

POKOK BAHASAN 6

MATERIAL

MENETAPKAN MATERIAL

Untuk memberikan kesan objek sesungguhnya dapat menambahkan material pada objek 3D solid yang akan menampilkan image yang sesungguhnya dari material yang ingin ditampilkan.

Penambahan material pada objek 3D dapat dilakukan dengan cara:

1. Pilih menu **View → Render → Material**, atau dengan commad : **rmat**
2. Pada kotak dialog **Materials**, klik tombol **Materials Library**, sehingga muncul kotak dialog **Materials Library**
3. Pilih jenis **material** pada daftar **Current library**
4. Klik tombol **preview** untuk melihat material terpilih
5. Klik tombol **import** untuk memasukkan material ke daftar **Current Drawing**
6. Klik **OK** untuk kembali ke kotak dialog **Materials**
7. Pada kotak dialog **Materials** klik tombol **Attach**
8. Select objects to attach “wood – white ash” to: (pilih objek 3D yang akan ditambahkan material)
9. Select objects: (tekan **Enter**)
10. Klik **OK**
11. Klik **Render**

MEMODIFIKASI MATERIAL

Pemodifikasian material dapat dilakukan dengan cara:

1. Pilih menu **View → Render → Material**, atau dengan commad : **rmat**
2. Pada kotak dialog **Materials**, pilih nama material yang akan dimodifikasi pada kotak daftar **Materials**, lalu klik tombol **Modify**
3. Pada kotak dialog Modify Standard Material, lakukan penyesuaian sebagai berikut:
 - **Color/Patent**, untuk mengganti warna dasar objek dengan mengatur slide bar control
 - **Ambient**, merupakan cahaya yang memantul dari object akibat pencahayaan
 - **Reflection**, merupakan bagian yang terang pada object rendering. Lakukan pengaturan pada slide bar value maupun color
 - **Roughness**, untuk mengatur intensitas cahaya melalui pengaturan slide bar value
 - **Transparency**, untuk mengatur efek transparan dari objek seperti objek kaca, lakukan pengaturan pada slide bar value
 - **Bump Map**, untuk memberikan efek kasar pada material

4. Klik **OK** untuk kembali ke kotak **Materials**
5. Klik **OK**
6. Klik **Render**

MEMBUAT MATERIAL

Untuk membuat efek material baru dapat dilakukan dengan cara sbb:

1. Pilih menu **View → Render → Material**, atau dengan commad : **rmat**
2. Pada kotak dialog **Materials**, klik tombol **New**
3. Pada kotak dialog **New Standard Material**, ketikkan nama material pada kotak **Material Name**
4. Lakukan pengaturan pada kotak dialog seperti yang telah dipelajari sebelumnya
5. Klik **OK** untuk kembali ke kotak **Material**
6. Klik **OK**
7. Klik **Render**

MENGGUNAKAN GAMBAR SEBAGAI MATERIAL

Penggunaan file image sebagai bahan material dapat dilakukan dengan cara sbb:

1. Pilih menu **View → Render → Material**, atau dengan commad : **rmat**
2. Pada kotak dialog **Materials**, klik tombol **New**
3. Pada kotak dialog **New Standard Material**, ketikkan nama material pada kotak **Material Name**
4. Klik tombol **Find File** dan pilih file image yang akan digunakan. Klik **OK**
5. Klik **Adjust Bitmap** dan pada kotak dialog **Adjust Material Bitmap Placement** lakukan pengaturan posisi dan bentuk pada material rendering. Klik **OK**
6. Pada kotak dialog **New Standard Material** klik **OK** untuk kembali ke kotak **Material**
7. Klik **OK**
8. Klik **Render**