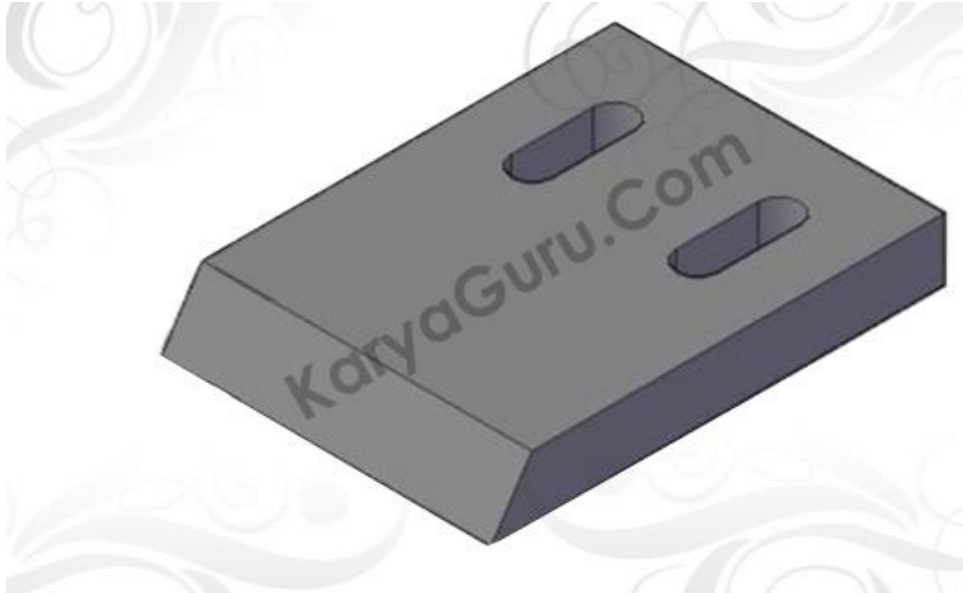


## Tutorial AutoCAD Dasar Tugas 6



## LANGKAH 1

Buatlah obyek **kotak** berukuran **10 x 8 x 1.5** menggunakan perintah **Box** dengan cara:

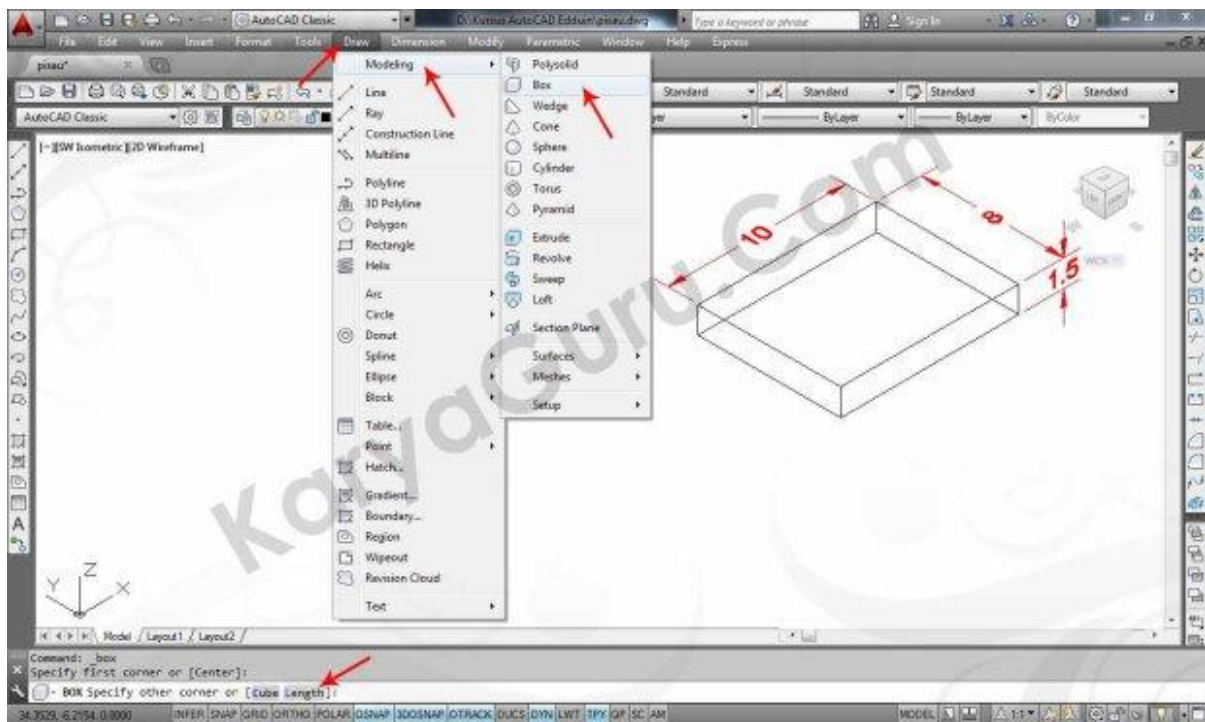
Klik menu **DRAW > MODELING > BOX**

Klik kiri di area gambar > pilih **LENGTH** dibagian command

Arahkan mouse ke sumbu x (kanan atas) > **ketik 10** <enter>

Arahkan mouse ke sumbu y (kanan bawah) > **ketik 8** <enter>

Arahkan mouse ke sumbu z (atas) > **ketik 1.5** <enter>



## LANGKAH 2

Kemudian buat obyek **beji** menempel pada obyek kotak bagian kiri berukuran **1 x 8 x 1.5** menggunakan perintah **Wedge** dengan cara:

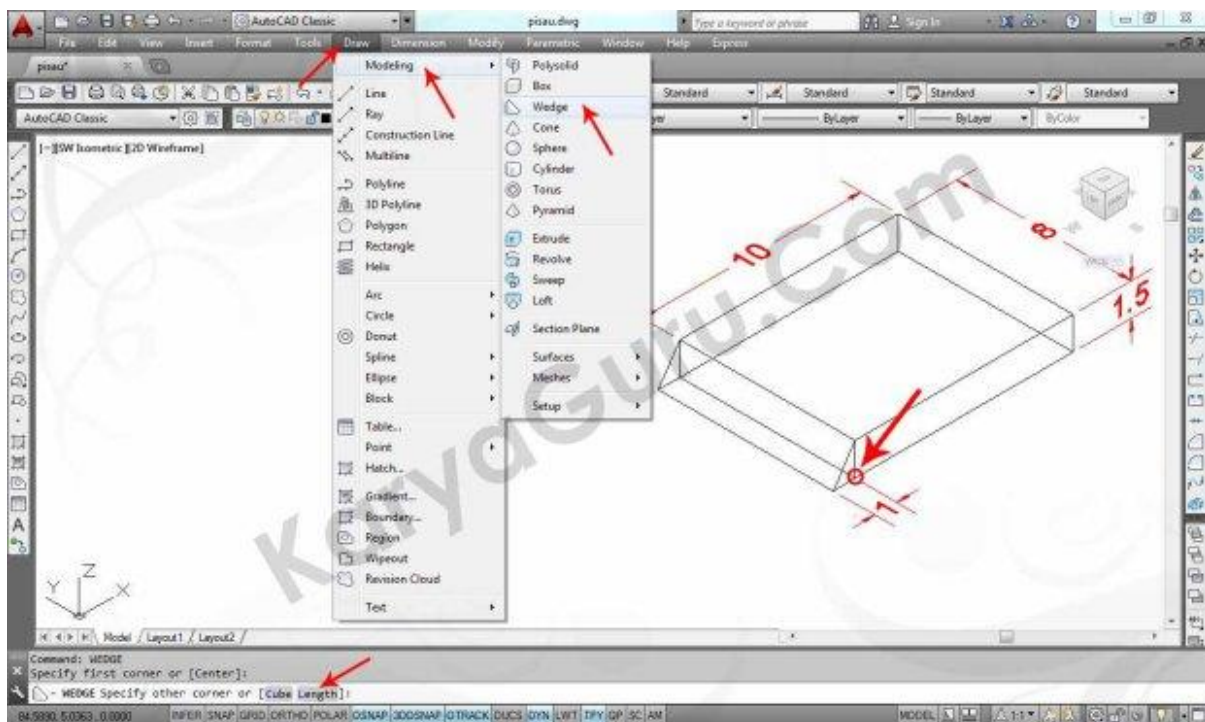
Klik menu **DRAW > MODELING > WEDGE**

Klik kiri di pojok kiri bawah box > pilih **LENGTH** dibagian command

Arahkan mouse ke sumbu x (kiri bawah) > **ketik 1 <enter>**

Arahkan mouse ke sumbu y (kiri atas) > **ketik 8 <enter>**

Arahkan mouse ke sumbu z (atas) > **ketik 1.5 <enter>**

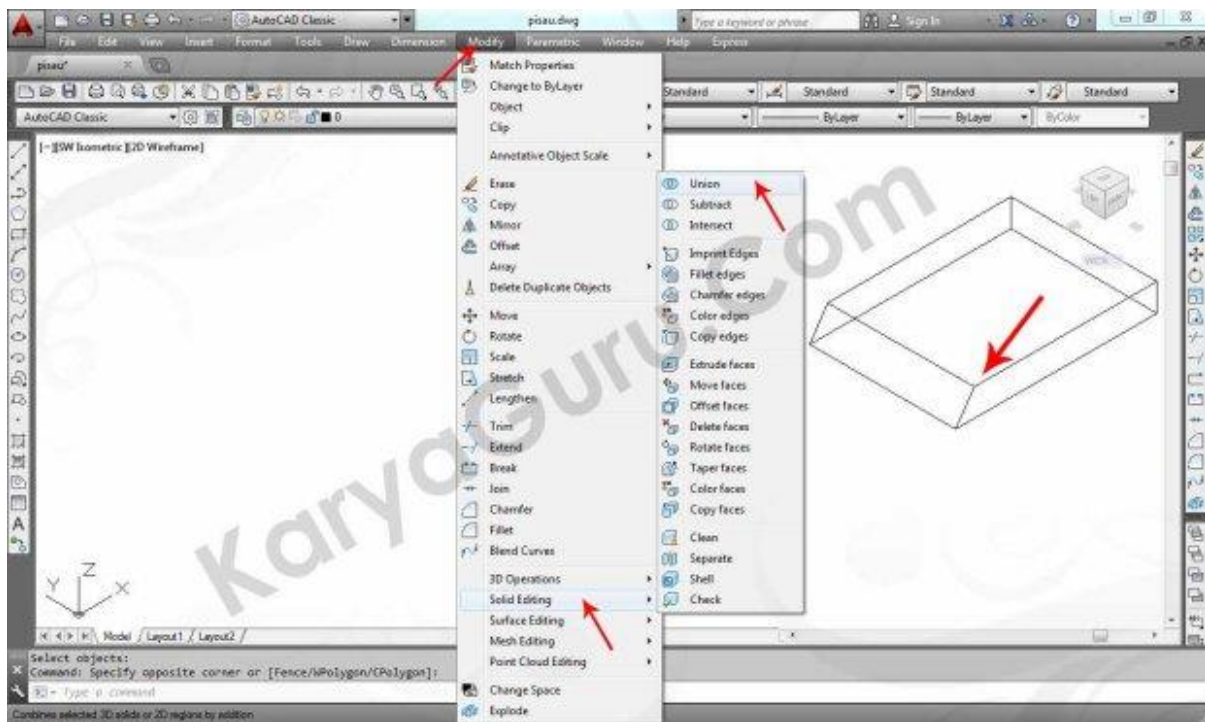


### LANGKAH 3

Selanjutnya **gabungkan** obyek kotak dan beji yang telah dibuat menggunakan perintah **Union** dengan cara:

Klik menu **MODIFY > SOLID EDITING > UNION**

Klik objek **Box & Wedge** <enter>



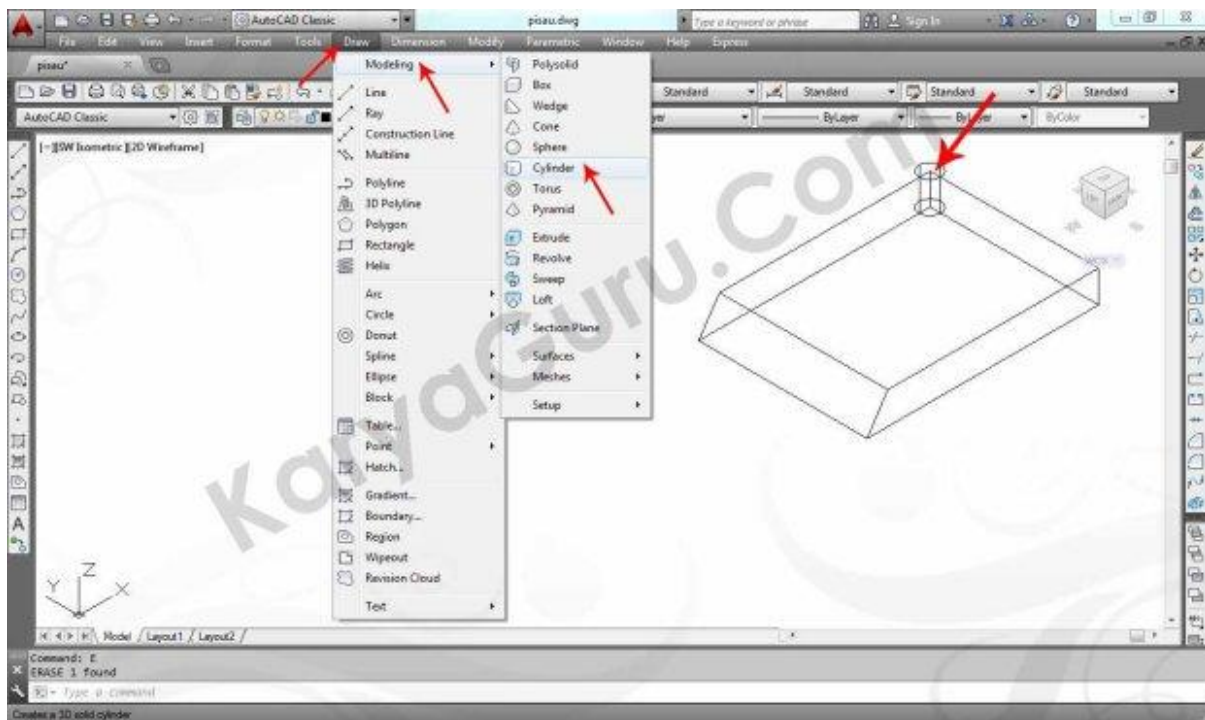
### LANGKAH 4

Buatlah obyek **tabung tinggi 1.5** dan **radius lingkaran alas 0.5** dengan menggunakan perintah **Cylinder** dengan cara:

Klik menu **DRAW > MODELING > CYLINDER**

Klik di pojok kanan atas > **ketik 0.5** <enter>

Arahkan mouse ke sumbu bawah > **ketik 1.5** <enter>



## LANGKAH 5

Pindahkan obyek tabung yang sudah Anda dengan masing-masing jarak 2 dari titik pojok menggunakan perintah **Move** dengan cara:

Klik obyek **Cylinder**

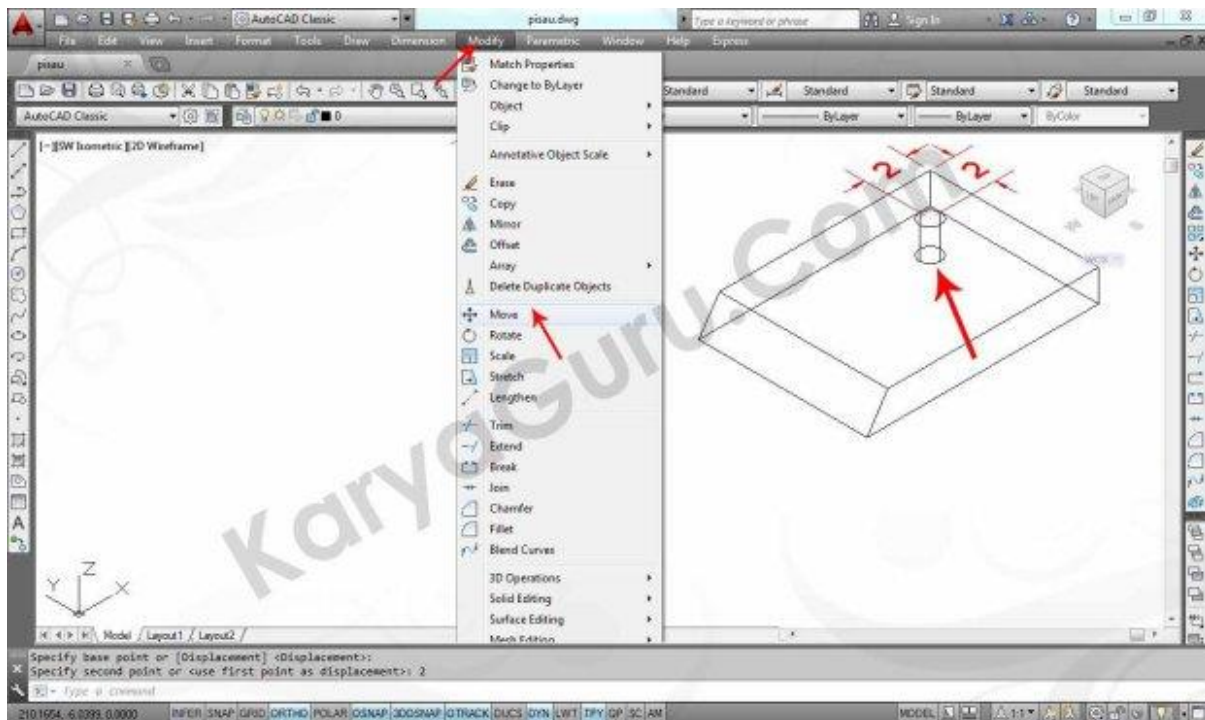
Klik menu **MODIFY > MOVE > Klik obyek Cylinder**

Arahkan mouse ke sumbu x (kiri bawah) > **ketik 2 <enter>**

Klik obyek **Cylinder**

Klik menu **MODIFY > MOVE > Klik objek Cylinder**

Arahkan mouse ke sumbu y (kanan bawah) > **ketik 2 <enter>**



## LANGKAH 6

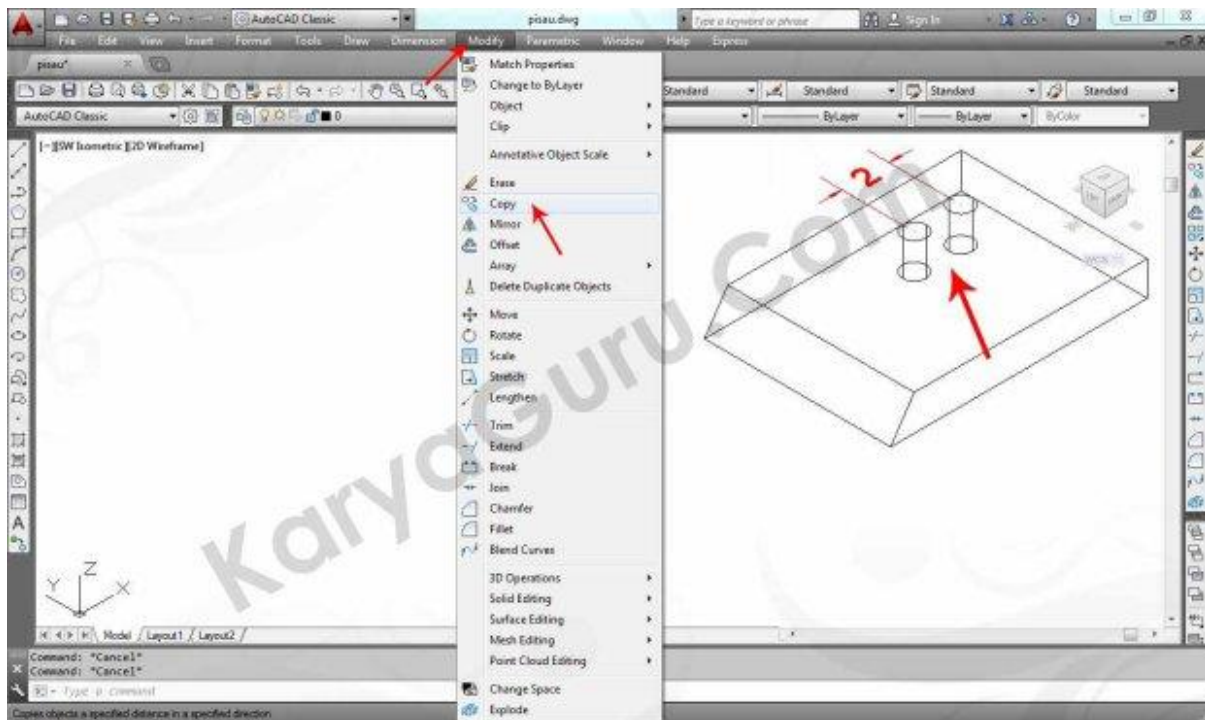
Gandakan obyek **tabung** yang sudah Anda pindahkan dengan **jarak 2** dari titik pojok menggunakan perintah **Copy** dengan cara:

Klik obyek **Cylinder**

Klik menu **MODIFY > COPY > Klik obyek Cylinder**

Arahkan mouse ke sumbu x (kiri bawah) > **ketik 2 <enter>**

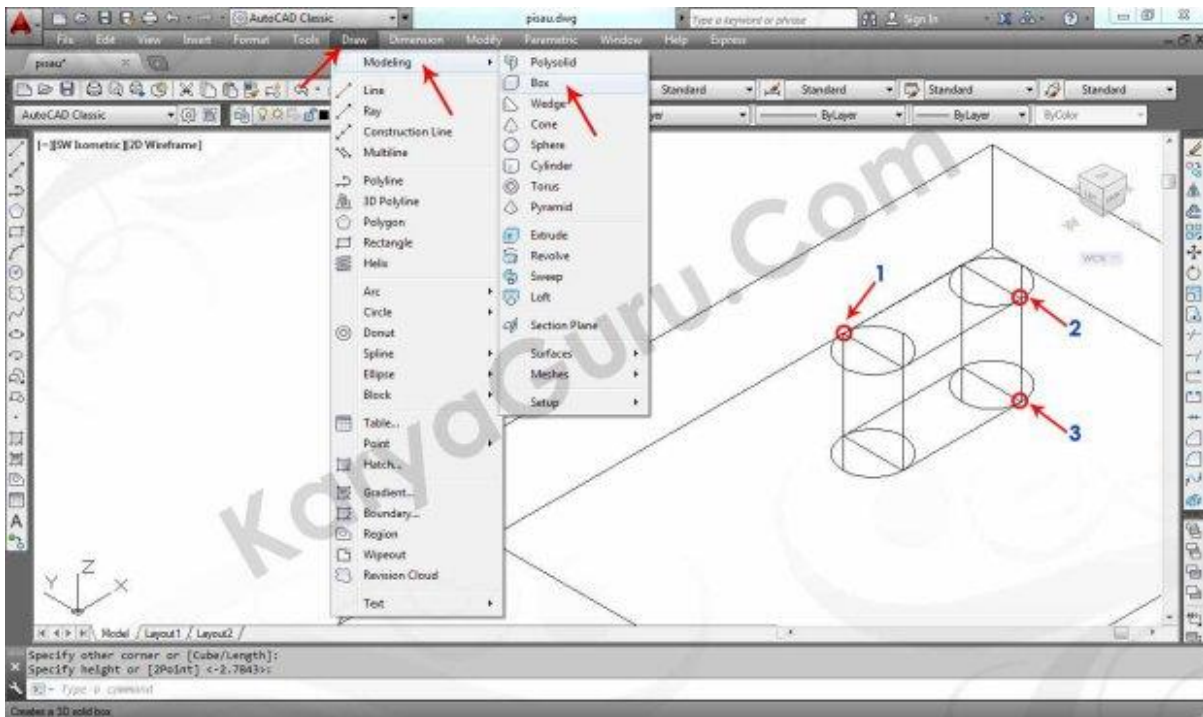
Tekan tombol **Esc**



### LANGKAH 7

Buatlah obyek **kotak** panjang dan lebar menggunakan bantuan titik **quadrant** kedua tabung bagian atas dan tinggi kotak sama dengan tinggi tabung. Gunakan perintah **Box** dengan cara:

Klik menu **DRAW > MODELING > BOX**  
Klik titik **1 2 3** seperti pada gambar



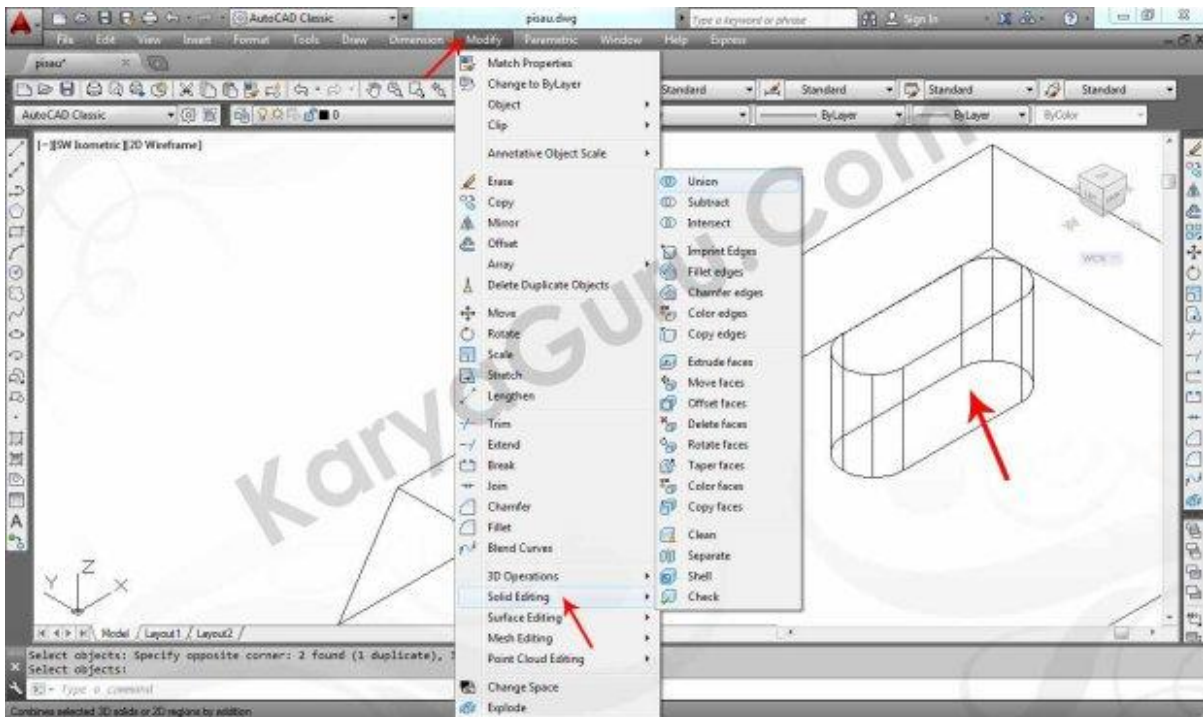


## LANGKAH 8

Selanjutnya **gabungkan** obyek kotak dan kedua obyek tabung yang telah dibuat menggunakan perintah **Union** dengan cara:

Klik menu **MODIFY > SOLID EDITING > UNION**

Klik objek **2 Cylinder & Box <enter>**



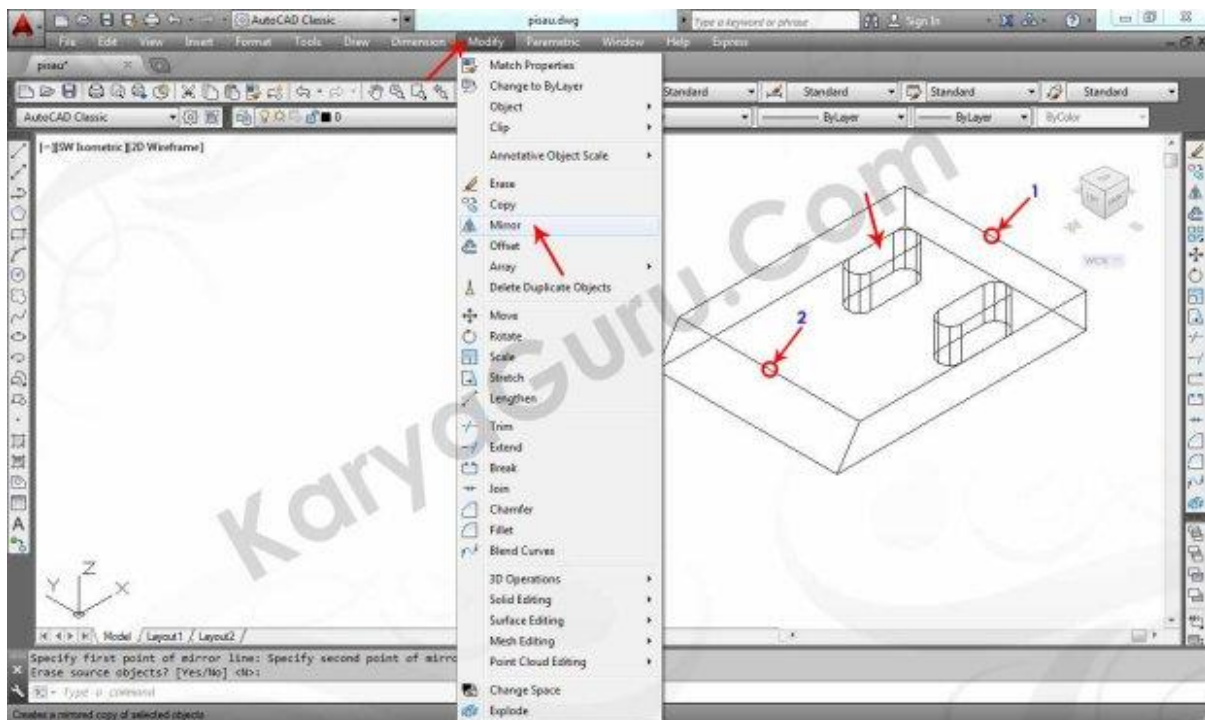
## LANGKAH 9

Duplikasi obyek hasil dari **langkah 8** yang sudah Anda selesaikan menggunakan perintah **Mirror** dengan cara:

Kik objek hasil penggabungan **Cylinder & Box**

Klik menu **MODIFY > MIRROR**

Klik titik **Midpoint 1 & 2** <enter>



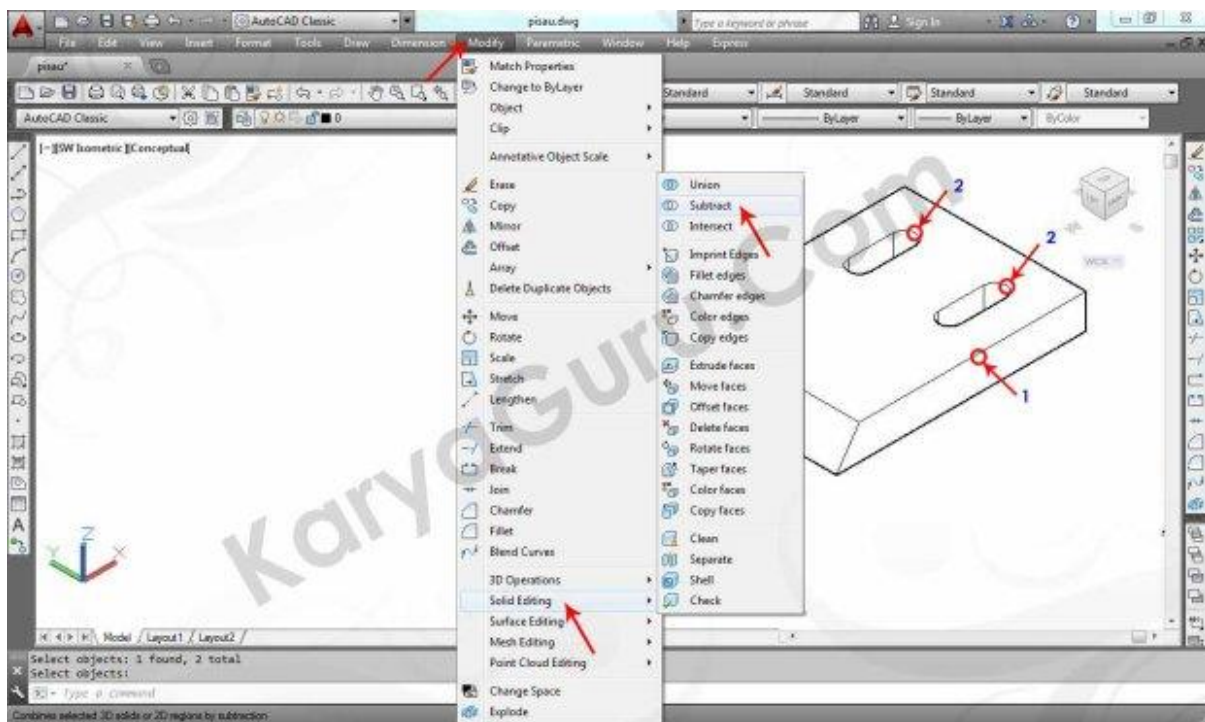
### LANGKAH 10

Pada langkah ini Anda akan melubangi obyek utama (*hasil langkah 1 – 3*) dengan obyek pembolong (*hasil langkah 4 - 9*) menggunakan perintah **Subtract** dengan cara:

Klik menu **MODIFY > SOLID EDITING > SUBTRACT**

Klik objek penggabungan **Box & Wedge** ( titik 1) <enter>

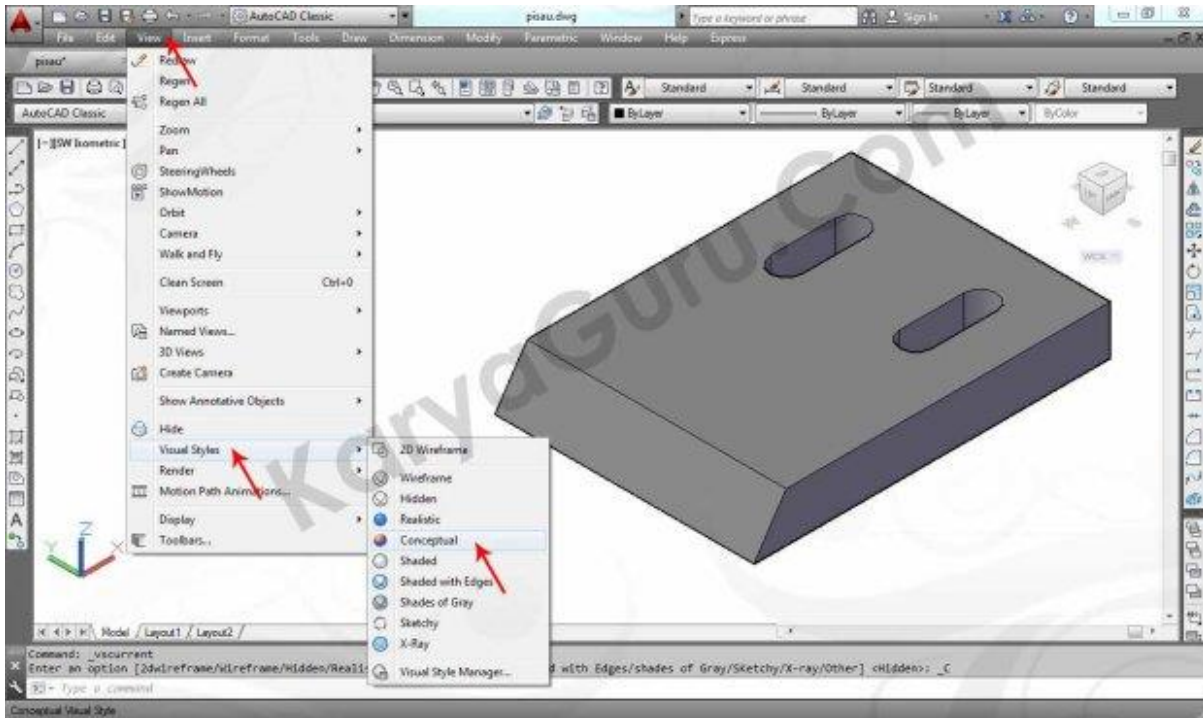
Klik objek penggabungan **Box & Cylinder** ( titik 2) <enter>



## LANGKAH 11

Untuk melihat hasilnya, rubahlah tampilan obyek yang telah Anda buat agar terlihat seperti gambar dibawah ini dengan cara:

Klik menu **VIEW > VISUAL STYLES > CONCEPTUAL**



**HASIL AKHIR**

