

## Item 4

Encuentre 3 ejemplos adicionales de cada uno de los problemas de percepcion.

### Ejemplo 1



Figure 1: Dolly Zoom

Este efecto usa un cambio en las proporciones de los elementos al hacer zoom. Conserva el objeto principal (Foco) de la misma proporcion, ademas de los mismos valores de iluminacion mientras el fondo se acerca o aleja mas no siendo enfocado. Esto genera la ilusion de vertigo o desorientacion.

### Ejemplo 2

Este efecto optico usa una caracteristica de fotografear objetos pequeños : El enfoque esta concentrado. Esto significa que a lo largo de la escena existe un objeto principal y todo a su alrededor se encuentra enfocado, puesto al ser elementos pequeños el enfoque realmente generaria un cambio en la calidad de la foto.

Sin embargo en una escena grande, digamos un partido de futbol americano como el de nuestro ejemplo se espera con un solo punto focal, toda la escena



Figure 2: Tilt Shift

quede nitida. Pero si se fuerza la camara a componer una escena donde solo los elementos proximos al objetivo principal esten enfocados y su periferia desenfocados. Pero ademas se agrega un movimiento horizontal, se crea la ilusion que vemos. Donde un area tiene una perspectiva alterada (como si los objetos fueran pequeños) y el resto conserva la perspectiva pero pierde el foco (como si fuera un objeto tan grande que el enfoque usado solo es para priorizar detalles muy precisos).

### Ejemplo 3



Figure 3: Objetos sin Sombra

Este efecto visual, algo incomodo llega a darse cuando la fuente de luz se encuentra perfectamente perpendicular a la superficie sobrea la que se encuentra algun objeto, este objeto debera no tener protuberancias (pues generaria sombras y arruinaria el efecto visual).

Nuestra vision esta tan acostumbrada a usar las sombras para detectar o validar la posicion, el tamaño o volumen de los objetos que ver alguno sin sombra ni cambio en el color de su superficie, hace parecer no sea un objeto real. Este efecto se usa en los videojuegos para mejorar la calidad grafica (de forma inversa, agregando sombras y coloreando la luz) o en la realidad para generar una sensacion de desrealizacion.