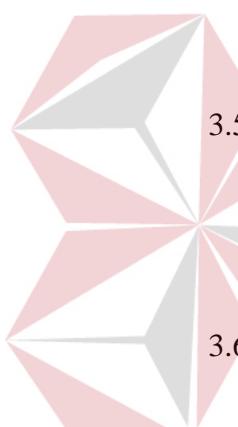


DAFTAR ISI

	halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Film Animasi.....	6
2.1.1 Jenis-jenis Film Animasi	7
2.1.2 Animasi 3D	8
2.1.3 Proses Pembuatan Film Animasi 3D.....	9
2.2 Design Grafis.....	19
2.2.1 Elemen-elemen Desain Grafis.....	20
2.2.2 Prinsip-prinsip Desain Grafis.....	21
2.3 Camera Shoot.....	25

BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA	33
3.1 Metodologi	33
3.2 Study Eksisting.....	35
3.2.1 Film Animasi “ <i>the Illusionist</i> ”.....	36
3.2.2 Trailer Game “ <i>Angry Bird and Mighty Eagle</i> ”.....	38
3.3 Keyword Konsep	40
3.4 Proses 3D.....	41
3.4.1 Modeling.....	41
3.4.2 Materialing.....	45
3.5 Compositing dan Rendering.....	48
3.5.1 Compositing.....	48
3.5.2 Randering.....	48
3.6 Editing dan Compositing.....	49
3.6.1 Special Effect.....	50
3.6.2 Tone Warna.....	51
3.6.3 Sound.....	52
3.6.4 Final Render.....	52
3.7 Publikasi.....	52
3.8 Peralatan.....	55
3.9 Anggaran.....	55
3.10 Jadwal Kerja.....	56
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA.....	57



4.1 Modeling dan Material.....	57
4.1.1 Greenvile.....	57
4.2 Compositing Animasi Karakter dan environment	73
4.3 Render.....	76
4.4 Setting Background	77
4.5 Editing.....	78
4.6 Final Render.....	81
4.7 Publikasi	83
BAB V PENUTUP	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
BIOTADA PENULIS	90
LAMPIRAN.....	91