

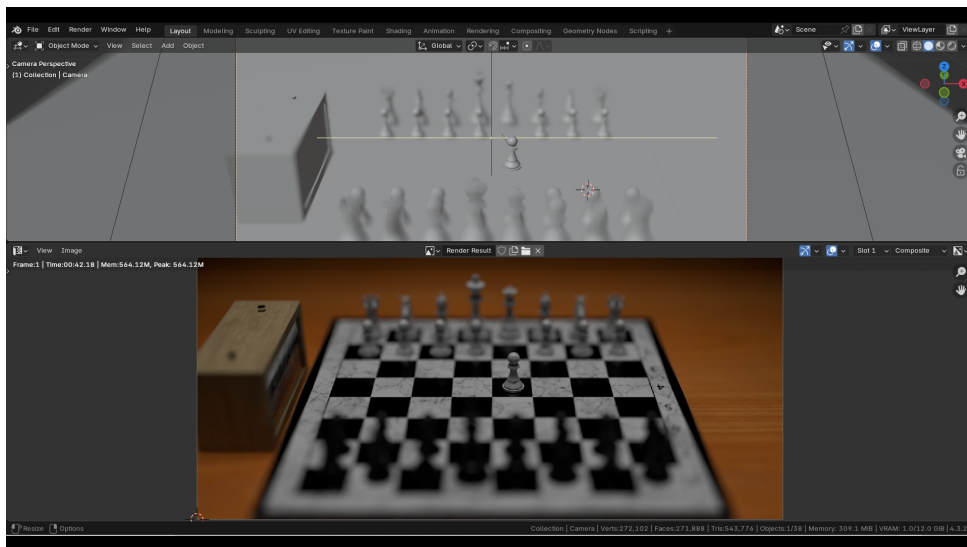
Blender でのカメラの被写界深度を設定する方法 (3D Viewport とレンダリング)

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/vxRKEHFT91A>

この PDF は無料です。気軽にシェアしてください！

私の YouTube チャンネルを登録して、新しい動画の更新を受け取るために通知をオンにしてください！



こんにちは、皆さん！この基本的な Blender チュートリアルでは、仮想カメラの被写界深度（Depth of Field）を設定する方法を学びます。これにより、シーン内の特定のポイントだけが焦点に収まり、それより近いまたは遠い部分がぼやけるようになります。

また、3D Viewport でカメラの焦点ポイントと被写界深度によるぼかしを直接プレビューする方法も紹介します。

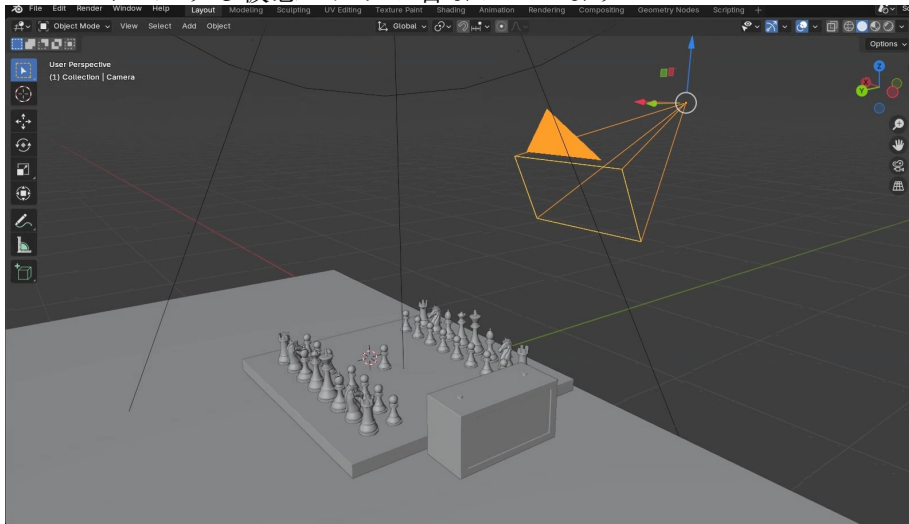
このチュートリアルは Blender バージョン 4.3 を使用して作成されており、Camera オブジェクトのプロパティにのみ焦点を当てています。コンポジットでの Defocus オプションについては、将来的に別の動画で取り上げる予定です。Blender、Substance Painter、Unity に関するチュートリアルをもっと見たい方は、ぜひチャンネル登録と通知のオンをお願いします！

Blender でのカメラの被写界深度を設定する方法 (3D Viewport とレンダリング)

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

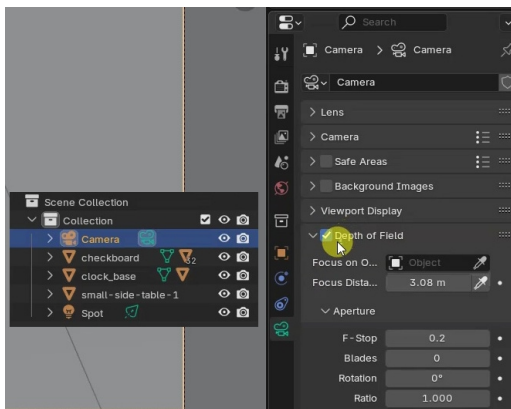
ビデオバージョン : <https://youtu.be/vxRKEHFT91A>

このチュートリアルで使用するシーンには、もちろん、いくつかの要素をフレーミングする仮想カメラが含まれています。



3D View では、すべての要素が完全に焦点が合っており、この結果はシーンをレンダリングすることで再現できます。

Blender では、被写界深度を 2 つの方法で実現できます。どちらの方法も、仮想カメラの Object Data Properties タブの Depth of Field セクションからアクセスできます。



Blender でのカメラの被写界深度を設定する方法 (3D Viewport とレンダリング)

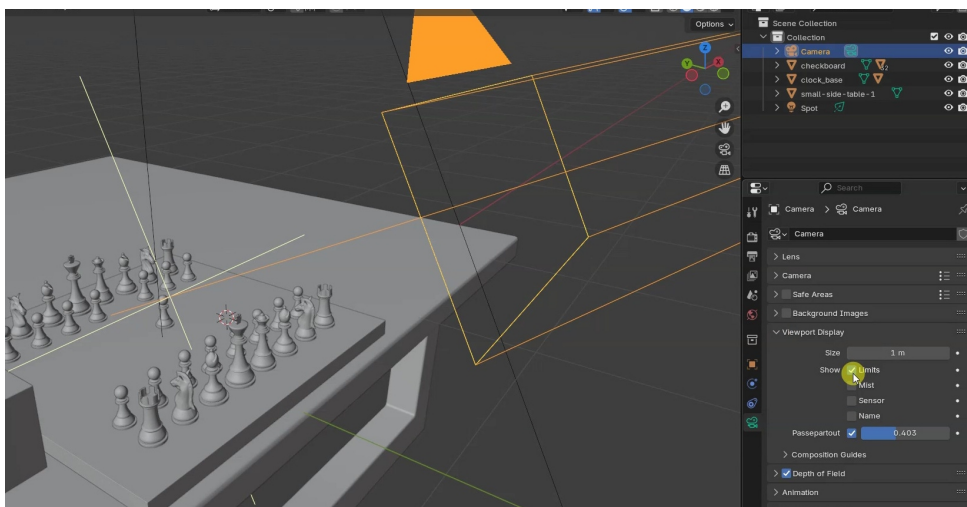
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/vxRKEHFT91A>

最初の方法は、シーンの特定の距離にある要素を焦点に保つものです。この方法は、**Focus Distance** パラメータを調整することで実装されます。

しかし、この値を今調整する際には、2つの問題が生じます。1つ目は、シーン内のどのポイントが設定された距離に対応しているのか分からないことです。2つ目は、3D Viewport で効果のプレビューができないことです。

最初の問題を解決するために、カメラの Object Data Properties タブの Viewport Display セクションで **Limits** オプションを有効にします。このオプションを有効にすると、カメラの Clip Distances が線分で表示され、焦点ポイントが交差した線で示されます。この状態は動画内でも確認できます。



これにより、**Focus Distance** パラメータを調整する際に、焦点ポイントがどこにあるのかリアルタイムで確認できるようになり、設定が容易になります。

カメラビューで被写界深度によるぼかし効果をプレビューするには、3D View の Viewport Shading メニューを開き、**Depth of Field** オプションを有

Blender でのカメラの被写界深度を設定する方法 (3D Viewport とレンダリング)

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

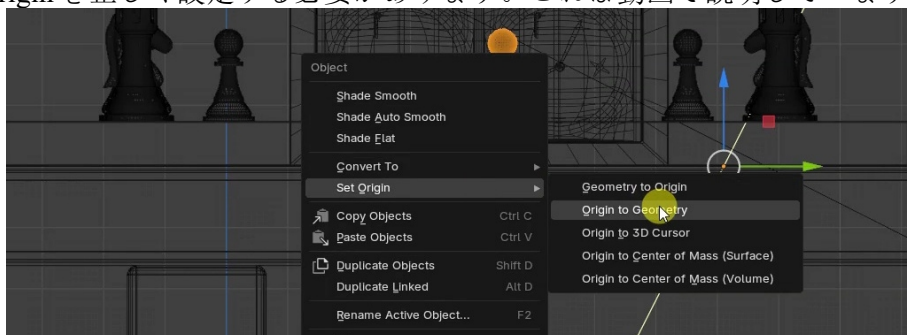
ビデオバージョン : <https://youtu.be/vxRKEHFT91A>

効にする必要があります。**Render** モードでは、**Viewport Shading** メニューで **Depth of Field** オプションが無効になっていても効果が表示されますが、この場合、**Solid** モードで効果が適用されます。

カメラオブジェクトの **Depth of Field** パラメータを分析する前に、焦点距離を設定するためのもう 1 つの方法である **Focus on Object** を見てみましょう。



このオプションを使うと、直感的に、シーン内の特定のオブジェクト（例えば、参照ポイントとして簡単に識別できる **Empty** のような目に見えないオブジェクト）を常に焦点に保つことができます。焦点ポイントはそのオブジェクトの **Origin** になるため、希望する結果を得るには **Origin** を正しく設定する必要があります。これは動画で説明しています。

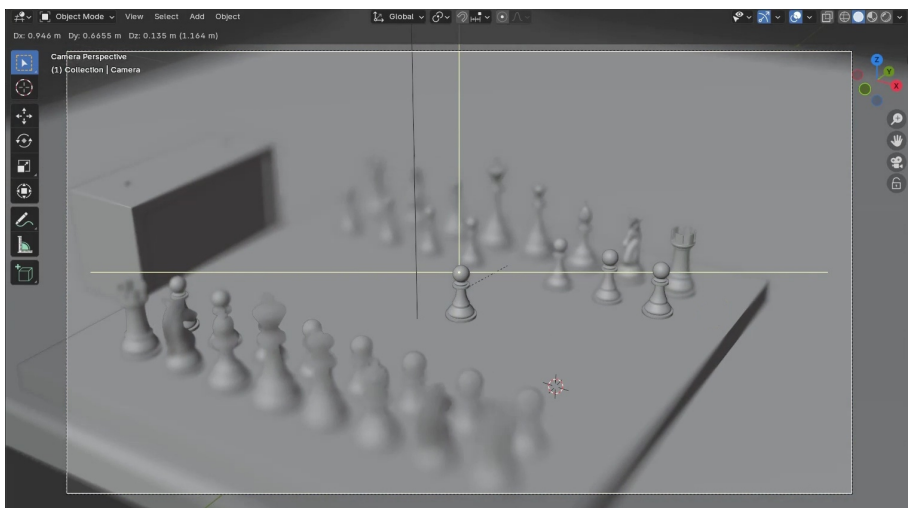


Blender でのカメラの被写界深度を設定する方法 (3D Viewport とレンダリング)

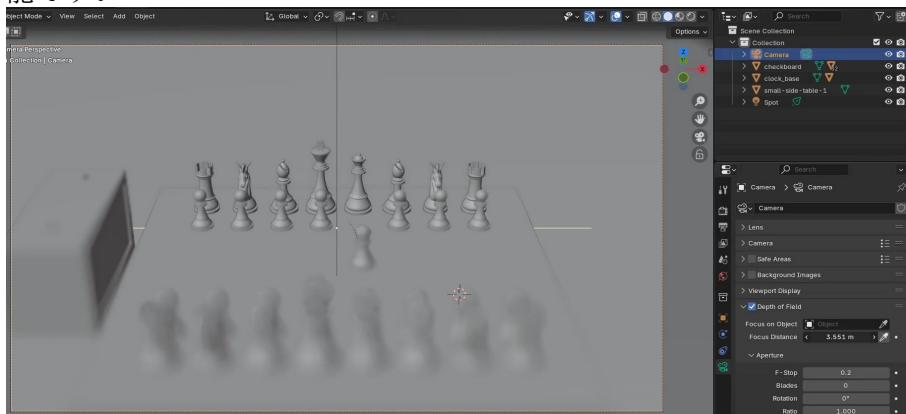
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/vxRKEHFT91A>

このオプションは、シーン内でオブジェクトが静止している場合でも、焦点ポイントをすばやく設定できるため非常に便利です。また、アニメーションでも、カメラが移動したりオブジェクトが動いたりしても、常に焦点が指定したオブジェクトやポイントに保たれるため役立ちます。



Focus Distance 方式の強みは、このパラメータ値をアニメーション化できる点です。これにより、画面の例にあるように、焦点をあるオブジェクトから別のオブジェクトへ移動させるアニメーションを作成することが可能です。



Blender でのカメラの被写界深度を設定する方法 (3D Viewport とレンダリング)

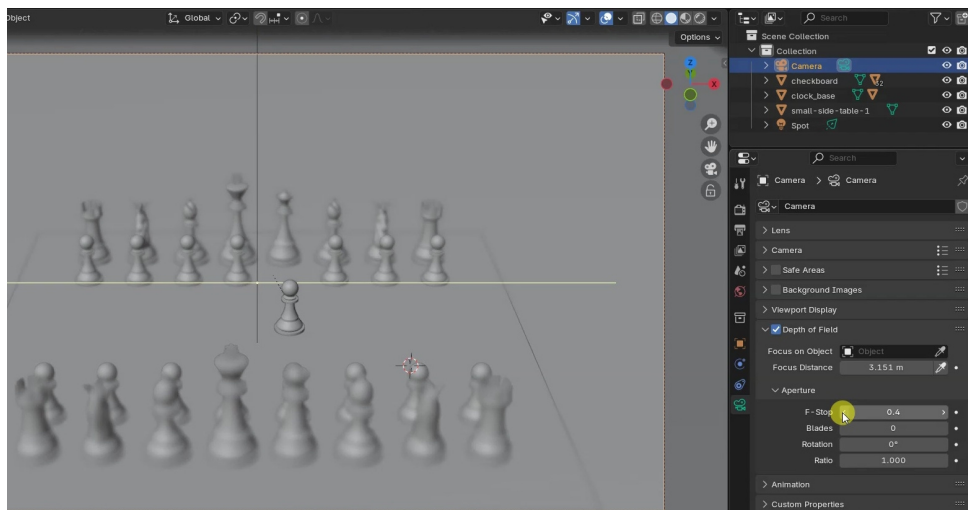
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/vxRKEHFT91A>

この効果は、**Focus Object** として **Empty** を使用し、その Empty を移動させることで達成することもできます。最終的にどちらの方法を選ぶかは、個人の好みによるものです！

では、仮想カメラの被写界深度がどのように実現されるかを定義するためのパラメータを見ていきましょう。

最初のパラメータは **F-Stop** と呼ばれ、シーン内の焦点が合っていないエリアのぼかしの強さを調整します。この値が小さいほど、被写界深度の効果が強くなります。他の多くの **Blender** パラメータと同様に、この値もアニメーション化することが可能で、アニメーション中にシーン内の特定の要素に注意を向けたり、その逆を行ったりすることができます。



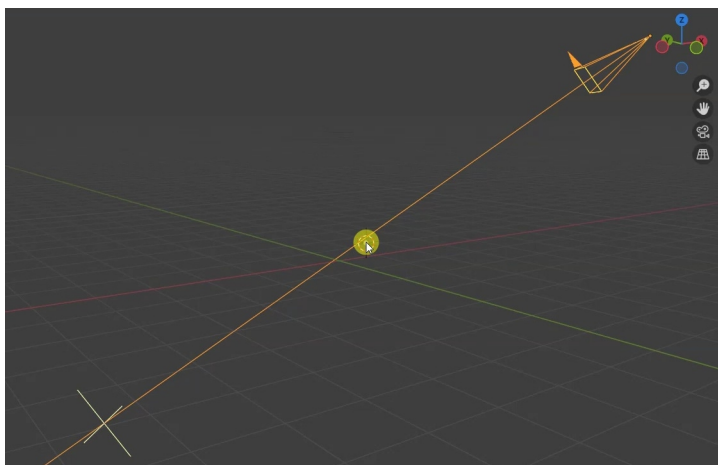
残りの3つのパラメータは、**Bokeh** 効果を実現するために使用されます。この効果は、実世界のカメラレンズの絞り羽根の形状、向き、および構造によって生じるものです。

伝統的な写真では、焦点が外れた要素の形状はこれらの特性に大きく影響されますが、Blenderではこの効果を **Blades**、**Rotation**、**Ratio** パラメータを使用してシミュレーションします。

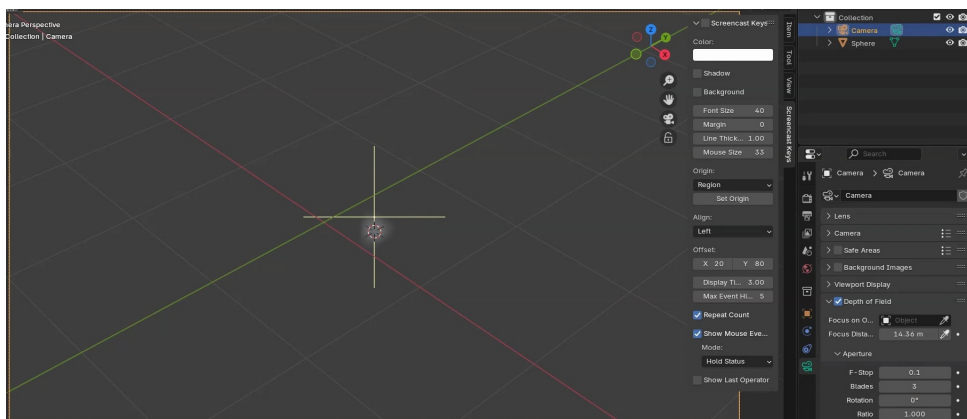
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/vxRKEHFT91A>

この効果は、レンダリングされたすべてのオブジェクトに対する最終的なレンダーで確認できます。これらの例でより明確にするために、黒い背景に対して発光素材を持つ球体を使用し、その球体を焦点が外れたエリアに配置します。



Blades パラメータは、実世界のカメラレンズにおける絞り羽根の枚数を指し、ぼやけたオブジェクトの形状の変化に影響を与えます。この効果は、この値が3以上の場合にのみ表示され、3つ以上の辺を持つ多角形になります。

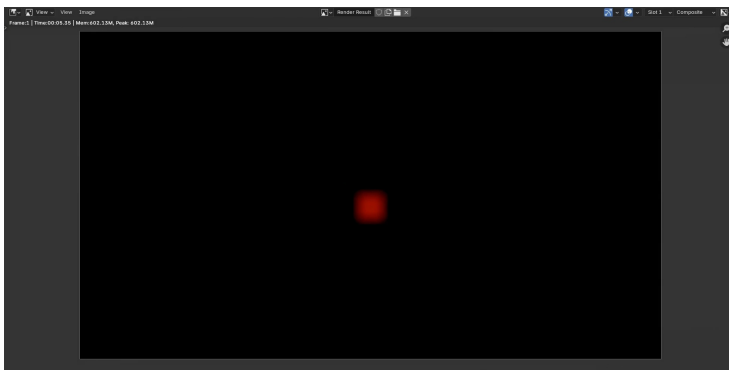


Blender でのカメラの被写界深度を設定する方法 (3D Viewport とレンダリング)

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/vxRKEHFT91A>

動画内では、このパラメータの値を調整して作成したレンダリングを示しています。ご覧のとおり、**Blades** が 0 に設定されている場合、球体の光は円形になります。しかし、値が 3 以上の場合、結果は対応する辺数を持つ多角形になります。これらのレンダリングは少ない **Samples** 値で作成され、**Denoise** オプションが有効になっているため、初期レンダリングは非常にノイズが多いですが、最終的な画像は滑らかで明確にぼやけています。



Blades の値を増やすと、多角形は円に近づいていきますが、その時点では、完全に円形の効果を得るために値を 0 に設定する方が良いでしょう。実際、実世界のカメラレンズは多くの場合、円に近づけるために 6 枚以上の絞り羽根を持ち、ポリゴン状のボケ形状を避けています。

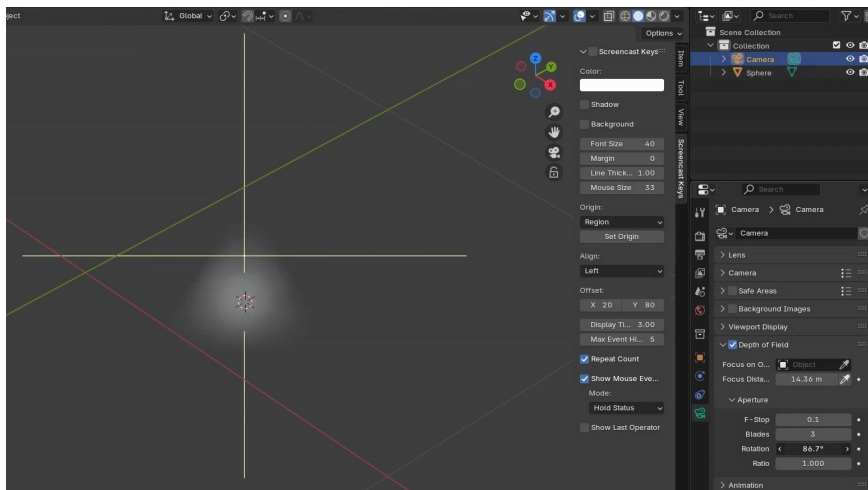
Rotation パラメータを使用すると、**Blades** が 3 以上に設定されている場合に、**Bokeh** 効果によって生成される形状を回転させることができます。回転は値が増加または減少する方向に応じて、反時計回りまたは時計回りに行われます。負の値も使用可能です。

動画では、**Blades** を 3 に設定し、**Rotation** の値を 0 から 180 まで 250 フレームの間にアニメーション化して作成したアニメーションを紹介しています。

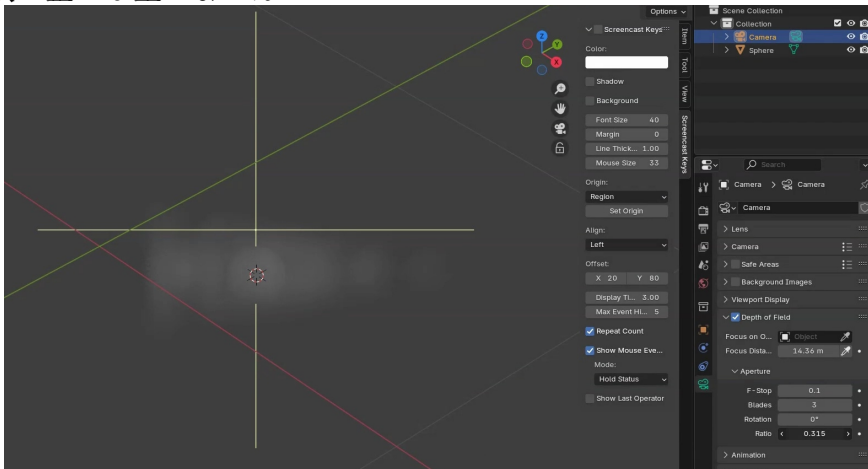
Blender でのカメラの被写界深度を設定する方法 (3D Viewport とレンダリング)

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/vxRKEHFT91A>



最後に、**Ratio** パラメータは、**Bokeh** 効果によって生成される多角形を歪めるために使用されます。値が1未満の場合は水平方向に、1より大きい場合は垂直方向に引き伸ばされます。そのため、デフォルト値の1では形状に歪みは生じません。



以上で、Blender のカメラにおける被写界深度設定の概要 (3D Viewport およびレンダリングの両方) を終了します! このチュートリアルが参考になったら嬉しいです。それでは、また次回お会いしましょう!