



## **Rotation du texte**

Entrer un nombre dans le champ « Rotation »

Positif : rotation dans le sens contraire des aiguilles de montre

Négatif : rotation dans le sens des aiguilles de montre

Utiliser le curseur quand il prend la forme d'un arc de cercle

## **Souligner le texte :**

Clic sur le bouton « Underbar »

## **Modifier un cadre de texte en tirant dessus (dragging)**

On peut            augmenter la hauteur du texte en tirant sur le bord supérieur  
                         Augmenter la largeur en tirant sur un bord latéral  
                         Positionner le texte en le déplaçant quand la croix apparaît en  
                         dessous du texte

## **Aligner le texte : différents types d'alignements**

Dans le menu Element

Aligner le centre du texte au centre vertical de l'écran / Center vertically

Justifier à gauche / Left tab

Centrer le texte / Center tab

Justifier à droite / Right tab

Aligner le centre du texte au centre de l'écran / Center screen

On peut annuler ces réglages par Edit / Undo

## **Ajuster les caractères Leading et Kerning**

Kerning : espace entre les caractères

Leading : espace entre les lignes

Taper des valeurs en pourcentage dans les boxes, puis

Menu Element / Apply leading...

## **TECHNIQUES AVANCEES TEXTES ENCADRES**

### **Entrer un texte dans un cadre**

Deux boutons :        plan texte  
                         Plan graphique

1 / Sélectionner Text box tool (A dans un carré)

2 / Amener le cadre à la longueur voulue par dragging

3 / Taper le texte à l'intérieur

4 / Ajuster la taille du cadre du texte

## **Entrer un texte selon un chemin (dessiné sur l'écran)**

- 1 / Sélectionner Text Path tool (A dans un carré incliné)
- 2 / Dragging sur le cadre
- 3 / Taper le texte
  - Le texte est placé sur le chemin
  - On change la forme du chemin avec le point Control

Pour revenir à la forme initiale : sélectionner Default path  
Menu Element / Constrain / Default path

Pour avoir un chemin circulaire  
Menu Element / Constrain / Circle

Pour supprimer un control point Presser Retour arrière (back space) + CTRL

## **Ajouter des ombres et des bordures (Shadow-Edging)**

### **Ombres :**

- Sélectionner le caractère
- Clic sur l'index « color Textures »
- Clic sur SHDW
- Taper une valeur pour définir la largeur de l'ombre
- Définir l'angle de l'ombre avec le bouton « radio »
- Sélectionner le type d'ombre en déroulant la liste (soft...)

### **Bordures**

- Sélectionner le caractère
- Clic sur l'index Color Textures
- Clic Edge
- Donner une valeur de largeur dans Edging
- Sélectionner le type de bordure en déroulant la liste

Les menus suivants seront accessibles en fonction du type de bordure choisi.

### **Changer la couleur :**

- 3 modèles :   RGB
- HSV
- HLS

Il est possible que des couleurs ne puissent pas être converties en signal vidéo.  
Un avertissement apparaît alors ( NTSC ou PAL apparaît en rouge)  
On peut obtenir une couleur de sécurité en cliquant sur Safe color chip.

Les couleurs de face, bordures, ombre peuvent être définies indépendamment, on peut définir un gradient, une transparence..

Pour changer la couleur :

- 1 / Sélectionner un caractère
- 2 / Clic sur l'index Color Textures
- 3 / Clic sur la partie du texte à modifier (face, Edge, SHDW)
- 4 / clic ( Solid, Top, Bottom) plusieurs fois pour sélectionner la partie à modifier
  - Solid : texte entier
  - Top : partie supérieure
  - Bottom : partie inférieure.
- 5 / Sélectionner un modèle de couleur
  - soit avec le color picker
  - soit en définissant des valeurs R V B.

#### **Définir la transparence du texte**

- 1 / Sélectionner le texte
  - 2 / clic sur l'index Color Textures
  - 3 / Sélectionner l'élément de texte à traiter
  - 4 / Taper une valeur de transparence dans Top ou Bottom dans la boîte TRANS
- pour sélectionner le texte en entier, clic sur le bouton Constrain transparency (à droite de TRANS)
- puis définir une valeur Top et Bottom

#### **Définir un gradient (entre deux couleurs)**

- 1 / Sélectionner le texte
- 2 / clic sur l'index Color textures
- 3 / clic sur la partie du texte à modifier
- 4 / Définir
  - Solid
  - Top
  - Bottom
- 5 / Ajuster la position du gradient en changeant les valeurs en pourcentage et angle

de Top et Bottom dans la Zone GRADIENT

on peut sélectionner le texte en cliquant (list) Char / Line

### **Définir des gradients multiples**

1 / Reprendre les étapes 1 à 4 de « définir un gradient »

2 / clic sur le bouton « type de gradient » et sélectionner Linear

3 / taper le nombre de gradients que l'on veut définir dans la boîte à côté du bouton Linear.

La position « Radial » est sélectionnée pour définir de multiples gradients en direction radiale

## **UTILISER DES MODELES PREDEFINIS**

### **Style de texte**

1 / clic sur le texte à modifier

2 / clic sur l'onglet « Style » et sélectionner un style au choix  
l'application est immédiate

### **Stocker des styles utilisés fréquemment**

1 / sélectionner un texte du style que l'on veut stocker  
faire un clic droit sur un des styles de la liste de l'index « style »

2 / clic Add to style Library

3 / Taper un numéro pour le style et un nom, puis clic « Add » dans la fenêtre « Add Templates »

### **Templates (Modèles)**

1 / Taper un texte

2 / clic sur le déroulant List situé à côté du bouton « Templates »  
(barre d'outils / déroulant avant STILL)

3 / Sélectionner un modèle dans la liste  
la boîte « Change Template » s'ouvre

4 / Cocher la case « preserve text contents » (sauf si l'on doit taper encore du texte), puis OK.

Les modèles peuvent aussi être sélectionnés selon les étapes suivantes :

1 / Menu File / Template Manager / List

2 / sélectionner un modèle , puis clic sur le bouton « Load »

### **Ajouter des modèles :**

Un modèle usuel peut être stocké dans la liste

1 / Créer le texte dans le style désiré

2 / Menu File / Template Manager

3 / clic sur le bouton « Add »

4 / Donner un numéro et un nom, puis Add.

### **Renommer un modèle**

1 / File / Template Manager

2 / sélectionner un modèle à renommer et clic sur le bouton « Rename »

3 / donner un nouveau nom et numéro, puis Rename

## **ROLLING ET CRAWLING TEXT**

Rolling = générique, déplacement vertical

Crawling déplacement horizontal

Setting direction de Rolling / crawling

1 / clic sur le déroulant list (Still) du menu Types de titres

selectionner « Roll », une scroll bar verticale apparaît sur l'écran une ligne blanche montre le saut de page. (qui n'apparaît pas en vidéo data).

Si l'on sélectionne « Crawl » une scroll bar horizontale apparaît

2 / Taper un texte.

### **Importer un texte existant**

1 /File / Import / Import text file  
la boite « Open » s'ouvre

2 / Sélectionner un texte à importer et clic sur le bouton « Open »

## **Régler la vitesse de Rolling et crawling (se fait dans Edius)**

Elle dépend de la longueur du clip de titre sur la timeline  
On augmente la vitesse en raccourcissant la longueur du clip de titre  
On diminue la vitesse en allongeant la longueur du clip de titre

## **AJOUTER UNE ANIMATION A UN TITRE**

### **Etude à partir d'un modèle pour exemple**

- 1 / taper un texte
- 2 / Définir les caractères (style, template)
- 3 / sur la Toolbar sélectionner dans le déroulant Title types « Animation »
- 4 / clic « animation settings » (cocher par exemple « Export text as lines »)
- 5 / clic sur le bouton FX de la Toolbar (ou Shift + F6)  
l'écran se change en FX Screen

### **FX Screen**

Titres et modèles apparaissent

#### **1 / SPLINE**

le tracé du titre apparaît, la ligne est dessinée avec les mouvements du centre de l'objet

#### **2 / KEY FRAMES**

un cadre entoure le titre  
si une Key Frame est sélectionnée, la boîte devient jaune

### **Utiliser des modèles**

- 1 / clic sur l'index Templates
- 2 / sélectionner un objet que l'on veut ajouter à une animation, la boîte de Key frames devient jaune.  
on sélectionne à partir du déroulant de la liste d'objets, par ex : summer var / from left to left
- 3 / sélectionner un modèle de la liste des modèles, par exemple « Tornado »
- 4 / clic sur l'index « Applied » puis sur le bouton « Play Template »  
on peut définir l'animation de l'objet quand le modèle sélectionné est appliqué
- 5 / pour appliquer le modèle, clic sur le bouton « Apply »

une courbe et plusieurs Key Frames apparaissent sur l'écran FX Screen

6 / Répéter les étapes 2 à 5 si nécessaire

on peut définir l'animation que l'on vient de placer sur FX Screen

1 / clic sur le bouton « Play from start »

Sur le fond du titre, apparaît l'image de la timeline au point de curseur.  
En sélectionnant dans le menu Edit / Auto update background, l'image située après la position du curseur apparaît en temps réel

En déplaçant le curseur après avoir placé l'animation sur le titre, on a le preview de l'animation.

Le titre peut être confirmé en Edius

Clic sur le bouton « Take to video » pour calculer le clip et le sauvegarder dans un fichier temporaire.

Lire ensuite le clip sur Edius

Déplacer le curseur de timeline pour démarrer le calcul du clip

Lire le clip sur Edius après calcul.

### **SAUVEGARDER UN TITRE**

Pour sauvegarder le titre créé :

1 / Clic dans la Toolbar sur l'icône disquette .(CTRL + S)  
Puis Exit

2 / Le titre est sauvegardé et Title Motion fermé  
En même temps, le titre créé est placé sur piste.

### **EXPORTER UN TITRE**

1 / Menu File / Export / Export ICG File  
save as  
sélectionner le format d'export à partir du déroulant Save as Type

2 / Donner un nom de fichier  
clic Save

### **APPLIQUER DES EFFETS AUX TITRES**

1 / Sélectionner un effet à partir de Title Mixer et le glisser dans la partie inférieure, sous le clip titre. La couleur sous le titre change

## **AJUSTER LA POSITION DU TITRE EN SELECTIONNANT UNE IMAGE**

La position du titre inséré peut être ajustée en utilisant Layer

1 / clic droit sur le clip de titre de la timeline et sélectionner Layer du menu contextuel.

La boîte « Layer » apparaît.

2 / tirer le titre à la position désirée dans le layer

3 / après changement de position du titre, clic sur OK pour fermer Layer

On peut ajuster la position en utilisant des marqueurs de position, et aligner avec des guides horizontaux et verticaux