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 : <u>http://xia.dane.ac-versailles.fr/index.html</u> 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 <u>ici</u>

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.

余 Nouveau document 1 — Inkscape		
<u>Fichier</u> <u>É</u> dition <u>A</u> ffichage Ca <u>l</u> que	<u>O</u> bjet <u>C</u> hemin	<u>T</u> exte Filtre <u>s</u> Exte <u>n</u> sions Aid <u>e</u>
🗋 <u>N</u> ouveau	Ctrl+N	🔍 🍳 Q 🗂 🛅 🛅 2 2
Nouveau à partir d'un <u>m</u> odèle	Ctrl+Alt+N	V. 0.000 * V. 0.000 * L. 0.000 * A
🗎 Ouvrir	Ctrl+O	X: 0,000 + 1: 0,000 + L: 0,000 + 13
Documents <u>r</u> écents	+	
Recharger		
Enregistrer	Ctrl+S	
Enregistrer sous	Maj+Ctrl+S	
Enregistrer une cop <u>i</u> e	Maj+Ctrl+Alt+S	
1 Importer	Ctrl+I	
Exporter au format PNG	Maj+Ctrl+E	
🐤 Importer un Clip Art		
🔒 Imprimer	Ctrl+P	
🚰 Nettoyer le doc <u>u</u> ment		
Propriétés du do <u>c</u> ument	Maj+Ctrl+D	
X Fermer	Ctrl+W	
🐔 Quitter	Ctrl+Q	



🗣 Import d'une image matricielle jpeg	×			
Type d'importation d'image :	Incorporer			
	🔘 Lier			
Résolution de l'image (ppp) : 🔘 Déduire du fichie	er			
 Résolution d'imp 	portation par défaut			
Mode de rendu de l'image : Aucun (défaut) 				
 Lisse (optin 	nisé pour la qualité)			
O Bloc (optim	nisé pour la vitesse)			
Ne plus demander				
A <u>n</u> nuler	<u>V</u> alider fr			

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.

	а н		<u>ب</u> ا				
<u>F</u> ic	hier	<u>É</u> dition	<u>A</u> ffichage	Ca <u>l</u> que	<u>O</u> bjet	<u>C</u> hemin]
\square	<u>N</u> ouveau Ctrl+N						h
🗋 Nouveau à partir d'un <u>m</u> odèle			Ctrl+Alt+N		ŀ		
	<u>0</u> uv	rir				Ctrl+0	L
	Doc	uments <u>r</u> é	cents			+	μ
1	<u>R</u> ecł	harger					ŀ
	<u>E</u> nre	gistrer				Ctrl+S	
Z	Enre	gistrer <u>s</u> o	us		M	aj+Ctrl+S	I
	Enre	gistrer un	e cop <u>i</u> e		Maj+C	Ctrl+Alt+S	
+	<u>Importer</u> Ctrl+l			Ctrl+I			
3	Exporter au format PNG			Maj+Ctrl+E			
(Importer un Clip Art						I
8	Imprimer Ctrl+P						
3	🕉 Nettoyer le doc <u>u</u> ment						
2	Propriétés du do <u>c</u> ument Maj+Ctrl+D						
×	<u>F</u> ern	ner				Ctrl+W	
	Quitter Ctrl+Q				1		
_							_

Silectioner la fichier duer lanual enterietter	×
	^
Ernegistrer dans : 🧕 atticle Xia_Inkscape_sozi 🛛 🗸 🚱 🌮 📁 🛄 🗸	
Accer rapide Bureau Bibliotheques Ce PC Reseau	
Nom du fichier : 2000 E250 ~	Enregistren
Type : SVG Inkacepe (* avg) 🗸	Annuler
TitreA :	

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 Béziers". 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.

<u>F</u> ichier	<u>É</u> dition	<u>A</u> ffichage	Ca <u>l</u> que	<u>O</u> bjet	<u>C</u> hemin	<u>T</u> ext
🗋 <u>N</u> ouveau Ctrl+N						
🗋 Not	uveau à pa	rtir d'un <u>m</u> o	dèle	C	trl+Alt+N	×.
🗎 <u>O</u> uv	/rir				Ctrl+0	A:
Doc	uments <u>r</u> é	cents			+	uu.
🗟 <u>R</u> ec	harger					
Enre	egistrer				Ctrl+S	n
🛃 Enre	egistrer <u>s</u> o	us		M	aj+Ctrl+S	0
Enro	egistrer un	e cop <u>i</u> e		Maj+C	Ctrl+Alt+S	
1 Imp	orter				Ctrl+I	0
<u></u> <u></u> Exp	orter au fo	rmat PNG		M	aj+Ctrl+E	–
🍽 Imp	orter un C	lip Art				
📇 Imp	primer				Ctrl+P	0
💰 Net	toyer le do	oc <u>u</u> ment				
🕅 Pro	priétés du	do <u>c</u> ument	վե	М	aj+Ctrl+D	0
X Een	mer		C		Ctrl+W	
🐔 <u>Q</u> ui	tter				Ctrl+Q	F.

Propriétés du do	-		×	<		
🗑 Propriétés du docur	ent <mark>(</mark> Maj+Ctrl+D)				◄	×
Page Guides Grille	Magnétisme Couleur	Programmation	Métadonnées	Licence		
Entités Dublin Core			\bigcirc			
Titre	Repérer les éléments in	nportants sur un gra	aphique et savoi	r l'utiliser		
Date	16/07/19					
Créateu	D. Séchet					
Droits	http://creativecommor	ns.org/licenses/by-	nc-sa/4.0/			
Éditeu	:					
ldentifiant	:					
Source	Image issue de SVT 2d	e Nathan programr	me 2010			
Relation	:					
Langue principale	:					
Mots clés	graphique, ExAO, respi	ation, métabolism	e			
Portée						
Description	Image interactive pour sur un graphique. Exem	explorer les élémen ple d'analyse et d'in	ts à identifier po nterprétation.	ur travail	ler	
Collaborateurs	:					
Compléter puis fermer						
Enr	gistrer comme valeur pa	défaut Util	iser les valeurs p	ar défaut	:	

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.

Selectionner un dossier de destination					
← → × ↑ 🔤 « Data (F:) > Cours2012 > projet_ent > GEP > 2018_19 > articleXia_Inkscape_sozi > 🗸 🖉 Rechercher dans: articleXia_I					
Organiser 🔻 Nouveau dossier	⊾ - ?				
 SciencesL_ES Shared OneDrive Kersantite Ce PC Bureau Documents Images Musique Objets 3D Téléchargemer Vidéos OS (C:) Lecteur DVD RN 					
Dossier : XiaGraphique					
Sélectio	onner un dossier				

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...

Ø

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