

CARA MENJALANKAN PROGRAM

- I. Model 3D yang akan ditampilkan di-load terlebih dahulu pada engine Unity3D. Agar aplikasi dapat menampilkan objek 3D tertentu tanpa merubah atau membangun ulang aplikasi, diperlukan sebuah file format .FBX untuk menentukan objek 3D yang akan diload di Unity3D.
- II. Pembuatan objek 3D ,texture dan animasi Ringing menggunakan engine Blender, setelah di buat lalu diekspor ke format FBX agar dapat diekspor melalui Unity3D.
- III. Menampilkan objek 3D agar saat ARCamera di arahkan ke marker akan me load image target yang telah di upload ke database vuforia, hanya perlu melakukan drag and drop di projek bar ke dalam image target.
- IV. Dimana ketika objek 3D di sentuh menggunakan 1 tangan maka objek 3D akan menjalankan animasi sesuai perilaku hewan tersebut. function OnMouseDown () akan melakukan render ke dalam box collider dan akan menjalankan animasi.