

Cómo Configurar la Profundidad de Campo para la Cámara en Blender (Vista 3D y Renderizado)

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

Versión en vídeo: <https://youtu.be/BhTd2sloAK4>

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 básico de Blender, aprenderemos a configurar la profundidad de campo para la cámara virtual, asegurándonos de que solo un punto específico de la escena permanezca enfocado mientras las áreas más cercanas o más lejanas a ese punto se desenfocan.

También veremos cómo previsualizar el punto de enfoque de la cámara y el desenfoco aplicado por la profundidad de campo directamente en la Vista 3D.

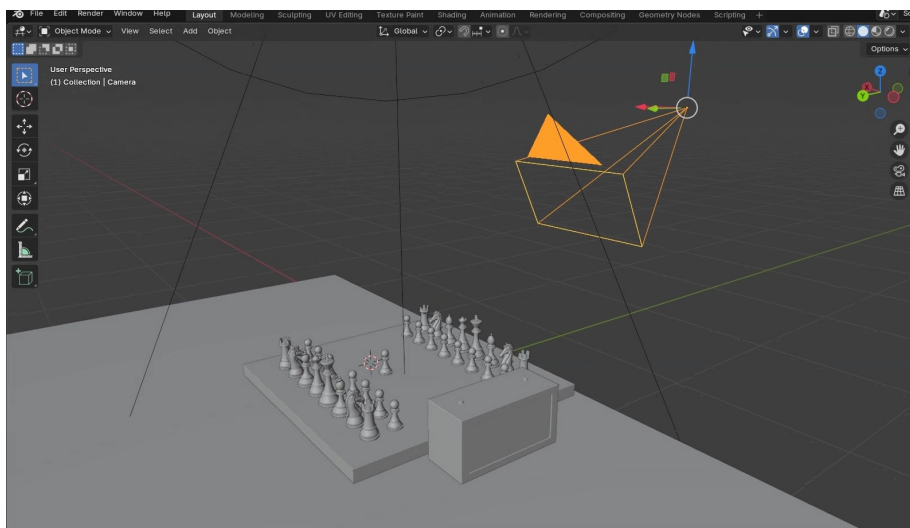
Este tutorial fue creado usando Blender versión 4.3 y se enfoca exclusivamente en las propiedades del objeto Cámara, dejando de lado la opción de Desenfoque (Defocus) en el Compositor, que tal vez cubra en un video futuro. Si te interesan más tutoriales sobre Blender, Substance Painter o Unity, ¡este es un gran momento para suscribirte al canal y activar las notificaciones!

En la escena que estoy utilizando para este tutorial, hay, por supuesto, una cámara virtual que enmarca varios elementos de la escena.

Cómo Configurar la Profundidad de Campo para la Cámara en Blender (Vista 3D y Renderizado)

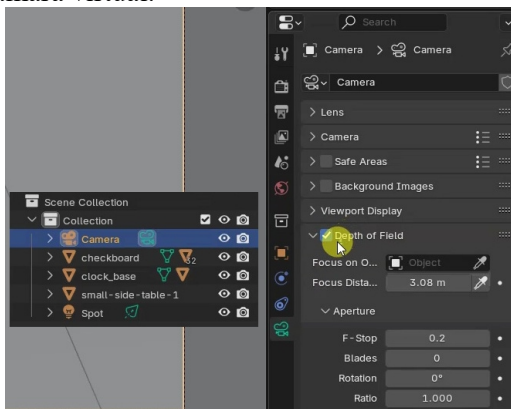
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

Versión en vídeo: <https://youtu.be/BhTd2sloAK4>



En la vista 3D, todos los elementos están perfectamente enfocados, y se puede obtener el mismo resultado al renderizar la escena.

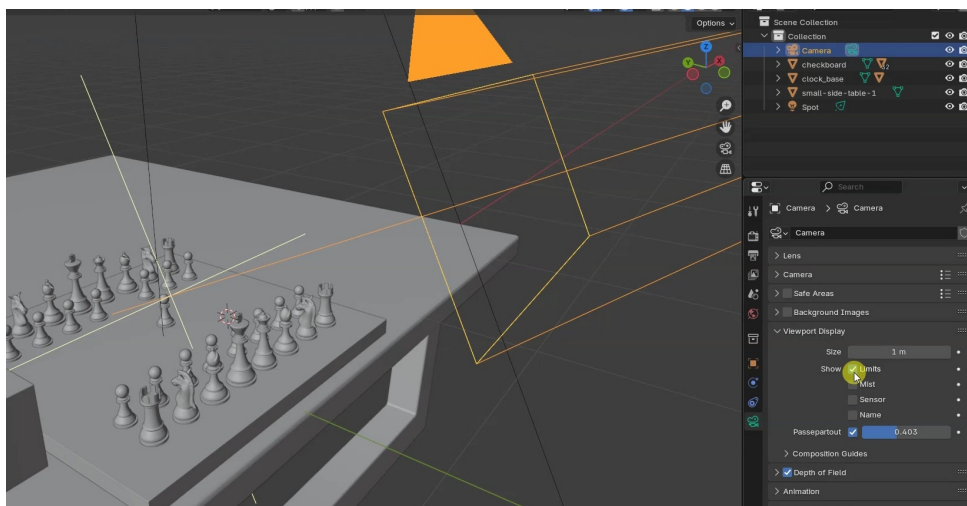
Blender nos permite implementar la profundidad de campo de dos maneras, ambas accesibles desde la sección **Depth of Field** en la pestaña **Object Data Properties** de la cámara virtual.



El primer método mantiene los elementos de la escena enfocados a una cierta distancia de la cámara virtual. Este método se implementa ajustando el parámetro **Focus Distance**.

Ajustar este valor presenta dos problemas. El primero es que no sabemos qué punto de la escena corresponde a la distancia configurada. El segundo problema es que no tenemos una previsualización del efecto en la Vista 3D.

Para resolver el primer problema, podemos habilitar la opción **Limits** en la sección **Viewport Display** de la pestaña **Object Data Properties** de la cámara. Esta opción muestra las distancias de recorte de la cámara mediante un segmento de línea y el punto de enfoque con un par de líneas cruzadas, como se muestra en el video.



Ahora es más fácil configurar el punto de enfoque porque podemos ver, en tiempo real, dónde se encuentra este punto mientras ajustamos el parámetro **Focus Distance**.

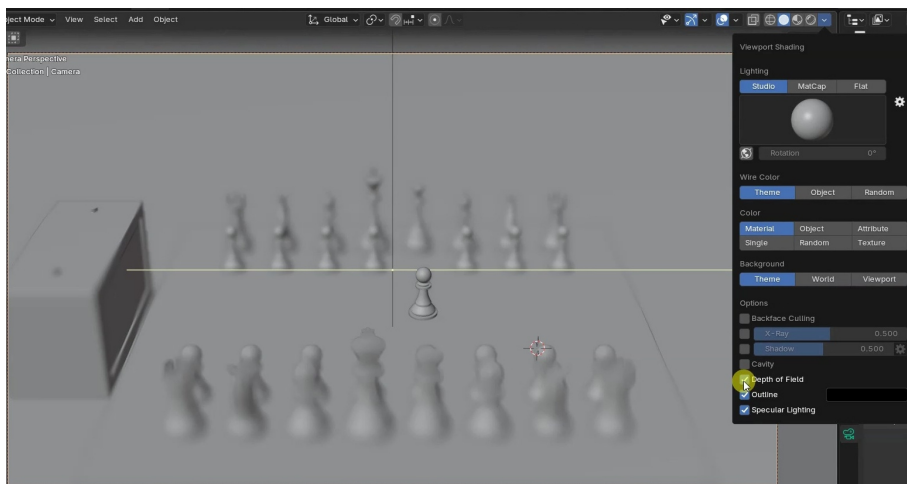
Para previsualizar el efecto de desenfocado introducido por la profundidad de campo en la **Camera View**, debemos abrir el menú **Viewport Shading** en la Vista 3D y habilitar la opción **Depth of Field**. En el modo Render, el efecto es visible incluso si la opción **Depth of Field** está desactivada en el menú **Viewport Shading**, lo que hace que también se aplique en el modo Solid.

Antes de analizar los parámetros de la profundidad de campo del objeto cámara, veamos el segundo método para configurar la distancia de enfoque: **Focus on Object**.

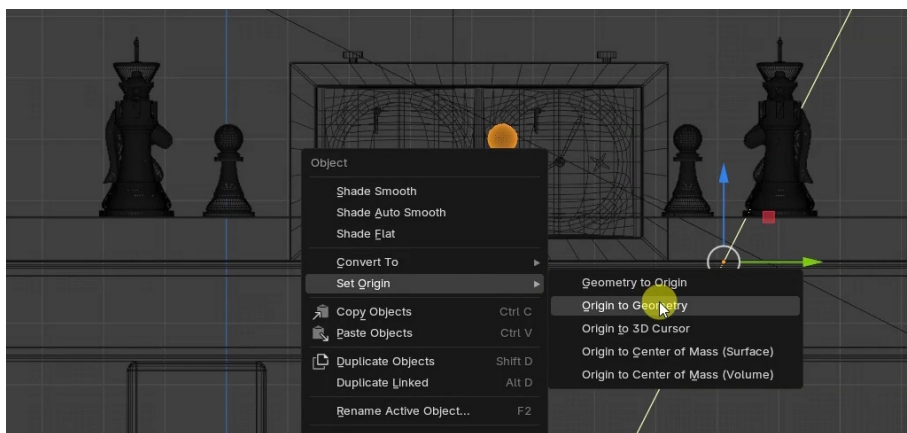
Cómo Configurar la Profundidad de Campo para la Cámara en Blender (Vista 3D y Renderizado)

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

Versión en vídeo: <https://youtu.be/BhTd2sloAK4>



Intuitivamente, esta opción nos permite mantener siempre un objeto enfocado, incluso si es invisible, como un **Empty** agregado a la escena como un punto de referencia fácilmente identificable. El punto de enfoque será el **Origin** del objeto, por lo que este debe estar correctamente configurado para lograr el resultado deseado, como estoy mostrando en el video.

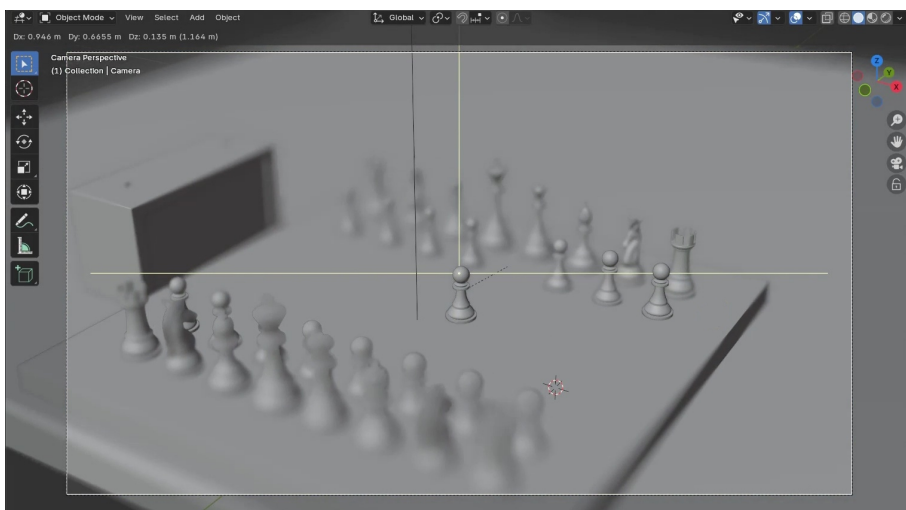


Esta opción es muy útil tanto en escenas donde el objeto está fijo, ya que nos permite configurar rápidamente el punto de enfoque, como en animaciones, ya que la cámara mantendrá siempre enfocado el objeto o punto deseado, independientemente de los movimientos de la cámara o del objeto.

Cómo Configurar la Profundidad de Campo para la Cámara en Blender (Vista 3D y Renderizado)

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

Versión en vídeo: <https://youtu.be/BhTd2sloAK4>



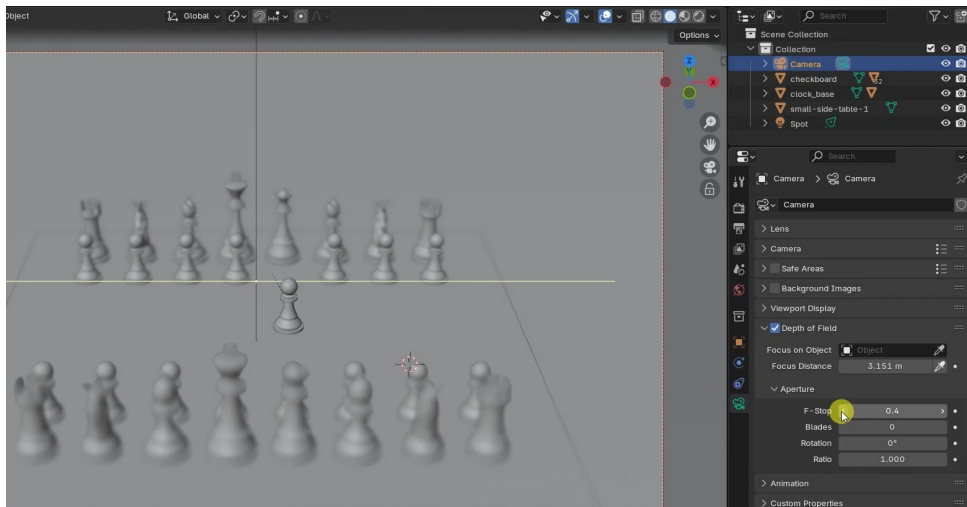
Una ventaja del método de **Focus Distance** es que el valor del parámetro se puede animar, lo que nos permite crear animaciones donde el enfoque cambia de un objeto a otro, como se muestra en el ejemplo en pantalla.



Este efecto también puede lograrse utilizando un **Empty** como objeto de enfoque y moviendo el **Empty**. En última instancia, la elección entre un método u otro depende de tus preferencias personales.

Ahora, echemos un vistazo a los parámetros que nos permiten definir cómo se implementa la profundidad de campo para la cámara virtual.

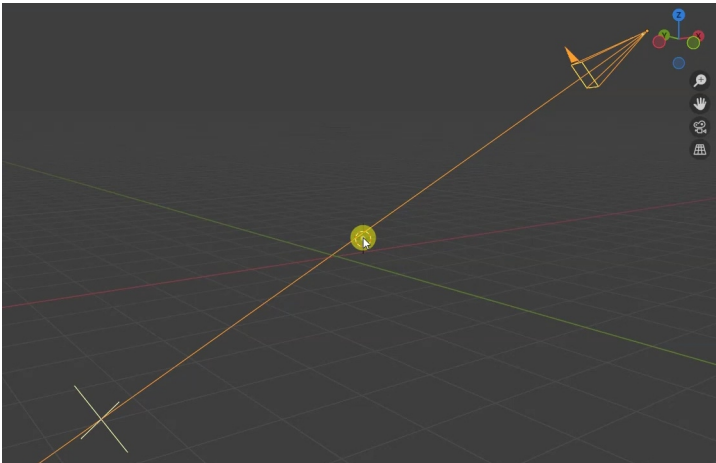
El primer parámetro se llama **F-Stop**, y ajusta la intensidad del desenfoque en las áreas de la escena que están fuera de foco. Cuanto menor sea este valor, más fuerte será el efecto de profundidad de campo. Al igual que con la mayoría de los parámetros de Blender, este valor puede animarse, lo que te permite centrar la atención en un elemento de la escena durante una animación (o viceversa).



Los otros tres parámetros se utilizan para implementar el efecto **Bokeh**. Este efecto se debe a la forma, orientación y construcción de las hojas del diafragma en los lentes de cámaras reales.

En la fotografía tradicional, la forma de los elementos desenfocados está fuertemente influenciada por estas características, que se simulan en Blender mediante los parámetros **Blades**, **Rotation** y **Ratio**.

El efecto es visible en el render final sobre todos los objetos renderizados. Para hacerlo más evidente en estos ejemplos, usaré una escena con una esfera que tiene un material emisivo contra un fondo negro, colocando la esfera en una zona desenfocada.

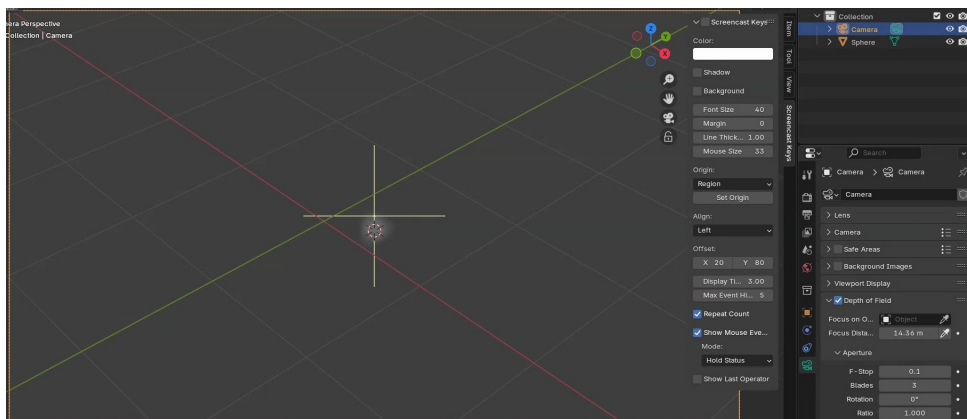


El parámetro **Blades** se refiere al número de hojas del diafragma en los lentes de cámaras reales y afecta la alteración de la forma de los objetos desenfocados. El efecto es visible solo si este valor es 3 o mayor, lo que resulta en polígonos con 3 o más lados.

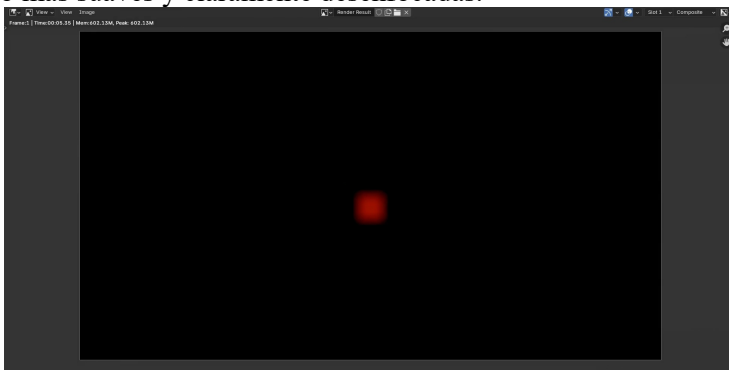
Cómo Configurar la Profundidad de Campo para la Cámara en Blender (Vista 3D y Renderizado)

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

Versión en vídeo: <https://youtu.be/BhTd2sloAK4>



En el video, estoy mostrando renderizados creados ajustando el valor de este parámetro. Como puedes ver, si **Blades** se establece en 0, el brillo de la esfera tendrá una forma circular. Sin embargo, con valores de 3 o más, el resultado será un polígono con el número correspondiente de lados. Los renderizados se realizaron con un número bajo de **Samples** y con la opción **Denoise** habilitada, por lo que los renders iniciales aparecen muy ruidosos, pero las imágenes finales son mucho más suaves y claramente desenfocadas.



A medida que el valor de **Blades** aumenta, el polígono se aproxima cada vez más a un círculo, pero en ese punto puede ser mejor simplemente configurar el valor en 0 para obtener un efecto perfectamente circular. De hecho, los lentes de cámaras reales suelen tener 6 o más hojas de diafragma para aproximarse a un círculo y evitar formas de Bokeh poligonales.

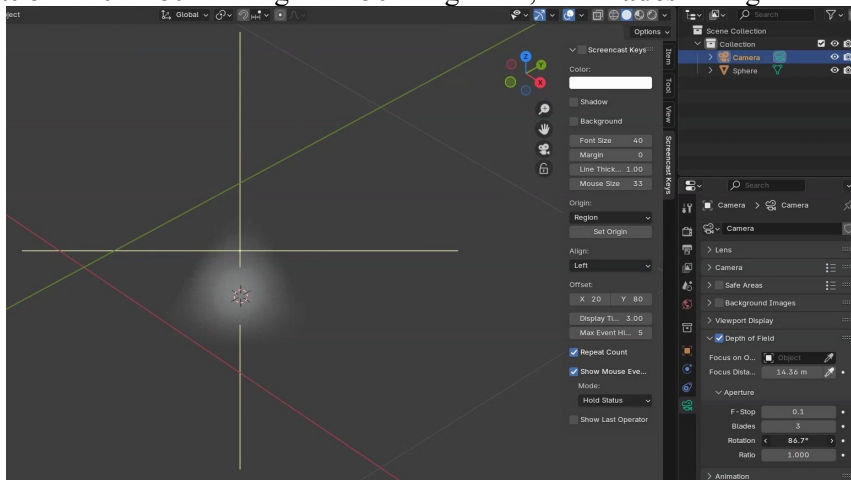
Cómo Configurar la Profundidad de Campo para la Cámara en Blender (Vista 3D y Renderizado)

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

Versión en vídeo: <https://youtu.be/BhTd2sloAK4>

El parámetro **Rotation** te permite rotar la forma producida por el efecto Bokeh cuando **Blades** está configurado en un valor de 3 o más. La rotación puede ser en sentido antihorario o horario, dependiendo de si el valor aumenta o disminuye, incluyendo valores negativos.

En el video, estoy mostrando una animación creada al animar el valor de **Rotation** de 0 a 180 a lo largo de 250 fotogramas, con **Blades** configurado en 3.

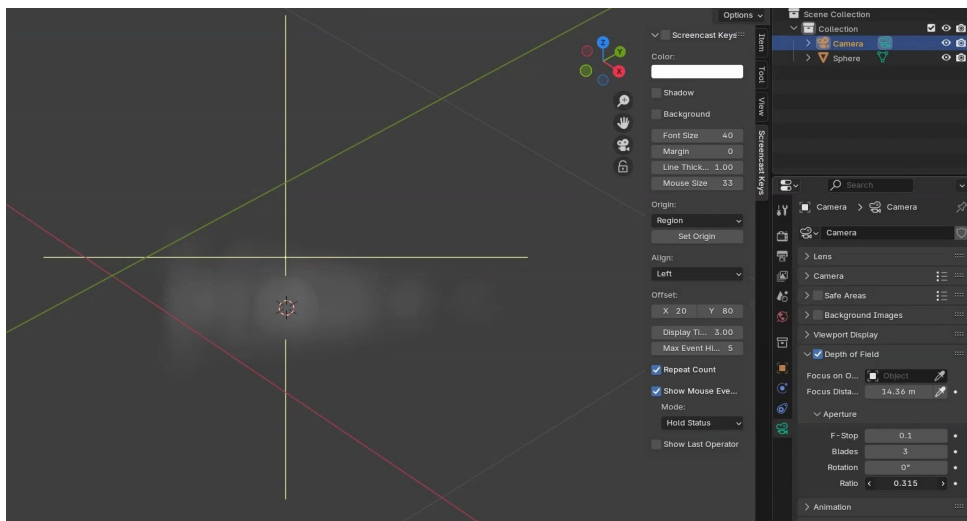


Finalmente, el parámetro **Ratio** permite distorsionar los polígonos creados por el efecto Bokeh, alargándolos horizontalmente si el valor es menor que 1 y verticalmente si el valor es mayor que 1. Por lo tanto, el valor predeterminado de 1 no introduce ninguna distorsión en las formas.

Cómo Configurar la Profundidad de Campo para la Cámara en Blender (Vista 3D y Renderizado)

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

Versión en vídeo: <https://youtu.be/BhTd2sloAK4>



¡Eso es todo por este repaso de las configuraciones de profundidad de campo para cámaras en Blender, tanto en la Vista 3D como en el renderizado! Espero que te haya sido útil.

¡Nos vemos la próxima vez!