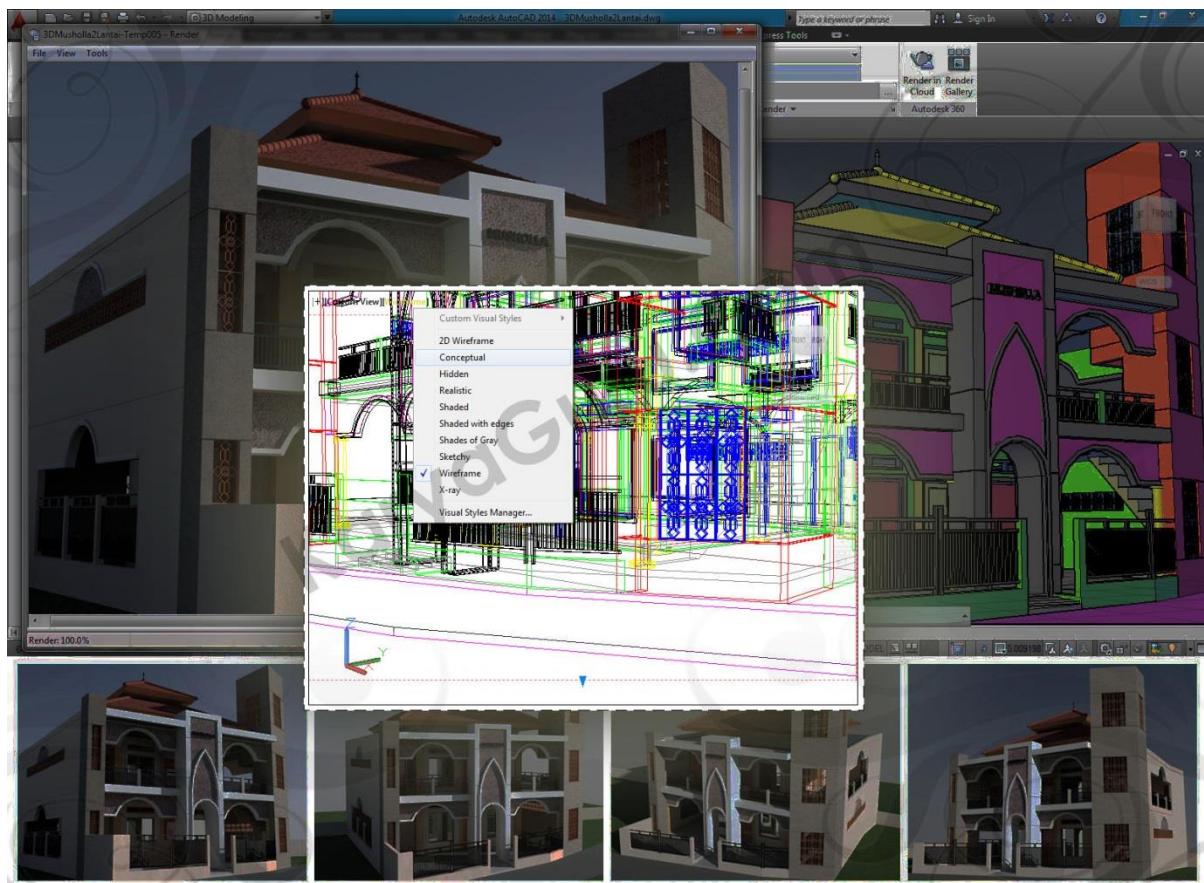


Tutorial AutoCAD Rendering Bangunan Bertingkat

Bagian 3 (Posisi Kamera)



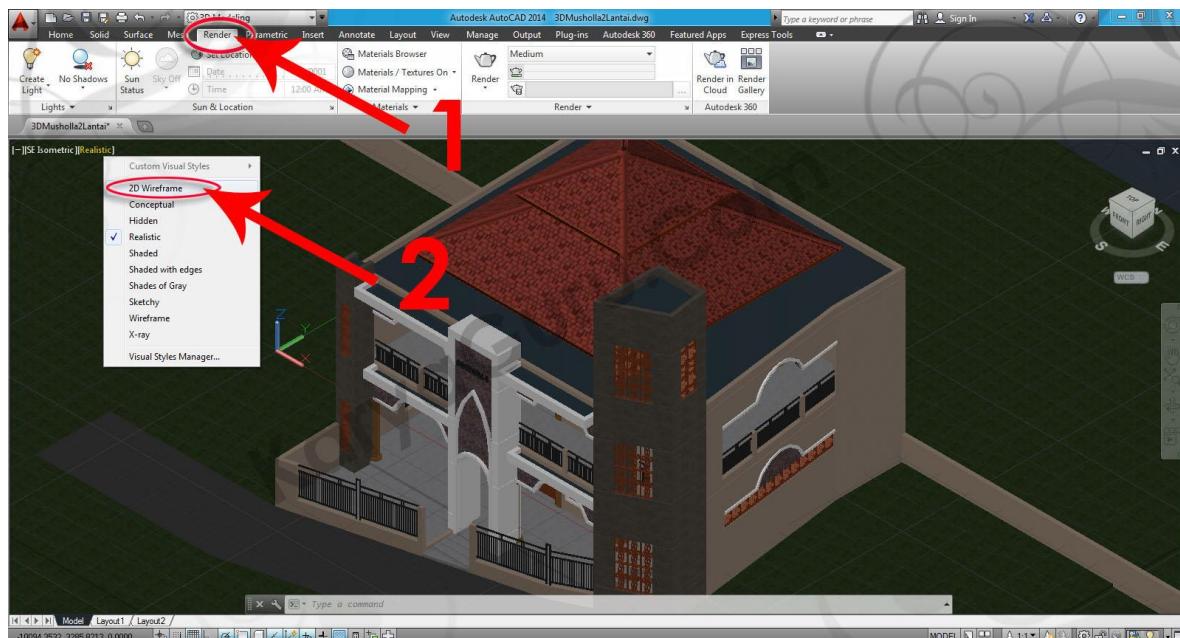
File latihan 3d model autocad (.dwg) dapat di download secara gratis melalui:

<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**.

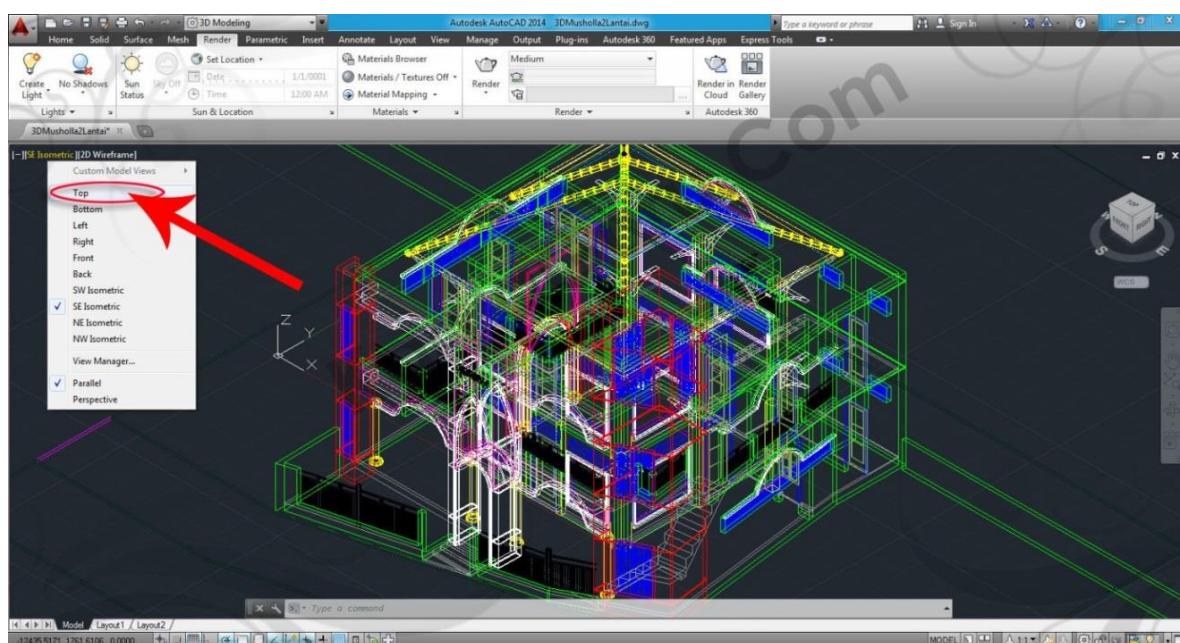
LANGKAH 1

Pada bagian ribbon, silahkan klik tab **Render**. Kemudian di bagian **Visual Style Controls** yang terletak di sebelah kiri atas area kerja, pilih **2D Wireframe** seperti terlihat pada gambar dibawah ini. Hal ini dilakukan agar kerja computer tidak terlalu berat.



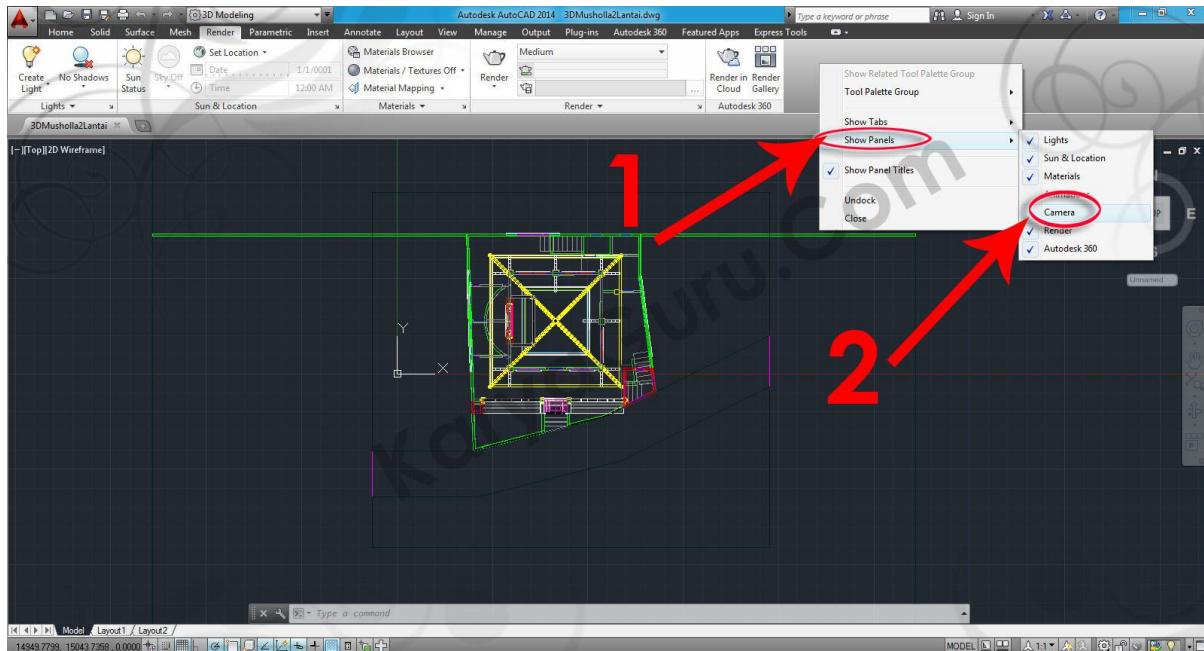
LANGKAH 2

Di bagian **View Controls** yang terletak di sebelah kiri atas area kerja, pilih **Top**.



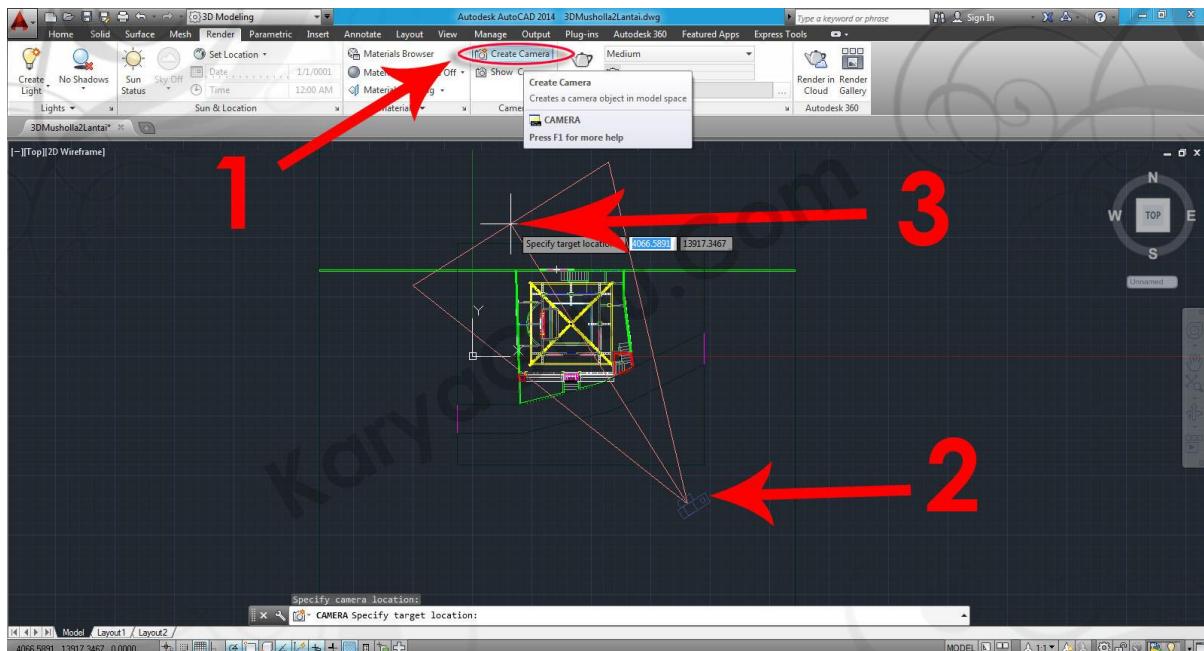
LANGKAH 3

Untuk memunculkan bagian **Camera** pada tab **Render**, silahkan Anda klik kanan di area ribbon kemudian pilih **Show Panels** dan pilih **Camera**.



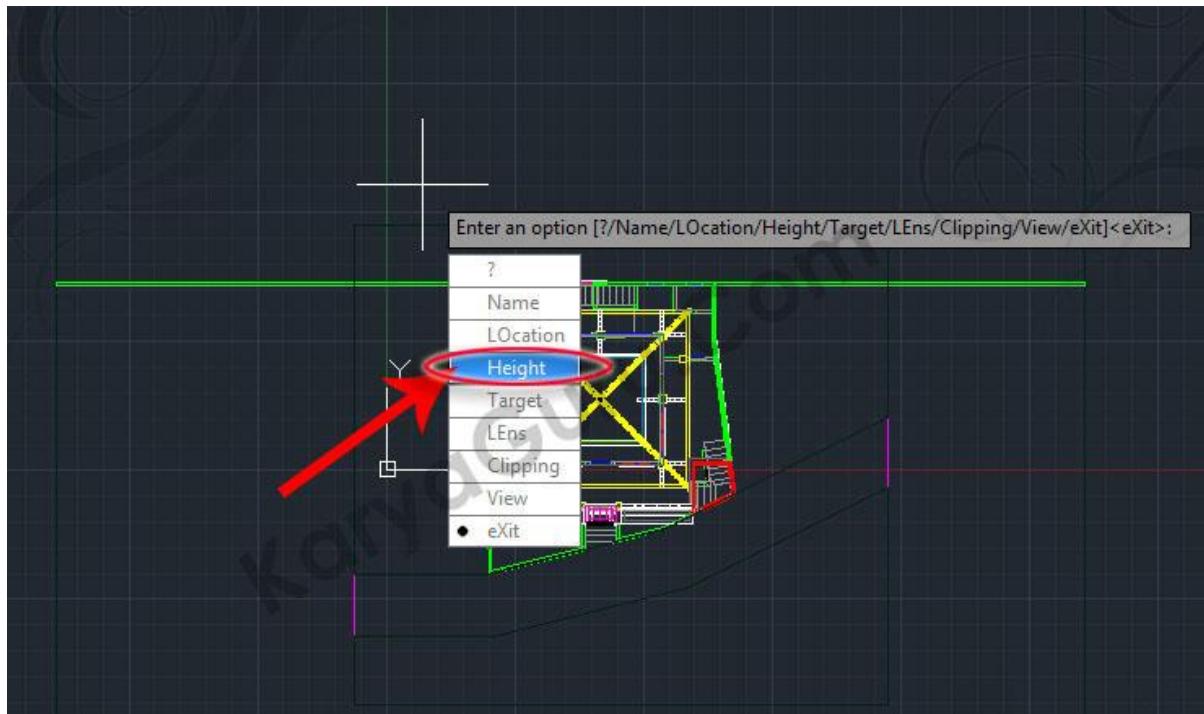
LANGKAH 4

Pada bagian **Camera** yang sudah muncul, pilih icon **Create Camera**. Klik posisi titik **Kamera** di area kanan depan obyek dan klik lokasi titik target di area kiri belakang obyek seperti terlihat pada gambar beikut ini.

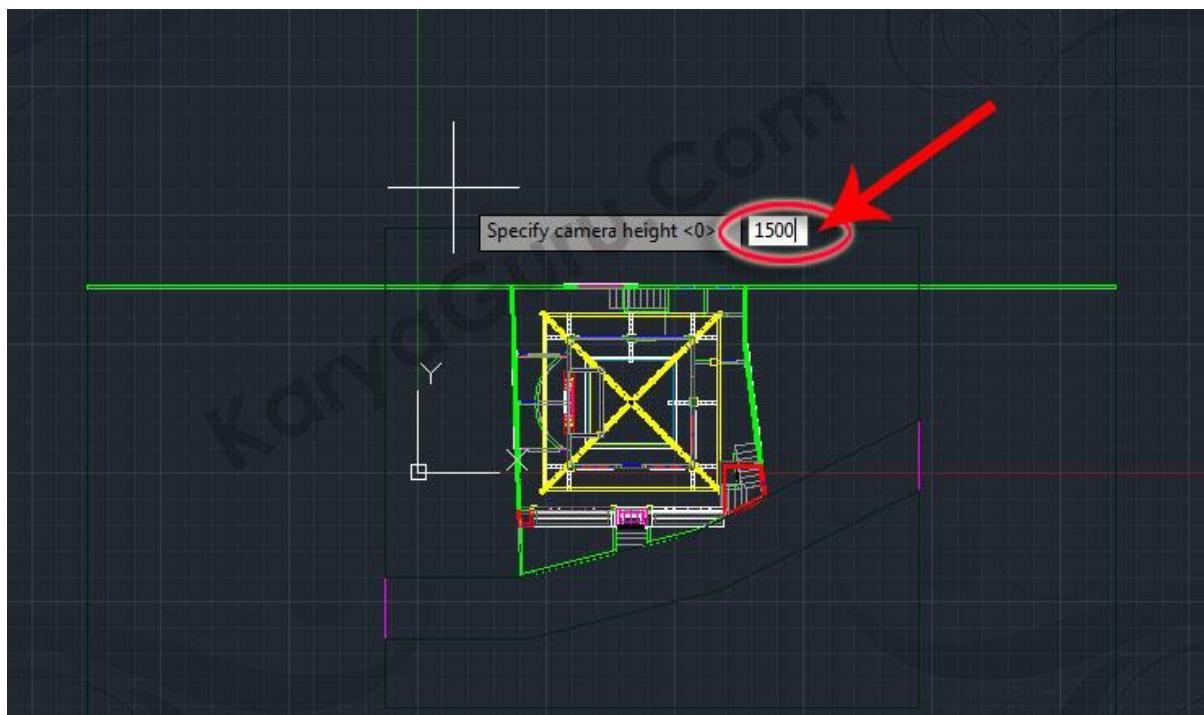


LANGKAH 5

Maka akan muncul beberapa pilihan seperti terlihat pada gambar dibawah ini. Silahkan Anda pilih **Height** untuk menentukan ketinggian dari posisi titik kamera.

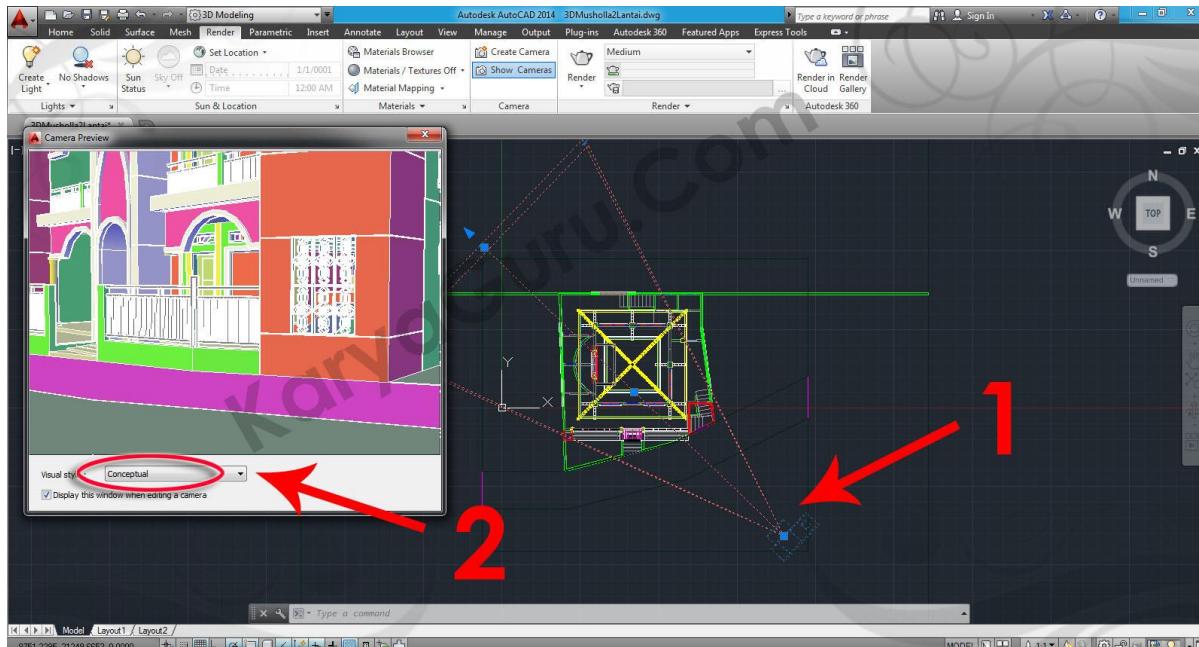


Kemudian ketikan angka **1500** untuk ketinggian kamera tersebut.



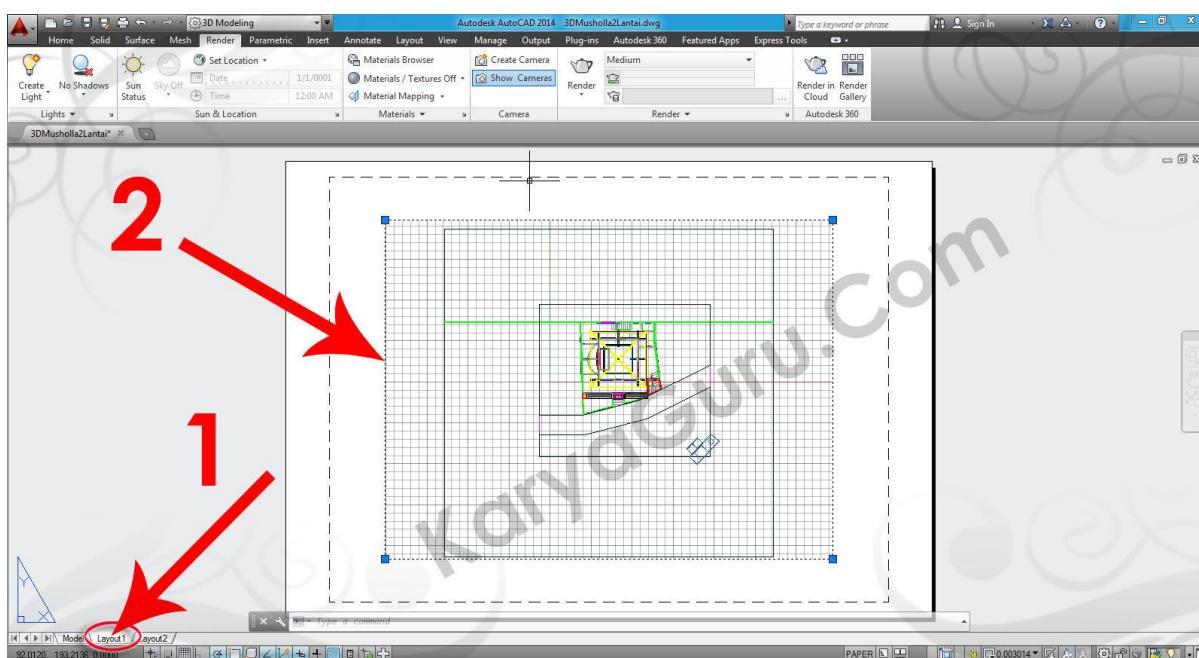
LANGKAH 6

Untuk melihat tampilan yang dihasilkan, klik obyek **Camera** maka akan muncul jendela **Camera Preview**. Silahkan rubah pilihan **Visual Style** menjadi **Conceptual** agar lebih terlihat jelas obyeknya.



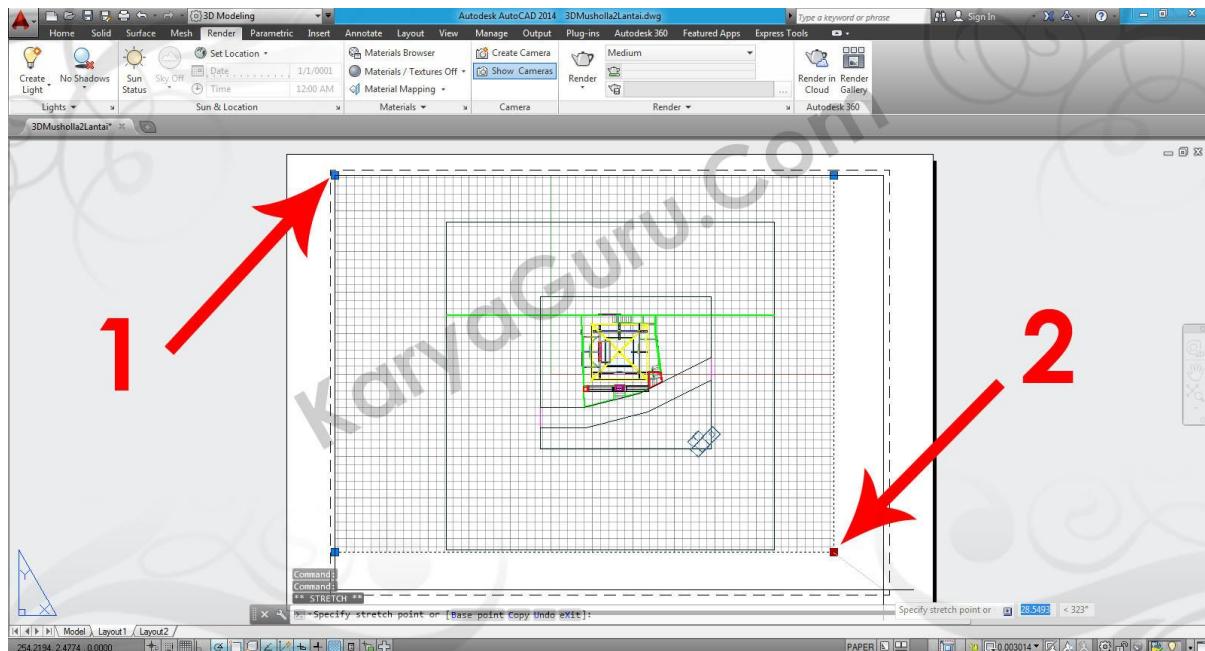
LANGKAH 7

Selanjutnya pada bagian bawah area kerja terdapat **Sheet Layout**. Silahkan Anda pilih **Layout1** untuk pindah ke dalam sheet tersebut kemudian klik garis kotak **Viewport** yang ada ditengah layout.



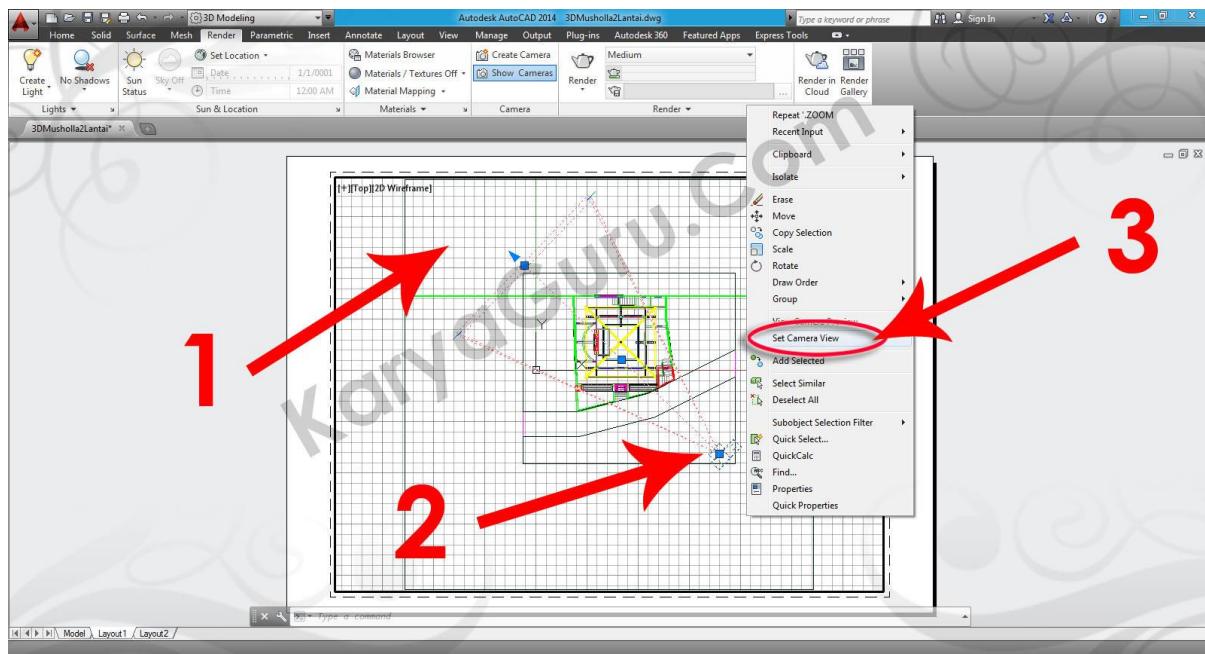
LANGKAH 8

Untuk merubah ukuran **Viewport**, silahkan Anda klik titik **Grip** di ujung kiri atas kemudian pindahkan ke batasan margin kiri atas yang berbentuk garis putus-putus. Lakukan hal yang sama untuk titik **Grip** di ujung kanan bawah ke batasan margin kanan bawah.



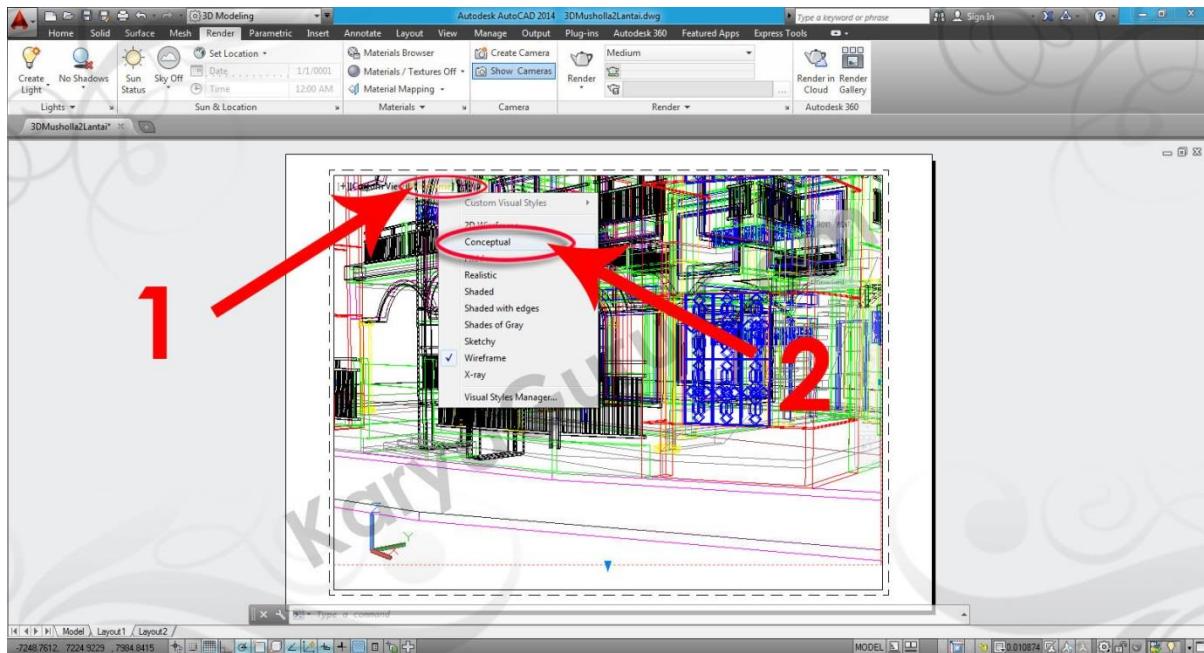
LANGKAH 9

Selanjutnya Anda harus masuk kedalam **Viewport** dengan cara **klik 2x** pada area tengah. Pilihlah obyek **Camera** kemudian klik kanan dan pilih **Set Camera View** untuk merubah tampilan obyek di **Viewport** sesuai dengan posisi **Kamera** yang telah dibuat.



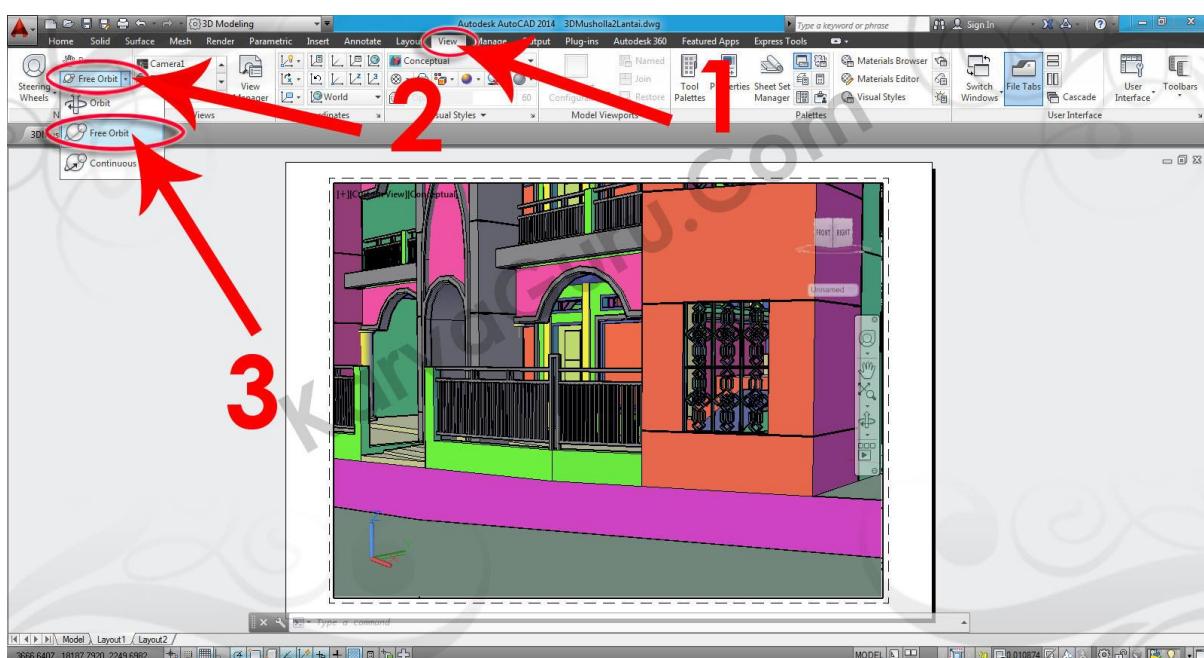
LANGKAH 10

Silahkan rubah pilihan **Visual Style** pada bagian kiri atas menjadi **Conceptual** agar lebih terlihat jelas obyeknya. Anda pun dapat mengetikan perintah **VS <enter> C <enter>** sebagai *shortcut keyboard*-nya.



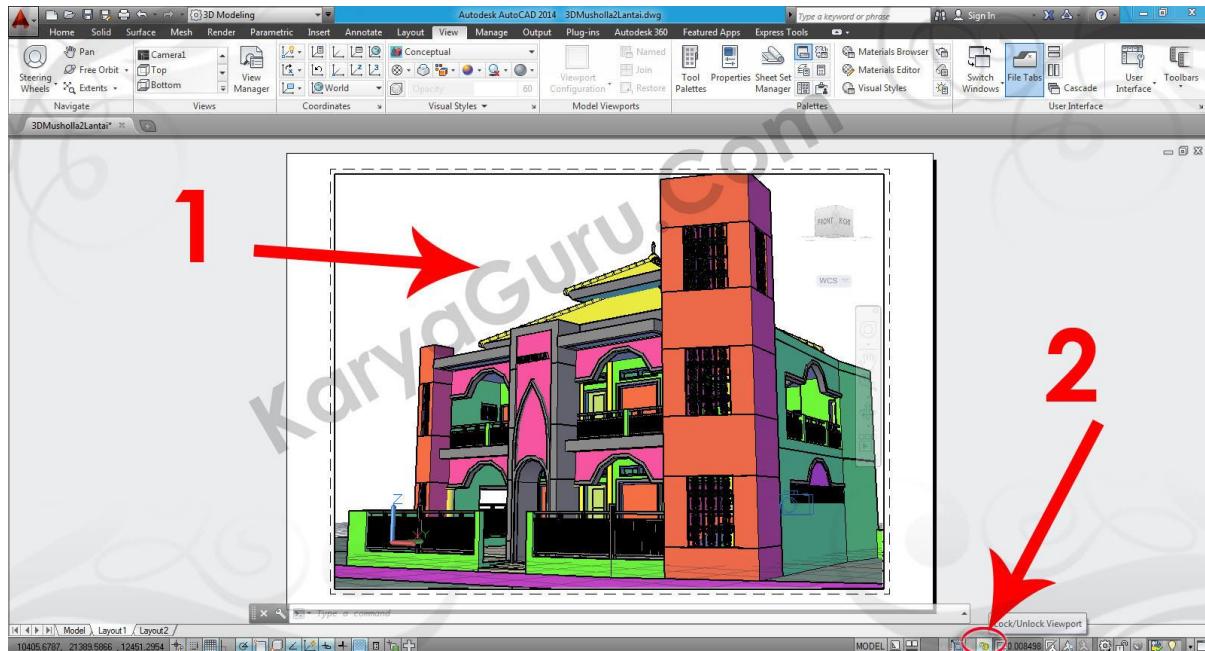
LANGKAH 11

Agar tampilan obyek sesuai dengan keinginan Anda, rubahlah posisi **Kamera** dengan cara klik tab **View** kemudian pilih **Free Orbit** pada bagian **Navigate**. Gunakan pula tombol **Scroll Mouse** untuk memperbesar & memperkecil serta menggeser tampilan obyek.



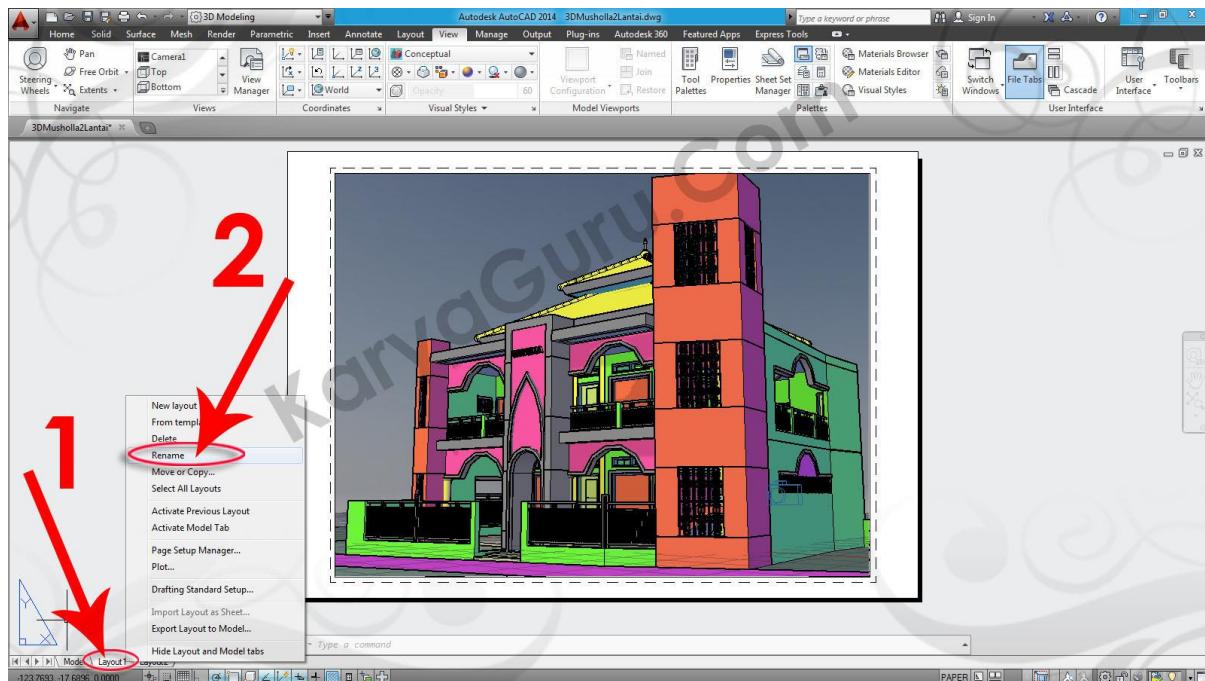
LANGKAH 12

Jika dirasa sudah pas tampilan obyek yang diinginkan, maka harus dikunci tampilan tersebut agar tidak berubah posisinya. Cukup dengan cara klik icon **Lock/Unlock Viewport** di sebelah bawah seperti terlihat pada gambar berikut ini.



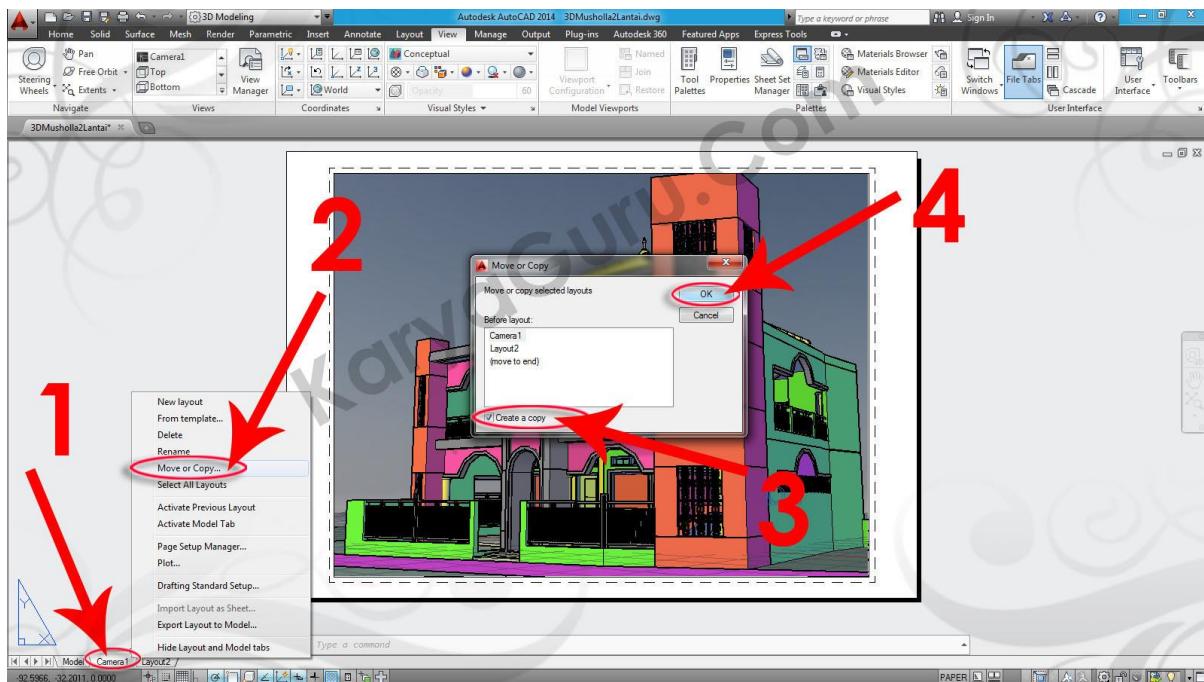
LANGKAH 13

Anda pun dapat merubah nama **Sheet Layout** dengan cara klik kanan di **Layout1**, kemudian pilih **Rename** dan ketikan menjadi **Camera1**.



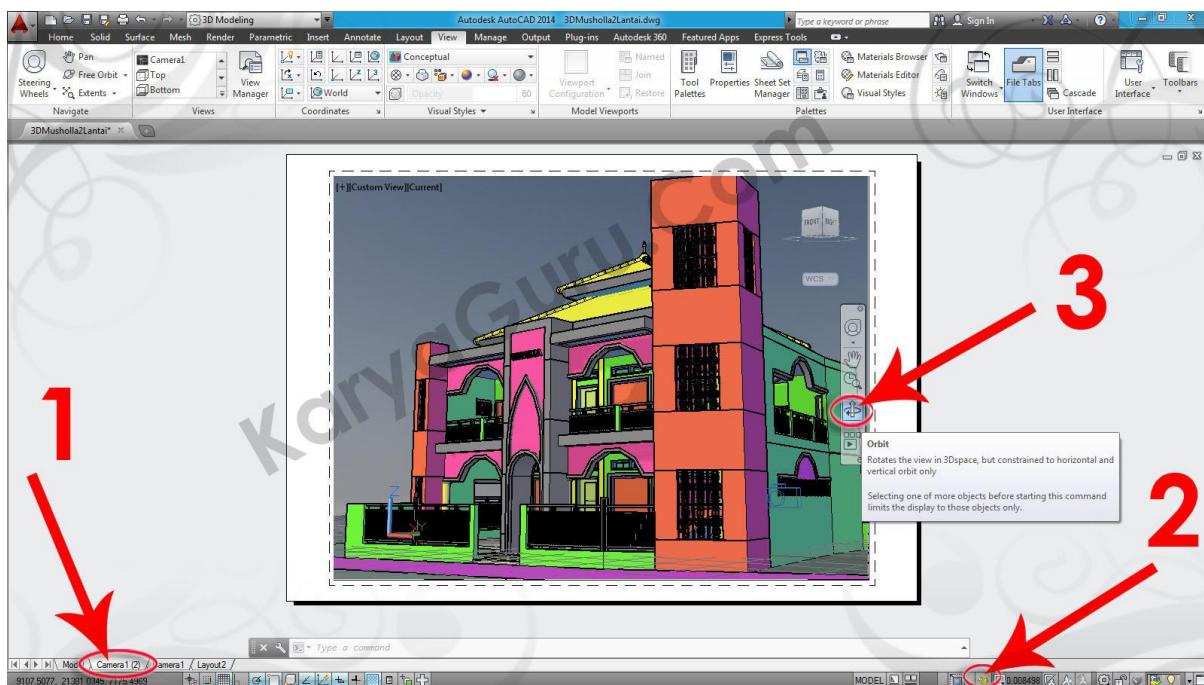
LANGKAH 14

Pada layout **Camera1** yang sudah di konfigurasi dengan posisi kamera, Anda dapat menduplikasi layout tersebut untuk posisi kamera selanjutnya. Klik kanan di layout **Camera1** kemudian pilih **Move or Copy** dan pilih **Create a copy**, akhiri dengan tekan tombol **OK**.



LANGKAH 15

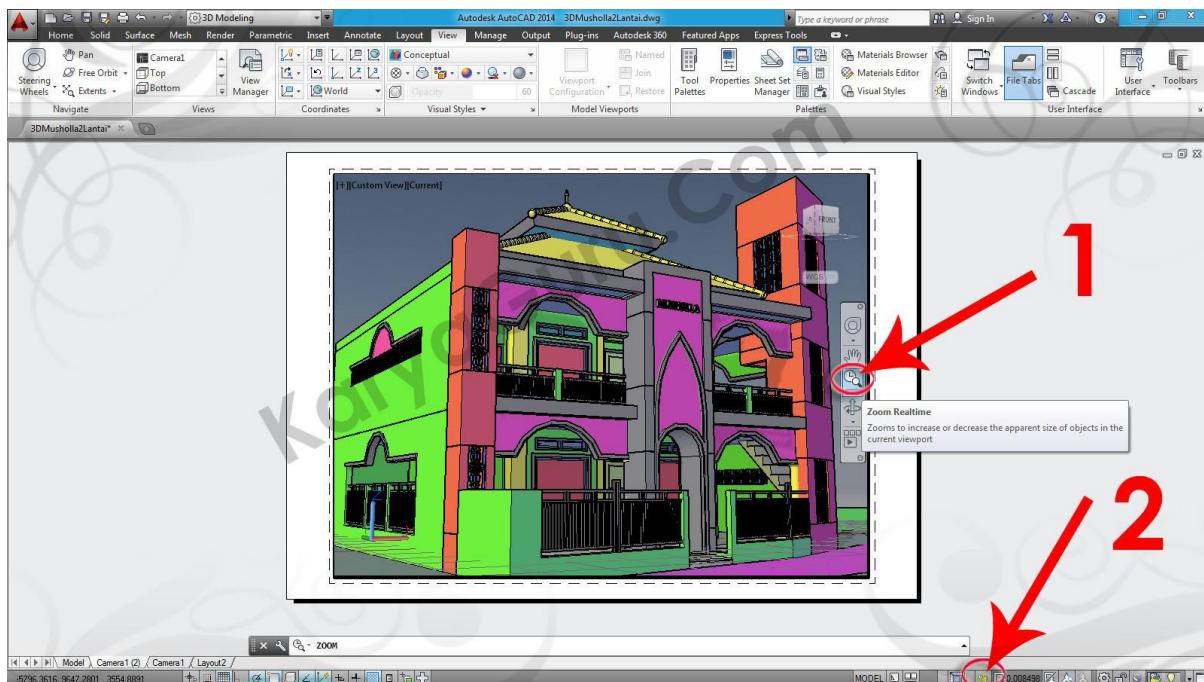
Maka akan muncul Sheet Layout baru dengan nama **Camera1 (2)**. Silahkan klik layout tersebut dan pastikan jendela **Viewport** aktif. Klik icon **Lock/Unlock Viewport** kemudian pilih icon **Orbit** untuk merubah posisi **Kamera** atau Anda dapat gunakan cara di langkah 11.



LANGKAH 16

Untuk posisi besar kecil obyek, Anda dapat menggunakan **Zoom Realtime**. Jika sudah pas tampilan yang diinginkan maka silahkan klik icon **Lock/Unlock Viewport** untuk mengunci posisi kamera agar tidak berubah.

Cara menduplikasi layout yang sudah terdapat konfigurasi posisi kamera akan mempercepat pembuatan posisi kamera lainnya. Silahkan lakukan untuk pembuatan layout lainnya.



Ok untuk bagian ketiga tahap posisi kamera sudah selesai, selanjutnya Anda akan berlatih ke bagian terakhir untuk konfigurasi rendering berdasarkan posisi kamera yg sudah dibuat. Silahkan mendownload ebook bagian keempat di >> <http://wp.me/pKugu-2P0>