

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kelebihan atau keunggulan dalam menggunakan metode UVW mapping adalah dapat memetakan atau menempatkan texture 3D secara tepat sesuai dengan rancangan yang telah dirancang oleh seorang desain drafter sebelumnya.

Kekurangan atau kelemahan dengan menggunakan metode UVW mapping adalah seorang model diharuskan untuk memetakan dahulu dari objek 3D ke bidang 2D secara benar, supaya dapat dikerjakan dalam software 2D.

Untuk membuat film animasi 3D khususnya texturing dengan teknik UVW mapping yaitu dengan langkah:

1. Membuka model 3D menjadi 2D dengan metode unwrap.
2. Melukis tekstur dengan software 2D painting di photoshop.
3. Setelah selesai membuat tekstur selanjutnya menyimpan file dalam bentuk bitmap yang kemudian di tempatkan kembali kedalam 3D model. Maka hasil model 3D akan sesuai dengan bentuk rancangan desain.

5.2 Saran

Di dalam pembuatan film animasi 3D sangat dibutuhkan keserasian dalam pengaturan warna-warna atau tekstur yang dapat menghasilkan nuansa suasana yang indah agar para penonton tidak mudah jenuh dikarenakan susunan dari tekstur yang kurang bagus atau serasi.