

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

**Miftah Fahmi**

miftahfahmi@yahoo.com

## ***Lisensi Dokumen:***

*Copyright © 2003-2007 IlmuKomputer.Com*

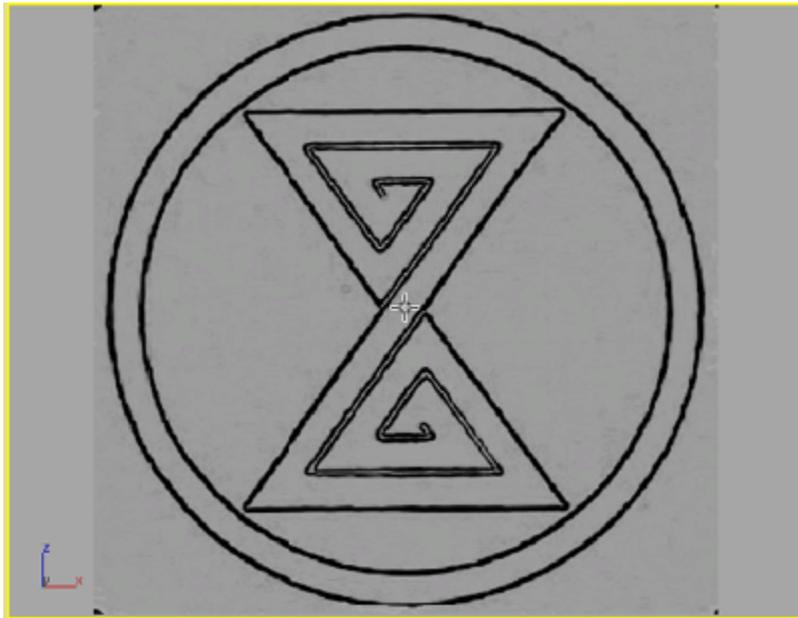
*Seluruh dokumen di IlmuKomputer.Com dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari IlmuKomputer.Com.*

## ➤ **Menggambar lingkaran di atas background Viewport**

Dengan menggunakan image background sebagai pola, anda akan menggambar ulang (Trace) logo tersebut. Pertama-tama anda akan menggambar lingkaran dengan menggunakan perintah Circle dari panel Create, lalu menduplikasi lingkaran tersebut.

## **Pembuatan lingkaran:**

1.  Pada panel **Create**, klik tombol **Shapes** dan pilih **Circle** dari **Object Type rollout**, lalu letakkan kursor pada posisi titik pusat logo.



Posisi kursor pada titik pusat logo.

2. Tekan tombol mouse lalu drag ke arah luar untuk membuat sebuah lingkaran yang sesuai dengan lingkaran yang terdapat pada logo.



Lingkaran akan membesar sesuai drag yang dilakukan.

3. Lepaskan tombol mouse untuk membentuk lingkaran.



Lingkaran yang telah terbentuk.

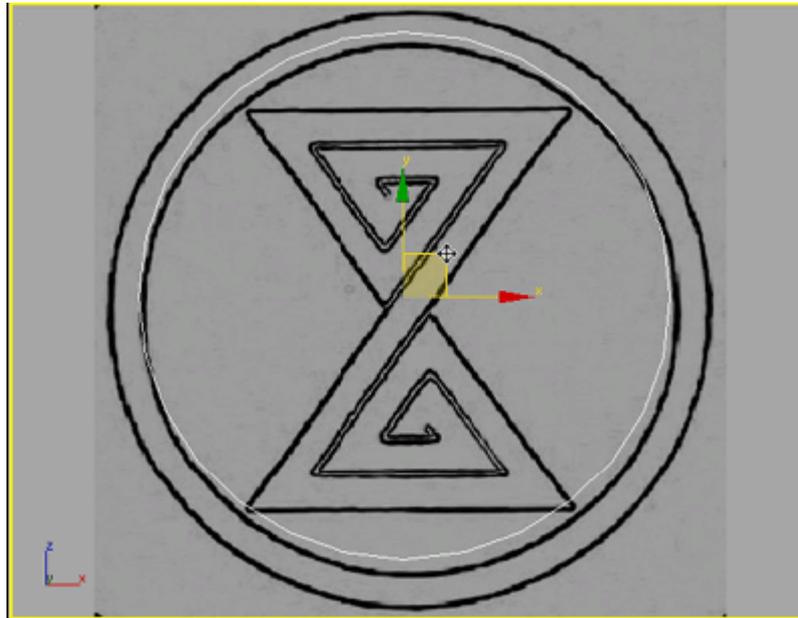
Pada gambar di atas, lingkaran yang terbentuk perlu dipindahkan sehingga sesuai dengan lingkaran yang ada pada logo.

#### **Pindahkan lingkaran:**

-  Pada **Main Toolbar**, Klik tombol **Select and Move**.

Dengan menekan tombol **Select and Move** maka **Transform gizmo** akan ditampilkan. Jika tidak tampil, pilih lingkaran tersebut. Pindahkan kursor anda anda pada posisi titik tengah lingkaran hingga titik pusat gizmo berubah menjadi warna kuning. Tekan tombol mouse lalu drag sudut gizmo tersebut hingga posisi lingkaran tersebut sesuai lingkaran yang ada pada logo. Untuk melakukan pemindahan dengan arah bebas, tanpa ada batasan arah axis X dan Y anda dapat melakukan pemindahan dengan menekan pada area **Transform gizmo plane handles**.

Tip: Jika diperlukan, anda dapat **merubah radius lingkaran** tersebut. Pada **panel Modify**, cari **Parameters rollout** dan ubah nilai **Radius**.



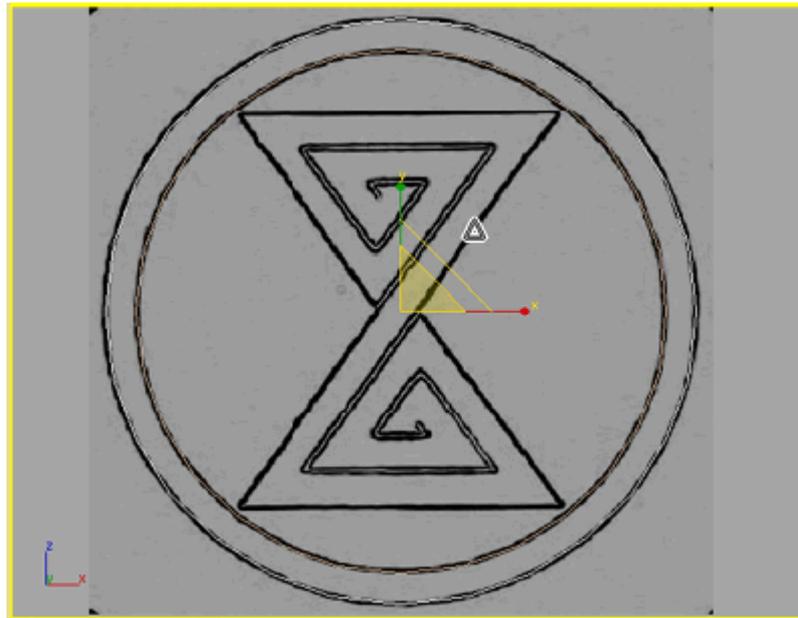
Penggunaan transform gizmo plane handles dapat memindahkan objek ke arah X dan Y pada saat yang bersamaan.

### ➤ Cloning lingkaran kedua

Berikutnya anda akan membuat lingkaran kedua yang memiliki titik pusat yang sama dengan lingkaran pertama. Untuk keperluan tersebut, daripada anda membuat lingkaran dari awal lebih baik anda membuat sebuah cloning dari lingkaran pertama lalu merubah skalanya. Dengan cara ini dapat dipastikan kalau lingkaran pertama dan kedua memiliki titik pusat yang sama.

Gunakan **transforms** untuk cloning lingkaran:

1.  Pada Toolbar, Klik tombol **Select and Scale**, lalu tekan dan tahan tombol **SHIFT** pada keyboard. Pindahkan posisi kursor tepat di atas **innermost plane handle** hingga segitiganya berwarna kuning, lalu drag ke arah luar pada viewport. Lakukan drag pada outline lingkaran kedua hingga melewati batas lingkaran bagian luar logo. Lepaskan tombol mouse untuk menentukan ukuran lingkaran.
2. Pada jendela dialog **Clone Options**, tekan **OK** untuk membuat lingkaran ke-2.



**Inner plane handle** men-skala-kan objek ke arah X dan Y axis secara bersamaan.

Sekarang anda telah memiliki 2 objek lingkaran. Selanjutnya anda akan melakukan attach sehingga kedua objek tersebut menjadi sebuah elemen objek.

#### **Attach objek:**

1. Klik-kanan pada lingkaran bagian luar (lingkaran ke-2) untuk menampilkan **Menu quad**.
2. Pilih **Convert To > Convert To Editable Spline** dari kuadran bagian kanan-bawah.

**Panel Modify** akan menampilkan parameter untuk objek Editable Spline.

3. Ganti nama lingkaran ke-2 menjadi **Outer Ring**. Untuk melakukan hal ini, **highlight** nama lingkaran ke-2 (Circle02) pada area **Name And Color** pada bagian **panel Modify**, lalu masukkan nama baru.
4. Pada panel Modify, scroll down (jika diperlukan) untuk menampilkan Geometry rollout dan klik tombol Attach. Tekan **H** pada keyboard untuk memilih objek yang akan di-attach berdasarkan nama.
5. **Pilih Lingkaran-1** (Circle01) dan klik pada tombol **Pick**. Anda juga dapat memilih lingkaran-1 dengan cara memilih langsung (klik) objek lingkaran pertama pada viewport, tetapi memilih objek berdasarkan nama dapat lebih akurat.

Dua buah lingkaran tersebut sekarang telah menjadi sebuah elemen objek 2D dengan nama **Outer Ring**.

Langkah selanjutnya adalah memanfaatkan tool Create Line untuk membuat garis objek 2D yang terdapat pada logo bagian dalam.

6. Dari menu File, pilih Save. Simpan pekerjaan anda dengan nama **MyLogo1.max**.

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

### 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](http://www.advioliving.com).

E-mail/FS/FB : [miftahfahmi@yahoo.com](mailto:miftahfahmi@yahoo.com)