



Manipulation des textes

Les calques de textes sont des types de calques qui proposent énormément de possibilités d'animations au sein même de ses propriétés.

Pour plus de clarté dans les fenêtres de After, allez dans fenêtre > espace de travail > Texte. Les panneau Caractères, Paragraphe, Effets et Prévisualisation apparaissent. Vous pouvez ajouter la palette Aligner.

Vous pouvez créer directement dans After Effects des titrages, les animer et les exporter sur un montage vidéo. Vous pouvez également importer un texte déjà créé avec Photoshop ou Illustrator et l'animer.

Pour créer un texte il existe les mêmes façons que pour un autre calque.

- Calque > nouveau > texte
- Clic droit dans la fenêtre composition > nouveau > texte
- Avec l'outil texte et un clic dans la fenêtre de la composition à l'endroit où l'on souhaite mettre le titre.

Un calque texte apparaît dans la composition et un tiret rouge apparaît dans la fenêtre (au centre par défaut)

Attention : lorsque vous créez un calque texte sans le remplir tout de suite par des caractères et que vous cliquez autre part, la saisie du texte se désactive. Pour y remédier, vous double cliquez sur le nom du calque de texte de la composition. Le curseur réapparaît et vous pouvez taper votre texte.

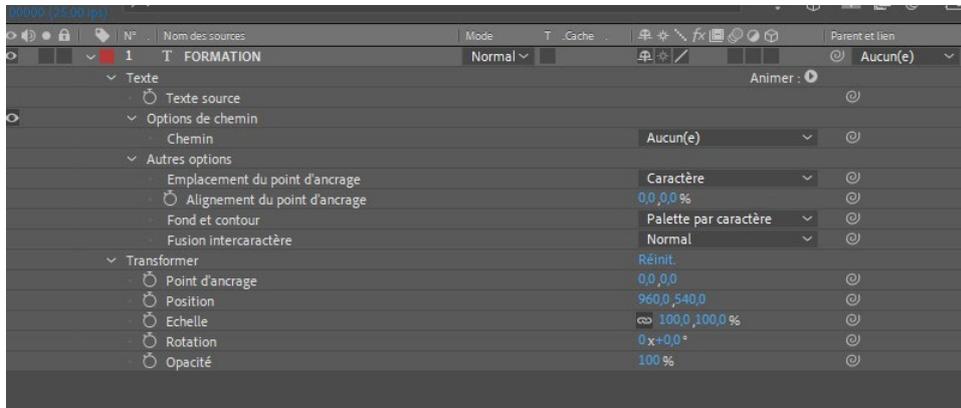
En ce qui concerne la mise en forme du texte, les palettes Caractères et Paragraphes sont les mêmes que dans les logiciels de la suite adobe ou dans des logiciels de traitement de texte.

Tapez le texte « FORMATION » et le calque avec le nom formation apparaît. Déployez les paramètres.



Le mot que vous venez de taper apparaît avec des carrées rouges à chaque extrémité et une croix apparaît au centre en bas. C'est le point d'ancrage, c'est le point de référence pour les transformations tel qu'une rotation par exemple. Pour le déplacer on utilise l'outil point d'ancrage.

Dans le panneau composition, déployez les options du texte.



Vous retrouvez comme pour tous les types de calques, les transformations de bases : Point ancrage, Position, Échelle, Rotation et Opacité.

Nous ne nous attarderons pas dessus puisque nous l'avons vu précédemment.

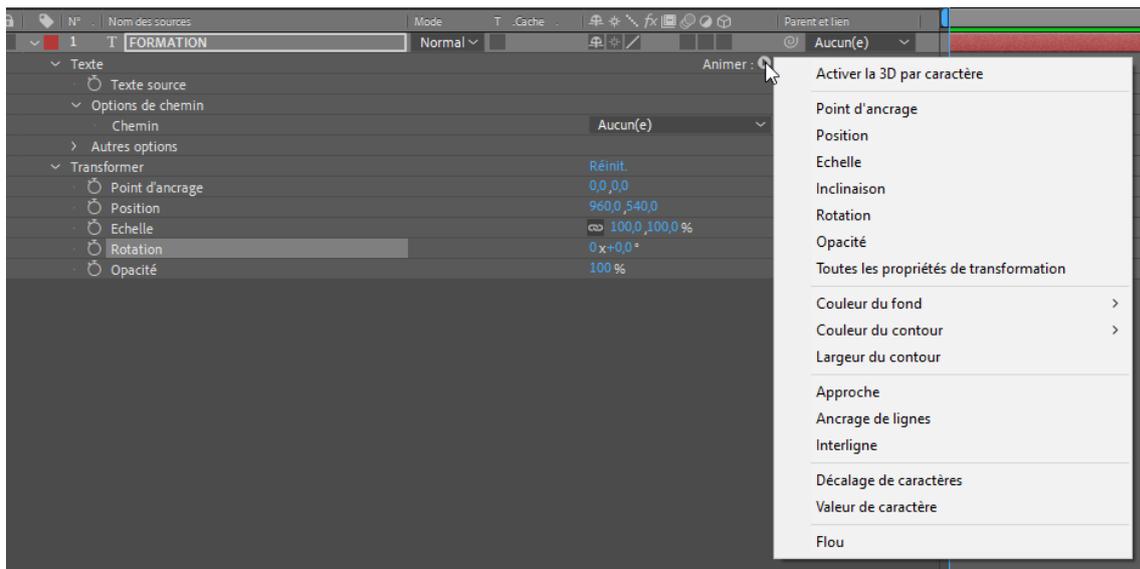
Dans la partie texte, vous avez de nouvelles options :

Texte source : Permet de changer le texte au cours de l'animation sans ajouter de calque.

Option de chemin : Permet de faire suivre un chemin prédéfini au texte.

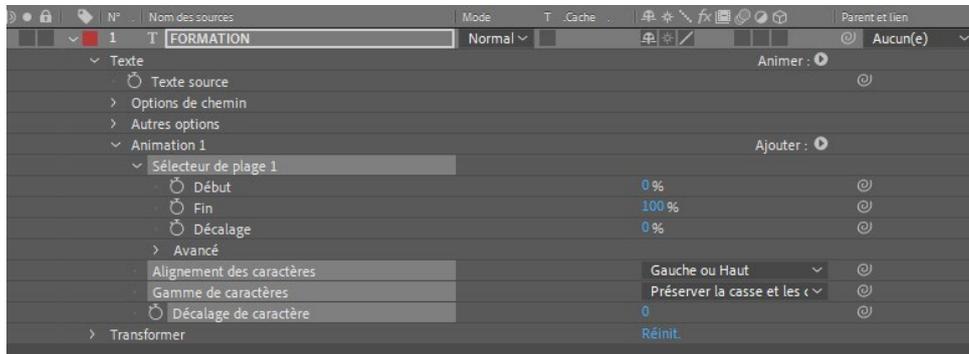
Autres options : concerne le point d'ancrage.

Pour ajouter des animations de textes il faut ajouter des paramètres d'animations à partir du menu déroulant « Animer »

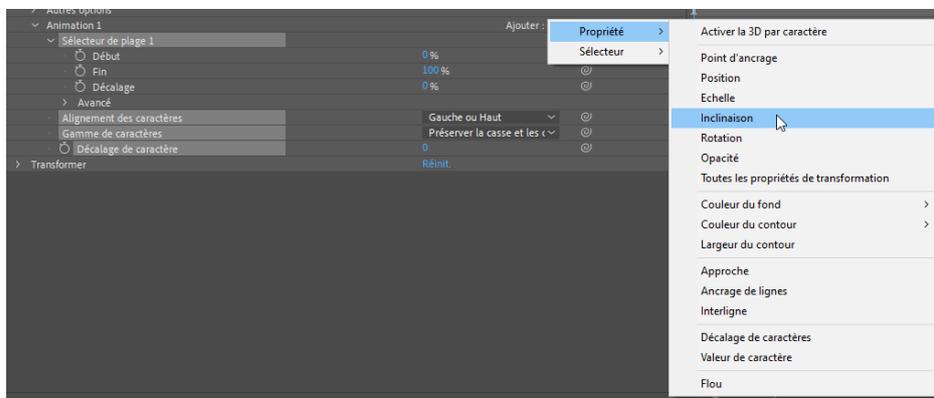


Vous allez ajouter un décalage de caractères.

Une ligne 'animation' apparaît avec des options de transformation du texte.

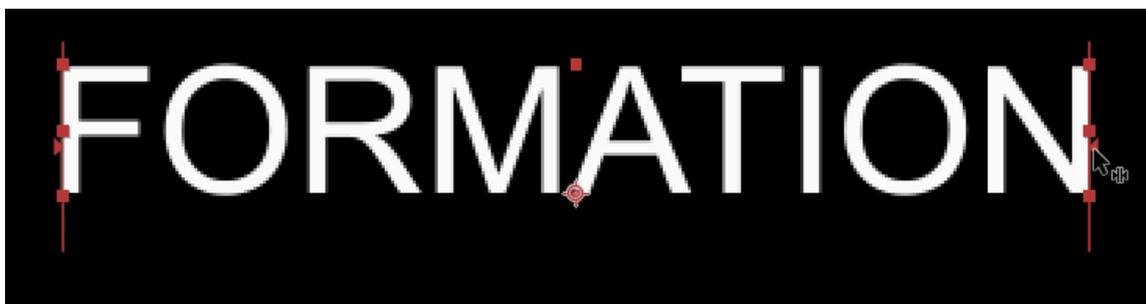


A cette animation, vous pouvez également ajouter une nouvelle animation supplémentaire. Ce qui fait la richesse des animations des calques de textes.



Revenons à l'animation précédente.

Vous avez un sélecteur de plage (permet de choisir le nombre de caractères qui vont être animés).



Vous avez deux barres rouges de chaque côté du mot. La barre de gauche correspond au début de la plage de sélection et la barre de droite à la fin de la plage de sélection.

Pour le modifier vous avez deux solutions :

- Avec la souris, vous déplacez les barres
- Vous modifiez la valeur dans le sélecteur de plage.

Attention : Cette valeur est en « pourcentage », pour choisir un nombre de lettre il faut déplacer la valeur jusqu'à avoir le nombre voulu.

Déplacez la barre de droite pour ne sélectionner que deux lettres.



Pour cet exemple : deux lettres du mot formation correspondent à 22%.

Pour faire cette première animation, vous allez générer des lettres aléatoires qui vont tourner sur elle-même et elles vont se décaler du début à la fin du mot. Ensuite ce mot réapparaîtra normalement.

Activez les chronos de **Début**, **Fin** et **Décalage de caractères** en ayant bien mis la tête de lecture à zéro. Puis allez à 1s pour modifier la valeur du **décalage de caractères** à '50'. Ensuite allez à 2s et modifiez les valeurs tel quelle :

Début : 78%
Fin : 100%
Décalage de caractères : 0

Lisez votre animation pour voir le rendu.

Ajoutez une propriété rotation à votre animation avec des valeurs de rotation.

0s = 0
1/2s = -30°
1s = 30°
1,5s = -30°
2s = 0°

Vous pouvez ajouter beaucoup de propriétés à votre animation, afin d'avoir le rendu souhaité.

Exemples :

Valeur de caractères : Ajouter des nombres et des signes dans l'animation.

Approche : Vous pouvez étirer l'espacement des lettres et les rapprocher.

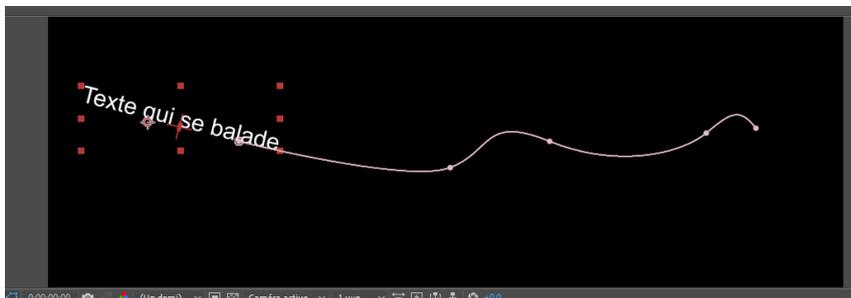
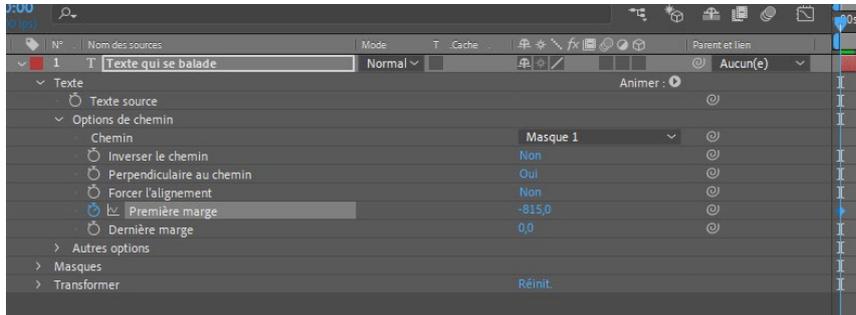
Flou : Le texte apparaît ou disparaît avec flou

Opacité : Les lettres ou les mots apparaissent à la suite

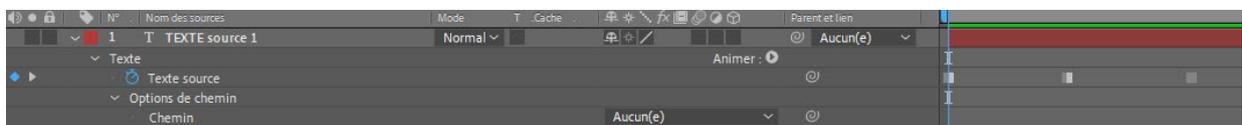
Une fois votre animation paramétrée vous pouvez la renommer pour pouvoir la retrouver plus facilement.

Pour supprimer une animation, cliquez sur la ligne animation et supprimez-la.

- Pour faire suivre un chemin à votre texte, tapez votre texte 'Texte qui se balade', sélectionnez votre calque texte en cliquant sur son nom dans la composition. Sélectionnez l'outil plume et faite un tracé dans la fenêtre. Les tracés sont des courbes de Bézier, faites des courbes avec les poignées et les points d'ancrages. Le tracé va vous créer un masque (nous verrons les masques dans le chapitre suivant). Allez à la ligne dans « option de chemin », choisissez masque 1 et le texte vient se coller sur le tracé. Pour le déplacer, activez le chrono de 'Première marge' et déplacez la valeur vers les négatifs pour mettre le texte au début du tracé. Avancez la tête de lecture à 3s et déplacez la valeur de 'Première marge' vers les positifs pour faire avancer le texte.

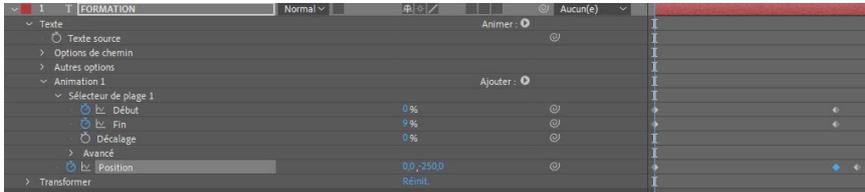


- Pour modifier votre **texte source** de façon simple sans avoir à ajouter des calques de textes, activez le chrono de texte source. Déplacez la tête de lecture et modifier simplement votre texte dans la fenêtre de la composition. Votre texte change à chaque image clé. Les images clés sont de forme carrée car ce sont des clés de maintien.



Vous pouvez bien évidemment ajouter plusieurs animations et modifier le texte source.

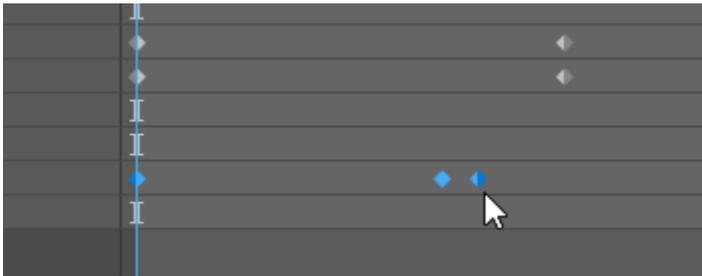
- Modifier la position des lettres
 Pour faire une animation sur la position des lettres avec par exemple des lettres qui viennent du bas vers le haut, ajouter une animation position.
 Vous retrouvez le sélecteur de plage et la propriété de position qui est modifiable.
 Commencez par sélectionner les lettres avec le début et la fin (début :0 et fin :17%) puis position en Y (deuxième valeur) à -250.
 Allez à 2s et modifiez le début et la fin (début : 90 et fin :100% et Y : -250). Décalez la tête de lecture de quelques images et mettez-le Y a 0.



Si vous souhaitez raccourcir votre animation en gardant le timing des images clés, vous pouvez « stretch » vos clés. Sélectionnez les clés de votre ligne d'animation puis avec 'ALT' enfoncé, vous déplacez la dernière clé.

Lors du déplacement vous pouvez relâcher la touche 'ALT'.

Déplacez la dernière clé et celles d'avant s'adaptent au déplacement (elles s'approchent ou elles s'éloignent automatiquement).



Un dernier exemple avec les contours que vous pouvez animer.

Tapez le texte 'Formation' et ajoutez un contour de la couleur que vous voulez dans la palette caractères.

Ajoutez l'animation '**largeur de contour**', Le principe est le même que précédemment.

Vous activez les animations pour les début, fin et largeur de contour.

Une image clé au début avec une valeur de contour faible (environ 14) et la valeur de fin à 3%.

Puis à 1s vous changez la valeur du contour (environ 50), une image clé est créée.

A 2s vous mettez le début à 80% et la fin à 100% avec un contour qui reviens à 14.

Le contour de votre texte est animé.

Les animations de textes ont tous des points communs car les sélecteurs de plages de début et de fin pour sélectionner la partie du texte qui nous intéresse puis la propriété que l'on souhaite animer.

Remarque : Surtout, prenez le temps de tester les différentes options pour vous les approprier et voir les possibilités qui s'ouvrent à votre animation.

Travaux pratiques

Créez une nouvelle composition et entraînez-vous à créer des textes et à les animer. Faites un texte avec le paramètre de flou, un autre avec le texte source



Créez une nouvelle composition et entraînez-vous à créer des textes et les animer.