

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembuatan tekstur *maps* pada *3D modeling environment* dalam *game* 'Robot Invansion' menggunakan Unreal Engine dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dapat memahami cara proses pembuatan *3D Modeling* dan *texture game* pada *assets, props*, hingga *environment* yaitu : *modeling*, pembuatan *collision, baking map, texturing*, hingga mengimport *asset* ke dalam Unreal Engine.
2. Ya, Penerapan 3 tekstur *maps* yaitu *diffuse map, normal map, dan specular map* dengan pemanfaatannya dapat meningkatkan kualitas tampilan *3D Model* pada *game* 'Robot Invasion'.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran dari peneliti sebagai berikut :

1. Pembuatan *3D Modeling* dan *Texture Maps* untuk *game* menggunakan Unreal Engine memudahkan kita untuk melakukan mendvelop banyak *assets*.
2. Tampilan *veiwport* pada Unreal Engine menampilkan kualitas *preview* yang baik dengan begitu tampilan *3D Assets* dan *Texture* akan menampilkan kualitas yang bagus.