小技・テクニック

バンプマッピング効果（ザラザラ感）を加える方法（RIKCAD8/RIKCAD9）

バンプマッピングとは

ポリゴンで構成された3D表面に、各面の向きや凹凸感を定める表現方法です。

特に、材質の表面を波打つように見せる場合や、無数のくぼみを作る場合に、リアルな表現ができます。

ただし、要素毎にベクトルの計算が必要になるため、レンダリング時間は通常よりも増加します。

通常のレンダリング

バンプマップ効果付き

(c) 2024 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2024-05-20 20:13:00

石貼り／レンガ／縁石／アスファルトに対しバンプマッピング効果

バンプマッピング設定

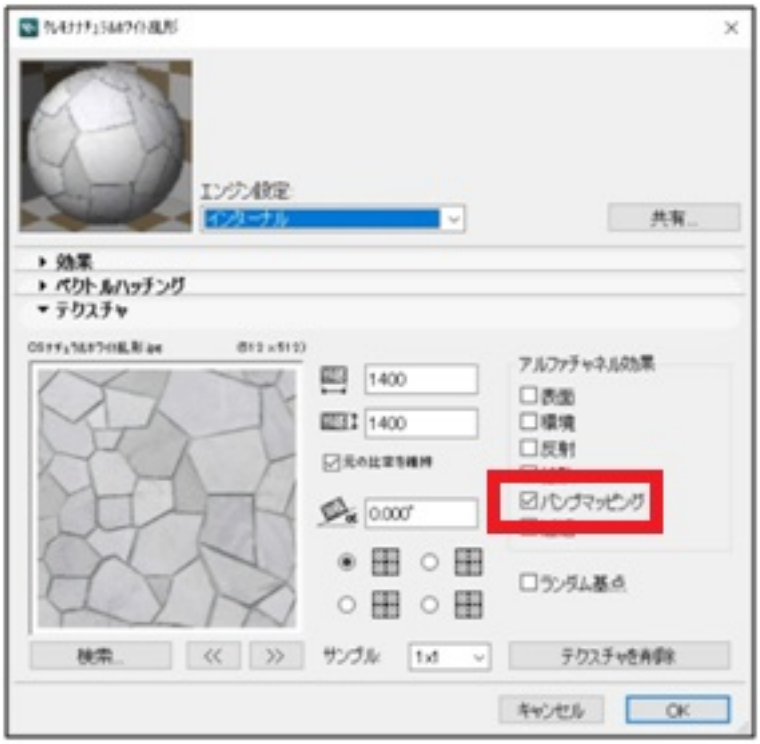
1. バンプマッピング効果を与えたい材質を選択し、材料選択ダイアログの 編集 ボタンを押します。

2. 材料の編集ダイアログが開くので、
エンジン設定を
［ベーシックエンジン］（RIKCAD9）/［イン

(c) 2024 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2024-05-20 20:13:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=16&id=738&artlang=ja

ターナル］（RIKCAD8）にし、［テクスチャ］タブを開きます。

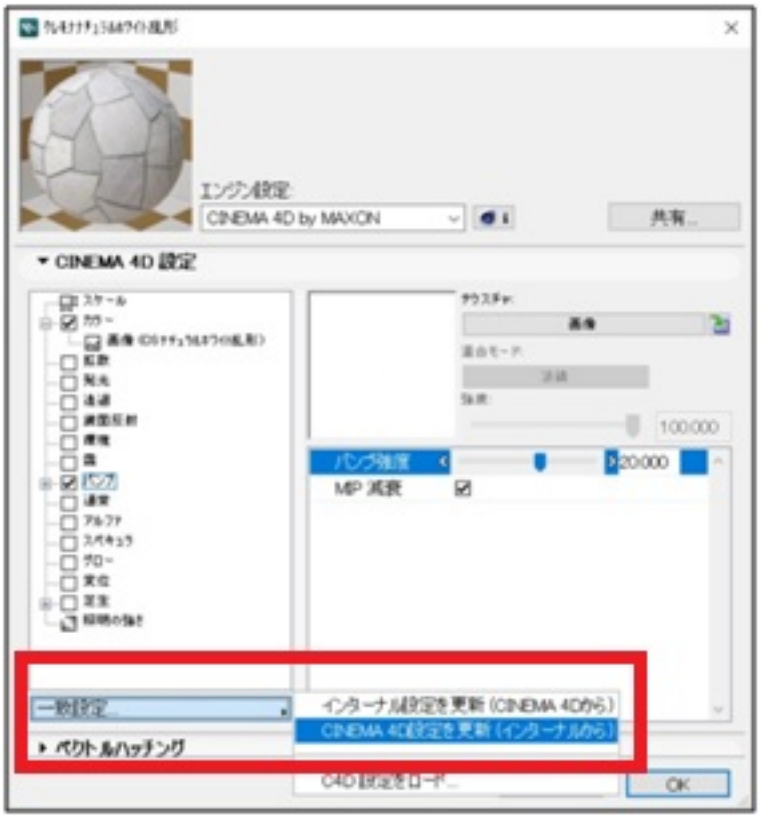
3. 下図のように、『バンプマッピング』の項目にチェックを入れます。



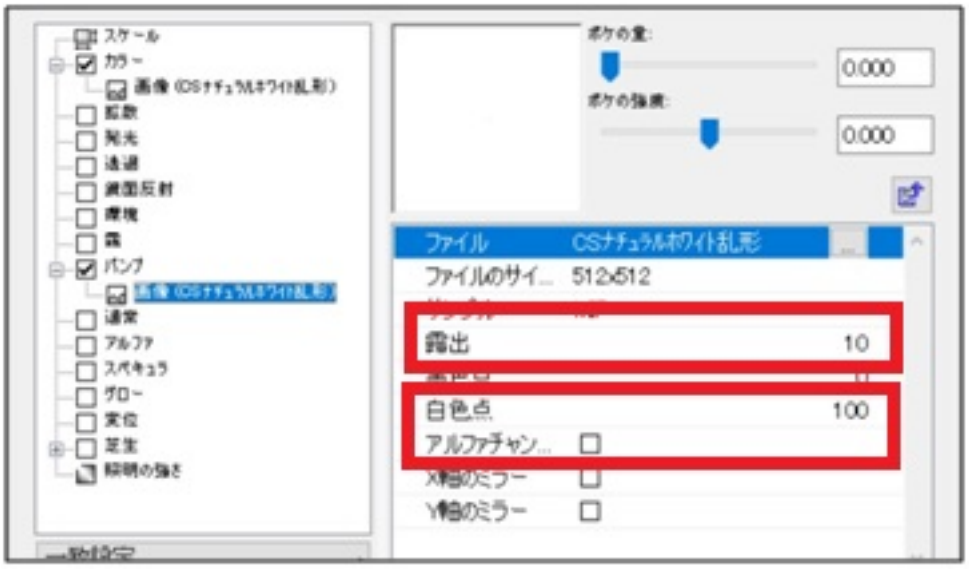
4. エンジン設定を **［CineRender by MAXON］（RIKCAD9）/ ［CINEMA 4D by MAXON］（RIKCAD8）**に変更します。

   CineRender / CINEMA 4D
   設定ダイアログ下部にある「一致設定
   」を押し、**［CineRender設定を更新（ベーシックから）］（RIKCAD9）/ ［CINEMA 4D設定を更新（インターナルから）］（RIKCAD8）**を実行します。

(c) 2024 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2024-05-20 20:13:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=16&id=738&artlang=ja



5. ［バンプ］-［画像(***)］の項目を選択します。



・露出→10

・白色点→100

・アルチャンネルのみ→OFF

にそれぞれ変更します。

(c) 2024 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2024-05-20 20:13:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=16&id=738&artlang=ja

小技・テクニック

※バンプマッピングの効果を上げたい場合は、露出の値を上げて下さい。

ただし、下図のように効果を上げると汚れた表現になるので、使用する際は使用する際は御注意下さい。

露出10

(c) 2024 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2024-05-20 20:13:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=16&id=738&artlang=ja

小技・テクニック

露出12

一意的なソリューション ID: #1737
製作者: ヘルプデスク
最終更新: 2019-04-18 17:36

(c) 2024 RIK <ksumatani@rikcorp.jp> | 2024-05-20 20:13:00
URL: http://faq.rik-service.net/index.php?action=artikel&cat=16&id=738&artlang=ja