

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan Perancangan dan pembuatan motion tracking 3D modelling dengan live shoot, kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut;

1. Dalam Perancangan dan pembuatan motion tracking 3D modelling dengan live shoot menggunakan autodesk maya 2017, ada beberapa proses yang harus dilakukan yaitu, modelling, texturing, tracking, lighting dan compositing.
2. Perancangan dan pembuatan motion tracking 3D modelling dengan live shoot mampu membuat produksi sebuah film menjadi lebih efisien karena tidak perlu objek yang mempunyai wujud untuk di filmkan.
3. Model menggunakan high poly karena jumlah polygon yang lebih banyak akan membuat sebuah model terlihat lebih 'mulus' dibandingkan dengan jumlah polygon lebih rendah.

5.2 Saran

Perancangan dan pembuatan motion tracking 3D modelling dengan live shoot ini masih mempunyai beberapa kekurangan karena keterbatasan alat yang kurang memadai untuk produksi film berdurasi panjang. Adapun saran agar Perancangan dan pembuatan

motion tracking 3D modelling dengan live shoot ini agar lebih sempurna yaitu sebagai berikut;

1. Untuk membuat Perancangan dan pembuatan motion tracking 3D modelling dengan live shoot yang efektif, sebaiknya dikerjakan dalam bentuk tim sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas untuk modelling, ada yang bertugas untuk texturing, dan pembagian tugas lainnya, sehingga Perancangan dan pembuatan motion tracking 3D modelling dengan live shoot dapat diselesaikan secara cepat dan efektif.
2. Dalam Perancangan dan pembuatan motion tracking 3D modelling dengan live shoot kali ini hanya di render pada resolusi 720p karena spesifikasi komputer yang kurang memadai untuk render realistic. Untuk resolusi 720p dan durasi 29 detik waktu render menghabiskan waktu 3 hari.
3. Membuat HDRI sendiri yang sesuai dengan backplate agar hasil render lebih terasa realistik.