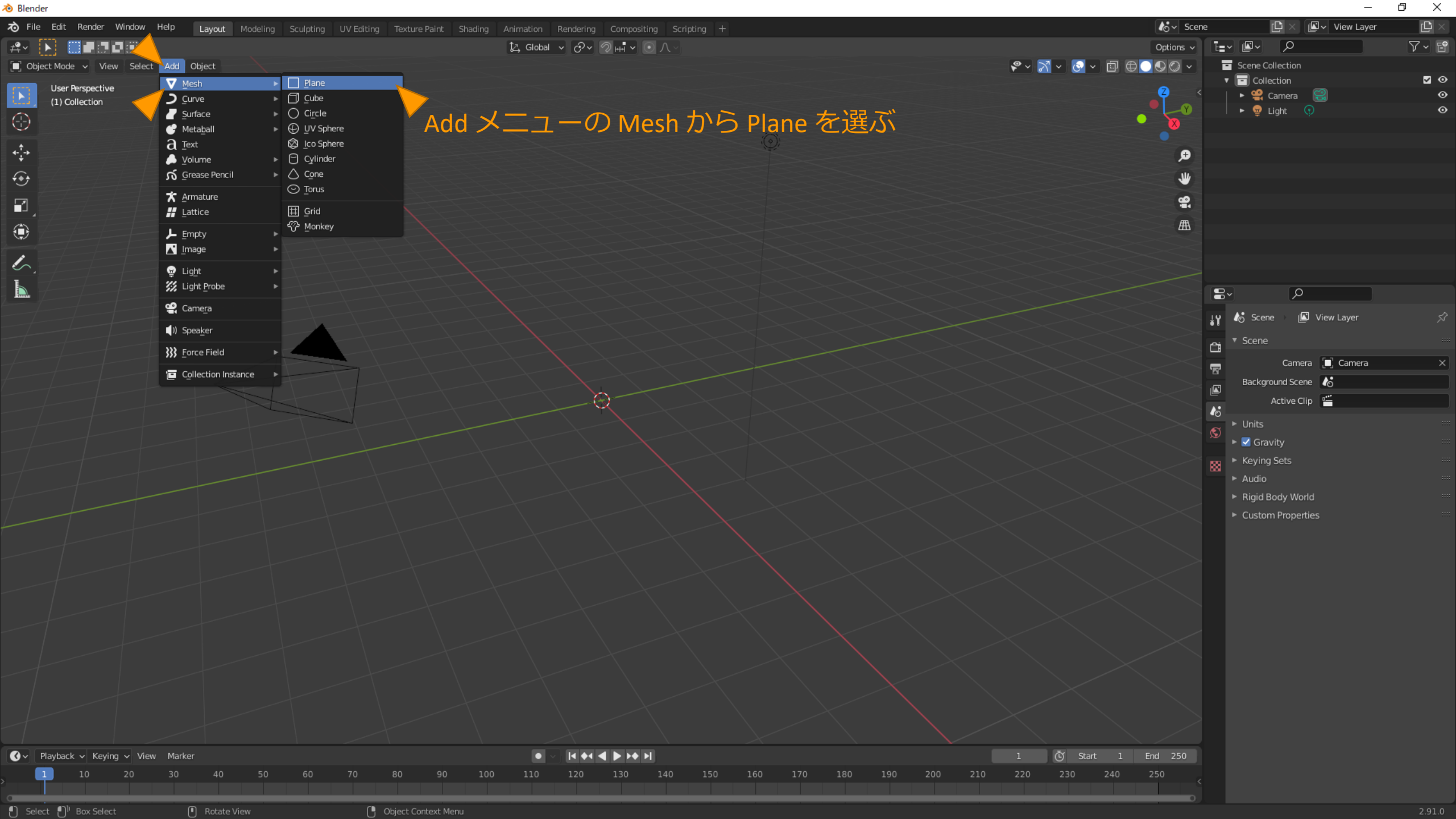
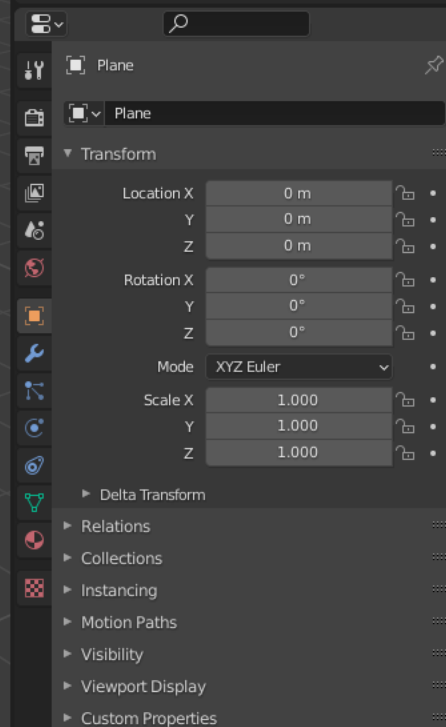
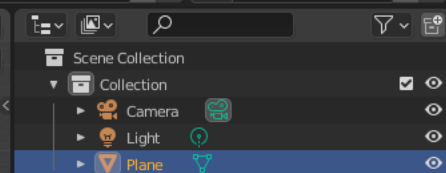
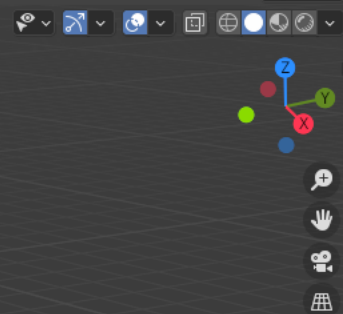
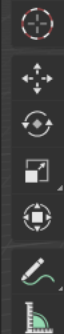


タイルでバンプマッピング

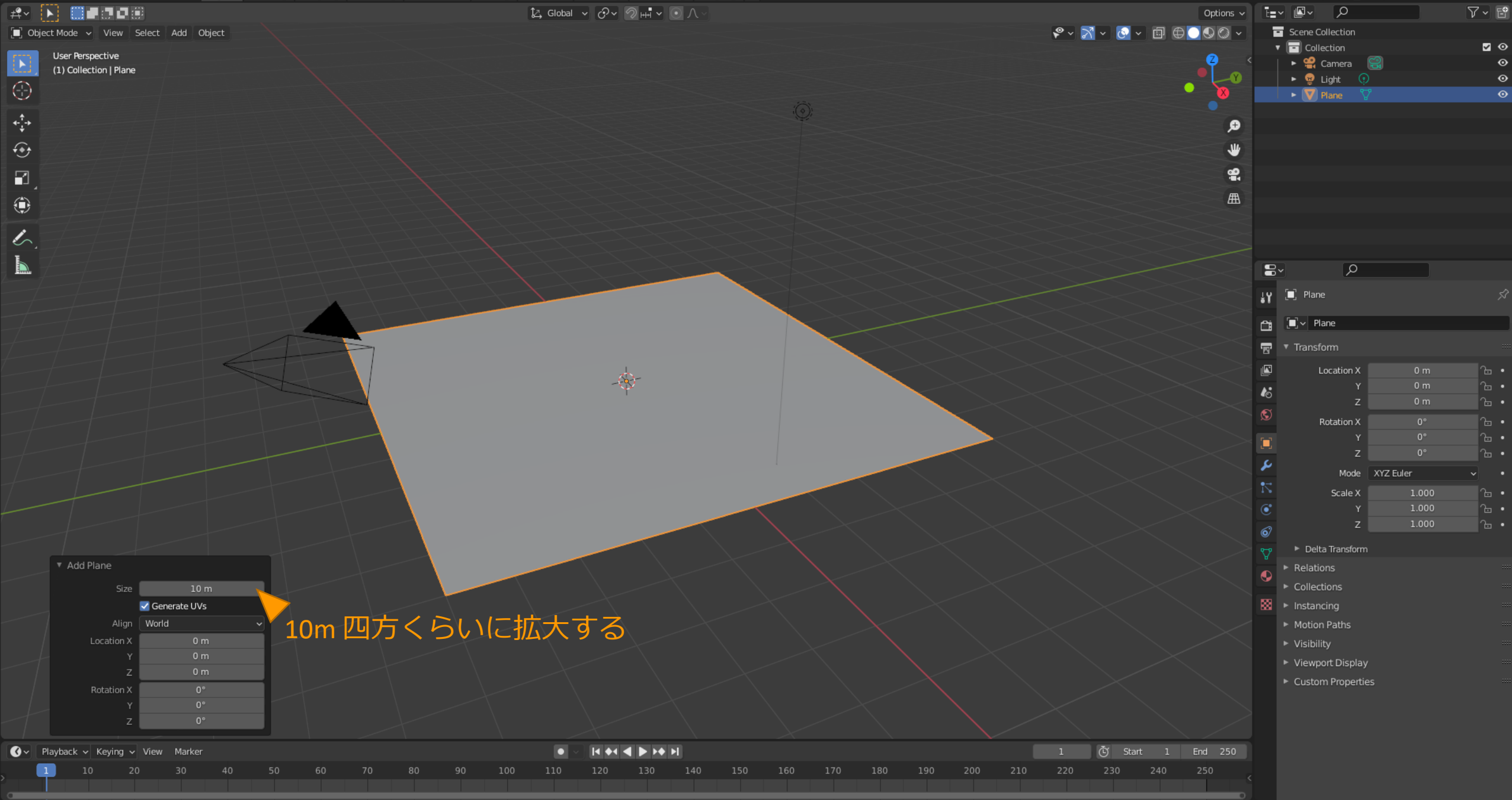


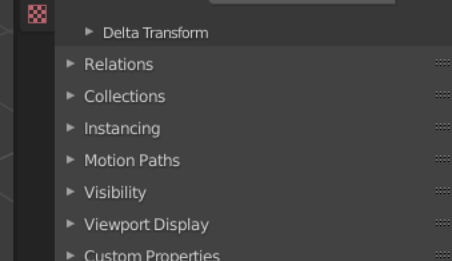
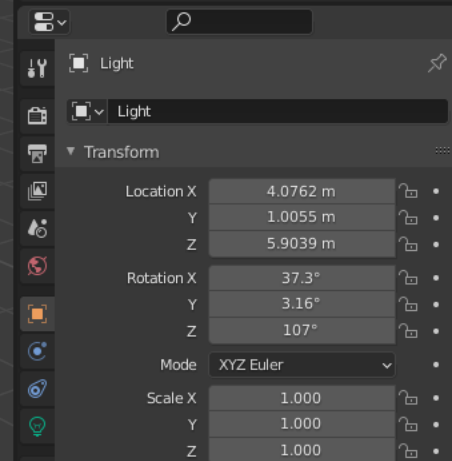
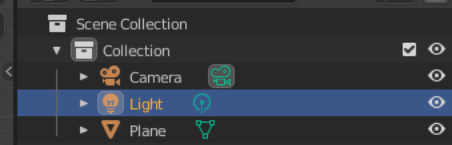
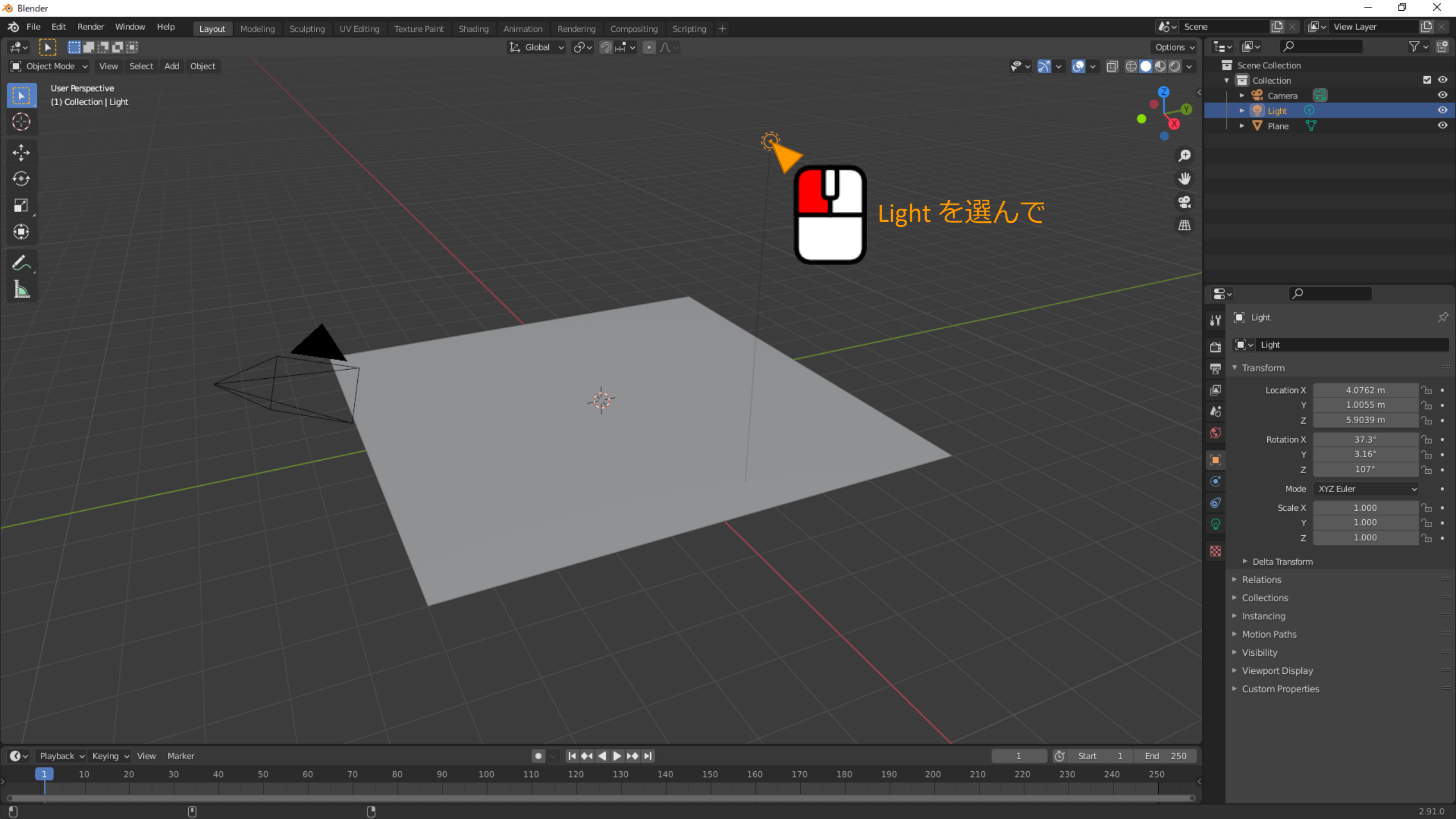
Add メニューの Mesh から Plane を選ぶ

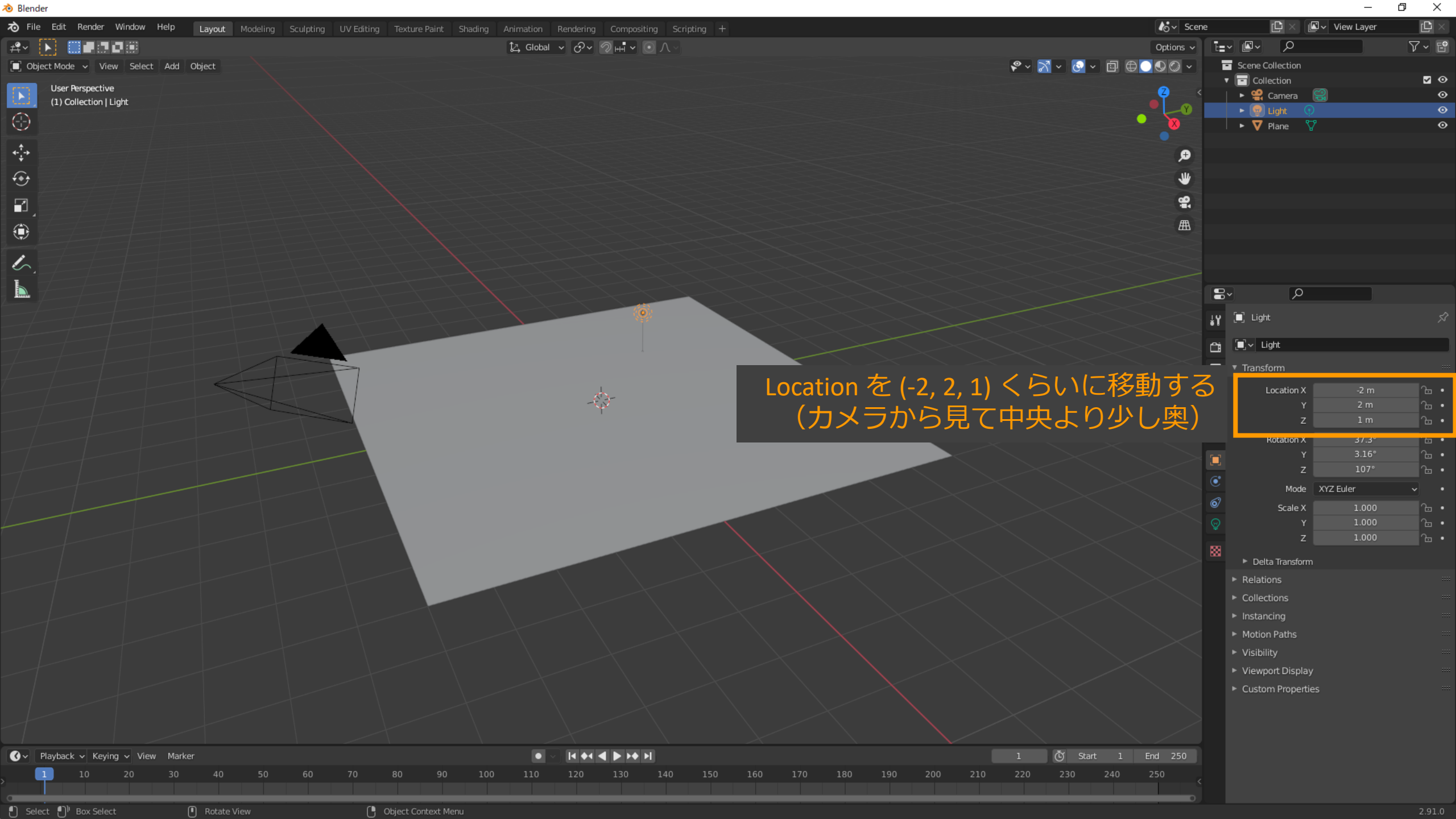


Add Plane の設定を開く

Add Plane







Location を (-2, 2, 1) くらいに移動する
(カメラから見て中央より少し奥)

Location X	-2 m	?	•
Y	2 m	?	•
Z	1 m	?	•

Rotation X	37.3°	?	•
Y	3.16°	?	•
Z	107°	?	•

Mode XYZ Euler

Scale X	1.000	?	•
Y	1.000	?	•
Z	1.000	?	•

Delta Transform

Relations

Collections

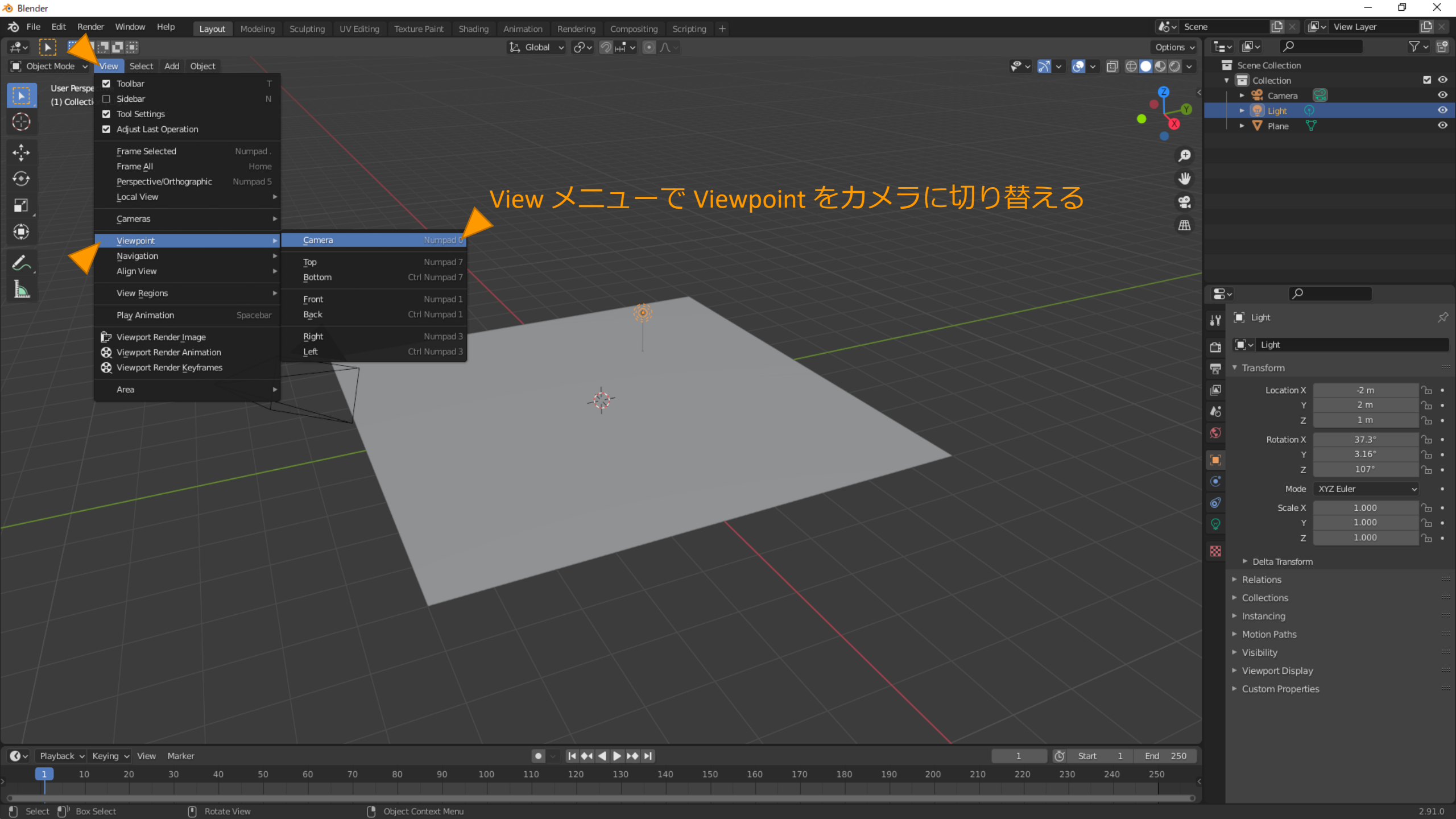
Instancing

Motion Paths

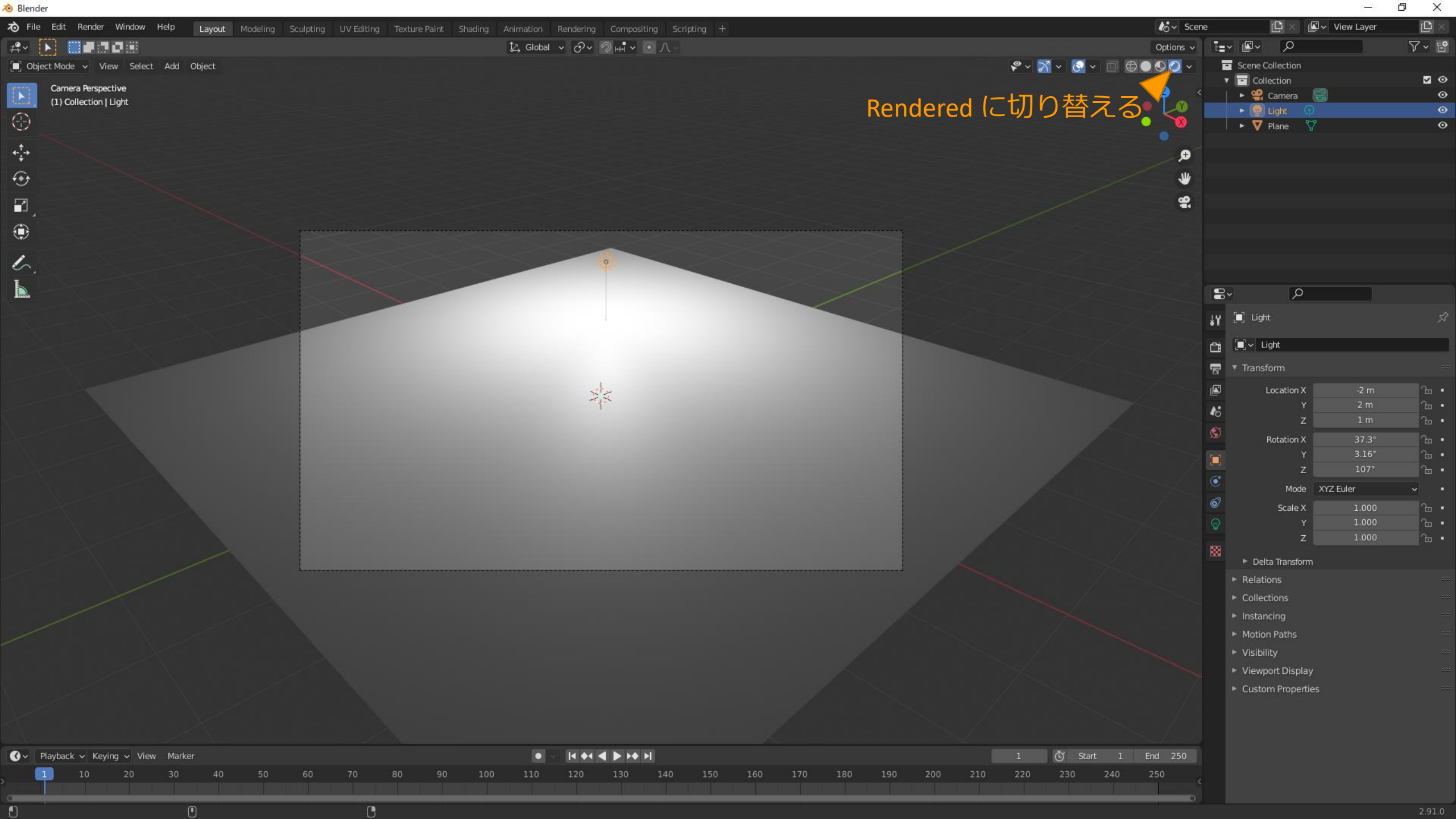
Visibility

Viewport Display

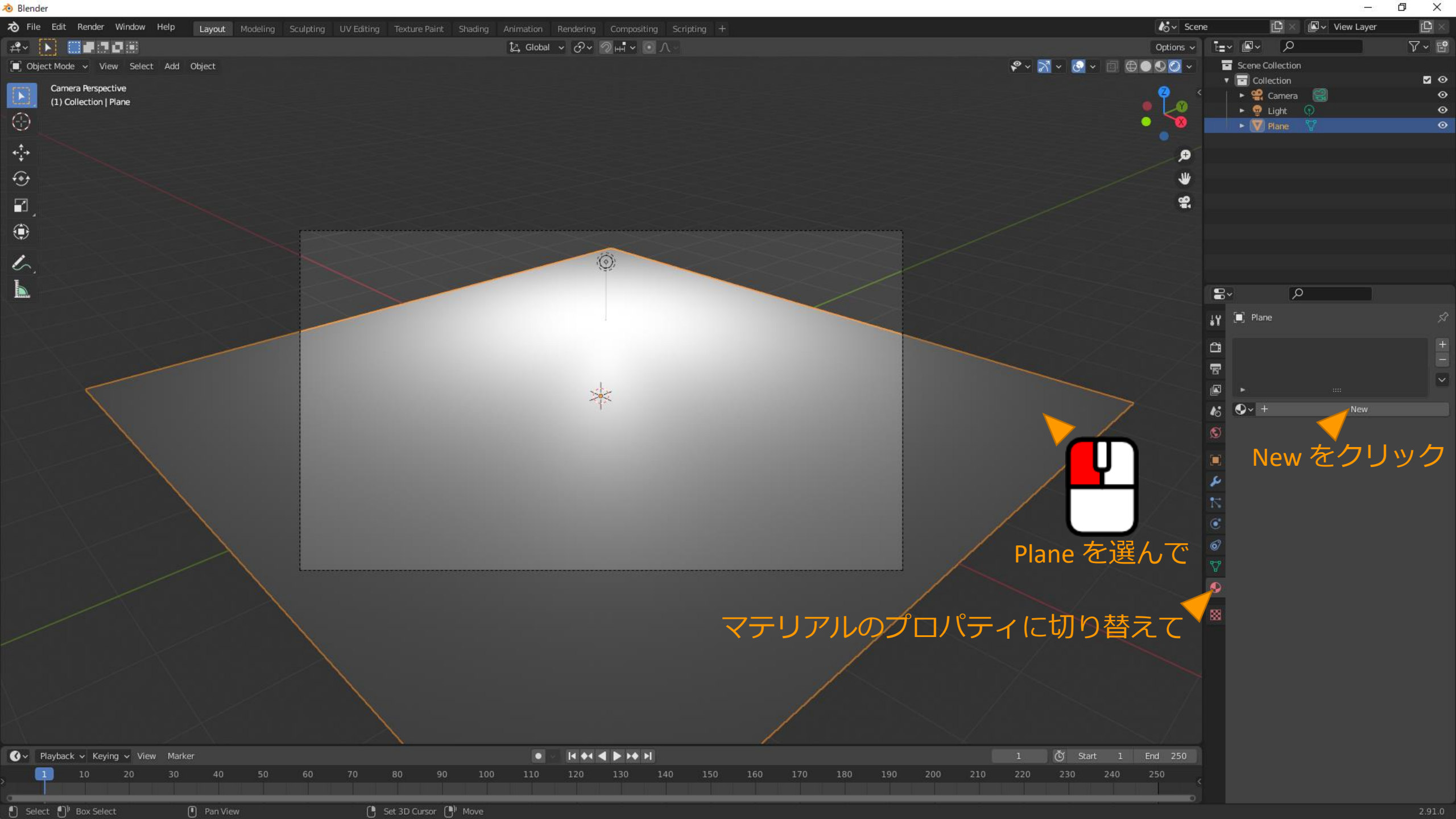
Custom Properties



View メニューで Viewpoint をカメラに切り替える



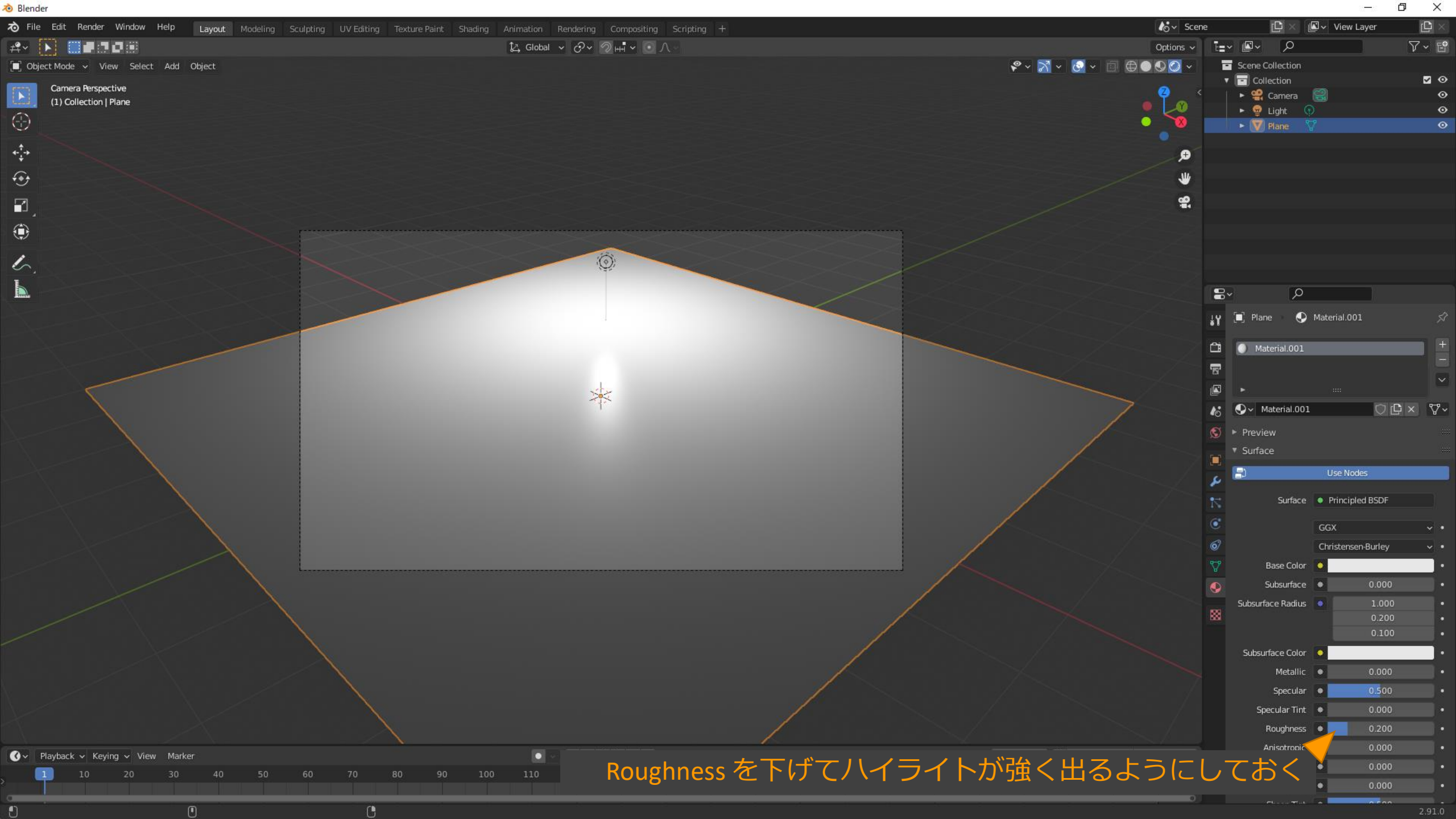
Rendered に切り替える



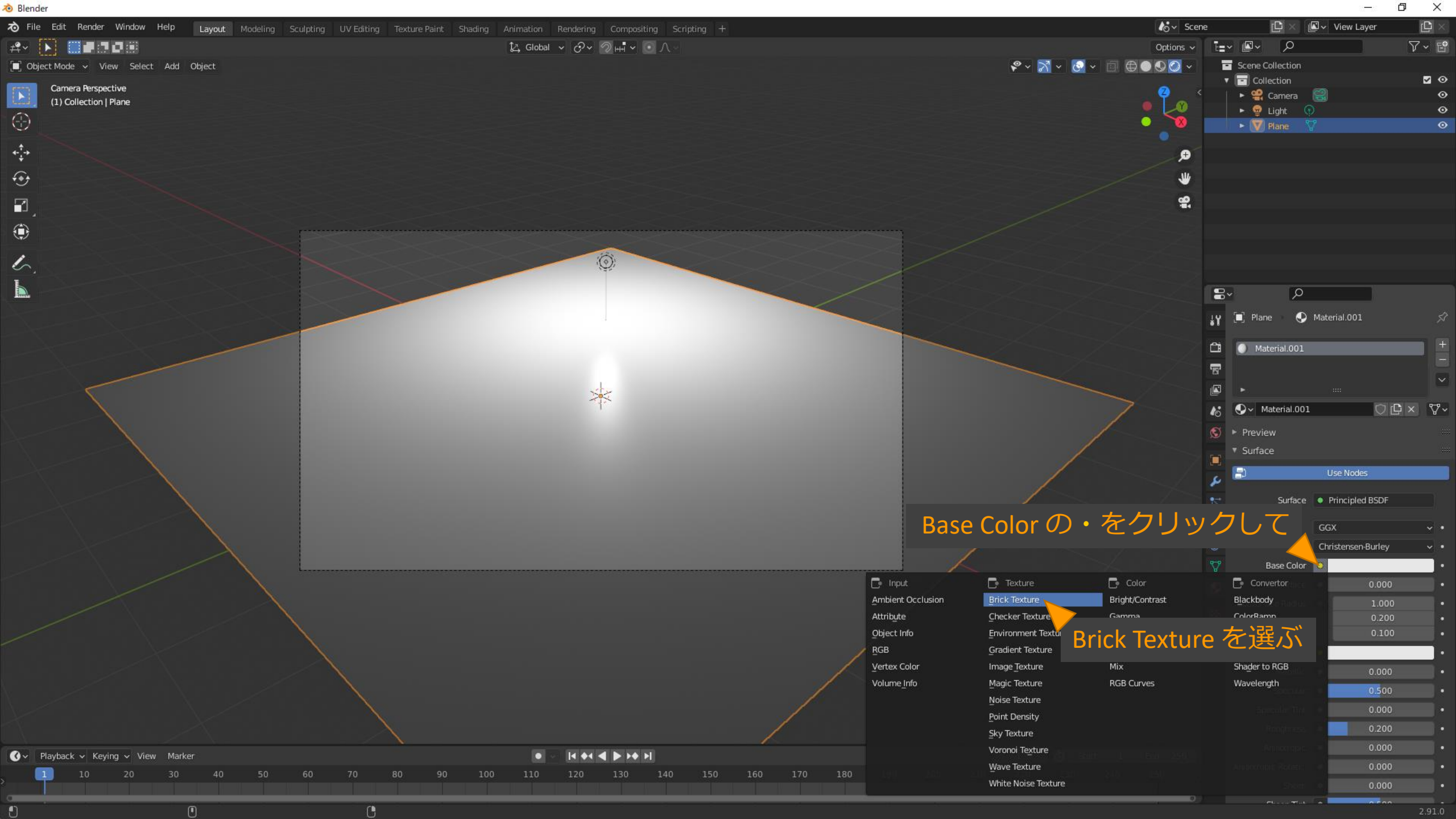
New をクリック

Plane を選んで

マテリアルのプロパティに切り替えて

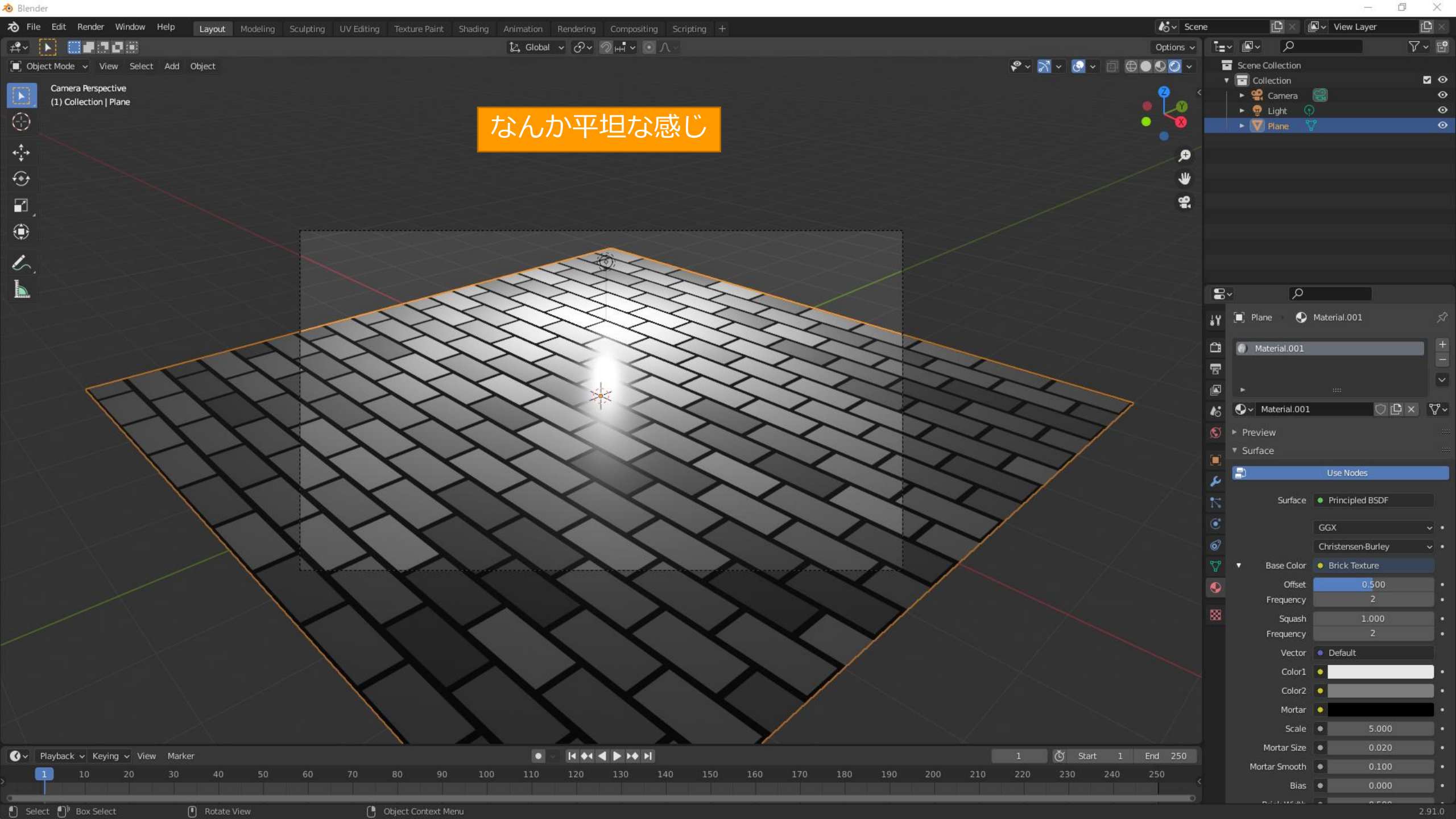


Roughness を下げてハイライトが強く出るようにしておく



Base Color の・をクリックして

Brick Texture を選ぶ



なんか平坦な感じ

Plane Material.001

Material.001

Material.001

Preview

Surface

Use Nodes

Surface Principled BSDF

GGX

Christensen-Burley

Base Color Brick Texture

Offset 0.500

Frequency 2

Squash 1.000

Frequency 2

Vector Default

Color1

Color2

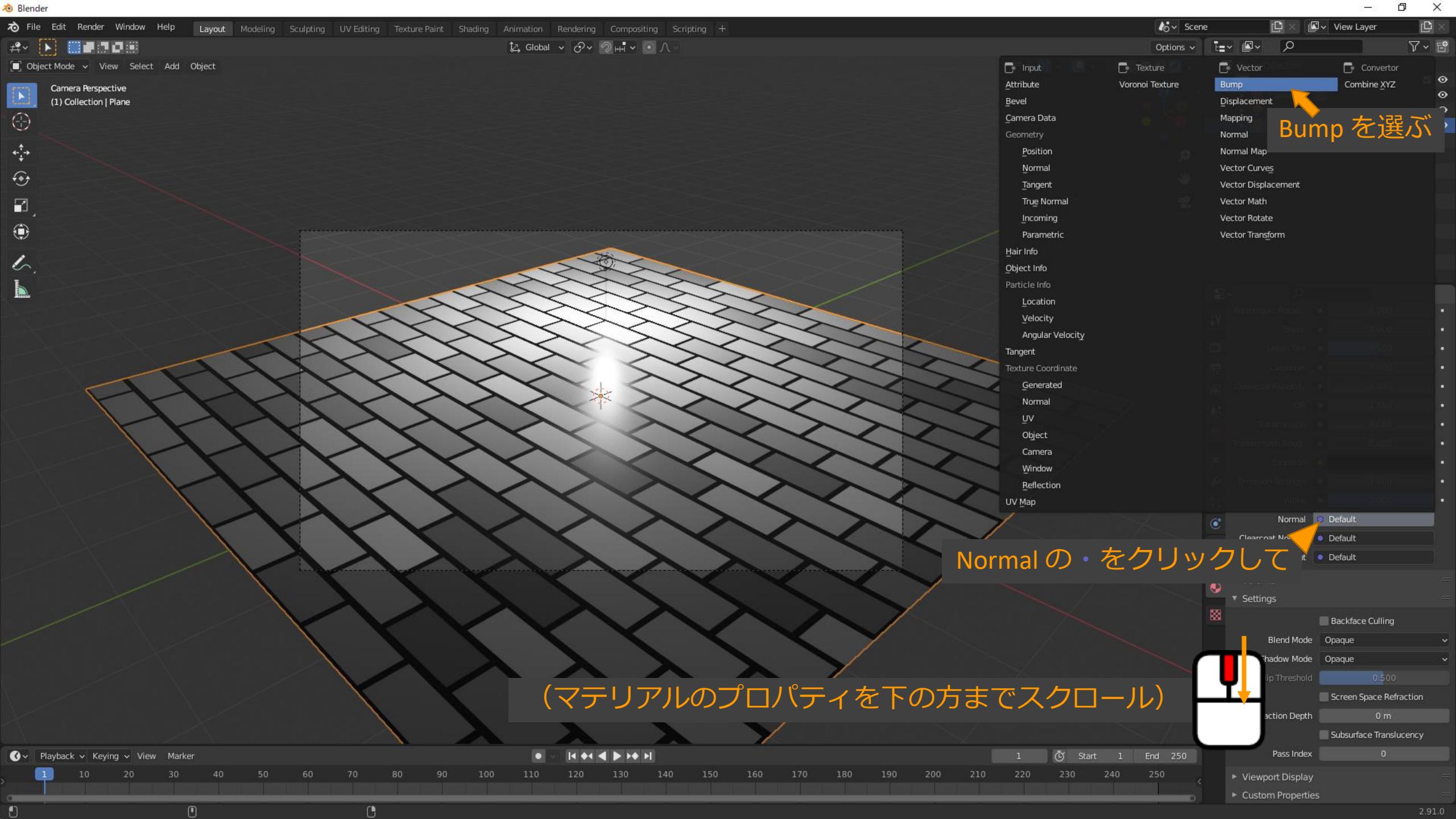
Mortar

Scale 5.000

Mortar Size 0.020

Mortar Smooth 0.100

Bias 0.000

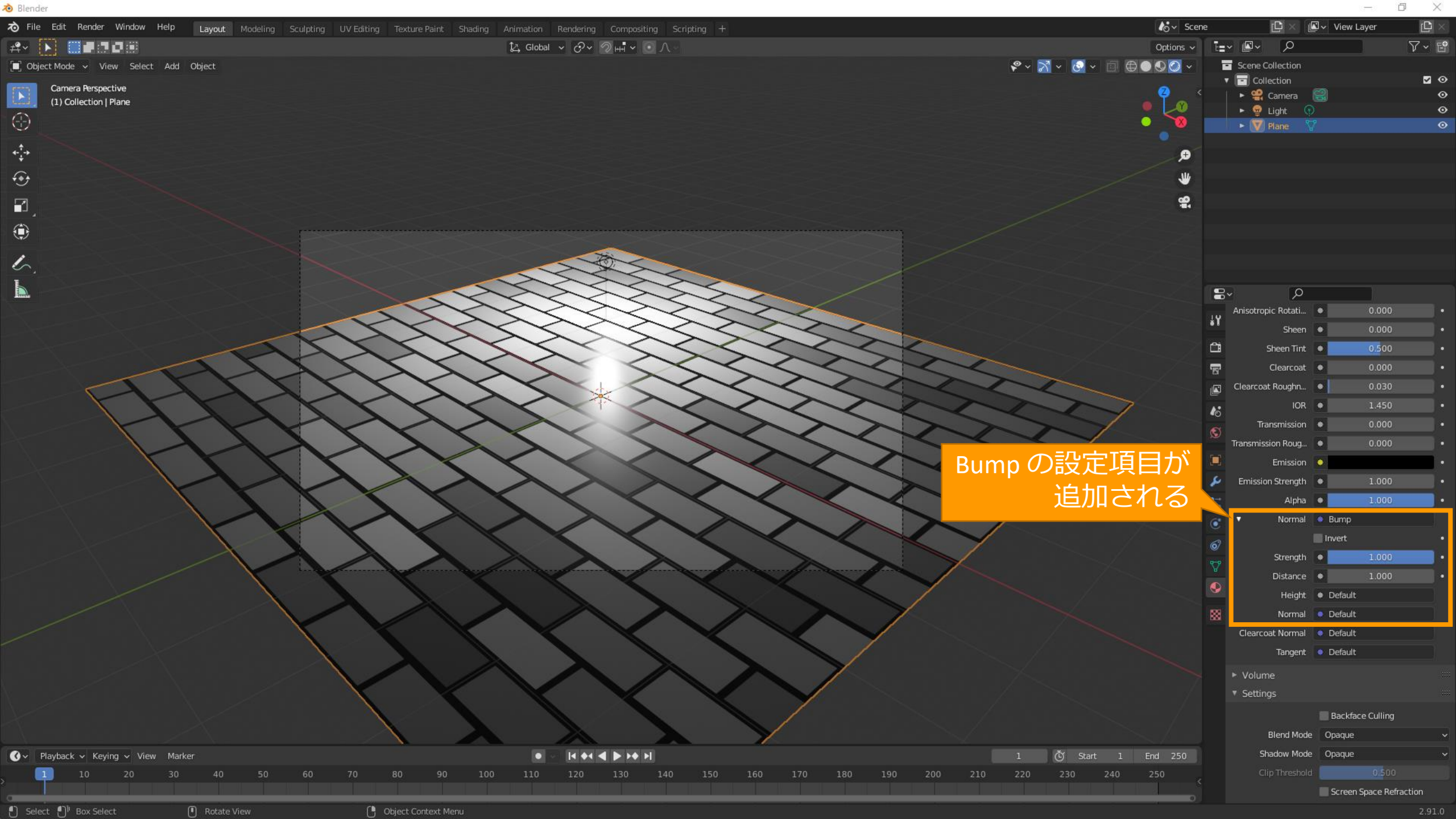


Bump を選ぶ

Normal の・をクリックして

(マテリアルのプロパティを下の方までスクロール)





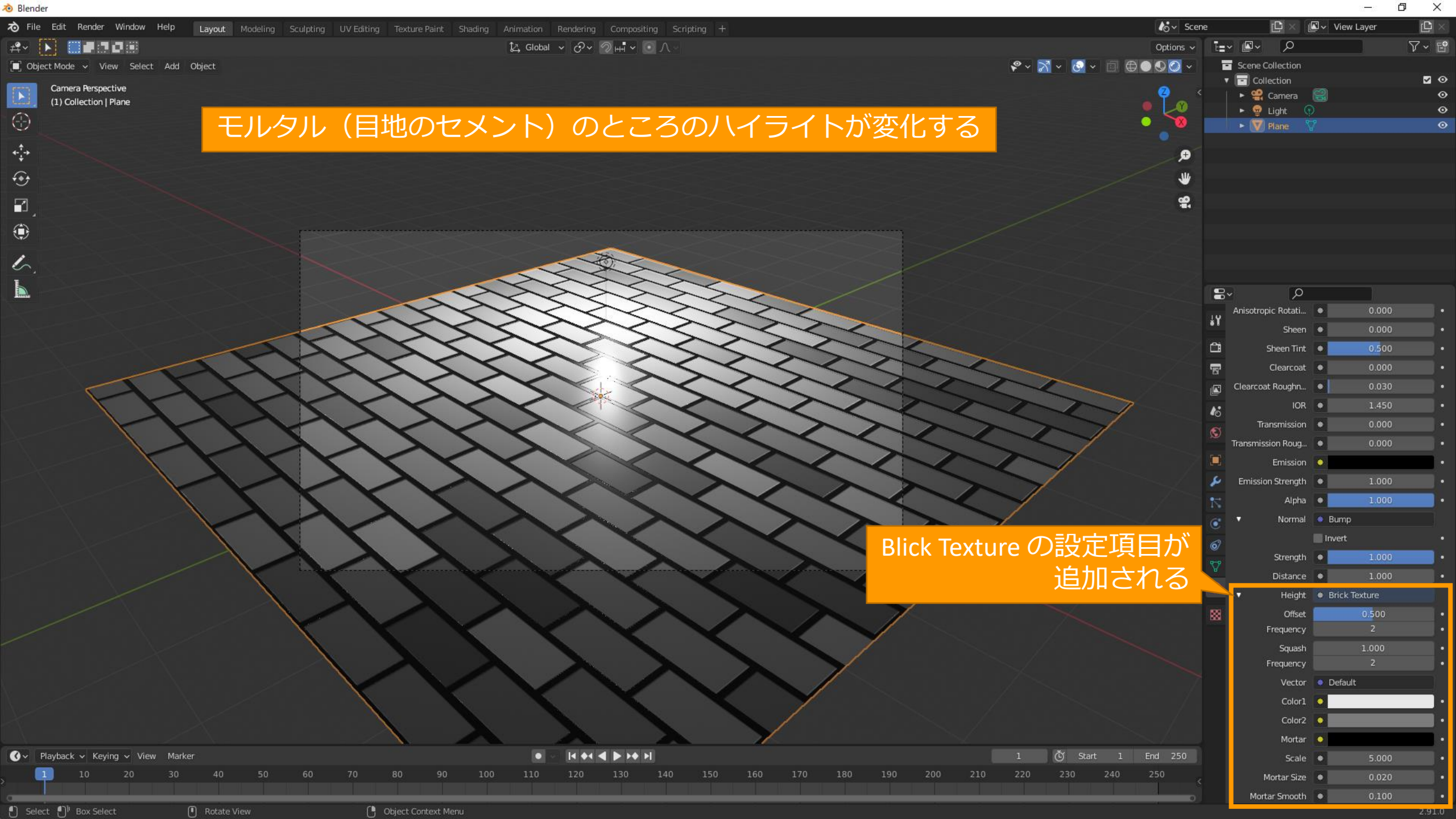
Bump の設定項目が追加される



Brick Texture を選ぶ

マウスを上を持って行くと
スクロールする

Height の ・ をクリックして



モルタル（目地のセメント）のところのハイライトが変化する

Blick Texture の設定項目が追加される

Height Brick Texture

Offset 0.500

Frequency 2

Squash 1.000

Frequency 2

Vector Default

Color1

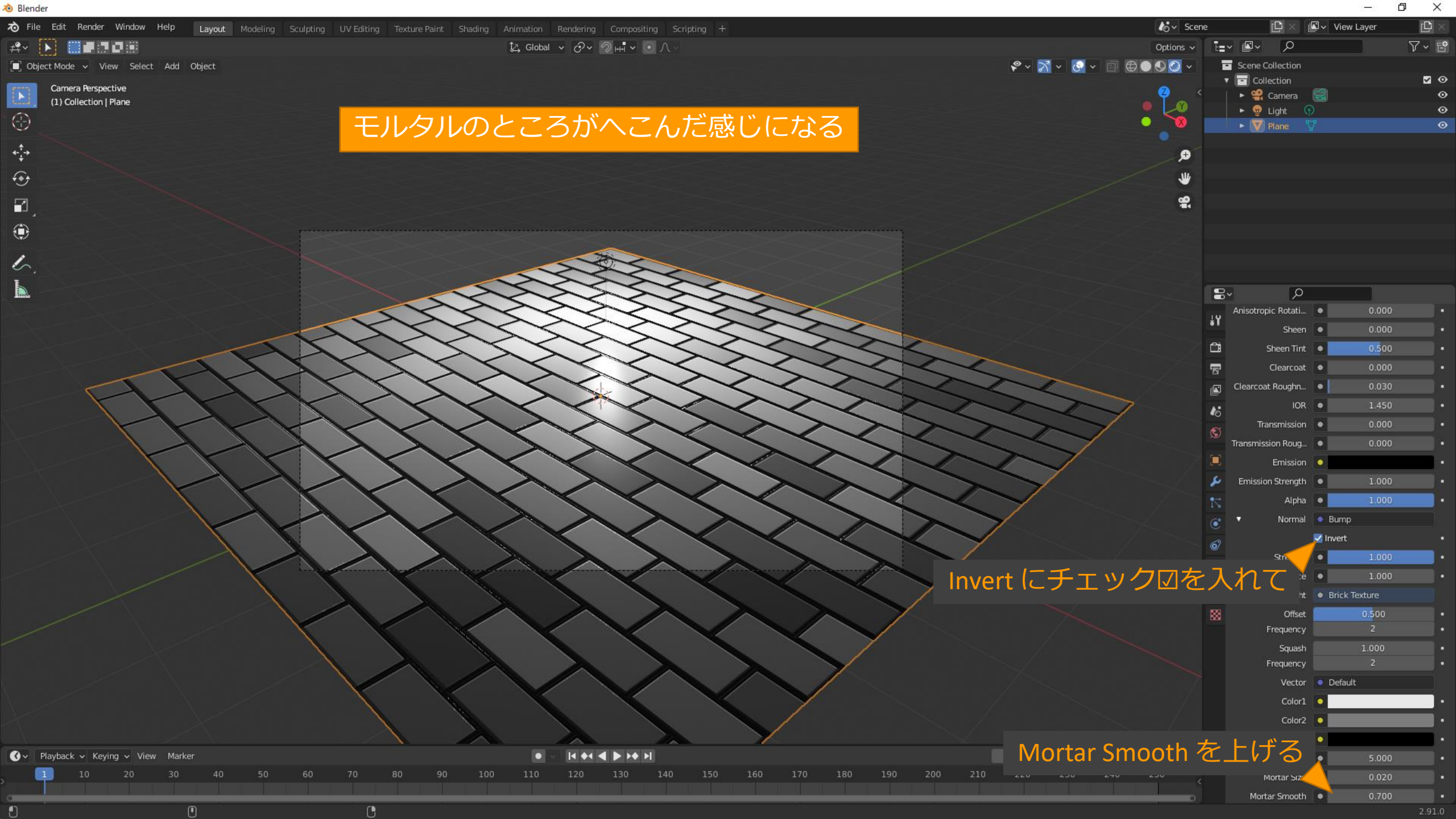
Color2

Mortar

Scale 5.000

Mortar Size 0.020

Mortar Smooth 0.100



モルタルのところがへこんだ感じになる

Invert にチェック箱を入れて

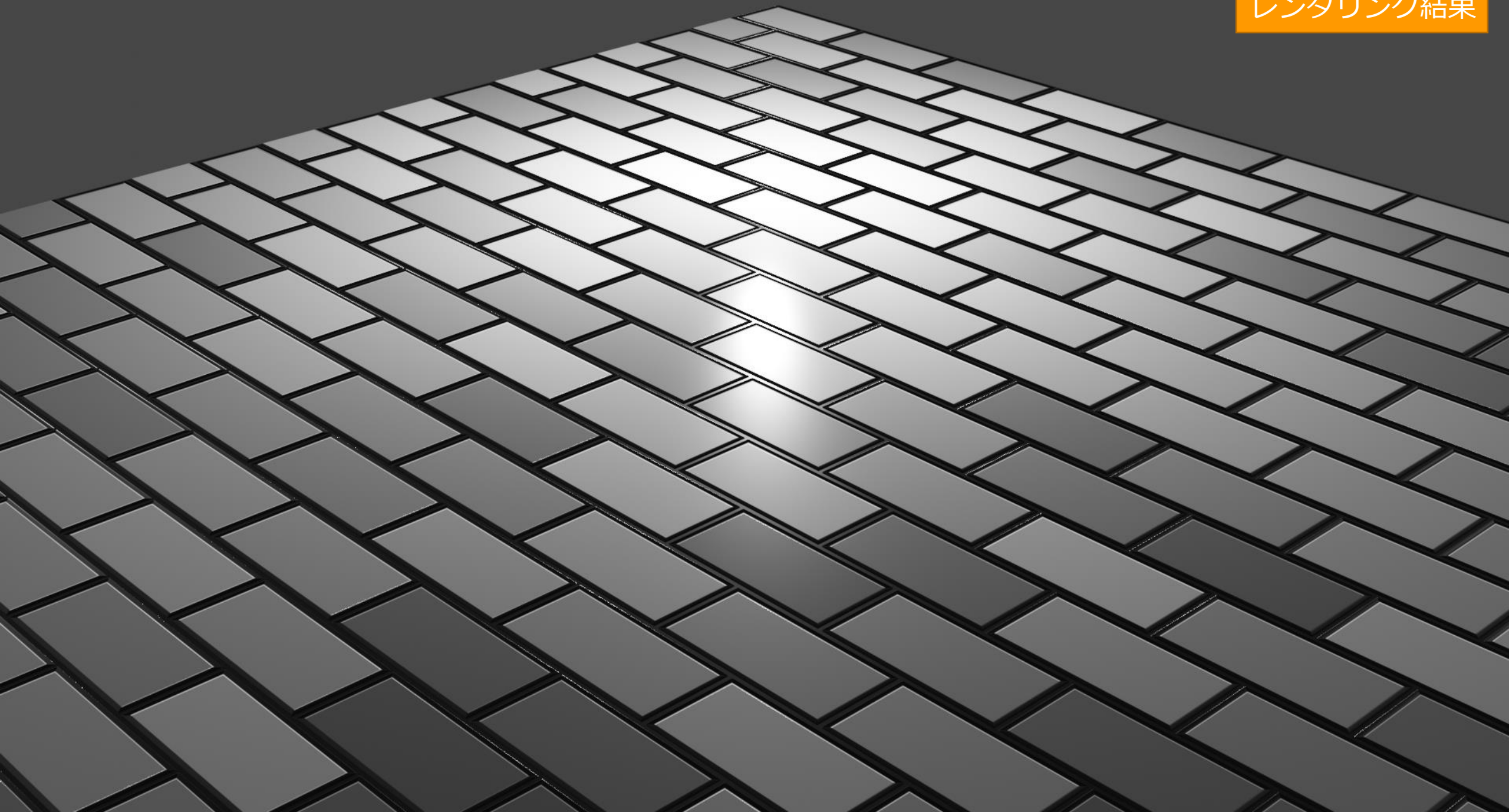
Mortar Smooth を上げる

Scene Collection

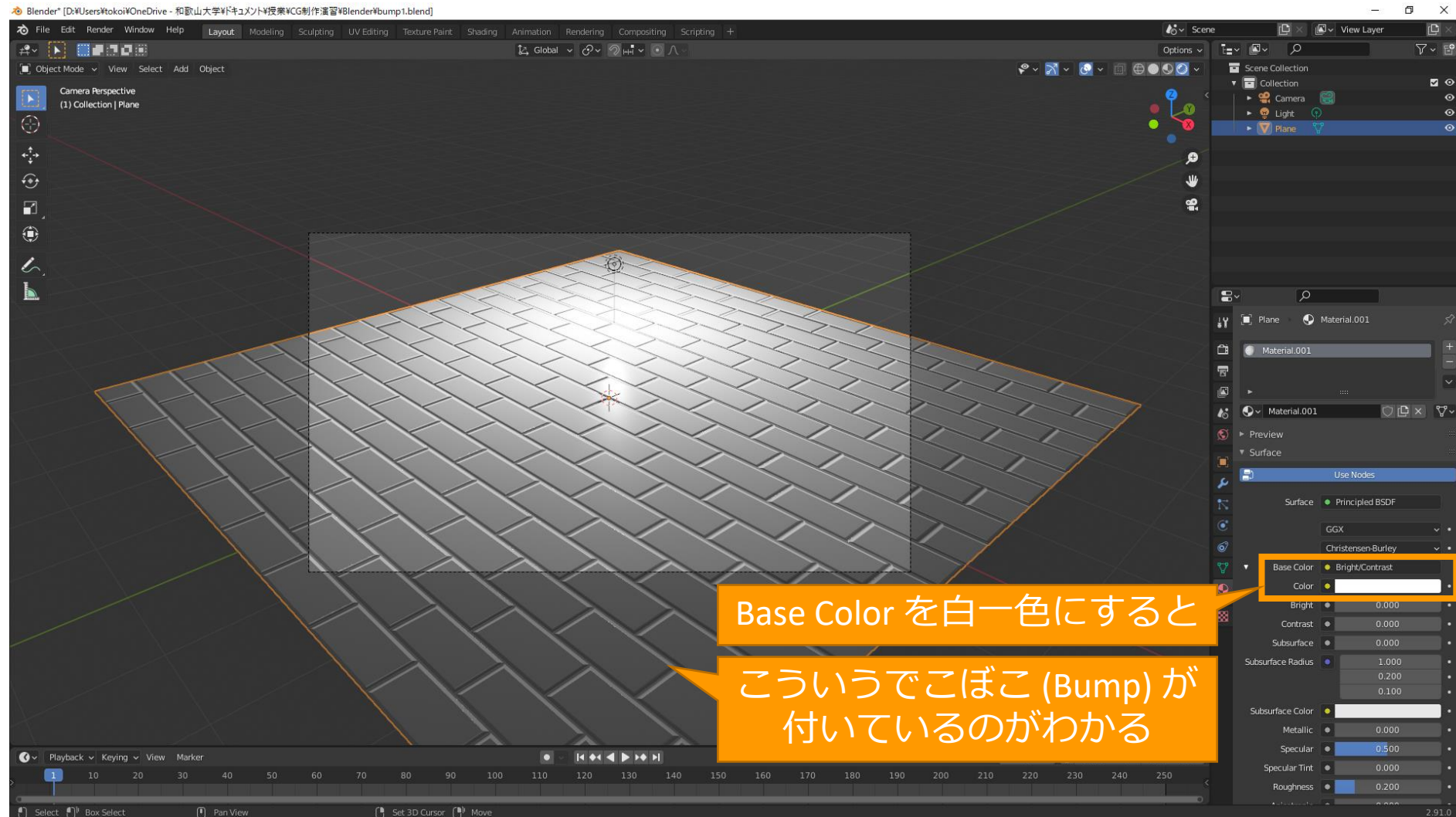
- Collection
 - Camera
 - Light
 - Plane

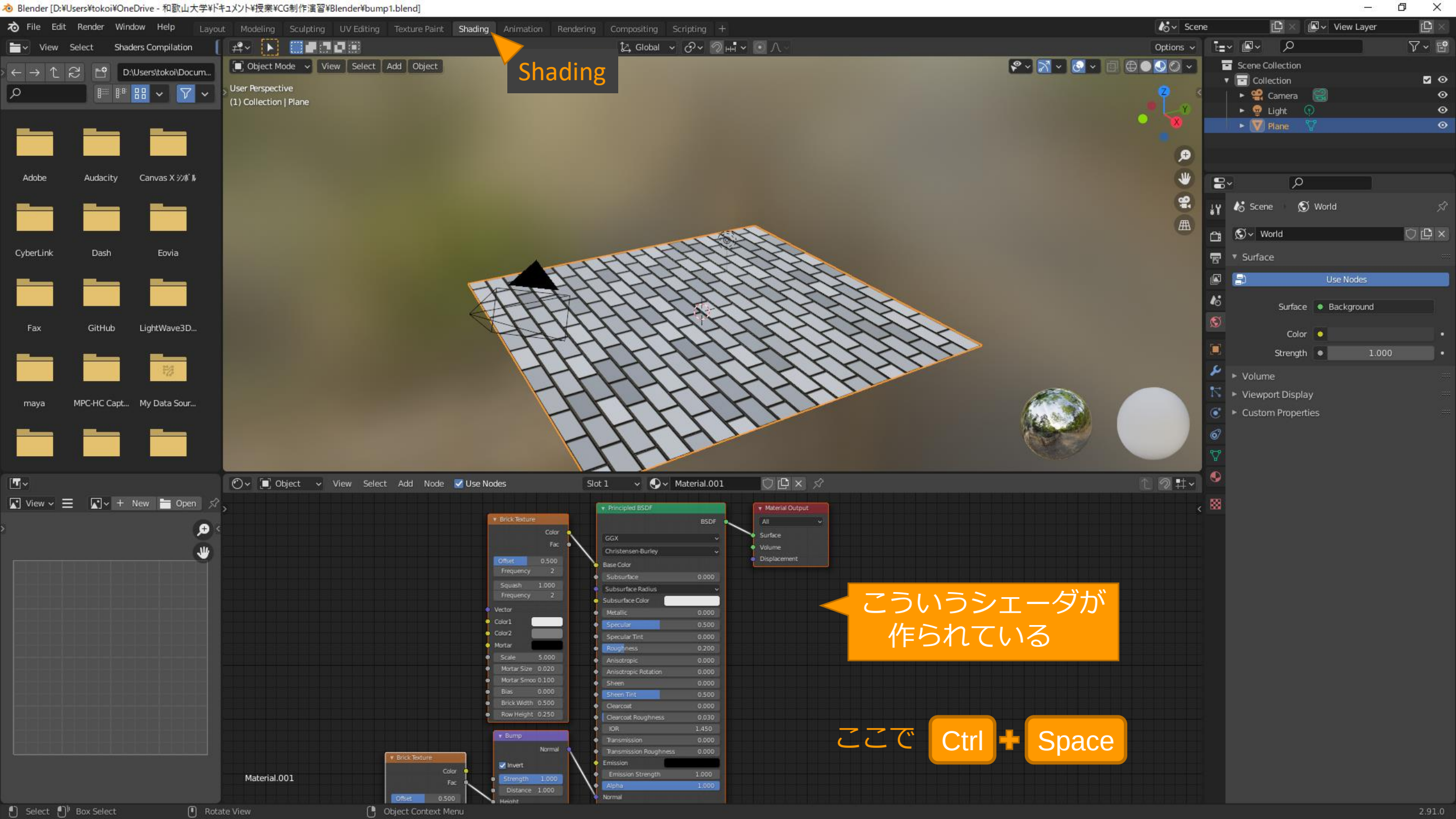
Material Properties

- Anisotropic Rotati... 0.000
- Sheen 0.000
- Sheen Tint 0.500
- Clearcoat 0.000
- Clearcoat Roughn... 0.030
- IOR 1.450
- Transmission 0.000
- Transmission Roug... 0.000
- Emission
- Emission Strength 1.000
- Alpha 1.000
- Normal
 - Bump
 - ☒ Invert
- Stre... 1.000
- ... 1.000
- ht Brick Texture
- Offset 0.500
- Frequency 2
- Squash 1.000
- Frequency 2
- Vector Default
- Color1
- Color2
- 5.000
- Mortar Size 0.020
- Mortar Smooth 0.700



バンブマッピング

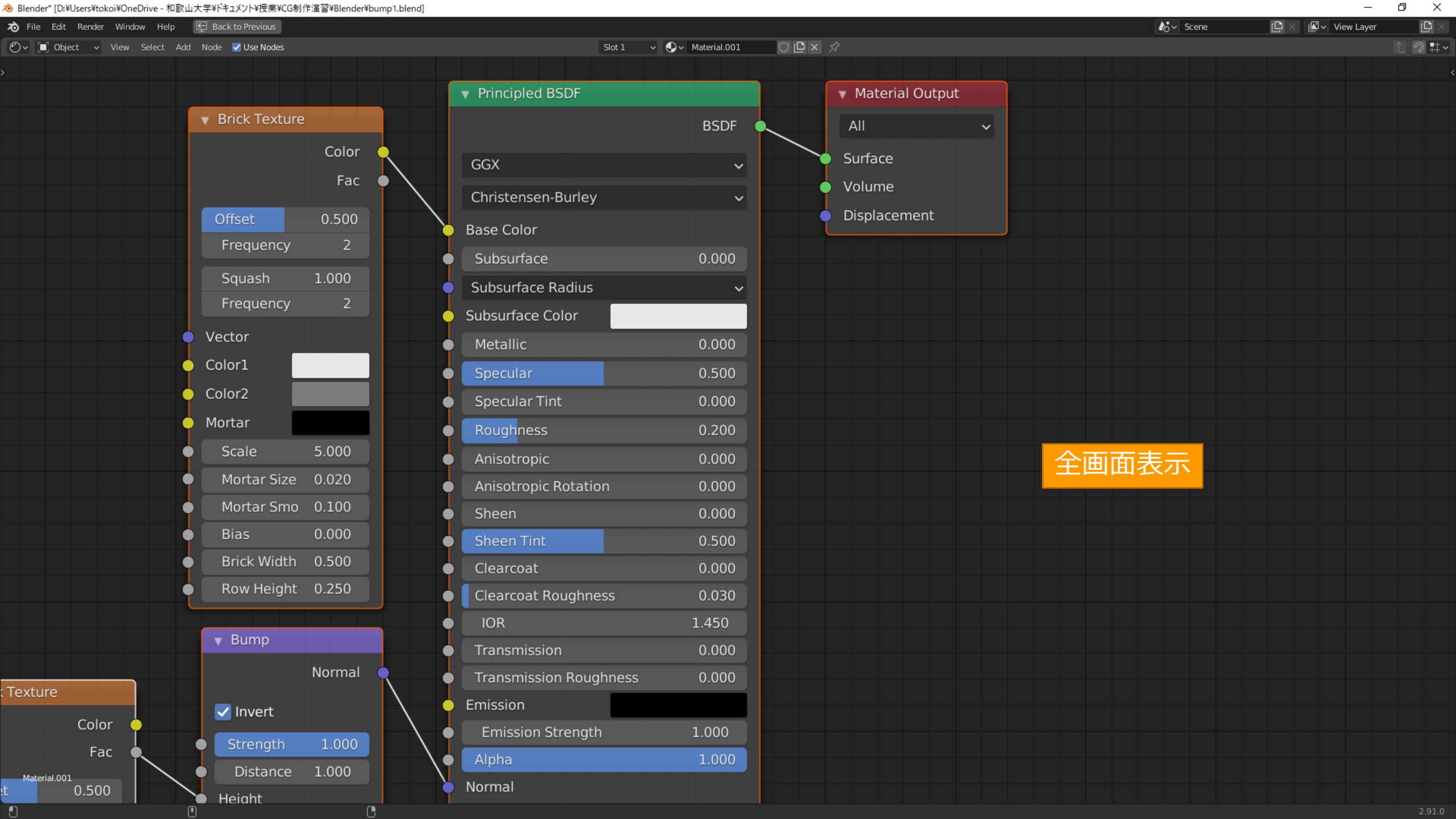


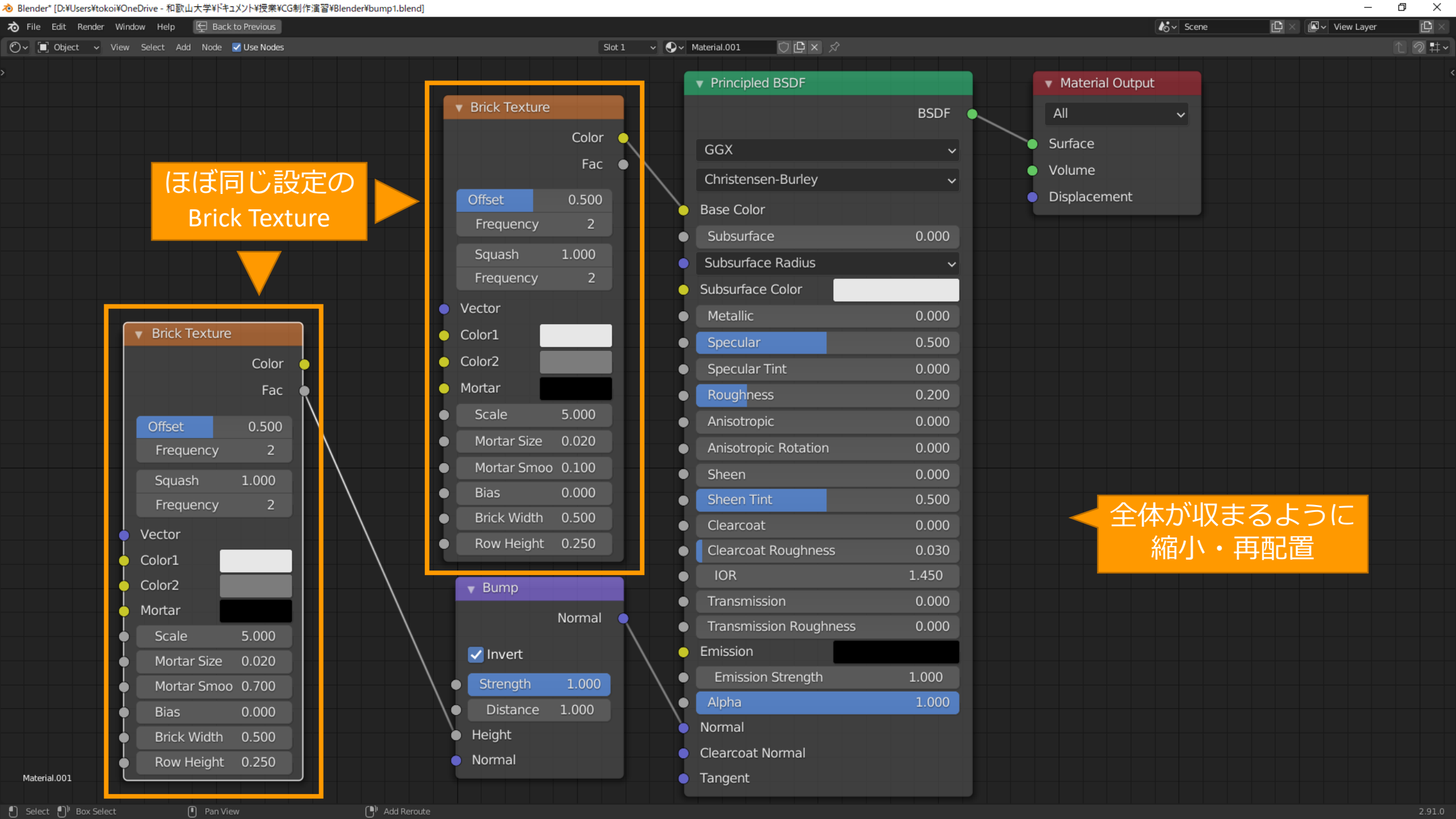


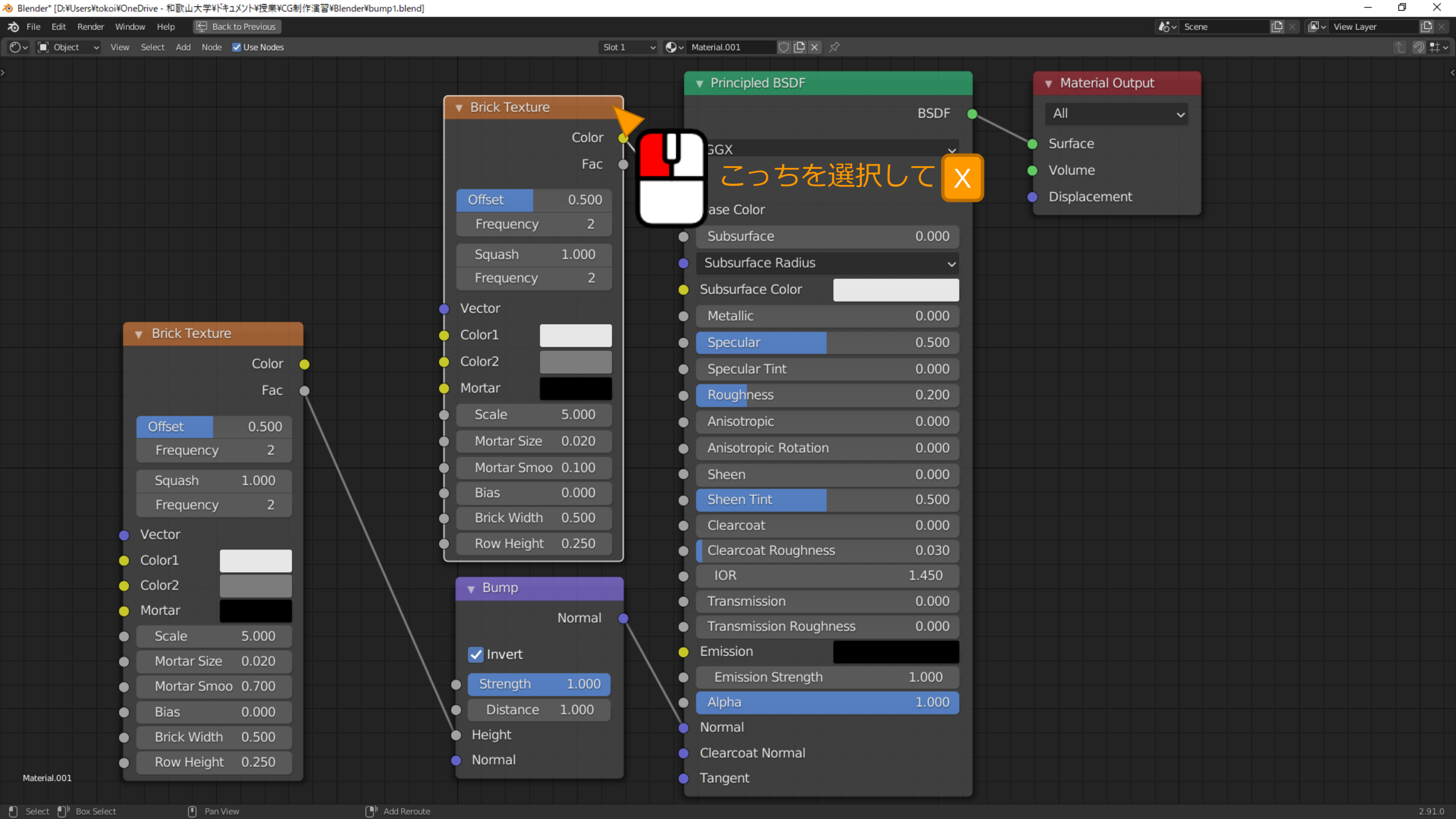
Shading

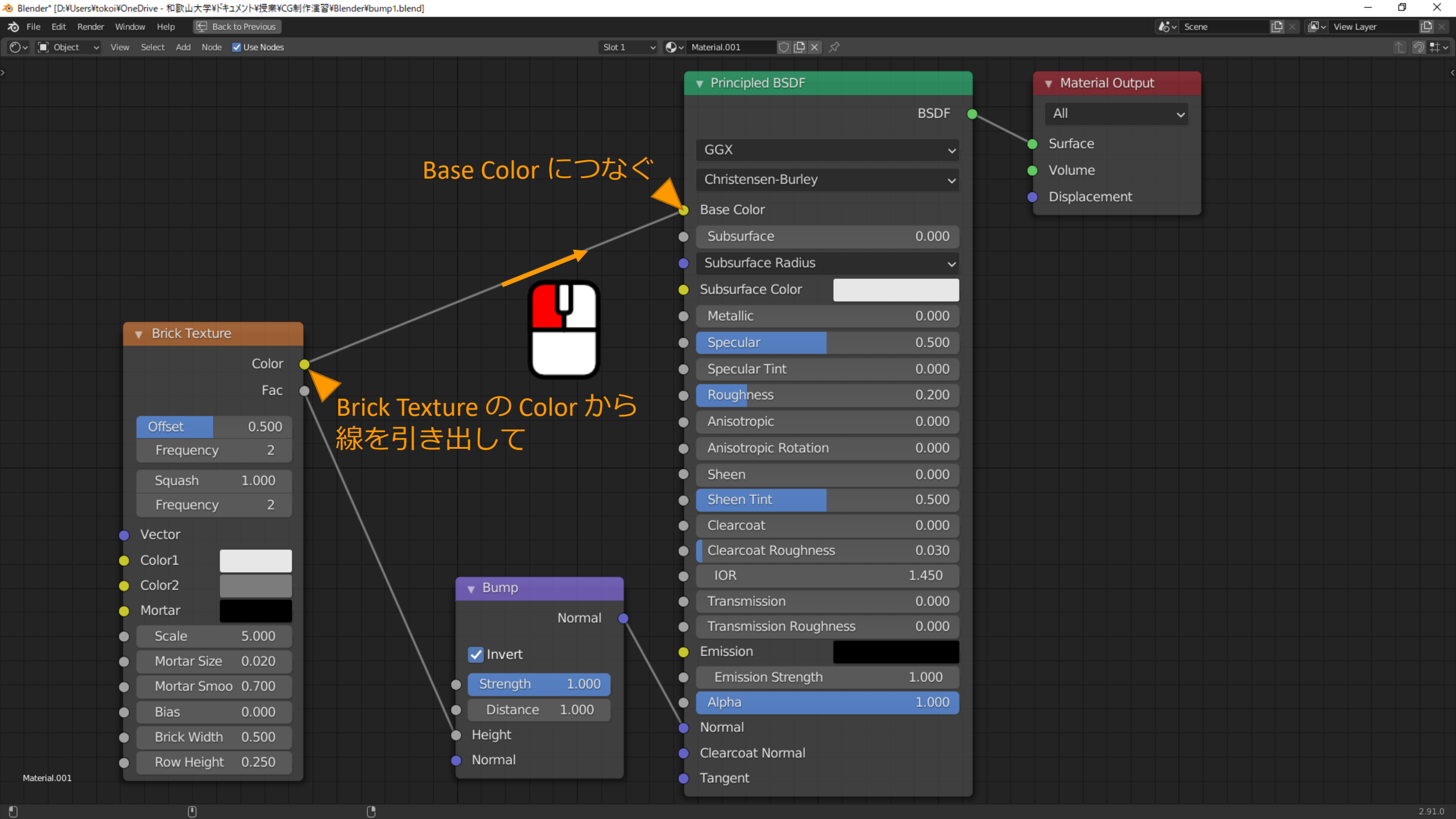
こういうシェーダが
作られている

ここで Ctrl + Space



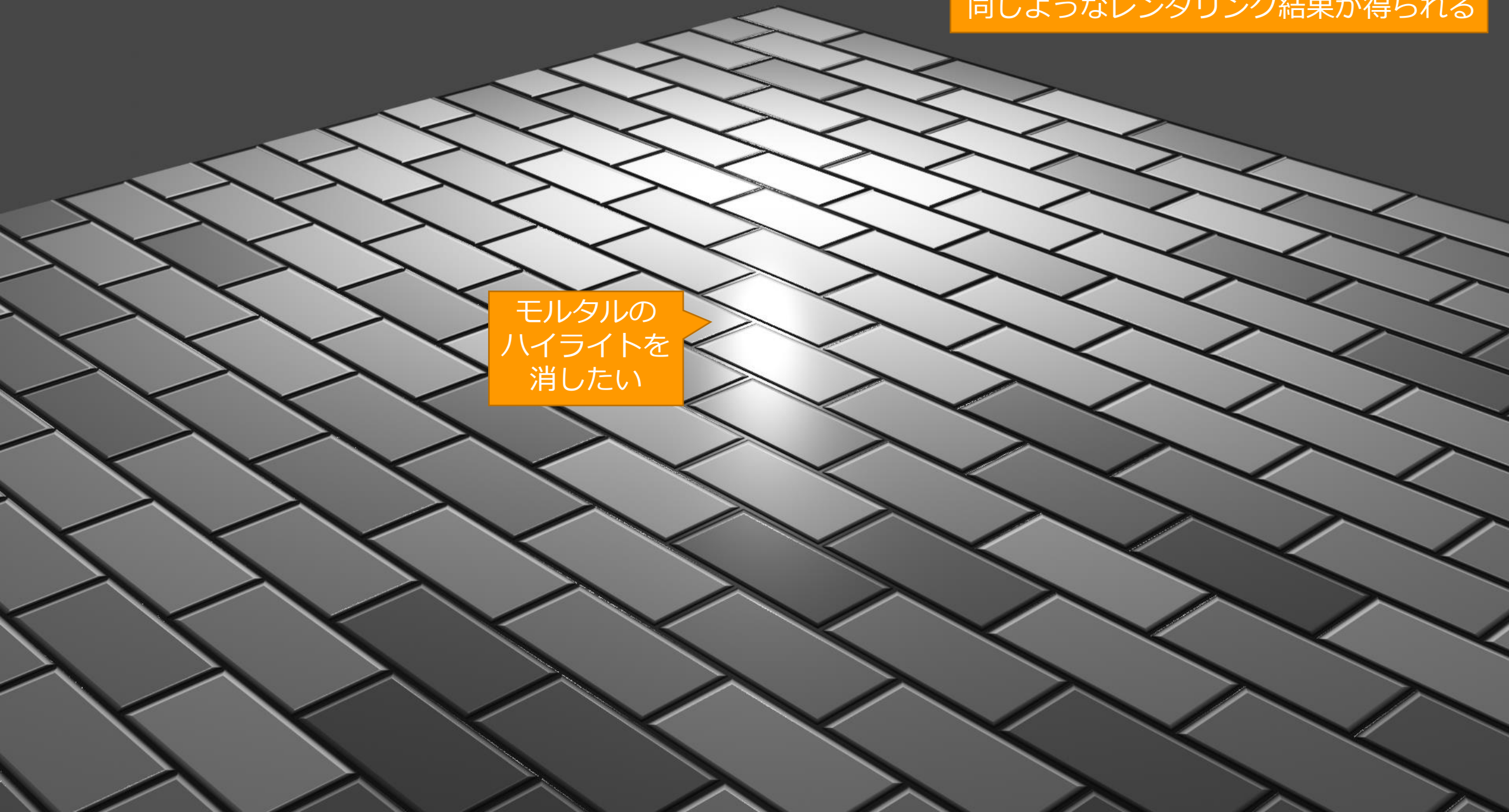


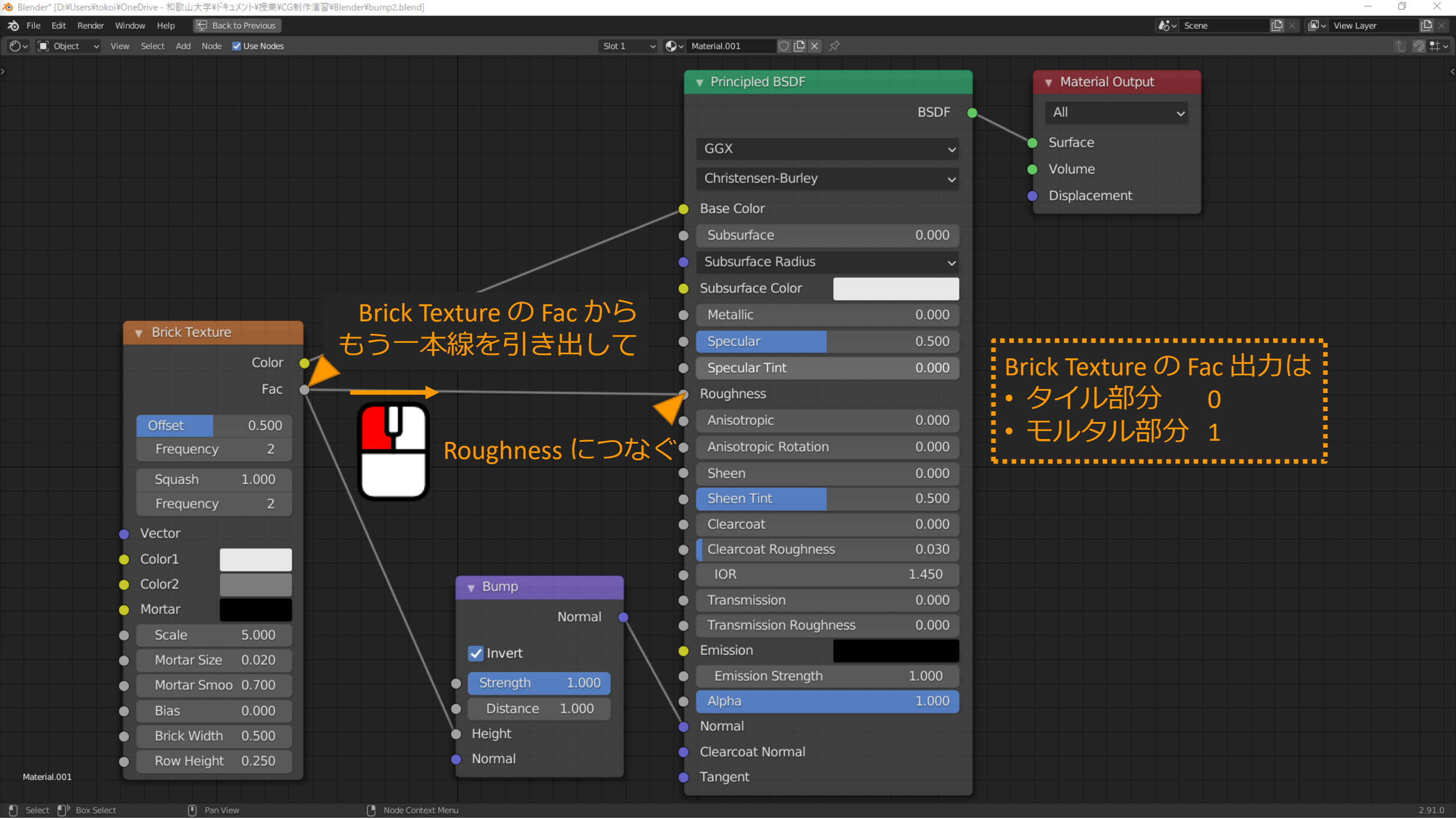




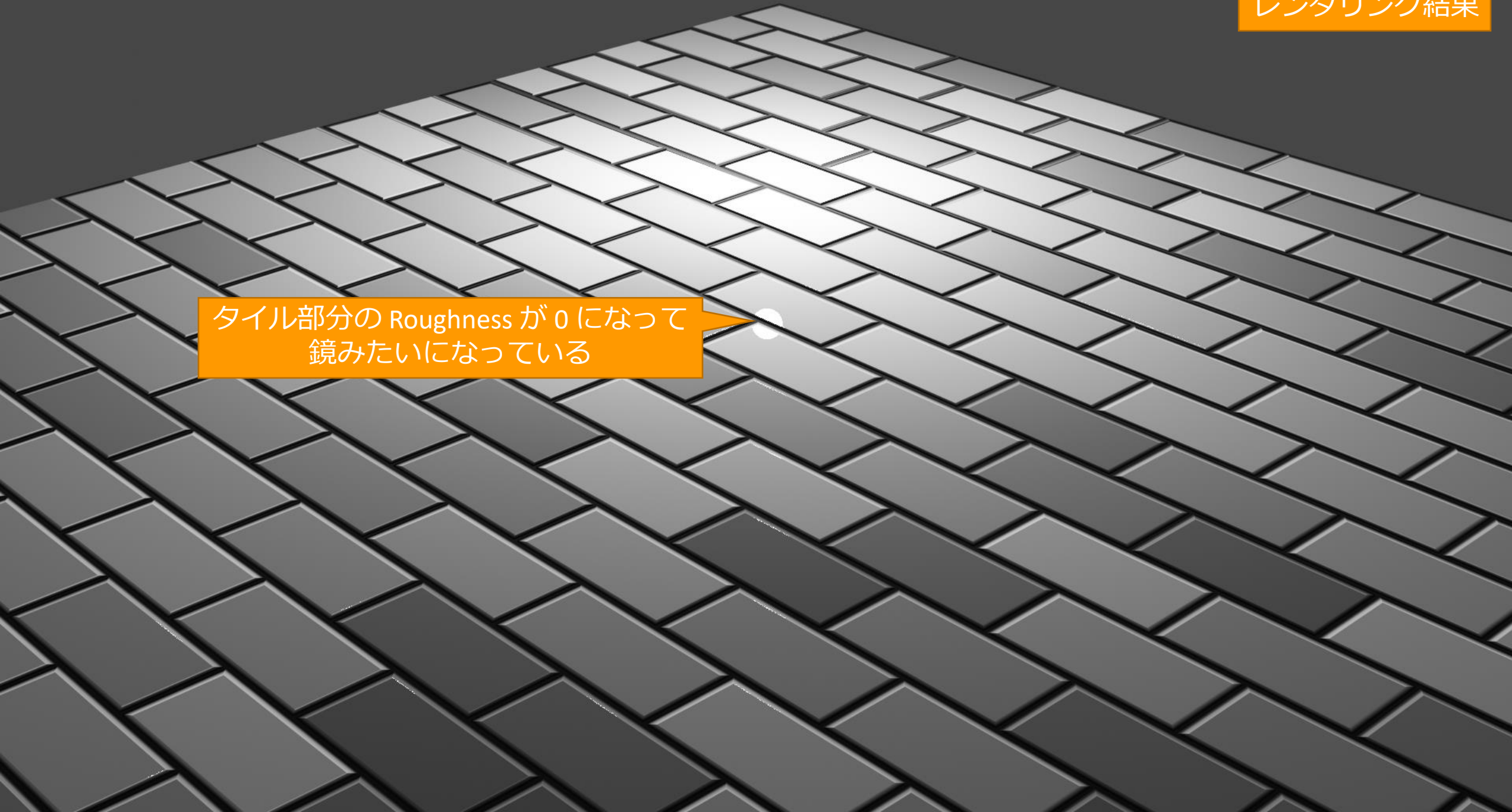
同じようなレンダリング結果が得られる

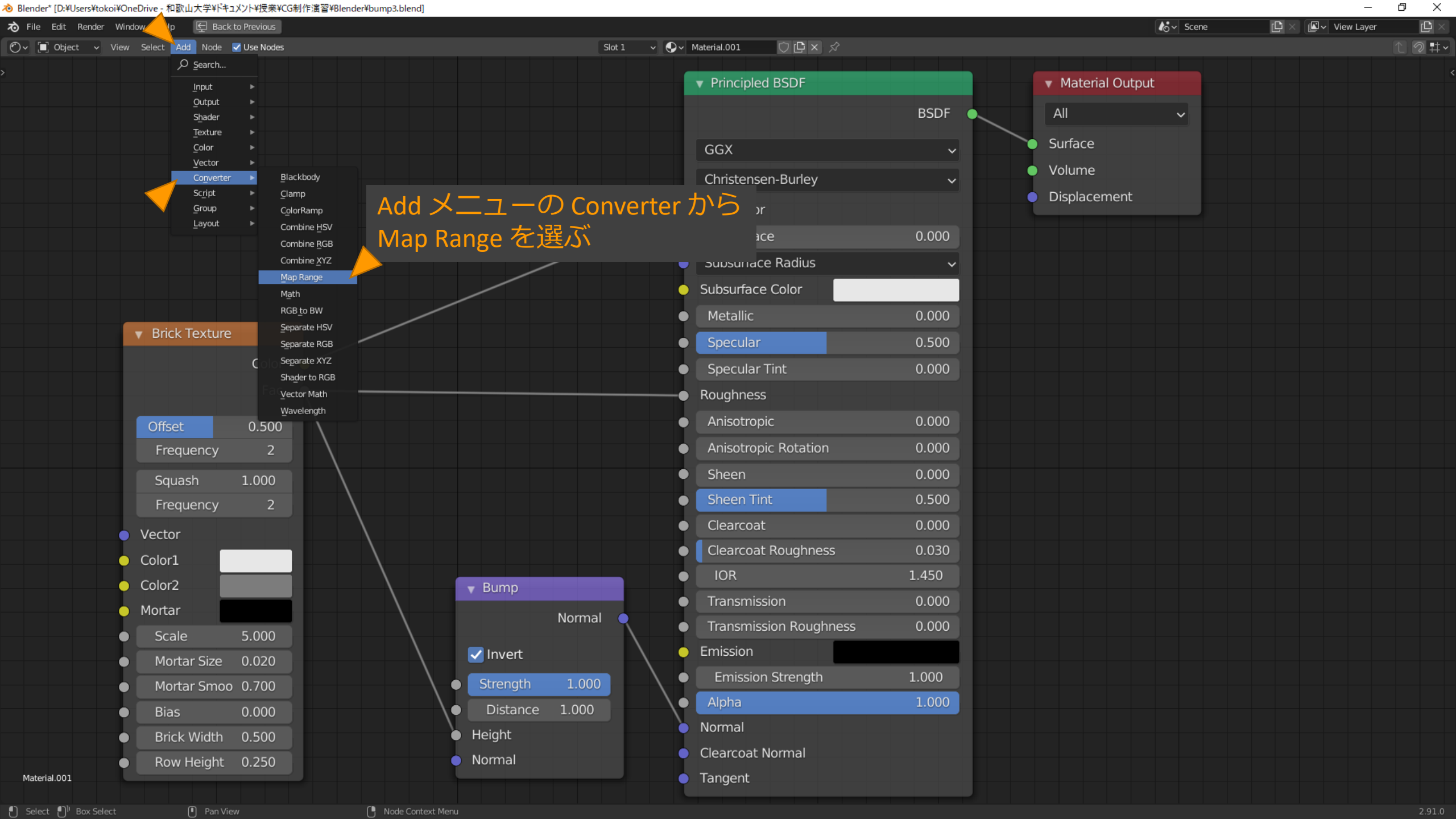
モルタルの
ハイライトを
消したい

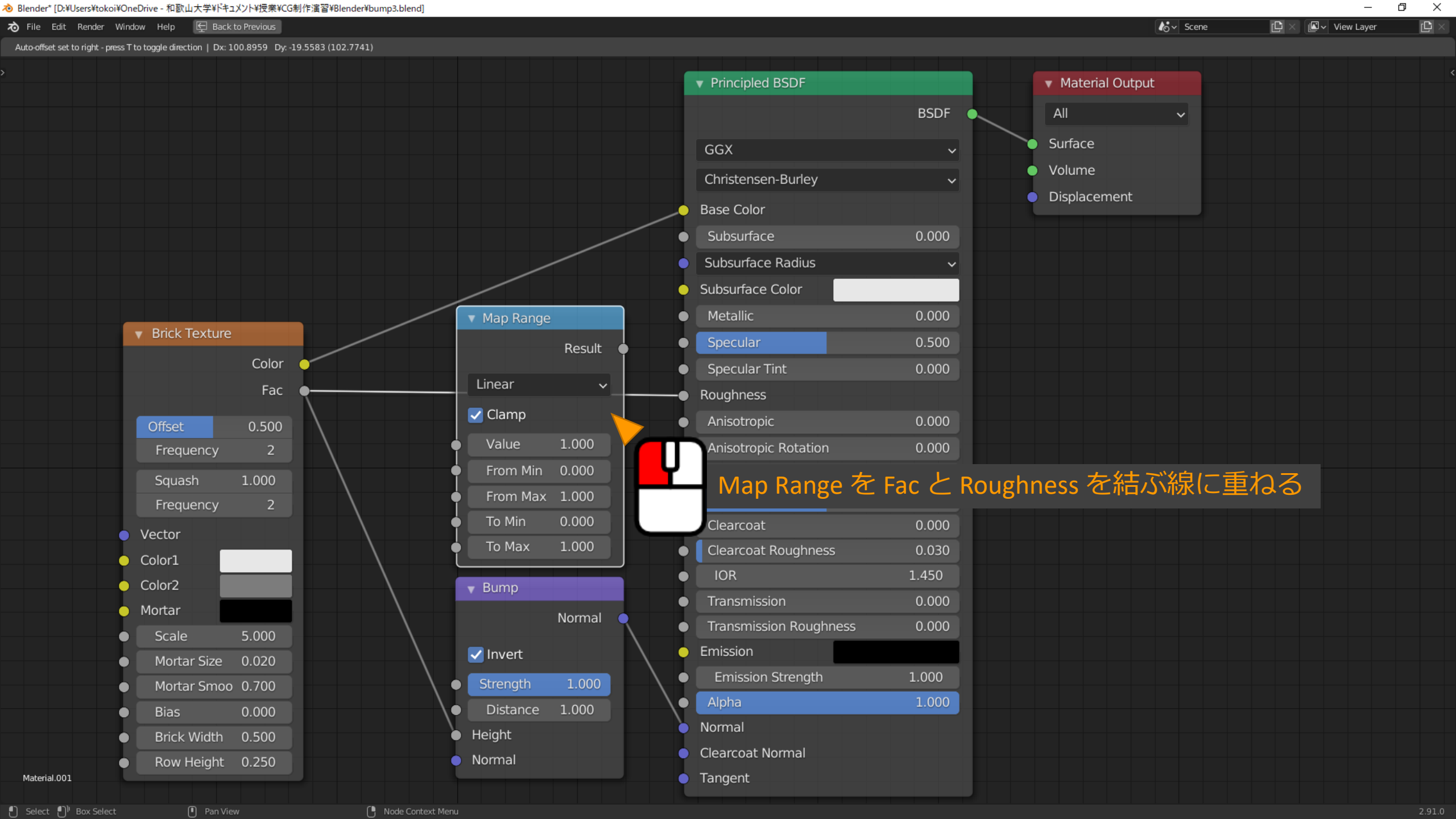


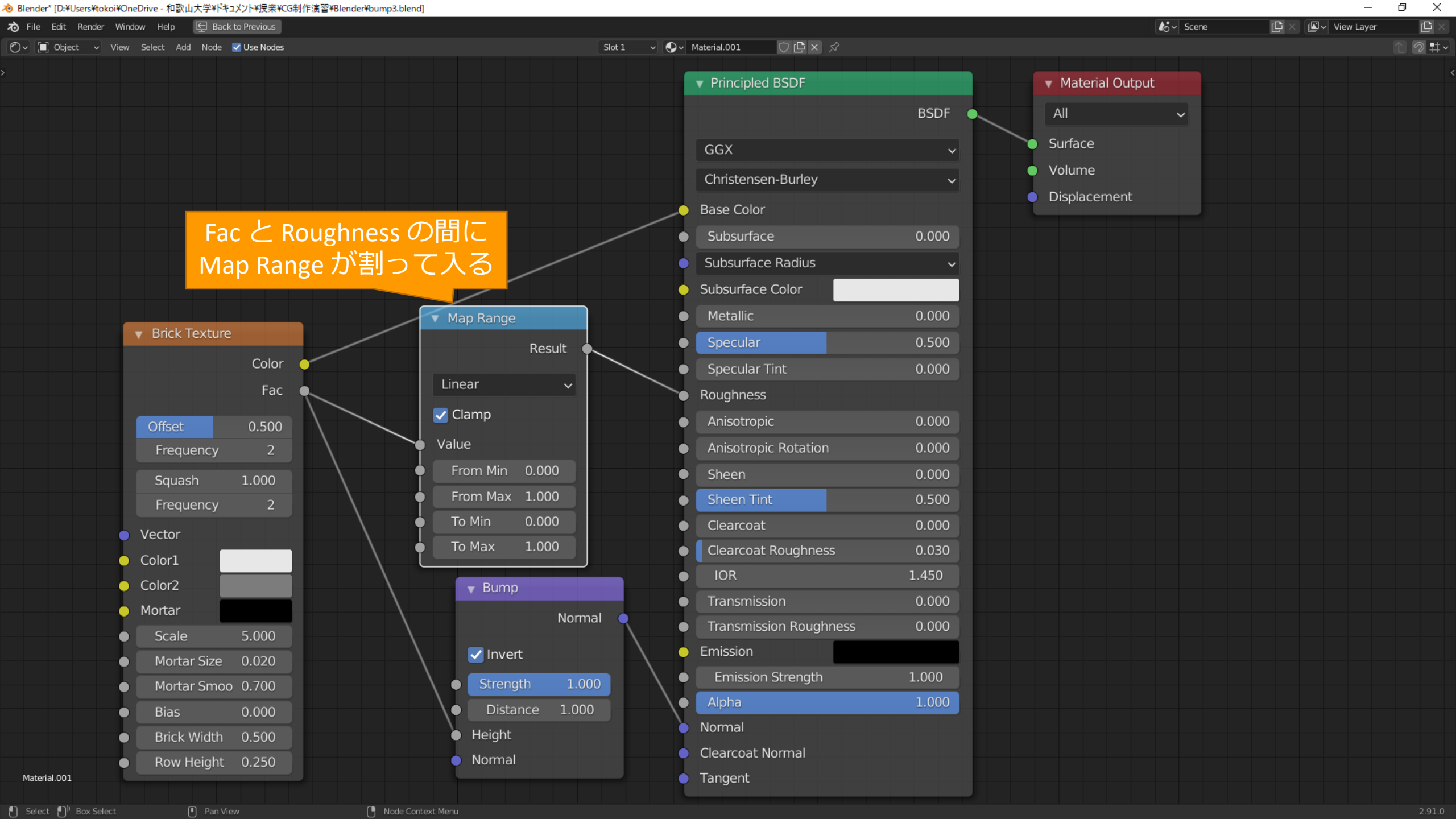


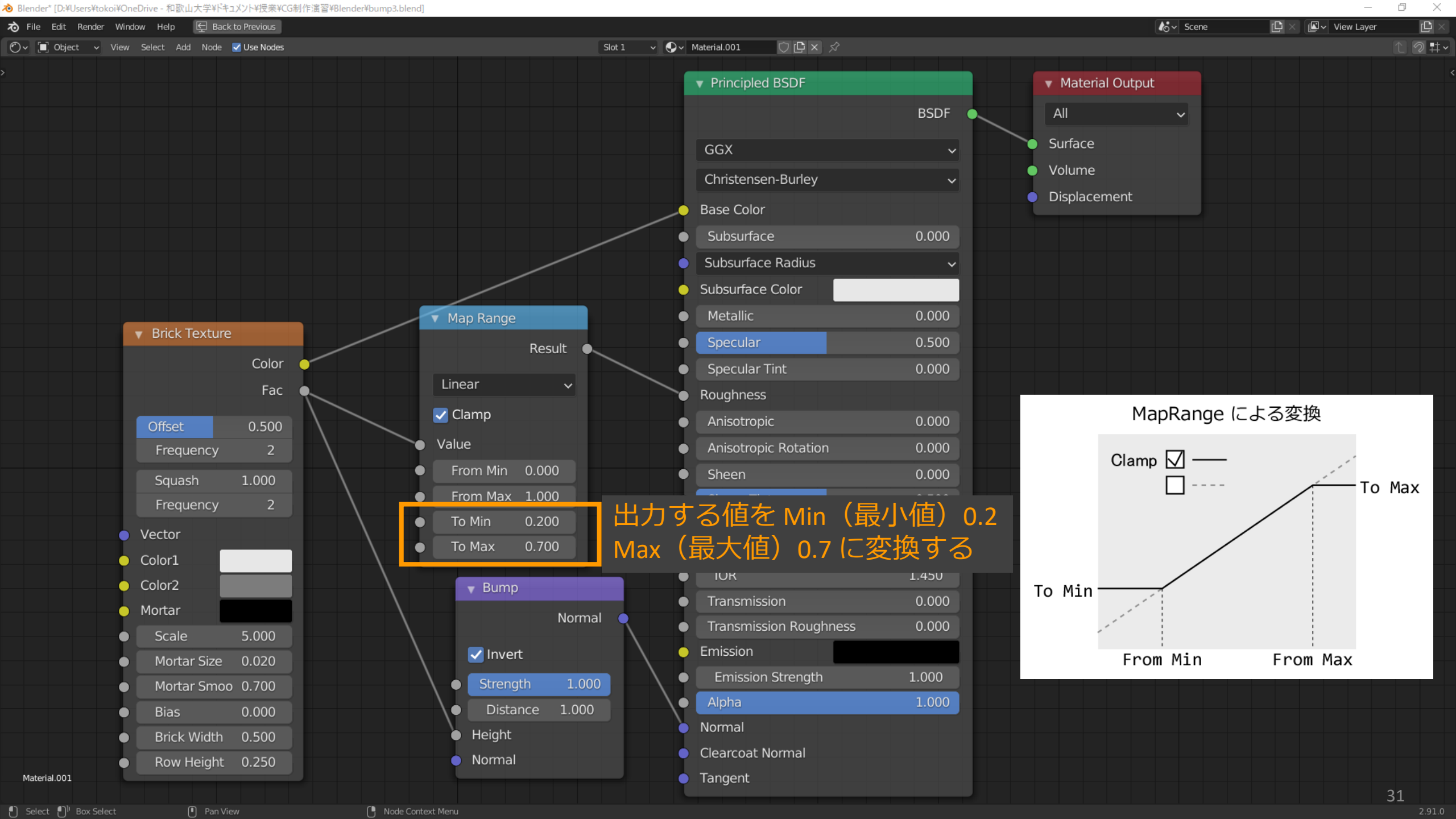
タイル部分の Roughness が 0 になって
鏡みたいになっている



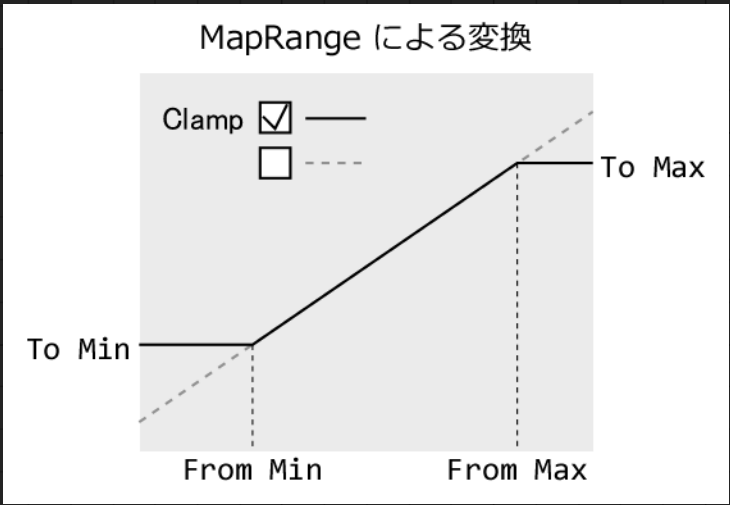








出力する値を Min（最小値）0.2
Max（最大値）0.7 に変換する



タイル部分が鏡になっておらず
モルタル部分のハイライトが減っている