

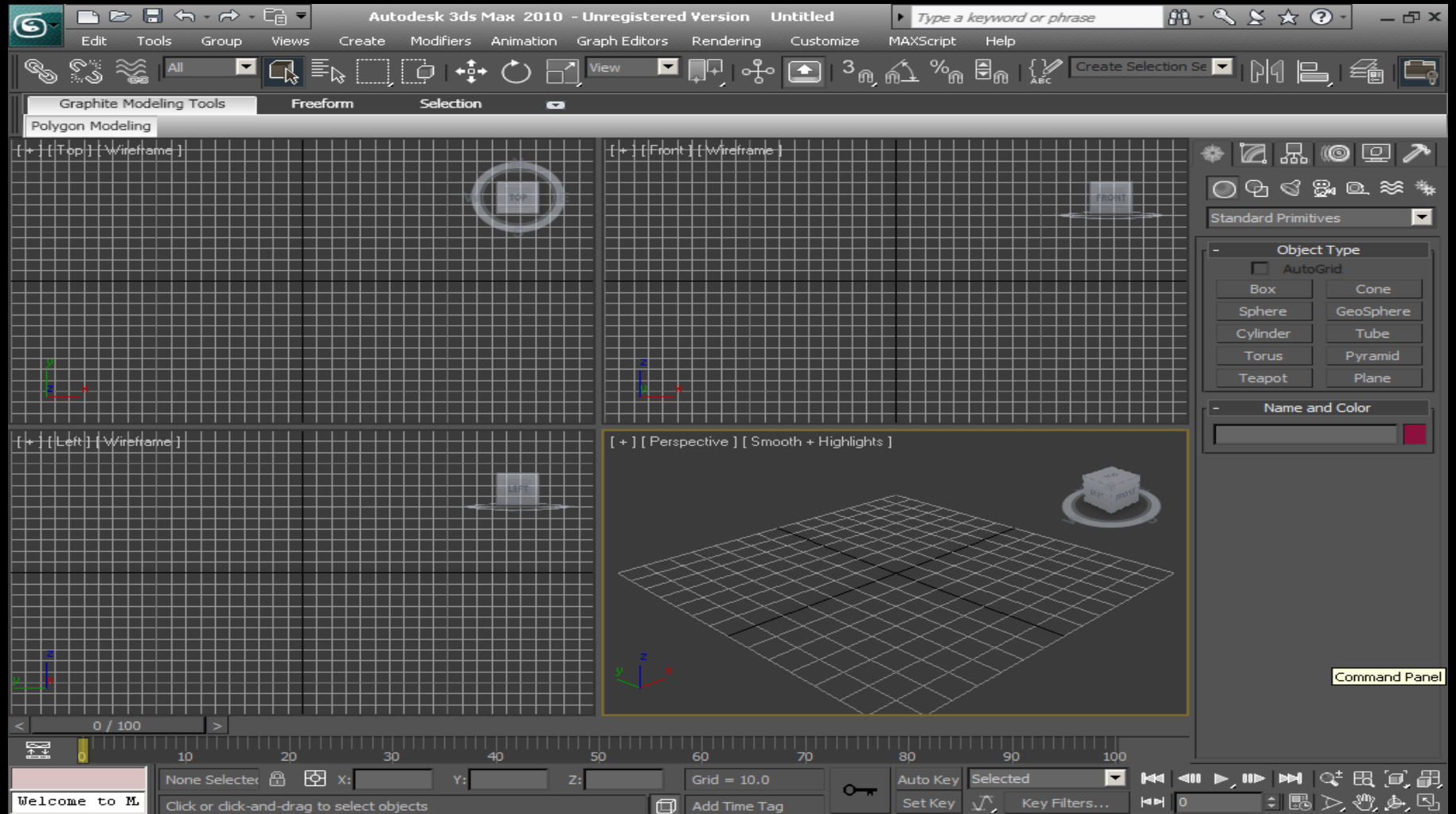


Pertemuan 11

PROJECT ANIMATION

OLEH : AGUS NURSIDHI, SPD, MDS.

BERIKUT INI ADALAH TAMPILAN 3DS MAX



Pengenalan Feature dan User Interface

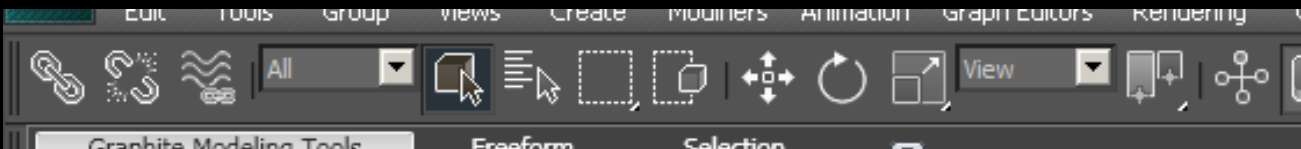
Menu Menu berguna untuk mengakses menu save, open, import, export, reset dan lain-lain.



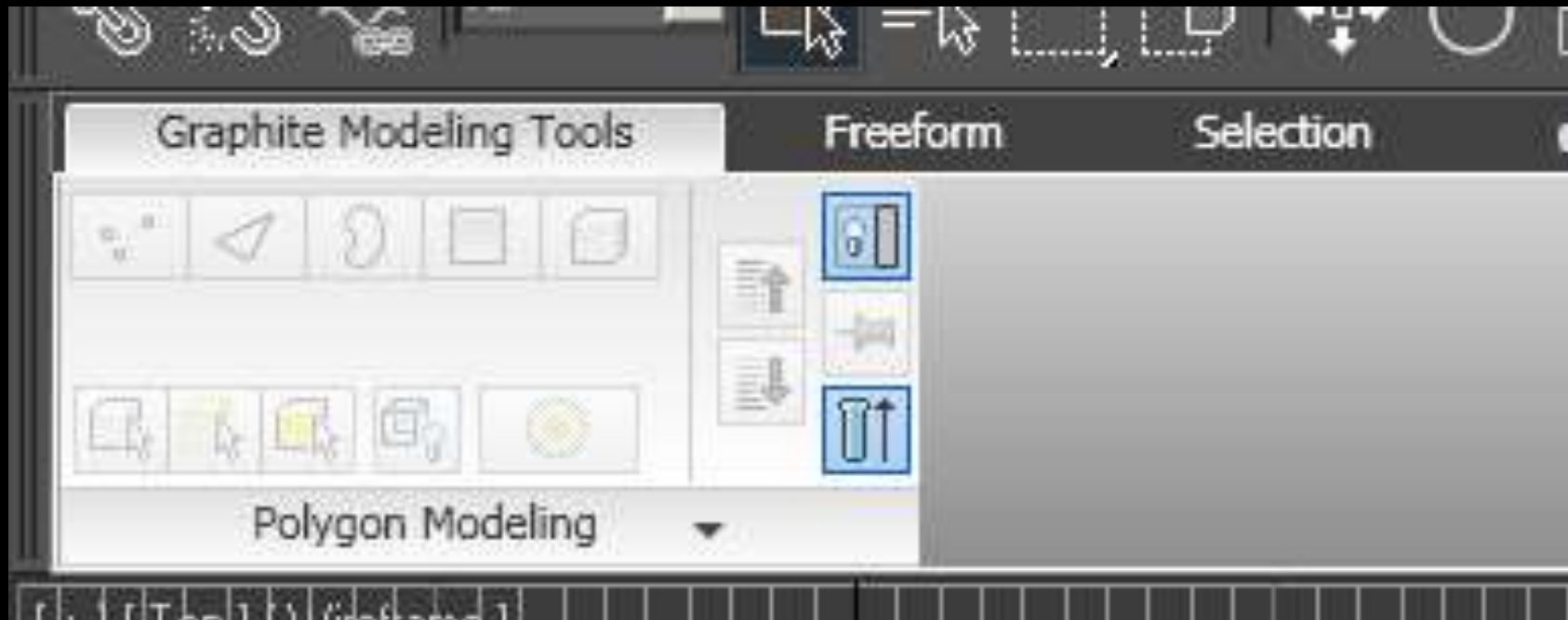
Menu Bar Lokasi berkumpulnya menu 3ds max di antaranya adalah Edit, tools, group, view, create dan lain-lain



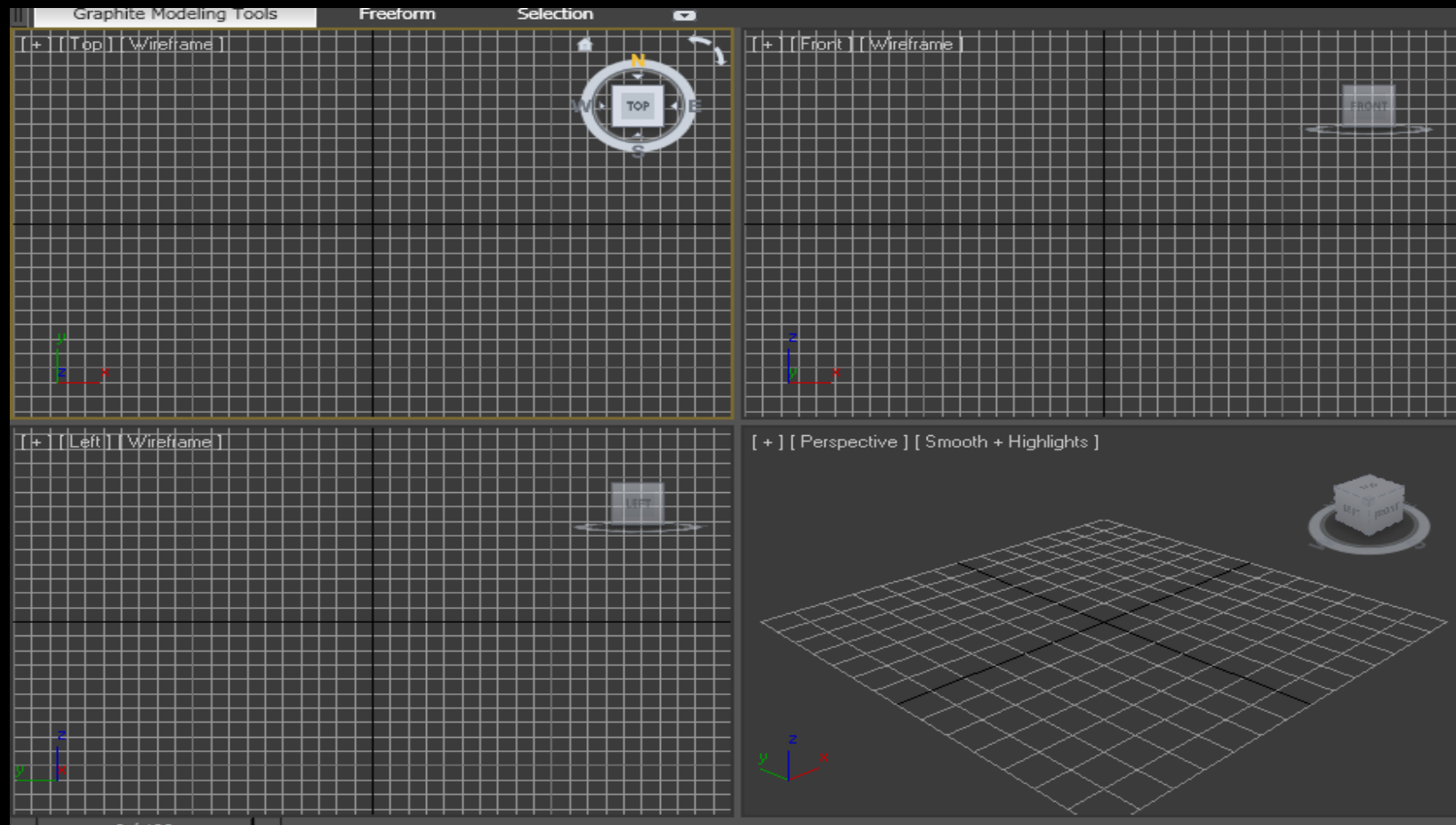
Tool Bar Sederatan tool yang sering di gunakan seperti move, rotate, scale, mirror dan lain-lain berada di sini



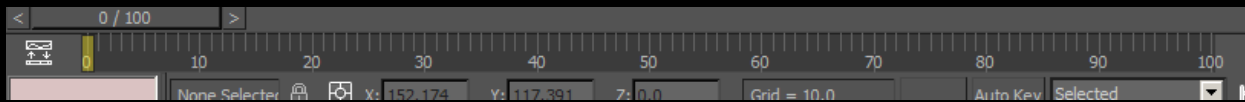
Ribbon Bar Ribbon bar adalah salah satu fitur terbaru dari 3ds max yang di dalamnya berisi menu Graphite Modeling Tools, Freeform dan Selection.



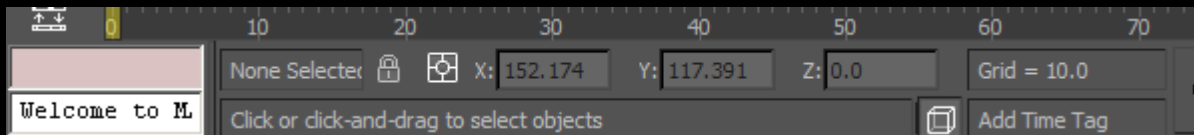
Viewport Viewport adalah tempat di mana anda bisa melakukan dan mengendalikan proses modeling yang anda lakukan.



Key Frame Key Frame adalah salah satu fitur yang berguna untuk merekam gerakan yang dibuat pada setiap frame yang ditentukan.



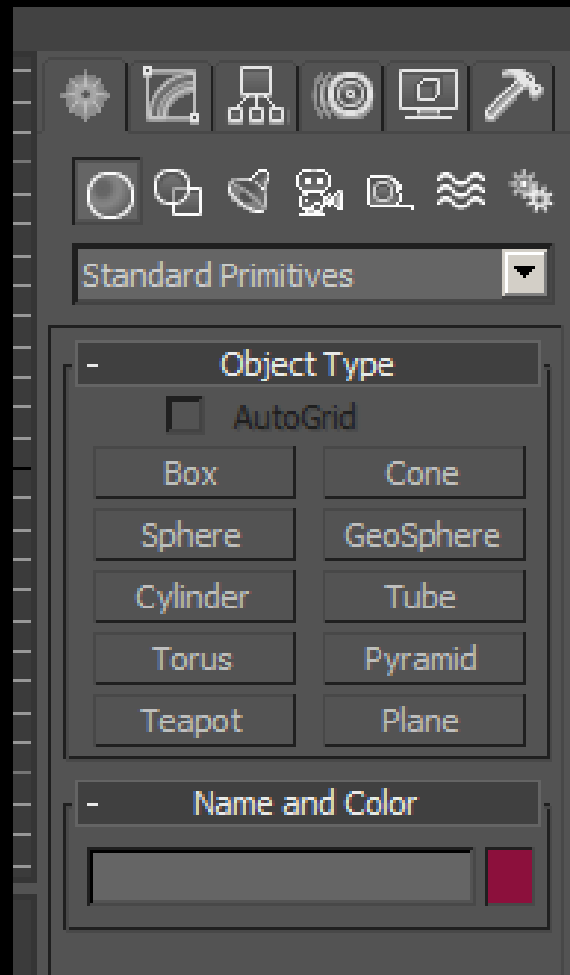
Command Panel Disinilah letak berkumpulnya beberapa objek dan tool yang berkaitan tentang ukuran, segmen dan status objek.



Lower Interface Bar Lower Interface Bar adalah kumpulan dari beberapa tool yang berhubungan dengan tampilan objek seperti Pan, zoom, arc rotate dan lain-lain.

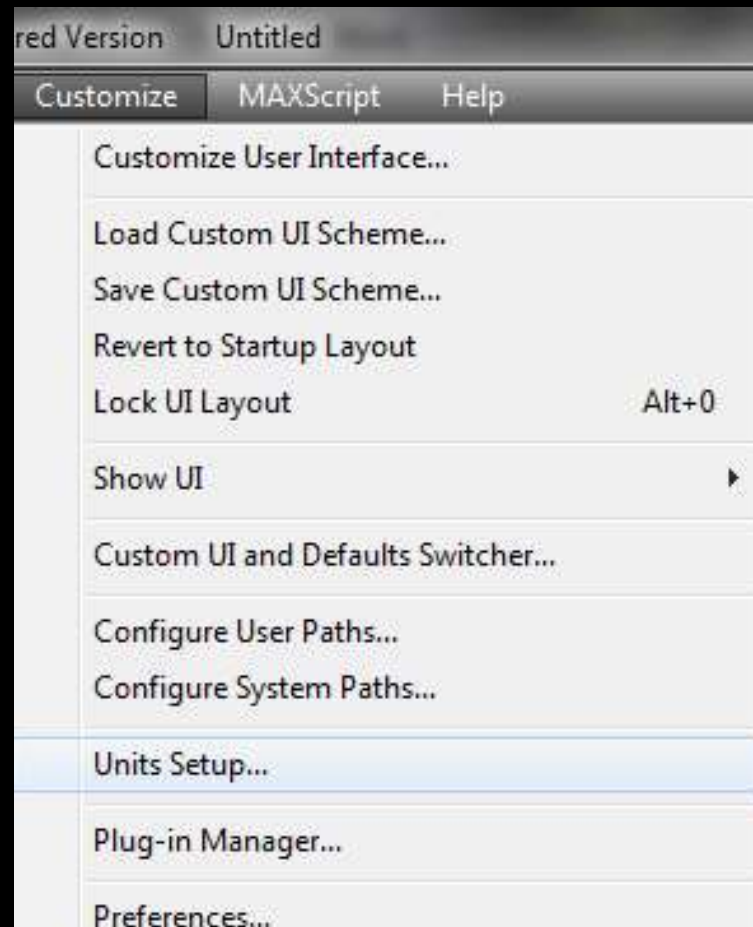


Gunakan Salah satu pilihan dalam menu –Object Type

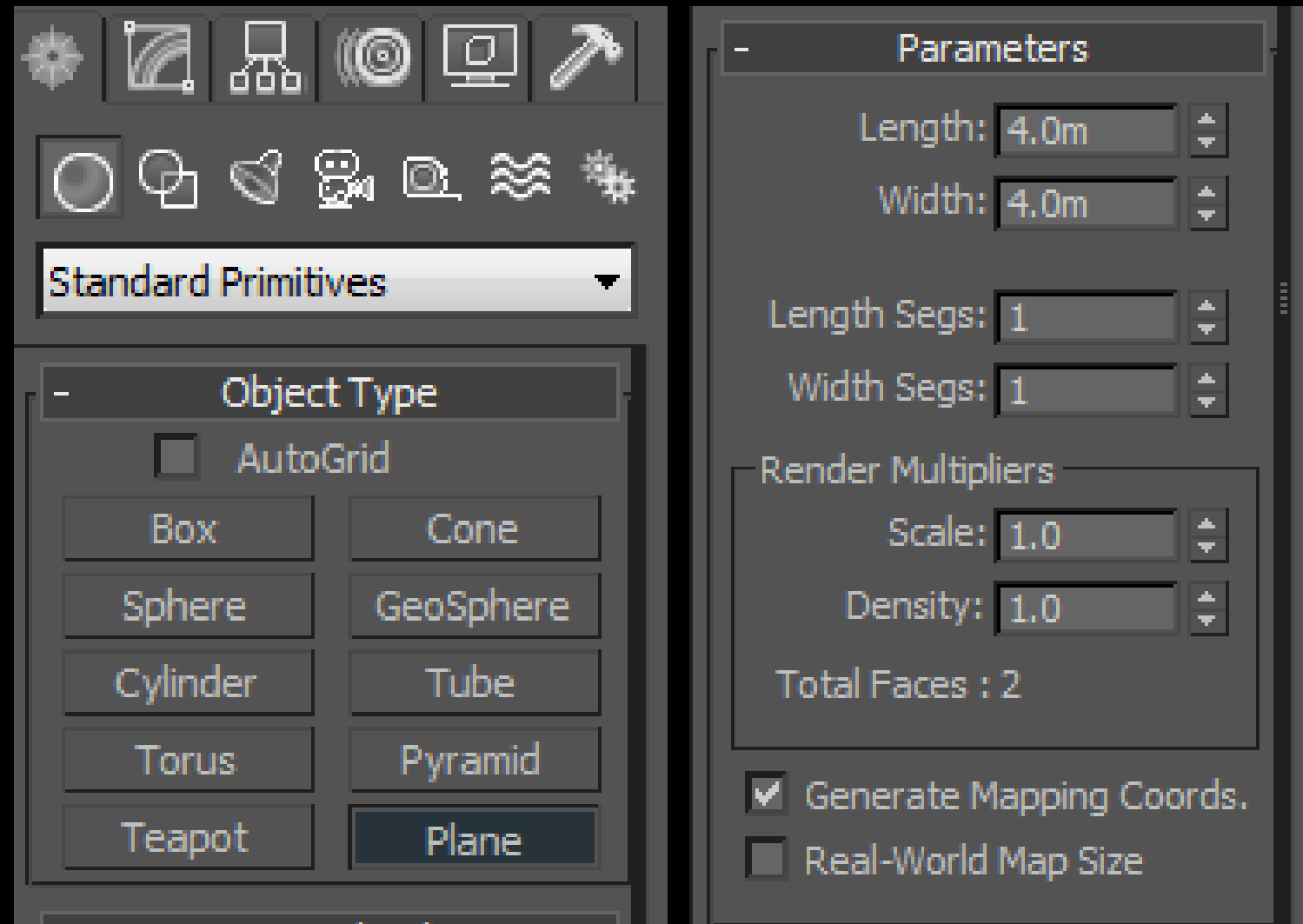


Modelling Furniture

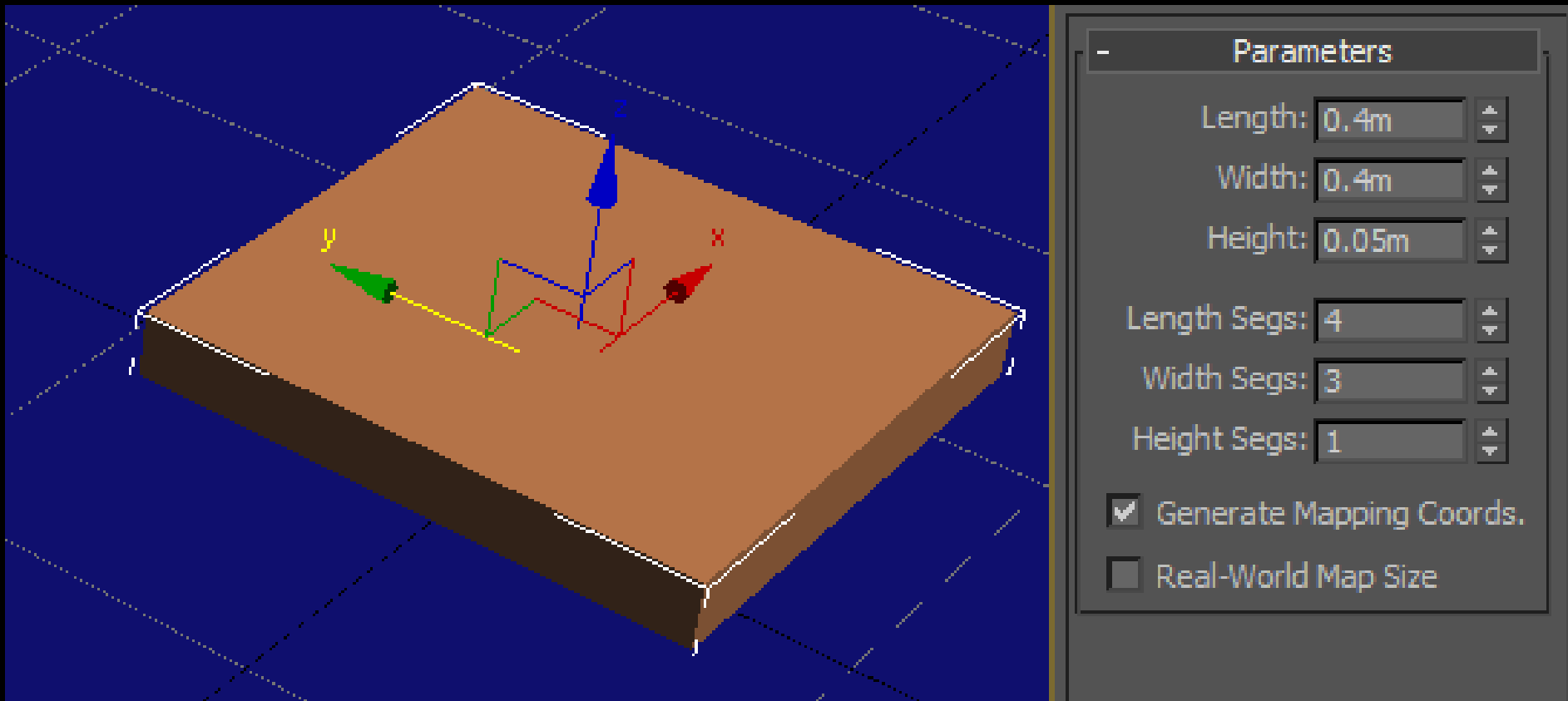
Pertama-tama, tentukan standar ukuran dari sebuah Set, apakah mau menggunakan metric, US Standard, Custom, atau Generic Units. Caranya: Klik menu **Customize > Unit Setup**. Pilih **Metric** dengan satuan Meters.



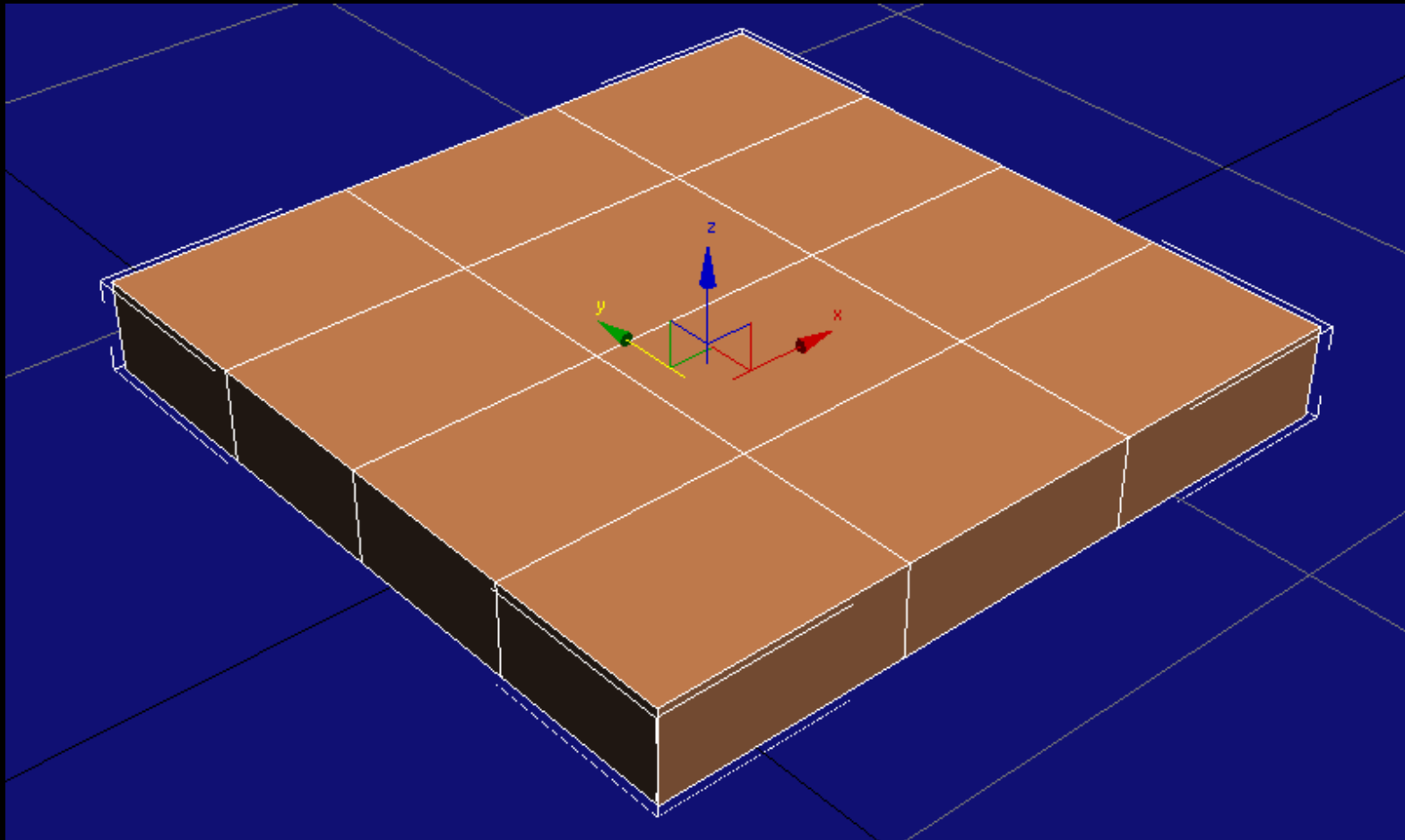
Buat sebuah lantai dengan memilih obyek **Plane**.
Sesuaikan ukurannya dengan mengedit bagian **Parameters**.
Length = 4m, Width = 4 m.



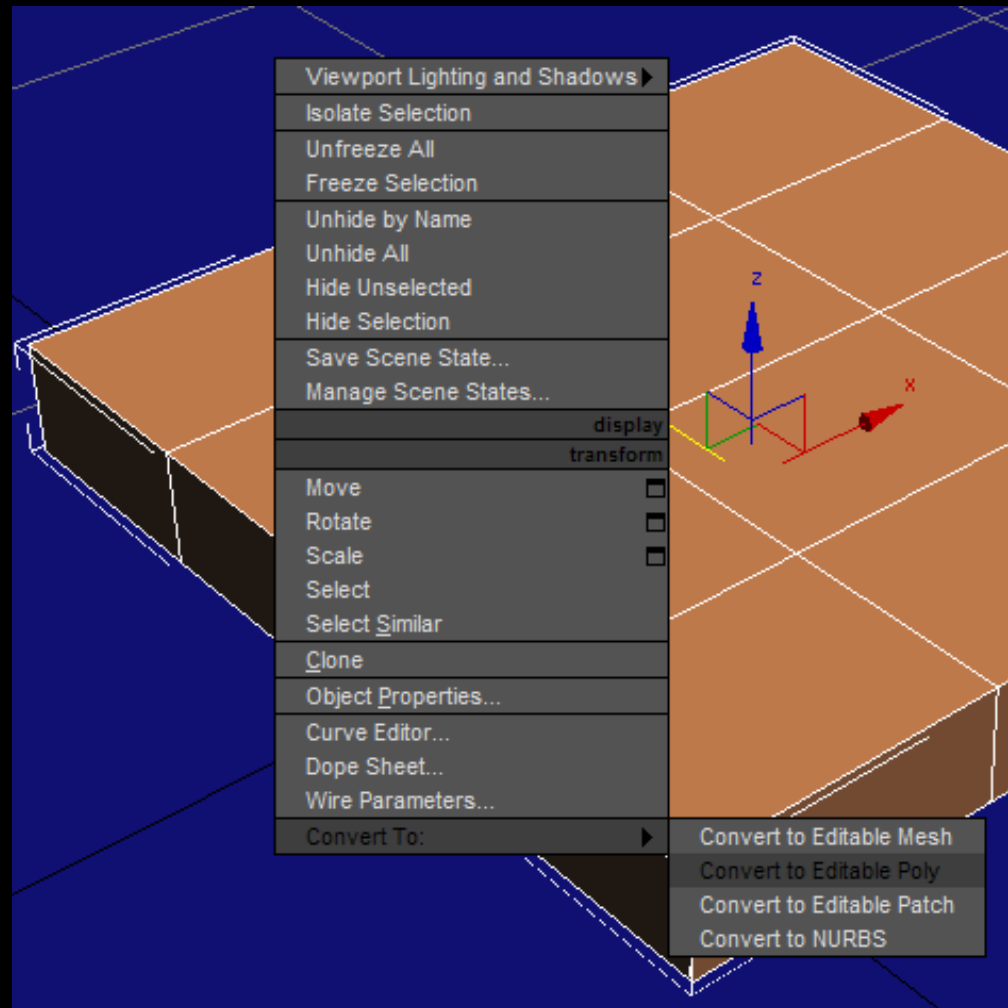
Buatlah sebuah obyek Box dengan pengaturan **parameters** seperti dalam gambar berikut:



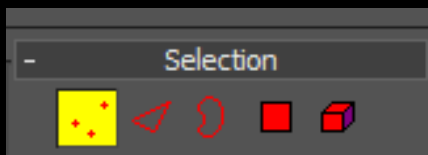
Tekan tombol F4 di keyboard untuk menampilkan wireframe dari box.
Jangan lupa untuk menggeser posisi object 0.3m kearah atas. (Gunakan tombol **W**)



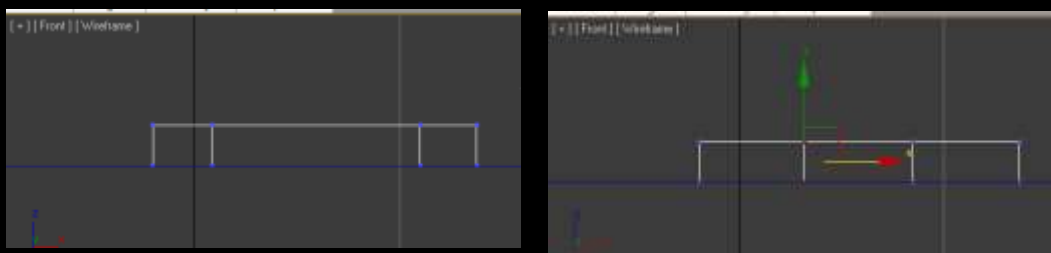
Convert obyek menjadi editable poly, caranya :klik kanan pada box, pilih **convert to: Convert to editable poly**.



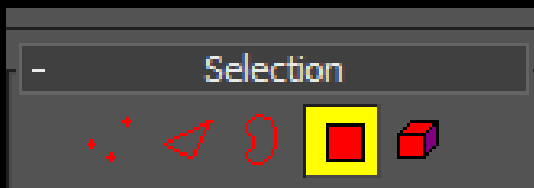
Ganti mode selection ke **Vertex**.



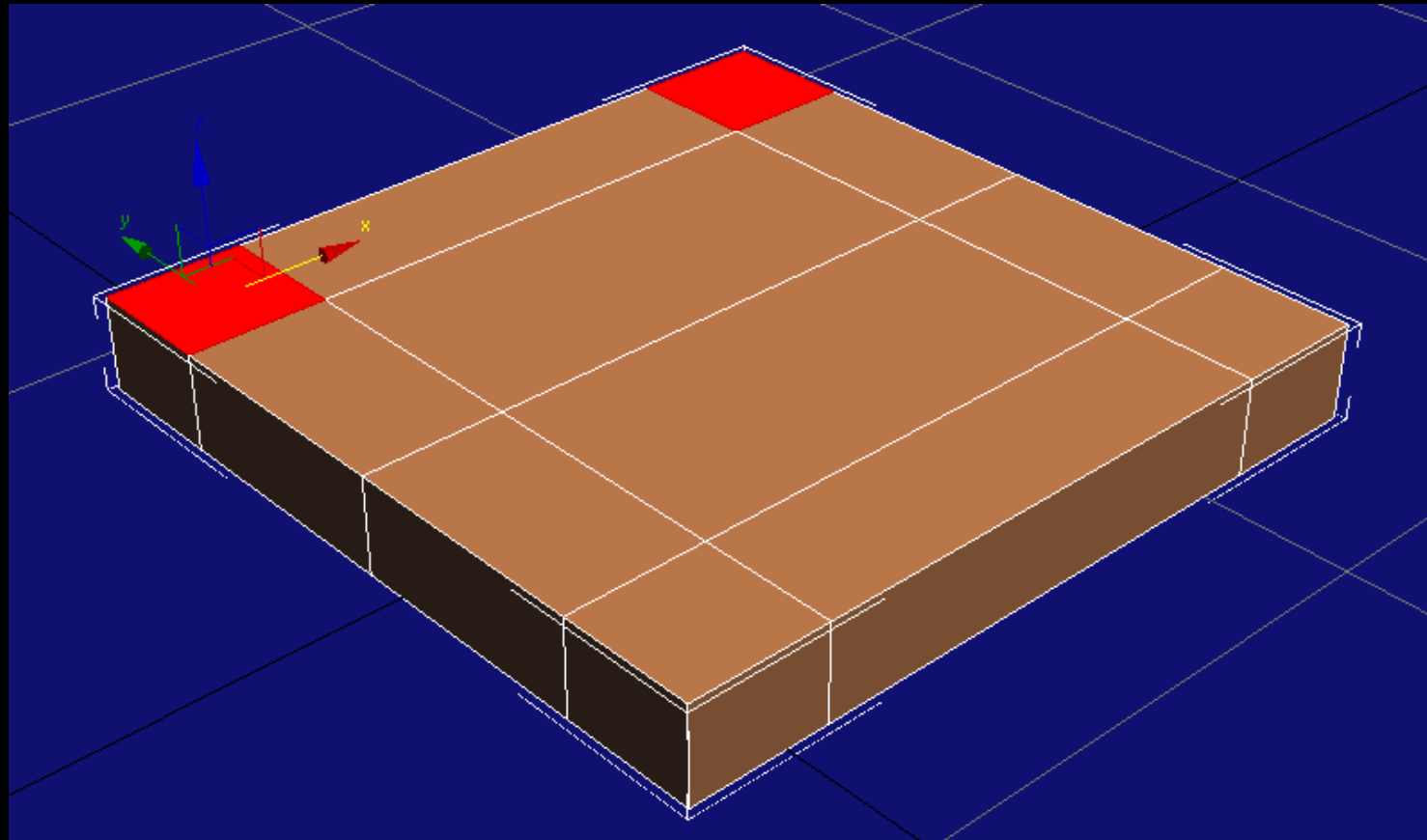
Arahkan kursor ke tampilan **Front**, pilih vertex seperti pada gambar kiri dibawah ini, lalu geser vertex kearah kiri. Lakukan hal yang sama pada vertex di sampingnya, sehingga hasilnya seperti terlihat pada gambar kanan di bawah ini.



Arahkan kursor ketampilan **Left**. Geser vertex-vertexnya sehingga menghasilkan susunan vertex seperti gambar kanan di bawah ini. Ganti mode selection ke **Polygon**.



Seleksi 2 polygon seperti gambar di bawah ini. Gunakan tombol *Ctrl* untuk menyeleksi lebih dari satu bagian.



Dengan seleksi diatas mahasiswa dapat membuat karakter manusia, binatang, tumbuhan maupun benda.

