

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

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.

➤ **Penambahan material pada Logo**

Material digunakan untuk menambahkan warna dan tekstur pada objek. are used to add color and texture to the objects in your scene. Material Editor berfungsi untuk membuat dan me-manage material objek anda.

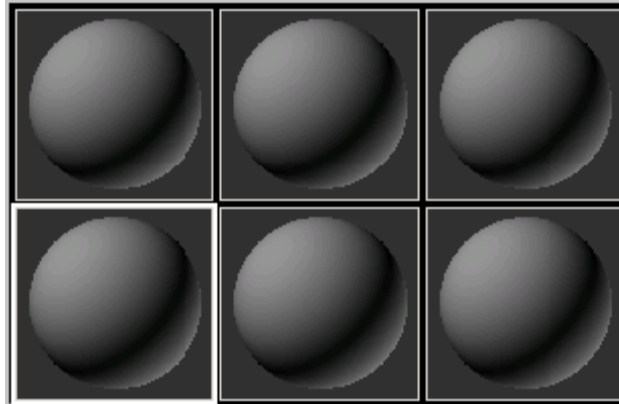
Lanjutkan dari pelajaran sebelumnya, atau buka *LogoAnimated.max* dari direktori *\tutorials\intro_to_modeling*.

Membuat material mengkilap:

1. Pada menu **Rendering**, pilih **Material Editor**, atau tekan **M** pada keyboard.

Jendela Material Editor akan ditampilkan.

2. Klik salah satu **sample sphere** yang ada. Kotak sample tersebut akan dikelilingi oleh garis berwarna putih menandakan bahwa material tersebut dalam keadaan terpilih.

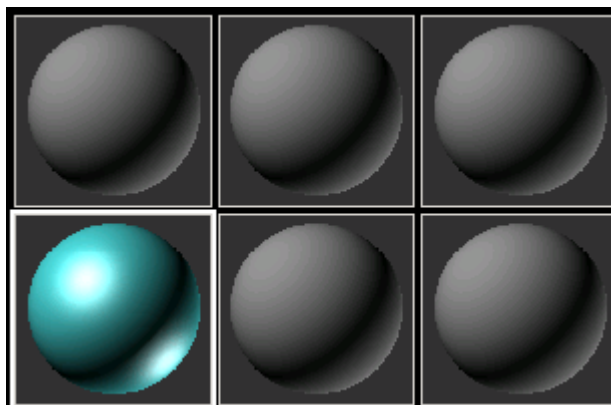


Material yang aktif ditandai oleh kotak bergaris putih.

3. Ganti nama Material dari 15 - Default menjadi **Shiny Blue Logo**.

Sekarang anda dapat memberi warna dan membuatnya mengkilap.

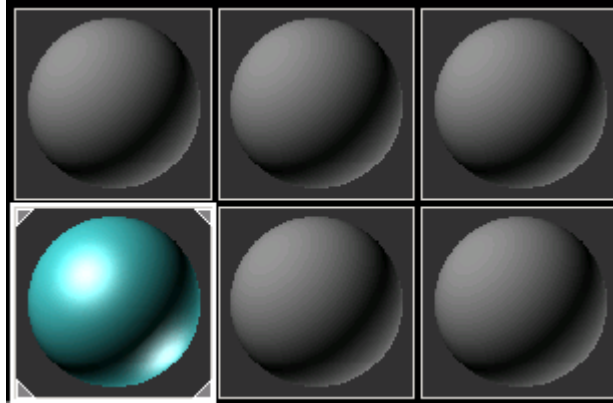
4. Klik pada **Diffuse** color swatch pada area **Blinn Basic Parameters** rollout. Jendela **Color Selector: Diffuse Color** akan tampil.
5. Pindahkan kursor pada region **cyan** pada gradient display atau masukkan nilai pada area **Red: 75, Green: 215** dan **Blue: 215** pada area sebelah kanan jendela dialog. Klik **Close** ketika anda selesai.
6. Pada grup **Specular Highlights**, naikkan **Specular Level** menjadi **77**. Set nilai **Glossiness** menjadi **22**.



Material mengkilap berwarna biru.

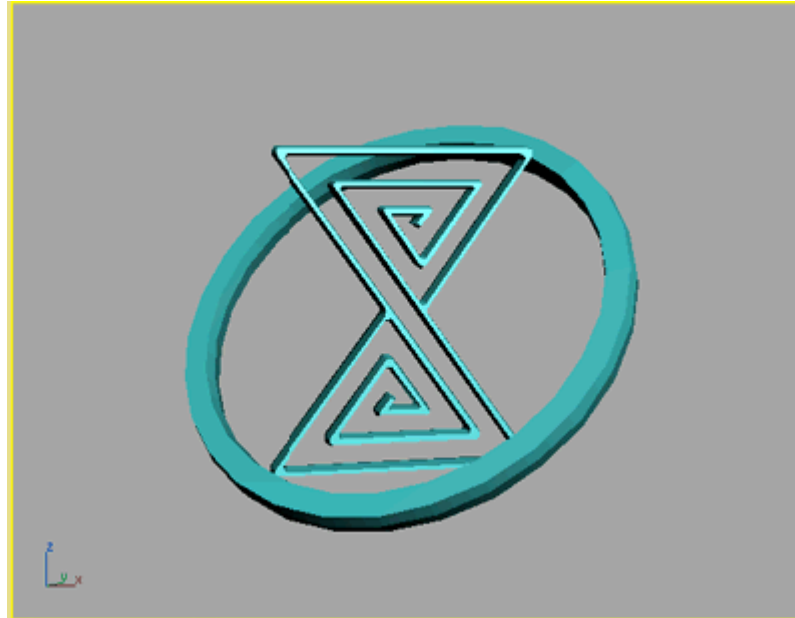
7. Drag material dari sample sphere ke objek **hourglass** pada viewport.

Pada Material Editor, kotak material Shiny Blue Logo tersebut sekarang tampil dengan **triangular corners**. Hal itu menandakan bahwa material tersebut telah diimplementasikan pada objek yang ada dalam project.



8. Drag lagi material tersebut pada objek **Outer Ring**, lalu tutup jendela Material Editor.
9. Klik-kanan **label Perspective** viewport dan nonaktifkan **Edge Faces**.
10. Mainkan animasi.

Logo tersebut haruslah berwarna biru dan berkilap-kilap sebagaimana objek tersebut berputar dalam viewport.



Lanjutkan pada **Tutorial 3ds max Modeling 1:Mengubah Logo 2D menjadi 3D (Bag.8)**

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