

BAB II

DASAR TEORI

A. Blender

Blender merupakan perangkat lunak open source yang berfungsi sebagai pemroses 3D. Perangkat lunak ini digunakan untuk membuat film animasi, efek visual, permodelan 3D, dan pembuatan asset video game. Blender dikembangkan oleh Blender Foundation dan dirilis pertama pada tahun 1995, dikembangkan dengan bahasa C, C++, dan Python, Blender berjalan pada sistem operasi Windows, MacOS, Linux, dan FreeBSD.

B. Texturing

Texturing atau pemetaan tekstur merupakan teknik untuk menampilkan warna, tekstur, atau detail yang cukup kompleks dalam sebuah model tiga dimensi. Penggunaan teknik ini di pelapori oleh Edwin Catmull pada tahun 1974.

C. Low Poly

Low Poly merupakan jenis teknik yang berkembang di dunia 3D, teknik ini menggunakan penggambaran ilustrasi sebuah objek 3D dengan bidang-bidang sederhana, sehingga ilustrasi 3Dnya terlihat unik. Teknik ini banyakk digunakan pada pembuatan game ringan, karena jumlah polygon yang rendah mempercepat proses pembuatan dan meningkatkan performance game tersebut.

D. 3D Viewer

3D Viewer merupakan aplikasi bawaan microsoft windows 10 yang berfungsi untuk melihat objek 3D dan Augmented Reality. Aplikasi ini mendukung format .fbx, .3mf, .obj, .stl, dan masih banyak lagi.

E. Unity3D

Unity3D adalah sebuah engine game yang dikembangkan oleh Unity Technologies dan bersifat cross-platform, artinya software ini dapat merilis game ke berbagai platform terkenal, seperti Windows, Linux, MacOS, Android, iOS, PS4, PS3, Xbox One, dan masih banyak lagi.