

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah dibahas pada bab sebelumnya, maka rumusan masalah sudah dapat dijawab. Melalui penelitian dan uji coba software secara langsung maka dapat disimpulkan hasil seperti berikut.

1. Dari penelitian yang telah dilakukan untuk penerapan Teknik Non Photorealistic Rendering (NPR) di dalam Blender terutama untuk menghasilkan hasil rendering cell shading digunakan shader default dari blender selain Shader Toon yaitu Lambert menggunakan metode Color Ramp dengan tipe Constant. dan material sendiri tidak menggunakan specular. untuk menghasilkan hasil style kartun dengan texture harus menggunakan node material. faktor lain yang mempengaruhi rendering adalah pencahayaan.
2. Freestyle di blender merupakan fitur yang termasuk baru selain fitur edge detection. dengan freestyle dapat dihasilkan hasil rendering line art untuk mempertegas kesan NPR. Freestyle sendiri mempunyai banyak opsi jenis line yang digunakan sehingga butuh banyak sekali percobaan untuk menghasilkan line yang diinginkan.

Dari kesimpulan yang diambil telah didapat maka dapat disimpulkan penggunaan rendering dengan mesin render internal dengan Blender untuk

menghasilkan output Non Photo Realistik Rendering dapat menggunakan fitur freestyle.

5.2 Saran

Saran dalam pengembangan penelitian dari penggunaan Teknik Rendering menggunakan Freestyle Penelitian ini, adalah sebagai berikut :

1. Dalam proses pembuatan animasi 3D sebaiknya membuatnya di dalam team dikarenakan bisa terkendala waktu dan kemampuan. sehingga dapat fokus pada tugas masing-masing
2. Pada Tahap Rendering menggunakan freestyle sebaiknya banyak melakukan percobaan sehingga terbiasa dan tahu style line apa yang akan digunakan.
3. Untuk percobaan terhadap fitur sebuah software terutama rendering dapat diusahakan menggunakan animasi yang sudah ada atau sudah jadi. Sehingga penelitian yang dapat dilakukan tanpa harus membuat animasi dari nol atau dari awal.