

Daftar aset setiap orang

Tuesday, December 2, 2025 13:28

Ini adalah pembagian tugas yang **Sangat Adil dan Merata**. Setiap anggota mendapatkan **5 Aset** yang terdiri dari campuran **Aktif (Gerak/Mekanik)** dan **Pasif (Ling**
Dengan pembagian ini, **setiap orang wajib** menerapkan ketiga prinsip utama grafis komputer:

- 1. **Transformasi**: Menggerakkan objek (Animasi/Logika).
 - 2. **Texturing**: Membuat material (Warna/Pola).
 - 3. **Lighting**: Menambahkan sumber cahaya lokal (Emission/Lamps).
- Berikut adalah detail pembagiannya:

nama: Ridho

Tugas: Membuat tower standar dan infrastruktur jalan dasar.

Aset	Jenis	Penerapan Transformasi	Penerapan Texturing	Penerapan Lighting
1. Basic Turret	Aktif	Rotasi: Kepala turret berputar 360°, laras naik-turun.	Material <i>Gun Metal</i> (Besi) & Cat Tim (Biru/Merah).	-
2. Peluru (Bullet)	Aktif	Translasi: Bergerak lurus cepat ke arah target.	Material <i>Emissive</i> (Kuning/Oranye) agar terlihat jelas.	Point Light: Cahaya
3. Tile Jalan	Pasif	Static (Diam). Snapping ke Grid.	Tekstur Aspal/Tanah dengan <i>Normal Map</i> (kasar).	-
4. Pagar Kayu	Pasif	Random Scale: Ukuran tiang sedikit diacak agar alami.	Tekstur Kayu (<i>Wood Grain</i>).	-
5. Lampu Jalan	Pasif	Static.	Besi Karat.	Spot Light: Cahaya

nama: pell

Tugas: Membuat senjata berat dan efek kehancuran.

Aset	Jenis	Penerapan Texturing	Penerapan Lighting
1. Cannon Tower	Aktif	Besi berat, kotor, dan <i>Metallic</i> tinggi.	Muzzle Flash: Kilatan cahaya saat menembak.
2. Bom/Misil	Aktif	Besi dengan garis peringatan (Kuning-Hitam).	-
3.	Pasif	Sambungan tekstur jalan yang mulus (<i>Seamless</i>).	-
4. Reruntuhan	Pasif	Tekstur tembok pecah/batu bata.	-
5. Tong Meledak	Aktif	Merah mencolok dengan simbol api.	Emission: Menyala merah berkedip saat dipukul.

nama: pay

Tugas: Membuat objek vital yang dilindungi dan alam sekitar.

Aset	Jenis	Penerapan Transformasi	Penerapan Texturing	Penerapan Ligh
1. Nexus (Base)	Aktif	Levitasi: Kristal utama naik-turun perlahan (Sine Wave).	Material Kaca/Kristal (<i>Transmission & Roughness</i> rendah).	Area Light: Cal
2. Tile Rumput	Pasif	Static (Slot kosong untuk tower).	Tekstur rumput dengan variasi warna hijau.	-
3. Pohon	Pasif	Sway: Daun bergoyang sedikit (Wind effect).	Batang (Kayu) & Daun (Hijau <i>Diffuse</i>).	-
4. Peti Harta	Aktif	Pivot: Tutup peti membuka (Rotasi engsel).	Kayu + Lis Emas.	Spot Light: Cal
5. Sniper Tower	Aktif	Tracking: Selalu menghadap musuh terjauh.	Motif <i>Camouflage</i> atau Gelap.	Laser Sight (<i>Err</i>

nama: riyat

Tugas: Membuat unit musuh dan tempat munculnya.

Aset	Jenis	Penerapan Transformasi	Penerapan Texturing	Penerapan Lighting
1. Enemy Portal	Aktif	Spin: Pusaran energi berputar konstan.	<i>Voronoi/Noise Texture</i> + <i>Emission</i> (Ungu).	Point Light: Cahaya ur
2. Minion (Musuh)	Aktif	Walk: Animasi jalan sederhana (kaki/roda bergerak).	Warna kontras dengan tanah (misal: Merah Terang).	Mata bercahaya (<i>Emiss</i>
3.	Pasif	Static.	Percabangan jalan yang rapi.	-
4. Batu Besar	Pasif	Random Rot: Diputar acak segala arah.	Tekstur Batu Gunung (<i>Rock</i>).	-
5. Slime/Lumpur	Pasif	UV Scroll: Tekstur terlihat mengalir perlahan.	Hijau Transparan (<i>Alpha Blend</i>).	Sedikit <i>Glow</i> permukaai

nama: Salma

Tugas: Membuat tower presisi dan indikator visual game.

Aset	Jenis	Penerapan Transformasi	Penerapan Texturing	Penerapan Lighting
1. Fire Pit (Api Unggun)	Aktif	Scale/Morph: Api membesar-mengecil acak.	<i>Gradient Color Ramp</i> (Merah ke Kuning).	Point Light: Cahaya oranye berkedip
2. Spike Trap	Aktif	Translasi Z: Duri muncul dari lantai ke atas.	Lantai batu + Duri besi mengkilap.	-
3. Semak-semak	Pasif	Static.	Kumpulan <i>Ico Sphere</i> hijau kasar.	-
4. Barikade Pasir	Pasif	Scale Z: Dipipihkan agar terlihat berat.	Tekstur kain karung (<i>Fabric</i>).	-
5. Kristal Mana	Pasif	Static.	Biru Transparan.	Emission: Kristal menyala dalam ge

nama: Hakim*Tugas: Membuat sistem uang dan jebakan lantai.*

Aset	Jenis	Penerapan Transformasi	Penerapan Texturing	Penerapan Lighting
1. Koin Emas	Aktif	Spin: Berputar 360° terus menerus.	Emas (<i>Metallic 1, Roughness 0.2</i>).	Kilau pantulan cahaya (<i>Specular</i>).
2. Cursor Select	Aktif	Bobbing: Melayang naik turun di atas tile.	Garis tepi menyala (<i>Wireframe/Emission</i>).	-
3. Range Indicator	Aktif	Scale: Lingkaran membesar sesuai radius tower.	Transparan (<i>Alpha</i>) 30% warna Biru.	-
4. Tile Dekorasi	Pasif	Static (Misal: Tile dengan genangan air).	Refleksi air (<i>Glossy</i>).	-
5. Jembatan	Pasif	Static.	Tekstur papan kayu dan tali tambang.	-

Instruksi Pengerjaan untuk Tim:

- Format File:** Sepakati apakah menggunakan .blend terpisah per aset atau satu file .blend per orang. Disarankan **satu file .blend per orang** berisi 5 aset yang
 - Naming Convention:** Wajib menamai objek dengan prefix agar saat digabung tidak bingung.
 - Contoh Anggota 1: P1_TurretBase, P1_Bullet, P1_RoadStraight.
 - Contoh Anggota 2: P2_Cannon, P2_Bomb, dst.
 - Skala (Scale):** Tentukan 1 kotak tile = berapa meter (misal 2x2 meter). Semua aset harus muat di dalam ukuran tersebut.
- Dengan pembagian ini, tidak ada anggota yang "gabut" atau hanya mengerjakan hal mudah, dan semua aspek penilaian (Transformasi, Texturing, Lighting) terpen

From <<https://gemini.google.com/app/c01667ddf7ce42e3>>

