

## **LAPORAN AKHIR PRAKTIKUM**

Mata Praktikum : Grafik Komputer 2  
Kelas : 3IA11  
Praktikum ke- : 4  
Tanggal : 5/05/2025  
Materi : Animation  
NPM : 51422161  
Nama : Muhammad Tarmidzi Bariq  
Ketua Asisten : Namira  
Paraf Asisten :  
Nama Asisten :  
1. Cahyaningrum Respati  
2. Muhammad Rafi Ilham  
3. Muhammad Insan Kamil  
4. Intan Alifia Ramadhan  
Jumlah Lembar : 3 Lembar



**LABORATORIUM INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS GUNADARMA**

**2025**

## 1. Sebutkan dan jelaskan komponen utama pada Animator!

### States

- Representasi dari animasi tunggal (contoh: idle, run, jump).
- Setiap state mengacu pada sebuah Animation Clip.

### Transitions

- Jalur yang menghubungkan satu state ke state lain.
- Mengontrol kapan dan bagaimana perpindahan antara animasi terjadi (dapat disesuaikan dengan kondisi atau parameter).

### Parameters

- Variabel yang digunakan untuk mengontrol transisi.
- Tipe parameter: Float, Int, Bool, dan Trigger.

### Layers

- Digunakan untuk memisahkan dan mengatur animasi kompleks (misalnya animasi upper-body dan lower-body).
- Dapat memiliki weight dan blending mode.

### Blend Trees

Digunakan untuk menggabungkan beberapa animasi menjadi satu berdasarkan nilai parameter (contoh: blend antara jalan dan lari berdasarkan kecepatan).

## 2. Jelaskan Generic, Humanoid dan Legacy pada animator type unity!

### Humanoid

- Untuk karakter berbentuk manusia.
- Menggunakan humanoid rig, memungkinkan animasi retargeting (animasi dari satu karakter bisa digunakan untuk karakter lain).
- Butuh konfigurasi tulang yang sesuai dengan standar Unity (Hips, Spine, Head, dll).
- Cocok untuk game dengan karakter manusia dan ingin pakai animasi dari Mixamo atau Unity Asset Store.

### Generic

- Untuk karakter non-humanoid (misalnya robot, monster, hewan).
- Tidak memiliki sistem tulang humanoid, tapi bisa tetap memiliki rig dan animasi.

- Tidak mendukung animasi retargeting.
- Lebih fleksibel untuk bentuk tubuh yang tidak menyerupai manusia.

### Legacy

- Sistem animasi lama sebelum Mecanim diperkenalkan.
- Lebih ringan dan sederhana, tapi tidak mendukung fitur canggih seperti blend tree dan layer.
- Hanya digunakan jika proyek masih memakai sistem lama atau untuk kompatibilitas khusus.