

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan karakter 3Dimensi Mayor Sugianto dan penganimasiannya dengan 3DS Max 2012, dan sebagai akhir dari analisis, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

- Dalam pembuatan sebuah model 3Dimensi diperlukan perencanaan berdasarkan topologi yang harus dipelajari dari basis gambar yang nantinya akan menjadi landasan dalam pembuatan model dan animasi.
- Dilihat dari hasil render pemetaan normal yang dibuat dengan ZBrush dan NVidia Normal Map filter yang merupakan plugin dari Adobe Photoshop CS5 sangat membantu dalam menghasilkan detail objek dengan jumlah mesh yang rendah dan biasanya terlihat pada objek di Game.
- Proses Model dan animasi dilakukan secara manual dengan Autodesk 3DS Max 2012.

5.2 Saran

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

- 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.
- 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 perfilman animasi.