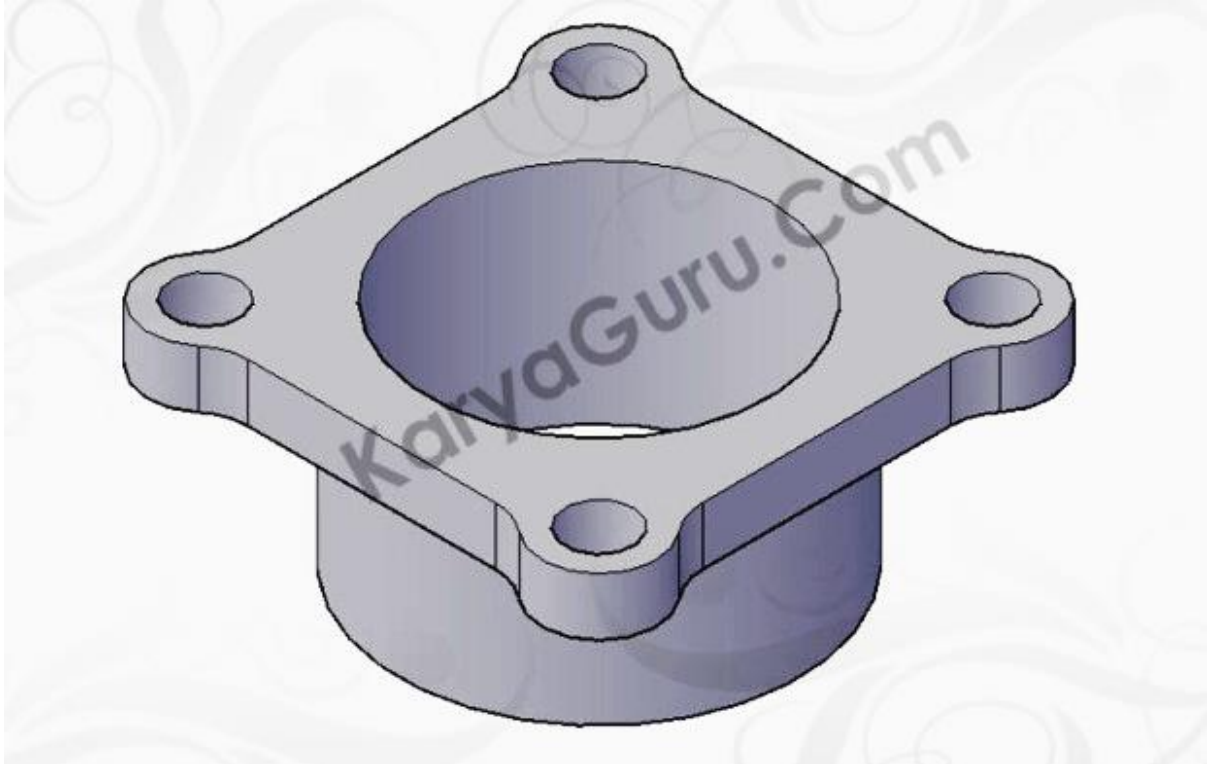
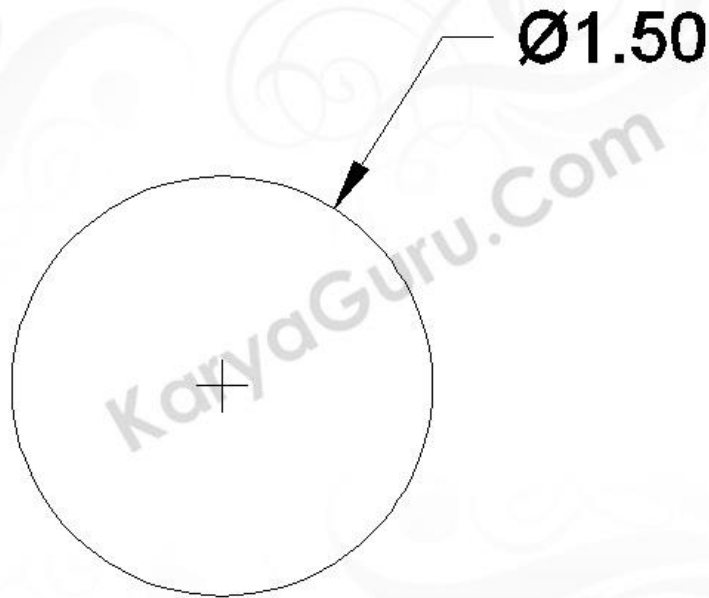


Tutorial AutoCAD Dasar Tugas 5



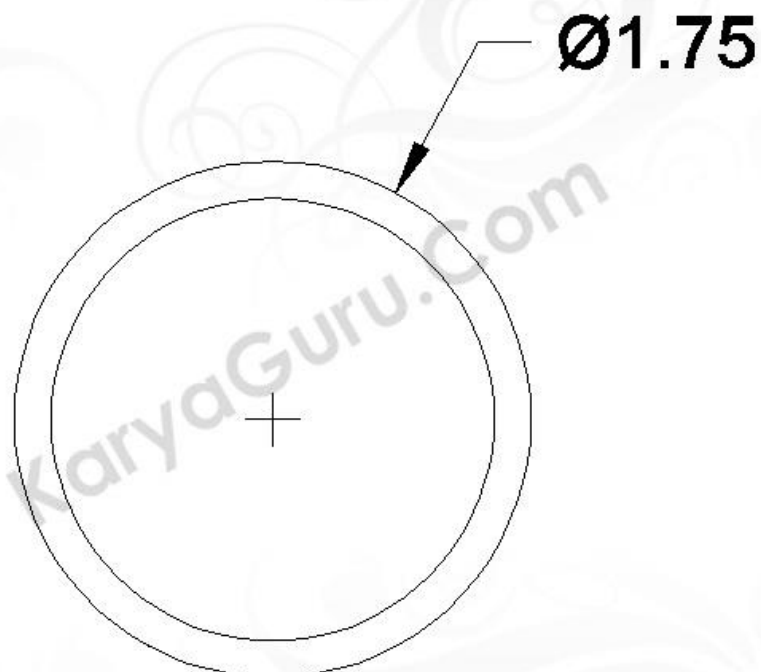
LANGKAH 1

Buatlah **lingkaran** dengan **diameter 1.50** menggunakan perintah **Circle**.



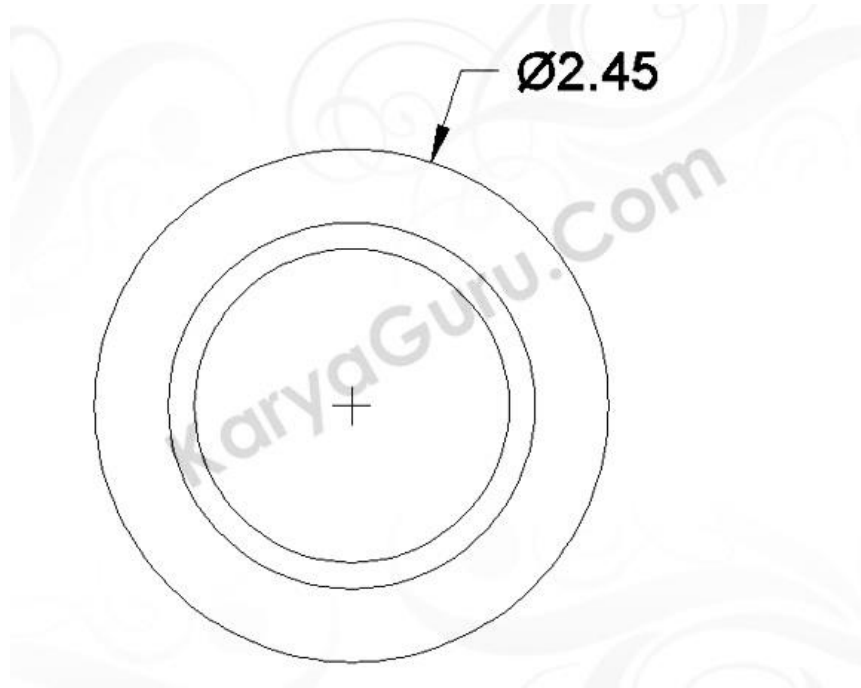
LANGKAH 2

Buatlah **lingkaran berdiameter 1.75** dengan titik pusat pada lingkaran pertama menggunakan perintah **Circle**.



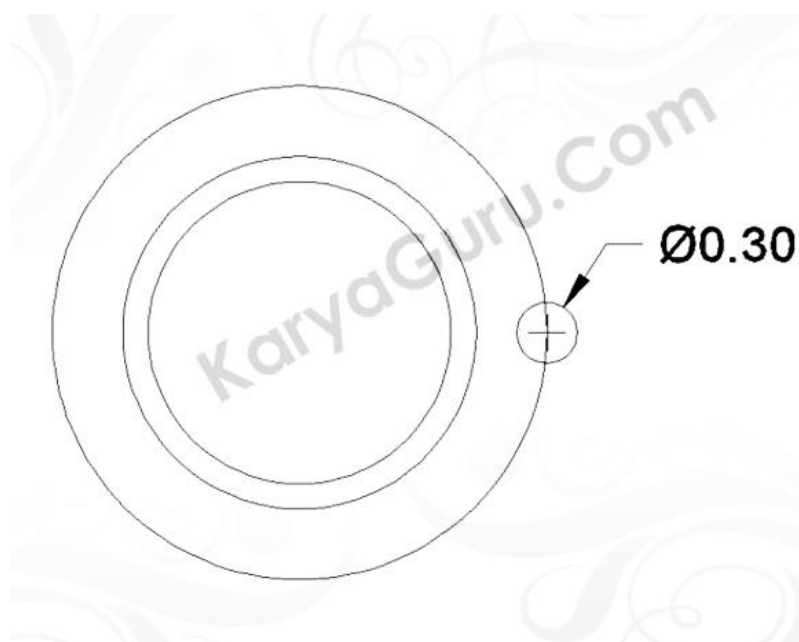
LANGKAH 3

Buatlah **lingkaran** dengan **diameter 2.45** dengan titik pusat yang sama pada langkah diatas menggunakan perintah **Circle**.



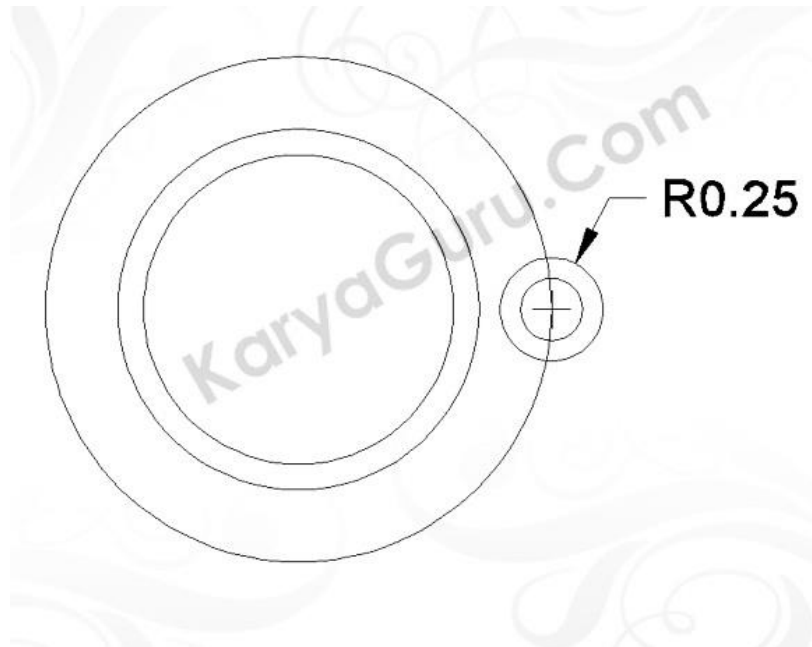
LANGKAH 4

Buatlah **lingkaran berdiameter 0.30** pada bagian kanan menggunakan perintah **Circle**, seperti terlihat pada gambar berikut ini.



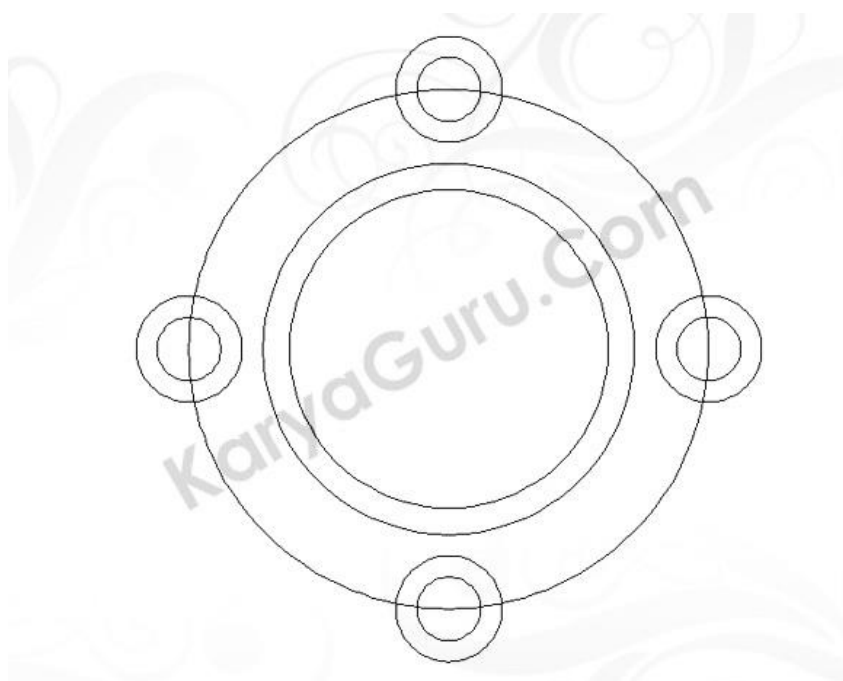
LANGKAH 5

Buatlah **lingkaran** dengan **radius 0.25** pada bagian kanan menggunakan perintah **Circle**, seperti terlihat pada gambar berikut ini.



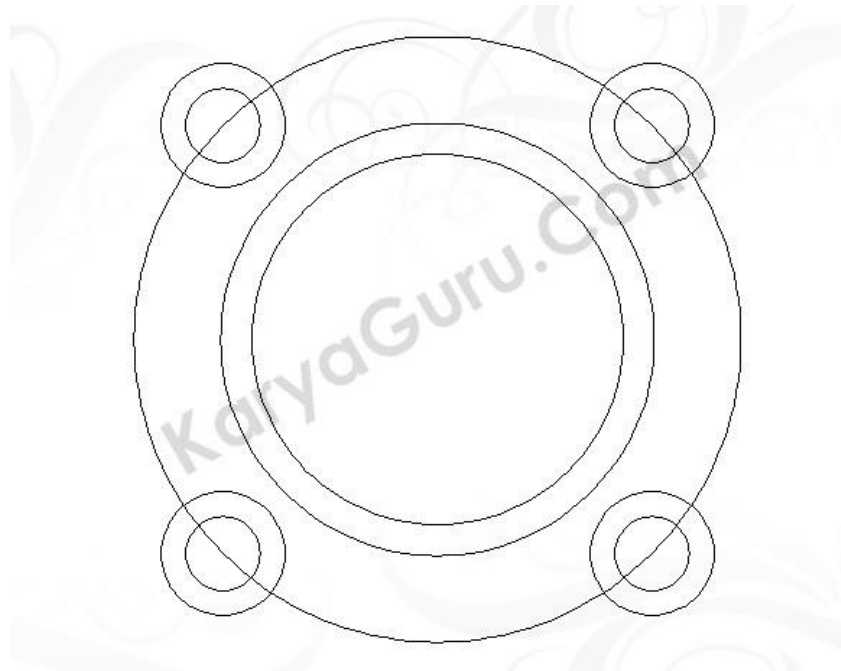
LANGKAH 6

Duplikat kedua lingkaran pada bagian kanan tersebut ke bagian atas, bawah dan kanan seperti terlihat pada gambar dibawah ini dengan menggunakan perintah **Copy**.



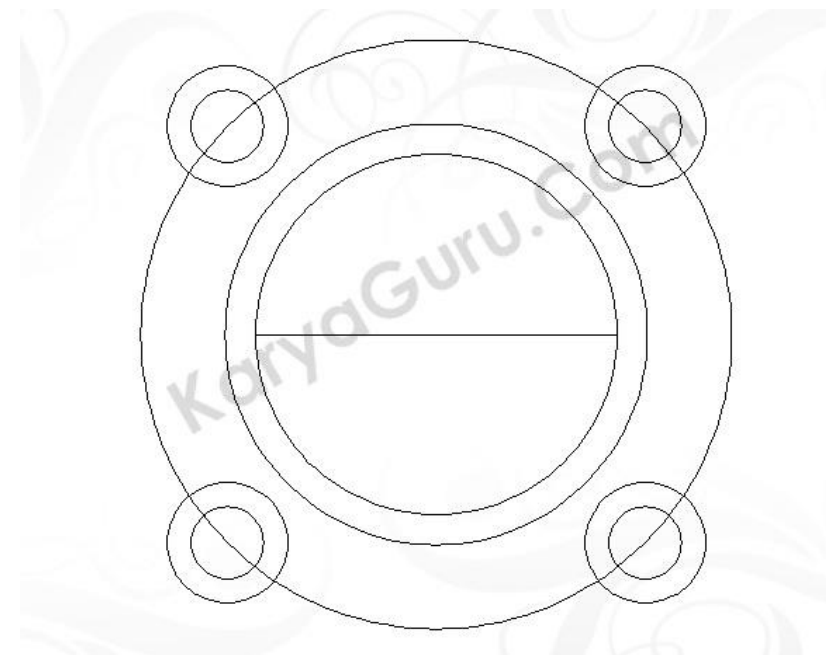
LANGKAH 7

Putar 45 derajat seluruh obyek yang sudah dibuat dengan menggunakan perintah **Rotate**.



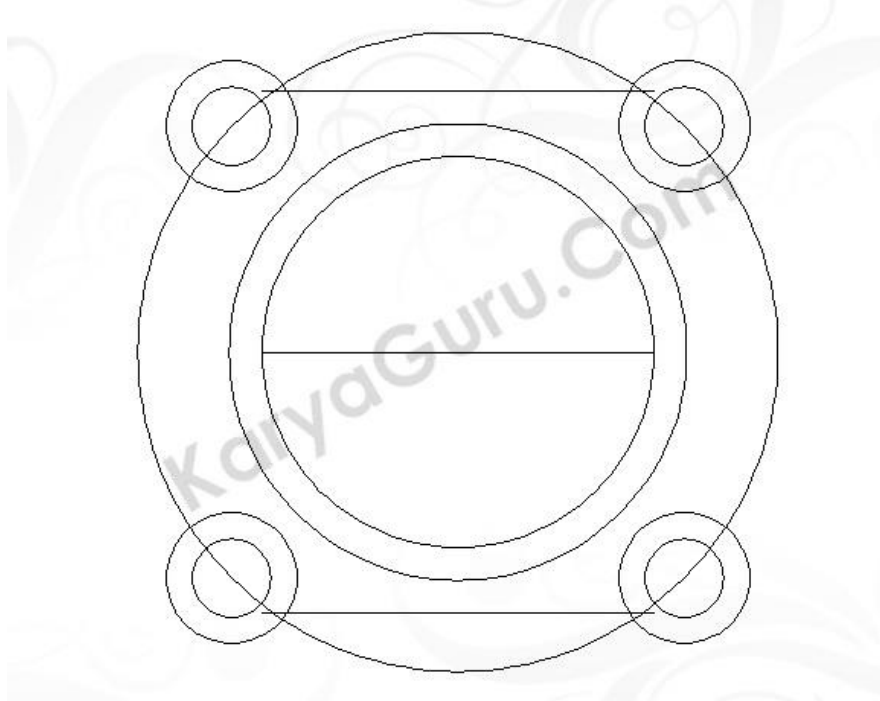
LANGKAH 8

Buatlah **garis** mendatar pada bagian tengah seperti gambar berikut. Gunakan perintah **Line**.



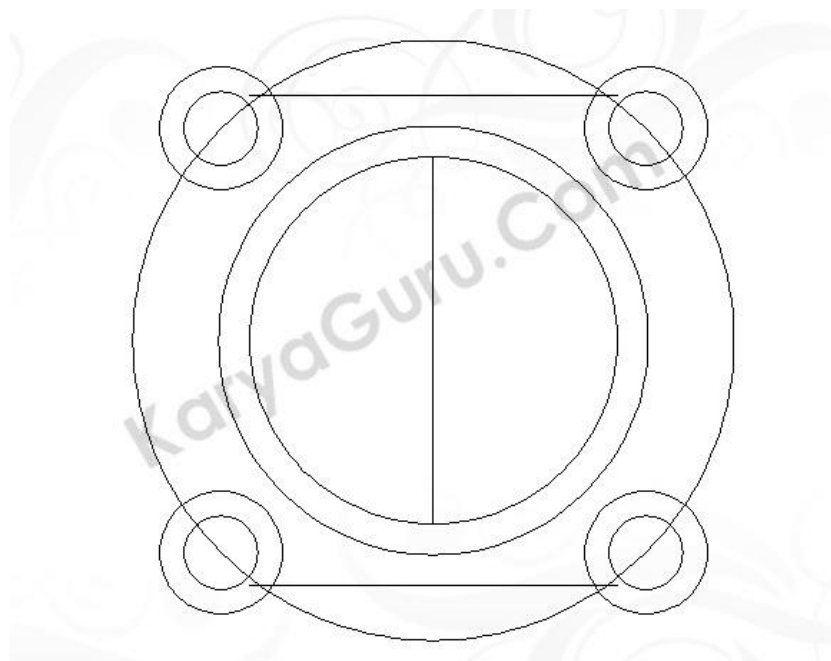
LANGKAH 9

Duplikat garis mendatar tersebut dengan **jarak 1** ke atas dan bawah dengan perintah **Copy**.



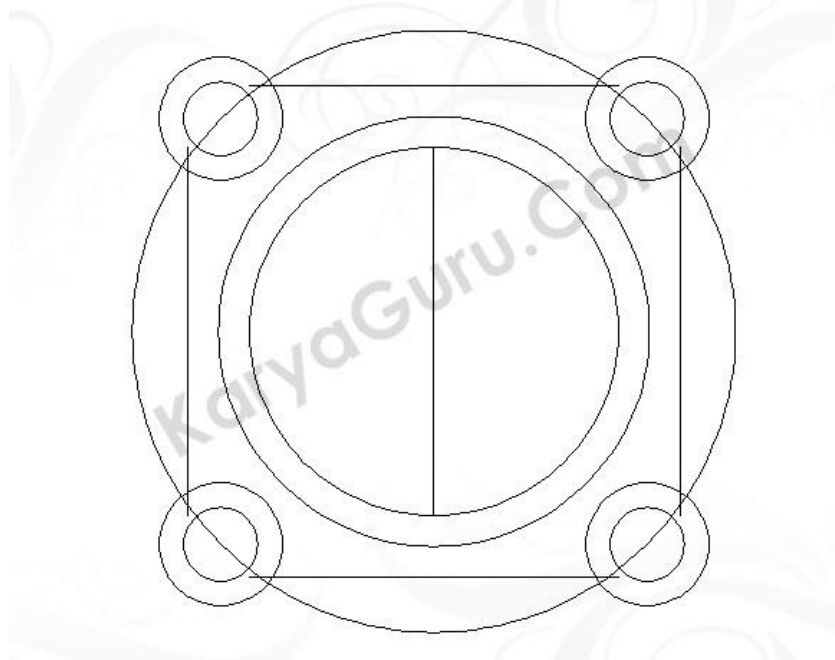
LANGKAH 10

Putar **90 derajat** garis pada bagian tengah dengan perintah **Rotate**.



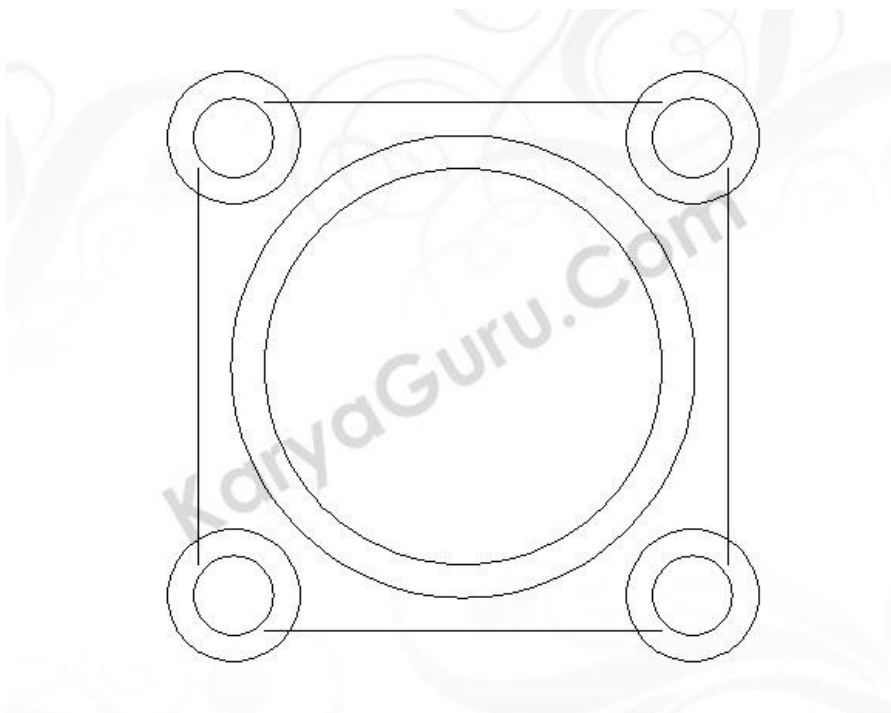
LANGKAH 11

Duplikat garis tersebut **sejarak 1** ke kanan dan kiri dengan menggunakan perintah **Copy**.



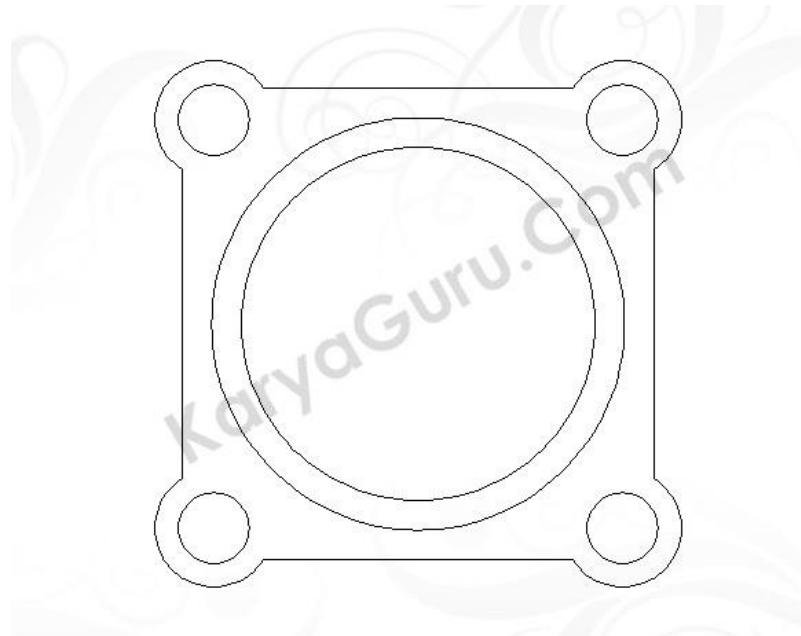
LANGKAH 12

Hapus lingkaran diameter 2.45 dan garis di tengah dengan perintah **Erase**.



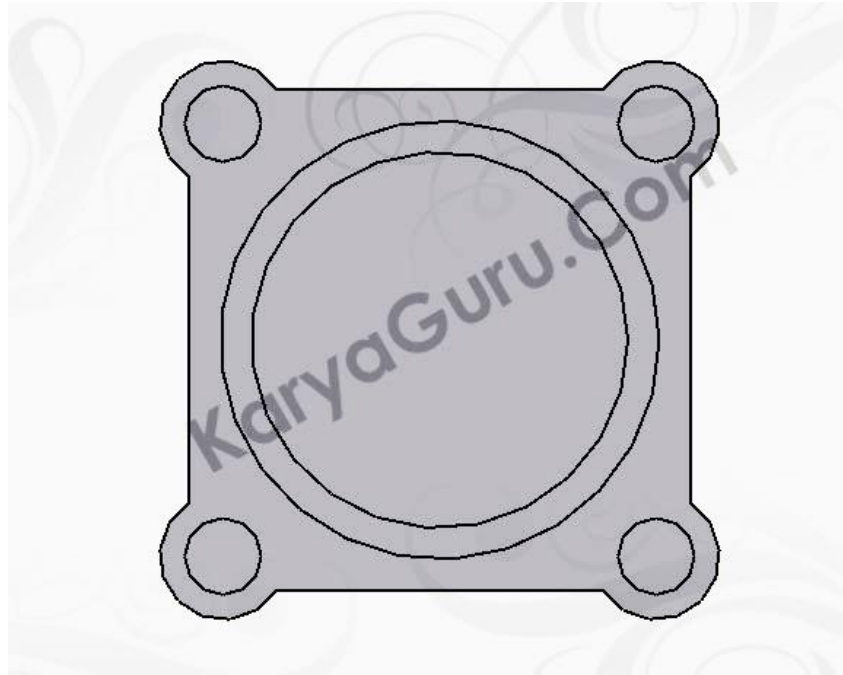
LANGKAH 13

Potong lingkaran dan garis pada setiap pojok dengan perintah **Trim**. Hasil dari langkah ini akan terlihat pada gambar dibawah ini.



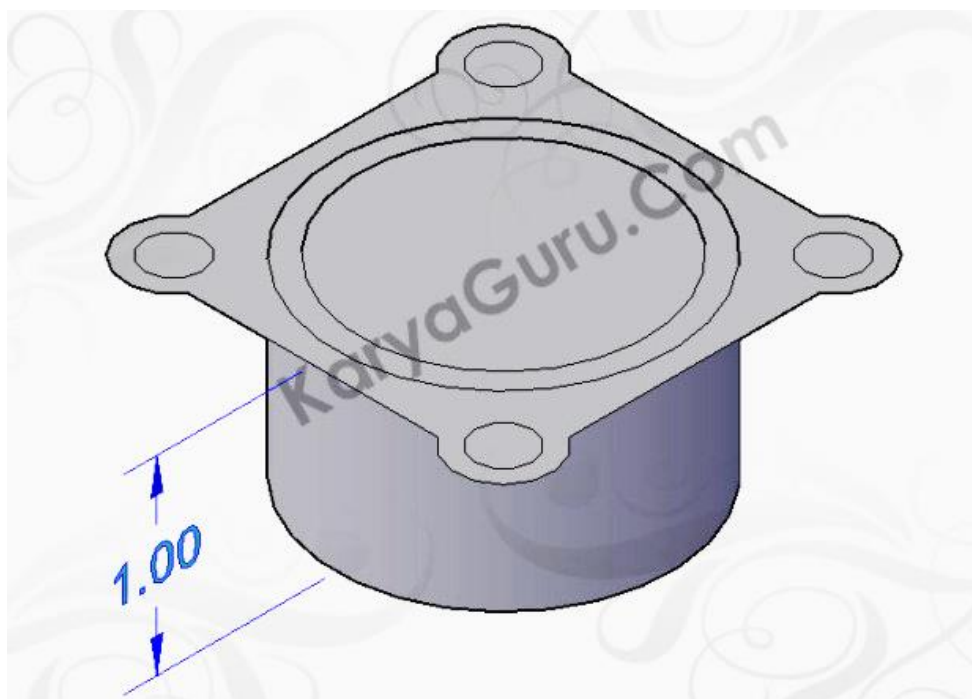
LANGKAH 14

Gunakan perintah **Region** untuk membuat permukaan pada obyek yang sudah dibuat. Rubah *Visual Style*>*Conceptual* untuk melihat hasil perubahannya.



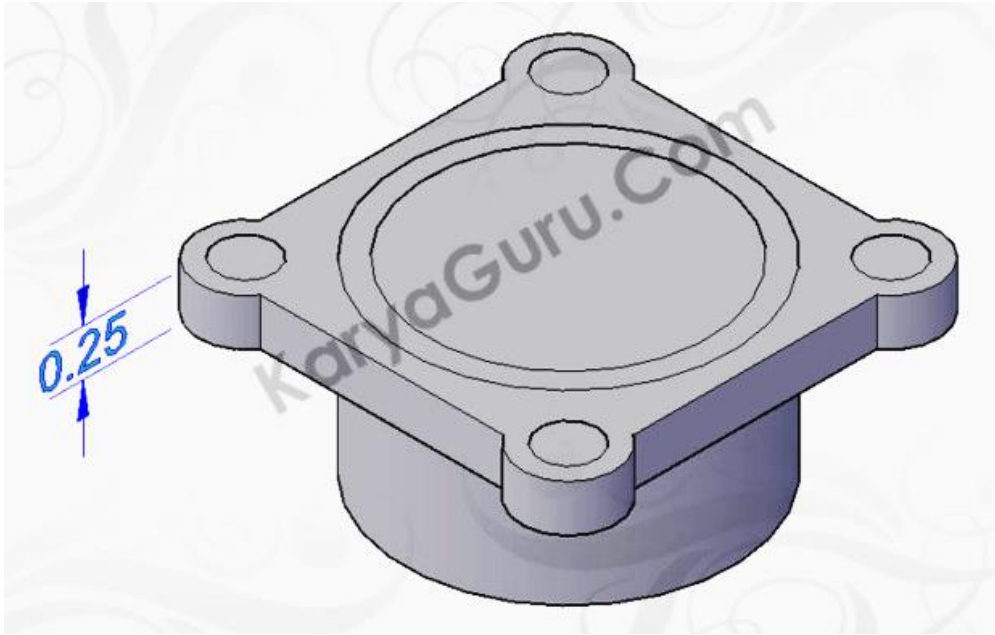
LANGKAH 15

Ubahlah sudut pandang dari menu **View>3DViews>SW Isometric**. Kemudian berikan **ketinggian 1** pada lingkaran berdiameter 1.50 dan 1.75 kearah bawah dengan perintah **Extrude**.



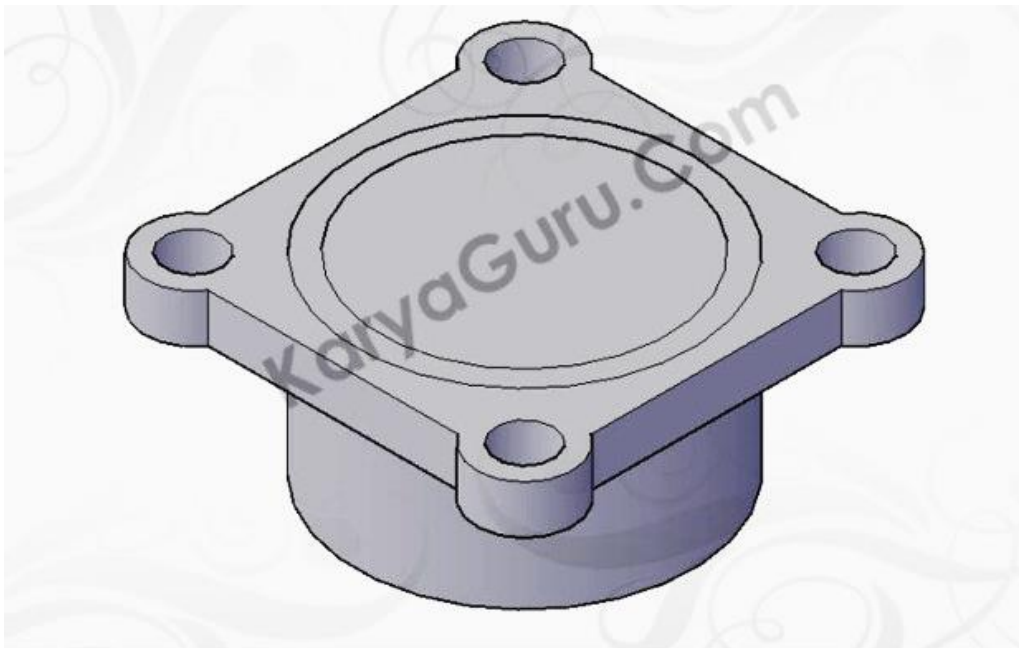
LANGKAH 16

Berikan ketinggian pada obyek yang lainnya **setinggi 0.25** dengan perintah **Extrude**.



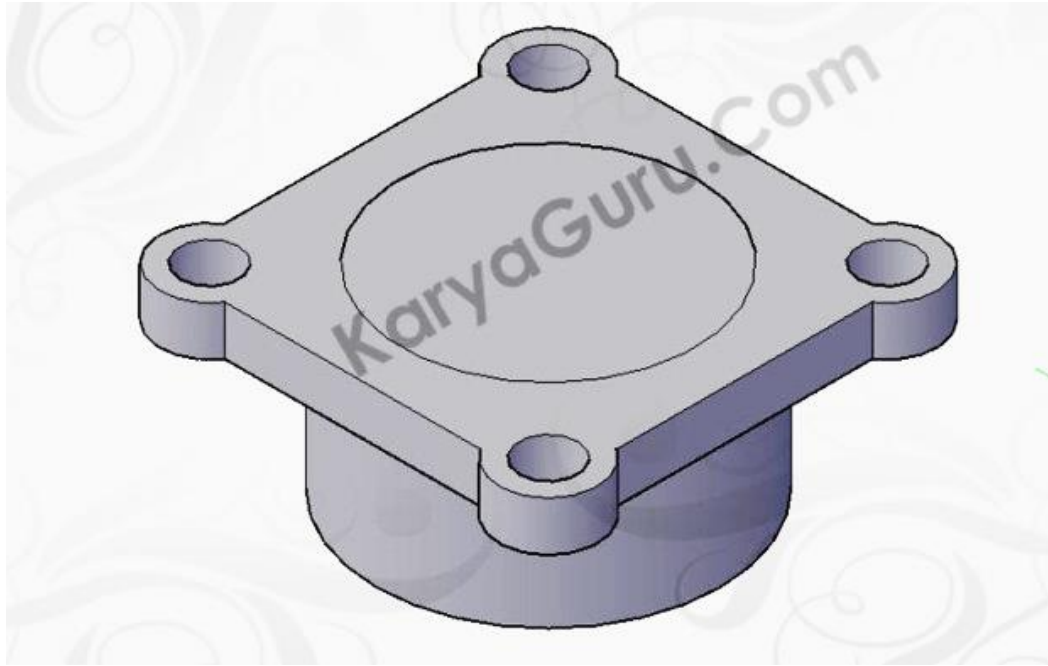
LANGKAH 17

Lubangi obyek bagian atas dengan keempat lingkaran pada setiap pojok dengan perintah **Subtract**.



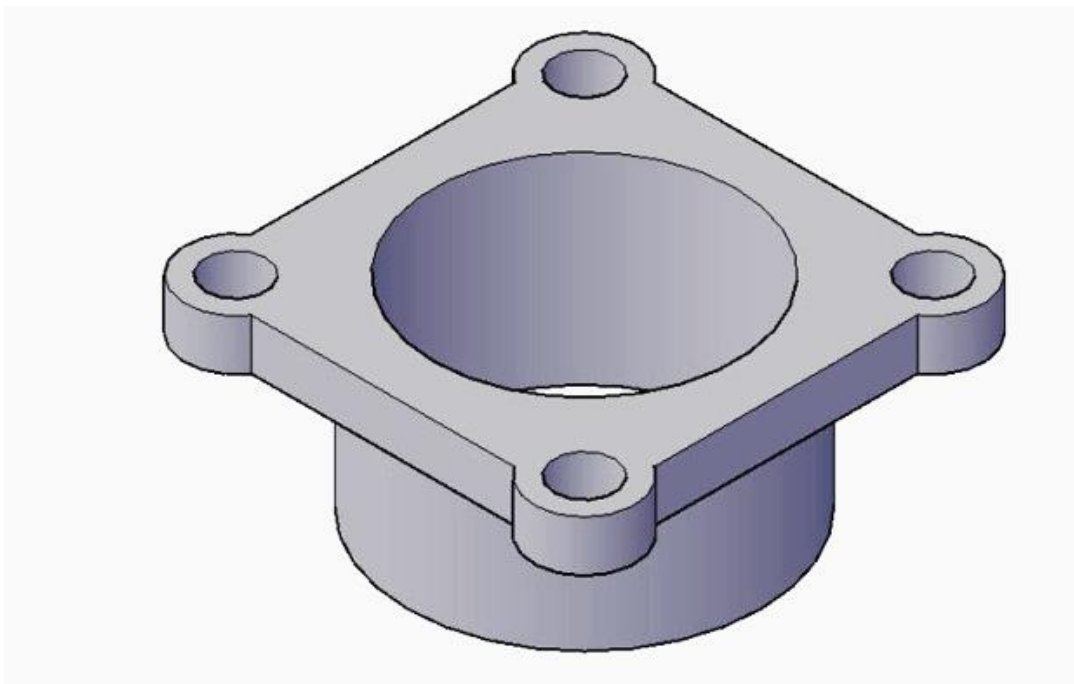
LANGKAH 18

Berikan perintah **Union** untuk **menggabungkan** obyek bagian atas dengan lingkaran berdiameter 1.75 bagian bawah.



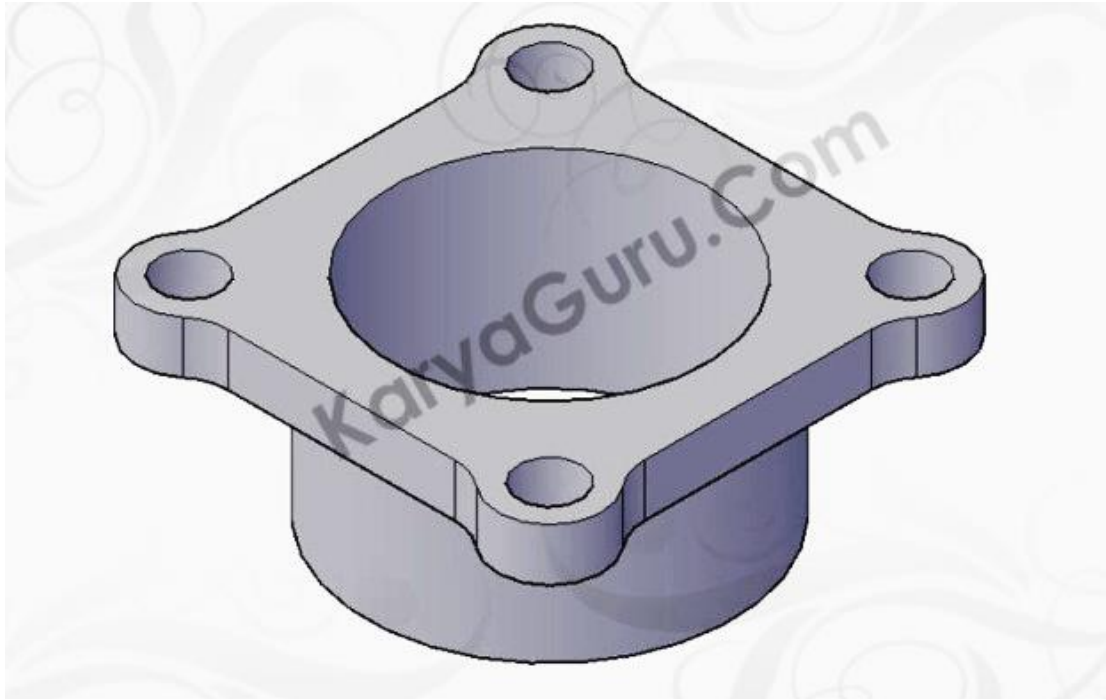
LANGKAH 19

Gunakan perintah **Subtract** untuk **melubangi** obyek atas dan bawah dengan lingkaran berdiameter 1.50 pada bagian tengah.



LANGKAH 20

Berikan perintah **Fillet** pada setiap pertemuan pojok sehingga terlihat seperti gambar berikut ini.



HASIL AKHIR

