

# RÉALISER UNE IMAGE INTERACTIVE AVEC INKSCAPE ET XIA

**DURÉE :** 1h00 pour réaliser une image avec une dizaine de zones actives en suivant le tutoriel pas à pas (logiciels déjà installés)

**AUTEURS :**

- Delphine Séchet

## Méthode :

Pour télécharger les logiciels : <http://xia.dane.ac-versailles.fr/index.html>

Ce document peut être utilisé en demi-écran en parallèle de l'image que vous réalisez.

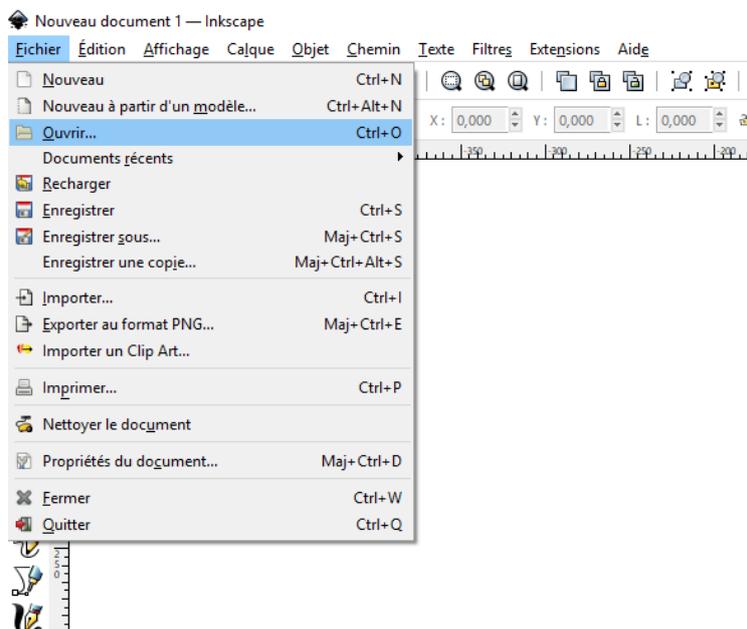
Si vous souhaitez plus d'options la documentation de Xia est [ici](#)

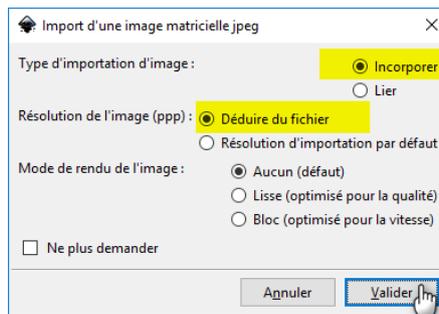
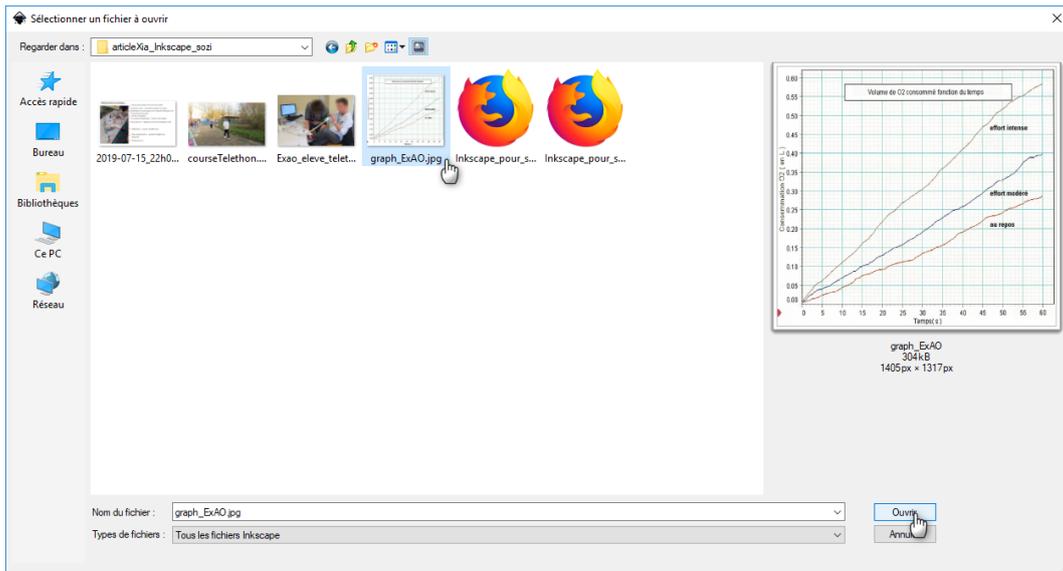
## Etape 1 : choisir une image

Vous devez au préalable choisir l'image support de votre image interactive. Elle peut être au format .jpeg ou .png ou même .bmp mais n'utilisez pas une image au format .svg.

## Etape 2 : ouvrir l'image

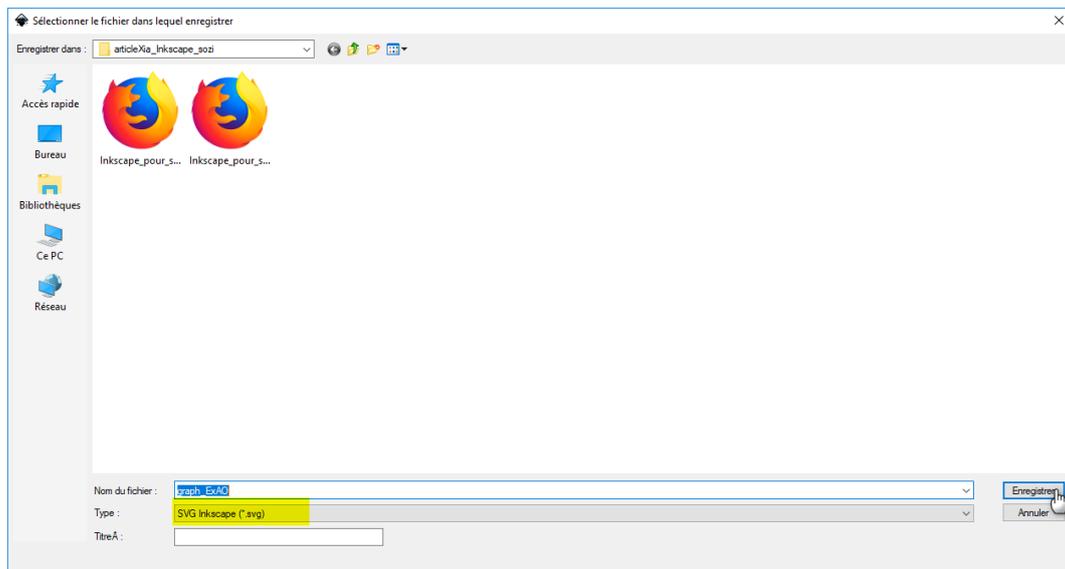
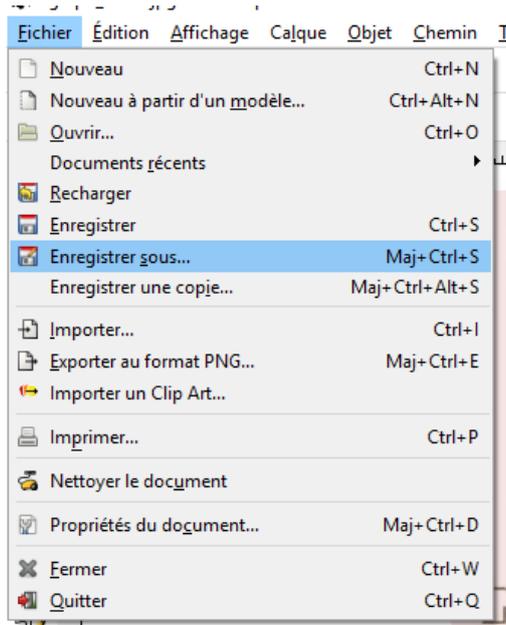
Démarrez le logiciel Inkscape puis utilisez le pour ouvrir votre image. L'image sera obligatoirement **incorporée** dans Inkscape.





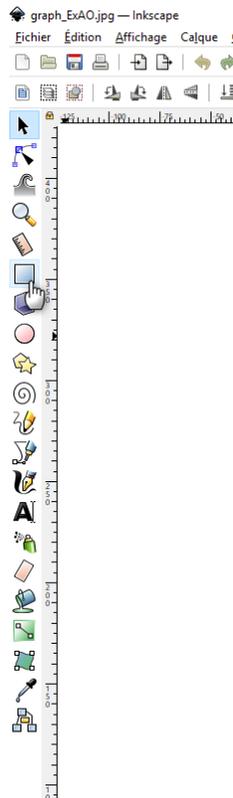
### Etape 3 : enregistrer le travail

Votre image interactive doit être enregistrée au format .svg. Vous pouvez le faire dès le début. Vous n'aurez plus ensuite qu'à cliquer régulièrement sur l'icône disquette pour enregistrer les mises à jour de votre travail.

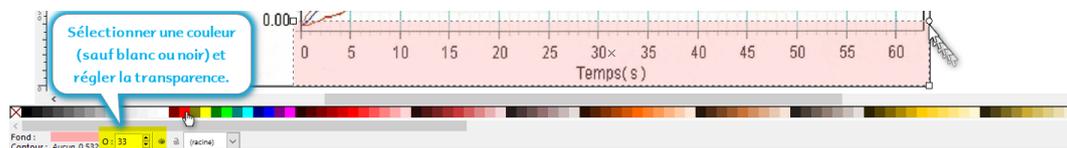


#### Etape 4 : délimiter les zones à rendre actives

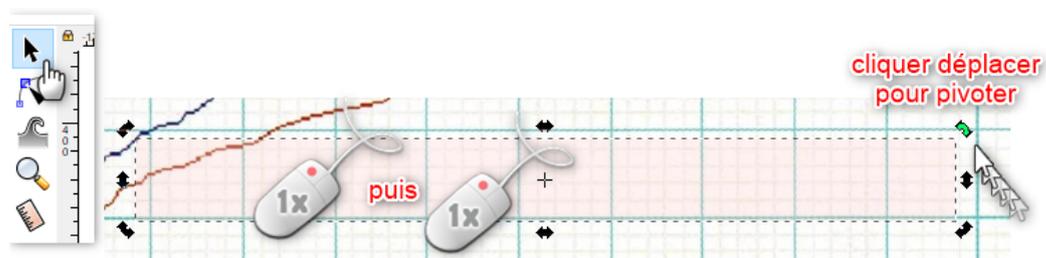
Différents outils comme "Rectangle" peuvent être utilisés. Une fois l'outil sélectionné on dessine en réalisant un cliqué-glissé.



Il faut ensuite sélectionner le rectangle (1ère icône = flèche de la barre d'outil de gauche) et lui affecter une couleur en utilisant la barre d'outils du bas de l'interface. Régler la transparence permet de continuer à voir ce qu'il y a sous la zone active.

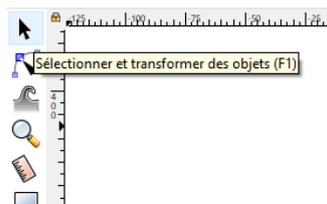


On peut vouloir pivoter la forme qui vient d'être ajoutée.

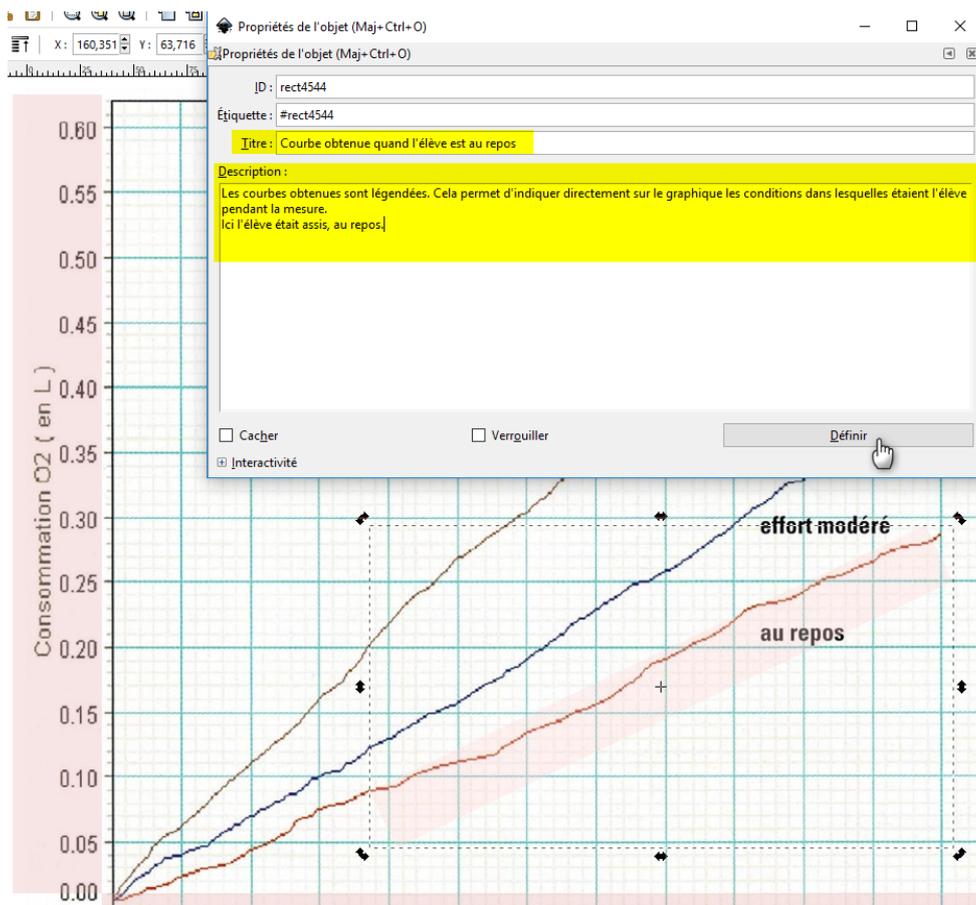


## Etape 5 : enrichir la zone sélectionnée avec des textes

Il faut d'abord sélectionner la forme qui vient d'être créée.



Utiliser ensuite un clic droit pour afficher le menu contextuel et choisir "**Propriétés de l'objet**". Compléter le titre de la zone enrichie et son texte.



### Options de mise en forme du texte

Ce texte est en **\*\*\*gras\*\*\***

Ce texte est en *\*\*italique\*\**

Un lien vers une adresse internet :

[<https://www.wikipedia.org/Wikipedia>]

Un lien vers un fichier local (le fichier doit être dans le répertoire exporté avec l'image Xia dans ce cas) :

[/home/foo/bar.pdf fichier local]

Faire une liste de puces :

- \*sur

- \*2 niveaux (Insérez un espace avant les\*)

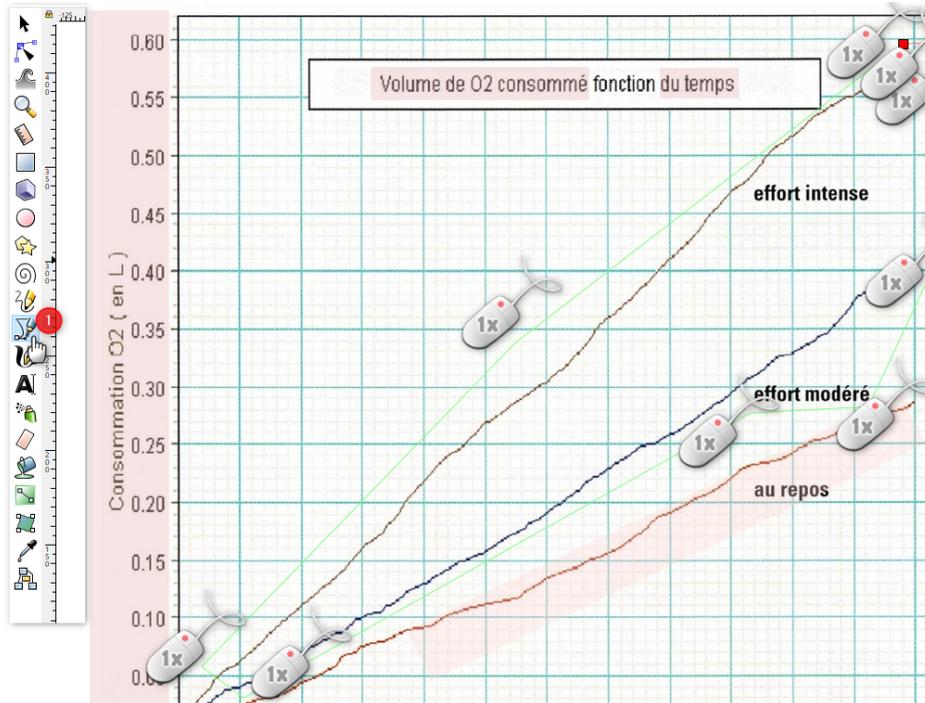
Tracer un trait :

----

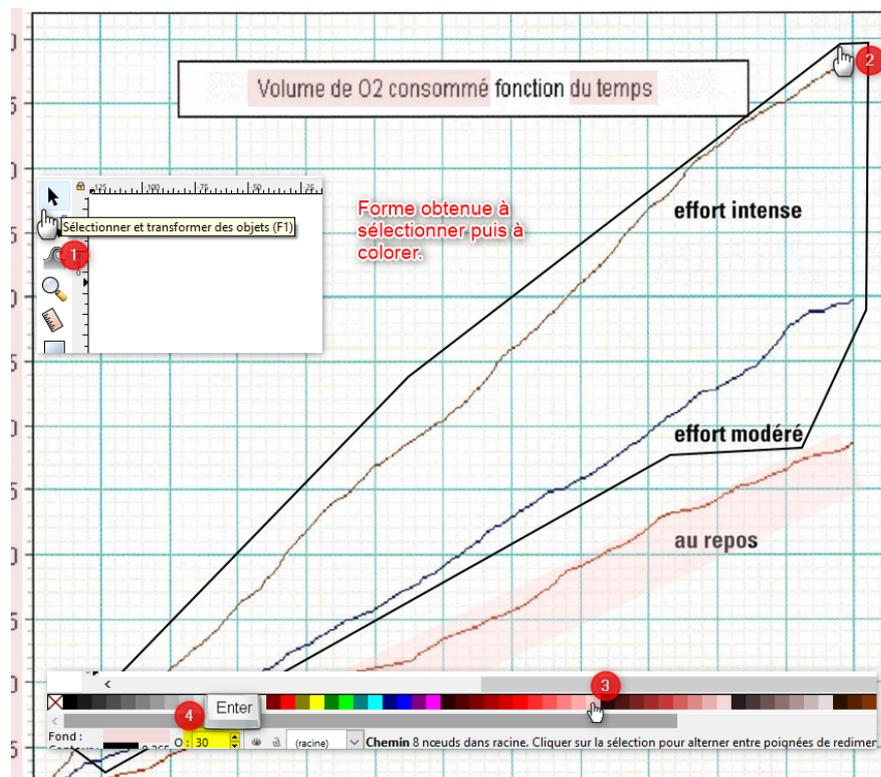


**Complément : Comment faire si la forme à délimiter est complexe ?**

On utilise dans ce cas l'outil "Formes de Béziérs". *Ne pas oublier de refermer la forme à la fin.*

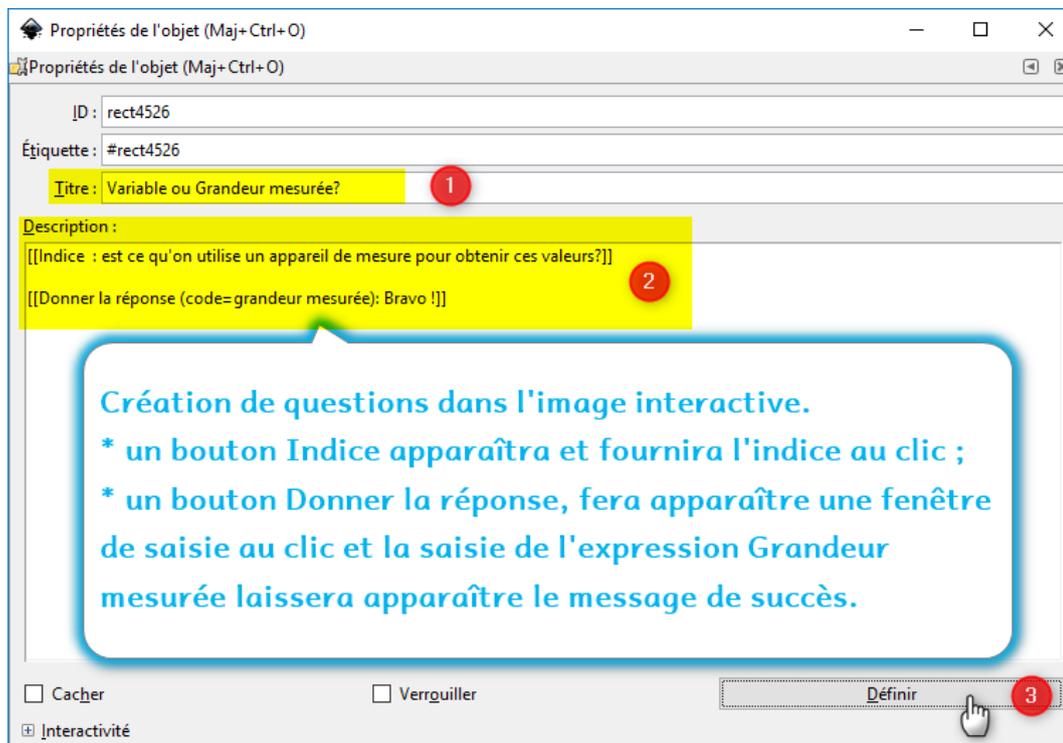


Ensuite il faut colorer l'intérieur de la forme comme déjà réalisé avec le rectangle.



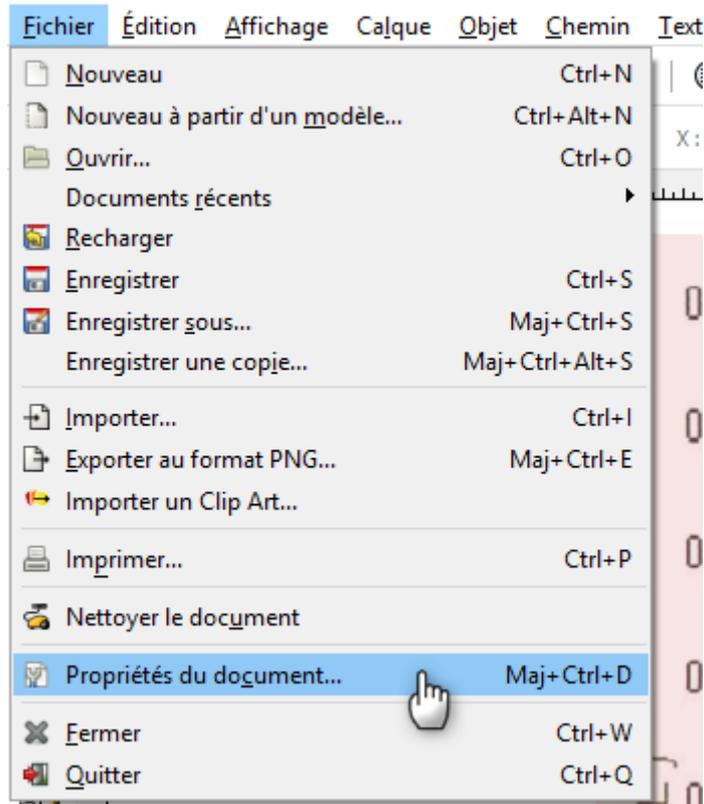
## + Complément : Comment faire pour intégrer une question interactive simple ?

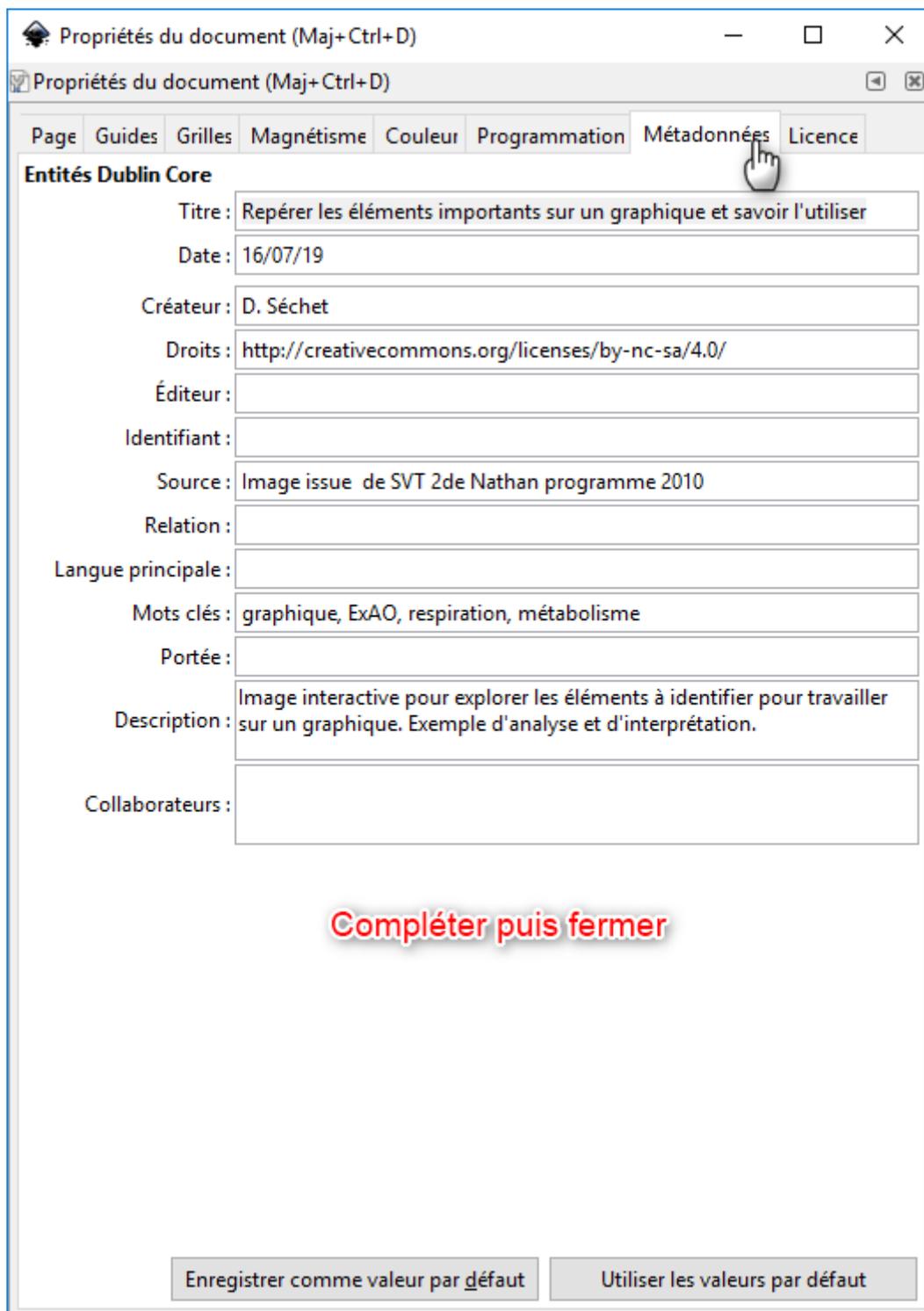
L'objet est délimité avec l'une des deux méthodes déjà vues puis une syntaxe particulière est utilisée dans la fenêtre des Propriétés de l'objet.



### Etape 6 : renseigner les propriétés de l'image interactive

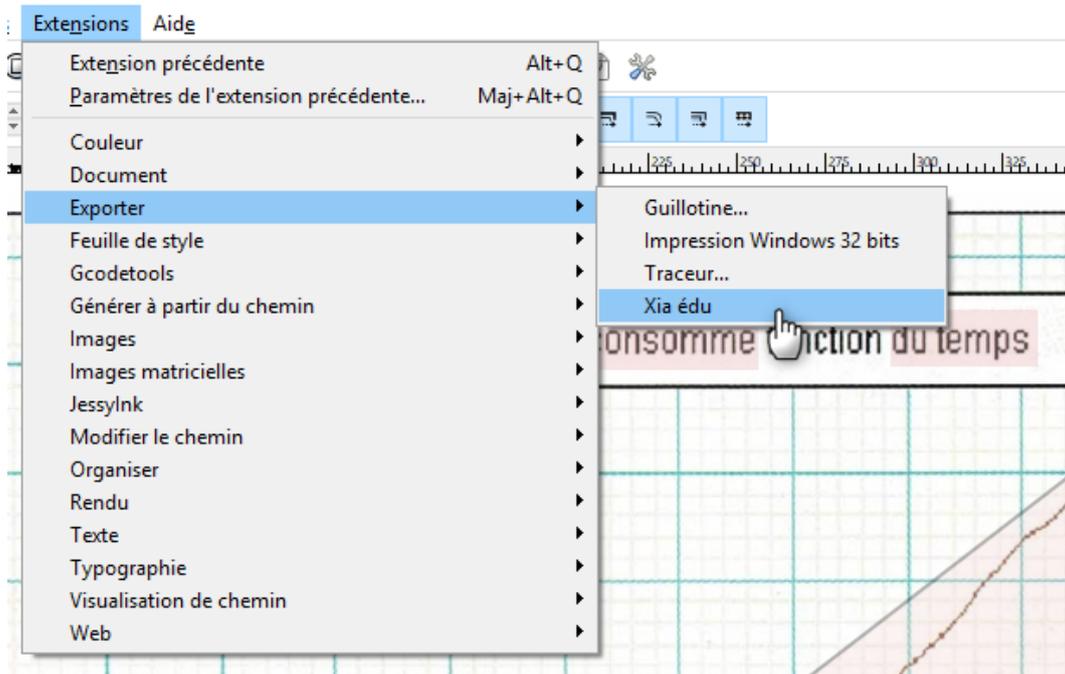
Il s'agit de donner un titre à l'image et de renseigner le nom de l'auteur et la date de réalisation.





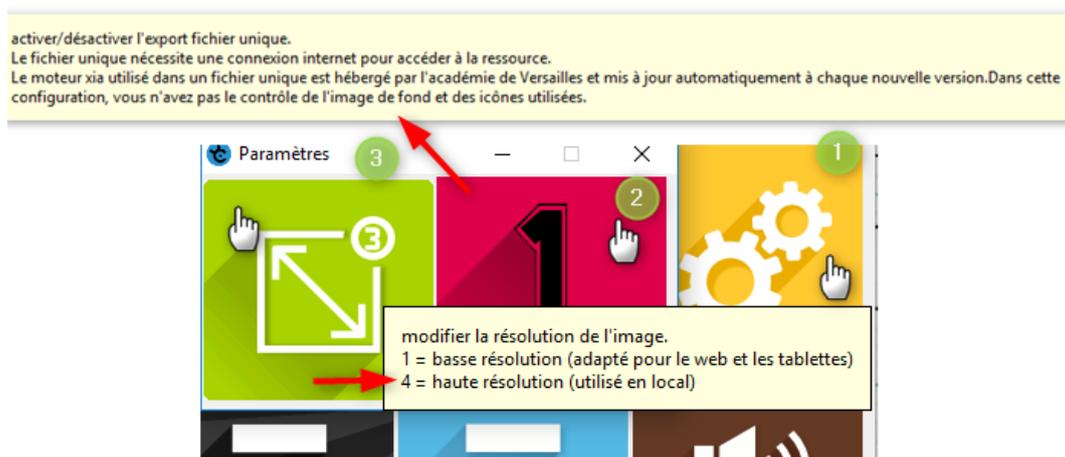
### Etape 7 : exporter l'image et la transformer en image interactive avec Xia

Tout d'abord vérifier que la dernière version de l'image est bien enregistrée. Le plus simple est de cliquer sur l'icône disquette.



Si Xia édu n'apparaît pas c'est que vous avez bien installé Inkscape mais que vous n'avez pas installé ensuite Xia. Si vous rencontrez des difficultés pour installer Xia dans Inkscape, il existe une [version portable de Xia](#) qui peut être lancée à part du logiciel Inkscape.

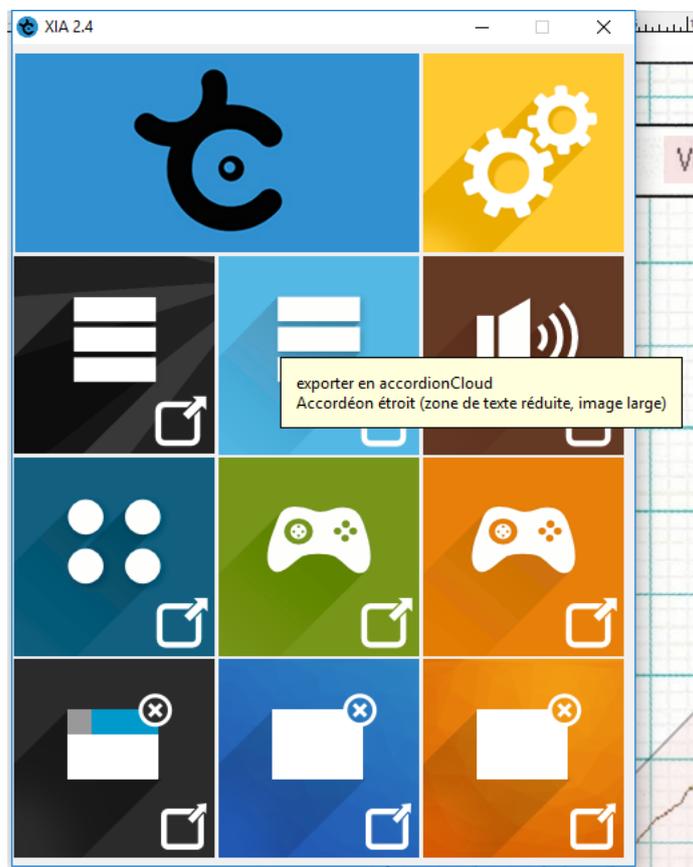
Il faut ensuite choisir les paramètres de l'image souhaités.



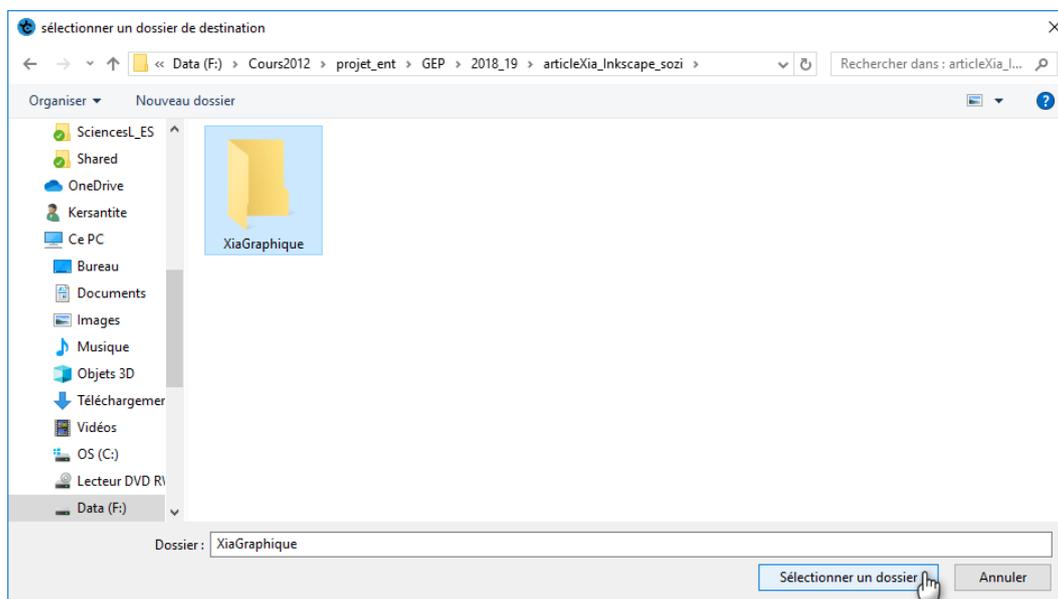
Divers types de modèles d'export existent en fonction de la position des menus, de la taille de l'image par rapport au texte ou de l'existence de boutons. Des modèles destinés à la création de mini-jeux existent également mais leur réalisation n'a pas été décrite ici.



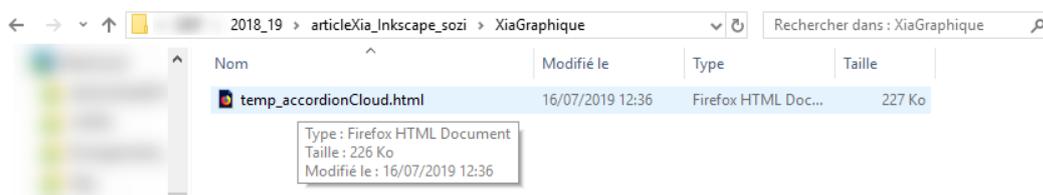
Exemple d'autre choix possible.



Le logiciel va ensuite demander l'adresse du dossier de destination de l'image interactive. Il est conseillé de créer un sous dossier par type d'export pour s'y retrouver ensuite.



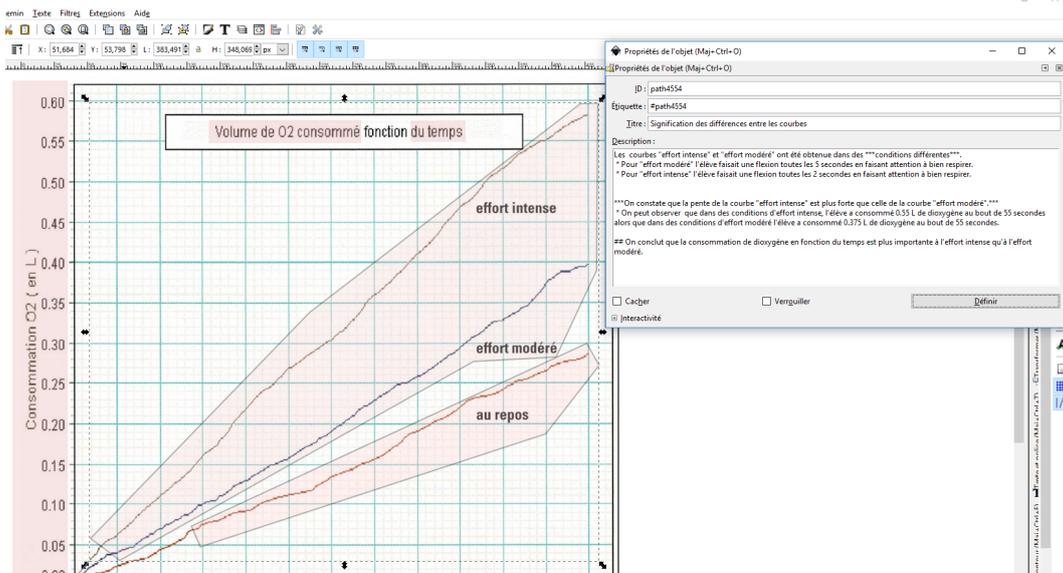
Exemple de fichier obtenu après l'export. Un double clic sur ce fichier permettra d'ouvrir l'image interactive.



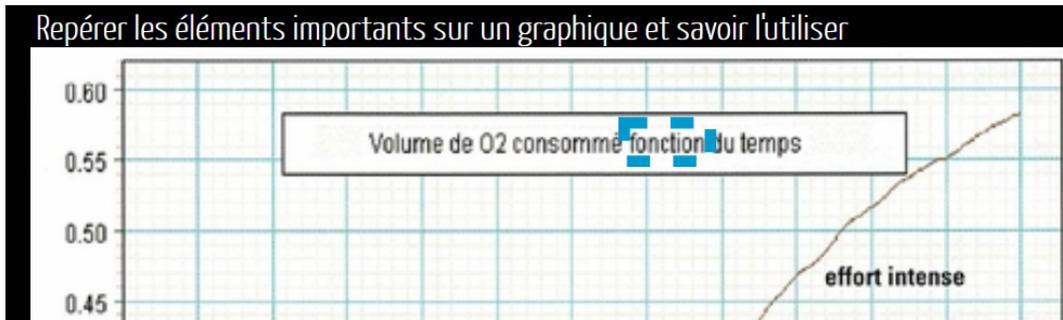
## Etape 8 : tests et corrections

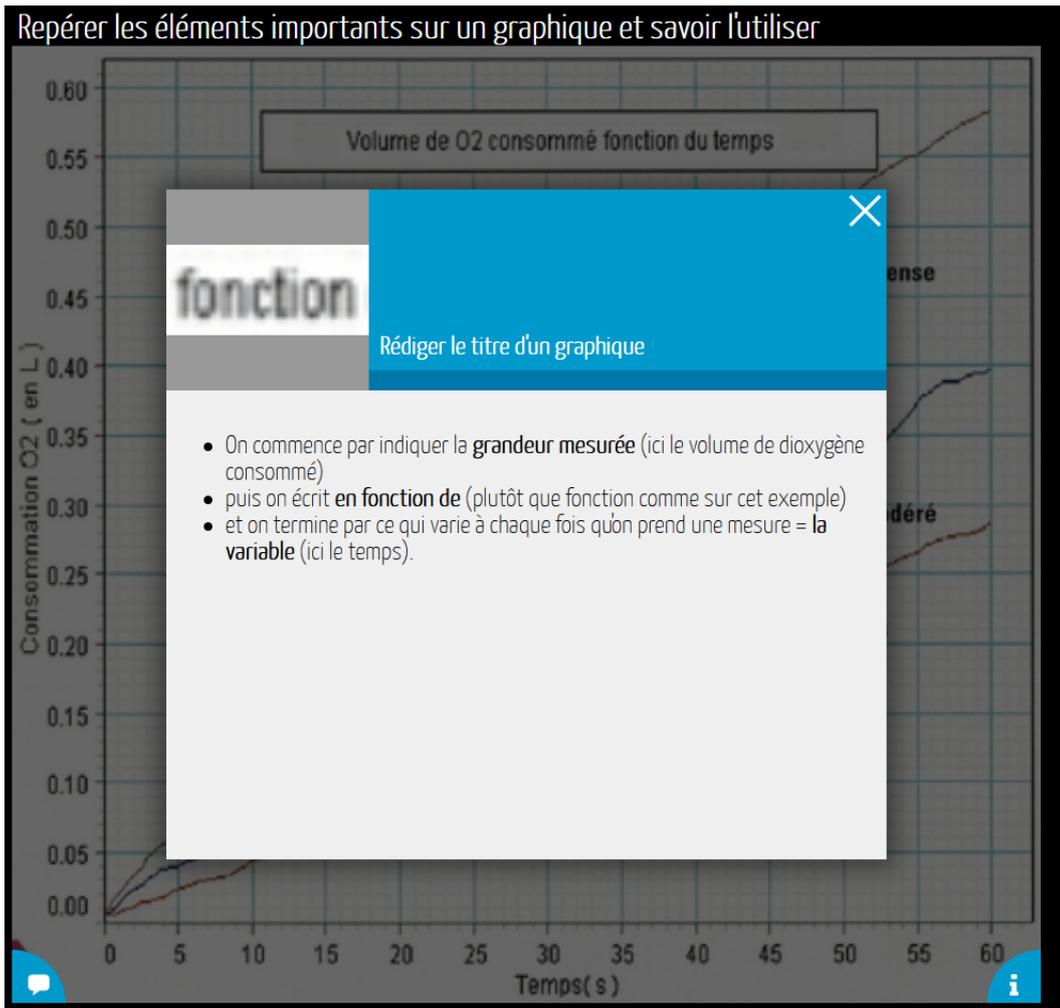
Une fois terminée l'image est testée pour vérifier que le modèle choisi aura l'ergonomie qui convient pour l'activité pédagogique envisagée. Des erreurs peuvent aussi être détectées (fautes de frappe, défaut de mise en page, erreurs dues à la superposition de formes...)

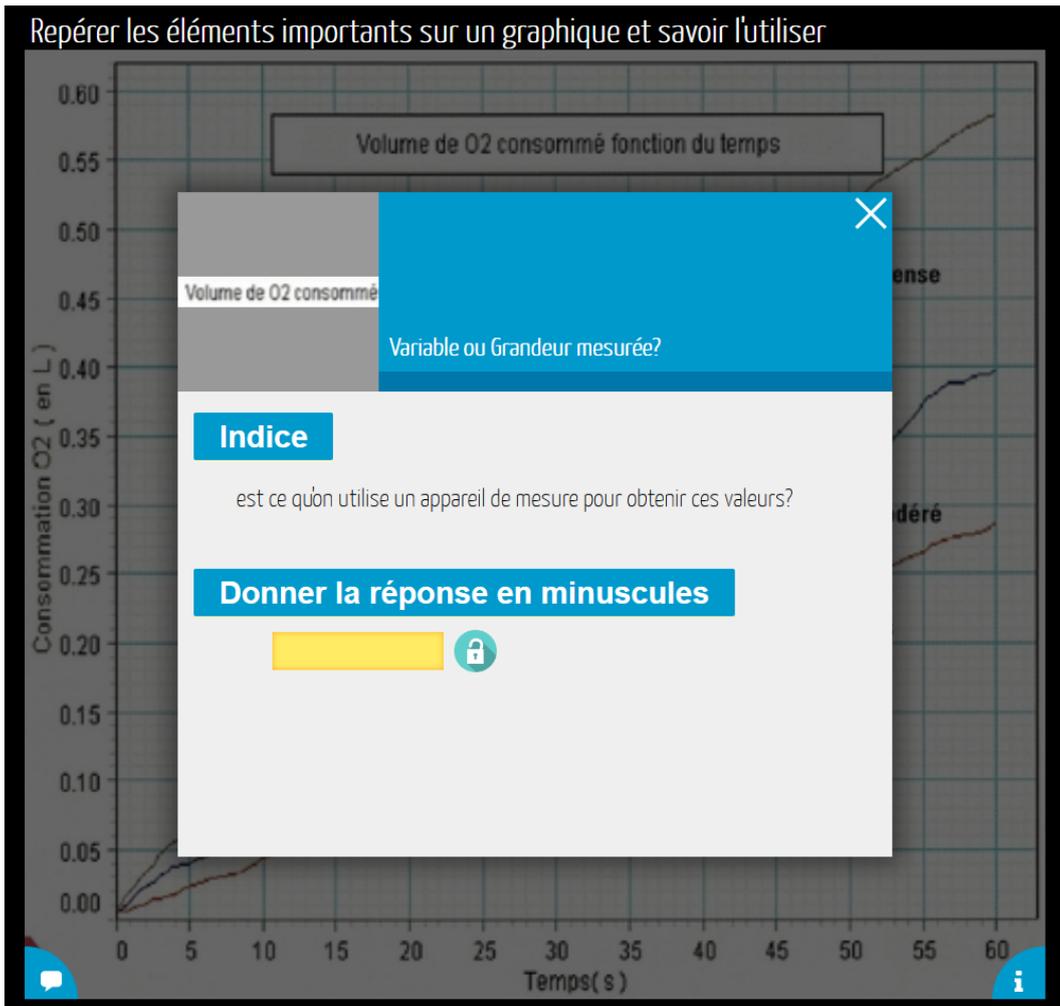
Dans le cas de cette image le rectangle utilisée pour rendre active la zone de la 1ère courbe était décalé. Pour remédier à ce problème, le rectangle a été supprimé et remplacé par une forme complexe en évitant la superposition avec les autres formes.

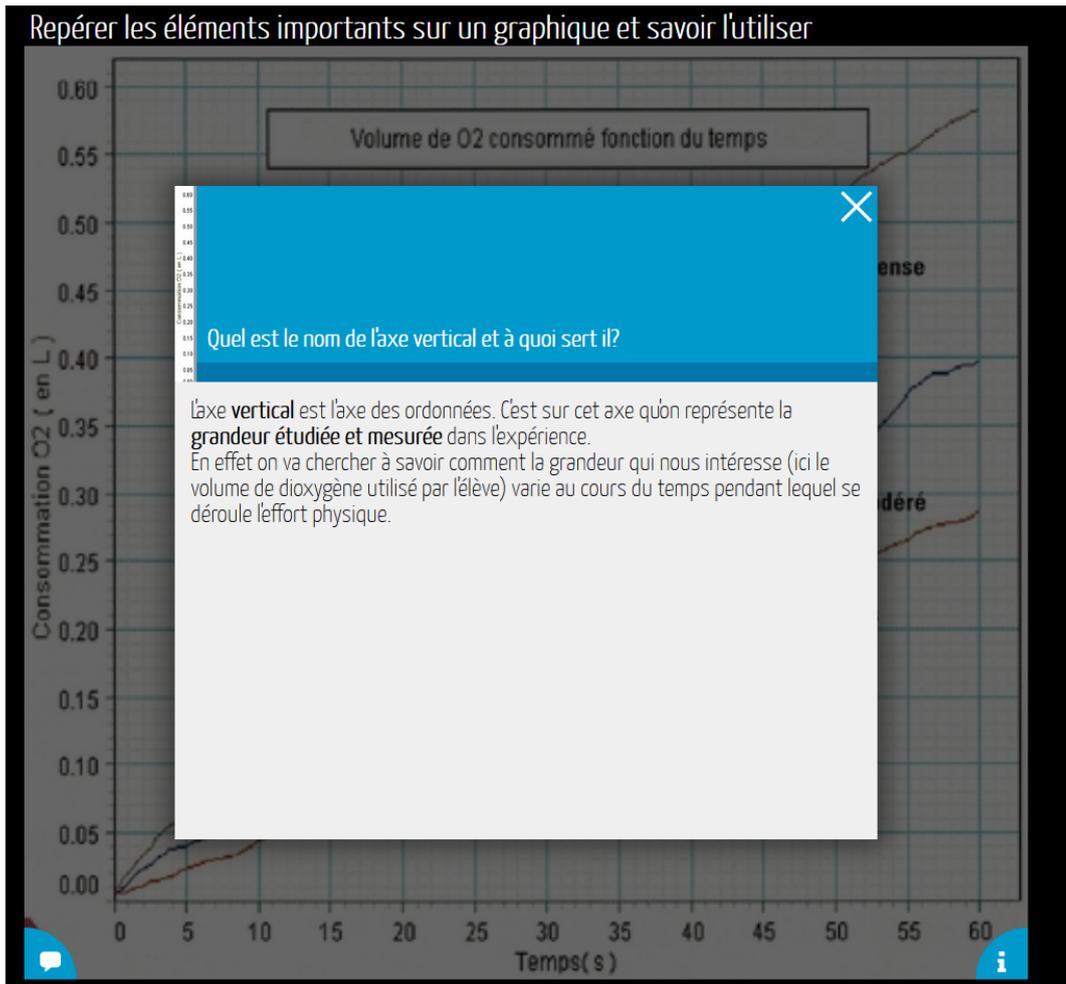


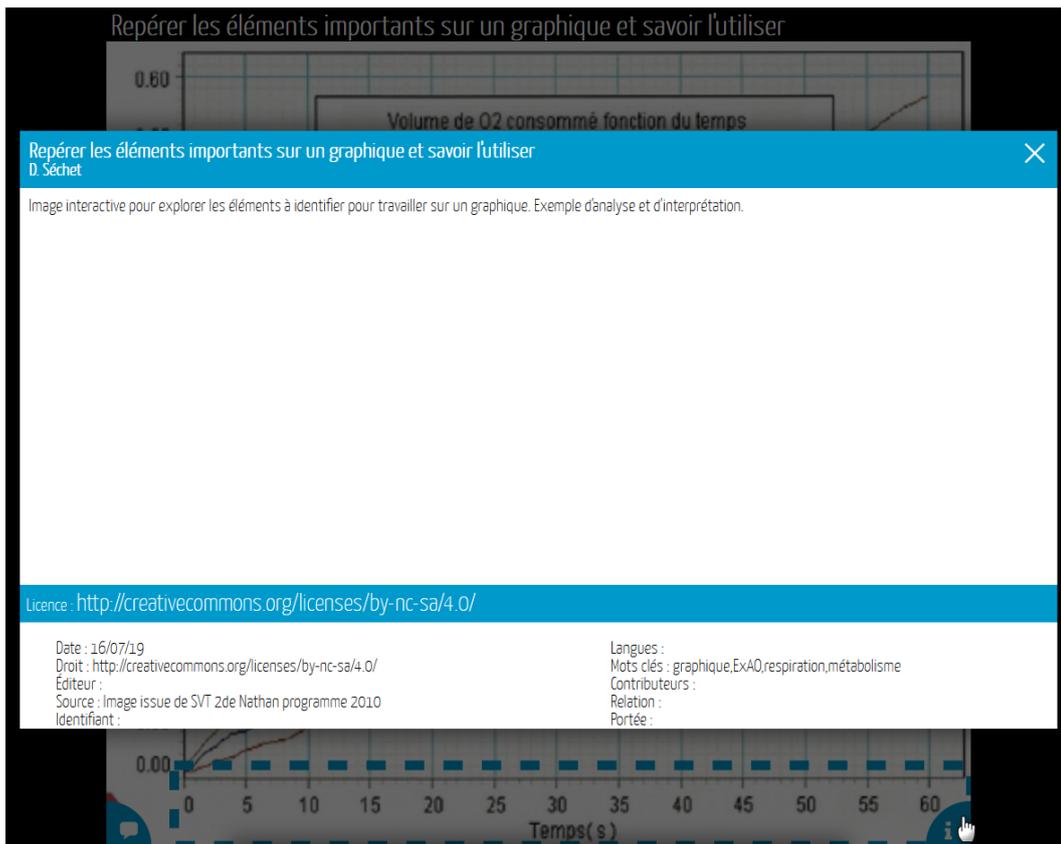
Exemple : Exemples de résultats











 **Conseil :** Si vous rencontrez des difficultés...

Une liste de discussion active, sympathique et efficace est dédiée à Xia, n'hésitez pas à soumettre votre problème.  
<https://messengerie.ac-versailles.fr/listes/subscribe/dev-xia>