

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

Dari pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan gambar obyek 3 dimensi yang lebih realistis pada layar monitor digunakan suatu teknik *Shading*, yaitu teknik *Flat Shading* dan *Gouraud Shading*.
2. Penerapan prinsip matematika, terutama matriks dan vektor dapat digunakan untuk menggerakkan gambar obyek hasil proyeksi pada layar monitor, memungkinkan obyek dapat bergeser dan berputar.