
UNIVERSIDAD DEL SURESTE
DISEÑO GRÁFICO
TALLER DE MULTIMEDIA II
Mtro. Andrés Alejandro Reyes Molina
Kelly Karina Gordillo Cano
12 / noviembre / 2020

Máscaras y Transparencia

TRABAJAR CON máscaras

MÉTODOS DE CREACIÓN de máscaras

MODIFICAR máscaras

PROPIEDADES de máscaras

ANIMACIÓN de máscaras

USAR OTRA CAPA como máscara

MODOS DE las capas

- UNA MÁSCARA ES UN TRAZADO QUE SE USA COMO PARÁMETRO PARA MODIFICAR ATRIBUTOS, EFECTOS Y PROPIEDADES DE CAPA.

- **MÁSCARAS OVALADAS Y RECTANGULARES**

COMANDO CAPA/ MÁSCARA/ NUEVA MÁSCARA Y A CONTINUACIÓN SELECCIONAR CAPA /MÁSCARA/ FORMA DE LA MÁSCARA.

- **MÁSCARAS DE BÉIZER**

CON LA HERRAMIENTA PLUMA CREA SEGMENTOS RECTOS O CURVOS.

- EN EL PANEL LÍNEA DE TIEMPO SE PUEDE RESALTAR LAS DIFERENCIAS DE CADA MÁSCARA, AL CAMBIAR MANUALMENTE SU COLOR.

- **SON SEIS:**

SUMAR, RESTAR, INTERSECAR, ACLARAR, OSCURECER Y DIFERENCIA.

- **LAS PROPIEDADES QUE SE PUEDEN ANIMAR SON:**

SU FORMA, SU CALADO, SU OPACIDAD Y SU EXPANSIÓN.

- SE PUEDE OCUPAR EL CANAL ALFA COMO SI SE TRATARÁ DE UNA MÁSCARA Y PUEDE SER ESTÁTICA O TENER CUALQUIER TIPO DE MOVIMIENTO.

- SE PUEDE APLICAR UN MODO A CADA MÁSCARA, PERO NO ES POSIBLE ESTABLECER FOTOGRAMAS CLAVE O EXPRESIONES PARA UNA PROPIEDAD DE MODO DE MÁSCARA.