

PROSES PENGGGAMBARAN SECARA DIGITAL

PENGGAMBARAN JALAN DAN JEMBATAN 1-KOMPETENSI KEAHLIAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN

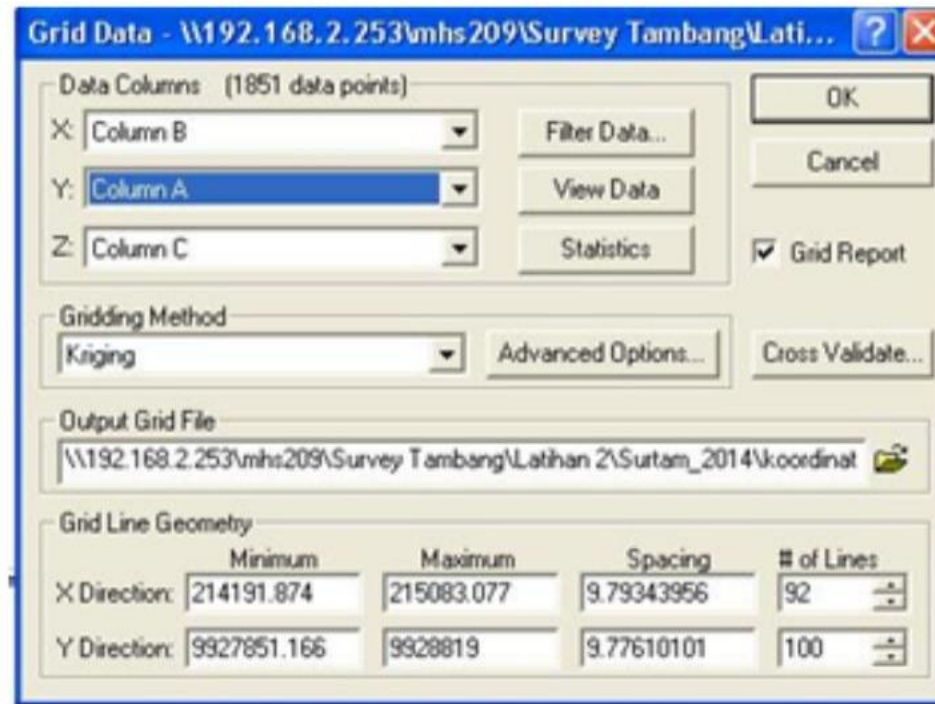
Penggambaran

secara digital adalah suatu rangkaian proses penggambaran yang dimulai dari proses inputing data, penggambaran situasi dari titik-titik koordinat yang ada, pembentukan digital terrain model, pembuatan garis kontur, pembuatan grid dan legenda serta pencetakan.

Membuat Peta Topografi Menggunakan Aplikasi Surfer

A. Membuat Grid Peta

1. Membuka file excel, file – open – lalu memilih excel koordinatnya yg digunakan
2. Membuat grid dengan masing-masing grid yang tersedia, menu grid – lalu memilihnya.
3. Lalu muncul jendela sebagai berikut, untuk mengatur posisi koordinat x, y dan z
4. pada kotak Data column sesuai dengan file koordinat pada Ms. Excel



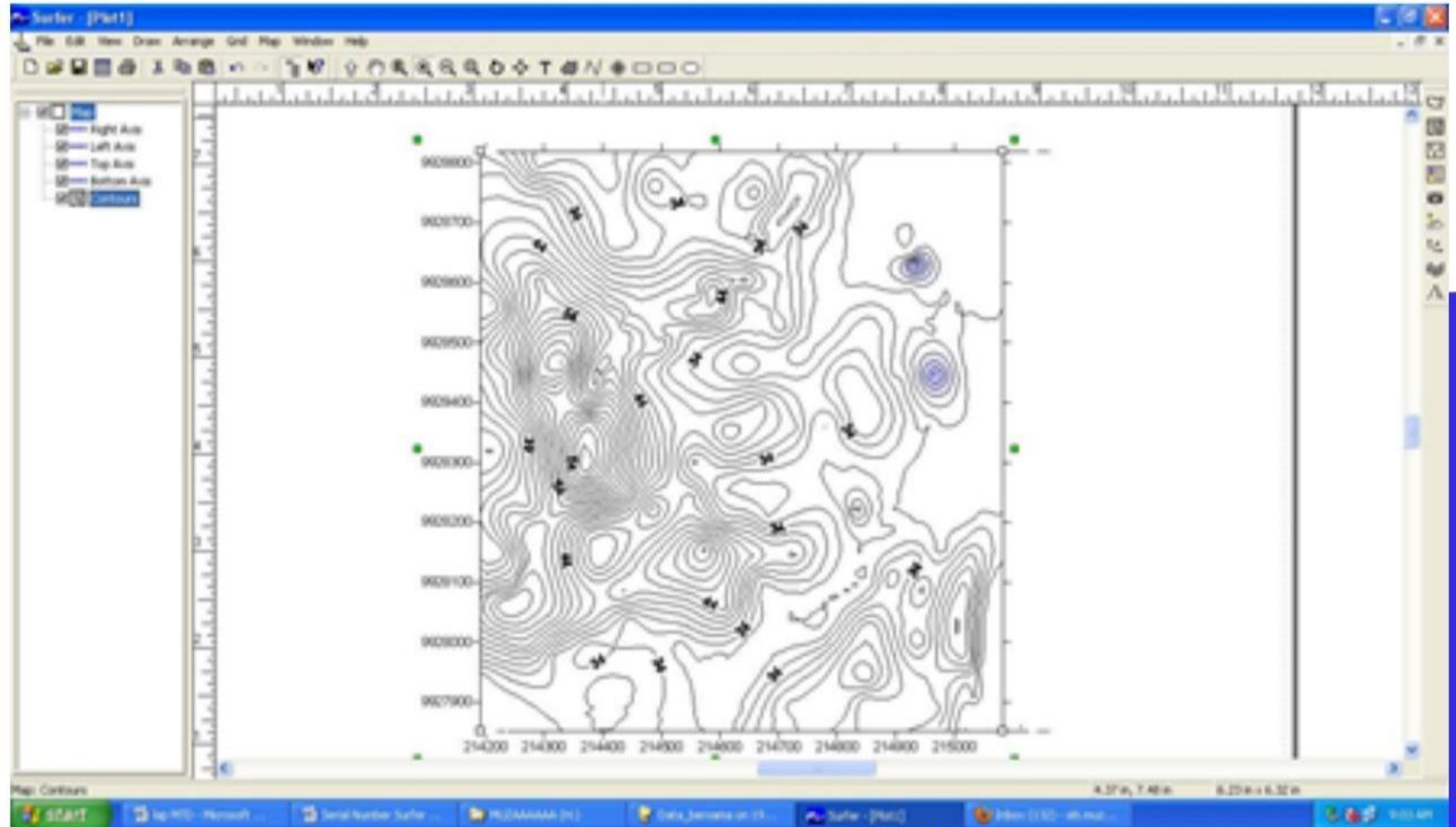
Membuat Peta Topografi Menggunakan Aplikasi Surfer

B. Pembuatan Kontur

B1. Membuat Kontur

1. Pilih menu Map –
Countour map – New
– Contour Map.
2. Kemudian muncul
jendela untuk
memilih data
kontur yang
diketahui.
Klik OK.

Hasil

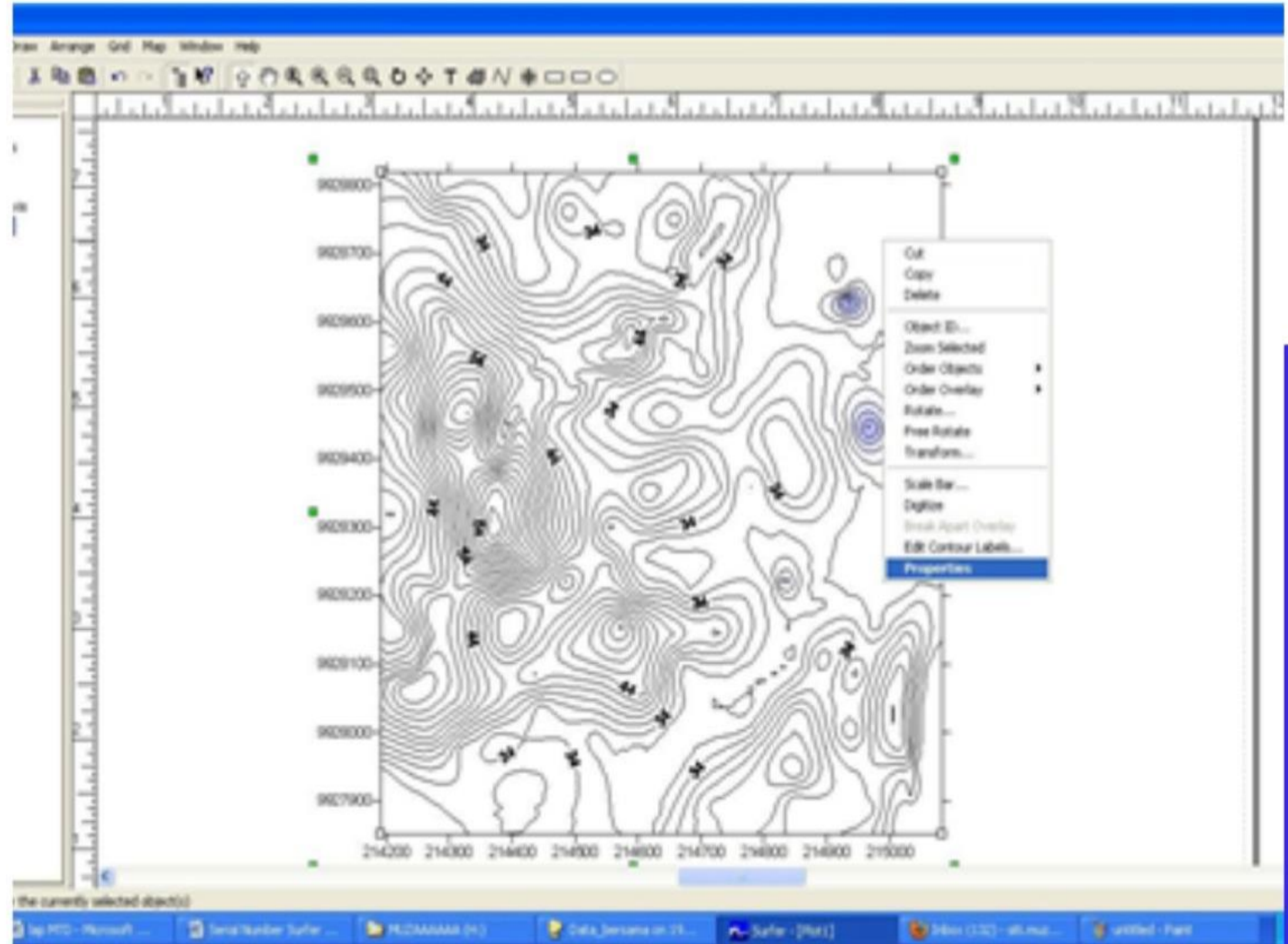


Membuat Peta Topografi Menggunakan Aplikasi Surfer

B. Pembuatan Kontur

B2. Mengedit Warna Kontur

1. Klik kanan kontur – Properties
2. Lalu muncul jendela Map contours Properties, centang kotak Fill contour untuk mengaktifkan fungsi pewarnaan.
3. Kemudian pilih Levels, muncul jendela Map Contours Properties

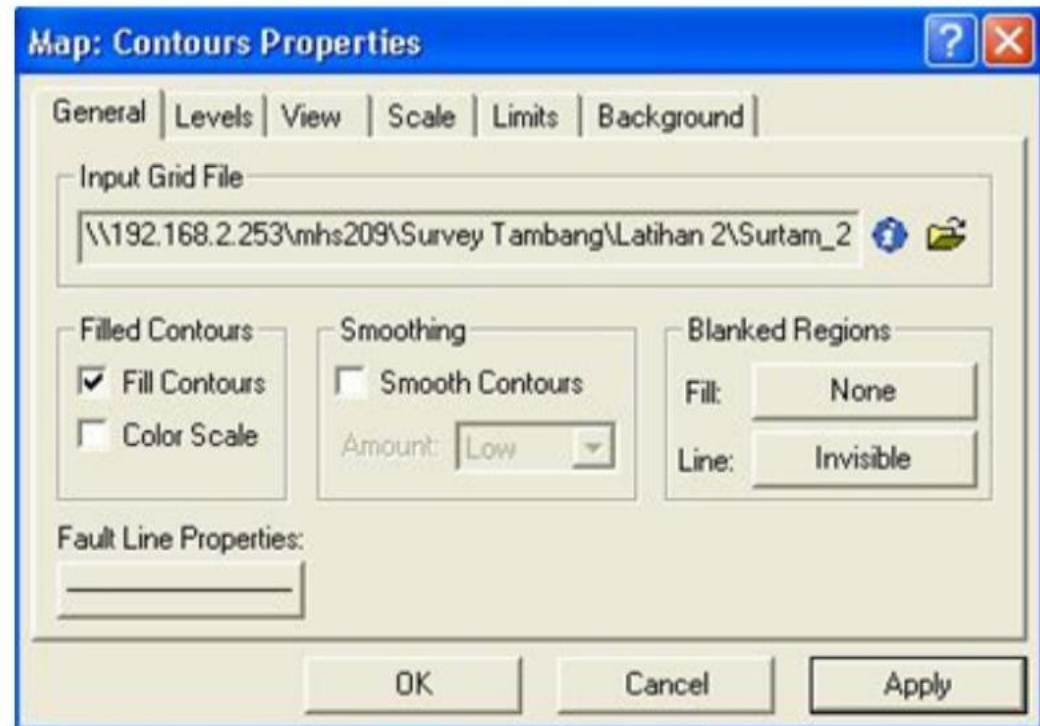


Membuat Peta Topografi Menggunakan Aplikasi Surfer

B. Pembuatan Kontur

B2. Mengedit Warna Kontur

2. Lalu muncul jendela Map contours Properties, centang kotak Fill contour untuk mengaktifkan fungsi pewarnaan.



Membuat Peta Topografi Menggunakan Aplikasi Surfer

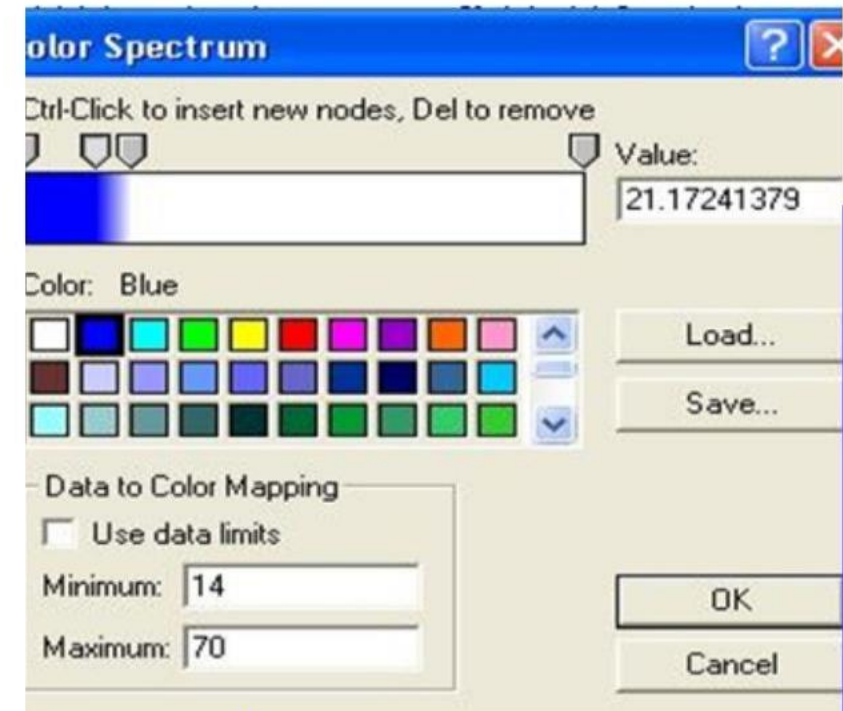
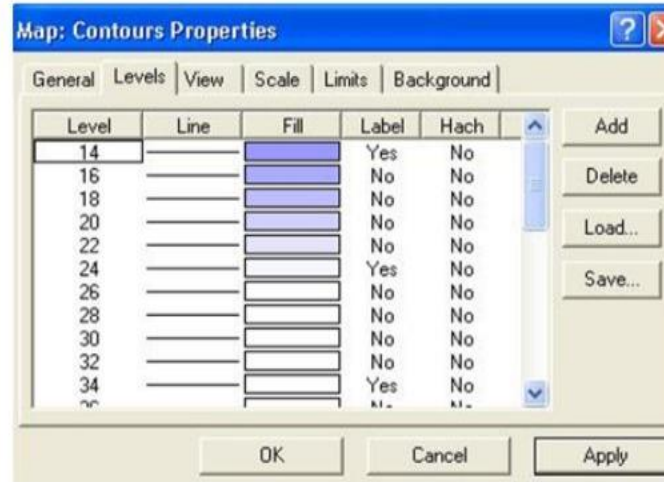
B. Pembuatan Kontur

B2. Mengedit Warna Kontur

3. Kemudian pilih Levels, muncul jendela Map Contours Properties

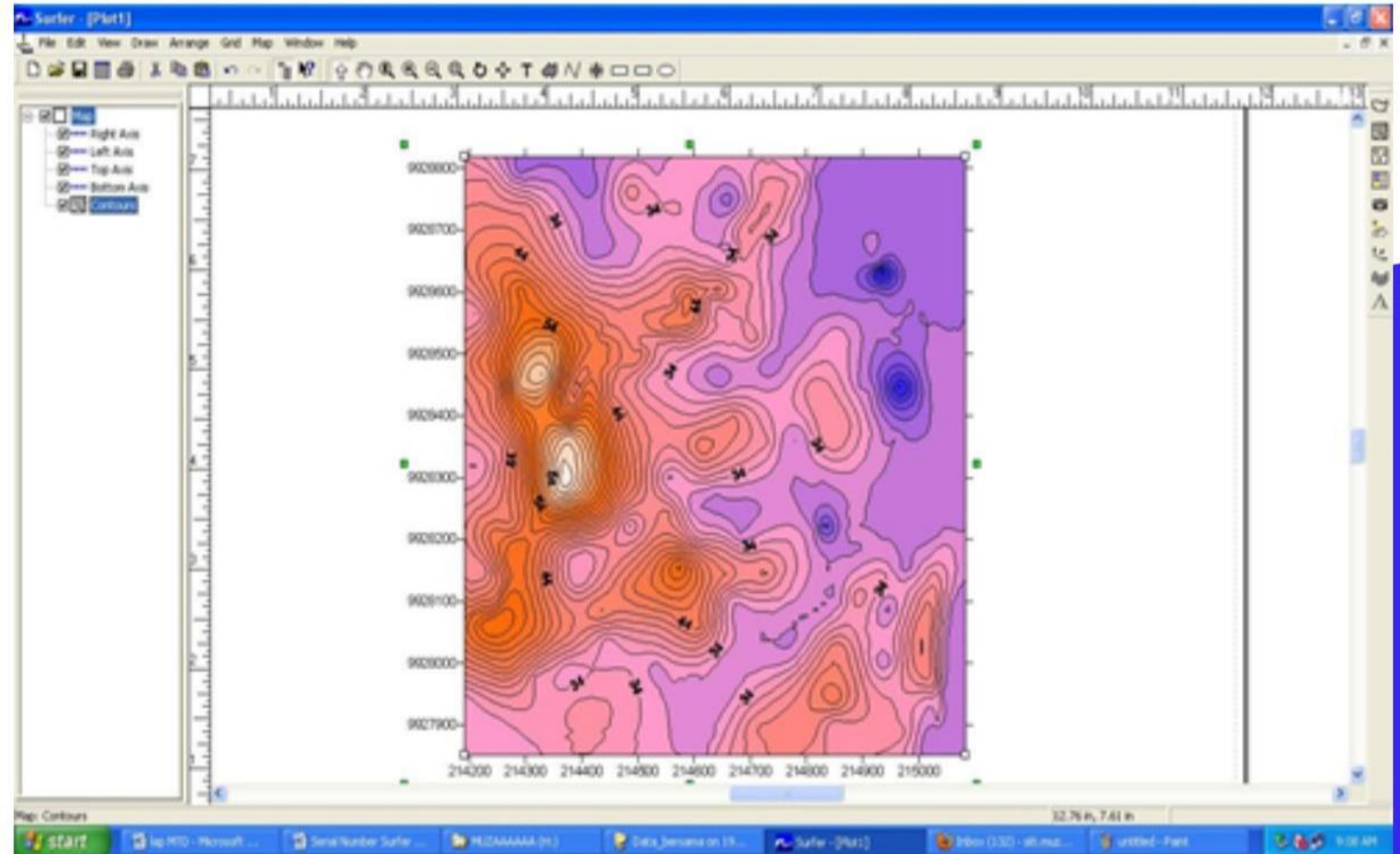
4. Klik Fill, muncul jendela Color Spectrum, pilih warna sesuai yang diinginkan.

Kemudian, klik Save untuk menyimpan dan ditempatkan pada folder yang diinginkan. Kemudian setelah selesai, klik OK.



Membuat Peta Topografi Menggunakan Aplikasi Surfer

Hasilnya adalah sebagai berikut :

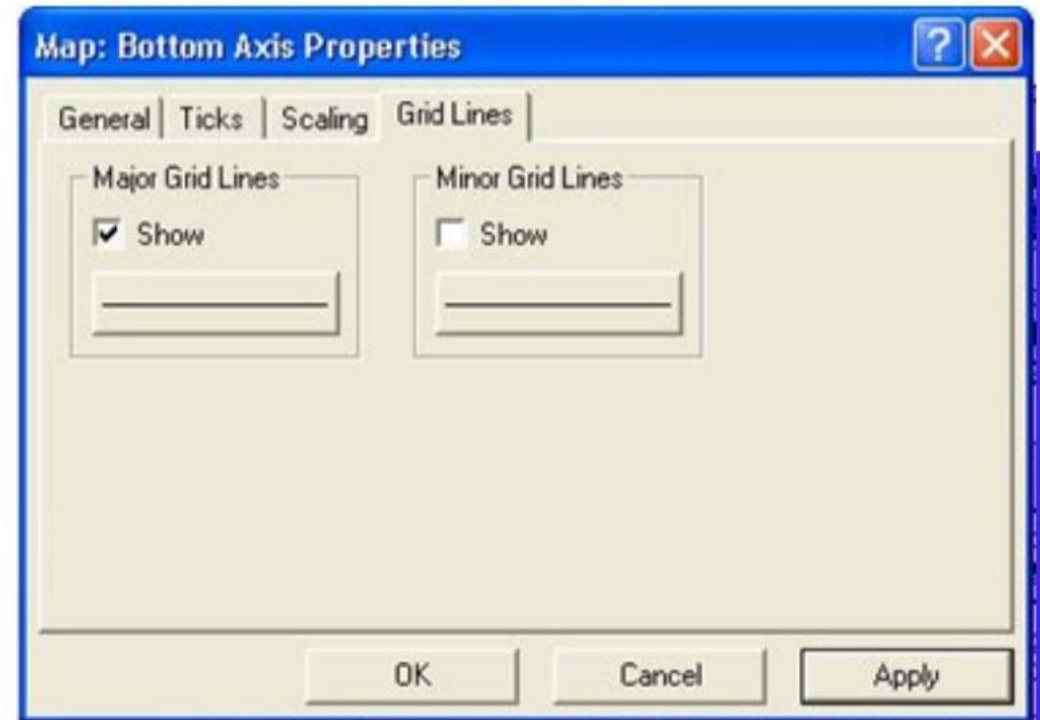
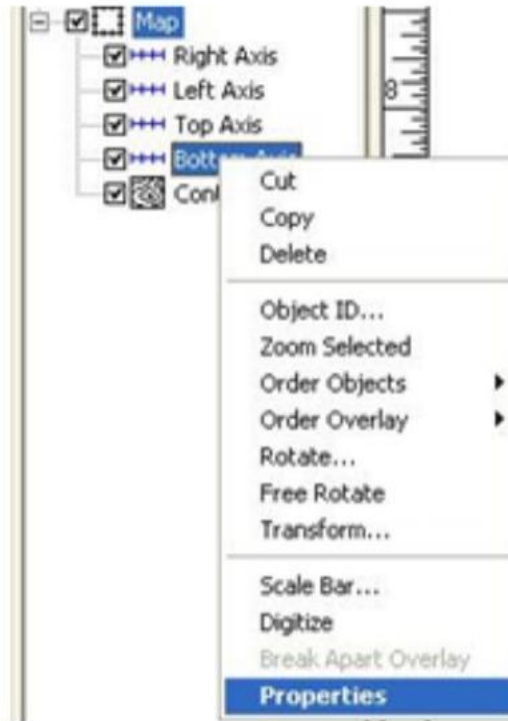


Membuat Lay Out

A. Menampilkan Grid

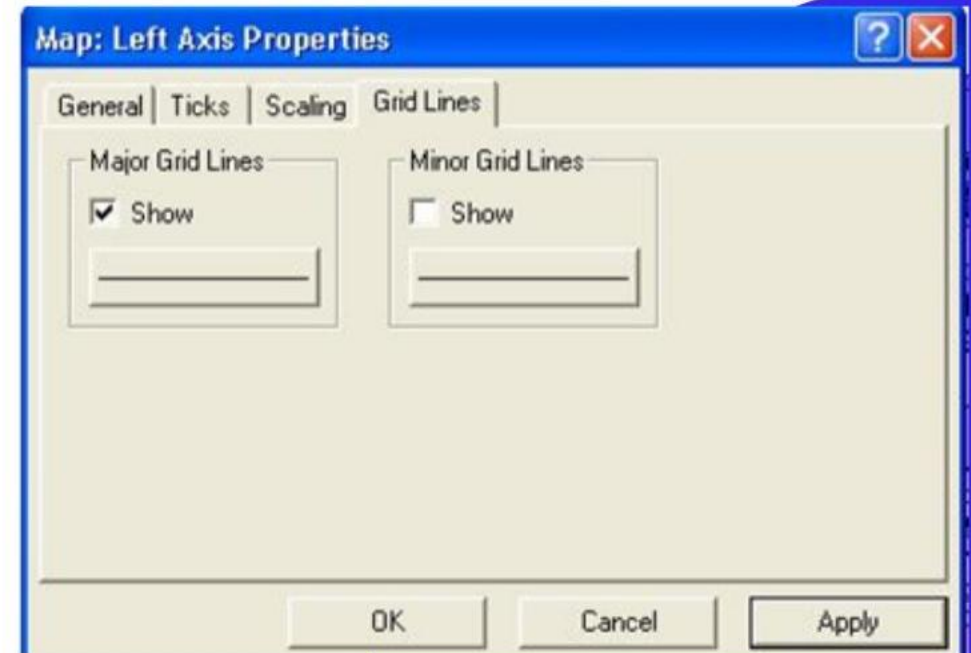
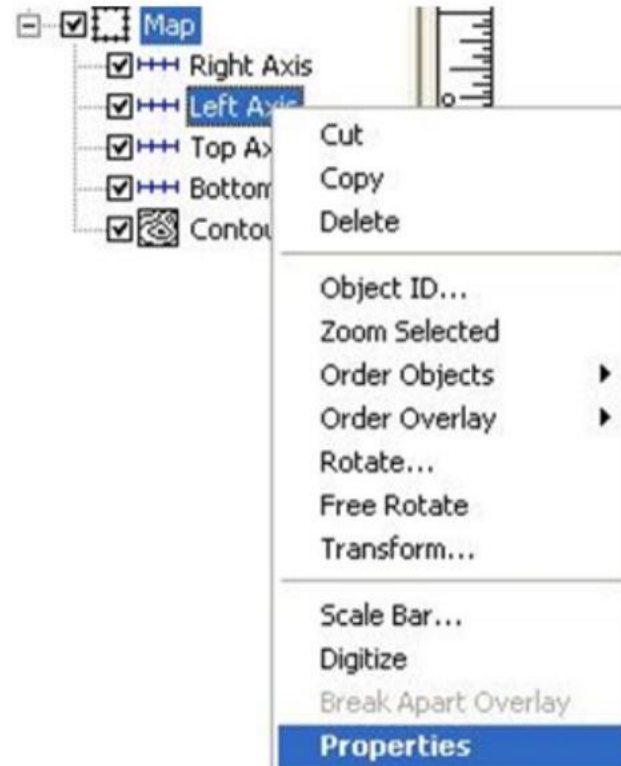
1. Menampilkan grid, klik kanan bottom axis - properties

2. Muncul jendela Map Bottom Axis Properties. Centang pada kotak putih show untuk memunculkan grid secara horizontal. Klik OK.



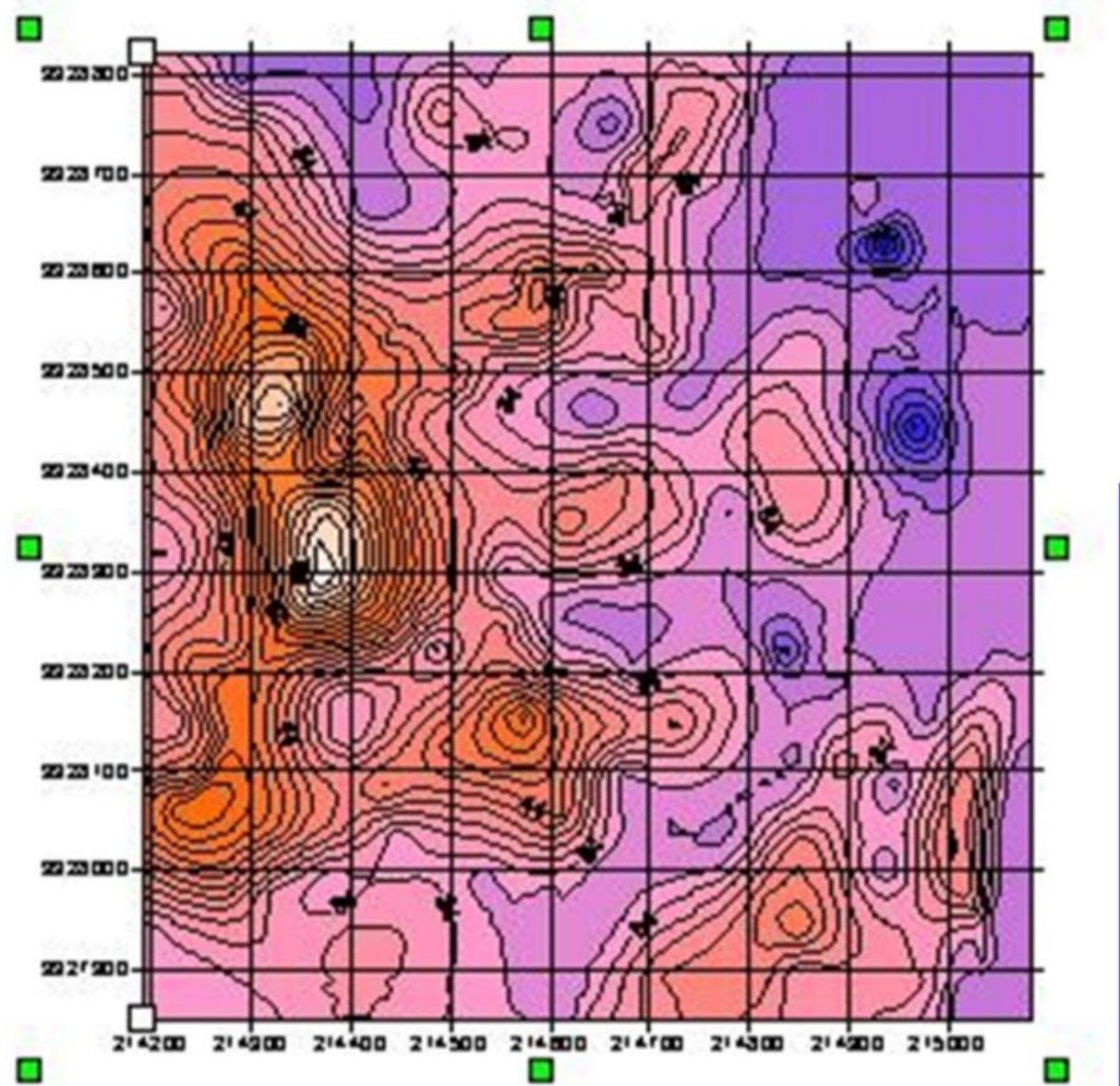
Membuat Lay Out

- A. Menampilkan Grid
3. Kemudian mengatur Grid untuk Grid vertikal. Klik kanan Left axis – properties.
4. Muncul jendela Map Left Axis Properties. Klik untuk mencentang fungsi show yang berfungsi menampilkan grid secara vertikal. Klik OK.



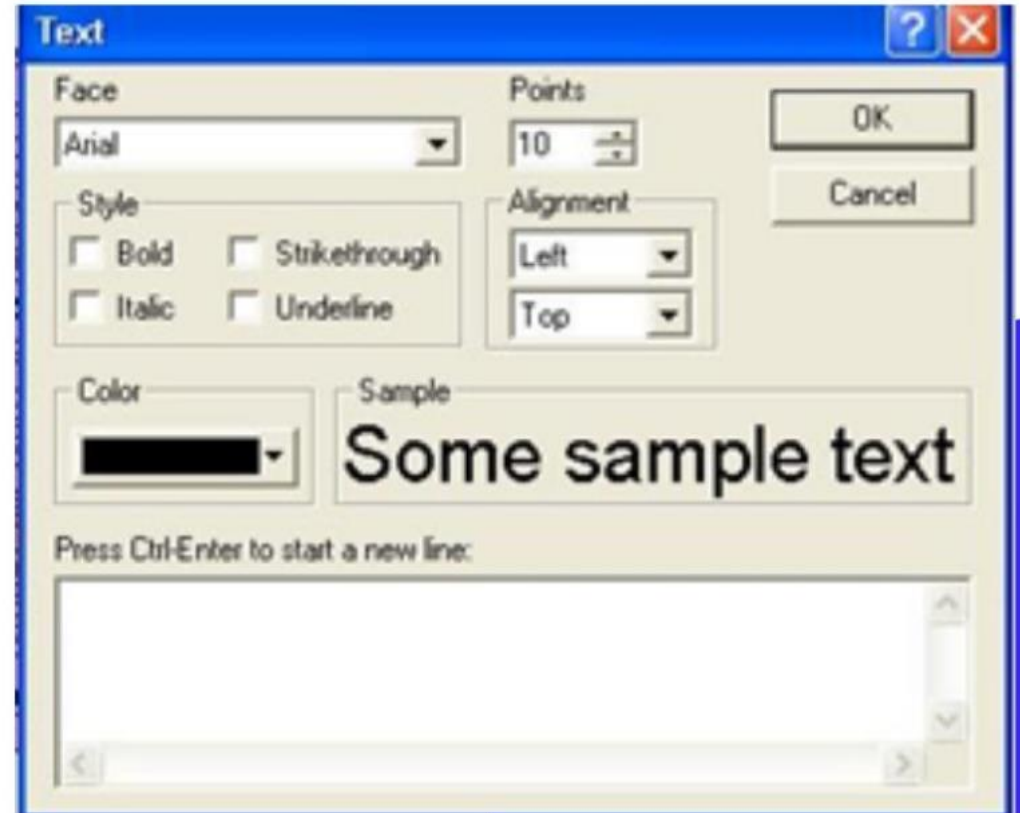
Membuat Lay Out

Hasilnya adalah sebagai berikut :



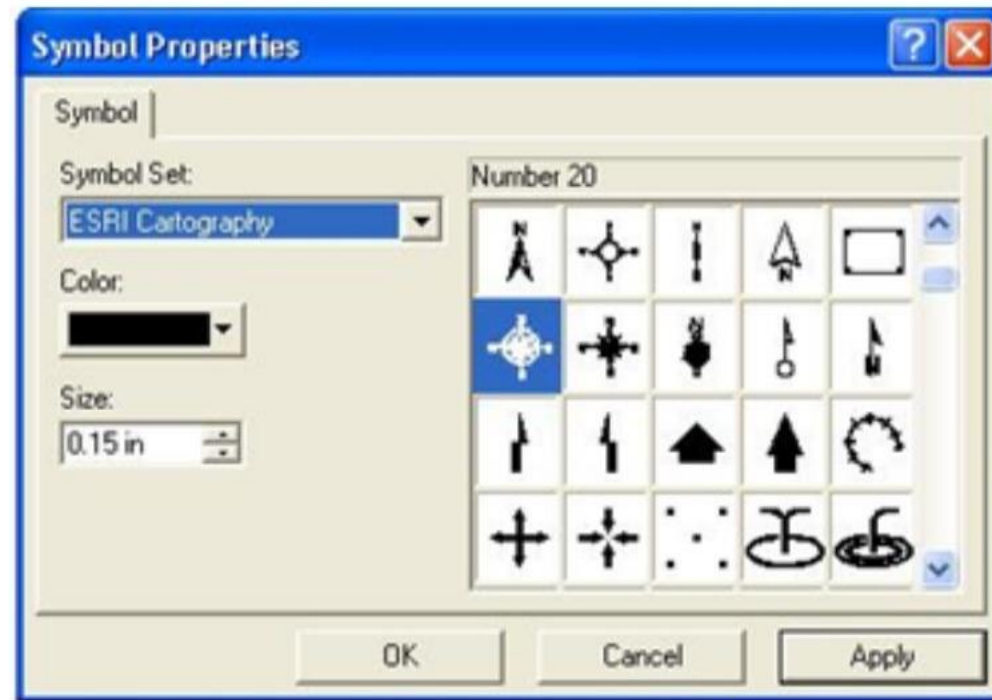
Membuat Text

1. Klik draw - text , tempat kan pointer di titik yg akan ditulis. lalu muncul jendela Text seperti berikut,
2. Ketik teks yg diinginkan. Dan mengatur teks sedemikian rupa seperti yang diinginkan, misalnya tipe text. Klik OK.



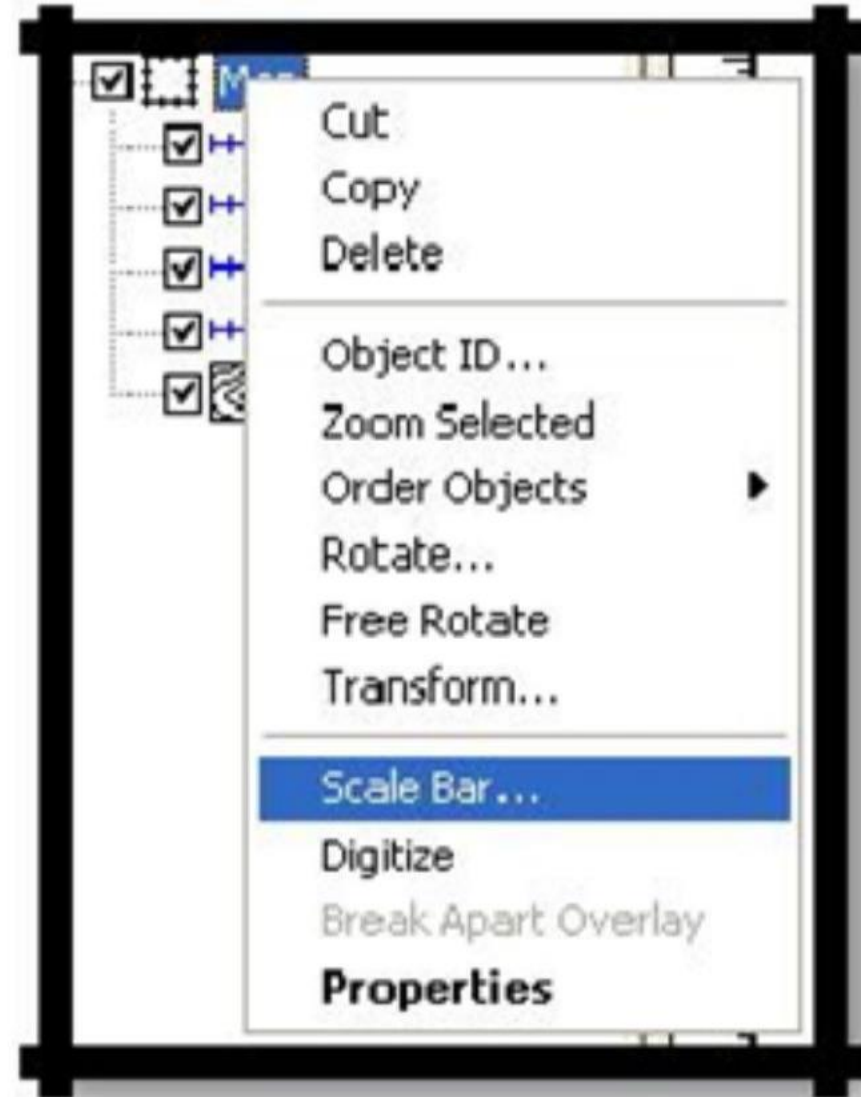
Membuat Legenda dan Arah Utara

1. Klik Menu Draw – Symbol
2. Klik kanan Symbol – properties
3. Muncul jendela Symbol Properties.
4. Pilih simbol arah utara yang diinginkan. Klik Apply.



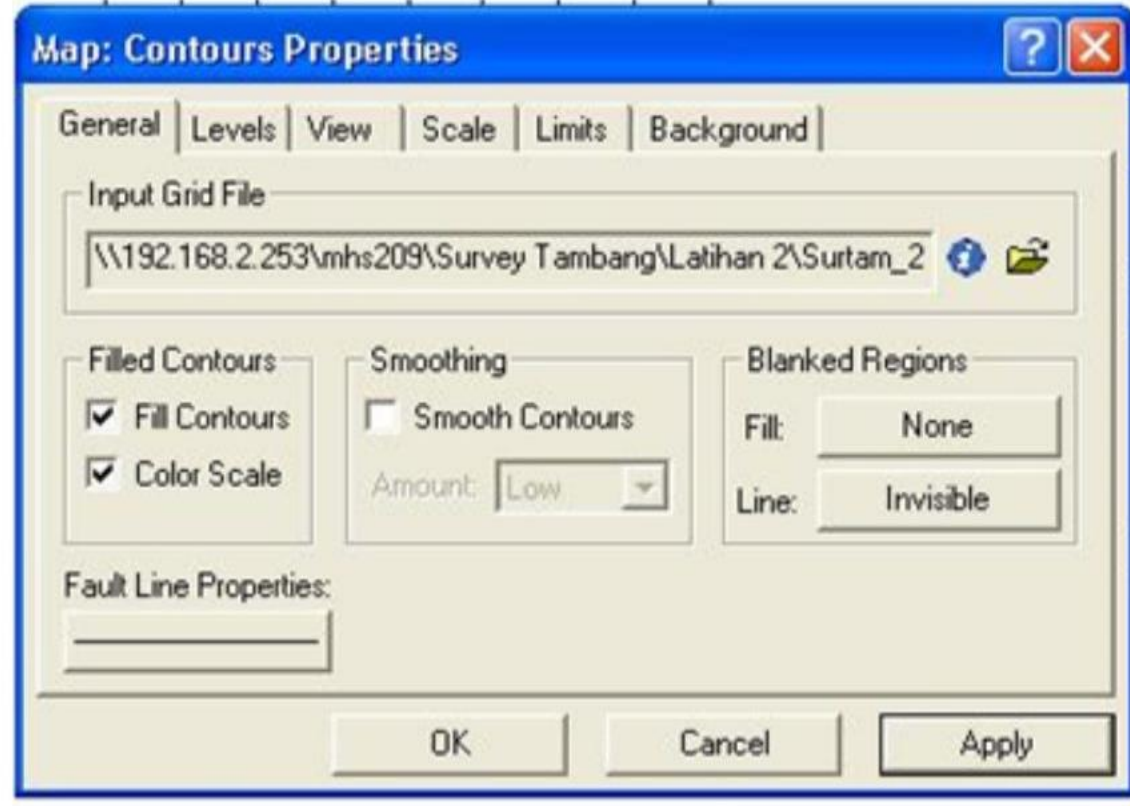
Menampilkan Skala Bar

1. Klik kanan Map - Scale bar
2. Kemudian muncul scale bar pada peta.



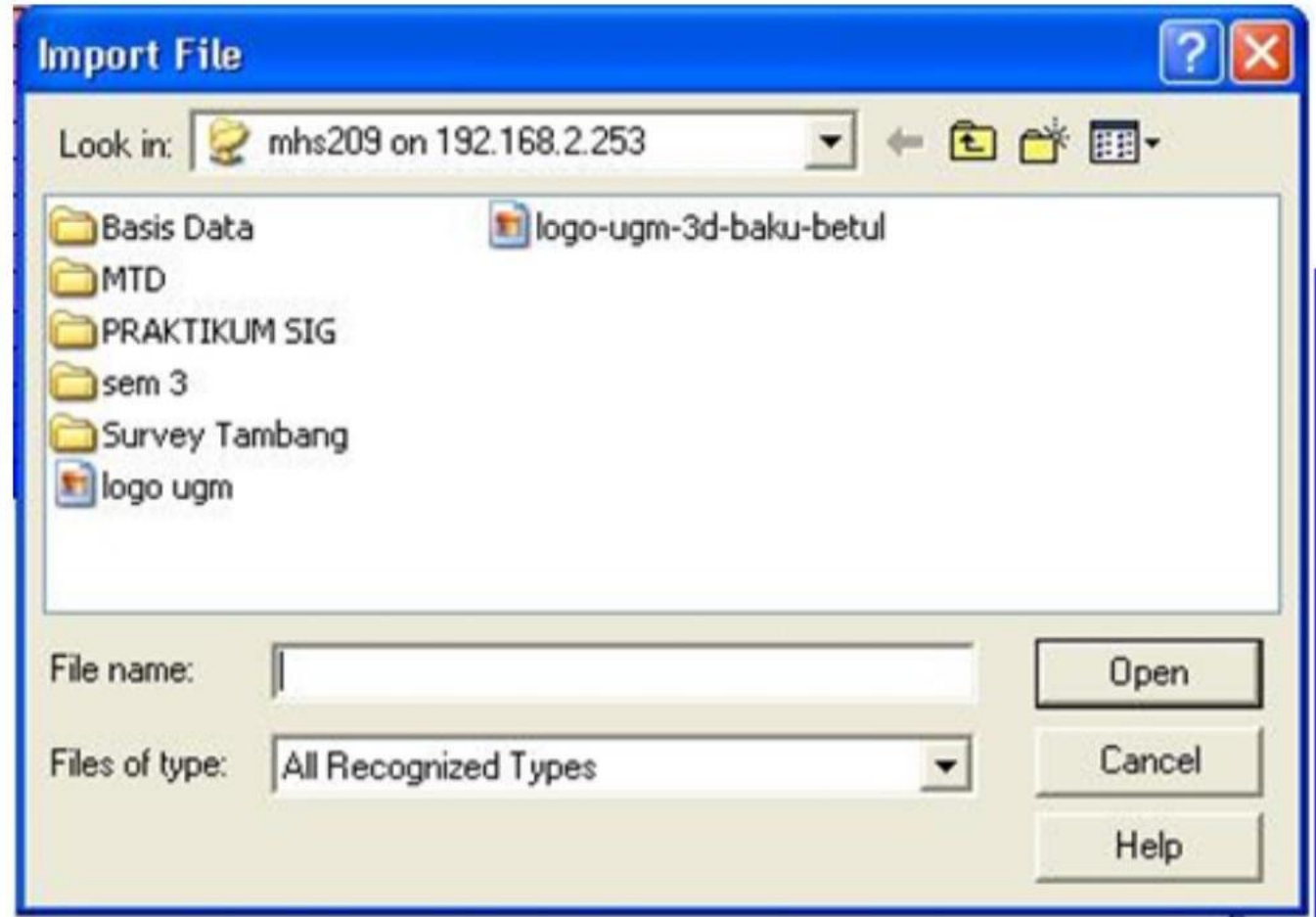
Menampilkan Color Scale

1. Klik kanan contour – properties
2. Lalu muncul jendela Map contour Properties. Centang bagian kotak putih Color Scale.



Memasukkan Logo

1. Pilih menu File – import
2. Lalu muncul jendela Import File untuk memilih gambar yang akan dimasukkan. Klik Open.



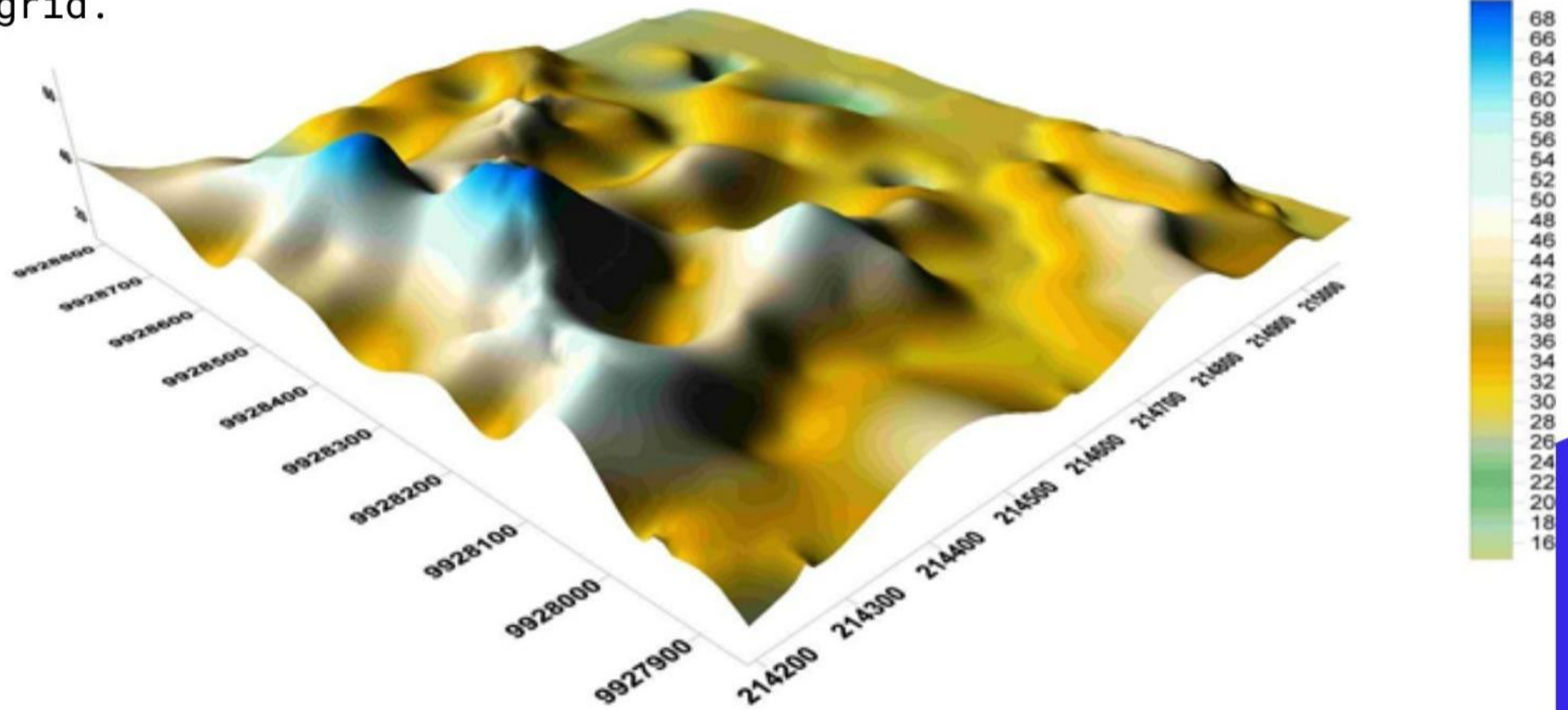
Membuat Garis Tepi

1. Pilih Menu Draw – rectangle
2. Kemudian drag pointer ke dalam peta supaya membentuk garis tepi yang sesuai.
3. Setelah semua tahapan selesai, kemudian menyimpan file. Caranya, pilih menu File – Save File dalam (bentuk .grd) atau dengan cara File – Export – JPEG – OK.

Membuat Peta Model 3D

Langkah-langkah :

1. Klik kanan Map – Surface
2. Lalu, open grid.



Pembahasan tentang materi ini dapat dipelajari lebih lanjut pada referensi yang terdapat dalam **Folder Bahan Bacaan dan Bahan Pendukung**, dimana anda dapat mengunduh bahan, dan perangkat Lunak serta Video yang relevan.



Selamat !

Anda telah menyelesaikan Bagian kedua dari Kegiatan Pembelajaran 2

