

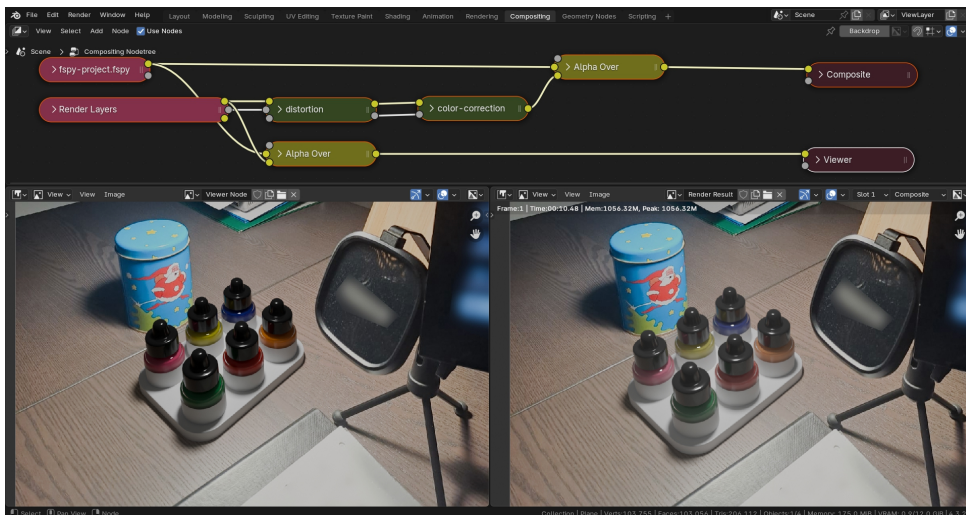
Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 3: Compositing | Tutorial de Blender 4.x

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

video version: <https://youtu.be/B2jET6mUbWg>

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 el tercer y último tutorial de una miniserie centrada en un pequeño proyecto de composición de fotos en Blender 4.3.

En los dos tutoriales anteriores, vimos cómo recrear el encuadre de la fotografía original utilizando el complemento fSpy y cómo insertar el modelo 3D con sombras en la Composición usando la herramienta Shadow Catcher.

En este tutorial, veremos cómo modificar la apariencia del modelo 3D en la Composición con corrección de color, cómo implementar Lens Distortion y cómo recuperar la información del Shadow Catcher Pass para procesarla por separado.

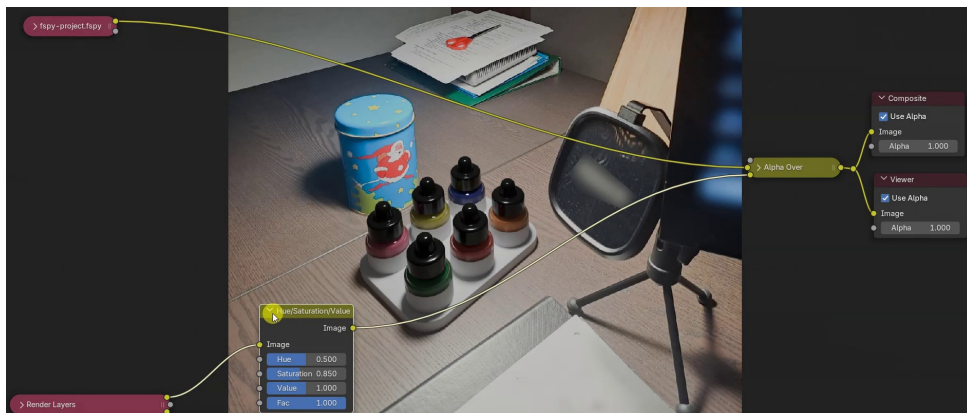
Como en muchos de mis otros videotutoriales, la versión en PDF de este tutorial está disponible para descarga gratuita a través del enlace en la descripción. ¡Este también es un buen momento para suscribirte al canal y activar las notificaciones para no perderte los próximos videotutoriales!

Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 3: Compositing | Tutorial de Blender 4.x

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

video version: <https://youtu.be/B2jET6mUbWg>

Empecemos con la imagen renderizada y la configuración de Compositing tal como la dejamos al final del tutorial anterior, con un nodo Hue Saturation Value que desatura ligeramente el render del modelo 3D.



En el render del modelo por separado, podemos aplicar más ajustes y correcciones, por ejemplo, utilizando un nodo Color Balance. En este nodo, podemos modificar la intensidad y el tono de las sombras, los tonos medios y las luces de la imagen usando los controles Lift, Gamma y Gain, respectivamente.

En este proyecto, podemos observar que las áreas oscuras de la imagen original no son negras. Esto se debe a que la fuente de luz original está muy cerca y es muy intensa. Por esta razón, uno de los ajustes que podemos hacer implica el canal Lift, que controla las sombras, donde podemos aumentar ligeramente la intensidad.

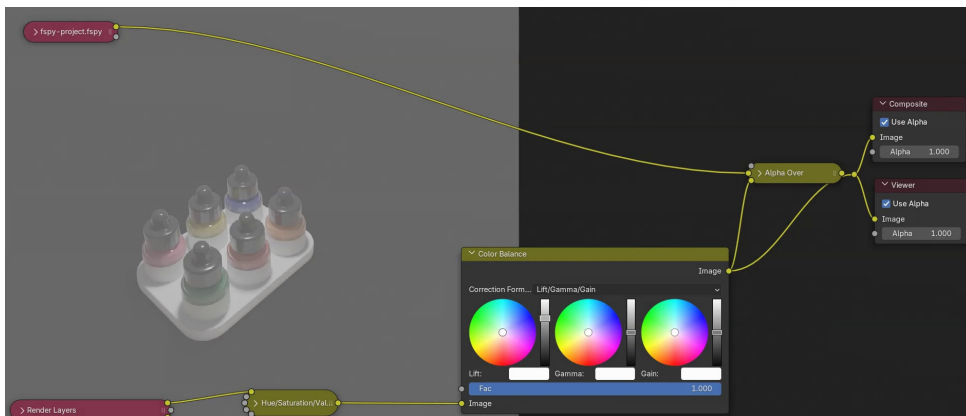
Notamos de inmediato un problema, que se hace más evidente si conectamos el nodo Color Balance directamente al Viewer e incrementamos significativamente el valor de Lift. No solo se aclaran las áreas oscuras del render, sino también todas las demás partes que deberían permanecer transparentes.

Por lo tanto, necesitamos asignar transparencia a la imagen que estamos procesando. Afortunadamente, esto se puede hacer fácilmente utilizando un nodo Set Alpha entre el nodo Color Balance y el nodo Alpha Over, usando la salida Alpha de Render Layers para la transparencia.

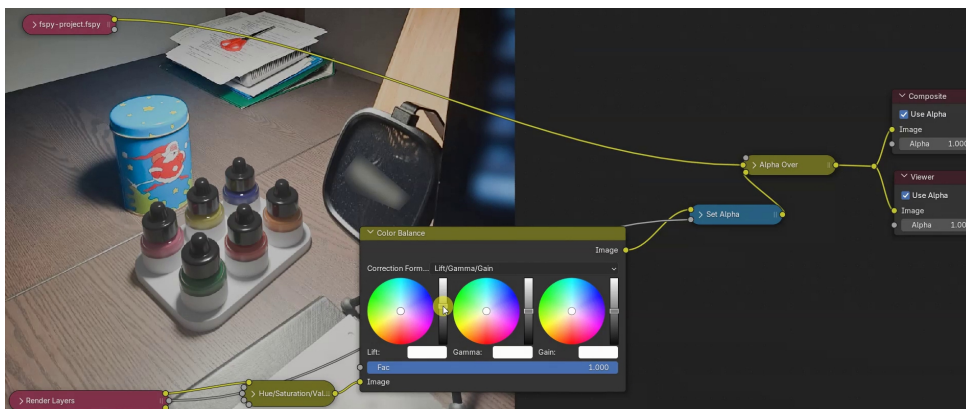
Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 3: Compositing | Tutorial de Blender 4.x

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

video version: <https://youtu.be/B2jET6mUbWg>



De forma más general, este nodo Set Alpha debería colocarse entre el último nodo de ajuste del render y el nodo Alpha Over en la Composición final.



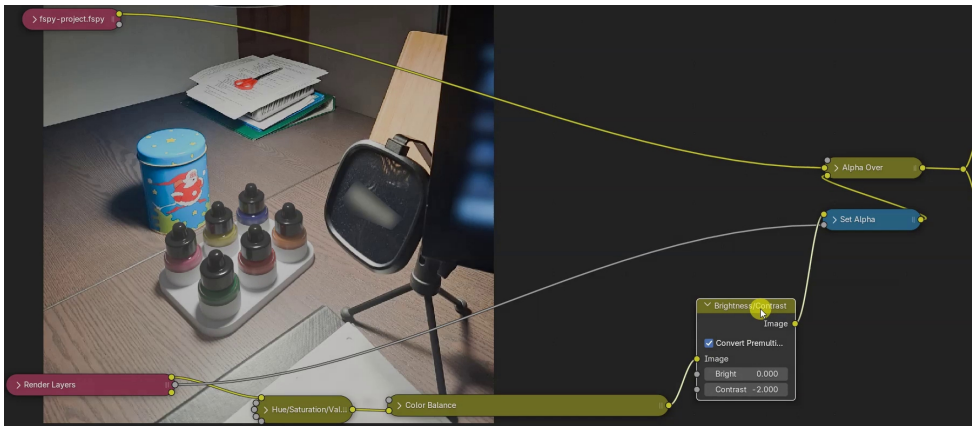
Luego podemos modificar el Color Balance y añadir otros nodos de ajuste, como Brightness Contrast o Gamma, para integrar mejor el render con la fotografía original. Por ejemplo, estoy intentando reducir el contraste en el render.

Si deseas aclarar u oscurecer el render, recomiendo utilizar un nodo Gamma en lugar de Brightness o RGB Curves. El nodo Gamma aplica una corrección de brillo que evita que las áreas más claras y más oscuras se lleven al blanco puro o al negro puro. El negro puro y el blanco puro corresponden a valores de 0 y 1, lo que puede causar problemas en operaciones posteriores que involucren la adición o multiplicación de colores.

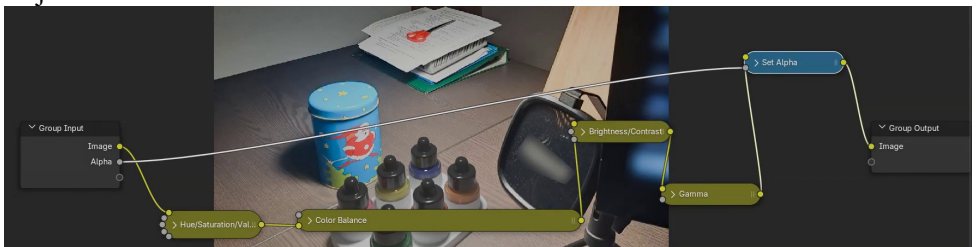
Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 3: Compositing | Tutorial de Blender 4.x

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

video version: <https://youtu.be/B2jET6mUbWg>



Para evaluar por separado los efectos de estos ajustes en el render original, agrupo los nodos desde Hue hasta Set Alpha en un subgrupo seleccionándolos y presionando el atajo CTRL G.



Podemos acceder a este subgrupo seleccionándolo y presionando la tecla TAB. La misma tecla se puede utilizar para salir del subgrupo y volver a la configuración original de nodos.

Este enfoque nos permite modificar los nodos de corrección de color más fácilmente dentro del grupo, además de permitir desactivar todo el grupo presionando la tecla M, que sirve como atajo para activar o desactivar, lo que nos permite evaluar el efecto general de la corrección de color sobre el render original. Aquí solo muestro algunos ejemplos básicos, pero los ajustes de color, brillo y contraste dependen en gran medida del proyecto específico en el que estás trabajando.

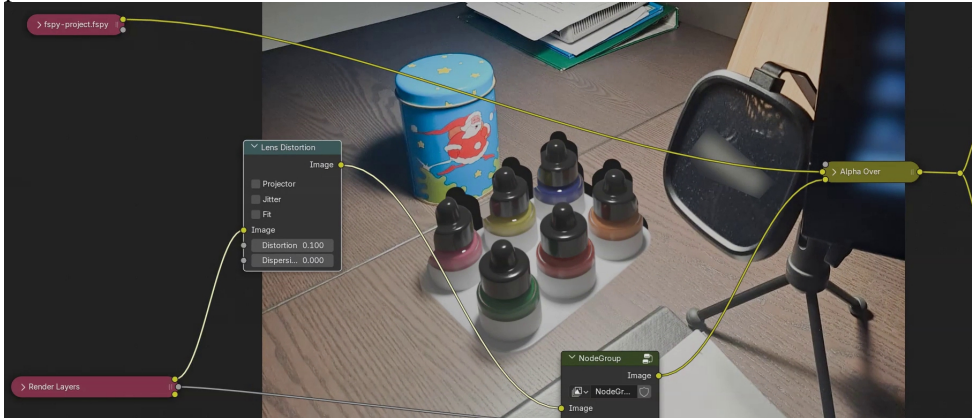
Se necesita una explicación aparte para la operación de Lens Distortion, que nos permite distorsionar el render para integrarlo mejor con la fotografía, donde normalmente hay alguna distorsión provocada por la lente.

Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 3: Compositing | Tutorial de Blender 4.x

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

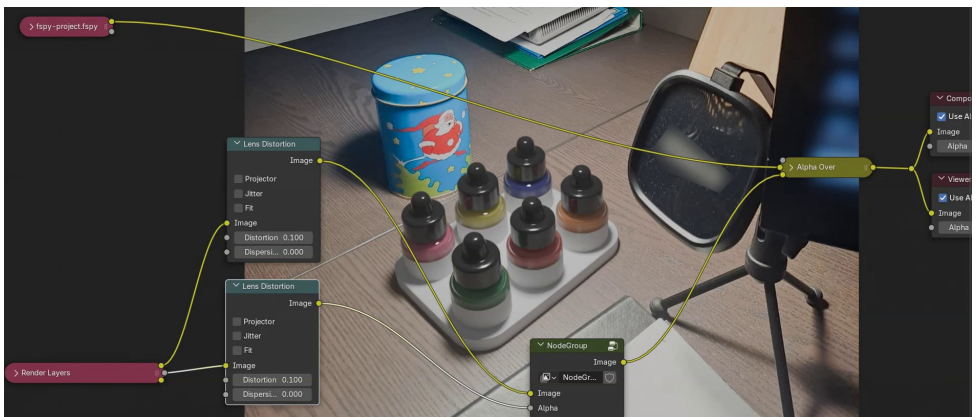
video version: <https://youtu.be/B2jET6mUbWg>

Mi recomendación es colocar este nodo entre el render original y otras operaciones, como el subgrupo de corrección de color, porque la distorsión generará un problema con la transparencia. Esto es visible incluso cuando se usa un valor bajo en el parámetro de Distortion.



El problema surge porque Lens Distortion modifica la apariencia del render pero no su transparencia, lo que resulta en áreas negras donde la imagen se ha separado de su sombra. De manera similar, habrá áreas semitransparentes donde la imagen se superpone a regiones que originalmente eran transparentes en el render.

Para solucionar este problema, aplico la misma operación de distorsión al canal Alpha del render utilizando un segundo nodo Lens Distortion. Luego, envío este resultado a la entrada Alpha del subgrupo de corrección de color.

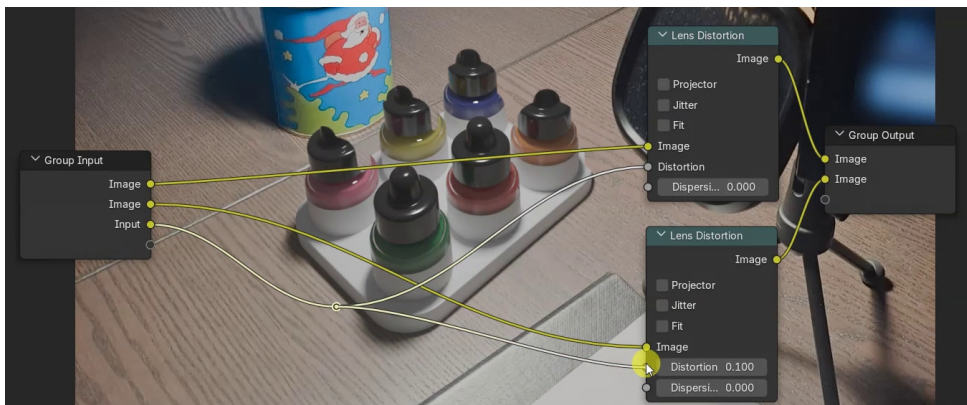


Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 3: Compositing | Tutorial de Blender 4.x

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

video version: <https://youtu.be/B2jET6mUbWg>

Para modificar los valores de Distortion de ambos nodos simultáneamente, puedo agrupar estos dos nodos en un nuevo subgrupo y conectar sus entradas de Distortion a una sola entrada del subgrupo, utilizando un nodo Reroute para esta operación. De este modo, podemos ajustar ambos valores con un solo parámetro, evitando que el objeto pierda su sombra.



En la pestaña Group dentro de un subgrupo, también podemos modificar los nombres y colores de los puertos de entrada y salida. Esto es particularmente útil para la entrada de Distortion del nuevo subgrupo, ya que podemos cambiar los colores de los puertos de entrada y, lo que es más importante, cambiar el tipo de puerto para el valor de Distortion de color a numérico.



Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 3: Compositing | Tutorial de Blender 4.x

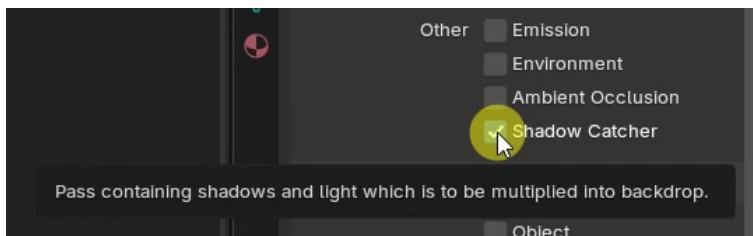
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

video version: <https://youtu.be/B2jET6mUbWg>

Los nombres de los grupos de nodos se pueden cambiar en la pestaña Node Properties del grupo, con el grupo cerrado y seleccionado. Estos pequeños ajustes facilitan el trabajo con grupos de nodos, especialmente en configuraciones de nodos complejas o ricas en parámetros.

El último tema de este tutorial cubre cómo extraer únicamente las sombras producidas por el Shadow Catcher para poder procesarlas por separado. El primer paso, por supuesto, es habilitar la opción Shadow Catcher en la sección Light Passes de la pestaña View Layer.

La descripción emergente de esta opción nos indica de inmediato que esta información deberá multiplicarse con el fondo.



Si realizamos un render ahora y cambiamos al espacio de trabajo de Compositing, notaremos que las sombras ya no están integradas en el render final.

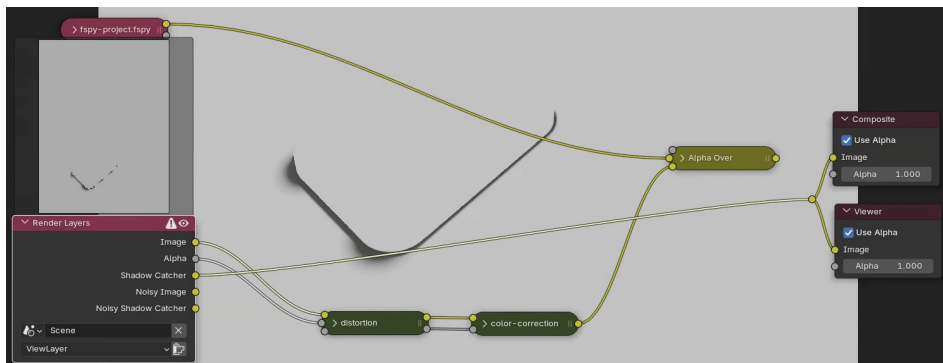


Esto ocurre porque al habilitar ese Render Pass se separa la información del Shadow Catcher del render. Podemos ver esta información conectándola directamente al nodo Viewer.

Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 3: Compositing | Tutorial de Blender 4.x

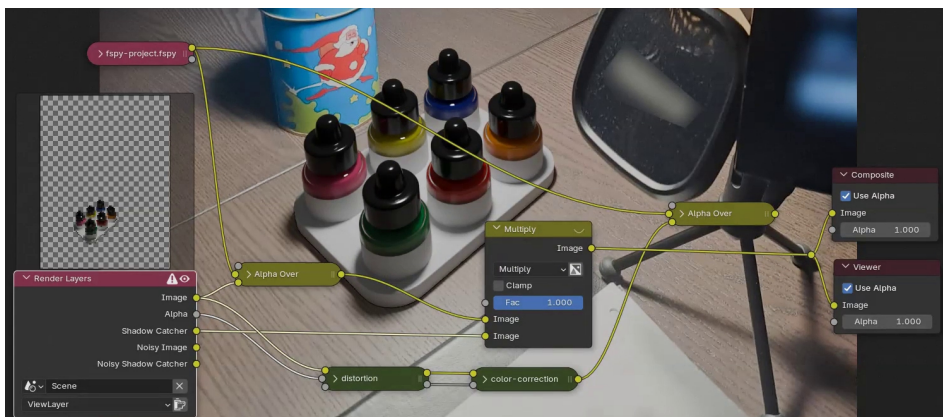
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

video version: <https://youtu.be/B2jET6mUbWg>



Como se menciona en la descripción emergente de la opción Shadow Pass, esta máscara debe multiplicarse en la Composición para integrar estas sombras en el resultado final. Sin embargo, dado que hemos aplicado varias operaciones al render, incluida una operación de Lens Distortion, esta información separada no se ajusta a nuestros propósitos. Para recrear la Composición básica con esta información separada, primero necesitamos conectar la salida Image de Render Layers a la segunda entrada Image de un nodo Alpha Over. Luego, conectaremos la fotografía original a la primera entrada Image del nodo Alpha Over.

Ahora, debemos multiplicar la salida de Alpha Over con la información del Shadow Catcher utilizando un nodo Color Mix configurado en modo Multiply, con el Shadow Catcher conectado a la segunda entrada Image y el parámetro Factor establecido en 1. Esto nos dará la Composición inicial, con el objeto y sus sombras integrados en la fotografía original.



Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 3: Compositing | Tutorial de Blender 4.x

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

video version: <https://youtu.be/B2jET6mUbWg>

Separar la información del Shadow Catcher en la Composición es útil cuando solo necesitamos las sombras, por ejemplo, porque planeamos reemplazar el modelo utilizado en el render por otra cosa más adelante.

Para nuestros propósitos, el Render Pass de Shadow Catcher no debería estar habilitado, ya que queremos que esa información esté integrada directamente en la imagen de salida de Render Layers.

¡Esto es todo para este tercer y último episodio de este pequeño proyecto de composición de fotos en Blender! Espero que esta miniserie te haya resultado útil.
¡Nos vemos la próxima vez!