



Daftar soal

Multime	Multimedia Terapan :: Multimedia Terapan Genap 2017							
Multimed	lultimedia Terapan :: Multimedia Terapan Genap 2017 lultimedia Terapan Genap 2017							
1	S	1						
		_		-				
L	1	+	*					
	2							
Г	3	+		1				
L	3	+						
Γ	4	+						
		T						
	5							
		L						
2	S	1	I					
_	Apa ya	ang	dimaksı	ıd de	enga	n Countdown	Timer	
	1							
-		5	alah sat	u ob	jek y	ang biasanya	a digunakan pada game untuk proses loading progress bar	
L	2	+.	- باينوما		-4al:	btte	n interplatif	
		Ľ	ווע ווענענענענע	SUCI	JIAKA	n button yang	J IIILETAKIII	





[3					
			suat	u metod	e yar	ng bertujuan agar objek UI akan tampil diatas atau dibawah dengan objek UI yang lain
	4				L	
Г	5	-	kum	pulan to	mbol I	tombol yang digunakan untuk memilih salah satu dari beberapa pilihan
L	3	\pm	men	nilih dua	niliha	an pada menu game dapat
		L		min dua	Pilit	in pada mone gamo dapat
3		1				
		an p	eng	ertian da	ri Sc	ene dalam unity
	1	_	*		L.,	
Γ	2	-	tem	oat dima	na ki	ta meletakkan komponen
L		+	diau	nakan u	ntuk	untuk mengatur alur animasi
ſ	3		aigu	nanan a	lak	and thongaid and diminati
L			lang	kah-lang	kah	atau alur untuk menyelesaikan permasalahan
[4					
г			kum	pulan to	mbol	tombol
	5		A	·		
		Ŀ	Ava	tar's		
4	S	1				
			dala	h bahasa	a per	nrograman yang dapat digunakan pada unity, kecuali
	1		*			
-		Ţ	Visu	alBasic		
Į	2	+	L	0- ' '		
Г	3	-	Java	Script		
L	3	+	C#			
ſ	4		-			
L			Boo			
[5					
		L	Sem	nua jawa	ban l	penar
	_	. 1			1	
5		1 2	tala	h fungsi	dari I	Using Camera pada unity, kecuali
+	1		*	ii iuligai	L Carr	Joing Carnota pada dinky, kecadii
L			Crea	ating a la	ser p	ointer
[2					
			Zoo	ming tele	escop	ic
L	3	_			<u> </u>	
ſ	4	-	Disp	laying m	iini-m	ар
L		-	Swit	ch Came	eras	
[5			G a	1	
			Scre	en Capt	ure	
	_	1	1-1-	<u> </u>		
-	1	ut a	ala *	n source	coa	e untuk pindah antar scene
L		+				
	2					
Г	3	+				
L		+			<u> </u>	





4	
,	
5	
7 S 1	
	ini manakah yang digunakan untuk menginterpolasikan lingkungan pada scene yang dilakukan oleh objek unity
1	Reflection Probes
2	
	Proyektor
3	Procedural Skybox
4	1 Tocedulal Oxystox
	Cookies Textures
5	Lights
	Ligitis
8 S 1	
Berikut 1	ini merupakan jenis light yang berbentuk kerucut, yaitu
	Spot Light
2	
	Directional Light
3	Point Light
4	
	Area Light
5	New Light
9 S 1	
Cara me	embuat object invisible adalah dengan &
	Menghilangkan checkbox Mesh Renderer
2	
3	Menghilangkan checkbox Box Collider
3	Memberikan centang pada Is Trigger dalam Box Collider
4	
	Memberikan RigidBody Component pada Object
5	Menghilangkan checkbox pada Light dari GameObject Directional Light
10 S 1	
	berapa variable dinamis untuk inventory, single item yang biasanya digunakan untuk kunci naik level, mendapatkan pakaian sihir, mendapatkan tertentu dsb biasanya menggunakan tipe data & .
1	*





		Boolean				
	2	1.4				
	3	Integer				
		Float				
	4					
	5	Array integer				
ļ	<u> </u>	Byte				
11	S 1	fungai dari a		le dalam unity		
	Jelaskar 1	* and c	onso	le dalam unity		
		penampilan	oesa	n error dalam project		
	2	h - h h - h				
	3	banan-banar	ı yan	g akan digunakan		
		mengedit pro	pert	y object		
	4					
	5	memasukkar	n obje	ect yang akan tampil		
		meletakkan l	comp	onen		
12		n funasi dari fi	tur ∆	udio Mixer pada project view		
	1	*	lai / l	adio Mixel pada project New		
		Untuk penga	turar	kontrol suara		
	2	Untuk menga	otur c	Nur animaci		
	3	Ontak menga	atui e	aut anniasi		
,		Untuk menga	atur t	ransisi pada scene		
	4	Lintuk molata	lekor	n komponen yang akan digunakan		
	5	Untuk meleta	ikkai	r komponen yang akan digunakan		
,		Untuk mema	duka	n layer dan mask		
13	S 1					
10		n fungsi dari M	1ini-N	Map pada Using Camera		
	1	*				
	2	Peta Navigat	ion/r	nemperluas pandangan		
١		Memperbesa	ır paı	ndangan kamera		
	3					
	4	Memperkecil	pan	dangan kamera		
		Render Text	ure			
	5					
		Tampilan kar	mera	dari atas		
14	S 1					
		fungsi inspe	ctor p	pada unity		
	1	menaedit pro	pert	y object pada komponen object yang dipilih		
	2	January Pro-		, sajan pasanan pasanan sajan yang arpun		
		memasukkar	n obje	ect yang akan tampilkan		
	3	tempat dima	na ki	ta meletakkan komponen		
	4	tomput uma		a motoralian temporon		
		komponen ya	ang a	akan digunakan dalam pembuatan game		
	5	tempat pena	mpila	an pesan error dalam project		
15				Land to Control of the Control of th		
	Jelaskar 1	pengertian d	arı İV	nove∪p∪ne		
		metode yang	digu	unakan untuk menaikkan posisi objek satu kali keatas objek lainnya		
	2					
	3	rnetode yang	aigu	unakan untuk menurunkan posisi objek satu kali kebawah objek lainnya		
ļ		metode yang	digu	unakan untuk memindahkan posisi objek menjadi paling bawah.		





	metode yang digunakan untuk memindahkan posisi objek menjadi paling atas.	
	5	Untuk memilih dua pilihan pada menu game
		onto monimir dad pilinan pada mona gamo
16		n tentang Configuring a Character s Avatar and Idle Animation dalam game
	1	telitaring Confinguring a Character's Avatar and lide Animation datam game
		Fitur mecanim yang flexibel dan power
	2	Menerapkan root motion
	3	
1		Menambah kompleksitas
	4	pembuatan RIG
	5	
		Memadukan layer dan mask
17		
	Jenis co	re User Interface (UI) manakah yang biasanya digunakan untuk mengatur sound (on/off) pada game
		Toggles
	2	
	3	Button UI
		Radio Button
	4	Slider
	5	Silder
		ButtonMute
18	S 1	
		an tombol yang digunakan untuk memilih salah satu dari beberapa pilihan pada unity adalah
	1	* Radio Button
	2	RAUIO BUILOTI
		Toogles
	3	Button UI
	4	
	5	Countdown Timer
١		Optional Buttons
10		
19	S 1 Manaka	h fungsi yang di eksekusi terlebih dahulu pada pilihan berikut
	1	*
	2	Start
		Update
	3	FixedUpdate
	4	ι ινευορυαίε
		OnDestroy
	5	OnGui
20	S 1	at game 3D menjadi terlihat seperti mendung dan berawan adalah salah satu fungsi yang termasuk dalam
	1	*
·		Lights and Effects
	2	Core UI
	3	
1	4	Inventory GUI
ļ		Using Cameras
	5	
		Controlling 3D Animations
21	S 1	abkan sudut pandang camara dalam gama dangan bantuan tambal shortsut pada kaybaard, adalah fungsi dari





	1	•
		Switch Cameras
	2	
		Picture in picture
	3	
	4	Reflection map
ı	4	Adding volume control
	5	Adding Votaline Control
		Displaying mini-map
22	S 1	
		untuk memindahkan objek menjadi posisi paling atas adalah
	1	*
1	2	SetAsLastSibiling
		MoveUpOne
	3	Individual Control Con
		MoveDownOne
	4	
		SetAsFirstSibling
	5	
		SetUpOnTop
23	S 1	
23		ıyaan yang dikenakan pada obyek dinamis (bergerak) agar terlihat realistik adalah & .
	1	*
		Lightprobe
	2	
		Lightmap
	3	
	4	Reflection Map
	4	Projector
	5	
		Line Renderer
24		
24	Pengerti	an ragdoll pada unity adalah
24		an ragdoll pada unity adalah
24	Pengerti 1	
24	Pengerti	an ragdoll pada unity adalah * Simulasi pergerakan tangan dan kaki pada karakter
24	Pengerti 1	an ragdoll pada unity adalah * Simulasi pergerakan tangan dan kaki pada karakter Simulasi pengaturan lingkungan pada game
24	Pengerti 1 2	an ragdoll pada unity adalah * Simulasi pergerakan tangan dan kaki pada karakter
24	Pengerti 1	an ragdoll pada unity adalah * Simulasi pergerakan tangan dan kaki pada karakter Simulasi pengaturan lingkungan pada game Simulasi cloudy pada panel
24	Pengerti 1 2 3 4	an ragdoll pada unity adalah * Simulasi pergerakan tangan dan kaki pada karakter Simulasi pengaturan lingkungan pada game
24	Pengerti 1 2	an ragdoll pada unity adalah * Simulasi pergerakan tangan dan kaki pada karakter Simulasi pengaturan lingkungan pada game Simulasi cloudy pada panel Simulasi refleksi pada probes
24	Pengerti 1 2 3 4	an ragdoll pada unity adalah * Simulasi pergerakan tangan dan kaki pada karakter Simulasi pengaturan lingkungan pada game Simulasi cloudy pada panel
24	Pengerti 1 2 3 4 5	an ragdoll pada unity adalah * Simulasi pergerakan tangan dan kaki pada karakter Simulasi pengaturan lingkungan pada game Simulasi cloudy pada panel Simulasi refleksi pada probes
	Pengerti 1 2 3 4 5	an ragdoll pada unity adalah * Simulasi pergerakan tangan dan kaki pada karakter Simulasi pengaturan lingkungan pada game Simulasi cloudy pada panel Simulasi refleksi pada probes
	Pengerti 1 2 3 4 5	an ragdoll pada unity adalah * Simulasi pergerakan tangan dan kaki pada karakter Simulasi pengaturan lingkungan pada game Simulasi cloudy pada panel Simulasi refleksi pada probes Simulasi pergerakan pada light Zone berguna untuk * Postar pada pada pada pada pada pada pada pa
	Pengerti 1 2 3 4 5 S 1 Reverb	an ragdoll pada unity adalah * Simulasi pergerakan tangan dan kaki pada karakter Simulasi pengaturan lingkungan pada game Simulasi cloudy pada panel Simulasi refleksi pada probes Simulasi pergerakan pada light
	Pengerti 1 2 3 4 5 S 1 Reverb	an ragdoll pada unity adalah *
	Pengerti 1 2 3 4 5 S 1 Reverb 2 1	an ragdoll pada unity adalah * Simulasi pergerakan tangan dan kaki pada karakter Simulasi pengaturan lingkungan pada game Simulasi cloudy pada panel Simulasi refleksi pada probes Simulasi pergerakan pada light Zone berguna untuk * Postar pada pada pada pada pada pada pada pa
	Pengerti 1 2 3 4 5 S 1 Reverb	an ragdoll pada unity adalah * Simulasi pergerakan tangan dan kaki pada karakter Simulasi pengaturan lingkungan pada game Simulasi cloudy pada panel Simulasi refleksi pada probes Simulasi pergerakan pada light Simulasi pergerakan pada light Simulasi pergerakan pada light Simul
	Pengerti 1 2 3 4 5 S 1 Reverb 2 1	an ragdoll pada unity adalah *
	Pengerti 1 2 3 4 5 5 S 1 Reverb 2 1 2 3 3	an ragdoll pada unity adalah * Simulasi pergerakan tangan dan kaki pada karakter Simulasi pengaturan lingkungan pada game Simulasi cloudy pada panel Simulasi refleksi pada probes Simulasi pergerakan pada light Simulasi pergerakan pada light Simulasi pergerakan pada light Simul
	Pengerti 1 2 3 4 5 5 S 1 Reverb 2 1 2 3 3	an ragdoll pada unity adalah *
	Pengerti	an ragdoll pada unity adalah Simulasi pergerakan tangan dan kaki pada karakter Simulasi pengaturan lingkungan pada game Simulasi cloudy pada panel Simulasi refleksi pada probes Simulasi pergerakan pada light Simulasi pergerakan pada light Zone berguna untuk * mengatur suara sehingga terdengar berbeda yang dipengaruhi oleh jarak mengatur suara sehingga terdengar sesuai dengan pitch mengatur suara sehinga dapat berubah secara dinamis sesuai dengan zona atau wilayah
25	Pengerti 1 2 3 4 5 5 1 Reverb 2 3 4 5 5	an ragdoll pada unity adalah *
	Pengerti	an ragdoll pada unity adalah *
25	Pengerti	an ragdoll pada unity adalah *
25	Pengerti	an ragdoll pada unity adalah * Simulasi pergerakan tangan dan kaki pada karakter Simulasi pengaturan lingkungan pada game Simulasi cloudy pada panel Simulasi refleksi pada probes Simulasi refleksi pada probes Simulasi pergerakan pada light Zone berguna untuk *
25	Pengerti	an ragdoll pada unity adalah *
25	Pengerti 1 2 3 4 5 S 1 Reverb 1 2 3 4 5 S 1 Salah sa	an ragdoll pada unity adalah * Simulasi pergerakan tangan dan kaki pada karakter Simulasi pengaturan lingkungan pada game Simulasi cloudy pada panel Simulasi refleksi pada probes Simulasi refleksi pada probes Simulasi pergerakan pada light Zone berguna untuk *
25	Pengerti 1 2 3 4 5 S 1 Reverb 1 2 3 4 5 S 1 Salah sa	an ragdoll pada unity adalah * Simulasi pergerakan tangan dan kaki pada karakter Simulasi pengaturan lingkungan pada game Simulasi cloudy pada panel Simulasi refleksi pada probes Simulasi pergerakan pada light * Cone berguna untuk * mengatur suara sehingga terdengar berbeda yang dipengaruhi oleh jarak mengatur suara sehingga terdengar sesuai dengan pitch mengatur suara sehinga dapat berubah secara dinamis sesuai dengan zona atau wilayah mengatur suara sehingga volume menurun ketika melewati terowongan mengatur suara sehingga hanya diputar hanya sekali / tidak di looping tu fungsi inventory GUI pada game adalah * Untuk menampilkan informasi item yang telah diambil oleh character





	4				1					
	4									
		Unti	ik menga	atur i	item yang akan diambil oleh character					
Į	5									
		Untu	ık menai	npilk	kan text pada scene					
27	S 1									
ļ			gsi dari l	RIG (di Inspector dalam 3D animations					
Į	1	*								
		pem	buatan k	arak	kter Ms Laser					
Į	2									
_		Crea	ating an i	n-ga	ame surveillance					
	3									
		Stat	е							
	4									
-		Trig	ger							
	5									
-		sprit	e sheet :	sequ	ence					
28	S 1									
	Sebutka	n sal	ah satu d	lari s	sibling depth dalam panel depth					
	1	*								
		Set/	AsLastSil	oling						
	2									
		Last	Sibling							
	3									
•		SetS	Sibling							
	4									
		Sibli	ng							
	5									
-		AsS	ibling							
29	S 1									
			ah satu f	ungs	si dari Using Camera pada game yang dibuat					
Į	11	*								
,		Zoo	ming a te	leco	ıspic					
Į	2									
,		Stat	e							
Į	3									
		Trig	ger							
Į	4									
		Nav	igation							
Į	5									
		Rota	ation							
30	S 1									
	Yang bu	ıkan t	ermasuk	dala	am gambaran besar sistem Mecanim dalam controlling 3D Animations adalah					
Į	1									
		Dire	ctional							
Į	2									
		Play	er input							
	3									
		Scri	ot							
[4									
		Anin	nator							
[5									
		Cha	racter's a	avata	ar					