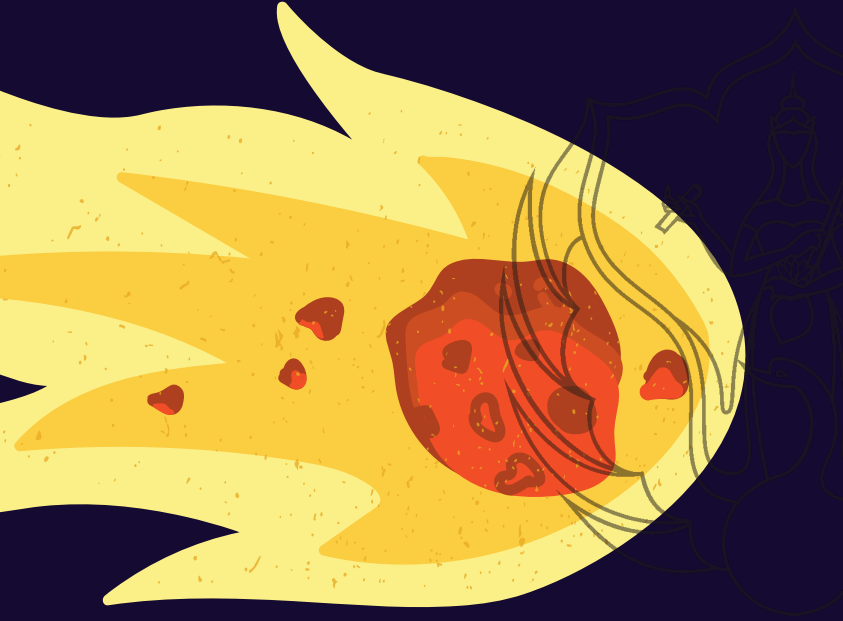


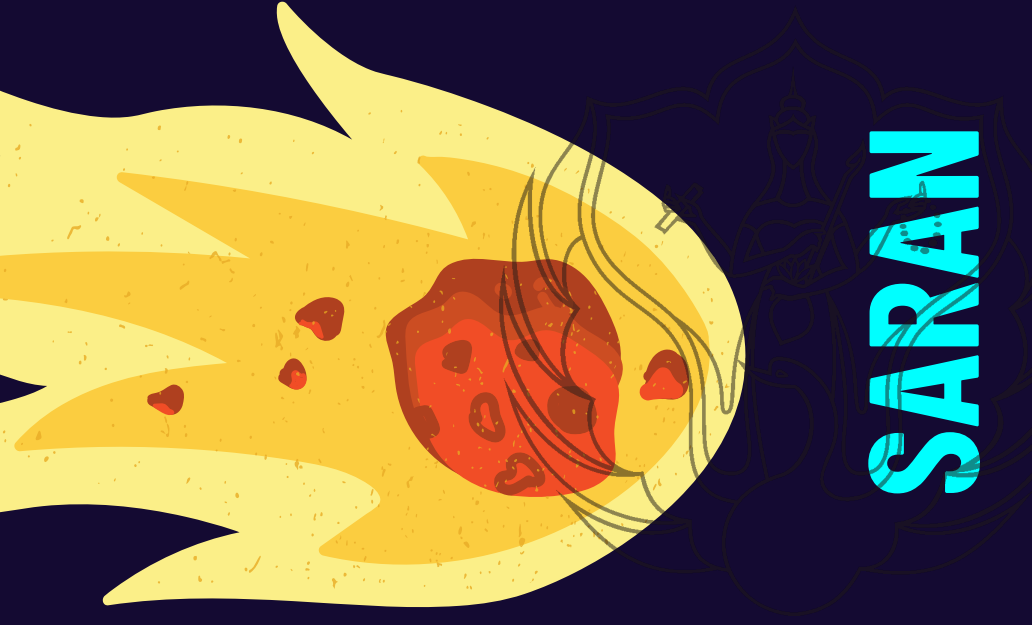


BABY PENUUTUP



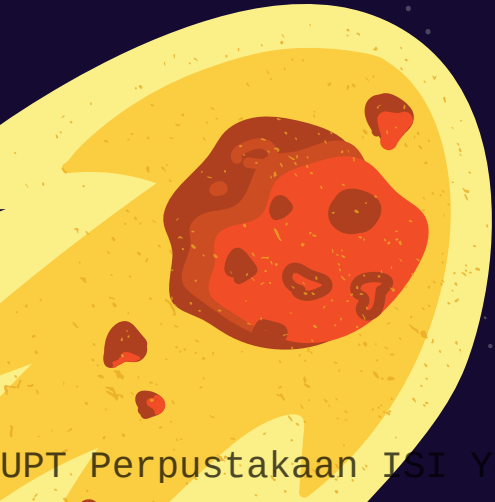
KESIMPULAN

Teknik *polygonal modeling* dapat diterapkan untuk pembuatan *asset* 3D petualangan antariksa. Penggunaan teknik *polygonal modeling* memiliki keuntungan dan kekurangan. Keuntungan teknik ini adalah *asset* yang sudah jadi bisa dapat langsung *ditexture* dan memiliki jumlah *polygon* yang lebih rendah sedangkan kekurangannya adalah teknik ini tidak bisa menambahkan detail kecil. Untuk mengatasi masalah ini maka digunakan *texture* agar detail tetap terlihat.



SARAN

Pembuatan *asset* 3D selanjutnya dapat ditingkatkan dengan menerapkan *topology* yang lebih rapi agar *asset* 3D dapat *ditexture* lebih mudah.



DAFTAR PUSTAKA

- Franson, David. (2002). 2D Artwork and 3D Modeling for Game Artist. Premier press.
- Patnode, Jason. (2008). "Character Modeling with Maya and ZBrush_Professional polygonal modeling techniques". Focal press.
- Tjandra, Lunita. (2017). "PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PEMBELAJARAN ASTRONOMI BAGI ANAK KELAS 5 – 6 SD". Other thesis, Unika Soegijapranata Semarang.
- Fitri, Amelia. dkk. (2022). "Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial". Pusat Perbukuan.
- Branch, Robert. (2009). "Instructional Design: The ADDIE Approach". Springer press
- brian ali sahada, wahju tri widadijo, s.s. m.sn. (2024) "Perancangan 3d modeling aset video animasi looping untuk konten website ecoton di gresik jawa timur". Other thesis, SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

BIODATA



RIZQ RALFY SINATRIYA SEMBODO PRABOWO

"Seorang 3D modeler yang tidak yakin dia itu apa dan suka kucing."