



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Bousquet, Michele. (2008). *How to Cheat in 3Ds Max 2009*. Oxford, UK: Laura Lewin Publishing.
- Vaughan, William. (2012). *Digital Modeling*. Berkeley, CA: Pearson Education.
- McBride, Sean. (2008). *Essential 3ds Max 2008*. Plano, TX: Wordware Publishing Inc.
- Smith, Brian L. (2012). *3ds Max Design Architectural Visualization: For Intermediate Users*. Waltham, MA: Elsevier Inc.
- Rollings, Andrew. & Adams, Ernest. (2003). *On Game Design*. USA: New Riders Publishing.
- Sharp, Helen. & Rogers, Yvonne. (2011). *Interaction Design: Beyond Human - Computer Interaction*. Chichester, UK: John Wiley & Sons Ltd.
- Thorn, Alan. (2011). *Game Engine Design and Implementation*. Sudbury, MA: Jones & Bartlett Learning, LLC.
- Tomaszewski, Zach. (2005). *Foundations of Interactive Narrative*. Diakses pada 8 November 2012 dari <http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/intnarr.html#interaction>.
- Slick, Justin. (2012). 7 Common Modeling Techniques for Film and Games. Diakses pada 3 Juli 2012 dari <http://3d.about.com/od/3d-101-The-Basics/a/Introduction-To-3d-Modeling-Techniques.htm>.
- Alam Kahar. 2011, 31 Oktober. Pengertian Maket. Diakses pada 28 Agustus 2012 dari <http://jasamaketa.com/pengertian-maket>.

Tulika Majumdar, Martin A. Fischer, & Benedict R. Schwegler. 2006, 14 June. *Conceptual Design Review With a Virtual Reality Mock-Up Model*. Diakses pada 2 Juli 2012 dari <http://itc.scix.net/data/works/att/w78-2006-tf448.pdf>

