

Compositing を使用してオブジェクトに黒いアウトラインを追加する方法

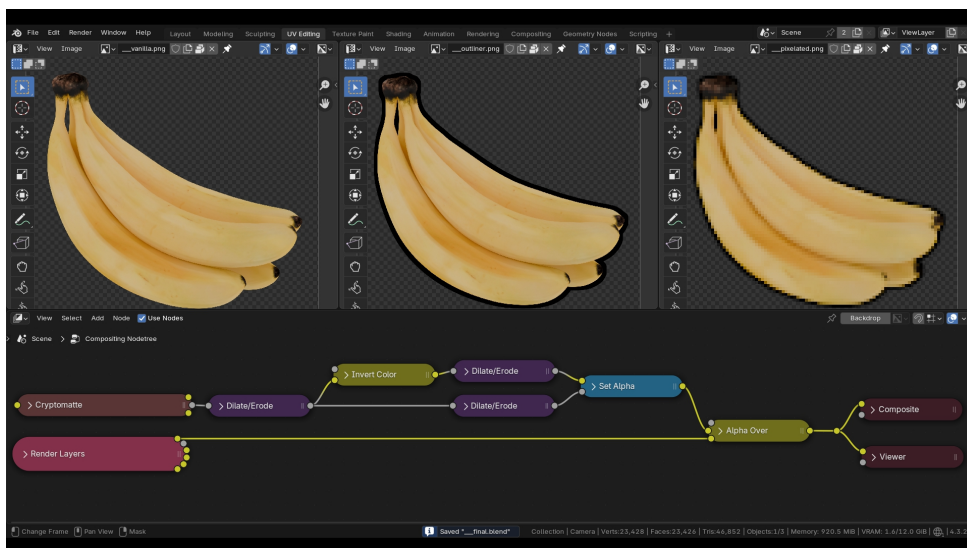
Blender 4.3 チュートリアル

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

video version: <https://youtu.be/stCKiiAL7Rg>

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！この短いチュートリアルでは、Blender 4.3 で透明な背景上にレンダリングされたオブジェクトの周りに黒いアウトラインを追加するために作成した **Compositing** ノードのセットアップを紹介します。この効果は、ロゴやアイコンを作成する際に便利です。

まず最初にノードセットアップを紹介するので、そのままコピーしてプロジェクトで使用できます。その後、このセットアップの仕組みについて簡単に説明します。

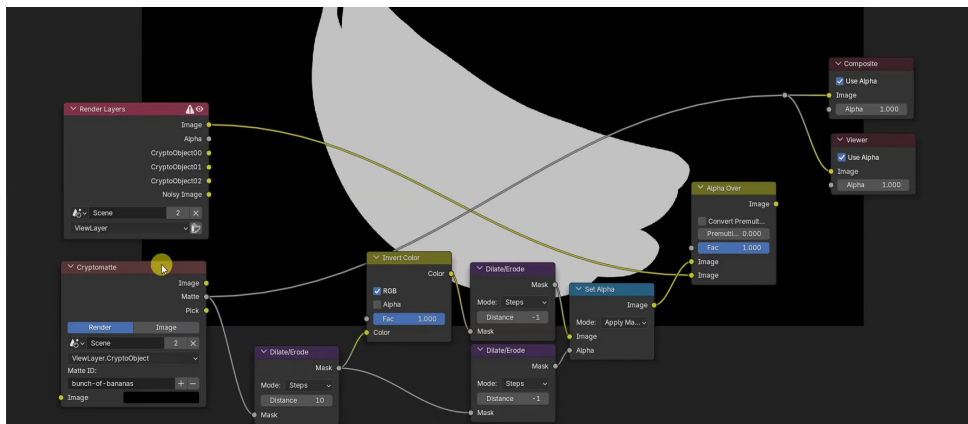
ご覧のとおり、このセットアップには **Crypto Matte** ノードが含まれています。したがって、レンダリングを開始する前に、**Properties Editor** の **View Layer** タブで **Crypto Matte Object Render Pass** を有効にする必要があります。これにより、この情報を **Compositing** で使用できるようにな

Compositing を使用してオブジェクトに黒いアウトラインを追加する方法

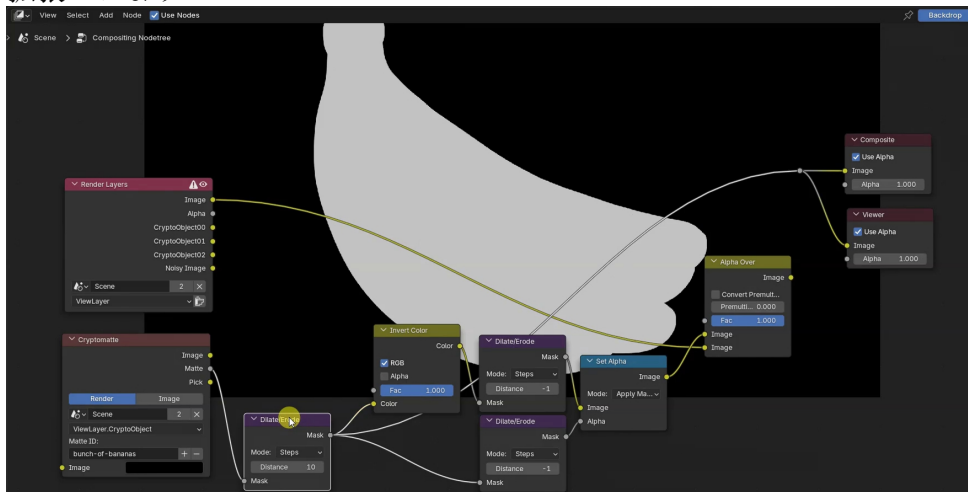
Blender 4.3 チュートリアル

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

video version: <https://youtu.be/stCKiiAL7Rg>



このマスクは、そのまま **Dilate Erode** ノードに送ることができます。
Distance フィールドの値を大きく設定すると、黒い背景上の白いマスクが拡張されます。



すでにお気づきかもしれませんが、このマスクを使用すれば、別の色の境界線やテクスチャ付きのアウトラインを作成することも可能です。今回は黒いアウトラインを作りたいかったので、マスクを **Invert Color** ノードに接続し、白い背景上の黒いマスクを取得しました。

Compositing を使用してオブジェクトに黒いアウトラインを追加する方法

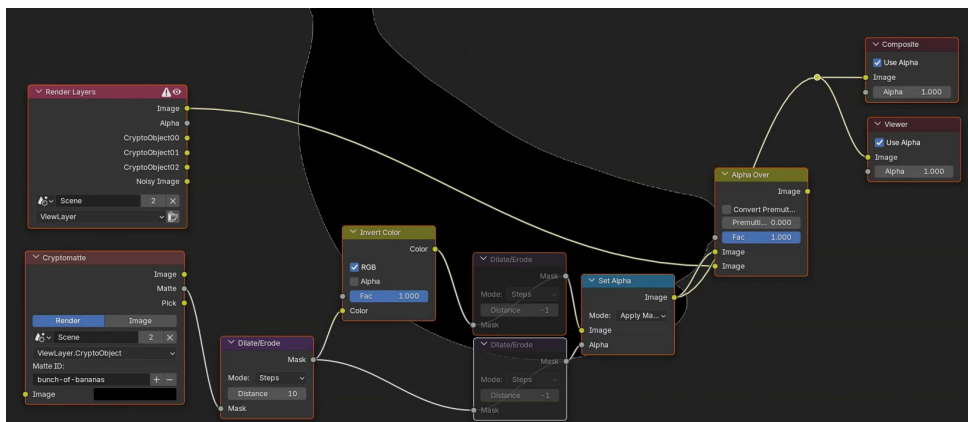
Blender 4.3 チュートリアル

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

video version: <https://youtu.be/stCKiiAL7Rg>

透明な背景上に黒いマスクを作成し、それをオブジェクトのアウトラインとして使用するには、理論上、**Invert Color** の出力を **Set Alpha** ノードに接続し、その **Alpha** 入力に **Dilate Erode** で拡張したマスクを接続すれば十分です。

しかし、この方法では、結果の画像に白い縁が残ることがあります。



そのため、**Invert Color** と **Set Alpha** の間に **Dilate Erode** ノードを追加し、**Distance** フィールドを -1 または他の負の値に設定することで、オブジェクトに適用される境界線をわずかに縮小しました。

この新しい **Dilate Erode** ノードを複製し、元の **Dilate Erode** と **Set Alpha** の **Alpha** 入力の間にも同じ値で挿入する必要があります。

これにより、黒いアウトラインとその透明度のマスクが一貫性を保ちます。

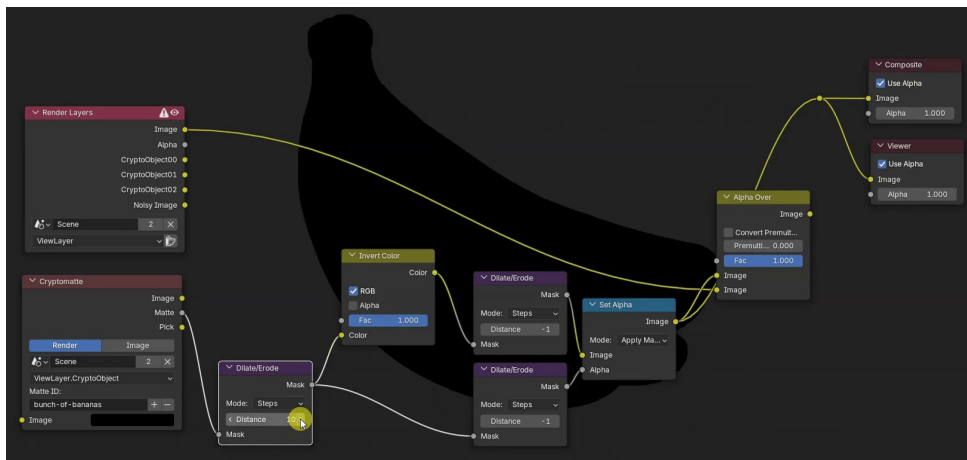
どちらにせよ、最初の **Dilate Erode** ノードの値を調整することで、境界線の太さを自由に増減できます。

Compositing を使用してオブジェクトに黒いアウトラインを追加する方法

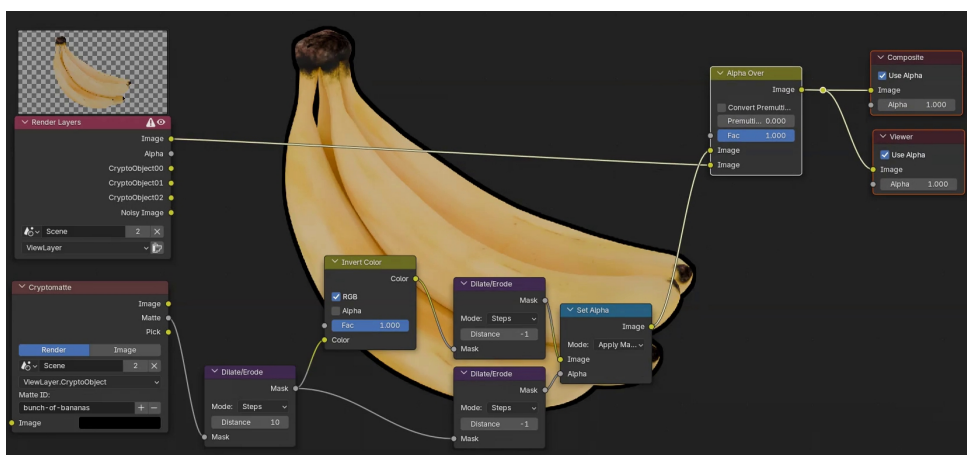
Blender 4.3 チュートリアル

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

video version: <https://youtu.be/stCKiiAL7Rg>



最後のステップは、元のレンダリング（すでに透明な背景上にあるもの）を、作成した黒いマスクの上に重ねることです。そのために、**Set Alpha** の出力を新しい **Alpha Over** ノードの最初の **Image** 入力に接続し、次に **Render Layers** の画像出力をこの **Alpha Over** ノードの 2 番目の **Image** 入力に接続します。



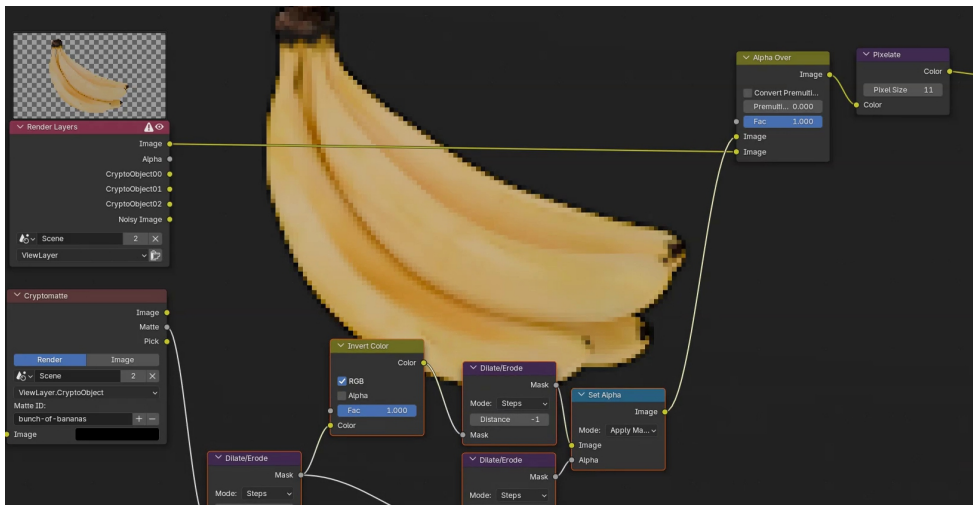
Compositing を使用してオブジェクトに黒いアウトラインを追加する方法

Blender 4.3 チュートリアル

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

video version: <https://youtu.be/stCKiiAL7Rg>

前述のように、この方法で作成した画像はロゴやアイコンとして活用できます。もし **Pixel Art** を作りたいなら、最後に **Pixelate** ノードを追加して試してみてください！



以上でこの短いチュートリアルは終了です！少しでも役に立ったなら嬉しいです。また次回お会いしましょう！