

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari hasil pembuatan visual effects sampel simulasi aliran lava dengan menggunakan particle system dan sebagai akhir dari laporan, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Partikel system merupakan entitas yang tidak mempunyai parameter ruang dan merupakan obyek yang mempunyai parameter posisi, kecepatan dan gaya interaksi antar sesamanya serta dapat dipengaruhi oleh gaya luar.
2. Emitter adalah partikel yang menghasilkan gerakan atau untuk memainkan animasi particle. emitter digunakan untuk membuat asap, api, kembang api, hujan, dan benda-benda sejenis.
3. Pengaturan yang terdapat pada atribut editor sangat berpengaruh pada perubahan gerakan, warna, kecepatan dan jumlah entitas dalam particle
4. Untuk pembuatan sample aliran lava dibutuhkan banyak jumlah particle blobby supaya gerak dan kecepatan prticle terlihat berdekatan antar entitas
5. Dengan Jumlah banyaknya frame dan setingan aributeditor yang terlalu besar sangat berpengaruh waktu perenderan berlangsung. (Semakin besar nilai pada attribute ditor semakin lama waktu perenderan begitu juga sebaliknya.
6. Penggunaan effects 3d dalam satu pengerjaan software 3d lebih melekat antar objek satu dengan yan

5.2. Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan diatas dalam pembuatan visual effects sampel simulasi aliran lava dengan menggunakan particle system, saran yang ingin disampaikan sebagai berikut :

1. Untuk mengerjakan visual effects dengan particle harus mamahami gerakan emitter yang sesuai dengan pengerjaan yang dibuat
2. Animator dituntut kreatif dalam pembuatan visual effects karena dalam visual effects sangat berpengaruh dalam industri perfilman,iklan,simulasi dan lain – lain.
3. Keberadaan animator sangat disayangkan bila tidak memanfaatkan dengan baik untuk membangun citra, kreativitas dan nilai keunggulan dalam setiap projek pengerjaannya

