

Passepartout, Safe Areas e Composition Guides della telecamera virtuale in Blender

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

versione video: https://youtu.be/xhviOc2_OzM

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 video vedremo una piccola carrellata di strumenti e funzioni degli oggetti Camera in Blender. Nello specifico, vedremo cos'è l'opzione Passepartout, cosa sono le Safe Areas e cosa sono le Composition Guides.

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 primo argomento di questo tutorial è anche quello che ci richiederà meno tempo. Si tratta del Passepartout, ovvero un'opzione che consente di scurire le aree che si trovano al di fuori dell'inquadratura della telecamera virtuale.

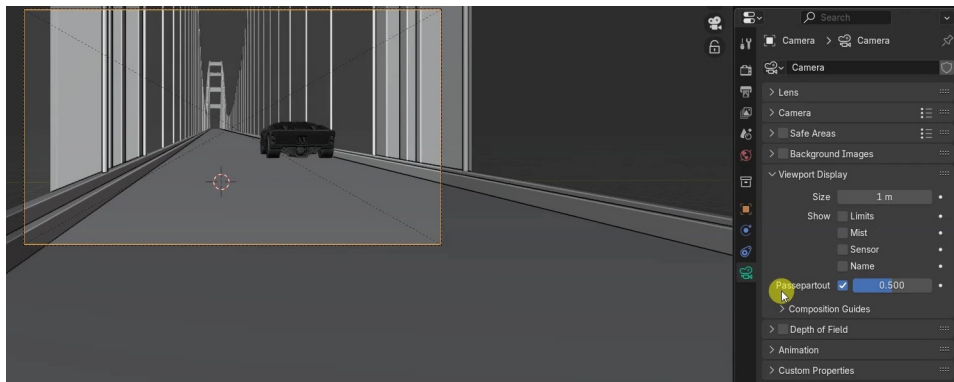
Questa opzione si trova all'interno della sezione Viewport Display della scheda

Passepartout, Safe Areas e Composition Guides della telecamera virtuale in Blender

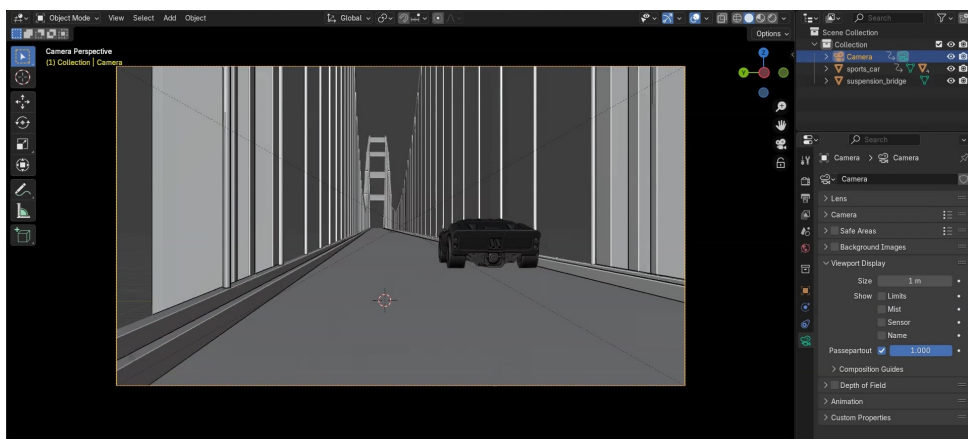
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

versione video: https://youtu.be/xhviOc2_OzM

Object Data Properties della telecamera e in realtà potreste trovarla attivata già di default, infatti in genere le aree esterne all'inquadratura appaiono più scure del resto, nella vista Camera.



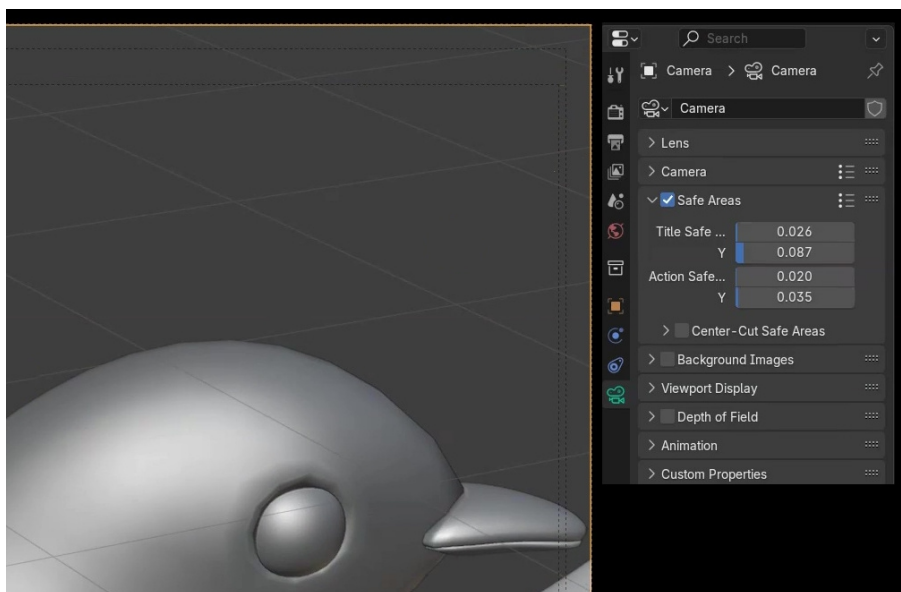
Possiamo però rendere più o meno chiare quelle aree agendo sul parametro Passepartout Alpha, rendendole proprio nere con valore 1 per questo parametro. Si tratta di un buon metodo per concentrarci esclusivamente su ciò che è inquadrato dalla telecamera virtuale, senza farci distrarre dagli elementi al di fuori dell'inquadratura, in particolare con le animazioni, per avere una buona anteprima del rendering finale.



Passiamo al secondo argomento di questo tutorial, ovvero le Safe Areas. Si tratta di aree dell'inquadratura all'interno delle quali posizionare gli elementi per essere certi che siano visibili su schermi diversi.

Il problema delle zone di confine non visibili su alcuni dispositivi si chiama Overscan e, a dirla tutta, ha a che fare più che altro con i vecchi televisori con tubi a raggi catodici o con i segnali in arrivo da porte analogiche come la VGA. Tuttavia, in molti Paesi i valori delle Safe Areas per le trasmissioni televisive sono stabiliti da regolamenti, per cui potrebbe essere necessario impostare correttamente questi valori.

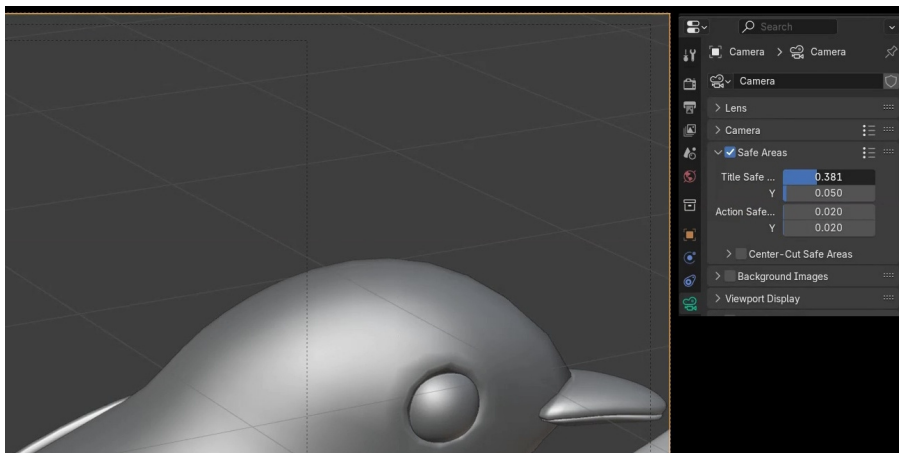
Le due aree che possiamo visualizzare nella vista Camera in Blender sono chiamate Action Safe e Title Safe. Per visualizzarle, è necessario attivare la sezione Safe Areas della scheda Object Data Properties della telecamera.



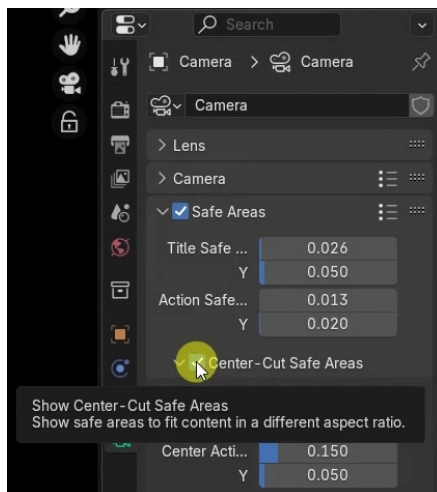
Attivando questa opzione, Blender ci consentirà di impostare la grandezza delle varie aree, con un fattore da 0 a 1 per le due dimensioni X e Y.

La Title Safe Area è la più interna e tutti gli elementi visibili al suo interno dovrebbero essere visibili su pressoché tutti i dispositivi.

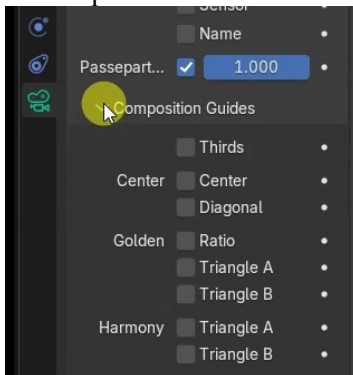
La Action Safe Area è più larga della Title Safe Area e rappresenta l'area sicura per i dispositivi con un'alta precisione, in grado di ridurre al minimo l'overscanning.



Nella scheda Safe Areas è presente una sezione opzionale chiamata Center Cut Safe Areas che consente di specificare altre due aree con un rapporto tra larghezza e altezza, ovvero un Aspect Ratio, diversi dagli altri. Ciò può essere utile per definire le Safe Areas per dispositivi con rapporto **quattro terzi** o rapporti diversi dal **sedici noni** wide screen, che potrebbero tagliare ulteriormente l'immagine, soprattutto ai lati.

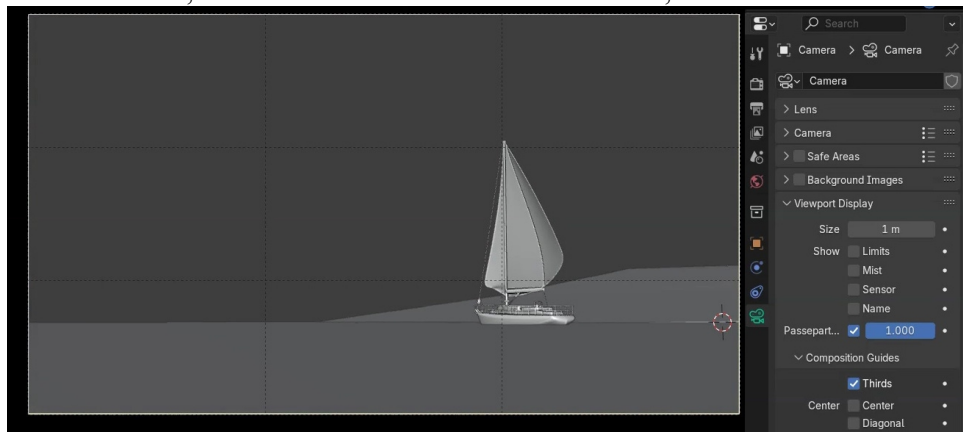


Concludiamo con il terzo e ultimo argomento di questo tutorial, ovvero le Composition Guides. Si tratta di linee guida, attivabili all'interno della sezione Viewport Display e visibili ovviamente solo nella vista Camera ma non nel Rendering, che aiutano nella composizione visiva di un'inquadratura.

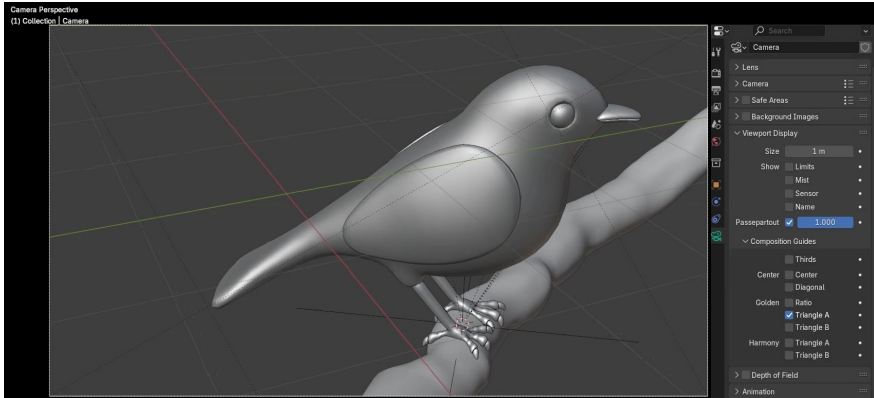


Le Composition Guides sono concetti di fotografia che meriterebbero un approfondimento a parte e non mi prenderò questa responsabilità, ma mi limito a dirvi che seguono linee di composizione classiche come la regola dei terzi, la sezione aurea, le diagonali e altro ancora, per aiutarci o a posizionare i soggetti e i punti di interesse dell'inquadratura in modo da catturare l'attenzione oppure a disporre gli elementi in maniera armoniosa, bilanciata ed esteticamente piacevole.

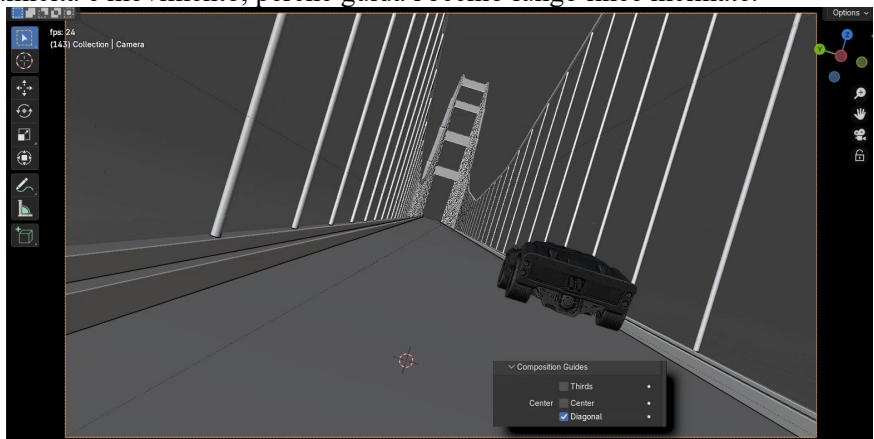
Ad esempio, Thirds divide l'inquadratura in una griglia suggerendo che i punti d'intersezione siano ottimi per collocare i soggetti principali o i punti di interesse. Simile a Thirds, ma basata sui valori della sezione aurea, vi è anche Golden Ratio.



Le opzioni della sezione Golden utilizzano la sezione aurea per un bilanciamento elegante e armonioso. Ad esempio, le linee del Golden Triangle possono aiutarci ad allineare alcuni elementi caratteristici del soggetto lungo le linee dei triangoli, a bilanciare la composizione disponendo spazi pieni e vuoti, oppure a dirigere l'attenzione dello spettatore posizionando degli elementi importanti nei punti di intersezione delle linee.



Diagonals è invece indicato soprattutto per le inquadrature che devono trasmettere dinamicità e movimento, perché guida l'occhio lungo linee inclinate.



Quando preparate le inquadrature per i vostri rendering, attivate quindi le Composition Guides che fanno al caso vostro per avere un aiuto nella scelta dell'inquadratura!

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