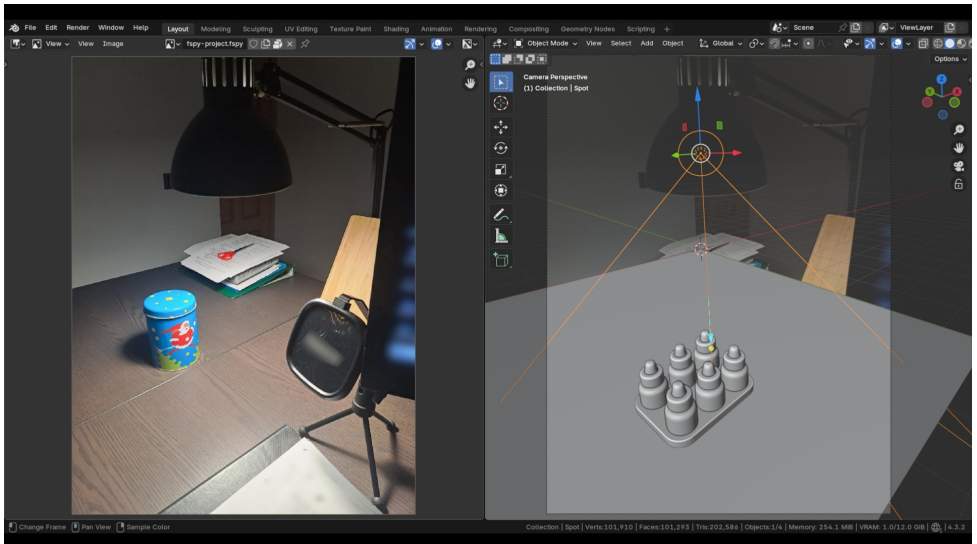


Fotoinserimento in Blender, parte 1: come posizionare la telecamera con fSpy | Blender 4.x tutorial
www.francescomilane.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
versione video: https://youtu.be/M_faErlc4iE

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! In questo tutorial vedremo come ho impostato la scena iniziale del tutorial sullo Shadow Catcher, che pubblicherò la prossima settimana.

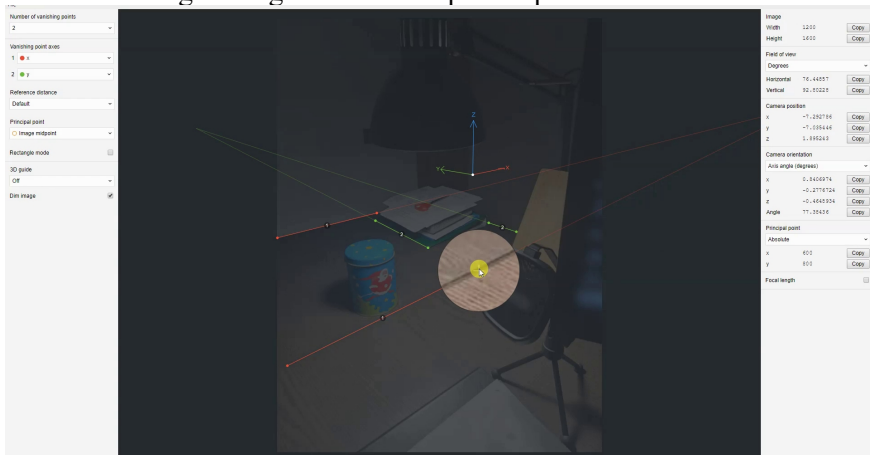
In quel tutorial vedremo come inserire un modello 3D in una fotografia ricreando le ombre da proiettare sulla fotografia originale e come elaborare a parte le informazioni dello Shadow Catcher in Compositing.

In questo tutorial vediamo invece come impostare il resto della scena in vista del prossimo tutorial.

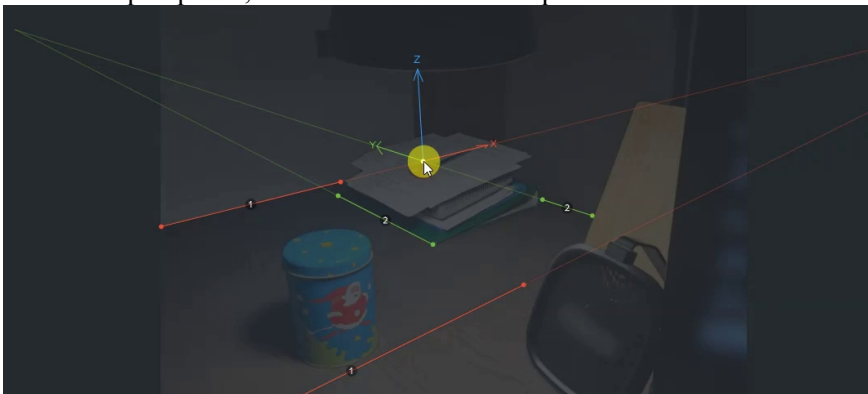
Come avviene per molti altri miei videotutorial, la versione PDF di questo tutorial è scaricabile gratuitamente al link che trovate in descrizione. Questo è inoltre un ottimo momento per iscrivervi al canale e attivare le notifiche, così da non perdere i prossimi videotutorial!

Per ricreare l'orientamento della fotocamera reale in Blender, così da poter posizionare agevolmente gli oggetti nella scena, utilizzerò il programma fSpy e il suo add-on per Blender. Ho già dedicato ad entrambi un tutorial pubblicato precedentemente sul mio canale, ma riprenderò qui i concetti principali.

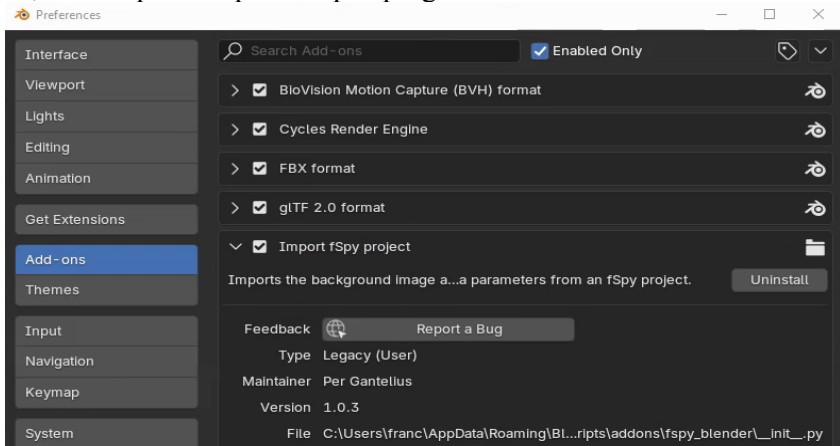
Inizio con il programma fSpy, nel quale devo caricare la fotografia originale e posizionare i segmenti per individuare il punto di fuga o i punti di fuga dell'immagine. Sistemo quindi le due coppie di segmenti sulla fotografia, utilizzando il tasto SHIFT mentre faccio click e trascinamento, così da poter zoomare sull'immagine originale mentre sposto i punti.



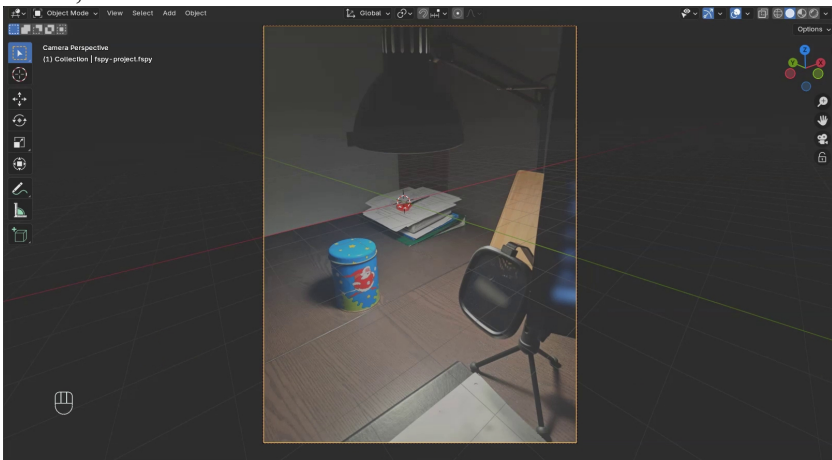
Sistemo infine l'Origin dell'universo virtuale, posizionandola lì dove si trova, orientativamente, uno degli angoli del tavolo, così i nuovi oggetti verranno inseriti nella scena in quel punto, come se fossero sulla superficie del tavolo.



Terminata l'impostazione della scena in fSpy, salvo questo progetto come file fSpy su disco e mi sposto in Blender. Ho già installato e attivato l'add-on fSpy per Blender, così da poter importare quei progetti in Blender.



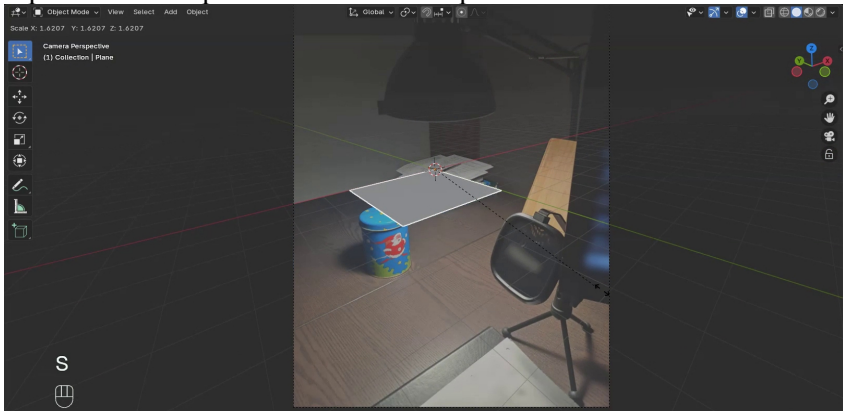
Importo quindi il file fSpy in una scena vuota di Blender, ottenendo la telecamera virtuale impostata con la stessa inquadratura della fotografia originale. La fotografia fa anche da sfondo della telecamera virtuale, per aiutarci a posizionare gli elementi, ma non viene renderizzata.



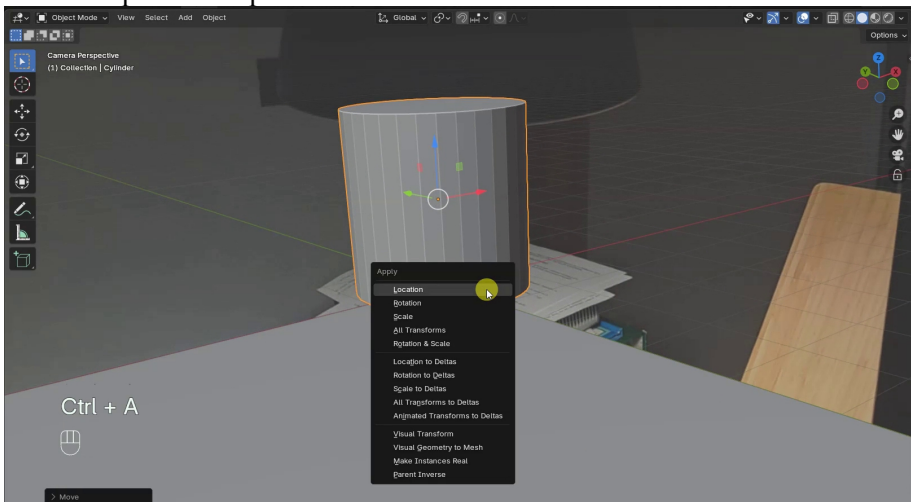
Per prima cosa, inserisco un Plane che farà da superficie del tavolo per il rendering. In un progetto nuovo, di default il Plane verrà inserito con la sua Origin centrata al centro dell'universo virtuale. Per poterlo ridimensionare con

facilità, per prima cosa lo sposto in modo tale che il suo vertice più lontano corrisponda all'origine dell'universo virtuale.

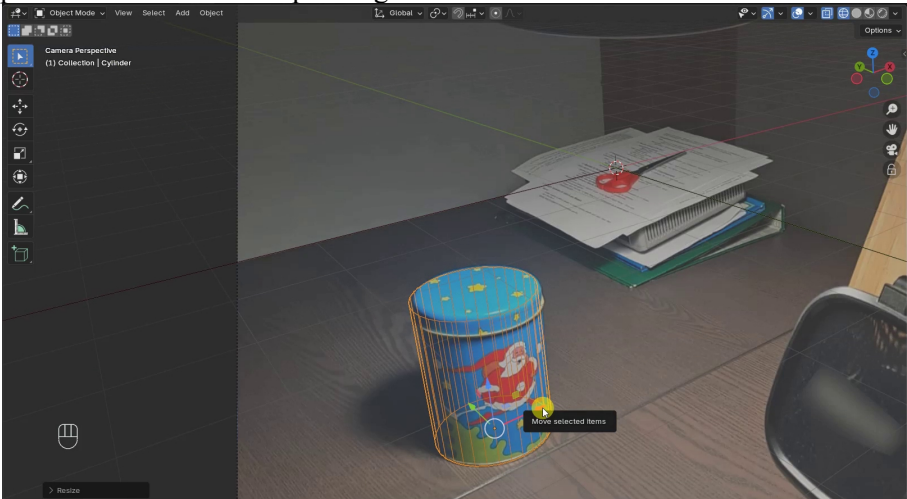
Fatto ciò, applico la trasformazione Location, così da spostare l'Origin del Plane in quel punto. Adesso posso ridimensionare più facilmente il Plane.



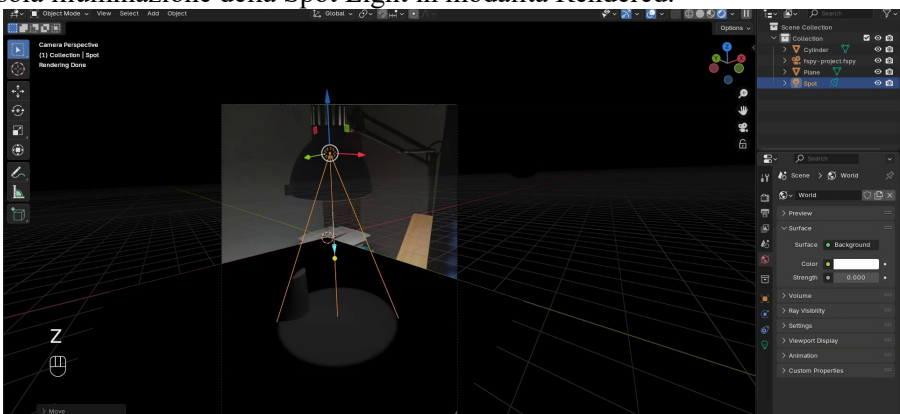
Quando ho scattato la fotografia ho posizionato il barattolo cilindrico sul tavolo per avere un riferimento per la proiezione delle ombre. Inserisco quindi un cilindro, spostandolo in alto in modo tale da riposizionare la sua Origin nella base inferiore. Riposiziono l'Origin di questo oggetto con Apply Location, come ho fatto con il Plane. In questo modo, il cilindro resterà poggiato sul Plane di riferimento quando lo sposterò e lo ridimensionerò.



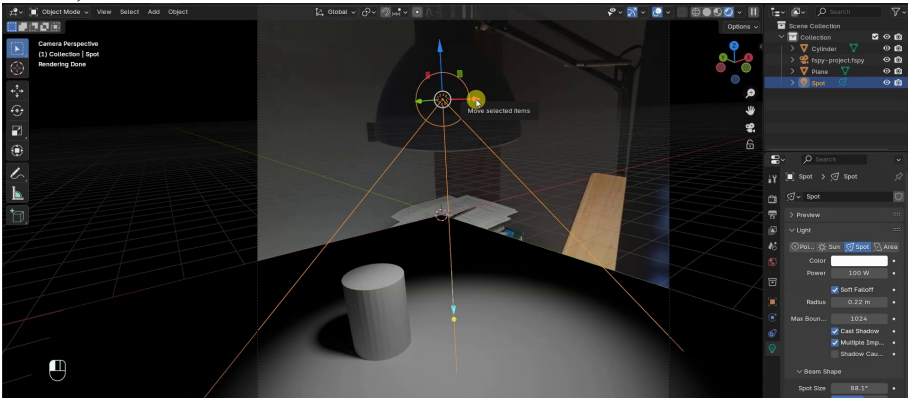
Sposto quindi il cilindro sul Plane in modo da posizionarlo lì dove si trova il barattolo nella fotografia originale. In modalità di visualizzazione Wireframe, utilizzo le linee del piano XY di Blender per posizionare correttamente il cilindro, dopodiché lo ridimensiono per dargli le dimensioni del barattolo.



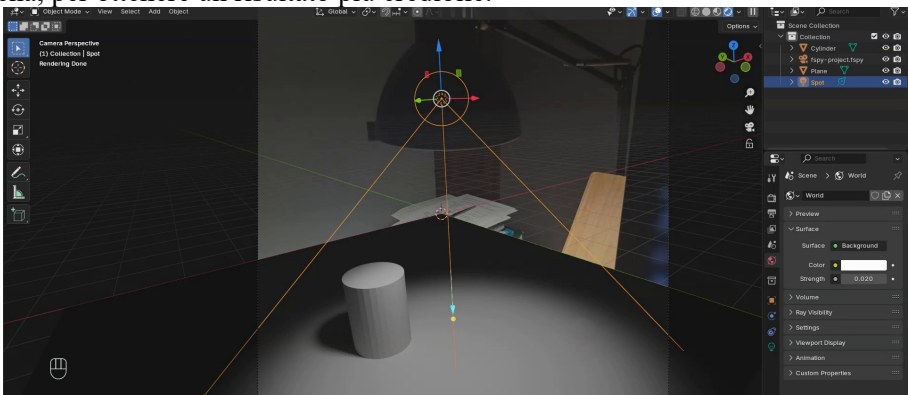
Adesso inserisco una fonte di luce di tipo Spot Light, cercando di posizionarla orientativamente lì dove si trova la lampadina nella fotografia originale. Anche in questo caso, per posizionare questo oggetto posso utilizzare le linee del piano XY di Blender come riferimento. Per impostare le caratteristiche della Spot Light in modo da riprodurre le ombre presenti nell'immagine originale, per prima cosa disattivo l'illuminazione dello sfondo nella scheda World, così da poter esaminare la sola illuminazione della Spot Light in modalità Rendered.



Quello che segue è un piccolo processo di prove e verifiche, nel quale modifico caratteristiche della fonte di luce quali il suo raggio, l'apertura del cono, l'intensità e la posizione. In particolare, aumentando il raggio della fonte di luce simuleremo le dimensioni della lampadina a bulbo, il che produrrà ombre più sfumate, perché la fonte di luce non è un punto lontano nello spazio, ma una semisfera molto vicina al tavolo. Passerò varie volte dalla visualizzazione Rendered a quella Wireframe e viceversa per confrontare le ombre proiettate dal cilindro e dal barattolo, fino ad arrivare ad un risultato soddisfacente.



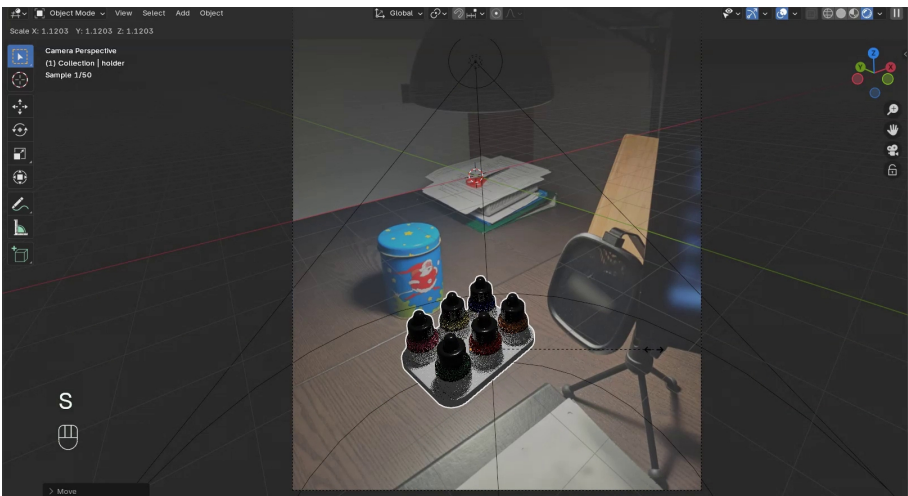
Al termine di questo processo, aumento leggermente il valore dell'illuminazione World, per simulare l'illuminazione indiretta presente nella scena reale. In questo caso non ritengo sia necessario ricorrere ad un'immagine HDRI, per cui mi limiterò ad utilizzare il bianco puro come colore dell'illuminazione di sfondo. Ad ogni modo, potrò modificare questo valore dopo aver inserito l'oggetto nella scena, per ottenere un risultato più credibile.



A questo punto non resta che importare l'oggetto o gli oggetti che vogliamo inserire nella fotografia. Anche in questo caso, conviene riposizionare l'Origin dell'oggetto alla sua base, così da poterlo posizionare e trasformare facilmente mantenendolo sul Plane. Per queste operazioni è possibile ricorrere anche agli strumenti di Snap di Blender, se necessario.



Ora che l'oggetto è inserito nella scena, possiamo eliminare il cilindro di riferimento e nascondere momentaneamente il Plane, così da modificare i valori di illuminazione dello sfondo e della fonte di luce, se lo riteniamo necessario.



Fotoinserimento in Blender, parte 1: come posizionare la telecamera con fSpy | Blender 4.x tutorial

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

versione video: https://youtu.be/M_faErlc4iE

Ok, rendiamo nuovamente visibile il Plane e, per questo tutorial, ci fermiamo qui!
Nel tutorial che pubblicherò la prossima settimana vedremo come utilizzare lo Shadow Catcher per completare l'inserimento di questo oggetto nella fotografia originale! A presto!

