



Animation de texte dans Adobe After Effects

Formation de Duduf

<http://www.duduf.training>

I - Ajouter une animation

Choisir la propriété à animer.

II - Régler la valeur

Ajuster la valeur de départ de l'animation du texte, ajouter si besoin d'autres propriétés dans la même animation.

III - Régler et animer le sélecteur

Choisir la forme du sélecteur,
placer les curseurs *Début* et *Fin*.

VI - Ajuster le lissage

Utiliser les valeurs de lissage pour adoucir le mouvement.

Ce document n'est qu'un résumé, un pense-bête, d'un bout de formation dispensée par Duduf. Il réunit les principaux points théoriques à retenir sans être exhaustif, et de nombreuses remarques, astuces pratiques et exemples concrets n'y sont pas présents.



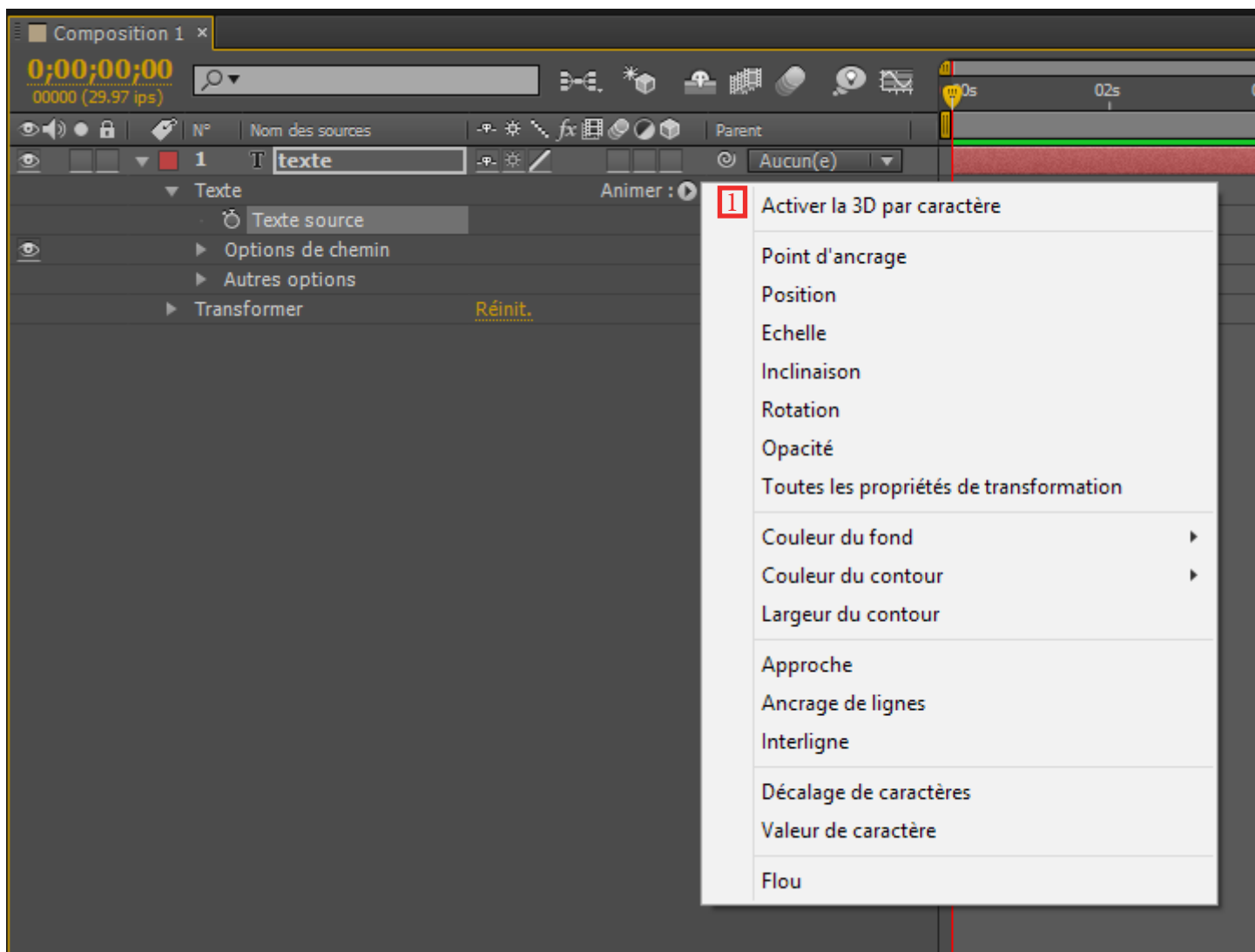
Animation de texte

dans Adobe After Effects

www.duduf.training

Ce document présente une méthode pratique pour animer une apparition ou une disparition de texte sur After Effects, mais on peut faire bien d'autres animations en utilisant différemment tous ces réglages : cette méthode permet de faire ses premiers pas avec les principes nécessaires.

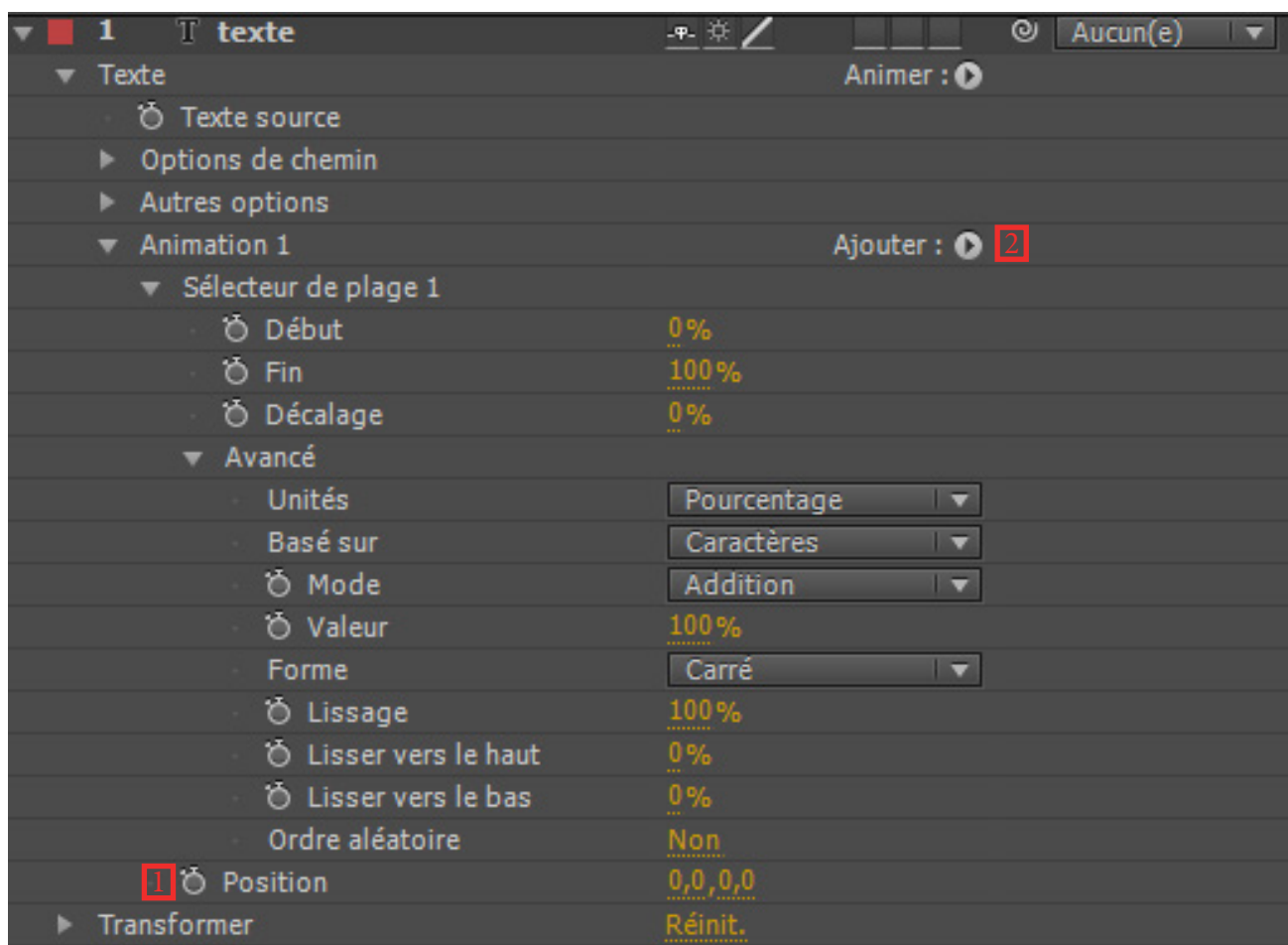
Ajouter une animation (choix d'une propriété)



I Il faut commencer par choisir la propriété à animer : l'opacité par exemple pour un effet de machine à écrire (les caractères sont à 0% d'opacité avant de redevenir opaques) ou la position pour faire rentrer les caractères chacun à leur tour dans l'image...



Régler la valeur de la propriété



1 On peut ensuite ajuster la valeur pour mettre les caractères dans l'état où ils doivent être au début de l'animation (pour une apparition) ou à la fin de l'animation (pour une disparition).

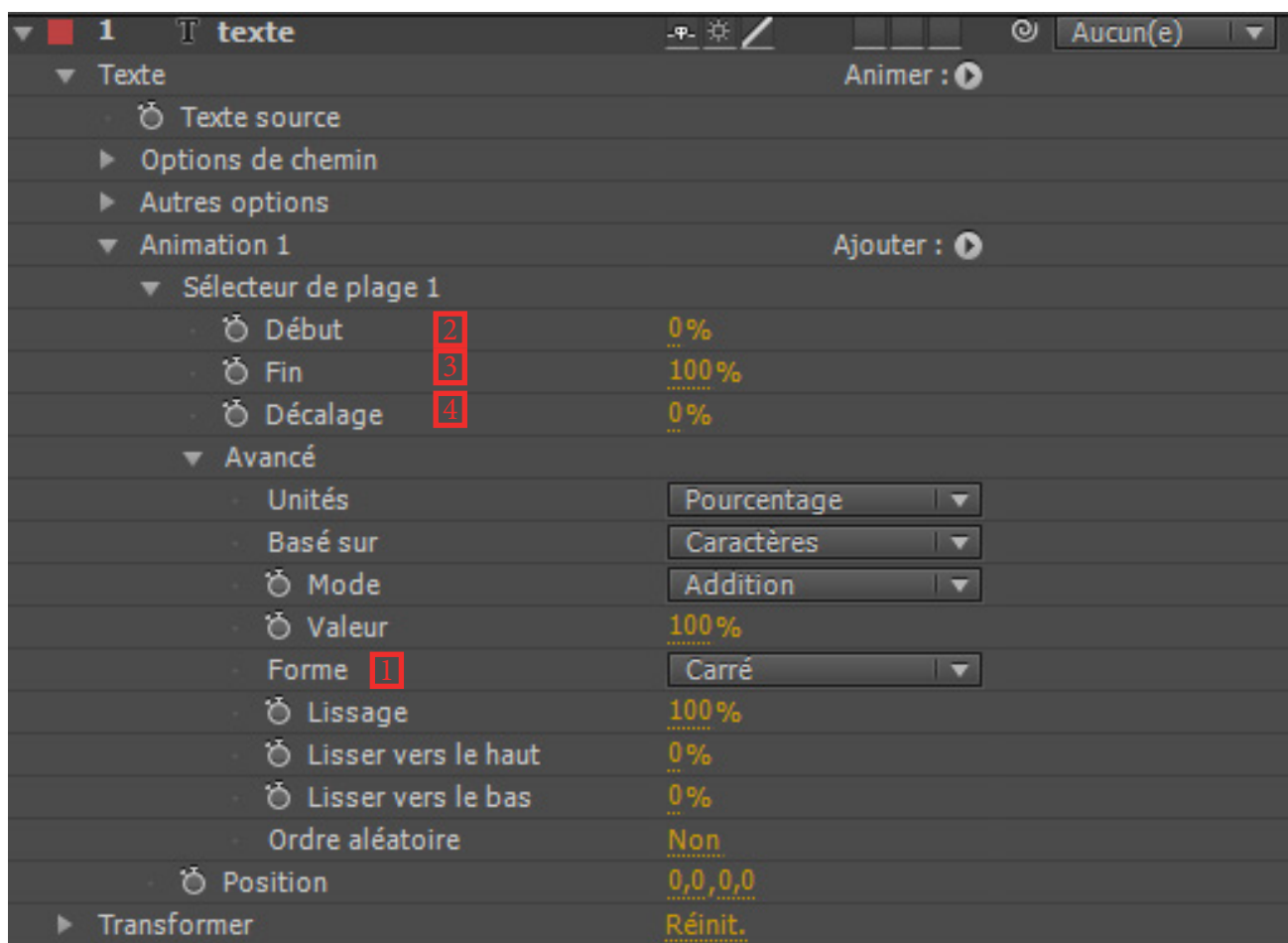
On n'anime jamais cette valeur ! C'est en animant le sélecteur de plage que les caractères bougeront.

Exemples : opacité à 0% pour une animation de machine à écrire, ou une position hors du cadre pour des caractères qui entrent dans l'image...

2 On peut aussi ajouter d'autres propriétés à la même animation (rotation si on veut que les caractères entrent en tournant, flou pour les faire apparaître flous et gagner en netteté, etc). C'est un des intérêts de ce système où on anime le sélecteur et pas la valeur elle-même : une seule animation de sélecteur permet d'animer différentes valeurs.



Régler le sélecteur



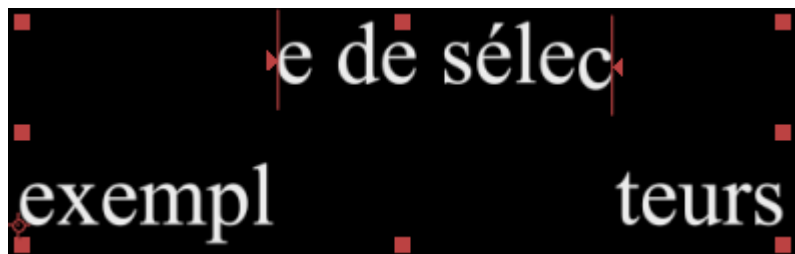
Le principe de l'animation de texte sur After Effects, c'est de **faire passer les caractères** (ou les mots, ou les lignes) **d'un état A à un état B, un par un**. L'un des deux états est défini par la propriété que l'on vient d'ajouter, l'autre est l'état d'origine des caractères. Ceux dans l'état défini par la propriété sont les caractères « sélectionnés » par le sélecteur de plage, les autres sont ceux qui ne le sont pas. Des caractères peuvent être « à moitié » sélectionnés, pour faire une transition animée d'un état à l'autre.

C'est donc **en animant le sélecteur de plage** qu'on peut passer les caractères d'un état à l'autre et les animer.

1 Avant toute chose, il faut choisir la *Forme* du sélecteur, en fonction de l'animation que l'on veut. (cf. liste sur la page suivante)

2 **3** Les valeurs *Début* et *Fin* représentent les deux curseurs du sélecteur de plage, qui permettent de définir quels caractères sont sélectionnés en fonction de la forme choisie.

4 Le *Décalage* permet de déplacer les deux curseurs à la fois.

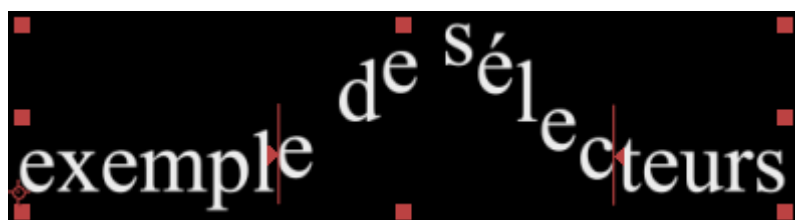


Le sélecteur carré est surtout utilisé quand on souhaite une animation *sans transition*, comme dans le cas d'une machine à écrire où l'on ne veut pas que les caractères passent par une opacité intermédiaire (50%), mais directement d'une valeur à l'autre (de 0% à 100%).

Avec cette forme, les caractères sélectionnés, ceux qui reçoivent

la valeur réglée à l'étape II, sont ceux situés entre les deux curseurs *Début* et *Fin*. Les autres ne reçoivent pas la valeur et sont donc dans leur état « normal ».

En animant seulement le curseur *Début* ou bien le curseur *Fin*, on peut faire passer tout le texte d'un état à l'autre, caractère par caractère, sans transition.



Le sélecteur en triangle ressemble au sélecteur carré, mais il permet une zone de transition entre les caractères.

Avec cette forme, les caractères sélectionnés, ceux qui reçoivent la valeur réglée à l'étape II, sont ceux situés à mi-chemin entre les deux curseurs *Début* et *Fin*. Ceux qui sont en dehors ne sont pas sélectionnés.

En animant le *Décalage*, en ayant préalablement réduit la taille de la sélection en resserrant les curseurs *Début* et *Fin*, on peut faire passer une « vague » le long du texte.

Les sélecteurs *Arrondi* et *Lisse* sont exactement sur le même principe avec un lissage pour adoucir la transition ; on peut obtenir le même effet avec le triangle et en réglant les lissages.



Le sélecteur dégradé vers le haut est un peu plus particulier : les caractères sélectionnés, qui reçoivent la valeur définie à l'étape II, sont ceux situés à droite du curseur *Fin*. Les caractères qui sont à gauche du curseur *Début* sont ceux qui sont désélectionnés, et l'espace entre les deux curseurs représente la zone de transition, ce qui rend ce sélecteur très pratique pour passer un texte d'un état à un

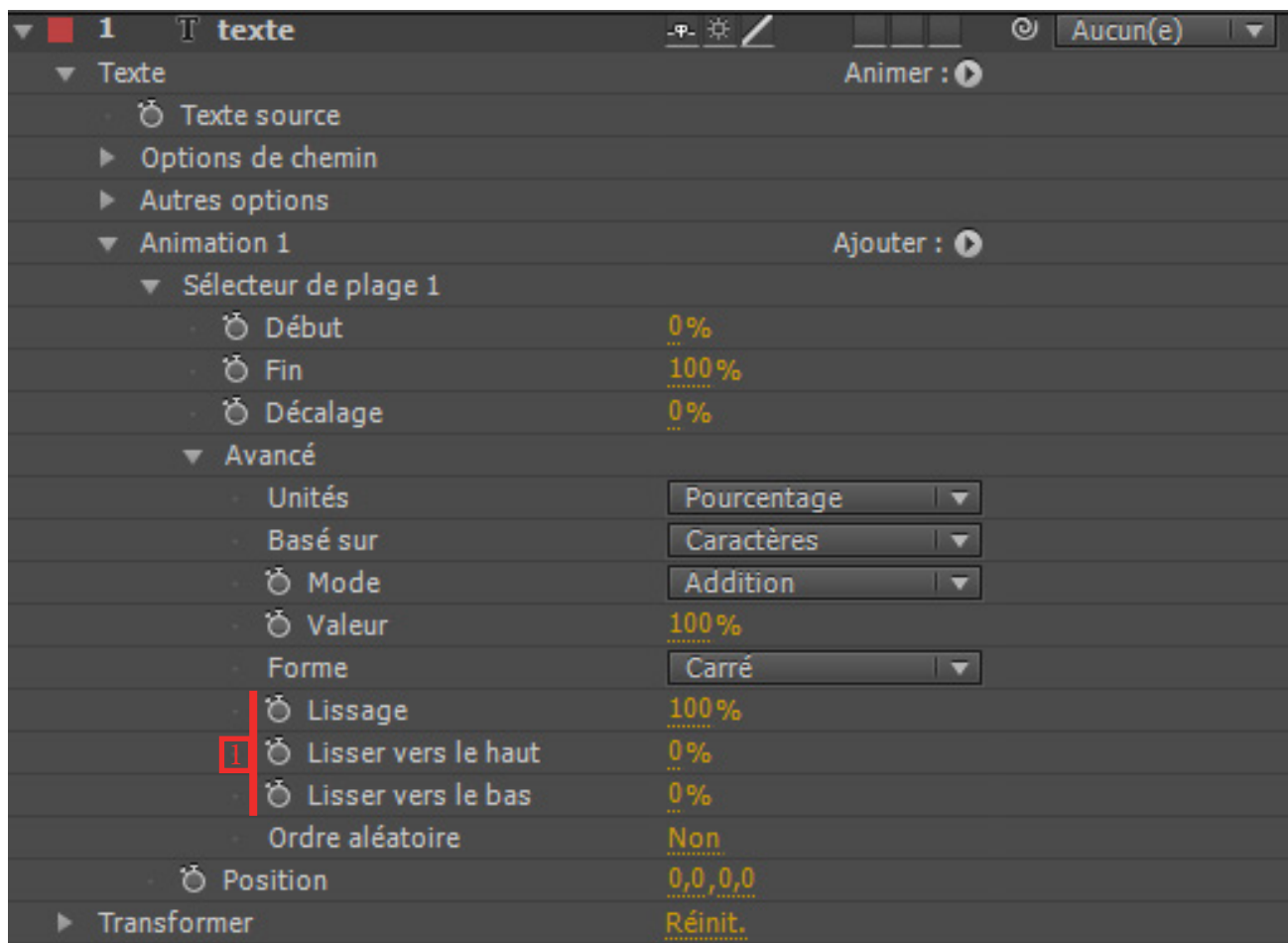
autre avec une animation de transition caractère par caractère.

En animant le *Décalage*, en ayant préalablement réduit la taille de la sélection en resserrant les curseurs *Début* et *Fin*, on peut faire passer le texte d'un état à un autre, caractère par caractère, avec une transition animée pour chacun des caractères. En réduisant l'écart entre les deux curseurs, on accélère cette transition, en augmentant l'écart, on la ralentit. Cette vitesse ne concerne bien que les caractères individuellement, mais la durée totale de l'animation est définie par le temps entre les clefs sur l'animation du décalage.

Le sélecteur dégradé vers le bas fait exactement l'inverse (caractères sélectionnés à gauche et non sélectionnés à droite).



Régler le lissage



I Le **lissage** permet d'ajuster la zone de transition du sélecteur de plage (entre les curseurs pour ceux en dégradé, autour de chaque curseur pour les autres) : ajouter du lissage permet « d'adoucir », « d'amortir » l'animation, en enlever permet de la rendre plus « mécanique », « brutale ».

Dans l'exemple d'une machine à écrire, on met le lissage à 0%, pour que les caractères apparaissent d'un coup sans transition. Si on les fait arriver en animant la position, on pourra utiliser du lissage pour adoucir leur arrivée.

Le lissage *vers le haut* concerne le lissage autour de l'état sélectionné (celui défini par la propriété réglée à l'étape II), celui *vers le bas* le lissage autour de l'état ou les caractères sont désélectionnés, en fonction donc du type de forme utilisée.