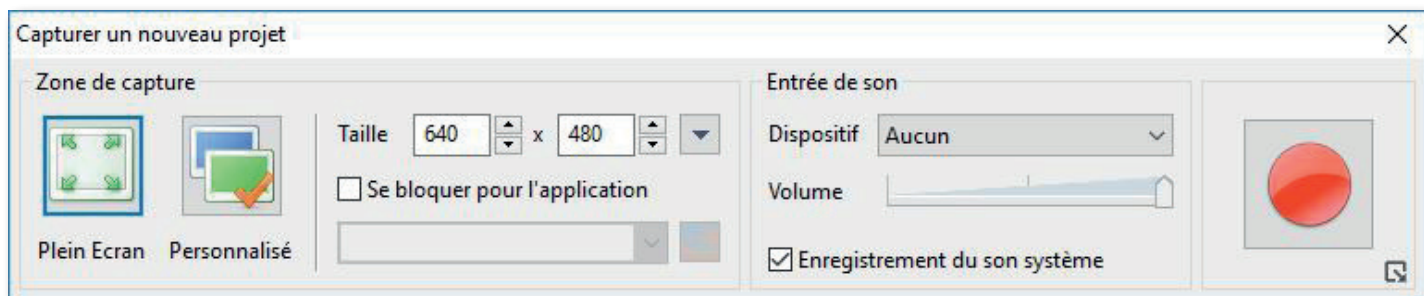
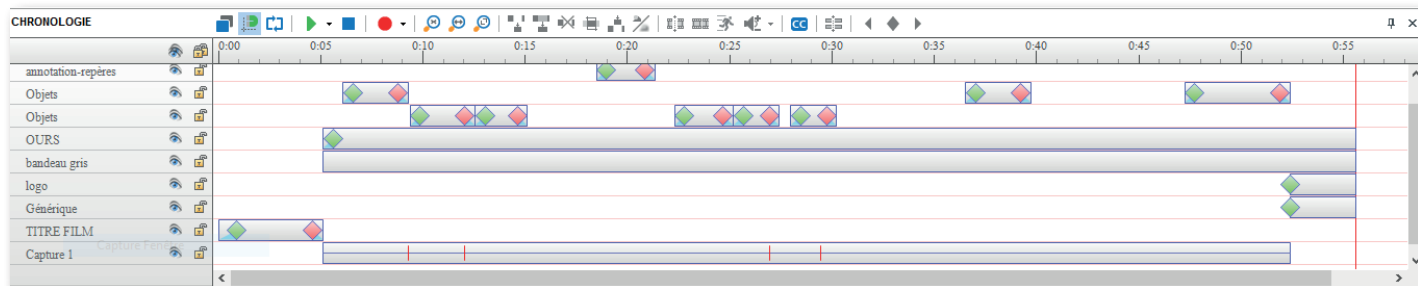


Le logiciel *Active Presenter* est un outil d'enregistrement d'écran d'ordinateur et de création des vidéos. On peut l'utiliser également comme outil de montage vidéo multipiste. Ses possibilités d'annotation et d'insertion de contenu interactif permettent de créer des vidéos interactives destinées à la formation. On peut générer aussi des diaporamas (format .pptx) et des documents fixes sans animation ni interaction (images, pdf et autres formats de fichiers de type bureautique).

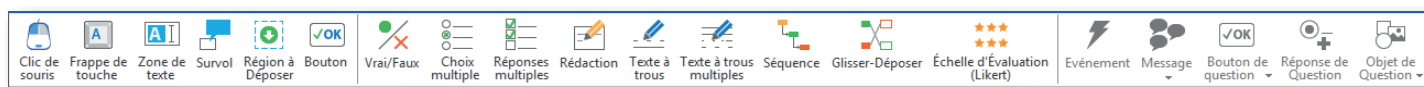
Un logiciel de capture d'écran *intelligent*



Un logiciel de montage vidéo multipiste



Un exerciceur avec des vidéos interactives



Un logiciel générant divers formats de fichier

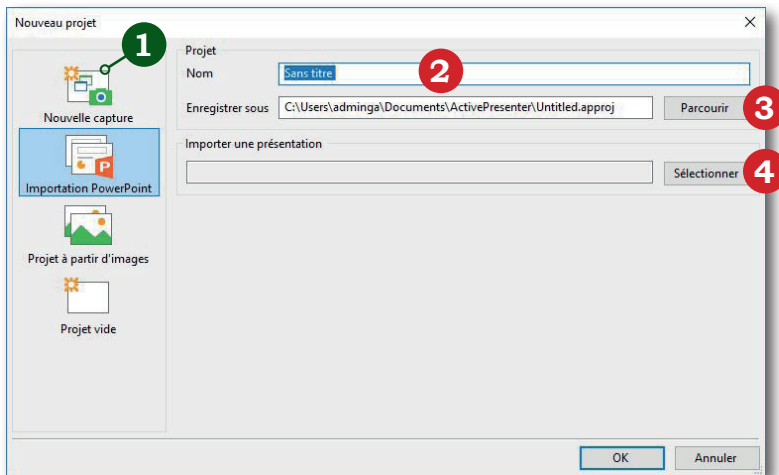


Il est possible de commencer un projet *Active Presenter* par l'enregistrement de l'écran de votre ordinateur, mais aussi en utilisant une image ou un diaporama comme point de départ. Vous pouvez également créer un projet vierge qui sera complété au fur et à mesure de la réalisation du document.

Au lancement du logiciel, *Active Presenter* propose d'effectuer une *Nouvelle capture* ou de lancer un *Nouveau projet*.

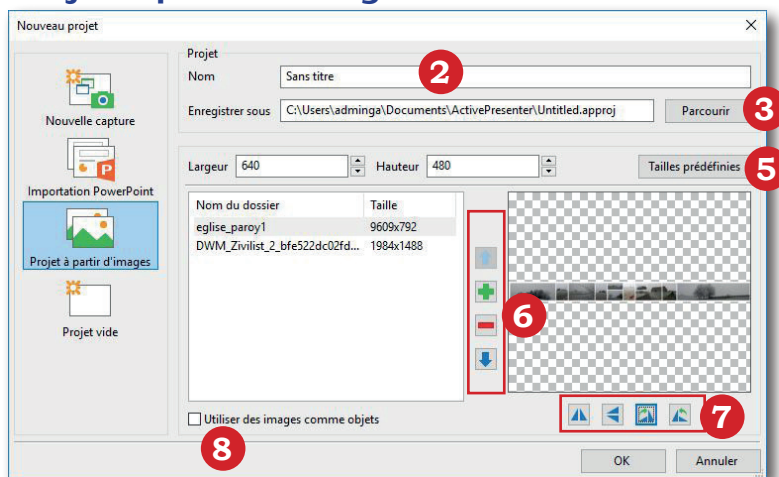


Importation PowerPoint



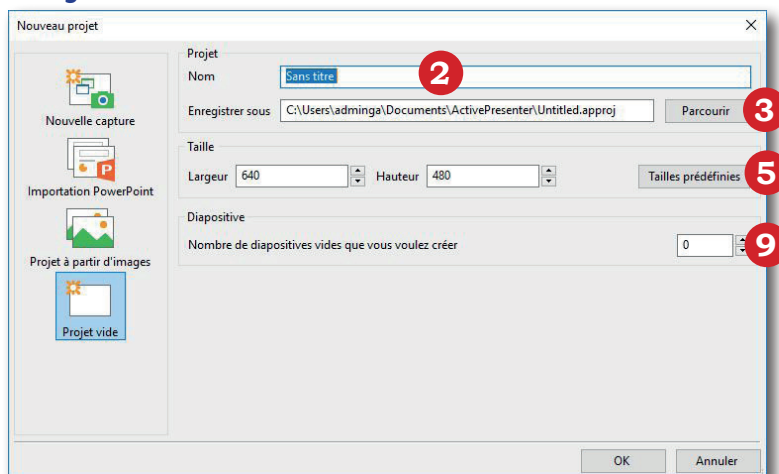
- 1 Voir la fiche *Enregistrer l'écran de l'ordinateur*
- 2 Entrer le nom du projet
- 3 Sélectionner l'emplacement de l'enregistrement
- 4 Sélectionner la présentation à importer

Projet à partir d'images



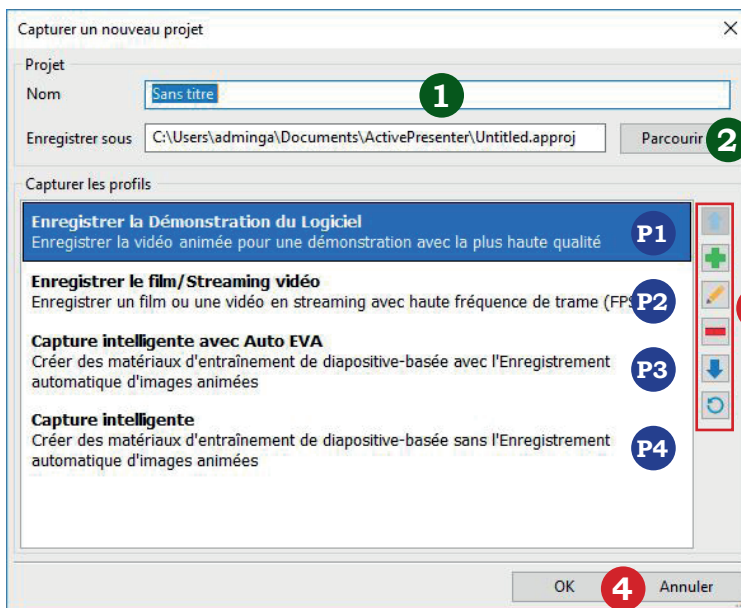
- 5 Indiquer la taille de la diapositive ou sélectionner une taille prédéfinie
- 6 Ajouter et gérer les images (une image par diapositive)
- 7 Rotation et symétrie de l'image sélectionnée
- 8 Utiliser les images comme des objets modifiables et non comme des images de fond de diapositive
- 9 Indiquer le nombre de diapositives vides à créer

Projet vierge



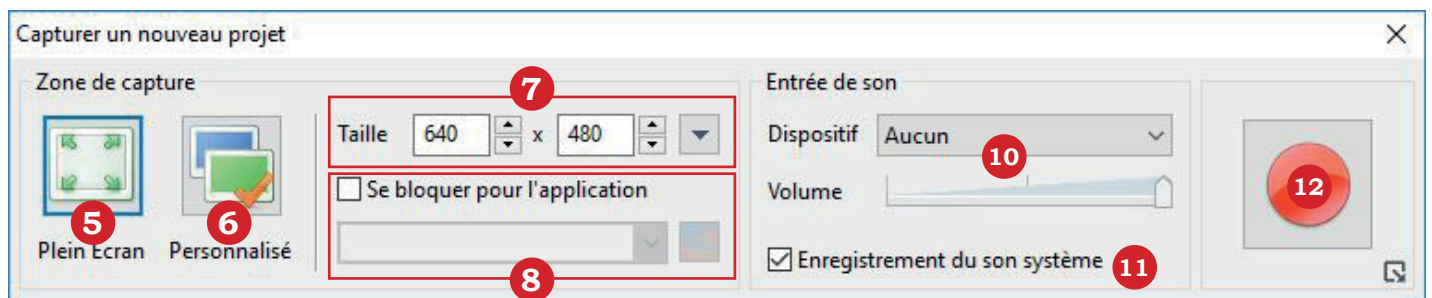
Active Presenter permet d'enregistrer l'écran de l'ordinateur et offre de nombreuses options de capture (taille de la capture, son, focalisation du curseur, etc.)

Que cela soit au moment de la création d'un nouveau projet ou lors de l'ajout d'une diapositive de capture, la procédure pour enregistrer l'écran est toujours la même, notamment elle débute par le choix du profil de capture (création ou parmi les quatre profils par défaut).



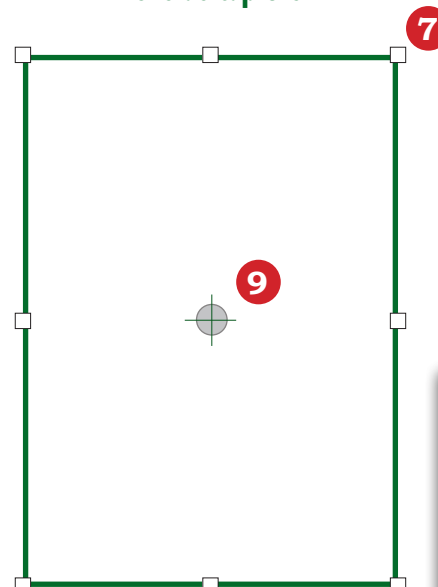
- 1 Entrer le nom du projet
- 2 Sélectionner l'emplacement du projet
- 3 Créer, modifier et gérer les profils de capture
- 4 Valider pour lancer la capture
- P1 Capture en continu de haute qualité
- P2 Capture en continu de bonne qualité (adaptée pour le web)
- P3 Capture à chaque action de clavier et de souris (glisser-déposer et scrolling inclus)
- P4 Capture à chaque action de clavier et de souris (sans les glisser-déposer et scrolling)

4 profils prédéfinis



- 5 Pour une capture plein écran (Non disponible pour les diapositives de capture)
- 6 Pour personnaliser la zone de capture (Non disponible pour les diapositives de capture)
- 7 Pour modifier ou sélectionner la taille de la zone de capture
- 8 Pour limiter la capture à la fenêtre d'une application
- 9 Pour déplacer la zone de capture
- 10 Pour paramétrer les paramètres de l'enregistrement audio
- 11 Pour enregistrer les sons internes du système
- 12 Pour lancer la capture

Zone de capture



La zone de capture peut être déplacée durant l'enregistrement.

Lors de la création de Diapositives de capture, la taille de la zone de capture est imposée par la taille des diapositives du projet.

Le logiciel *Active Presenter* propose quatre profils de capture de l'écran aux paramètres prédéfinis. Il est possible de modifier leurs paramètres, voire de créer ses propres profils répondant à des besoins spécifiques.

P4 Capture intelligente :
capture à chaque action de clavier et de souris (sans les glisser-déposer et scrolling)

P3 Capture intelligente avec Auto EVA :
capture à chaque action de clavier et de souris (glisser-déposer et scrolling inclus)

P2 Enregistrer le film / Streaming vidéo :
capture en continu de bonne qualité (adaptée pour le web)

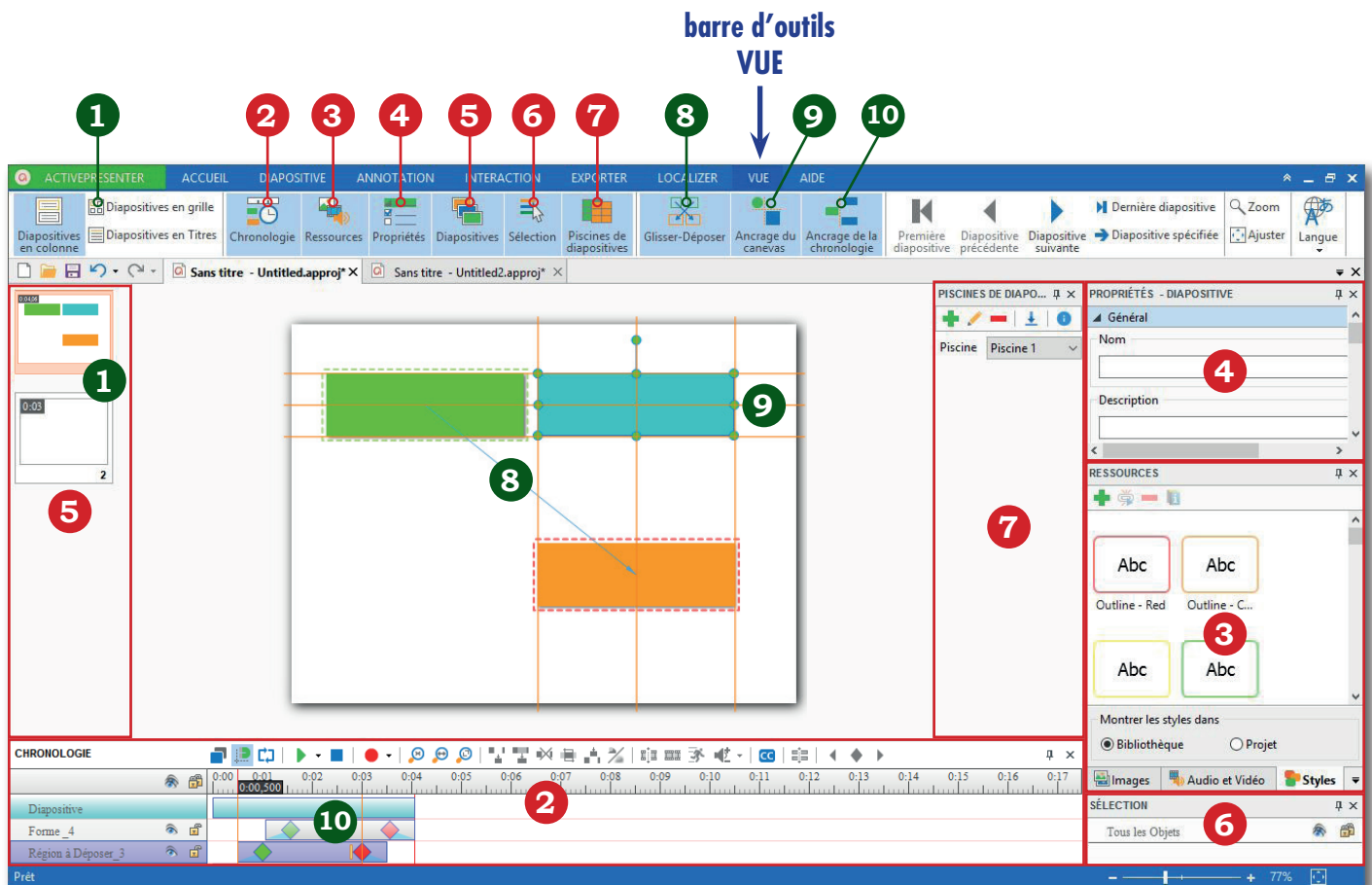
P1 Enregistrer la démonstration du logiciel :
capture en continu de haute qualité

Paramètres des profils de capture		P1	P2	P3	P4
Général	Type de capture - Capture intelligente Capture des copies d'écran chaque fois que vous tapez ou cliquez			X	X
	Utiliser automatiquement l'enregistrement d'images animées pour les Actions de glisser-déposer			X	
	Utiliser automatiquement l'enregistrement d'images animées pour les Actions de molette de la souris			X	
	Type de capture - Enregistrement d'images animées Enregistrer l'écran comme une caméra vidéo (en continu)	X	X		
	Panorama automatique : La fenêtre de capture suit le curseur de souris				
Vidéo	Codec de vidéo	(1)	(2)	(1)	(1)
	Vitesse images / s	30	30	15	15
	Image clé	30	30	30	30
	Qualité		90		
Son	Codec de son	(3)	(3)	(3)	(3)
	Taux d'échantillon	(4)	(4)	(4)	(4)
	Canaux	(5)	(5)	(5)	(5)
	Qualité				
Curseur	Enregistrer le curseur	X	X	X	X
	Rendre le curseur modifiable	X	X	X	X
Annotation	Ajouter l'annotation et l'interaction pour l'événement de la souris			X	X
	Ajouter l'annotation et l'interaction pour l'événement du clavier			X	X
Raccourcis	Pause / Reprendre	Pause	Pause	Pause	Pause
	Arrêter	CTRL+Fin	CTRL+Fin	CTRL+Fin	CTRL+Fin
	Annuler	CTR+ Alt+C	CTR+ Alt+C	CTR+ Alt+C	CTR+ Alt+C
	Capture manuelle			Imp écran	Imp écran
	Capture en avance			F8	F8
	Commencer l'enregistrement Vidéo Animée			F9	F9
	Arrêter l'enregistrement Vidéo Animée			F10	F10

(1) vidéo d'écran Flash (2) H.264/MPEG-4 AVC (3) 16-bit PCM (4) 48000hz (5) Stéréo

L'interface d'Active Presenter est à la croisée entre celle d'un logiciel de PréAO (diaporama) et celle d'un logiciel de montage vidéo : une partie de l'écran est dédiée à l'affichage des diapositives, une autre à la *timeline* c'est-à-dire à la chronologie des événements.

Cette interface est constituée de plusieurs fenêtres dont l'affichage peut être paramétré dans la barre d'outils **VUE**. Certaines de ces fenêtres sont flottantes et peuvent être placées à différents endroits de l'interface.

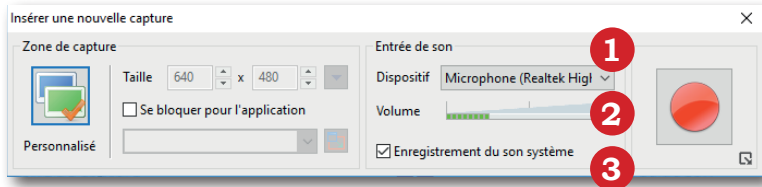


- 1 Disposition des diapositives dans la fenêtre *Diapositives* (par défaut : *Diapositives en colonne*)
- 2 Fenêtre *Chronologie* : véritable table de montage multipiste
- 3 Fenêtre *Ressources* : liste des images, sons, vidéos et styles ajoutés au projet ou à la bibliothèque commune
- 4 Fenêtre *Propriétés* : propriétés de l'élément sélectionné
- 5 Fenêtre *Diapositives* : vignettes des diapositives (sélection et tri possible)
- 6 Fenêtre *Sélection* : liste des objets insérés dans le projet (identique à la partie gauche de la *Chronologie*)
- 7 Fenêtre *Piscines de diapositives* : réservoir de diapositives utilisables (créés ou importées)
- 8 Affichage des repères de *Glisser-Déposer* dans la diapositive
- 9 Affichage et activation de l'*Ancrage du canevas* (repères d'alignement) dans la diapositive
- 10 Affichage et activation de l'*Ancrage de la chronologie* (repères d'alignement) dans la *Chronologie*

Il y a plusieurs façons d'ajouter du son dans un projet *Active Presenter*. Pour s'enregistrer lors de la capture ou réaliser une postsynchronisation (doublage ou voix-off), le logiciel permet de sélectionner le périphérique d'entrée. Il faut faire attention cependant à brancher son matériel avant de lancer *Active Presenter*.

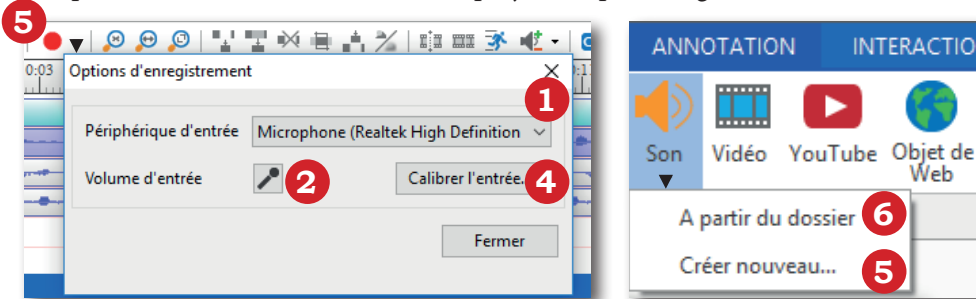
S'enregistrer lors de la capture

Lors de la capture de l'écran de l'ordinateur, on peut enregistrer sa voix et expliquer les manipulations effectuées.



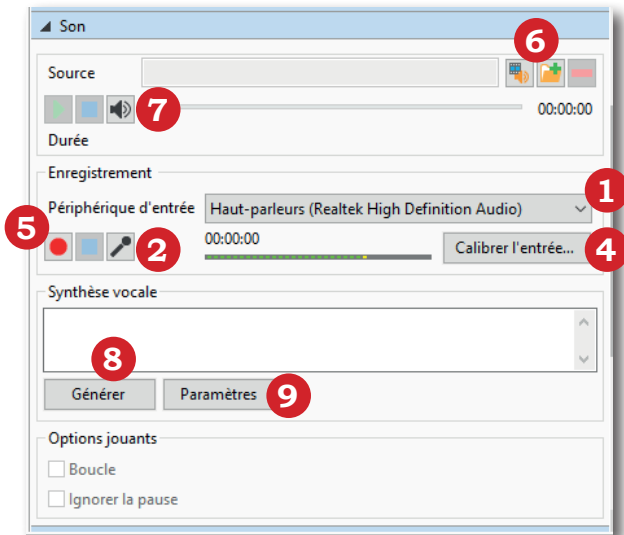
Objet Son (depuis la Chronologie ou du menu Annotation)

On peut insérer un fichier son dans le projet soit par enregistrement avec un micro, soit par insertion d'un fichier



Son d'objet

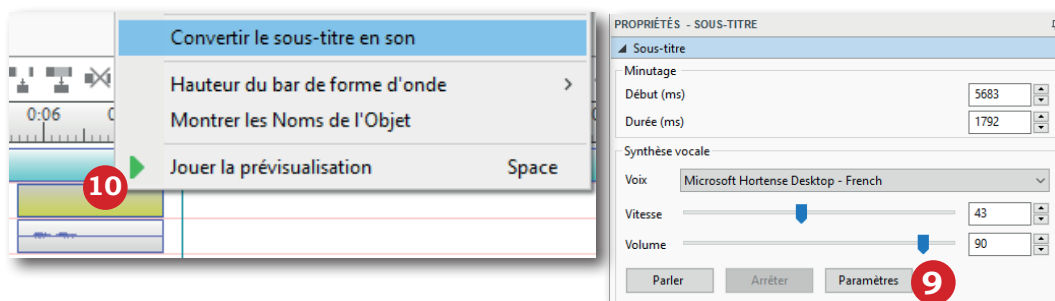
A chaque objet du projet (images, formes...), on peut lui associer un son dans le volet des propriétés



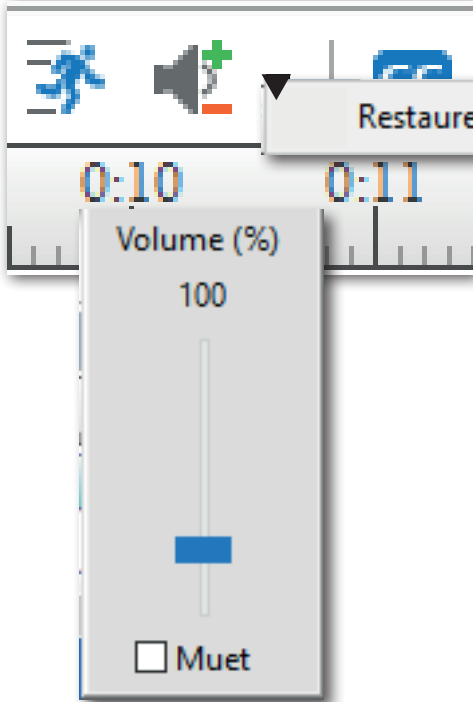
- 1 Choix du périphérique d'entrée
- 2 Volume d'enregistrement
- 3 Enregistrement du son interne de l'ordinateur
- 4 Calibrage de l'entrée audio
- 5 Enregistrement de la narration
- 6 Ajout d'un fichier son
- 7 Réglage du volume de sortie (volume général)
- 8 Pour taper et générer la synthèse vocale
- 9 Paramétrage de la voix de synthèse
- 10 Clic-droit sur l'objet *Sous-titre*

Conversion des sous-titres en son

Les sous-titres ajoutés au projet peuvent être convertis en son en utilisant une des voix de synthèse du système.

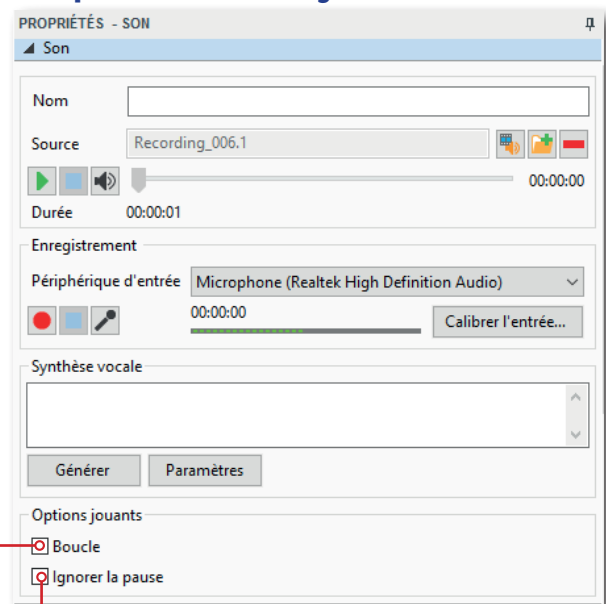


Volume sonore de l'objet sélectionné



On peut modifier le volume de tout élément sonore du projet. Il suffit de sélectionner l'objet correspondant et de cliquer sur *Ajuster le volume* dans la *Chronologie*.

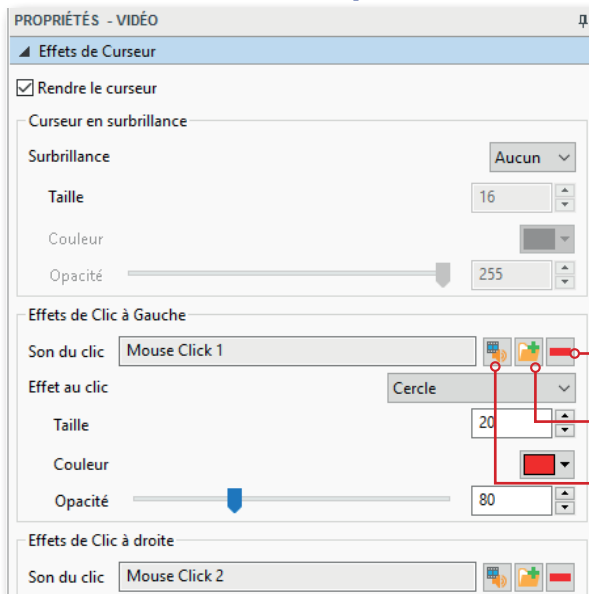
Propriétés de l'objet Son



Joue en boucle le son sur toute la durée de la diapositive.

Lors des tests (*Export en simulation de HTML5*), le son continue de jouer pendant l'attente de la saisie de la réponse par l'utilisateur

Son du clic d'une capture d'écran



On peut modifier l'effet sonore des différents clics de souris d'une capture d'écran, voire le supprimer. Il suffit de sélectionner l'objet vidéo correspondant dans la *Chronologie* et de modifier les *Effets de Curseur* dans la fenêtre *Propriétés - vidéo*.

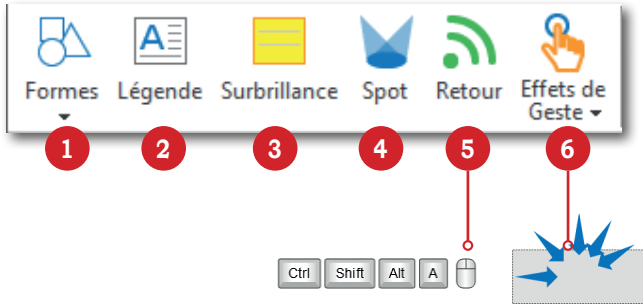
Supprime l'effet sonore

Importe un nouvel effet sonore

Sélectionne un effet sonore de la bibliothèque

La barre d'outils ANNOTATION du logiciel *Active Presenter* propose une série d'objets qu'il est possible d'ajouter aux diapositives, des plus classiques (formes, textes, images, vidéos...) aux plus spécifiques (animations mimant les gestes, trajectoire de curseur, zoom...).

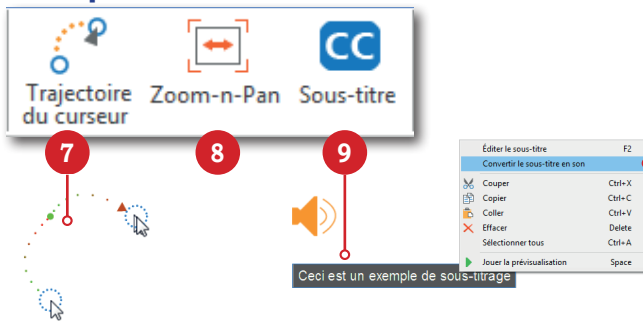
Annotations basiques et focalisation



1	Formes (avec texte) et lignes *
2	Zone de texte *
3	Zone de surbrillance (surlignement) pour focaliser *
4	Spot pour focaliser l'attention sur un élément *
5	Affiche la touche ou le clic de souris utilisé (uniquement pour les vidéos interactives par export en <i>Simulation de HTML5</i>)
6	Animations mimant les gestes tactiles (Tap, double-tap, glisser, appui long,...)

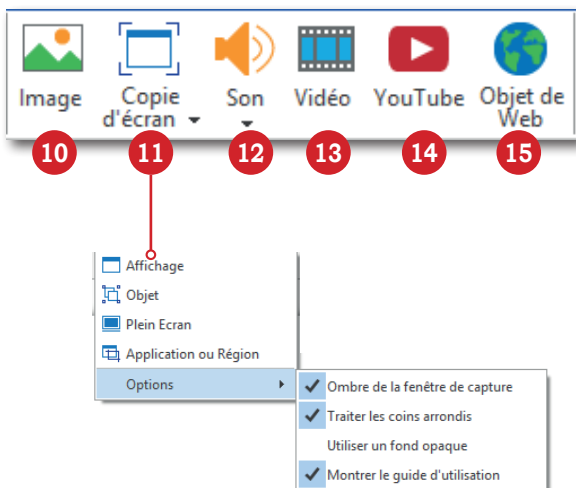
* la forme de l'objet peut être modifiée dans la barre d'outil FORMAT (sélection de l'objet nécessaire)

Compléments vidéo



7	Curseur virtuel dont la trajectoire peut être modifiée
8	Effet zoom (ou pour dézoomer)
9	Sous-titrage pouvant être converti en son

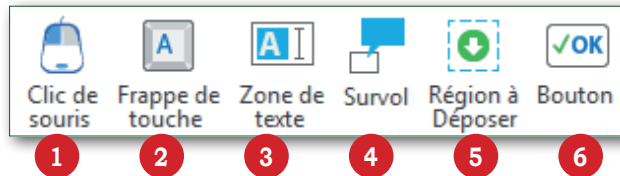
Médias



10	Insertion d'images
11	Insertion de captures d'écran fixes (images)
12	Insertion ou enregistrement de sons
13	Insertion de vidéos
14	Insertion de vidéos Youtube (uniquement pour les vidéos interactives par export en <i>Simulation de HTML5</i>)
15	Insertion de pages Web ou de code (uniquement pour les vidéos interactives par export en <i>Simulation de HTML5</i>)

La barre d'outils *INTERACTION* du logiciel *Active Presenter* propose une série d'objets qu'il est possible d'ajouter aux diapositives afin de créer de véritables quiz ou vidéos interactives, après exportation en *Simulation de HTML5*. Ces objets provoquent (par défaut) la mise en pause de la vidéo et nécessitent l'action de l'utilisateur.

Interactions simples



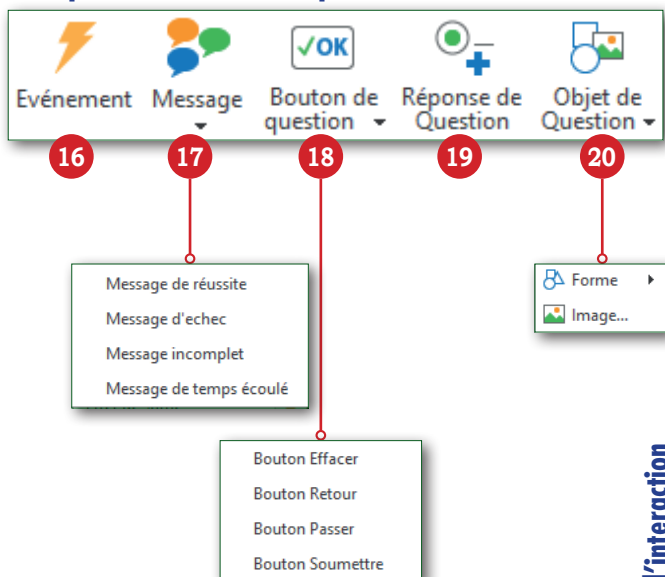
1	Attente d'un clic de souris
2	Attente de la frappe d'une touche
3	Attente de la saisie d'un texte
4	Bulle d'information au survol d'un objet
5	Création d'un glisser-déposer unique
6	Création d'un bouton à cliquer

Interactions pour quiz



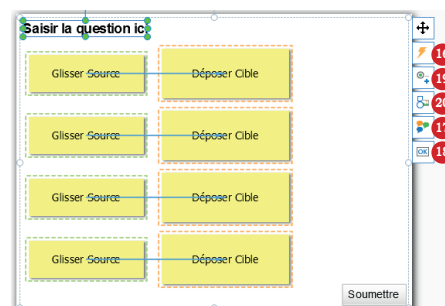
7	Quiz de type vrai-faux	11	Quiz avec réponse sous forme de texte (zone unique)
8	Quiz à réponse unique	12	Quiz avec réponses sous forme de texte (zones multiples)
9	Quiz à réponses multiples	13	Exercice d'ordonnement
10	Quiz avec zone de texte (multilignes)	14	Exercice d'associations par glisser-déposer
		15	Echelle de Likert ou tableau de réponses


Propriétés et compléments



16	Accès à l'éditeur d'événement (Voir page suivante)
17	Insertion de messages pour feedback
18	Insertion de boutons d'action
19	Insertion de propositions supplémentaires
20	Insertions d'objets supplémentaires (pour questions de type Glisser-déposer)

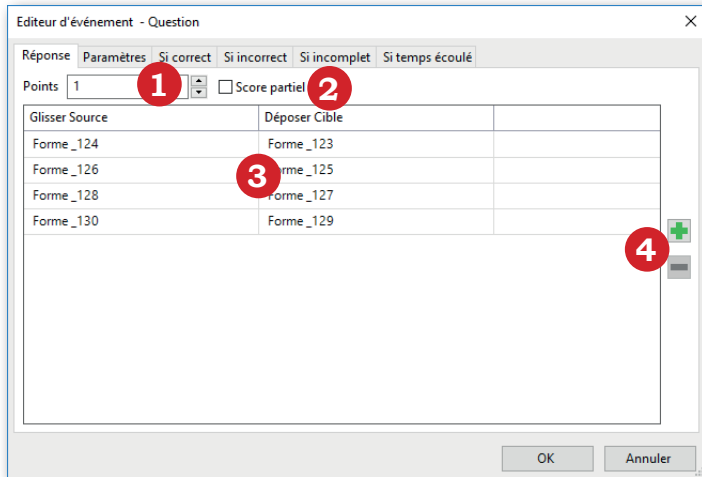
Objet d'interaction sélectionné



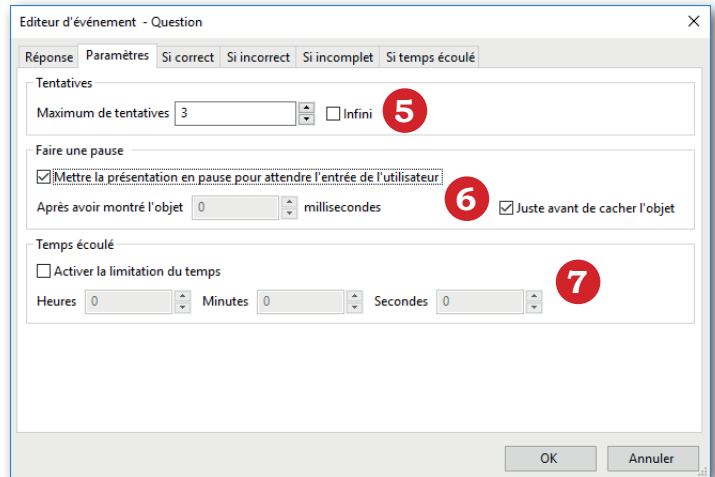
 L'éditeur d'événement permet de paramétrer les objets d'INTERACTION, en particulier les réponses attendues, le nombre de tentatives, les actions et les rétroactions (*feedbacks*) programmées...

Événement

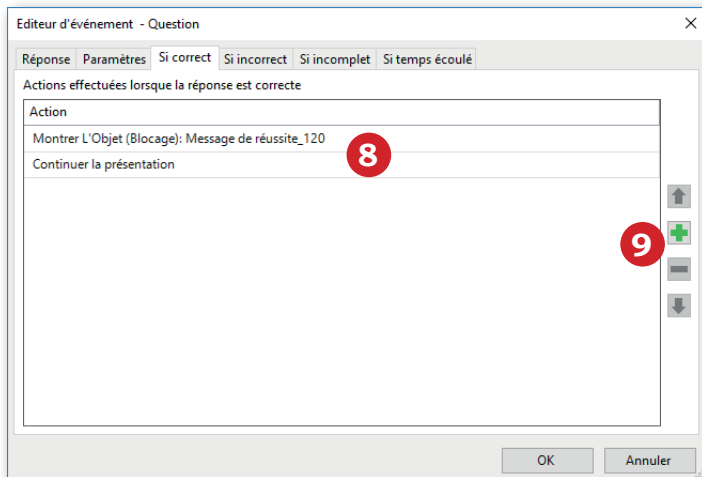
Réponses attendues



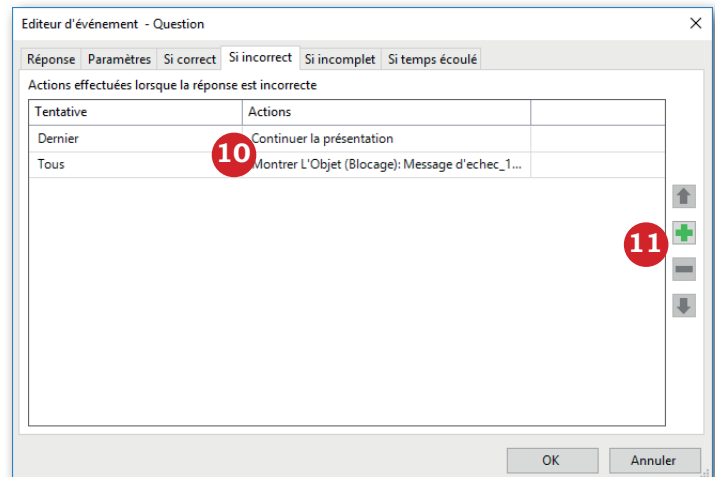
Paramètres de la question



Si la réponse est correct

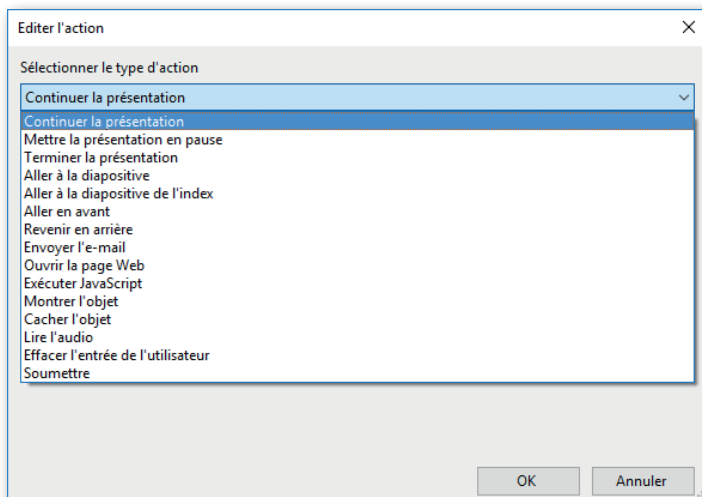


Si la réponse est incorrecte



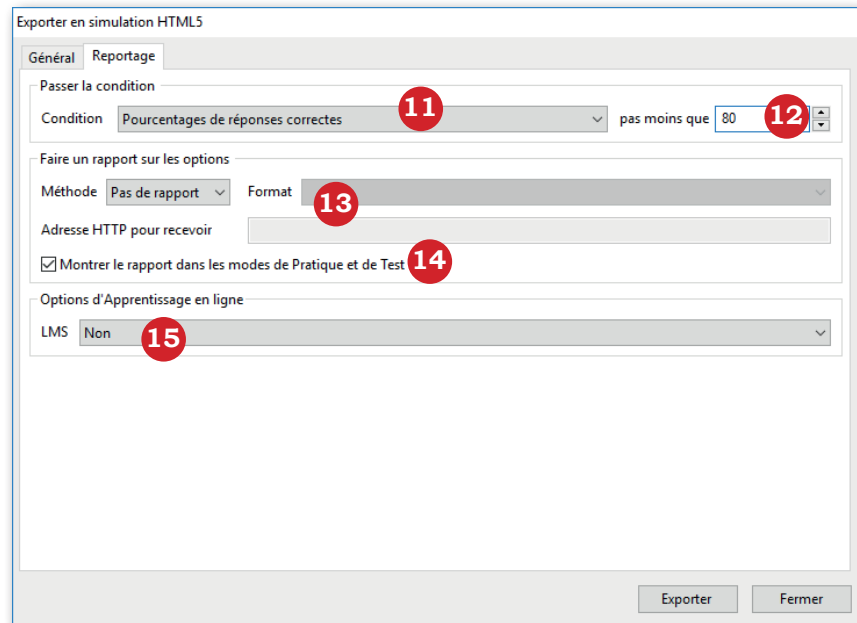
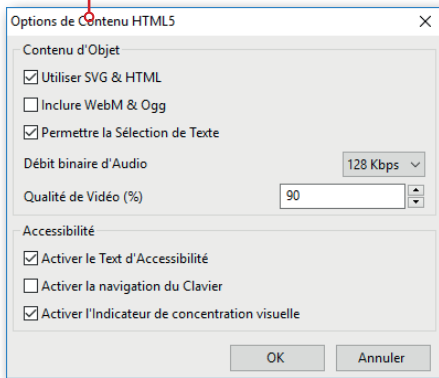
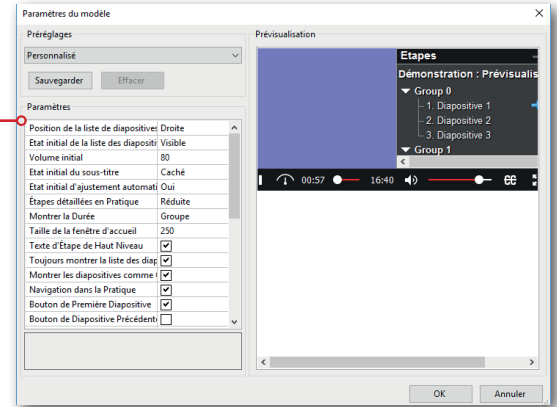
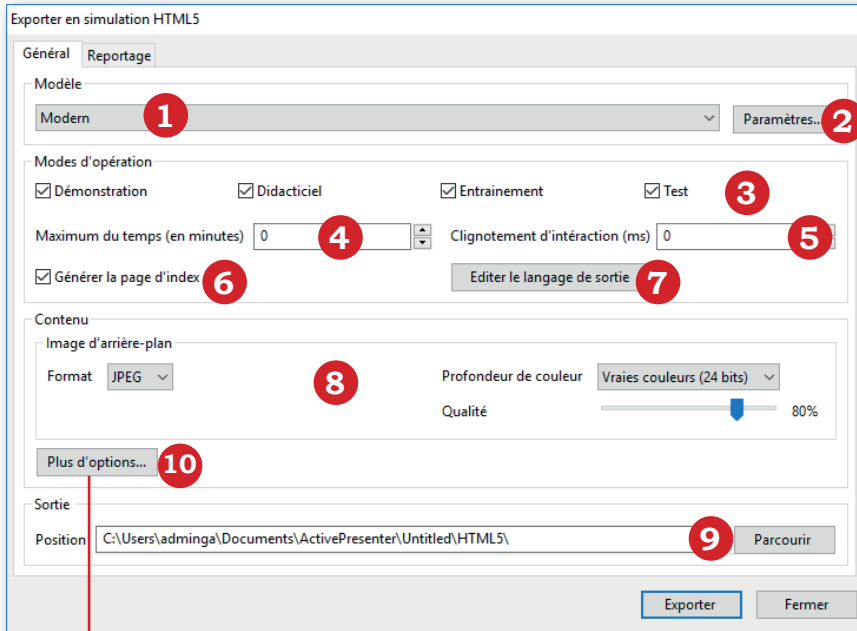
Fenêtre comparable pour les onglets *Si incomplet* et *Si temps écoulé*

Types d'action possibles



- 1 Points totaux attribués à la question...
- 2 ... ou répartition des points par bonnes réponses
- 3 Liste des réponses attendues
- 4 Ajout ou suppression de réponses
- 5 Nombre de tentatives
- 6 Mise en pause de la vidéo à l'affichage de la question
- 7 Temps limite imposé
- 8 Actions déclenchées
- 9 Ajout, suppression et déplacement des actions
- 10 Tentatives et actions correspondantes
- 11 Ajout, suppression et déplacement des tentatives et actions

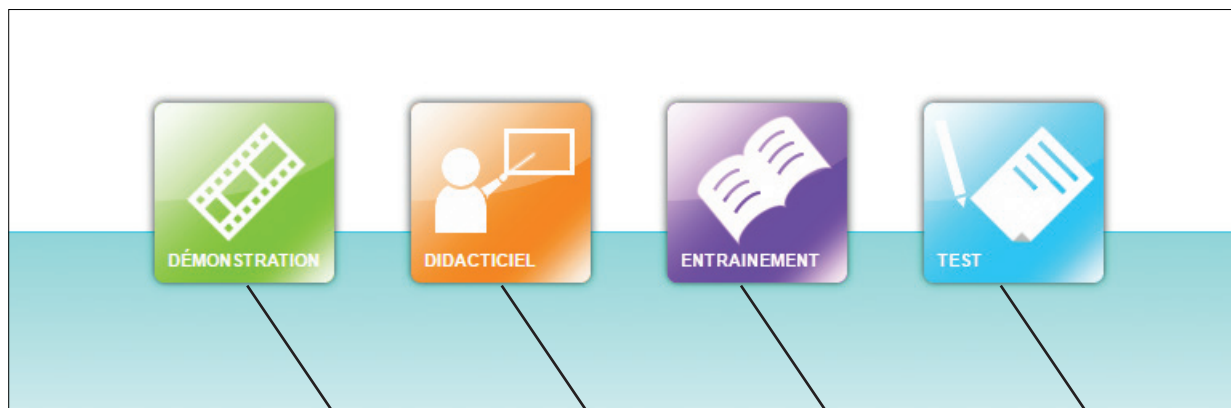
Ce type d'exportation permet de créer de véritables exercices sous forme de pages HTML intégrant des vidéos interactives. *Active Presenter* propose la création de divers modes d'apprentissage (voir fiche suivante) et permet un paramétrage fin de l'exportation.



- 1 Modèle du lecteur vidéo intégré
- 2 Paramètres du lecteur vidéo
- 3 Choix des modes à exporter
- 4 Temps limite imposé
- 5 Durée de clignotement d'objets (clic de souris, frappe d'une touche...)
- 6 Création d'une page de présentation (index)
- 7 Temps limite imposé
- 8 Format des images d'arrière-plan
- 9 Chemin de l'enregistrement
- 10 Options complémentaires (format audio, accessibilité...)

- 11 Condition de réussite (pourcentage, points...)
- 12 Score à atteindre
- 13 Paramètres d'export des résultats
- 14 Affichage des résultats en fin de test
- 15 Export pour plateformes d'e-learning (SCORM, Tin Can API)

Active Presenter permet de créer de véritables exercices intégrant des vidéos interactives. L'exportation en simulation HTML5 propose quatre modes d'apprentissage.



	DÉMONSTRATION	DIDACTICIEL	ENTRAÎNEMENT	TEST
Vidéo en continu	oui	non	non	non
Interactions actives	non	oui	oui	oui
Rétroactions	non	oui	oui	oui
Aides/indications	oui	oui	non	non
Navigation possible	oui	oui	oui	non
Affichage des résultats	non	non	oui	oui

Paramètres par défaut

Propriétés des objets

Chaque type d'objet est défini pour s'afficher ou non dans les différents modes d'apprentissage. Il est possible de modifier ces paramètres dans la partie *Montrer le mode* de la fenêtre des *Propriétés* de l'objet sélectionné.

