Autodesk

Autodesk Inventor 2017 Tingkat Dasar

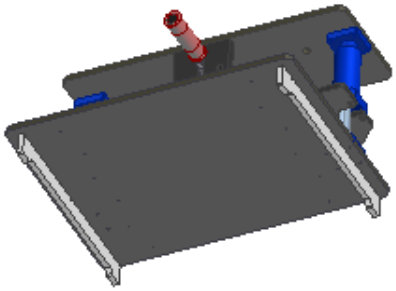
# Daftar Isi

## Latihan: Menggunakan navigasi pada tampilan (View)

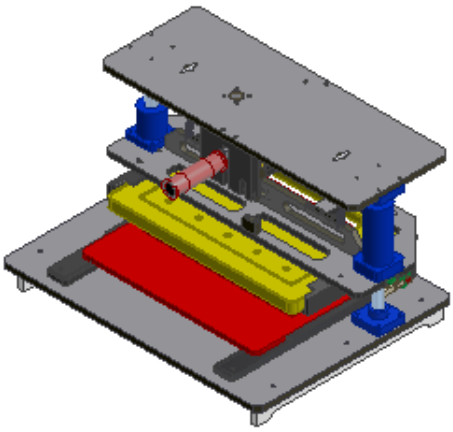
Tujuan:

- Mampu menggunaan perintah-perintah navigasi View
- Mampu memahami hubungan obyek dalam browser dengan jendela grafis (*graphics window*).

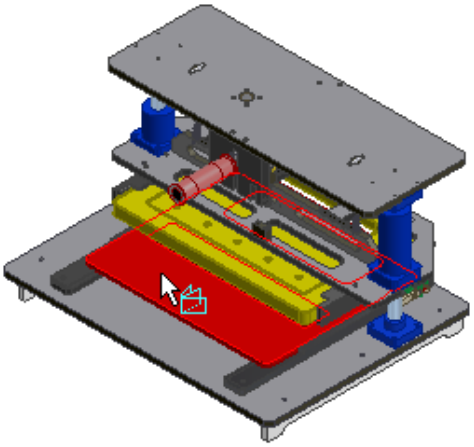
1. Buka File Mating View.iam.
   Jika Dana diminta meng-update assembly, klik Yes.
   Tampilan Anda akan terlihat seperti ini:



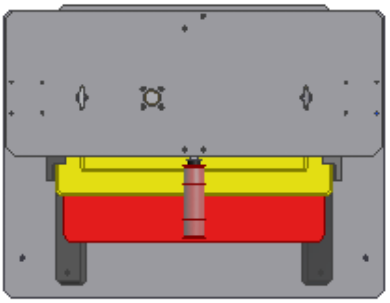
2. Klik-kanan pada daerah dibelakangnya pada jendela grafis. Klik Tampilan isometrik. Tampilan di layar akan memutar menjadi seperti gambar berikut, yang merupakan tampilan isometrik stdanar.



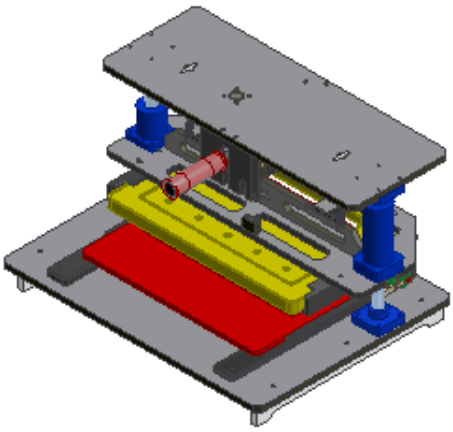
3. Pada jendela grafis, gerakkan kursor ke tengah-tengah model. Gulirkan (scroll) the mouse wheel ke depan. Tampilan akan menjauh, ini merupakan Zoom-out.
4. Gulirkan mouse wheel ke belakang hingga model memenuhi tampilan layar.
5. Tekan mouse wheel dan geser ke sembarang arah. Tampilan akan bergeser sesuai dengan arah gerakan dana menggeser.
6. Lepaskan tangan dari dari mouse wheel. Tekan F6. Tampilan akan memutar kembali ke tampilan isometrik stdanar.
7. Pada toolbar navigasi view disebelah kanan layar, klik tombol Look At.
8. Klik pada permukaan atas dari komponen berwarna merah seperti ditunjukkan pada gambar berikut.



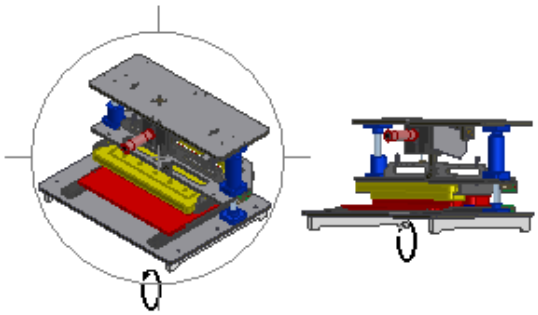
Tampilan akan berputar dengan arah tegak lurus pada permukaan yang Dana pilih.



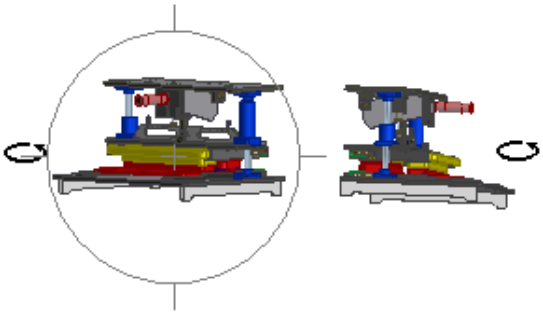
9. Tekan tombol F5. Tampilan akan kembali ke tampilan sebelumnya.



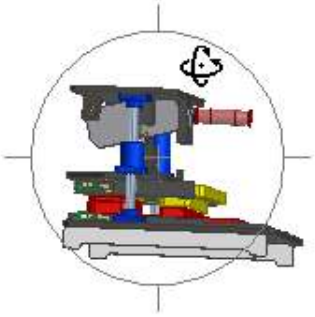
10. On the Inventor Stdanard toolbar, klik Free Orbit.
11. Gerakakkan cursor ke atas handle pada bagian bawah simbol Free Orbit.
    Klik dan geser ke atas untuk memutar tampilan dengan sumbu putar adalah garis sumbu horisontal. Lepaskan tombol mouse.



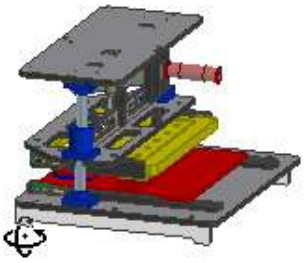
12. Klik handle pada sebelah kiri simbol Free sOrbit. Geser ke kanan untuk memutar tampilan dengan sumbu putar pada garis sumbu vertikal.



13. Klik di dalam lingkaran  simbol Free Orbit  pada lokasi seperti gambar berikut.

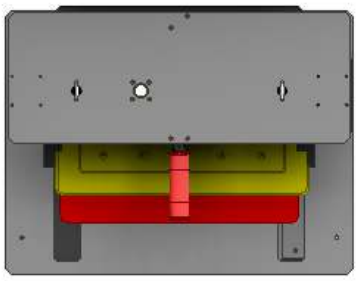


14. Geser ke bawah-kiri. Tampilan akan berputar terhadap pusat dari simbol Free Orbit mengikuti gerakan dari kursor.



15. Pada View Cube toolbar Navigasi, klik mouse pada Top seperti ditunjukkan pada gambar berikut:

16. Tampilan akan berputar sesuai dengan pdanangan yang dipilih, dalam hal ini pdanangan atas.

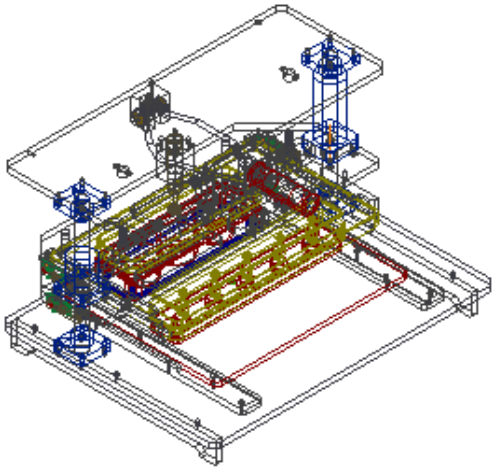


17. Klik pada ujung pojok kubus seperti yang terlihat pada ilustrasi berikut.

Tampilan akan berputar dan menunjukkan pdanangan isometrik.

18. Menu View > Appearance > Visual Style memungkinan Dana mengubah-ubah tampilan komponen pada jendela grafis. Contohnya, klik Wireframe

19. Sebuah tampilan wireframe dari model tersebut akan diperlihatkan, seperti ilustrasi berikut ini.



20. Klik pada mode Shaded untuk kembali ke tampilan komponen yang berwarna dengan garis-garis tak tampak yang disembunyikan.

21. Pada Menu View > Appearance klik pada drop-down tombol Orthographic, lalu klik Perspective.