

GRAFIKA KOMPUTER
KELAS D

Three.js Bekerja dengan Material

Kelompok
RATNA



M. Rafi Fadhilah	17 - 075
Novan Ardhana	17 - 086
I Dewa Putu W	17 - 152
M. Akmal Fakhri B	17 - 188
M. Thiesa Nabil	17 - 194

**Material mendefinisikan
permukaan sebuah objek akan
menjadi seperti apa.**

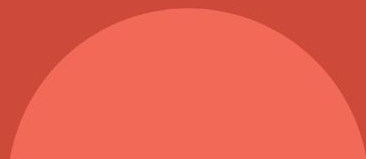
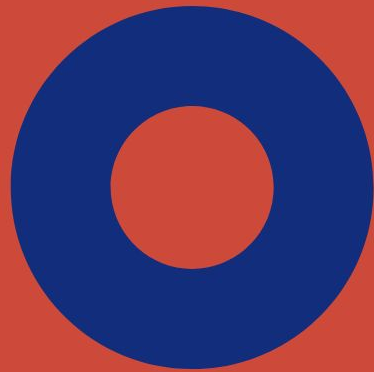


Common Material Properties

Basic Properties
Blending Properties
Advanced Properties

Basic Properties

Properties yang akan sering digunakan untuk mendefinisikan sebuah objek.



Basic Properties

- **Id** : Identifikasi dan Assign setiap pembuatan material
- **Uuid** : ID unique dan digunakan internal
- **Name** : Memberikan nama pada material yang nanti dapat digunakan untuk melakukan debug
- **Opacity** : Menentukan tingkat transparan sebuah objek. Penggunaan bersama properti transparent
- **Transparent** : True untuk mengaktifkan setting sesuai properti opacity

Basic Properties

- **Visible** : define apakah material terlihat atau tidak.
- **Side** : properti ini digunakan untuk mendefinisikan sisi material mana yang berubah. Default nya THREE.Frontside
- **needsUpdate** : untuk setiap perubahan, digunakan properti ini untuk menginfokan Three.js untuk memperbarui cache dengan material terbaru.

Blending Properties

Semua object pasti memiliki blending properties yang mendefinisikan bagaimana hubungan object dengan background.



Advanced Properties

Properties ini mengontrol tentang render objek dengan WebGL level rendah.

Referensi Acuan

1. <http://blog.cjgammon.com/threejs-materials>
2. <https://threejs.org/docs/#api/en/materials/Material>
3. E-Book : Jos Dirksen - Learning Three.js The javaScript 3D Library for WebGL