

Utilisation de Didapages

Créer une page

- ◆ Editer une page
- ◆ Importer les éléments multimédias
- ◆ Commencer une page
- ◆ Insérer un objet : généralités
- ◆ Insérer un élément texte
- ◆ Insérer un élément image
- ◆ Insérer un élément son
- ◆ Insérer un élément vidéo
- ◆ Exemple de page
- ◆ Agencer les objets
- ◆ La page modèle
- ◆ Générer le livre

Editer une page.

En cliquant sur le bouton **Editer** vous obtenez le mode Edition.

Editer des pages c'est placer et configurer des éléments comme par exemple des textes, des images... Il y a environ 20 types d'éléments disponibles, et vous pouvez placer jusqu'à 50 éléments par page.

The screenshot shows the 'Edition de la page' (Page Editing) interface. At the top, there are buttons for 'Annuler' (Undo), 'Défaire / Refaire' (Undo/Redo), and 'Enregistrer' (Save). Below these is a 'Couleur' (Color) selector with a dropdown arrow and a 'Couleur par défaut' (Default Color) button. A 'Gestion des pages-types' (Page Type Management) button is also present. The main area is titled 'Éléments' (Elements) and contains a list of 15 levels, each with a dropdown menu and icons for visibility, selection, deletion, and duplication. The third level is highlighted with a red box. At the bottom, there is an 'Aligner' (Align) section with various alignment and positioning tools, also highlighted with a red box.

Enregistrer / Annuler les modifications et quitter le mode Edition

Défaire / Refaire les modifications de la page



Changer la couleur de la page et revenir à la couleur par défaut

Voici le 3ème des 50 niveaux disponibles. Chaque niveau peut accueillir un élément. Faites défiler ici les 50 niveaux. Le numéro du niveau est important: l'élément du niveau 2 est placé devant celui du 1, celui du 3 devant le 2,...

Outils de positionnement des éléments

Voyons de plus près les boutons d'un niveau.



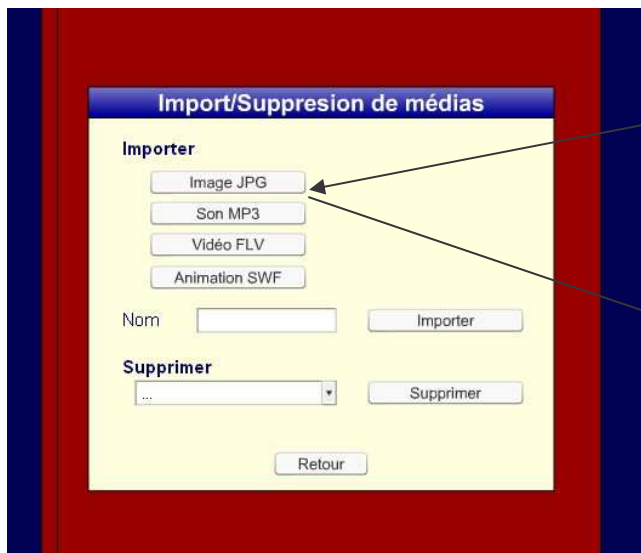
- Le numéro est un bouton : un clic dessus sélectionne l'élément pour effectuer des opérations de groupe.
 - Le menu déroulant permet de choisir la nature de l'élément associé à ce niveau. "-----" signifie qu'il n'y a pas d'élément.
 -  permet de cacher ou d'afficher un élément dans le mode édition. C'est très utile quand un élément en cache un autre.
 -  permet de configurer l'élément, pour lui donner une apparence ou un comportement précis.
- Vous connaissez déjà les 4 boutons couper, copier, coller et supprimer. Ils fonctionnent comme ceux des pages, sauf qu'ils agissent sur l'élément de leur niveau.

Importer les éléments multimédias

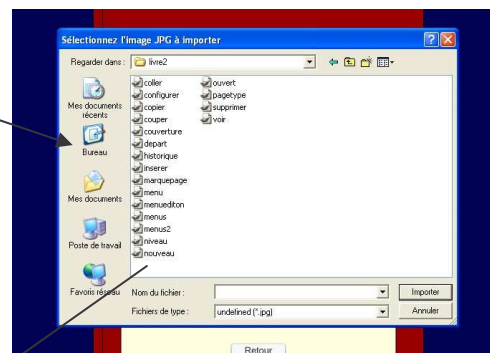
Vous devez importer l'ensemble des objets multimédias pour ensuite pouvoir les utiliser dans la création de vos pages.



Sélectionnez le bouton **Menu Projet** puis **Médias**



Choisissez le du média que vous voulez importer en cliquant sur le bouton correspondant. L'explorateur apparaît alors.

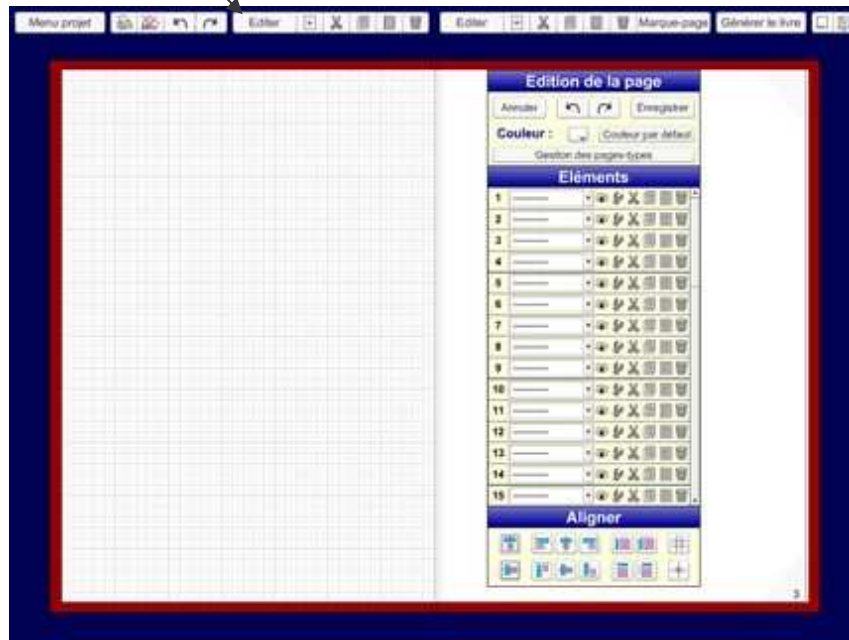


Validez en cliquant sur **Importer**.

Zone pour supprimer des éléments

Commencer une page

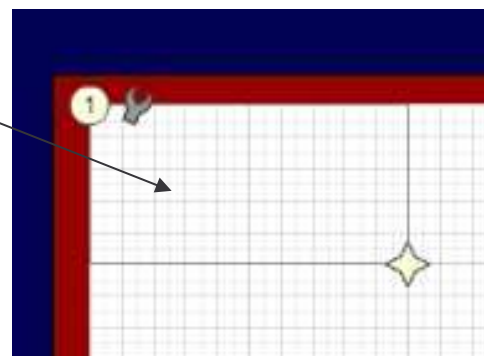
Sélectionnez le mode **Edition**.



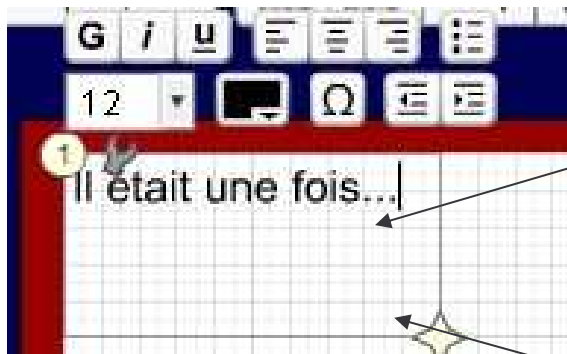
Insérer un objet : généralité



Sélectionnez un objet. Il apparaît alors sur la page. Chaque élément porte un numéro (ex : 1) et un intitulé en fonction de sa nature (ex : texte).



Insérer un élément texte



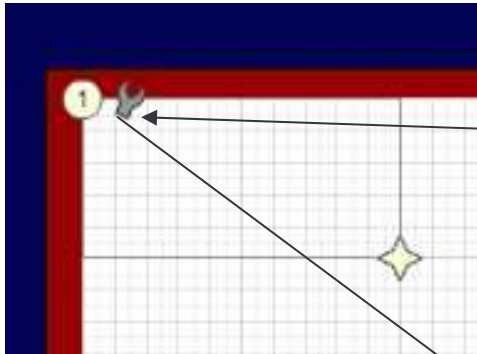
En cliquant dans le cadre un curseur apparaît. Vous pouvez alors taper votre texte. Quelques options de base de traitement de texte sont présentes.

Remarque : on ne peut utiliser que la police de caractère Arial.

Pour déplacer cet élément, utilisez un cliquer-glisser.

Remarque : En copiant un texte à partir d'un traitement de texte vous pouvez le coller dans le cadre en utilisant un clic droit souris puis coller.

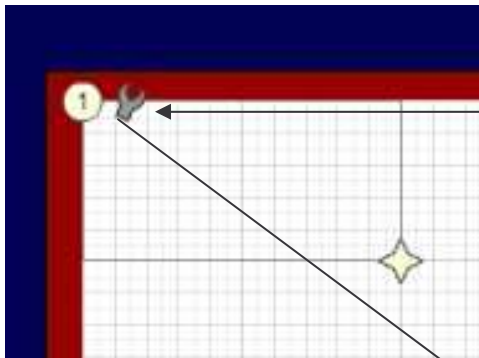
Insérer un élément image



En cliquant sur la clé vous pourrez sélectionner une image que vous aurez préalablement importée dans votre projet.



Insérer un élément son



En cliquant sur la clé vous pourrez sélectionner un son que vous aurez préalablement importé dans votre projet.



Son MP3

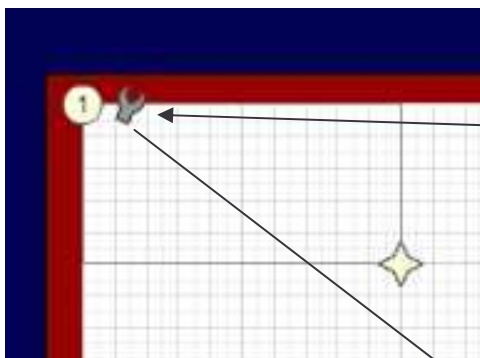
X **Largeur**

Y

Fichier MP3

Jouer en bou

Insérer un élément vidéo



En cliquant sur la clé vous pourrez sélectionner une vidéo que vous aurez préalablement importée dans votre projet.



Vidéo FLV

X **Largeur**

Y **Hauteur**

Fichier FLV

Ne pas conserver les proportions

Pas d'interactivité

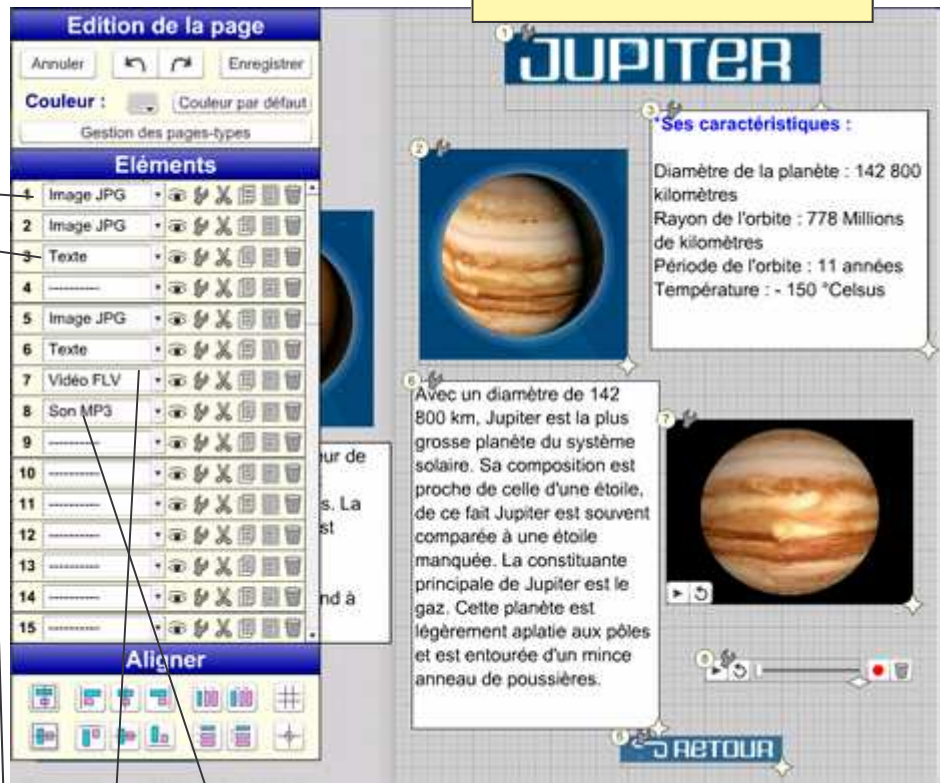
Aller vers la page

Déplaçable

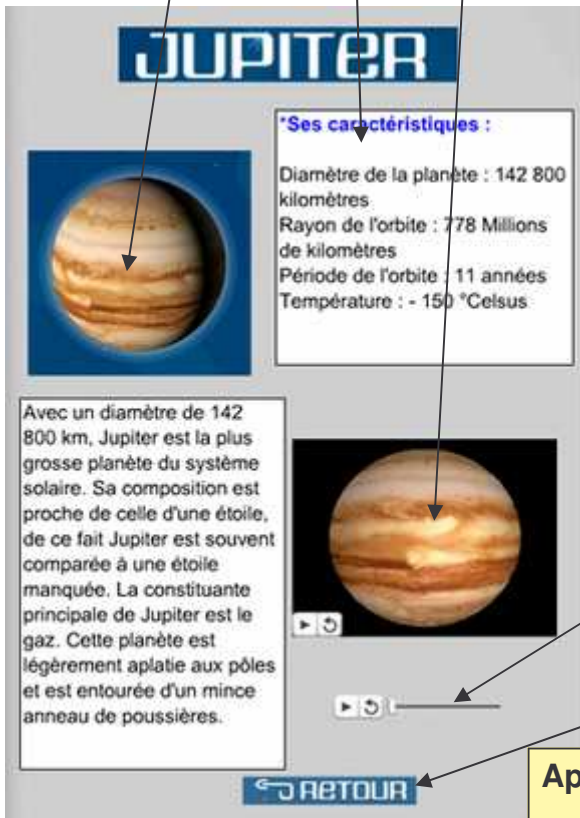
Uniquement sur les zones cibles

Exemple de page

Aperçu en mode édition



Objet image qui sert de lien. Pour cela cliquez sur la clé en mode édition.



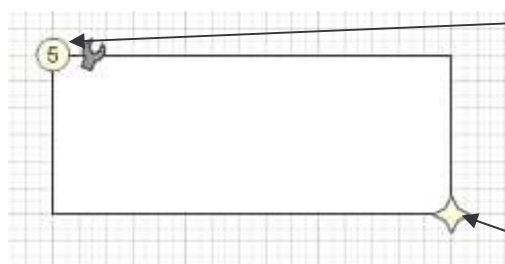
Aperçu en mode navigation

Agencer les objets

*** Mettre au premier plan**

L'ordre des objets est déterminé par son numéro. Ainsi l'objet qui a le numéro 2, s'il est positionné au même niveau que le numéro 1, se retrouvera en arrière plan. Si vous voulez modifier cet ordre, il suffit d'utiliser un glisser-déposer (cliquer, maintenir, déplacer, relâcher) sur un autre niveau .

*** Déplacer et redimensionner un élément**



Déplacez cet élément en effectuant un glisser-déposer sur le bouton rond, en haut à gauche de l'élément.

Redimensionnez cet élément en faisant la même chose sur le bouton en bas à droite de l'élément.

Vous ne pouvez pas déplacer l'élément en dehors de la page, et chaque type d'élément a des dimensions minimum. La dimension maximum est la taille de la page.

*** Sélectionner un groupe d'éléments**

Pour aligner, déplacer et supprimer des groupes d'éléments, il faut d'abord les sélectionner.

Pour sélectionner des éléments vous avez 2 possibilités :

- Effectuer un rectangle de sélection à la souris autour de ces éléments (glisser-déposer d'un point vierge de la page à un autre point)
- Cliquer sur les numéros des niveaux dans le menu ou sur les boutons de déplacement des éléments, en maintenant la touche "Ctrl" .

*** Déplacer une sélection**

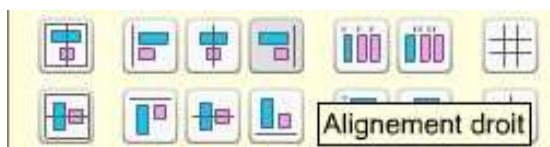
- Pour déplacer un groupe d'éléments, il faut d'abord sélectionner les éléments, puis déplacer un des éléments. Les autres suivent, sauf si vous appuyez sur la touche "Ctrl" en effectuant les déplacements.
- Vous pouvez aussi utiliser les flèches du clavier. La page fait 500 points de haut et 350 points de large. Les touches du clavier déplacent la sélection point par point, sauf avec la touche "Ctrl" (le pas est alors de 5 points).

* Aligner les objets

La partie inférieure du Menu Edition (à droite) contient des boutons facilitant le positionnement d'éléments.

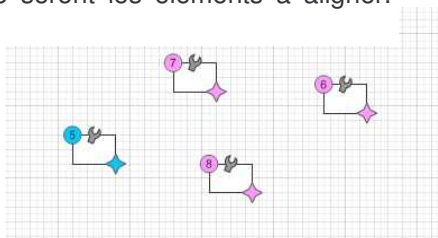


Déplacez votre pointeur sur ces boutons. Un texte et une animation vous expliquent leur usage.

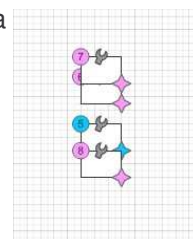


Dans une sélection, il y a toujours un seul élément sélectionné en bleu. Il sert de référence pour certaines options d'alignement.

- ① L'élément 8 (en bleu) sert de référence et les éléments 6, 7 et 8 seront les éléments à aligner.



- ② En choisissant l'option alignement à gauche, les éléments 6, 7 et 8 seront alignés à gauche par rapport à la position de l'élément 7



Si vous cliquez sur un élément rose ou désélectionnez en appuyant sur "Alt", il se sélectionne en bleu.

La page modèle

Lorsque vous avez créé une page, vous pouvez l'enregistrer en page modèle et ainsi la réutiliser sur une autre page.

Edition de la page

Annuler [Undo] [Redo] Enregistrer

Couleur : [Color Picker] Couleur par défaut

Gestion des pages-types

Dans le menu d'édition sélectionnez **Gestion des pages-types**

Gestion des pages-types

Enregistrer la page en cours comme page-type

Nom Enregistrer

Commentaire optionnel

Supprimer une page-type existante

Select... Supprimer

Retour

Pour réutiliser cette page modèle sur une nouvelle page, cliquez sur

Ajout d'une page type

Page-type Select...

- cahierdevie
- comptinedroite
- comptinegauche
- dictionnaire
- exemple

Annuler Ok

SOLEIL

Deux remarques :

- la page type remplace alors la page vierge
- si vous aviez attribué une couleur de page à la page type, celle-ci n'apparaît plus. Vous devez alors utiliser la fonction couleur de la page (cf. page 2).

Générer le livre

Lorsque votre projet est terminé, vous pouvez le générer. Cette action va permettre de créer des pages html. Votre projet pourra alors être lu sur votre navigateur (Internet Explorer, Firefox...).

Editer + ✂ 📄 📄 🗑 Marque-page **Générer le livre** 📄 📄

Générer le livre
Etape 1 : Vérifications

Annuler Suivre

Générer le livre
Etape 2 : Paramétrage

Déplacez votre pointeur de souris sur les cases pour faire apparaître les aides. Pour plus de détails, voir le 4ème didapage.

URL de chargement du cours
 URL de chargement des médias
 URL de chargement du travail
 URL d'enregistrement du travail
 URL de sortie
 Outil de disquette sur la couverture ?

Annuler Générer

Ne prenez pas en compte les cases à cocher. Ce sont des fonctionnalités utilisables pour une mise en ligne des projet.

Choisissez un répertoire

Rechercher un dossier

Générer le livre

Bureau
Mes documents
Poste de travail
System (C:)
Addon
BUPrinter
Cd_Chapus
Documents and Settings
Icons

Créer un nouveau dossier OK Annuler

Générer le livre
Génération achevée !

Ok

Un répertoire, portant le nom de votre projet, a été créé. En l'ouvrant vous trouverez un fichier « index ». En cliquant dessus vous ouvrirez votre projet.