

DAFTAR PUSTAKA

- [1] rastergrid.com , 25 Oktober 2010, GPU based dynamic geometry LOD, 25 Oktober 2010, <https://www.rastergrid.com/blog/2010/10/gpu-based-dynamic-geometry-lod/>.
- [2] A. P. Kurniawan, A. P. Sujana, A. Pratondo, B.Pudjoatmodjo, F.Prasetyanto, R. Roedavan, R. K Utoro, T. Zani, And Y.Siradj “Pengantar Rekayasa Perangkat Lunak”, Metodologi Rekayasa Produk Multimedia., 978-623-6486-37-1., Bandung : Tel-u Press., 2023.
- [3] Franson,D dan Thomas,E. (2007). Game Character Design Complete. United States of America : Thompson Course Technology.
- [4] Lance Flavell (2010). Beginning Blender: Open Source 3D Modeling, Animation, and Game Design. United States of America : Springer Science+Business Media
- [5] brandonsdrawings.com, 7 Januari 2023, Texture Baking in Blender 3D, <https://brandonsdrawings.com/texture-baking/>.
- [6] A. Satriawan, M. E. Apriyani “Analisis dan Pembuatan rigging karakter 3D Pada Animasi 3D”JANGAN BOHONG DONG”, Kepulauan Riau : JURNAL TEKNIK INFORMATIKAVOL. 9 NO 1, 2016.
- [7] N. R. Radliya “UV unwrapping Texture dan shading” Bandung : repository unikom, 2017.
- [8] A. Aziz “Penerapan Texturing pada 3D dengan UV mapping pada project animasi Berjudul isyarat” Surabaya, 2020.
- [9] tries.co.id, 6 Februari 2022, Blender: aplikasi pembuat animasi 3D, <https://tries.co.id/blender-aplikasi-pembuat-animasi-3d/#:~:text=3.%20Animation,atau%20berdasarkan%20pergerakan%20objek%20lain.>
- [10] gamelab.id, 14 Januari 2022, Tutorial Rendering Gambar Pada Blender 3.0, <https://www.gamelab.id/news/1365-tutorial-rendering-gambar-pada-blender-30#:~:text=Rendering%20merupakan%20sebuah%20proses%20mengubah,dan%20fungsi%20yang%20berbeda-beda.>
- [11] R. R. Marbun, “PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE (UI/UX) WEBSITE HELPMEONG UNTUK SHELTER MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN” Bandung : Telkom University, 2023