

Ce tutoriel du logiciel Didapages est largement inspiré du didacticiel créé par Carlos Guedes. (créateur du livre numérique) Il est adapté de façon à ce que des élèves de Cours Moyen puissent se l'approprier et créer, de la manière la plus autonome possible, leur propre livre.

Tu vas, à l'aide de ce document apprendre à créer ton propre livre seul ou par binôme.

Ce document sera constitué de 5 parties

Démarrer un nouveau livre

Gérer les pages

Éditer une page

Importer du texte

Importer un fichier image, son, video

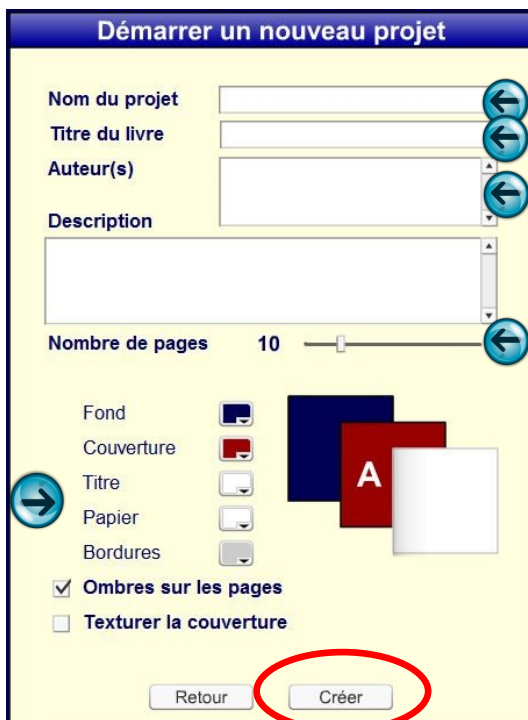


Voici le menu qui apparaît lorsque tu cliques sur l'icône Didapages

Le premier bouton explique le fonctionnement du logiciel à un adulte.

Pour créer un nouveau livre, il faut cliquer sur « Démarrer un nouveau projet ».

Pour poursuivre la construction de ton livre, il faut cliquer sur « Poursuivre un projet existant ».



Tu dois maintenant choisir le **Nom du projet** qui ne pourra plus être modifié. Ce nom n'apparaîtra pas sur la couverture de ton livre. Il servira uniquement à retrouver ton projet (sous forme de fichier) dans le disque dur de l'ordinateur sur lequel tu travailles.

Attention, n'utilise aucun accent ni majuscule.

Exemple de nom de projet : ton prénom et le thème de ton livre.

Pour le **Titre** de ton livre, sois plus précis et indique très clairement ce qui sera inscrit sur la 1ère de couverture.

N'oublie pas le nom du ou des **Auteur(s)** du livre (ils apparaîtront aussi sur la première de couverture).

Ne rajoute rien dans le champs « **Description** ».

Tu peux ici faire varier le **Nombre de pages** de ton livre. (utilise le curseur)

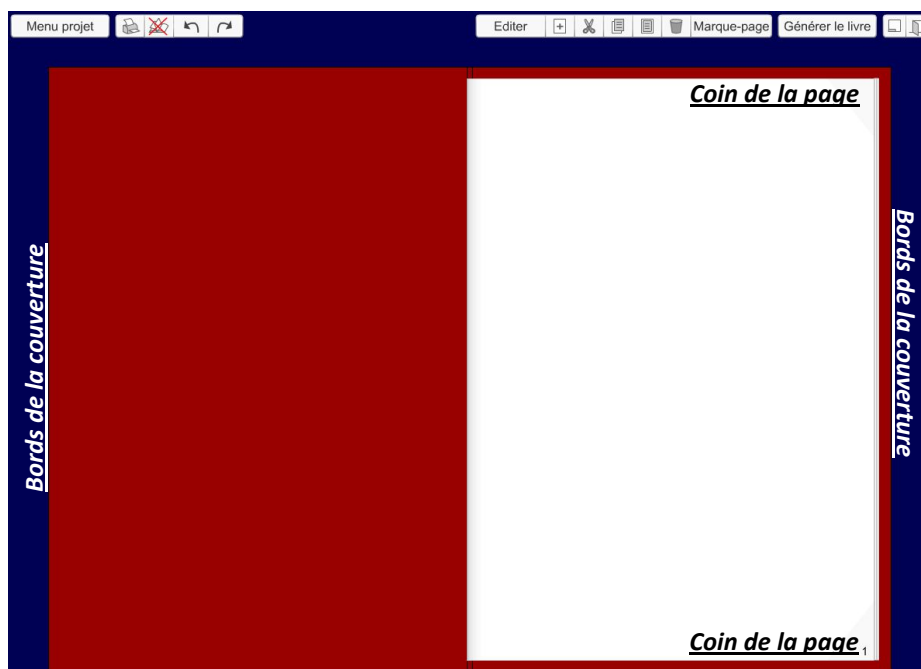
Tu peux aussi changer la couleur du **Fond** de ton écran de travail (pas utile), celle de la **Couverture** de ton livre, celle du **Titre**, celle du **Papier** et celle des **Bordures** de pages de ton livre.

Tous ces paramètres peuvent être modifiés à n'importe quel moment du projet

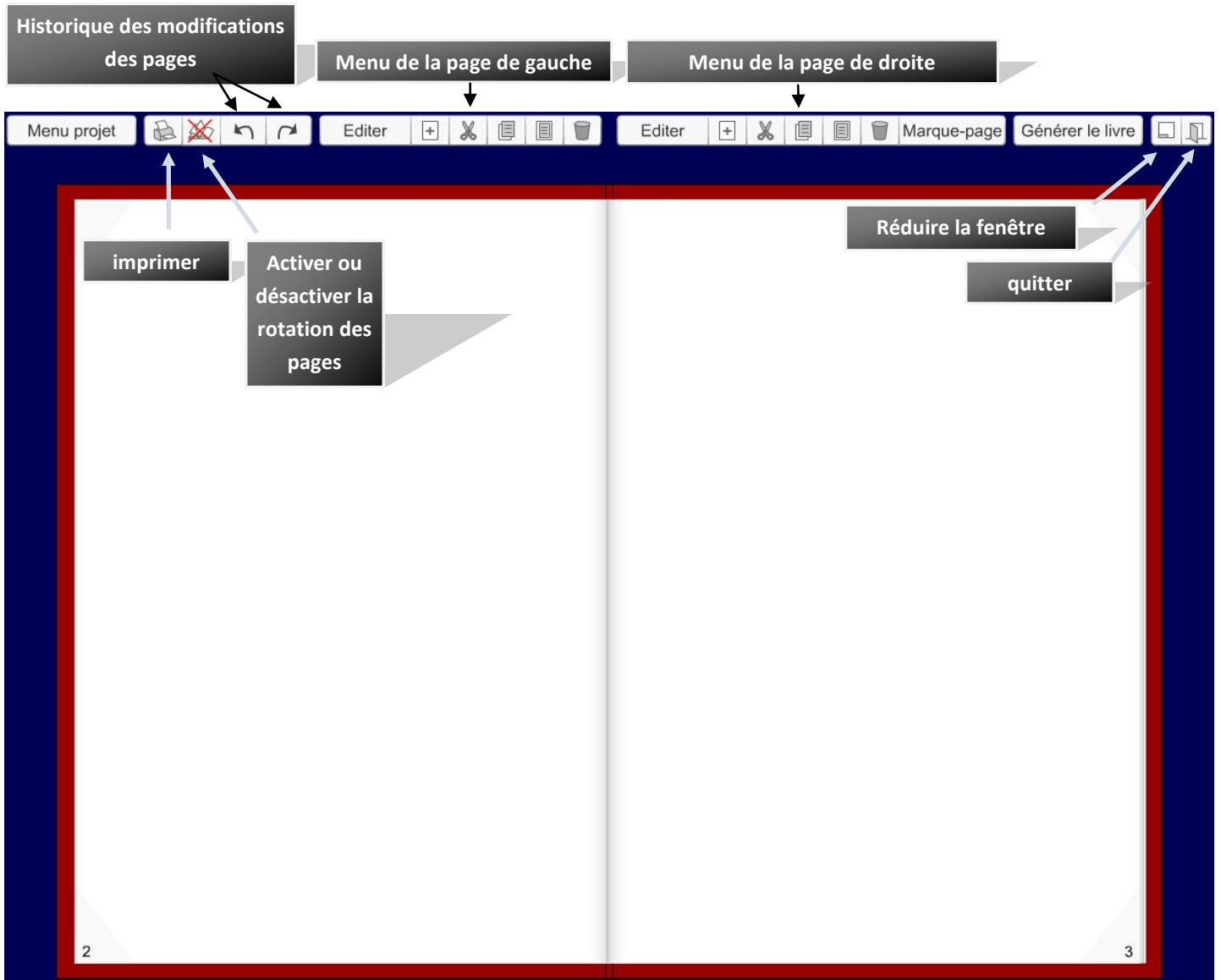
Le livre apparaît lorsque tu cliques sur le bouton « Créer » en bas de page, avec les paramètres que tu viens de définir.



Pour consulter le livre, il suffit de cliquer sur la couverture, qui rappelle notamment le titre du livre et le nom du ou des auteurs.



La navigation dans le livre est simple : tourne les pages en cliquant sur les coin de la page ou sur la tranche du livre. Les bords gauche et droit de la couverture permettent d'aller directement au début ou à la fin du livres.



Défaire



Refaire

Editer



Couper : met en mémoire la page et la remplace par une page vierge. Tu peux recoller cette page ailleurs si tu le désires.



Copier : met en mémoire la page, sans la modifier. Tu peux la coller ailleurs si tu le désires.



Coller : un menu te propose de remplacer la page actuelle soit par une page vierge, soit par la dernière page mémori-



Insérer : même chose que pour coller, sauf que la page actuelle n'est pas supprimée, elle est décalée avec toutes les



Supprimer : supprime la page, et décale toutes les pages suivantes.

Clique sur le bouton « Editer » en haut de la page que tu souhaites modifier.
 te voilà en mode Edition de la page. Tu vas apprendre à construire les pages de ton livre.
 Ne te laisse pas impressionner par le menu qui est apparu : il se maîtrise facilement malgré ses nombreux boutons.

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 de départ.

Voici le 3ème des 50 niveaux disponibles.

Fais glisser l'ascenseur pour voir ici les 50 niveaux.
 Le numéro des niveaux est important :
 l'élément du niveau 2 est placé devant l'élément du niveau 1,
 celui du niveau 3 devant celui du 2, ...

Outils de position des éléments.
 Il faut d'abord sélectionner un élément en cliquant sur son numéro.

Voyons de plus près les boutons d'un niveau.

Ici le niveau 1.

Lorsque tu édites une page, des numéros apparaissent, ce sont des boutons.

En cliquant sur la petite flèche apparaît un menu déroulant qui permet de choisir la nature (texte, image jpg, son mp3, ...) de l'élément que tu veux montrer sur la page de ton livre.

« ----- » signifie qu'il n'y a pas d'élément choisi.



L'œil te permet de cacher ou afficher un élément dans le mode Edition seulement

La clé de garagiste te permet de configurer, modifier un élément, pour lui donner une apparence ou un comportement précis.

Tu connais déjà les 4 boutons « couper—copier—coller—supprimer ». Ils fonctionnent comme les boutons en haut de page, mais ils agissent uniquement sur les éléments de leur niveau.

Tu vas maintenant choisir un élément « Texte » dans le menu déroulant du niveau 1

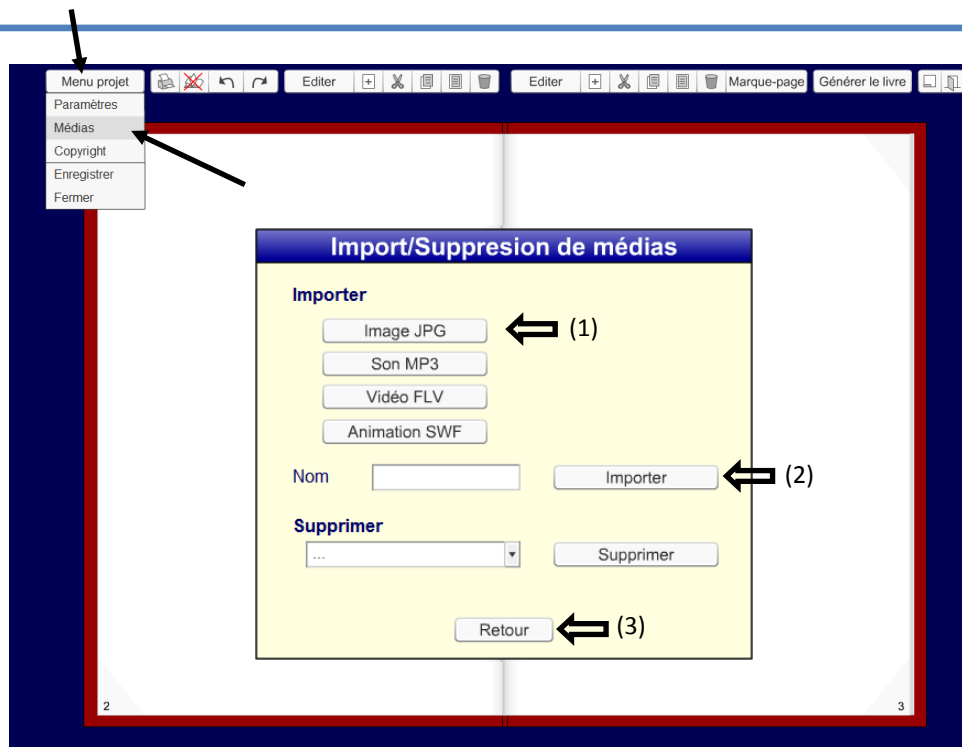
Une zone de texte apparaîtra dans le coin supérieur gauche de la page

Déplace ce nouvel élément et agrandis-le un peu.

Clique à l'intérieur, tu peux commencer à taper ton texte.

Pour qu'une image apparaisse dans la liste du menu déroulant des différents niveaux, tu dois auparavant les importer dans le projet en cliquant sur « Menu projet » en haut à gauche.

Au départ de ton projet, il n'y a aucune image, aucun son, aucune vidéo : il faut alors les importer.



Pour importer une image, il faut :

Cliquer sur le bouton « Menu projet » en haut à gauche de l'écran.

Une liste déroulante apparaît, choisis « Médias ».

Une fenêtre « import/suppression de médias » apparaît.

Clique sur « image JPG » ← (1)

Une fenêtre « sélectionnez l'image... » apparaît.

La maîtresse t'indiquera dans quel dossier tu dois aller chercher les photos.

Une fois l'image choisie, en cliquant dessus, clique « importer ».

Ton image apparaît dans la première fenêtre « import/suppression ».

Clique de nouveau sur le bouton « importer », ← (2)

ton image disparaît alors, c'est le signe qu'elle est bien maintenant dans ton projet.

Clique sur le bouton « retour » ← (3)

On fera de même pour importer du son mp3, de la vidéo FLV.