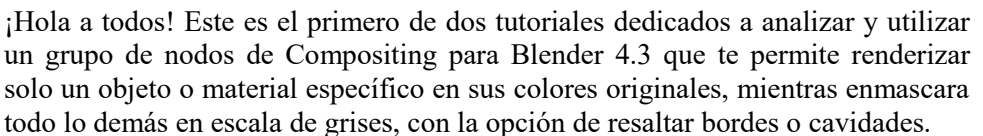


Versión en vídeo: <https://youtu.be/qgTYYm1yagw>

¡Suscríbete a mi canal de YouTube y activa las notificaciones para recibir actualizaciones sobre nuevos videos!



El tutorial está dividido en dos partes. En esta primera parte, te mostraré cómo usar el grupo de nodos, que puedes descargar gratuitamente desde el enlace en la descripción. En la segunda parte, veremos qué hay dentro del grupo, cómo se implementan los diferentes efectos y cómo modificarlos. Puedes considerar esta primera parte como una pequeña guía de usuario y la segunda parte como un manual técnico.

Renderizado Parcialmente en Color y Parcialmente en Escala de Grises | Un Grupo de Composición Gratuito para Blender | Tutorial 1 de 2

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

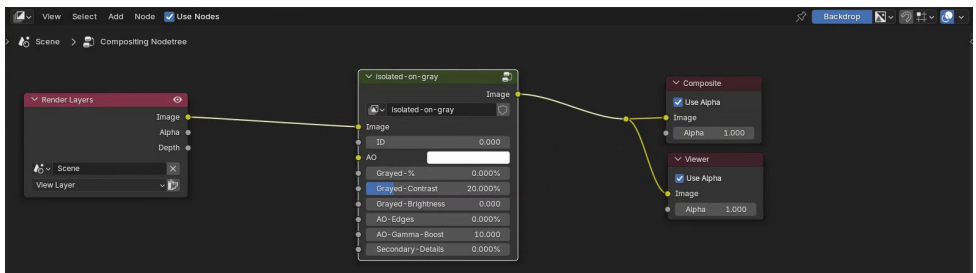
Versión en vídeo: <https://youtu.be/qgTYYm1yagw>

Como en muchos de mis otros videotutoriales, la versión en PDF de este tutorial está disponible de forma gratuita en el enlace de la descripción. ¡Este también es un buen momento para suscribirte al canal y activar las notificaciones para no perderte futuros videotutoriales!

Muy bien, dicho esto, ¡pasemos al tutorial! Comenzaré con un vistazo rápido a las tres primeras entradas y luego mostraré cómo usar el nodo con un par de ejemplos prácticos.

El grupo de nodos se puede importar a tu proyecto usando **File > Append**, seleccionando como archivo fuente el proporcionado en el paquete y navegando dentro de él hasta la sección **Node Tree** para cargar el grupo **Isolated on Gray**.

Una vez hecho esto, puedes añadir el nuevo grupo de nodos en el **Compositing Editor** usando **Add Group**.



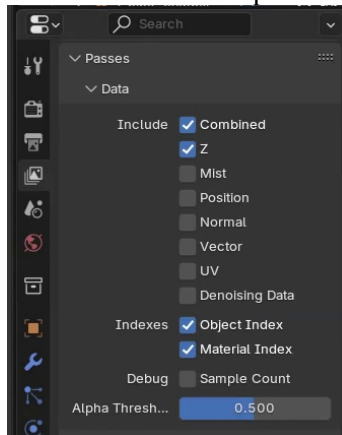
Los tres primeros sockets de entrada del grupo deben conectarse a datos externos. Los otros sockets son parámetros que te permiten definir varios efectos y pueden conectarse a nodos externos según sea necesario.

La entrada **Image** debe conectarse, por supuesto, a la imagen renderizada en color, ya sea proveniente de **Render Layers** u otros nodos de procesamiento.

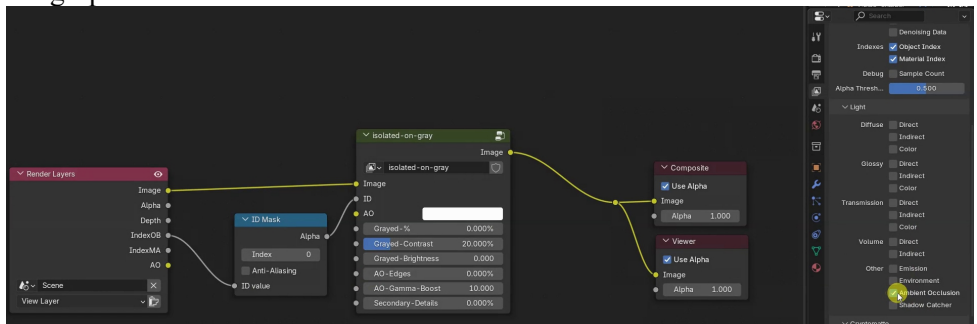
La entrada **ID** debe conectarse a un nodo **ID Mask**, el cual no integré dentro del grupo porque el valor **Index** de ese nodo no puede configurarse externamente. Por lo tanto, es necesario agregarlo manualmente fuera del grupo.

La entrada **ID Value** de este nodo debe conectarse a la información **Index Object** o **Index Material**, dependiendo de si los elementos a aislar están identificados

por un índice en el objeto o en el material. Pronto veremos dos ejemplos prácticos, pero es importante señalar que, para obtener esta información, necesitas habilitar **Object Index** o **Material Index** en el panel **View Layer Passes**.



En el panel **View Layer Passes**, también necesitamos habilitar la opción **Ambient Occlusion**, ya que esta información se enviará a la entrada **Ambient Occlusion** del grupo de nodos.



En el primer ejemplo práctico, los objetos están separados y cada uno tiene un índice numérico asignado en la sección **Relations** del panel **Object Data Properties**. Por esta razón, antes de iniciar el renderizado, habilité la opción **Object Index** en **View Layer Passes**.

Después de configurar el **Pass Index** para los objetos y conectar las tres entradas al grupo de nodos, inicio el primer renderizado.

Renderizado Parcialmente en Color y Parcialmente en Escala de Grises | Un Grupo de Composición Gratuito para Blender | Tutorial 1 de 2
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
Versión en vídeo: <https://youtu.be/qgTYYmlyagw>



Como ningún objeto tiene **0** como valor de **Object Index**, las áreas correspondientes al objeto serán completamente transparentes. En este ejemplo, el resto de la imagen no es transparente porque olvidé habilitar la opción **Film Transparent** en el panel **Render**, por lo que lo que ves aquí es en realidad el fondo.

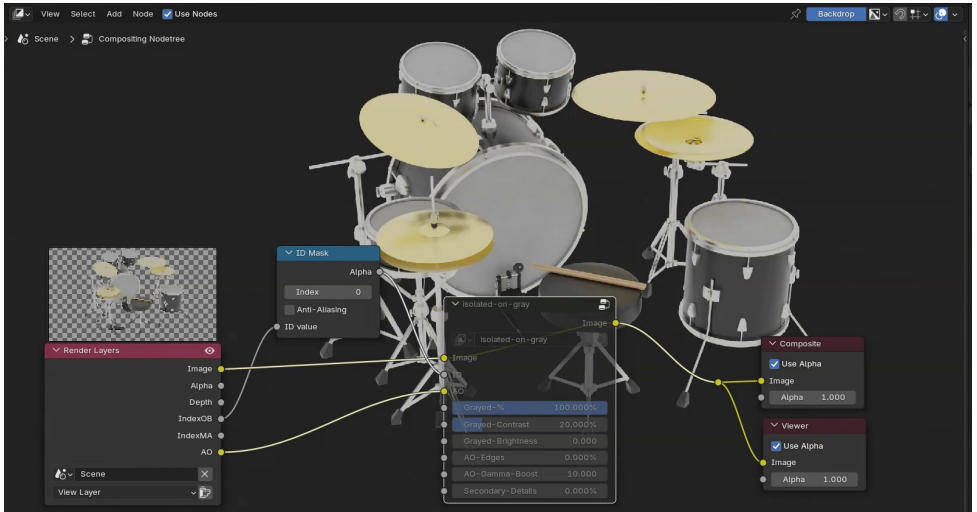
Luego, habilito **Film Transparent** y renderizo la escena nuevamente.

Para obtener todo el objeto en escala de grises sobre un fondo transparente, simplemente usa un valor que no esté asignado a ningún objeto o material en el campo **Index** y ajusta el parámetro **Grayed** al **100%**.

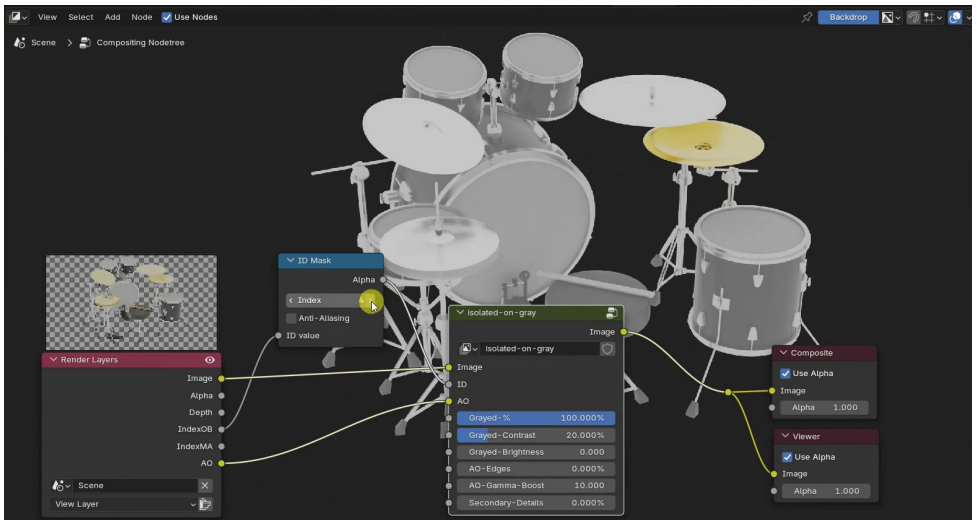
Sin embargo, la transparencia del fondo aún se puede recuperar por separado desde la salida **Alpha** del nodo **Render Layers**.

Puedes obtener un render en color sobre un fondo transparente simplemente excluyendo el grupo **Isolated On Gray** presionando la tecla **M**.

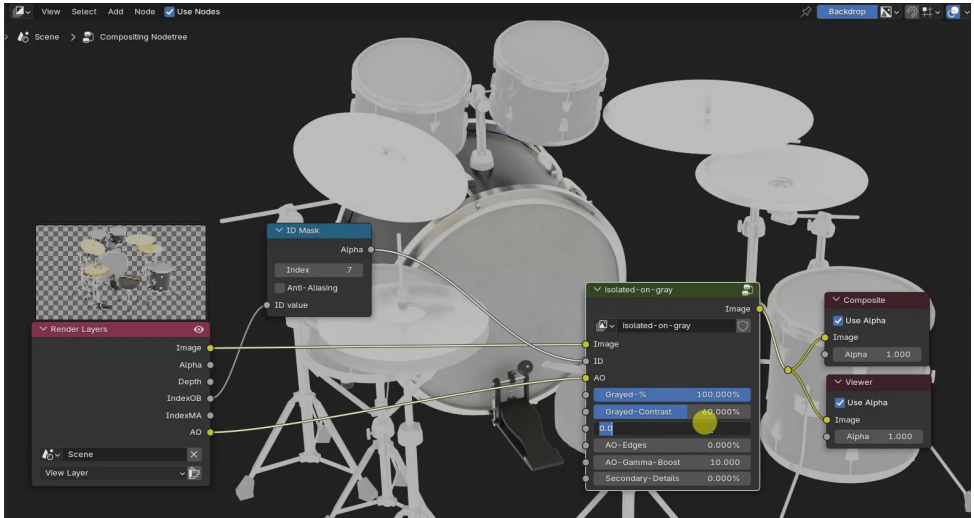
Renderizado Parcialmente en Color y Parcialmente en Escala de Grises | Un Grupo de Composición Gratuito para Blender | Tutorial 1 de 2
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
Versión en vídeo: <https://youtu.be/qgTYYm1yagw>



Ahora, al modificar el valor en el nodo **ID Mask** mientras el grupo está activo y el parámetro **Grayed** está configurado al **100%**, el objeto con el identificador numérico correspondiente aparecerá en color, mientras que el resto del modelo estará en escala de grises.



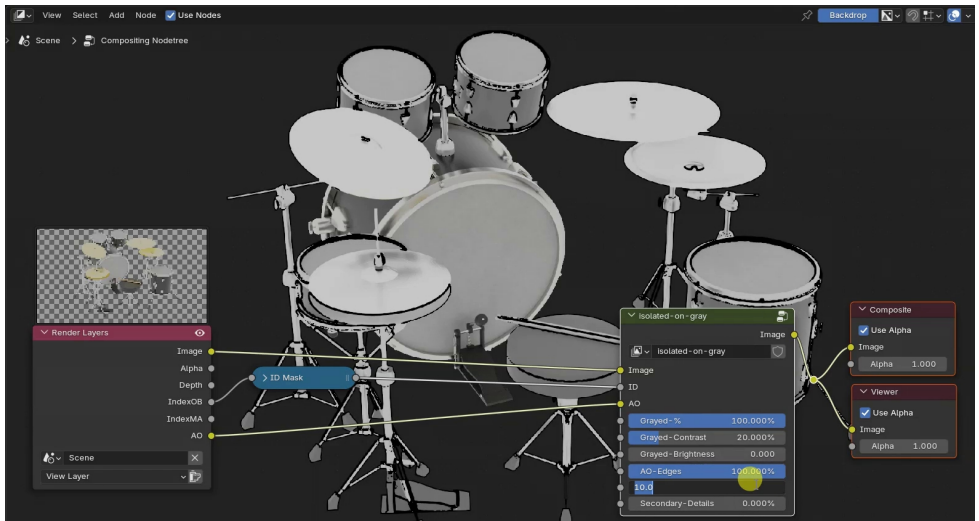
Los dos parámetros **Grayed Contrast** y **Grayed Brightness** permiten ajustar la apariencia de las áreas en escala de grises, aumentando el contraste y el brillo, respectivamente. Aumentar el contraste ayuda a reducir los detalles en las áreas de renderizado donde son más evidentes. Esto puede ser útil para evitar distraer al espectador de las partes en color.



Con respecto a los contornos y cavidades de los distintos elementos, tenemos el modo **Ambient Occlusion** y un filtro que resalta los bordes.

La contribución del **Ambient Occlusion** se ajusta mediante el parámetro **Ambient Occlusion Edges**, pero se puede mejorar aún más ajustando el parámetro **Ambient Occlusion Gamma Boost**.

Renderizado Parcialmente en Color y Parcialmente en Escala de Grises | Un Grupo de Composición Gratuito para Blender | Tutorial 1 de 2
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
Versión en vídeo: <https://youtu.be/qgTYYm1yagw>



Ambient Occlusion afecta la geometría, mientras que el filtro utilizado por **Secondary Details** también actúa sobre **Textures**, lo que lo hace útil para resaltar otros tipos de detalles.

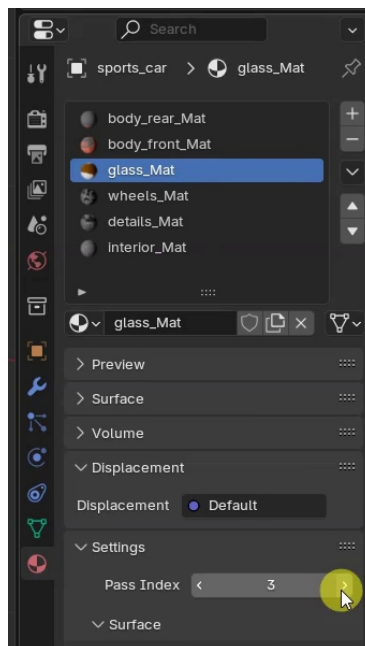


Como la mayoría de los parámetros en Blender, el valor **Index** del nodo **ID Mask** también se puede animar, permitiéndote crear animaciones similares a la que se mostró al inicio del tutorial.

Ahora estoy usando un objeto diferente, pero la funcionalidad del grupo de nodos sigue siendo la misma. La única diferencia es que, en este caso, solo hay un objeto, por lo que la separación de **ID** debe realizarse mediante **submaterials**.

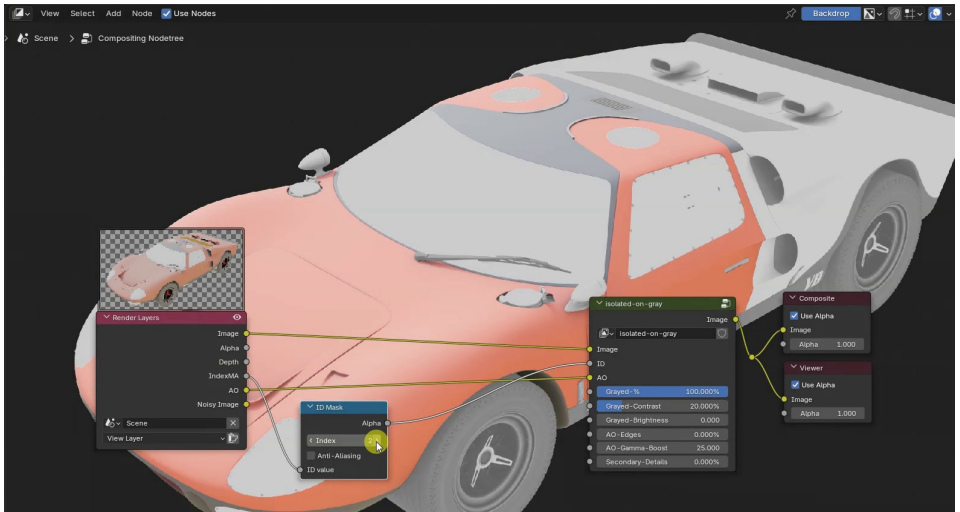
Primero, necesitamos habilitar y usar la opción de Material Index en el panel de View Layer Passes.

Luego, debemos asignar diferentes valores numéricos a los campos **Pass Index** de los distintos **submaterials** en el modelo. El parámetro **Pass Index** de un material se encuentra en la sección **Settings** del panel **Material**.



Ahora podemos iniciar el renderizado y usar el grupo de nodos tal como lo hicimos con el primer objeto.

Renderizado Parcialmente en Color y Parcialmente en Escala de Grises | Un Grupo de Composición Gratuito para Blender | Tutorial 1 de 2
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
Versión en vídeo: <https://youtu.be/qgTYYmlyagw>



¡Muy bien! Esto es todo para este primer tutorial sobre este grupo de nodos de **Compositing**. En el próximo, echaremos un vistazo bajo el capó para ver cómo se implementan estos efectos. ¡Nos vemos pronto!