

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dengan selesainya tahap demi tahap pembuatan film animasi 3D “Love Earth”, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses modeling karakter dan model pendukung lainnya menggunakan Edit poly modeling. Sebelum proses pemodelan yang dilakukan pada software autodesk 3ds max 2013 maka diperlukan setting blueprints yang berupa sketsa karakter.
2. Proses texturing menggunakan compact material editor, uv map, uvw unwrap. Pada proses texturing dengan compact material editor penulis memilih untuk menggunakan multi-sub object maka dari itu diperlukan set id untuk pengelompokan texturing polygon.
3. Proses animating, software Autodesk 3ds max 2013 memiliki fitur terbaru jika dibandingkan dengan versi sebelumnya terletak pada fasilitas rigging dan penganimasian karakter yaitu CAT. Pada walk cycle karakter film ini mengandalkan library yang tersedia pada cat motion autodesk 3ds max 2013.

## 5.2 Saran

Setelah melalui proses yang panjang dalam pembuatan film animasi 3 dimensi "Love Earth" penulis memberikan saran antara lain:

1. Dalam proses pemodelan pada software autodesk 3d max 2013 sebaiknya dilakukan dengan metode high poly modeling agar dihasilkan model 3d dengan kualitas yang baik dan terlihat lebih realistis. Namun juga harus disertai spesifikasi hardware yang mendukung.
2. Untuk hasil texturing akan lebih baik jika menggunakan slate material editor jika dibandingkan dengan compact material editor karena pilihan textur yang lebih kompleks dan mendetail. Compact material
3. Perlunya pemahaman yang lebih mendalam untuk memanfaatkan fungsi kontrol pada objek 3D agar mempermudah pada proses penganimasian.
4. Untuk penganimasian objek 3D, dianjurkan agar tidak pernah menyerah memahami berbagai tutorial animasi tahap per tahap.
5. Usahakan untuk merencanakan waktu rendering, dan pastikan komputer tidak sedang dioperasikan untuk kegiatan lainnya