

Membuat Iklan Produk Dengan 3DStudio Max

Mohamad Chaeruddin
chaeruddin@brainmatics.com
<http://www.brainmatics.com>

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2005 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.

Bab 1 Pendahuluan

Iklan menjadi sarana yang vital sebagai media promosi suatu produk dari sebuah perusahaan, apalagi bila disajikan dengan menarik dan dinamis. Banyak faktor yang dapat membuat sebuah iklan menarik dan terlihat dinamis, seperti faktor imajinatif, dimana sebuah ketidakmungkinan dapat terjadi dan faktor kreatifitas, yang memungkinkan sebuah alur cerita iklan bergerak dan tidak monoton.

Untuk mampu mewujudkan kondisi tersebut, sangat tidak memungkinkan bagi production house, sebagai pembuat materi iklan, untuk merealisasikan tanpa bantuan sebuah perangkat komputer dan sistem aplikasinya. Bagaimana mungkin sebuah iklan produk mampu berjalan, menari dan melompat dengan sendirinya, apalagi mampu berbicara layaknya manusia.

Saat ini telah banyak sistem aplikasi yang dikembangkan untuk membuat sebuah produk secara 3 dimensi, baik bentuk, gerak dan suara dapat disatukan dalam sistem aplikasi ini. Untuk bahasan kali ini akan digunakan sistem aplikasi/software pencitraan 3 dimensi yaitu 3DStudio Max, dengan release versi 6, software pengolah foto yaitu photoshop dan software design grafis yaitu corel draw. Namun fokus pembahasan akan ditujukan terhadap aplikasi sistem 3Dstudio Max, sedangkan photoshop dan corel draw hanya dibahas sekilas saja.

Yang Perlu Dipersiapkan

Hardware

Spesifikasi yang direkomendasikan untuk menjalankan aplikasi 3DStudio Max, adalah sebagai berikut :

1. PC Pentium IV
2. RAM 256 MB
3. Hard disk Space minimal 700 MB
4. Operating Sistem Windows XP

Software

1. 3Dstudio Max versi 6
2. Photoshop 7 untuk pengolah foto

3. Corel Draw 11 untuk design grafis

Picture Source

Gambar yang harus dipersiapkan untuk mengisi tekstur dan background dari object iklan yang akan dibuat, diolah menggunakan software photoshop dan corel draw, dalam pembahasan ini adalah :

1. image untuk tekstur permukaan kotak susu (gbr. 1)



(Gbr. 1.)

2. image untuk background video(gbr. 2)



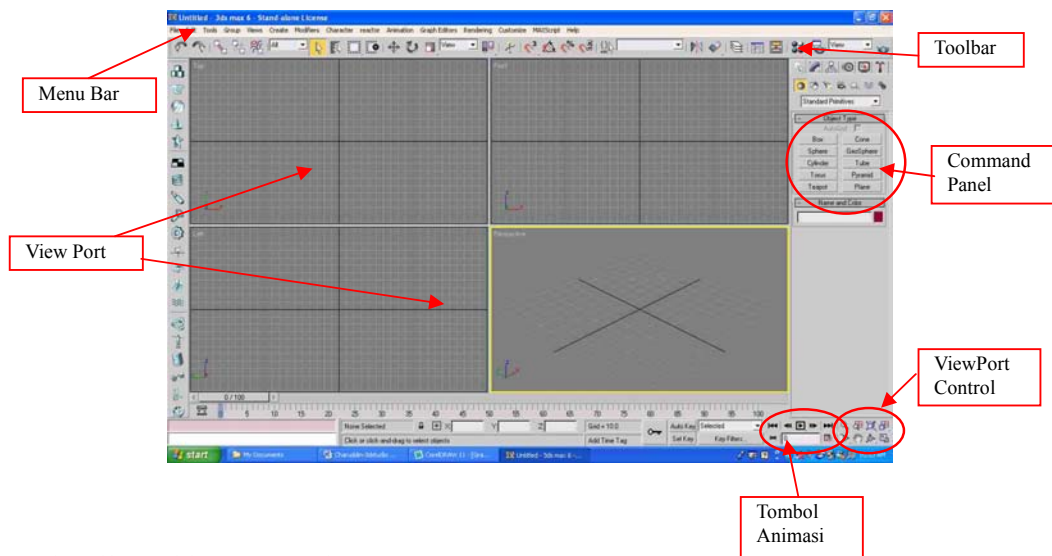
(Gbr. 2.)

Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan ini adalah membuat sebuah produk 3D (dalam kasus ini adalah sebuah kotak) dan menjadikannya dalam bentuk iklan (tanpa suara) dengan aplikasi 3D Studio Max R.6

Tampilan Menu

Beberapa menu yang akan terlihat pada jendela 3D Studio Max adalah seperti pada gambar dibawah ini (Gbr. 3)

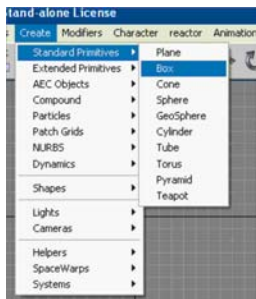


Membuat Object 3 Dimensi ^(Gbr. 3.)

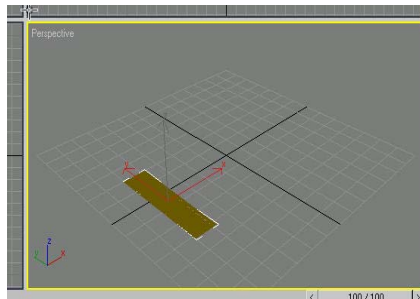
Object pada 3Dstudio max dapat dibuat dengan beberapa cara :

1. Menggunakan standard/template yang disediakan
2. Mengkombinasikan antar standard object yang ada
3. Membuat dari awal.

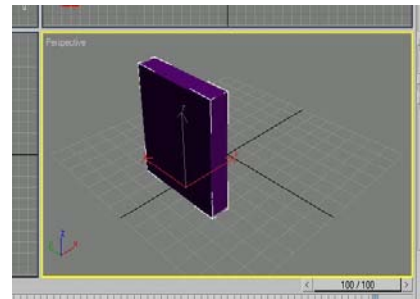
Object 3 dimensi yang akan dibuat dalam pembahasan ini adalah berbentuk kotak yang diambil dari standard object yang disediakan oleh 3Dstudio max. Pilih menu **create > standard Primitives > box** (gbr. 4). Setelah muncul tanda plus kemudian letakkan cursor pada viewport yang diinginkan (pilih viewport perspektif. Gbr. 5)



(Gbr. 4)



(Gbr. 5)

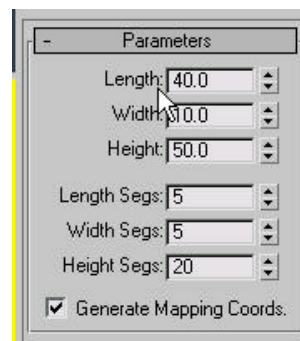
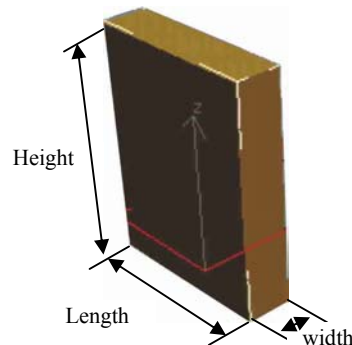


(Gbr. 6)

Untuk mendapatkan object kotak yang utuh, pertama tarik object pada sisi panjang dan lebar, lalu setelah selesai lepaskan tombol mouse untuk mendapatkan tinggi dari object yang dibuat (Gbr. 6) Masukkan nilai panjang, lebar dan tinggi pada kotak dialog parameter yang ada di area command panel. Didalam komposisi object, ada 2 parameter yang harus diisi yaitu :

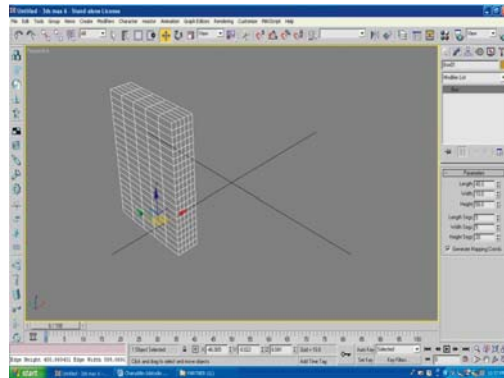
1. Dimensi dari ukuran tiap sisi yaitu L, W, H
2. Segmentasi dari masing-masing sisi object, yaitu pemisahan satu bidang ukuran dibagi lagi menjadi beberapa bagian, tujuan dibuat segmentasi object ini adalah memberi keluwesan bentuk bila dilakukan proses bending (penekukan).

Nilai diisi dengan komposisi ukuran bidang dibuat ukuran L=40, W=10 dan H=50 dengan segmenth L=5, W=5 dan H=20, seperti pada gambar berikut (Gbr. 7):



(Gbr. 7)

Hasil setelah dimasukkan nilai parameter object tersebut (gbr. 8)



(Gbr. 8)

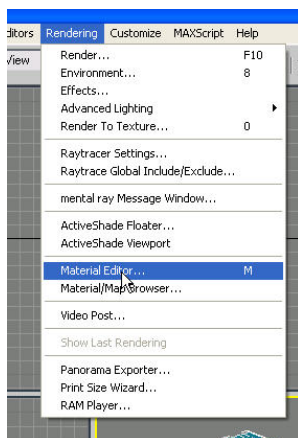
Proses Skinning Pada Object

Bagaimana membuat sebuah benda dengan aplikasi 3D Studio Max memiliki kesamaan terhadap benda sesungguhnya, terletak pada proses skinning object. Skinning merupakan proses pemberian tekstur berupa image yang sesuai dengan contoh pada benda yang sesungguhnya pada object 3D yang dibuat sehingga terlihat seperti benda sesungguhnya. Proses ini terdiri atas beberapa langkah yaitu :

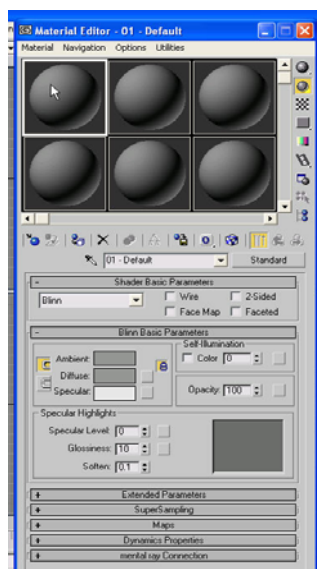
1. Proses Capturing image pada object sesungguhnya, untuk pembahasan kali ini dilakukan dengan cara, bungkus kotak yang sebenarnya dibuka lipatannya hingga menjadi object 2 dimensi, dibentangkan lalu diambil gambarnya melalui proses scanning atau foto digital. Hasil yang didapat seperti pada gambar 2.
2. Proses Editing material didalam aplikasi 3D Studio Max, yang mencakup pemetaan terhadap sisi pada object 3D yang telah dibuat, agar sesuai dengan sisi-sisi pada benda yang sesungguhnya.

Yang akan dijelaskan dalam tulisan in adalah langkah kedua, yaitu proses pemetaan image terhadap object 3D yang dihasilkan.

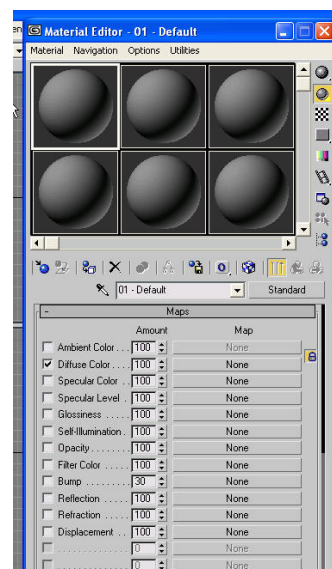
Langkah pertama adalah mengimport material kedalam material editor, dengan cara klik menu **Rendering>material editor** (gbr. 9), maka akan muncul kotak dialog material editor (gbr.10)



(Gbr. 9)

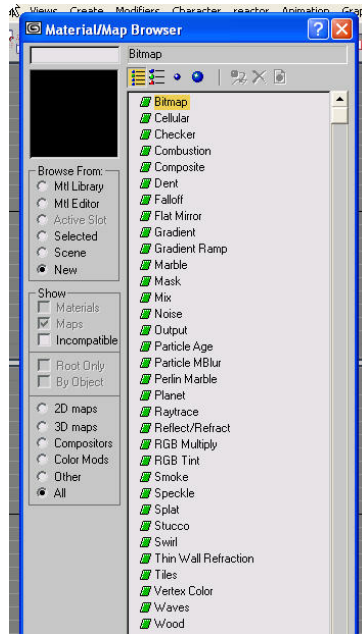


(Gbr. 10)

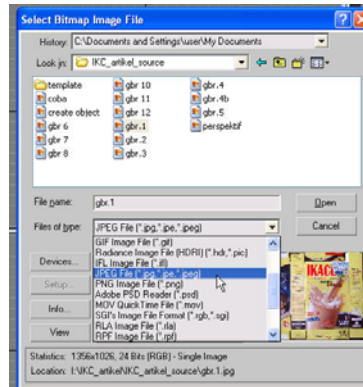


(Gbr. 11)

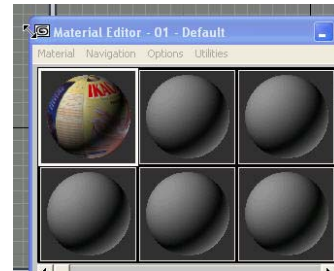
Setelah muncul material editor, kemudian klik salah satu bola yang ada, sebagai salah satu media yang akan dilalui untuk dipindahkan ke object 3D. Kemudian pilih rollover menu **maps**, akan muncul menu beberapa menu pilihan effect pada object, berikan tanda (V) pada **diffuse color** (Gbr. 11) lalu ketik kotak dialog **None**, dan muncul menu **Material/Map Browser**, (gbr. 12).



(Gbr. 12)



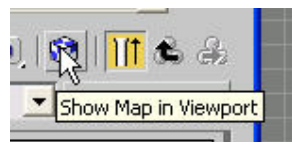
(Gbr. 13)



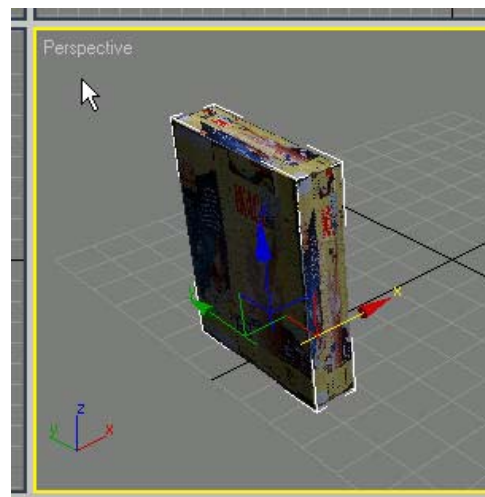
(Gbr. 14)

Lakukan double klik pada menu **bitmap**, akan muncul kotak browsing file(Gbr. 13), pilih file yang diinginkan lalu ubah format files of type kedalam format JPEG, maka gambar akan muncul dipermukaan bola yang kita pilih pada material editor, dan itu menandakan material tersebut sdh siap untuk dipindahkan ke object 3D yang telah dibuat.

Drag object dalam bola, dan pindahkan pada object kotak yang telah dipersiapkan, sehingga kotak mengalami perubahan warna dasar, menjadi warna abu-abu. Lalu klik icon *show map in viewport* (gbr. 15) pada menu material editor, akan muncul tekstur pada permukaan object kotak yang dibuat, berupa gambar kotak susu yang diimport dari image (gbr. 16).



(Gbr. 15)



(Gbr. 16)