

TUTORIAL HFX - TEXTE 3D

Comment modifier le texte 3D d'une transition existante dans HFX.

La leçon 2 – « Paramétrage de Easy FX Editor, explications générales » est supposée connue. Sinon, la consulter à l'adresse : <http://de clic.video.free.fr/tuto/param/param.htm>

En bleu : les informations lues à l'écran sous HFX, ou Windows

En magenta : les actions

En rouge : autres informations importantes

Aperçu du résultat final (seul le format vidéo diffère):
[kiki84.mpg](#) (MPEG 1 - Windows Media Player - 421 ko)
[kiki84.wmv](#) (Windows Media Player - 238 ko)
[kiki84.rm](#) (Real Player - 155 ko)

SOMMAIRE

1	Création de votre bibliothèque d'effets personnels.....	2
2	Sélection de la transition où le texte est à modifier.....	2
3	Ajout et configuration des propriétés du texte souhaité.....	3
4	Création et enregistrement de la trajectoire du texte.....	4
5	Transfert de la trajectoire enregistrée.....	6
6	Enregistrement de la nouvelle transition.....	7
7	BONUS.....	7

1 Création de votre bibliothèque d'effets personnels

Avant d'ouvrir [Easy-FX](#) ou [HFX](#) sous Studio, créez d'abord votre propre librairie d'effets.

Pour cela, créez un nouveau dossier intitulé « **00-Mes effets** » (par exemple) dans :

<C:\Program files\Pinnacle\Hollywood FX for Studio\5.5\Effects>

Pour plus d'informations, consultez aussi « *Organiser ses propres effets HFX* » à l'adresse :

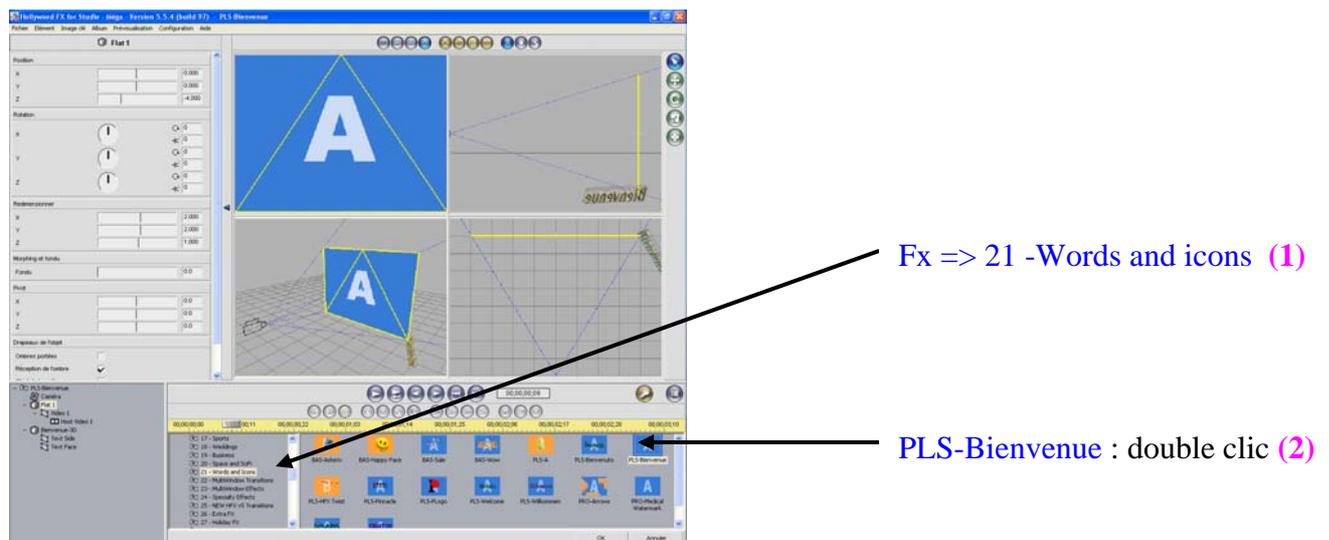
<http://declivideo.com/fr/tuto/organiz/organiz.htm>

2 Sélection de la transition où le texte est à modifier

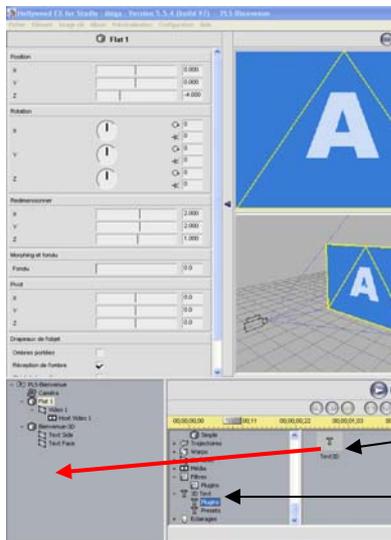
Ouvrir [EASY-FX](#)

Sélectionnez la transition dans laquelle on souhaite modifier le texte (par exemple **21 - Words and Icons**). Cliquez sur le dossier **21 - Words and Icons (1)** puis double cliquez sur la transition **PLS-Bienvenue (2)**

Vous obtenez l'écran ci dessous :



3 Ajout et configuration des propriétés du texte souhaité



Dans l'arborescence des dossiers de l'Album, **cliquez sur T 3D Text (1)**

Cliquez sur Plugins (2) puis **choisir Texte3D.**

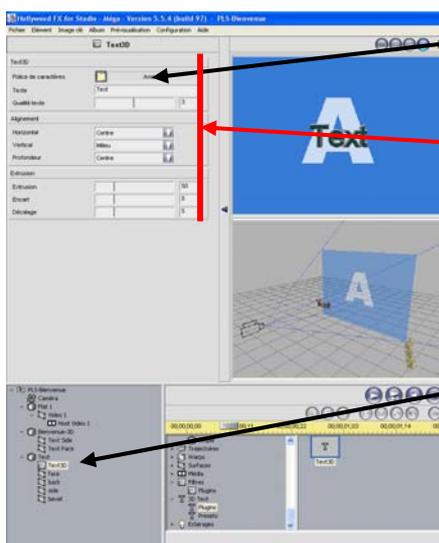
Cliquez-déplacez Texte 3D (3) dans la fenêtre inférieure gauche au dessous de l'objet Bienvenue-3D

Texte3D, à cliquer-déplacer dans la fenêtre de gauche (3)

T 3D Text, Plugins (1,2)

Développez **Text3D (1)** (double clic dessus), et choisissez :

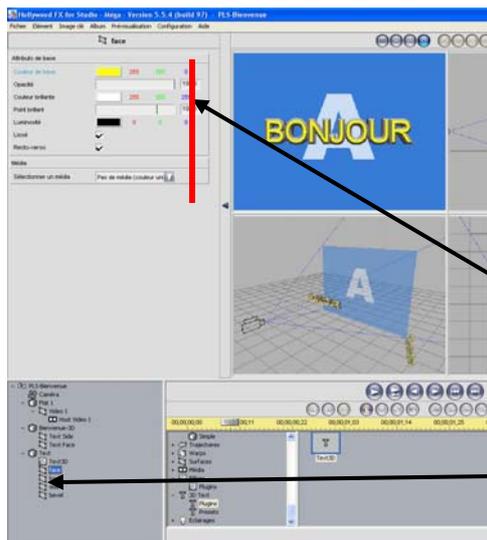
- ⇒ la **police** de caractère
- ⇒ le **texte** : dans cet exemple **BONJOUR (2)** : taper le texte
- ⇒ la **Qualité** (je choisis 5)
- ⇒ **L'extrusion** (c'est la profondeur ou épaisseur des caractères –axe des z–)
- ⇒ **L'encart** (largeur du biseau)
- ⇒ **Le décalage** (profondeur du biseau)
- ⇒ Ne pas aller dans **alignement** sauf connaisseurs



Texte : **BONJOUR (2)**

Zone de sélection du texte, de la taille.....

Text3D (1)



Sous **Text3D**, dans les rubriques : **face, back, side...** sélectionnez la couleur de la face, l'arrière, le côté et le biseau du texte... (**cliquez** sur le nom de l'élément à modifier) **(1)** pour en modifier la couleur **(2)**

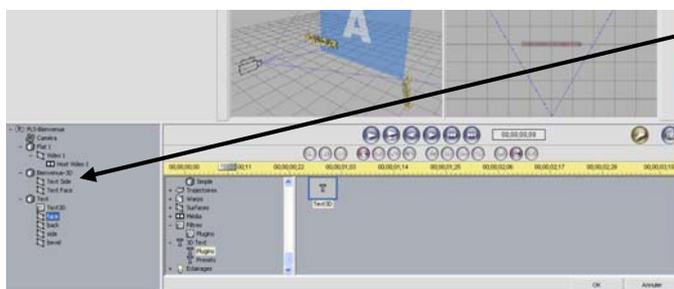
Zone de modification de la couleur **(2)**

Face, back...cliquez dessus **(1)**

4 Création et enregistrement de la trajectoire du texte

Le texte **BONJOUR** ayant été créé, il reste maintenant à lui transmettre les propriétés de déplacement du texte **Bienvenue-3D** (c'est à dire son enveloppe) ; il faut d'abord créer une copie de la trajectoire de **BIENVENUE-3D** avant de l'appliquer à **BONJOUR**.

Ouvrez la fenêtre enveloppe (**cliquez** sur son icône) **(1)**



Bienvenue-3D **(2)**

Icône enveloppe **(1)**

Cliquez sur l'objet **Bienvenue-3D** (mis en sur-brillance) **(2)**

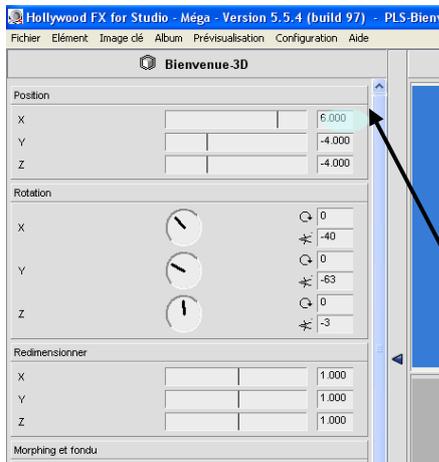
Afin de faire apparaître l'enveloppe de déplacement de l'objet **Bienvenue-3D**, **positionnez** le curseur dans le champ **Position X** de la fenêtre supérieure gauche :

- ⇒ **X** (curseur à positionner dans le champ **numérique** – ne rien modifier, sous peine de détruire l'enveloppe existante de **Bienvenue-3D**)

Quand je dis aller dans **Position =>X**, cela veut dire : positionner le curseur dans le rectangle contenant la valeur numérique de l'abscisse comme si l'on voulait modifier cette valeur (**surtout ne pas modifier cette valeur**)

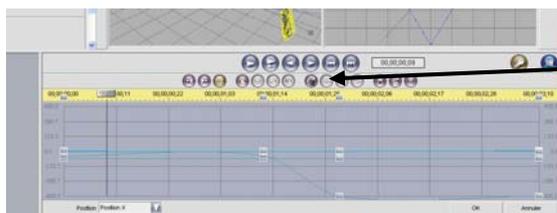
- ⇒ Cliquez (1)

- ⇒ Les enveloppes du texte « **Bienvenue-3D** » apparaissent dans la fenêtre des enveloppes (partie inférieure droite de l'écran)



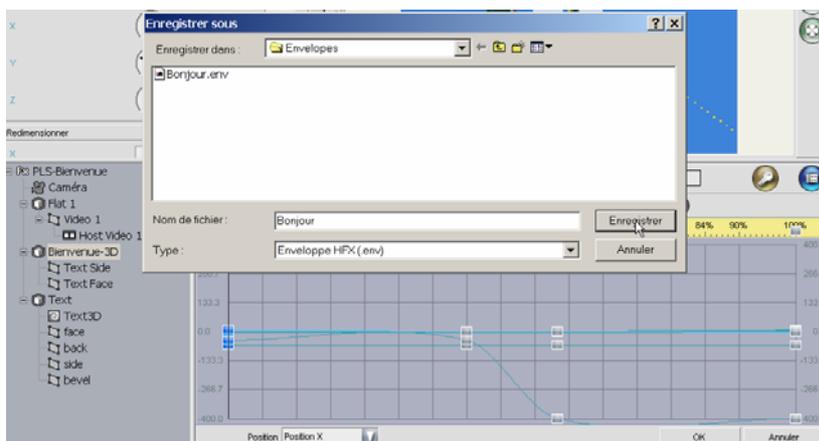
Position (X) (1)

Sélectionnez : **enregistrer l'enveloppe** dans la fenêtre enveloppes



Icône enregistrer traditionnelle (1)

Fenêtre enveloppes



Une fenêtre **enregistrer sous** apparaît : **choisissez** par exemple le nom **Bonjour**.

L'enveloppe de déplacement du texte correspondante à **BIENVENUE 3D** est maintenant stockée et enregistrée sous le nom **Bonjour**, il reste à la transmettre à l'objet **BONJOUR**

5 Transfert de la trajectoire enregistrée

Transmission de la trajectoire de BIENVENUE-3D au texte BONJOUR

Comme réalisé dans l'étape précédente avec le texte Bienvenue-3D :

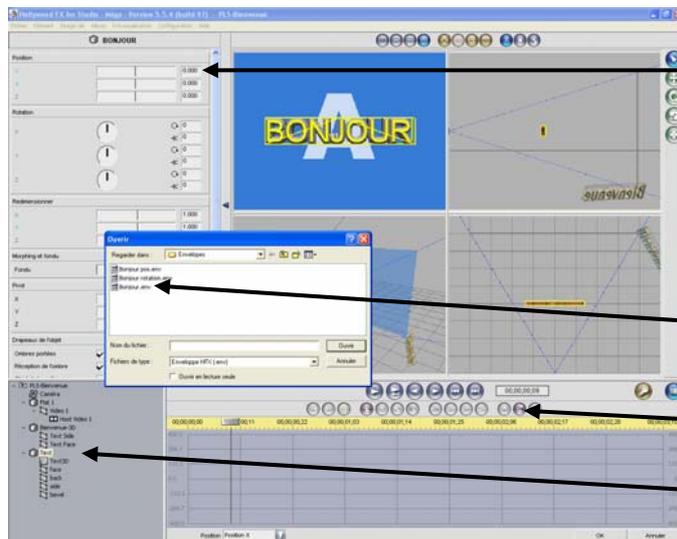
=> **Se positionner** sur Text (mettre en sur-brillance par clic) (1)

=> **Cliquez** sur le champ Position X (valeur *numérique*) (2)

L'enveloppe de BONJOUR s'ouvre mais est encore vide (en bas à droite de l'écran)

Cliquez sur l'icône d'ouverture d'enveloppe (icône classique d'ouverture de dossiers) (3) située dans la fenêtre enveloppes

Sélectionner l'enveloppe Bonjour (créée précédemment) (4)



Position X (valeur numérique) (2)
Cliquez dans le rectangle *comme* si l'on voulait modifier la valeur

Choix de l'enveloppe **Bonjour (4)**

Icône **ouvrir (3)**
(bulle charger enveloppe)

Text en surbrillance (1)

Le tour est joué, on peut maintenant vérifier son résultat, en visualisant la transition (BIENVENUE et BONJOUR sont superposés)

Il reste à supprimer le texte Bienvenue -3D

Cliquez gauche sur Bienvenue-3D –fenêtre en bas à gauche– (mise en sur-brillance), choisissez Supprimer

6 Enregistrement de la nouvelle transition

Il ne reste plus qu'à enregistrer l'effet dans le dossier **00- Mes effets** créé tout au début de ce tutorial :

Fichier (barre des menus)

⇒ enregistrer sous

⇒ **00-mes effets**

et choisir le nom que l'on souhaite..

7 BONUS...

Vous pouvez ensuite ouvrir à nouveau votre transition (dans EASY FX ou depuis Studio) et renommer ce qui s'appelle TEXT3D, Text, back, bevel , par des mnémoniques mieux appropriés :

- TEXT3D → Bonjour
- Back → Arrière ou dos
- Bevel → biseau
- ainsi de suite.....

A vous de jouer !! Si je n'ai pas été assez clair, n'hésitez pas à demander un supplément d'informations en postant un message sur le [forum Studio du Repaire](#)

Et une fois que vous aurez maîtrisé toutes les astuces de ce tutorial, rien ne vous empêche de laisser libre cours à votre imagination pour créer des logos originaux :

1. [Déclic_Video.mpg](#) (MPEG 1 - Windows Media Player - 483 ko)
2. [Déclic_Video.wmv](#) (Windows Media Player - 316 ko)
3. [Déclic_Video.rm](#) (Real Player - 108 ko)

Kiki84, Mars 2005 – ©