

FLEX PICTURE EBOOK

Un livre numérique pour un apprentissage inclusif

Tutoriel pas à pas de l'utilisation des outils FPB

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Ce projet (2022 - 1 - FR01 - KA220 - SCH - 000088072) a été cofinancé par le programme Erasmus+ de la Commission européenne. Cette publication n'engage que ses auteurs et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ce document.

Contenu

Installation des extensions FPB.....	4
Téléchargement	4
Dossier CEP	5
Ouverture dans Illustrator	6
Les extensions ne s'affichent pas, que faire?.....	7
 Se familiariser avec les extensions FPB.....	10
Les bons gestes à adopter.....	13
Exemple simplifié de FPB.....	15
Exemple concret de FPB : <i>Emile veut une chauve-souris</i>	18
 Petit rappel sur l'adaptation des illustrations.....	19
Exemple FPB : <i>Emile veut une chauve-souris</i>	20



L'extension FPB-Animation.....	22
FPB-Animation : Path.....	24
FPB-Animation : Transform.....	26
FPB-Animation : Alternate.....	31
FPB-Animation : Sound.....	32
FPB-Animation : Combinaison des animations.....	33

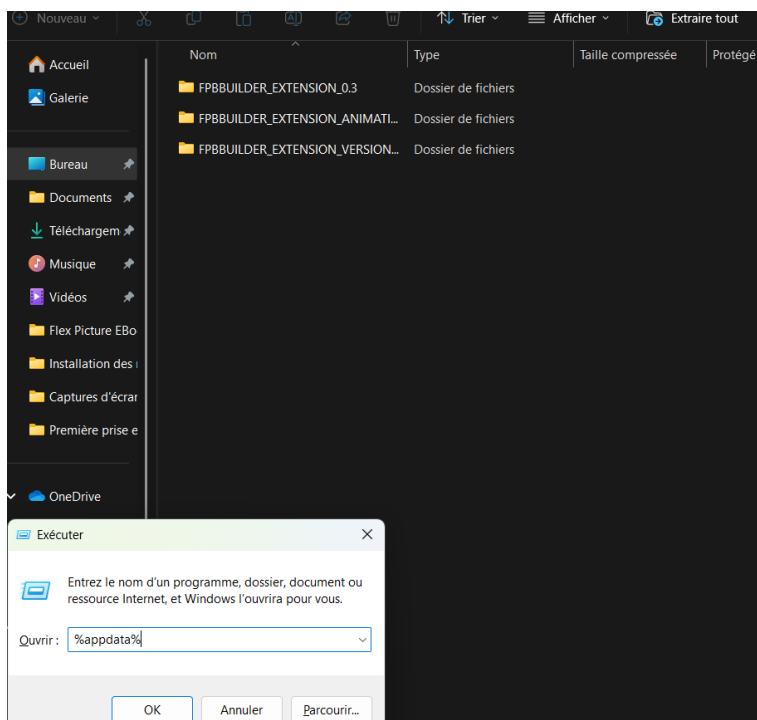
Contenu

Et après ?.....	37
------------------------	-----------



Installation des extensions FPB - Téléchargement

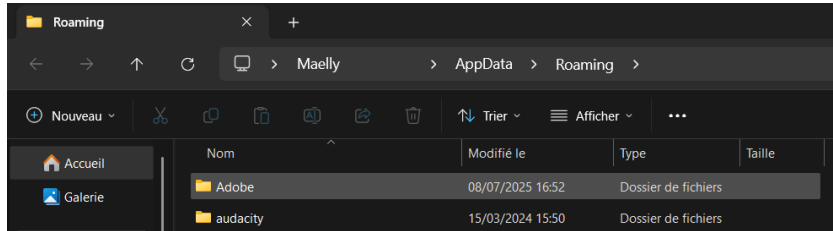
Avant de commencer la manipulation des outils sur le logiciel Illustrator, il est nécessaire d'installer les extensions FPB au sein de la suite Adobe. Pour ce faire, vous devez télécharger le [dossier ZIP Illustrator Plugins](#) et en extraire les fichiers avant de suivre les étapes suivantes :



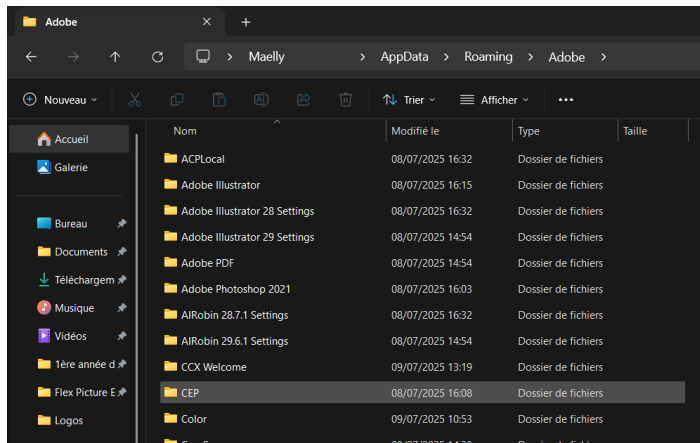
1. Ouvrir la fenêtre de recherche en actionnant les touches **Windows + R**
2. Entrer **%appdata%** dans la barre de recherche



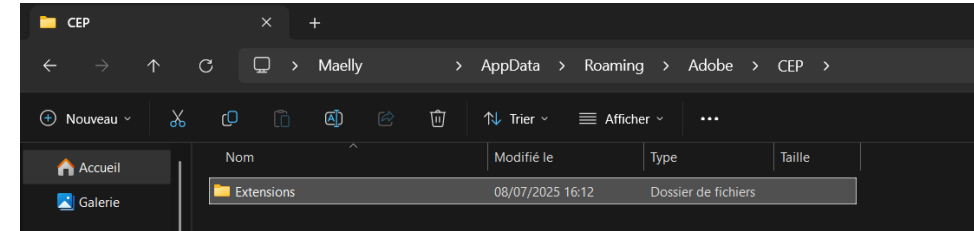
Installation des extensions FPB – Dossier CEP



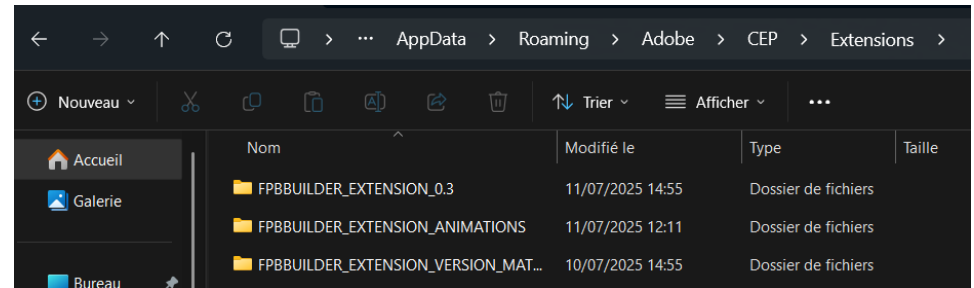
3. Ouvrir le dossier **Adobe**



4. Ouvrir le dossier **CEP**. S'il n'existe pas, créez-le puis ouvrez-le.



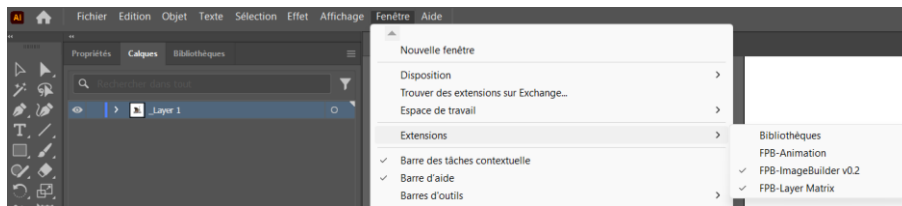
5. Ouvrir le dossier **Extensions**. S'il n'existe pas, créez-le puis ouvrez-le.



6. Déposer les dossiers FPB précédemment téléchargés et extraits, dans le dossier **Extensions**.

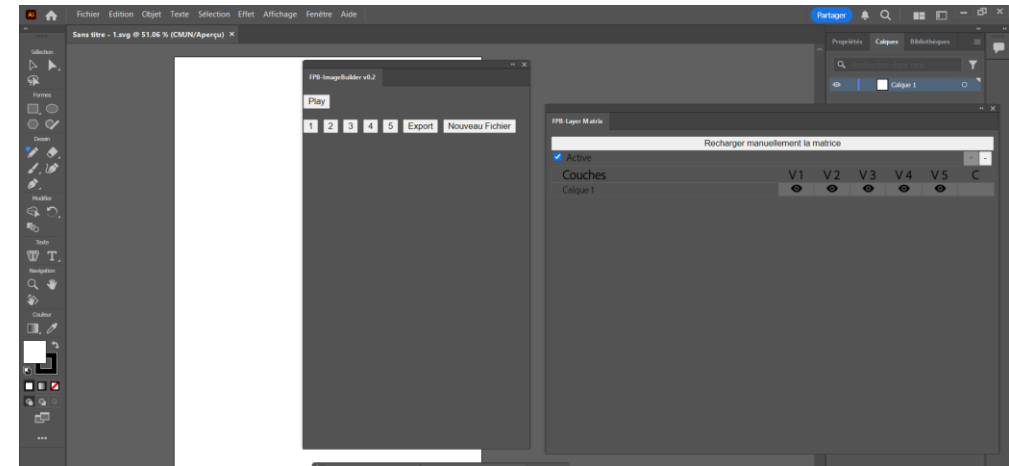
Installation des extensions FPB – Ouverture dans Illustrator

Vous pouvez à présent procéder à l'ouverture d'Illustrator. Fermez les documents déjà ouverts, créez un nouveau document de 748x1024 pixels en mode portrait, et ajoutez les nouvelles extensions FPB-ImageBuilder v0.2 et FPB-Layer Matrix à votre plan de travail.



7. Dans l'onglet **Fenêtre**, cliquer sur **Extensions**.

Vous verrez alors apparaître les trois extensions FPB. Activez seulement les **FPB-ImageBuilder** et **FPB-Layer Matrix**. L'extension FPB-Animation sera expliquée ultérieurement.

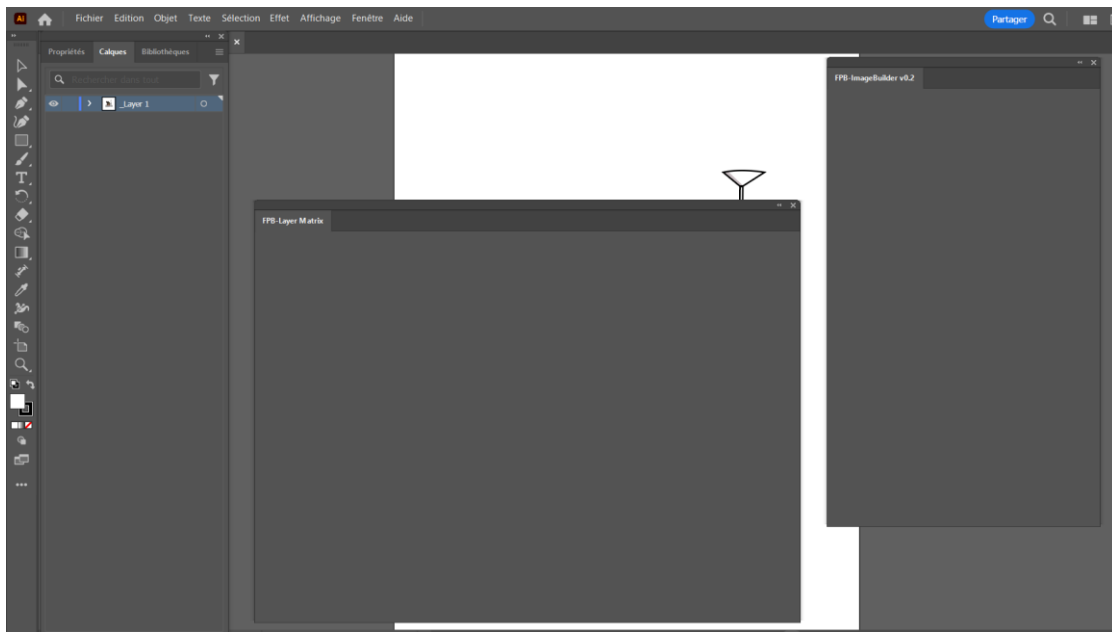


8. Les deux extensions sont censées s'afficher comme ci-dessus.

Si ce n'est pas le cas, vous pouvez consulter la rubrique Résolution du bug qui suit.

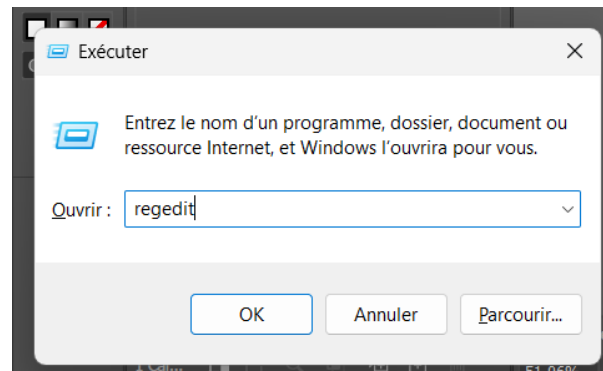
Les extensions ne s'affichent pas, que faire ?

Si vos extensions ne s'affichent pas correctement, cela est sans doute dû à la version du logiciel Adobe Illustrator que vous utilisez.



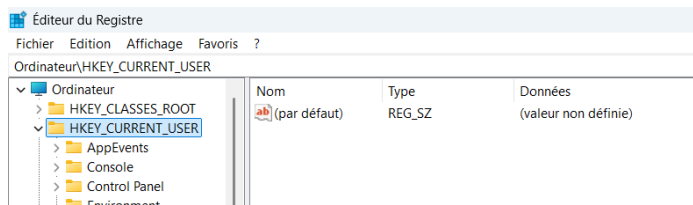
Exemple du mauvais affichage d'extension que vous pouvez rencontrer.

Voici les étapes à suivre pour résoudre le problème :

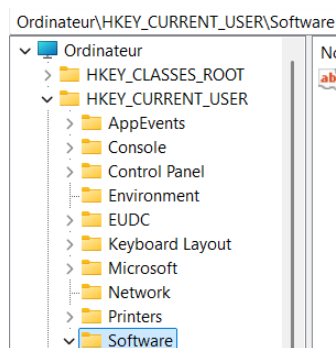


1. Ouvrir la fenêtre de recherche en actionnant les touches **Windows + R**
2. Entrer **regedit** dans la barre de recherche

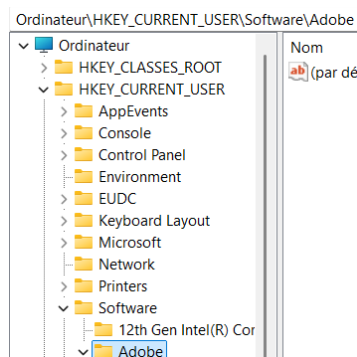
3. Autoriser l'Éditeur des Registres à effectuer des modifications.



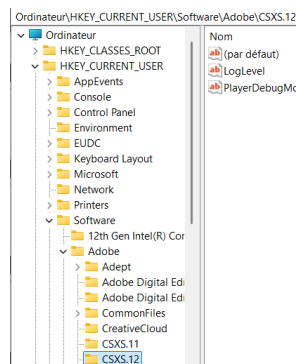
4. Ouvrir le fichier
HKEY_CURRENT_USER



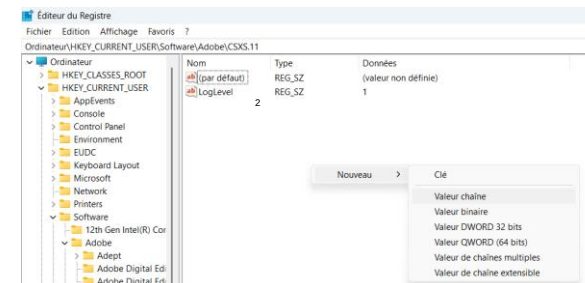
5. Ouvrir le fichier Software



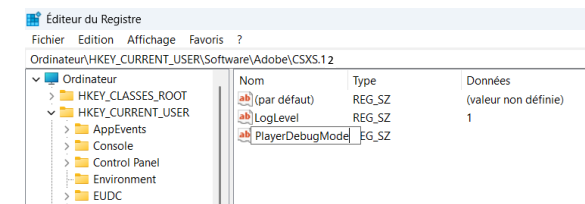
6. Ouvrir le fichier Adobe



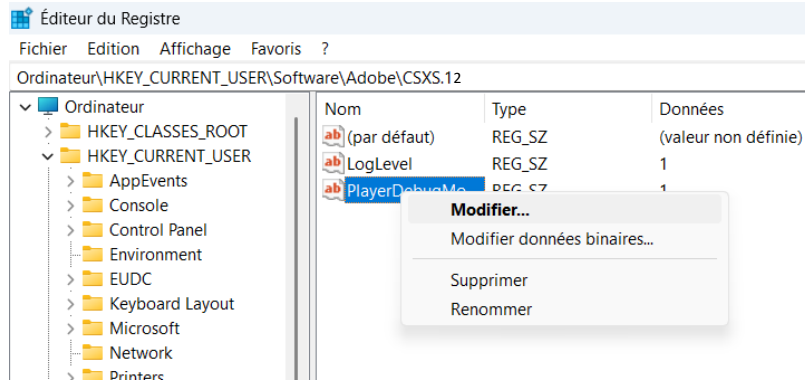
7. Ouvrir le fichier CSXS.12 (pour les versions 29) ou CSXS.11 (pour les versions 27 et 28)



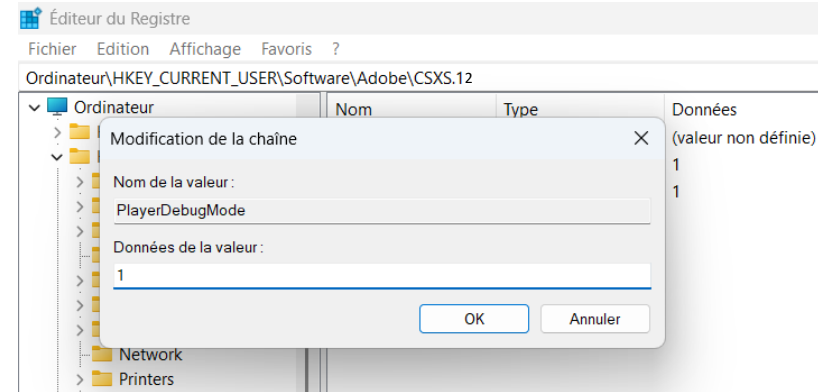
8. Dans le dossier, cliquer droit pour créer une nouvelle entrée (**Nouveau**), puis sélectionner **Valeur chaîne**.



9. Entrer **PlayerDebugMode**



10. Effectuer un clic droit sur le fichier qui vient d'être créé puis sélectionner **Modifier**.



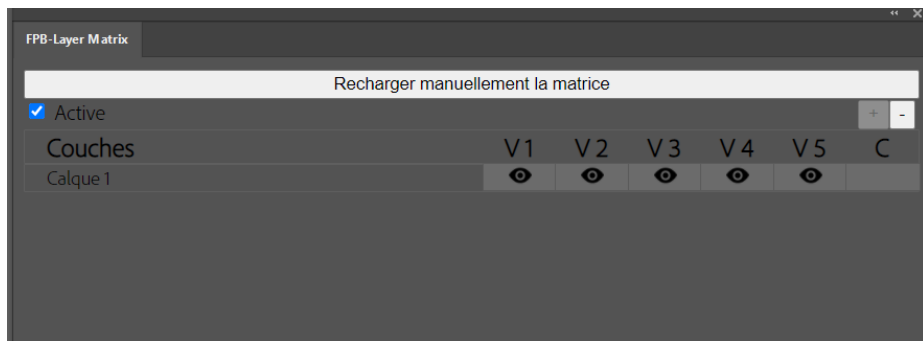
11. Dans la barre, entrer la valeur 1.

Vous pouvez désormais redémarrer Illustrator et réitérer l'installation à partir de l'étape 7 (page 6).

Se familiariser avec les extensions FPB

Vous avez maintenant accès à deux fenêtres d'extension FPB.

La fenêtre Matrice



Cette extension vous permettra de sélectionner les calques et sous-calques que vous souhaitez afficher ou non, en fonction du degré de complexité visuelle.

La fenêtre d'affichage

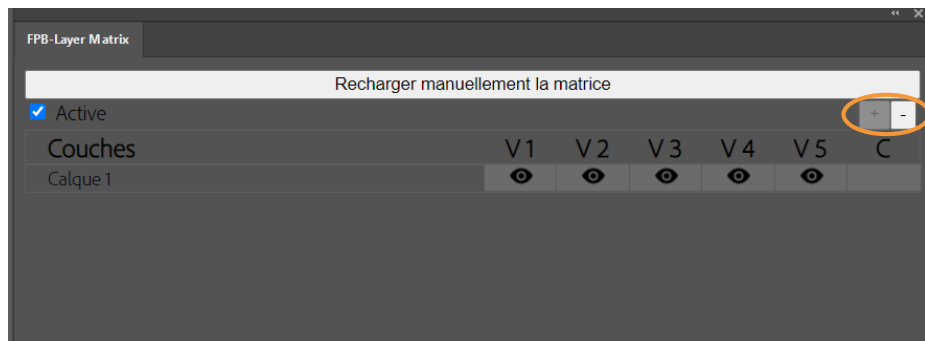


Cette extension vous permettra de visualiser les changements effectués dans la fenêtre Matrice et la fenêtre Animation.

Se familiariser avec les extensions FPB

Par ailleurs, vous n'êtes pas dans l'obligation d'utiliser les cinq niveaux de complexité visuelle proposés.

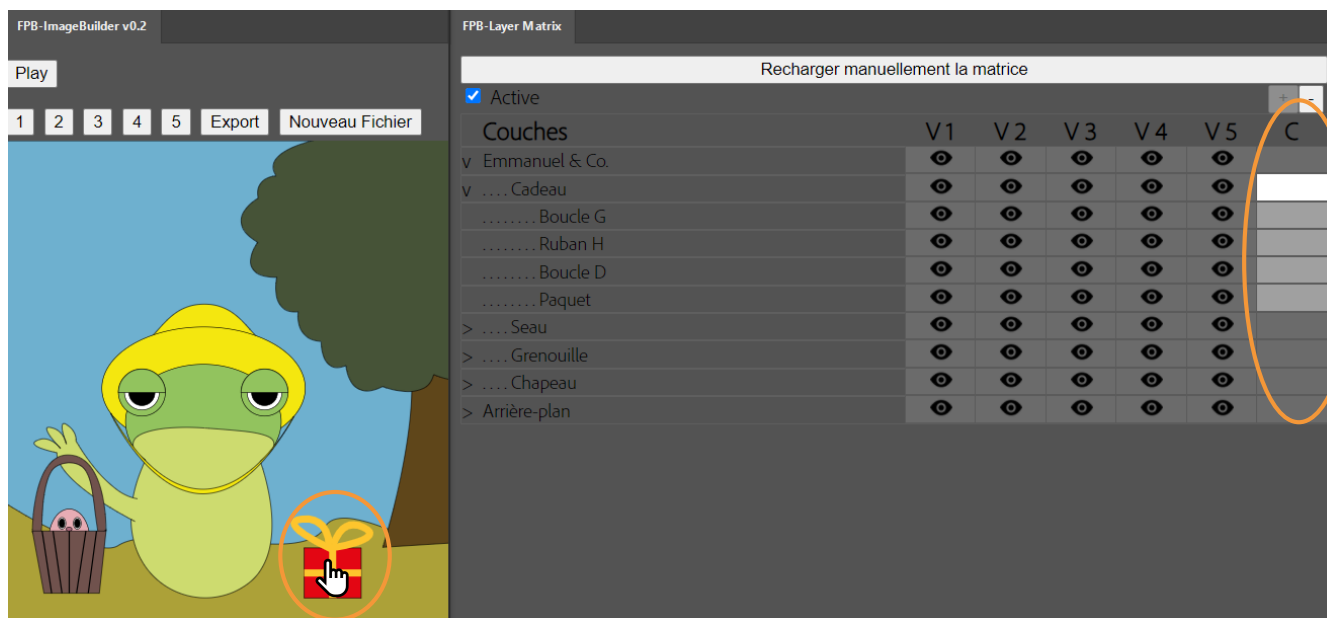
La fenêtre Matrice



Vous pouvez les supprimer et les ajouter selon vos besoins à l'aide de ces icônes. Il n'est pas possible d'aller au-delà de cinq niveaux.

Se familiariser avec les extensions FPB

À droite des colonnes de complexité visuelle, vous trouverez la colonne C. Elle vous permet de sélectionner les calques et/ou sous-calques sur lesquels le lecteur pourra cliquer dans la version finale de l'Ebook afin de les isoler et/ou les zoomer.



Les bons gestes à adopter

Pour ajouter une nouvelle page à modifier avec les outils FPB, il vous suffit de cliquer sur l'onglet **Nouveau Fichier** de l'extension ImageBuilder : la page sera alors automatiquement au format FPB (748 x 1024 points).



Les bons gestes à adopter

Les deux modules d'extension FPB ne peuvent pas être réunis au sein d'une même fenêtre au risque de ne pas fonctionner. Pensez à les garder ouverts de façon individuelle même si cela prend plus de place.

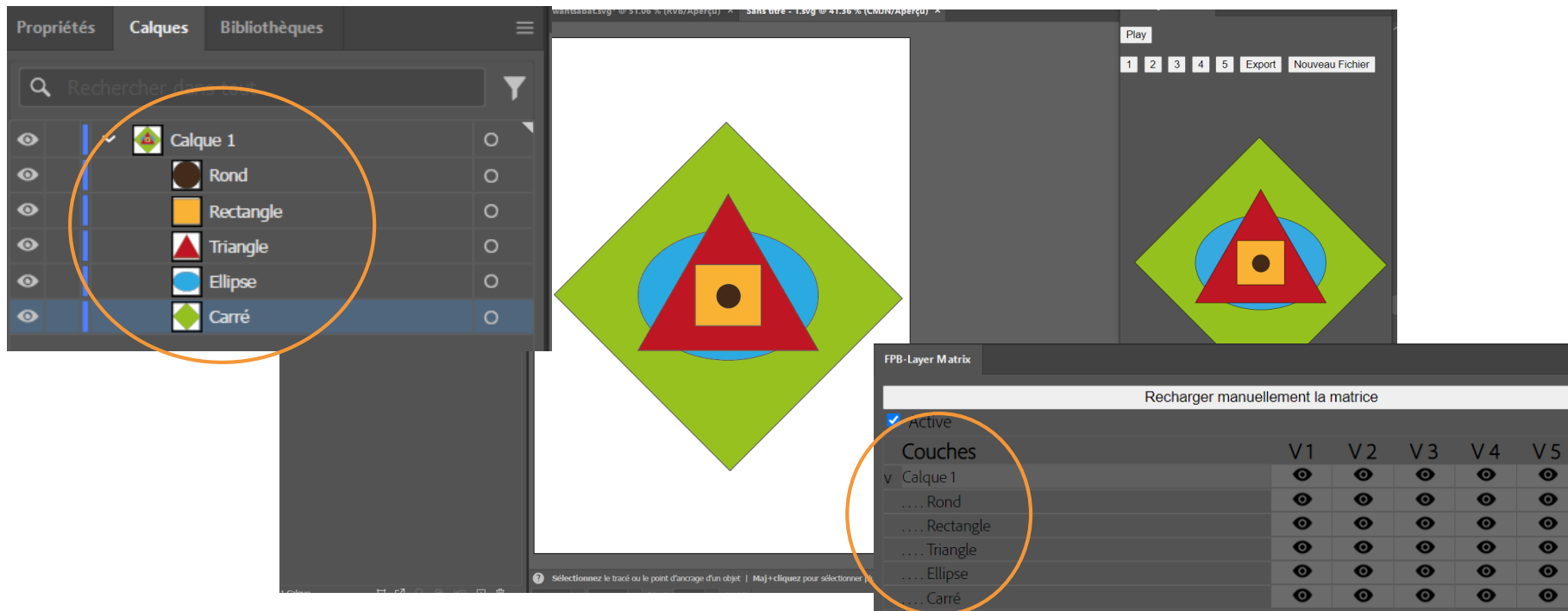


La fenêtre d'affichage ImageBuilder devient grisée et ne répond plus aux demandes.

Les bons gestes à adopter

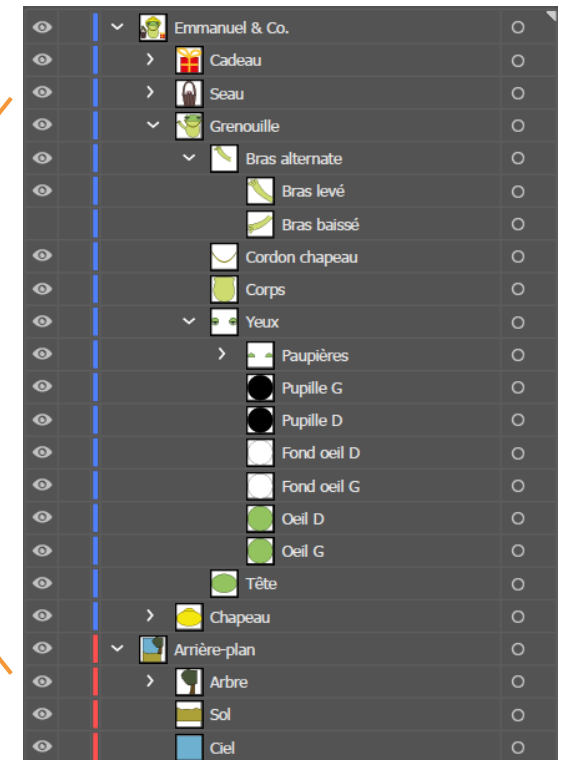
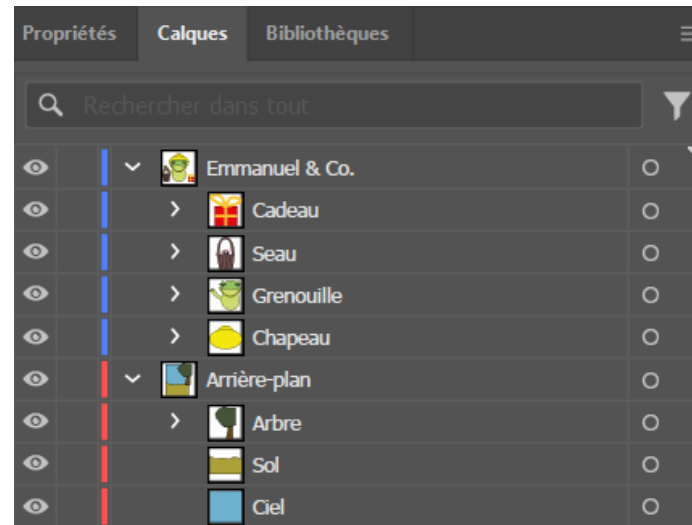
Vous devez impérativement **nommer vos sous-calques**. C'est ainsi plus facile de se repérer et d'afficher/masquer les bons sous-calques suivant les niveaux.

1. Réfléchir en amont aux éléments cliquables : sous-calques principaux
2. Réfléchir en amont aux éléments qui seront masqués (ombres, motifs...)



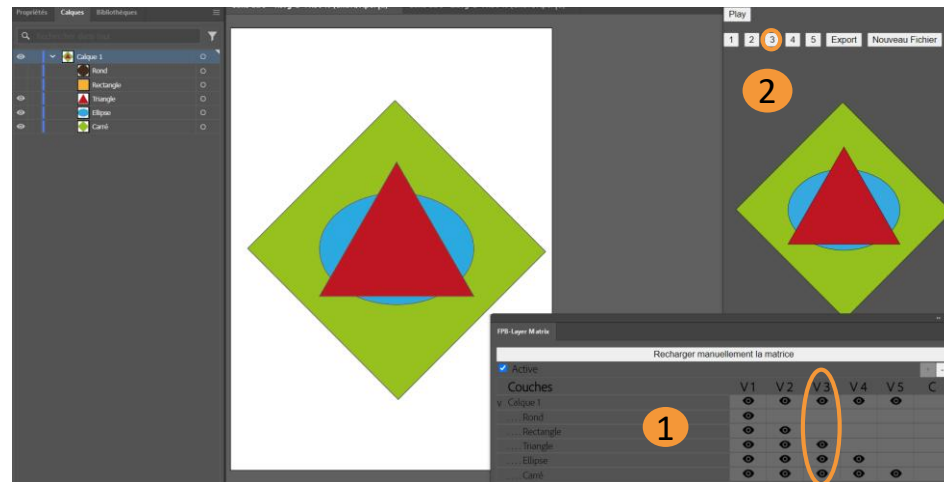
Regroupez les calques ou sous-calques de façon logique (notamment les détails qui vont apparaître ou disparaître ensemble).

Des sous-calques individuels doivent être créés pour chaque élément qui sera amené à être animé même s'il appartient visuellement à une entité (ex : les bras de la grenouille).



Exemple simplifié de FPB

- 1 Masquer les calques souhaités
- 2 Sélectionner le niveau à prévisualiser et appuyer sur **Play**, pour voir le rendu de vos manipulations



C'est en cliquant dans la colonne C que les éléments seront automatiquement cliquables ou non dans l'EPUB.

C'est en masquant via l'outil que les calques seront automatiquement visibles ou non.

Exemple concret de FPB : *Emile veut une chauve-souris*



V1



V2



V3



V4



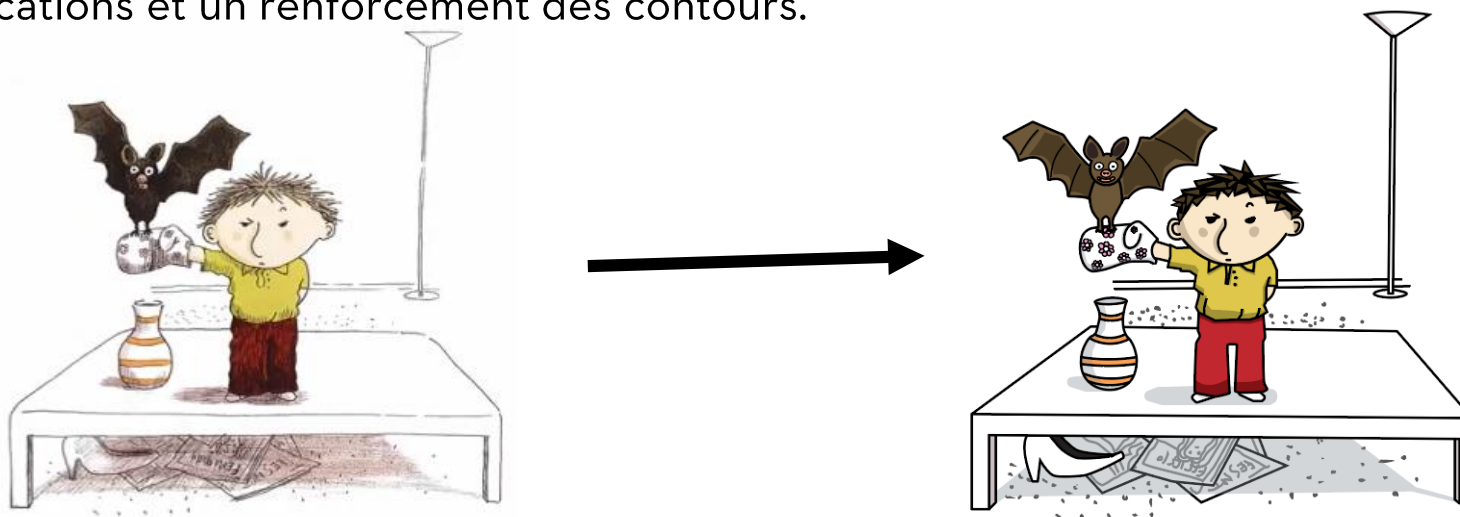
V5

Couches	V1	V2	V3	V4	V5
v _Layer 1	o	o	o	o	o
v ... Layer 1 2	o	o	o	o	o
v ... Layer 1	o	o	o	o	o
> ... bat high contrast					o
v ... bat group	o	o	o	o	
... Layer 11	o	o	o	o	
... ears	o	o	o	o	
... outline	o	o	o	o	
... left wing 2	o	o	o	o	
... left wing outline					
v ... detail	o	o			
... lv 1 asddf					
... dark shade					
v ... bat face	o	o	o	o	
v ... mout	o	o			
... tooth	o	o			
... nose	o	o	o	o	
... eyes	o	o	o	o	
> ... detail lv2	o	o			
v ... mid shade	o	o			
... dark 123					
... shade lv 1					
v ... bat bg	o	o	o	o	
... lv 2	o	o	o	o	
... lv1					
v ... emil group	o	o	o	o	o
v ... hair	o	o	o	o	o
... hair shade	o	o			
v ... Face	o	o	o	o	o
... ear lines	o	o			

...

Petit rappel sur l'adaptation des illustrations

La création de votre FPB débute avec un projet original ou un livre à adapter. Si les illustrations ne sont pas vectorielles, il faut alors effectuer une conversion en retraçant tout le dessin. Pour le premier niveau de complexité visuelle, l'image est reproduite le plus fidèlement possible mais tout de même adaptée avec quelques simplifications et un renforcement des contours.

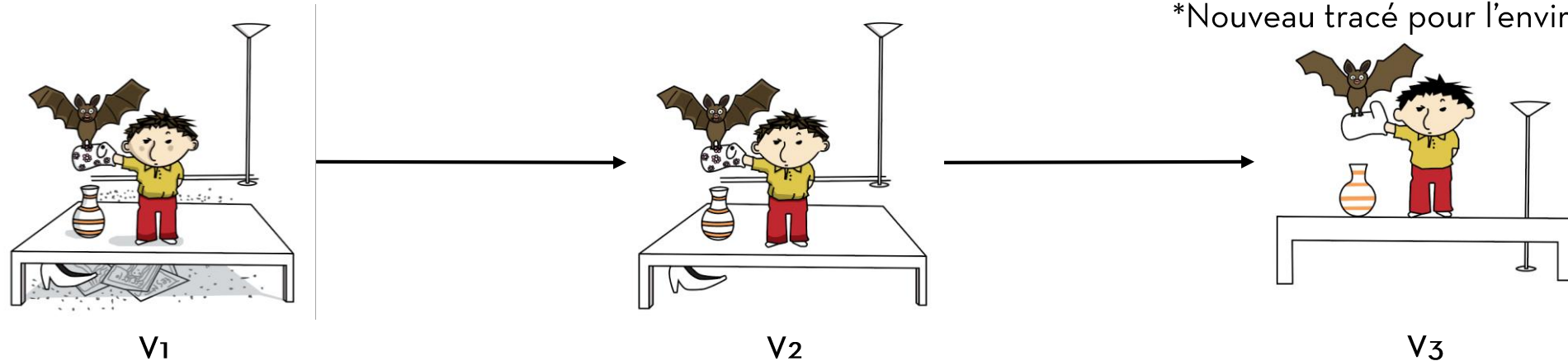


Conversion d'une image matricielle à une image vectorielle

Pour plus d'informations sur l'adaptation, vous pouvez consulter le [Guide pratique](#).

Exemple FPB : *Emile veut une chauve-souris*

L'objectif de FPB est donc de permettre de réaliser pour chaque illustration des déclinaisons correspondant aux cinq niveaux de complexité visuelle. Les caractéristiques de ces niveaux sont à adapter selon le titre choisi.



Nouveau tracé pour l'environnement

- Des lignes épurées, rarement interrompues
- Textures d'arrière-plan simples autorisées
- Les ombres sont des formes
- Des contours clairs

- Supprimer les ombres
- Supprimer les textures d'arrière-plan
- Supprimer les objets inutiles
- Les détails simples sont autorisés

- Supprimer la perspective de l'image
- Déplacer les objets de l'arrière-plan
- Supprimer les détails qui donnent de la profondeur
- Certaines lignes à l'intérieur des objets sont autorisées

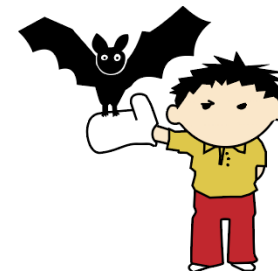
Exemple FPB : *Emile veut une chauve-souris*



V

4

- Enlever l'environnement
- Seuls les éléments les plus importants sont conservés
- Retirer des détails supplémentaires



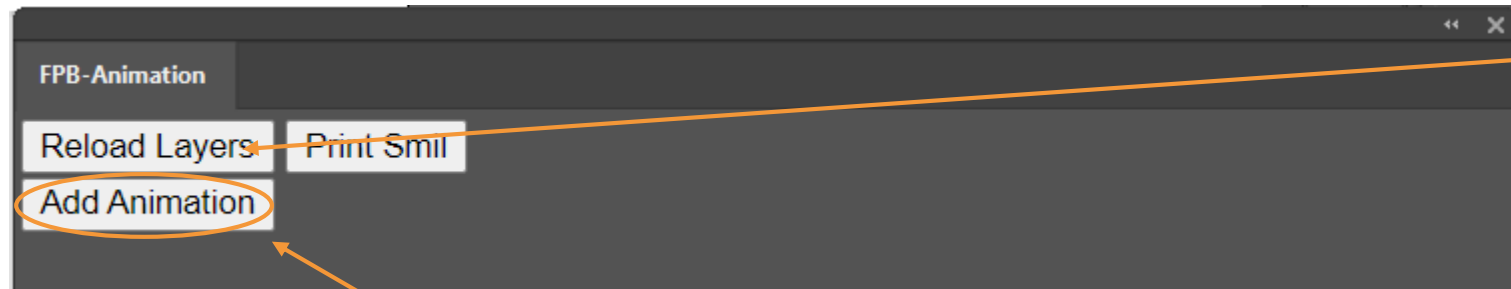
V5

- Maximiser le contraste (vous pouvez vous aider de ce [site](#)) – supprimer les contours lorsque c'est nécessaire
- Supprimer tous les détails qui ne sont pas nécessaires à l'identification de l'objet
- Vous pouvez séparer les objets si nécessaire (ex : la tête et le corps de la chauve-souris)



L'extension FPB-Animation

Pour la création d'animations, ouvrir l'extension FPB-Animation :



Reload Layers vous permettra de réinitialiser les calques en cas mauvais affichage.

Cliquer sur **Add Animation** pour créer une animation

L'extension FPB-Animation

Lorsque vous ajoutez une animation, vous avez la possibilité de choisir entre quatre options différentes.

Quand débute l'animation → Start : dès que le bouton Play est activé. Sinon, avant ou après une autre animation déjà existante.

The screenshot shows the FPB-Animation interface with the following fields and annotations:

- Name:** Anim 1
- Type:** (Dropdown menu with options: Path, Transform, Alternate, Sound)
- Layer:** Layer 1 2 (Dropdown menu)
- Direction:** Forward (Dropdown menu)
- Dur:** 0.5 (Duration in seconds)
- Start:** Start (Dropdown menu)
- Del:** 0 (Delay between Play button click and animation start)
- Rep:** 1 (Number of repetitions)
- Active:** (Checkbox with a blue checkmark, labeled "Rendre l'animation active")
- Buttons:** Reload JS, Reload Css, Reload Layers, Print Smil, Add Anima

Annotations and their meanings:

- Les quatre options:** Points to the Type dropdown menu.
- Calque/sous-calque sur lequel agira l'animation:** Points to the Layer dropdown menu.
- Vers l'avant ou vers l'arrière:** Points to the Direction dropdown menu.
- Durée de l'animation en secondes (ex : 0.5 = 1/2 sec):** Points to the Dur field.
- Délai entre le clic du bouton Play et le début de l'animation:** Points to the Del field.
- Nombre de répétitions de l'animation:** Points to the Rep field.
- Supprimer l'animation:** Points to the red minus button next to the Rep field.

FPB-Animation : Path

L'animation **Path** vous permet de sélectionner un objet et de le déplacer selon un trajet que vous avez tracé à l'aide de l'outil Plume.

The screenshot shows the FPB-Animation window with the following settings for 'Anim 1':

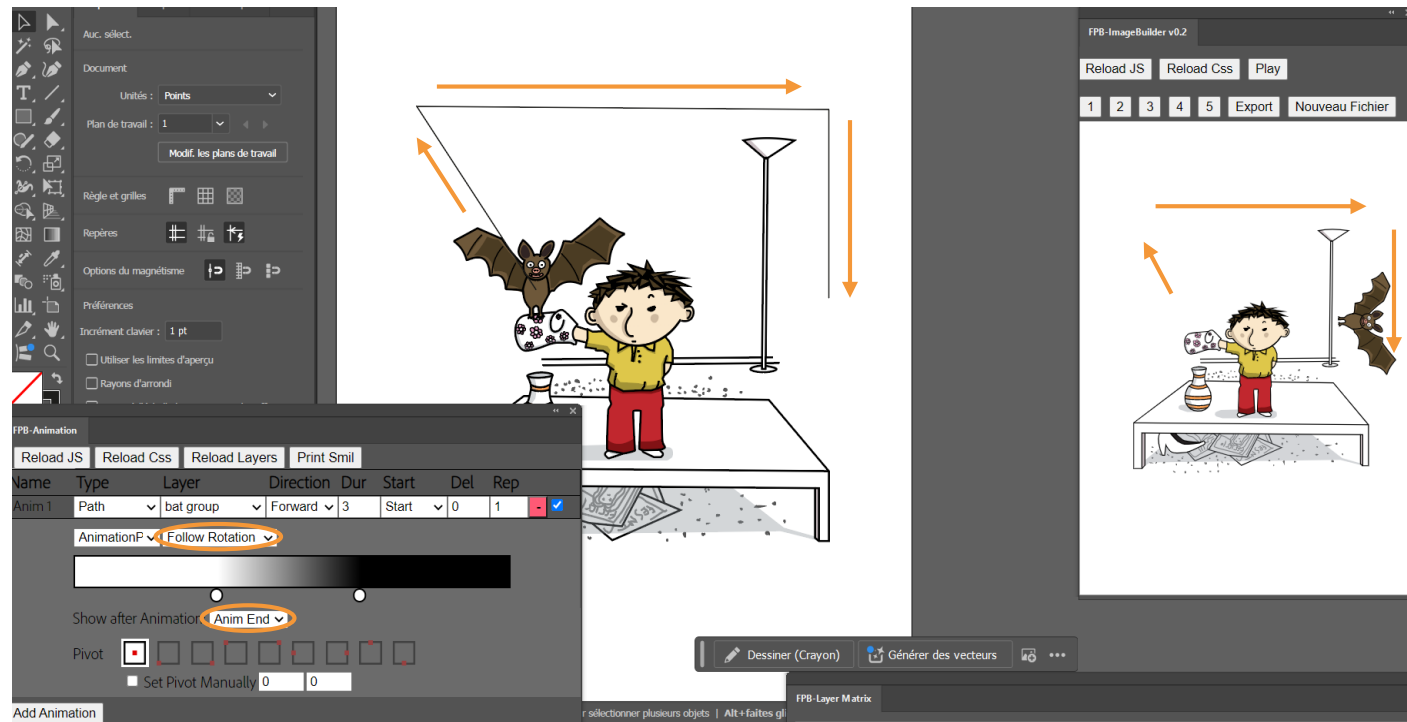
- Type:** Path
- Layer:** Layer 1 2
- Direction:** Forward
- Dur:** 0.5
- Start:** Start
- Del:** 0
- Rep:** 1
- Follow Rotation:** Follow Rotation (selected from the dropdown)
- Show after Animation:** Before
- Pivot:** Set (selected from the dropdown)
- Set Pivot Manually:** 0 0

Annotations and their meanings:

- Sous-calque contenant le tracé du trajet:** Points to the 'Layer 1 2' dropdown.
- L'objet sélectionné tourne en fonction du trajet effectué ou pas.** Points to the 'Follow Rotation' dropdown.
- Before : l'objet revient à sa position initiale à la fin de l'animation** and **Ou Anim End : l'objet reste à l'endroit qu'il a atteint.** Point to the 'Show after Animation' dropdown.
- Cette commande peut être utilisée sur les animations Path, Scale et Rotate, elle permet de sélectionner le point de l'objet depuis lequel l'animation agira.** Points to the 'Pivot' dropdown.

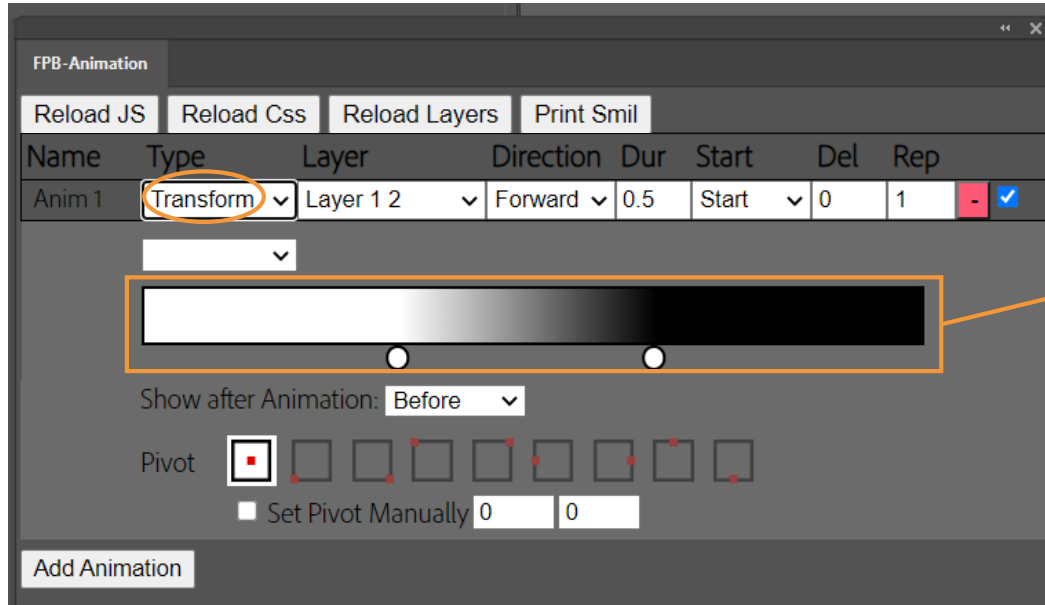
FPB-Animation : Path

Exemple d'un objet qui reste à la position qu'il a atteinte et dont la rotation suit les courbes du tracé.

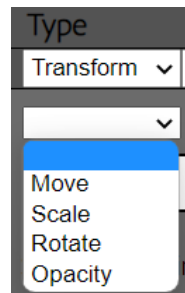


Pensez bien à rendre votre tracé transparent une fois qu'il est fait afin qu'il n'apparaisse pas sur le rendu final.

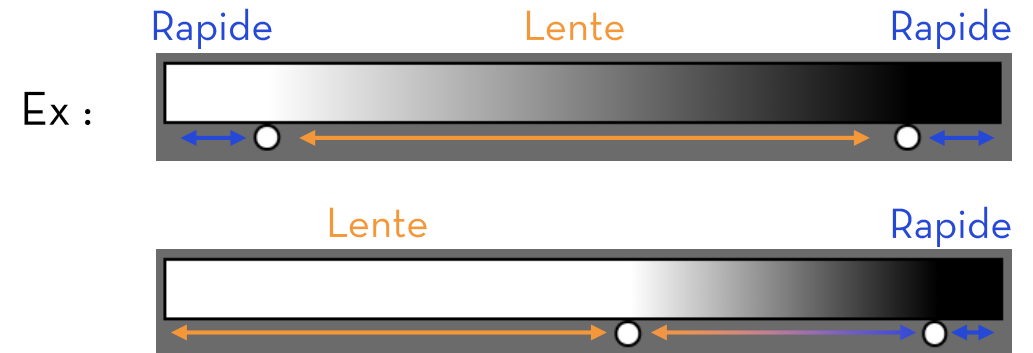
FPB-Animation : Transform



Cette graduation permet de nuancer le rythme de l'animation : Plus une zone est étirée, plus elle est lente. À l'inverse, plus elle est réduite, plus elle est rapide.

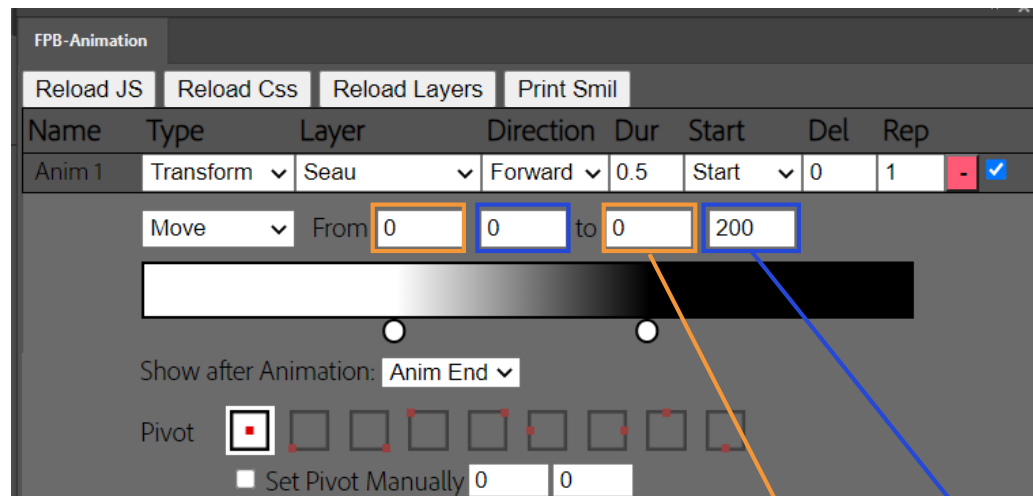


Vous pouvez choisir entre quatre actions différentes.



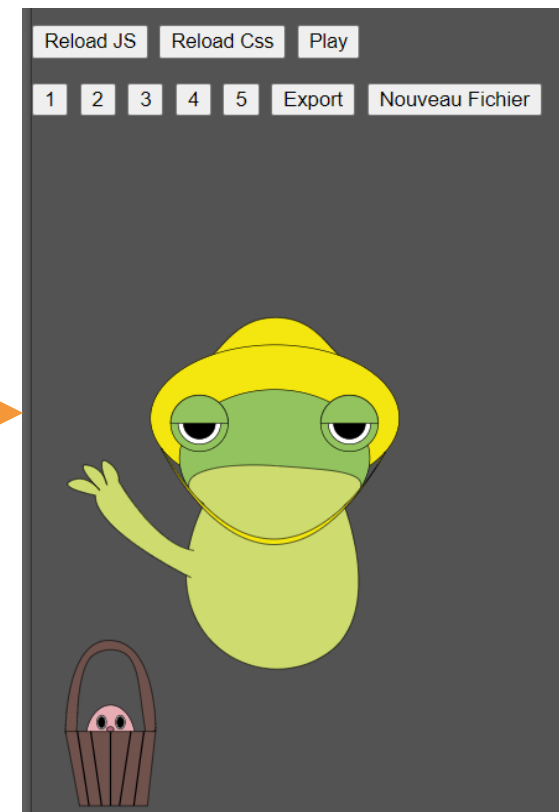
FPB-Animation : Transform - Move

L'action **Move** vous permet de sélectionner un objet (Layer) et de le déplacer d'un point à un autre.



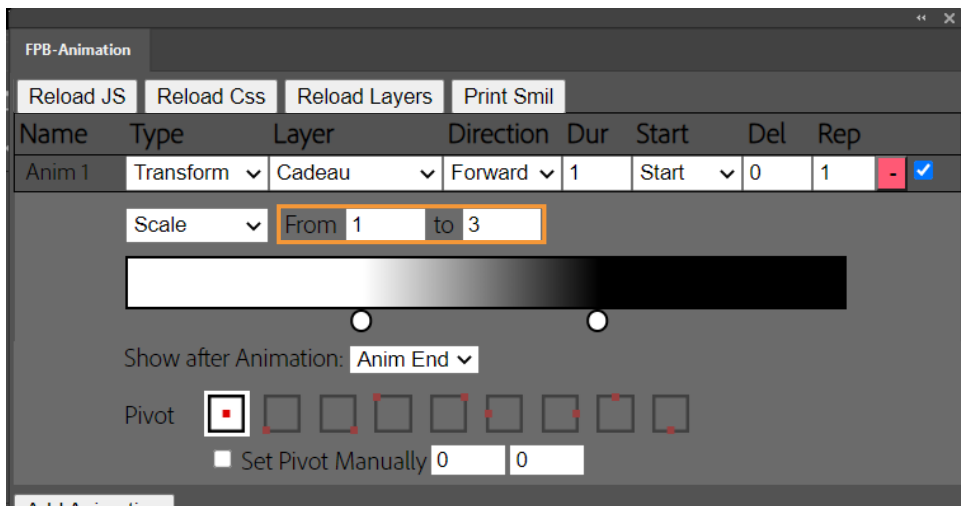
« From : 0 ; 0 » correspond à l'endroit initial où se trouve l'élément sélectionné.

Abscisse ; Ordonnée
X ; Y



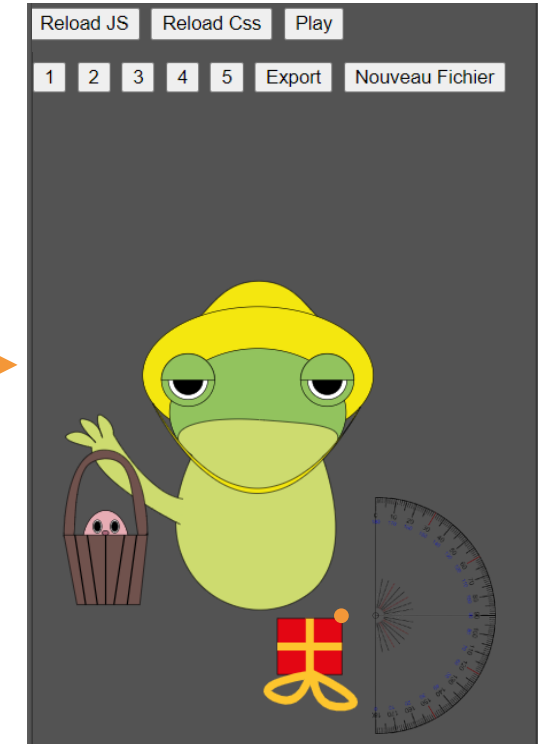
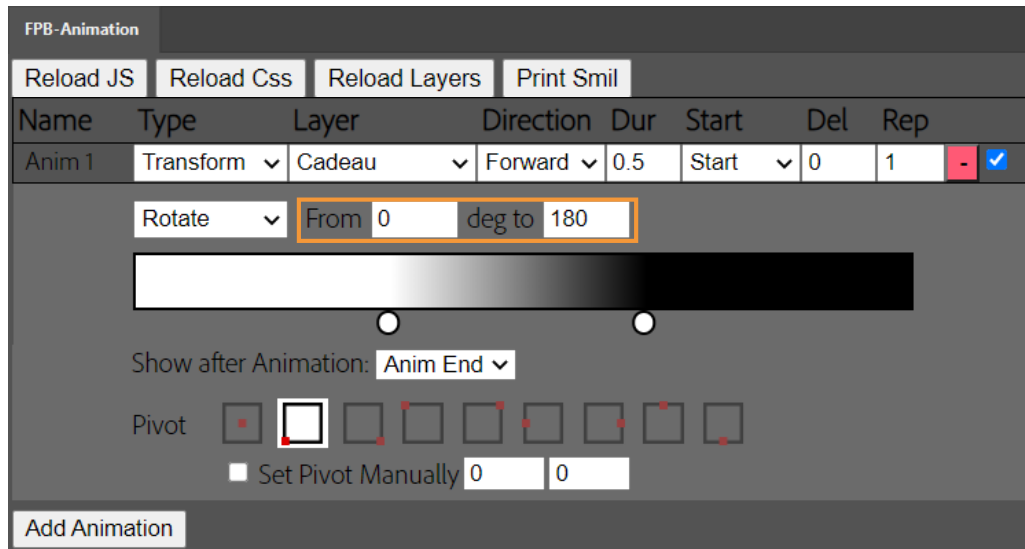
FPB-Animation : Transform - Scale

L'action **Scale** vous permet de sélectionner un objet (Layer) et de l'agrandir.



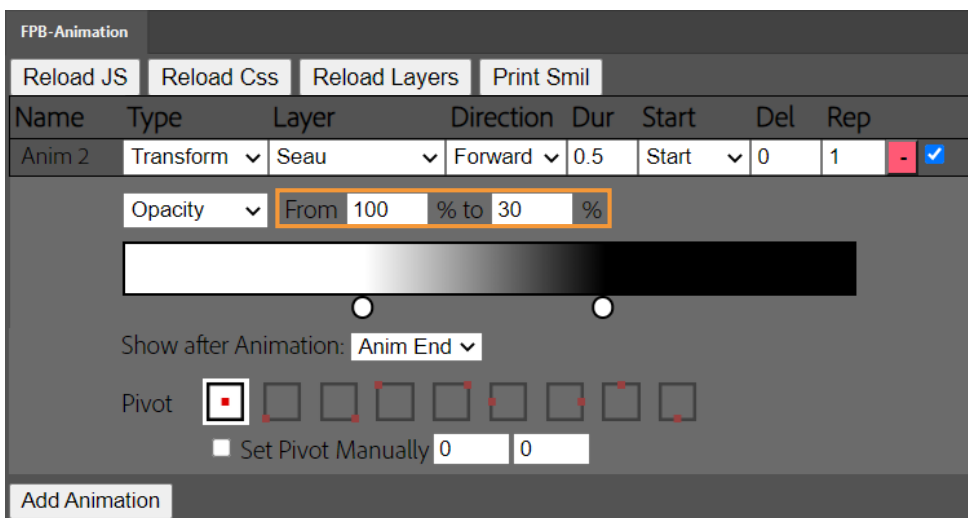
FPB-Animation : Transform - Rotate

L'action **Rotate** vous permet de sélectionner un objet (Layer) et de le faire tourner en fonction de l'angle souhaité.



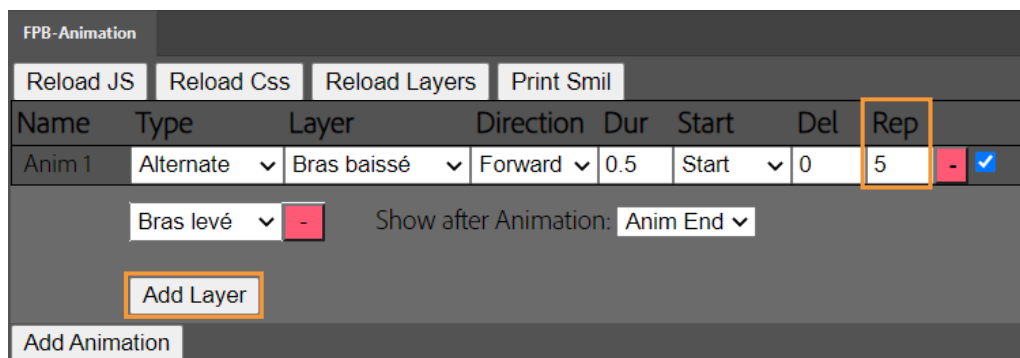
FPB-Animation : Transform - Opacity

L'action **Opacity** vous permet de sélectionner un objet (Layer) et de jouer sur son opacité. Vous pouvez ainsi le faire apparaître ou disparaître à votre guise.

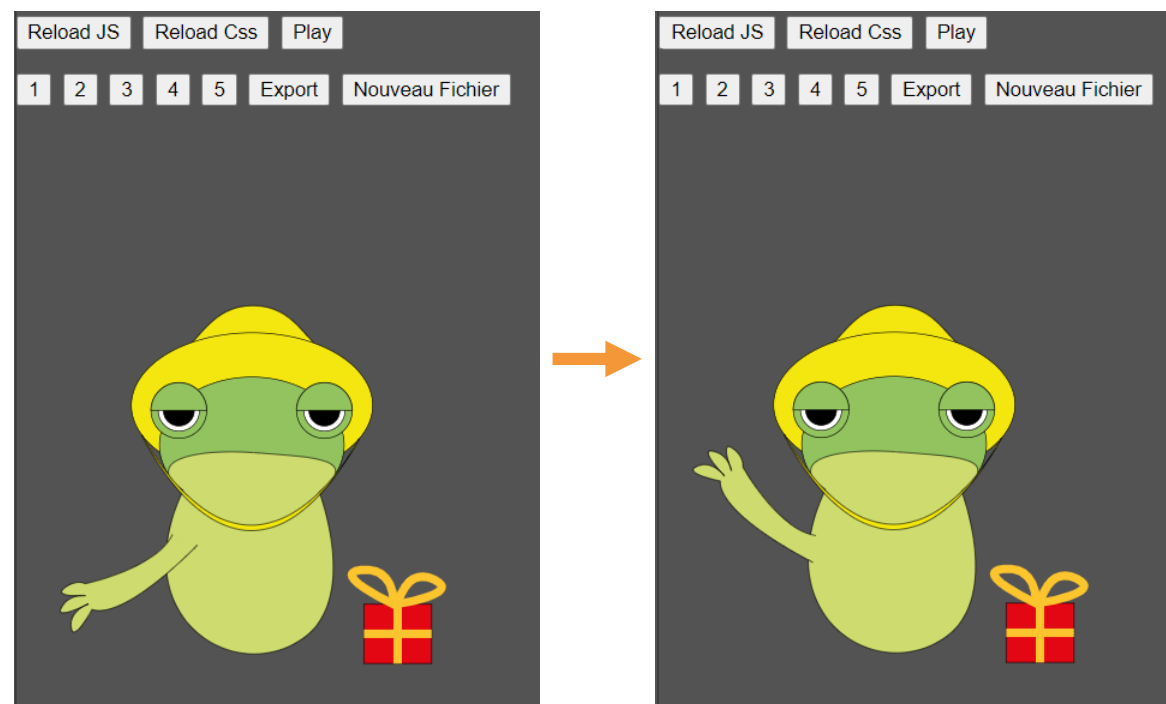


FPB-Animation : Alternate

L'animation **Alternate** vous permet de sélectionner plusieurs objets qui vont donc s'alterner sur une certaine durée avec des répétitions (ou non).



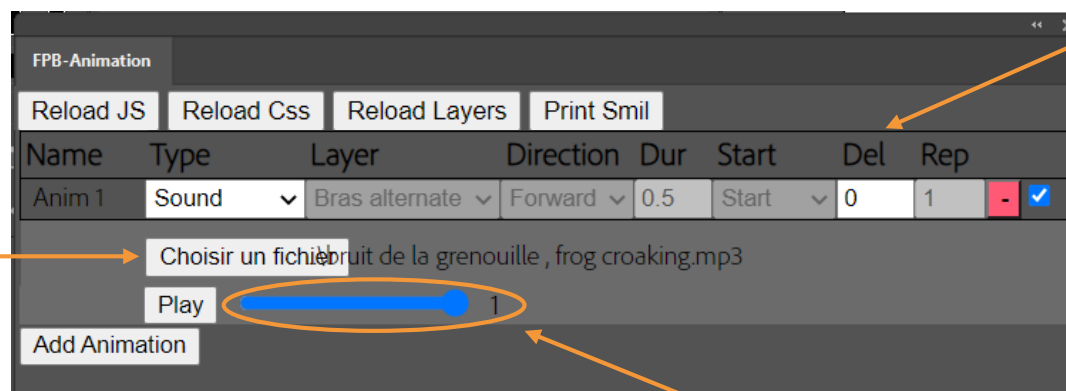
Dans cet exemple, on provoque une alternance entre deux calques qui donne l'impression d'un mouvement du bras gauche de la grenouille. Il est possible d'ajouter davantage de calques et de jongler avec l'ensemble d'entre eux.



FPB-Animation : Sound

L'animation **Sound** permet d'ajouter du bruitage ou une bande son à votre illustration. Les paramètres sont toutefois restreints, la durée de l'audio sera appliquée et peut seulement être retardée à l'aide du Delay (en secondes).

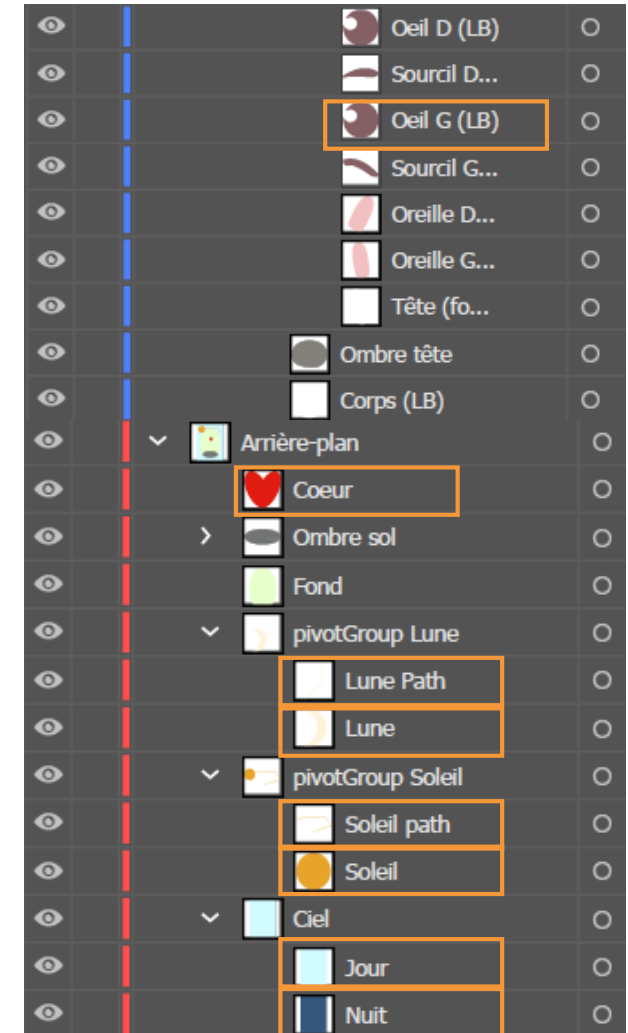
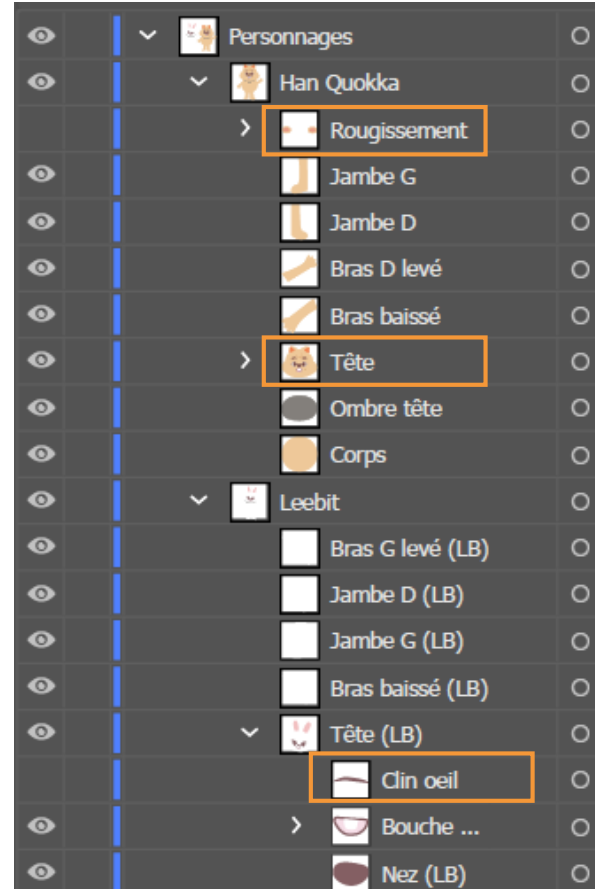
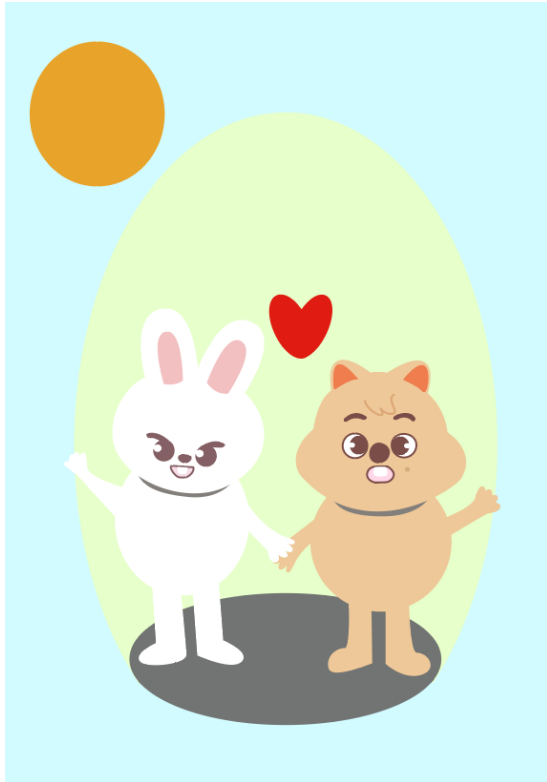
Importer votre fichier audio



Régler le volume sonore

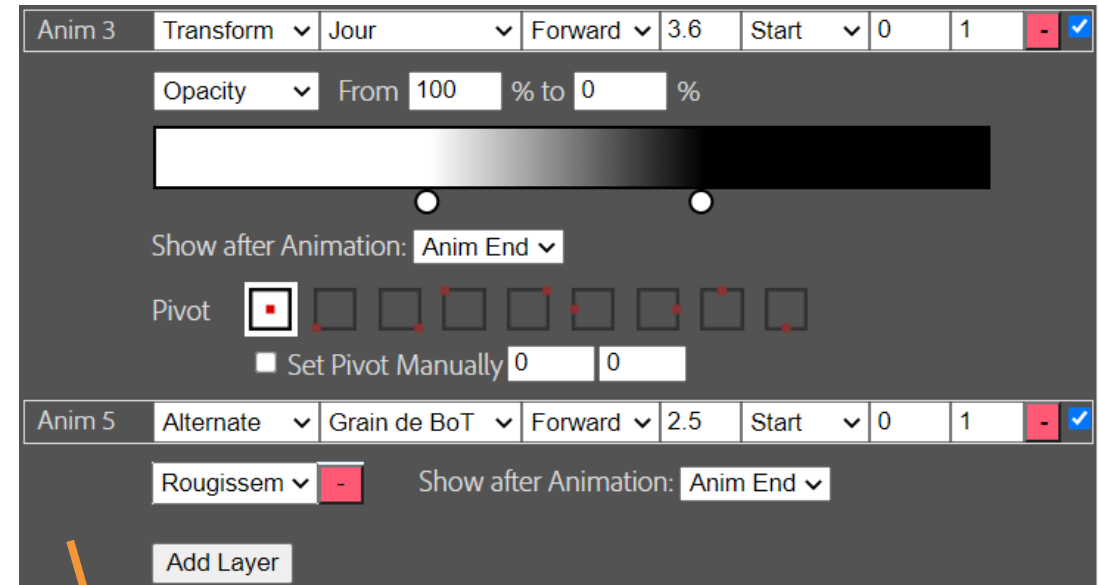
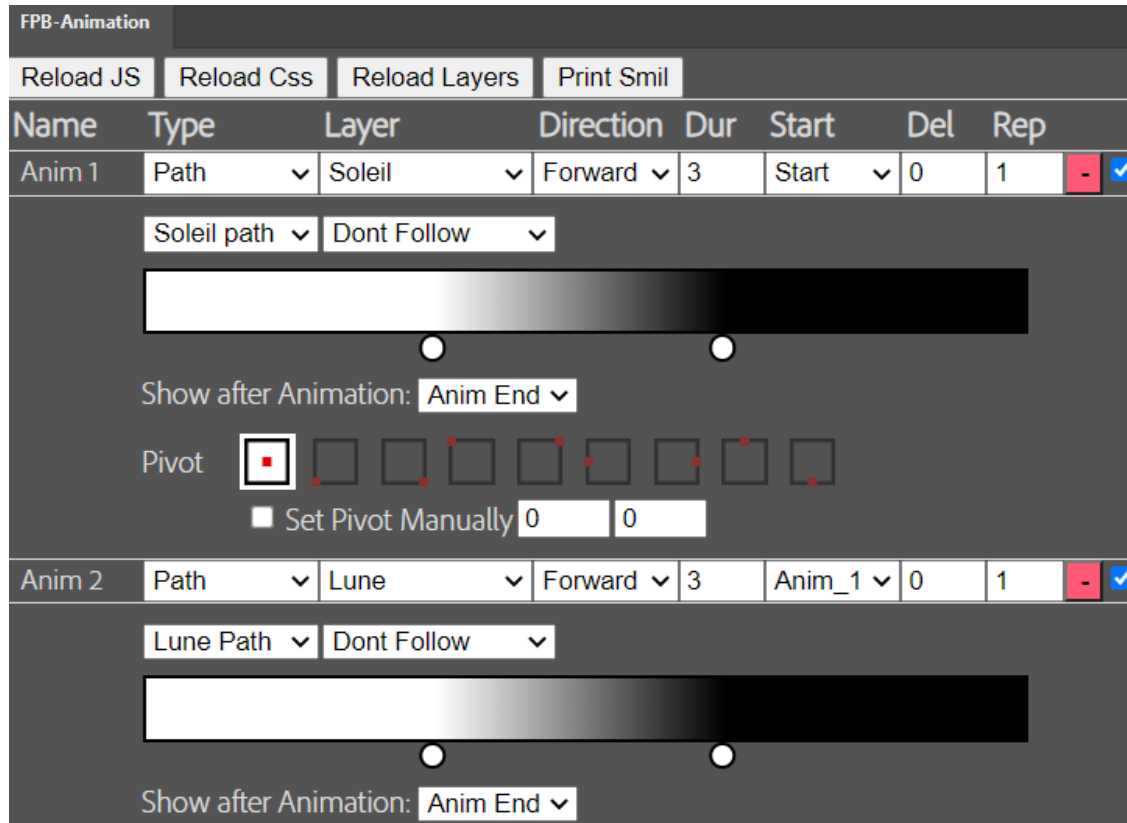
FPB-Animation : Combinaison des animations

Calques utilisés pour l'exemple et illustration initiale.



FPB-Animation : Combinaison des animations

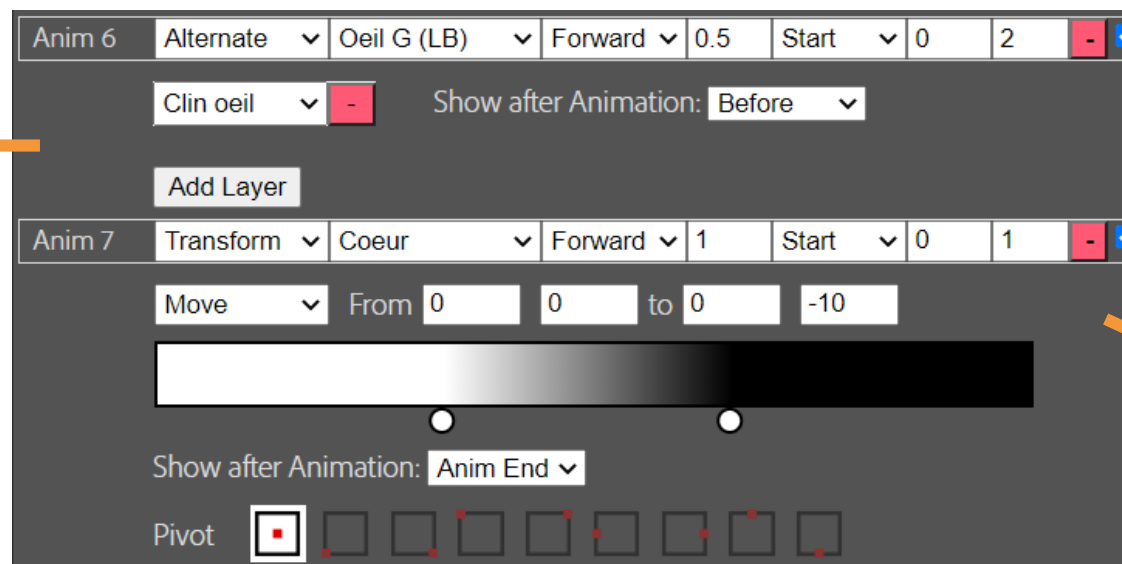
Les animations peuvent être combinées et cumulées si elles sont pertinentes à la compréhension de l'enfant.



Le grain de beauté disparaît et laisse sa place au rougissemment en l'espace de deux secondes et demie.

FPB-Animation : Combinaison des animations

Le lapin fait un clin d'œil
deux fois en la moitié
d'une seconde

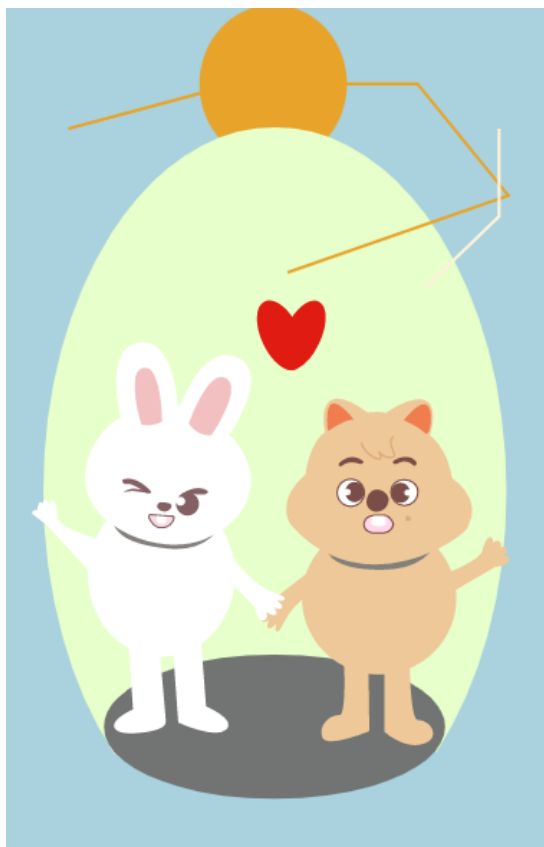
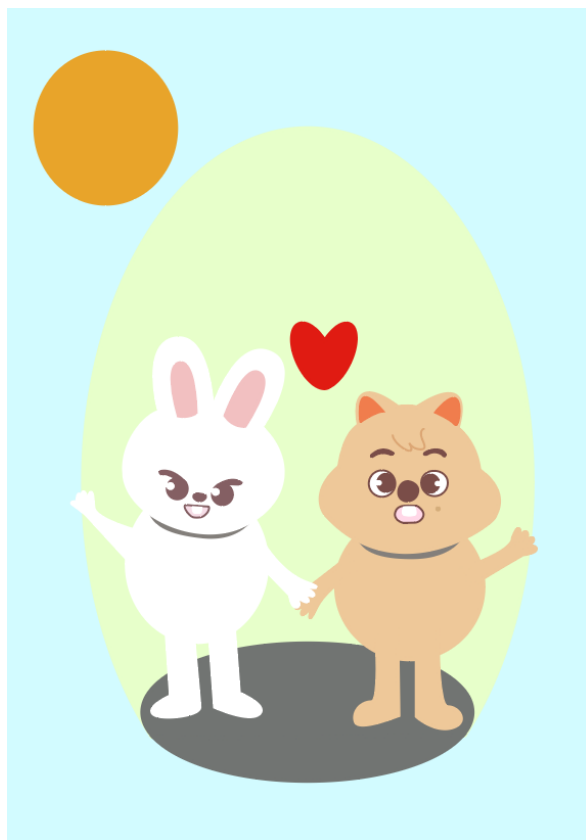


Le cœur monte de 10 en
une seconde

Sur la diapositive suivante, les tracés pour l'animation Path ont été rendus visibles pour une meilleure compréhension de l'animation.

FPB-Animation : Combinaison des animations

Position initiale

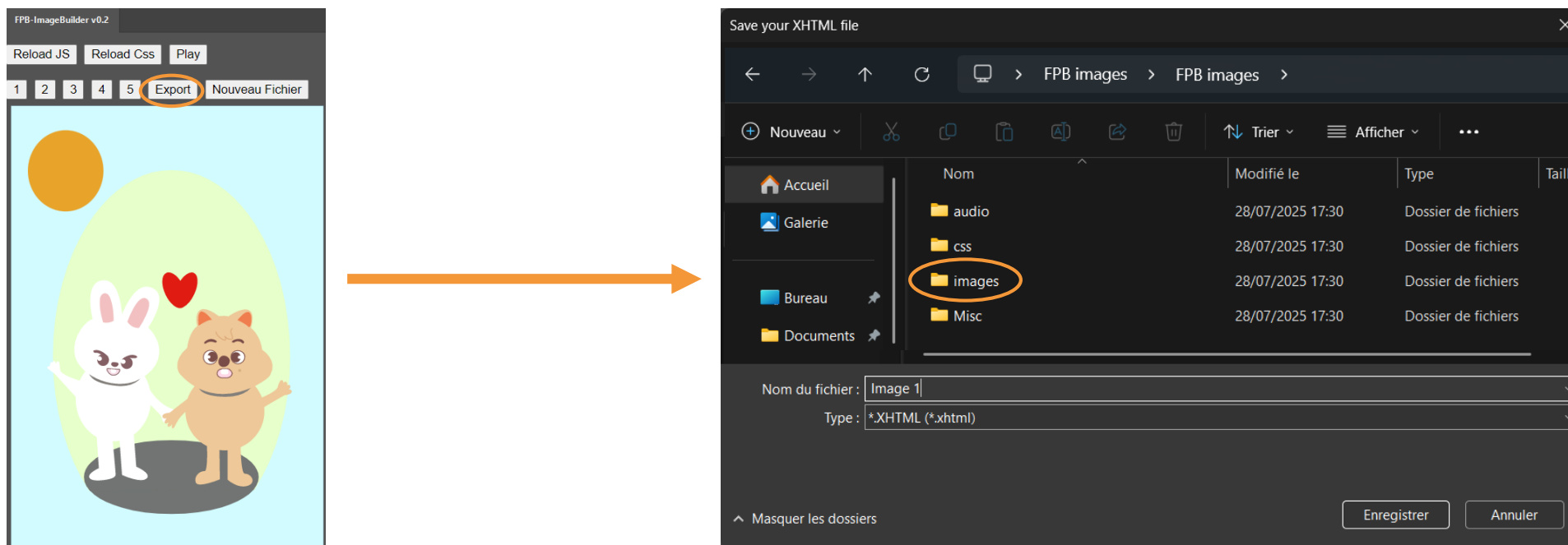


Position finale



Et après ?

Lorsque vos illustrations sont prêtes, vous pouvez vérifier une dernière fois que tous les niveaux fonctionnent en les jouant sur la fenêtre **ImageBuilder**. Si le résultat vous satisfait vous pouvez alors les exporter une à une. Pour les lire correctement, vous devez les placer dans le dossier **FPB images** du dossier que vous pouvez trouver et télécharger [ici](#).



Et après ?

Avant de les insérer dans le builder qui fabrique l'EPUB3, vous pouvez visionner vos illustrations en cliquant dessus, elles s'ouvriront dans votre moteur de recherche.



www.flexpictureebook.eu

Instagram : flex_picture_ebook

Facebook : Flex Picture Ebook

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Partenaires européens

France

Les Doigts qui Rêvent, Talant

Ludosens, Bègles

Institut des jeunes aveugles (IJA), Toulouse

Autriche

Universitat Johannes Kepler, Linz

Italie

Fondazione Robert Hollman, Padova

AbilNova, Trento

Lituanie

Lietuvos Aklųjų ir Silpnaregių Ugdymo Centras (LASUC), Vilnius

