

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dengan selesainya tahap demi tahap pembuatan film animasi 3D “Petualangan Key” dengan menggunakan teknik *Blend Shape*, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Penganimasian objek 3D berdasarkan bentuk, seperti ekspresi wajah pada karakter Key akan lebih mudah dengan menggunakan teknik *Blend Shape*, karena bentuk-bentuk objek 3D yang akan diubah telah dipersiapkan sebelumnya. Selain dapat diimplementasikan pada karakter Key, teknik *Blend Shape* juga dapat diimplementasikan pada objek 3D lainnya, asalkan objek 3D tersebut masih dalam bentuk dasar dan jumlah poly yang sama.
2. Pemberian *controller* pada objek 3D dengan menggunakan garis (*curve*) akan mempermudah dalam proses penganimasian pada produksi film animasi 3D, karena sudah tidak perlu lagi membuka panel-panel *controller* pada menu, misal panel *Blend Shape*.
3. Proses *rendering* akan berjalan lebih lama jika material kompleks, pencahayaannya tajam dan jumlah frame yang banyak. Maka usahakan merencanakan waktu untuk proses *rendering*, dan pastikan tidak mengoperasikan komputer selain *rendering*, agar kinerja komputer berjalan cepat dan maksimal.

## 5.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut tentang penggunaan teknik *Blend Shape*, berikut adalah saran yang dapat digunakan.

1. Untuk mengeksplorasi lebih banyak ekspresi wajah karakter, sebaiknya mengkoneksikan *controller* pada masing-masing kunci pergerakan ekspresi wajah seperti mata, alis dan mulut.
2. Teknik ini akan baik digunakan dalam penganimasian mulut karakter 3D dalam pelafalan vocal.

