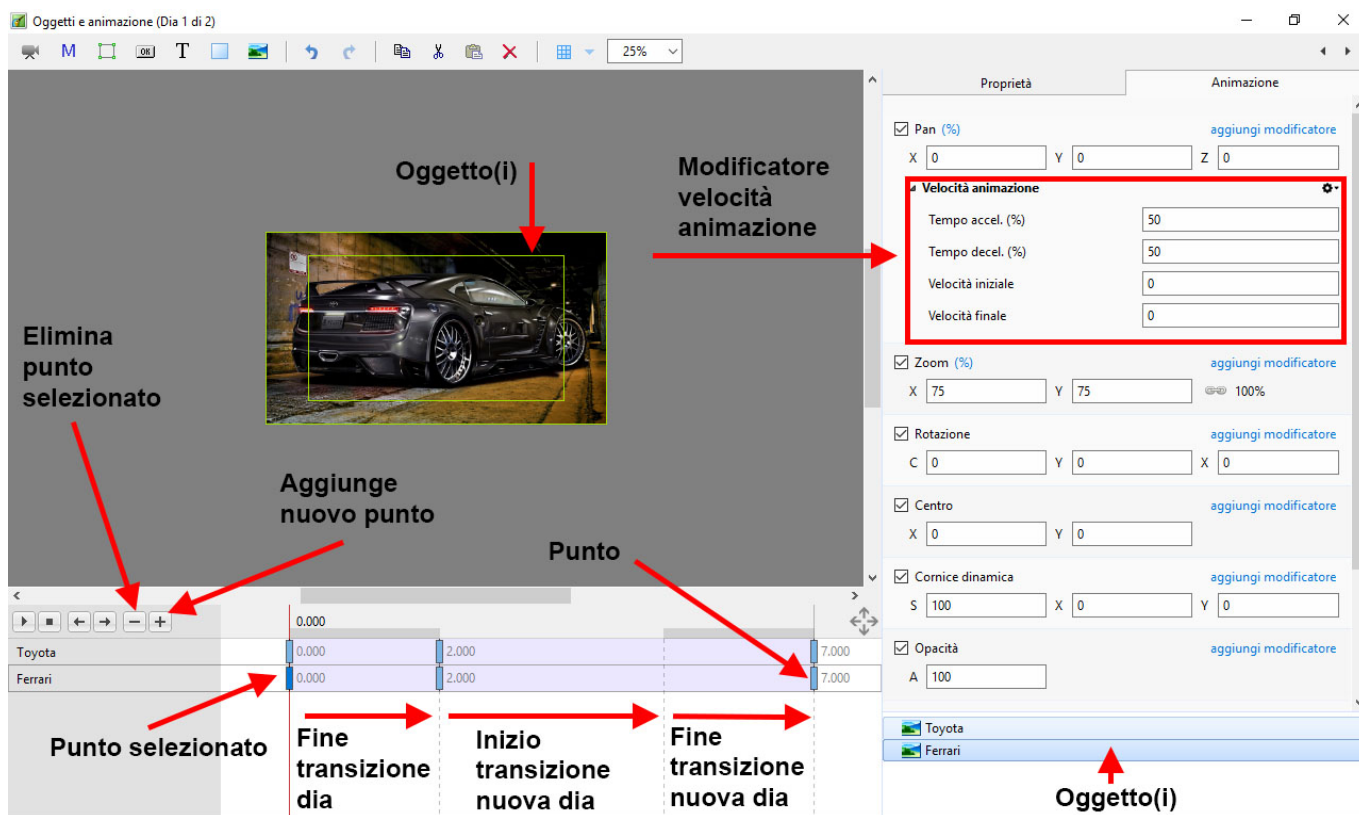


# Schermata Oggetti e animazione

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

Oggetti e animazione (Dia 1 di 1)

Proprietà Animazione

Nome

Regola contrasto -100

Comune

☐ Trasparente sulla selezione

☒ Mostra lato anteriore

☒ Mostra lato posteriore

☐ Nascondi oggetti figli

Intervallo 0 - 5000

Azione al clic del mouse

Nessuna

Clic qui

Maiusc+clic qui

Testo1

Toyota

colored\_vintage\_paper\_texture

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

Oggetti e animazione (Dia 1 di 1)

Proprietà Animazione

Nome

Regola contrasto -100

Comune

☐ Trasparente sulla selezione

☒ Mostra lato anteriore

☒ Mostra lato posteriore

☐ Nascondi oggetti figli

Intervallo 0 - 5000

Azione al clic del mouse

Nessuna

Clic qui

Maiusc+clic qui

Testo1

Toyota

colored\_vintage\_paper\_texture

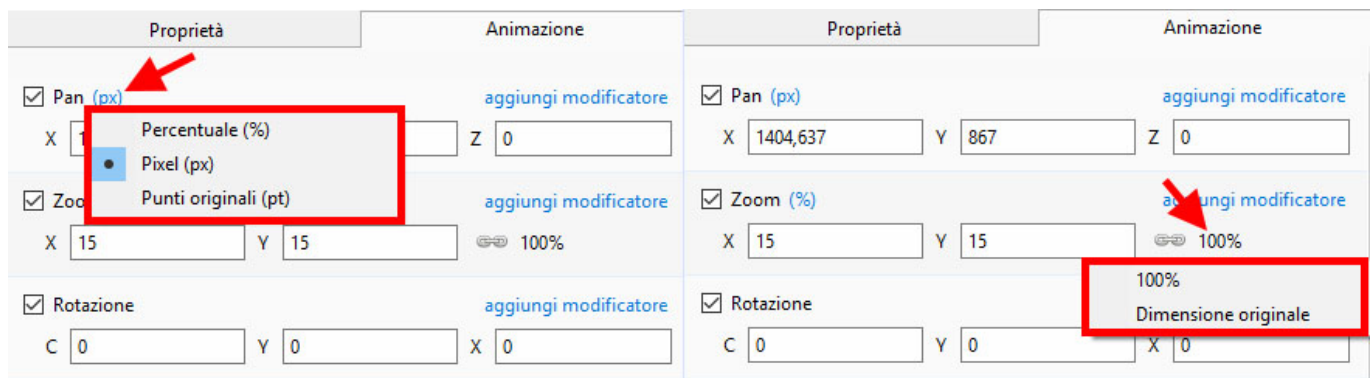
Opzioni progetto Opzioni diapositiva Anteprima Strumenti

## 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

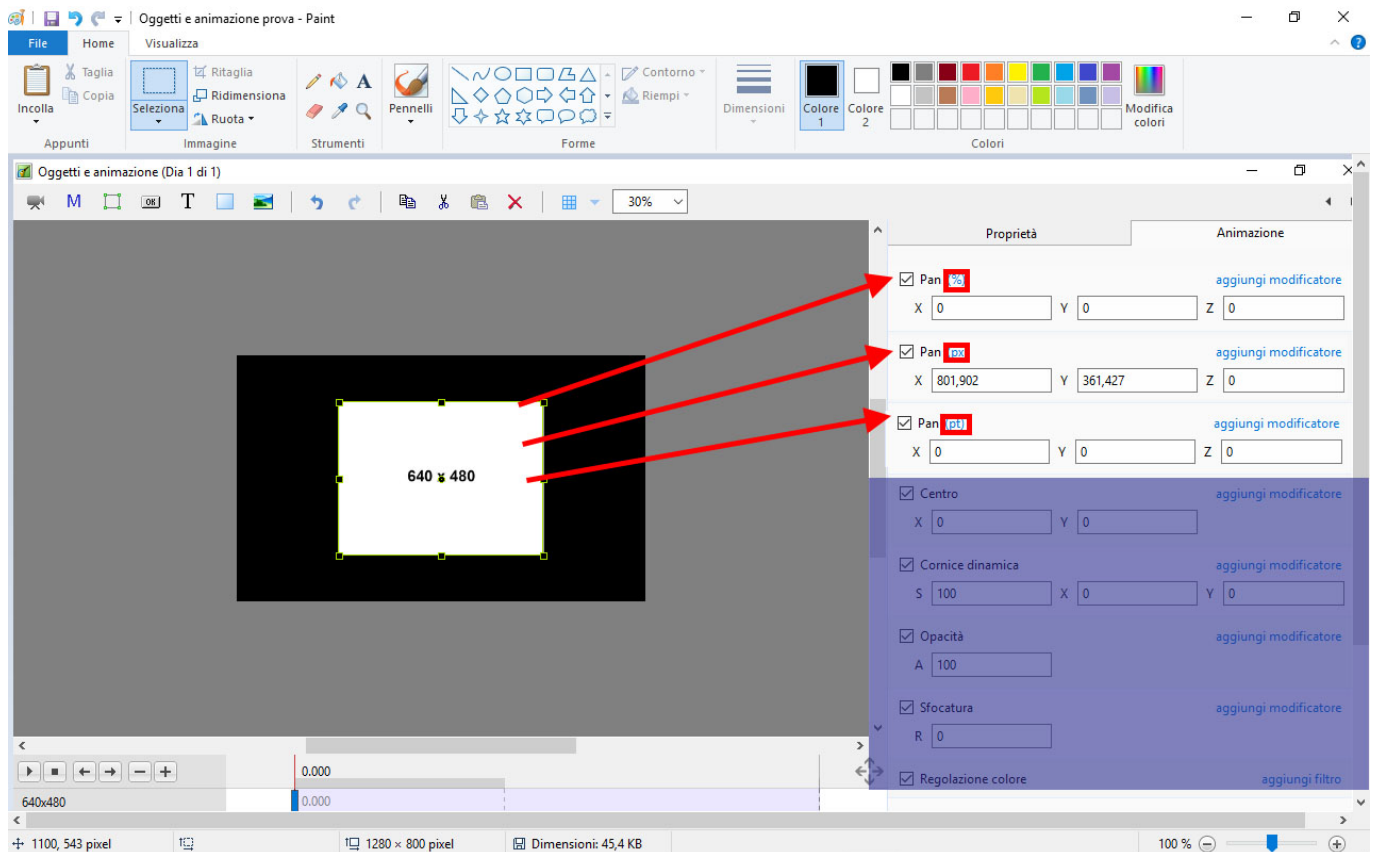


- I valori di Pan e Zoom possono essere letti in Percentuale (%), Pixel (px) o Modo originale
- Si fa clic sui simboli "%" o "px" per eseguire la scelta
- Si fa clic su 100% in Zoom per scegliere Dimensione originale (Pixel Originali/Reali)

## Percentuale / Pixel / Punti

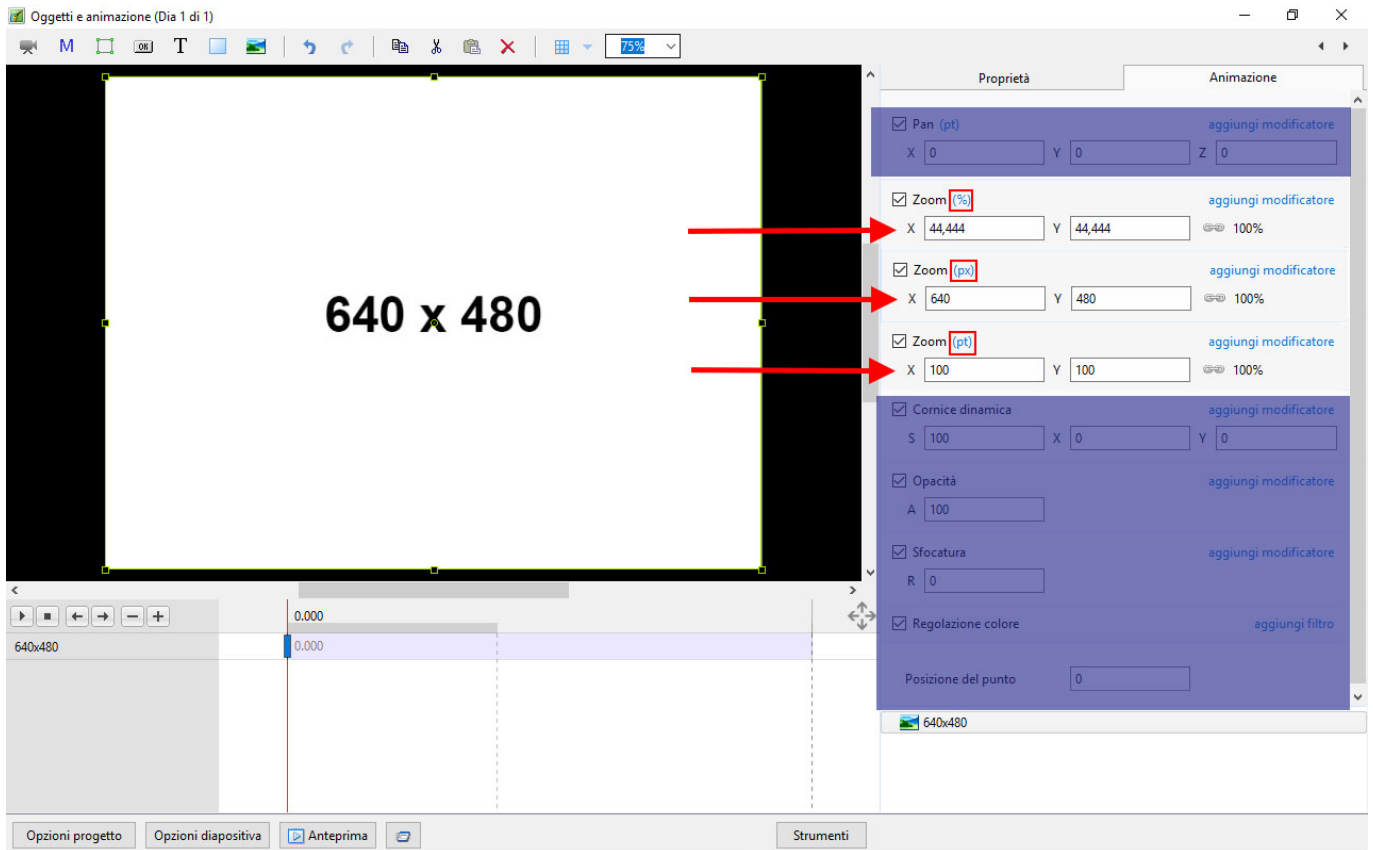
In Pan:

- 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

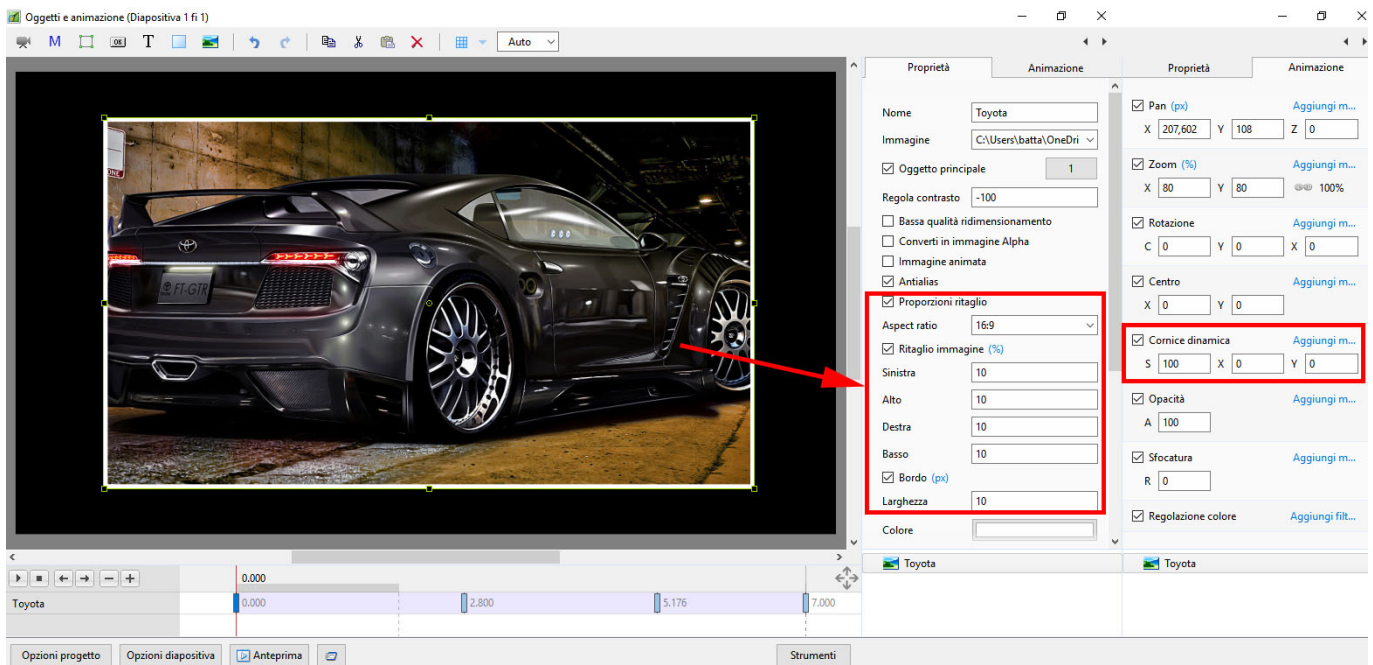


In Zoom:

- 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

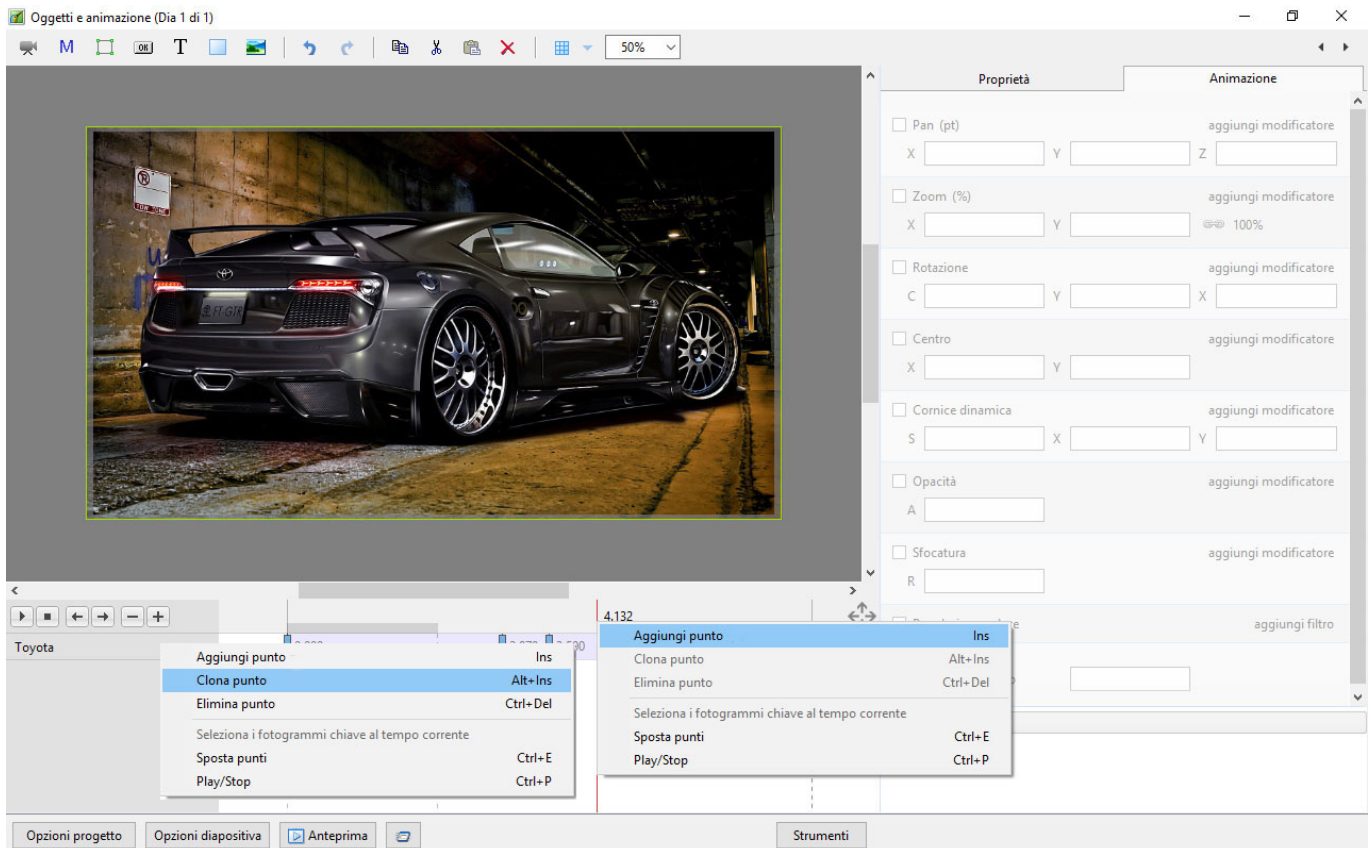


- S = Scala
- X = Offset asse X
- Y = Offset asse Y
- Si usa insieme ai controlli Bordo e Proporzioni Ritaglio nella scheda Proprietà
- S, X e Y possono essere impostati per Punti con Zoom e Pan, ecc.
- Si sceglie un Aspect Ratio per l'immagine in Proprietà / Proporzioni ritaglio



- 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

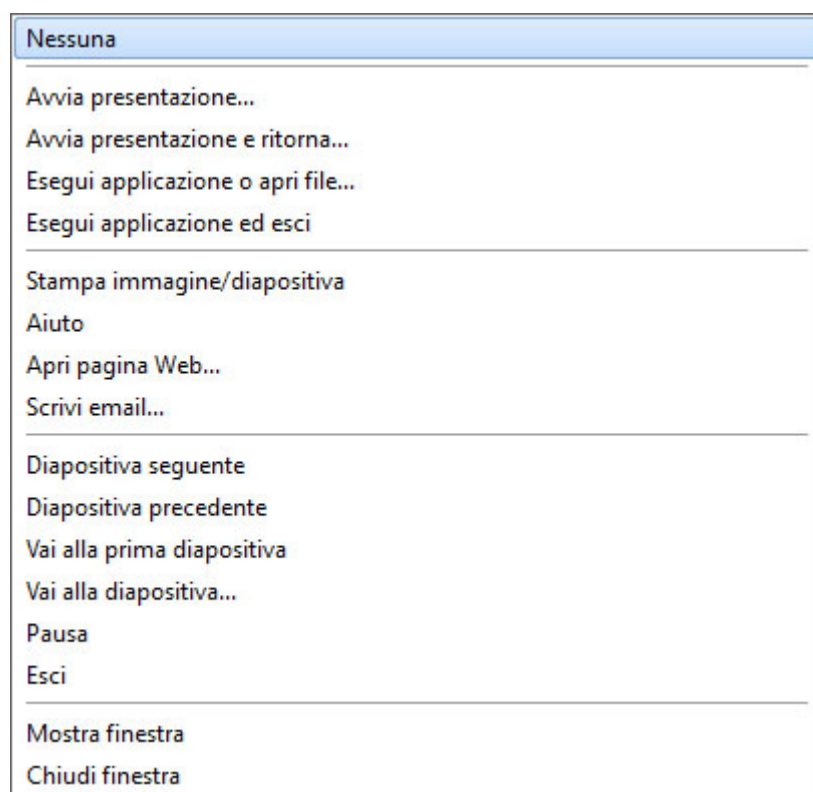
## La scheda Proprietà

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"/> ▾	

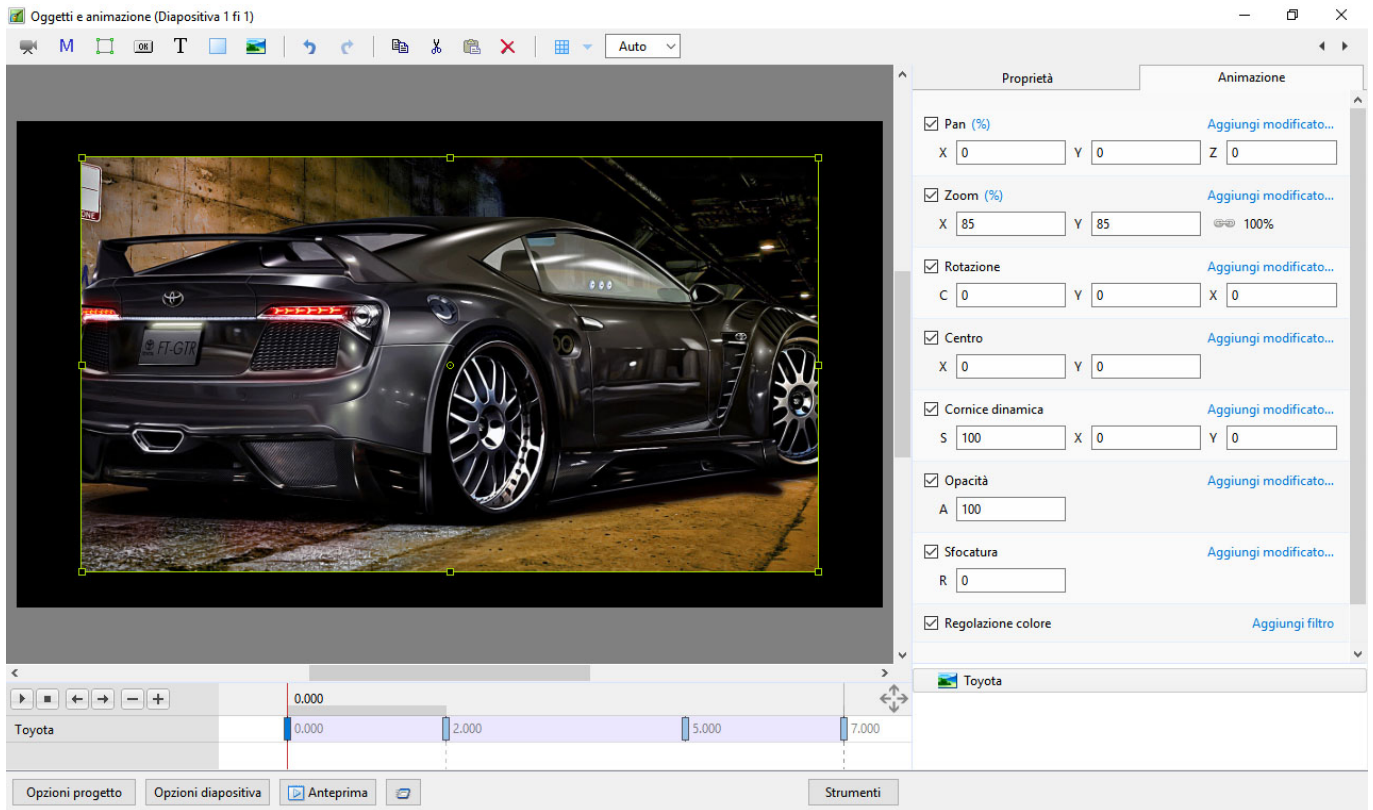
- Nome - è possibile cambiare il nome dell'oggetto
- Immagine - percorso e nome del file - è possibile cambiare l'oggetto/immagine
- Oggetto principale - Si sceglie un numero da usare con gli stili
- Regola contrasto - il valore predefinito è -100
- Bassa qualità ridimensionamento



- 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



## Cambiare i parametri con il mouse

- Si posiziona il mouse su una qualsiasi lettera (per esempio, X, Y o Z nei controlli di Pan) e si fa clic e si trascina verso destra o sinistra
- È anche possibile fare clic destro su una qualsiasi lettera e accedere ai valori preset comunemente usati (vedere menu clic destro più avanti)
- È possibile fare "doppio clic" su una qualsiasi lettera per ripristinare il suo valore predefinito

## Cambiare i parametri con la tastiera

- In qualsiasi riquadro, si evidenzia il valore esistente e si digita un nuovo valore da tastiera

OPPURE si posiziona il cursore in un riquadro e:

- Si preme il tasto Freccia su nella tastiera per aumentare il valore di una unità
- Si preme il tasto Freccia giù nella tastiera per diminuire il valore di una unità
- Si preme il tasto Pag su nella tastiera per aumentare il valore di dieci unità
- Si preme il tasto Pag giù nella tastiera per diminuire il valore di dieci unità

Le UNITÀ dipendono dalla scelta del modo di visualizzazione:

- Nel modo Percentuale (%) le unità aumenteranno/diminuiranno di 1% o 10% della cornice genitore (o dello sfondo)
- Nel modo Pixel (px) le unità aumenteranno/diminuiranno di 1 Pixel o 10 Pixel - in relazione alla dimensione del progetto
- Nel modo Punti originali (pt) le unità aumenteranno/diminuiranno di 1 Pixel o 10 Pixel in relazione alla dimensione originale dell'oggetto

## Pan

- I parametri possono essere letti in Percentuale, Pixel o Punti originali
- X - Movimento orizzontale dell'oggetto in relazione alla larghezza della cornice genitore dell'oggetto
- Y - Movimento verticale dell'oggetto in relazione all'altezza della cornice genitore dell'oggetto
- Z - Zoom - "Più vicino" o "più lontano" dall'osservatore

## Zoom

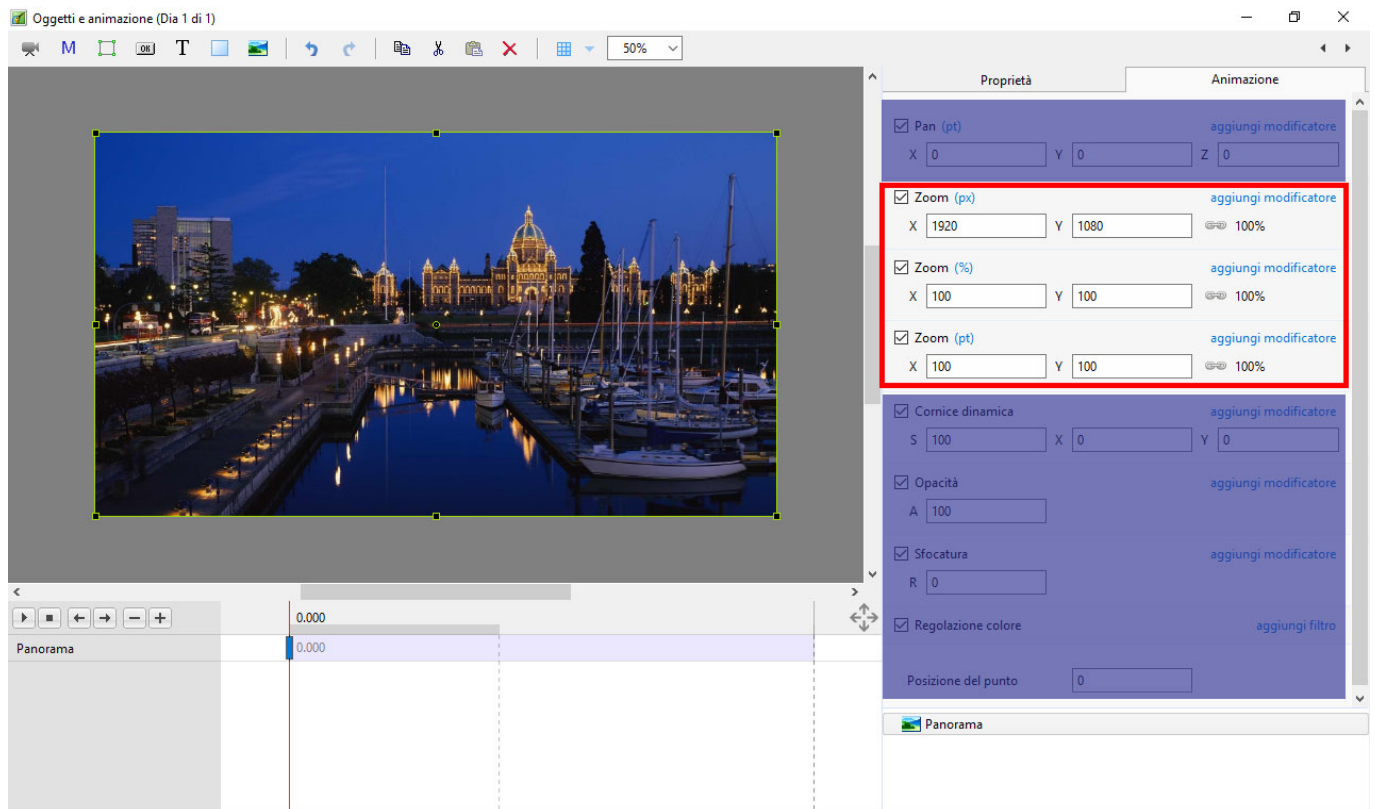
- I parametri possono essere letti in Percentuale, Pixel o Punti originali
- X - La dimensione orizzontale in relazione alla nativa dimensione/risoluzione della cornice genitore dell'oggetto
- Y - La dimensione verticale in relazione alla nativa dimensione/risoluzione della cornice genitore dell'oggetto
- Con l'opzione "Mantieni proporzioni" (icona catena) deselezionata l'oggetto può essere distorto
- Con l'opzione "Mantieni proporzioni" (icona catena) ripristinata l'immagine distorta può essere dimensionata
- Si fa clic su 100% per ripristinare le impostazioni predefinite (100%)

Le UNITÀ dipendono dalla scelta del modo di visualizzazione:

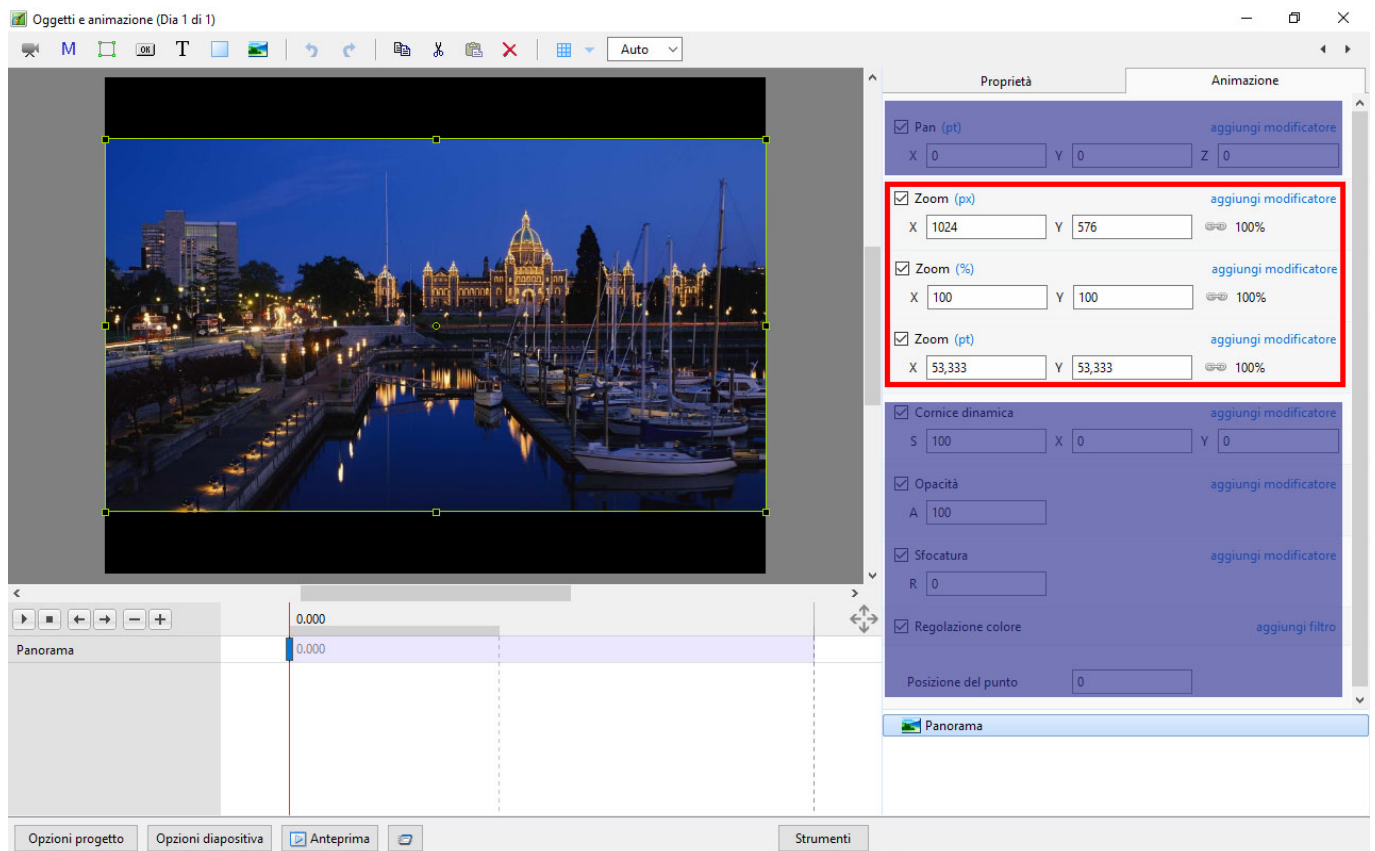
- Nel modo Percentuale (%) il valore 100% è uguale al valore 100% del genitore (Dia / Cornice, ecc.)
- Nel modo Pixel (px) sono mostrate le dimensioni in pixel dell'oggetto
- Nel modo Punti originali (Pt) il valore 100% è uguale al valore 100% dei pixel nativi dell'oggetto

## Esempi

Il primo esempio mostra un'immagine 1920×1080 inserita in un progetto (predefinito) 16:9 - progetto 1920×1080. Sono da notare i valori per i modi %, Px e Pt nel riquadro Zoom.



L'esempio successivo mostra la stessa immagine 1920×1080 inserita in un progetto 4:3 - 1024×768. Da notare i valori per i modi %, Px e Pt nel riquadro Zoom.



## Rotazione

- Z - Ruota l'oggetto intorno al punto centrale
- Y - Ruota intorno all'asse verticale del punto centrale
- X - Ruota intorno all'asse orizzontale del punto centrale

## Centro

- X - Il centro orizzontale di rotazione dell'oggetto in relazione al centro del genitore dell'oggetto (%)
- Y - Il centro verticale di rotazione dell'oggetto in relazione al centro del genitore dell'oggetto (%)

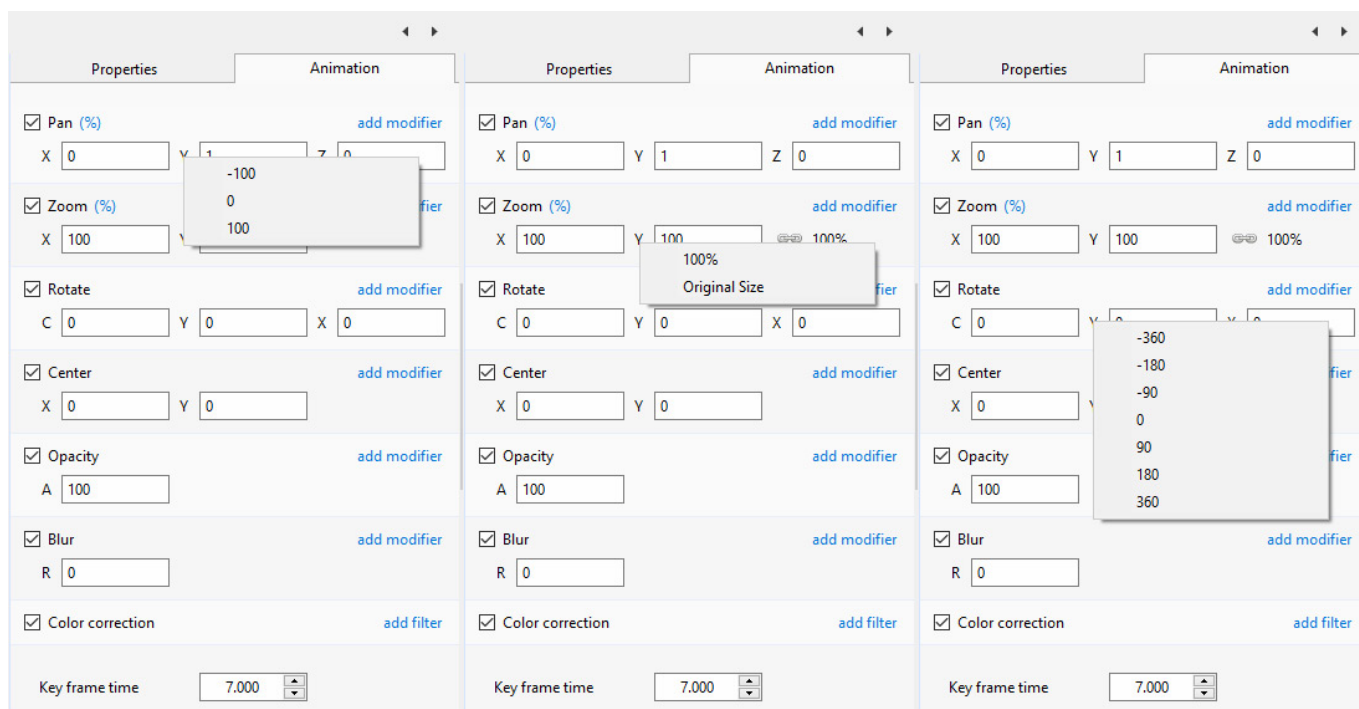
## Opacità

- A - L'opacità dell'oggetto (%)

## Sfocatura

- R - Il raggio del valore di Sfocatura (+) o Nitidezza (-) applicato all'oggetto

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



Properties

Animation

☒ Pan (%) [add modifier](#)

X  Y  Z

☒ Zoom (%) [add modifier](#)

X  Y  [100%](#)

☒ Rotate [add modifier](#)

C  Y  X

☒ Center [add modifier](#)

X  Y

☒ Opacity [add modifier](#)

A

☒ Blur [add modifier](#)

R

☒ Color correction [add filter](#)

Key frame time

-100

0

100

Properties

Animation

☒ Pan (%) [add modifier](#)

X  Y  Z

☒ Zoom (%) [add modifier](#)

X  Y  [100%](#)

☒ Rotate [add modifier](#)

C  Y  X

☒ Center [add modifier](#)

X  Y

☒ Opacity [add modifier](#)

A

☒ Blur [add modifier](#)

R

☒ Color correction [add filter](#)

Key frame time

0

100

Properties

Animation

☒ Pan (%) [add modifier](#)

X  Y  Z

☒ Zoom (%) [add modifier](#)

X  Y  [100%](#)

☒ Rotate [add modifier](#)

C  Y  X

☒ Center [add modifier](#)

X  Y

☒ Opacity [add modifier](#)

A

☒ Blur [add modifier](#)

R

☒ Color correction [add filter](#)

Key frame time

-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

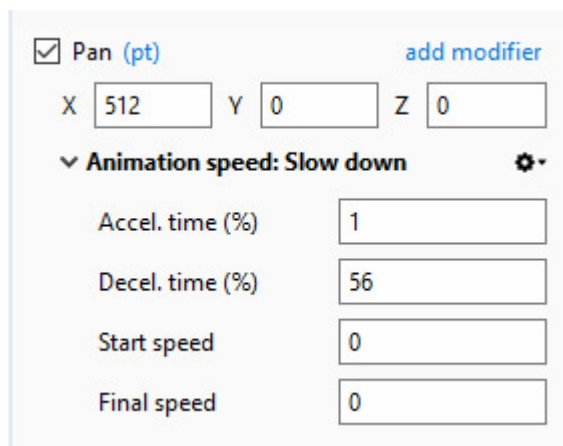
Duplicate of Toning

## 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

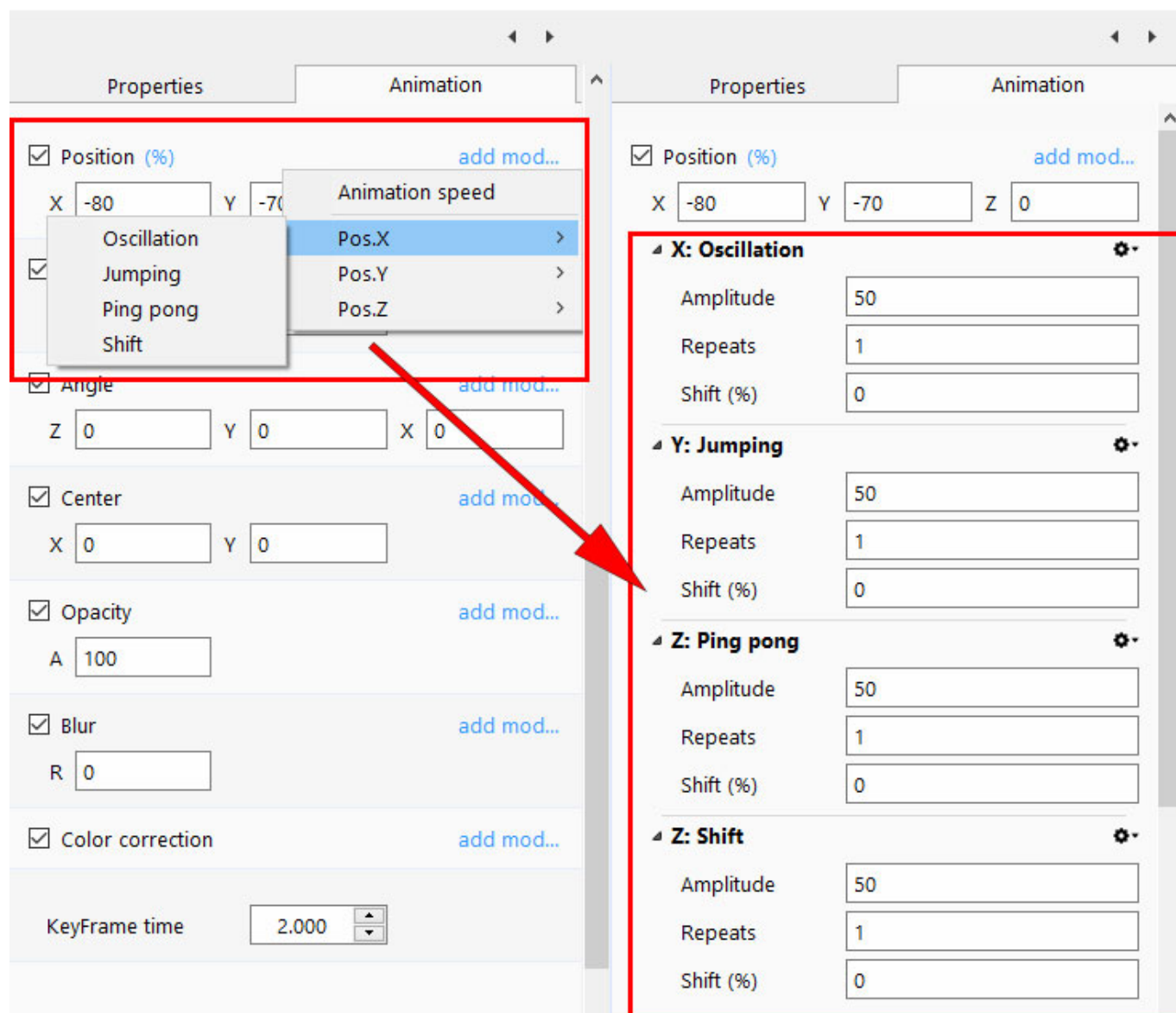
### Animation Speed



The screenshot shows the '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

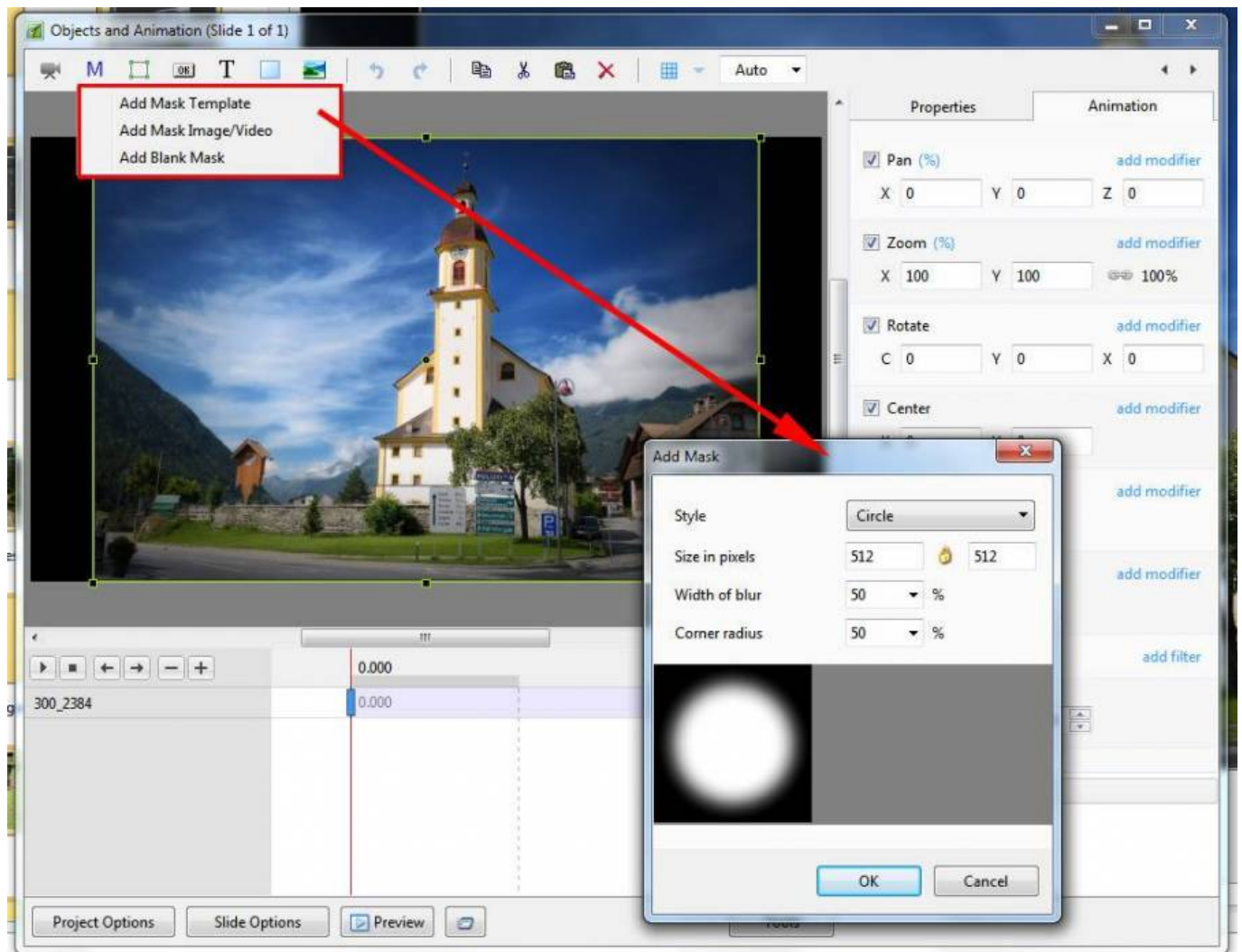
Amplitude

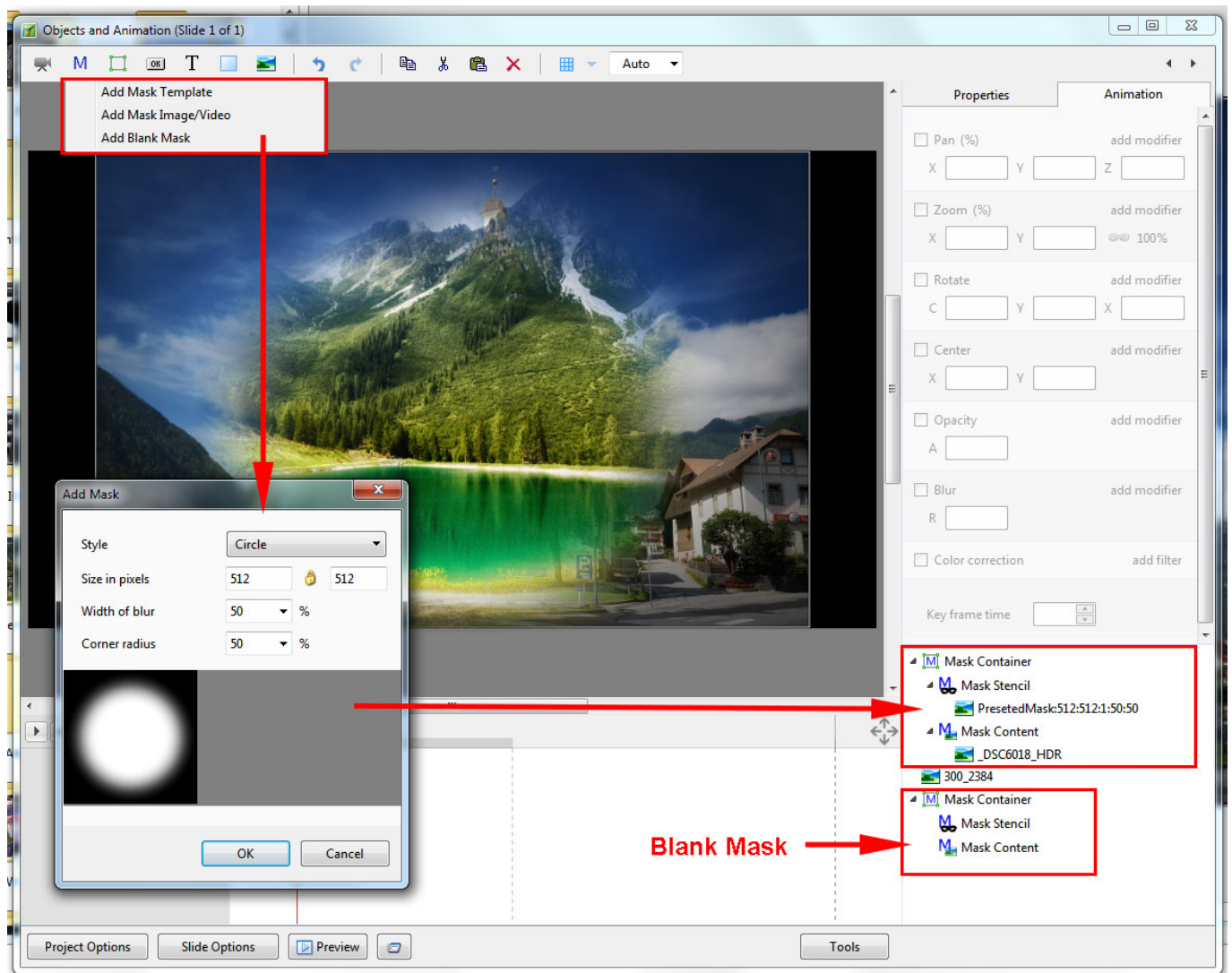
100

Shift (%)

25

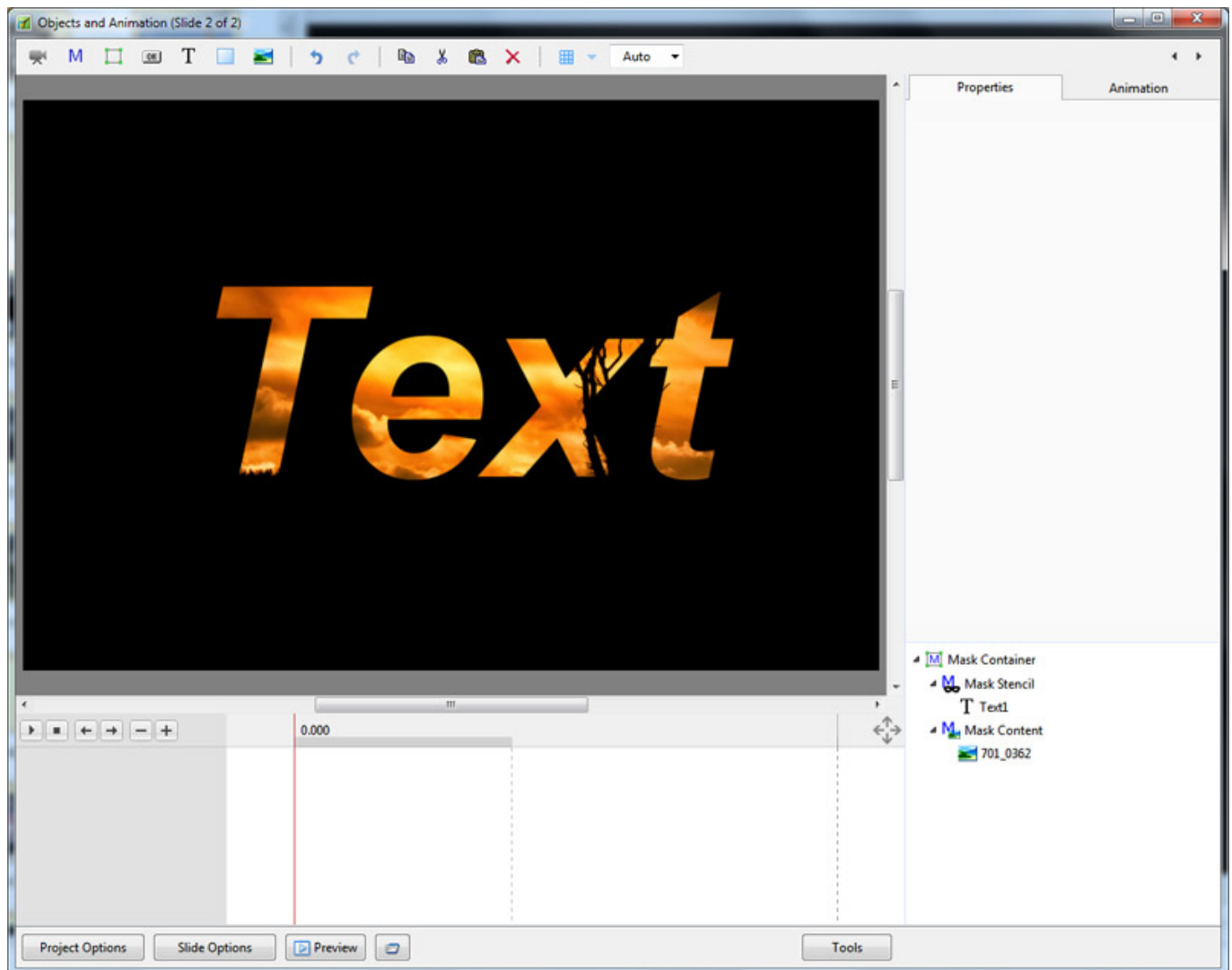
## Il menu Maschera



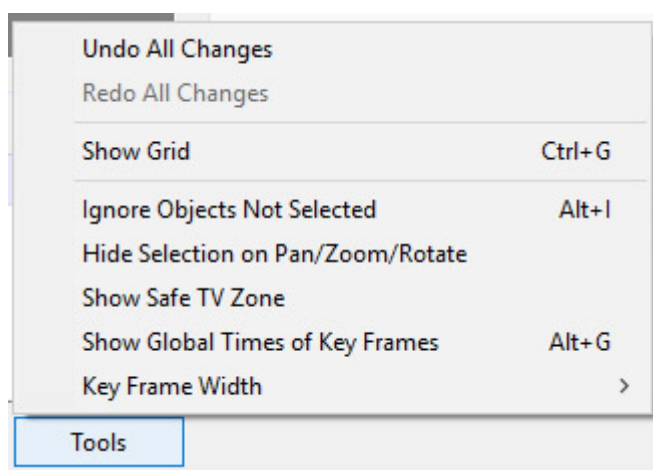


You can use any object as a masking layers in Mask Stencil container. For example, use a Text object as a mask.





## 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=1488952905>

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

