**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).

1. 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.