

コンポジットノードのミュートをアニメートする方法 | Switch ノード活用 |

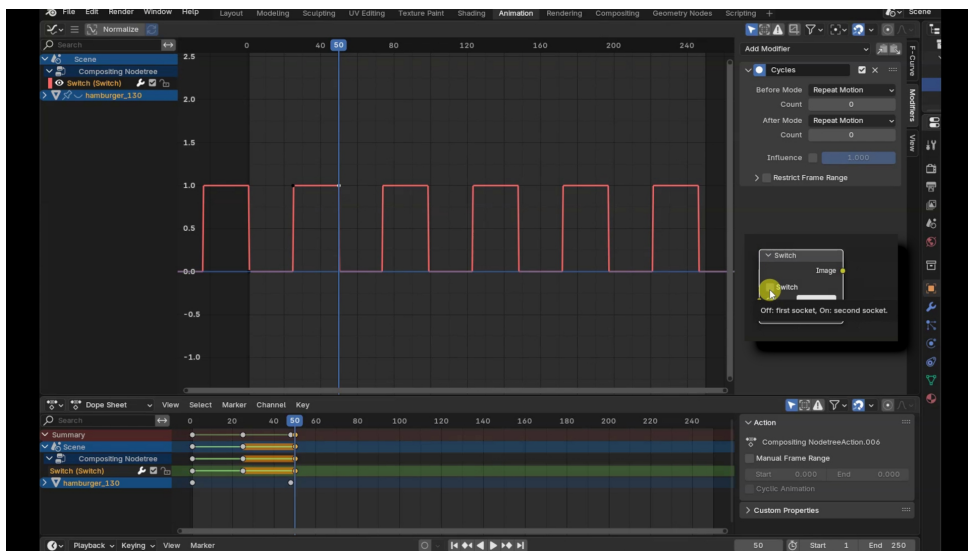
Blender 4.3 クイックチップ

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](https://gumroad.com/l/GUMROAD)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/AS40xSjxog>

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！



みなさん、こんにちは！今回は非常に短く基本的な動画で、Blender 4.3の **Compositing Switch** ノードを使用して、特定のノードやノードグループの有効化または無効化をアニメートする方法について説明します。

他の多くのチュートリアルと同様に、このチュートリアルの PDF 版は動画の説明欄にある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のオンもお忘れなく！今後のチュートリアルを見逃さないようにしましょう。

Switch ノードを使用すると、1つの入力から別の入力へ切り替えることができます。この切り替えは **チェックボックス** で制御され、入力の切り替

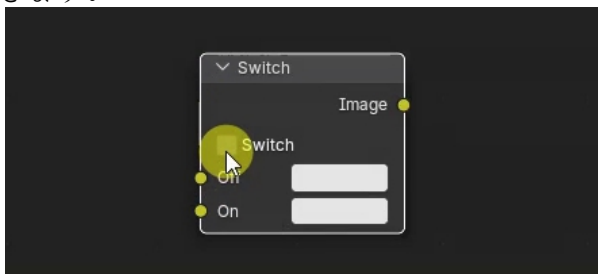
コンポジットノードのミュートをアニメートする方法 | Switch ノード活用 |

Blender 4.3 クイックチップ

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

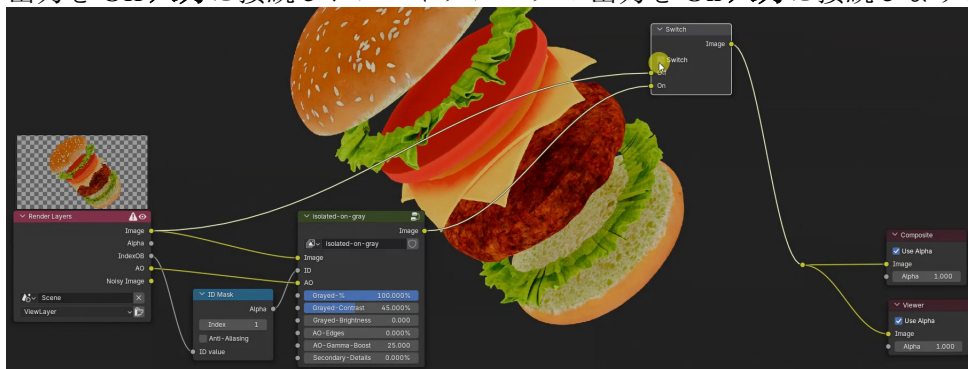
ビデオバージョン : <https://youtu.be/AS40xSjxog>

えが瞬時に行われます。チェックボックスの値は、チェックボックス上で右クリックして表示されるメニューから **Insert Keyframe** を選択するか、チェックボックスにマウスカーソルを合わせた状態で **I** キーを押すことでアニメートできます。



Switch ノードを使えば、特定のタイミングでエフェクトやそのパラメーターを有効化または無効化することが可能です。これにより、Blender では通常アニメートできないノードやノードグループのミュート機能もアニメートできるようになります。

例えば、アニメーションの途中でノードグループの効果を有効化したい場合、**Switch** ノードを使用します。具体的には、**Render Layer** の Image 出力を **Off** 入力に接続し、ノードグループの出力を **On** 入力に接続します。



タイムラインの最初のフレームで、チェックボックスがオフの状態キーを挿入 (Insert Keyframe) します。これにより、アニメーションの開始時点では **Switch** ノードがオリジナルのレンダーを出力します。

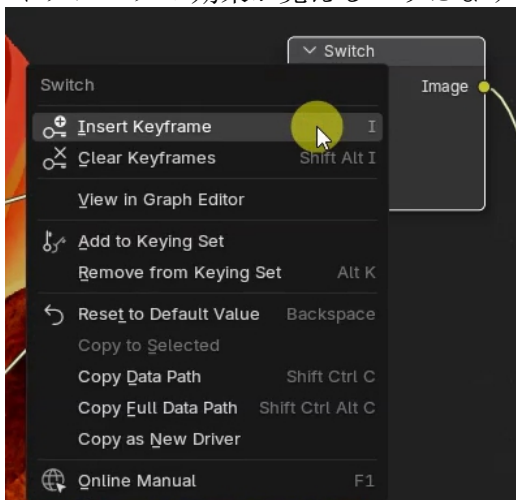
コンポジットノードのミュートをアニメートする方法 | Switch ノード活用 |

Blender 4.3 クイックチップ

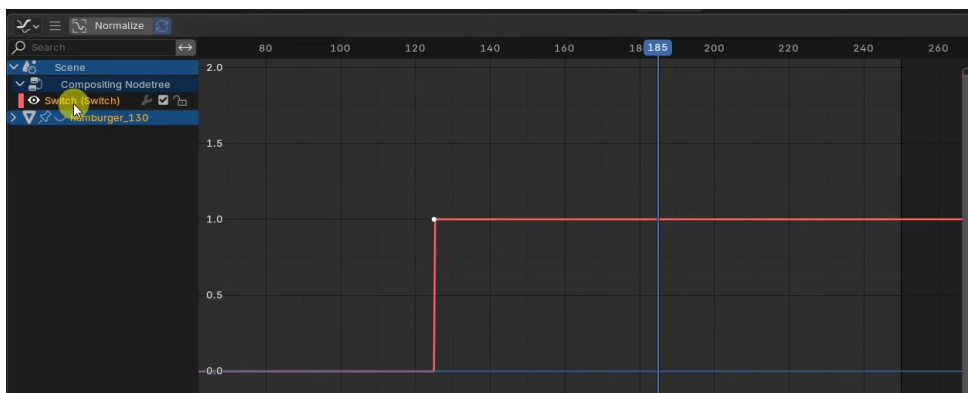
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/AS40xSj9xog>

次に、アニメーションの中間にあたるフレーム 125 でチェックボックスをオンにし、再びキーを挿入します。この結果、フレーム 1 から 124 までは **Switch** ノードが非アクティブなままとなり、フレーム 125 以降はアクティブになり、ノードグループの効果が見えるようになります。



Graph Editor には **Switch** ノードのチェックボックスに対応するカーブがあるため、**Cycle** などのアニメーションモディファイアを適用することが可能です。このモディファイアについては、以前のチュートリアルで詳しく説明しました。



コンジョイントノードのミュートをアニメートする方法 | Switch ノード活用 |

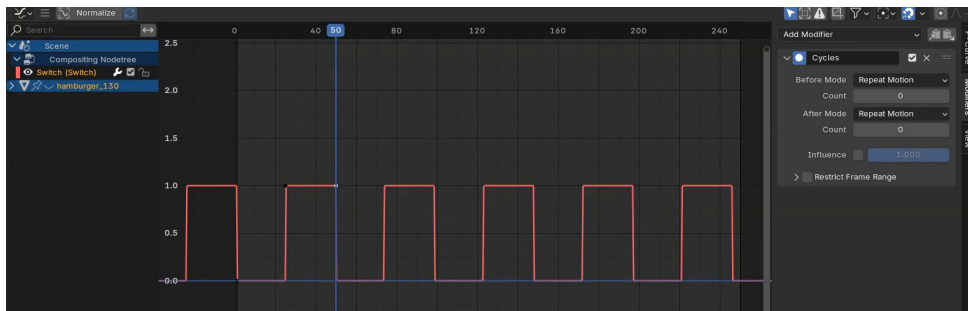
Blender 4.3 クイックチップ

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

ビデオバージョン : <https://youtu.be/ASA0xSjxog>

例えば、**Cycle モディファイア**を使用するには、**Switch** が非アクティブな状態のキー、アクティブな状態のキー、そして再びアクティブな状態を維持するキーを挿入します。これにより、非アクティブ期間とアクティブ期間を設定した基本的なサイクルが作成されます。これらの期間は、これら3つのキーによって制御されます。

これが完了したら、アニメーションカーブに **Cycle モディファイア**を追加して、目的の結果を得ることができます。これにより、**Switch ノード**を周期的にアクティブまたは非アクティブにしたり、アニメーションモディファイアによって可能になる他の種類の自動アニメーションを実装することができます。



Switch ノードの入力間の切り替えはチェックボックスで制御されるため、瞬時に行われます。ただし、例えば入力間のフェードのように徐々に変化する遷移が必要な場合は、**Color Mix ノード**を使用し、その **Factor** パラメーターをアニメートすることをお勧めします。

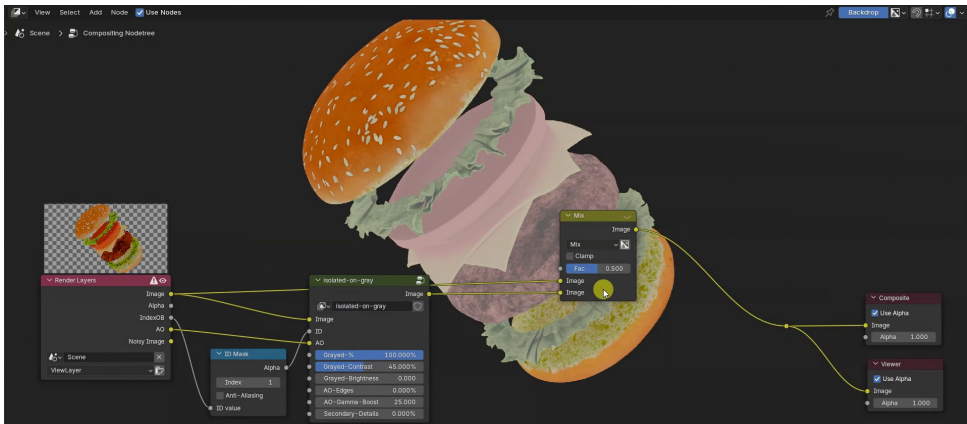
Color Mix ノードでは、Factor 値が 0 のときには最初の入力のみが使用され、値が 1 のときには 2 番目の入力のみが使用されます。中間の値では、2つの入力間の補間が行われます。

コンポジットノードのミュートをアニメートする方法 | Switch ノード活用 |

Blender 4.3 クイックチップ°

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

ビデオバージョン : <https://youtu.be/ASA0xSjgxog>



以上で、この非常に短い基本的なチュートリアルは終了です！ 参考になれば幸いです。また近いうちにお会いしましょう！