## 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 Ligths, Glow dentre outros).

Front	
	Move
	Rotate
	Scale
	Transform
	Select Children
	Deselect Children
	Properties

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

Ibject Properties	? X	
General User Defined Object Information Name: Sphere01 Dimensions: X: 56,887 Y: 56,887 Z: 56,887 Vertices: 114 Faces: 224 Polygons: (1)	Parent: Scene Root Material Name: None Num. Children: 0 In Group: None	П
Rendering Control  Renderable  Cast Shadows  Receive Shadows  Inherit Visibility  Motion Blur  None  Object  Image Multiplier: 1,0	Display Properties Show as Boxes Backface Cull Edges Only Vertex Ticks Trajectory Vertex Colors Shaded G-Buffer Object Channel:	ro G. Bi Obje valor
endering Irack View Help Render Video Post Show Last Rendering Ctrl+I Environment Make Preview View Preview Rename Preview	OK Cancel	Ago Reno Vide

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

Agora vá no Menu Renderinz e selecione Video Post.

Video Post	
∟Lv Perspective	
<u> </u>	▼ ▼ ▲
Edit In/Out Points, pan event.	S:0 E:100

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

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

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

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

Add Scene Event		х
– View		_
Label: Unnamed		
Perspective	<b>_</b>	
Scene Options		
	Scene Motion Blur 「	
Dandar Oakana	Duration (frames): 0,5 🔮	
	Duration Subdivisions: 🛛 😫	
	Dither %: 🚺 🗧	
Scene Range		
Scene Start: 🕕	🔹 Scene End: 100 🝨	
🔽 Lock Range Ba	r to Scene Range	
Cock to Video P	'ost Range	
Video Post Parameter	8	_
VP Start Time:	NP End Time: 100	
I✓ Enabled		
OK	Cancel	

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, abrirá esta caixa de trabalho ao lado. Selecione a View port.

Add Image Filter Event
Filter Plug-In Label: Unnamed
Adobe Photoshop Filter          Ishani - Ambient Scene Tint         Ishani - Crunch Compressor         Ishani - Lossy Compressor         Ishani - Object Outline         Lens Effects Flare         Lens Effects Flare         Lens Effects Glow         Lens Effects Highlight         Negative         Dependent         Enabled
Video Post Parameters VP Start Time: 0 🔮 VP End Time: 100 🝨
OK Cancel

O prodimento é avisar ao MAX qual efeito que irá utilizar. No Nosso Caso o Lens Effects Highlight. Clincando 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.

Lens Effects Highlight	×
Preview Update VP Queue Properties Geometry Preferences Gradients Source Whole Defect ID 1 A Mask D A I	1
Image: Control of the second secon	
Filter       All     Perimeter Alpha     Bright     0     1       Edge     Perimeter     Hue     0     1	
OK Cancel Reset Load Save	

Abrirá 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.

🔆 Video Post	
Queue	
	S:0 E:10

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.

Execute Video Post
Time Output         Image         Image
J. Lustom
Width: 640 🕏 320x240 256x243 512x486
Height: 480 호 640x480 720x486 800x600
🔒 Image Aspect: 1,333 🝨 🔒 Pixel Aspect: 1,0 🝨
🗖 Keep Progress Dialog 🔽 Virtual Frame Buffer 🗖 Net Render
Render Close Cancel

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