

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil Pembuatan film animasi “Xtech” dengan menggunakan teknik Motion tracking, dapat diambil kesimpulan yaitu :

1. Ketika memberikan pencahayaan agar sesuai dengan background, pastikan video live shoot memiliki pencahayaan yang terang dan sesuaikan arah cahaya pada objek 3D dengan arah cahaya pada live shoot begitu juga dengan bayangan objek.
2. Lama proses rendering 3 dimensi dipengaruhi oleh beberapa hal seperti ,pencahayaan, material, Spesifikasi Laptop atau Komputer yang digunakan, dan lain-lain.
3. Film Animasi ini bercerita tentang dua buah robot yang saling berebut untuk mendapatkan batre karena hanya batre itu yang tersisa dan mereka berdua akhirnya berkelahi hanya gara-gara memperebutkan batre.
4. Tracker yang baik untuk mendapatkan hasil tracking yang lebih akurat adalah dengan cara memilih titik yang berwarna hijau dan orange saja dan menghapus titik tracking yang warna merah, karena titik tracking yang berwarna merah merupakan hasil tracking yang tidak bagus. Penentuan titik tracking pun juga selalu diletakan ke pada objek agar tidak keluar dari frame kamera yang akan di tracking, ini akan

menghasilkan tracking yg lebih baik sehingga menjadi acuan fokus objek yang akan di tracking.

### 5.2.1 Saran

1. Ketika melakukan tracking pada Ptrack lebih baik menggunakan 4 titik atau lebih agar hasil tracking lebih stabil, lebih banyak akan lebih bagus.
2. Ketika ingin menggabungkan video yang sudah di tracking dengan objek pada 3ds max, pertama-tama bikin plane kemudian atur kamera agar sesuai dengan video.
3. Pastikan arah cahaya dari software 3d agar sesuai dengan arah bayangan objek animasi.
4. Ketika ingin merender video pada Ptrack tetapi file video tidak dapat di import maka renderlah terlebih dahulu video tersebut dengan format PNG.