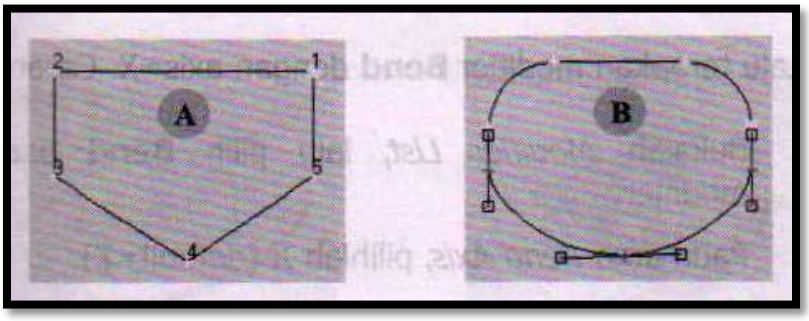
# MENERAPKAN MODIFIER (Bagian II)

## A. Membuat Sandaran Kursi

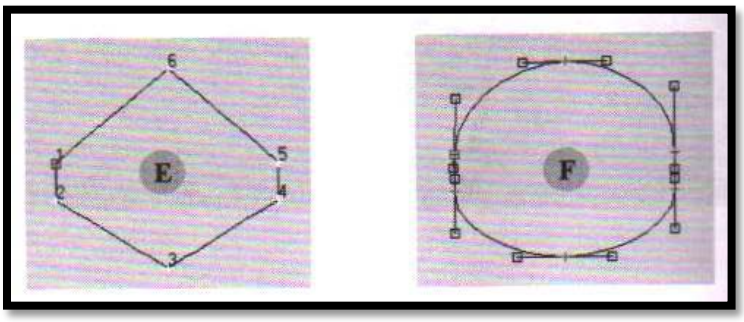
- Dari viewport *Front* buatlah line sembarang ukuran. Pastikan pada rollout *Creation Method*, pilih **Corner** baik *Initial Type* maupun *Drag Type*




- Klik **Modify** lalu aktifkan sub-object **Vertex**. Fillet-lah vertex 1 dan 2 dengan kelengkungan
- Ubahlah vertex 3, 4 dan 5 menjadi **Bezier** lalu aturlah handle setiap vertex
- Pada rollout *Interpolar* matikan **Optimize** tujuan agar segmen-segmen vertikal di semua vertex ikut diekstrusi sehingga objek dapat dibuat melengkung saat di-*Bend*
- Jika sudah ekstrusilah line dengan ketebalan sesuai keinginan
- Lalu terapkan modifier **Bend** dengan axis = X
  a. Bukalah *Modifier List* lalu pilih **Bend** pada daftar modifier
  b. Pada area *Bend Axis* pilihan **X** (default = Z)
  c. Pada area *Bend* ubahlah nilai *Angle* menjadi sekitar **-100** atau **-120**. Maka jadilah sandaran kursi

## B. Membuat Dudukan Kursi

- Dari viewport *Top* buatlah line berbentuk dudukan kursi. Matikan **Optimize** pada rollout *Interpolation* ukurannya kira-kira sama dengan sandaran kursi

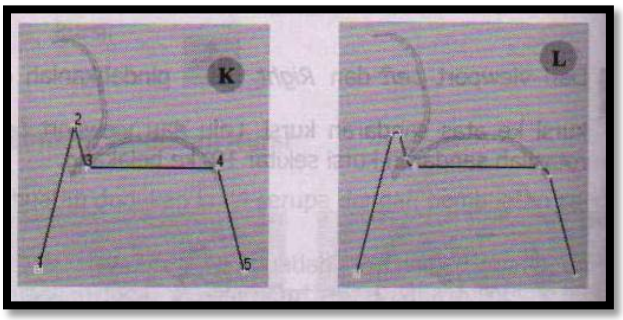



- Aktifkan sub-object **Vertex** lalu ubahlah semua vertexnya menjadi **Bezier**. Aturlah arah handle masing-masing vertex hingga seperti gambar F

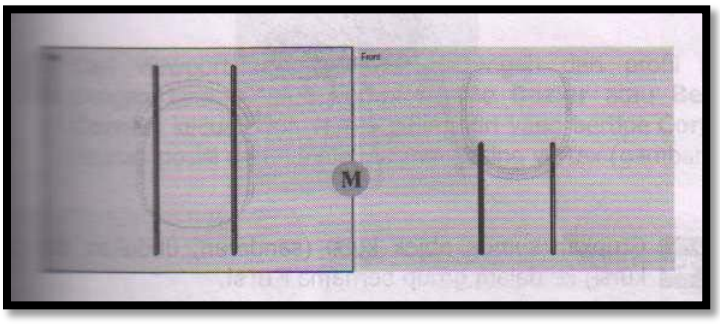
- Ekstrusilah shape dudukan kursi ini kira-kira setebal sandaran kursi
- Lalu terapkan modifier **Bend** pada dudukan kursi dimana *Bend Axis* = *X* dan *Angle* sekitar **-120**
- Dari viewport *Left* dan *Right* pindahkan dudukan rotasilah sandaran kursi sekitar **10°** ke belakang
- Jika bentuk dudukan dan sndaran kursi belum sesuai, perbaiki lengkungan masing-masing. Caranya :
  a. Pilh objek yang akan di edit lalu pada *Modifier Stack* bukalah cabang *Line Editable Spline* dan pilih **Vertex**
  b. Di sembarang viewport pilih vertex yang ingin di edit lalu atur kembali posisi dan handle vertex tersebut
  c. Jika sudah klik lagi item **Bend** pada *Modifier Stack*

## C. Membuat Kaki Kursi

- Dari Viewport *Left* buatlah line seperti di bawah ini

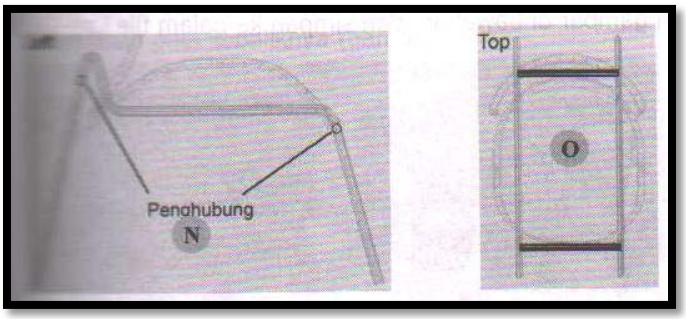



- Klik tombol **Modify** lalu aktifkan sub-object **vertex**. Setelah itu fillet-lah vertex 2,3 dan 4
- Pada rollout *Rendering* aktifkan *Renderable* dan *Display Render Mesh* lalu aturlah nilai *Thickness* sesuai keperluan
- Dari viewport *Top* atau *Front*, copylah kaki kursi ke kanan (Shift + **Move**) dengan metode **Instance**. Lalu aturlah agar posisi kira-kira seperti pada Gambar M



## D. Membuat Penghubung Kaki dan Alas Kaki

- Dari viewport *Left* buatlah dua silinder dengan ukuran dan posisi seperti pada Gambar M dan N




- Untuk membuat alas kaki , dapat menggunakan *Chamfer Cylinder* yang menyelimuti ujung kaki kursi. Setelah itu copy dan mirror-lah objek ini ke semua ujung kaki kursi lainnya. Jangan lupa berilah warna hitam pada objek ini
- Gruplah semua objek kursi (Sandaran, dudukan dan kaki kursi) ke dalam group bernama **Kursi**