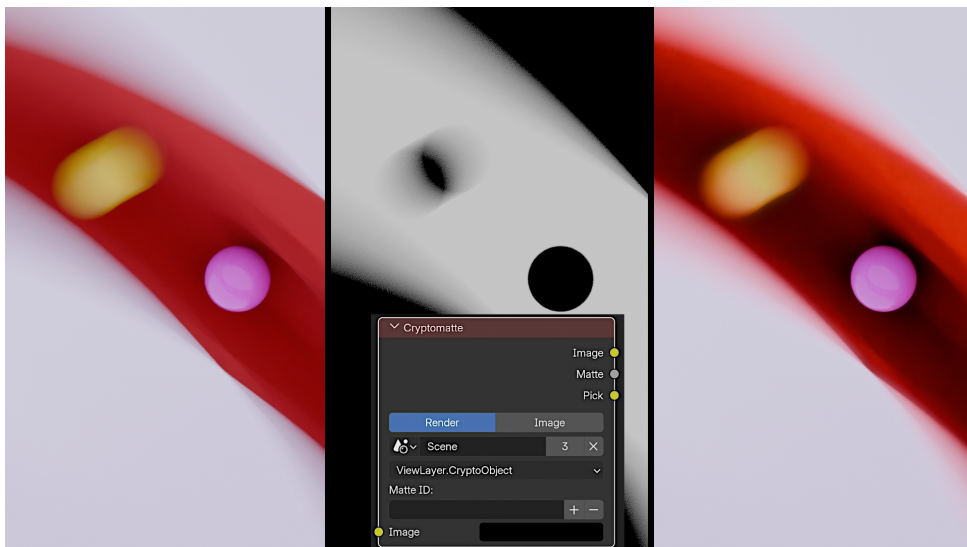


*Questo PDF è disponibile gratuitamente; sentitevi liberi di condividerlo con altri!*

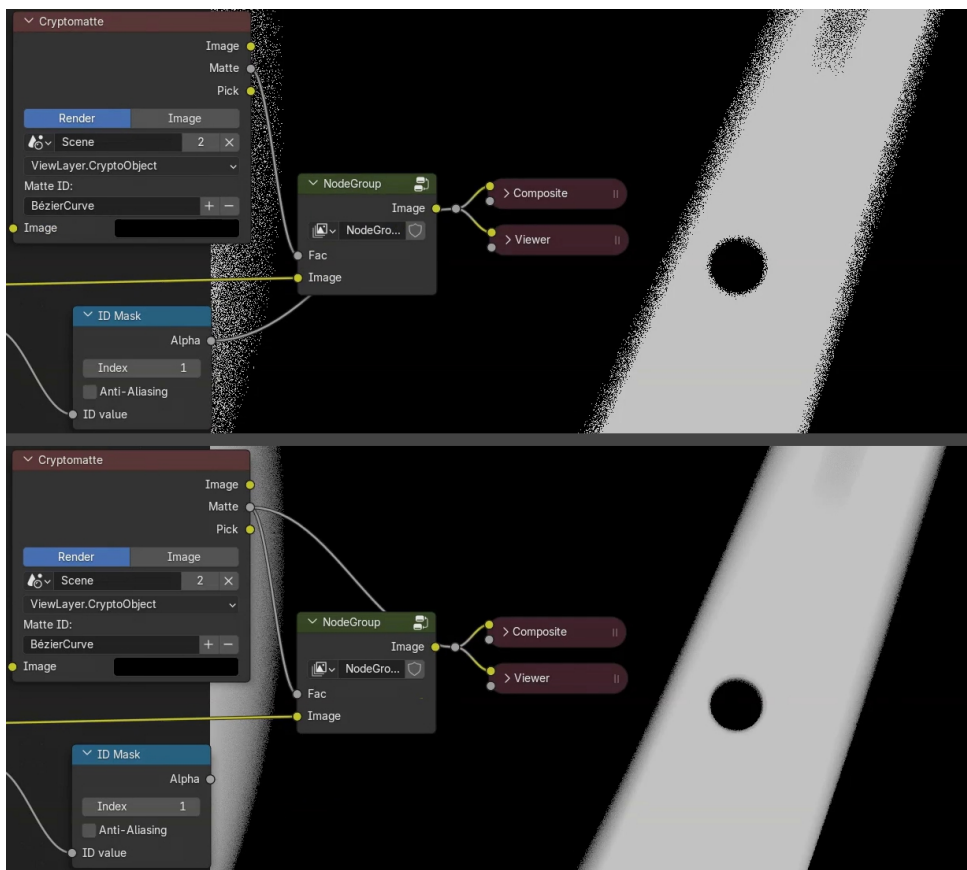
*[Iscrivetevi al mio canale Youtube](#) e attivate le notifiche per ricevere gli aggiornamenti sui nuovi video!*



Salve a tutti! Questo è un tutorial di base sull'utilizzo del nodo Crypto Matte in Blender 4.3 per ricavare le maschere di oggetti in Compositing, in particolare se nei rendering finali è presente del Motion Blur, come nell'esempio che sto mostrando a video. Nella maggior parte dei miei tutorial sul Compositing in Blender utilizzo infatti il nodo ID Mask, con l'informazione in arrivo da Object Index o Material Index, per poter ricavare la maschera degli oggetti e modificarli a parte in Compositing.

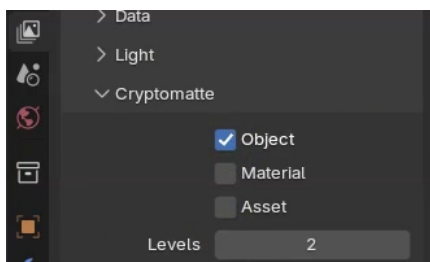
Questo metodo richiede però di dover impostare gli Object Index o i Material Index per gli elementi da isolare, per cui diventa poco pratico se questi elementi sono molti.

Inoltre, la maschera prodotta da ID Mask non è molto precisa quando nei fotogrammi sono presenti effetti come Depth of Field o Motion Blur, come nell'esempio che sto mostrando. La qualità della maschera ottenuta con ID Mask è inferiore, il che ha ovviamente effetti negativi sul Compositing in generale. Vediamo quindi come utilizzare il nodo Crypto Matte.



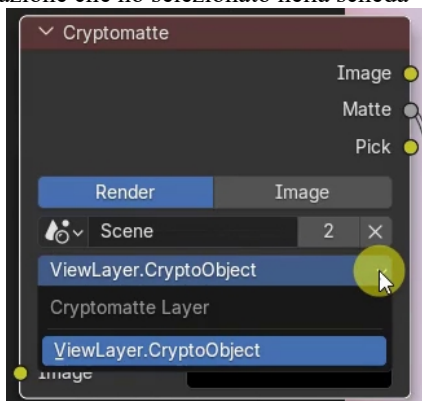
Come avviene per molti altri miei videotutorial, la versione PDF di questo tutorial è scaricabile gratuitamente al link che trovate in descrizione. Questo è inoltre un ottimo momento per iscrivervi al canale e attivare le notifiche, così da non perdere i prossimi videotutorial! Per poter utilizzare il nodo Crypto Matte in Compositing, per prima cosa dobbiamo attivare almeno una delle tre opzioni presenti nella sezione Crypto Matte della scheda View Layer, nel Properties Editor.

Queste opzioni ci consentono di ricavare le maschere Crypto Matte per diversi oggetti, materiali o assets in Compositing. Le opzioni Object e Material hanno significati intuitivi. Nel mio esempio, utilizzo l'opzione Object perché voglio isolare la pista delle biglie, non dei sottomateriali o oggetti che condividono lo stesso materiale. L'opzione Assets serve per isolare gruppi di oggetti che condividono lo stesso Parent, ma non è necessaria in questo esempio.



Selezionando almeno una di queste opzioni, il parametro Levels diventerà disponibile, ma per questo tutorial di base non lo tratterò, limitandomi a lasciare il valore di default. Per questo tutorial ho quindi lasciato il valore di default per il parametro Levels, dopodiché ho selezionato Object nella sezione Crypto Matte. Ho selezionato anche Object Index, più in alto nella scheda, per poter ricavare l'informazione Index Object e mostrarvi le differenze tra i due metodi. Fatto ciò, ho avviato il rendering.

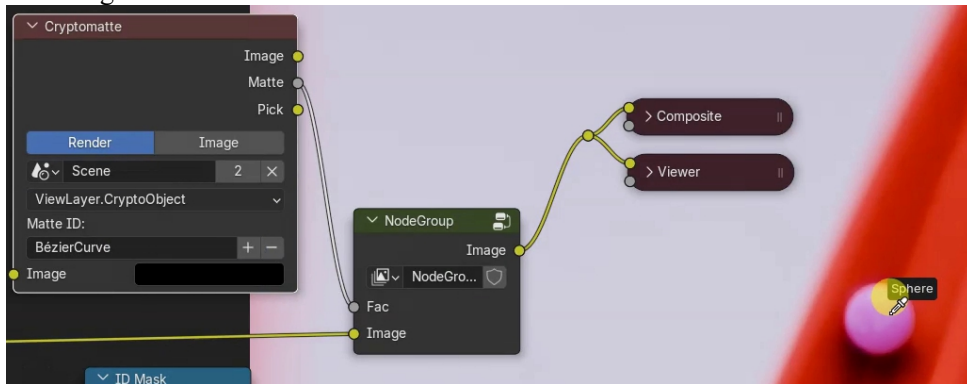
Nel Compositor ho quindi aggiunto un nodo Crypto Matte che, come potete vedere, ha un menù, chiamato Layer, nel quale ho selezionato l'opzione Crypto Object, dal momento che questo è il tipo di informazione che ho selezionato nella scheda View Layer.



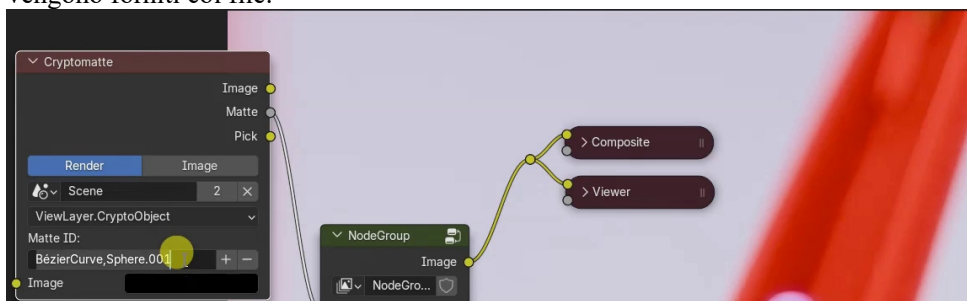
Nel nodo Crypto Matte possiamo scegliere se utilizzare l'informazione proveniente dalla scena, mediante l'opzione Render, oppure se prelevare le informazioni da un'immagine OpenEXR, con l'opzione Image. Nel mio caso sto utilizzando ovviamente l'opzione di default, cioè Render.

Una particolarità del nodo Crypto Matte è che il campo nel quale è possibile specificare gli oggetti dei quali ci interessano le maschere è una lista, per cui possiamo aggiungere o rimuovere oggetti dei quali ricavare le maschere in due modi.

Il primo metodo consiste nel cliccare sui pulsanti accanto alla lista per aggiungere o rimuovere oggetti o materiali facendo click con il selettore su quegli elementi nel rendering.



Il secondo metodo consiste nello scrivere o nel cancellare i nomi di quegli elementi direttamente nel campo Matte ID, separandoli con delle virgole, come sto mostrando con l'oggetto Sphere 001, che è un po' difficile da selezionare con il cursore perché mostra un Motion Blurring considerevole. Questo metodo è utile anche quando la sorgente è un'immagine EXR, perché potete scrivere direttamente gli ID che vi vengono forniti col file.

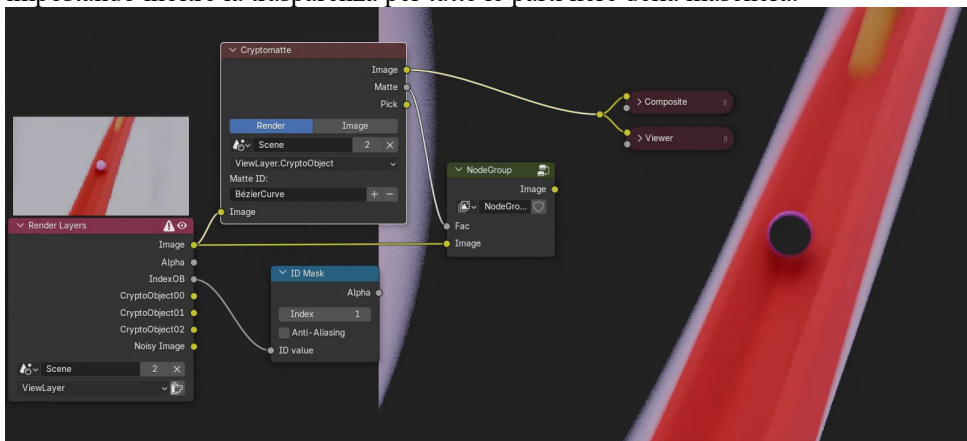


Una differenza notevole con l'utilizzo di ID Mask è che non dobbiamo assegnare degli identificativi numerici agli oggetti o ai materiali prima di avviare il rendering, ma possiamo semplicemente attivare il Render Pass delle Crypto Matte prima del rendering e selezionare, dopo il rendering, gli oggetti o i materiali che ci interessano.

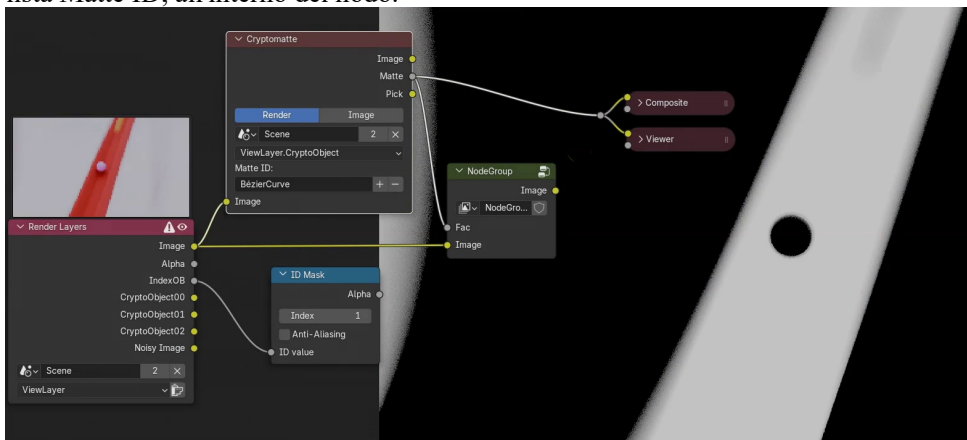
Come avrete notato, non ho collegato le uscite Crypto Object del nodo Render Layer al nodo Crypto Matte, tuttavia è comunque necessario attivare il Crypto Matte Object Render Pass, nella scheda View Layer, per poter utilizzare il nodo Crypto Matte,

altrimenti le informazioni necessarie a quel nodo non sarebbero disponibili dopo il rendering.

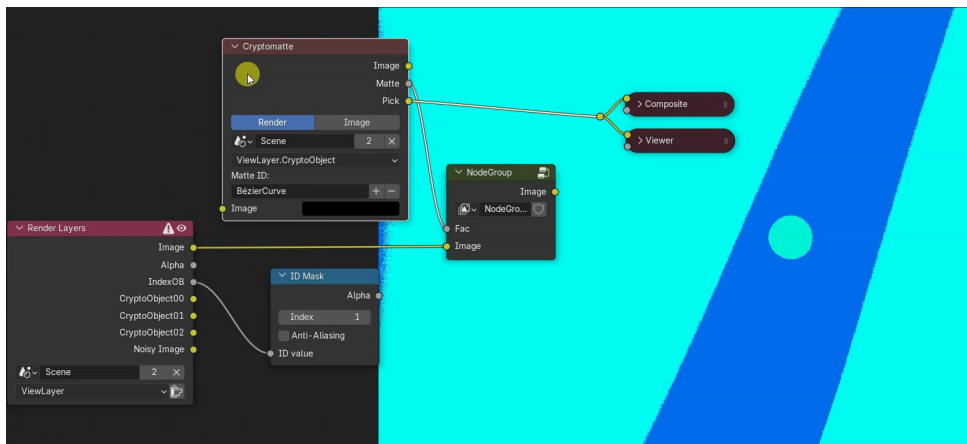
Il nodo Crypto Matte presenta tre porte di output. La prima porta, chiamata Image, restituisce un'immagine a colori dei soli oggetti elencati nel campo Matte ID, a patto che l'immagine a colori originale venga fornita all'ingresso Image del nodo. Sostanzialmente, restituisce la moltiplicazione del rendering per la maschera, ma impostando inoltre la trasparenza per tutte le parti nere della maschera.



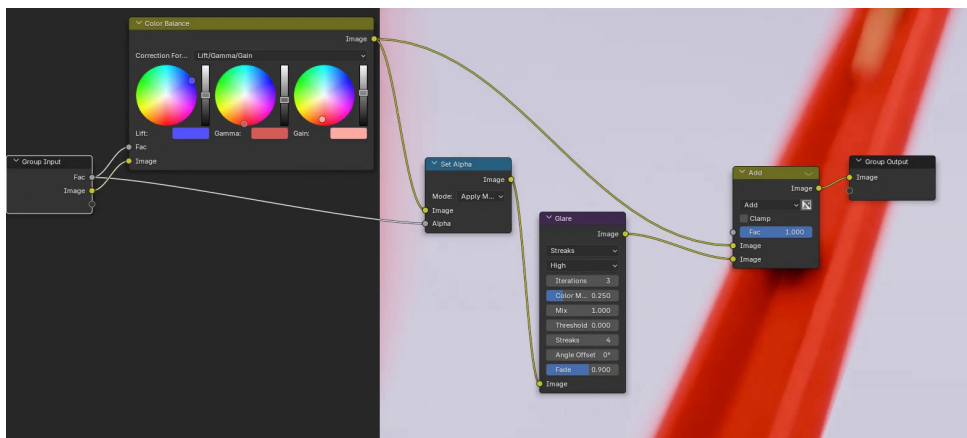
La seconda porta, chiamata Matte, restituisce solo la maschera in bianco e nero, senza trasparenze. È la porta che utilizzo per questo esempio e non è necessario collegare l'ingresso Image del nodo, perché le informazioni vengono ricavate dalla scena e dalla lista Matte ID, all'interno del nodo.



La terza porta, chiamata Pick, restituisce la maschera, ma con colori piatti e ben distinti, per poter effettuare ulteriori selezioni o operazioni. Anche in questo caso, le informazioni vengono prese dal nodo stesso, per cui non è necessario collegare il nodo di ingresso Image ad altri nodi.



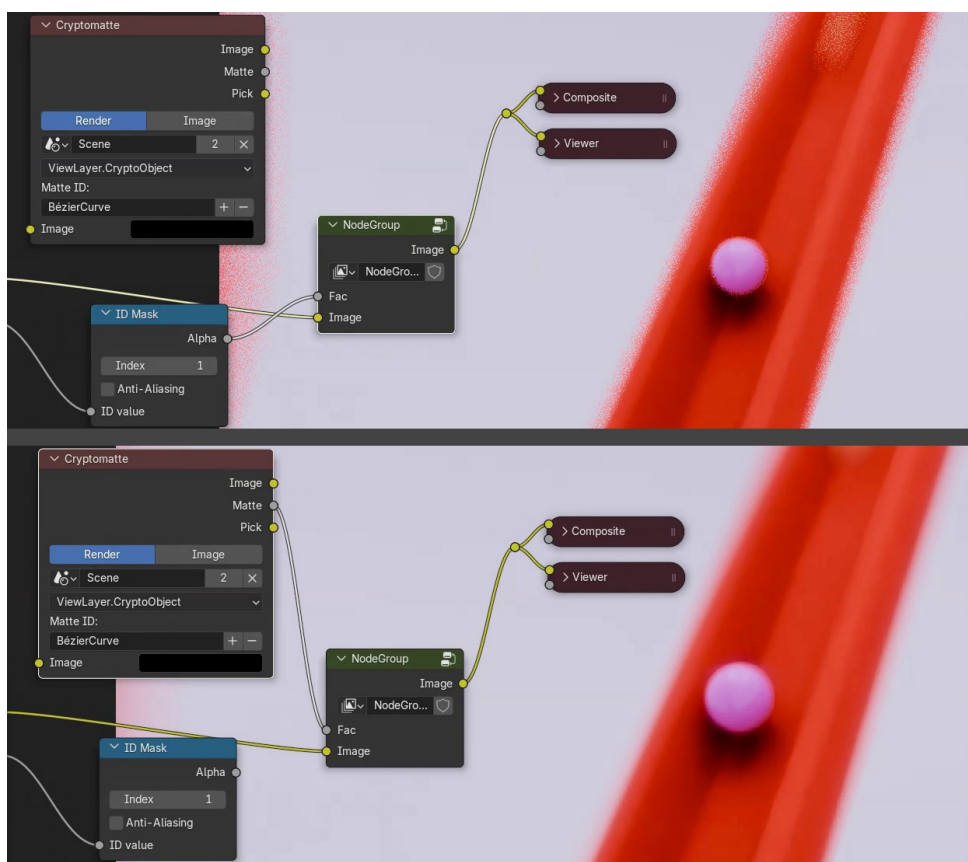
Per poter modificare il rendering originale nell'esempio che sto utilizzando, ho prelevato l'uscita Matte dal nodo Crypto Matte e l'ho fornita ad un gruppo dei nodi, insieme al rendering originale, per effettuare una semplice correzione colore con il nodo Color Balance, utilizzando la maschera per limitare le correzioni ai soli oggetti presenti nella lista.



Con il nodo Set Alpha ho quindi separato l'immagine della pista e del suo Motion Blur, a colori, su sfondo trasparente, così da poterla elaborare separatamente.

Con il nodo Glare impostato con 1 per il parametro Mix, ho generato degli Streaks solo per la pista e la sua sfocatura da Motion Blurring, dopodiché ho sommato questo bagliore all'immagine ottenuta dal nodo Color Balance.

Per valutare la differenza tra gli effetti ottenuti da Crypto Matte e da ID Mask, è sufficiente alternare l'utilizzo della maschera di ID Mask e della maschera di Crypto Matte come Factor del gruppo di nodi di Compositing, osservando i due risultati nella Backdrop.



Bene, per questo tutorial di base sull'utilizzo del nodo Crypto Matte in Compositing, è tutto! Spero vi sia stato utile! A presto!