

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari proses pengimplementasian dan pembahasan diperoleh beberapa kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah.

1. Aplikasi Blender dapat memudahkan *artist* untuk menembus kriteria yang diberikan oleh *Steam* karena fitur pada blender sudah mumpuni dan tidak perlu menggunakan perangkat lunak tambahan.
2. Model yang diterima oleh *Dota 2 workshop* yaitu model yang memenuhi jumlah tris di setiap asset-nya dan mempunyai resolusi paling maksimal *256x256 pixel* untuk tekstur beserta *mapping* lainnya.
3. *3D Modelling* yang dibutuhkan pada *Dota 2 workshop* adalah sebuah model yang berkesinambungan dengan basis model atau karakter yang sudah ditentukan sehingga asset dapat digunakan tanpa adanya *error* saat *compile* maupun saat didalam *game*.

5.2 Saran

Dalam pembuatan *weapon* ini masih ada hal yang perlu ditingkatkan seperti jumlah *vertex* dan *texture* supaya *weapon* terlihat semakin *detail* dan *realistis*.