MEMBUAT MATERIAL, KAMERA DAN PENCAHAYAAN (Bagian II)

A. Membuat Material

Buka pertemuan 11

- Ketik **M** untuk membuka *Material Editor* dan aktifkan Slot 1
- Dengan cara yang telah diberikan klik tombol **Get Material** untuk mengambil material **Wood_Ash** dari *Material Library* lalu terapkan pada objek Lantai
- Ambil pula material **Wood_Cedfence** pada slot 2 dan terapkan ke dinding. Juga material **Wood_Driftwood** pada slot 3 dan terapkan ke lisplank dan plafon

Berikutnya kita akan sedikit memodifikasi material **Wood_Cedfence** agar arah urat kayu material tersebut menjadi horizontal

- Aktifkan slot 2 lalu pada rollout *Blin Basic Parameters* kliklah *Map Swatch* – **Diffuse** untuk memasuki sub-material
- Pada rollout *Coordinates* ubahlah nilai *Angle W* menjadi **90**. Amatilah perubahan yang terjadi pada objek dinding

Berikutnya membuat material untuk profil kusen dan cover

- Aktifkan slot 7 dan gantilah namanya menjadi **White_Bright**. Kemudian *Color Swatch* pada **Diffuse** dan ubahlah nilai **RGB** menjadi sekitar **220, 220, 220**
- Ubahlah pula nilai *Specular Level* menjadi **80**-an dan *Glossiness* sekitar **30-40**. Lalu terapkanlah material ini pada profil kusen pintu dan group **Cover**

Berikutnya menerapkan material untuk genteng

- Pada slot 8 (dibawah slot 2) gunakan tombol *Get Material* untuk mengambil material **Wood_Shingle**
- Pada rollout *Blin Parameters* klik *Map Swatch* pada **Diffuse** untuk memasuki sub-material. Lalu pada Rollout *Coordinates*, ubahlah nilai *Tilling U* dan *Tilling V* menjadi **2** dan **4**. Ubah pula nilai *Angle W* menjadi **90**
- Terapkan slot ini pada genteng. Lalu tutup *Material Editor*

B. Membuat Kamera

- Dengan cara yang telah diberikan buatlah kamera dengan posisi seperti gambar A dari viewport *Top*
- Aktifkan viewport *Perspective* lalu ketik **C**. gunakan tombol **Orbit Camera, Truck Camera** dan **Dolly Camera** secara bergantian pada viewport *Camera01* untuk mendapatkan pandangan yang ditentukan, lalu klik kanan jika sudah selesai



C. Membuat Cahaya

- Dengan cara yang telah diberikan, buatlah 4 omni light dari viewport *Top*. Lalu dari viewport *Front* pindahkanlah semua cahaya itu ke atas / bawah
- Pilihlah objek **omni1** , lalu klik tombol **Modify** pada rollout *General Parameters* aktifkan **Shadows**
- Lakyukan modifikasi serupa pada semua omni light lainnya. Namun untuk **omni2** dan **omni3**. Ubah pula *Multiplier* pada rollout *Intensity / Color / Attenuation* menjadi **0.6**
- Aktifkan viewport *Perspective* lalu tekanlah tombol F9 untuk merender viewport. Jika hasilnya sudah benar simpan hasil render ke dalam file image

