

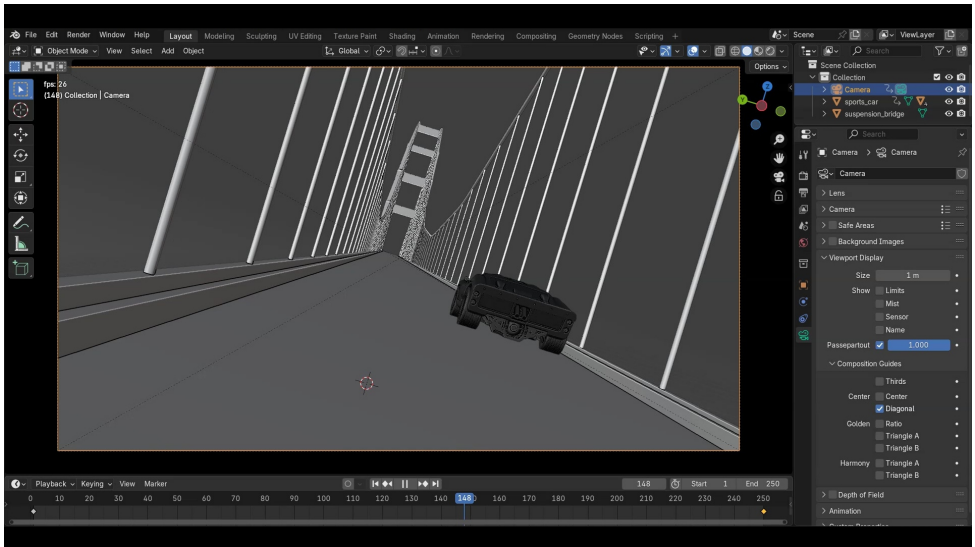
Passepartout, Áreas Seguras y Guías de Composición de la Cámara en Blender

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

Versión en vídeo: <https://youtu.be/CaWmBX8xrZM>

Este PDF está disponible de forma gratuita; siéntete libre de compartirlo con otros!

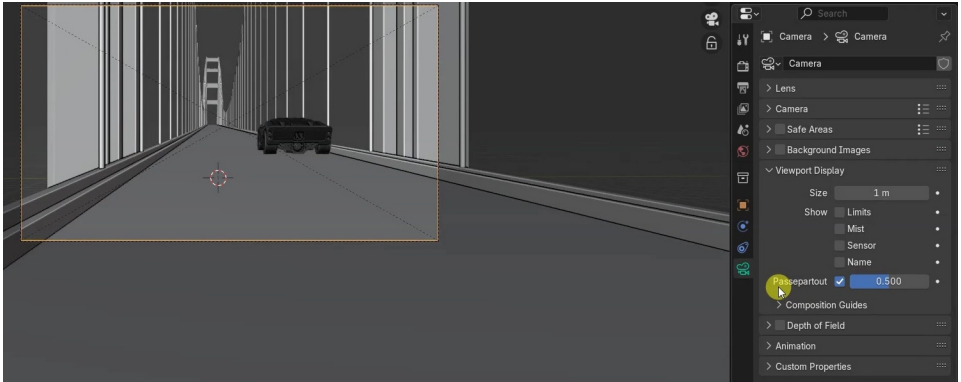
¡Suscríbete a mi canal de YouTube y activa las notificaciones para recibir actualizaciones sobre nuevos videos!



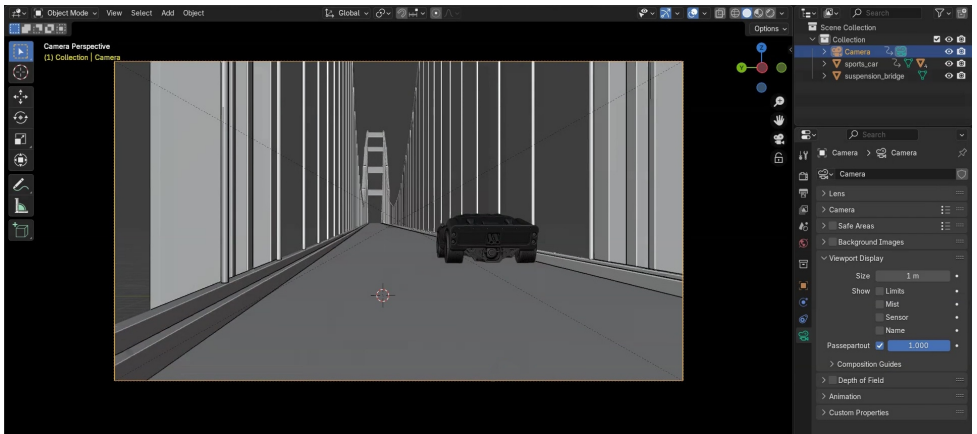
¡Hola a todos! En este video, repasaremos una visión general de las herramientas y características de los objetos de Cámara en Blender. Específicamente, cubriremos la opción Passepartout, las Áreas Seguras y las Guías de Composición.

Como en muchos de mis otros tutoriales en video, la versión en PDF de este tutorial está disponible para descarga gratuita en el enlace que se encuentra en la descripción. ¡Este también es un gran momento para suscribirse al canal y activar las notificaciones para que no te pierdas los próximos tutoriales!

El primer tema de este tutorial es también el que tomará menos tiempo. Es la opción Passepartout, que te permite oscurecer las áreas fuera del marco de la cámara virtual. Esta opción se encuentra en la sección **Viewport Display** dentro de la pestaña **Object Data Properties** de la cámara. De hecho, podrías encontrarla activada por defecto, ya que las áreas fuera del marco generalmente aparecen más oscuras que el resto en la vista de Cámara.



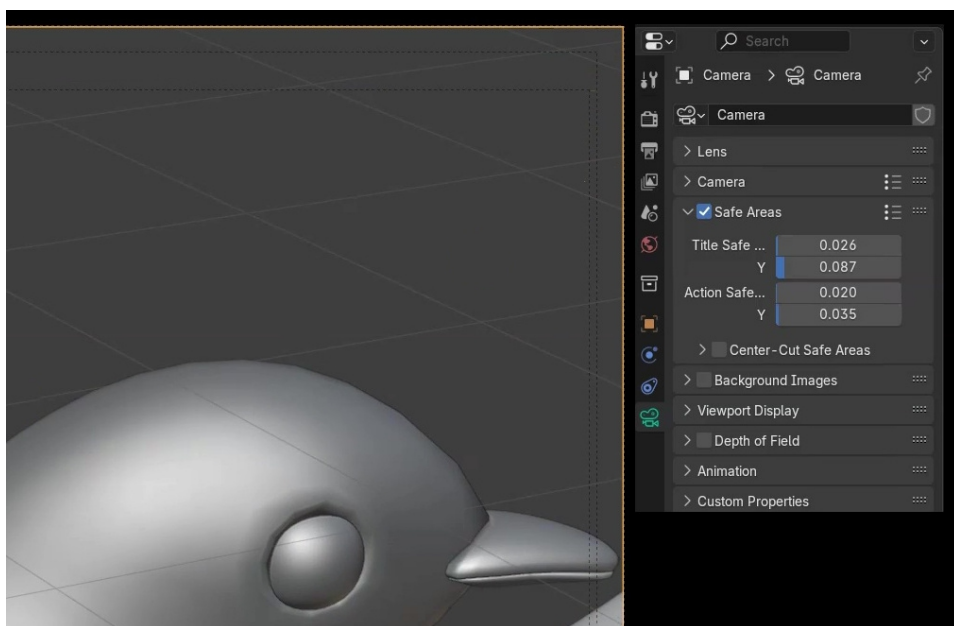
Sin embargo, puedes ajustar el brillo de estas áreas modificando el parámetro **Passepartout Alpha**, haciéndolas completamente negras con un valor de 1 para este parámetro. Esto es una excelente manera de enfocarte únicamente en lo que está enmarcado por la cámara virtual, sin distraerte con elementos fuera del marco, especialmente al trabajar con animaciones, para obtener una buena vista previa del render final.



Pasemos al segundo tema de este tutorial: las Áreas Seguras. Estas son secciones del marco donde puedes posicionar elementos para asegurarte de que sean visibles en diferentes pantallas.

El problema de las zonas de límite que no son visibles en algunos dispositivos se llama **Overscan** y, siendo justos, afecta principalmente a televisores antiguos con tubos de rayos catódicos o dispositivos que reciben señales de puertos analógicos como VGA. Sin embargo, en muchos países, los valores para las Áreas Seguras en la transmisión televisiva están regulados, por lo que puede ser necesario configurarlos correctamente.

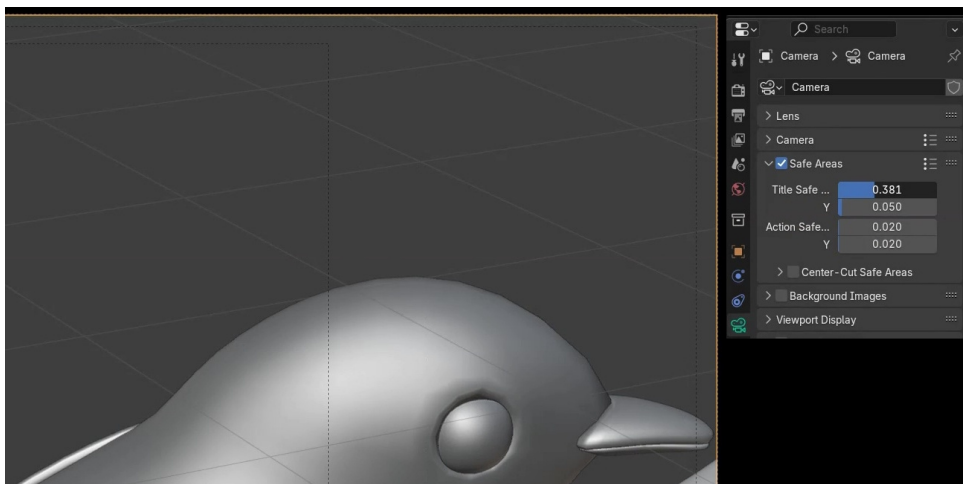
Las dos áreas que se pueden mostrar en la vista de Cámara en Blender se llaman **Action Safe** y **Title Safe**. Para mostrarlas, debes habilitar la sección **Safe Areas** en la pestaña **Object Data Properties** de la cámara.



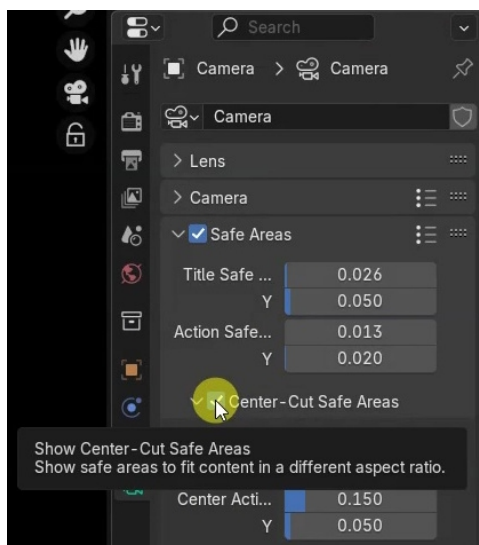
Al habilitar esta opción, Blender te permite ajustar el tamaño de las diferentes áreas con un factor de 0 a 1 tanto para las dimensiones X como Y.

El **Title Safe Area** es la zona más interna, y todos los elementos visibles dentro de ella deberían ser visibles en prácticamente todos los dispositivos.

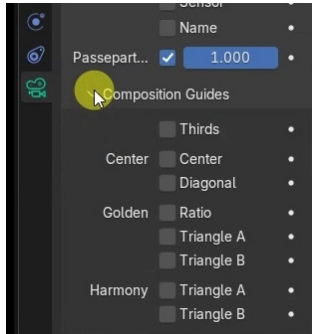
El **Action Safe Area** es más grande que el Title Safe Area y representa la zona segura para dispositivos con alta precisión, minimizando el overscanning.



En la sección **Safe Areas**, hay una subsección opcional llamada **Center Cut Safe Areas**, que te permite especificar dos áreas adicionales con una relación de aspecto diferente a las demás. Esto puede ser útil para definir Áreas Seguras para dispositivos con una relación de aspecto de 4:3 u otras proporciones distintas del formato panorámico 16:9, que podría recortar aún más la imagen, especialmente en los lados.

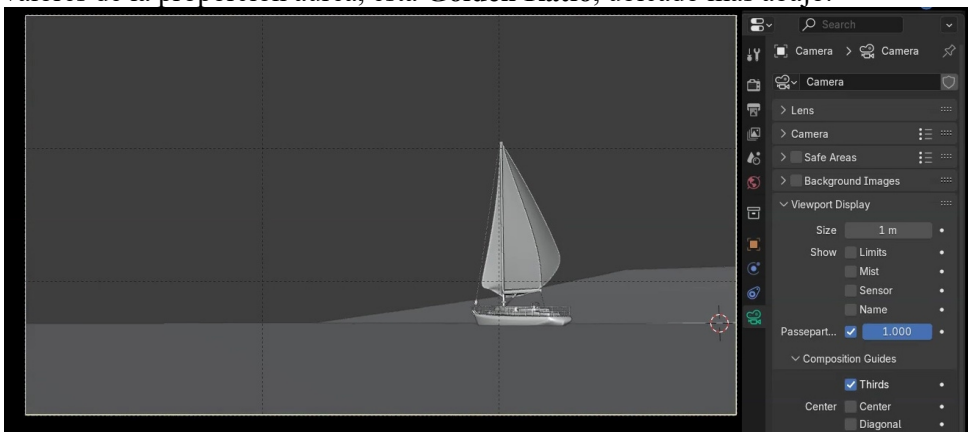


Concluyamos con el tercer y último tema de este tutorial: las **Guías de Composición**. Estas son líneas de guía que se pueden habilitar en la sección **Viewport Display**. Solo son visibles en la vista de Cámara y no en el renderizado final, y ayudan a la composición visual de un encuadre.

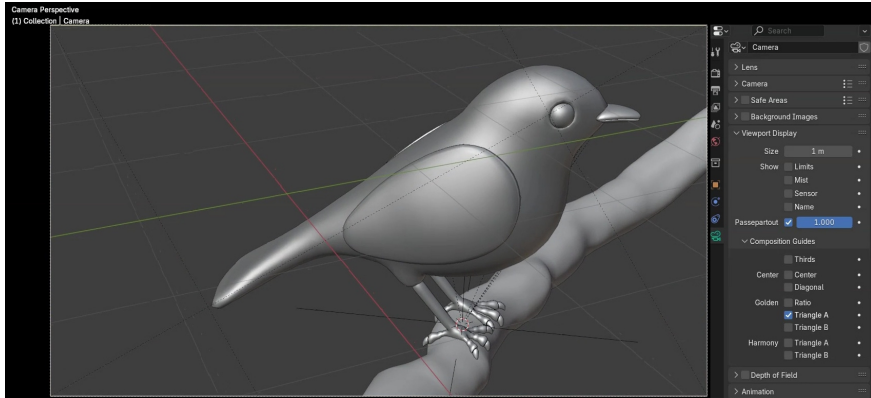


Las **Guías de Composición** son conceptos provenientes de la fotografía que merecen un análisis profundo por separado, pero no entraré en tanto detalle aquí. Simplemente mencionaré que siguen principios clásicos de composición, como la regla de los tercios, la proporción áurea, las diagonales y otros. Estas guías ayudan a posicionar sujetos y puntos de interés de manera que capten la atención o a organizar elementos de forma armoniosa, equilibrada y estéticamente agradable.

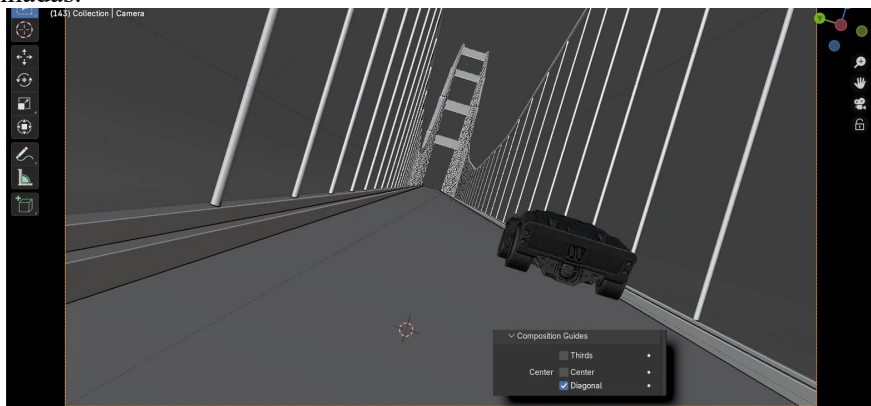
Por ejemplo, **Thirds** divide el marco en una cuadrícula, sugiriendo que las intersecciones de las líneas de la cuadrícula son puntos ideales para colocar los sujetos principales o los puntos de interés. Similar a **Thirds**, pero basado en los valores de la proporción áurea, está **Golden Ratio**, ubicado más abajo.



Las opciones bajo la sección **Golden** utilizan la proporción áurea para lograr un equilibrio elegante y armonioso. Por ejemplo, las líneas del **Golden Triangle** pueden ayudar a alinear elementos clave del sujeto a lo largo de las líneas del triángulo, equilibrar la composición organizando espacios llenos y vacíos, o dirigir la atención del espectador colocando elementos importantes en los puntos de intersección de las líneas.



Las **Diagonals** son particularmente adecuadas para marcos que necesitan transmitir dinamismo y movimiento, ya que guían la vista a lo largo de líneas inclinadas.



Al preparar los encuadres para tus renderizados, habilita las **Guías de Composición** que mejor se adapten a tus necesidades para obtener una valiosa ayuda al seleccionar el encuadre adecuado.

¡Eso es todo por este tutorial! Espero que te haya resultado útil.

¡Nos vemos pronto!