

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan karakter manusia dan animasi 3 dimensi dengan 3DS Max 2011, dan sebagai akhir dari analisis, saya dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Dalam pembuatan sebuah model 3Dimensi diperlukan perencanaan berdasarkan concept art yang sudah dibuat dan dipelajari yang digunakan untuk mendalami teknik pemodelan 3D tertentu yang akan membuat hasil karya lebih menarik minat konsumen saat kita sebagai modeller akan menyampaikan informasi ke dalam hasil akhirnya.
- b. Pada pembuatan karakter manusia ke dalam 3D dengan menggunakan objek kotak pada software 3Ds max untuk memudahkan kita dalam pembuatan animasi 3D dengan parameter yang lengkap sehingga bisa membuat karakter manusia tersebut lebih realistis.

5.2 Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan diatas, dan juga sebagai bahan pertimbangan bagi pembaca yang akan terjun di bidang modeling dan animasi, saran yang ingin disampaikan sebagai berikut :

1. Dalam membuat animasi banyak sekali software yang bisa digunakan dalam tahapan - tahapan perancangannya, kombinasi antara beberapa software dan

teknik - teknik yang dapat dipelajari akan sangat membantu dalam pencapaian terbaik.

2. Imajinasi dan Kreatifitas merupakan hal yang sangat penting dan yang ingin disampaikan sebagai berikut :
 - a. Dalam membuat animasi banyak sekali software yang bisa digunakan dalam tahapan - tahapan perancangannya, kombinasi antara beberapa software dan teknik - teknik yang dapat dipelajari akan sangat membantu dalam pencapaian terbaik.
 - b. Imajinasi dan Kreatifitas merupakan hal yang sangat penting dan diperlukan dalam semua jenis animasi, namun disamping itu juga dibutuhkan pemahaman teknis dengan software terkait, dengan perpaduan itulah muncul karya - karya terbaik dalam animasi 3D.

