

citeforma

FORMAÇÃO PROFISSIONAL

Animação multimédia



Apresentação de António Castelhanito
Data 17/01/2024



Animação



Animação

Criar máscaras

Você pode usar as camadas de máscara para revelar as partes de uma imagem ou gráfico na camada a seguir. Para criar uma máscara, você especifica que uma camada é uma camada de máscara, e desenha ou coloca uma forma de preenchimento naquela camada. Você pode usar qualquer forma de preenchimento, incluindo grupos, texto e símbolos, como máscara. A camada de máscara revela a área de camadas vinculadas embaixo da forma de preenchimento.

Animação

Criar máscaras

Criar uma camada de máscara

1. Selecione ou crie uma camada contendo os objetos que aparecem dentro da máscara.
2. Selecione Inserir > Linha do tempo > Camada para criar uma nova camada acima dela. Uma camada de máscara sempre faz o mascaramento da camada imediatamente abaixo dela; crie a camada de máscara no local apropriado.
3. Coloque uma forma de preenchimento, texto ou ocorrência de um símbolo na camada de máscara. O Animate ignora os bitmaps, os gradientes, a transparência, as cores e os estilos de linha em uma camada de máscara. Qualquer área de preenchimento é completamente transparente na máscara; qualquer área de não preenchimento é opaca.
4. Clique com o botão direito (no Windows) ou clique com o botão Control (no Macintosh) no nome da camada de máscara na Linha do tempo e selecione Máscara. Para indicar a camada de máscara, há um ícone de camada. A camada imediatamente abaixo está vinculada à camada de máscara, e seu conteúdo aparece através da área de preenchimento na máscara. O nome da camada com máscara fica recuado, e o ícone muda para uma camada com máscara.
5. Para exibir o efeito da máscara no Animate, bloqueie a camada de máscara e a camada com máscara.



MORADA

Avenida Marquês de Tomar, nº91
1069-181 LISBOA

TELEFONE

217994560

E-MAIL

geral@citeforma.pt

www.citeforma.pt



Imp.007.06

Citeforma – Animação multimédia





CONTACTO

António Castelhanito

acastelhanito@gmail.com