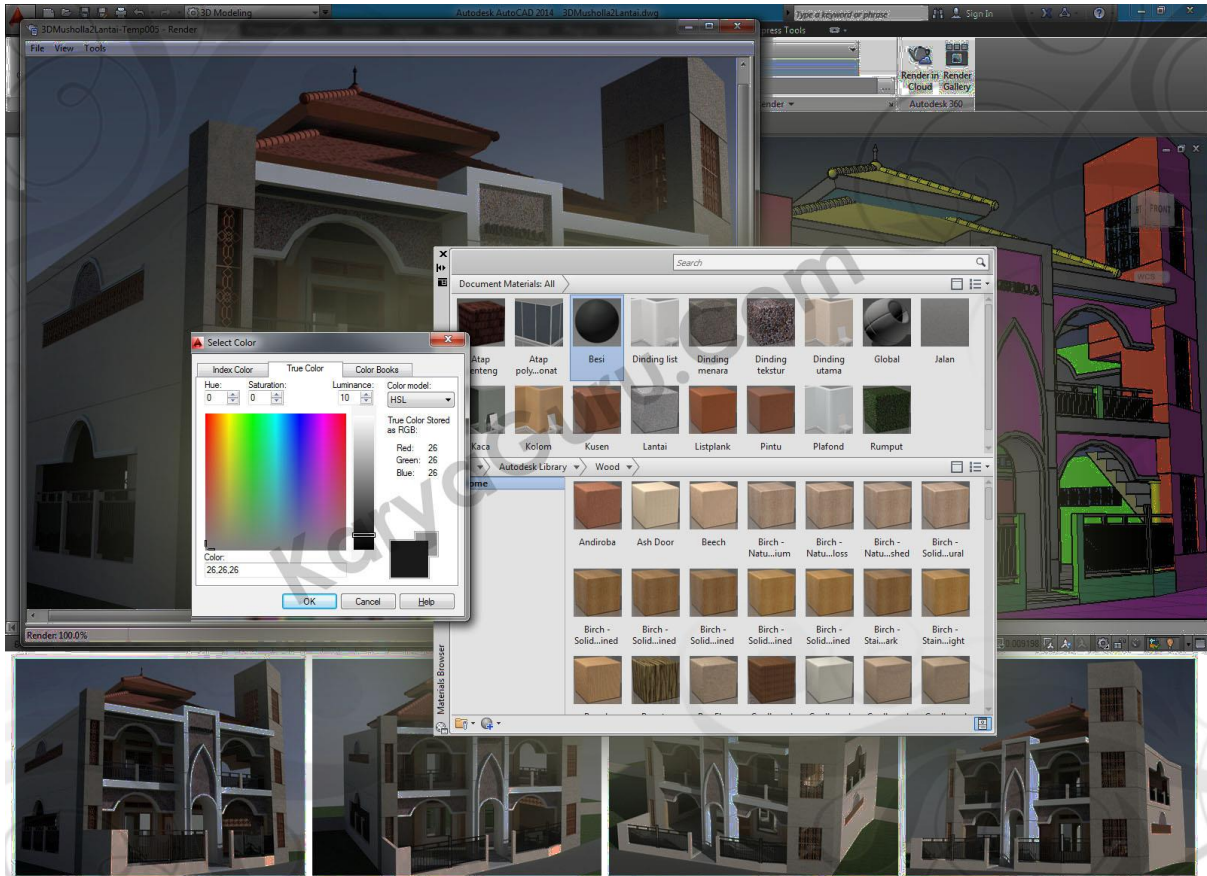


## Tutorial AutoCAD Rendering Bangunan Bertingkat Bagian 2 (Penerapan Material)



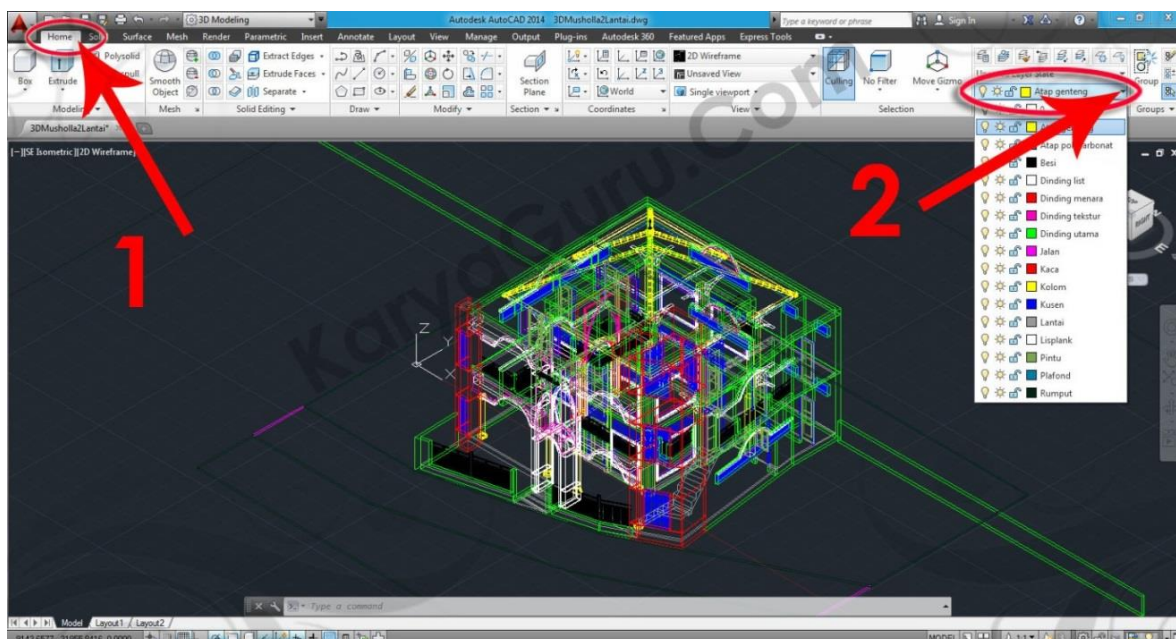
File latihan 3d model autocad (.dwg) dapat di download secara gratis melalui:

**<http://wp.me/pKugu-2Pa>**

Pada ebook ini digunakan autocad versi 2014, jika ada perbedaan dalam tata letak icon dengan versi autocad yang Anda gunakan silahkan disesuaikan menurut versi masing-masing. Tutorial ini merupakan salah satu dari tutorial berseri yang dapat Anda dapatkan keseluruhan tutorialnya di bagian **pertama**, **kedua**, **ketiga** dan **keempat**.

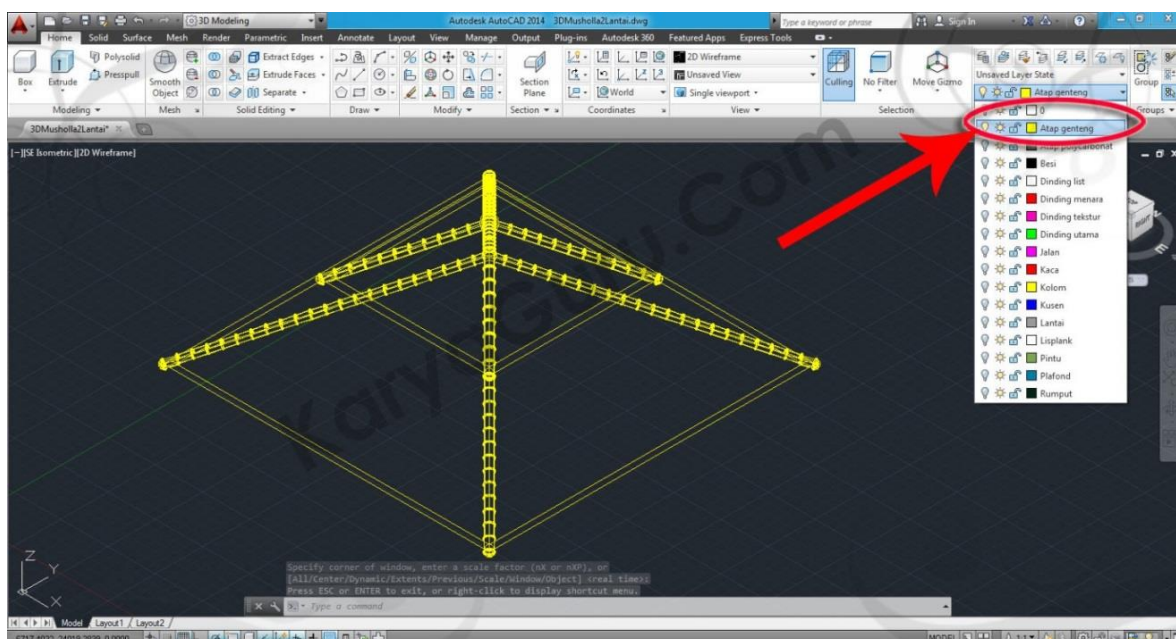
## LANGKAH 1

Silahkan klik tab **Home** pada ribbon kemudian aktifkan layer **Atap genteng** pada bagian **Layers** yang terletak di ribbon sebelah kanan seperti terlihat pada gambar dibawah ini.



## LANGKAH 2

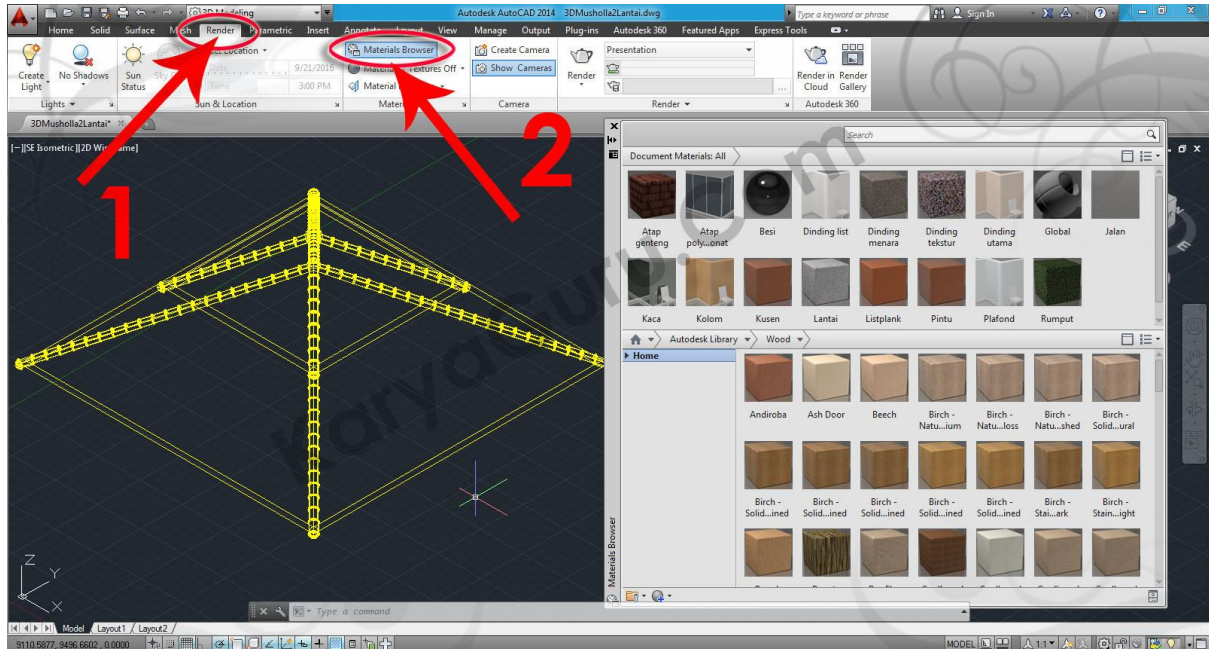
Matikan semua layer yang ada terkecuali untuk layer **Atap genteng**. Sehingga hanya obyek atap berbentuk limas dan nok yang terlihat seperti pada gambar berikut.





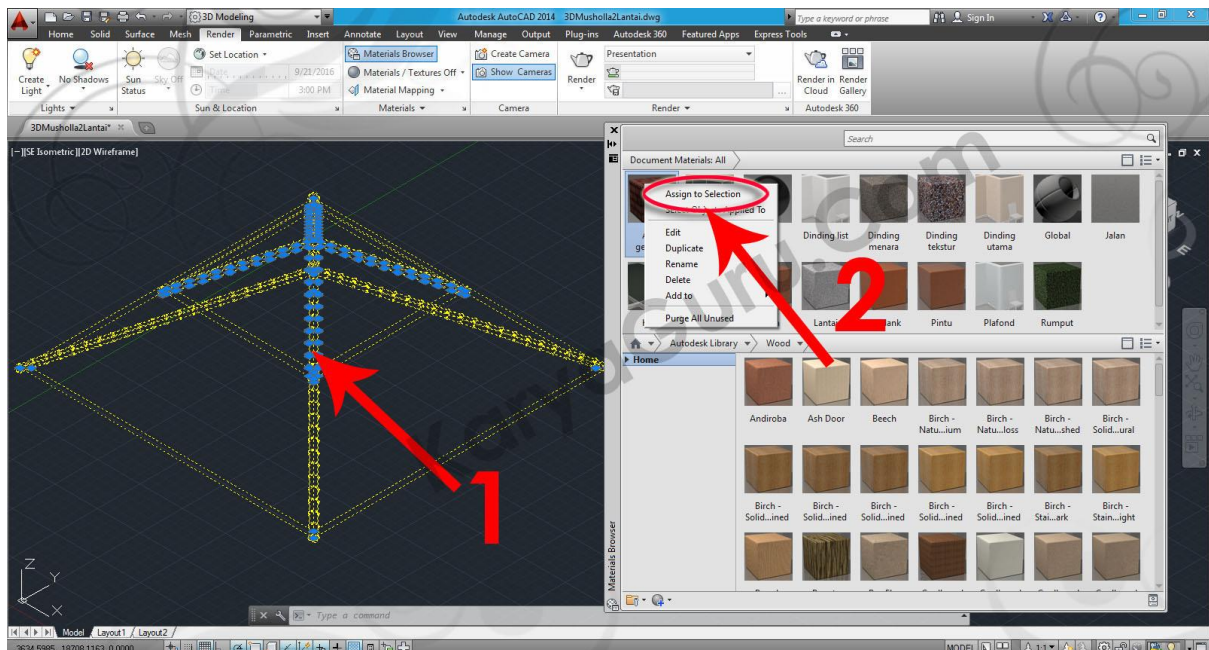
### LANGKAH 3

Untuk memunculkan kembali jendela **Materials Browser**, silahkan pilih tab **Render** kemudian klik icon **Materials Browser** yang terletak pada bagian **Materials**.



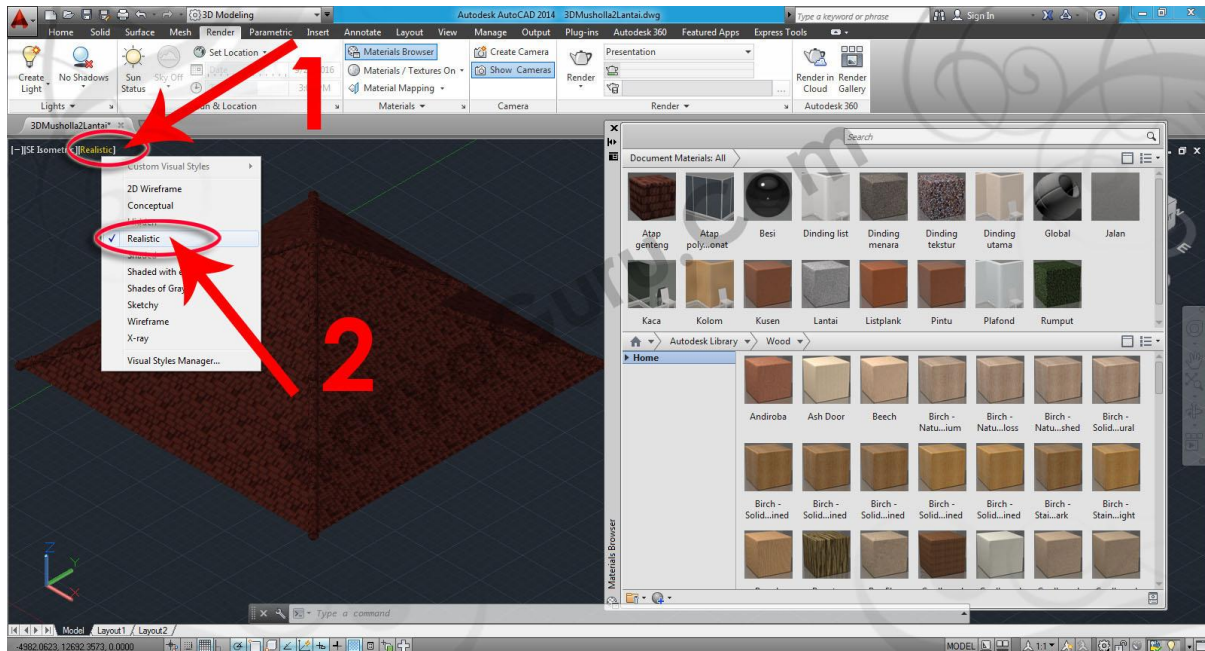
### LANGKAH 4

Untuk menerapkan material pertama silahkan seleksi seluruh obyek **Atap**. Kemudian klik kanan pada jenis material **Atap genteng** dan pilih **Assign to Selection** seperti terlihat pada gambar berikut ini.



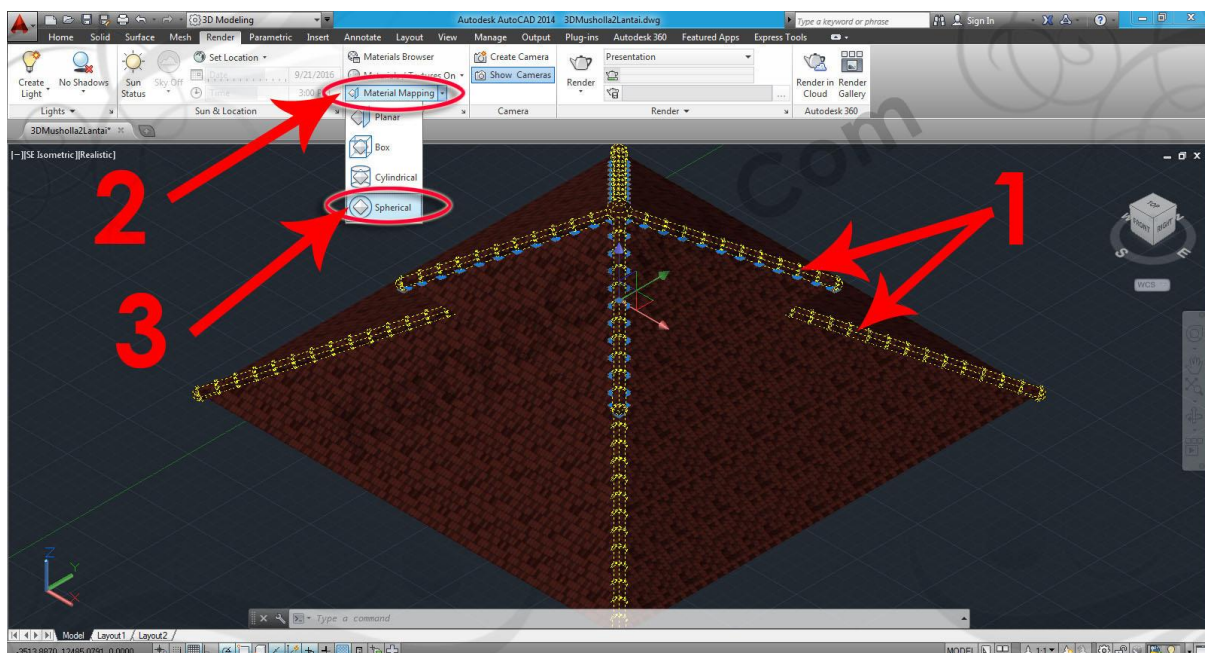
## LANGKAH 5

Pilih tampilan **Realistic** pada bagian **Visual Style Controls** yang terletak di kiri atas area kerja. Maka akan terlihat jenis material **Atap genteng** sudah di aplikasikan pada seluruh obyek **Atap**. Anda pun dapat mengetikan perintah **VS <enter> R <enter>** sebagai *shortcut keyboard*-nya.



## LANGKAH 6

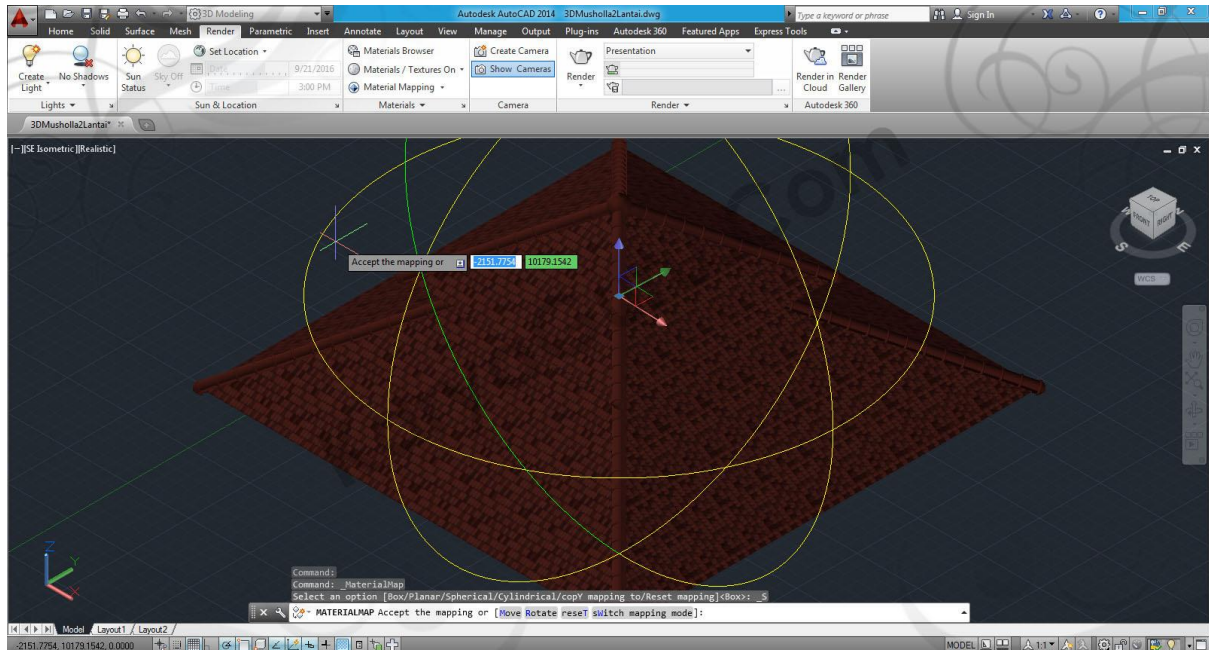
Seleksi kedua obyek **Nok** pada bagian atas atap besar dan atap kecil, kemudian klik icon **Material Mapping** and pilih **Spherical**.





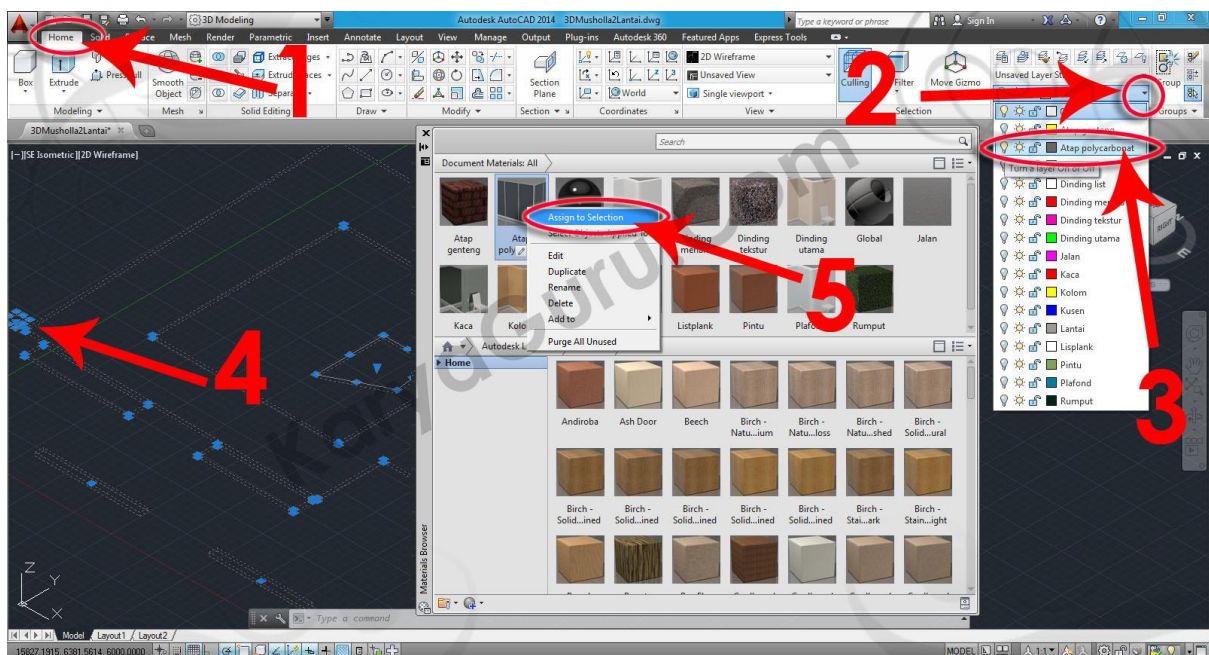
## LANGKAH 7

Silahkan tekan tombol **Enter** pada *keyboard* untuk menyelesaikannya tahap ini.



## LANGKAH 8

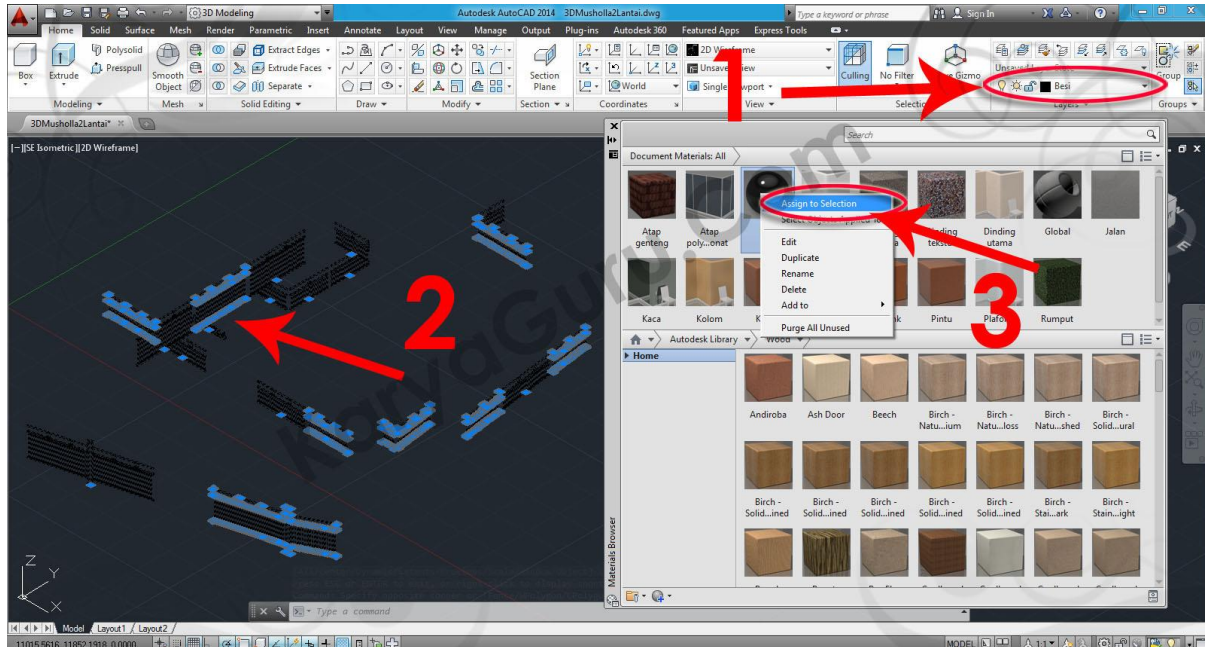
Untuk menerapkan material kedua silahkan ke tab **Home**, nyalakan & aktifkan layer **Atap polycarbonat** kemudian matikan layer lainnya. Seleksi seluruh obyek **Atap polycarbonat** tersebut, klik kanan pada jenis material **Atap polycarbonat** di jendela **Materials Browser** dan pilih **Assign to Selection**.



Agar kerja komputer tidak terlalu berat, disarankan rubah **Visual Style** ke **2D Wireframe**. Anda dapat menggunakan perintah **VS <enter> 2 <enter>** untuk *shortcut keyboard*.

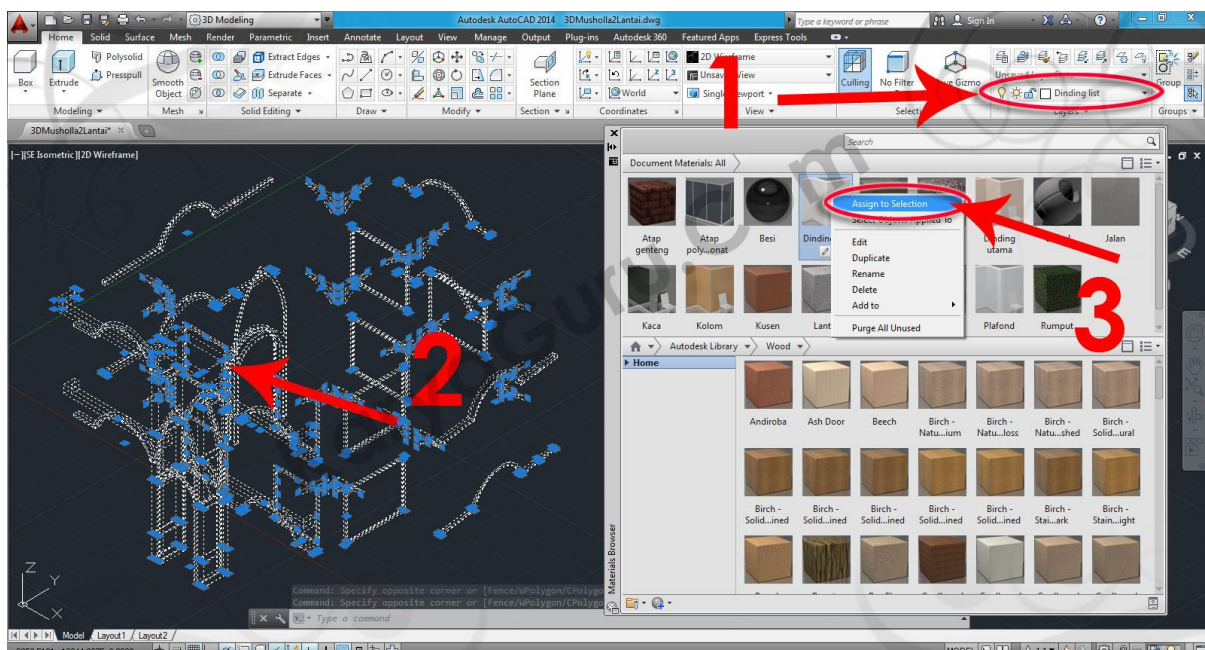
## LANGKAH 9

Untuk menerapkan material ketiga, nyalakan & aktifkan layer **Besi** kemudian matikan layer lainnya. Seleksi seluruh obyek **Besi** tersebut, kemudian klik kanan pada jenis material **Besi** di jendela **Materials Browser** dan pilih **Assign to Selection** seperti terlihat pada gambar.



## LANGKAH 10

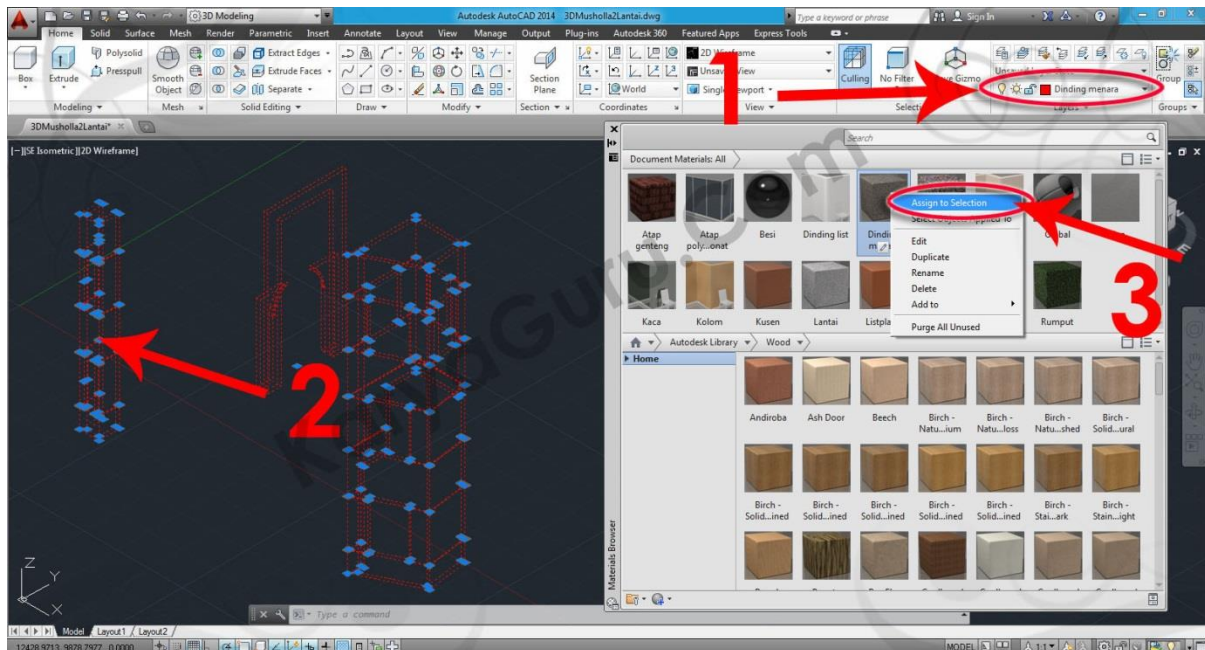
Untuk menerapkan material keempat silahkan nyalakan & aktifkan layer **Dinding list** dan matikan layer lainnya. Seleksi seluruh obyek **Dinding list** tersebut, kemudian klik kanan pada jenis material **Dinding list** di jendela **Materials Browser** dan pilih **Assign to Selection**.





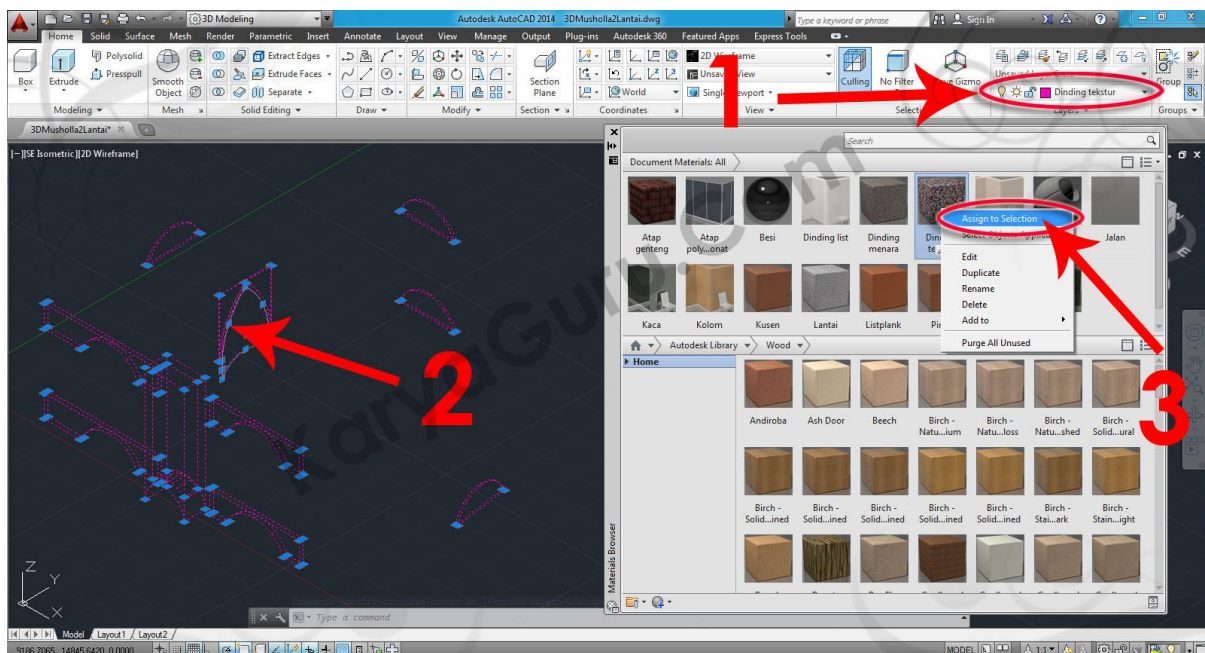
## LANGKAH 11

Untuk menerapkan material kelima, nyalakan & aktifkan layer **Dinding menara** kemudian matikan layer lainnya. Seleksi seluruh obyek **Dinding menara**, kemudian klik kanan pada jenis material **Dinding menara** di jendela **Materials Browser** dan pilih **Assign to Selection** seperti terlihat pada gambar.



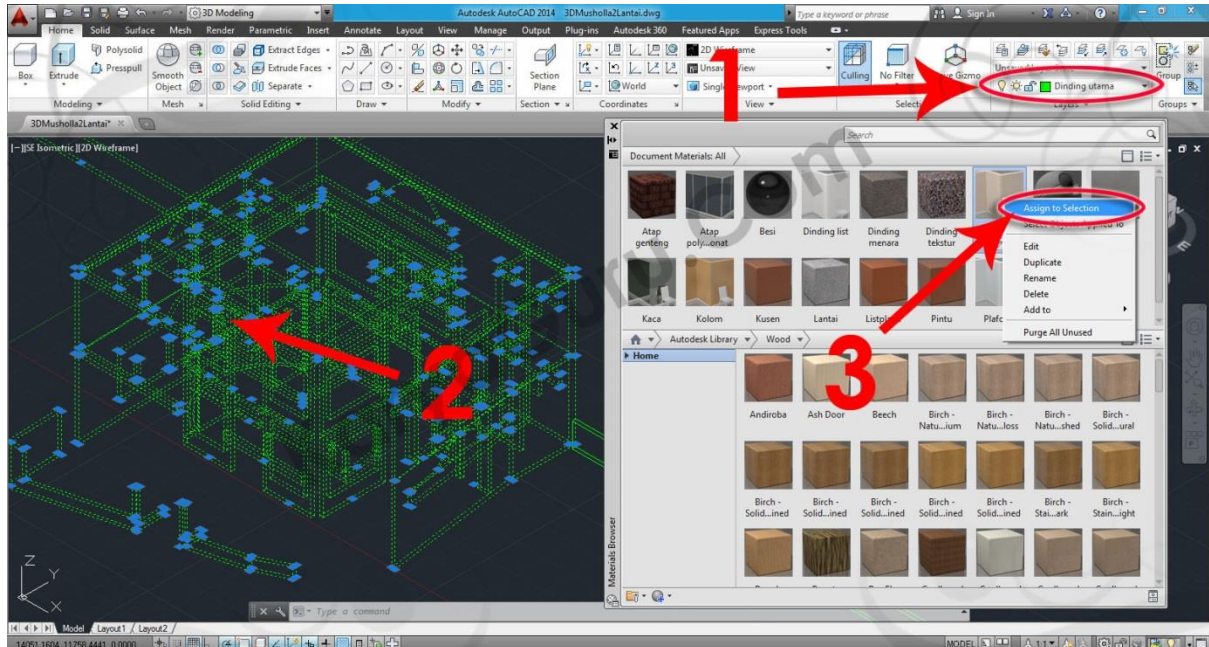
## LANGKAH 12

Untuk menerapkan material keenam silahkan nyalakan & aktifkan layer **Dinding tekstur** dan matikan layer lainnya. Seleksi seluruh obyek **Dinding tekstur**, kemudian klik kanan pada jenis material **Dinding tekstur** di jendela **Materials Browser** dan pilih **Assign to Selection**.



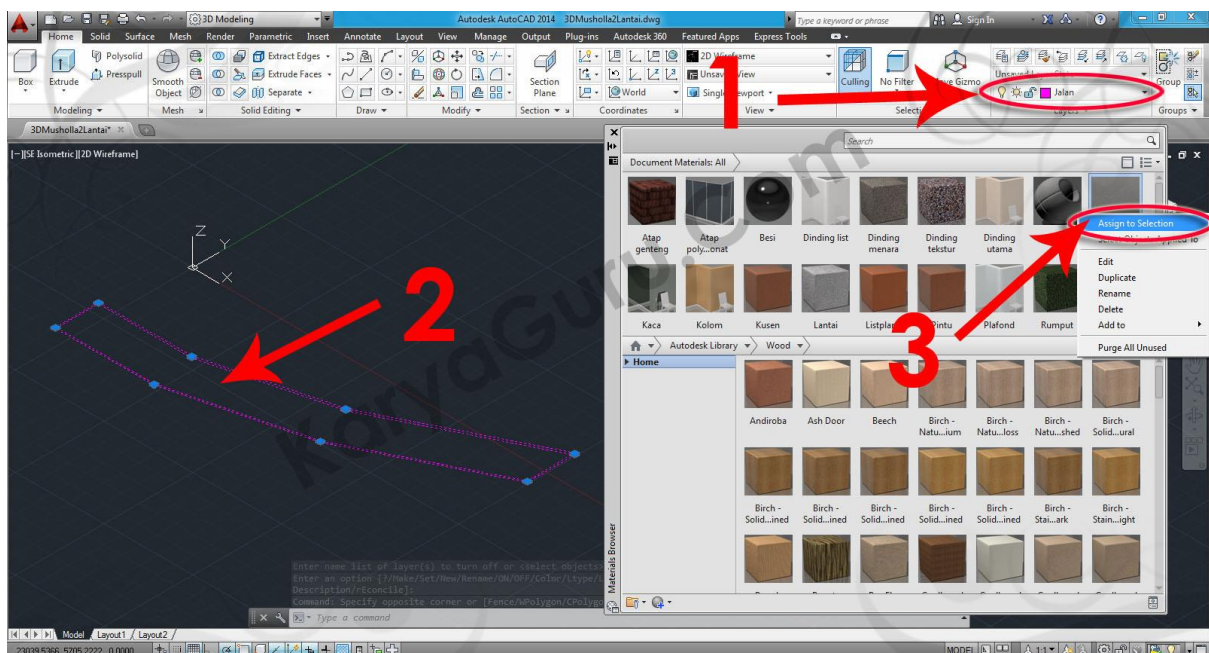
### LANGKAH 13

Untuk menerapkan material ketujuh, nyalakan & aktifkan layer **Dinding utama** kemudian matikan layer lainnya. Seleksi seluruh obyek **Dinding utama**, klik kanan pada jenis material **Dinding utama** di jendela **Materials Browser** dan pilih **Assign to Selection**.



### LANGKAH 14

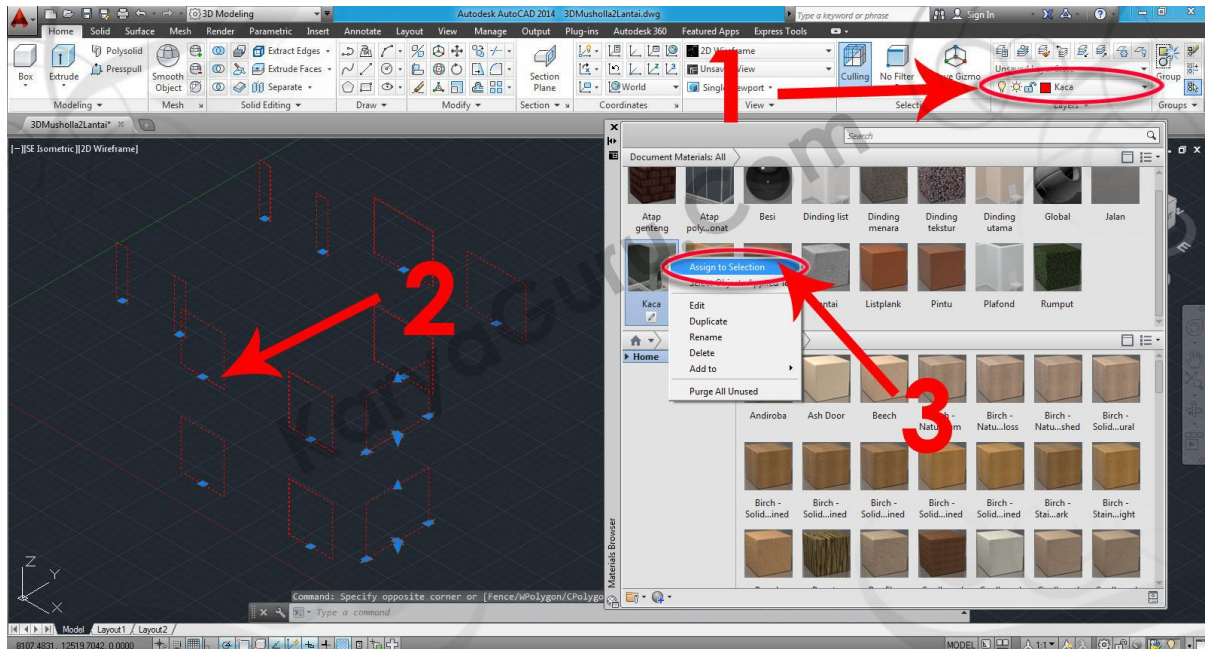
Untuk menerapkan material kedelapan silahkan nyalakan & aktifkan layer **Jalan** dan matikan layer lainnya. Seleksi seluruh obyek **Jalan** tersebut, kemudian klik kanan pada jenis material **Jalan** di jendela **Materials Browser** dan pilih **Assign to Selection**.





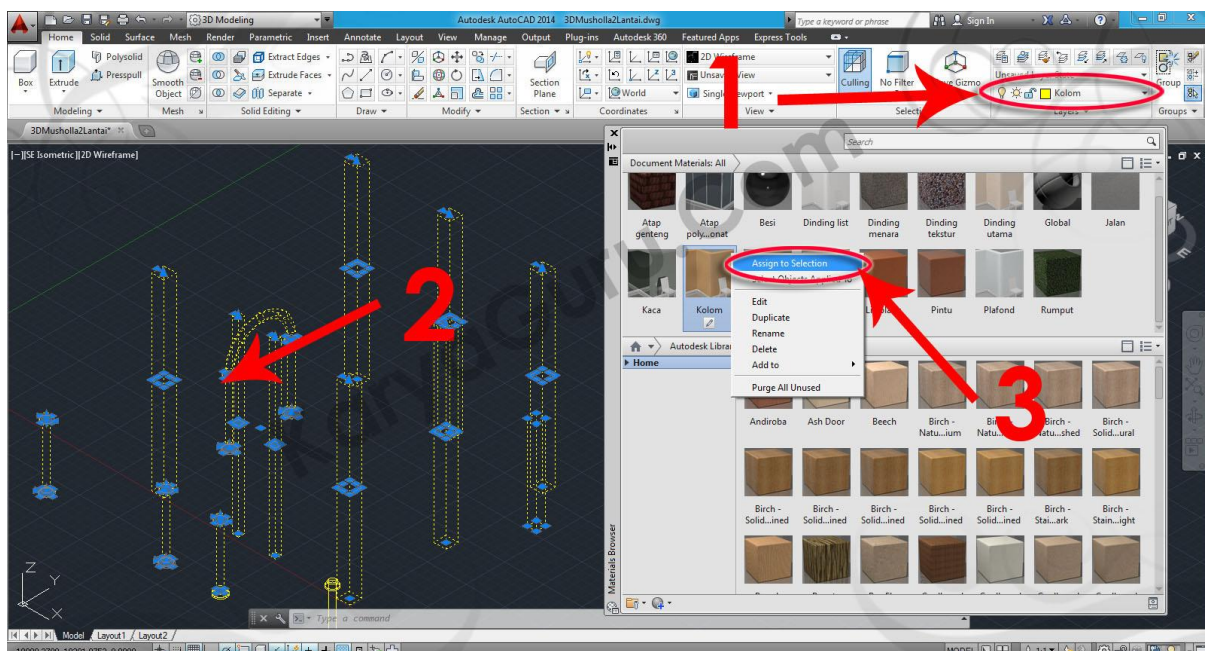
## LANGKAH 15

Untuk menerapkan material kesembilan, nyalakan & aktifkan layer **Kaca** kemudian matikan layer lainnya. Seleksi seluruh obyek **Kaca**, kemudian klik kanan pada jenis material **Kaca** di jendela **Materials Browser** dan pilih **Assign to Selection** seperti terlihat pada gambar.



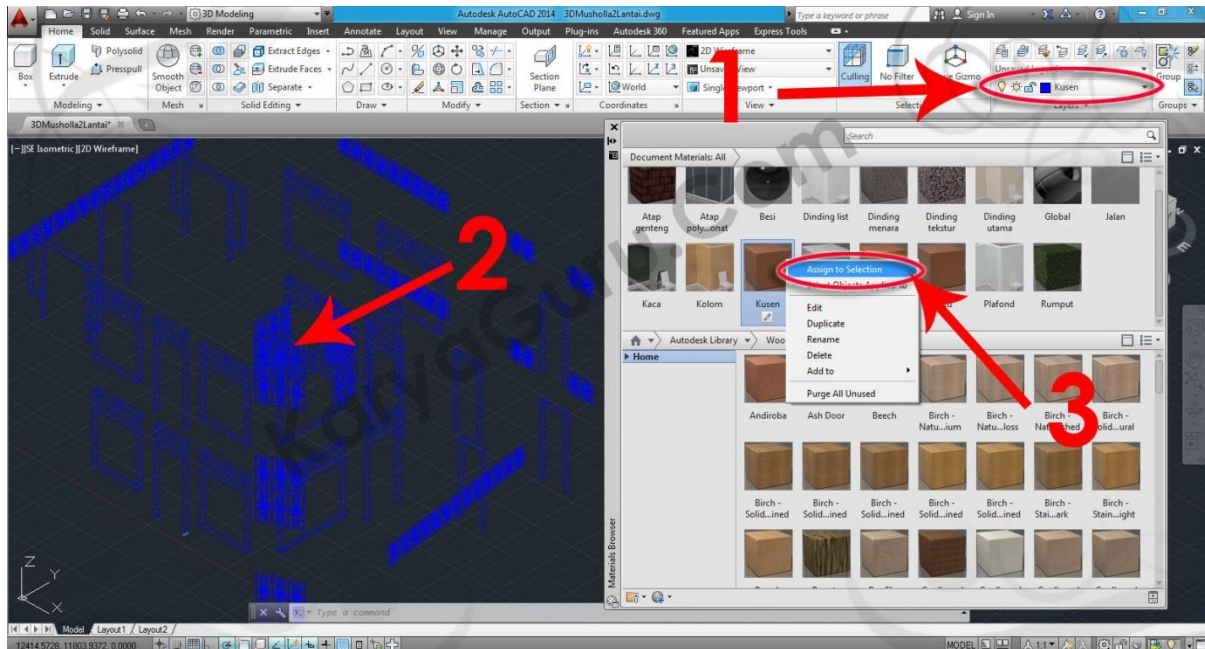
## LANGKAH 16

Untuk menerapkan material kesepuluh silahkan nyalakan & aktifkan layer **Kolom** dan matikan layer lainnya. Seleksi seluruh obyek **Kolom** tersebut, kemudian klik kanan pada jenis material **Kolom** di jendela **Materials Browser** dan pilih **Assign to Selection**.



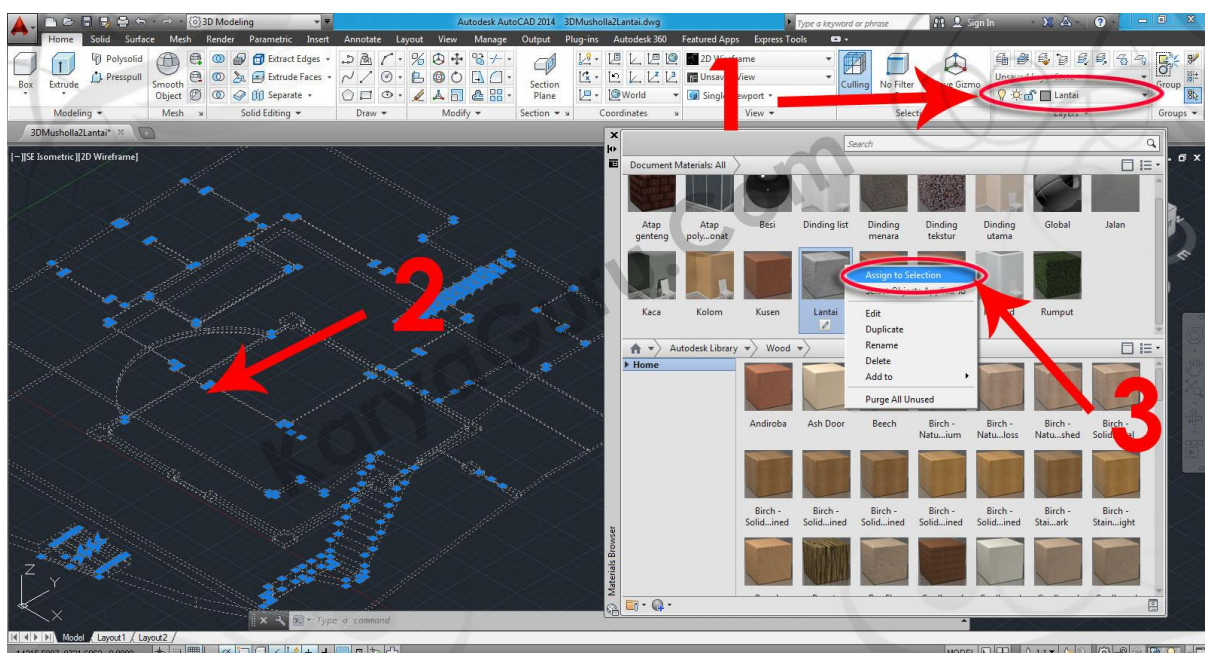
## LANGKAH 17

Untuk menerapkan material kesebelas, nyalakan & aktifkan layer **Kusen** kemudian matikan layer lainnya. Seleksi seluruh obyek **Kusen**, kemudian klik kanan pada jenis material **Kusen** di jendela **Materials Browser** dan pilih **Assign to Selection** seperti terlihat pada gambar.



## LANGKAH 18

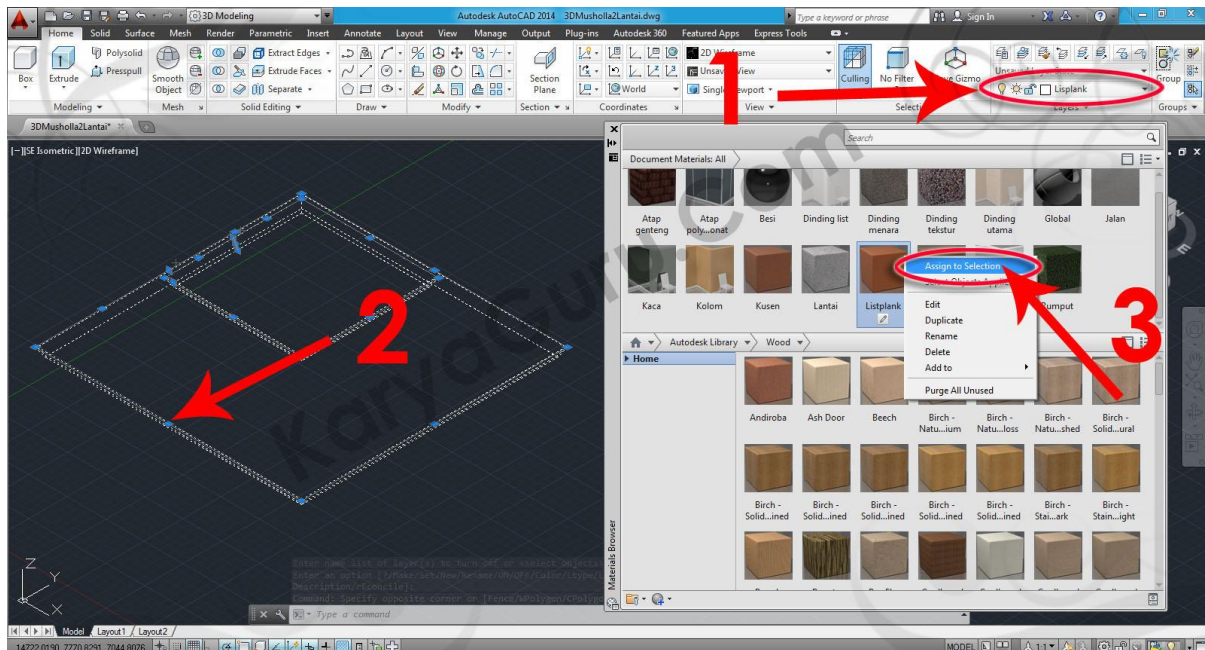
Untuk menerapkan material keduabelas silahkan nyalakan & aktifkan layer **Lantai** dan matikan layer lainnya. Seleksi seluruh obyek **Lantai** tersebut, kemudian klik kanan pada jenis material **Lantai** di jendela **Materials Browser** dan pilih **Assign to Selection**.





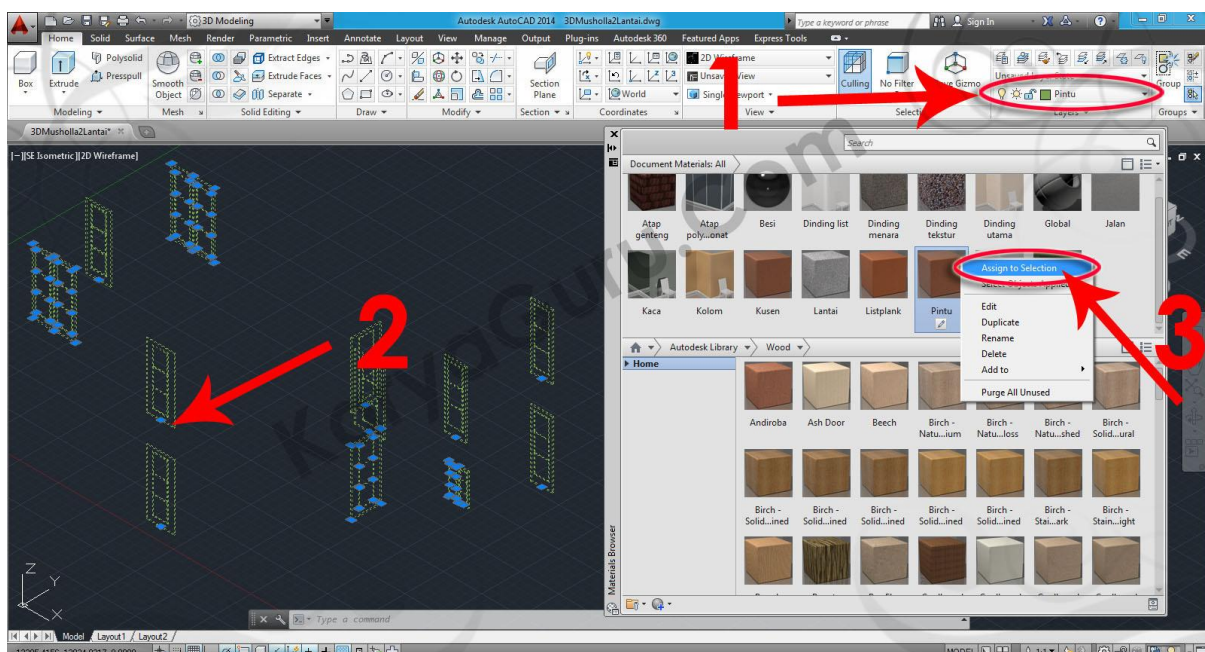
## LANGKAH 19

Untuk menerapkan material ketigabelas, nyalakan & aktifkan layer **Lisplank** kemudian matikan layer lainnya. Seleksi seluruh obyek **Lisplank**, kemudian klik kanan pada jenis material **Lisplank** di jendela **Materials Browser** dan pilih **Assign to Selection** seperti terlihat pada gambar.



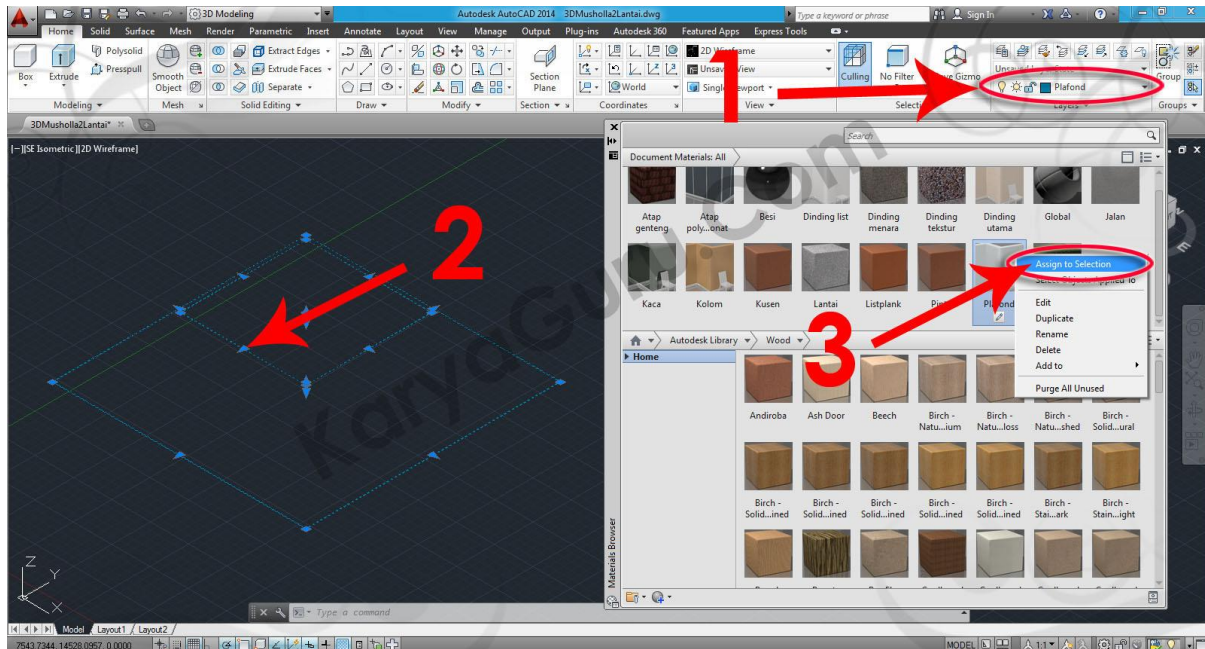
## LANGKAH 20

Untuk menerapkan material keempatbelas, silahkan nyalakan & aktifkan layer **Pintu** dan matikan layer lainnya. Seleksi seluruh obyek **Pintu** tersebut, kemudian klik kanan pada jenis material **Pintu** di jendela **Materials Browser** dan pilih **Assign to Selection**.



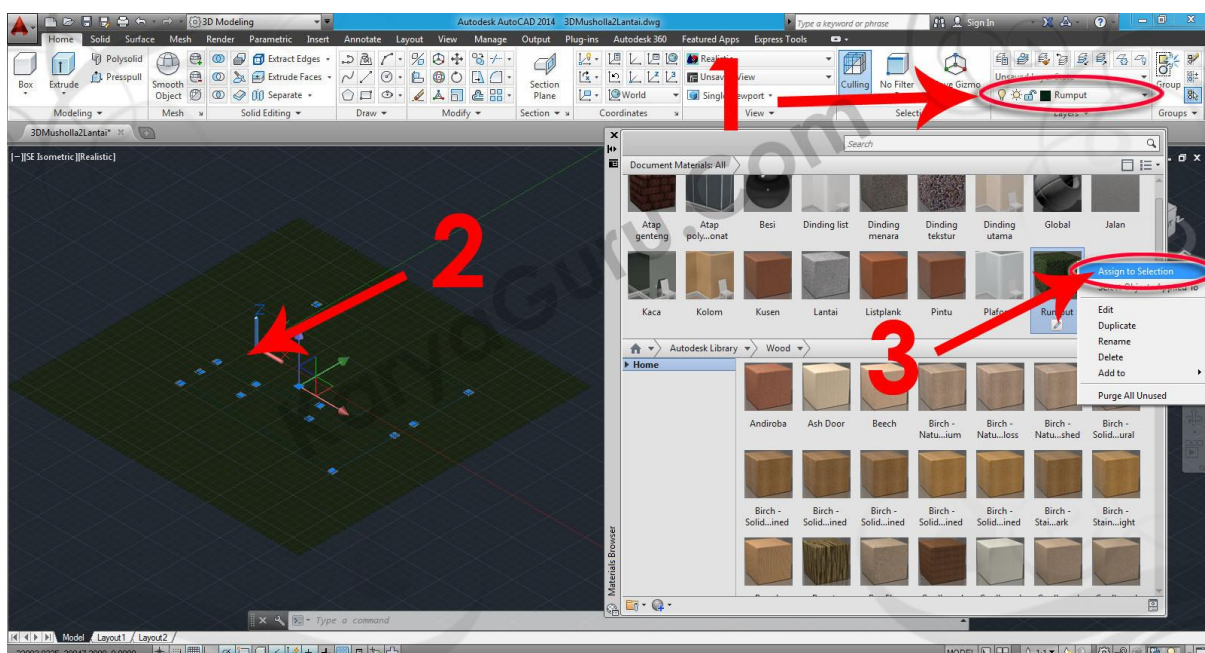
## LANGKAH 21

Untuk menerapkan material kelimabelas, nyalakan & aktifkan layer **Plafond** kemudian matikan layer lainnya. Seleksi seluruh obyek **Plafond**, kemudian klik kanan pada jenis material **Plafond** di jendela **Materials Browser** dan pilih **Assign to Selection**.



## LANGKAH 22

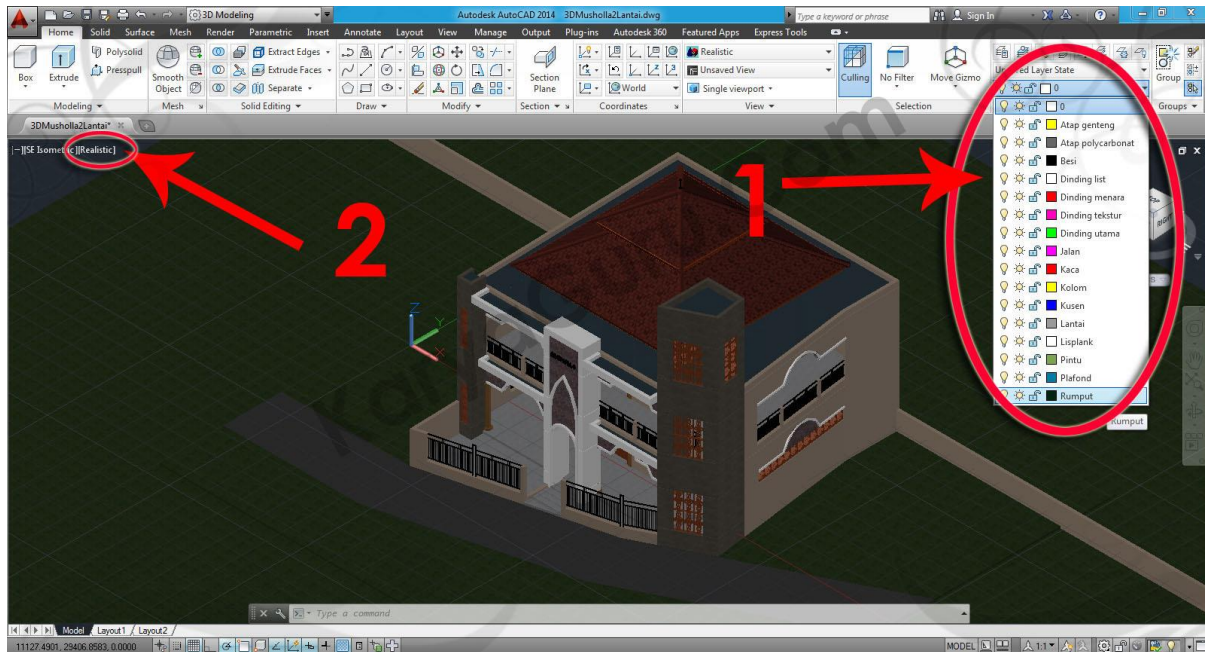
Untuk menerapkan material keenambelas silahkan nyalakan & aktifkan layer **Rumput** dan matikan layer lainnya. Seleksi seluruh obyek **Rumput** tersebut, kemudian klik kanan pada jenis material **Rumput** di jendela **Materials Browser** dan pilih **Assign to Selection**.





## LANGKAH 23

Nyalakan semua **Layer** yang ada untuk memunculkan seluruh obyek pada area kerja. Kemudian pada bagian **Visual Style Controls** pilih **Realistic** agar terlihat semua obyek teraplikasikan oleh material. Anda pun dapat mengetikkan perintah **VS <enter> R <enter>** sebagai *shortcut keyboard*-nya.



Ok untuk bagian kedua tahap penerapan material sudah selesai, selanjutnya Anda akan berlatih ke bagian ketiga untuk peletakan kamera dan merubah posisi pandangan kamera pada obyek 3D. Silahkan mendownload ebook bagian ketiga di >> <http://wp.me/pKugu-2OY>