

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Kelebihan atau keunggulan dalam menggunakan metode UVW mapping adalah dapat memetakan atau menempatkan tekstur 3D secara tepat sesuai dengan rancangan yang telah dirancang oleh seorang desain drafter sebelumnya.
2. Kekurangan atau kelemahan dengan menggunakan metode UVW mapping adalah seorang model diharuskan untuk memetakan dahulu dari objek 3D ke bidang 2D secara benar, supaya dapat di kerjakan dalam software 2D.
3. Kelebihan dari desainnya sendiri adalah memiliki keunggulan memaparkan objek yang hampir mirip dengan film toy story 3.
4. Sedangkan kekurangan dari desain adalah memakan waktu yang cukup lama dalam pembuatannya.
5. Setelah dilakukan pengumpulan data, analisis, perancangan dan implementasi diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

Untuk membuat objek 3D khususnya texturing dengan teknik UVW mapping yaitu dengan langkah:

- a. Membuka model 3D menjadi 2D dengan metode unwrap.
- b. Menyusun polygonal-polygonal dari model sesuai dengan topologi supaya seorang artis texturing lebih mudah dalam melukis.
- c. Melukis tekstur dengan software 2D painting di photoshop.

- d. Setelah selesai membuat tekstur selanjutnya menyimpan file dalam bentuk bitmap yang kemudian di tempatkan kembali kedalam 3D model. Maka hasil model 3D akan sesuai dengan bentuk rancangan desain.

5.2 Saran

Di dalam pembuatan objek 3D sangat dibutuhkan keserasian dalam pengaturan warna-warna atau tekstur yang dapat menghasilkan nuansa suasana yang indah agar para penikmat tidak mudah jenuh dikarenakan susunan dari tekstur yang kurang bagus atau serasi.

