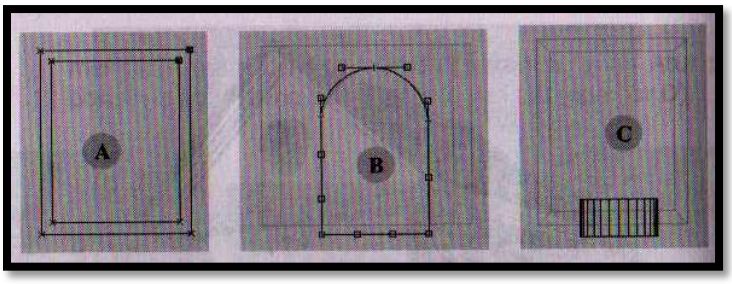
MEMBUAT COMPOUND OBJECT (Bagian II)

A. Membuat Dinding

- Dari viewport *Top* buatlah rectangle dengan *Length* = **100** dan *Width* = **80** lalu ubahlah menjadi *Editable Spline* (klik kanan pada objek rectangle lalu pilih **Convert To > Editable Spline** pada menu Quad)
- Aktifkan sub-object **Spline**. Lalu pada rollout *Geometry* aktifkan tombol **Outline** dan draglah rectangle ke atas
- Jika sudah matikan kembali sub-object Spline. Lalu ekstrusilah shape anda kira-kira sebesar **70** unit

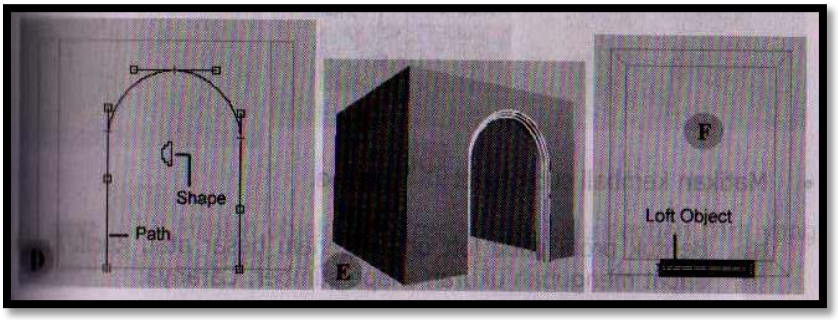


Berikutnya kita akan membuat lubang pintu

- Dari viewport *Front* buatlah lubang pintu menggunakan Line aturlah agar vertex dan handle seperti pada gambar B. segmen bawah dapat dilebihkan dari dinding, untuk menjamin agar lubang pintu mencapai permukaan bawah dinding
- Jika sudah ekstrusilah line dengan nilai melebihi tebal dinding, misalnya 20. Lalu dari viewport *Top* aturlah posisinya agar berpotongan dengan dinding
- Pilihlah objek dinding lalu lubangi dengan lubang pintu menggunakan Boolean

B. Membuat Profil Kusen Pintu

- Pada viewport *Front* buat kembali line berbentuk lubang pintu. Namun kali ini tidak perlu membuat segmen. Shape ini berperan sebagai **Path**

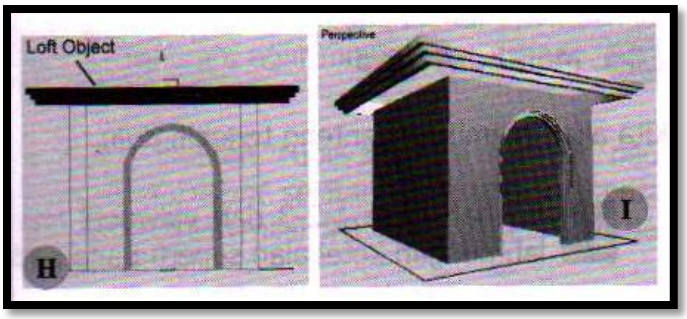


- Dengan line buatlah profil kusen di sembarang tempat. Line ini berperan sebagai Shape. Jika sudah mulai membuat loft object. Caranya :
  a. Pilihlah objek **Path**
  b. Dari panel perintah klik *Create* > *Geometry* > *Compoubd Object* > *Loft*
  c. Pada rollout *Creation Method* klik tombol **Get Shape** lalu pilih objek yang berperan sebagai **Shape** maka jadilah loft object
- Jika kondisi profil belum sesuai perbaiki objek shape dan path sumbernya
  Arah profil dari object terbalik, dapat dibalik shape aslinya. Caranya :
  a. Pilihlah objek shape lalu klik tombol **Modify**. Kemudian aktifkan sub-object **Spline**
  b. Pada rollout *Geometry*, pilihlah arah pencerminan apakah *horizontal, vertical* atau *both* lalu klik **Mirror**
  c. Matikan kembali sub-object **Spline**

  Bentuk profil pada loft object terlalu besar atau kecil dapat dirubah dengan mengubah ukuran shape sumbernya. Caranya :
  a. Pilih objek shape sumber lalu klik tombol **Modify** kemudian aktifkan sub-object **Spline**
  b. Gunakan tombol **Select and Scale** untuk memperkecil / memperbesar shape secara vertical atau horizontal sampai ukuran loft sesuai dengan yang diinginkan
  c. Matikan kembali sub-object **Spline**
- Ukuran loft object belum sesuai perbaiki vertical segmen atau spline dari path sumber, menggunakan pengeditan shape

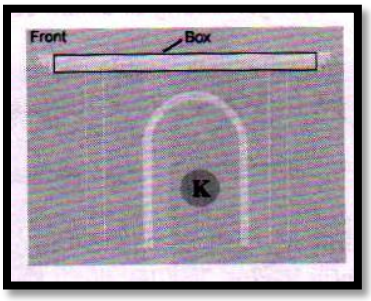
C. Membuat profil Plafon

- Dari viewport *Top* buatlah rectangle dengan *Length* = **130** dan *Width* = **110** sebagai path. Buat pula line di sembarang tempat sebagai shape



- Pilihlah objek Path (rectangle) lalu dengan cara yang telah diberikan, buatlah loft object
- Pada viewport *Front* pindahkan loft object ke permukaan atas dinding

- Jika bentuk profil belum sesuai, editlah shape dan path (rectangle) sumbernya dengan cara yang telah diberikan. Untuk mengubah rectangle (sebagai path) dapat mengubah nilai *Length* dan *Width* pada rollout *Parameters*
- Jika sudah dari viewport *Top* buatlah box yang seukuran dengan loft object. Untuk *length* dan *width* box, ukurannya bisa sedikit dilebohkan dari loft object

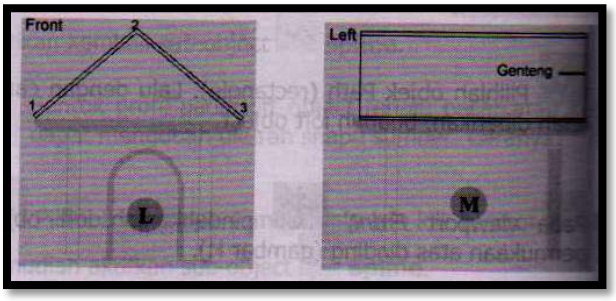


- Lalu gruplah box dan loft Object dengan nama **Plafon**

D. Membuat Atap

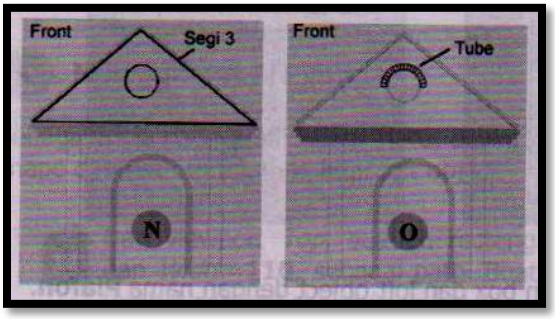
Membuat genteng :

- Buatlah garis 1-2-3 dari viewport *Front* kemudian **Outline**-lah dengan ketebalan
- Ekstrusilah *line* kira-kira **130** dan dari viewport *Left* aturlah posisinya agar simetris



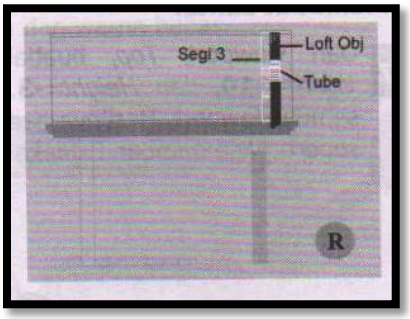
Membuat segitiga di depan/belakang atap :

- Dengan viewport *Front* buatlah line berbentuk segitiga, seukuran permukaan bawah genteng. Buat pula lingkaran sebagai lubang didalam segitiga

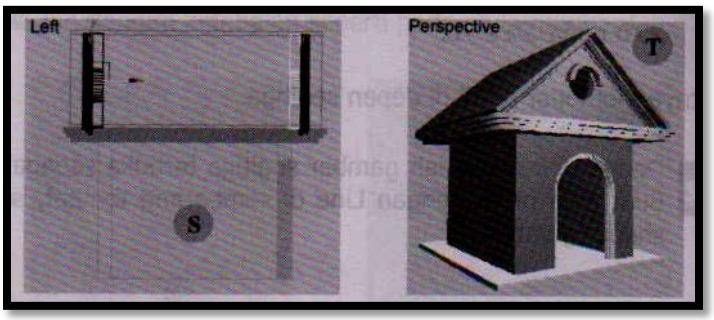


- Dengan cara sebelumnya *Attach*-lah shape segitiga dan lingkaran agar menjadi satu shape
- Pada viewport *Front* buatlah Tube kira-kira sebesar pada gambar O. sedangkan *Height* sekitar 5. Aktifkan parameter *Slice On*, lalu berilah nilai **90** pada *Slice Form* dan **270** pada *Slice To*

  Profil di depan segitiga :
- Dengan *Line* buatlah gambar segitiga terbuka seperti path. Buat pula profil dengan line di sembarang tempat, sebagai shape
- Jika sudah pilihlah objek path lalu buatlah loft ibject menggunakan cara yang telah diberikan



- Jika bentuk atau ukuran loft object masih belum sesuai editlah objek shape atau path sumber denga cara sebelumnya
- Dari viewport *Left* aturlah posisi segitiga, tube dan loft object sehingga seperti gambar S. lalu grupkanlah ketiga objek tersebut dengan nama **Cover**
- Dari viewport *Left* Cerminkanlah group **Cover** tersebut kearah sumbu X dengan metode **Instance** lalu pindahkan hasil pencerminan tersebut kekiri



E. Membuat Lantai

- Dari viewport *Top* buatlah box dengan *Length* = **130** *Width* = **110** dan *Height* =**3**