

DAFTAR PUSTAKA

- Achlison, Unang. (2015). Pixel. Jurnal Ilmiah Komputer Grafis. Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer.
- Annisa., Zahir, Abdul. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pemodelan 3D Bangunan Sejarah Istana Datu Luwu Kota Palopo Berbasis Macromedia Flash. Fakultas Teknik Komputer. Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Arymurthy, Aniaty., Setiawan, Suryana. (1992). Pengantar Pengolahan Citra. Universitas Indonesia. Elex Media Komputindo.
- Brito, Allan. (2011). *Blender 3D Jogos e animações interativas*. Novatec Editora Ltda. Brazil.
- El-Hakim, Sabry. Remondino, Fabio. (2006). *Image- Based 3D Modelling: A Review*. Swiss Federal Institute of Technology, National Research Council. Zurich. 261-291.
- Fadya, Mifta; Sari, Irma. (2018). Modelling 3D dan Animation Karakter Pada Game Edukasi “World War D” Berbasis Android. Teknik Informatika dan Komputer. Politeknik Negeri Jakarta.
- Faiztyan, Irham., Isnanto, R., Widiyanto, Didik. (2015). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Visualisasi 3D Interaktif Masjid Agung Jawa Tengah Menggunakan Unity3D. Program Studi Sistem Komputer. Universitas Diponegoro. Semarang.
- Flavell, Lance. (2011). *Beginning Blender Open Source 3D Modelling, Animation and Game Design*. Paul Manning. Diakses dari: https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=aHmlWV50mIAC&oi=fnd&pg=PP2&dq=flavell+3d+modelling&ots=AxZ6MRUSn_&sig=fB-AC4US5eahmM0axPLi7w96Tio&redir_esc=y#v=onepage&q=flavell%203d%20modelling&f=false. Pada tanggal 3 Desember 2022.
- Isnaindin, Restu., Julianto, Nyoman., Indira, Wahyu. (2022). Pembuatan Aset Desain Karakter Astronot 3D Sebagai Acuan Dalam Produksi Film Untuk Vektor Pictures

di Tuksedo Studio. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Institut Seni Indonesia. Denpasar.

Kubanova, Alisa. (2016). *The Process OF Creating A 3D Model Of A Hotel Interior. University Of Applied Science.*

Lampel, Jonathan. (2015). *The Beginners Guide To Blender.*

Lorens Anita. (2018). *3D Modelling an Overview of Various Techniques. Theprostudio.*

Lubis, Aulia. (2020). Perangkat Lunak. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Sumatera Utara.

Mäkinen, Måns. (2018). *Optimizing Topology For A Game Character Creating A Humanoid Game Character For Animation. Luleå University of Technology Departement of Arts, Commnication and Education.*

Nykänen, Sami. (2017). *Blender In Architectural Modelling. University of Applied Sciences.*

Osterweil, Leon. (2018). *What Is Software ? : The Role of Empirical Methods in Answering The Question. Springer Science Business Media.*

Putra, Muhammad. (2014). Pembuatan Aplikasi Model 3D Interaktif Menggunakan Blender. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM. Yogyakarta.

Rizki, Nur., Suyadi, Bambang., Sedyati, Retna. (2017). Pengaruh Praktik kerja Industri Terhadap kemampuan Penguasaan hardskill Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 5 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. Jurnal Pendidikan Ekonomi. Vol. 11, No. 2.

Saroso, Siswo. (2005). Upaya Pengembangan Pendidikan Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia.

Seidler, Mikael. (2018). *Using Blender's Eevee Render Engine for Art Projects. Tampere University of Applied Science.*

Setiawan, M., Trisnadoli, Anggy., Nugroho, Erwin. (2019). Penerapan Teknik UV Mapping dan Texture Painting Dalam Pembuatan Film Nimasi 3D Bujang Buta. Jurusan Teknologi Informasi. Politeknik Caltex Riau. Riau. Vol, 40. No,1.

Setyawan, Ade. (2016). Pembuatan dan Implementasi Hard Surface Texture Pada Model 3D Menggunakan Quixel 2. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM. Yogyakarta

Simonds, Ben. (2013). *Blender Master Class. William Pollock.*

Supriyadi. (2018). Interaksi Objek Animasi 3D Berbasis Multimedia. Jurnal Khatulistiwa Informatika. Vol. 6, No.1.

Suratiyono, H.S. (2013). Cerita Rakyat Daerah Minahasa: Implementasi Short Film Animasi 3D. E-Jurnal Teknik Informatika. Universitas Sam Ratulangi. Vol. 2, No. 2.

Tama, Etulada. (2022). Pembuatan Asset Base Modelling 3D pada Environment Interior dan Eksterior Hanggar Film “Volcanod: Rise Of Garudha”. Program Studi D-3 Animasi. Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Thilakanathan, Danan. (2016). *3D Modelling For Begginers: learn everything you need to know about 3D Modelling !. Thilakanathan Studios.*

Truong, Giang. (2022). *3D Modelling Assets and Props With Maya General 3D Modeling Pipeline. Information Technology Bachelor of Engineering. South-Eastern Finland University of Applied Sciences.*

Umar, Tengku., Aryanto., Winarso, Doni. (2020). Analisis Perbandingan Teknik 3D Rendering Cycles dan Eevee Pada Software Blender. Fakultas Ilmu Komputer. Universitas Muhammadiyah Riau. Vol,10. No,1.

Vaughan, William. (2012). *[digital] Modelling. New Riders.*

Waluwiyanto, Heru. (2000). Komputer Grafis Dalam Iklan Di Media Cetak dan Televisi. Fakultas Seni dan Desain. Universitas Kristen Petra.

Watkins, Adam. (2012) *Getting Started in 3D with Maya Create a Project from Start to Finish: Model, Texture, Rig, Animate, and Render in Maya*. Elsevier.

Wibowo, Mars. (2022). *Pemodelan Dengan Blender 3D*. Semarang. Yayasan Prima Agus Teknik.

Winarno, Doni., Aryanto., Umar, Tengku. (2020). *Analisis Perbandingan Teknik 3D Rendering Cycles dan Eevee Pada Software Blender*. Fakultas Ilmu Komputer. Universitas Muhammadiyah. Riau

Zulhisam, M; Rias, Riaza. (2012). *Modelling Binary Tree Algorithm in 3-D Interactive Visualization: A Prototype In Intelligent Systems, Modelling and Simulation (ISMS)*. Elsevier.