

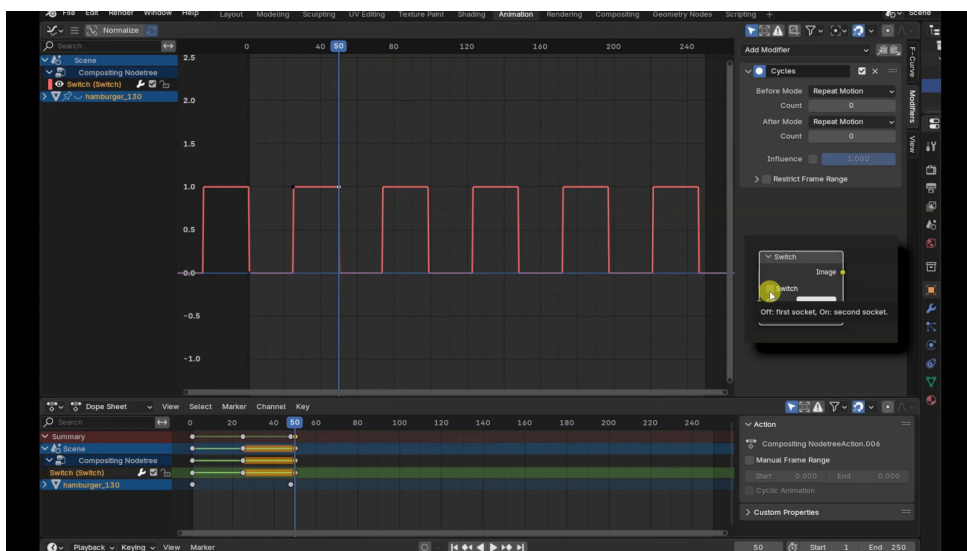
Animación de la Activación/Desactivación de un Nodo de Composición con el Nodo Switch | Consejo Rápido de Blender 4.3

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

Versão em vídeo: <https://youtu.be/Ot8emx-emXo>

Este PDF está disponível gratuitamente; sintá-se à vontade para compartilhá-lo com outros!

[Inscreva-se no meu canal do YouTube](#) e ative as notificações para receber atualizações sobre novos vídeos!



¡Hola a todos! Este es un video muy breve y básico sobre cómo usar el nodo **Compositing Switch** en Blender 4.3, especialmente para animar la activación o desactivación de un nodo o un grupo de nodos de composición.

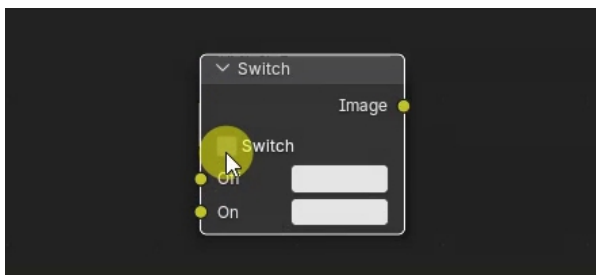
Como en muchos de mis otros tutoriales en video, la versión en PDF de este tutorial se puede descargar gratis utilizando el enlace en la descripción. ¡Este también es un gran momento para suscribirse al canal y activar las notificaciones para no perderse los próximos tutoriales!

El nodo **Switch** te permite elegir entre una entrada u otra. La selección se controla mediante una casilla de verificación, lo que hace que el cambio entre entradas sea instantáneo. Puedes animar el valor de la casilla haciendo clic derecho sobre ella y seleccionando **Insert Keyframe** en el menú que aparece, o presionando la tecla **I** mientras el cursor del mouse está sobre la casilla.

Animación de la Activación/Desactivación de un Nodo de Composición con el Nodo Switch | Consejo Rápido de Blender 4.3

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

Versão em vídeo: <https://youtu.be/Ot8emx-emXo>



El nodo **Switch** nos permite activar o desactivar un efecto o el parámetro de un efecto en momentos específicos. Esto nos permite incluso animar la función **Mute** de un nodo o un grupo de nodos, una función que, de otra manera, no puede animarse en Blender.

Por ejemplo, para activar el efecto de un grupo de nodos solamente a la mitad de la animación, utilizo el nodo **Switch**, conectando la salida **Image** de la capa de renderización (**Render Layer**) a la entrada **Off** y la salida del grupo de nodos a la entrada **On**.



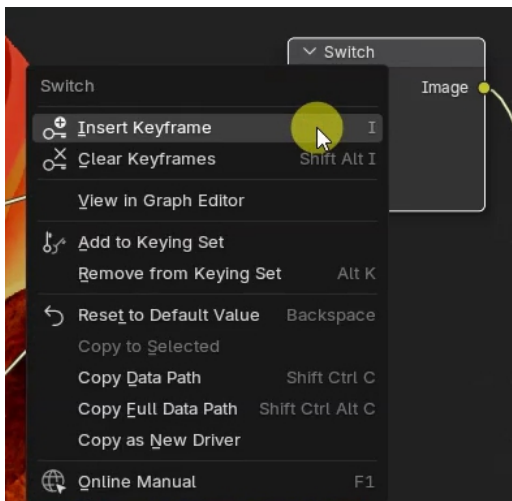
En el primer fotograma de la línea de tiempo, inserto un fotograma clave para la casilla de verificación desactivada. De esta manera, al inicio de la animación, el nodo **Switch** entregará el render original.

En el fotograma 125, que en mi caso corresponde a la mitad de la animación, activo la casilla del nodo y le inserto un fotograma clave. Como resultado, el nodo **Switch** permanecerá inactivo desde el fotograma 1 hasta el 124 y se activará a partir del 125, haciendo visible el efecto del grupo de nodos solo durante la segunda mitad de la animación.

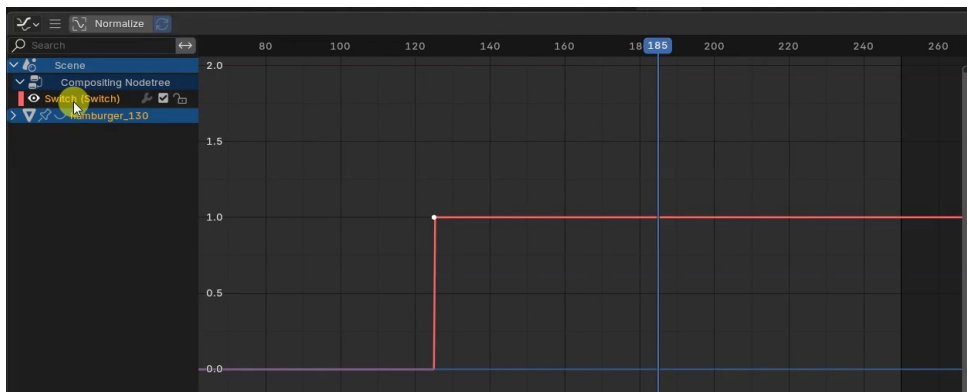
Animación de la Activación/Desactivación de un Nodo de Composición con el Nodo Switch | Consejo Rápido de Blender 4.3

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

Versão em vídeo: <https://youtu.be/Ot8emx-emXo>



Como hay una curva en el **Graph Editor** para la casilla del nodo **Switch**, es posible aplicar modificadores de animación, como **Cycle**, que expliqué en un tutorial anterior en mi canal.



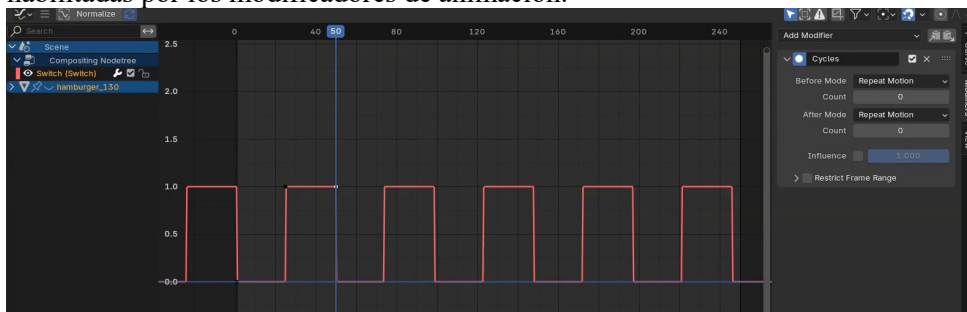
Por ejemplo, para usar el modificador **Cycle**, necesitas insertar un fotograma clave donde el **Switch** esté desactivado, otro donde esté activado y un tercero donde permanezca activado. Esto crea un ciclo básico, con una duración para la fase inactiva y otra para la fase activa, controladas por estos tres fotogramas clave.

Animación de la Activación/Desactivación de un Nodo de Composición con el Nodo Switch | Consejo Rápido de Blender 4.3

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

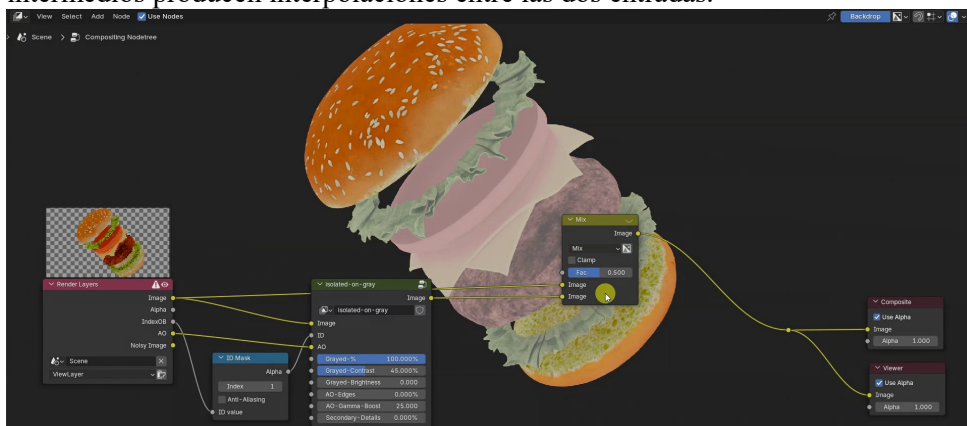
Versão em vídeo: <https://youtu.be/Ot8emx-emXo>

Una vez hecho esto, puedes añadir el modificador **Cycle** a la curva de animación para lograr el resultado deseado. Esto te permite activar o desactivar el nodo **Switch** de forma cíclica o implementar otros tipos de animaciones automatizadas habilitadas por los modificadores de animación.



La transición entre entradas en el nodo **Switch** es instantánea porque está controlada por una casilla de verificación. Si necesitas una transición gradual, como un fundido entre una entrada y otra, te recomiendo usar un nodo **Color Mix** y animar el parámetro **Factor**.

En el nodo **Color Mix**, cuando el valor del **Factor** es 0, solo se utiliza la primera entrada; cuando el valor es 1, solo se utiliza la segunda entrada. Los valores intermedios producen interpolaciones entre las dos entradas.



¡Eso es todo para este tutorial muy breve y básico! ¡Espero que lo hayas encontrado útil! ¡Nos vemos pronto!