



Nombre de alumno: José Carlos Díaz López

Nombre del profesor: Andrés Alejandro Reyes Molina

Nombre del trabajo: Cuadro sinóptico

Materia: TALLER DE MULTIMEDIA II

Grado: 7 cuatrimestre

Grupo: A

PASIÓN POR EDUCAR

Animación

Usar Fotogramas Clave

- Iniciar una animación
- Navegación entre keyframes

Es cuando, las modificaciones que hagamos a la propiedad para la cual el cronómetro está en modo activo, en otro fotograma diferente al actual

Es de desplazarnos entre ellos de modo rápido y directo, desde el momento en que se activa el cronómetro para una propiedad.

Modificando los Fotogramas Clave

Es donde se la modificación de los fotogramas en ese como agrandarlos, encogerlos, escala, expandirlos y contraerlos, estas son los modos que podemos hacerles, que, sin mencionar de copiar, pegar o cotar los mismos incluso si ya fueron modificados.

Animar las diferentes propiedades

- Animar la propiedad Opacidad
 - Es una propiedad siempre tiene un valor de 100% que corresponde a la zona opaca de la capa; esta zona es la que se altera si cambiamos este valor se puede variar mediante su valor numérico en la Línea de tiempo.
- Animar la propiedad Posición
 - Es la capa se puede cambiar de posición tanto en la ventana Composición como en la ventana Línea de tiempo, variando sus coordenadas junto a Posición
- Animar la propiedad Escala
 - Es donde podemos modificar su tamaño posteriormente en la ventana Composición, arrastrando los manejadores de la capa o en la ventana Línea de tiempo, cambiando el valor de la propiedad escala.
- Animar la propiedad Rotación
 - Es cambiar el ángulo de inclinación de una capa respecto a su orientación original tantos grados como se desee, así como hacer que gire un determinado número de vueltas

Sobre la interpolación

Es el que calcula los fotogramas, la interpolación temporal afecta a la forma en que cambian los valores a lo largo de los fotogramas, ya sea una posición y otra seguirán una línea recta o curva, que esto va sujeto a una línea del tiempo de la propia capa

Previsualizar la animación

Es representar una sucesión de fotogramas aún no renderizados, que tal vez estén compuestos por una gran cantidad de capas. Cada fotograma que se almacena en caché se indica con una línea verde en la Línea de tiempo