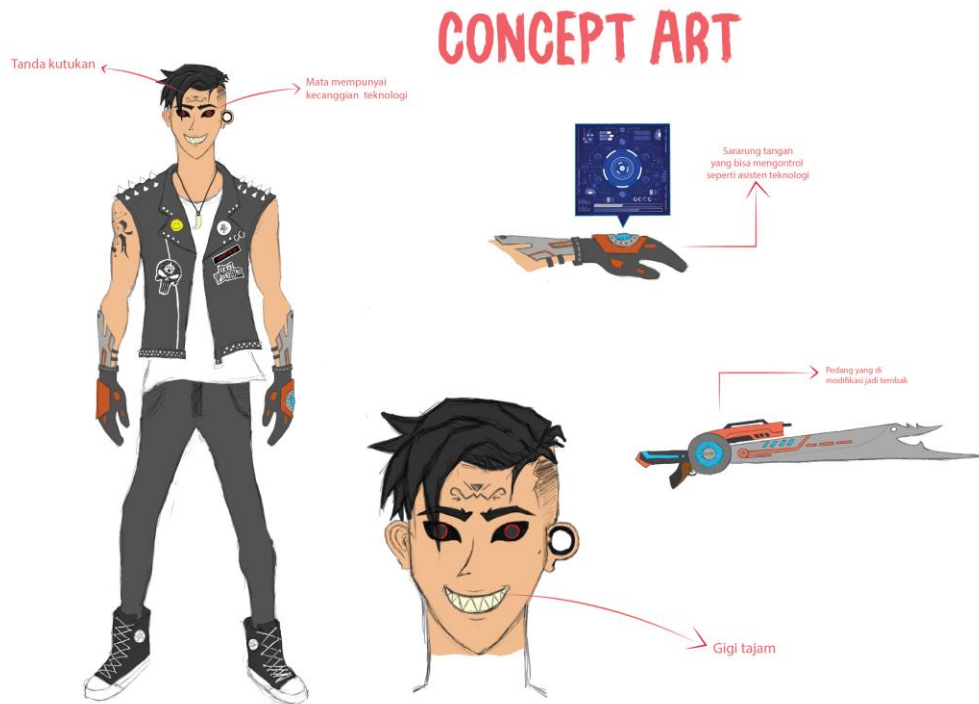


DOKUMENTASI LAPORAN

Nama : Tulus suprasetyono

Nim : 17.82.0176

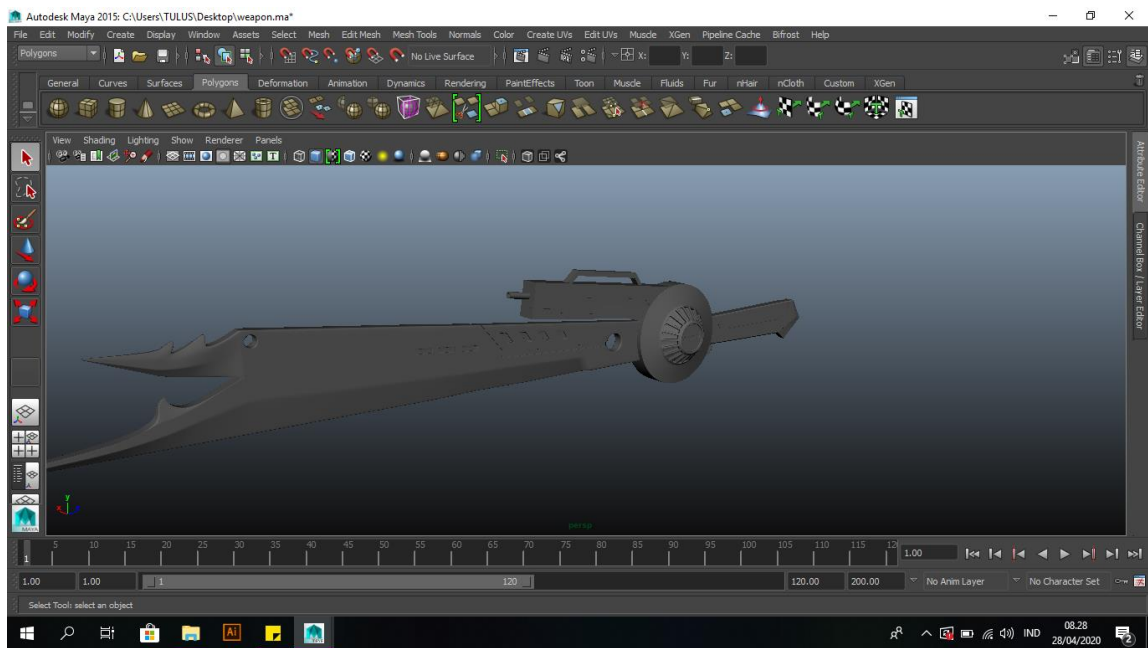
- KONSEP KARAKTER



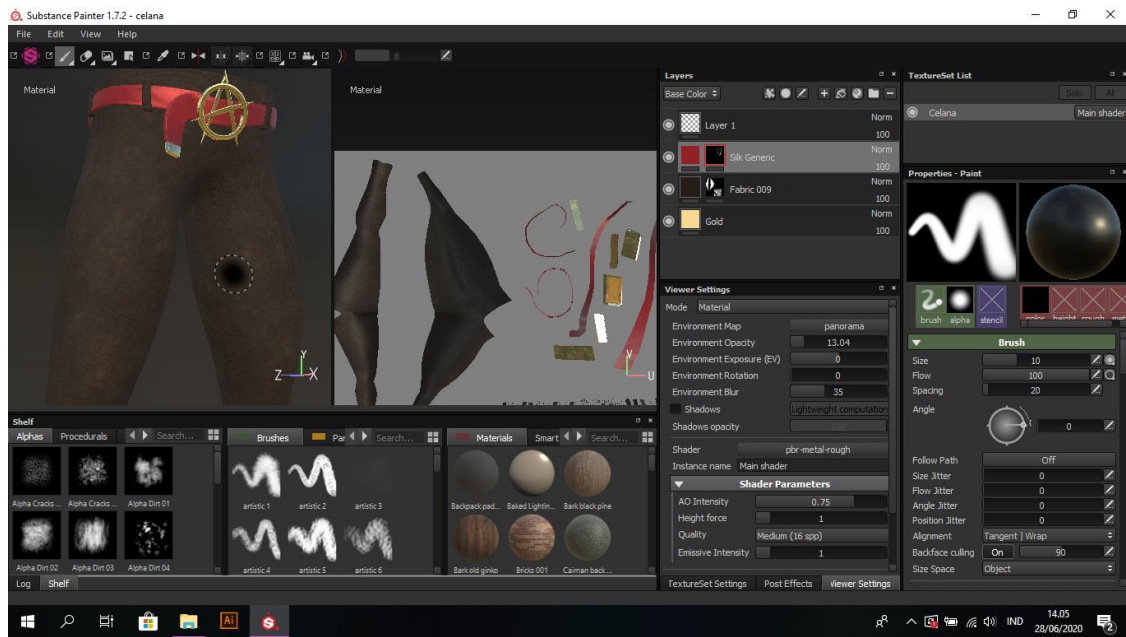
- TAHAP MODELING

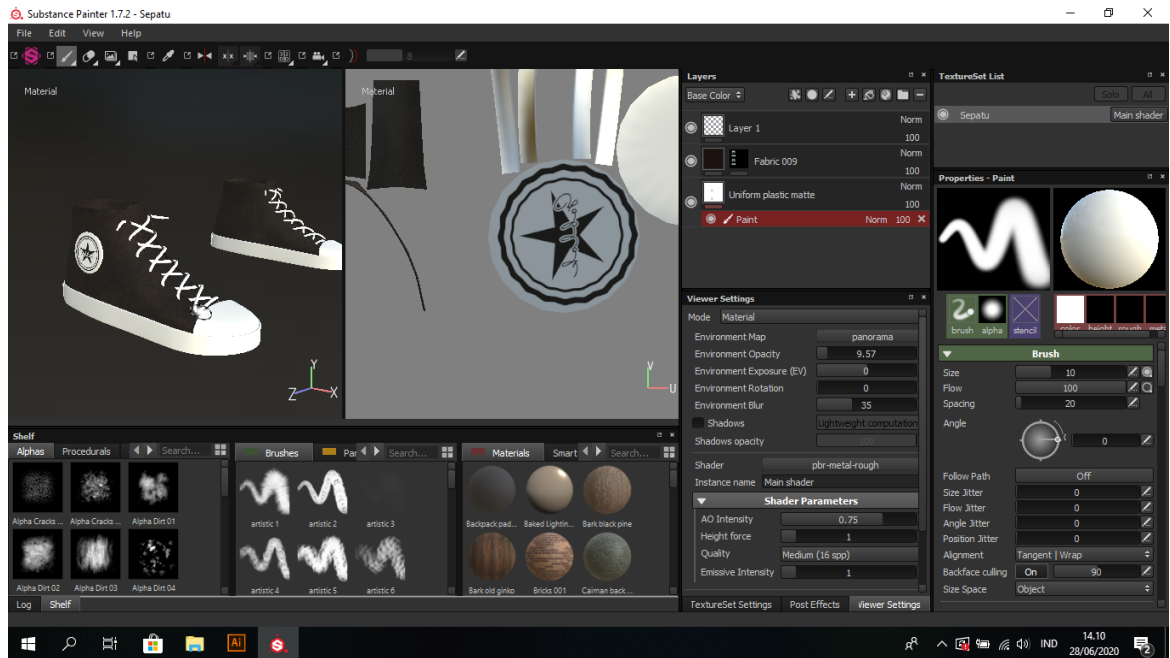
Untuk tahap modeling kepala saya menggunakan software z-brush, sedangkan tahap modeling badan, baju, senjata, dan background saya menggunakan autodesk maya.



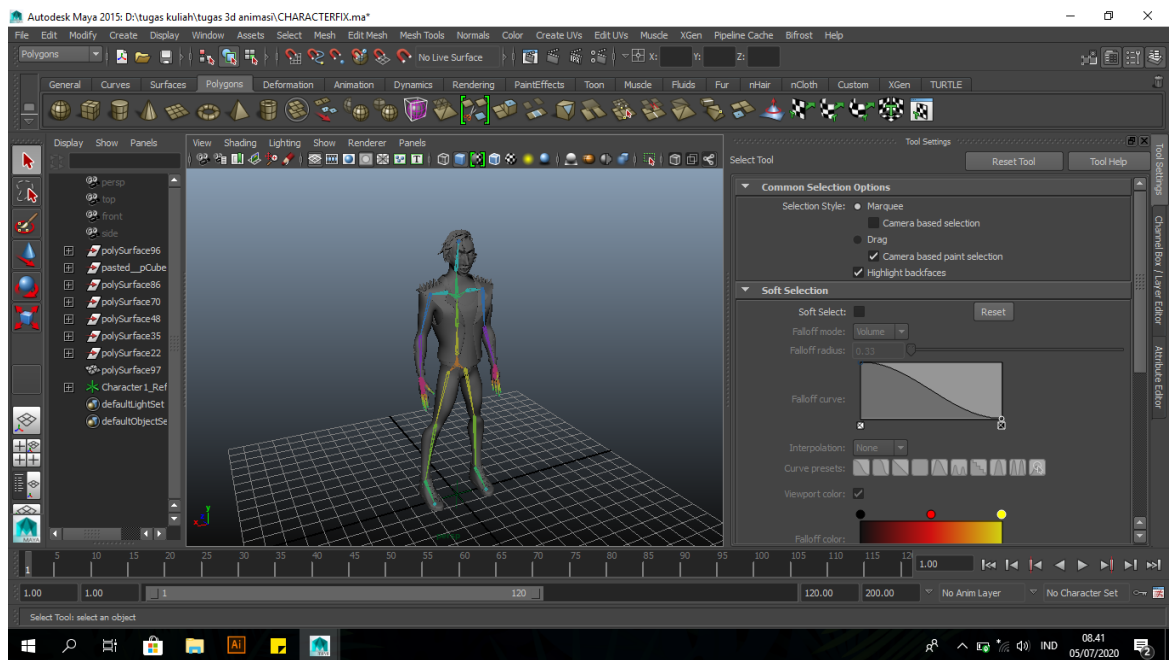


- **TAHAP TEKSTUR**
 Untuk tekstur saya menggunakan software substance painter. Saya tekstur satu-satu agar tidak terjadi crash.

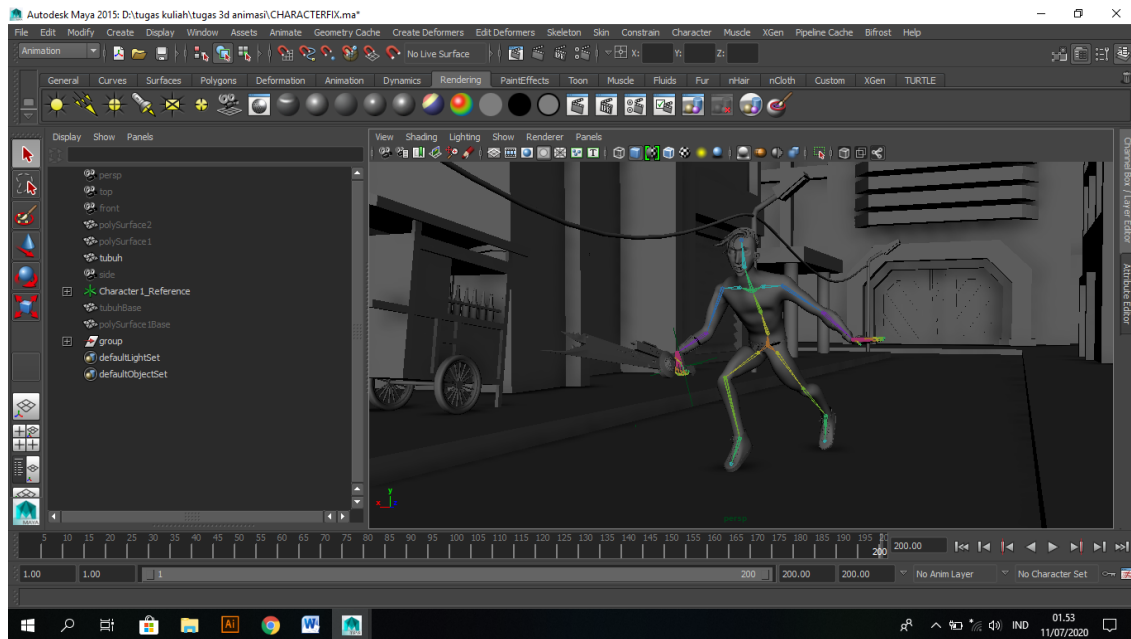




• TAHAP RIGGING



- **TAHAP PENGANIMASIAN**



- **TAHAP RENDERING**

Saya rendering menggunakan software marmoset toolbag3 untuk baju tidak saya render karena pada saat di import ke marmoset bajunya tidak ikut gerak, jadi saya hilangkan saja.

