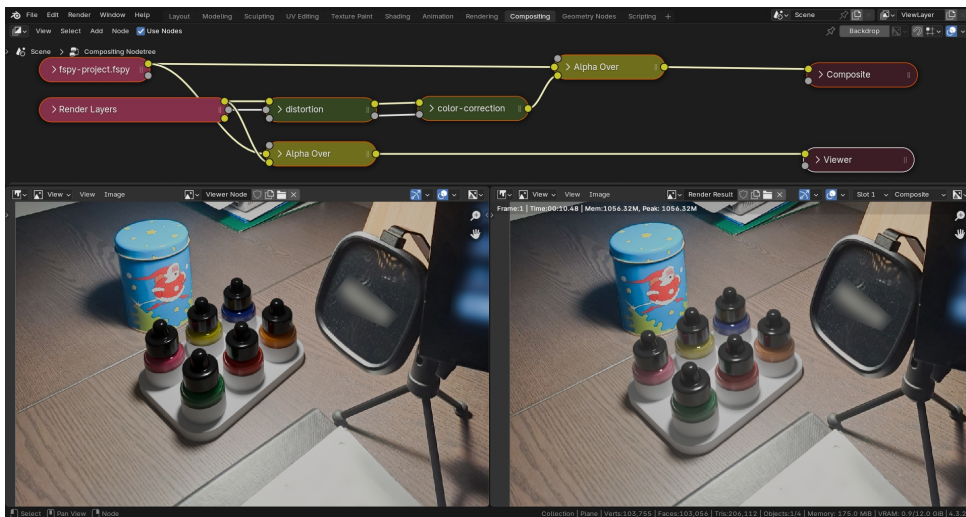


Blender でのフォトコンポジット 第3部: コンポジティング | Blender 4.x チュートリアル
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
video version: <https://youtu.be/ziVkkGmds9s>

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 Blender 4.3 での小さなフォトコンポジットプロジェクトに焦点を当てたミニシリーズの第3回目、そして最終回のチュートリアルです。前回の2つのチュートリアルでは、fSpy アドオンを使用して元の写真のフレーミングを再現する方法と、Shadow Catcher ツールを使用して 3D モデルと影をコンポジティングに挿入する方法について説明しました。

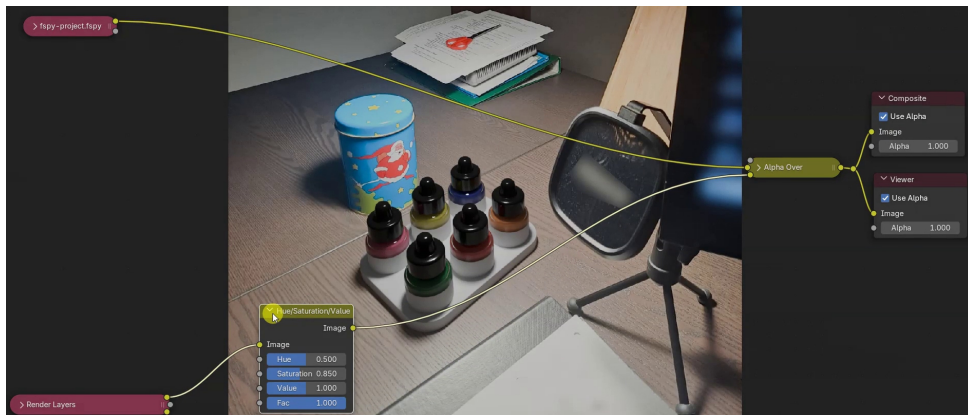
このチュートリアルでは、コンポジティングで色補正を使用して 3D モデルの外観を変更する方法、Lens Distortion を適用する方法、そして Shadow Catcher Pass の情報を取得して個別に処理する方法について見ていきます。

他の多く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 版は説明欄の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

次回のビデオチュートリアルを見逃さないためにもおすすめです。

Blender でのフォトコンボジット 第3部: コンポジティング | Blender 4.x チュートリアル
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
video version: <https://youtu.be/ziVkkGmds9s>

では、前回のチュートリアルを終了時点で保存したレンダリング画像とコンポジティングのセットアップから始めましょう。この時点では、Hue Saturation Value ノードで3Dモデルのレンダリングがやや彩度を下げられています。



モデル単体のレンダリングに対して、さらに調整や補正を加えることができます。たとえば、Color Balance ノードを使用することで可能です。

このノードでは、Lift、Gamma、Gain コントロールを使って、画像のシャドウ、中間調、ハイライトの強度と色相を変更することができます。

このプロジェクトでは、元の画像の暗い部分が完全な黒ではないことがわかります。これは、元の光源が非常に近く、強い光を放っているためです。

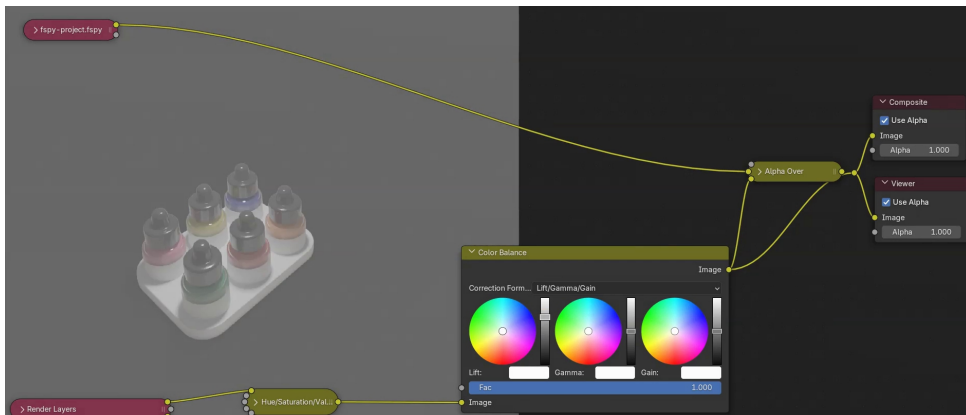
このため、調整の一つとして、シャドウを制御する Lift チャンネルの強度をわずかに上げることができます。

Color Balance ノードを直接 Viewer に接続し、Lift の値を大きく上げると、すぐに問題が見えてきます。このとき、暗い部分だけでなく、本来透明であるべき他の部分まで明るくなってしまうことがわかります。

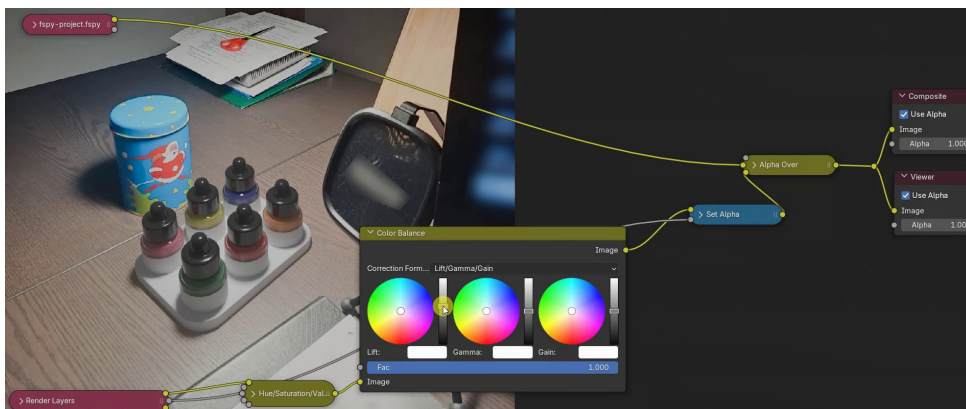
そのため、処理している画像に透明度を適用する必要があります。

幸いなことに、これは Color Balance ノードと Alpha Over ノードの間に Set Alpha ノードを追加し、Render Layers からの Alpha 出力を使用することで簡単に実現できます。

Blender でのフォトコンポジット 第3部: コンポジティング | Blender 4.x チュートリアル
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
video version: <https://youtu.be/ziVkkGmds9s>



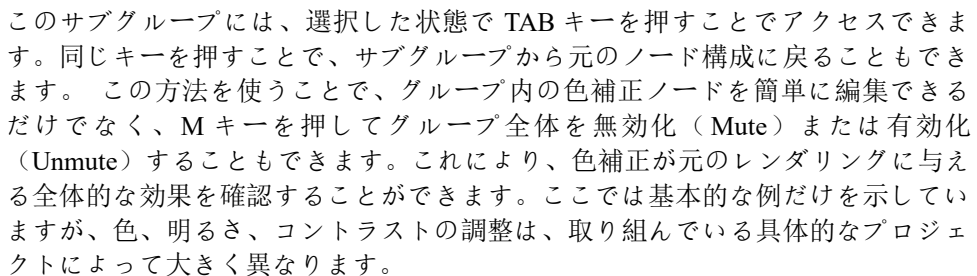
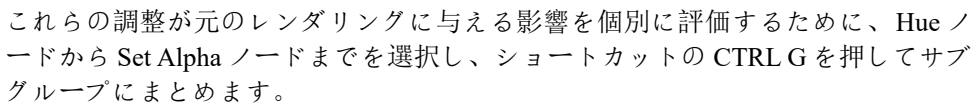
より一般的には、この Set Alpha ノードは、最終的なコンポジティングにおいて、最後のレンダリング調整ノードと Alpha Over ノードの間に配置するのが理想的です。



その後、Color Balance ノードを調整し、Brightness Contrast や Gamma などの他の調整ノードを追加して、レンダリングを元の写真とより自然に統合することができます。たとえば、ここではレンダリングのコントラストを下げることを試んでいます。

レンダリングを明るくしたり暗くしたりしたい場合は、Brightness や RGB Curves ではなく、Gamma ノードを使用することをお勧めします。Gamma ノードは、最も明るい部分や暗い部分を純白や純黒に押し上げることなく、適切な明るさ補正を適用します。純黒と純白はそれぞれ 0 と 1 の値に対応しており、色の加算や乗算を伴うさらなる操作で問題を引き起こす可能性があります。

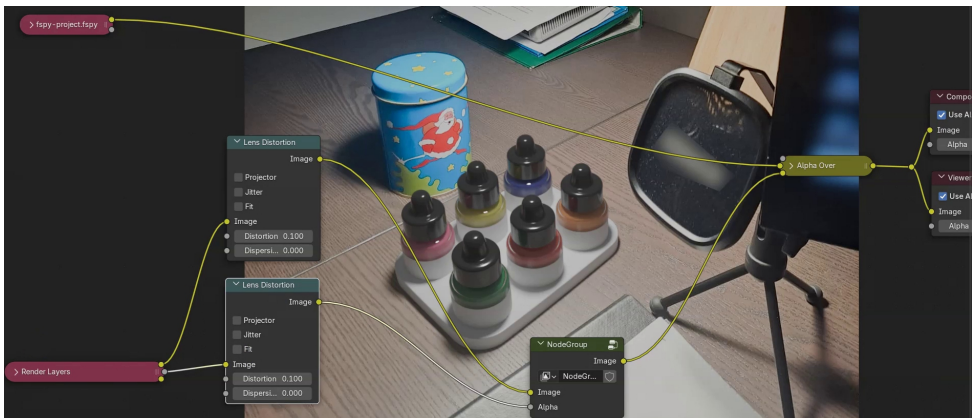
video version: <https://youtu.be/ziVkkGmds9s>



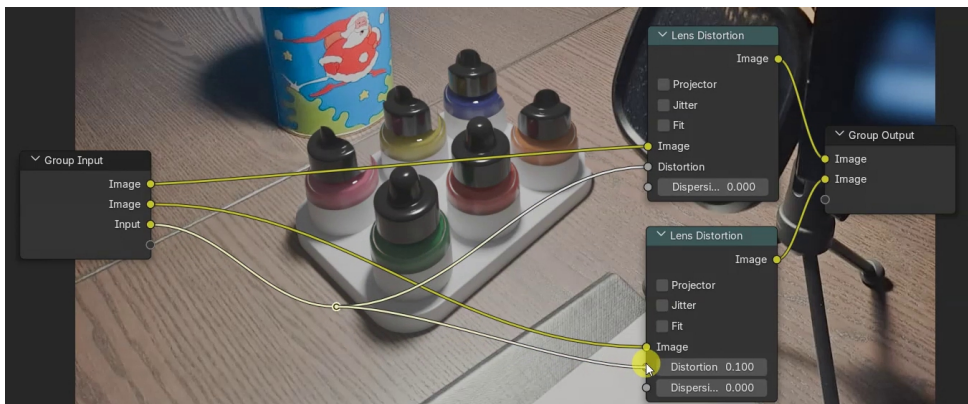
次に、Lens Distortion の操作について説明します。この機能は、レンダリングに歪みを加えることで、レンズの歪みが存在する写真とより自然に統合することを可能にします。

video version: <https://youtu.be/ziVkkGmds9s>

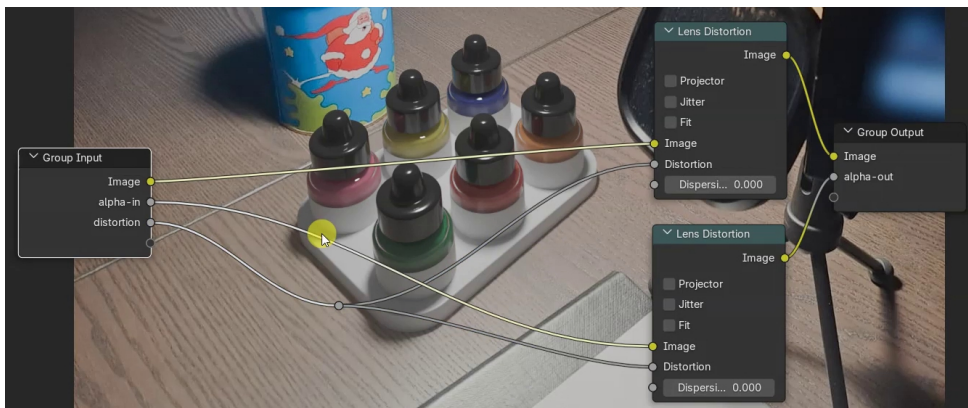
この問題を解決するために、2つ目の Lens Distortion ノードを使用して、レンダリングの Alpha チャンネルにも同じ歪み処理を適用します。そして、この結果を色補正ノードサブグループ^oの Alpha 入力に送信します。



2つの Lens Distortion ノードの Distortion 値を同時に調整するために、これらのノードを新しいサブグループにまとめ、その Distortion 入力を1つの入力ポートに接続します。この操作には Reroute ノードを使用します。この方法で、1つのパラメータで両方の値を調整できるため、オブジェクトが影を失うのを防ぐことができます。



サブグループ内の Group タブでは、入力ポートと出力ポートの名前や色を変更することができます。特に、新しいサブグループの Distortion 入力では、ポートの色を変更できるだけでなく、Distortion 値のポートタイプをカラーから数値 (numeric) に切り替えることができます。これは非常に便利です。

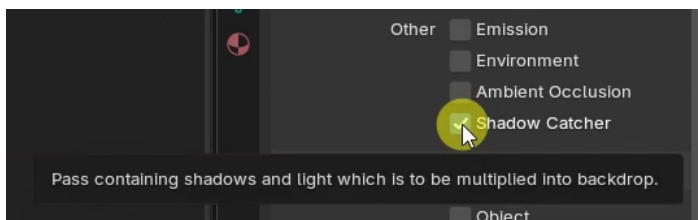


Blender でのフォトコンボジット 第3部: コンポジティング | Blender 4.x チュートリアル
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
video version: <https://youtu.be/ziVkkGmds9s>

ノードグループの名前は、グループを閉じた状態で選択し、Node Properties タブで変更することができます。これらの小さな調整によって、特に複雑なノード構成やパラメータが多い場合でも、ノードグループの管理がしやすくなります。

このチュートリアル最後のトピックは、Shadow Catcher によって生成された影だけを抽出し、個別に処理する方法です。最初のステップとして、View Layer タブの Light Passes セクションで Shadow Catcher オプションを有効にする必要があります。

このオプションのツールチップには、この情報を背景と乗算（multiply）する必要があることが示されています。

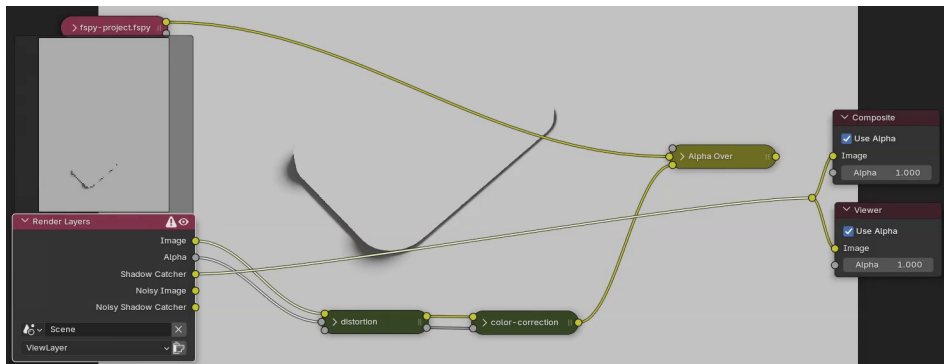


ここでレンダリングを実行し、Compositing ワークスペースに切り替えると、影が最終レンダリングに統合されていないことに気づきます。



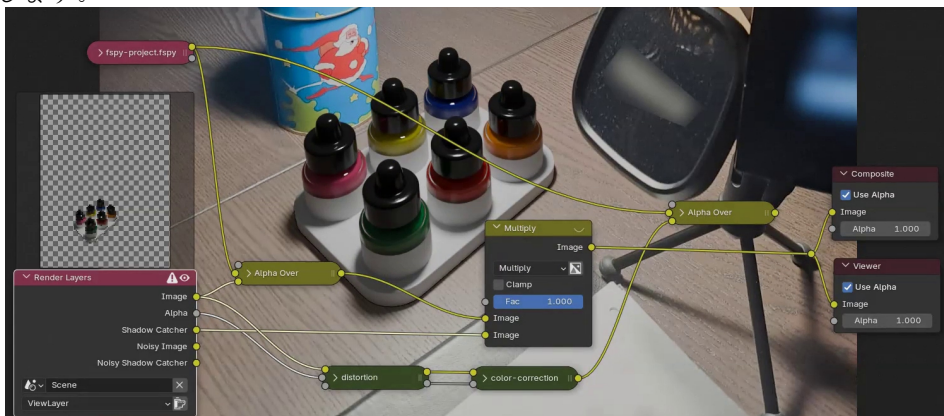
これは、Render Pass を有効にすると、Shadow Catcher の情報がレンダリングから分離されるために発生します。この情報は、直接 Viewer ノードに接続することで確認できます。

Blender でのフォトコンボジット 第3部: コンポジティング | Blender 4.x チュートリアル
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
video version: <https://youtu.be/ziVkkGmds9s>



Shadow Pass オプションのツールチップにも記載されているように、このマスクはコンポジティング内で乗算する必要があります。これにより、影を最終結果に統合することができます。しかし、今回のレンダリングには Lens Distortion を含む複数の操作が適用されているため、この分離された情報はそのままでは目的に適していません。分離された情報を使用して基本的なコンポジティングを再現するには、まず Render Layers の Image 出力を Alpha Over ノードの 2 つ目の Image 入力に接続します。次に、元の写真を Alpha Over ノードの 1 つ目の Image 入力に接続します。

続いて、Alpha Over ノードの出力と Shadow Catcher の情報を Color Mix ノードで乗算 (Multiply) します。Color Mix ノードを Multiply モードに設定し、Shadow Catcher を 2 つ目の Image 入力に接続、Factor パラメータを 1 に設定します。これで、オブジェクトとその影が元の写真に統合された初期コンポジティングが完成します。



Blender でのフォトコンポジット 第3部: コンポジティング | **Blender 4.x** チュートリアル
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
video version: <https://youtu.be/ziVkkGmds9s>

コンポジティングで Shadow Catcher の情報を分離することは、影だけが必要な場合に便利です。たとえば、後でレンダリングに使用したモデルを別のものに置き換える予定がある場合などです。

今回の目的では、Shadow Catcher Render Pass を有効にする必要はありません。なぜなら、Render Layers から出力される画像にすでにその情報が統合されている必要があるからです。

これで、**Blender** でのこの小さなフォトコンポジットプロジェクトの第3回目、そして最終回のチュートリアルは終了です！ このミニシリーズが皆さんのお役に立てれば幸いです。また次回お会いしましょう！