

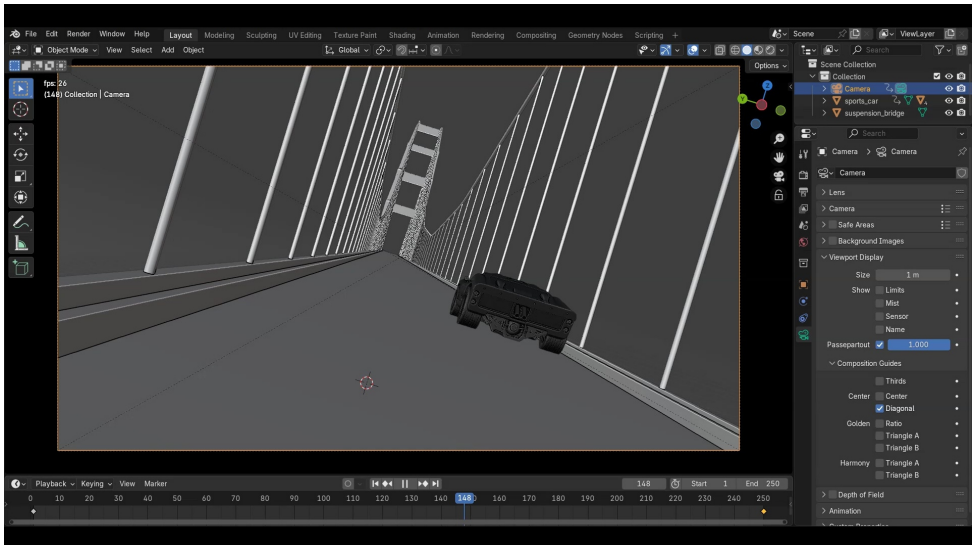
カメラのパスポルトゥ、セーフエリア、および構図ガイド (Blender)

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

ビデオバージョン : <https://youtu.be/nKw2pg6-LRI>

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！



皆さん、こんにちは！このビデオでは、Blenderのカメラオブジェクトに関連するツールと機能の概要を見ていきます。特に、パスポルトゥオプション、セーフエリア、および構図ガイドについて取り上げます。

他の多くのビデオチュートリアルと同様に、このチュートリアルのPDFバージョンは説明欄のリンクから無料でダウンロードできます。また、チャンネル登録と通知を有効にしておくと、今後のチュートリアルを見逃さないのので、この機会にぜひどうぞ！

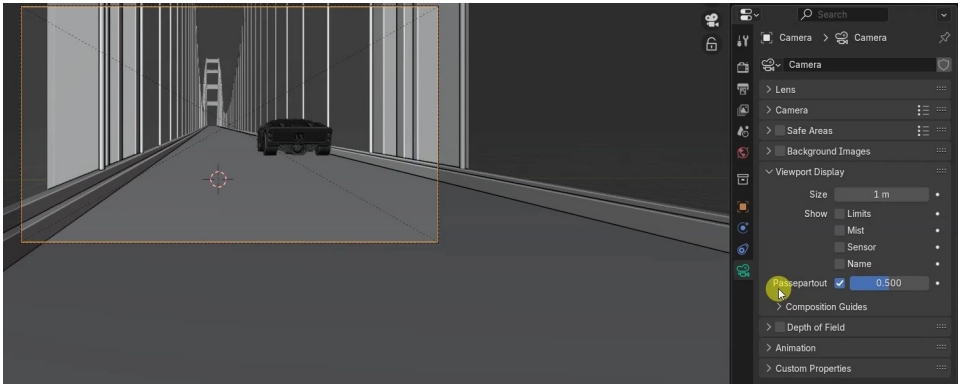
このチュートリアルの最初のトピックは、一番短時間で説明できる内容でもあります。それはパスポルトゥオプションです。このオプションを使用すると、仮想カメラのフレーム外の領域を暗くすることができます。

カメラのパスポートゥ、セーフエリア、および構図ガイド (Blender)

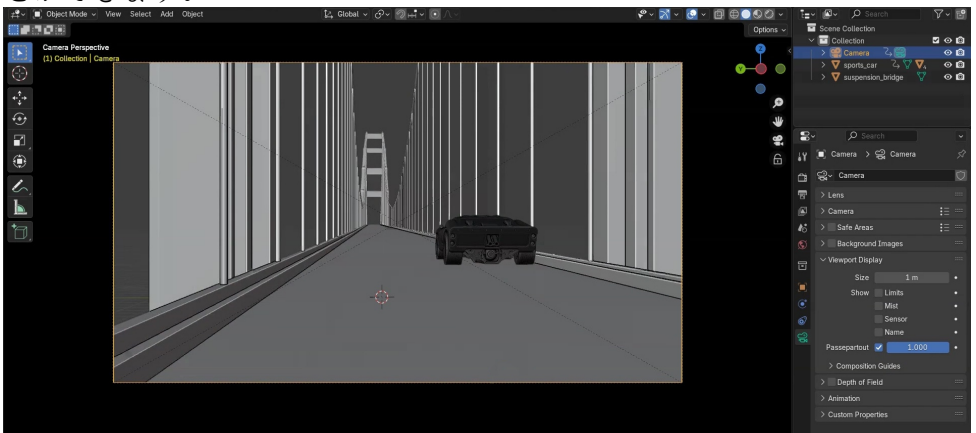
www.francescomilanesec.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/nKw2pg6-LRI>

このオプションは、カメラのオブジェクトデータプロパティタブ内のビューポートディスプレイセクションにあります。実際には、デフォルトで有効になっている場合があります。カメラビューでは、一般的にフレーム外の領域が他の部分より暗く表示されるためです。



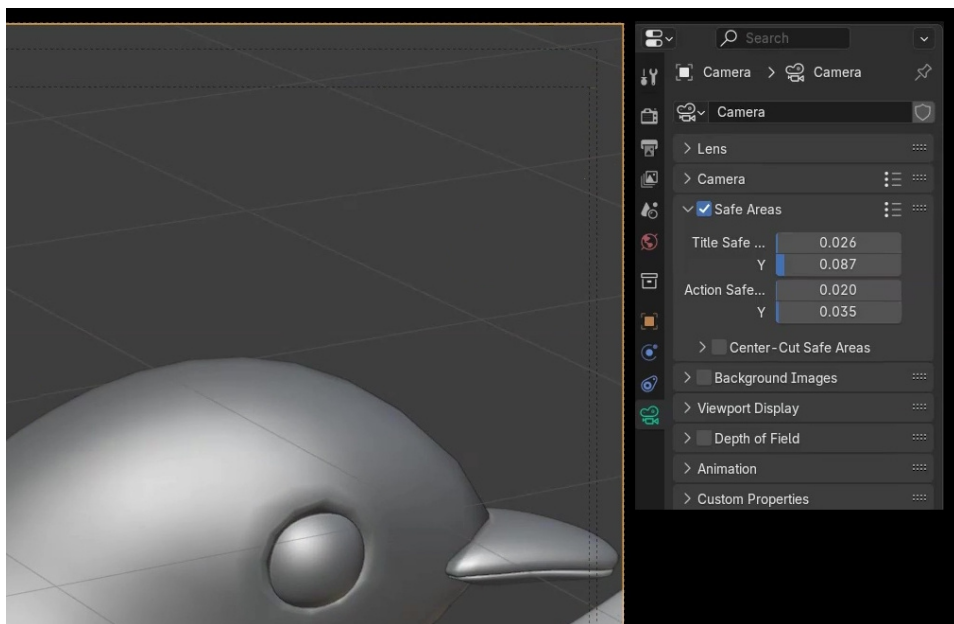
しかし、これらの領域の明るさを調整することが可能です。パスポートゥアルファパラメーターを変更することで、フレーム外の領域を完全に黒くすることもできます（このパラメーターの値を1に設定します）。これは、仮想カメラでフレームに収まる部分だけに集中したいときに非常に便利です。特にアニメーション作業時には、最終レンダりの良いプレビューを得るために、フレーム外の要素に気を取られないようにすることができます。



次に、このチュートリアル of 2 つ目のトピックに進みましょう。それはセーフエリアです。セーフエリアは、異なる画面で要素が確実に表示されるようにフレーム内で要素を配置できる領域を指します。

一部のデバイスで境界ゾーンが見えなくなる問題は「オーバースキャン」と呼ばれます。正直なところ、この問題は主に陰極線管を使用した古いテレビや、VGA のようなアナログポートから信号を受信するデバイスに関連しています。しかし、多くの国ではテレビ放送におけるセーフエリアの値が規制されているため、これらの値を正しく設定する必要があります。

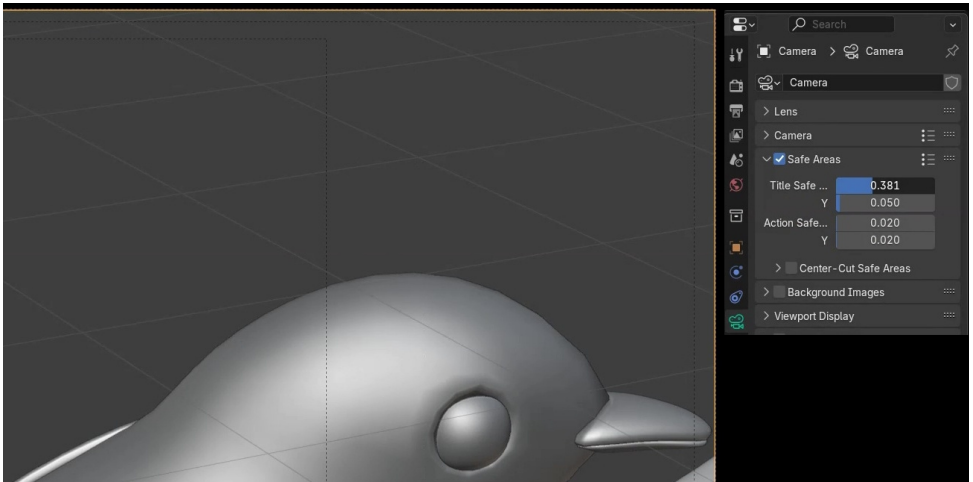
Blender のカメラビューで表示できる 2 つのエリアは、アクションセーフとタイトルセーフと呼ばれます。これらを表示するには、カメラのオブジェクトデータプロパティタブ内でセーフエリアセクションを有効にする必要があります。



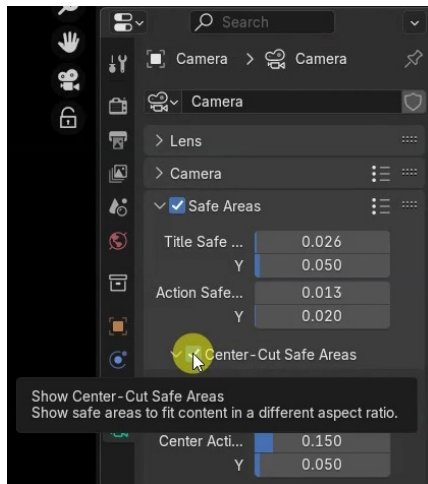
このオプションを有効にすると、Blender では X 軸および Y 軸の両方で 0 から 1 の範囲の係数を使用して、各エリアのサイズを調整することができます。

タイトルセーフエリアは最も内側のエリアであり、その中に表示されるすべての要素は、ほぼすべてのデバイスで確実に表示されます。

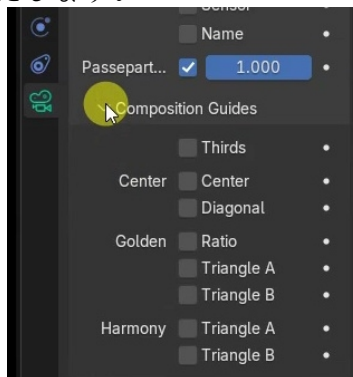
アクションセーフエリアはタイトルセーフエリアよりも広いエリアで、高精度のデバイスで表示される安全なゾーンを表しており、オーバースキャンを最小限に抑えます。



セーフエリアセクションには、**センターカットセーフエリア**というオプションのサブセクションがあります。これを使用すると、他の比率とは異なるアスペクト比を持つ 2 つの追加エリアを指定できます。これは、4:3 のアスペクト比を持つデバイスや、特に左右をさらにクロップする 16:9 ワイドスクリーン形式とは異なる比率のデバイスのセーフエリアを定義するのに役立ちます。



最後に、このチュートリアル の 3 つ目であり最後のトピックである**構図ガイド**について説明します。これらは**ビューポートディスプレイ**セクションで有効にできるガイドラインです。これらはカメラビュー内でのみ表示され、最終レンダリングには表示されません。フレームの視覚的な構図を補助する役割を果たします。



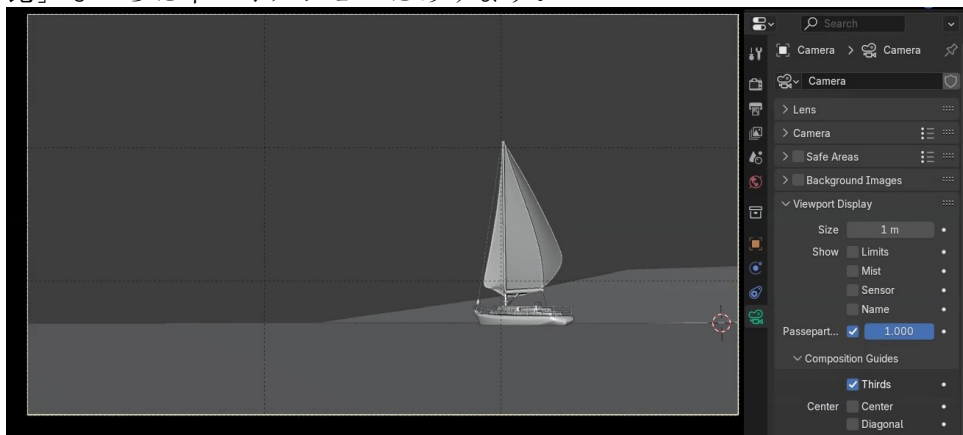
構図ガイドは写真撮影の概念であり、これ自体を深く掘り下げる価値がありますが、ここではそのレベルの詳細には触れません。簡単に言えば、**構図ガイド**は「三分割法」や「黄金比」、「対角線」などの古典的な構図の原則に基づいており、注目を集めるように被写体や注目点を配置したり、要素を調和の取れたバランスの良い美しい形に整えるための補助となります。

カメラのパスポートゥ、セーフエリア、および構図ガイド (Blender)

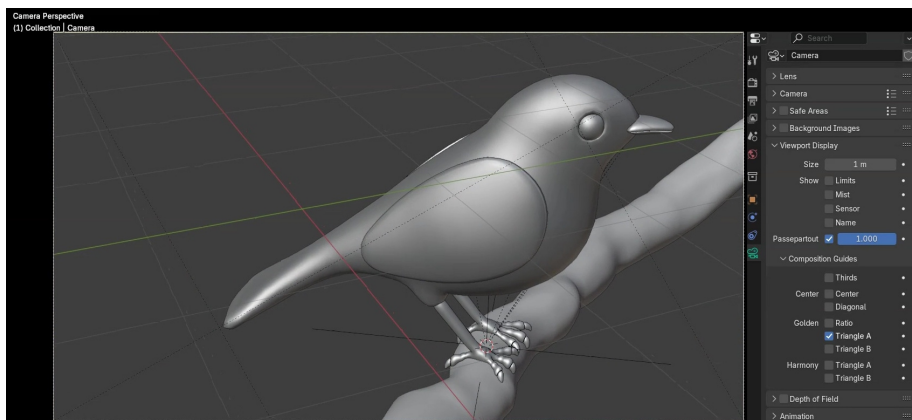
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/nKw2pg6-LRI>

例えば、「三分割法」はフレームをグリッドで分割し、そのグリッド線の交点が主要な被写体や注目点を配置するのに最適な位置であることを示唆します。「三分割法」に似ていますが、黄金比に基づいた「黄金比」もさらに下のオプションにあります。



ゴールデンセクションのオプションは、黄金比を利用して優雅で調和の取れたバランスを実現します。例えば、「ゴールドントライアングル」の線は、被写体の重要な要素を三角形の線に沿って配置したり、埋まった空間と空白の空間をバランスよく配置したり、重要な要素を線の交点に置くことで観察者の視線を誘導したりするのに役立ちます。

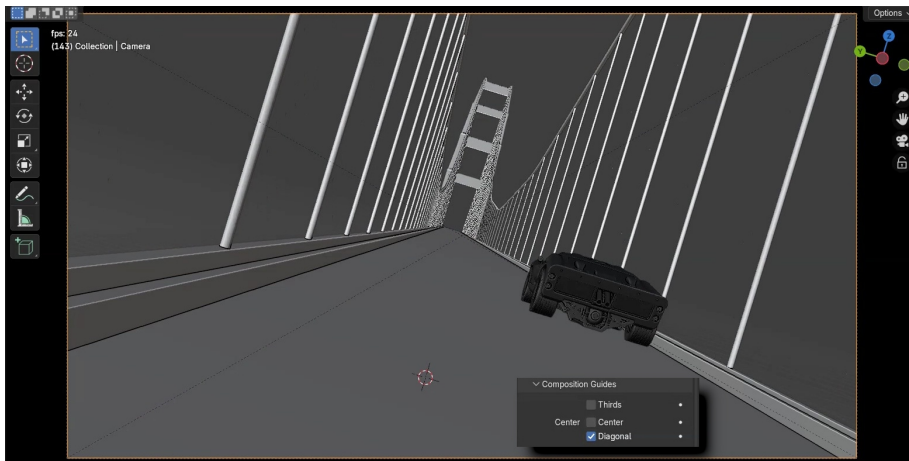


カメラのパスポート、セーフエリア、および構図ガイド (Blender)

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

ビデオバージョン : <https://youtu.be/nKw2pg6-LRI>

対角線は特に動きや躍動感を伝える必要があるフレームに適しており、目を斜めのラインに沿って誘導します。



レンダリング用のフレームを準備する際には、自分のニーズに最も適した**構図ガイド**を有効にして、最適なフレーミングを選ぶための貴重な支援を得ましょう！

以上でこのチュートリアルは終了です！お役に立てたなら幸いです。またお会いしましょう！