

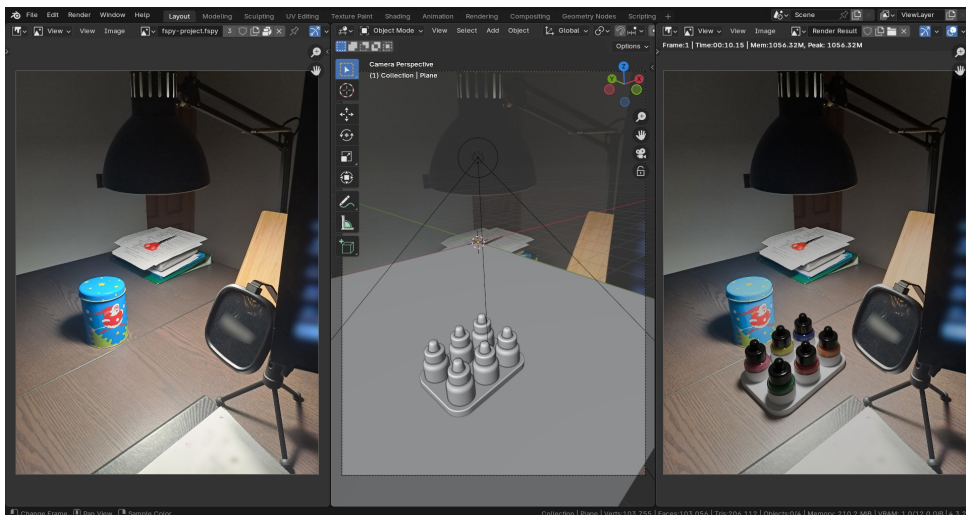
Fotoinserimento in Blender, parte 2: Shadow Catcher | Blender 4.x tutorial

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

versione video: https://youtu.be/_SfhZd3v20

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 il secondo di tre tutorial riguardanti un piccolo progetto di fotoinserimento in Blender.

Nel tutorial precedente abbiamo visto come ricreare l'inquadratura della fotografia originale e come posizionare gli oggetti utilizzando l'add-on gratuito fSpy per Blender. In questo tutorial vedremo come utilizzare la modalità Shadow Catcher per ottenere le ombre proiettate dal modello 3D sul Plane e aggiungerle al rendering finale in Compositing.

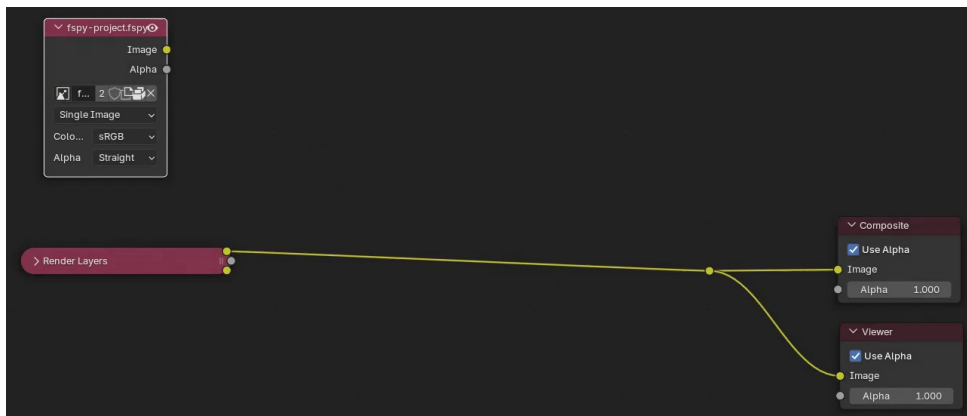
Come avviene per molti altri miei videotutorial, la versione PDF di questo tutorial è scaricabile gratuitamente al link che trovate in descrizione. Questo è inoltre un ottimo momento per iscrivervi al canale e attivare le notifiche, così da non perdere i prossimi videotutorial!

Per prima cosa, nell'editor Compositing inserisco un nodo di tipo Input Image con la fotografia originale.

Fotoinserimento in Blender, parte 2: Shadow Catcher | Blender 4.x tutorial

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

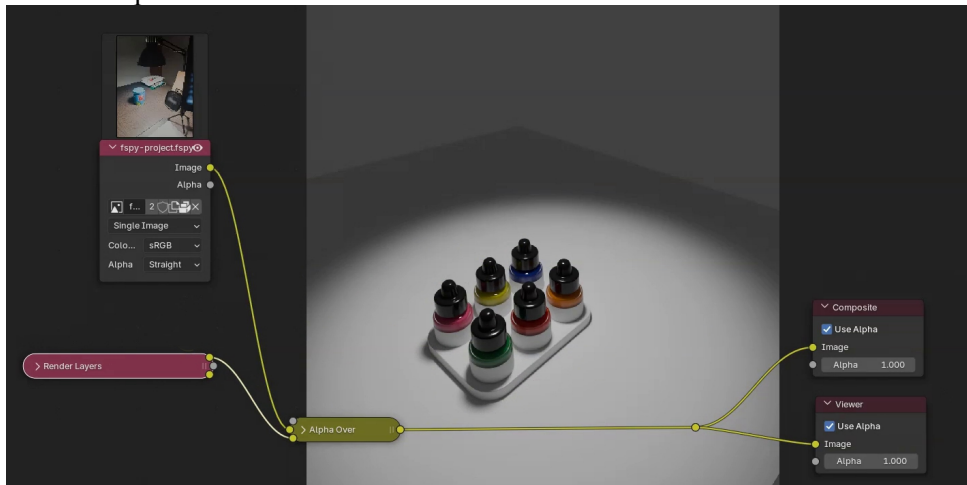
versione video: https://youtu.be/_SfhZd3v20



In questo momento, infatti, l'immagine di sfondo della telecamera virtuale è presente, appunto, solo nella telecamera virtuale, non nel rendering finale, per cui avviando adesso un rendering avremmo lo sfondo World al posto della fotografia.

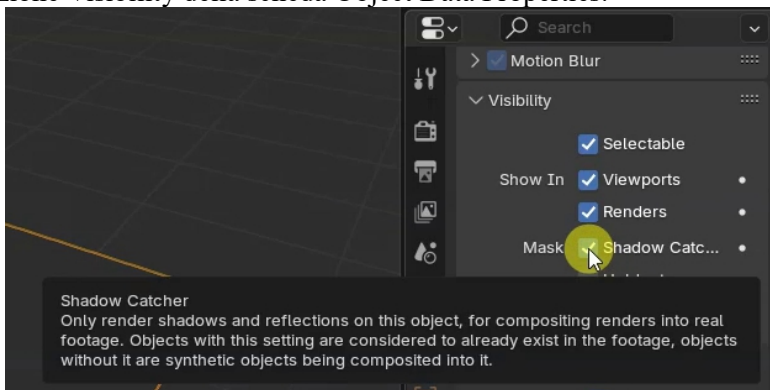
Aggiungo inoltre un nodo di tipo Alpha Over, collegando in particolare la fotografia originale sul primo ingresso Image di Alpha Over e il rendering in arrivo da Render Layers sul secondo ingresso Image. Collego quindi l'uscita di Alpha Over a Composite e a Viewer.

Anche in questo caso, comunque, nel rendering finale vedremo lo sfondo World. L'operazione da fare per rimuovere quello sfondo è una delle due operazioni necessarie per utilizzare Shadow Catcher.

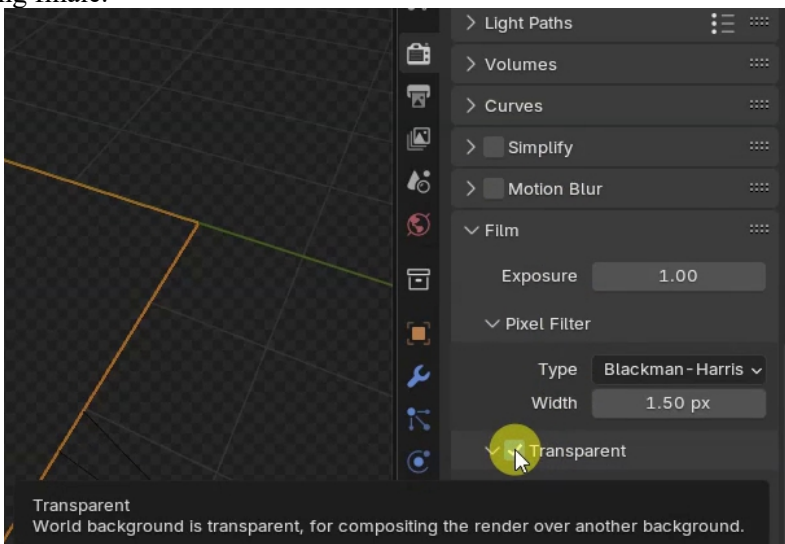


Per poter renderizzare il solo oggetto da inserire nella foto ma mantenendone le ombre proiettate sul Plane, dobbiamo effettuare infatti due operazioni.

La prima operazione consiste nel selezionare il Plane e gli altri eventuali oggetti da nascondere e attivare, per ciascuno di questi oggetti, l'opzione Shadow Catcher nella sezione Visibility della scheda Object Data Properties.



La seconda operazione da fare consiste nell'attivare la modalità Transparent nella sezione Film della scheda Render. Questa modalità nasconderà sia lo sfondo dell'universo virtuale che gli oggetti contrassegnati come Shadow Catcher nel rendering finale.

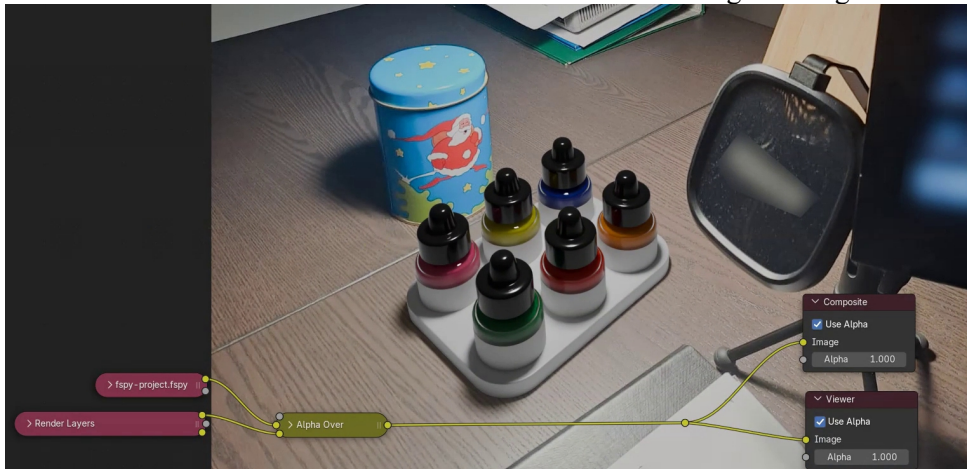


Fotoinserimento in Blender, parte 2: Shadow Catcher | Blender 4.x tutorial

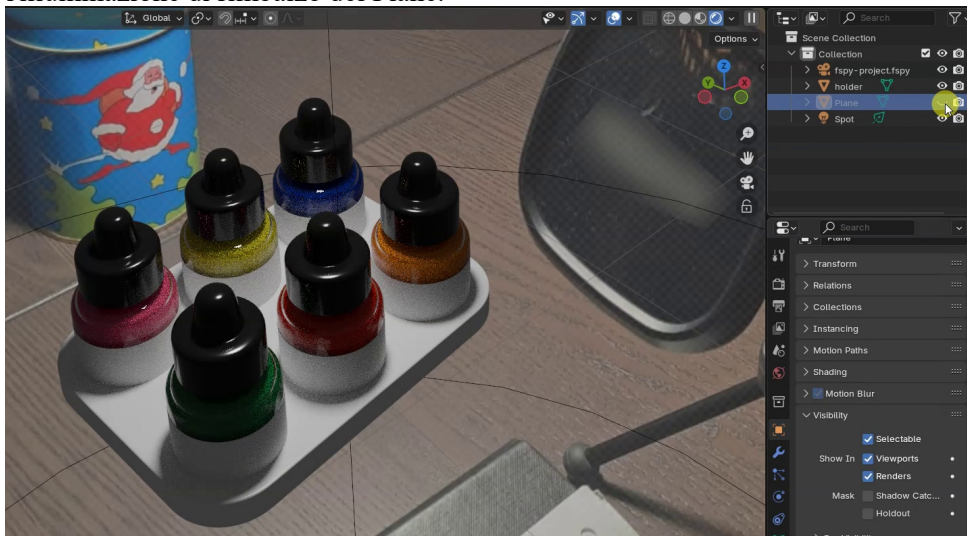
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

versione video: https://youtu.be/_SfhZd3v20

Avviando adesso un rendering, con i nodi impostati come vi ho mostrato poco fa, avremo un fotoinserimento di base del modello 3D sulla fotografia originale.



Vorrei farvi notare una cosa, in modalità Rendered nella 3D View: attivare lo Shadow Catcher è diverso dal nascondere gli oggetti, perché con Shadow Catcher l'illuminazione indiretta viene comunque mantenuta. Al termine del tutorial precedente ho nascosto ogni tanto il Plane per valutare la posizione degli oggetti. In quel caso, gli oggetti visibili diventavano più scuri perché non c'era più l'illuminazione di rimbalzo del Plane.



Fotoinserimento in Blender, parte 2: Shadow Catcher | Blender 4.x tutorial

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

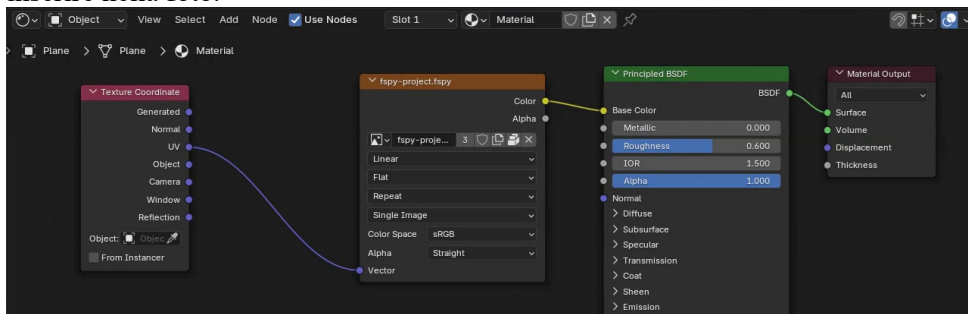
versione video: https://youtu.be/_SfhZd3v20

Con Shadow Catcher e Transparent, invece, l'illuminazione di rimbalzo è presente. Per aggiungere un maggiore realismo ai vostri fotoinserimenti potete quindi utilizzare degli oggetti colorati o provvisti di Textures, perché i loro colori influenzeranno l'aspetto dei modelli 3D.



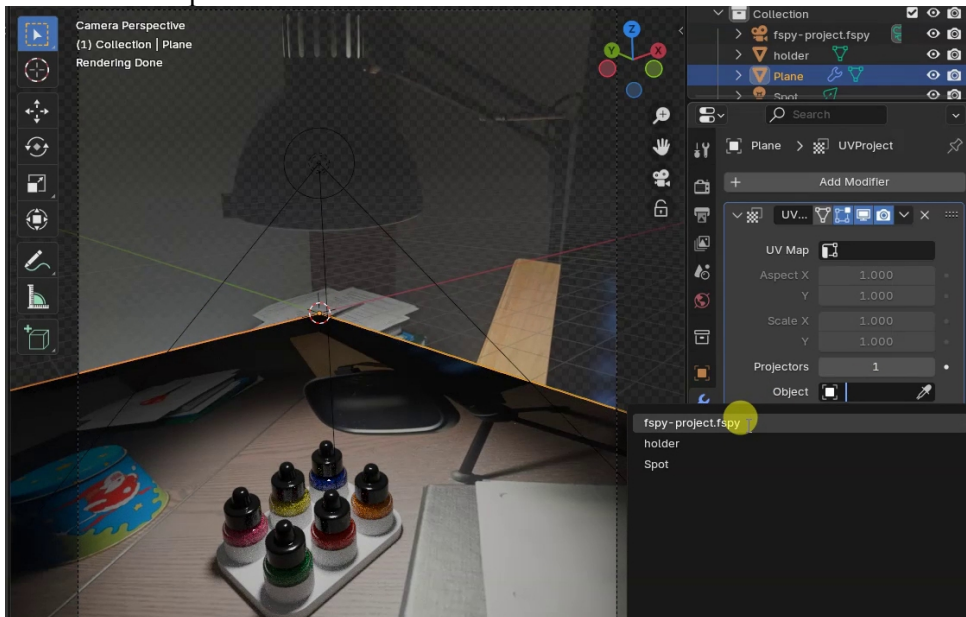
Per mostrarvi un esempio pratico, disattivo momentaneamente Shadow Catcher, così da osservare l'aspetto del Plane in modalità Rendered.

Fornisco quindi un materiale Principled al Plane, con 0.6 come valore uniforme per la Roughness e la fotografia originale come Texture per il canale Base Color. Non si tratta di un procedimento PBR corretto, in quanto avrei dovuto fornire una Texture Base Color senza effetti di luce al Plane. Sto procedendo in questo modo solo per farvi notare le differenze nell'illuminazione indiretta del modello 3D da inserire nella foto.



Per effettuare la mappatura UV della fotografia originale sul Plane sto utilizzando il modificatore UV Project, al quale ho dedicato un videotutorial pubblicato precedentemente sul mio canale.

Per prima cosa, imposto la telecamera fSpy come Object nel campo del modificatore. A questo punto, per migliorare la qualità della mappatura, devo effettuare due operazioni.



La prima operazione da fare consiste nell'aumentare il numero di suddivisioni del Plane. Fate caso alle linee degli oggetti per determinare quale può essere un buon numero di suddivisioni. Nel mio caso, sto utilizzando lo strumento Loop Cut And Slide per effettuare i tagli.

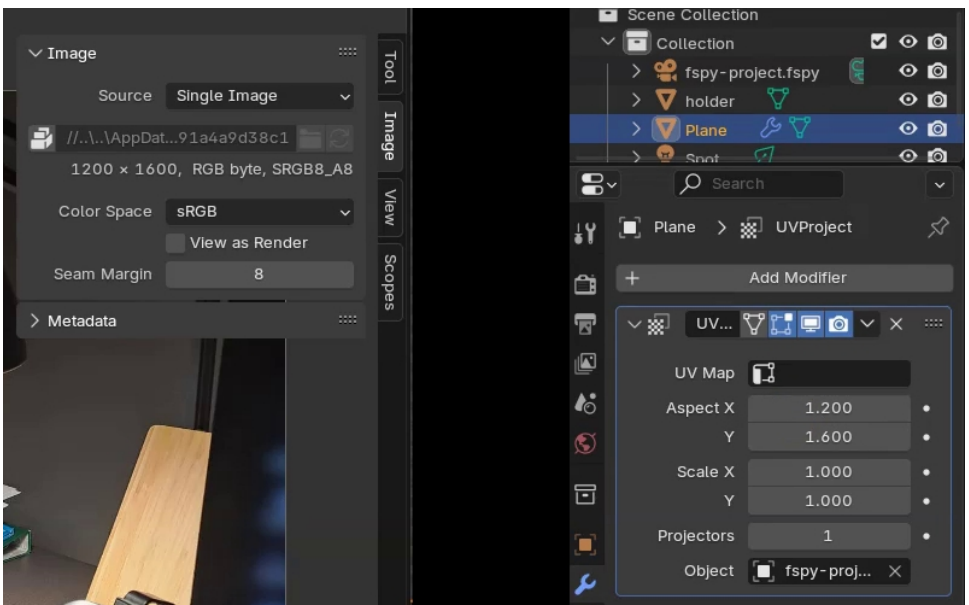
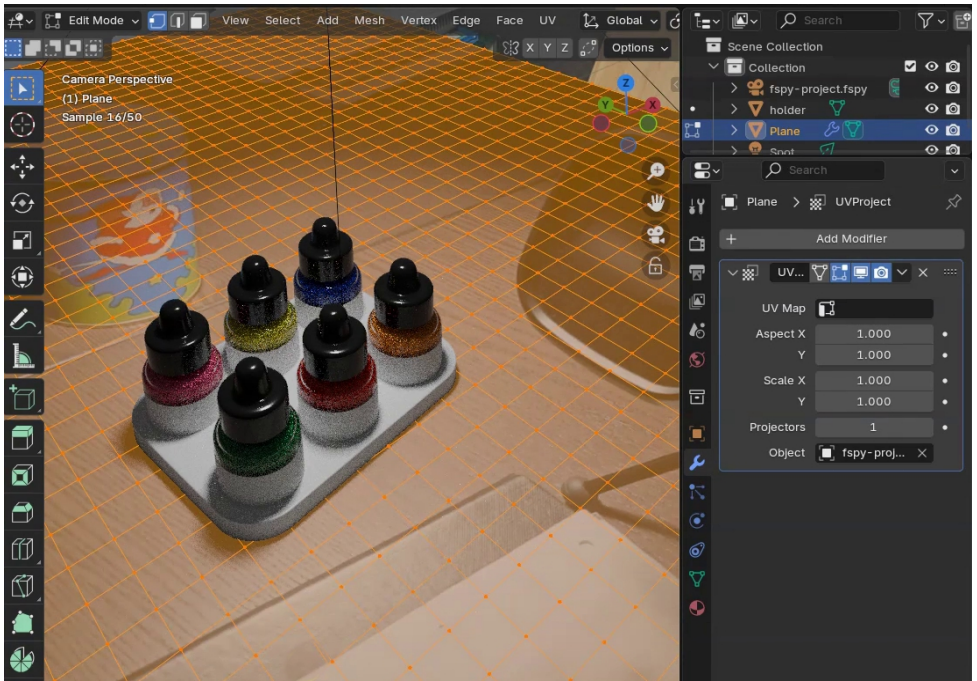
La seconda operazione consiste nell'impostare l'Aspect Ratio del modificatore in modo da riprodurre quello dell'immagine originale. Aprendo la scheda Image della foto originale in un editor di tipo Image, scopro che la risoluzione dell'immagine originale è 1200 per 1600 pixel.

Imposto quindi 1.2 e 1.6 rispettivamente nei campi Aspect X e Aspect Y del modificatore UV Project.

Fotoinserimento in Blender, parte 2: Shadow Catcher | Blender 4.x tutorial

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

versione video: https://youtu.be/_SfhZd3v20

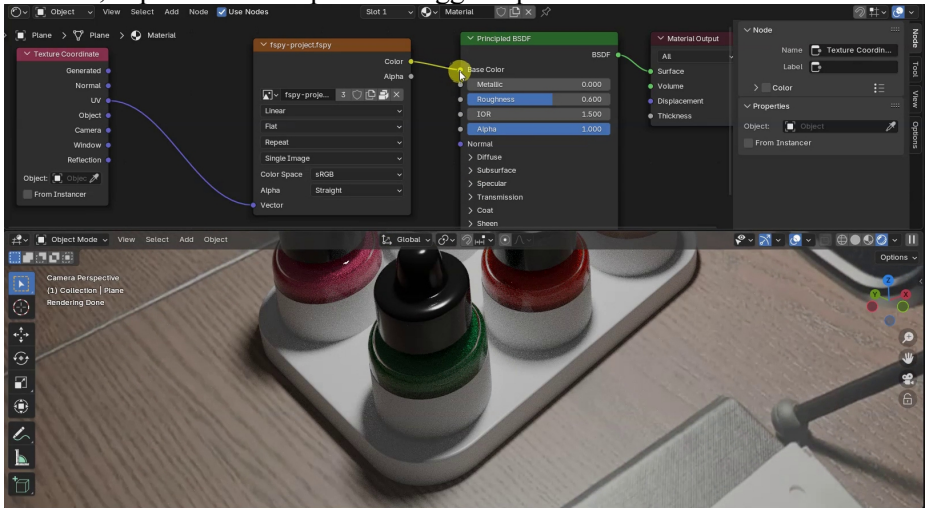


Fotoinserimento in Blender, parte 2: Shadow Catcher | Blender 4.x tutorial

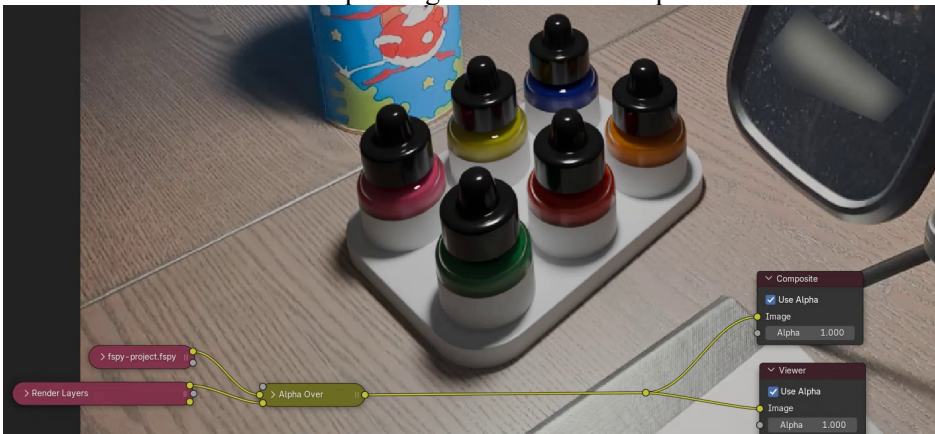
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

versione video: https://youtu.be/_SfhZd3v20

Se facciamo il confronto tra l'illuminazione indiretta con un materiale senza Texture e l'illuminazione ottenuta col materiale texturizzato, notiamo subito delle differenze, soprattutto nelle parti dell'oggetto più vicine al tavolo.



Come vi ho detto poco fa, avrei dovuto utilizzare una texture Base Color fisicamente corretta e far fare a Blender il calcolo dell'illuminazione di rimbalzo con la fonte di luce Spot Light, ma già con questo esempio potete notare le differenze. A questo punto posso attivare nuovamente l'opzione Shadow Catcher per il Plane e avviare un rendering, che terrà conto dell'immagine originale utilizzata come sfondo in Compositing mediante nodo Alpha Over.

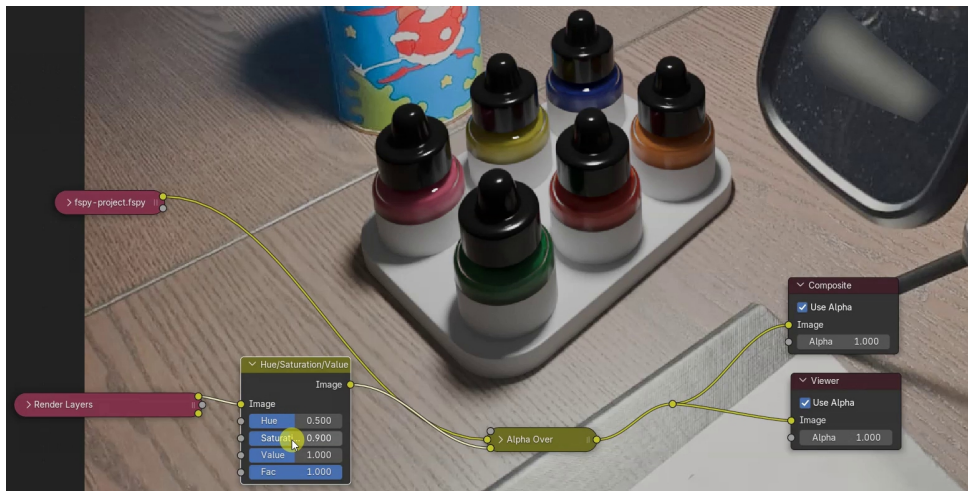


Fotoinserimento in Blender, parte 2: Shadow Catcher | Blender 4.x tutorial

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

versione video: https://youtu.be/_SfhZd3v20

Nell'immagine finale avremo anche le ombre prodotte da Shadow Catcher. Prima di chiudere questo secondo tutorial, vi consiglio di aggiungere un nodo Hue Saturation Value tra il rendering della scena e il nodo Alpha Over, per diminuire un po' la saturazione del rendering. Questa operazione è particolarmente utile quando si utilizzano oggetti con Textures e colori molto vivi, come quello che sto utilizzando in questo progetto.



Ad ogni modo, con questo piccolo progetto non abbiamo finito, perché non vi ho detto né come è possibile elaborare l'informazione Shadow Catcher in maniera separata in Compositing, né come modificare ulteriormente l'immagine del modello 3D, ad esempio inserendo un po' di distorsione con Lens Distortion.

Parlerò di questi argomenti nel prossimo tutorial!

Spero che questo vi sia stato utile! A presto!