

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

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.

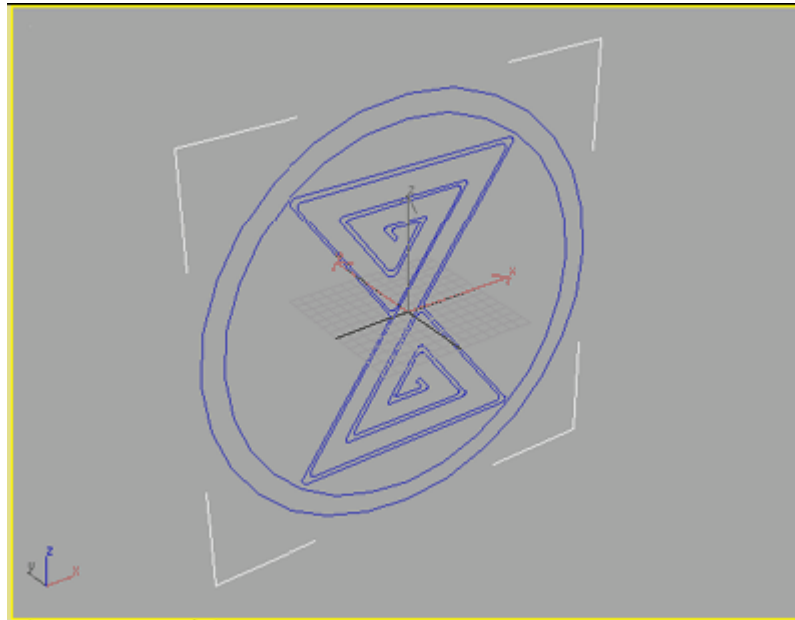
➤ **Penggunaan Modifier untuk membuat objek 3D**

Terdapat beberapa modifier yang dapat digunakan untuk mengubah objek 2D menjadi objek 3D. Saat ini anda akan mencoba menggunakan **Extrude** dan **Bevel Modifier**.

Extrude modifier:

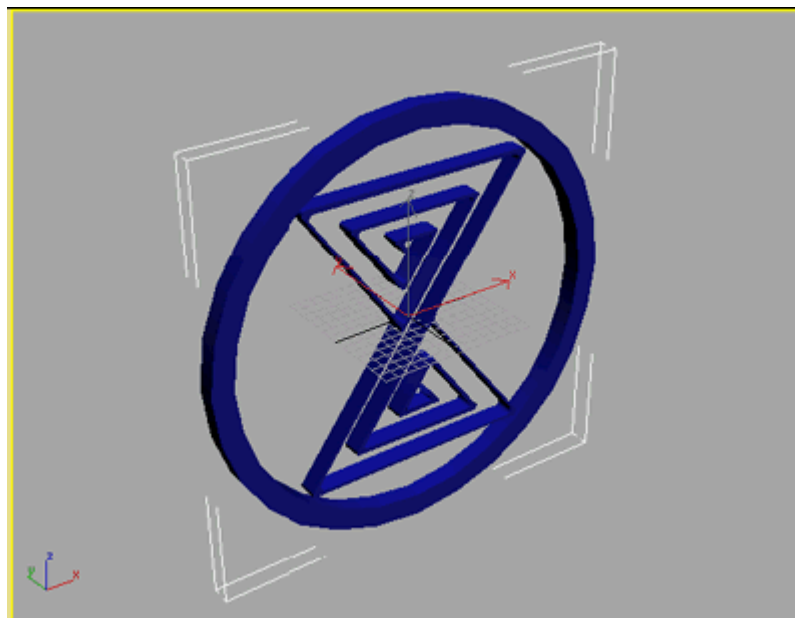
1. Anda dapat melanjutkan pelajaran yang sebelumnya atau buka file **LogoShape.max** dari direktori `|tutorials|intro_to_modeling`.
2.  Klik **Min/Max Toggle** untuk mengembalikan layout viewport menjadi empat viewport.
3.  Klik-kanan Perspective viewport untuk mengaktifkannya lalu klik tombol **Zoom Extents** untuk menampilkan seluruh objek pada viewport.
4.  Aktifkan **Arc Rotate** dan putar tampilan viewport agar objek dapat tampil kurang lebih $\frac{3}{4}$ bagian (jika diperlukan). Klik-kanan pada viewport untuk me-nonaktifkan Arc Rotate.
5.  Pada **Toolbar**, klik tombol **Select Object**, lalu pilih objek pada viewport. Objek logo tersebut akan dikelilingi oleh kurung kotak garis berwarna putih, pertanda bahwa objek tersebut dalam keadaan terpilih.

Note:  Jika anda tidak membuka file **LogoShape.max** dan melanjutkan dari pelajaran selanjutnya, terlebih dulu anda harus me-nonaktifkan dahulu mode vertex selection dengan meng-klik tombol **Vertex** pada **Selection rollout**.



Tampilan ¾ bagian dari objek 2D - Kurung kotak garis putih menandakan bahwa objek dalam keadaan terpilih.

6. Pada menu bar pilih **Modifiers > Mesh Editing > Extrude**.
7. Pada **Parameters rollout**, naikan nilai amount dengan menggunakan **spinner**. Ketika anda melakukan drag pada spinner, objek 2D tersebut akan memiliki ketebalan, membentuk objek 3D. Anda juga dapat memasukan nilai langsung pada field yang tersedia. Set nilai Amount sebesar **15**.



Extrude modifier akan menghasilkan ketebalan secara sederhana.


Walaupun Extrude modifier dapat menciptakan ketebalan pada objek, tetapi dengan menggunakan Bevel Modifier anda akan mendapatkan ketebalan objek secara lebih detail.

Pemanfaatan Bevel modifier:

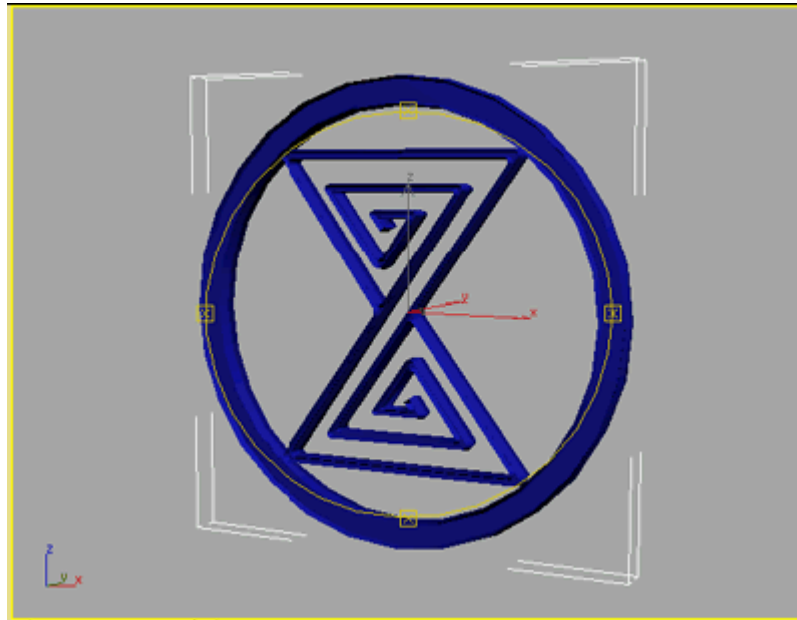
1. Tekan **CTRL+Z** beberapa kali untuk meng-undo yang telah anda kerjakan sambil melihat viewport dan modifier stack. Berhenti ketika Extrude modifier menghilang dari stack.

Tip:  Anda juga dapat meng-highlight Extrude pada modifier stack, dan meng-klik tombol **Remove Modifier From The Stack**.

Note: Perlu diketahui bahwa proses undo dengan menggunakan **CTRL+Z** secara default hanya bisa dilakukan sebanyak **20 level**, nilai ini dapat anda rubah di **Customize > Preferences > Preference Settings dialog > General tab > Scene Undo group**.

2. Klik panah **Modifier List drop-down**, tepat di bawah area **Name And Color** pada **Modify panel**.
3. Daftar modifier tampil. Tekan **B** pada keyboard untuk langsung mengarahkan seleksi pada modifier dengan huruf awal B. Tetap tekan B hingga Bevel terpilih. Klik Bevel sehingga modifier tersebut akan ditambahkan pada modifier stack.
4. Pada Bevel Values rollout, ubah Level 1: Height menjadi **10**, dan Outline menjadi **2**.
5. Aktifkan Level 2. Set nilai Height menjadi **10** dan nilai Outline menjadi **-1.5**.
6.  Aktifkan lagi Arc Rotate dan putar viewport untuk melihat objek hasil bevel.
7. Jika diinginkan, anda dapat mengaktifkan level 3 dan melakukan setting Height menjadi **-5** dan Outline menjadi **-1.6**. Hal ini akan menambah lekukan pada bagian depan objek 3D.

Tip: Jika anda melihat adanya beberapa hal yang tidak diinginkan dalam proses bevel atau extrud, ada baiknya anda melakukan pengecekan ulang pada vertex objek. Klik-kanan pada vertex dan ubah tipe vertex menjadi Bezier atau Bezier Corner, lalu lakukan sedikit perbaikan pada handle-nya. Jika anda memiliki beberapa vertex yang berdekatan, coba untuk melakukan welding dan lihat, apakah langkah tersebut dapat menghilangkan distorsi pada objek.



Logo dengan aplikasi modifier Bevel modifier

8. Simpan pekerjaan anda, pilih File > Save As. Pada dialog Save File As, beri nama **MyLogo3.max**.

Lanjutkan pada **Tutorial 3ds max Modeling 1:Mengubah Logo 2D menjadi 3D (Bag.5)**

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