

Linearità del movimento

In numerose opzioni come Pan, Zoom e Ruota è possibile trovare movimenti lineari dell'immagine, che si possono regolare. Quando si fa clic sul pulsante "Lineare", viene visualizzato il dialogo mostrato nell'illustrazione seguente.

In questo dialogo è possibile impostare, movimenti lineari e non lineari:

- Accelerato
- Rallentato
- Dolce

Lineare

Lineare vuol dire che l'oggetto o l'immagine si muove (inizio, durante e fine) sempre con la stessa velocità.

Accelerato

Accelerato vuol dire che il movimento inizia lentamente e poi accelera fino alla fine.

Rallentato

Rallentato vuol dire che il movimento inizia velocemente e poi rallenta fino alla fine.

Dolce

Dolce vuol dire che il movimento inizia lentamente e finisce anche lentamente, ma nella parte centrale si muove una velocità lineare. I movimenti più utilizzati sono quello lineare e quello dolce.

Prima si sceglie il movimento lineare o non lineare, poi si fa clic su Impostazioni che visualizza il dialogo mostrato nell'illustrazione seguente.

In questo dialogo è possibile vedere il numero di punti, che sono stati creati per una certa immagine nella finestra Timeline. You always have the first and the last keyframe and a number of inner keyframes. The first and the last cannot be changed, but inner keyframes are changeable. You can see the scissors on the inner keyframes, which may help you to separate the movement or vice versa to glue it. The difference is, that if you separate, the movement will not be smooth. So it is better not to do it and to leave it as it is. So if you make some changes here, you should make them also in Pan, Zoom and Rotate options. It's important to note that you may save these speed options as Templates and use with other images.

Last update:

2022/12/18 it-it:9.0:objects-and-animation:linearity <https://docs.pteavstudio.com/it-it/9.0/objects-and-animation/linearity?rev=1395918093>
11:20

From:

<https://docs.pteavstudio.com/> - PTE AV Studio



Permanent link:

<https://docs.pteavstudio.com/it-it/9.0/objects-and-animation/linearity?rev=1395918093>

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