

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 <i>3D Environment</i>	12
Gambar 2.3 <i>Foreground, Middleground, Background</i>	13
Gambar 2.5 <i>Ground, Horizon, and Sky</i>	14
Gambar 2.6 <i>Animasi 3d</i>	15
Gambar 2.7 <i>Box Modelling</i>	16
Gambar 2.8 <i>Perbedaan high dan low poly models.</i>	17
Gambar 2.10 <i>Spotlights</i>	18
Gambar 2.11 <i>Directional Lights</i>	18
Gambar 2.12 <i>Area Lights</i>	19
Gambar 2.14 <i>Time of day</i>	22
Gambar 2.15 <i>Midday Lights</i>	22
Gambar 2.16 <i>Evening & Morning Lights</i>	23
Gambar 2.18 <i>Twilight, Dawn, & Dusk</i>	24
Gambar 3.1 <i>Screenshot Animasi The Present</i>	33
Gambar 3.2 <i>Poster Animasi Super Neli</i>	36
Gambar 3.3 <i>Quest for Glory Euro Cup</i>	41
Sumber : Youtube CG, 2016.....	41
Gambar 4.1 <i>Naskah/Script</i>	71
Gambar 4.2 <i>Storyboard</i>	72
Gambar 4.3 <i>Proses Modelling</i>	73
Gambar 4.4 <i>Proses Texturing</i>	74
Gambar 4.5 <i>Kondisi kamar karakter</i>	80
Gambar 4.5 <i>Suasana environment outdoor</i>	81
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2021	81
Gambar 4.7 <i>Animasi The Present</i>	82
Gambar 4.8 <i>Animasi Super Neli</i>	82
Gambar 4.9 <i>Perumahan dengan gaya arsitektur minimalis</i>	84
Gambar 4.10 <i>Perumahan dengan gaya arsitektur minimalis</i>	84
Gambar 4.11 <i>Perumahan dengan gaya arsitektur minimalis</i>	85
Gambar 4.12 <i>Interior Rumah dengan gaya arsitektur minimalis</i>	85
Gambar 4.13 <i>Interior Rumah dengan gaya arsitektur minimalis</i>	86
Gambar 4.14 <i>Kamar hobi</i>	86

Gambar 4.15 Kamar perempuan.....	86
Gambar 4.16 Kamar dengan barang-barang berserakan.....	87
Gambar 4.17 Environment Gor.....	87
Gambar 4.18 Environment Gor.....	87
Gambar 4.19 Environment Gor.....	88
Gambar 4.20 Environment Gor.....	88
Gambar 4.21 Denah Rumah Karakter	89
Gambar 4.22 Sketsa Rumah Karakter Outdoor	89
Gambar 4.23 Sketsa Kamar Karakter	90
Gambar 4.24 Sketsa Koridor Rumah dan	90
Penempatan Etalase Penghargaan	90
Gambar 4.25 Sketsa Kamar Karakter ketika Belum menerima diri.....	90
Gambar 4.26 Sketsa outdoor rumah dan atap rumah	91
Gambar 4.27 Sketsa outdoor rumah dan atap rumah	91
Gambar 4.28 Sketsa outdoor rumah dan atap rumah	92
Gambar 4.29 Sketsa Properti Kursi Sofa	92
Gambar 4.30 Sketsa Properti Meja Ruang Tamu	93
Gambar 4.31 Sketsa Properti di dalam rumah	93
Gambar 4.32 Properti Etalase Penghargaan	94
Gambar 4.33 Properti Penghargaan Karakter	94
Gambar 4.34 Properti Penghargaan Karakter	95
Gambar 4.35 Properti Penghargaan Karakter	95
Gambar 4.36 Properti Penghargaan Karakter	96
Gambar 4.37 Properti didalam Kamar Karakter.....	96
Gambar 4.38 Sketsa Outdoor dan Mapping.....	97
Gambar 4.39 Sketsa Vegetasi Outdoor	98
Gambar 4.40 Sketsa Gor Tennis Meja dan Properti.....	99
Gambar 4.41 Proses modelling rumah karakter	99
Gambar 4.42 Proses modelling rumah karakter	100
Gambar 4.43 Proses Texturing Rumah Karakter.....	102
Gambar 4.44 Model Rumah yang telah ditambahkan Texture	102
Gambar 4.45 Model Rumah yang telah ditambahkan Texture	103
Gambar 4.46 Wireframe Model Rumah Karakter.....	103
Gambar 4.47 Wireframe Model Rumah Karakter.....	103

Gambar 4.48 <i>Model Shade Mode Kamar Witha</i>	104
Gambar 4.49 <i>3D Model Shade Mode Kamar Karakter</i>	104
Gambar 4.50 <i>Proses Texturing 3D Model</i>	104
Gambar 4.51 <i>Proses penambahan tekstur kedalam model 3d</i>	105
Gambar 4.52 <i>Model 3d Interior ruang tamu yang sudah ditambahkan texture</i> .	105
Gambar 4.53 <i>Interior Ruang Tengah yang telah ditambahkan texture</i>	106
Gambar 4.54 <i>Interior Kamar Witha yang telah ditambahkan texture</i>	106
Gambar 4.55 <i>Outdoor Rumah Witha Pagi Hari</i>	107
Gambar 4.56 <i>Outdoor Rumah Witha Pagi Hari</i>	107
Gambar 4.57 <i>Scene outdoor di halaman rumah witha</i>	108
Gambar 4.58 <i>Scene outdoor di halaman rumah witha</i>	108
Gambar 4.59 <i>Scene outdoor di halaman rumah witha</i>	108
Gambar 4.60 <i>Menampilkan environment kamar berserakan</i>	109
Gambar 4.61 <i>Environment kamar with a</i>	109
Gambar 4.62 <i>Environment kamar witha dengan kursi roda</i>	110
Gambar 4.63 <i>Ajeng berkunjung ke rumah witha pada sore hari</i>	110
Gambar 4.64 <i>Witha melihat kearah jendela, cahaya pagi masuk</i>	110
Gambar 4.65 <i>Ajeng mencoba membujuk Witha</i>	111
Gambar 4.66 <i>With a pada saat bermain tenis meja</i>	111
Gambar 4.67 <i>Environment gor tenis meja</i>	112
Gambar 4.68 <i>With a menggengam bet tenis meja</i>	112