

## INTISARI

### PEMBUATAN MODELING ANIMASI HEWAN 3D

Oleh :

Bagus Surya Utama

16/401015/SV/11519

Kemajuan teknologi yang pesat telah membuat bidang multimedia berkembang pesat. Teknologi yang banyak dipakai adalah CGI (*Computer Generated Imagery*), CGI banyak diminati karena dapat menciptakan objek 3 dimensi kemudian dapat dipakai dalam film maupun *game*. CGI dapat merelisasikan objek yang sulit didunia nyata menjadi kenyataan.

Pada pembuatan *game* Pesawat Ruang Angkasa dibutuhkan object 3 dimensi berupa pesawat *dozer* ruang angkasa. Oleh karena itu, dibuat asset 3D pesawat *dozer* ruang angkasa untuk diimplementasikan sebagai object 3 dimensi di dalam *game*.

Pembuatan 3D model pesawat *dozer* ruang angkasa terdiri dari tahap pre-produksi yang terdiri dari riset dan pengembangan ide, tahap produksi yang terdiri dari proses *modelling*, dan *rendering*, serta tahap pra-produksi yang berupa *editing*. *Software* yang digunakan penulis dalam pembuatan aset adalah Blender 2.8.

**Kata kunci:** CGI, Ruang Angkasa, Animasi 3D, Blender.

## ABSTRACT

### MAKING OF MODELING 3D ANIMALS ANIMATION

By :

Bagus Surya Utama

16/401015/SV/11519

Rapid technological advances have made the multimedia field develop rapidly. The most widely used plier's technology is CGI (*Computer Generated Imagery*), CGI is in great demand because it can create 3-dimensional object which then can be used in films and *games*. CGI can transform difficult object in the real world into reality.

In making the spaceship game, it takes a 3-dimensional object in the form of spaceship dozer. Therefore, made a 3D asset dozer spaceship to be implemented as a 3-dimensional object in the game.

The 3D model of the spaceship dozer consists of the pra-production stage which consists of research and idea development, the production stage which consists of the modelling process and rendering, and the pre-production stage in the form of editing. The software used by the author in making asset is Blender 2.8.

**Keyword** : CGI, Space, 3D Animation, Blender.