

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, pembuatan, dan implementasi yang digunakan guna menyusun skripsi yang berjudul "Analisis dan perancangan 3D Dynamic Simulation pada Pembuatan Simulasi Partikel dan Fluid Menggunakan Autodesk Maya dan RealFlow" maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Perapan *expression* seperti *rand*, *time* dan fungsi *if* serta penggunaan *field* pada pembuatan proyek ini berfungsi dengan baik untuk mengontrol partikel dan *fluid* sesuai dengan yang diinginkan.
2. Dengan menggunakan software RealFlow untuk mendapatkan gerakan seperti air tidak terlalu sulit karena konsep SPH (*smoothed particle hydrodynamic*) yang dimilikinya.
3. Penggunaan *internal light* pada *fluid* lebih mempercepat waktu *render* dari pada menggunakan *external light* seperti *directional light*, *spot light* dan lain-lain.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan peneliti:

1. Untuk tahap pengembangan selanjutnya pada pembuatan tornado akan *fluid di drive* menggunakan partikel agar lebih mudah dikontrol.
2. Untuk mengerjakan projek VFX selanjutnya spesifikasi dari komputer harus lebih tinggi daripada yang dipakai saat ini, karena akan lebih mempercepat proses simulasi dan *render*.
3. Untuk masalah *render* kedepannya menggunakan Maxwell Render karena dengan menggunakan *render engine* ini merupakan *real time render* artinya proses *render* menggunakan VGA sehingga jauh lebih cepat.

