

## 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

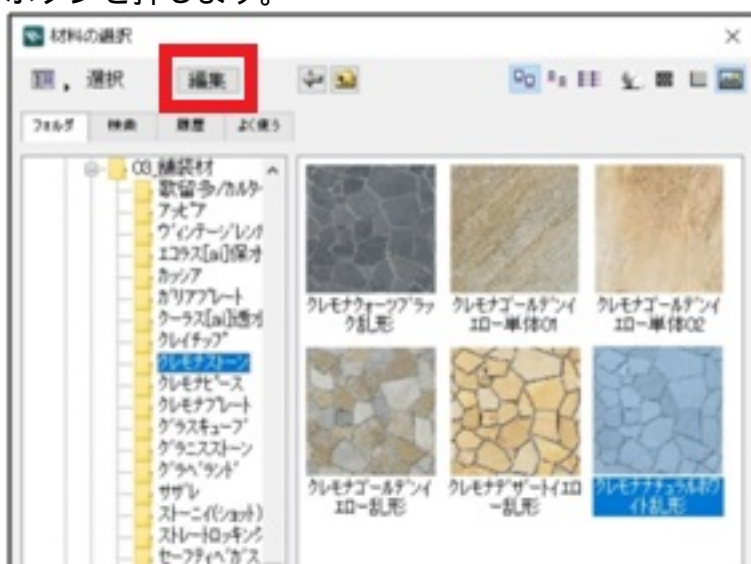
# 小技・テクニク



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。

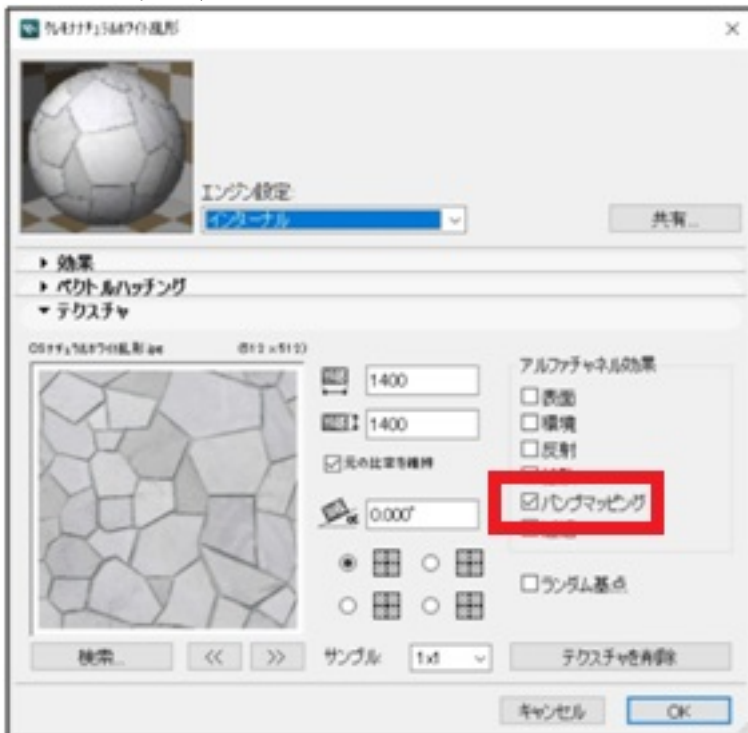


2. 材料の編集ダイアログが開くので、エンジン設定を  
[ベーシックエ

## 小技・テクニク

ンジン] (RIKCAD9) / [ インターナル] (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

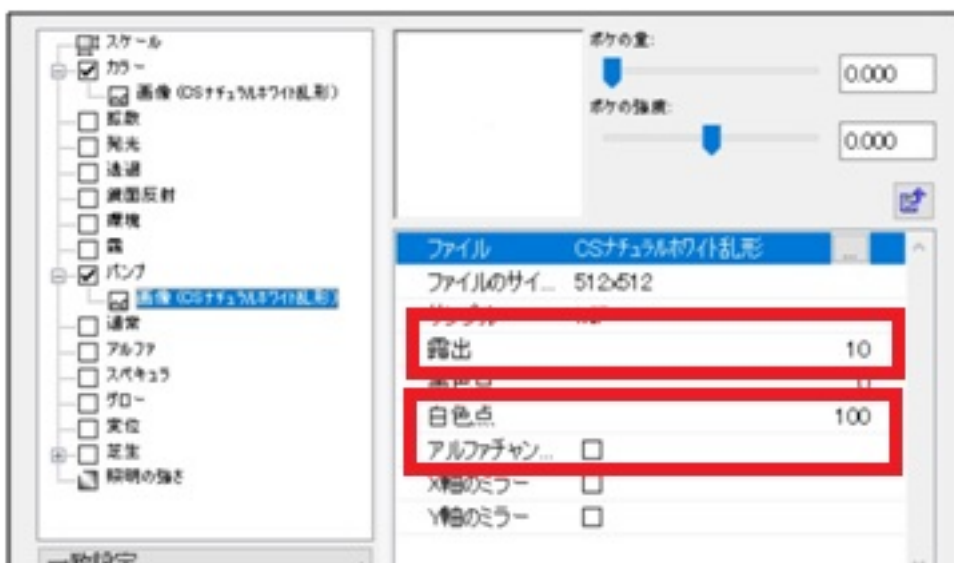
設定ダイアログ下部にある「一致設定

」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。

# 小技・テクニク



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。

## 小技・テクニック

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

## 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 17:36:39