

# UDS

## Multimedia II

# Diseño gráfico



Andrés Alejandro Reyes Molina

Miguel Ángel Cantoral López

# Montar y animar una composición

## Ajustes de composición

Lo ideal es decidir desde un principio los ajustes que precisará la composición antes de empezar a añadir material de archivo y crear animaciones, hay veces en que es necesario realizar ajustes según los avances que generemos, de igual forma se puede optar por cambiar la altura y anchura de la composición para adaptarla al vídeo panorámico o a proyectos de alta definición.

## Añadir elementos a la composición

Esta parte nos enseña cómo podemos añadir elementos a nuestra composición, el cual hay que dirigirnos a la ventana composición junto con nuestros elementos deseados, luego los añadimos a nuestra composición, checamos la cantidad de fotogramas a utilizar, seleccionamos la ventana proyecto y los arrastramos a la línea del tiempo.

## Estructura y propiedades de una capa

Lo ideal es decidir desde un principio los ajustes que precisará la composición antes de empezar a añadir material de archivo y crear animaciones, hay veces en que es necesario realizar ajustes según los avances que generemos, de igual forma se puede optar por cambiar la altura y anchura de la composición para adaptarla al vídeo panorámico o a proyectos de alta definición.

## Animar la posición de la capa Título

Este tipo de animación se logra modificando la posición en el fotograma deseado, ya sea programándolo o incrustando puntos en la línea de tiempo.

podemos modificar todos los parámetros de cada pieza, en este caso la escala, variar el tamaño según el fotograma donde los posicionemos, hacerla grande o más pequeña que el tamaño normal.

## Animar la escala de la capa Logo