

Animación 3D

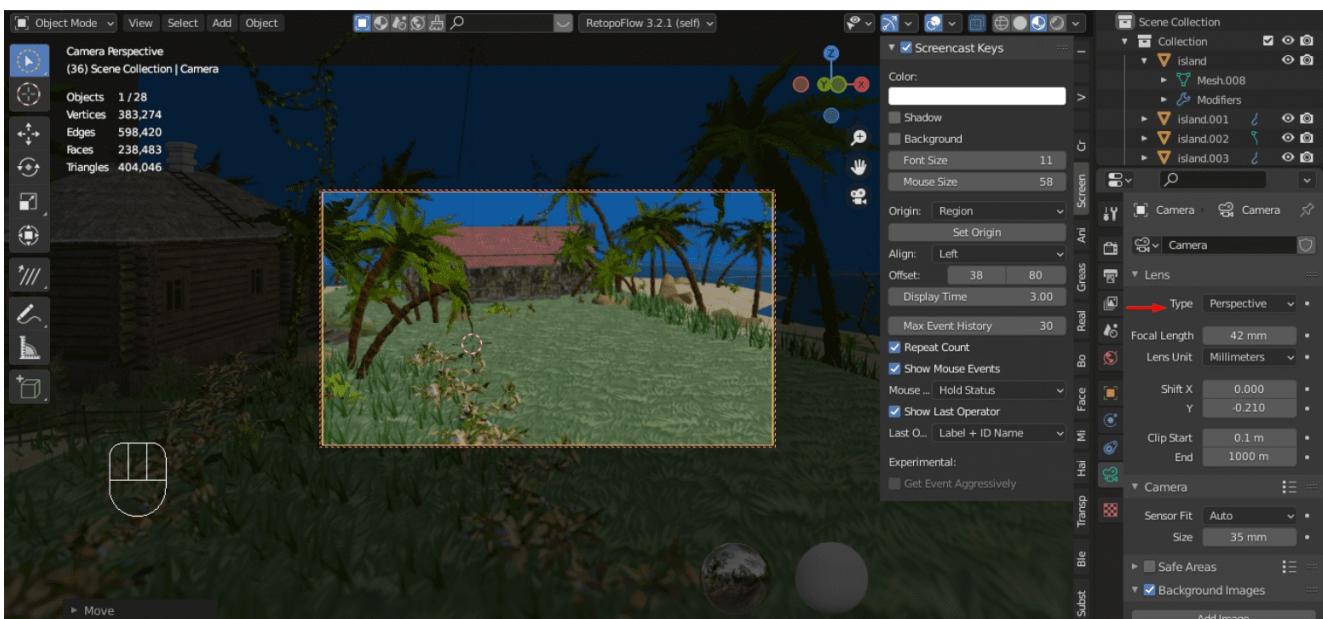
TIPOS DE LENTE

TIPOS DE LENTE

Los tipos de lente en Blender son la manera en que los objetos 3D son representados en una imagen 2D, para ello podemos jugar con las características de sus propiedades.

Perspectiva

El tipo de lente perspectiva, busca simular como se ven las cosas en el mundo real, donde los objetos a la distancia parecerán más pequeños y los de adelante más grandes, así como la aparición de puntos de fuga al converger líneas paralelas.

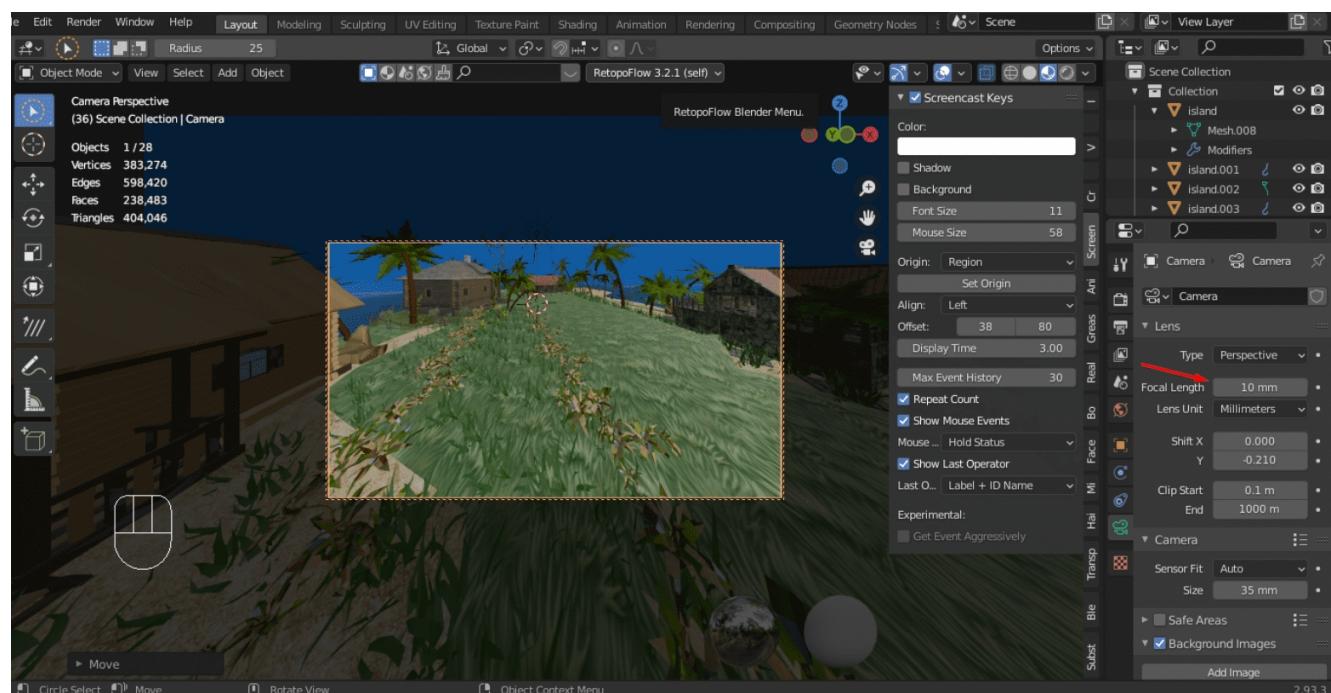
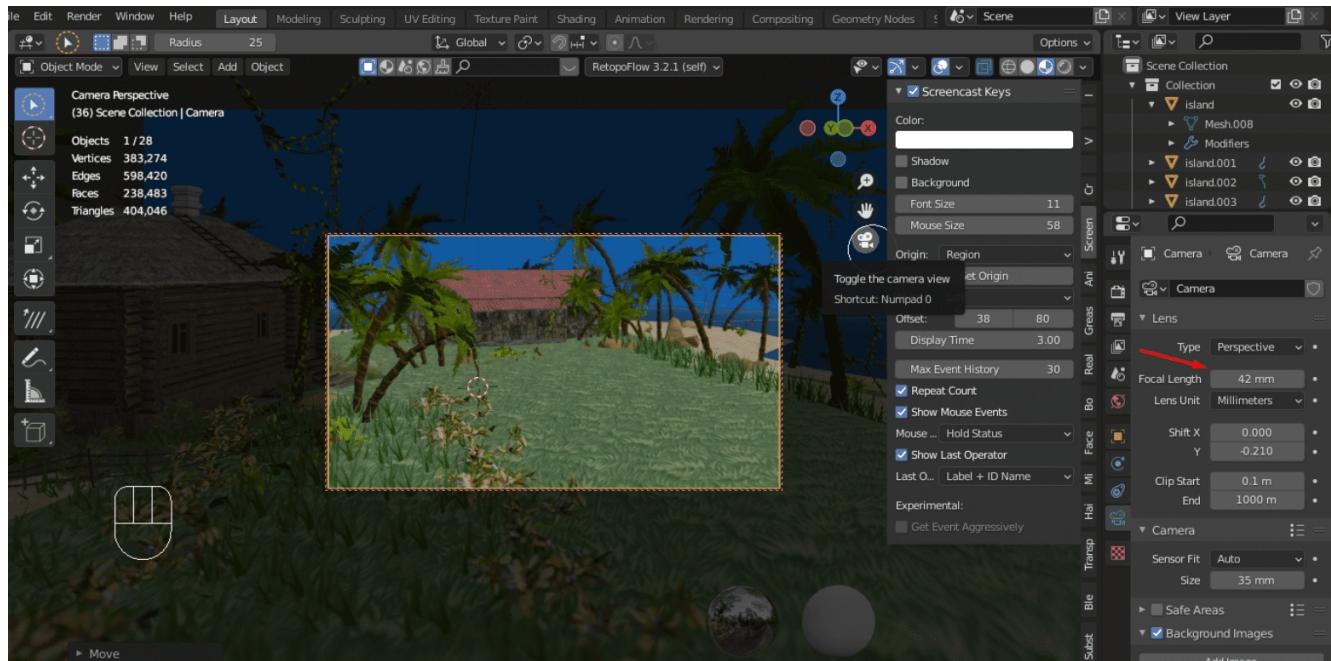


Nota. SENA (2021).

Punto focal

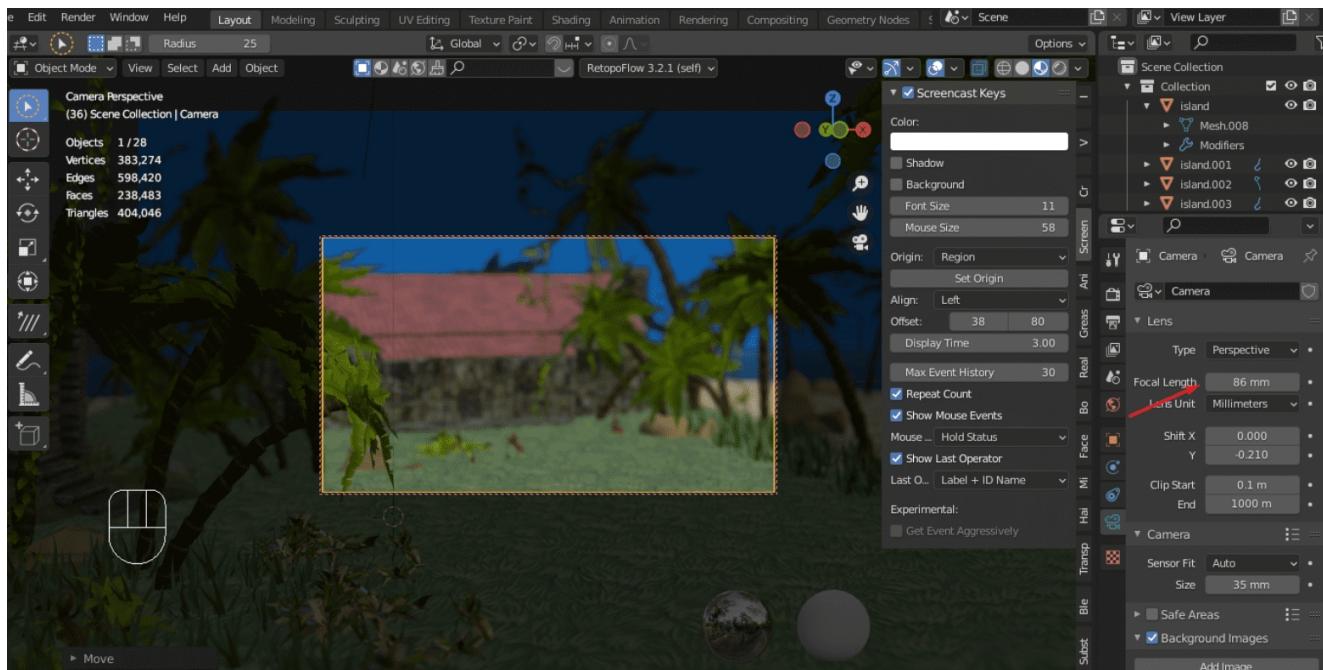
El punto focal controla la cantidad de zoom que va a ser aplicado por la cámara en el escenario, longitudes largas resultan en pequeños campos de vista y viceversa. En las siguientes imágenes veremos ejemplos de la aplicación de estos principios:

TIPOS DE LENTE



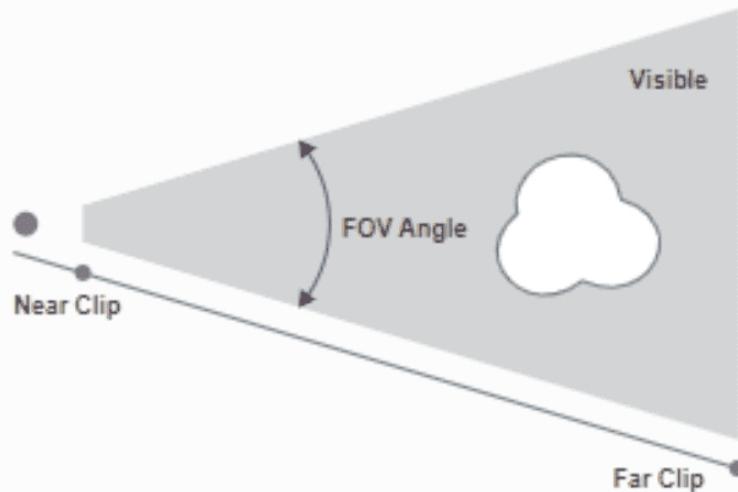
Nota. SENA (2021).

TIPOS DE LENTE



Nota. SENA (2021).

Podemos ver el esquema de FOV (Field of view) en la siguiente imagen

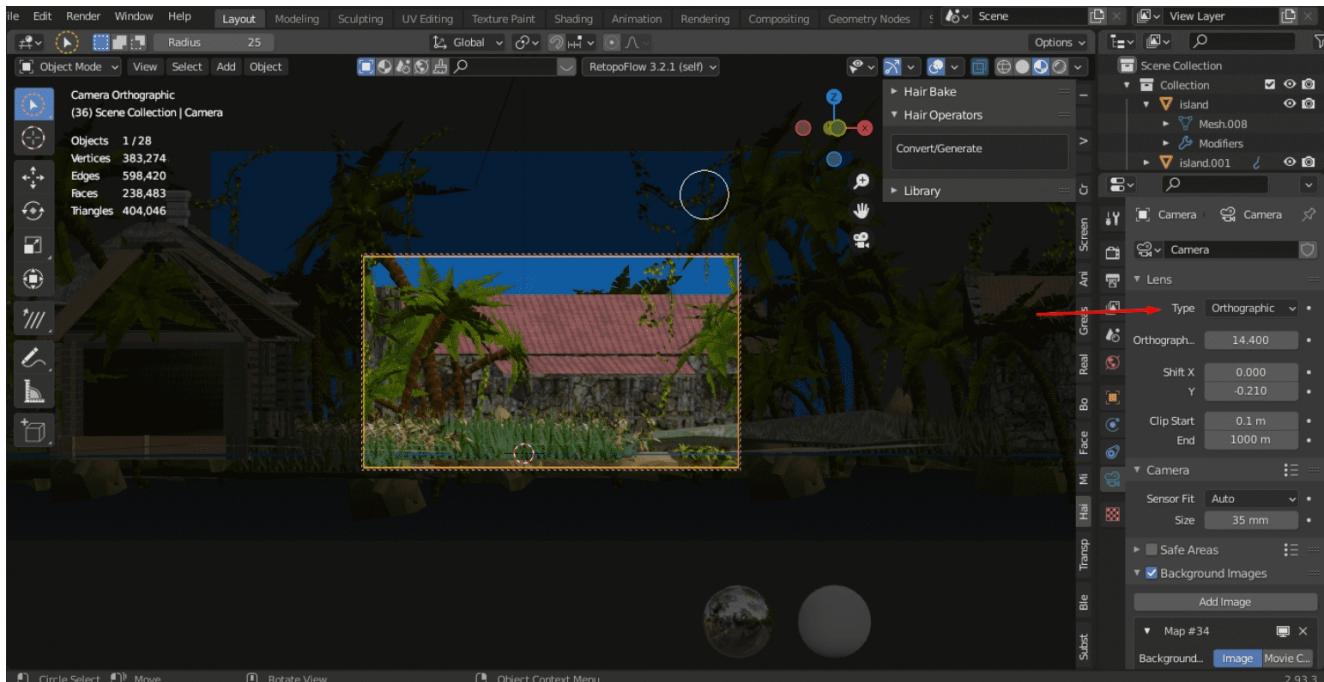


Nota. Tomado de <https://docs.blender.org/manual/es/2.93/render/cameras.html>

TIPOS DE LENTE

Orthographic

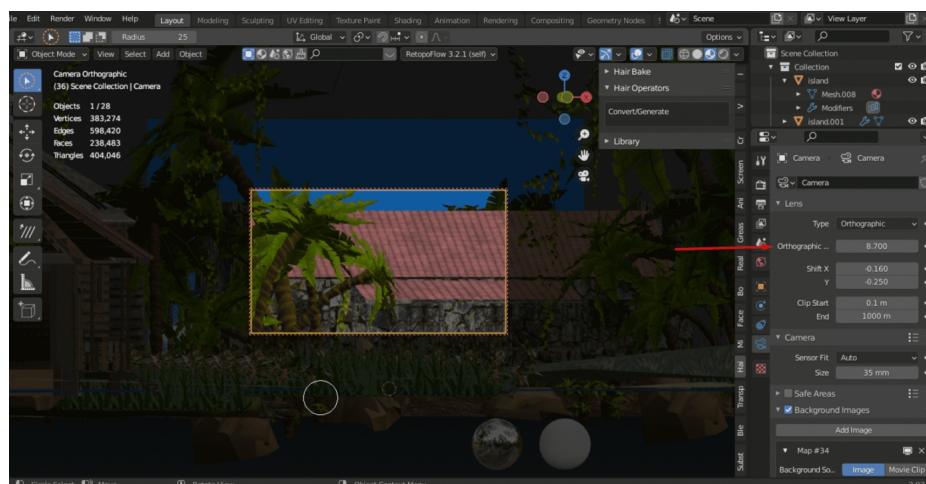
Con este tipo de lente los objetos siempre mantendrán su tamaño sin importar la distancia, por ende, las líneas paralelas de igual manera nunca van a converger.



Nota. SENA (2021).

Orthographic Scale

Esta opción controla la apariencia de la escala de los objetos en el escenario.



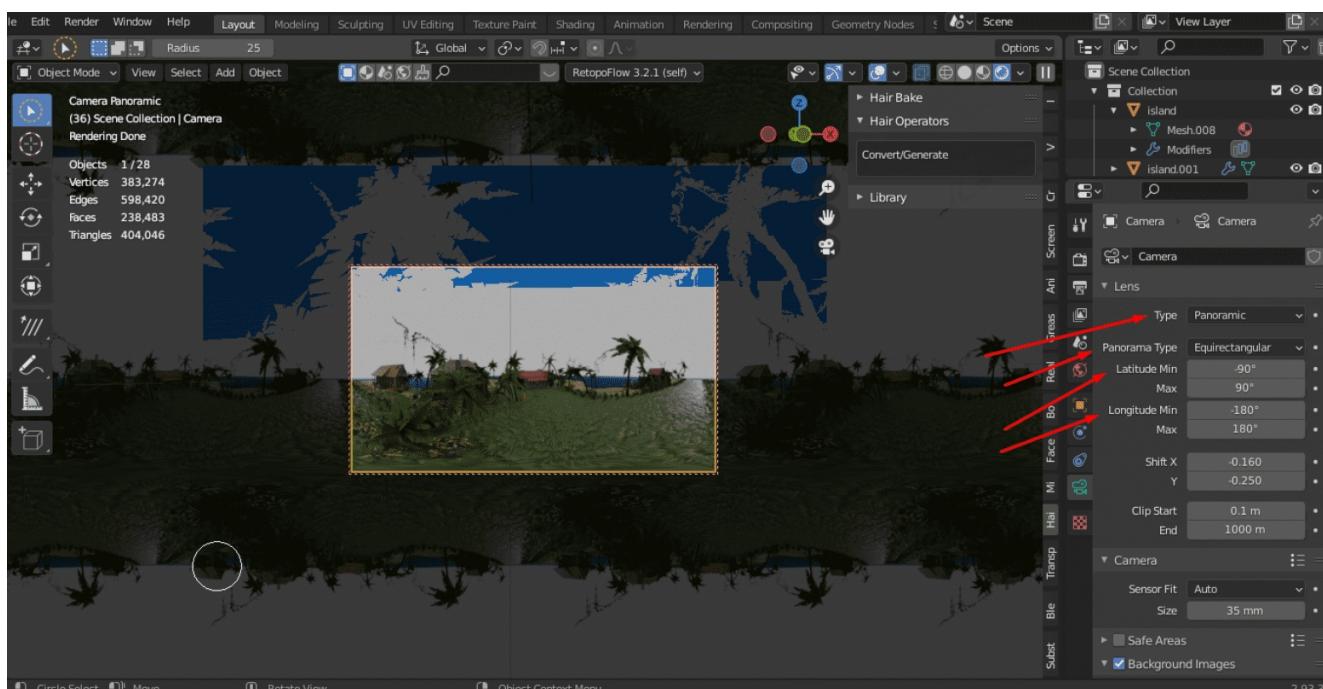
Nota. SENA (2021).

TIPOS DE LENTE

Panoramic

Este tipo de cámaras, solo funcionan con el motor de render Cycles, en sus parámetros podemos optar por varios tipos de panorámica como la **equirectangular**.

La panorámica equirectangular, utiliza una proyección equirectangular (una representación plana de una vista esférica, que cubre un ángulo de 360 x 180) para generar la imagen de la escena. En este caso el eje X está a 360° y el Y a 180°. En esta opción podemos variar el campo visual mediante latitud y longitud.



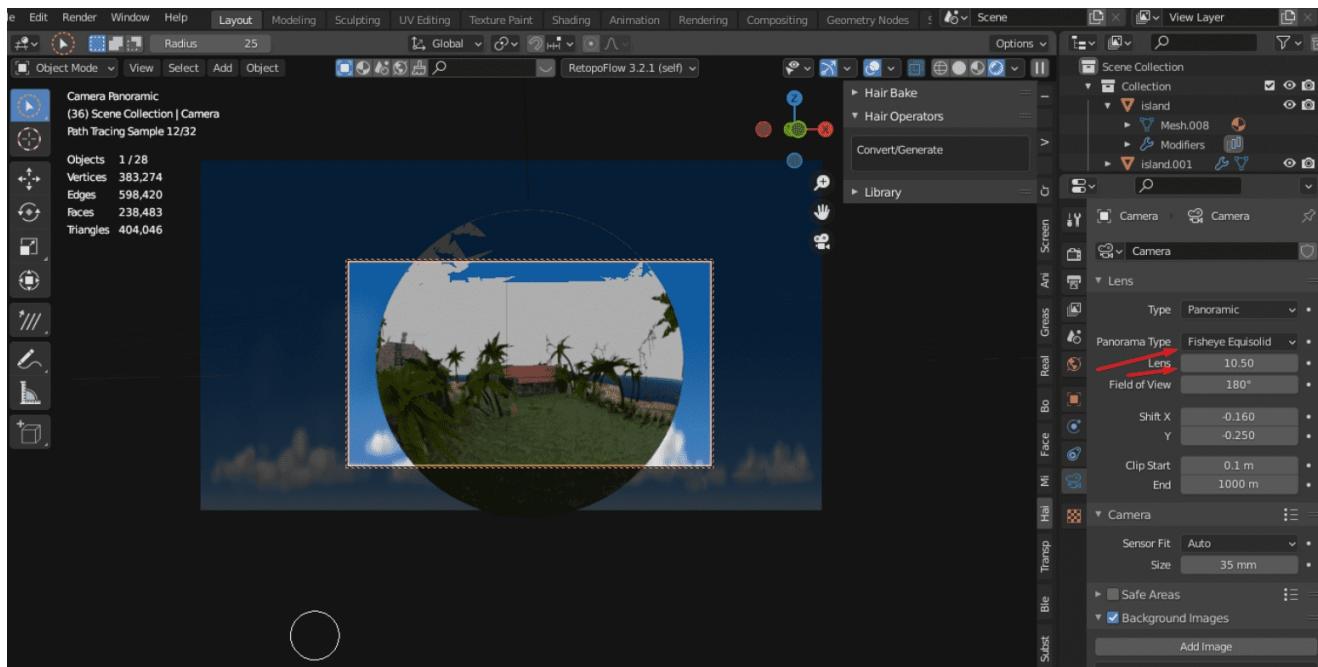
Nota. SENA (2021).

Fisheye: son lentes tipo “ojo de pez” en los cuales la imagen se distorsiona de manera esférica, pero tienen ángulos amplios, especialmente útiles para hacer panorámicas como domos y utilización en VR. En blender podemos encontrar dos opciones de fish eye.

Fisheye Equisolid: este tipo de lente es comparable al de cámaras reales, es decir con longitud de focal de lente y ángulo visual.

TIPOS DE LENTE

Fisheye Equidistant: en este tipo de lente, el cual no es comparable con ninguno real, la imagen saldrá totalmente circular, especial para domos completos.



Nota. SENA (2021).