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 co	rrente
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

2025/08/01 06:34		3/22			9	Schermata	Oggetti e an	imazi	ione
🚮 Oggetti e animazione (Dia 1 di 1)							8 	٥	×
🛒 M 🛄 📧 T 🔲 I	🛃 🤈 ୯ 🖻	u 🔏 🛍 🗙 🏢 👻	25% ~					4	•
				^	Proprietà		Animazione		
					Nome				
					Regola contrasto	-100			
					Comune	2			
	The Residence Low Street Street				☐ Trasparente sulla selezi	one			
		here the second			Mostra lato anteriore				
					Mostra lato posteriore				
		165.061			🗌 Nascondi oggetti figli				
					Intervallo	0	- 5000		
		Tooto			Azione al clic del mouse				
	Management of Solids	Testo			Nessuna				•
Clic	aui								
1									
<				>					
▶ ■ ← → − +	4		3.500	$\leftrightarrow \uparrow$					
Testo1	0.000	2.000	3.318	5.000					
Toyota	0.000	2.138		5.000					
colored_vintage_paper_texture	0.000	2.000	3.500	5.000	m –				
			K		Testo1				
					colored vintage paper	texture			
			Maiusc+c	lic qui					
Opzioni progetto Opzioni diapositi	va 🕞 Anteprima 👩	7	<u> </u>	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)							- 0 ×
🛒 M 🛄 📧 T 🔲 🜌	5 C B X 0	🖹 🗙 🛛 🏢 👻 🛛 2	5% ~				4 >
				^	Proprietà		Animazione
					Nome		
					Regola contrasto	-100	
					Comune		
					Mostra lato anteriore	nes	
	The CA				Mostra lato posteriore		
	A President				🗌 Nascondi oggetti figli		
		一部に			Intervallo	0	- 5000
					Azione al clic del mouse		
		Testo					
					Nessuna		•
	Clic qui						
	Cilc qui						
				~			
<			1200	· ^			
			3.500	<→			
Testo1	0.000	2.000	3.818	5.000			
loyota	0.000	2.138	2.500	5.000			
colored_vintage_paper_texture	0.000	2.000	5.500	5.000	T Testo1		
					Toyota		
					colored_vintage_paper_t	exture	
			Maius	c+clic qui	l <u>.</u>		
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



- 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

Last update: it-it:9.0:objects-and-animation:main https://docs.pteavstudio.com/it-it/9.0/objects-and-animation/main?rev=1488867411

🚮 Oggetti e animazione (Dia 1 di 1)				– ø ×
M 🖾 🗰 T 🔲 i	🖬 🤊 c' 🛍 👗 🛍 🗙 🏢 🔻 🧾	<u>%</u> ~		• •
	-	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	Proprietà	Animazione
			🗹 Pan (pt)	aggiungi modificatore
			X 0 Y 0	Z 0
			Zoom (%)	aggiungi modificatore
			X 44,444 Y 44,444	GEØ 100%
			Zoom (px)	aggiungi modificatore
	640 x 480		X 640 Y 480	CO 100%
			Zoom (pt)	aggiungi modificatore
			X 100 Y 100	GHD 100%
			Cornice dinamica	aggiungi modificatore
			S 100 X 0	Y U
			Opacità	aggiungi modificatore
a	Υ.	 ~	Sfocatura	aggiungi modificatore
$\langle \\ \rangle = \left(+ \right) - \left(+ \right)$	0.000	×		
640x480	0.000	· · · ·	Kegolazione colore	aggiungi filtro
			Posizione del punto 0	
			€40x480	
Opzioni progetto Opzioni diapositi	iva 🕞 Anteprima 🤕	Strumenti		

Cornice dinamica

📶 Oggetti e animazione (Diapositiva 1 fi 1)	- ¤ >	- 0
🛒 M 🛄 🞯 T 🔲 📷 🤚 🦿 🚇 🐰 🛍 🗙 🛗 🗙 Auto 🗸	• 1	•
	Proprietà Animazione	Proprietà Animazione
	Nome Toyota	Pan (px) Aggiungi r
	Immagine C:\Users\batta\OneDri ~	X 207,602 Y 108 Z 0
	✓ Oggetto principale	Zoom (%) Aggiungi r
	Regola contrasto -100	X 80 Y 80 @@ 100%
	Bassa qualità ridimensionamento	Rotazione Aggiungi r
	Immagine animata	C 0 Y 0 X 0
	Antialias	Centro Aggiungi r
	Aspect ratio 16:9 V	X O Y O
	Ritaglio immagine (%)	Cornice dinamica Aggiungi r
	Sinistra 10	S 100 X 0 Y 0
	Alto 10	🗹 Opacità 🛛 Aggiungi r
	Destra 10	A 100
	Basso 10	Sfocatura Aggiungi r
	Bordo (px)	R O
	Larghezza 10	Regolazione colore Aggiungi fi
	Colore	~
x (+ +) - + 0.000	Toyota	📷 Toyota
Toyota 0.000 2.800 0.176 7.00	00	
Opzioni progetto Opzioni diapositiva 🕼 Anteprima 🗃 Strumer	nti	

- 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)

Oggetti e animazion					0 - 10 D
M 🛄 🔯	🖲 T 🔲 🛋 🤊 ୯ 🗈	% 🛍 🗙 🎟 👻 [50% ~		•
				^ Proprietà	Animazione
				Pan (pt)	aggiungi modificatore
			10	X Y	Z
		1	No.	🗌 Zoom (%)	aggiungi modificatore
100				Х У	Gen 100%
	(H) (H)			Rotazione	aggiungi modificatore
				с ў	X
		(A)			
			- 3.94	Centro	aggiungi modificatore
				Centro	aggiungi modificator
				Centro X Y	aggiungi modificator
				Centro X Y Cornice dinamica S X	aggiungi modificator
				Centro X Y Cornice dinamica S X Opacità	aggiungi modificatori aggiungi modificatori Y aggiungi modificatori
				Centro X V Cornice dinamica S X Opacità A	aggiungi modificatori aggiungi modificatori Y aggiungi modificatori
				Centro X Y Cornice dinamica S X Opacità A Sfocatura	aggiungi modificatori aggiungi modificatori Y aggiungi modificatori aggiungi modificatori
				Centro X Y Cornice dinamica S X Opacità A Sfocatura R	aggiungi modificator aggiungi modificator ggiungi modificator aggiungi modificator aggiungi modificator
	+		112	Centro X Y Conce dinamica S X Opacità A Sfocatura R	aggiungi modificator aggiungi modificator y aggiungi modificator aggiungi modificator aggiungi modificator aggiungi modificator
	+ Aggiungi punto		Aggiungi punto	Centro X Y Cornice dinamica S X Opacità A Sfocatura R Alt+ins	aggiungi modificatori aggiungi modificatori Y aggiungi modificatori aggiungi modificatori aggiungi modificatori
	+ Aggiungi punto Clona punto	Att-Ins	112 Aggiungi punto Clona punto Elimina punto	Centro X Y Cornice dinamica S X Opacità A Cornice dinamica S X A A A A A A A A A A A A A A A A A A	aggiungi modificator aggiungi modificator y aggiungi modificator aggiungi modificator aggiungi modificator aggiungi modificator
	+ Aggiungi punto Clona punto Elimina punto	Ait-Ins Ctri-Del	Agjungi punto Clona punto Elimina punto Elimina punto	Centro X Y Conce dinamica S X Opacità A Opacità A A A A A A A A A A A A A A A A A A A	aggiungi modificator aggiungi modificator gy gy aggiungi modificator aggiungi modificator aggiungi modificator aggiungi intri
	Aggiungi punto Clona punto Elimina punto Seteziona i fotogrammi chiave al tempo	Atteins Ctrie Del corrente	Agiungi punto Clona punto Elimina punto Seleziona i fotogrammi chiave Sogta ouri	Centro X Y Cornice dinamica S X Opacità A Opacità A Cornice dinamica S Sfocatura R Alt+Ins Ctrl+Del al tempo corrente Ctrl+E	aggiungi modificator aggiungi modificator y aggiungi modificator aggiungi modificator aggiungi modificator aggiungi modificator
	Aggiungi punto Clona punto Seleziona i fotogrammi chiave al tempo Soosta punti	Ins Alt+Ins Ctri+Del corrente Ctri+E	Agjungi punto Clona punto Elimina punto Seleziona i fotogrammi chiave Sposta punti Plav/Sro	Centro X Y Cornice dinamica S X Opacità A Opacità A Cri+Del al tempo corrente Ctri+E Ctri+E Ctri+E Ctri+Del	aggiungi modificator aggiungi modificator aggiungi modificator aggiungi modificator aggiungi modificator aggiungi modificator aggiungi filtr

- 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

Last update:	it it 0. Ophiasts and animation main https://docs.ntoaystudio.com/it.it/0.0/ohiasts.and.animation/main?rov=1499957411
2022/12/18 11:20	

_		$\left(\right)$
	Properties	Animation
N	lame	Untitled-1920
P	icture	C:\Users\dave\Docum ~
2	Main object	1
s	harper/Smoot	-100
	Convert to Alph Animated Imag Edge antialiasin	resizing na image re
E	Aspect Crop	
A	spect ratio	16:9 ~
	Image Crop (p)	0
L	eft	10
Т	ор	10
R	ight	10
В	ottom	10
	Border (px)	
۷	Vidth	10
c	olor	
c	ommon	
	Transparent to : Show front side Show back side Hide child obje	selection
C	Shadow	Customize
F	it mode	Fit
т	ime range	0 – 7000
A	ction on mouse c	lick
	None	-
	🛃 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:

None	
Run Slideshow	
Run Slideshow With Return	
Run Application or Open File	
Run Application And Exit	
Print Picture/Slide	
Help	
Open Web Page	
Write Email	
Next Slide	
Previous Slide	
Go to First Slide	
Go to Slide With Name	
Pause	
Exit	
Show Window	
Close Window	

La scheda Animazione



Objects and Animation (Slide 1 of 2)						- 🗆 X
🛒 M 🛄 🚥 T 🔲 🗃	5 c 🗈 🐰 🖻	★ 🛛 🗰 👻 50% 🗸				4 >
				^	Properties	Animation
		•			✓ Pan (%) X 0 Y 0	add modifier
					Zoom (%) X 85 Y 85	add modifier
				a b	✓ Rotate C 0 Y 0	add modifier
					✓ Center X 0 Y 0	add modifier
		2			Framing S 100 X 0	add modifier
					Opacity A 100	add modifier
					Blur R 0	add modifier
		0	·		Color correction	add filter
<				~	Key frame time 0	ms The second se
$\mathbf{b} = \mathbf{c} + $	0.000			<^^→		
Untitled-1920	0.000	2.000	5.000	7.000		
					🔀 Untitled-1920	
Project Options Slide Options	Dereview		[Tools		

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) $16:9 - 1920 \times 1080$ 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.

Objects and Animation (Slide 2 of 2)			
🛒 M 🗔 📧 T 🔲	🖹 🤚 🕈 🖻	X 🔠 🔻 Auto 💌	4 Þ
		 Properties 	Animation
		✓ Pan (%) X 0 Y 0	add modifier
		▼ Zoom (%) X 100 Y 100	add modifier
		Zoom (px) X 1024 Y 576	add modifier
		Zoom (pt) X 53.333 Y 53.33	add modifier 3 🕬 100%
•	m	Opacity	
	0.000	A 100	
AU-wp4	0.000	R 0	add modifier
		AU-wp4	
Project Options Slide Optio	ns Preview Cols		

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

	4 >		4 F		4 F
Properties	Animation	Properties	Animation	Properties	Animation
✓ Pan (%)	add modifier	✓ Pan (%)	add modifier	✓ Pan (%)	add modifier
X 0 -100		X 0 Y 1	Z 0	X 0 Y 1	Z 0
✓ Zoom (%) 0 X 100 100	fier	Zoom (%) X 100 Y 100	add modifier	✓ Zoom (%) X 100 Y 100	add modifier
🔽 Rotate	add modifier	Rotate C	00% Driginal Size fier	🔽 Rotate	add modifier
C 0 Y 0	X 0	C 0 Y 0	X 0	C 0 -360	
 ✓ Center X 0 Y 0 	add modifier	 ✓ Center X 0 Y 0 	add modifier	✓ Center -180 X 0 0	fier
✓ Opacity A 100	add modifier	Opacity A 100	add modifier	✓ Opacity 90 A 100 360	fier
⊡ Blur	add modifier	⊡ Blur	add modifier	⊠ Blur	add modifier
R		R 0		R 0	
Color correction	add filter	Color correction	add filter	Color correction	add filter
Key frame time 7.000	•	Key frame time 7.	.000	Key frame time 7.000	▲ ▼
	< >		4 >		< ۲
Properties	↓ Animation	Properties	Animation	Properties	Animation
Properties	Animation add modifier	Properties	Animation	Properties	Animation
Properties Pan (%) X 0 Y 1	Animation add modifier	Properties Pan (%) X 0 Y 1	Animation add modifier Z 0	Properties Pan (%) X 0 Y 1	Animation add modifier Z 0
Properties ✓ Pan (%) X 0 Y 1 ✓ Zoom (%)	Animation add modifier Z 0 add modifier	Properties Pan (%) X 0 Y 1 Zoom (%)	Animation add modifier Z 0 add modifier	Properties ✓ Pan (%) X 0 Y 1 ✓ Zoom (%)	Animation add modifier Z 0 add modifier
Properties ✓ Pan (%) X 0 Y 1 ✓ Zoom (%) X 100 Y 100	Animation add modifier Z 0 add modifier add modifier mon 100%	Properties ✓ Pan (%) X 0 Y 1 ✓ Zoom (%) X 100 Y 100	Animation add modifier z 0 add modifier add modifier men 100%	Properties ✓ Pan (%) X 0 Y 1 ✓ Zoom (%) X X 100	Animation add modifier Z 0 add modifier @ 100%
Properties ✓ Pan (%) X 0 Y 1 ✓ Zoom (%) X 100 Y 100 ✓ Rotate	Animation add modifier Z 0 add modifier 0% add modifier	Properties ✓ Pan (%) X 0 Y 1 ✓ Zoom (%) X 100 Y 100 ✓ Rotate	Animation add modifier Z 0 add modifier 00% add modifier Add modifier	Properties ✓ Pan (%) X 0 Y 1 ✓ Zoom (%) X 100 Y 100 ✓ Rotate	Animation add modifier Z 0 add modifier 00% add modifier
Properties ✓ Pan (%) X 0 Y ✓ Zoom (%) X 100 Y ✓ Rotate C 0 Y C 0 Y 0	Animation add modifier Z 0 add modifier 00% add modifier X 0	Properties ✓ Pan (%) X 0 Y 1 ✓ Zoom (%) X 100 Y 100 ✓ Rotate C 0 Y 0 Y 0	Animation add modifier Z 0 add modifier @ 100% add modifier X 0	Properties ✓ Pan (%) X 0 Y 1 ✓ Zoom (%) X 100 Y 100 ✓ Rotate C 0 Y 0	Animation add modifier Z 0 add modifier @ 100% add modifier X 0
Properties ✓ Pan (%) X 0 Y ✓ Zoom (%) X 100 Y 100 ✓ Rotate C 0 Y 0 ✓ Center X 0 Y 0	Animation add modifier Z 0 add modifier 0 00% add modifier X 0 add modifier	Properties ✓ Pan (%) X 0 Y ✓ Zoom (%) X 100 Y ✓ Rotate C 0 ✓ Center X 0 X 0 Y 0	Animation Animation Z 0 add modifier add modifier x 0 add modifier	Properties ✓ Pan (%) X 0 Y 1 ✓ Zoom (%) X 100 Y 100 ✓ Rotate C 0 ✓ Center X 0 Y 0	Animation add modifier Z 0 add modifier 0 add modifier X 0 add modifier
Properties ✓ Pan (%) X 0 Y ✓ Zoom (%) X 100 Y ✓ Rotate C 0 ✓ Center X 0 X 0 -100 Ø Opacity 0	Animation add modifier Z 0 add modifier 00% add modifier X 0 add modifier	Properties ✓ Pan (%) X 0 Y ✓ Zoom (%) X 100 Y ✓ Rotate 0 Y C 0 Y 0 ✓ Center X 0 Y 0 ✓ Opacity 0 Y 0 1	Animation Animation add modifier Z 0 add modifier www.nows add modifier X 0 add modifier add modifier	Properties ✓ Pan (%) X 0 Y 1 ✓ Zoom (%) X 100 Y 100 ✓ Rotate C 0 ✓ Center X 0 ✓ Opacity	Animation add modifier Z 0 add modifier 0% add modifier X 0 add modifier add modifier
Properties ✓ Pan (%) X 0 Y ✓ Zoom (%) X 100 Y ✓ Rotate C 0 ✓ Center X 0 X 0 -100 Ø Opacity 0 A 100 -100	Animation add modifier z 0 add modifier 00% add modifier x 0 add modifier fier	Properties Pan (%) X 0 Y 1 Zoom (%) X 100 Y 100 Rotate C 0 Y 0 Center X 0 Y 0 Opacity 0	Animation Animation add modifier 2 0 add modifier 0% add modifier x 0 add modifier add modifier add modifier	Properties ✓ Pan (%) X 0 Y 1 ✓ Zoom (%) X 100 ✓ Rotate C 0 ✓ Center X 0 ✓ Opacity A 100	Animation add modifier Z 0 add modifier W 100% add modifier X 0 add modifier add modifier
Properties ✓ Pan (%) X 0 Y ✓ Zoom (%) X 100 Y ✓ Zoom (%) Y 100 ✓ Rotate C 0 Y C 0 Y 0 ✓ Center X 0 -100 ✓ Opacity 100 100 ✓ Blur	Animation add modifier Z 0 add modifier 00% add modifier X 0 add modifier fier fier	Properties ✓ Pan (%) X 0 Y 1 ✓ Zoom (%) X 100 Y 100 ✓ Rotate C 0 Y 0 ✓ Center X X 0 ✓ Opacity 0 100 100	Animation Animation add modifier Z 0 add modifier www.add modifier X 0 add modifier add modifier	Properties ✓ Pan (%) X 0 Y 1 ✓ Zoom (%) X 100 Y 100 ✓ Rotate C C 0 Y ✓ Center X X 0 Y ✓ Opacity A A 100	Animation add modifier z 0 add modifier w 100% add modifier x 0 add modifier add modifier add modifier
Properties ✓ Pan (%) X 0 Y ✓ Zoom (%) Y 1 ✓ Zoom (%) Y 100 ✓ Rotate C 0 Y C 0 Y 0 ✓ Center X 0 -100 ✓ Opacity 100 100 100 ✓ Blur R 0 -100	Animation add modifier Z 0 add modifier 00% add modifier X 0 add modifier ifier add modifier	Properties ✓ Pan (%) X 0 Y 1 ✓ Zoom (%) X 100 Y 100 ✓ Rotate 0 C 0 Y ✓ Center X 0 ✓ Opacity 100 100 R 0 100	Animation Animation Z 0 add modifier B 100% Add modifier Add modifier Add modifier Add modifier Add modifier	Properties ✓ Pan (%) X 0 Y 1 ✓ Zoom (%) X 100 Y 100 ✓ Rotate C 0 Y 0 ✓ Center X 0 Y 0 ✓ Opacity A 100 ✓ Blur R 0 -20	Animation add modifier z 0 add modifier w 100% add modifier x 0 add modifier add modifier add modifier
Properties ✓ Pan (%) X 0 Y ✓ Zoom (%) X 100 Y ✓ Zoom (%) X 100 Y ✓ Rotate 0 Y ✓ Center X 0 ✓ Center X 0 ✓ Opacity 100 0 Ø Blur R 0 ✓ Color correction	Animation add modifier Z 0 add modifier 0 00% add modifier x 0 add modifier fier fier add modifier	Properties ✓ Pan (%) X 0 Y ✓ Zoom (%) X 100 Y 100 ✓ Rotate 0 Y 0 ✓ Center X 0 Y 0 ✓ Opacity 0 Y 0 ✓ Opacity 0 100 100 ✓ Color correction	Animation Animation add modifier c c 0 add modifier add modifier add modifier add modifier add modifier	Properties ✓ Pan (%) X 0 Y ✓ Zoom (%) Y 1 ✓ Zoom (%) Y 100 ✓ Rotate C 0 Y C 0 Y 0 ✓ Center X 0 Y 0 ✓ Center X 0 Y 0 ✓ Opacity A 100 100 100 ✓ Blur -20 0 400 400	Animation add modifier z 0 add modifier w 100% add modifier x 0 add modifier add modifier add modifier

Correzione colore

Color correction	add filter
⊿ Levels	0-
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

P	an (pt)				add m	odifier
Х	512	Y	0	Z	0	
~	Animation	spee	ed: Slov	v down		۰.
Accel. time (%))	1			
	Decel. time (%))	56		
Start speed			0			
	Final speed			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

	4 F		4 >
Properties	Animation	^ Properties	Animation
Position (%) X -80 Y -7(Oscillation Jumping Ping pong	add mod Animation speed Pos.X → Pos.Y → Pos.Z →	 ✓ Position (%) X -80 Y -70 ▲ X: Oscillation Amplitude 50 	add mod
Shift Angie	add mod	Repeats 1 Shift (%) 0	
Z 0 Y 0	x 0	Y: Jumping Amplitude 50	0-
x 0 Y 0		Repeats 1 Shift (%) 0	
✓ OpacityA 100	add mod	✓ Z: Ping pong	0 -
⊠ Blur R 0	add mod	Repeats 1 Shift (%) 0	
Color correction	add mod	⊿ Z: Shift	0-
KeyFrame time 2.0	00 🔹	Amplitude 50 Repeats 1 Shift (%) 0	

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

			4	•
Properties		Animation		
				^
Position (%)			add mod	•
X 0 Y	100	Z	0	
X: Oscillation			•	•
Repeats	2			
Amplitude	100			
Shift (%)	0			
Y: Oscillation			0	•
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.pteavstudio.com/ - **PTE AV Studio**

Permanent link: https://docs.pteavstudio.com/it-it/9.0/objects-and-animation/main?rev=1488867411



Last update: 2022/12/18 11:20