

レンダリング

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

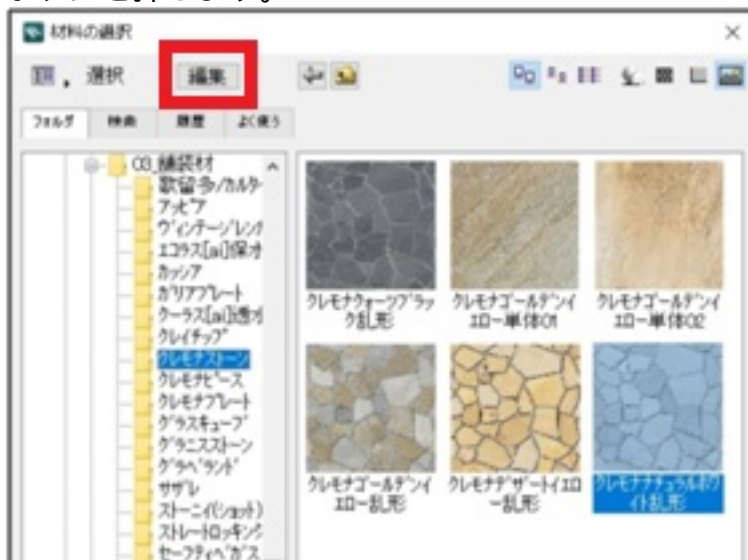
レンダリング



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。



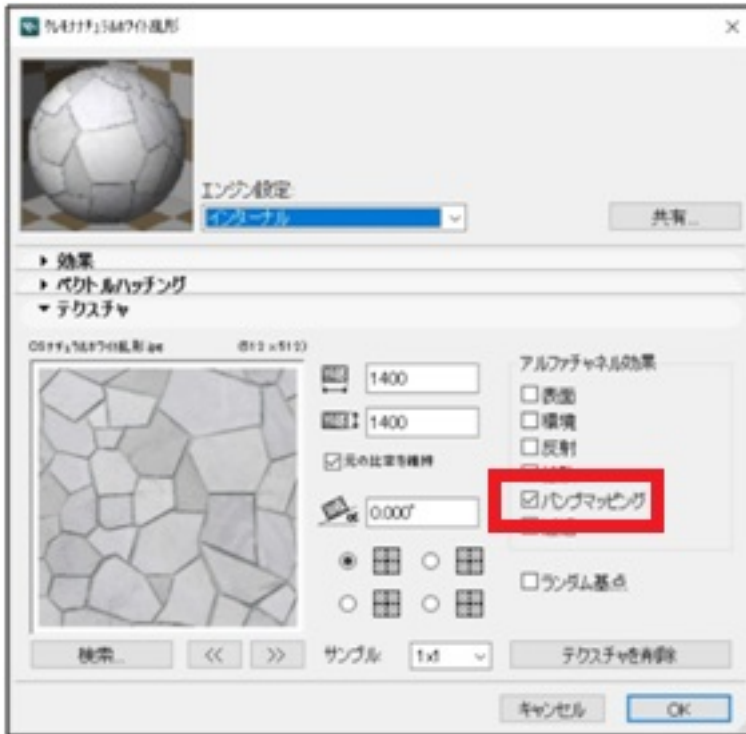
2. 材料の編集ダイアログが開くので、
エンジン設定を
[ベーシックエ
ンジン] (RIKCAD9) / [イン

ページ 2 / 6

レンダリング

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。

レンダリング



5. [バンプ] - [画像(***)] の項目を選択します。



- ・露出 10
- ・白色点 100
- ・アルチャネルのみ OFF

にそれぞれ変更します。

レンダリング

バンブ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

レンダリング



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