

Blender でのフォトマッチング 第1回: fSpy でカメラを配置する方法

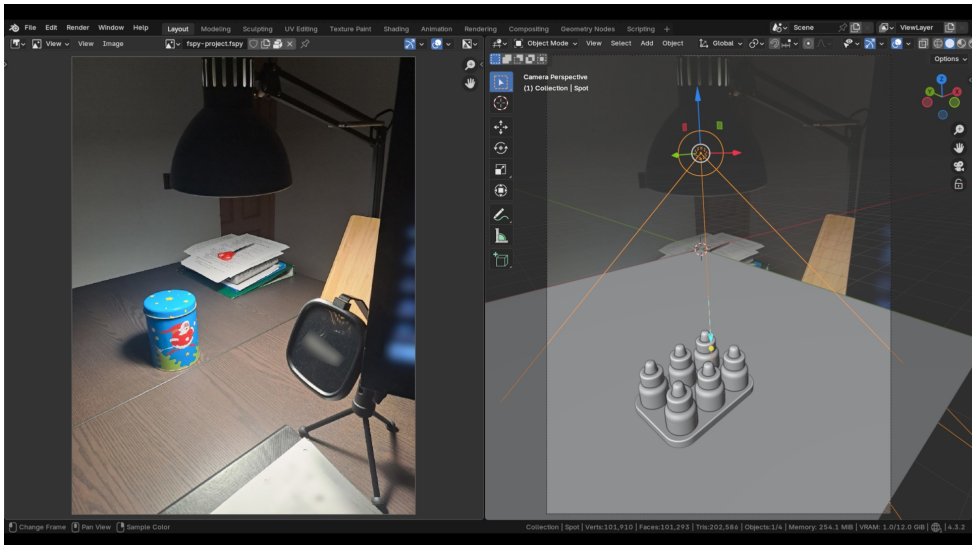
Blender 4.x チュートリアル

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

video version: <https://youtu.be/jo5mIlnZzA>

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！このチュートリアルでは、来週公開予定の「Shadow Catcher」チュートリアルのために、最初のシーンをどのようにセットアップしたのかを解説します。

そのチュートリアルでは、写真に 3D モデルを挿入し、元の写真に落ちる影を再現する方法や、**Shadow Catcher** の情報を **Compositing** で個別に処理する方法を学びます。

しかし、このチュートリアルでは、次回のチュートリアルに備えて、シーンの残りの部分をセットアップすることに焦点を当てます。

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

Blender でのフォトマッチング 第1回: fSpy でカメラを配置する方法

Blender 4.x チュートリアル

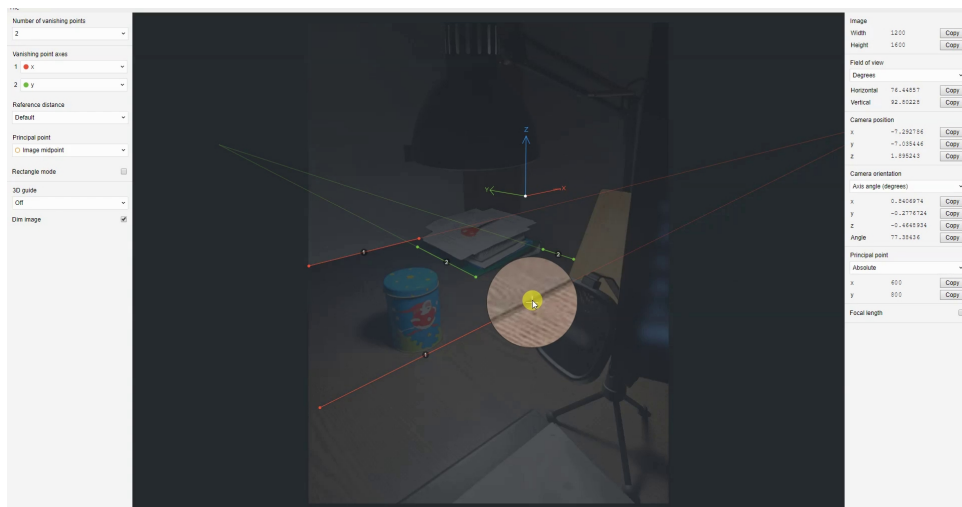
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

video version: <https://youtu.be/jo5mIlnZzA>

も説明欄のリンクから無料でダウンロードできます。また、次のビデオチュートリアルを見逃さないように、ぜひチャンネル登録と通知をオンにしておいてください！

Blender で実際のカメラの向きを再現し、シーン内のオブジェクトの配置を容易にするために、**fSpy** というプログラムとその **Blender** アドオンを使用します。これらについては、以前に私のチャンネルで専用のチュートリアルを公開していますが、ここでも重要な概念を再度説明します。

まず、**fSpy** を使います。オリジナルの写真を読み込み、消失点を特定するためのセグメントを配置します。画像上で2組のセグメントを調整しながら、**SHIFT** キーを押しながらクリック&ドラッグすると、オリジナル画像をズームしながらポイントを移動できます。



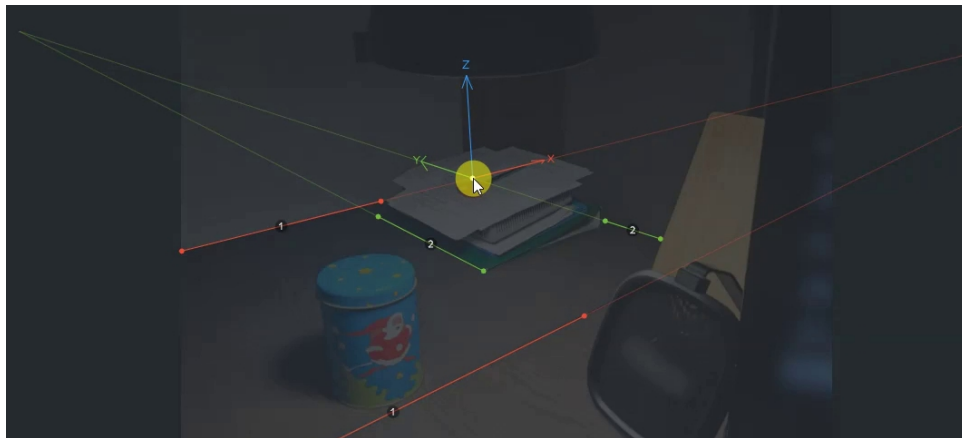
次に、仮想環境の **Origin**（原点）を設定し、テーブルの角の1つにおおよそ位置を合わせます。こうすることで、新しいオブジェクトをシーンに追加すると、その位置に配置され、まるでテーブルの表面に置かれているかのように見えます。

Blender でのフォトマッチング 第1回: fSpy でカメラを配置する方法

Blender 4.x チュートリアル

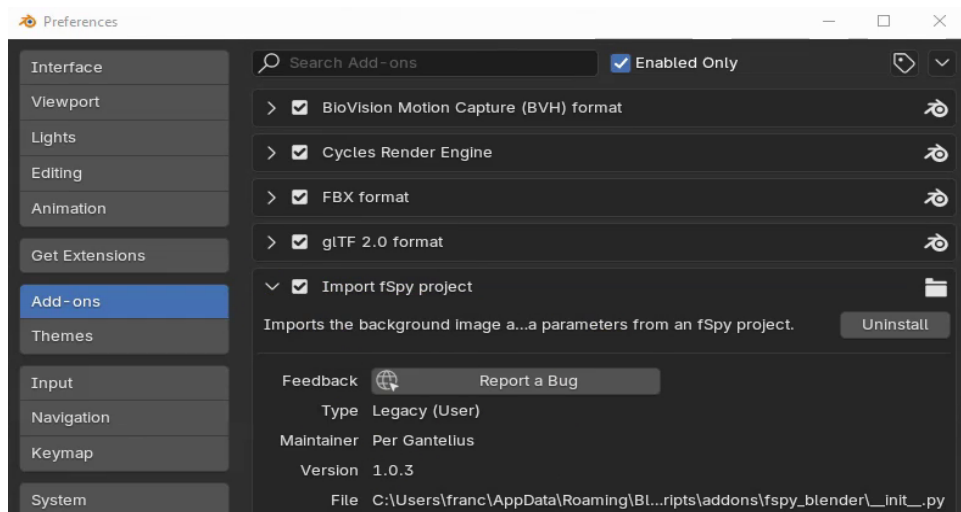
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

video version: <https://youtu.be/jo5mIlnZzA>



fSpy でのシーン設定が完了したら、このプロジェクトを **fSpy ファイル** としてドライブに保存し、**Blender** に切り替えます。

すでに **fSpy** アドオンを Blender にインストールして有効化しているので、これらのプロジェクトを直接 **Blender** にインポートできます。



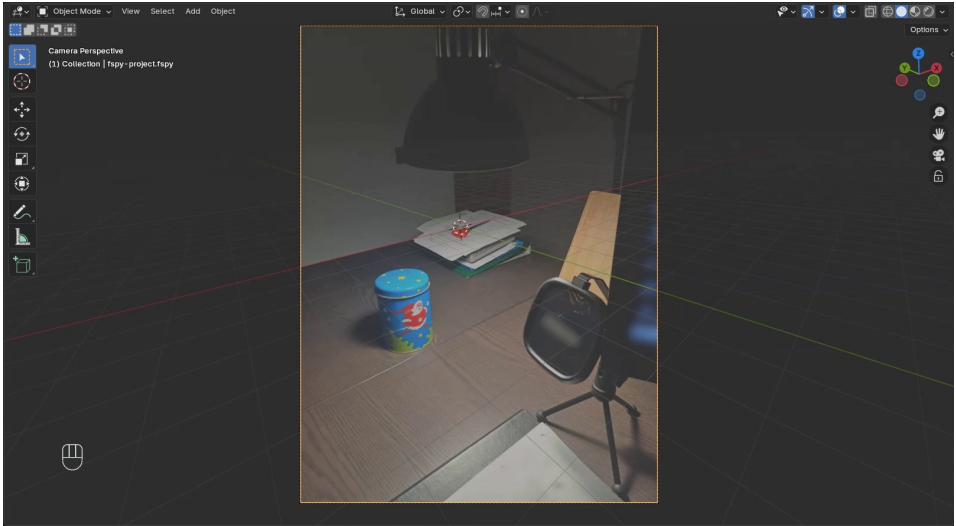
Blender でのフォトマッピング 第1回: fSpy でカメラを配置する方法

Blender 4.x チュートリアル

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

video version: <https://youtu.be/jo5mIlnZzA>

次に、空の Blender シーンに **fSpy** ファイルをインポートします。すると、オリジナルの写真と同じフレーミングで設定された仮想カメラが作成されます。また、この写真は仮想カメラの背景として表示され、要素の配置に役立ちますが、レンダリングされることはありません。



まず、レンダリング用のテーブル表面として機能する **Plane** を追加します。

新しいプロジェクトでは、**Plane** はデフォルトで仮想環境の中央に **Origin**（原点）を持つ状態で挿入されます。

サイズを簡単に調整できるよう、まず **Plane** を移動し、最も遠い頂点が仮想環境の原点に揃うようにします。

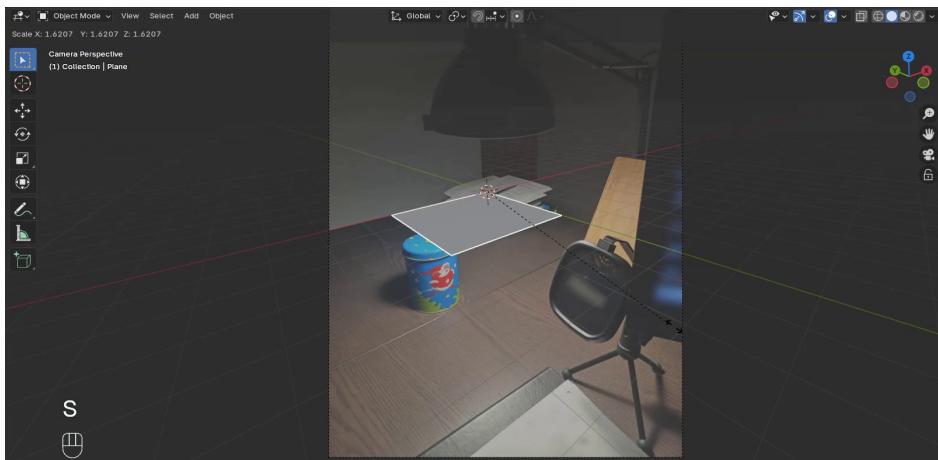
その後、**Apply Location** を使用して **Plane** の **Origin** をそのポイントに移動します。これで、**Plane** のサイズをより簡単に調整できるようになります。

Blender でのフォトマッチング 第1回: fSpy でカメラを配置する方法

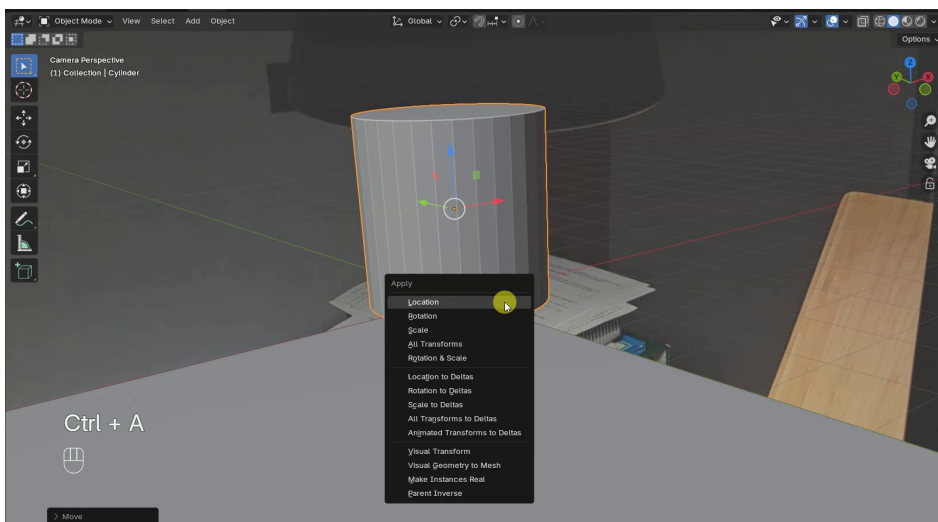
Blender 4.x チュートリアル

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

video version: <https://youtu.be/jo5mIlnZzA>



写真を撮影した際、影の投影の参照としてテーブルの上に円筒形の瓶を置いていました。そのため、**Cylinder**（円柱）を挿入し、**Origin** が底面の中央に来るように上方向へ移動させます。このオブジェクトの **Origin** も、**Plane** と同様に **Apply Location** を使って再配置します。こうすることで、**Cylinder** は移動やサイズ変更を行っても、参照用の **Plane** の上にしっかりと固定された状態を維持します。



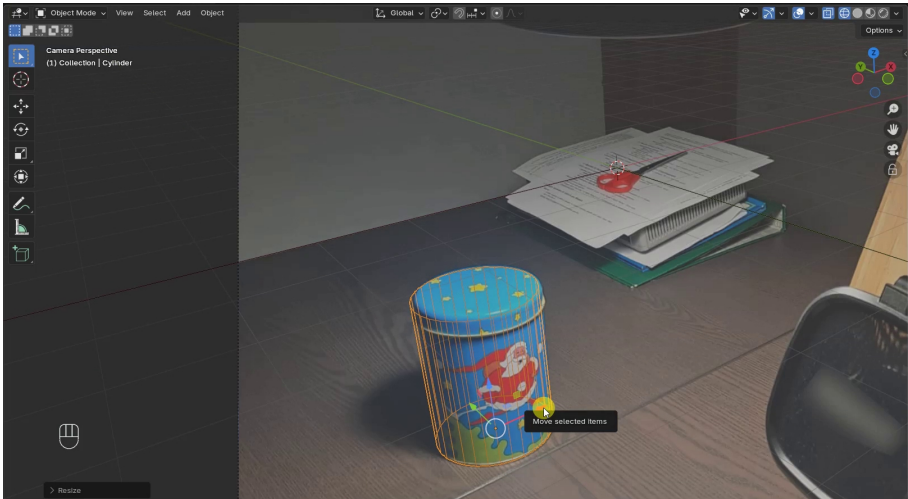
Blender でのフォトマッチング 第1回: fSpy でカメラを配置する方法

Blender 4.x チュートリアル

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

video version: <https://youtu.be/jo5mIlnZzA>

次に、この Cylinder を Plane 上に移動させ、オリジナルの写真で瓶が置かれている位置に配置します。**Wireframe** ビューで、Blender の XY グリッドラインを参照しながら Cylinder を正確に配置し、瓶のサイズに合わせてスケールを調整します。



ここで、光源として **Spot Light**（スポットライト）を追加します。

この光源を、オリジナルの写真で電球が存在しているおおよその位置に配置します。

このときも、Blender の XY グリッドラインを参照して、正確な位置決めを行います。

最後に、Spot Light の設定を調整し、オリジナルの画像に存在する影を再現します。

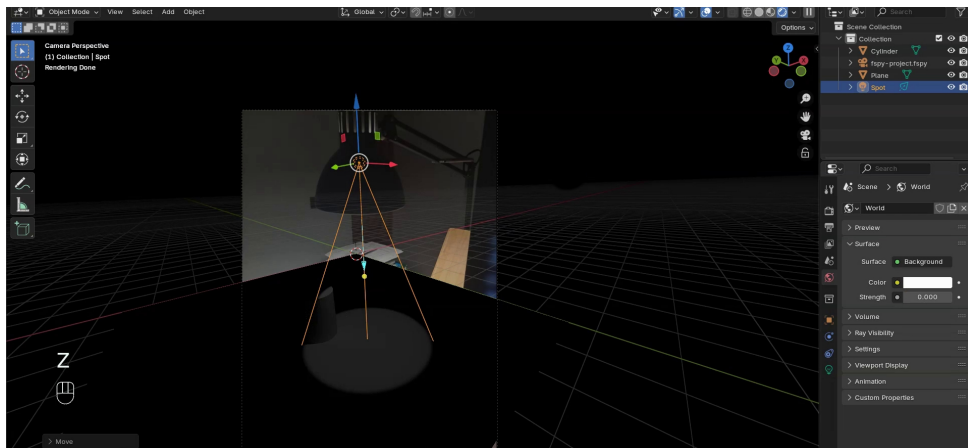
この作業を行うために、まず **World タブ**で背景光を無効にし、**Rendered モード**で Spot Light の照明効果だけに集中できるようにします。

Blender でのフォトマッチング 第1回: fSpy でカメラを配置する方法

Blender 4.x チュートリアル

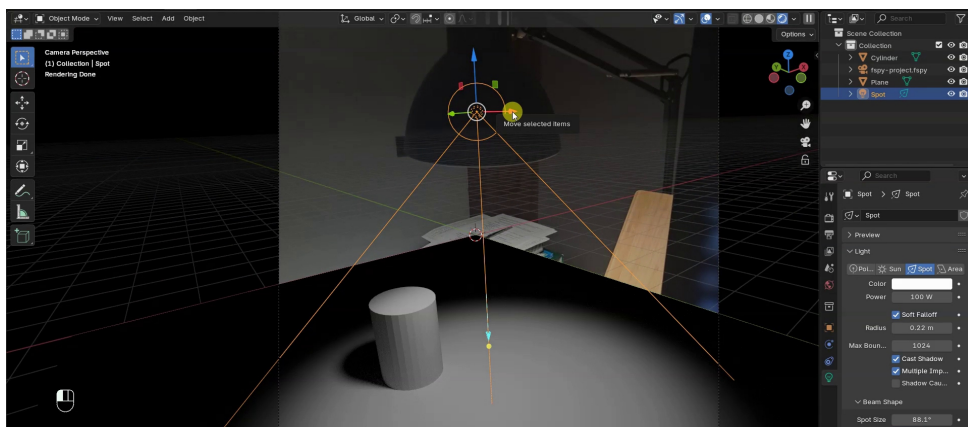
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

video version: <https://youtu.be/jo5mllnZzA>



次に行うのは、光源のさまざまなプロパティを調整するトライ&エラーのプロセスです。調整する項目には、半径、コーン角度、強度、位置などがあります。特に光源の半径を大きくすると、電球のサイズをシミュレーションでき、影が柔らかくなります。これは、光源が遠く離れた点光源ではなく、テーブルの近くにある半球状の光源として機能するためです。

Rendered モードと **Wireframe** モードを切り替えながら、Cylinderと瓶が落とす影を比較し、満足のいく結果が得られるまで調整を続けます。



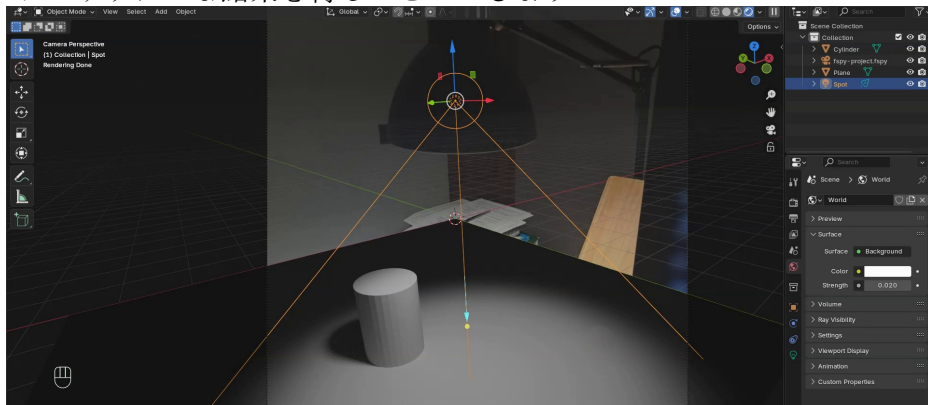
Blender でのフォトマッチング 第1回: fSpy でカメラを配置する方法

Blender 4.x チュートリアル

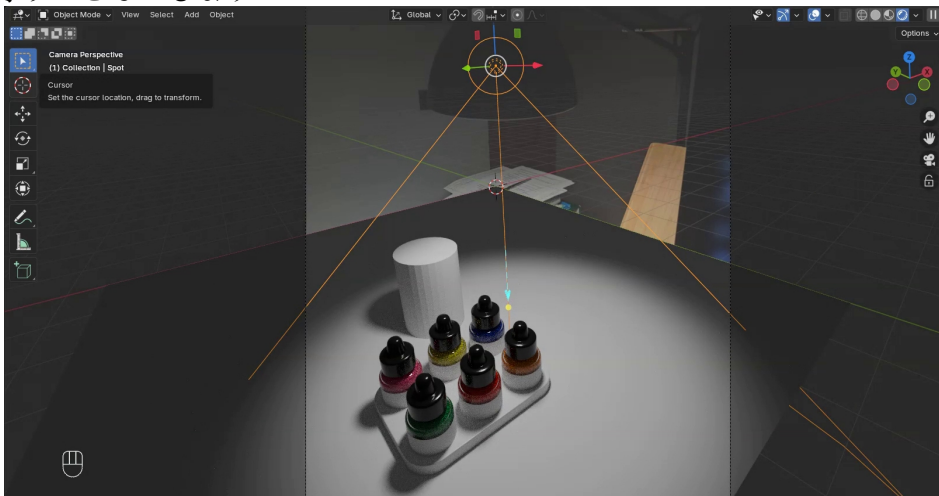
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

video version: <https://youtu.be/jo5m1lnZzA>

このプロセスが完了したら、**World** の照明値を少しだけ上げて、実際のシーンに存在する間接光をシミュレートします。この場合、**HDRi 画像**を使用する必要はないと判断したため、背景光の色は純粋な白を使用します。ただし、オブジェクトをシーンに挿入した後で、この値を調整することで、よりリアルな結果を得ることができます。



ここまで終わったら、写真に挿入したいオブジェクトまたは**複数のオブジェクト**をインポートします。この際にも、オブジェクトの **Origin** を基部に再配置することで、Plane 上に正確に配置しやすくなります。必要に応じて、Blender の **Snap** ツールを使用して、より正確な位置決めや変形を行うこともできます。



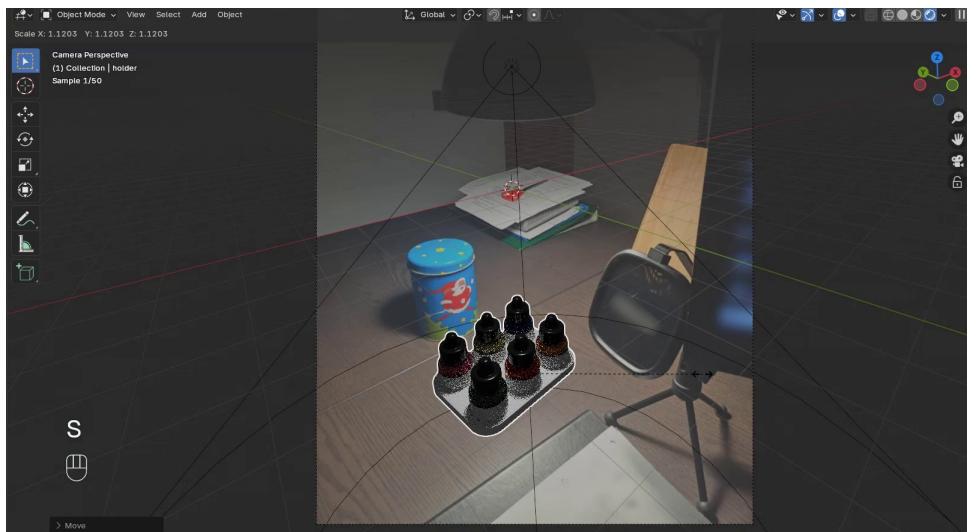
Blender でのフォトマッチング 第1回: fSpy でカメラを配置する方法

Blender 4.x チュートリアル

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

video version: <https://youtu.be/jo5mllnZzA>

オブジェクトをシーンに配置したら、参照用に使用していた **Cylinder** は削除し、**Plane** を一時的に非表示にします。こうすることで、背景光と光源の照明値をさらに調整したい場合に作業しやすくなります。



では、**Plane** を再び表示させ、今回のチュートリアルはここまでです！ 来週公開するチュートリアルでは、**Shadow Catcher** の使用方法を詳しく解説し、このオブジェクトをオリジナルの写真に完全に馴染ませる方法を学びます。それでは、またお会いしましょう！

Blender でのフォトマッチング 第1回: fSpy でカメラを配置する方法

Blender 4.x チュートリアル

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

video version: <https://youtu.be/jo5mIlnZzA>

