

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan selesainya tahap demi tahap pembuatan film animasi 3D " Glow and Mollo" dengan autodesk 3dMax, maka dapat diambil kesimpulan yaitu :

1. Untuk membuat animasi 3D dengan autodesk 3DMax langkah yang dilakukan adalah modeling untuk membuat karakter, properti dan arena lomba, tekturing untuk memberikan karakteristik pada objek dan membedakan objek, rigging untuk membuat bone pada karakter, lighting memberikan cahaya pada objek, lipsync untuk membuat gerakan bibir saat karakter berbicara, animating untuk penganimasian karakter dan rendering tahap terakhir pada tahap-tahap yang sudah dibuat.
2. Dari uji kelayakan yang menggunakan uji kuesioner daei 10 orang responden dan 4 pertanyaan yang diajukan, sebagian besar responden menyatakan ya lebih banyak daripada jawaban tidak,maka film animasi ini dari segi modeling, tekturing, pencahayaan dan rendering menyerupai hasil realistik.

5.2 Saran

1. Untuk membuat awal modeling pastikan mempunyai sketsa awal yang tampak dari samping, depan, dan atas agar dalam pembuatan karakter mempunyai proporsi seimbang antara kepala, badan, dan kaki untuk tampak realistik.

2. Pastikan sudah mempunyai *images* untuk pemberian texturing, dalam hal ini untuk memudahkan membedakan karakter A dan karakter B atau untuk memperjelas modeling yang sudah dibuat.
3. Saat melakukan penyimpanan hasil render usahakan dipisah scene per scene agar dalam tahap editing mudah dilakukan.

