

## Latihan: Menggunakan navigasi pada tampilan (View)

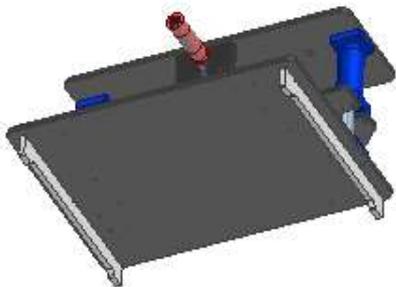
Tujuan:

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

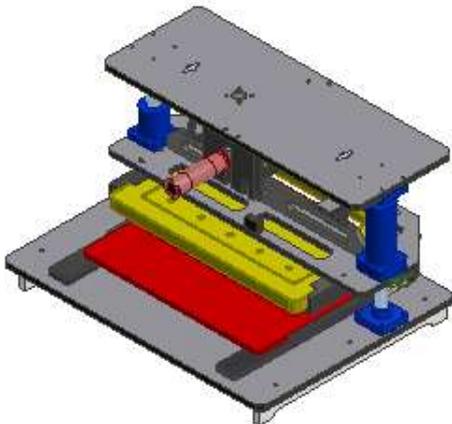
1. Buka File Mating View.iam.

Jika anda diminta meng-update assembly, klik Yes.

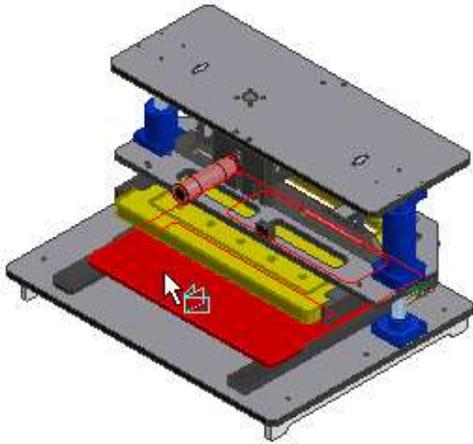
Tampilan Anda akan terlihat seperti ini:



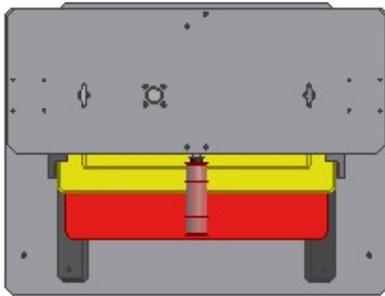
2. Klik-kanan pada daerah dibelakangnya pada jendela grafis. Klik Tampilan isometrik. Tampilan di layar akan memutar menjadi seperti gambar berikut, yang merupakan tampilan isometrik standar.



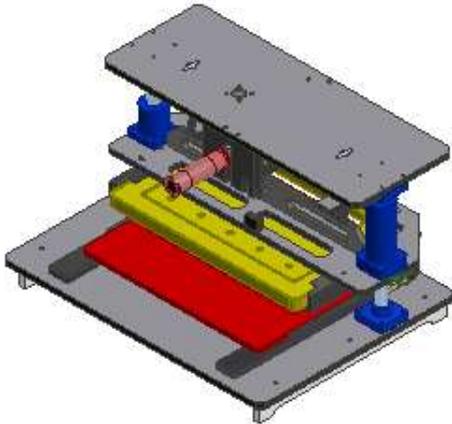
3. Pada jendela grafis, gerakkan kursor ke tengah-tengah model. Gulirkan (*scroll*) *mouse wheel* ke depan. Tampilan akan menjauh, ini merupakan Zoom-out.
4. Gulirkan mouse wheel ke belakang hingga model memenuhi tampilan layar.
5. Tekan mouse wheel dan geser ke sembarang arah. Tampilan akan bergeser sesuai dengan arah gerakan dan menggeser.
6. Lepaskan tangan dari dari mouse wheel. Tekan F6. Tampilan akan memutar kembali ke tampilan isometrik standar.
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.

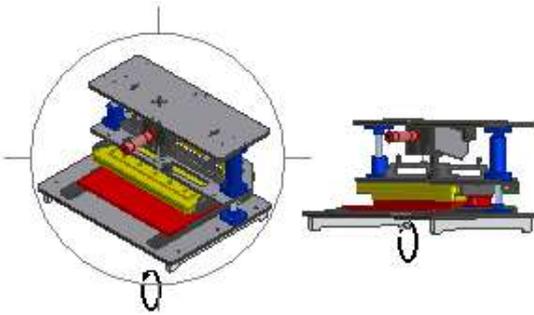


9. Tekan tombol F5. Tampilan akan kembali ke tampilan sebelumnya.

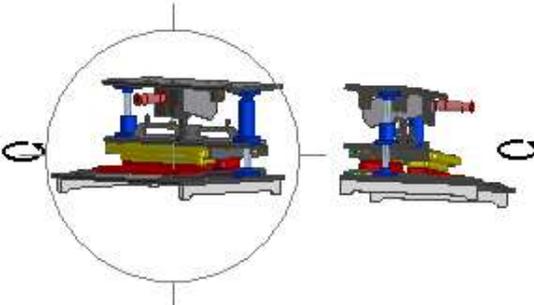


10. On the Inventor Standard toolbar, klik Free Orbit. 

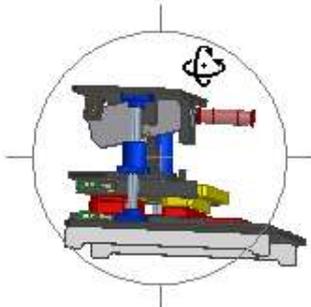
11. Gerakkan cursor ke atas handle pada bagian bawah simbol Free Orbit. Klik dan geser ke atas untuk memutar tampilan dengan sumbu putar adalah garis sumbu horisontal. Lepaskan tombol mouse.



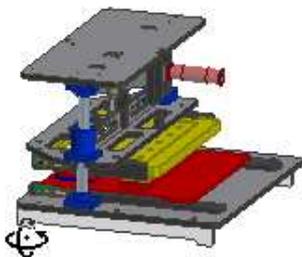
12. Klik handle pada sebelah kiri simbol Free sOrbit. Geser ke kanan untuk memutar tampilan dengan sumbu putar pada garis sumbu vertikal.



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



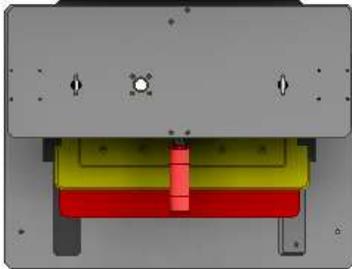
14. Geser ke bawah-kiri. Tampilan akan berputar terhadap pusat dari simbol Free Orbit mengikuti gerakan dari kursor.



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



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



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

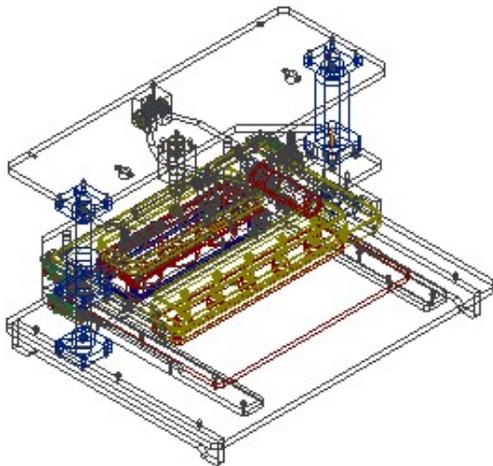


Tampilan akan berputar dan menunjukkan pandangan isometrik.

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



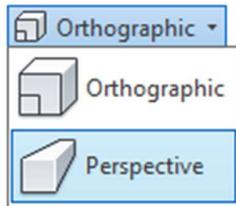
19. Sebuah tampilan wireframe dari model tersebut akan diperlihatkan, seperti ilustrasi berikut ini.



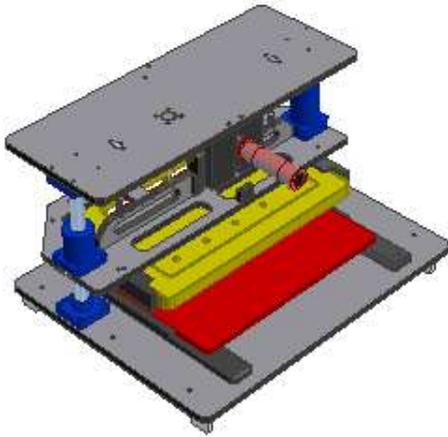
20. Klik pada mode Shaded untuk kembali ke tampilan komponen yang berwarna dengan garis-garis tak tampak yang disembunyikan.



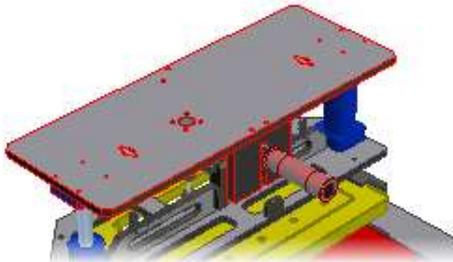
21. Pada Menu View > Appearance klik pada drop-down tombol Orthographic, lalu klik Perspective.



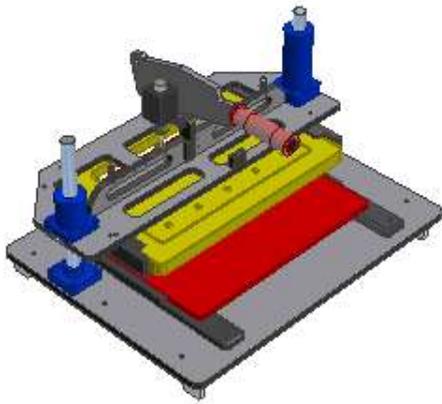
Tampilan akan berubah ke pandangan perspektif seperti ilustrasi berikut. Tampilan perspektif lebih realistis sesuai dengan bagaimana kita melihat benda dalam kenyataannya sehingga sering digunakan untuk tujuan presentasi.



22. Ketika tampilan perspektif aktif, penggunaan Free Orbit, Pan, View Cube dan Zoom akan tetap menampilkan gambar dalam tampilan perspektif.
23. Tekan tombol F6 untuk kembali ke tampilan isometrik standar.
24. Pada browser (di bagian kiri layar), gerakkan kursor ke tulisan Top\_Plate:1. Sub-assembly **Top Plate** menunjukkan tampilan terpilih (*highlights*) pada jendela grafis.



25. Masih pada browser, klik-kanan komponen Top\_Plate:1. Klik Visibility untuk menghilangkan tdana centang. Subassembly Top Plate tidak lagi nampak pada jendela grafis (tersembunyi) seperti ilustrasi berikut. Pada browser, komponen tersebut akan berwarna redup.



26. Untuk mengembalikan penampakan dari subassembly Top\_Plate, klik Undo. Atau klik kanan pada tulisan Top Plate di browser, dan klik visibility untuk mengaktifkannya kembali.
27. Tutup file Mating Press View.iam dari menu File>Close. Jika Anda ditanyakan untuk men-save file tersebut, klik No.