

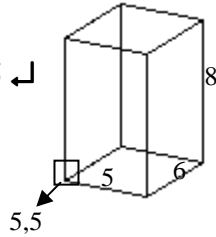
❖ **3 DIMENSI PADAT**

Tampilkan pada sudut pandang: 300 dan sudut putar: 20

1. BOX

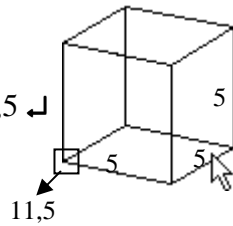
- Persegi Panjang

- ✓ 3d ↵
- ✓ Box (B) ↵
- ✓ Titik Awal : 5,5 ↵
- ✓ Panjang : 5 ↵
- ✓ Lebar : 6 ↵
- ✓ Tinggi : 8 ↵
- ✓ Rotasi : 0 ↵



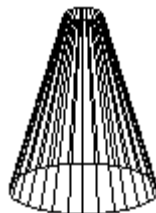
- Kubus

- ✓ 3d ↵
- ✓ Box (B) ↵
- ✓ Titik Awal : 11,5 ↵
- ✓ Panjang : 5 ↵
- ✓ Cube (c) ↵
- ✓ Rotasi : 0 ↵



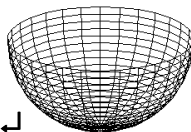
2. Cone

- ✓ 3d ↵
- ✓ Cone (C) ↵
- ✓ Titik Awal : 19,7 ↵
- ✓ Radius bawah : 2 ↵
- ✓ Radius Atas : 0.5 ↵
- ✓ Tinggi : 5 ↵
- ✓ Jumlah segment garis : 30 ↵



3. Dish

- ✓ 3d ↵
- ✓ Dish (Di) ↵
- ✓ Titik Awal : 24,7,2 ↵
- ✓ Radius : 2 ↵
- ✓ Jlh Segments grs Vertikal : 20 ↵
- ✓ Jlh Segments grs Horizontal : 30 ↵



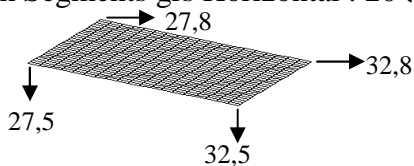
4. Dome

- ✓ 3d ↵
- ✓ Dome (Do) ↵
- ✓ Titik Awal : 24,7,3 ↵
- ✓ Radius : 2 ↵
- ✓ Jlh Segments grs Vertikal : 30 ↵
- ✓ Jlh Segments grs Horizontal : 20 ↵



5. Mesh

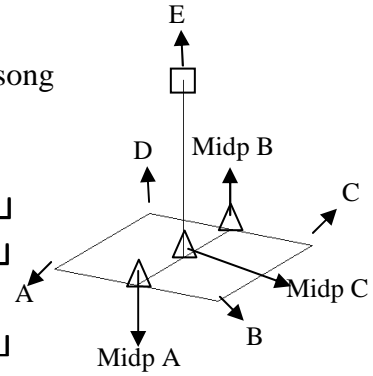
- ✓ 3d ↵
- ✓ Mesh (M) ↵
- ✓ Titik Pertama : 27,5 ↵
- ✓ Titik Kedua : 32,5 ↵
- ✓ Titik Ketiga : 32,8 ↵
- ✓ Titik Keempat : 27,8 ↵
- ✓ Jlh Segments grs Vertikal : 30 ↵
- ✓ Jlh Segments grs Horizontal : 20 ↵



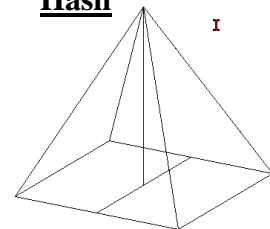
6. Pyramid

❖ Pyramid Dengan Satu Titik Puncak
Buat Objek Bantu Berikut :

- ✓ Rec ↵
- ✓ Klik posisi kosong
- ✓ @5,5 ↵
- ✓ L ↵
- ✓ Klik Midp A ↵
- ✓ Klik Midp B ↵
- ✓ L ↵
- ✓ Klik Midp C ↵
- ✓ @0,0,5 ↵
- ✓ 3d
- ✓ Pyramid (P) ↵
- ✓ Klik titik A,B,C,D (Kotak) ,E (garis)

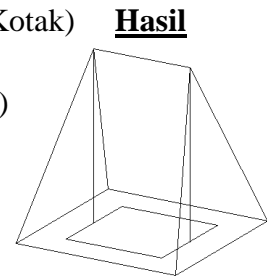
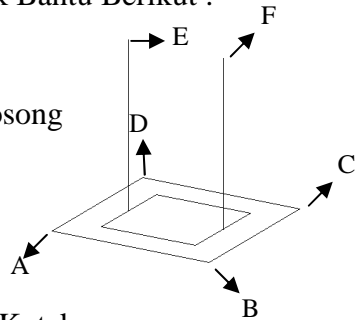


Hasil



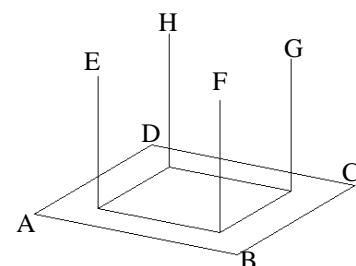
❖ Pyramid Dengan Dua Titik Puncak
Buat Objek Bantu Berikut :

- ✓ Rec ↵
- ✓ Klik Posisi Kosong
- ✓ @5,5 ↵
- ✓ Offset ↵
- ✓ 1 ↵
- ✓ Klik kotak
- ✓ Klik di dalam Kotak
- ✓ Buat dua Garis Bantu tegak Lurus pada midpoint kotak dalam dengan Panjang 5 (Lihat Gambar)
- ✓ 3D ↵
- ✓ Pyramid (P) ↵
- ✓ Klik titik A,B,C,D (Kotak) **Hasil**
- ✓ Ridge (R) ↵
- ✓ Klik Titik E,F (Garis)



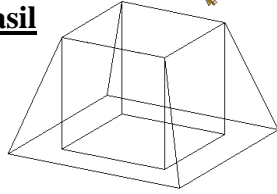
❖ Pyramid Dengan Empat Titik Puncak
Buat Objek Bantu Berikut :

- ✓ Ukuran Kotak Luar 5x5
- ✓ Offsetkan kotak dengan jarak 1 ke dalam
- ✓ Buat garis Bantu tegak lurus dengan panjang 3 pada endpoint kotak kecil (lihat gambar)



- ✓ 3D ↵
- ✓ Pyramid (P) ↵
- ✓ Klik titik A,B,C,D (Kotak)
- ✓ Top (T) ↵
- ✓ Klik Titik E,F,G,H (Garis)

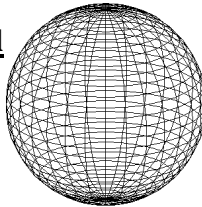
Hasil



7. Sphere

- ✓ 3D ↵
- ✓ Sphere (S) ↵
- ✓ Titik Pusat : 35,7 ↵
- ✓ Radius 2 ↵
- ✓ Jlh Segments grs Vertikal : 30 ↵
- ✓ Jlh Segments grs Horizontal : 30 ↵

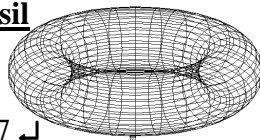
Hasil



8. Torus

- ✓ 3D ↵
- ✓ Torus (T) ↵
- ✓ Titik Pusat : 40,7 ↵
- ✓ Radius Luar : 2 ↵
- ✓ Radius Dalam : 0.5 ↵
- ✓ Jlh Segments grs Vertikal : 30 ↵
- ✓ Jlh Segments grs Horizontal : 30 ↵

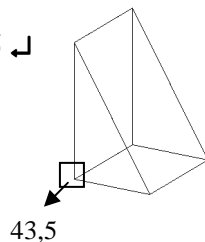
Hasil



9. Wedge

- ✓ 3D ↵
- ✓ Wedge (W) ↵
- ✓ Titik Awal : 43,5 ↵
- ✓ Panjang : 3 ↵
- ✓ Lebar : 4 ↵
- ✓ Tinggi : 5 ↵
- ✓ Rotasi : 0 ↵

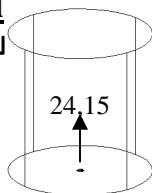
Hasil



10. Cylinder

- ✓ Cylinder ↵
- ✓ Titik Pusat : 24,15 ↵
- ✓ Radius : 2 ↵
- ✓ Tinggi : 4 ↵

Hasil



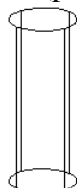
11. Extrude

- ✓ Extrude (Ext) ↵
- ✓ Klik Objek Mis : lingkaran ↵
- ✓ Tinggi Objek : 5 ↵ !!..
- ✓ Rotasi : 0 ↵

Contoh : Buat Lingkaran di titik 30,15 dengan radius : 1 Lalu Extrude kan dengan tinggi : 5

NB: Tinggi Objek dapat dibuat mengikut jejak objek lain dengan memilih (path) lalu klik objek sebagai jejaknya.

Hasil

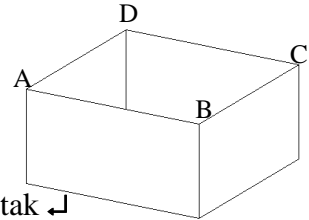


12. Solidedit

- ✓ Solidedit ↵
- ✓ Face (F) ↵
- ✓ Extrude (E) ↵
- ✓ Klik Objek yang telah di Extrude sebelumnya ↵
- ✓ Tinggi Objek (Ketik “-“ Jika ingin dikurang) ↵
- ✓ Rotasi ↵
- ✓ Tekan Esc

13. 3dFace

- ✓ rec ↵
- ✓ Klik Posisi
- ✓ @4,4 ↵
- ✓ Change ↵
- ✓ Klik Objek Kotak ↵
- ✓ Properties (P) ↵
- ✓ Thickness (T) ↵
- ✓ 3 ↵ ↵
- ✓ Hide (Hi) ↵
- ✓ 3dFace ↵
- ✓ Klik Titik Endpoint A,B,C,D ↵
- ✓ Hide (Hi) ↵



14. PFace

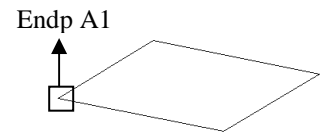
Buat Contoh Objek yang sama seperti pada contoh 3dFace :

- ✓ PFace ↵
- ✓ Klik Titik Endpoint A,B,C,D ↵
- ✓ Ketik 1 ↵ , 2 ↵ , 3 ↵ , 4 ↵ , ↵ ↵
- ✓ Hide (Hi) ↵

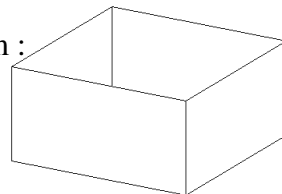
15. Region

Buat Contoh Objek yang sama seperti pada contoh 3dFace :

- ✓ Rec ↵
- ✓ Klik Posisi
- ✓ @4,4 ↵
- ✓ Region ↵
- ✓ Klik Kotak terakhir ↵
- ✓ Move (M) ↵
- ✓ Klik Kotak terakhir ↵
- ✓ Klik Endp A1
- ✓ Klik Endp A
- ✓ Hide (Hi) ↵



Objek Sebelum :



Hasil Setelah di 3dFace, PFace dan Region :

