

Tutorial 3ds max Modeling 1: Mengubah Logo 2D menjadi 3D (Bag.1)

Miftah Fahmi

miftahfahmi@yahoo.com

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2003-2007 IlmuKomputer.Com

Seluruh dokumen di IlmuKomputer.Com dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari IlmuKomputer.Com.

Pada tutorial ini anda akan belajar mengubah logo 2 dimensi menjadi 3 dimensi. Selama praktek dalam tahap ini anda akan mempelajari cara menggambar garis dalam 3ds max dan menggunakan Bevel modifier untuk mengubah garis 2D menjadi objek 3D. Anda juga akan menambahkan beberapa material dan menganimasikan logo tersebut sehingga dapat berputar secara kontinyu.



Hasil akhir logo 3D

Skill Level: Beginner
Time to Complete: 35 minutes

Terjemahan dari sumber asli: *3ds max 6 tutorials* ,Modeling Tutorial-Turning a 2D Logo Into 3D
, _____

Dalam tutorial ini anda akan belajar mengenai:

- Menampilkan *background* pada *viewport*
- Menggambar *splines*
- *Vertex fillet*
- *Extrude objek shape*
- *Detach* elemen menjadi objek
- *Align pivot points*.
- Menambahkan material pada objek.
- Meng-Animasikan objek.
- Render animasi menjadi format movie

File pendukung

Seluruh file pendukung yang dibutuhkan terdapat dalam *source disc* 3dsmax 6 atau download di ilmukomputer.com

Langkah-langkah pada tutorial:

- Memulai dengan scan gambar
- Menampilkan gambar hasil scan sebagai background viewport
- Menggambar lingkaran pada gambar background
- Cloning lingkaran kedua
- Menggambar garis objek logo
- Menggunakan modifier untuk membuat objek 3D
- Persiapan animasi logo
- Meng-animasi-kan logo
- Menambahkan material pada logo
- Rendering animasi logo

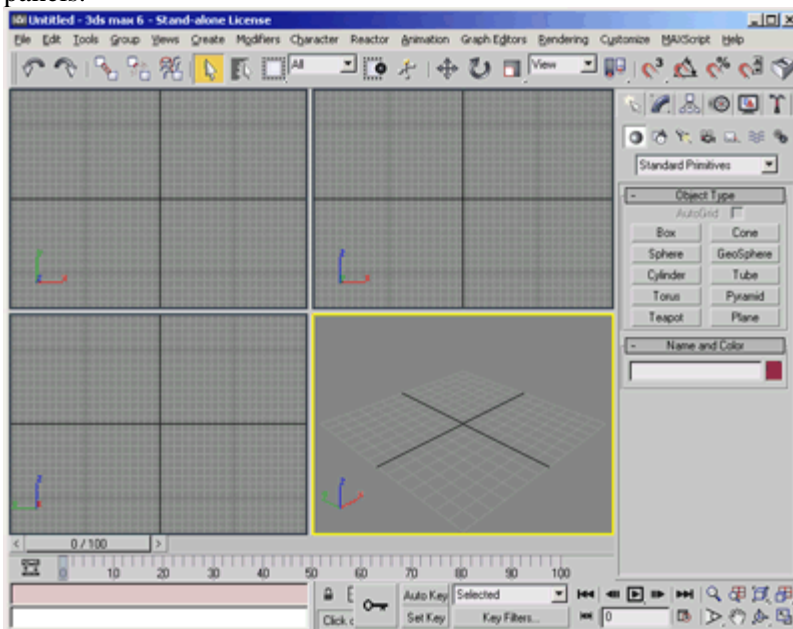
1. Menampilkan gambar hasil scan sebagai background viewport

Langkah berikut akan menampilkan image 2D pada “Front viewport” sebagai *background*.

Ubah viewports:

Jalankan **3ds max**. Jika sudah berjalan, simpan pekerjaan anda dan pilih menu **File > Reset**. Langkah ini akan me-reset program pada settingan default.

Interface **3ds max** menampilkan empat viewport, main menu, toolbar, status line dan command panels.



Default 3ds max user interface.

Klik **Front viewport** untuk mengaktifkan viewport. Viewport yang aktif akan ditandai dengan dengan garis pinggir berwarna kuning.



Klik **Min/Max Toggle**, terletak pada **viewport controls section** di bagian bawah kanan pada user interface.

Dengan menekan Min/Max Toggle maka hanya viewport yang aktif yang akan ditampilkan.

Tip: Anda dapat menggunakan shortcut keyboard untuk mengubah viewport yang aktif. Berdasarkan gambar di atas, dengan menekan **F** pada keyboard akan mengubah viewport yang aktif, dari viewport Perspective menjadi Front viewport.

Menampilkan background pada viewport:

Pada menu **Views**, pilih **Viewport Background**.

Jendela dialog Viewport Background tampil.

Tip: Anda juga dapat membuka jendela dialog Viewport Background dengan menggunakan shortcut keyboard, **ALT+B**.

Pada jendela dialog Viewport Background, di bawah grup **Background Source**, klik **Files**.

Arahkan ke folder Modul_I dan double klik file *timegrey.jpg*. Langkah ini memilih image *timegrey.jpg* sebagai background viewport.

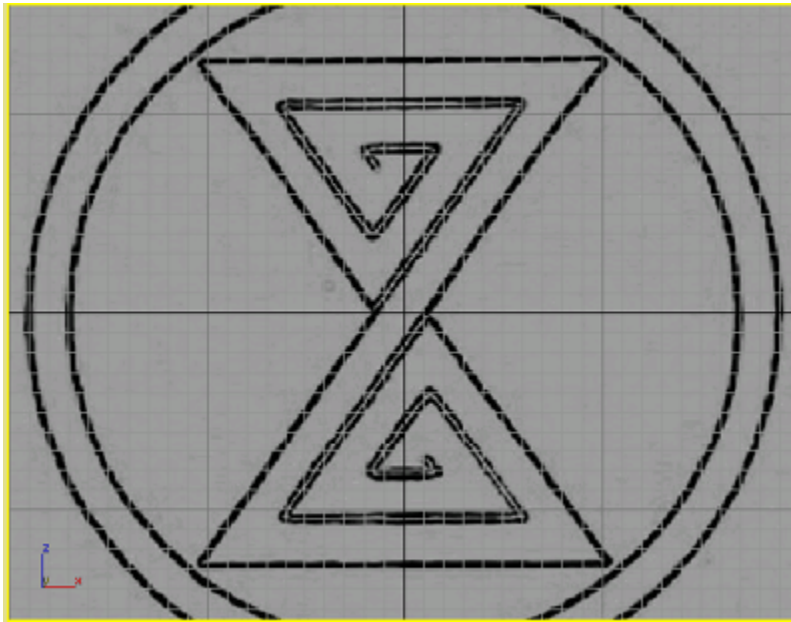
Pada jendela dialog Viewport Background, pada grup **Aspect Ratio**, tandai **Match Bitmap**.

Hal ini untuk menghindari distorsi pada image yang dipilih.

Tandai **Lock Zoom/Pan**.

Setting ini akan membuat anda mampu untuk melakukan zoom out dan zoom in pada viewport.

Klik OK untuk menutup jendela Viewport Background.



Lock Zoom/Pan membuat anda bisa melakukan zoom out pada the background image.



Pada viewport controls, klik **Zoom button**.


Klik pada viewport. Tahan klik kiri pada mouse lalu drag mouse ke arah bawah hingga seluruh image tampil pada viewport.

Tip: Jika anda memiliki mouse dengan tombol tengah (scroll), tekan tombol tengah atau scroll seperti halnya anda melakukan drag ke arah bawah.

Tekan **G** pada keyboard untuk menyembunyikan grid sehingga anda memiliki pandangan yang lebih baik pada image background tersebut.



The entire image in the viewport.

Note: 

Klik Pan button jika anda akan menggeser image pada kondisi zoomed out

Biografi Penulis



Miftah Fahmi. Menyelesaikan pendidikan kertas di STPK tahun 1998, dan S1 di Teknik Informatika *STMIK Mardira Bandung* tahun 2008. Bekerja sebagai desainer grafis dan interior pada perusahaan pemegang *brand clothing 3 Second, Greenlight & Moutley* pada tahun 2001-2007. Saat ini menjadi salah satu orang di belakang layar pada perusahaan *Advio Architecture Interior* di Bandung. Web: www.advioliving.com.

E-mail/FS/FB : miftahfahmi@yahoo.com