

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

**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.*

## ➤ **Menggambar garis objek logo bagian dalam**

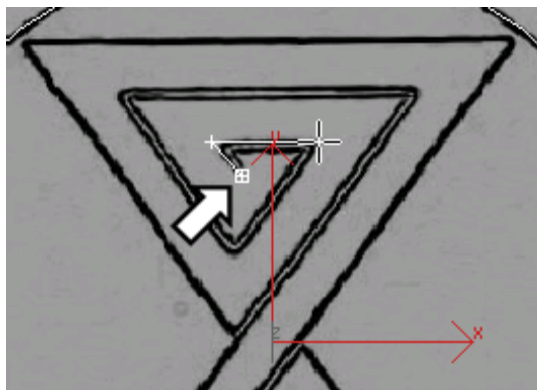
Anda akan menggunakan tool Create Line untuk menggambar garis objek logo bagian dalam.

### **Gambar garis:**

1. klik objek **Outer Ring** jika objek tersebut belum dalam keadaan terpilih. Pada **Geometry rollout**, klik **Create Line**.

Langkah ini akan me-nonaktifkan tool Attach dan mengaktifkan Create Line.

2. Anda dapat memulai proses penggambaran pada bidang bagian atas, klik untuk menempatkan sebuah **line vertex**.



Tanda panah menunjukkan posisi penempatan vertex awal.

Seperti halnya anda melakukan tracing pada image, anda cukup melakukan klik pada setiap sudut untuk menggambar segmen garis. Anda tidak perlu melakukan klik berulang untuk mendapatkan sudut yang melengkung; anda akan melingkarkan sudut yang tajam dengan menggunakan tool **Fillet Vertex**. Pastikan untuk melakukan hanya **satu kali klik tiap sudut segmen**, jika tidak anda akan membuat segmen garis yang melengkung.

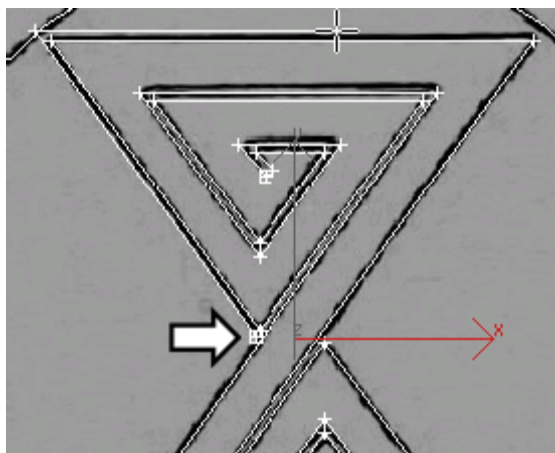
Tip: Jika anda meletakkan vertex pada posisi yang tidak anda inginkan, tekan **BACKSPACE** untuk menghapusnya, sementara proses pembuatan garis dapat terus berlanjut.

3. Lakukan terus proses pembuatan garis hingga terbentuk sirkuit dan kembali ke vertex awal. Jika anda telah kembali ke vertex awal akan muncul sebuah pemberitahuan untuk berhenti (setelah kurang lebih 31 point).

Setelah hampir terbentuk sebuah bidang, klik terakhir yang anda lakukan harus berada tepat di atas vertex awal. Ketika anda melakukan klik terakhir tersebut, sebuah jendela **dialog Spline** akan muncul dan menanyakan apakah anda akan menutup spline. Klik **Yes**.

Note: Hati-hati ketika anda melakukan klik kedua pada vertex terakhir. jika muncul jendela dialog spline, klik No dan lanjutkan proses klik pada vertex awal. Jendela dialog spline akan muncul lagi, lalu klik Yes untuk membuat bidang tertutup dari spline.

4. Untuk melengkapi gambar bagian luar, buat garis yang lain hingga seluruh bentuk logo bagian dalam terbentuk.

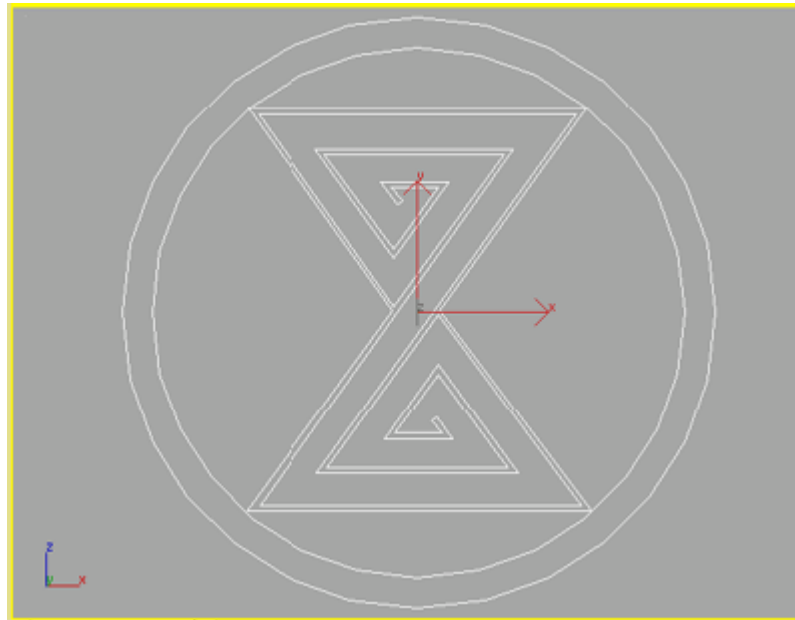


Tanda panah menandakan awal vertex bagian luar

Pilih **close the spline** ketika selesai melakukan tracing.

5. Tekan **ALT+B** untuk menampilkan jendela dialog Viewport Background. **Nonaktifkan** pilihan **Display Background** dan klik **OK**.

Sekarang anda akan lebih jelas melihat objek hasil trace tanpa image background.





Tampilan tanpa image background.

6. Tekan **G** pada keyboard untuk menampilkan kembali **grid**.
7. Nonaktifkan perintah Create Line pada panel.

Sekarang anda dapat memperbesar gambar dan melakukan beberapa perbaikan pada garis dan vertex.

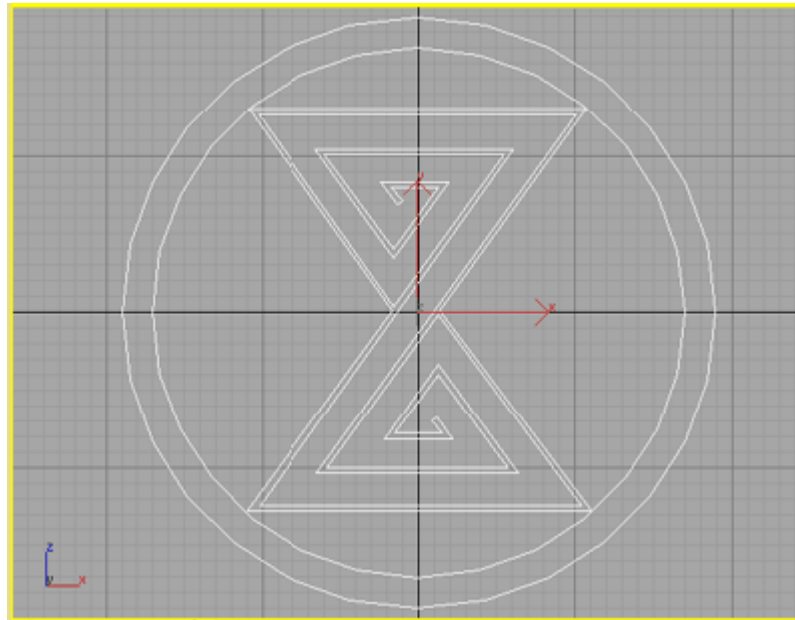
#### **Perbaikan garis:**

1.   Pada **Selection rollout**, klik tombol **Vertex**. Lalu klik toolbar **Select and Move**.

Sekarang anda dapat memindahkan setiap vertex untuk melakukan beberapa perbaikan.

2. Pastikan sudut dari objek bagian dalam **tidak bersinggungan** dengan objek outer corner atau bersinggungan dengan garis yang ada dalam objek itu sendiri. Garis tersebut harus tersambung satu sama lain dan membentuk sebuah bidang 2D. Manfaatkan grid lines untuk menjadi patokan dalam perbaikan.

Tip: Jika anda ingin memilih dan memindahkan beberapa vertex sekaligus, tekan dan tahan tombol **CTRL** lalu klik beberapa vertex untuk membuat selection set. Lalu gunakan Transform gizmo untuk memindahkannya sekaligus.



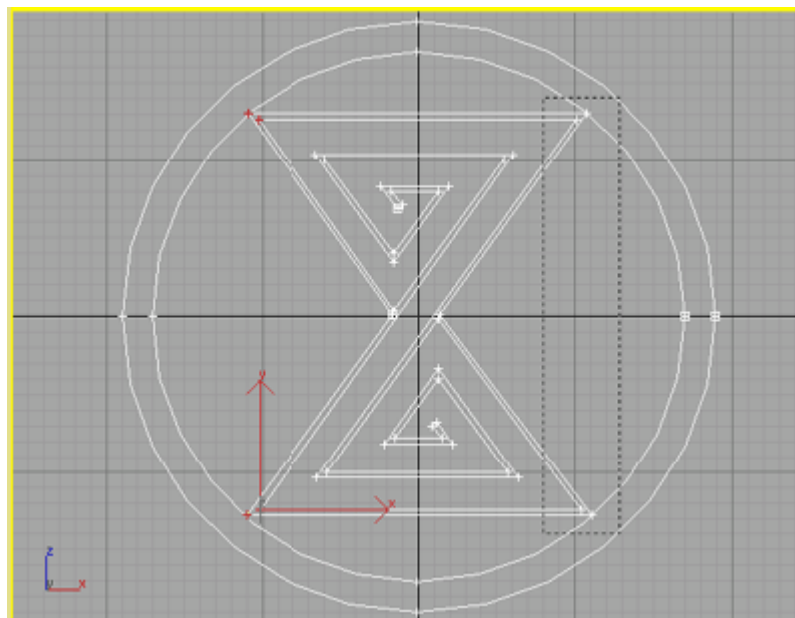
Grid lines akan sangat membantu dalam proses perbaikan objek.

### **Membuat sudut yang melengkung:**

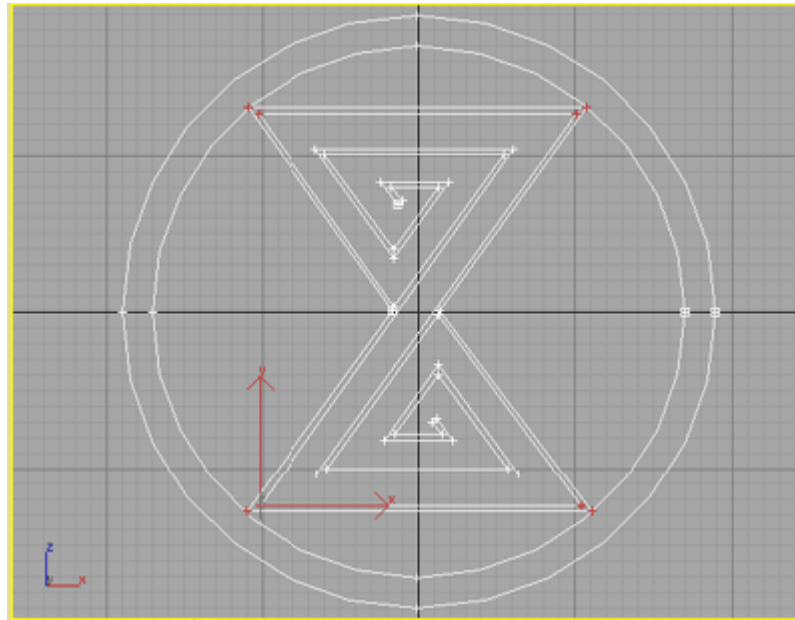
Anda dapat membuat sudut yang melengkung dengan menggunakan Fillet Vertex.

1. Tekan dan tahan tombol **CTRL**, lalu drag sebuah kotak seleksi untuk memilih empat buah vertex yang berada pada sisi kiri terluar objek, lalu tambahkan empat vertex terluar sebelah kanan.

Tip: Vertex ditandai oleh sebuah tick marks pada setiap ujung garis.



Membuat sebuah selection set sambil menekan tombol CTRL.

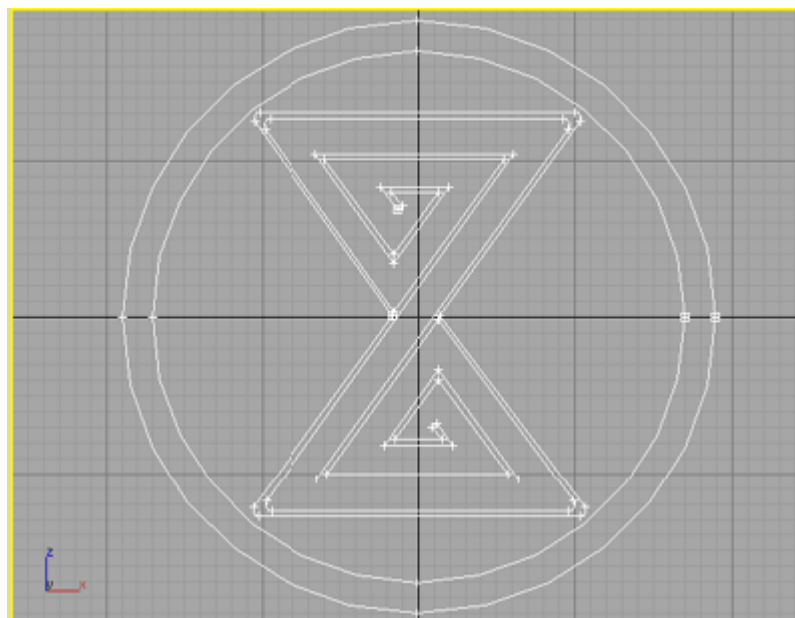


Delapan buah vertex yang dipilih.

2. Saat delapan buah vertex tersebut terpilih, gunakan **Fillet tool** untuk membuat sudut melengkung. Pada **Geometry rollout**, klik **Fillet**, ubah nilai **radius** menjadi **7**.

Sudut yang tajam menjadi melengkung karena setiap vertex yang terpilih dirubah menjadi 2 buah vertex. Dengan radius Fillet sebesar 7.


Tip: Untuk mengubah nilai radius Fillet, anda dapat menggunakan **spinner** atau **mengisi langsung**. Atau dapat juga dengan melakukan **drag** langsung pada vertex yang sudah terpilih.

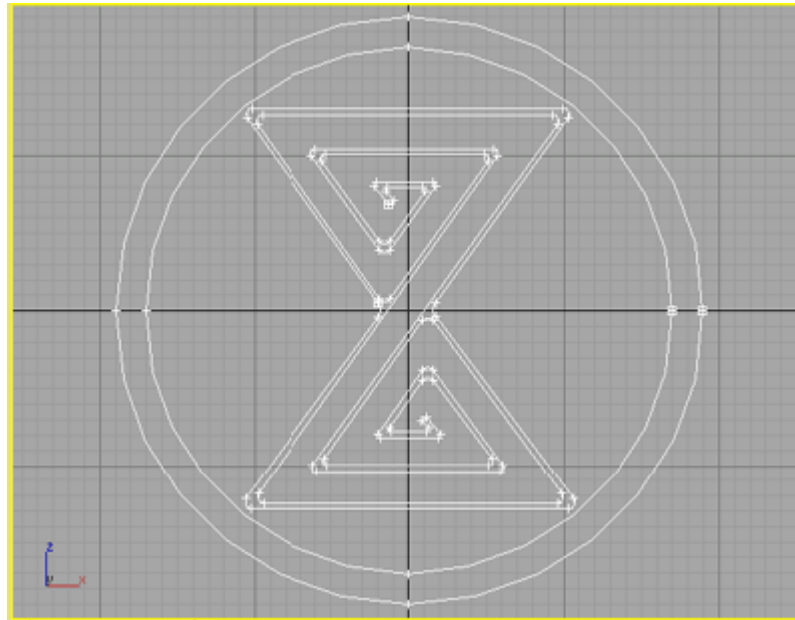


Sudut melengkung hasil Fillet.

3. Lanjutkan proses pembuatan sudut yang melengkung untuk seluruh vertex.

Note: Jika anda memilih vertex yang tidak merespon proses Fillet, anda mungkin telah memilih beberapa vertex yang sangat berdekatan satu sama lain, jika ini terjadi, anda dapat melakukan langkah-langkah berikut:

-  Pada Toolbar, klik tombol **Select Object**, lalu **drag** untuk membuat sebuah jendela seleksi untuk memilih vertex yang berdekatan tersebut.
- Pada the **Geometry rollout**, Cari **Weld field** dan naikan nilainya menjadi **10**.
- Klik **Weld**.
- Coba untuk melakukan Fillet lagi.



Objek hasil perbaikan.

4. Simpan pekerjaan anda dengan nama file **MyLogo2.max**.

Tip: Anda dapat menyimpan logo 2D sebagai file vektor **Adobe Illustrator** dengan memilih menu **File > Export**. Pilih **AI** sebagai tipe file.

Lanjutkan pada **Tutorial 3ds max Modeling 1: Mengubah Logo 2D menjadi 3D (Bag.4)**

## 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](http://www.advioliving.com).

E-mail/FS/FB : [miftahfahmi@yahoo.com](mailto:miftahfahmi@yahoo.com)