

6. KESIMPULAN

Menggunakan ulang *rig* tokoh sering dilakukan pada proyek serial yang setiap episodenya selalu menggunakan tokoh yang sama. Untuk mengefisienkan waktu produksi, metode *rigging* seperti *Set Driven Key*, *Blendshape*, dan *Skinning* dapat menjadi bantuan untuk proses penambahan objek. Semua *rig* tokoh yang akan ditambahkan objek akan dibuat menjadi *file reference* agar *file* asli tidak terganggu. Untuk referensi yang dipakai, semua berdasarkan hasil pekerjaan yang penulis kerjakan pada saat program kerja magang.

Objek pergantian warna baju, semua objek baju baru akan mendapatkan *copy skinning* dari baju utama agar semua objek baju baru mendapatkan *input skinCluster*. Kemudian, dengan metode *Set Driven Key*, 1(satu) *controller* dapat mengatur lebih dari 1(satu) objek baju sesuai dengan warna yang dipilih.

Objek menambahkan *rig* pada topi santa yang telah ada input *skinCluster* dapat menggunakan metode *Blendshape* dan *Skinning*. Agar tidak mengganggu *mesh* aslinya, maka topi santa akan diduplikasi, sehingga pengerjaan *Skinning* akan dilakukan melalui duplikasi topi santa. Kemudian, duplikasi akan dijadikan deformasi untuk *mesh* asli topi santa akan dapat digerakkan.

Objek menambahkan tombol *visual Off/On* pada plester luka hanya perlu menyambungkan *attribute* dari *controller 'Bandage Geo Vis'* ke *visibility* plester luka. Karena skema *node* yang diberikan antara kedua sambungan *attribute* akan saling berhubungan.