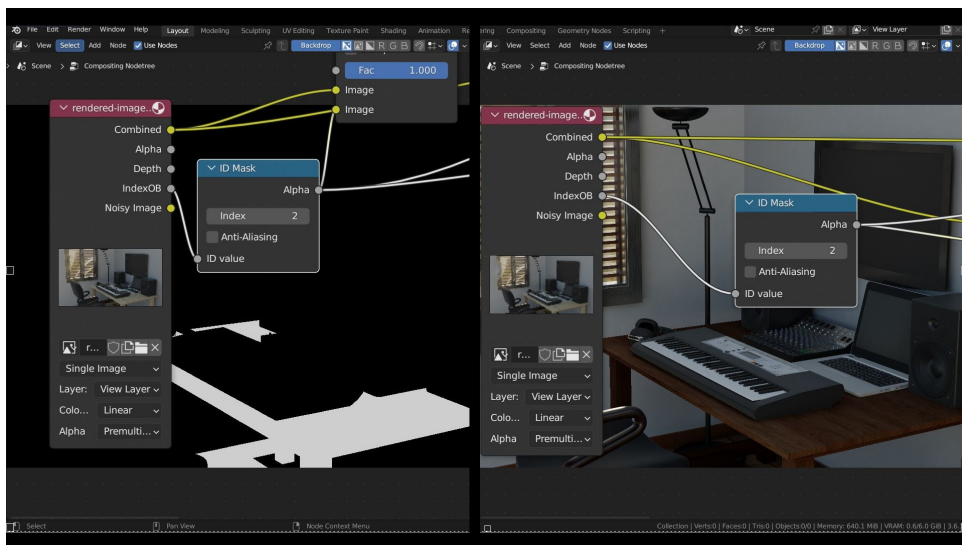


BLENDER #015 - コンポジット - Render Passes を[EXR]ファイルに保存し、後のポストプロダクションで取得する方法

www.francescomilanese.com --- 2024 --- https://youtu.be/f_aSWEZclGM

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！



皆さん、こんにちは！

このチュートリアルでは、レンダリングの **Render Passes** を EXR ファイルに保存し、そのファイルを開いて **Compositing** で修正する方法を学びます。

具体的には、この例では、レンダリングされた画像から **IndexOB** 情報チャンネルを使用してオブジェクトのマスクを取得し、**Compositing** でその特性の一部を修正する方法を探ります。

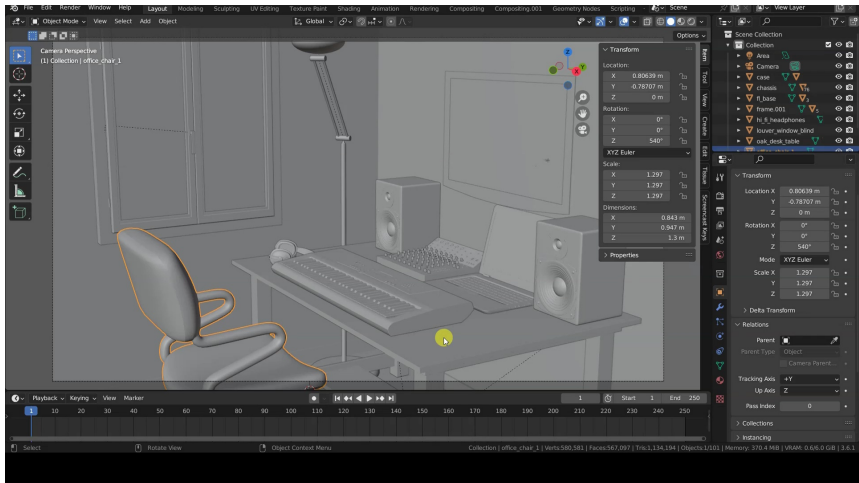
このチュートリアルは **Blender** バージョン 3.6 LTS を使用して作成されましたが、説明されている機能は少なくともバージョン 2.49 から利用可能です。

さあ、始めましょう！私たちのシーンの **Render Passes** を EXR ファイルに保存する方法を見てみましょう。

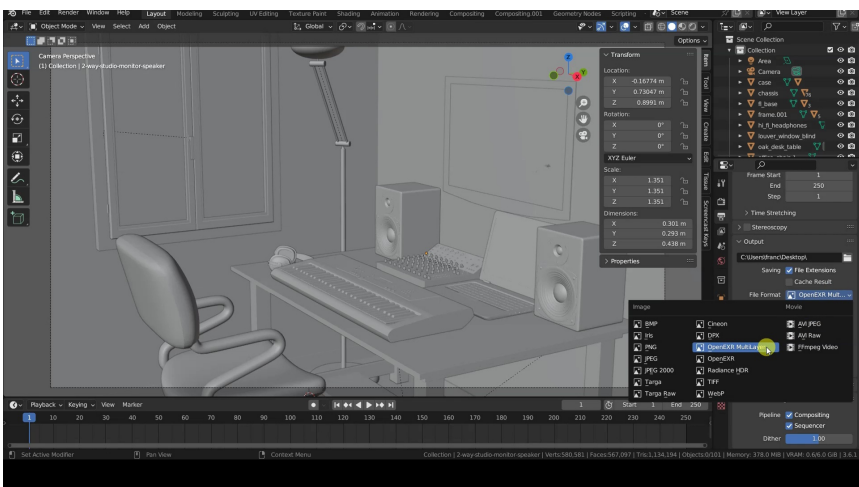
BLENDER #015 - コンポジット - Render Passes を[EXR]ファイルに保存し、後のポストプロダクションで取得する方法

www.francescomilanese.com --- 2024 --- https://youtu.be/f_aSWEZclGM

私は Blender プロジェクトを開き、いくつかのオブジェクトがレンダリングの準備ができています。



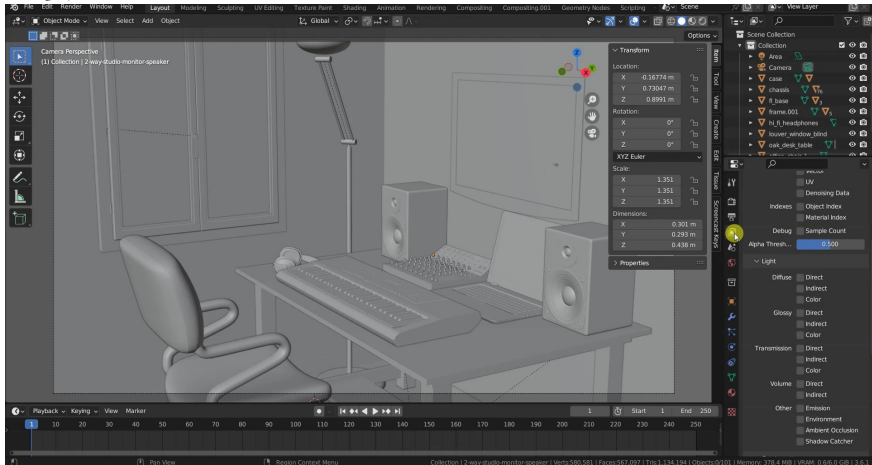
Properties Editor の Output タブで、レンダリングの出力ファイルタイプを OpenEXR Multilayer に設定します。このファイル形式の Multilayer バリエーションを選択することを確認してください。



BLENDER #015 - コンポジット - Render Passes を[EXR]ファイルに保存し、後のポストプロダクションで取得する方法

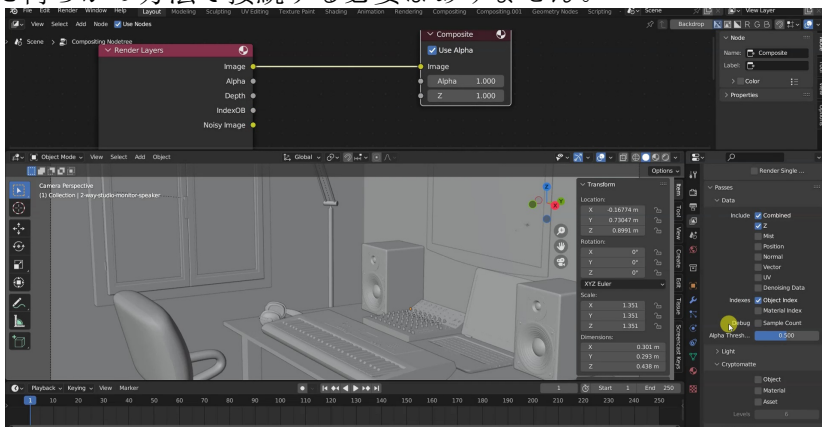
www.francescomilanese.com --- 2024 --- https://youtu.be/f_aSWEZclGM

シーンのレンダリングを開始する前に、 Properties Editor 内の View Layer タブの Passes セクションで、ファイルに保存したい Render Passes を選択する必要があります。



私の場合、私は Object Index のみを選択しています。これは、私がすぐにそれらに割り当てる数字の識別子に基づいて特定のオブジェクトを分離できるようにするためです。

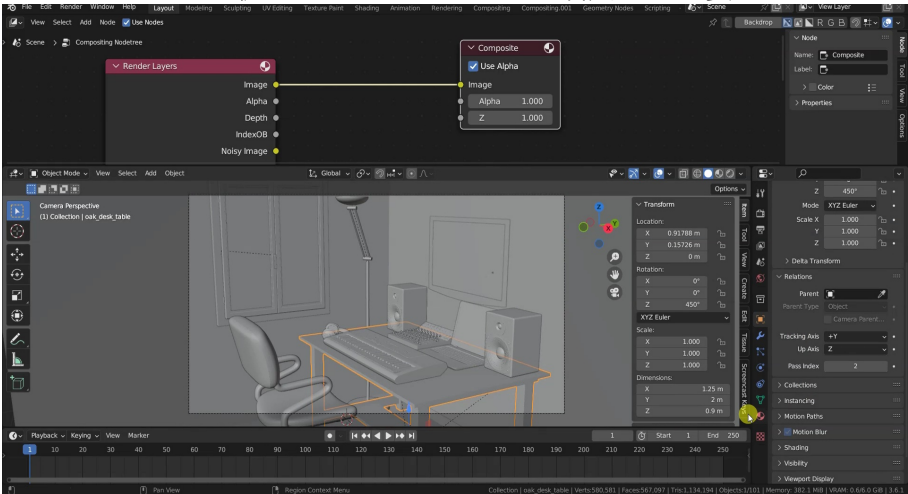
Render Layers ノードでは、 IndexOB フィールドが表示されます。これは Object Index Pass がここで参照される方法です。この情報を Composite ノードに何らかの方法で接続する必要はありません。



BLENDER #015 - コンポジット - *Render Passes* を[EXR]ファイルに保存し、後のポストプロダクションで取得する方法

www.francescomilanese.com --- 2024 --- https://youtu.be/f_aSWEZclGM

さて、私はシーン内の特定のオブジェクト、例えばデスクや椅子、窓ガラスに異なる数値インデックスを設定しています。数値インデックスは、Properties Editor の Object タブ内の Relations セクションの Pass Index タブで、それぞれの選択されたオブジェクトに設定する必要があります。

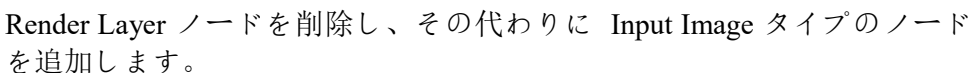


この時点で、シーンのレンダリングを開始することができます。レンダリングが完了すると、それを EXR 拡張子を持つファイルにディスクに保存します。



www.francescomilane.se.com --- 2024 --- https://youtu.be/f_aSWEZcIGM

それでは、新しい **Blender** プロジェクトを開いて、 **EXR** ファイルに保存されたレンダリングの要素の外観をどのように変更するかを見てみましょう。まず、 **Compositing Nodes** ウィンドウを開き、 **Nodes** の使用を有効にします。



このようにして、このウィンドウで作業のプレビューを見ることができます。

BLENDER #015 - コンポジット - Render Passes を[EXR]ファイルに保存し、後のポストプロダクションで取得する方法

www.francescomilanese.com --- 2024 --- https://youtu.be/f_aSWEZclGM

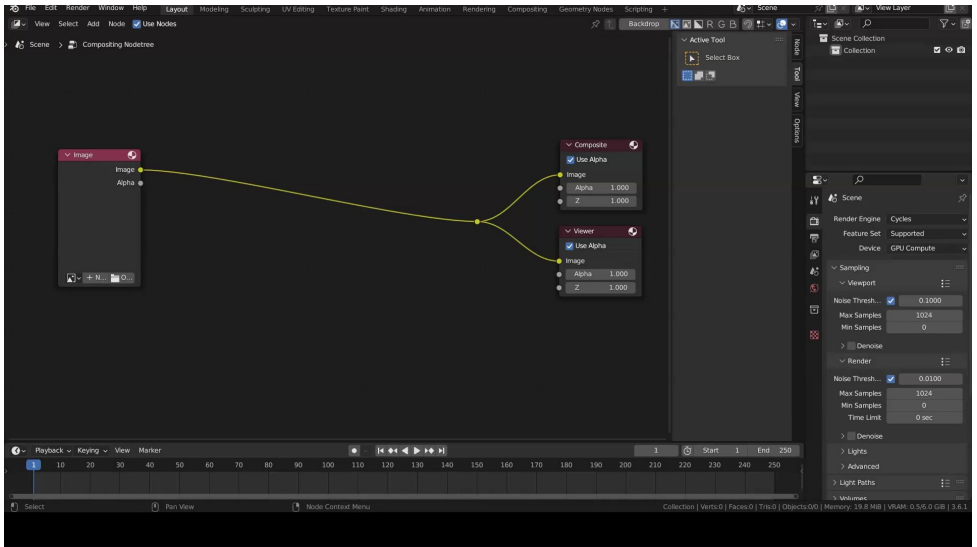
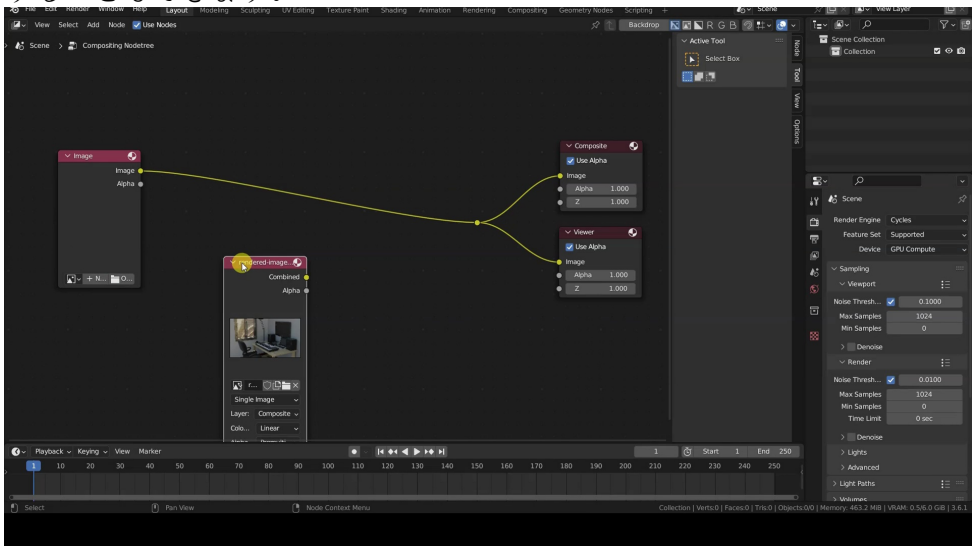


Image ノードでは、もちろん、このチュートリアル最初の部分でディスクに保存した EXR 画像をロードします。または、ディスクから Compositing ウィンドウに EXR ファイルを直接ドラッグアンドドロップすることもできます。

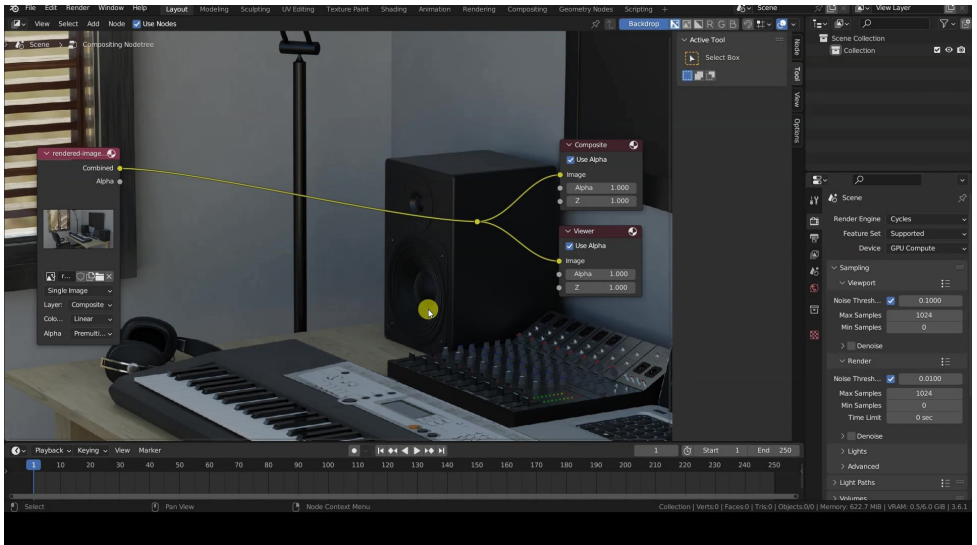


BLENDER #015 - コンポジット - *Render Passes* を[EXR]ファイルに保存し、後のポストプロダクションで取得する方法

www.francescomilanese.com --- 2024 --- https://youtu.be/f_aSWEZclGM

Image ノードの Combined 出力を Reroute ノードに接続しましょう。

Backdrop オプションがアクティブの場合、ウィンドウの背景として画像が表示されます。V キーを押すとこのプレビューが縮小され、逆に ALT + V キーコンビネーションを押すと拡大されます。



Compositor Editor に EXR ファイルをドラッグアンドドロップすると、ノード内に IndexOB や他のチャンネルが表示されます。

Image ノードから EXR ファイルを開いた場合、このようなことは起こりません。その場合、Image ノードの Transform パネルを開き、Node-Properties - Composite をクリックすると、このメニューエントリを View Layer に変更できることに気づくでしょう。

それを行うと、IndexOB も選択できる第二のメニューが表示され、情報はロードされたが、まだ Compositing ウィンドウでアクセス可能ではないことを示します。

BLENDER #015 - コンポジット - Render Passes を[EXR]ファイルに保存し、後のポストプロダクションで取得する方法

www.francescomilanese.com --- 2024 --- https://youtu.be/f_aSWEZclGM

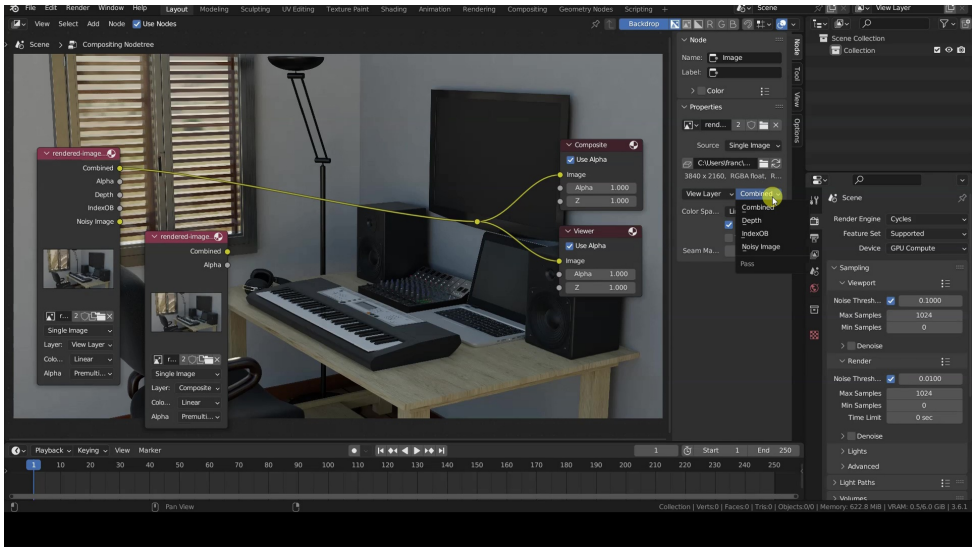
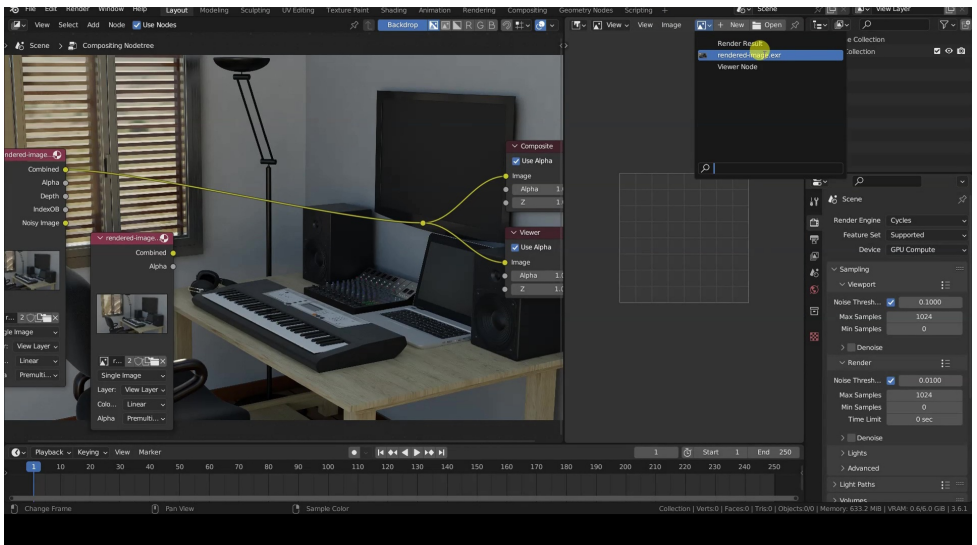


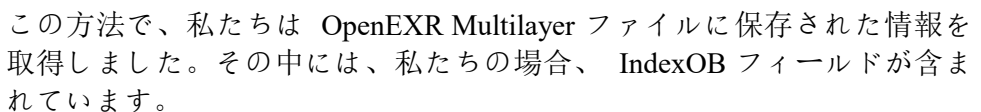
Image タイプのエディタを開きます。

Image エディタで、プロジェクトにインポートした EXR 画像をロードします。



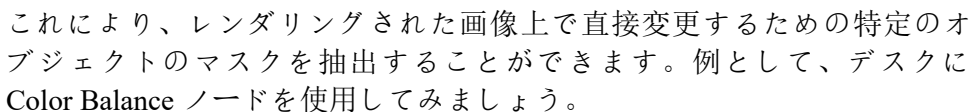
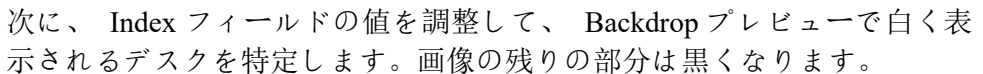
www.francescomilanese.com --- 2024 --- https://youtu.be/f_aSWEZcIGM

なぜかは私にもわかりませんが、 Compositing でそのコンポーネントを取得するためには、画像を Image エディタで開く必要があるようです。



それらを取得するために、Image ノードの IndexOB 出力と Reroute ノードの間に Converter - ID Mask ノードを接続します。

www.francescomilanese.com --- 2024 --- https://youtu.be/f_aSWEZcIGM

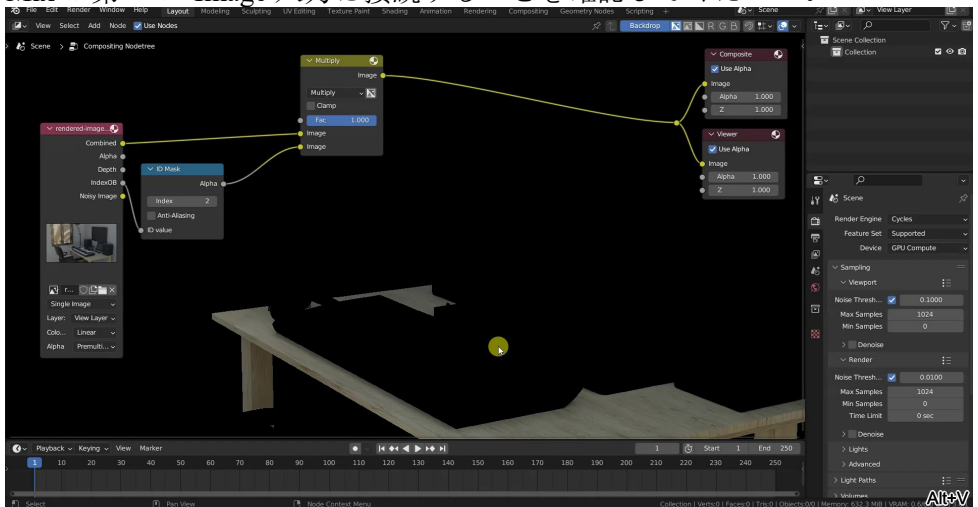


BLENDER #015 - コンポジット - Render Passes を[EXR]ファイルに保存し、後のポストプロダクションで取得する方法

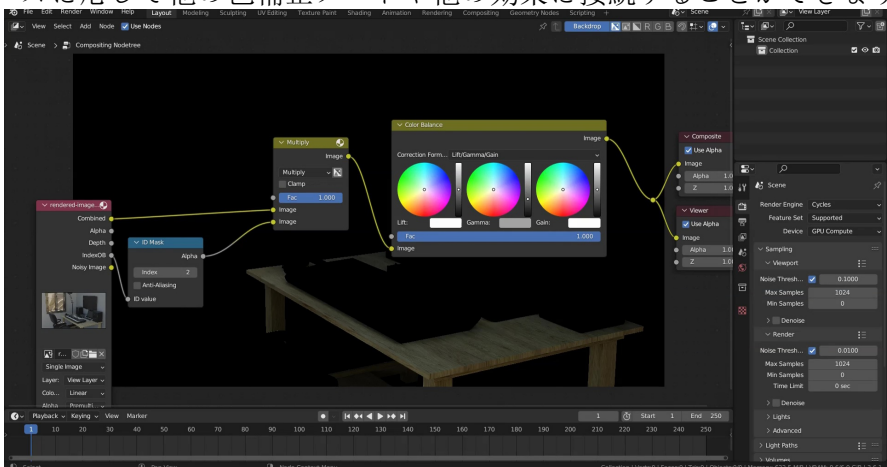
www.francescomilanese.com --- 2024 --- https://youtu.be/f_aSWEZclGM

デスクの元の色だけを取得するために、ID Mask からのマスク出力と Image ノードの Combined 出力を乗算します。

これは、Multiply モードに設定された Color Mix ノードを使用して行うことができ、Combined を Mix の最初の Image 入力に、ID Mask 出力を Mix の第二の Image 入力に接続することを確認してください。



そうすれば、Multiply の出力を Color Balance ノード、あるいは私たちのニーズに応じて他の色補正ノードや他の効果に接続することができます。



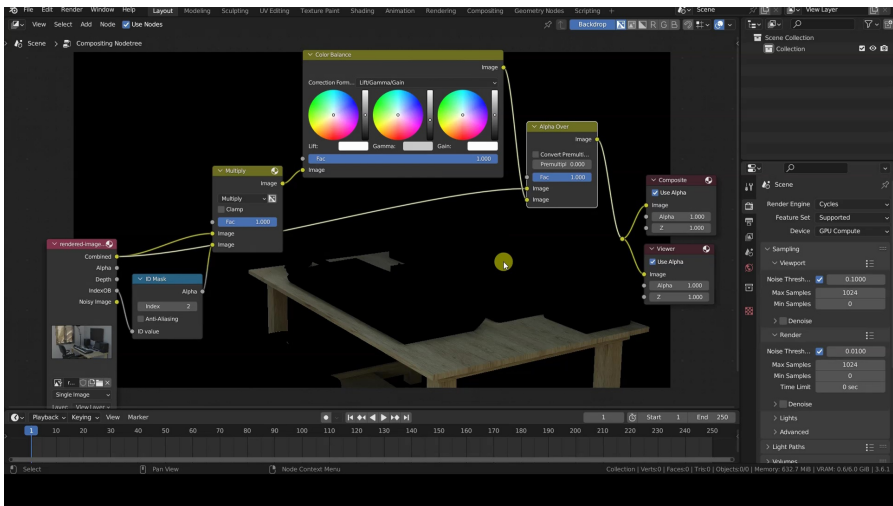
BLENDER #015 - コンポジット - *Render Passes* を[EXR]ファイルに保存し、後のポストプロダクションで取得する方法

www.francescomilanese.com --- 2024 --- https://youtu.be/f_aSWEZclGM

完全なイメージの編集を見るために、シーンに **Color - Alpha Over** ノードも挿入しましょう。

次に、**Combined** をこの新しい **Alpha Over** ノードの最初の **Image** 入力に接続し、**Color Balance** ノードの出力を2番目の **Image** 入力に接続します。

その後、**Alpha Over** ノードの **Image** 出力を **Reroute** ノードに接続します。

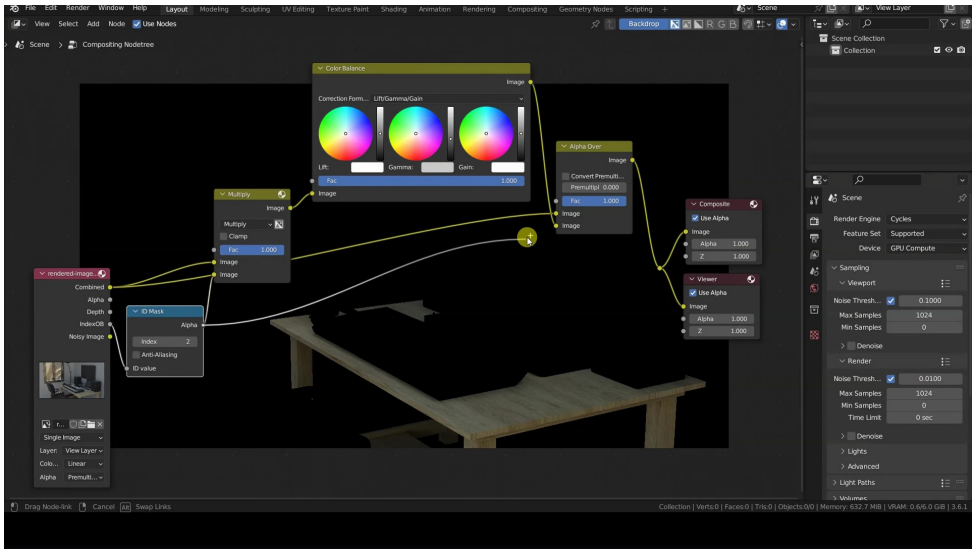


Alpha Over ノードは、その **Factor** が全体のイメージに対して1に設定されているため、正しく機能していません。これは、**Color Balance** からの出力である2番目の **Image** 入力のみを使用していることを意味します。

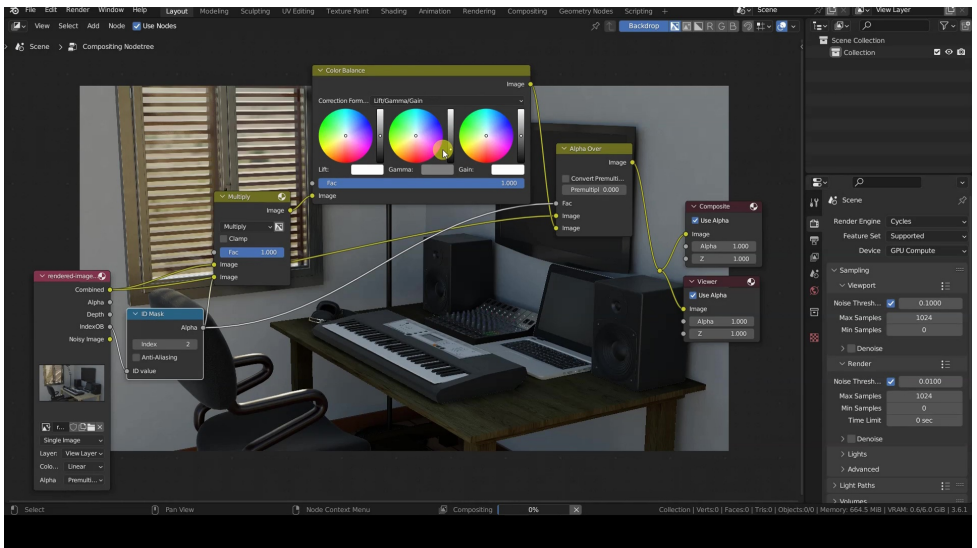
2番目の画像の重なりをデスクの領域だけに制限するために、私たちが必要としているのは、デスクのエリアを除いてどこも黒であるマスクです。これは、**Alpha Over** ノードの **Factor** として使用されるものです。まさに、**ID Mask** から取得しているマスクです！

BLENDER #015 - コンポジット - Render Passes を[EXR]ファイルに保存し、後のポストプロダクションで取得する方法

www.francescomilanese.com --- 2024 --- https://youtu.be/f_aSWEZclGM



この接続を行い、結果を観察し、私たちのニーズに応じて Color Balance ノードや他のポストプロダクションノードを調整し続けることができます。



BLENDER #015 - コンポジット - *Render Passes* を[EXR]ファイルに保存し、後のポストプロダクションで取得する方法
www.francescomilanesi.com --- 2024 --- https://youtu.be/f_aSWEZclGM

Color Balance ノードによって導入された違いを評価するために、それを選択し、 **M** キーを何度も押して、ノードのオン/オフを切り替えることができます。これは **Mute** のショートカットです。

Index フィールドの異なる値を持つ他の **ID Mask** ノードを使用して、他のノードの設定で修正するために他のイメージ要素を分離することができます。

この例では、レンダリングを開始する前に **Object Index** のみを有効にし、それを **OpenEXR Multilayer** ファイルに保存しましたが、異なる効果を得るためにファイルに他の **Passes** を保存することもできます。

このチュートリアルが役立ったことを願っています！ またね！
