

Dans ce tutoriel sont traités les 4 éléments multimédia que sont l'image Jpg, le son mp3, l'animation Swf et la vidéo flv.

Ces éléments sont un peu particuliers car il convient dans un premier temps de les importer dans le projet avant de pouvoir les insérer sur une page.

Insertion d'une image jpg

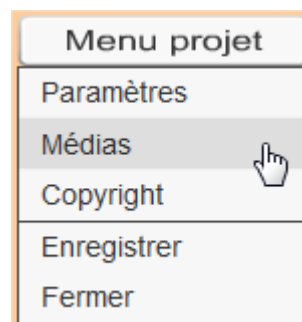


Seules les images au format **jpg** peuvent être importées.
Pour convertir une image d'un autre format (gif, bmp, ...) en jpg, utiliser un logiciel comme Photofiltre.



Les noms des images ne doivent contenir ni caractères accentués, ni espaces.

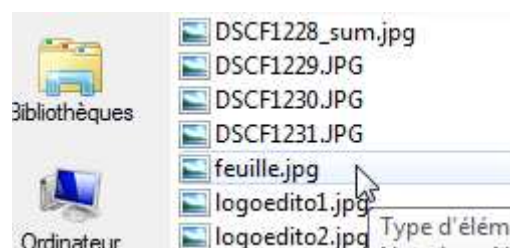
ETAPE 1: Importer l'image.



Clic sur "Image JPG"



Chercher l'image sur son ordinateur.



Clic sur Importer



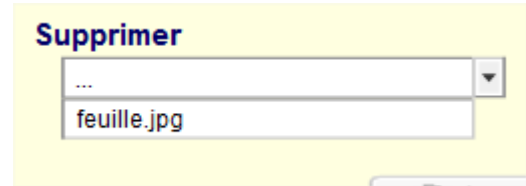
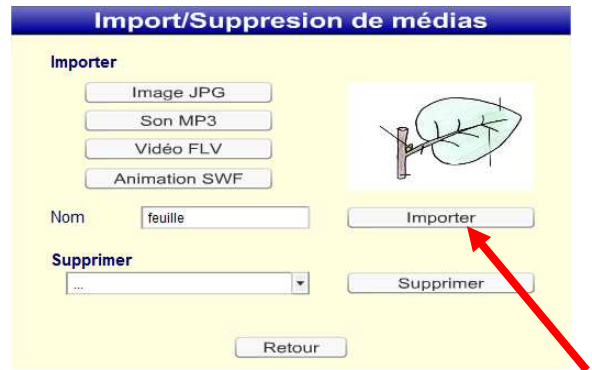
L'image apparaît en miniature dans la fenêtre d'importation.

Clic sur le bouton Importer.

Après le clic sur le bouton Importer, la miniature disparaît.

Pour s'assurer de la bonne importation du fichier, dérouler la liste déroulante de la partie "Supprimer". Le nom de l'image importée doit s'y trouver.

Sortir du module d'importation en cliquant sur Retour.

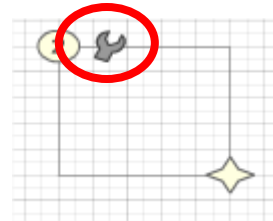
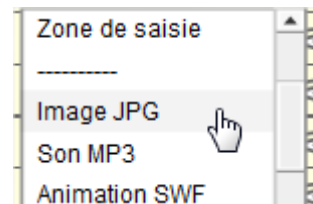


ETAPE 2: Insérer l'image sur la page.

Sélectionner "Image JPG" dans la liste des éléments.

Inutile de redimensionner dans un premier temps le cadre de l'image. Cela se fera une fois l'image définie.

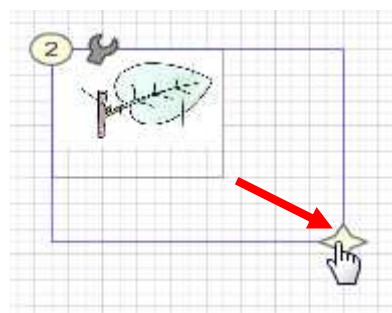
Clic sur la clé.



Dans la fenêtre des paramètres qui s'ouvre, dérouler la liste déroulante "fichier JPG". Sélectionner l'image souhaitée puis valider avec OK.



Redimensionner le cadre pour obtenir la taille d'image souhaitée.



Paramètres de l'image:

Une image peut servir de lien hypertexte vers une autre page du livre.

Simplement renseigner le numéro de la page de destination.

Image JPG

X: 85 Largeur: 85
Y: 120 Hauteur: 75

Fichier JPG: feuille

Transparence: 100%

Ne pas conserver les proportions

Pas d'interactivité

Aller vers la page: 12

Déplaçable

Uniquement sur les zones cibles

Annuler Ok

Une image peut également être déplacée par le lecteur et, le cas échéant uniquement vers une zone cible, comme une zone de texte (voir Tuto1 – gestion des zones cibles)

Application: exercice d'appariement mot-image.

Image JPG

X: 85 Largeur: 85
Y: 120 Hauteur: 75

Fichier JPG: feuille

Transparence: 100%

Ne pas conserver les proportions

Pas d'interactivité

Aller vers la page:

Déplaçable

Uniquement sur les zones cibles

Annuler Ok

Insertion d'un son mp3

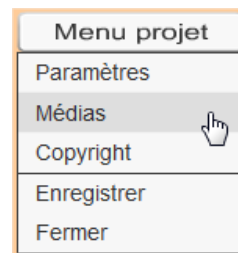


Seuls les fichiers son au format **mp3** peuvent être importés.
Pour convertir un fichier son d'un autre format (wav, ...) en mp3, utiliser un logiciel comme Audacity.

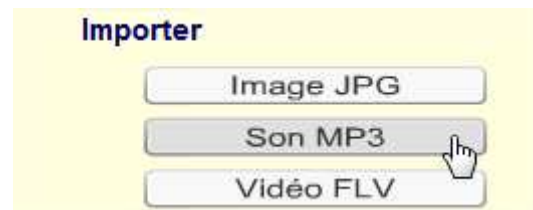


Les noms des fichiers son ne doivent contenir ni caractères accentués, ni espaces.

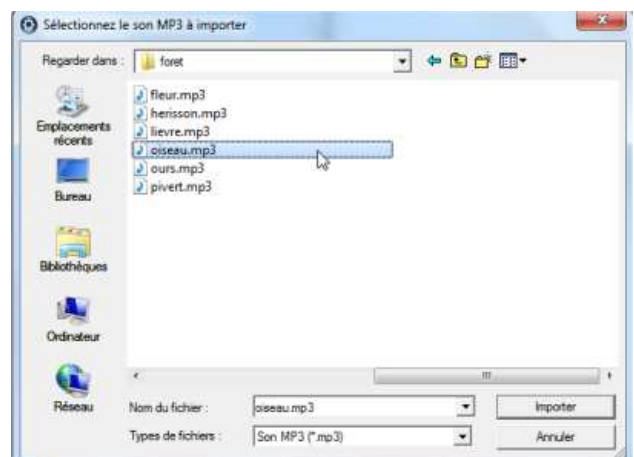
ETAPE 1: Importer le fichier son.



Clic sur "Son MP3"



Sélectionner le fichier sur l'ordinateur.



Puis clic sur Importer

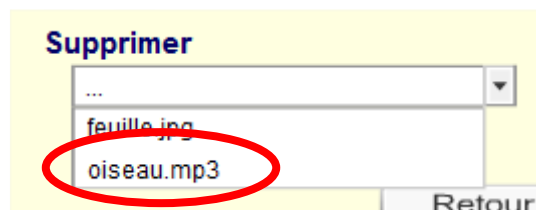
Le nom du fichier ainsi qu'un petit lecteur apparaissent dans la fenêtre d'importation de Didapages.



Clic sur Importer.

Après le clic sur Importer, le lecteur disparaît.

On peut s'assurer de la bonne importation du fichier en vérifiant sa présence dans la liste déroulante de la partie "Supprimer".

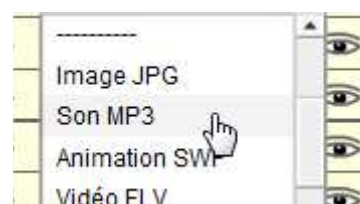


Sortir du module d'importation en cliquant sur Retour.



ETAPE 2: Insérer le son sur la page.

Sélectionner "son MP3" dans la liste des éléments.



Clic sur la clé.

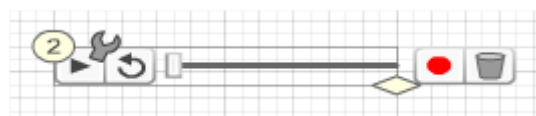


Dans la fenêtre des paramètres qui s'ouvre, sélectionner dans la liste déroulante le fichier mp3 souhaité.

Valider avec OK.



Après validation, le lecteur apparaît.



Celui-ci est visible après avoir enregistré la page.

Une touche lecture et une touche replay.

Le curseur indique la position dans le déroulement du fichier.



Pour cacher le lecteur et démarrer le son autrement qu'en cliquant sur la touche lecture, voir le Tuto 3 (les zones réactives)

Insertion d'une animation SWF

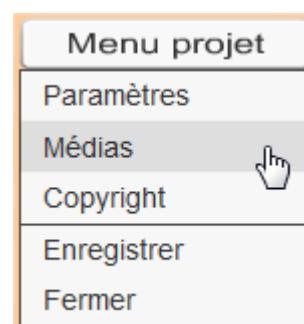
Un fichier SWF (Shockwave Flash) est une animation Flash. Le lecteur flash, qui est normalement intégré au navigateur, permet de lire directement ce type de fichier.



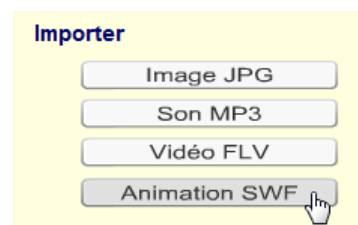
Seuls les fichiers au format **swf** peuvent être importés.

Un exemple d'animation swf (une horloge) est téléchargeable ici:
<http://ticestrasbourg.site.ac-strasbourg.fr/articles.php?lng=fr&pg=96>
(rubrique "Des animations flash à télécharger", tout à la fin)

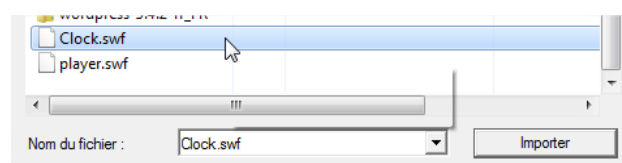
ETAPE 1: Importer le fichier animation.



Clic sur Animation SWF



Sélectionner le fichier sur l'ordinateur.



Puis clic sur Importer

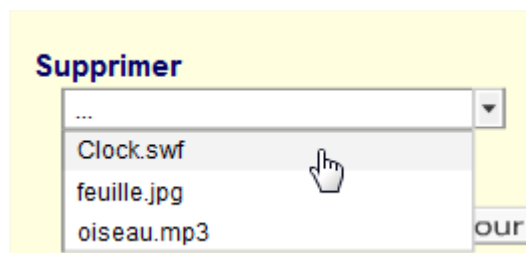
Le nom du fichier ainsi qu'une miniature apparaissent dans la fenêtre d'importation de Didapages.



Clic sur Importer.

Après le clic sur Importer, la miniature disparaît.

On peut s'assurer de la bonne importation du fichier en vérifiant sa présence dans la liste déroulante de la partie "Supprimer".

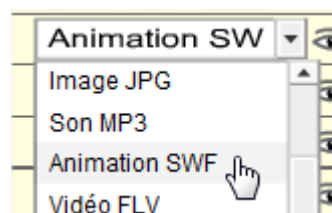


Sortir du module d'importation en cliquant sur Retour.

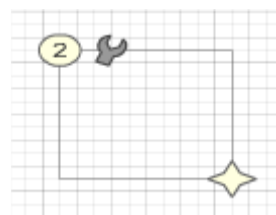


ETAPE 2: Insérer l'animation sur la page.

Sélectionner "Animation SWF" dans la liste des éléments.



Clic sur la clé.



Dans la fenêtre des paramètres qui s'ouvre, sélectionner dans la liste déroulante le fichier swf souhaité.
Valider avec OK.



Redimensionner la zone de l'animation jusqu'à la taille souhaitée.



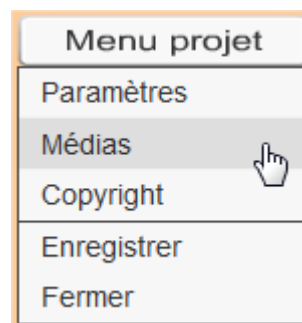
Insertion d'une vidéo



Seuls les fichiers vidéo au format **flv** peuvent être importés.

Pour savoir comment récupérer une vidéo flv sur internet, voir l'Annexe "Télécharger une vidéo flv".

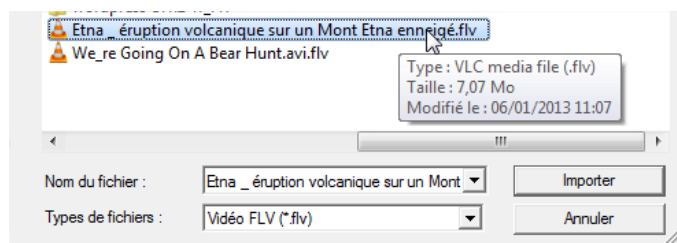
ETAPE 1: Importer le fichier vidéo.



Clic sur Vidéo FLV

Sélectionner le fichier sur l'ordinateur.

Puis clic sur Importer.



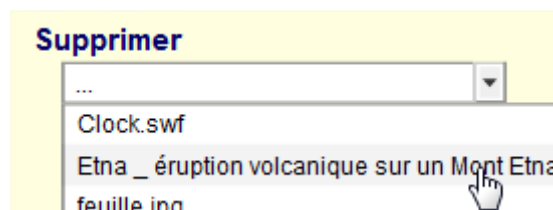
L'image d'un lecteur apparaît au-dessus du bouton Importer.

Clic sur Importer.

Après le clic sur Importer, le lecteur disparaît.



On peut s'assurer de la bonne importation du fichier en vérifiant sa présence dans la liste déroulante de la partie "Supprimer".

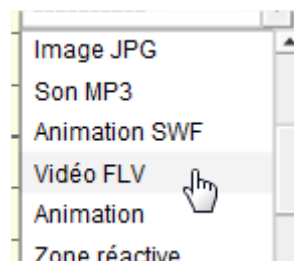


Sortir du module d'importation en cliquant sur Retour.

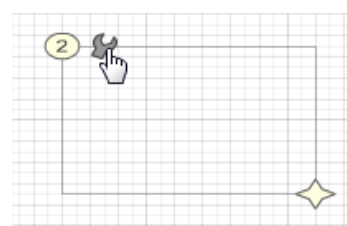


ETAPE 2: Insérer la vidéo sur la page.

Sélectionner "Vidéo FLV" dans la liste des éléments.



Clic sur la clé.



Dans la fenêtre des paramètres qui s'ouvre, sélectionner dans la liste déroulante le fichier vidéo souhaité.

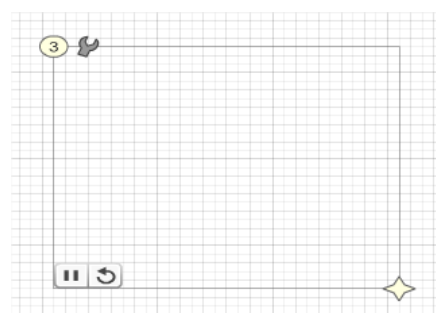
Valider avec OK.



Le fichier vidéo n'apparaîtra pas dans la zone définie.

Ni même après avoir enregistré la fenêtre d'édition de la page.

Pour visualiser la vidéo, il faut générer le livre (voir Annexe "générer le livre")



Résultat lorsque le livre est généré.

La vidéo est visible. Un lecteur permet de déclencher sa lecture, mettre en pause et rejouer.



Annexe 1: télécharger une vidéo flv

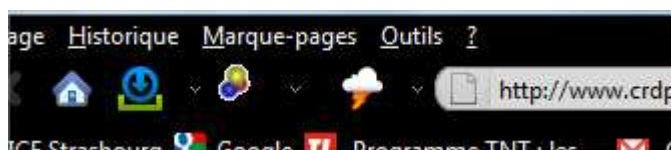
Le plus simple est d'utiliser Mozilla Firefox avec ce qu'on appelle des plugins (des extensions).
L'un de ces plugins permet de récupérer, notamment sur Youtube, des vidéos en différents formats.

Téléchargement du plugin DownloadHelper:

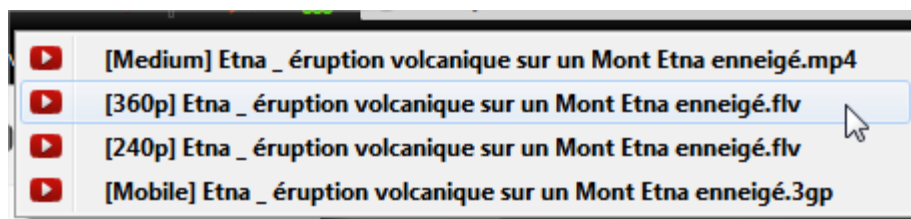
<https://addons.mozilla.org/fr/firefox/addon/3006/>

Cliquer sur Ajouter à Firefox.

Quand il est installé, il est visible dans la barre de Firefox (les 3 boules de différentes couleurs)



Démarrer la vidéo. Le plugin se met à tourner sur lui-même.
Cliquer alors sur la petite flèche à droite des boules...



Sélectionner l'un des fichiers en cliquant dessus.

Pour Didapages, le format flv est requis.

Ici, 2 fichiers flv sont proposés. La différence est la taille [360p] ou [240p] en pixels. Une vidéo en 240p suffit dans un Didapages.

Choisir le dossier pour l'enregistrement et télécharger...

Annexe 2: générer le livre

Générer le livre permet de visionner le livre sans avoir recours au logiciel Didapages.
Le logiciel Didapages ne sert qu'à la création du livre.

Après avoir été généré, le livre pourra être lu en utilisant le navigateur internet habituel (Internet Explorer, Mozilla Firefox,...)

Clic sur "Générer le livre"



Etape 1: les vérifications.

Didapages indique le nombre d'erreurs et les précise.

Dans cet exemple, 2 erreurs.

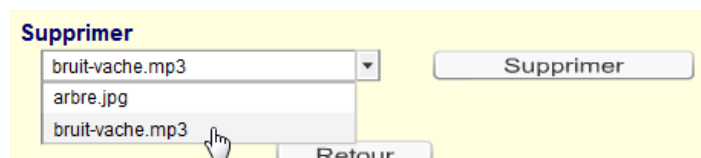
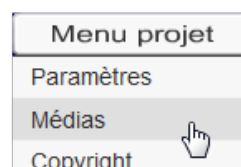


La 2^{ème} ne prête pas à conséquence. Il s'agit simplement d'un fichier son qui a été importé mais n'a pas été utilisé dans le livre. Ce type d'erreurs n'empêche pas la création du livre ni sa lecture ultérieure.

Le fichier **bruit-vache.mp3** est inutilisé !

Facultatif pour ce type d'erreur: on peut supprimer le fichier en question.

Dans le module d'importation des médias, sélectionner le fichier à supprimer, puis clic sur Supprimer.



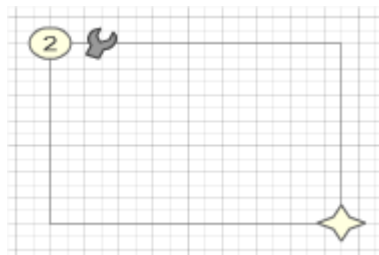
La 1^{ère} erreur, elle, est à vérifier. De quel fichier s'agit-il ?

Page 5 Elément 2
Le fichier associé à cet élément est introuvable.

En page 5, l'élément 2 correspond à un
stephane.horand@ac-strasbourg.fr

fichier Image JPG qui n'a pas été défini.
L'image n'apparaîtra donc pas durant la lecture.

Dans ce cas, il suffit de spécifier à nouveau l'image voulue et de refaire l'opération "générer le livre".



S'il n'y a aucune erreur à cette étape 1, le message en vert invite à poursuivre.

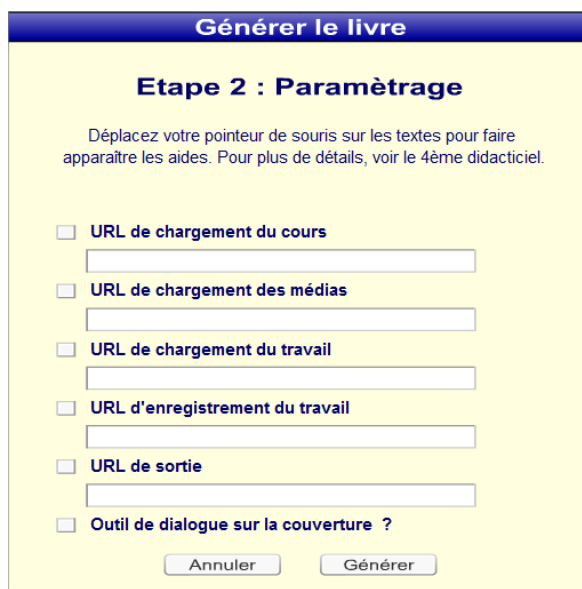
Clic sur Suite.



L'étape 2 ne concerne que ceux désirant mettre en ligne directement sur un espace dédié.

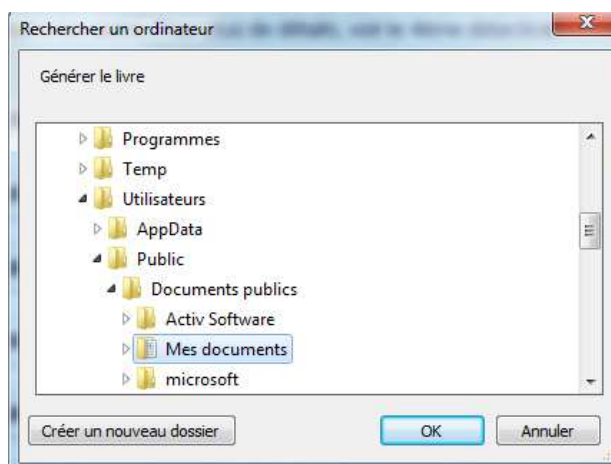
Ces paramètres sont donc optionnels et ne seront pas traités dans ce tutoriel.

Clic sur Générer.



Sélectionner le dossier dans lequel le livre généré sera enregistré. Il est possible aussi de "Créer un nouveau dossier" dans Mes documents par exemple.

Après sélection, clic sur OK.



Le livre est généré !
Clic sur OK pour quitter.

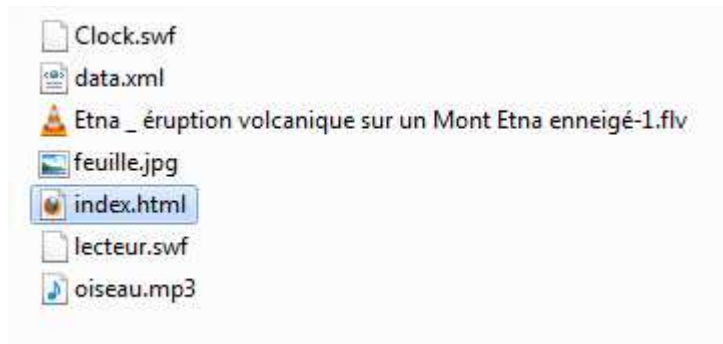


Le livre étant généré, il peut être lu directement sans passer par Didapages.

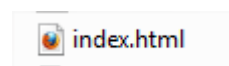
Chercher le dossier dans lequel a été enregistré le livre généré.

Dans ce dossier, on retrouve tous les fichiers des différents médias (Jpg, mp3, swf, flv) qui ont éventuellement été utilisés dans le livre.

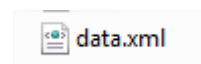
3 fichiers sont nécessaires à la lecture:



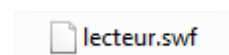
Le fichier "index.html" est celui qui va être utilisé pour lancer la lecture du livre. L'extension html indique à l'ordinateur d'utiliser un navigateur internet pour ouvrir le fichier.



Ce fichier xml contient les instructions de placement des éléments dans le livre. Quelle image, quel son, à quel endroit, quelle taille, etc...



Enfin, le lecteur.swf est le moteur permettant d'animer le livre (les pages qui tournent, le son qui se déroule,...)



En conclusion, il suffit de double-cliquer sur le fichier index.html pour démarrer la lecture du livre. On peut aussi envoyer un raccourci de ce fichier sur le bureau.

Raccourci que l'on peut renommer avec le titre du livre.

