

vocabulaire-c

Vocabulaire-C est un programme dont l'objectif est de travailler sur des « tableaux » de vocabulaire, de documentation ... (nommer et/ou illustrer de façon sonore des parties d'image)

A l'écran une image de fond est affichée.

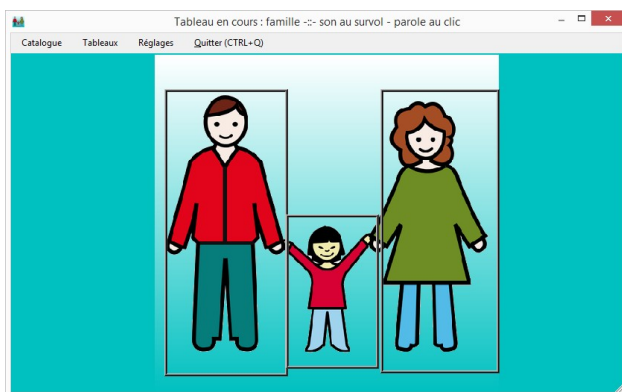
Dans cette image on va dessiner des « zones sensibles » qui vont déclencher deux sortes d'actions :

- lire un texte au survol, jouer un son au clic
ou bien

- jouer un son au survol, lire un texte au clic

Les textes sont lus par la synthèse vocale par défaut dans la machine. Ils peuvent aussi être enregistrés et lus comme un fichier son (avec Balabolka par exemple)

Deux exemples



Dans ce tableau, on a par exemple, une image de fond (origine ARASAAC) avec

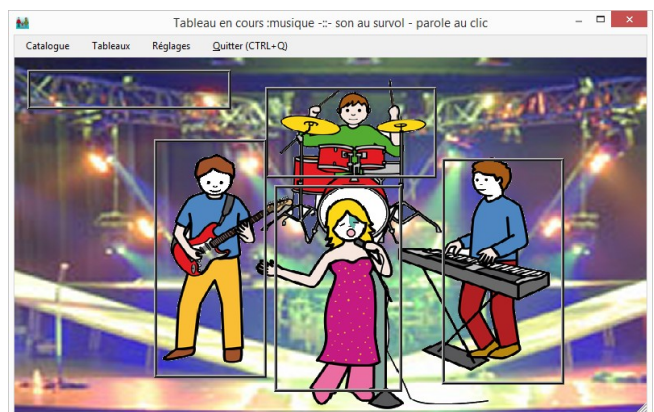
- une zone pour le « papa »
- une zone pour « l'enfant »
- une zone pour la « maman »

et deux zones vides sur le côté gauche. Dans cet exemple, chacune des 3 zones comprend un texte, mais pas de son

Dans le groupe de musiciens, on a

- une zone pour le guitariste
- une zone pour le batteur
- une zone pour la chanteuse
- une zone pour le clavier
- une zone sans image en haut à gauche

Dans ce tableau, chaque zone comprend un texte et une illustration sonore en MP3



L'image de fond est une image aux formats JPG, PNG, BMP, GIF
Elle occupe toute la fenêtre.

Un « tableau » contient 5 zones au maximum.

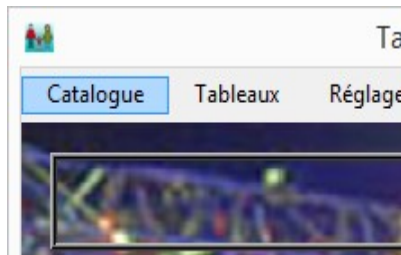
Chaque zone d'un tableau peut contenir un texte, et/ou un son (formats WAV, MP3, MIDI)

Un tableau peut être redimensionné jusqu'à occuper tout l'écran. La fenêtre du programme peut être « étirée » à partir de ses bords.

L'image et les zones en place « suivront le mouvement » !

Les commandes du programme

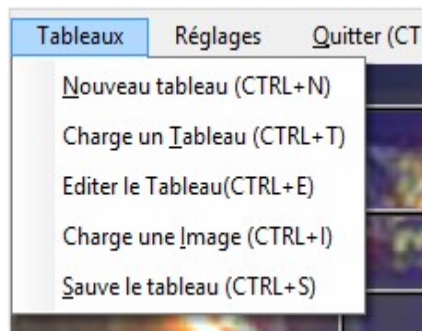
Le menu « catalogue »



Comme son nom l'indique, cette commande charge le catalogue des tableaux disponibles dans le répertoire « tableaux ».

Le programme prend dans chaque répertoire de tableau l'image de fond qui s'y trouve (en principe il n'y en a qu'une seule par tableau!)

Le menu « tableaux »

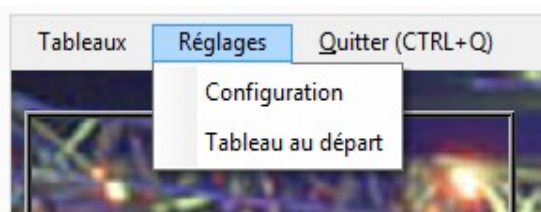


Chaque commande de ce menu peut être déclenchée par un raccourci clavier : touche CTRL + une lettre

Remarque :

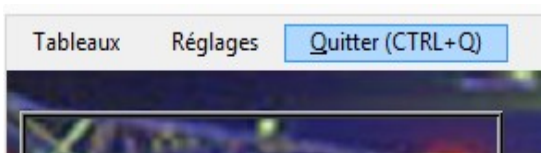
La commande « Charge une image » est à utiliser normalement une seule fois sur un Nouveau tableau juste créé.

Le menu « réglages »



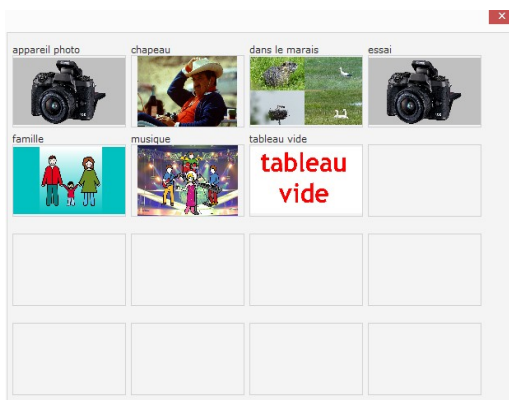
La commande « Configuration » enregistre les dimensions et la position de l'écran, et le tableau qui sera chargé au lancement du programme.

Le menu « Quitter »



Comme son nom l'indique

Le catalogue



Le catalogue montre l'image de fond de chacun des tableaux disponibles.

Normalement, il n'y a qu'une seule image de fond pour chaque tableau.

Les formats supportés : PNG (recommandé), JPG, BMP, GIF

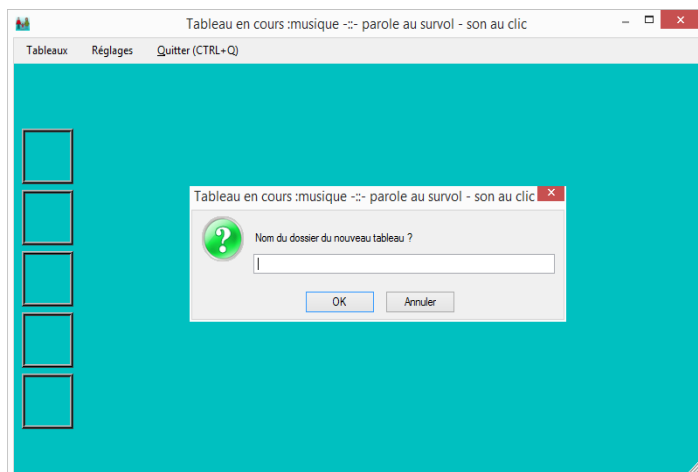
Le tableau « Tableau vide » est donné à titre d'exemple pour faciliter la création d'un nouveau tableau, par exemple.

Le catalogue comprend 16 tableaux possibles.

Un clic sur une des images du catalogue charge le

tableau correspondant dans le programme.

Créer un nouveau tableau



Tous les tableaux sont enregistrés dans le sous répertoire « tableaux » du programme.

Les éléments d'un tableau sont regroupés dans un seul répertoire.

Quand on crée un nouveau tableau, le programme demande quel sera le nom de ce nouveau tableau.

Le premier affichage contient les 5 zones possibles, en petit, à gauche de l'écran.

A ce stade on peut aller regrouper dans ce nouveau répertoire les images et les sons de ce nouveau tableau, ou pas, puisque le programme les recopiera ensuite au fur et à mesure de leur mise en place.

On peut aussi utiliser l'exemple « Tableau vide » comme base pour un nouveau tableau.

Charger un image de fond

La commande (CTRL+I) permet d'aller chercher une image dans l'ordinateur.

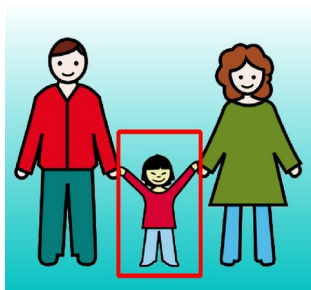
Si cette image ne se situe pas dans le répertoire du tableau en cours, elle sera recopiée au bon endroit.

Une image de fond occupe toujours toute la fenêtre.

Remarque :

Une image de fond, carrée au départ, peut être déformée si la fenêtre est en forme de rectangle allongé. (cas des images de communication comme ARASAAC par exemple utilisées dans un écran 16/9e)

On peut alors la recopier dans une image en forme de rectangle avant de l'utiliser, comme les deux exemples donnés au début de cette documentation. (les musiciens ont même été mis en situation sur un scène prise ailleurs)



Mettre en place une zone

Dans la première étape de création d'un nouveau tableau, les 5 zones apparaissent à gauche de l'écran.

Pour mettre une zone à la bonne place,

1-on utilise d'abord la **commande** « Editer un tableau (CTRL+E) » : un bandeau rouge apparaît en bas de la fenêtre

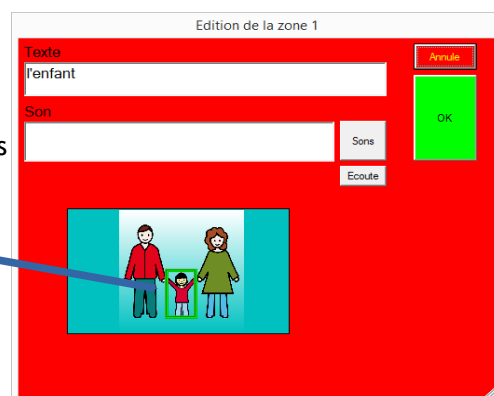
2-un **premier clic droit** colore la zone choisie en jaune : on peut alors la glisser et la redimensionner à la bonne place

3-un **second clic droit** supprime la couleur jaune
(on est toujours en mode édition comme le signale le bandeau rouge en bas de la fenêtre)

4-Un **clic gauche** va ouvrir une fenêtre pour entrer le texte et choisir le son associés à cette zone (la zone en cours est entourée d'un cadre vert)

5- la fermeture de cette fenêtre termine la mise en place et la définition des contenus de cette zone, on peut éditer une autre zone

6- On peut de nouveau utiliser la commande « Editer le tableau (CTRL+E) » pour supprimer le mode Edition.



Aide mémoire pour la mise en place d'une zone

1. commande « Editer » (CTR+E) : zone rouge en bas de fenêtre
2. clic droit sur la zone (devient jaune)
3. glisser redimensionner poser la zone
4. clic droit arrête le mouvement, la zone n'est plus jaune, elle est posée
5. clic gauche dans la zone : remplir le texte et/ou le son (fenêtre dédiée)
6. sauver (ou annuler) les paramètres
7. commande « Editer » (CTR+E) pour terminer

Remarques :


Si le son pour la zone en cours n'est pas dans le répertoire du tableau, il y est recopié.

Pendant l'édition d'une zone, les autres zones sont inactives : un texte ne peut pas être lu au survol ou au clic d'une de ces autres zones.

Il vaut mieux que les zones ne se superposent pas, auquel cas, les actions voulues ne pourront pas être déclenchées.

Si la zone dépasse la fenêtre un signal sonore est déclenché

Régler la configuration



La commande « Configuration » déclenche l'apparition de la fenêtre ci-dessus. On y retrouve les dimensions de la fenêtre en cours, le tableau qui sera chargé au lancement du programme, et l'ordre de lecture texte-son.

Les dimensions de départ sont données pour information, puisque chaque tableau ouvre la fenêtre du programme aux dimensions et à la position occupées au moment de sa sauvegarde par la commande « Sauve le tableau (CTRL+S) »

Utiliser les tableaux créés

Redimensionner

La fenêtre qui contient un tableau peut être redimensionnée en « tirant » sur ses bords.

Il est possible que pendant un changement de dimension de la fenêtre, les zones ne recouvrent pas exactement la partie de l'image de fond souhaitée. On peut alors reprendre la commande « Editer » pour ajuster les zones en place.

Les tableaux peuvent ne pas avoir la même dimension à l'écran, chaque tableau a ses propres dimensions, qui sont enregistrées quand on sauve le tableau.

D'ailleurs, **il vaut mieux ne pas oublier de sauve le tableau en cours** par la commande « Sauve le tableau (CTRL+S) » quand on est intervenu dessus.

Textes et sons

La nature de l'image, l'objectif poursuivi peuvent déterminer si le texte doit être lu avant l'illustration sonore, ou le contraire.

Une zone peut ne contenir que le texte à lire, ou bien que le son à écouter.

Le texte est lu par défaut par la synthèse vocale, mais on peut aussi imaginer d'utiliser un texte préalablement enregistré et utilisé comme son d'illustration. (le programme BALABOLKA, gratuit, fait ça très bien)

Un son court peut servir pour attirer l'attention de l'utilisateur, auquel cas il doit être court, mais il peut aussi servir par exemple pour une chanson entière et sera donc assez long dans ce cas.

La lecture d'un texte, comme la lecture d'un son s'interrompent immédiatement quand le curseur de la souris quitte la zone survolée.

Un texte peut être lu en coupant le son avant la fin de la musique, si on clique, par exemple, avant la fin de cette musique. Le contraire est aussi possible. Vous pouvez essayer pour voir si les réglages correspondent à ce que vous voulez faire.

Installation

Comme les autres programmes IDEE, il suffit de décompresser les fichiers à partir du ZIP de la distribution, et de créer le raccourci pour lancer le programme.

Le programme n'utilise que le répertoire d'installation.

On peut utiliser une clé USB non protégée en écriture comme support du programme. (attention, un raccourci créé pour une clé USB ne fonctionnera pas toujours si la clé n'est pas identifiée de la même manière par l'ordinateur)

Auteurs - droits

L'utilisation de ce programme est gratuite.

Il ne doit jamais faire l'objet d'une vente ou d'une location, ou de toute autre forme de rémunération.

Il est en libre téléchargement sur le site : <https://idee-association.org>

Sauf erreurs résiduelles, le programme est conforme à son mode d'emploi. Aucune garantie n'est possible pour son usage.

Si vous distribuez ce programme, merci de signaler son origine et ses références.

Vous avez aussi la possibilité de participer à l'élaboration ou à l'amélioration des programmes, il suffit d'écrire par la page « Contact » du site IDEE.

Auteur : Bernard Béville (janvier 2022)

Distribution sur <https://idee-association.org>