

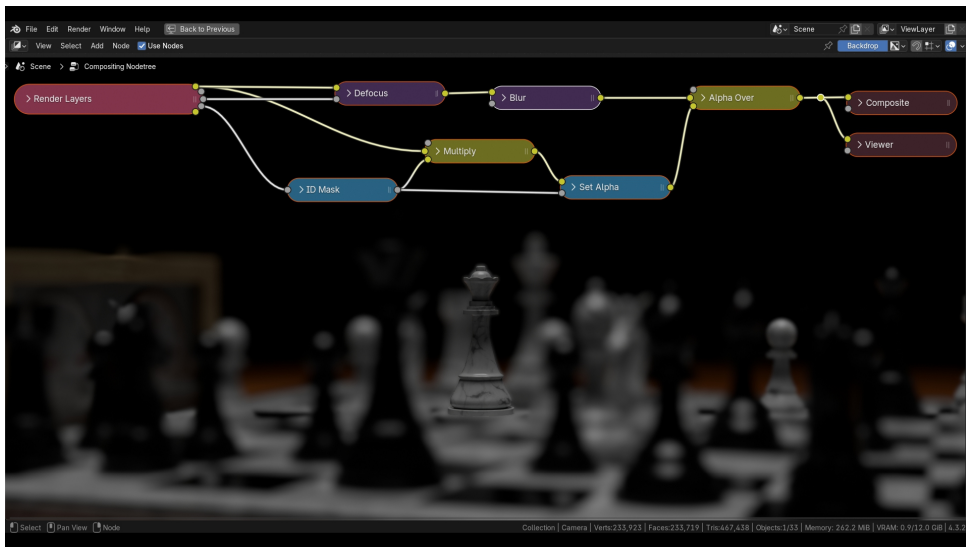
*Profondità di Campo con un solo oggetto perfettamente a fuoco nella scena
con il Compositing in Blender*

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

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

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 un tutorial pubblicato un paio di settimane fa ho mostrato come attivare la profondità di campo in Blender, sia nella 3D Viewport che nel rendering, per mantenere a fuoco un oggetto, sfocando il resto.

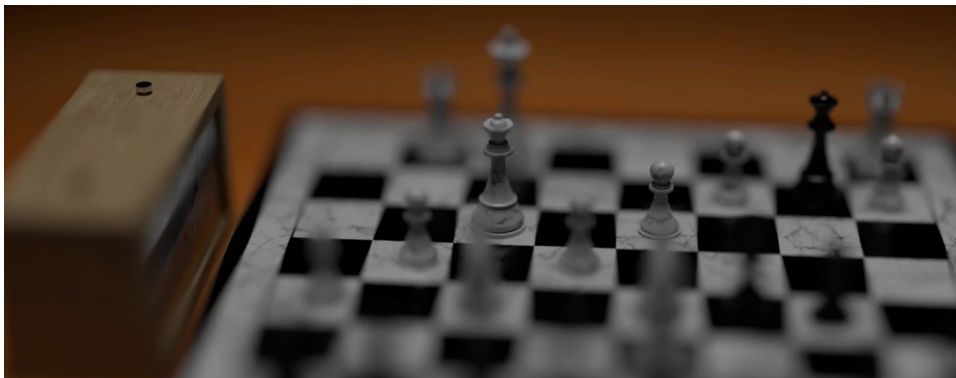
La sfocatura prodotta dalla Depth of Field consente di ottenere dei risultati interessanti, tuttavia non è solo l'oggetto selezionato ad essere messo a fuoco, ma lo sono anche tutti gli altri elementi che si trovano alla stessa distanza dalla telecamera virtuale.

A video sto mostrando un'animazione ottenuta impostando la Regina Bianca come oggetto di messa a fuoco. Come si può notare, anche altri pezzi e parti della scacchiera sono a fuoco, nel corso dell'animazione. La Regina Bianca, tra l'altro, non è sempre perfettamente a fuoco, perché è molto alta e, a seconda delle inquadrature, alcune sue parti potrebbero trovarsi a distanze diverse da quelle di messa a fuoco.

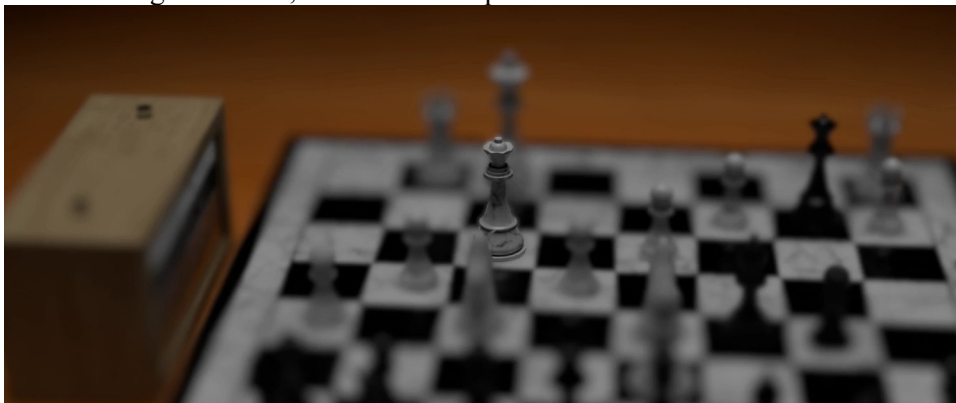
*Profondità di Campo con un solo oggetto perfettamente a fuoco nella scena
con il Compositing in Blender*

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

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



Adesso vi sto mostrando il rendering che otterremo al termine di questo tutorial. Come potete vedere, i pezzi a distanze diverse da quella della Regina Bianca sono sfocati mediante l'effetto dato da Depth of Field, non con una semplice sfocatura uniforme su tutte le aree, ma anche gli altri oggetti sono sfocati, ad eccezione della sola Regina Bianca, che tra l'altro è perfettamente a fuoco.



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!

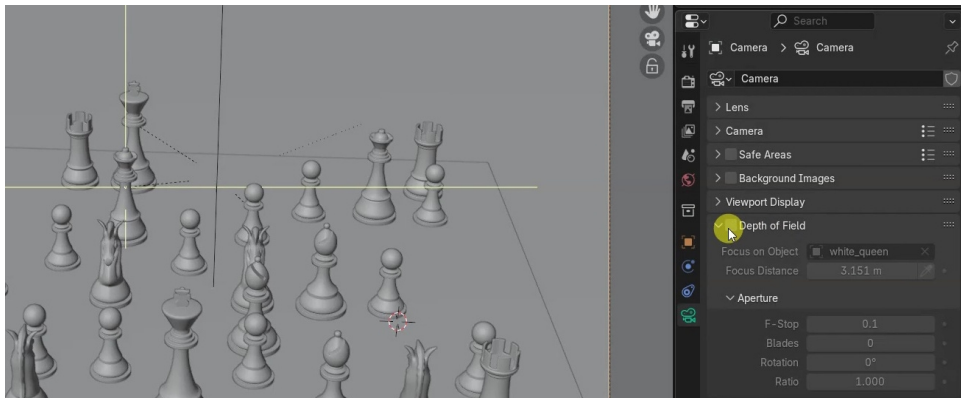
Vediamo quindi come ottenere il risultato mostrato nella seconda animazione. Per prima cosa, dobbiamo attivare la Depth of Field dell'oggetto Camera e impostare l'oggetto da tenere a fuoco, che nel nostro caso è la Regina Bianca.

*Profondità di Campo con un solo oggetto perfettamente a fuoco nella scena
con il Compositing in Blender*

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

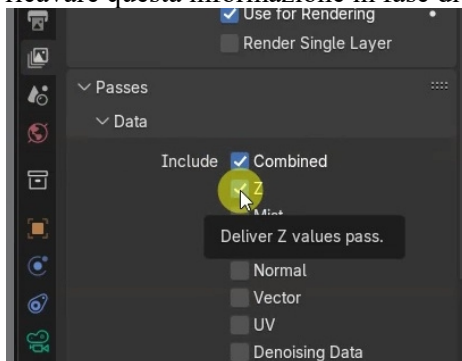
versione video: <https://youtu.be/hxcnkuoQrQA>

A questo punto, però, disattiviamo l'effetto Depth of Field della telecamera virtuale.



Avviando adesso il rendering otterremo tutta l'immagine a fuoco. Abbiamo disattivato la Depth of Field della telecamera perché in questo caso non vogliamo sfocare la scena già nel Rendering, ma solo ricavare l'informazione della distanza della Regina Bianca per poter effettuare il Defocus in Compositing.

Prima di andare oltre, quindi, attiviamo lo Z Render Pass nella scheda View Layers, così da poter ricavare questa informazione in fase di Compositing.

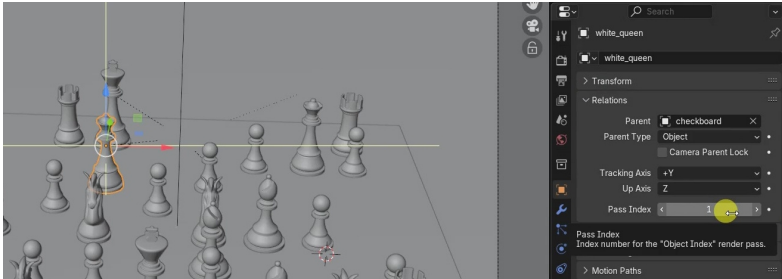


Per poter isolare la maschera della Regina Bianca dal resto del Rendering in Compositing, per prima cosa forniamo un Pass Index diverso da 0 a questo oggetto, impostandolo ad esempio a 1 nella scheda Object Data Relations dell'oggetto.

*Profondità di Campo con un solo oggetto perfettamente a fuoco nella scena
con il Compositing in Blender*

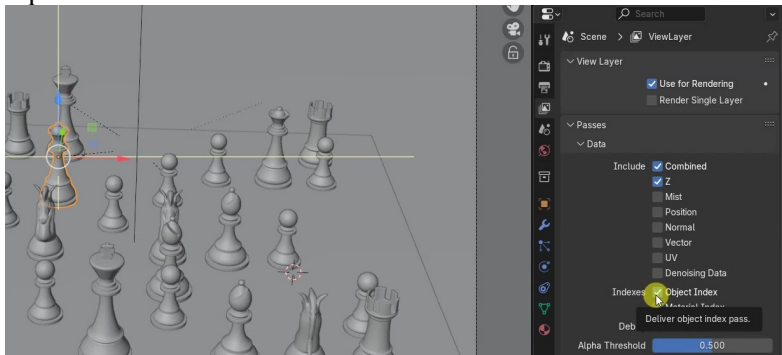
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

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

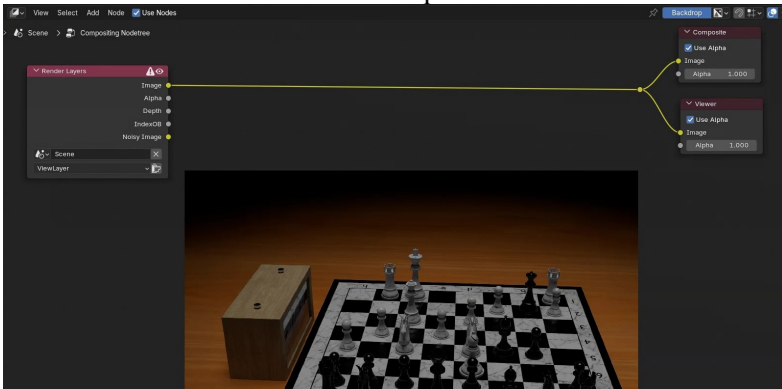


Solo la Regina Bianca dovrà avere questo valore per il Pass Index, altrimenti altri oggetti rientrerebbero nella maschera di Compositing.

Per poter utilizzare questa informazione in Compositing, prima di avviare il rendering dobbiamo anche attivare l'Object Index Render Pass nella scheda View Layer Properties.



Avviamo quindi un rendering con queste informazioni e passiamo al Compositing per impostare lo schema di nodi necessario per ottenere il risultato finale.



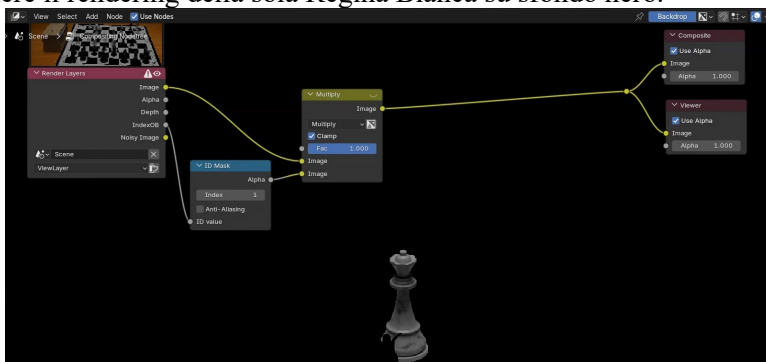
*Profondità di Campo con un solo oggetto perfettamente a fuoco nella scena
con il Compositing in Blender*

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

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

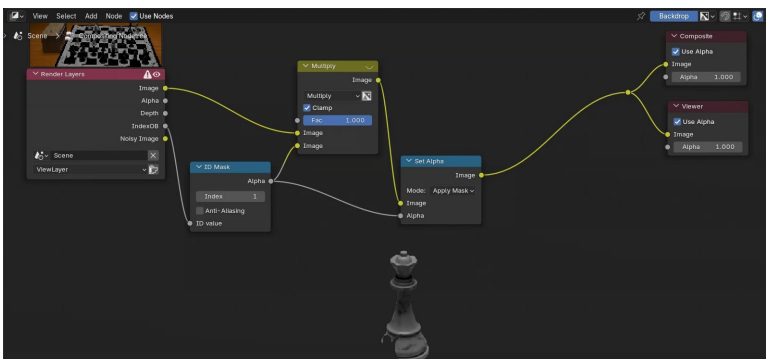
L'informazione Index Object va passata ad un nodo ID Mask con Index impostato a 1, così da isolare la maschera della Regina Bianca.

Moltiplichiamo questa maschera con l'immagine originale mediante un nodo Color Mix in modalità Multiply, con Factor impostato a 1 e Clamp attivato, così da ottenere il rendering della sola Regina Bianca su sfondo nero.



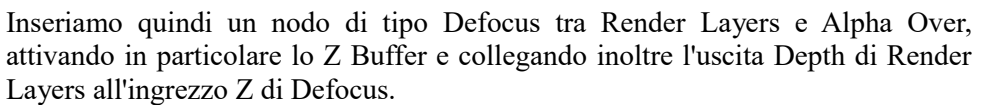
Per poter applicare questa immagine in sovrapposizione al rendering originale dobbiamo però impostare come trasparenti tutte le aree nere dell'immagine. Per questo scopo va bene un nodo di tipo Set Alpha, che inseriamo nello schema, ma c'è un problema, in quanto Alpha renderebbe semitrasparente la Regina Bianca, perché nell'immagine finale questa ha i suoi colori derivanti dal rendering.

Noi però abbiamo già una maschera bianca su sfondo nero della sola Regina Bianca, perché abbiamo l'informazione in uscita dal nodo ID Mask! Colleghiamo quindi l'uscita del nodo Multiply all'ingresso Image del nodo Set Alpha. Fatto ciò, colleghiamo l'uscita Alpha del nodo ID Mask all'ingresso Alpha del nodo Set Alpha.



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

In questo momento tutti gli oggetti sono perfettamente a fuoco, perché il rendering iniziale non era sfocato.

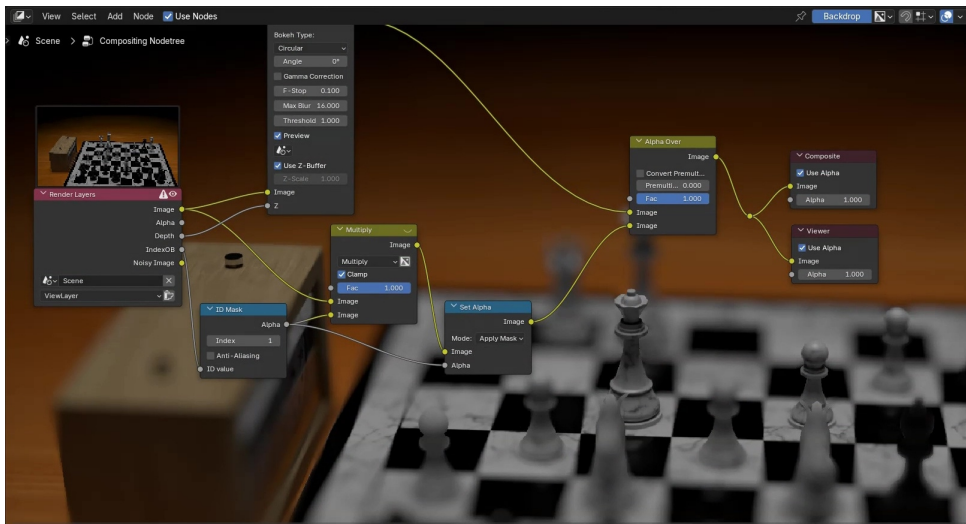


In questo momento abbiamo la Regina Bianca interamente a fuoco, insieme agli altri oggetti che si trovano alla giusta distanza dalla telecamera, ma voglio farvi notare una cosa che diventa evidente con valori molto bassi per il parametro F-Stop.

*Profondità di Campo con un solo oggetto perfettamente a fuoco nella scena
con il Compositing in Blender*

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

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



In realtà, il risultato implementato dal nostro schema di nodi è già diverso da quello ottenibile mediante Depth of Field dell'oggetto Camera, perché la Regina Bianca è un oggetto molto alto e non tutte le sue parti sarebbero a fuoco con un valore basso per il parametro F-Stop.

Col nostro schema di nodi stiamo quindi mettendo da parte il rendering a fuoco della Regina Bianca per applicarlo alla versione sfocata del rendering originale.

Dobbiamo quindi aggiungere un'ulteriore sfocatura per tutti gli altri elementi che si trovano alla giusta distanza dalla telecamera virtuale, ad eccezione ovviamente della Regina Bianca.

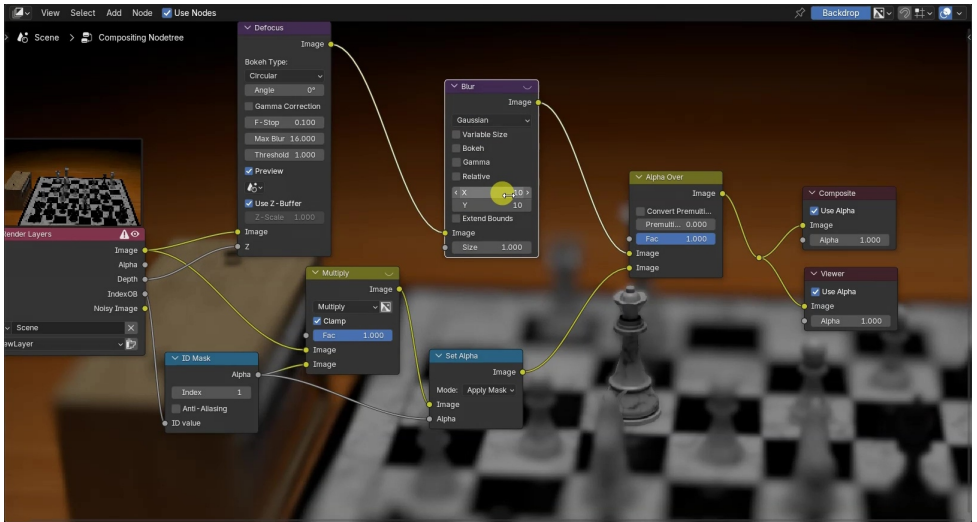
Questo può essere fatto facilmente sfocando ulteriormente tutto il risultato in arrivo da Defocus mediante un nodo Blur con valori adeguati di sfocatura.

Il nodo Defocus implementa quindi una prima sfocatura basata sulla profondità di campo, per cui gli oggetti molto distanti dalla Regina Bianca saranno più sfocati degli altri, dopodiché il nodo Blur aggiunge un'ulteriore sfocatura a tutta l'immagine per sfocare anche gli altri elementi.

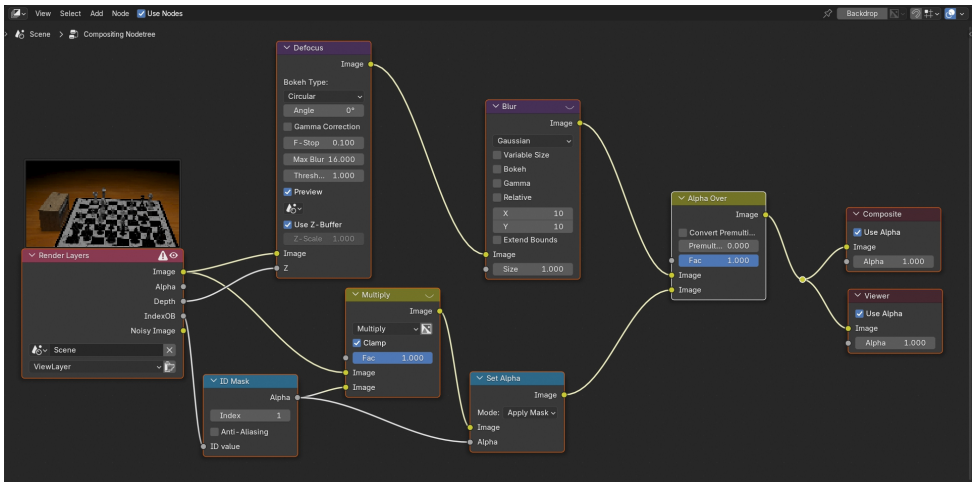
*Profondità di Campo con un solo oggetto perfettamente a fuoco nella scena
con il Compositing in Blender*

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

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



Il rendering della sola Regina Bianca, perfettamente a fuoco, viene infine aggiunto sull'immagine sfocata, ottenendo così il risultato finale.



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