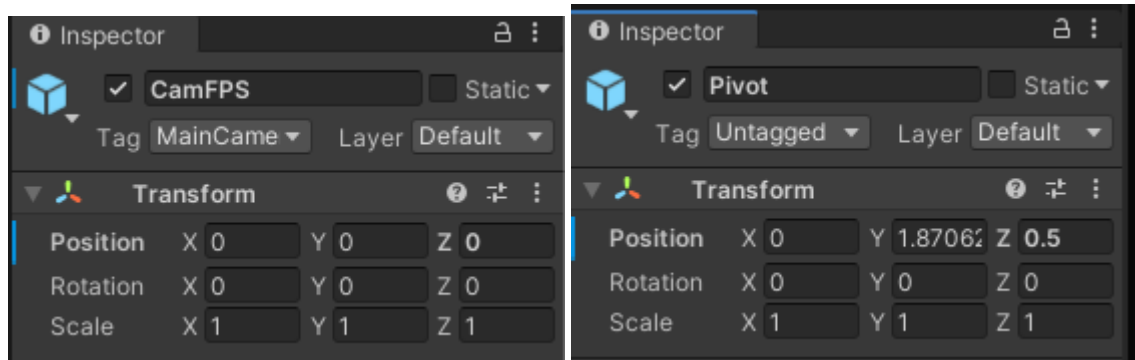


## Pertemuan Ke- 7

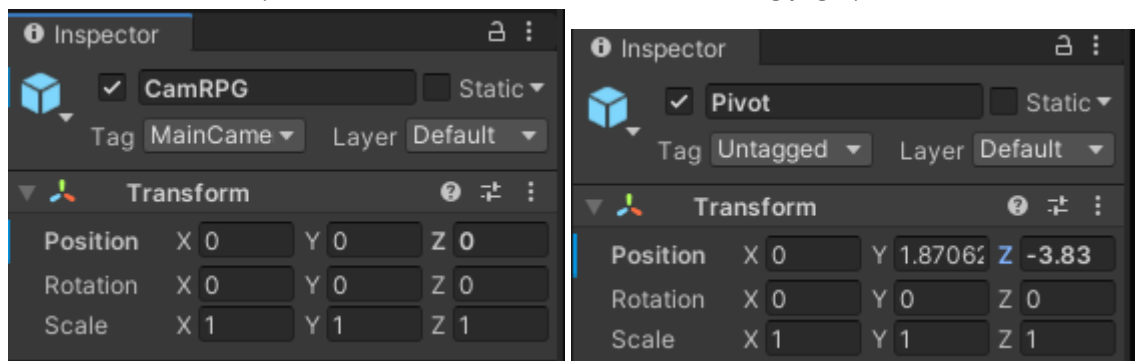
## Laporan

## LANGKAH-LANGKAH Pengerjaan

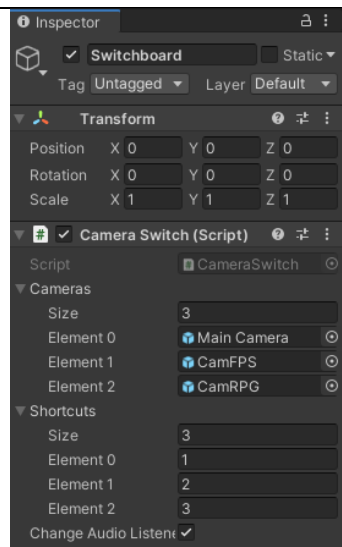
1. Buat Project baru
2. Import project dari praktikum F
3. Copy Multipurpose Camera Rig untuk mendapatkan settingan camera yang dapat mengikuti karakter. Paste sebanyak 2 kali dan ubah namanya menjadi FPS dan RPG
4. Kemudian tambah 1 buat game object beri nama Switchboard.
5. Rubah nama Main Camera pada FPS dan RPG menjadi CamFPS dan CamRPG.
6. Setting tiap camera seperti berikut :  
 - CamFPS: Rubah posisi Tag menjadi MainCamera , atur transform sesuai pada gambar di bawah ini, uncheck pada Camera dan Audio Listener. Setting juga pada Pivot FPS.



- CamRPG: Rubah posisi Tag menjadi MainCamera , atur transform sesuai pada gambar di bawah ini, uncheck pada Camera dan Audio Listener. Setting juga pada Pivot RPG

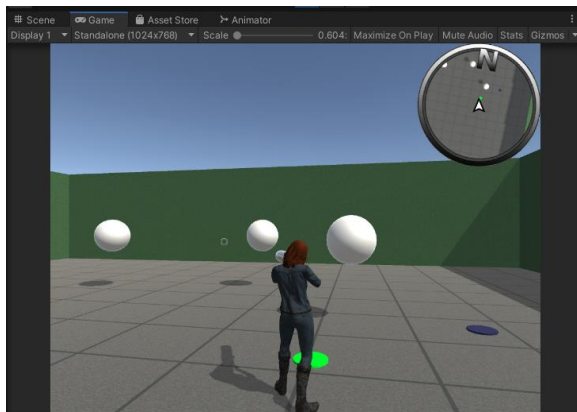


7. Buat sebuah C# script bernama CameraSwitch. Drag ke Switchboard.
8. Pada Inspector, setting Cameras dan Shortcuts dengan sizes = 3. Kemudian, drag dan arahkan secara urut mulai dari Main Camera (berada di Multipurpose Camera Rig Pivot), CamFPS, dan CamRPG menuju ke setiap slots yang ada pada Cameras. Kemudian pada Shortcuts ketikkan angka 1, 2, dan 3 secara urut pada slots yang tersedia. Seperti gambar di bawah ini:

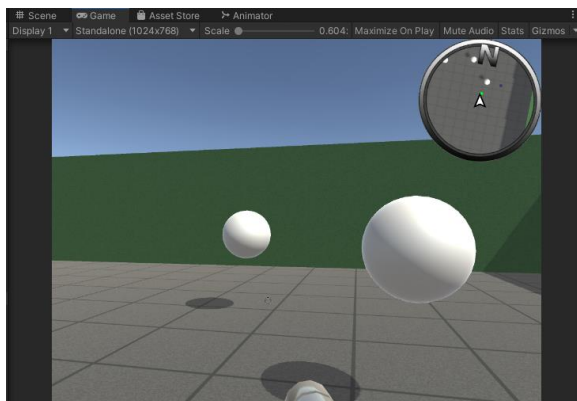


- 9 Jalankan program dan coba tekan angka 1, 2, dan 3 pada keyboard, maka akan terjadi perubahan pada sudut pandang kamera utama.

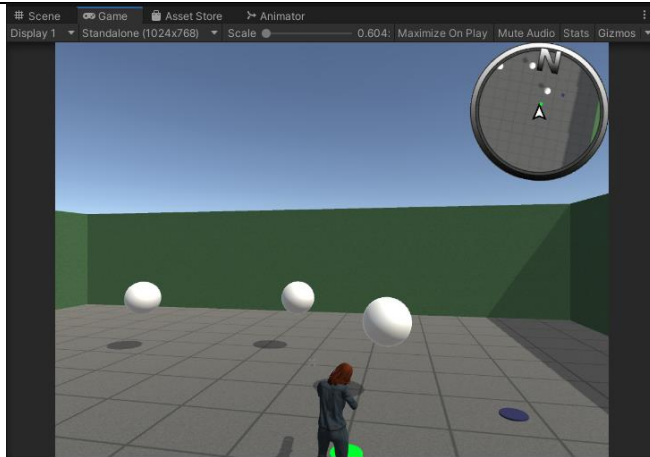
1: normal



2: FPS



3: RPG



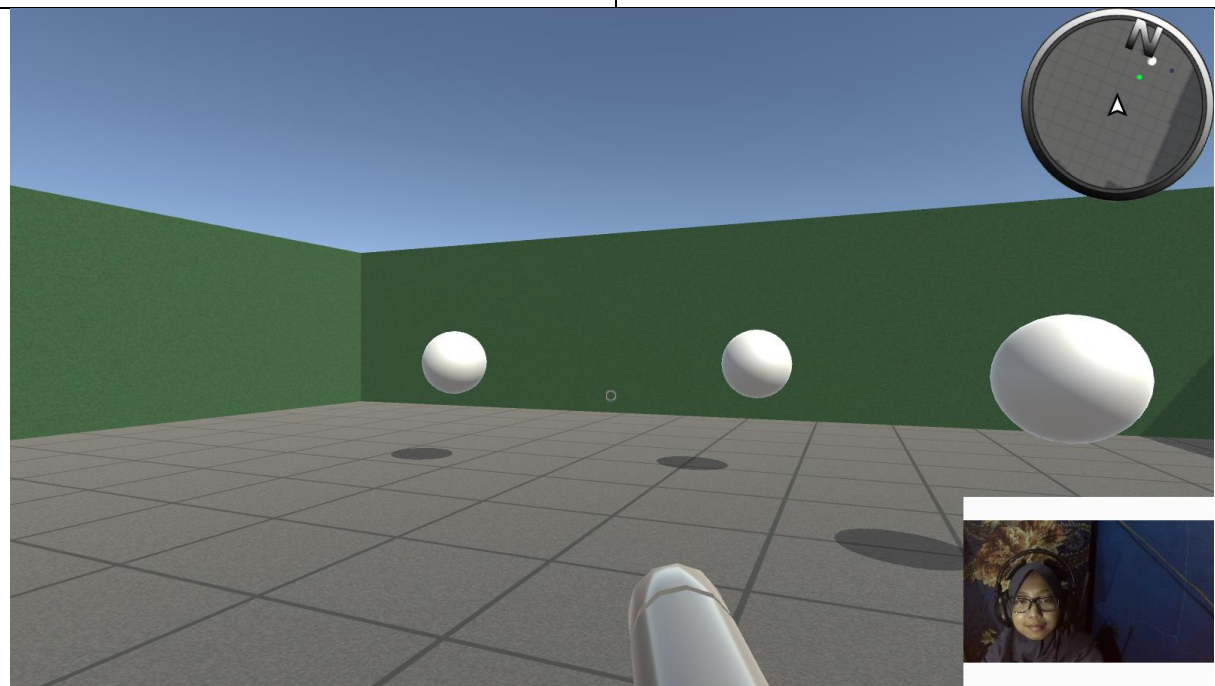
## KODE PEMROGRAMAN

### CameraSwitch.cs

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
public class CameraSwitch : MonoBehaviour
{
    public GameObject[] cameras;
    public string[] shortcuts;
    public bool changeAudioListener = true;
    void Update()
    {
        if (Input.anyKeyDown)
        {
            for (int i = 0; i < cameras.Length; i++)
            {
                if (Input.GetKeyDown(shortcuts[i]))
                    SwitchCamera(i);
            }
        }
    }
    void SwitchCamera(int index)
    {
        for (int i = 0; i < cameras.Length; i++)
        {
            if (i != index)
            {
                cameras[i].GetComponent<Camera>().enabled = false;
                if (changeAudioListener)
                    cameras[i].GetComponent<AudioListener>().enabled = false;
            }
            else
            {
                cameras[i].GetComponent<Camera>().enabled = true;
                if (changeAudioListener)
                    cameras[i].GetComponent<AudioListener>().enabled = true;
            }
        }
    }
}
```

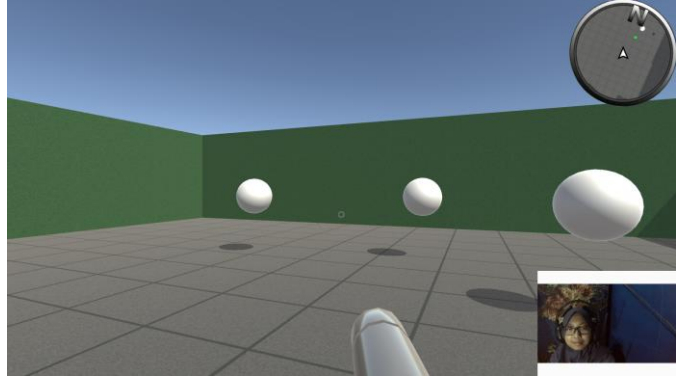
**KESIMPULAN**

Pada praktikum kali ini, kita elajar membuat berbagai camera pada game seperti camera pada game FPS dan juga camera pada game RPG. Dan kita juga belajar membuat pengolahan kamera dengan 3D Animation, telescopic camera yang memperbesar setiap kali tombol kiri mouse ditekan, pandangan yang lebih luas dari tempat kejadian bisa sangat baik untuk navigasi dan informasi. Menggunakan Render Tekstur untuk membuat kamera pengintai dalam game yang mentransmisikan videonya ke monitor.

**SWAFOTO MAHASISWA+PROJECT**

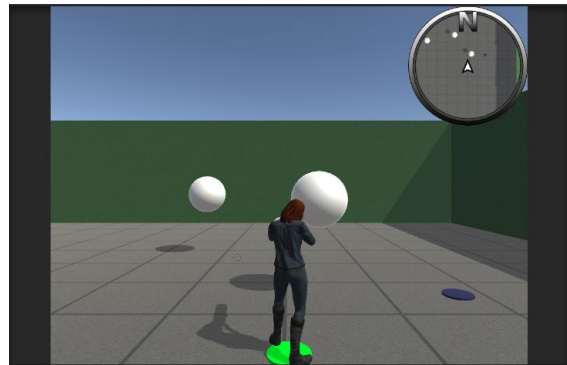
Format laporan:

NIM : 1841720004  
Nama : Bella Setyowati  
Kelas : TI-3H  
Swafoto :

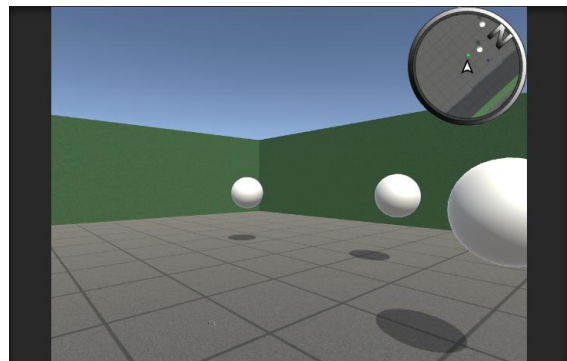


### Deskripsi Game

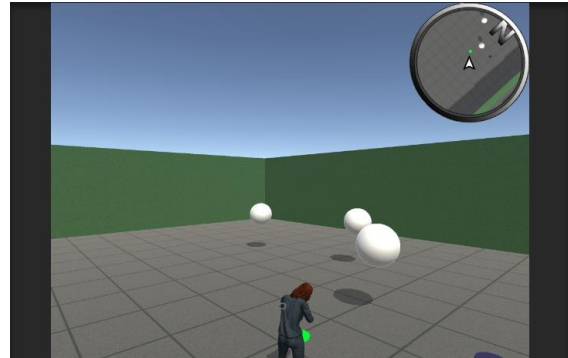
- a. Nama Game : Camera FPS and RPG
- b. Alur Game (print screen dan penjelasan) :
1. Ketika tombol 1 di klik, maka kamera game akan ke normal



2. Ketika tombol 2 di klik, maka kamera pada game akan berubah menjadi FPS.



3. Ketika tombol 3 di klik, maka kamera game akan berubah ke RPG.



- c. Komponen materi yang : Camera, Empty GameObject, Panel, Mask, Image, & dipakai (disertakan RawImage screenshot)
- d. Asset yang dipakai : Asset yang dipakai berasal dari dosen mata kuliah (sertakan screenshot, jika terdapat asset yang digunakan berasal dari internet atau sumber lain, cantumkan link)