

Nama : ARI SATRIO S.
NPM : 183510488
Kelas : Teknik Informatika SE
Makul : Grafika Komputer

Transformasi Objek Grafis pada Domain Frame dan Waktu

Animasi merupakan perubahan transformasi objek pada tiap framanya. Pada aplikasi Unity 3D, terdapat sebuah method, yaitu void update. Yang mana method ini akan dipanggil satu kali setiap framanya. Berikut ini adalah contoh codingannya:

```
void update () {  
    this.transform.translate (1,0,0);  
}
```

Berdasarkan potongan coding diatas, maka objek akan ditranslasi sebesar 1 ke arah sumbu x setiap framanya. Jika terdapat suatu objek memiliki 30 fps, maka objek tersebut akan bergerak atau berpindah sebesar 1, dan pada titik ke 30 akan berada di titik 30. Jika terdapat sebuah kontrol, maka objek tersebut akan berpindah sebesar 1 sesuai dengan titik dari kontrol yang kita set sebelumnya. Objek tersebut akan bergerak selama tombol control ditekan.

Jika pada sebuah objek kita akan lakukan rotasi sebesar 15, dengan frame rate 240. Maka 240×15 , itulah putaran yang didapatkan. Maka dari itu putarannya akan sangat cepat. Lalu jika akan melakukan skalasi, misalkan sebesar 15 maka objek tersebut akan membesar sebanyak 15 per detik.