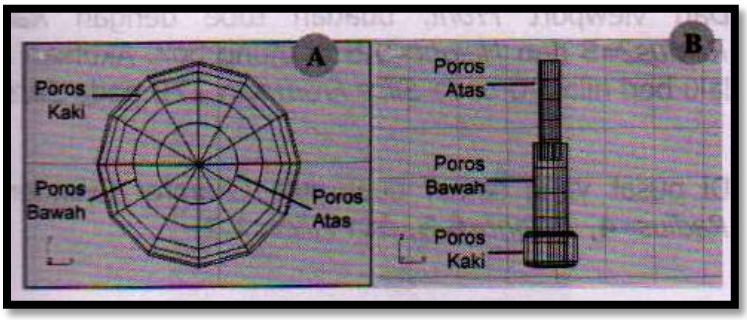
MEMBUAT OBJEK PRIMITIF (Bagian III)

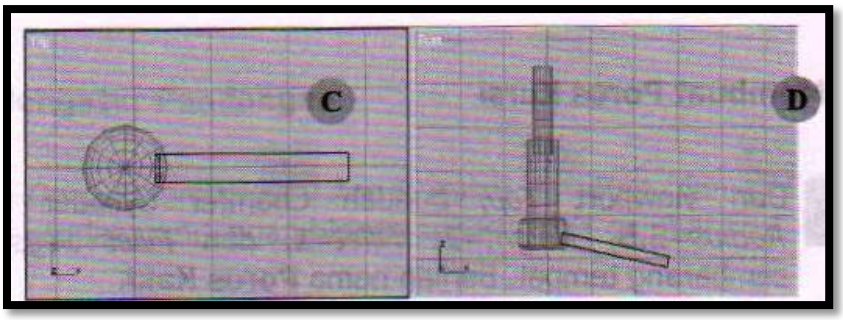
A. Membuat Poros Kursi

- Dari viewport *Top* buatlah *Chamfer Cylinder* dengan *Radius* = **5.5**, *Height* = **7**, *Fillet* = **1** dan *Fillet Segs* = **3** di sembarang tempat. Berilah nama **Poros Kaki**
- Di tempat yang sama, buat pula dua buah silinder konsentris. Silinder pertama berukuran *Radius* = **3.5** dan *Height* = **25**. Sedangkan silinder kedua berukuran *Radius* = **2.2** dan *Height* = **20**. Berilah nama **Poros Bawah** untuk silinder pertama dan **Poros Atas** untuk silinder kedua
- Dari viewport *Front* aturlah posisi objek-objek anda sehingga tersusun bertingkat



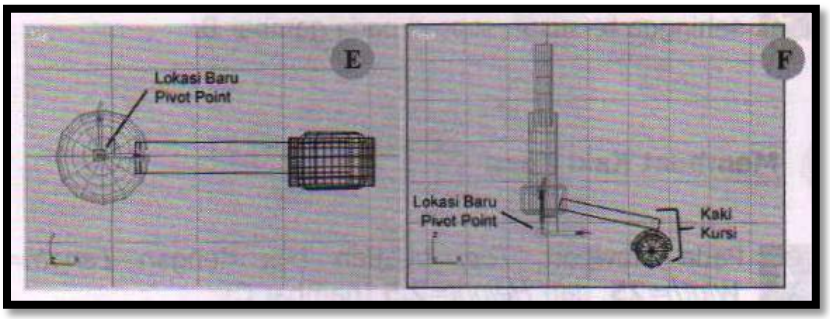
B. Membuat Kaki Kursi

- Pada viewport *Top*, Buatlah box dengan *Length* = **3.5**, *Width* = **25** dan *Height* = **2.5**
- Dari viewport *Front*, gunakan tombol **Select and Rotate** pada *Main Toolbar* untuk merotasi box kira-kira sejauh **12°**



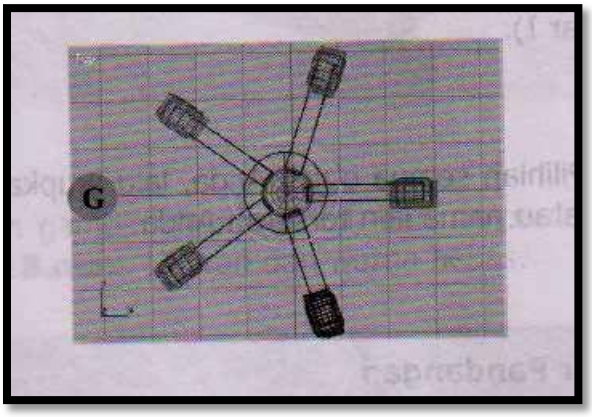
- Dari viewport *Front* buatlah tube dengan *Radius 1* = **4**, *Radius 2* = **5** dan *Height* = **5.5** di ujung box. Aktifkan *Slice On* lalu beri nilai **90** pada *Slice Form* dan **270** pada *Slice To*
- Di pusat yang sama buat pula *Chamfer Cylinder* dengan *Radius* = **4**, *Height* = **6.5** dan *Fillet* = **1.2**

- Grupkanlah objek box, tube dan *Chamfer Cylinder* di atas dengan nama **Kaki Kursi**



Kita rotasi + copy **Kaki Kursi** mengelilingi poros kursi

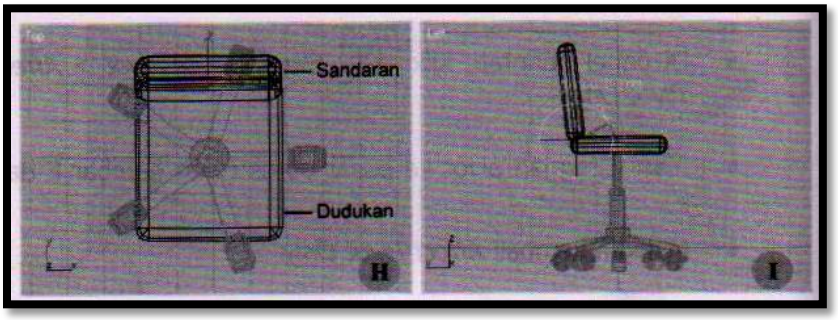
- Pertama-tama pindahkan pivot point **Kaki Kursi** ke poros yang telah dibuat
- Di panel perintah, klik *Hierarchy* > P*ivot* > *Affect Pivot Only*
- Drag-lah pivot ke pusat poros
- Matikan kembali *Affect Pivot Only*
- Pada viewport *Top* rotasilah **Kaki Kursi** sekitar **72°** sambil menekan *Shift*. Pada kotak dialog *Clone Options* pilihlah **Instance** dan pada *Number of Copies* ketiklah **4**



C. Membuat Dudukan dan Sandaran kursi

- Dari viewport *Top*, buatlah Chamfer Box dengan *Length* = **45**, *Width* = **40**, *Height* = **8.5**, *Fillet* = **3.5** dan *Fillet Segs* = **2**. Berilah nama **Dudukan Kursi** untuk objek ini
- Buat pula Chamfer Box dengan *Length* = **8.5**, *Width* = **40**, *Height* = **45**, *Fillet* = **3.5** dan *Fillet Segs* = **2**. Berilah nama **Sandaran Kursi** untuk objek ini

- Dari viewport *Left* aturlah posisi dudukan dan sandaran kursi sehingga tersusun di atas poros yang telah anda buat lalu rotasilah sandfaran kursi sekitar **6°**



- Pilihlah semua objek anda, lalu grupkan dengan nama **Kursi** atau nama lain terserah

D. Mengatur Pandangan

- Dengan tombol **Arc Rotate**, **Pan** dan **Zoom** aturlah pandangan sehingga terlihat baik



Hasil dari Latihan 3