



INTISARI

PEMBUATAN ASET 3D “CANNON” UNTUK GIM PERSIA DENGAN PERANGKAT LUNAK BLENDER

Oleh :

Bias Alamsyah

16/401016/SV/11520

Gim merupakan permainan visual sebagai sarana hiburan melalui perangkat elektronik. Dalam pembuatan gim selain pemrograman diperlukan juga objek visual agar dapat dimainkan dengan mudah. Objek visual yang ada antara lain adalah karakter dan lingkungan. Objek visual dapat dikatakan sebagai salah satu aset dari gim. Gim Persia memerlukan aset objek cannon sebagai objek visual lingkungan, maka pembuatan aset cannon 3D diperlukan. Pembuatan aset 3D menggunakan perangkat lunak Blender versi 2.80 untuk *modeling*, *texturing* dan *animation*. Penelitian ini memberikan hasil yang akan digunakan sebagai komponen dalam pembuatan gim Persia. Pembuatan aset 3D menggunakan perangkat lunak Blender siap digunakan untuk pembuatan gim Persia.

Kata kunci: Gim, Animasi, 3D model, Multimedia



ABSTRACT
THE MAKING of 3D ASSET OF “CANNON” FOR PERSIA
THE GAME WITH SOFTWARE BLENDER

By :

Bias Alamsyah
16/401016/SV/11520

Game is visual playing through electronic device as entertainment purposes. Beside programming, visual object is required in making game for easy understanding by player. Visual object is including character and environment. Visual object known as one of asset in making game. Persia game required asset cannon as visual object environment. Therefore, making that asset is need to be done. In making the asset, Blender version 2.80 is used for modeling, texturing and animation. This research give result that is use as component in making Persia game. 3D assets made using software Blender is ready to use for making Persia game.

Keyword : Game, Animation, 3D model, Multimedia