

BLENDER #001 - Pixelate ノードを使ってBlenderで「ピクセルアート」スタイルのレンダリングを作成する方法

www.francescomilanese.com --- 2024 --- <https://youtu.be/grxLK7thHcY>

著者の新しいチュートリアルや3Dモデルの更新情報を知りたい場合は、彼の YouTube チャンネルを購読してください (<https://www.youtube.com/@FrancescoMilanese85>).

この PDF は無料です。気軽にシェアしてください！

みなさん、こんにちは！

このチュートリアルでは、Blender の Pixelate Compositing ノードを使って、レンダリングに古いビデオゲームのレトロな魅力を持つピクセル化された外観を与える方法を紹介します。

このチュートリアルは Blender バージョン 3.3 で作成されましたが、Pixelate ノードは少なくともバージョン 2.79 から利用可能であり、このチュートリアルは中間バージョンにも有効です。ここに示される例のレンダリングエンジンは Cycles です。

このチュートリアルは、シーン全体と単一のオブジェクトの両方に適用されます。単一のオブジェクトの場合、透明な背景にアイコンやスプライト（アニメーション用の画像シーケンス）を作成することもできます。とにかく、必要な操作は同じであり、Nodes Compositing プロセスのポストプロダクション中に発生し、レンダリングの後に行われます。

このチュートリアルでは、説明でリンクされている私のアセットの1つを使用しています。アセットには、単一の PBR マテリアルと UV マップされたイメージテクスチャが含まれています。

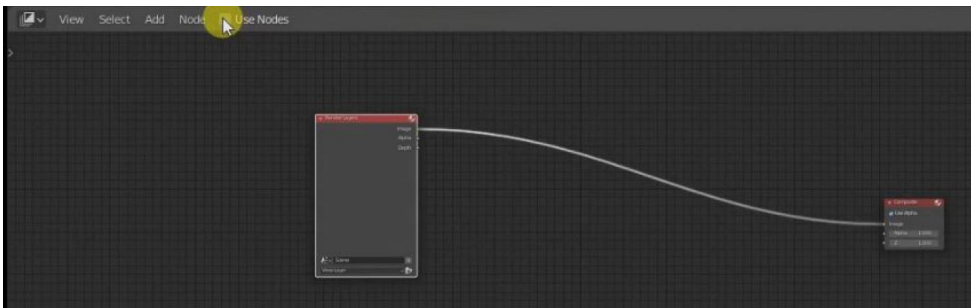
BLENDER #001 - Pixelate ノードを使ってBlenderで「ピクセルアート」スタイルのレンダリングを作成する方法

www.francescomilanese.com --- 2024 --- <https://youtu.be/grxLK7thHcY>



シーンには標準的な光源はありませんが、Worldの背景にHDRiイメージが含まれています。すべてがレンダリングの準備ができたので、ピクセル化された外観を作成することができます。

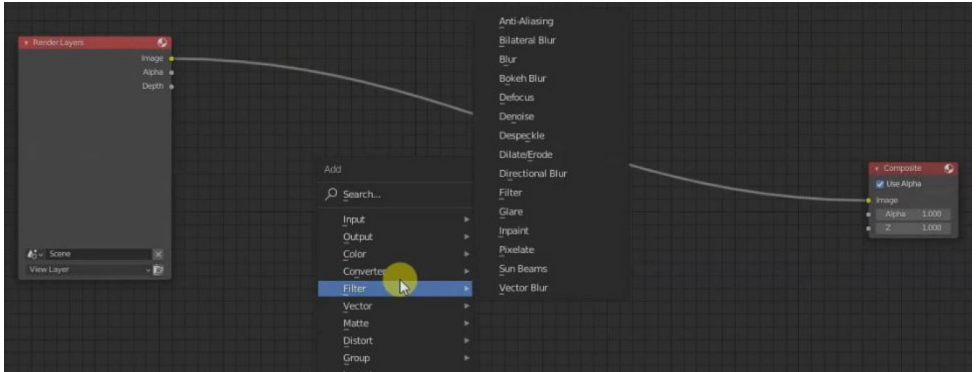
レンダリング後、一般 - コンポジターセクションからノードエディタを開き、「ノードの使用」ボックスをクリックしてポストプロダクションをアクティブにします。Render Layersの出力がCompositeの入力にリンクされているのがわかります。



BLENDER #001 - Pixelate ノードを使ってBlenderで「ピクセルアート」スタイルのレンダリングを作成する方法

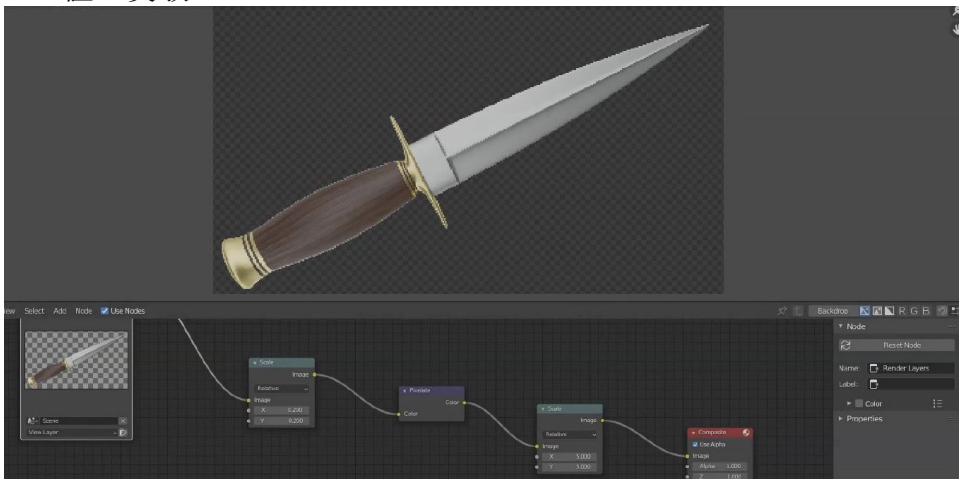
www.francescomilanese.com --- 2024 --- <https://youtu.be/grxLK7thHcY>

Add - Filter から Pixelate ノードを選択し、既存の2つのノードの間に配置してください。レンダリングを表示する Image Editor ウィンドウでは、違いに気付かないでしょう。



Blender のオンラインドキュメントによれば、Pixelate を Distort - Scale ノードの間に配置する必要があり、最初のノードの値が1未満で、2つ目のノードが最初のノードの逆数であることが必要です。

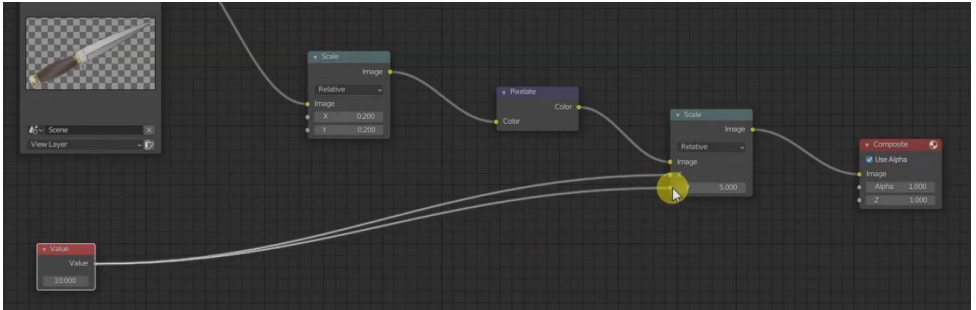
例として、ドキュメントでは 0.2 と 5 を使用しています。これらの2つの値を使用すると、面白い結果が得られますが、ピクセルサイズを増減させたり、リアルタイムで結果を変更したりするために、異なる値で実験してみてください。



BLENDER #001 - Pixelate ノードを使ってBlenderで「ピクセルアート」スタイルのレンダリングを作成する方法

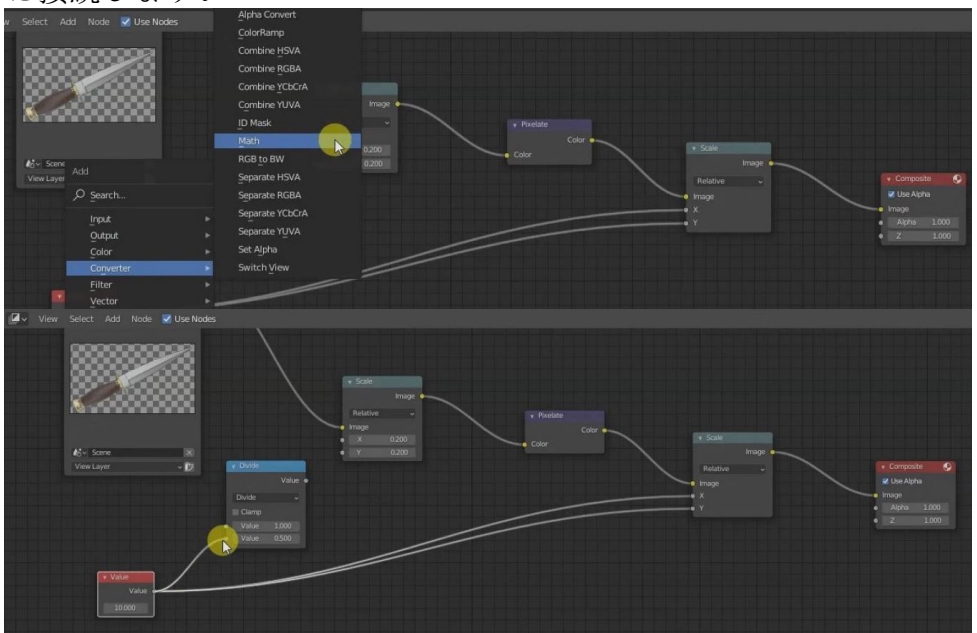
www.francescomilanese.com --- 2024 --- <https://youtu.be/grxLK7thHcY>

ピクセルサイズの値をインタラクティブに変更するには、Input - Value ノードをスキームに挿入します。このノードは数値を提供し、それを2番目の Scale ノードで使用できます。



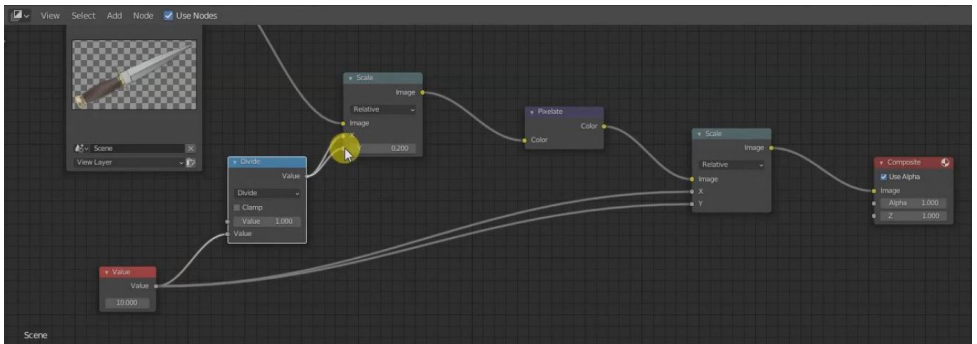
Value を最初の Scale ノードでも使用するには、まず、Converter - Math ノードを挿入して逆数を計算します。

Math モードとして Divide を設定し、最初の Value フィールドに 1 を入力し、Value ノードを Math の 2 番目の Value フィールドに接続します。最後に、Math の出力を最初の Scale ノードの X および Y の入力に接続します。

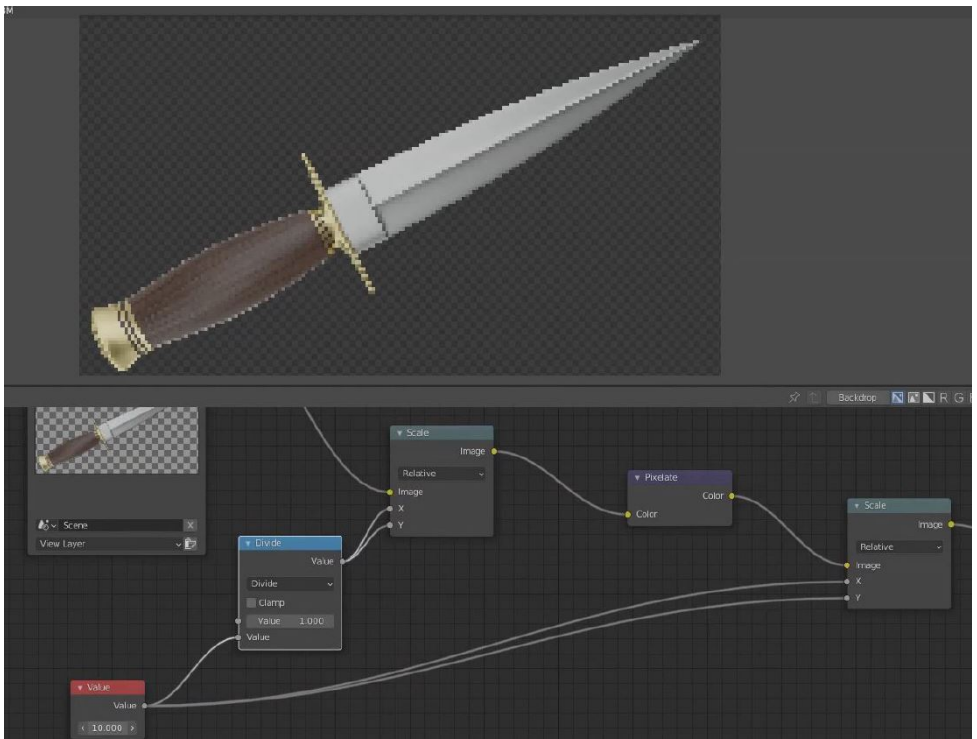


BLENDER #001 - Pixelate ノードを使ってBlenderで「ピクセルアート」スタイルのレンダリングを作成する方法

www.francescomilanese.com --- 2024 --- <https://youtu.be/grxLK7thHcY>



これで、Value ノードの値を変更し、Image Editor ウィンドウでリアルタイムにレンダリングされた画像がどのように変化するかを観察できます。



このチュートリアルを閉じる前に、提案を1つさせてください：リアルなテクスチャを持つPBRマテリアルを使用する代わりに、TOONシェーダーを持つマテリアルを使用して、フラットでニュアンスの少ない色を試してみてください。

また、伝統的な光源を使って（可能ならばグローバル照明を避けて）、もっと興味深い陰影部分を得るために複数のテストを実行してください。

先ほどの同じオブジェクトを例に、シーンのマテリアルと照明に対して、私が説明した変更を加えたものを示します。



このチュートリアルは以上です。またお会いしましょう！
