

MUHAMMAD TARMIDZI BARIQ

51422161

3IA11

TOPIC 2

Buat Object Utama

a. Solid Color Object (Diffuse)

- Shift + A > Mesh > Cube (atau UV Sphere)
- Tambahkan material:
 - Material Properties > New
 - Base Color: Sesuai selera (misal merah, hijau, biru)
 - Metallic = 0, Roughness = 0.5 – 1.0

b. Glass Object (Refractive)

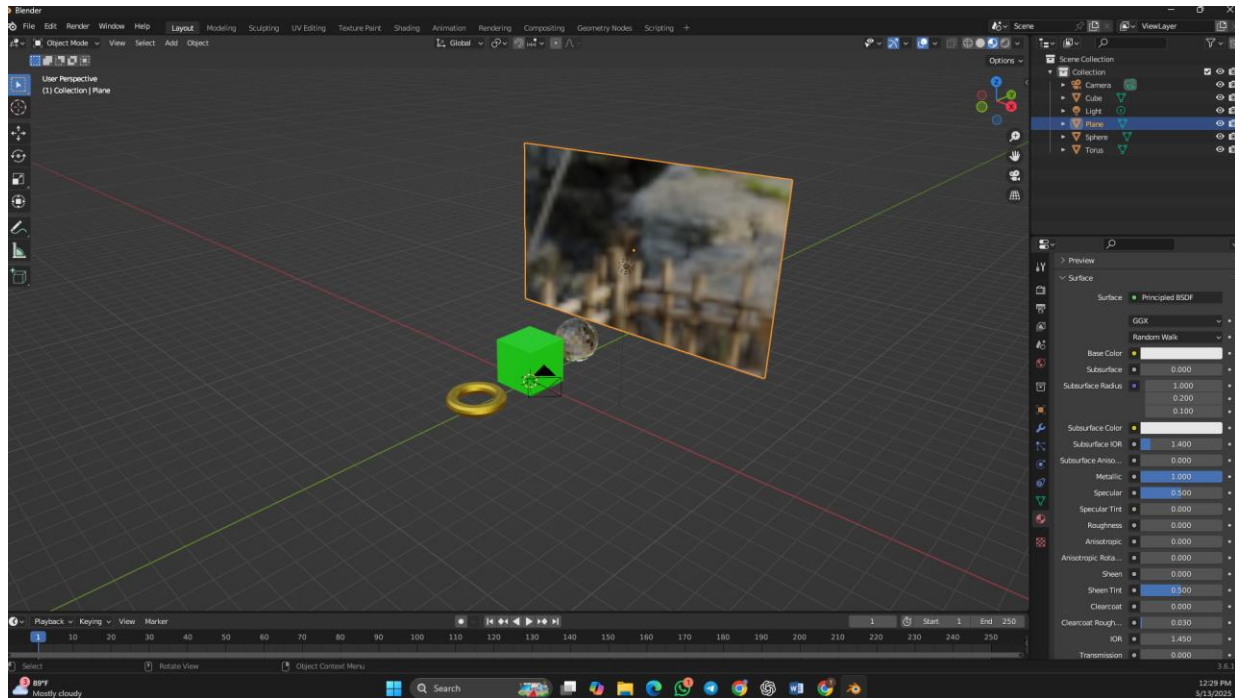
- Shift + A > Mesh > UV Sphere (atau objek seperti botol, gelas)
- Tambahkan material:
 - New > ubah Surface menjadi Glass BSDF
 - Atur IOR = 1.45 (kaca biasa), Roughness = 0.0
 - Untuk hasil lebih realistis, gunakan Volume > Transmission (atau gunakan principled dengan Transmission = 1)

c. Metal Object (Reflective + Specular)

- Shift + A > Mesh > Torus
- Material:
 - Metallic = 1.0
 - Roughness = 0.2 – 0.4 (atur refleksi tajam/buram)
 - Warna metal bisa dimodifikasi dari Base Color (emas, perak, dsb)

d. Mirror Object (Highly Reflective)

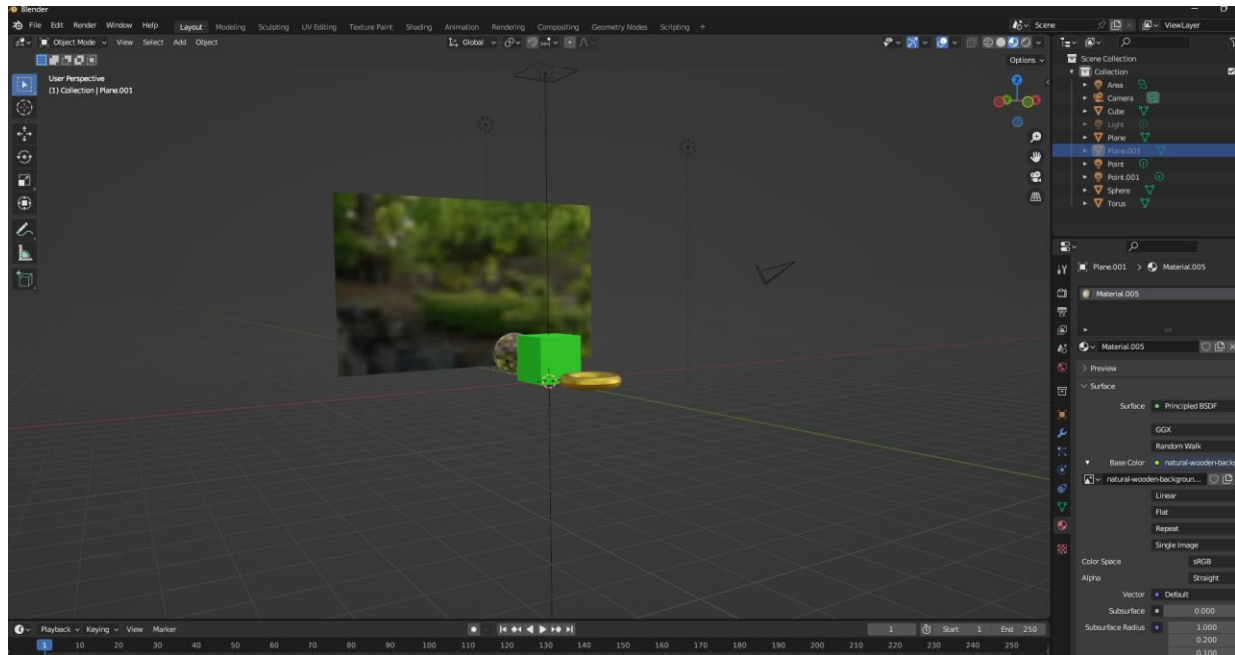
- Shift + A > Mesh > Plane
- Rotasi dan posisikan sebagai dinding cermin
- Material:
 - Metallic = 1.0
 - Roughness = 0.0
 - Akan memantulkan seluruh scene secara sempurna (reflection)



Tambahkan sumber cahaya

a. Area Light (utama)

- Shift + A > Light > Area
- Letakkan di atas objek
- Atur:
 - Power: 2000–5000 W
 - Warna: Putih hangat atau sesuai tema
 - Size: 1–3 m untuk pencahayaan lembut



Tambah tekstur dan detail

1. Lantai plane + material tekstur kayu

Langkah-langkah:

1. Tekan Shift + A → Mesh > Plane
2. Skalakan agar besar ($S > 10$)
3. Pilih plane-nya → buka tab Material Properties → klik New
4. Rename jadi Lantai_Kayu atau Lantai_Marmer

Tambahkan Tekstur Gambar:

1. Scroll ke bawah bagian Base Color
2. Klik titik kecil di sebelah Base Color > pilih Image Texture
3. Klik Open → pilih gambar tekstur lantai (kayu/marmer) dari komputer
4. Jika tekstur terlihat aneh, buka tab UV Editing dan lakukan UV Unwrap (U > Smart UV Project)

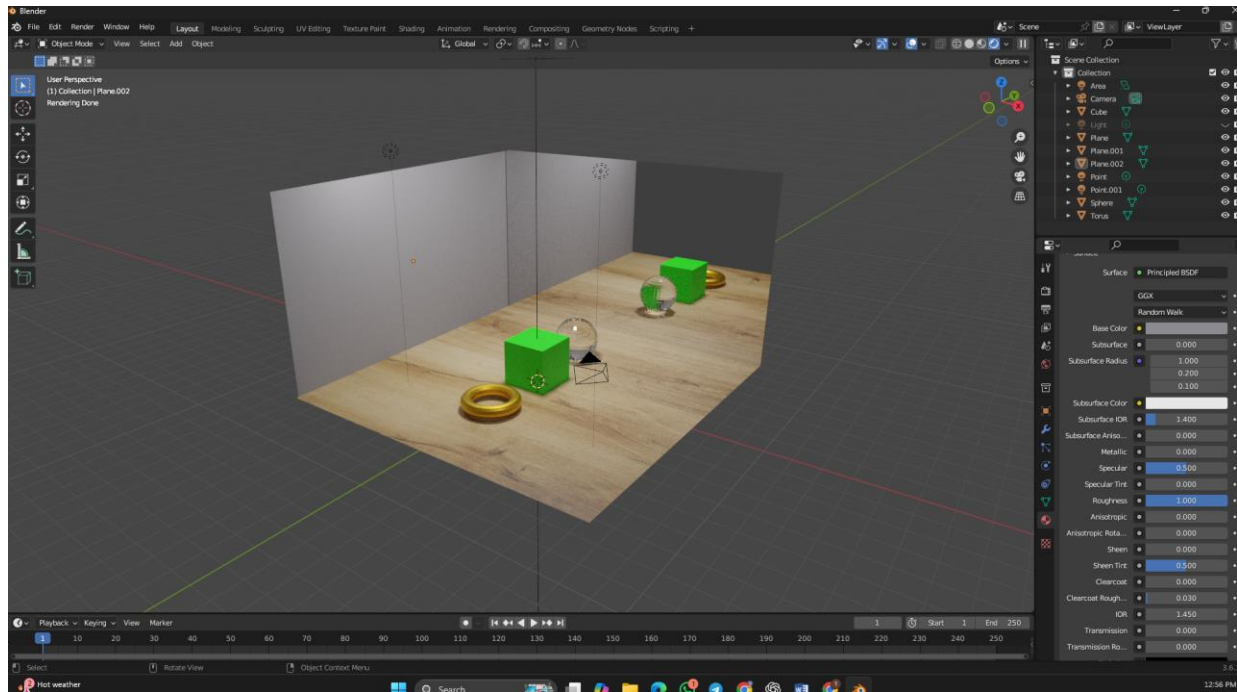
2. Dinding: Material Solid Warna Netral

Langkah-langkah:

1. Tambahkan Plane lagi → Rotasi $R > X > 90^\circ$ → jadikan dinding belakang
2. Di Material Properties, klik New
3. Ganti nama jadi DindingNetral
4. Ubah parameter:
 - Base Color: Pilih warna netral (abu-abu muda, putih, krem)

- Roughness: 0.7 – 1.0 → agar doff/matte (tidak reflektif)
- Metallic: 0

Hasil



Link Drive

https://drive.google.com/drive/folders/14-wRfWCtVZ_GKbMyRrgPbfocxKGZ08t8