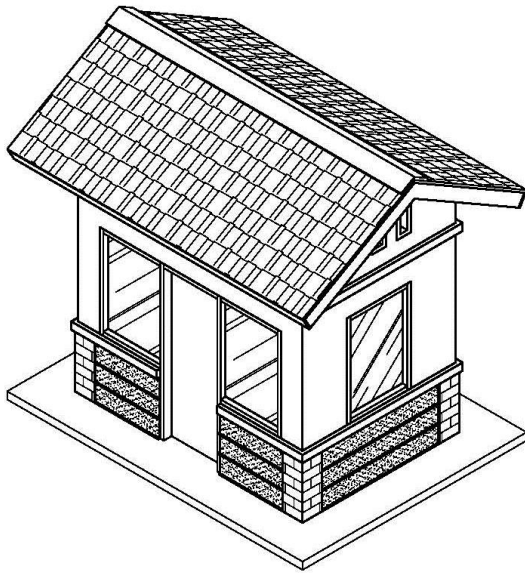
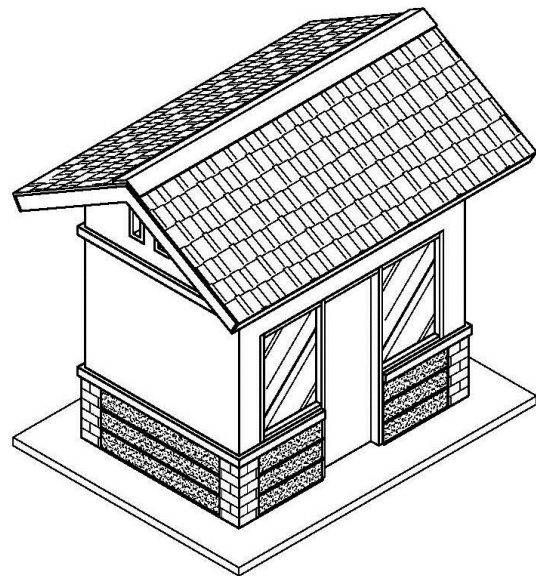


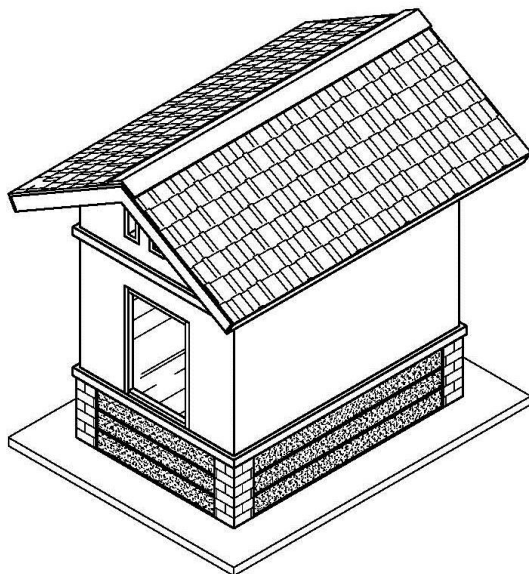
Tutorial AutoCAD Gambar Pos Jaga Bagian 6 (3 Dimensi)



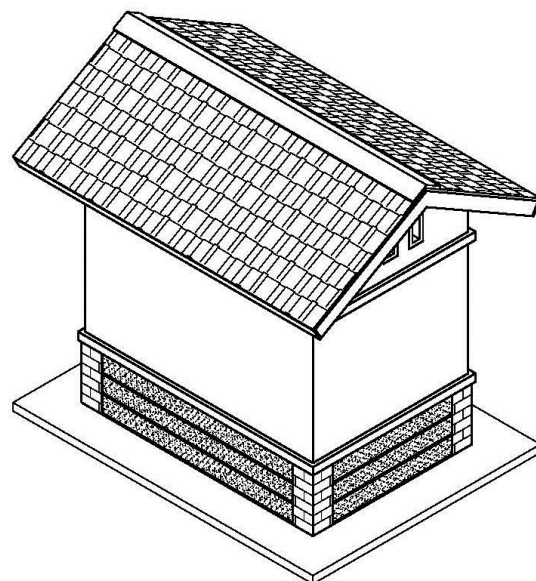
TAMPAK 3D - 1



TAMPAK 3D - 2



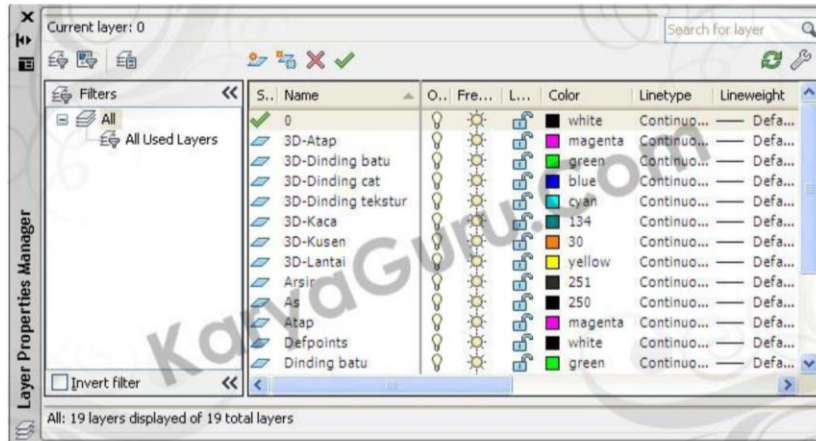
TAMPAK 3D - 3



TAMPAK 3D - 4

Pada bagian ini, kita akan membuat 3d model dan untuk memulainya silahkan *backup* gambar yang sudah diselesaikan. Kemudian silahkan buka file terakhir yang sudah Anda kerjakan sebelumnya.

Langkah 1



Buat beberapa layer baru dan beri nama serta warnanya.

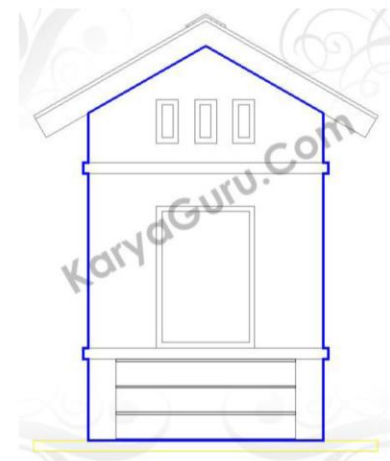
- 3D-Atap
- 3D-Dinding batu
- 3D-Dinding cat
- 3D-Dinding tekstur
- 3D-Kaca
- 3D-Kusen
- 3D-Lantai

Langkah 2



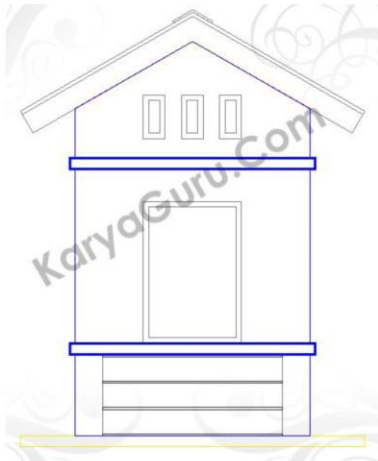
Aktifkan layer **3D-Lantai** kemudian perbesar gambar **Tampak Kanan**. Buat kotak pada garis lantai dengan menjiplak gambar yang ada, Anda dapat menggunakan perintah **Polyline** atau **Rectangle**. *Ingat jangan menggunakan perintah Line !*

Langkah 3



Aktifkan layer **3D-Dinding cat** buat garis mengelilingi dinding dengan perintah **Polyline** seperti yang diperlihatkan pada gambar. *Untuk perhatian garis polyline harus menyatu dan tidak boleh putus !*

Langkah 4



Buat 2 buah list dinding dengan perintah **Polyline** atau **Rectangle**.

Langkah 5

Buat 4 buah list bagian bawah dengan perintah **Polyline** atau **Rectangle**.

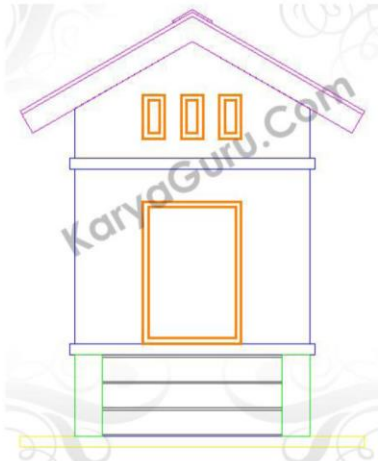


Langkah 6



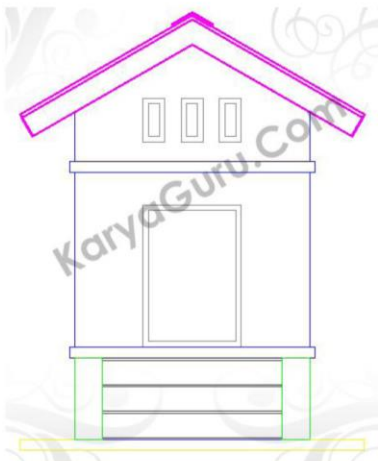
Aktifkan layer **3D-Dinding batu** buat garis dinding batu alam pada bagian kiri dan kanan dengan perintah **Polyline** atau **Rectangle**.

Langkah 7



Aktifkan layer **3D-Kusen** buat garis kusen dengan perintah **Polyline** atau **Rectangle** seperti terlihat pada gambar.

Langkah 8



Aktifkan layer **3D-Atap** buat garis atap dengan perintah **Polyline**. Terdapat 3 buah obyek pada bagian atap yaitu bagian *papan listplank*, *genteng* dan *nok*.

Jadi garis polyline-nya harus membuat 3 obyek tersebut dan berarti terdapat 2 garis yang bersebutuhan pada pertemuan antara *papan listplank-genteng* serta *genteng-nok*.

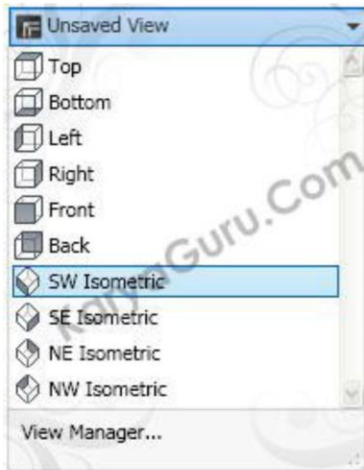
Intinya tidak boleh membuat garis polyline yang terputus !

Langkah 9



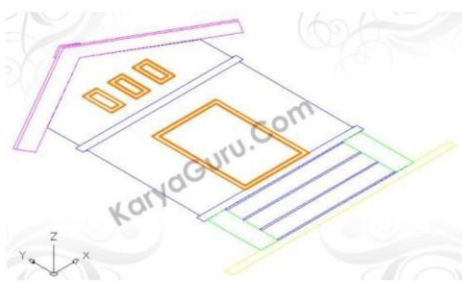
Freeze / hide semua layer kecuali layer yang baru Anda buat yang berawalan **3D**.

Langkah 10



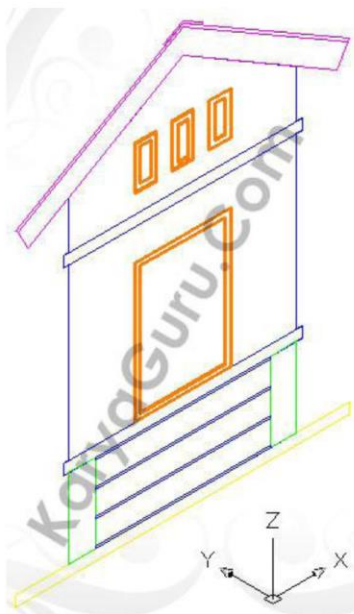
Posisikan tampilan layar pada **view SW Isometric**.

Langkah 11



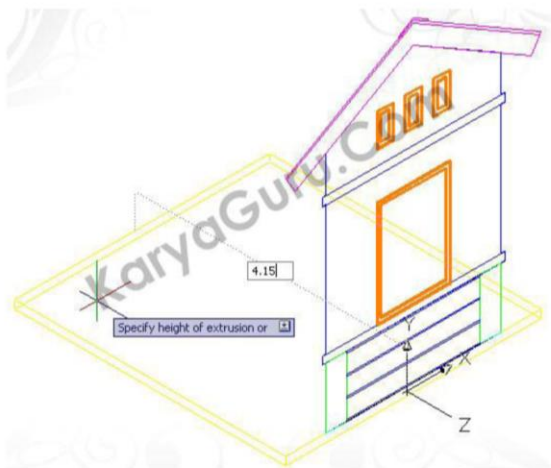
Maka gambar akan terlihat seperti berikut ini dan terdapat simbol UCS XYZ.

Langkah 12



Putar gambar pos jaga dengan menggunakan perintah **3drotate** dan sumbu putarnya adalah **Sumbu X**.

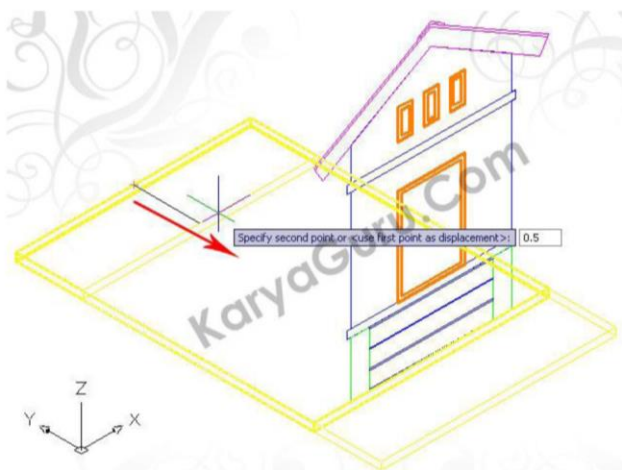
Langkah 13



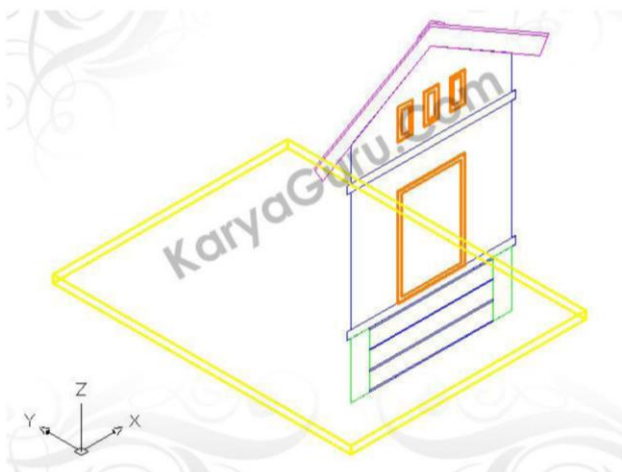
Aktifkan layer **3D-Lantai** kemudian gunakan perintah **Extrude** untuk membuat obyek lantai 3 dimensi dengan ketinggian **4,15** dan diarahkan kebagian **Kiri**.

Langkah 14

Geser obyek yang baru saja dibuat dengan perintah **Move** kearah **kanan** sejauh **0,5**.

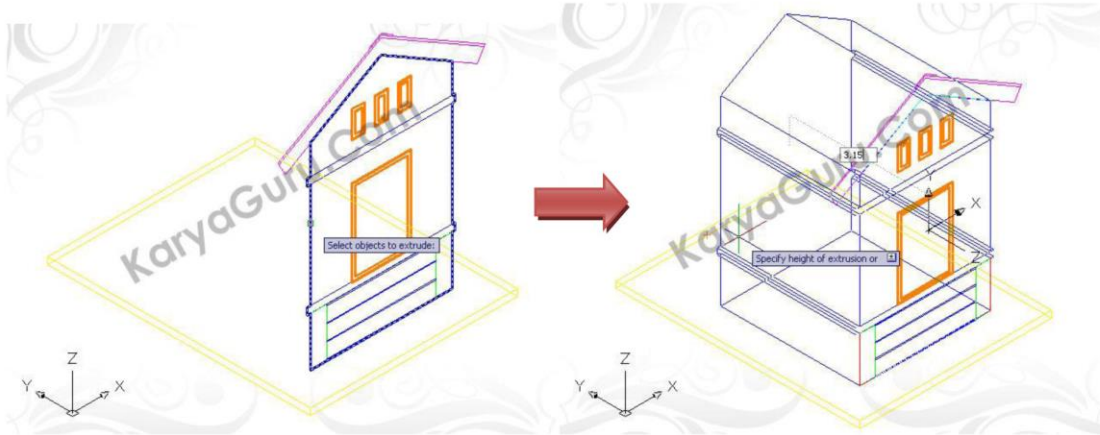


Maka hasilnya akan menjadi seperti gambar dibawah ini.

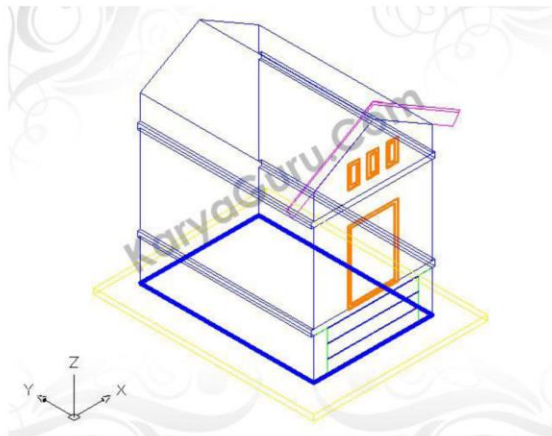


Langkah 15

Aktifkan layer **3D-Dinding cat** kemudian gunakan perintah **Extrude** untuk membuat obyek dinding 3 dimensi dengan ketinggian **3,15** dan diarahkan ke bagian **Kiri**.

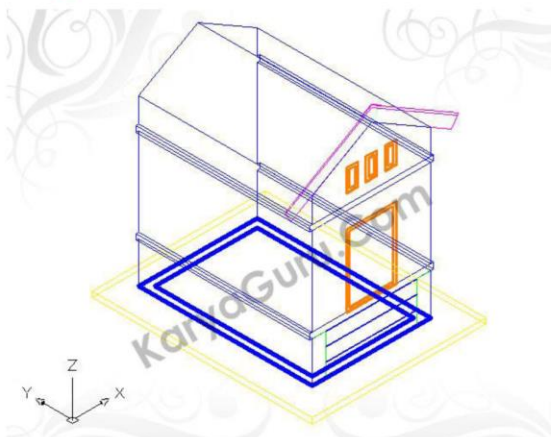


Langkah 16



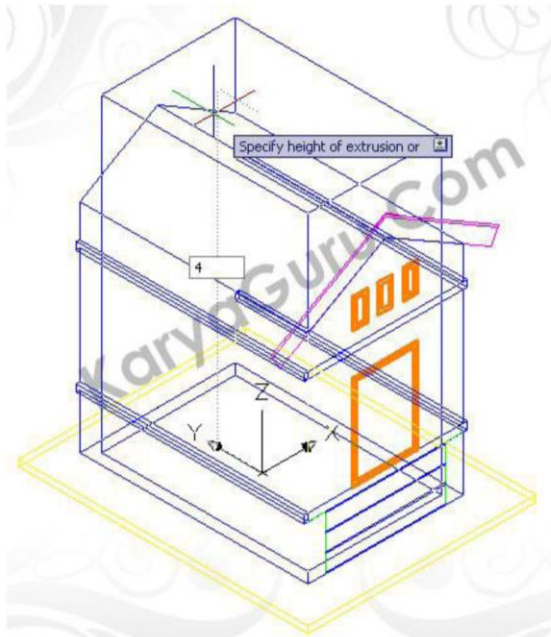
Buatlah kotak pada bagian bawah dinding dengan perintah **Polyline** atau **Rectangle**.

Langkah 17



Offset kotak tersebut ke bagian dalam dengan jarak **0.15**.

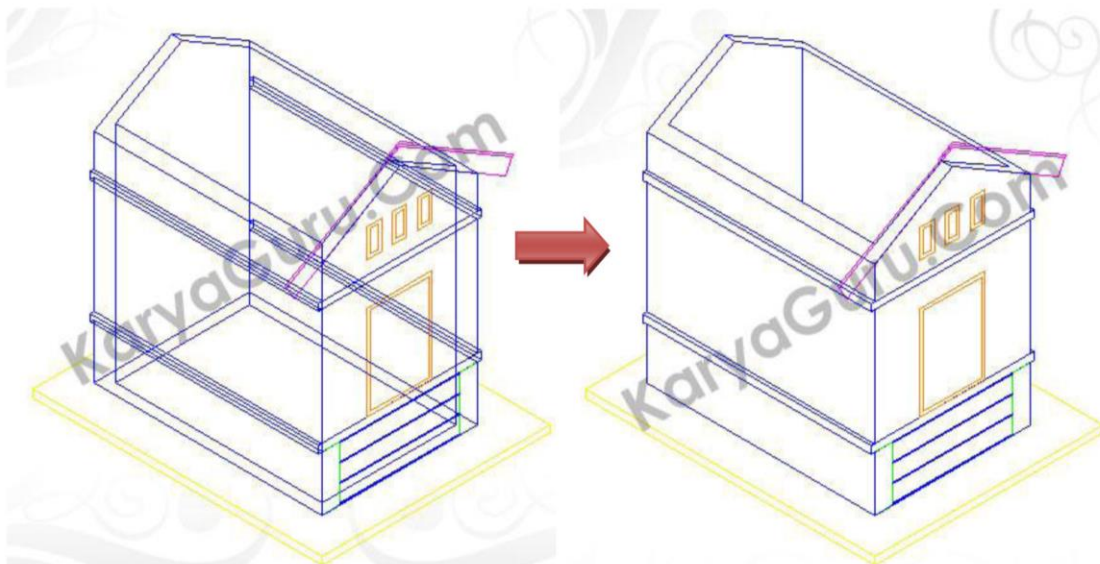
Langkah 18



Extrude kotak bagian dalam dengan ketinggian 4.

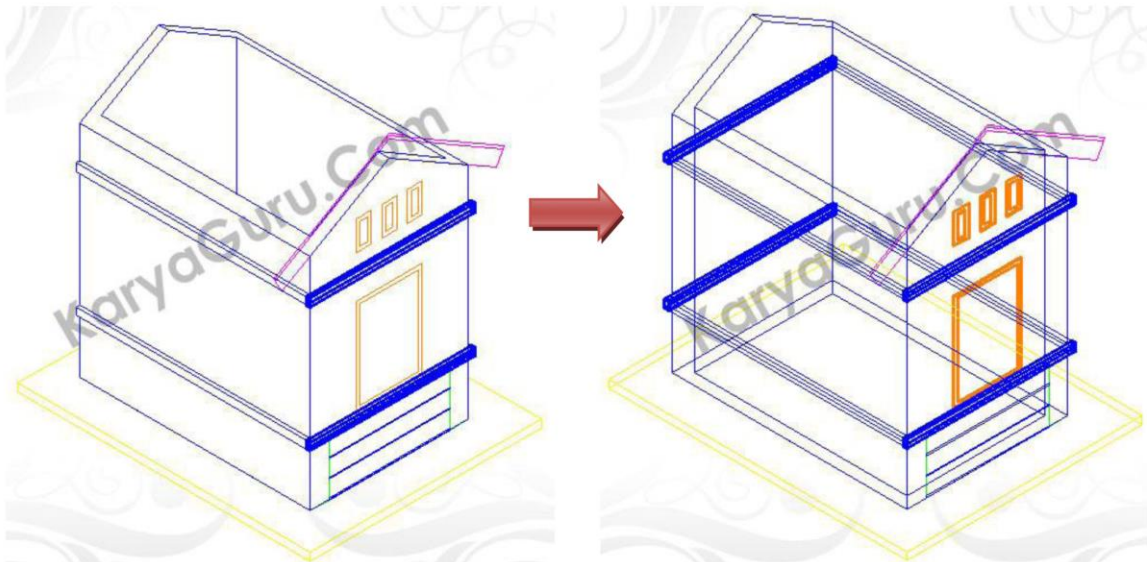
Langkah 19

Berikan perintah **Subtract** untuk membolongi dinding dan hasilnya akan menjadi seperti gambar berikut ini.



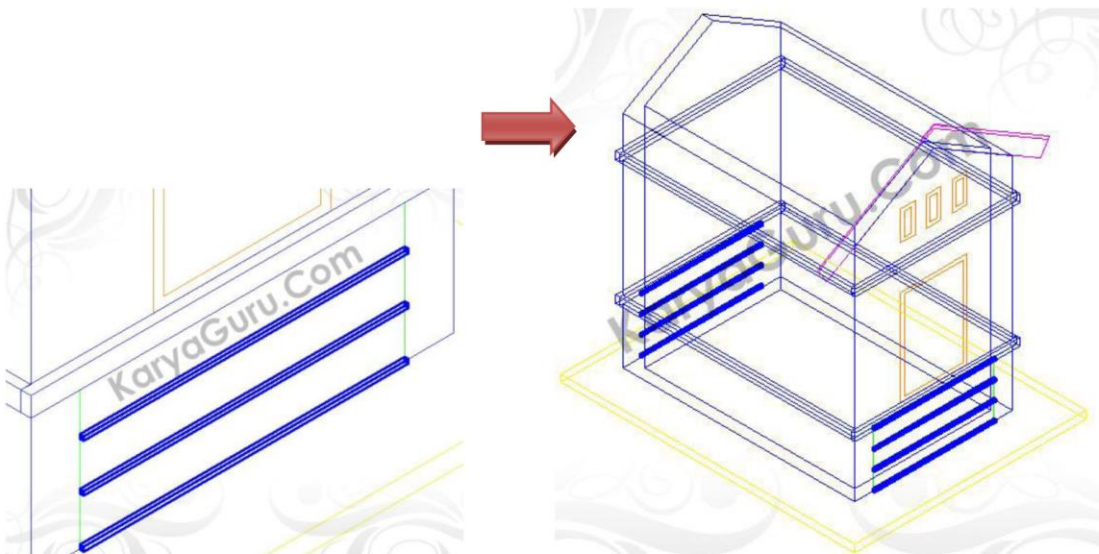
Langkah 20

Extrude kedua obyek list dinding dan duplikat ke bagian kiri pos jaga sehingga Anda akan mempunyai list dinding sebanyak 4 buah yaitu dibagian kiri dan kanan. Untuk menduplikat bisa menggunakan perintah **Copy** atau **Mirror**.

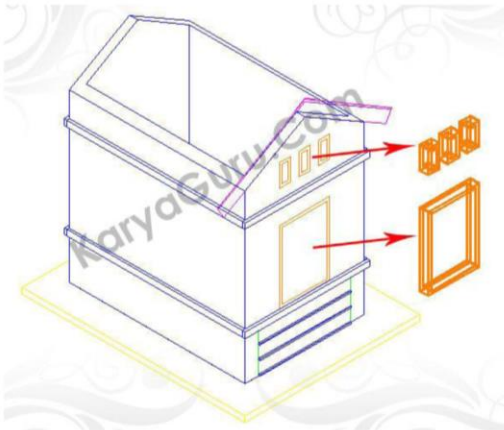


Langkah 21

Extrude keempat obyek list bagian bawah dan duplikat ke bagian kiri pos jaga sehingga Anda akan mempunyai list dinding sebanyak 8 buah. Untuk menduplikat bisa menggunakan perintah **Copy** atau **Mirror**.

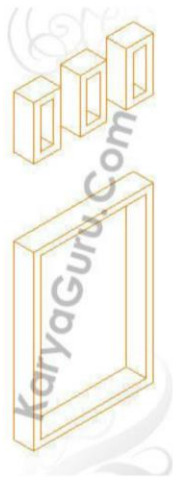


Langkah 22



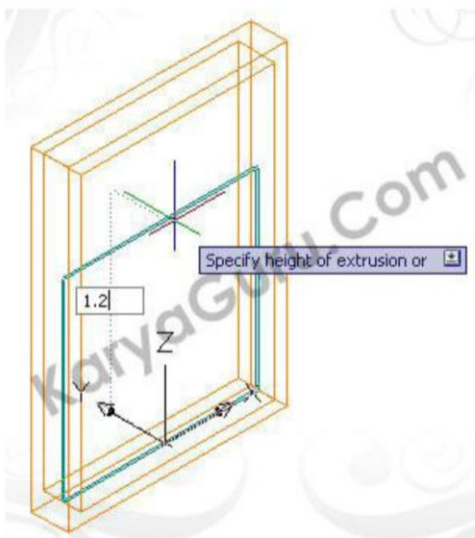
Aktifkan layer **3D-Kusen** kemudian **Copy** semua obyek kusen ke bagian luar 3d pos jaga agar lebih mudah dalam pembuatan 3d kusenya. **Extrude** hasil duplikat obyek kusen tersebut.

Langkah 23



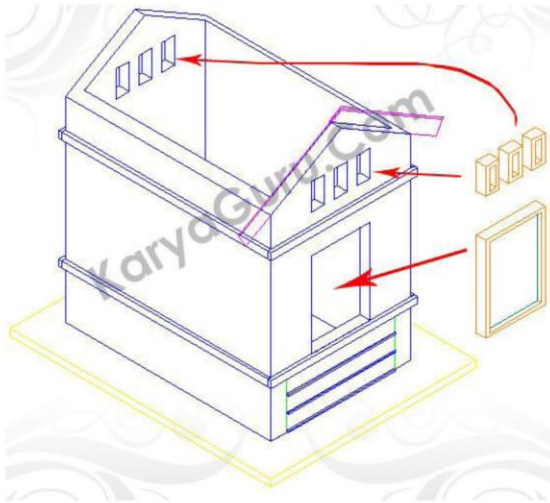
Lubangi semua obyek 3d kusen dengan perintah **Subtract** dengan obyek pembolongnya adalah obyek kusen bagian dalam.

Langkah 24



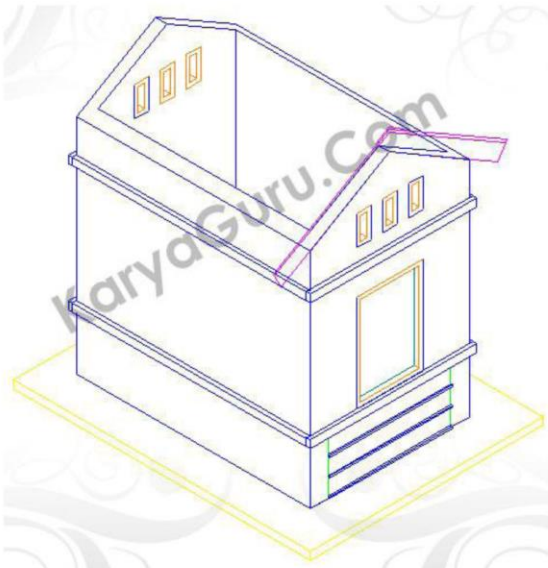
Aktifkan layer **3D-Kaca** kemudian buat obyek kaca pada bagian kusen jendela dengan perintah **Box**. Proses pembuatanya akan terlihat seperti gambar.

Langkah 25

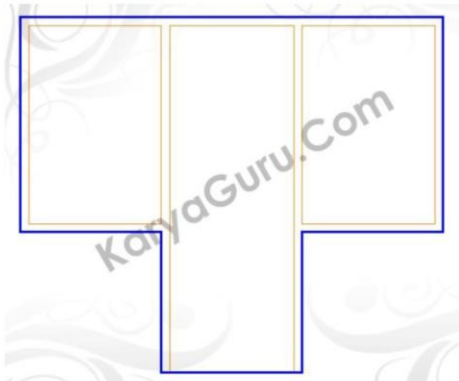


Untuk membuat lubang pada dinding sebagai penempatan kusen yang sudah dibuat, langkah yang Anda lakukan sama seperti proses pembuatan kusen. Langkahnya adalah **extrude** garis kusen pada dinding setebal **0.15** dan lubangi dinding dengan obyek 3d kusen pada dinding. Kemudian tempatkan obyek 3d kusen berikut kacanya ke bagian dinding yang sudah dilubangi.

Hasilnya akan terlihat seperti gambar dibawah ini

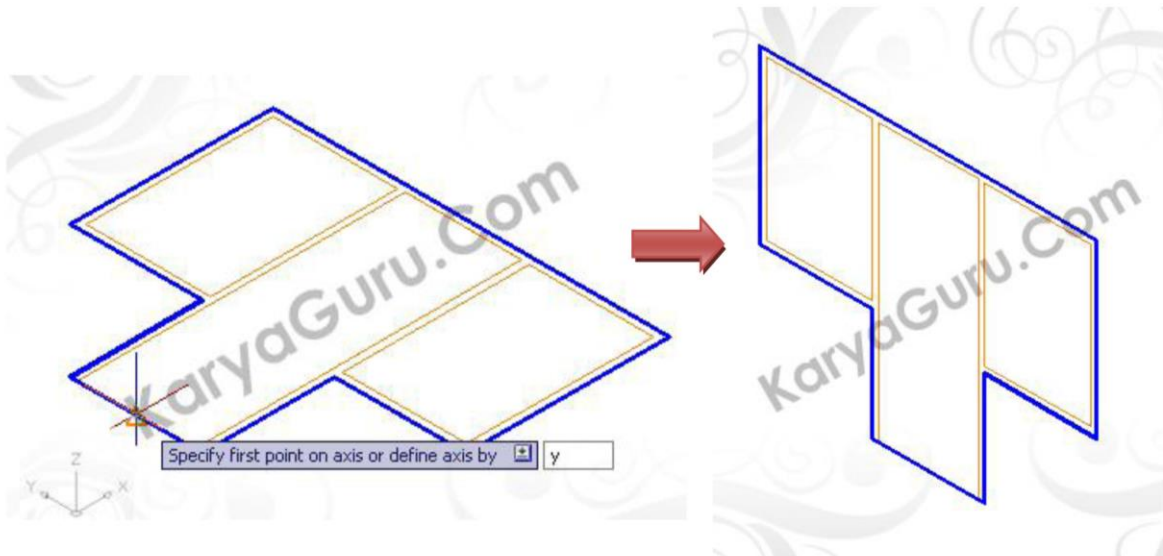


Langkah 27



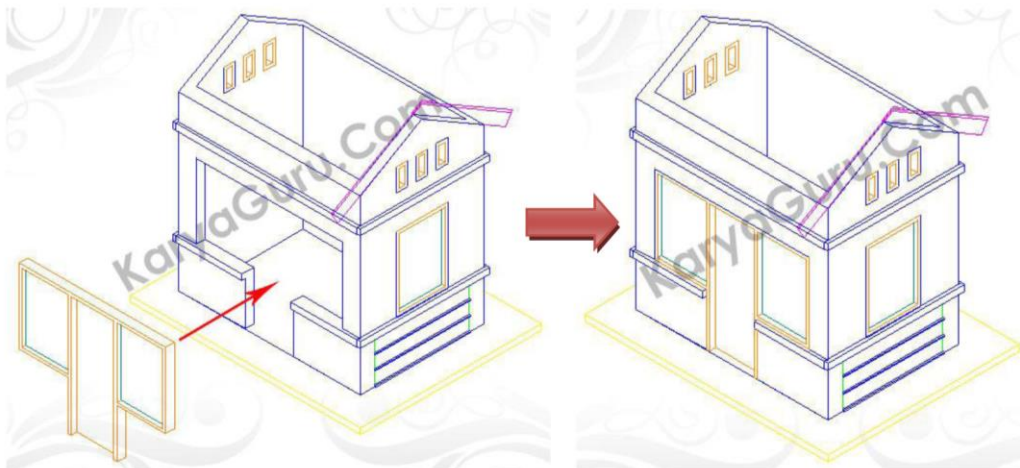
Untuk pembuatan kusen pintu dan jendela bagian depan, Lakukan langkah seperti pembuatan kusen jendela samping.

Sebagai obyek untuk melubangi dinding bagian depan Anda dapat membuat garis polyline mengelilingi kusen depan. Bila sudah jadi putar obyek kusen depan dengan menggunakan perintah **3drotate** menggunakan **sumbu Y** sebagai poros putarannya.



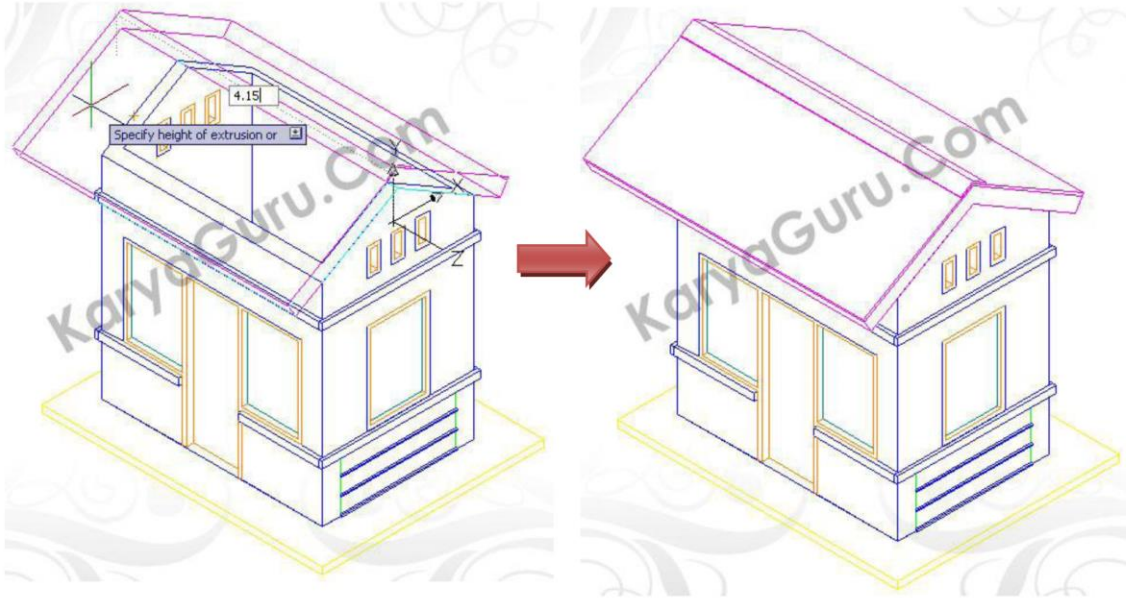
Langkah 28

Tempatkan obyek 3d kusen depan pada lubang dinding yang telah Anda buat. Seperti pada gambar di bawah ini.



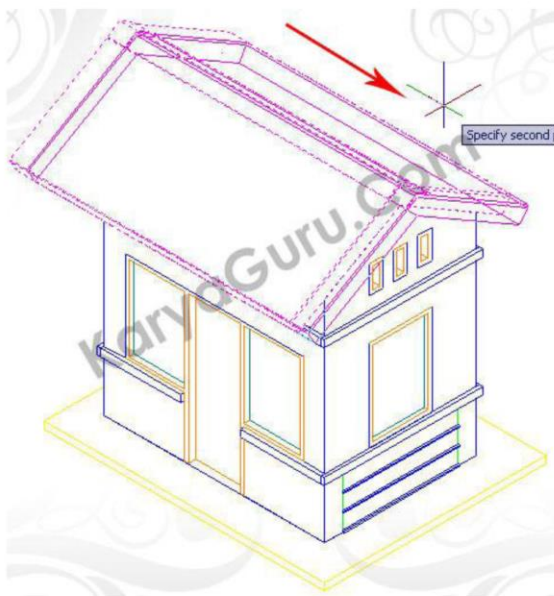
Langkah 29

Aktifkan layer **3D-Atap** kemudian gunakan perintah **Extrude** untuk membuat obyek atap 3 dimensi dan berikan ketinggian **4,15** serta diarahkan ke bagian **Kiri**.



Langkah 30

Pindahkan obyek 3d atap yang sudah Anda buat dengan perintah **Move** sejauh **0,5** ke arah **Kanan**.



Langkah 31



Buatlah obyek 3d batu alam, bila sudah selesai duplikat pada empat sisi pos jaga. Untuk obyek list bagian bawah dapat Anda buat dengan acuan tampak depan dan hasilnya akan seperti dibawah ini.

Hasil akhir gambar 3D Model seperti dibawah ini:

Gunakan visual style untuk melihat dengan tampilan hidden.



Hasil akhir gambar 3D Model seperti dibawah ini:

Anda pun dapat menggunakan visual style untuk melihat dengan tampilan yang berbeda. seperti conceptual dan lainnya.

