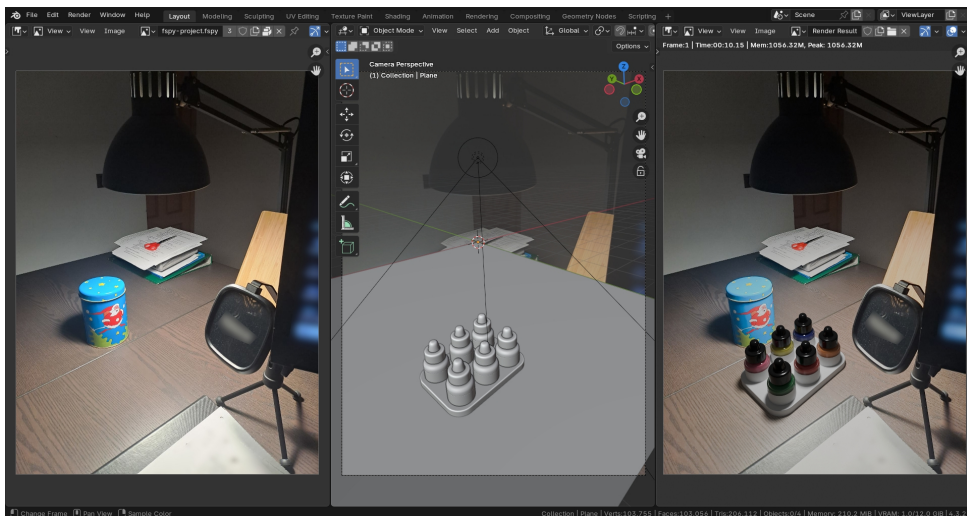


Blender におけるフォトマッピング パート2: Shadow Catcher | Blender 4.x チュートリアル
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
video version: <https://youtu.be/bOH6ckr8XrU>

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！



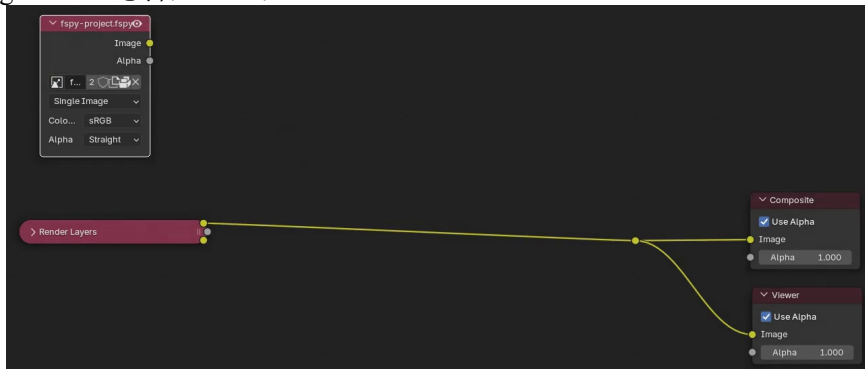
こんにちは、皆さん！このチュートリアルは、Blenderでの小さなフォトコンポジットプロジェクトに関する3部構成のうちの2つ目となります。

前回のチュートリアルでは、オリジナルの写真のフレーミングを再現する方法と、Blender用の無料アドオン「fSpy」を使ってオブジェクトを配置する方法を学びました。

今回のチュートリアルでは、Shadow Catcher モードを使用して、3D モデルが Plane 上に落とす影をキャプチャし、コンポジティングで最終レンダーに追加する方法を見ていきます。

他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 バージョンは概要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と通知をオンにして、今後のビデオチュートリアルをお見逃しなく！

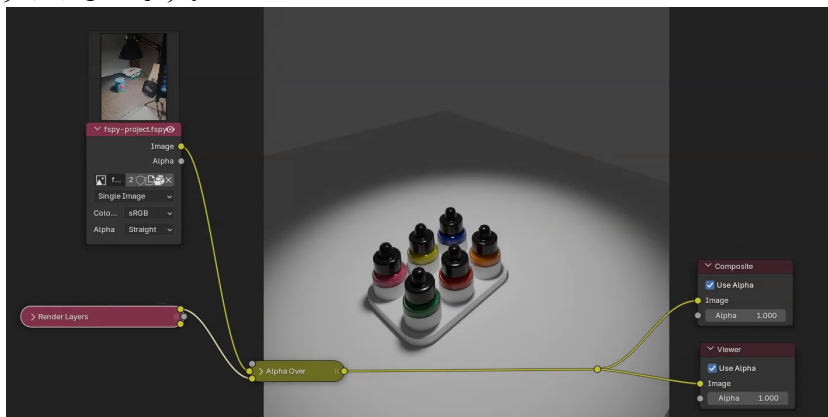
まず、Compositing エディターで、オリジナルの写真を読み込むために Input Image ノードを挿入します。



この時点では、仮想カメラの背景画像は仮想カメラのビュー内でのみ表示され、最終レンダーには表示されません。したがって、今すぐレンダリングを開始すると、写真ではなく World 背景が表示されます。

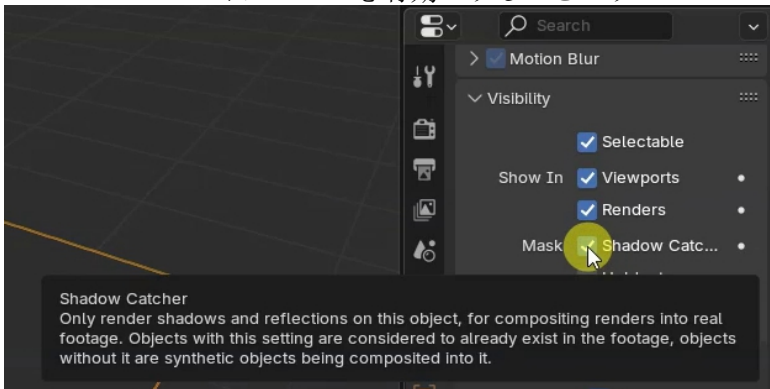
また、Alpha Over ノードを追加し、オリジナルの写真を Alpha Over の最初の Image 入力に、Render Layers からのレンダーを 2 つ目の Image 入力に接続します。その後、Alpha Over の出力を Composite と Viewer の両方に接続します。

ただし、この場合でも最終レンダーには World 背景が表示されます。この背景を取り除くことが、Shadow Catcher を使用するために必要な 2 つのステップのうちの 1 つです。

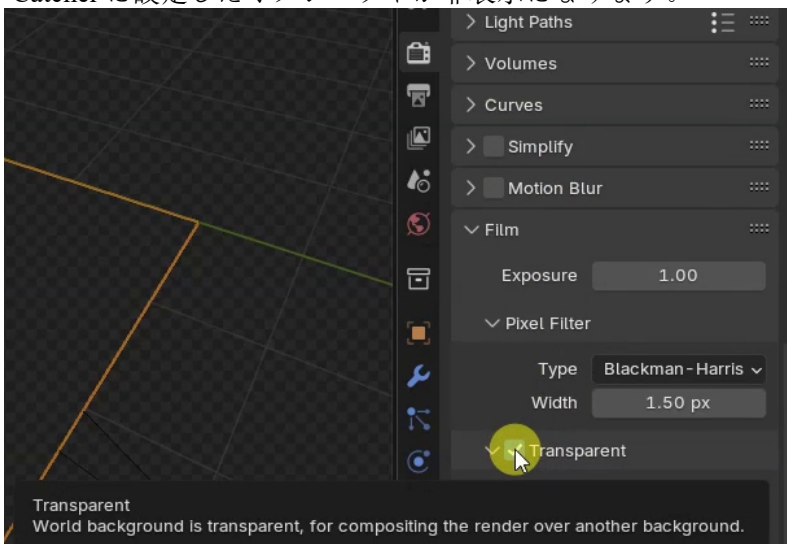


写真に挿入するオブジェクトだけをレンダリングし、その影を Plane 上に残すためには、2つの操作を行う必要があります。

最初のステップは、Plane と非表示にしたい他のオブジェクトを選択し、Object Data Properties タブの Visibility セクションで、それぞれのオブジェクトに対して Shadow Catcher オプションを有効にすることです。



2つ目のステップは、Render タブの Film セクションで Transparent モードを有効にすることです。このモードを有効にすると、最終レンダーで仮想背景と Shadow Catcher に設定したオブジェクトが非表示になります。

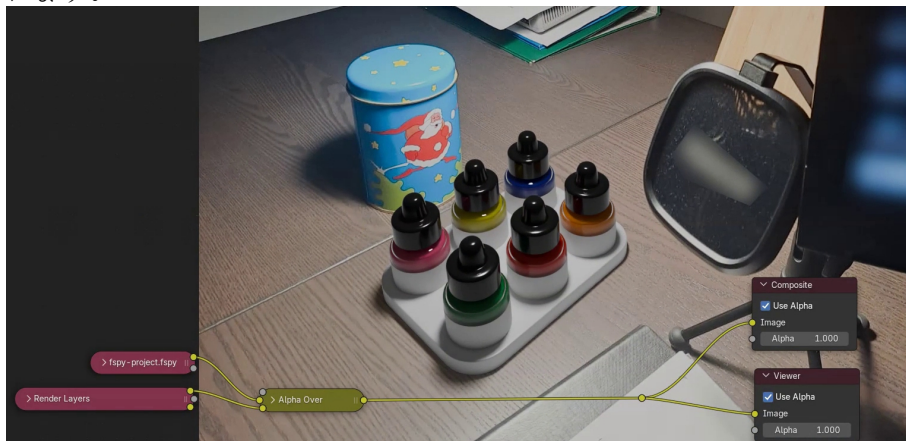


Blender におけるフォトマッチング パート2: Shadow Catcher | Blender 4.x チュートリアル

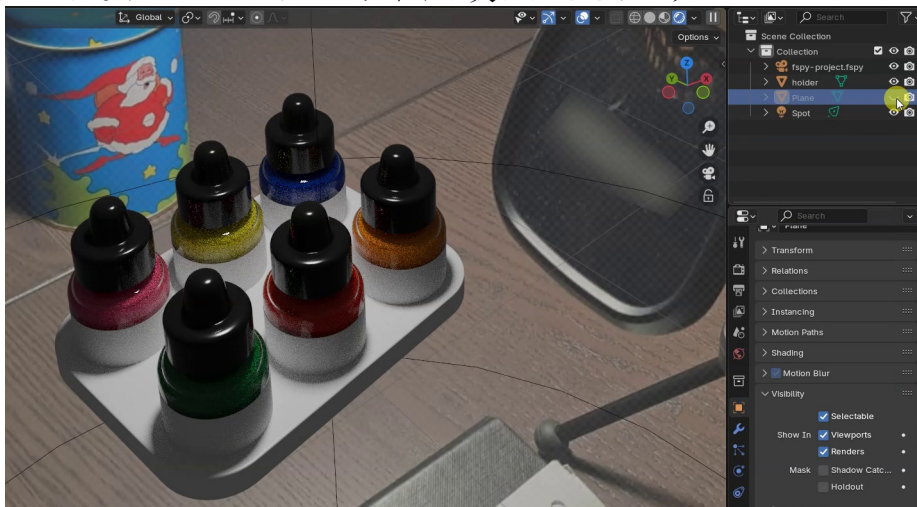
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

video version: <https://youtu.be/bOH6ckr8XrU>

先ほどお見せしたようにノードを設定した状態でレンダリングを開始すると、3Dモデルがオリジナルの写真に合成された基本的なフォトコンポジットが得られます。



3D View の Rendered モードで1つ指摘しておきたいことがあります。Shadow Catcherを有効にすることは、単にオブジェクトを非表示にすることとは異なります。Shadow Catcherでは間接光が維持されるためです。前回のチュートリアルの終わりに、オブジェクトの配置を確認するために Planeを一時的に非表示にしましたが、その際、見えているオブジェクトは暗くなっていました。これは、Planeのバウンスライトが失われたためです。



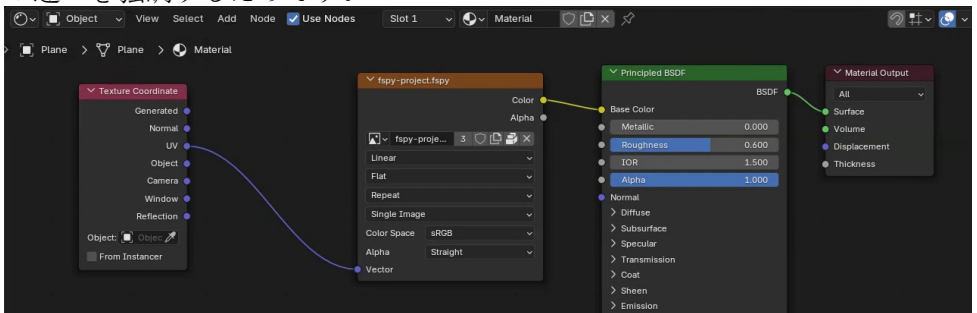
Blender におけるフォトマッチング パート 2: Shadow Catcher | Blender 4.x チュートリアル
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
video version: <https://youtu.be/bOH6ckr8XrU>

しかし、Shadow Catcher と Transparent を有効にすると、バウンスライトは維持されます。フォトコンポジットにさらにリアリズムを加えるために、カラーオブジェクトやテクスチャ付きのオブジェクトを使用することで、それらの色が 3D モデルの見た目に影響を与えます。



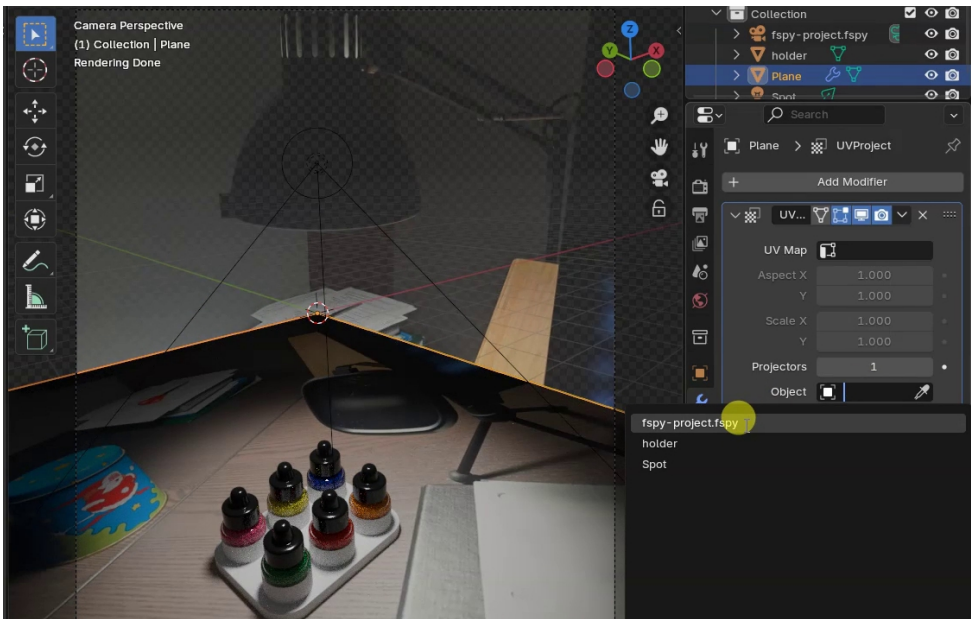
実践的な例をお見せするために、一時的に Shadow Catcher を無効にし、Rendered モードで Plane の見た目を確認してみましょう。

次に、Plane に Principled マテリアルを適用し、Roughness を 0.6 の均一な値に設定し、Base Color チャンネルにはオリジナルの写真をテクスチャとして使用します。これは正しい PBR ワークフローではありません。本来であれば、Plane 用にライティング効果のない Base Color テクスチャを用意する必要があります。この方法で進めているのは、写真に合成される 3D モデルの間接光の違いを強調するためです。



オリジナルの写真を Plane に UV マッピングするために、UV Project モディファイアを使用します。このモディファイアについては、以前のビデオチュートリアルで説明しています。

まず、モディファイアの Object フィールドに fSpy カメラを設定します。この時点でマッピングの品質を向上させるために、2つの操作を行う必要があります。

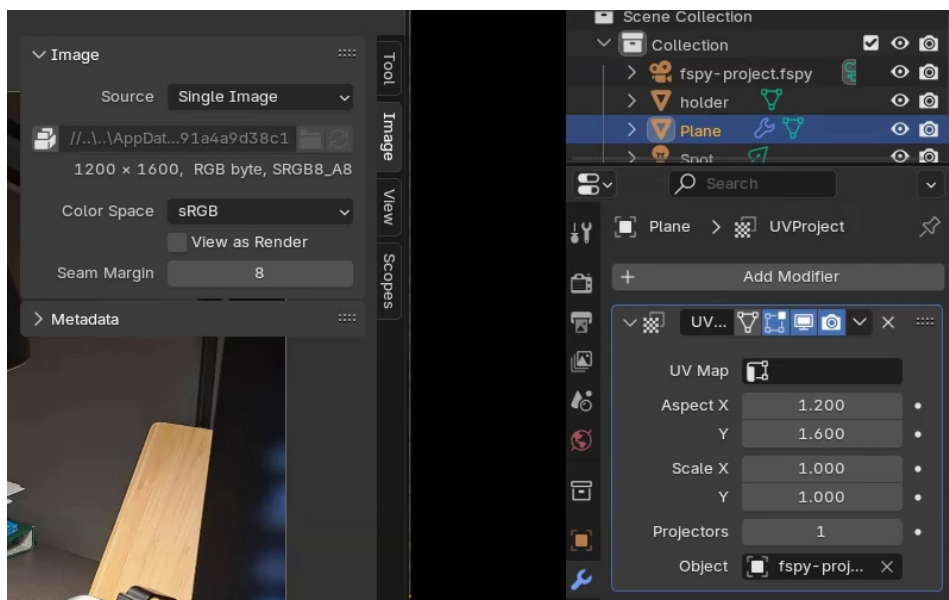
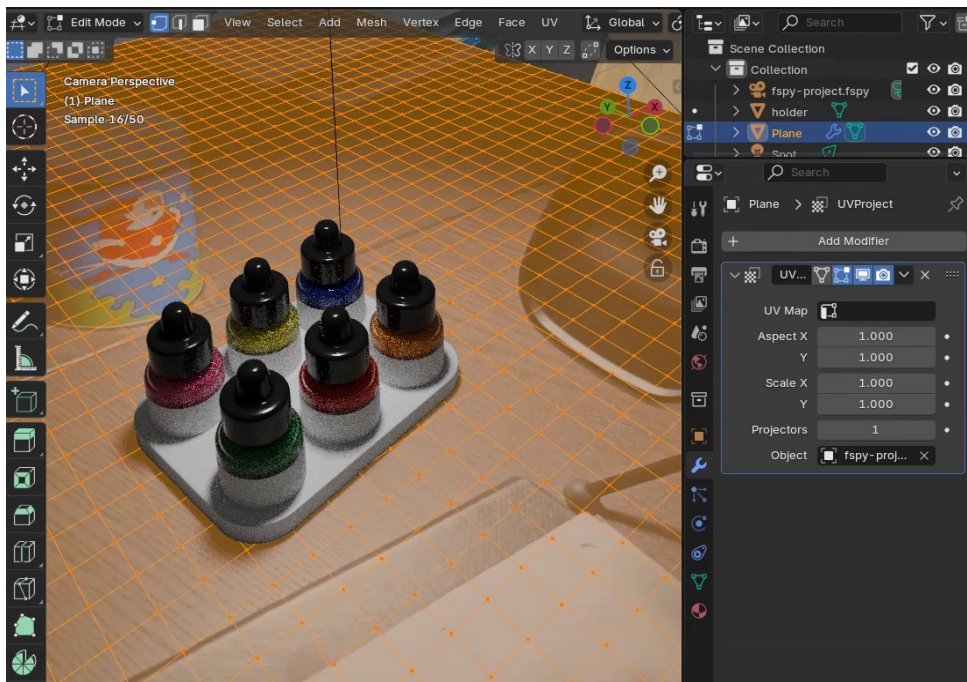


最初のステップは、Plane の分割数を増やすことです。オブジェクトのラインに注目して、適切な分割数を決定します。今回は、Loop Cut and Slide ツールを使ってカットを作成しています。

2つ目のステップは、モディファイアの Aspect Ratio をオリジナル画像のアスペクト比に合わせることです。

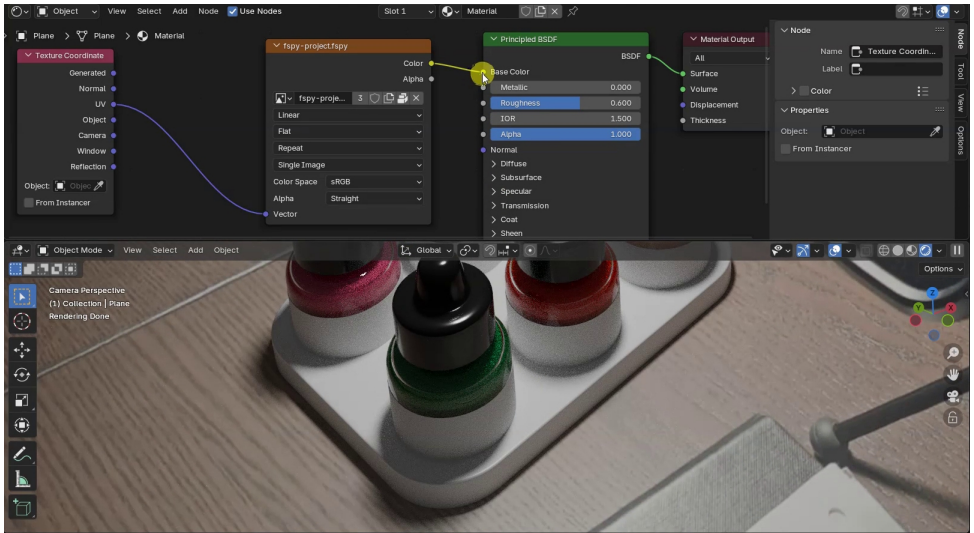
Image Editor でオリジナルの写真を開き、Image タブで解像度を確認すると、1200×1600 ピクセルであることがわかります。したがって、UV Project モディファイアの Aspect X と Aspect Y のフィールドに、それぞれ 1.2 と 1.6 を設定します。

Blender におけるフォトマッピング パート2: Shadow Catcher | Blender 4.x チュートリアル
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
video version: <https://youtu.be/bOH6ckr8XrU>



Blender におけるフォトマッピング パート2: Shadow Catcher | Blender 4.x チュートリアル
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
video version: <https://youtu.be/bOH6ckr8XrU>

テクスチャなしの材料で得られる間接光と、テクスチャありの材料で得られる間接光を比較すると、特にオブジェクトがテーブルに近い部分で違いがすぐにわかります。



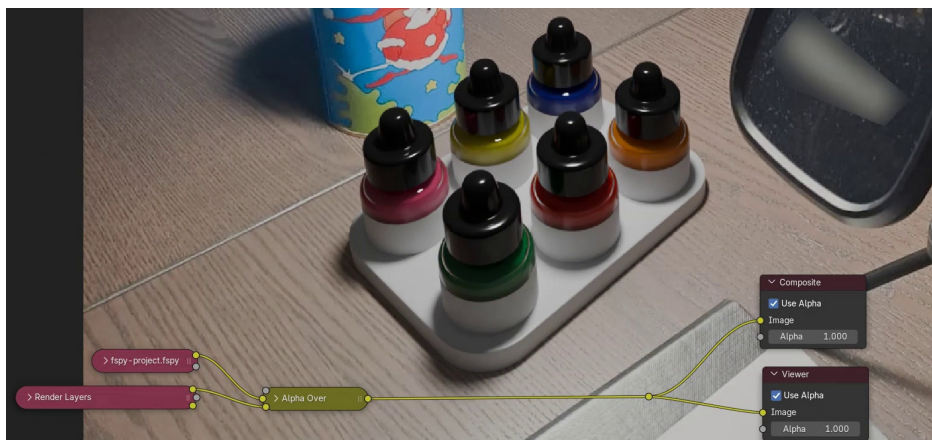
先ほど述べたように、本来であれば物理的に正確な Base Color テクスチャを使用し、Spot Light ソースで Blender にバウンスライトを計算させるべきです。

しかし、この例でも違いを確認することができます。

この時点で、再び Plane に対して Shadow Catcher オプションを有効にし、レンダリングを開始できます。

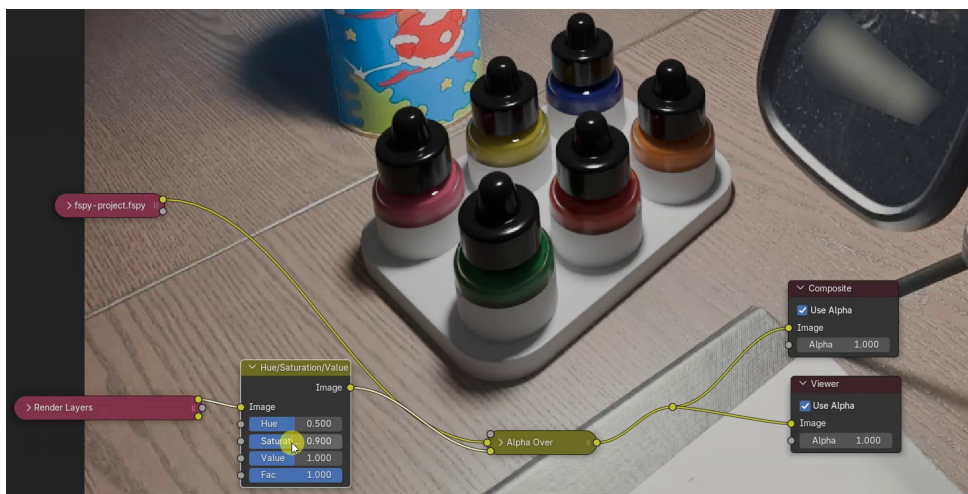
これにより、Alpha Over ノードを通じてコンポジティングで使用されるオリジナル画像が背景として反映されます。

Blender におけるフォトマッチング パート2: Shadow Catcher | Blender 4.x チュートリアル
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
video version: <https://youtu.be/bOH6ckr8XrU>



最終的な画像には、Shadow Catcher によって生成された影も表示されます。

この2つ目のチュートリアルを締めくくる前に、シーンのレンダーと Alpha Over ノードの間に Hue Saturation Value ノードを追加し、レンダーの彩度を少し下げることをお勧めします。この調整は、今回のプロジェクトで使用しているような鮮やかなテクスチャや色を持つオブジェクトで特に有効です。



ただし、この小さなプロジェクトはまだ終わりではありません。

Shadow Catcher の情報をコンポジティング内で個別に処理する方法や、Lens Distortion を使って歪みを加えるなど、3D モデルの画像をさらに加工する方法については、まだ説明していません。

これらのトピックは次回のチュートリアルで取り上げます！

今回の内容が役立ったと感じていただければ幸いです。
またお会いしましょう！