

mengambil kesimpulan bahwa blog "Belajar AutoCAD" saya ini, cukup mendapatkan animo dari teman-teman pekerja teknik, apalagi dari adik-adik kita yang masih duduk di sekolah Teknik menengah. Semoga blog ini bisa memberikan manfaat bagi kita semua. Sebelum melanjutkan bahasan cara menggambar dengan AutoCAD secara tutorial teknis, pada artikel selanjutnya setelah ini, ada baiknya kita ulas sebentar tentang "3D Modelling". Apa sih 3D Modelling pada AutoCAD itu?. Sedikit mengingatkan saja, bagi yang belum tahu definisi 'CAD, CAE, CAM', silahkan terlebih kita fahami pengertian berikut dibawah ini : "Computer Aided Design adalah suatu program komputer untuk menggambar suatu produk atau bagian dari suatu produk. Produk yang ingin digambarkan bisa diwakili oleh garis-garis maupun simbol-simbol yang memiliki makna tertentu. CAD bisa berupa gambar 2 dimensi dan gambar 3 dimensi. Berawal dari menggantikan fungsi meja gambar kini perangkat lunak CAD telah berevolusi dan terintegrasi dengan perangkat lunak CAE (Computer Aided Engineering) dan CAM (Computer Aided Manufacturing). Integrasi itu dimungkinkan karena perangkat lunak CAD saat ini kebanyakan merupakan aplikasi gambar 3 dimensi atau biasa disebut solid modelling. Solid modelling memungkinkan kita untuk memvisualisasikan komponen dan rakitan yang kita buat secara realistis. Selain itu model mempunyai properti seperti massa, volume, pusat gravitasi, momen inersia, luas surface." Sumber : id.wikipedia.org/wiki/CAD

3D Modelling menggunakan software AutoCAD

Pemodelan AutoCAD 3D memungkinkan Anda untuk membuat gambar menggunakan solid, surface, dan mesh objek. Padat, surface, dan mesh objek menawarkan fungsi yang berbeda, yang, bila digunakan bersama-sama, menawarkan suite kuat alat pemodelan 3D. Sebagai contoh, Anda dapat mengkonversi primitif solid untuk mesh untuk mengambil keuntungan dari kekusutan mesh dan smoothing. Anda kemudian dapat mengkonversi model ke surface untuk mengambil keuntungan dari associativity dan pemodelan NURBS.

SOLID Modelling Sebuah model solid atau pemodelan padat adalah badan 3D tertutup yang memiliki sifat seperti massa, volume, pusat gravitasi, dan momen inersia.

sekilas-tentang-3D-modelling Gambar oleh : AutoCAD 2012 © 2011 Autodesk, Inc. All rights reserved

Mulailah dengan padatan primitif seperti kerucut, kotak, silinder, dan piramida dan kemudian modifikasi dan gabungkan mereka menjadi sebuah bentuk atau model baru. Atau menggambar polysolid ekstrusi kustom dan menggunakan berbagai operasi sweeping untuk membuat padatan dari kurva 2D dan garis.

Mulailah-dengan-padatan-primitif-seperti-kerucut-kotak-silinder-piramida Gambar oleh : AutoCAD 2012 © 2011 Autodesk, Inc. All rights reserved

Surface Modelling Sebuah surface model adalah surface kulit tipis yang tidak memiliki massa atau volume. AutoCAD menawarkan dua jenis surface: prosedural dan NURBS. Gunakan surface prodecural untuk mengambil keuntungan dari modling asosiatif, dan menggunakan NURBS surface untuk mengambil keuntungan dari mematumg dengan simpul kontrol. Sebuah pemodelan alur kerja yang khas adalah untuk menciptakan sebuah model dasar dengan menggunakan jala, padat, dan surface prosedural, dan kemudian mengkonversikannya ke surface NURBS. Hal ini memungkinkan Anda untuk dapat memanfaatkan tidak hanya alat yang unik dan bentuk primitif yang ditawarkan oleh solid dan wireframe (kawat), tetapi juga kemampuan membentuk yang disediakan oleh surface - pemodelan asosiatif dan pemodelan NURBS (kurva).

surface-model-adalah-permukaan-kulit-tipis-yang -idak-memiliki-massa-atau-volume Gambar oleh : AutoCAD 2012 © 2011 Autodesk, Inc. All rights reserved

Anda membuat model surface dengan menggunakan beberapa alat yang sama yang Anda gunakan untuk model padat: Sweep, loft, ekstrude, dan revolve. Anda juga dapat membuat surface dengan memadukan, patch, offset, fillet, dan memperluas surface lainnya. Keuntungan dari Modelling 3D Modelling 3D memiliki beberapa keunggulan. Diantaranya : Melihat model dari setiap sudut pandang. Menghasilkan standar yang dapat diandalkan dan pandangan 2D tambahan secara otomatis. Membuat bagian dan 2D gambar Hapus garis tersembunyi dan melakukan shading yang realisti. Periksa

CURRICULUM VITAE



DATA PRIBADI

Nama : Dendi Warosatul Anbia
Tempat Tanggal Lahir : Bandung, 03 Juli 1995
Alamat : Kp. Nunuk Kulon RT. 001 RW. 004 Des. Mekarsari
Kec. Pacet Kab. Bandung
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Kzelamin : Laki - Laki
Status : Belum Menikah
Nomor Hp : 085220650783
Email : dendi03071995@gmail.com



PENDIDIKAN

FORMAL

MI : MI Rohmatul Ummah (2002 - 2008)
MDA : MDA Rohmatul Ummah (2002 - 2008)
SMP : SMP Plus Robithoh (2008 - 2011)
MA : MA Robithoh/IPS (2011 - 2014)
Pondok Pesantren Modern Robithoh (2008 - 2015)
Akademik : AMIK HASS Bandung (Kelas Malam 2015 - Sekarang)

NON FORMAL

Bandung Karate Club (2008 - 2014)
Pramuka (2008 - 2014)



KEMAMPUAN



* Mengerti Akan Kemajuan
Technology



PENGALAMAN KERJA

Pondok Pesantren Modern Robithoh
Posisi Sebagai Wali Kelas & Pengajar

Freelancer Graphic Designer

MDA & MI Rohmatul Ummah
Posisi Sebagai Wali Kelas
& Pengajar

PT. Alitex Banjaran
Posisi Sebagai Weaving

CV. Gumilang Abdi Perkasa
Trapesium Print Shop
(Digital Printing, Offset & Merchandise)
Sebagai Operator Design