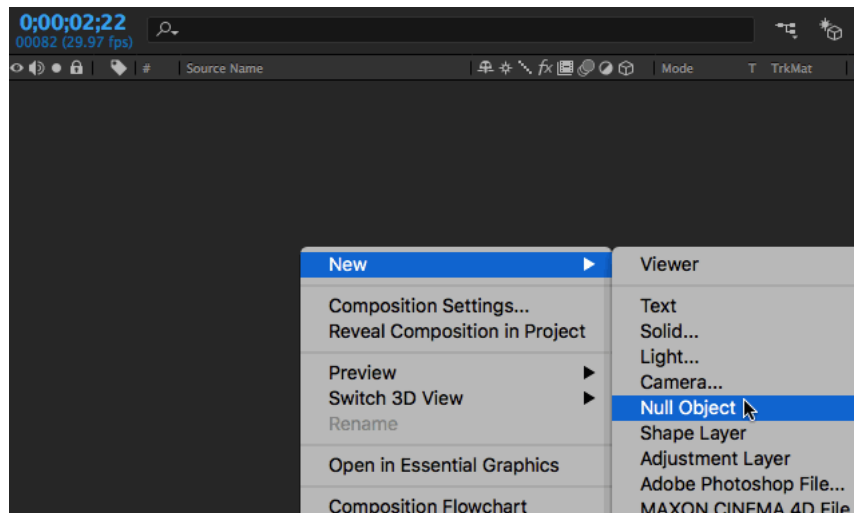


O poder do Null Object

Com certeza está acompanhando a sequência da animação do nosso **spot** e se deparou com o momento em que animo utilizando o *Null Object* e chegou a hora de falar um pouco mais sobre ele.

Afinal, o que é o Null Object?

Basicamente, o **Null Object** é um elemento não renderizável (*se essa palavra não existe, começou a existir agora*), ou seja, que só existe dentro da viewport do *After*.

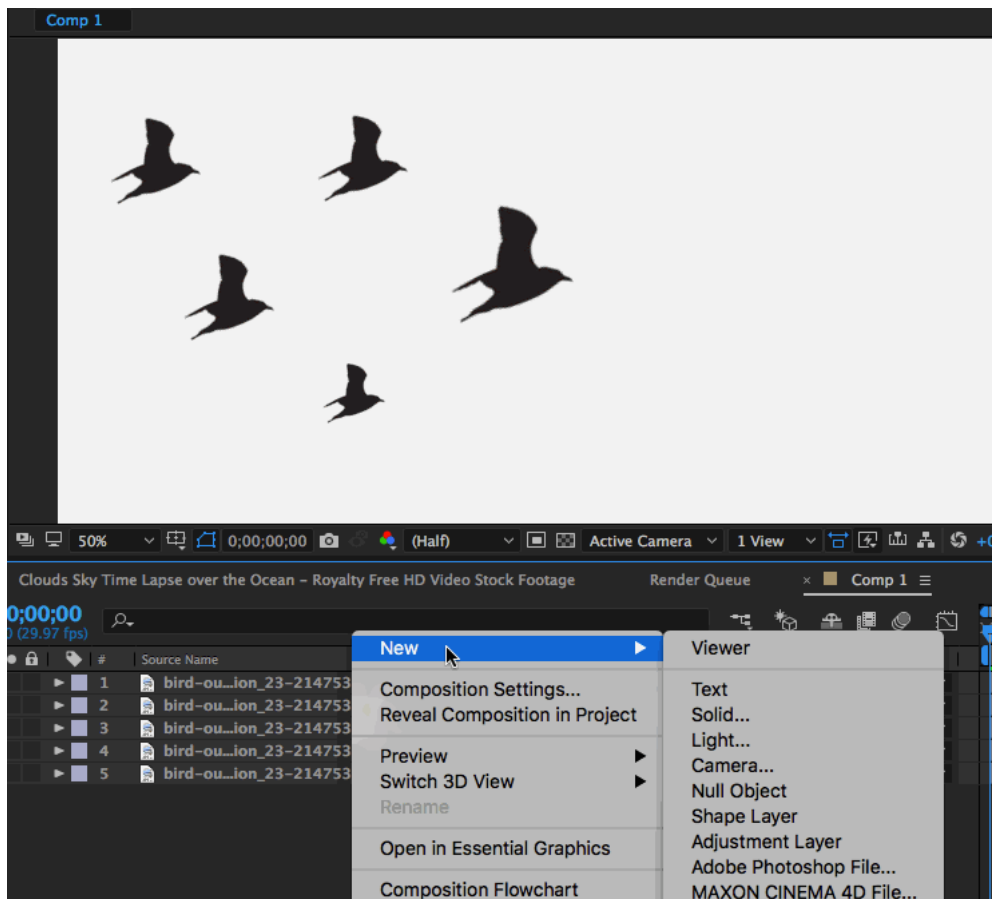


Mas se ele não é "renderizável" o por que vou usá-lo?

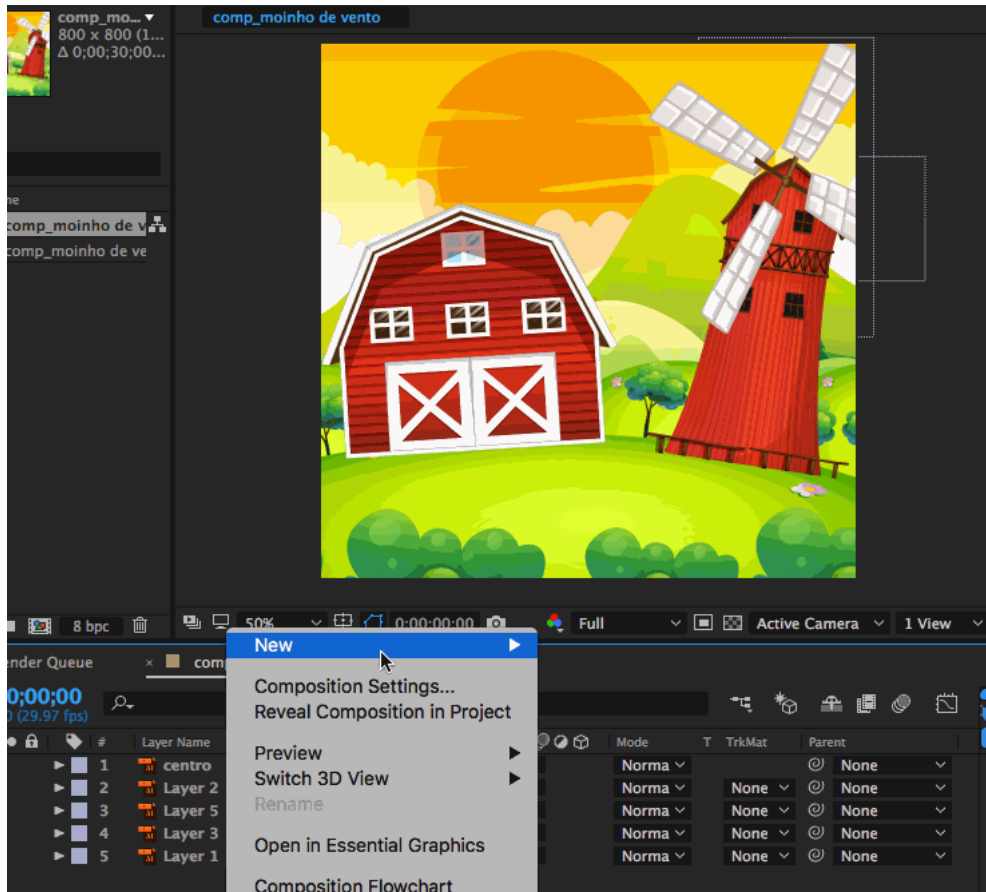
Ai que tá a grande questão!

Quando trabalhamos com animação, muuuitas vezes, e sim, leia MUUUUUUITAS vezes, temos a necessidade de animar elementos que irão depender um dos outros.

Para ficar mais fácil o entendimento, imagina uma série de camadas, onde no nosso layout são vários pássaros, caso todos tenham a mesma animação de position, poderíamos sem dificuldade nenhuma, termos um **Null Object**, onde nele seria aplicada a animação e *linkadas* outras camadas, veja na imagem abaixo.



Outro exemplo bem útil, seria no qual teríamos a necessidade de gerar rotação de vários objetos em relação a um centro, como é visto no moinho de vento na imagem abaixo.



Aqui temos não só a vantagem da rotação aplicada, mas também, o fato que todos os elementos respeitam o mesmo **Anchor Point**, além de que podemos alterar e adaptar o nosso layout sem agredir a estrutura de várias camadas.

Caso queira praticar em cima da imagem do moinho, clique [aqui \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/637-After-effects-spot/files/comp_moinho+de+vento.ai\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/637-After-effects-spot/files/comp_moinho+de+vento.ai) e faça a importação dos elementos a partir do modo **Composition - retain layer size**.