

6. KESIMPULAN

Selama proses perancangan rigging, dapat disimpulkan perancangan *rigging* pada tokoh *bipedal* sebagai berikut:

1. Sebelum melakukan perancangan *rigging*, diperlukannya terlebih dahulu *research* serta analisa *topology* tokoh berdasarkan pada *character design* agar dapat mempermudah pada saat proses pengerjaan *rigging*.
2. Mengatur sistem *hierarchy joint*, *controller*, 3D model, dan *attribute* lainnya menjadi poin utama agar *asset* yang dikerjakan lebih terstruktur dan teroganisir.
3. *Attribute* pendukung pada *controller* dapat mempermudah *animator* dalam menggerakkan 3D model serta dapat meminimalisir penggunaan waktu.
4. Penggunaan *Plugin tool* dapat mempermudah dan mempercepat pengguna dalam proses perancangan *rigging*. Dalam hal ini, penulis berharap dapat melakukan penelitian mengenai *tool plugin rigging* di masa yang akan datang.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA