

Tutorial 3ds max Modeling 1: Mengubah Logo 2D menjadi 3D (Bag.6)

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.

➤ **Animasi Logo**



Pada bagian ini anda akan menggunakan tombol Auto Key dan time slider untuk membuat animasi.

Lanjutkan pekerjaan anda atau buka file **LogoSeparated.max** dari folder \tutorials\intro_to_modeling.

Animasi Hourglass dan Outer Ring:

1.  Pastikan Perspective viewport dalam keadaan aktif, lalu nyalakan tombol **Auto Key**.

Tombol Auto Key, viewport border, dan time slider akan berwarna **merah**.

2.  Pada **Toolbar**, klik tombol **Select and Rotate**.
3. Pindahkan **time slider** ke frame **25**.
4.  Klik **Min/Max Toggle** untuk menampilkan hanya Perspective viewport lalu pilih hourglass.

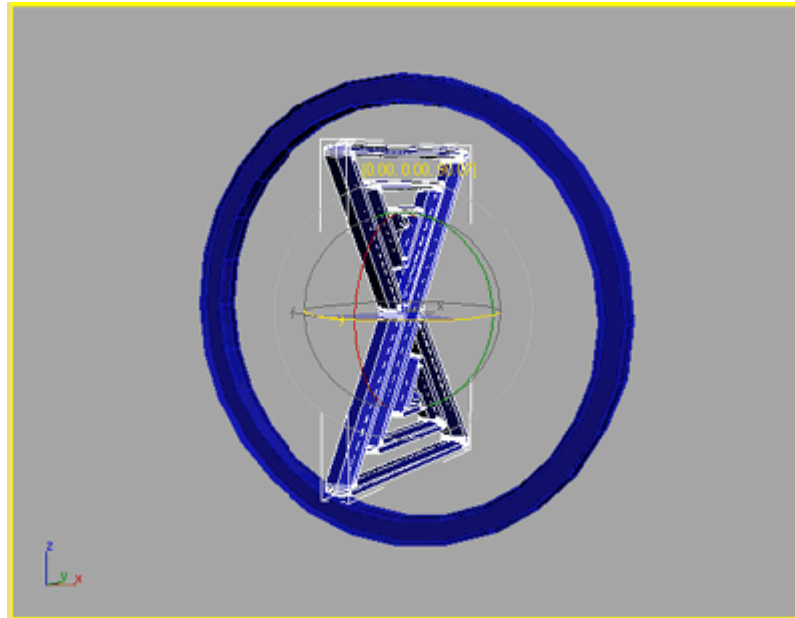
Transform gizmo tampil.

Anda gunakan Transform gizmo untuk memindahkan, memutar, atau merubah skala objek.

5. Arahkan kursor pada garis **axis biru**, lingkaran **Z axis** pada rotate gizmo. Ketika lingkaran Z axis berubah menjadi warna kuning, tekan dan drag ke arah samping, putar objek hourglass. Perhatikan **Coordinate Display** dan ketika anda melihat nilai pada Z field kira-kira 90 derajat, lepaskan tombol mouse.

Anda baru saja melakukan setting rotasi pada frame 25.

Tip: Dari field **Coordinate Display** juga anda dapat mengetahui seberapa besar anda telah melakukan pemutaran objek.



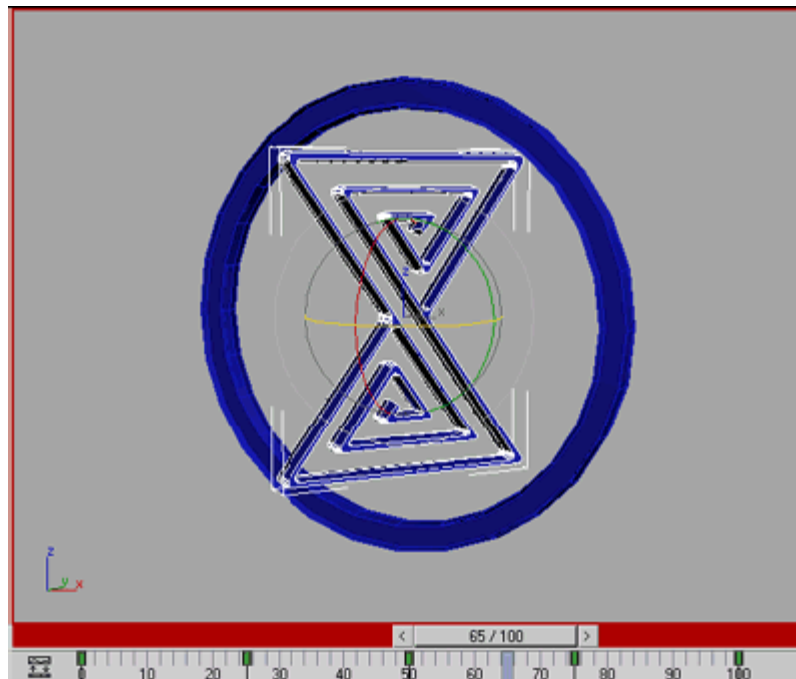
Rotate gizmo menampilkan putaran pertama.

6. Pindahkan **time slider** ke frame **50** dan ulangi proses pemutaran. Putar kurang lebih sebesar 90 derajat.


Note: Adakalanya Z field memiliki nilai negatif. Ini adalah normal. Jika anda menggeser time slider dari kiri ke kanan, anda akan melihat bahwa proses perputaran berjalan seperti yang diharapkan.

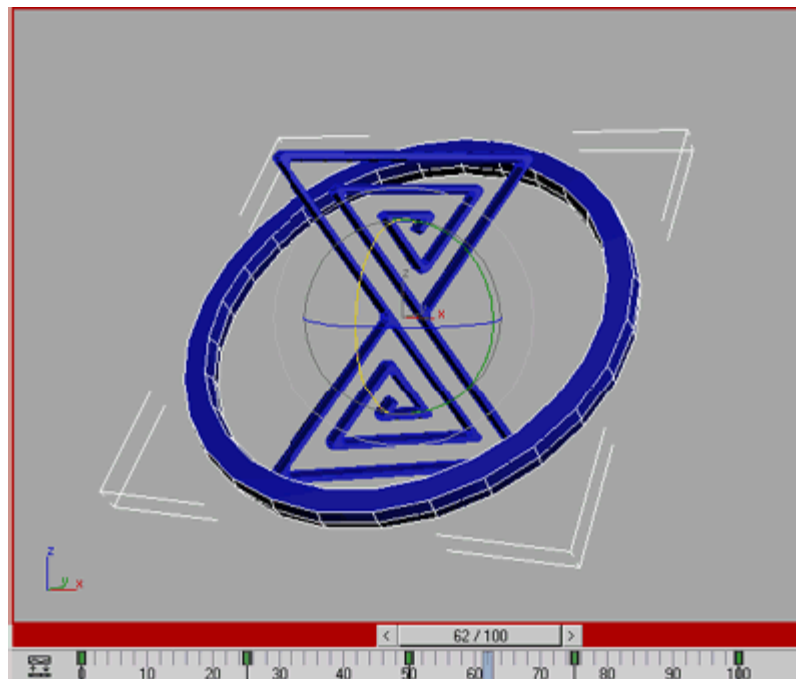
7. Ulangi proses di atas pada frame **75** dan **100**.

Akan muncul penanda pada **time ruler** tepat di bawah **time slider**.



Tampilan penanda animasi pada time ruler.

8.  Klik tombol **Play Animation** dan perhatikan jalannya animasi.
9. Hentikan animasi dengan meng-klik pada tombol **Pause**.
10. Ulangi proses animasi pada objek **outer ring**, tetapi dengan arah yang berlawanan dengan memutar **sumbu X**. Set untuk setiap penanda pada time ruler dengan perputaran sebesar **-90** derajat.



Proses pemutaran objek outer ring dan hourglass.

11. Nonaktifkan tombol Auto Key dan mainkan animasi pada viewport.
12. Simpan hasil pekerjaan anda sebagai **MyLogo5.max** .

Lanjutkan pada **Tutorial 3ds max Modeling 1:Mengubah Logo 2D menjadi 3D (Bag.7)**

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