



VISUALISASI 3D

STMIK AMIKOM PURWOKERTO

Disusun oleh : Hellik Hermawan, M.Kom.

Interface, Controlling, Blueprint, Topology Modeling, Hard surface, Soft Surface, Modifier List, Texturing, Material Editor, UV Editor, Lowpoly, Rendering Standar, Baking Texture, Rendering External, Composite Effect, Finishing Publish.



Texturing

Texturing adalah proses menciptakan permukaan dan warna atribut model untuk menyerupai objek dan mempresentasikan objek tersebut (Beane2012).

Bagian ini dikerjakan oleh divisi sendiri biasanya berbeda dari divisi modeling.

Orang yang membuat texturing disebut sebagai texturing artist.

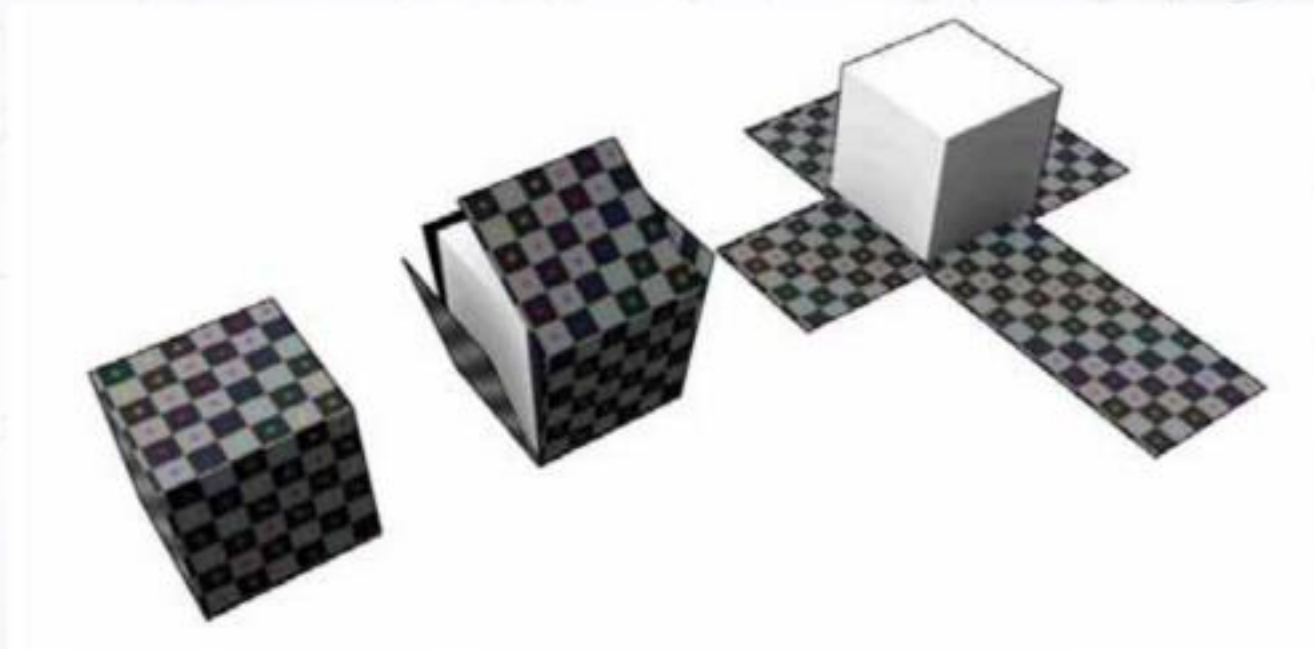
Pembuatan Texturing pada 3D Modeling

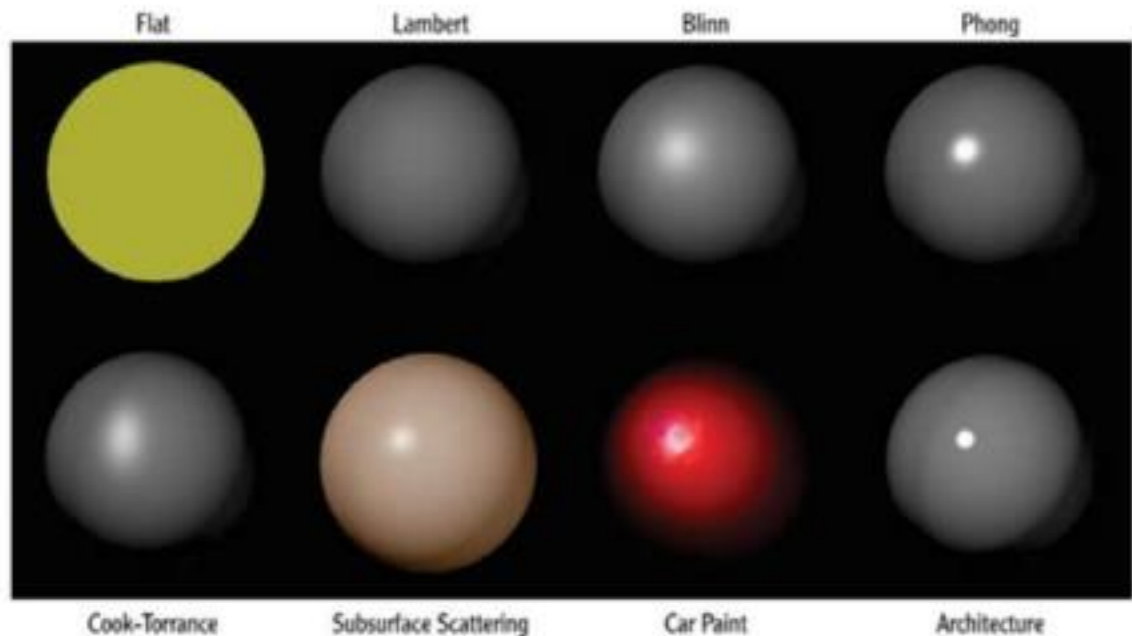
UV map,
Shader
Texture Mapping

UV Maps

UV adalah representasi 2D dari sebuah objek tiga dimensi. Tekstur pada objek tiga dimensi dilakukan pemetaan ke dalam gambar 2D (tekstur).

Pemetaan itu dilakukan berdasarkan polygonal sehingga antara objek tiga dimensi dan tekstur dapat berhubungan.



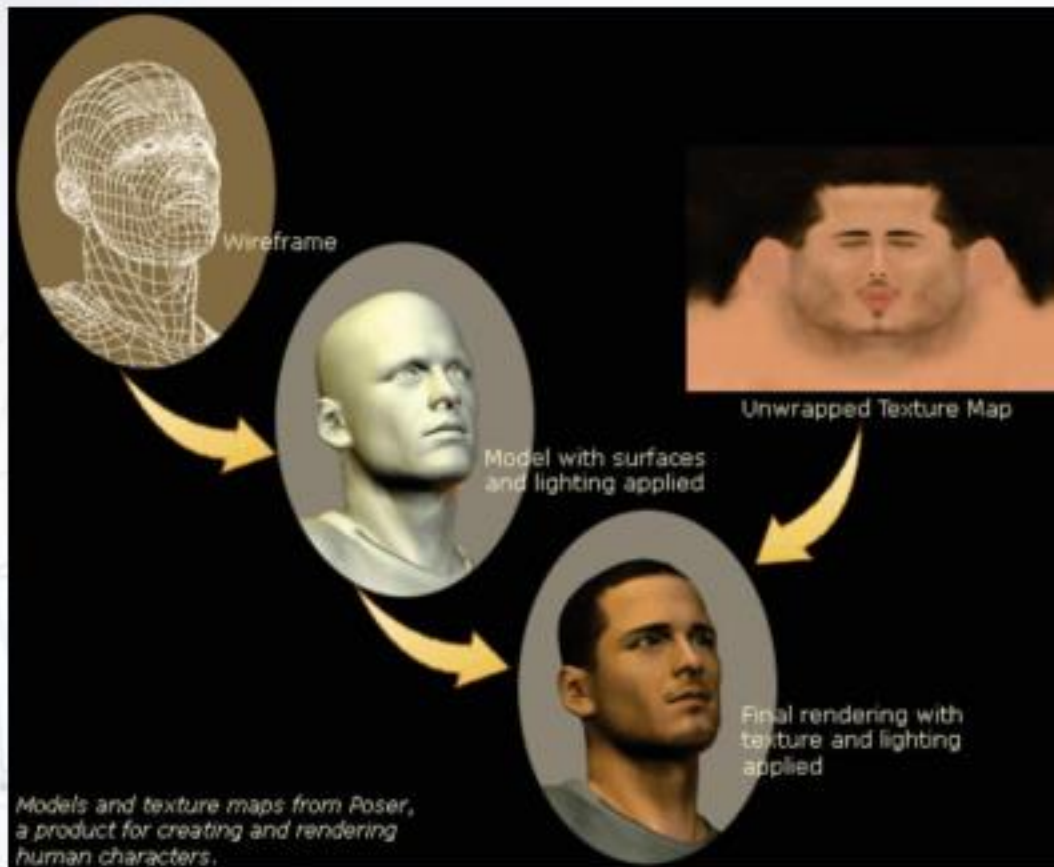


Shaders

Shader atau yang sering disebut juga material/surface.

Surface itu digunakan untuk membuat objek menyerupai aslinya dari komponen warna objek, reflektivitas, pembiasan, transparansi, translucency, incandescence, ambient color, dan specular highlights.

Kebanyakan software tiga dimensi telah menyertakan bentuk dasar sheader yaitu flat, lambert, Blinn, Phong, dan Cook-Torrance.



Texture mapping

Texture mapping merupakan teknik pemetaan sebuah tekstur pada pola gambar wireframe, dimana wireframe yang telah dibuat akan ditampilkan memiliki kulit luar seperti tekstur yang diinginkan.

Terimakasih