



JOB SHEET 3 : SIMULASI KOMPUTER

INTERIOR : FUNTASTIC FOUNTAIN

- Materi :**
1. Modifier : Lathe, Ripple
 2. Create : Line & Loft, particle system:superspray, spacewarp:gravity & Deflector
 3. Material : Opacity, Mix, Self-Illumination
 4. Properties : Motion Blur

Persiapan Objek

1. Pilih menu **Create → Shapes → Line**, aktifkan **viewport : Front**, atur ukurannya
2. **Modify → Modifier List : Lathe**, atur posisi **axis** agar membentuk kolam air mancur
3. Untuk membuat air kolam, **Create → Geometry → Plane**, agar lebih detail atur **segments 40**
4. Untuk membuat gelombang, **Modify → Modifier List : Ripple**, atur parameternya

Animasi Gelombang air

1. Klik kanan play animation, ubah parameter **length=200**, aktifkan tombol **Auto Key**
2. Aktifkan objek air kolam, ubah parameter **phasenya = 6**. Geser timer **slider di 200/200**, kemudian ubah **parameter phase = 0**, matikan tombol **auto key**, jalankan **play animation**.

Air Mancur dengan Super spray

1. **Create → Geometry → Particle System** klik tombol **Super Spray**, aktifkan **viewport top**, klik/drag untuk membuat emitter sumber semburan, atur emitter di posisi puncak kolam.
2. Ubah parameter **spread (21 dan 180)**, **use rate = 173**, **speed = 10.6**; **emit stop = 120**; **display unit = 200**; **life = 120**; **particle size = 6.35**; **variation 22.95**; **standar particle = triangle**

Gravitasi

1. Pilih menu **Create → Space Warps → forces** klik tombol **Gravity**, di viewport top klik di mana saja. Aktifkan tombol **Bind to Space warp** di toolbar, drag objek particle ke icon **gravity**
2. Ubah kekuatan **gravity**, klik panel **modify** atur parameter **strength** menjadi **0.05**

Deflector

1. Untuk membuat bidang pantul partikel, klik **Create → Space warps → Deflectors** klik tombol **Deflector**, lalu buat bidang segi empat, atur agar besar dan posisinya sesuai dengan bidang permukaan air.
2. Aktifkan tool **Bind to Space warp**, drag **deflector** ke **emitter super spray**

Finishing

1. Finishing dengan memasukkan material ke dalam objek
2. Untuk memberikan kesan bergerak, klik kanan partikel air, pilih **Properties**, aktifkan motion **blur:multiplier=2.5; By Object; Image**. Kemudian silahkan render animasinya

SELAMAT BEKERJA