

Pengaturan 3 Ds Max

1. Jalankan aplikasi 3DMax
2. Pilih menu **Customize > Units setup**
3. Pada kotak dialog **Units Setup** pilih **metric** dan pada menu pop-up, Anda memilih **Milimeters**
4. Klik icon **System Unit Setup**
5. Pada kotak dialog **System unit Setup** tentukan 1 unit = 1 milimeter pada kelompok **System Unit Scale** > klik **OK**

Memindahkan file ke 3 Ds Max

1. Pilih menu **file > Import**
2. Pada kotak dialog **Select File to Import** tentukan AutoCad Drawing (*.DWG, *.DXF) pada kelompok **files of type**
3. Anda pilih file rumah autocad anda yang sudah dibuat.
4. Klik **open** untuk mengimport file
5. Selanjutnya akan ditampilkan kotak dialog **AutoCad DWG/DXF Import Options**
6. Pada kelompok **Derive AutoCad Primitives by** klik menu pop-up dan pilih **layer**
7. Pada kelompok **Geometry Options** aktifkan semua checkbox yang ada lalu klik **OK**
8. Simpan pekerjaan Anda dan beri nama Filenya (*.max)

Menambahkan Material Dinding

1. Klik tombol **select by name**
2. Pada kotak dialog **Select Object** pilih **Layer: Dinding** lalu klik **select**
3. Ketik **M** untuk membuka **Material Editor** dan aktifkan **sample slot**
4. Beri nama material cat dinding
5. Klik kotak warna **Diffuse** dan pada kotak dialog **Color Selector** Anda tentukan warna dinding sesuai dengan selera Anda
6. Tekan icon **Assign Material to Selection** dan **Show Map in Viewport**
7. Anda dipersilakan untuk berekspresi, apabila mau menambahkan dinding luar setinggi 1 meter untuk diberi material batu alam dengan perintah yang sama dengan di atas kecuali pada kotak dialog **Material/Map browser** klik ganda pada **bitmap**
8. Pada kotak **dialog Select bitmap Image File**, pilih **Masonry. Stone. Limestone. Ashlar.Coursed** pada folder /material
9. Klik icon **go to parent**
10. Tekan icon **Assign Material to selection** dan **show map in Viewport**
11. Pada command Panel, pilih tab **modify**
12. Klik menu pop-up **modifier list** dan pilih **UVW Map**
13. Klik rollout **Parameter** dan pada kelompok **Mapping** pilih **box**
14. Tentukan **U tile = 5** dan **V tile = 5**
15. Simpan pekerjaan Anda

Menambahkan Material Atap

1. Klik tombol **Select by Name**
2. Pada kota dialog **Select Object** pilih **Layer : Atap** lalu klik **select**
3. Ketik **M** untuk membuka **material Editor** dan aktifkan sample slot
4. Beri nama **material atap**
5. Tekan tombol **none** di sebelah kanan kotak warna **diffuse**
6. Pada kotak dialog **Select Bitmap Image File**, pilih **Thermal & Moisture. Shinggles. Asphalt Shinggles.1** pada folder /material
7. Klik icon **go to parent**
8. Tekan icon **Assign Material to Selection** dan **Show Map in Viewport**
9. Pada **command Panel**, pilih tab **Modify**
10. Klik menu pop-up **Modifier List** dan pilih **UVW Map**
11. Klik rollout **Parameter** dan pada kelompok **mapping** pilih **box**
12. Tentukan **U tile = 6** dan **V tile = 6**
13. Simpan pekerjaan Anda

Menambahkan Material Pintu dan Jendela

1. Klik tombol **Select by Name**
2. Pada kota dialog **Select Object** pilih **Layer : Kusen** lalu klik **select**
3. Ketik **M** untuk membuka **material Editor** dan aktifkan sample slot
4. Beri nama **material Kusen kayu**
5. Tekan tombol **none** di sebelah kanan kotak warna **diffuse**
6. Pada kotak dialog **Material/Map browser** klik ganda **bitmap**
7. Pada kotak dialog **Select bitmap Image File**, pilih **Wood_03.jpg** pada folder /material
8. Klik icon **Go to Parent**
9. Tekan icon **Assign Material to Selection** dan **Show Map in Viewport**
10. Klik tombol **select by name**
11. Pada kota dialog **Select Object** pilih **Layer : Pintu** lalu klik **select**
12. Ketik **M** untuk membuka **material Editor** dan aktifkan sample slot
13. Beri nama **material daun pintu**
14. Tekan tombol **none** di sebelah kanan kotak warna **diffuse**
15. Pada kotak dialog **Material/Map browser** klik ganda **bitmap**
16. Pada kotak dialog **Select bitmap Image File**, pilih **Wood_20.jpg** pada folder /material
17. Klik icon **Go to Parent**
18. Tekan icon **Assign Material to Selection** dan **Show Map in Viewport**
19. Klik tombol **select by name**
20. Pada kota dialog **Select Object** pilih **Layer : Kaca** lalu klik **select**
21. Ketik **M** untuk membuka **material Editor** dan aktifkan sample slot
22. Klik icon **Get Material** pada **Material Editor**

23. Pada kotak dialog **Material/Map browser** pilih **Mtl Library** pada kelompok **Browser from:** dan pada kelompok **File** klik tombol **Open**
24. Pada kotak dialog **Open Material Library**, pilih **Architectural.materials.doors & Windows** lalu klik **open**
25. Pada kotak dialog **Open Material/Map browser**, klik ganda pada **material Doors & Windows** lalu klik **open**
26. Pada **material Editor** ketikkan nama **material kaca**
27. Tekan icon **Assign Material to Selection** dan **Show Map in Viewport**
28. Simpan pekerjaan Anda

Untuk material lainnya seperti lantai, rumput, dll sama seperti di atas hanya jenis materialnya dibedakan.

Selamat Bekerja....