



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ascher, S., & Pincus, E. (2007). *The filmmakers handbook: a comprehensive guide for the digital age*. New York, NY: Plume.
- Bachtiar, y .(2016, maret 25). Liputan6. [OPINI] Sinema Animasi yang Berubah, *Kungfu Panda 3*. Retrieved from <http://showbiz.liputan6.com>.
- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. NJ: John Wiley & Sons.
- Birn, J. (2006). *Lighting & rendering*. San Francisco, CA?: New Riders.
- Boughen, N. (2005). *3ds Max lighting*. Plano (TX): Wordware Pub.
- Brooker, D. (2008). *Essential CG lighting techniques with 3ds max*. Burlington, MA: Elsevier.
- Brooker, D. (2003). *Essential CG lighting techniques*. Oxford: Focal Press.
- Gallardo, A. (2001). *3D lighting: History, concepts, and techniques*. Rockland (Massachusetts): Charles River Media.

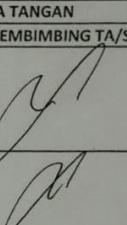
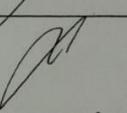
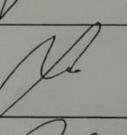
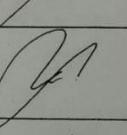
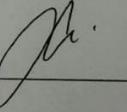


## LAMPIRAN A: Kertas Bimbingan

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA				
NAMA NIM DOSEN PEMBIMBING SEMESTER TAHUN AKADEMIK		: Riyanto : 08800018707 : Matheus Prayogo : VII		
NO	TANGGAL	KETERANGAN	TANDA TANGAN	
			MAHASISWA	PEMBIMBING TA/SKRIPSI
1	25/8-2017	- Memperbaiki tata lighting - Mewakili texture - Menganalisa waktunya - Menghindari perulangan light yang tidak perlu (ari; refleksi)	<i>Rul.</i>	<i>/</i>
2	8/9-2017	- Perbaiki tata lighting - Menambahkan include dan exclude - referensi di luar dan didalam - Contrast antara karakter & background - lighting block	<i>Rul.</i>	<i>/</i>
3	5/10/17	- Menambah Proses Perancangan - Menambah Colour Script	<i>Rul.</i>	<i>/</i>
4	9/11	- Arah cahaya - aspek polusi - texture bangunan - Blur - kurang - Pak Posure Kurangin	<i>Rul.</i>	<i>/</i>
5	6/11	- Sama seperti kemarin	<i>Rul.</i>	<i>/</i>
6	24/11	- Menambahkan Teori High key. - Perbaikan Skema & Judul	<i>Rul.</i>	<i>/</i>
7	28/11	- Memperbaiki bab 4. - Memperbaiki karya hasil akhir.	<i>Rul.</i>	<i>/</i>
8				

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## LAMPIRAN B: Kertas Bimbingan

NO	TANGGAL	KETERANGAN	TANDA TANGAN	
			MAHASISWA	PEMBIMBING TA/SK
1	08-8-2017	Bimbingan awal, Pencarian Referensi, & Teknik Render	M.	
2	9-8-2017	Bimbingan Adware, tool dev.	M.	
3	11/8/2017	Memperbaiki ink and paint. texture kayu Penggunaan AO, diffuse, ink, fall off	M.	
4	6/9/2017	Menambahkan fill light Pada character.	M.	
5	28/9/2017	Mencoba Multipass	M.	
6				
7				
8				