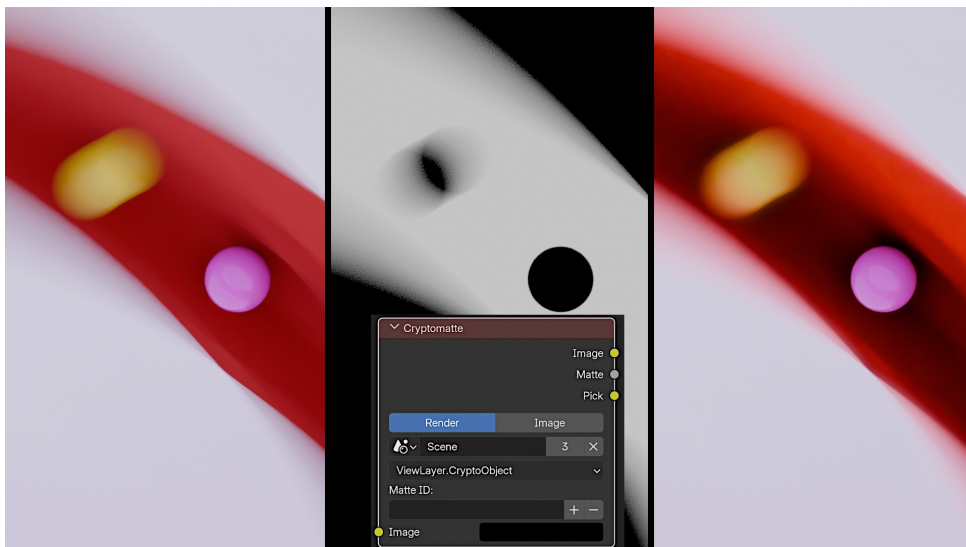


Este PDF está disponible de forma gratuita; siéntete libre de compartirlo con otros!

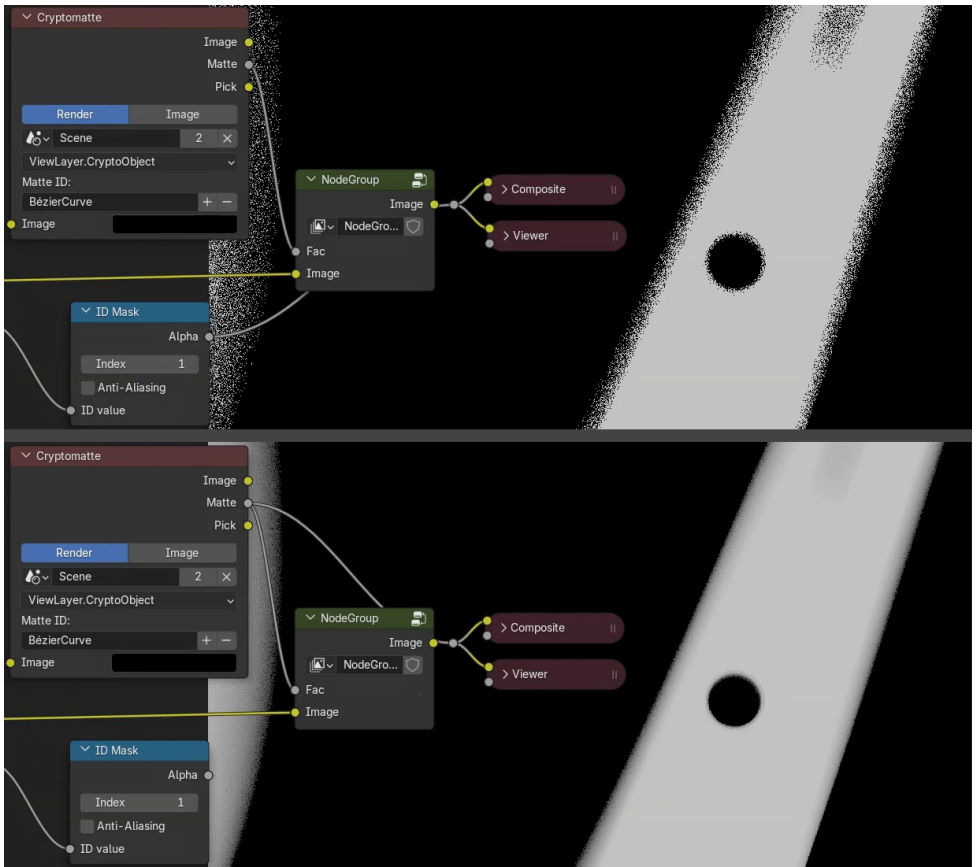
[¡Suscríbete a mi canal de YouTube](#) y activa las notificaciones para recibir actualizaciones sobre nuevos videos!



¡Hola a todos! Este es un tutorial básico sobre cómo usar el nodo Crypto Matte en Blender 4.3 para extraer máscaras de objetos en Composición, especialmente cuando tu render final incluye Motion Blur, como el ejemplo que estoy mostrando en pantalla. En la mayoría de mis tutoriales de composición en Blender, normalmente utilizo el nodo ID Mask, usando información del Object Index o Material Index para crear máscaras de objetos y editarlas por separado en Composición.

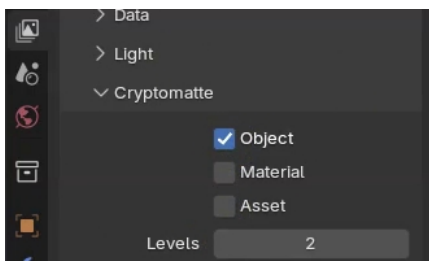
Sin embargo, este método requiere configurar el Object Index o el Material Index para los elementos que deseas aislar, lo que puede volverse bastante poco práctico si hay muchos elementos involucrados.

Además, la máscara generada por el nodo ID Mask no es muy precisa cuando en tus cuadros aparecen efectos como Depth of Field o Motion Blur, como se muestra en este ejemplo. La calidad de la máscara producida con el ID Mask es menor, lo que obviamente afecta la calidad general de la composición. Entonces, veamos cómo usar el nodo Crypto Matte en su lugar.



Como en muchos de mis otros tutoriales en video, la versión en PDF de este tutorial está disponible de forma gratuita en el enlace proporcionado en la descripción. ¡Además, este es un buen momento para suscribirte al canal y activar las notificaciones para que no te pierdas los próximos tutoriales en video!

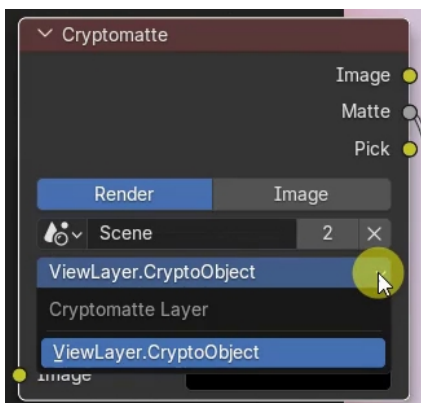
Para usar el nodo Crypto Matte en Composición, lo primero que debemos hacer es activar al menos una de las tres opciones en la sección Crypto Matte de la pestaña View Layer en el Properties Editor. Estas opciones nos permiten extraer máscaras Crypto Matte para diferentes objetos, materiales o assets en Composición. Las opciones **Object** y **Material** tienen significados intuitivos. En mi ejemplo, estoy usando la opción **Object** porque quiero aislar la pista de mármol, no submateriales ni objetos que comparten el mismo material. La opción **Assets** se utiliza para aislar grupos de objetos que comparten el mismo **Parent**, pero no es necesaria en este ejemplo.



Cuando seleccionas al menos una de estas opciones, el parámetro **Levels** se vuelve disponible. Sin embargo, en este tutorial básico, no lo explicaré y lo dejaré en su valor predeterminado.

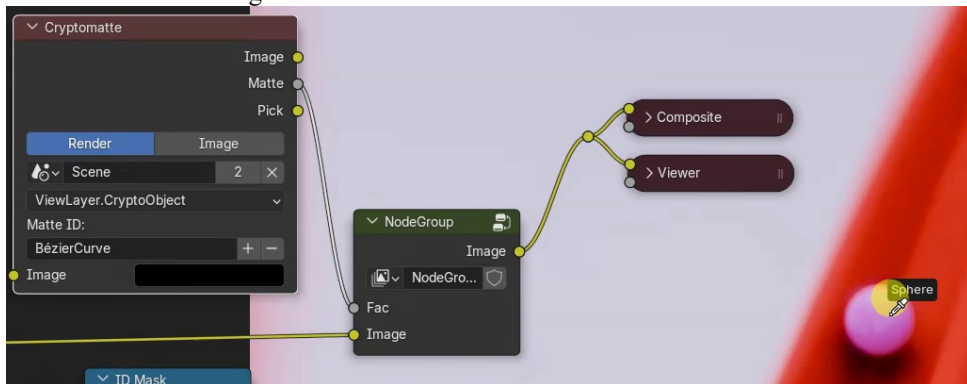
Para este tutorial, mantuve el parámetro **Levels** en su valor predeterminado y luego seleccioné **Object** en la sección **Crypto Matte**. También activé **Object Index** más arriba en la pestaña para extraer la información del **Index Object** y mostrarte las diferencias entre los dos métodos. Una vez que todo estuvo configurado, comencé el proceso de renderizado.

En el **Compositor**, añadí un nodo **Crypto Matte**. Como puedes ver, hay un menú **Layer** en este nodo, donde seleccioné **Crypto Object** porque ese es el tipo de información que elegí en la pestaña **View Layer**.

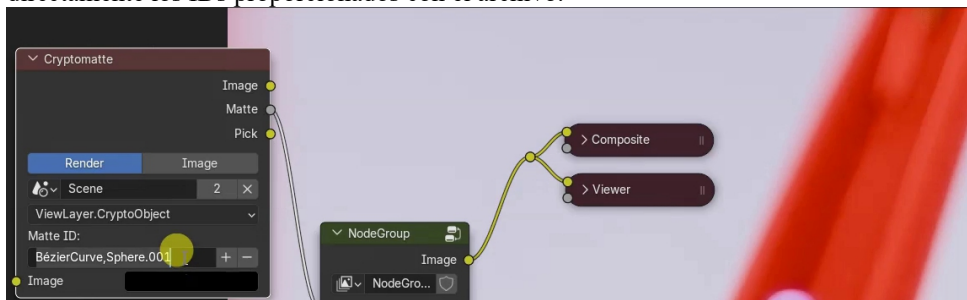


En el nodo **Crypto Matte**, puedes elegir utilizar la información de la escena seleccionando **Render** o recuperar datos de una imagen **OpenEXR** seleccionando **Image**. En mi caso, obviamente estoy usando la opción predeterminada **Render**.

Una característica única del nodo **Crypto Matte** es que el campo donde especificas los objetos que quieres enmascarar es una lista, lo que te permite añadir o eliminar objetos de dos maneras diferentes. El primer método consiste en hacer clic en los botones junto a la lista para agregar o eliminar objetos o materiales utilizando el selector para seleccionarlos directamente de la imagen renderizada.



El segundo método es escribir o eliminar los nombres de los elementos directamente en el campo **Matte ID**, separándolos con comas, como estoy demostrando con el objeto **Sphere 001**, que es algo difícil de seleccionar con el cursor debido al Motion Blur significativo. Este método también es útil cuando tu fuente es una imagen **EXR**, ya que puedes ingresar directamente los IDs proporcionados con el archivo.

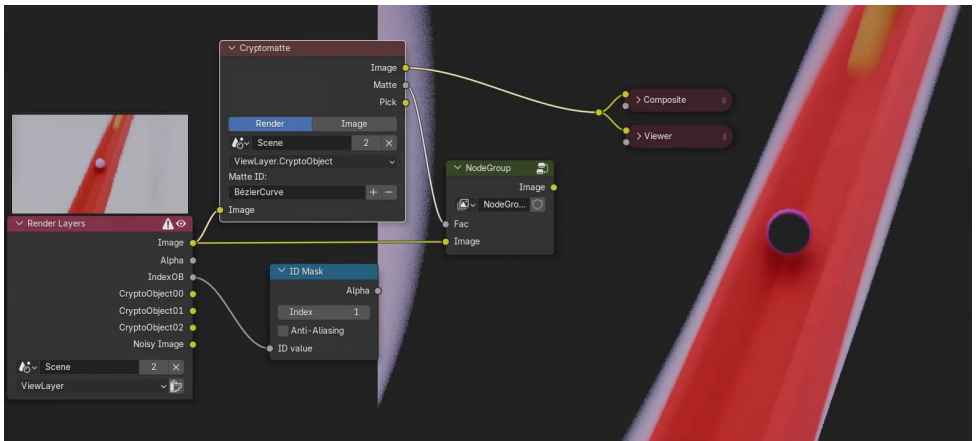


Una gran diferencia respecto al uso del nodo **ID Mask** es que no necesitas asignar identificadores numéricos a objetos o materiales antes de renderizar. En su lugar, simplemente puedes activar el **Crypto Matte Render Pass** antes de renderizar y luego seleccionar los objetos o materiales que desees después del renderizado.

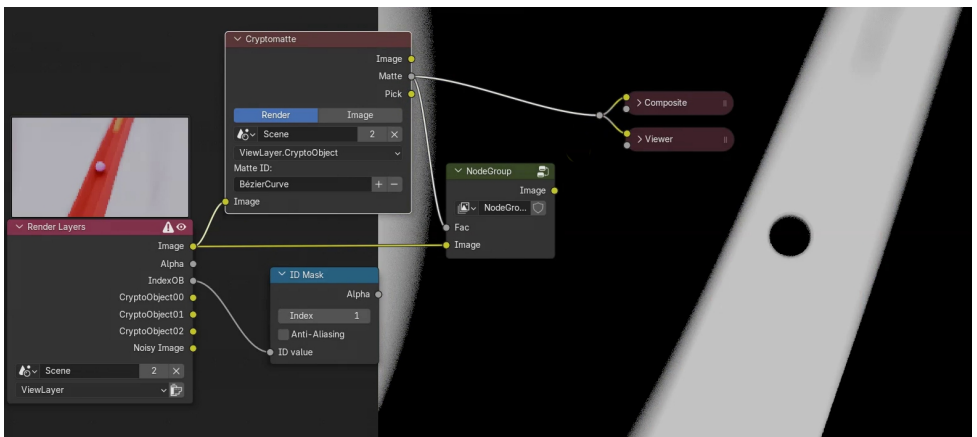
Como habrás notado, no conecté las salidas de **Crypto Object** del nodo **Render Layers** al nodo **Crypto Matte**. Sin embargo, sigue siendo necesario activar el **Crypto Matte Object Render Pass** en la pestaña **View Layer**; de lo contrario, la información necesaria

no estará disponible para el nodo **Crypto Matte** después de renderizar.

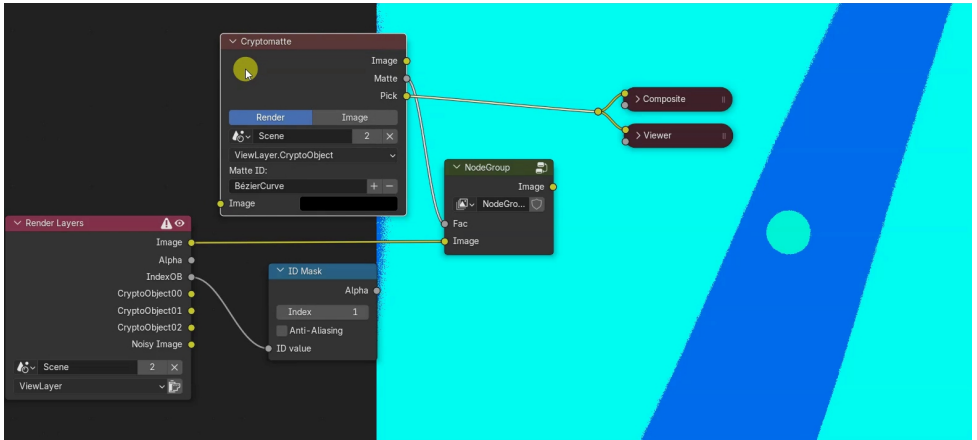
El nodo **Crypto Matte** tiene tres salidas. La primera, llamada **Image**, devuelve una imagen a color que contiene solo los objetos listados en el campo **Matte ID**, siempre que la imagen de color original esté conectada a la entrada **Image** del nodo. Esencialmente, multiplica el render por la máscara y establece transparencia para todas las partes negras de la máscara.



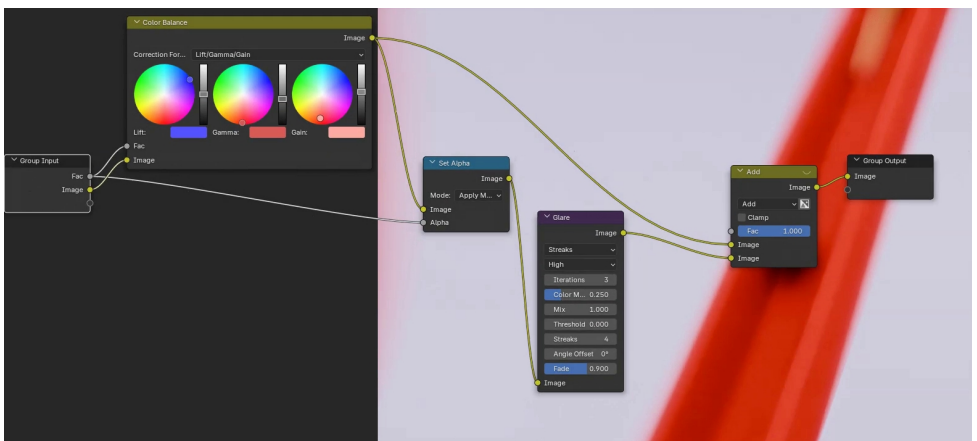
La segunda salida, **Matte**, devuelve solo la máscara en blanco y negro sin transparencia. Esta es la salida que estoy usando en este ejemplo. No es necesario conectar la entrada **Image** del nodo porque la información se toma directamente de la escena y de la lista **Matte ID** dentro del nodo.



La tercera salida, **Pick**, proporciona una máscara con colores planos y distintos, lo que es útil para selecciones o operaciones adicionales. Aquí también, la información proviene directamente del nodo, por lo que no es necesario conectar la entrada **Image** a otros nodos.



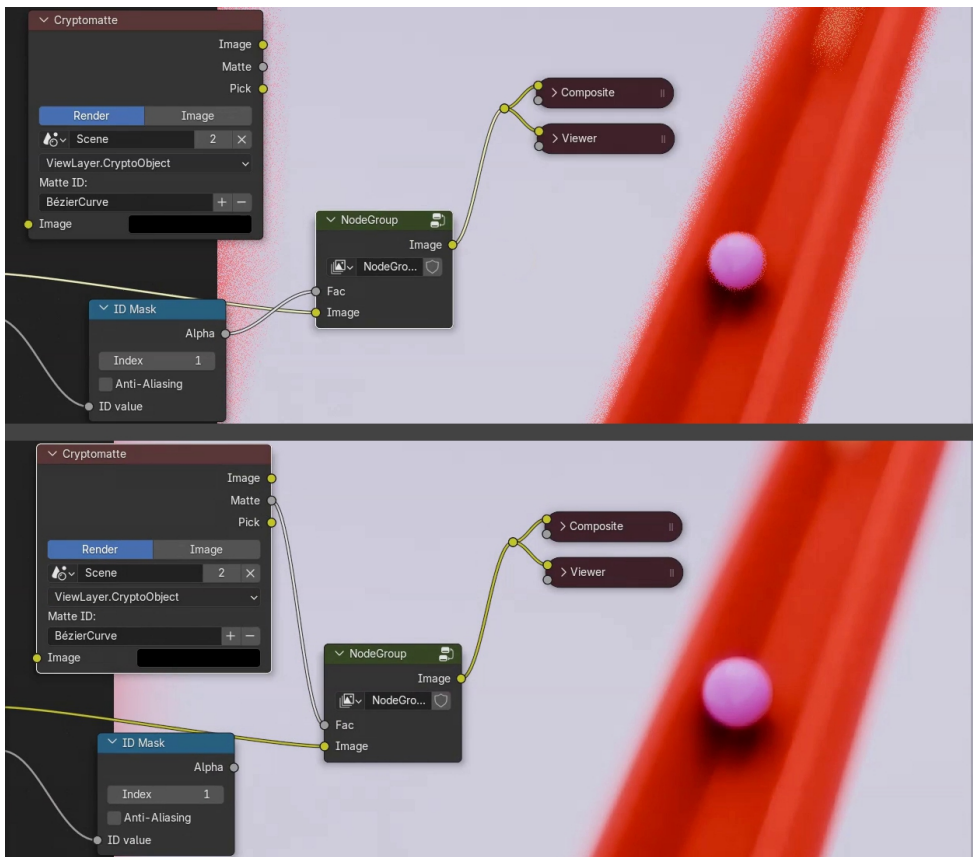
Para modificar el render original en el ejemplo que estoy usando, tomé la salida **Matte** del nodo **Crypto Matte** y la conecté a un grupo de nodos junto con el render original para realizar una simple corrección de color usando el nodo **Color Balance**, limitando las correcciones a los objetos listados en el campo **Matte ID**.



Usando el nodo **Set Alpha**, luego aislé la imagen coloreada de la pista y su Motion Blur sobre un fondo transparente, lo que me permitió procesarla por separado.

Con el parámetro **Mix** del nodo **Glare** configurado en 1, generé **Streaks** solo para la pista y su Motion Blur, y luego añadí este efecto de brillo a la imagen obtenida del nodo **Color Balance**.

Para comparar los efectos obtenidos con **Crypto Matte** y **ID Mask**, simplemente cambia entre las máscaras de **ID Mask** y **Crypto Matte** como entrada del parámetro **Factor** en el grupo de nodos de composición y observa los dos resultados en el **Backdrop**.



¡Bueno, eso es todo para este tutorial básico sobre cómo usar el nodo **Crypto Matte** en Composición! ¡Espero que te haya sido útil!

¡Nos vemos la próxima vez!