

MUHAMMAD TARMIDZI BARIQ

51422161

3IA11

### Topic 3 / Tugas Materi Radiosity

---

#### 1. Ganti Render Engine ke:

- Render Properties (ikon kamera) > pilih Cycles
- Device: GPU (jika punya), atau CPU

#### 2. Tambah Objek dengan Beragam Material

##### a. Lantai dan Dinding (untuk pantulan cahaya antar permukaan)

- Shift + A > Mesh > Plane → untuk lantai
- Tambah beberapa Plane lagi → rotasi jadi dinding
- Material:
  - Warna netral (putih/abu) dengan Roughness 0.7–1.0

##### b. Objek Diffuse Color

- Shift + A > Mesh > Cube atau UV Sphere
- Material:
  - Base Color: Merah, hijau, biru, dll
  - Metallic = 0, Roughness = 0.7

##### c. Objek Glass (Refraction)

- Shift + A > Mesh > UV Sphere
- Material:
  - Shader: Glass BSDF
  - IOR: 1.45 (kaca)
  - Roughness: 0 – 0.1 (lebih buram)

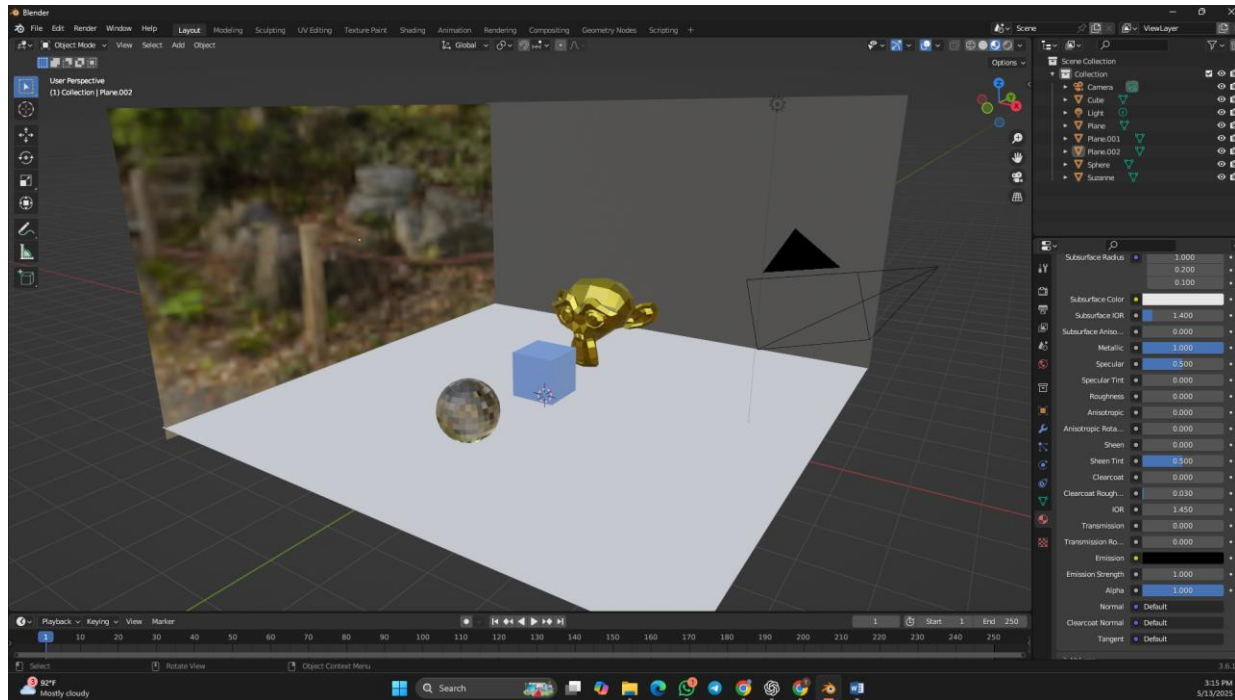
##### d. Objek Metal (Reflection + Specular)

- Shift + A > Mesh > Torus atau Monkey
- Material:
  - Metallic = 1.0, Roughness = 0.2
  - Base Color: sesuaikan (misal: silver, gold)

##### e. Cermin / Mirror

- Shift + A > Mesh > Plane → rotasi seperti dinding

- Material:
  - Metallic = 1.0, Roughness = 0.0



#### a. Area Light (utama)

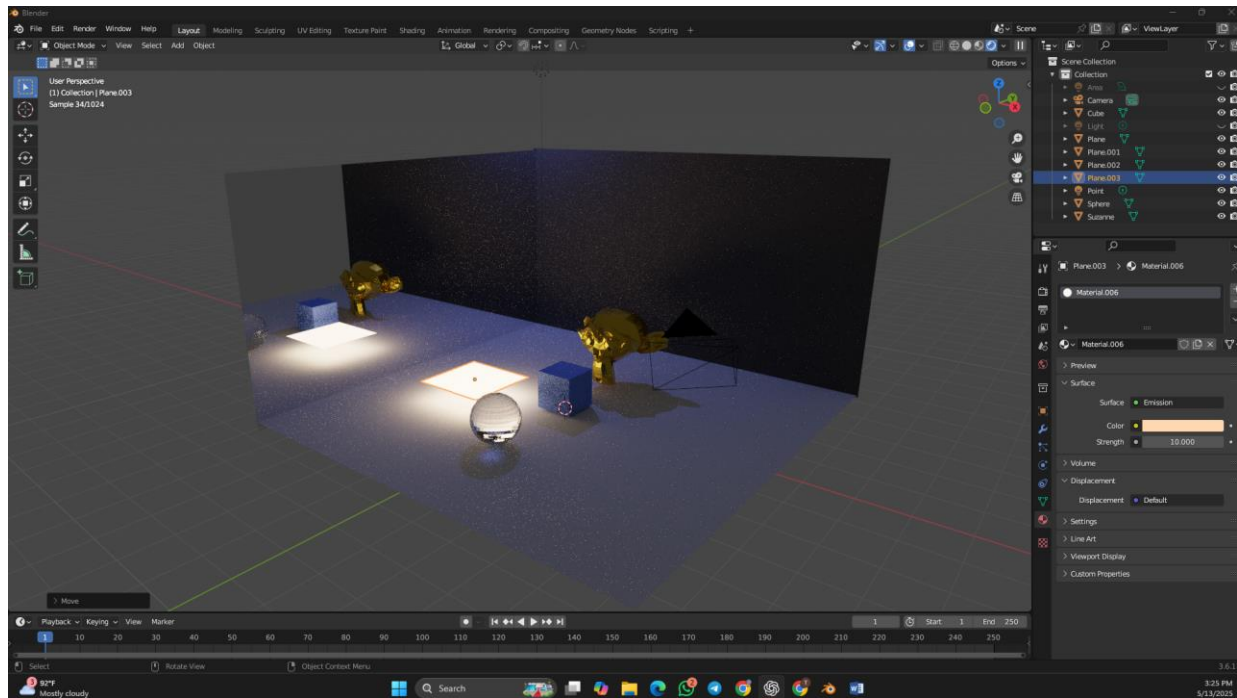
- Shift + A > Light > Area
- Letakkan di atas atau di samping objek
- Warna: Putih atau hangat
- Power: 2000–5000 W

#### b. Point Light (pendukung)

- Tambahkan di sudut ruangan atau dekat dinding
- Warna: Bisa variasi (kuning, biru)
- Power: 300–1000 W

#### c. Emission Material (opsional)

- Buat objek (misal Plane kecil) → tambahkan material:
  - Shader: Emission
  - Strength: 10–50
  - Ini dapat memantulkan cahaya dan memperkuat efek radiosity



Link Drive

[https://drive.google.com/drive/folders/1\\_KfC-LEPEYrtseXhnCodoZQkco-Hi74w](https://drive.google.com/drive/folders/1_KfC-LEPEYrtseXhnCodoZQkco-Hi74w)