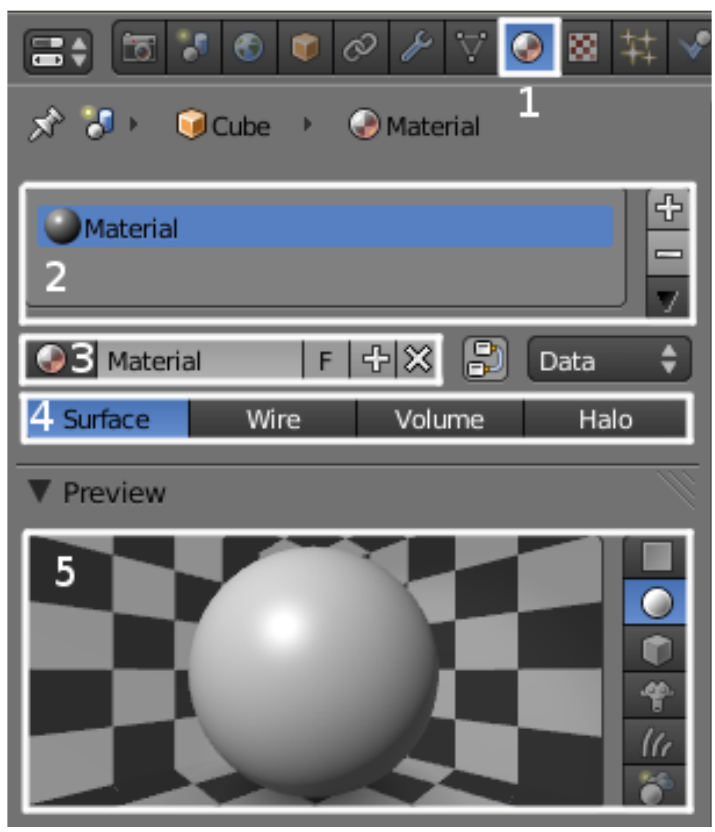


Introduction to Basic Blender 3D

Material dan Texture

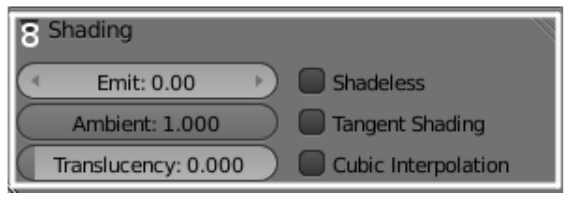
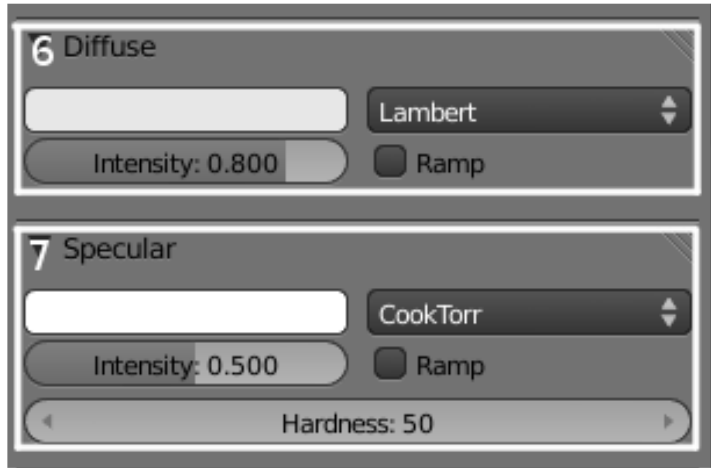
Material dan texture merupakan 2 hal yang berbeda, meskipun keduanya digunakan untuk memberikan corak pada objek. Material berupa warna, sedangkan texture berupa gambar. Kita hanya menggunakan material jika, ingin memberi warna pada objek. Berbeda jika kita ingin memberi kedetailan warna dan gambar pada objek, seperti kemasan produk.

PART II



Menu Material

1. Menu material, digunakan untuk menampilkan parameter material
2. Daftar material, berisi material yang ada dalam sebuah objek
3. Nama material, digunakan untuk merubah nama material
4. type material, digunakan untuk menentukan jenis material
5. Preview digunakan untuk melihat tampilan material
6. Diffuse digunakan untuk menentukan warna objek
7. specular digunakan untuk mengatur pantulan cahaya pada objek
8. shading digunakan untuk mengatur interaksi material dengan cahaya.

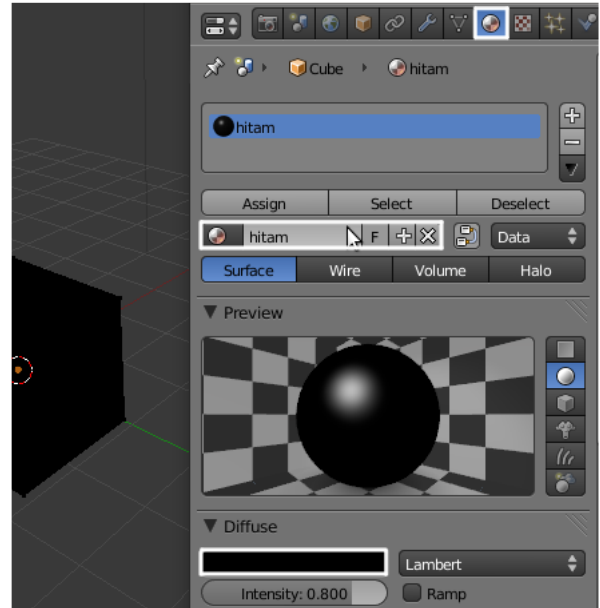
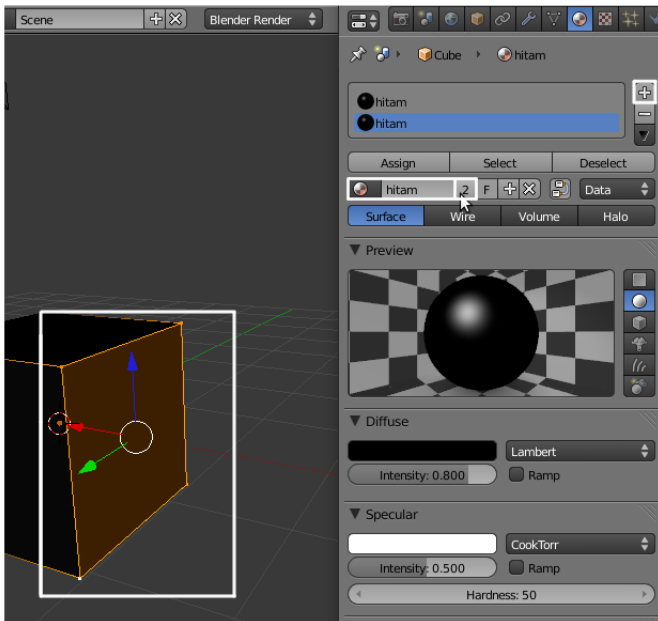


Multiple Material

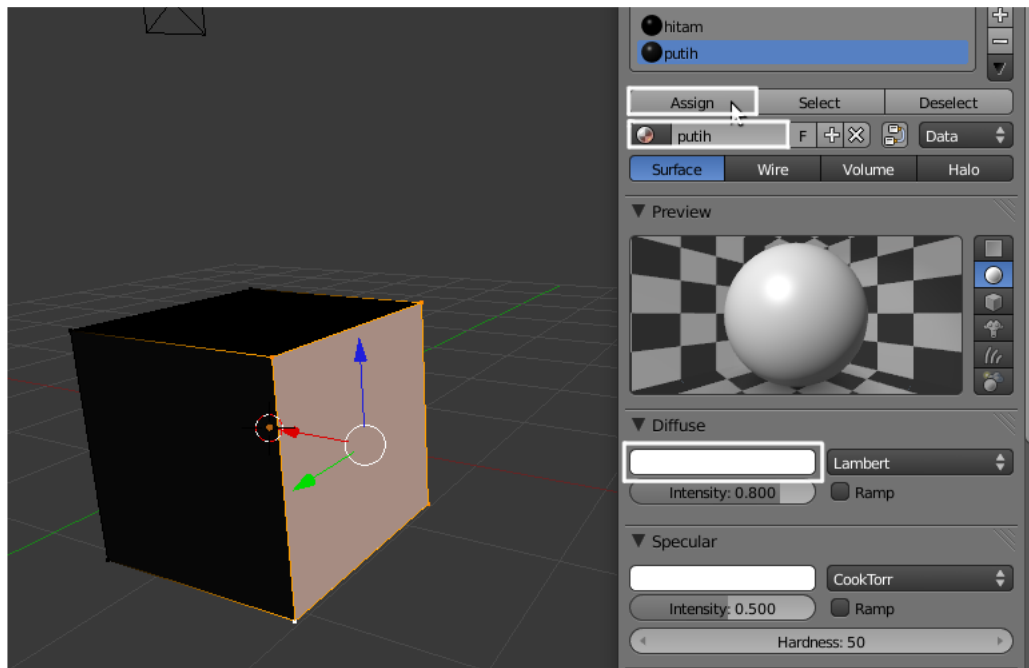
Multiple Material, merupakan istilah untuk objek yang memiliki lebih dari satu material. Berikut cara menggunakan Multiple Material.

1. Beri sebuah warna pada objek (misal hitam) dan beri nama hitam

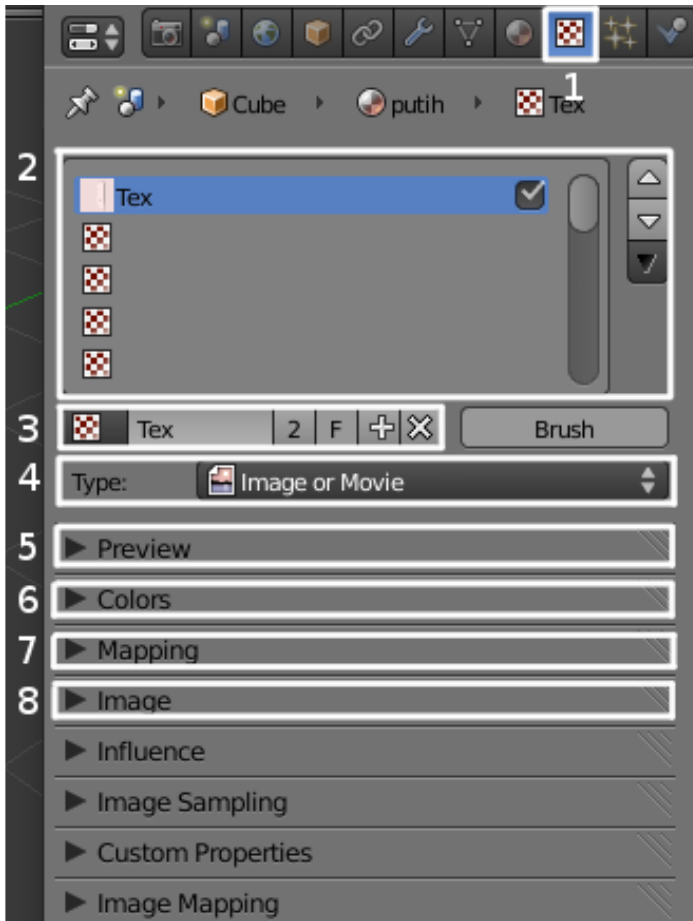
2. Seleksi sebuah face > tambahkan material



3. Tekan angka 2 disebelah panel yang digunakan untuk memberikan nama material. Ganti nama hitam.001 menjadi putih



4. Ganti diffuse menjadi warna putih > tekan assign



Menu Texture

1. Menu Texture, digunakan untuk menampilkan parameter dari texture
2. Daftar texture, menampilkan texture yang ada pada sebuah objek
3. Nama texture, digunakan untuk memberi nama texture
4. type texture, digunakan untuk menentukan jenis texture
5. preview texture, digunakan untuk menampilkan settingan texture
6. color, digunakan untuk mengatur warna texture

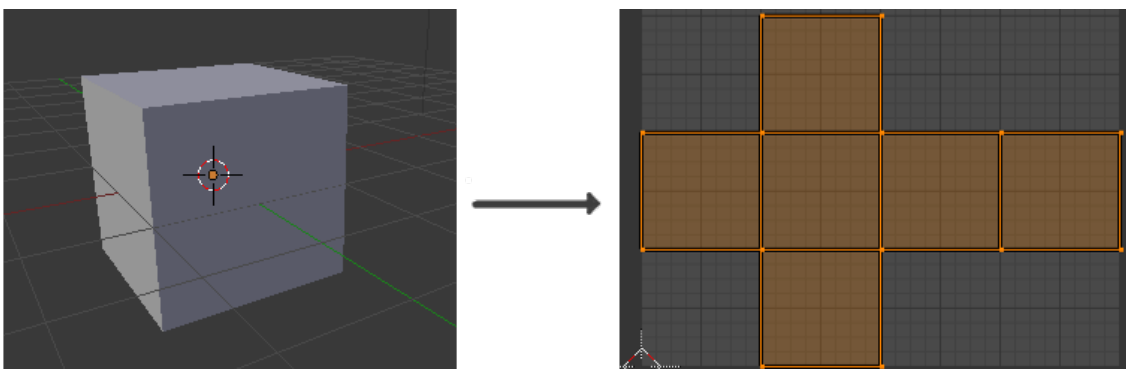
7. mapping, digunakan untuk mengatur posisi texture

8. image texture, digunakan untuk menentukan gambar texture

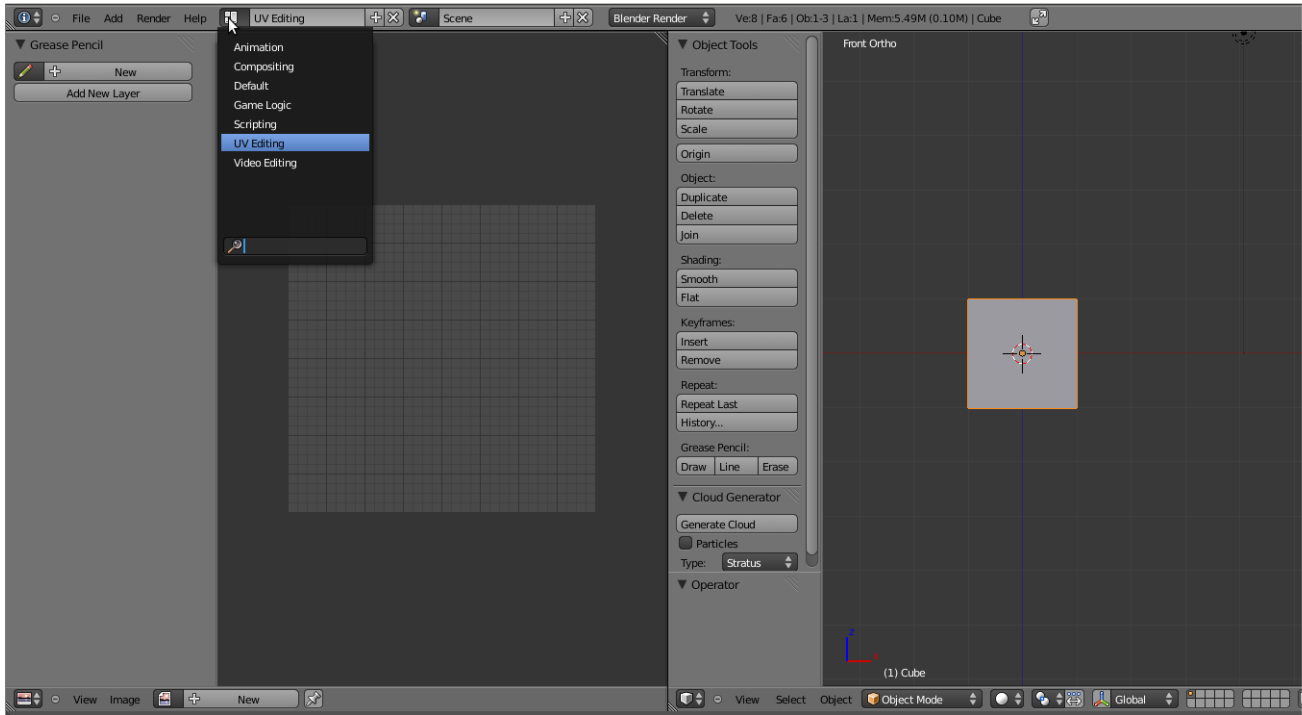
UV Mapping.

Ketika kita gunakan texture, sering kali gambar tekstur tidak berada di posisi yang kita inginkan. Oleh karena itu, kita gunakan UV Mapping untuk mengatur letak gambar agar sesuai dengan keinginan. Dalam proses UV Mapping kita harus melakukan Unwrap pada model 3D. Konsep dari Unwrap sendiri adalah mengubah objek 3Dimensi menjadi sebuah objek 2Dimensi. Coba ingat pelajaran matematika ketika SD! Ketika kita membuat jaring-jaring kubus (misal), lalu kita rangkai jaring-jaring tersebut menjadi sebuah kubus. Jadi unwrap bisa diartikan membuka jaring-jaring dari objek 3D.

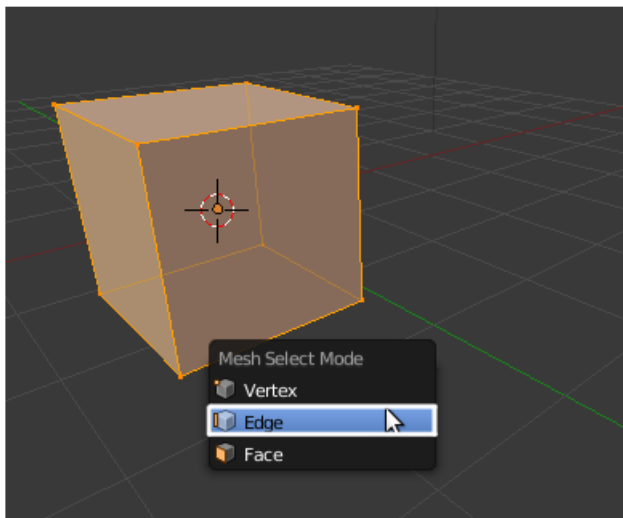
Kita ambil contoh sederhana untuk latihan Unwrap, misal kubus.



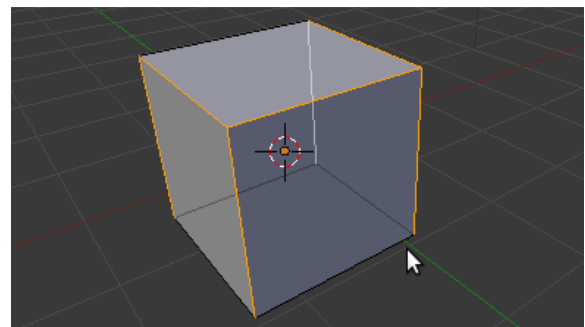
1. Ubah jendela menjadi UV Editing, agar memudahkan kita dalam UV Mapping



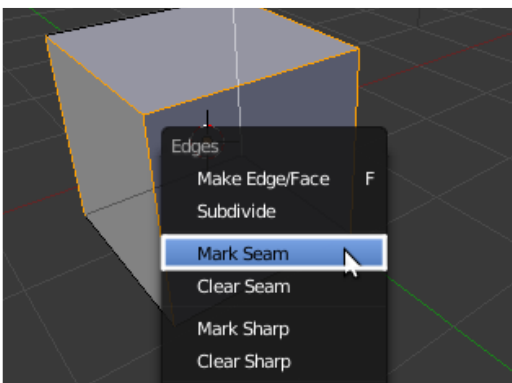
2. Masuk Edit Mode > ganti select mode menjadi edge [Ctrl TAB]



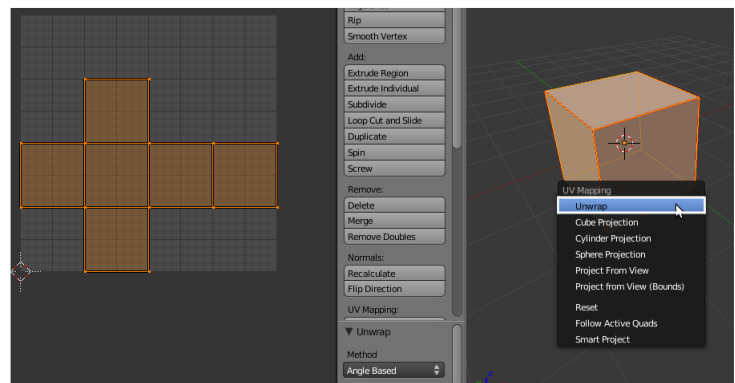
3. Seleksi bagian-bagian yang akan dibuka (untuk melakukan multiple select tekan Shift sambil klik bagian yang mau diseleksi)



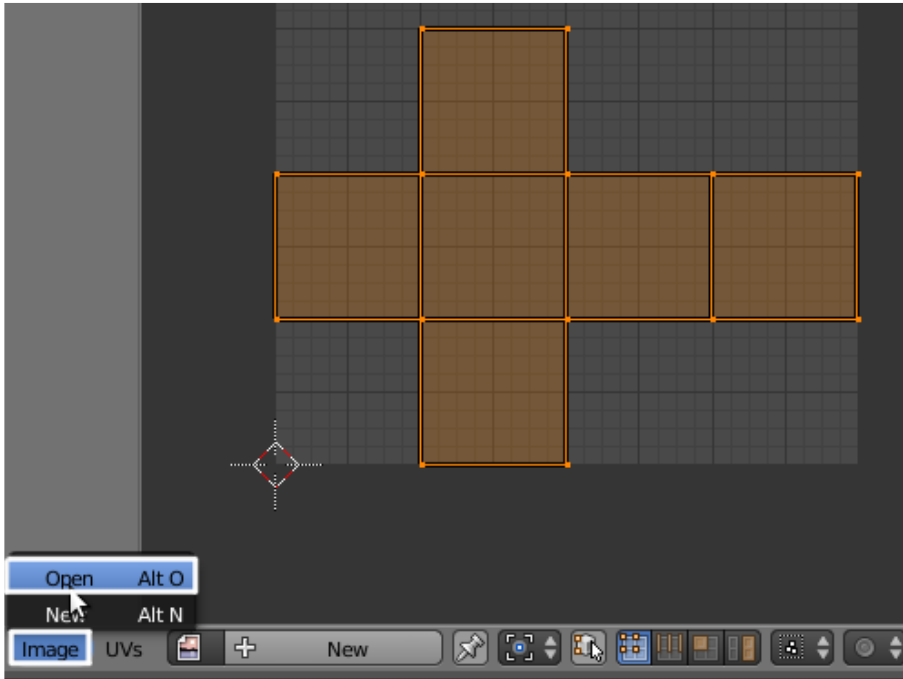
4. Setelah semua bagian yang akan dibuka terseleksi, tekan Ctrl E > Mark Seam



5. Select All object [Ctrl A] > Unwrap [U]. Dijendela UV Editing akan muncul jaring-jaring kubus.

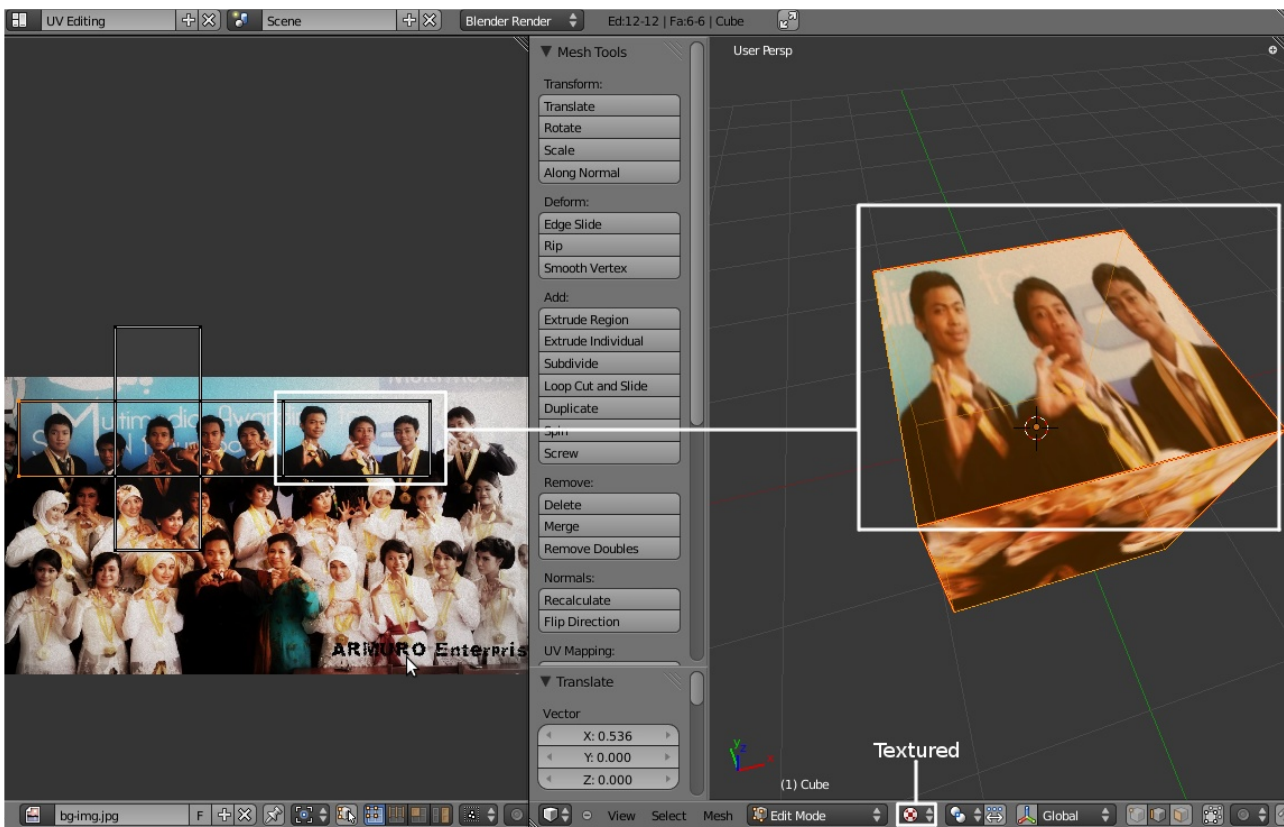


6. Image > Open > pilih gambar yang ingin dijadikan texture



7. Atur posisi jaring-jaring agar gambar berada di posisi yang kita inginkan. Pada mode ini manipulator Grab, Rotate, Scale hanya dapat digunakan pada sumbu X dan Y karena jaring-jaring hanya memiliki 2 dimensi, yaitu dimensi X dan Y.

8. Untuk melihat texture secara realtime pada objek, aktifkan textured mode pada objek



9. Setelah lokasi texture image cocok, cobalah render objek tersebut [F12] (hasil yang dirender berdasarkan letak kamera [Numpad 0]). Hasil render tidak nampak seperti yang ada di mode textured. Hal ini dikarenakan kita belum mengatur settingan texture pada objek

10. Masuk jendela texture dan atur:

Type: Image or Movie

Mapping: Coordinate: UV

Image: pilih gambar yang sudah kita atur pada UV.



11. Coba render lagi dengan menekan F12. Maka akan muncul objek plus texture. Contoh gambar dibawah ini.

