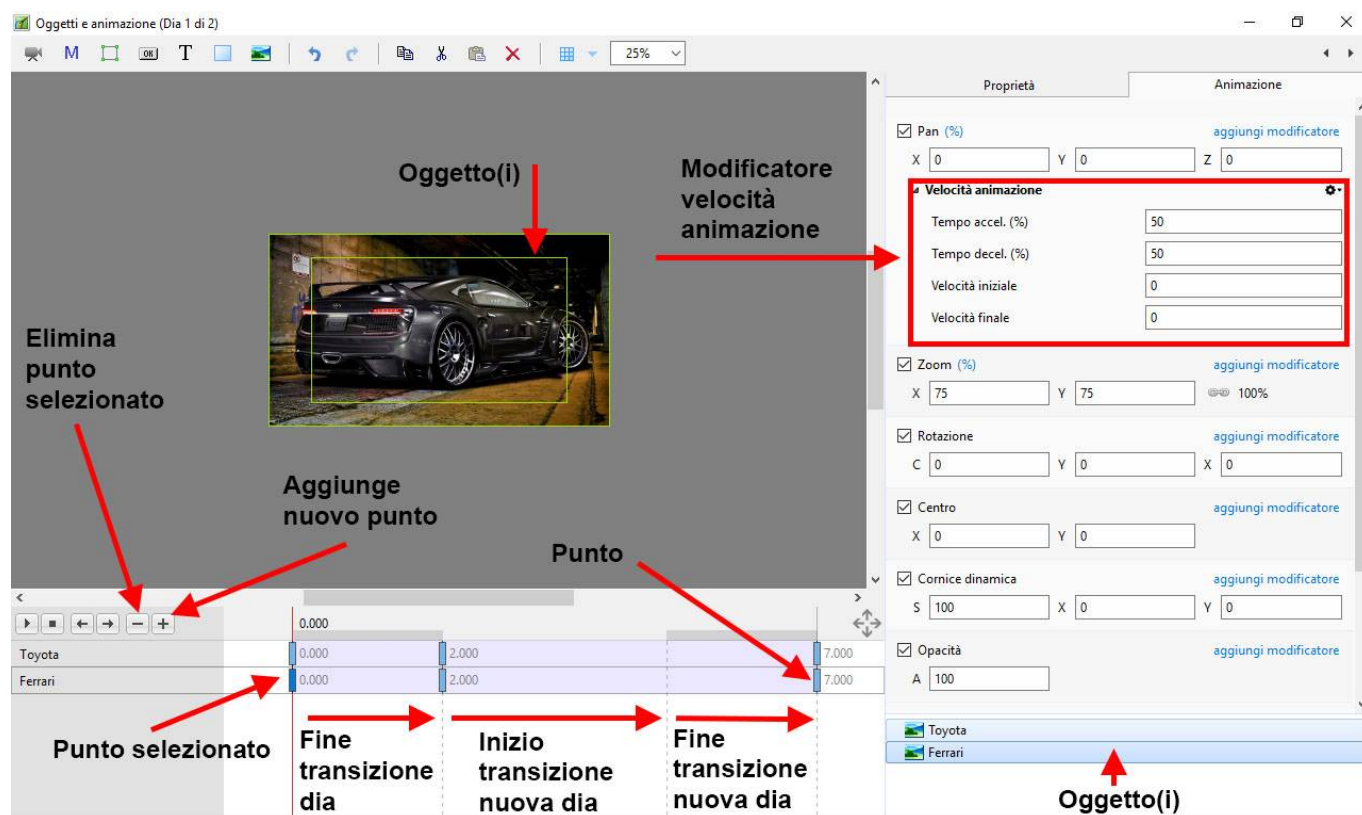


Schermata Oggetti e animazione

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

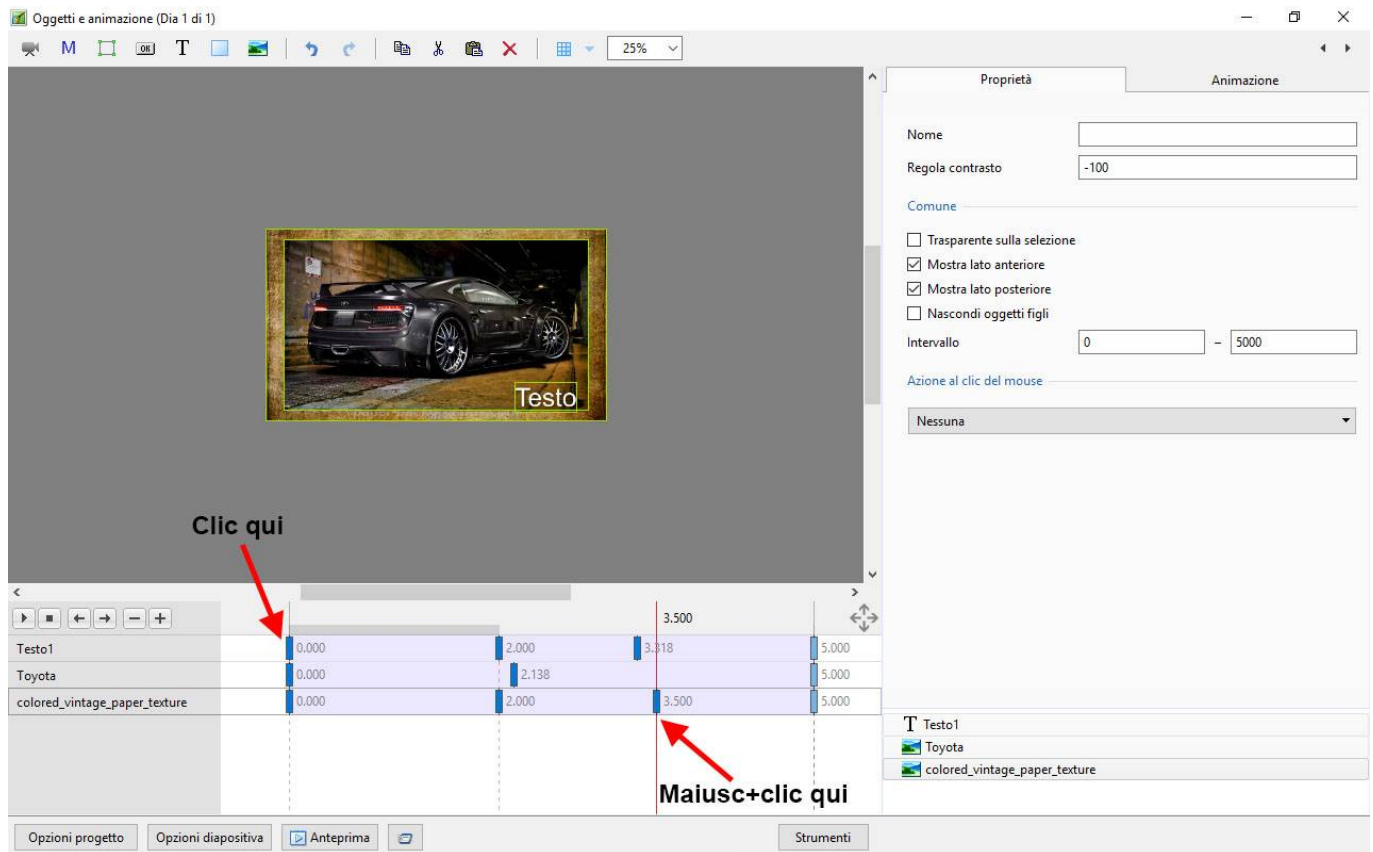
- [Creare un semplice Pan](#)

Spostare un punto

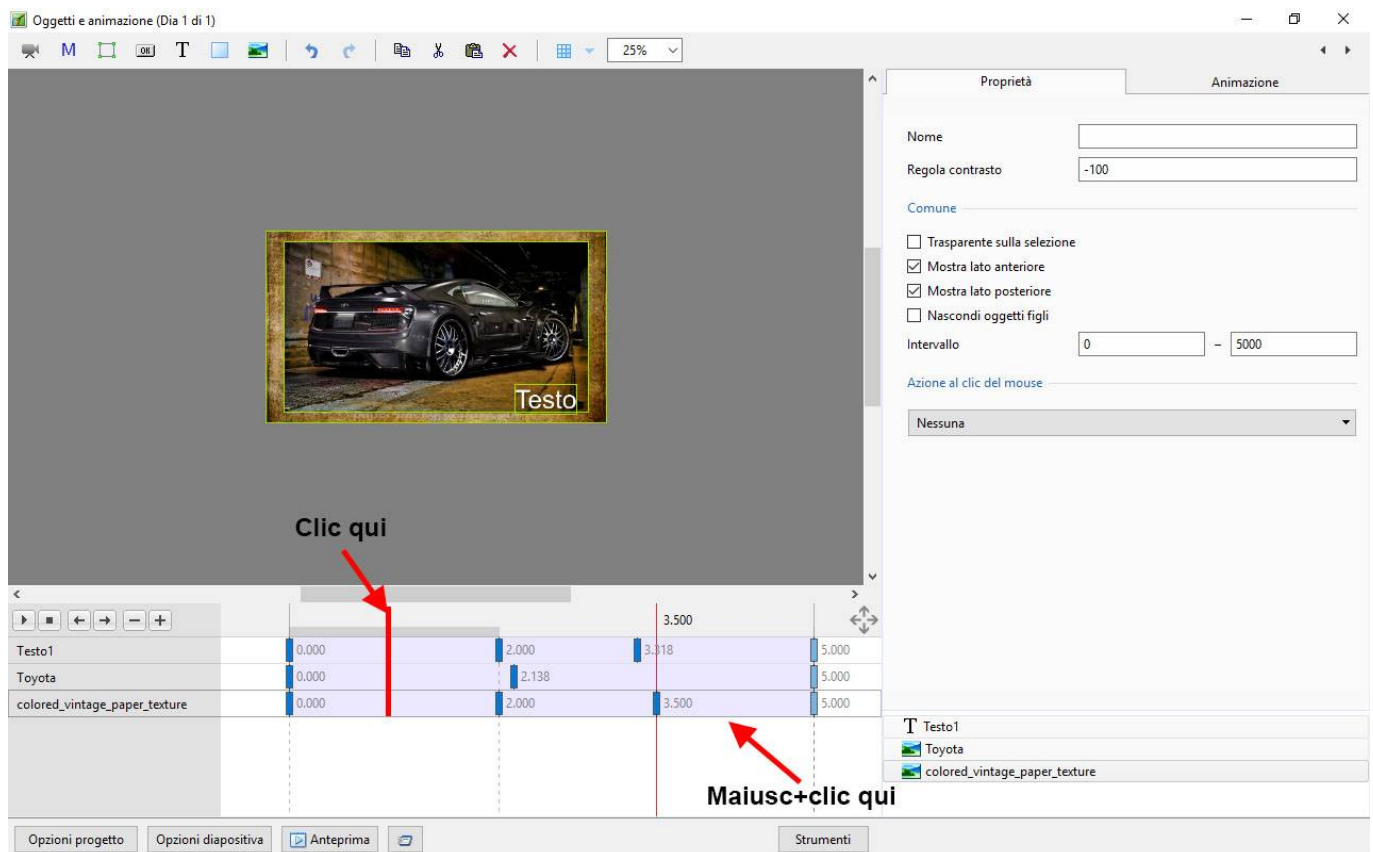
- Si fa clic su un punto e lo si trascina verso destra o sinistra per cambiare la sua posizione, oppure
- Si inserisce un preciso Tempo punto nel formato "5.000"
- Si seleziona un punto e si fa clic sul pulsante "-" per eliminare il punto

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



- 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

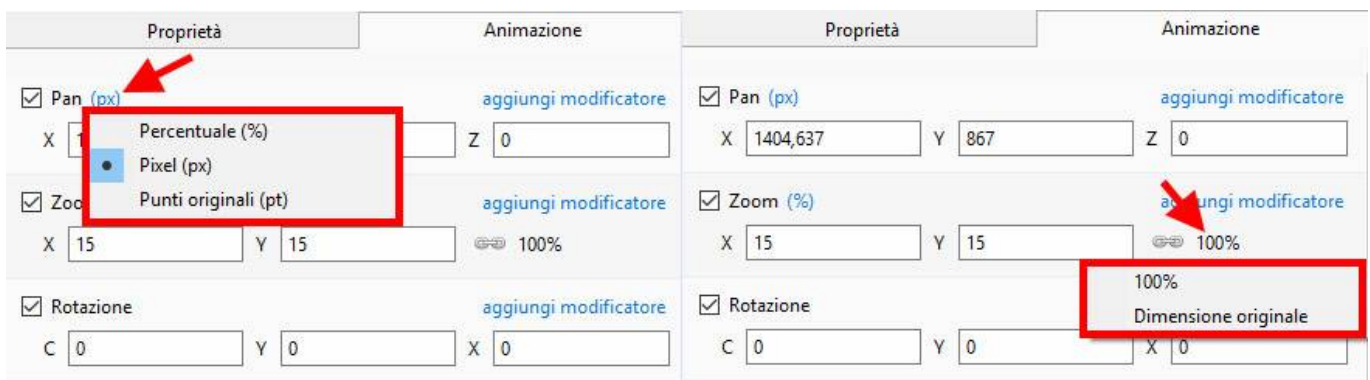


La differenza tra aggiungere e duplicare un punto

- 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

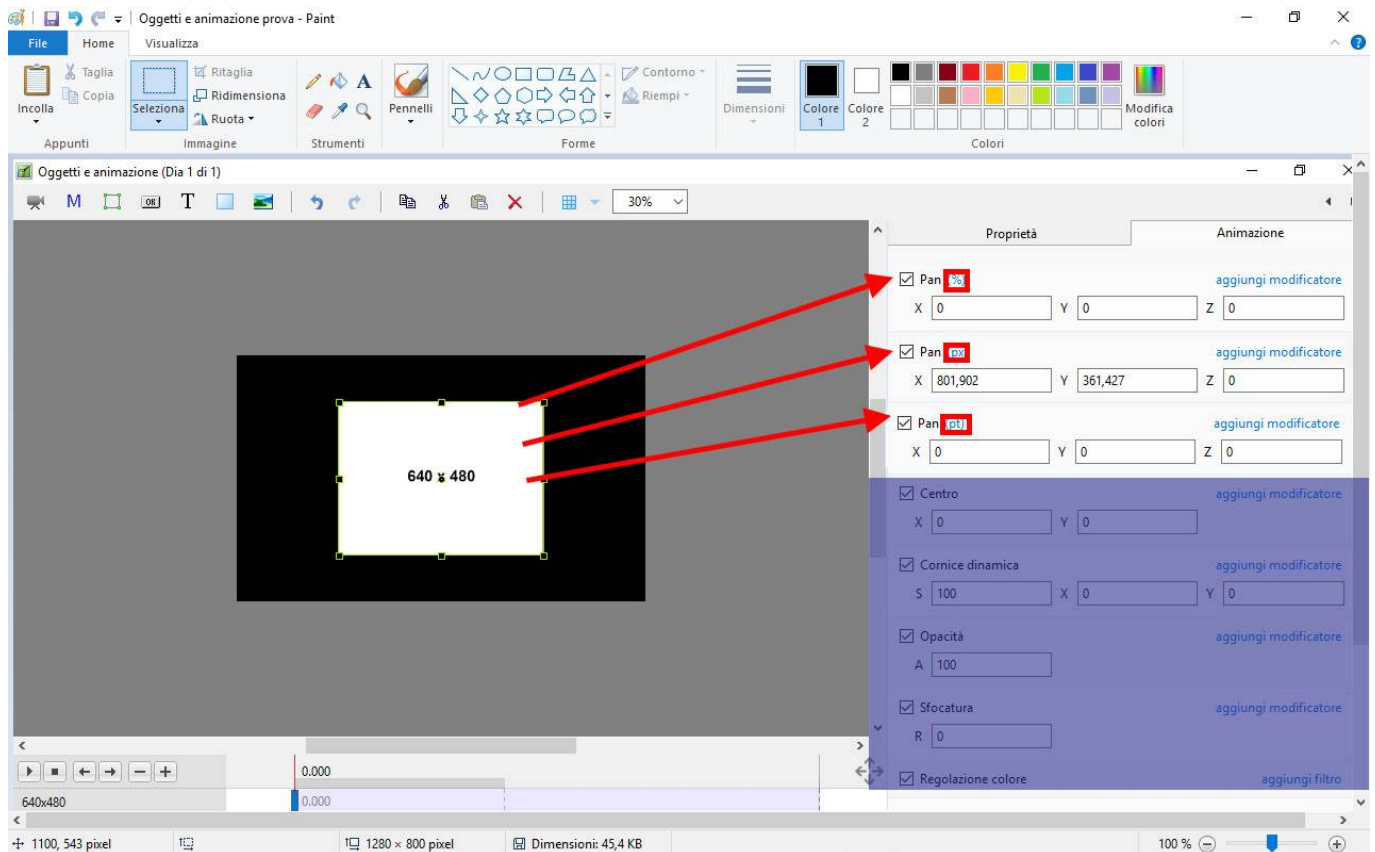


- I valori di Pan e Zoom possono essere letti in Percentuale (%), Pixel (px) o Modo originale
- Si fa clic sui simboli "%" o "px" per eseguire la scelta
- Si fa clic su 100% in Zoom per scegliere Dimensione originale (Pixel Originali/Reali)

Percentuale / Pixel / Punti

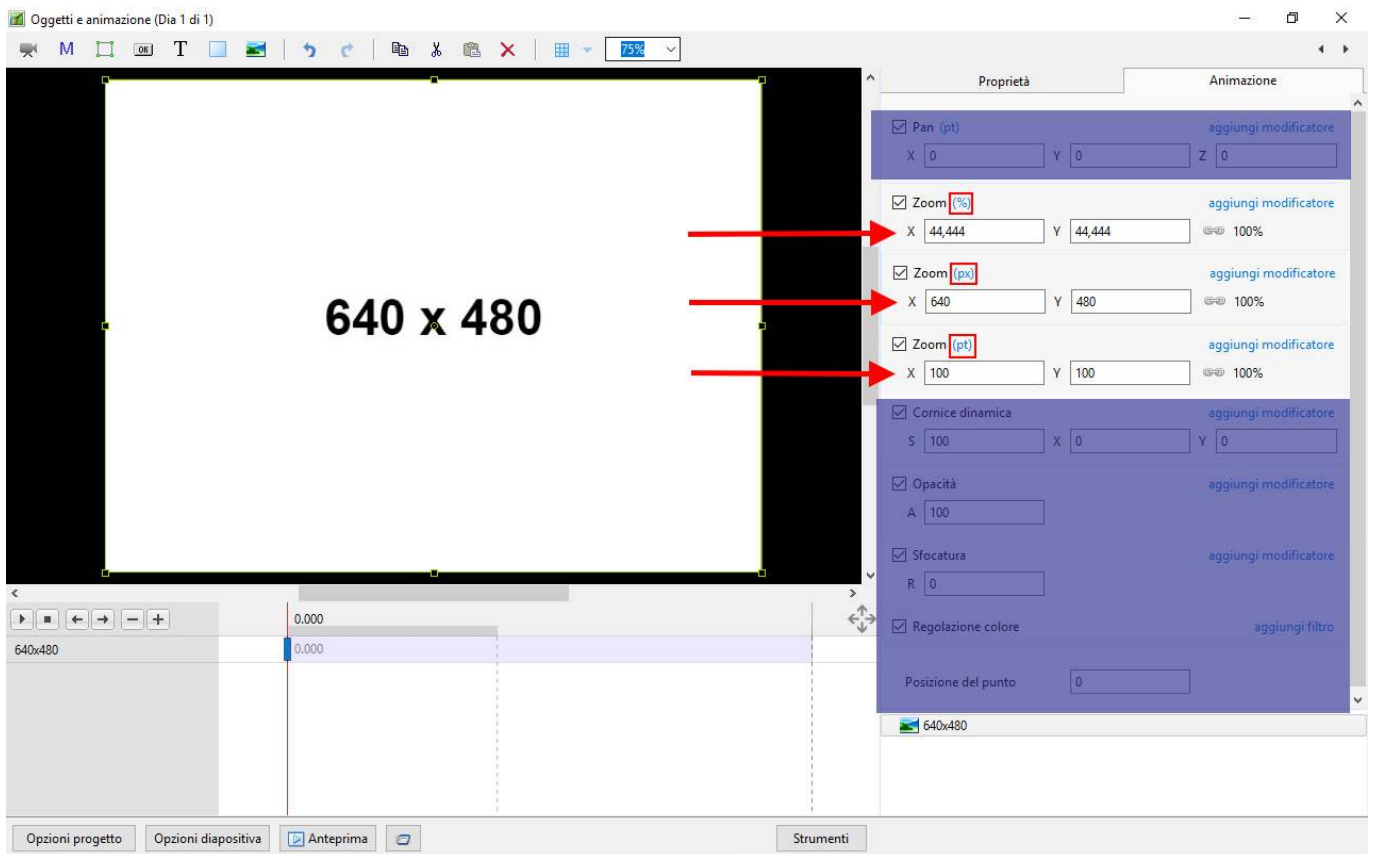
In Pan:

- 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

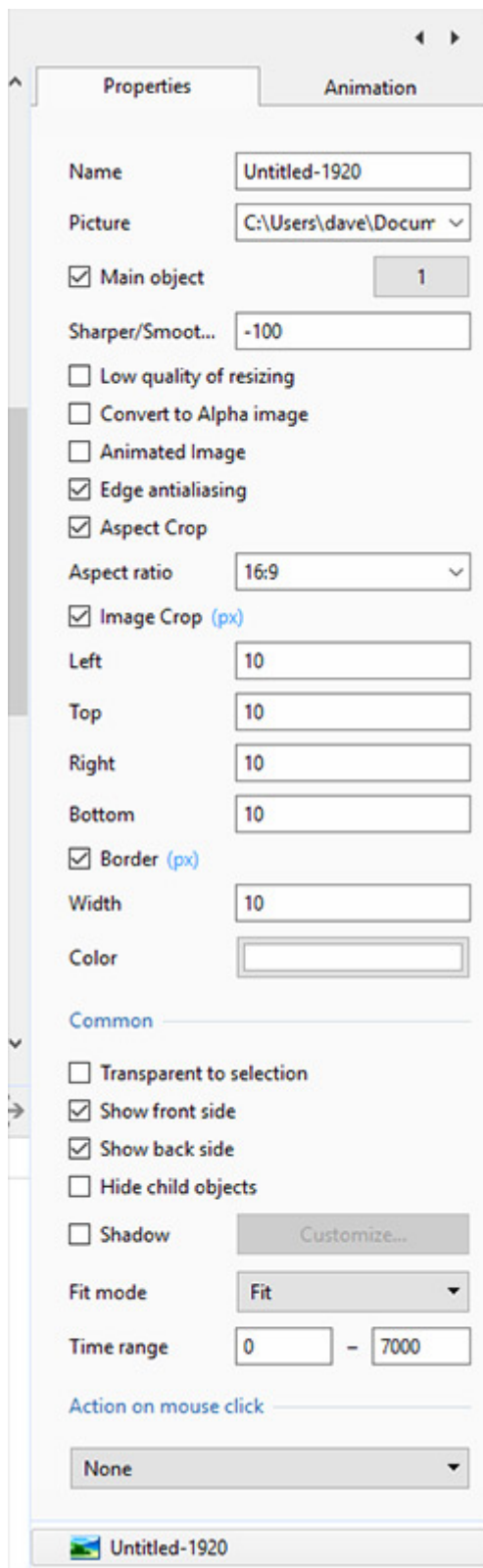
- S = Scala
- X = Offset asse X
- Y = Offset asse Y
- Si usa insieme ai controlli Bordo e Proporzioni Ritaglio nella scheda Proprietà
- S, X e Y possono essere impostati per Punti con Zoom e Pan, ecc.
- Si sceglie un Aspect Ratio per l'immagine in Proprietà / Proporzioni ritaglio
- Si sceglie una Larghezza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

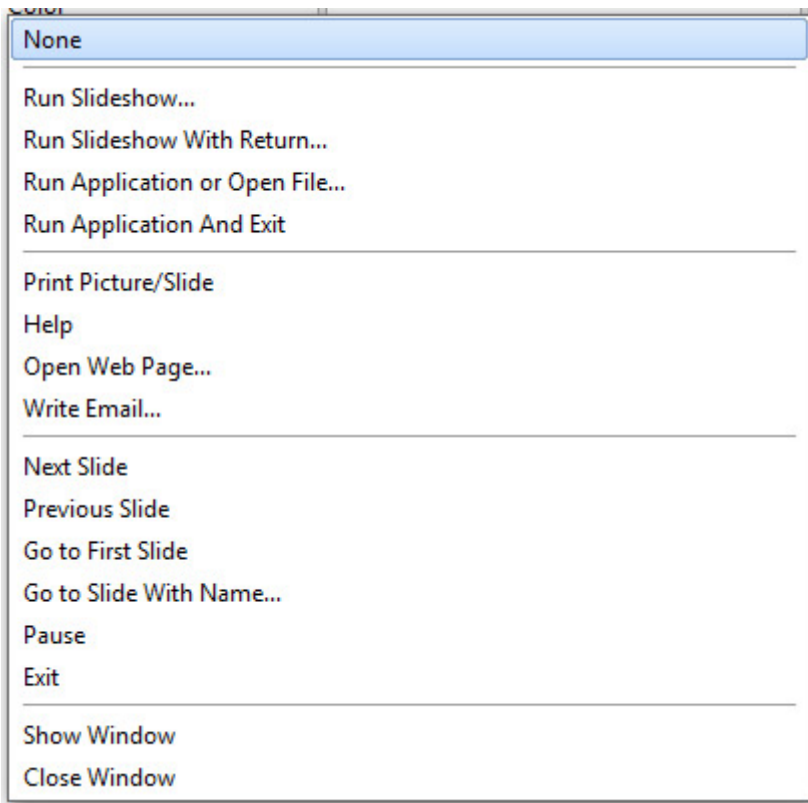
- “Select KF at Current Time” will select all KF in Multiple Objects at the selected time
- Play / Stop - Ctrl+P at selected Time

The Properties Tab

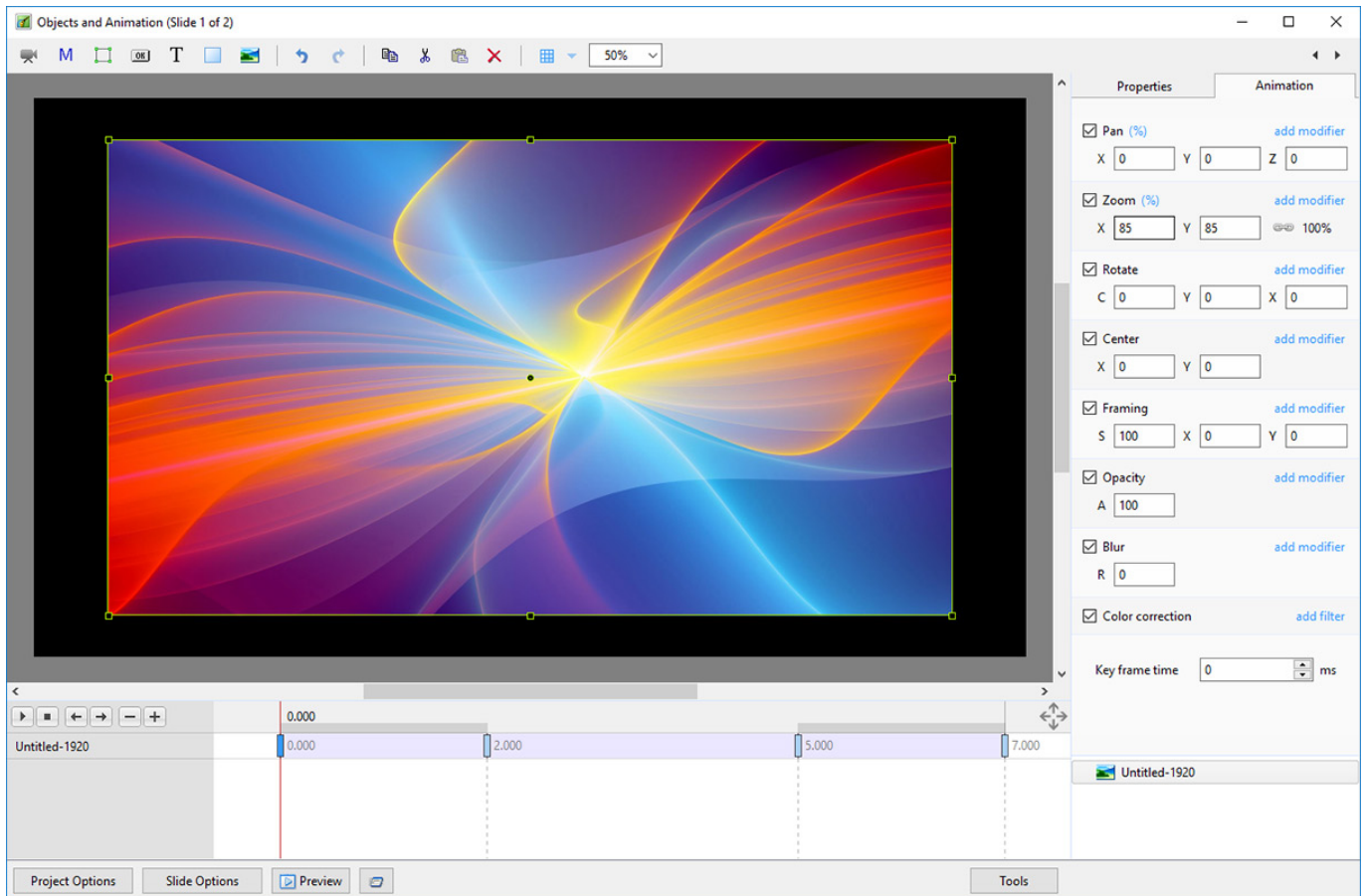


- Object Name - can be changed
- File Name - Path and File Name - Object can be changed

- 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

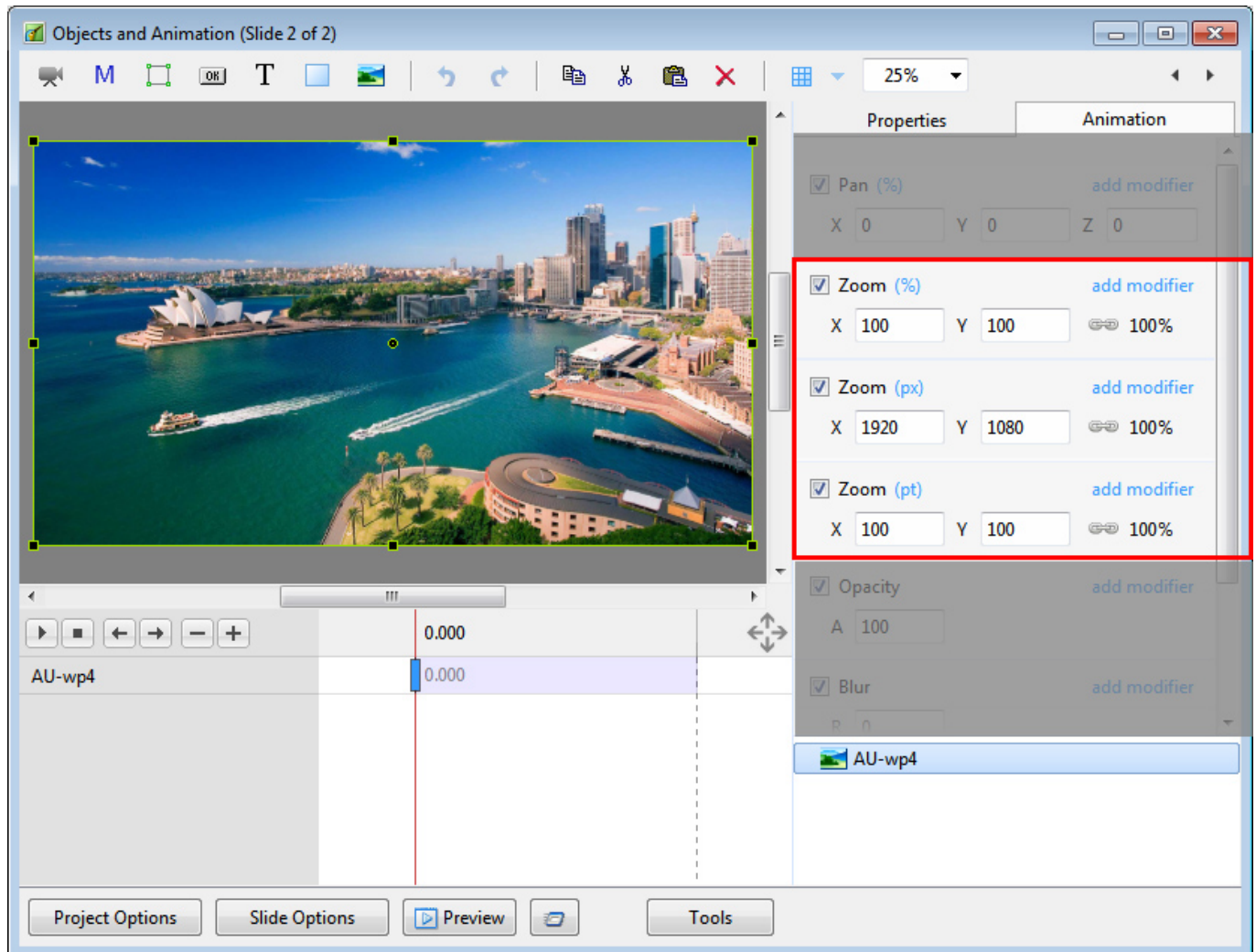
- The parameters can be read in Percentage, Pixels or Original Points
- X - The horizontal dimension relative to the native size/resolution of the Object's Parent Frame
- Y - The vertical dimension relative to the native size/resolution of the Object's Parent Frame
- With the "Chain Link" deselected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

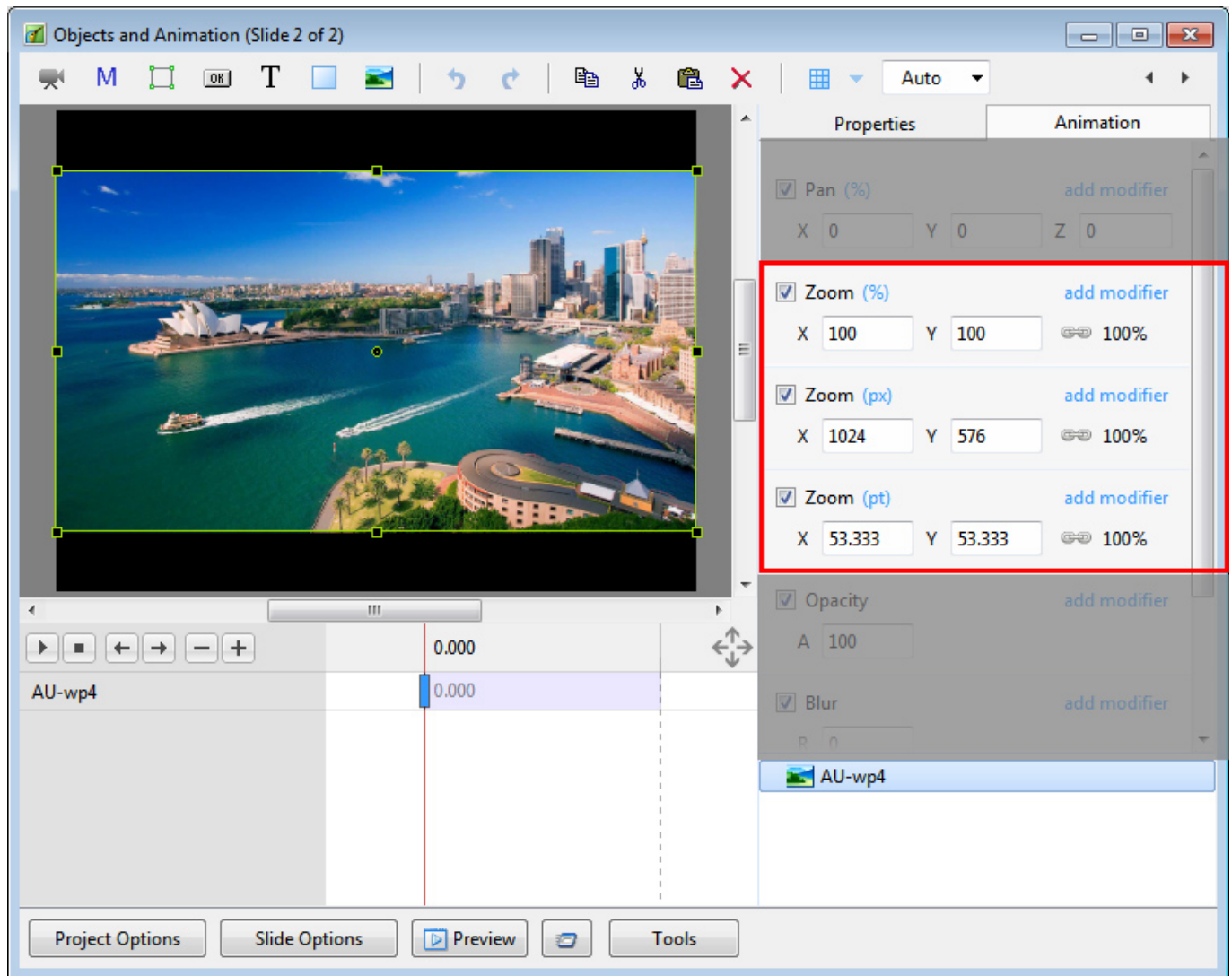
- In % Mode 100% = 100% of the Parent (Slide / Frame etc)
- In Px Mode the Pixel Dimensions of the Object are shown
- In Pt Mode 100% = 100% of the Native Pixels of the Object

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 (%)

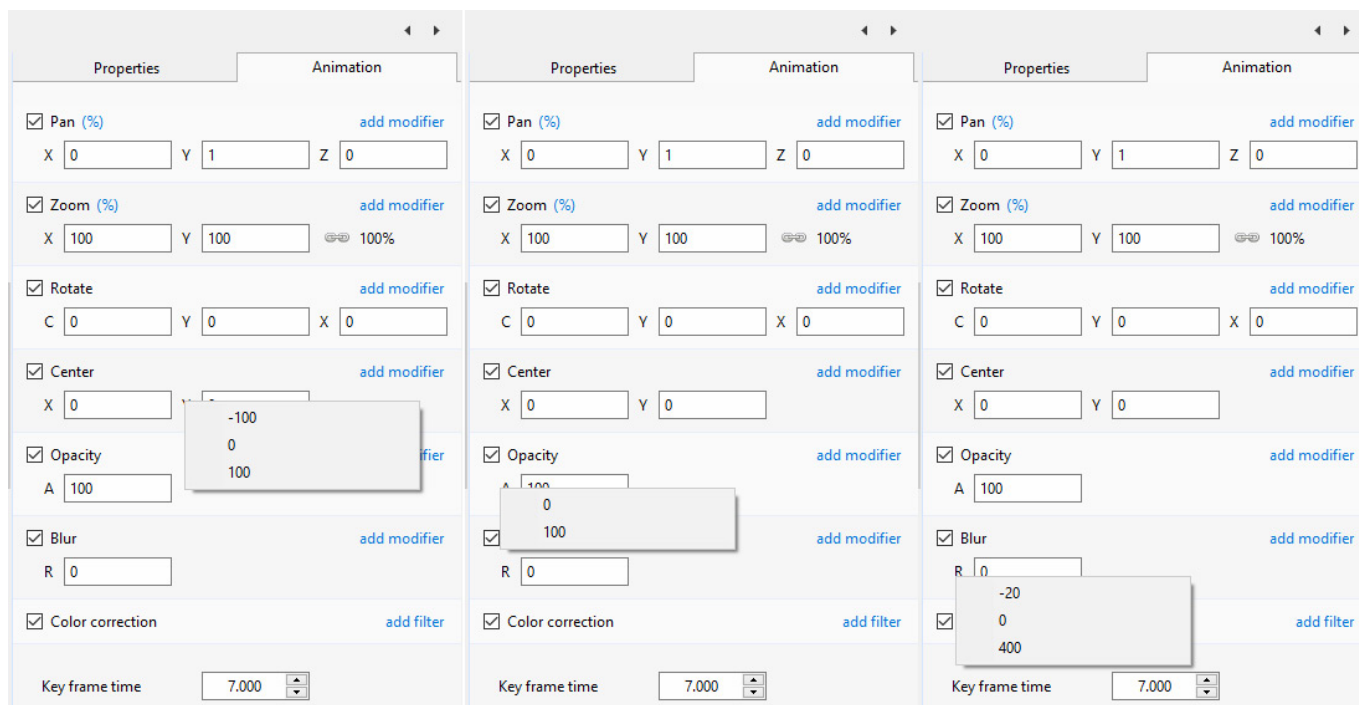
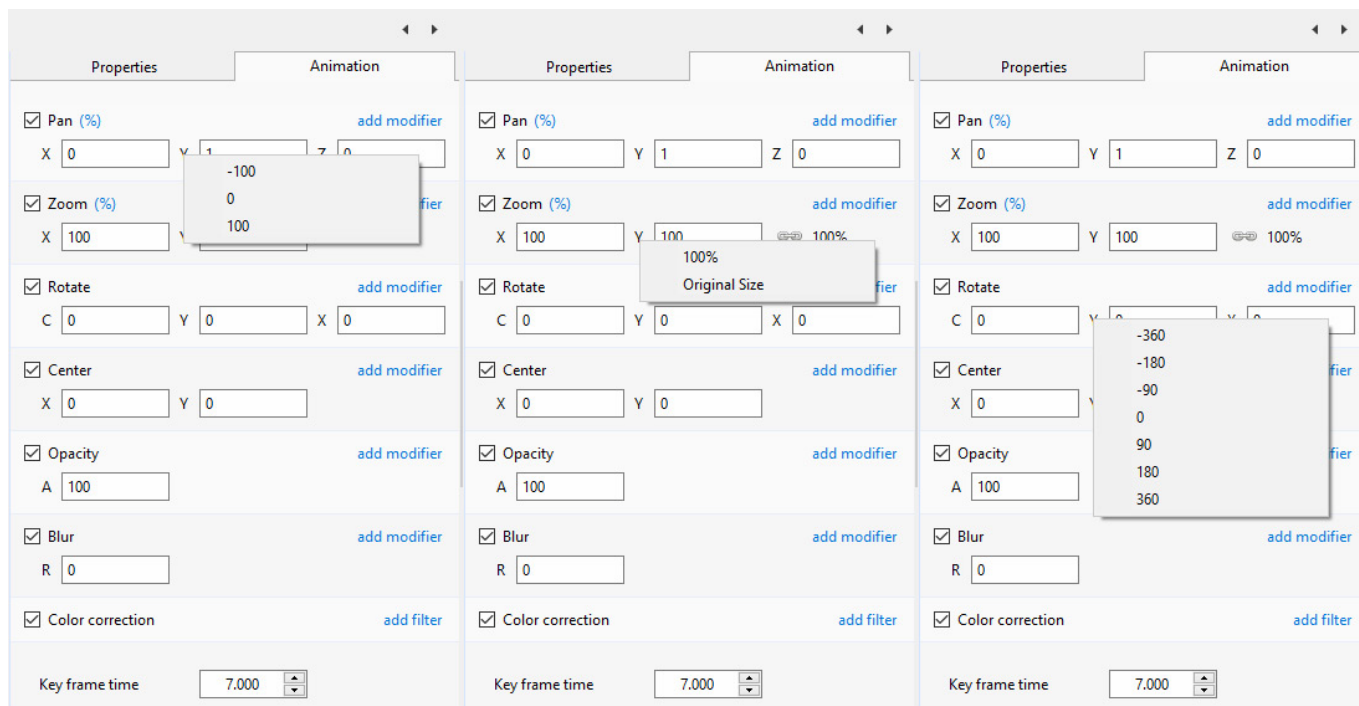
Opacity

- 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



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

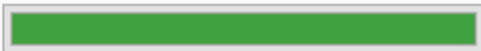
100

▲ 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

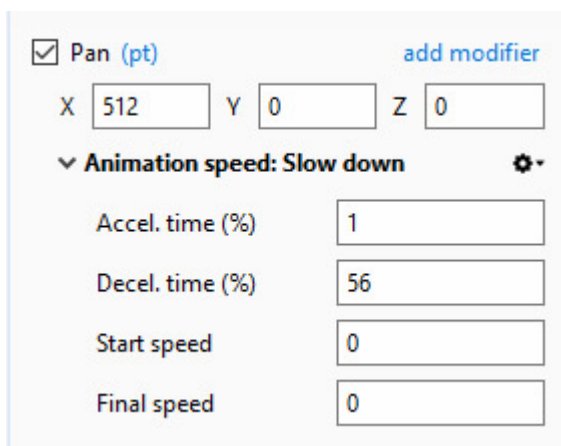
Duplicate of Toning

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

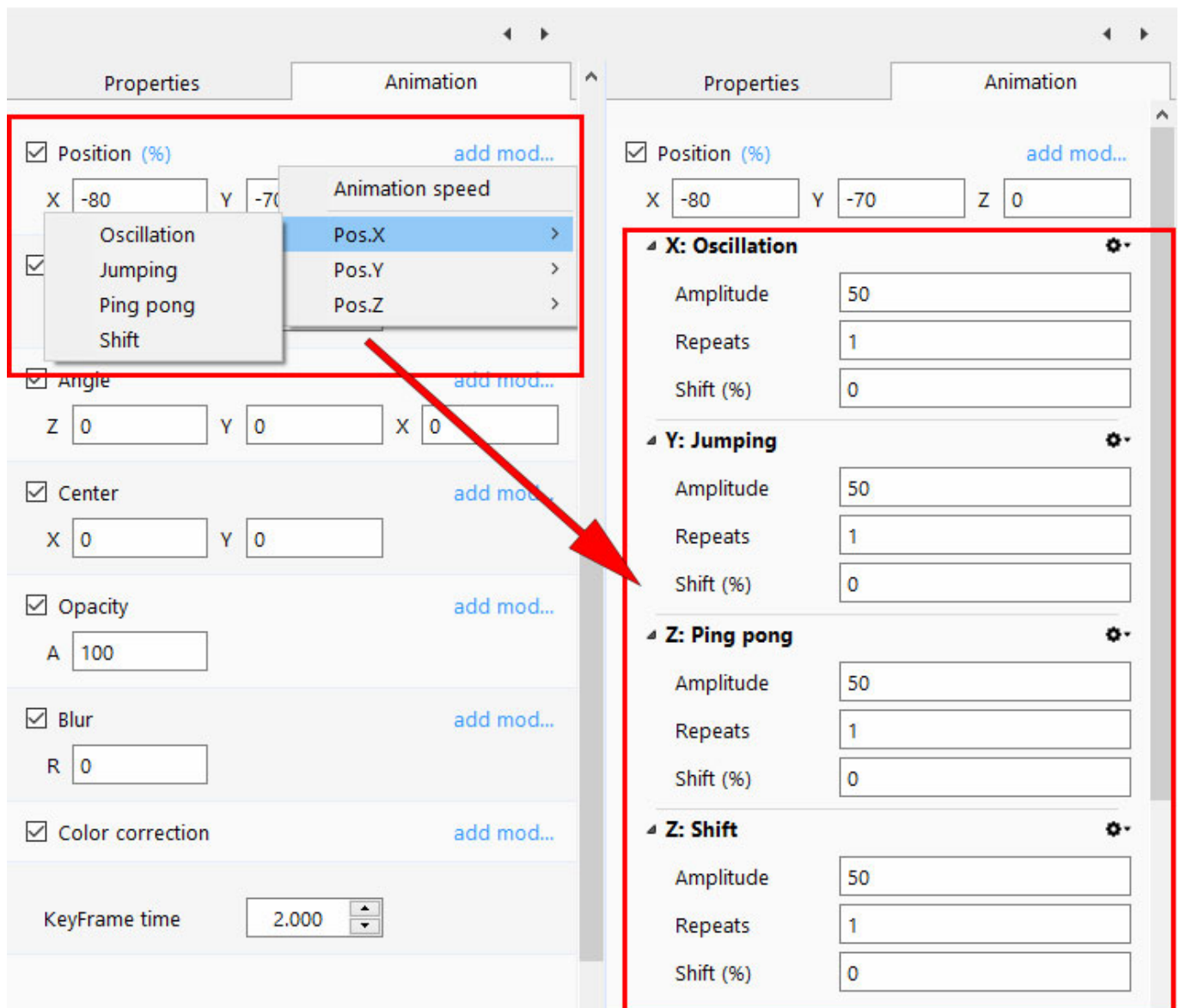
Animation Speed



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

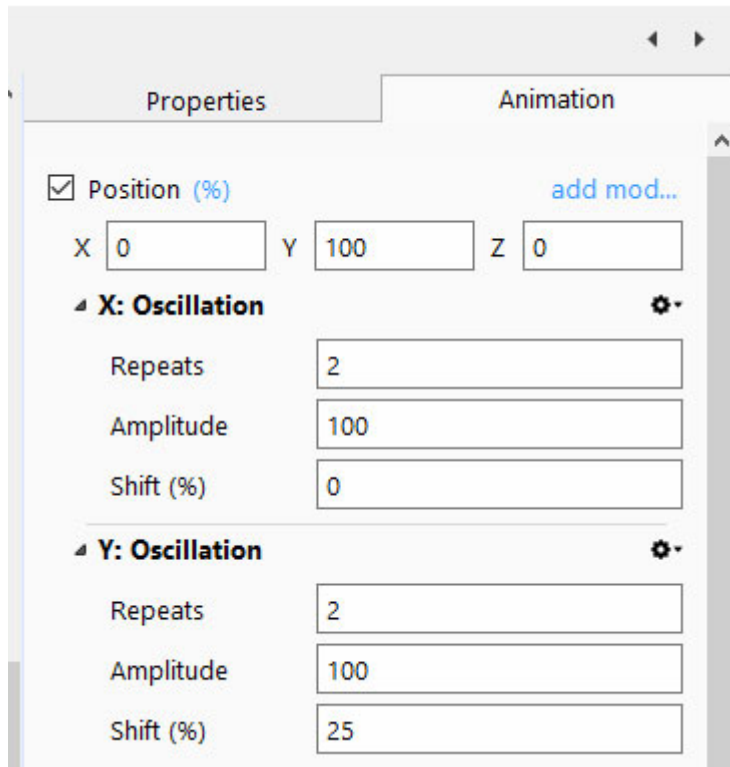
- Acceleration Time and Deceleration Time can be set separately or together to produce the Speed Option effects of Version 8
- Combinations of Acceleration and Deceleration will produce an almost infinite number of "Smooth" Animation Speed Effects
- Start Impulse will either Slow Down (Negative values) 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

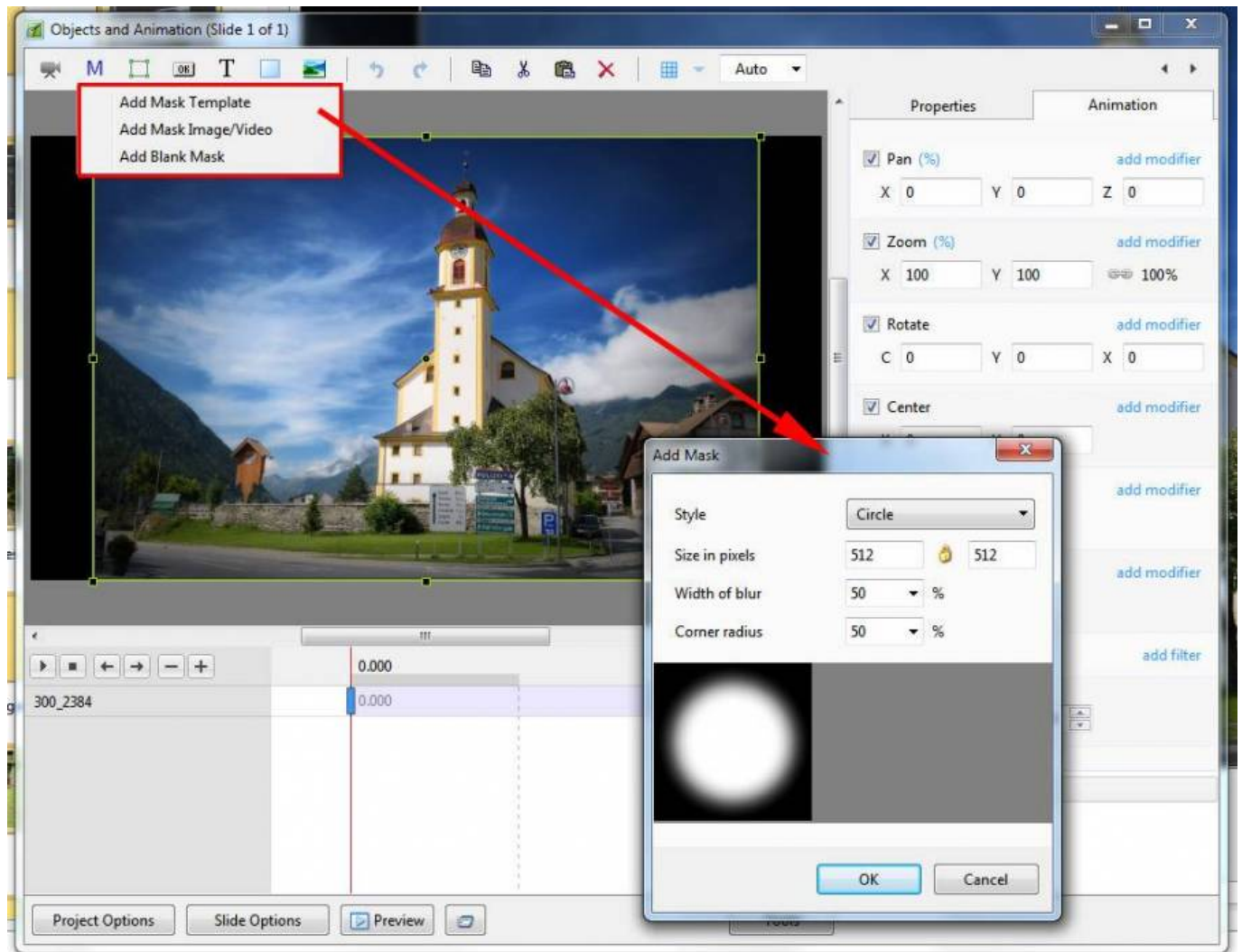


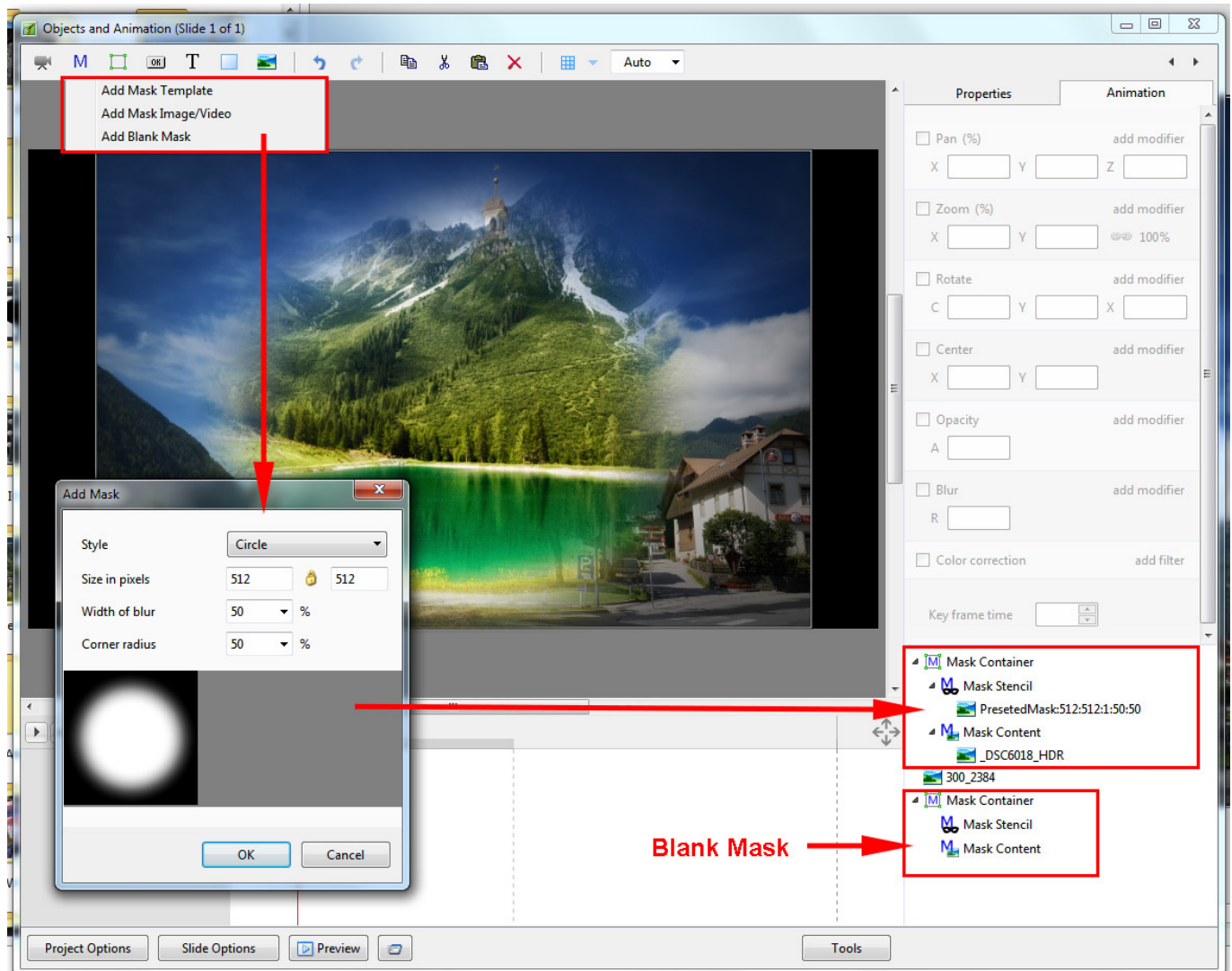
Oscillation

- 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

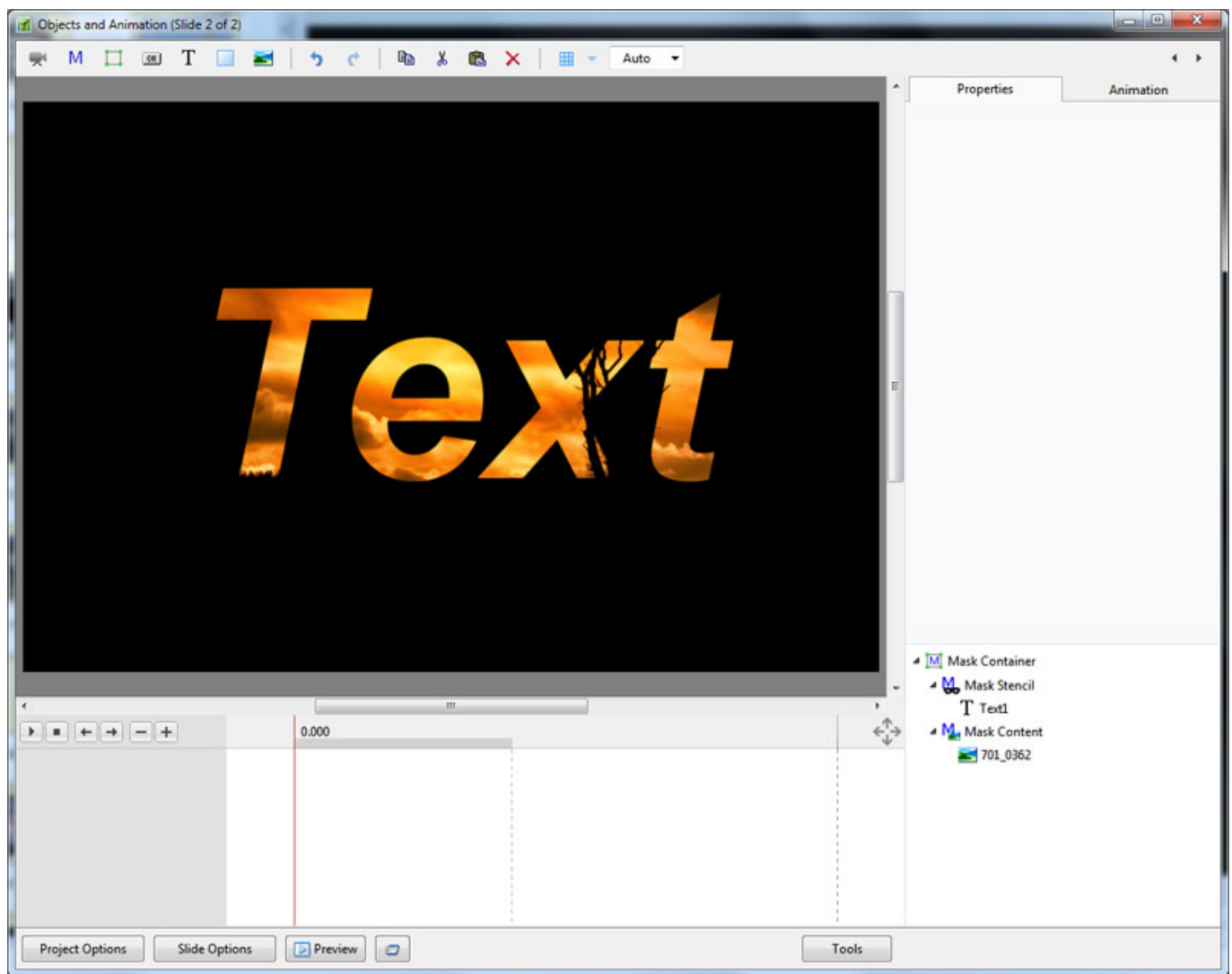


The Mask Menu

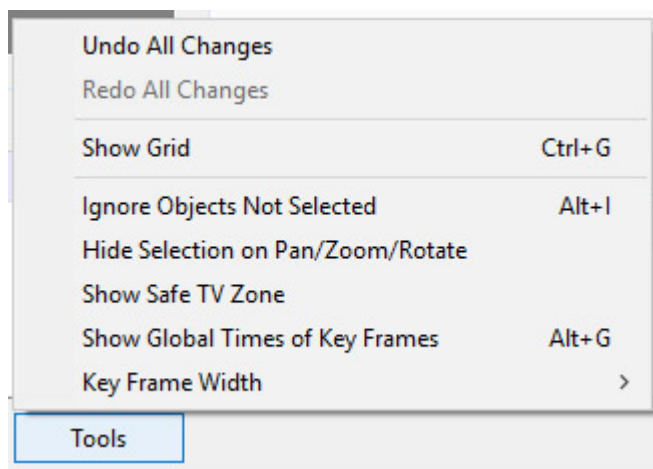




You can use any object as a masking layers in Mask Stencil container. For example, use a Text object as a mask.



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://www.docs.ptavstudio.com/> - **PTE AV Studio**

Permanent link:
<https://www.docs.ptavstudio.com/it-it/9.0/objects-and-animation/main?rev=1488863554>

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

