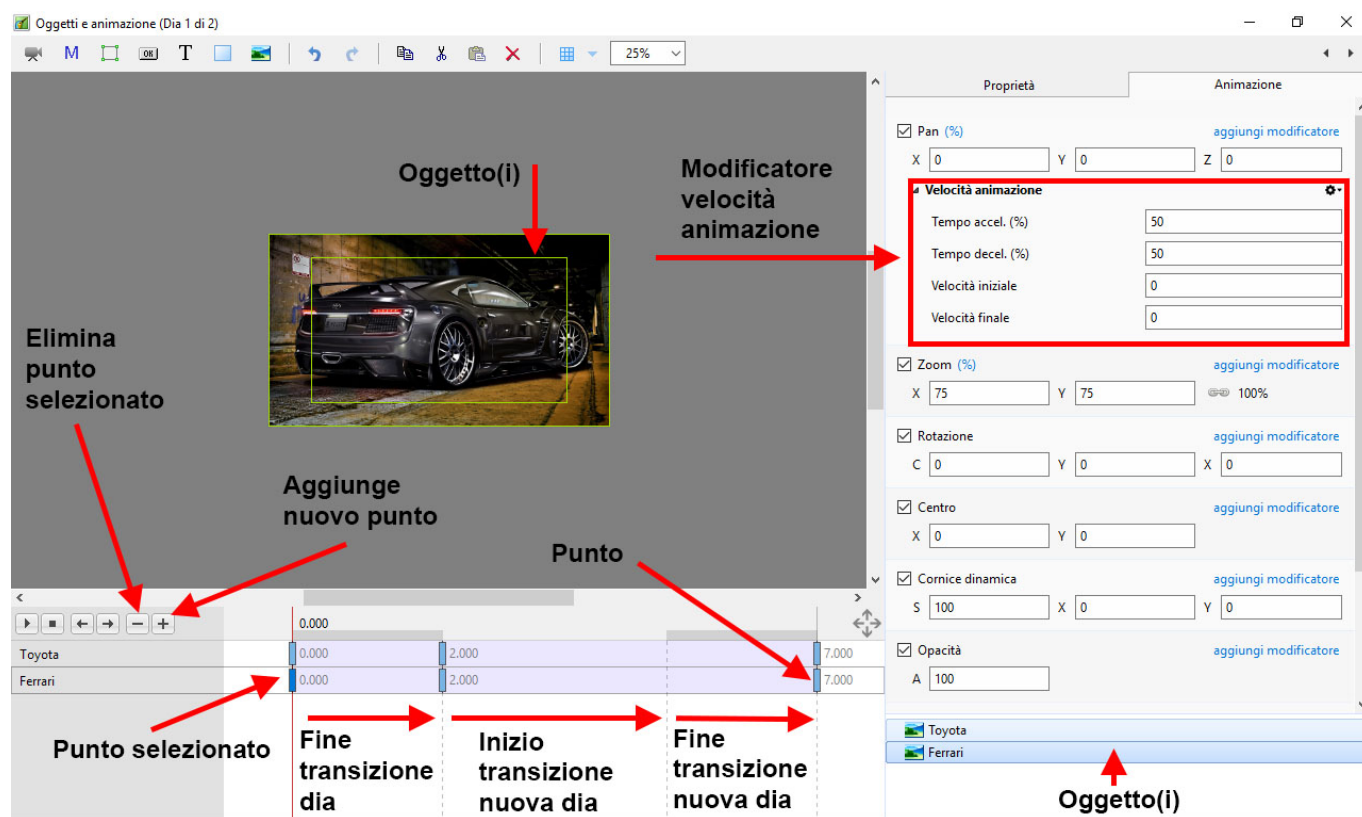


Schermata Oggetti e animazione

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

Clonare un punto

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

Aggiungi punto	Ins
Clona punto	Alt+Ins
Elimina punto	Ctrl+Del
Punti selezionati nel tempo corrente	
Sposta punti	Ctrl+E
Play/Stop	Ctrl+P

- 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 third track at 3.500, labeled 'Maiusc+clic qui'. The right panel shows the 'Proprietà' tab with various settings, including 'Nome', 'Regola contrasto', and 'Intervallo'.

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. It illustrates the process of selecting a range of points on the timeline by clicking on the first track and then using the 'Maiusc+Clic' (Shift+Click) combination on the last track.

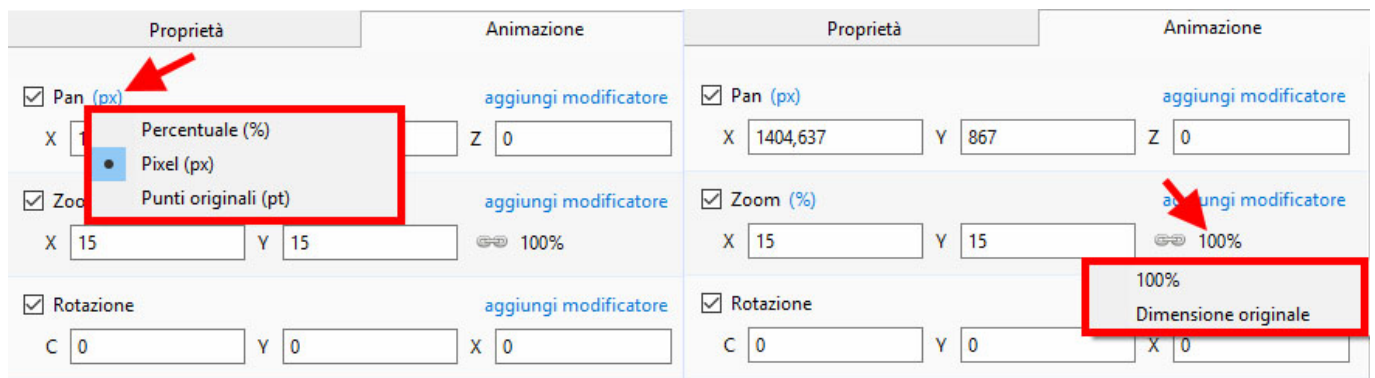
Track	Start	End	Value
Testo1	0.000	2.000	3.318
Toyota	0.000	2.138	5.000
colored_vintage_paper_texture	0.000	2.000	3.500

La differenza tra aggiungere e clonare un punto

- Quando un punto è clonato tutti i parametri del punto originale sono duplicati nel punto clonato
- 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 poi 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

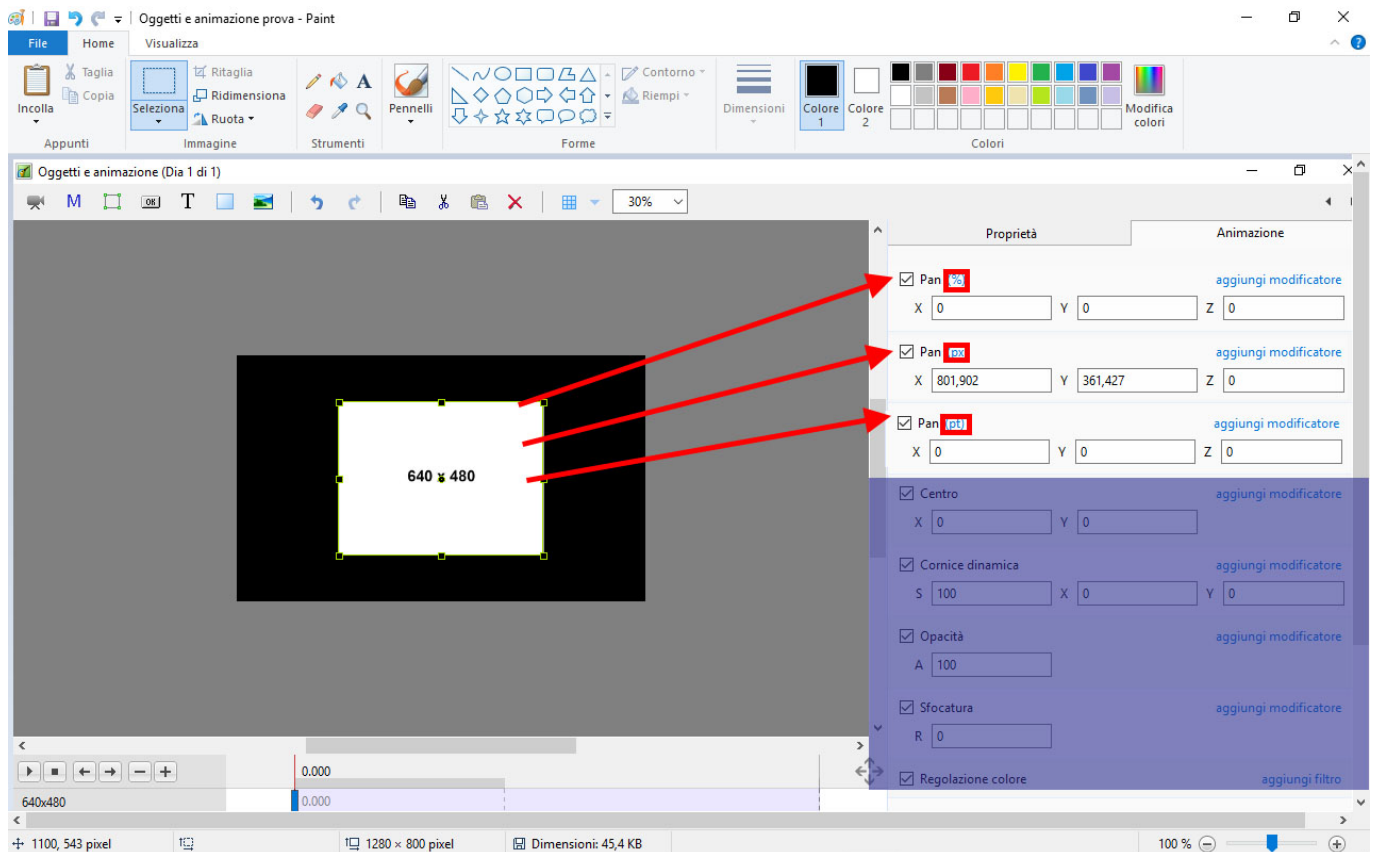


- I valori di Pan e Zoom possono essere letti in Percentuale (%), Pixel (px) o Modo originale
- Si fa clic sui simboli "%" o "px" per eseguire la scelta
- Si fa clic su 100% in Zoom per scegliere Dimensione originale (Pixel Originali/Reali)

Percentuale / Pixel / Punti

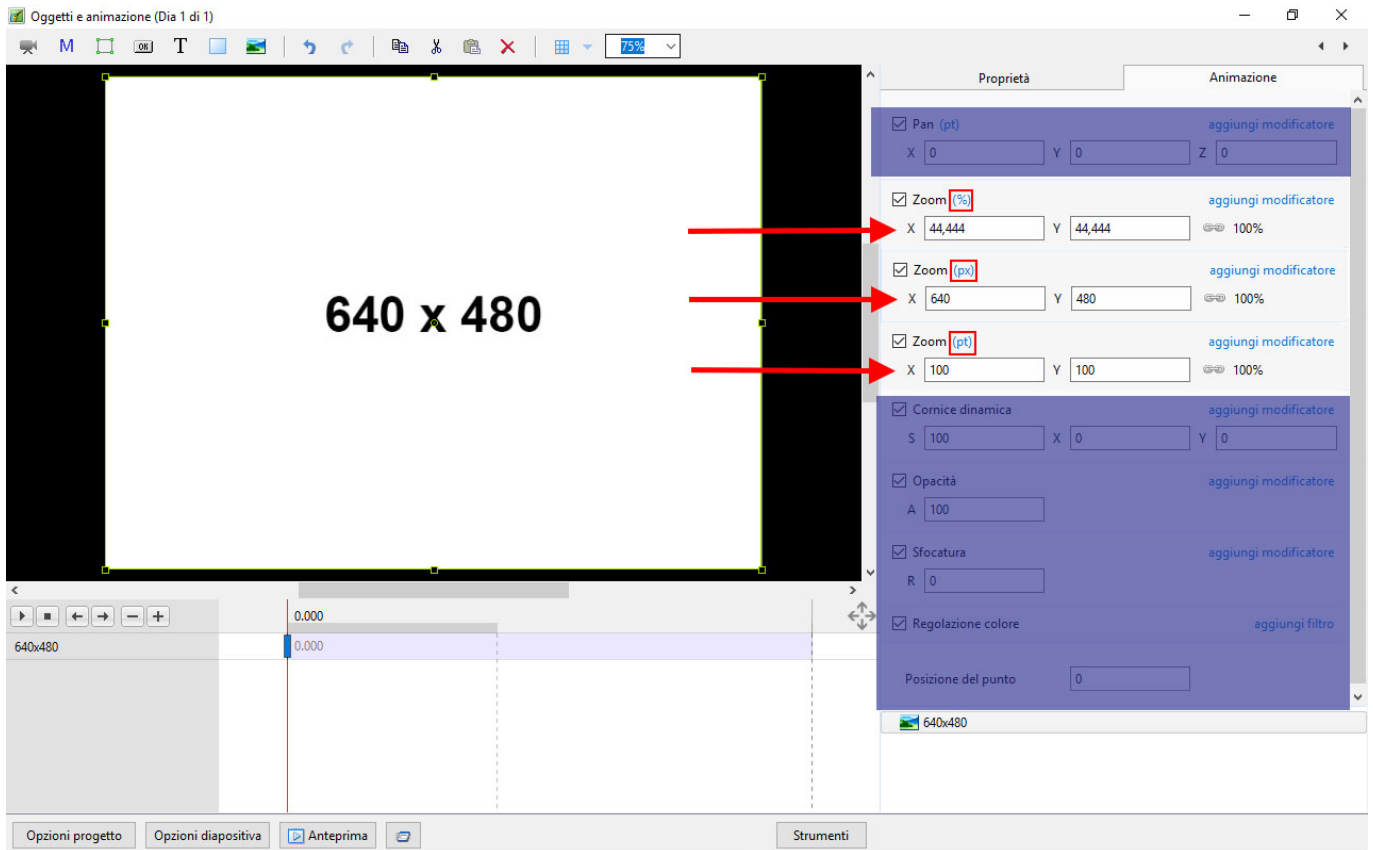
In Pan:

- 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

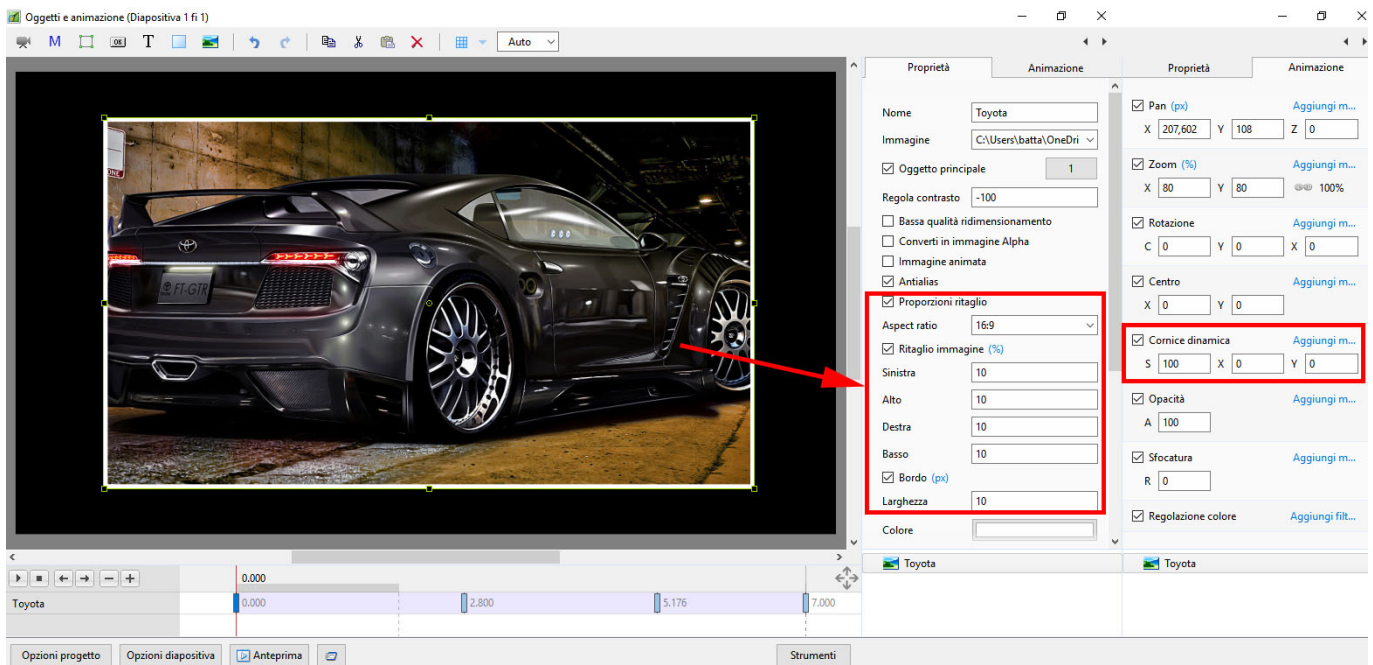


In Zoom:

- 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



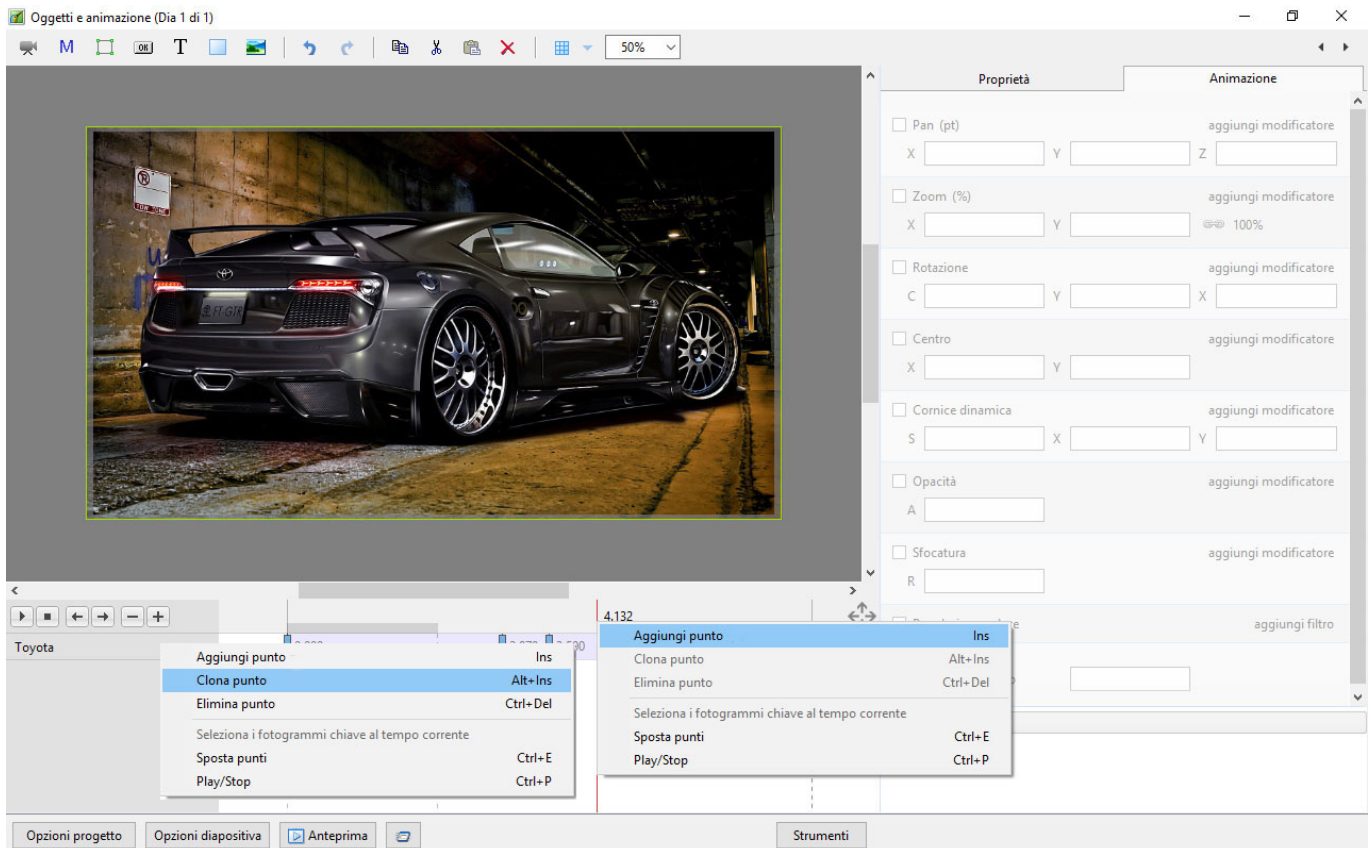
Cornice dinamica



- 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)



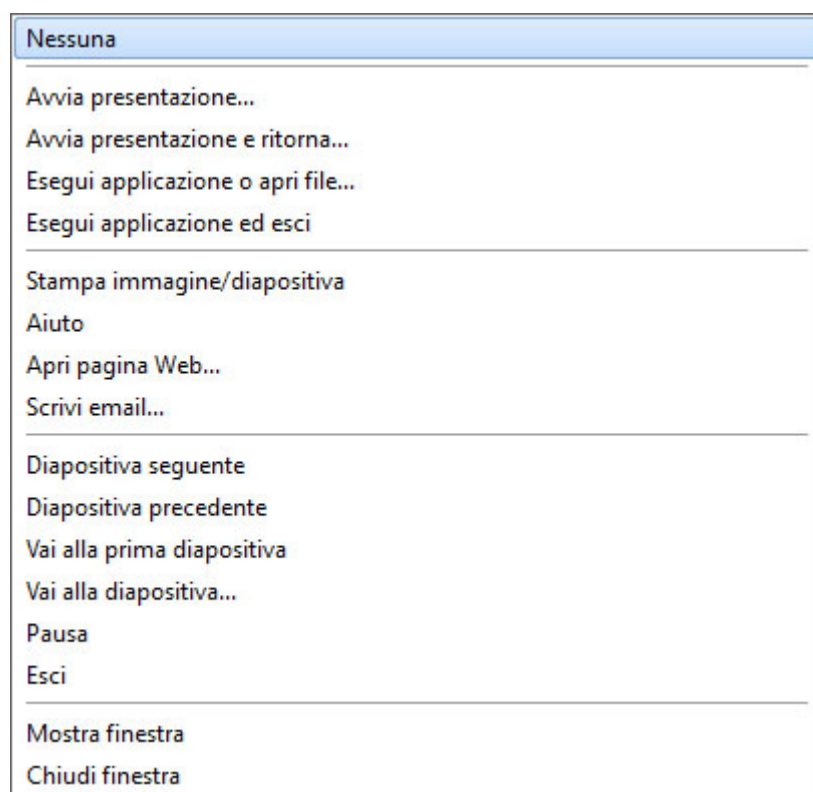
- Il menu clic destro (di contesto) abilita le opzioni per aggiungere punti
- Se è selezionato un punto esistente, "Aggiungi punto" aggiungerà un punto vuoto nello stesso modo della pressione del pulsante "+" con tutte le proprietà Animazione disabilitate
- Se il cursore è selezionato tra i punti, "Aggiungi punto" aggiungerà un punto vuoto in questa posizione con tutte le proprietà Animazione disabilitate
- "Clona punto" clonerà il punto selezionato
- "Elimina punto" eliminerà il punto selezionato
- "Seleziona punto al tempo corrente" selezionerà tutti i punti in più oggetti al tempo selezionato
- Play / Stop - Ctrl+P al tempo selezionato

La scheda Proprietà

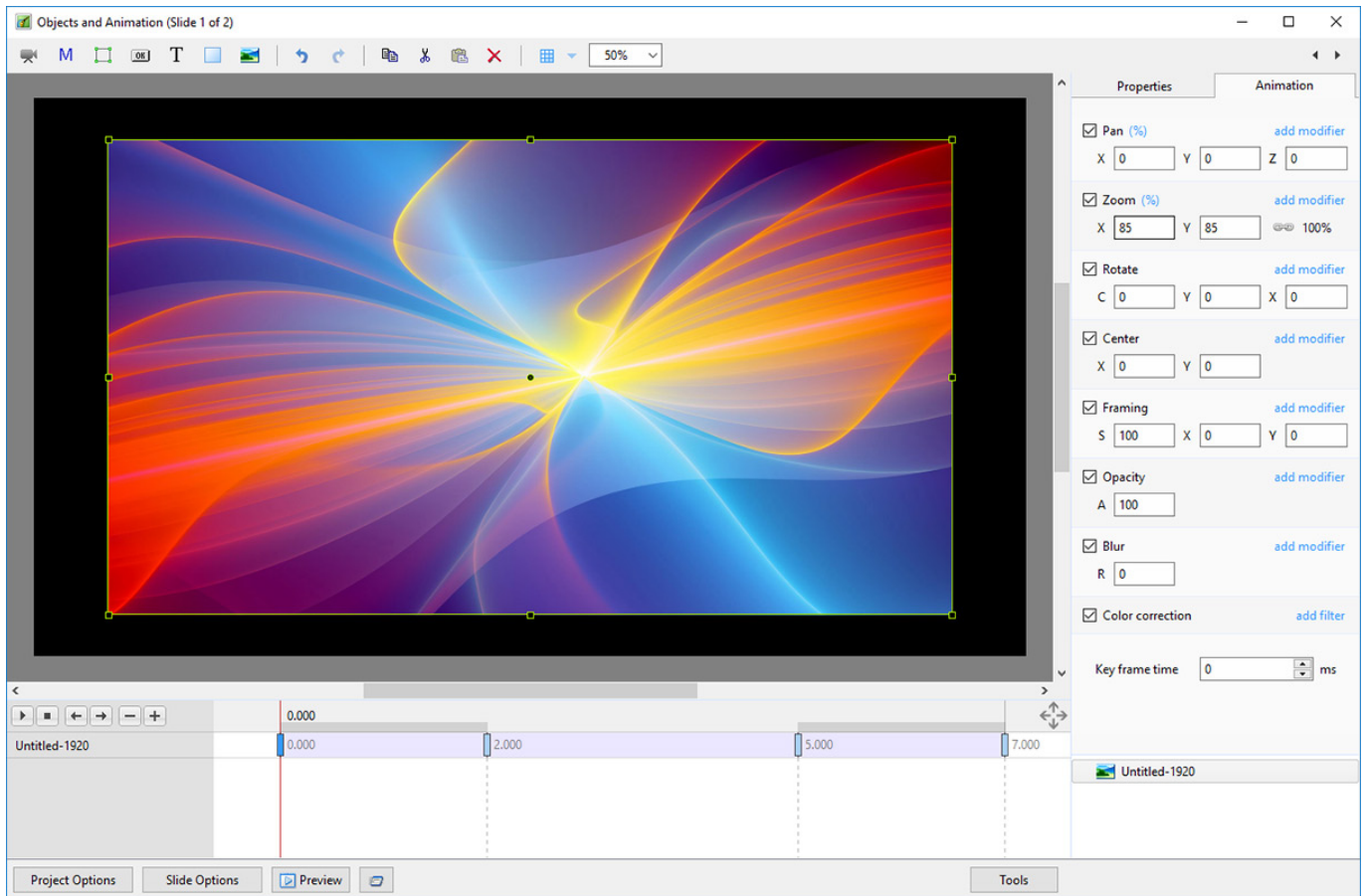
Proprietà	Animazione
Nome	<input type="text" value="Toyota"/>
Immagine	<input type="text" value="C:\Users\batta\OneDrive\Immagini\To"/> ▾
<input checked="" type="checkbox"/> Oggetto principale	<input type="text" value="1"/>
Regola contrasto	<input type="text" value="-100"/>
<input type="checkbox"/> Bassa qualità ridimensionamento	
<input type="checkbox"/> Converti in immagine Alpha	
<input type="checkbox"/> Immagine animata	
<input checked="" type="checkbox"/> Antialias	
<input checked="" type="checkbox"/> Ritaglio aspect ratio	
Aspect ratio	<input type="text" value="16:9"/> ▾
<input checked="" type="checkbox"/> Ritaglio immagine (%)	
Sinistra	<input type="text" value="10"/>
Alto	<input type="text" value="10"/>
Destra	<input type="text" value="10"/>
Basso	<input type="text" value="10"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Bordo (px)	
Larghezza	<input type="text" value="10"/>
Colore	<input type="text"/>
Comune	
<input type="checkbox"/> Trasparente sulla selezione	
<input checked="" type="checkbox"/> Mostra lato anteriore	
<input checked="" type="checkbox"/> Mostra lato posteriore	
<input type="checkbox"/> Nascondi oggetti figli	
<input type="checkbox"/> Ombra	<input type="text" value="Personalizza..."/>
Adattamento	<input type="text" value="Adatta a dia"/> ▾
Intervallo	<input type="text" value="0"/> - <input type="text" value="7000"/>
Azione al clic del mouse	
<input type="text" value="Nessuna"/> ▾	

- Nome - è possibile cambiare il nome dell'oggetto
- Immagine - percorso e nome del file - è possibile cambiare l'oggetto/immagine
- Oggetto principale - Si sceglie un numero da usare con gli stili
- Regola contrasto - il valore predefinito è -100
- Bassa qualità ridimensionamento

- Converti in immagine Alpha
- Immagine animata
- Antialias
- Ritaglio aspect ratio - Ritaglia in uno specificato Aspect ratio usando il relativo menu a discesa
- Ritaglio immagine (Percentuale o Pixel) - Ritaglia i pixel (o %) a sinistra, in alto, a destra o in basso nell'oggetto
- Larghezza e colore bordo (Percentuale o Pixel) - Aggiunge un bordo di un colore qualsiasi all'oggetto in Pixel (o %)
- Trasparente sulla selezione - previene la selezione dell'oggetto usando il mouse
- Mostra lato anteriore - nell'animazione 3D determina se la parte anteriore dell'immagine è visibile o nascosta
- Mostra lato posteriore - nell'animazione 3D determina se la parte posteriore dell'immagine è visibile o nascosta
- Nascondi oggetti figli
- Ombra
- Adattamento - Si sceglie tra "Adatta a dia" o "Ricopri dia"
- Intervallo - Si scelgono i punti tra i quali viene mostrata l'immagine/oggetto (in relazione all'impostazione dell'opacità)
- Azione al clic del mouse:



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

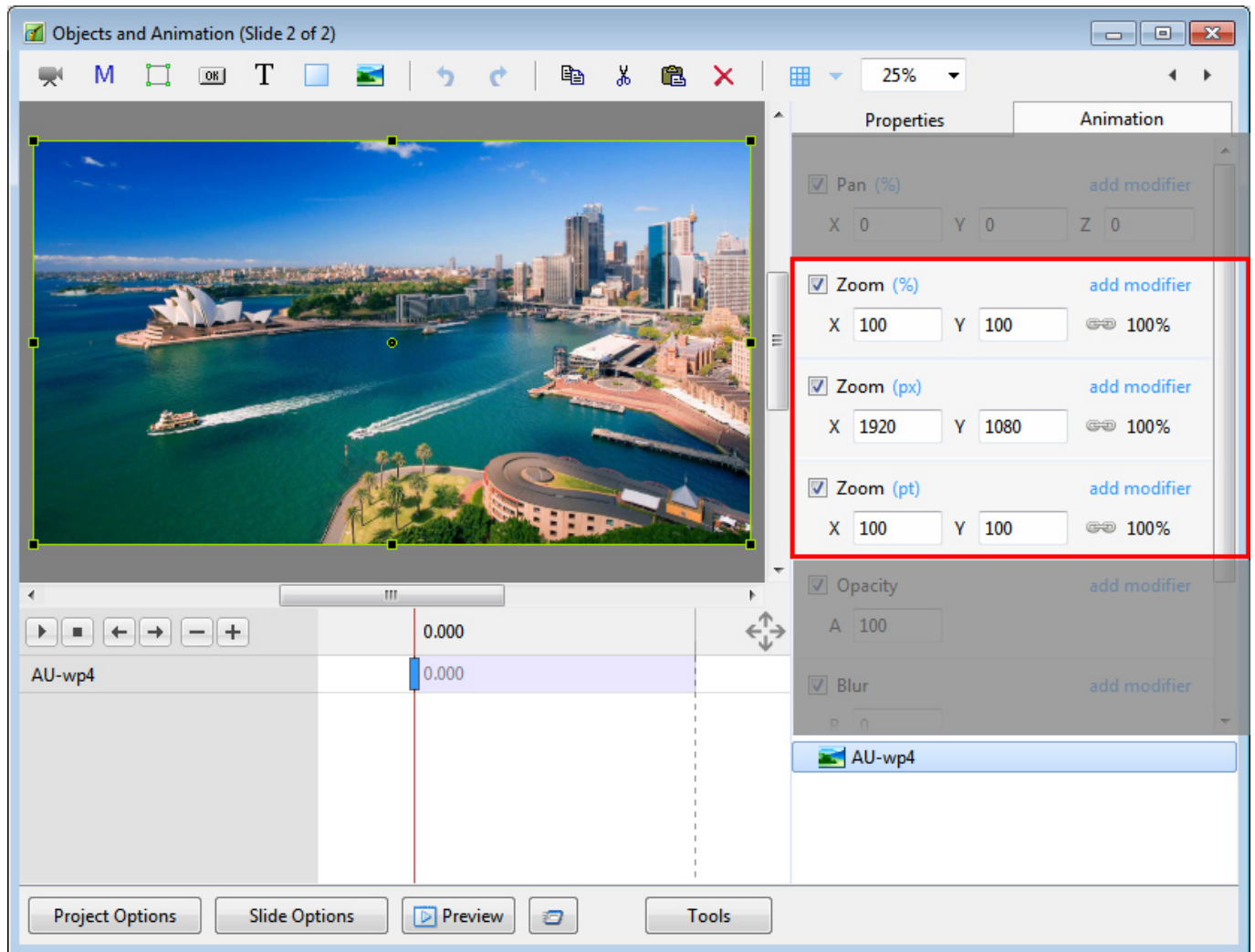
- The parameters can be read in Percentage, Pixels or Original Points
- X - The horizontal dimension relative to the native size/resolution of the Object's Parent Frame
- Y - The vertical dimension relative to the native size/resolution of the Object's Parent Frame
- With the "Chain Link" deselected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

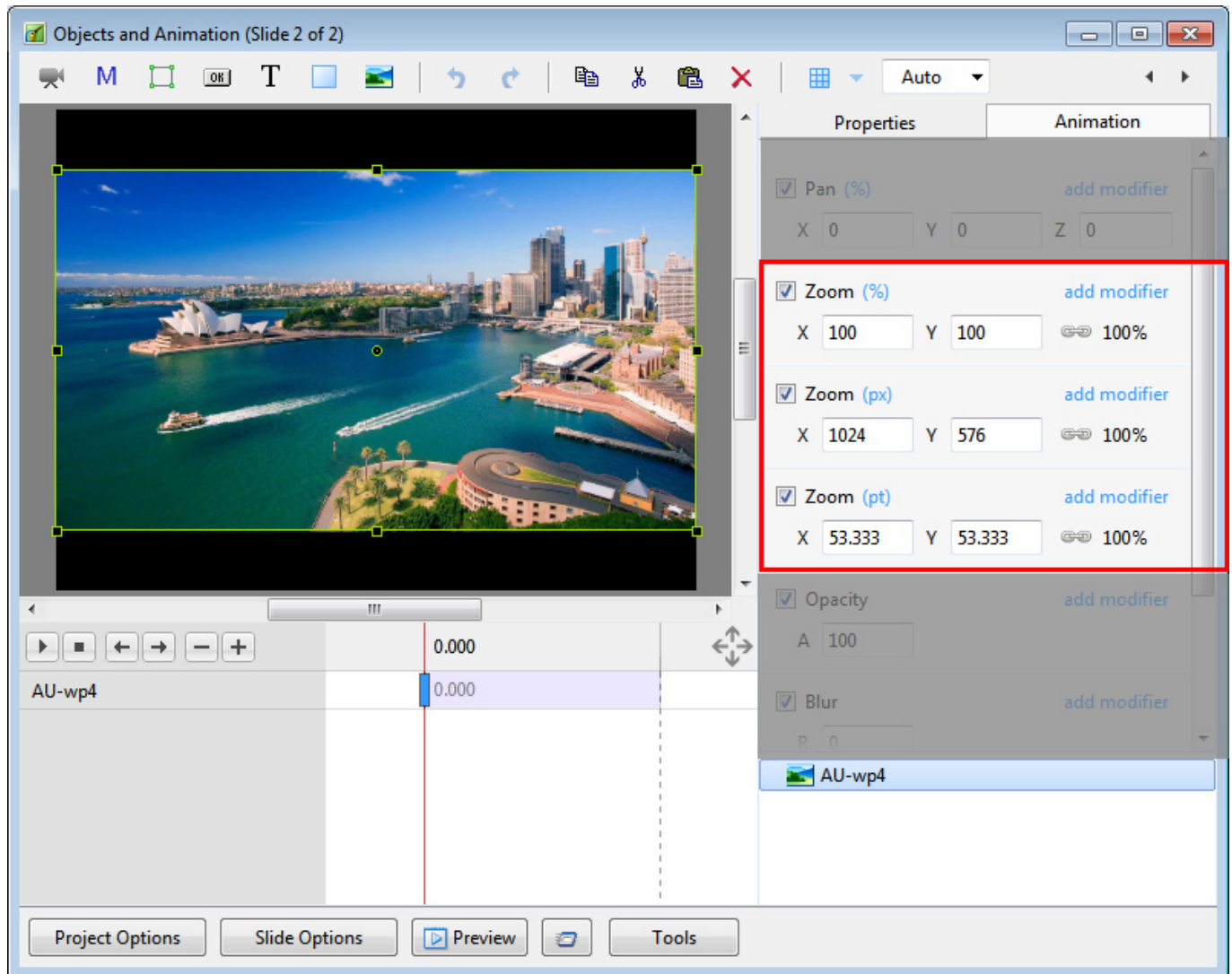
- In % Mode 100% = 100% of the Parent (Slide / Frame etc)
- In Px Mode the Pixel Dimensions of the Object are shown
- In Pt Mode 100% = 100% of the Native Pixels of the Object

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

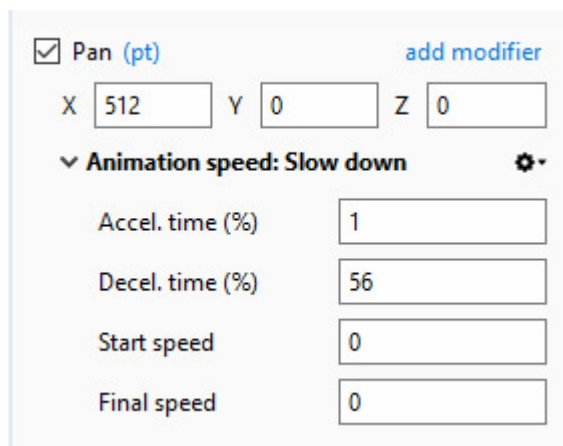
Duplicate of Toning

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

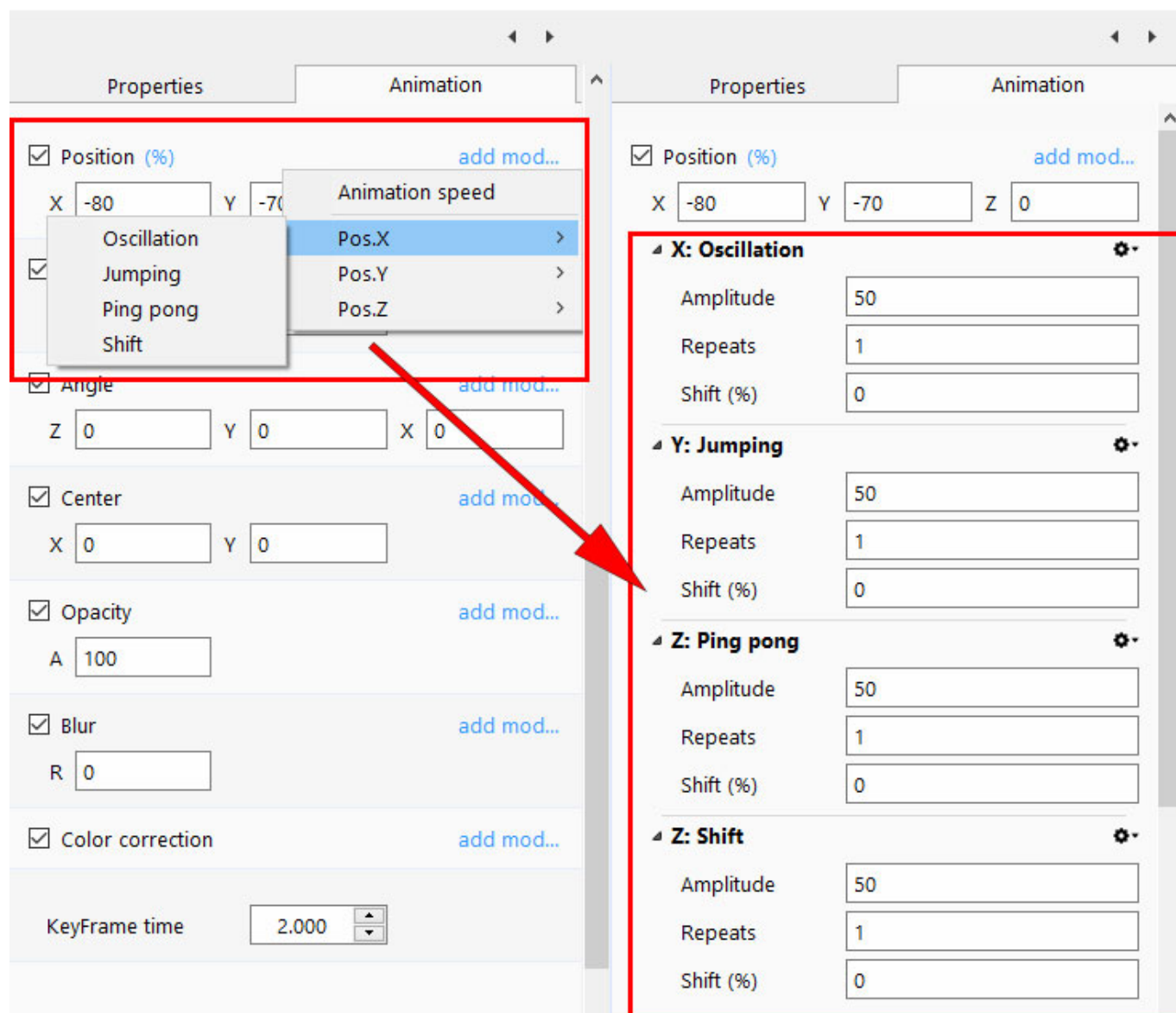
Animation Speed



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

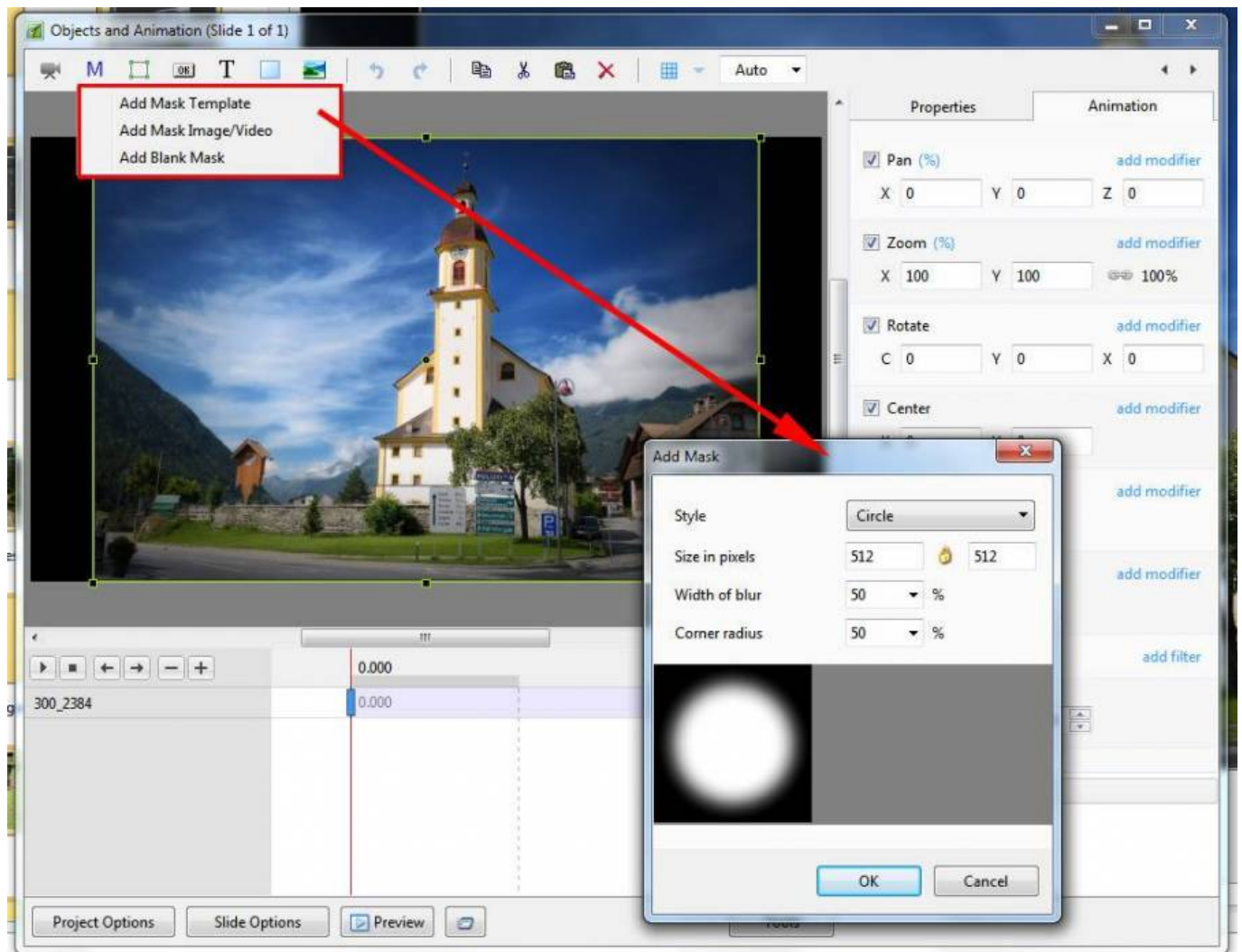
Amplitude

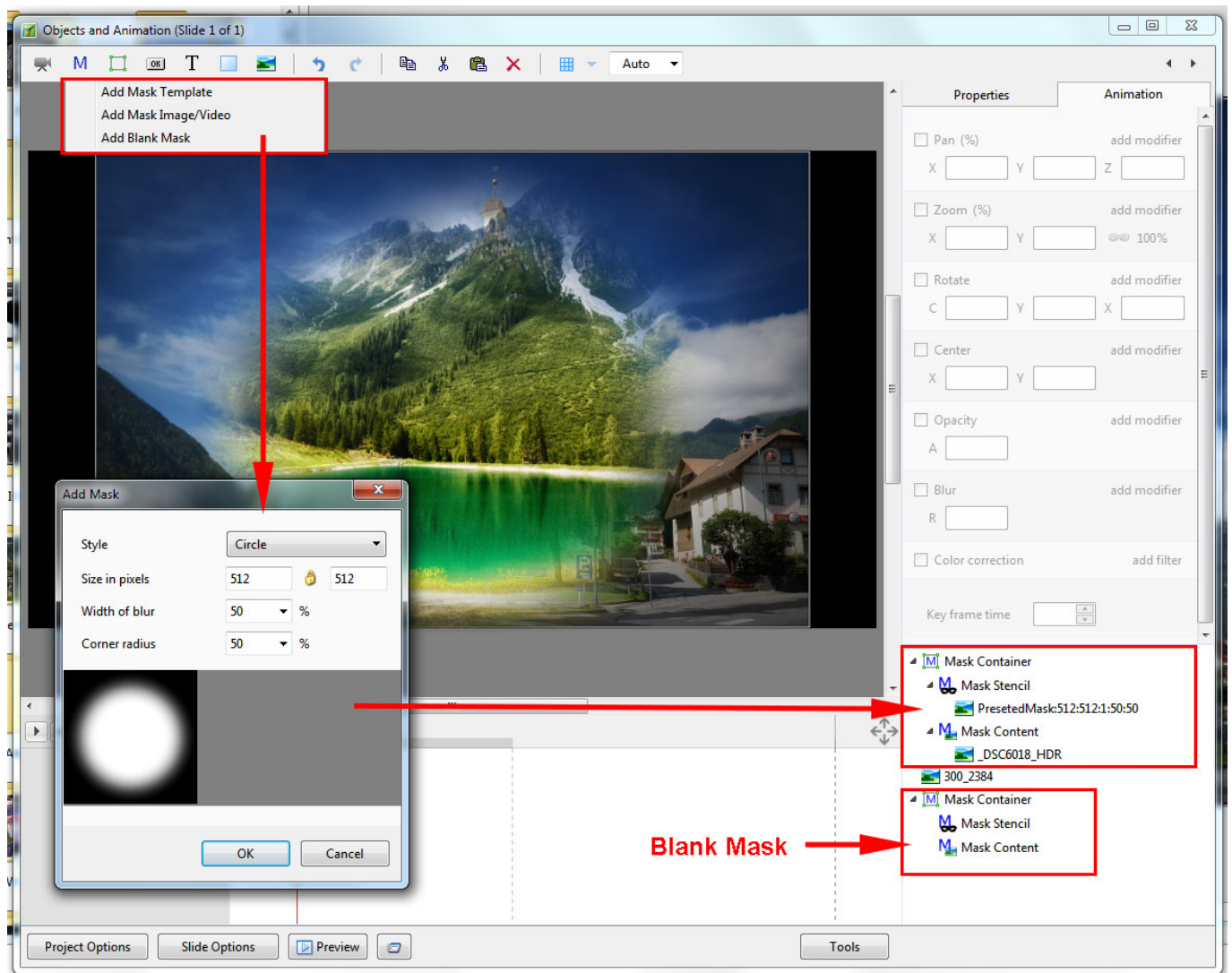
100

Shift (%)

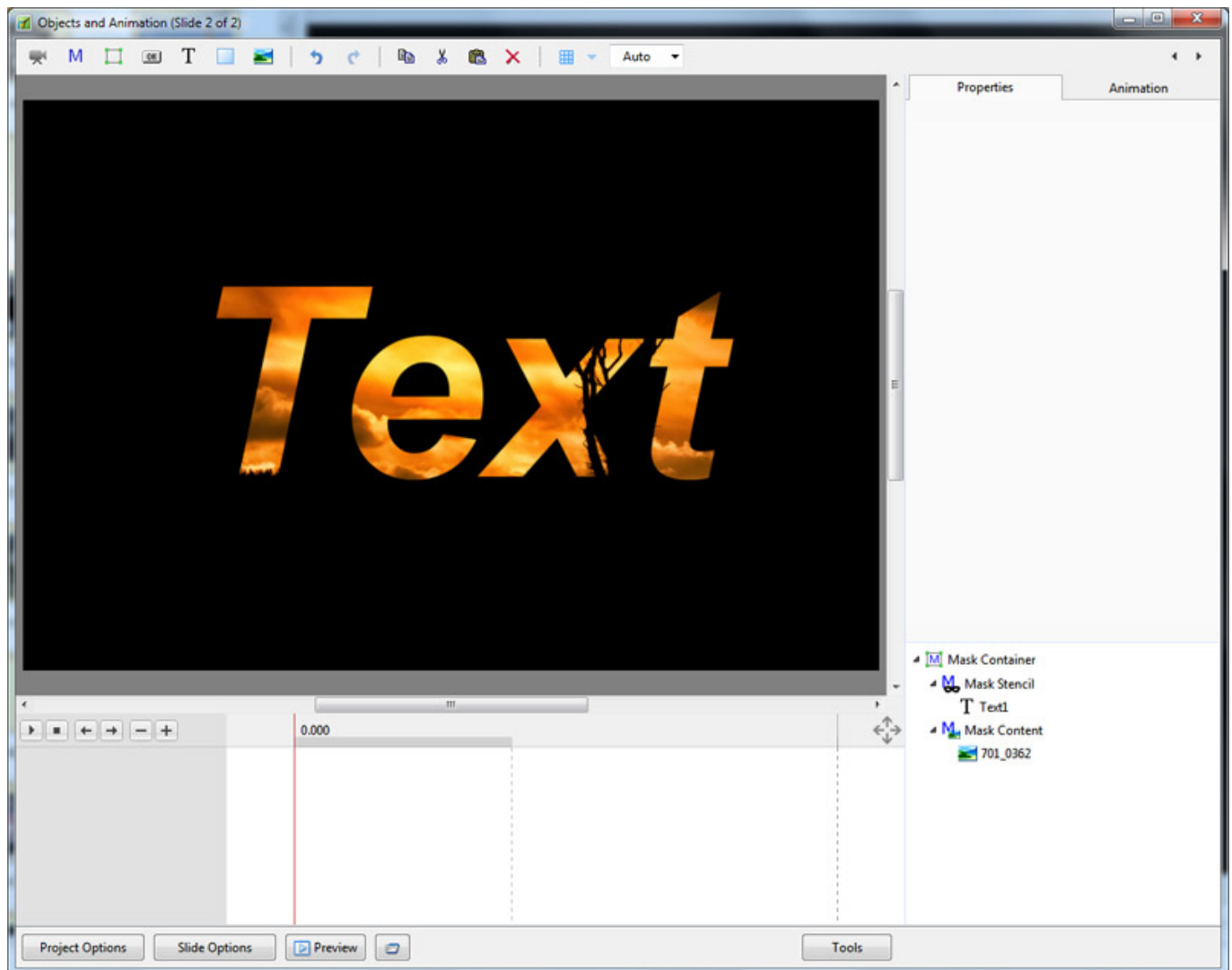
25

Il menu Maschera

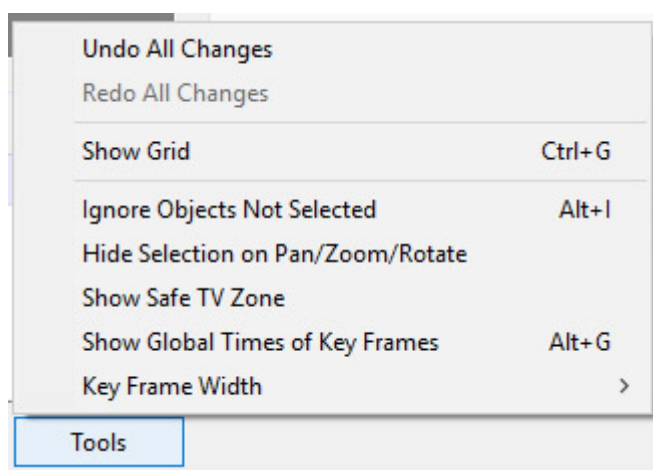




You can use any object as a masking layers in Mask Stencil container. For example, use a Text object as a mask.



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=1488948400>

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

