**Pertemuan Ke- 7**

**Laporan**

|  |  |
| --- | --- |
| **No** | **Laporan** |
| 1 | Pada form pertama pilih **New > Project 3D > create Project** |
| 2 | Import BasicScene kedalam Project |
| 3 | Dari tampilan Project Ini, ditampilkan sebuah karakter animasi dan beberapa geometri tambahan. bukalah BasicScene yang berada di Asset |
| 4 | Mengimpor unity Effects Package dengan cara memasukkan ke **Asset > Import Package > Effects** |
| 5 | Pilih Main Kamera GameObject dalam Multipurpose Camera Rig > Pivot GameObject dan menerapkan efek gambar Vignette (dengan menavigasi ke Component > Image Effects > Camera > Vignette and Chromatic Aberration). |
| 6 | Pada tampilan Projek buatlah script dengan klik menu drop-down dan pilih C# Script. Ubahlah rename menjadi TelescopicView dan membukanya di editor |
| 7 | Masukkan Script dibawah ini ke editor: |
| 8 | Simpan script dan drag ke Main Kamera GameObject dalam Multipurpose Camera Rig ◊ Pivot GameObject. |
| 9 | Jalankan projek anda dan lihat efek sketsa animasi zooming dengan mouse:  Sebelum Zoom :    Setelah Zoom (Klik Kanan): |

**Praktikum F**

|  |  |
| --- | --- |
| **No** | **Laporan** |
| 1 | Untuk projek ini, telah disiapkan BasicScene Unity Package dan diperlukan juga mengimpor tiga file gambar bernama **Compass.png**, dan **Marker.png**. |
| 2 | Mengimpor paket BasicScene menjadi Project baru. Juga, mengimpor file .png yang disediakan. Membuka tingkat BasicScene. |
| 3 | Dari tampilan Assets, pilih file tekstur Compasss, CompassMarker, dan compassMask. Kemudian, di Inspector rubahlah Jenis Tekstur untuk Sprite (2D dan UI), Mode Sprite sebagai Single dan Pivot dirubah Center. Klik Apply untuk mengkonfirmasi perubahan, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut: |
| 4 | Dari tampilan Hierarchy, membuat objek UI Panel baru (Create◊UI◊Panel). Ini akan dibuat sebagai bagian dari UI Canvas GameObject. Gantilah namanya dengan MiniMap. Kemudian, dari tampilan Inspector, mengatur penyelarasan ke Top / Right, mengubah baik Width dan Height ke 256, dan yang bidang Pos X dan Pos Y ke -128. Juga, mengisi bidang Source Image, dalam komponen Image, dengan sprite compassMask, menyesuaikan bidang Color dengan membawa Alpha hingga 255, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut: |
| 5 | Menambahkan komponen Mask untuk MiniMap (dari menu utama, pilih Component ◊ UI ◊ Masker). Kemudian, dari tampilan Inspector, ditemukan komponen Mask dan hapus centang Show Masker Graphic (dimaksudkan menjadi tidak terlihat dan melayani sebagai mask untuk mini-peta). |
| 6 | Pilih MsLaser GameObject (merupakan karakter pemain), bukalah tampilan Inspector lalu mengakses menu drop-down Layer. Pilih Add Layer… dan kemudian User Layer beri nama Player selanjutnya Pilih karakter MsLaser lagi dan Layer menu drop-down, pilih Player, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut: |
| 7 | Dari tampilan Project, buatlah baru Render Texture dan nama itu Map\_Render. Kemudian, dari Inspector, mengubah ukurannya ke 256 x 256. |
| 8 | Dari tampilan Hierarchy, membuat kamera baru (Create > Camera) dan ganti nama dengan MapCamera. Dari tampilan Inspector, mengubah parameter sebagai berikut (ditunjukkan pada gambar yang akan mengikuti):  a. Clear Flags: Depth Only  b. Culling Mask: Mixed ... (unselected Player)  c. Projection: Orthographic  d. Depth: 1 (or higher)  e. Target Texture: Map\_Render  f. Juga, hapus centang pada kamera komponen Audio Listener |
| 9 | Di tampilan Hierarchy, klik kanan pada MiniMap dan arahkan ke UI ◊ Raw Image untuk membuat elemen UI kecil. Ganti nama menjadi MapTexture. Kemudian, dari tampilan Inspector, isilah bidang Texture dengan tekstur Map\_Render dan klik pada tombol Set Native Size, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut: |
| 10 | Selanjutnya klik-kanan pada MiniMap dan arahkan ke UI > Image untuk membuat elemen anak lain. Nama itu Compass. Kemudian, dari tampilan Inspector, mengisi Source Image dengan Compass Image dan klik pada tombol Set Native Size. |
| 11 | selanjutnya klik kanan pada MiniMap dan arahkan ke UI ◊ Image untuk menambahkan elemen kecil lain. Gantilah namanya menjadi Marker. Kemudian, dari tampilan Inspector, isilah sumber Source Image dengan compassMarker image dan klik pada tombol Set Native Size. |
| 12 | Dari tampilan Project, membuat baru C # Script dan nama itu MiniMap. Buka dan mengganti semuanya dengan kode berikut: |
| 13 | Simpan script dan drag ke MapCamera. Kemudian dari tampilan Inspector, mengubah parameter dari komponen Mini Map sebagai berikut (ditunjukkan pada screenshot yang akan mengikuti):  a. Target: MsLaser  b. Marker: Marker/CompassMarker  c. Map GUI: MiniMap (panel UI dibuat sebelumnya)  d. Height: 10  e. Distance: 10  f. Rotate: Check |
| 14 | Jalankan dan lihat fungsi mini-peta di sudut kanan atas layar: |

**Praktikum G**

|  |  |
| --- | --- |
| **No** | **Laporan** |
| 1 | Untuk projek ini, telah disiapkan paket BasicScene Unity dan juga dua model FBX 3D untuk monitor dan kamera benda. |
| 2 | Dari tampilan Projek bukalah BasicScene dengan klik 2 kali. Ini adalah adegan dasar menampilkan karakter animasi dan beberapa geometri tambahan. |
| 3 | Dari tampilan Projek, mengimpor Monitor dan Camera ke Hierarchy dengan mendrag ke tempat Hierarchy. Pengaturan Transform mereka harus (ditunjukkan pada gambar berikut):  Monitor: Position: X: 0; Y: 0,09; Z: 4. Rotation: X: 0; Y: 180; Z: 0.  Camera: Position: X: -3; Y: 0,06; Z: 4. Rotation: X: 0; Y: 90; Z: 0. |
| 4 | Buatlah didalam Project dengan memilih Render Textur dan rubah nama itu menjadi Screen. Kemudian dari tampilan Inspector mengubah ukuran menjadi 512 x 512. |
| 5 | Tambahkan Camera baru ke Hierarchy melalui menu drop-down di atas tampilan Hierarchy (Create > Camera). Kemudian, dari tampilan Inspector, nama itu Surveillance dan membuatnya menjadi child dari Camera GameObject. Kemudian, mengubah nya Transform pengaturan sebagai berikut:  Position: X: 0; Y: 2; Z: 0  Rotation: X: 0; Y: 0; Z: 0. |
| 6 | Selanjutnya memilih Camera Surveillance yang telah Anda buat dan dari tampilan Inspector ubahlah Clipping Planes > Near ke 0,6. Juga mengisi slot Target Texture dengan layar Render Texture dan menonaktifkan komponen Audio Listener, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut: |
| 7 | Dari tampilan Hierarchy, memperluas objek dengan memilih turunan dari Monitor. Kemudian dari Inspector, menemukan material bernama Desert dan menu drop-down Shader, mengubah ITTO Unlit/Texture. Terakhir, mengatur screen texture dasar, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut: |
| 10 | Jalankan projek anda dan ganti pada, juga dapatkan melihat tindakan Anda secara real time pada layar monitor, seperti yang ditunjukkan di sini: |

|  |  |
| --- | --- |
| **No** | **Laporan** |
| **1** | Download Asset UnityChan    Drag and Drop Locomotion Scene ke dalam Hierarchy dan masukkan asset unitychan kedalam project termasuk animation dan mapnya |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **2** | Dari tampilan Hierarchy, membuat objek UI Panel baru (Create◊UI◊Panel). Ini akan dibuat sebagai bagian dari UI Canvas GameObject. Gantilah namanya dengan MiniMap. Kemudian, dari tampilan Inspector, mengatur penyelarasan ke Top / Right. Juga, mengisi bidang Source Image, dalam komponen Image, dengan sprite compassMask, menyesuaikan bidang Color dengan membawa Alpha hingga 255, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut: | | |
| **3** | Menambahkan komponen Mask untuk MiniMap (dari menu utama, pilih Component ◊ UI ◊ Masker). Kemudian, dari tampilan Inspector, ditemukan komponen Mask dan hapus centang Show Masker Graphic (dimaksudkan menjadi tidak terlihat dan melayani sebagai mask untuk mini-peta). | | |
| **4** | Dari tampilan Project, buatlah baru Render Texture dan nama itu Map\_Render. Kemudian, dari Inspector, mengubah ukurannya ke 256 x 256. | | |
| **5** | Dari tampilan Hierarchy, membuat kamera baru (Create > Camera) dan ganti nama dengan MapCamera. Dari tampilan Inspector, mengubah parameter sebagai berikut (ditunjukkan pada gambar yang akan mengikuti):  a. Clear Flags: Depth Only  b. Culling Mask: Mixed ... (unselected Player)  c. Projection: Orthographic  d. Depth: 1 (or higher)  e. Target Texture: Map\_Render  f. Juga, hapus centang pada kamera komponen Audio Listener | | |
| **6** | Di tampilan Hierarchy, klik kanan pada MiniMap dan arahkan ke UI ◊ Raw Image untuk membuat elemen UI kecil. Ganti nama menjadi MapTexture. Kemudian, dari tampilan Inspector, isilah bidang Texture dengan tekstur Map\_Render dan klik pada tombol Set Native Size, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut: | | |
| **7** | Selanjutnya klik-kanan pada MiniMap dan arahkan ke UI > Image untuk membuat elemen anak lain. Nama itu Compass. Kemudian, dari tampilan Inspector, mengisi Source Image dengan Compass Image dan klik pada tombol Set Native Size. | | |
| **8** | selanjutnya klik kanan pada MiniMap dan arahkan ke UI ◊ Image untuk menambahkan elemen kecil lain. Gantilah namanya menjadi Marker. Kemudian, dari tampilan Inspector, isilah sumber Source Image dengan compassMarker image dan klik pada tombol Set Native Size. | | |
| **9** | Dari tampilan Project, membuat baru C # Script dan nama itu MiniMap. Buka dan mengganti semuanya dengan kode berikut: | | |
| **10** |  | | |
| **11** | Simpan script dan drag ke MapCamera. Kemudian dari tampilan Inspector, mengubah parameter dari komponen Mini Map sebagai berikut (ditunjukkan pada screenshot yang akan mengikuti):  a. Target: unitychan\_dynamic\_locomotion  b. Marker: Marker/CompassMarker  c. Map GUI: MiniMap (panel UI dibuat sebelumnya)  d. Height: 10  e. Distance: 10  f. Rotate: Check | | |
| **12** | Tambahkan new Camera ke dalam scene melalui menu Create yang berada diatas Hierarchy, Pilih Create a Camera. | | |
| **13** | Buatlah GameObject baru menggunakan menu Create pada Hierarchy. Pilih Create a Create Empty. Kemudian ganti nama menjadi Switchboard. | | |
| **14** | Dari Inspector pada FirstPersonCamera, hilangkan tanda centang pada komponen Camera dan Audio Listener. Serta atur kolom Tag menjadi MainCamera. | | |
| **15** | Kemudian buatlah script C# dengan code seperti dibawah ini kemudian berilah nama CameraSwitch. | | |
| **16** | Setelah itu drag script C# tersebut menuju GameObject Switchboard. | | |
| **17** | Pada Inspector, atur ukuran Cameras dan Shortcuts dengan “sizes = 2”. Kemudian, drag dan arahkan secara urut mulai dari Main Camera FirstPersonCamera menuju ke setiap slots yang ada pada Cameras. Kemudian pada Shortcuts ketikan angka 1 dan 2 secara urut pada slots yang tersedia. Seperti gambar di bawah ini: | | |
| **18** | Jalankan program dan coba tekan angka 1 dan 2 pada keyboard, maka akan terjadi perubahan pada sudut pandang camera utama. | | |
| **KESIMPULAN** | | |
| Kita dapat mempelajari cara membuat camera berdasarkan objek di dalam game dan telah mengerjakan Tugas yang telah di berikan | | |
| **SWAFOTO MAHASISWA+PROJECT** | |  |
|  | | |

Format laporan:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NIM | : | 1841720182 |
| Nama | : | Subhan indra prayoga |
| Kelas | : | TI – 3H |
| Swafoto | : |  |
| Deskripsi Game   1. Nama Game 2. Alur Game (print screen dan penjelasan) 3. Komponen materi yang dipakai (disertakan screenshoot) 4. Asset yang dipakai (sertakan screenshoot, jika terdapat asset yang digunakan berasal dari internet atau sumber lain, cantumkan link) | :  :  :  :  : | Running Unity Chan  Kita dapat berjalan kemana pun yang kita mau   1. Membuat tampilan Camera dari Arah Sudut Pandang lain di dalam karakter 2. Melakukan Perpindahan Beberapa Sudut Pandang Camera menurut objek karakter 3. Membuat Map berdasarkan sudut pandang atas kamera karakter |

Link Github : https://github.com/SubHans/Komputasi\_Multimedia\_Sem6