

LANGKAH MUDAH MENGUASAI

AUTOCAD ARCHITECTURE

LUKISAN KERJA RUMAH DUA TINGKAT

SIRI 01 – PELAN LANTAI ARAS BAWAH

NUR ZUBAIDAH SALEH

**Langkah Mudah Menguasai AutoCAD Architecture –
Lukisan Kerja Rumah Dua Tingkat
Siri 01 – Melukis Pelan Lantai Aras Bawah**

Nur Zubaidah Saleh

Langkah Mudah Menguasai AutoCAD Architecture – Lukisan Kerja Rumah Dua Tingkat

Siri 01 – Melukis Pelan Lantai Aras Bawah

Hak Cipta terpelihara. Tiada mana-mana bahagian dalam penerbitan ini dibenarkan ditiru, diterbitkan semula, atau disimpan dalam bentuk yang boleh dipergunakan lagi atau dipindah dalam mana-mana cara, baik dengan cara elektronik, mekanikal, penggambaran semula, perakaman atau sebaliknya tanpa mendapat izin bertulis daripada Bahagian Kurikulum, Jabatan Pendidikan Politeknik & Kolej Komuniti.

e ISBN 978-629-97861-4-6

Diterbitkan oleh

Bahagian Kurikulum

Jabatan Pendidikan Politeknik & Kolej Komuniti

Aras 4, Galeria PJH Jalan P4W

Persiaran Perdana, Presint 4

62100 Putrajaya

Tel : 03 8891 9000 Faks : 03 8891 9056



Data Pengkatalogan-dalam-Penerbitan

Perpustakaan Negara Malaysia

Rekod katalog untuk buku ini boleh didapati
dari Perpustakaan Negara Malaysia

eISBN 978-629-97861-4-6

PRAKATA

Assalamualaikum w.b.t dan Salam Sejahtera

Bersyukur ke hadrat Illahi kerana dengan limpah kurniaNya, buku **Langkah Mudah Menguasai AutoCAD Architecture – Lukisan Kerja Rumah Dua Tingkat Siri 01 – Melukis Pelan Lantai Aras Bawah** berjaya diterbitkan.

Buku ini menerangkan cara mudah menghasilkan lukisan kerja pelan lantai aras bawah bagi bangunan rumah dua tingkat dengan menggunakan perisian Autodesk AutoCAD. Sasaran pembaca adalah dikalangan para pelajar Kolej Komuniti, Politeknik, pelajar IPTA dan IPTS serta orang awam yang ingin mempelajari perisian Autodesk AutoCAD. Semoga buku ini mendatangkan manfaat kepada semua pembaca.

Bahagian Kurikulum
Jabatan Pendidikan Politeknik dan Kolej Komuniti
Kementerian Pendidikan Tinggi
2023

ISI KANDUNGAN

01	TETAPAN LUKISAN -----	5	11	MELUKIS PINTU -----	38
02	MEMBUAT <i>LAYER</i> -----	8	12	MELUKIS TINGKAP -----	44
03	MEMBUAT GARISAN GRID -----	14	13	MEMBUAT SIMBOL PINTU DAN TINGKAP --	49
04	MEMBUAT DIMENSI -----	17	14	MEMBUAT SIMBOL KERATAN -----	52
05	MEMBUAT BULATAN GRID -----	23	15	MELUKIS TANGGA -----	56
06	MEMBUAT TAJUK/SKALA -----	26	16	MELUKIS LENGKAPAN SANITARI -----	60
07	MELUKIS TIANG -----	28	17	MEMBUAT LOREKAN -----	64
08	MELUKIS DINDING -----	31	18	MELUKIS LURANG KUMBAHAN -----	68
09	MEMBUAT NAMA RUANG -----	34			
10	MELUKIS KAKI LIMA / LONGKANG --	36			

TAHUKAH ANDA?

Lukisan kerja adalah lukisan yang digunakan sebagai rujukan untuk membina sesebuah bangunan.

Bagi menghasilkan lukisan kerja dalam pengemukaan pelan bangunan kepada **Pihak Berkuasa Tempatan**, lukisan kerja dihasilkan menggunakan perisian komputer **AutoCAD**.



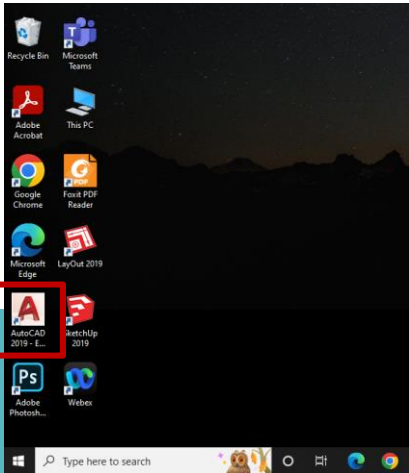
01. TETAPAN LUKISAN



01. TETAPAN LUKISAN

MEMULAKAN PERISIAN AUTOCAD

LANGKAH 1 - Double klik pada ikon *Autodesk AutoCAD* pada *desktop*



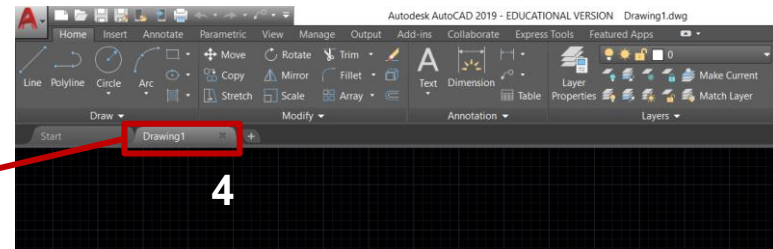
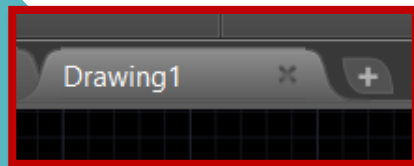
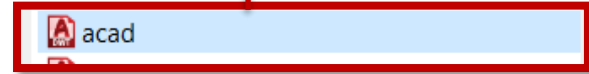
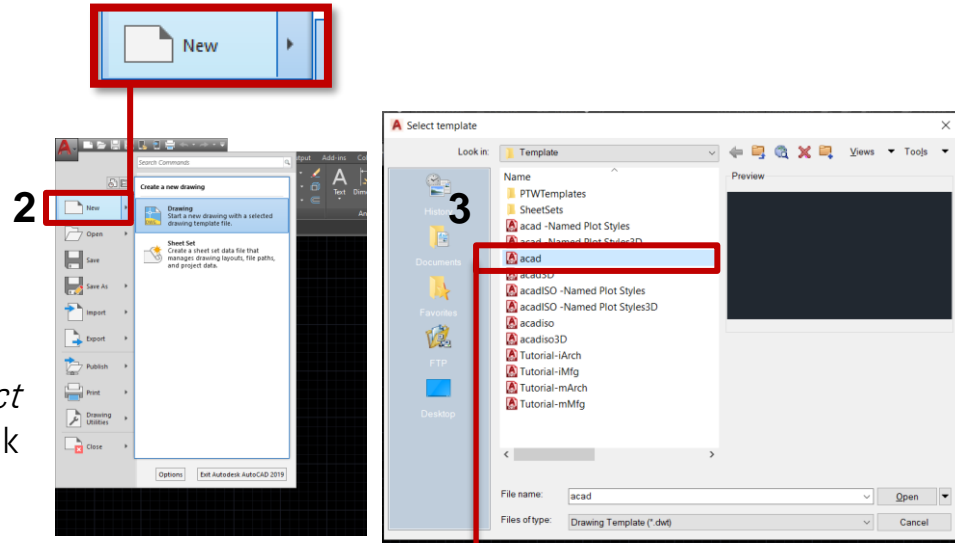
MEMULAKAN FAIL BAHARU

LANGKAH 2 - Pilih ikon *NEW*.

LANGKAH 3 - Papan *Select Template* akan keluar. Klik *Template acad* dan klik *Open*

ATAU

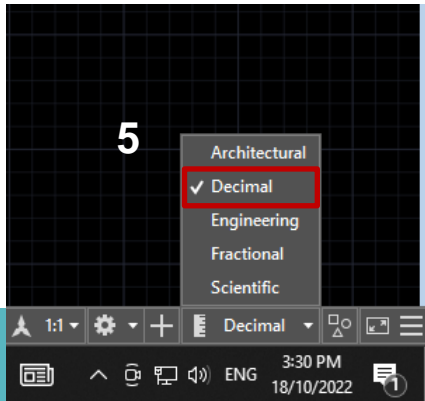
LANGKAH 4 - Klik simbol + untuk membuka fail *Drawing* baru.



01. TETAPAN LUKISAN

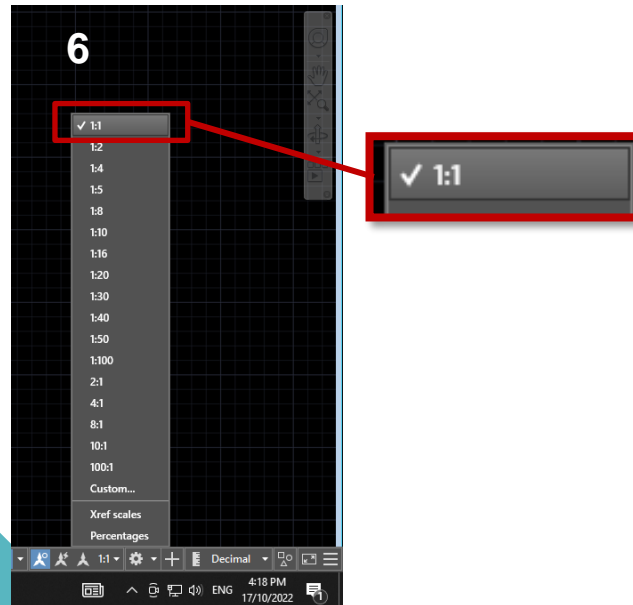
MENETAPKAN UNIT

LANGKAH 5 – Klik anak panah pada ikon *Decimal* dan pilih unit *DECIMAL*



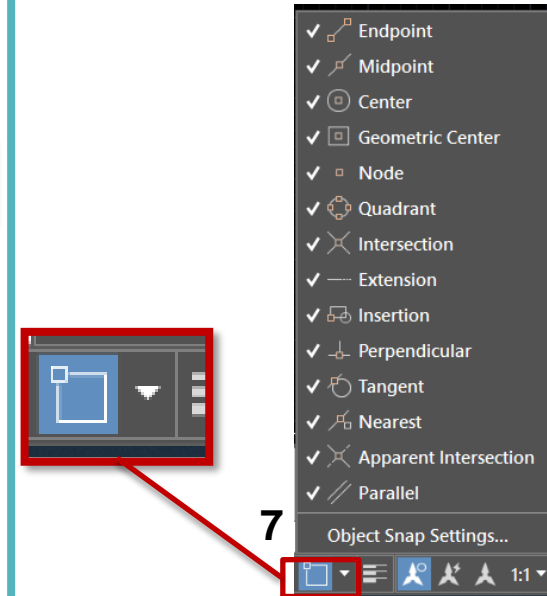
MENETAPKAN SKALA

LANGKAH 6 - Klik anak panah pada ikon skala dan pilih skala 1:1



MENETAPKAN OBJECT SNAP

LANGKAH 7 - Klik anak panah pada ikon *Object Snap* dan klik semua simbol yang terpapar

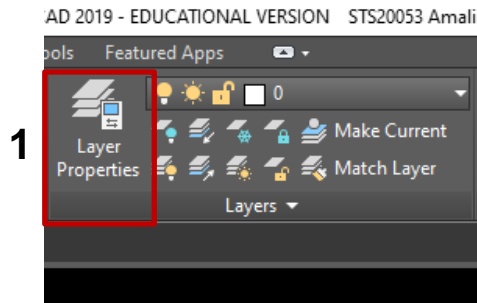


02. MEMBUAT *LAYER*

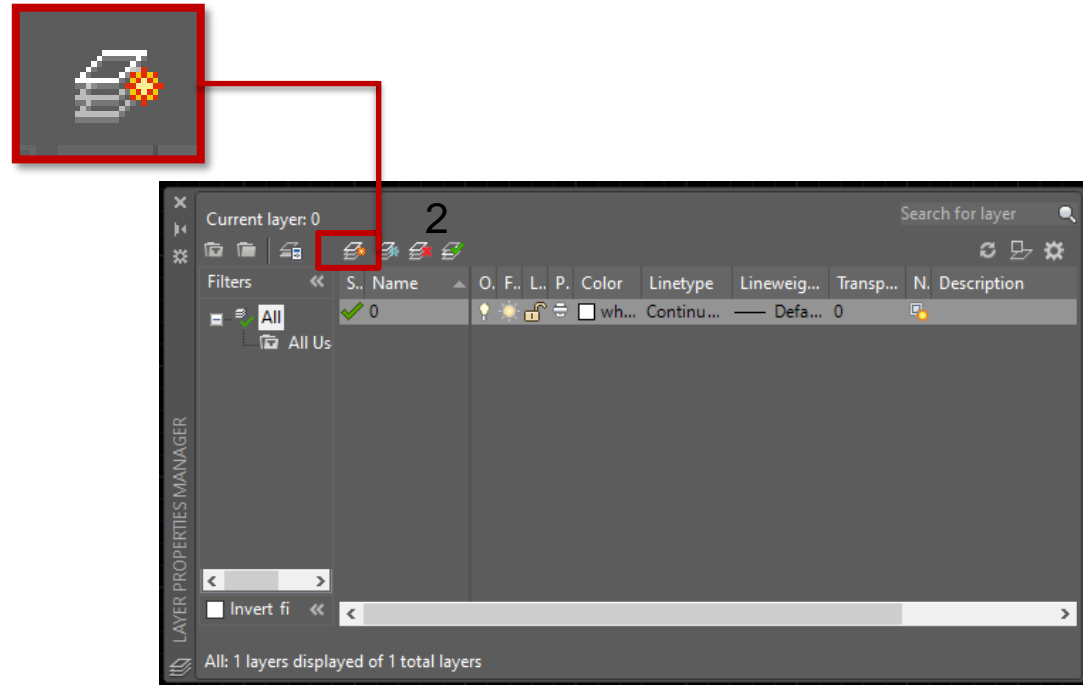


02. MEMBUAT *LAYER*

LANGKAH 1 - Klik ikon *Layer Properties*

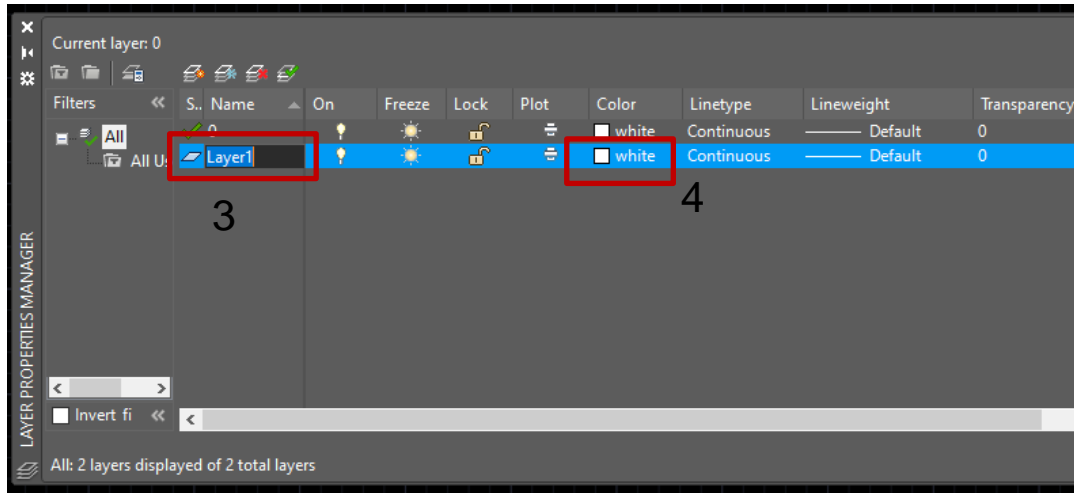


LANGKAH 2 – Papan *Layer Properties Manager* akan keluar.
Klik *New Layer*

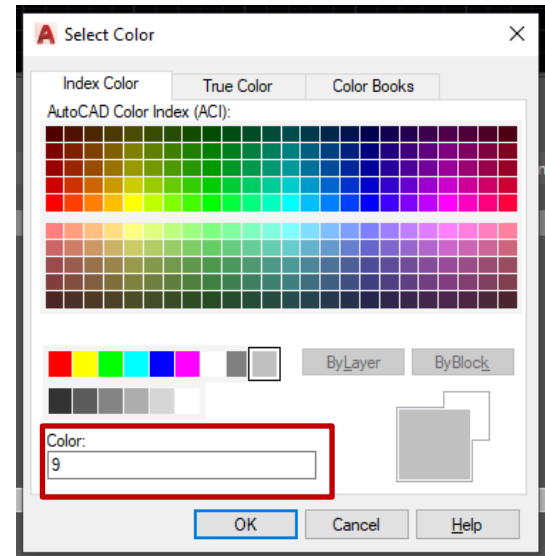


02. MEMBUAT *LAYER*

LANGKAH 3 – Namakan *Layer1* dengan *grid line*

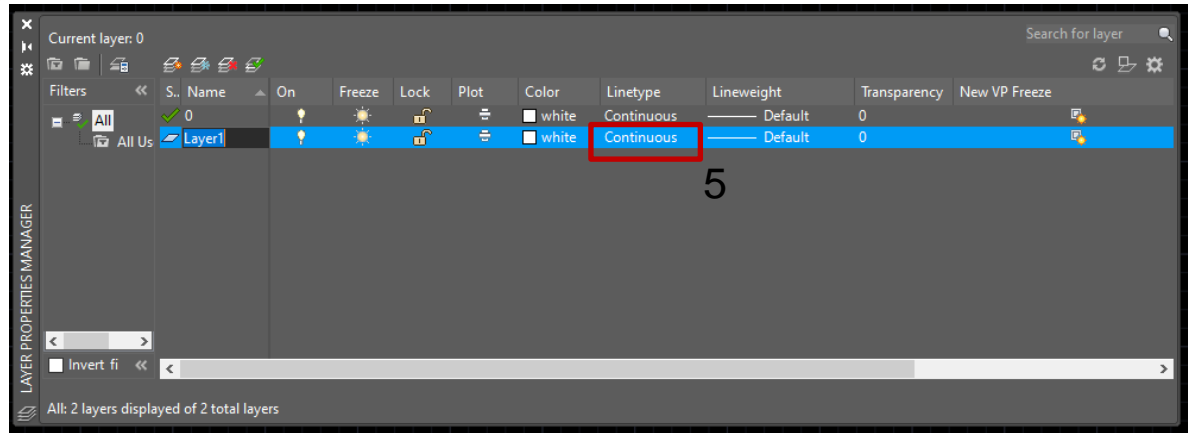


LANGKAH 4 –Klik *Color White*. Papan *Select Color* akan keluar. Pilih *color 9* dan klik *OK*

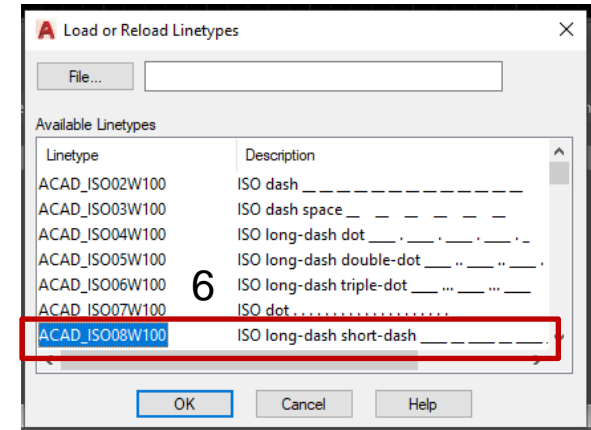
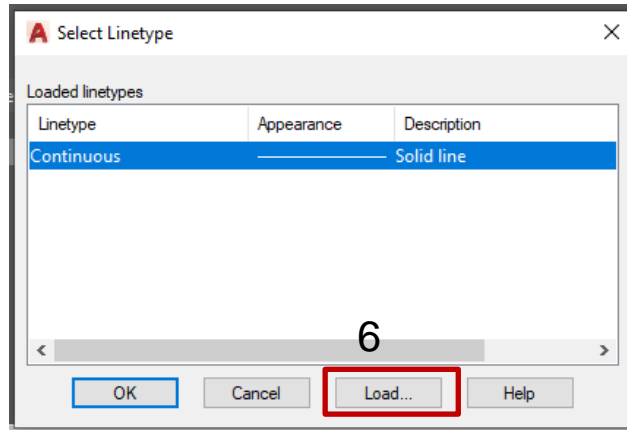


02. MEMBUAT LAYER

LANGKAH 5 – Klik *Linetype*
Continuous dan keluar
paparan *Select Linetype*

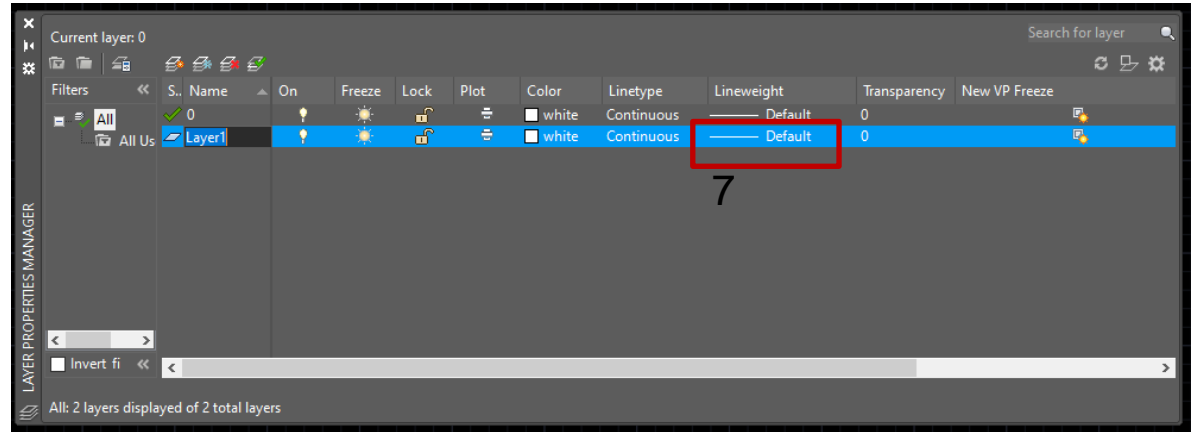


LANGKAH 6 –Klik *Load* dan pilih
jenis garisan *ACADS_ISO08W100*
dan klik *OK*

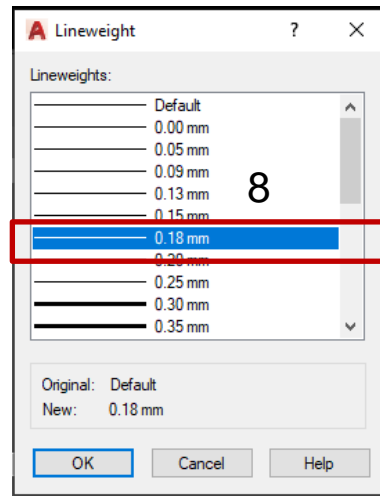


02. MEMBUAT *LAYER*

LANGKAH 7 – Klik *Lineweight Default* dan keluar paparan *Lineweight*.

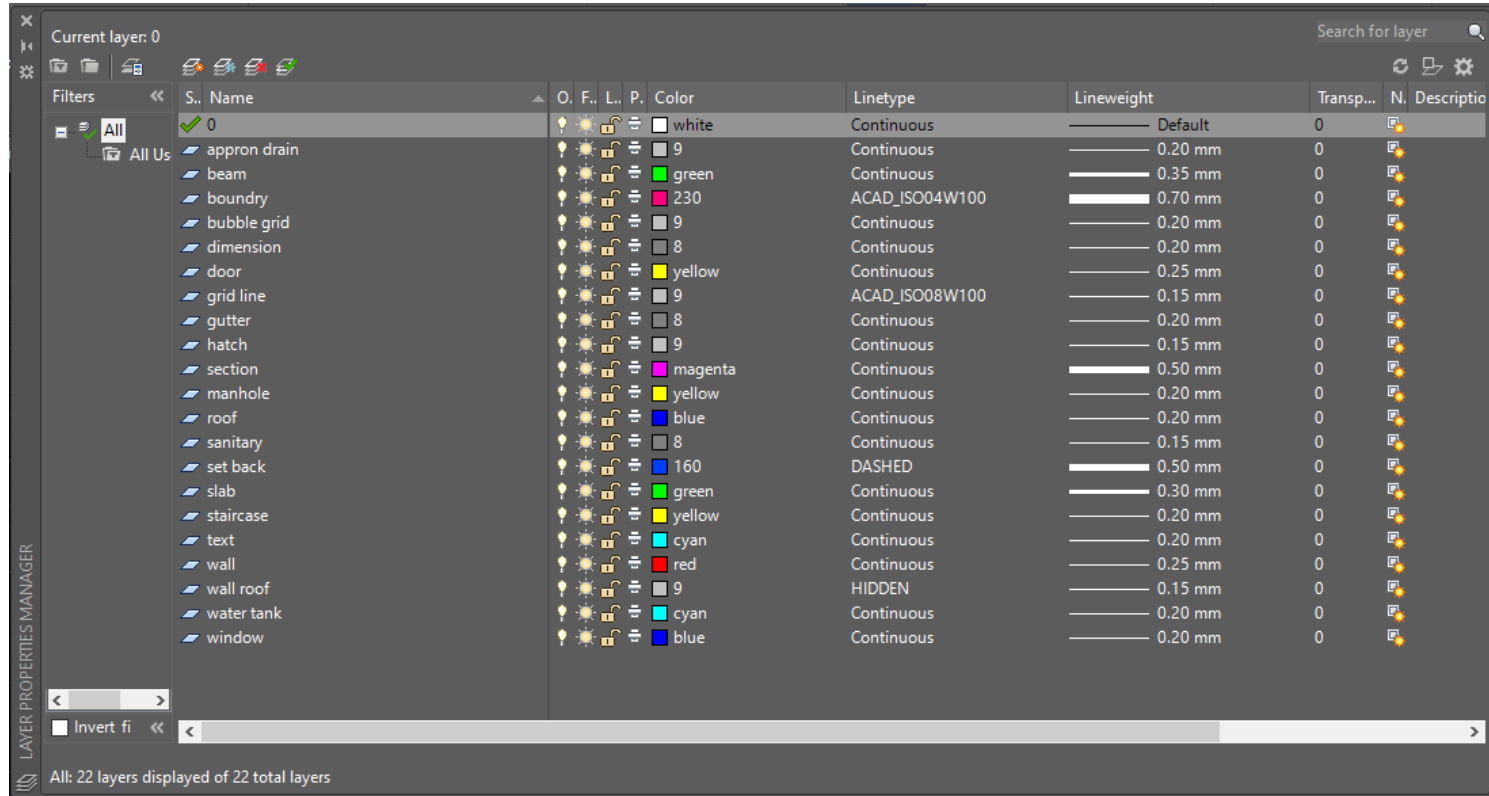


LANGKAH 8 –Klik *Lineweight 0.18mm* dan klik *OK*



02. MEMBUAT *LAYER*

LANGKAH 9 – Ulang langkah 2 hingga 8 untuk menambah *Layer* baru seperti di dalam gambarajah di bawah



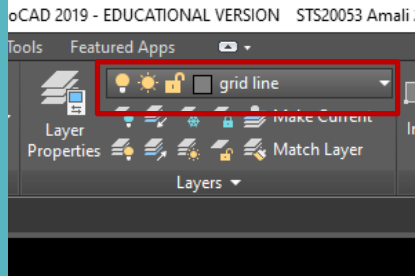
03. MEMBUAT GARISAN GRID



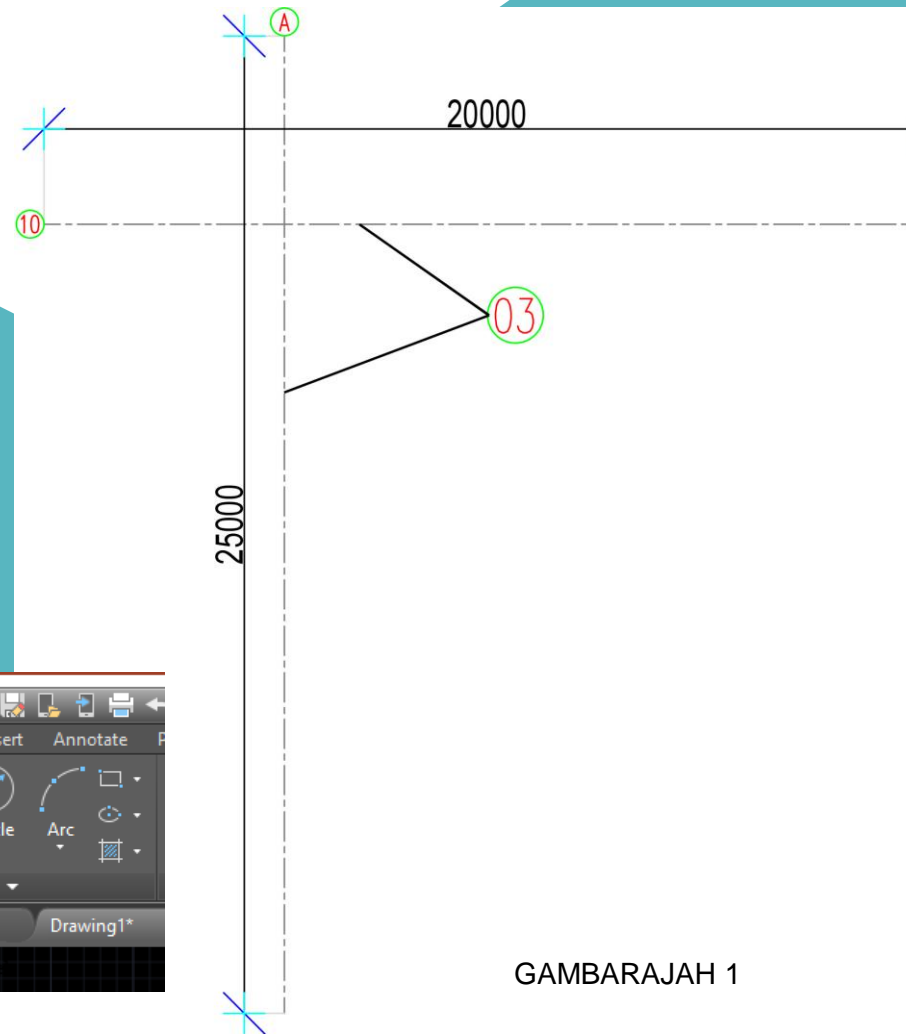
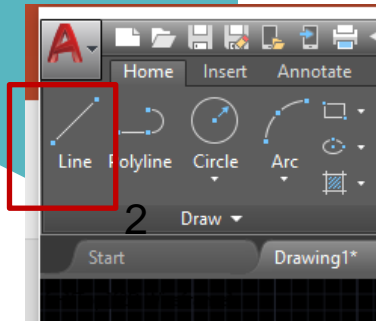
03. MEMBUAT GARISAN GRID

GRID LINE

LANGKAH 1 – Pilih *layer Grid Line*, Ambil ikon Line pada *toolbar* untuk membuat garis grid "A" menegak dengan jarak 25000mm seperti di dalam gambarajah 1



LANGKAH 2 – Pilih *layer Grid Line*, Ambil ikon Line pada *toolbar* untuk membuat garis grid "10" melintang dengan jarak 20000mm pada 1/4 garis grid yang menegak seperti di dalam gambarajah 1

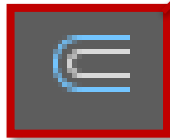
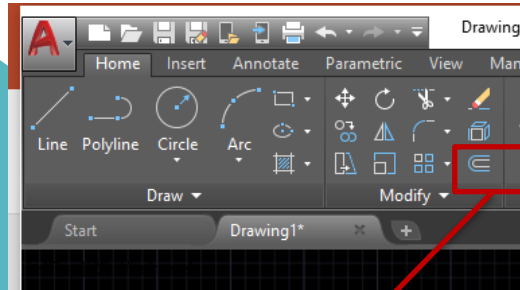


GAMBARAJAH 1

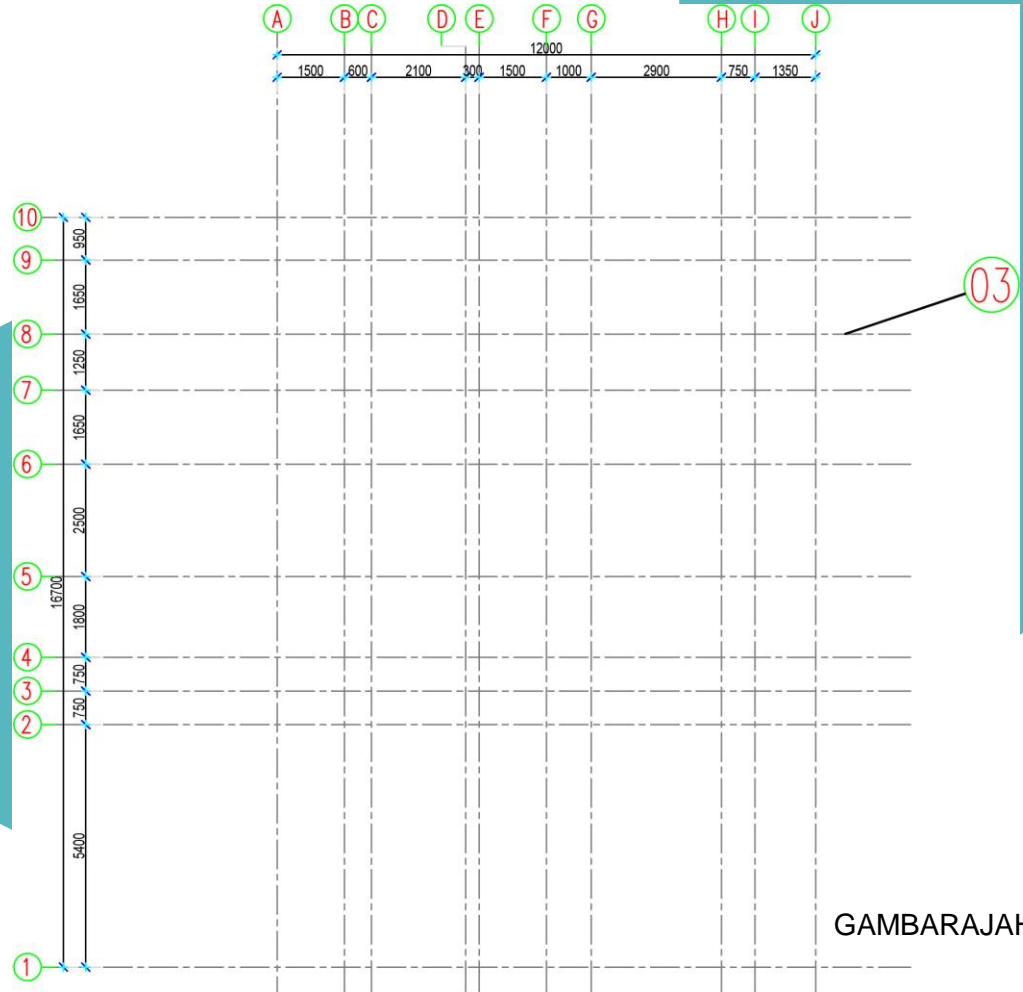
03. MEMBUAT GARISAN GRID

GRID LINE

LANGKAH 3 – Klik ikon *Offset* dan *Offset* garis grid A – J dengan merujuk di dalam gambarajah 2 yang diberikan



Ulang Langkah 3 untuk membuat garisan grid 1-10 seperti di dalam gambarajah 2



GAMBARAJAH 2

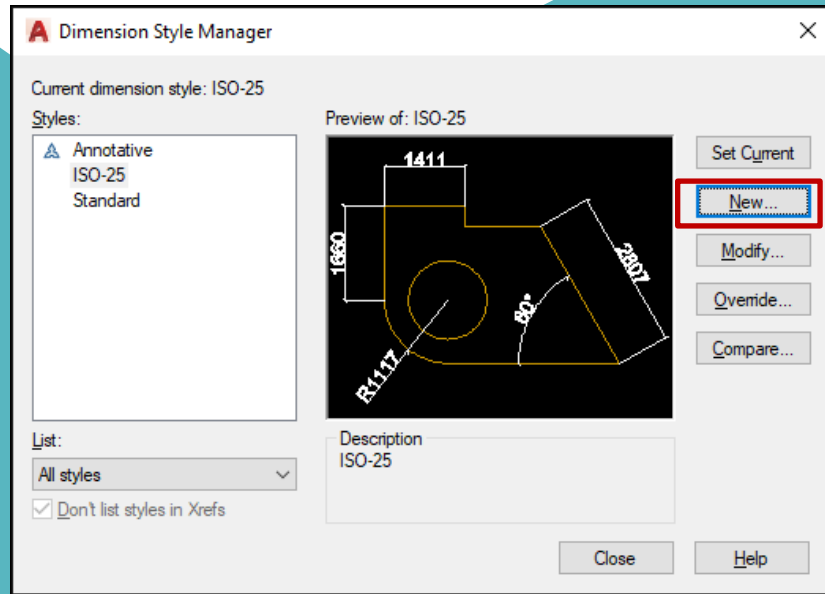
04. MEMBUAT DIMENSI



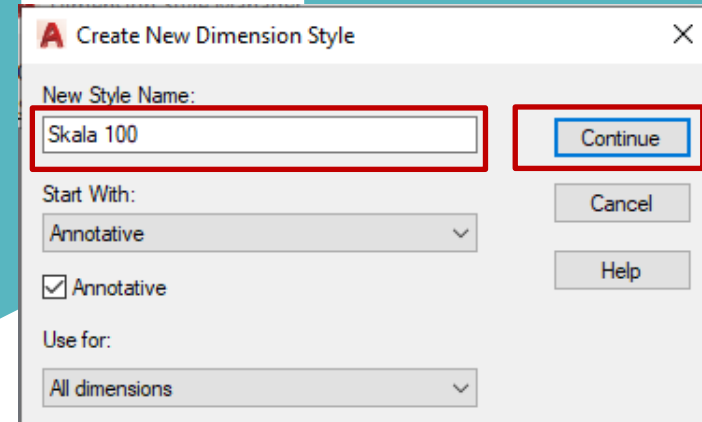
04. MEMBUAT DIMENSI

DIMENSION

LANGKAH 1 – *Setting* dimensi di dalam *Dimension Style Manager*. Klik ikon *New*



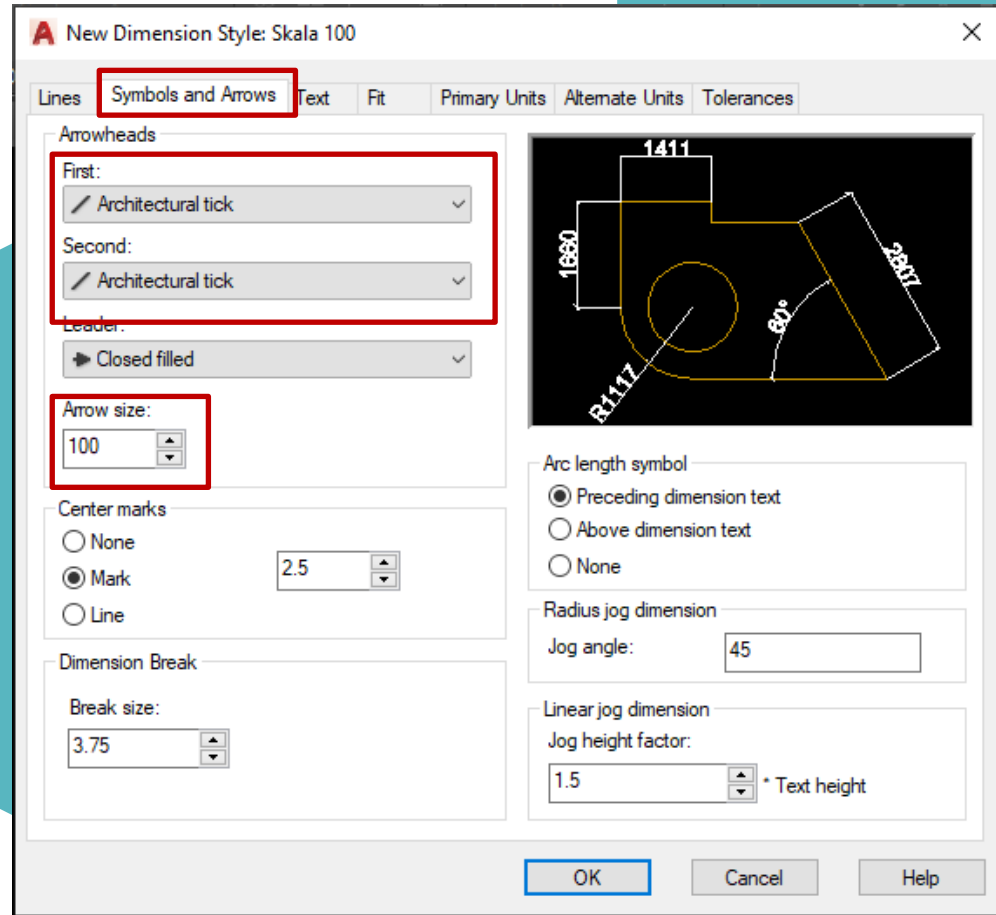
LANGKAH 2 – Papan *Create New Dimension Style* akan keluar. Tulis Skala 100 pada kotak *New Style Name* dan klik *Continue*



04. MEMBUAT DIMENSI

DIMENSION

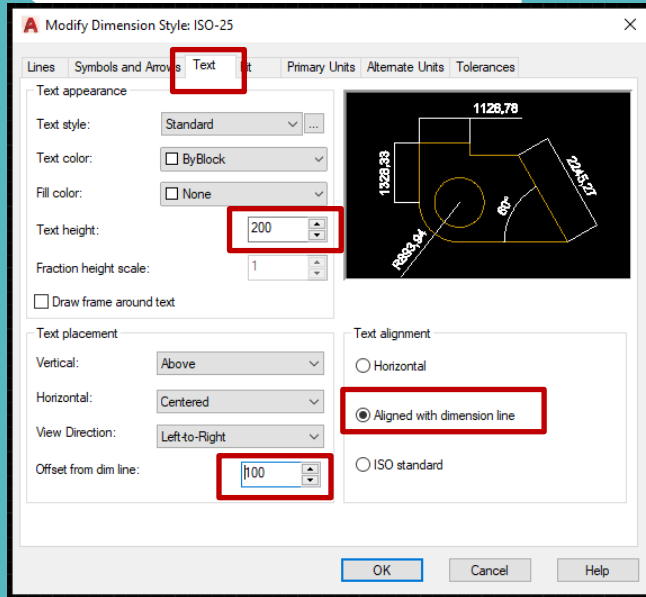
LANGKAH 3 – Papan *New Dimension Style : Skala 100* akan keluar. Klik ikon *Symbol and Arrows*, ubah bentuk *arrowheads* kepada *Architectural tick* dan *Arrow size* 200



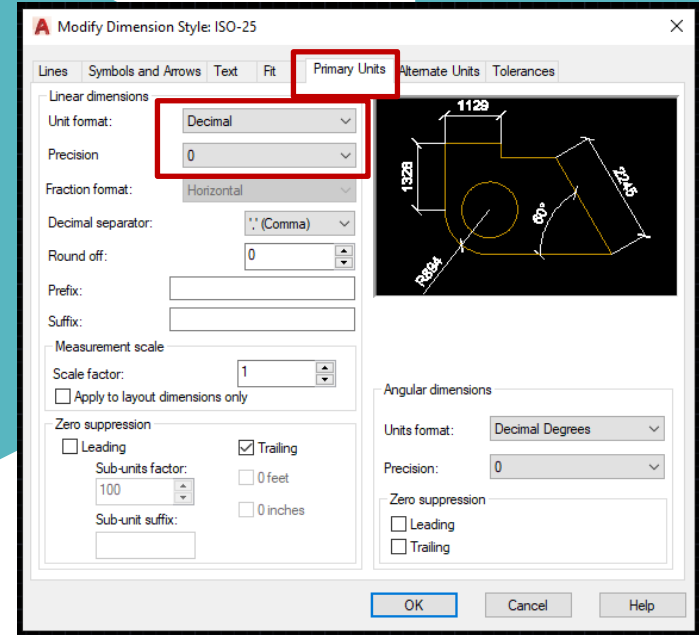
04. MEMBUAT DIMENSI

DIMENSION

LANGKAH 4 – Klik ikon *Text* dan ubah saiz tulisan kepada 200, *Offset from dim line* kepada 100, *Text alignment* kepada *Aligned with dimension line*



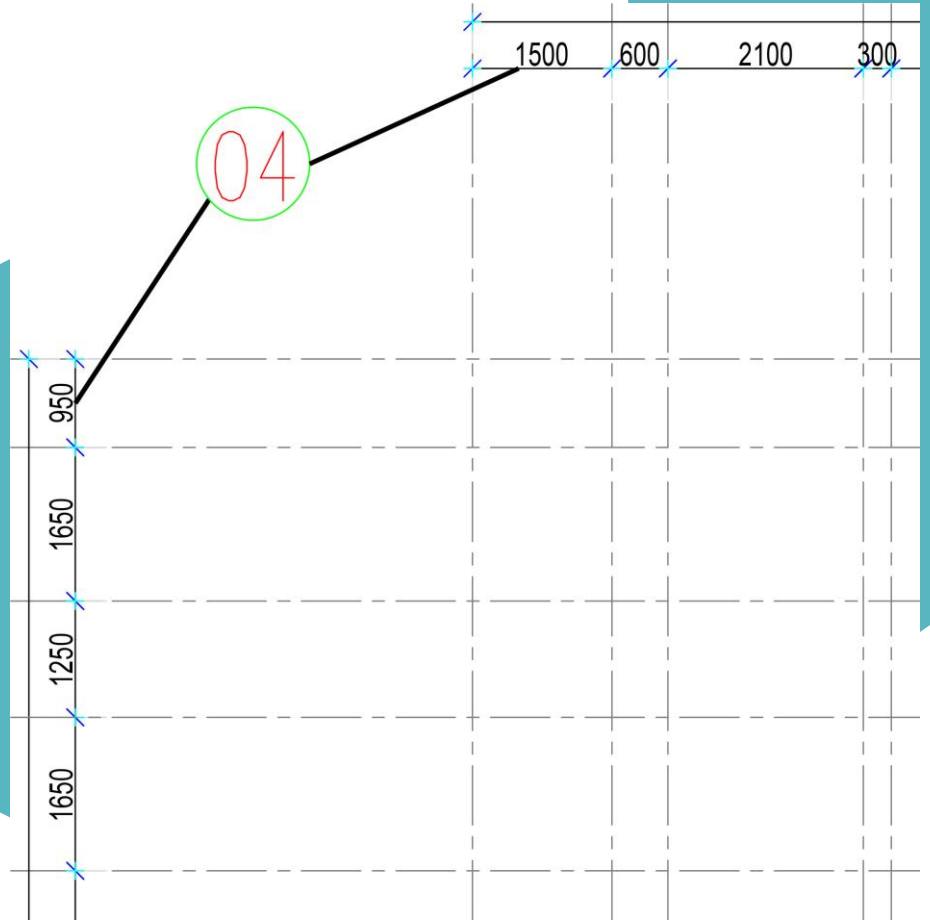
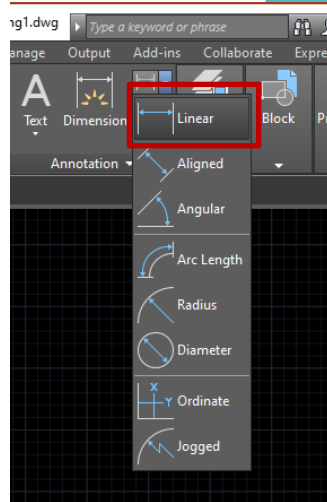
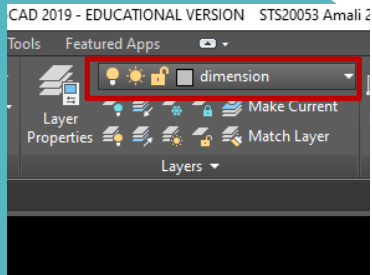
LANGKAH 5 – Klik ikon *Primary Unit* dan tukar *unit Format* kepada *Decimal* dan *Precision* kepada 0



04. MEMBUAT DIMENSI

DIMENSION

LANGKAH 6 – Pilih *Layer Dimension*. Klik *Dimension Linear* untuk membuat ukuran dimensi pada garisan antara grid seperti di dalam gambarajah 3

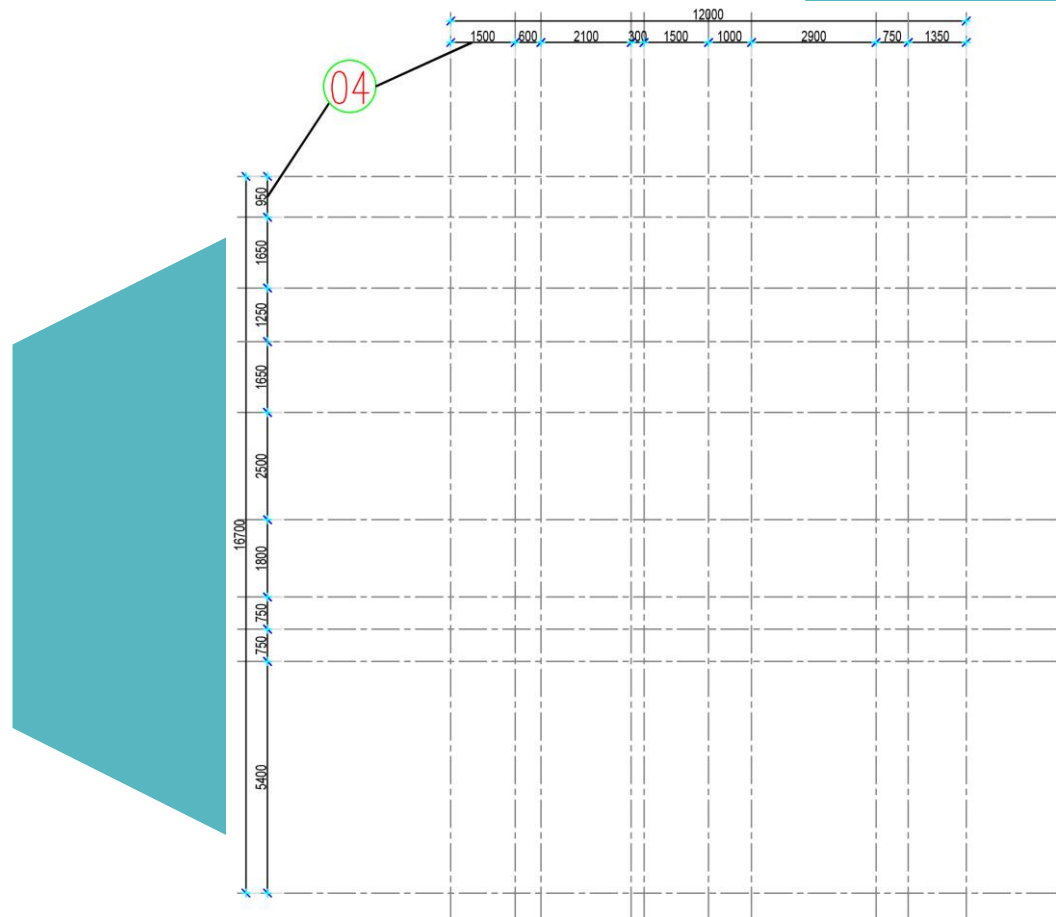


GAMBARAJAH 3

04. MEMBUAT DIMENSI

DIMENSION

LANGKAH 7 – Buat dimensi pada setiap garis hujung antara *grid line* melintang dan menegak seperti di dalam gambarajah 4



GAMBARAJAH 4

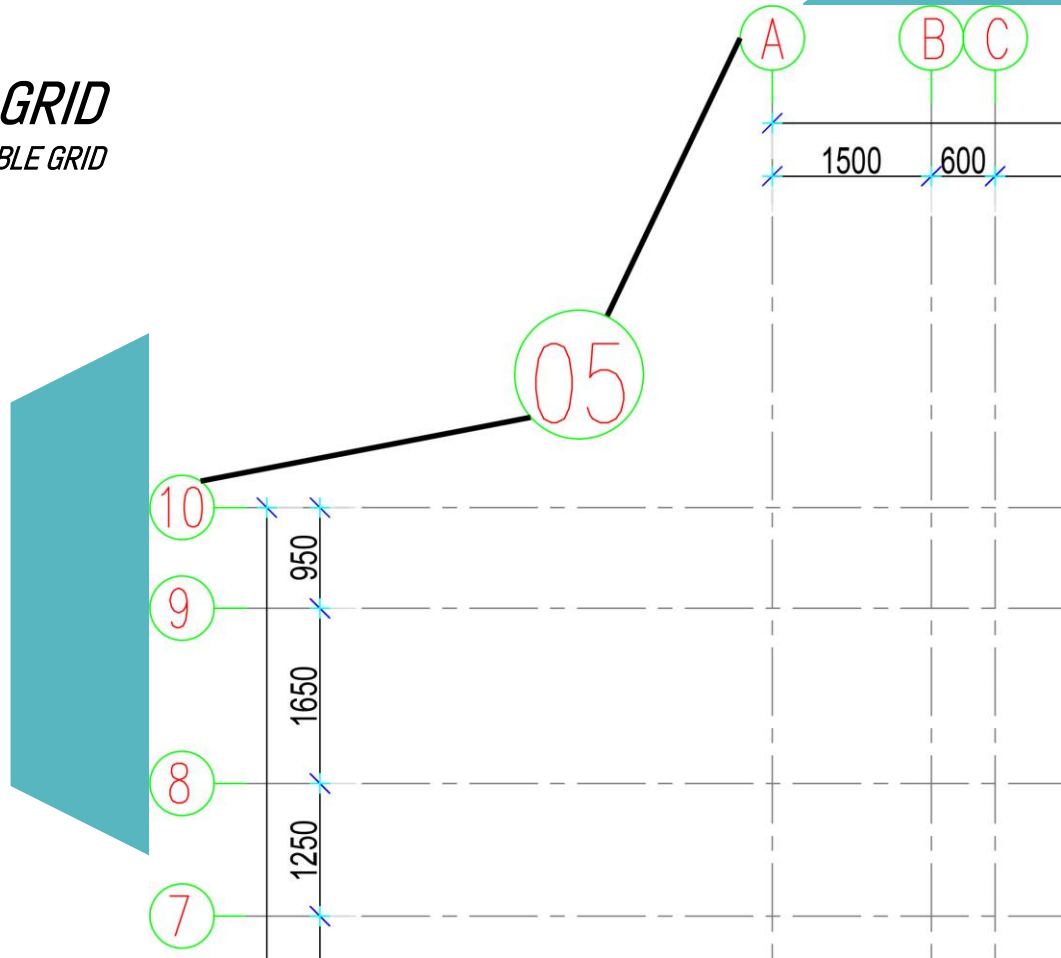
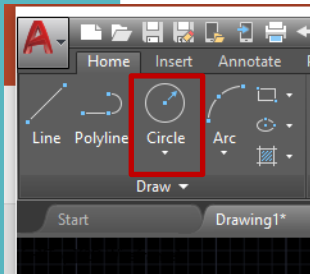
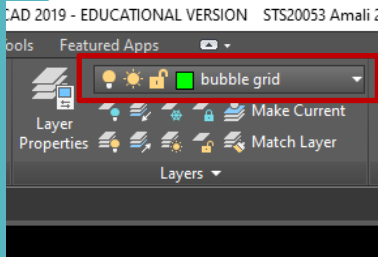
05. MEMBUAT BULATAN GRID



05. MEMBUAT BULATAN GRID

BUBBLE GRID

LANGKAH 1 - Pilih *layer Bubble Grid*. Klik ikon *Circle* untuk membuat *bubble grid* "A" diameter 500 seperti di dalam gambarajah 5

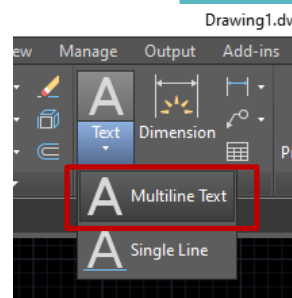
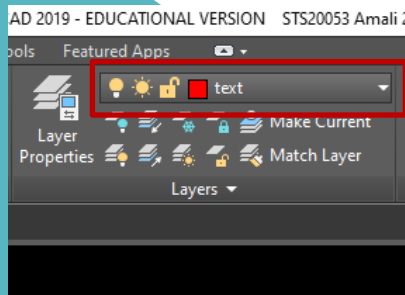


GAMBARAJAH 5

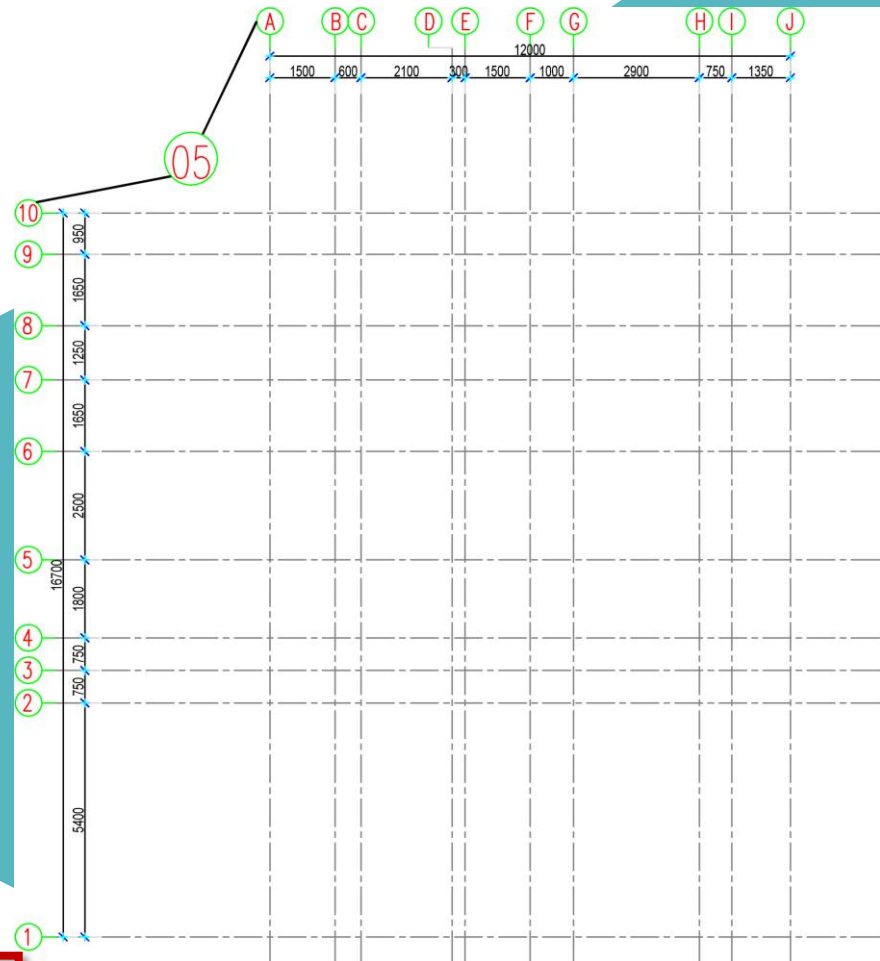
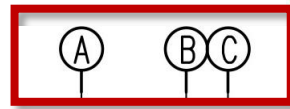
05. MEMBUAT BULATAN GRID

BUBBLE GRID

LANGKAH 2 – Pilih *Layer Text*. Klik ikon *Multiline Text* dan pilih jenis tulisan *Arial* dan saiz tulisan 300. Tulis huruf di dalam bulatan



LANGKAH 3 - *Copy text* dan bulatan dan letak pada setiap hujung garisan grid melintang dan menegak dengan merujuk *Osnap - Endpoint* seperti di dalam gambarah 6



GAMBARAJAH 6

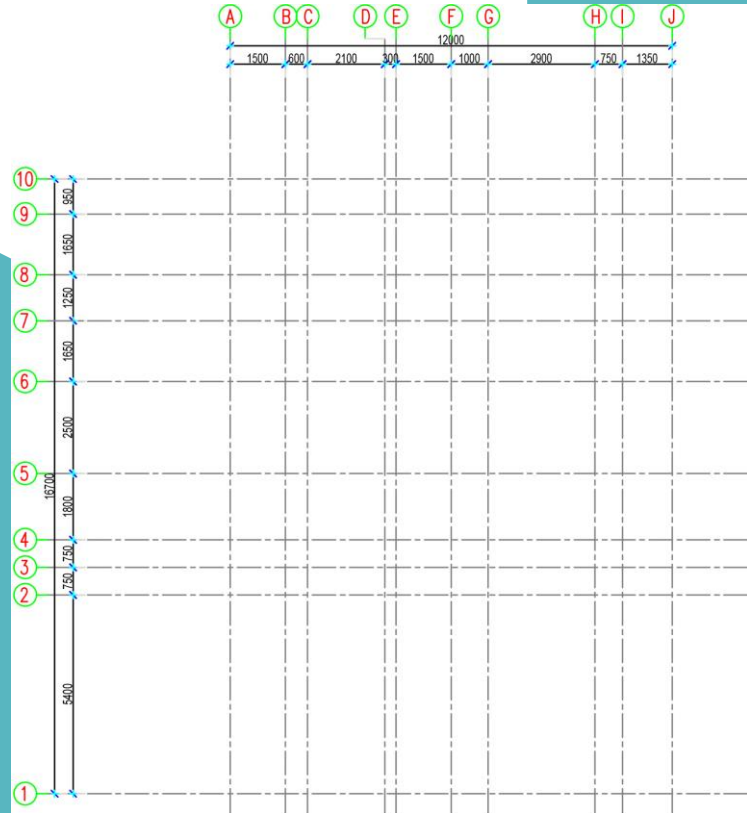
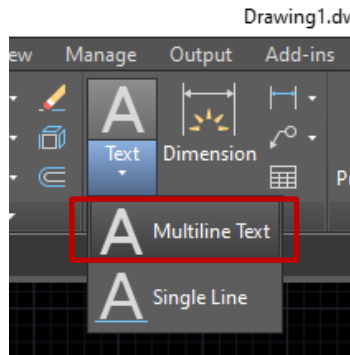
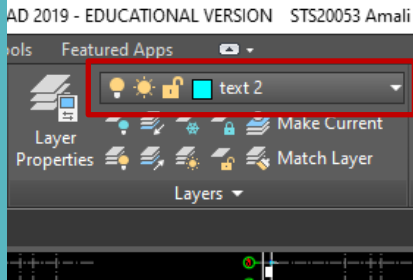
06. MEMBUAT TAJUK DAN SKALA



06. MEMBUAT TAJUK DAN SKALA

TITLE AND SCALE

LANGKAH 1 - Pilih *layer Text*.
Klik ikon *Multiline Text* dan pilih jenis tulisan *Arial* dan 500 untuk saiz tulisan tajuk dan 200 untuk saiz tulisan skala seperti di dalam gambarajah 7



06

GROUND FLOOR PLAN
SCALE 1:100

GAMBARAJAH 7

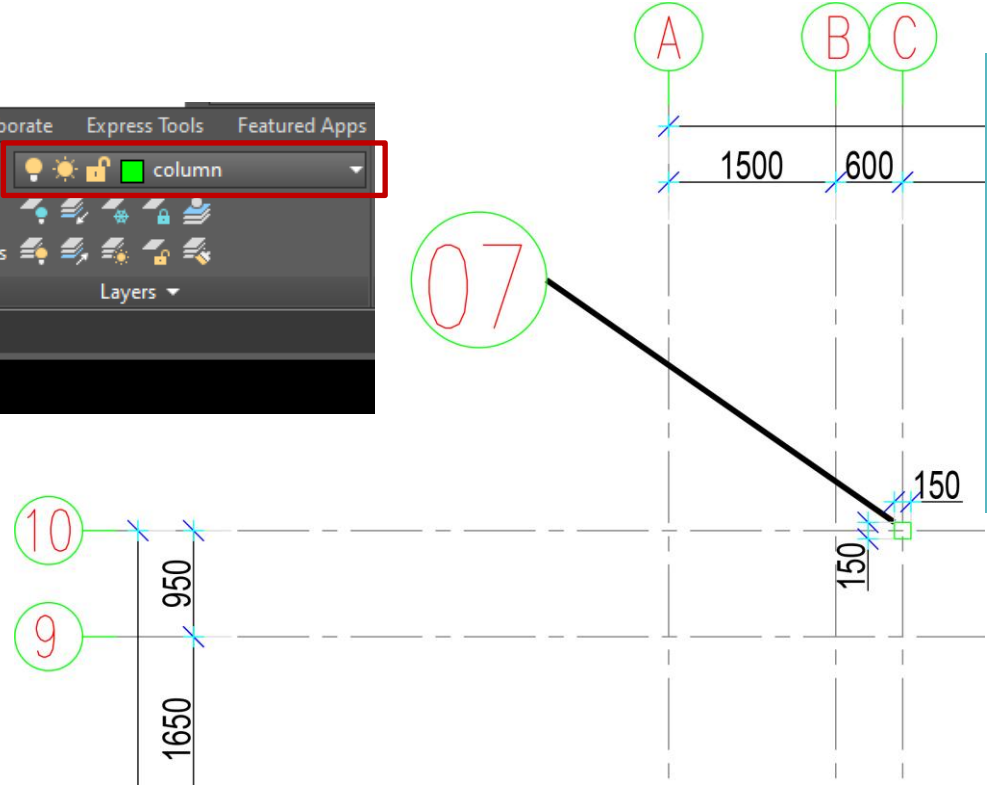
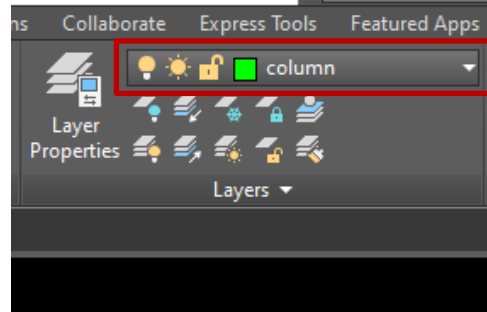
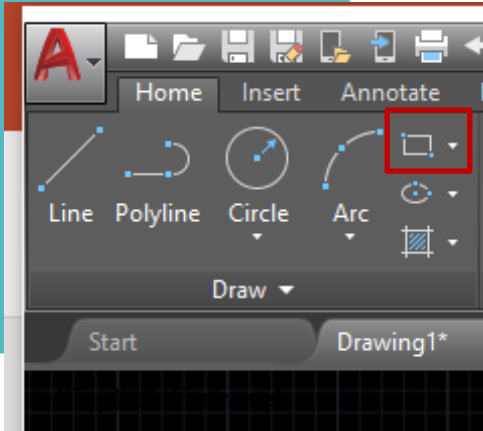
07. MELUKIS TIANG



07. MELUKIS TIANG

COLUMN

LANGKAH 1 – Pilih *layer Column* buat column bersaiz 150 x 150 dengan menggunakan *rectangle* seperti di dalam gambarajah 8

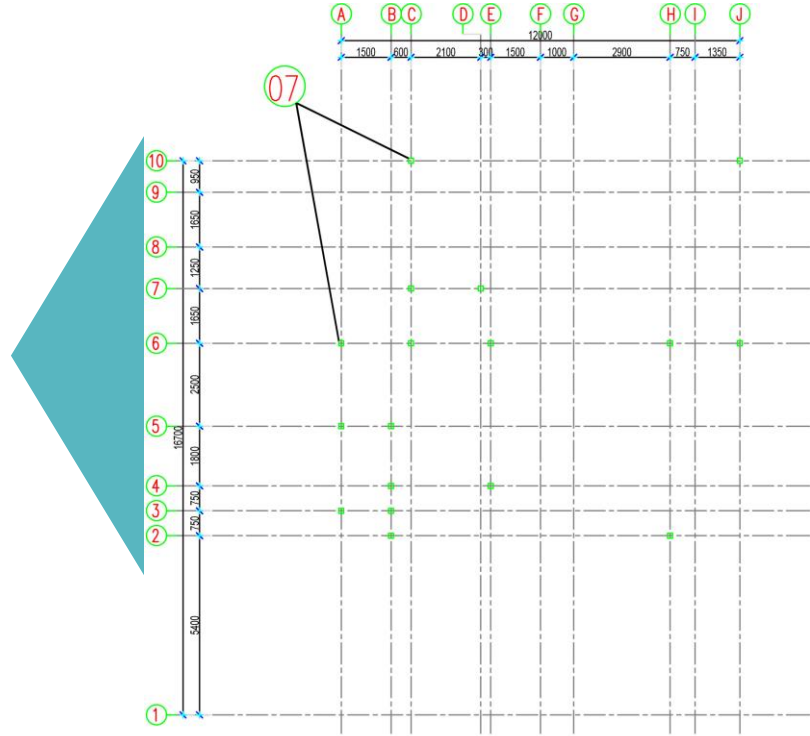
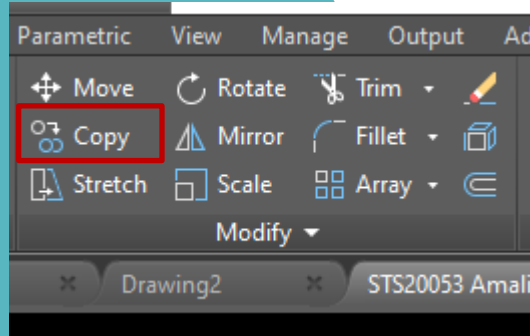


GAMBARAJAH 8

07. MELUKIS TIANG

COLUMN

LANGKAH 2 – *Copy column* dan letakkan disetiap persilangan *grid line* seperti dalam gambarajah 9



GROUND FLOOR PLAN
SCALE 1:100

GAMBARAJAH 9

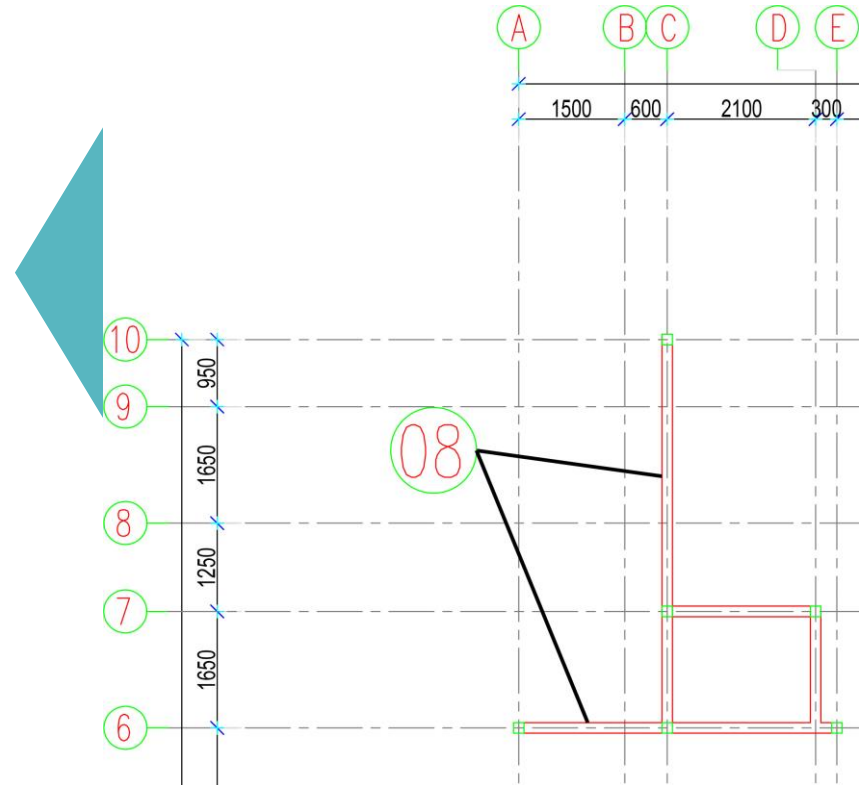
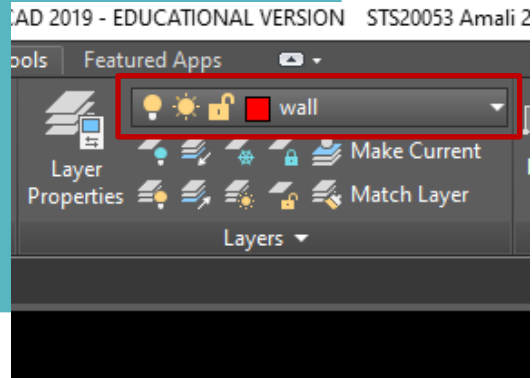
08. MELUKIS DINDING



08. MELUKIS DINDING

WALL

LANGKAH 1 – Pilih *layer Wall*,
buat garisan dinding dengan
menggunakan *Multiline* dengan
ketebalan 150mm seperti di
dalam gambarajah 10

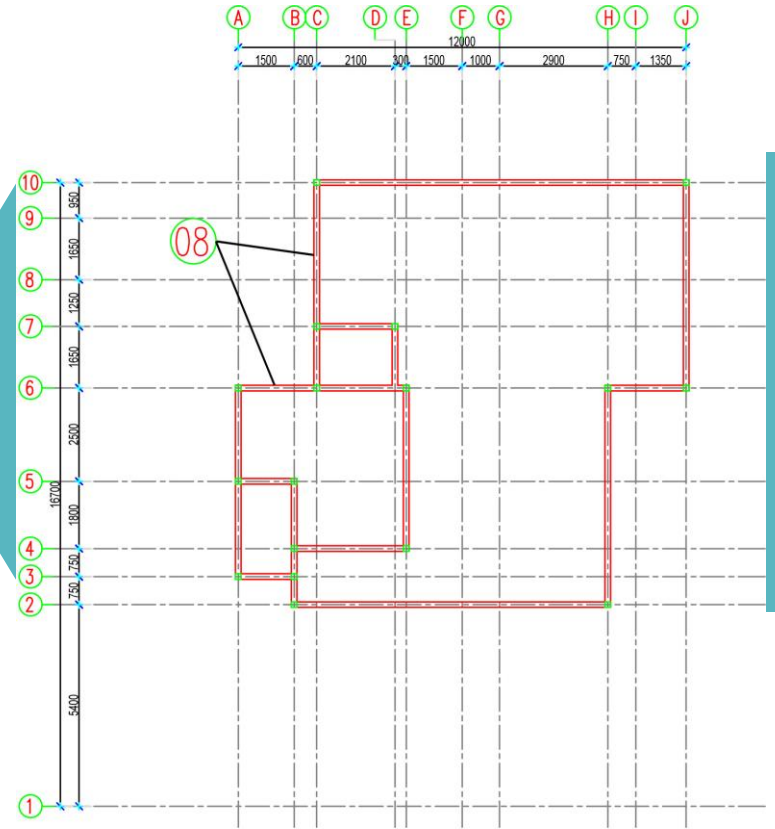


GAMBARAJAH 10

08. MELUKIS DINDING

WALL

LANGKAH 2 – buat garisan dinding seperti di dalam gambarajah 11



GROUND FLOOR PLAN
SCALE 1:100

GAMBARAJAH 11

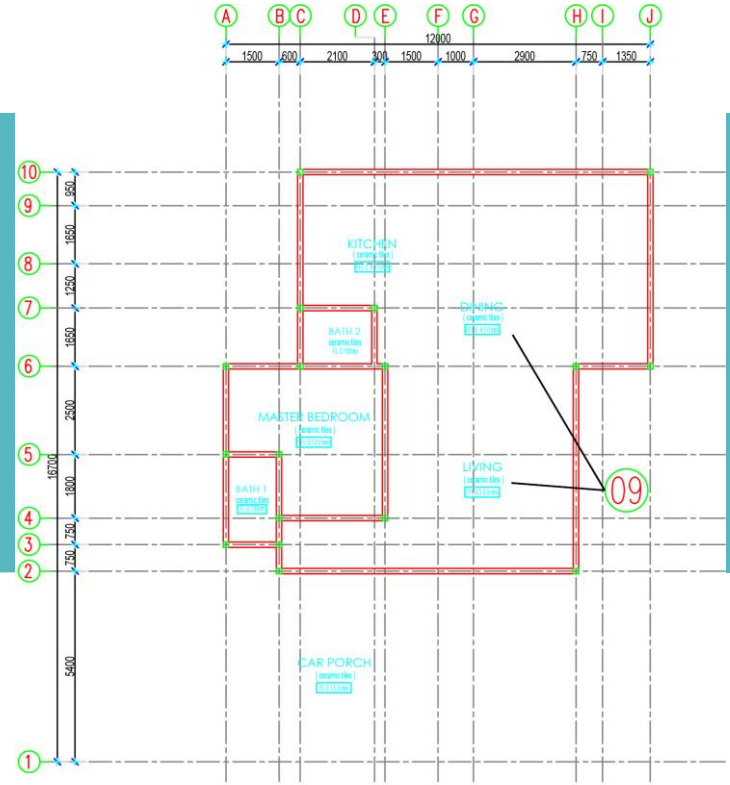
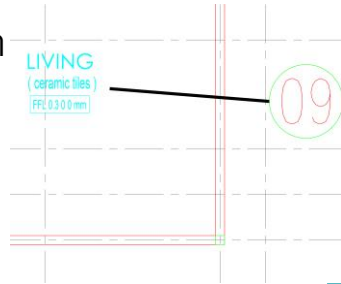
09. MEMBUAT NAMA RUANG



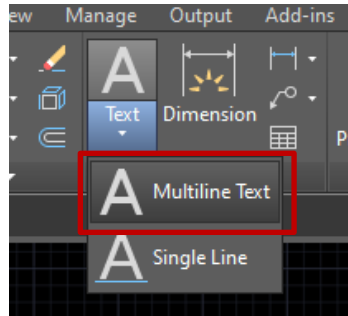
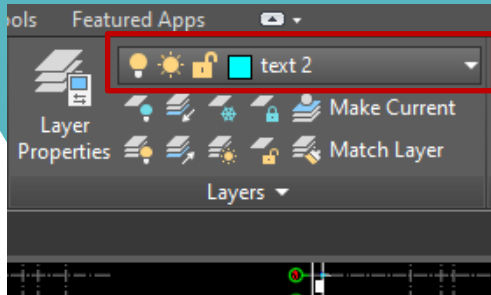
09. MEMBUAT NAMA RUANG

TEXT AREA

LANGKAH 1 - Pilih *layer text*.
Ambil ikon *Multiline Text* dan pilih jenis tulisan *Arial* dan saiz tulisan 200 untuk tulisan nama ruang dan 100 untuk tulisan kemasan dan aras lantai dengan merujuk gambarajah 12



GROUND FLOOR PLAN
SCALE 1:100



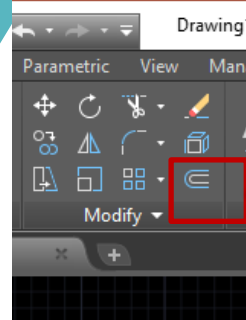
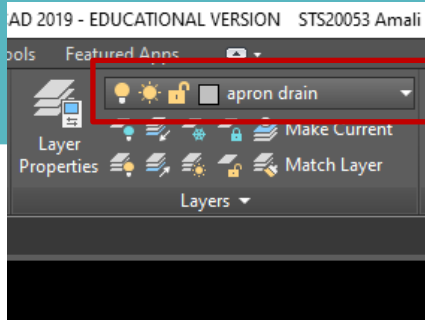
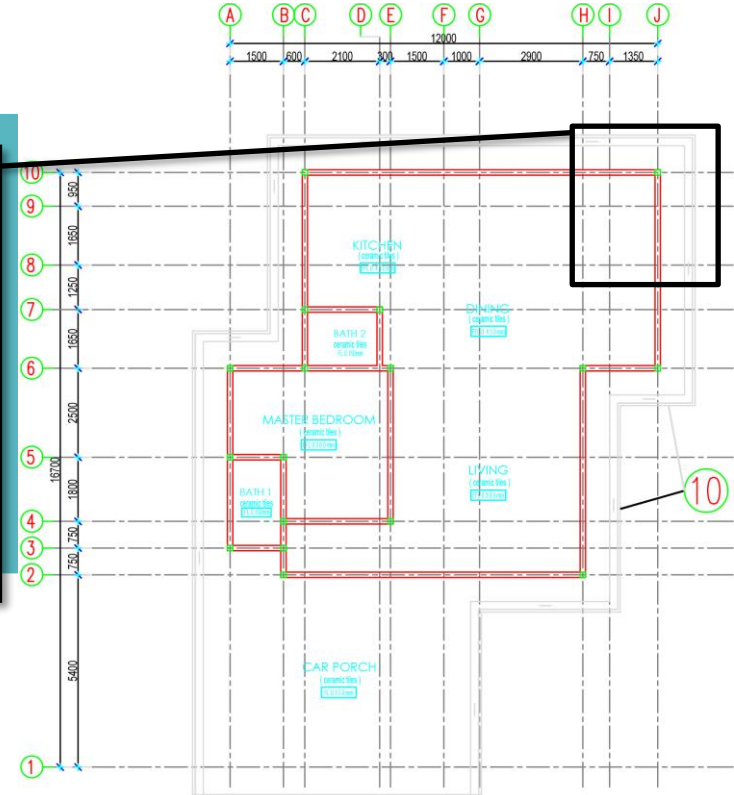
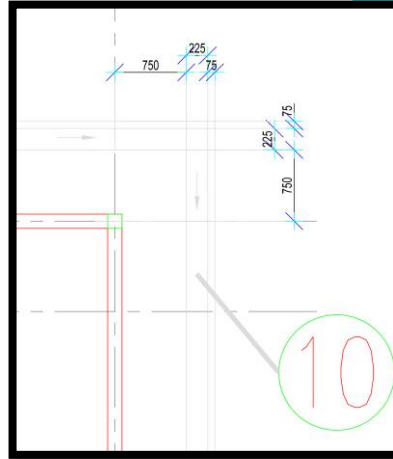
10. MELUKIS KAKI LIMA DAN LONGKANG



10. MELUKIS KAKI LIMA DAN LONGKANG

APRON AND DRAIN

LANGKAH 1 - Pilih *layer Apron/drain*, buat garisan dengan menggunakan arahan *offset* dengan jarak apron 900mm dan lebar longkang 225mm, 75mm dengan merujuk gambarajah 13



GROUND FLOOR PLAN
SCALE 1:100

GAMBARAJAH 14

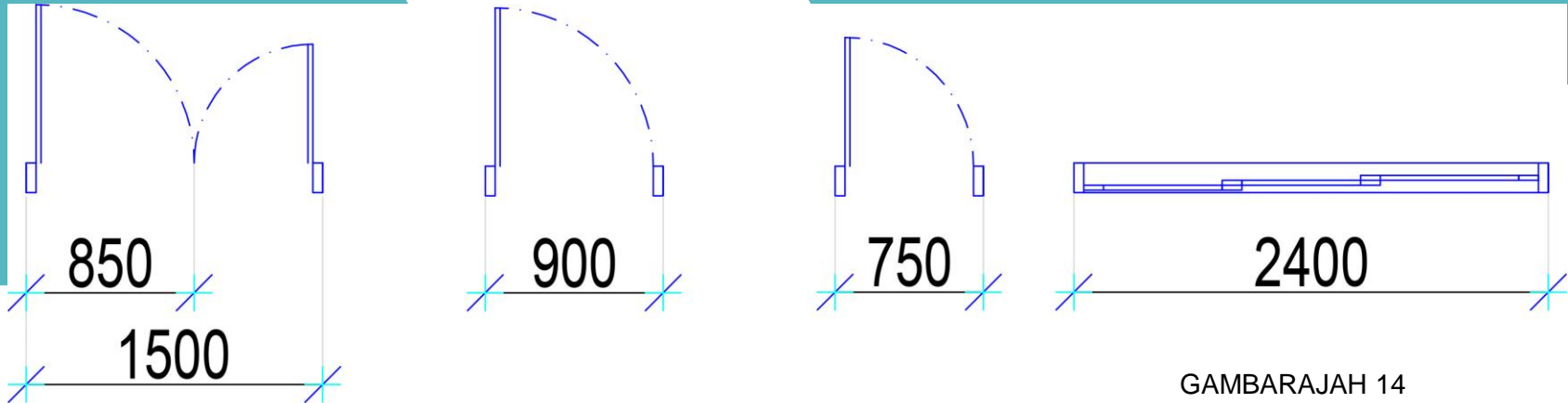
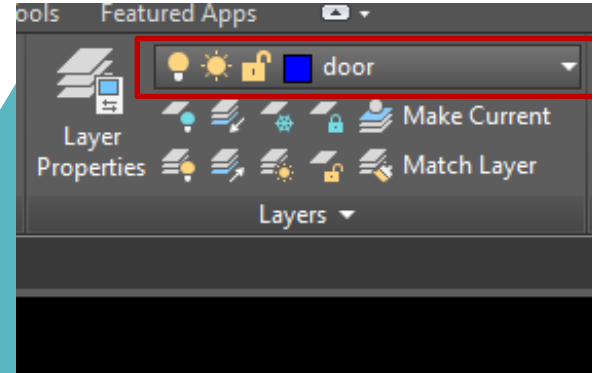
11. MELUKIS PINTU



11. MELUKIS PINTU

DOOR

LANGKAH 1 – Pilih *layer Door*, buat garisan pintu dengan saiz bukaan 750mm, 900mm, 1500mm dan pintu gelongsor (*sliding*) 2400mm seperti di dalam gambarajah 14



GAMBARAJAH 14

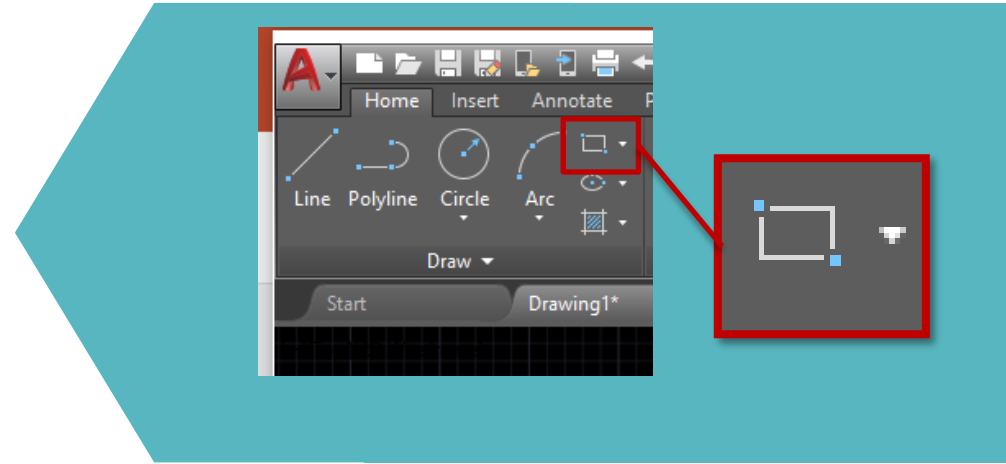
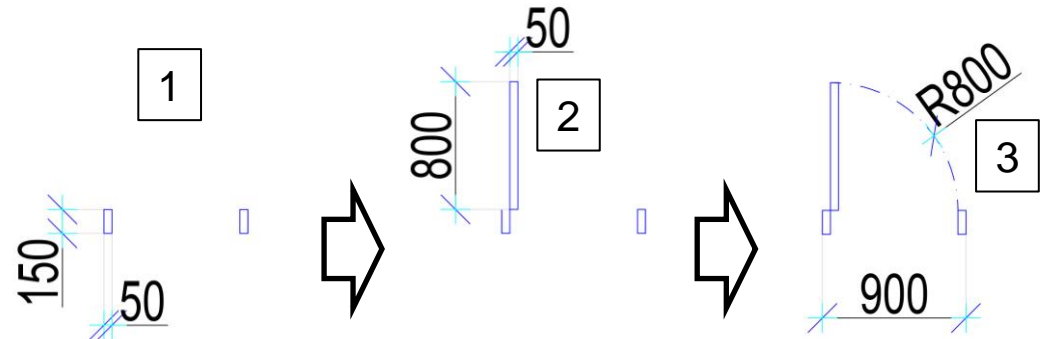
11. MELUKIS PINTU

DOOR

LANGKAH 2 – Untuk membuat pintu saiz bukaan 900mm. Klik ikon *rectangle* untuk membuat *frame* pintu bersaiz 50x150. *copy frame* pintu dan letak pada jarak 900

LANGKAH 3 – Klik ikon *rectangle* untuk membuat daun pintu bersaiz 50x800 secara menegak

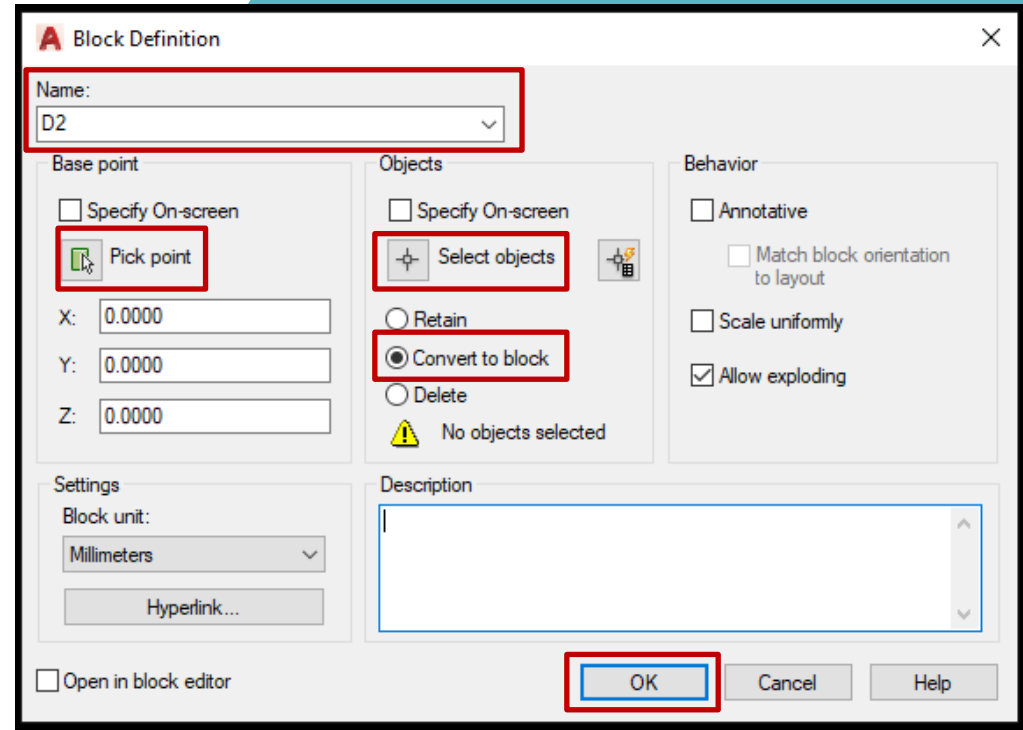
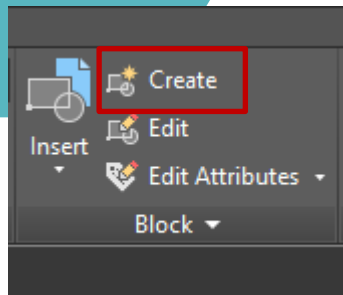
LANGKAH 4 – Buat bulatan dengan jejari 800 pada titik persilangan *frame* dan daun pintu. *Trim* bulatan sehingga menjadi $\frac{1}{4}$ bulatan.



11. MELUKIS PINTU

DOOR

LANGKAH 5 – Pilih ikon *create* pada paparan *toolbar block*. *Block Definition* akan terpapar. Namakan *block* pintu tersebut dengan D2. Klik pada *Pick Point* dan klik hujung *frame* pintu. Klik pada *select object* dan *select* semua objek pintu. Klik *convert to block* pada paparan dan klik OK

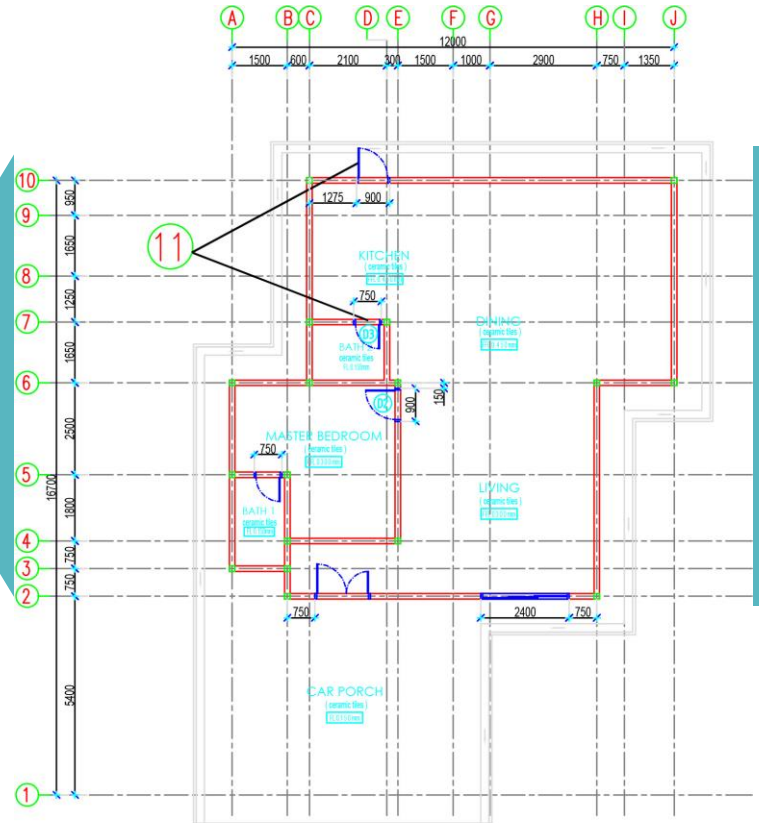
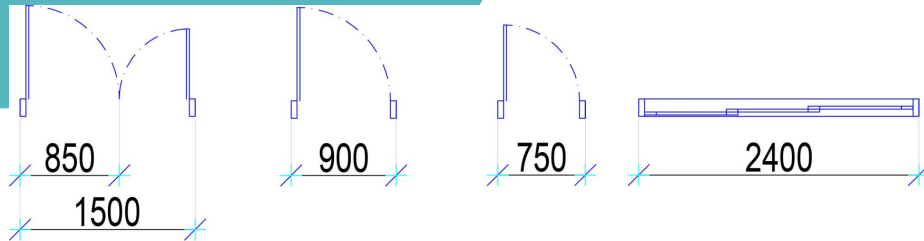


11. MELUKIS PINTU

DOOR

LANGKAH 6 – *Copy* pintu D2 dan letakkan di dalam lukisan pelan seperti di dalam gambarajah 15

LANGKAH 7 - Ulang Langkah 1 hingga 6 untuk pintu D1, D3 dan S1 seperti di dalam gambarajah 15



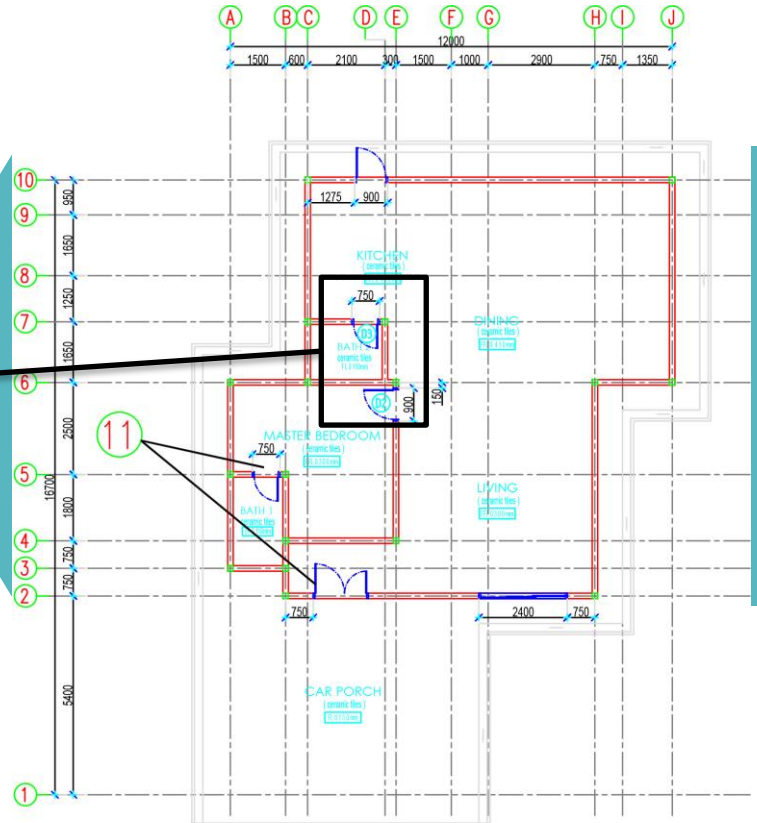
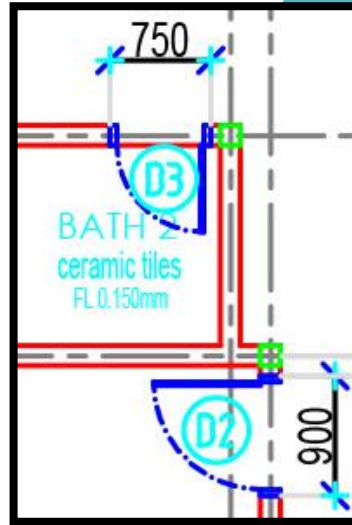
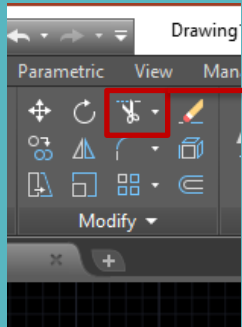
GROUND FLOOR PLAN
SCALE 1:100

GAMBARAJAH 15

11. MELUKIS PINTU

DOOR

LANGKAH 6 – *Trim* garis dinding pada objek pintu seperti di dalam gambarajah 16



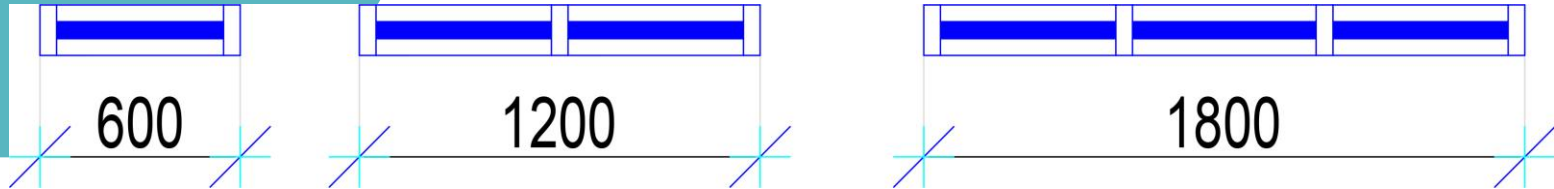
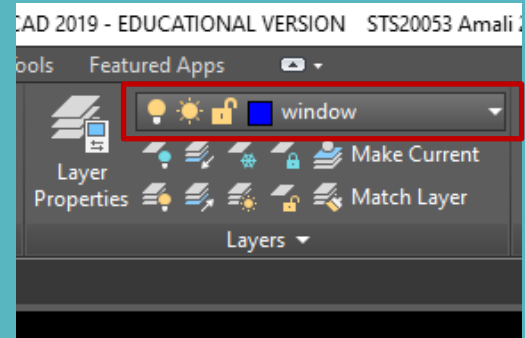
GROUND FLOOR PLAN
SCALE 1:100

12. MELUKIS TINGKAP



12. MELUKIS *TINGKAP* *WINDOW*

LANGKAH 1 – Pilih *layer window*, buat garisan tingkap dengan saiz bukaan 600mm, 1200mm dan 1800mm seperti di dalam gambarajah 17



GAMBARAJAH 17

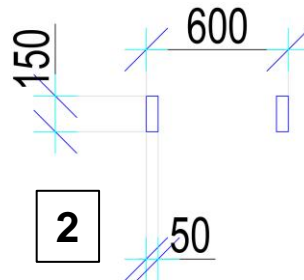
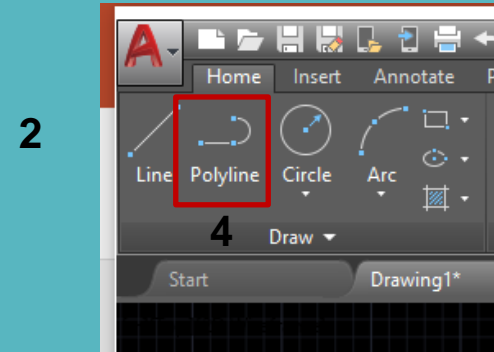
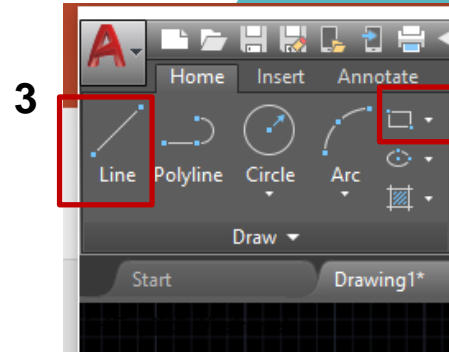
12. MELUKIS *TINGKAP*

WINDOW

LANGKAH 2 – Untuk membuat tingkap saiz bukaan 600mm. Klik ikon *rectangle* untuk membuat frame tingkap bersaiz 50x150. *copy frame* tingkap dan letak pada jarak 600

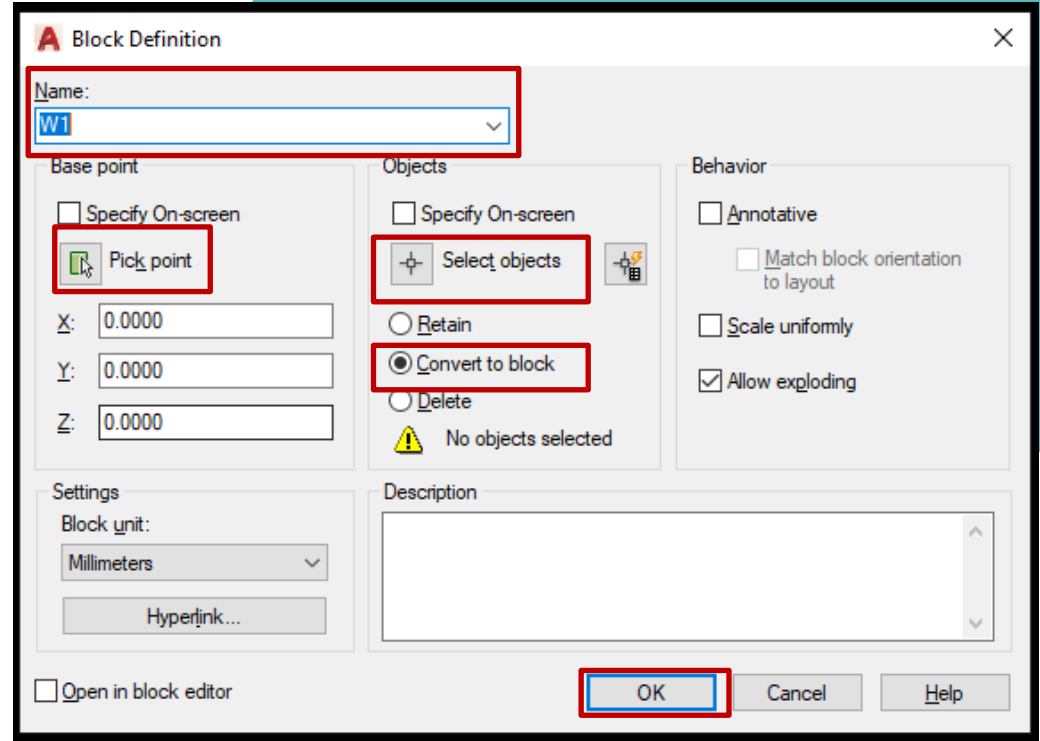
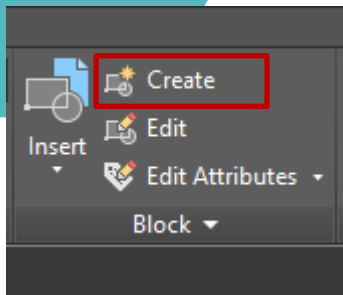
LANGKAH 3 – Buat dua garisan pada titik pertemuan dua *frame* tingkap

LANGKAH 4 – Guna *polyline* dengan ketebalan garisan (*width*) 25. Klik pada titik tengah *frame* tingkap



12. MELUKIS *TINGKAP* *WINDOW*

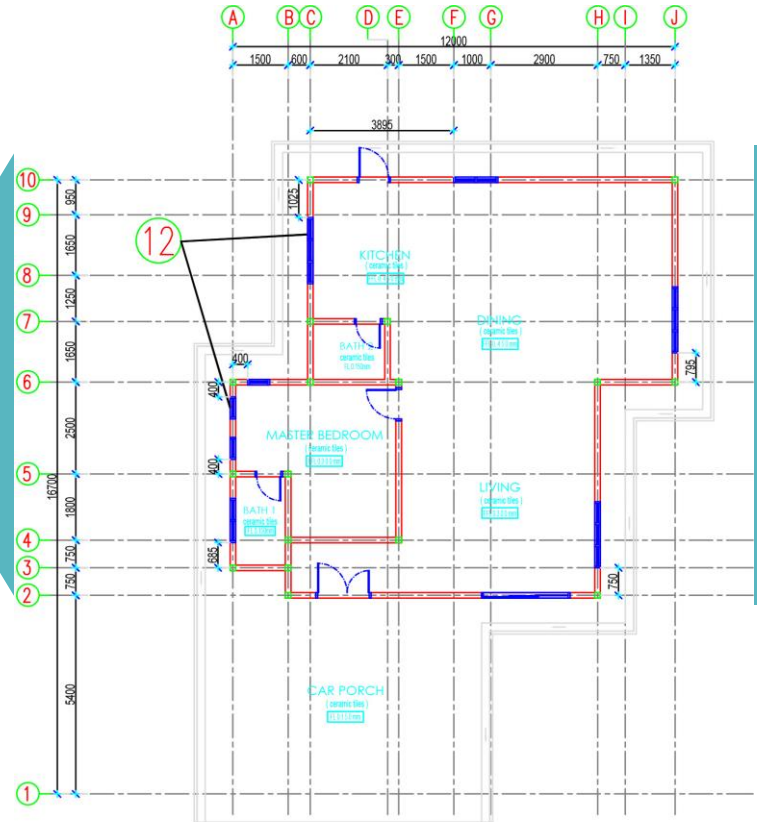
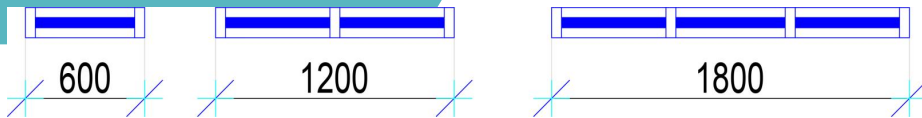
LANGKAH 5 – Pilih ikon *create* pada paparan *toolbar block*. *Block Definition* akan terpapar. Namakan *block* tingkap tersebut dengan W1. Klik pada *Pick Point* dan klik hujung *frame* tingkap. Klik pada *select object* dan *select* semua objek tingkap. Klik *convert to block* pada paparan dan klik OK



12. MELUKIS *TINGKAP* WINDOW

LANGKAH 6 – *Copy tingkap W1*
dan letakkan di dalam lukisan
pelan seperti di dalam
gambarajah 18

LANGKAH 7 - Ulang Langkah 1
hingga 6 untuk tingkap W2, W3
dan W4 seperti di dalam
gambarajah 18



GROUND FLOOR PLAN
SCALE 1:100

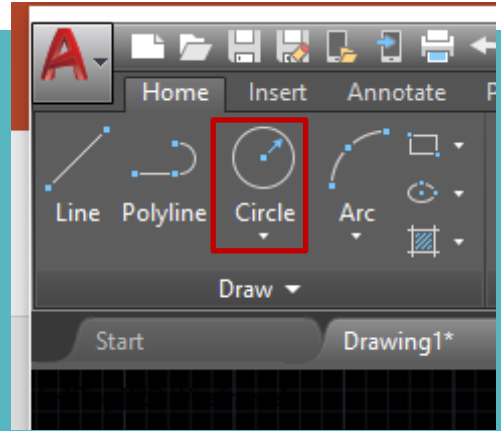
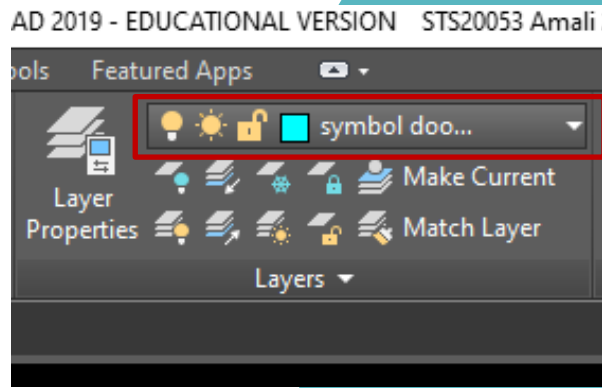
GAMBARAJAH 18

13. MEMBUAT SIMBOL PINTU DAN TINGKAP

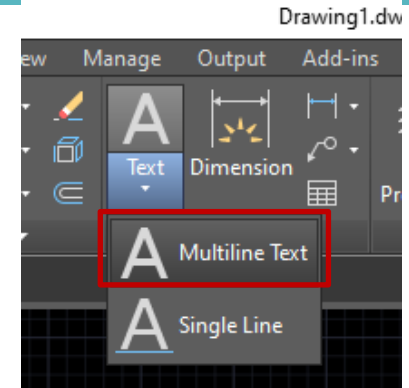
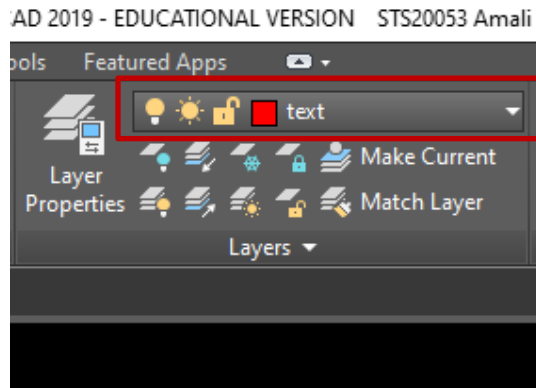


13. MEMBUAT SIMBOL PINTU DAN TINGKAP

LANGKAH 1 - Pilih *layer Symbol door window*. Ambil ikon *Circle* untuk membuat bulatan jejari 200.

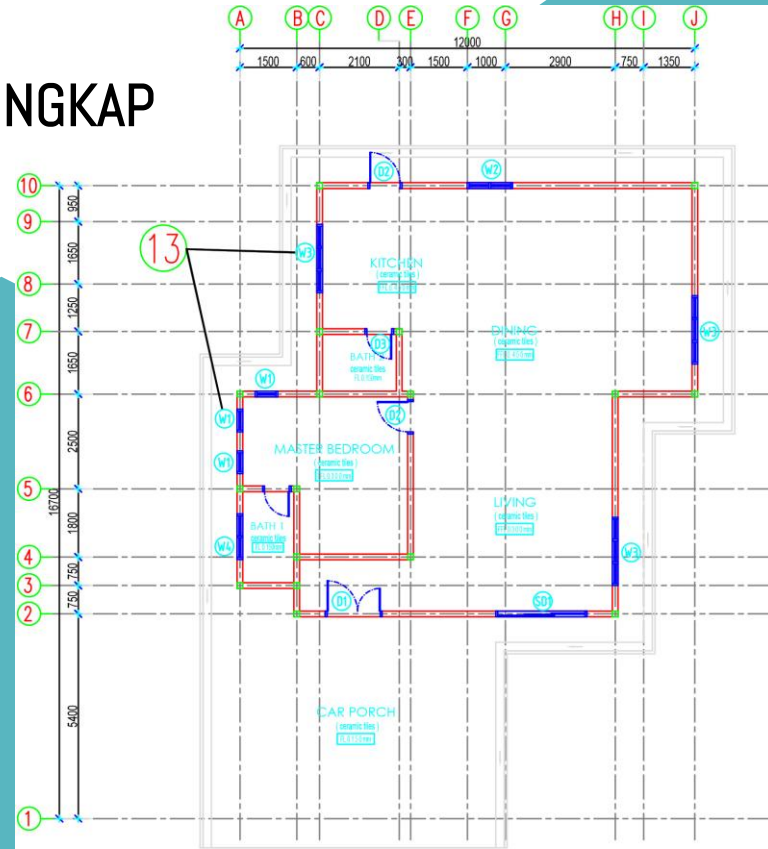


LANGKAH 2 – Pilih *Layer Text*. Ambil ikon *Multiline Text* dan pilih jenis tulisan *Arial* dan saiz tulisan 200. Tulis huruf di dalam bulatan.



13. MEMBUAT SIMBOL PINTU DAN TINGKAP

LANGKAH 3 - *Copy text* dan bulatan dan letak pada setiap simbol pintu dan tingkap seperti di dalam gambarajah 19



GROUND FLOOR PLAN
SCALE 1:100

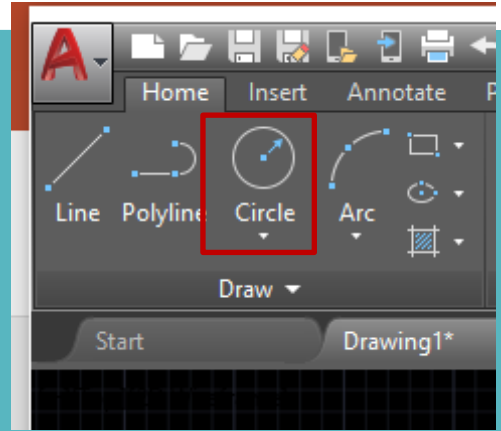
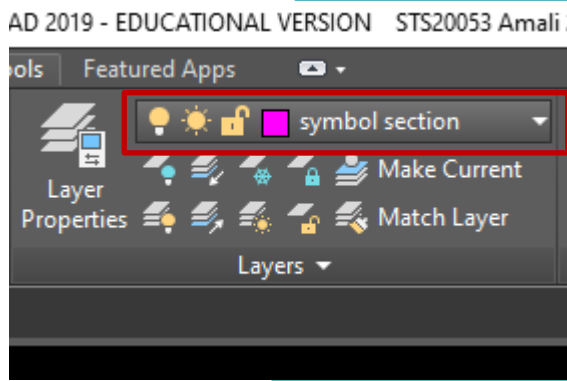
GAMBARAJAH 19

14. MEMBUAT SIMBOL KERATAN

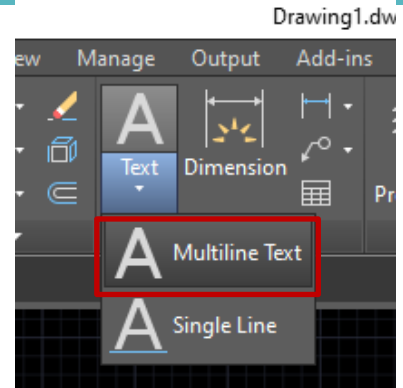
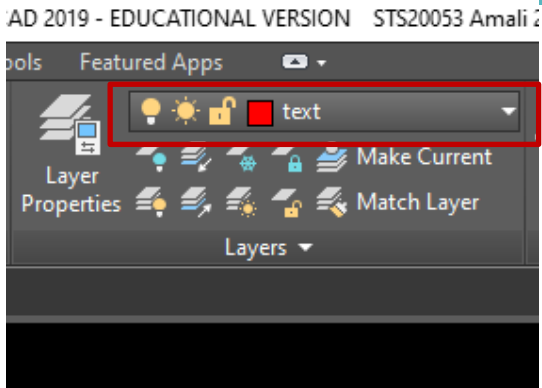


14. MEMBUAT SIMBOL KERATAN

LANGKAH 1 – Pilih *layer Symbol section*, buat bulatan jejari 200.

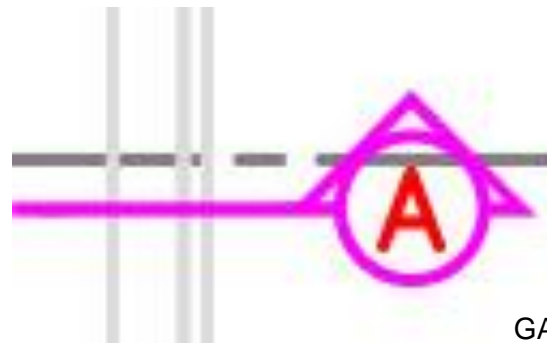
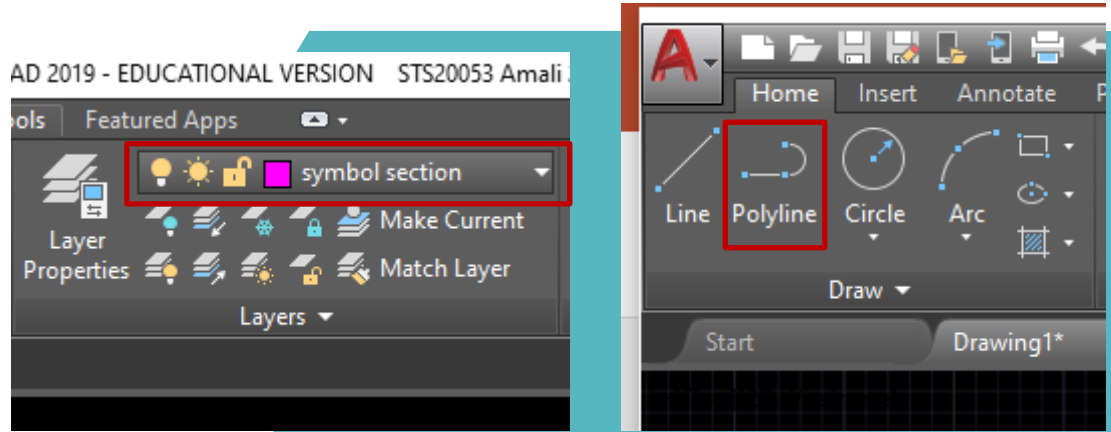


LANGKAH 2 – Pilih *layer Text*, buat tulisan saiz 200.



14. MEMBUAT SIMBOL KERATAN

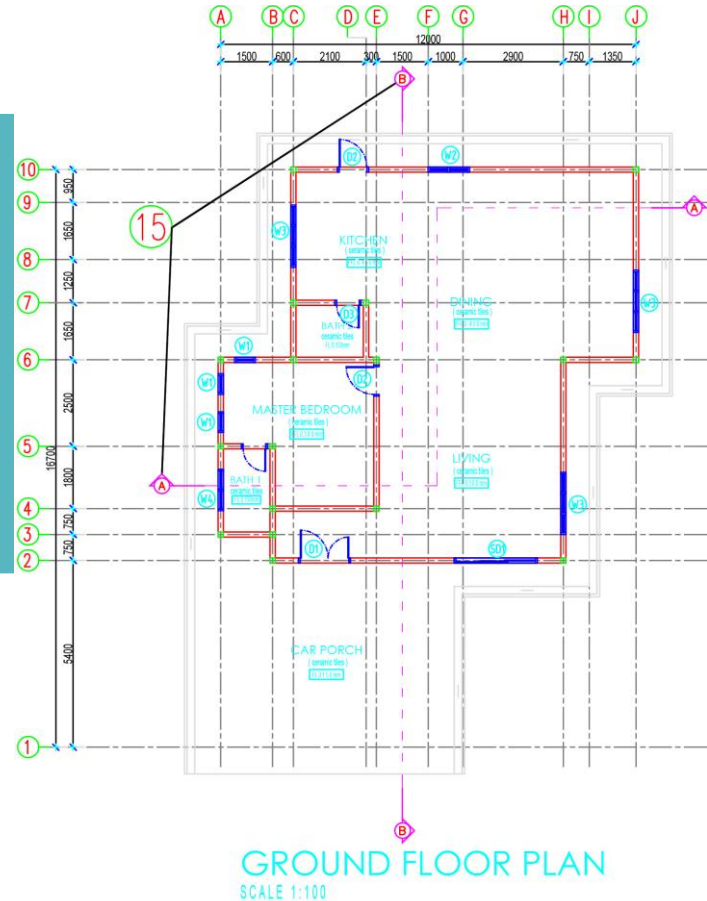
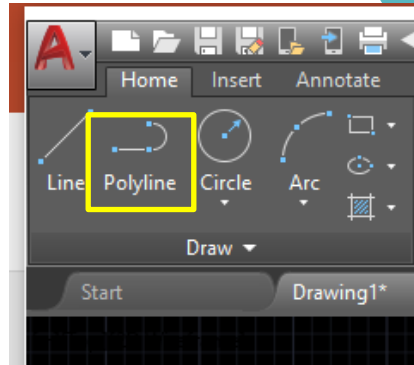
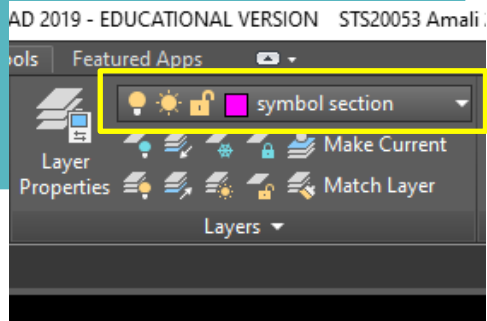
LANGKAH 3 – Guna *layer Symbol section*, klik ikon *polyline* dengan ketebalan garis (*width*) 25, buat bentuk garisan segitiga dan lurus untuk simbol keratan menegak (A) seperti di dalam gambarajah 20



GAMBARAJAH 20

14. MEMBUAT SIMBOL KERATAN

LANGKAH 4 – Guna *layer Symbol section*, klik ikon *polyline* dengan ketebalan garis (*width*) 25, buat bentuk garis segitiga dan lurus untuk simbol keratan menegak (B) seperti di dalam gambarajah 21



GAMBARAJAH 21

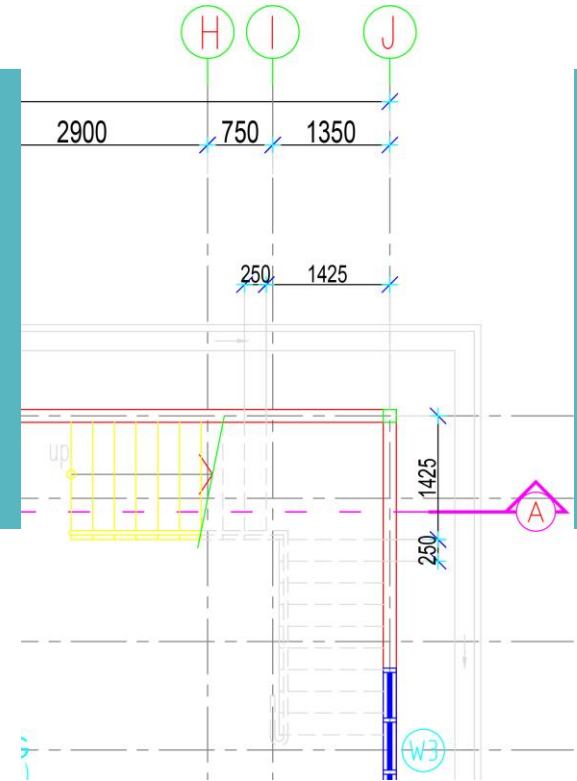
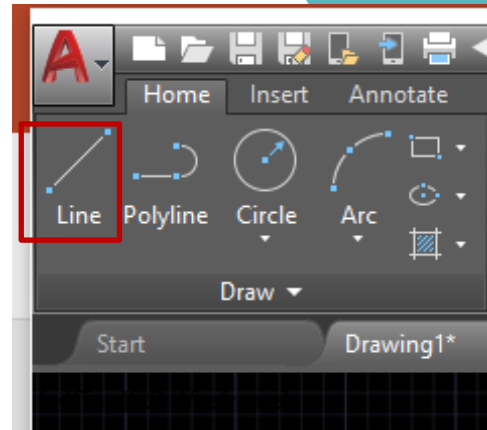
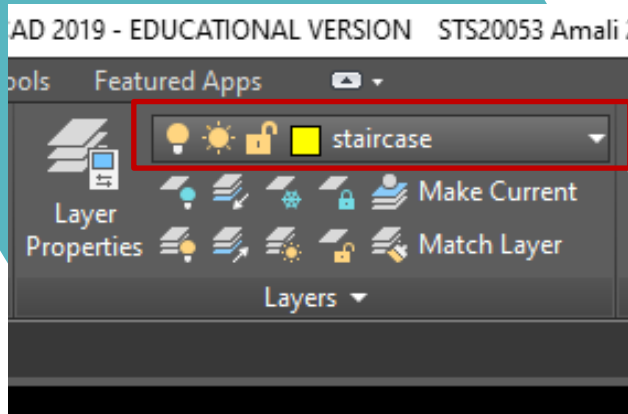
15. MELUKIS TANGGA



15. MELUKIS TANGGA

STAIRCASE

LANGKAH 2 – Pilih *layer Staircase*, pilih ikon *line* untuk buat garisan pelan anak tangga dengan jarak pelantar tangga dari dinding 1425mm dengan merujuk gambarajah 22



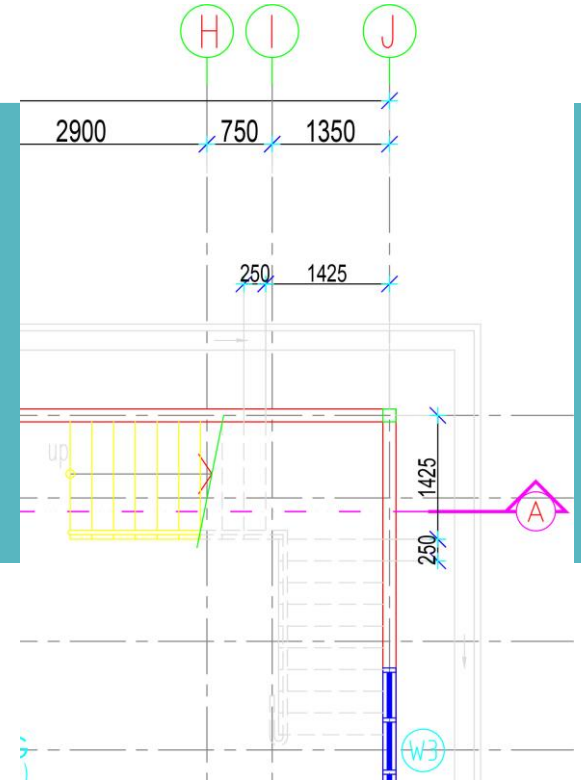
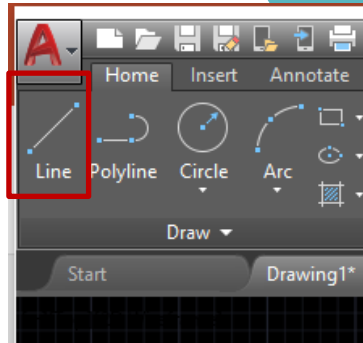
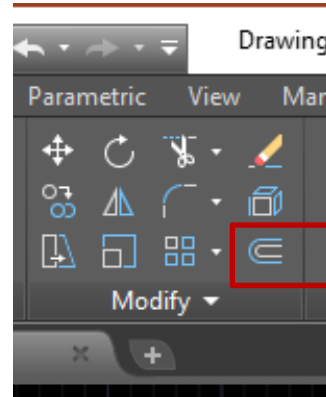
GAMBARAJAH 22

15. MELUKIS TANGGA

STAIRCASE

LANGKAH 3 – klik ikon *offset* untuk buat garisan pelan anak tangga dengan jarak setiap anak tangga 255mm

LANGKAH 4 – klik ikon garisan, buat susur tangan tangga dari sisi tangga seperti di dalam gambarajah 22

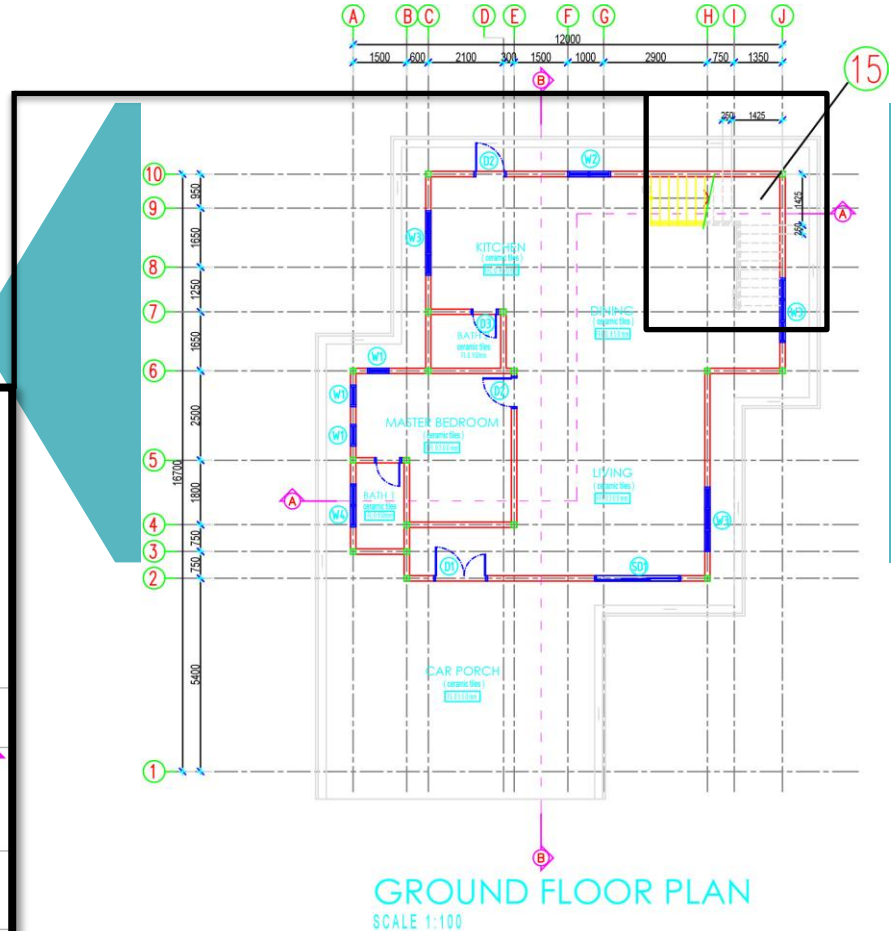
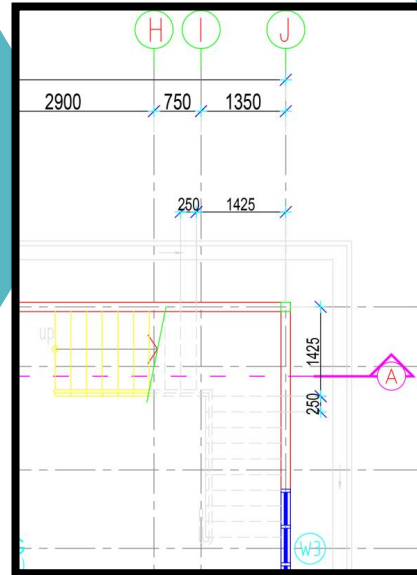


GAMBARAJAH 22

15. MELUKIS TANGGA

STAIRCASE

LANGKAH 5 klik ikon *offset* untuk buat susur tangan tangga dengan ketebalan 50 seperti di dalam gambarajah 23 di bawah



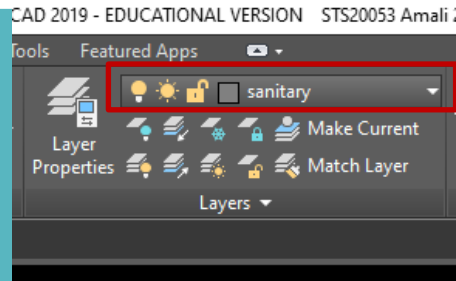
GAMBARAJAH 23

16. MELUKIS LENGKAPAN SANITARI

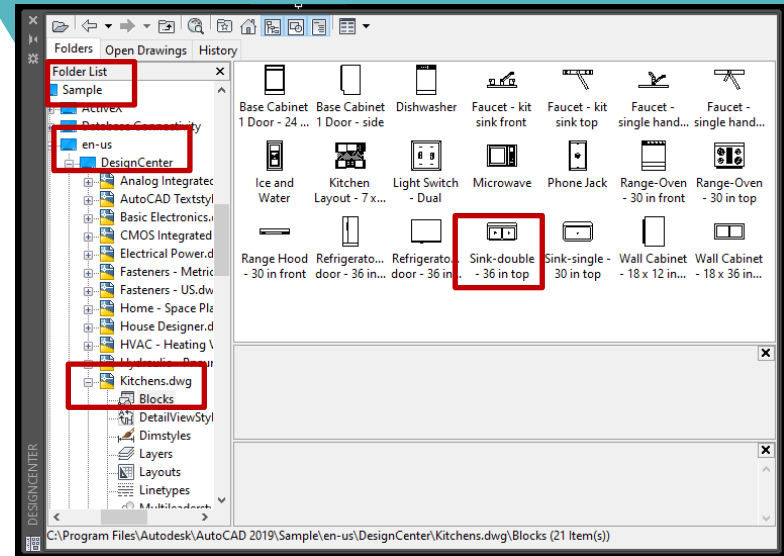


16. MELUKIS LENGKAPAN SANITARI

LANGKAH 1 – Pilih *layer Sanitary*

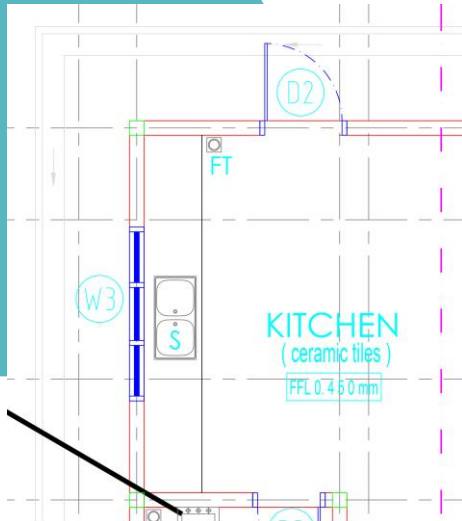


LANGKAH 2 – Taip *DC enter*. *Toolbar Design center* akan terpapar. Klik pada *sample* → *en-us* → *DesignCenter* → *Kitchen.dwg* → *Block* → *Sink-double top*

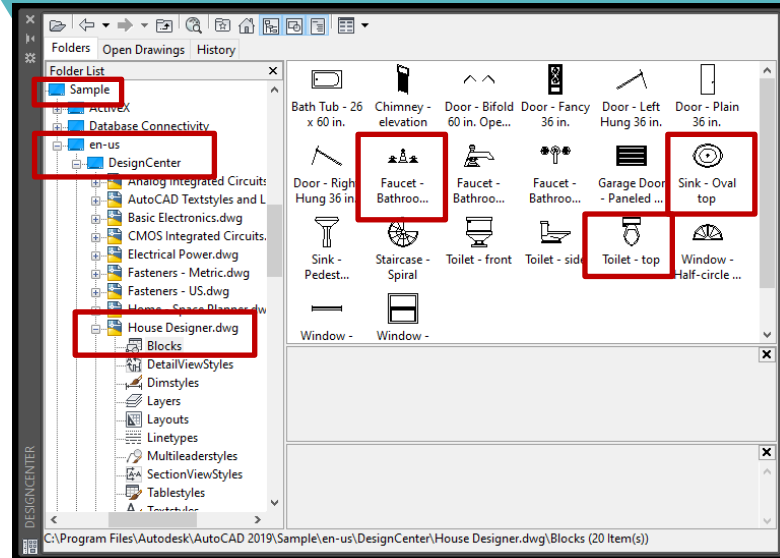


16. MELUKIS LENGKAPAN SANITARI

LANGKAH 3 – pilih *sink double* untuk diletakkan pada *kitchen area* seperti di dalam gambarajah 24



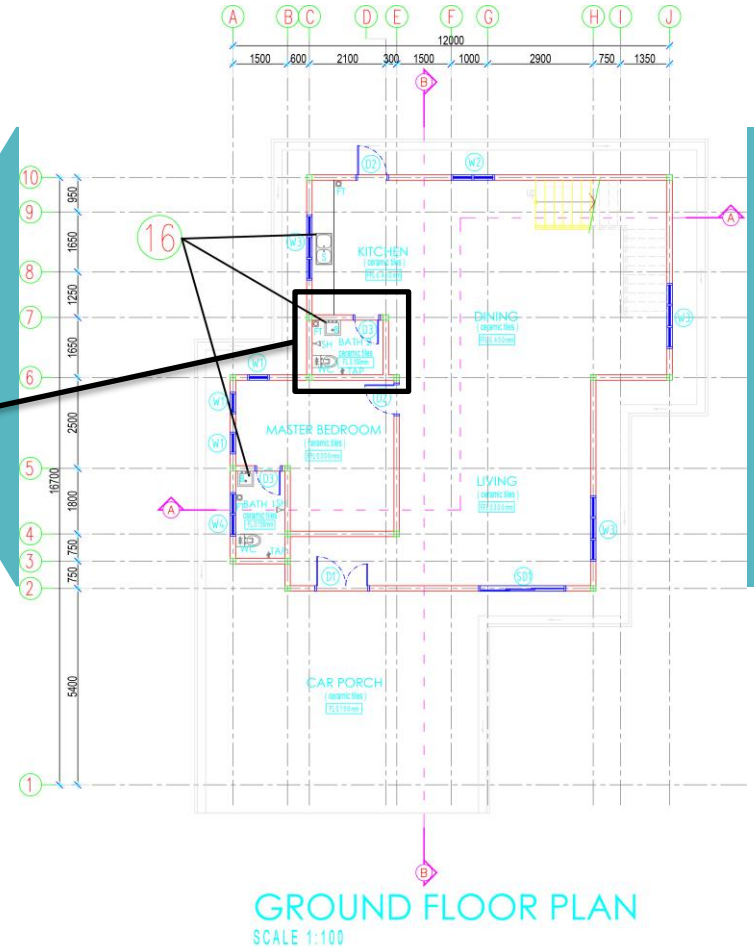
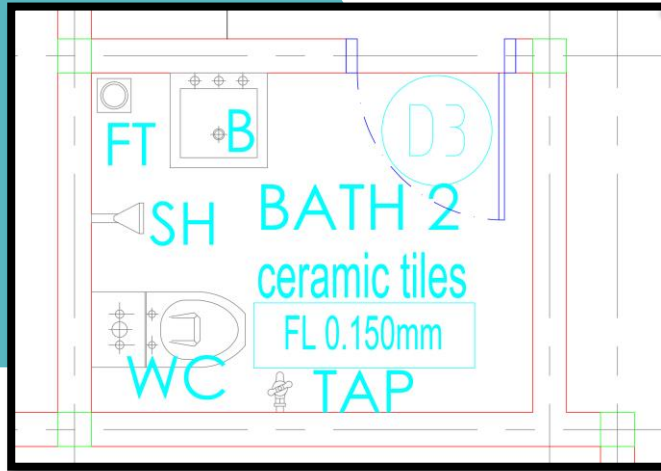
LANGKAH 4 – Taip *DC enter*. *Toolbar Design center* akan terpapar. Klik pada *sample* → *en-us* → *DesignCenter* → *House Designer.dwg* → *Block* → *Faucet/Toilet top/Sink top*



GAMBARAJAH 24

16. MELUKIS LENGKAPAN SANITARI

LANGKAH 3 – pilih *Faucet*, *sink*, *toilet* untuk diletakkan pada *BATH 1* dan *BATH 2* seperti di dalam gambarajah 25



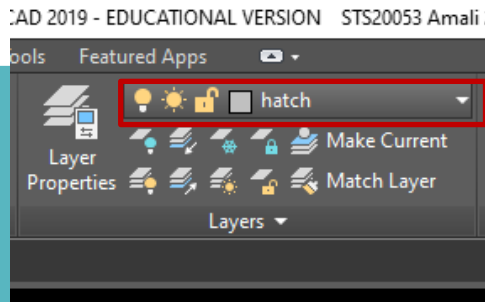
17. MEMBUAT LOREKAN



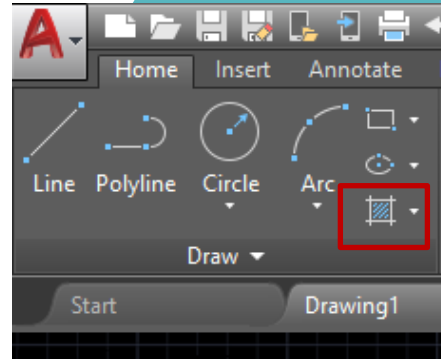
17. MEMBUAT LOREKAN

HATCH

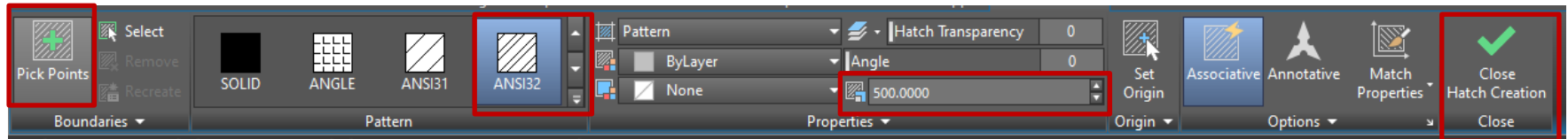
LANGKAH 1 – Pilih *layer Hatch*



LANGKAH 2 – Klik ikon *Hatch*



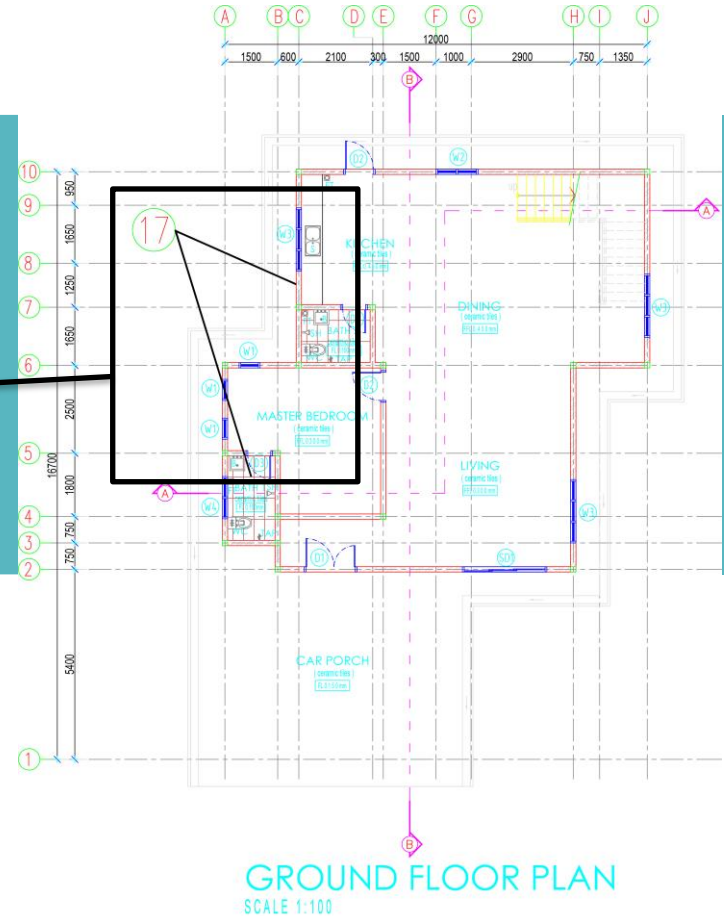
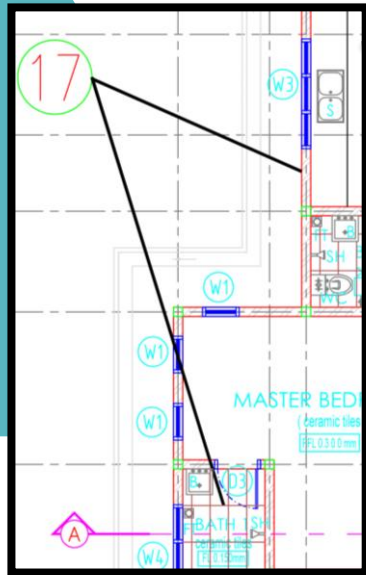
LANGKAH 3 – lorekkan simbol *brick* pada dinding dengan menggunakan *hatching ANSI32*, skala 500 dan klik pada *pick point* dan klik pada ruangan kosong lukisan dinding dan klik pada *close hatch creation*



17. MEMBUAT LOREKAN

HATCH

LANGKAH 4 – lorek semua dinding seperti di dalam gambarajah 26

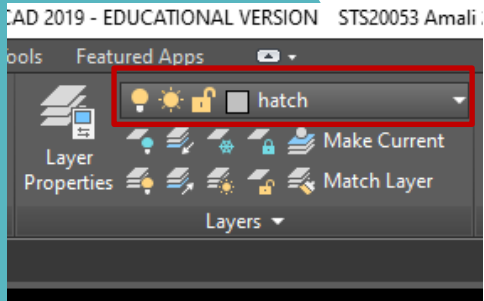


GAMBARAJAH 26

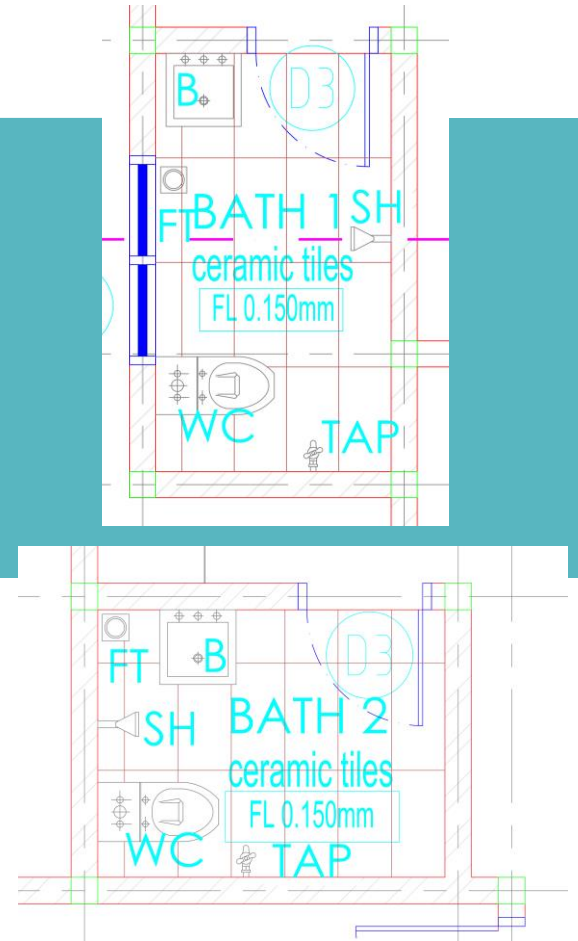
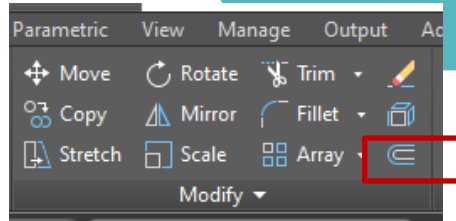
17. MEMBUAT LOREKAN

HATCH

LANGKAH 5 – lorekkan jubin lantai *Bath 1* dan *2*. Pilih *layer Hatch*



LANGKAH 6 –Klik ikon *offset*. *Offset* lorekkan jubin dengan ukuran 300 melintang dan 600 menegak seperti di dalam gambarajah 27



GAMBARAJAH 27

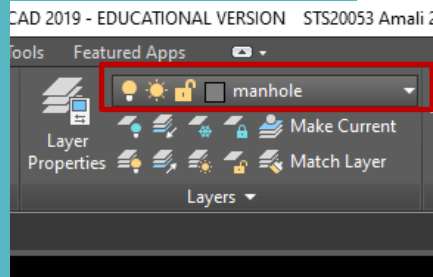
18. MELUKIS LURANG KUMBAHAN



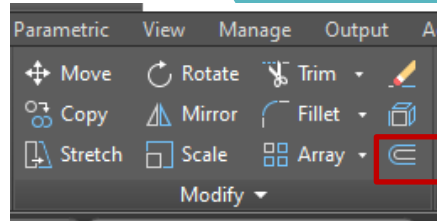
18. MELUKIS LURANG KUMBAHAN

MANHOLE

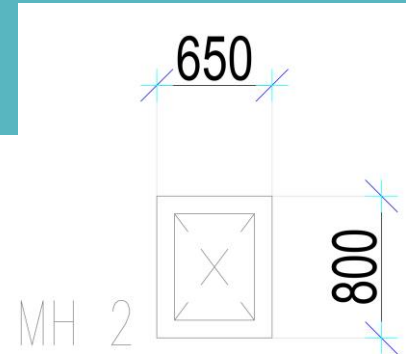
LANGKAH 1 – Pilih *layer* *Manhole*. Klik ikon *rectangle* dengan ukuran 800mmx650mm



LANGKAH 2 – Klik ikon *Offset* dengan jarak 100mm ke dalam kotak lurang

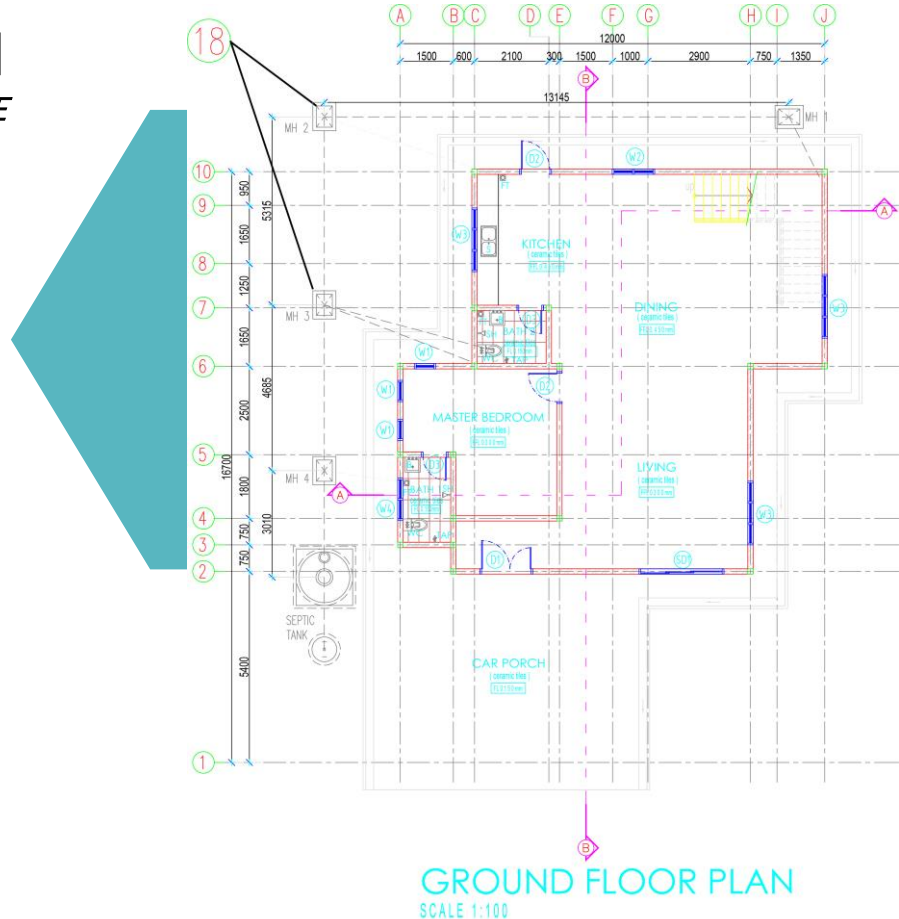
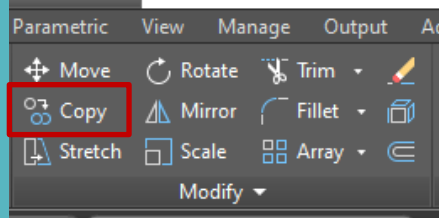


LANGKAH 3 – klik ikon *Line* dan buat garisan pangkah di tengah lurang



18. MELUKIS LURANG KUMBAHAN MANHOLE

LANGKAH 4 – Klik ikon *Copy* dan salin *MH1* hingga *MH4* dengan jarak yang telah diberikan seperti di dalam gambarajah 28



GAMBARAJAH 28

TENTANG PENULIS

Penulis adalah seorang pensyarah Program Sijil Teknologi Senibina di Kolej Komuniti Tanjung Karang, Selangor.

Beliau pernah bekerja di firma arkitek sebagai Pembantu Teknik selama 3 tahun dan mula berkhidmat di Kolej Komuniti bermula pada tahun 2011. Mempunyai 11 tahun pengalaman mengajar dalam bidang lukisan pelan khususnya dalam perisian *Autodesk AutoCAD*.

Memilik beberapa sijil pertauliahan daripada *Autodesk* Malaysia dan terlibat dalam pembangunan modul bagi kursus-kursus berkaitan program Sijil Teknologi Senibina.



NUR ZUBAIDAH SALEH

Pensyarah

Program Sijil Teknologi Senibina
Kolej Komuniti Tanjung Karang
Kementerian Pendidikan Tinggi

JAWATANKUASA PENULISAN

PENAUNG:

Dr. Haji Mohd Zahari bin Ismail

Ketua Pengarah Pendidikan Politeknik dan Kolej Komuniti

PENASIHAT 1:

En. Mohd Noor bin Shahudin

Pengarah Kanan (Akademik)

Jabatan Pendidikan Politeknik dan Kolej Komuniti

PENASIHAT 2 :

Dr. Norhayati binti Zakaria

Pengarah

Bahagian Kurikulum, JPPKK

PENGERUSI :

Ts. Dr. Zamsalwani binti Zamri

Timbalan Pengarah

Bahagian Kurikulum, JPPKK

EDITOR DAN PENYELARAS:

En. Mohd Arami bin Md Jais

Unit Kejuruteraan Awam dan Alam Bina

Bahagian Kurikulum, JPPKK

PENULIS:

Pn. Nur Zubaidah binti Saleh

Kolej Komuniti Tanjong Karang

LANGKAH MUDAH
MENGUASAI

AUTOCAD ARCHITECTURE

SIRI 01 – PELAN LANTAI ARAS BAWAH

e ISBN 978-629-97861-4-6

