



Création d'un livret numérique simple avec :

Didapages

- | | |
|--------------------------------------|------|
| 1. Installer Didapages | p.2 |
| 2. Créer un nouveau projet | p.3 |
| 3. Les outils du livret | p.4 |
| 4. Importer les éléments multimédias | p.5 |
| 5. Créer un album multimédia simple | |
| 5.1. Insérer des images | p.6 |
| 5.2. Insérer des textes | p.7 |
| 5.3. Insérer des vidéos, des sons | p.8 |
| 6. Composer une page | p.9 |
| 7. Générer un livret | p.10 |
| 8. Enregistrer un son | p.11 |
| 9. Convertir une vidéo | p.12 |

1. Installation du logiciel Didapages

Le logiciel **Didapages** permet de créer très simplement des livres multimédias et interactifs composés de textes, images, sons et vidéos ainsi que de QCM et exercices divers. Ces livres peuvent fonctionner aussi bien en local que sur un site en ligne (il faut que le plugin Flash soit installé sur le navigateur).

Conditions d'utilisation :

Didapages est gratuit pour un usage personnel et non commercial. Il peut également être librement installé dans les écoles pour un usage par les enseignants et les élèves.

Ce logiciel est mis à disposition gratuitement dans sa version 1.2

[Télécharger Didapages 1.2 \[http://www.didasystem.com/index.php?page=licence-dida1\]](http://www.didasystem.com/index.php?page=licence-dida1)

L'installation de Didapages :

- Télécharger le logiciel

Télécharger

Didapages 1.2

Fonctionne sous Windows 98, Me, 2000



Didapages-1-2.zip



Didapages-1-2-install.exe

- Cliquer sur l'installeur

- Valider les différents écrans d'installation. En fin d'installation une icône est créée sur votre bureau permettant le lancement de Didapages.



Didapages

Installation sous Windows Vista

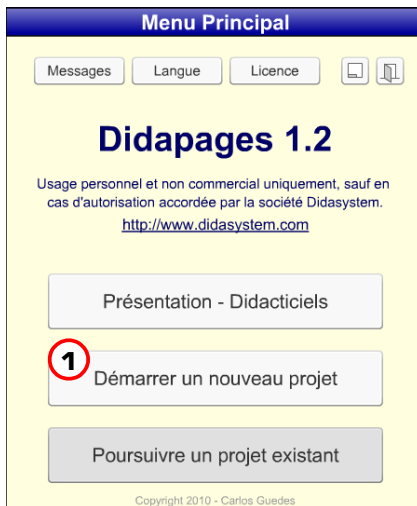
Pour remédier à un dysfonctionnement sous Vista une fois Didapages installé :

Configurer :

- Aller dans c :/Program Files/Didapages/
- Cliquer droit sur Didapages Auteur.exe
- Cliquer sur Propriétés
- Cliquer sur l'onglet Compatibilité
- Cocher la case en bas "Executer ce programme en tant qu'administrateur" puis OK.

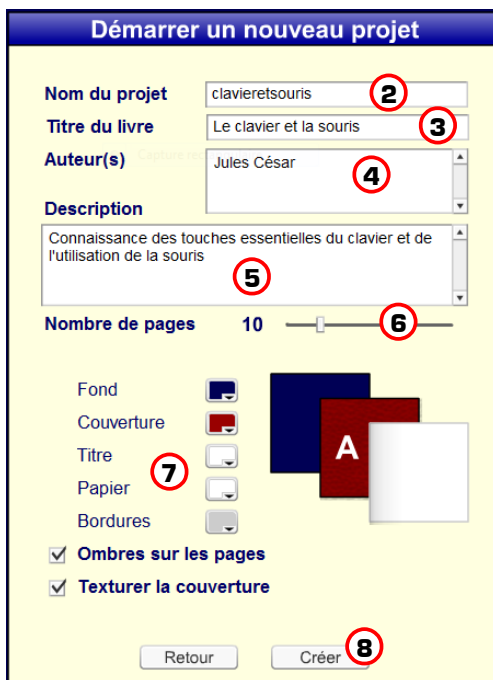
2. Créer un nouveau projet

- Lancer Didapages
- Dans la boîte de dialogue, cliquer sur «**Démarrer un nouveau projet**» (1)



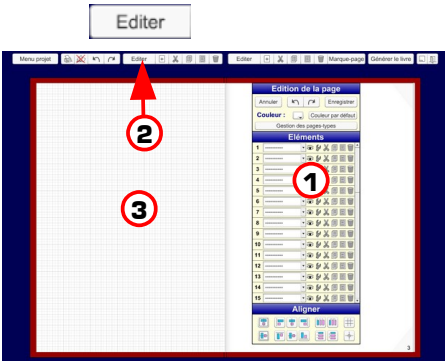
Fixer les paramètres du projet :

- Saisir le **nom du projet** (2) (pas de caractères spéciaux, d'accents...), ce nom ne pourra pas être modifié ultérieurement.
- Saisir le **titre du projet** (3), (il apparaîtra sur la couverture du livre).
- Saisir le nom de **l'auteur** du livret (4) et une description du contenu (5).
- Fixer à l'aide du curseur le **nombre de pages** du livret (50 max). Ce nombre peut être modifié ensuite (6).
- Fixer les paramètres graphiques du livret (7).
- Cliquer sur le bouton **Créer** (8) pour valider ces paramètres.
- Un dossier au nom du projet est créé dans C:\Program Files\Didapages, il contiendra tous les fichiers nécessaires au livret...



3. Les outils du livret

- La **console d'édition (1)** de page apparaît à droite lorsque l'on appuie sur le bouton **«Editer» (2)** de la page de gauche
- La page de gauche **(3)** est quadrillée ; elle est prête à recevoir les éléments (textes, images, vidéos...)



La console d'édition :

Annuler et quitter le mode édition

Annuler

Revenir en arrière

Enregistrer

Défaire/refaire

Enregistrer la page

Couleur :

Couleur par défaut

Gestion des pages-types

Éléments

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Aligner

Outils d'alignements des objets insérés dans la page

Disposition des éléments :

Disposer les éléments sur la page. En cas de superposition, l'élément 1 sera disposé sous l'élément 2 qui sera lui-même sous l'élément 3...

Les barres d'outils des pages

Menu projet

Imprimer

Supprimer

Revenir en arrière

Revenir en avant

Editer

Insérer

Couper

Copier la page

Coller

Supprimer la page

modifier la page

4. Importer les éléments multimédias

- Il est préférable d'importer les éléments multimédias avant de démarrer l'édition des pages. Attention aux noms des fichiers : éviter les accents, traits d'union...

- **Les images** : Seules les images au format **jpeg** ou **jpg** non progressif peuvent être importées.
- **Les sons** : les sons et musiques doivent être importés au format **mp3**.
- **Les vidéos** : Seuls les fichiers **flv** peuvent être importés. Au contraire des autres médias une seule vidéo par page est acceptée.
- **Textes** : l'importation de fichier texte n'est pas possible il est possible de copier un texte issu des traitements traditionnels (la présentation sera cependant perdue).

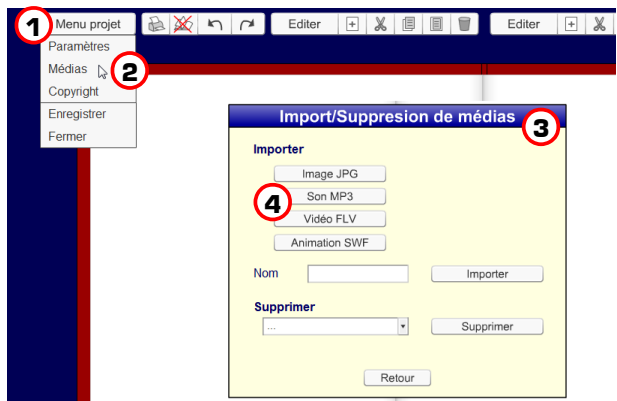
Procédure :

- Cliquer sur le bouton «Menu projet»
(1)

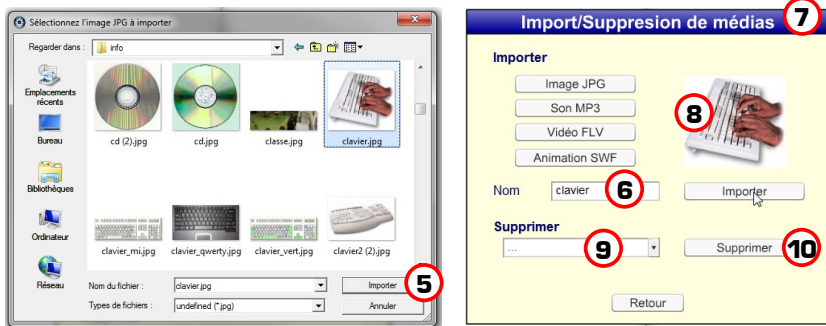
- Sélectionner «Médias» **(2)** dans la liste

- Une boîte de dialogue s'ouvre **(3)**

- Cliquer sur le bouton correspondant au média de votre choix **(4)** (ex image JPG)



- Rechercher puis **importer (5)** l'image souhaitée, Didapages indique **le nom du fichier (6)** et propose un **aperçu de l'image (7)**, valider en cliquant sur «**Importer**»**(8)**



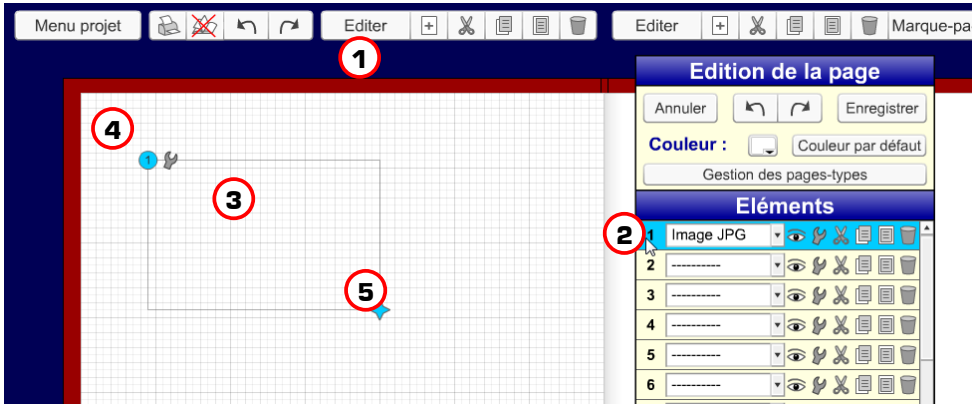
- Le média est désormais stocké dans le dossier Didapages portant le nom de votre projet : il est prêt à être inséré dans les pages du livret.

- Pour supprimer un média il suffit de le sélectionner dans la liste **(9)**, puis valider en cliquant sur «**Supprimer**»
(10).

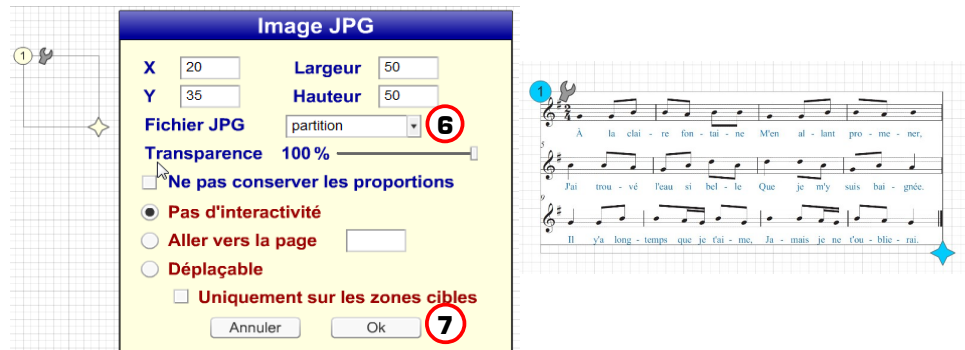
5. Créer un album multimédia simple

5.1 Insérer une image :

- Cliquer sur Éditer (1).
- Dans la console d'édition de la page choisir «image JPG» dans la liste (2).
- Une boîte numérotée 1 (3) apparaît dans la page. Cette boîte peut être déplacée par un «glisser» sur le numéro du coin supérieur (4). Elle peut être agrandie, à l'aide de l'étoile (5).



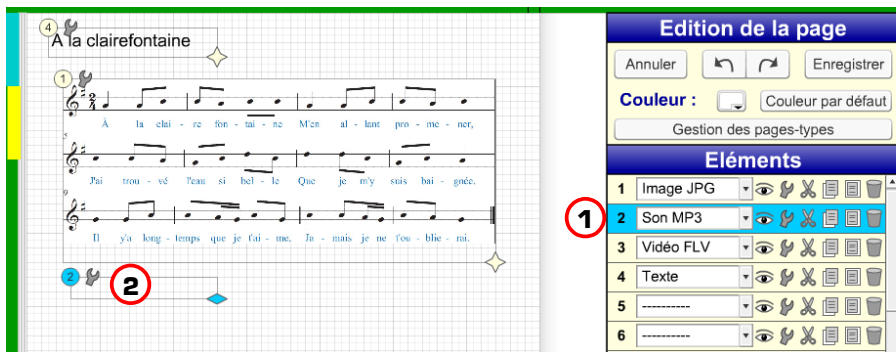
- Pour choisir l'image cliquer sur la clé située sur la boîte ou sur la ligne de l'objet
- Dans la boîte de dialogue, sélectionner dans la liste (6) le média souhaité et valider (7) l'image apparaît. Elle peut être à nouveau redimensionnée et déplacée.



- Il est bien sur possible d'insérer plusieurs images sur une même page.

5.2 Insérer un son :

- Passer en mode édition.
- Dans la console d'édition de la page choisir «**son MP3**» dans la liste **(1)**.
- Une boîte numérotée 2 **(3)** apparaît dans la page.

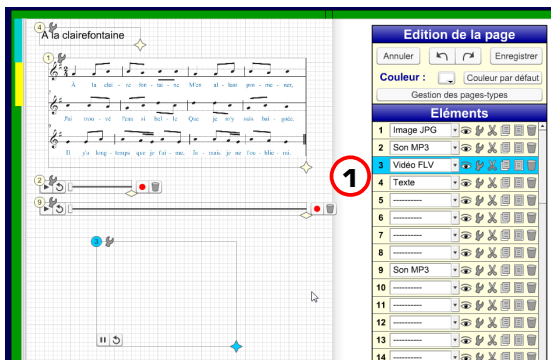


- Cliquer sur la **clef** de l'élément 2 puis sélectionner le son **(3)** préalablement importé dans le projet puis valider. L'élément 2 se transforme en barre de lecteur audio **(4)**



5.3 Insérer une vidéo :

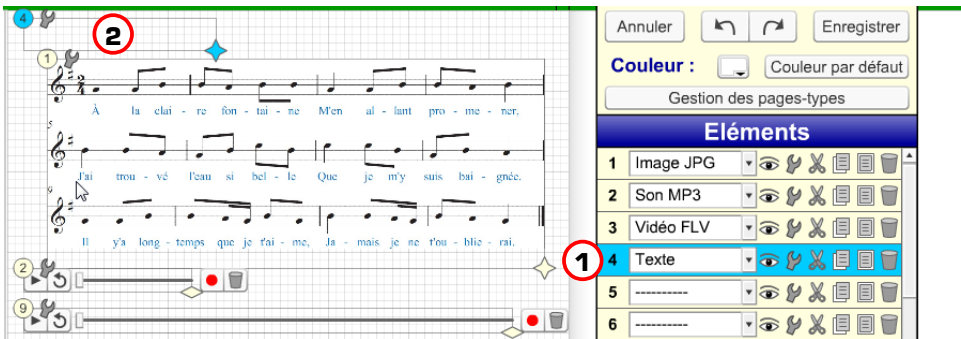
- Dans cet exemple un élément vidéo est ajouté à la ligne 3 **(1)** la boîte associée repérée 3 apparaît sur la page quadrillée.
- Cliquer sur la **clef** de l'élément 3 puis sélectionner la vidéo **(2)** préalablement importé dans le projet puis valider.



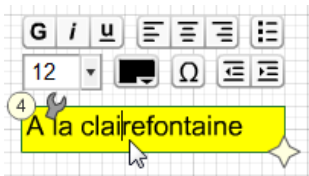
5.4 Insérer un texte :

Dans cet exemple nous allons tout d'abord insérer un simple cadre texte en haut de la page.

- Ajouter un élément texte à la ligne 4 (1), la boîte associée apparaît sur la page (2)



Cliquer sur la clef de l'élément 4, une boîte de dialogue (3) nous permet de modifier l'apparence de ce cadre texte : la couleur de fond, du bord et la transparence (4). Un éditeur permet de modifier très modestement le texte saisi (4).



6. Composer une page :

Voyons dans cet exemple la composition de la page en mode édition :

Elle est constituée de :

- une image (élément 1)
- 2 sons MP3 (éléments 2 et 6)
- une video (élément 3)
- 2 textes (éléments 4 et 5)

Le numéro est un bouton : un clic dessus sélectionne l'élément pour effectuer des opérations de groupe.

Il est possible de **sélectionner plusieurs éléments** en maintenant l'appui sur la touche **shift** du clavier



- permet de cacher ou d'afficher un élément dans le mode édition. C'est très utile quand un élément en cache un autre.



- permet de configurer l'élément



- Couper, copier, coller un élément d'une ligne sur une ou plusieurs autres. Ces boutons permettent de gagner du temps en évitant de répéter les mêmes paramétrages.



- supprimer l'élément sélectionné

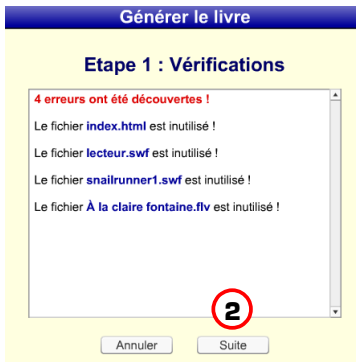
7. Générer un livret :

Une fois le livret généré, il est possible de le **générer** afin qu'il puisse être lu par le **navigateur** (Firefox, internet Explorer) de n'importe quel ordinateur.

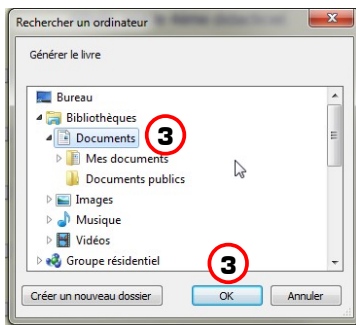
- Vérifier la navigation de votre livre puis cliquer sur le bouton «**Générer le livre**» (1)



- Une boîte de dialogue peut vous signaler des erreurs : il peut s'agir d'éléments importés mais non utilisés. Vous pouvez malgré tout poursuivre en cliquant sur «**Suite**» (2). Ne rien cocher dans la boîte de dialogue suivante et cliquer sur générer (3).



- Sélectionner le dossier destination (4) c'est à dire l'endroit où sera éposé votre livret, puis valider (5). un message vous annonce la réussite de l'opération (6).



- Un dossier portant le nom du projet a été créé, pour lancer la lecture cliquer sur le fichier index. Le livret s'ouvrira dans un navigateur. Pour lire le livre sur un autre ordinateur .

PaMus MP3 Recorder

PaMus MP3 Recorder est un petit magnétophone enregistreur très simple et ergonomique. Simple à installer et à utiliser, l'application vous permet d'enregistrer votre voix au format MP3 comme un magnétophone.

Téléchargement :

PaMus MP3 Recorder est un freeware. Vous pouvez donc le télécharger et l'utiliser librement.

[Télécharger Pamus MP3 recorder](http://papiermusique.fr/dossier03.php) [<http://papiermusique.fr/dossier03.php>]

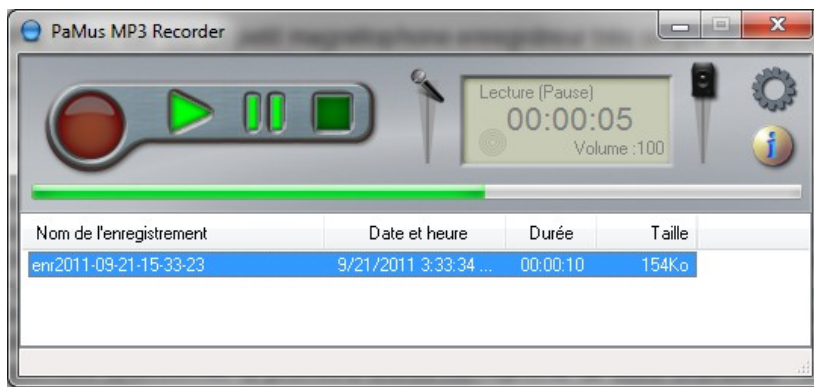
Utilisation :

Pamus MP3 Recorder se contrôle comme un simple magnétophone. Il ne comprend que 4 boutons :

- Le gros bouton rouge pour enregistrer.
- Le triangle vert pour lire un enregistrement.
- Le carré pour stopper la lecture ou l'enregistrement.
- Deux barres verticales pour mettre PaMus MP3 Recorder en pause.

Chaque enregistrement génère automatiquement un fichier, que vous pouvez écouter, renommer ou supprimer en cliquant dessus, dans la liste des enregistrements.

Les deux curseurs représentant un micro et un haut-parleur servent respectivement à régler le niveau d'enregistrement et le volume de lecture.

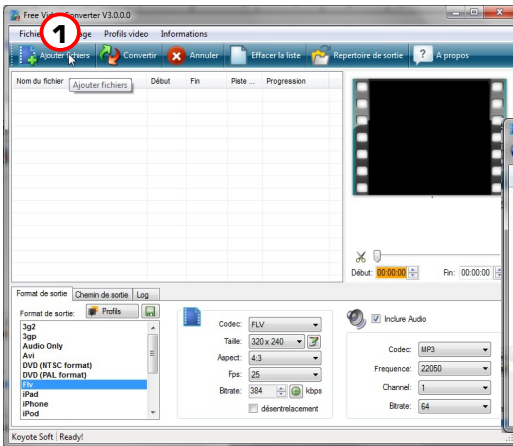


Branchement d'un micro :

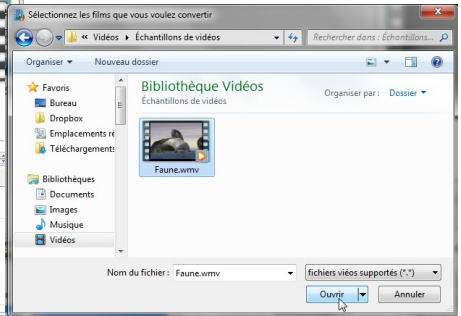
PaMus MP3 Recorder détecte automatiquement votre micro lorsque vous le branchez sur votre PC. Il vous suffit ensuite de double-cliquer en bas de votre écran sur l'icône qui représente un haut parleur, puis de cocher la case « muet » du microphone, de cliquer sur le bouton « avancé » du microphone et de cocher la case « Ampli Microphone ». Votre ordinateur sera alors prêt à recevoir du son.

Convertir une video au format flv avec Free Video Converter

- Lancer Free Video Converter  puis dans la barre des menus cliquer sur « Ajouter fichiers » (1).



- Rechercher ensuite le fichier vidéo à convertir (2) et valider en cliquant sur ouvrir (3)



- Le fichier à convertir apparaît dans la liste (4) et doit être coché.

- Sélectionner le **format** de vidéo souhaité (5) (flv dans cet exemple).

- Sélectionner la **taille** de la vidéo (6) (320 x 240 dans cet exemple).

- Ouvrir l'onglet « **Chemin de sortie** » (7) afin de choisir le **dossier destination** (8) (le bureau dans cet exemple). Pour choisir un autre emplacement, cliquer sur ... (9)

- Lorsque tous les paramètres sont renseignés cliquer sur « **Convertir** » (10)

- Pendant la conversion il est possible de prévisualiser la vidéo (11)

- Après quelques secondes, la vidéo est convertie au format **flv**. Le fichier vidéo est stocké dans le dossier destination sélectionné précédemment.

