

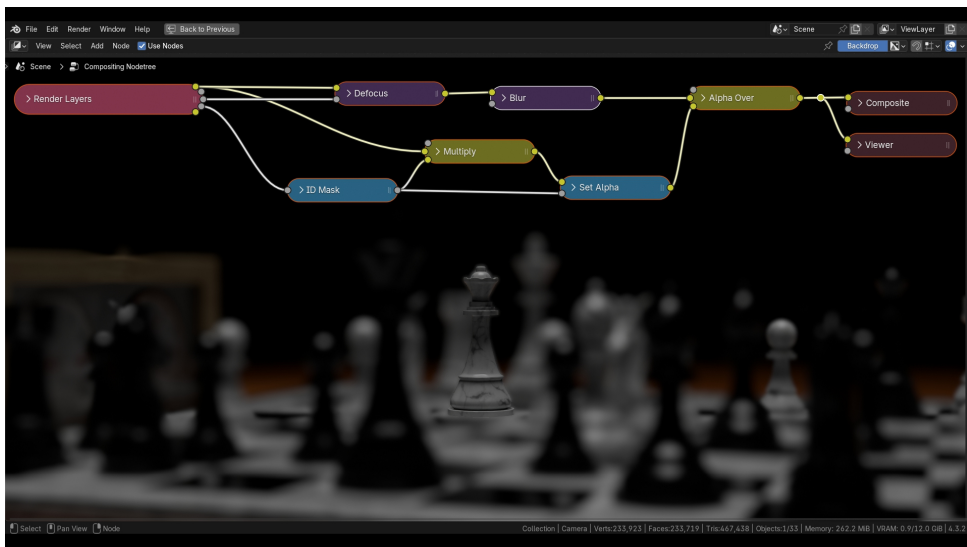
**Blender で単一のオブジェクトを完全に焦点に合わせる被写界深度の設定:
コンポジティングを使用**

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

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

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！ 数週間前に公開したチュートリアルでは、Blender で被写界深度 (Depth of Field) を有効にする方法を解説しました。この方法では、3D Viewport やレンダリングで特定のオブジェクトに焦点を当てつつ、シーンの他の部分をぼかすことができます。

被写界深度によるぼかし効果は魅力的な結果をもたらします。しかし、この効果は特定のオブジェクトのみに焦点を当てるわけではありません。同じ距離にある他の要素も焦点が合った状態のままになるためです。

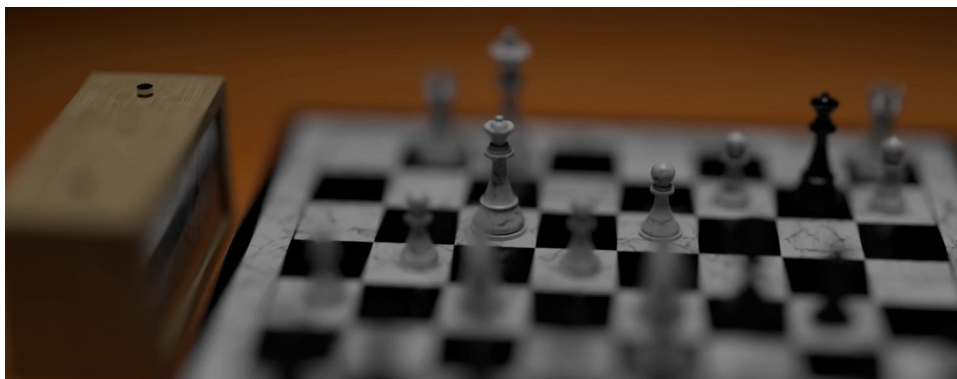
現在、Focus Object として White Queen を設定したアニメーションを表示しています。ご覧のとおり、アニメーション中にチェス盤の他

**Blender で単一のオブジェクトを完全に焦点に合わせる被写界深度の設定:
コンポジティングを使用**

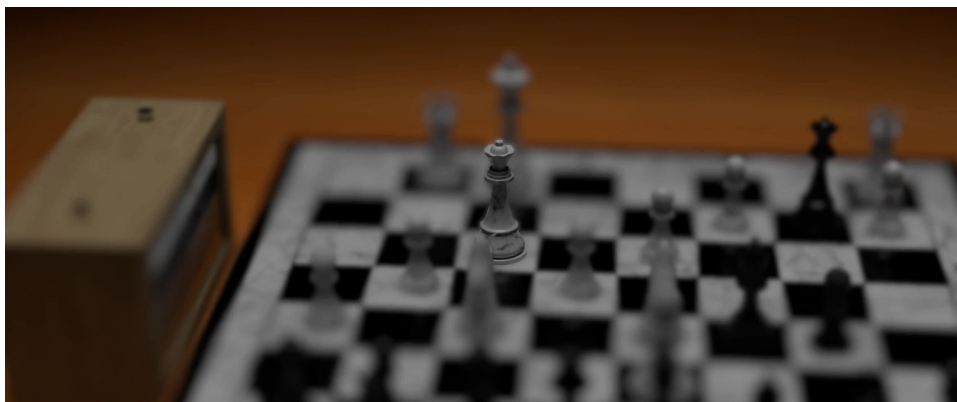
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

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

の駒や部分も焦点が合っています。また、White Queen は高さがあるため、カメラの角度によって一部が Focus Point から外れる場合があります。



次に、このチュートリアルで最終的に達成するレンダリング結果をお見せします。この結果では、White Queen から異なる距離にある駒は被写界深度効果によってぼかされています。このぼかしは単に均一に適用されるわけではなく、White Queen 以外のすべてのオブジェクトがぼかされ、White Queen だけが完全に Focus されています。



**Blender で単一のオブジェクトを完全に焦点に合わせる被写界深度の設定:
コンポジティングを使用**

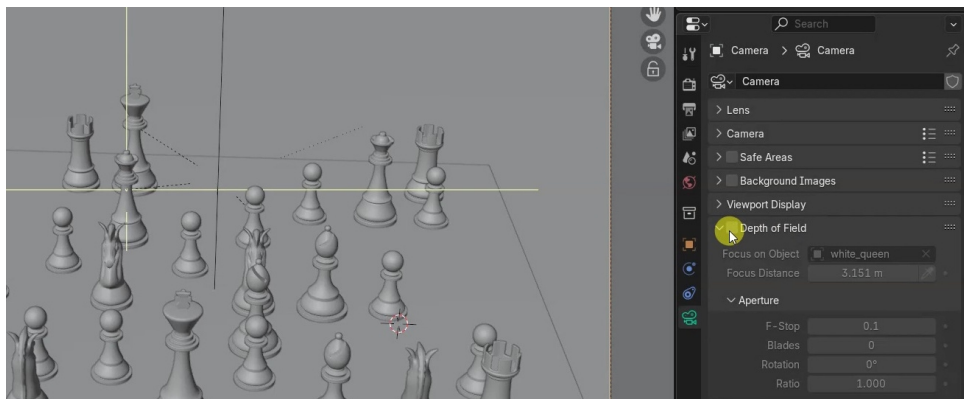
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

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

他のビデオチュートリアルと同様、このチュートリアルの PDF バージョンは、説明欄にあるリンクから無料でダウンロードできます。この機会にぜひチャンネル登録をして、通知をオンにしてください！今後のチュートリアルを見逃すことはありません。

それでは、2つ目のアニメーションで示した結果を達成する方法を見ていきましょう。まず、Camera オブジェクトで Depth of Field を有効にし、Focus Object として White Queen を設定します。

この時点で、仮想カメラの Depth of Field 効果を無効にします。



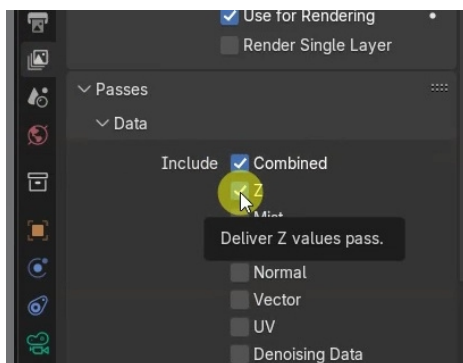
次にレンダリングを開始すると、画像全体が焦点に合った状態になります。この段階では、カメラの Depth of Field を無効にしているため、レンダリング中にシーンをぼかすことはありません。その代わりに、White Queen の距離情報を抽出し、Compositing で Defocus エフェクトを適用するために使用します。

先に進む前に、View Layers パネルで Z Render Pass を有効にして、Compositing フェーズでこの情報を取得できるようにします。

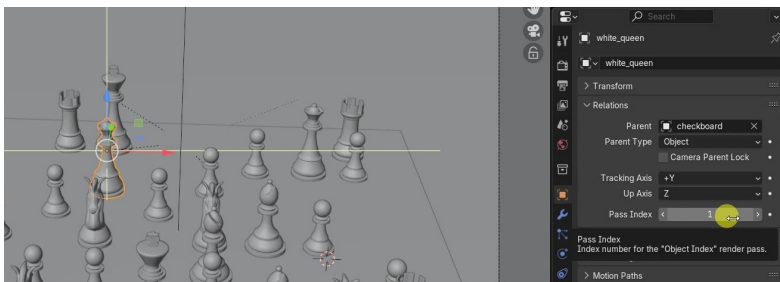
**Blender で単一のオブジェクトを完全に焦点に合わせる被写界深度の設定:
コンポジティングを使用**

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

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



Compositing で White Queen のマスクを他のレンダリングから分離するには、まず Object Data Properties タブの Relations セクションで、このオブジェクトに 0 以外の Pass Index 値 (例: 1) を割り当てます。



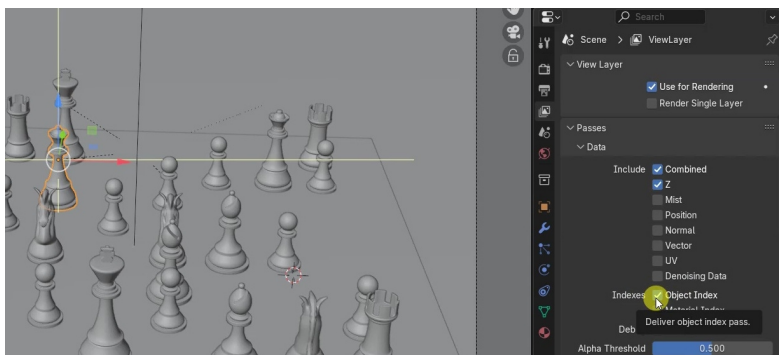
この Pass Index 値は White Queen のみに設定してください。他のオブジェクトに同じ値が設定されると、Compositing でのマスクに他のオブジェクトも含まれてしまいます。

Compositing でこの情報を使用するには、レンダリングを開始する前に View Layer Properties パネルで Object Index Render Pass を有効にする必要があります。

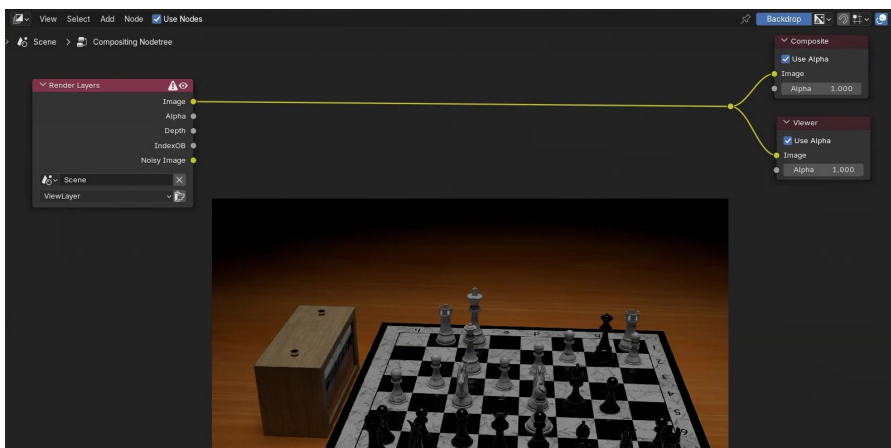
**Blender で単一のオブジェクトを完全に焦点に合わせる被写界深度の設定:
コンポジティングを使用**

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

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



これらの情報を含むレンダリングを開始し、Compositing で最終結果のための必要なノードスキームを設定しましょう。



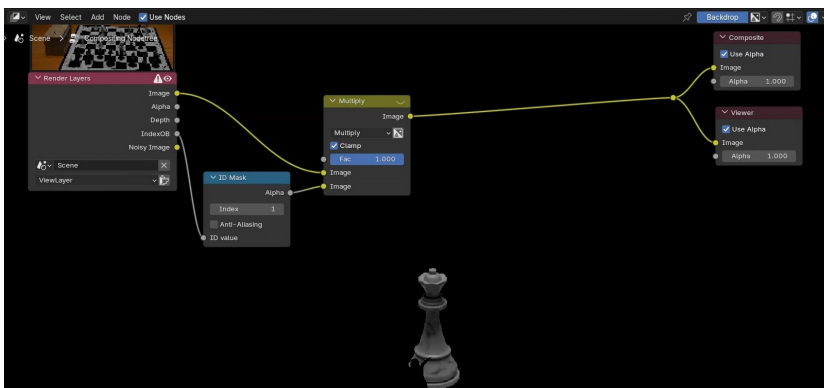
Object Index の情報を ID Mask ノードに渡し、Index を 1 に設定して White Queen のマスクを分離します。

このマスクを元の画像と Color Mix ノードで Multiply モードを使用して掛け合わせます。Factor を 1 に設定し、Clamp を有効にすると、黒い背景に White Queen のみが表示されたレンダリングが得られます。

**Blender で単一のオブジェクトを完全に焦点に合わせる被写界深度の設定:
コンポジティングを使用**

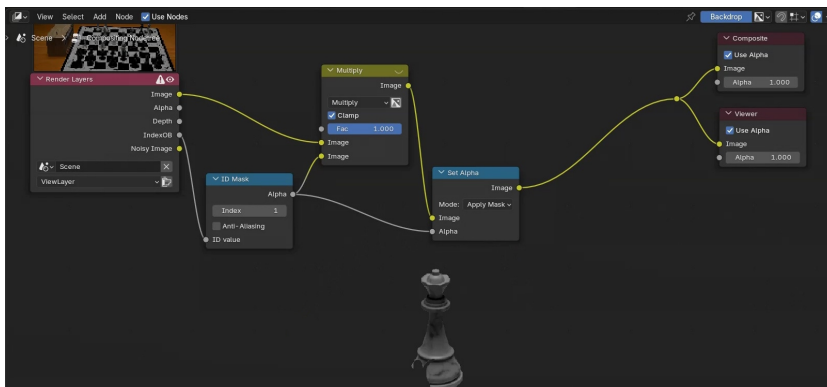
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

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



この画像を元のレンダリングにオーバーレイするには、画像の黒い部分をすべて透明にする必要があります。そのためには、**Set Alpha** ノードが効果的です。ただし、問題があります: Alpha を使用すると、最終画像で White Queen がレンダリングから色を継承するため、半透明になってしまいます。

幸いなことに、**ID Mask** ノードの出力を使って、White Queen の白いマスク（黒い背景付き）がすでにあります! **Multiply** ノードの出力を **Set Alpha** ノードの **Image** 入力に接続し、**ID Mask** ノードの Alpha 出力を **Set Alpha** ノードの Alpha 入力に接続してください。



**Blender で単一のオブジェクトを完全に焦点に合わせる被写界深度の設定:
コンポジティングを使用**

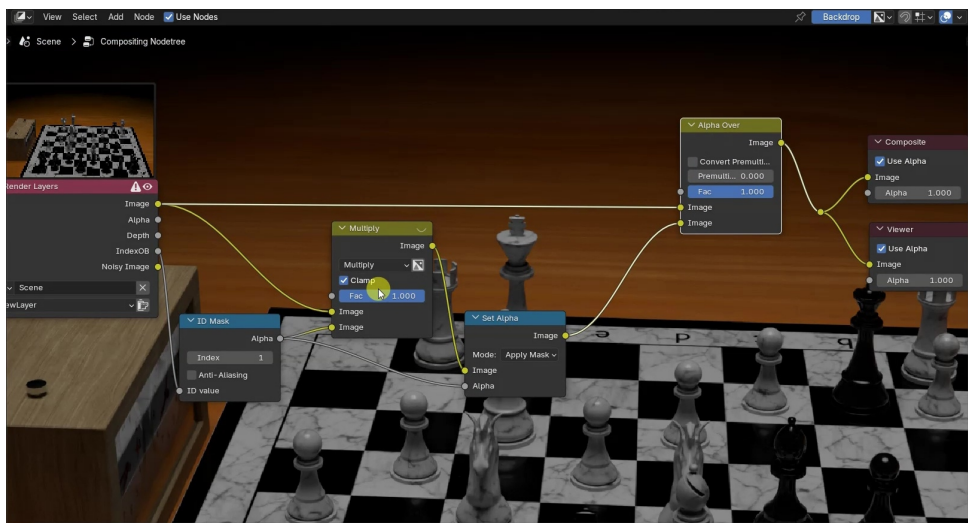
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

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

これで、透明な背景に White Queen のレンダリングが完成しました。
この画像は、**Alpha Over** ノードを使用してぼかされたシーンにオーバーレイできます。

セットアップに **Alpha Over** ノードを追加し、Factor を 1 に設定します。**Render Layers** からのレンダー出力を **Alpha Over** ノードの最初の Image 入力に接続し、**Set Alpha** ノードからの出力画像を **Alpha Over** ノードの 2 つ目の Image 入力に接続します。

現時点では、初期レンダリングがぼかされていないため、すべてのオブジェクトが完全に焦点に合っています。



Render Layers と **Alpha Over** の間に **Defocus** ノードを追加し、Z Buffer を有効にして、**Render Layers** からの Depth 出力を **Defocus** ノードの Z 入力に接続します。

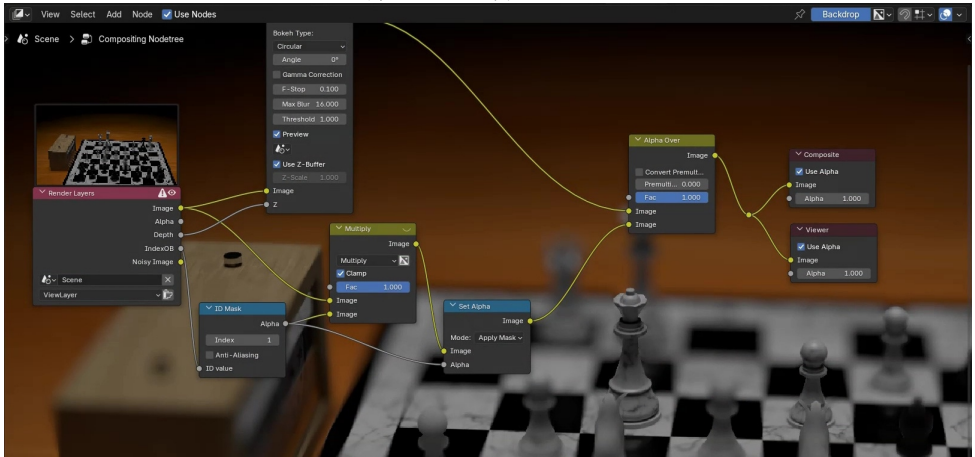
F-Stop 値を十分に下げて、必要な被写界深度のぼかし効果を適用します。

**Blender で単一のオブジェクトを完全に焦点に合わせる被写界深度の設定:
コンポジティングを使用**

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

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

この時点で、White Queen は完全に焦点が合い、カメラから適切な距離にある他のオブジェクトも焦点が合っています。ただし、F-Stop 値を非常に低く設定した場合に顕著になる点に注目してください。



実際、私たちのノード設定による結果は、Camera オブジェクトの **Depth of Field** で得られるものとは異なります。White Queen は非常に背の高いオブジェクトのため、F-Stop 値を低く設定すると、そのすべての部分が焦点に留まるわけではありません。

私たちのノード設定では、White Queen の焦点が合ったレンダリングを分離し、それを元のレンダリングのぼかしバージョンに適用しています。

次に、仮想カメラから適切な距離にあるすべての要素に追加のぼかしを加える必要があります。ただし、当然ながら White Queen は除外します。

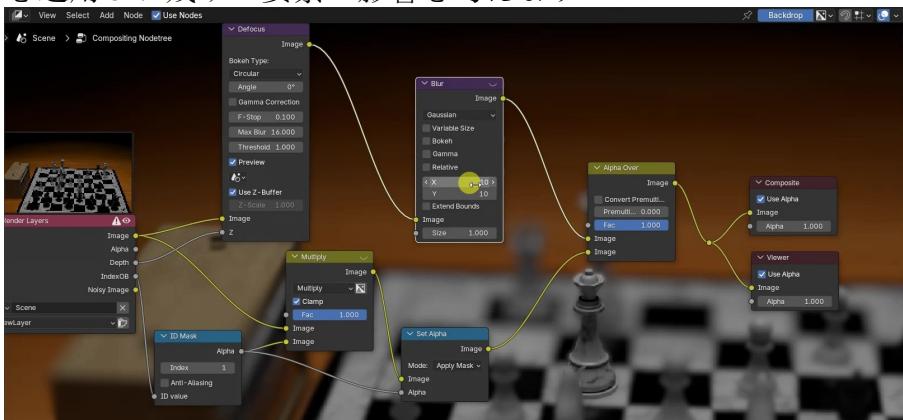
これは、**Defocus** ノードの出力をさらにぼかすために、**Blur** ノードを使用し、適切なぼかし値を設定することで簡単に実現できます。

**Blender で単一のオブジェクトを完全に焦点に合わせる被写界深度の設定:
コンポジティングを使用**

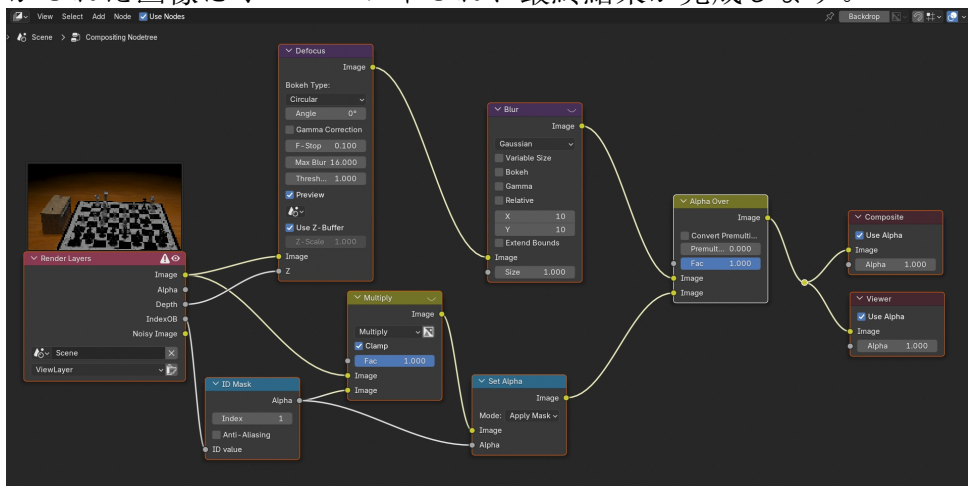
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

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

Defocus ノードは被写界深度に基づいて初期的なぼかしを適用し
White Queen から遠いオブジェクトほど他のオブジェクトよりもぼやけるようにします。その後、**Blur** ノードが画像全体に追加のぼかし層を適用し、残りの要素に影響を与えます。



最終的に、完全に焦点が合った White Queen のレンダリングが、ぼかされた画像にオーバーレイされ、最終結果が完成します。



以上でこのチュートリアルは終了です！ この内容が役立ったなら幸いです。それでは、また次回お会いしましょう！