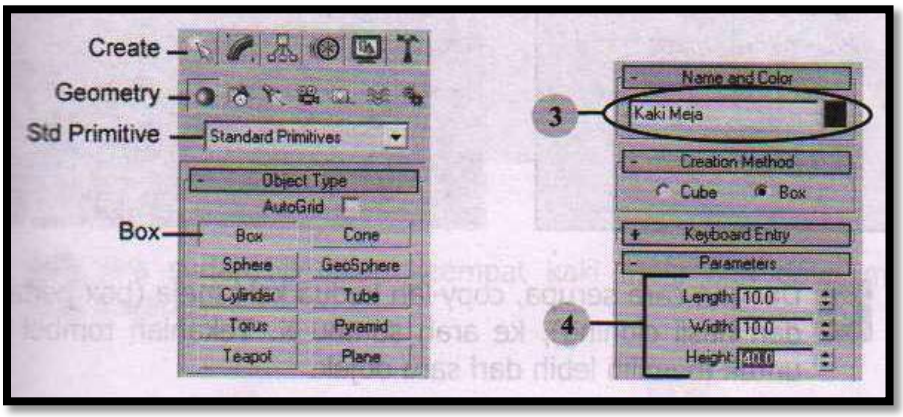
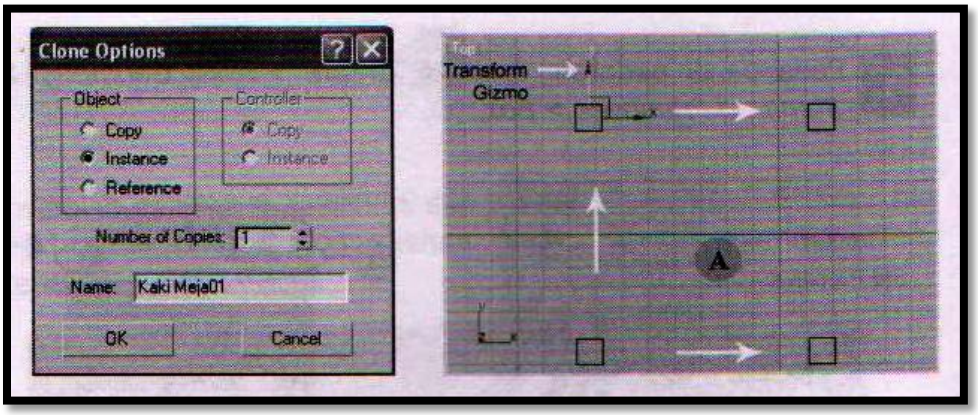
MEMBUAT OBJEK PRIMITIF (Bagian I)

A. Membuat Meja

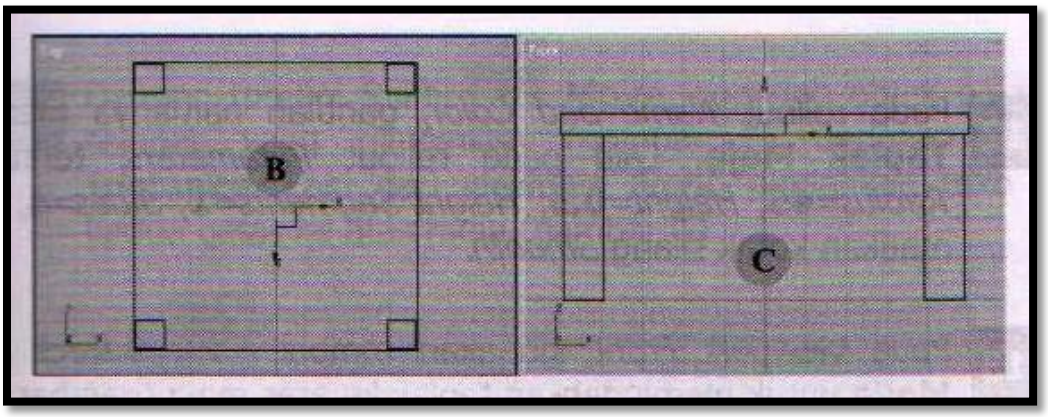
- Pada panel perintah klik *Create* > *Geometry* > *Standard Primitives* > *Box*



- Pada viewport *Top*, klik dan draglah mouse untuk menentukan panjang dan lebar box, lalu geser mouse ke atas tanpa men-dragnya dan klik untuk menentukan tinggi box
- Pada rollout *Name and Color* gantikan nama **Box01** menjadi **Kaki Meja** dan gantilah warna pada C*olor Swatch* menjadi warna yang anda inginkan
- Pada rollout *Parameters* ubahlah nilai *Length*, *Width* dan *Height* masing-masing menjadi **10, 10** dan **40**
- Pada viewport *Top* copy-lah box kea rah sumbu Y
  a. Aktifkan tombol **Select and Move** pada *Main Toolbar*
  b. Sambil menekan tombol *Shift* drag-lah sumbu Y pada *Transform Gizmo* secara vertikal hingga mencapai jarak yang diinginkan
  c. Pada kotak dialog *Clone Option* yang muncul pilihlah **Instance** lalu klik OK. Maka box pertama dan duplikatnya akan selalu identik. Salah satu diubah akan mengubah pula yang lainnya

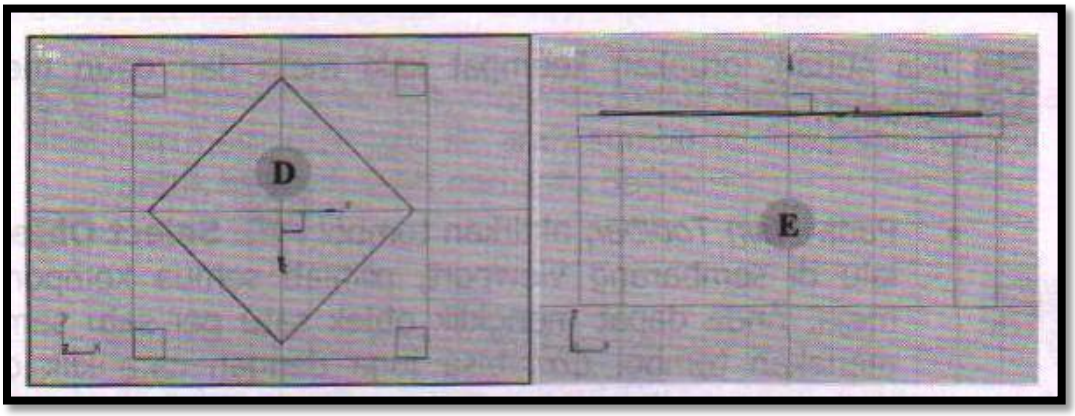


- Dengan cara serupa copy-lah kedua kaki meja (box pertama dan hasil cloning) ke arah sumbu X. tekan tombol Ctrl untuk memilih lebih dari satu objek
- Dengan cara yang telah diberikan, buatlah box dengan *Length* = **100**, *Width* = **100** dan *Height* = **5** pada viewport *Top*. Berilah nama **Daun Meja** untuk box ini, warna bebas
- Gunakan tombol **Select and Move** pada *Main Toolbar* untuk menempatkan keempat kaki meja di sudut-sudut daun meja. Lalu dari viewport *Front* pindahkanlah daun meja ke atas (draglah sumbu Y pada *Transform Gizmo*) hingga daun meja berada di atas kaki meja.
  a. Pada *Main Toolbar* aktifkan tombol **Select Object**, lalu sembarang viewport pilihlah semua komponen meja. Anda dapat mengklik objek satu per satu sambil menekan tombol *Ctrl* bisa juga dengan cara klik dan drag secara diagonal untuk memblok objek-objek yang diinginkan
  b. Pada baris menu klik *Group* > *Group* maka muncullah kotak dialog *Group* yang menanyakan nama group
  c. Pada kotak isian *Group Name* ketiklah **Meja** lalu klik **OK**



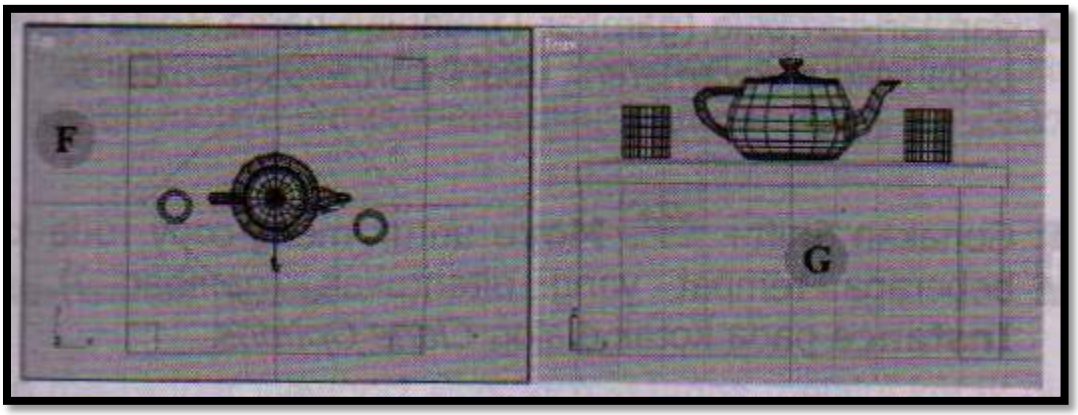
B. Membuat Taplak Meja

- Pada Panel perintah klik *Create* > *Geometry* > *Standard Primitive* > *Cylinder*
- Pada viewport *Top* klik dan drag mouse dari pusat meja ke tepi meja. Kemudian geserlah mouse ke atas tanpa men-drag dan klik untuk menentukan tinggi silinder
- Pada Rollout *Name and Color*, gantilah namanya menjadi **Taplak Meja**. Lalu pada Rollout *Parameters*, tentukan *Radius* = **45**, *Height* = **0.5**, *Height Segment* = **1**, *Sides* = **4** dan matikan kotak silang *Smooth*
- Pada viewport Front, gunakan tombol Select and Move untuk memindahkan taplak keatas meja



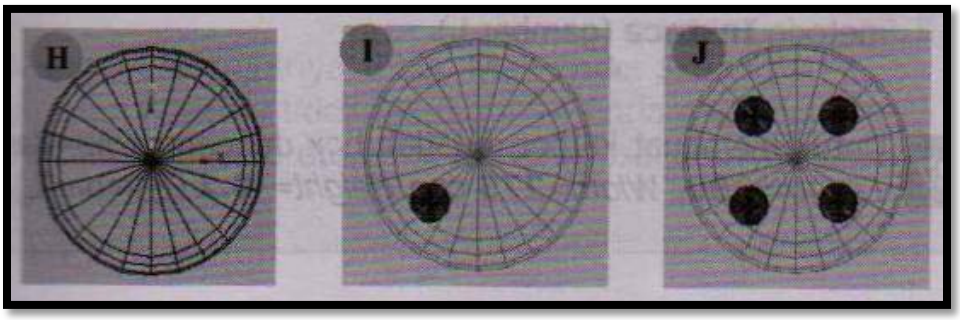
C. Membuat Teko dan Gelas

- Pada panel perintah klik *Create* > *Geometry* > *Standard Primitives* > *Teapot*
- Pada viewport *Top* klik dan drag-lah mouse ditengah meja untuk menentukan pusat dan jari-jari. Gantilah namanya menjadi **Teko** dan pada rollout *Parameters* ubahlah *Radius* menjadi sekitar **14**
- Untuk membuat gelas klik *Create* > *Geometry* > *Standard Primitives* > *Tube*
- Pada viewport *Top* tentukan jari-jari dalam, jari-jari luar dan tinggi tube secara bebas. Lalu gantilah namanya menjadi **Gelas**. Dan pada rollout *Parameters*, tentukan *Radius 1* = **4**, *Radius 2* = **5.5** dan *Height* = **12**
- Dengan tombol Shift + **Move** copy-lah objek gelas ke tempat yang diinginkan dengan metode **Instance**. Lalu dari viewport *front*, pindahkan teko dan kedua gelas ke atas meja

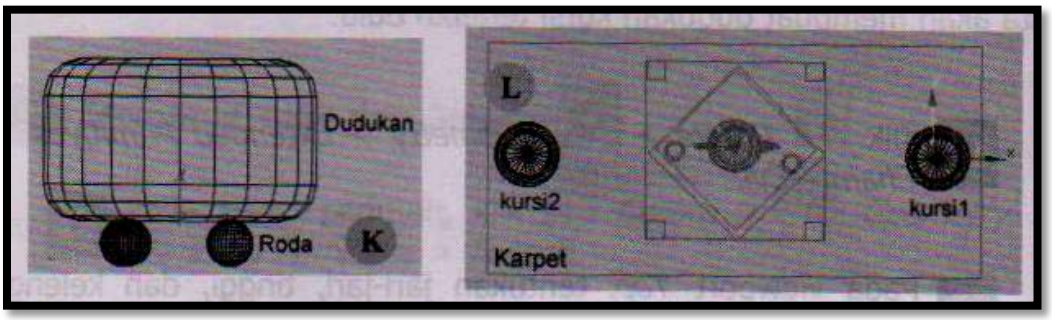


D. Membuat Kursi dan karpet

- Klik *Create* > *Geometry* > *Extended Primitives* > *ChamferCyl*
- Pada viewport *Top* tentukan Jari-jari, tinggi dan kelengkungan (Fillet) pada tepi-tepi silinder secara sembarang
- Gantilah namanya menjadi **Dudukan Kursi**. Dan pada rollout *Parameters*, aturlah *Radius* = **30**, *Height* = **35**, *Fillet* = **3**, *Sides* = **24** dan *Fillet Segment* = **3**



- Untuk membuat roda kursi klik *Create* > G*eometry* > *Standard Primitives* > *Sphere*
- Pada viewport *Top*, klik dan drag untuk menentukan pusat dan jari-jari bola. Berilah nama **Roda Kursi** dan pada rollout *Parameters* ubahlah *Radius* menjadi **5**
- Gunakan Shift + **Move** untuk meng-copy roda kursi ke beberapa tempat yang ditentukan. Pilihlah **Instance** pada kotak dialog *Clone Options*
- Dari viewport *Front* pindahkan dudukan kursi keatas roda
- Gruplah semua komponen kursi dengan nama **Kursi**. Lalu dari viewport *Top*, copy-lah Kursi ke seberang meja dengan metode Instance
- Untuk membuat karpet buatlah box dengan Nama = **Karpet**, *Length* = **200**, *Width* = **275** dan *Height* = **0.2**

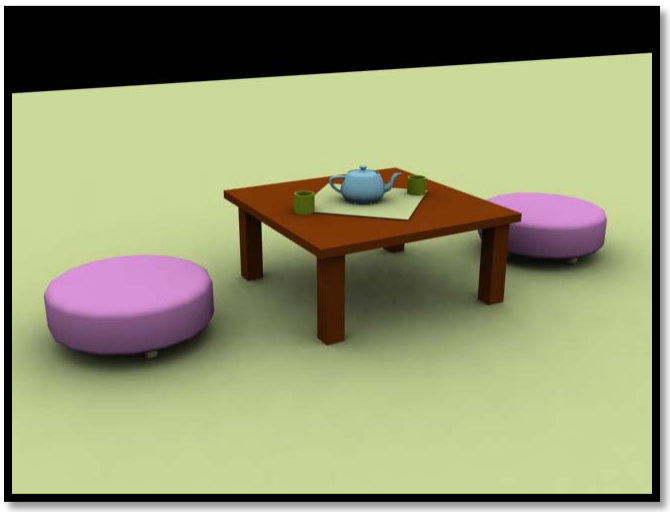


E. Mengatur Pandangan

- Pada viewport *Perspective*, gunakan **Arc Rotate**, untuk mendapatkan pandangan dari sudut yang anda inginkan
- Gunakan pula **Pan** dan **Zoom** untuk mengatur tampilan gambar di dalam viewport *Perspective*. Lalu klik kanan mouse untuk mematikan perintah *Pan* atau *Zoom*

F. Me-render Scene

- Pastikan viewport *Perspective* masih aktif. Lalu tekan tombol **F9**.
- Jika ingin menyimpan hasil render, klik tombol **Save Bitmap** pada jendela *Render*, lalu sebutkan nama file dan tipe file



Hasil dari Latihan 1