

### Espressioni per generare dei cicli di animazione :

loopOut(type="cycle")	Genera, in <b>uscita</b> dall'ultima Key immessa, un semplice ciclo
loopOut(type="pingpong")	Genera, in <b>uscita</b> dall'ultima Key immessa, un ciclo a "pendolo"
loopOut(type="offset")	Genera, in <b>uscita</b> dall'ultima Key immessa, un ciclo basato sullo spostamento dello spazio percorso tra la prima e l'ultima Key. L'offset ripete perciò all'infinito questo stesso movimento spostandolo dello spazio percorso tra le keys.
loopOut(type="continue")	Genera, in <b>uscita</b> dall'ultima Key immessa, un ciclo la cui posizione di spostamento del livello animato continua la sua traiettoria basandosi sulla velocità dell'ultima Key.

"loopIn", contrariamente a "loopOut", genera dei cicli in **entrata** delle keys immesse nella composizione. Il ciclo è perciò generato prima delle Keys che definiscono la durata dello spostamento del ciclo stesso e si conclude dopo le keys in questione.

Evidentemente, le utili espressioni atte a generare cicli di animazione, possono essere applicate a tutti i canali animabili di un livello (posizione, rotazione, scaling, opacità, ecc..). Inoltre le stesse espressioni possono essere utilizzate sui canali animabili di filtri e quant'altro.