

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab pertama pada pembuatan film animasi "SAVE THE EARTH" berbasis 3D dengan menggunakan Autodesk 3D Studio Max 2011 penulis menyimpulkan sebagai berikut:

1. Proses modeling karakter dan model pendukung lainnya menggunakan metode low poly modeling. Sebelum proses pemodelan yang dilakukan pada software autodesk 3ds max 2011 maka diperlukan setting blueprints yang berupa sketsa karakter.
2. Proses texturing menggunakan compact material editor, uv map, uvw unwrap. Pada proses texturing dengan compact material editor penulis memilih untuk menggunakan multi-sub object maka dari itu diperlukan set id untuk pengelompokan texturing polygon.
3. Proses animating, software Autodesk 3ds max 2011 memiliki fitur terbaru jika dibandingkan dengan versi sebelumnya terletak pada fasilitas rigging dan penganimasian karakter yaitu CAT. Pada walk cycle karakter film ini mengandalkan library yang tersedia pada cat motion autodesk 3ds max 2011.

5.2 Saran

Setelah melalui proses yang cukup panjang dalam pembuatan film animasi 3D "Save the Earth" mulai dari proses pra produksi, produksi, hingga pasca produksi maka dari pengalaman itulah penulis memberikan saran sehingga dapat dipertimbangkan. Antara lain:

1. Sebaiknya dalam proses pemodelan pada software autodesk 3d max 2011 dilakukan dengan metode high poly modeling agar dihasilkan model 3d dengan kualitas yang baik dan terlihat lebih realistis. Namun juga harus disertai spesifikasi hardware yang mendukung.
2. Untuk hasil texturing akan lebih baik jika menggunakan slate material editor jika dibandingkan dengan compact material editor karena pilihan textur yang lebih kompleks dan mendetail. Compact material editor dapat juga disebut juga classic mode mini material editor.
3. Penganimasian walk cycle karakter dapat juga didapat dengan mengimport file motion capture clip ke library autodesk 3ds max untuk mendapatkan lebih banyak variasi gerakan jalan karakter.