

**Aturan Main :**

- Sertakan nama dan NRP pada setiap file yang anda buat
- Anda boleh bertanya pada rekan anda namun tidak boleh menyalin jawaban dalam bentuk apapun → Pelanggar akan diberikan sanksi
- Anda tidak diperkenankan menggunakan bantuan Generative AI apapun (ChatGPT, Claude, Gemini, dll).
- Setiap nomor, dibuat SATU FOLDER. Penamaan folder sesuai dengan penamaan nomor.

**1. D20**

Anda diminta membuat sebuah objek Icosahedron dan menampilkan angka 1 sampai 20 pada masing-masing sisinya menggunakan texture atlas yang Anda buat sendiri.

Texture atlas berisi deretan angka dan digunakan pada material Icosahedron melalui pengaturan UV yang sesuai. Selain itu, setiap sisi harus diberi warna acak menggunakan vertex color. Objek ditampilkan statis dan dapat diputar menggunakan OrbitControls.



## 2. Textured Torus

Anda diminta membuat sebuah objek **Torus** dan melapisinya menggunakan material PBR dengan beberapa jenis tekstur, seperti albedo/basecolor, roughness, normal map, dan displacement/height map. Seluruh tekstur PBR boleh Anda pilih sendiri dari paket tekstur apa pun, selama disimpan dalam satu folder khusus dan di-load menggunakan Three.js. Material harus menampilkan karakteristik permukaan sesuai tekstur yang Anda gunakan. Objek Torus ditampilkan dengan pencahayaan dasar, dapat diputar menggunakan OrbitControls, dan berputar perlahan pada sumbu X dan Y agar detail permukaan PBR terlihat dengan jelas.

