**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Sistem Objek dalam Diagram Kartesian Dua Dimensi 5

Gambar 2.2 Contoh Hierarki Skeleton 7

Gambar 2.3 Left Handed Coordinates dan Right Handed Coordinates 8

Gambar 2.4 Gimbal Lock Sumber 9

Gambar 2.5 Struktur Data Tree 9

Gambar 2.6 Contoh Linked List 10

Gambar 2.7 Contoh dari Penggunaan Marker Aktif 11

Gambar 2.8 Contoh Motion Capture Magnetik 12

Gambar 2.9 Contoh Motion Capture Mekanik 13

Gambar 2.10 Ilustrasi Interpolasi Linier 17

Gambar 3.1 Kerangka Penelitan 19

Gambar 3.2 Visual Studio 2017 Community Edition 21

Gambar 3.3 Struktur Projek 22

Gambar 3.4 Alur Program 24

Gambar 3.5 Skema Passing Command Line Argument 25

Gambar 3.6 Struktur Data Skeleton dalam Bentuk Tree 26

Gambar 3.7 Skema Parsing BVH 27

Gambar 3.8 Langkah-Langkah Penghitungan Pusat Massa 27

Gambar 3.9 Ilustrasi Struktur Skeleton dengan I 29

Gambar 3.10 Contoh Ilustrasi Interpolasi 30

Gambar 3.11 Struktur Segment 31

Gambar 3.12 Struktur COM Lengan Kanan 32

Gambar 3.13 Perkiraan Posisi COM Tubuh 33

Gambar 3.14 Modern OpenGL Rendering Pipeline 34

Gambar 3.15 Render Lantai 35

Gambar 3.16 Render Skeleton 36

Gambar 3.17 Render Joints 36

Gambar 3.18 Render Segments COM 37

Gambar 3.19 Render Body COM 38

Gambar 3.20 ImGUI 38

Gambar 3.21 Plotting Body COM dengan ImGUI 39

Gambar 3.22 Plotting Trunk COM dengan ImGUI 39

Gambar 3.23 Uji Coba 1 dengan File example2.bvh 40

Gambar 3.24 Uji Coba 2 dengan File example2.bvh 40

Gambar 3.25 Uji Coba 1 dengan File example3.bvh 41

Gambar 3.26 Uji Coba 2 dengan File example3.bvh 41