



JOB SHEET 2 : SIMULASI KOMPUTER

INTERIOR : 2. Tempat Tidur

Materi :

1. Modifier : Mesh smooth, cloth collection
2. Create : chamfer, rigid body collection, animation
3. Tool : scale, move, extrude

Waktu : 1,5 jam

Membuat Badan Tempat Tidur

1. Pilih menu **Customize** → **Units Setup**, pilih satuannya **centimeter**
2. Buat **box** dengan parameter : **Length :220; Width : 160; height : 10; Length & width segments : 5; Heigh segs : 1**, beri nama **tempat tidur**
3. Klik kanan **Convert to** → **editable mesh**, kemudian pilih **vertex**
4. Klik tombol **Windows/crossing**, kemudian pilih 4 baris vertex bagian tengah horizontal
5. Klik **select and non-uniform scale**, pada main toolbar, kemudian tekan **F12**, pada kotak dialog kelompok **offset: screen**, tentukan **Y = 150**
6. Pilih 2 baris vertex bagian tengah horizontal, pada kotak dialog **scale transform type-in** tentukan **Y = 240**
7. Pilih 4 baris vertex bagian tengah vertical, pada kotak dialog **scale transform type-in** tentukan **X = 140**
8. Pilih 2 baris vertex bagian tengah vertical, pada kotak dialog **scale transform type-in** tentukan **X = 220**
9. Pada rollout pilih **polygon**, aktifkan **viewport perspective**, kemudian putar sudut pandang menjadi pandangan arah bawah
10. Pilih 4 polygon kotak kecil, klik rollout **Edit Geometri**, pada baris **extrude** tentukan **20**, tekan enter, kemudian tekan **ctrl-D**
11. Ubah sudut pandang arah atas, pilih polygon tepian tempat tidur, pada baris **extrude** tentukan **95** tekan enter, kemudian tekan **ctrl-D**, kemudian non aktifkan polygon
12. Klik **select and move** tekan **F12** tentuk **Z = 20**

Membuat Kasur Tempat Tidur

1. Buat **box** dengan parameter : **Length :190; Width : 160; height : 35; Length segs : 8; width segs : 6; Heigh segs : 3**, beri nama **kasur**
2. Klik panel **modifier list** → **MeshSmooth**, **iteration : 2**, klik tombol **move** tekan **F12** tentukan **Z = 25**, kemudian drag kasur ke tempat tidur

Membuat Sandaran Belakang Tempat Tidur

1. Buat **box** dengan parameter : **Length :100; Width : 160; height : 40; Length segs : 4; width segs : 10; Height segs : 8**, beri nama **sandaran**
2. Klik panel modifier list → MeshSmooth, iteration : 1, klik move Z=60, drag ke tempat tidur

Membuat Selimut pada Kasur Tempat Tidur

1. Buat **box** dengan parameter : **Length :210; Width : 220; height : 0; Length segs : 30; width segs : 30; Height segs : 1**, beri nama **selimut**
2. Pilih **move** tekan **F12** tentukan **Z = 61**, kemudian drag tepat di atas kasur
3. **Convert to** → **editable mesh**, pilih **vertex**, pilih beberapa vertex yang terletak di sebelah kiri
4. Klik tombol **rotate** tekan **F12** tentukan **Z=-180**, pilih tombol move tekan **F12** tentukan **X=25, Y=2**
5. Klik tombol **Time Configuration** tentukan **length=50**
6. Select object selimut, klik menu **Animation** → **Reactor** → **apply modifier** → **cloth modifier**
7. klik menu **Animation** → **Reactor** → **create object** → **cloth collection**
8. **Select by Name** pilih kasur
9. klik menu **Animation** → **Reactor** → **create object** → **Rigid body collection**
10. klik menu **Animation** → **Reactor** → **create animation**, dan geser slider

Membuat Bantal Tempat Tidur

1. Buat **box** dengan parameter : **Length :40; Width : 60; height : 15; Length segs : 4; width segs : 4; Height segs : 2**, beri nama **bantal**
2. **Convert to** → **editable mesh**, pilih **vertex**, aktifkan viewport left dan pilih beberapa vertex yang terletak di paling kiri dan kanan
3. Aktifkan **viewport front** pilih vertex yang terletak paling kiri dan kanan
4. **Select and non-uniform scale** tekan F12 tentukan **Y=10**, tekan ctrl-D
5. Aktifkan viewport top pilih vertex yang terletak pada 4 sudut, pada **scale** tentukan **X=90, Y=90**
6. Klik **modifier list** → **MeshSmooth, iteration = 2**
7. **Clone** object pilih **instance** dan pindahkan object ke arah samping
8. Simpan pekerjaan Anda

SELAMAT BEKERJA