

<http://escal.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article371>

Créer et insérer une image cliquable

- Astuces - Niveau confirmé -



Date de mise en ligne : mercredi 13 février 2019

Copyright © Escal V4 - Tous droits réservés

Ou comment créer une image cliquable facilement ...

- on va d'abord créer notre image cliquable avec GIMP en suivant ce tutoriel

<https://memo-linux.com/the-gimp-creer-une-zone-cliquable-sur-une-image-en-html/>

ce qui nous produit un fichier .map

Attention au redimensionnement éventuel de votre image dans l'article.

L'image doit être à la même taille que celle qui sera affichée.

Si les images des articles ont une taille maximum de 500px, votre image de base ne doit pas dépasser 500px.

- on va ensuite téléverser l'image qui nous a servi de base dans le dossier **/squelettes/images** par exemple (dossier à créer si inexistant)
- on va ensuite ouvrir le fichier .map obtenu pour changer l'url de l'image, c'est à dire que dans la première ligne du fichier .map obtenu qui ressemble à ça

```
[[nom_image] (exportée)]
```

on va remplacer `[nom_image] (exportée)` par l'adresse de l'image. Dans notre exemple si l'image s'appelle **image.png** et se trouve donc dans `/squelettes/images`, ça donne

```
URL_du_site/squelettes/images/image.png
```

- on va maintenant copier tout le code du fichier .map modifié dans un fichier **image_cliquable.html** (par exemple) que l'on dépose dans **/squelettes/modeles**
 - enfin, dans un article on met ce code
- ```
<image_cliquable|>
```
- et on admire le fruit de notre travail 🤖



Code dans le modèle pour cette image cliquable :

## Créer et insérer une image cliquable



```
<!-- #$:Image map file created by GIMP Image Map plug-in -->
<!-- #$:GIMP Image Map plug-in by Maurits Rijk -->
<!-- #$:Please do not edit lines starting with "#$" -->
<!-- #$:VERSION:2.3 -->
<!-- #$:AUTHOR:Jean-Christophe Villeneuve -->
```