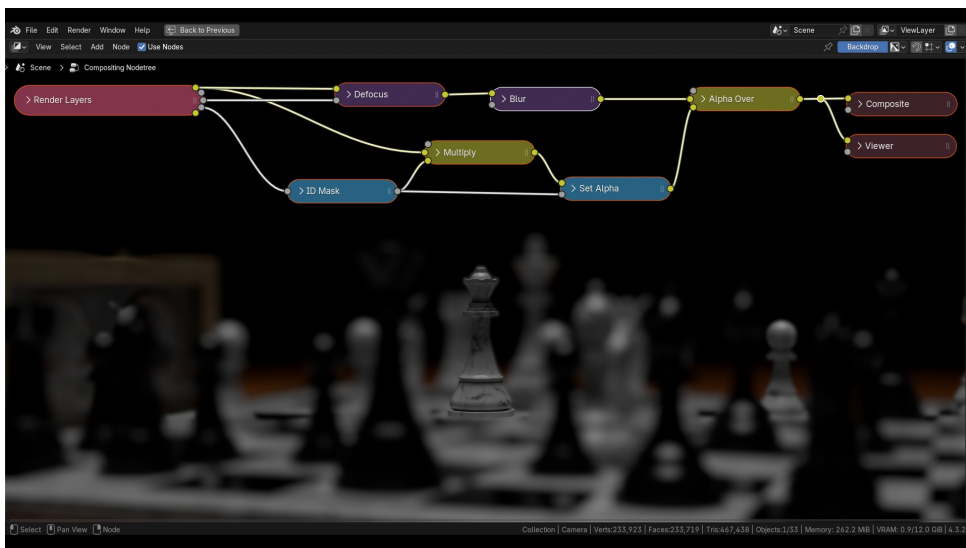


Este PDF está disponible de forma gratuita; siéntete libre de compartirlo con otros!

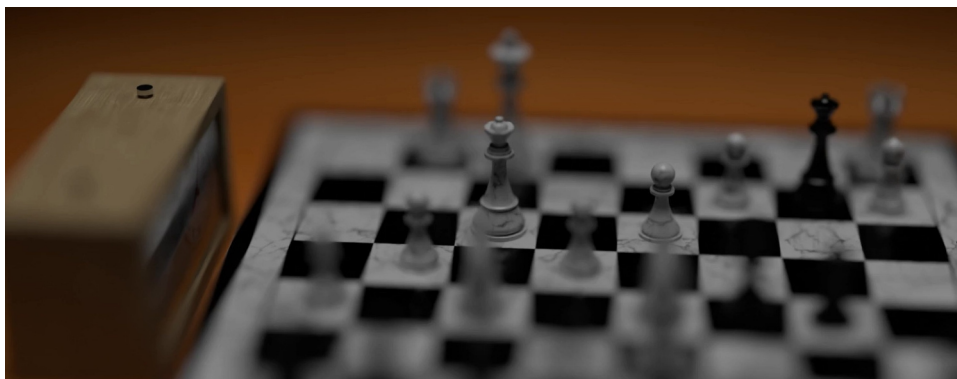
¡Suscríbete a mi canal de YouTube y activa las notificaciones para recibir actualizaciones sobre nuevos videos!



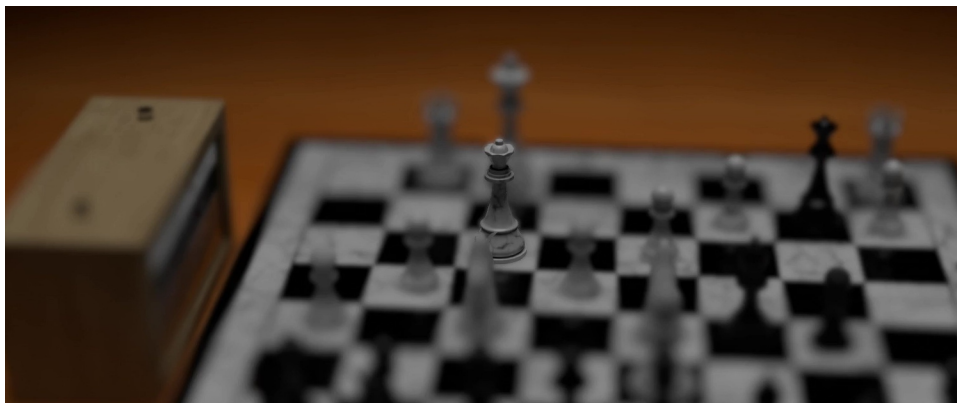
¡Hola a todos! En un tutorial publicado hace un par de semanas, mostré cómo habilitar la Profundidad de Campo en Blender, tanto en el Visor 3D como durante el renderizado, para mantener un objeto enfocado mientras el resto de la escena queda desenfocado.

El efecto de desenfoque producido por la Profundidad de Campo permite obtener resultados interesantes. Sin embargo, no se enfoca exclusivamente en el objeto seleccionado, ya que todos los elementos que se encuentren a la misma distancia de la cámara virtual también permanecerán enfocados.

En pantalla, estoy mostrando una animación donde la Reina Blanca ha sido configurada como el objeto de enfoque. Como pueden ver, otras piezas y partes del tablero de ajedrez también están enfocadas durante la animación. Además, la Reina Blanca no siempre está perfectamente enfocada porque es bastante alta, y dependiendo de los ángulos de la cámara, algunas partes pueden estar a diferentes distancias del punto de enfoque.



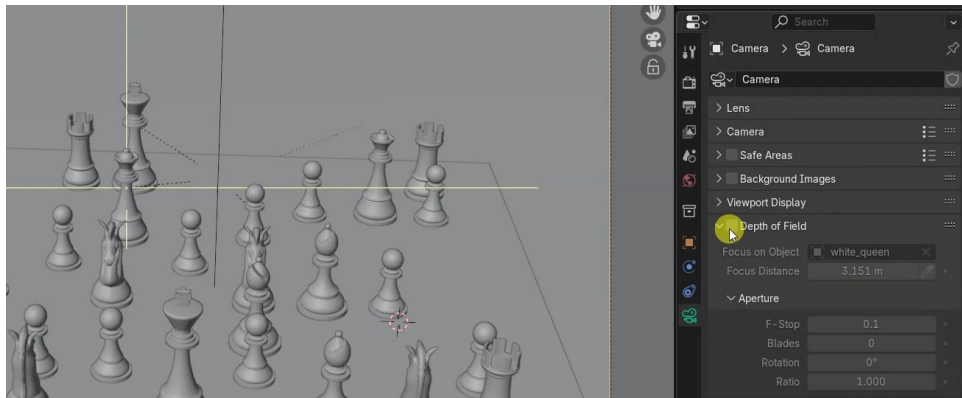
Ahora les estoy mostrando el render que lograremos al final de este tutorial. Como pueden ver, las piezas ubicadas a diferentes distancias de la Reina Blanca están desenfocadas utilizando el efecto de Profundidad de Campo. Este no es un desenfoco uniforme aplicado en todas las áreas; en cambio, todos los demás objetos están desenfocados excepto la Reina Blanca, que está perfectamente enfocada.



Como en muchos de mis otros tutoriales en video, la versión en PDF de este tutorial está disponible para descargar gratuitamente a través del enlace en la descripción. ¡Este también es un buen momento para suscribirte al canal y activar las notificaciones para que no te pierdas futuros tutoriales!

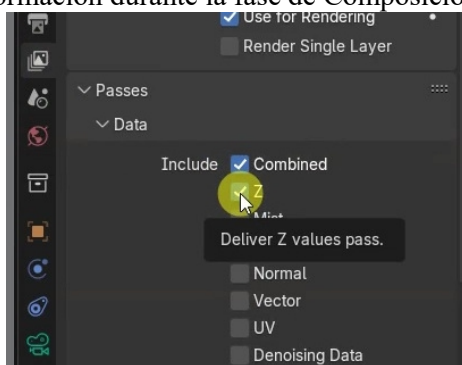
Veamos cómo lograr el resultado mostrado en la segunda animación. Primero, necesitamos habilitar la Profundidad de Campo para el objeto Cámara y configurar el objeto de enfoque, que en nuestro caso es la Reina Blanca.

Sin embargo, en este punto, desactivamos el efecto de Profundidad de Campo de la cámara virtual.



Ahora, al iniciar el renderizado, obtendremos toda la imagen enfocada. Hemos desactivado la Profundidad de Campo de la cámara porque, en este caso, no queremos desenfocar la escena durante el renderizado. En su lugar, solo queremos extraer la información de distancia de la Reina Blanca para aplicar el efecto de Desenfoque durante la fase de Composición.

Antes de continuar, habilitemos el Render Pass Z en el panel de Capas de Vista para obtener esta información durante la fase de Composición.

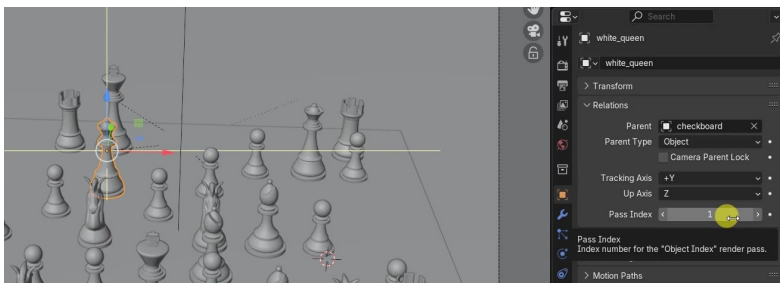


Para aislar la máscara de la Reina Blanca del resto del renderizado en la Composición, primero asigna un valor de Pass Index diferente de 0 a este objeto, por ejemplo, 1, en la pestaña de Propiedades del Objeto en la sección Relaciones.

Profundidad de Campo con un Solo Objeto Perfectamente Enfocado Usando Composición en Blender

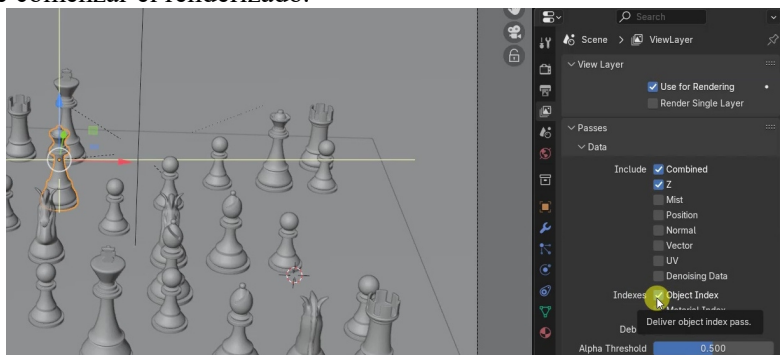
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

Versión en video: <https://youtu.be/SgOhFaKgIX8>

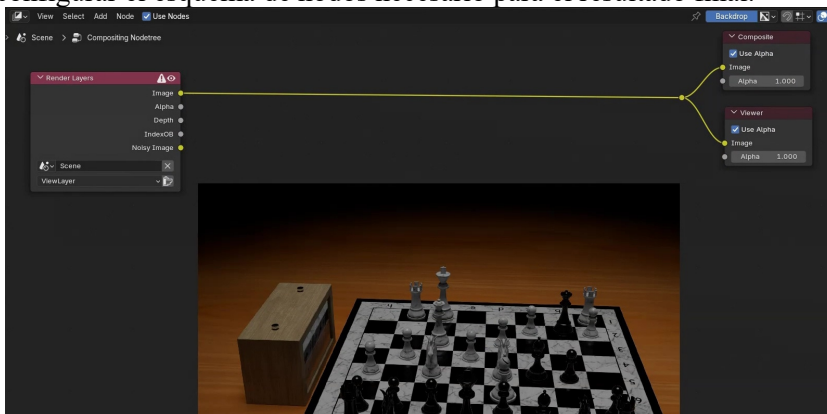


Solo la Reina Blanca debe tener este valor de Pass Index. De lo contrario, otros objetos serían incluidos en la máscara de Composición.

Para usar esta información en la Composición, también necesitamos habilitar el Render Pass de Índice de Objeto en el panel de Propiedades de Capas de Vista antes de comenzar el renderizado.

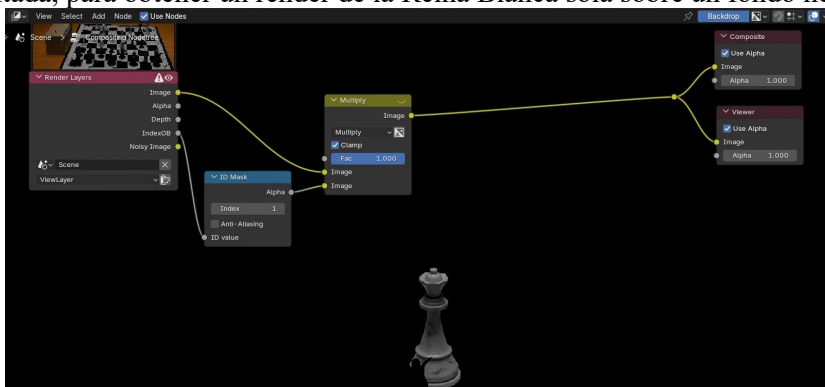


Iniciemos un render con esta información y pasemos a la fase de Composición para configurar el esquema de nodos necesario para el resultado final.



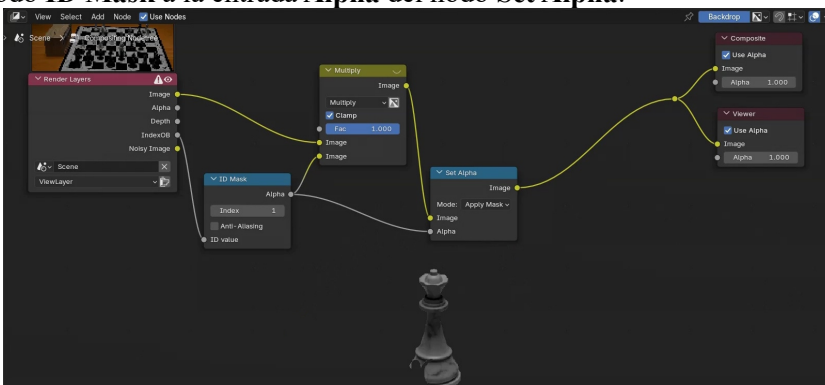
Pasemos la información del Índice de Objeto a un nodo de Máscara de ID con el Índice configurado en 1 para aislar la máscara de la Reina Blanca.

Multipliquemos esta máscara con la imagen original utilizando un nodo Color Mix en modo Multiplicar, con el Factor configurado en 1 y la opción Clamp habilitada, para obtener un render de la Reina Blanca sola sobre un fondo negro.



Para superponer esta imagen al render original, necesitamos hacer transparentes todas las áreas negras de la imagen. Para esto, un nodo **Set Alpha** funciona bien. Sin embargo, hay un problema: usar Alpha haría que la Reina Blanca fuera semitransparente porque, en la imagen final, hereda sus colores del renderizado.

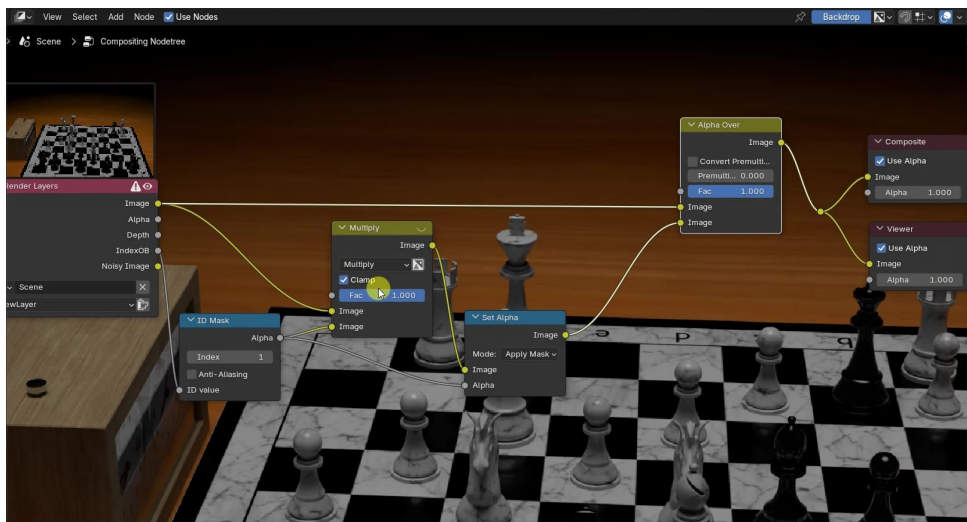
Afortunadamente, ya tenemos una máscara blanca sobre un fondo negro para la Reina Blanca, gracias a la salida del nodo **ID Mask**. Conecta la salida del nodo **Multiply** a la entrada **Image** del nodo **Set Alpha**. Luego, conecta la salida **Alpha** del nodo **ID Mask** a la entrada **Alpha** del nodo **Set Alpha**.



Ahora tenemos el render de la Reina Blanca sobre un fondo transparente, listo para superponerse a la escena desenfocada utilizando un nodo **Alpha Over**.

Agreguemos un nodo **Alpha Over** al esquema, configurando el Factor en 1. Conecta la salida del render desde **Render Layers** a la primera entrada **Image** del nodo **Alpha Over**. Luego, conecta la salida de la imagen del nodo **Set Alpha** a la segunda entrada **Image** del nodo **Alpha Over**.

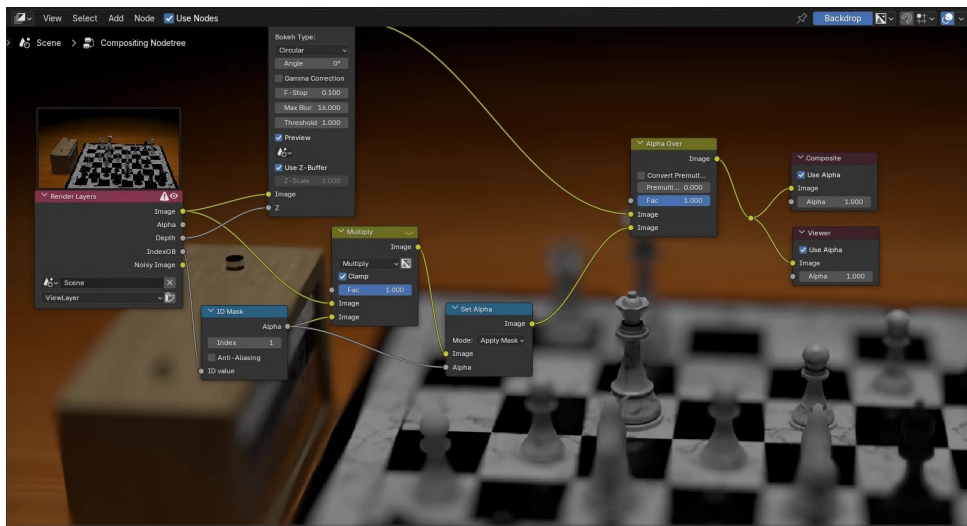
En este momento, todos los objetos están perfectamente enfocados porque el render inicial no estaba desenfocado.



Agreguemos un nodo **Defocus** entre **Render Layers** y **Alpha Over**, habilitando el **Z Buffer** y conectando la salida **Depth** de **Render Layers** a la entrada **Z** del nodo **Defocus**.

Baja el valor de **F-Stop** lo suficiente para introducir el efecto de desenfoque de Profundidad de Campo deseado.

En este punto, la Reina Blanca está completamente enfocada, junto con otros objetos a la distancia correcta de la cámara. Sin embargo, me gustaría llamar tu atención sobre algo que se nota cuando el valor de **F-Stop** se ajusta a un nivel muy bajo.



De hecho, el resultado implementado por nuestro esquema de nodos difiere de lo que se puede lograr utilizando la Profundidad de Campo del objeto Cámara. Dado que la Reina Blanca es un objeto muy alto, no todas sus partes permanecerían enfocadas al usar un valor bajo de **F-Stop**.

Con nuestro esquema de nodos, estamos aislando el render enfocado de la Reina Blanca y aplicándolo a la versión desenfocada del render original.

Ahora necesitamos agregar un desenfoque adicional a todos los demás elementos que están a la distancia correcta de la cámara virtual, excluyendo, por supuesto, la Reina Blanca.

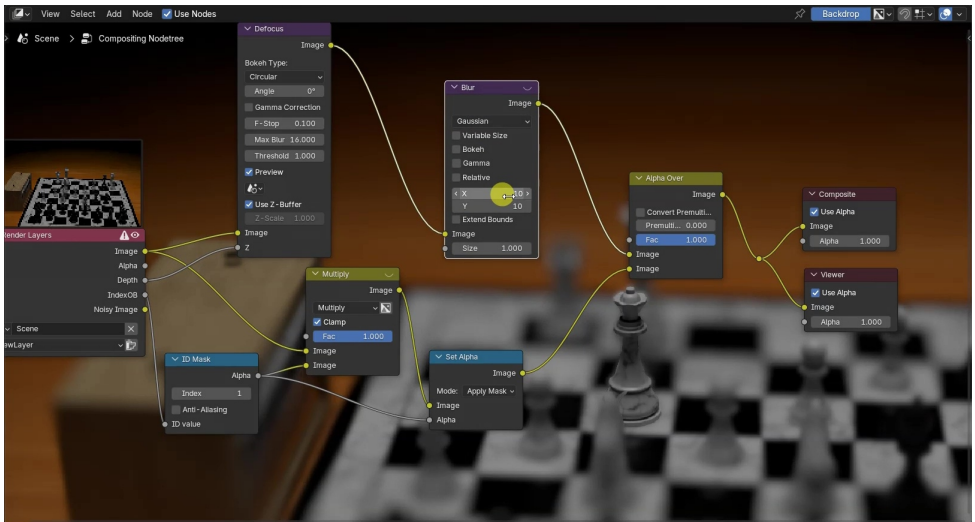
Esto se puede lograr fácilmente desenfocando aún más la salida del nodo **Defocus** utilizando un nodo **Blur** con valores de desenfoque apropiados.

El nodo **Defocus** aplica un desenfoque inicial basado en la profundidad de campo, haciendo que los objetos más alejados de la Reina Blanca estén más desenfocados que otros. Luego, el nodo **Blur** agrega una capa adicional de desenfoque a toda la imagen, afectando a todos los elementos restantes.

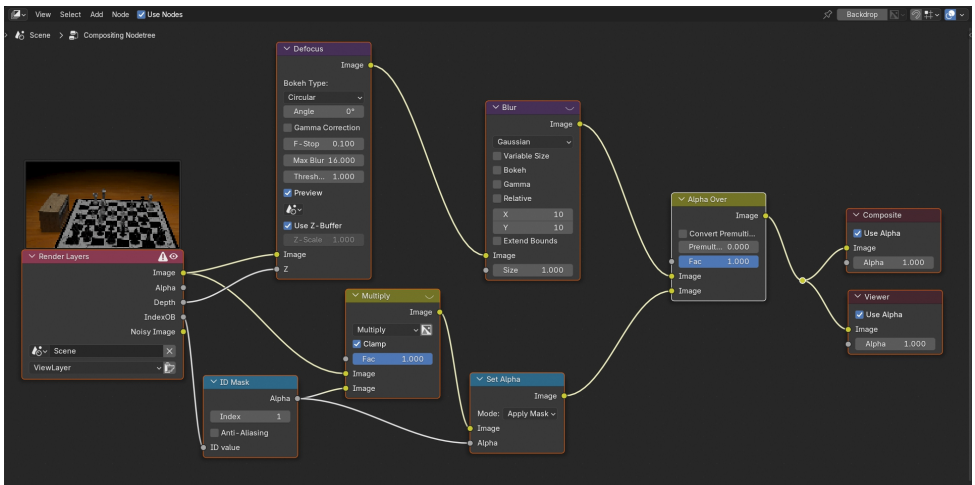
Profundidad de Campo con un Solo Objeto Perfectamente Enfocado Usando Composición en Blender

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

Versión en video: <https://youtu.be/SgOhFaKgIX8>



Finalmente, el render de la Reina Blanca, perfectamente enfocado, se superpone a la imagen desenfocada, creando el resultado final.



¡Eso es todo por este tutorial! Espero que les haya resultado útil. ¡Nos vemos la próxima vez!