


Guide élève : Comment créer un livre numérique avec Didapages ?



Les **livres numériques** 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 **d'être moins chers** qu'un livre classique, alors qu'ils contiennent la **même œuvre** avec la **même qualité de mise en page**. On peut facilement les imprimer.

❶ CRÉATION D'UN LIVRE NUMÉRIQUE VIERGE

☞ Ouvrir Didapages (sur le réseau du lycée)  :

vous arrivez sur le menu principal :

☞ Cliquer alors sur

✓ Vous obtenez la fenêtre ci-dessous



☞ que vous devez compléter comme suit

- ☞ 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
- ☞ Fond : *jaune (255-255-0-100)*
- ☞ Couverture : *violette (153-0-153)*
- ☞ Titre : *noir*
- ☞ Papier : *rose (255-153-255)*
- ☞ Bordures : *noires*
- ☞ Ombres sur les pages : *à cocher*
- ☞ 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.

✓ Pour poursuivre votre projet lors des séances suivantes, il suffira de cliquer sur :

❷ PRÉSENTATION DU MENU DU LIVRE NUMÉRIQUE

✓ Vous êtes sur la page 1 du livre. En haut se trouve le MENU suivant



Dont voici la signification :



= éditer une page



= Insérer une page



= Couper la page



= Copier la page



= Coller la page



= Supprimer la page



= Ajouter ou supprimer un marque-pages



= Export final du projet



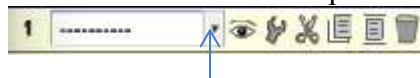
= Réduire la fenêtre



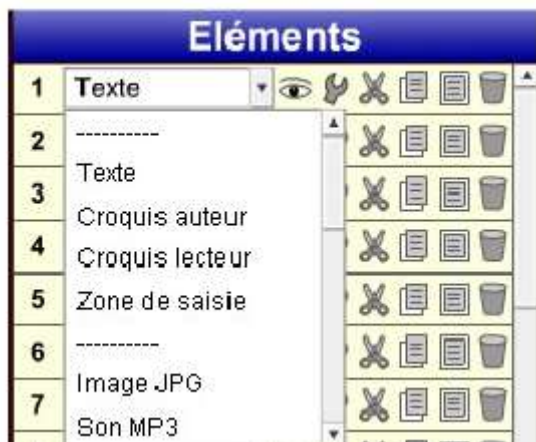
= Quitter Didapages

☞ Cliquer sur :

☞ Puis **aller** sur le menu déroulant en face du 1 pour voir la liste des éléments composant une page



✓ Voici ce qui s'affiche :



✓ Chaque élément peut être :



= Visible ou caché,



= configuré,



= coupé,



= copié,



= collé



= supprimé.



☒ Lors de la construction de votre livre, penser très régulièrement à enregistrer dans le menu projet.



③ REPLISSAGE DU LIVRE NUMÉRIQUE : INSERTION D'ÉLÉMENTS SIMPLES

A) Élément texte

☞ Aller page 2 du livre ;

☞ Insérer un élément texte : cliquer sur  puis sur le menu déroulant du 1 et

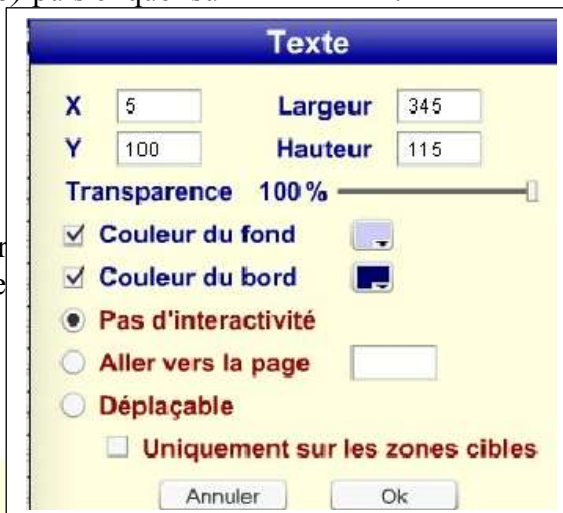


☞ Inscrire « *Insertion d'éléments simples* » en *gras, souligné, centré*, avec une taille de police 20,

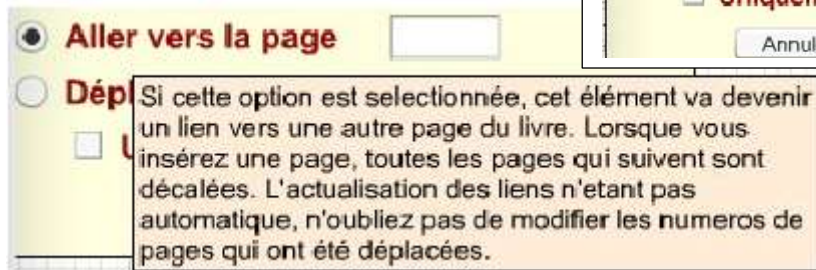
et une couleur de police *outramer (0-153-153)* puis cliquer sur .

☞ Insérer un élément « texte » en 2 : écrire *Élément texte* puis cliquer sur l'icône configurer.

☞ Remplir comme indiqué ci-contre.



☞ Avec votre souris placez-vous sans cliquer sur pas d'interactivité par exemple pour faire apparaître les menus d'aide contextuelle



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


☞ 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) Élément 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 souhaitez, cliquer sur « animer le croquis » puis revenez sur la page et tester les éléments du croquis.

C) Élément croquis lecteur

☞ Cliquer sur  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) Zone de saisie

☞ 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.

4 REPLISSAGE DU LIVRE NUMÉRIQUE : INSERTION DE MÉDIAS

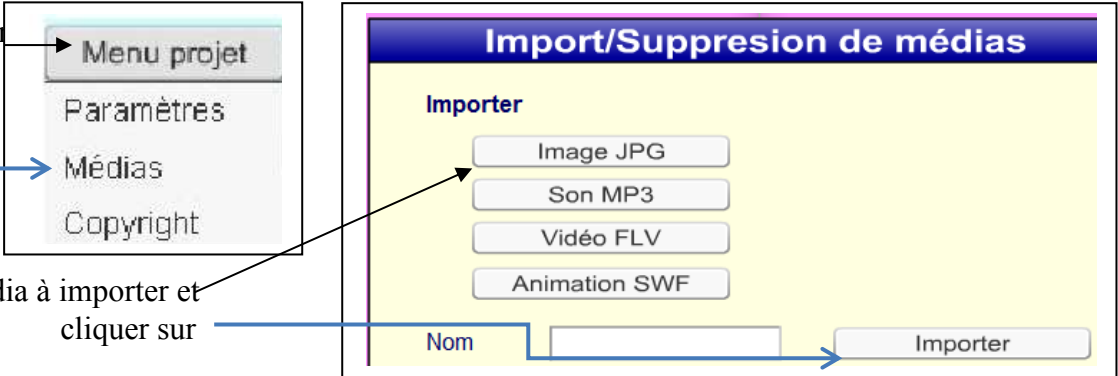
- Image JPG
 - Son MP3
 - Animation SWF
 - Vidéo FLV
- Les médias

doivent **déjà** être préparés **pour pouvoir les importer** dans le livre numérique.

✓ Pour cela cliquer sur **Menu projet**

puis

Ensuite choisir le média à importer et cliquer sur



A) Image JPG

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

⇨ Insérer un élément « **texte** » en 1.

⇨ 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

Enregistrer

⇨ Insérer un élément « **texte** » en 2 et noter « *Image JPG* ».

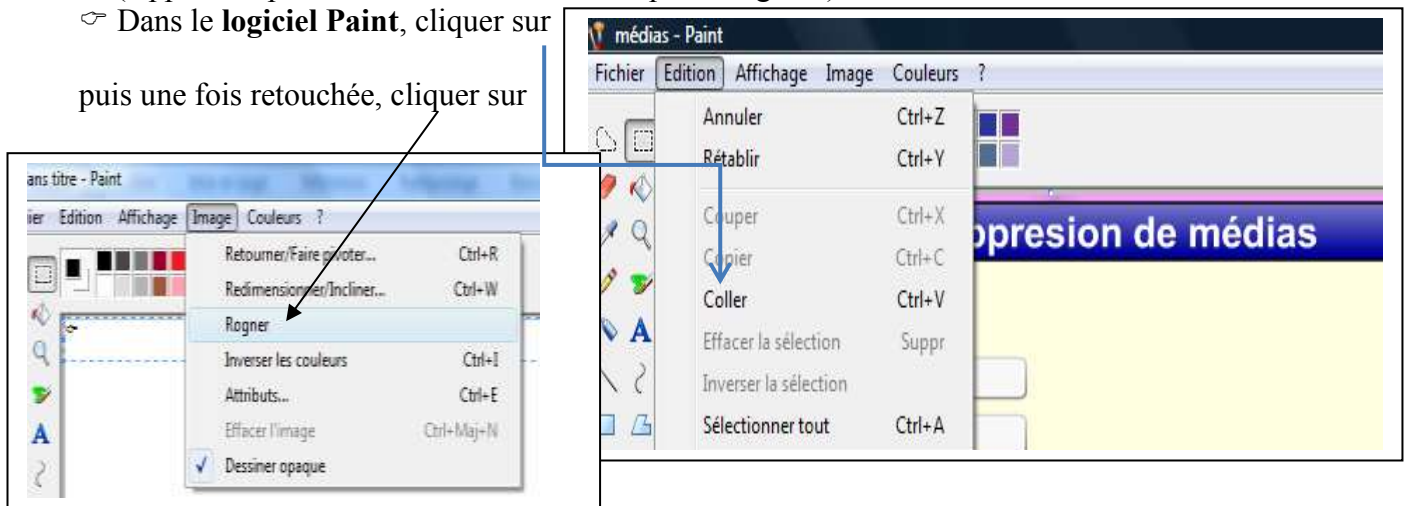
⇨ Trouver une image de votre choix sur internet et la copier.

⇨ Pour la retoucher (taille, bord...), **ouvrir Paint** en cliquant sur Démarrer puis Accessoires

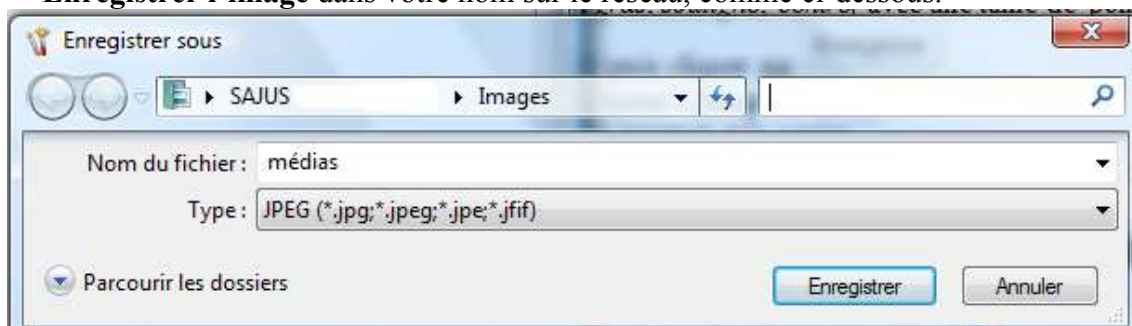
(Appeler le professeur si vous ne trouvez pas le logiciel).

⇨ Dans le **logiciel Paint**, cliquer sur

puis une fois retouchée, cliquer sur



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



- ⇨ Importer votre image JPG.
- ⇨ Insérer une « image JPG » en 3.
- ⇨ Cliquer sur l'icône configurer puis
- ⇨ Insérer alors l'image et agrandissez-la.



B) Son mp3

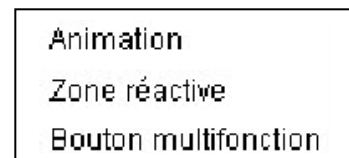
- ⇨ Insérer un élément « texte » en 4.
- ⇨ Inscrire « *Son mp3* ».
- ⇨ Insérer un élément « Son mp3 » en 4 et après l'avoir importé insérez-le (Demander au professeur une musique mp3 si vous n'en avez pas à insérer).

C) Animation Flash SWF et vidéo FLV

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

5 ANIMATION DE VOTRE LIVRE NUMÉRIQUE : INSERTION d'ÉLÉMENTS RÉACTIFS

- ✓ Une fois votre livre 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, centré, avec une taille de police 20, et une couleur de police *outramer (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.



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

C) Bouton multifonction

✓ Un bouton multifonction offre 3 possibilités:

- ↪ Imprimer une ou des pages (à préciser...);
- ↪ Réinitialiser une page (à préciser...);
- ↪ Faire un lien vers une page web (indiquer l'URL).

⇨ Insérer 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).

⇨ Insérer un « bouton multifonction » en 8

↪ Remplir comme indiqué ci-contre.

↪ Cliquer alors sur le bouton multifonction pour ouvrir la page internet du site du lycée.

⇨ Insérer un « bouton multifonction » en 9

↪ Remplir comme indiqué ci-dessous

Bouton multifonction

X: 165, Y: 430, Largeur: 100

Label du bouton: Imprimer cette page

Imprimer les pages: 5

Réinitialiser les pages

URL

Ouvrir dans une nouvelle fenêtre

Annuler Ok

Bouton multifonction

X: 25, Y: 430, Largeur: 75

Label du bouton: Visiter ce site

Imprimer les pages

Réinitialiser les pages

URL: <http://www.lycee-alienor.fr/>

Ouvrir dans une nouvelle fenêtre

Annuler Ok

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

D) Autres éléments interactifs

D'autres éléments interactifs sont présents :

↪ À vous de les tester à votre guise page 6.

- Bouton de sélection
- Case à cocher
- Liste
- Ligne de saisie
- Bouton multi-position
- Zone cible
- Bouton valider
- Zone messages
- Score

6 FINITION DE VOTRE LIVRE NUMÉRIQUE : SOMMAIRE et MARQUE-PAGES

A) Sommaire

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

↪ Remplir 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

Texte

X: 25, Y: 155, Largeur: 300, Hauteur: 25

Transparence: 100%

Couleur du fond

Couleur du bord

Pas d'interactivité

Aller vers la page: 2

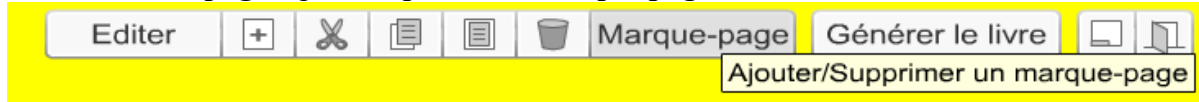
INITIATION A L'UTILISATION DE DIDAPAGES	
I - Insertion d'éléments simples	2
II - Insertion de médias	4
III - Insertion d'éléments réactifs	5

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

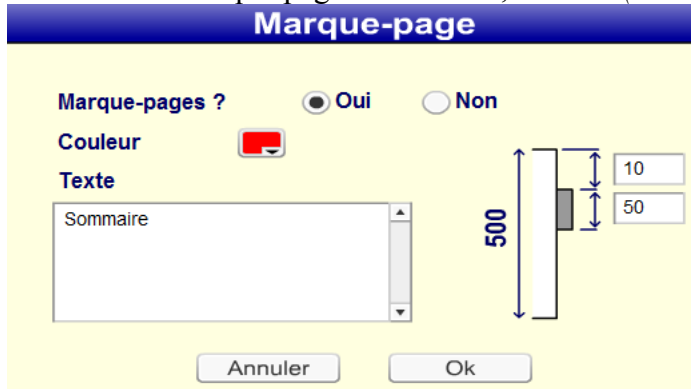
☑ Puis une fois **sur la page 1** de votre livre, vérifier en cliquant sur le « 2 » du I par exemple, que cela vous dirige vers la page 2 du livre.

B) Marque-page

☞ Revenir à la **page 1** puis **cliquer** sur « *Marque-page* »

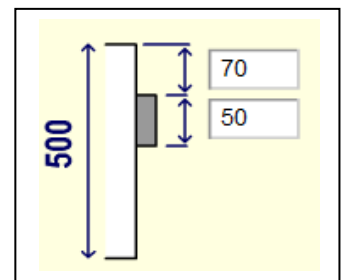


☞ Insérer un marque-page comme suit, *couleur (0-255-255)*.

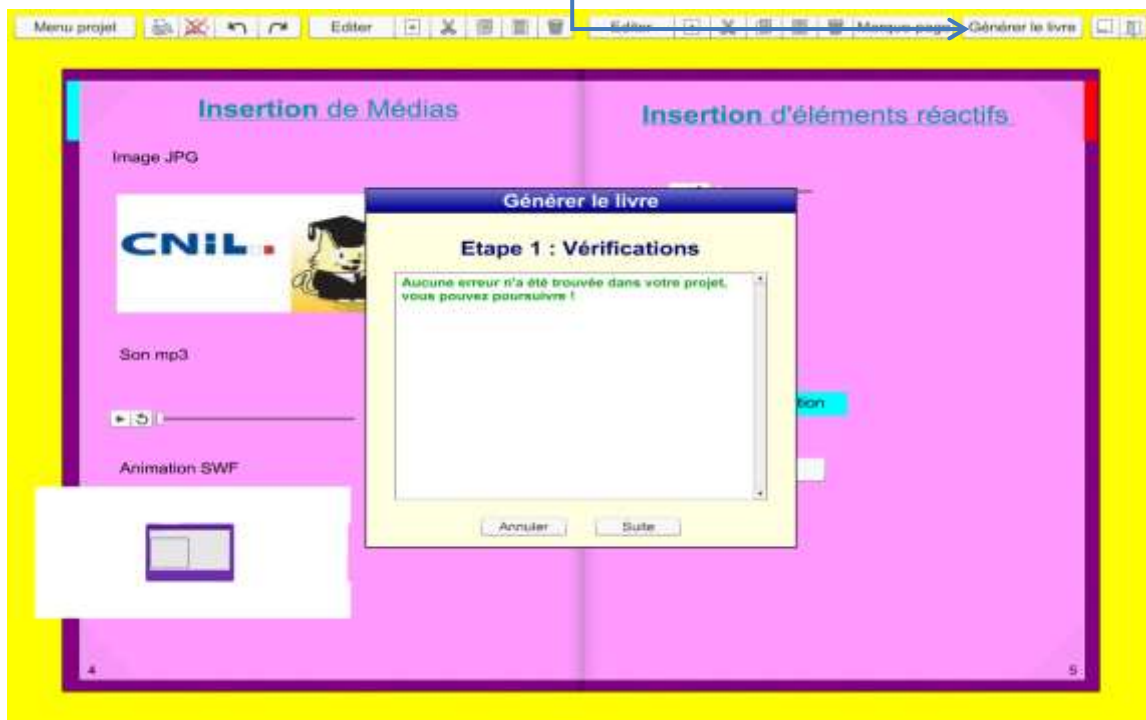


☞ Aller à la **page 5** puis **insérer** un **marque-page couleur rouge (255-0-0)**

(les marque-pages ne doivent pas se chevaucher !!!)



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



➔ 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...