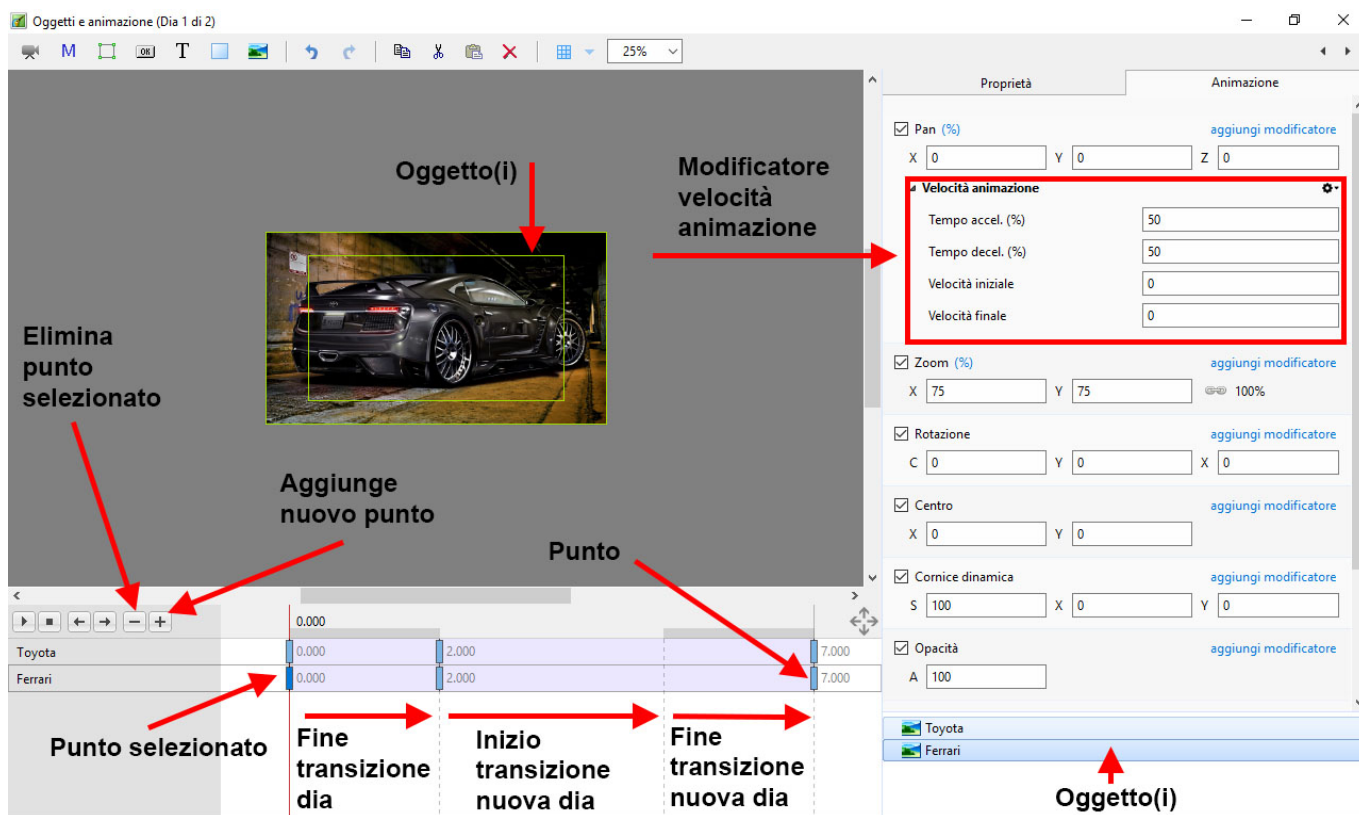


# Schermata Oggetti e animazione

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

**Clic qui**

**Maiusc+clic qui**

Proprietà

Nome

Regola contrasto

Comune

Trasparente sulla selezione

Mostra lato anteriore

Mostra lato posteriore

Nascondi oggetti figli

Intervallo

Azione al clic del mouse

Nessuna

Opzioni progetto Opzioni diapositiva Anteprima Strumenti

- 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

**Clic qui**

**Maiusc+clic qui**

Proprietà

Nome

Regola contrasto

Comune

Trasparente sulla selezione

Mostra lato anteriore

Mostra lato posteriore

Nascondi oggetti figli

Intervallo

Azione al clic del mouse

Nessuna

Opzioni progetto Opzioni diapositiva Anteprima Strumenti

## 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

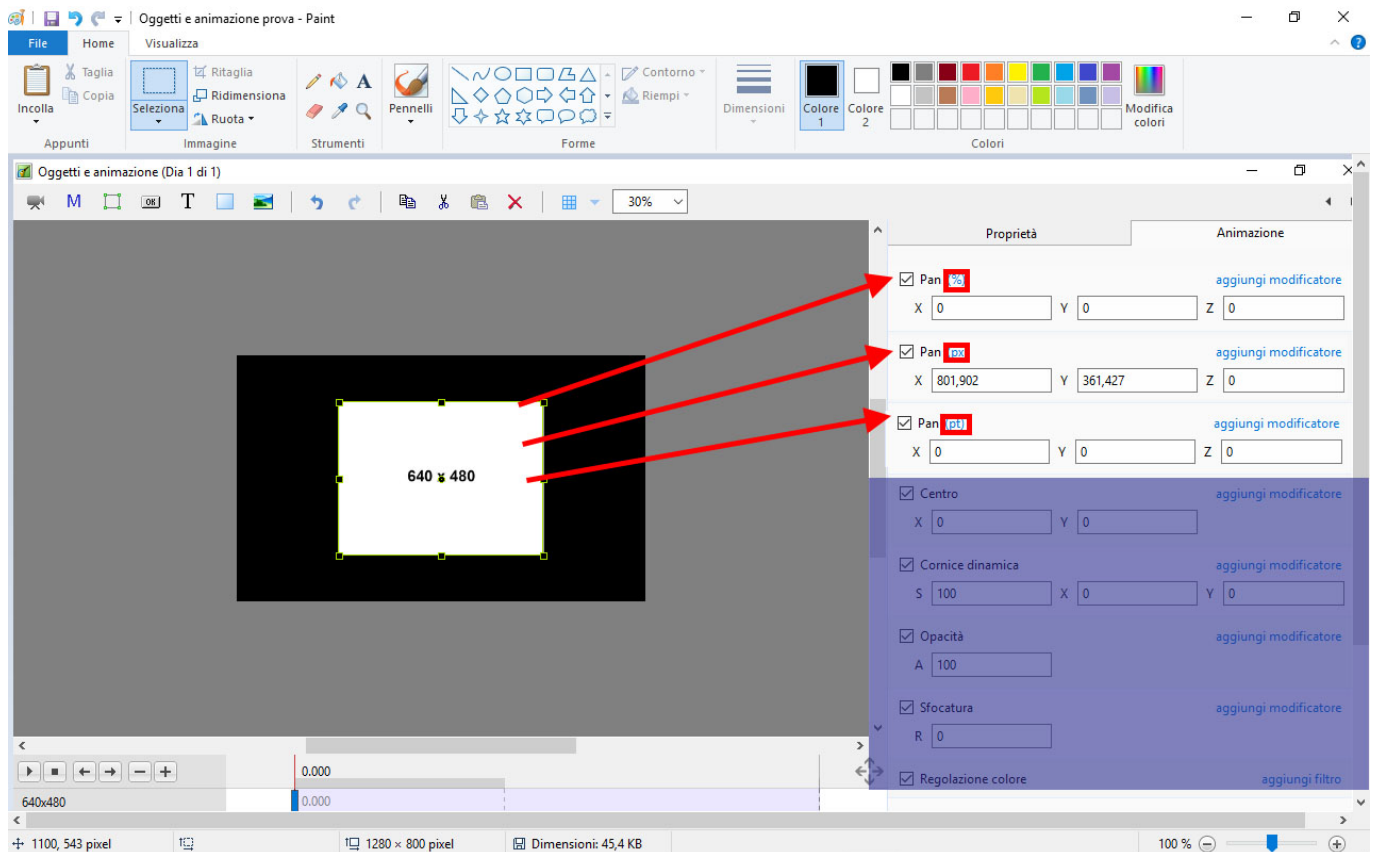
The image shows two side-by-side panels of the software interface, each with 'Proprietà' and 'Animazione' tabs. The left panel shows the 'Pan' settings with 'Percentuale (%)', 'Pixel (px)', and 'Punti originali (pt)' options. The right panel shows the 'Zoom' settings with '100%' and 'Dimensione originale' options. Red arrows and boxes highlight these options.

- 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

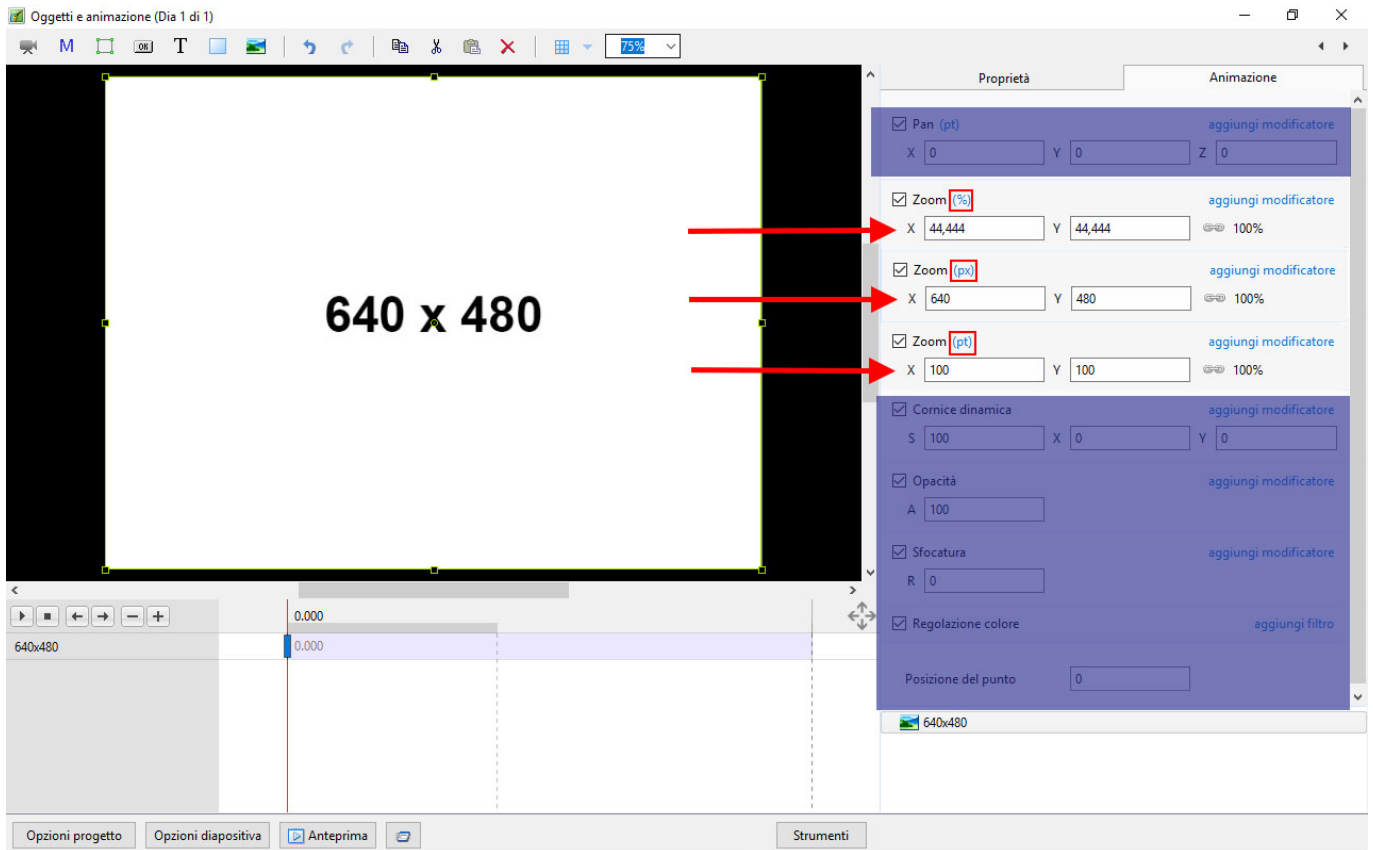
In Pan:

- 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

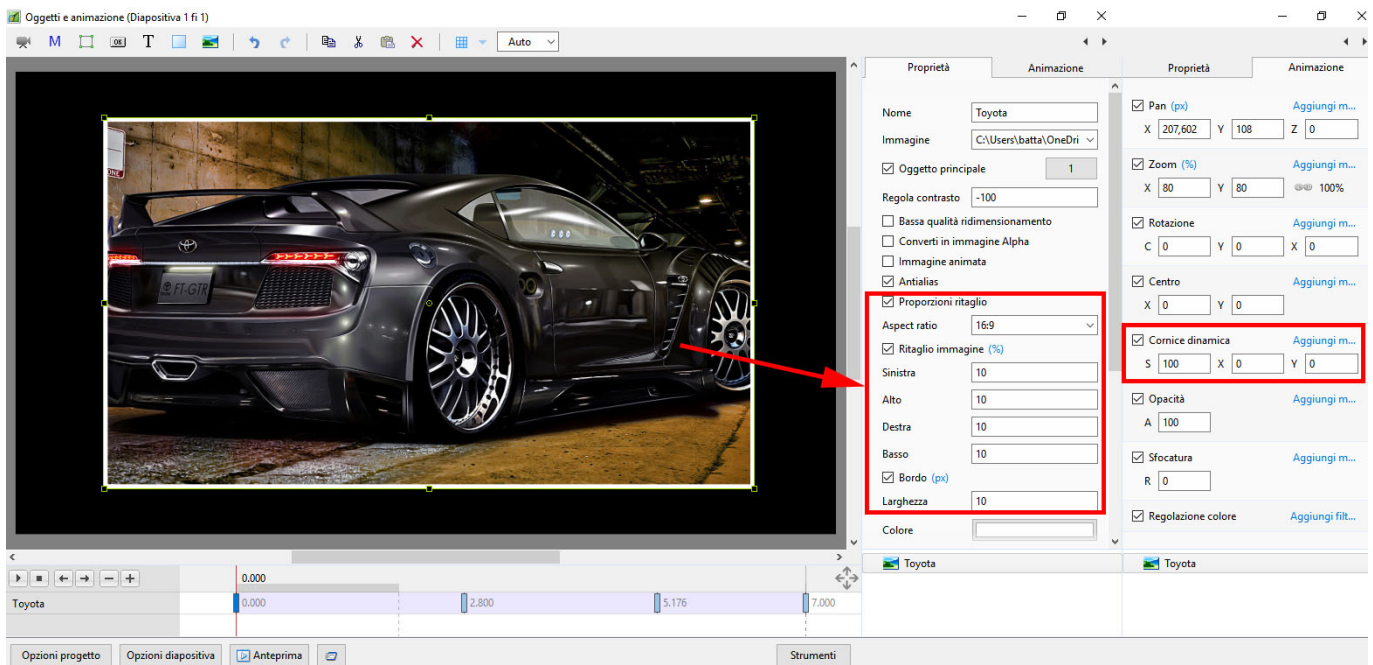


### In Zoom:

- 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

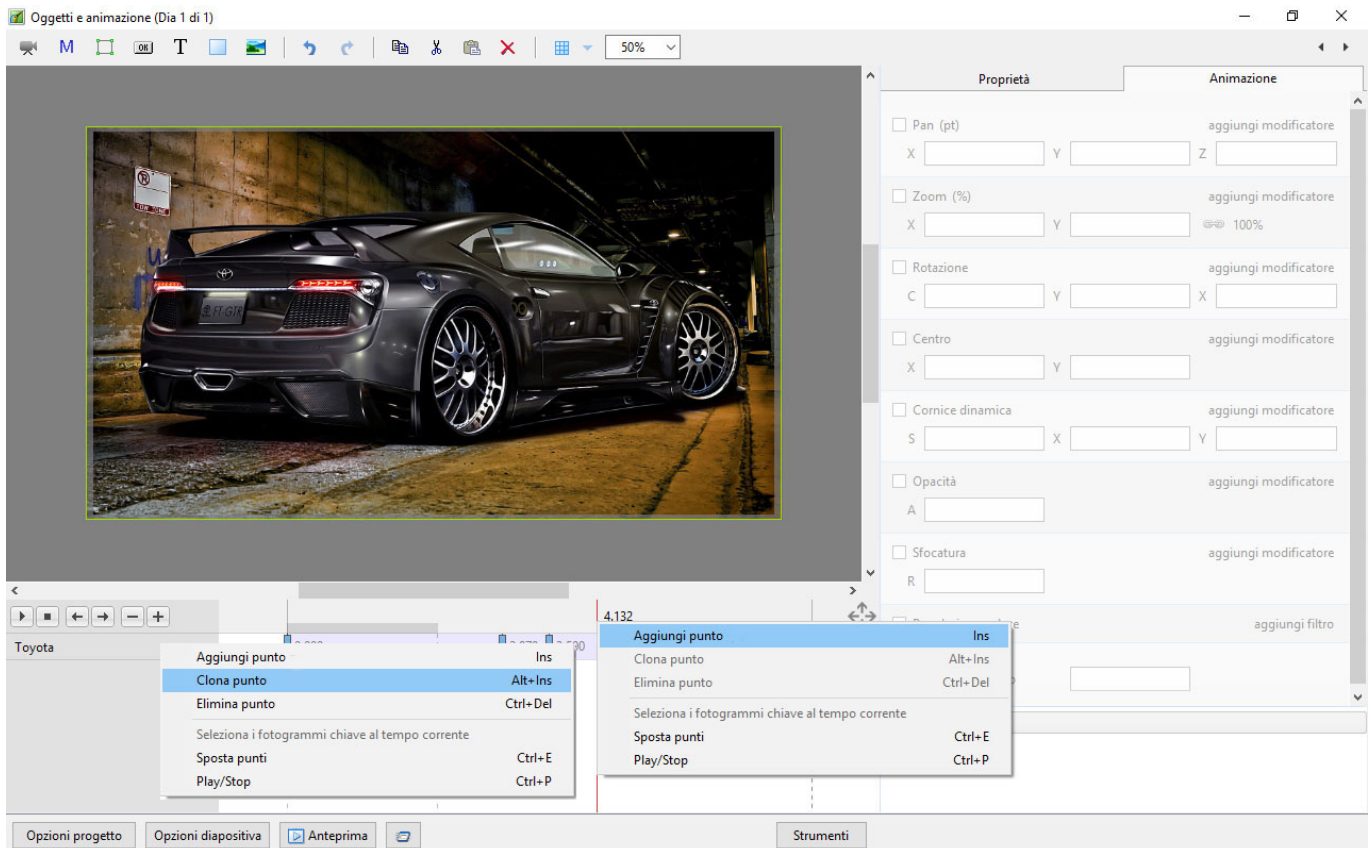


- S = Scala
- X = Offset asse X
- Y = Offset asse Y
- Si usa insieme ai controlli Bordo e Proporzioni Ritaglio nella scheda Proprietà
- S, X e Y possono essere impostati per Punti con Zoom e Pan, ecc.
- Si sceglie un Aspect Ratio per l'immagine in Proprietà / Proporzioni ritaglio



- 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

## La scheda Proprietà

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 followed by 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:

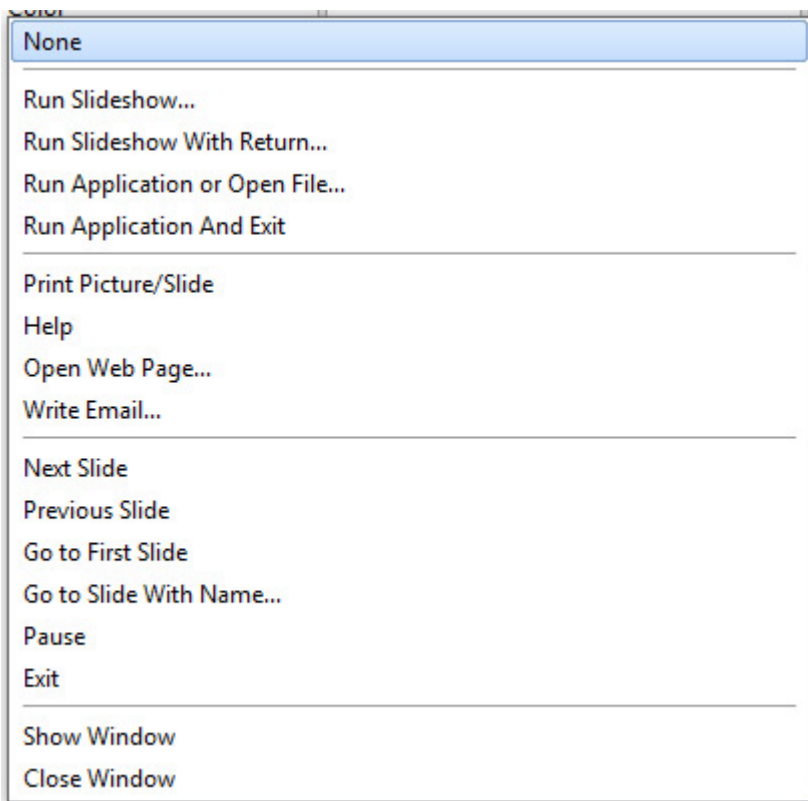
- Transparent to selection:** An unchecked checkbox.
- Show front side:** A checked checkbox.
- Show back side:** A checked checkbox.
- Hide child objects:** An unchecked checkbox.
- Shadow:** An unchecked checkbox with a 'Customize...' button next to it.
- Fit mode:** A dropdown menu set to 'Fit'.
- Time range:** Two numeric fields '0' and '7000' separated by a minus sign.
- 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'.

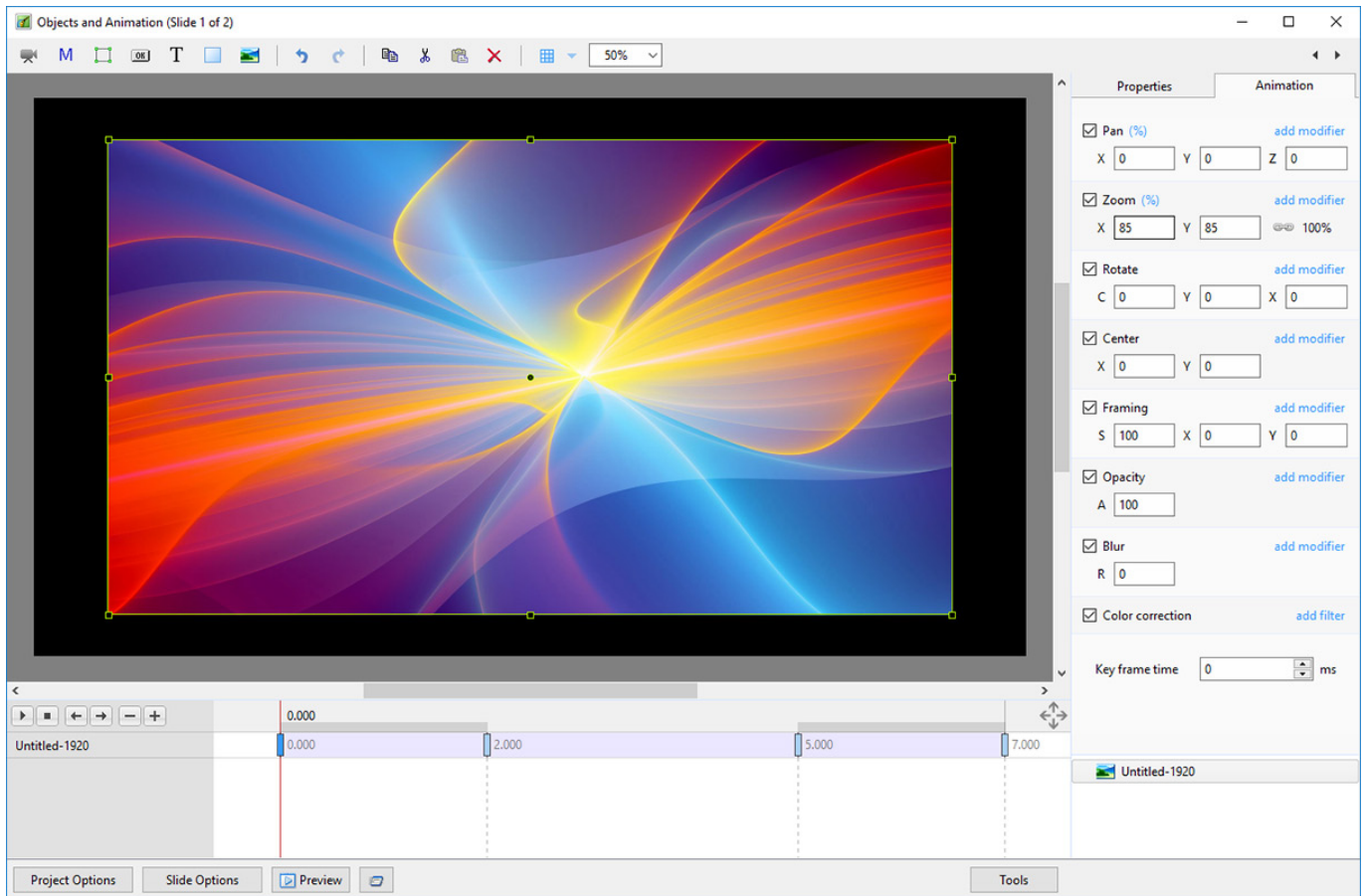
- Object Name - can be changed
- File Name - Path and File Name - Object can be changed
- Main Object - Choose a number - for use with Styles
- Sharper (-) / Smoother (+) - Default value is (-100)
- Low quality of re-sizing
- Convert to Alpha Image
- Animated Image
- Edge Anti-Aliasing
- Aspect Ratio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



## La scheda Animazione



## 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

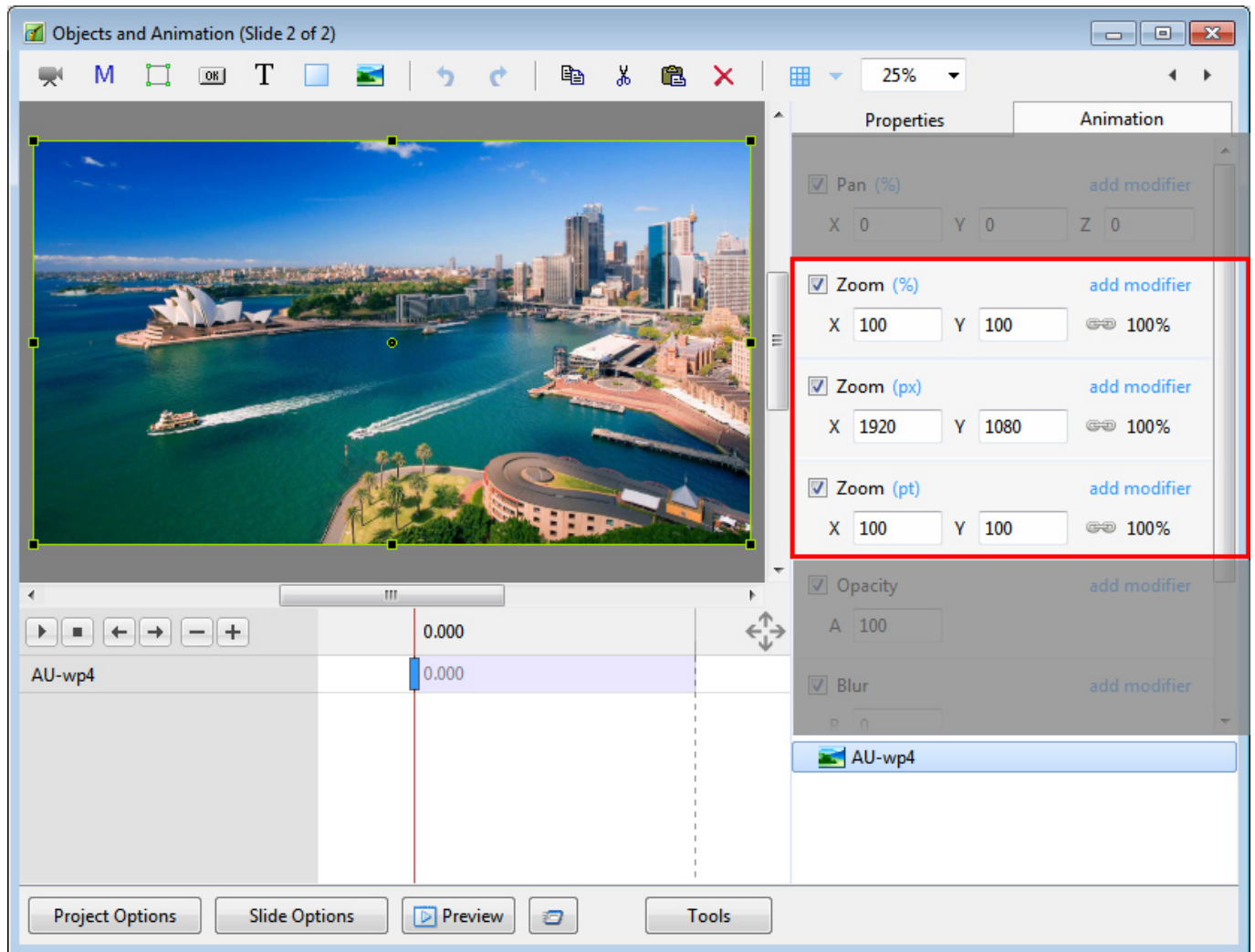
- The parameters can be read in Percentage, Pixels or Original Points
- X - The horizontal dimension relative to the native size/resolution of the Object's Parent Frame
- Y - The vertical dimension relative to the native size/resolution of the Object's Parent Frame
- With the "Chain Link" deselected 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:

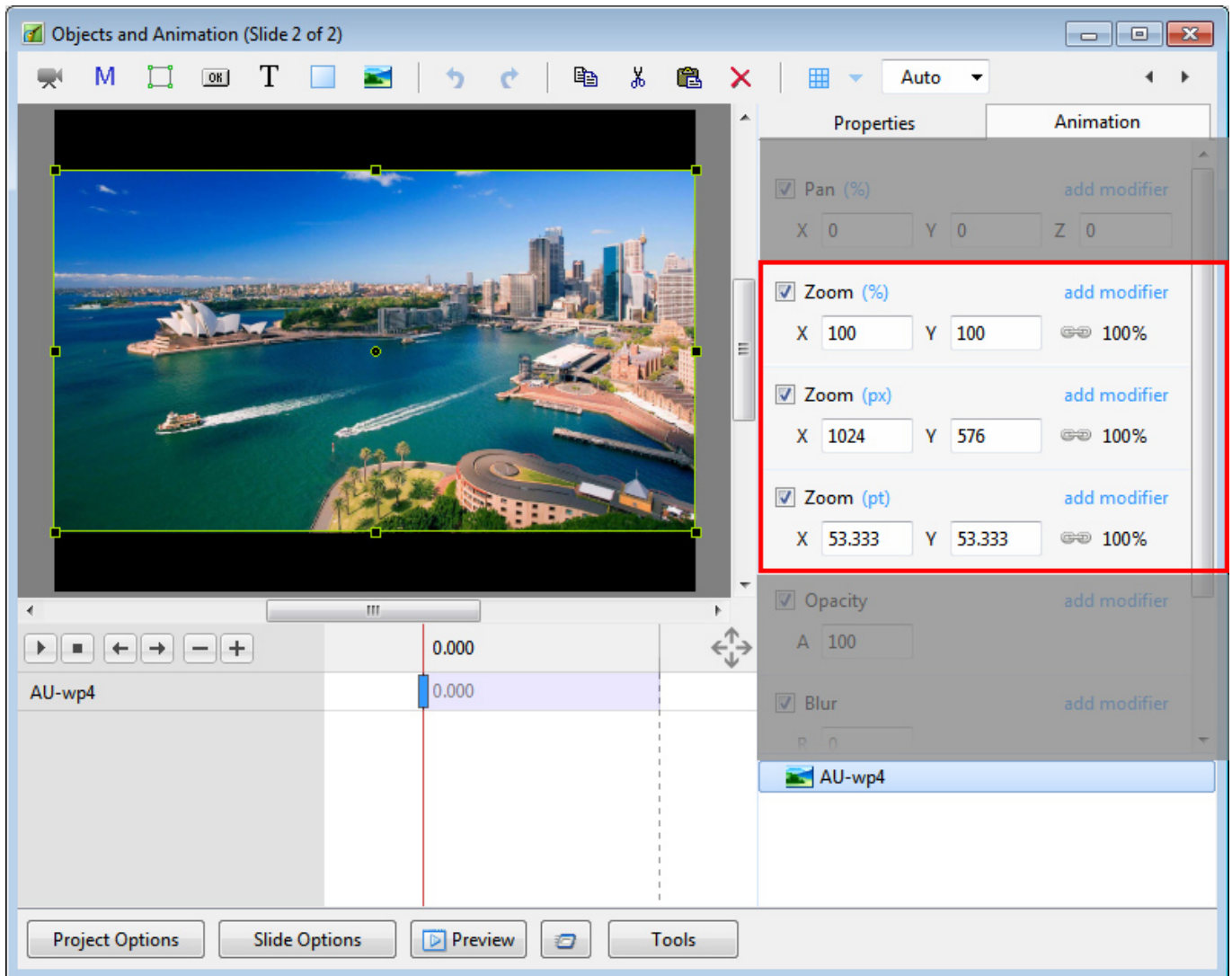
- In % Mode 100% = 100% of the Parent (Slide / Frame etc)
- In Px Mode the Pixel Dimensions of the Object are shown
- In Pt Mode 100% = 100% of the Native Pixels of the Object

## 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

## I menu clic destro per X, Y e Z

Properties

Animation

☒ Pan (%)

add modifier

X 0 Y 1 Z 0

☒ Zoom (%)

add modifier

X 100 Y 100 Z 100%

☒ Rotate

add modifier

C 0 Y 0 X 0

☒ Center

add modifier

X 0 Y 0

☒ Opacity

add modifier

A 100

☒ Blur

add modifier

R 0

☒ Color correction

add filter

Key frame time

7.000

-100

0

100

Properties

Animation

☒ Pan (%)

add modifier

X 0 Y 1 Z 0

☒ Zoom (%)

add modifier

X 100 Y 100 Z 100%

☒ Rotate

add modifier

C 0 Y 0 X 0

☒ Center

add modifier

X 0 Y 0

☒ Opacity

add modifier

A 100

☒ Blur

add modifier

R 0

☒ Color correction

add filter

Key frame time

7.000

100%

Original Size

Properties

Animation

☒ Pan (%)

add modifier

X 0 Y 1 Z 0

☒ Zoom (%)

add modifier

X 100 Y 100 Z 100%

☒ Rotate

add modifier

C 0 Y 0 X 0

☒ Center

add modifier

X 0 Y 0

☒ Opacity

add modifier

A 100

☒ Blur

add modifier

R 0

☒ Color correction

add filter

Key frame time

7.000

-360

-180

-90

0

90

180

360

Properties

Animation

☒ Pan (%)

add modifier

X 0 Y 1 Z 0

☒ Zoom (%)

add modifier

X 100 Y 100 Z 100%

☒ Rotate

add modifier

C 0 Y 0 X 0

☒ Center

add modifier

X 0 Y 0

☒ Opacity

add modifier

A 100

☒ Blur

add modifier

R 0

☒ Color correction

add filter

Key frame time

7.000

-100

0

100

Properties

Animation

☒ Pan (%)

add modifier

X 0 Y 1 Z 0

☒ Zoom (%)

add modifier

X 100 Y 100 Z 100%

☒ Rotate

add modifier

C 0 Y 0 X 0

☒ Center

add modifier

X 0 Y 0

☒ Opacity

add modifier

A 100

☒ Blur

add modifier

R 0

☒ Color correction

add filter

Key frame time

7.000

0

100

Properties

Animation

☒ Pan (%)

add modifier

X 0 Y 1 Z 0

☒ Zoom (%)

add modifier

X 100 Y 100 Z 100%

☒ Rotate

add modifier

C 0 Y 0 X 0

☒ Center

add modifier

X 0 Y 0

☒ Opacity

add modifier

A 100

☒ Blur

add modifier

R 0

☒ Color correction

add filter

Key frame time

7.000

-20

0

400

## Correzione colore



☒ 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

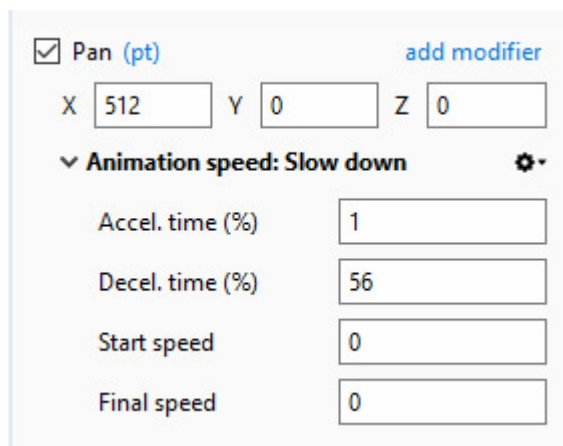
Duplicate of Toning

## 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

## Modificatori

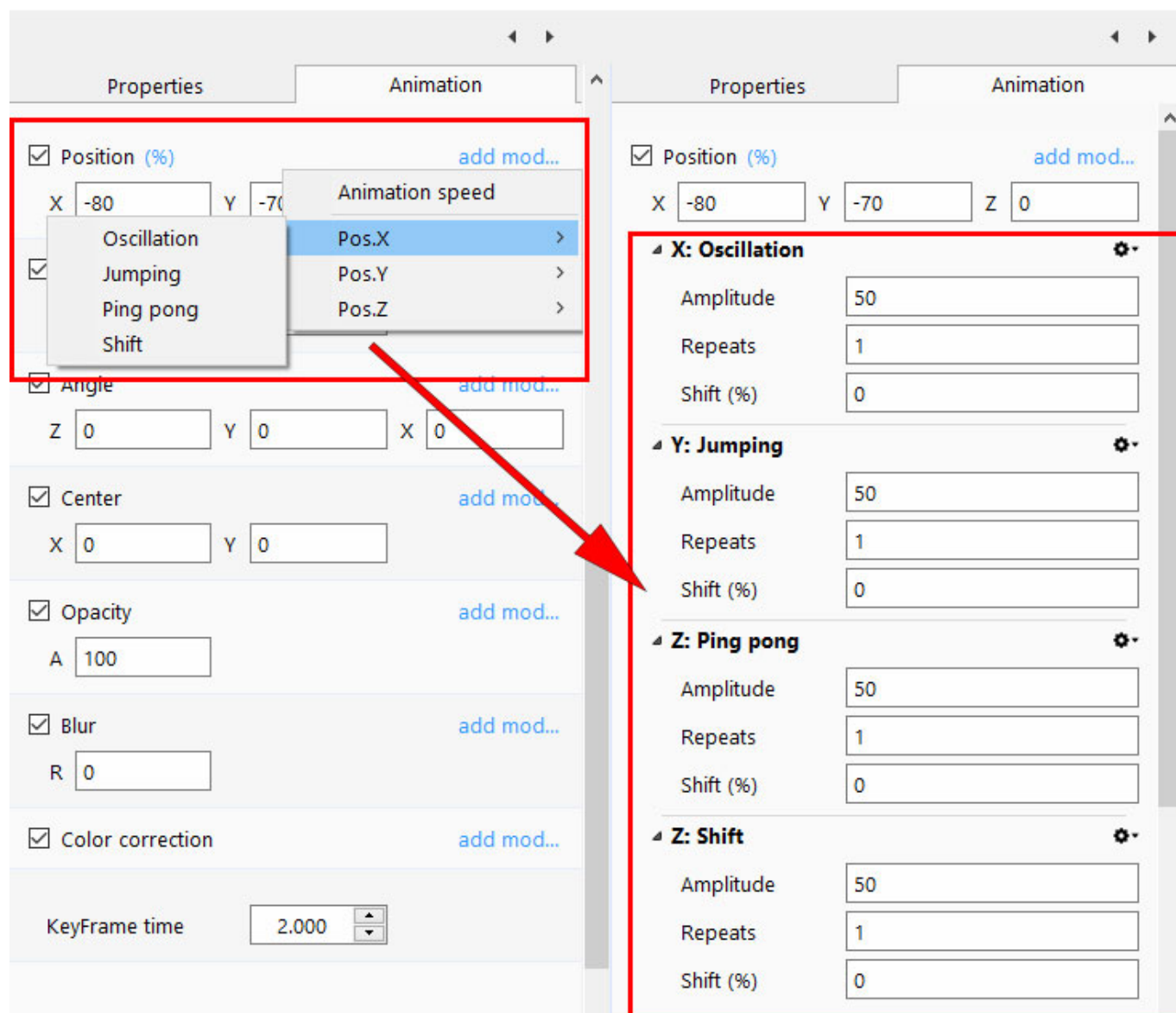
### Animation Speed



The screenshot shows the 'Animation Speed' settings panel. At the top, there is a checked checkbox for 'Pan (pt)' and a blue 'add modifier' link. Below this are three input fields for X (512), Y (0), and Z (0). A dropdown menu is set to 'Animation speed: Slow down' with a gear icon to its right. Below the dropdown are four input fields: 'Accel. time (%)' with value 1, 'Decel. time (%)' with value 56, 'Start speed' with value 0, and 'Final speed' with value 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

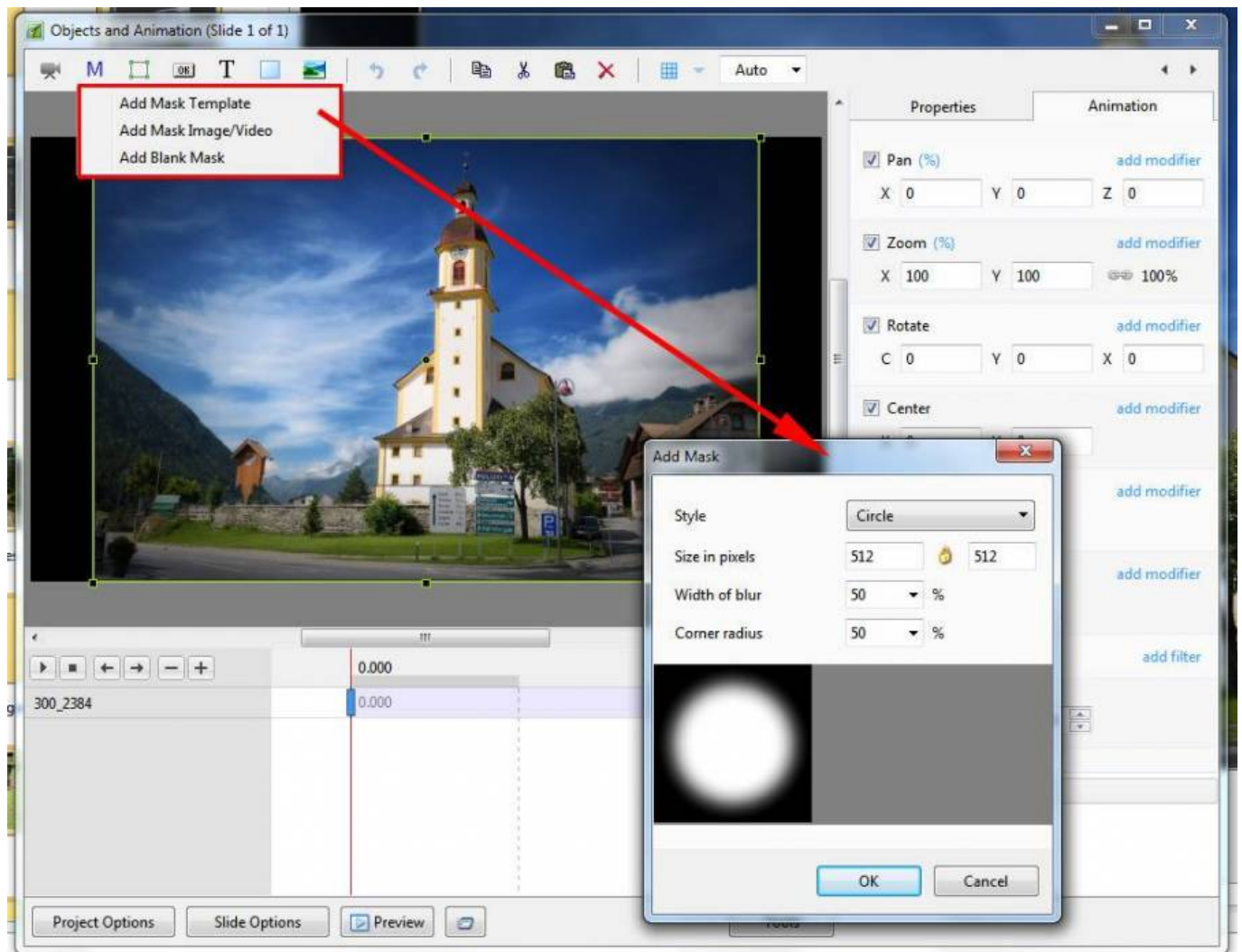
Amplitude

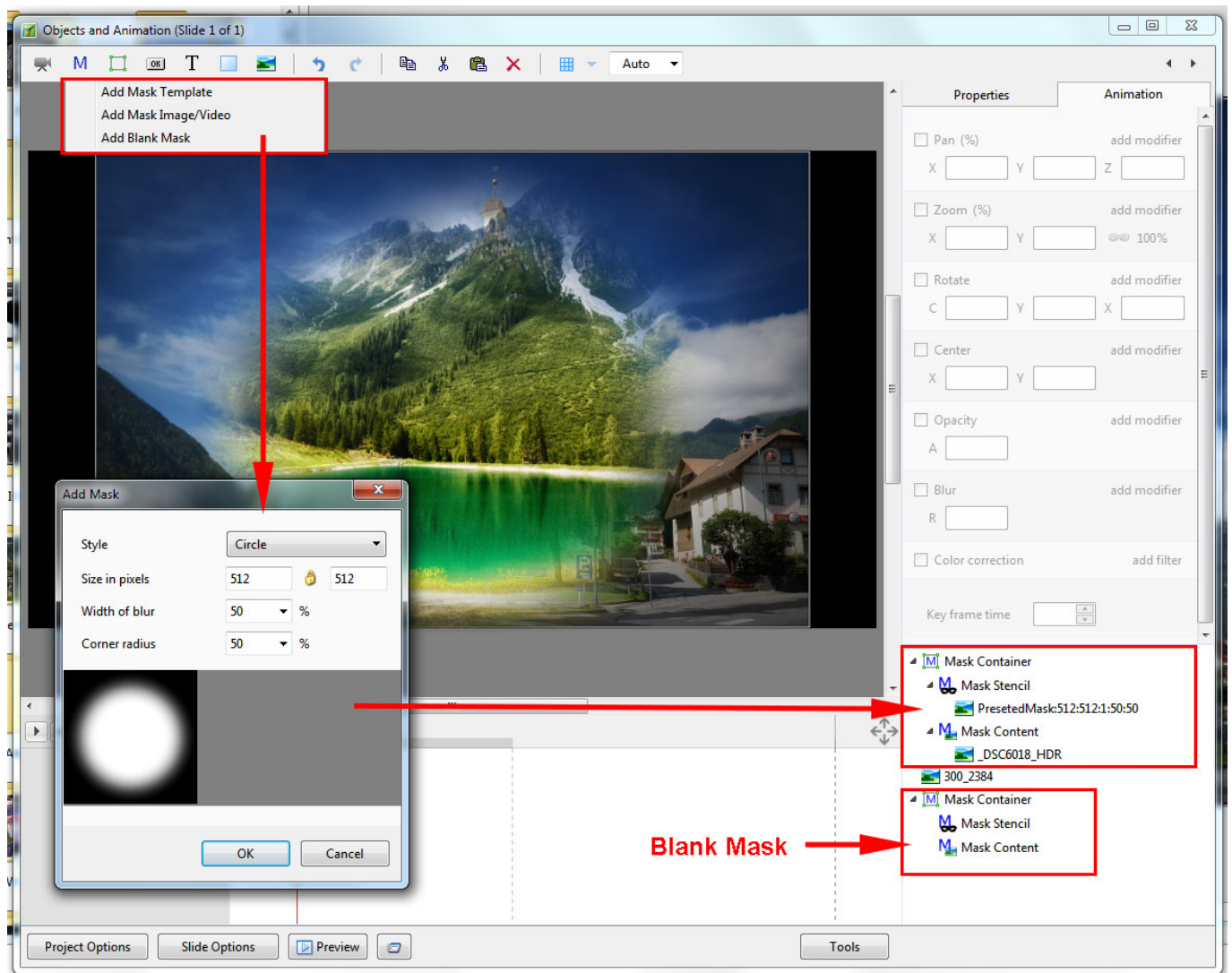
100

Shift (%)

25

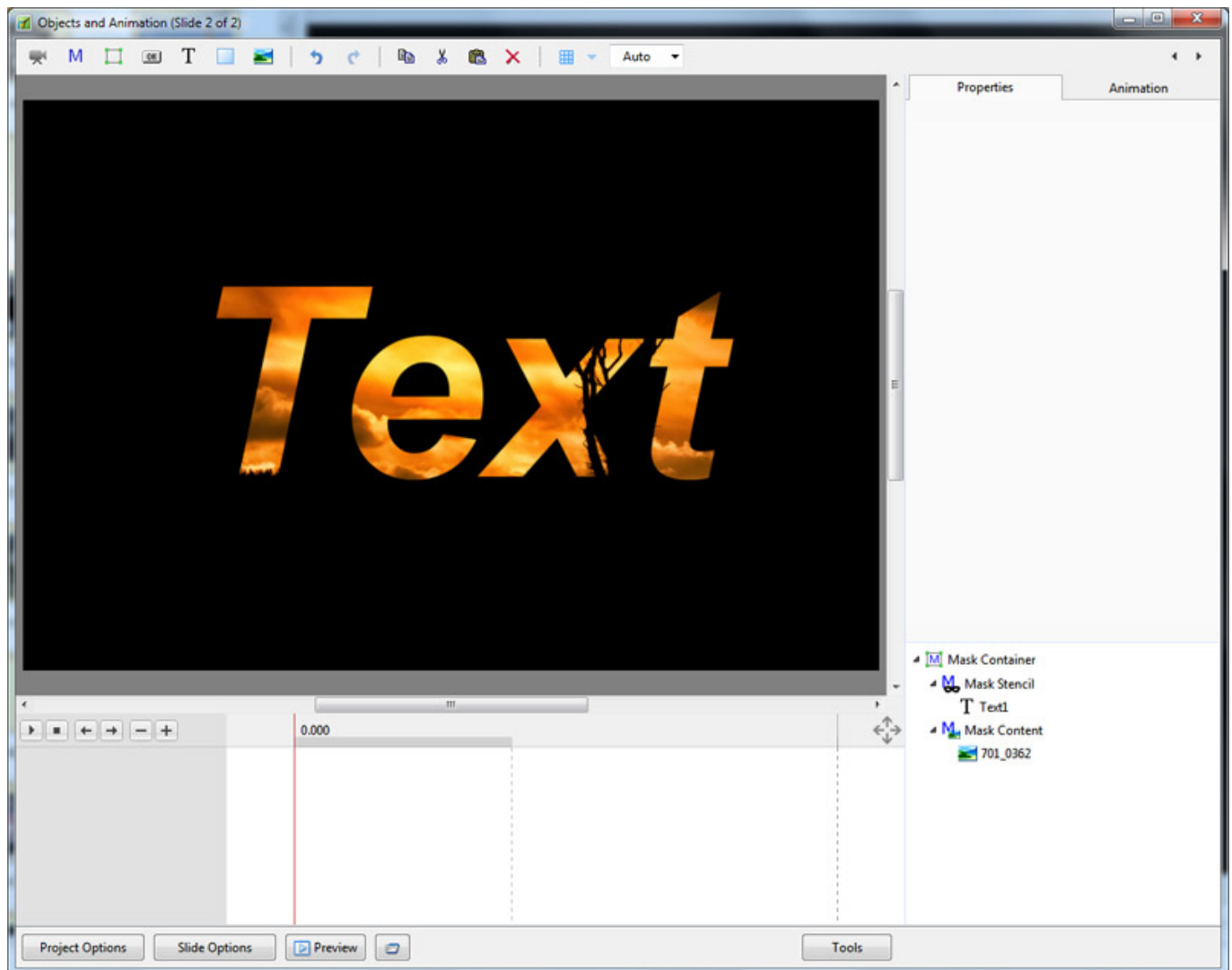
## Il menu Maschera



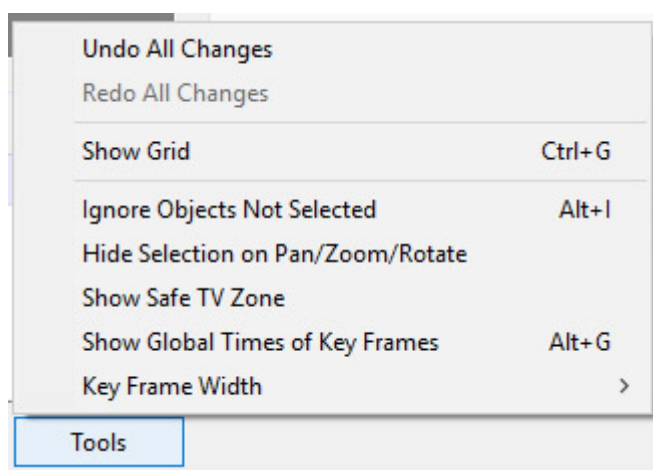


You can use any object as a masking layers in Mask Stencil container. For example, use a Text object as a mask.





## Menu Strumenti



- 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=1488867411>

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

