



Pertemuan 6

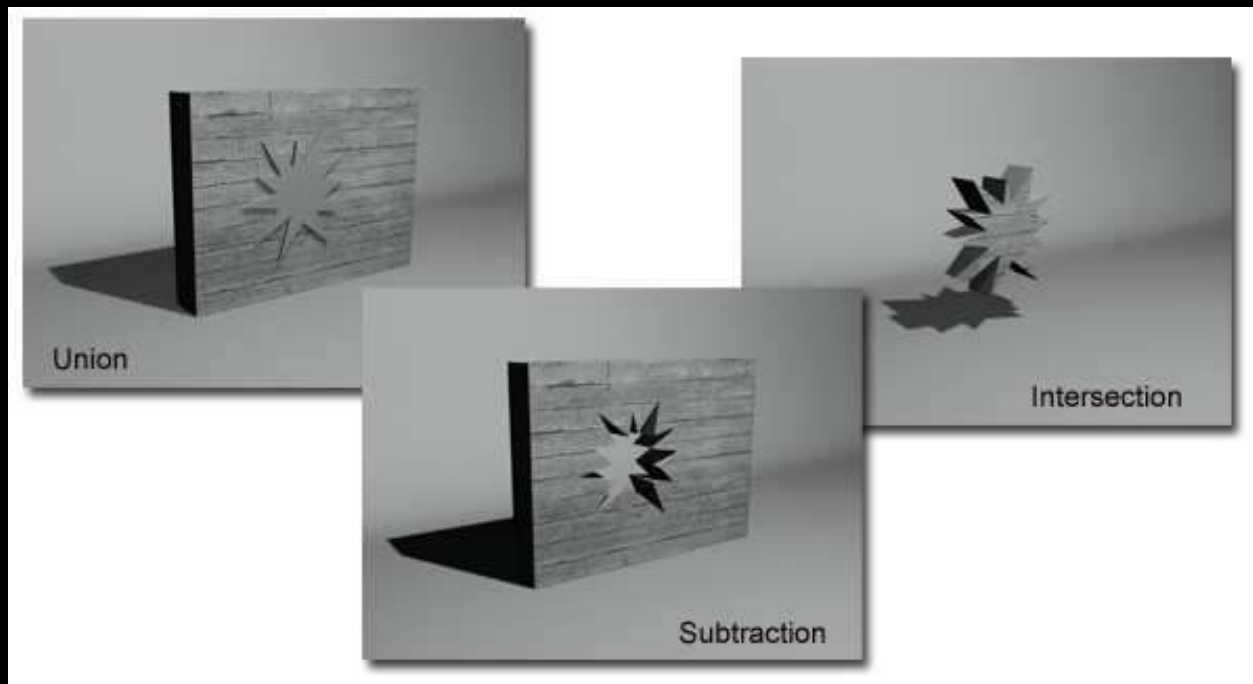
PROJECT ANIMATION

OLEH : AGUS NURSIDHI, SPD, MDS.

BASIC MODELING

Boolean Create > Compound > Boolean

Boolean adalah operasi modifikasi dari 2 buah objek, beberapa jenis operasi yang dapat dilakukan adalah : Union (penggabungan) , Intersection, Subtraction



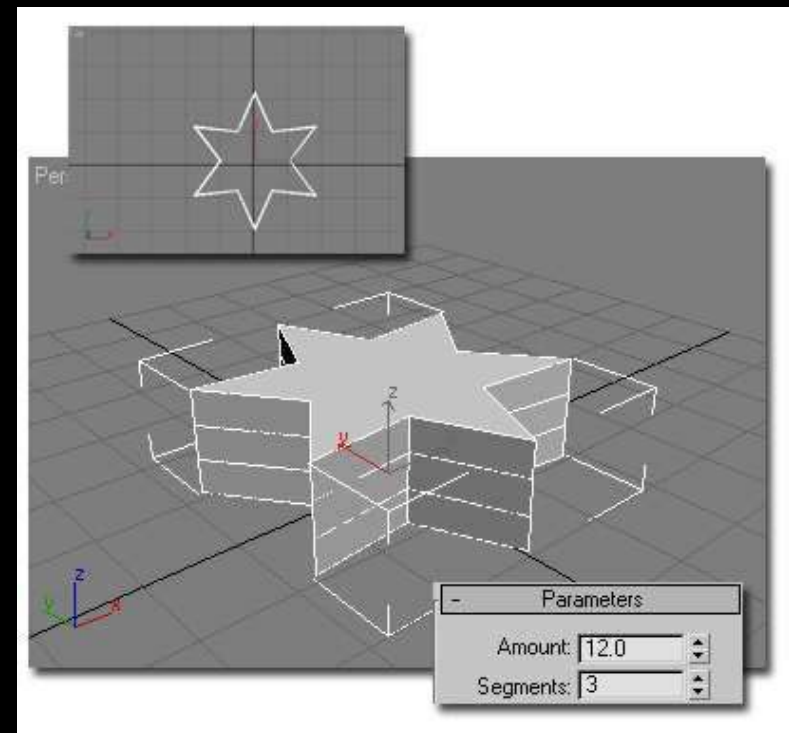
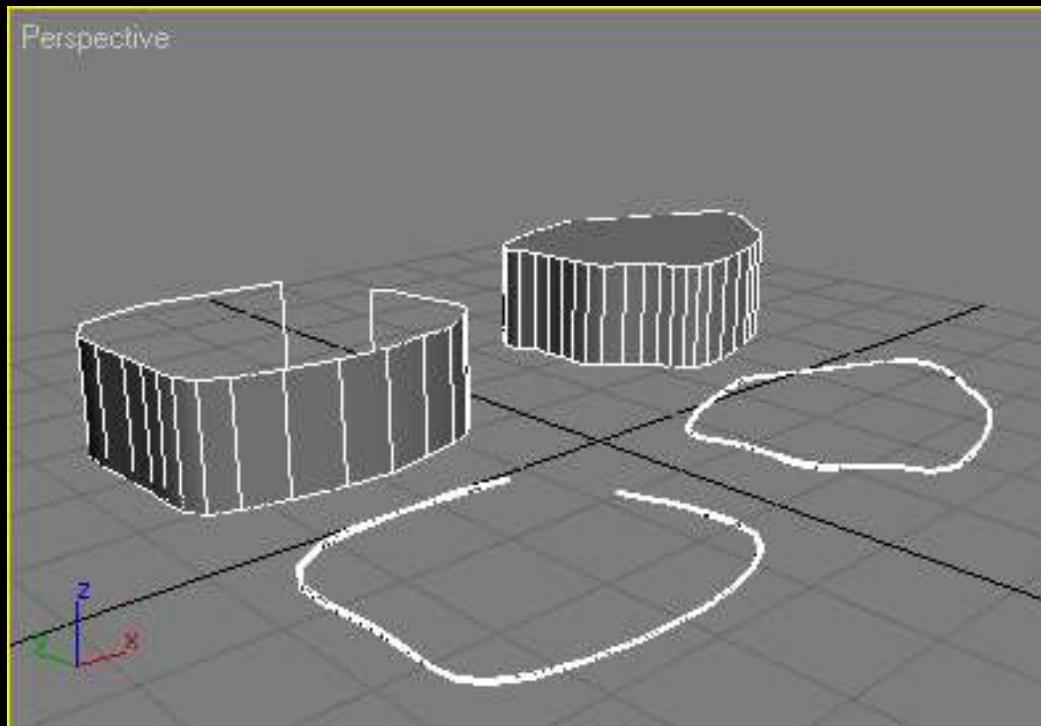
Contoh :

1. Buat 2 buah object pada scene Box1 dan Box2 (open file Boolean.max)
2. Pastikan kedua objek tersebut berpotongan
3. Pilih salah satu objek, (pilih box1) kemudian pilih create>compound>Boolean
4. Pada rollout Boolean klik tombol Pick Operand B kemudian pilih objek yang tidak terseleksi (Box2).

EXTRUDE > PILIH OBJEK 2D (SHAPES) > MODIFIER>MESH EDITING>EXTRUDE

Contoh :

1. Buat objek shapes yaitu Star pada scene (Open file Extrudecurv.max)
2. Pilih objek star pada scene, buka rollout modifier list kemudian pilih Extrude
3. Tambahkan nilai Amount untuk menambah ketebalan surface



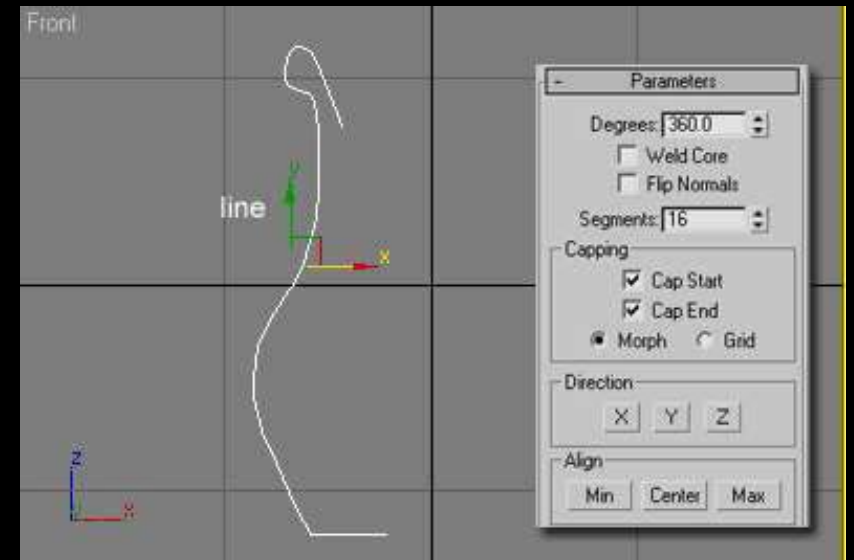
LATHE > SELECT OBJECT SHAPES > MODIFIER > MESH EDITING > LATHE

Lathe merupakan modifikasi yang memungkinkan objek 2d menjadi 3d dimana sifat operasinya adalah memutar objek shapes terhadap sumbu putar yang letaknya dapat di modifikasi.



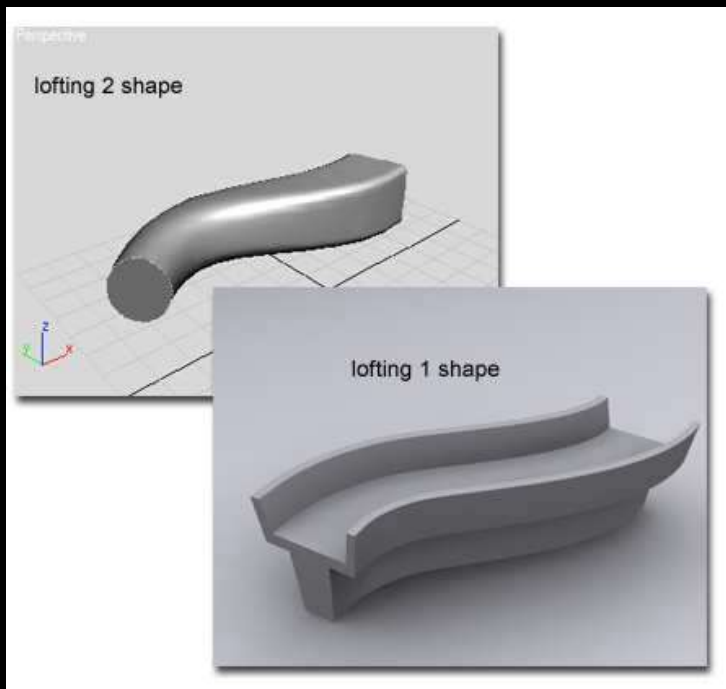
Contoh :

1. Buat Shapes Line pada scene seperti pada gambar (Open file Lathe.max)
2. Pilih objek line kemudian buka rollout modifier list pilih Lathe
3. Klik tombol Max untuk mengatur letak sumbu putar



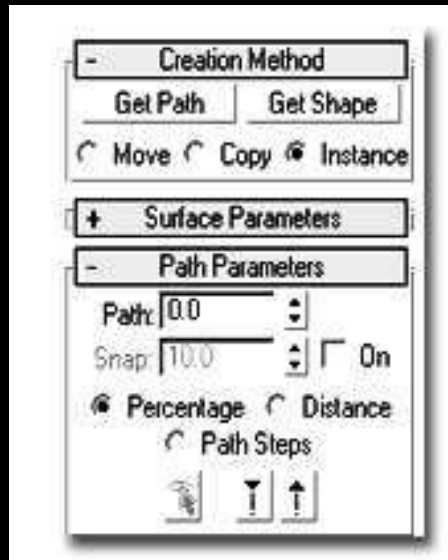
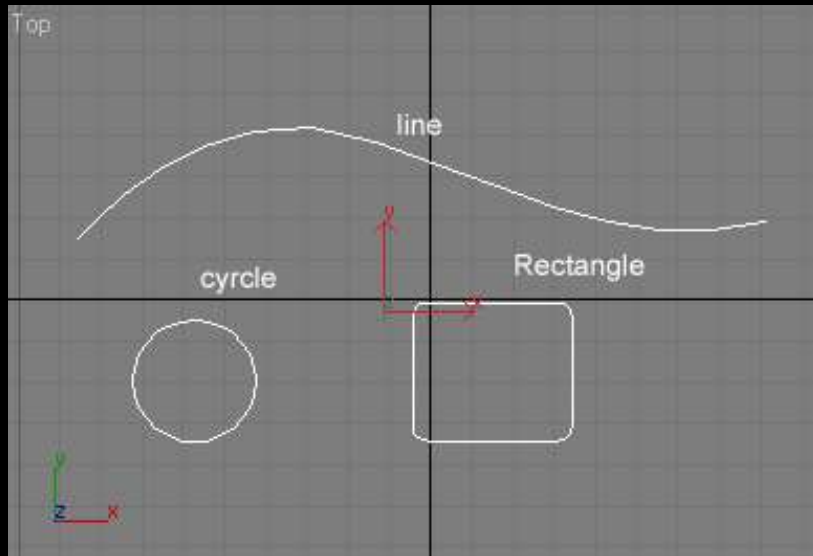
LOFT > COMPOUND OBJECT > LOFT

- Untuk melakukan modifikasi Loft dibutuhkan 2 buah shapes dimana 1 kurva akan menjadi Path (alur) dan shapes yang lain akan menjadi Shape, lofting dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari 1 shapes, dimana jarak antara shape diatur sesuai dengan kebutuhan modeling, path dapat menggunakan kurva terbuka atau tertutup akan tetapi untuk shapes harus menggunakan kurva tertutup.



Contoh :

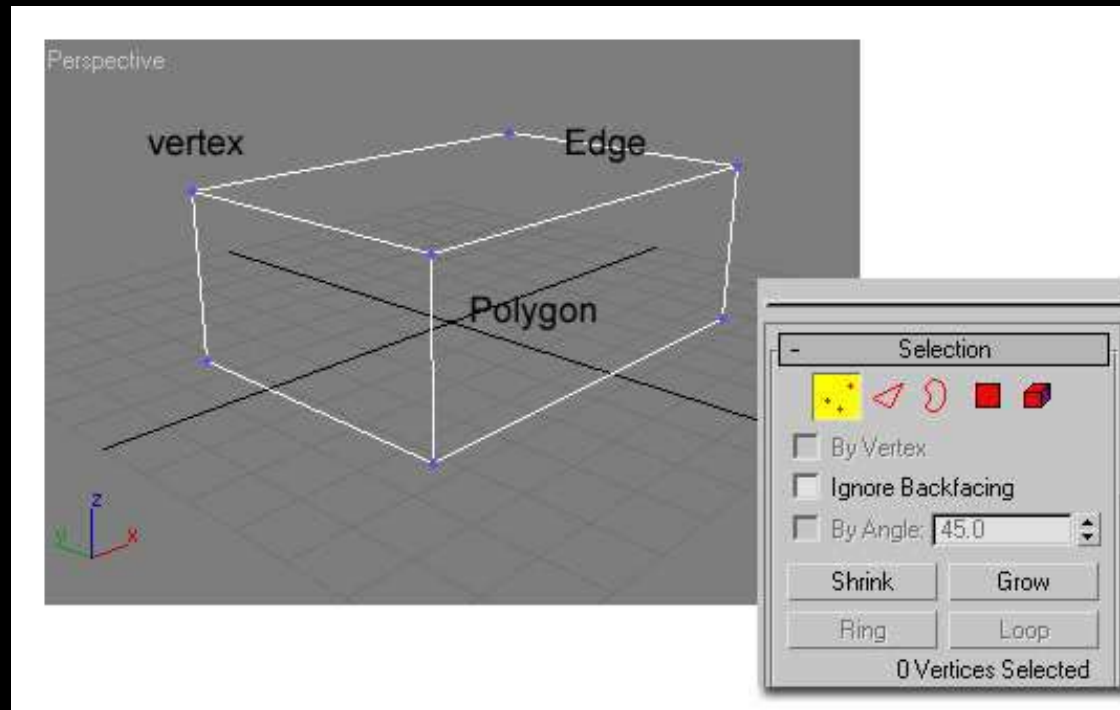
1. Buat 3 buah model shape seperti pada gambar (open file loft1.max)
2. Pilih line sebagai path dan kedua shape lainnya Circle dan Rectangle akan menjadi shape
3. Pilih create > Compound> Loft



4. Klik tombol Get Shape kemudian pilih Circle pada scene
5. Set nilai Path pada Path Parameter menjadi 100 kemudian klik kembali tombol Get Shape pilih Rectangle pada scene.

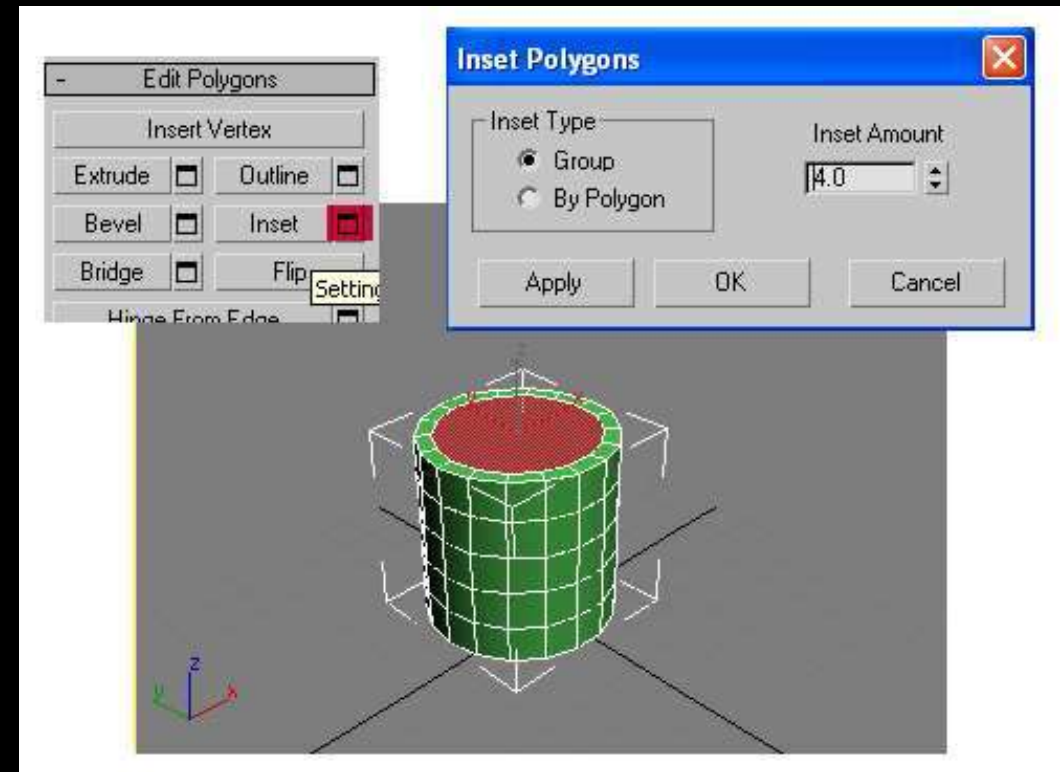
EDITABLE POLY

Edit poly merupakan modifikasi lebih lanjut dimana objek dasar dapat dimodifikasi dengan berbagai type seleksi seperti vertex,poly,edge. Type seleksi ini juga memiliki beberapa modifikasi didalamnya seperti extrude,connect,cut,bevel, champer dsb, untuk mendapatkan hasil permukaan yang lebih halus setelah melakukan edit poly dapat juga di modifikasi dengan subdivision Surface meshsmooth.

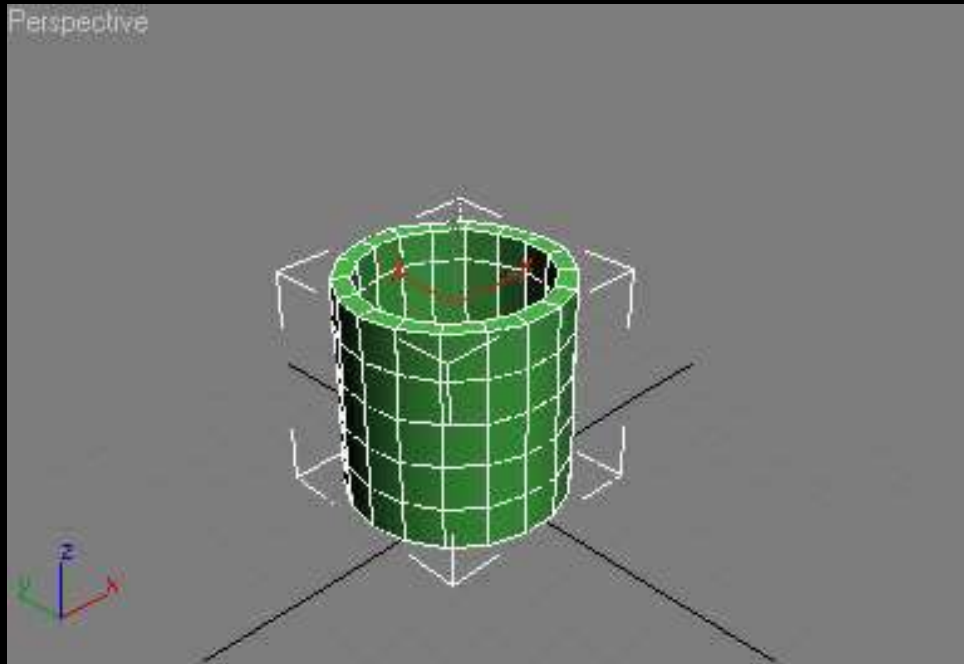


CONTOH LATIHAN

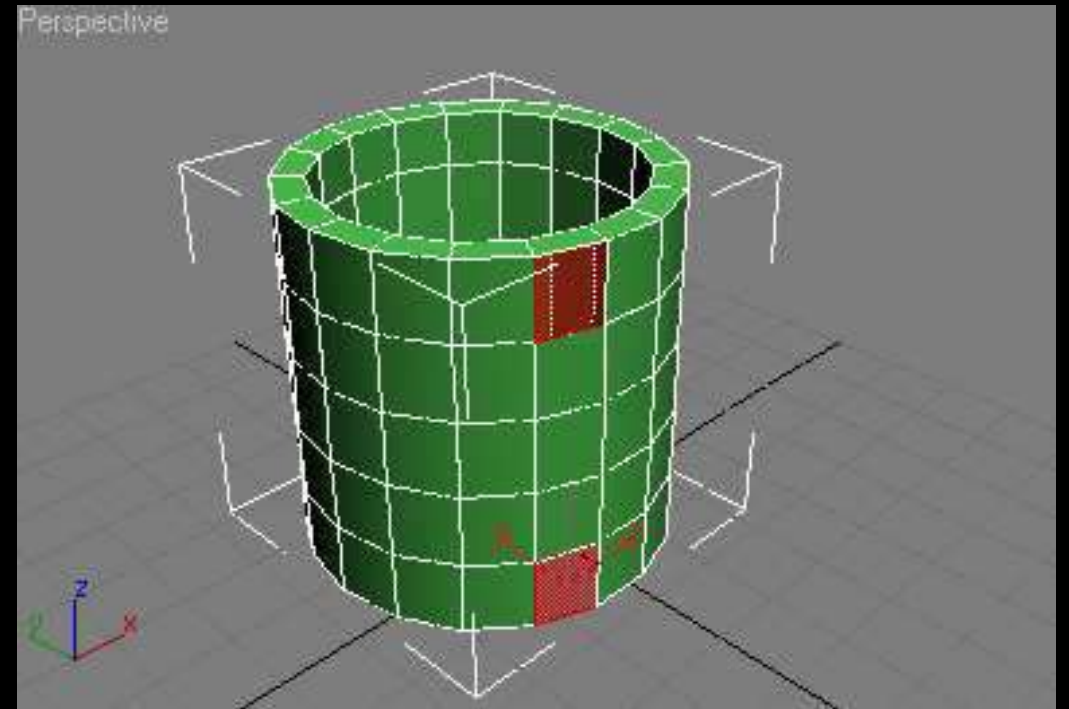
1. Buat sebuah objek Cylinder dengan ukuran radius 24 dan Height 48 kemudian beri nama Mug
2. Klik kanan objek pilih Convert to > EditablePoly
3. Pastikan Type seleksi yang dipilih adalah Poly
4. Pilih permukaan mug paling atas kemudian Buka roolout Edit Polygons > insert by setting kemudian isi nilai Insert Amount = 4



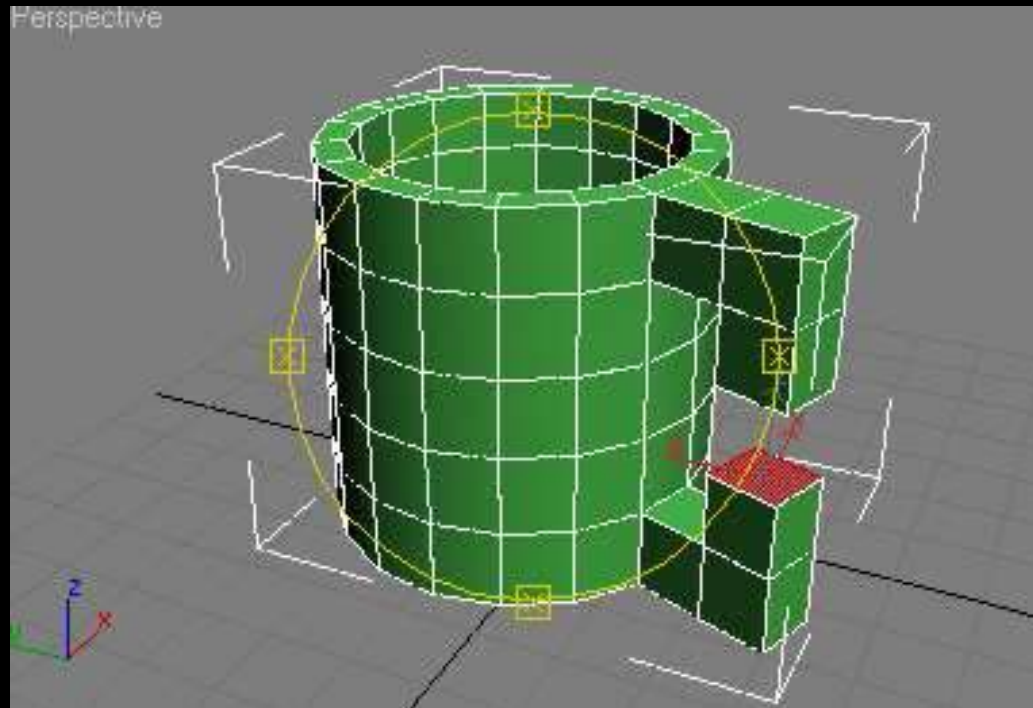
5. Setelah melakukan modifikasi insert, seleksi kembali polygon bagian atas mug kemudian pada rollout Edit Polygons pilih extrude by setting isi nilai extrusion height = -7 kemudian pilih apply, isi kembali nilai extrusion height = -26



6. Membuat bagian Pegangan mug, Pilih kembali type seleksi Polygon kemudian seleksi Bagian luar mug (lihat gambar) Gunakan tombol Ctr dan Klik untuk seleksi lebih dari 1 polygon.



- 7. Extrude Polygon tersebut dengan nilai extrusion height = 9 tekan apply kemudian pilih tombol OK.
- 8. Pilih kembali polygon (lihat Gambar) kemudian lakukan extrude. Isi nilai extrusion height = 9 kemudian pilih OK



9. Menyambung Polygon. Lakukan seleksi Poly pada polygon yang akan disatukan, kemudian buka rollout Edit Polygons pilih Bridge kemudian OK
10. Untuk Memperhalus permukaan Mug, buka Modifier List kemudian pilih Meshsmooth. Isi nilai iterasion = 2.

