

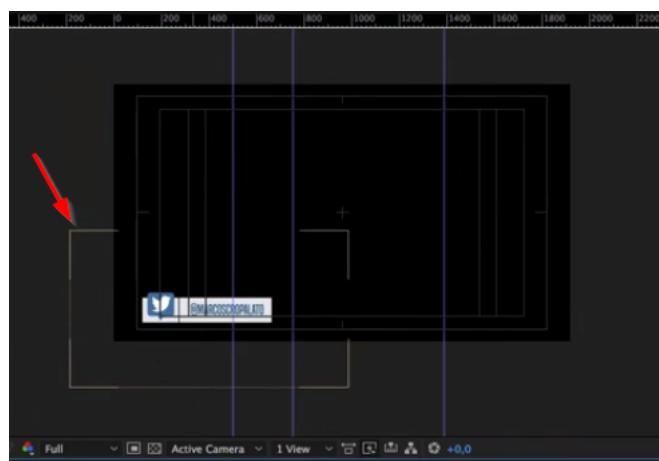
08

Conclusão

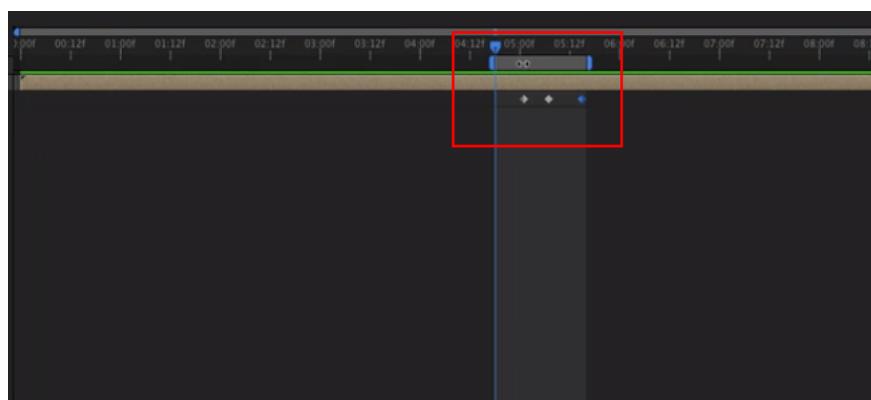
Transcrição

Iremos finalizar o curso tornando a composição de *lower third* que desenvolvemos em vídeo. No pacote Adobe, tanto After Effects quanto Premiere, teremos duas linhas de raciocínio para realizar o *render*. A primeira envolve o próprio software, ou seja, o próprio After Effects realiza o *render* através da ferramenta "Add to Render Queue". Ou podemos selecionar a composição a ser exportada para o Media Encoder para que seja realizado o *render*. Em ambas as opções atingimos resultados semelhantes, com a diferença de que no Media Encoder teremos um detalhamento maior das configurações de *render*. Teremos algumas dicas sobre configurações interessantes do Media Encoder, mas nesta aula focaremos nas configurações do After Effects.

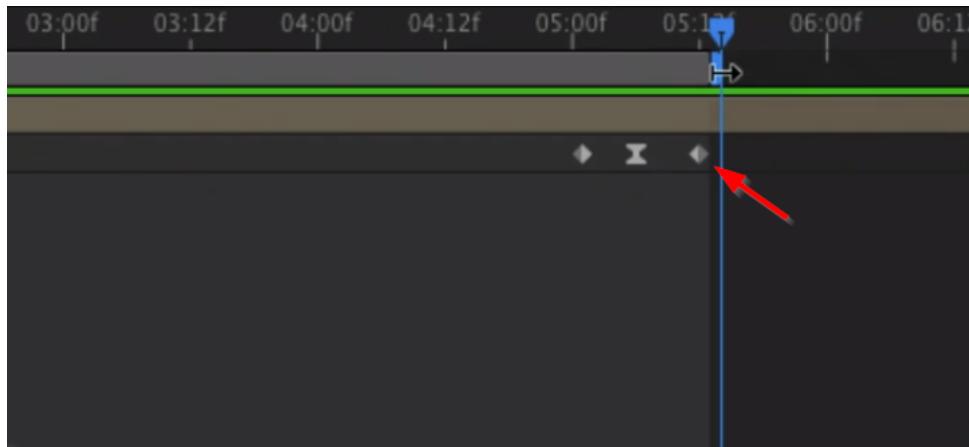
Primeiramente, iremos delimitar a área de atuação do *lower third* no vídeo. Veremos que ele ocupa o canto inferior esquerdo da tela.



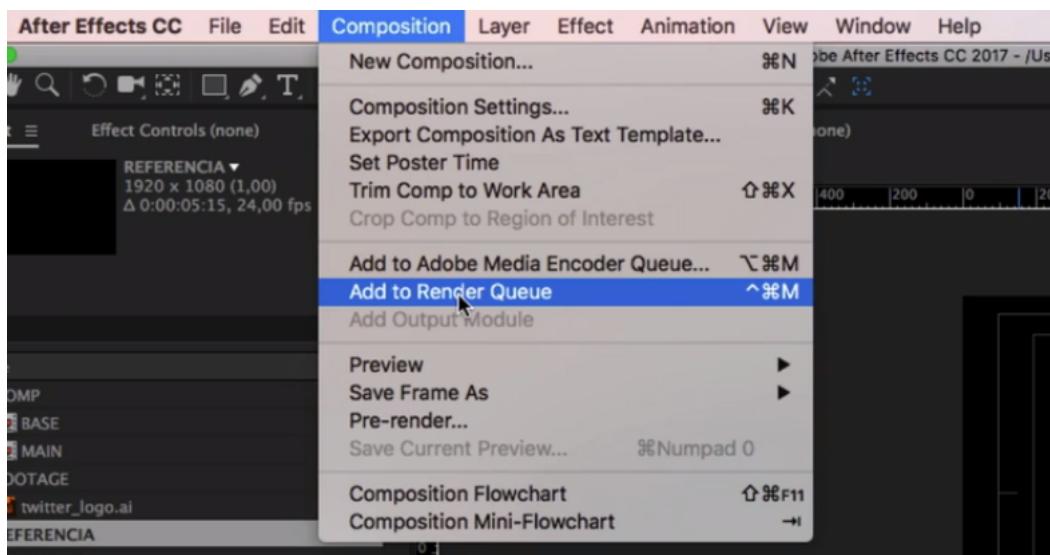
A animação consiste no surgimento da composição, um tempo de leitura de 5 segundos e o seu desaparecimento da tela. Pressionando o atalho "B", marcaremos o o início da área de visibilidade (ou área de exportação) e pressionando "N" teremos o final.



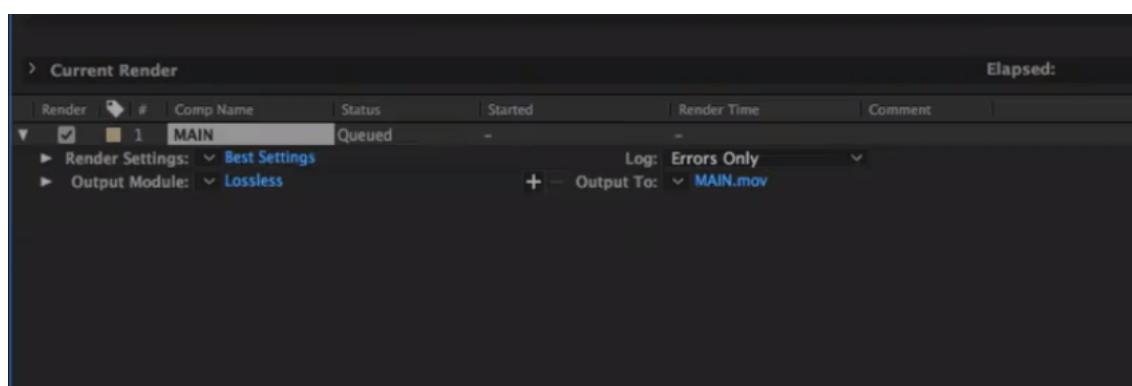
Iremos restringir a nossa área de visibilidade para próximo do último frame. Afinal, nesse último frame, o *lower third* já não está mais visível no vídeo.



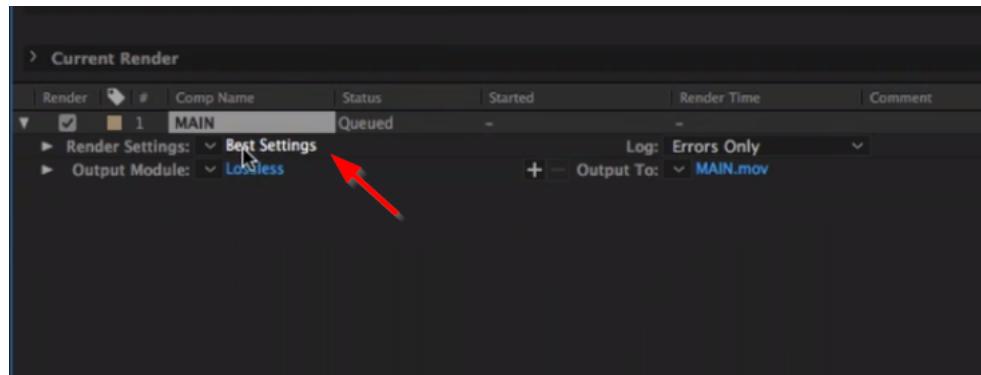
No cabeçalho de ferramentas, selecionaremos a opção "Composition". Veremos que existem duas opções de *render*: "Add to Adobe Media Encoder Queue" e "Add to Render Queue". Seleccionaremos a última opção.



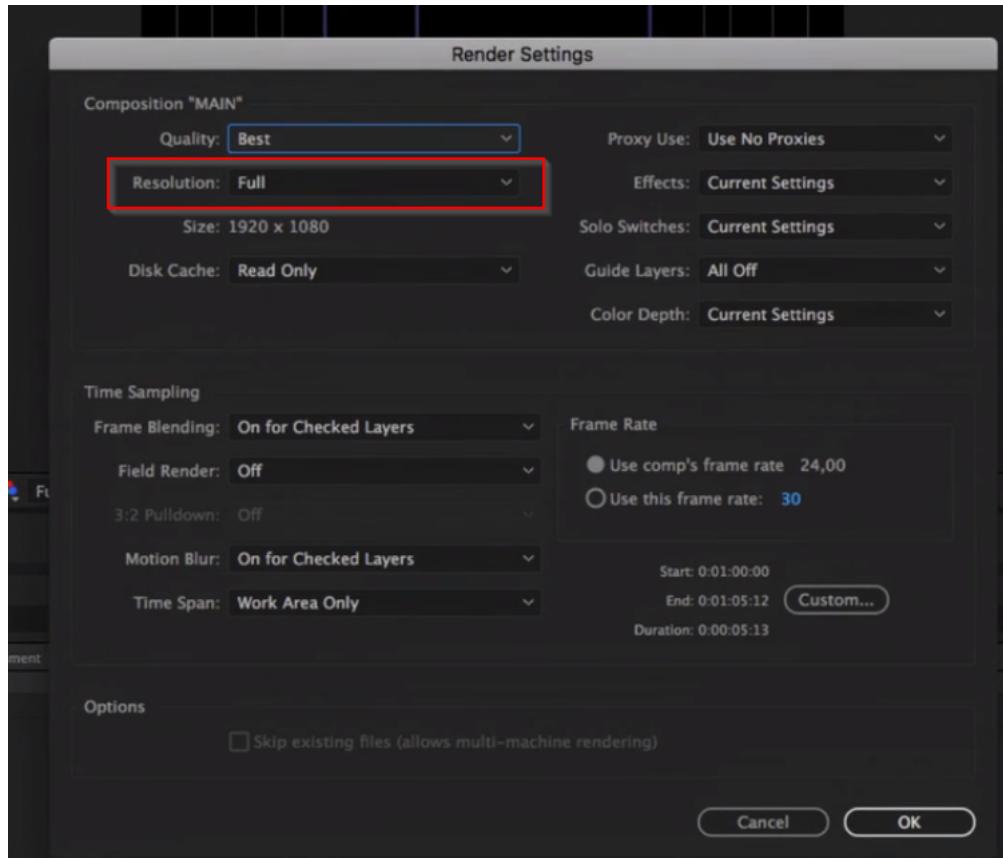
Ao selecionarmos a opção, uma nova aba surgirá na parte inferior da tela. O objetivo das ferramentas apresentadas é configurar as especificidades do *render*.



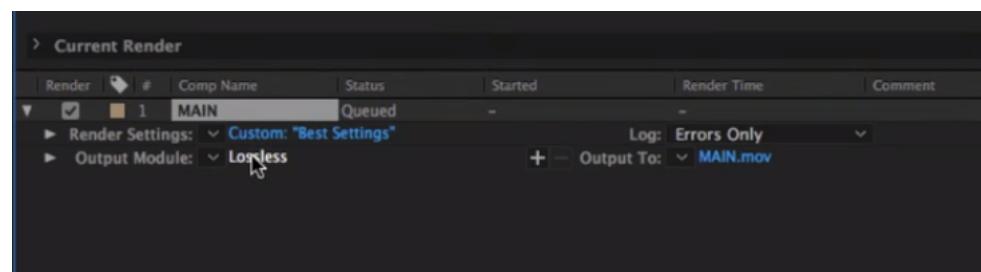
Teremos três opções de configuração, uma delas é o "Render Settings".



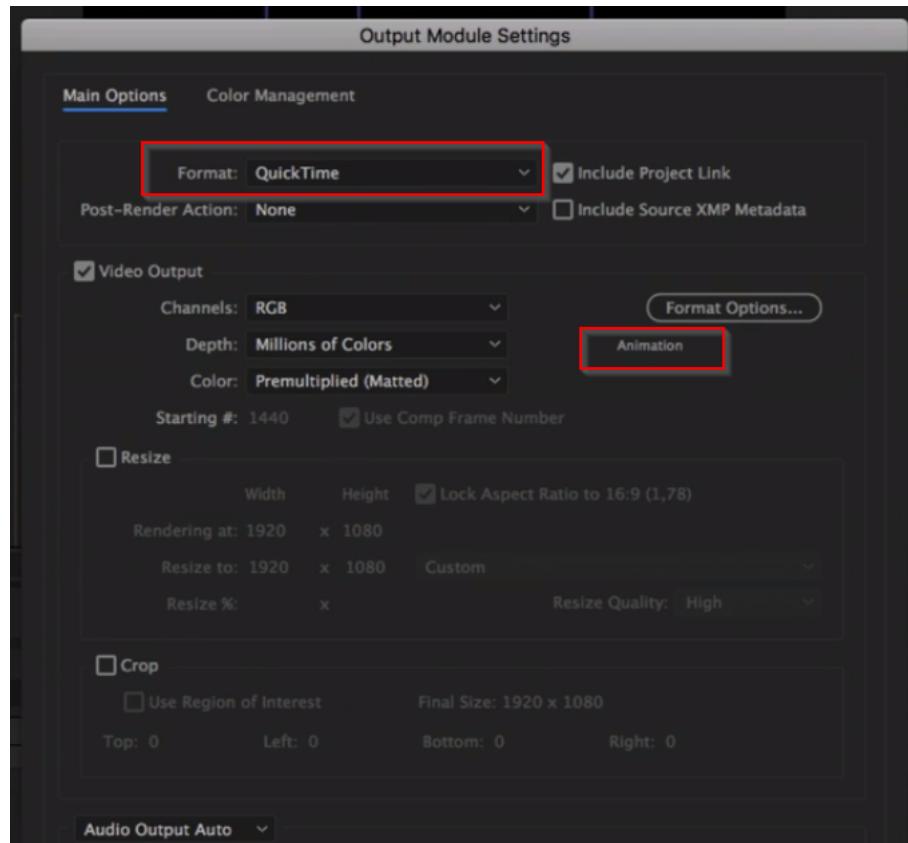
Ao selecionarmos o "Render Settings", surgirá uma janela cuja função é configurar as propriedades de qualidade e proporção do vídeo. Queremos a melhor qualidade possível, portanto, no item "Resolution" marcaremos a opção "Full".



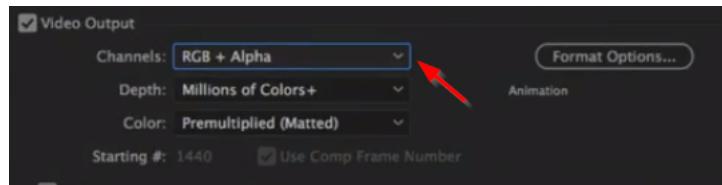
Selecionaremos a opção "Output Module". Neste item, há um detalhe: como o *lower third* irá interagir com um vídeo, precisaremos que a área em que não há informação visual seja transparente.



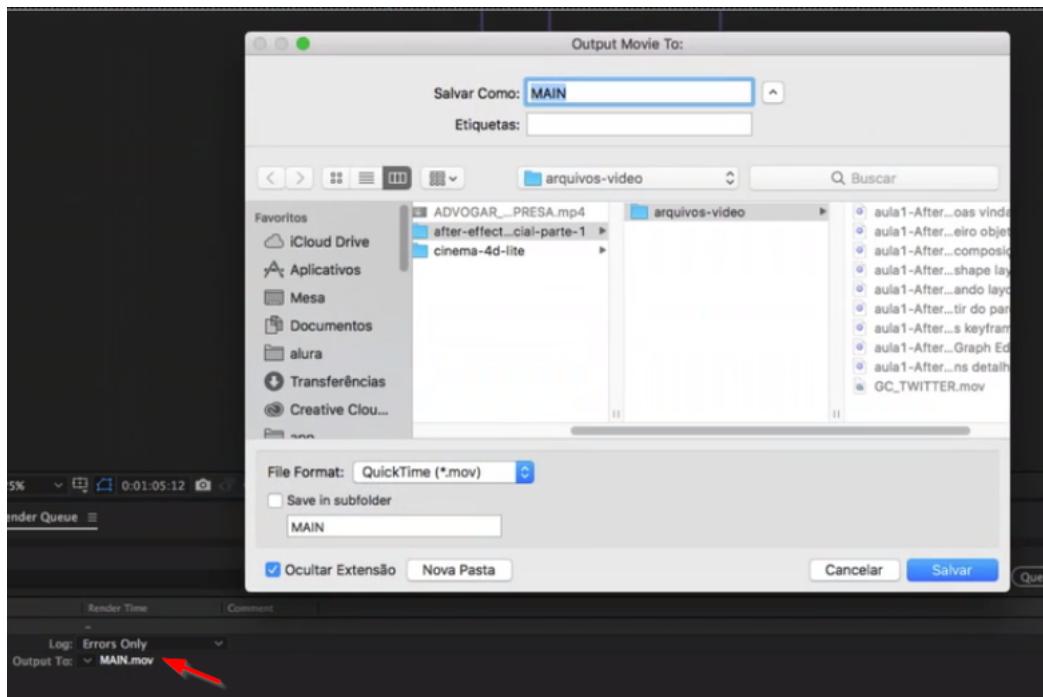
Abriremos a caixa de diálogo e escolheremos um formato de vídeo que possibilite uma renderização que gere os dados visuais da animação e a transparência necessária para a área não ocupada pelo *lower third*. Por padrão, o After Effects fornecerá a opção de QuickTime, pois é um dos formatos que possibilita, a partir do seu codec, a exportação do **RGB** - informação tonal; movimentos - e da transparência, lida no After Effects como canal **Alpha**. Depois de selecionarmos a opção de formato para QuickTime, checaremos se o codec a ser utilizado no "Format Option" é "Animation".



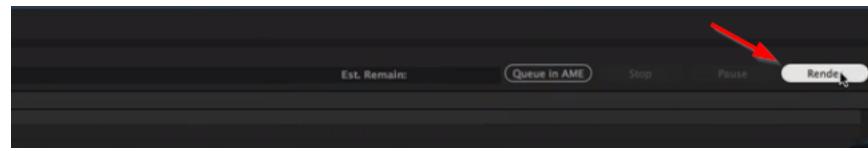
Marcaremos que o canal de exportação será "RGB + Alfa".



Dessa forma, o nosso conteúdo de vídeo terá transparência no formato .mov. Clicamos no MAIN.mov e salvaremos o arquivo no local desejado.



Após salvamos o arquivo, clicamos na opção "Render" localizada na parte direita do painel.



Após a renderização finalizada, podemos abrir o arquivo QuickTime na respectiva pasta. Temos então o *lower third* finalizando e pronto para ser aplicado a qualquer vídeo.

Próximo curso de After Effects: [Animando um bus mídia](http://bit.ly/2v8zTLp) (<http://bit.ly/2v8zTLp>).