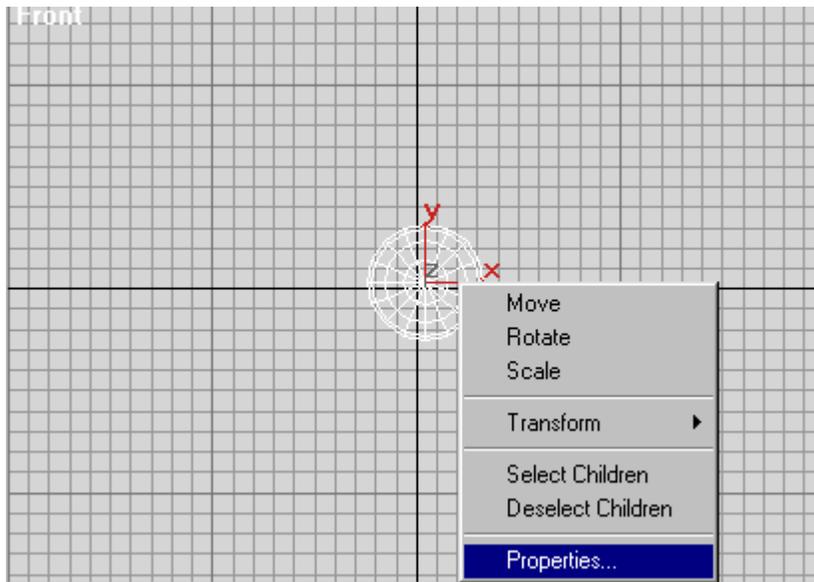


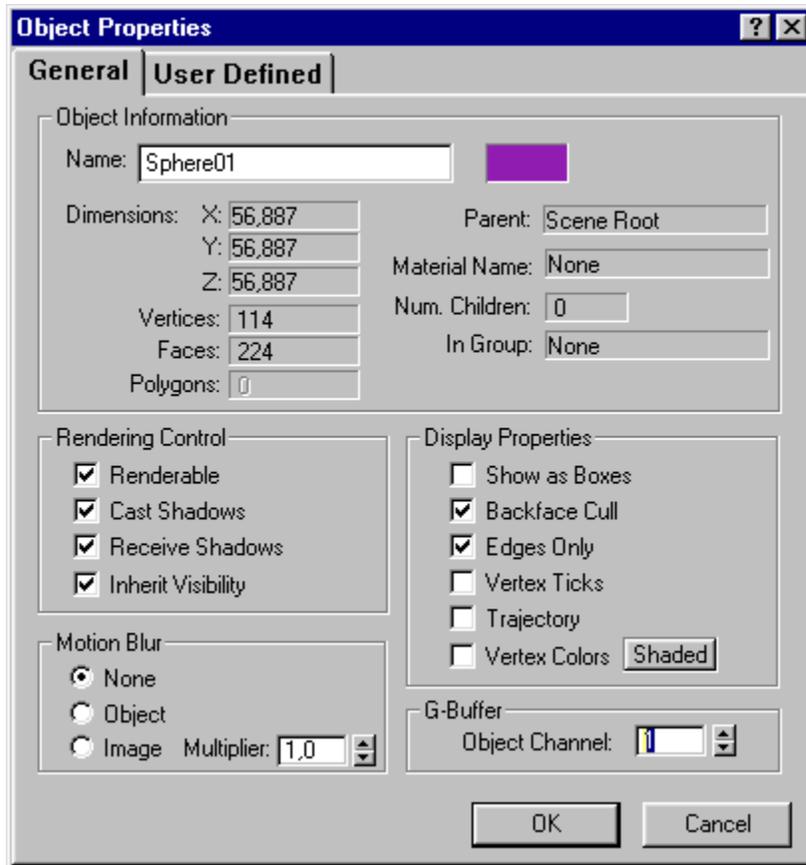
Efeitos de Pós Produção

Este tutorial é mais indicado para usuário mais experientes

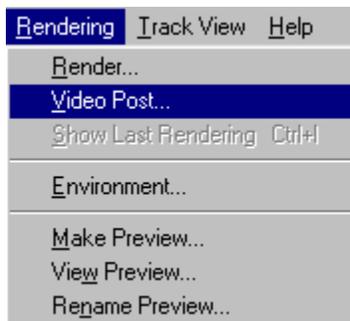
O 3D Studio Max dispõem de um comando chamado **Video Post**, que encontra-se no menu **Rendering**, que é usado para criar efeitos de pós produção. Estes efeitos se bem utilizados, podem valorizar e muito os trabalhos. Existem centenas de feitos pós produção. O 3D Studio Max 2.5 vem com os mais famosos filtros (Lens Flare, High Lighths, Glow dentre outros).



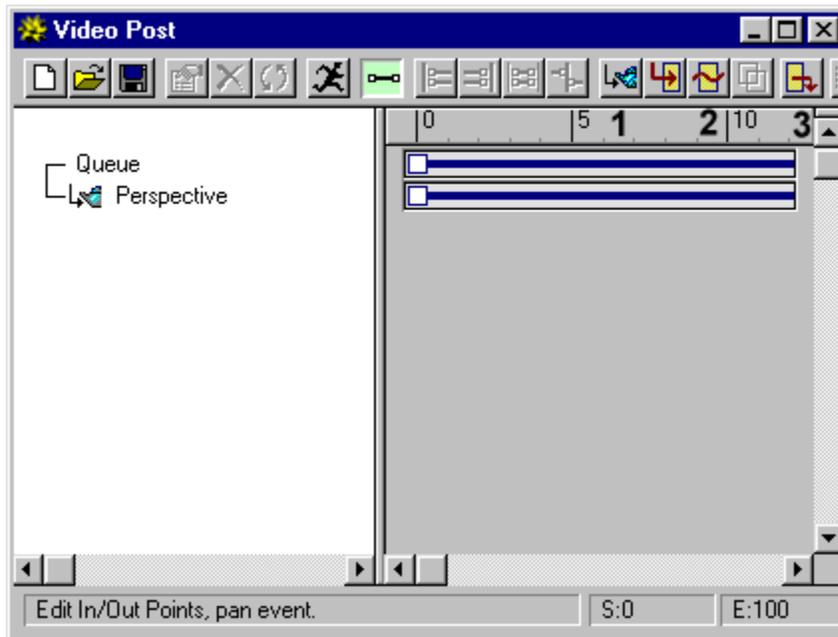
Criei uma sphere e clique com o botão direito do Mouse. Aparecerá a caixa de trabalho ao lado. Selecione Properties.



Procure pelo quadro G. Buffer e modifique o Object Channel para o valor 1.



Agora vá no Menu Renderinz e selecione Video Post.

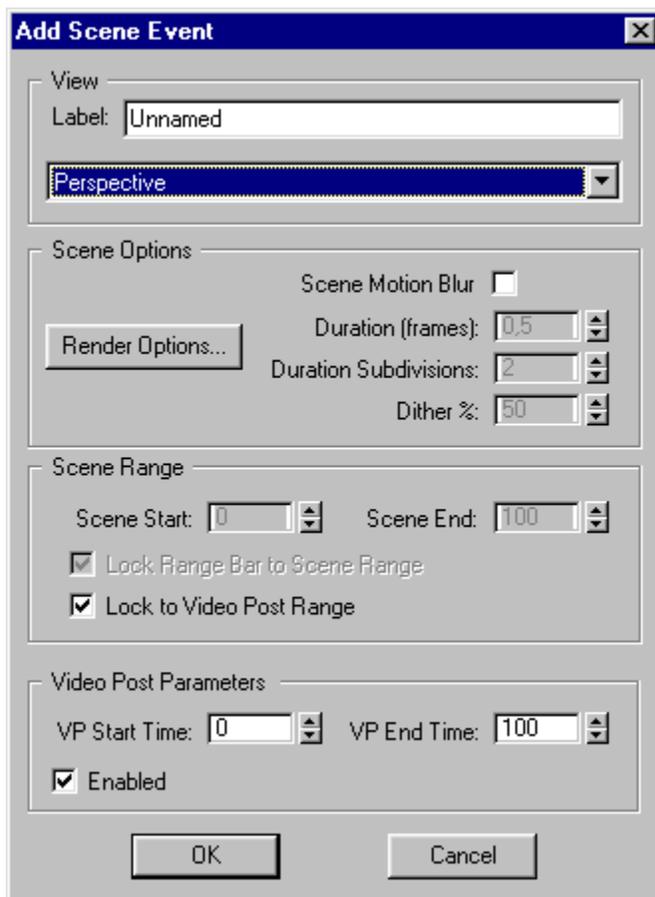


Abirá a caixa de trabalho Video Post. Aqui é o local onde você configura todos as propriedades de pós produção da animação.

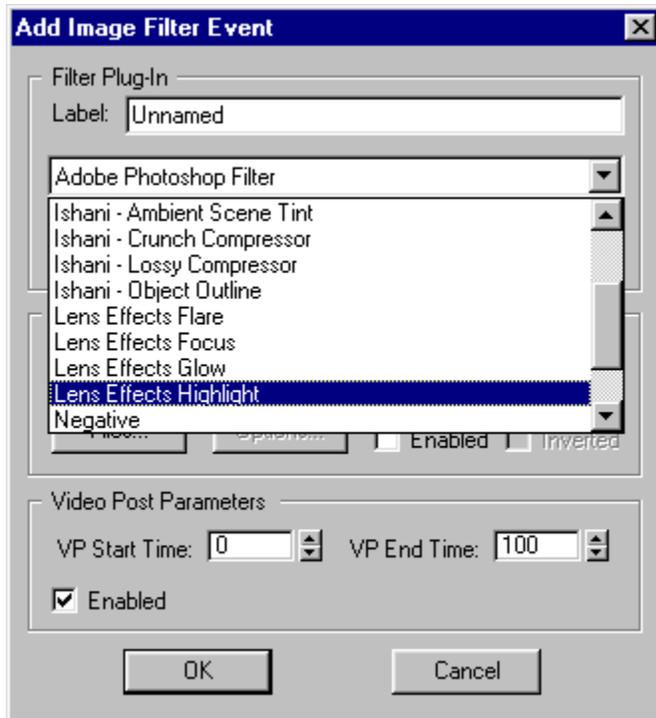
1) Este ícone adiciona uma porta de visão para que o Vpost faça o efeito.

2) Este ícone é que você vai adicionar o efeito na sua produção.

3) Este ícone é cofigura em que formato saíra sua animações (AVI, MOV, TIF, TGA...)

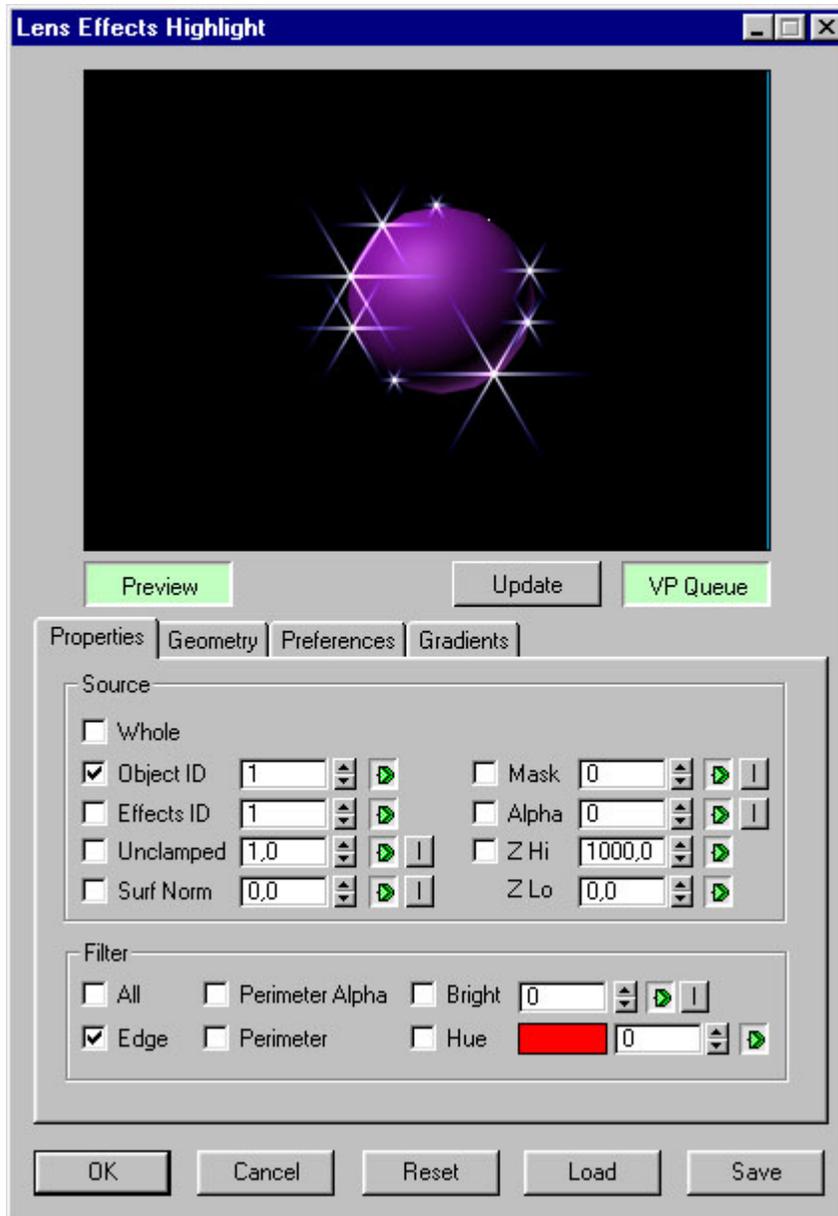


A primeira coisa a se fazer quando se entra no Vídeo Post é avisar ao Max em que View port sofrerá o efeito. Clicando na ícone com o número 1 correspondete a imagem a cima, abirá esta caixa de trabalho ao lado. Selecione a View port.



O prodimento é avisar ao MAX qual efeito que irá utilizar. No Nosso Caso o Lens Effects Highlight. Clicando na ícone corespondente ao número 2, abrirá uma Caixa de Nome Add Image Filter Event. Selecione o Highlight.

Nesta Caixa Existe um botão de nome Setup. Clique-o.



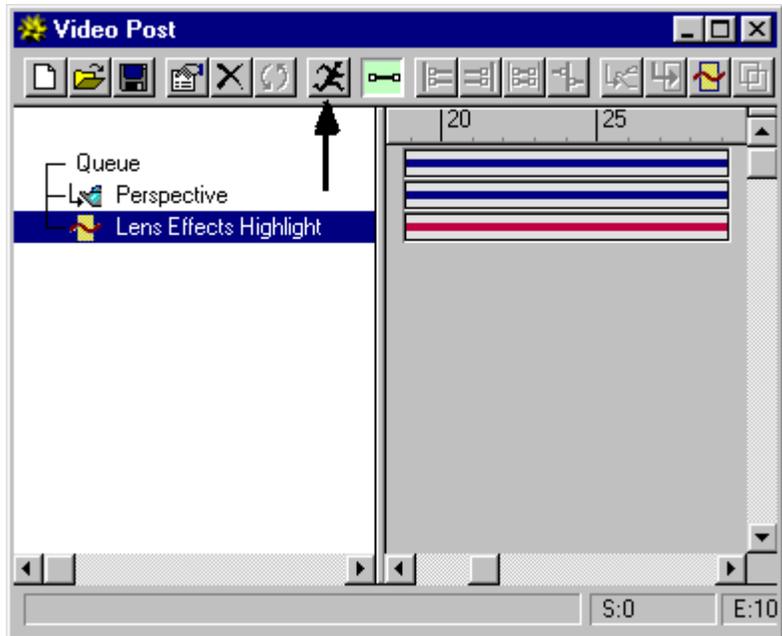
Abriará então a Caixa de Trabalho Lens Effects Highlight.

Veja se a opção Object ID esta igual a 1.

O Botão **Preview** mostra como o feito ficará em uma cena exemplo.

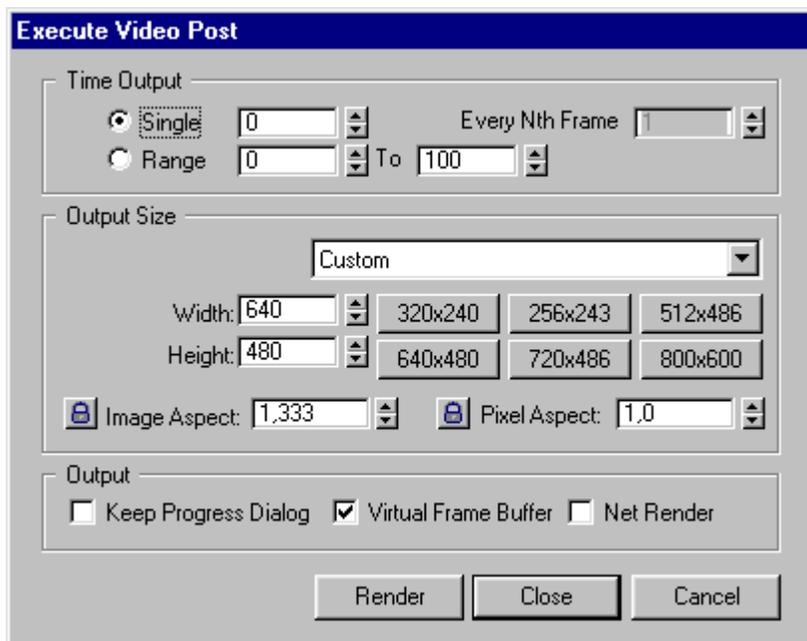
Se você quiser ver como vai ficar a cena, você terá que clicar no Botão **VP Queue**.

Não vou comentar sobre as configurações das Highlights pois teria que criar um exemplo para descreve-las.



Para Renderizar a cena você terá que ir no ícone que a seta esta marcando.

Renderizando no Render normal, nenhum efeito pós produção aparecerá na sua imagem.



O Execute Video Post é quase igual ao Render normal, ele só tem menos comandos.