




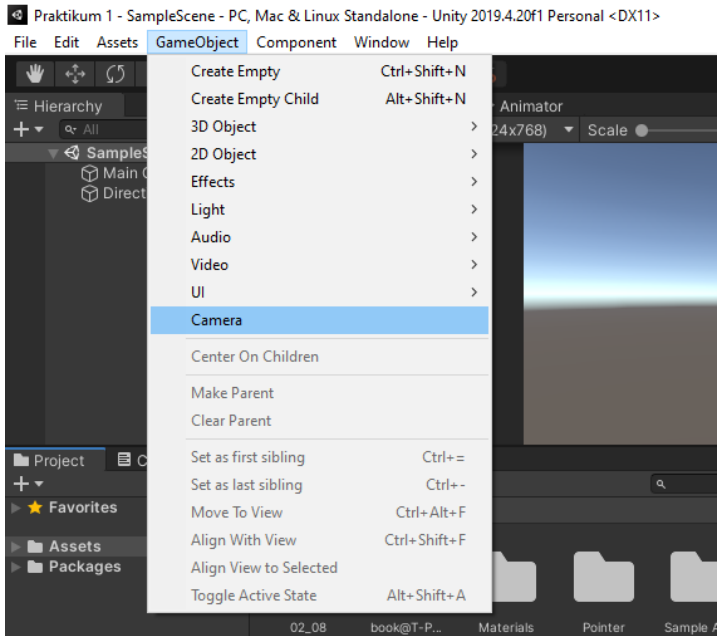
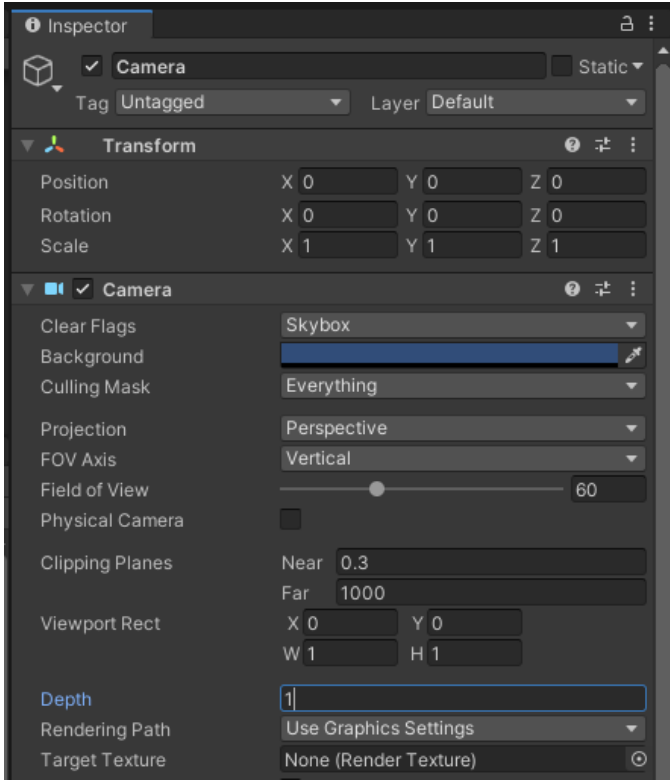
Nama: Darin Zahira Aflah

Kelas: TI-3E

NIM: 1841720033

**Praktikum 1**

Langkah	Keterangan
1	Buatlah Project 3D baru pada Unity.
2	Masukkan paket BasicScene kedalam Assets.
	
3	Pada Project View, buka BasicScene kemudian akan muncul karakter animasi dan beberapa objek benda yang telah dibuat.
4	Tambahkan new Camera ke dalam scene melalui menu Create yang berada diatas Hierarchy, Pilih Creat Camera.

	 <p>Praktikum 1 - SampleScene - PC, Mac &amp; Linux Standalone - Unity 2019.4.20f1 Personal &lt;DX11&gt;</p> <p>File Edit Assets <b>GameObject</b> Component Window Help</p> <p>Create Empty Ctrl+Shift+N  Create Empty Child Alt+Shift+N  3D Object &gt;  2D Object &gt;  Effects &gt;  Light &gt;  Audio &gt;  Video &gt;  UI &gt;  <b>Camera</b>  Center On Children  Make Parent  Clear Parent  Set as first sibling Ctrl+=  Set as last sibling Ctrl+-  Move To View Ctrl+Alt+F  Align With View Ctrl+Shift+F  Align View to Selected  Toggle Active State Alt+Shift+A</p>
5	<p>Pilih Camera pada Hierarchy yang telah dibuat, dari Inspector rubahlah “Depth = 1” seperti gambar di bawah ini.</p>
	 <p>Inspector</p> <p>Camera Static</p> <p>Tag Untagged Layer Default</p> <p>Transform</p> <p>Position X 0 Y 0 Z 0  Rotation X 0 Y 0 Z 0  Scale X 1 Y 1 Z 1</p> <p>Camera</p> <p>Clear Flags Skybox  Background  Culling Mask Everything  Projection Perspective  FOV Axis Vertical  Field of View 60  Physical Camera  Clipping Planes Near 0.3 Far 1000  Viewport Rect X 0 Y 0 W 1 H 1  <b>Depth 1</b>  Rendering Path Use Graphics Settings  Target Texture None (Render Texture)</p>
6	<p>Pada Project View buatlah script C# baru dengan code seperti dibawah ini, dan berilah nama PictureInPicture.</p>
	<pre>using UnityEngine;  public class PictureInPicture : MonoBehaviour {     public enum hAlignment     {</pre>

```

        left,
        center,
        right
    }

    public enum vAlignment
    {
        top,
        middle,
        bottom
    }

    public hAlignment horAlign = hAlignment.left;

    public vAlignment verAlign = vAlignment.top;

    public enum UnitsIn
    {
        pixels,
        screen_percentage
    }

    public UnitsIn unit = UnitsIn.pixels;

    public int width = 50;

    public int height = 50;

    public int xOffset = 0;

    public int yOffset = 0;

    public bool update = true;

    private int

        hsize,
        vsize,
        hloc,
        vloc;

    void Start()
    {
        AdjustCamera();
    }

    void Update()
    {
        if (update) AdjustCamera();
    }

```

```

void AdjustCamera()
{
    int sw = Screen.width;
    int sh = Screen.height;
    float swPercent = sw * 0.01f;
    float shPercent = sh * 0.01f;
    float xOffPercent = xOffset * swPercent;
    float yOffPercent = yOffset * shPercent;
    int xOff;
    int yOff;
    if (unit == UnitsIn.screen_percentage)
    {
        hsize = width * (int) swPercent;
        vsize = height * (int) shPercent;
        xOff = (int) xOffPercent;
        yOff = (int) yOffPercent;
    }
    else
    {
        hsize = width;
        vsize = height;
        xOff = xOffset;
        yOff = yOffset;
    }
    switch (horAlign)
    {
        case hAlignment.left:
            hloc = xOff;
            break;
        case hAlignment.right:
            int justifiedRight = (sw - hsize);
            hloc = (justifiedRight - xOff);
            break;
        case hAlignment.center:
            float justifiedCenter = (sw * 0.5f) - (hsize * 0.5f);
            hloc = (int)(justifiedCenter - xOff);
            break;
    }
    switch (verAlign)
    {
        case vAlignment.top:
            int justifiedTop = sh - vsize;
            vloc = (justifiedTop - (yOff));
            break;
        case vAlignment.bottom:
            vloc = yOff;
            break;
        case vAlignment.middle:
            float justifiedMiddle = (sh * 0.5f) - (vsize * 0.5f);
            vloc = (int)(justifiedMiddle - yOff);
            break;
    }
}

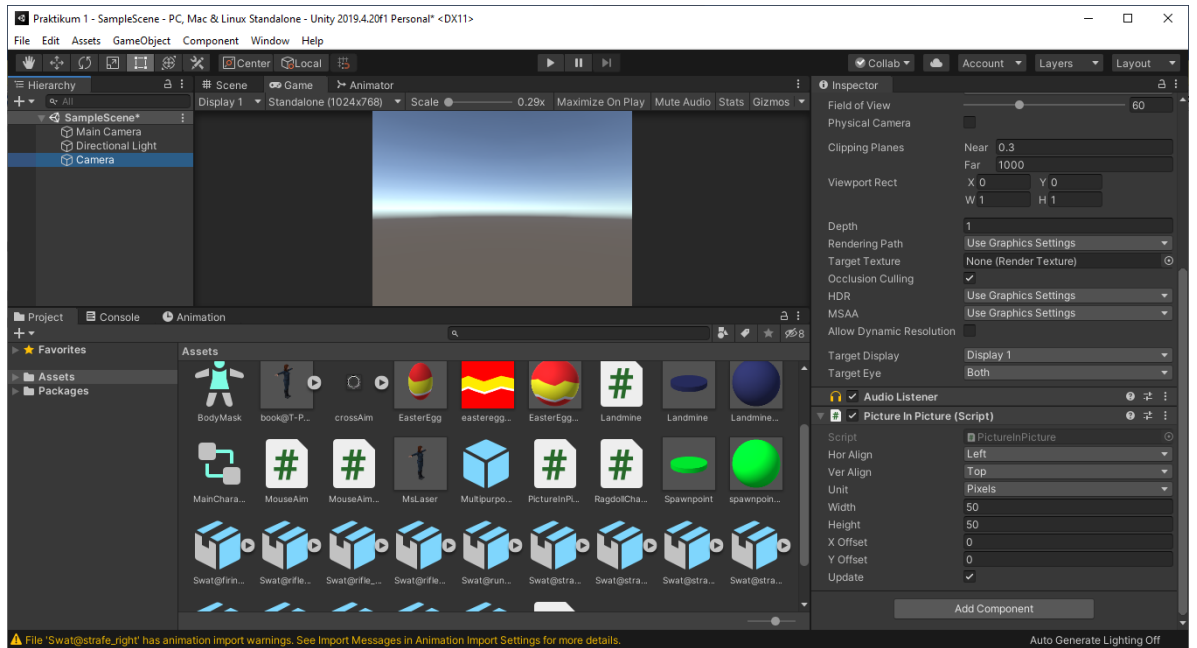
```

```

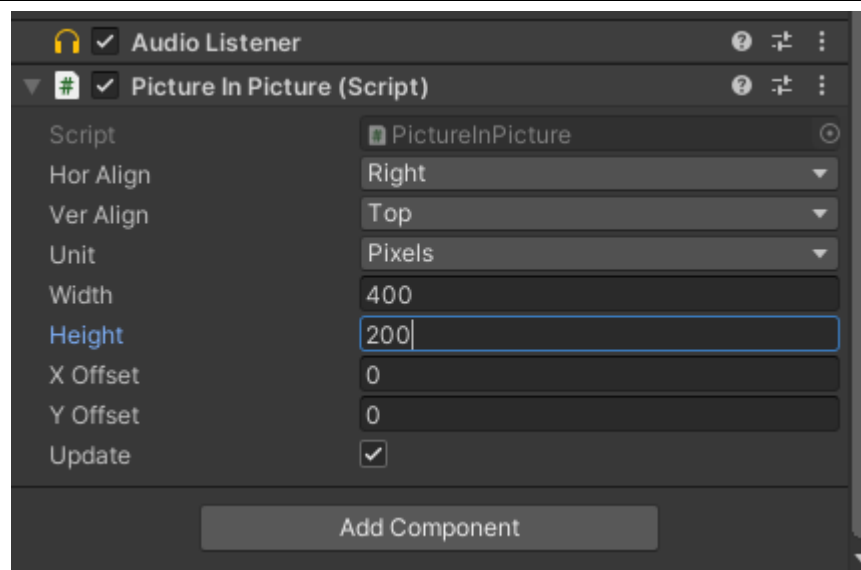
    }
    GetComponent<Camera>().pixelRect = new Rect(hloc, vloc, hsize, vsize
);
    }
}

```

- 7 Setelah menyimpan script C# tersebut, drag script tersebut menuju Camera yang ada pada Hierarchy.



- 8 Pilih Camera lalu pada Inspector hilangkan centang pada komponen Audio Listener dan rubah beberapa parameter yang ada pada Script PictureInPicture seperti gambar dibawah ini:

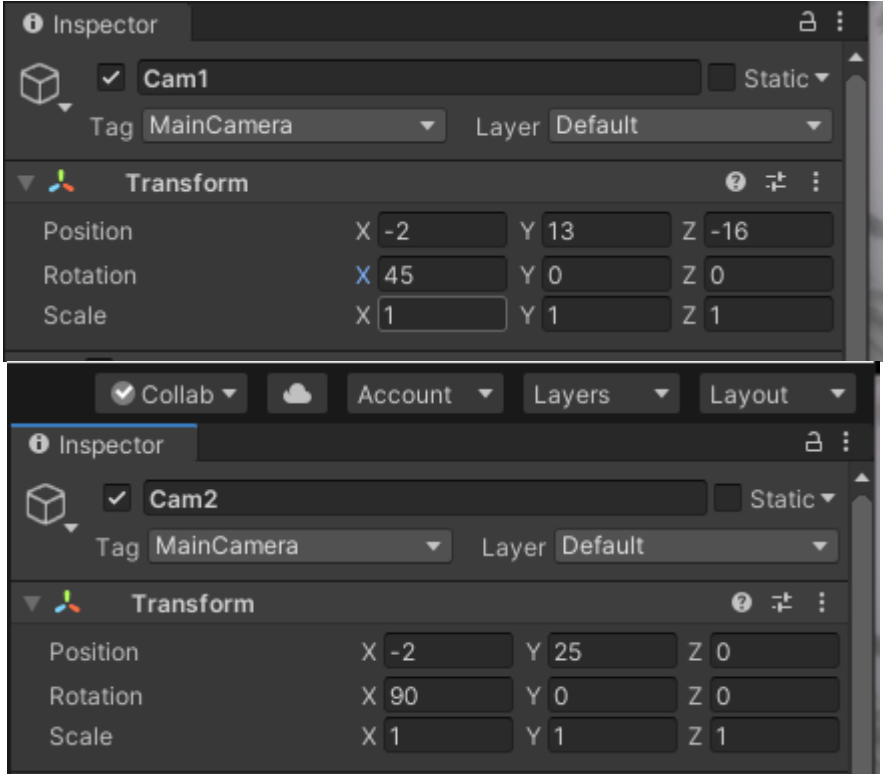
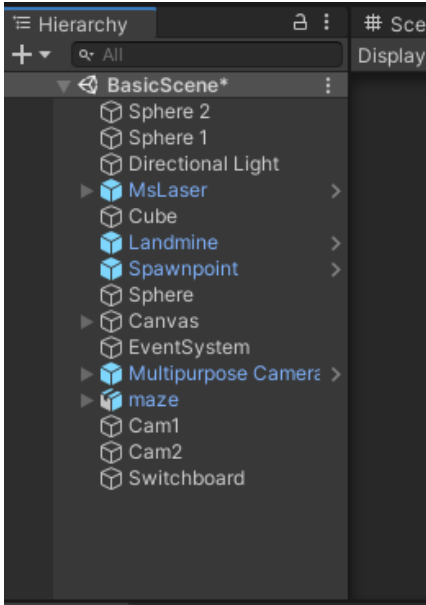


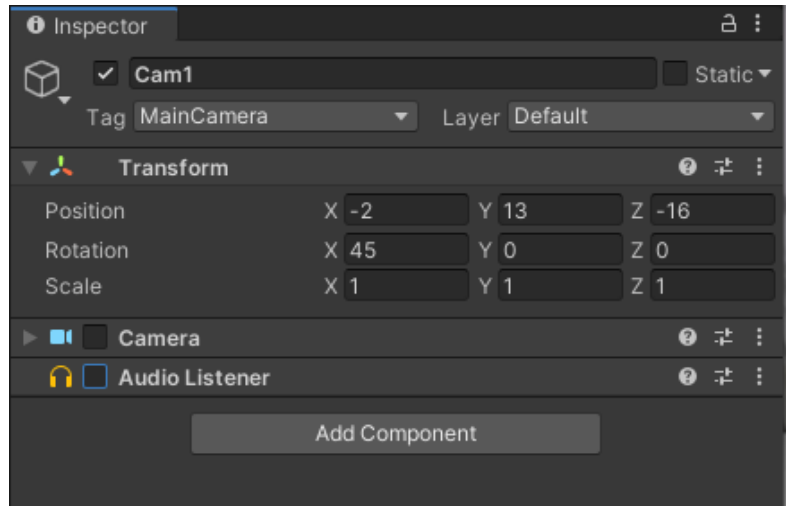
- 9 Silahkan jalankan program, maka pada layar tampilan akan muncul camera dari arah sudut pandang berbeda yang terletak pada kanan atas layar.



## Praktikum 2

Langkah	Keterangan
1	Buatlah Project 3D baru pada Unity 3D.
2	Masukkan paket BasicScene kedalam Assets.
3	Pada Project View, buka BasicScene kemudian akan muncul karakter animasi dan beberapa objek benda yang telah dibuat.
4	Tambahkan 2 new Camera ke dalam scene melalui menu Create yang berada diatas Hierarchy, Pilih Create à Camera. Kemudian beri nama cam1 dan cam2.
5	Pada Inspector, rubahlah posisi camera pada cam1 dan cam2 seperti dibawah ini.

	
6	<p>Buatlah GameObject baru menggunakan menu Create pada Hierarchy. Pilih Create à Create Empty. Kemudian ganti nama menjadi Switchboard.</p>
	
7	<p>Dari Inspector pada cam1 dan cam2, hilangkan tanda centang pada komponen Camera dan Audio Listener. Serta atur kolom Tag menjadi MainCamera.</p>



8

Kemudian buatlah script C# dengan code seperti dibawah ini kemudian berilah nama CameraSwitch.

```
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

```

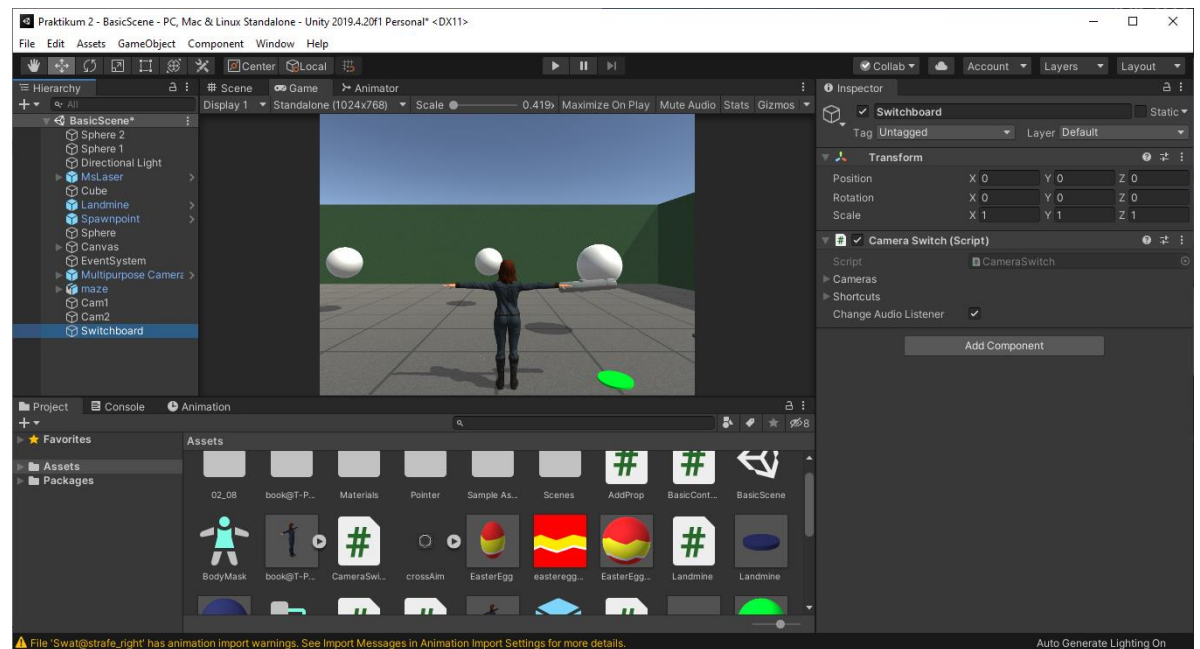


```

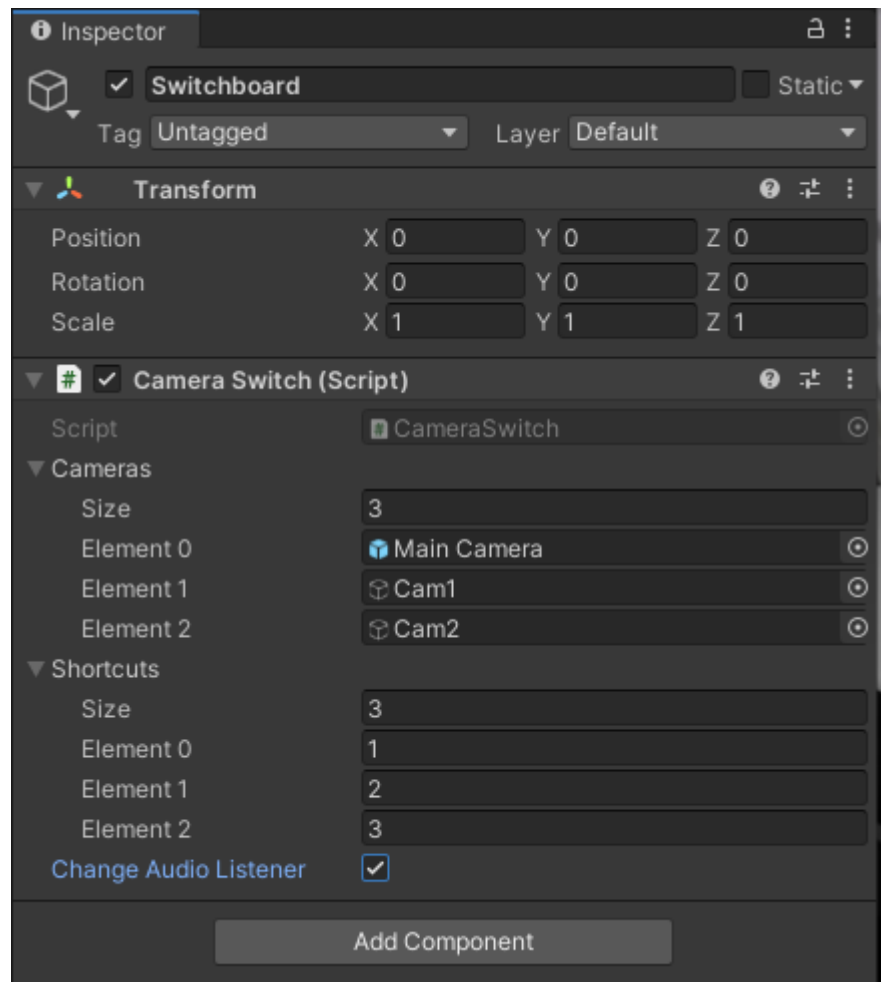
{
    cameras[i].GetComponent<Camera>().enabled = true;
    if (changeAudioListener)
        cameras[i].GetComponent<AudioListener>().enabled = true;
}
}
}
}

```

9 Setelah itu drag script C# tersebut menuju GameObject Switchboard.

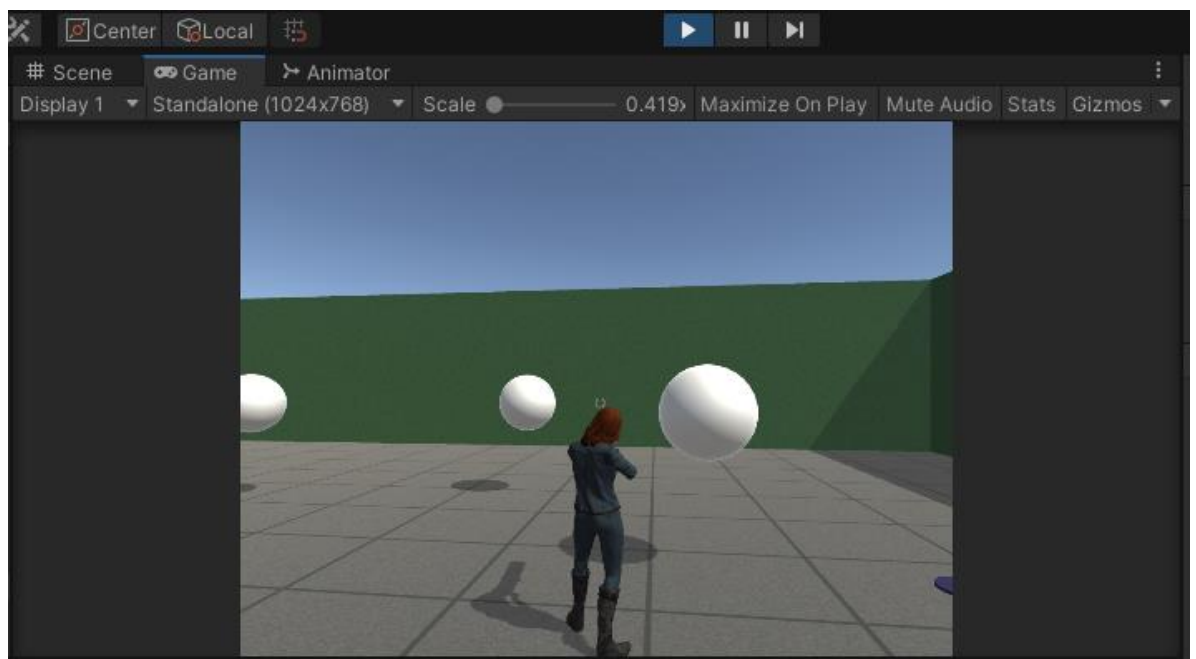


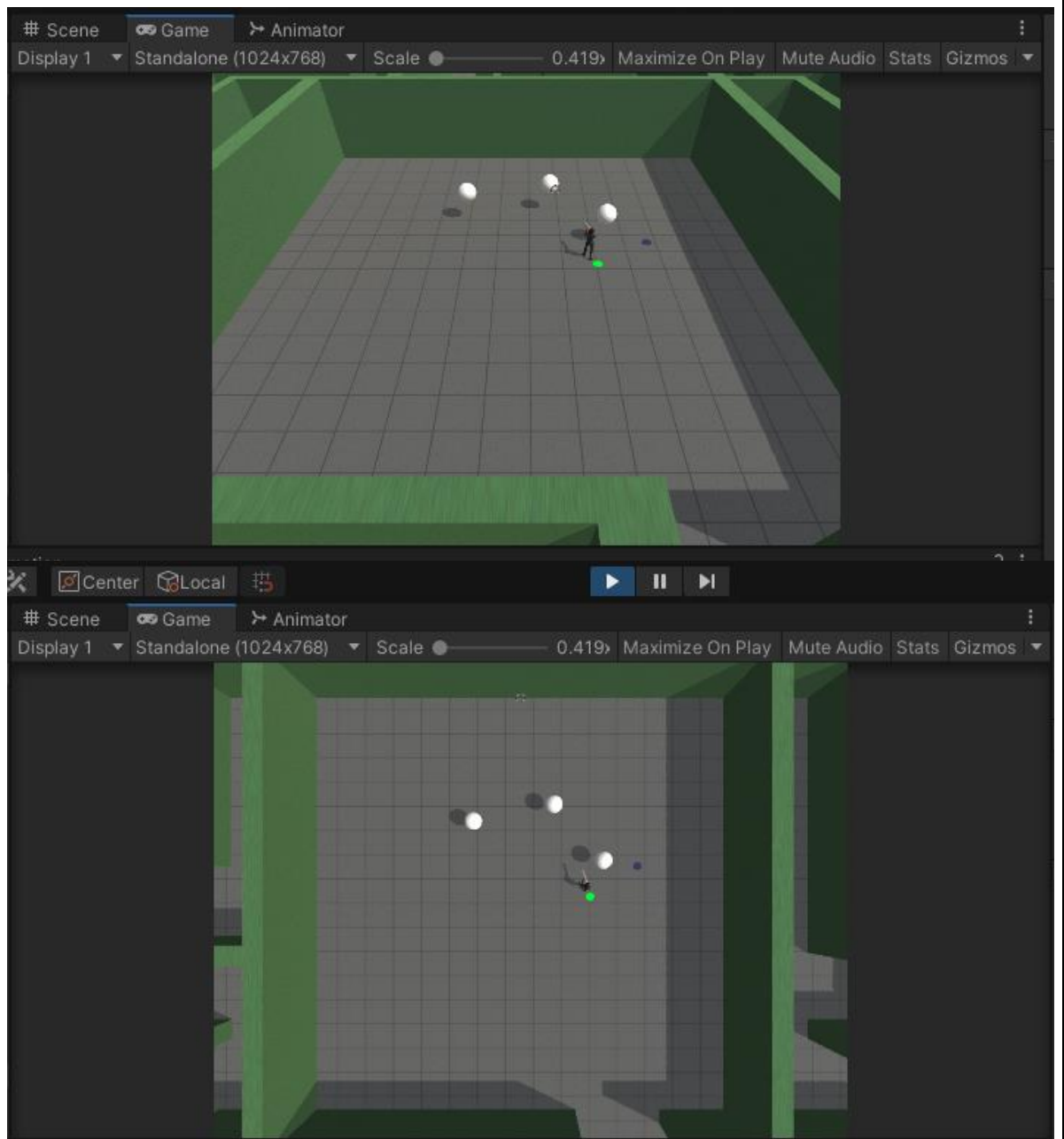
10 Pada Inspector, atur ukuran Cameras dan Shortcuts dengan “sizes = 3”. Kemudian, drag dan arahkan secara urut mulai dari Main Camera (berada di Multipurpose Camera Rig à Pivot), cam1, dan cam2 menuju ke setiap slots yang ada pada Cameras. Kemudian pada Shortcuts ketikkan angka 1, 2, dan 3 secara urut pada slots yang tersedia. Seperti gambar di bawah ini:



11

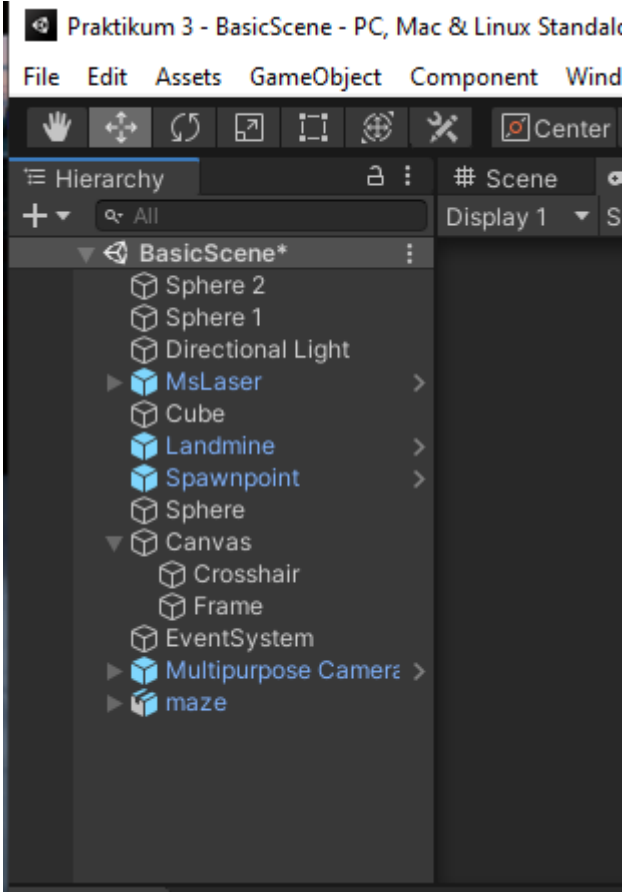
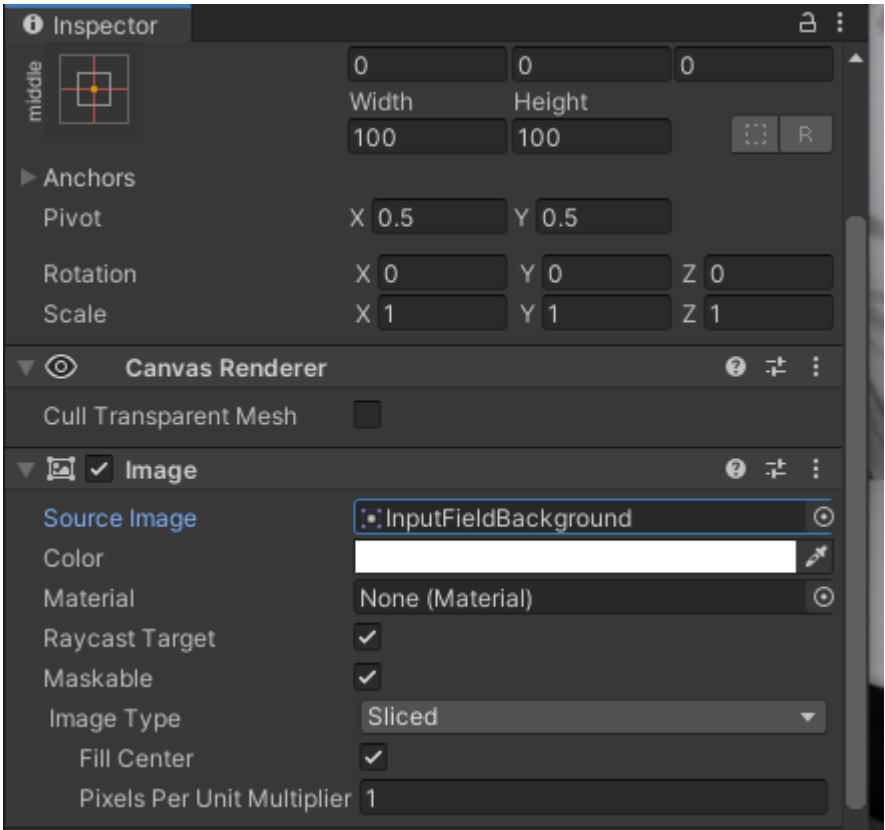
Jalankan program dan coba tekan angka 1, 2, dan 3 pada keyboard, maka akan terjadi perubahan pada sudut pandang camera utama.

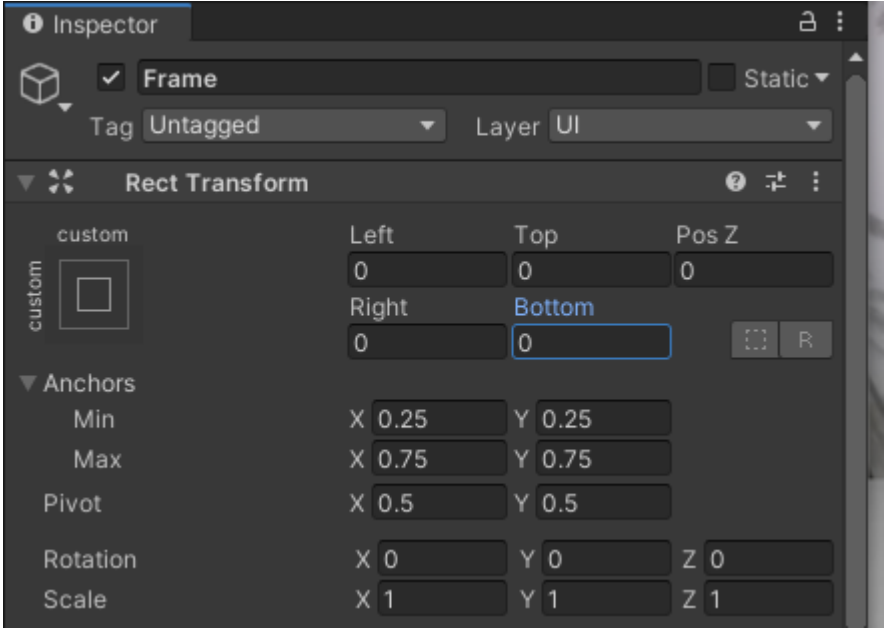
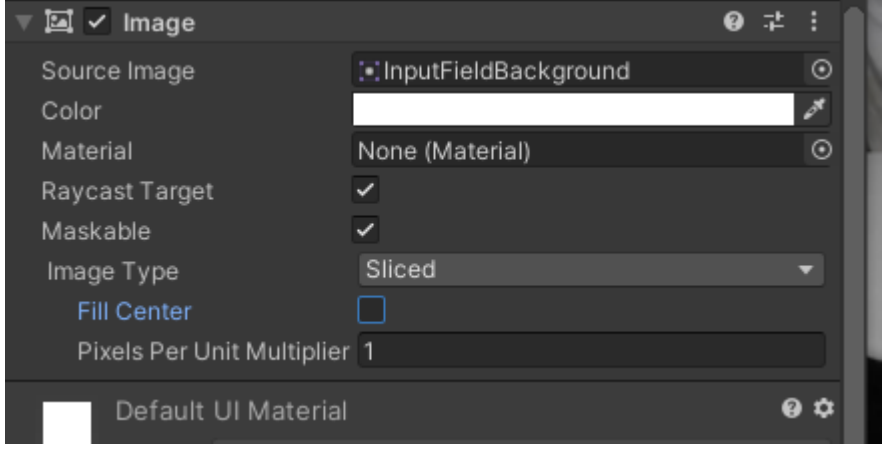


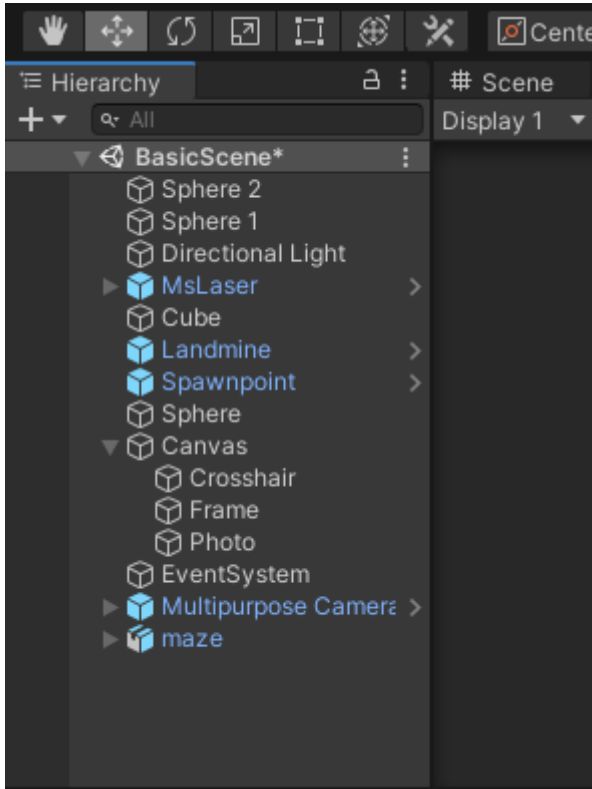
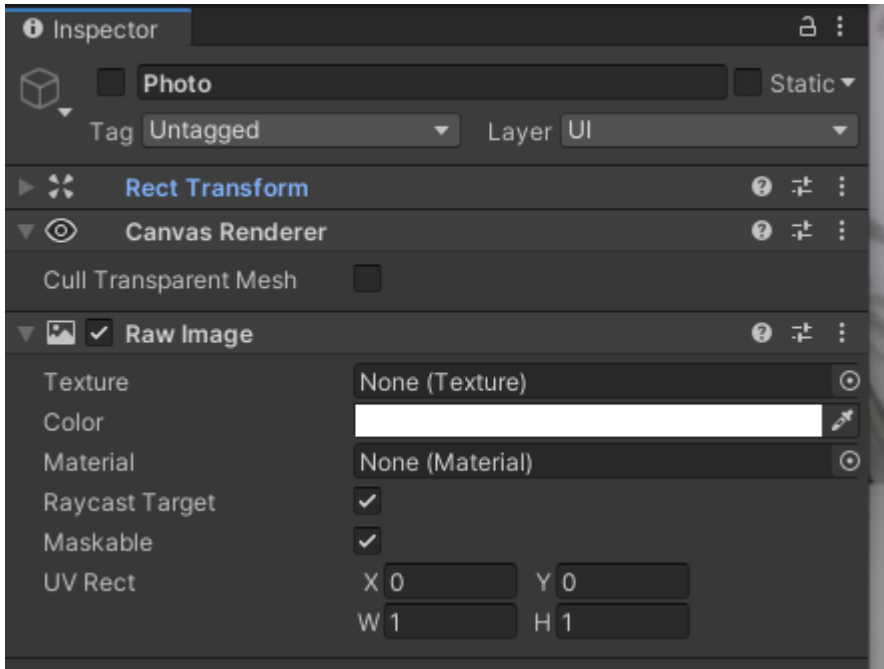


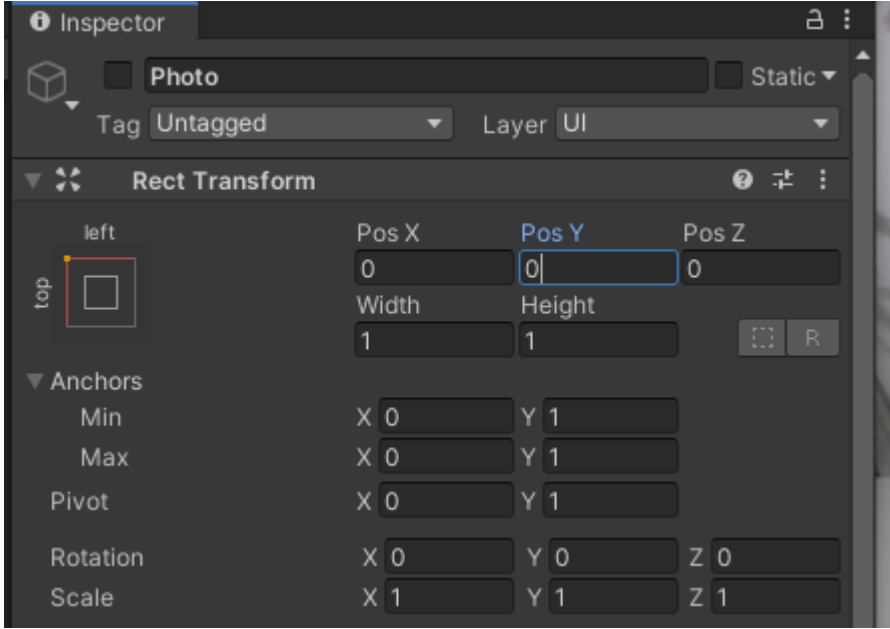
### Praktikum 3

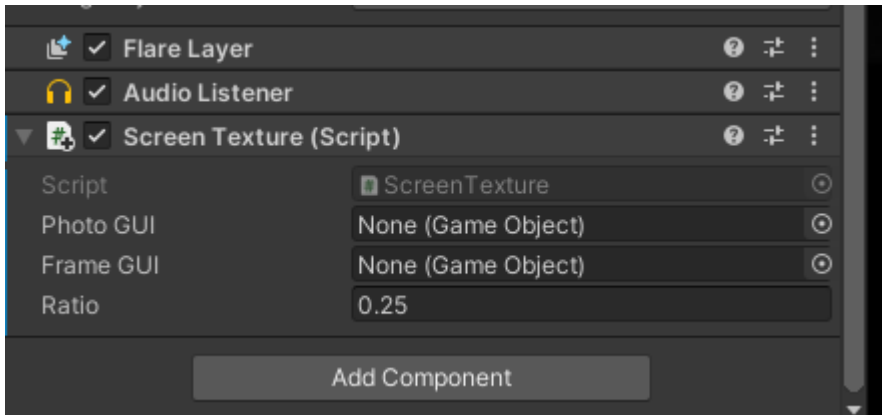
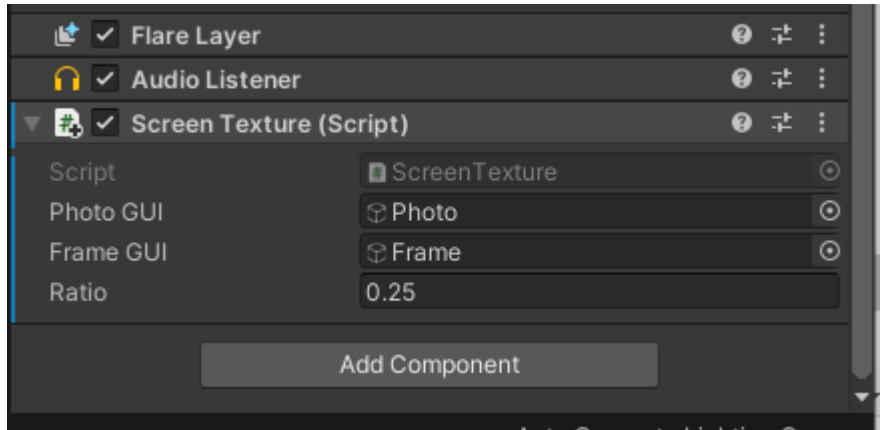
Langkah	Keterangan
1	Buatlah Project 3D baru pada Unity 3D.
2	Masukkan paket BasicScene ke dalam Assets.
3	Pada Project View, buka BasicScene kemudian akan muncul karakter animasi dan beberapa objek benda yang telah dibuat. Didalam paket tersebut juga sudah terdapat fitur Canvas untuk UI elements.
4	Buatlah UI Image dari menu Create yang ada pada Hierarchy, Pilih Create à UI à Image. Setelah itu akan muncul Image yang berada pada Canvas kemudian ganti nama tersebut menjadi frame.

	
5	<p>Pilih frame pada Hierarchy, kemudian pada komponen Image (Script) yang berada di Inspector atur kolom Source Image menjadi InputFieldBackground. Seperti pada gambar di bawah ini:</p>
	
6	<p>Pada Inspector milik Frame, Rubahlah Rect Transform sesuai dengan gambar dibawah ini:</p>

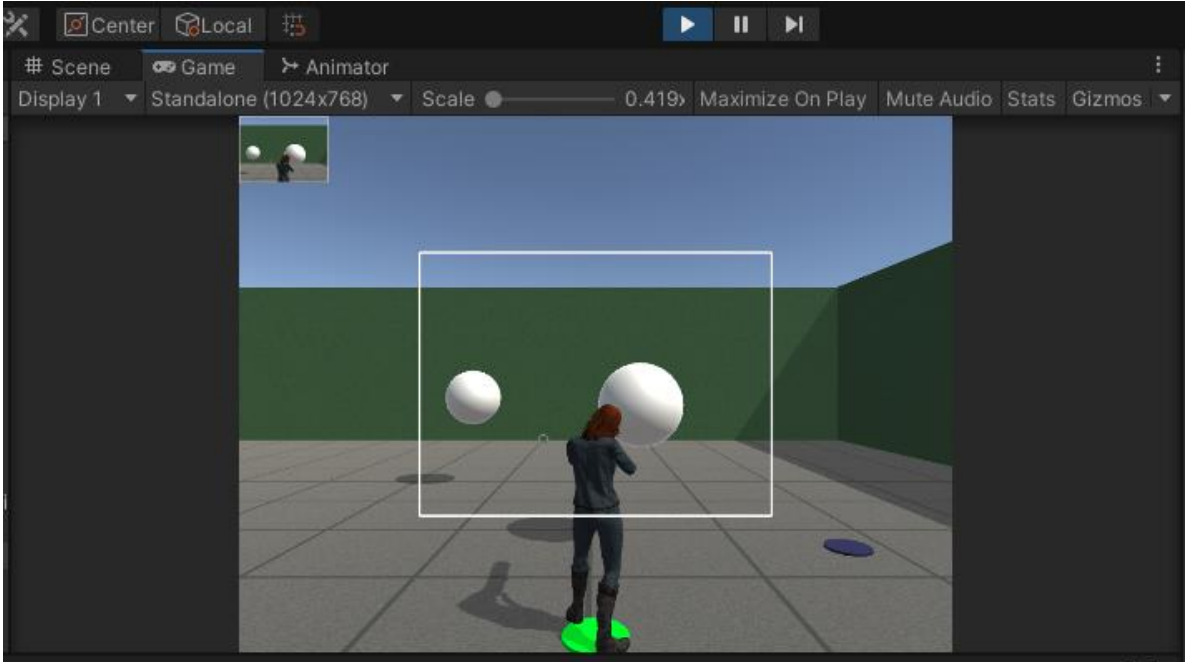
	
7	Pada komponen Image (Script), hilangkan centang pada Fill Center.
	
8	Buatlah UI Raw Image dari menu Create yang terdapat pada Hierarchy, Pilih Create à UI à RawImage. Setelah itu akan muncul pada Canvas GameObject kemudian ganti nama menjadi Photo.

	
9	<p>Pada Hierarchy pilih Photo, kemudian pada Inspector carilah komponen Raw Image (Script) dan atur kolom Texture menjadi None (Texture). Setelah itu hilangkan centang pada kolom Photo yang berada di atas.</p>
	
10	<p>Langkah selanjutnya atur Rect Transform pada Photo sesuai gambar dibawah ini:</p>

	
11	<p>Kemudian buatlah script C# dengan code seperti dibawah ini kemudian berilah nama ScreenTexture.</p>
	<pre> using System.Collections; using UnityEngine; using UnityEngine.UI;  public class ScreenTexture : MonoBehaviour {     public GameObject photoGUI;      public GameObject frameGUI;      public float ratio = 0.25f;      void Update()     {         if (Input.GetKeyUp(KeyCode.Mouse0)) StartCoroutine(CaptureScreen());     }      IEnumerator CaptureScreen()     {         photoGUI.SetActive(false);         int sw = Screen.width;         int sh = Screen.height;         RectTransform frameTransform = frameGUI.GetComponent&lt;RectTransform&gt;(     );          Rect framing = frameTransform.rect;         Vector2 pivot = frameTransform.pivot;         Vector2 origin = frameTransform.anchorMin;         origin.x *= sw;         origin.y *= sh;         float xOffset = pivot.x * framing.width;         origin.x += xOffset; </pre>

	<pre> float yOffset = pivot.y * framing.height; origin.y += yOffset; framing.x += origin.x; framing.y += origin.y; int textWidth = (int) framing.width; int textHeight = (int) framing.height; Texture2D texture = new Texture2D(textWidth, textHeight); yield return new WaitForEndOfFrame(); texture.ReadPixels(framing, 0, 0); texture.Apply(); photoGUI.SetActive(true); Vector3 photoScale =     new Vector3(framing.width * ratio, framing.height * ratio, 1); photoGUI.GetComponent&lt;RectTransform&gt;().localScale = photoScale; photoGUI.GetComponent&lt;RawImage&gt;().texture = texture; } </pre>
12	Setelah itu drag Script C# tersebut menuju Main Camera yang berada pada Multipurpose Camera Rig à Pivot.
	
13	Pada Inspector milik Main Camera, carilah komponen Screen Texture (Script) kemudian atur kolom Photo GUI dengan memilih Photo. Sama halnya dengan kolom Frame GUI dengan memilih Frame.
	



14	Jalankan program, maka anda akan bisa meng-capture layar yang berada dalam frame dengan cara menekan klik kiri pada mouse. Hasil capture akan tampil pada pojok kiri atas layar.
	

### **Tugas Praktikum**

1. Link video dan Github

Link GitHub	<a href="https://github.com/darinzahira/Komputasi_Multimedia">https://github.com/darinzahira/Komputasi_Multimedia</a>
Link Youtube	<a href="https://youtu.be/a2SfNfx8ooQ">https://youtu.be/a2SfNfx8ooQ</a>