

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dalam pembuatan simulasi animasi 3D, maka secara garis besar penulis besar dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Membuat modeling 3D lion air membutuhkan jumlah polygon **117184** itu terdiri dari :
 - a) Verts : **16630**
 - b) Edges : **33152**
 - c) Faces : **16555**
 - d) Tris : **33142**
 - e) Uvs : **17705**
2. Modeling yang dihasilkan sudah mendekati aslinya.
3. Membutuhkan waktu **8** jam saat membuat modeling pesawat dan **2** hari untuk Texturing lalu membuat efek pesawat pecah membutuhkan waktu **5** jam.
4. Membutuhkan waktu **3** jam untuk merender di 3Ds Max dan **15** menit untuk merender di Adobe After Effect .
5. Menurut staff MSV yang bekerja di bagian Modelling dan Lighting Rendering untuk pemodelingan pesawat terbang sudah memenuhi standar produksi pada film.

6. Pada saat ledakan pada pesawat camera dibuat bergetar agar lebih realistik.

5.2 Saran

Dalam proses produksi seorang editor harus mempunyai referensi yang memadai untuk menjadi tolak ukur bagi editor dan dapat belajar pada editor-editor yang sudah mendunia supaya saat mengerjakan Visual Effect hasilnya memuaskan. Dan untuk teknik pembuatan Visual Effect simulasi 3D, dianjurkan agar tak pernah menyerah memahami dari tutorial tahap per-tahap.

Untuk waktu merender proyek usahakan tidak mengoperasikan software lain supaya tidak memberatkan komputer saat proses render dijalankan dan supaya hasil render juga cepat selesai dan tidak cepat panas agar komputer awet. Dalam pengambilan gambar live shoot untuk dijadikan background lebih bagus menggunakan video yang di motion tracking.

Agar simulasi peledakan pesawat lebih kelihatan realistis dengan cara :

- a) Untuk ledakan dibuat lebih realistis.
- b) Dibuat video animasi bergerak dengan teknik motion tracking supaya lebih terlihat realistis.