

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang telah penulis lakukan, dalam pengeimplementasian 3D Modelling Ruang Kelas Menggunakan Metode Primitive Modelling dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode Primitive Modelling lebih cocok digunakan untuk pembuatan model – model bangunan karena basic yang digunakan saat membuat.
2. Kelebihan lainya metode Primitive Modelling adalah paling mudah digunakan, karena sangat mudah dipahami walaupun orang itu belum pernah menggunakan metode tersebut dan lebih mudah dalam teksturing juga, Kelemahan metode primitive modelling adalah tingkat detail dan kehalusan hasil render sangat penting saat pada jumlah poligon yang digunakan.
3. Penggunaan Autodesk Maya pada metode pemodelan aslinya merupakan pilihan yang sangat sesuai, karena software tersebut merupakan software pemodelan berbasis poligon yang lengkap. Menggunakan Autodesk Maya dalam metode poligon merupakan pilihan yang bijak karena software ini juga memiliki fitur sculpting digital. Jika Anda ingin membuat tekstur dan bump texture yang bagus sebaiknya menggunakan Adobe Photoshop dan

CrazyBump, karena program ini dapat memenuhi semua persyaratan untuk membuat tekstur yang diinginkan

4. Dari setiap ruang kelas pasti mempunyai layout penempatan meja,kursi,lemari dll. Sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

5.2 Saran

Penelitian ini tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan baik disengaja maupun tidak disengaja. Untuk itu penulis berharap agar kedepannya penelitian ini dapat dikembangkan baik dari segi metode penelitian maupun produk akhirnya. Adapun saran yang akan penulis berikan sebagai berikut:

1. Dalam memodeling entah itu bangunan atau karakter harus memperhatikan ke originalitasnya, supaya terhindar dari segala segi copyright claim yang tidak diinginkan jika nanti akan diproduksi secara industri.
2. Memahami setiap segi aspek fungsi tool dalam software yang digunakan untuk memodeling.
3. Memaksimal kan dan memahami segala segi Teknik yang digunakan saat memodeling.