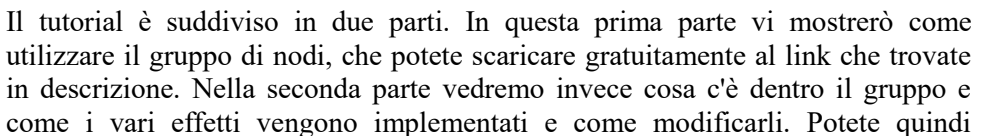


versione video: <https://youtu.be/U1D854v3guo>

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



*Parte di rendering a colori, parte in grigio | Gruppo di Compositing per Blender in regalo |
Tutorial 1 di 2*

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

versione video: <https://youtu.be/U1D854v3guo>

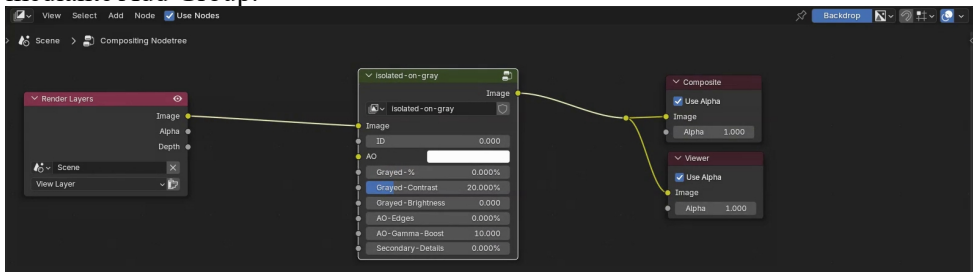
considerare questa prima parte come una piccola guida all'utilizzo e la seconda parte come un manuale tecnico.

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!

Ok, detto questo, passiamo al tutorial vero e proprio! Inizierò con una panoramica veloce dei primi tre ingressi, dopodiché mostrerò l'utilizzo del nodo con un paio di esempi pratici.

Il gruppo di nodi può essere importato nel vostro progetto mediante File Append, scegliendo come file di origine quello fornito nel pacchetto e navigando al suo interno nella sezione Node Tree, per caricare in particolare il gruppo "Isolated on Gray".

Fatto ciò, potrete aggiungere il nuovo gruppo di nodi nell'editor di Compositing mediante Add Group.

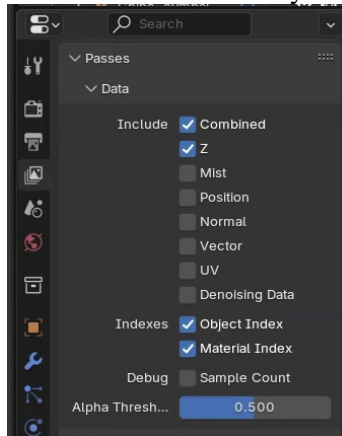


Le prime tre porte di input del gruppo vanno collegate a informazioni in arrivo dall'esterno. Le altre porte sono parametri che consentono di definire vari effetti e possono essere collegate o meno a nodi esterni, a seconda delle vostre esigenze.

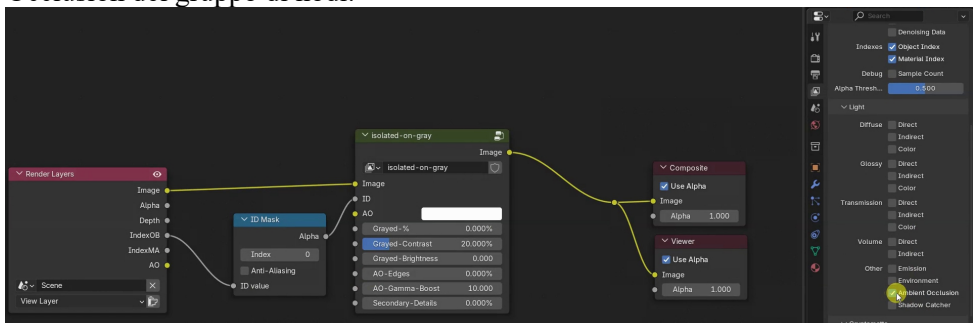
All'ingresso Image va collegata, ovviamente, l'immagine renderizzata a colori, sia essa in arrivo da Render Layers che da altri nodi di elaborazione.

All'ingresso ID va collegato un nodo ID Mask, che non ho integrato nel gruppo perché il valore Index di tale nodo non può essere immesso dall'esterno, per cui è necessario inserirlo manualmente al di fuori del gruppo.

All'ingresso ID Value di questo nodo va collegata l'informazione Index Object o Material Object, a seconda che gli elementi da isolare siano identificati mediante un indice sull'oggetto o sul materiale. Vedremo a breve due esempi pratici, ma va detto subito che per ottenere queste informazioni è necessario attivare o Object Index oppure Material Index nella scheda View Layer Passes.

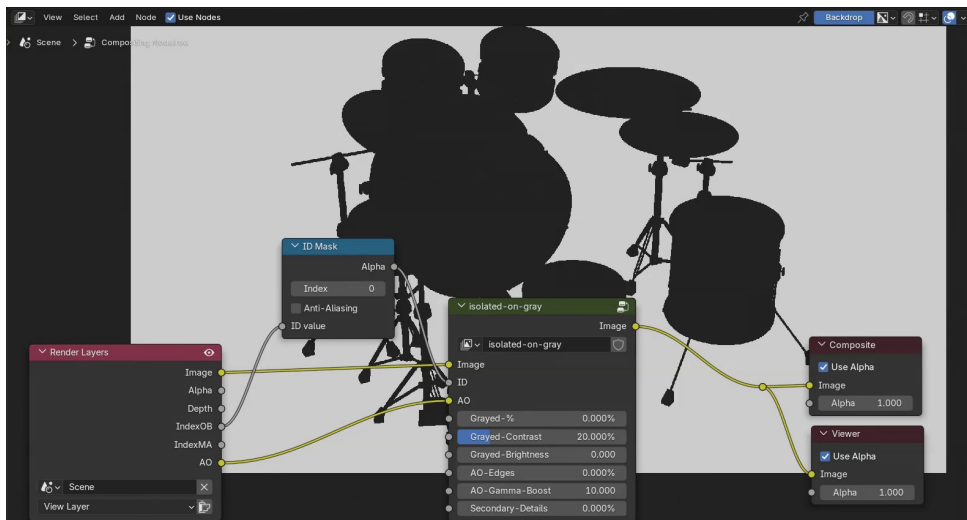


Nella scheda View Layer Passes dovremo inoltre attivare l'opzione Ambient Occlusion, perché questa informazione andrà inviata all'ingresso Ambient Occlusion del gruppo di nodi.



Nel primo esempio pratico che vi mostrerò, gli oggetti sono separati e ciascuno di essi è provvisto di un indice numerico per l'oggetto, impostato nella sezione Relations della scheda Object Data Properties dell'oggetto. Per questo motivo, prima di avviare il rendering ho attivato l'opzione Object Index nei View Layer Passes.

Dopo aver impostato i Pass Index per gli oggetti e dopo aver collegato i tre ingressi al gruppo di nodi, avvio il primo rendering.



Dal momento che nessun oggetto ha 0 come valore per Object Index, le parti relative all'oggetto saranno completamente trasparenti. In questo esempio il resto dell'immagine non è trasparente perché ho dimenticato di attivare l'opzione Film Transparent nella scheda Render, per cui quello che si vede qui è in effetti lo sfondo.

Attivo quindi Film Transparent e renderizzo nuovamente la scena.

Per ottenere tutto l'oggetto grigio su sfondo trasparente, è sufficiente utilizzare un valore non utilizzato da alcun oggetto o materiale per il campo Index e impostare al 100% il parametro Grayed.

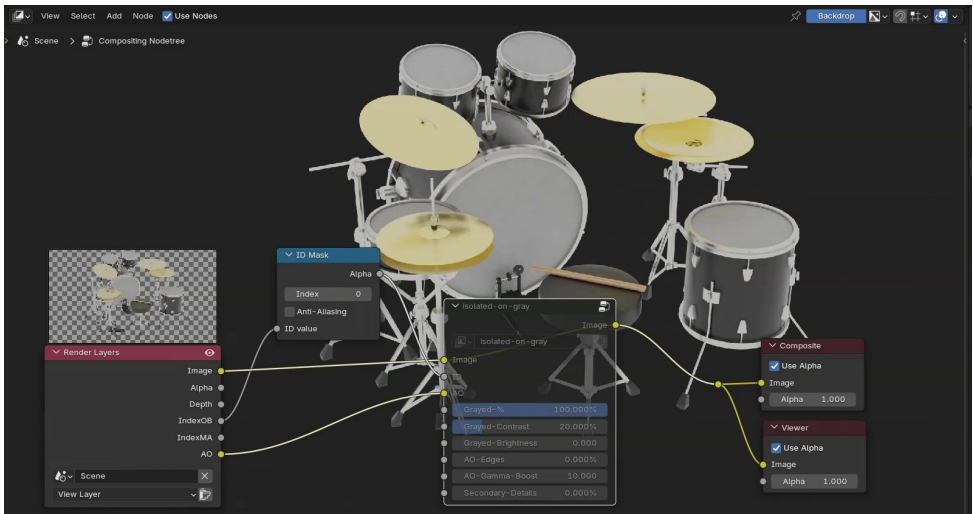
Ad ogni modo, la trasparenza dello sfondo può essere ancora recuperata a parte dall'output Alpha del nodo Render Layers.

È possibile ottenere il rendering a colori su sfondo trasparente semplicemente escludendo il gruppo Isolated On Gray, mediante pressione del tasto M.

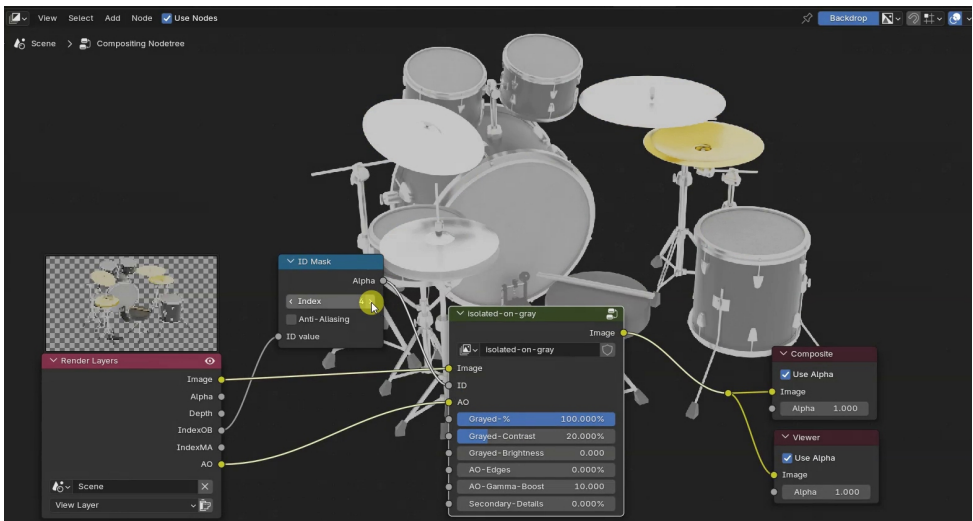
*Parte di rendering a colori, parte in grigio | Gruppo di Compositing per Blender in regalo |
Tutorial 1 di 2*

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

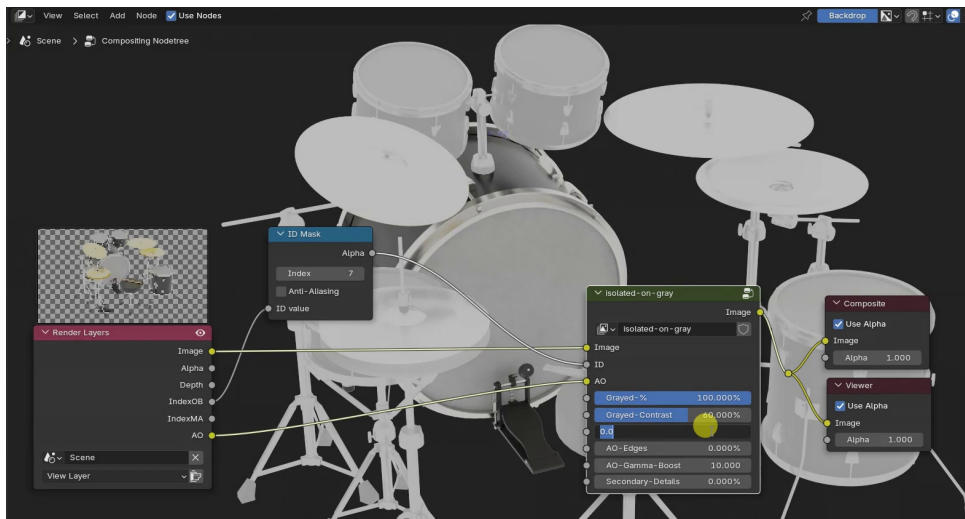
versione video: <https://youtu.be/U1D854v3guo>



Modificando adesso il valore presente nel nodo ID Mask, con il gruppo attivo e il parametro Grayed al 100%, otterremo l'oggetto con l'identificativo numerico corrispondente a colori, mentre il resto del modello sarà in scala di grigi.



I due parametri Grayed Contrast e Grayed Brightness consentono di modificare l'aspetto delle aree in scala di grigi, rispettivamente aumentandone il contrasto e la luminosità. Aumentare il contrasto aiuta a ridurre i dettagli nelle parti di rendering dove questi sono più evidenti. Ciò può essere utile per non distrarre l'osservatore dalle parti a colori.



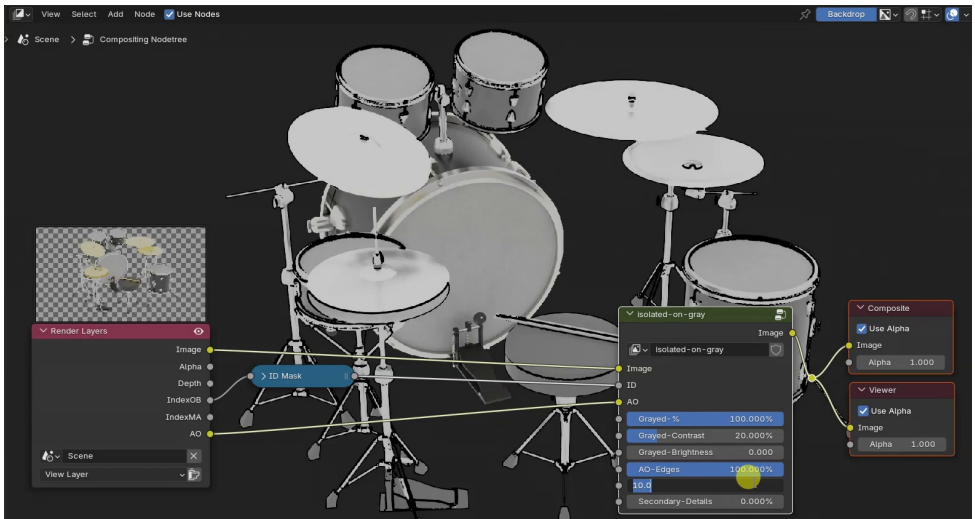
Per quanto riguarda i contorni e le cavità dei vari elementi, abbiamo a disposizione la modalità Ambient Occlusion e un filtro che evidenzia i bordi.

Il valore del contributo di Ambient Occlusion va regolato mediante il parametro Ambient Occlusion Edges, ma può essere enfatizzato agendo sul valore del parametro Ambient Occlusion Gamma Boost.

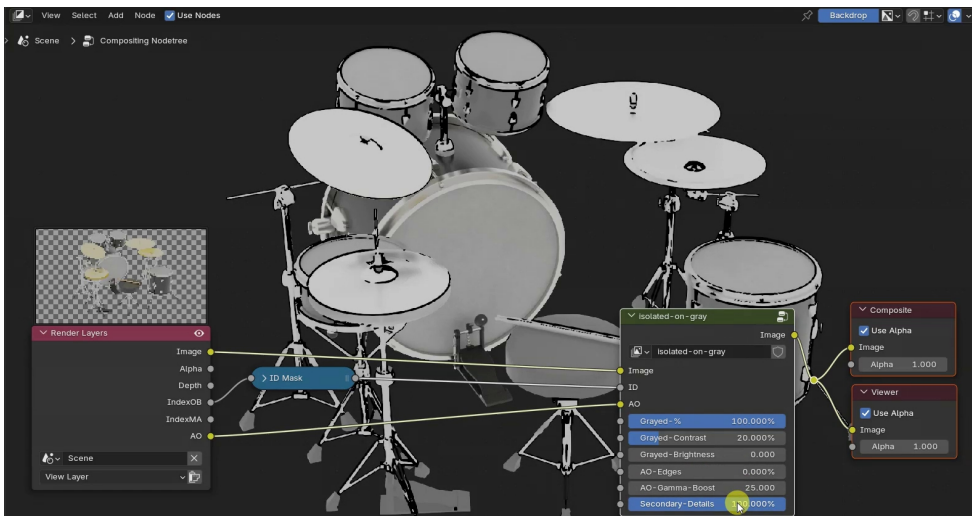
*Parte di rendering a colori, parte in grigio | Gruppo di Compositing per Blender in regalo |
Tutorial 1 di 2*

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

versione video: <https://youtu.be/U1D854v3guo>



Ambient Occlusion agisce sulle geometrie, mentre il filtro utilizzato da Secondary Details agisce anche sulle Textures, per cui può essere utile per enfatizzare altri tipi di dettagli.

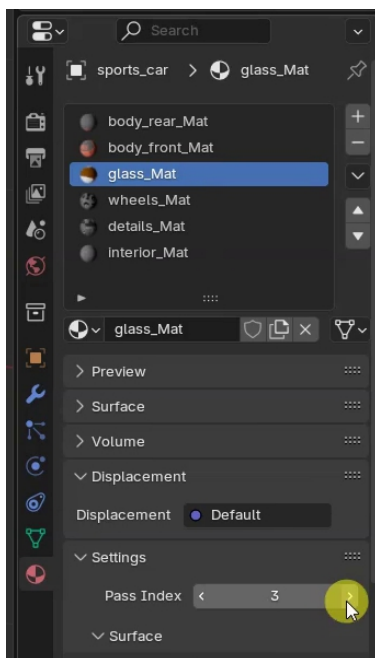


Come la maggior parte dei parametri presenti in Blender, anche il valore Index del nodo ID Mask può essere animato, il che vi consentirà di ottenere animazioni simili a quella vista all'inizio del tutorial.

Adesso sto utilizzando un oggetto diverso, ma le funzionalità del gruppo di nodi sono le stesse. L'unica cosa che cambia è che, in questo caso, l'oggetto è uno solo, per cui la suddivisione per ID va effettuata sui sottomateriali.

Per prima cosa, quindi, dobbiamo attivare e utilizzare l'opzione Material Index nella scheda View Layer Passes.

Successivamente dovremo fornire dei valori numerici diversi per i campi Pass Index dei vari sottomateriali del modello. Il parametro Pass Index di un materiale si trova nella sezione Settings della scheda Material.



A questo punto potremo avviare il rendering e utilizzare il gruppo di nodi, così come abbiamo fatto con il primo oggetto.

www.francescomilane.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
versione video: <https://youtu.be/UID854v3guo>

