



MODUL CREATIVE ANIMATION

Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



**PRAKTIKUM LAB PERTEMUAN KE SATU “PENGENALAN
USER**

INTERFACE 3DS MAX”

DOSEN: NURYADI, S.Sos., M.Ikom.



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul

**UNIVERSITAS ESA UNGGUL
JAKARTA**

2018



Universitas
Esa Unggul



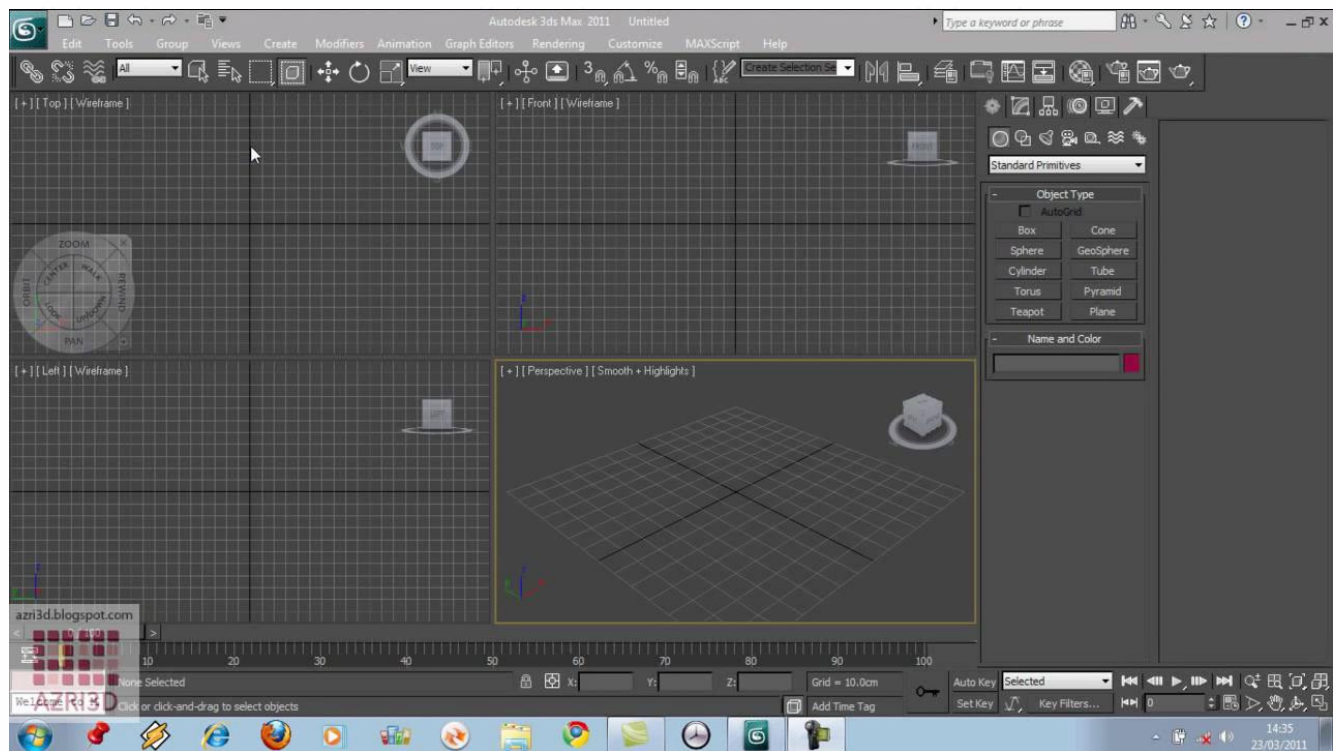
Universitas
Esa Unggul



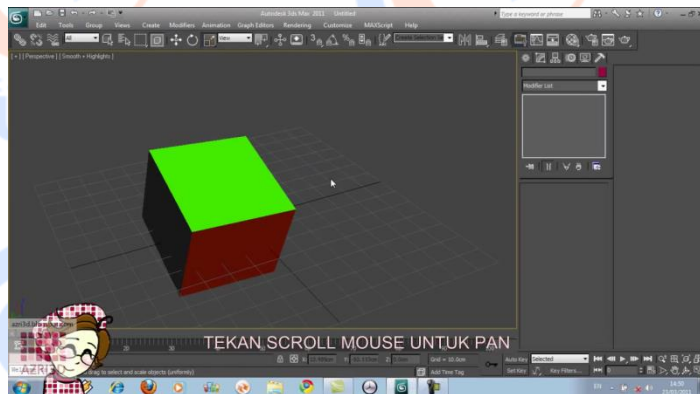
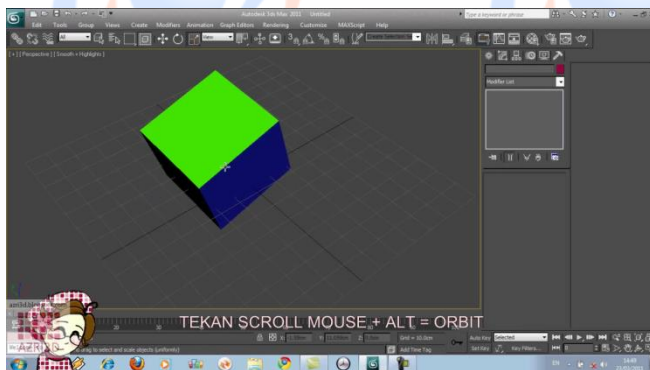
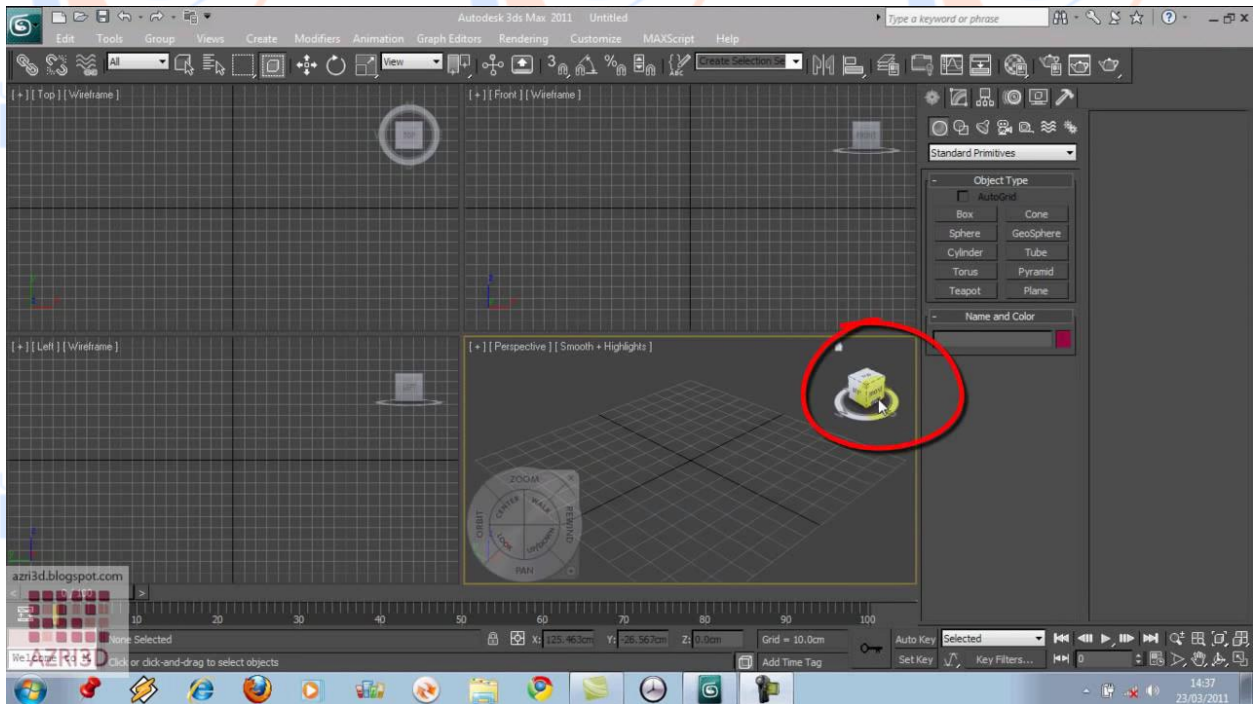
Universitas
Esa Unggul

PERTEMUAN KE-1: Pengenalan User Interface 3ds Max

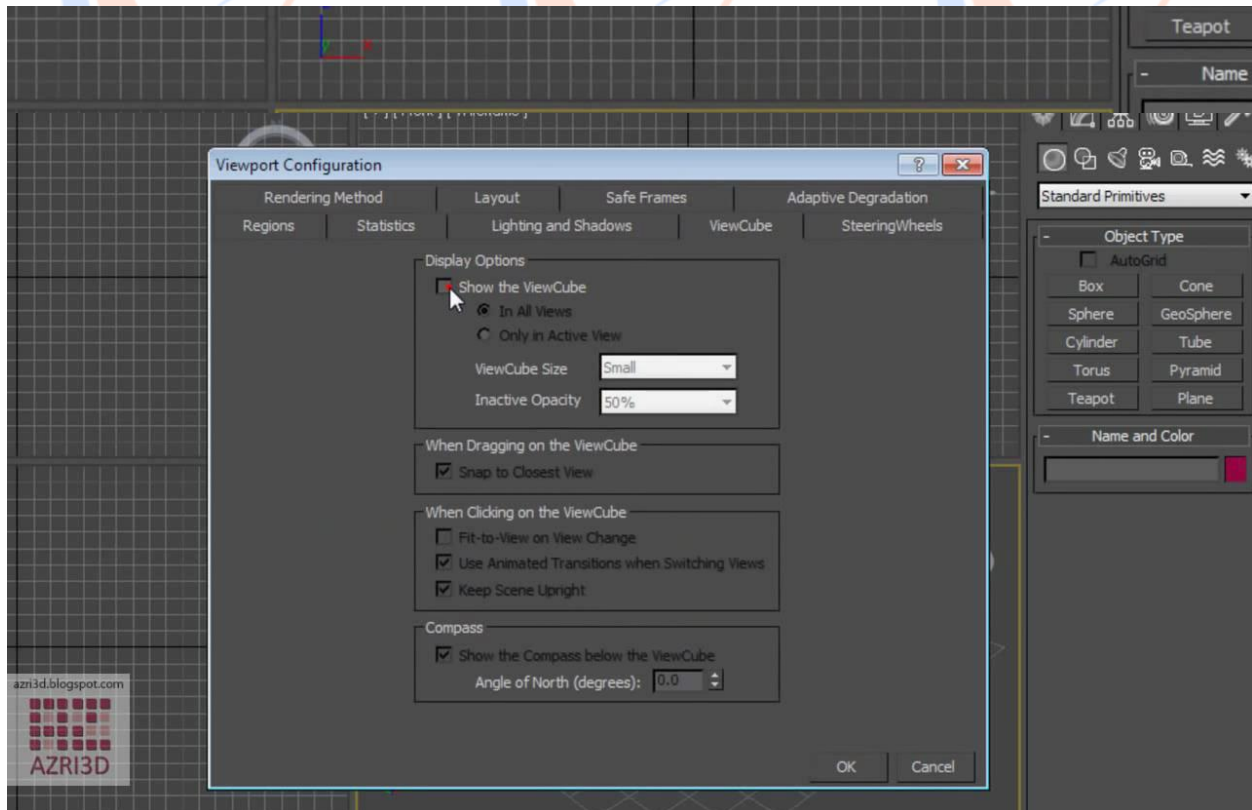
Pada pertemuan awal ini mahasiswa akan diperkenalkan User Interface 3DS Max agar dapat membuat modeling objek, mengatur pergerakan dan tampilan, mengetahui struktur objek, texturing objek mengaplikasikannya. User Interface berguna untuk mempermudah pengaplikasian software dalam menerapkan konsep 3D objek yang akan dibuat, dari objek yang sederhana sampai tingkat rumit. Berikut ini hal-hal dasar yang harus diketahui mahasiswa dalam mengenal Interface 3DS Max.



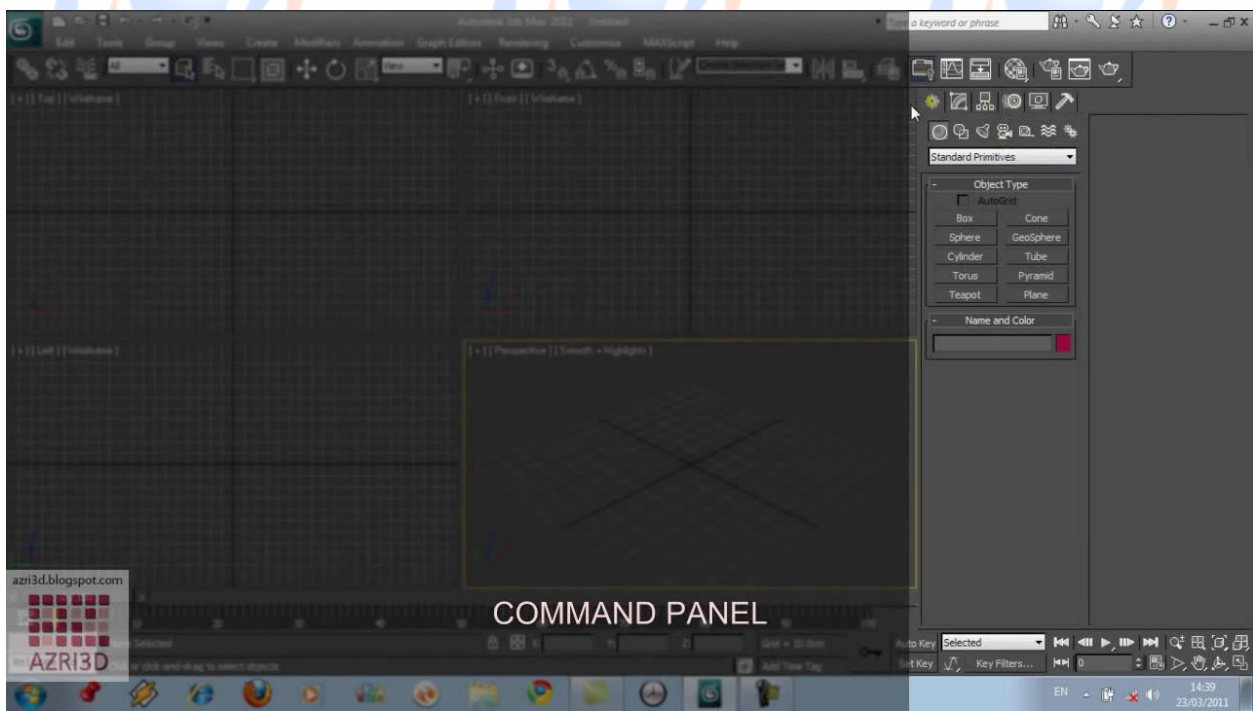
1. Viewport: untuk melihat tampilan secara Perspective, Front, Top, Left Side

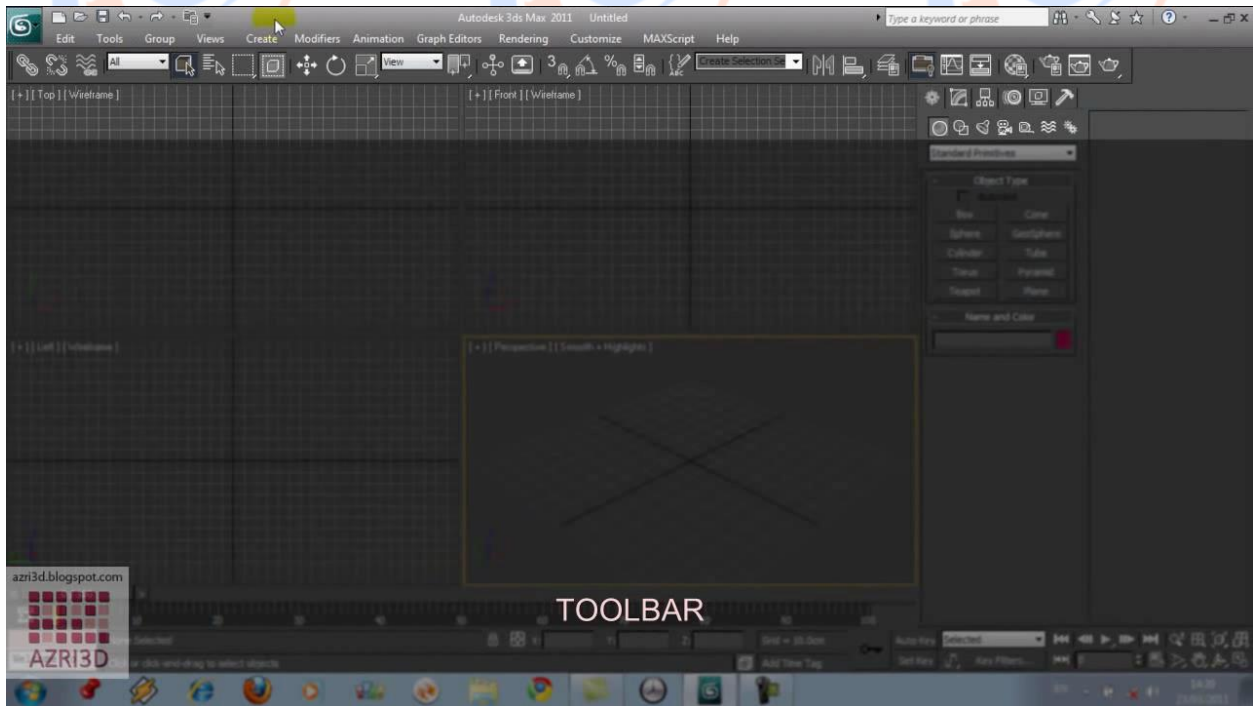


2. Pengaturan Tampilan melalui konfigurasi (*Viewport Configuration*)

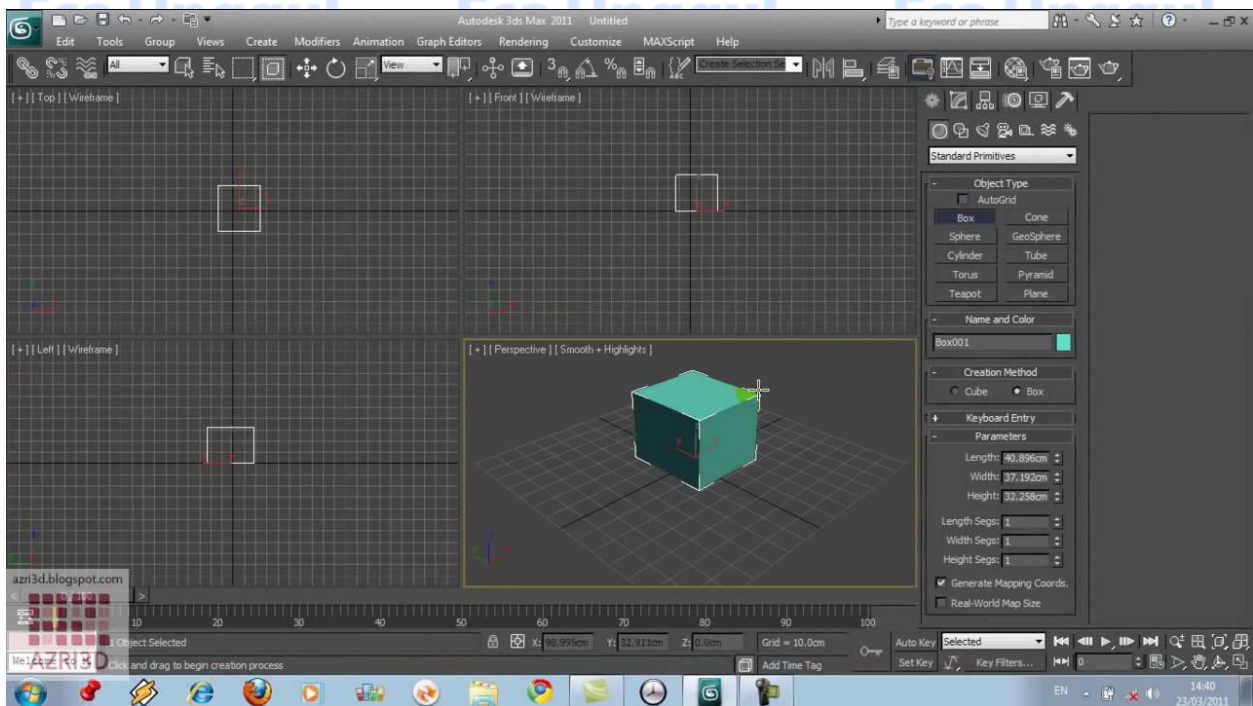


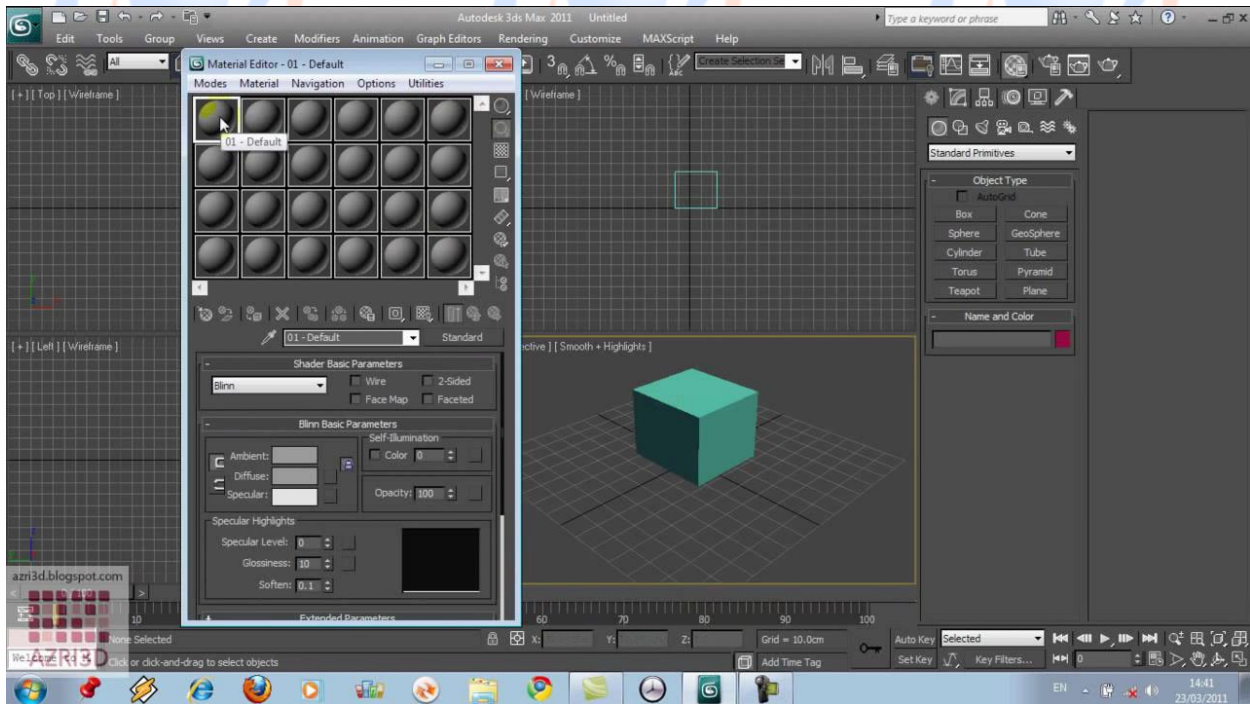
3. Pengenalan Command Panel & Toolbar



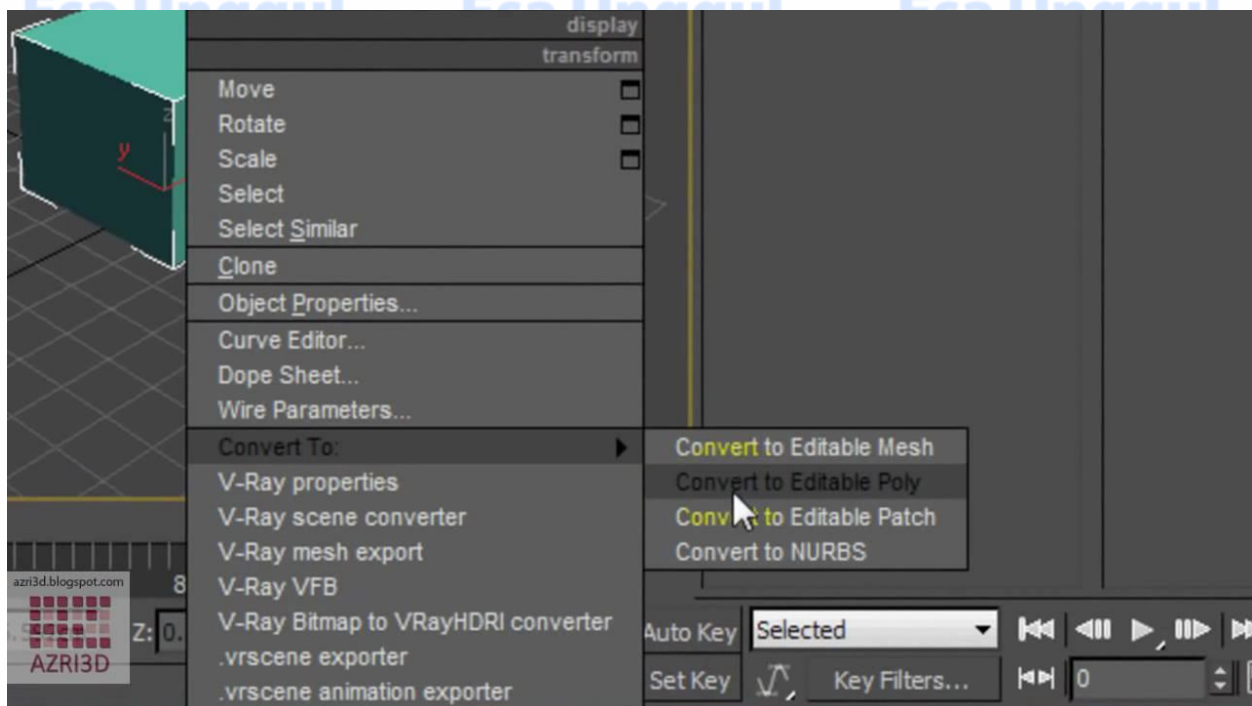


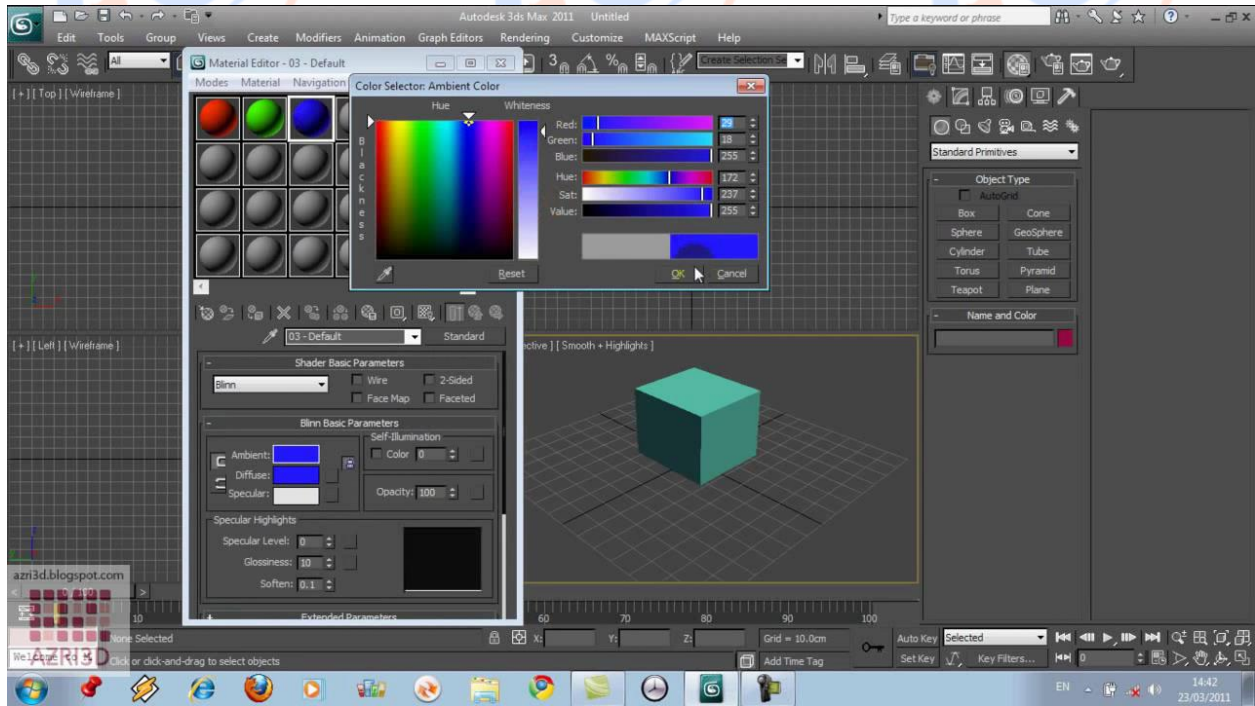
4. Pengenalan Material Object





5. Pengenalan Editable Poly terhadap Penerapan Material Object





Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

