LAPORAN TUGAS KOMPUTASI MULTIMEDIA

Modul 13

Pengenalan Unity dan Hello World

****

Disusun Oleh :

Nama : Hunayn Risatayn

NIM : 1841720148

Kelas : TI-3E

Program Studi D-IV Teknik Informatika

Jurusan Teknologi Informasi

Politeknik Negeri Malang

Juni 2021

# Praktikum – Bagian 1: Menambahkan alat peraga kaku ke karakter animasi

|  |  |
| --- | --- |
| **Langkah** | **Keterangan** |
| **1** | Buatlah projek baru unity 3D. Import paket Props.unitypackage. Kemudian dari Project view, buka mecanimPlayground.      Dari project view, masukkan badge prop kescene dengan cara drag kedalam hierarchy view. Kemudian, jadikan badge tersebut sebagai child dari mixamorig:Spine2. Kemudian, ubahlah position dan rotationnya seperti gambar berikut ini :    Catatlah nilai position dan rotation dari badge di dalam notepad, kemudian hapus objek badge dari hierarchy.    Tambahkan Cube baru (Create→3D Object→Cube), ganti nama menjadi PropTrigger dan ubah position menjadi X = 0; Y = 0.5; Z = 2.    Pada Inspector dari PropTrigger, centangkan Is Trigger dari komponen Box Collider.    Buatlah C# Script dan masukkan code dibawak ini. Kemudian, ubahlah namanya menjadi AddProp.cs dan drag kedalam PropTrigger.      Pilih PropTrigger pada Hierarchy, kemudian ubahlah seperti gambar dibawah ini :    Play scene. Gunakan tombol ‘WASD’ untuk berjalan menuju PropTrigger. Jika PropTrigger ditabrak, maka badge (yang tadi dihapus) akan muncul dan PropTrigger akan hilang → cek Hierarchy.      Menggunakan Animation Events untuk membuang objek  Buat project baru unity 3D.    Import Throwing.unitypackage dari folder asset. Kemudian, buka mecanimPlayground.    Play scene dan tekan tombol ‘F’ pada keyboard. Karakter akan bergerak ketika melempar sesuatu dengan tangan kanannya.    Buatlah script C# baru dengan nama ThrowObject.cs. Kemudian, masukkan source code seperti dibawah ini :      Drag ThrowObject.cs kedalam MsLaser pada Hierarchy.    Buka Inspector dari MsLaser. Kemudian, ubahlah seperti berikut ini :    Pada project view, pilih file Swat@toss\_grenade. Kemudian, pada Inspectornya, pilih bagian Animation dan expand bagian Event.    Klik tombol ‘+’ untuk menambahkan animasi. Ubahlah playhead menuju detik 0:17. Kemudian, ubahlah Function menjadi Prepare dan klik tombol Apply.    Klik tombol ‘+’ untuk menambahkan animasi. Ubahlah playhead menuju detik 1:00. Kemudian, ubahlah Function menjadi Throw dan klik tombol Apply.    Play scene. Karakter akan melempar Easter Egg ketika tombol ‘F’ ditekan. Karakter akan bersiap untuk melempar pada detik ke 0.17 (Prepare) dan mulai melempar pada menit ke 1.00 (Throw).    Link Github : <https://github.com/hunaynr/komputasi_multimedia/tree/main/13thWeek>  Link Youtube : <https://www.youtube.com/channel/UCEMbyDYShjWXJyjoQok4nxw> |