

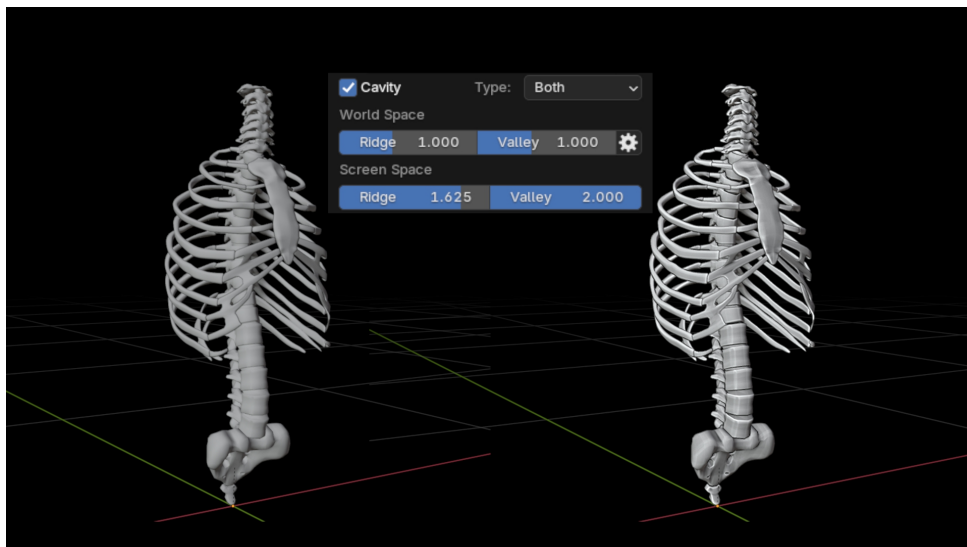
Come far risaltare gli spigoli nella 3D Viewport con l'opzione Cavity | BASI dell'interfaccia di Blender

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

versione video: <https://youtu.be/3bfmOCkIYc>

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 brevissimo video di base sull'interfaccia di Blender vedremo come far risaltare gli spigoli o, per essere più precisi, le creste e le valli dei nostri modelli 3D nella 3D Viewport.

Il tutorial è stato registrato con la versione 4.3 di Blender, ma questa opzione è disponibile già da diverse versioni del software e verosimilmente sarà ancora disponibile in futuro.

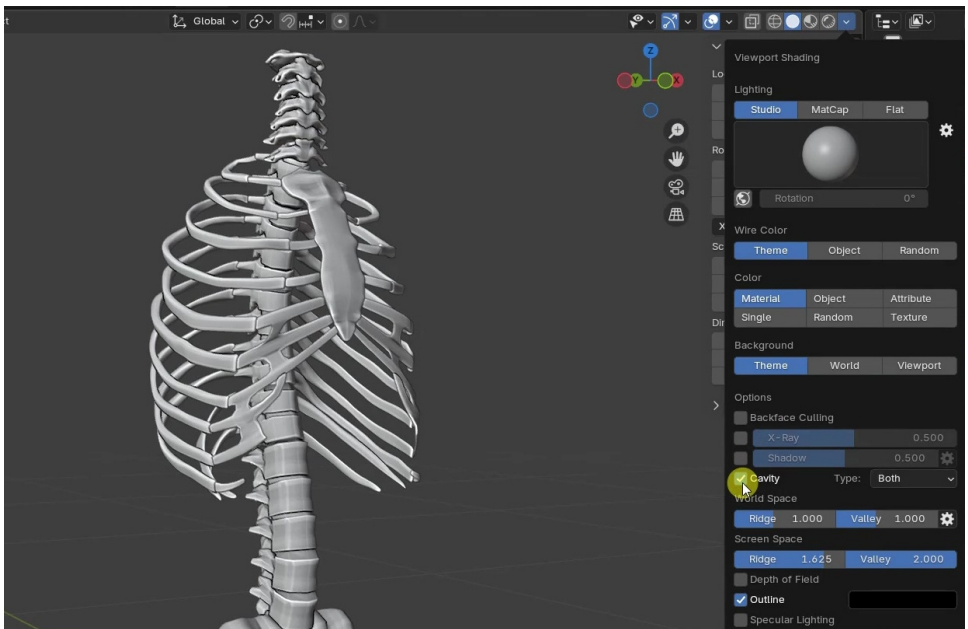
L'opzione da attivare si chiama Cavity ed è disponibile nel menù Viewport Shading dell'header di una 3D Viewport se la modalità di visualizzazione selezionata è Solid.

Questa opzione non ha quindi effetti sul rendering, ma è molto utile per esaminare meglio le caratteristiche geometriche di un modello, soprattutto in modelli complessi.

Come far risaltare gli spigoli nella 3D Viewport con l'opzione Cavity | BASI dell'interfaccia di Blender

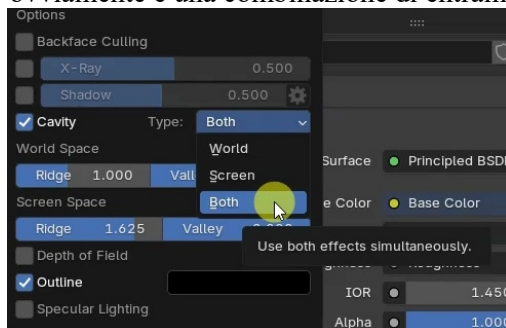
www.francescomilanesi.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

versione video: <https://youtu.be/3bfmOCikIYc>



Cavity conferisce inoltre un aspetto più accattivante al modello mentre si lavora, rendendolo a mio avviso anche più gradevole da vedere nei videotutorial.

Quando la checkbox dell'opzione Cavity è selezionata, Blender mette a disposizione un menù che ci consente di scegliere tra le modalità Screen, World e Both, con Both che ovviamente è una combinazione di entrambe le modalità.



Le due modalità si riferiscono allo spazio nel quale le creste, e quindi gli effetti di ombreggiatura, vengono calcolate. In particolare, con la modalità World le creste e le valli vengono calcolate tenendo conto delle dimensioni degli oggetti nella

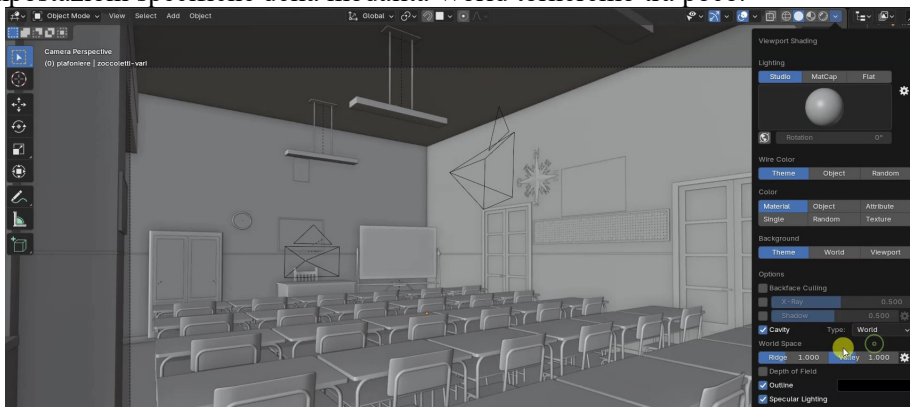
Come far risaltare gli spigoli nella 3D Viewport con l'opzione Cavity | BASI dell'interfaccia di Blender

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

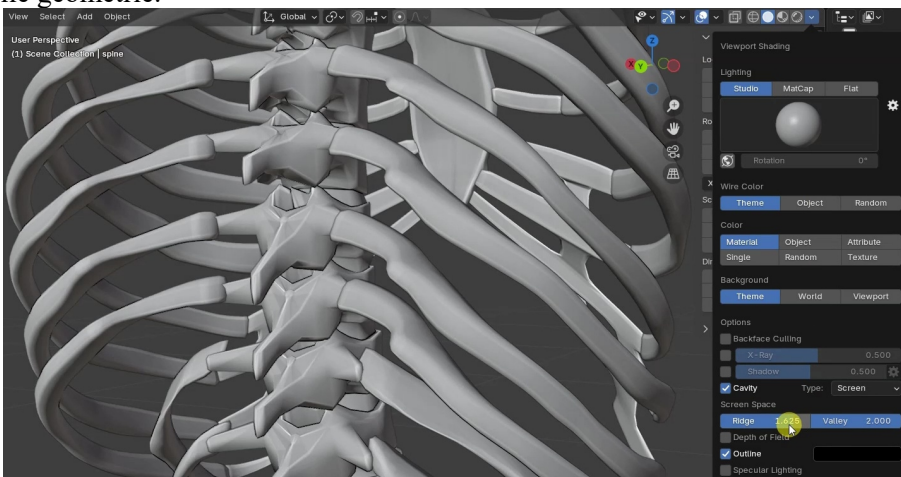
versione video: <https://youtu.be/3bfmOCikIYc>

scena. Con la modalità Screen vengono invece tenuti in considerazione gli angoli formati dalle geometrie.

Per questi motivi, la modalità Screen è più indicata per i dettagli, mentre la modalità World è indicata per oggetti o scene grandi. Ad ogni modo, sulle impostazioni specifiche della modalità World torneremo tra poco.



Stando alla pagina di manuale di Blender, la modalità World è più lenta ma più precisa della modalità Screen, che quindi è più veloce ma non tiene conto delle dimensioni delle creste e delle valli. In linea generale, la modalità Both è una buona scelta. Per entrambe le modalità sono inoltre disponibili i parametri Ridge e Valley, che consentono di definire quanto far risaltare queste due caratteristiche delle geometrie.

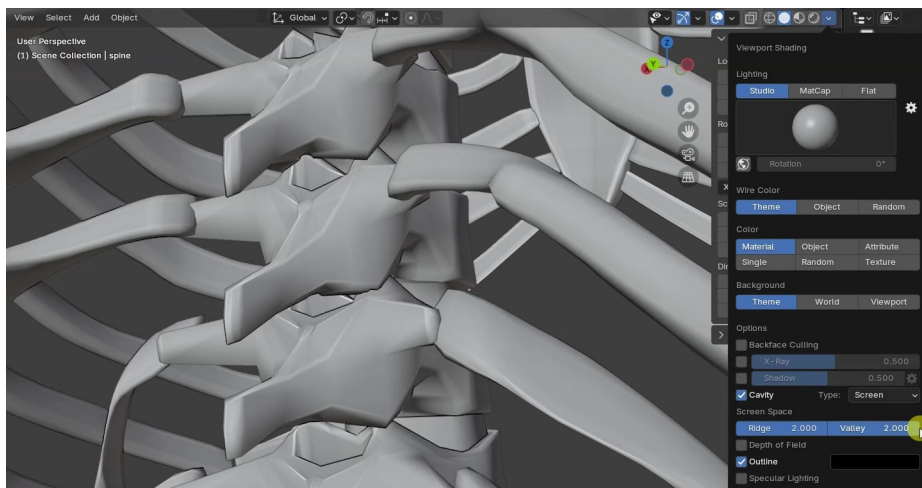


Come far risaltare gli spigoli nella 3D Viewport con l'opzione Cavity | BASI dell'interfaccia di Blender

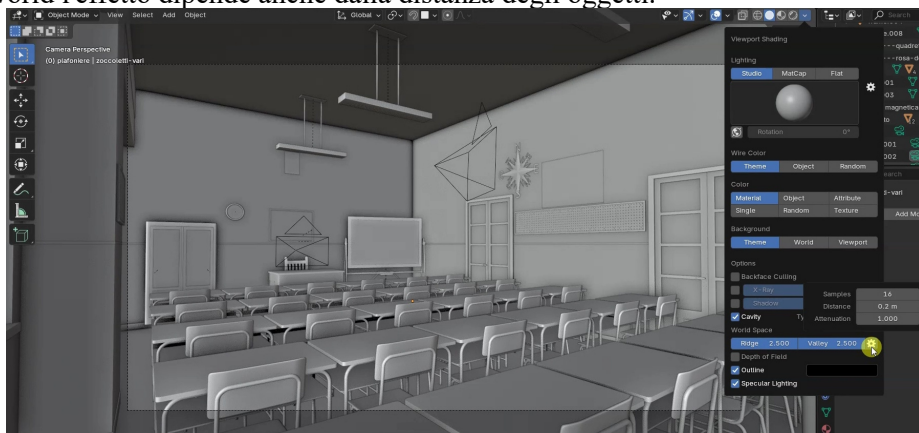
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

versione video: <https://youtu.be/3bfmOCikIYc>

Aumentando i valori di questi due parametri avremo effetti di ombreggiatura opposti, in quanto aumentando il valore di Ridge renderemo più chiare le creste, mentre aumentando il valore di Valley renderemo più scure le valli.



Quando la modalità World è attiva sono disponibili inoltre i parametri Samples, Distance e Attenuation. Questi tre parametri sono disponibili perché con l'opzione World l'effetto dipende anche dalla distanza degli oggetti.



Il parametro Samples consente di determinare la qualità dell'effetto, perché World è più lento di Screen, per cui potrebbe essere utile impostare un valore basso, per non appesantire troppo il sistema.

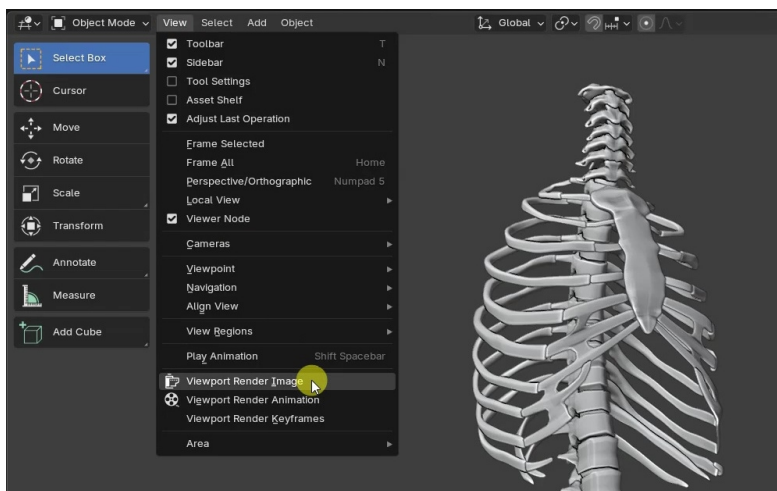
Come far risaltare gli spigoli nella 3D Viewport con l'opzione Cavity | BASI dell'interfaccia di Blender

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

versione video: <https://youtu.be/3bfmOCikiYc>



Come ho detto precedentemente, questa modalità di ombreggiatura è visibile in modalità Solid, non nel rendering, ma vi ricordo che potete salvare la vista 3D come immagine cliccando su Viewport Render Image nel menù View della 3D Viewport. Ho utilizzato questa funzione proprio per realizzare l'immagine di anteprima di questo tutorial.



Bene, per questo brevissimo video sull'opzione Cavity è tutto! Spero vi sia stato utile! A presto!