

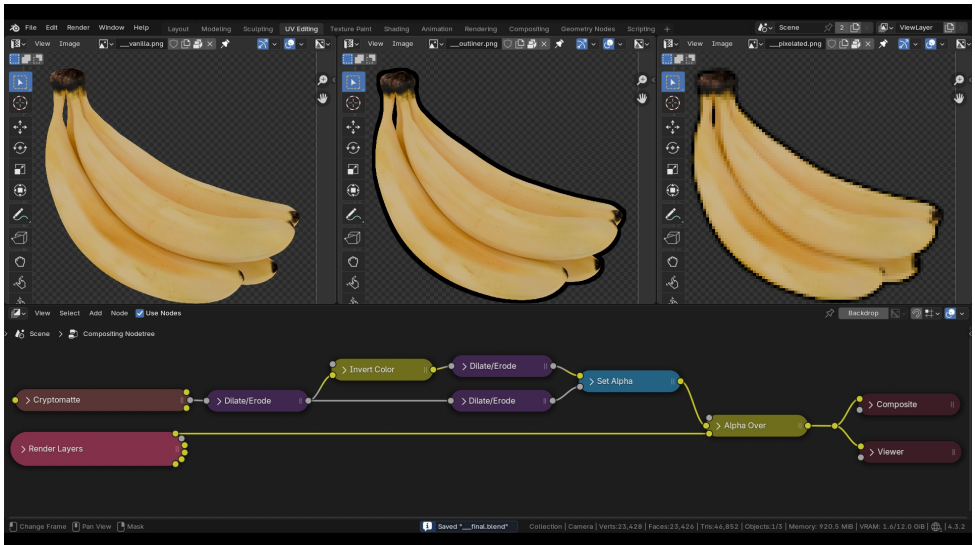
Cómo Agregar un Contorno Negro a los Objetos Usando Compositing | Tutorial de Blender 4.3

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

video version: <https://youtu.be/jcfuDXAICuA>

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 este tutorial muy corto, les mostraré la configuración de nodos de Compositing que creé para agregar un contorno negro alrededor de los objetos renderizados con un fondo transparente en Blender 4.3. Este efecto es útil para crear logotipos o íconos.

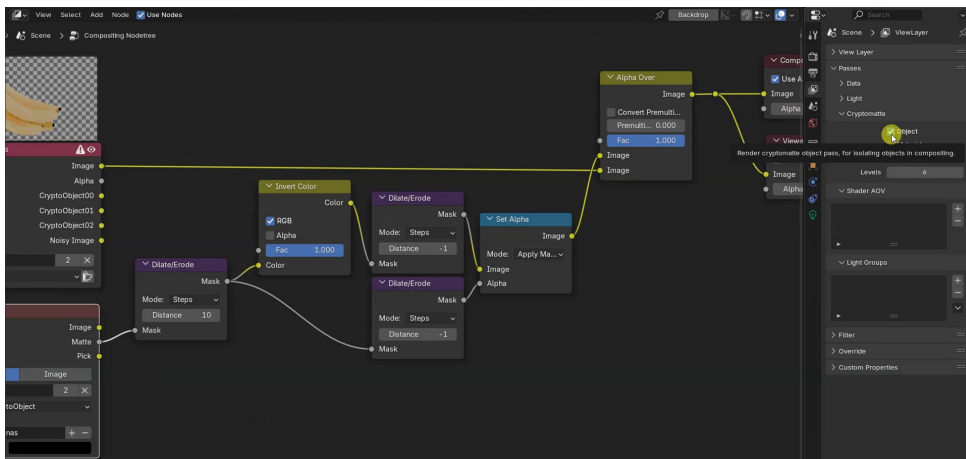
Les mostraré la configuración de nodos de inmediato para que puedan copiarla y usarla en sus proyectos. Después de eso, explicaré brevemente la lógica detrás de esta configuración. Como pueden ver, la configuración incluye un nodo **Crypto Matte**. Por lo tanto, antes de iniciar el renderizado, deben habilitar el **Crypto Matte Object Render Pass** en la pestaña **View Layer** del **Properties Editor**. Esto les permitirá usar esta información en Compositing.

Para renderizar objetos con un fondo transparente, también deben habilitar la opción **Transparent** en la sección **Film** de la pestaña **Render** en el **Properties Editor** antes de iniciar el renderizado.

Cómo Agregar un Contorno Negro a los Objetos Usando Compositing | Tutorial de Blender 4.3

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

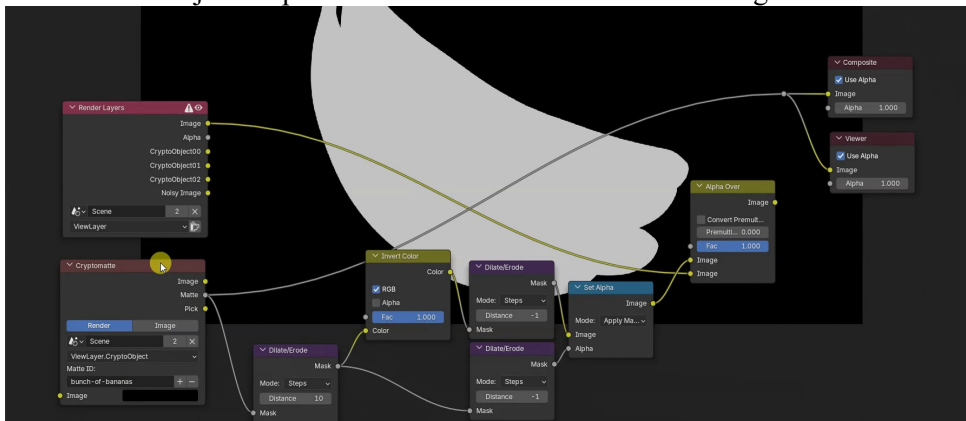
video version: <https://youtu.be/jcfuDXAICuA>



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 suscribirse al canal y activar las notificaciones para no perderse los próximos tutoriales!

Después de configurar **Film Transparent** y habilitar la información de **Crypto Matte**, podemos renderizar la escena y pasar a **Compositing** para agregar el contorno negro alrededor del objeto o los objetos renderizados.

Extraigo la máscara del objeto o los objetos a procesar usando un nodo **Crypto Matte**. La máscara debe tomarse de la salida **Matte**, que devuelve la máscara blanca de los objetos especificados en la lista sobre un fondo negro.

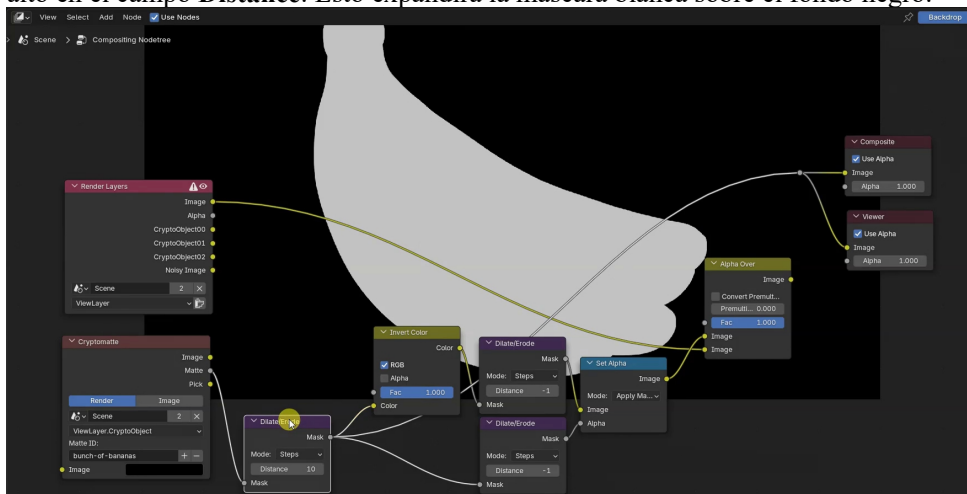


Cómo Agregar un Contorno Negro a los Objetos Usando Compositing | Tutorial de Blender 4.3

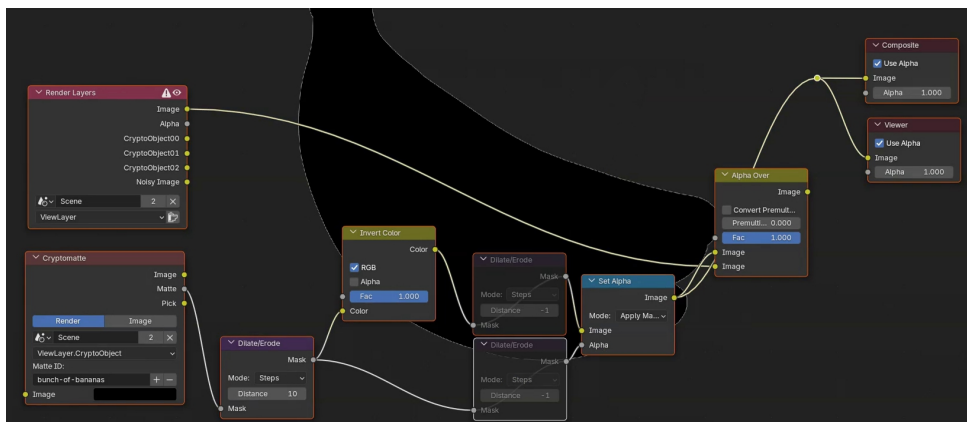
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

video version: <https://youtu.be/jcfuDXAICuA>

Esta máscara puede enviarse inmediatamente a un nodo **Dilate Erode** con un valor alto en el campo **Distance**. Esto expandirá la máscara blanca sobre el fondo negro.



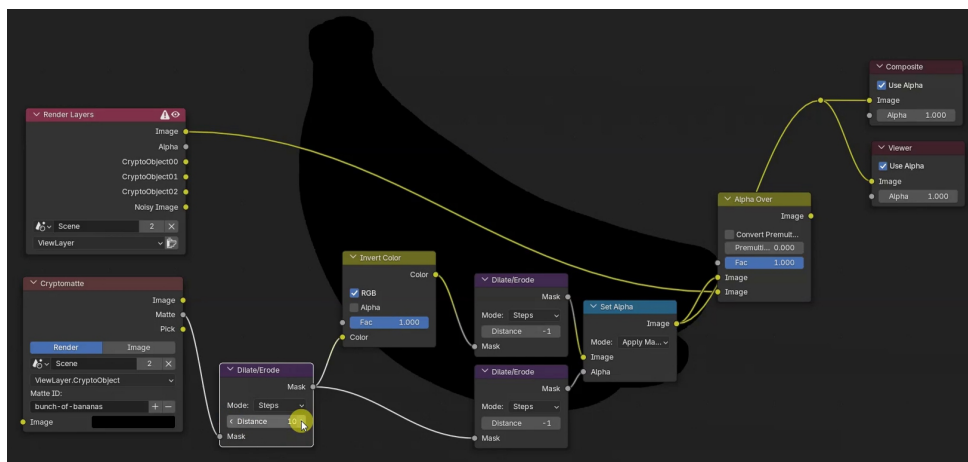
Como ya habrán adivinado, esta máscara puede usarse para crear bordes de otros colores o con texturas. En mi caso, quería un contorno negro, así que conecté la máscara a un nodo **Invert Color**, obteniendo una máscara negra sobre un fondo blanco. Para obtener una máscara negra sobre un fondo transparente y usarla como contorno para los objetos, en teoría, bastaría con conectar la salida de **Invert Color** a un nodo **Set Alpha**, y luego conectar la máscara expandida de **Dilate Erode** a la entrada **Alpha** del nodo **Set Alpha**. Sin embargo, la imagen resultante a veces tiene un molesto borde blanco.



Por esta razón, agregué un nodo **Dilate Erode** entre **Invert Color** y **Set Alpha**, con el campo **Distance** configurado en -1 u otro valor negativo, reduciendo ligeramente el borde aplicado al objeto.

El nuevo nodo **Dilate Erode** debe duplicarse e insertarse, con el mismo valor, entre el **Dilate Erode** original y la entrada **Alpha** del nodo **Set Alpha**. Esto garantiza que el contorno negro y su máscara de transparencia se mantengan consistentes.

En cualquier caso, ajustando el valor del primer nodo **Dilate Erode**, podemos aumentar o disminuir el grosor del borde sin problemas.



El último paso es superponer el render original, que ya estaba en un fondo transparente, sobre la máscara negra que creamos.

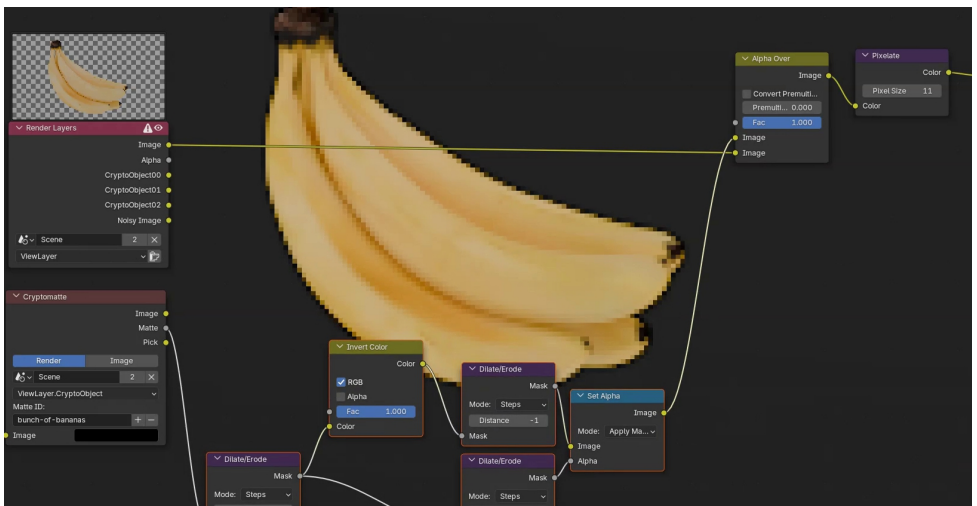
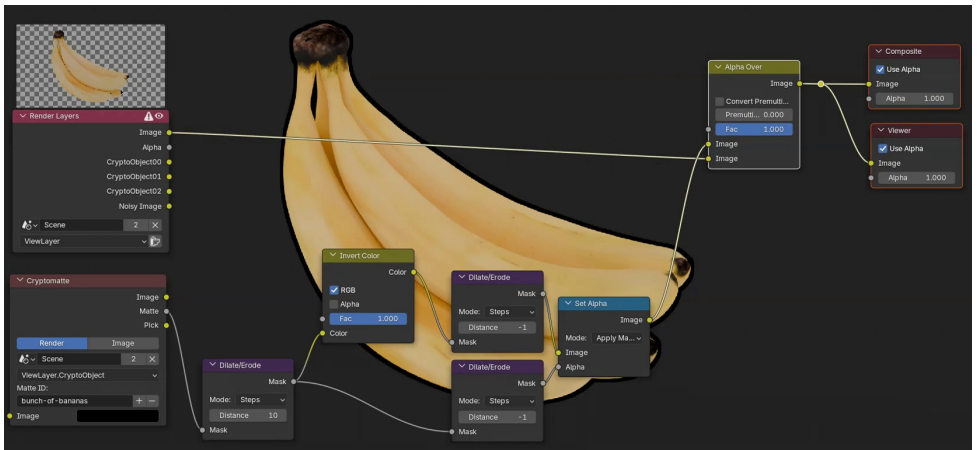
Para hacer esto, conecto la salida de **Set Alpha** a la primera entrada **Image** de un nuevo nodo **Alpha Over**, y luego conecto la salida de imagen de **Render Layers** a la segunda entrada **Image** de este nuevo nodo **Alpha Over**.

Como mencioné, la imagen resultante puede usarse para logotipos o íconos. ¡Prueba agregar un nodo **Pixelate** al final si te gusta el **Pixel Art**!

Cómo Agregar un Contorno Negro a los Objetos Usando Compositing | Tutorial de Blender 4.3

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

video version: <https://youtu.be/jcfuDXAICuA>



¡Muy bien, eso es todo por este corto tutorial! ¡Espero que les haya sido útil!
¡Nos vemos en la próxima!