

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Teknik pemodelan pada dasarnya ialah bentuk *polygon*. Box modeling atau lebih dikenal dengan *polygon* ini disarankan terlebih dahulu dipahami oleh animator pemula sebelum animato ingin mengenal teknik-teknik pemodelan yang lainnya.

Dengan teknik pemodelan ini animator dapat memulai membuat karakter sesuai kreasinya sendiri atau sesuai dengan kebutuhan dalam dunia industri. Pengerjaannya dimulai dengan memasukkan *blueprint*, lalu membuat model dengan menggunakan *polygon cube*. Animator dapat berkreasi dengan mengubah bentuknya melalui *edge*, *vertex*, serta *face*. Setelah model jadi animator dapat memberikan efek warna dan cahaya pada model agar terlihat menarik.

Dengan menggunakan teknik NURBS modeling animator menggunakan *edit point* untuk mulai membuat karakter. Dan juga saat akan merender hasil pemodelan NURBS diubah ke bentuk *polygon*.

5.2 Saran

Dalam pembuatan model 3D yang dikerjakan dengan menggunakan Autodesk Maya diharapkan ketelitian yang tinggi dalam tiap prosesnya. Karena dalam pembuatan produk animasi pengerjaan setiap individualnya berbeda-beda. Begitu juga untuk animator yang masih pemula harus lebih memperhatikan setiap

proses yang dikerjakan agar setiap prosesnya sesuai dengan aturan dalam pembuatan *modeling*, *texturing*, *lighting* serta *rendering*.

Untuk penggunaan *blueprint* diharapkan gambar yang digunakan sangat dianjurkan sudah diperbaiki dengan software

agar tampilan lebih simetris. Agar saat pembuatan model tidak mengalami kesulitan dengan gambar *blueprint* yang ada.

