

Nama : Achmad Irvan Fauzi

Rangkuman Coding Bootcamp Minggu #3

Materi 1 Asset & Asset Store

di minggu kali ini materi yang kita pelajari di awali dengan asset dan asset store yang dimana didalam materi kali ini kita diajarkan sebagai berikut

Asset adalah item - item yang digabung untuk membuat sebuah produk. Asset type:

- 3D asset
- 2D asset
- Audio
- Font
- Prefab
- Animation
- VFX
- Tools
- Template
- Script

Semua hal yang kita buat atau ambil dari luar dan kita masukan kedalam game yang kita buat itu disebut dengan asset.

Asset internal adalah (yang sudah disediakan oleh unity atau dibuat oleh kita(tidak perlu diimport))

3D Asset, Biasanya dibuat di luar software Unity karena unity itu merupakan game engine, tapi dalam unity juga masih bisa untuk membuat asset sederhana. Software external yang bisa membuat 3D antara lain yaitu 3D max, blender, maya, sletcher dll.

Supported 3D extension:

- export 3D file formats (.fbx, .obj)
- priority 3D or DCC (Digital Content Creation) application files (.blend, .max)
- dae, dxf Also supported

2D asset: Merupakan asset gambar - gambar 2 Dimensi. Format asset 2D: PNG, BMG, TIFF, TGA, JPG dan PSD.

Audio : audio merupakan Asset suara atau musik, komponen ini penting karna dapat menciptakan game itu lebih nyata atau hidup. Format audio yang disuport Unity : AIF, WAV, MP3 dan OGG.

Font : untuk setting awal Untiy menggunakan Font Arial, namun kita dapat merubahnya dengan berbagai cara salah satu nya mengimport File Font dari luar, dan berikut Format font yang disupport Unity : .tff files, .otf files.

Animation, vfx, template, tools merupakan beberapa jenis aset yang dapat Anda buat dalam Unity, seperti beberapa Animation, Prefab, VFX, Project Template, Tools, Animator Controller,

Audio Mixer atau Render Texture. Kita bisa menggunakan / membeli aset tersebut dari unity build di 'play store'

Asset Store: Merupakan market place asset yang sudah disediakan oleh Unity

Package Manager : Ada pada menu dalam unity (Window > Package Manager) digunakan untuk melihat packages dan fitur yang tersedia

Script : Merupakan Asset Code atau codingan yang sudah kita buat untuk memprogram dari game itu sendiri.

Materi 2 Building standalone project

Pada materi ke-2 kita mempelajari cara membuild dari game kita untuk beberapa aplikasi atau device untuk kali ini kita akan mempelajari membuild di device pc dan atau standalone

Build Settings & Profiler Build Setting : Development Build diaktifkan = Sertakan simbol debug skrip dan Profiler di build. Gunakan pengaturan ini ketika Anda ingin menguji aplikasi Anda.

Profiler Sambungan Otomatis diaktifkan = Hubungkan Unity Profiler secara otomatis ke build. Opsi ini hanya tersedia jika Anda memilih Development Build. Ini membuat instrumen Profiler memanggil setiap fungsi dalam aplikasi Anda sehingga mengembalikan data profil yang lebih detail. Opsi ini mungkin memperlambat eksekusi skrip. Opsi ini hanya tersedia jika Anda memilih Development Build.

Profiler : Profiler alat yang dapat Anda gunakan untuk mendapatkan informasi kinerja tentang aplikasi Anda. Profiler mengumpulkan dan menampilkan data tentang kinerja aplikasi Anda di area seperti CPU, memori, perender, dan audio. Ini adalah alat yang berguna untuk mengidentifikasi area untuk peningkatan kinerja dalam aplikasi Anda

How to build

Cara membuka Build settings "File > Build Settings" Target Platform

- Windows
- Mac OS (not available on Linux)
- Linux (not available on MacOS)

Kelebihan unity bisa dibuild untuk hampir semua platform (cross platform). Architecture:

- x86
- x64
- Apple M1
- etc

Development Build:

Jika digunakan maka dia akan dimasukan modul" untuk debugging ke build, dan kita bisa komunikasi antara unity editor dengan hasil yang sudah dibuild tersebut dan Kita bisa melihat performancenya di profiler.

Profiler adalah tool yang bisa digunakan untuk mendapatkan informasi performance tentang game yang dibuat. Sangat berguna untuk melihat apa saja yang mempengaruhi performance.

Materi 3 3D Scene Window

Pada materi kali ini kita mempelajari 3D Scene Window yakni bagaimana perspective atau penglihatan dalam game yang kita buat. Dalam game 3D

3D Scene Navigation

3 Method of navigation

- Arrow movement
- The View tool
- Flythrough mode

Gizmo Tool adalah tool yang berada di kanan atas pada scene.

Dalam 3D game terdapat 2 type dari projection camera yaitu Perspective dan Orthographic. Perbedaan dari kedua type itu yaitu dari jika object yang disorot oleh type kamera perspective maka object yang jauh akan terlihat lebih kecil dari pada object yang dekat sedangkan type kamera orthographic ukuran object yang jauh tidak akan berubah ukurannya tetapi semua object yang disorot akan terlihat sama ukurannya seperti yang dibuat.

Jadi kesimpulannya dari 3D Scene ini menurut saya sama seperti 3D scene yang sering dijumpai pada game - game 3D pada umumnya.