

UDS

Multimedia II Diseño gráfico



Andrés Alejandro Reyes Molina

Miguel Ángel Cantoral López

Máscaras y transparencia

Trabajar con máscaras

Podemos cambiar diferentes parámetros de la estructura original de nuestros elementos, como por ejemplo sus atributos, los efectos y las propiedades. Una capa puede lograr trabajar con hasta 127 máscaras.

Modificar máscaras

Ovaladas, rectangulares y las de Bézier, cada una tiene su forma diferente de creación las primeras por medio del comando **Capa/ Máscara/ Nueva máscara** y a continuación seleccionar **Capa /Máscara /Forma de la máscara**.

Métodos de creación de máscaras

Las máscaras están situadas en la barra de herramientas de after, formándose a través de un trazo o selección.

Propiedades de las máscaras

Las propiedades son mostradas en la línea de tiempo, muestran las formas del trazado, el calado del borde, la opacidad y la propiedad de expansión, así como la contracción en relación con el trazado.

Usar otra capa como máscara

Se puede ocupar el canal alfa de otra capa o sus valores de luminancia como si se tratase de una máscara y puede ser estática o tener cualquier tipo de movimiento.

Animación de máscaras

Para animar las máscaras simplemente podemos usar los efectos que after effects nos brinda como opacidad, calado y expansión.

Modos de las capas

Normal por defecto, la apariencia de la capa no es cambian en la superposición en comparación con las otras capas, los modos diseñar y silueta, hacen que las capas que están en la parte inferior aparezcan con la máscara que está por encima.