TEKNIK PEMBUATAN DAN EDITING OBJEK 2D (Bagian II)

Fillet (F)

Membuat sudut objek menjadi sudut bulat dari persilangan atau hampir bersilangan antara 2 objek

Langkah - langkah option **radius**

- Ketik Fillet, enter
- Ketik R, enter
- Nilai radius, enter
- Klik garis pertama dan garis kedua

Langkah - langkah option **trim**

- Ketik Fillet, enter
- Nilai Radius, enter
- Pilih T (trim) / N (no trim) enter
- Klik garis pertama dan garis kedua

Chamfer (Cha)

Membuat sudut suatu objek menjadi tumpul dengan cara memotong sudut objek tersebut dengan garis lurus yang mempunyai jarak tertentu dari sudut objek

Langkah - langkah :

- Ketik chamfer, enter
- Ketik d, enter
- Ketik jarak sudut pertama, enter
- Ketik jarak kedua, enter
- Klik garis pertama dan garis kedua

Move (M)

Memindahkan objek dari satu tempat ke tempat lain

Langkah – langkah :

- Ketik **move**, enter
- Pilih objek yang akan dipindahkan, enter
- Pilih titik acuan, enter
- Pilih letak objek yang akan dipindahkan, enter

Copy (Co)

Menggandakan objek dengan property yang sama

Langkah – langkah :

- Ketik copy, enter
- Pilih objek yang akan digandakan, enter
- Pilih titik acuan
- Pilih letak objek yang digandakan