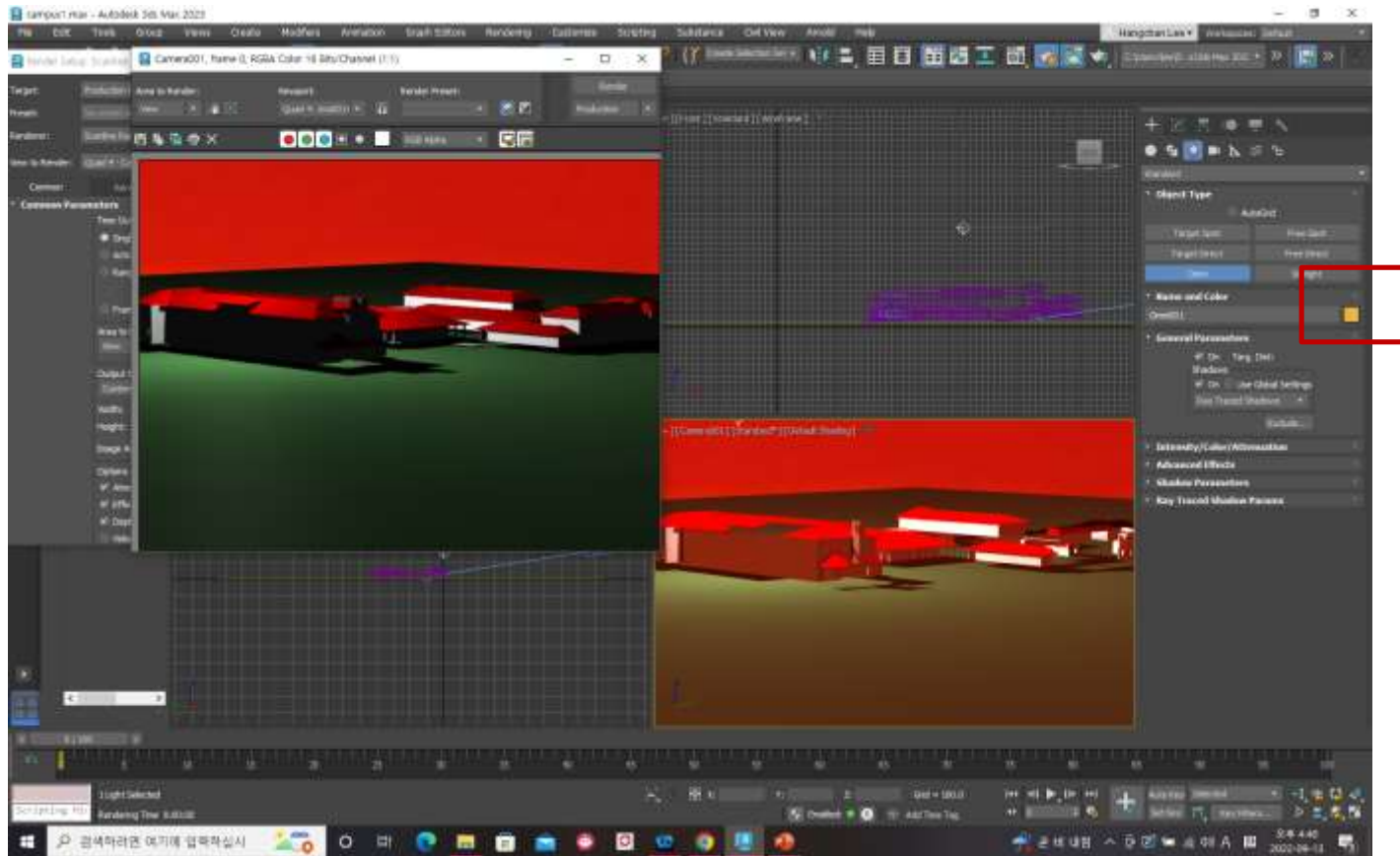
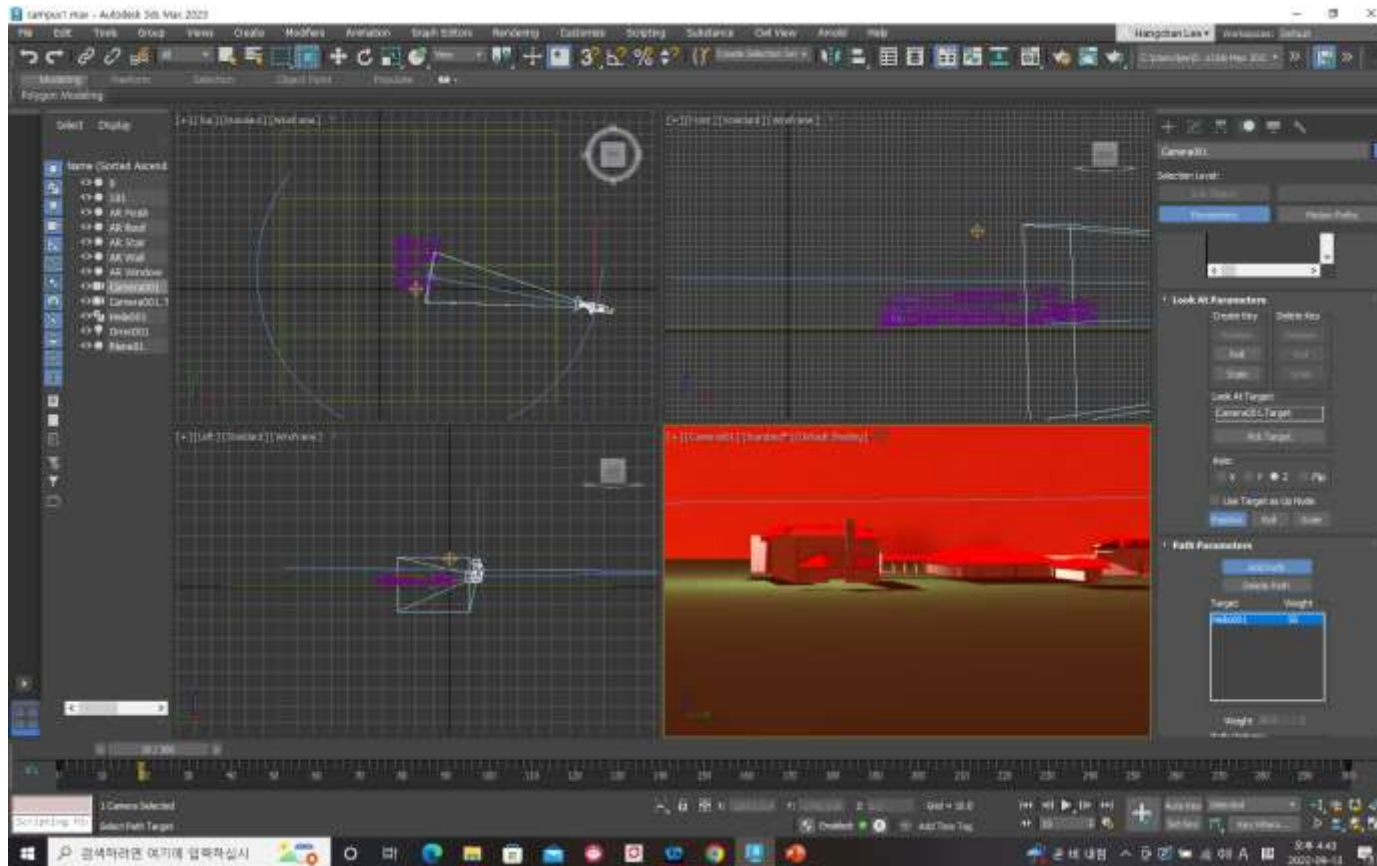


Video Post 의 사용.

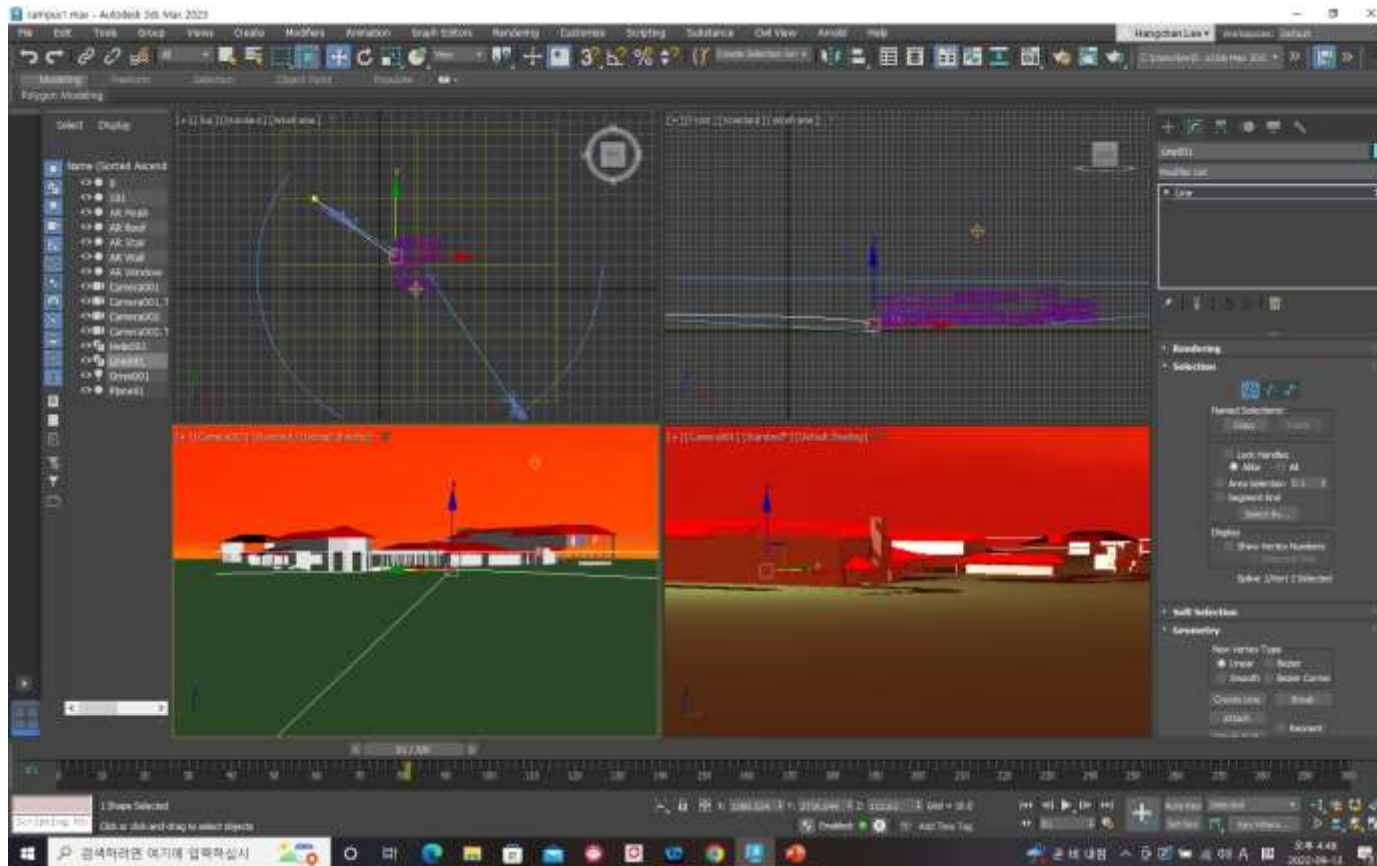
Open 자료8/campus1.max, top에 camera 설치, 화면과 같이 camera viewport 설정, front, omni 조명, R=231, G=181, B=74, rendering, environment, maps/sunset1.jpg. Rendering.



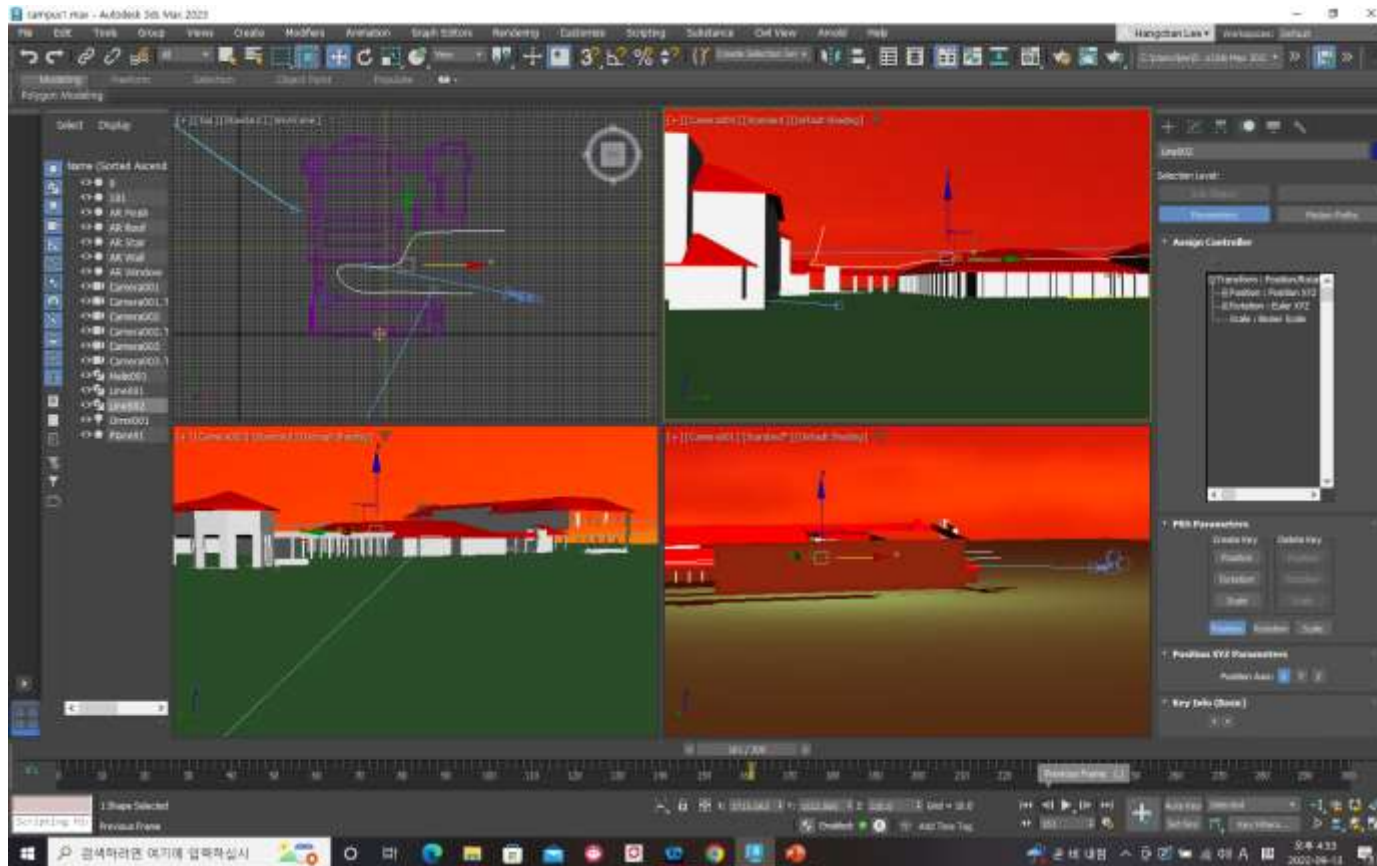
top에 helix 설치,height=800, Turns=0.6, CW, select and Move on, Transform Type in, Absolute:World, Z=600, Time configuraation=300, camera 선택, motion, assign controller, path constraint, add path, helix 선택, play.



Top, camera02 설치(Helix끝나는곳에), top에 그림과 같이 경로 그리기,  
camera02에 motion 주기, left를 camera02 viewport로, play.

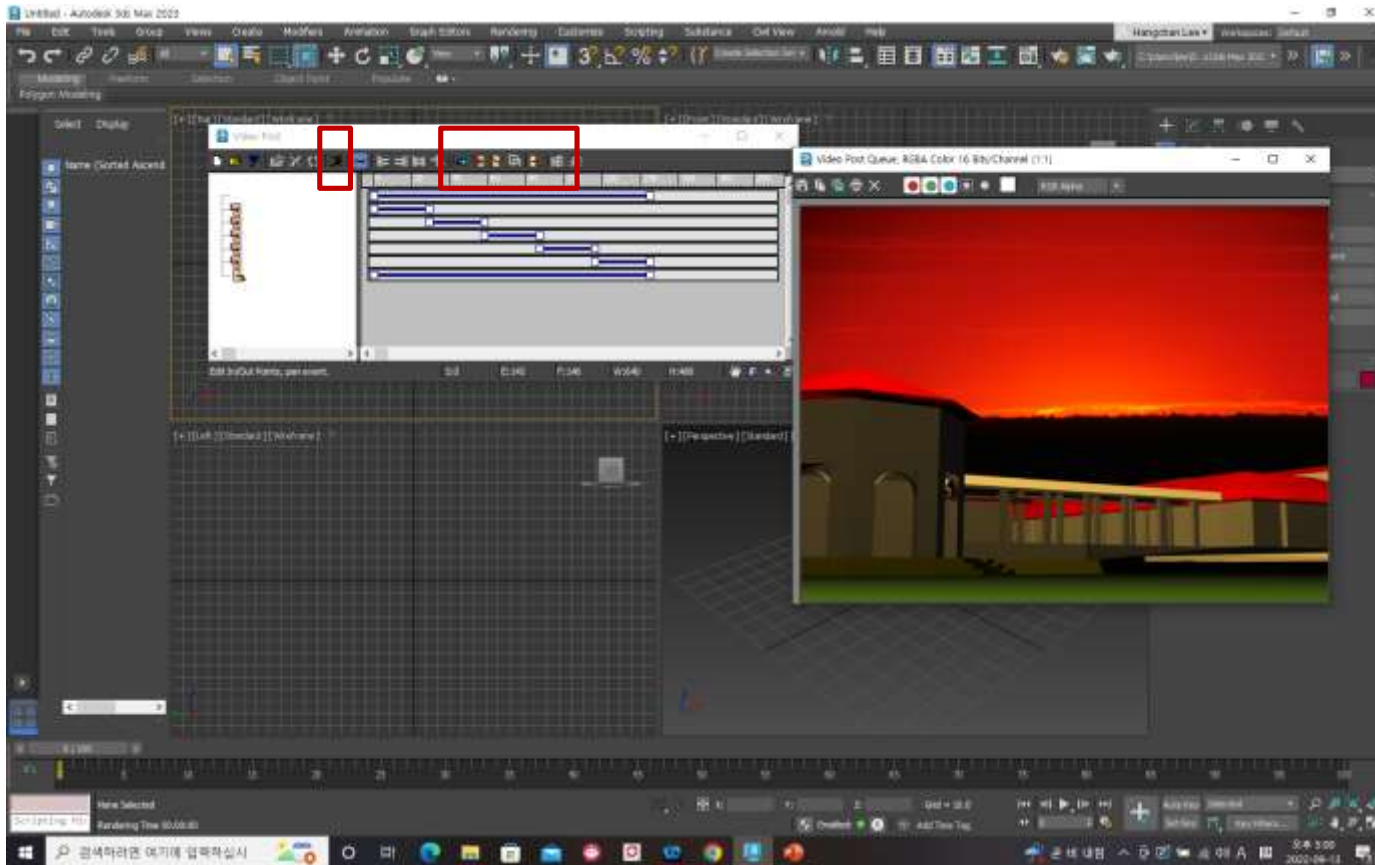


top에 그림과 같이 경로 설정, move tranform type in Absolute: World, Z=330, camera03를 그림과 같이 설치, move transform type in Absolute World, Z=220, target 요소에 motion으로 animation 주기.



## Video post 에 의한 이미지 연결

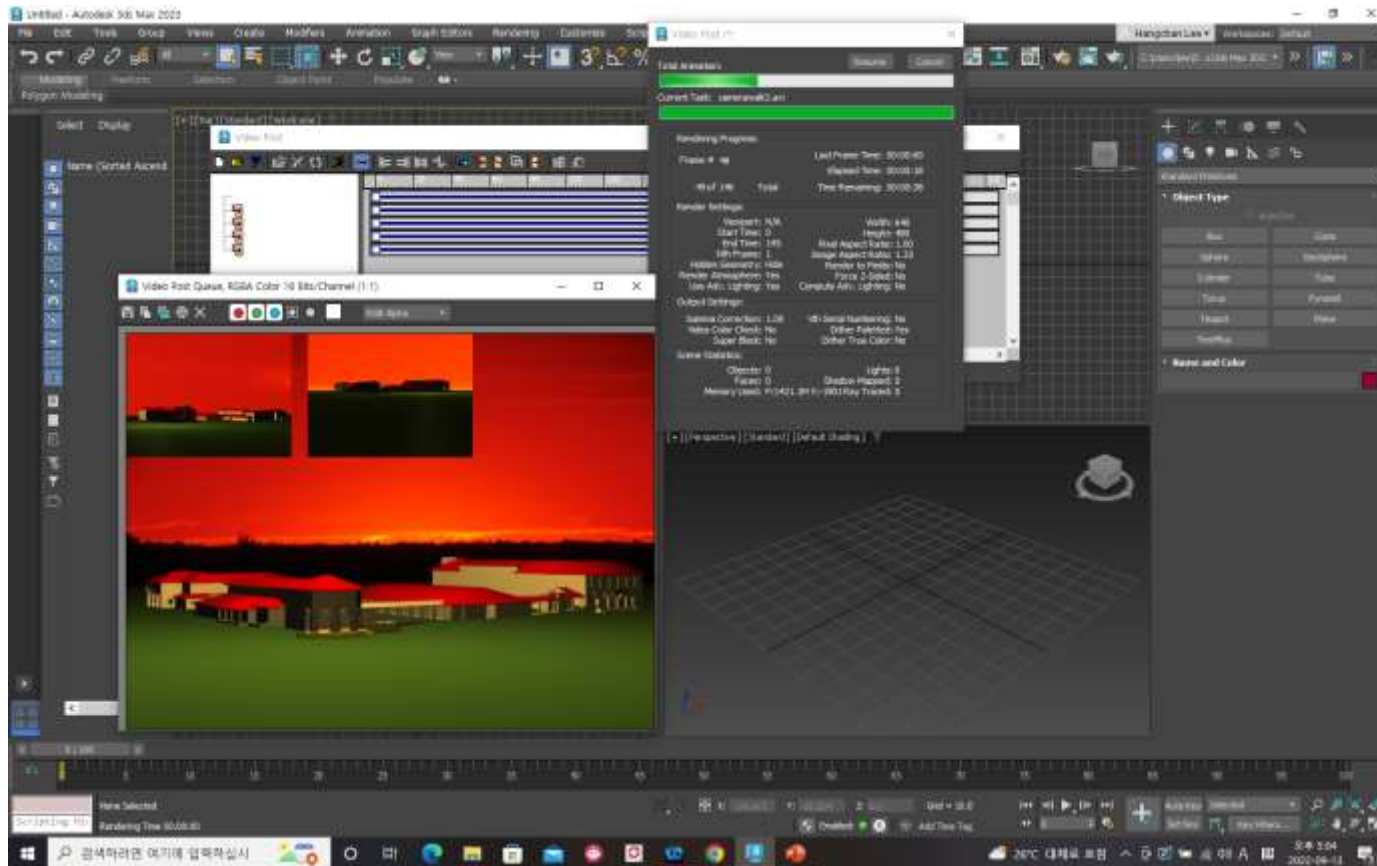
Rendering, video post, Add image input event 로 이미지 추가(자료8에서), Edit Range Bar 로 화면과 같이 정렬, Add Image Output Bar로 output 파일 지정, Execute Sequence.



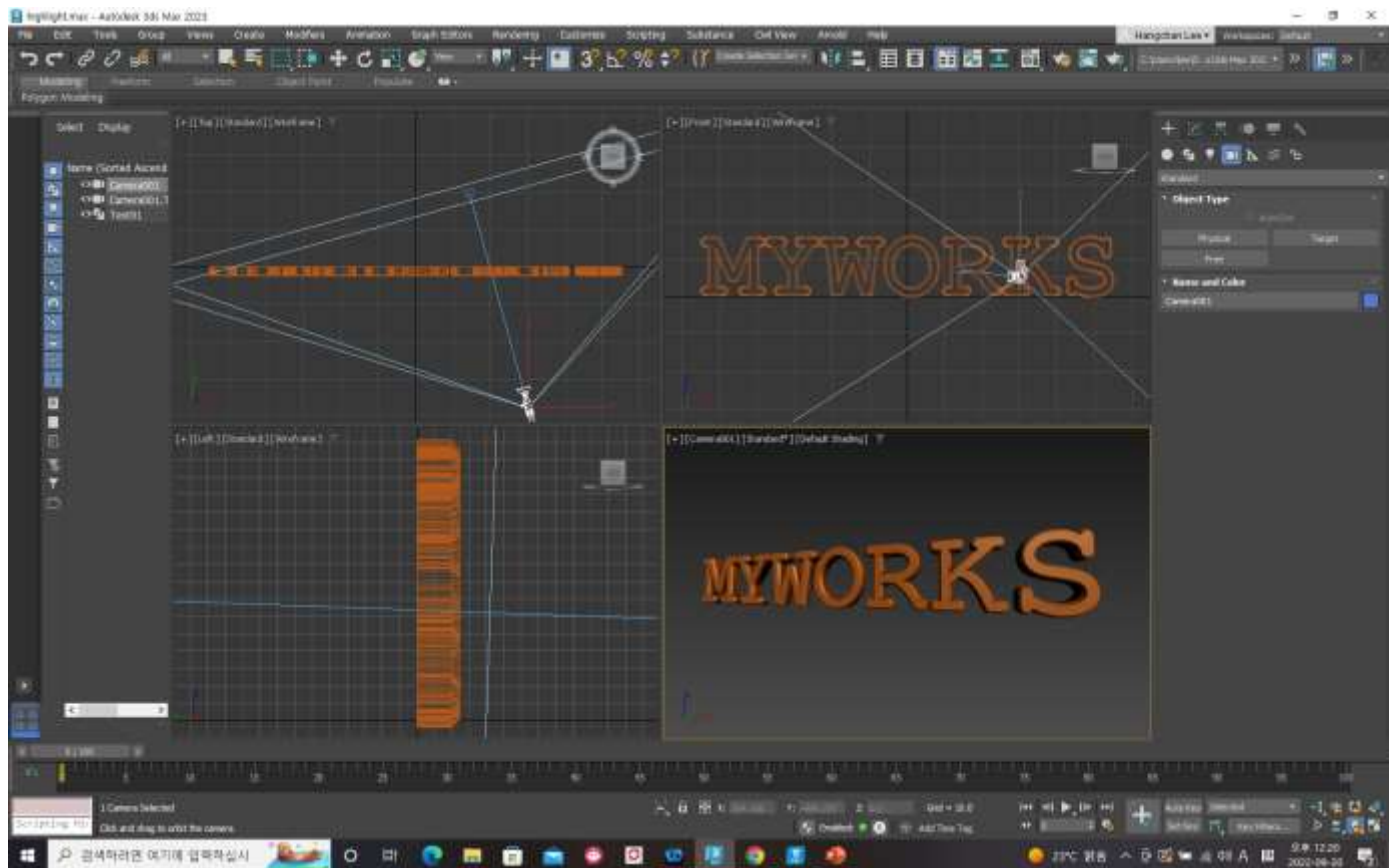


## video post 에 의한 image 합성

Add image Input Event, image1.tga 선택, add Image input Event 로 3개의 동영상 파일 입수, 입수시 options 을 열어서 동영상 파일의 위치 조절, Image 의 지속 길이 조정 , Execute Sequence.



Open highlight.max, Target camera 설치.

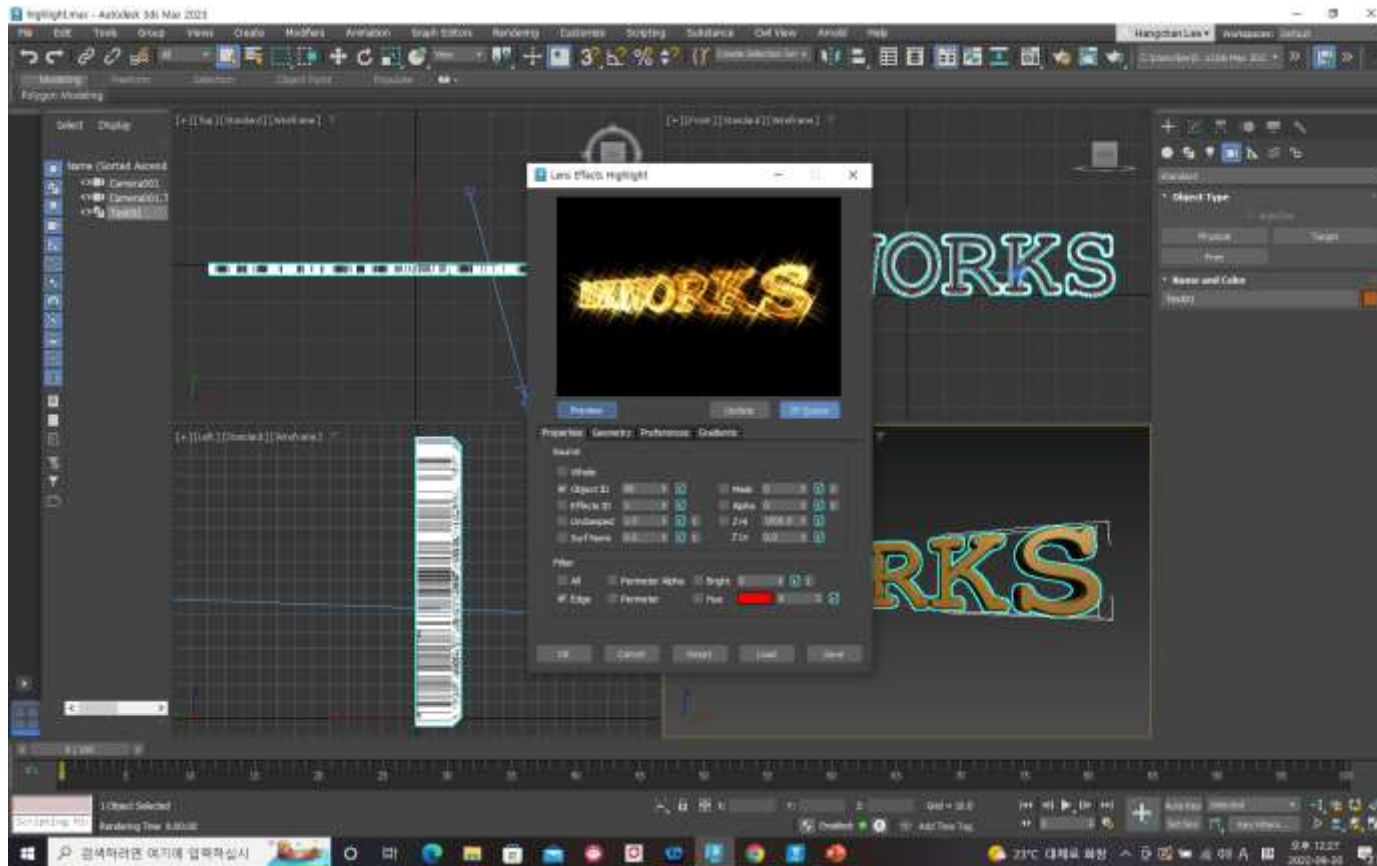




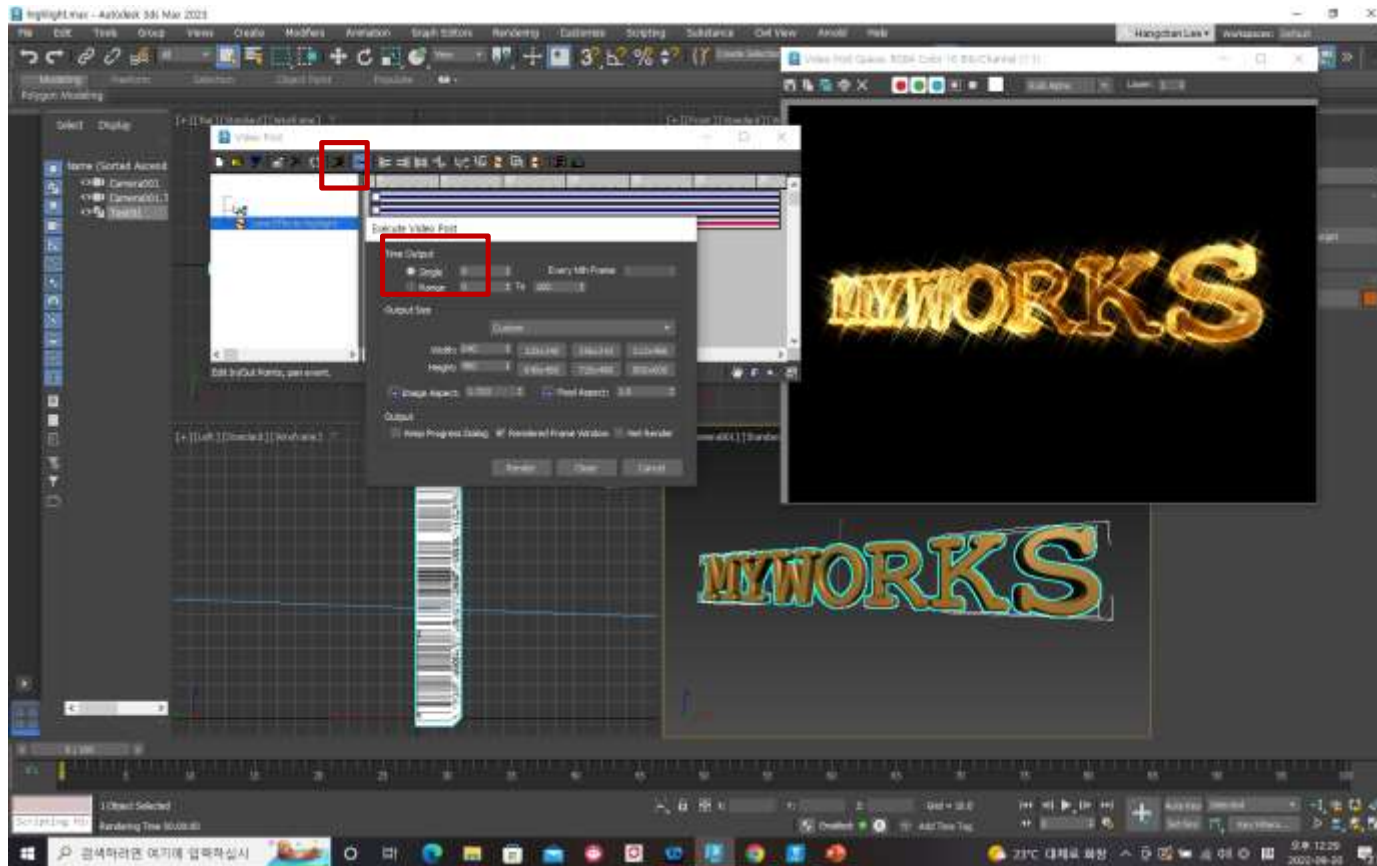
재질 편집기, 첫번째 재질 Assign, Ambient=Diffuse=black, specular level= 60, Glossiness=40, Maps, Reflection, 자료8>brass.jpg 선택,



Edit>object Properties, Rendering control> Object channel =99, OK,  
 Rendering, video post, Add Scene Event, view option 에서 camera01  
 선택, ok, Add Image Filter Event, Filter Plug-in 에서 lens Effects  
 Highlight 선택, ok, Lense Effect Highlight 요소 Double click, setup  
 button, properties 의 object ID=99, VPQueue, Preview.

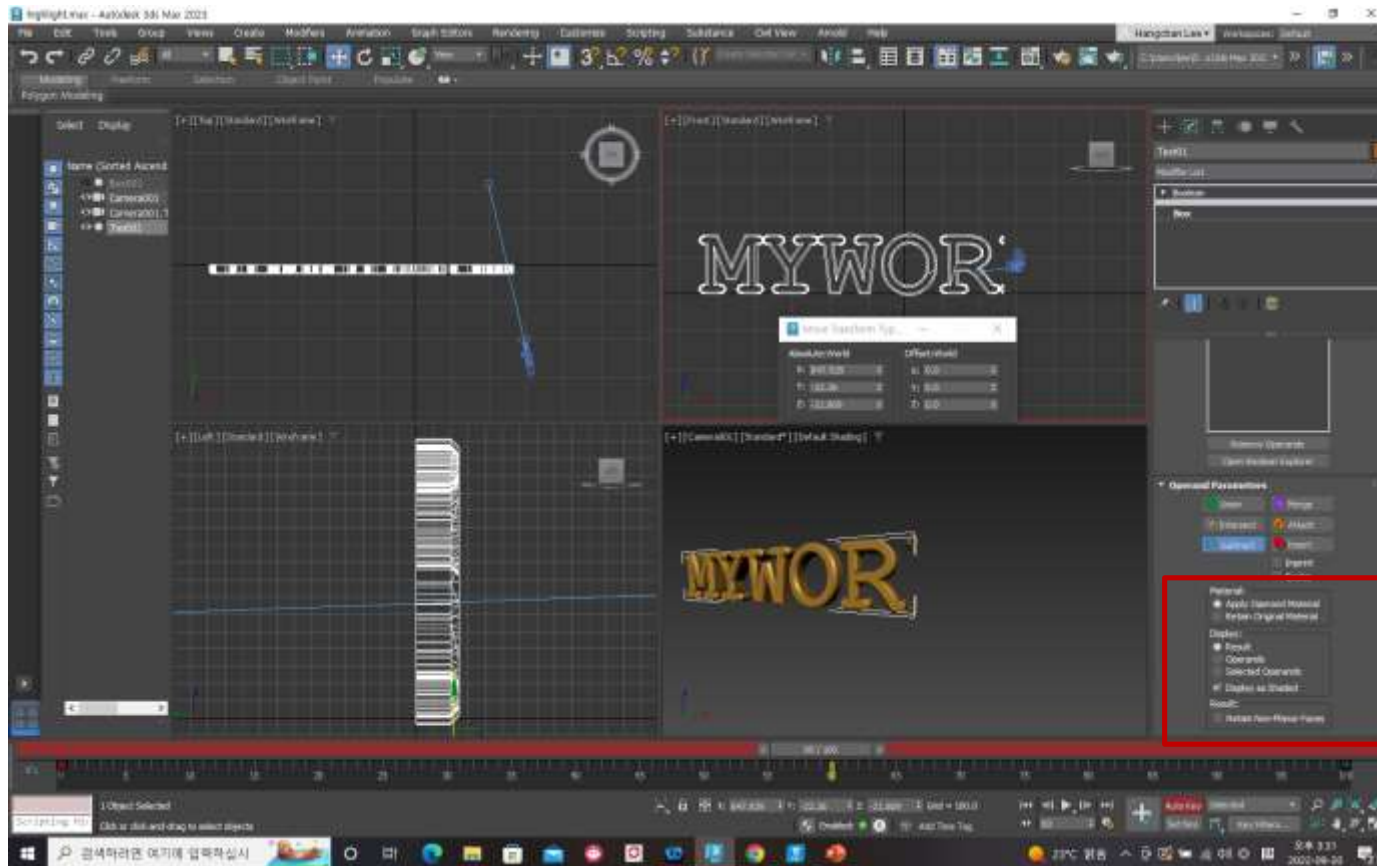


Lense Effects Highlight 윈도우의 Preferences 영역에서 Effect 의 size =6, ok, Excute Sequence, Time out=single, output 640 x 480, Render.

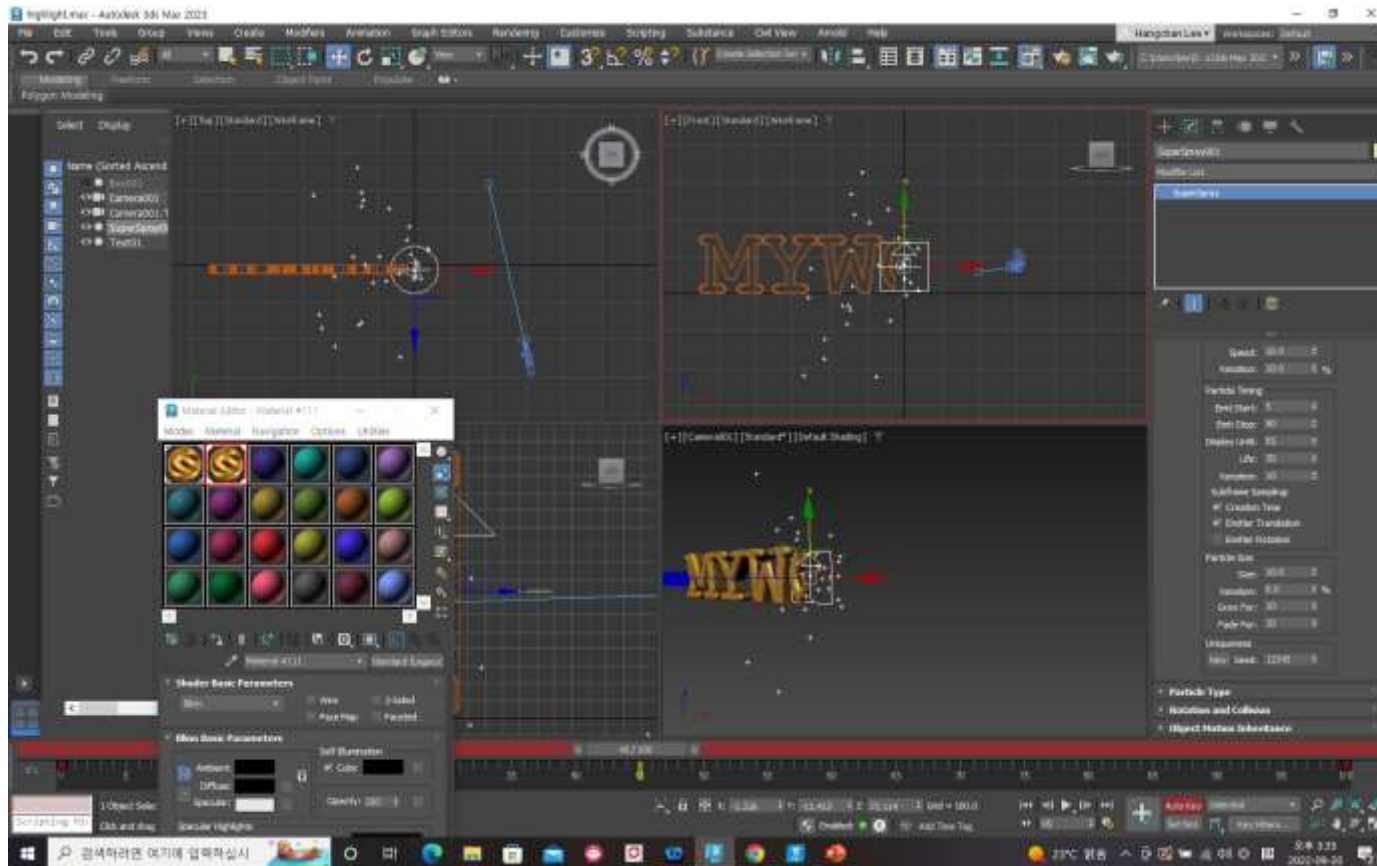


Box 선택, top 에 글자를 완전히 포함하도록 box 제작, 문자 선택, compound object, Boolean, subtractions 선택, add operand, front 에서 box 선택(모델 사라짐), modifiers stack 에 boolean 표시, sub-object ON(box 에 마우스 오른쪽 button, sub-object 에서 operand 선택), display 영역에서 Result 선택, Display as shaded check, frame slider 100, auto keys, parameters에서 operands 상자 의 B:box01 을 선택.

Move transform type in offset:screen x=1300, Auto keys off, play.



creates, particle systems, superspray, top에서 size 65로 설치하고 left, front 에  
서 위치조절, off Axis=0, spread=180, off plane=0, spread=120, speed=10,  
variations=10, userate=15, Emit start=5, Emit stop= 90, display until=95,  
Life=30, variation=10, particle size=10, 재질 편집기, 첫번째를 2번째 재질로  
copy, assign, rename, particle, spray 선택, frame slider 100, autokeys on,  
move transform type in offset:screen x=1300. (Front)





입자요소 선택, Edit Object properties, object channel=100, rendering, video post, Add Image Filter Event, Filter Plug in 에서 lense Effect, Highlight ok, Lense Effect Highlight double click, Setup, object ID=100,VPQueue, Preview. Preferences 영역에서 Effect 의 size=12, Add Image output Event, Execute Sequence.

