

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang sudah dilakukan, dalam implementasi create modeling tiga dimensi 3D visual efek real texture dan animasi 3D pada film fiksi live action dapat di ambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Objek yang telah dihasilkan melalui teknik Polygons cube low poly yang kemudian di bentuk menggunakan extrude dengan menambahkan objek baru dari bagian face objek, hingga membentuk bagian-bagian model dan di perhalus menggunakan smooth hingga level high. Teknik ini bagus digunakan bagi yang baru mengenal dan memulai untuk pembuatan modeling.
2. Pembuatan animasi 3D dengan penggunaan Joint Tool dengan mengkombinasikan titik-titik engkel sehingga memungkinkan untuk membuat pergerakan atau rigging pada modeling .
3. Dalam mengkomposisikan hasil yang akan dijadikan sebuah video, membutuhkan ketelitian dan kesabaran yang cukup, karena dalam compositing video animasi mempunyai kesulitan tersendiri, dan harus paham akan tata letak objek yang akan di gabungkan dan mensetting waktu durasi yang pass dengan telah di tentukan.

5.2 Saran

Dalam pembuatan model dan animasi 3D yang di kerjakan dengan bantuan aplikasi autodesk maya sangat diharapkan kemampuan yang cukup tinggi, teliti dan sabar dalam tiap-tiap proses pembuatannya. Dan tidak mengembankan atau memberikan job ganda pada satu individu dalam beberapa suatu project dalam proses produksi film. Untuk industri film mempunyai skala yang besar dan harus memiliki banyak pendukung sehingga dapat mendapatkan hasil yang bagus.

Dan pembuatan modeling yang berbentuk karakter setidaknya harus mempunyai objek berbentuk figur dan modeling berbentuk sebuah bangunan setidaknya menyiapkan miniatur, karena dengan hanya mengandalkan sketsa berbentuk gambar akan sangat sulit dalam pembuatan modeling tersebut, karena sketsa tidak memiliki ke detailan seperti figur dan miniatur.