

GUIDE PAS A PAS



ANIMATION EN REALITE AUGMENTEE

PRISE EN MAIN DE WICK EDITOR ET ARTIVIVE

RESUME

Ce document présente comment créer une image animée sous Wick Editor et l'intégrer dans une application de réalité augmentée.

TENG Jérôme

Médiateur Numérique

Bibliothèque George Sand
Année 2022

SOMMAIRE

Quelle est le principe de la réalité augmentée ?.....	2
Pourquoi cet atelier ?	2
De quoi avons-nous besoin ?.....	2
Le matériel.....	2
La réalisation de l'image animée dans l'application RA	2
Réaliser son animation en 2D.....	3
Créer l'image de référence.....	3
Utilisation de l'application My Sketch Esquisse	3
Réaliser l'animation 2D	7
Lancer l'application web Wick Editor	7
Importer vos images dans la librairie d'image	8
Insérer une image dans votre « Timeline »	9
Redimensionner l'espace de travail	10
Redimensionner l'image.....	11
Déplacer une image.....	12
Les couches ou « layers »	13
Définir la durée de l'image	14
Ajouter une nouvelle couche	14
Ordonner les couches.....	15
L'outil pinceau	15
Créer une première animation avec l'outil pinceau.....	16
Sauvegarder son projet et exporter son image au format GIF.	22
L'application Artivive	23
Création de compte et son utilisation.....	23
Importer l'image animée sur le site	26
Imprimer l'image de référence	30
L'application Artivive sur tablette ou mobile	31

Quelle est le principe de la réalité augmentée ?

La réalité augmentée (ou RA) est une technologie qui permet d'intégrer des éléments virtuels en 2D ou 3D au sein d'un environnement réel. Le principe est de combiner le virtuel et le réel et donner l'illusion d'une intégration parfaite à l'utilisateur.

Pourquoi cet atelier ?



Dans le cadre de Numéricité#7, la bibliothèque de L'Haÿ-les-Roses accueille l'exposition interactive « [L'Orée des Rêves](#) » de l'artiste [Waii Waii](#). A cette occasion, un atelier créatif est proposé pour réaliser des animations en 2D qui serviront dans une application de réalité augmentée (RA).

De quoi avons-nous besoin ?

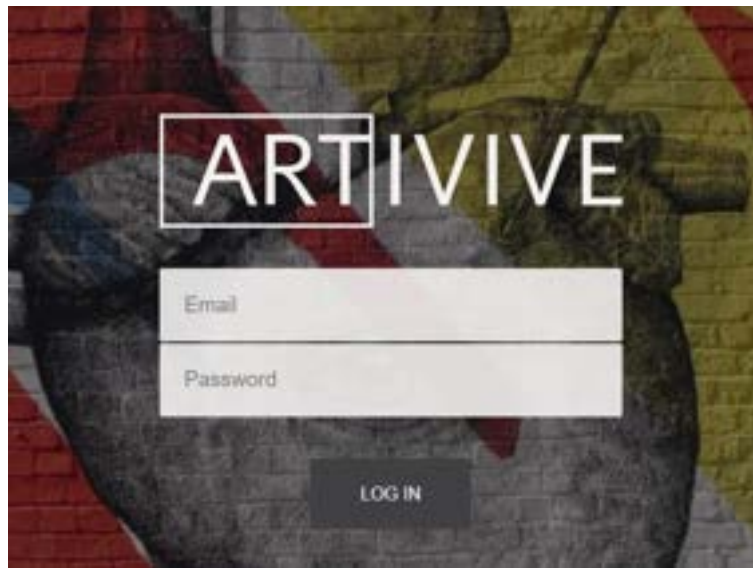
Le matériel

- Tablette ou smartphone
- L'application de réalité augmentée : Artivive
- Une image réelle comme point départ à l'animation
- Une connexion Internet (WIFI ou cellulaire).

La réalisation de l'image animée dans l'application RA



Le logiciel Wick Editor permettra de créer un dessin animé en 2D : <https://www.wickeditor.com>



L'animation sera ensuite hébergée sur le site : <https://artivive.com> pour créer l'effet de réalité augmentée

Réaliser son animation en 2D

Créer l'image de référence

Dans le cadre de notre atelier, le choix de l'image de référence pour l'animation en réalité augmentée sera le portrait des participants.

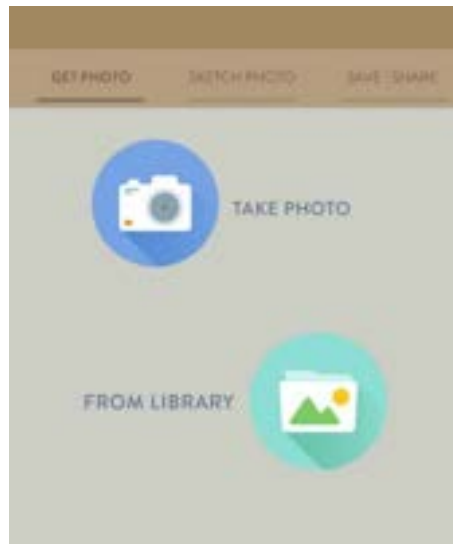
Chaque portrait sera pris à partir de l'application gratuite photo « My Sketch Esquisse » disponible sur iOS (Un équivalent sur Android : Photo Sketch Maker).

Cette application vous servira à transformer le portrait en dessin. A la différence de bien d'autres applications, elle est gratuite et ne dépose pas de filigrane portant le nom de l'application sur l'image finale. Vous pouvez utiliser d'autres applications, la finalité est d'obtenir une image lisible et propre.

Utilisation de l'application My Sketch Esquisse

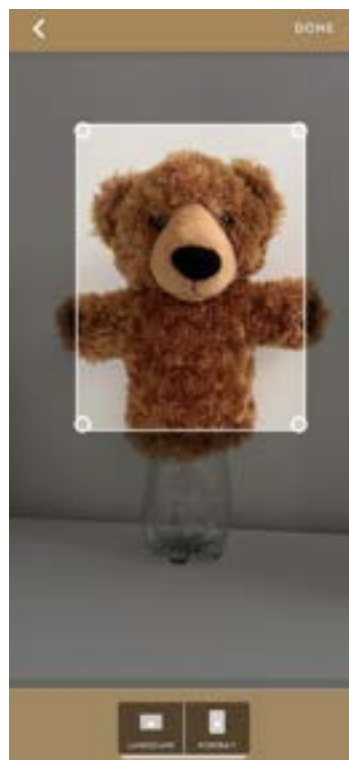


- Lancer l'application « My Sketch Esquisse » depuis votre Ipad ou Iphone.

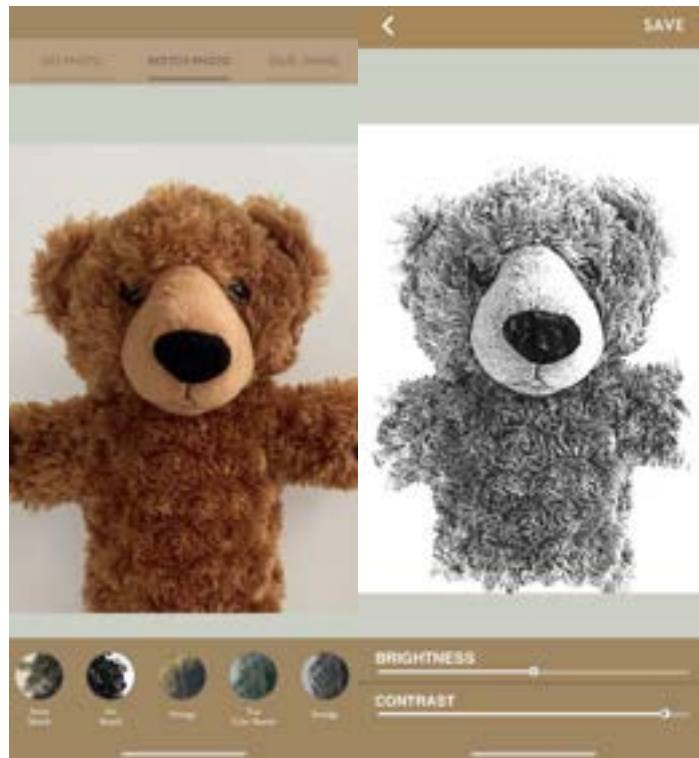


L'objectif est d'obtenir une image en noir et blanc. Lors de la prise de photo des portraits des participants, utilisez un mur blanc..

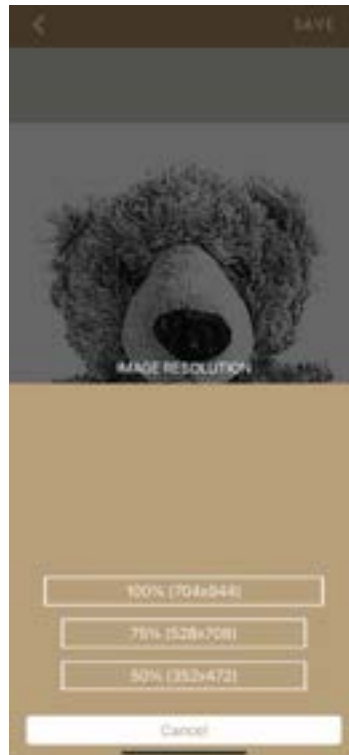
- Cliquez sur « TAKE PHOTO » (autoriser les droits d'accès à l'appareil photo s'il est demandé)



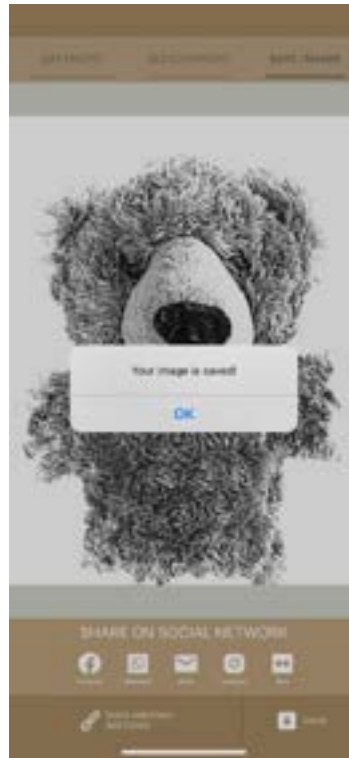
- Cadrez le visage de la personne sur un fond blanc uni
- Utilisez l'outil portrait situé en bas de l'écran mobile
- Redimensionnez l'image si nécessaire pour avoir le visage au complet.
- Validez en appuyant sur « DONE ».



- Transformez l'image en esquisse : cliquer sur Art Sketch » (2^e icône en partant du coin gauche de l'écran)
- Enregistrez l'image en appuyant sur « SAVE »



- Choisir la taille 100 % ou 75 %.



- Et appuyez de nouveau sur SAVE en bas à gauche de l'écran.

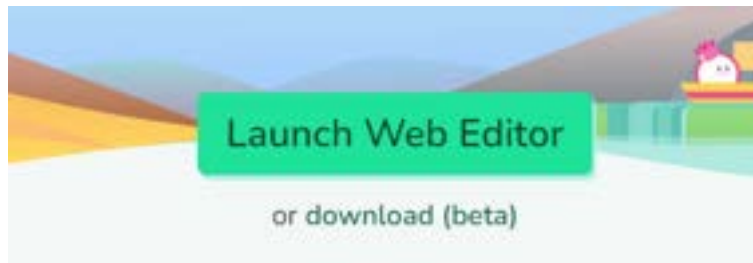


- Les images sont sauvegardées dans le dossier photos de votre tablette
- Transférez l'image de la personne dans le dossier « IMAGE »
- Nommez les images avec les prénoms des participants pour les retrouver plus facilement.

Réaliser l'animation 2D

Lancez l'application web Wick Editor

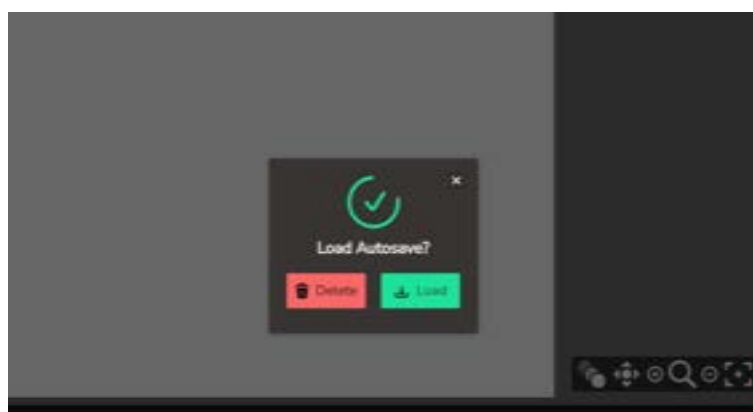
Accédez à Web Editor à partir du site <https://www.wickeditor.com>



- Cliquez sur « Launch Web Editor »

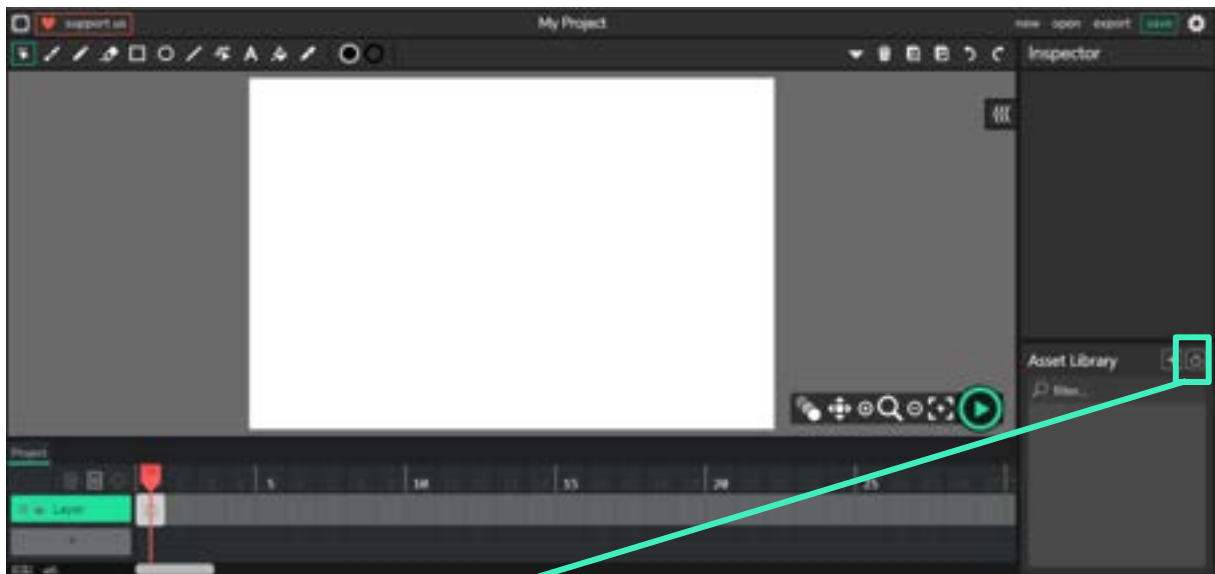



- Cliquez sur « Try it »

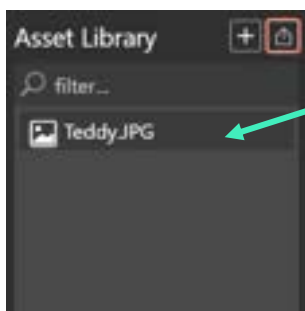
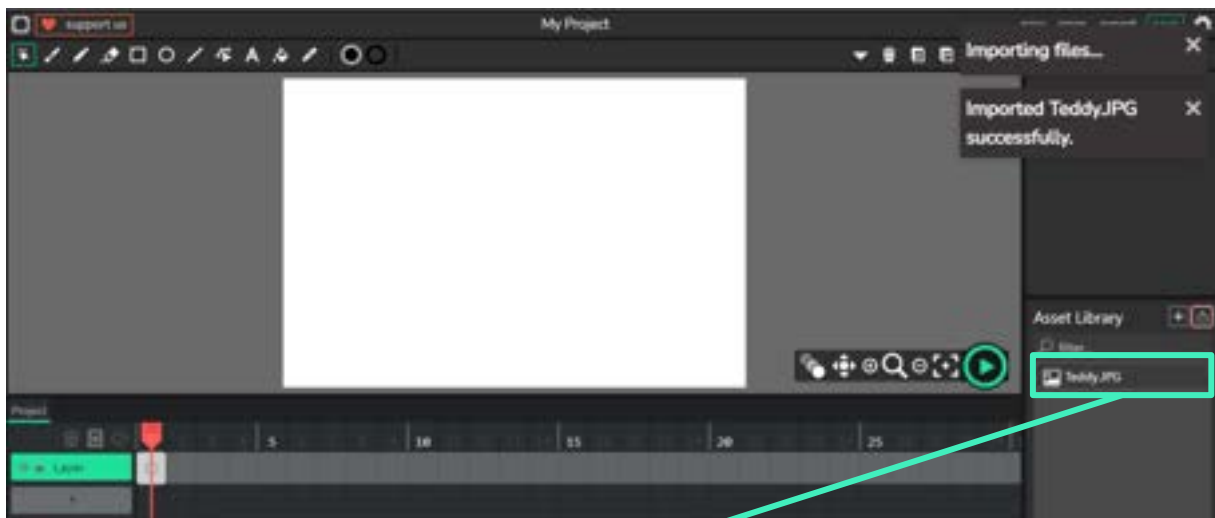


- Cliquez sur « Delete » si ce message apparaît.

Importez vos images dans la bibliothèque d'image (Asset Library)

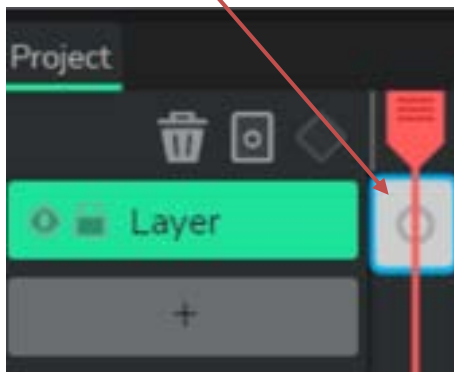
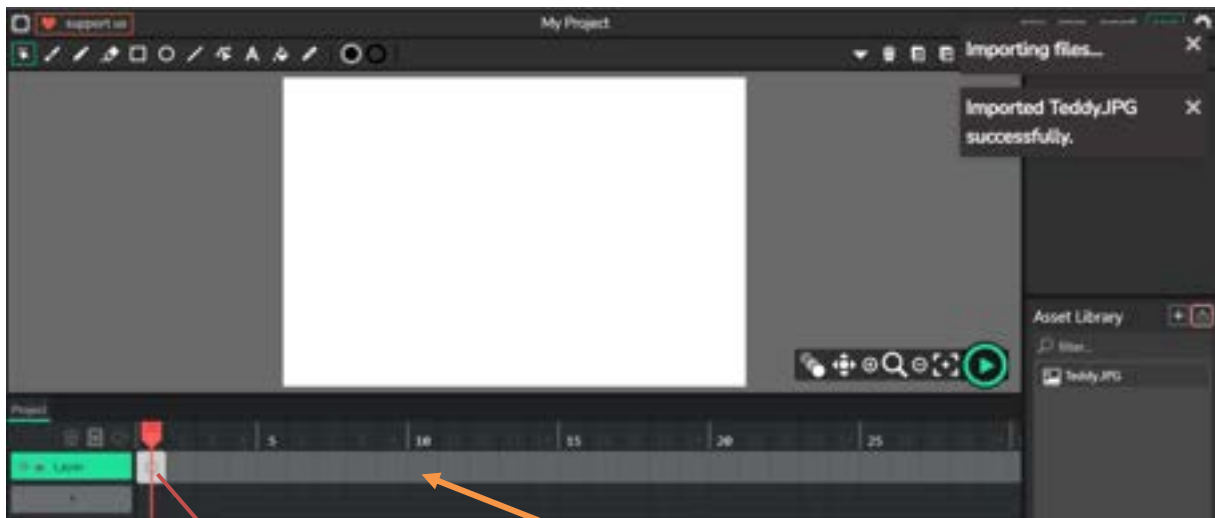


- Cliquez sur l'icône  « Upload Assets ».
- Importez l'image du portrait de la personne contenue dans le dossier « IMAGE ».



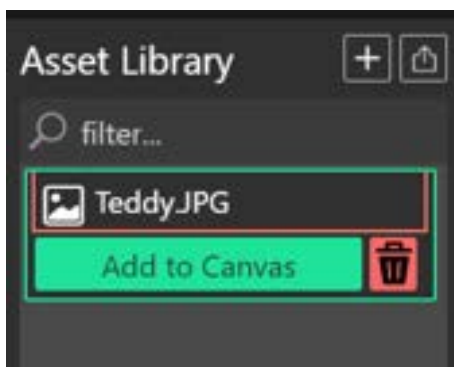
L'image est maintenant dans votre bibliothèque (L'image a été nommé Teddy dans notre exemple).

Insérez une image dans votre « Timeline »

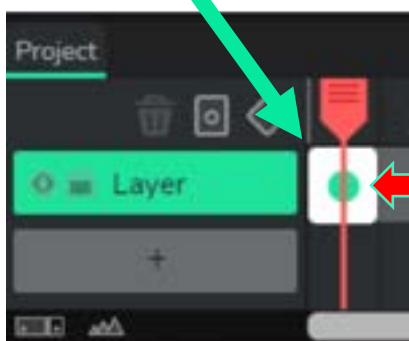


Timeline

- Cliquez sur le rectangle pour le sélectionner.
- Le contour de la case devient bleu lorsque vous la sélectionnez.

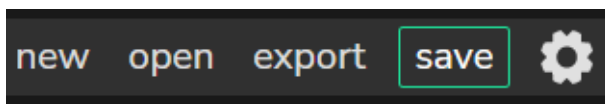



- Cliquez sur l'image puis sur « Add to Canvas ».

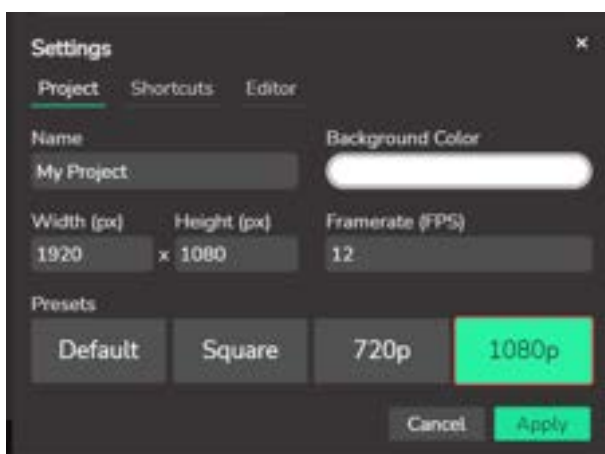


Lorsque l'image a été ajoutée, le rectangle indique un **rond vert**.
 Votre image est donc associée à ce rectangle ou case !

Redimensionnez l'espace de travail

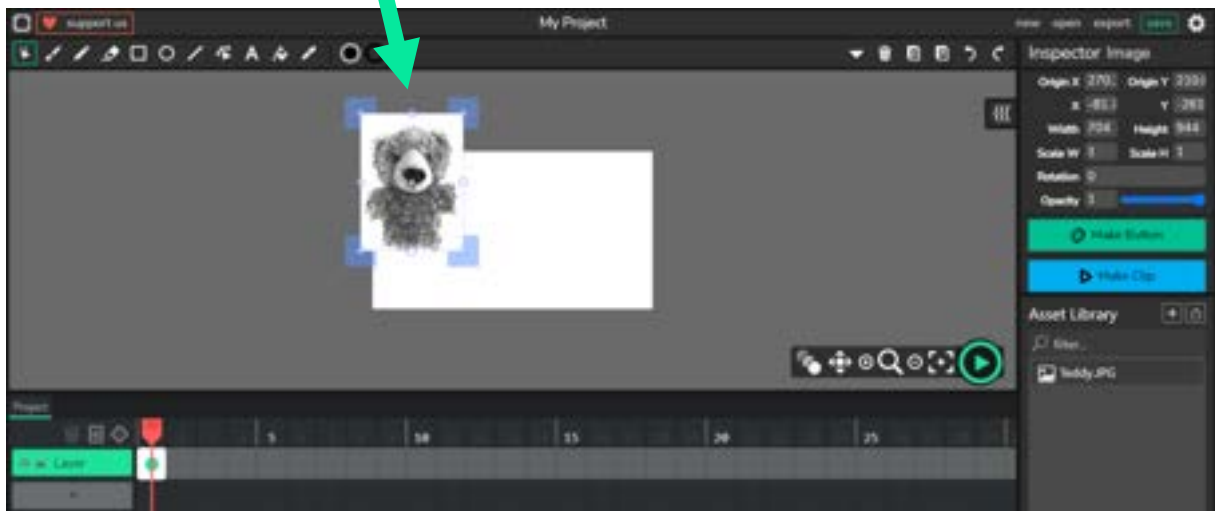
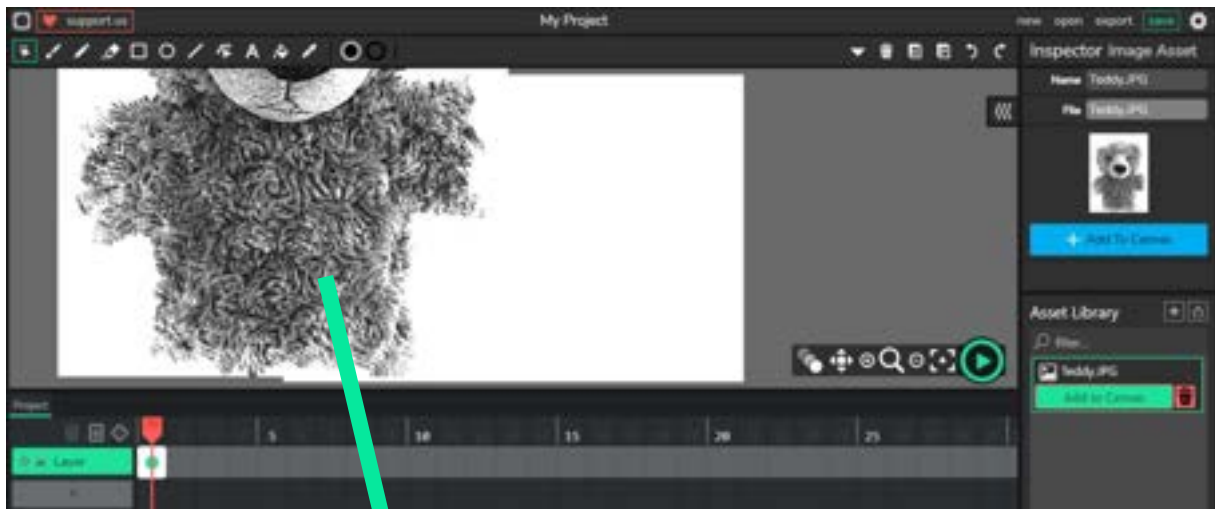


- Cliquez sur l'icône « engrenage »  pour accéder aux paramètres de votre espace de travail.



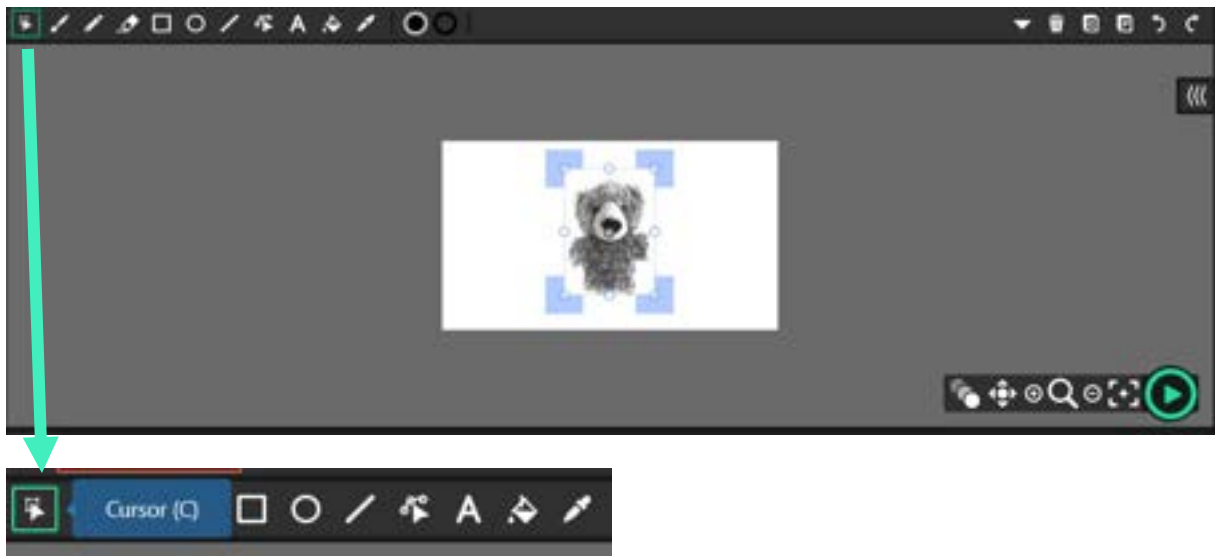
Cliquer sur 1080p pour redimensionner votre espace de travail. Dans notre exemple, le mode paysage a été choisi. Mais si vous voulez travailler en mode portrait, inverser les valeurs de hauteur et de longueur.

Redimensionnez l'image



- Cliquez sur l'image et redimensionner l'image en cliquant sur les coins bleus.

Déplacez une image



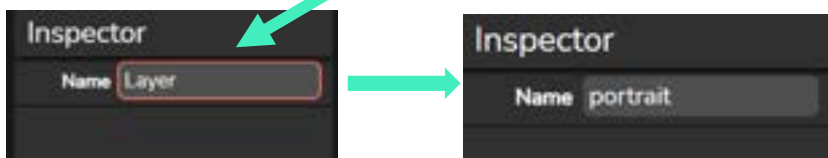
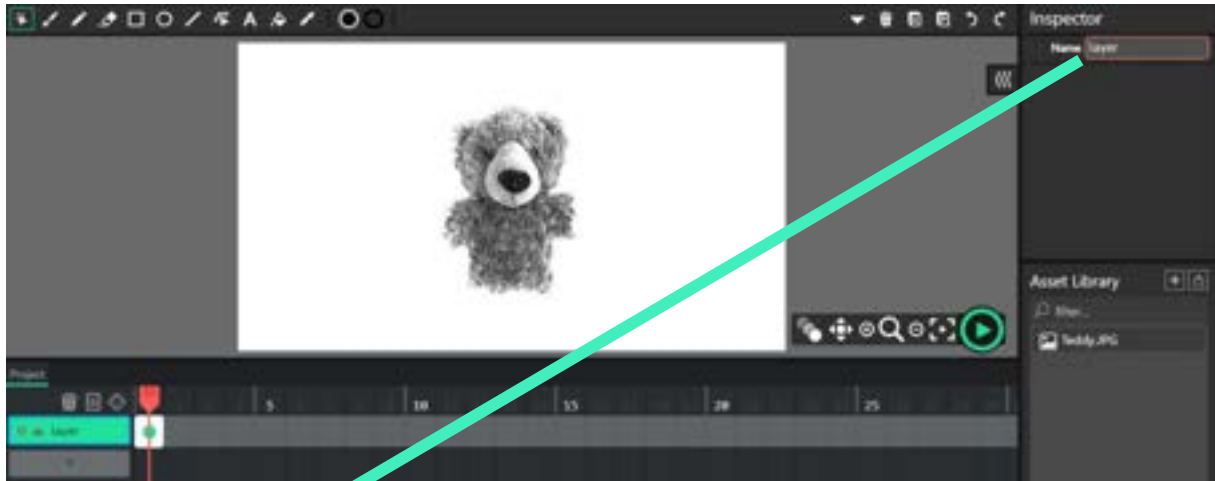
- Pour déplacer une image, vérifier bien que l'icône « Cursor » est bien activé.
- Vous pouvez appuyer sur la touche « C » du clavier pour l'activer ou en cliquant sur l'icône.
- Ici l'image a été mise au centre de l'espace de travail (fond blanc).



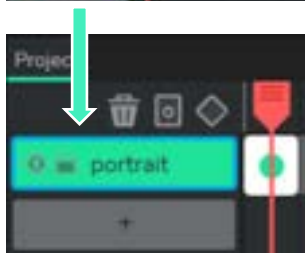
- Si cette image est en dehors l'espace de travail, elle n'apparaîtra pas lors de l'exportation en image d'animation (GIF). **Seuls les éléments contenus dans l'espace de travail apparaissent !**

Les calques ou « layers »

En dessous de l'image se trouve la frise chronologique ou « timeline »
Vous pouvez y organiser vos calques. Ils sont indépendants les uns des autres.
Afin de ne pas vous perdre, pensez toujours à les renommer.



- Cliquer sur « Layer » dans la « timeline ».
- Dans le panneau en haut à droite. Renommer « layer » par un nom qui permettra par la suite d'identifier le calque (par exemple : « portrait »).



Maintenant le calque s'appelle « portrait ».

Définir la durée de l'image



- Etirer la case pour qu'elle s'étale.
- Dans notre cas, la case occupera 2 colonnes.

Ajouter une nouvelle couche



- Cliquer sur le bouton « + » pour ajouter un nouveau calque (layer 2).

Ordonner les calques



- Pour positionner le calque « layer 2 » au-dessus du calque « portrait » : Restez cliqué sur le calque « layer 2 », glissez-la vers le haut et une fois positionnée, relâchez le clic.

A partir de cette étape, vous pouvez commencer à créer votre animation avec l'outil pinceau.


L'outil pinceau



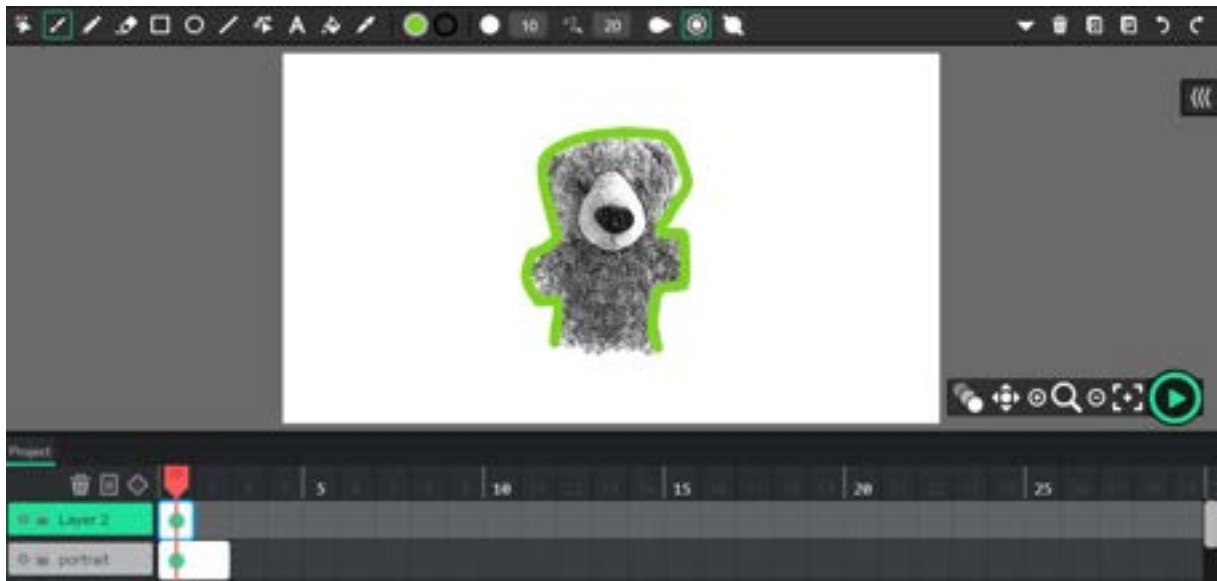
En haut de l'interface, se trouve la barre d'outil.

L'outil « pinceau »  et l'outil remplissage  vous permettra de peindre.



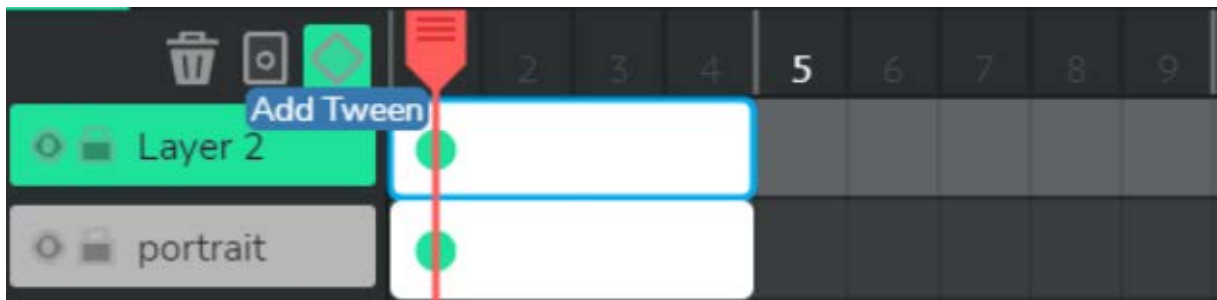
- Cliquer sur l'outil « pinceau » puis l'outil « remplissage » ou « fill » pour choisir votre couleur.
- Vous pouvez aussi modifier la taille de votre pinceau . Ici, la taille est fixée à 10.
La seconde mesure est à 20, elle est utile uniquement dans l'utilisation d'un stylet et d'une tablette graphique. (En fonction de la pression exercée entre le stylet et la surface de la tablette graphique, l'épaisseur du trait varie entre 10 et 20). Si vous utilisez une souris, changer uniquement la première valeur.

Créez une première animation avec l'outil pinceau



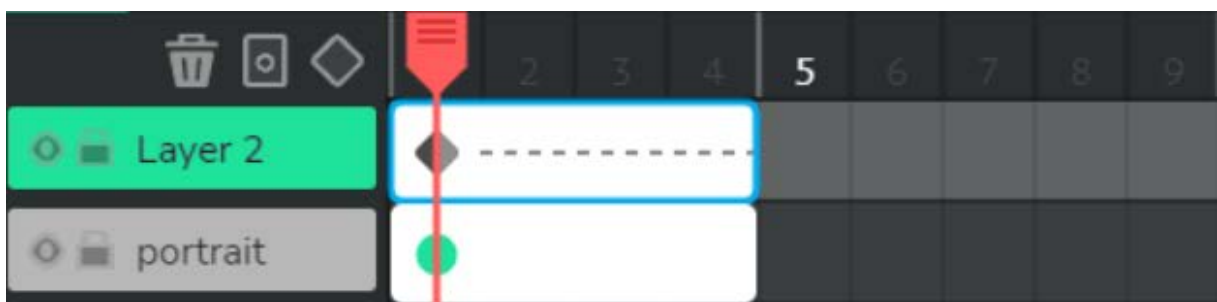
Dans ce premier essai :

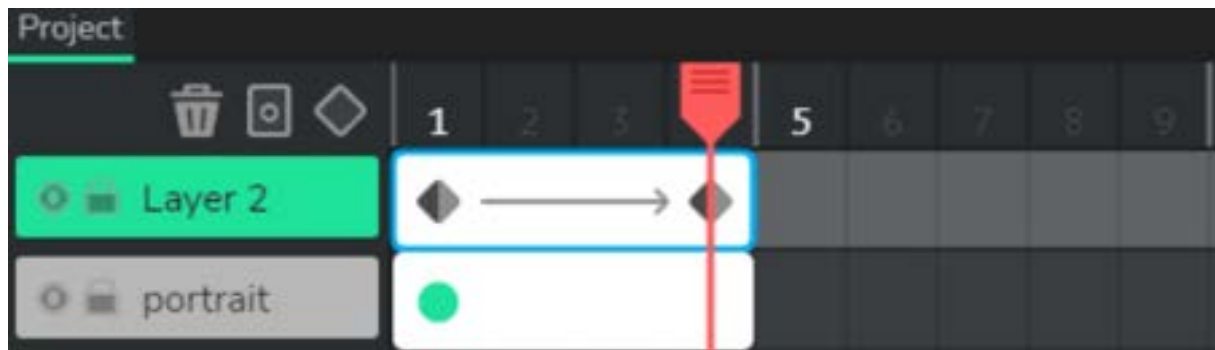
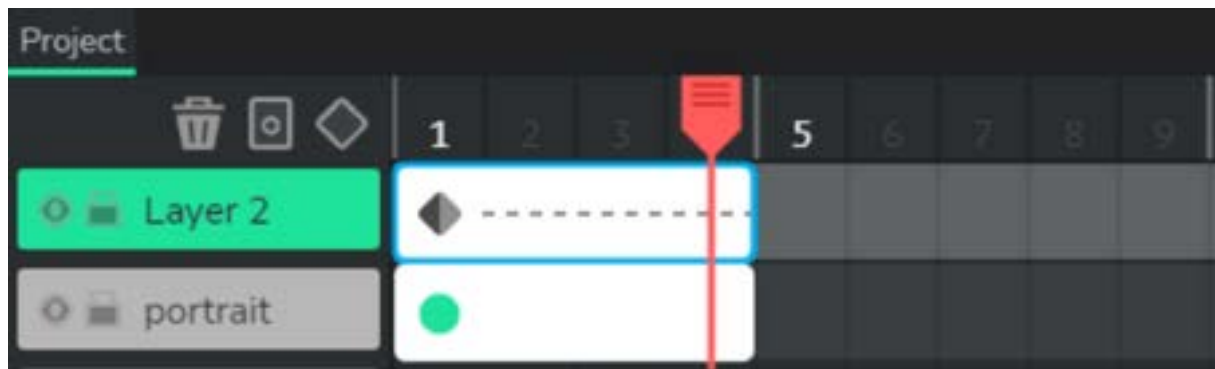
- Cliquez sur le calque supérieur.
- Dessinez le contour de l'ours.



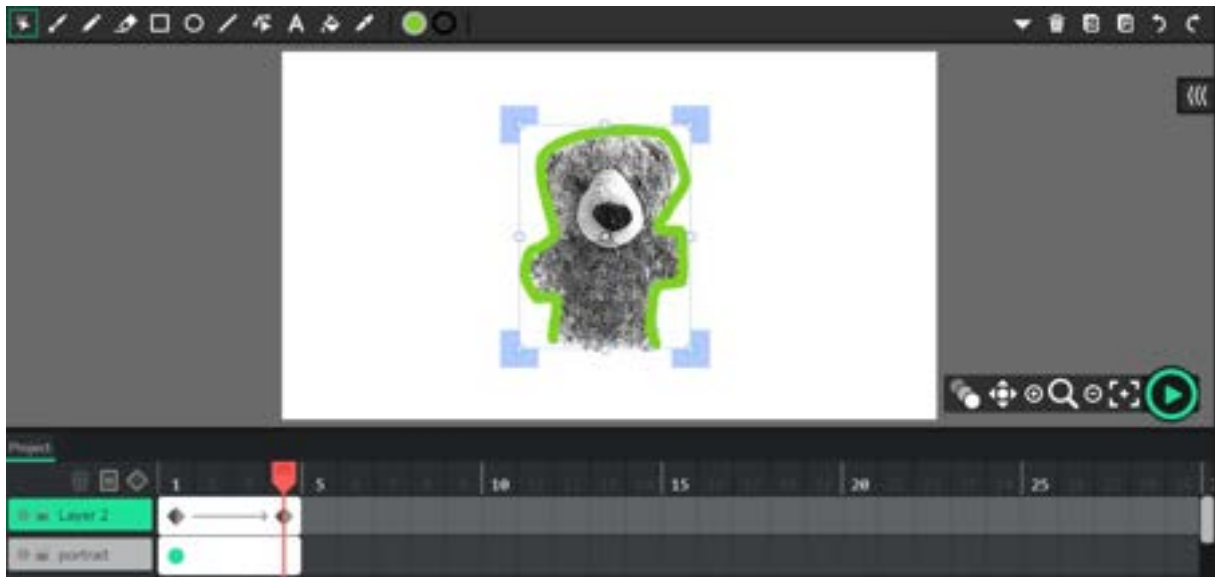
- Étirez les deux couches pour qu'elles prennent 4 colonnes (en repère, vous avez les nombres inscrites au-dessus des colonnes).
- Positionnez le curseur rouge sur la première colonne s'il n'est plus dessus.
- Sélectionnez layer 2.

- Cliquez sur l'icône ressemblant à l'icône « Add Tween » en forme de losange. Un losange et un trait en pointillé apparaîtront ensuite sur le calque layer 2.





- Déplacez le curseur sur la colonne 4 et appuyer de nouveau sur l'icône « Add Tween »



- Maintenant, cliquez sur l'image et agrandissez-la.

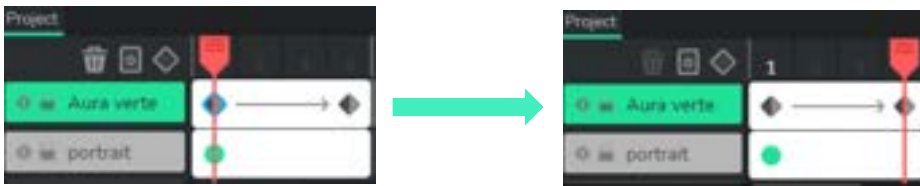


- Appuyez ensuite sur l'icône lecture pour lancer l'animation. Dans ce cas précis, on a l'impression que Teddy dégage une aura verte.
- Vous pouvez maintenant renommer « Layer 2 » par « Aura verte » car vous savez ce que vous avez fait dans ce calque.

L'outil « Add tween » permet de créer une animation en ajoutant des repères. A chaque Tween (repère) ajouter à un moment précis, vous pouvez lui associer un événement précis. Ici l'image s'agrandit jusqu'à atteindre une taille précise.

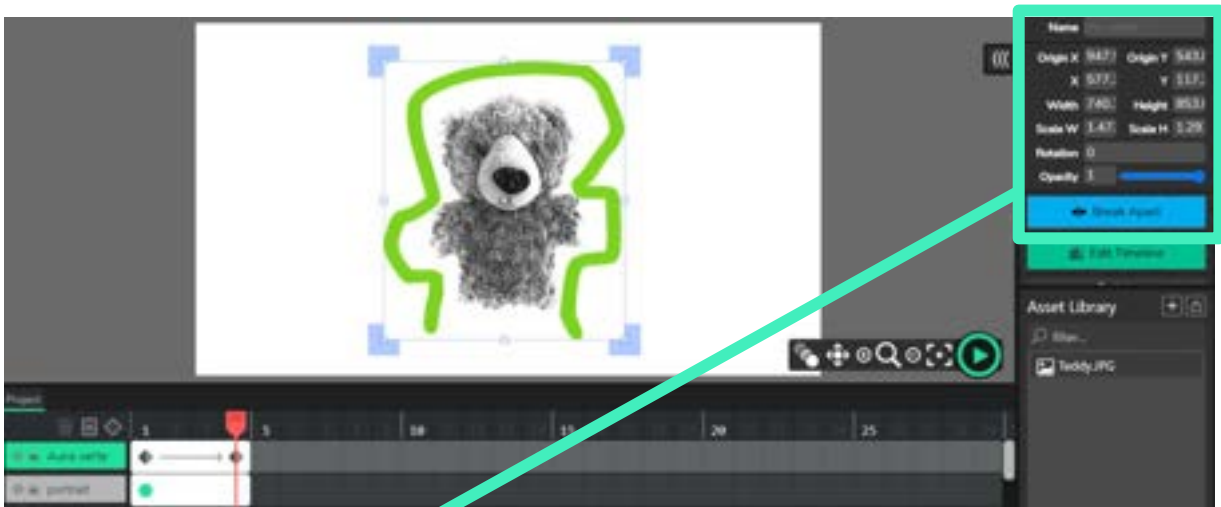
Avec cette méthode vous pouvez imaginer plein d'animation en fonction des dessins, des couleurs, du déplacement des images.

Un dernier outil qui est très intéressant à utiliser est l'opacité d'une image.

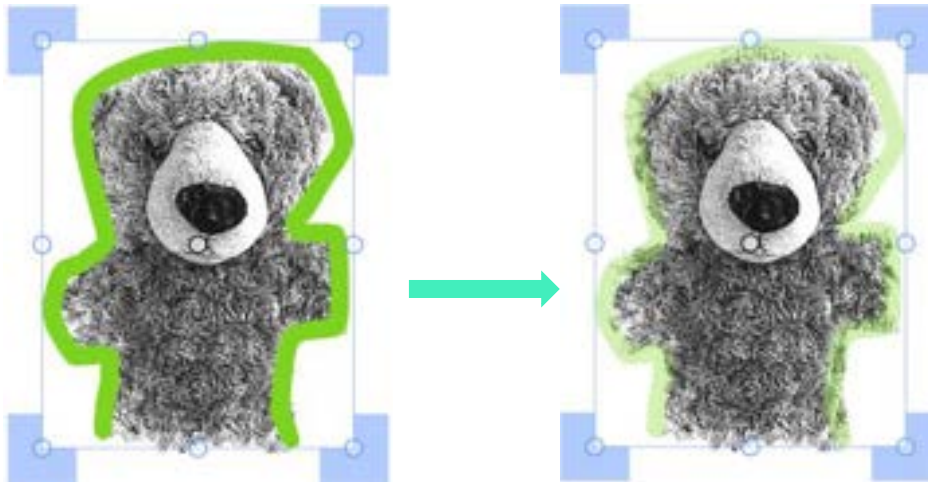


Pour faire varier l'opacité :

- Allez dans la colonne 4,
- Cliquez sur l'image du calque Aura Verte pour faire apparaître les paramètres de l'image en haut à droite.



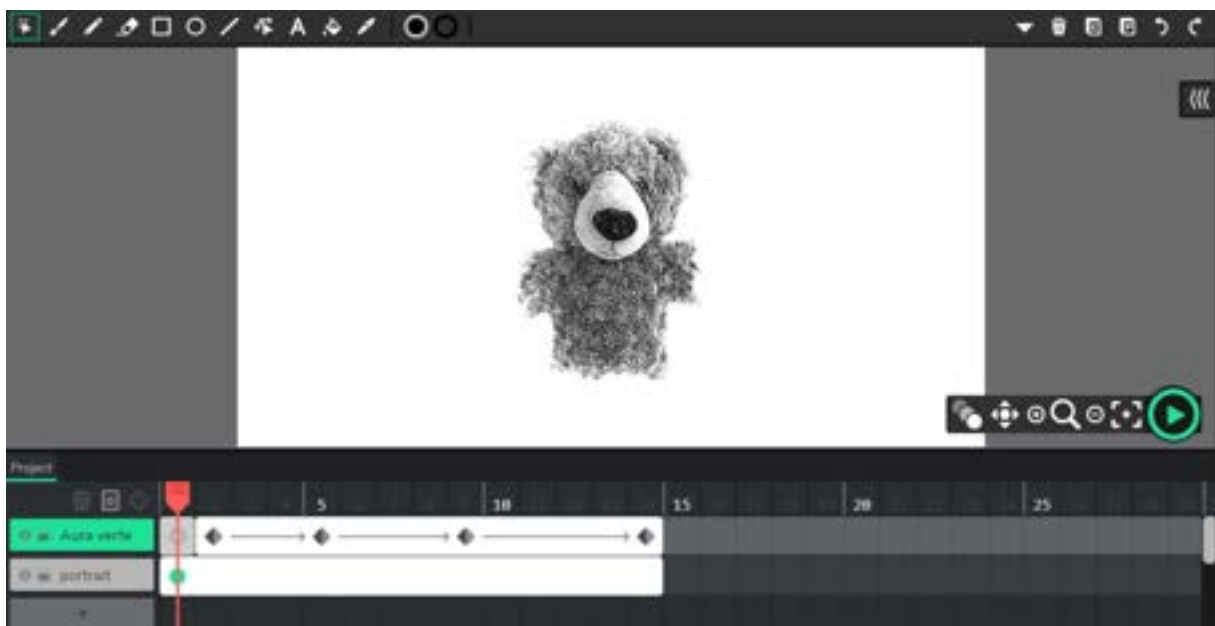
- Dans ces paramètres, il y a la valeur de l'opacité. Remplacer la valeur 1 par 0.33.



- Maintenant le contour en vert s'estompera lors de la lecture.

Il est possible de créer une animation en faisant varier l'intensité du détourage. Vous pouvez donc le faire disparaître puis le faire réapparaître. Vous pouvez aussi le combiner avec une réduction, un agrandissement ou encore un déplacement.

Dans l'exercice suivante, en partant sur ce que vous avez réalisé, vous allez encore jouer sur l'opacité du détourage.



Etape 1 :

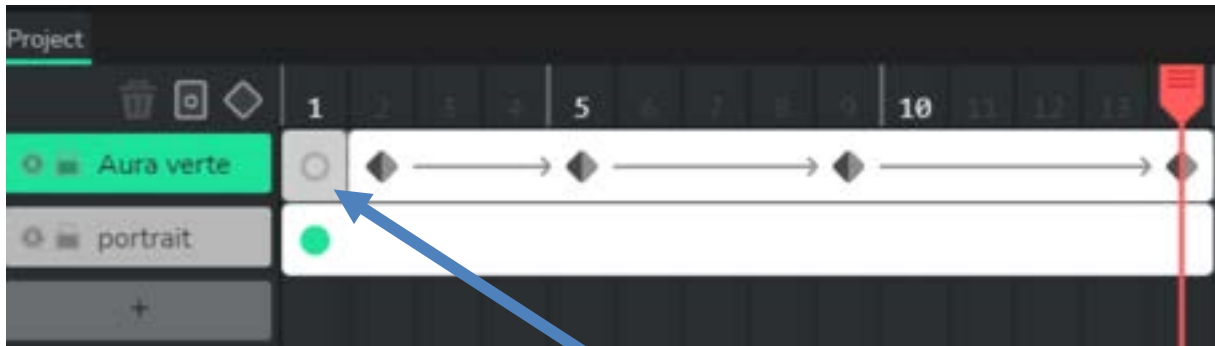
- Etirez les deux bandes jusqu'à la colonne 14.

Etape 2 :

- Positionnez le curseur rouge sur la colonne 9
- Sélectionnez bien l'image « Aura verte », puis cliquer sur l'icône « Add Tween »
- Cliquez sur l'aura verte et réduisez la taille de l'image.

Etape 3 :

- Positionnez ensuite le curseur rouge à la colonne 14
- Sélectionnez bien l'image « Aura verte », puis cliquer sur l'icône « Add Tween »
- Cliquez sur le détourage et changer son opacité à 0 !



Dernière étape avant l'exportation, décalez d'une case l'animation en y ajoutant une case vide. Le but étant de :

- ne pas faire apparaître l'animation trop rapidement,
- et surtout, de bien faire partir l'animation du portrait lorsqu'on imprimera la première image comme point de référence.

Il est donc très important de ne pas créer de décalage entre le portrait scanné et le lieu de départ de l'animation.

Maintenant, lancez la lecture pour visualiser l'animation et modifier si besoin.

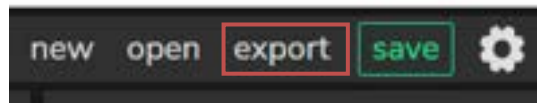
Important à savoir

Le fichier image au format « .gif » doit durer assez longtemps car l'application Artvive ne fonctionne pas lorsque l'animation est très courte.

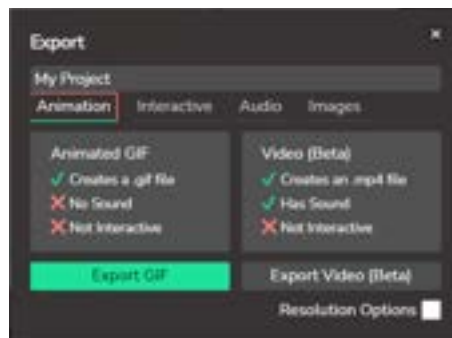
Votre animation doit durer au moins 4 sec.

Vous avez appris à créer une animation en manipulant des images sur la durée. Vous pouvez dès à présent créer, selon vos envies, votre propre animation. C'est à vous de jouer !

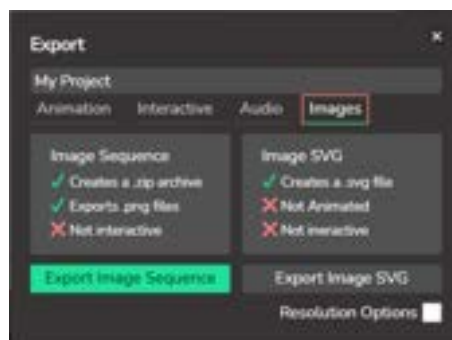
Sauvegarder son projet et exporter son image au format GIF.



- Cliquez sur « Save » pour enregistrer votre projet
 - Nommez le « **Teddy.wick** »
 - Allez dans le répertoire « IMAGE »
 - Cliquez sur « Enregistrer »

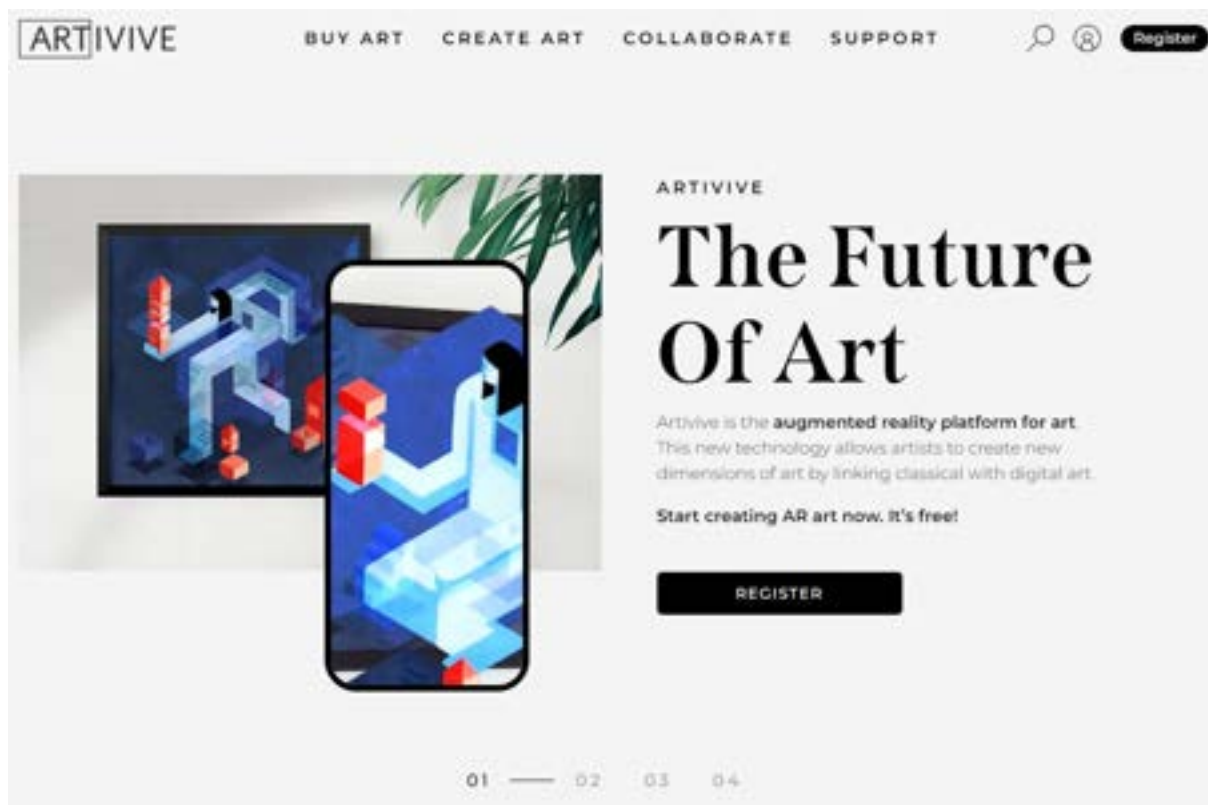


- Cliquez sur « Export » pour créer une image au format GIF :
 - Nommez le « **Teddy.gif** »
 - Allez dans le répertoire « IMAGE »
 - Cliquez sur « Enregistrer »



- Cliquez de nouveau sur « Export », puis allez sur l'onglet Images et cliquez sur « Export Image Sequence » pour récupérer les séquences d'images. La première image nous sera utile !
 - Nommez le « **Teddy** »
 - Allez dans le répertoire « IMAGE »
 - Cliquez sur « Enregistrer »
 - Allez dans le dossier IMAGE et décompresser le dossier « Teddy »

L'application Artivive



Cette application est un outil de réalité augmentée.

Grâce à l'application Artivive installée sur votre smartphone ou tablette, vous pourrez scanner des images fixes et faire apparaître sur votre écran une vidéo qui lui est associée.

N'hésitez pas à cliquer sur cette vidéo : [Artivive – The Augmented Reality Art Tool](#) pour en savoir plus

Création de compte et utilisation

Afin de pouvoir indiquer à Artivive quelle vidéo lancer et à partir de quelle image, vous devez impérativement créer un compte sur le site : <https://artivive.com/my-account/>

La création d'un compte n'est toutefois pas obligatoire pour simplement consulter les œuvres créées.


GET YOUR FREE ACCOUNT TODAY!

FULL NAME*

EMAIL*

DIGITAL PORTFOLIO / COMPANY WEBSITE*
provide a link to your artworks, instagram, website, ...

PLEASE VERIFY YOUR REQUEST*

Je ne suis pas un robot 
Confidentialité - Conditions

LET'S DO THIS

- L'inscription vous demandera en plus de votre nom et votre e-mail l'adresse d'un site Internet professionnel.

ARTIVIVE

Email

Password

LOG IN

- Si vous avez déjà un compte ou vous voulez accéder au compte de nouveau, vous allez devoir entrer votre adresse e-mail et votre mot de passe.



- Une fois connecté, vous accédez au tableau de bord. Dans cet espace, cliquez dans le rectangle sur « Add artwork ».

Importez l'image animée sur le site

Do you use Artivive with **institutions**? Then become part of our referral program! [Apply here](#)

ARTIVIVE VIEWS (UNTIL 17/09/2022) 0/100

ADD PROJECT **ARTWORK NAME** HOME ARTWORK INFO BASIC 3D / PRO

Name is mandatory field

IMAGE
jpg, png (max file size: 2MB) dimensions: min. 120px, max. 1000px

Drop image here
or
SELECT FILE

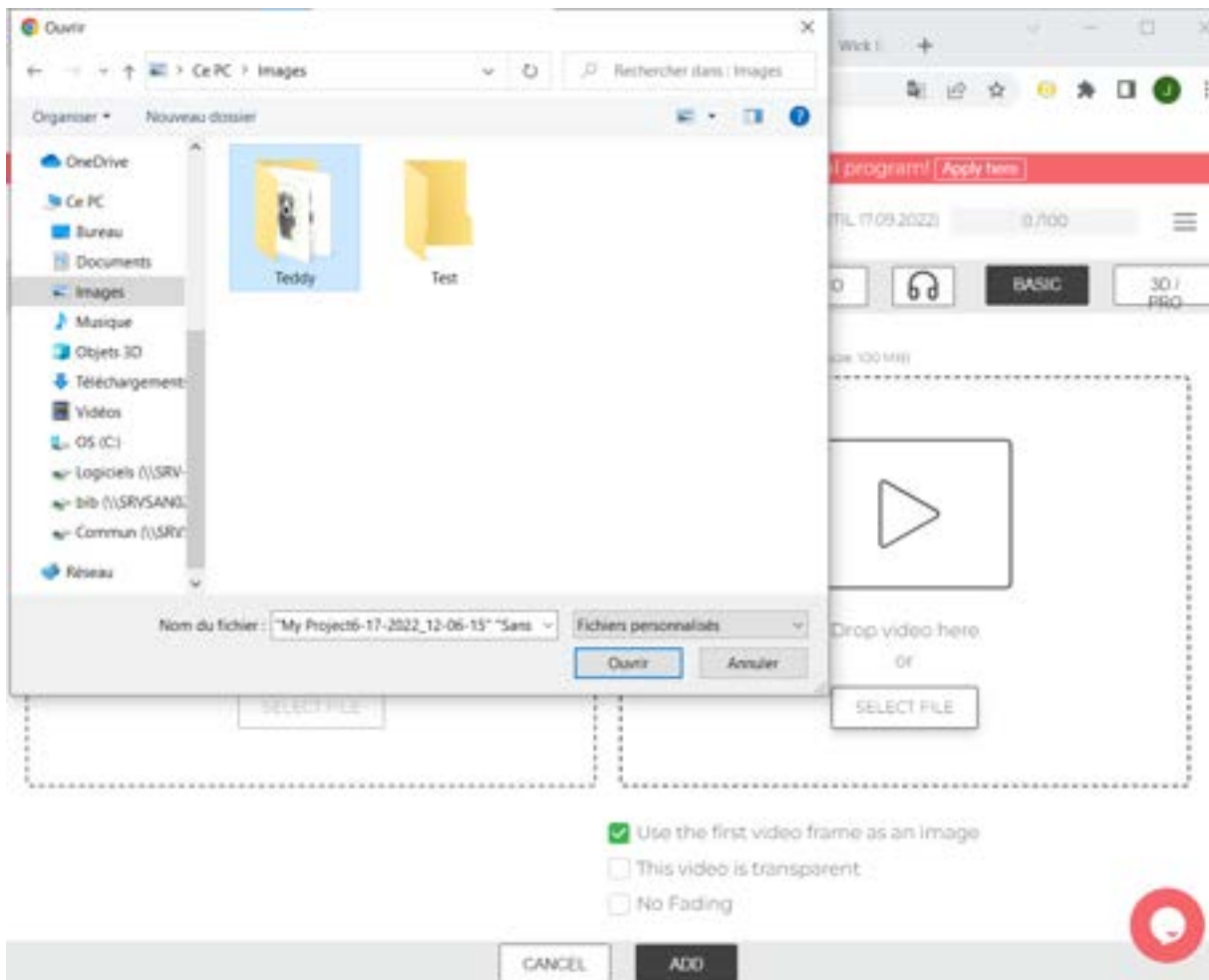
VIDEO
Any video type and gif (max file size: 100 MB)

Drop video here
or
SELECT FILE

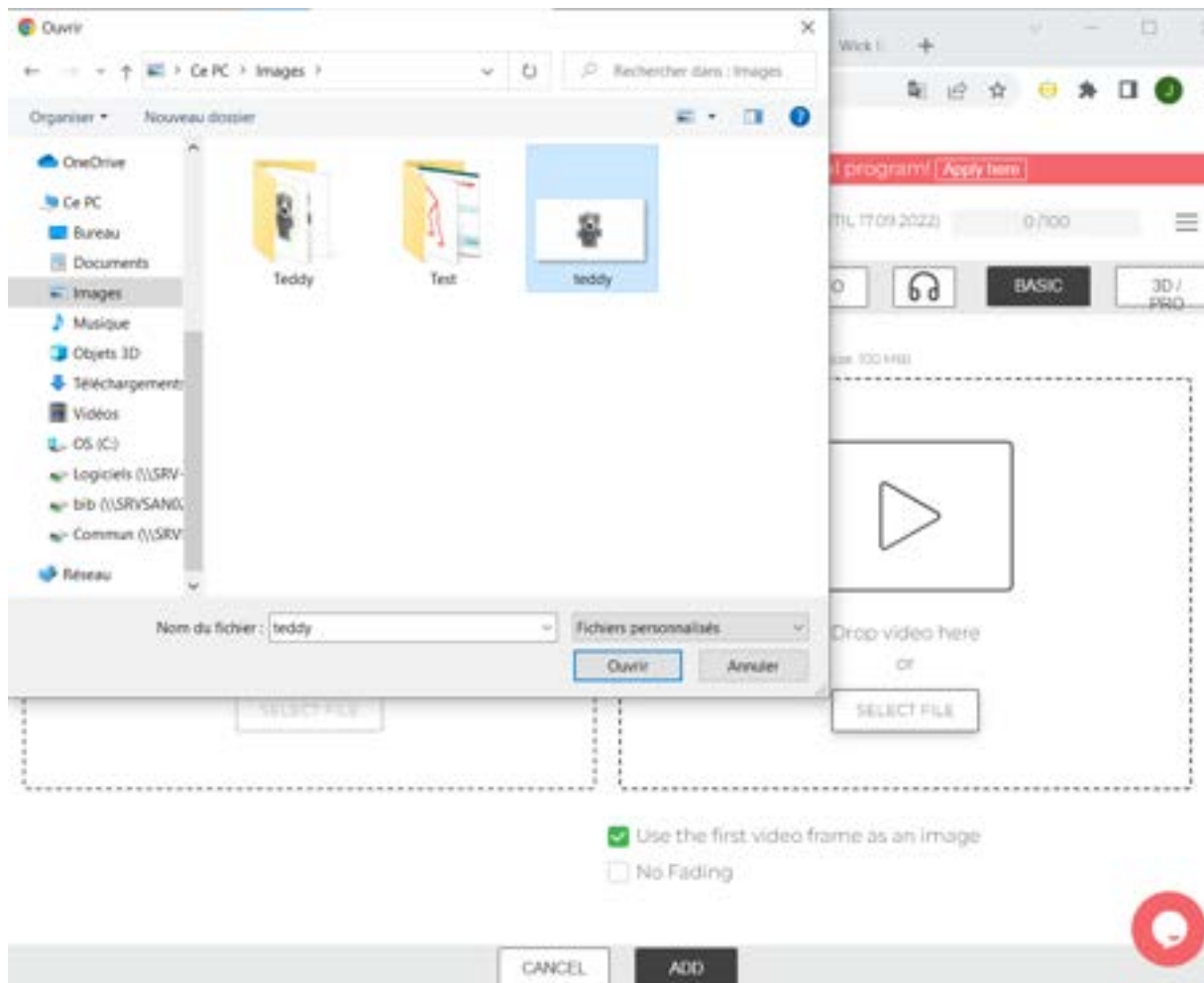
Use the first video frame as an image
 This video is transparent
 No Fading

CANCEL ADD

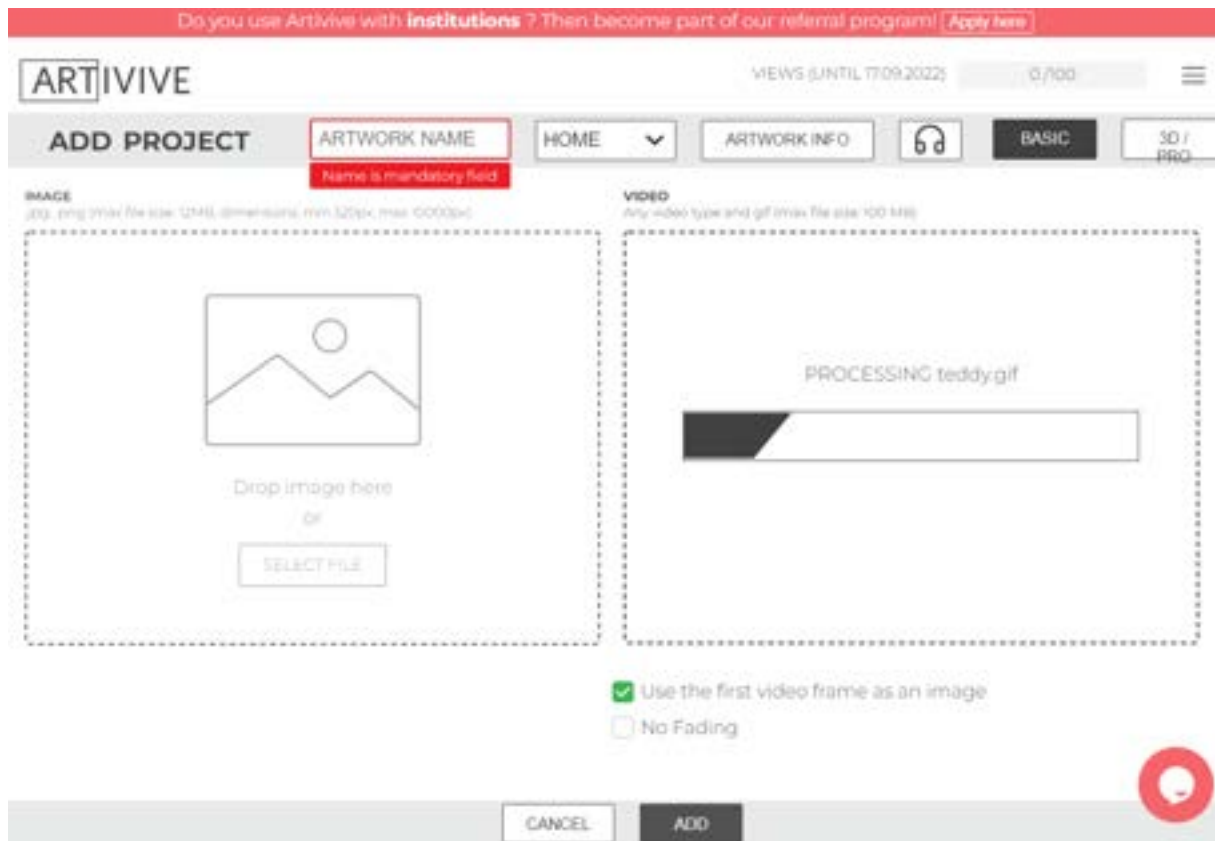
- Cochez la case « Use the first video frame as an image »
- Ensuite, cliquez sur « Select file » situé dans le rectangle de gauche.



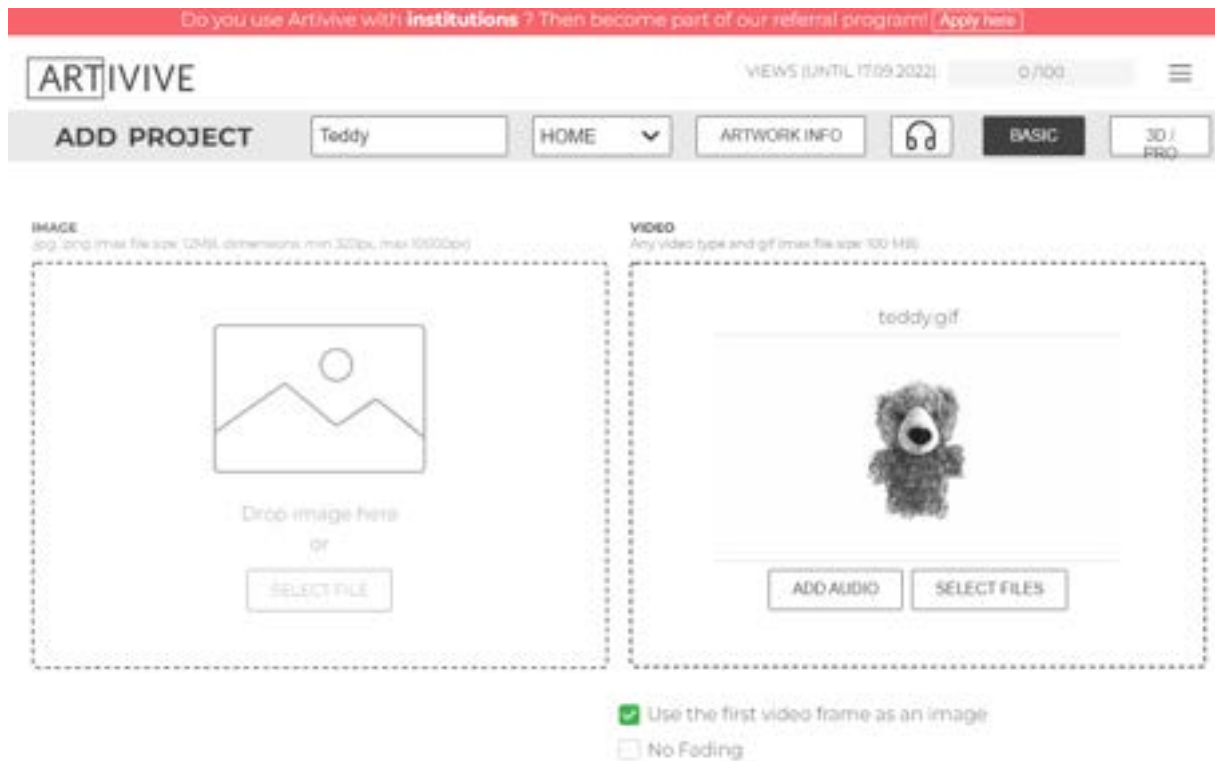
- Allez dans le dossier IMAGE, puis le dossier « Teddy ».



- Dans le dossier Teddy, ouvrez le fichier « Teddy.gif »



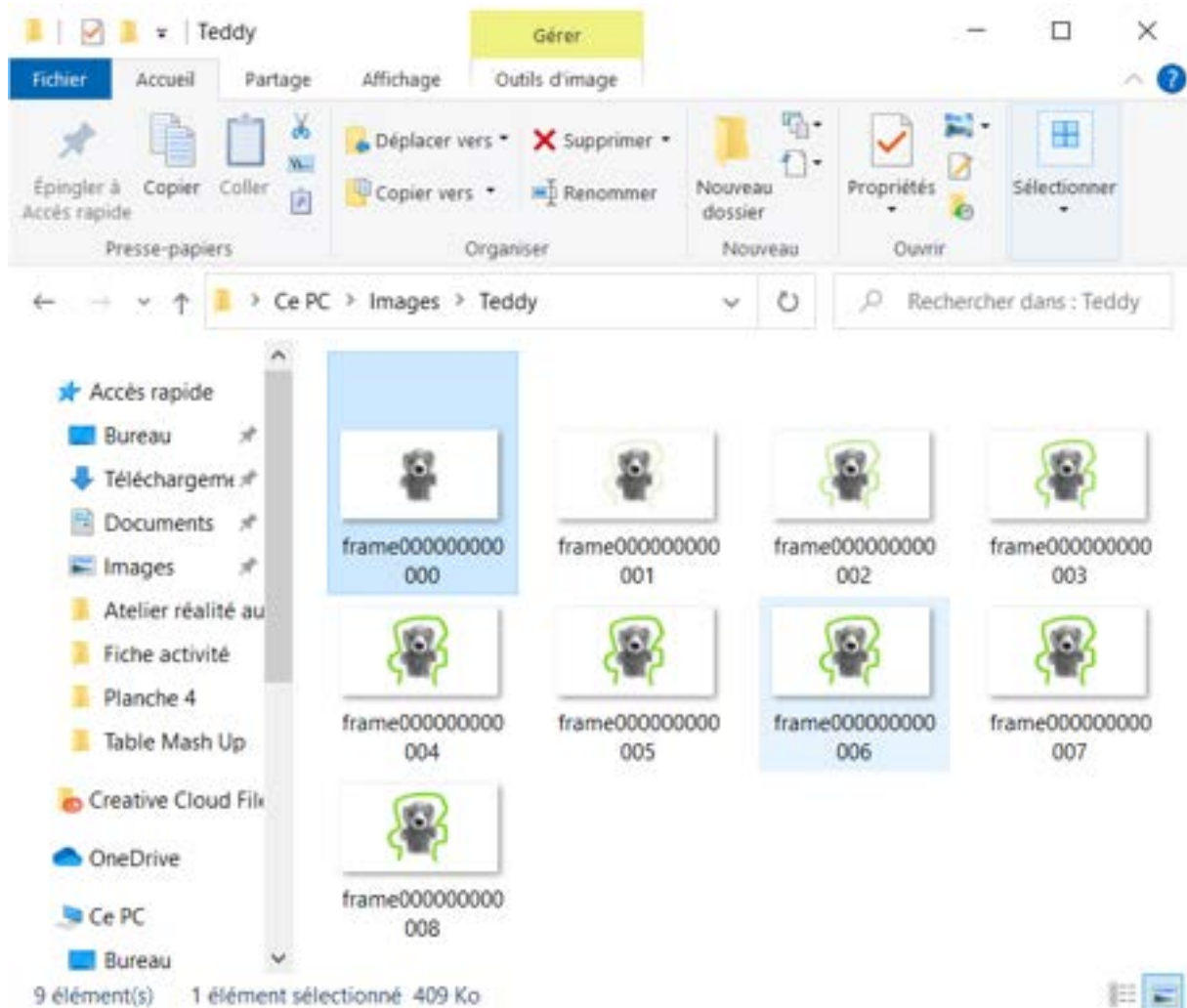
- Un message indique que votre image est en cours de traitement.



- Une fois le traitement terminé, l'image apparaîtra dans le rectangle de droite. A partir de ce moment, renseignez en haut le nom du projet (exemple : Teddy) et cliquer sur « ADD » en bas de l'écran.

- A savoir : Plus l'animation est longue, plus le temps de traitement sera long.

Chargez et imprimez l'image de référence



- Affichez la première image contenue dans le dossier « Teddy ».
- Sélectionnez l'image et chargez la dans le rectangle de gauche. L'image qui sera chargée servira d'image de déclenchement de l'animation vidéo pour l'application Artivive.
- Imprimez ensuite l'image sur une feuille

L'application Artvive sur tablette ou mobile



- Lancer l'application Artvive depuis votre Smartphone ou tablette. Et scannez votre image imprimée.



- L'animation devrait maintenant apparaître.