

画像でバンブマッピング

例えば足元の写真を撮ります

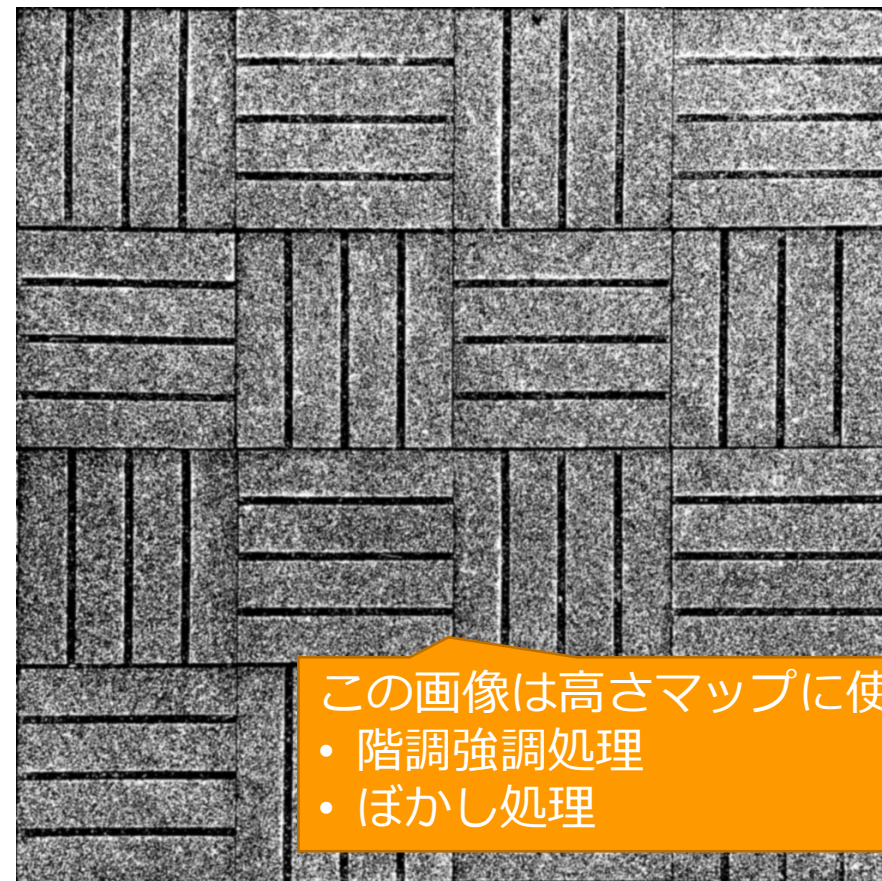


写真を加工します

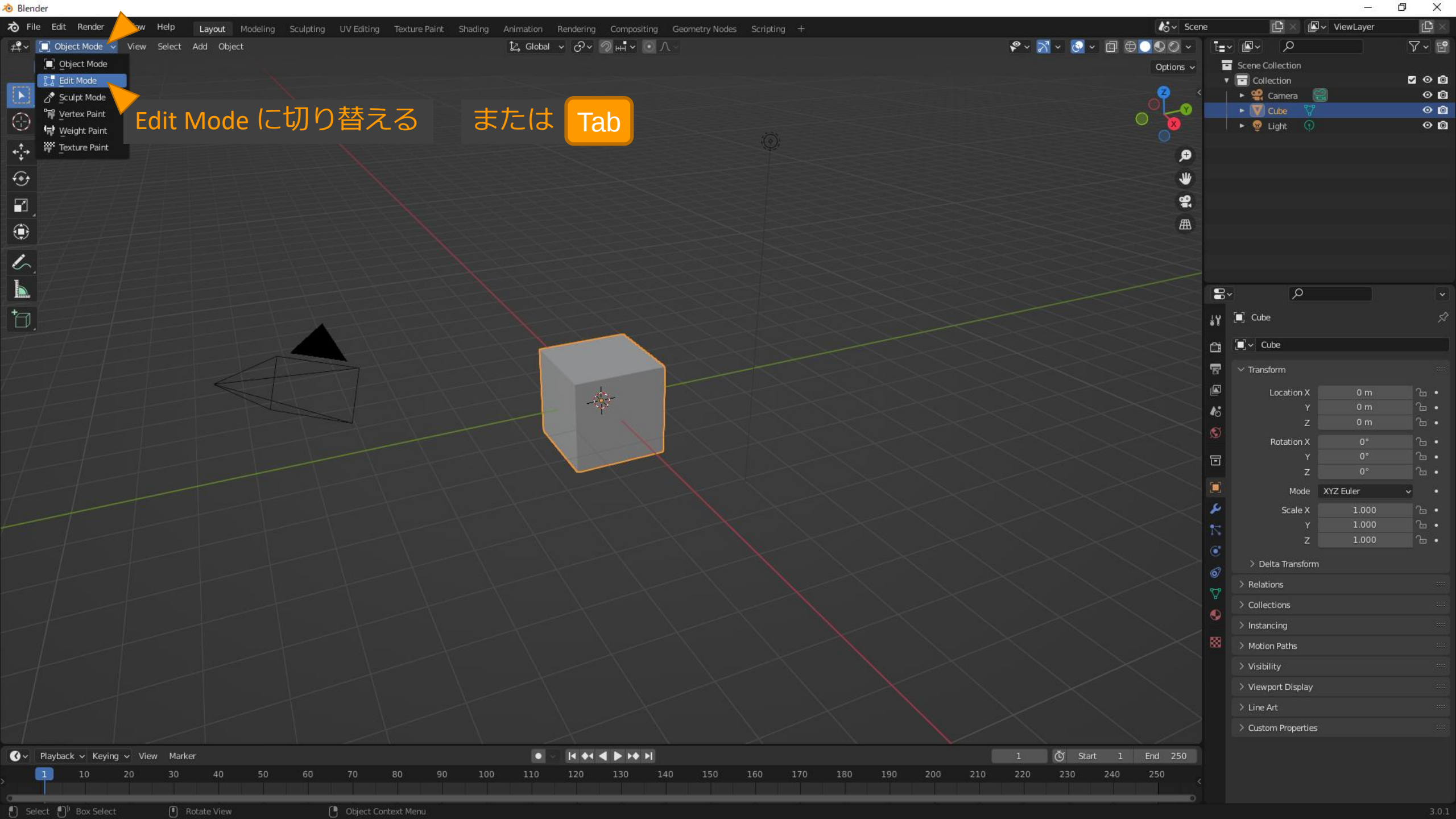
正方形に切り抜く



グレースケール化した画像も作る



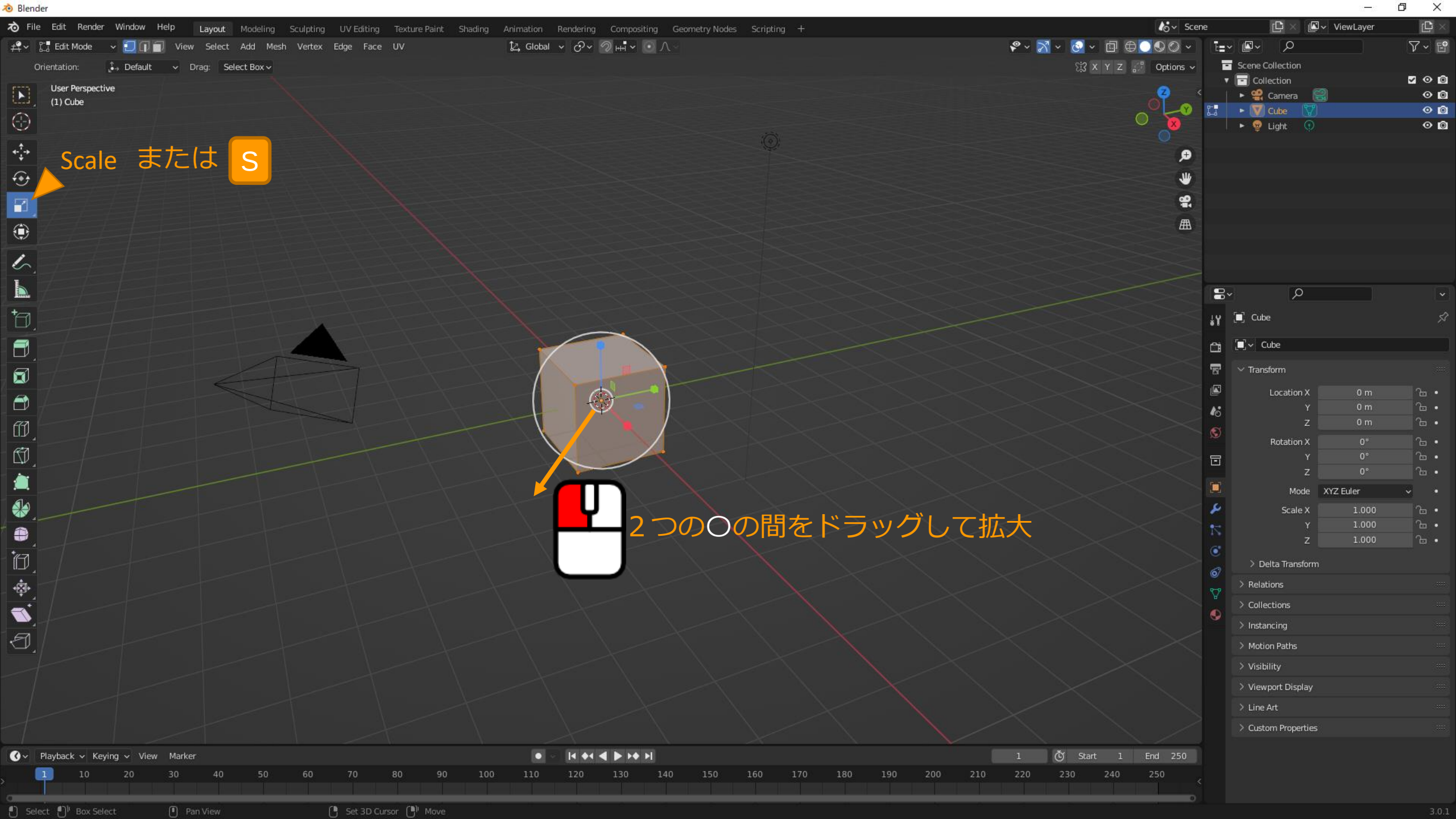
この画像は高さマップに使う
• 階調強調処理
• ぼかし処理



Edit Mode に切り替える

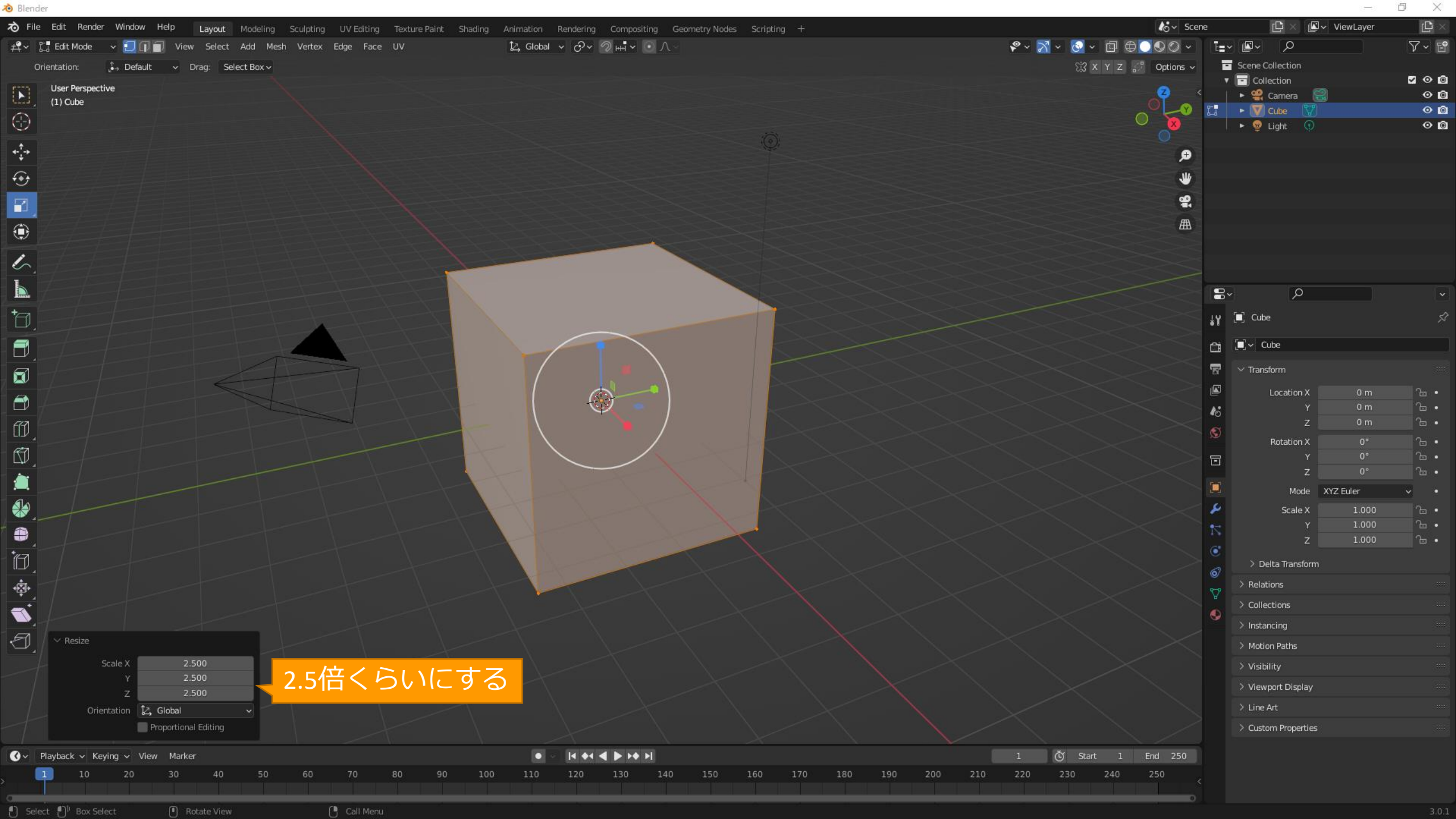
または Tab

Cube		
Cube		
Transform		
Location X	0 m	
Y	0 m	
Z	0 m	
Rotation X	0°	
Y	0°	
Z	0°	
Mode	XYZ Euler	
Scale X	1.000	
Y	1.000	
Z	1.000	
Delta Transform		
Relations		
Collections		
Instancing		
Motion Paths		
Visibility		
Viewport Display		
Line Art		
Custom Properties		

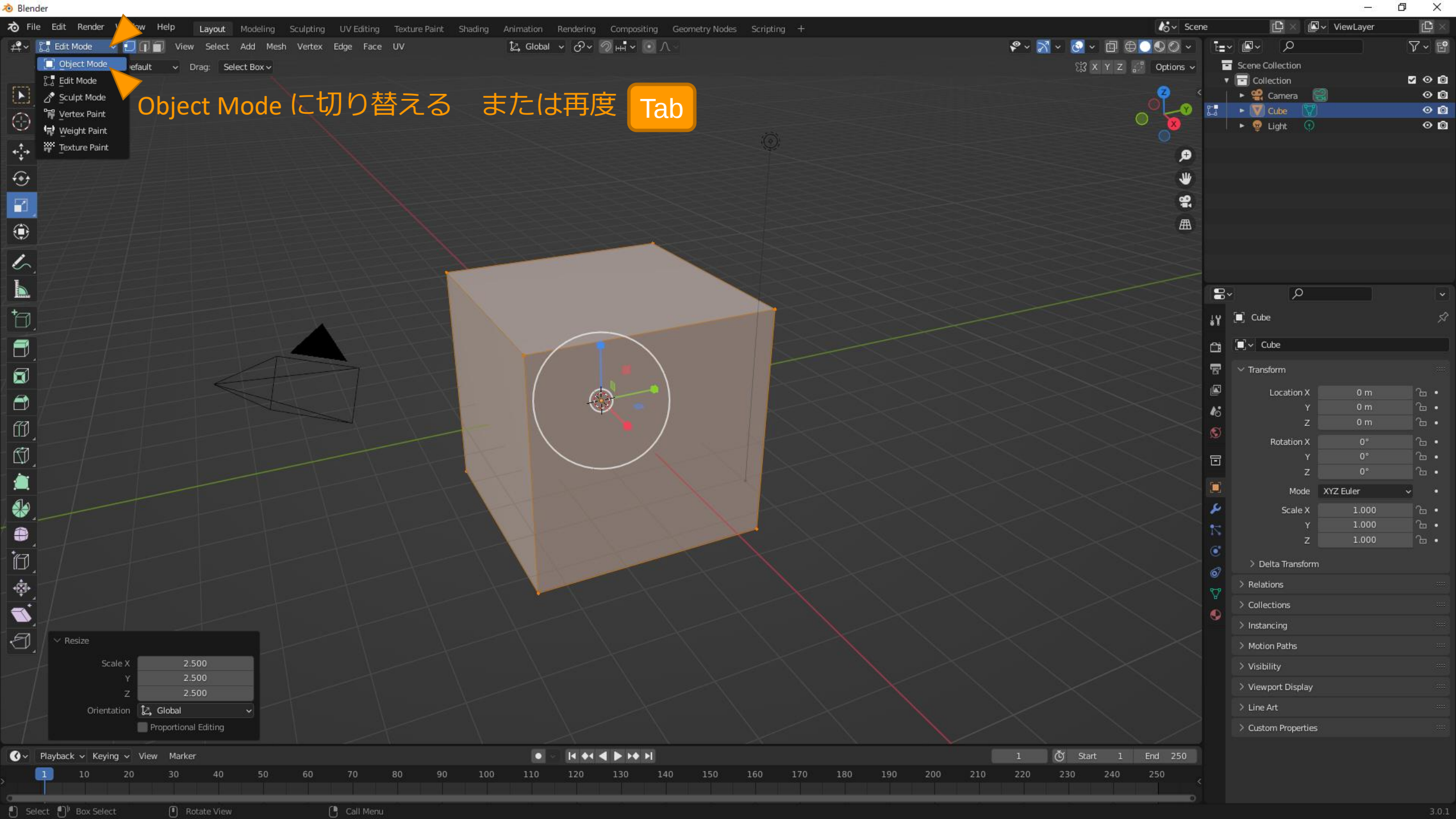


Scale または S

2つの○の間をドラッグして拡大



2.5倍くらいにする



User Perspective
(1) Collection | Cube

Rendered に切り替えて

Cube を選んで



Material のプロパティに切り替える

Scene Collection

- Collection
 - Camera
 - Cube
 - Light

Cube > Material

Material

Material

Preview

Surface

Use Nodes

Surface Principled BSDF

GGX

Random Walk

Base Color

Subsurface

Subsurface Radius

Subsurface Color

Subsurface IOR

Subsurface Anisot...

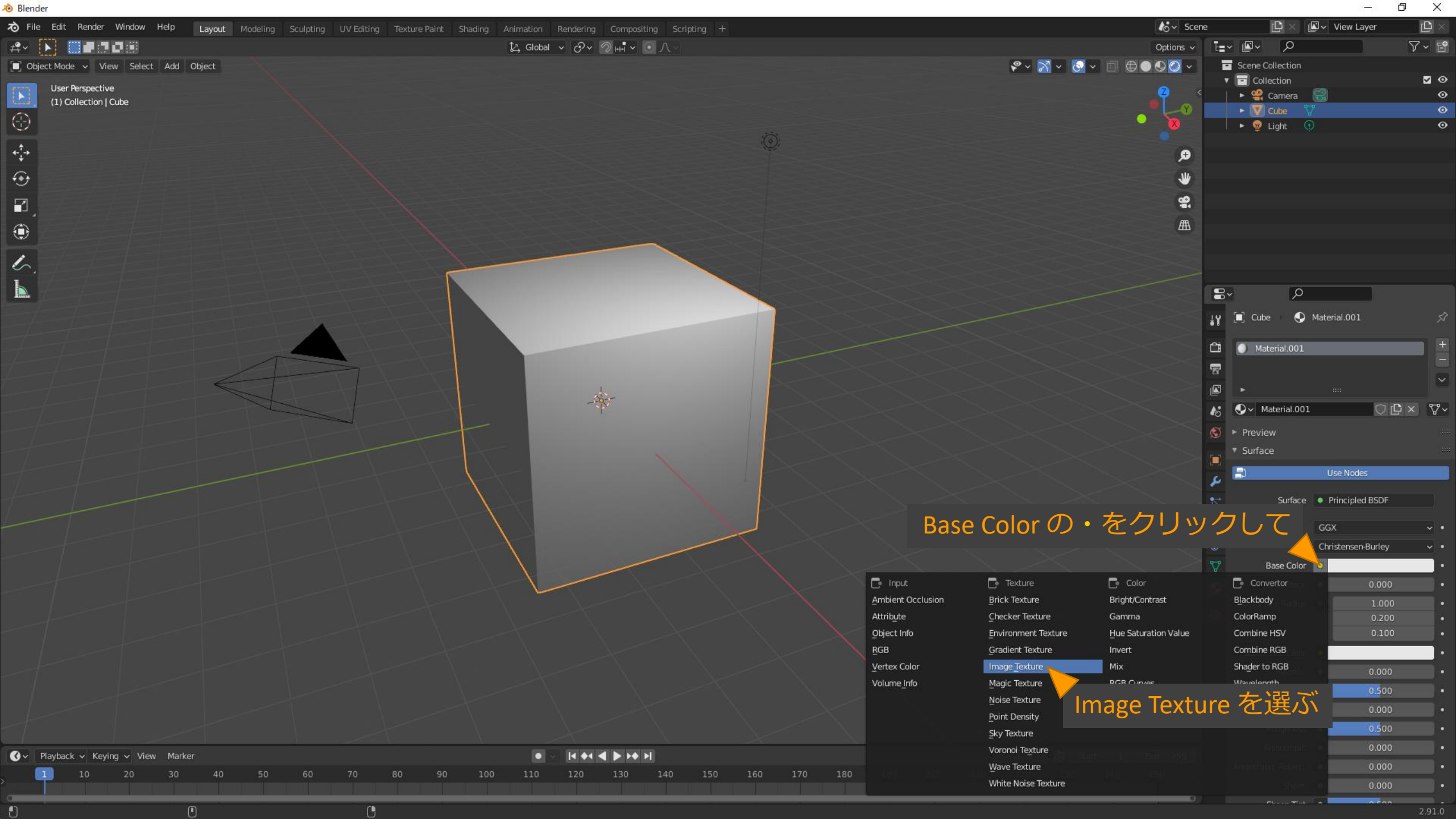
Metallic

Specular

Specular Tint

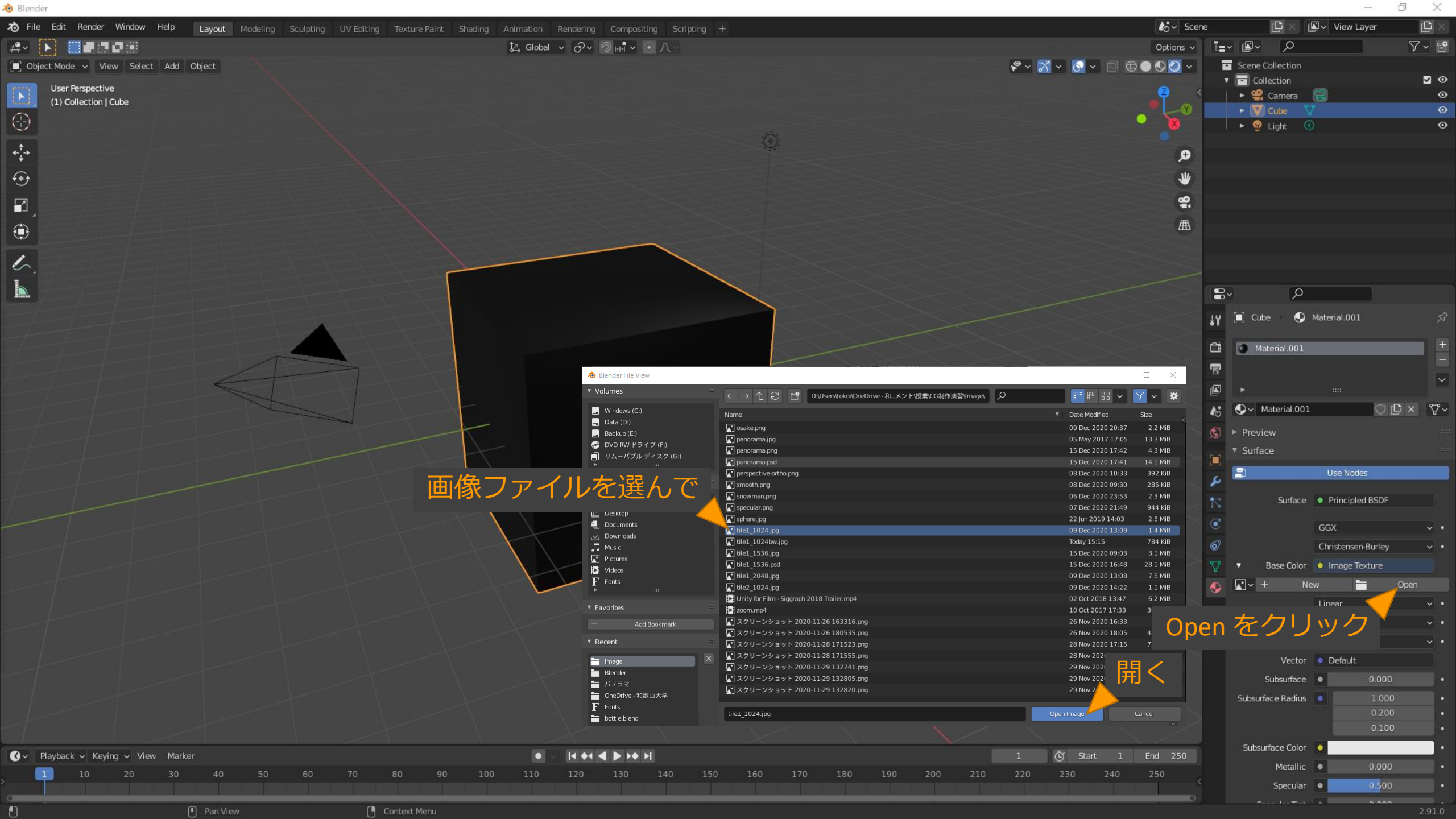
Roughness

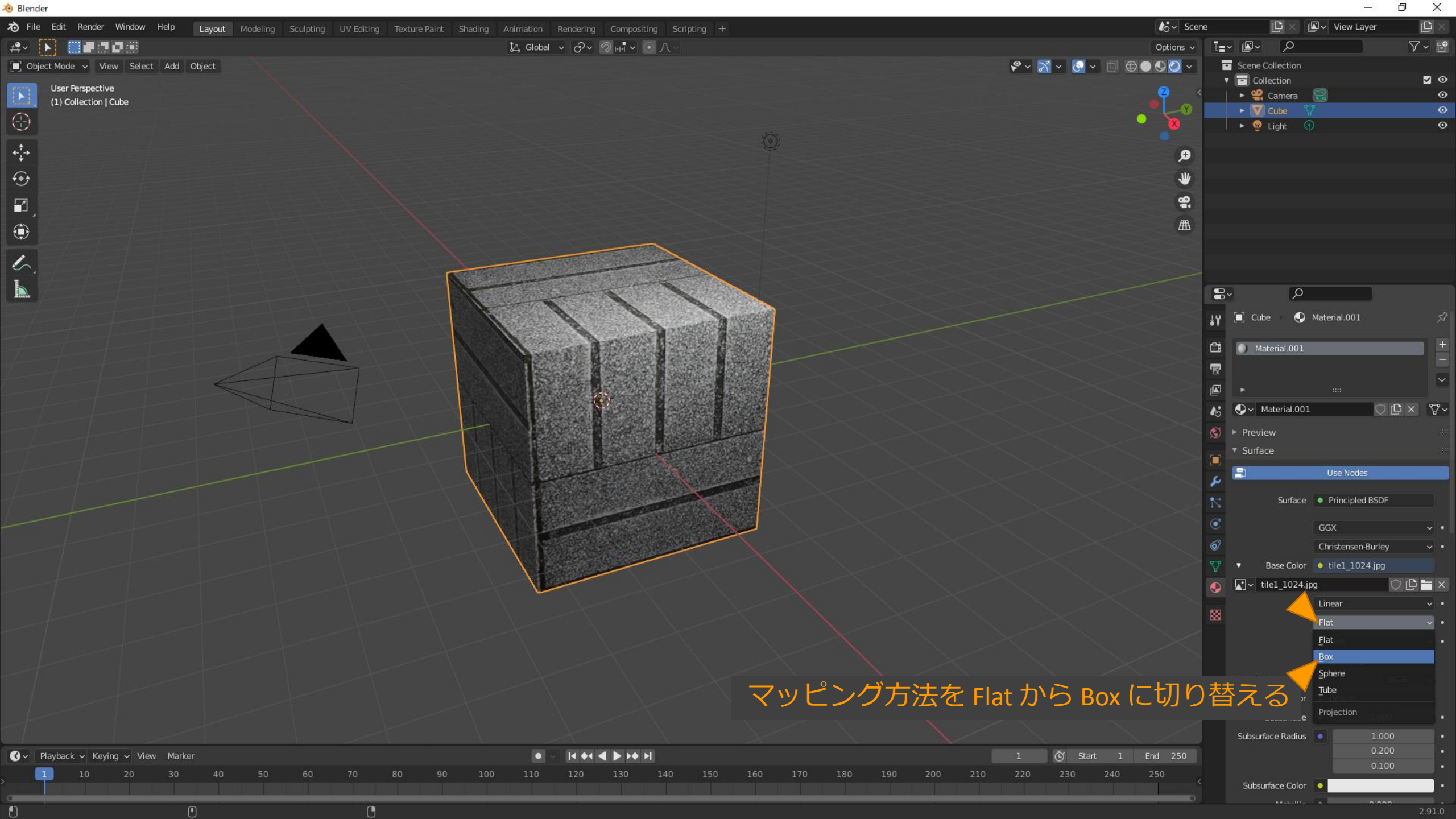
Anisotropic



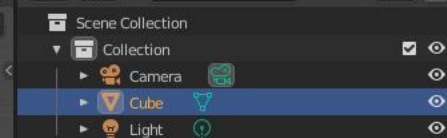
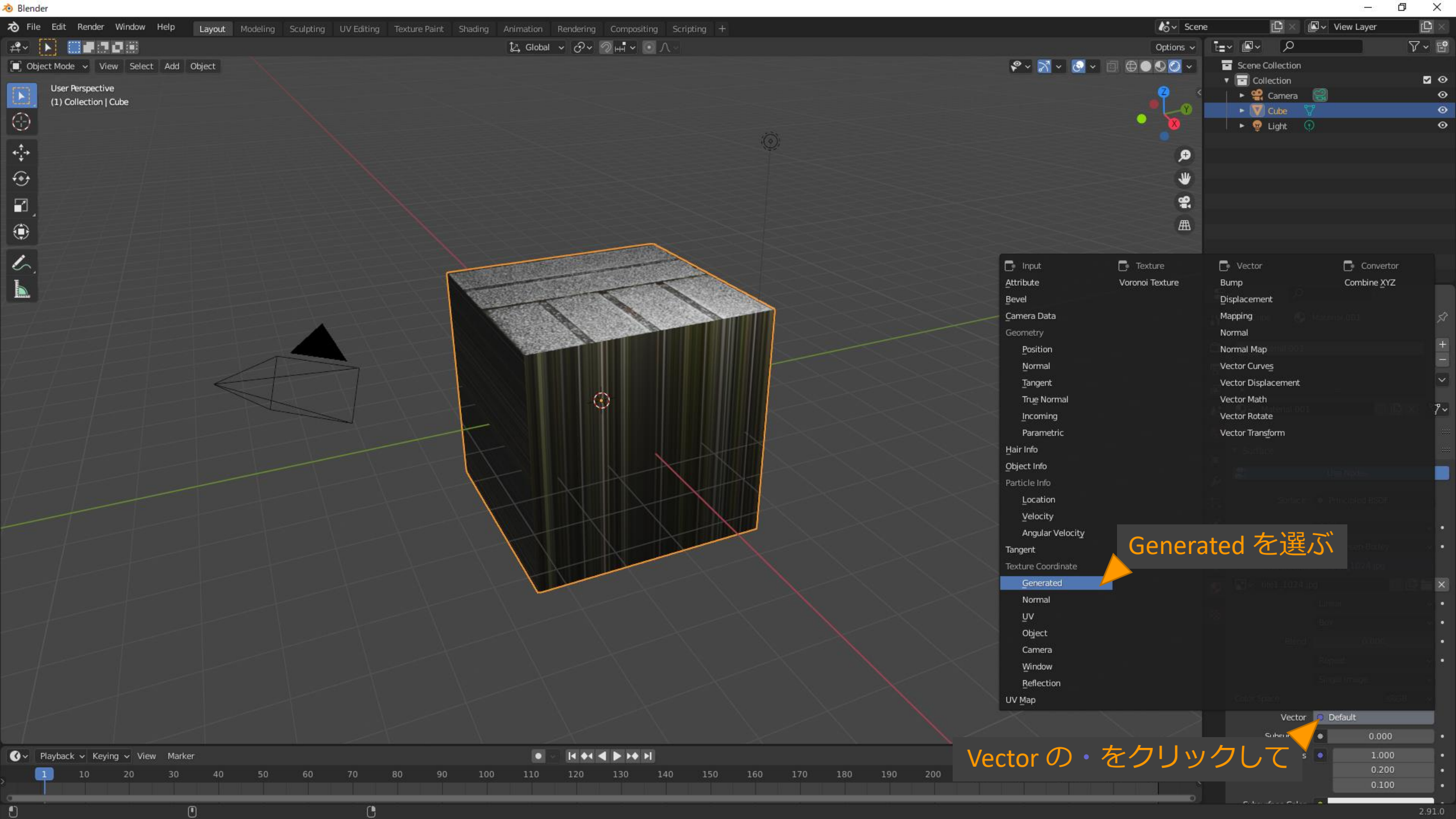
Base Color の・をクリックして

Image Texture を選ぶ





マッピング方法を Flat から Box に切り替える



Input

- Attribute
- Bevel
- Camera Data
- Geometry
 - Position
 - Normal
 - Tangent
 - True Normal
 - Incoming
 - Parametric
- Hair Info
- Object Info
- Particle Info
 - Location
 - Velocity
 - Angular Velocity
- Tangent
- Texture Coordinate
- Generated**
- Normal
- UV
- Object
- Camera
- Window
- Reflection
- UV Map

Texture

- Voronoi Texture

Vector

- Bump
- Displacement
- Mapping
- Normal
- Normal Map
- Vector Curves
- Vector Displacement
- Vector Math
- Vector Rotate
- Vector Transform

Converter

- Combine XYZ

Generated を選ぶ

Vector の ・ をクリックして

Vector

- Default
- 0.000
- 1.000
- 0.200
- 0.100

Blender 2.91.0

File Edit Render Window Help Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Scripting +

Scene View Layer

Options

Input Attribute Bevel Camera Geometry Position Normal Tangent True Normal Incoming Parametric Hair Info Object Info Particle Info Location Velocity Angular Velocity Tangent Texture Coordinate Generated Normal UV Object Camera Window Reflection UV Map

Texture Voronoi Texture

Vector Bump Displacement Mapping Normal Normal Map Vector Curves Vector Displacement Vector Math Vector Rotate Vector Transform

Converter Combine XYZ

Bump を選ぶ

マウスを上を持って行くとスクロールする

Normal の・をクリックして

(Material のプロパティを下の方までスクロール)

Normal Default

Clearcoat Normal Default

Settings

Backface Culling

Blend Mode Opaque

Shadow Mode Opaque

Clip Threshold 0.500

Screen Space Refraction

Refraction Depth 0 m

Subsurface Translucency

Pass Index 0

Viewport Display

Custom Properties

2.91.0

Blender 2.91.0

File Edit Render Window Help Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Scripting +

Scene View Layer

Options

Input Attribute Bevel Cam Geo

Texture Voronoi Texture

Vector Bump Displacement Mapping Normal Normal Map Vector Curves Vector Displacement Vector Math Vector Rotate Vector Transform

Converter Combine XYZ

Bump を選ぶ

マウスを上を持って行くとスクロールする

Normal の ・ をクリックして

(Material のプロパティを下の方までスクロール)

Playback Keying View Marker

1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200 210 220 230 240 250

2.91.0

Blender 2.91.0

File Edit Render Window Help Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Scripting +

Scene View Layer

Options

Input Attribute Bevel Camera Geometry Position Normal Tangent True Normal Incoming Parametric

Texture Voronoi Texture

Vector Bump Displacement Mapping Normal Normal Map Vector Curves Vector Displacement Vector Math Vector Rotate Vector Transform

Converter Combine XYZ

Normal

マウスを上を持って行くとスクロールする

Normal の ・ をクリックして

(Material のプロパティを下の方までスクロール)

2.91.0

Blender 2.91.0

File Edit Render Window Help Layout Modeling Sculpting UV Editing Texture Paint Shading Animation Rendering Compositing Scripting +

Object Mode View Select Add Object

User Perspective (1) Collection | Cube

Options

Input Attribute Bevel Cam Geo

Texture Voronoi Texture

Vector Bump Displacement Mapping Normal Normal Map Vector Curves Vector Displacement Vector Math Vector Rotate Vector Transform

Converter Combine XYZ

Bump を選ぶ

マウスを上を持って行くとスクロールする

Normal の・をクリックして

(Material のプロパティを下の方までスクロール)

Normal Default

Clearcoat Normal Default

Settings

Backface Culling

Blend Mode Opaque

Shadow Mode Opaque

Clip Threshold 0.500

Screen Space Refraction

Refraction Depth 0 m

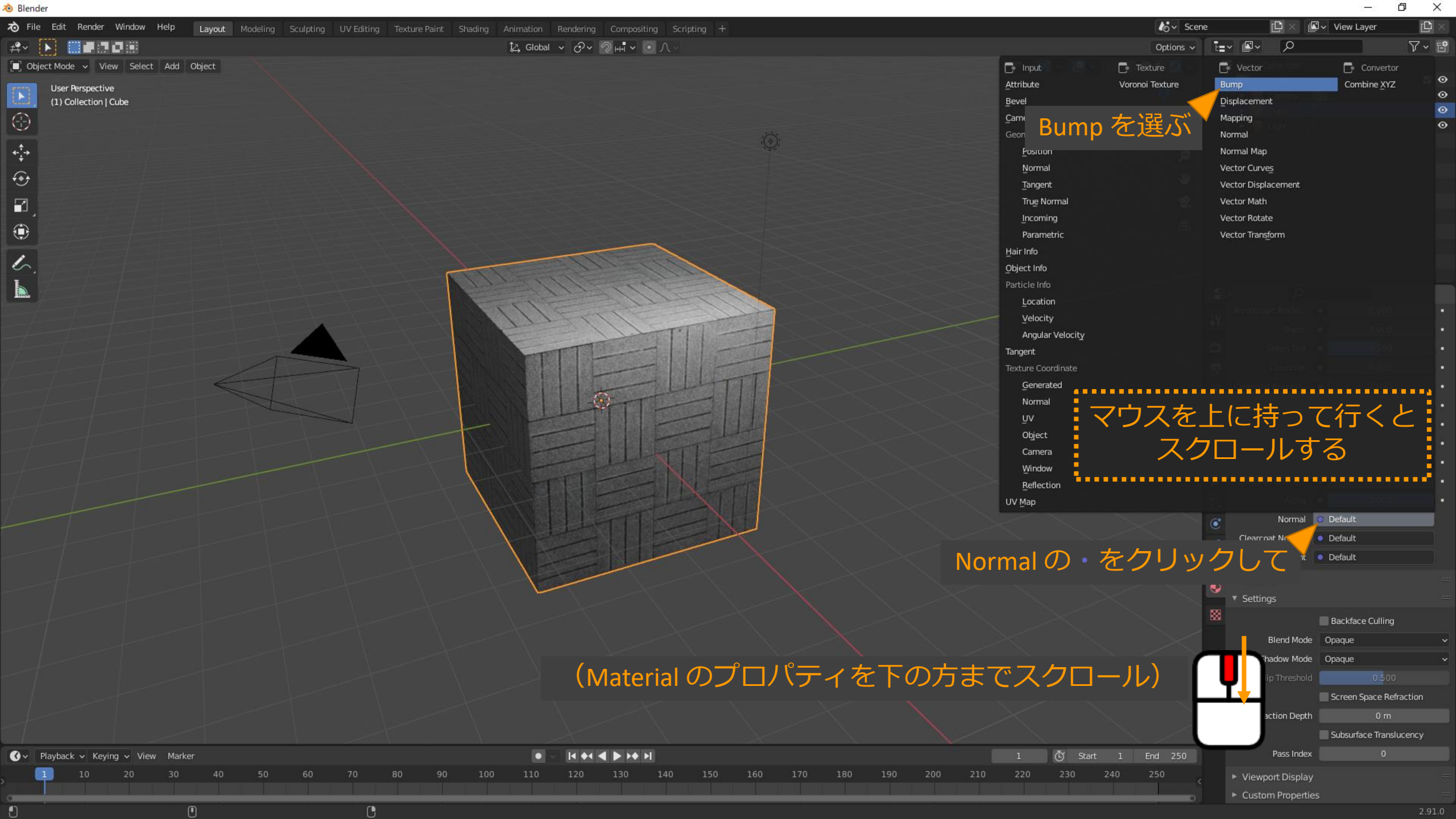
Subsurface Translucency

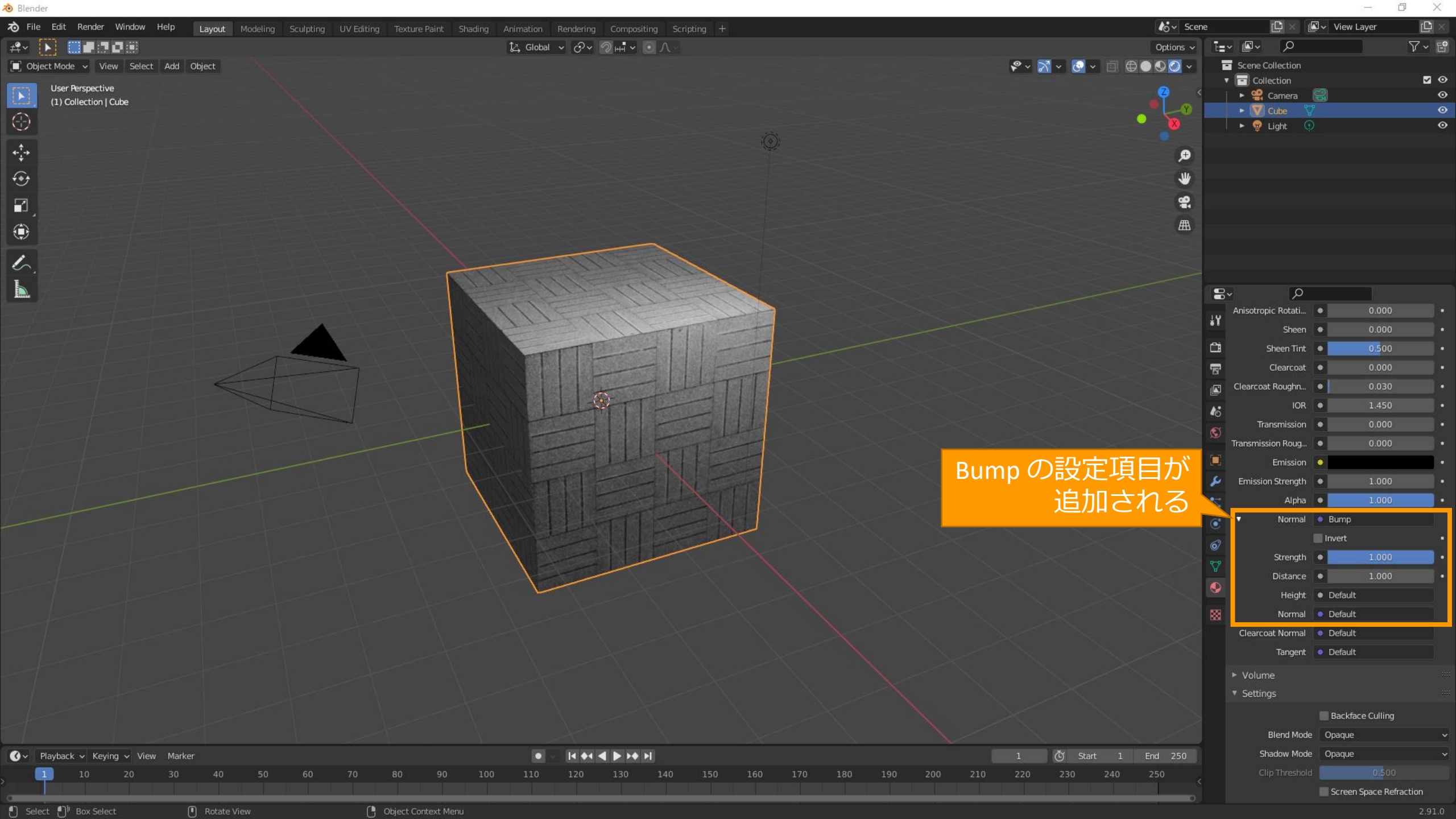
Pass Index 0

Viewport Display

Custom Properties

2.91.0





Bump の設定項目が追加される

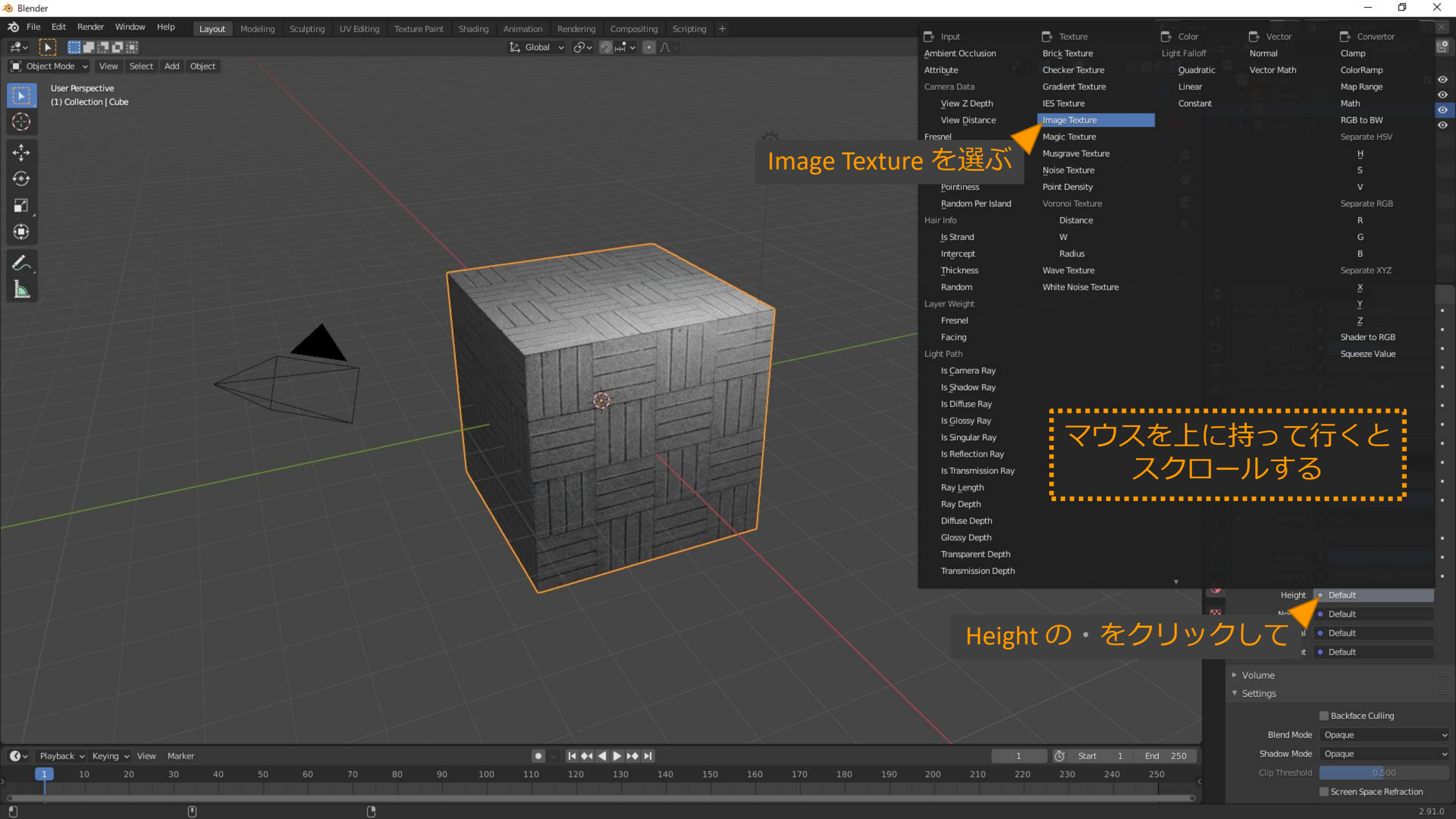
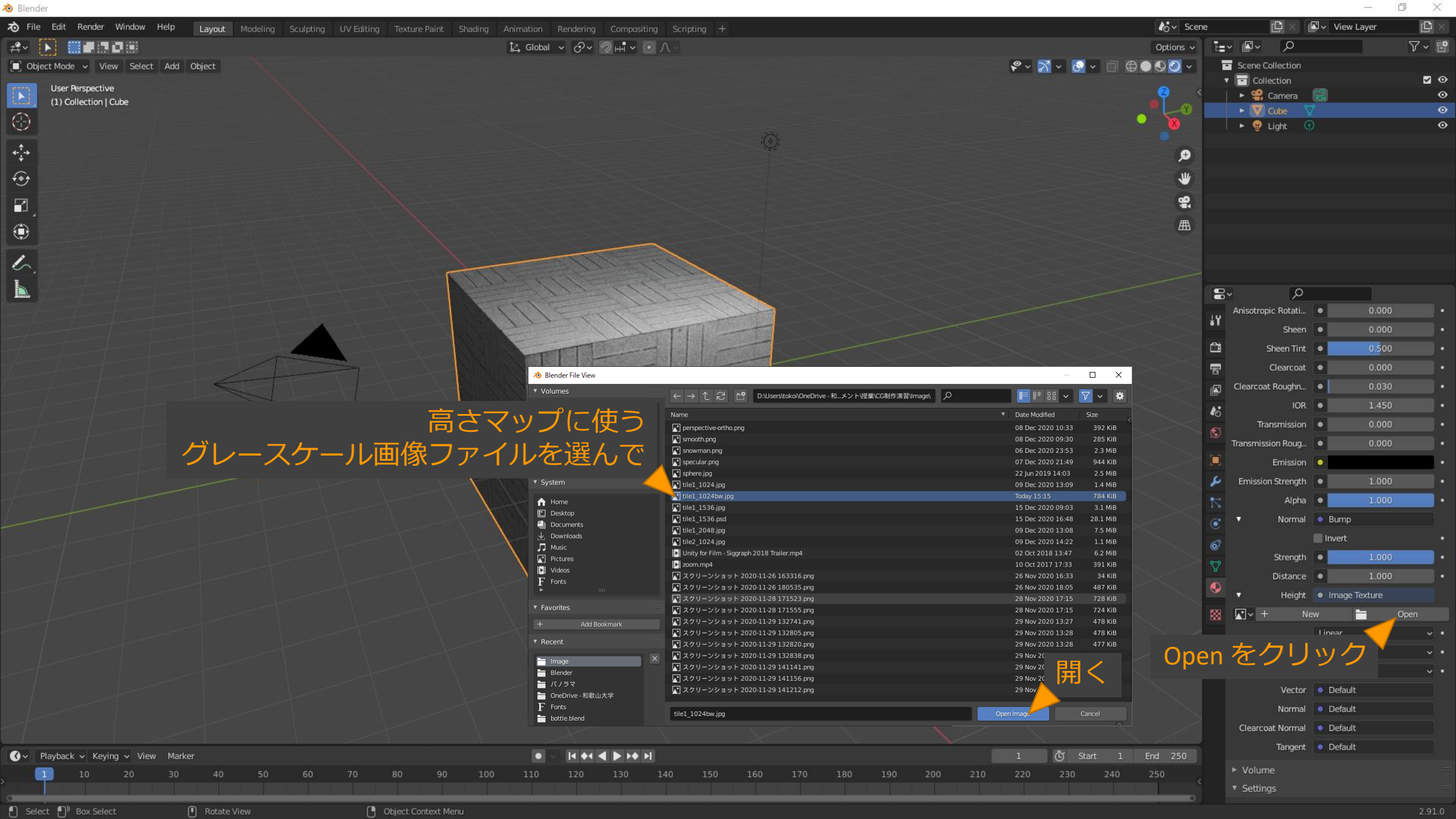


Image Texture を選ぶ

マウスを上を持って行くと
スクロールする

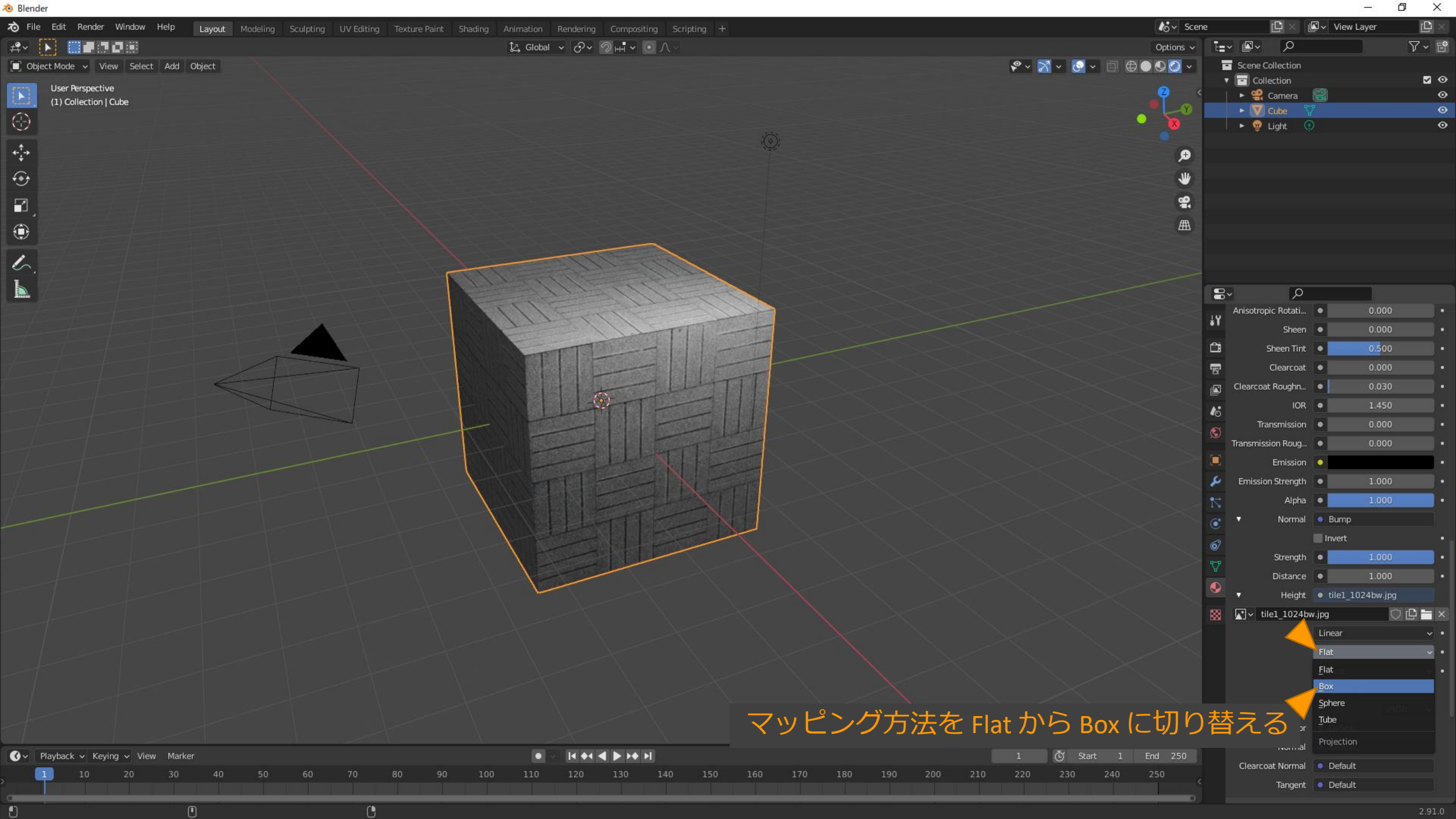
Height の ・ をクリックして



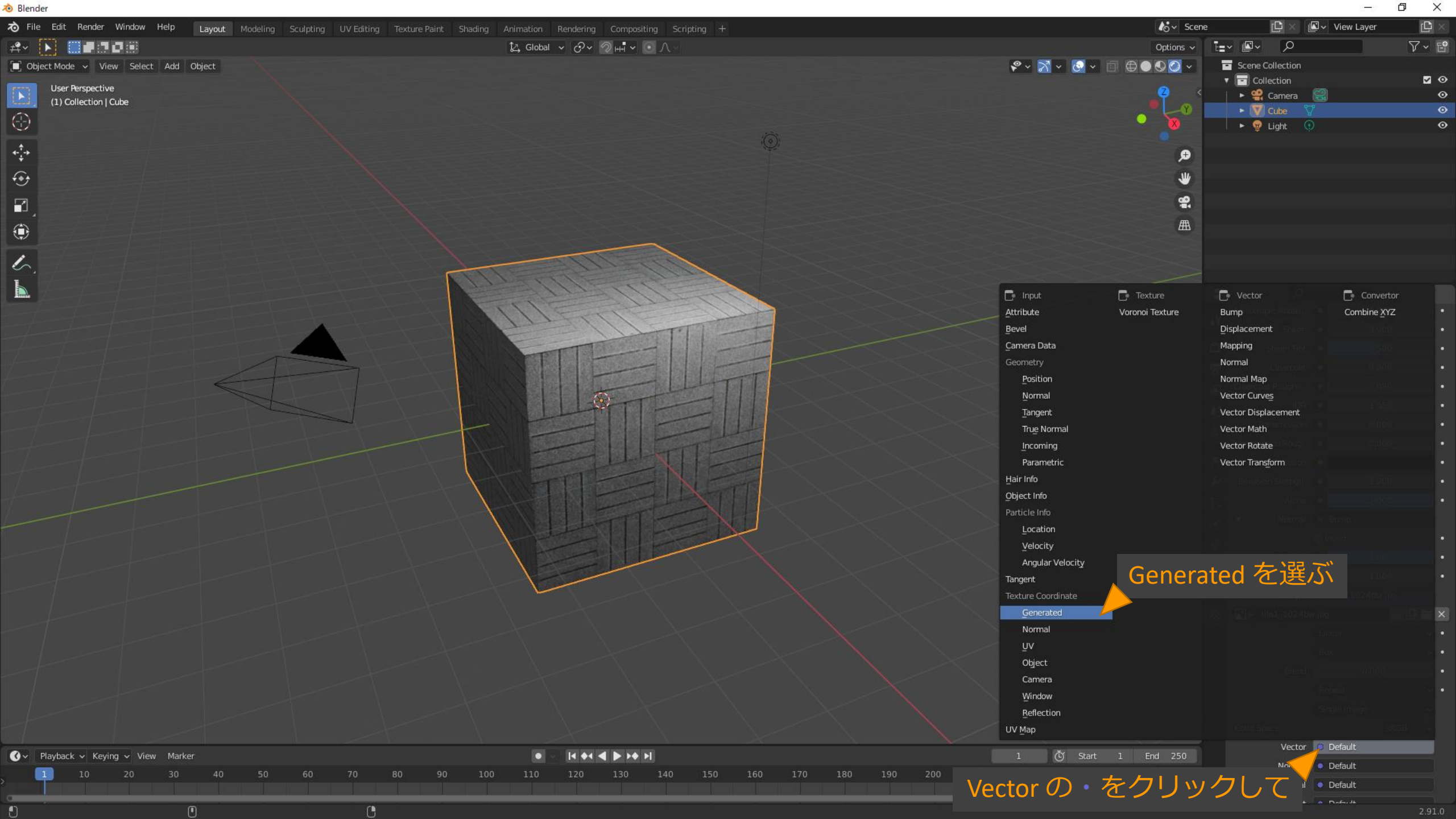
高さマップに使う
グレースケール画像ファイルを選んで

開く

Open をクリック



マッピング方法を Flat から Box に切り替える



Input Texture Vector Converter

Attribute Voronoi Texture

Bevel

Camera Data

Geometry

Position

Normal

Tangent

True Normal

Incoming

Parametric

Hair Info

Object Info

Particle Info

Location

Velocity

Angular Velocity

Tangent

Texture Coordinate

Generated

Normal

UV

Object

Camera

Window

Reflection

UV Map

Vector

Bump

Displacement

Mapping

Normal

Normal Map

Vector Curves

Vector Displacement

Vector Math

Vector Rotate

Vector Transform

Combine XYZ

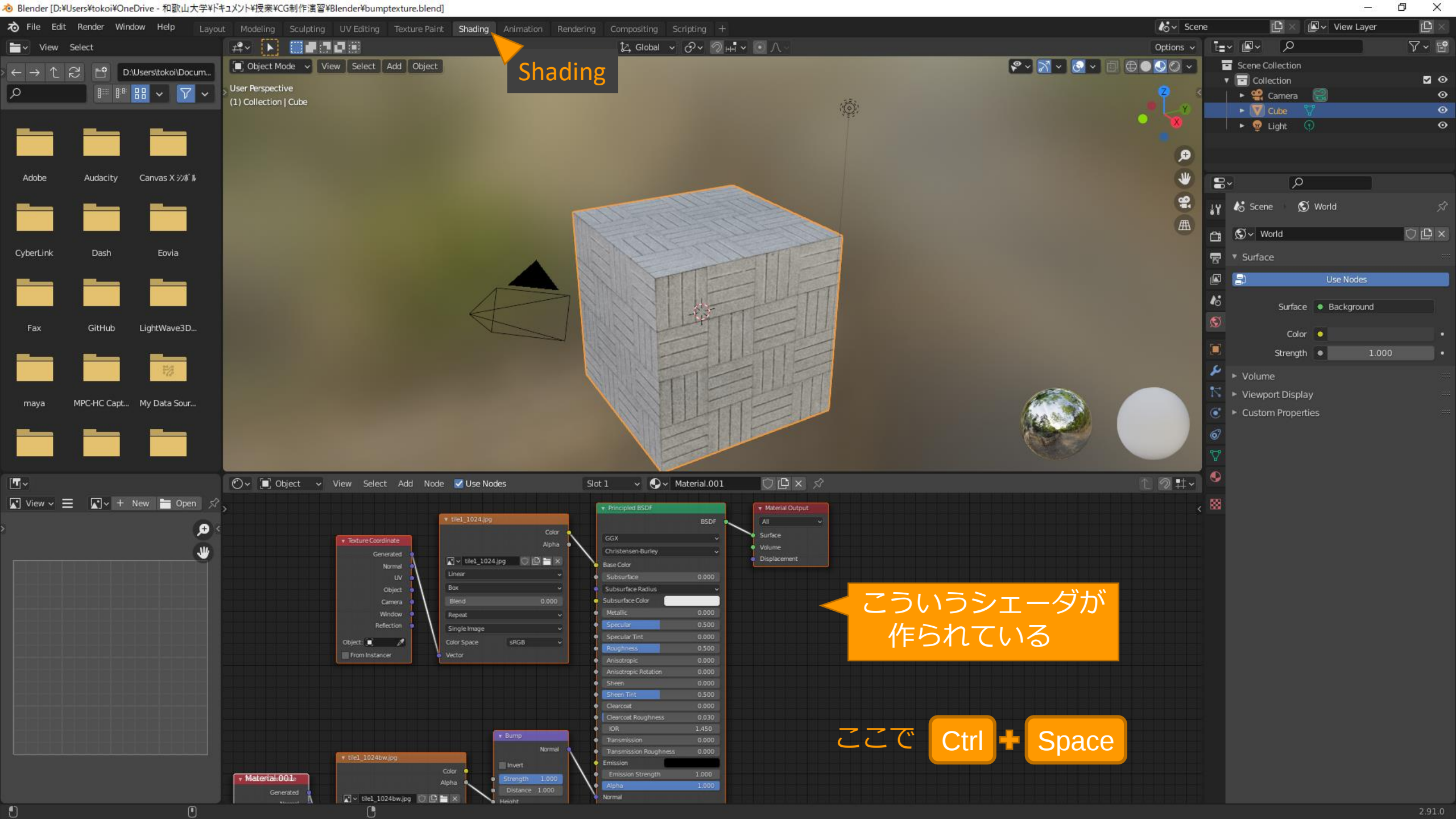
Generated を選ぶ

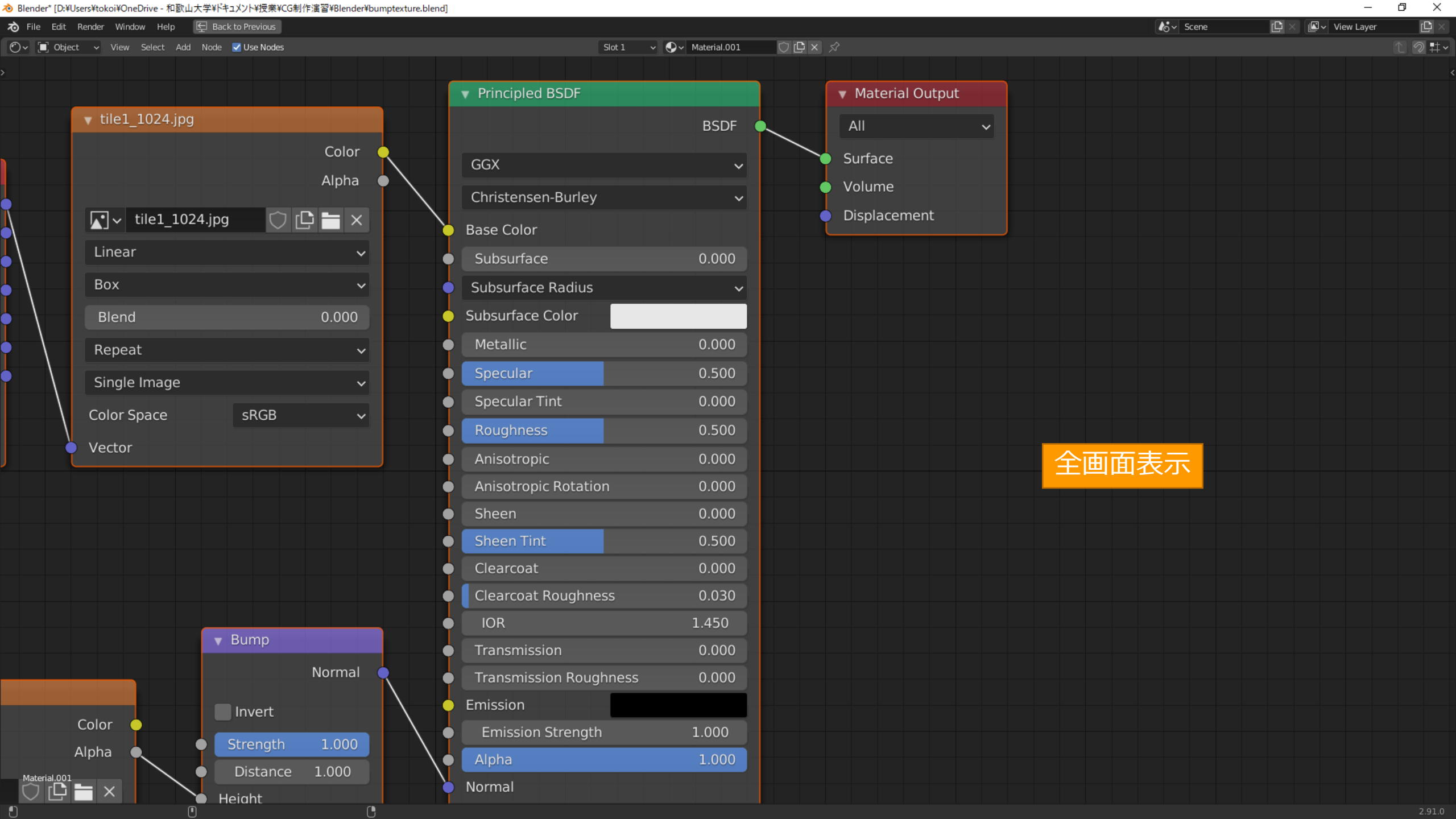
Vector の ・ をクリックして

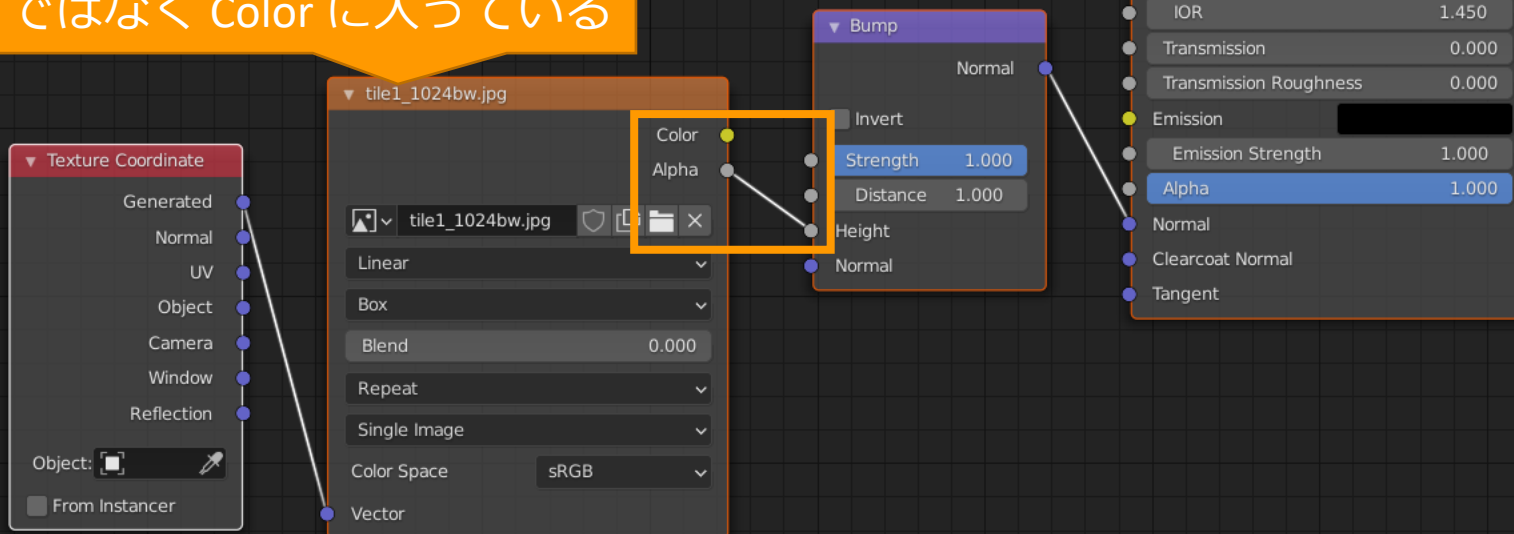
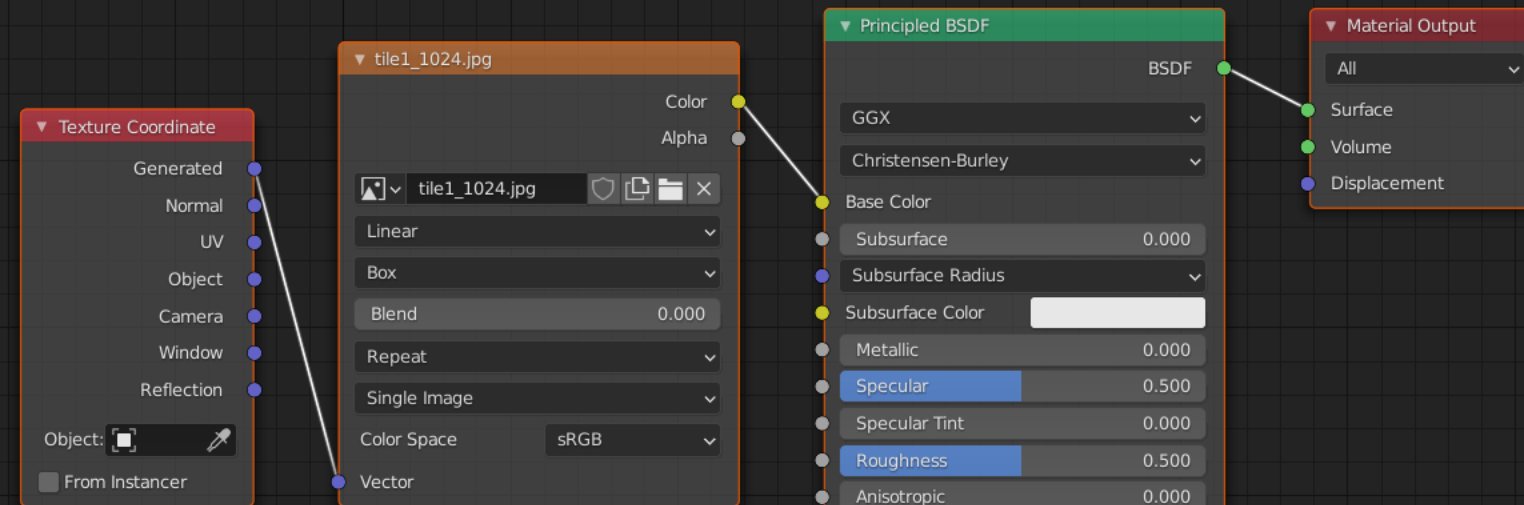
レンダリング結果

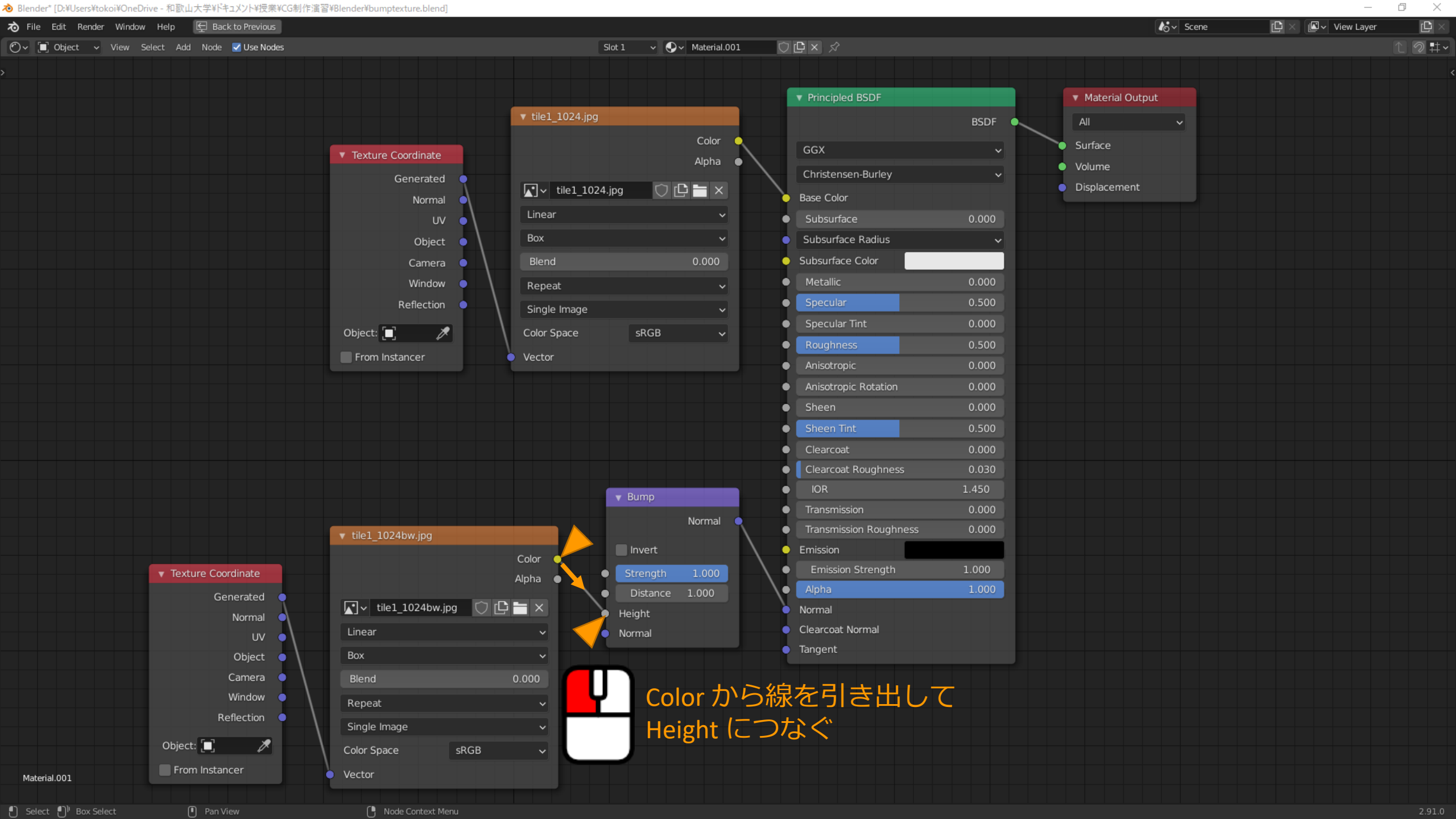
でこぼこが付いていない

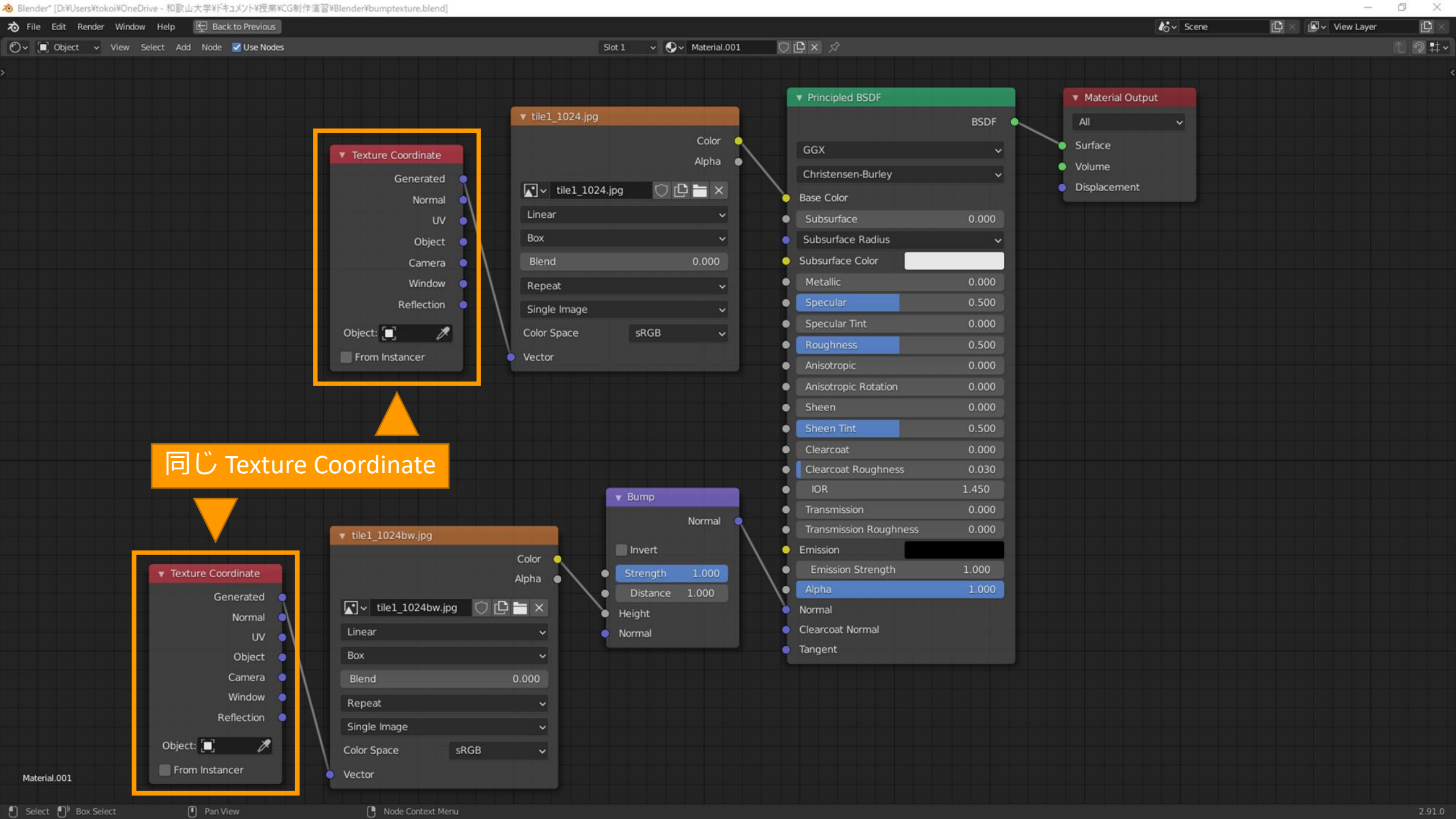


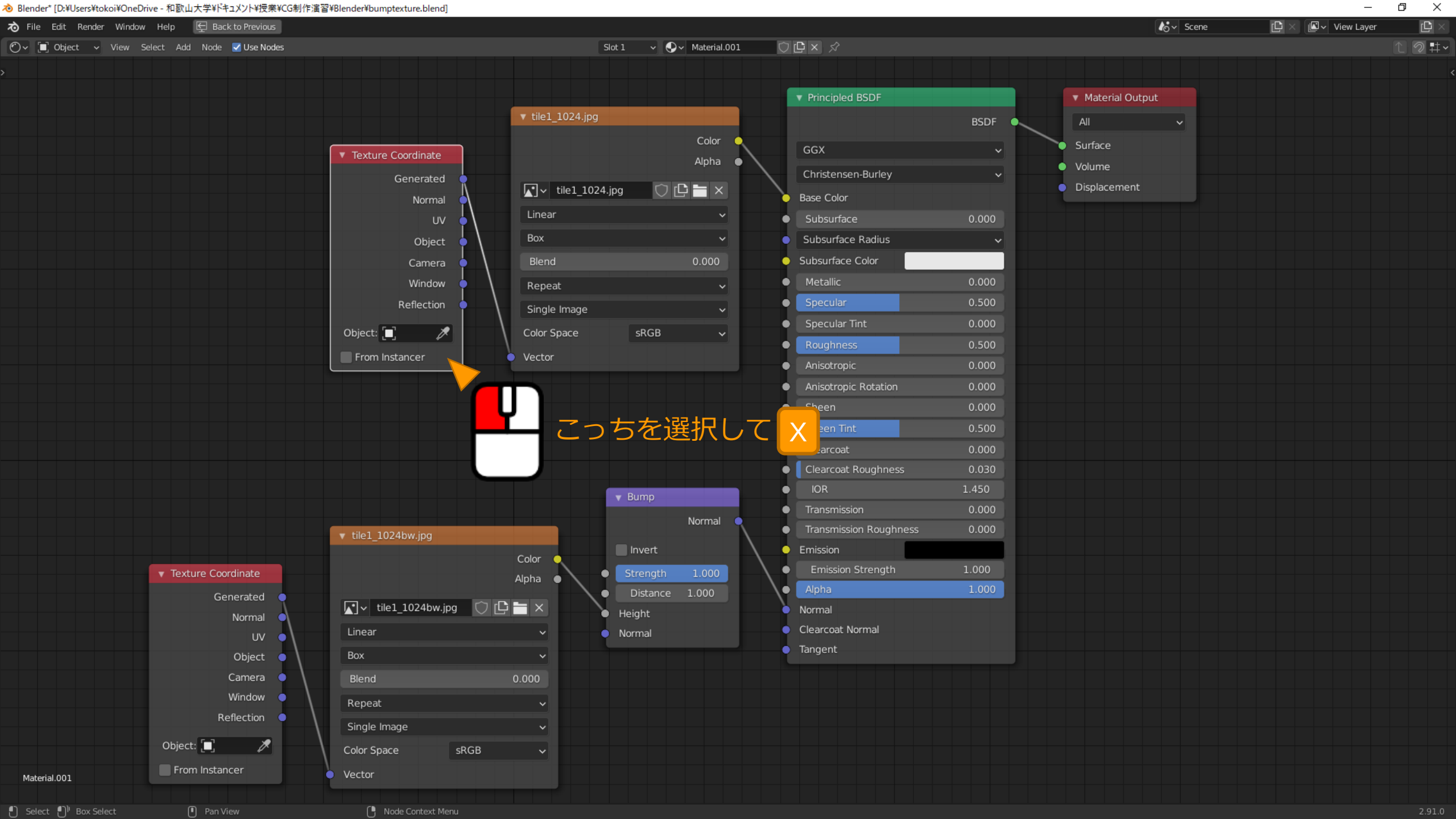


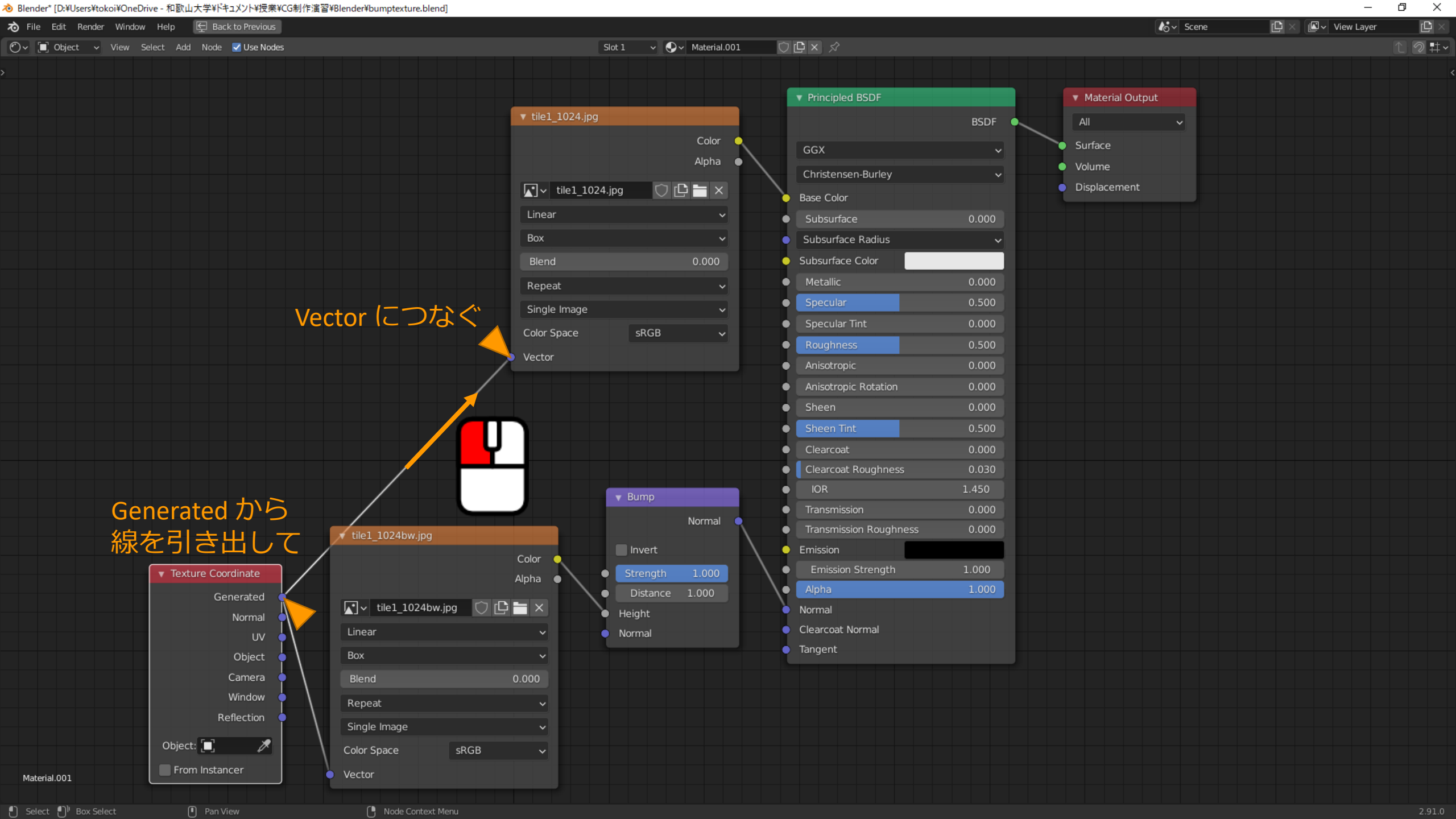








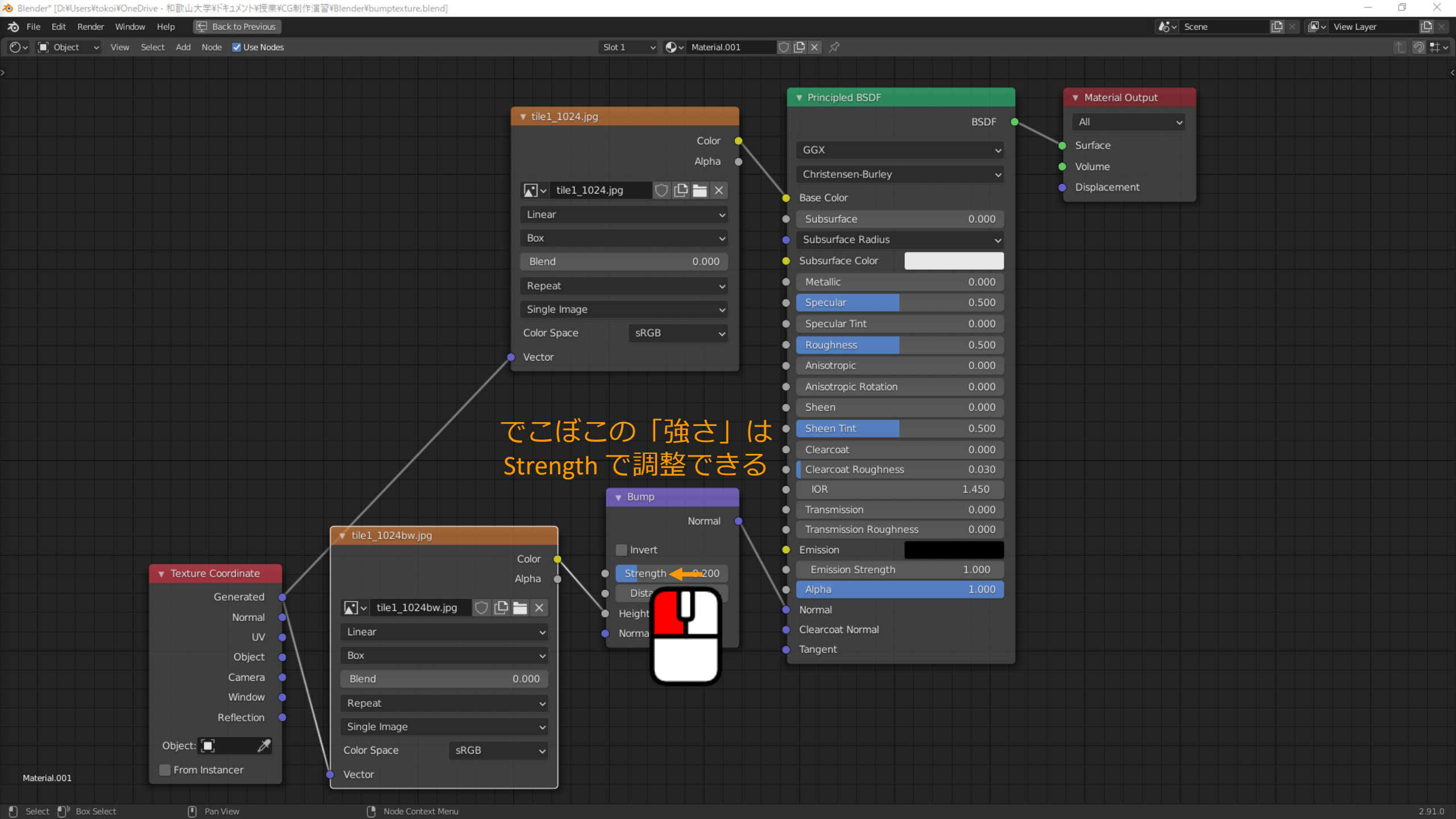




レンダリング結果

でこぼこが付いた

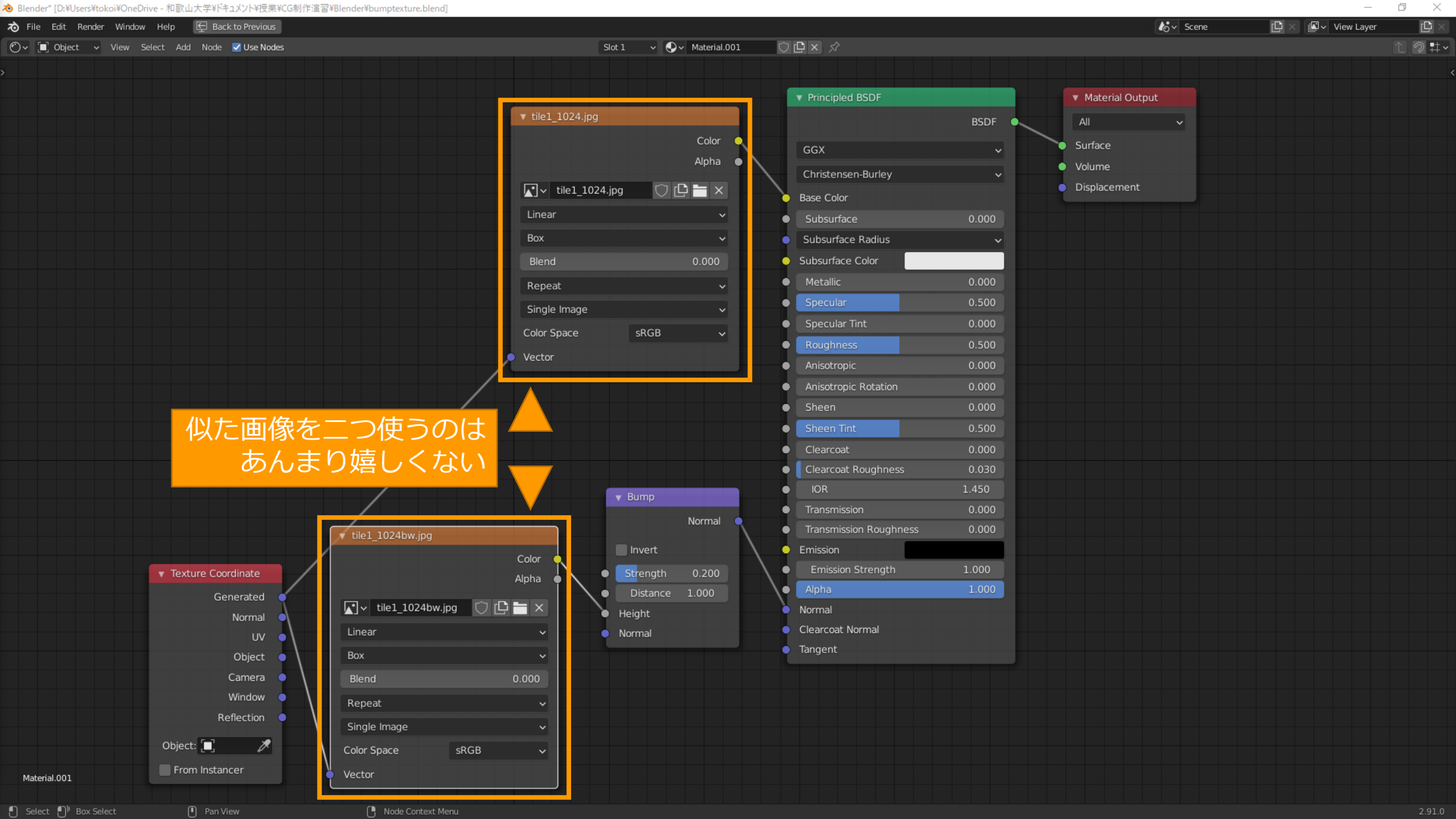




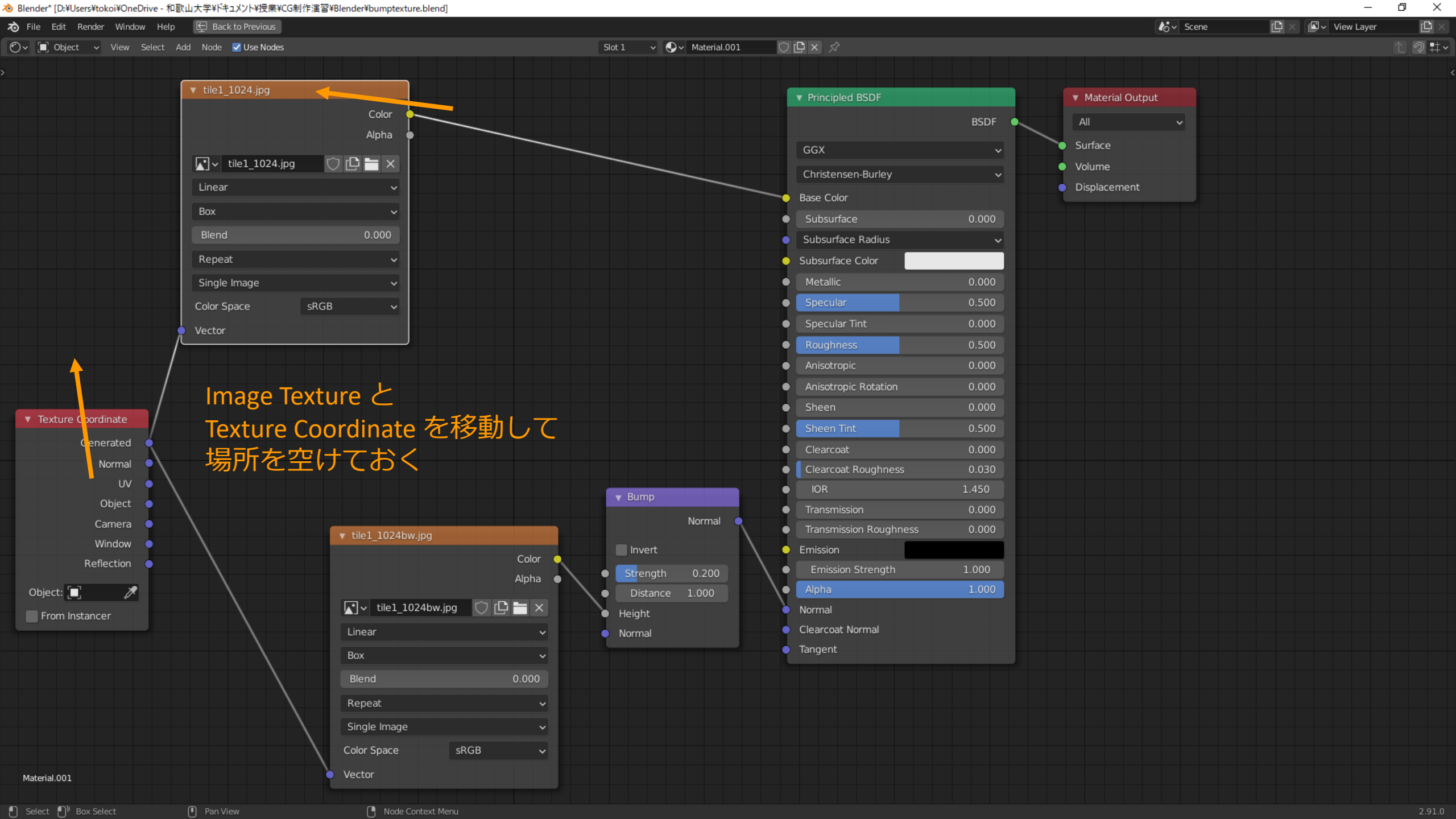
レンダリング結果

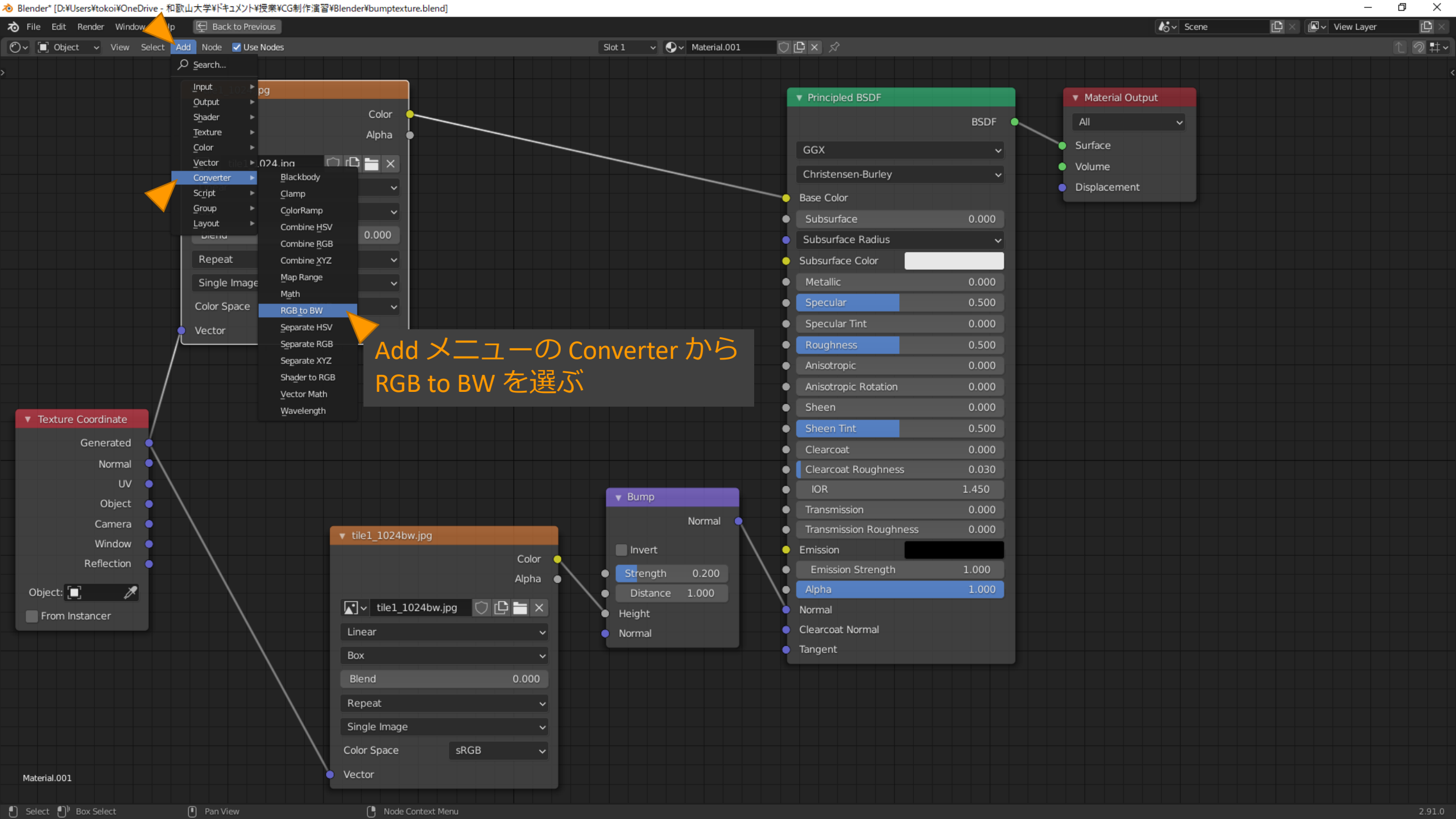
でこぼこが減った

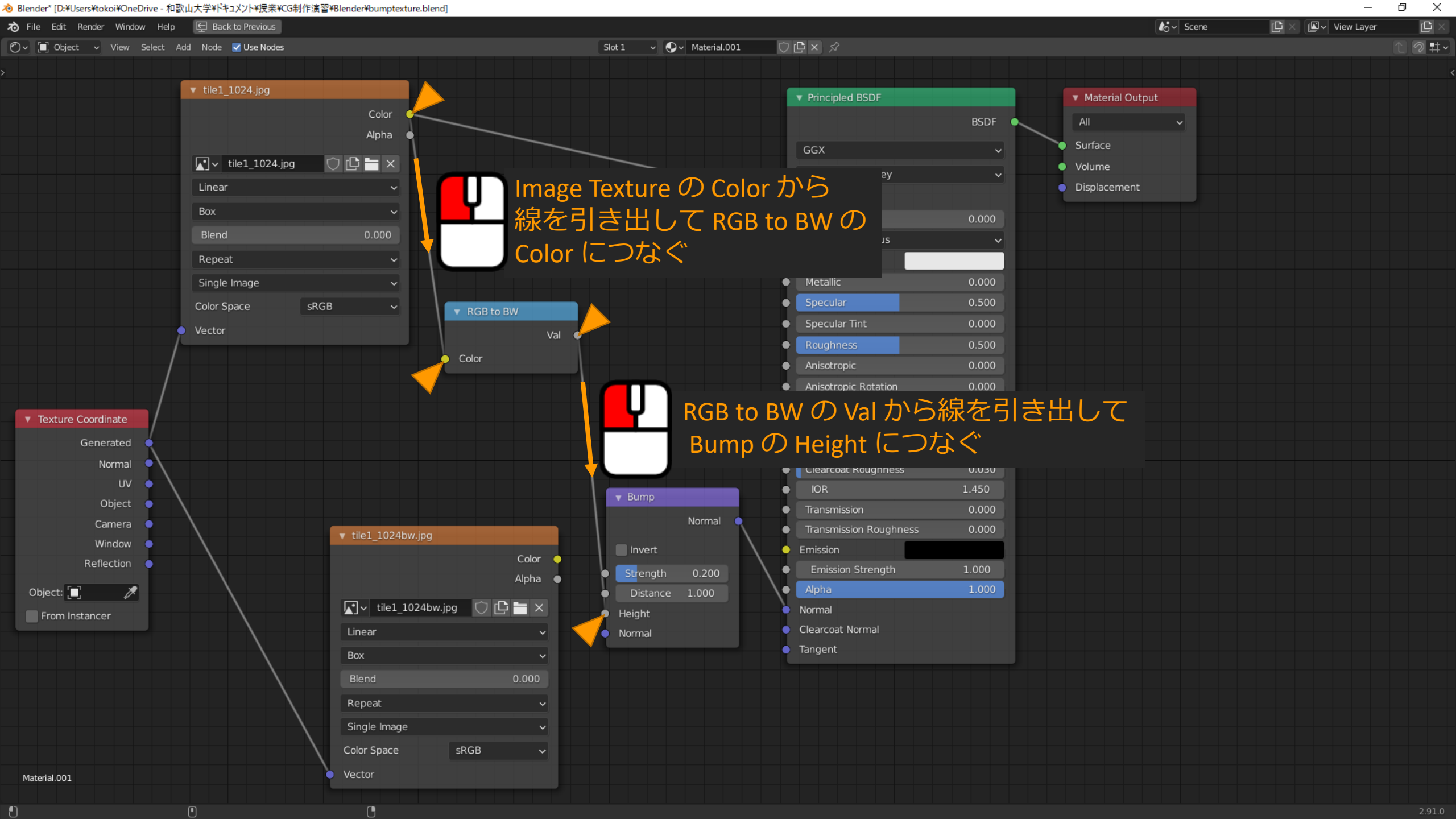
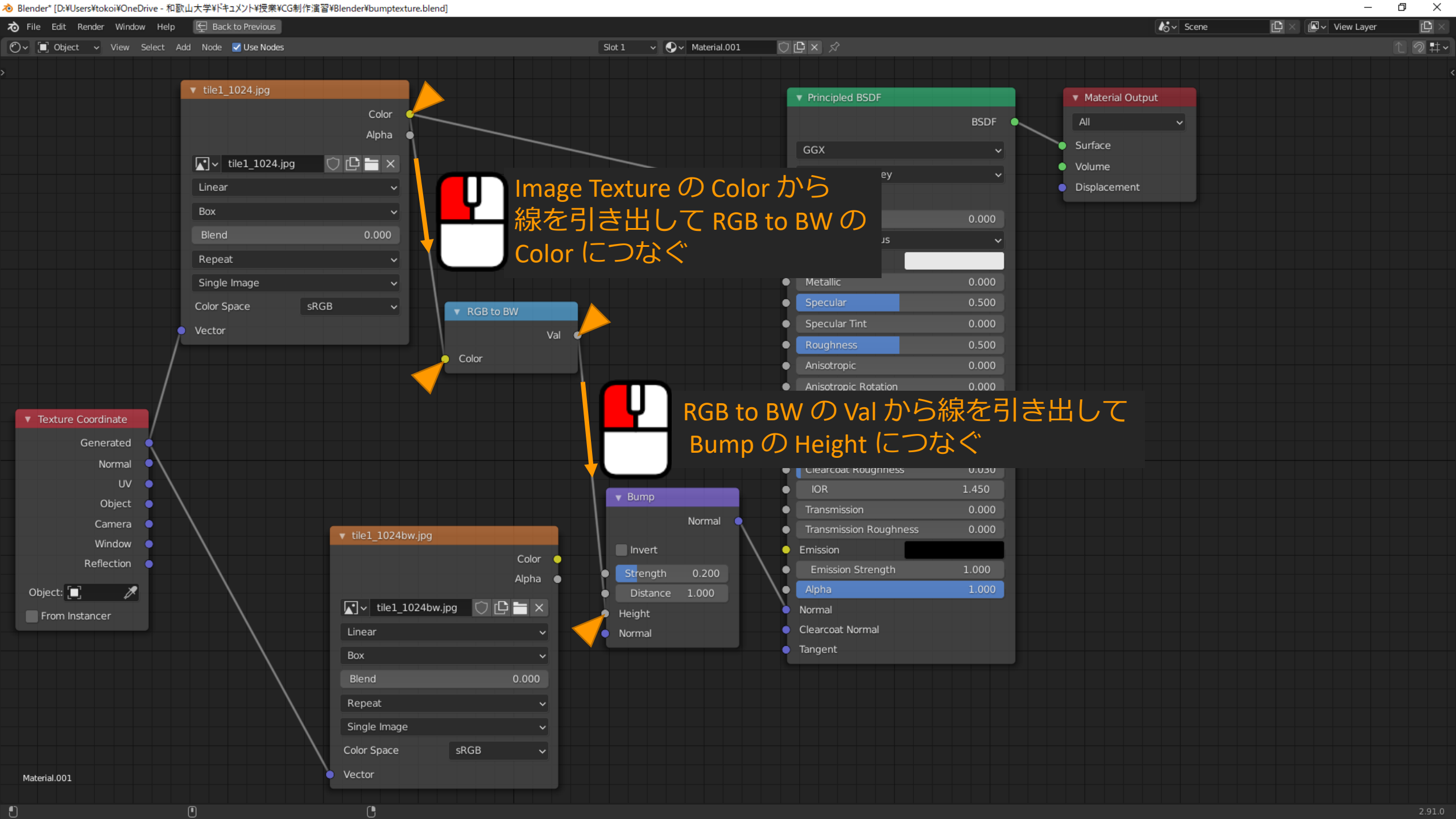


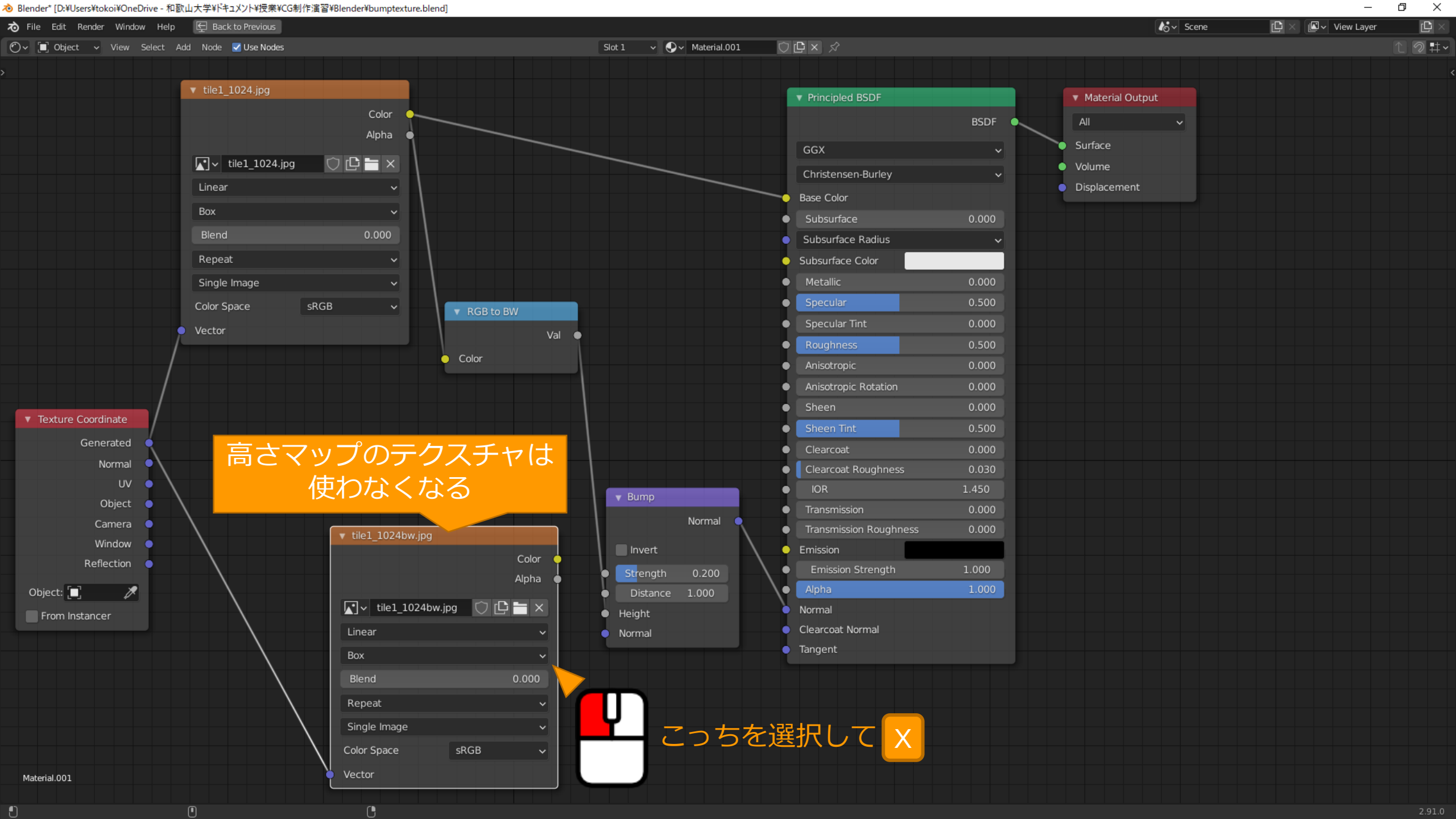


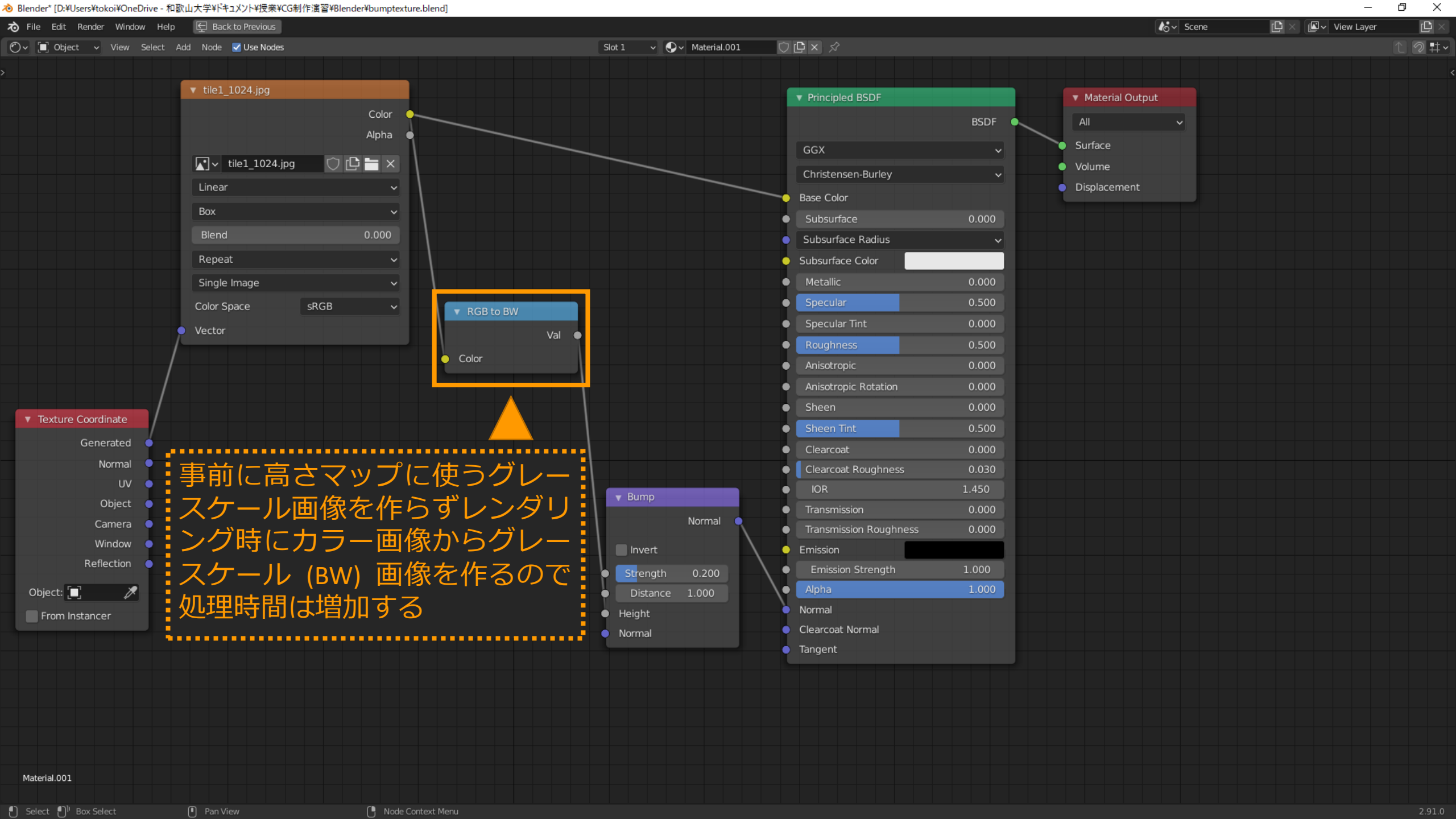
似た画像を二つ使うのは
あんまり嬉しくない











高さマップをぼかしていないので
でこぼこが細かい