



JOB SHEET 1 : SIMULASI KOMPUTER

INTERIOR : 1. Soft Sofa

Materi :

1. Modifier : Mesh smooth, map scaler, cap holes
2. Create : chamfer
3. Tool : angle snap toggle, grid and snap setting, show end result on/off toggle
Align, rotate, array

Waktu : 1 jam

Membuat Senderan Tangan Sofa

1. Pilih menu **Customize** → **Units Setup**, pilih satuannya **centimeter**
2. Buat **box** dengan parameter : **Length :30; Width : 90; height : 80; segments : 3.**
3. Agar dapat dibentuk lebih bebas, klik menu **Convert to** → **convert to editable mesh**
4. Aktifkan modus polygon, pilih semua polygon di bagian bawah box, kemudian delete
5. Klik panel **Modify** → **Modifier List : Mesh Smooth**, atur **Iteration=2**
6. Copy objek tsb, tahan tombol **shift**, lalu drag **sumbu Y**. Di kotak dialog **Clone Option**, aktifkan checklist **instance** agar objek dapat berubah sekaligus

Membuat Senderan Badan Sofa

1. Klik tool **select and rotate**, untuk memutar objek sebesar 90^0 , aktifkan checklist **copy**
2. Klik panel **modify**, aktifkan modus **vertex**, pada viewport samping klik kanan pada labelnya dan aktifkan **smooth and highlight** dan **edged faces**, kemudian pilih dua baris vertex bagian atas dan kemudian di **drag** ke atas kemudian di **rotate**, untuk melihat hasilnya dapat diklik icon **show and result on/off toggle**

Membuat Dudukan Sofa

1. Copy pegangan kursi , lalu atur ukurannya dengan tool **select and uniform scale**
2. Geser vertex bagian tepi agar pinggir sofa tidak terlalu tumpul
3. Tutup lubang bagian bawah kursi, klik panel **modify** → **modifier list : Cap Holes**
4. Modelling kursi selesai, Pilih keempat objek tersebut , klik menu **Group** → **Group**, untuk menggabungnya beri inisial sofa
5. Tambahkan material pada objek tersebut
6. Buat beberapa unit kursi dan tambahkan meja, simpan pekerjaan Anda.

SELAMAT BEKERJA