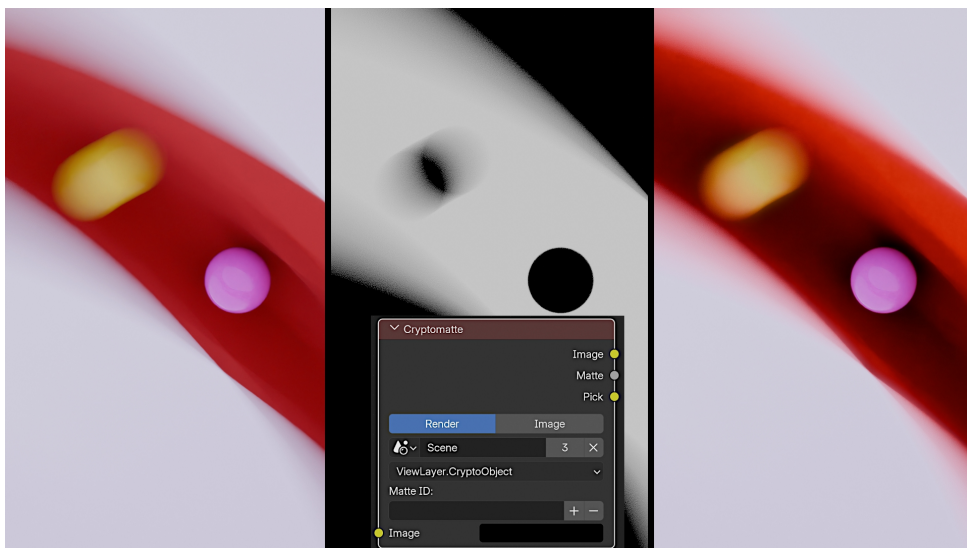


この PDF は無料です。気軽にシェアしてください！

[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！

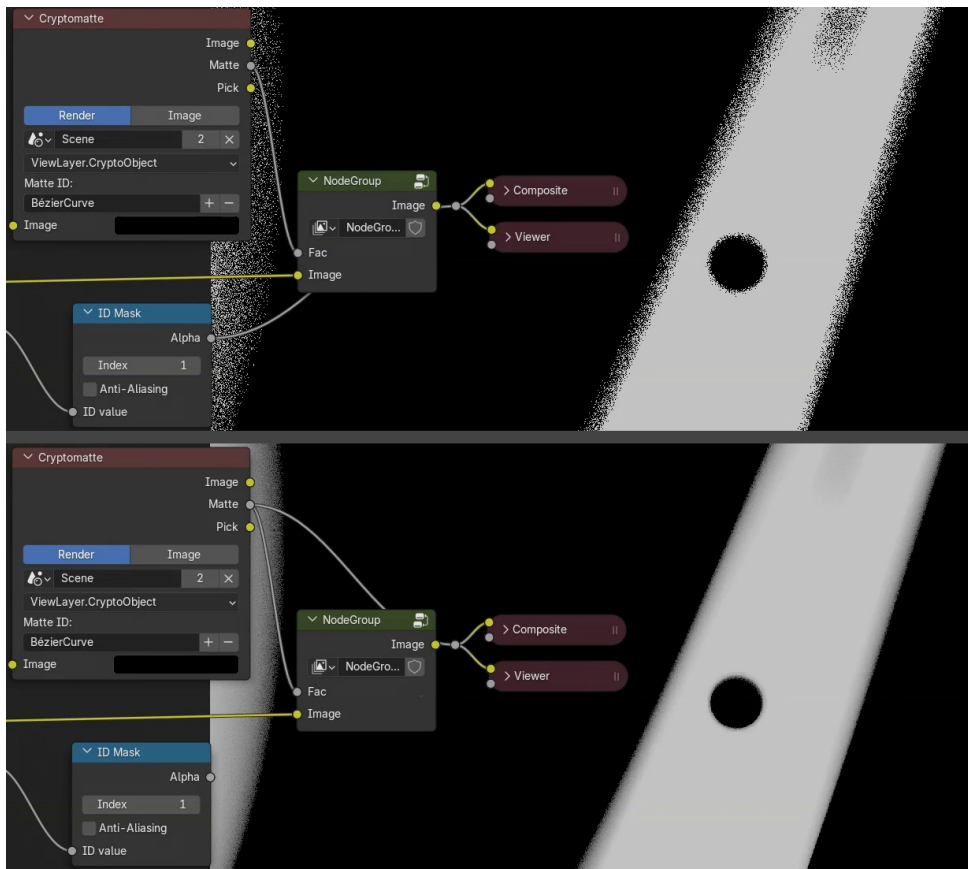


皆さん、こんにちは！このチュートリアルでは、Blender 4.3 の **Crypto Matte** ノードを使って、コンポジティングでオブジェクトのマスクを抽出する方法を説明します。特に、モーショントラッカーが含まれている最終レンダーの場合に役立ちます。この画面の例をご覧ください。

ほとんどの Blender コンポジティングチュートリアルでは、**ID Mask** ノードを使って **Object Index** や **Material Index** の情報を利用し、オブジェクトのマスクを作成して個別に編集する方法を紹介しています。

しかし、この方法では、抽出したい要素ごとに **Object Index** や **Material Index** を設定する必要があり、多くの要素がある場合には非常に非効率になることがあります。

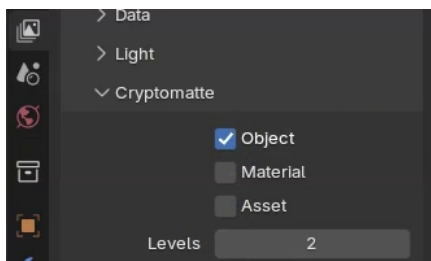
さらに、**ID Mask** ノードで生成されたマスクは、**Depth of Field** や **Motion Blur** のようなエフェクトが含まれている場合に精度が低くなります。この例をご覧ください。ID Mask で生成されたマスクの品質が低いため、コンポジティング全体のクオリティが影響を受けてしまいます。そこで、**CryptoMatte** ノードの使い方を見ていきましょう。



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 版** は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、まだチャンネル登録していない方は、この機会に登録し、通知をオンにして新しいビデオチュートリアルをお見逃しなく！

Crypto Matte ノードをコンポジティングで使用するには、まず **Properties Editor** 内の **View Layer** タブの **Crypto Matte** セクションで、3つのオプションのうち少なくとも1つを有効にする必要があります。

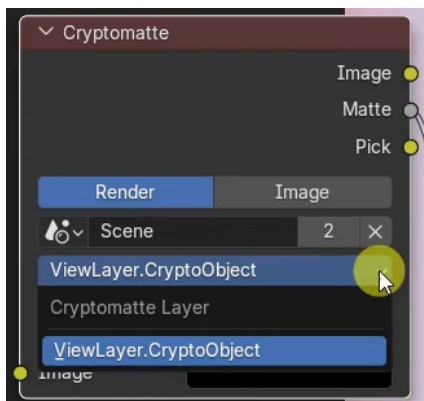
これらのオプションを使うことで、コンポジティング内で異なるオブジェクト、マテリアル、またはアセットごとの **Crypto Matte** マスクを抽出できます。**Object** オプションと **Material** オプションは直感的な意味を持っています。この例では、私は **Object** オプションを使用しています。なぜなら、大理石のトラックを個別に抽出したいのであって、同じマテリアルを共有しているサブオブジェクトやマテリアルを分離するわけではないからです。**Assets** オプションは、同じ親オブジェクトを共有するオブジェクトグループを抽出するために使いますが、今回は使用しません。



これらのオプションのいずれかを選択すると、**Levels** パラメータが使用可能になります。しかし、この基本的なチュートリアルではその説明は省略し、デフォルト値のままにしておきます。

今回のチュートリアルでは、**Levels** パラメータをデフォルト値に設定したままにし、**Crypto Matte** セクションで **Object** を選択しました。また、違いを比較できるように、タブ上部で **Object Index** も有効にして、**Index Object** の情報を抽出しました。すべての設定が完了したら、レンダリングプロセスを開始しました。

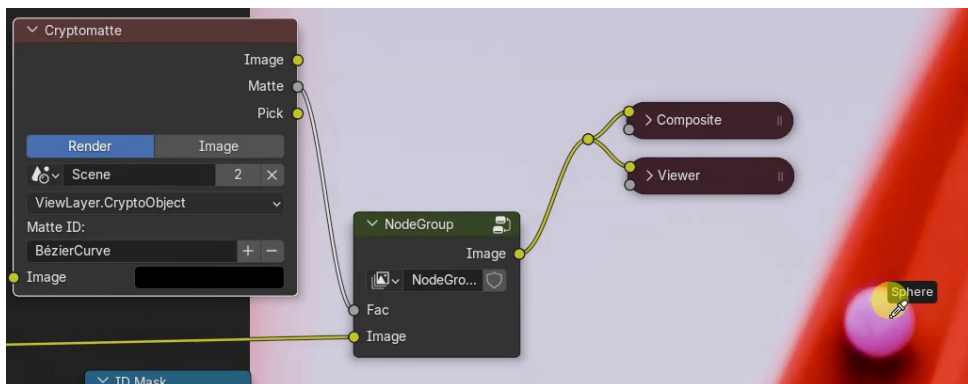
Compositor 内で **Crypto Matte** ノードを追加しました。このノードには **Layer** メニューがあります。ここで、**View Layer** タブで選択した情報の種類に応じて **Crypto Object** を選択しました。



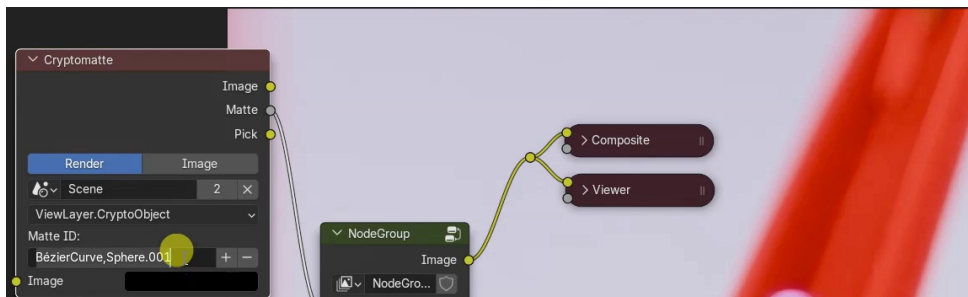
Crypto Matte ノードでは、シーンから情報を使用するために **Render** を選択するか、**OpenEXR** 画像からデータを取得するために **Image** を選択できます。今回は、当然ながらデフォルトの **Render** オプションを使用しています。

Crypto Matte ノードのユニークな機能の一つは、マスクしたいオブジェクトを指定するフィールドがリスト形式であることです。これにより、2つの異なる方法でオブジェクトを追加または削除できます。

最初の方法は、リスト横にあるボタンをクリックしてオブジェクトやマテリアルを追加または削除する方法です。レンダリングされた画像から直接選択ツールを使って要素をピックできます。



2 番目の方法は、**Matte ID** フィールドに要素名を直接入力または削除し、カンマで区切る方法です。たとえば、**Sphere 001** オブジェクトのように、モーショントラサーが強いいためカーソルで選択しにくい場合にこの方法が役立ちます。また、この方法は **EXR** 画像を使用しているときにも便利です。ファイルに付属する ID を直接入力できます。



ID Mask ノードを使用する場合と大きく異なる点は、オブジェクトやマテリアルにレンダリング前に数値識別子を割り当てる必要がないことです。代わりに、レンダリング前に **Crypto Matte Render Pass** を有効にし、レンダリング後に必要なオブジェクトやマテリアルを選択できます。

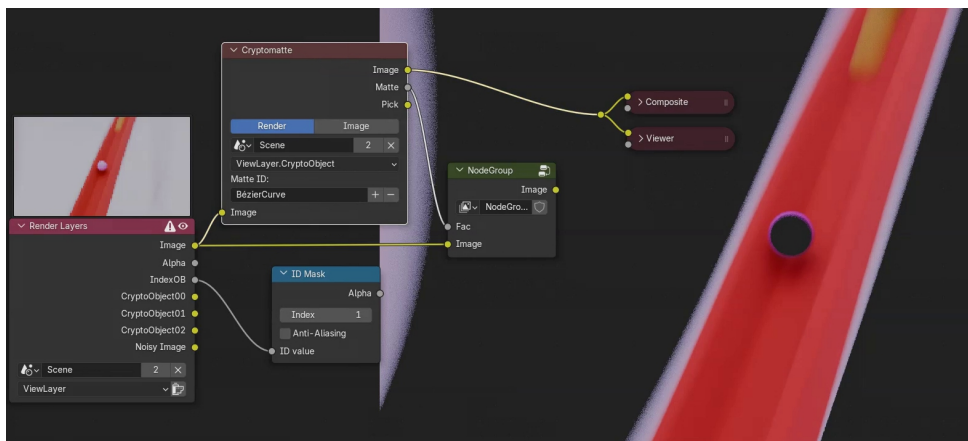
ご覧のとおり、私は **Render Layers** ノードから **Crypto Matte** ノードへの **Crypto Object** 出力を接続していません。

しかし、レンダリング後に必要な情報が **Crypto Matte** ノードで利用できるようにするには、**View Layer** タブで **Crypto Matte Object Render Pass** を有効にする必要があります。

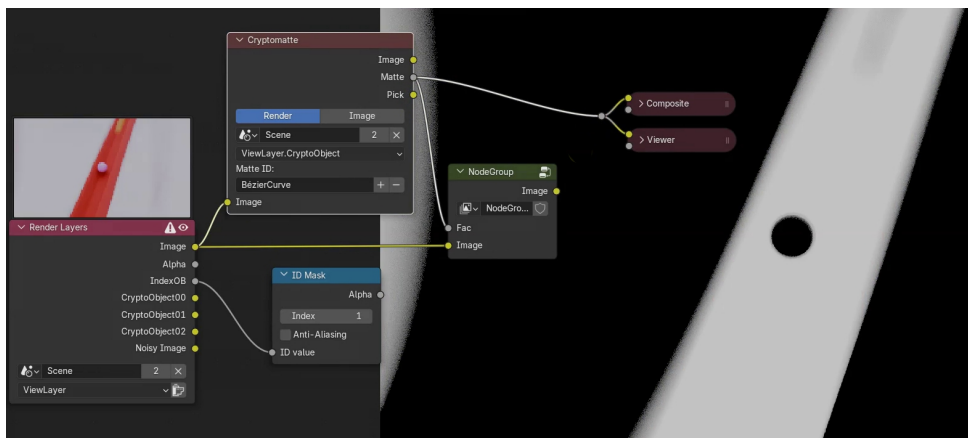
Crypto Matte ノードには 3 つの出力ソケットがあります。最初のソケット **Image** は、**Matte ID** フィールドにリストされたオブジェクトのみを含むカラー画像を返します。

このソケットを利用する場合、ノードの **Image** 入力に元のカラー画像を接続する必要があります。この機能は、レンダー画像にマスクを掛け、マスクの黒い部分を透明に設定します。

CryptoMatte でモーションブラーを含むマスク作成 | Blender 4.3 コンポジティング基本編
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
video version: <https://youtu.be/CLcZRI7MBas>

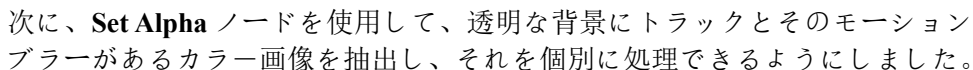
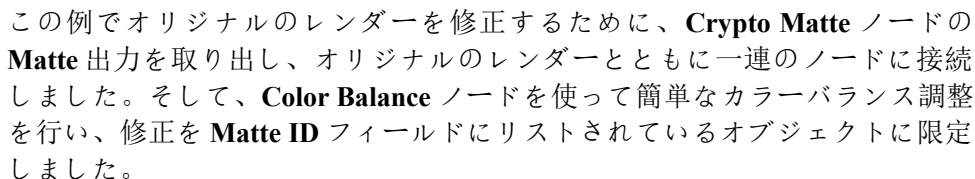


2 番目の出力ソケット **Matte** は、透明度なしで白黒マスクのみを返します。この例ではこのソケットを使用しています。この場合、ノードの **Image** 入力を接続する必要はありません。情報はシーンと **Matte ID** リストから直接取得されます。



3 つ目の出力ソケット **Pick** は、フラットで明確に区別された色のマスクを提供します。これにより、さらに選択や操作を行う際に便利です。この場合も、情報はノードから直接取得されるため、**Image** 入力を他のノードに接続する必要はありません。

video version: <https://youtu.be/CLcZRl7MBas>

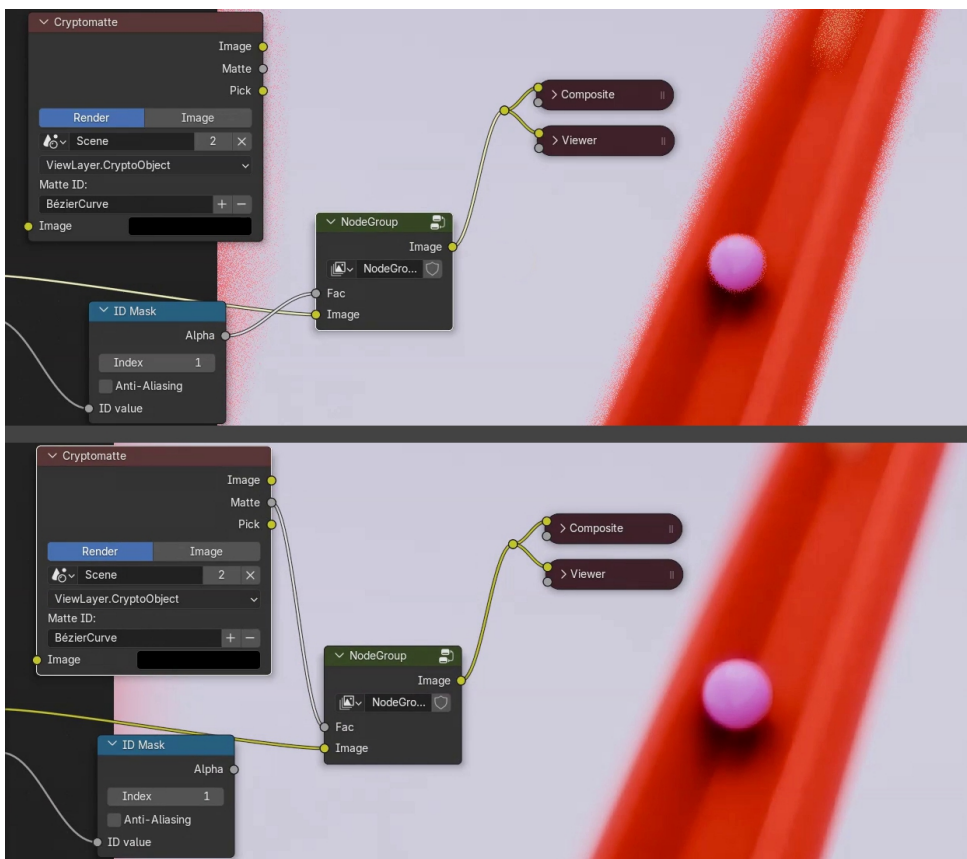


Glare ノードの **Mix** パラメータを 1 に設定し、トラックとそのモーションブ

CryptoMatte でモーションブレンダーを含むマスク作成 | Blender 4.3 コンポジティング基本編
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
video version: <https://youtu.be/CLcZRI7MBas>

ラーにのみストリークを生成しました。その後、このグロー効果を **Color Balance** ノードで得た画像に追加しました。

Crypto Matte と **ID Mask** で得られた効果を比較するには、コンポジティングノードグループ内の **Factor** 入力に **ID Mask** と **Crypto Matte** のマスクを切り替えて、**Backdrop** で2つの結果を観察するだけです。



以上が、コンポジティングで **Crypto Matte** ノードを使用する基本的なチュートリアルです！少しでも参考になれば嬉しいです！

それでは、また次回お会いしましょう！