

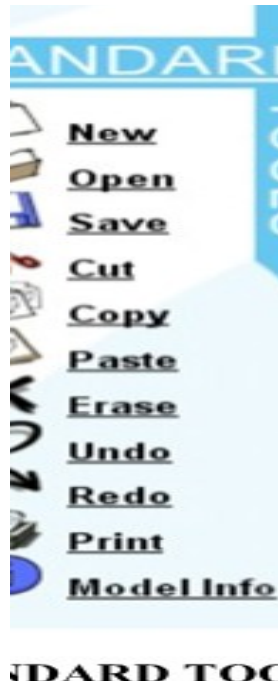


A. Pengenalan Aplikasi

Google SketchUp merupakan sebuah program yang biasa digunakan untuk menggambar object 3Dimensi seperti AutoCad, 3D Max, Revit, IntriCad dan program berbasis CAD lainnya. Google SketchUp memiliki interface yang user friendly dan juga peoperasian program yang lebih mudah dibandingkan AutoCAD dan juga yang lainnya. Dengan menggunakan Google SketchUp kita dapat dengan mudah menggambar sebuah object 3Dimensi dengan sangat sederhana dan menarik tentunya . Google Sketchup memiliki 2 versi yang free dan yang pro, yang free bisa di download dan bisa digunakan oleh siapapun yang mau, namun yang pro harus di beli / memiliki lisensi untuk menggunakannya, namun yang free sudah cukup komplit dan ampuh, disini kita gunakan versi free nya. Dalam kesempatan kali ini saya akan memeberikan sedikit cara **MENGGAMBAR RUMAH DENGAN GOOGLE SKETCHUP** namun ini hanya garis besar menggambar sebuah rumah yang tentunya akan menjadikan dasar untuk membangun sebuah rumah yang lebih kompleks desainya dan tentunya dengan mengunakan dasar yang sama. Disini akan dijelaskan step by step penggambaran rumah menggunakan tool – tool yang ada pada google sketchup free, dari dasar hingga menjadi sebuah keutuhan. Dari pengenalan dengan line tool sampai penggunaan shadow, layer, push pull, circle dan lain- lainnya. Di sini kesemua tool itu akan di jelaskan langsung pada penerapan menggambar rumah sehingga mudah di praktekan secara langsung.

A.1 Santard Tools Pada Google SketchUp

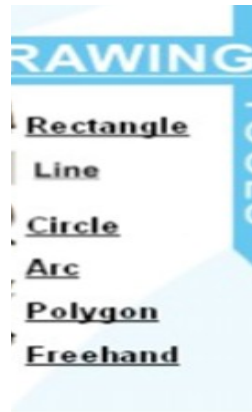
Standard tools merupakan sebuah tool standard atau basic tools yang ada pada Google SketchUp yang digunakan untuk memulai, mengedit, membuka, menyimpan dan lain-lain seperti pada aplikasi kebanyakan yang biasa kita gunakan, untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini, karena mungkin semua perintah standard tools sudah tidak asing lagi bagi kita yang biasanya sering kita temukan pada kebanyakan aplikasi yang biasa kita gunakan.



Drawing tool adalah tool bar yang disediakan untuk menggambar object dasar seperti garis, lingkaran dan lain sebagainya untuk menampilkanya anda tinggal pilih menu *View > Toolbars > Drawing*, untuk lebih jelasnya baca penjelasan singkat berikut ini

- a. **Line** tool digunakan untuk membuat sebuah garis, dengan dengan menekan huruf L pada keyboard atau dengan me click line tool pada tool bar.
- b. **b.Rectangle** tool digunakan untuk membuat object persegi, dengan menekan tombol R pada keyboard atau dengan me-click Rectangle tool pada tool bar dan kita cukup memasukkan angka panjang dan lebar untuk mebuat objectnya, misalnya kita masukan angka 2.2 maka akan membuat persegi dengan panjang 2 dan lebar 2.
- c. **Circle** tool digunakan untuk membuat object lingkaran, dengan menekan tombol C pada keyboard atau dengan me-click Circle tool pada tool bar, dan kita cukup memasukkan diameter objectnya untuk membuat object lingkaran.
- d. **Arc** tool digunakan untuk membuat object yang memiliki sudut lengkung, dengan menekan tombol A pada keyboard atau dengan me-click Arc tool pada tool bar

- e. **Freehand** tool digunakan untuk membuat object suka-suka gw (menurut saya) maksudnya untuk membuat object takberaturan entah itu garis ataupun lengkungan, dengan me-click Freehand tool pada tool bar.
- f. **Polygon** tool digunakan untuk membuat object polygon atau object dengan banyak sisi, penggunaannya setelah anda meng-click Polygon tool anda akan diberikan opsi berapa sisi dalam satu object yang anda berikan, misalnya anda isikan 7 pada *side* dan anda isikan nilai 7 pada *radius* maka anda akan membuat sebuah object dengan 7 sisi dan radius 7.



DRAWING TOOL

A.3 Modification Tools Pada Google SketchUp

Modification tools adalah tool lanjutan untuk memodifikasi object dasar yang telah anda buat dengan drawing tools, untuk mnampilkanya buka menu **View > Toolbars > Modification** disini ada puss pull, move dan lain sebagainya untuk lebih memahaminya baca penjelasn singkat berikut ini

- a. Puss Pull tool , tool ini digunakan untuk membuat sebuah object memiliki ketinggian atau ketebalan, misalnya anda ingin membuat sebuah object persegi memiliki ketebalan, tekan tombol P click pada dalam object dan berikan nilai 2 pada *distance* dengan demikian anda telah membuat sebuah object persegi memiliki ketebalan.
- b. Move tool, tool ini digunakan untuk memindahkan posisi object, tekan tombol M lalu cick object yang mau di pindahkan posisinya dan letakan pada posisi yang anda mau.
- c. Scale tool, tool ini digunakan untuk merubah ukuran sebuah object baik itu tinggi, panjang , lebar dan juga ketinggian biasanya digunakan untuk men-Sclae object yang telah ter-group seperti component. Penggunaanya cukup mudah cukup click object yang ingin di-scale dan tekan tombol S anda tinggal tarik poin-point mana pada object yang ingin di rubah ukurannya.
- d. Rotate tool , tool ini digunakan untuk memutar object dengan patokan axis ada tiga axis yaitu red, green dan blue, untuk menggunakannya anda tinggal tekan tombol R dan click pada object yang ingin di-rotate sesuaikan dengan axis nya dan berikan nilai pada degree atau anda juga bisa dengan menggunakan mouse untuk menyesuaikan posisinya.
- e. Offset tool, tool ini digunakan untuk menggandakan garis pada object, misalnya anda ingin membuat sebuah persegi yang memiliki object persegi di dalamnya. Anda tinggal click offset tool

dan click pada object persegi tarik kedalam ataupun keluar dan berikan nilai pada distance sesuai yang anda butuhkan dan tekan enter.

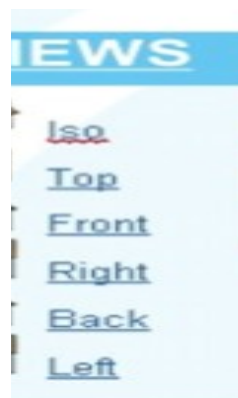
- f. Follow me tool, tool ini digunakan biasanya untuk membuat object yang memiliki sudut lengkung dan melingkar seperti membuat object gelas. Dan tool ini membutuhkan path untuk di jadikan arahnya, penjasann lebih lanjut anda bisa melihat di bagian membuat object gelas.



MODIFICATION TOOLS

A.4 View Tools Pada Google SketchUp

Views tools merupakan sebuah tool yang digunakan untuk view sebuah object yang kita gambar, dari sudut pandang mana yang kita inginkan ada 5 view tool untuk melihat object yang kita gambar yaitu dari atas, samping kanan, samping kiri, depan, belakang, dan perspective, view tools akan sangat membantu kita dalam melakukan penggambaran pada Google SketchUp untuk lebih jelasnya mengenai view tools silakan lihat gambar di bawah ini



A.5 Camera Tools Pada Google SketchUp

Camera tools sebenarnya hampir mirip dengan view tools seperti zoom, pan, orbit dan lain-lain yang akan sangat memudahkan kita untuk memnggambar dan membuat animasi pada Google SketchUp, untuk lebih jelasnya lihat gambar dibawah ini



CAMERA TOOLS

A.6 Display Style Tools Pada Google SketchUp

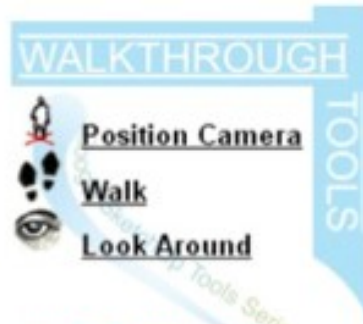
Display tool pada google sketchup digunakan untuk melihat object berdasarkan style yang di inginkan misalnya anda ingin melihat object shade aja tanpa material atau pun sahade dengan material, atau garis object saja dan lain-lain untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini



DISPLAY STYLE

A.7 Walkthrough Tools Pada Google SketchUp

Walkthrough tool digunakan untuk melihat object secara simultan misalnya dari sudut pandang berjalan dan juga posisi camera, biasanya digunakan untuk membuat animasi object berdasarkan sudut pandang yang bisa di gabungkan dari view tool dan camera tool dalam scene yang berbeda pada Google SketchUp untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini



WALKTHROUGH TOOLS

A.8 Sanbox Tools Pada Google SketchUP



A.9 Guide Construction Tools Pada Google SketchUp



A.X1 Principal Tools Pada Google SketchUp



A.X2 Selection Tools Pada Google



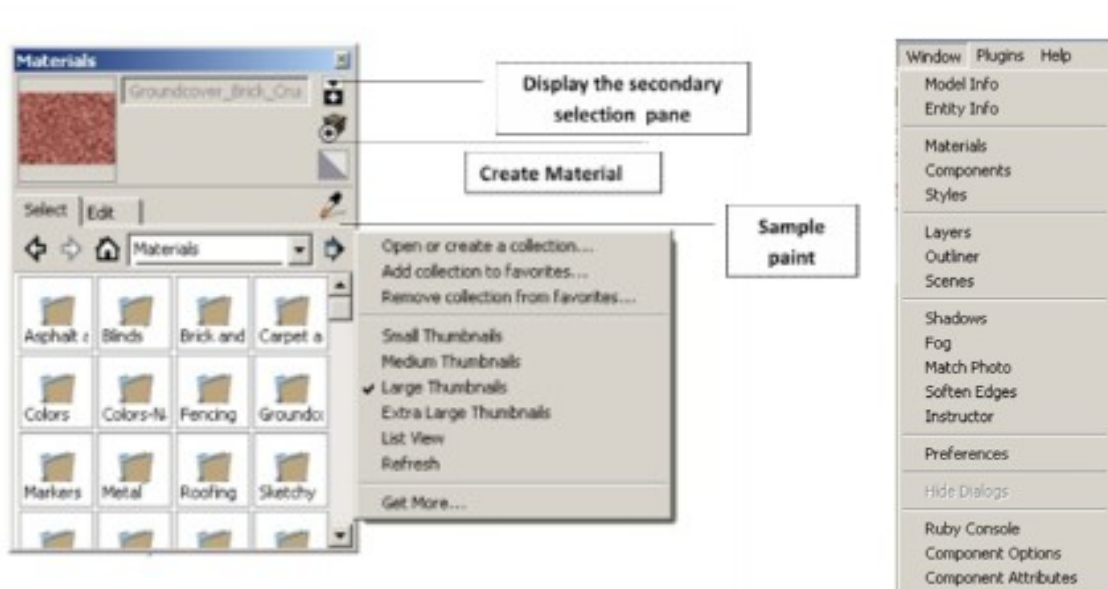
A.X4 Google Tools Pada Google SketchUp



A.X5 Shadow Tools Pada Google SketchUP

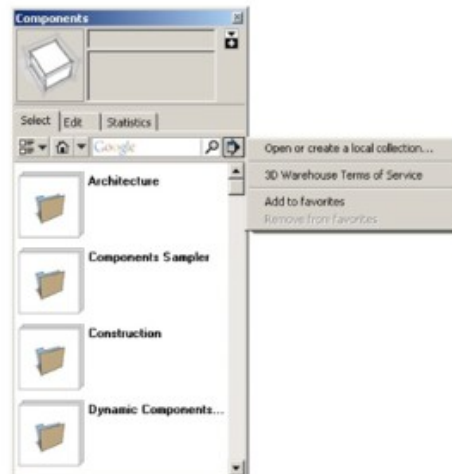
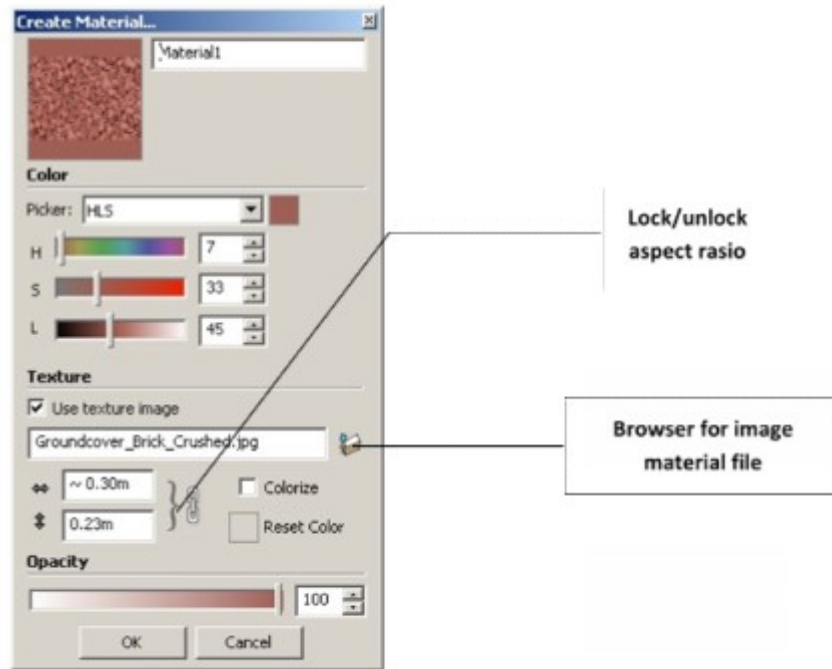


Diantara tools yang telah disebutkan di atas masih anda Google SketchUp Dialog yang terletak di Windos panel Google SketchUp, untuk lebih jelasnya lihat pada gambar di bawah ini, dan seterusnya kita akan membahas Material dan Component yang bisa anda lihat di halaman



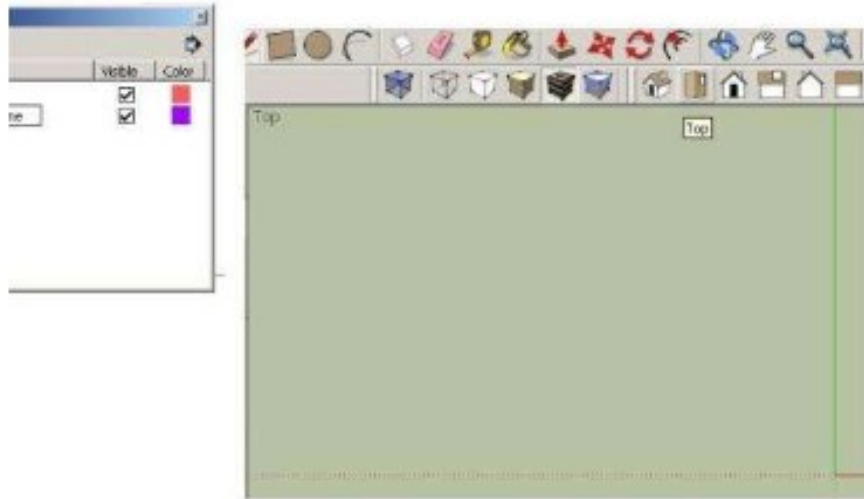
Window Dialog

MATERIAL



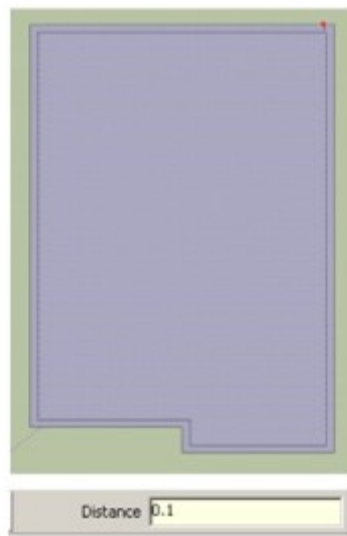
A.MENGGAMBAR FLOOR PLAN

Langkah pertama yang harus kita lakukan didalam membuat atau mendesain sebuah rumah adalah mendesain atau membuat sebuah floor plan design, disini kita akan memulai membuatnya dengan menggunakan line tool, langkah-langkahnya bisa ada lihat seperti di bawah ini, di asumsikan anda telah membuka aplikasi Google SketchUp ; **a.**Pertama menu layer melalui ; **Window > Layer;** , buat layer baru dengan nama floor plan seperti terlihat pada gambar 1.1 **b.**Rubah sudut pandang atau view nya menjadi Top seperti terlihat pada gambar 1.1



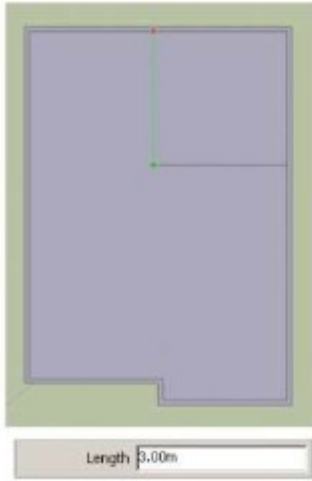
Gambar 1.1

c. Gunkakan line tool dengan meng-click line tool atau dengan menekan tombol L lalu buat object seperti gambar 1.2 dengan ukuran yang bisa anda lihat pada gambar , lalu gunakan offset tool kemudian click pada garis dan tarik ke bagian dalam dan berikan nilai 0.1 (10 cm) seperti terlihat pada gambar 1.2.



Gambar 1.2

d. Kembali gunkan line tool untuk membuat garis sehingga membentuk object sperti pada gambar 1.5 , setelah itu hapus garis yang berada pada bagian dalam dan smabung garis yang terputus, tujuannya adalah untuk membuat object memiliki garis dalam yang nantinya akan digunakan sebagai dinding lakukan seperti pada gambar 1.5 , sehingga membentuk object seperti gambar dengan ukuran seperti gambar 1.7

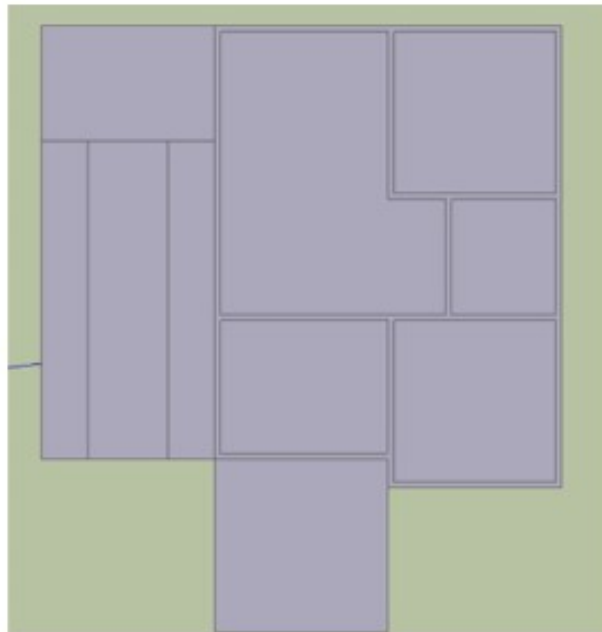


Gambar 1.3

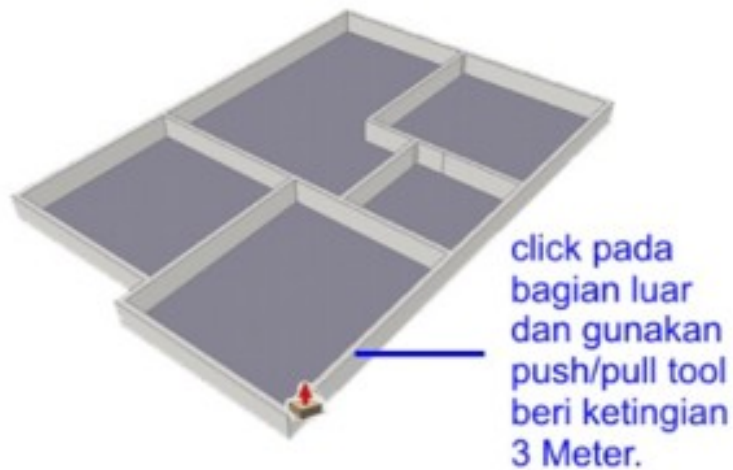


Gambar 1.4

e. Lengkapi setiap garis dan lakukan langkah seperti pada langkah **d** sehingga membentuk object pada gambar 1.5 seperti berikut ini.



Gambar 1.5

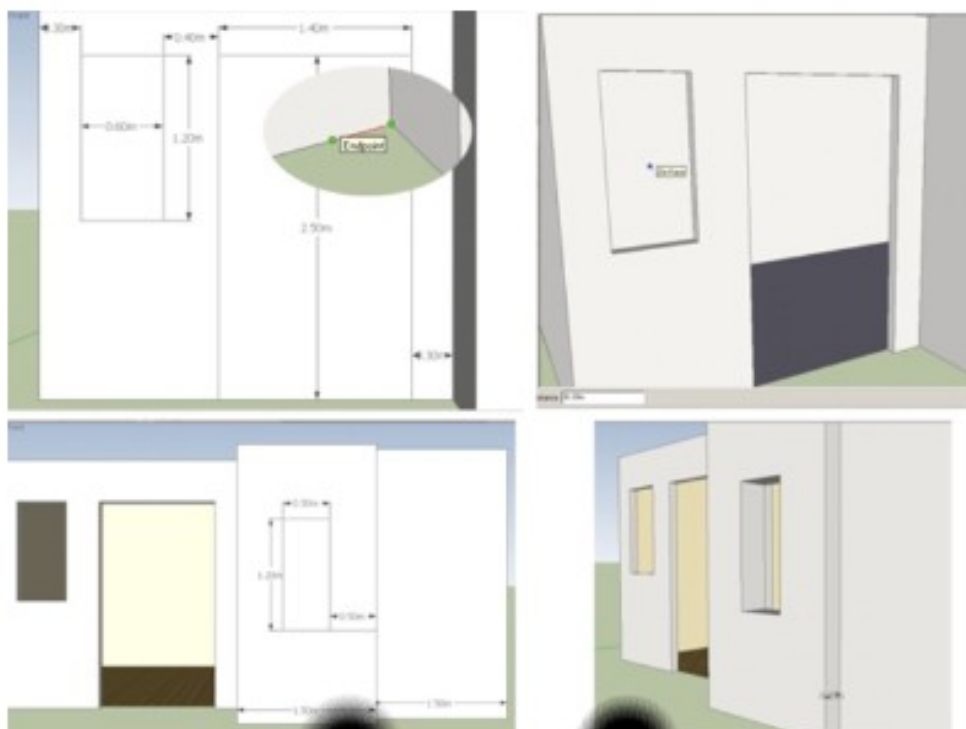


Gambar 1.8

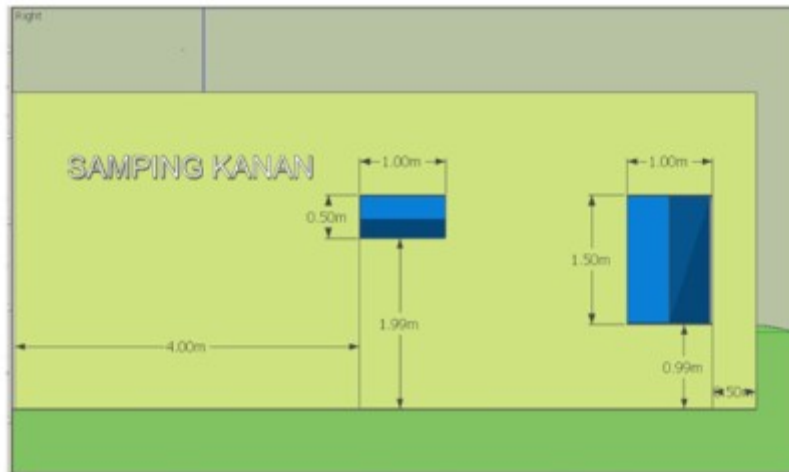
MEMBUAT LUBANG PADA DINDING UNTUK PINTU DAN JENDELA

Setelah kita menyelesaikan gambar floor plane, sekarang adalah membuat lubang pada bagian dinding yang nantinya akan berguna untuk meletakkan pintu dan jendela, sebenarnya pada Google SketchUp kita dapat membuat langsung pintu dan jendela pada dinding tanpa harus melubangi dinding tersebut namun disini kita telah membuat dinding dengan ketebalan, dan kelebihan adalah kita nantinya bisa melihat bagian dalam rumah dengan adanya ketebalan dinding.

- Pilih Front pada view karena pertama kita akan melubangi dinding bagian depan, buat garis dengan ukuran dan bentuk seperti terlihat pada gambar 1.9



Setelah selesai kembali gunakan push pull yang berguna untuk melubangi bagian dinding, click pada bagian dalam garis seperti terlihat pada gambar 1.9 lalu tarik ke bagian dalam hingga muncul tulisan on face setelah itu click maka akan terlihat bagian yang ada di dalam garis telah berlubang ulangi langkah-langkah yang sama untuk melubangi bagian dinding yang lain yang telah di beri garis, sehingga terbentuk object seperti gambar 1.9 b. Pilih Right pada view dan buat garis seperti pada langkah a tadi dan berikan ukurannya seperti pada gambar 1.10 , ulangi langkah –langkah seperti pada langkah a sehingga menjadi seperti pada gambar 1.10



Gambar 1.10

- c. Pilih Back pada view dan buat garis seperti pada langkah a tadi dan berikan ukurannya seperti pada gambar 1.1A , ulangi langkah –langkah seperti pada langkah a sehingga menjadi seperti pada gambar 1.1A



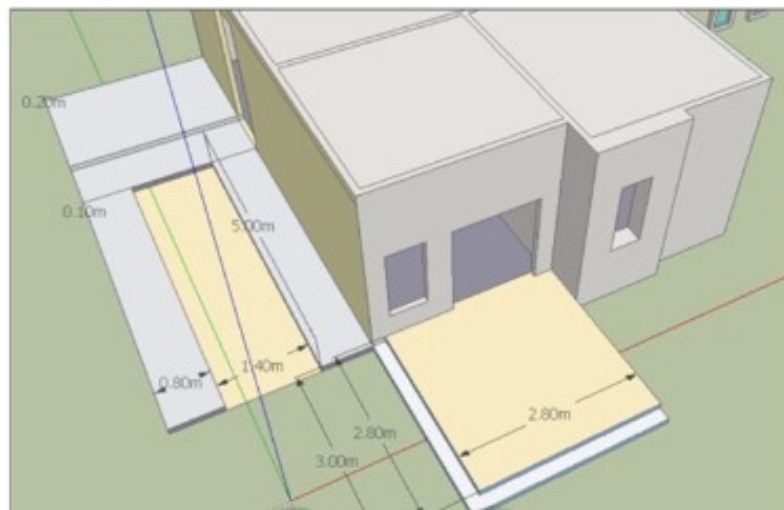
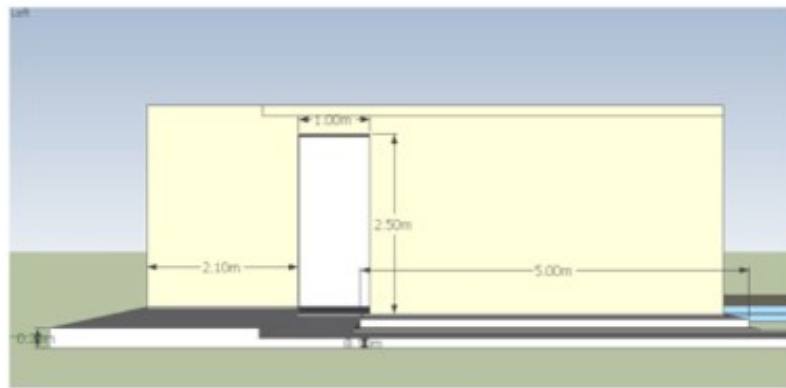
Gambar 1.1A

- d. Pilih Left pada view dan buat garis seperti pada langkah a tadi dan berikan ukurannya seperti pada gambar 1.1B , ulangi langkah –langkah seperti pada langkah a sehingga menjadi seperti pada gambar 1.1B



Gambar 1.1C

Untuk melengkapi desainnya anda bisa menambahkan sedikit bagian seperti membuat beranda belakang plus garasi dan beranda depan sehingga membuat sedikit desain yang lebih enak untuk dilihat seperti terlihat pada gambar 1.1D dan gambar 1.1E



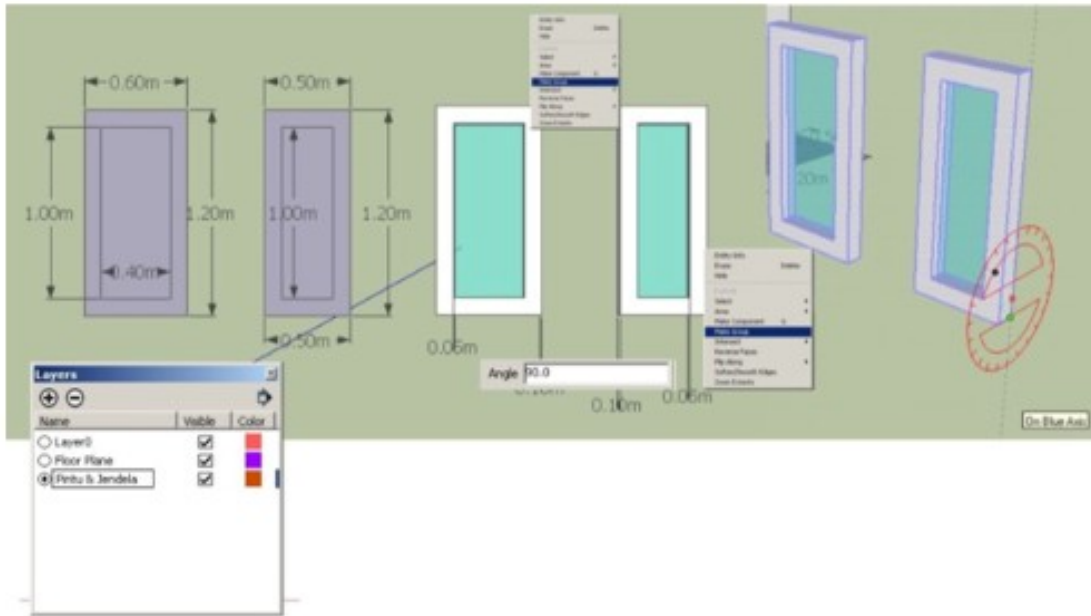
Gambar 1.1D

C. MEMBUAT PINTU DAN JENDELA

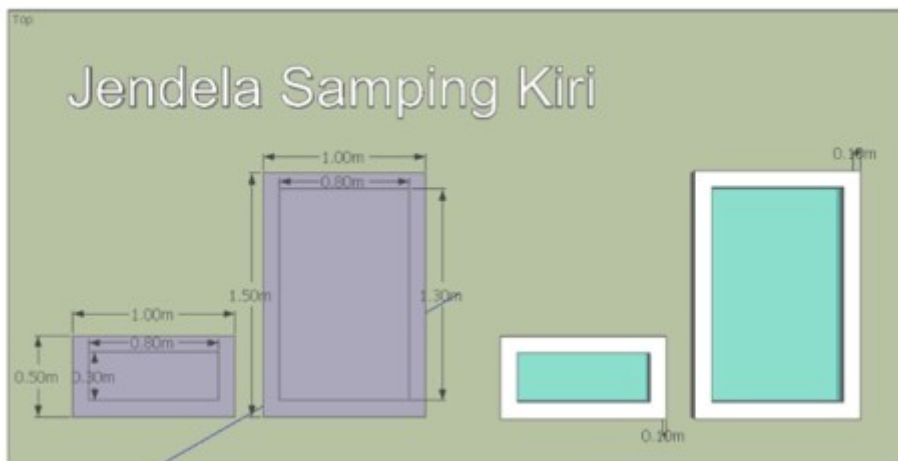
Setelah tadi anda telah membuat dinding yang berlubang dan berguna untuk meletakkan bagian pintu dan jendela, nah sekarang saatnya membuat pintu dan jendela untuk diletakkan pada bagian dinding yang telah berlubang yang tadi telah anda buat. Disini kita akan menggunakan Layer baru yaitu pintu & jendela ,

dengan membuat Layer kita akan lebih leluasa untuk nantinya jika kita akan melakukan perubahan pada gambar karena akan terpisah dari bagian dinding karena memiliki Layer yang berbeda atau ketika anda ingin mencetak bagian-bagian yang hanya anda butuhkan, misalnya setelah anda mencetak floor plane lalu jendela dan pintu itu bisa anda lakukan dengan mudah.

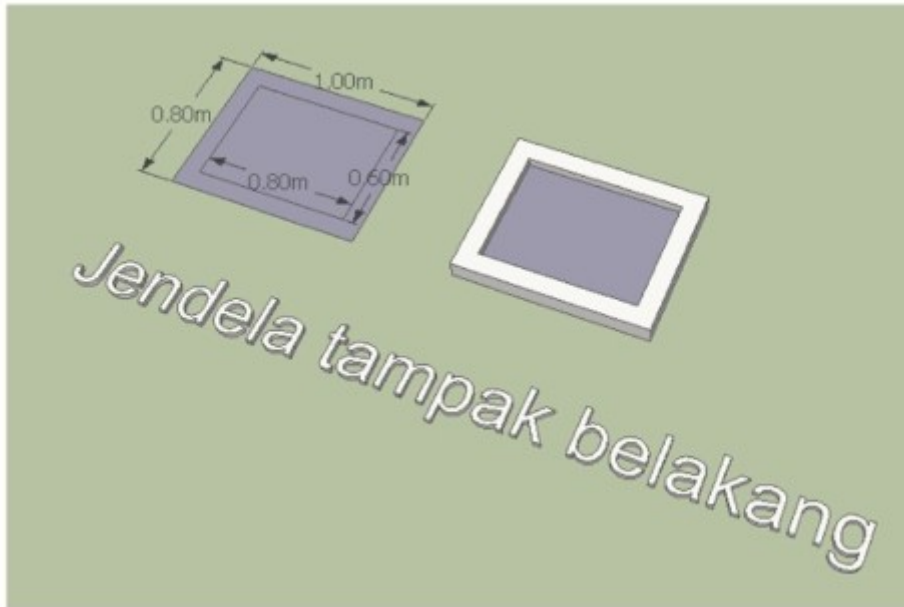
- a. Pilih Menu Window > Layer buat Layer baru dan beri nama pintu & jendela atau suka-suka anda, seperti pada gambar 1.2A
- b. Buat object persegi empat seperti pada gambar dengan line tool atau rectangle tool dengan ukuran seperti pada gambar 1.2A
- c. Gunakan offset tool dan click pada garis dan tarik kedalam berikan nilai 0.1 sehingga membentuk object seperti pada gambar 1.2A
- d. Seperti yang telah tadi kita lakukan pada saat membuat floor plan, pilih orbit tool dan pilih view yang paling baik buat anda untuk melakukan push pull.
- e. Gunakan push pull dan click pada bagian pertama dalam object lalu tarik keatas dan berikan nilai 0.1 dan kemudian click bagian kedua object lalu tarik ke atas dan berikan nilai 0.05 seperti terlihat pada gambar 1.2A
- f. Pilih menu Window > Material dan pilih material yang anda inginkan untuk lebih jelas mengenai penggunaan Material biasa anda lihat di bagian membuat Atap, disini pilih material > maker > white dan click pada bagian pertama object dan translucent pada bagian kedua object seperti terlihat pada gambar 1.2A
- g. Lalu seleksi semua bagian object, satu persatu object disana ada 2 buah jendela nah seleksi 1 lalu click kanan dan pilih group seperti terlihat pada gambar 1.2A ilih object jendela yang kedua lakukan langkah yang sama.
- h. Setelah itu pilih Rotate tool dan click pada end point object yang tadi telah menjadi sebuah group. Lihat pastikan Rotate tool menampilkan tulisan on Red axis dan berikan nilai 90 seperti terlihat pada gambar 1.2A



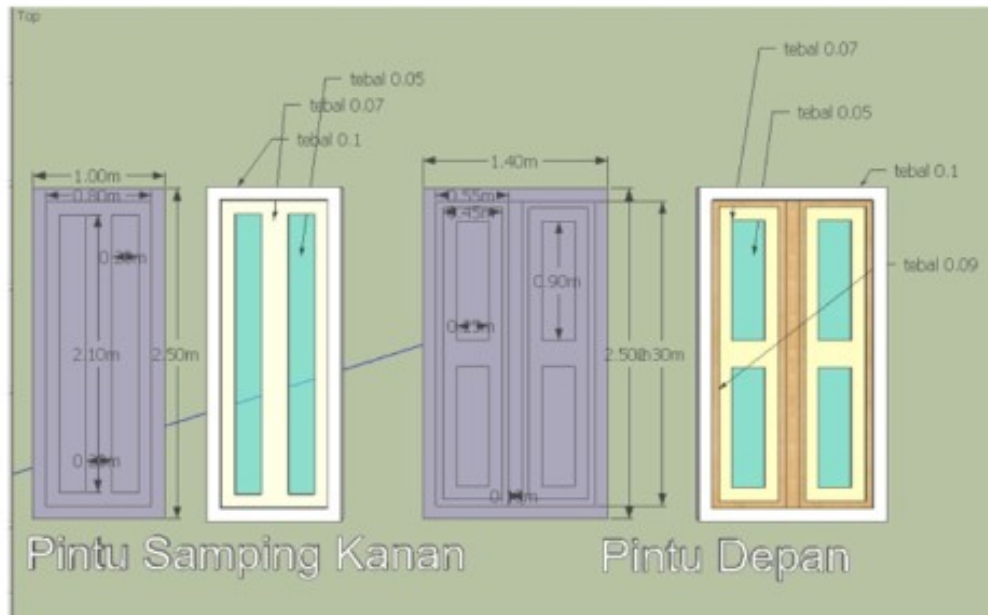
- a. Setelah selesai membuat jendela bagian depan maka sekarang kita akan membuat jendela bagian samping langkah-langkahnya sama seperti yang telah di jelaskan di atas dari langkah b sampai h. sehingga membentuk object seperti pada gambar 1.2B



Gambar 1.2B

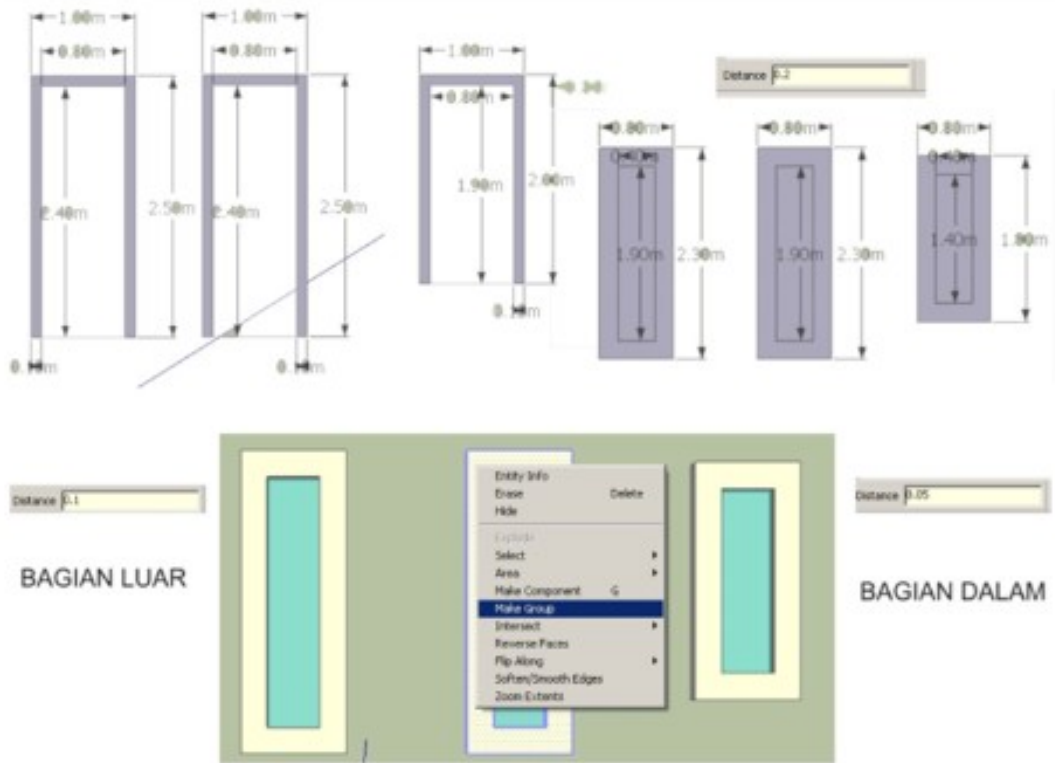


Gambar 1.2C

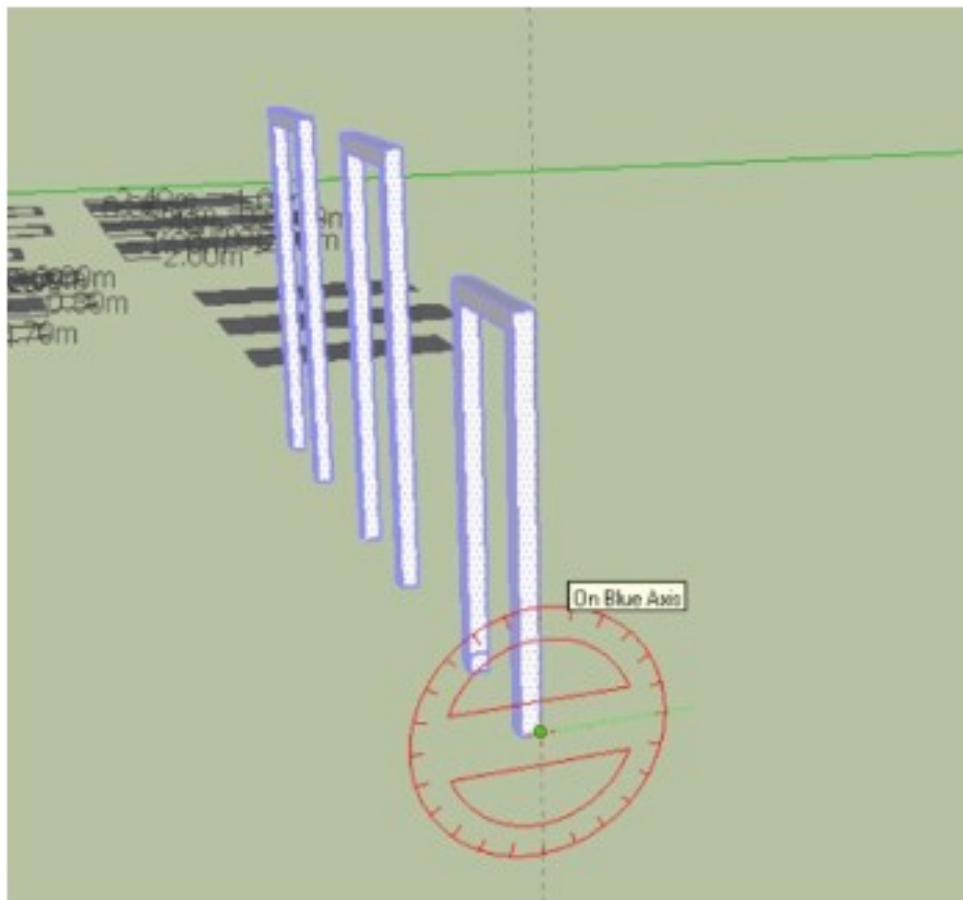


Gambar 1.2D

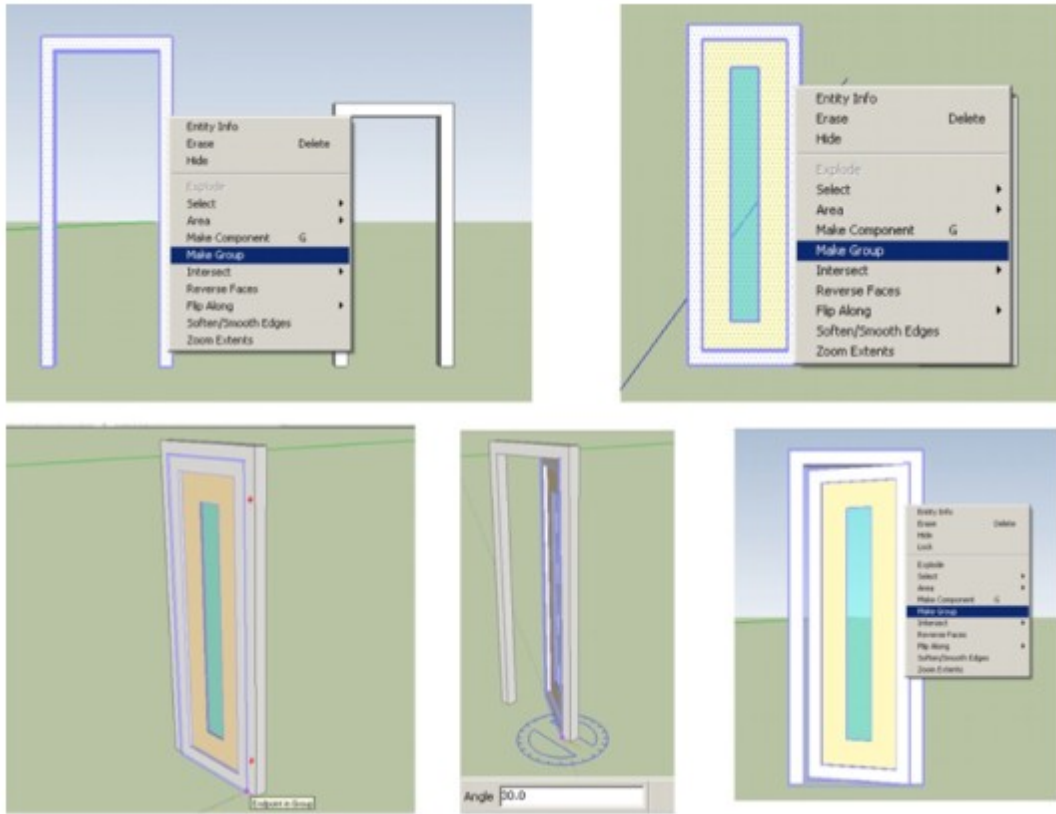
- i. Sekarang kita kan membuat pintu bagian dalam disini akan sedikit berbeda namun prinsipnya sama, karena disini kita kan membuat kesan pintu yang sedikit terbuka oleh karena itu kita kan membuat 2 buah object yaitu pintu dan daun pintu secara terpisah atau dengan group yang berbeda langkah – langkahnya sama saja seperti yang telah di jelaskan di atas Cuma disini kita akan melakukan rotate object sebanyak 2 kali dan grouping object 2 kali juga setelah di buat dan dirotate pintu baru di grouping dengan daun pintu langkah dan objectnya bisa anda lihat pada gambar
- j. Pertama anda buat dulu daun pintunya dan pintunya secara terpisah seperti terlihat pada gambar 1.2E lalu lakukan grouping satu persatu ada 3 daun pintu dan 3 pintu lakukan grouping satu per satu.
- k. Click pada semua object daun pintu yang telah di group lalu pilih Rotate tool dan click pada object daun pintu yang telah terseleksi click pada end point objectnya dan rotate ke red axis dengan sudut 90 derajat seperti terlihat pada gambar 1.2 F
- l. Sekarang click pada bagian pintu yang telah di group dan pilih Rotate tool dan click pada object pintu yang telah terseleksi click pada end point dan rotate pada red axis dan berikan nilai 90 derajat. Lalu Move object dengan meng-click move atau dengan menekan tombol M lalu click pada endpoint object letakan pada end point object daun pintu seperti terlihat pada gambar 1.2G, setelah itu lakukan rotate lagi namun sekarang pada blue axis dan berikan nilai 30 derajat sehingga membentuk object seperti gambar 1.2G, sekarang tinggal lakukan group pada object daun pintu dan object pintu sehingga menjadi satu kesatuan, lakukan langkah yang sama untuk meletakkan daun pintu dan pintu yang lainnya sehingga membentuk satu kesatuan.



Gambar 1.2E



Gambar 1.2F

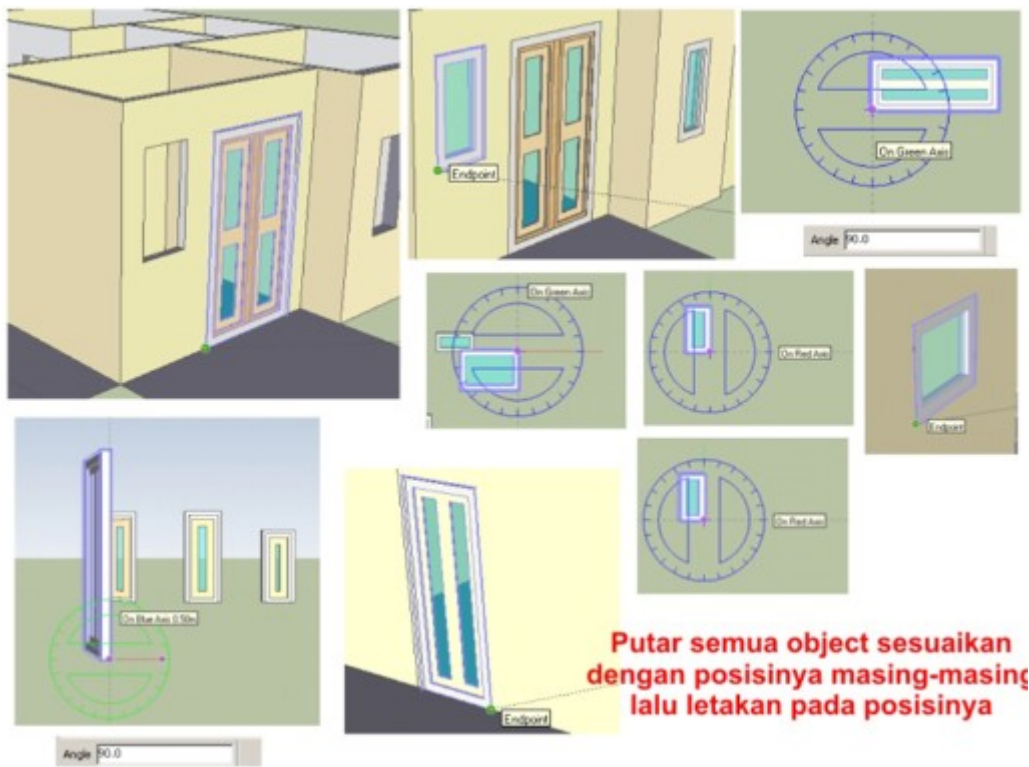


Gambar 1.2G

D. MELTAKKAN OBJECT PINTU DAN JENDELA

Setelah kita telah membuat pintu dan jendela kini saatnya meletakannya pada dinding yang telah diberikan lubang untuk meletakkan pintu dan jendela pada tempatnya, disini kita akan menggunakan MOVE dan ROTATE untuk melakukannya.

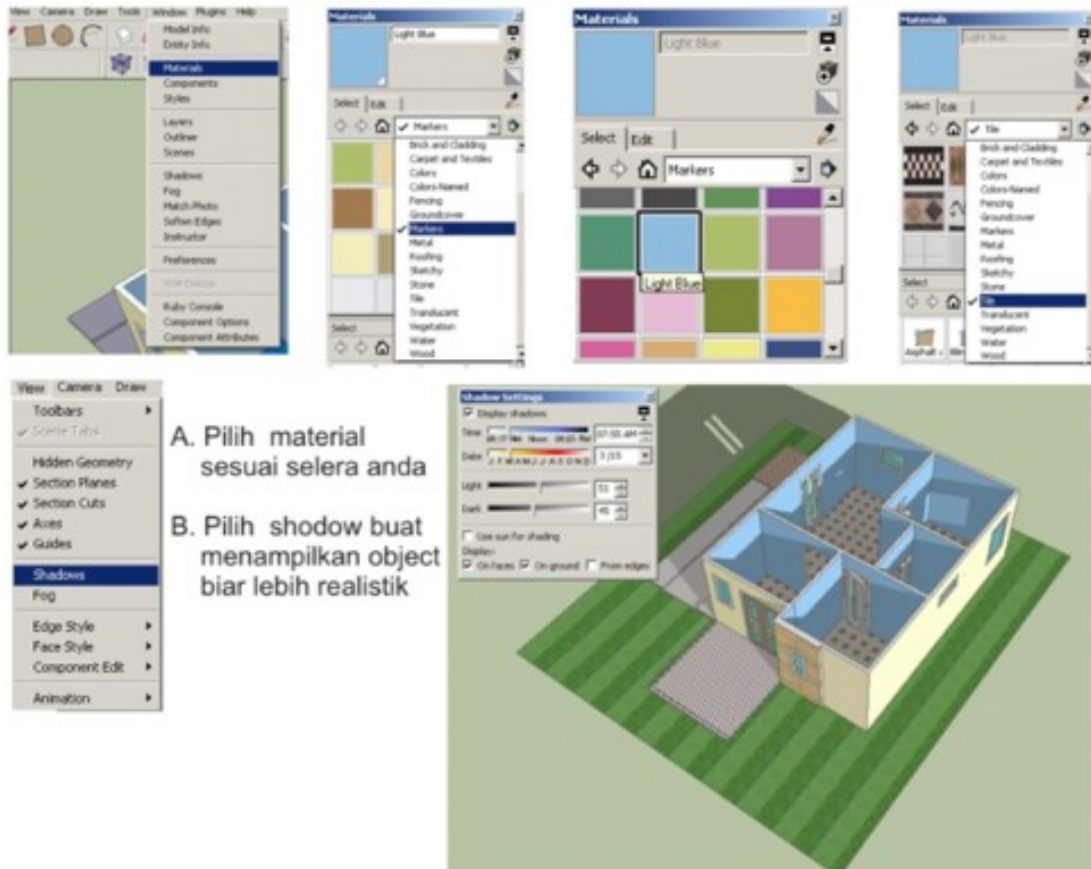
- a. Pertama click pada objek jendela dan pintu satu per satu pastikan kesemuanya berdiri sendiri-sendiri dan menjadi kesatuan objek yang utuh.
- b. Sesuaikan posisi masing-masing objek pintu dan objek jendela pada tempatnya dengan me-rotate dan move objek yang terseleksi untuk lebih jelasnya adna bisa melihat pada gambar 1.2H



Gambar 1.2H

- c. Setelah semua object telah pada posisinya masing-masing seperti terlihat pada gambar 1.2, sekarang saatnya memberikan material dengan membuka menu Window > Material, pilih material yang anda sukai atau seperti terlihat pada gambar 1.2 I

Setelah selesai memberikan material pada masing-masing object sekarang kita coba memberikan bayangan pada object dengan membuka menu Window > Shadow dan berikan seting yang anda sukai dan ter akhir click pada check box Display shadow untuk menampilkannya. Sekarang gambar anda akan terlihat lebih realistic.



- A. Pilih material sesuai selera anda
- B. Pilih shadow buat menampilkan object biar lebih realistik

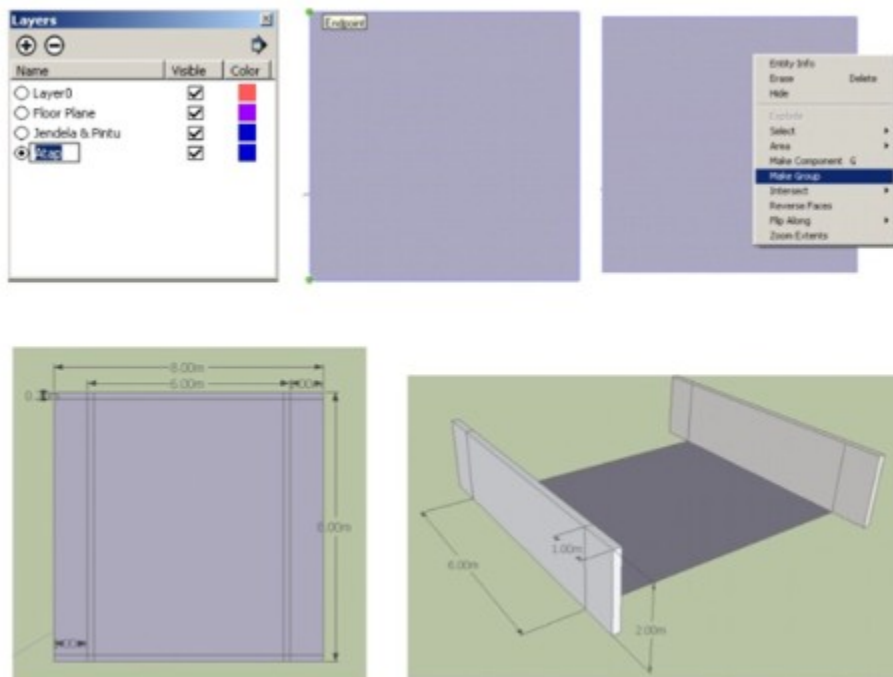
Gambar 1.21

E. MEMBUAT ATAP

Setelah kita menyelesaikan pembuatan floor plane, dinding pintu dan jendela sekarang kita tinggal membuat atap yang merupakan tahap penyelesaian dari keseluruhan penggambaran. Disini kita akan

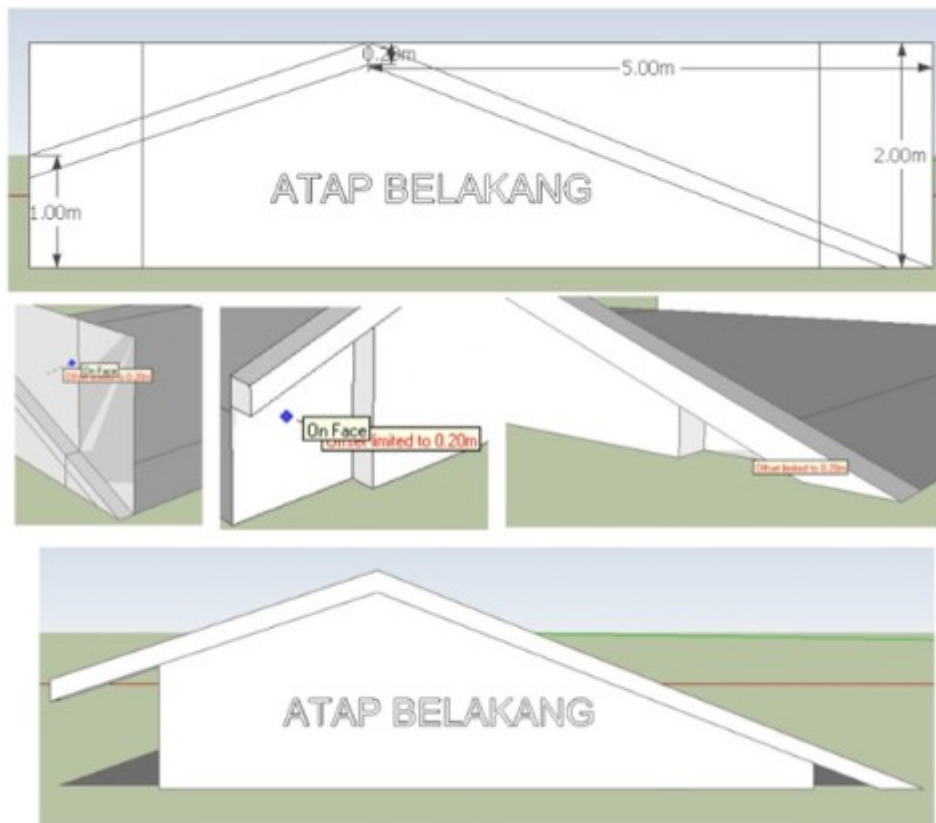
membuatnya dengan Layer baru yaitu Layer atap, Penggunaan Layer baru disini juga sama saja pada yang tadi telah kita buat yaitu memudahkan kita dalam mengedit object itu secara terpisah, misalnya saat kita ingin meng-edit pintu dan jendela kita tinggal pilih Layer pintu dan jendela jadi Layer lainnya tidak akan terganggu saat kita meng-edit salah satu objectnya.

- a. Langkah pertama sama saja seperti sebelumnya, buat Layer baru dengan nama Atap
- b. Gunakan Line tool untuk membuat object dan dengan ukuran seperti pada gambar 1.2J. Disini kita berikan toleransi masing-masing 1 meter pada sisi kanan dan sisi kiri dari ukuran floor plan.
- c. Gunakan push pull untuk membuat ketinggian di sisi belakang dan sisi depan object setinggi 2 meter dan buat garis tegak lurus masing – masing 1 meter pada sisi kanan dan kiri pada bagian belakang dan depan seperti terlihat pada gambar 1.2J



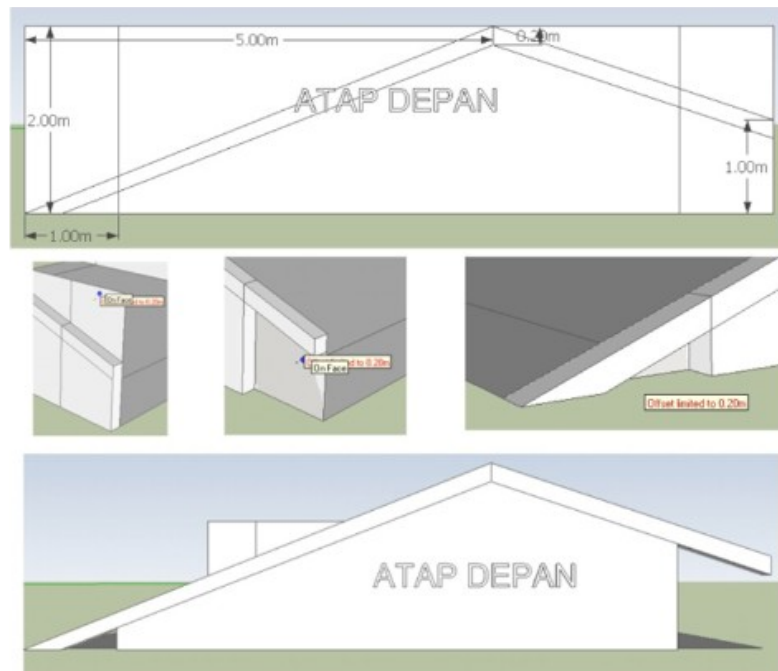
Gambar 1.2 J

- d. Gunakan Line tool lagi untuk membuat garis seperti pada gambar 1.2K pada bagian dalam dan bagian luar object
- e. Gunakan push pull lagi buat memotong object pada sisi kanan dan kiri di bagian belakang seperti pada gambar 1.2K
- f. Gunakan push pull lagi buat memotong pada bagian belakang pada sisi atas sehingga membentuk object seperti pada gambar 1.2K



Gambar 1.2K

- g. Gunakan Line tool lagi untuk membuat garis seperti pada gambar 1.2L pada bagian dalam dan bagian luar object
- h. Gunakan puss pull lagi buat memotong object pada sisi kanan dan kiri di bagian depan seperti pada gambar 1.2L
- i. Gunakan puss pull lagi buat memotong pada bagian belakang pada sisi atas sehingga membentuk object seperti pada gambar 1.2L



Gambar 1.2L

- j. Gunkan pointer buat menghapus garis terluar pada sisi kiri dan sisi kanan object seperti terlihat pada gambar 1.2M
- k. Setelah itu gunkan puss pull kembali buat merubah ketinggian setinggi 0.24 pada sisi kiri seperti terlihat pada gambar 1.2 M
- l. Setelah itu gunakan puss pull lagi buat merubah ketinggian setinggi 1.12 pada sisi kanan seperti terlihat pada gambar 1.2M



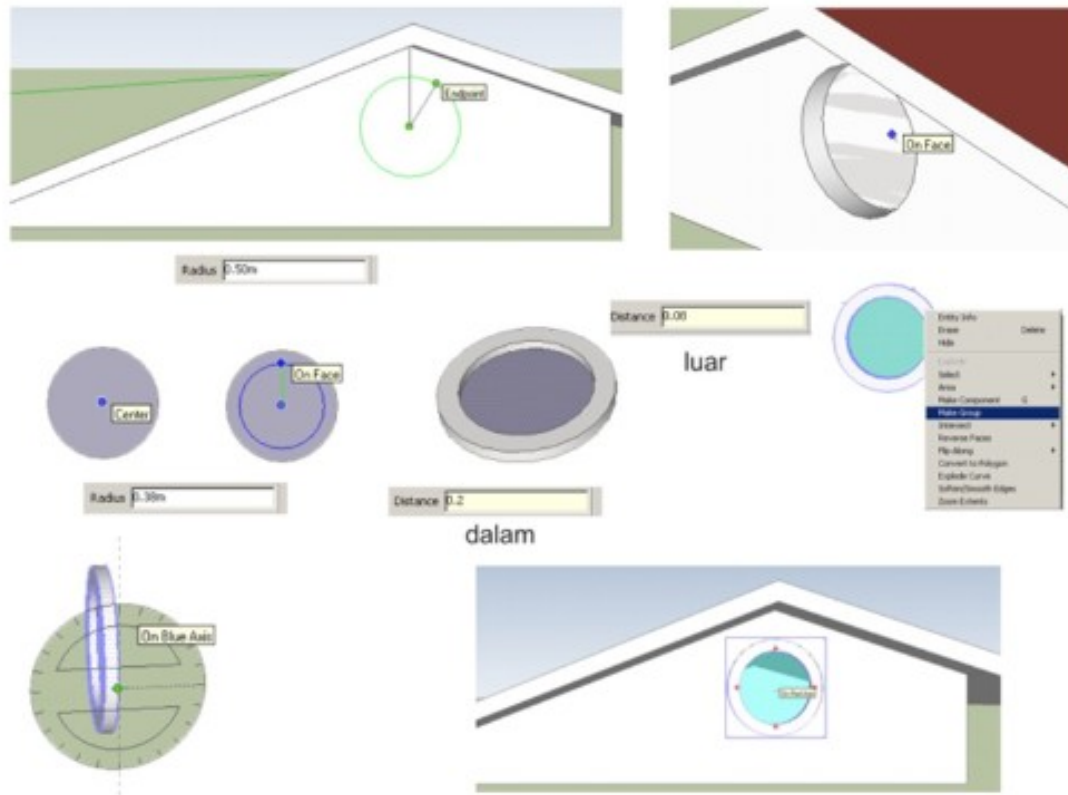
Gambar 1.2M m.

- m. Sekarang gunakan puss pull lagi buat menarik object bagian dalam pada sisi atas di antara 2 buah garis yang berjarak 0.2 dari sisi depan ke end point sisi belakang seperti terlihat pada gambar 1.2N
- n. Sekarang masih dengan puss pull tarik bagian luar pada sisi atas di antara 2 buah garis yang berjarak 0.2 pada bagian belakang sebanyak 0.5 seperti terlihat pada gambar 1.2N
- o. Sekarang masih dengan puss pull tarik bagian luar pada sisi atas di antara 2 buah garis yang berjarak 0.2 pada bagian depan sebanyak 0.5 seperti terlihat pada gambar 1.2N



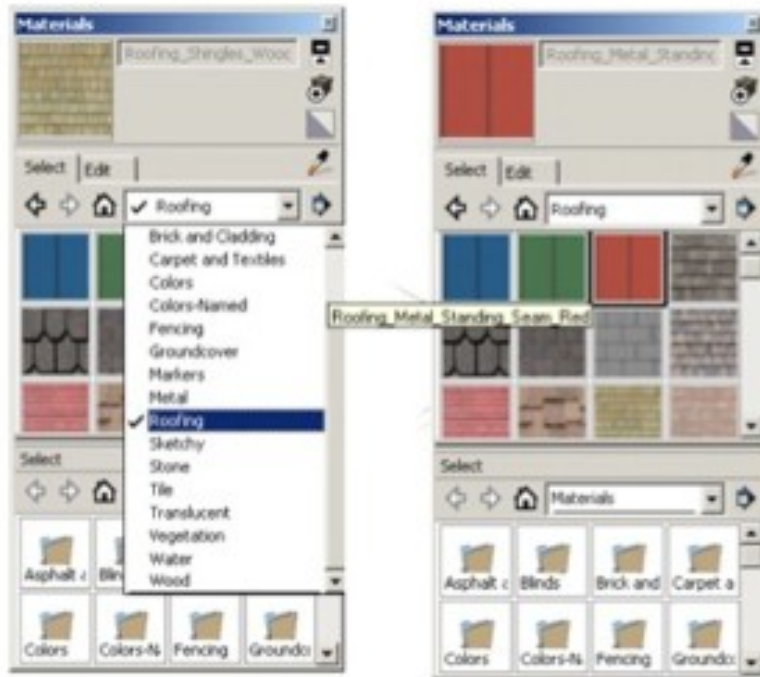
Gambar 1.2N

- p. Sekarang gunakan circle tool gunakan radius 0.5 untuk membuat object seperti terlihat pada gambar 1.2O lalu gunakan puss pull tarik kedalam untuk membuat dinding depan atap berlubang seperti terlihat pada gambar 1.2O
- q. Sekarang gunakan circle tool kembali dan buat pada area kosong 2 buah lingkaran pertama dengan radius 0.5 dan di dalamnya dengan radius 0.38 untuk membuat object seperti terlihat pada gambar 1.2O lalu gunakan puss pull tarik bagian luarnya dan beri ketinggian 0.2 pada bagian luar dan 0.08 pada bagian dalam setelah itu group object seperti terlihat pada gambar 1.2O
- r. Sekarang click pada object yang telah di group dan Rotate pastikan pada blue axis dan berikan sudut 90 derajat seperti terlihat pada gambar 1.2O
- s. Setelah ter-Rotate maka sekarang tinggal meletakkan object pada bagian atap depan yang berlubang dengan menekan tombol m dan letakan pada bagian lubang pada bagian depan atap seperti terlihat pada gambar 1.2O



Gambar 1.20

- t. Sekarang click menu Window > Material dan berikan material pada object atap bagian atas seperti terlihat pada gambar 1.2P



Gambar 1.2P

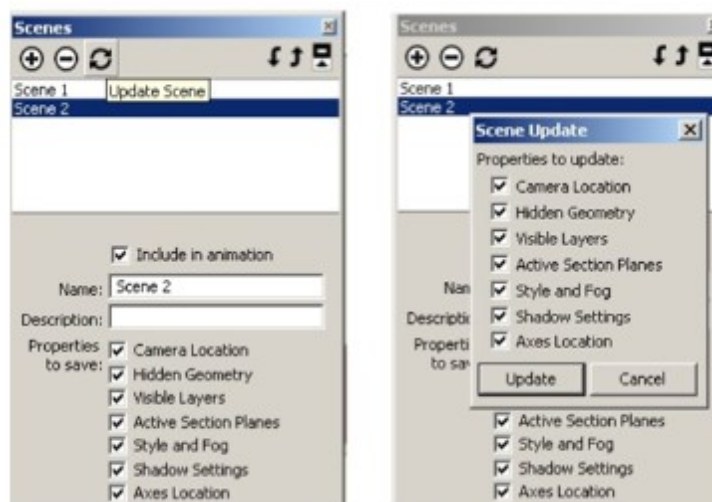
- u. Sekarang seleksi semua object atap dan group, lalu tekan m untuk move object click pada bagian end point object atap dan letakkan pada end point bagian dinding atas seperti terlihat pada gambar 1.2Q
- v. Buka menu Window > Shadow untuk memberika bayangan pada object seperti terlihat pada gambar 1.2Q



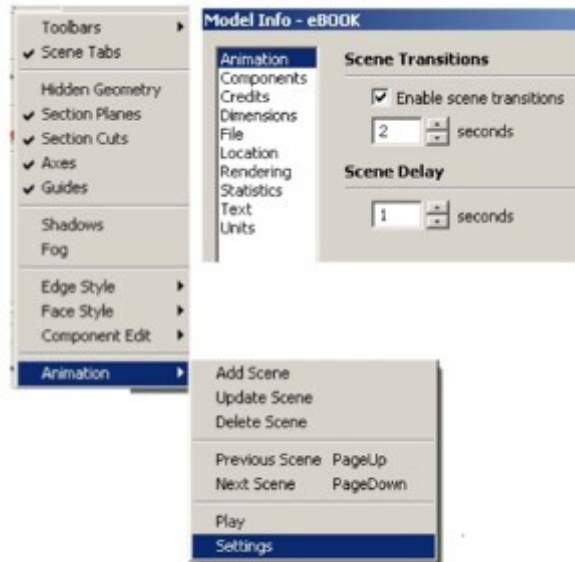
Gambar 1.2Q

F. MEMBUAT ANIMASI

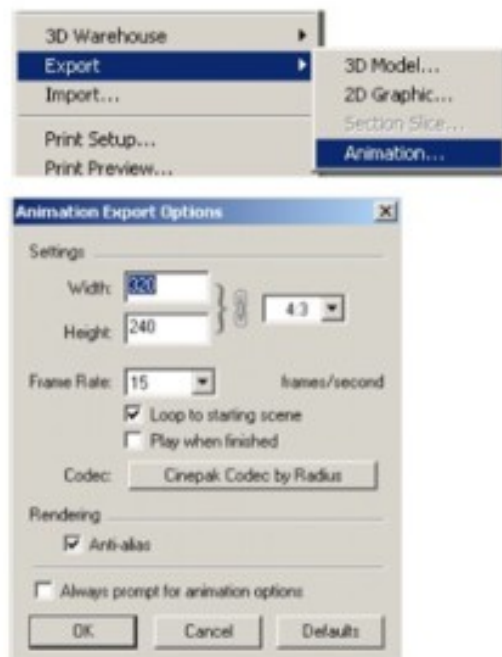
Sebenarnya untuk membuat animasi menggunakan google sketchup sangat mudah dan powerful anda tinggal menambahkan scene pada pada object gambar dengan berbagai view yang berbeda beda. Well sekarang lets try this now, Pertama buka menu Window > Scene > Add Scene dan Update Scene seytelah anda memilih view yang anda butuhkan untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini dan coba buka file SKP yang ada bersama Ebook ini yaitu Ebook.skp. di sana telah di berikan animasi standard view untuk anda gunakan, oh ya anda bisa memasukkan layer mana yang anda pilih untuk setiap animasi / scene yang anda butuhkan seperti terlihat pada gambar anda bisa memilih berxdasarkan camera location visible layer dan lain-lain anda cukup memilih pada check box nya.



Setelah selesai dengan pembuatan scenes yang anda butuhkan sekarang saatnya meng-export file animation ke format video namun sebelum itu anda bisa merubah setting animation anda sekarang buka menu View>Animation dan Setting seperti terlihat pada gambar di bah ini, anda bisa memilih delay dan transisinya, Jika anda memilih nilai 0 pada delay maka animasi anda akan berjalan tanpa delay antara 1 scene dengan scene yang lainnya namun jika anda membutuhkan delay anda tinggal isikan berapa detik delaynya, Scene transitions adalah lama waktu satu scene yang anda buat jika anda membutuhkan animasi yang lama transisinya per scene maka anda tinggal tambahkan nilainya, anda bisa ber experiment mana yang baik menurut anda.



Setelah Men-Setting sekarang waktunya export lihat pada gambar, buka menu File>Export>Animation anda bisa me-Preivewnya dulu sebelum di export, lihat pada gambar dibawah ini anda bisa mengatur format video animasi anda berdasarkan ukuran dan frame ratenya juga codecnya setelah itu click ok dan anda akan dengan mudah melihat hasil animasi anda dengan pemutar video dan menikmati hasilnya.



Dengan dasar menggambar dengan sketchup ini penulis harapkan bisa sedikit memberikan contoh menggambar dengan menggunakan Google SketchUp walaupun yang di bahas disini merupakan dasar da juga desain rumahnya tiidak terlalu ok, ya namanya juga belajar toh ya harus di mulai dari hal yang sederhana, penulis harapkan semua yang telah membaca ini bisa menerapnnya untuk sebuah desain yang lebih kompleks, seberapa pun kompleks dan bagusnya deain di mulai dari dasar dan cara yang sama dan sederhana seperti ini. Penulis ucapkan bayak Terimakasih. Good Bless.