

Nama : Moh. Fiqih Erinsyah

NIM : 22092002

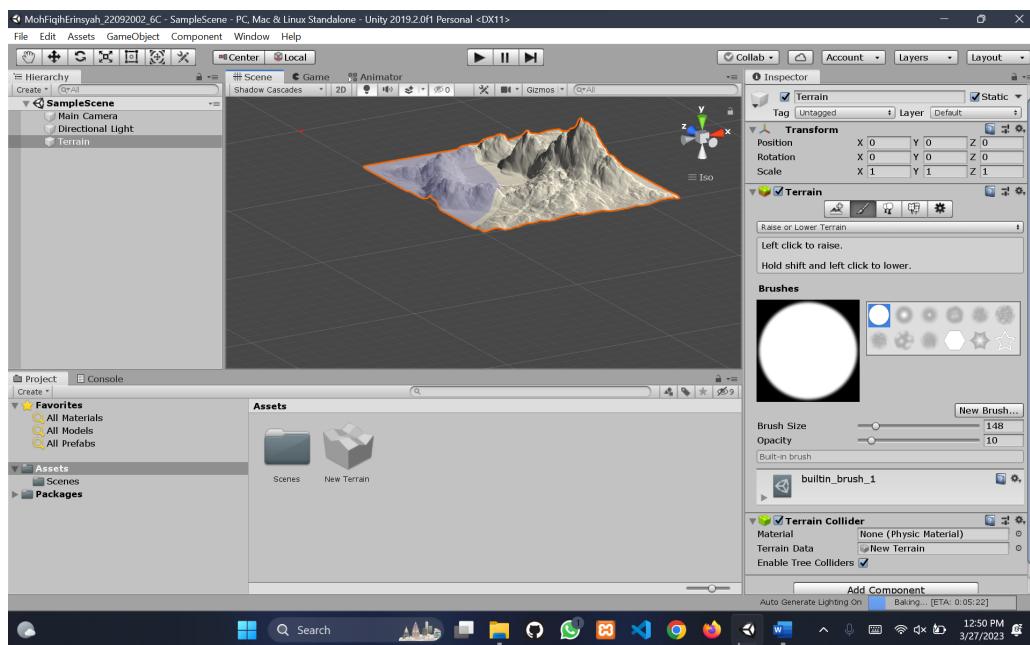
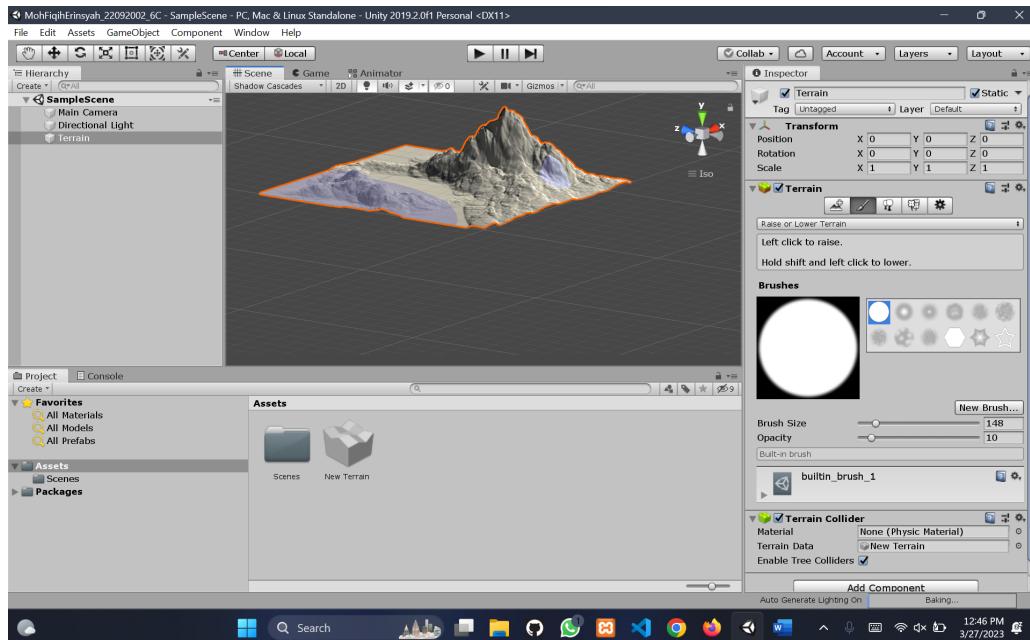
Kelas : 6C

1. Buat Terrain ukuran :

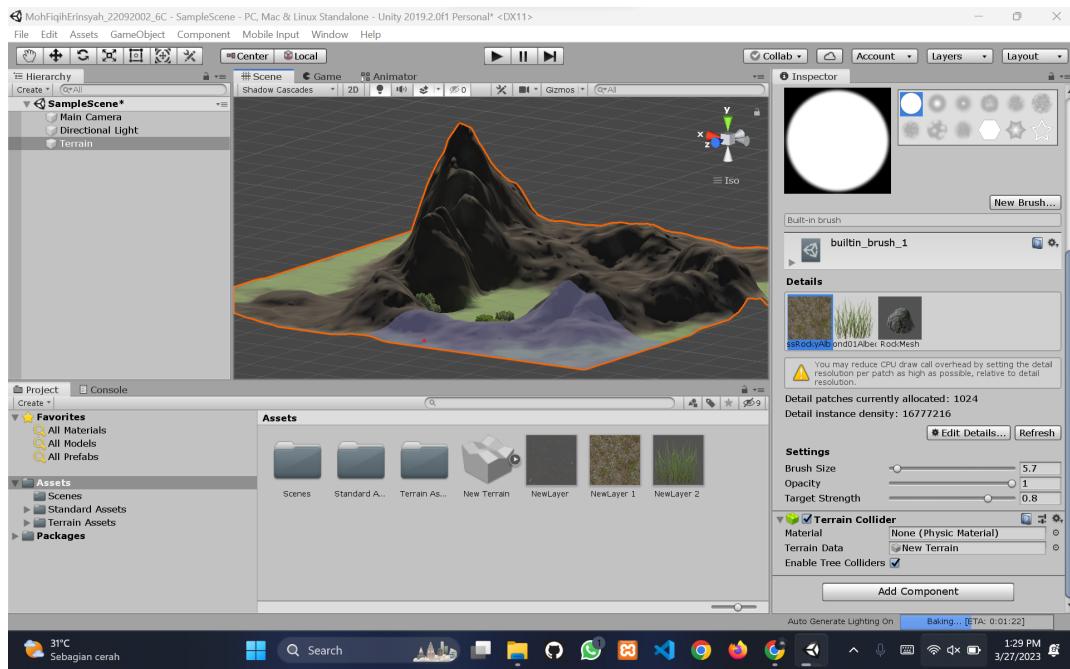
Ukuran Peta:

- Terrain Length = 1300
- Terrain Width = 1200
- Tinggi Terain = 600

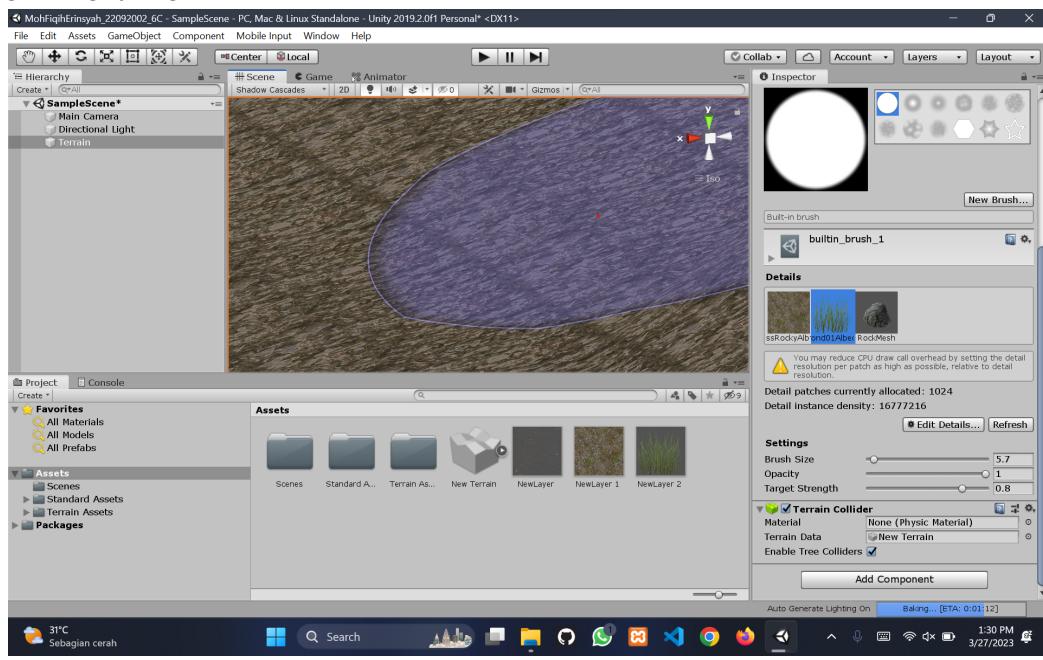
2. Buat deretan gunung dan lembah, dengan cara klik terrain dan arahkan ke inspector "Raise Or Lower Terrain", pilih brush dengan ukuran brush size sesuaikan, dan arahkan ke terrain untuk membentuk gunung dan lembah.



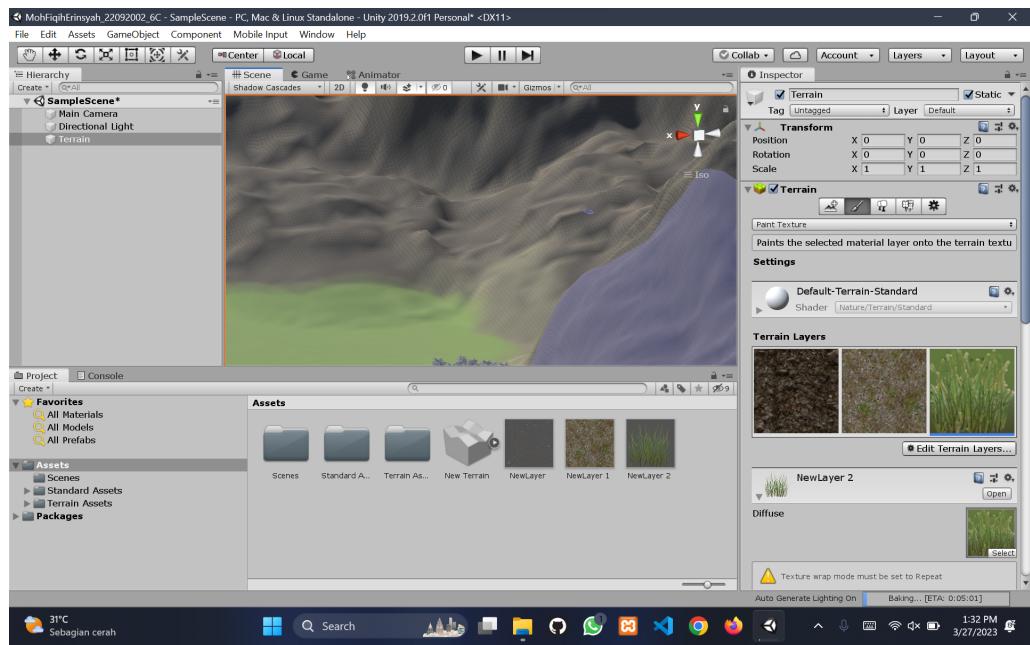
3. Pada Gunung di terapkan texture “MudRockyAlbedoSpecular”, klik inspecor terrain edit detail dan pilih asset gambar MudRockyAlbedoSpecular, kemudian arahkan ke gunung dan dataran lainnya agar berwarna. Hasil seperti dibawah ini.



4. Pada Lembah diterapkan texture “GrassRockyAlbedo”, untuk lembah dataran rendah terapkan asset grassRockyAlbedo agar berwarna coklat namun lebih cerah dari gunung yang tadi sudah diberi warna.

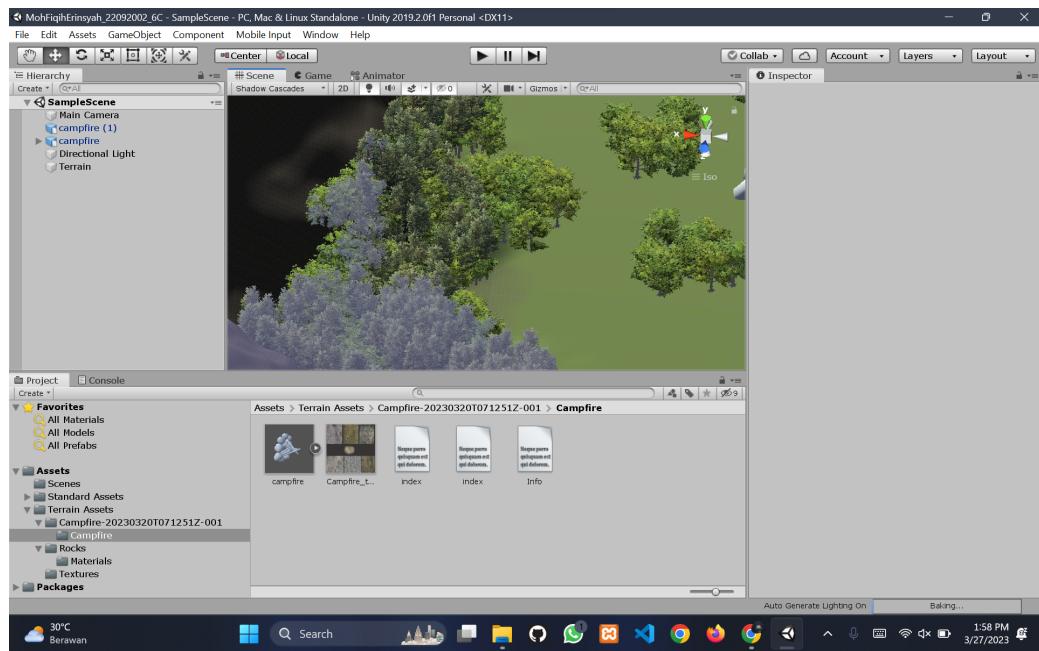


5. Pada Lembah ditambahkan rumput berjenis “GrassFrond01AlbedoAlpha”, kemudian pada dataran rendah/lembah beri rumput agar lebih menarik, caranya klik edit terrain kemudian pilih asset dengan nama GrassFrond01AlbedoAlpha, kemudian arahkan ke dataran rendah untuk memberi rumput.



6.

- Lembah di buat luas dan berisi Bebatuan dan Pepohonan, setelah itu kita hiasi lembah dengan bebatuan dan pepohonan, dengan cara klik trees dan pilih edit terrain, klik add kemudian pilih pohon, untuk batu juga sama caranya. kemudian arahkan cursor ke lembah untuk menghiasi pohon dan bebatuan.



- Tambahkan 2 Api Unggun pada lembah yang mengelurakan Efek Api ketentuan, untuk menambahkan api unggun sama seperti batu, dan arahkan api unggun dilembah dan satunya di lembah terpisah. untuk efek api klik kanan campfire pilih effects pilih particle system.

