

DAFTAR PUSTAKA

- Azharina, S., Lestari, O. B., & Setyasih, D. (2022). *Perancangan video animasi 3D menggunakan teknologi motion capture tentang pengenalan teknik dasar ilmu bela diri pencak silat*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, 15(2), 45–58.
- Ardiansyah, R. (2019). *Eksplorasi teknik morphing dalam pembuatan animasi menggunakan Blender*. Jurnal Animasi dan Multimedia, 10(1), 22-34.
- Cahyani, D. (2020). *Pemanfaatan media animasi 3D dalam pembelajaran interaktif*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 8(2), 78-92.
- Fauzi, A. (2020). *Perancangan rigging karakter 3D sebagai animate motion capture Kinect*. Jurnal Teknologi Kreatif, 12(3), 33-49.
- Hadi, F., Pratama, R., & Nugroho, S. (2021). *Implementasi rigging dalam animasi 3D untuk akurasi gerakan karakter*. Jurnal Rekayasa Digital, 14(4), 51-66.
- Mahendra, P., Lestari, T., & Wijaya, A. (2021). *Penerapan texturing dalam pembuatan animasi 3D untuk peningkatan visualisasi realistis*. Jurnal Komputasi Visual, 9(1), 12-27.
- Rahman, M. (2022). *Penggunaan morphing dalam pembuatan animasi wajah untuk gerak mulut yang lebih realistis*. Jurnal Seni Digital, 7(2), 99-110.
- Santos, J. (2016). *Sejarah dan perkembangan karate di Indonesia*. Jurnal Olahraga dan Seni Bela Diri, 5(1), 1-15.
- Setiawan, R. (2017). *Optimalisasi face rigging pada pembuatan karakter animasi 3D*. Jurnal Desain dan Animasi, 6(3), 40-52.
- Sun, L. (2022). *Texturing dan shading dalam pembuatan animasi 3D berbasis PBR*. Journal of Computer Graphics & Animation, 19(2), 105-120.
- Suarna, P., et al. (2022). *Texturing for realistic 3D characters in animation projects*. International Journal of Animation & Visual Arts, 20(3), 130-145.

Turner, J. (2020). *Optimalisasi morphing untuk transisi halus dalam animasi karakter 3D*. Journal of Computer Animation & Simulation, 15(1), 75-89.