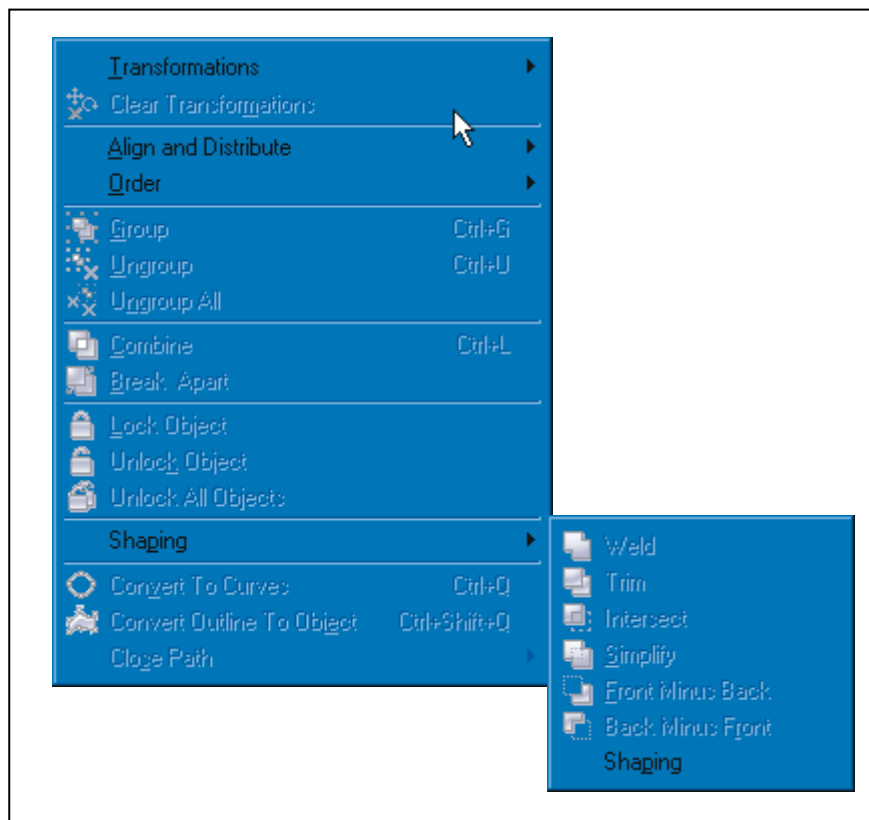


BAB IV FUNGSI SHAPING DAN TRANSFORMATION

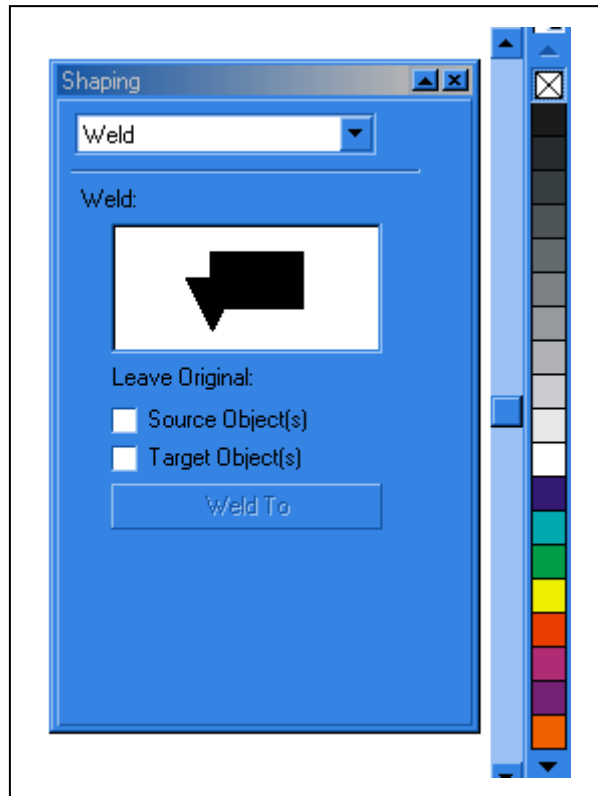
A. Shaping

Dengan fasilitas *shaping* dapat membantu anda membuat objek dengan lingkaran, bujur sangkar menjadi objek yang tidak beraturan dengan memotong dan menggabungkan sebagian dari objek. fasilitas shaping yang tersedia antara lain adalah menu **weld**, menu **trim**, dan menu **intersect** seperti yang telah diurai pada bab 2 sebelumnya. Untuk membuka menu tersebut dapat dilakukan melalui menu *Arrange – shaping* seperti yang tampak pada gambar berikut:



Gambar 28. Cara memunculkan kotak dialog menu Shaping

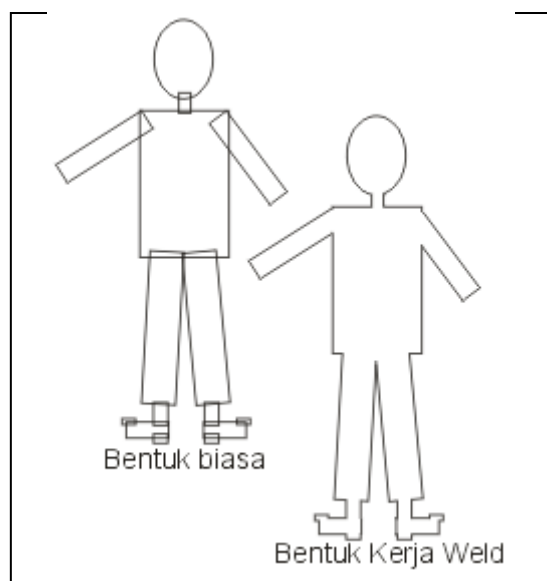
Dengan memilih fasilitas *shaping* seperti yang tampak pada gambar di atas maka akan muncul kotak dialog **weld**, **trim**, dan **intersect** seperti yang tampak pada gambar berikut:



Gambar 29. Kotak dialog Shaping – weld

1. *Weld*

Difungsikan untuk mengabungkan beberapa objek, sehingga pertemuan objek yang bertumpukan dapat menyatu dan daris objek dapat diolah dengan tombol/alat pengatur garis *shape tool*.



Gambar 30. Pengabungan garis hasil Shaping – Weld

Langkah-langkah kerja untuk dapat membuat seperti gambar di atas:

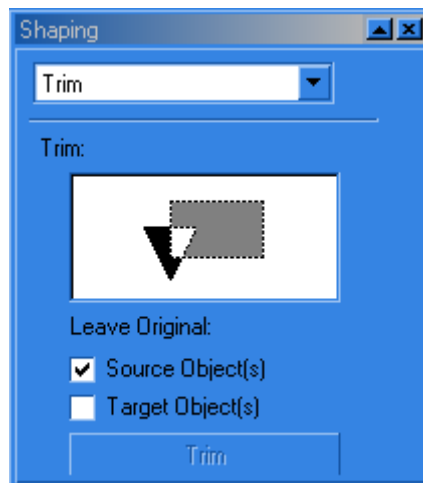
- a. Buatlah objek dengan rectangle tool atau bisa juga dengan ellipse tool seperti yang tampak pada gambar 28.
- b. Aktifkan semua objek dengan pick tool.
- c. Pilih menu shaping lewat jendela menu arrange, dan masuk ke bilik weld. Klik OK untuk memastikan hasil usaha dari weld tersebut.

Keterangan:

Apabila objek yang akan digabungkan banyak warna maka apabila mendapatkan sentuhan weld, objek akan berubah menjadi satu warna.

2. Trim

Dengan fasilitas shaping – trim anda dapat memotong objek. Sebelum memotong objek tentukan terlebih dahulu objek yang akan dipotong dan mana objek yang akan dipergunakan untuk memotong. Sebagai contoh, jika anda ingin membuat sebuah potongan bentuk binatang dari objek persegi panjang, binatang adalah objek sumber karena anda menggunakannya untuk memotong objek persegi panjang. Objek persegi panjang adalah objek sasaran karena ia adalah objek yang ingin dipotong. Objek sumber memotong bagian dari objek target yang bersinggungan. Gambar di bawah ini bentuk kotak dialog Trim:



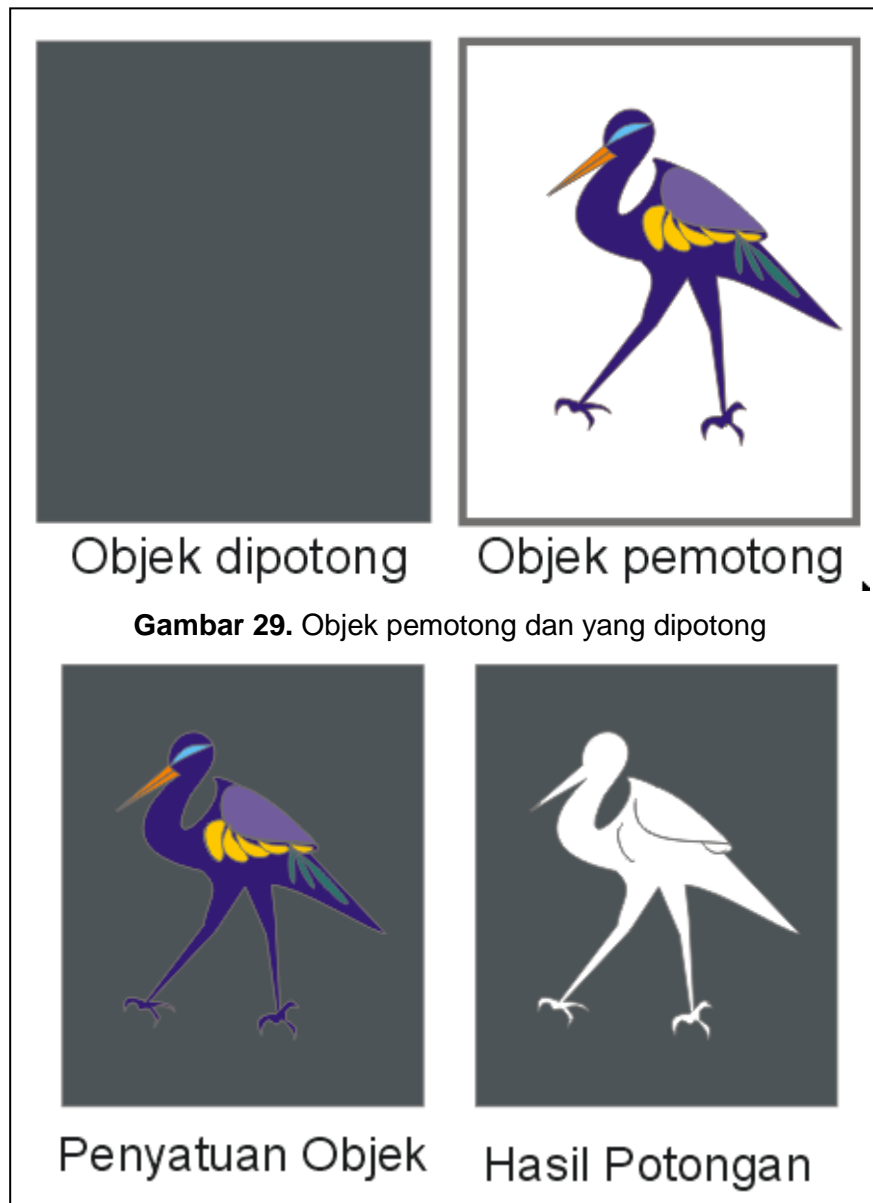
Gambar 31. Kotak dialog Shaping – weld

Langkah kerja pemotongan benda tersebut dapat diurai sebagai berikut:

- a. Tentukan objek yang akan dipotong.
- b. Pilih objek yang akan memotong

- c. Letakan pada posisi pemotongan.
- d. Aktifkan kedua objek dengan pick tool.
- e. Pilih menu arrange – shaping dan gunakan Trim, kemudian klik Trim pada kota bagian bawah yang berada dalam kotak dialog shaping - Trim.

Gambar 32 dan 32.1 berikut merupakan hasil pemotongan lewat jendela Trim:



Gambar 32 . Objek potongan dan hasil pemotongan



Gambar 32.1 . Objek potongan dan hasil pemotongan

3. *Intersect*

Disamping memotong lewat pisau trim, masih ada satu pilihan lain yang dapat untuk memotong objek. Namun hasil potongan akan lain. Memotong dengan trim guna mendapatkan pemisahan antara gabungan objek. sedangkan pemotongan yang dilakukan lewat pisau *Intersect* adalah guna mendapatkan potong dari pertemuan objek. artinya objek penampakan ketiga yang akan dihasilkan adalah bentuk gambar dari dua objek yang berhimpitan.

Langkah-langkah yang ditempuh:

- a. Buat objek yang akan dipotong dan yang akan memotong.
- b. Pertemuan kedua objek dimana dia akan dipotong (hasil potongan yang diinginkan).
- c. Lewat pintu utama menu arrange kita pilih *Intersect* lewat kotak shaping.
- d. Nikmati hasilnya.

Hasil potongan pisau lipat intersect perhatikan gambar berikut:

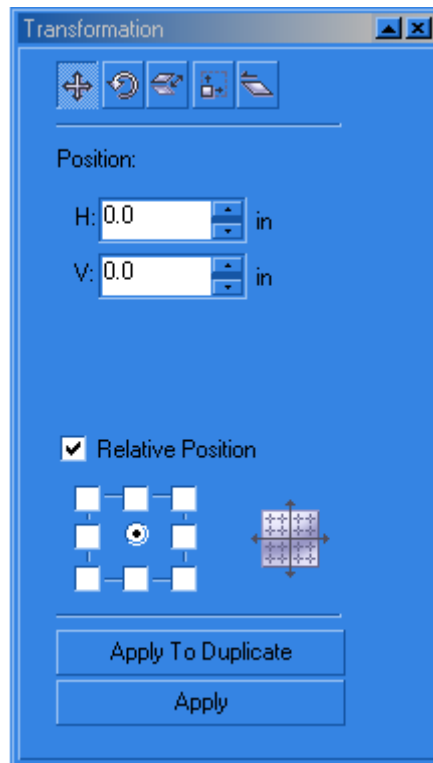


Gambar 33 . Objek potongan dan hasil pemotongan

B. Transformation

Transformation merupakan media bantu yang berfungsi sebagai mobil penggerak objek. media ini dapat melakukan pemindahan objek dan sekaligus penggabungan objek yang dipindahkan dengan jarak tertentu dan dalam ukuran yang pasti. Menu Transformation ini terdiri dari beberapa komponen yaitu (1) Position, (2) Rotate, (3) Scale, (4) Size, dan (5) Skew. Untuk dapat memunculkan kotak dialog Transformation anda dapat melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

Pilih menu Arrange lewat jendela Window-Dockers-Transformation-Position atau anda dapat menekan tombol **Atl – F7** maka tampil kotak dialog Transformation seperti gambar berikut:



Gambar 34 . Kotak Dialog Transformation Position

Cara mengatur objek melalui jendela docker anda dapat melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pastikan objek yang akan diatur atau yang akan digandakan dalam keadaan aktif.
2. tampilkan kotak dialog Transformation seperti yang tampak pad gambar 34 di atas.
3. Hilangkan tanda centang yang ada pada kotak Relative position.
4. Isikan angka pergeseran objek pada kota H untuk Orizontal dan pada kotak V untuk pemindahan atau penggandaan objek secara vertikal. Perlu diingat untuk pemindahan ke sebelah kiri dan ke bawah perlu ditambahkan tanda min (-).
5. Klik tombol Apply untuk pemindahan objek dan apabila ingin objek tersebut diperbanyak maka dapat memilih Apply to Duplicate. Gambar di bawah ini merupakan hasil Transformation + duplicate.



Gambar 35. Hasil Transformation

Disamping pemindahan objek seperti yang tampak pada gambar 35 di atas, perintah lain yang dapat dilakukan lewat menu transformation ini juga dapat difungsikan untuk memutar objek lewat jendela rotations, mengatur skal objek lewat jendela Scale, dan memiringkan objek atau mengulur objek lewat jendela Skew. Langkah-langkah yang ditempuh sam halnya seperti kita melangkah pada pengaturan position di atas.