

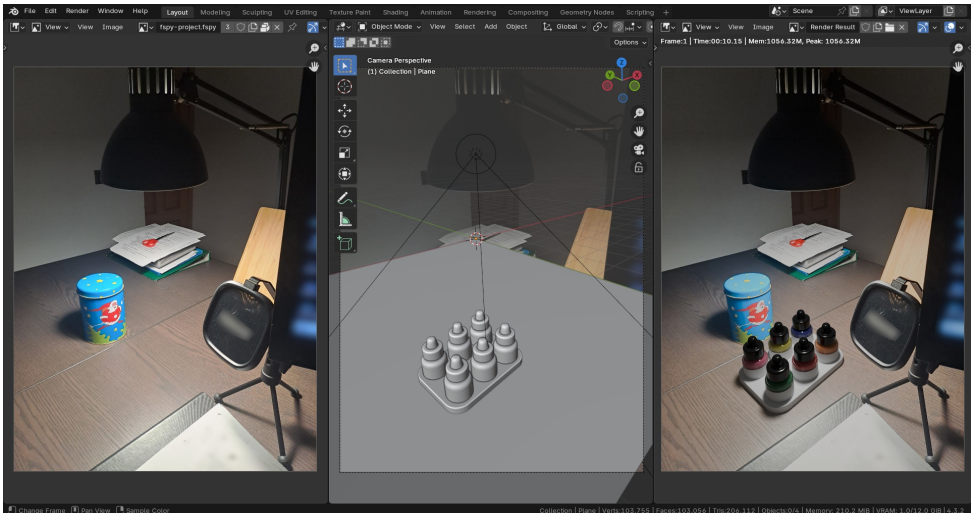
Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 2: Shadow Catcher | Tutorial de Blender 4.x

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

video version: <https://youtu.be/1XXiPj070Ww>

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 segundo de tres tutoriales sobre un pequeño proyecto de composición fotográfica en Blender.

En el tutorial anterior, vimos cómo recrear el encuadre de la foto original y cómo posicionar objetos usando el complemento gratuito fSpy para Blender.

En este tutorial, veremos cómo usar el modo Shadow Catcher para capturar las sombras proyectadas por el modelo 3D sobre el Plane y agregarlas al render final en Compositing.

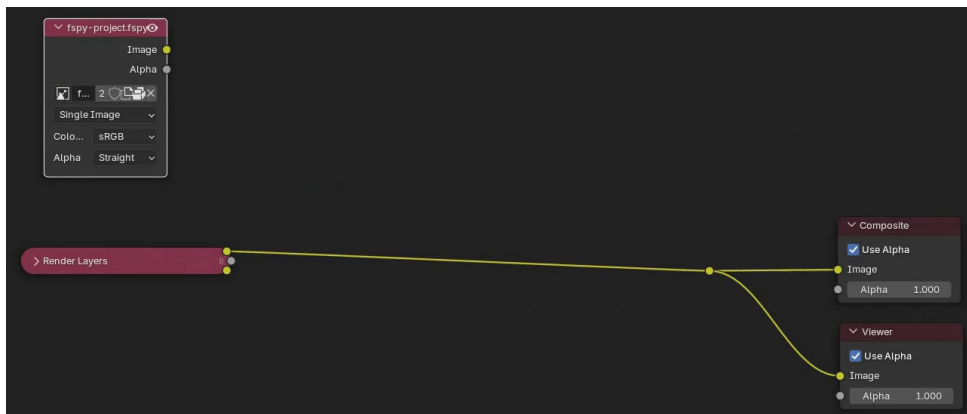
Como en muchos de mis otros tutoriales en video, la versión en PDF de este tutorial se puede descargar de forma gratuita desde el enlace en la descripción. ¡Este también es un buen momento para suscribirse al canal y activar las notificaciones para no perderse los próximos tutoriales en video!

Primero, en el editor de Compositing, inserto un nodo Input Image con la foto original.

Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 2: Shadow Catcher | Tutorial de Blender 4.x

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

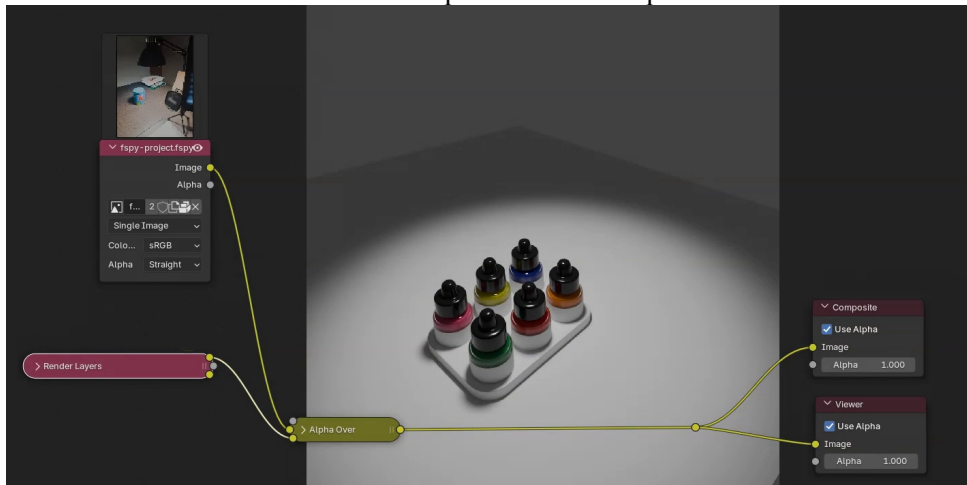
video version: <https://youtu.be/1XXiPj070Ww>



En este punto, la imagen de fondo de la cámara virtual es visible solo dentro de la propia cámara virtual, no en el render final. Entonces, si iniciamos un render ahora, veríamos el fondo del World en lugar de la foto.

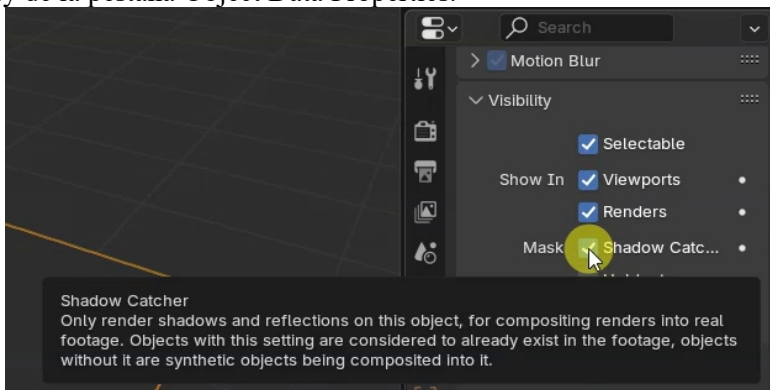
También agrego un nodo Alpha Over, conectando la foto original a la primera entrada Image de Alpha Over y el render proveniente de Render Layers a la segunda entrada Image. Luego conecto la salida de Alpha Over tanto a Composite como a Viewer.

Sin embargo, incluso en este caso, el render final mostrará el fondo del World. Eliminar ese fondo es uno de los dos pasos necesarios para usar Shadow Catcher.

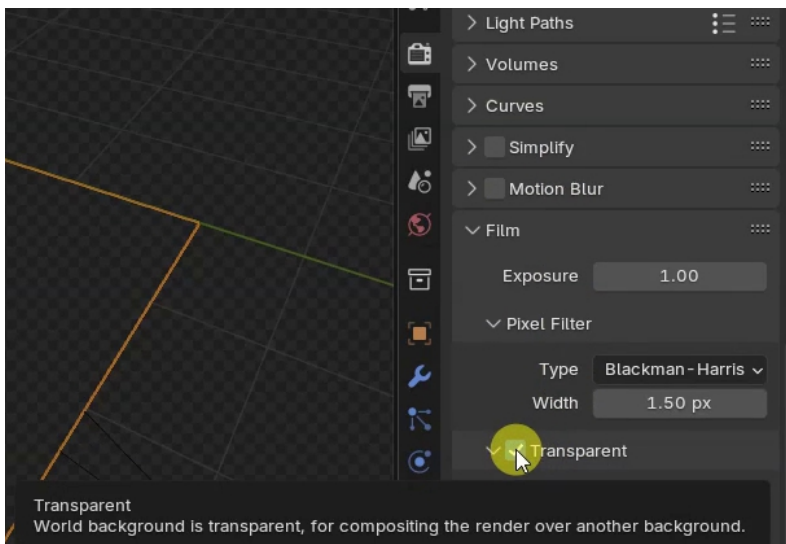


Para renderizar solo el objeto que se va a insertar en la foto mientras se mantienen sus sombras proyectadas sobre el Plane, necesitamos realizar dos operaciones.

El primer paso es seleccionar el Plane y cualquier otro objeto que quieras ocultar, y habilitar la opción Shadow Catcher para cada uno de estos objetos en la sección Visibility de la pestaña Object Data Properties.



El segundo paso es activar el modo Transparent en la sección Film de la pestaña Render. Este modo ocultará tanto el fondo del universo virtual como los objetos marcados como Shadow Catcher en el render final.



Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 2: Shadow Catcher | Tutorial de Blender 4.x

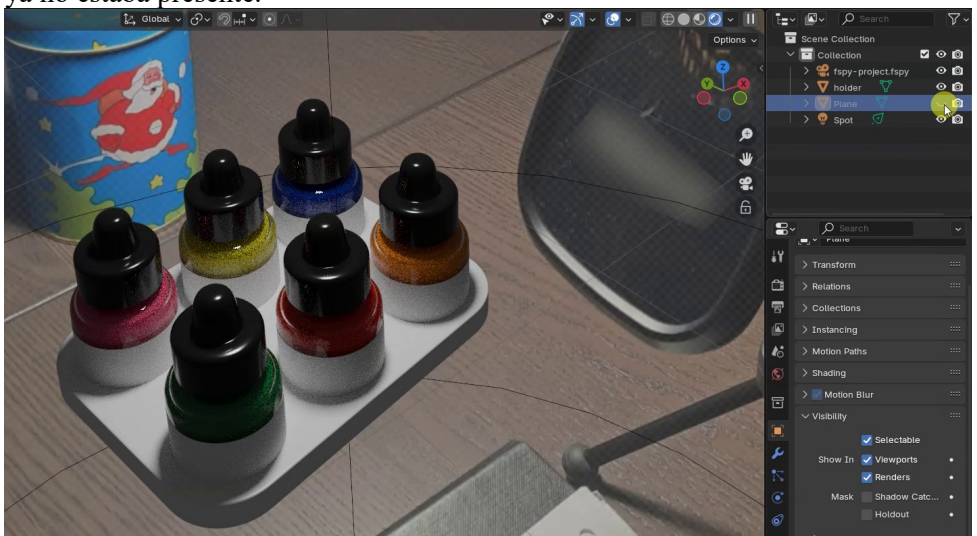
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

video version: <https://youtu.be/1XXiPj070Ww>

Si iniciamos un render ahora, con los nodos configurados como te mostré antes, obtendremos una composición fotográfica básica del modelo 3D sobre la foto original.



Me gustaría señalar algo en el modo Rendered dentro del 3D View: habilitar Shadow Catcher es diferente a simplemente ocultar objetos, porque con Shadow Catcher la iluminación indirecta todavía se conserva. Al final del tutorial anterior, ocasionalmente oculté el Plane para evaluar la posición de los objetos. En ese caso, los objetos visibles aparecían más oscuros porque la luz reflejada del Plane ya no estaba presente.



Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 2: Shadow Catcher | Tutorial de Blender 4.x

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

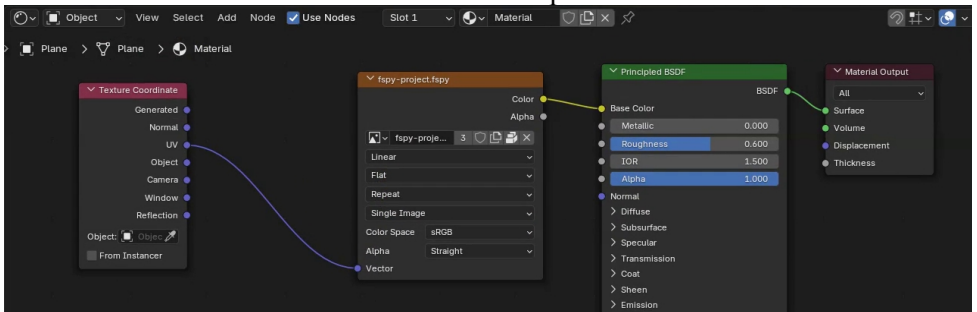
video version: <https://youtu.be/1XXiPj070Ww>

Sin embargo, con Shadow Catcher y Transparent habilitados, la iluminación reflejada se mantiene. Para agregar más realismo a tu composición fotográfica, puedes usar objetos de colores o con Textures, ya que sus colores influirán en la apariencia de los modelos 3D.



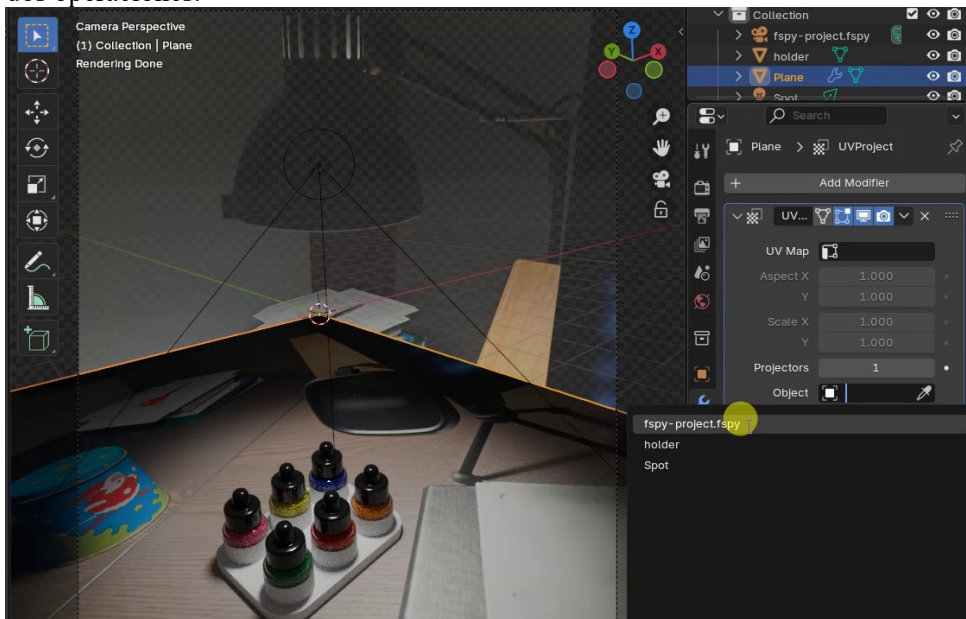
Para mostrarte un ejemplo práctico, deshabilitaré temporalmente Shadow Catcher para que podamos observar la apariencia del Plane en el modo Rendered.

Luego aplicaré un material Principled al Plane, configurando el Roughness con un valor uniforme de 0.6 y usando la foto original como una Texture para el canal Base Color. Esto no es un flujo de trabajo PBR adecuado, ya que debería haber proporcionado una textura Base Color sin efectos de iluminación para el Plane. Estoy procediendo de esta manera solo para resaltar las diferencias en la iluminación indirecta sobre el modelo 3D compuesto en la foto.



Para realizar el mapeo UV de la foto original sobre el Plane, estoy usando el modificador UV Project, que cubrí en un tutorial en video anterior en mi canal.

Primero, configuro la cámara de fSpy como el Object en el campo del modificador. En este punto, para mejorar la calidad del mapeo, necesito realizar dos operaciones.



El primer paso es aumentar el número de subdivisiones en el Plane. Presta atención a las líneas de los objetos para determinar un número adecuado de subdivisiones. En mi caso, estoy usando la herramienta Loop Cut and Slide para crear los cortes.

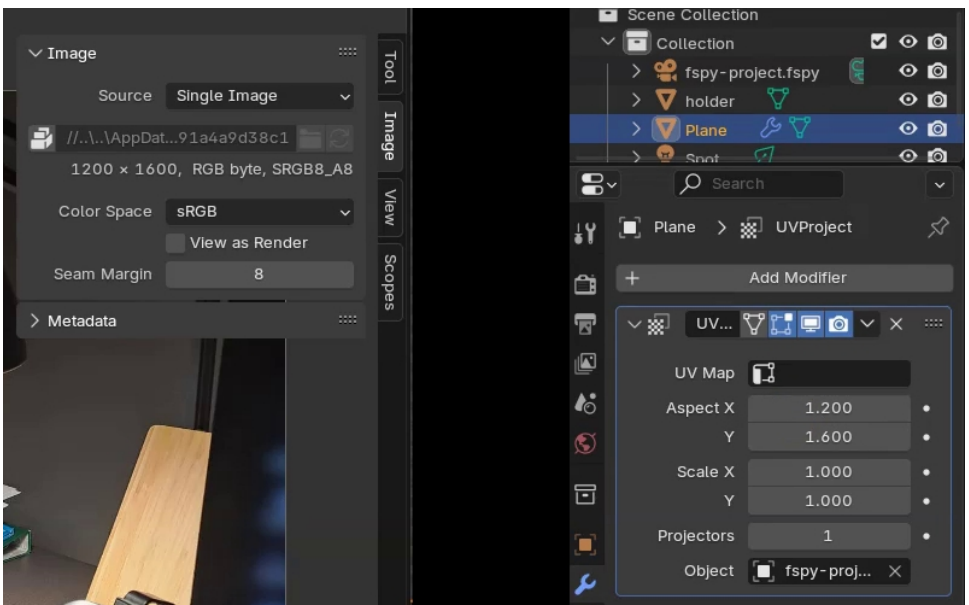
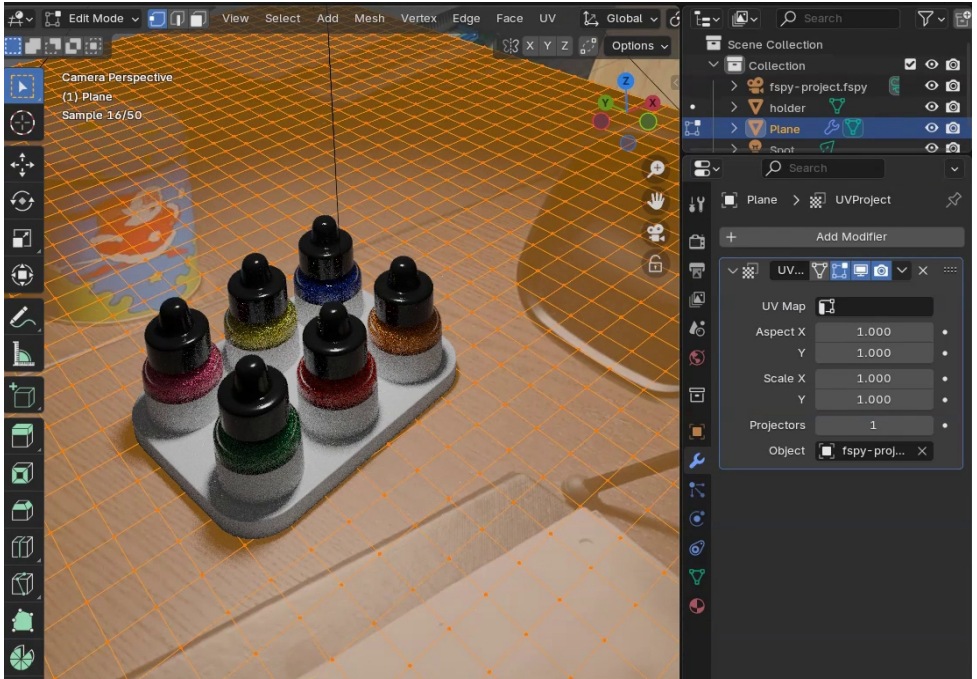
El segundo paso es establecer el Aspect Ratio en el modificador para que coincida con el de la imagen original. Al abrir la pestaña Image de la foto original en un Image Editor, veo que la resolución de la imagen original es de 1200 por 1600 píxeles.

Por lo tanto, configuro 1.2 y 1.6 en los campos Aspect X y Aspect Y del modificador UV Project, respectivamente.

Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 2: Shadow Catcher | Tutorial de Blender 4.x

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

video version: <https://youtu.be/1XXiPj070Ww>

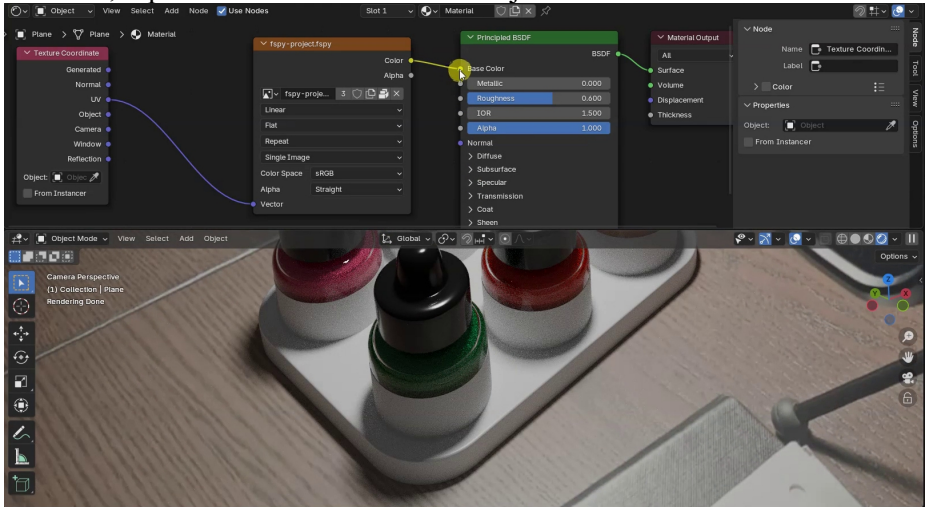


Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 2: Shadow Catcher | Tutorial de Blender 4.x

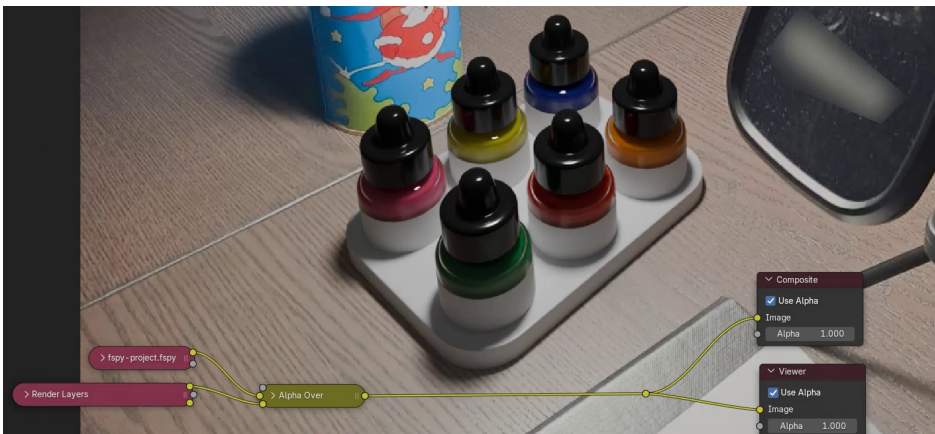
www.francescomilanes.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

video version: <https://youtu.be/1XXiPj070Ww>

Si comparamos la iluminación indirecta con un material sin textura con la iluminación obtenida con el material texturizado, notamos de inmediato algunas diferencias, especialmente en las áreas del objeto más cercanas a la mesa.



Como mencioné antes, debería haber usado una textura Base Color físicamente precisa y dejar que Blender calculara la iluminación reflejada con la fuente de luz Spot Light. Sin embargo, incluso con este ejemplo, puedes observar las diferencias. En este punto, puedo habilitar nuevamente la opción Shadow Catcher para el Plane e iniciar un render. Esto tendrá en cuenta la imagen original utilizada como fondo en Compositing a través del nodo Alpha Over.

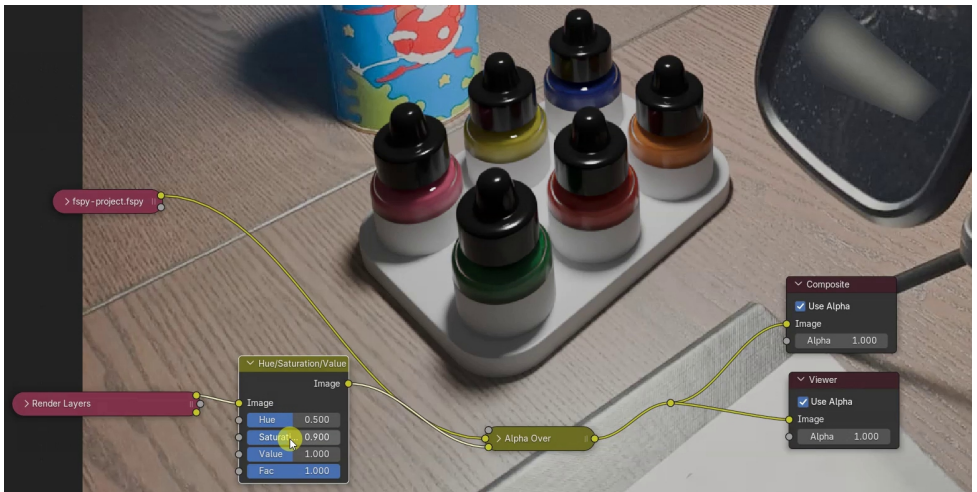


Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 2: Shadow Catcher | Tutorial de Blender 4.x

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

video version: <https://youtu.be/1XXiPj070Ww>

En la imagen final, también tendremos las sombras generadas por el Shadow Catcher. Antes de finalizar este segundo tutorial, recomiendo agregar un nodo Hue Saturation Value entre el render de la escena y el nodo Alpha Over para reducir ligeramente la saturación del render. Este ajuste es particularmente útil cuando se trabaja con objetos que tienen Textures y colores muy vibrantes, como el que estoy usando en este proyecto.



Sin embargo, este pequeño proyecto aún no ha terminado porque no te he mostrado cómo procesar la información del Shadow Catcher por separado en Compositing ni cómo modificar aún más la imagen del modelo 3D, por ejemplo, agregando algo de distorsión con Lens Distortion.

¡Cubriré estos temas en el próximo tutorial! Espero que este te haya sido útil.

¡Nos vemos pronto!