

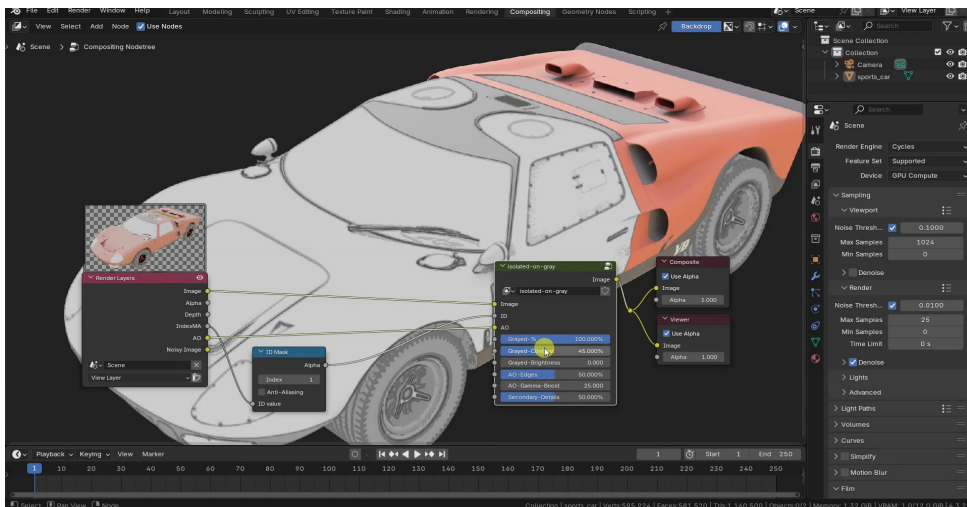
部分的にカラー、部分的にグレースケールのレンダリング | Blender 用の無料コンポジットノードグループ | チュートリアル 1/2

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

ビデオバージョン : <https://youtu.be/rJlAeGpU13g>

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！これは 2つのチュートリアルのうちの最初のもので、Blender 4.3 用のコンポジットノードグループの使い方と仕組みを解説します。このノードグループを使用すると、特定のオブジェクトやマテリアルのみを元のカラーでレンダリングし、それ以外の部分をグレースケールでマスキングすることができます。また、エッジやキャビティを強調表示するオプションもあります。

このノードグループを作成したきっかけは、マニュアルのページで特定の自動車の部品だけが強調表示され、その他の部分はグレースケールで表示されていたのを見たことです。これにより、各コンポーネントの位置を視覚的に把握しやすくなっていました。そこで、同じような効果を Blender のコンポジットで再現しようと考えました。

部分的にカラー、部分的にグレースケールのレンダリング | Blender 用の無料コンポジット
ングノードグループ | チュートリアル 1/2
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
ビデオバージョン : <https://youtu.be/rJlAeGpUI3g>

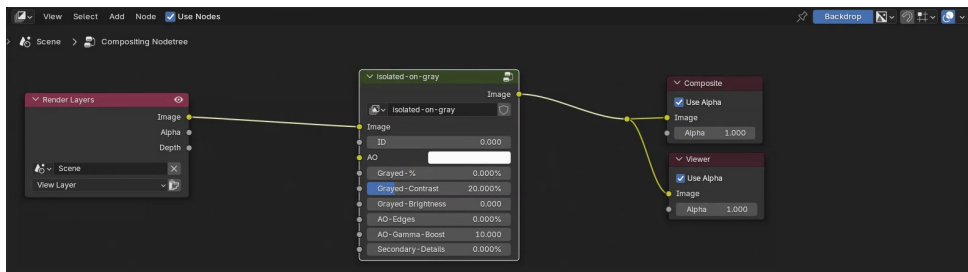
このチュートリアルは 2 部構成になっています。今回の第 1 部では、ノードグループの使い方を紹介します。このノードグループは、説明欄のリンクから無料でダウンロードできます。第 2 部では、ノードグループの内部構造を詳しく見て、各エフェクトがどのように実装されているか、そしてどのようにカスタマイズできるかを解説します。第 1 部は「ユーザーガイド」、第 2 部は「技術マニュアル」と考えていただければと思います。

他の多くの動画チュートリアルと同様に、このチュートリアルの PDF 版も説明欄のリンクから無料でダウンロードできます。この機会にチャンネル登録をして、通知をオンにしておくと、今後の動画チュートリアルを見逃さずに済みますよ！

それでは、本題に入りましょう！最初に 3 つの入力について簡単に説明し、その後、いくつかの実用的な例を使ってノードの使い方を紹介していきます。

ノードグループをプロジェクトにインポートするには、**File > Append** を使用し、パッケージに含まれているファイルをソースとして選択します。その後、**Node Tree** セクション内の **Isolated on Gray** グループを読み込んでください。

読み込みが完了したら、**Compositing Editor** で **Add > Group** を使用して、新しいノードグループを追加できます。

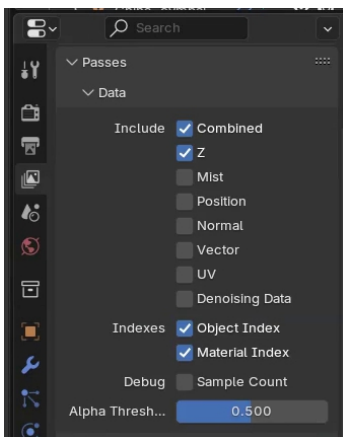


このノードグループの最初の 3 つの入力ソケットは、外部のデータに接続する必要があります。それ以外のソケットは、さまざまなエフェクトを調整するためのパラメーターであり、必要に応じて外部のノードに接続することができます。

Image 入力には、レンダーレイヤーや他の処理ノードから得られたカラー画像を接続する必要があります。

ID 入力には **ID Mask** ノードを接続します。このノードは、ノードグループ内には統合されていません。というのも、このノードの **Index** 値は外部から設定できないため、グループ外で手動で追加する必要があるからです。

ID Mask ノードの **ID Value** 入力には、**Index Object** または **Index Material** 情報を接続します。どちらを使用するかは、分離したい要素がオブジェクトのインデックスで識別されるか、マテリアルのインデックスで識別されるかによります。この後、2 つの実用的な例を紹介しますが、この情報を取得するためには、**View Layer Passes** パネルで **Object Index** または **Material Index** を有効にする必要があることを覚えておいてください。

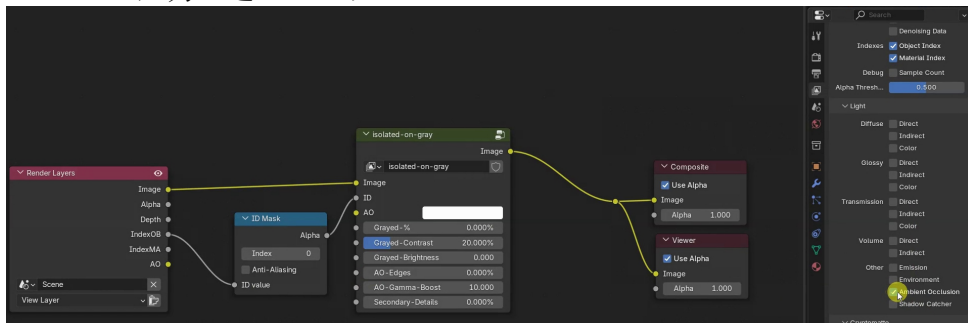


部分的にカラー、部分的にグレースケールのレンダリング | Blender 用の無料コンポジット イングノードグループ | チュートリアル 1/2

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

ビデオバージョン : <https://youtu.be/rJlAeGpU13g>

また、**View Layer Passes** パネルでは **Ambient Occlusion** オプションも有効にする必要があります。この情報はノードグループの **Ambient Occlusion** 入力に送られます。



最初の実用例では、オブジェクトは個別になっており、それぞれに **Object Data Properties** パネルの **Relations** セクションで数値のインデックスが割り当てられています。そのため、レンダリングを開始する前に、**View Layer Passes** で **Object Index** オプションを有効にしました。

オブジェクトの **Pass Index** を設定し、3つの入力をノードグループに接続した後、最初のレンダリングを開始します。



部分的にカラー、部分的にグレースケールのレンダリング | Blender 用の無料コンポジット
イングノードグループ | チュートリアル 1/2
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
ビデオバージョン : <https://youtu.be/rJlAeGpUI3g>

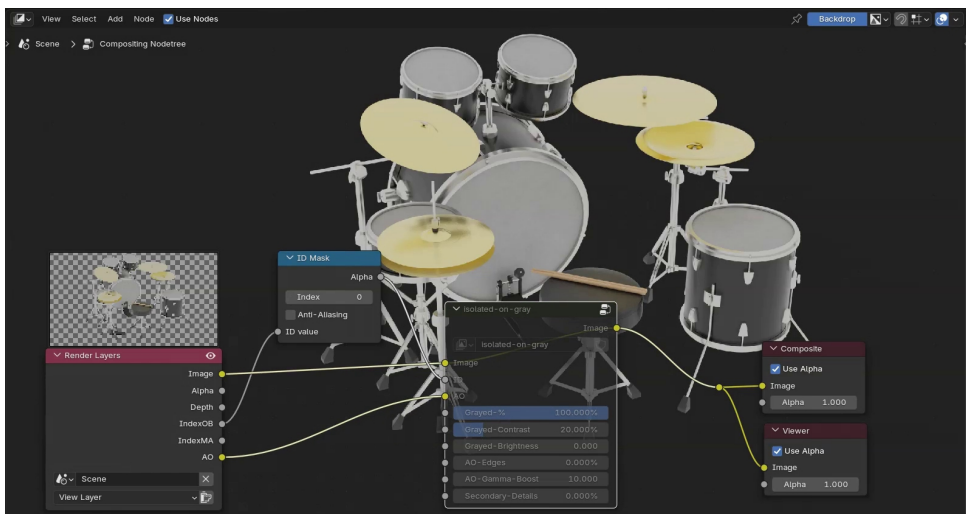
どのオブジェクトも **Object Index** の値として **0** を持っていないため、対応するオブジェクトの領域は完全に透明になります。この例では、画像の残りの部分が透明になっていないのは、**Render** パネルで **Film Transparent** オプションを有効にし忘れたためです。つまり、ここで見えているのは実際には背景です。

そこで **Film Transparent** を有効にし、シーンを再レンダリングしました。

完全に透明な背景上にグレースケールのオブジェクト全体を表示するには、**Index** フィールドに、どのオブジェクトやマテリアルにも割り当てられていない値を使用し、**Grayed** パラメーターを **100%** に設定するだけで OK です。

ただし、背景の透明度は **Render Layers** ノードの **Alpha** 出力から個別に取得できます。

透明な背景上にカラーのレンダリングを表示するには、**Isolated On Gray** グループを除外し、**M** キーを押します。

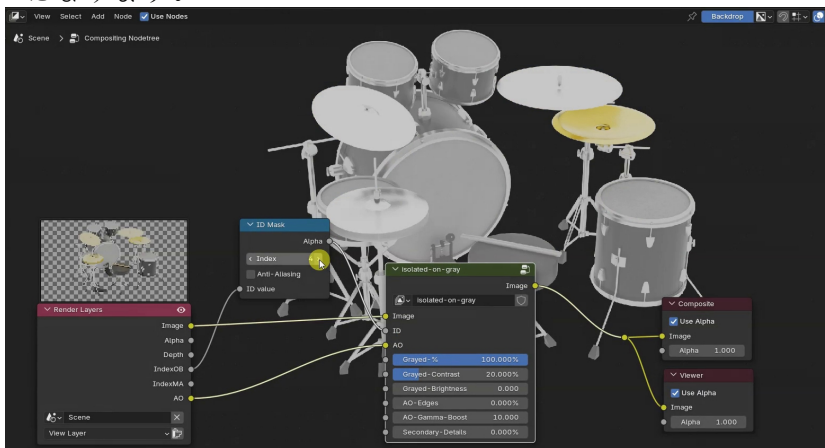


部分的にカラー、部分的にグレースケールのレンダリング | Blender 用の無料コンポジット イングノードグループ | チュートリアル 1/2

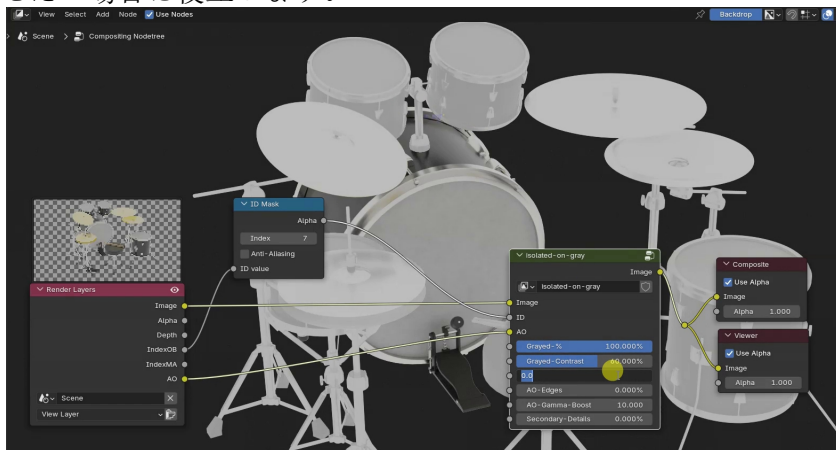
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/rJlAeGpU13g>

次に、ノードグループを有効にした状態で、**Grayed** パラメーターを**100%**に設定しつつ、**ID Mask** ノードの値を変更すると、対応する数値 ID を持つオブジェクトがカラーで表示され、それ以外の部分はグレースケールになります。



Grayed Contrast と **Grayed Brightness** の 2 つのパラメーターを調整することで、グレースケール部分のコントラストと明るさを変更できます。コントラストを上げると、レンダリングの詳細がはっきりしている部分のディテールを抑えることができます。これは、カラー部分に視線を集中させたい場合に役立ちます。



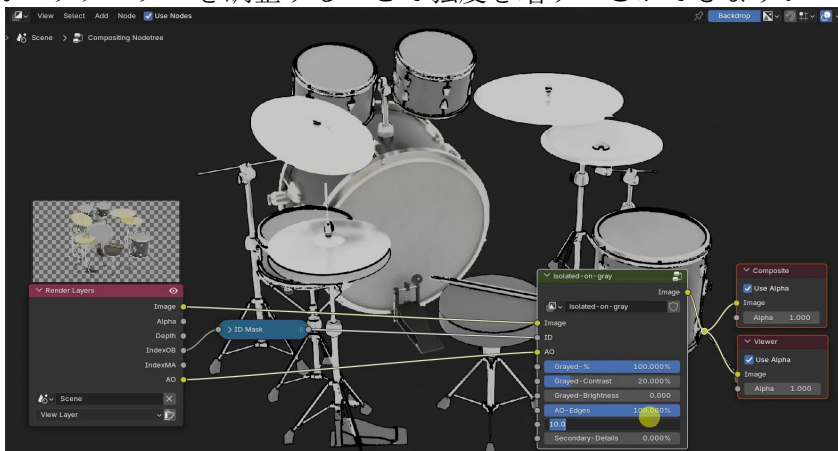
部分的にカラー、部分的にグレースケールのレンダリング | Blender 用の無料コンポジット イングノードグループ | チュートリアル 1/2

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

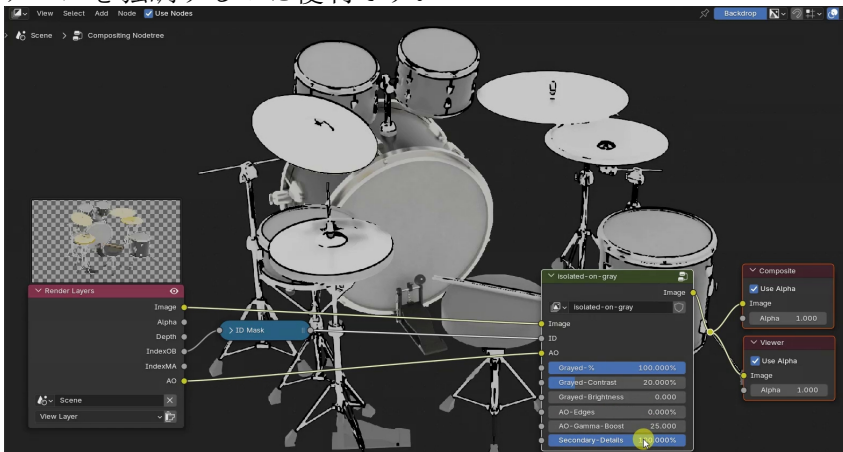
ビデオバージョン : <https://youtu.be/rJIAeGpU13g>

各要素の輪郭やキャビティに関しては、**Ambient Occlusion** モードと、エッジを強調するフィルターが用意されています。

Ambient Occlusion の効果は **Ambient Occlusion Edges** パラメーターで調整できますが、さらに強調したい場合は **Ambient Occlusion Gamma Boost** パラメーターを調整することで強度を増すことができます。



Ambient Occlusion はジオメトリに影響を与えますが、**Secondary Details** で使用されるフィルターは テクスチャ にも作用するため、他の種類のディテールを強調するのに便利です。



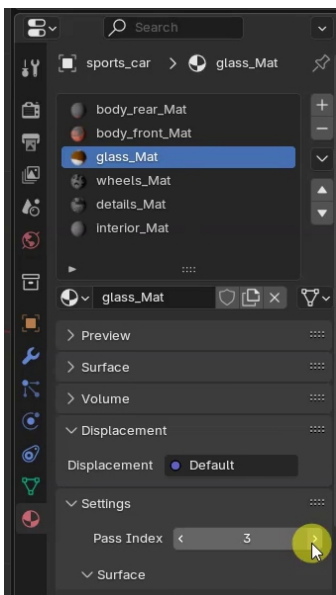
部分的にカラー、部分的にグレースケールのレンダリング | Blender 用の無料コンポジット
イングノードグループ | チュートリアル 1/2
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
ビデオバージョン : <https://youtu.be/rJlAeGpU13g>

Blender のほとんどのパラメーターと同様に、**ID Mask** ノードの **Index** 値もアニメーション化できるため、チュートリアルの冒頭で紹介したようなアニメーションを作成できます。

ここでは別のオブジェクトを使用していますが、ノードグループの機能は変わりません。ただし、今回は **1つのオブジェクト内** で処理を行うため、ID の分離を **サブマテリアル**で行う必要があります。

まず、**View Layer Passes** パネルで **Material Index** オプションを有効にして使用する必要があります。

次に、モデル内の各サブマテリアルの **Pass Index** フィールドに異なる数値を割り当てます。マテリアルの **Pass Index** パラメーターは、**Material** パネルの **Settings** セクション内にあります。

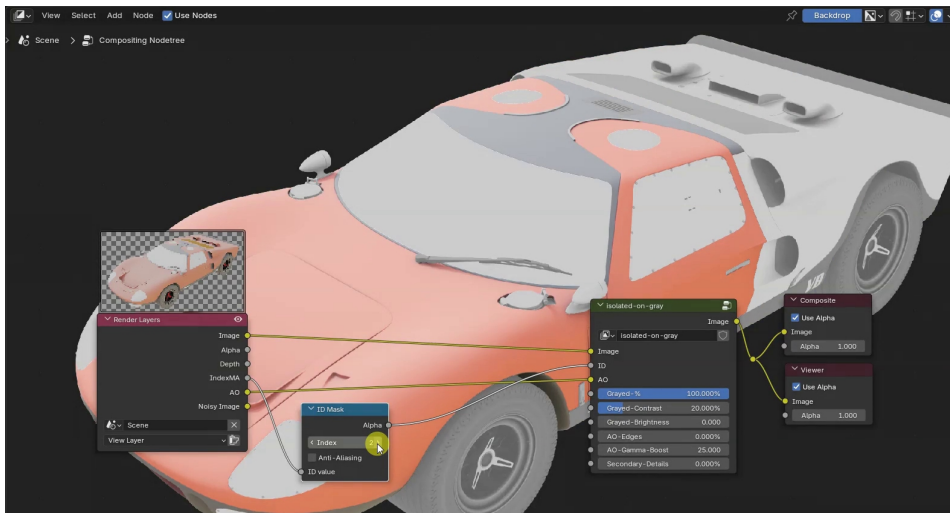


これでレンダリングを開始し、最初のオブジェクトと同じ方法でノードグループを使用できるようになります。

部分的にカラー、部分的にグレースケールのレンダリング | Blender 用の無料コンポジット ィングノードグループ | チュートリアル 1/2

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

ビデオバージョン : <https://youtu.be/rJlAeGpU13g>



以上が、このコンポジットングノードグループに関する最初のチュートリアルの内容です！次のチュートリアルでは、内部構造を詳しく見て、各エフェクトがどのように実装されているのかを解説します。それでは、また次回！