



Mão na massa: Finalizando Lower Third

Depois que realizar toda animação principal, envolvendo o surgimento dos objetos, passe pra parte de refinamentos, trabalhando com a velocidade das coisas e também aplicando **motion blur** nas animações que tenham interesse.

Agora só falta renderizar o vídeo, assumindo o formato **Quicktime** e o **CODEC** que utilizado foi o *Animation*, para que possamos ter no vídeo a informação de cor e alpha.

Caso queira ter acesso ao projeto completo, segue o link para [download \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/623-after-effects/FILES/GC_TWITTER_FULL.aep\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/623-after-effects/FILES/GC_TWITTER_FULL.aep).