

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

1. 3D Model yang dibutuhkan oleh DOTA 2 WORKSHOP adalah sebuah model yang berkesinambungan dengan base model atau karakter yang sudah ditentukan sehingga asset dapat digunakan tanpa adanya error saat compile maupun saat didalam game.
2. Model yang diterima oleh DOTA 2 WORKSHOP yaitu model yang memenuhi jumlah tris di setiap asset-nya dan mempunyai resolusi paling maksimal 256x256 untuk tekstur beserta normal map-nya.
3. Dengan adanya 3D Model ini akan menambah pilihan variasi pada pilihan weapon Dota2.

5.2 Saran

Dalam pembuatan weapon agility ini masih ada hal yang perlu ditambahkan, antara lain yaitu detail dari objek yang dibuat dan juga proporsionalitas weapon tersebut untuk hero agility. Sehingga armor terlihat makin nyata mendekati bentuk asli dari baju perang pada umumnya.