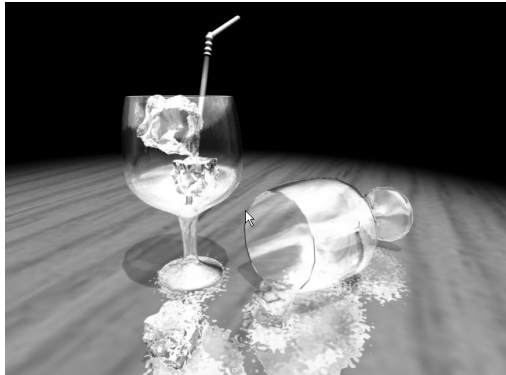


TUTORIAL # A-07 : NICE GLASS AND ICE

1. PENDAHULUAN

Membuat Gelas dengan teknik Lathe dan material yang lebih realistis dengan Raytrace. objek lain seperti sedotan dibuat dengan teknik Loft. Material pada lantai diterapkan teknik Reflection / Pantulan Cermin dan Diffuse Bitmap kayu. Tutorial dapat dipraktekkan mulai 3D Studio Max versi 3 ke atas.



Materi : Modifier: **Lathe**, **Noise**



Create Line : **Outline**

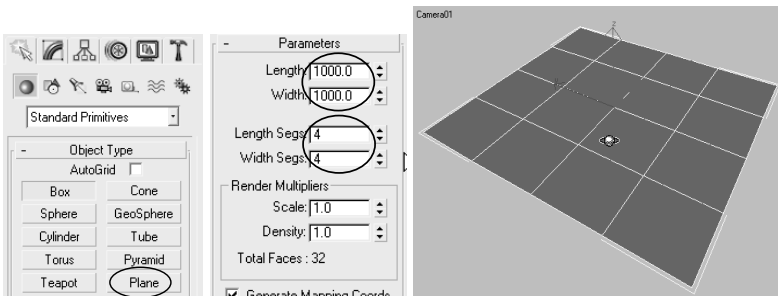
Create : **Loft**, **Deformation Scale**, Light : **Target Spot**

Material: **Reflection** → **Flat Mirror**: Noise, **Refraction** → **Raytrace**

2. MODELLING 3D

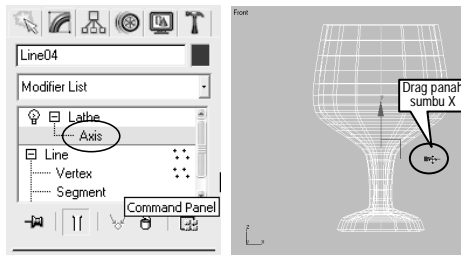
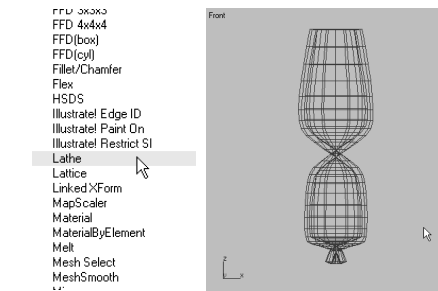
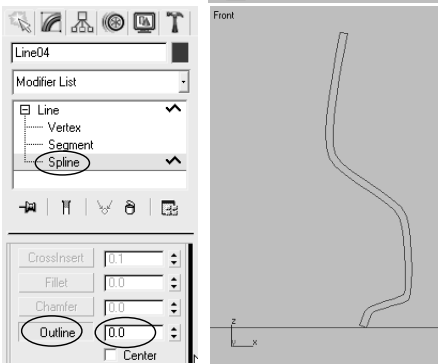
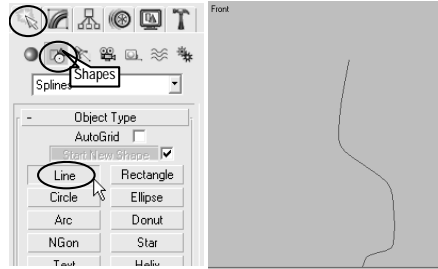
Membuat Alas Kayu

Untuk membuat alas lantai, Klik panel **Create**  → **Geometry**  → **Plane** dengan parameter sesuka anda.



Membuat Gelas

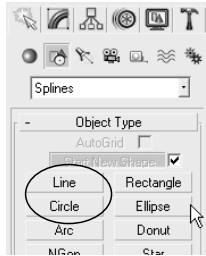
1. Untuk membuat gelas, Klik panel **Create** → **Shapes** → **Line**, buat garis penampang ½ gelas, di viewport Front.
2. Aktifkan modus **Spline**. Klik tombol **Outline**. Drag di garis gelas sehingga menjadi tebal.
3. Gelas tersebut masih 2 Dimensi, untuk membuatnya menjadi Klik 3 Dimensi, Klik Panel **Modify** → **Modifier List** : **Lathe**, maka bentuknya tidak seperti gelas yang kita harapkan.
4. Untuk merubahnya menjadi gelas, Klik tanda (+) di Modifier **Lathe** tersebut , maka akan tampil **Axis**. Di viewport, **drag** Axis (panah sumbu X) ke kanan sehingga menjadi bentuk gelas



Membuat Sedotan

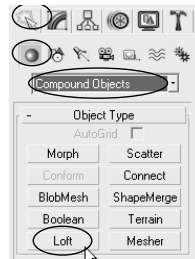
1. Untuk membuat sedotan, klik panel **Create** → **Shapes**

→ **Line**. Buat garis sebagai jalur sedotan dan lingkaran / *Circle* sebagai penampang sedotan.

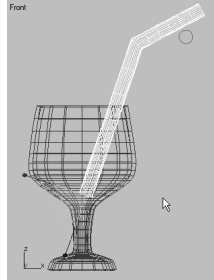
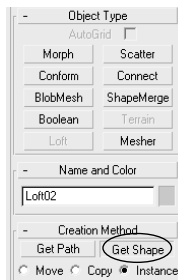


2. Aktifkan **Line** tersebut dengan tool **Select Object**

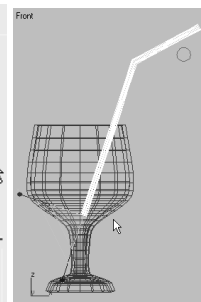
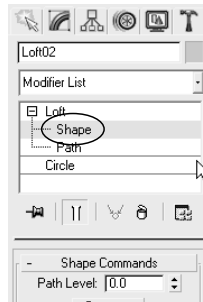
3. Klik panel **Create** → **Geometry** → Ganti **Standard Primitives** dengan **Compound Object**, sehingga tampil tombol **Loft** seperti gambar kiri.




4. Objek **Line** yang kita pilih adalah **Path** (jalur sedotan), untuk penampangnya pilih lingkaran. Klik tombol **Get Shape**, lalu klik di *Circle* / Lingkaran. Sedotan sudah jadi tetapi ukurannya terlalu besar dan lebih mirip pipa sehingga berbahaya bagi mulut anda.

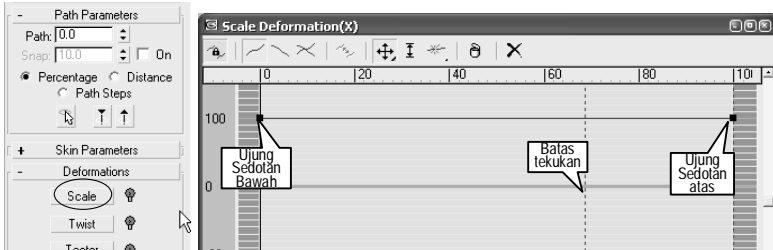


5. Agar lubang sedotan menjadi kecil, klik Panel **Modify**, aktifkan modus **Shape**.
6. Klik shape Lingkaran di ujung bawah (atau ujung atas) sedotan. Cursor akan berubah bila menemukan Shape.

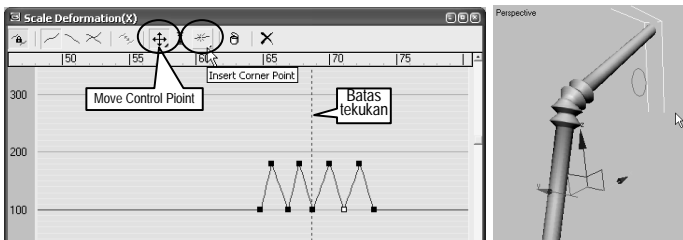


7. Perkecil ukuran shape Dengan tool **Select and Uniform Scale**



8. Pada bagian tekukan sedotan, akan dibuat lipatan – lipatan. Aktifkan sedotan tersebut, Klik Panel **Modify** , di tab **Deformation**, klik tombol **Scale**. Maka tampil grafik garis lurus.

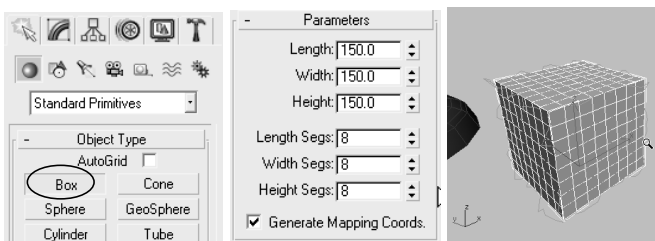



9. Untuk membuat lipatan – lipatan sedotan, Buat titik – titik di garis batas tekukan, dengan tombol **Insert Corner Point**. Untuk menggeser titik ke atas gunakan tombol **Move Control Point** sebagai berikut. *Silakan berlatih.*

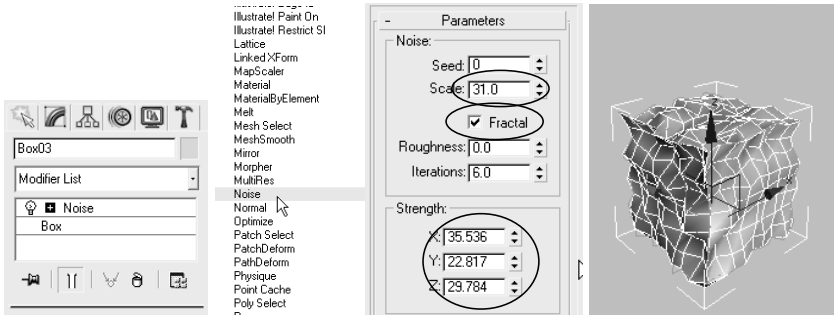


Membuat Es Batu

1. Untuk membuat Es batu kotak, klik panel **Create**  → **Geometry**  → **Box**, dengan **Segment = 8**,



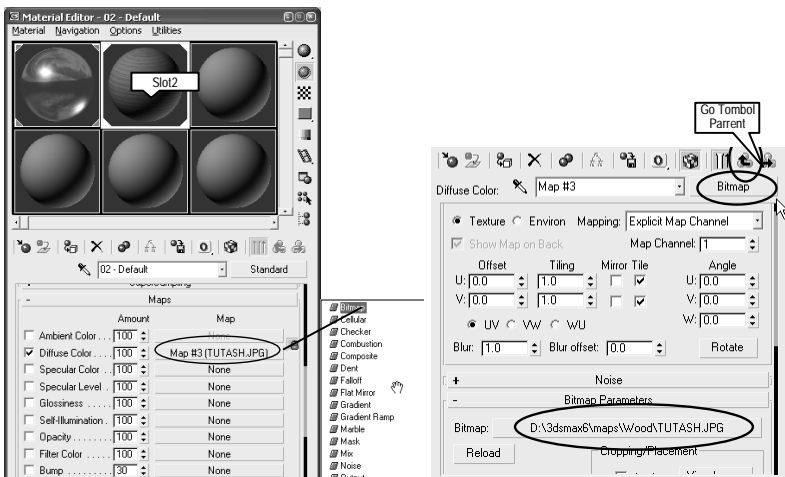
2. Agar kotak lebih bergelombang, Klik Panel **Modify**  → **Modifier List** : **Noise**, dengan parameternya sebagai berikut.



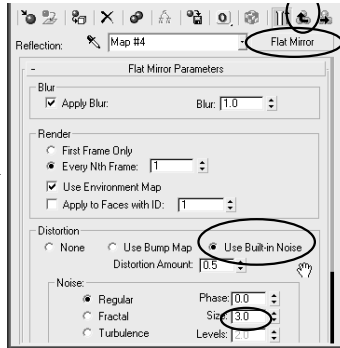
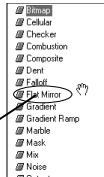
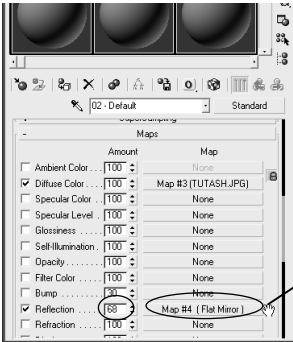
3. MATERIAL



Lantai Dengan Kesan Cermin & Texture Kayu

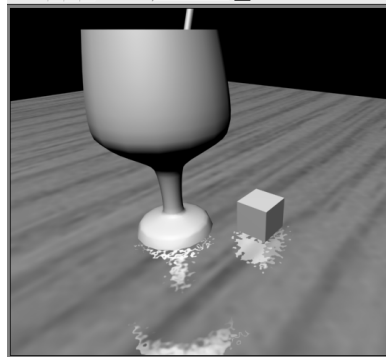
1. Klik menu **Rendering** → **Material Editor**. Aktifkan **Slot#2**, Di tab **Maps**, Ceklis **Diffuse Color**, ganti None dengan **Bitmap** dengan gambar Kayu: **TUTASH.JPG**. Untuk kembali ke tampilan utama klik tombol **Go To Parent**



2. Di tab **Maps**, Ceklis **Reflection** atur nilainya menjadi (misal) 68, agar tidak terlalu memantul. Ganti None dengan **Flat Mirror**. Agar pantulan beriak – riak, aktifkan Ceklis **Use Build In Noise** dengan size misal 3 agar riak – riak tidak terlalu besar.



3. Klik tombol **Go To Parent**  untuk kembali ke tampilan utama.
4. Di Material Editor, **drag Slot#2** ke objek Lantai di viewport.
5. **Render** pekerjaan anda (**F9**), atau tekan tool **Quick Render**  di viewport perspective. Tampak texture kayu (difuse bitmap *TUTASH.JPG*) dengan pantulan cermin (reflection flat mirror) terhadap gelas dan kotak es.



Gelas Kaca

1. Klik menu **Rendering** → **Material Editor**. Aktifkan *Slot#1*, Di tab **Maps**, Ceklis **Reflection** ganti None dengan **Bitmap** dengan gambar *Lake3.jpg*.

