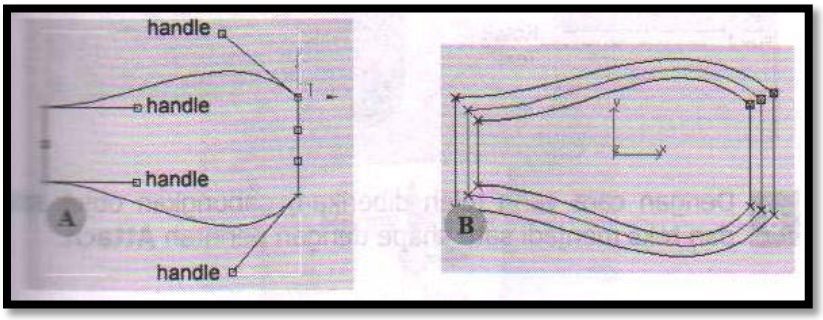
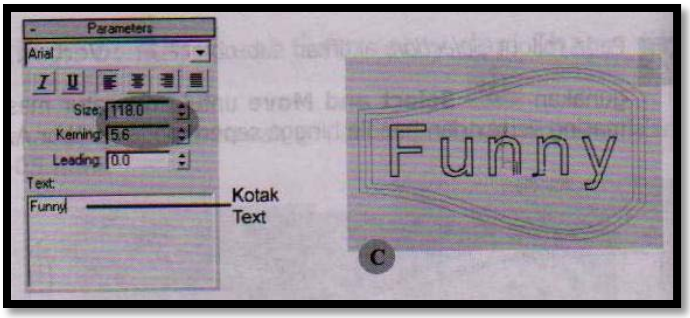
# MEMBUAT GEOMETRY DARI SHAPE (Bagian II)

- Klik *Create* > *Shape* > *Rectangle*, lalu pada viewport *Front* klik dan drag untuk menentukan panjang dan lebar rectangle sesuai dengan keinginan
- Agar rectangle dapat dimodifikasi pada level *sub-object* ubahlah menjadi *Editable Spline* (klik kanan pada objek rectangle, lalu pilih **Convert To > Editable Spline** pada menu Quad yang muncul
- Pada rollout *Selection* aktifkan sub-object **Vertex**. Lalu gunakan **Select and Move** untuk mengatur masing-masing vertex dan handle



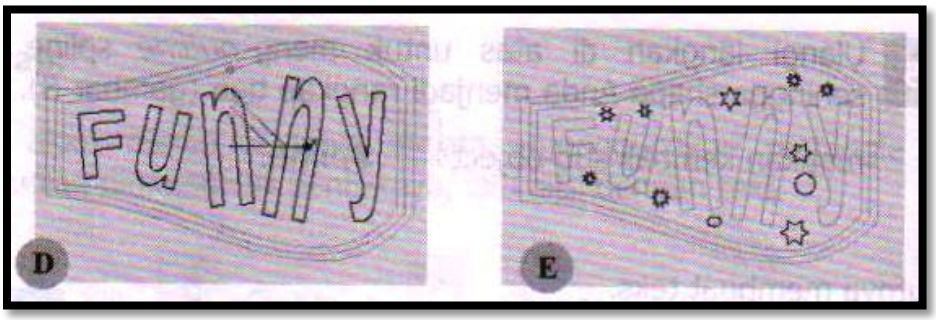

- Jika sudah aktifkan sub-object **Spline** pada rollout *Selection*. Lalu rollout *Geometry* klik tombol **Outline**, dan drag-lah spline anda ke bawah / atas sampai mendaptkan ketebalan yang diinginkan
- Ulangi langkah di atas untuk meng-*outline* spline lagi sehingga shape menjadi rangkap tiga. Lalu matikan kembali sub-object **Spline**

  Berikutnya membuat teks
- Klik **Create > Shapes > Text**, lalu pada viewport *Front*, klik dan drag untuk menentukan posisi teks di tengah shape yang telah dibuat
- Pada rollout *Parameters* ubahlah kalimat dama kotak teks menjadi **Funny** dan aturlah nilai *Size* (tinggi huruf) dan *Kearning* (Spasi antar huruf) sesuai keperluan




- Gabungkan objek spline dan teks menjadi satu shape dengan perintah **Attach**

- Aktifkan kembali sub-object **Spline**. Lalu gunakan **Select and Scale** untuk menskalakan setiap huruf secara vertikal (arah sumbu Y) serta **Select and Rotate** untuk merotasi setiap huruf secara acak
- Jika sudah, matikan sub-object **Spline**
- Untuk membuat shape lainnya dalam label, buatlah beberapa bintang (*Create > Shape > Star*) dan lingkaran (*Create > Shape > Circle*) sembarang ukuran dalam shape lalu **Attach** semua shape menjadi satu




- Jika semua objek telah menjadi satu gunakan extrude untuk mengekstrusikan label sesuai keperluan