

Les <u>livres numériques</u> encore appelés "e-books" sont des livres qui peuvent être lus sur différents supports électroniques : ordinateurs, tablettes numériques, assistants personnels, lecteurs électroniques. Ils présentent l'avantage <u>d'être moins chers</u> qu'un livre classique, alors qu'ils contiennent la <u>même œuvre</u> avec la <u>même qualité de mise en page</u>. On peut facilement les imprimer.

# <u>CRÉATION D'UN LIVRE NUMÉRIQUE VIERGE</u>

Ouvrir Didapages (sur le réseau du lycée) vous arrivez sur le menu principal :

Cliquer alors sur

✓ Vous obtenez la fenêtre ci-dessous

Nom du projet	
Titre du livre	
Auteur(s)	
Description	
	1
Nombre de pages 10 —	0
Nombre de pages 10	·
Nombre de pages 10 — Hond E. Couverture E.	·
Nombre de pages 10 — Fond <b>—</b> Couverture <b>—</b> Titre <b>—</b>	·
Nombre de pages 10 — Fond <b>—</b> Couverture <b>—</b> Titre <b>—</b> Fabier <b>—</b>	0

100 M	Menu Principal
	Wescoges Longue Ucence L. L.
	Didapages 1.1
3	Usage personnel et non commercial uniquement, sauf pour les détentaurs d'une ancienne licence commendaie et les menthres éditeurs de lavenciation Truis du secer
	Filo://www.fruitscesavoin.org
	Présentation - Didacticiels
	Démarrer un nouveau projet
	1

#### 🖑 <u>que vous devez compléter comme suit</u>

Nom du projet : VOTRE NOM et VOTRE CLASSE

Titre du livre : Initiation à l'utilisation du logiciel Didapages

- Auteur(s) : VOTRE NOM
- Description : /
- Nombre de pages: 7
- Prond : jaune (255-255-0-100)
- Couverture : violette (153-0-153)
- C Titre : noir
- Papier : rose (255-153-255)
- Bordures : noires
- Ombres sur les pages : à cocher
- P Texturer la couverture : à cocher

☑ Cliquer sur Ok et appeler le professeur pour vérification : si des erreurs ont été commises cliquer sur « **Menu projet** » et « **Paramètres** » puis rectifiez vos erreurs.

 $\checkmark$  Pour poursuivre votre projet lors des séances suivantes, il suffira de cliquer sur :

Sélection du p	orojet :	VOTRE NOM & VOTRE CLASSE
Import	Titre :/	nitiation à l'utilisation du logiciel Didapages
Export	Auteur Descri	: p <mark>tion</mark> :
Dupliquer		
Supprimer		

<ul> <li>PRÉSENTATION DU MENU DU LIVRE NUMÉRIQUE</li> <li>✓ Vous êtes sur la page 1 du livre. En haut se trouve le MENU</li> </ul>	J suivant
Editer 🛨 🐰 🗐 🗐 Marque-page Gé	nérer le livre
Dont voici la signification :	
Editer = éditer une page	= Couper la page
E = Copier la page	= Supprimer la page
Marque-page = Ajouter ou supprimer un marque-pages	énérer le livre = Export final du projet
= Réduire la fenêtre = Quitter Didapages	Edition de la page
Cliquer sur	Annuler A C Enregistrer
Puis aller sur le menu déroulant en face du 1 pour voir la liste des éléments composant une page	Couleur : Couleur par défaut Gestion des pages-types
Voici co qui s'affiche :	1 Texte
Eléments         1       Texte         2       Texte         3       Croquis auteur         4       Croquis lecteur         5       Zone de saisie         6       Texte         7       Son MP3	2       Texte       Image: Second sele         3       Bouton de sele       Image: Second sele         4       Texte       Image: Second sele         5       Bouton de sele       Image: Second sele         6       Texte       Image: Second sele         7       Bouton de sele       Image: Second sele         8       Bouton valider       Image: Second sele         9       Score       Image: Second sele         10       Zone message       Image: Second sele         11       Bouton multifo       Image: Second sele         12       Image: Second sele       Image: Second sele
<ul> <li>Visible ou caché,</li> <li>= configuré,</li> <li>= collé</li> <li>= supprimé.</li> <li>Supprimé.</li> </ul>	oupé, <b>Menu projet</b> Paramètres Médias Copyright Enregistrer Fermer

#### **8** <u>REMPLISSAGE DU LIVRE NUMÉRIQUE : INSERTION D'ÉLÉMENTS SIMPLES</u>

### A] Elément texte

Aller page 2 du livre ;

Insérer un élément texte : cliquer sur

Editer puis sur le menu déroulant du 1 et

- 1 Texte
  2 -----
- Z Texte

Inscrire « *Insertion d'éléments simples* » en gras, souligné, centré, avec une taille de police 20,

Enregistrer et une couleur de police outremer (0-153-153) puis cliquer sur Insérer un élément « texte » en 2 : Texte écrire Elément texte puis cliquer sur l'icône configurer. Х 5 Largeur 345 **Remplir comme indiqué ci-contre.** 100 115 Y Hauteur Transparence 100% Couleur du fond -∽Avec votre souris placez-vous sans cliquer Couleur du bord sur pas d'interactivité par exemple pour faire apparaître les menus d'aide contextuelle Pas d'interactivité Aller vers la page Déplaçable Uniquement sur les zones cibles Aller vers la page Ok Annuler Dép Si cette option est selectionnée, cet élément va devenir un lien vers une autre page du livre. Lorsque vous insérez une page, toutes les pages qui suivent sont décalées. L'actualisation des liens n'etant pas automatique, n'oubliez pas de modifier les numeros de pages qui ont été déplacées.

Pour déplacer l'élément cliquer avec votre souris sur le numéro en haut à gauche (2) et déplacer l'élément.

<sup>™</sup> Pour agrandir l'élément cliquer avec votre souris sur l'étoile en bas à droite (\$) et déplacer l'élément.

∽ Insérer un élément « texte » en 3 et noter croquis d'auteur. Aligner les éléments 1 et 2.

#### B] Elément croquis auteur

∽ Insérer un élément « croquis auteur » en 4 : il vous permet de créer un dessin vectoriel et noter croquis d'auteur. En cliquant sur configurer, mettez une couleur si vous le souhaiter, cliquer sur « animer le croquis » puis revenez sur la page et tester les éléments du croquis.

## C] Elément croquis lecteur

Cliquer sur <u>Editer</u> puis sur l'icône Copier de l'élément texte en 3 ; puis aller sur l'élément 5 et cliquer sur l'icône coller. Déplacer-le pour l'aligner avec les éléments 1, 2 et 4 et au lieu de « croquis auteur » inscrire « croquis lecteur ».

☞ Insérer un élément « croquis lecteur » en 6 : il vous permet de dessiner avec la barre d'outils dessin simplifiée

∽ **Configurer** cette zone selon vos goûts et tester vos talents de dessinateur.

## D] <u>Zone de saisie</u>

∽Aller page 3 du livre

∽ Insérer un élément « texte » en 7 et noter zone de saisie.

∽ **Insérer** une « **zone de saisie** » en 8 : elle vous permet d'écrire une réponse par exemple. Notez-y un petit texte.

#### Interpretention de médias <u> REMPLISSAGE DU LIVRE NUMÉRIQUE : INSERTION DE MÉDIAS</u> Image JPG Son MP3 Animation SWF Vidéo FLV Les médias doivent déjà être préparés pour pouvoir les importer dans le livre numérique. ✓ Pour cela cliquer su Import/Suppresion de médias Menu projet Importer Paramètres puis Image JPG Médias Son MP3 Copyright Vidéo FLV Animation SWF Ensuite choisir le média à importer et cliquer sur Nom Importer

## A] Image JPG

 $\checkmark$  Attention toutes les images à insérer doivent être au format JPG donc il faut d'abord les convertir.

- ∽ Insérer un élément « texte » en 1.
- N Inscrire « Insertion de Médias » en gras, souligné, centré, avec une taille de police 20, et une

couleur de police *outremer (0-153-153)* puis cliquer sur

- ☞ Insérer un élément « texte » en 2 et noter « Image JPG ».
- ∽ Trouver une image de votre choix sur internet et la copier.
- ∽ Pour la retoucher (taille, bord...), ouvrir Paint en cliquant sur Démarrer puis Accessoires
- ☑ (Appeler le professeur si vous ne trouvez pas le logiciel).



C Enregistrer l'image dans votre nom sur le réseau, comme ci-dessous.

🌾 Enregistrer sous			X
SAJUS	<ul> <li>Images</li> </ul>	• <b>*</b>	Q
Nom du fichier : médias			-
Type : JPEG (*.jpg;'	*.jpeg;*.jpe;*.jfif)		*
S Parcourir les dossiers		Enregistre	er Annuler

≻ Importer votre image JPG.	Image JPG
<ul> <li>Insérer une « image JPG » en 3.</li> <li>Cliquer sur l'icône configurer puis</li> <li>Insérer alors l'image et agrandissez-la.</li> </ul>	X 0 Largeur 50 Y 0 Hauteur 50 Fichler JPC Fichier.
	Transparence 100 %
B] <u>Son mp3</u> <sup>∞</sup> Insérer un élément « texte » en 4. <sup>№</sup> Inscrire « <i>Son mp3</i> ».	Déplaçable     Uniquement sur les zones cibles

∽ Insérer un élément « Son mp3 » en 4 et après l'avoir importé insérez-le (Demander au professeur une musique mp3 si vous n'en avez pas à insérer).

## C] <u>Animation Flash SWF et vidéo FLV</u>

 $\checkmark$  Le procédé est le même mais il faut disposer d'animations que vous pouvez faire avec Open office par exemple.

## **9** ANIMATION DE VOTRE LIVRE NUMÉRIQUE : INSERTION d'ÉLÉMENTS RÉACTIFS

✓ Une fois votre livré constitué, vous devez maintenant l'animer. Vous disposez pour cela de 3 fonctions :

## A] Animation

∽Aller page 5 du livre ;

∽ Insérer un élément « texte » en 1.

... " Inscrire « Insertion d'éléments réactifs » en gras, souligné et une couleur de police outremer (0-153-153).

- ∽ Insérer un élément « animation » en 2.
- ♥ Remplir comme indiqué ci-contre.

## B] Zone réactive

Ce sont les zones réactives que vous utiliserez le plus.

∽ Insérer une « *zone réactive* » en 3.

∽ Insérer une « *zone de texte* » en 4 et inscrire votre nom

puis configurer avec un fond rouge et un bord en noir. Revenir à la zone réactive en 3 puis cliquer sur l'icône configurer :

♥ Remplir comme indiqué ci-contre.

Observer alors votre zone de texte en 4.

☞ Insérer une « zone réactive » en 5.

☞ Insérer une « image JPG » en 6.

Revenir à la zone réactive en 5 puis cliquer sur l'icône configurer :

**Remplir comme indiqué ci-contre.** 

Observer alors votre zone de texte en 6.

 $\checkmark$  Il suffit ainsi d'indiquer ce qui sera visible au clic ou au survol que ce soit un texte, une image JPG....

		Animation	1
X Y Dur	95 405 *ée (en 1/ Jouer l'a	Largeur (10s) 100 nimation en be	100 Ducle Ok
	7	Zone réactiv	ve
x	45	Largeur	50
Y	235	Hauteur	50
Cou	leur du f	ond	
Cou	leur du b	bord	
For	me (	Rectangle	
	1	Ellipse	
_ In	detectab	le à la souris	
Visil	bilités lié	is au survol	
4			
	Zo	ne réactive	
x I	250	Largeur 50	_
Y	240	Hauteur 50	-
	eur du fon	nd 🌅	14
Coul	and and and	rd 📖	
Coul	eur du boi		
Coul Coul Form	ne 💿	Rectangle	
Coul Coul Form	ne 💿	Rectangle Ellipse	
Coul Coul Form	ne	Rectangle Ellipse à la souris	
Coul Coul Form	detectable	Rectangle Ellipse à la souris au survol	
Coul Coul Form Visit	detectable	Rectangle Ellipse à la souris au survol	

Animation

Zone réactive

Bouton multifonction

## C] Bouton multifonction

- ✓<u>Un bouton multifonction offre 3 possibilités:</u>
  - Sumprimer une ou des pages (à préciser...) ;
  - $\mathbb{B}$  Réinitialiser une page (à préciser...);
  - Serie un lien vers une page web (indiquer l'url).

Tusérer une « zone de texte » en 7 et inscrire « Zone Bouton multifonction » en gras, centré,

- avec une taille de police 20 et un *fond bleu (0-155-155).* **The series of the serie**
- 🖑 Remplir comme indiqué ci-contre.
- 🖑 Cliquer alors sur le bouton multifonction pour ouvrir
- la page internet du site du lycée.

Tinsérer un « bouton multifonction » en 9

🖑 Remplir comme indiqué ci-dessous

X	165	Largeur	100
Y	430		
Lab	el du bo	uton Imprimer	cette page
•	mprimer	les pages	5
0	Réinitialis	ser les pages	
0	URL		

<b>Y</b> 430		
Label du bouto	on Visiter ce site	
O Imprimer les	s pages	
O Réinitialiser	les pages	
URL http	://www.lycee-alienor.fr/	

🖑 Cliquer alors sur le bouton multifonction pour vérifier que la page « imprimer » s'ouvre.

#### D] Autres éléments interactifs

- D'autres éléments interactifs sont présents :
- N À vous de les tester à votre guise page 6.



#### **6 <u>FINITION DE VOTRE LIVRE NUMÉRIQUE : SOMMAIRE et MARQUE-PAGES</u></u>**

#### A] <u>Sommaire</u>

Tune fois votre livre numérique de 6 pages terminé et enregistré, revenir à la page 2 pour faire un sommaire.

- **Nemplir comme indiqué ci-contre taille**
- de la police 16 et en bleu (0-153-153).
- ∽ Puis cliquer sur la zone de texte correspondant

### au I-Insertion d'éléments simples et

#### compléter comme ci-dessous



DE DIDAPAGES		
I - Insertion d'éléments simples	2	
II - Insertion de médias	4	
III - Insertion d'éléments réactife	5	

∽ Faire de même pour les zones de texte correspondant au II et III.

 $\square$  Puis une fois <u>sur la page 1</u> de votre livre, vérifier en cliquant sur le « 2 » du I par exemple, que cela vous dirige vers la page 2 du livre.

#### B] Marque-page Revenir à la page 1 puis cliquer sur « Marque-page » Marque-page Générer le livre Editer + X $\equiv$ Ξ Ajouter/Supprimer un marque-page <sup></sup> Insérer un marque-page comme suit, *couleur (0-255-255)*. Marque-page Marque-pages ? 🖲 Oui **Non** Couleur 10 Texte 50 Sommaire 30 Annuler Ok 70 Caller à la page 5 puis insérer un marque-page couleur rouge (255-0-0) 50 500 (les marque-pages ne doivent pas se chevaucher !!!)

➔ Votre premier livre numérique maintenant terminé, ne vous reste plus qu'à le générer.

Image JPG		insertion of e	ements reactina.
	Etape 1 : Véri	fications	
Son mp3	vous pouvez popreulives (	and some proper	
#(5)			n
Animation SWF			
		bute	

→ Enregistrer-le sur votre clé USB ou sur le réseau : vous pourrez alors l'exporter pour le visualiser sur n'importe quel ordinateur qui possède le logiciel Didapages 1.1.

🖎 Et maintenant à vous de jouer pour créer un vrai livre numérique...