

Daftar asset 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 (Lingkungan)**. 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 Lighting
1. Nexus (Base)	Aktif	Levitasi: Kristal utama naik-turun perlahan (Sine Wave).	Material Kaca/Kristal (<i>Transmission & Roughness</i> rendah).	Area Light: Cahaya
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: Cahaya
5. Sniper Tower	Aktif	Tracking: Selalu menghadap musuh terjauh.	Motif <i>Camouflage</i> atau Gelap.	Laser Sight (<i>Emission</i>)

nama: riyat

Tugas: Membuat unit musuh dan tempat munculnya.

Aset	Jenis	Penerapan Transformasi	Penerapan Texturing	Penerapan Lighting
1. Enemy Portal	Aktif	Spin: Pusat energi berputar konstan.	<i>Voronoi/Noise Texture + Emission</i> (Ungu).	Point Light: Cahaya ungu
2. Minion (Musuh)	Aktif	Walk: Animasi jalan sederhana (kaki/roda bergerak).	Warna kontras dengan tanah (misal: Merah Terang).	Mata bercahaya (<i>Emission</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> permukaan

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 gelap

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 Penggerjaan untuk Tim:

- Format File:** Sepakati apakah menggunakan .blend terpisah per asset atau satu file .blend per orang. Disarankan **satu file .blend per orang** berisi 5 asset yang dibutuhkan.
- 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 asset 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) terpenuhi.

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

