

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- M. Ichsan Medina. (2024, Januari 2). 13 Teknik Pencahayaan dalam Sinematografi yang Perlu Kamu Tahu. Glints Blog. Didapat dari <https://glints.com/id/lowongan/teknik-pencahayaan-lighting/#.Y5H6HXZByrw>
- Okuha (2023, Februari 16 ). “Cel Shading – Everything You Need To Know.” Okuha Blog. Didapat dari <https://okuha.com/what-is-cel-shading/>
- Sandy H,A.(2023, Juli 31). “3D Modelling: Pengertian, Konsep dan Cara Dasar Membuatnya”. NataDesign, Didapat dari <https://www.natadesign.id/articles/3d-modelling-pengertian-konsep-dan-cara-dasar-membuatnya>
- Cecilia.M. (2023, Mei 31). “Apa itu tekstur dan mengapa itu sangat penting dalam seni?”. Yubrain. Didapat dari [https://www.yubrain.com/id/sastra/definisi-tekstur-seni/#google\\_vignette](https://www.yubrain.com/id/sastra/definisi-tekstur-seni/#google_vignette)
- Sutrisno (2016, Desember 14) “Blender Modeling, Texturing, Rigging, Lighting, Animation dan Rendering. dapat dari <https://sutrisnoekoprasetyo.blogspot.com/2016/12/blender-modeling-texturing-rigging.html>
- Professor Goo (2022, November 10) How to make the Perfect Toon Shader in Blender (Goo Engine) - The Shader Info Node,. Dapat dari <https://www.youtube.com/watch?v=iSPU-RaLxrU&t=800s>

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A