



TUGAS PERTEMUAN: 9

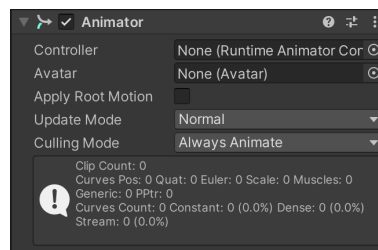
GAME ANIMATION

NIM	:	2118008
Nama	:	Agnus Dei Dharma Prawira
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Naufal Dhiaurrafif (2218059)

9.1 Tugas 1 : Game Animation

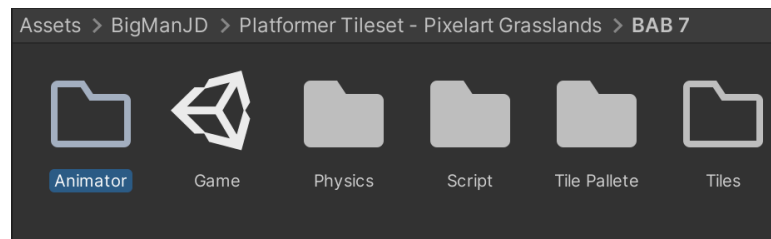
A. Membuat Pergerakan Karakter

1. Pada karakter klik *Inspector* kemudian pilih *Add Component Animator*.



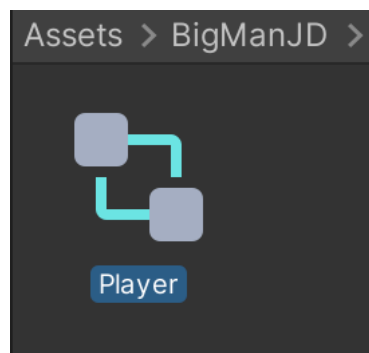
Gambar 9.1 Menambahkan Komponen Animator

2. Pada folder TugasPraktikum buat folder baru bernama “Animator”.



Gambar 9.2 Membuat Folder Animator

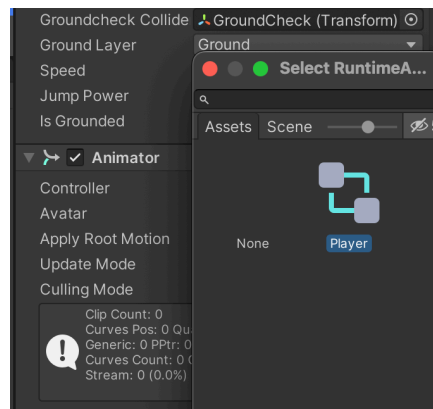
3. Buat file *Animator Controller* pada folder Animator , ubah namanya menjadi Player.



Gambar 9.3 Membuat *Animator Controller*

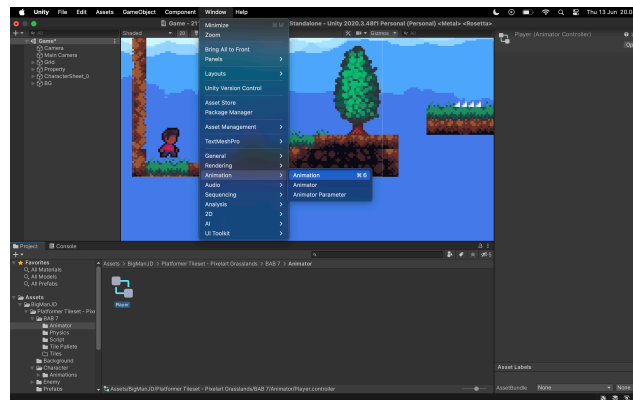


4. Pada *Hierarchy* klik *Player*, kemudian cari *Component Animator* di *Inspector*, pada *setting Controller* ubah menjadi *Player*.



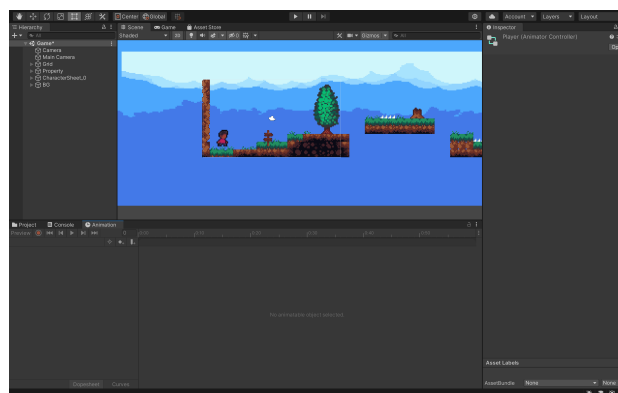
Gambar 9.4 *Setting Controller Player*

5. Tambahkan menu panel *Animation* di menu *Window*, pilih *Animation > Animation*.



Gambar 9.5 Menambahkan Panel *Animation*

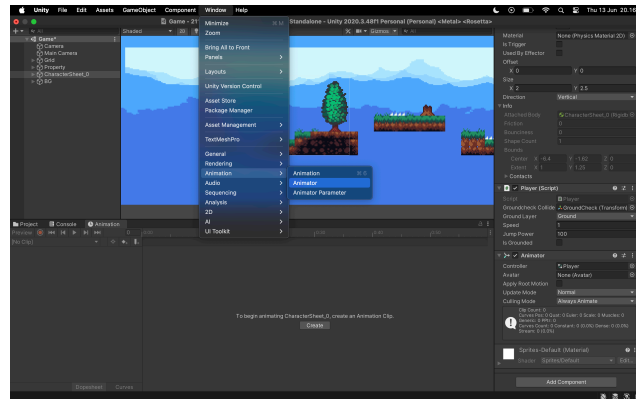
6. Akan muncul menu panel baru, geser panel tersebut dibawah sendiri seperti gambar dibawah ini, *Split Panel Project* dan *Animation*.



Gambar 9.6 *Split Panel Project* dan *Animation*

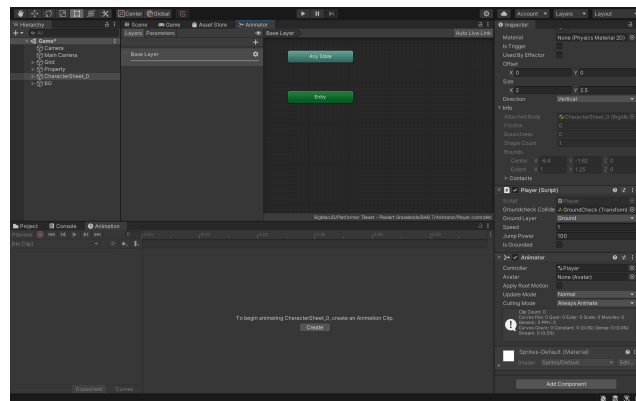


7. Tambahkan menu panel *Animator*.



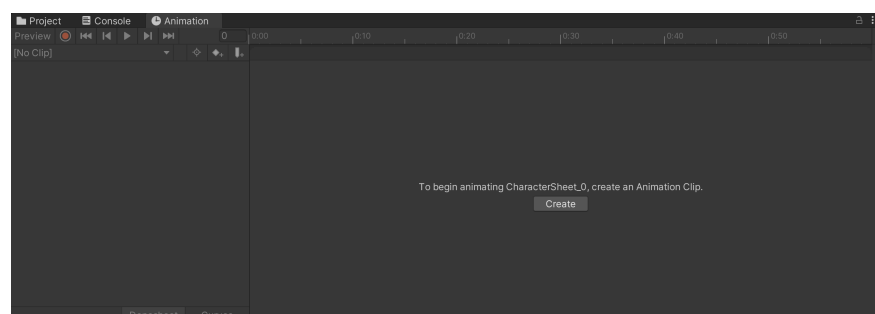
Gambar 9.7 Menambahkan Panel *Animator*

8. Geser panel sesuai gambar berikut.



Gambar 9.8Menyesuaikan Panel *Animator*

9. Untuk membuat animasi klik *CharacterSheet_0* pada *Hierarchy*, kemudian ke menu panel *Animation*, pilih *Create*.



Gambar 9.9 Membuat Animasi

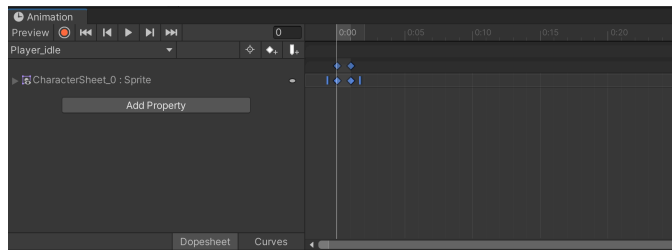


10. Simpan pada folder *Animator* dan beri nama “Player_idle”.



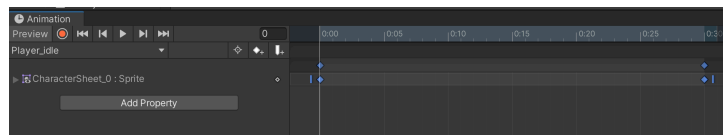
Gambar 9.10 Menyimpan File Player_Idle

11. Pada menu Project buka folder *Character* dan pilih gambar Character_Sheet0 sampai Character_Sheet1, kemudian *drag* ke tab *Animation*.



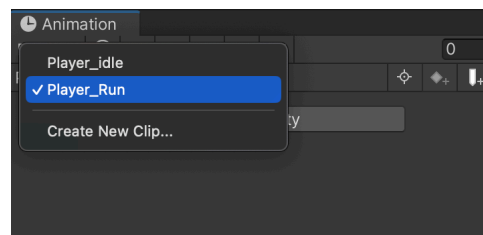
Gambar 9.11 Drag Gambar Player Idle

12. Tekan CTRL + A pada menu panel *Animation* geser kotak kecil pada *timeline* sampai *frame* 0:30 agar animasinya tidak terlalu cepat.



Gambar 9.12 Geser Keyframe Player_idle

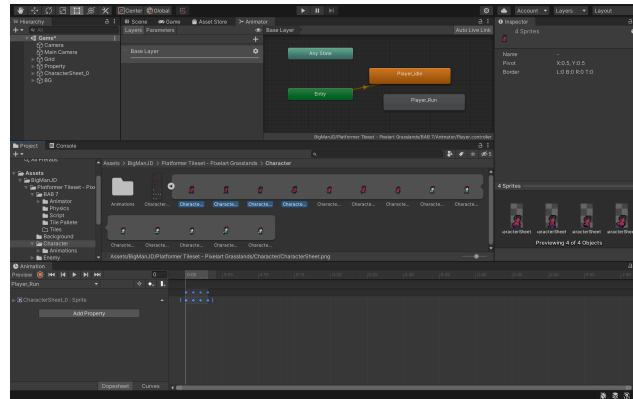
13. Buat animasi baru, klik pada “Player_idle” kemudian pilih *Create New Clip*, dan beri nama “Player_Run”, Simpan pada folder *Animator*.



Gambar 9. 13 Membuat Animasi Player_run

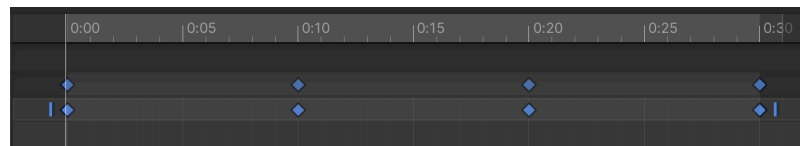


14. Buka menu *Project* kemudian cari folder *Character*, Pilih *Character_Sheet0* sampai *Character_Sheet3* *drag and drop* pada menu *Animation*.



Gambar 9.14 *Drag Gambar Player Run*

15. Pada panel *timeline* tekan *Ctrl+A* di keyboard, klik bagian kotak kecil disamping *keyframe* terakhir dan geser sampai waktu 0:30



Gambar 9.15 *Geser Keyframe Player_Run*

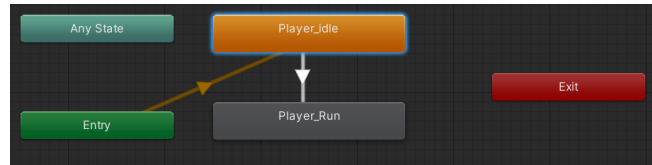
16. Pergi ke menu *Animator* yang telah dibuat sebelumnya dan akan tampil seperti berikut.



Gambar 9.16 *Tampilan Menu Animator*

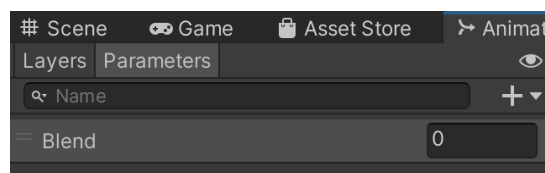


17. Kemudian buat transisi antara `Player_idle` dan `Player_run` dengan cara klik kanan pada `Player_idle` dan pilih *Make Transition* dan tarik ke `Player_run`.



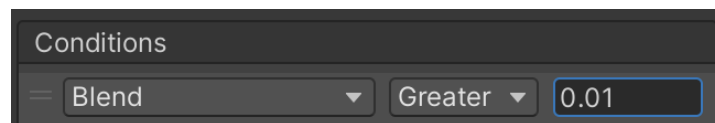
Gambar 9.17 Membuat Transisi

18. Masuk ke tab parameter, tambahkan tipe data *Float* dengan cara tekan icon tambah dan ubah namanya menjadi “*Blend*”.



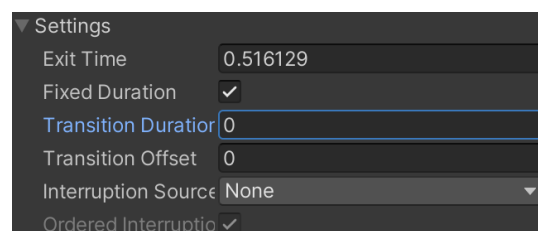
Gambar 9.18 Menambahkan Tipe Data Float

19. Atur nilai *Conditions* blend tersebut menjadi 0.01.



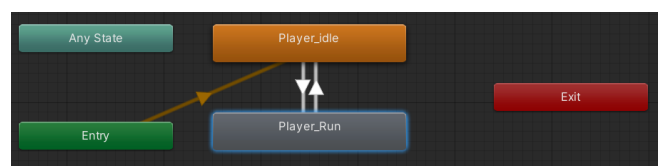
Gambar 9.19 Mengatur Nilai *Conditions* Blend

20. Pada bagian *Settings*, hilangkan centang pada *Has Exit Time* dan atur nilai *Transition Duration* menjadi 0.



Gambar 9.20 Tampilan *Setting* Animasi

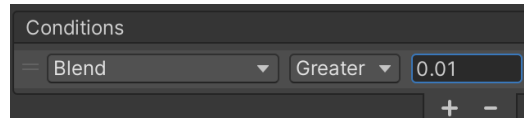
21. Buat transisi juga dari `player_run` ke `player_idle` dengan cara klik kanan pada `Player_Run` dan pilih *Make Transition*.



Gambar 9.21 Membuat Transisi

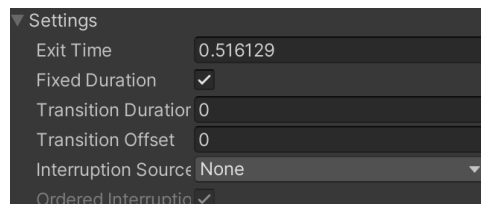


22. Klik panah yang mengarah dari Player_run ke Player_idle, lalu pada bagian *Conditions*, tambahkan parameter Blend, ubah operator dari *Great* menjadi *Less* dan ubah nilai menjadi 0.01



Gambar 9.22 Menambahkan Parameter Transisi

23. Pada bagian *Settings*, hilangkan centang pada *Has Exit Time* dan atur nilai *Transition Duration* menjadi 0.



Gambar 9.23 Tampilan *Setting* Animasi

24. Agar animasi dapat sesuai ketika berjalan, buka *script* PlayerMovement dan tambahkan *source code* berikut pada *class* PlayerMovement.

```
public Animator animator;
```

25. Tambahkan *script* komponen animator pada void Awake.

```
animator = GetComponent<Animator>();
```

26. Dan pada fungsi FixedUpdate tambahkan *source code* berikut.

```
animator.SetFloat("Blend", Mathf.Abs(rb.velocity.x) +  
Mathf.Abs(rb.velocity.y));
```

27. Jika dijalankan maka player dapat memiliki animasi ketika berhenti ataupun ketika berjalan.



Gambar 9.24 Tampilan Hasil Animasi

B. Link Github

https://github.com/Agnusddp/2118008_PRAK_ANIGAME