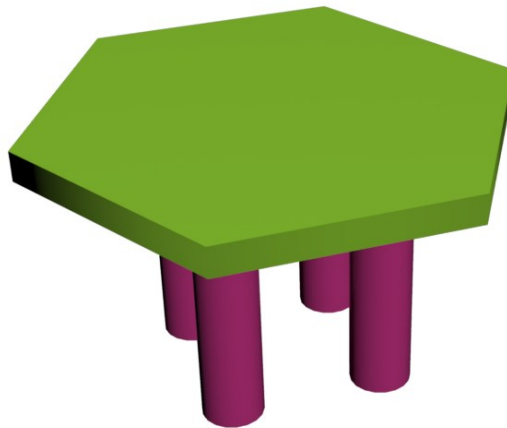


PERTEMUAN #1

1. Praktikum #1 : Membuat Meja Persegi Enam

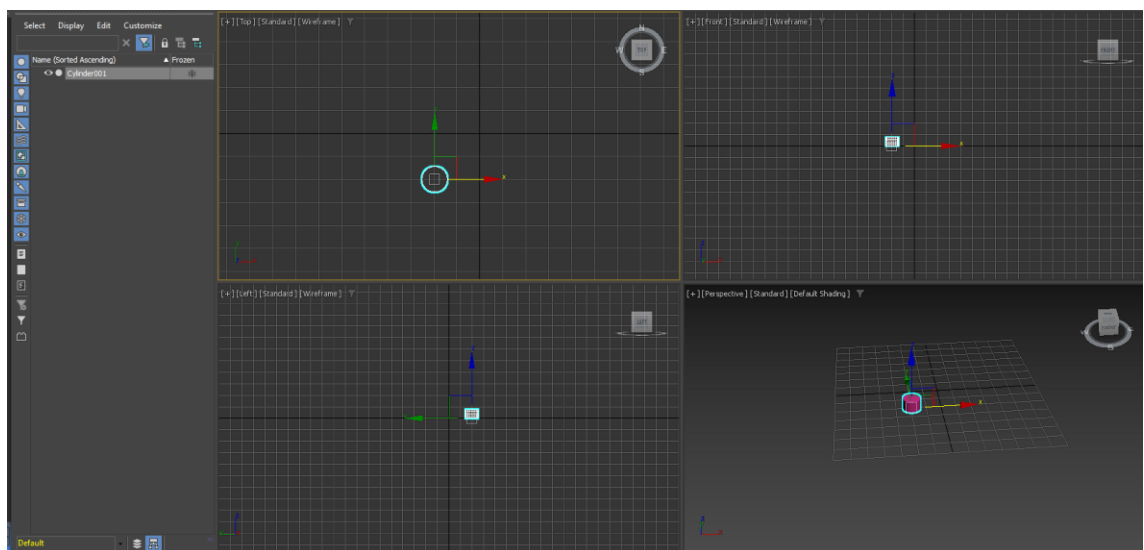
Pada praktikum ke-1 ini akan membuat meja persegi enam. Serta dengan menggunakan 4 kaki sebagai penyangga. Sebagai gambaran, hasil dari praktikum ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 : Hasil Dari Praktikum Ke-1 (Membuat Meja Persegi Enam)

1.1. Membuat Kaki Meja di Viewport Top

- 1) Kaki meja dibuat dengan menggunakan cylinder, dan berjumlah sebanyak 4 buah. Untuk membuat objek cylinder caranya adalah klik menu **Create** → **Standard Primitive** → **Cylinder**. Kemudian drag and drop pada viewport top.



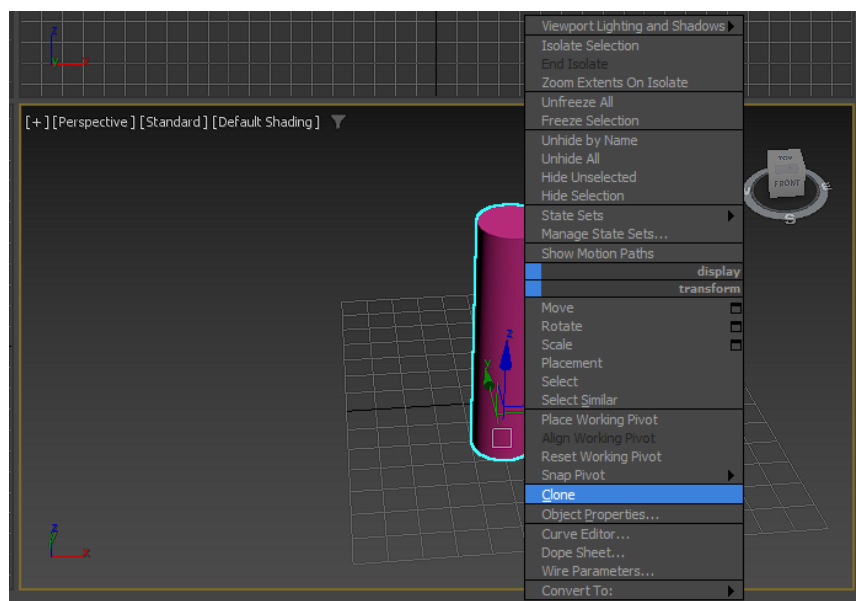
Gambar 1.2 : Membuat Objek Cylinder Di Viewpoert Top

- 2) Selanjutnya memberikan nilai pada property radius, dan height. Pilih object Cylinder, kemudian pada Command Panel pilih **Modify** dan sesuaikan nilainya seperti gambar berikut:



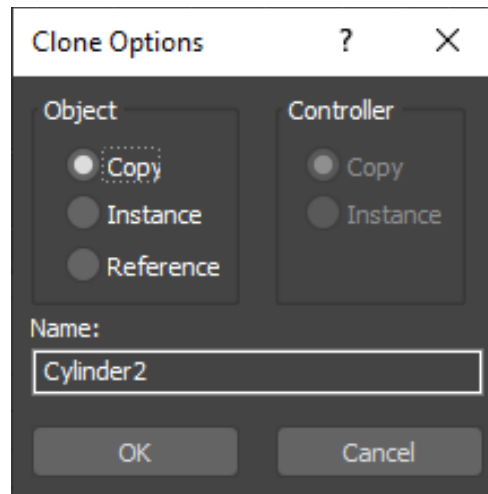
Gambar 1.3 : Parameter Object Cylinder Yang Diubah

- 3) Selanjutnya kita akan meng-copy objek cylinder tersebut. Caranya adalah klik kanan pada objek Cylinder → kemudian pilih clone. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:




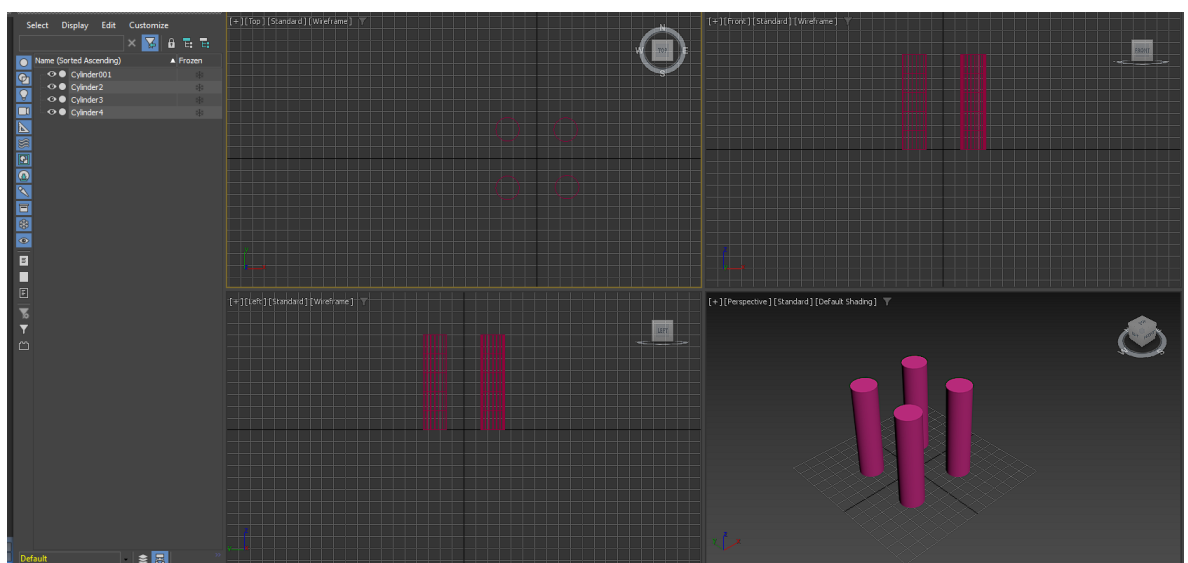
Gambar 1.4 : Melakukan Clone Object Cylinder

- 4) Kemudian akan muncul dialog seperti gambar di bawah ini. Pilihlah **Copy** pada kotak **Object** dan beri nama **Cylinder2**.



Gambar 1.5 : Membuat Clone Objek Cylinder

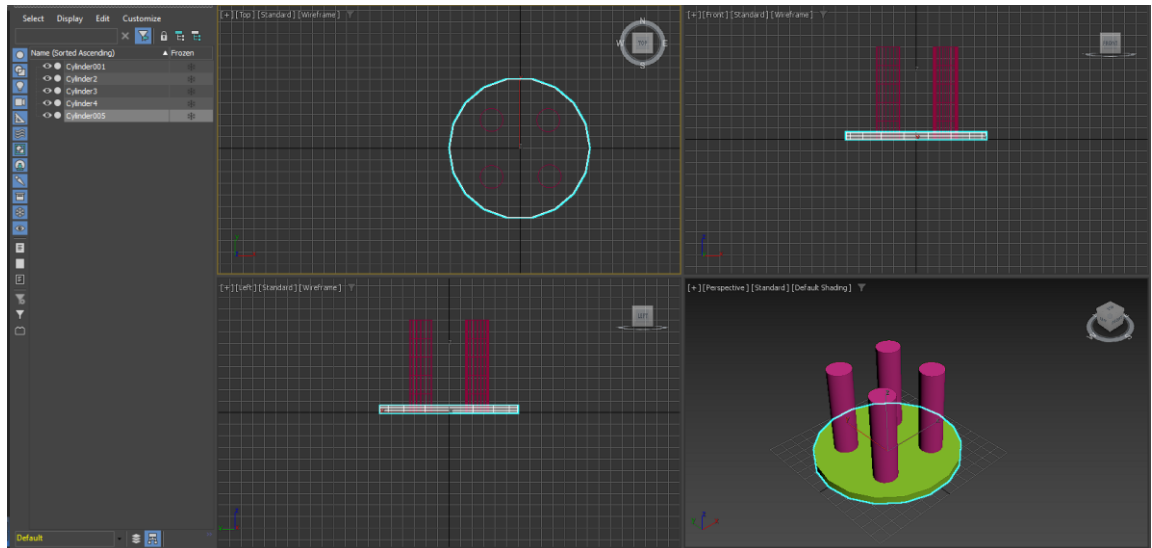
- 5) Kemudian lanjutkan melakukan clone untuk Cylinder3 dan Cylinder 4 (lakukan seperti pada poin 3 & 4). Kemudian geser posisinya melalui Viewport Top, Geserlah objek melalui **Viewport Front**, nah jika hanya menggeser berdasarkan sumbu X, maka pada saat menggeser letakkan kursor pada sumbu X dan geser (drag & drop) hingga posisi yang tepat. Begitu juga jika ingin menggeser posisi berdasarkan sumbu Y. Untuk mengubah mode kursor menjadi menggeser objek, klik icon select and move () pada Main toolbar. Posisikanlah keempat cylinder sehingga seperti pada gambar berikut:



Gambar 1.6 : Posisi Empat Cylinder Sebagai Kaki Meja

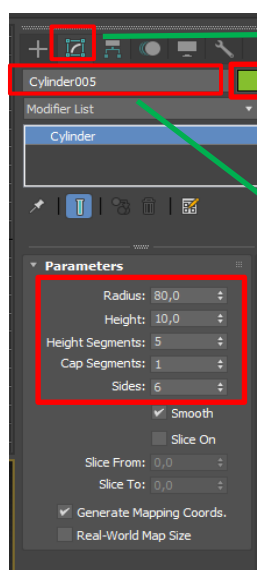
1.2. Membuat Permukaan Meja Persegi Enam

- 1) Setelah selesai membuat kaki meja dengan empat cylinder, sekarang kita akan permukaan meja persegi enam. Permukaan meja ini dibuat dengan menggunakan objek Cylinder. Caranya adalah klik Menu **Create → Standard Primitives → Cylinder**. Kemudian drag & drop di viewport top. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1.7 : Membuat Objek Cylinder Untuk Permukaan Meja Pada Viewport Top

- 2) Selanjutnya memberikan nilai pada property length, width, dan height pada object Box2. Pilih objek Box2, kemudian pada Command Panel pilih **Modify** dan sesuaikan nilainya seperti gambar berikut:



Command Panel Modify, berisi parameter dari

Mengubah warna objek

Mengubah nama objek

Nilai property yang diubah:


Radius : 80

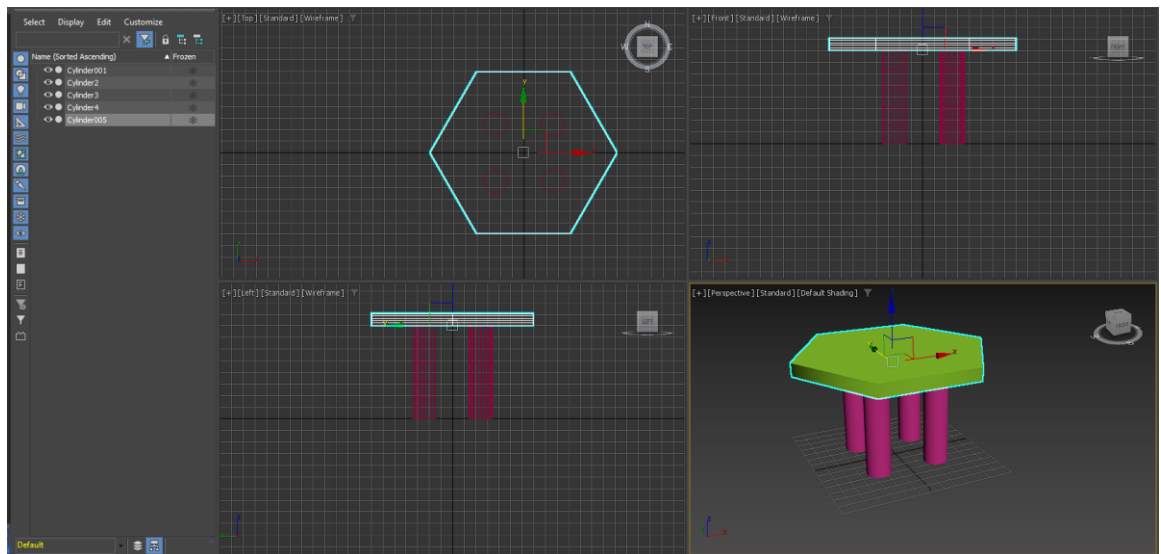
Height : 10

Sides : 6

Sides menentukan jumlah sisi pada cylinder.

Gambar 1.8 : Parameter Object Cylinder Untuk Permukaan Meja Yang Diubah

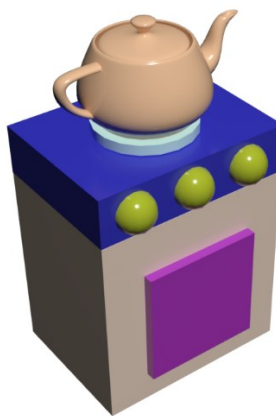
- 3) Kemudian pindahkan/geser objek Cylinder permukaan meja sehingga berada berada di atas kaki meja. Geserlah objek melalui **Viewport Front**, nah jika hanya menggeser berdasarkan sumbu Y saja, maka pada saat menggeser letakkan kursor pada sumbu Y dan geser (drag & drop) hingga posisi yang tepat. Untuk mengubah mode kursor menjadi menggeser objek, klik icon select and move () pada Main toolbar.
- 4) Sehingga bentuk dan posisi dari cylinder permukaan meja seperti berikut:



Gambar 1.9 : Posisi Objek Box2 dan Box1 Dari Berbagai Viewport

2. Praktikum #2 : Membuat Tungku/Kompor

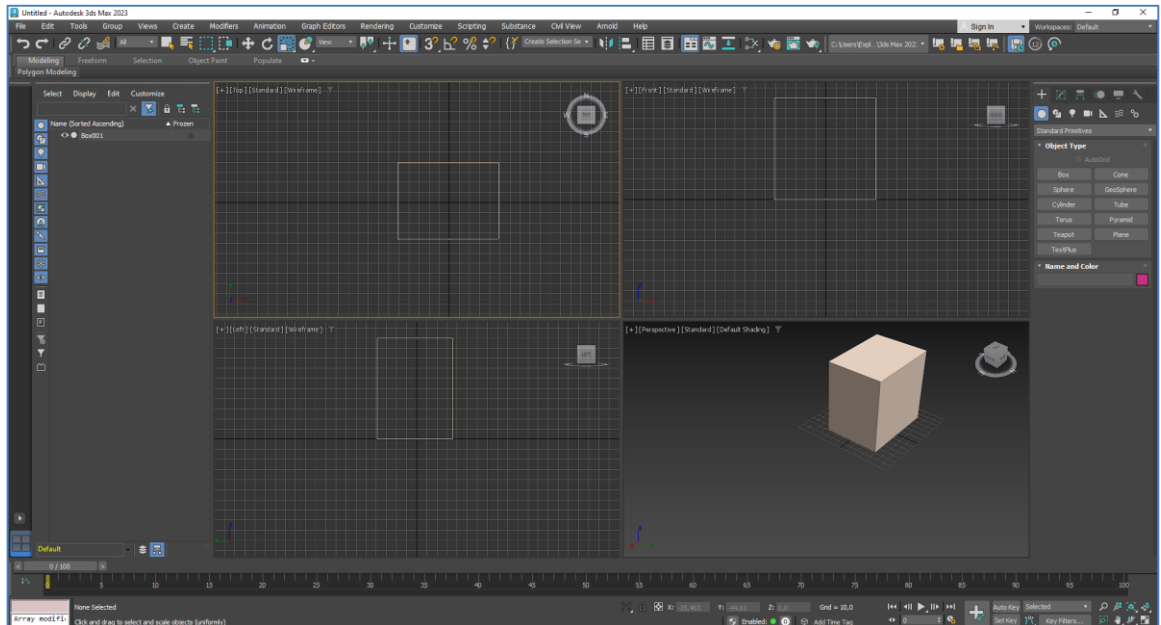
Pada praktikum ke-2 ini akan membuat kompor/tungku. Dengan menggunakan beberapa objek dan objek teapot. Sebagai gambaran, hasil dari praktikum ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1.10 : Hasil Dari Praktikum Ke-2 (Membuat Tungku/Kompor)

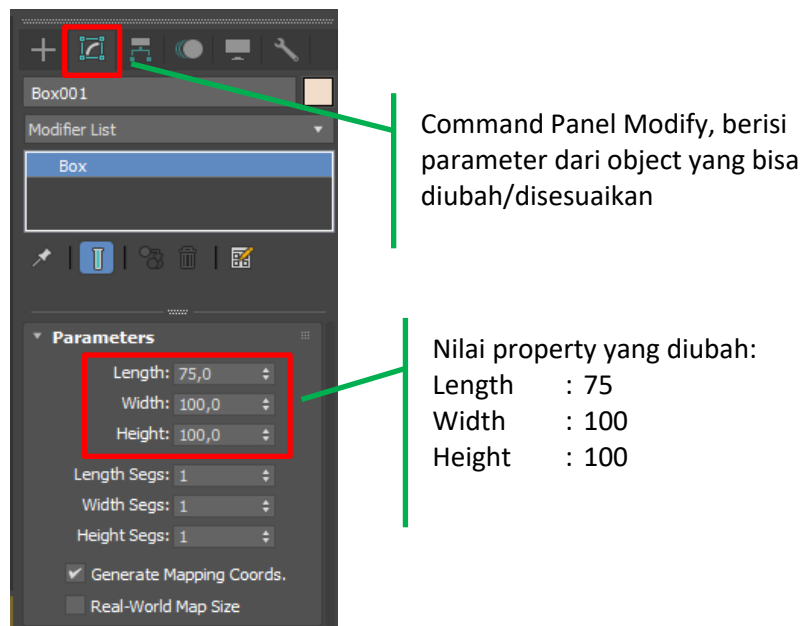
2.1. Membuat Box1 di Viewport Top

- 1) Klik menu **Create** → **Standard Primitive** → **Box**. Kemudian drag and drop pada viewport top (sebaiknya dilakukan di tengah view).



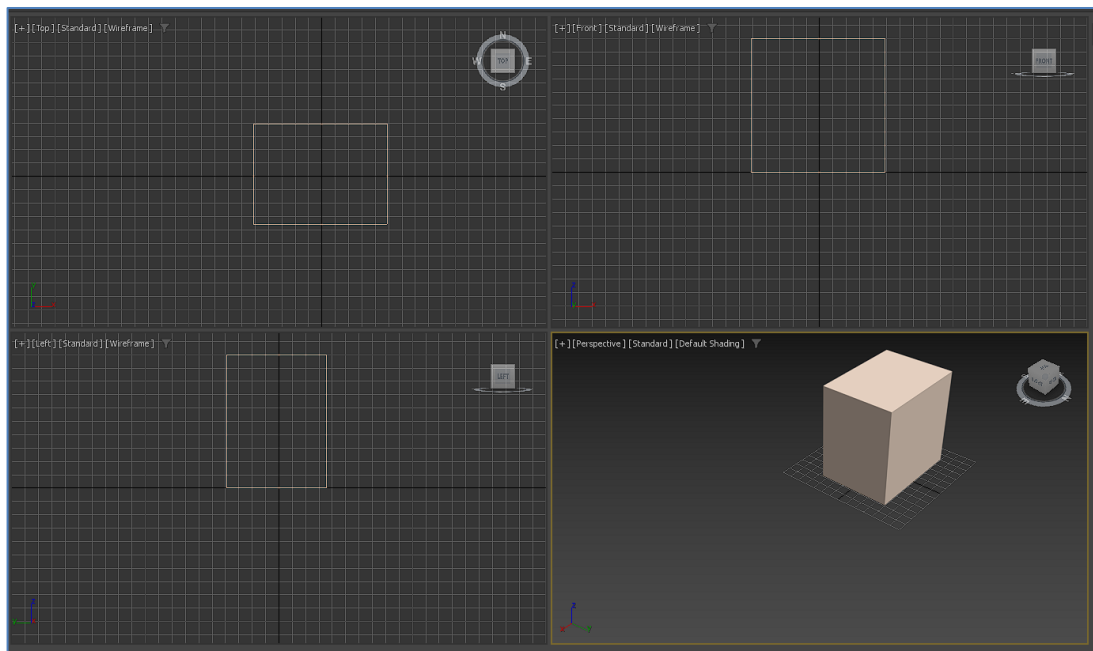
Gambar 1.11 : Membuat Box1 Di Viewpoert Top

- 2) Selanjutnya memberikan nilai pada property length, width, dan height. Pilih object Box1, kemudian pada Command Panel pilih **Modify** dan sesuaikan nilainya seperti gambar berikut:



Gambar 1.12 : Parameter Object Box 1 Yang Diubah

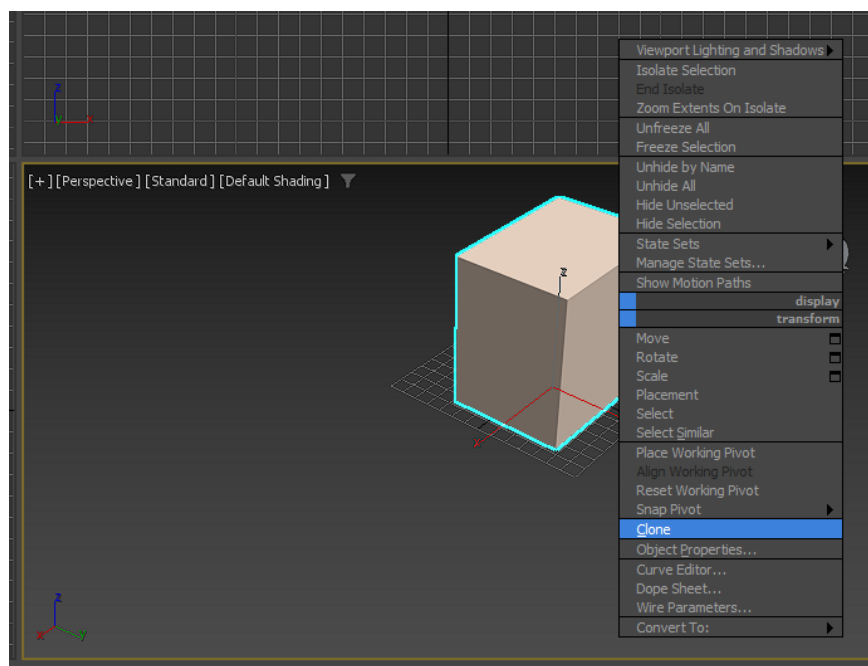
3) Hasil dari Box1 adalah sebagai berikut:



Gambar 1.13 : Tampilan Objek Box1 Dari Berbagai Viewport

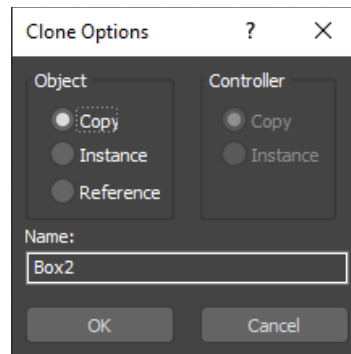
2.2. Membuat Box2 Berada Di Atas Box1

- 1) Setelah selesai membuat Box1, sekarang kita akan membuat Box2. Box2 ini dibuat dengan melakukan clone objek dari Box1. Caranya adalah klik kanan pada objek Box1 → kemudian pilih clone. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



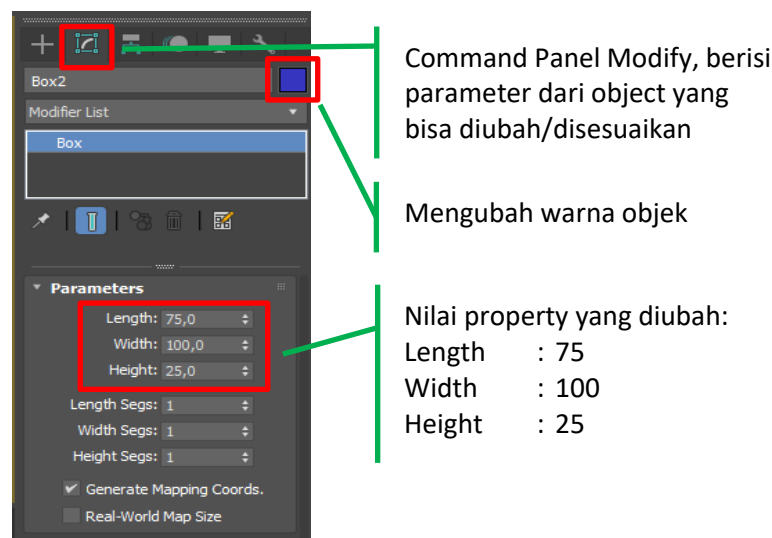
Gambar 1.14 : Melakukan Clone Object Box1

- 2) Kemudian akan muncul dialog seperti gambar di bawah ini. Pilihlah **Copy** pada kotak **Object** dan beri nama **Box2**.




Gambar 1.15 : Membuat Clone Objek Box2 dari Box1

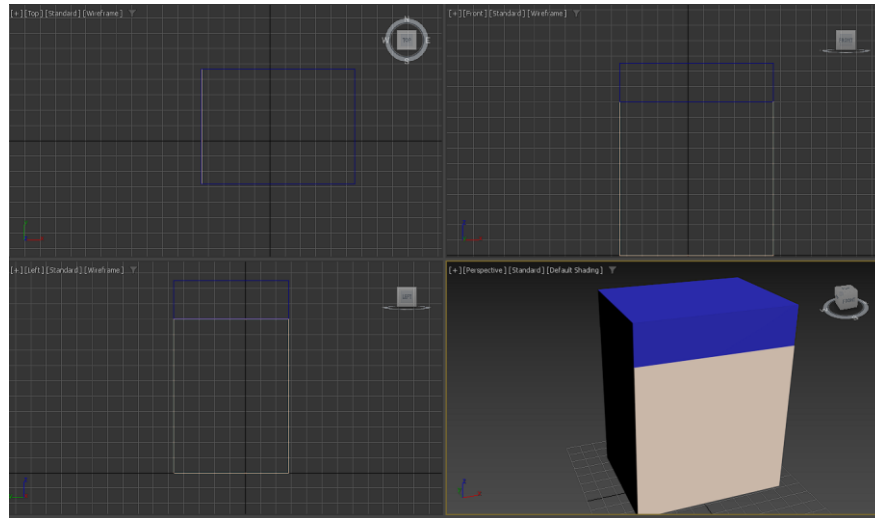
- 3) Selanjutnya memberikan nilai pada property length, width, dan height pada object Box2. Pilih objek Box2, kemudian pada Command Panel pilih **Modify** dan sesuaikan nilainya seperti gambar berikut:



Gambar 1.16 : Parameter Object Box 2 Yang Diubah

- 4) Kemudian pindahkan/geser objek Box2 berada di atas Box1. Geserlah objek melalui **Viewport Front**, nah jika hanya menggeser berdasarkan sumbu Y saja, maka pada saat menggeser letakkan kursor pada sumbu Y dan geser (drag & drop) hingga posisi yang tepat. Untuk mengubah mode kursor menjadi menggeser objek, klik icon select and move () pada Main toolbar.

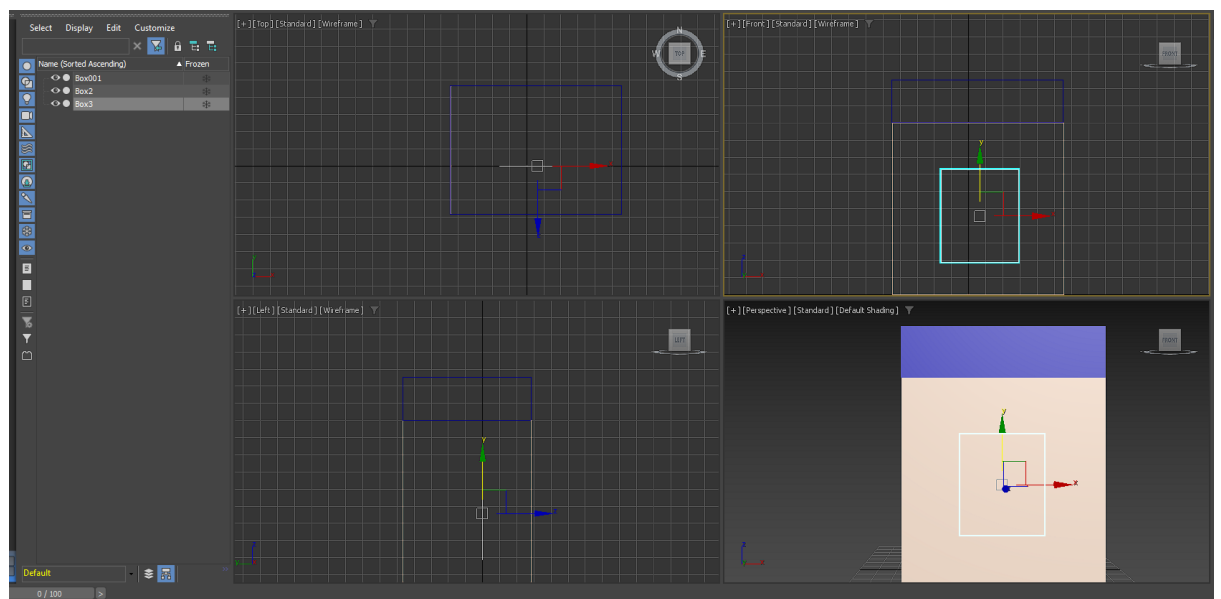
- 5) Sehingga posisi dari Box2 (berwarna Biru) dengan Box1 (berwarna krem) seperti gambar berikut:



Gambar 1.17 : Posisi Objek Box2 dan Box1 Dari Berbagai Viewport

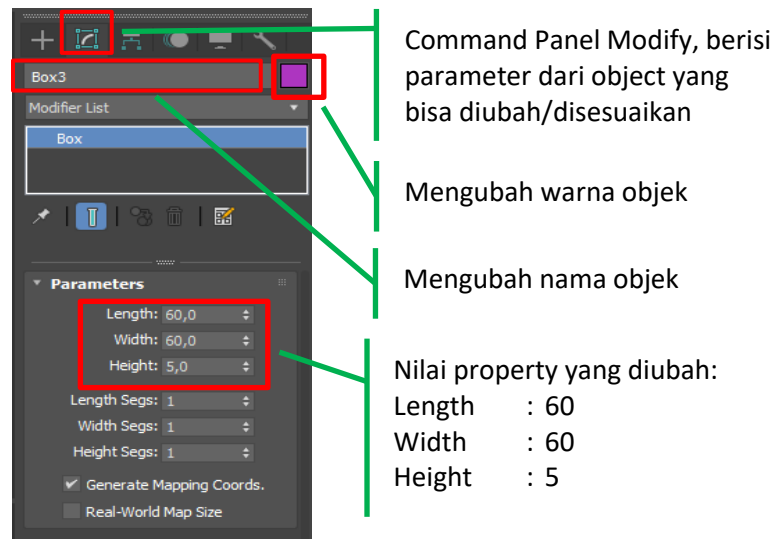
2.3. Membuat Box3 Berada Di Depan Objek Box1

- 1) Berikutnya kita akan membuat kotak sebagai ornamen yang berada pada bagian depan di Box1. Sama seperti pada saat membuat Box1, bisa dilakukan dengan klik menu **Create → Standart Primitives → Box** atau bisa juga melalui **Command Panel Create**. Kemudian buatlah pada Viewport Front tepat pada Box1. Untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini:




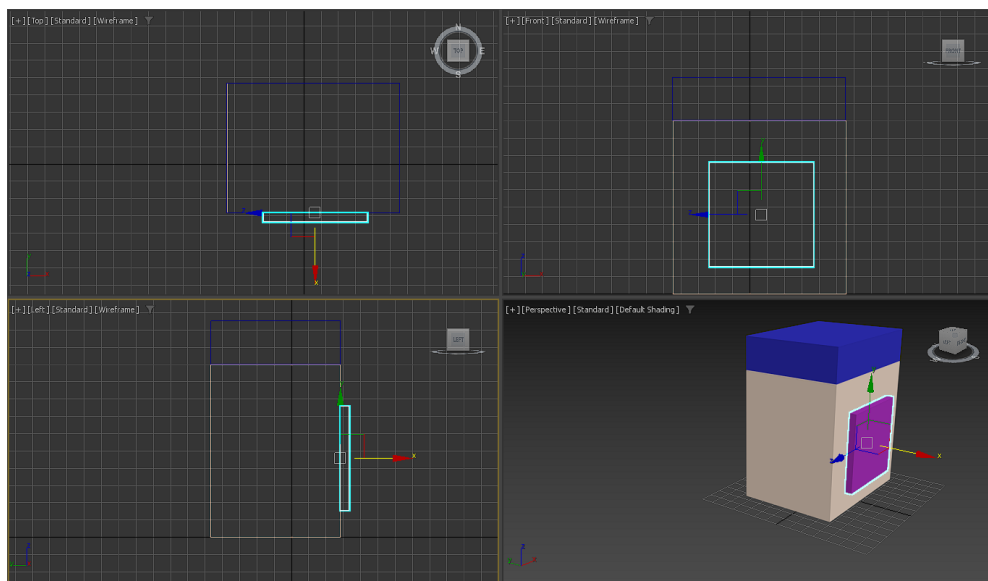
Gambar 1.18 : Membuat Objek Box3 Dari Viewport Front

- 2) Selanjutnya memberikan nilai pada property length, width, dan height pada object Box3. Pilih objek Box3, kemudian pada Command Panel pilih **Modify** dan sesuaikan nilainya seperti gambar berikut:



Gambar 1.19 : Parameter Object Box 2 Yang Diubah

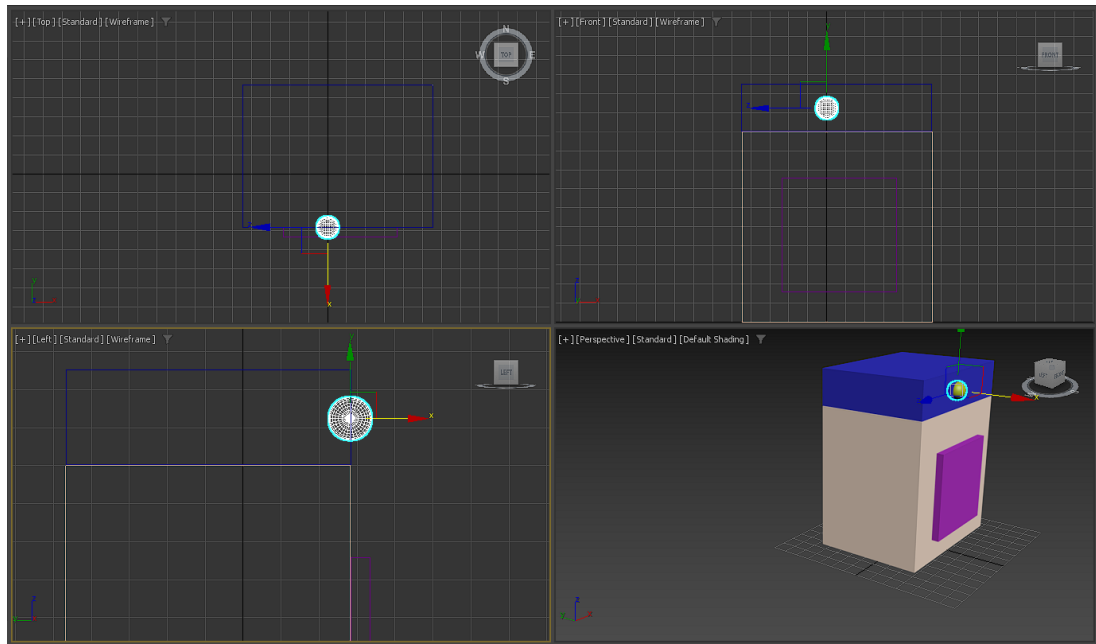
- 3) Kemudian pindahkan/geser objek Box2 berada di atas Box1. Untuk memindahkan objek Box3 ke depan (front) di Box1, lebih mudah anda geser melalui **Viewport Left**, kemudian geserlah berdasarkan sumbu x (drag & drop) hingga posisi yang tepat. Untuk mengubah mode kursor menjadi menggeser objek, klik icon select and move () pada Main toolbar.
- 4) Sehingga posisi dari Box3 seperti gambar berikut:



Gambar 1.20 : Posisi Objek Box3 Berada Di Bagian Depan Box1

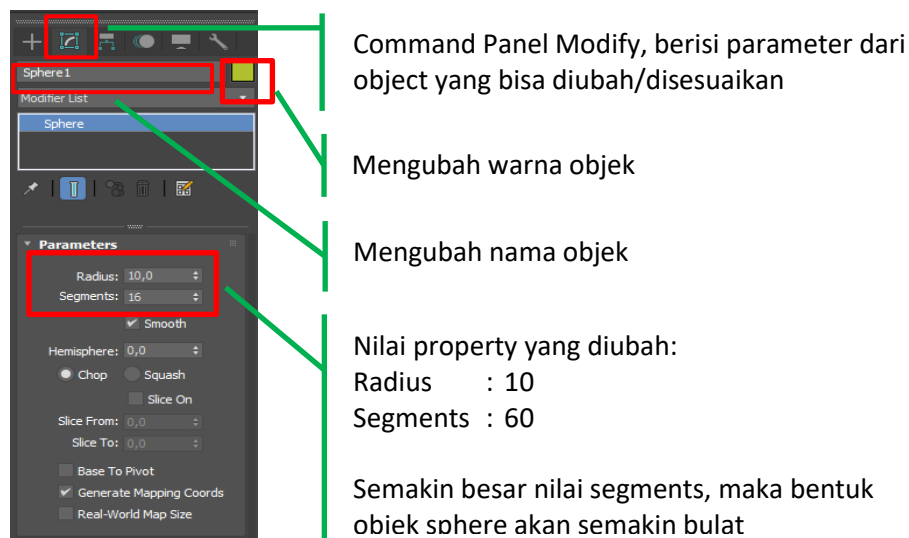
2.4. Membuat Sphere (Bola) Berada Di Depan Objek Box2

- 1) Selanjutnya kita akan membuat ornamen bola yang posisinya berada di bagian depan Box2. Untuk membuat objek Sphere kita bisa dilakukan dengan klik menu **Create → Standart Primitives → Sphere** atau bisa juga melalui **Command Panel Create**. Kemudian buatlah pada **Viewport Left**. Untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini:



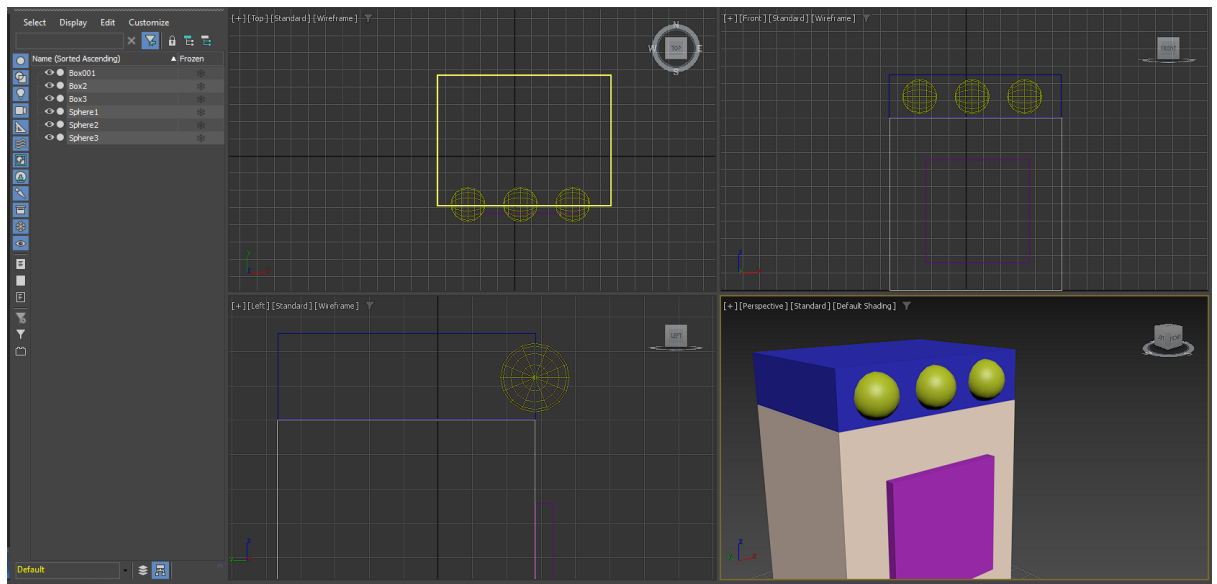
Gambar 1.21 : Membuat Objek Sphere Dari Viewport Left

- 2) Selanjutnya memberikan nilai pada property Radius dan Segments pada object Sphere. Pilih objek Sphere, kemudian pada Command Panel pilih **Modify** dan sesuaikan nilainya seperti gambar berikut:



Gambar 1.22 : Parameter Object Sphere Yang Diubah

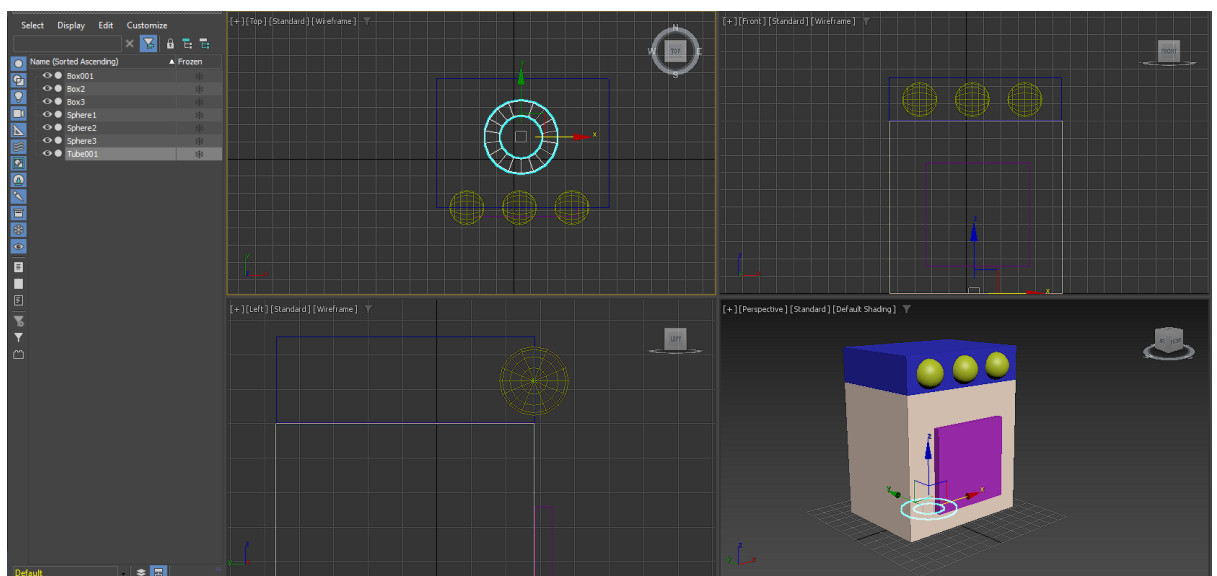
- 3) Clone objek Sphere1 hingga menjadi 3 objek. Kemudian atur posisinya berjajar sehingga seperti gambar berikut ini berikut:



Gambar 1.23 : Posisi Objek Sphere1, Sphere2, dan Sphere3 Berada Di Bagian Depan Box2

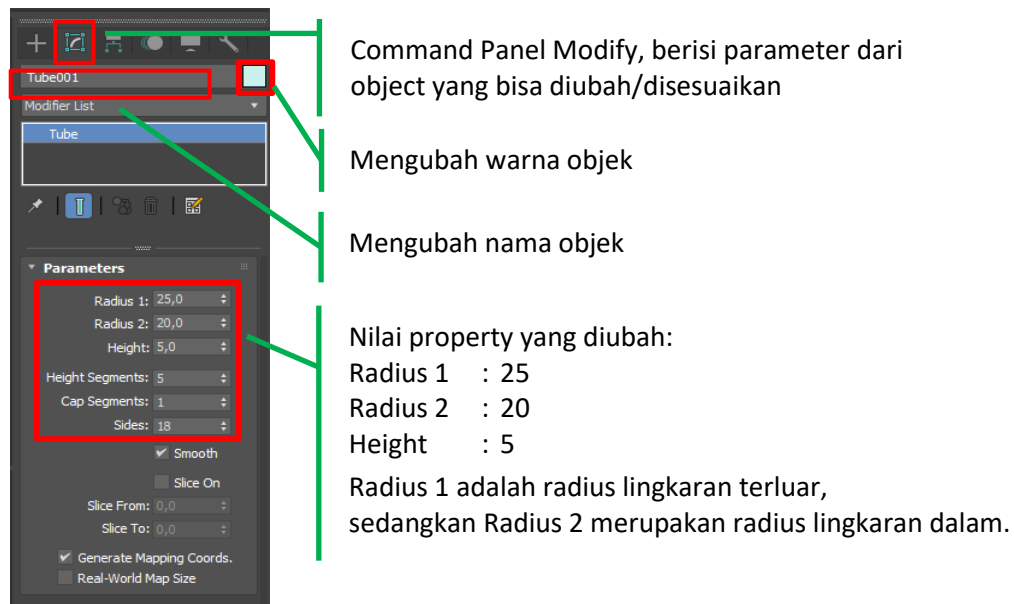
2.5. Membuat Tube Berada Di Atas Objek Box2

- 1) Berikut ini kita akan membuat Objek Tube di atas Box2. Objek tube ini sebagai dudukan atau tempat diletakkannya objek Teapot. Untuk membuat objek Tube kita bisa dilakukan dengan klik menu **Create → Standard Primitives → Tube** atau bisa juga melalui **Command Panel Create**. Kemudian buatlah pada **Viewport Top**. Untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini:



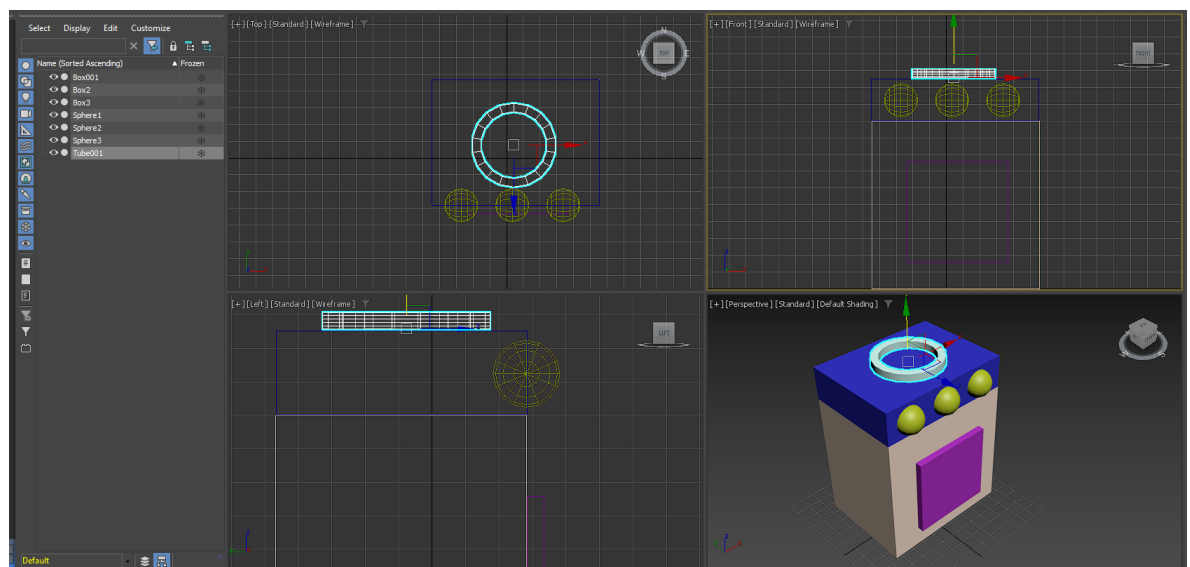
Gambar 1.24 : Membuat Objek Tube Dari Vieport Top

- 2) Selanjutnya memberikan nilai pada property Radius 1, Radius 2 dan Height pada object Tube. Pilih objek Tube, kemudian pada Command Panel pilih **Modify** dan sesuaikan nilainya seperti gambar berikut:



Gambar 1.25 : Parameter Object Tube Yang Diubah

- 3) Geser objek Tube ke bagian atas objek Box2 melalui Viewport Front:

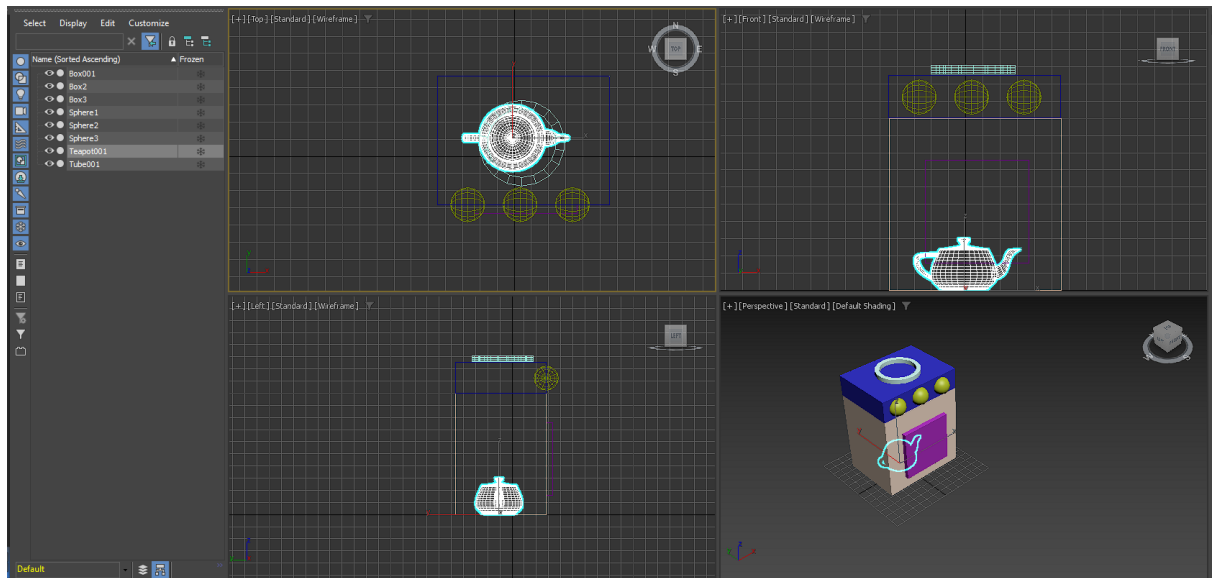


Gambar 1.26 : Posisi Objek Tube Berada Di Bagian Atas Box2

2.6. Membuat Teapot Berada Di Atas Objek Tube

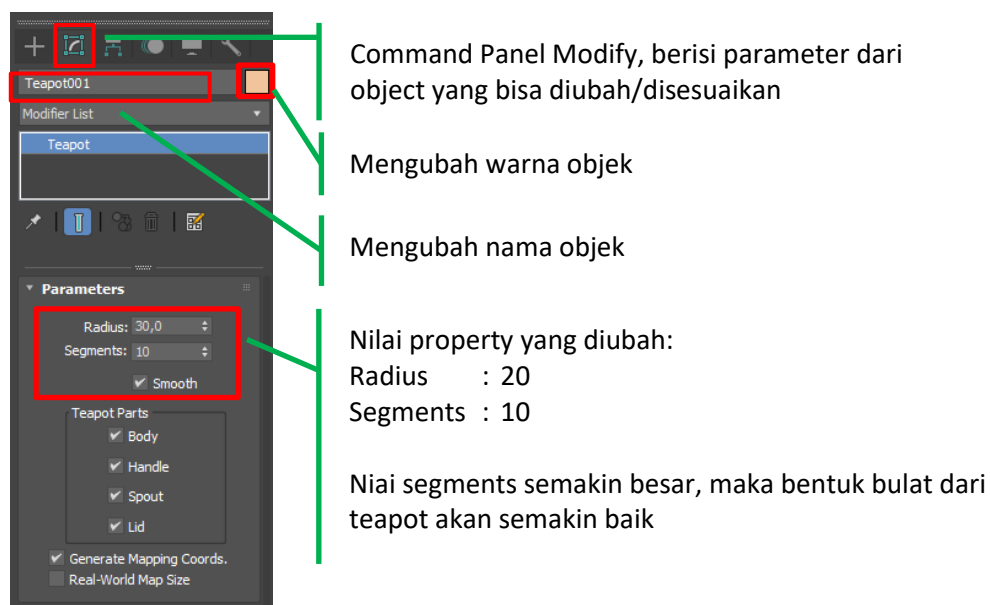
- 1) Objek terakhir yang akan dibuat adalah Teapot. Objek Teapot ini akan diletakkan tepat di atas objek Tube. Untuk membuat objek Teapot kita bisa

dilakukan dengan klik menu **Create → Standard Primitives → Teapot** atau bisa juga melalui **Command Panel Create**. Kemudian buatlah pada **Viewport Top**. Untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini:



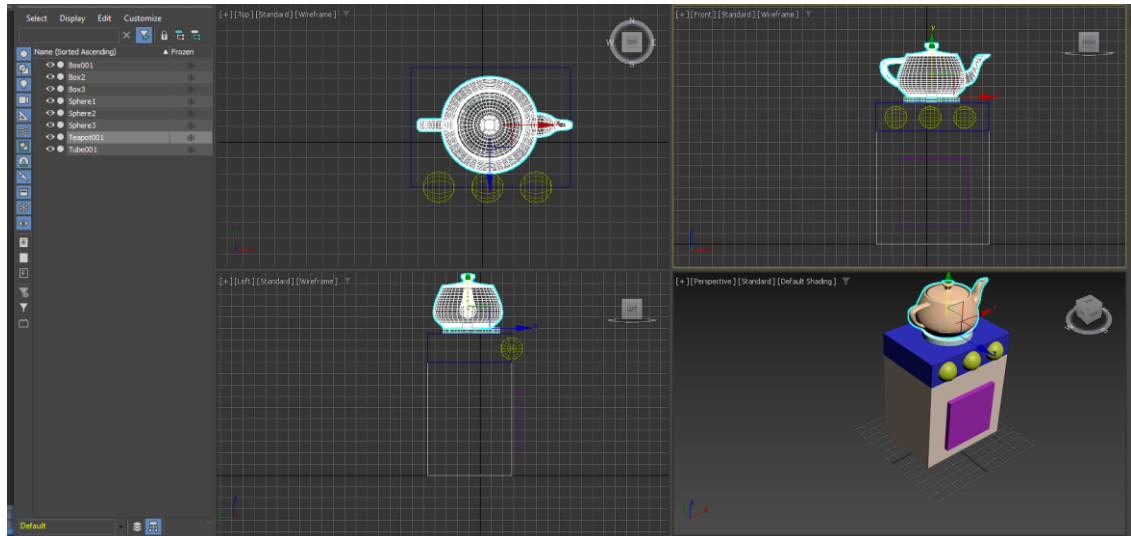
Gambar 1.27 : Membuat Objek Teapot Dari Vieport Top

- 2) Selanjutnya memberikan nilai pada property Radius dan Segments pada object Teapot. Pilih objek Teapot, kemudian pada Command Panel pilih **Modify** dan sesuaikan nilainya seperti gambar berikut:



Gambar 1.28 : Parameter Object Teapot Yang Diubah

- 3) Geser objek Teapot melalui Viewport Front sehingga posisinya tepat di bagian atas objek Tube:



Gambar 1.29 : Posisi Objek Teapot Berada Di Bagian Atas Tube