



## O que aprendemos?

Nesta aula nós aprendemos:

- Como aplicar o Track Motion;
- Os elementos que formam a "mira" do Track Motion;
- Criar um objeto nulo (Null Object);
- Passar as informações de movimento do track para o Null Object;
- 2 pontos de track, para obter informações de escala e rotação;
- 4 pontos de track, para aplicar elementos quadrados;
- Como corrigir o rastreamento feito pelo track;
- Trabalhar com o ponto âncora (attach point) fora da área de recurso;
- Painel de opções do track;
- Como aplicar um Mask Track;

Até a próxima aula!