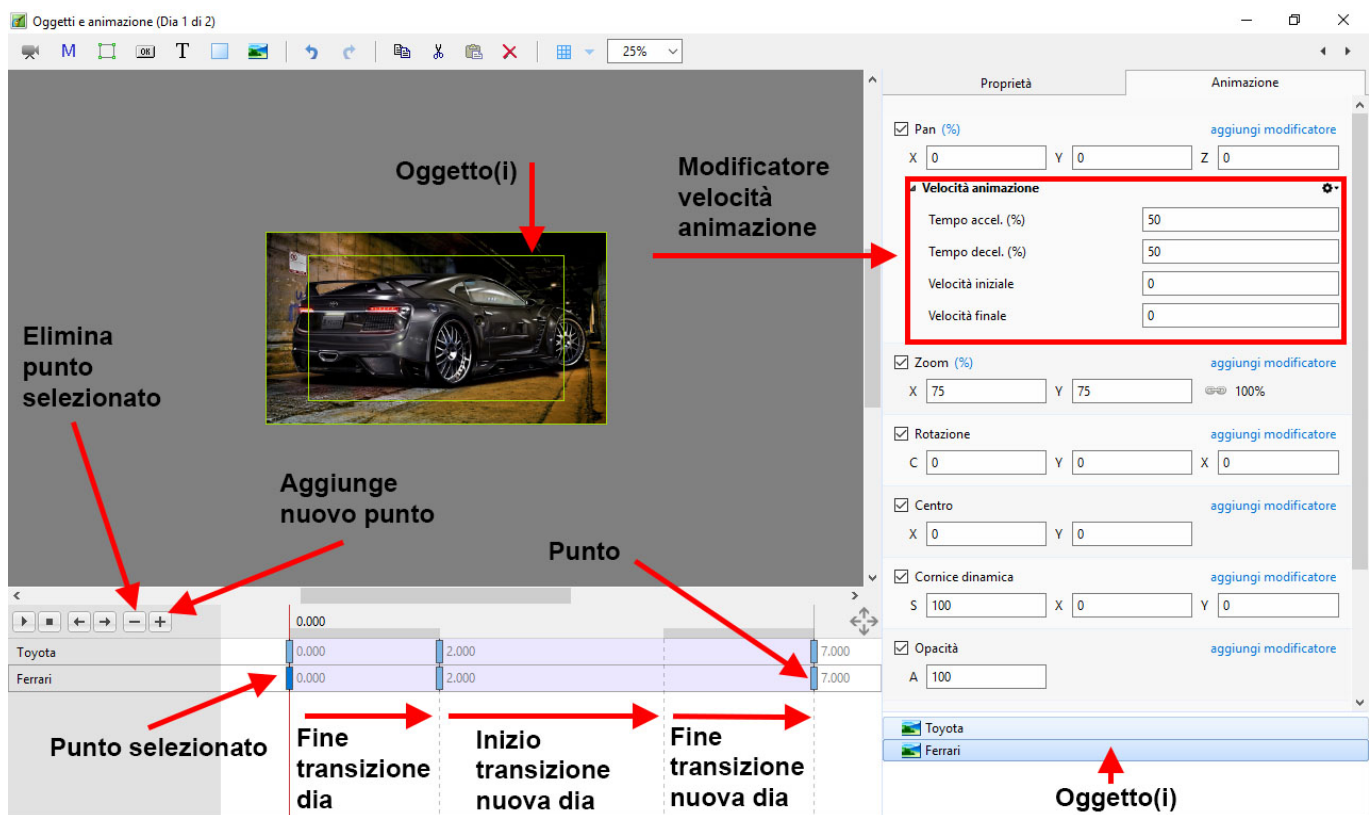


Schermata Oggetti e animazione

Premere “Ctrl+F5” regolarmente per aggiornare



Quando una nuova immagine (o un nuovo oggetto) è aggiunta nello schermo Oggetti e animazione essa dispone di un solo punto (key frame).

Proprietà di un punto

- I parametri della scheda Proprietà sono impostati globalmente per tutti i punti in una traccia oggetto
- I parametri della scheda Animazione possono essere impostati per ciascun singolo punto in una traccia oggetto

Larghezza/Spessore punto

- La larghezza di un punto può essere preimpostata in Impostazioni/Preferenze/Editor
- Inoltre può essere cambiata nel menu Strumenti in Oggetti e animazione

Duplicare un punto

- Si fa clic destro su un punto e si sceglie dal menu di contesto Duplica punto
- Si veda il menu di contesto (clic destro) nell'illustrazione seguente

Aggiungi punto	Ins
Duplica punto	Alt+Ins
Elimina punto	Ctrl+Del
Seleziona i punti al tempo corrente	
Sposta punti	Ctrl+E
Play/Stop	Ctrl+P

Aggiungere un punto

- Si seleziona il primo punto e si fa clic sul pulsante "+"
- Un secondo punto viene aggiunto alla Durata totale diapositiva
- Si seleziona di nuovo il primo punto e si fa clic sul pulsante "+"
- Un altro punto viene aggiunto a metà strada tra il primo e l'ultimo punto
- Facendo clic su un punto qualsiasi e poi sul pulsante "+" verrà aggiunto un altro punto a metà strada tra questo punto e il successivo
- Aggiungendo punti mediante il pulsante "+" si aggiunge un punto vuoto (ogni proprietà Animazione è disattivata)
- Facendo clic in qualsiasi zona della timeline Oggetti e animazione al di fuori di un punto e facendo clic sul pulsante "+" verrà aggiunto un punto con le proprietà Animazione disattivate

Creare un semplice Pan

- [Creare un semplice Pan](#)

Spostare un punto

- Si fa clic su un punto e lo si trascina verso destra o sinistra per cambiare la sua posizione, oppure
- Si inserisce un preciso Tempo punto nel formato "5.000"
- Si seleziona un punto e si fa clic sul pulsante "-" per eliminare il punto

Selezionare più oggetti e punti

- Ctrl+Clic su più punti (non contigui) in più timeline
- Si selezionano più punti con lo stesso Tempo punto facendo clic su un qualsiasi punto e poi si fa clic destro e nel menu di contesto si sceglie "Seleziona punti al tempo corrente"
- Si fa clic sul primo punto e Maiusc+Clic sull'ultimo punto in più tracce

The screenshot shows the PTE AV Studio interface. The main workspace displays a video of a car with the text "Testo" overlaid. Below the workspace is a timeline with three tracks: "Testo1", "Toyota", and "colored_vintage_paper_texture". The timeline has a red vertical line at 3.500. A red arrow points to the first track at 0.000, labeled "Clic qui". Another red arrow points to the last track at 3.500, labeled "Maiusc+clic qui". The right panel shows the "Proprietà" tab with various settings for the selected object.

Track	Start	End	Value
Testo1	0.000	2.000	3.318
Toyota	0.000	2.138	5.000
colored_vintage_paper_texture	0.000	2.000	3.500

- Si fa clic sulla prima traccia tra i punti e Maiusc+Clic sull'ultima traccia tra i punti per selezionare tutti i punti tra queste due posizioni

This screenshot is identical to the one above, showing the PTE AV Studio interface with the timeline and animation properties. The red arrows and labels "Clic qui" and "Maiusc+clic qui" are present, indicating the steps to select a range of points on the timeline.

La differenza tra aggiungere e duplicare un punto

- Quando un punto è duplicato tutti i parametri del punto originale sono clonati nel punto duplicato
- Quando un punto è aggiunto tutti i parametri sono vuoti e quindi solo i parametri selezionati cambieranno

Esempio: Per applicare a un'immagine una panoramica da sinistra verso destra è possibile clonare un punto e trascinare l'immagine dalla sua posizione iniziale a quella finale. È possibile volere regolare la Saturazione nel mezzo della panoramica. Aggiungendo un punto vuoto è possibile attivare il filtro Correzione colore e fare le necessarie regolazioni senza influenzare la natura della panoramica.

Modo di visualizzazione per Pan e Zoom

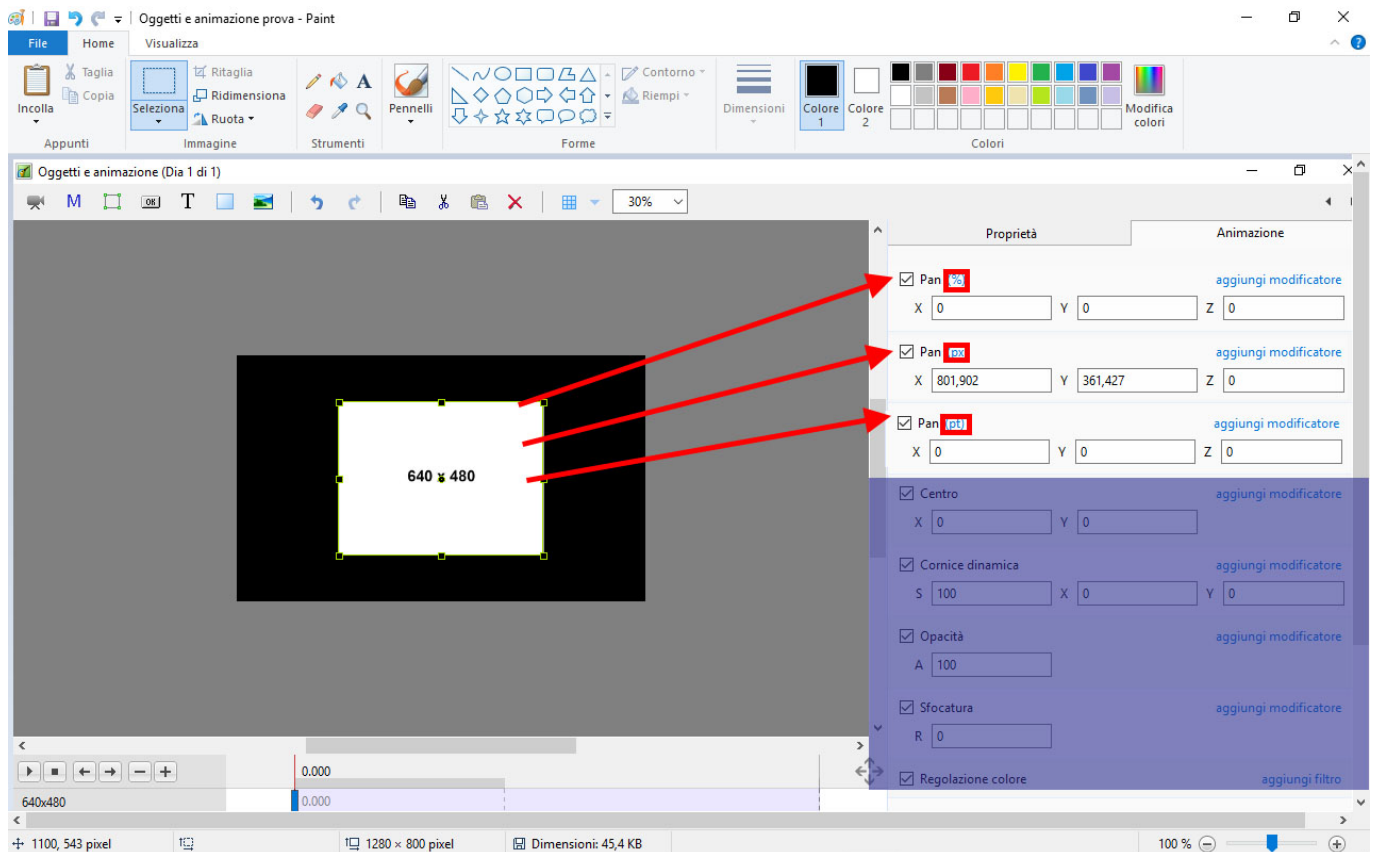
The image shows two side-by-side panels of the software interface, each with 'Proprietà' and 'Animazione' tabs. In the left panel, the 'Pan (px)' dropdown is highlighted with a red box and an arrow pointing to it. Below it, the 'Zoom (%)' dropdown is also highlighted with a red box. In the right panel, the 'Zoom (%)' dropdown is highlighted with a red box, and an arrow points to the '100% Dimensione originale' option within the dropdown menu.

- I valori di Pan e Zoom possono essere letti in Percentuale (%), Pixel (px) o Modo originale
- Si fa clic sui simboli "%" o "px" per eseguire la scelta
- Si fa clic su 100% in Zoom per scegliere Dimensione originale (Pixel Originali/Reali)

Percentuale / Pixel / Punti

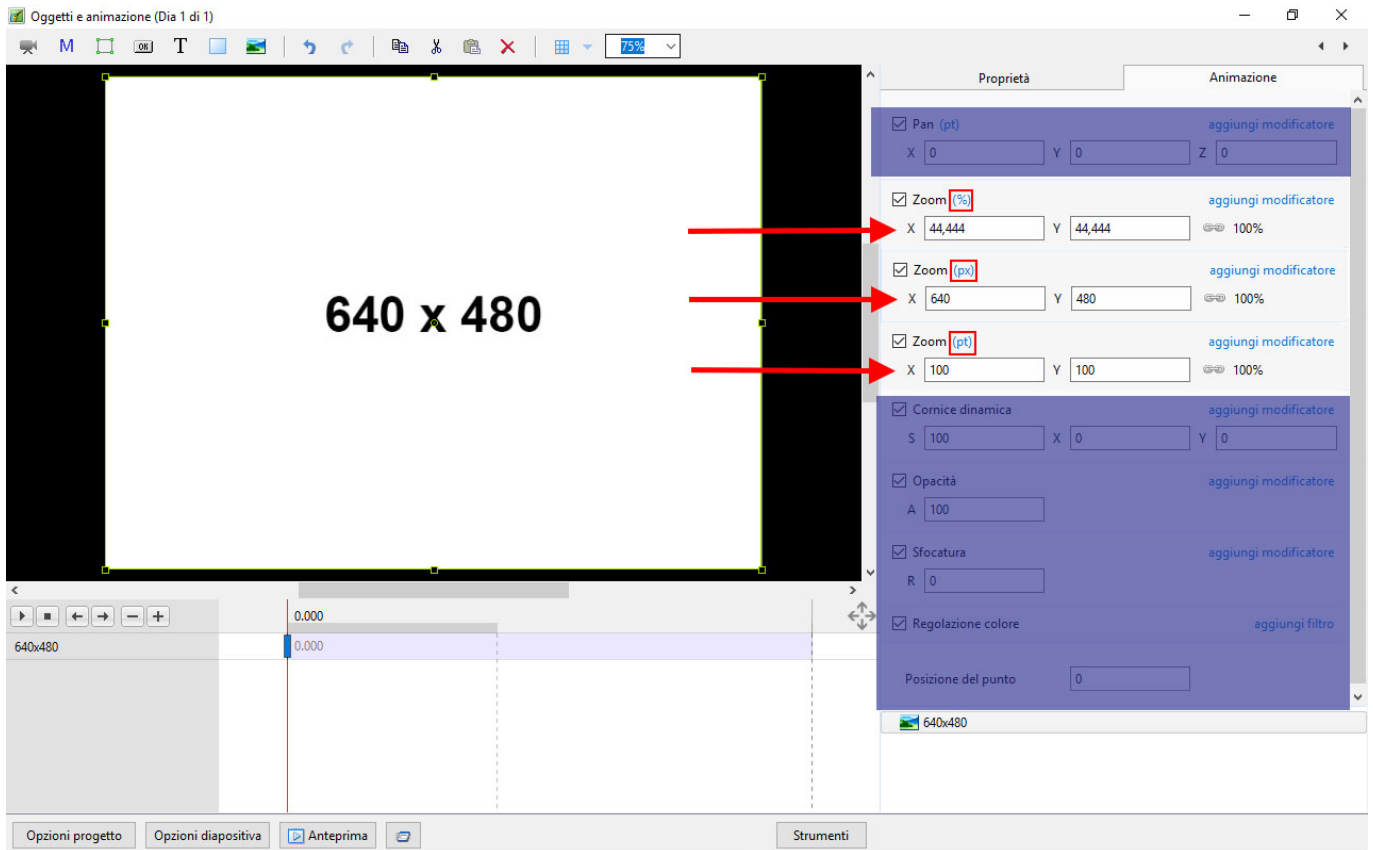
In Pan:

- Nel modo "Percentuale" i valori "x" e "y" sono visualizzati dal punto centrale dell'oggetto rispetto al punto centrale del suo genitore
- Nel modo "Pixel" i valori "x" e "y" sono visualizzati dall'angolo superiore sinistro dell'oggetto rispetto all'angolo superiore sinistro del suo genitore
- Nel modo "Punti originali" i valori "x" e "y" sono visualizzati dal punto centrale dell'oggetto rispetto al punto centrale del suo genitore

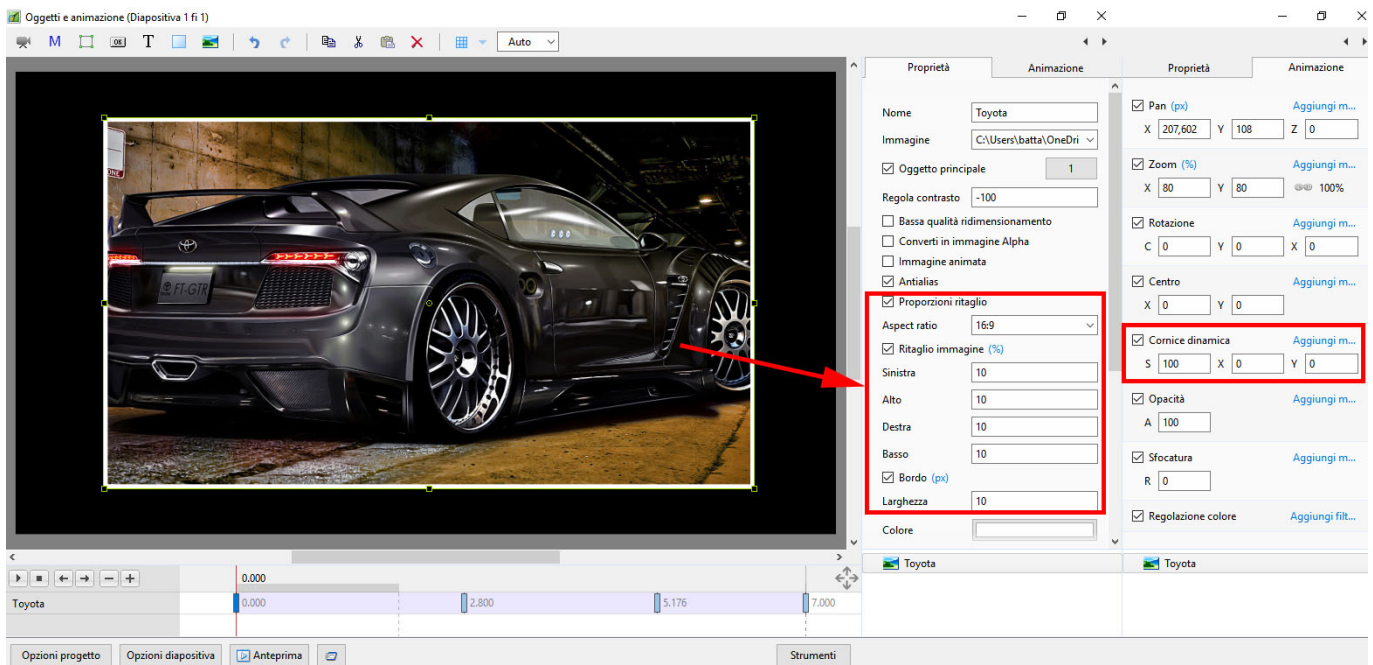


In Zoom:

- Nel modo "Percentuale" i valori "x" e "y" sono calcolati rispetto al genitore
- Nel modo "Pixel" i valori "x" e "y" sono i "Pixel reali" dell'oggetto dopo l'applicazione di qualsiasi zoom
- Nel modo "Punti originali" i valori "x" e "y" sono le dimensioni percentuali rispetto alle dimensioni in pixel originali dell'oggetto



Cornice dinamica



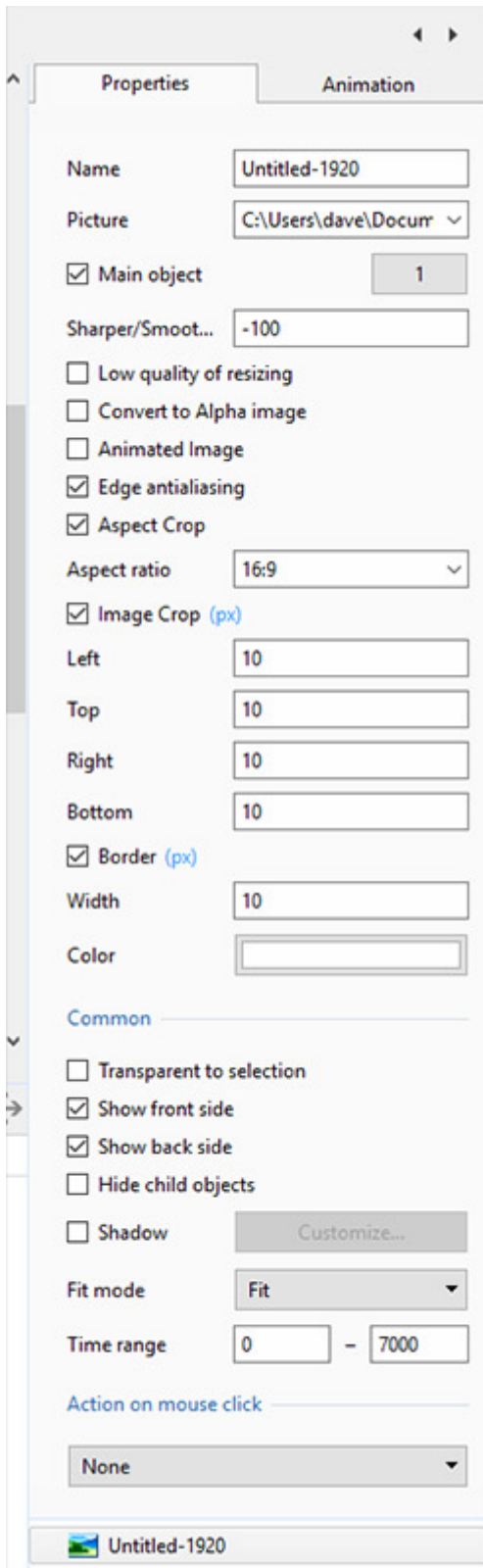
- S = Scala
- X = Offset asse X
- Y = Offset asse Y
- Si usa insieme ai controlli Bordo e Proporzioni Ritaglio nella scheda Proprietà
- S, X e Y possono essere impostati per Punti con Zoom e Pan, ecc.
- Si sceglie un Aspect Ratio per l'immagine in Proprietà / Proporzioni ritaglio

- Si sceglie una Larghezza bordo in Proprietà / Bordo
- In Animazione / Cornice dinamica si usa il cursore Scala (S) per applicare lo zoom avanti o indietro all'immagine all'interno della cornice
- Si usano i cursori Offset X e Y per riposizionare l'immagine nella cornice
- La dimensione della cornice può essere regolata usando il cursore Zoom
- I controlli Scala, Offset e Zoom possono poi essere impostati per singoli punti per fornire un'animazione alla cornice e al suo contenuto

Il menu clic destro (di contesto)

- The Right Click Menu enables options to add Key Frames
- If an existing Key Frame is selected "Add Key Frame Here" will add a Blank KF in the same way as the "+" Button with all Animation Properties turned off
- If the Cursor is selected between KF the "Add Key Frame Here" will add a Blank KF at that point with all Animation Properties turned off
- "Clone KF" will clone the selected KF
- Delete KF will delete the selected KF
- "Select KF at Current Time" will select all KF in Multiple Objects at the selected time
- Play / Stop - Ctrl+P at selected Time

The Properties Tab



The screenshot shows the 'Properties' panel of Pteav Studio. It has two tabs: 'Properties' (selected) and 'Animation'. The 'Properties' tab contains the following settings:

- Name:** A text field containing 'Untitled-1920'.
- Picture:** A dropdown menu showing 'C:\Users\dave\Docum...'.
- Main object:** A checked checkbox and a numeric field set to '1'.
- Sharper/Smoot...:** A numeric field set to '-100'.
- Low quality of resizing:** An unchecked checkbox.
- Convert to Alpha image:** An unchecked checkbox.
- Animated Image:** An unchecked checkbox.
- Edge antialiasing:** A checked checkbox.
- Aspect Crop:** A checked checkbox.
- Aspect ratio:** A dropdown menu set to '16:9'.
- Image Crop (px):** A checked checkbox.
- Left, Top, Right, Bottom:** Four numeric fields, each set to '10'.
- Border (px):** A checked checkbox.
- Width:** A numeric field set to '10'.
- Color:** A color selection box.

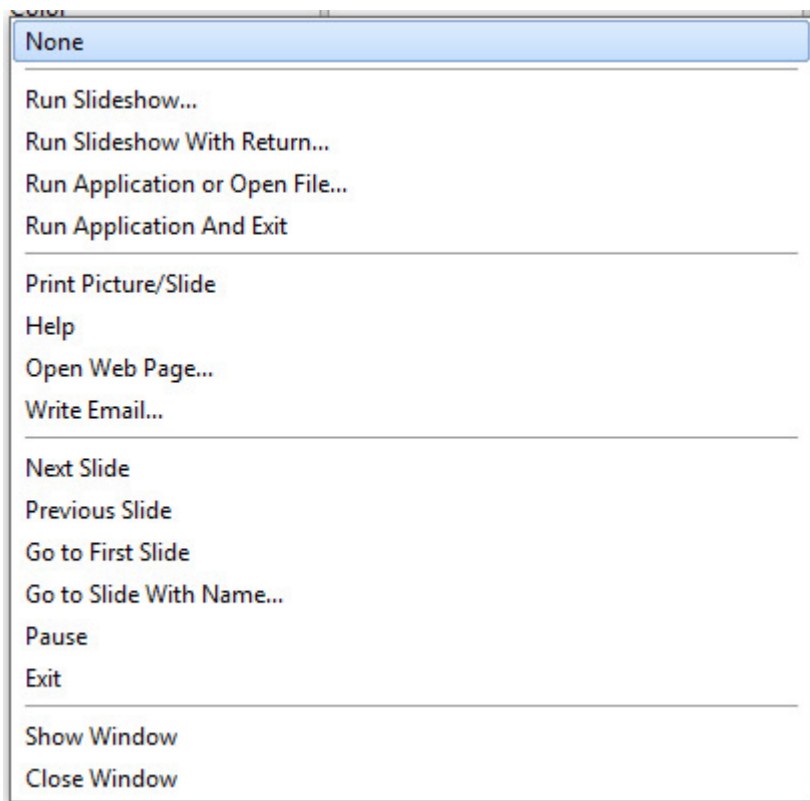
Below these settings is a section titled 'Common' with the following options:

- Transparent to selection:** An unchecked checkbox.
- Show front side:** A checked checkbox.
- Show back side:** A checked checkbox.
- Hide child objects:** An unchecked checkbox.
- Shadow:** An unchecked checkbox and a 'Customize...' button.
- Fit mode:** A dropdown menu set to 'Fit'.
- Time range:** Two numeric fields set to '0' and '7000' with a '-' separator.
- Action on mouse click:** A dropdown menu set to 'None'.

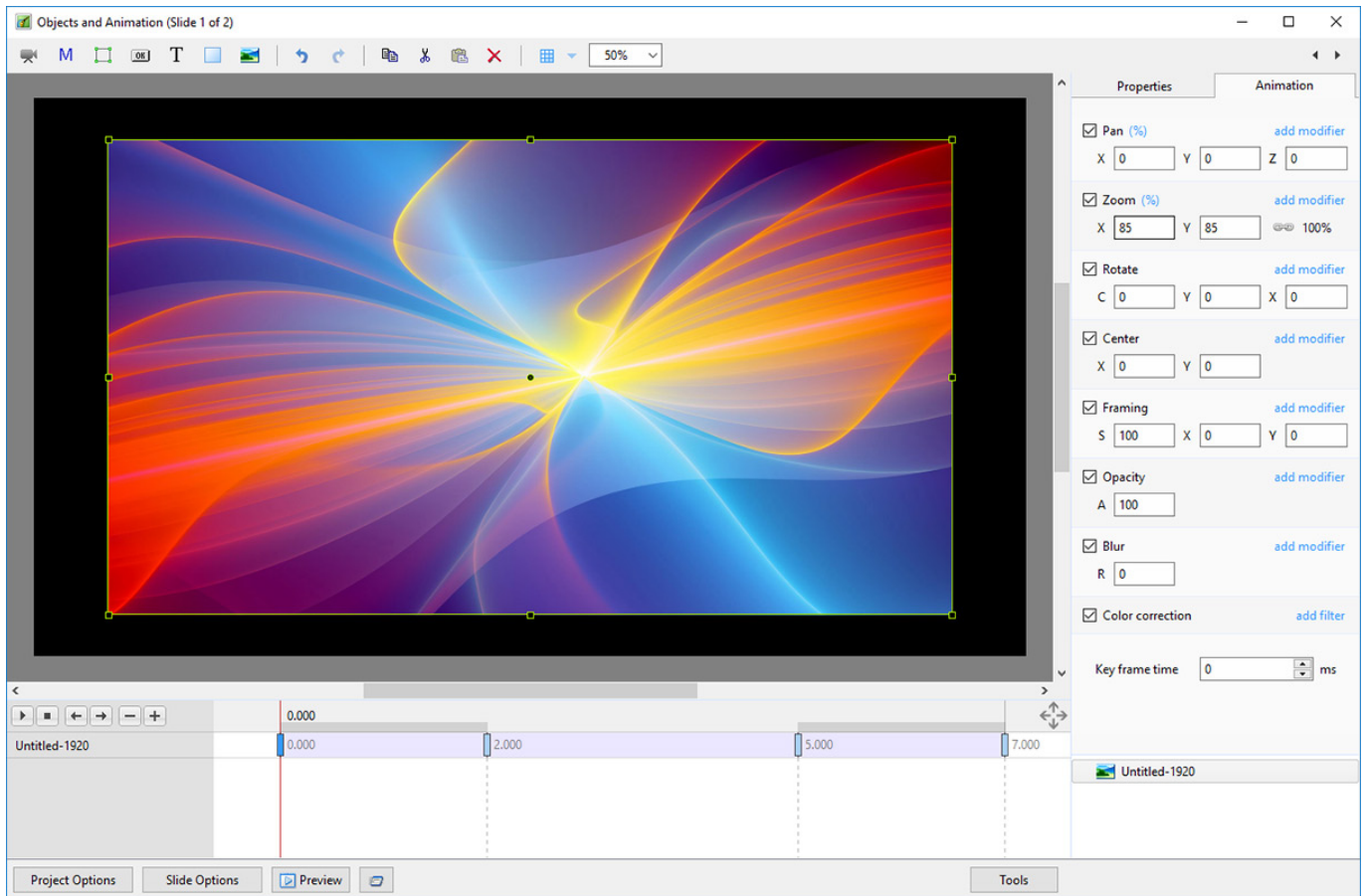
At the bottom of the panel, there is a small thumbnail of the object and its name 'Untitled-1920'.

- Object Name - can be changed
- File Name - Path and File Name - Object can be changed
- Main Object - Choose a number - for use with Styles
- Sharper (-) / Smoother (+) - Default value is (-100)
- Low quality of re-sizing
- Convert to Alpha Image
- Animated Image
- Edge Anti-Aliasing
- Aspect Ratio Crop - Crop to a specific Aspect Ratio using drop-down menu

- Image Crop (Percentage or Pixels) - Crop pixels (or %) from Left, Top, Right or Bottom of the Object
- Border Width and Colour (Percentage or Pixels) - Add a border of any colour to the Object in Pixels (or %)
- Transparent to Selection - prevents selection of the Object using the Mouse
- Show Front Side - in 3D animation determines if the Front of the Image is seen or hidden
- Show Back Side - in 3D animation determines if the Back of the Image is seen or hidden
- Hide Child Objects
- Shadow
- Fit Mode - Choose "Fit" or "Cover"
- Time Range - Choose the points between which the Image/Object shows (depending on the setting of Opacity)
- Action on Mouse Click:



The Animation Tab



Changing Parameters with the Mouse

- Place the Mouse on any Letter (e.g. X,Y or Z in the Pan Controls) and click and drag left or Right
- You can also Right Click on any Letter and access commonly used Preset Values (See Right Click Menus below)
- You can “double click” on any letter to change the value back to its default state

Keyboard Entry

- In any box, highlight the existing value and type in a new value

OR Place the cursor in a box and:

- UP arrow on Keyboard increases the value by one unit
- DOWN arrow decreases the value by one unit
- Pg Up on Keyboard increases the value by ten units
- Pg Dn on Keyboard decreases the value by ten units

The UNITS depend on the chosen Display Mode:

- In % Mode the units will increase/decrease by 1% or 10% of the Parent Frame (or Background)
- In Px Mode the units will increase/decrease by 1 Pixel or 10 Pixels - relative to Project Size
- In Pt Mode the units will increase/decrease by 1 Pixel or 10 Pixels relative to the Original size of the Object

Pan

- The parameters can be read in Percentage, Pixels or Original Points
- X - Horizontal movement of the Object relative to the width of the Object's Parent Frame
- Y - Vertical movement of the Object relative to the height of the Object's Parent Frame
- Z - Zoom - "Closer to" or "further away from" the viewer

Zoom

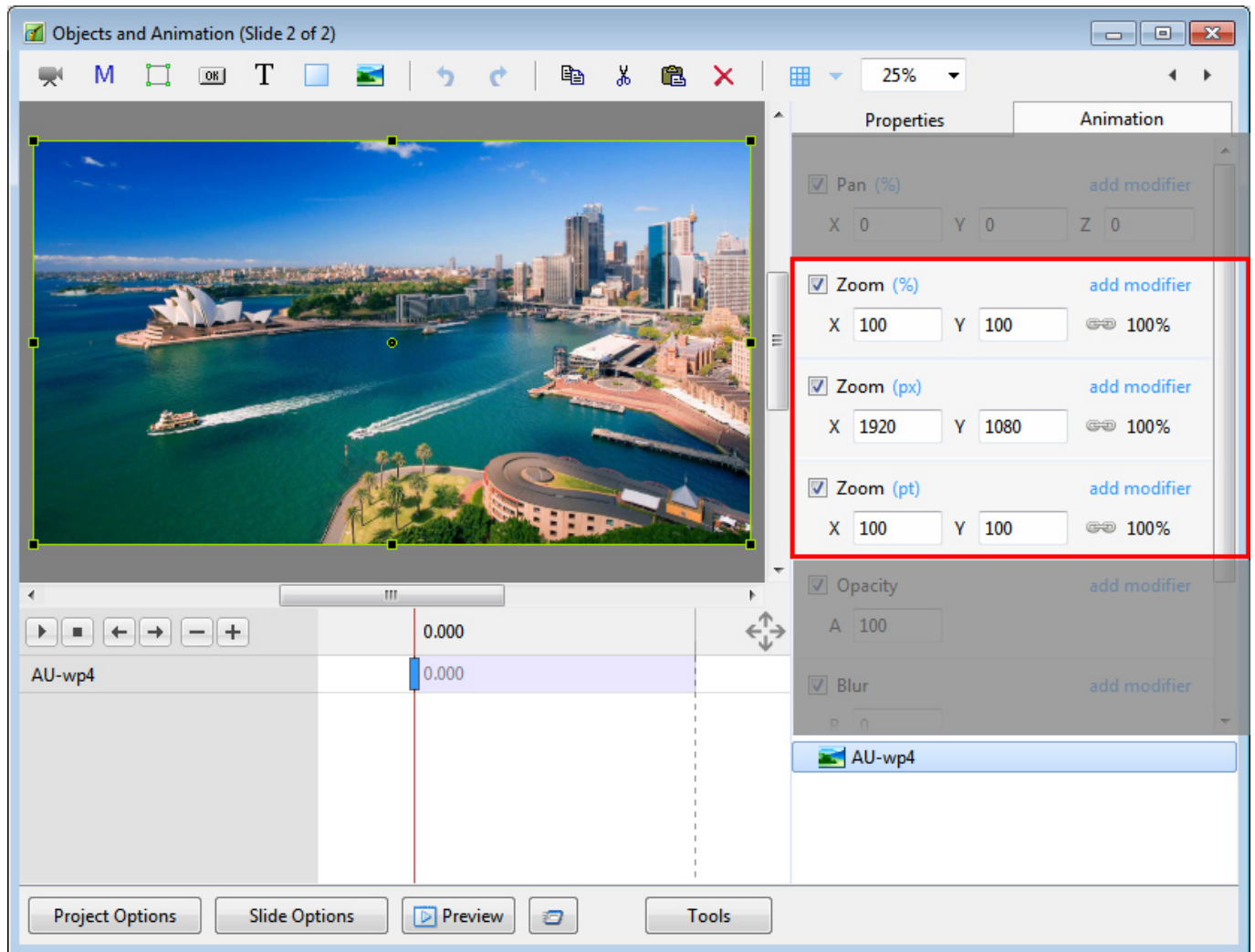
- The parameters can be read in Percentage, Pixels or Original Points
- X - The horizontal dimension relative to the native size/resolution of the Object's Parent Frame
- Y - The vertical dimension relative to the native size/resolution of the Object's Parent Frame
- With the "Chain Link" deselected the object can be distorted
- With the "Chain Link" restored the distorted image/object can be scaled
- Click on 100% to return to default settings (100%)

The UNITS depend on the chosen Display Mode:

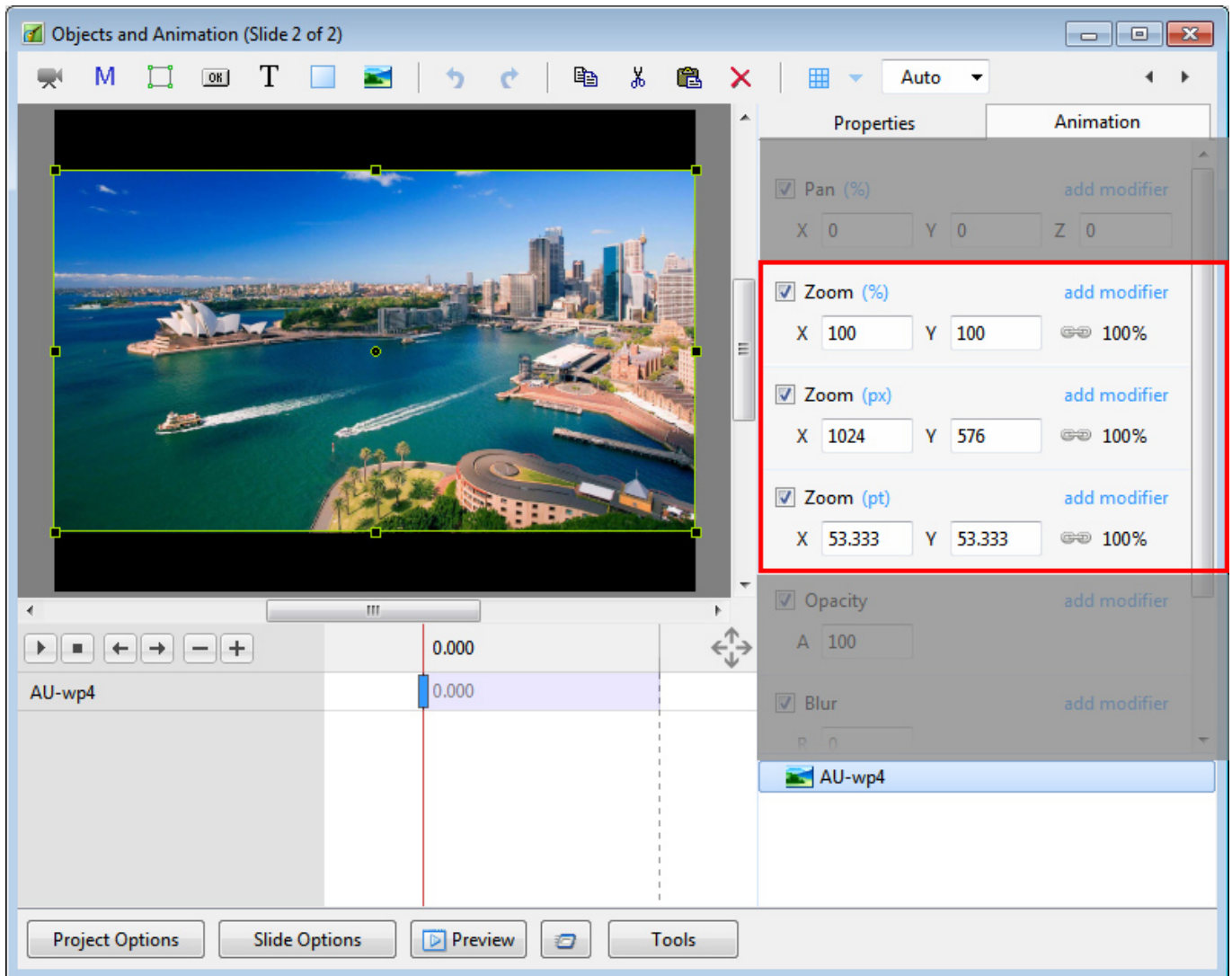
- In % Mode 100% = 100% of the Parent (Slide / Frame etc)
- In Px Mode the Pixel Dimensions of the Object are shown
- In Pt Mode 100% = 100% of the Native Pixels of the Object

Examples

The first example shows a 1920×1080 Image inserted into a (default) 16:9 - 1920×1080 Project. Note the values for the %, Px and Pt Modes in the Zoom Box.



The next example shows the same 1920×1080 Image inserted into a 4:3 - 1024×768 Project. Note the values for the %, Px and Pt Modes in the Zoom Box.



Rotate

- Z - Rotate the Object about the Centre Point
- Y - Revolve about the Vertical Axis Centre Point
- X - Revolve about the Horizontal Axis Centre Point

Centre

- X - The horizontal Centre of Rotation of the Object relative to the Centre of the Object's Parent (%)
- Y - The vertical Centre of Rotation of the Object relative to the Centre of the Object's Parent (%)

Opacity

- A - The Opacity of the Object (%)

Blur

- R - The Radius of the amount of Blur (+) or Sharpening (-) applied to the Object

The Right Click Menus for X, Y and Z

Properties

Animation

☒ Pan (%)

add modifier

X 0Y 1Z 0

-100

0

100

☒ Zoom (%)

add modifier

X 100Y 100Z 100%

☒ Rotate

add modifier

C 0Y 0X 0

☒ Center

add modifier

X 0Y 0

☒ Opacity

add modifier

A 100

☒ Blur

add modifier

R 0

☒ Color correction

add filter

Key frame time7.000

Properties

Animation

☒ Pan (%)

add modifier

X 0Y 1Z 0

☒ Zoom (%)

add modifier

X 100Y 100Z 100%

☒ Rotate

add modifier

C 0Y 0X 0

☒ Center

add modifier

X 0Y 0

☒ Opacity

add modifier

A 100

☒ Blur

add modifier

R 0

☒ Color correction

add filter

Key frame time7.000

Properties

Animation

☒ Pan (%)

add modifier

X 0Y 1Z 0

☒ Zoom (%)

add modifier

X 100Y 100Z 100%

☒ Rotate

add modifier

C 0Y 0X 0

☒ Center

add modifier

X 0Y 0

☒ Opacity

add modifier

A 100

☒ Blur

add modifier

R 0

☒ Color correction

add filter

Key frame time7.000

Properties

Animation

☒ Pan (%)

add modifier

X 0Y 1Z 0

☒ Zoom (%)

add modifier

X 100Y 100Z 100%

☒ Rotate

add modifier

C 0Y 0X 0

☒ Center

add modifier

X 0Y 0

☒ Opacity

add modifier

A 100

☒ Blur

add modifier

R 0

☒ Color correction

add filter

Key frame time7.000

Properties

Animation

☒ Pan (%)

add modifier

X 0Y 1Z 0

☒ Zoom (%)

add modifier

X 100Y 100Z 100%

☒ Rotate

add modifier

C 0Y 0X 0

☒ Center

add modifier

X 0Y 0

☒ Opacity

add modifier

A 100

☒ Blur

add modifier

R 0

☒ Color correction

add filter

Key frame time7.000

Properties

Animation

☒ Pan (%)

add modifier

X 0Y 1Z 0

☒ Zoom (%)

add modifier

X 100Y 100Z 100%

☒ Rotate

add modifier

C 0Y 0X 0

☒ Center

add modifier

X 0Y 0

☒ Opacity

add modifier

A 100

☒ Blur

add modifier

R 0

☒ Color correction

add filter

Key frame time7.000

Colour Correction

☒ Color correction [add filter](#)

▲ Levels

Black Point

0

Midtones

0

White Point

255

▲ Brightness / Contrast

Brightness

0

Contrast

0

▲ Hue / Saturation

Hue

0

Saturation

0

Lightness

0

▲ Toning: Cyan

Preset

Cyan

Color

Amount

100

▲ Coloration: Custom

Preset

Custom

Color

Amount

100

Levels

- Black Point - Adjust the Black Point
- Mid Tones - Adjust the Mid Point or Gamma
- White Point - Adjust the White Point

Brightness / Contrast

- Brightness - Adjust the Brightness of the Object
- Contrast - Adjust the Contrast of the Object

Hue / Saturation

- Hue - Adjust the Hue of the Object
- Saturation - Adjust the Saturation of the Object

- Lightness - Adjust the Lightness of the Object

Toning

- Preset - Presently Cyan and Custom
- Colour - Colour Picker
- Amount - Fade the effect of the Toning

Coloration

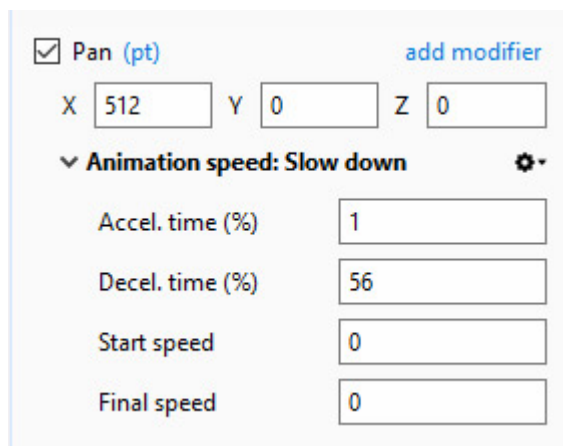
Duplicate of Toning

Key-Frame Time

- Time in seconds from the beginning of the slide (e.g. 5.000 = 5 seconds)
- Select Global Time - from beginning of project - in the Tools Menu

Modifiers

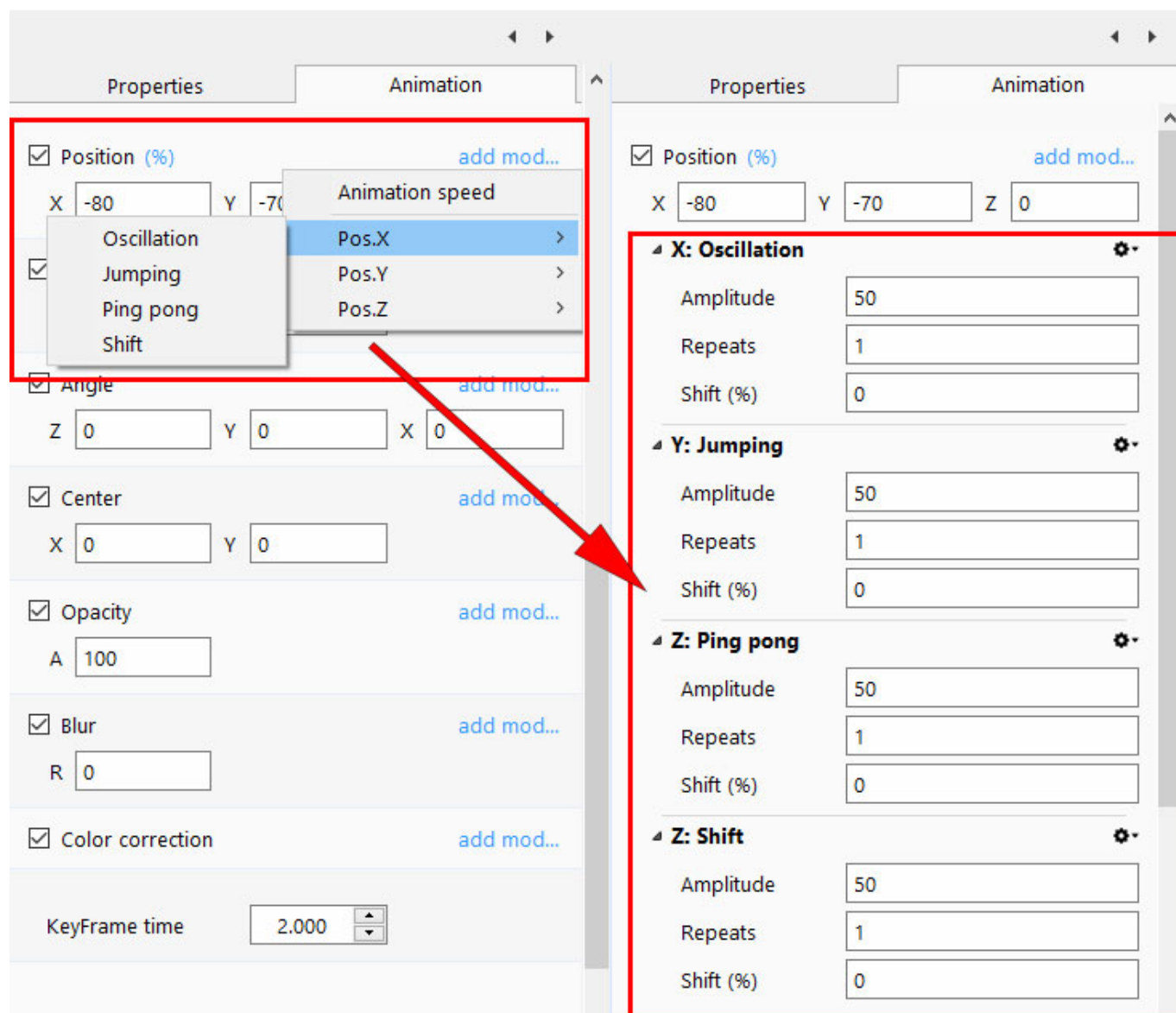
Animation Speed



The screenshot shows the 'Pan (pt)' modifier settings. At the top, there is a checkbox for 'Pan (pt)' which is checked, and a blue link 'add modifier'. Below this are three input fields for X (512), Y (0), and Z (0). Underneath is a section for 'Animation speed: Slow down' with a gear icon. This section contains four rows of settings: 'Accel. time (%)' with a value of 1, 'Decel. time (%)' with a value of 56, 'Start speed' with a value of 0, and 'Final speed' with a value of 0.

- Acceleration Time and Deceleration Time can be set separately or together to produce the Speed Option effects of Version 8
- Combinations of Acceleration and Deceleration will produce an almost infinite number of "Smooth" Animation Speed Effects
- Start Impulse will either Slow Down (Negative values) or Speed Up (Positive values) the Start Phase of the Animation Speed set with Acceleration and Deceleration Times
- Final Braking will either Slow Down (Positive values) or Speed Up (Negative values) the Final Phase of the Animation Speed set with Acceleration and Deceleration Times
- "Bounce Effects" are possible by using Negative Values of either Start Impulse or Final Braking

X, Y and Z Effects



Oscillation

- Choose X, Y or Z and then click on Oscillation
- Amplitude = the Width (or Height) of the parent frame of the Object (Positive or Negative)
- Repeats = Number of Oscillations
- Shifts = Shifts the Centre of the Oscillation

Properties

Animation

☒ Position (%) [add mod...](#)

X

0

Y

100

Z

0

▲ X: Oscillation

⚙

Repeats

2

Amplitude

100

Shift (%)

0

▲ Y: Oscillation

⚙

Repeats

2

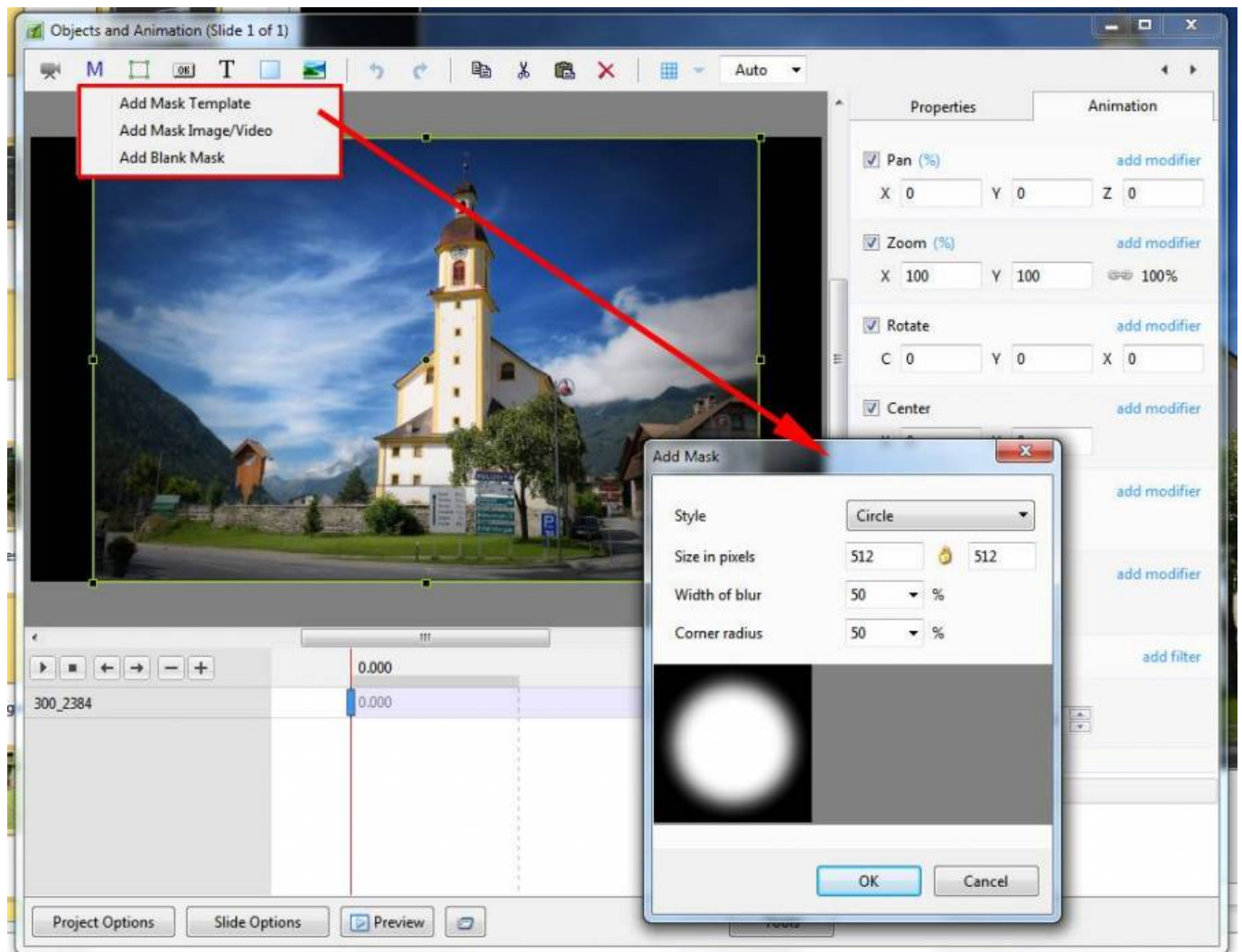
Amplitude

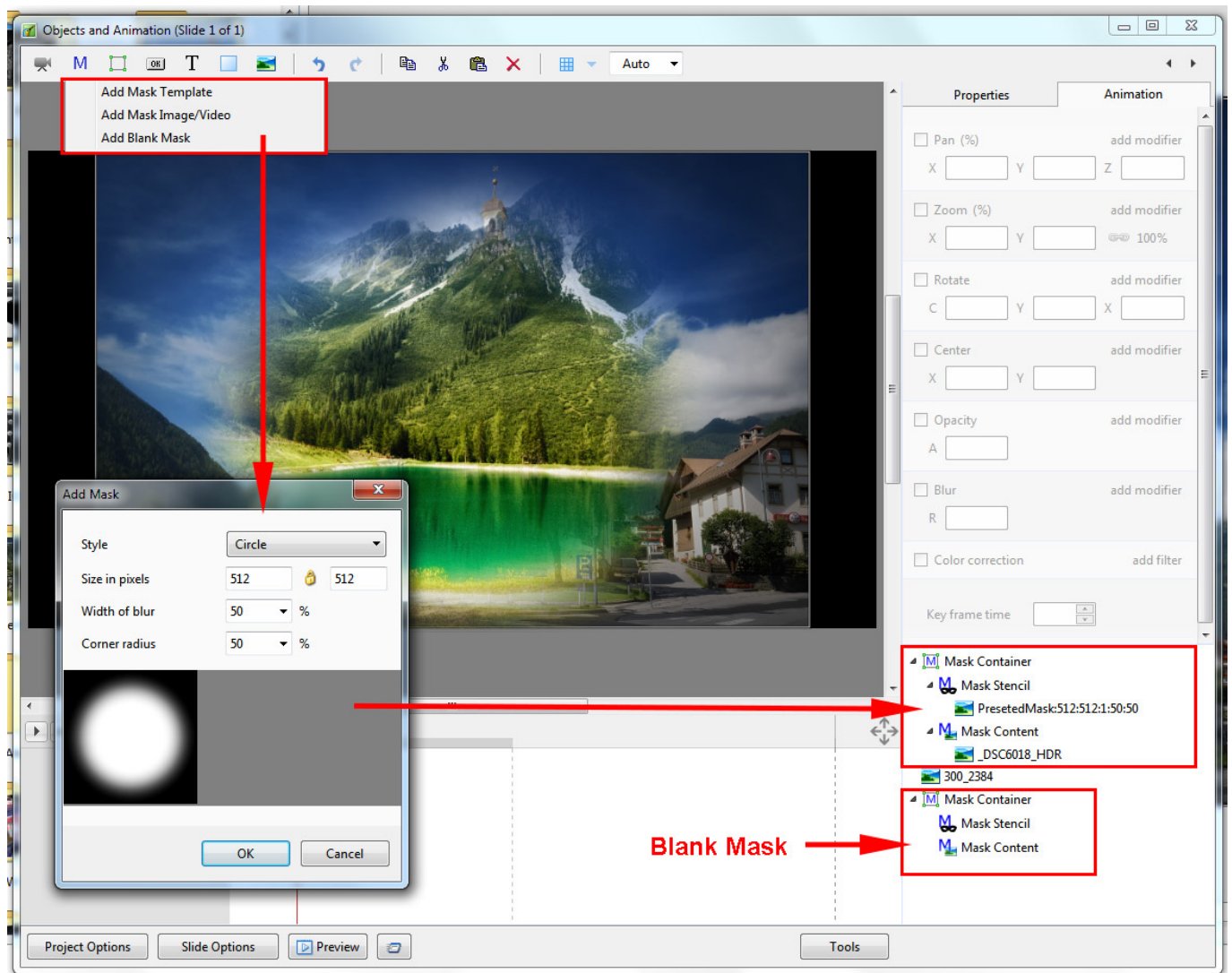
100

Shift (%)

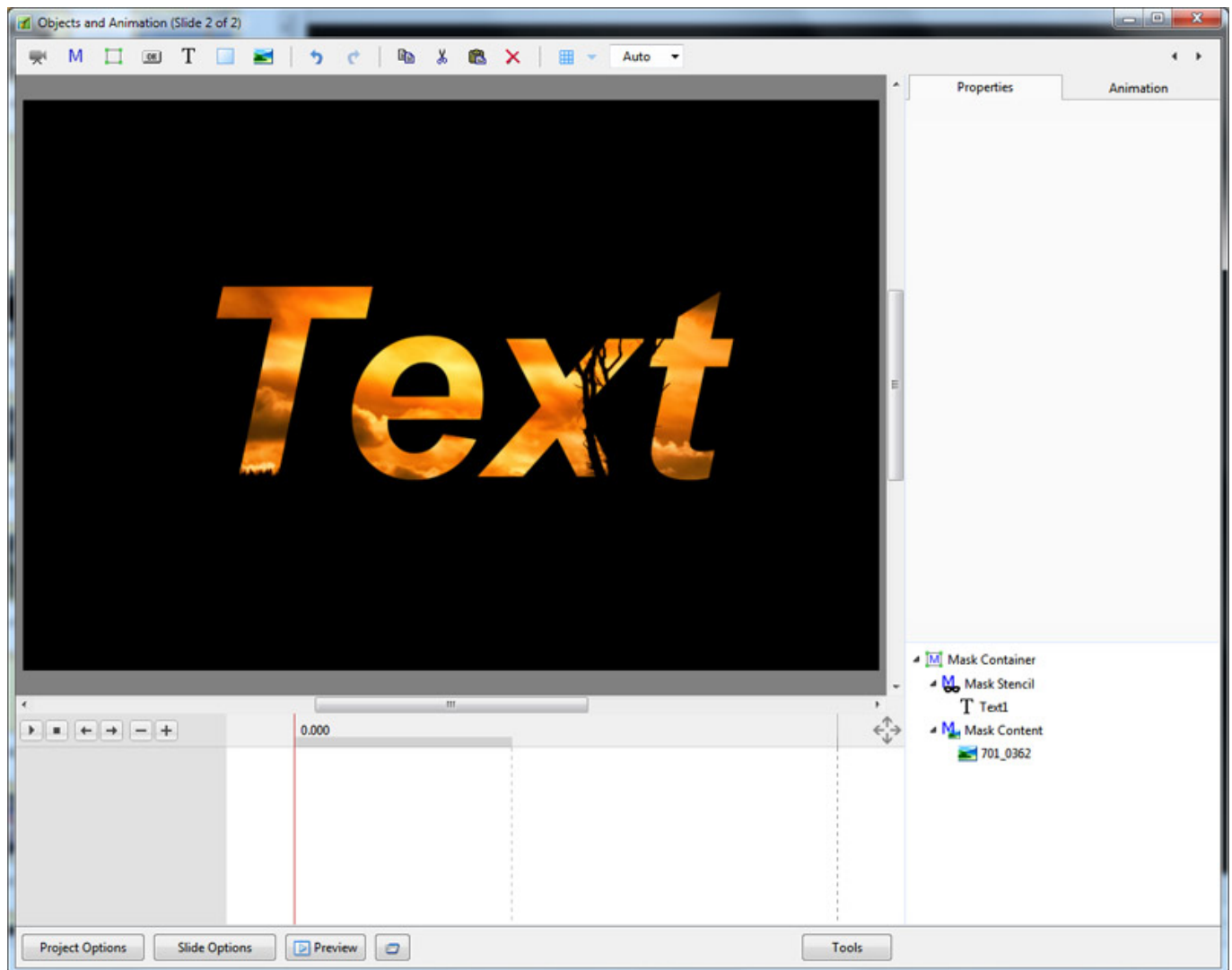
25

The Mask Menu

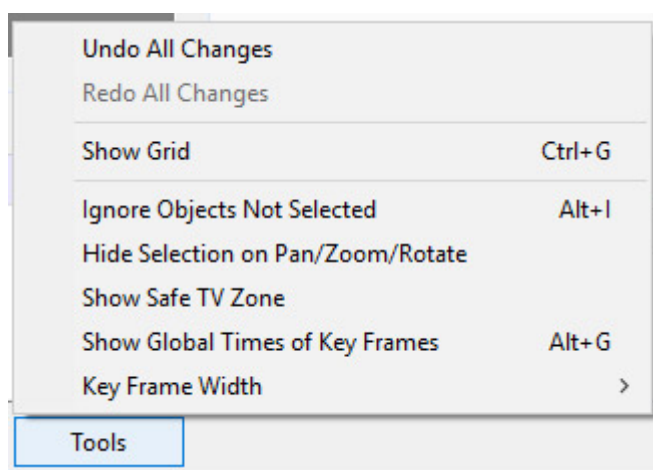




You can use any object as a masking layers in Mask Stencil container. For example, use a Text object as a mask.



Tools Menu



- New item - When Ticked - Shows Global Times of Key Frames from the beginning of the Project - When Un-ticked - Times are shown from the beginning of the Slide
- New Item - Edit the Width/thickness of a Key Frame

From:
<https://docs.pteastudio.com/> - **PTE AV Studio**

Permanent link:
<https://docs.pteastudio.com/it-it/9.0/objects-and-animation/main?rev=1488864859>

Last update: **2022/12/18 11:20**

