

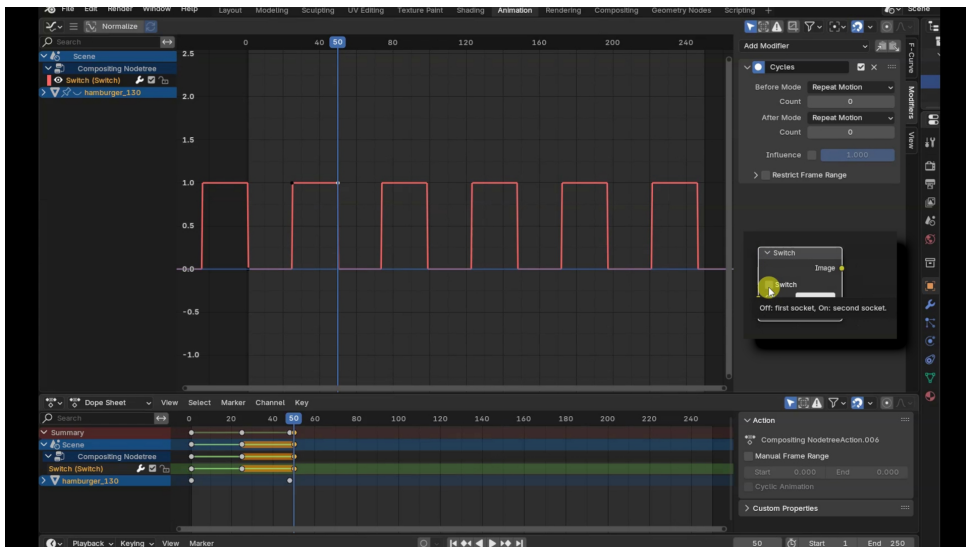
Animare il Muting di un Nodo di Compositing mediante Switch | Blender 4.3 Quick Tip

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

versione video: <https://youtu.be/Rzq0JbhemBQ>

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 brevissimo video di base sull'utilizzo del nodo di Compositing Switch di Blender 4.3, utilizzato in particolare per animare l'attivazione o la disattivazione di un nodo o di un gruppo di nodi di Compositing.

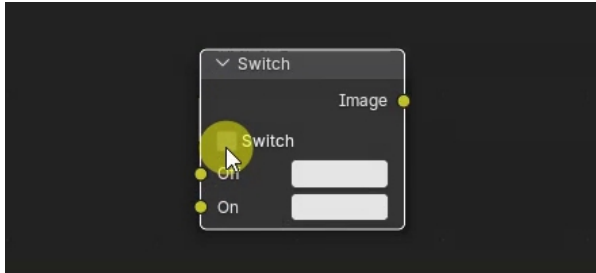
Come avviene per molti altri miei videotutorial, la versione PDF di questo tutorial è scaricabile gratuitamente al link che trovate in descrizione. Questo è inoltre un ottimo momento per iscrivervi al canale e attivare le notifiche, così da non perdere i prossimi videotutorial!

Il nodo Switch consente di poter scegliere se utilizzare un input anziché un altro. La selezione avviene mediante una checkbox, per cui il passaggio da un input all'altro è istantaneo. Il valore della checkbox può essere animato con click destro e scegliendo Insert Keyframe dal menù che apparirà a video, oppure premendo il tasto I mentre il cursore del mouse si trova sulla checkbox.

Animare il Muting di un Nodo di Compositing mediante Switch | Blender 4.3 Quick Tip

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

versione video: <https://youtu.be/Rzq0JbhemBQ>



Il nodo Switch ci consente quindi di attivare o disattivare un effetto o il parametro di un effetto solo in determinati momenti. Questo ci permette di animare anche il Mute di un nodo o di un gruppo di nodi, che invece non è animabile in Blender.

Ad esempio, per attivare l'effetto di un gruppo di nodi solo a metà animazione sto utilizzando il nodo Switch passando Image di Render Layer sull'ingresso Off e l'output del gruppo di nodi sull'ingresso On.



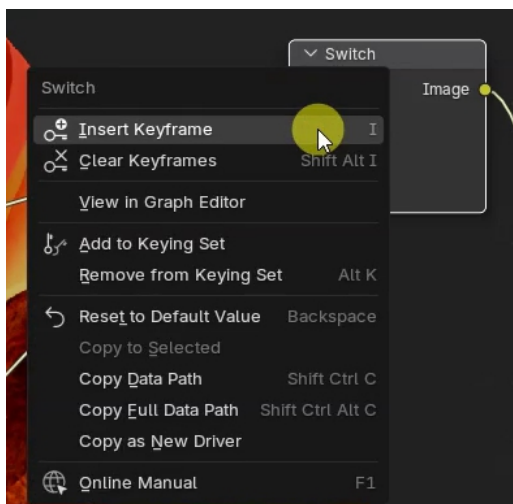
Al primo frame della Timeline sto quindi inserendo un keyframe per la checkbox deselezionata, così all'inizio dell'animazione lo Switch farà passare il rendering originale.

Al frame 125, che nel mio caso corrisponde a metà animazione, attivo la checkbox del nodo e inserisco un keyframe per la checkbox. Il nodo Switch sarà quindi disattivato dal frame 1 al frame 124 e attivo dal frame 125 in poi, per cui l'effetto del gruppo sarà visibile solo nella seconda metà dell'animazione.

Animare il Muting di un Nodo di Compositing mediante Switch | Blender 4.3 Quick Tip

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

versione video: <https://youtu.be/Rzq0JbhemBQ>

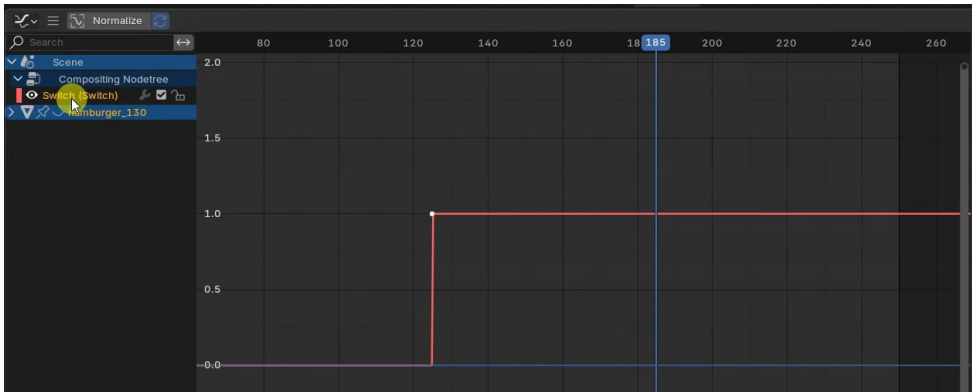


Dal momento che esiste una curva nel Graph Editor per la checkbox del nodo Switch, è possibile utilizzare dei modificatori di animazione, come ad esempio Cycle, che ho trattato in un videotutorial pubblicato precedentemente sul mio canale.

Animare il Muting di un Nodo di Compositing mediante Switch | Blender 4.3 Quick Tip

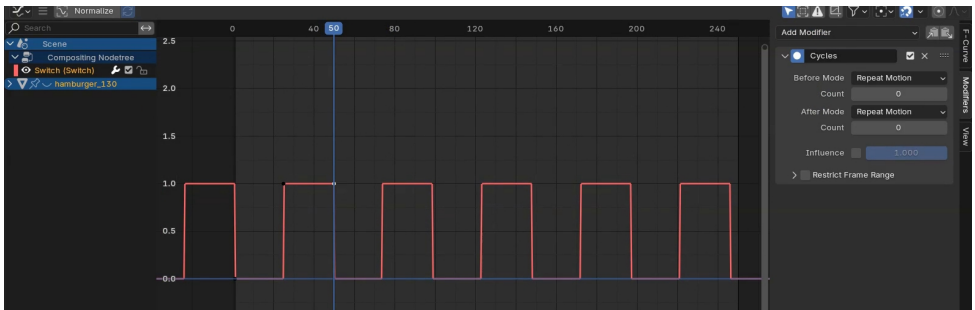
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

versione video: <https://youtu.be/Rzq0JbhemBQ>



Ad esempio, per utilizzare il modificatore Cycle dobbiamo inserire il primo keyframe in cui Switch è disattivato, poi un keyframe in cui viene attivato e un altro keyframe in cui è ancora attivo. In questo modo abbiamo il ciclo base, con una durata per la fase non attiva e una per la fase attiva, mediante tre keyframe.

Fatto ciò, possiamo inserire il modificatore Cycle per questa curva di animazione per ottenere il risultato desiderato. Sarà quindi possibile attivare o disattivare il nodo Switch in maniera ciclica, oppure implementare altri tipi di animazioni automatiche consentite dai modificatori di animazione.



Il passaggio da un input all'altro nel nodo Switch è istantaneo, perché effettuato mediante una checkbox. Se vi serve un passaggio graduale, implementando una dissolvenza tra un input e un altro, vi consiglio di utilizzare un nodo Color Mix, animando il valore del parametro Factor.

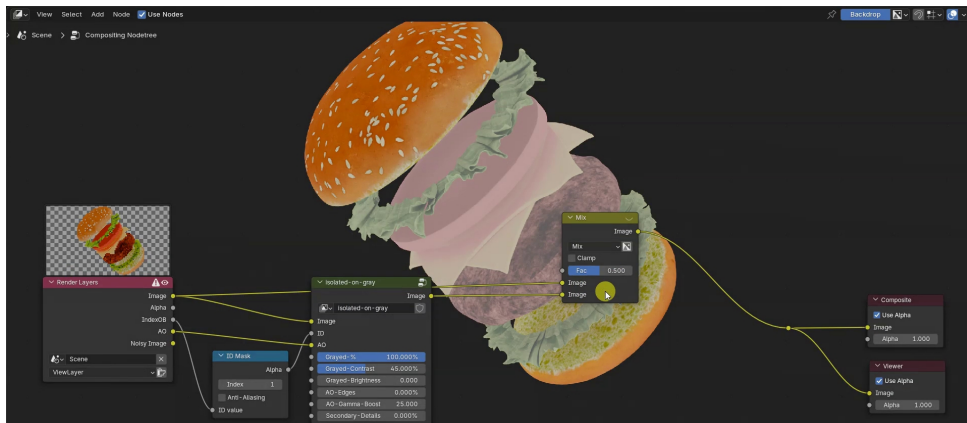
Nel nodo Color Mix, quando Factor vale 0 viene utilizzato solo il primo input,

Animare il Muting di un Nodo di Compositing mediante Switch | Blender 4.3 Quick Tip

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

versione video: <https://youtu.be/Rzq0JbhemBQ>

mentre quando Factor vale 1 viene utilizzato solo il secondo input, per cui ai valori intermedi corrispondono delle interpolazioni tra i due input.



Bene, per questo breve tutorial di base è tutto! Spero vi sia stato utile! A presto!