

7. DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, I.Z., Suhendra, A. (2016). *Visualisasi Grafik Tiga Dimensi (3d) Untuk Informasi Pada Simulasi Aliran Air Berdasarkan Perhitungan Metode Smoothed Particle Hydrodynamics (SPH)*, *Jurnal Informatika dan Komputer Volume 21 No. 3*, 20.
- Autodesk. Didapat dari : <https://www.autodesk.com/solutions/3d-modeling-software>
- Autodesk. Didapat dari : <https://knowledge.autodesk.com/support/maya/learn-explore/caas/CloudHelp/cloudhelp/2020/ENU/Maya-Modeling/files/GUID-74867E07-5CCD-4D55-B60B-C90C3AD65DF4-htm.html>
- Aziz, Z. (2019). *Fluxus Animasi Dan Komunikasi di Era Media Baru Digital. Volume 7, No.1*, 49-58.
- Azis, A. (2020). *Penerapan Texturing 3d Dengan Uv Mapping Pada Project Animasi Berjudul Isyarat*
- Blender. Passes. Didapat dari : <https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/layers/passes.html#cycles>
- Derakhsani, D. (2016), *Introduction Autodesk Maya 2016*, United States: Sybex
- Martin, J. (2017), *Optimal Edge Loop Reduction Flows* Didapat dari : <https://topologyguides.com/loop-reduction>.
- Syahfitri, Y. (2011). *Teknik film Animasi Dalam Dunia Komputer*.
- Sterckx, F (2016). *Bringing Visual Mapping to the Restaurant Table with Le Petit Chef*. Didapat dari <https://www.youtube.com/watch?v=4Ma4rxgNTG8>.
- Vaughan, W. (2011). *Digital Modeling*, United States: New Riders.
- Wirawan, K. I. (2019), *Liturgi Sakralisasi Barong-Rangda: Eksplorasi Teo-Filosofis Estetik Mistik Bali. Volume 34, No. 3*, 418.