maintenant que vous avez préparé votre environnement de travail (création d'un espace, d'un module) et complété les champs d'en-tête (titre, objectifs, introduction), nous allons ajouter du contenu dans le formulaire Opale avec les premiers niveaux de titre.





Entraînement Trame Comètes : division

Une <Division>  est créée par défaut dans l'item racine.

Renseignez son titre^{ref 2 page37}.

Voilà ! Le premier grand titre de votre module est en place.



Prenez dès maintenant le réflexe d'enregistrer votre travail en cliquant sur la disquette  de la barre d'outils.

A ce stade, il doit probablement rester une croix d'erreur  dans votre module, celle du <Grain de contenu> créé par défaut dans la <Division>.






Entraînement Trame Comètes : grain de contenu

Un <Grain de contenu>  est donc créé par défaut dans la <Division> .

Copier/coller son titre ^{ref 2 page37}.

Effacez la numérotation 1.1 si vous l'avez copiée : la hiérarchie sera recrée automatiquement par Opale.

N'écrivez jamais de numéros "fixes" car si vous souhaitez plus tard réutiliser un morceau de votre contenu dans un autre module, la numérotation que vous aurez écrite n'aura plus de sens.

Enregistrez votre document en cliquant sur la disquette  dans la barre d'outils.

En principe, la croix rouge disparaît dans votre formulaire et sur votre icône module dans l'<Atelier> à gauche.

Si la croix n'a pas disparue sur le module de votre atelier, c'est parce que vous avez créé des champs obligatoires par inadvertance.

Repérez ces champs encore marqués d'une croix rouge dans votre page et supprimez-les (sélectionnez le bloc qui devient bleu et effacez-le avec la touche [Suppr] de votre clavier).

Voir aussi

IV Des niveaux de titre supplémentaires : les parties

Vous disposez bien de votre trame à portée de main ?

Arrangez-vous pour pouvoir passer facilement de la fenêtre Opale à ce document OpenOffice.

Vous pouvez utiliser le raccourci clavier [alt+tab].




Vous pouvez également utiliser les options réduire / agrandir pour jongler d'une fenêtre à l'autre.

Les boutons réduire / agrandir sont souvent signalés par une double icône située en haut à droite de vos fenêtres.



Entraînement Trame Comètes : partie

Ouvrez la <Partie>  créée par défaut dans le <Grain de contenu> en double cliquant sur le champ.

Copier/coller son titre ^{ref 2 page37}.


Effacer le numéro de partie 1.1.1 : là encore, la hiérarchie sera recréée automatiquement par Opale.

Une balise pédagogique <Information> est créée par défaut.

Copier/coller le premier paragraphe dans cette balise pédagogique.

Laissez la <Remarque> de côté pour l'instant, nous y reviendrons bientôt.

L'étoile d'insertion : votre icône à tout faire

L'étoile d'insertion  est l'outil que vous utiliserez le plus souvent dans Opale.

C'est avec elle que vous ajouterez des champs dans votre formulaire : texte, définition, image etc.

[Insérer des champs avec l'étoile dans Starter](#)




> cf 'Starter-champ-inserer.scr.swf'



Entraînement Trame Comètes : parties supplémentaires

Créer une seconde et une troisième <Parties> de même niveau : pour cela, cliquez sur l'étoile d'insertion et choisissez <Partie> dans la liste.

Laissez de côté le <Fondamental> pour l'instant et ne vous occupez pas des caractères gras non plus.

Enregistrez votre <Module> avec la disquette  de la barre d'outils.



Veillez à bien aligner vos parties !

Le résultat à obtenir est celui-ci :

Positionnez-vous sur la bonne étoile d'insertion pour créer vos parties

Fig. 1 Alignement des parties de Grain de contenu sur un même niveau



Résumons-nous !

- Un <Module> est un mini site Internet,
- Une <Division> est une rubrique dans ce site Internet,
- Un <Grain de contenu> est une page de ce site Internet,



- Une <Partie> est un niveau de titre supplémentaire à l'intérieur de la page du site Internet, elle n'apparaîtra pas dans le plan du <Module>.
- L'ensemble existera également en version linéaire pour une impression papier.



V Donner du sens : le balisage

A ce stade, vous avez ajouté du texte dans votre formulaire mais ce texte est "neutre".

N'oublions pas qu'Opale est un logiciel de création de contenus pédagogiques : il va vous permettre de donner du sens grâce au balisage sémantique de votre document.

Tout est dans le relief sémantique !

La mise en valeur du texte dans Opale s'effectue en effet de deux manières :

1. grâce à l'outil crayon  qui permet de mettre en valeur un mot ou groupe de mots dans le flux du texte.
2. grâce à l'étoile d'insertion  qui permet de créer un bloc de texte encadré, avec une icône différenciée selon la fonction du bloc considéré (définition, exemple, conseil....).

En langage Opale, mettre en valeur un texte s'appelle « typer ».

Vous connaissez déjà l'étoile d'insertion ! Regardez la procédure pour typer des mots dans le flux du texte.





Lorsque vous saisissez du contenu textuel vous serez éventuellement amené à l'enrichir : création d'un lien web, mise en valeur d'une partie du texte, insertion d'une imagette, etc.

Enrichir le texte avec l'outil Crayon



> cf 'texte_riche.scr.swf'


Pour enrichir votre texte :

- ▶ Sélectionnez la zone du texte que vous souhaitez enrichir ;
- ▶ Cliquez sur le crayon , dans la barre de menu en haut de l'interface d'édition ;
- ▶ Choisissez le type que vous souhaitez appliquer à votre texte.
- ▶ Pour annuler cette action, positionnez-vous sur la partie de texte enrichie puis cliquez sur le crayon rouge  et dé-typé votre texte.



Entraînement Trame Comètes : typer dans le flux du texte

Dans la première partie^{ref 2 page37}, sélectionnez la première phrase^{ref 2 page37}.

Avec l'outil crayon  de la barre d'outils, tapez cette phrase en <Important>.

Le logiciel Opale applique ses propres styles à votre document.


Cela permet de garantir la qualité visuelle et ergonomique par le respect d'une charte graphique définie préalablement - mais également un codage rigoureux des données.

Concrètement cela signifie que lors du copier/coller vers Opale, les styles de votre document source sont "écrasés".



Entraînement Trame Comètes : typer des blocs

Nous allons maintenant revenir sur les balises <Remarque> et <Fondamental> de la trame que nous avons laissées de côté.

En vous servant de l'étoile d'insertion , ouvrez un bloc <Remarque> à la suite de la première partie.

Copier-coller le texte de la <Remarque> depuis votre trame vers votre formulaire Opale.

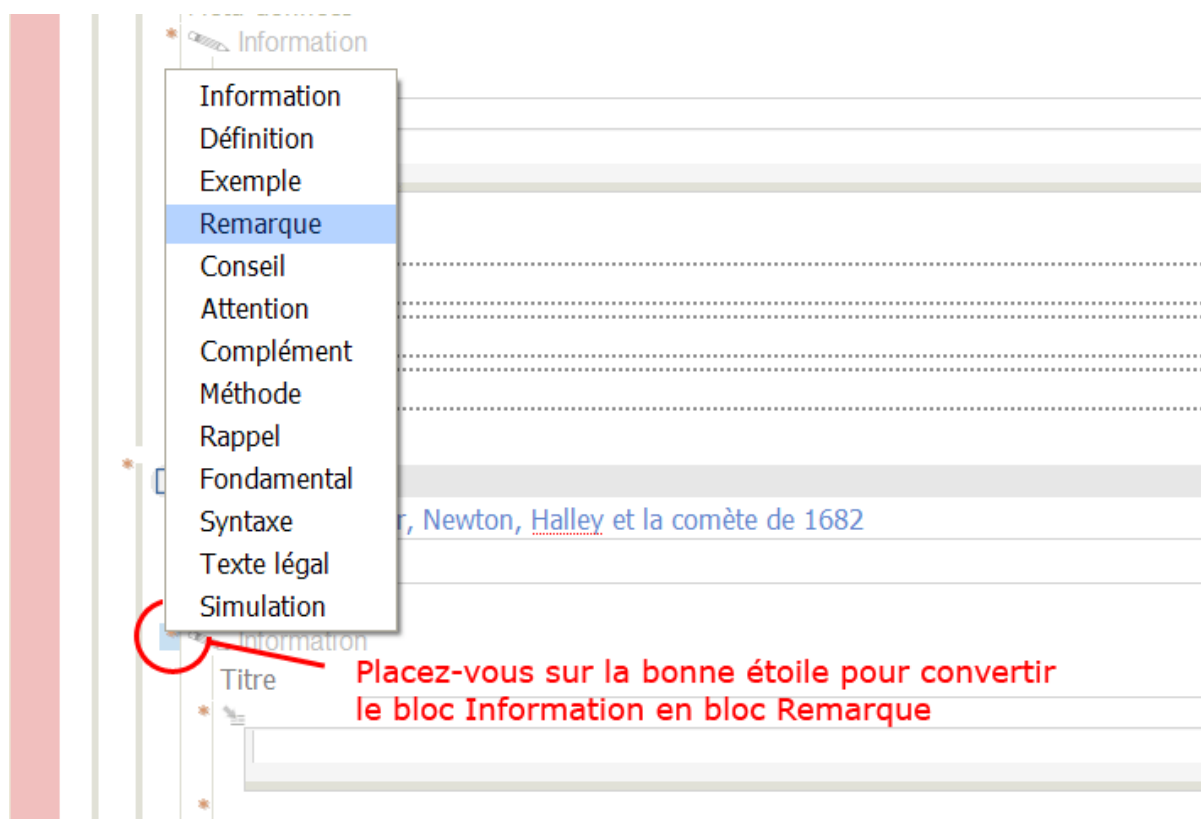


Fig. 2 Insertion d'un bloc Remarque à l'aide de l'étoile

On recommence !

Procédez de la même manière pour typer en <Fondamental> le bloc de la troisième partie et profitez-en pour typer en <Important> les mots en gras de la trame.

Comprenons...

Vous avez maintenant compris le principe pour typer des expressions dans le flux du contenu ou créer des blocs spécifiques qui donneront du relief à votre cours. Ce que vous faites avec un éditeur de texte standard quand vous mettez des expressions en gras ou en italiques (ou lorsque vous les encadrez) n'est pas très différent du point de vue de la manipulation.

Pourtant, l'esprit n'est pas du tout le même ! Les italiques et les gras sont des effets simplement graphiques : ils sont dépourvus de sens. Au contraire, lorsque vous typerez une expression ou un bloc dans Opale, vous différenciez sa mise en forme en indiquant également le sens de cette différenciation et la fonction de l'expression au sein du document.

Avec Opale, l'enrichissement est sémantique et pas seulement visuel.



The screenshot shows a digital document interface. On the left, a sidebar contains a table of contents with items like 'Objectifs', 'Introduction', 'Les comètes avant Halley', 'Kepler, Newton, Halley', 'Introduction', 'De Copernic à Kepler', 'Les lois de Kepler' (highlighted), 'Les lois de Newton', 'Conclusion', 'La nature physique des comètes', 'L'origine des comètes', 'L'exploration des comètes', 'Exercices', 'En savoir plus', and 'Conclusion'. The main content area is titled 'Les lois de Kepler' and includes the text: 'Vous lisez ci-dessous l'équation de l'orbite dans son plan. En notant r la distance de la comète au soleil, r0 la distance de son périhélie au soleil, θ l'angle périhélie soleil comète et e l'excentricité de l'orbite, on a :'. Below this is the equation
$$r = r_0 \frac{1+e}{1+e \cos \theta}$$
. The text continues with 'Voici l'énoncé des lois de Kepler :' followed by a bulleted list: 'Les planètes décrivent des ellipses dont le soleil occupe un foyer.', 'Le rayon qui joint le soleil à la planète balais des aires égales en des temps égaux.', and 'Le carré du temps mis par une planète à parcourir son orbite est proportionnel au cube du grand axe de cette orbite.'. A final paragraph states: 'Ces lois ouvrent une voie pour comprendre le mouvement des comètes. Car, si les trajectoires elliptiques suivies par les planètes sont toutes de faible excentricité, presque des cercles, rien n'interdit de penser qu'il puisse exister des astres dont l'orbite aurait une forte excentricité et dont les foyers seraient très éloignés l'un de l'autre. Ces astres suivraient une orbite bien différente d'un cercle. La troisième loi de Kepler indique que quand les foyers sont très éloignés, le temps mis à parcourir l'orbite est très long.' The interface also features a book icon at the bottom left, navigation arrows at the bottom right, and a footer with 'Jean Heyvaerts' and a Creative Commons license.

Fig. 3 Le balisage sémantique facilite grandement la lecture du document

Un peu de relief :


VI Listes simples et listes ordonnées


Ah, les listes ! Que ferait-on sans elles ?


Vous allez maintenant découvrir comment organiser le texte grâce aux listes, à puces ou ordonnées.



Entraînement Trame Comètes : grain de contenu

Refermez vos parties  pour y voir plus clair en faisant un double clic sur leur titre.

Sous vos parties, positionnez-vous sur l'étoile d'insertion  qui se trouve au même niveau que votre premier Grain de contenu^{ref 2 page37}.

Afin de bien vous positionner, vérifiez à l'aide de la <Ligne de repère> (barre verticale grise) que vous êtes bien au même niveau que le précédent <Grain de contenu> .

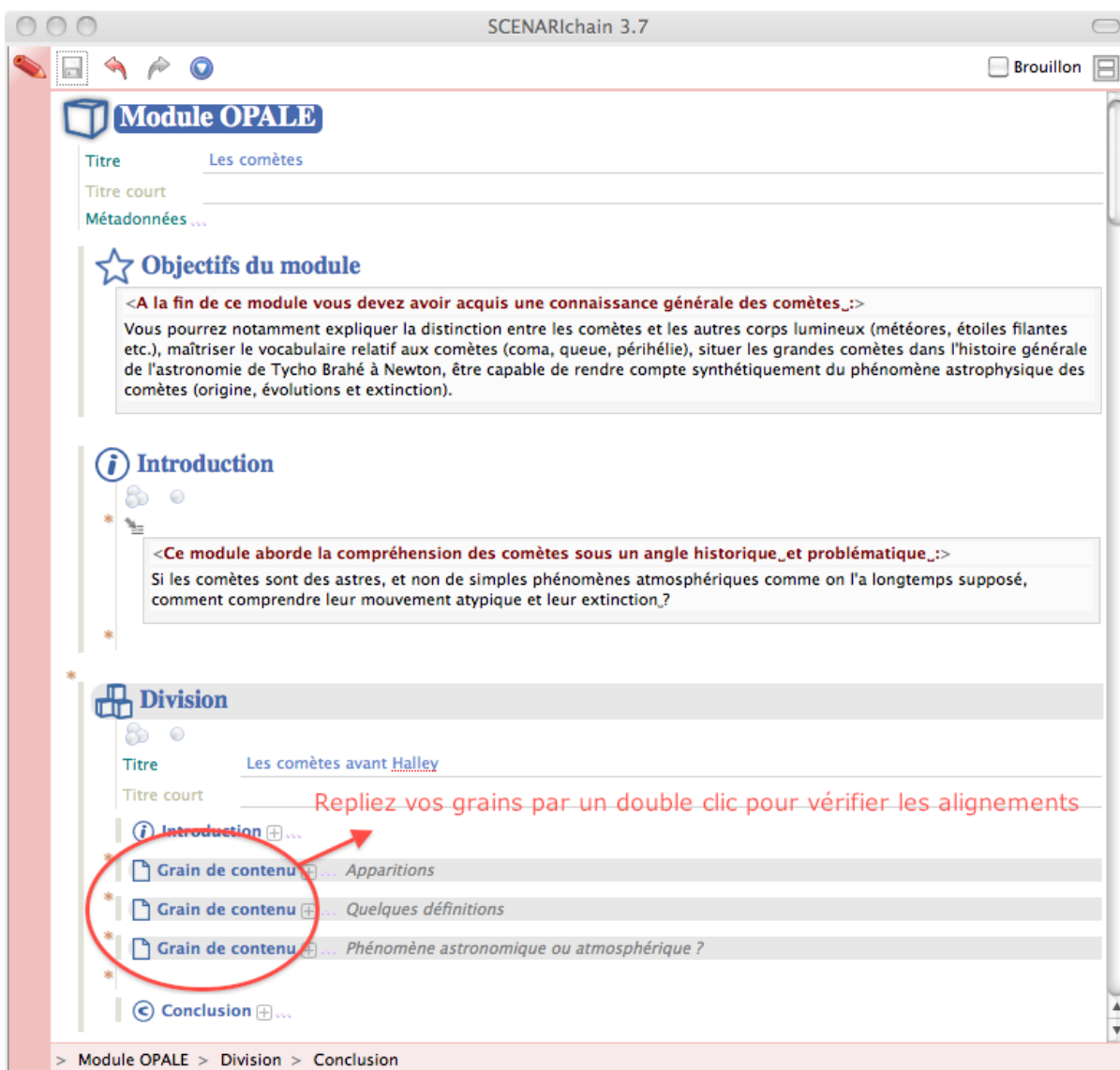





Fig. 4 Vérification des alignements par plier / déplier des champs

Cliquez sur l'étoile d'insertion  et choisissez <Grain de contenu> dans la liste. Votre <Grain de contenu> est créé.

Faites un copier/coller de son titre^{ref 3 page 37} dans le champ obligatoire.

Ouvrez un bloc <Rappel> pour y insérer le premier paragraphe : cliquez sur l'étoile d'insertion  du bloc vierge <Information> ouvert par défaut dans le <Grain de contenu> et transformez-le en bloc <Rappel> par sélection dans la liste.


Copier/coller le premier paragraphe depuis votre trame vers votre formulaire Opale dans ce bloc <Rappel>.

Enregistrez votre module avec la disquette  afin d'effacer la croix de marquage en erreur.



Lorsque vous créez un Grain de contenu dans Opale, un bloc <Information> est ouvert par défaut. Le bloc <Information> est une balise neutre c'est-à-dire **un paragraphe auquel aucune mise en forme spéciale n'est appliquée**. Le bloc <Information> est bien entendu le plus utilisé puisqu'il permet de saisir du texte linéaire.

Pour aller à la ligne dans un bloc <Information>, appuyez sur la touche [Entrée] de votre clavier.

Pour créer un nouveau paragraphe, sortez du bloc et créez un nouveau bloc <Information> juste en dessous à l'aide de l'étoile d'insertion .

Un bloc <Information> **vierge** peut être converti en bloc spécifique de type <Définition>, <Remarque>, <Rappel> etc.

Une fois qu'un bloc Information - ou n'importe quel autre bloc - contient du texte, vous ne pouvez plus le convertir. Par exemple, il est impossible de transformer un bloc déjà existant <Attention> en bloc <Remarque>, ou un bloc <Information> en bloc <Rappel>.

Il faut alors passer par un copier/coller du ou des paragraphe(s) de ce bloc .

Les copier /coller dans Opale s'effectuent très facilement par clic droit ou avec les raccourcis clavier. Vous pouvez déplacer une division entière en deux clics.

Apprendre à manipuler et déplacer les champs et les blocs de texte dans Opale peut prendre un peu de temps mais ce n'est pas insurmontable. Une fois l'habileté acquise, ces déplacements s'opèrent aussi facilement que le copier/coller dans un éditeur de texte standard.



Déplacer un champ ?

Vous aurez sans doute souvent besoin de déplacer des champs dans Opale.

Sélectionnez le champ (par exemple <Information>). Faites un raccourci clavier ([Ctrl+x]) pour couper le champ.

Créer un nouveau champ (par exemple <Remarque>). Faites un raccourci clavier ([Ctrl+v]) pour coller et choisissez [Coller à la place de](#).


La procédure [Coller à la place de](#) s'utilise pour des champs de niveaux homogènes.





Créer des listes



> cf 'listes_adv.scr.swf'


Utilisez l'outil <Insérer une liste> , exactement comme vous le faites dans un traitement de texte courant.




Ainsi, pour insérer une liste, cliquez sur le bouton  dans la barre de menu en haut de l'interface d'édition. Le bouton  permet de sortir de la liste.



Entraînement Trame Comètes : liste à puce

Avec l'étoile d'insertion , ouvrez un nouveau bloc <Information>.

Copiez-collez la phrase introductive^{ref 3 page37} dans ce bloc.

Typez-la en <Important> avec le crayon  de la barre d'outils.

Tapez sur [Entrée] pour passer à la ligne.

Utilisez l'outil insérer une liste , Liste à puce pour initier la liste.


Copiez-collez la première puce^{ref 3 page37}.

Tapez une première fois sur [Entrée] pour aller à la ligne, puis une seconde fois pour créer la puce.

Copiez/collez cette seconde puce.

Recommencez cette manipulation pour la troisième puce.

Tapez trois fois sur [Entrée] pour sortir de la liste.

Enregistrez votre travail avec la disquette  de la barre d'outils.



Utiliser la zone de brouillon ?

Vous pouvez utiliser la <Zone de brouillon> et rapatrier les champs de liste de votre trame de cours vers votre formulaire Opale afin d'effectuer plus confortablement vos copier-coller.






Entraînement Trame Comètes : liste ordonnée

Encore une pour intégrer la manipulation ?

A l'aide de l'étoile d'insertion , créez un nouveau bloc <Information> sous votre bloc <Rappel>.

Copiez-collez la première phrase^{ref 3 page37} dans ce bloc.

Tapez sur [Entrée] pour passer à la ligne.


Sur cette ligne, commencez votre liste ordonnée avec l'outil insérer une liste  de la barre d'outils.

Choisissez Liste ordonnée et copier/coller la première phrase de la liste^{ref 3 page37} depuis votre trame vers votre formulaire Opale.

Attention à bien supprimer le numéro si celui-ci a été conservé lors du copier-coller : Opale s'occupe de la numérotation des listes pour vous !

Tapez une première fois sur [Entrée] pour aller à la ligne, puis une seconde fois pour créer le numéro 2. Copiez-collez le second item.

Idem pour le numéro 3.

Utilisez l'outil  dans la barre d'outils pour sortir de la liste.


Copiez-collez le paragraphe suivant sur cette ligne hors de la liste.



Les raccourcis clavier pour les listes

Avec les [Entrée double], vous pouvez reconstituer a posteriori une liste que vous aurez collée en intégralité dans un bloc de votre formulaire.

La touche [Entrée] permet de gérer aisément la mise en forme des listes.

Une fois la liste initiée avec l'outil insérer une liste  :

- Faites un [Entrée] pour ajouter une ligne simple au bloc en retrait.
- Faites un [Entrée double] pour ajouter une ligne à puce à votre liste.
- Faites un [Entrée triple] pour sortir de la liste et annuler le retrait.

VII Publier votre module sur différents supports

Un peu de diversion...

Nous allons maintenant explorer une autre face d'Opale : son volet de publication.

Ici, nous allons créer à partir du formulaire Opale :

1. un site internet (.html - format écran)
2. un document au format OpenOffice (.odt - format papier)



Publier un module avec Starter



> cf 'Starter-publication.scr.swf'

Pour publier votre module de formation, cliquez sur l'onglet [Publications](#).

Cet onglet vous propose deux types de publication :

- ▶ la publication papier (au format OpenDocument Text) ;
- ▶ la publication web.

La génération des publications s'effectue ensuite de la même manière que dans Opale Advanced.



Complément

Les publications Opale Starter n'ont pas de paramètres tels que l'ajout d'une image de couverture ou le filtrage des contenus.





Entraînement Trame Comètes : publier

Dans l'onglet [Publication](#), générez votre contenu en cliquant sur [Générer](#) puis sur [Consulter](#).



Et si la publication Web ne marche pas, je fais quoi ?


Si rien ne se produit lorsque vous cliquez sur [Consulter la dernière génération](#) pour le Web, c'est qu'Opale ne trouve pas le chemin du fichier **index.html** de votre module.

Dans ce cas, cliquez sur [Révéler la dernière génération](#).

Cela vous permet d'ouvrir l'emplacement de stockage de votre module sur votre ordinateur.

Il suffit alors de double-cliquer sur le fichier **index.html pour ouvrir la page d'accueil de votre module dans la fenêtre de votre navigateur.**

Vous ne parvenez toujours pas à publier votre module ?

Une petite opération de débogage est peut-être nécessaire... Certaines croix d'erreur  restant dans votre module peuvent en effet bloquer la publication.

Voyons les choses du bon côté : c'est une occasion en or pour découvrir d'autres aspects de l'interface Opale.

Outils pour le débogage

Au dessus de votre barre d'outils figurent trois onglets :

- [Édition Opale](#)
- [Publications](#)
- [Informations](#)

Allez dans l'onglet [Informations](#).

Cette fenêtre comprend deux parties :

- [Visualisation](#) (ouvert par défaut)
- [Technique](#) (repliée tout en bas de la fenêtre)



Dans la partie **Visualisation** vous avez une pré-visualisation de votre module.

Si un titre n'est pas renseigné, cela est assez facilement repérable depuis cette fenêtre.

Pour plus d'informations, vous pouvez déplier la fenêtre **Technique** qui se trouve tout à fait en bas en faisant cliquant sur son titre.

Cette fenêtre affiche en rouge les erreurs figurant dans votre formulaire s'il y en a.

Le numéro de ligne vous donne une idée approximative de la localisation de l'erreur dans votre formulaire.

Pratiquement, l'onglet **Informations** est peu utilisé excepté dans les cas où une erreur persiste et que vous ne parvenez pas à la repérer directement dans votre formulaire.



Les icônes d'affichage

Vous pouvez agrandir et réduire les fenêtres **Visualisation** et **Technique** grâce aux icônes dédiées qui se trouvent à droite du titre et à même hauteur.

Ces icônes existent également dans les fenêtres **Publications** et **Édition Opale**.

Elles peuvent être intéressantes en régime de production afin d'être plus à l'aise pour la saisie de vos textes.

Pour sortir du plein écran une fois ce mode activé, il suffit de cliquer sur l'icône <Réduire> qui se trouve tout en haut à droite, comme sur la plupart des applications courantes.

The screenshot shows a web application window titled 'Module_cometes.xml'. It has two tabs: 'Edition' and 'Informations'. The 'Informations' tab is active, showing a 'Visualisation' section with the following content:

Les comètes
 Titre : Les comètes
 Meta-données
 Mots-clés
 Mot-clé : Astronomie
 Mot-clé : Astrophysique
 Mot-clé : Comètes
 Mot-clé : Système solaire
 Mot-clé : Cosmisme
 Mot-clé : Kepler
 Mot-clé : Newton
 Licence Creative Commons : Public Domain Dedication
 Paternité ou copyright :
 Jean Heyvaerts
 Indexation Dublin-core et Lemfr

Below this is a star icon and a note: 'À la fin de ce module vous devez avoir acquis une connaissance générale des comètes : Vous pourrez notamment expliquer la distinction entre les comètes et les autres corps lumineux (météores, étoiles filantes etc.), maîtriser le vocabulaire relatif aux comètes (coma, queue, périhélie), résumer les grandes comètes dans l'histoire générale de l'astronomie de Tycho Brahé à Newton, être capable de rendre compte synthétiquement du phénomène astrophysique des comètes (origine, évolutions et extinction).'

At the bottom, there is a 'Technique' section with a list of references and files:



Emplacement : OpaleAdvanced/cometes/Module_cometes.xml
 Taille : 64368 octets
 Dernière modif. : 10/11/08 20:19:27
 Référence : comete_hale_bopp.jpg : Comète de Hale Bopp
 Référence : mouvement_coma.gif : Placement des queues par rapport à l'orbite de la comète
 Référence : comete_halley.jpg : Comète de Halley
 Référence : periode_cometes.ods : Périodicité des comètes
 Référence : orbites_cometes_petit.gif : Orbites des comètes
 Référence : cat_halley.png : Détail comète Halley
 Référence : cat_halebopp.png : Détail comète de Hale Bopp
 Référence : cat_giacobin.png : Détail de la comète Giacobini - Zinner
 Référence : cat_west.png : Détail comète de West
 Référence : 1123.rm : Film sur les comètes

Red circles in the image highlight the window control icons (maximize, restore down, close) for both the 'Visualisation' and 'Technique' windows, with red text labels pointing to them: 'Outil d'extension et de réduction de la fenêtre Visualisation' and 'Outil d'extension et de réduction de la fenêtre Technique'.

Fig. 5 L'onglet Information d'Opale Starter et les options d'affichage de ses fenêtres



Remarque

Vous remarquez que les <Parties>  d'un <Grain de contenu>  ne s'affichent pas dans le plan de la publication Web. Ce niveau n'est pas structurant.

Voir aussi

VIII Insérer une image

Un peu de décoration pour égayer tout cela ?

Nous abordons dans cette séquence l'ajout d'une image dans votre contenu.

Cette procédure doit être réalisée en deux temps :


1. l'importation de la ressource dans l'atelier Opale ;
2. l'intégration (ou association) de l'image dans le formulaire.

Importer une ressource dans mon atelier

Importer une ressource dans l'Atelier



> cf 'import_ressource.scr.swf'

- ▶ Glissez-déposez la ressource que vous souhaitez importer à l'intérieur de votre espace, dans l'atelier découverte.
- ▶ Votre ressource est maintenant disponible à l'intérieur de votre espace ;
- ▶ Renseignez le titre de la ressource puis actualisez éventuellement votre atelier pour faire disparaître la croix rouge  sur l'item.



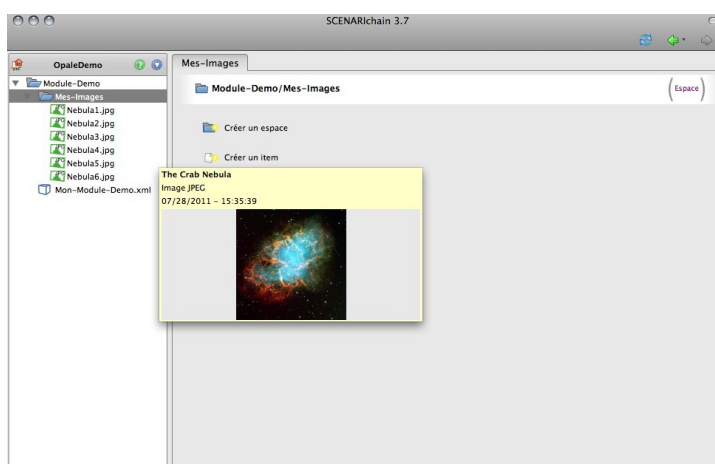
Remarque

Lorsque vous importez une ressource dans l'atelier découverte, celle-ci est dupliquée sur votre ordinateur. Ceci facilite la gestion des ressources et assure que votre module ne sera pas altéré si un jour vous supprimez la ressource dans le dossier d'origine.



Truc & astuce

Lorsque vous survolez l'item correspondant à la ressource que vous avez importée, un petit aperçu vous est proposé facilitant ainsi le repérage.



Écran 1 Aperçu des Ressources au survol



Conseil

Pensez à organiser vos ressources dans des espaces dédiés à chaque type de ressource : un espace pour les images, un espace pour les tableaux, un espace pour les vidéos. Ceci vous facilitera le travail si un jour vous souhaitez retrouver une ressource précise !



Entraînement Trame Comètes : importer le dossier "ressources"

Vous avez téléchargé sur votre ordinateur au tout début de ce tutoriel un dossier **ressources**.

A partir de l'explorateur de fichiers, copier-coller ce dossier dans votre atelier, à l'intérieur de votre espace racine **cometes**. Vous pouvez aussi utiliser le glisser/déposer pour rapatrier dans Opale ce dossier **ressources**.


Associer une ressource à mon contenu

Prenons l'exemple d'une image que l'on associe à une balise pédagogique <Information>.

Associer une ressource à mon contenu



> cf 'associer_ressource.scr.swf'

- ▶ Cliquez sur l'étoile d'insertion  proposée au même niveau que le texte ;
- ▶ Dans la liste choisissez **Ressource** ;
- ▶ Un champ <Ressource> est ajouté au formulaire.



- ▶ Pour appeler l'image à cet endroit du contenu, glissez-déposez-la de l'atelier vers ce champ ;
- ▶ Votre ressource est maintenant associée à votre contenu.



Complément

Pour associer certains types de ressources multimédia à votre contenu, 3 modalités vous sont proposées :

- Embarquée : la ressource est imbriquée dans la publication (et s'affiche au sein de la page écran dans la génération Web) ;
- Zoom : votre ressource s'ouvre dans une nouvelle fenêtre de votre navigateur (pop-up à la taille de la ressource) ;
- Fichier en téléchargement : un lien cliquable vers votre ressource est créé et celle-ci est téléchargeable ;

Voir aussi



Vous avez des difficultés avec le glisser-déposer ?

Pour effectuer le glisser-déposer de la ressource vers votre formulaire à l'endroit de l'icône ressource, votre arborescence de fichiers dans la partie <Atelier> à gauche doit être entièrement ouverte (le dossier **ressources** et les sous-dossiers doivent être dépliés jusqu'aux fichiers - sans quoi vous ne pouvez pas saisir l'item souhaité pour le glisser et l'associer à votre contenu).

- Pour déplier un dossier de votre <Atelier>, cliquez sur le petit signe ■ à gauche de ce dossier. Pour replier un dossier ouvert, cliquez sur le petit signe -.
- Pour saisir et glisser le fichier : attrapez-le avec la souris et déplacez-le vers votre formulaire **sans relâcher la souris** pour le déposer à l'endroit de l'icône d'insertion d'item 📎 .



Une autre méthode

Vous pouvez obtenir le même résultat avec un clic droit sur l'icône d'association de ressource 📎 , plutôt qu'un glisser-déposer.

Choisissez alors dans le menu Sélectionnez un item. Lorsque la boîte de dialogue s'ouvre, vous pouvez parcourir l'arborescence de votre <Atelier>.

Pour ouvrir les espaces et sous-espaces 📁 , cliquez sur le ■ à gauche des dossiers.


Aller chercher l'image **hale_bopp.jpg** et cliquez dessus pour la sélectionner.

Cliquez ensuite sur Fermer en bas à droite de la boîte de dialogue pour terminer la procédure d'association de l'image.



Entraînement Trame Comètes : associer l'image "hale_bopp.jpg"

A la suite du précédent, créer un troisième Grain de contenu^{ref 4 page38}.

Copiez-collez le titre^{ref 4 page38} dans le champ de <Titre> obligatoire de ce nouveau <Grain de contenu>, celui avec la croix rouge .

Placez-vous dans ce <Grain de contenu> et copier-coller le paragraphe introductif dans le bloc de texte de la balise <Information>.

Sous ce bloc de texte, utilisez l'étoile d'insertion  pour créer l'emplacement d'une <Ressource> pour votre image.




Associez l'image **hale_bopp.jpg** à l'emplacement de cette <Ressource> à l'aide du glisser-déposer.



Ajouter un titre à une ressource

Lorsque l'on utilise des images, des tableaux, des vidéos etc. dans un contenu, il est recommandé de toujours nommer ces ressources (bonnes pratiques documentaires). Cela permet par la suite de les manipuler avec la création automatique de tables des figures par exemple.

Dans Opale, si vous souhaitez ajouter un titre à une image, ce n'est pas dans le <Module> que vous pourrez le faire, mais bien sur la ressource en tant que telle. En effet, l'image et son titre sont liés : on considère le **titre comme une propriété de l'image**.


- ▶ Cliquez sur la ressource dans votre <Atelier> pour la sélectionner. Pour ouvrir les espaces et sous-espaces (dossiers) de votre Atelier, pensez à cliquer sur le  à côté des dossiers .
- ▶ Cliquez sur l'onglet Propriétés de cette ressource. Généralement par défaut, Opale affiche l'onglet Visualisation d'une ressource.
- ▶ Complétez le champ <Titre> puis enregistrez votre travail à l'aide de la disquette .



Entraînement Trame Comètes : donner un titre à l'image "hale_bopp.jpg"

- Copiez-collez le titre de l'image^{ref 4 page38} dans l'onglet Propriétés de l'image.





- Enregistrez les propriétés de l'image avec la disquette  : la croix d'erreur doit disparaître sur votre item d'image.




Entraînement Trame Comètes : texte illustré


On recommence avec une variante : le texte illustré !

Mais avant cela, retournez dans votre formulaire en vous plaçant sur l'item racine de votre <Module> .

Ouvrez un nouveau bloc <Information> avec l'étoile d'insertion  sous l'image et copiez-collez le paragraphe suivant.

Enregistrez votre <Module> avec la disquette .


Vous allez maintenant placer un texte et une image côte à côte.

Utilisez l'étoile d'insertion  pour créer un bloc <Texte illustré>.

Choisissez la position <Texte à gauche, Illustration à droite> à l'aide de la liste déroulante.


Copiez-collez le paragraphe dans la zone de texte du <Texte illustré>.

Associez l'image **halley.jpg** à l'emplacement <Image> du bloc <Texte illustré> :

- allez "attraper" l'image dans l'espace **ressource** de votre atelier,
- glissez-déposez l'image à l'emplacement de l'icône d'association .

Si votre image est marquée en erreur :

- sélectionnez-là dans l'<Atelier>,
- renseignez son <Titre> dans l'onglet **Propriétés** de l'image,
- enregistrez les propriétés,
- puis revenez dans votre formulaire.

Enregistrez votre travail en cliquant sur la disquette .


IX Insérer des liens vers des pages Web ou des documents

Très simple et très utile....

Comment introduire un lien vers une page Web ou un document de votre atelier dans votre cours ? Il suffit de typer les mots choisis en <Adresse Web> et de pointer vers l'url du site ou document.


Revoir la procédure pour typer une expression ?

Enrichir le texte avec l'outil Crayon

 > cf 'texte_riche.scr.swf'




Entraînement Trame Comètes : lien vers une page Web

Avec l'étoile d'insertion , ouvrez une balise pédagogique <Complément> à la suite de l'étape précédente sur les images.

Copiez-collez le texte de ce bloc depuis votre trame de cours, vers votre formulaire Opale - URL de la Nasa incluse !


Sélectionnez l'URL du site internet de la NASA ^{ref 4 page38}.

Utiliser le crayon  de la barre d'outils et choisissez Adresse Web, email dans la liste.

Opale renseigne automatiquement le champ qui s'ouvre avec l'url sélectionnée.

Cliquez simplement sur Fermer.

Votre lien doit apparaître en bleu et souligné dans votre formulaire.


Enregistrez votre module avec la disquette .





Entraînement Trame Comètes : lien vers un document

Avec l'étoile d'insertion , créez un emplacement <Fichier en téléchargement>.

Glissez-déposez le fichier **cours_complet_astrophysique.pdf** sur l'icône d'association  ou bien faites un clic droit sur celle-ci pour Sélectionner un item dans votre dossier **ressources** (comme nous l'avons fait précédemment pour insérer une image).

Ajouter un titre^{ref 4 page38} au document dans l'onglet Propriétés de l'item PDF.



Des consignes de mise en œuvre

Lorsque vous intégrez une ressource dans votre contenu, vous pouvez préciser une consigne pour le Web et/ou une consigne pour la version papier.

Le champ <Consigne> est fermé par défaut et s'ouvre par un double clic ; il est optionnel (grisé dans Opale).

Les champs <Titre> et <Consigne> vous permettent de mieux mettre en perspective la ressource, ce qui est notamment utile si vous attendez de l'apprenant autre chose qu'une simple consultation du document (effectuer une comparaison, compléter un tableau, analyser une image...).

Enfin nous allons voir ce que tout cela donne !

Consultez à nouveau la procédure de génération de votre document, pour le Web ou pour le papier.

Publier un module avec Starter



> cf 'Starter-publication.scr.swf'

Voir aussi

> "cfPublier votre module sur différents supports", page 28.

Conclusion



Vous avez terminé ce module !

Pour aller plus loin, vous pouvez :

- Suivre d'autres parcours (starter et advanced),
- Télécharger le cahier des bonnes pratiques disponible dans l'espace formation,
- Parcourir la documentation logicielle et revoir les simulations de procédures point par point,
- Imprimer la nomenclature pour vous familiariser avec le vocabulaire Opale.

Ces annexes sont à votre disposition sur la plate-forme Moodle : usez et abusez-en !

Bravo si vous êtes parvenus jusqu'à cette page et à bientôt !



Valeurs de référence

1 -

Reportez-vous au fichier "opale_decouverte_trame_cours.odt".

Titre du module	Histoire et Nature des Comètes
------------------------	--------------------------------

2 -

Reportez-vous au fichier "opale_decouverte_trame_cours.odt".

Titre de la Division 1	L'énigme des comètes
Titre du Grain de contenu 1.1	Les comètes avant Halley
Titre de la Partie 1.1.1	Apparitions
Phrase 1 de la Partie 1.1.1	Le mot comète signifie «astre chevelu».

3 -

Reportez-vous au fichier "opale_decouverte_trame_cours.odt".

Titre du Grain de contenu 1.2	Kepler, Newton, Halley et la comète de 1682
Titre court du Grain de contenu 1.2	La Comète de 1682
Liste à puce - phrase introductive	Voici l'énoncé des lois de Kepler :
Liste à puce première puce	- Les planètes décrivent des ellipses dont le soleil occupe un foyer.
Liste ordonnée phrase introductive	- En généralisant grandement cette idée, Newton...
Liste ordonnée numéro 1	- Tout corps exerce sur tout autre une force



d'attraction
gravitationnelle.

4 -

Reportez-vous au fichier "opale_decouverte_trame_cours.odt".

Titre du Grain de contenu 1.3	De la nature physique des comètes
Titre de l'image	La comète Hale Bopp
Adresse Web de la NASA (URL)	http://www.nasa.gov/worldbook/comet_worldbook.html
Titre du PDF	Cours complet d'initiation à l'astrophysique



Copies d'écran

Écran 1 Aperçu des Ressources au survol - p. 30