

Panduan Eksperimen Tekstur Minecraft dengan Adobe Firefly

Dokumen ini dibuat sebagai catatan pribadi eksperimen membuat tekstur bergaya Minecraft Unlimited Items menggunakan Adobe Firefly.

1. Tujuan Eksperimen

Menguji seberapa tajam dan akurat Adobe Firefly menghasilkan tekstur berbasis piksel ala Minecraft ketika:

- Resolusi diatur ke maksimum.
- Warna mengikuti palet aslinya.
- Ukuran kanvas diatur sebelum proses rendering.

2. Peralatan & Software

Peralatan	Detail
Software	Adobe Firefly (versi terbaru)
Aplikasi Pendukung	Photoshop / Photopea
Format Output	PNG 512x512, PNG 1024x1024

3. Langkah-langkah Uji

- Menentukan Palet Warna**
Gunakan palet asli Minecraft (16 warna utama + variasi bayangan).
- Pengaturan Kanvas**
Mulai dengan kanvas 1024x1024 untuk hasil tajam.
- Prompt Firefly**
Gunakan deskripsi singkat:
"Pixelated Minecraft grass block texture, vibrant colors, game style"
- Ekspor Hasil**
Simpan dengan resolusi tertinggi, tanpa kompresi.

4. Hasil Pengamatan

Parameter	Hasil Positif	Catatan Masalah
Resolusi 512x512	Tajam, warna stabil	Sedikit noise di pinggir blok
Resolusi 1024x1024	Sangat tajam, detail jelas	File lebih berat

5. Kesimpulan

- Adobe Firefly mampu menghasilkan tekstur Minecraft berkualitas tinggi jika:
 - Ukuran kanvas besar dipakai sejak awal.
 - Palet warna disiapkan sebelum proses rendering.
 - Untuk menjaga warna tidak pudar, hindari filter otomatis.
-

6. Referensi Tekstur

Beberapa hasil uji bisa dilihat pada folder ini: *(tambahkan link gambar atau folder drive Anda di sini)*

Catatan:

Dokumen ini masih tahap eksperimen, silakan digunakan bebas untuk uji coba sendiri.