

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian penjelasan dan bahasan pada bab-bab sebelumnya, serta tahap-tahap dalam pembuatan dan pemodelan karakter 3D dengan teknik *Primitive Modeling* ini dapat diambil kesimpulan, bahwa:

1. Sketksa sangat berpengaruh dalam pembuatan 3D modeling.
2. Proses pembuatan *rig* dan fungsinya sendiri sangat terbatu oleh pembuatan model tubuh yang di atur ke pose T.
3. Model 3D karakter ini dapat melakukan berbagai macam gerakan seperti berjalan, menoleh, melambaikan tangan, melompat.

5.2 Saran

Dalam pembuatan sebuah model 3D diperlukan perancangan berdasarkan Topologi yang dipelajari dari baris gambar yang nantinya akan menjadi landasan dalam pembuatan model dan animasi. Dalam pembuatan model 3D diperlukan kesabaran dan ketelitian untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Detail dari setiap *mesh* sangat berpengaruh dalam hasil 3D, sehingga perlu pemahaman dalam proses pembuatan model 3D. perbanyak dalam perbanya membaca buku tentang *3d Modeling* sebagai acuan/referensi karakter 3d yang akan dibuat, dan memahami aplikasi yang akan digunakan