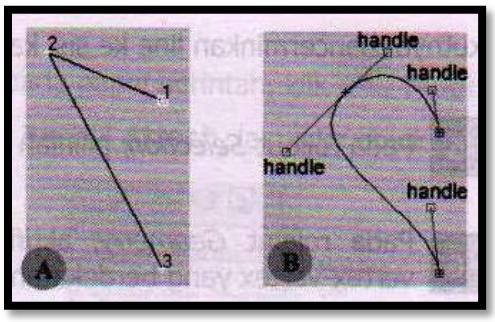
MEMBUAT GEOMETRY DARI SHAPE (Bagian I)

- Pada panel perintah klik *Create* > *Shape* > *Line*
- Pada rollout *Creation Method*, pilih **Corner**, baik pada area *Initial Type* maupun *Drag Type*
- Dari viewport *Front* kliklah secara berturut-turut titik 1,2 dan 3 lalu klik kanan mouse untuk mengaktifkan perintah line. Ukuran bebas

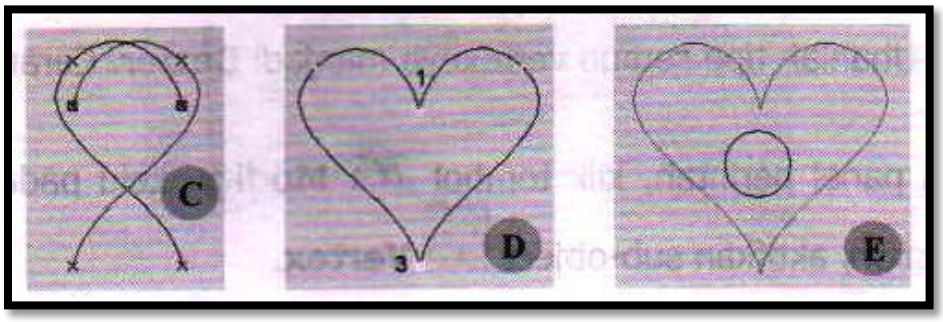


Objek line di edit menjadi bentuk hati

- Ubahlah tipe semua vertexnya menjadi **Bezier** caranya :
  a. Pada panel perintah, klik tombol **Modify**. Lalu rollout *Selection* aktifkan sub–object **Vertex**
  b. Pilihlah semua vertex (klik satu vertex sambil menekan tombol ctrl). Lalu klik kanan mouse di salah satu vertex terpilih dan pilih **Bezier** pada menu Quad yang muncul
  c. Dengan tombol **Select and Move** aturlah posisi vertex dan handle sehingga menjadi setengah hati

Berikutnya mencerminkan line ke sisi kanan

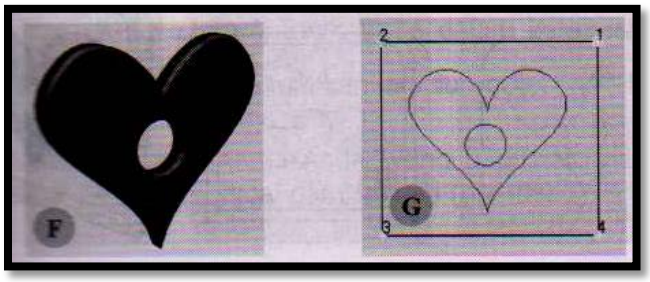
- Pada rollout *Selection* pilihlah **Spline**
- Pada rollout *Geometry* aktifkan *Automatic Welding*, agar vertex berdekatan dilebur menjadi satu
- Masih pada rollout *Geometry* aktifkanlah kotak silang *Copy* lalu klik tombol *Mirror*



- Pindahkan line duplikat ke kanan hingga ujung-ujung kedua line saling bertemu. Maka vertex-vertex titik 1 akan dilebur menjadi satu

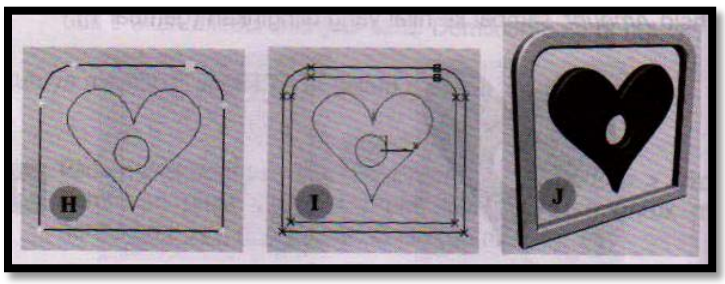
Berikutnya membuat lingkaran di dalam gambar hati

- Pada panel perintah, klik *Create* > *Shape* > *Circle* kemudian pada viewport *Front*, klik dan drag untuk menentukan posisi dan ukuran Circle
- Gabungkanlah Circle dan Line menjadi satu shape crania
  a. Pilih objek *Line*, lalu pada panel perintah klik **Modify**
  b. Pada rollout *Geometry* klik **Attach** lalu pilih objek *Circle*
  c. Jika sudah klik kanan mouse untuk mematikan *Attach*
- Exstrusilah shape yang akan diekstrusi
  a. Pilihlah shape yang akan diekstrusi, bukalah drop down *Modifier List*, pilih **Extrude**
  b. Di bawah rollout *Parameters*, draglah spinner *Up & Down* pada field *Amount* sampai ke nilai yang diinginkan

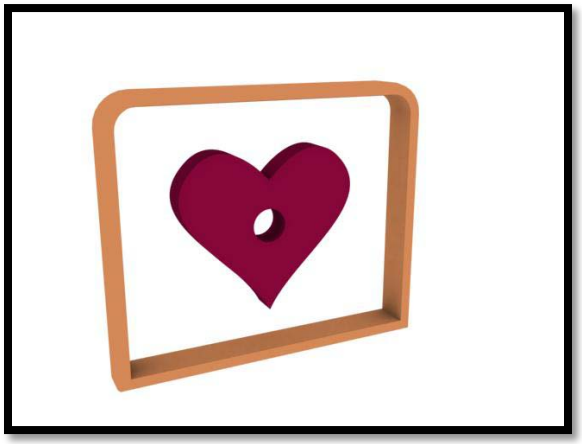


Berikutnya membuat template (kotak) di belakang hati

- Klik *Create* > *Shapes* > *Rectangle*. Lalu dari viewport *Front* klik dan drag untuk menentukan panjang dan lebar rectangle
- Bulatkan vertex 1 dan 2 dari rectangle. Harus diubah rectangle menjadi editable spline dulu agar bisa mengakses sub-object vertex
  a. Klik kanan pada rectangle lalu klik **Convert To > Editable Spline** pada menu Quad yang muncul
  b. Pilih Rollout Selection aktifkan sub-object **Vertex** dan pilihan vertex 1 dan 2
  c. Pada rollout *Geometry* aktifkan tombol **Fillet** lalu drag-lah salah satu vertex terpilih ke atas vertex terpilih ke atas, sampai mendapatkan kelengkungan yang diinginkan
  d. Jika sudah klik kanan mouse untuk mematikan **Fillet**



- Berikutnya kita akan menebalkan spline yang baru dibuat. Pada rollout *Selection* aktifkan tombol **Spline**
- Pada rollout *Geometry*, aktifkan tombol **Outline**. Lalu drag-lah spline ke bawah pilih ketebalannya. Klik kanan mouse untuk mematikan *Outline*
- Selanjutnya copy-lah spline terluar sekaligus jadikan sebagai shape tersendiri
  a. Pilihlah spline terluar. Lalu pada rollout *Geometry* aktifkan **Copy** di bawah tombol *Detach* kemudian klik tombol **Detach**
  b. Pada kotak dialog *Detach* ketik **Base** dalam kotak isian *Detach As* lalu klik Ok kemudian matikan lagi sub-object **Spline**
- Pilihlah shape pertama anda lalu ekstrusilah setebal gambar hati
- Pilihlah shape terakhir anda (**Base**) lalu ekstrusilah dengan nilai negative



Hasil dari Latihan 4