

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode modified prototyping	2
Gambar 2. 1 Salah satu contoh metaverse altspace VR	5
Gambar 2. 2 Perbandingan jumlah triangle pada bentuk model	6
Gambar 2. 3 Contoh Topologi untuk penerapan 3D.....	7
Gambar 2. 4 3D yang berguna untuk memasang atau memberikan sebuah Coordinasi tekstur pada sebuah mesh atau objek.....	8
Gambar 2. 5 Gambar Sesudah melakukan baking dan sebelum belakukan baking pada objek 3D	9
Gambar 2. 6 Bones dan Implementasi Bones pada karakter 3 Dimensi.....	10
Gambar 2. 7 Metode Modified Prototyping	11
Gambar 3. 1 UI BNITopia	13
Gambar 3. 2 Tampilan BNITopia pada menu shop	14
Gambar 3. 3 Workflow secara general	15
Gambar 3. 4 Workflow pembuatan model 3D.....	16
Gambar 3. 5 Contoh wireframe 3D.....	18
Gambar 3. 6 Contoh implementasi Asset Unity.....	19
Gambar 4. 1 Artwork BNI rush.....	22
Gambar 4. 2 Implementasi alur polygon	23
Gambar 4. 3 Gambaran alur wireframe dan pemisahan objek	24
Gambar 4. 4 Mark seam pada edge objek.....	24
Gambar 4. 5 UV mapping jika UV tidak dilakukan mark seam	25
Gambar 4. 6 UV mapping jika dilakukan mark seam	25
Gambar 4. 7 UV grid yang rapih tidak terjadi stretch.....	26
Gambar 4. 8 Texturing pada adobe substance	26
Gambar 4. 9 Texture untuk mengubah wajah karakter.....	27
Gambar 4. 10 Implementasi saat wajah berubah.....	27
Gambar 4. 11 Lighting setting menggunakan lampu 3 arah.....	28
Gambar 4. 12 Texture sebelum dan sesudah baking.....	28
Gambar 4. 13 Rigging pada karakter.....	29
Gambar 4. 14 Animate pada karakter yang di rigging	29

Gambar 4. 15 Hasil rendering animasi.....	30
Gambar 4. 16 Implementasi asset pada aplikasi	31
Gambar 4. 19 3D modelling bangunan KLCN Hongkong pada software blender.....	32
Gambar 4. 20 UV mapping bangunan KLCN Hongkong pada software blender	32
Gambar 4. 21 Texturing bangunan KLCN Hongkong pada software blender.....	33
Gambar 4. 22 Lighting setting bangunan KLCN Hongkong pada software blender.....	33
Gambar 4. 23 Implementasi asset bangunan KLCN Hongkong pada unity	34
Gambar 4. 24 Artwork asset floating island.....	35
Gambar 4. 25 Asset miniature Gedung BNI	36
Gambar 4. 26 Animasi intro aplikasi BNI rush	37
Gambar 4. 27 Model 3D KPR rumah	38
Gambar 4. 28 Asset miniature Gedung Pejompongan BNI.....	38
Gambar 4. 29 Asset pohon bergaya kartun	39
Gambar 4. 30 Asset batu bergaya kartun	40
Gambar 4. 31 Model burung untuk digunakan sebagai VFX Unity.....	41
Gambar 4. 32 Patung Pejompongan Gong	42
Gambar 4. 33 Patung pejompongan garuda.....	42
Gambar 4. 34 Tampilan BNI wardrobe	43
Gambar 4. 35 Tampilan icon oculus.....	44
Gambar 4. 36 Tampilan UI oculus.....	44