

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari berbagai proses yang telah dilalui dalam pengerjaan animasi 3D Speaking ini, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan Teknik Motion Capture sebagai teknik penangkapan gerak model yang akan dikonversikan pada karakter Faceless dilakukan dengan software Blender.
2. Proses rigging menggunakan With Automatic Weight yang memudahkan proses persiapan karakter. Rigging dengan teknik With Automatic Weight sangat sederhana karena hanya memerlukan waktu yang singkat dalam memasang Bone pada karakter karena didukung dengan sistem armature deform yang secara otomatis bone terhubung pada Mesh model.
3. Berdasarkan hasil yang didapatkan, proses gerakan ekspresi wajah model karakter 3D menghasilkan ekspresi yang natural pada model 3D Topeng Ajaib.
4. Proses yang dipakai pada metode ini juga linier, sehingga tidak membutuhkan komputasi yang rumit. Dengan mengikuti proses yang sederhana yaitu penggabungan bone dengan mesh model, pemetaan point fitur motion capture data.
5. Penggunaan software Facegen merupakan solusi fleksibel untuk membangun model 3D wajah yang realistis.

6. Penggunaan teknik motion capture pada animasi 3D membuat pergerakan animasi menjadi lebih alami dan halus.

5.2 Saran

Teknik motion capture ini memberikan kemudahan dalam pembuatan animasi 3D, terutama pada aspek ekspresi wajah. Namun pada dasarnya penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk membuat gerakan lebih halus dan lebih natural.

Berikut beberapa saran dari penulis :

1. Perlu menggunakan marker berwarna matte agar tidak mengkilap saat terkena lighting. Karena pada dasarnya jika saat marker mengkilap maka marker tersebut berubah warna dan tidak akan terbaca oleh sistem pada software 3D.
2. Pengaplikasian marker pada model perlu diaplikasikan pada daerah yang rawan akan pergerakan. Misal pada alis, dagu untuk memastikan keakuratan ekspresi lebih jauh.
3. Pembuatan mesh harus sesuai dengan layout wajah model agar proses tracking berjalan dengan mulus. Karena jika layout mesh dan wajah sesuai, maka secara otomatis peletakan marker juga sesuai sehingga tidak ada/sangat minim kendala waktu proses melakukan tracking. Misal kita memakai Mesh 3D dari internet yang tidak sesuai dengan layout wajah model, maka proses tracking tidak akan berjalan mulus.