

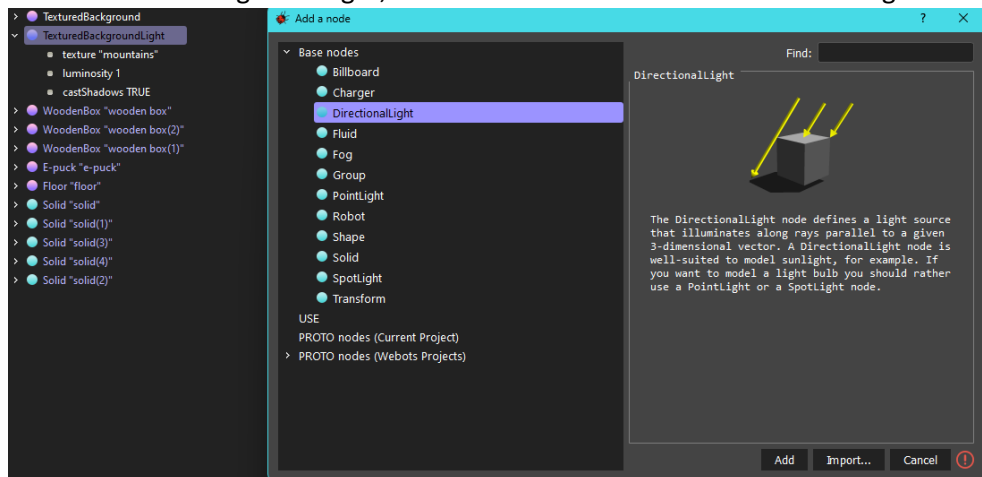
Nama : Pusaka Manggala
NIM : 1103194021

Tutorial 3 : Appearance

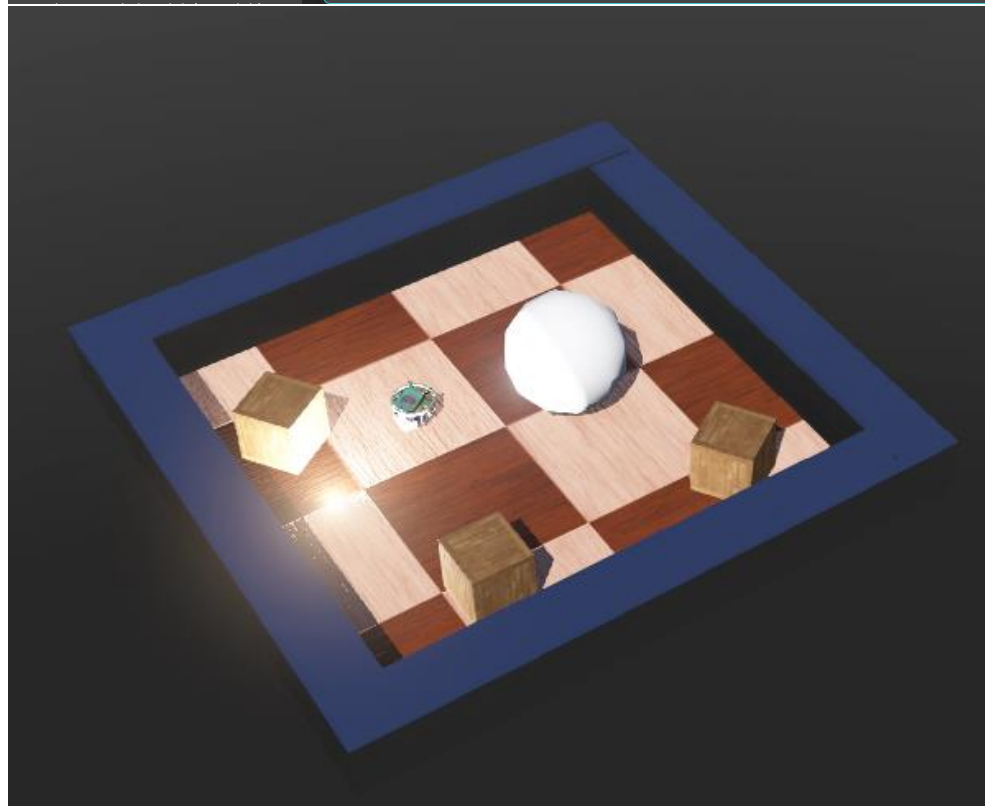
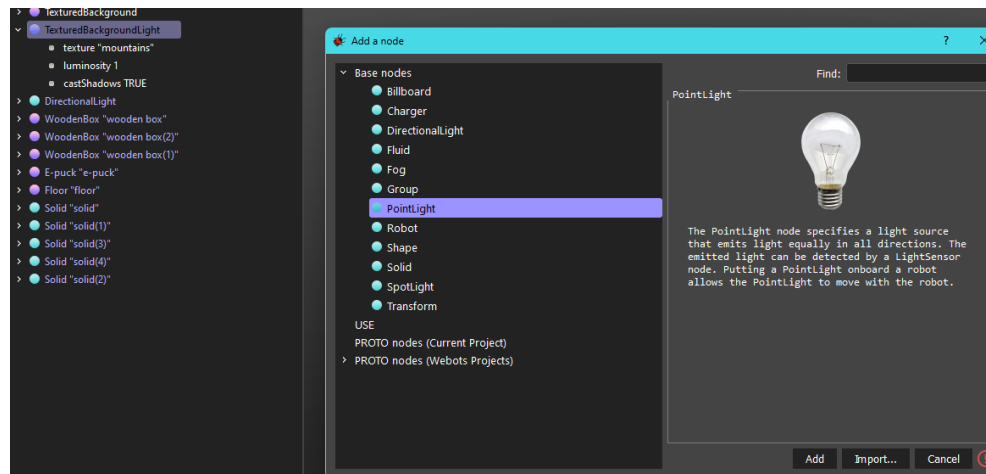
Tutorial 3 masih memakai project tutorial 3, anda bisa langsung mengaplikasikannya pada project tutorial 2, atau duplikasi project tersebut menjadi project 3 lalu bernama appearance.wbt

A. Cahaya

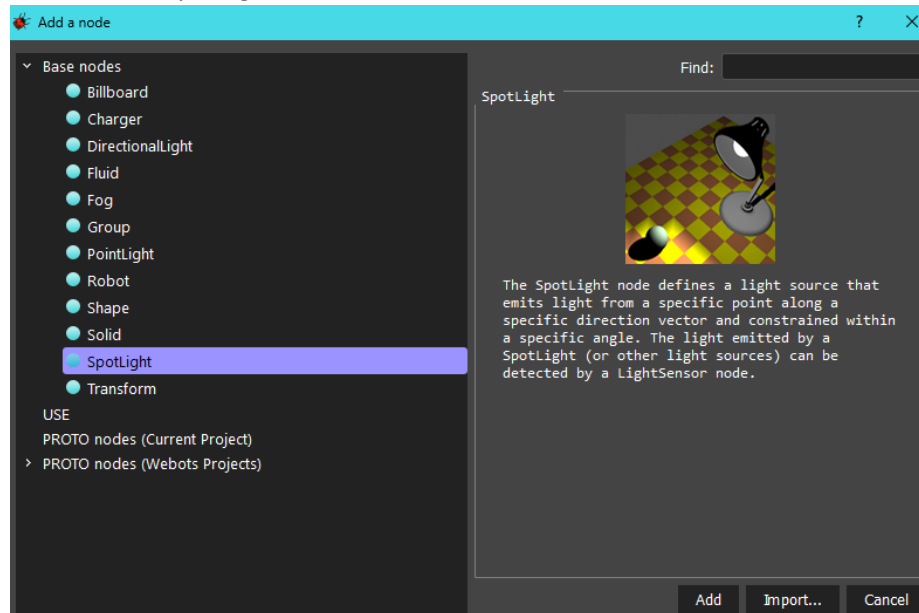
1. Pada TexturedBackgroundLight, tambah node Base nodes -> DirectionalLight



2. Lalu tambah pointLight

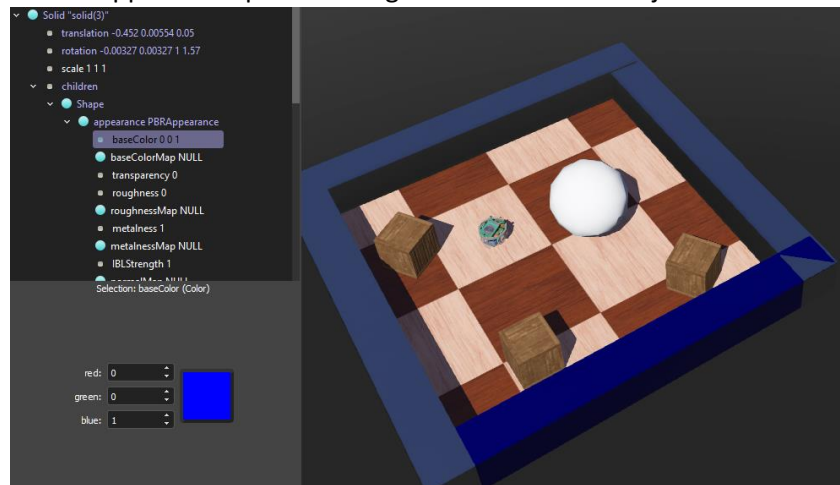


3. Lalu tambah SpotLight

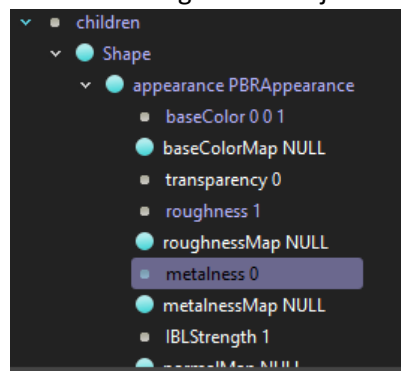


B. Modifikasi Tampilan Dinding

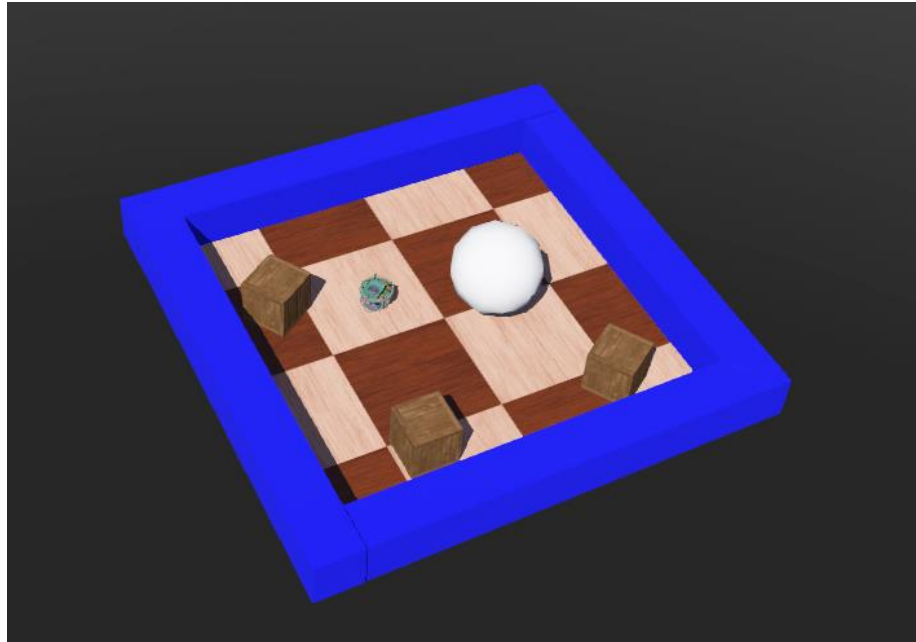
1. Di PBRAppearance pada dinding ubah baseColor menjadi biru



2. Ubah nilai roughness menjadi 0.5 dan nilai metalness menjadi 0

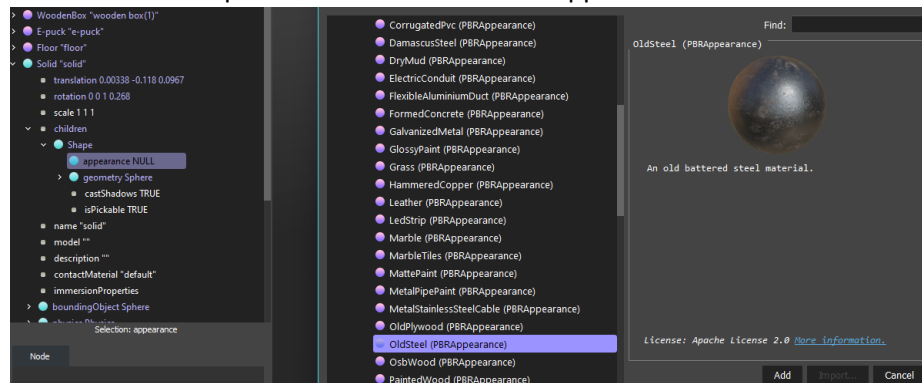


3. Lakukan langkah tersebut disemua dinding

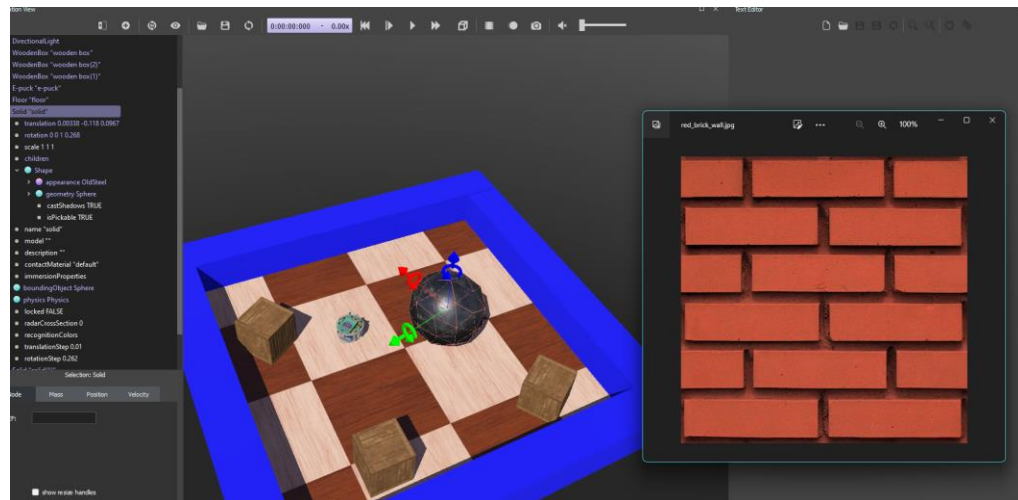


C. Mengubah tampilan Bola

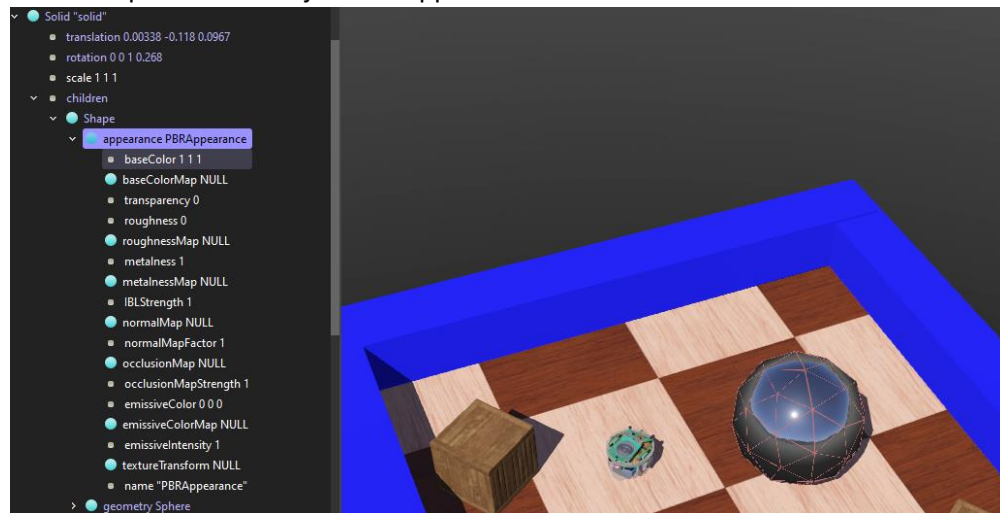
1. Hapus appearance yang sebelumnya sudah ada
2. Lalu tambahkan Appearance -> Proto nodes -> appearances -> OldSteel



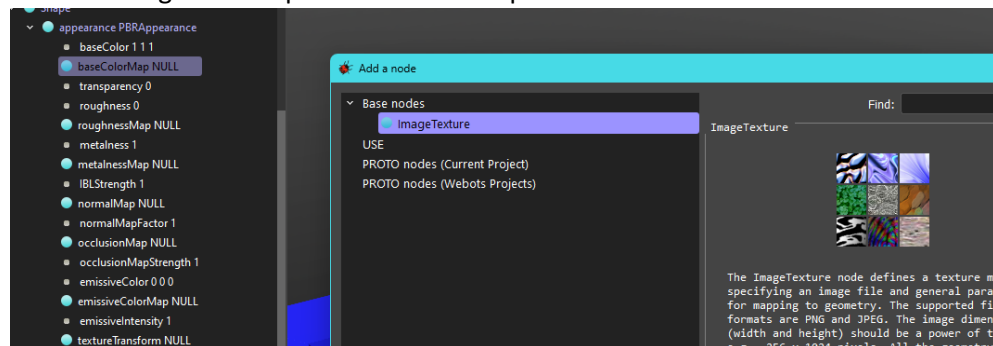
3. Menambahkan texture dari disk



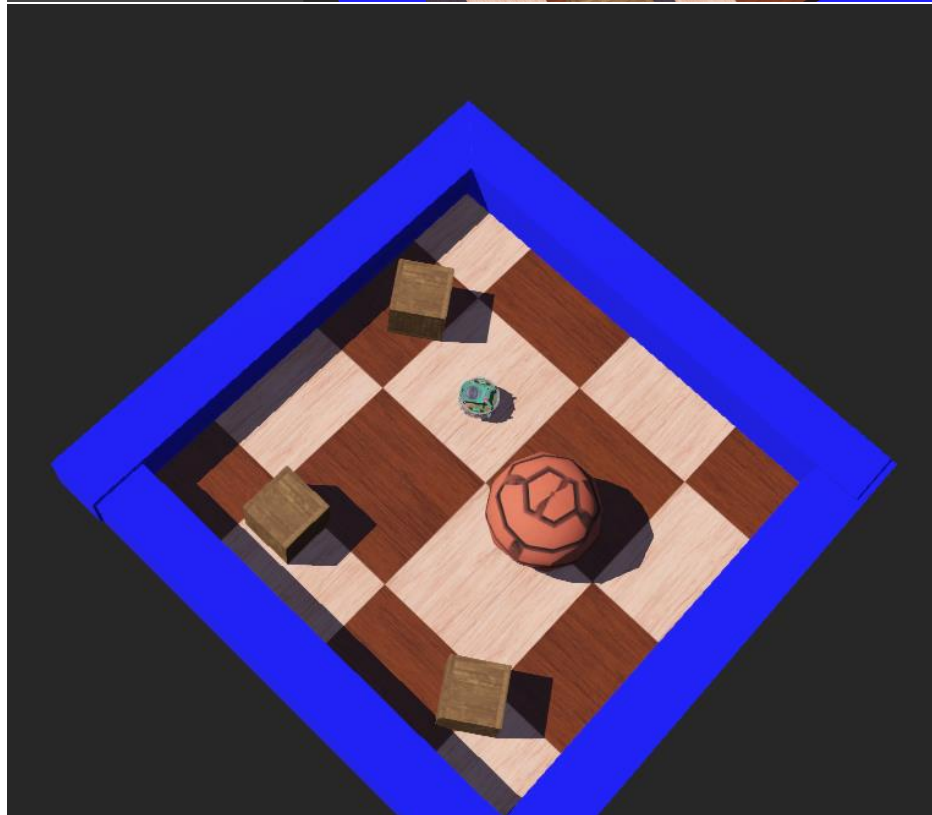
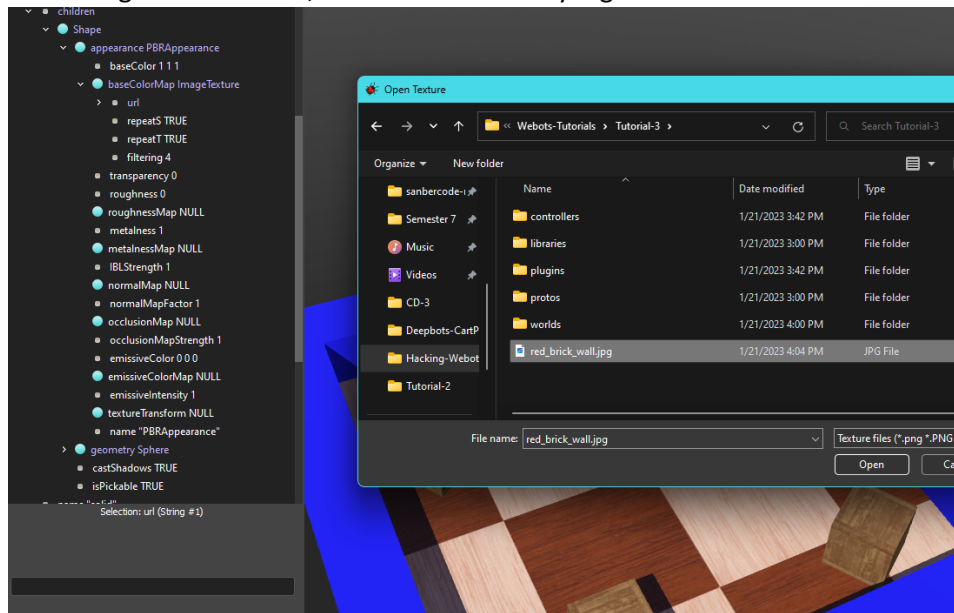
4. Ubah tampilan bola menjadi PBRAppearance



5. Tambah ImageTexture pada BaseColorMap



6. Pada ImageTexture -> url, tambahkan texture yang telah ada



D. Pilihan Rendering

1. Pada tab view, klik plain rendering

