

BAB V. KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

- 5.1.1. Teknik modeling menggunakan software ini sangat membantu untuk membuat sebuah gambar karakter atau karakter untuk dianimasikan tanpa harus berpengalaman dulu pada teknik menggambar dua dimensi, tapi akan sangat membantu apabila pada teknik menggambar dua dimensi berpengalaman.
- 5.1.2. Proses yang dilakukan dan model yang dibuat dapat digunakan berulang-ulang untuk keperluan pembuatan model lain, sehingga kebutuhan waktu relatif efisien untuk pengerjaan modeling berikutnya.
- 5.1.3. Perlu diperhatikan bahwa kemampuan mesin (perangkat komputer) yang digunakan sangat mempengaruhi hasil keseluruhan dari pembuatan objek, dalam hal ini pengaruh tersebut adalah dari detail yang akan terlihat oleh *artist* pada model pada saat *modeling*. Sehingga kesulitan utama untuk menggunakan teknik ini adalah penggunaan system yang sangat perlu untuk diperhatikan, karena system akan menentukan hasil akhir yang ingin didapat serta efisiensi dalam waktu dalam proses akhir atau *rendering*.
- 5.1.4. Setelah melihat hasil analisis biaya ternyata hasil yang diperoleh adalah berupa efisiensi biaya yang digunakan untuk proses pengembangan pembuatan film kartun, dengan menggunakan teknik modeling tiga dimensi.