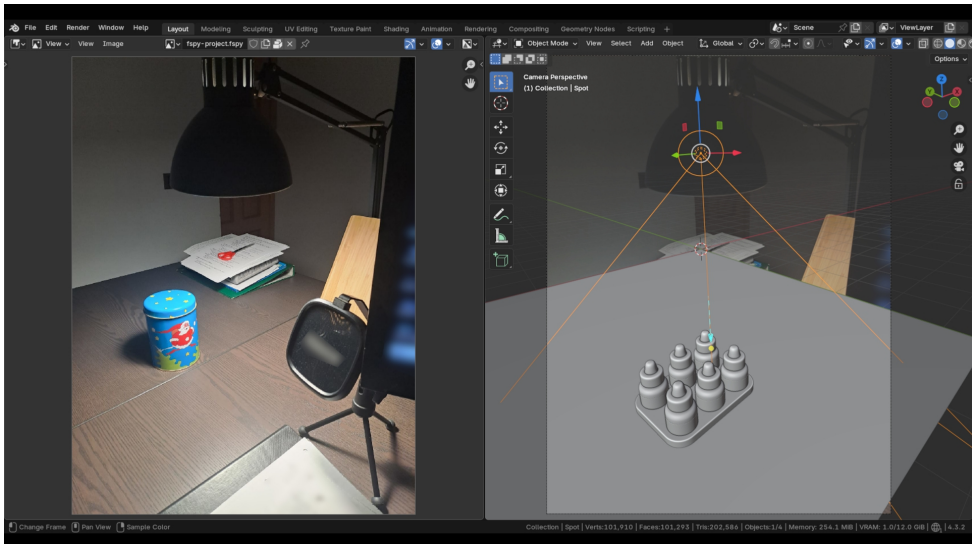


Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 1: Cómo Posicionar la Cámara con fSpy | Blender 4.x
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
video version: <https://youtu.be/Bx42O1ZqWDs>

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, veremos cómo configuro la escena inicial para el tutorial de Shadow Catcher, que publicaré la próxima semana.

En ese tutorial, aprenderemos cómo insertar un modelo 3D en una fotografía recreando las sombras que se proyectarán sobre la foto original, así como a procesar la información de Shadow Catcher por separado en Compositing.

Sin embargo, en este tutorial nos centraremos en configurar el resto de la escena en preparación para el próximo tutorial.

Al igual que muchos de mis otros videotutoriales, la versión en PDF de este tutorial está disponible para su descarga 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 videotutoriales!

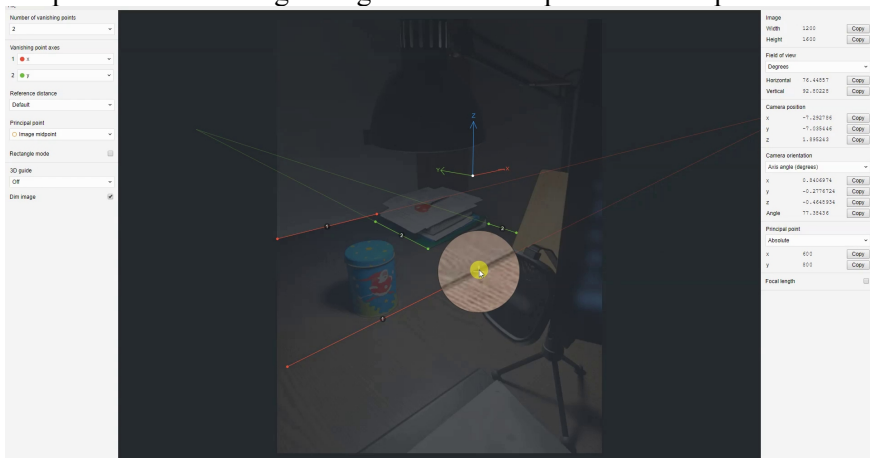
Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 1: Cómo Posicionar la Cámara con fSpy | Blender 4.x

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

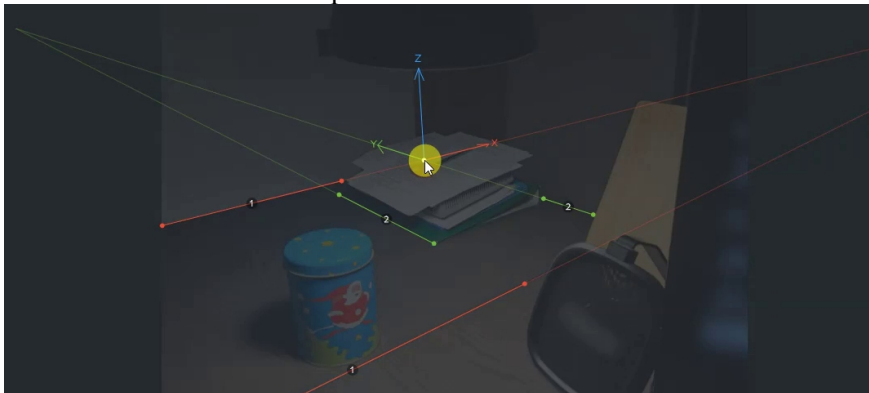
video version: <https://youtu.be/Bx42O1ZqWDs>

Para recrear la orientación de la cámara real en Blender y facilitar la colocación de objetos dentro de la escena, usaré el programa fSpy junto con su complemento para Blender. Ya he dedicado un tutorial a ambos, publicado anteriormente en mi canal, pero aquí volveré a cubrir los conceptos clave.

Comenzaré con fSpy, donde necesito cargar la fotografía original y colocar los segmentos para identificar el punto o los puntos de fuga en la imagen. Ajustaré los dos pares de segmentos en la foto, usando la tecla SHIFT mientras hago clic y arrastro para acercar la imagen original a medida que muevo los puntos.



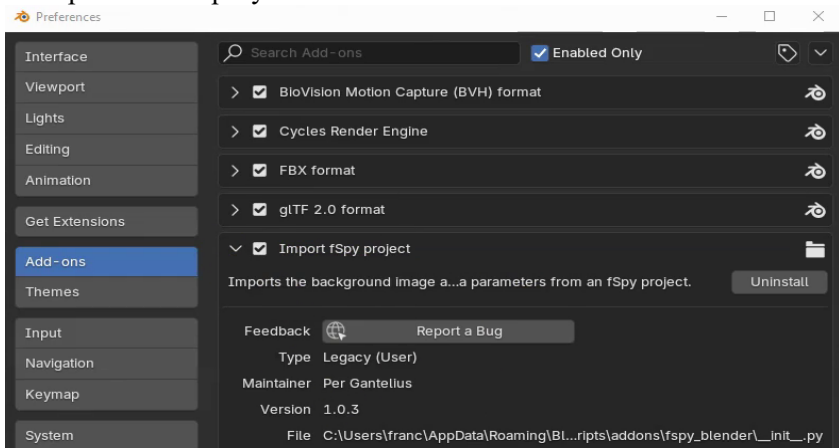
Finalmente, estableceré el Origen del entorno virtual, posicionándolo aproximadamente donde se encuentra una de las esquinas de la mesa. De esta manera, los nuevos objetos se insertarán en la escena en ese punto, como si estuvieran colocados sobre la superficie de la mesa.



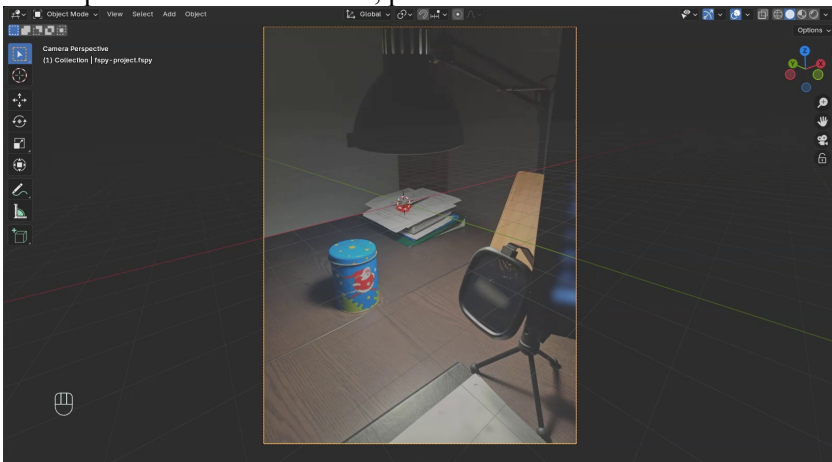
Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 1: Cómo Posicionar la Cámara con fSpy | Blender 4.x
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
video version: <https://youtu.be/Bx42O1ZqWDs>

Una vez completada la configuración de la escena en fSpy, guardará este proyecto como un archivo fSpy en mi unidad y cambiaré a Blender.

Ya he instalado y habilitado el complemento de fSpy para Blender, lo que me permite importar estos proyectos directamente en Blender.



Luego, importo el archivo fSpy en una escena vacía de Blender, lo que da como resultado una cámara virtual configurada con el mismo encuadre que la fotografía original. La fotografía también sirve como fondo para la cámara virtual para ayudarnos a posicionar los elementos, pero no se renderizará.



Primero, agrego un Plane que servirá como la superficie de la mesa para el renderizado. En un nuevo proyecto, el Plane se inserta por defecto con su Origin

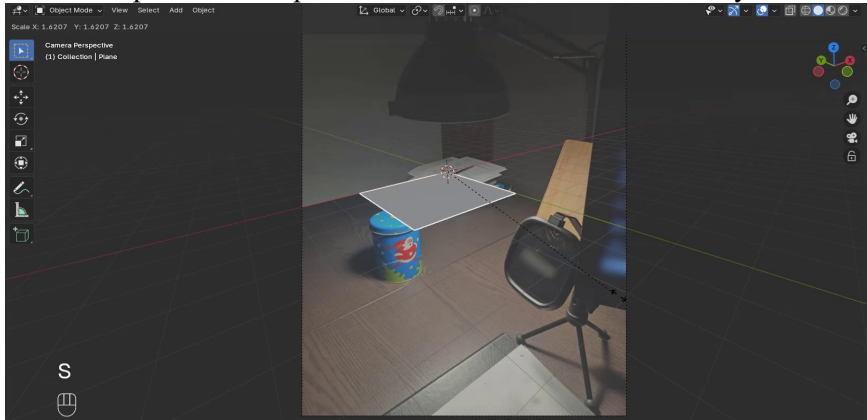
Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 1: Cómo Posicionar la Cámara con fSpy | Blender 4.x

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

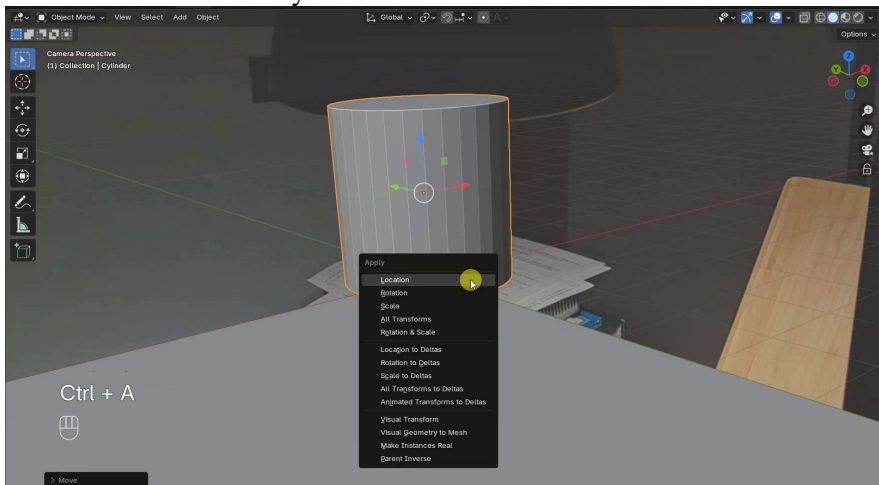
video version: <https://youtu.be/Bx42O1ZqWDs>

centrado en el medio del entorno virtual. Para redimensionarlo más fácilmente, primero lo muevo de modo que su vértice más alejado se alinee con el Origen del entorno virtual.

Una vez hecho esto, aplico la transformación de Location para mover el Origen del Plane a ese punto. Ahora puedo redimensionar el Plane con mayor facilidad.

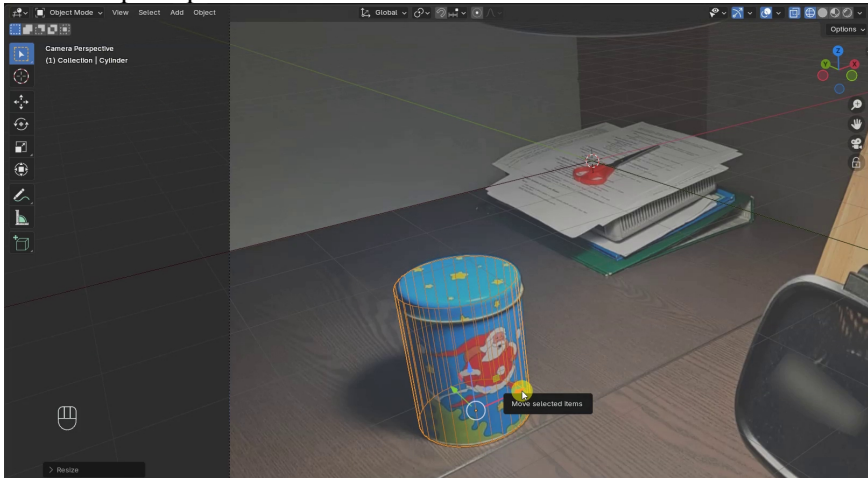


Cuando tomé la fotografía, coloqué un frasco cilíndrico sobre la mesa para tener una referencia de la proyección de la sombra. Entonces, inserto un cilindro, moviéndolo hacia arriba para reposicionar su Origen en la base inferior. Reposiciono el Origen de este objeto usando Apply Location, tal como hice con el Plane. De esta forma, el cilindro permanecerá apoyado sobre el Plane de referencia cuando lo mueva y redimensione.



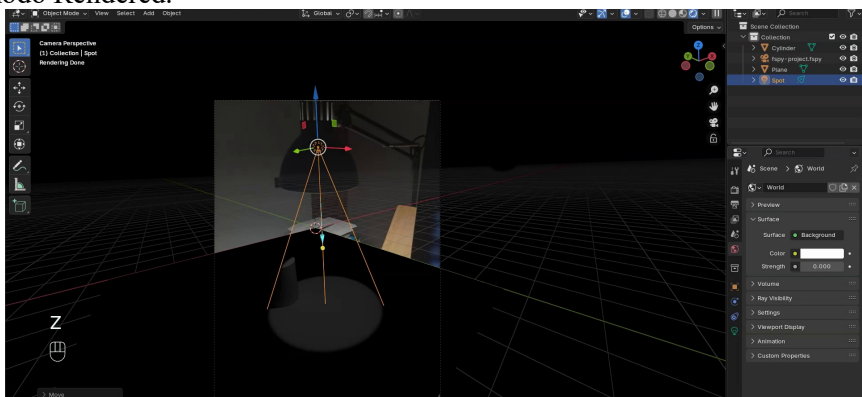
Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 1: Cómo Posicionar la Cámara con fSpy | Blender 4.x
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
video version: <https://youtu.be/Bx42O1ZqWDs>

Luego muevo el cilindro sobre el Plane, posicionándolo donde se encuentra el frasco en la fotografía original. En el modo de vista Wireframe, utilizo las líneas de la cuadrícula XY de Blender para colocar el cilindro con precisión y luego lo redimensiono para que coincida con las dimensiones del frasco.



Ahora agrego una fuente de luz del tipo Spot Light, tratando de posicionarla aproximadamente donde se encuentra la bombilla en la fotografía original. Nuevamente, puedo usar las líneas de la cuadrícula XY de Blender como referencia para posicionar este objeto.

Para ajustar la configuración del Spot Light y replicar las sombras presentes en la imagen original, primero desactivo la iluminación de fondo en la pestaña World, lo que me permite concentrarme únicamente en la iluminación del Spot Light en el modo Rendered.

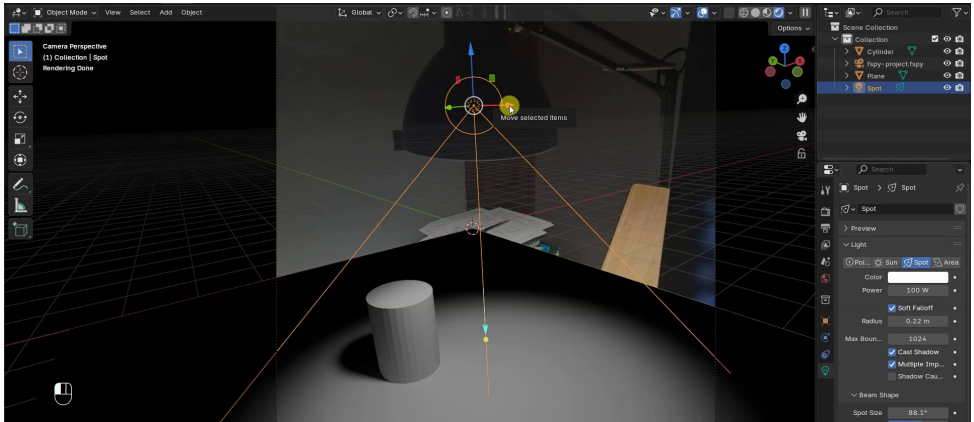


Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 1: Cómo Posicionar la Cámara con fSpy | Blender 4.x

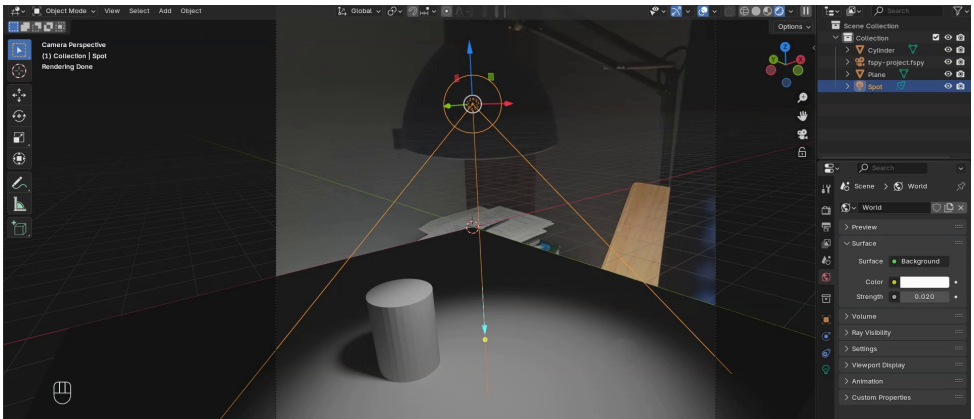
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

video version: <https://youtu.be/Bx42O1ZqWDs>

Lo que sigue es un pequeño proceso de prueba y error, donde ajusto varias propiedades de la fuente de luz, como su radio, ángulo del cono, intensidad y posición. En particular, al aumentar el radio de la fuente de luz, podemos simular el tamaño de la bombilla, lo que producirá sombras más suaves porque la fuente de luz no es un punto distante en el espacio, sino una forma hemisférica muy cercana a la mesa. Cambiaré entre los modos de vista Rendered y Wireframe para comparar las sombras proyectadas por el cilindro y el frasco hasta lograr un resultado satisfactorio.



Al finalizar este proceso, aumento ligeramente el valor de la iluminación del World para simular la iluminación indirecta presente en la escena real. En este caso, no considero necesario recurrir a una imagen HDRI, por lo que me limitaré a usar el blanco puro como color de la iluminación de fondo. De todos modos, podré modificar este valor después de haber insertado el objeto en la escena para obtener un resultado más creíble.

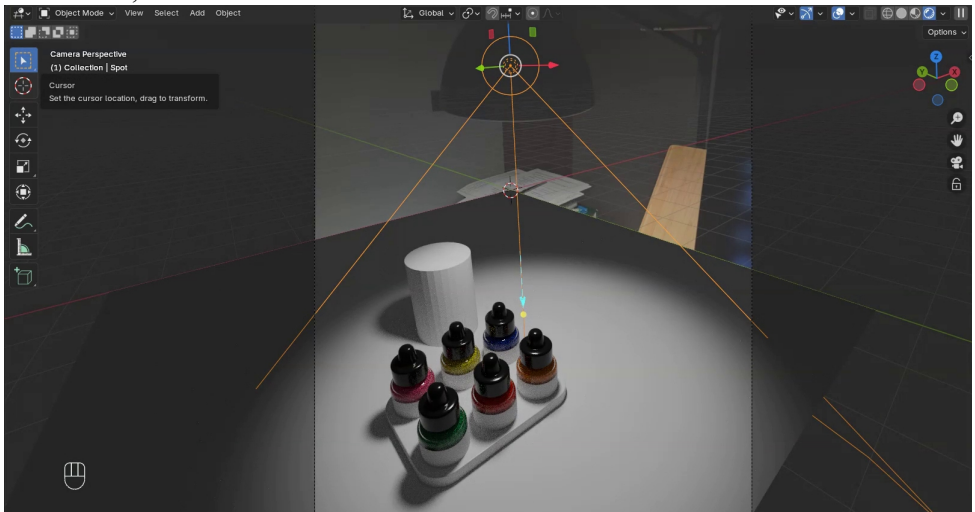


Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 1: Cómo Posicionar la Cámara con fSpy | Blender 4.x

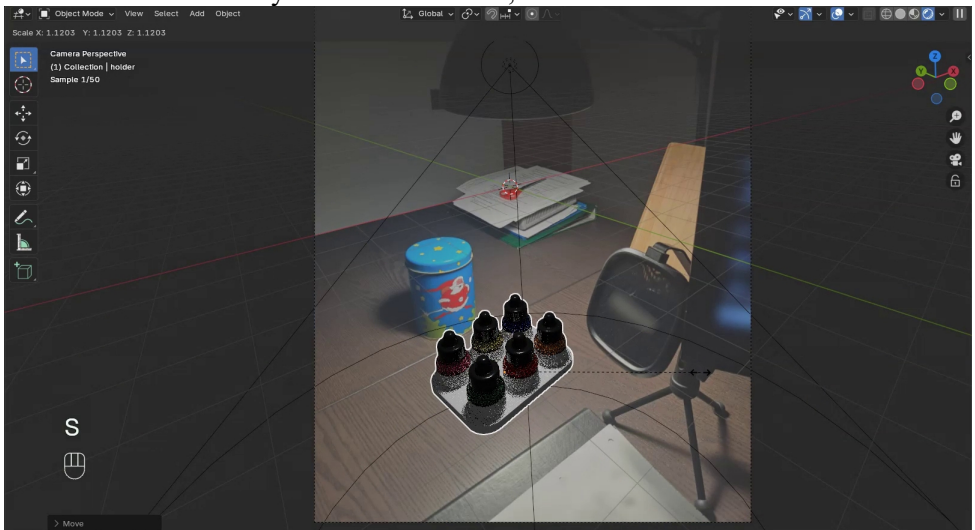
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

video version: <https://youtu.be/Bx42O1ZqWDs>

En este punto, solo queda importar el objeto o los objetos que queremos insertar en la fotografía. También en este caso, conviene repositionar el Origen del objeto en su base para poder colocarlo y transformarlo fácilmente manteniéndolo sobre el Plane. Para estas operaciones, también se pueden usar las herramientas de Snap de Blender, si es necesario.



Ahora que el objeto está insertado en la escena, podemos eliminar el cilindro de referencia y ocultar temporalmente el Plane para modificar los valores de iluminación del fondo y de la fuente de luz, si lo consideramos necesario.



Coincidencia de Fotos en Blender, Parte 1: Cómo Posicionar la Cámara con fSpy | Blender 4.x
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
video version: <https://youtu.be/Bx42O1ZqWDs>

¡Ok, volvamos a hacer visible el Plane y, para este tutorial, nos detenemos aquí!
En el tutorial que publicaré la próxima semana veremos cómo utilizar el Shadow
Catcher para completar la inserción de este objeto en la fotografía original. ¡Hasta
pronto!

