

Kidistoryboard

Kidistb est un logiciel de création multimédia spécialement conçu pour les enfants (cycle 3).

Avec Kidistb, on peut créer des albums du style "tourne-page" ou à branchements multiples.

Le logiciel comprend un mode auteur et un mode lecteur, ainsi qu'une fonctionnalité diffusion.

Pour une diffusion autonome sous Windows sur cd des projets générés avec Kidistb, vous pouvez télécharger le runtime et suivre les instructions du fichier lisez-moi.

L'interface de Kidistoryboard présente 4 zones distinctes :

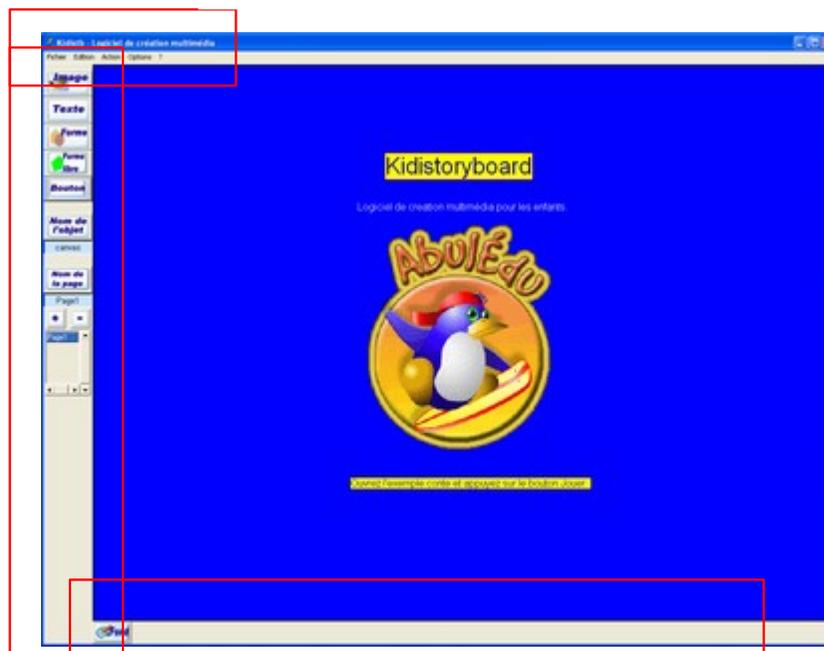
Une zone principale

Trois barres d'outils :

- * Principale
- * Latérale
- * Contextuelle

Barre latérale
contient les
objets à utiliser
dans une page

Barre principale : contient les fonctions essentielles



Barre contextuelle : s'affiche en fonction de l'objet sélectionné

Kidistoryboard

Pour découvrir Kidistoryboard, ouvrir le fichier 'conte.kdb' par Fichier > Ouvrir. Puis Action > Jouer.

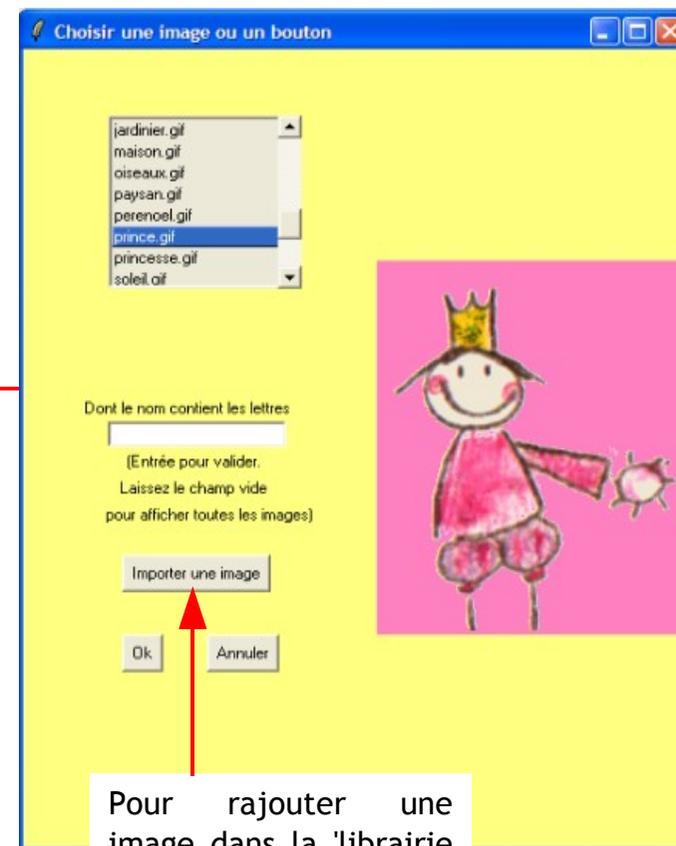
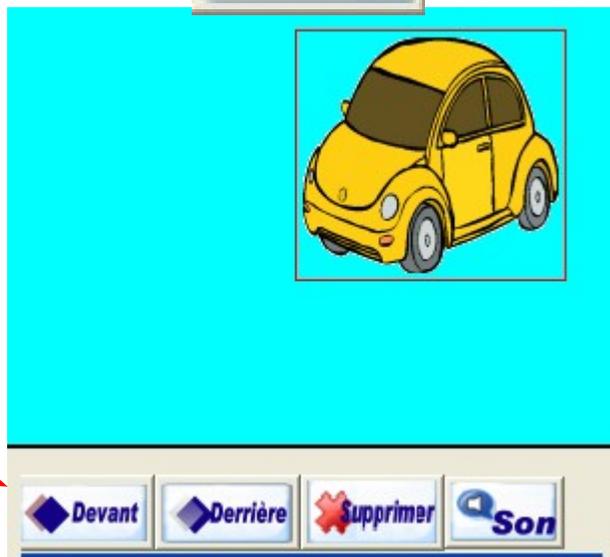
Créons un projet
Fichier > Nouveau.
Sélectionner une dimension de page.
Prendre 640*480.



Pour placer une image, cliquer sur le bouton 'Image' et indiquer laquelle parmi toutes les images dans la 'bibliothèque média'.



Un objet est posé sur la page.
Cet objet étant sélectionné (cadre rouge autour), un menu contextuel apparaît au bas de l'écran.



Pour rajouter une image dans la 'bibliothèque média'



Toute la
documentation
d'AbulEdu

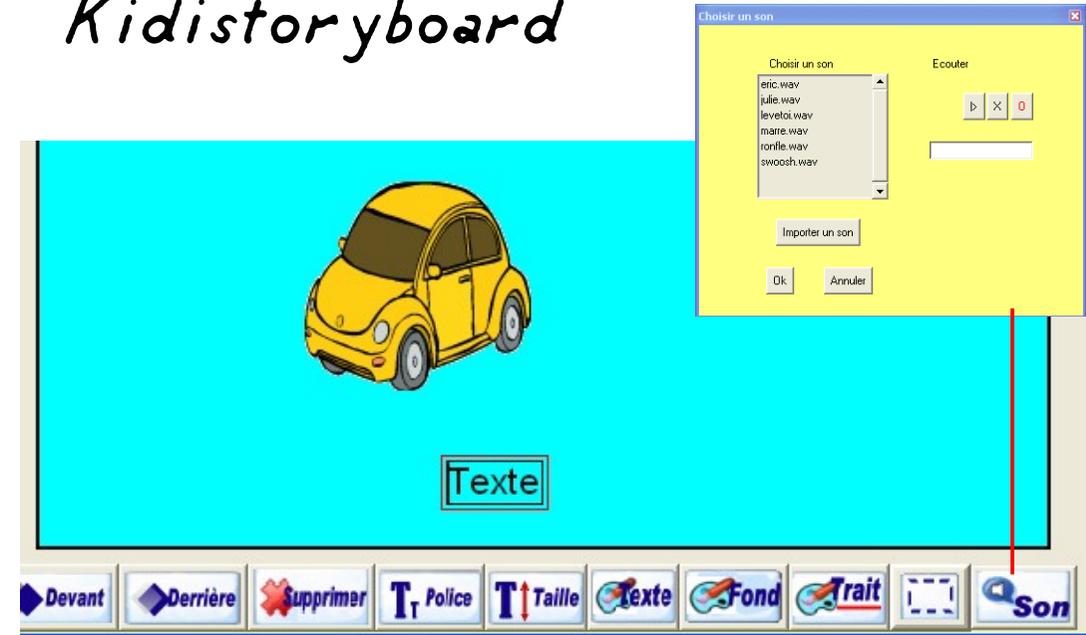
Kidistoryboard

Rajoutons un texte dans cette page.
Cliquez sur le bouton Texte.
Un rectangle Texte apparaît. Celui-ci peut être déplacé dans la page.
Le menu contextuel apparaît.



Pour écrire, si le curseur clignote dans le rectangle, il suffit de taper directement.
Ecrivons « J'ai une voiture à vendre ! ».

Pour modifier les dimensions de la fenêtre de texte, il suffit de tirer la bordure.



Placer l'objet devant ou derrière un autre

Supprimer l'objet

Modifier la police [Helvetica, Times, Arial]

Modifier la taille [1 2 3 4 5]

Modifier la couleur du fond du cadre

Modifier la couleur du fond du texte

Modifier la couleur du texte

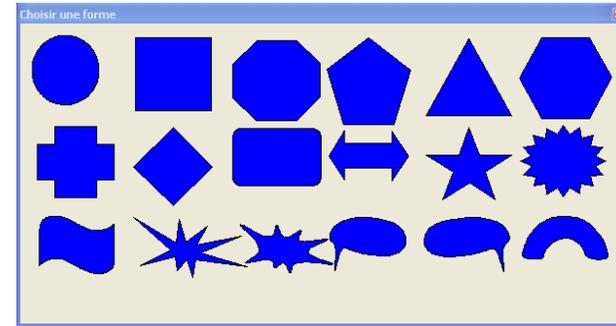
Jouer un son

Avec ou sans bordure

Le son est entendu, lorsqu'on passe en mode "lecture", en survolant le bouton avec la souris

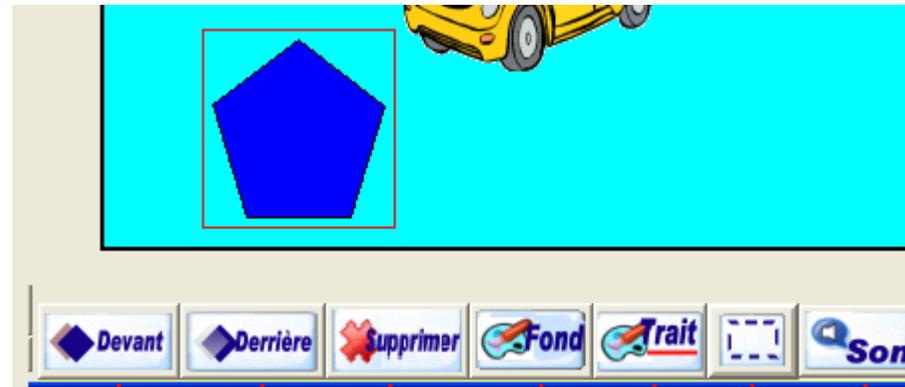
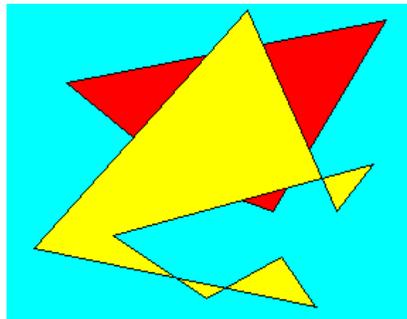
Kidistoryboard

Rajoutons une forme dans cette page.
Cliquez sur le bouton Forme.
Une fenêtre apparaît. Choisissez une forme.
Le menu contextuel apparaît.



Pour modifier les dimensions de la fenêtre de la forme, il suffit de tirer la bordure.

Le bouton forme libre permet de dessiner des polygones.
Appuyez sur la barre d'espace pour arrêter la forme libre.



Placer l'objet devant ou derrière un autre

Supprimer l'objet

Modifier la couleur du fond du cadre

Modifier la couleur du fond de la forme

Jouer un son

Avec ou sans bordure

Kidistoryboard

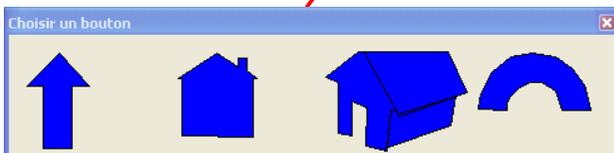
On va maintenant ajouter une page à notre projet.

Il faut maintenant revenir sur notre page 1 pour faire un bouton qui amènera le visiteur sur la page 2.

Cliquer sur le bouton 'Bouton'.



Page suivante
Page précédente
Page sommaire
Autre



Choisir une flèche pour symboliser de passer à la page suivante.
Déplacer ce bouton dans la page.

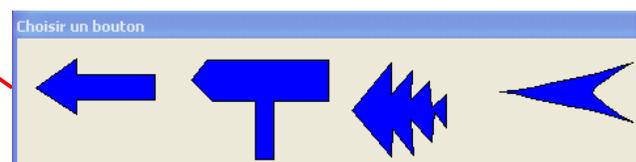
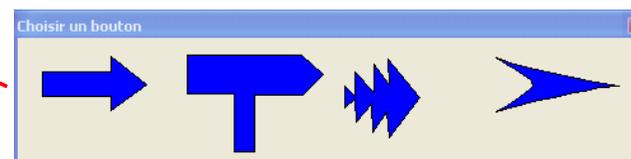
Ajouter une page



Numéro de la page

Supprimer la page sélectionnée

Passer d'une page à l'autre en cliquant sur l'une d'entre elles.



Construisons la page 2.

Ajouter une image, un texte un bouton pour aller à la page 1.

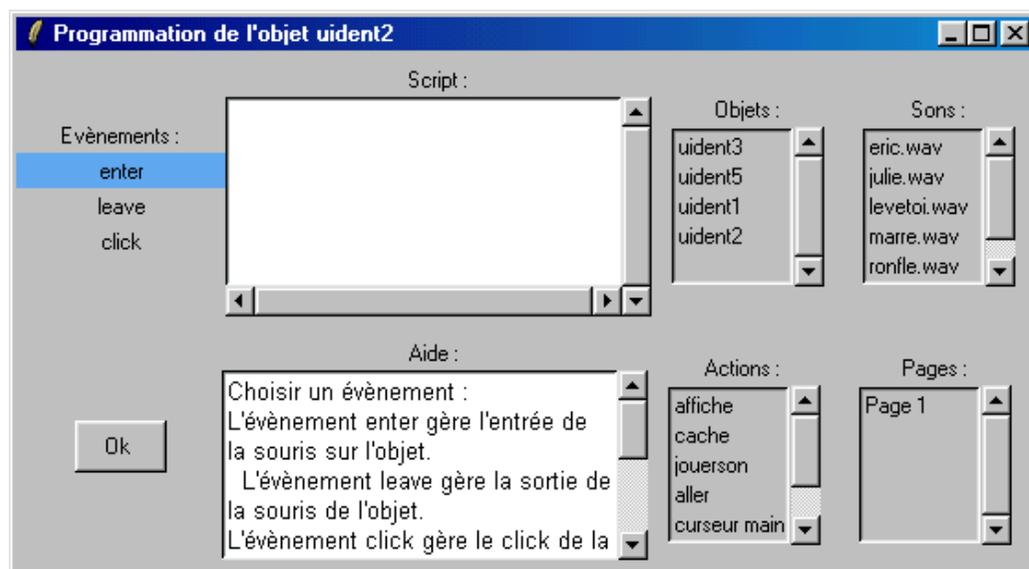
Maintenant, on va vérifier ce que donne notre création.

Action > Jouer

Mode avancé

Dans ce mode, il convient de faire attention au nom des objets qui figurent dans les pages.

Action > Programmer



Menus	Choix		Aide
Évènements	Objets	enter	L'évènement enter gère l' <u>entrée</u> de la souris sur l'objet.
		leave	L'évènement <u>leave</u> gère la sortie de la souris de l'objet.
	Pages	click	L'évènement <u>click</u> gère le <u>click</u> de la souris sur l'objet.
		pageenter	L'évènement <u>pageenter</u> gère l'entrée de la page.
		pageleave	L'évènement <u>pageleave</u> gère la sortie de la page.
Objets	Les objets nommés à l'aide du bouton Objet s'affiche dans ce menu		
Actions	affiche	L'action affiche permet d'afficher un objet <u>prealablement</u> cache.	
	<u>jouerson</u>	L'action <u>jouerson</u> permet <u>d'ecouter</u> un son.	
	aller	L'action aller gère le changement de page.	
	<u>curseurmain</u>	Les actions <u>curseurmain</u> et <u>curseurnormal</u> permettent de changer la	
	<u>curseurnormal</u>	forme du curseur.	
	<u>deplace</u>	L'action <u>deplace</u> permet de déplacer un objet.	
Sons	Choix des fichiers sons. Ils sont enregistrés dans le dossier son de <u>Kidistb</u> .		