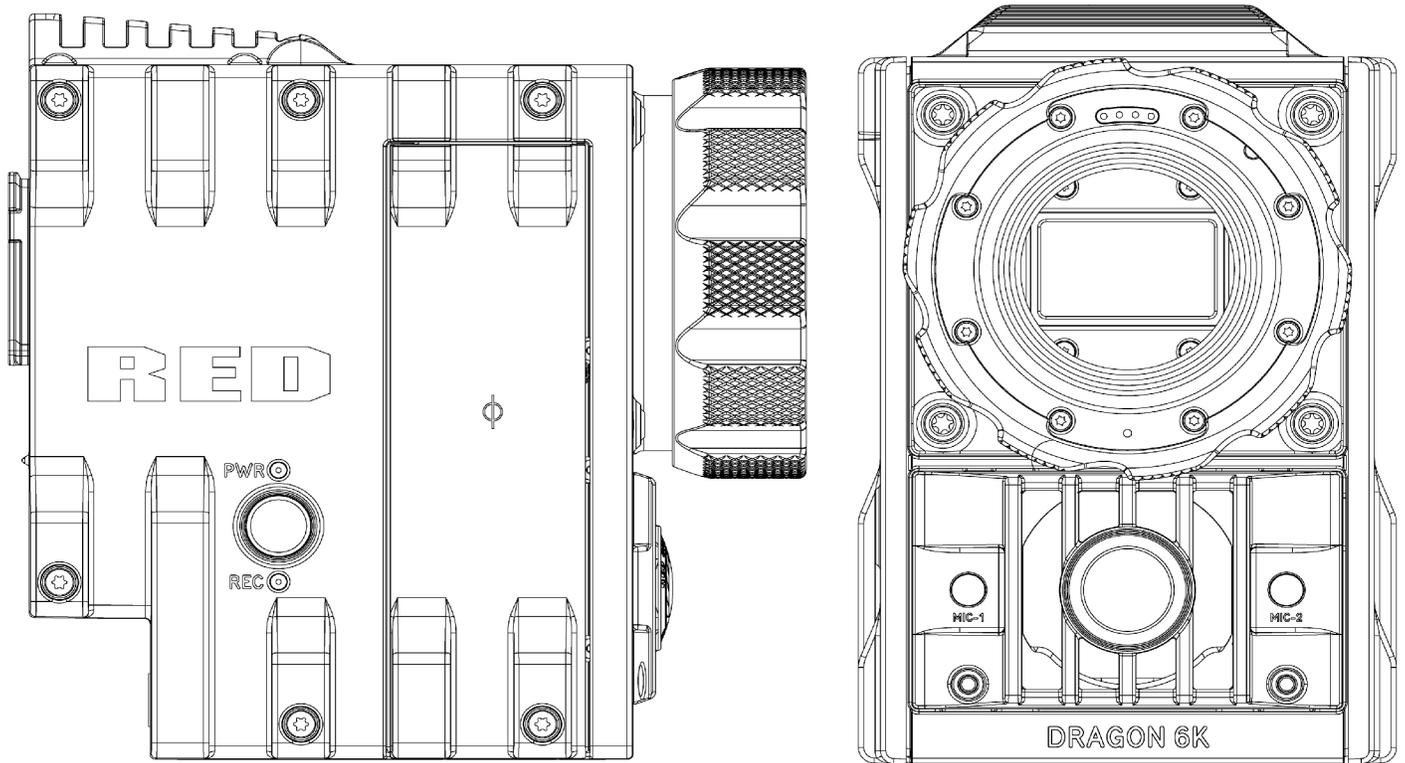




EPIC/SCARLET

GUÍA DE OPERACIÓN



EPIC | SCARLET
RED DRAGON | MYSTERIUM-X | MONOCROMÁTICA |
V6.3

RED.COM

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ÍNDICE DE CONTENIDO

Índice de Contenido	2	Grabar	57
Exención de Responsabilidad	4	CHAPTER 4: Menús y Controles Básicos ..	60
Exención de Responsabilidad de Traducción ..	4	Introducción de Menú GUI	60
Aviso de Derechos de Autor	4	Fila Superior de Estado (Menú Básico)	61
Exención de Responsabilidad de Marca Comercial	4	Área de Acción en Vivo	65
Declaraciones de Apego	4	Fila Inferior de Estado	66
Instrucciones de Seguridad	7	Controles de Navegación	73
Almacenamiento y Manejo de Baterías	8	CHAPTER 5: Menús Avanzados	82
Exención de Responsabilidad de Embarque ..	10	Vista General Avanzada de Menús	82
CHAPTER 1: Introducción al Producto	11	Obtener Acceso a los Menús Avanzados	82
Lea Antes de Utilizar la Cámara	12	Menú de Ajustes	83
Formato de archivos R3D y REDCODE	12	Menú de Medios	136
Grabar Vídeo e Imágenes Fijas	12	Playback	137
Post producción con la REDCINE-X PRO	13	Menú Power (Energía)	141
HDRX y MAGIC MOTION	13	Menú HDRX	143
Recursos adicionales	14	Menú de Enfoque	145
CHAPTER 2: Componentes del Sistema de la Cámara	15	Menú de Asistencia de Exposición	150
Recursos adicionales	15	Menú de Valores Predeterminados	152
BRAIN	16	CHAPTER 6: Sistema de Audio	156
Módulos de Medios	18	Panorama General de Audio	156
Sistemas REDMAG y RED MINI-MAG	20	Ruta de Datos de Audio	156
Módulos de Adaptador	22	Configurar Audio	157
Módulos de Energía	24	Opciones de Entrada (Source) de Audio	157
Baterías y Cargadores RED	25	Opciones de Salida de Audio	159
Otros Módulos	26	Control de Volumen de los Audífonos (BRAIN)	160
Pantallas y Visores Electrónicos	28	Medidor de Audio (Medidor VU)	162
Adaptadores LEMO	35	Audio Durante la Reproducción	163
Módulos de Control de la Cámara	36	CHAPTER 7: Sistema REDMOTE	164
Montajes de lente	40	Descripción general REDMOTE	164
FILTROS OLPF Intercambiables	41	Controles, Conectores y LEDs REDMOTE ..	165
Rieles, Monturas, Equipo Táctico y Cables ..	41	Conceptos Básicos de REDMOTE	167
CHAPTER 3: Operaciones Básicas	42	Menú de Visualización REDMOTE LCD (Pantalla de cristal líquido)	171
Operaciones de Energía	42	Actualizar el Firmware de REDMOTE	173
Configure Su Cámara	46	CHAPTER 8: Configuración de Código de Tiempo, Genlock, Multi Cámaras	178
Sistema Intercambiable OLPF	52	Timecode (Código de Tiempo)	178
Verifique el OLPF Instalado	56	Genlock	180
Use un Tripie o Monopie	56	Operación Maestro/Esclavo	183
Salidas del Monitor de Video	57	Ajustar Configuración stereo/3D	187

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

Conjunto de Cámaras	189	Conectores de Módulo SSD	239
Configurar Motion Control (MoCo) (Control de Movimiento)	191	APPENDIX D: Montajes de Lente y Lentes	240
Dispositivos Compatibles de Código de Tiempo	192	Montajes de la lente	240
Dispositivos Compatibles Genlock	193	Lentes	243
CHAPTER 9: Actualizar el Firmware de la Cámara	194	APPENDIX E: Funciones predefinidas de las teclas	256
Verificar el firmware actual de la Cámara	194	Teclas Predeterminadas	256
Actualizar el Firmware de la Cámara	194	Funciones Predeterminadas de las Teclas ...	261
CHAPTER 10: Maintenance (Mantenimiento) del Sistema de la Cámara	196	APPENDIX F: Mapa del Menú	263
Superficies exteriores de BRAIN y Accesorios	196		
Para limpiar el Sensor o el OLPF de la Cámara	197		
Limpiar la Pantalla EVF	197		
Limpiar las Pantallas LCD	198		
Daño Causado por Agua	199		
Ajustar el Enfoque Posterior	199		
CHAPTER 11: Localice Fallas de Su Cámara	200		
Lleve a Cabo Una Prueba de Estrés	200		
Localización y Reparación General de Fallas	201		
Mensajes de Error	208		
APPENDIX A: Especificaciones Técnicas	211		
Especificaciones Técnicas EPIC DRAGON ..	211		
Especificaciones Técnicas SCARLET DRAGON	213		
Especificaciones Técnicas EPIC MYSTERIUM-X	215		
Especificaciones Técnicas SCARLET MYSTERIUM-X	217		
APPENDIX B: Planos Mecánicos	219		
EPIC BRAIN	219		
SCARLET BRAIN	225		
APPENDIX C: Conectores de Entrada/Salida	230		
DSMC BRAIN	231		
Puertos de Salida de Grabación/Monitoreo ..	232		
Communication Ports (Puertos de Comunicación)	234		
Puertos de Audio	238		
Puertos de Energía	239		

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD

RED® ha hecho todos los esfuerzos para proporcionar información clara y precisa en este documento, que se proporciona únicamente para la información del usuario. Aunque se considera precisa, la información en este documento se proporciona estrictamente "tal como está", y no se responsabilizará a RED por problemas que surjan a partir de errores tipográficos o la interpretación del usuario del lenguaje utilizado en el mismo, que sea diferente de lo que haya querido expresar RED. Toda la información general y de seguridad está sujeta a cambios como resultado de cambios en leyes locales, federales u otras leyes aplicables.

RED se reserva el derecho de revisar este documento y hacer cambios ocasionalmente en el contenido del mismo sin obligación de notificar a ninguna persona respecto a dichas revisiones o cambios. En ningún caso, RED, sus empleados o agentes autorizados serán responsables ante usted por cualquier daño o pérdida, directa o indirecta, que surja del uso de cualquier información técnica u operativa que contenga este documento.

Para comentarios o preguntas respecto al contenido de este documento, por favor envíe un correo electrónico detallado a OpsGuides@red.com.

EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD DE TRADUCCIÓN

Estos términos han sido preparados en inglés y se proporcionan traducciones solamente para su comodidad. La versión en inglés prevalecerá y será vinculante.

AVISO DE DERECHOS DE AUTOR

DERECHOS DE AUTOR © 2018 RED.COM, LLC.

Todas las marcas registradas, nombres comerciales, logotipos, iconos, imágenes, material escrito, códigos y nombres de productos utilizados en asociación con el producto que les acompañan son marcas registradas, nombres comerciales u otra propiedad intelectual propiedad de y controlada únicamente por RED.COM, LLC. Para una lista completa, por favor consulte www.red.com/trademarks.

EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD DE MARCA COMERCIAL

Todos los otros nombres de compañías, marcas y productos son marcas registradas o comerciales de sus respectivos propietarios. RED no está afiliada a, asociada con o patrocinada por, y no tiene derechos expresos sobre marcas de terceros. Adobe y Adobe Premiere Pro son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated. AJA es una marca registrada de AJA Video Systems, Inc. Cooke y S4/i son marcas registradas de Cooke Optics Limited. DaVinci es una marca registrada de Blackmagic Design en los Estados Unidos y otros países. Distagon, Makro-Planar, y Otus son marcas registradas de Carl Zeiss AG. Fujinon es una marca registrada de FUJIFILM CORPORATION. HDMI es una marca registrada de HDMI Licensing LLC en los Estados Unidos y en otros países. Leica es una marca registrada de Leica Microsystems. Loctite es una marca registrada de Henkel AG & Company KGaA. Nikkor y Nikon son marcas registradas de Nikon Corporation. Canon es una marca registrada de Canon, U.S.A. Apple, Macintosh, Final Cut Pro, y QuickTime son marcas registradas de Apple Inc. en los Estados Unidos y en otros países. Windex es una marca registrada de S. C. Johnson & Son, Inc. Windows es una marca registrada de Microsoft Corporation. LEMO es una marca registrada de LEMO USA. Sony es

una marca registrada de Sony Corporation. TORX es una marca registrada de Acument Intellectual Properties, LLC en los Estados Unidos o en otros países. IOS es una marca registrada de Cisco en los Estados Unidos y en otros países. Avid es una marca registrada de Avid Technology, Inc. DaVinci Resolve es una marca registrada de Blackmagic Design en los Estados Unidos y otros países. EDIUS Pro es una marca registrada de Grass Valley. Vegas Pro es una marca registrada de Sony Creative Software. IDX es una marca registrada de IDX Company, Ltd.

DECLARACIONES DE APEGO

DECLARACIONES DE APEGO A LAS EMISIONES INDUSTRIALES DE CANADÁ

Este dispositivo cumple con los estándares RSS de exención de licencia Industry Canada RSS 139 y RSS 210. La operación está sujeta a las siguientes dos condiciones: (1) Este dispositivo no deberá causar interferencia, y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia, incluyendo aquellas que causen operación no deseada del dispositivo.

Este aparato digital Clase B cumple con el ICES-003 Canadiense.

Le présent appareil est conforme aux CNR d'Industrie Canada applicables aux appareils radio exempts de licence. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes : (1) l'appareil ne doit pas produire de brouillage, et (2) l'utilisateur de l'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement. Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

DECLARACIÓN DE LA COMISIÓN FEDERAL DE COMUNICACIONES (FCC)



Este equipo ha sido probado y se determinó que se apega a los límites de un dispositivo digital Clase B, de acuerdo con la parte 15 de las reglas de la FCC. Éstos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencia dañina en una instalación residencial. Este equipo genera,

utiliza y puede emitir energía de radiofrecuencia, y, si no se instala y se usa de acuerdo con las instrucciones, podría causar interferencia dañina a las comunicaciones de radio. Sin embargo, no hay garantía de que la interferencia no vaya a ocurrir en una instalación en particular. Si este equipo causa interferencia dañina a la recepción de radio o televisión, que pueda ser determinada encendiendo y apagando el equipo, se exhorta al usuario a tratar de corregir la interferencia con una o más de las siguientes medidas:

- ▶ Reorientar o reubicar la antena de recepción.
- ▶ Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- ▶ Conectar el equipo a un enchufe en un circuito distinto a aquel en el cual está conectado.
- ▶ Consultar al distribuidor o a un técnico de radio/TV experimentado para pedir ayuda.

Para mantener el apego con las reglas de la FCC, se deben utilizar cables blindados con este equipo. La operación con equipo no aprobado o cables no blindados probablemente resulte en interferencia a la recepción de señales de radio y de televisión. Se advierte al usuario que cambios o modificaciones hechas al equipo sin

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

la aprobación del fabricante podría anular la autorización del usuario para operar este equipo.

NOTE: Este dispositivo se apeg a la parte 15 de las Reglas de la FCC.

Operaciones sujetas a las siguientes dos condiciones: (1) este dispositivo no deberá causar interferencia dañina, y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo aquellas que pudieran causar interferencia no deseada.



CAUTION: Exposición a Radiación por Frecuencia de Radio.

Este dispositivo debe ser utilizado de tal manera que el potencial para contacto con humanos esté minimizado.

Este equipo se apeg a los límites de exposición de radiación de la FCC fijadas para un entorno no controlado. Este equipo debe estar instalado y operado con una distancia mínima de 20 cm entre el radiador y su cuerpo.



CAUTION: Las reglas de la FCC y la FAA prohíben la operación en el aire de dispositivos inalámbricos de radiofrecuencia debido a que sus señales podrían interferir con instrumentos críticos de la aeronave.



CAUTION: Si el dispositivo es cambiado o modificado sin permiso de RED, el usuario podría nulificar su autoridad para operar el equipo.

DECLARACIONES DE AUSTRALIA Y NUEVA ZELANDA

RED declara que el equipo de radio descrito en este documento cumple con los siguientes estándares internacionales.

- ▶ IEC 60065 - Seguridad del Producto
- ▶ ETSI EN 300 328 -Requisitos Técnicos para equipo de radio

RED declara que los dispositivos digitales descritos en este documento cumplen con los siguientes estándares de Australia y Nueva Zelanda.

- ▶ AS/NZS CISPR 22 – Interferencia Electromagnética
- ▶ AS/NZS 61000.3.2 – Vibraciones en la Línea de Alimentación Eléctrica
- ▶ AS/NZS 61000.3.3 – Centelleo por la Línea de Alimentación Eléctrica

DECLARACIONES PARA JAPÓN



Este es un producto Clase B basado en el estándar del Concilio de Control Voluntario para Interferencia (VCCI) para equipo de tecnología de información. Si este equipo se utiliza cerca de un receptor de radio o televisión en un entorno doméstico, podría causar interferencia de radio. Instale y utilice el equipo de acuerdo con el manual de instrucciones.

この装置は、情報処理装置等電波障害自主規制協議会 (VCCI) の基準に基づくクラス B 情報技術装置です。この装置は家庭環境で使用することを目的としていますが、ラジオやテレビジョン受信機に近接して使用されると、受信障害を引き起こすことがあります。取扱説明書に従って正しい取り扱いをしてください。

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

DECLARACIONES DE APEGO DE LA UNIÓN EUROPEA



RED declara que el equipo de radio descrito en este documento cumple con la Directiva R&TTE (1999/5/EC) emitida por la Comisión de la Comunidad Europea.

El cumplimiento de esta directiva implica conformidad a las siguientes Normas Europeas (los estándares internacionales equivalentes están en corchetes).

- ▶ EN 60065 (IEC 60065) – Seguridad del Producto
- ▶ ETSI EN 300 328 -Requisito técnico para equipo de radio
- ▶ ETSI EN 301 489 -Requisitos generales EMC para equipo de radio.

INFORMACIÓN

Los productos con la marca CE cumplen con la Directiva EMC (2004/108/EC) y la Directiva de Bajo Voltaje (2006/95/EC) emitidas por la Comisión de la Comunidad Europea. El apego a estas directivas implica conformidad con los siguientes estándares de las Familias de Productos Europeos.

- ▶ EN 55022 (CISPR 22) – Interferencia Electromagnética
- ▶ EN 55024-1 (CISPR 24) – Inmunidad Electromagnética
- ▶ EN 61000-3-2 (IEC610000-3-2) – Vibraciones en la Línea de Alimentación Eléctrica
- ▶ EN 61000-3-3 (IEC610000) – Centelleo por la Línea de Alimentación Eléctrica
- ▶ EN 60065 (IEC60065) – Seguridad del Producto

DESPERDICIO DE EQUIPO ELÉCTRICO Y ELECTRÓNICO (WEEE)



La marca de Desperdicio de Equipo Eléctrico y Electrónico (WEEE) se aplica únicamente a países dentro de la Unión Europea (EU) y Noruega. Este símbolo en el producto y la documentación que le acompaña significa que los productos eléctricos y electrónicos usados no deben mezclarse con los desperdicios generales del hogar. Para su tratamiento, recuperación y reciclamiento apropiados, por favor lleve este producto a puntos designados de recolección donde será

aceptado sin cargo. De manera alterna, en algunos países podría devolver sus productos a su distribuidor local al comprar un producto nuevo equivalente.

El deshacerse de este producto de manera correcta ayudará a salvar recursos valiosos y evitar cualquier efecto negativo sobre la salud humana y el medio ambiente, lo cual podría surgir de otra manera a partir de un manejo inapropiado de los desperdicios. Por favor póngase en contacto con las autoridades locales para más detalles sobre el punto designado de recolección más cercano. Podrían aplicarse sanciones por el desecho inapropiado de este desperdicio, de acuerdo con la legislación en su país.

Para usuarios empresariales en la Unión Europea, si usted desea desechar equipo eléctrico y electrónico, por favor póngase en contacto con su distribuidor o proveedor para mayor información.

RESTRICCIONES DE USO PARA PRODUCTOS QUE INCORPORAN RED COMMAND PROTOCOL



Los productos que caen en esta categoría son identificados por la inclusión del símbolo de identificación de la Clase 2 (un signo de exclamación dentro de un círculo) que acompañan la marca CE en la etiqueta de regulación de los productos, ejemplo a la izquierda.

FRANCIA

Restricciones de Uso - Área Geográfica donde son aplicables las restricciones: Francia

Para la Francia continental

- ▶ 2,400 - 2,4835 GHz (Canal 1-16) autorizado para uso en interiores
- ▶ 2,400 - 2,454 GHz (Canal 1-10) autorizado para uso al aire libre

Restrictions d'utilisation - Zone géographique où les restrictions s'appliquent : France

Pour la France métropolitaine

- ▶ 2.400 - 2.4835 GHz (Canaux 1 à 16) autorisé en usage intérieur
- ▶ 2.400 - 2.454 GHz (canaux 1 à 10) autorisé en usage extérieur

NORUEGA

Esta subsección no es aplicable para el área geográfica dentro de un radio de 20 km del centro de Ny-Ålesund

Dette gjelder ikke for det geografiske området innenfor en radius av 20 km fra sentrum av Ny-Ålesund

PARTE RESPONSABLE

RED Digital Cinema

34 Parker

Irvine, CA 92618

USA

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD

- ▶ NO use la cámara o accesorios cerca del agua. Evite exponer su cámara a la humedad. La unidad no es a prueba de agua, de manera que el contacto con el agua le podría causar daños permanentes a la unidad, así como choques eléctricos y lesiones serias al usuario. NO use la cámara en la lluvia o bajo otras condiciones de humedad elevada sin protección adecuada, e inmediatamente desconecte la fuente de energía si la cámara o los accesorios son expuestos a la humedad.



WARNING: Para reducir el riesgo de choque eléctrico, no exponga la cámara a la lluvia o humedad.

- ▶ NO exponga la cámara a rayos láser, ya que los rayos láser podrían dañar el sensor.
- ▶ NO exponga su cámara a vibración o impactos excesivos (choques). Tenga cuidado de no dejar caer su cámara. Los mecanismos internos podrían sufrir daño por choques severos. La alineación mecánica de los elementos ópticos podría verse afectada por vibración excesiva.
- ▶ INTERFERENCIA ELECTROMAGNETICA: El uso de dispositivos que usan ondas de radio o de otra comunicación podrían resultar en fallas de funcionamiento o interferencia con la unidad y/o las señales de audio y video.
- ▶ Limpie solamente con un paño seco. Al limpiar su cámara, recuerde que no es a prueba de agua y que la humedad puede dañar los circuitos electrónicos. NO enjuague o sumerja ningún elemento de la cámara, lente u otro accesorio, manténgalos secos en todo momento. NO utilice jabones, detergentes, amoníaco, limpiadores alcalinos, y compuestos de limpieza abrasivos o solventes. Estas sustancias podrían dañar los recubrimientos de los lentes y los sistemas de circuitos electrónicos.
- ▶ Mantenga ventilación suficiente -- NO obstruya ninguna apertura de ventilación ni obstruya el flujo de aire del ventilador de enfriamiento.

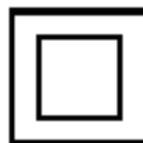


CAUTION: La ventilación apropiada de la cámara requiere un espacio mínimo de 0.5" (1.25 cm) entre las aperturas de ventilación de la cámara y las superficies externas. Verifique que los objetos que puedan obstruir los puertos de entrada y salida del ventilador no impidan el flujo de aire. El no permitir el flujo adecuado de aire podría resultar en el sobrecalentamiento de la cámara, una operación degradada y, en situaciones extremas, daños a la cámara.

- ▶ NO opere o almacene cerca de ninguna fuente de calor, tales como radiadores, registros de calor, estufas o cualquier otro dispositivo que produzca calor. Almacene en un lugar protegido, nivelado y ventilado. Evite la exposición a extremos de temperatura, humedad, vibración severa, campos magnéticos fuertes, luz solar directa u otras fuentes de calor durante el almacenamiento. Quite cualesquier baterías de la cámara antes de su almacenamiento. Las temperaturas recomendadas para

almacenamiento y uso para su cámara, lentes y otros accesorios, son:

- ▶ Rango de operación: 0°C a 40°C (32°F a 104°F)
- ▶ Rango de almacenamiento: -20 °C a 50 °C (-4 °F a 122 °F)
- ▶ Si hay problemas de desempeño con su cámara o accesorios al operarlas dentro de estos rangos de temperatura, por favor presente una solicitud de soporte en <https://support.red.com>.
- ▶ Los módulos y las monturas de las lentes NO SON INTERCAMBIABLES SIN DESCONEXION, lo cual significa que usted no puede quitar o instalar estos objetos mientras la cámara esta encendida. Antes de instalar o quitar estos objetos, usted DEBE apagar la cámara. El no hacer esto podría resultar en daños al objeto o la cámara que no están cubiertos bajo la garantía.
- ▶ NO elimine el 3er contacto del enchufe tipo tierra en el cable del adaptador de energía AC DSMC. Un enchufe tipo tierra tiene 2 cuchillas y un tercer contacto "de tierra". El tercer contacto se proporciona para su seguridad. Un enchufe tipo tierra debe estar conectado a un contacto con una conexión de protección a tierra. Si el contacto tipo tierra no es compatible con su enchufe, no intente modificar el enchufe o contacto, consulte a un electricista calificado.
- ▶ Proteja todos los cables de energía de ser pellizcados, pisados o machacados por un vehículo. Reemplace cualquier cable de energía que sospeche que haya sufrido daños debido a aplastamientos u otras formas de daño físico.



Los productos marcados con este símbolo son dispositivos de clase 2. Estos dispositivos no se proporcionan con un enchufe tipo tierra.



CAUTION: El enchufe del cable de energía para el adaptador AC DSMC se utiliza como desconexión de energía. Para desconectar toda la alimentación de energía del adaptador de energía AC DSMC desconecte el enchufe del cable de energía del conector en la pared. Durante su uso, debe tenerse fácil acceso al enchufe del cable de energía en todo momento.

- ▶ Las baterías de iones de Litio podrían estar sujetas a requisitos especiales de manejo de acuerdo con las leyes federales y locales. Por favor consulte las instrucciones específicas de embarque incluidas con su batería respecto al transporte apropiado de su batería. No manipule su batería si está dañada o tiene fugas. La eliminación de baterías debe ser de acuerdo con los reglamentos medioambientales locales. Por ejemplo, la ley en California requiere que todas las baterías recargables sean recicladas por medio de un centro autorizado de reciclaje. El almacenamiento de baterías completamente cargadas en condiciones de temperaturas elevadas podrían reducir permanentemente la vida de la batería. La capacidad disponible de la batería podría verse mermada temporalmente después de su almacenamiento en condiciones de bajas temperaturas.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN



WARNING: NO exponga la batería a calor excesivo.



WARNING: Peligro de explosión si se carga una batería incorrecta con el cargador RED o se usa para energizar la cámara y accesorios. Reemplace únicamente con la misma batería o un tipo equivalente.



CAUTION: Derive todo el servicio o reparación a personal calificado de servicio RED. Para reducir el riesgo de choques eléctricos, y daños a la cámara o accesorios, NO intente llevar a cabo mantenimiento fuera de cualquier procedimiento que se recomiende en las instrucciones de operación.



INDOOR USE ONLY: Los productos marcados con este símbolo están diseñados solamente para uso en interiores solamente.

ALMACENAMIENTO Y MANEJO DE BATERÍAS



WARNING: El no leer, entender y seguir estas instrucciones, podría resultar en sobrecalentamiento, fugas de químicos, emisión de humo, incendio u otros resultados potencialmente dañinos.

- ▶ Siempre siga las prácticas apropiadas de manipulación y almacenamiento de baterías. La manipulación inapropiada y/o el no seguir las instrucciones apropiadas de almacenamiento podrían causar daños permanentes a las baterías, o degradar la capacidad de mantenimiento de carga de la batería. Las prácticas inapropiadas de manipulación, o el no cumplir las instrucciones podría ponerle en riesgo.
- ▶ Las baterías de Iones de Litio , como la REDVOLT®, REDVOLT-V, REDVOLT XL, y RED BRICK®, se descargan solas a con el tiempo. Al almacenarlas por períodos largos de tiempo, almacene las baterías separadas de la cámara o cargador y recuerde cargar las baterías a un nivel de capacidad del 40% al 60%. Si las baterías van a ser almacenadas por períodos largos de tiempo, RED recomienda que usted verifique el nivel de carga al menos una vez cada seis (6) meses, y vuelva a cargar las baterías a un nivel de capacidad del 40% al 60%.
- ▶ Cuando no se esté utilizando, quite la batería de la cámara o cargador y almacene la batería en un lugar fresco y seco. Evite temperaturas de calor extremo (tales como el interior de un vehículo caliente), gas corrosivo y la luz solar directa. La temperatura óptima de almacenamiento para baterías es entre - 20 °C a 20 °C (-4 °F a 68 °F).



WARNING: Las baterías almacenadas en un estado de descarga por períodos largos de tiempo podrían auto descargarse y perder la habilidad de mantener la carga.



WARNING: Si la operación de recarga no se completa aún cuando ha transcurrido un tiempo específico de recarga, detenga inmediatamente la recarga.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

- ▶ NO almacene baterías en estado de carga completa por extensos periodos de tiempo.
- ▶ NO almacene baterías en estado de carga completa por períodos largos de tiempo.
- ▶ NO almacene baterías en estado totalmente descargado por períodos largos de tiempo.
- ▶ NO almacene baterías en la cámara, en un módulo de cámara, o un cargador por períodos largos de tiempo.
- ▶ NO use las baterías para propósitos diferentes a aquellos para los cuales están destinadas.
- ▶ NO almacene baterías en temperaturas extremas de calor o frío.
- ▶ NO almacene baterías expuestas a la luz solar directa.
- ▶ NO use cargadores de terceros con sus baterías RED.
- ▶ NO desensamble o modifique la batería.
- ▶ NO sobrecargue las baterías. La sobrecarga podría incrementar la temperatura interna más allá de los límites recomendados y causar daños permanentes a la batería.
- ▶ NO conecte las terminales positiva (+), y negativa (-) a un objeto de metal tal como un alambre.
- ▶ NO transporte o almacene la batería con objetos de metal tales como joyas, pasadores, etc., ya que podrían generar calor si entran en contacto con la batería.
- ▶ NO elimine la batería al fuego o calor.
- ▶ NO almacene, use o recargue la batería cerca de una fuente de calor tal como el fuego o un calentador.
- ▶ NO permita que la batería se moje.
- ▶ NO perforo la batería con objetos punzantes u otros objetos filosos.
- ▶ NO pise, tire o golpee la batería con un martillo.
- ▶ NO use una batería que parezca estar deformada o dañada.
- ▶ NO suelde la batería directamente.
- ▶ NO ponga la batería en un horno microondas o un contenedor presurizado.
- ▶ NO use o sujete la batería en luz solar intensa o temperaturas elevadas tales como en un vehículo en clima caluroso.
- ▶ NO use en una ubicación donde pudiera haber electricidad estática.
- ▶ NO exceda el rango de temperatura de recarga de 0°C a 40°C (32°F a 104°F)
- ▶ RED recomienda que usted use solamente cargadores RED para recargar baterías RED.
- ▶ Almacene la batería en un lugar fuera del alcance de los niños.
- ▶ Si la batería tiene fuga o emite malos olores, deje de utilizarla inmediatamente.
- ▶ Si la batería emite un olor, genera calor, se decolora o deforma, o de cualquier manera parece anormal durante su uso, recarga o almacenamiento, inmediatamente retírela del equipo o cargador y deje de utilizarla.
- ▶ Si el electrolito empieza a fugarse de la batería y entra en contacto con su piel o prendas de ropa, inmediatamente lave con agua corriente. El no hacer esto podría resultar en inflamación de la piel.
- ▶ Si la batería tiene fugas y el electrolito alcanza los ojos, no frote. En lugar de ello, enjuáguese los ojos con agua corriente y busque

atención médica inmediata. El no hacer esto podría resultar en lesiones a los ojos.

- ▶ Si usted detecta decoloración, mal olor debido a fugas, sobrecalentamiento y/u otras irregularidades al usar la batería por primera vez, póngase en contacto con su representante de Bomb Squad (Departamento de Ventas/Apoyo) inmediatamente.



NOTE: Para mayor información respecto a la carga e instrucciones de cuidado de las baterías RED, por favor consulte nuestros [Términos y Condiciones](#).

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD DE EMBARQUE

El embarque de células y baterías de Iones de Litio está sujeto a requisitos nacionales e internacionales de embarque. Se requiere un transportista con certificación Clase 9 para transportar estos productos dentro de los Estados Unidos. Las baterías REDVOLT, REDVOLT-V, REDVOLT XL, y RED BRICK son consideradas Mercancías Peligrosas. Otros productos tales como las baterías REDVOLT AA y baterías RED Li de 7.2V también podrían clasificarse como Mercancías Peligrosas al comprarse a granel. Las leyes aplicables prohíben el embarque de baterías que están físicamente dañadas. Le exhortamos a consultar las reglas y reglamentos formales de embarque Clase 9 de mercancías peligrosas antes de preparar su embarque. Para mayor información respecto a estos reglamentos, por favor visite www.iata.org y www.dot.gov.

Para mayor información, consulte nuestras preguntas frecuentes (FAQs) sobre [Mercancías Peligrosas \(Objetos Regulados\)](#).

CHAPTER 1: INTRODUCCIÓN AL PRODUCTO



Figure: Cámara y Accesorios EPIC

Las cámaras EPIC y SCARLET® son parte del sistema de la Cámara Digital RED® de imágenes Fijas y en Movimiento (DSMC®). La familia DSMC incluye las cámaras EPIC, SCARLET WEAPON®, RED EPIC-W®, SCARLET-W®, y RED RAVEN®. Con un conteo de megapíxeles ultra elevado, velocidad de recuadro elevada, poder significativo de procesamiento, rango dinámico elevado, y las ventajas de un formato de archivos raw, cada cámara ofrece la habilidad para capturar video e imágenes fijas simultáneamente.

Esta guía es solamente para EPIC y SCARLET. Esta sección presenta las capacidades de procesamiento de imagen y características avanzadas del sistema EPIC y SCARLET. Para información acerca de otras cámaras, vaya a [RED Downloads](http://www.red.com/downloads) en www.red.com/downloads.

El sistema EPIC y SCARLET incluye las siguientes cámaras (organizadas por tipo de sensor):

TIPO DE SENSOR	CÁMARA
RED DRAGON	EPIC-M RED DRAGON (Fibra de Carbono) EPIC-M RED DRAGON EPIC-X RED DRAGON SCARLET DRAGON®
MYSTERIUM-X	EPIC-M MYSTERIUM-X EPIC-X MYSTERIUM-X SCARLET-X® MYSTERIUM-X
Monocromática	Monocromática EPIC M Monocromática EPIC-X
Monocromática RED DRAGON	Monocromática EPIC-M RED DRAGON

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

LEA ANTES DE UTILIZAR LA CÁMARA

Lea esta guía de operación cuidadosamente y en su totalidad antes de ensamblar u operar su cámara u otros accesorios RED. Además de este documento, RED ofrece las siguientes guías de operación para el sistema de cámaras:

- ▶ [Guía de Operación de Energía DSMC](#)
- ▶ [Guía de Operación de medios DSMC](#)

Para descargar las guías de operación RED, vaya a [RED Downloads](#) en www.red.com/downloads.

FORMATO DE ARCHIVOS R3D Y REDCODE

Todos los vídeos y recuadros se graban en el formato de archivos R3D®. El formato de archivos R3D fue desarrollado por RED para proporcionar un formato RAW eficiente y manejable de datos de vídeo que promueva capacidades avanzadas de edición de post producción. En el formato de archivos R3D, la imagen digital recibida del sensor es formateada como un recuadro de datos RAW con corrección de pixeles-defectos (pero en todos los demás aspectos sin procesar) de 16 bits por pixel. Cada recuadro RAW, o secuencia de recuadros RAW en un clip, es comprimida utilizando una compresión REDCODE® RAW, patentada basada en ondículas y luego almacenada en una RED MINI-MAG® o REDMAG™ de 1.8" SSD.

Los datos RAW son grabados independientemente de cualquier procesamiento de color de dominio RGB tal como ISO, White Balance, u otros ajustes RGB de color y espacio. En lugar de ello, los parámetros de color son guardados como metadatos de referencia, es decir, el color no se graba en los datos RAW registrados. Esta técnica de grabación promueve la flexibilidad en el procesamiento del color RGB, el cual puede ser diferido a post producción o configurado en el campo, sin afectar la calidad o rango dinámico de la imagen de datos RAW.

REDCODE es un códec de compresión visualmente sin pérdida de datos, basado en ondículas, que reduce los archivos R3D RAW a un tamaño manejable, permitiendo tiempos más largos de grabación en los medios. La habilidad de comprimir datos RAW es una de las tecnologías significativas que RED ha traído a la industria.

Para mayor información, consulte la [Guía de Operación de Medios DSMC](#), disponible en www.red.com/downloads.

NOTE: El sistema REDCINE-X PRO® puede crear y exportar archivos .RMD "Look" los cuales pueden entonces importarse como configuraciones predeterminadas de procesamiento de color de la ruta del monitor de la cámara. Esta información se almacena como metadatos de referencia, de tal modo que estas opciones de proceso de color puedan ser los valores por defecto utilizados en post producción. Para mayor información, vaya a "[Looks \(Perspectivas\)](#)" en la [página 154](#).

GRABR VÍDEO E IMÁGENES FIJAS

El vídeo de alta resolución, tal como el metraje digital capturado por la cámara, ha superado el detalle necesario para producir copias impresas profesionales de tamaño completo. Debido a su habilidad de grabar a velocidades y resoluciones elevadas, la cámara es ideal para capturar vídeo e imágenes fijas simultáneamente.

La cámara está equipada con un modo de imágenes fijas que facilita la captura de imágenes espectaculares. Con valores predeterminados optimizados para imágenes fijas y atajos por deslizamiento para la pantalla RED Touch, el cambio de modo Motion (movimiento) a modo Stills (imágenes fijas) es imperceptible. Usando la REDCINE-X PRO, u otras aplicaciones de edición que soportan el RED SDK, usted puede extraer imágenes fijas de resolución total de los archivos R3D.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

POST PRODUCCIÓN CON LA REDCINE-X PRO

El REDCINE-X PRO es una colección de herramientas profesionales de colorear de una luz, equipada con un cronograma integrado y una colección de software para post efectos que proporciona el entorno ideal para revisar metraje grabado, editar metadatos, organizar proyectos, y preparar sus archivos R3D. Use ya sea el REDCINE-X PRO o una aplicación compatible de edición no lineal de terceros para editar archivos R3D.

RED TETHER, incluida en REDCINE-X PRO, le permite grabar metraje de su cámara directamente a una computadora o a un disco externo. El uso de anclaje a la red elimina la necesidad de grabar a un SSD y descargar a una computadora posteriormente, ahorrándole tiempo. La última versión de REDCINE-X PRO y la [Guía de Operación de REDCINE-X PRO](#) están disponibles para descargarse de RED Downloads en www.red.com/downloads.

NOTE: RED TETHER se incluye en REDCINE-X PRO versión 35 o posterior.

NOTE: RED TETHER requiere de un puerto GIG-E, que esta disponible en el Expansor DSMC2® REDVOLT. Para mayor información, vaya a "[Conectores de Entrada/Salida](#)" en la [página 230](#).

HDRX Y MAGIC MOTION

HDRX

HDRX® extiende el rango dinámico hasta seis (6) pasos (2) imágenes de resolución y velocidad de recuadro idénticos. La primera imagen es una pista expuesta normalmente (pista A), mientras que la segunda es una pista subexpuesta (pista X) con un valor de exposición que refleja los pasos adicionales de la protección de reflejos. Estas pistas están "vinculadas en movimiento" durante la grabación, no dejando intervalos de tiempo entre las dos (2) exposiciones. Esto es diferente de las exposiciones alternas tradicionales, que tienen intervalos pequeños entre las pistas, produciendo pistas no deseadas de movimiento.

MAGIC MOTION

MAGIC MOTION es un método de post producción que combina dos (2) pistas HDRX para crear una imagen tanto con un desenfoque natural (de la pista A) y una referencia más precisa (la pista X). MAGIC MOTION produce una imagen con un rango de imagen extraordinario que no esta disponible con ninguna otra cámara de captura de movimiento.

El hacer tomas a 24 fps con un obturador de 180° (1/48 seg) en cámaras tradicionales de cine o digitales produce un desenfoque por movimiento en todo el proceso, que no es el modo como el ojo humano observa el movimiento. Por ejemplo, pídale a alguien que oscile su brazo. Lo que usted observaría en una grabación tradicional de esta acción es un desenfoque constante por movimiento hasta que el brazo se detiene. Sin embargo, lo que su ojo ve es tanto un desenfoque por movimiento como una referencia más precisa del brazo a lo largo de la trayectoria de movimiento. MAGIC MOTION crea una imagen que corresponde al movimiento natural observado por el ojo humano.

RECURSOS ADICIONALES

Los siguientes recursos ofrecen información adicional respecto a RED, el sistema DSMC, y la comunidad RED:

- ▶ **RED.com:** Verifique el sitio web oficial [RED](#) para la última información sobre los productos RED.
- ▶ **Artículos RED Learn:** RED ofrece [artículos técnicos a fondo](#) acerca de las cámaras RED, post producción, y cinematografía digital.
- ▶ **Descargas RED:** Vaya a [RED Downloads](#) para descargar las últimas versiones de firmware, guías de operación, y software de post-producción.
- ▶ **Juego de herramientas DSMC :** Vaya a [RED Downloads](#) para encontrar el juego de herramientas DSMC, que ofrece muchas herramientas y recursos útiles para personalizar y mejorar el flujo de trabajo de su cámara.
- ▶ **Soporte RED:** Consulte el sitio de soporte [RED SUPPORT](#) para preguntas frecuentes, o para enviar un ticket de soporte.
- ▶ **Soporte de Bomb Squad:** Para mayor información, póngase en contacto con su representante de Bomb Squad.
- ▶ **Ayuda Integrada en la Cámara:** Seleccione el botón Help (Ayuda) en la pantalla de la cámara para abrir el menú de ayuda para esa pantalla.
- ▶ **REDUSER:** Hable de todas las cosas relacionadas con RED en el foro de terceros [REDUSER](#).

CHAPTER 2:

COMPONENTES DEL SISTEMA DE LA CÁMARA

NOTE: Los módulos y las monturas de las lentes NO SON INTERCAMBIABLES SIN DESCONEJION, lo cual significa que usted no puede quitar o instalar estos objetos mientras la cámara esta encendida. Antes de instalar o quitar estos objetos, usted DEBE apagar la cámara. El no hacer esto podría resultar en daños al objeto o la cámara que no están cubiertos bajo la garantía.

NOTE: La disponibilidad de componentes enumerados en este capítulo está sujeta a cambio en cualquier momento.

RECURSOS ADICIONALES

Para mayor información sobre energía y medios, vea las siguientes guías, disponibles en www.red.com/downloads:

- ▶ [Guía de operación de energía DSMC](#)
- ▶ [Guía de operación de medios DSMC](#)

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

BRAIN



Figure: RED EPIC-X DRAGON BRAIN

El DSMC BRAIN® es el centro de procesamiento de imágenes del sistema de la cámara y apoya la energía, medios y otros módulos.

CONTROL DE BRAIN: TECLA PWR/REC

- ▶ Presione y mantenga completamente presionada la tecla **PWR/REC** por dos (2) segundos para encender/apagar.
- ▶ Cuando la cámara esté encendida, presione completamente y luego libere la tecla **PWR/REC** para alternar iniciar/detener la grabación.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

LEDS (DIODOS EMISORES DE LUZ) BRAIN

Esta sección describe las funciones de los LED (Diodos Emisores de Luz) para la cámara.

LED (DIODO EMISOR DE LUZ)	COLOR/PARPADEANDO	DESCRIPCIÓN
LED (Diodo Emisor de Luz) del Estado de Energía (PWR)	Off	No hay energía presente
	Verde	Power presente; cámara encendida
	Ámbar parpadeando	Power presente; 5 a 10 minutos disponibles de tiempo de batería
	Ámbar	Power presente; cámara inicializando
	Rojo parpadeando	Power presente; ≤5 minutos disponibles de tiempo de batería
	Rojo	Power presente; cámara apagada
Estado de Grabación (REC) del LED (Diodo Emisor de Luz)	Apagado	No hay medios presentes
	Verde	Listo para grabar
	Ámbar	Finalizando
	Rojo parpadeando (lento)	Medios montados con >5% y ≤10% de espacio disponible en los medios
	Rojo parpadeando (rápido)	Medios montados con 5% de espacio disponible en el medio
	Rojo	Recording
LED (Diodo Emisor de Luz) del Estado de Energía (PWR) y LED (Diodo Emisor de Luz) de Estado de Grabación (REC)	Ambos verdes parpadeando	Actualización de firmware en progreso
	Ambos rojos parpadeando	Error en la actualización del firmware

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

MÓDULOS DE MEDIOS

Esta sección describe los módulos de medios. RED® ofrece los siguientes módulos de medios:

OBJETO	NÚMERO DE PARTE
Módulo Lateral SSD DSMC de 1.8"	720-0013
Módulo Lateral (DRAGON) ¹ SSD DSMC de 1.8"	N/A
Módulo Lateral (DRAGON) ² de Fibra de Carbono DSMC de 1.8"	N/A
Módulo SSD Lateral RED MINI-MAG®	720-0021
Módulo SSD Lateral ² de Fibra de Carbono RED MINI-MAG	N/A
Módulo Posterior SSD	720-0009

1. El Módulo Lateral (DRAGON) SSD DSMC de 1.8" está solamente disponible con la compra de un BRAIN basado en sensor RED DRAGON.
2. Los módulos laterales SSD de fibra de carbono están solamente disponibles con la compra de un BRAIN de fibra de carbono.

MÓDULOS LATERALES SSD



Figure: Módulo Lateral SSD DSMC

Los módulos de medios se unen a la cámara para habilitar el uso de medios RED MINI-MAG o REDMAG™ de 1.8". Ambos sistemas de módulos laterales SSD tienen el mismo conector EVF/LCD LEMO®, teclas de usuario, y botón REC.

Para mayor información, vea la [Guía de Operación DSMC Media](http://www.red.com/downloads), disponible en www.red.com/downloads.

CONECTOR DEL MÓDULO LATERAL SSD

CONECTOR	TIPO DE CONECTOR	FUNCIÓN DEL CONECTOR
Visor Electrónico (EVF)/LCD (Pantalla de Cristal Líquido)	N/A	Compatibilidad de energía y monitoreo externo para un visor o pantalla electrónico

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CONTROLES DEL MÓDULO LATERAL SSD

CONTROL	DESCRIPCIÓN
Tecla de Usuario 1	Tecla programable Tecla de Usuario 1 + 2 Presionar: Expulsar Medios
Botón REC (Grabación)	Tecla programable Presionar Totalmente: Alternar Grabación Presionar Parcialmente: Iniciar Auto Enfoque
Tecla de Usuario 2	Tecla programable Tecla de Usuario 1 + 2 Presionar: Expulsar Medios

LED (PANTALLA DE CRISTAL LÍQUIDO) LATERAL SSD

LED	COLOR/PARPADEANDO	DESCRIPCIÓN
Record Status LED ¹	Off	Not recording, or media not mounted
	Red	Recording

1. Para mayor información acerca de cómo activar/desactivar este LED, vaya a "[Indicador \(Indicador\)](#)" en la página 120.

MÓDULO POSTERIOR SSD



Figure: Módulo Posterior SSD

El Módulo Posterior SSD se asegura a la parte posterior del Adaptador del Módulo o a un Módulo del Adaptador +1 para servir como una ubicación posterior para grabar a una SSD REDMAG de 1.8".

Para mayor información, vea la [Guía de Operación DSMC Media](#), disponible en www.red.com/downloads.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

SISTEMAS REDMAG Y RED MINI-MAG



Figure: RED MINI-MAG (120GB)

NOTE: Para mayor información, consulte la [Guía de Operación de DSMC Media](#), disponible en www.red.com/downloads.

Las SSD REDMAG de 1.8" y las SSD RED MINI-MAG® entregan opciones de grabación rápidas y confiables para su cámara. Una RED STATION® le capacita para conectar medios a su computadora para descarga y edición.

SSD DE RED MINI-MAG

RED ofrece las siguientes SSD RED MINI-MAG:

ARTÍCULO	NÚMERO DE PARTE	FIRMWARE REQUERIDO
RED MINI-MAG (120GB)	750-0075	Para v5: v5.3.47 o posterior Para v6: v6.0.40 o posterior
RED MINI-MAG (240GB)	750-0082	v5.1.47 o posterior
RED MINI-MAG (480GB)	750-0090	v6.3.75 o posterior
RED MINI-MAG (512GB) V4 ¹	750-0078	v5.1.34 o posterior
RED MINI-MAG (512GB) V5 ¹	750-0078	Para v6.2: v6.2.60 o posterior Para v6.3: v6.3.17 o posterior
RED MINI-MAG (512GB) V6 ¹	750-0078	Para v6.2: v6.2.63 o posterior Para v6.3: v6.3.27 o posterior
RED MINI-MAG (960GB)	750-0087	v6.3.75 o posterior
RED MINI-MAG (1 TB) ²	750-0081	v5.3.34 o posterior

1. Para ver el número de Modelo, vaya a **Menu > Media > Device**.

2. La RED MINI-MAG 1 TB puede tomar hasta 20 segundos para montarse a una computadora o a una cámara.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

SSD REDMAG DE 1.8"

RED ofrece las siguientes SSD REDMAG DE 1.8" y RED STATIONS compatibles:

ARTÍCULO	NÚMERO DE PARTE
SSD REDMAG de 1.8" (48GB)	750-0044
SSD REDMAG de 1.8" (64GB)	750-0025
SSD REDMAG de 1.8" (128GB) ¹	750-0021
SSD REDMAG de 1.8" (240GB) ²	750-0061
SSD REDMAG de 1.8" (256GB) ¹	750-0026
SSD REDMAG de 1.8" (512GB) ¹	750-0037
REDMAG RED STATION de 1.8"	750-0006
REDMAG RED STATION de 1.8" (MINI)-ESATA	750-0035
REDMAG RED STATION de 1.8" (MINI)-USB 3.0	750-0036
REDMAG RED STATION de 2.5"	750-0007

1. Estas SSD REDMAG de 1.8" ya no están disponibles para la compra en red.com, pero todavía son compatibles con RED.
2. La SSD REDMAG de 1.8" (240GB) requiere que su cámara esté en el firmware v5.1.44 o posterior.

MÓDULOS DE ADAPTADOR



Figure: Adaptador del Módulo (izquierda) y Módulo del Adaptador +1(Derecha)

Los módulos del adaptador le capacitan para conectar otros módulos a la cámara para funcionalidad expandible. El Módulo del Adaptador +1 proporciona un puerto de energía auxiliar para accesorios y un puerto adicional Visor Electrónico (EVF)/LCD (Pantalla de Cristal Líquido) para visualización y salida adicional del monitor.

Ambos módulos del adaptador también ofrecen 1/4-20 puntos de montaje adicionales en la parte superior para apoyo de la configuración. La mayoría de los módulos requieren un Adaptador del Módulo o un Módulo del Adaptador +1 para unirse a su cámara.

Para mayor información, vaya a ["Configure Su Cámara" en la página 46](#).

WARNING: El Adaptador del Módulo NO es compatible con el Módulo del Adaptador +1.

WARNING: El Módulo del Adaptador +1 NO ES compatible con el Adaptador del Módulo.

WARNING: NO use el puerto Visor Electrónico (EVF)/LCD (Pantalla de Cristal Líquido) si un Pro I/O Module (Módulo Pro Entrada/Salida) está conectado a la cámara.

RED ofrece los siguientes módulos del adaptador:

ARTÍCULO	NÚMERO DE PARTE
Adaptador del Módulo	720-0008
Módulo del Adaptador +1 ¹	720-0018

1. El Módulo del Adaptador +1 requiere que su cámara esté en el firmware v4.08 o posterior.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CONEXIONES DEL MÓDULO DEL ADAPTADOR +1



Figure: Módulo del Adaptador +1

#	CONECTOR	TIPO DE CONECTOR	FUNCIÓN DEL CONECTOR
1	Montaje	Montaje 1/4-20	Es compatible con equipo auxiliar adicional
2	Visor Electrónico (EVF)/LCD (Pantalla de Cristal Líquido)	N/A	Video digital personalizado e interconexión de energía entre la cámara y el Visor Electrónico (EVF) RED o la LCD (Pantalla de Cristal Líquido) RED; Disposición de los pines no publicada
3	Salida de energía auxiliar (PWR)	0B LEMO 4-pines	Proporciona canalización de batería no regulada de (+) 11.5 a 17 V; Conecta a accesorios de 2 pines con el Cable Adaptador de 4 Pines a 2 Pines RED; la máxima corriente sostenida es 2 A
4	Conector de base REDMOTE®	Conector POGO de 8 puntos	Energía y apoyo para el REDMOTE
5	Conector de base	Conector SEARAY	Es compatible con la energía y comunicación con los módulos

WARNING: NO use el puerto Visor Electrónico (EVF)/LCD (Pantalla de Cristal Líquido) en el Módulo Adaptador +1 si un Pro I/O Module (Módulo Pro Entrada/Salida) está conectado a la cámara. El Módulo Pro I/O Module anula los puertos de salida de energía EVF/LCD y AUX cuando está conectado.

NOTE: El ajuste de salida de energía auxiliar predeterminado está encendido. Para alternar el ajuste de energía encendido/apagado, vaya a **Menu > Power > Power Out > +1 PWR**. El último ajuste de salida de energía se guarda hasta una actualización del firmware o un restablecimiento de fábrica.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ACCESORIOS DEL MÓDULO DEL ADAPTADOR +1

Para mayor información, así como una lista completa de cables del Visor Electrónico (EVF)/LCD (Pantalla de Cristal Líquido) y otros cables accesorios, vaya a la [RED Store](http://www.red.com) en www.red.com.

ACCESORIO	TIPO DE CONECTOR	FUNCIÓN DEL CONECTOR	NÚMERO DE PARTE
Cable Adaptador ¹ de 4 Pines a 2 Pines	LEMO de 4-Pines 0B a 2-Pines 0B	Apoyo de energía para accesorios basados en 2 pines	790-0334
Adaptador ² Micro HDMI a HDMI	Micro HDMI a HDMI Estándar	Conexión de Video HDMI desde la cámara al aditamento de apoyo auxiliar Visor Electrónico (EVF)/LCD (Pantalla de Cristal Líquido)	N/A

1. El Cable Adaptador de 4 Pines a 2 Pines convierte la energía de 4 pines a una conexión LEMO hembra de 2 pines, habilitando la compatibilidad para accesorios basados en 2 pines desde el Módulo del Adaptador +1 o el Pro I/O Module.
2. El Adaptador Micro HDMI a HDMI puede reemplazarse en el campo.

MÓDULOS DE ENERGÍA

Los módulos de energía se unen a un Adaptador del Módulo o a un Módulo del Adaptador +1 para proporcionar a la cámara opciones flexibles de energía para las baterías REDVOLT®, REDVOLT-V, REDVOLT XL, y RED BRICK®. Cuando se usa en combinación con un Adaptador de Energía AC DSMC o una Empuñadura Lateral DSMC, usted puede cambiar baterías en caliente sin interrumpir la grabación.

RED ofrece los siguientes módulos de energía:

ARTÍCULO	NÚMERO DE PARTE
Módulo de Batería Pro (Dual)	720-0005
Módulo de Batería Pro (Quad)	720-0006
Módulo ¹ REDVOLT XL	740-0031
Módulo Quickplate	790-0343
Backpack Quickplate (Corto)	790-0342
Quickplate RED	790-0008

1. El Módulo REDVOLT XL requiere que su cámara esté en el firmware v5.1.29 o posterior.

Para mayor información, vea la [Guía de Operación DSMC Energía](http://www.red.com/downloads), disponible en www.red.com/downloads.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

BATERÍAS Y CARGADORES RED



Figure: REDVOLT XL (izquierda) y REDVOLT (derecha)

Las REDVOLT, REDVOLT-V, REDVOLT XL, y RED BRICK son células de baterías de iones de litio ligeras, recargables que proporcionan energía sostenida a la cámara. Estas baterías proporcionan energía móvil a largo plazo y se unen a la Cámara por vía de un módulo de energía u otro accesorio de RED. Los cargadores RED rellenan la capacidad perdida para las baterías REDVOLT, REDVOLT-V, REDVOLT XL, y RED BRICK.

RED ofrece las siguientes baterías y cargadores:

ARTÍCULO	NÚMERO DE PARTE
REDVOLT	740-0020
REDVOLT-V	740-0043
REDVOLT XL	740-0021
RED BRICK	740-0002
Cargador de Viaje REDVOLT	790-0134
Cargador REDVOLT (Quad)	740-0015
CARGADOR RED	740-0006

Para mayor información, vea la [Guía de Operación DSMC Energía](#), disponible en www.red.com/downloads.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

OTROS MÓDULOS

Esta sección describe otros módulos. RED ofrece los siguientes controles misceláneos:

OBJETO	NÚMERO DE PARTE
Módulo Pro I/O	720-0004
Módulo REDCAST ¹	720-0025

1. El Módulo REDCAST requiere que su cámara esté en el firmware v5.2.28 o posterior.

MÓDULO PRO I/O



Figure: Módulo Pro I/O

El Pro I/O Module reúne las conexiones esenciales de entrada y salida (I/O) en un (1) módulo, proporcionando un nodo central para componentes profesionales de audio y video. El Pro I/O Module ofrece las siguientes funciones:

- ▶ Puertos centralizados que facilitan el manejo de conexiones y cables.
- ▶ Puerto LCD/EVF que le permite conectar una pantalla LCD (Pantalla de Cristal Líquido) o Visor Electrónico (EVF) adicional.
- ▶ Disparadores personalizables que interconectan con dispositivos de control de terceras partes GPIO y RS232 usando cables Pro I/O.
- ▶ Puntos de montaje para un módulo adicional o un REDMOTE.
- ▶ Sistema de enfriamiento interno que mantiene una temperatura de operación apropiada.

Para mayor información consulte la [Guía de Operación del Pro I/O Module](http://www.red.com/downloads), disponible en www.red.com/downloads.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

MÓDULO REDCAST



Figure: Módulo REDCAST

El Módulo REDCAST® permite la transmisión en vivo (streaming) 4K, capacitándole para capturar y ver la acción en tiempo real. Compatible con tanto la cámara EPIC DRAGON como con la cámara SCARLET DRAGON, el Módulo REDCAST usa cuatro (4) conexiones de salida 3G-SDI para transmitir video de 4K hasta a 60 cuadros por segundo. Cinco (5) agujeros de montaje 1/4-20 están incorporados en la parte superior del módulo, permitiendo que se unan varios periféricos mecánicos.

Para mayor información, consulte la [Guía de Operación del Módulo REDCAST](#), disponible en www.red.com/downloads.

PANTALLAS Y VISORES ELECTRÓNICOS

RED ofrece las siguientes pantallas y visores electrónicos (EVF):

NOTE: RED ofrece múltiples soluciones de montaje para cada tipo de cámara.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

OBJETO	RESOLUCIÓN	INCLINACIÓN (APROXIMADA)	GIRO (APROXIMADA)	NÚMERO DE PARTE
LCD (Pantalla de Cristal Líquido) DSMC2 RED Touch 7.0" (Woven CF) ¹	1920 x 1136	Total: 180° Hacia adelante: 90° Hacia atrás: 90°	Total: 360° CW: 180° CCW: 180°	730-0018
LCD (Pantalla de Cristal Líquido) DSMC2 RED Touch 7.0" (Aluminio) ¹	1920 x 1136	Total: 180° Hacia adelante: 90° Hacia atrás: 90°	Total: 360° CW: 180° CCW: 180°	730-0024
LCD (Pantalla de Cristal Líquido) DSMC2 RED Touch 4.7" ¹	1280 x 720	Total: 240° Hacia adelante: 90° Hacia atrás: 150°	Sin giro	730-0019
LCD (Pantalla de Cristal Líquido) RED Touch 5.0" ²	800 x 400	Total: 270° Hacia adelante: 180° Hacia atrás: 90°	Total: 360° CW: 180° CCW: 180°	730-0008
LCD (Pantalla de Cristal Líquido) RED Touch 7.0" ^{2, 3}	1920 x 1136	Total: 180° Hacia adelante: 90° Hacia atrás: 90°	Total: 360° CW: 180° CCW: 180°	730-0007
LCD (Pantalla de Cristal Líquido) RED Touch 9.0" ²	1280 x 768	Total: 270° Hacia adelante: 180° Hacia atrás: 90°	Total: 360° CW: 180° CCW: 180°	730-0011
LCD (Pantalla de Cristal Líquido) RED PRO 7" ²	1024 x 600	Sin inclinación	Sin giro	730-0009
LCD (Pantalla de Cristal Líquido) ² RED PRO Touch 7.0"	1920 x 1136	Sin inclinación	Sin giro	730-0025
Visor Electrónico (EVF) DSMC2 RED (Diodo Orgánico Emisor de Luz (OLED)) ²	1920 x 1080	N/A	N/A	730-0021
Visor Electrónico (EVF) BOMB® (LCOS) ²	1280 x 784	N/A	N/A	730-0004
VISOR ELECTRÓNICO (EVF) BOMB (DIODO ORGÁNICO EMISOR DE LUZ (OLED)) ²	1280 x 1024	N/A	N/A	730-0010

1. Para usar esta pantalla con una cámara EPIC o SCARLET se requiere un Adaptador B DSMC2 LEMO.
2. Para usar esta pantalla con una cámara DSMC2 se requiere un Adaptador A DSMC2 LEMO.
3. La LCD (Pantalla de Cristal Líquido) RED Touch 7.0" requiere que su cámara tenga el firmware v5.2.38 o posterior.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

Para una lista completa de claves de usuario y acciones predeterminadas de LCD (Pantalla de Cristal Líquido) y Visor Electrónico (EVF), vaya a ["Funciones predefinidas de las teclas" en la página 256](#).

LCD (PANTALLAS DE CRISTAL LÍQUIDO) RED



Figure: LCD (Pantalla de Cristal Líquido) RED Touch 7.0"

Las pantallas RED proporcionan importantes parámetros de cámara en la interfaz gráfica del usuario (GUI) y ofrecen una variedad de opciones de visualización en el monitor. Los monitores de pantalla táctil RED le permiten usar gestos para navegar menús y ajustar los parámetros de la cámara. Las pantallas RED ofrecen RGB de 8 bits, escaneado progresivo 4:4:4, proporcionando hasta 16.7 millones de colores y hasta 70% de la gama de colores NTSC.

PRECAUCIONES PARA LA LCD (PANTALLA DE CRISTAL LÍQUIDO)

WARNING: NO use una pantalla RED como asa para levantar o transportar la cámara. El daño a una pantalla RED u otros componentes del sistema de cámara causados por usar la pantalla como asa no están cubiertos por la garantía.

WARNING: NO use los agujeros con rosca en la base de la LCD (Pantalla de Cristal Líquido) RED Touch para montar la pantalla a la cámara. El daño a una pantalla RED u otros componentes del sistema de cámara causados por usar estos agujeros con rosca no está cubierto por la garantía.

WARNING: NO intente dar vuelta a una LCD (Pantalla de Cristal Líquido) más allá de su rango de inclinación o giro. El daño a una pantalla RED u otros componentes de la cámara causado por fuerza excesiva no está cubierto por la garantía. Para mayor información sobre el rango de inclinación y giro para cada pantalla, vaya a ["Pantallas y Visores Electrónicos" en la página 28](#).

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

VISORES ELECTRÓNICOS (EVF) BOMB



Figure: Visor Electrónico (EVF) BOMB (Diodo Orgánico Emisor de Luz (OLED))

Los Visores Electrónicos (EVF) BOMB (LCOS) y Visores Electrónicos (EVF) BOMB (Diodo Orgánico Emisor de Luz (OLED)) proporcionan soluciones especializadas de visualización para la cámara. El Visor Electrónico (EVF) BOMB (LCOS) es un visor de alta definición, ligero y de bajo perfil. El Visor Electrónico (EVF) BOMB (Diodo Orgánico Emisor de Luz (OLED)) usa tecnología OLED (Diodo Orgánico Emisor de Luz), proporcionando negros más profundos e imágenes de color más exactas.

OBJETO	PROPORCIÓN DE CONTRASTE	RANGO DE DIOPTRÍA
Visor Electrónico (EVF) BOMB (LCOS) ¹	1000:1 típico	2.0 a -5.0.1
VISOR ELECTRÓNICO (EVF) BOMB (Diodo Orgánico Emisor de Luz (OLED)) ¹	>10,000:1 típico	2.0 a -5.0.1

1. Para usar estas pantallas con una cámara DSMC2 se requiere un Adaptador A DSMC2 LEMO.

WARNING: NO apunte el ocular del Visor Electrónico (EVF) BOMB (Diodo Orgánico Emisor de Luz (OLED)) hacia la luz directa del sol. La continua exposición a la luz directa del sol puede dañar el Visor Electrónico (EVF). Apunte el ocular lejos de la luz del sol cuando no se esté usando. El daño al Visor Electrónico (EVF) BOMB (Diodo Orgánico Emisor de Luz (OLED)) causado por la continua exposición a la luz directa del sol no está cubierto por la garantía.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

FUNCIONES DEL VISOR ELECTRÓNICO (EVF) BOMB

#	FUNCIÓN	DESCRIPCIÓN
1	Conector del Visor Electrónico (EVF)	Interconexión de video digital y energía Custom (personalizada) entre la cámara y el Visor Electrónico (EVF) RED; Disposición de los pines no publicada
2	Visor Electrónico (EVF) LED Tally	Cuando se habilita, la LED se ilumina de rojo cuando está grabando; Para mayor información, vaya a " Indicator (Indicador) " en la página 120 .
3	Tecla 1	Tecla programable Magnificación: Alternar
4	Tecla 2	Tecla programable Verificar Exposición: Alternar
5	Calentador del ocular	El calentador integrado del ocular automáticamente calienta el ocular cuando el Visor Electrónico (EVF) detecta una temperatura baja en el medio ambiente.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

VISOR ELECTRÓNICO (EVF) DSMC2 RED

El Visor Electrónico (EVF) DSMC2 RED (Diodo Orgánico Emisor de Luz (OLED)) es un visor electrónico de alta definición diseñado como la solución ideal de monitoreo de visor único. Ofreciendo la última tecnología OLED (Diodo Orgánico Emisor de Luz), este Visor Electrónico (EVF) proporciona una inigualable experiencia de visualización con una micro-pantalla de 1080p OLED, y una exactitud de color mejorada con representación de color RGB de 30 bits. Vea y monitoree su metraje RED como ha sido previsto con colores más verdaderos y negros más profundos en un campo de vista más grande.

Diseñado con OBSOLESCENCE OBSOLETE® en mente, el Visor Electrónico (EVF) RED DSMC2 (Diodo Orgánico Emisor de Luz (OLED)) es perfecto para usarse con las cámaras WEAPON, SCARLET-W, RAVEN, EPIC o SCARLET. RED ofrece múltiples soluciones de montaje para cada tipo de cámara.

WARNING: NO apunte el ocular del Visor Electrónico (EVF) RED DSMC2 (Diodo Orgánico Emisor de Luz (OLED)) a la luz directa del sol. La continua exposición a la luz directa del sol puede dañar el Visor Electrónico (EVF). Apunte el ocular lejos de la luz del sol cuando no se esté usando. El daño al Visor Electrónico (EVF) DSMC2 (Diodo Orgánico Emisor de Luz (OLED)) causado por la continua exposición a la luz directa del sol no está cubierto por la garantía.

NOTE: NO apriete demasiado el anillo negro de tensión en el conector EVF. El EVF está diseñado para permitir la rotación aún cuando el anillo de tensión está completamente accionado.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

FUNCIONES DEL VISOR ELECTRÓNICO (EVF) RED DSMC2



Figure: Visor Electrónico (EVF) DSMC2 RED

#	FUNCIÓN	DESCRIPCIÓN
1	Montaje del Visor Electrónico (EVF) RED DSMC2	La Montura del Visor Electrónico (EVF) RED DSMC2. NO apriete demasiado el anillo negro de tensión en el conector EVF. El EVF está diseñado para permitir la rotación aún cuando el anillo de tensión está completamente accionado.
2	Conector del Visor Electrónico (EVF) ¹	Interconexión de video digital y energía Custom (personalizada) entre el Visor Electrónico (EVF) y otros dispositivos RED, Disposición de los pines no publicada; compatible con los cables estándar del Visor Electrónico (EVF)/LDC LEMO.
3	Tecla 1	Tecla programable Magnificación: Alternar
4	Tecla 2	Tecla programable Verificar Exposición: Alternar
5	Punto de montaje	Punto de montaje para la Placa de Montaje del Visor Electrónico (EVF) RED DSMC2 (Arriba)
6	Bloque Modular Óptico del Visor Electrónico (EVF) RED DSMC2	Totamente cubierto con un campo de visión de > 32°

1. No visible. Mostrada con la Montura del Visor Electrónico (EVF) RED DSMC2 unida.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ADAPTADORES LEMO

Esta sección describe el Adaptador DSMC2 LEMO A y el Adaptador DSMC2 LEMO B. Éstos adaptadores le capacitan a usar las pantallas EPIC/SCARLET con su cámara DSMC2 y usar pantallas DSMC2 con su cámara EPIC/SCARLET. Para más información sobre pantallas disponibles, vaya a "[Pantallas y Visores Electrónicos](#)" en la [página 28](#).

ARTÍCULO	NÚMERO DE PARTE
Adaptador DSMC2 LEMO A	720-0037
Adaptador DSMC2 LEMO B	720-0038

ADAPTADOR LEMO A



Figure: Adaptador DSMC2 LEMO A

El Adaptador DSMC2 LEMO A hace sus pantallas existentes RED Touch, RED PRO, y RED PRO Touch así como los Visores Electrónicos (EVF) de RED, totalmente compatibles con el sistema de cámara DSMC2. El Adaptador DSMC2 LEMO A convierte la conexión pogo en la cámara DSMC2 a un puerto legacy EVF/LCD LEMO. El Adaptador DSMC2 LEMO está diseñado para unirse al puerto primario (arriba), o al secundario (lado) EVF/LCD en la cámara DSMC2.

Cuando se usa junto con el Adaptador DSMC2 LEMO B, este adaptador le habilita a montar una LCD DSMC2 RED Touch lejos de la cámara, a brazo NOGA u otro punto de montaje estable.

El Adaptador DSMC2 LEMO A es compatible con los modelos BOMB EVF, (LCOS) y (OLED), o posteriores.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ADAPTADOR LEMO B



Figure: Adaptador DSMC2 LEMO B

El Adaptador DSMC2 LEMO B le habilita a usar una LCD DSMC2 RED Touch con su cámara existente EPIC o SCARLET. El Adaptador DSMC2 LEMO D convierte la señal de la pantalla de una conexión pogo a puerto legacy EVF/LCD LEMO. El Adaptador DSMC2 LEMO D está diseñado para montarse a su cámara EPIC o SCARLET usando agujeros de montaje standard 1/4-20.

Cuando se usa junto con el Adaptador DSMC2 LEMO B, este adaptador le habilita a montar una LCD DSMC2 RED Touch lejos de la cámara, a brazo NOGA u otro punto de montaje estable.

MÓDULOS DE CONTROL DE LA CÁMARA

Esta sección describe los módulos de control de la cámara. Éstos dispositivos proporcionan un amplio despliegue de botones, controles, y otras funciones programables para interactuar con la cámara. RED ofrece los siguientes controles:

OBJETO	NÚMERO DE PARTE
Empuñadura Lateral del DSMC	720-0012
RED Switchblade-M ¹	720-0026
REDMOTE	770-0006
Puente R.C.P.™ (Kit de Desarrollo R.C.P.)	720-0028

1. El RED Switchblade-M requiere que su cámara tenga el firmware v5.2.28 o posterior. La total funcionalidad requiere firmware v5.3 o posterior.
2. El puente R.C.P. requiere que su cámara esté en el firmware v5.2.28 o posterior.

EMPUÑADURA LATERAL DEL DSMC



Figure: Empuñadura Lateral del DSMC

La Empuñadura Lateral DSMC proporciona controles de menú programables y un compartimiento de batería que tiene capacidad para una (1) batería REDVOLT. La pantalla LCD (Pantalla de Cristal Líquido) de la Empuñadura Lateral DSMC muestra los valores de parámetros de la cámara y se ilumina para operación en ambientes oscuros. Cuando se instala una REDVOLT en la Empuñadura Lateral DSMC, las baterías conectadas a otros módulos de energía pueden ser intercambiadas sobre la marcha, proporcionando operación ininterrumpida.

Para una lista completa de teclas de usuario y acciones predeterminadas de la Empuñadura Lateral DSMC, vaya a ["Funciones predefinidas de las teclas" en la página 256](#).

NAVAJA RED-M



Figure: Navaja RED-M

El RED Switchblade-M es una solución de interfaz ligera y de bajo perfil que se monta al lado de la cámara. Con una pantalla OLED de 1.7" y controles completos de navegación, la navaja RED M le proporciona acceso completo a los menús mientras optimiza el tamaño y peso de la configuración de su cámara.

Para una lista completa de teclas de usuario y acciones predeterminadas de la RED Switchblade-M, vaya a ["Funciones predefinidas de las teclas" en la página 256](#).

NOTE: El RED Switchblade-M requiere el firmware de la cámara en la v5.2.28 o posterior. La funcionalidad total requiere el firmware de la cámara en la v5.3 o posterior.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

REDMOTE



Figure: REDMOTE

La REDMOTE es una unidad de control remoto de la cámara que se une a la parte posterior de la cámara o al módulo de expansión de más atrás. El REDMOTE puede ser separado de la cámara o del módulo posterior y proporciona control remoto inalámbrico a la cámara a través del protocolo propietario de control RED Command Protocol (R.C.P).

Para una lista completa de teclas de usuario y acciones predeterminadas REDMOTE, vaya a "[Funciones predefinidas de las teclas](#)" en la [página 256](#).

Para mayor información, vaya a "[Sistema REDMOTE](#)" en la [página 164](#).

IMPORTANT: Para operar de manera apropiada, actualice el firmware tanto de REDMOTE como de la cámara a la versión más reciente.

PUENTE R.C.P.

El Puente R.C.P Bridge es un módulo inalámbrico que proporciona compatibilidad de comunicación para el desarrollo de aplicación de tercera parte. El Puente R.C.P. se conecta a la parte posterior de la cámara u otro módulo posterior compatible. El REDLINK Bridge es parte del Equipo de Desarrollo REDLINK y usa el Protocolo de Comando RED (RCP) para comunicar información entre la cámara y su aplicación.

Para mayor información consulte la [Guía de Operación del Puente R.C.P](#), disponible en www.red.com/downloads.

NOTE: El Puente R.C.P Bridge requiere que el firmware de la cámara sea v5.2.8 o posterior.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

MONTAJES DE LENTE

RED ofrece las siguientes monturas de lente:



Figure: Montura DSMC Mg PL 2.0

ARTÍCULO	NÚMERO DE PARTE
Montura DSMC Mg PL 2.0 ¹	725-0024
Montura DSMC Ti PL (Cautiva)	725-0022
Montura DSMC AI Canon (Cautiva)	725-0026
Montura DSMC Ti Canon (Cautiva)	725-0032
Montura DSMC AI Nikon	725-0006
Montura DSMC Ti Nikon	725-0007
Montura DSMC AI Leica M (Cautiva)	725-0029
MONTURA DE MOVIMIENTO DSMC Ti PL ²	725-0012
MONTURA DE MOVIMIENTO DSMC Ti Canon (Cautiva) ²	725-0038

1. Para las cámaras EPIC y SCARLET, el ventilador DSMC Fan 2.0 (Inferior) y la montura DSMC Mg PL Mount 2.0 no son compatibles entre sí en forma nativa, ya que la rejilla protectora del ventilador impide la rotación del aro de seguridad de la montura de la lente. Para usar estos dispositivos juntos, quite las pestañas de abajo del aro de seguridad usando un desarmador T8 TORX®.
2. La MONTURA DE MOVIMIENTO DSMC RED requiere que su cámara esté en el firmware v5.1.14 o posterior.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

FILTROS OLPF INTERCAMBIABLES

El sistema de la Cámara incluye filtros de paso bajo (OLPFs) inteligentes, intercambiables. La cámara automáticamente reconoce el tipo de OLPF instalado, eliminando la necesidad de configurar los ajustes de OLPF en el menú de la cámara.



Figure: Sistema OLPF Intercambiable DSMC

NOTE: El sistema de OLPF intercambiables DSMC es únicamente compatible con el sensor DRAGON.

El sistema de OLPF intercambiables DSMC es una mejora al filtro óptico de paso bajo (OLPF) en su EPIC DRAGON o SCARLET DRAGON. El sistema de montaje modular le capacita para remover y reemplazar los OLPF para lograr reproducción óptima de color en cualquier iluminación y ambiente.

RED ofrece los siguientes OLPF modulares intercambiables DSMC para EPIC DRAGON y SCARLET DRAGON

ARTÍCULO	ETIQUETA ¹	NÚMERO DE PARTE	FIRMWARE REQUERIDO
OLPF DSMC Para Resaltar el Tono de la Piel	S	790-0461	v5.2.28 o posterior
OLPF DSMC Optimizado de Luz Baja	L	790-0462	v5.2.28 o posterior
DSMC H ₂ O OLPF	H	790-0472	v5.3.29 o posterior
OLPF DSMC Estándar	D	790-0517	v6.0.37 o posterior
OLPF (Color) DSMC de Paso IR	I	790-0473	v5.3.33 o posterior
OLPF2 DSMC Monocromático	M	790-0481	v5.2.9 o posterior
OLPF (Monocromo) ² DSMC de Paso IR	I	790-0474	v5.3.33 o posterior

1. Visible en la parte superior interna del ensamble OLPF.

2. Los OLPF Monocromos son para usarse ÚNICAMENTE con el sensor DRAGON Monocromo.

RIELES, MONTURAS, EQUIPO TÁCTICO Y CABLES

RED ofrece una amplia variedad de equipo de apoyo, plataformas de monturas, cables, accesorios y otro equipo. Para mayor información, visite la [Tienda RED](http://www.red.com/store) en www.red.com/store.

CHAPTER 3: OPERACIONES BÁSICAS

OPERACIONES DE ENERGÍA

Esta sección describe las operaciones básicas de energía del sistema de la cámara.

Para mayor información, vea la [Guía de Operación DSMC Energía](http://www.red.com/downloads), disponible en www.red.com/downloads.

NOTE: Los módulos y las monturas de las lentes NO SON INTERCAMBIABLES SIN DESCONEJON, lo cual significa que usted no puede quitar o instalar estos objetos mientras la cámara esta encendida. Antes de instalar o quitar estos objetos, usted DEBE apagar la cámara. El no hacer esto podría resultar en daños al objeto o la cámara que no están cubiertos bajo la garantía.

WARNING: Mientras que las baterías de terceras partes pueden ser mecánicamente compatibles con el sistema de la cámara, el fabricante es responsable por el desempeño y estabilidad de las opciones de terceras partes, no RED®. El daño al sistema de la cámara o a dispositivos de tercera parte causado por opciones de energía de terceras partes no está cubierto bajo la garantía. La cámara puede no ser capaz de determinar y mostrar el voltaje o la capacidad restante de la batería de opciones de energía de terceras partes.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ENTRADAS DE ENERGÍA



Figure: Conector SEARAY (arriba) y Conector DC IN (abajo)

Hay dos (2) entradas de energía primarias que proporcionan energía a la cámara:

#	POWER INPUT (ENTRADA DE ENERGÍA)	DESCRIPCIÓN
1	Conector de energía SEARAY	Proporciona energía a la cámara desde los módulos unidos
2	Conector DC IN	Proporciona energía a la cámara usando un adaptador de Energía DSMC o ciertos módulos de batería, tales como el Backpack Quickplate

NOTE: Adicionalmente, una (1) batería REDVOLT puede ser usada en conjunto con la Empuñadura Lateral DSMC para proporcionar energía a corto plazo y para apoyar el intercambio en caliente de otras fuentes de energía.

POWER PRIORITY (PRIORIDAD DE ENERGÍA)

Cuando múltiples fuentes de energía están conectadas a la cámara, el consumo de energía se organiza por orden de prioridad en esta secuencia:

1. DC IN (adaptador de energía AC o batería externa)
2. Baterías del módulo de batería posterior (el estado más bajo de carga primero)
3. Batería REDVOLT en una Empuñadura Lateral DSMC

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CONSUMO DE POWER (ENERGÍA)

La cámara consume aproximadamente 60 W cuando graba en resolución de 5K, a 24 fps.

Bajo condiciones típicas las baterías proporcionan el siguiente tiempo de operación:

- ▶ **REDOVOLT**: Da energía a la cámara y accesorios por aproximadamente 30 minutos.
- ▶ **REDOVOLT-V**: Da energía a la cámara y accesorios por aproximadamente 35 minutos.
- ▶ **REDOVOLT XL**: Da energía a la cámara y accesorios por aproximadamente 90 minutos.
- ▶ **RED BRICK**: Da energía a la cámara y accesorios por aproximadamente 120 minutos.

ESTADO DE ENERGÍA

El estado de energía de la fuente primaria de energía actual se muestra en la Fila de Estado Inferior de la interfaz gráfica del usuario (GUI). Navegue al menú de Power In en **Menu > Power > Power In** para el estatus de todas las fuentes de energía conectadas. Para mayor información, vaya a "**Menú Power (Energía)**" en la [página 141](#).

ENERGÍA EXTERNA DC APROBADA

La cámara acepta entradas de voltaje de 11.5 V a 17 V DC, y puede jalar una corriente máxima de 12 A. A la cámara se le puede suministrar energía continuamente conectando uno (1) de los siguientes a el puerto DC IN en la cámara:

- ▶ **Adaptador de Energía AC DSMC**
- ▶ **Cargador RED BRICK**: Ofrece dos (2) formas de conectar a su cámara:
 - ▶ Use un Cable de Energía RED ONE DC (P/N 790-0060) y un Cable Adaptador de Energía 2B a 1B (P/N 790-0138).
 - ▶ Use un Cable de Energía LEMO 2B a 1B de RED (P/N 790-0556).
- ▶ **RED BRICK**: Requiere una Backpack Quickplate o Sujetador de Cinto para Batería (DSMC). También compatible con una Quickplate RED o un Soporte RED usando un Cable Adaptador de Energía 2B a 1B.
- ▶ **REDOVOLT-V**: Requiere una Backpack Quickplate o un Sujetador de Cinto para Batería (DSMC). También compatible con una Quickplate RED o un Soporte RED usando un Cable Adaptador de Energía 2B a 1B.
- ▶ **Fuente de energía XLR DC**: Requiere un Cable de Energía XLR.

ENCIENDA LA CÁMARA

NOTE: Si usted acaba de apagar la cámara, espere al menos tres (3) segundos, antes de encender la cámara nuevamente.

1. Anexe una fuente de energía a la cámara.

La LED de Power Status (Estatus de Energía) se ilumina de rojo, indicando que una fuente apropiada de energía está conectada.
2. Presione y libere la tecla **PWR/REC** en el lado derecho de la cámara.

La LED de Estatus de Energía se ilumina ámbar cuando se enciende la cámara.
La LED de Estatus de Energía se ilumina entonces verde para confirmar que la cámara está encendida y lista para usarse.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

APAGUE LA CÁMARA

Use uno de los siguientes métodos para apagar la cámara:

- ▶ Vaya a **Menu > Power** y seleccione **Shutdown**.
- ▶ Presione y sostenga **PWR/REC** hasta que la notificación **Shutting Down...** se muestre en la pantalla.

NOTE: La cámara se apaga automáticamente si el suministro de voltaje cae a 11.5 V.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CONFIGURE SU CÁMARA

Esta sección describe opciones comunes para configurar el sistema de su cámara.

INSTALAR/QUITAR LA EMPUÑADURA LATERAL DSMC

INSTALAR LA EMPUÑADURA LATERAL DSMC

WARNING: Antes de instalar o quitar este objeto, usted DEBE apagar la cámara.

REQUIRED TOOL(S): Desarmador T10 TORX®

1. Apague la cámara.
2. Use un desarmador T10 TORX para quitar el único tornillo ubicado en la parte de abajo de la placa lateral del BRAIN (si la placa lateral está instalada).
3. Rote la placa lateral del BRAIN hacia arriba para desenganchar el borde en la parte superior de la placa lateral de la cámara, y quite la placa lateral del BRAIN.
4. Inserte el borde de la Empuñadura Lateral DSMC en la ranura donde el borde de la placa lateral BRAIN estaba instalado.
5. Presione la Empuñadura Lateral DSMC hacia abajo alineada a lo largo del lado de la cámara.
6. Rote el tornillo de ajuste manual hacia arriba mientras aplica presión estable hasta que apriete.

QUITAR LA EMPUÑADURA LATERAL DSMC

WARNING: Antes de instalar o quitar este objeto, usted DEBE apagar la cámara.

REQUIRED TOOL(S): Desarmador T10 TORX

1. Apague la cámara.
2. Rote el tornillo de ajuste manual hacia abajo hasta que la Empuñadura Lateral DSMC se desenganche del cuerpo de la cámara.
3. Desenganche el borde de tensión en la Empuñadura Lateral DSMC jalando la parte de abajo alejándola de la cámara.
4. Inserte el borde de tensión en la placa lateral BRAIN en el receso en el lado de la cámara.
5. Instale el tornillo apropiado en el fondo de la placa lateral BRAIN usando un desarmador T10 TORX. NO exceda 70 pulgadas-onzas, o puede ocurrir daño.
 - ▶ **Tornillo de la placa lateral EPIC:** M3x0.5 x 8 mm
 - ▶ **Tornillo de la placa lateral SCARLET:** M3x0.5 x 5.5 mm

WARNING: NO APRIETE EXCESIVAMENTE.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

INSTALAR/ELIMINAR LA RED SWITCHBLADE-M

INSTALAR LA RED SWITCHBLADE-M

WARNING: Antes de instalar o quitar este objeto, usted DEBE apagar la cámara.

REQUIRED TOOL(S): Desarmador T10 TORX

1. Apague la cámara.
2. Use un desarmador T10 TORX para quitar el único tornillo ubicado en la parte de abajo de la placa lateral del BRAIN (si la placa lateral está instalada).
3. Rote la placa lateral del BRAIN hacia arriba para desenganchar el borde en la parte superior de la placa lateral de la cámara, y quite la placa lateral del BRAIN.
4. Inserte el borde en el RED Switchblade-M en la ranura donde estaba instalado el borde de la placa lateral del BRAIN.
5. Presione el Switchblade M alineado a lo largo del lado de la cámara.
6. Apriete el tornillo de ajuste manual hasta que esté apretado con los dedos, luego conecte el mecanismo del tornillo de ajuste manual.

QUITAR LA RED SWITCHBLADE-M

WARNING: Antes de instalar o quitar este objeto, usted DEBE apagar la cámara.

REQUIRED TOOL(S): Desarmador T10 TORX

1. Apague la cámara.
2. Desconecte el mecanismo del tornillo de ajuste manual.
3. Afloje el tornillo de ajuste manual hasta que él la Switchblade-M se desenganche de la cámara.
4. Jale el botón de la RED Switchblade-M alejándolo de la cámara para desenganchar el borde de tensión.
5. Quite la RED Switchblade-M de la cámara.
6. Inserte el borde de tensión en la placa lateral BRAIN en el receso en el lado de la cámara.
7. Instale el tornillo apropiado en el fondo de la placa lateral BRAIN usando un desarmador T10 TORX. NO exceda 70 pulgadas-onzas, o puede ocurrir daño.
 - ▶ **Tornillo de la placa lateral EPIC:** M3x0.5 x 8 mm
 - ▶ **Tornillo de la placa lateral SCARLET:** M3x0.5 x 5.5 mm

WARNING: NO APRIETE EXCESIVAMENTE.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

INSTALAR/ELIMINAR EL ADAPTADOR DE MÓDULO Y EL ADAPTADOR DE MÓDULO+1

INSTALE EL ADAPTADOR DEL MÓDULO

Debe instalar un adaptador del módulo en la parte de atrás de la cámara antes de instalar un módulo.

REQUIRED TOOL(S): Desarmador T20 TORX

1. Apague la cámara.
2. Quite el REDMOTE o el Puente R.C.P, si está unido.
3. Coloque el Adaptador del Módulo sobre la montura V en la parte posterior de la cámara.



Figure: Instale el Módulo del Adaptador +1

4. Aplique presión y apriete los cuatro (4) tornillos cautivos en un patrón cruzado (patrón de "X") aproximadamente dos (2) vueltas a cada uno usando un desarmador T20 TORX. **NO APRIETE CON MUCHA FUERZA.**



Figure: Inserte el Conector HDMI en el BRAIN

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

5. Apriete completamente los cuatro (4) tornillos en un patrón cruzado (patrón "X") usando un desarmador T20 TORX.



Figure: Apriete los Tornillos

WARNING: NO APRIETE EXCESIVAMENTE.

QUITE EL ADAPTADOR DEL MÓDULO

REQUIRED TOOL(S): Desarmador T20 TORX

1. Apague la cámara.
2. Use un desarmador T20 TORX para aflojar los tornillos que unen el Adaptador del Módulo a la cámara.
3. Quite el Adaptador del Módulo de la cámara.

INSTALE EL MÓDULO DEL ADAPTADOR +1

REQUIRED TOOL(S): Desarmador T20 TORX

1. Apague la cámara.
2. Quite el REDMOTE o el Puente R.C.P, si está unido.
3. Coloque el Módulo del Adaptador +1 sobre la montura V en la parte posterior de la cámara.
4. Inserte el conector HDMI en el puerto HDMI en la cámara.
5. Aplique presión y apriete los cuatro (4) tornillos cautivos en un patrón cruzado (patrón de "X") aproximadamente dos (2) vueltas a cada uno usando un desarmador T20 TORX. **NO APRIETE CON MUCHA FUERZA.**
6. Apriete completamente los cuatro (4) tornillos en un patrón cruzado (patrón "X") usando un desarmador T20 TORX.

WARNING: NO APRIETE EXCESIVAMENTE.

QUITE EL MÓDULO DEL ADAPTADOR +1

REQUIRED TOOL(S): Desarmador T20 TORX

1. Apague la cámara.
2. Afloje los cuatro (4) tornillos de montaje cautivos en un patrón de cruz (patrón "X") usando un desarmador T20 TORX.
3. Desconecte el conector HDMI de la cámara.
4. Quite el Módulo del Adaptador +1 de la cámara.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

MÓDULOS: CONECTAR/ELIMINAR

UNIR UN MÓDULO

REQUIRED TOOL(S): Desarmador T20 TORX

1. Apague la cámara.
2. Inserte el borde en la parte superior del módulo en el receso en la parte superior del adaptador del módulo.



Figure: Insertar el Borde del Módulo

3. Gire el módulo alineado con la parte posterior del adaptador del módulo.



Figure: Presionar el Módulo Alineado

4. Aplique presión y use un desarmador T20 TORX para dar vuelta al seguro en la parte de abajo del adaptador del módulo en sentido de las manecillas del reloj a la posición de Seguro.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

QUITAR UN MÓDULO

REQUIRED TOOL(S): Desarmador T20 TORX

1. Apague la cámara.
2. Use un desarmador T20 TORX para dar vuelta al seguro en el módulo del adaptador en sentido contrario a las manecillas del reloj a la posición Abrir.
3. Gire el módulo hacia arriba y alejándolo del módulo del adaptador para desenganchar.
4. Quite el módulo.

REEMPLAZAR EL PARASOL

REQUIRED TOOL(S): Desarmador T8 TORX

El parasol en algunos modelos EPIC X y EPIC M se extiende más allá del plano posterior de la cámara. RED ofrece tomas de aire más cortas para que usted pueda unir una LCD (Pantalla de Cristal Líquido) u otro accesorio a las ubicaciones de montaje en la parte superior del Módulo del Adaptador +1.



Figure: Reemplazar el parasol

Para reemplazar la toma de aire del ventilador, siga las instrucciones de abajo:

1. Apague la cámara.
2. Quite los cuatro (4) tornillos M3x0.5 x 6 mm que sostienen la toma de aire usando un desarmador T8 TORX.
3. Quite la toma de aire.
4. Coloque el reemplazo de la toma de aire sobre la cámara.
5. Alinee los agujeros de los tornillos de la toma de aire con los agujeros de rosca.
6. Apriete completamente los cuatro (4) tornillos M3x0.5 x 6 mm en un patrón cruzado (patrón "X") usando un desarmador T8 TORX. NO APRIETE CON MUCHA FUERZA.
7. Apriete completamente los cuatro (4) tornillos de cabeza M3x0.5 x 6 mm uniformemente en un patrón cruzado (patrón "X"). NO exceda 30 pulgadas-onzas, o puede ocurrir daño.

WARNING: NO APRIETE EXCESIVAMENTE.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

SISTEMA INTERCAMBIABLE OLPF

WARNING: Lea estas instrucciones cuidadosa y completamente antes de remover o instalar un OLPF. El daño al módulo OLPF, cámara o sensor debido al manejo o uso impropio no está cubierto bajo la garantía.

WARNING: Una vez que un OLPF intercambiable es removido de la cámara, el sensor es expuesto. El manejo impropio de los módulos OLPF o de la cámara durante este procedimiento puede comprometer la instalación o causar daño irreparable a su cámara o sensor.

WARNING: NO permita que ningún polvo o residuos entren en la cavidad óptica.

WARNING: Este procedimiento es SOLAMENTE aplicable a las cámaras de sensor DRAGON que sean compatibles con el sistema Intercambiable OLPF DSMC.

WARNING: Use solamente los OLPF DSMC. NO use los OLPF DSMC2. Para cualquier pregunta acerca de la compatibilidad OLPF, por favor comuníquese con su representante Bomb Squad.

INTERCAMBIE UN OLPF INTERCAMBIABLE

REQUIRED TOOL(S): Desarmador T20 TORX, desarmador T6 TORX

1. Apague la cámara.
2. Quite cualesquier módulos, cables u otros accesorios que puedan interferir con las operaciones.
3. Afloje y quite los cuatro (4) tornillos M4x0.7 x 8 mm de la montura de la lente en un patrón cruzado (patrón "X") usando un desarmador T20 TORX.

NOTE: Algunas monturas de lentes tienen tornillos cautivos que no son removibles.

NOTE: La remoción de tornillos puede requerir un desarmador de mango largo T20 TORX y palanca adicional.

4. Retire la montura de la lente.



Figure: Retire la Montura de la Lente

5. Use un trapo húmedo, libre de pelusa para limpiar suavemente el área alrededor de la montura de la lente y del módulo OLPF. Quite tanto polvo y residuos como sea posible.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

6. Quite los cuatro (4) tornillos M2x0.4 x 4 mm del módulo OLPF (P/N 600-0224) en un patrón cruzado (patrón "X") usando un desarmador T6 TORX.



Figure: Quite los Tornillos del Módulo OLPF

7. Quite el Módulo OLPF y colóquelo en su caja protectora.



Figure: Quite el Módulo OLPF

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

8. Use una luz LED para asegurar que la cavidad óptica esté limpia y libre de polvo o residuos.



Figure: Asegúrese de que la Cavidad Óptica Esté Limpia y Libre de Residuos

9. Asegúrese de que el nuevo módulo OLPF esté limpio y libre de residuos.
10. Instale el nuevo módulo OLPF directamente en la cavidad óptica, manteniendo la cara frontal del módulo OLPF paralela al frente de la cámara.
NOTE: Insertar el módulo OLPF en un ángulo puede causar que no se asiente apropiadamente.
11. Vuelva a colocar y apriete sin mucha rigidez los cuatro (4) tornillos M2x0.4 x 4 mm del módulo OLPF (P/N 600-0224) en un patrón cruzado (patrón "X") usando un desarmador T6 TORX. NO APRIETE CON MUCHA FUERZA.



Figure: Vuelva a colocar el Módulo OLPF y los Tornillos

12. Apriete completamente los cuatro (4) tornillos del módulo OLPF en un patrón cruzado (patrón "X") usando un desarmador T6 TORX. NO exceda 30 pulgadas-onzas, o puede ocurrir daño.
WARNING: NO APRIETE EXCESIVAMENTE.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

13. Vuelva a colocar la montura de la lente.
14. Vuelva a colocar y apriete sin mucha rigidez los cuatro (4) tornillos M4x0.7 x 8 mm de la montura de la lente en un patrón cruzado (patrón "X") usando un desarmador T20 TORX. **NO APRIETE CON MUCHA FUERZA.**
NOTE: Algunas monturas de lentes tienen tornillos cautivos que no son removibles.
15. Apriete completamente los cuatro (4) tornillos de la montura de la lente en un patrón cruzado (patrón "X") usando un desarmador T20 TORX. **NO exceda 350 pulgadas-onzas, o puede ocurrir daño.**
WARNING: NO APRIETE EXCESIVAMENTE.



Figure: Reemplace la Montura de la Lente

16. Encienda la cámara.
17. Vaya a **Menu > Settings > Maintenance > OLPF.**
18. Select (Seleccione) el OLPF instalado desde el menú desplegable **Type.**

IMPORTANT: Asegúrese de que el tipo correcto de OLPF sea seleccionado del menú desplegable. El no seleccionar el tipo correcto de OLPF afectará la exactitud del color. Para mayor información, vaya a **"OLPF" en la página 135.**



Figure: OLPF Type Menu

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

VERIFIQUE EL OLPF INSTALADO



Figure: Etiquetas OLPF Type

Usted puede ver cuál OLPF DSMC intercambiable esté instalado aún cuando una montura de lente esté unida. El tipo de OLPF está etiquetado en dos (2) ubicaciones en cada OLPF DSMC intercambiable.

#	UBICACIÓN EN EL ENSAMBLAJE	ETIQUETA	VISIBLE CON
1	Parte superior adentro	Símbolo identificador, tal como (S)	Montajes PL
2	Frente parte de abajo	Tipo OLPF	All (Todas) las monturas

USE UN TRIPIÉ O MONOPIE

Esta sección describe los puntos de montaje de la cámara y el equipo de montaje para usar con un tripié o monopie. La cámara está equipada con dos (2) agujeros de montaje de 3/8-16 y un (1) agujeros de montaje de 1/4-20 en la parte de abajo de la cámara. Estos puntos de montaje están designados para usarse con una variedad de placas y accesorios de montaje, para ser compatibles con tripiés y otros sistemas de apoyo.

WARNING: Asegúrese que el tripié, monopie o sistema de apoyo este diseñado y clasificado para manejar el peso de su configuración de cámara. RED no es responsable por ningún daño causado por usar un tripié, monopie, montaje o sistema de apoyo que no proporcione el apoyo suficiente.

WARNING: NO use fuerza excesiva para montar un accesorio de apoyo, ya que esto pudiera dañar la rosca del tornillo.

RED ofrece los siguientes productos para uso con tripiés y otros sistemas de apoyo.

ARTÍCULO	NÚMERO DE PARTE
Placa de Montaje (DSMC)	790-0094
Paquete de Placa de Asalto Modular DSMC	790-0224
Paquete de Plataforma de Liberación Rápida DSMC	790-0183
Paquete de Plataforma de Liberación Rápida (Adicional)	790-0078
Plataforma de Liberación Rápida (Cola de Milano (Dovetail))	790-0079
Plataforma de Liberación Rápida (Mini)	790-0390
Placa de Montaje de Cola de Milano (Dovetail) (Larga)	790-0083
Placa de Montaje de Cola de Milano (Dovetail) (Corta)	790-0084

Para mayor información, visite la [Tienda RED](http://www.red.com/store) en www.red.com/store.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

SALIDAS DEL MONITOR DE VIDEO

La ruta del monitoreo convierte los datos del sensor RAW a una profundidad de equilibrio de blancos de 12 bits señal de video de 1920 x 1080 pixeles RGB 4:4:4. La señal puede ser modificada usando el White Balance (Balance de Blancos), u otros ajustes de espacio de color RGB. La señal es entonces graduada y corregida de gama para proporcionar salidas de monitor a 10 bits de profundidad en 4:2:2 YCC u 8 bits de profundidad en 4:4:4 RGB.

La cámara ofrece las siguientes salidas de monitor:

- ▶ **EVF/LCD:** Compatible con un Visor Electrónico (EVF) o LCD (Pantalla de Cristal Líquido) de RED.
- ▶ **HD-SDI:** Proporciona una salida de 720p o 1080p adecuada para monitoreo o grabación a un dispositivo externo VTR o DDR. Puede ser configurada para datos codificados de 10 bits LIN (VIDEO) o 10 bits LOG (FILM).
- ▶ **HDMI:** Proporciona una salida de 480p, 720p, o 1080p adecuada para monitoreo por vía de un monitor de Windows® o la mayoría de las HDTV.

CATEGORÍAS DEL MONITOR DE VIDEO

Las salidas del monitor de video están separadas en tres (3) categorías:

- ▶ **VIEWFINDER:** La pantalla de Fila de Estatus Superior, Área de Acción en Vivo, y Fila de Estatus Inferior. La salida por defecto es el conector EVF/LCD ubicado en la cara frontal del módulo SSD lateral. Si no están conectados un Visor Electrónico (EVF) o una LCD (Pantalla de Cristal Líquido), usted puede transferir la salida del VIEWFINDER (VISOR) a la salida ya sea HDMI o 3G-SDI (HD-SDI) de la cámara.
- ▶ **PROGRAM/Clean:** No se muestra ninguna de las superposiciones gráficas.
- ▶ **PREVIEW:** Se muestran el Área de Acción en Vivo y superposiciones gráficas asociadas.

Para mayor información acerca de cambiar la categoría de monitor de video de su monitor, vaya a "[Modo de Monitor](#)" en la [página 87](#).

GRABAR

Lleve a cabo una de las siguientes acciones para empezar a grabar:

- ▶ Presione **PWR/REC** en la cámara.
- ▶ Presione **REC** en un módulo lateral SSD unido.
- ▶ Presione **REC** en una Empuñadura Lateral DSMC unida.
- ▶ Dispare inicio/detención con un disparador compatible de terceras partes.
- ▶ De un doble golpecito al 25% derecho en una pantalla táctil unida (cuando esté activada).

NOTE: Para activar el Doble Golpecito al 25% Derecho para Grabar, vaya a "[Avanzado](#)" en la [página 93](#).

GRABE POR VÍA DE HD-SDI O HDMI

NOTE: Los puertos HD-SDI y HDMI están solamente disponibles en expansores DSMC2 selectos. Para mayor información, vaya a "[Conectores de Entrada/Salida](#)" en la [página 230](#).

NOTE: El puerto secundario LCD/EVF (al costado de la cámara) y el puerto HDMI no se pueden usar al mismo tiempo. Para mayor información, vaya a "[Avanzado](#)" en la [página 93](#).

Esta sección describe cómo grabar por vía de HD-SDI o de HDMI a través de grabación simultánea (grabando a una SSD y a una grabadora externa al mismo tiempo) o a la grabadora externa solamente. Para mayor información sobre cómo habilitar los menús predeterminados para una grabadora externa, vaya a "[Localización y Reparación General de Fallas](#)" en la [página 201](#).

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

GRABACIÓN SIMULTÁNEA

NOTE: Los puertos HD-SDI y HDMI están solamente disponibles en expansores DSMC2 selectos. Para mayor información, vaya a "[Conectores de Entrada/Salida](#)" en la [página 230](#).

Usted puede grabar simultáneamente a una grabadora externa y a una SSD RED. Para grabar simultáneamente, siga las instrucciones de abajo:

1. Conecte la cámara a una grabadora externa con un cable HD-SDI o HDMI.
2. Asegúrese que una SSD formateada esté insertada en la cámara.
3. Configure la salida HD-SDI o HDMI:
 - A. Vaya a **Menu > Settings > Display > Monitor Control > Monitor Setup**.
 - B. Seleccione **HDMI** o **HDSDI** del menú desplegable en la parte superior del menú.
 - C. Seleccione **Clean** del menú desplegable **Mode** (de otra manera la grabadora externa graba la superposición).
 - D. Seleccione la resolución de salida del menú desplegable **Resolution**.

NOTE: La resolución máxima HDMI y HD-SDI es 1080p. Para mayor información, vaya a "[Puertos de Salida de Grabación/Monitoreo](#)" en la [página 232](#).

4. Desactive todos los Colores Falsos (de otro modo la grabadora externa graba los Colores Falsos). Para mayor información, vaya a "[Tools \(Herramientas\)](#)" en la [página 83](#).
5. Si monitorea el audio por vía de un monitor de tercera parte que sea compatible con el audio, ajuste la mezcla del monitor:
 - A. Vaya a **Menu > Settings > Audio > Mix > Monitor Mix**.
 - B. Ajuste los canales de entrada.
6. Vaya a **Menu > Settings > Recording > Mode**.
7. Seleccione **Local** del menú desplegable **Storage**.
8. Empiece a grabar.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

GRABACIÓN EXTERNA

Usted puede grabar a una grabadora externa sin grabar a una SSD. Para grabar solamente a un dispositivo externo, siga las instrucciones de abajo:

1. Conecte la cámara a una grabadora externa con un cable HD-SDI o HDMI.
2. Asegure que la SSD sea expulsada.
3. Configure la salida HD-SDI o HDMI:
 - A. Vaya a **Menu > Settings > Display > Monitor Control > Monitor Setup**.
 - B. Seleccione **HDMI** o **HDSDI** del menú desplegable en la parte superior del menú.
4. Seleccione **Clean** del menú desplegable **Mode** (de otra manera la grabadora externa graba la superposición).
5. Seleccione la resolución de salida del menú desplegable **Resolution**.

NOTE: La resolución máxima HDMI y HD-SDI es 1080p. Para mayor información, vaya a "[Puertos de Salida de Grabación/Monitoreo](#)" en la página 232.
6. Desactive todos los Colores Falsos (de otro modo la grabadora externa graba los Colores Falsos). Para mayor información, vaya a "[Tools \(Herramientas\)](#)" en la página 83.
7. Si monitorea el audio por vía de un monitor de tercera parte que sea compatible con el audio, ajuste la mezcla del monitor:
 - A. Vaya a **Menu > Settings > Audio > Mix > Monitor Mix**.
 - B. Ajuste los canales de entrada.
8. Vaya a **Menu > Settings > Recording > Mode**.
9. Seleccione **External** del menú desplegable **Storage**.
10. Empiece a grabar.

CHAPTER 4: MENÚS Y CONTROLES BÁSICOS

INTRODUCCIÓN DE MENÚ GUI

Esta sección describe la estructura y el diseño de la interfaz gráfica del usuario (GUI) que aparece sobre la señal de video del monitor. Los controles avanzados del menú GUI habilitan el acceso cómodo a menús, imágenes sobrepuestas y otra información crítica de la cámara. La funcionalidad varía basado en el tipo de salida del monitor y la versión de firmware. El menú GUI se separa en tres (3) secciones principales:

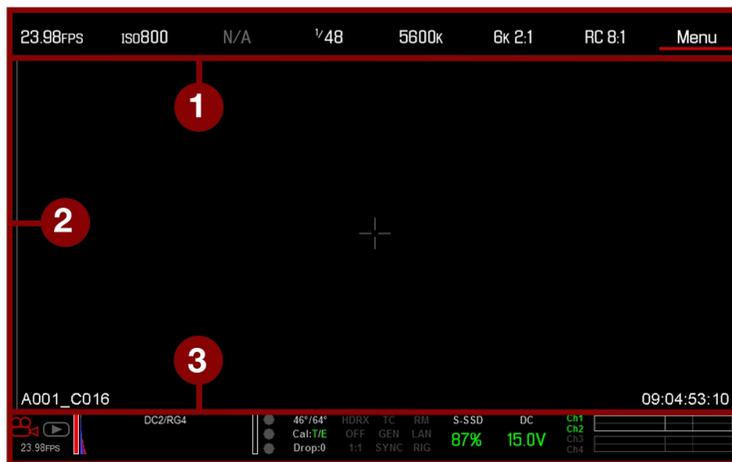


Figure: Menú de Control GUI

#	OBJETO	DESCRIPCIÓN
1	Fila Superior de Estado (Menú Básico)	Acceso sencillo a los parámetros primarios de captura de la cámara. Vaya a " Fila Superior de Estado (Menú Básico) " en la página siguiente.
2	Área de Acción En Vivo	Vista de grabación en vivo de la cámara, imágenes sobrepuestas, guías y más. Vaya a " Área de Acción en Vivo " en la página 65.
3	Fila Inferior de Estado	Parámetros críticos de la cámara, modos de grabación/reproducción, estado de medios y energía, y medidor de audio. Vaya a " Fila Inferior de Estado " en la página 66.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

FILA SUPERIOR DE ESTADO (MENÚ BÁSICO)

La Fila Superior de Estado muestra los parámetros básicos del proyecto. El parámetro seleccionado actualmente en la Fila de Superior de Estado está subrayado con una barra roja. La Fila Superior de Estado también se conoce como el Menú Básico.

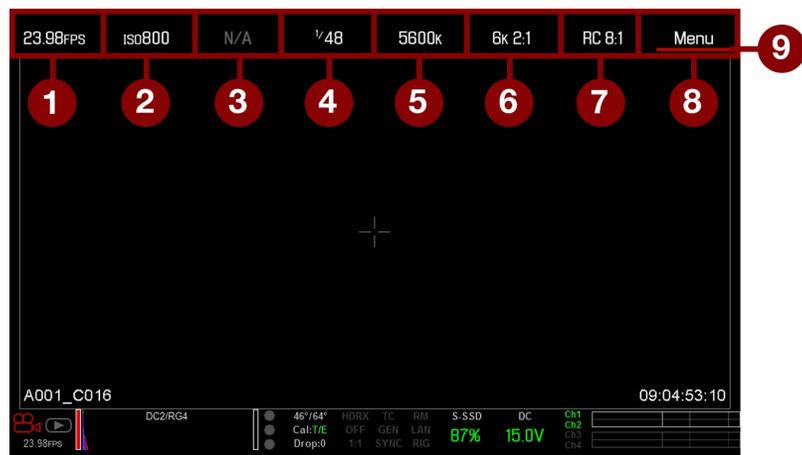


Figure: Fila Superior de Estado

La Fila Superior de Estado incluye los siguientes elementos GUI:

#	OBJETO	DESCRIPCIÓN	DETALLES
1	Velocidad de Recuadro (fps)	Velocidad de recuadro en grabación	"Frame Rate (Frecuencia de Imagen)" en la página 102
2	ISO	Sensibilidad de la cámara	"ISO (Sensibilidad del Sensor de Imagen a la Luz)" en la página 98
3	Aperture (apertura)	Información de apertura de la lente (F stop)	"Aperture (apertura)" en la página 63
4	Exposición (Obturador)	Tiempo de integración o ángulo del obturador	"Exposición/Obturador" en la página 103
5	Color Temperature	Balance de Blancos y Matiz	"Color Temperature (Temperatura de Color)" en la página 101
6	Resolución	Resolución de grabación	"Formato" en la página 106
7	REDCODE®	Ajuste de compresión REDCODE	"REDCODE" en la página 64
8	Menú	Acceso a ajustes avanzados	"Menús Avanzados" en la página 82
9	Cursor	Indica el elemento seleccionado actualmente de la Fila Superior de Estado	N/A

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ACCESO A MENÚS AVANZADOS

Por cada objeto en la Fila Superior de Estado, usted puede seleccionar el botón **Advanced...** para acceder al menú relacionado en los Menús Avanzados.

Por ejemplo, seleccione **Advanced...** en el menú de Velocidad de Recuadro para abrir **Menu > Settings > Project > Frame Rate**.

Para mayor información acerca del Menú Avanzado, vaya a "[Menús Avanzados](#)" en la página 82.



Figure: Seleccione "Advanced..." Botón



Figure: Menú Avanzado

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CARACTERÍSTICA: EDIT LIST

Seleccione el botón **Edit List...** en los menús de la Fila Superior de Estado para cambiar los valores que se muestran para cada ajuste. Por ejemplo, si usted abre el menú de Velocidad de Recuadro y selecciona **Edit List...**, La cámara le permite agregar o eliminar valores.



Figure: Seleccione "Edit List..." Botón

APERTURE (APERTURA)

El parámetro de apertura, (también conocido como T stop o F stop), aparece cuando están instaladas una montura y lente compatibles. La apertura controla la profundidad del campo de la imagen y, en combinación con el ajuste de velocidad/ángulo del obturador, controla la cantidad de luz que llega al sensor (exposición).

- ▶ El aumentar la apertura a un valor más elevado aumenta la profundidad del campo, pero reduce la exposición (brillo).
- ▶ El disminuir la apertura a un valor menor reduce la profundidad del campo, pero aumenta la exposición (brillo).

MONTURA RED DSMC PL INSTALADA

La apertura actual de la lente unida aparece cuando esta instalada una montura DSMC[®] PL y una lente compatible equipada con el sistema Cooke[®] S4/i[®] está unida.

MONTURA DSMC NIKON Y MONTURA CANON INSTALADAS

El menú de Apertura es visible cuando están instaladas una montura DSMC Nikon[®], DSMC Canon[®], o DSMC RED[®] MOTION MOUNT Ti Canon y una lente compatible está unida. Esto le permite ajustar la apertura de la lente unida.

Seleccione el botón **Advanced...** Para tener acceso a la pantalla de **Menu > Settings > Setup > Lens** screen. Para mayor información, vaya a "**Lente**" en la [página 127](#).

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

REDCODE

Seleccione la relación de compresión REDCODE objetivo para su proyecto.

Si la cámara puede alcanzar la relación de compresión objetivo, la relación de compresión aparece en color blanco. Si la cámara no puede alcanzar la relación de compresión del objetivo, la relación de compresión aparece en color amarillo, y la cámara utiliza la siguiente relación de compresión posible.

La razón actual de compresión se re calcula automáticamente cuando se hacen cambios a la resolución del proyecto, relación de aspecto, ajuste anamórfico, velocidad de recuadro, modo HDRX[®], medios o la relación de compresión objetivo REDCODE.

La compresión REDCODE afecta la calidad general del metraje. Una compresión menor (por ejemplo: 2:1) incrementa la calidad del metraje, mientras una compresión mayor (por ejemplo: 22:1) disminuye la calidad.

Para mayor información, vaya a "[Formato de archivos R3D y REDCODE](#)" en la [página 12](#).

- ▶ **MYSTERIUM-X:** El rango es de 3:1 a 18:1. El valor predeterminado es de 8:1.
- ▶ **RED DRAGON:** El rango es de 2:1 a 22:1. El valor predeterminado es de 8:1.

Para los valores máximos disponibles de REDCODE, consulte la [Guía de Operación de Medios DSMC](#), en www.red.com/downloads.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ÁREA DE ACCIÓN EN VIVO

El Área de Acción en Vivo contiene el área de la imagen grabada, área Lookaround (Vistazo) y varias sobreposiciones. El color de cada imagen sobrepuesta puede ser personalizado para maximizar el contraste entre las guías y la escena que esta siendo capturada.

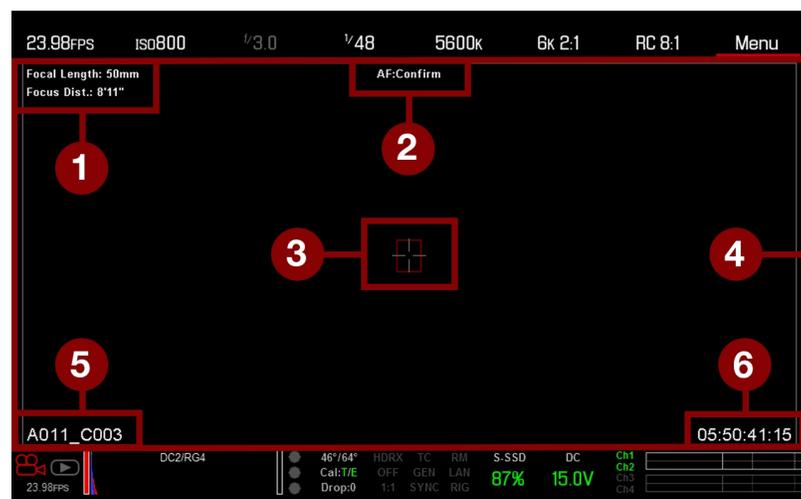


Figure: Área de Acción en Vivo

El Área de Acción en Vivo incluye los siguientes elementos GUI:

#	OBJETO	DESCRIPCIÓN	DETALLES
1	Información de la Lente	Información de la lente cuando se utilizan lentes compatibles Canon, Nikon, o Cooke	"Información de la Lente" en la página siguiente
2	Estado AF (Enfoque Automático)	Modo de enfoque automático seleccionado actualmente	"Menú de Enfoque" en la página 145
3	Punto de Mira en el Centro y Guía de Enfoque de Punto	Punto de Mira: Centro de guía seleccionada Guías de referencia: Acción Segura/Título Seguro, Centro de la Imagen, Cuadrícula Sobrepuesta	"Pestaña General" en la página 96
4	Guías de Recuadros	Área de proyección de grabación o sensor	"Guías" en la página 96
5	Nombre del Archivo del Clip	Nombre del archivo del clip que se está grabando, o nombre del archivo del siguiente archivo a grabar	N/A
6	Valor del Código de Tiempo (Timecode)	Valor actual de Código de Tiempo	"Timecode (Código de Tiempo)" en la página 178

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

INFORMACIÓN DE LALENTE

Esta sección describe las visualizaciones de información de las lentes cuando está unida una lente compatible.

LENTE PL

Muestra la longitud focal y distancia focal cuando una montura DSMC PL está instalada y una lente con el sistema Cooke S4/i (o equivalente) está unida. Para mayor información, vaya a "[Pestaña Lens \(Lente\)](#)" en la [página 127](#).

LENTE CANON Y NIKON

La cámara muestra la longitud focal y distancia focal cuando una montura DSMC Canon o una montura DSMC Nikon está instalada y hay una lente electrónicamente compatible unida. Cuando el Enfoque Automático (AF) está ajustado a modo Manual o Confirmar, la distancia focal se visualiza como un par de distancias Cerca–Lejos. Cuando está en modo de auto enfoque (AF), se visualiza una distancia focal estimada. Los valores de longitud focal y distancia focal y el rango varían dependiendo de la lente unida. Cuando cambia la longitud focal de la lente, se visualizan los valores actuales. Para mayor información, vaya a "[Pestaña Lens \(Lente\)](#)" en la [página 127](#).

FILA INFERIOR DE ESTADO

La Fila Inferior de Estado proporciona acceso a información clave del sistema y valores de la cámara.



Figure: Fila Inferior de Estado

#	OBJETO	SUB-OBJETO/DESCRIPCIÓN	DETALLES
1	Modo de Cámara	Deslice hacia arriba para alternar los modos de Movimiento/Imágenes Fijas/Reproducción	" Modo de Cámara " en la página 68
2	Histograma	Histograma; de un golpecito para obtener acceso al menú de Herramientas.	" Histograma " en la página 70

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

#	OBJETO	SUB-OBJETO/DESCRIPCIÓN	DETALLES
3	Estado del Sistema Indicadores	De un golpecito para obtener acceso al menú de Estado del Sistema (System Status).	"Estado del sistema" en la página 134
		Temperatura del sensor y del núcleo de la cámara	"Calibración del Sensor" en la página 129
		Cal: T/E	"Indicador CAL: T/E" en la página 71
		HDRX: Se muestra cuando el modo HDRX está activado	"Menú HDRX" en la página 143
		Modo de Color Falso : Muestra los modos	"Modo de Color Falso" en la página 83
		Modo Magnify (Magnificación)	"Magnify" en la página 85
		Timecode (Código de Tiempo)	"Indicador TC" en la página 71
		Genlock	"Indicador GEN" en la página 71
		Sincronización (Sync)	"Indicador de Sincronización (SYNC)" en la página 71
		RM: Indica un enlace a REDMOTE	"Sistema REDMOTE" en la página 164
LAN	"Indicador LAN" en la página 72		
	RIG: indica la presencia de meta datos 3D rig	N/A	
4	Estado de medios	Ubicación y capacidad restante de los medios ; de un golpecito para abrir el menú de medios (Media Menu)	"Menú de Medios" en la página 136
5	Estado de Energía	Voltaje de alimentación DC o porcentaje restante de capacidad de la batería; de un golpecito para obtener acceso al Menú de energía	"Estado de Energía" en la página 72
6	Medidor de Audio	Entrada y volumen de audio; de un golpecito para abrir el menú de Audio	"Sistema de Audio" en la página 156

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

MODO DE CÁMARA

El modo de cámara le permite alternar continuamente entre el modo de Movimiento, el modo de Imágenes Fijas, y Reproducción. Para seleccionar un modo de cámara, seleccione el icono **Camera Mode** en la Barra Inferior de Estado, deslice hacia arriba, y seleccione un modo de cámara.

NOTE: Los ajustes hechos a la configuración en el modo de Imágenes Fijas no afectan los ajustes en modo de Movimiento, y viceversa.

NOTE: Usted también puede intercambiar entre modo de Imágenes Fijas y Movimiento utilizando el selector de Movimiento/Imágenes Fijas en la Empuñadura Lateral DSMC y REDMOTE.

Usted puede seleccionar los siguientes modos de cámara:

- ▶ "Motion Mode" abajo
- ▶ "Modo de Imágenes Fijas" en la página siguiente
- ▶ "Playback" en la página 137

MOTION MODE

El modo de movimiento optimiza los ajustes de su cámara para la captura de movimiento. Este modo coloca la cámara en valores predeterminados para grabación continua. El modo de movimiento incluye las siguientes características:

- ▶ Modos de grabación de movimiento:
 - ▶ "Grabación Continua" en la página 112
 - ▶ "Internal Timelapse Timer (Temporizador Interno de Lapsos de Tiempo)" en la página 112
 - ▶ "Frame Trigger (Disparador de Cuadros)" en la página 113
 - ▶ "Modo de Rampa de Velocidad" en la página 114
 - ▶ "REDCODE Burst (Ráfaga REDCODE)" en la página 115
- ▶ Atajos de deslizamiento hacia arriba
 - ▶ Camera Mode
 - ▶ Tools
 - ▶ Media
 - ▶ Power
- ▶ Preajuste Predeterminado de Movimiento (RED)

NOTE: Para mayor información, vaya a "Menú de deslizamiento hacia arriba" en la página 74.y "Funciones predefinidas de las teclas" en la página 256

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

MODO DE IMÁGENES FIJAS

El modo de imágenes fijas optimiza los ajustes de su cámara para capturar imágenes fijas. El modo de imágenes fijas incluye las siguientes características:

- ▶ Modos de grabación de imágenes fijas:
 - ▶ **"Multi Toma (Multi-Shot)" en la página 116**
 - ▶ **"Movimiento + Imágenes Fijas" en la página 118**
- ▶ Atajos de deslizamiento hacia arriba:
 - ▶ Auto Exposure
 - ▶ Auto Focus
 - ▶ Record Mode
- ▶ Preajuste Predeterminado de Imágenes Fijas (RED)

Para mayor información, vaya a **"Menú de deslizamiento hacia arriba" en la página 74**.y **"Funciones predefinidas de las teclas" en la página 256**

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

HISTOGRAMA

Esta sección describe los elementos que componen la sección de Histograma en la Fila Inferior de Estado. Esta sección del GUI ayuda a asegurar que el metraje grabado tiene la exposición apropiada.

Pulse el Histograma en la Fila Inferior de Estado para obtener acceso al menú de Herramientas. Para mayor información, vaya a ["Tools \(Herramientas\)" en la página 83](#).

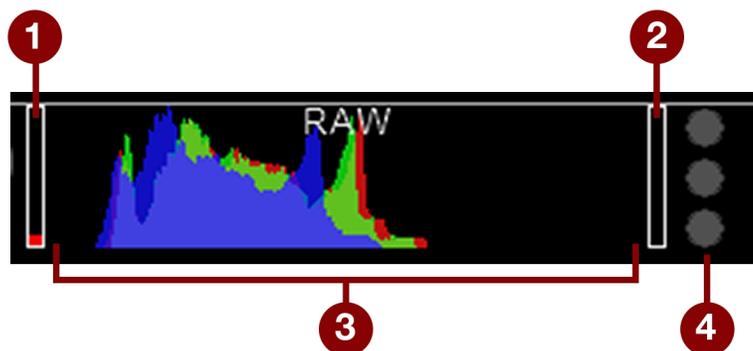


Figure: Histograma (Exposición)

#	OBJETO	DESCRIPCIÓN
1	Barra de Nivel RAW (izquierda) ¹	También conocida como «poste de meta». Muestra la cantidad de píxeles que están subexpuestos en la imagen (ruido)
2	Barra de Nivel RAW (derecha) ¹	También conocida como «poste de meta». Muestra la cantidad de píxeles que están sobreexpuestos en la imagen (recortado)
3	Histograma RGB	Proporciona una representación visual de los niveles de datos de exposición y sensor para los canales Rojo, Verde, y Azul, el medidor se ve afectado por los ajustes del balance de blancos, ISO y VIEW/LOOK.
4	Medidor de Clip RAW	También conocidos como «semáforos». Proporciona una representación visual de los niveles de datos de exposición y sensor para los canales Rojo, Verde, y Azul, los Círculos (luces del semáforo) se iluminarán cuando ocurran recortes.

1. Las barras de nivel RAW representan 1/4 del total de los píxeles en la imagen, e ilustran el número de píxeles que contienen ruido o recortes en relación al número total de píxeles. Por ejemplo, si la barra izquierda de Nivel RAW está a 1/8 de la altura total, esto significa que aproximadamente 1/32 del total de los píxeles en la imagen total están a un nivel de exposición que está en riesgo de mostrar ruido cuando se les dan valores ISO o FLUT[®] superiores en post-producción.

INDICADORES DE ESTADO DEL SISTEMA

Esta sección describe los colores y el comportamiento de los indicadores de Estado del Sistema en la Fila Inferior de Estado. Pulse los Indicadores de Estado del Sistema en la Fila Inferior de Estado para obtener acceso al menú de Estado del Sistema. Para mayor información, vaya a ["Estado del sistema" en la página 134](#).

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

INDICADOR CAL: T/E

El indicador CAL: T/E muestra cambios en la temperatura (T) o exposición (E) en relación al mapa activo de calibración. Si la temperatura o la exposición cambian de manera significativa, calibre el sensor a la temperatura y exposición deseadas. El no calibrar el sensor apropiadamente podría reducir la calidad de la imagen.

- ▶ **Verde:** La temperatura o exposición del sensor están calibrados apropiadamente para los ajustes actuales.
- ▶ **Amarillo:** Cambios leves en la temperatura o exposición del sensor.
- ▶ **Rojo:** Cambios significativos en la temperatura o exposición del sensor.
- ▶ Los signos – y + indican si la temperatura o exposición del sensor han disminuido o se han incrementado, respectivamente.

NOTE: Los indicadores T y E cambian de color de manera independiente uno del otro.

INDICADOR TC

El indicador TC muestra el estado actual del código de tiempo.

- ▶ **Gris:** No se detecta código de tiempo analógico.
- ▶ **Rojo:** Se detecta código de tiempo analógico, pero no está activado.
- ▶ **Verde:** El código de tiempo analógico se usa para bloquear el código de tiempo de la hora del día.

Para mayor información, vaya a "[Configuración de Código de Tiempo, Genlock, Multi Cámaras](#)" en la página 178.

INDICADOR GEN

El indicador GEN muestra el estado actual del genlock.

- ▶ **Gris:** No se detecta señal genlock, o la señal no puede hacer ajuste cruzado al proyecto (24.00 fps vs. 23.98 fps).
- ▶ **Rojo:** Durante el proceso de sincronización, o la señal genlock se pierde mientras se graba.
- ▶ **Verde:** Una señal genlock que corresponde al ritmo de monitor HD-SDI está asegurada.
- ▶ **Amarillo:** La sincronización está asegurada de manera cruzada a una velocidad de monitor compatible pero que no corresponde. Por ejemplo, genlock es 24,00 fps, y la velocidad del monitor HD-SDI es 25,00 fps.

NOTE: Cuando el indicador GEN está amarillo, NO lleve a cabo una operación 3D. Esto advierte que los ajustes de fuente genlock y los ajustes de la cámara no están alineados, de tal modo que la fase de la sincronización entre las cámaras no está garantizada.

Para mayor información, vaya a "[Configuración de Código de Tiempo, Genlock, Multi Cámaras](#)" en la página 178.

INDICADOR DE SINCRONIZACIÓN (SYNC)

El indicador de Sincronización muestra el estado actual de sincronización del sensor, basado en genlock.

- ▶ **Gris:** El modo de sincronización del sensor no está ajustado a genlock.
- ▶ **Rojo:** El modo de sincronización del sensor está ajustado a genlock, pero no está sincronizado a una señal genlock. Esto podría ocurrir si genlock o la sincronización del sensor se pierden durante la grabación.
- ▶ **Verde:** El modo de sincronización del sensor y la velocidad del monitor HD-SDI están sincronizados a una señal genlock compatible.

Para mayor información, vaya a "[Configuración de Código de Tiempo, Genlock, Multi Cámaras](#)" en la página 178.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

INDICADOR LAN

El indicador LAN muestra el estado actual de una conexión LAN externa a través del puerto Gig-E.

- ▶ **Gris:** El control externo de la cámara no está habilitado.
- ▶ **Verde:** Ethernet está habilitado.
- ▶ **Amarillo:** Si el indicador LAN está en amarillo, el control externo de la cámara no es posible. Para mayor información, vaya a "[Localización y Reparación General de Fallas](#)" en la página 201.

NOTE: El indicador LAN amarillo solo es aplicable en la EPIC-X MYSTERIUM y EPIC-M MYSTERIUM-X.

ESTADO DE ENERGÍA

El elemento de Estado de Energía muestra el suministro actual de voltaje o la capacidad restante de la batería. Pulse el elemento de Estado de Energía para obtener acceso al menú de energía. Para mayor información, vaya a "[Menú Power \(Energía\)](#)" en la página 141.

SUMINISTRO DE VOLTAJE DE DC DE ENTRADA

Al energizar la cámara por medio de energía DC, muestra el voltaje actual. Al energizar la cámara usando baterías, muestra la capacidad restante de la batería. La capacidad restante de la batería se indica por los siguientes colores:

- ▶ **Verde:** 12.0 V y más
- ▶ **Amarillo:** 11.8 V a 11.9 V
- ▶ **Rojo:** 11.6 V a 11.7 V

NOTE: La cámara se apaga automáticamente si el suministro de voltaje cae a 11.5 V.

TIEMPO RESTANTE DE BATERÍA

Al usar una batería REDVOLT, REDVOLT-V, o REDVOLT XL, el estado de energía muestra la ubicación de la fuente de energía (por ejemplo: SH: Empuñadura Lateral DSMC; RM: Módulo Posterior) y la capacidad restante de la batería. Al usar una batería RED BRICK conectada a DC de entrada, el estado de energía muestra BRICK y la capacidad restante de la batería.

El color de la batería mostrada representa el período de tiempo restante:

- ▶ **Verde:** >10 minutos
- ▶ **Amarillo:** 5 a 10 minutos
- ▶ **Rojo:** <5 minutos

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CONTROLES DE NAVEGACIÓN

Esta sección describe los controles básicos para la navegación de los menús de la cámara.

NAVEGACIÓN CON PANTALLA TÁCTIL

Usted puede controlar ciertos ajustes y navegar en medio de la cámara utilizando botones y gestos en las pantallas táctiles RED Touch.

TECLAS DE LA PANTALLA TÁCTIL RED

Las pantallas táctiles RED ofrecen un control intuitivo de menús y cuatro (4) botones programables.



Figure: DSMC2 RED Touch 7.0" LCD

#	BOTÓN RED TOUCH	DESCRIPCIÓN
1	Tecla de Usuario 1	Magnificación: Alternar
2	Botón Arriba	Incrementar el brillo de la pantalla
3	Botón Abajo	Reducir el brillo de la pantalla
4	Tecla de Usuario 2	Alternar Modo de Exposición encendido/apagado

NOTE: Las teclas de la pantalla táctil RED son programables. Para mayor información, vaya a "[Key Mapping \(Asignación de Teclas\)](#)" en la página 121.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

GESTOS DE LA PANTALLA TÁCTIL RED

Navegue los menús utilizando una pantalla táctil usando los siguientes gestos:

- ▶ **Golpe ligero:** El golpe ligero tiene muchas funciones:
 - ▶ Dé un golpe ligero para seleccionar un menú básico, submenú o botón.
 - ▶ Si está abierto un menú, dé un golpe ligero en cualquier lugar fuera del menú para guardar cualquier cambio y cerrar el menú.
 - ▶ Dé un golpe ligero en las regiones de derecha o izquierda de la pantalla táctil para lograr acceso a las teclas suaves programables.
- ▶ **Deslizar:** Deslice para seleccionar diferentes valores en campos de ajuste incremental o menús desplegables. Para mayor información, vaya a "[Menú de deslizamiento hacia arriba](#)" **abajo**.
- ▶ **Golpe ligero doble:** Si el monitor está en modo de limpieza, cambia a modo de imagen sobrepuesta.
- ▶ **Mantener:** Toque y mantenga tocado un icono para activar la visualización de una interfaz avanzada.
- ▶ **Movimiento de pinza:** separe o junte dos (2) dedos para aumentar/disminuir el tamaño de la imagen. Por defecto, este gesto está inactivo.

Para mayor información, vaya a "[Gestos](#)" en la [página 93](#).

MENÚ DE DESLIZAMIENTO HACIA ARRIBA

El menú de deslizamiento hacia arriba está disponible en la Fila Inferior de Estado en las pantallas táctiles RED y proporciona atajos de deslizamiento hacia arriba para los modos de movimiento, imágenes fijas y reproducción. Por ejemplo, seleccione el icono de **Camera Mode** en la Barra Inferior de Estado, deslice hacia arriba, y seleccione un **Camera Mode**.



Figure: Deslice hacia arriba para seleccionar un Modo de Cámara

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

GRUPO DE NAVEGACIÓN

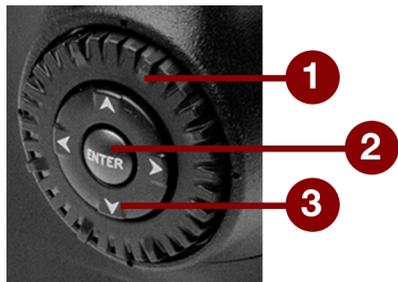


Figure: Grupo de Navegación

El Grupo de Navegación es la interfaz de control primario en la Empuñadura Lateral del DSMC, RED Switchblade-M, y REDMOTE.

#	ELEMENTO DEL GRUPO DE NAVEGACIÓN	DESCRIPCIÓN
1	Rueda de Deslizamiento	Seleccione y ajuste el valor de un parámetro seleccionado
2	Tecla ENTER	Presione ENTER para confirmar un ajuste o tener acceso al menú seleccionado
3	Teclas direccionales	Navegar menús y opciones del menú

Navegue los menús usando los siguientes controles:

- ▶ Presione **ENTER** para abrir el menú, luego gire la **Rueda de Deslizamiento** en el sentido de las manecillas del reloj para moverse hacia la derecha, en sentido contrario a las manecillas del reloj para moverse a la izquierda para resaltar el menú o parámetro deseado. Presione **ENTER** para seleccionar.
- ▶ Presione la **Tecla de Navegación Arriba** para abrir el menú relacionado de Ajustes Avanzados, si hay uno (1) disponible.

Para mayor información sobre la REDMOTE, vaya a "[Sistema REDMOTE](#)" en la página 164.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

EMPUÑADURA LATERAL DEL DSMC

Esta sección describe los controles y visualizador de la Empuñadura Lateral del DSMC.



Figure: Controles de la Empuñadura Lateral del DSMC

#	CONTROL/ARTICULO	DESCRIPCIÓN
1	Pantalla LCD (Pantalla de Cristal Líquido)	Vaya a " Visualizador de la Empuñadura Lateral del DSMC " en la página 78.
2	Teclas de Usuario (1-4) ¹	Las teclas de usuario 1-4 son utilizadas para seleccionar una ranura en el Visualizador de la Empuñadura Lateral del DSMC. El rotativo frontal entonces ajusta el valor de la ranura seleccionada.
3	Botón de Menú	Acceda a los menús o salga del menú seleccionado actualmente
4	Interruptor Oscilante	Abra (Arriba)/Cierre (Abajo) Iris
5	Teclas de Usuario (5-7)	5: Alternar Modo de Exposición encendido/apagado 6: Tecla Deshabilitada 7: Extraer Medios
6	Seguro de la Rueda Dactilar	Instalar y quitar la Empuñadura Lateral del DSMC
7	Botón de retroiluminación LCD	Alterna la iluminación posterior LCD
8	Grupo de Navegación	Navegación de menús y opciones de menú, vaya a " Grupo de Navegación " en la página anterior

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

#	CONTROL/ARTICULO	DESCRIPCIÓN
9	Teclas de Usuario (A–D)	A: Hacer un ciclo de modo de autoenfoco (Auto-Focus Mode) B: Auto White Balance C: Alternar: Magnify (Amplificar) D: Alternar Modo de Exposición encendido/apagado
10	Botón de Enfoque (Focus)/Grabación	Presionar parcialmente para auto-enfoque; presionar totalmente para Iniciar/Detener Grabación.
11	Selector Giratorio	Ajusta los valores de parámetros de la cámara basado en el valor subrayado en la pantalla LCD (Pantalla de Cristal Líquido) de la Empuñadura Lateral del DSMC
12	Liberación de la Puerta de la Batería	Presione para abrir la puerta del compartimiento de la batería
13	Puerto de Sincronización PC	Dispara destellos o luces estroboscópicas externas
14	Selector de Modo de Imagen Fija/Movimiento	Alterna entre modos de imagen Fija/Movimiento, habilitado en el firmware v6.0 o posterior

1. Presione las Teclas de Usuario **1 + 4** simultáneamente para bloquear/desbloquear los botones de la Empuñadura Lateral DSMC para evitar cambios involuntarios en el menú.

NOTE: Las teclas de la Empuñadura Lateral del DSMC son programables. Para mayor información, vaya a "[Teclas](#)" en la página 121.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

VISUALIZADOR DE LA EMPUÑADURA LATERAL DEL DSMC

La Empuñadura Lateral del DSMC muestra parámetros del Menú Básico y otra información sobre el estado del sistema.

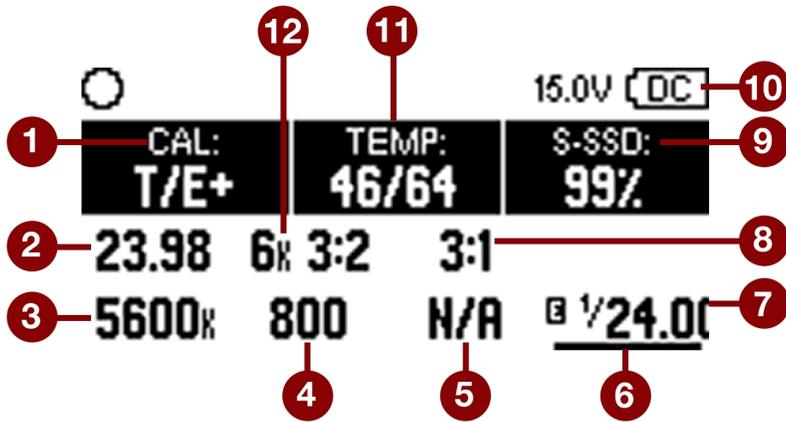


Figure: Visualizador de la Empuñadura Lateral del DSMC

La Empuñadura Lateral del DSMC muestra los siguientes parámetros de la cámara:

#	MOSTRAR ARTÍCULO	DESCRIPCIÓN
1	Calibración	Indicador de cambio relativo en la temperatura y exposición del sensor desde la última calibración
2	Velocidad de Recuadro en Grabación	Velocidad actual de recuadro en grabación
3	Balance de Blancos	Temperatura del Color
4	ISO	Sensibilidad del sensor de la cámara
5	Información de la Lente	Muestra la apertura cuando está unida una lente compatible Canon, Nikon, o Cooke
6	Cursor	Las teclas de usuario 1-4 son utilizadas para mover el cursor para seleccionar una ranura. El rotativo frontal entonces ajusta el valor de la ranura seleccionada.
7	Velocidad del Obturador	Tiempo de integración o ángulo del obturador
8	REDCODE	Ajuste de compresión REDCODE
9	Estado de Medios	Muestra la ubicación y la capacidad restante de los medios
10	Estado de Energía	Voltaje de alimentación DC o porcentaje restante de capacidad de la batería
11	Temperatura	Muestra la temperatura del sensor y el núcleo de la cámara, respectivamente
12	Resolución	Resolución de grabación

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

NAVAJA RED-M

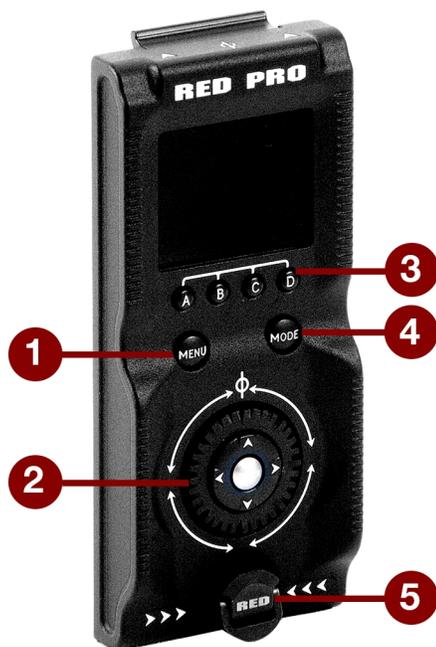


Figure: Controles del RED Switchblade-M

# CONTROL/ARTICULO	DESCRIPCIÓN
1 Botón MENU	Acceda a los menús o salga del menú seleccionado actualmente
2 Grupo de Navegación	Navegue los menús y opciones de menú, Vaya a " Grupo de Navegación " en la página 75
3 Teclas de Usuario (A-D) ¹	A: Hacer un ciclo de modo de autoenfoco (Auto-Focus Mode) B: Auto White Balance C: Alternar: Magnify (Amplificar) D: Alternar Modo de Exposición
4 Botón de Modo ²	Alternar RED Switchblade-M entre Modo Remoto y Local
5 Tornillo de Ajuste Manual para Montaje	Instalar y quitar el RED Switchblade-M

1. Presione las Teclas de Usuario **A + D** simultáneamente para bloquear/desbloquear los botones del RED Switchblade-M para evitar cambios involuntarios en el menú.

2. La funcionalidad del botón de MODO requiere el firmware v5.3 o posterior de la cámara.

NOTE: Las teclas del RED Switchblade-M son programables. Para mayor información, vaya a "**Key Mapping (Asignación de Teclas)**" en la página 121.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

MODOS DE OPERACIÓN

La pantalla del RED Switchblade-M OLED refleja el modo seleccionado actualmente. Use la **Rueda de Deslizamiento** y las **Teclas Direccionales** para navegar los menús. Presione **MENU** para obtener acceso al menú Advanced (Avanzado). Presione **MODE** para alternar entre los siguientes modos:

- ▶ **Remote Mode:** Navegue con los controles del RED Switchblade-M usando un monitor unido LCD, EVF, u otro monitor como referencia. El RED Switchblade-M muestra la pantalla primaria de control.
- ▶ **Local Mode:** Navegue utilizando los controles y la pantalla del RED Switchblade-M. Las Teclas A-D del usuario están inactivas.

BLOQUEO/DESBLOQUEO DE TECLAS

Bloquee las teclas del RED Switchblade-M para evitar la activación involuntaria de los botones y cambios involuntarios en el menú.

- ▶ **Bloquear:** Presione **A + D** simultáneamente.
- ▶ **Desbloquear:** Presione **A + D** simultáneamente. De manera alterna, presione y mantenga **ENTER** cuando las teclas están bloqueadas.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

PANTALLA DEL RED SWITCHBLADE-M

La pantalla OLED del RED Switchblade-M proporciona los parámetros básicos de la cámara durante la operación.

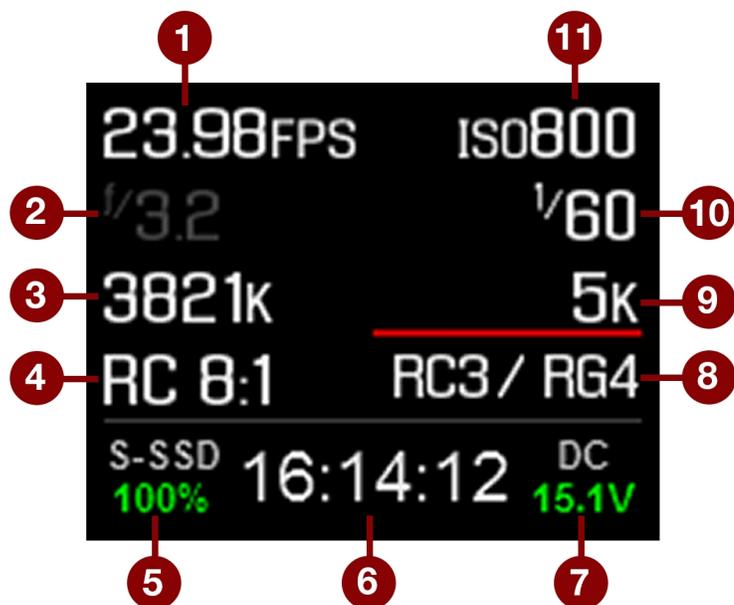


Figure: RED Switchblade-M OLED (Modo Local)

El RED Switchblade-M muestra los siguientes parámetros de la cámara:

#	ELEMENTO MOSTRADO	DESCRIPCIÓN
1	Frame Rate (Frecuencia de Imagen)	Velocidad Actual de Recuadro en Grabación
2	Información de la Lente	Muestra la apertura cuando está unida una lente compatible Canon, Nikon, o Cooke
3	Balance de Blancos	Temperatura del Color
4	REDCODE	Ajuste de compresión REDCODE
5	Estado de medios	Muestra la ubicación y la capacidad restante de los medios
6	Timecode (Código de Tiempo)	Valor actual de Código de Tiempo
7	Estado de energía	Voltaje de alimentación DC o porcentaje restante de capacidad de la batería
8	Color y Espacio Gamma	Ajustes actuales seleccionados de color y espacio gamma RED
9	Resolución	Resolución de grabación
10	Velocidad del Obturador	Tiempo de integración o ángulo del obturador
11	ISO	Sensibilidad del sensor de la cámara

CHAPTER 5: MENÚS AVANZADOS

VISTA GENERAL AVANZADA DE MENÚS

Los Menús Avanzados incluyen:

MENÚ AVANZADO	DESCRIPCIÓN	DETALLES
Ajustes	Ajustes de la cámara incluyendo: Display, Look, Project, Audio, Recording, Setup, y Maintenance	"Menú de Ajustes" en la página siguiente
Medios	Operaciones SSD incluyendo: formato, expulsar, y más	"Menú de Medios" en la página 136
Playback	Ver videoclips grabados a la SSD unida	"Playback" en la página 137
Energía	Fuentes de energía, ajustes, estatus y apagado	"Menú Power (Energía)" en la página 141
HDRX	Modo y ajustes HDRX	"Menú HDRX" en la página 143
Enfoque	Modos de enfoque, funciones, ajustes y cambio de enfoque	"Menú de Enfoque" en la página 145
Exposure Assist	Ajustes y controles de exposición automática	"Menú de Asistencia de Exposición" en la página 150
Presets	Ajustan Looks asignación de teclas, E/S (I/O), y más	"Menú de Valores Predeterminados" en la página 152

OBTENER ACCESO A LOS MENÚS AVANZADOS

Para obtener acceso a los menús Avanzados, lleve a cabo uno de los siguientes:

- ▶ Toque el botón de **Menu** en la empuñadura lateral de DSMC® o en su REDMOTE®.
- ▶ Dé un golpecito al icono de **Menu** en la pantalla táctil.
- ▶ Abra cualquier menú en la Fila de Estatus Superior, y luego seleccione el botón **Advanced....**

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

MENÚ DE AJUSTES

El menú de Settings (Ajustes) incluye: Display, Look, Project, Audio, Recording, Setup, y Maintenance.

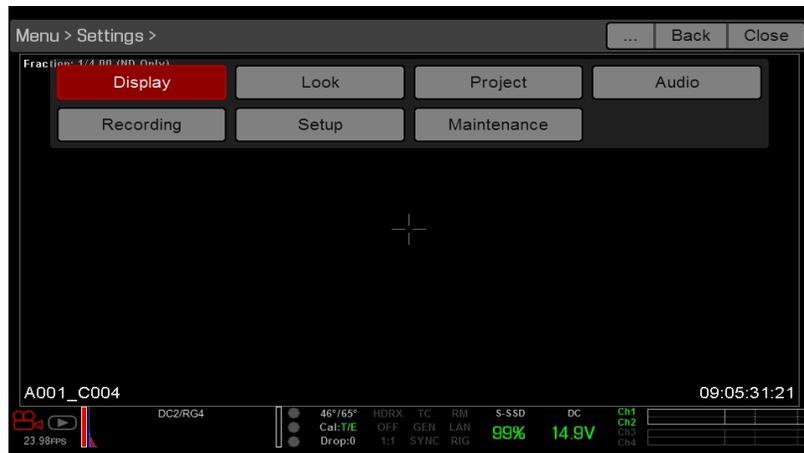


Figure: Menú de Ajustes

DISPLAY (PANTALLA)

El menú Display (Pantalla) incluye: Tools, Zebra, Monitor Control, Modes, Guides, Test Signal, y REDCAST® (el menú REDCAST solamente estar accesible cuando un Módulo REDCAST está instalado).

TOOLS (HERRAMIENTAS)

El menú Tools proporciona acceso a los modos de color falso y pantalla.

Para mayor información, vea el artículo [Exposición con Cámaras RED Herramientas de Falso Color y Zebra](http://www.red.com/learn/red-101/exposure-false-color-zebra-tools) disponible en www.red.com/learn/red-101/exposure-false-color-zebra-tools.

MODO DE COLOR FALSO

Los modos de color falso incluyen: Off, Exposición, Video, Focus, Edge, y Gio Scope.

NOTE: Solamente los monitores con la casilla de verificación Tools seleccionada en el menú de Monitor Control muestran los colores falsos. Para mayor información, vaya a "[Tools \(Herramientas\)](#)" en la [página 88](#).

NOTE: Los modos de color falso, afectan el video grabado a través de HDMI® o HD-SDI a una grabadora externa si la casilla de verificación Tools está seleccionada en el menú Monitor Control. Cuando se graba a través de HDMI o de HD-SDI, use modos de color falso solamente para ayudar a configurar los ajustes del proyecto, y luego desactive el modo antes de grabar.

APAGADO

Desactiva todos los modos de color falso.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

EXPOSICIÓN

La herramienta de Exposición muestra una imagen sobrepuesta a color encima de una imagen no saturada que le permite verificar la exposición apropiada. Al estar habilitada, el indicador “E√” aparece en la Fila Inferior de Estado.

Los colores del medidor de Exposición indican la siguiente información:

- ▶ **Morado:** Subexpuesto; indica niveles de exposición del sensor que podrían tener ruido si se les aumenta la ganancia en post producción.
- ▶ **Verde:** IRE 41–48; basado en los niveles RGB de la señal de salida de vídeo y no los datos RAW.
- ▶ **Rojo:** Sobreexpuesto; indica niveles de exposición del sensor que se están cortando.

El Morado (sub exposición) y el rojo (sobreexposición) se basan en datos RAW y muestran áreas que están cortando o están cerca de cortar. Los ajustes RGB NO afectan los indicadores de Exposición.

VIDEO

La herramienta de Video muestra una imagen superpuesta a color que indica el nivel de vídeo de la ruta del monitor RGB (calibrado a la señal de prueba SMPTE). Cuando está habilitado, el indicador “V√” aparece en la Fila Inferior de Estado.

Los colores están basados en los niveles RGB de la señal de salida de vídeo, (esto es, la apariencia “alterada” y no datos RAW). Los ajustes RGB afectan los indicadores de Video.

Los indicadores de Video representan los siguientes valores IRE (a todos los demás valores, la imagen sin saturación representa el valor de luminosidad de la imagen ISO ajustada):

- ▶ **Morado:** IRE 0–4
- ▶ **Azul:** IRE 5
- ▶ **Verde-Azulado:** IRE 10–12
- ▶ **Verde:** IRE 41–48
- ▶ **Rosa:** IRE 61–70
- ▶ **Amarillo Paja:** IRE 92–93
- ▶ **Amarillo:** IRE 94–95
- ▶ **Naranja:** IRE 96–98
- ▶ **Rojo:** IRE 99–100

ENFOQUE

La herramienta de Enfoque hace énfasis en el contraste y las orillas en la imagen sin cambiar el brillo o el contenido de la imagen, haciendo más fácil juzgar el enfoque. Ajuste el acercamiento y enfoque para ver fácilmente qué objetos se están enfocando.

Al estar habilitada, el indicador “F√” aparece en la Fila Inferior de Estado.

EDGE

Muestra los bordes/contornos de objetos que están en foco. Al estar habilitada, el indicador “F√” aparece en la Fila Inferior de Estado.

NOTE: El ajuste Edge puede interferir con las grabaciones hechas por vía de HDMI o HD-SDI en modo Clean.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

GIO SCOPE

Muestra una superposición de color sobre una imagen desaturada, identificando los 16 pasos de diafragma dentro del ámbito dinámico del sensor RED DRAGON®.

En cámaras con el sensor MYSTERIUM-X®, usted todavía puede seleccionar hasta 16 pasos. Sin embargo, la cámara no detectará los pasos de arriba y abajo.

Cuando se activa, el indicador “G√” se muestra en la Fila de Estatus Inferior. Los indicadores del Gio Scope están basados en datos RAW. Los ajustes RGB (ajustes en el menú Look) NO afectan los indicadores.

Cada número indica un diferente paso de diafragma.

- ▶ **11:** Representa gris medio.
- ▶ **16:** Representa el paso superior, y está separado en incrementos de $1/8^\circ$ para mostrar la reducción de realce. Cada paso de $1/8^\circ$ está representado por un diferente matiz de rojo, yendo desde el rojo claro (menos luz) al rojo oscuro (la mayoría de luz).

MODOS DE DISPLAY

MAGNIFY

La herramienta de Magnificación muestra la región central del sensor en resolución de píxeles 1:1 en un monitor unido. Cuando está activado, el texto que lee 1:1 en la Fila Inferior de Estado se vuelve verde, y la ventana AF y la región magnificada muestran. La ventana AF (Enfoque Automático) determina el punto central de la región magnificada. Si la lente o la montura de la lente no pueden auto enfocarse con la cámara, use el modo de Confirmación para activar la Ventana AF. La nitidez está desactivada cuando el modo de magnificación está activado. La cámara sale automáticamente del modo de magnificación cuando empieza la grabación.

La herramienta de Magnificación magnifica una región de 1920×1020 , centrada en una pantalla de 1920×1080 . Si la resolución es inferior a 1920×1020 , el borde de la imagen no puede ser magnificado. Use las siguientes ecuaciones para determinar el área del borde de la imagen que no será magnificado:

- ▶ **Ancho del borde:** $(1920 - W) / 2$
- ▶ **Altura del borde:** $(1020 - H) / 2$

NOTE: La velocidad de recuadro y la resolución no se pueden modificar en modo de magnificación.

RAW

Cuando está activada, la cámara muestra las imágenes sin afectar por los ajustes RGB (ajustes en el menú Look). RAW afecta el video grabado por vía de HDMI o de HD-SDI a una grabadora externa. Los parámetros de la imagen RAW NO afectan los meta datos de la imagen; los parámetros solamente afectan el resultado del monitor.

Los parámetros de la imagen RAW son:

- ▶ **Color Space:** REDcolor2
- ▶ **Gamma Space:** REDlogFilm
- ▶ **White Balance:** 5600K
- ▶ **ISO:** 800 ISO
- ▶ **Tint:** 0 Tinte

NOTE: En modo RAW, los siguientes controles están desactivados en todas las cámaras: temperatura de color, tinte, saturación, ganancias RGB, ISO, contraste, brillo, sombra, FLUT®, compensación de exposición, controles LGG, curvas RGB y curva luma.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

HORIZONTE

Muestra una superposición que proporciona una referencia a la posición del horizonte. La superposición Horizonte consiste de dos (2) barras laterales cortas que están siempre centradas horizontalmente en el monitor, y una sola línea horizontal más larga que se ajusta al horizonte basada en la orientación de la cámara.

Las barras laterales son verdes si el cabeceo está dentro de +/- 1° de la posición cero calibrada, de otra manera son rojas. La línea del horizonte es verde si el vaivén está dentro de +/- 1° de la posición cero calibrada, de otra manera es roja.

Para agregar valores numéricos para el cabeceo y el vaivén a la superposición del Horizonte, siga las instrucciones de abajo:

1. Vaya a **Menu > Settings > Display > Monitor Control > Overlay**.
2. Seleccione **Create...**, **Clone...**, o **Edit...**, respectivamente para la acción deseada de superposición
3. Seleccione una ubicación en la interfaz para agregar los datos numéricos para la superposición de Horizonte.
4. Seleccione **Motion: Gyro Data (GYRO)** del menú desplegable **Item**.
5. Seleccione el tamaño de texto deseado.
6. Seleccione **Add**.
7. Seleccione **Save**.
8. Vaya a **Menu > Settings > Display > Monitor Control > Monitor** seleccione la superposición del menú desplegable **Overlay**.

NOTE: El giroscopio y acelerómetro internos deben estar calibrados para la superposición del Horizonte para funcionar apropiadamente. Para mayor información, vaya a "[Calibración del Giroscopio y Acelerómetro](#)" en la página 132.

ZEBRAS

Use el modo Zebra para activar y ajustar los valores superior e inferior para dos (2) indicadores zebra independientes. Use Zebra 1 para exposición de real se, y use Zebra 2 para tonos medios o sombras. Las Zebras están visibles en modo Magnify (Amplificar) y están desactivadas por defecto.

La cámara ofrece dos (2) tipos de zebra:

- ▶ **Video:** Modo basado en IRE; evalúa basado en los ajustes ISO (Sensibilidad del Sensor de Imagen a la Luz) y Look actuales, y no la imagen RAW.
- ▶ **RAW:** Evalúa basado en la imagen RAW.

Para mayor información, vea el artículo [Exposición con Cámaras RED Herramientas de Falso Color y Zebra](#) disponible en www.red.com/learn/red-101/exposure-false-color-zebra-tools.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ACTIVAR LOS INDICADORES ZEBRA

1. Vaya a **Menu > Settings > Display > Zebra**.
2. Seleccione una **Zebra**:
 - ▶ **Zebra 1:**
 - ▶ **Video:** Áreas de la imagen expuestas con el rango IRE se indican con líneas diagonales rojas a -45°. El predeterminado es 98 a 100 IRE.
 - ▶ **RAW:** Áreas de la imagen expuestas dentro del rango de pasos son indicadas por rojo sólido. El predeterminado es de 15.80 a 16.00 pasos.
 - ▶ **Zebra 2:**
 - ▶ **Video:** Áreas de la imagen expuestas dentro del rango IRE son indicadas por líneas diagonales verdes a 45°. El predeterminado es 41 a 48 IRE.
 - ▶ **RAW:** Áreas de la imagen expuestas dentro del rango de pasos son indicadas por morado sólido El predeterminado es de 0.00 a 4.00 pasos.

CONTROL DEL MONITOR

Use el menú de Control de Monitor para configurar los ajustes del monitor y de superposición, prioridades de control de superficie, brillo, y gestos.

MONITOR

Seleccione el monitor a configurar del menú desplegable en la parte superior del menú. Las otras configuraciones en el menú son aplicables al monitor seleccionado.

NOTE: Aunque algunos cambios surten efecto inmediatamente, otros surten efecto cuando usted cierra el menú.

MODO DE MONITOR

Seleccione una opción para el ajuste de **Mode**, que determine los elementos mostrados en el monitor:

- ▶ **Clean:** Solamente en las pantallas de vídeo. La Fila de Estatus Superior, Fila de Estatus Inferior, y superposiciones no se muestran.
- ▶ **Overlay:** La superposición se muestra. Las Superposiciones incluyen la Fila de Estatus Superior y la Fila de Estatus Inferior.
- ▶ **Mirror:** El monitor refleja otra pantalla a la misma resolución. No puede reflejar una pantalla que está configurada como Clean. La opción de Mirror está disponible basada en las configuraciones de los otros monitores unidos, e incluye el nombre del monitor que puede ser reflejado.

NOTE: Puede configurar un máximo de cuatro (4) monitores a Overlay a la vez. Para asignar monitores adicionales a Overlay, refleje un monitor con la misma resolución que está configurada para Overlay.

NOTE: Cuando dos (2) pantallas táctiles se unen a la cámara con la misma resolución y una (1) es actualmente el control de superficie, configure la otra para reflejarla y dar el efecto de tener dos (2) superficies de control.

OVERLAY

Seleccione que superposición mostrar encima del vídeo. RED® proporciona superposiciones predefinidas, que tienen "(RED)" en el nombre de la superposición. Cree superposiciones personalizadas en la pestaña Overlay. Para mayor información, vaya a "[Custom Overlays \(Superposiciones Personalizadas\)](#)" en la página 90.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

RESOLUCIÓN

Seleccione la resolución de salida para monitores (no puede seleccionar una resolución para LCD (Pantalla de Cristal Líquido) y Visor Electrónico (EVF), ya que la resolución está determinada automáticamente). Para mayor información, acerca de resoluciones HD-SDI y HDMI, vaya a ["3G-SDI \(HD-SDI\) de Salida" en la página 232](#) y a ["Salida HDMI" en la página 233](#).

FRECUENCIA

Determina la frecuencia del monitor. Las frecuencias disponibles dependen del monitor seleccionado. La resolución LCD (Pantalla de Cristal Líquido), toma por defecto el valor de 60.00 Hz, que es la frecuencia de actualización óptima para las LCD (Pantalla de Cristal Líquido) de RED.

Para los monitores HD-SDI, la frecuencia depende del tiempo base del proyecto. Para mayor información, vaya a ["3G-SDI \(HD-SDI\) de Salida" en la página 232](#) y ["Salida HDMI" en la página 233](#)

HD-SDI Auto: Ajusta la frecuencia igual a la del Tiempo Base del Proyecto, excepto cuando el Tiempo Base del Proyecto es 47.95/48 fps. Cuando el Tiempo Base del Proyecto es 47.95/48 fps, la frecuencia es la mitad de esa tasa (23.98/24 Hz).

TOOLS (HERRAMIENTAS)

Habilita los modos de color falso en el monitor. Para mayor información, vaya a ["Tools \(Herramientas\)" en la página 83](#).

INVERTIR/VOLTEAR VIDEO

NOTE: Este ajuste NO está disponible en las LCD DSMC2 RED Touch 4.7", LCD DSMC2 RED Touch 7.0", y LCD RED Touch 7.0".

Invertir/Voltear el metraje horizontalmente, para que éste bocabajo. Este ajuste solo afecta el monitor, y no afecta el metraje capturado.

OVERLAY ENMARCADO

La pantalla de vídeo es reducida a escala en el monitor para que los puntos de superposición ajusten fuera del área de vídeo en lugar de sobre él. Este ajuste solo afecta el monitor, y no afecta el metraje capturado.

AUTO HIDE MENUS (OCULTAR LOS MENÚS AUTOMÁTICAMENTE)

Ocultar la Fila de Estatus Superior y la Fila de Estatus Inferior. Cuando se desactiva esta opción, el vídeo se gradúa para que los menús no estén superpuestos en el vídeo. Cuando se activa esta opción, el vídeo no se gradúa. Esta opción crea una superficie de control sobre un monitor sin graduar el vídeo. Este ajuste solo afecta el monitor, y no afecta el metraje capturado.

Para alternar los menús mostrar/ocultar cuando Auto Hide Menus está activado, lleve a cabo cualquiera de las siguientes acciones:

- ▶ Presione el botón de **Menu** en la Empuñadura Lateral DSMC o la RED Switchblade-M.
- ▶ Dé un golpecito a la pantalla táctil.

NOTE: Activar esta opción en una superficie de no-control da como resultado que los menús nunca se muestran en ese monitor.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

FLIP/MIRROR (INVERTIR, VOLTEAR/REFLEJAR)

NOTE: Este ajuste está SOLAMENTE disponible en las LCD DSMC2 RED Touch 4.7", LCD DSMC2 RED Touch 7.0", LCD RED Touch 7.0", y LCD RED Pro Touch 7.0".

Mirror y rotar (invertir) la interfaz gráfica del usuario (GUI) y el metraje de forma efectiva rotando toda la imagen mostrada 180°. Use este ajuste cuando monte un monitor o todo el equipo de la cámara de cabeza. Este ajuste solo afecta el monitor, y no afecta el metraje capturado.

UI FLIP/MIRROR

Invierta/voltee la interfaz gráfica del usuario (GUI) verticalmente y refleje horizontalmente (no rotada). Use este ajuste cuando monte un monitor bocabajo. Este ajuste solo afecta el monitor, y no afecta el metraje capturado.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CUSTOM OVERLAYS (SUPERPOSICIONES PERSONALIZADAS)

Cree superposiciones personalizadas que incluyan artículos específicos. Las superposiciones pueden ser almacenadas en la cámara o transferidas a la SSD para ser compartidas con otras cámaras.

- ▶ **Camera:** Las superposiciones guardadas internamente en la Cámara se muestran en el menú desplegable Overlay (Superposición) en la pestaña Monitor Control > Monitor.
- ▶ **Media:** Las superposiciones guardadas a una SSD pueden ser encontradas en On Media: \overlays:.



Figure: Overlay (Superposición)

NOTE: Las superposiciones que finalizan con (RED) se proporcionan por defecto y no pueden ser editadas, eliminadas o exportadas.

ACCIONES DE SUPERPOSICIONES

- ▶ **Create...:** Cree una nueva superposición personalizada usando una plantilla de superposición en blanco en el Editor de Superposición.
- ▶ **Clone...:** Cree una nueva superposición personalizada usando la superposición de la cámara seleccionada como plantilla en el Editor de Superposición.
- ▶ **Edit...:** Evitar la superposición de la cámara seleccionada en el Editor de Superposición.
- ▶ **Delete:** Elimine la superposición de la cámara seleccionada.

EXPORTAR E IMPORTAR SUPERPOSICIONES

- ▶ ➡ : Exportar la superposición seleccionada de la cámara a la SSD.
- ▶ ➡All: Exportar todas las superposiciones de la cámara a la SSD.
- ▶ ⬅ : Importar la superposición seleccionada de la SSD de a la cámara.
- ▶ ⬅All: Importar todas las superposiciones de la SSD a la cámara.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CREAR Y EDITAR SUPERPOSICIONES

1. Vaya a **Menu > Settings > Display > Monitor Control > Overlay**.
2. Seleccione **Create**, o seleccione una superposición existente y seleccione **Clone** o **Edit**.
3. Si crea una nueva superposición, anote un nombre para la superposición y seleccione **OK**.
4. Seleccione cualquiera de las siguientes casillas de verificación para agregar las guías correspondientes a la superposición:
 - ▶ Frame Guide (Guía de Cuadro)
 - ▶ Action Guide (Guía de Acción)
 - ▶ Title Guide (Guía de Título)
5. Seleccione un botón sobre la matriz para agregar un elemento a la interfaz del usuario a esa posición en la matriz.
Por defecto, el Magnify indicator (indicador de ampliación) (MI) está en la parte superior izquierda, el indicador de Grabación (REC) está en la parte superior derecha, el nombre del videoclip (CLIP) está en la parte inferior izquierda, y el código de tiempo (TC) está en la parte inferior derecha.
Seleccionar uno (1) de los botones abre un nuevo diálogo que le permite elegir un elemento de la interfaz del usuario.
6. Seleccione el **Item** que desea agregar.
7. Seleccione el **Size** del artículo.
8. Si agrega una Custom Label (Etiqueta Personalizada) (LBL), anote el **Custom Text** para ese artículo.
9. Seleccione **Add** para regresar a la pantalla anterior.
10. Agregue todos los artículos a la superposición.
11. Seleccione **Create** o **Save**.

La nueva superposición se muestra en la lista de la Cámara.

NOTE: Excepto por la Custom Label (Etiqueta Personalizada) (LBL), usted solamente puede agregar cada elemento una vez. Si usted agrega un elemento que ya tiene agregado a la superposición, el elemento se mueve a la nueva posición.

LUT (TABLAS DE CONSULTA)

El menú de LUT está solamente accesible cuando un Módulo REDCAST está instalado. Para mayor información, consulte la [Guía de Operación del Módulo REDCAST](#), disponible en www.red.com/downloads.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

PRIORITY (PRIORIDAD)



Figure: Priority (Prioridad)

La cámara solamente puede tener un (1) monitor de control para interactuar con los ajustes de la cámara. La pestaña Priority determina el orden en el que un monitor se convierte en el monitor de control. Si planea quitar o agregar monitores durante una toma, configure la lista de prioridad antes de tiempo.

Para que un monitor se vuelva el monitor de control, lo siguiente debe ocurrir:

- ▶ El monitor debe estar ajustado a modo Overlay (Superposición) en el menú Monitor Control (Monitor de Control).
- ▶ Cada monitor que tenga prioridad más alta en la lista debe ser ya sea desconectado o no ajustado en modo Overlay.

EJEMPLO

Por defecto, la prioridad del monitor es:

1. BRAIN LCD
2. BRAIN EVF
3. BRAIN HDMI

Si usted quita una LCD cuando un EVF está unido, entonces el EVF se convierte en el monitor de control. Si usted quita el EVF cuando un monitor HDMI está unido, el monitor HDMI se convierte en el monitor de control. Si usted entonces vuelve a ir la LCD, entonces la LCD es el monitor de control de nuevo.

BRIGHTNESS (BRILLO)

Controle el Brillo de cada pantalla LCD y EVF. Mueva hacia la derecha para una imagen más brillante; mueva a la izquierda para una imagen más atenuada.

La UI lateral del LCD controla el brillo de la LCD de Switchblade-M.

NOTE: Un LCD/EVF posterior es un LCD/EVF que esta conectado en cualquier módulo posterior RED, tal como el módulo adaptador +1 o el módulo Pro I/O.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

AVANZADO

Proporciona acceso a ajustes adicionales del monitor.



Figure: Control Avanzado del Monitor

GESTOS

- ▶ **Pinch to Magnify:** Mueva dos (2) dedos separándolos o juntándolos para alternar Magnify. Para mayor información, vaya a "[Magnify](#)" en la [página 85](#).
- ▶ **Double Tap Right 25% to Record:** Dé dos golpecitos al 25% derecho del área de video en la LCD (Pantalla de Cristal Líquido) para alternar grabar.
- ▶ **Double Tap Left 25% to Start AF:** Dé dos golpecitos al 25% izquierdo del área de video en la LCD (Pantalla de Cristal Líquido) para iniciar autoenfoco cuando se usen lentes compatibles.

OTRO

- ▶ **Lock Touch Screen:** El control de la Touchscreen (Pantalla Táctil) está bloqueado. Para desbloquear, dé un golpecito en la pantalla y siga las direcciones en la pantalla.
- ▶ **Small Dialogs on 9" LCD** Los diálogos en la LCD RED Touch de 9.0" son más pequeños que los diálogos predeterminados.

GENLOCK OFFSET (DESVIACIÓN GENLOCK)

NOTE: Los puertos HD-SDI están solamente disponibles en el expansores DSMC2 selectos. Para mayor información, vaya a "[Conectores de Entrada/Salida](#)" en la [página 230](#).

Desvíe el video de salida del HDSDI o del Módulo REDCAST para alinearlos con la señal genlock:

- ▶ **Negative offset:** Avanza el video, para que el video alcance el interruptor antes de lo que lo haría de otra forma.
- ▶ **Positive offset:** Retrasa el video para que el video alcance el interruptor después de lo que lo haría de otra forma

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

PERMITIR PUERTA ABIERTA

La Puerta Abierta permite a cámara vista previa de imágenes a una frecuencia de actualización que es dos veces el tiempo base del proyecto. Por ejemplo, si el tiempo base del proyecto es de 23.98 FPS o 24.00 FPS, activar la Puerta Abierta causa que la LCD (Pantalla de Cristal Líquido) o el Visor Electrónico (EVF) tengan una frecuencia de actualización de 48 Hz (50 Hz).

No puede usar Puerta Abierta cuando:

- ▶ Varispeed esté activado.
- ▶ El modo de Rampa de Velocidad esté activado.
- ▶ Genlock esté activado.
- ▶ El ángulo del obturador sea de 180° o mayor.

NOTE: Cuando usted desactiva el modo de Puerta Abierta, la imagen en el Visor Electrónico (EVF) puede ser alterada hasta por tres (3) segundos.

MODOS

Use el menú Modes para determinar cómo se muestran los siguientes ajustes:

- ▶ Cámara
- ▶ Lente

CÁMARA

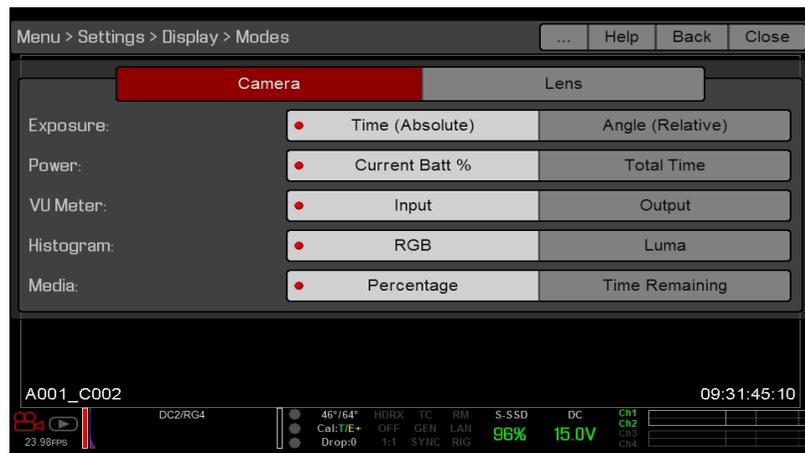


Figure: Modo Pantalla: Cámara

EXPOSICIÓN

- ▶ **Time (Absolute):** Muestra el tiempo de exposición en segundos (1/xx seg). Cuando usted cambia la frecuencia de cuadro en este modo, el tiempo de obturador permanece igual, pero el ángulo del obturador cambia. (Predeterminado)
- ▶ **Angle (Relative):** Muestra la exposición como un ángulo (de 1° a 360°). Cuando cambia la frecuencia de cuadro en este modo, el ángulo del obturador permanece igual, pero el tiempo de exposición cambia.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ENERGÍA

- ▶ **Current Batt %:** Muestra el porcentaje restante de batería activa. (Predeterminado)
- ▶ **Total Time:** Muestra el tiempo de duración que queda de energía de batería, tomando en cuenta todas las baterías disponibles.

VU METER (MEDIDOR DE AUDIO (MEDIDOR VU))

- ▶ **Input:** Muestra los niveles de entradas de audio (pre-mezclador). (Predeterminado)
- ▶ **Output:** Muestra los niveles de salidas de audio (post-mezclador).

HISTOGRAMA

NOTE: El ajuste de Histogram (Histograma) no es accesible en cámaras Monocromáticas.

- ▶ **RGB:** Muestra los canales rojo, verde y azul en histograma. (Predeterminado)
- ▶ **Luma:** Muestra el canal luma en histograma.

MEDIOS

- ▶ **Percentage:** Muestra el espacio de medios restante como porcentaje. (Predeterminado)
- ▶ **Time Remaining:** Muestra el espacio de medios restante como tiempo en horas y minutos (HHH:MM).

LENTE



Figure: Modo Pantalla: Lente

APERTURE (APERTURA)

- ▶ **1/4 F#:** Incrementos de apertura en pasos de 1/4.
- ▶ **1/3 F#:** Incrementos de apertura en pasos de 1/3. (Predeterminado)

DISTANCIA DE ENFOQUE

- ▶ **Métrica:** Muestra las distancias de enfoque de la lente en metros.
- ▶ **Imperial:** Muestra las distancias de enfoque de la lente en pies y pulgadas. (Predeterminado)

MONTURA MOTION ND Y MONTURA MOTION ISO PULL.

Solo aplicable cuando se usa una DSMC RED MOTION MOUNT® Para mayor información ver la [Guía de Operación MONTURA DE MOVIMIENTO RED](#), disponible en www.red.com/downloads.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

RACK SHOW DISTANCE

- ▶ **On:** Muestra la distancia de enfoque de cada punto de enfoque en el Área de Acción en Vivo cuando el enfoque selectivo está activado. Para mayor información, vaya a "[Configurar Enfoque Selectivo](#)" en la página 149.
- ▶ **Off:** No muestra la distancia de enfoque o puntos de enfoque cuando el enfoque selectivo está activado. (Predeterminado)

GUÍAS

Use el menú Guides (Guías) para configurar la Frame Guide (Guía de Cuadro), la Action Guide (Guía de Acción), y la Title Guide (Guía de Título).

MODE (MODO)

- ▶ **Off:** Desactivar todas las guías.
- ▶ **Full:** La guía tiene la misma relación de aspecto que el formato de grabación.
- ▶ **4:3, 16:9, 1.85:1, 1.9:1, 2.4:1:** La guía tiene la relación de aspecto seleccionada.
- ▶ **User:** Seleccione una relación de aspecto del menú desplegable que se muestra cuando selecciona esta opción.
- ▶ **Absolute:** La guía es definida por las dimensiones absolutas de píxeles en lugar de la relación de aspecto y la escala. Cuando usted selecciona Absolute (Absoluto), los campos Width/Height (Ancho/Altura) reemplazan el campo Scale (Escala).

SCALE (ESCALA)

Percentage (Porcentaje) a guía de escala de su máximo tamaño posible. El rango disponible es de 0 a 100%.

WIDTH/HEIGHT (ANCHO/ALTURA)

Los campos Width/Height (Ancho/Altura) reemplazan el campo Scale (Escala) cuando usted selecciona Absolute (Absoluto) del menú desplegable Mode (Modo). Seleccione los valores para el ancho y la altura de la guía en píxeles.

OFFSET X/Y (DESPLAZAMIENTO X/Y)

Percentage (Porcentaje) para desplazar la guía de su posición centrada predeterminada. El rango disponible es de -100 a 100%.

- ▶ **100%:** Alineada a la derecha (para el desplazamiento X) y alineada al fondo (para el desplazamiento Y).
- ▶ **-100%:** Alineada a la izquierda (para el desplazamiento X) y alineada arriba (para el desplazamiento Y).

APARIENCIA

- ▶ **Line Style:** Seleccione uno de los siguientes estilos de línea: Sólida, A Rayas o De Llave.
- ▶ **Color:** Seleccione el color que tiene el contraste más alto para la escena. El predeterminado es Blanco.
- ▶ **Opacity:** Ajuste la opacidad guía. Las opciones disponibles son 25%, 50%, 75% y 100%.

RELATIVE TO FRAME GUIDE (RELATIVA A LA GUÍA DEL CUADRO)

Seleccione la casilla de verificación **Relative to Frame Guide** para el tamaño y posición de la guía relativa a (y téngalos circunscritos por) la Guía de Cuadro en lugar de el formato de grabación.

NOTE: La casilla de verificación Relative to Frame Guide (Relativa a la Guía del Cuadro) está disponible en las pestañas Action Guide (Guía de Acción) y Title Guide (Guía de Título).

PESTAÑA GENERAL

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

Active/Desactive y seleccione la ubicación (Relativa A), color y opacidad de los siguientes elementos:

- ▶ **Center:** El centro de la mira.
- ▶ **Grid:** Cuadrícula de regla de los tercios.
- ▶ **Shading:** La región sombreada fuera del área de interés.

SEÑAL DE PRUEBA

Use el menú de Test Signal para reemplazar las salidas de monitor de video con uno de los siguientes patrones de prueba de video:

- ▶ Chip Chart
- ▶ SMPTE Bars
- ▶ Luma

De ser necesario, active un **Audio Tone**.

NOTE: Las señales de prueba no son gravables; se proporcionan para ayudar a alinear monitores externos HD-SDI y HDMI.

REDCAST

El menú REDCAST esta solamente accesible cuando un Módulo REDCAST está instalado. Para mayor información, consulte la [Guía de Operación del Módulo REDCAST](http://www.red.com/downloads), disponible en www.red.com/downloads.

LOOK

El menú Look incluye: Color, Gain, ISO/FLUT, Sharpness, Curves, Vídeo, Temperatura de Color, y LGG (Lift, Gamma, Gain).

Los ajustes de Look afectan como se ve la ruta del monitor, pero no afectan los datos RAW grabados.

COLOR

NOTE: La Saturation (Saturación) está deshabilitada en las cámaras Monocromáticas.

- ▶ **Saturation:** Ajusta la saturación de color.
- ▶ **Contrast:** Ajusta el contraste general de la imagen. El rango es -1.0 (plano) a 1.0 (máximo contraste). El valor predeterminado es 0.0.
- ▶ **Brightness:** Ajusta el brillo sin comprimir los realces. El rango disponible es de -10.0 a 10.0. El valor predeterminado es 0.0.
- ▶ **Exp Comp:** Ajusta la compensación de exposición. El rango disponible es de -7.0 a 7.0. El valor predeterminado es 0.0.

GAIN (GANANCIA)

Ajuste el canal Rojo, canal Azul, y canal Verde individualmente. El rango para cada uno es 0.0 (nada del color) a 10.0, y el predeterminado para cada uno es 1.0.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ISO/FLUT

Use el menú ISO/FLUT para ajustar ISO (Sensibilidad del Sensor de Imagen a la Luz), FLUT® (Tabla de búsqueda de punto flotante), y Shadow (sombra). Para mayor información vea los siguientes artículos:

- ▶ [Exposición con Cámaras RED: Estrategia](http://www.red.com/learn/red-101/exposure-with-red-cameras) , disponible en www.red.com/learn/red-101/exposure-with-red-cameras
- ▶ [Velocidad ISO \(Sensibilidad del Sensor de Imagen a la Luz\) Revisada](http://www.red.com/learn/red-101/iso-speed-revisited) , disponible en www.red.com/learn/red-101/iso-speed-revisited

ISO (SENSIBILIDAD DEL SENSOR DE IMAGEN A LA LUZ)

NOTE: Predeterminada mente, el rango muestra la máxima clasificación ISO como 3200. Para ver el ámbito completo de clasificaciones ISO, seleccione **ISO** en la Fila de Estatus Superior, seleccione **Edit List**, y seleccione **Custom**.

NOTE: Para cámaras monocromáticas, el predeterminado es ISO 2000.

Seleccione la clasificación ISO de la cámara. El valor de la sensibilidad aumenta en pasos de 1/3. Cuando la clasificación ISO es ajustada, la cámara registra el cambio como meta data y la ruta del monitor reacciona de acuerdo a eso. Valores ISO más altos llevan a imágenes más brillantes en la ruta del monitor, y viceversa.

RED recomienda ajustar ISO ha predeterminado, luego ajustar los filtros de apertura, iluminación y ND según corresponda. El ISO puede ser ajustado más tarde alrededor de un (1) paso para ajuste fino.

El rango es ISO 250 a 12,800. El valor predeterminado es ISO 800.

FLUT (TABLA DE BÚSQUEDA DE PUNTO FLOTANTE)

La Tabla de Búsqueda de Punto Flotante (FLUT) es un control de exposición exclusivo de RED. FLUT funciona como un ajuste tradicional ISO, pero puede ser afinado en la post-producción a cualquier nivel de precisión de exposición. FLUT automáticamente protege los reflejos y sombras, aún cuando cambien sustancialmente.

El ajuste FLUT está expresado en términos del valor de exposición relativo (EV), donde cada unidad representa un cambio de 1 paso en nivel de exposición de medio tono. El rango es -8.0 a 8.0. El valor predeterminado es 0.0.

SHADOW (SOMBRA)

Shadow ajusta el valor del ángulo de FLUT (el tono casi negro). Aumentar el valor de Shadow eleva el nivel del video de casi negros. Bajar el valor de Shadow aplasta el nivel del video de casi negros. El rango es -2.0 a 2.0. El valor predeterminado es 0.0.

SHARPNESS (NITIDEZ)

Controle la nitidez de cada salida de monitor. Mueva hacia la izquierda para una imagen más nítida; mueva a la derecha para una imagen menos nítida.

CURVES (CURVAS)

NOTE: Luma es el único canal en las cámaras Monocromáticas.

Definir las curvas individuales para los canales Luma Rojo, Verde y Azul. Usted puede solamente ajustar una (1) curva a la vez. Seleccione **Reset Curve** para restablecer una curva.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

VIDEO

Use los menús de Video para ajustar el espacio de color y el espacio gamma para las salidas del monitor. Todos los ajustes en los menús de Video afectan solamente los metadatos, y pueden cambiarse en REDCINE-X PRO®.

NOTE: Seleccionar opciones en el menú de Video puede hacer el menú más claro o más oscuro. La cámara aplica los espacios de color y gamma después de representar la interfaz del usuario, así que cambiar estos ajustes afecta la interfaz del usuario.

NOTE: RED recomienda usar los ajustes de Color Space y Graded Gamma más recientes. Use ajustes heredados (tales como REDcolor2) solamente si necesita grabar metraje para igualar metraje que grabó con ese ajuste heredado.

FUENTE DE VIDEO

1. Seleccione una fuente del menú desplegable **Video Source**:
 - ▶ **Graded**: Seleccione esto para elegir un espacio de color y espacio gamma graduado.
 - ▶ **Graded (ACES)**: Seleccione esto para producir un proxy ACES graduado.
 - ▶ **Graded (ACEScc)**: Seleccione esto para producir un proxy ACEScc graduado.
 - ▶ **RLF**: Seleccione esto para producir REDLogFilm. Luego elija un espacio de color y un espacio gamma graduado. Seleccionar RLF le permite aplicar un aspecto neutral a archivos grabados, mientras aplica un aspecto graduado a los monitores.
 - ▶ **LOG3G12**: Seleccione esto para producir LOG3G12. Luego elija un espacio de color y un espacio gamma graduado.
 - ▶ **ACES**: Seleccione esto para producir un proxy ACES graduado. Luego elija un espacio gamma graduado. Seleccionar ACES le permite aplicar un aspecto neutral a archivos grabados, mientras aplica un aspecto graduado a los monitores.
 - ▶ **ACEScc**: Seleccione esto para producir un proxy ACEScc graduado. Luego elija un espacio gamma graduado.
2. **Graded, RLF** : Seleccione un espacio de color del menú desplegable **Color Space**.
3. **Graded, RLF, ACES**: Seleccione un espacio gamma graduado del menú desplegable **Graded Gamma Space**.
4. **IRLF, ACES**: Ajuste la Configuración del Monitor. Para mayor información, vaya a "[Monitor Config \(Configuración del Monitor\)](#)" en la página siguiente.



Figure: Seleccione Video Source

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

MONITOR CONFIG (CONFIGURACIÓN DEL MONITOR)

El menú Monitor Config está disponible si la Video Source está ajustada a RLF o a ACES. Para mayor información, vaya a "[Video](#)" en la [página anterior](#).

Use el menú de Monitor Config para aplicar curvas a las salidas del monitor.

1. Seleccione el monitor a configurar del menú desplegable en la parte superior del menú.
2. Seleccione una curva del menú desplegable **Curve**:
 - ▶ **Neutral**: La cámara no aplica un espacio gamma graduado a la salida del monitor.
 - ▶ **Graded**: La cámara aplica un espacio gamma graduado a la salida del monitor.

El Video Path muestra la fuente de video y el espacio gamma graduado aplicado al monitor.

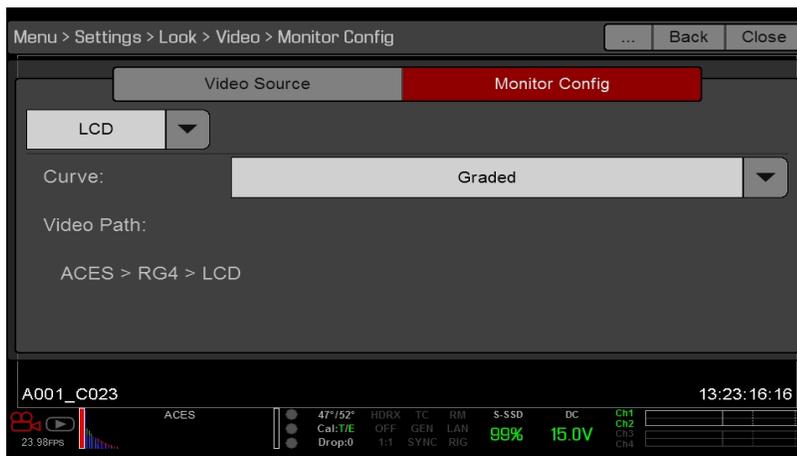


Figure: Monitor Config

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

COLOR TEMPERATURE (TEMPERATURA DE COLOR)

NOTE: La temperatura del color está desactivada en las cámaras Monocromáticas.

Seleccione una temperatura del color. El rango es de 1700 a 10,000 KELVIN, y el predeterminado es 5600 KELVIN.

TINT (TINTE)

NOTE: Tint (Tinte) está deshabilitado en las cámaras Monocromáticas.

Los cálculos de temperatura de color asumen una fuente de luz pura que puede no ser verdadera en la escena específica que la cámara está procesando. Para compensar por cualquier tono de color residual, el parámetro Tint (Tinte) ajusta el balance de color RGB con un componente de color de compensación magenta-verde. El rango del Tint (Tinte) es -100 a 100, con un predeterminado de 0.000.

El valor de Tint (Tinte) se muestra como un número redondeado en la Fila de Estatus Superior.

NOTE: Seleccionar un Auto White Balance (Balance Automático de Blanco) calcula un nuevo valor de Tint (Tinte). El valor no cambia si usted ajusta el color de temperatura manualmente. Seleccionar un predefinido restablece el Tint (Tinte) a 0.000.

PRESETS (PREDEFINIDOS)

Cada predefinido tiene 0.000 de Tint (Tinte). Las opciones predefinidas disponibles son:

- ▶ **Incandescent:** 2800 K
- ▶ **Tungsten:** 3200 K
- ▶ **Fluorescent:** 4500 K
- ▶ **Flash:** 5500 K
- ▶ **Daylight:** 5600 K en las casillas
- ▶ **Cloudy:** 7500 K
- ▶ **Shade:** 9000 K

AUTO WHITE BALANCE (BALANCE AUTOMÁTICO DE BLANCOS)

El balance automático de blancos analiza el 25 central de la imagen visible en el monitor para calcular una temperatura de color que representará un objeto blanco como blanco.

Para usar el balance automático de blancos, siga las instrucciones de abajo:

1. Coloque un objeto blanco o gris bajo la luz ambiente.
2. Vaya a **Menu > Settings > Look > Color Temp.**
3. Seleccione **Auto White Balance.**

LGG (LIFT, GAMMA, GAIN) (ELEVACIÓN, GAMMA, GANANCIA)

Ajuste la elevación, gamma y ganancia para el canal Rojo, canal Azul y canal Verde individualmente.

PROJECT (PROYECTO)

El menú Project (Proyecto) incluye ajustes que definen el archivo grabado, incluyendo la velocidad de recuadro de grabación, la exposición y el formato.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

FRAME RATE (FRECUENCIA DE IMAGEN)

VELOCIDAD DE RECUADRO EN GRABACIÓN

Seleccione la frecuencia de grabación de cuadro (a la que también se le refiere como la frecuencia de captura de cuadro). La frecuencia de grabación de cuadro es el número de cuadros por segundo (fps) que se graban. La frecuencia de grabación de cuadro es diferente del tiempo base del proyecto, que es la velocidad a la que el metraje se reproducirá.

La frecuencia de grabación de cuadro predeterminada es 23.98 fps. Si usted cambia el tiempo base del proyecto, la frecuencia de grabación de cuadro automáticamente cambia su valor para igualar el tiempo base del proyecto.

La máxima frecuencia de cuadro para cada formato se determina por varios factores, incluyendo , REDCODE y Lookaround (Vistazo).

Para mayor información acerca de los ajustes máximos REDCODE para cada frecuencia de cuadro de grabación, vea la [Guía de Operación de Medios DSMC](http://www.red.com/downloads), disponible en www.red.com/downloads.

TIEMPO BASE DEL PROYECTO

Seleccione el tiempo base del proyecto. El tiempo base del proyecto es la velocidad a la que el metraje será reproducido. El tiempo base del proyecto se muestra en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

Los siguientes tiempos base de proyectos están disponibles:

- ▶ 23.98 fps (Predeterminado)
- ▶ 24.00 fps
- ▶ 25.00 fps
- ▶ 29.97 fps
- ▶ 47.95 fps
- ▶ 48.00 fps
- ▶ 50.00 fps
- ▶ 59.94 fps

VARISPEED (VELOCIDAD VARIADA)

Cuando una frecuencia de cuadro de grabación diferente que el actual tiempo hace del proyecto se seleccione, el texto fps se pone amarillo y la palabra Varispeed reemplaza el Audio Meter (Medidor de Audio) en la esquina inferior derecha de la pantalla.

El Audio no se graba en modo Varispeed.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

EXPOSICIÓN/OBTURADOR

Seleccione la exposición (velocidad del obturador/espaciadora/ ángulo del obturador) de cada cuadro. Puede cambiar la exposición mientras graba.

Disminuir la velocidad del obturador aumenta la cantidad de tiempo que la luz golpea el sensor, lo cual aumenta la exposición y desenfoque de movimiento de los objetos en movimiento. Aumentar la velocidad del obturador disminuye la cantidad de tiempo que la luz golpea el sensor, lo cual disminuye la exposición y desenfoque de movimiento de los objetos en movimiento.

La Fila de Estatus Superior muestra la exposición ya sea como velocidad del obturador o ángulo del obturador. Para mayor información, vaya a "[Exposición](#)" en la [página 94](#).

Si la cámara puede alcanzar la exposición objetivo, el valor de exposición aparece en color blanco. Si la cámara no puede lograr la exposición objetivo, el valor de la exposición se muestra en amarillo, y la cámara usa la exposición más cercana disponible.

NOTE: Si usa modo de alterar la velocidad (speed ramp), seleccione una exposición que sea válida para cada frecuencia de cuadro objetivo de velocidad. Si la cámara acelera a una frecuencia de cuadro que es incompatible con la exposición correcta, la exposición cambia a la exposición más larga posible para la frecuencia de cuadro. Para mayor información, vaya a "[Modo de Rampa de Velocidad](#)" en la [página 114](#).

NOTE: No puede cambiar la exposición cuando HDR está activado.

TIEMPO DE INTEGRACIÓN

Anote el valor de exposición como una velocidad del obturador (1/xx seg).

La velocidad del obturador más lenta es 1/(frecuencia de cuadro de grabación). Por ejemplo, si la frecuencia de cuadro de grabación es 24 fps, la velocidad del obturador más lenta disponible es de 1/24 seg. La velocidad del obturador más rápida es 1/131,579 seg. La velocidad predeterminada del obturador es 1/48 seg.

ÁNGULO DEL OBTURADOR

Anote el valor de exposición como un ángulo del obturador (xx°). El rango del ángulo del obturador es de 1.000° a 360.000°. El ángulo predeterminado del obturador es 180.000°.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CONVERSIONES DE EXPOSICIÓN

La tabla de abajo enumera equivalentes comunes de velocidad del obturador y ángulo del obturador. Los cálculos en la tabla utilizan una velocidad de recuadro de grabación de 24 fps.

VELOCIDAD DEL OBTURADOR (1/XX SEG)	ÁNGULO DEL OBTURADOR (°)	VELOCIDAD DEL OBTURADOR (1/XX SEG)	ÁNGULO DEL OBTURADOR (°)
1/32	270	1/120	72
1/48	180	1/192	45
1/50	172.8	1/384	22.5
1/60	144	1/696	12.4
1/96	90	1/1000	8.6

CONVERTIR LA VELOCIDAD DEL OBTURADOR A ÁNGULO DEL OBTURADOR

Ángulo del Obturador = (Velocidad del Obturador x Frecuencia de Cuadro x 360)

Ejemplo: $(1/48 \times 24 \times 360) = 180$

CONVERTIR EL ÁNGULO DEL OBTURADOR A VELOCIDAD DEL OBTURADOR

Velocidad del Obturador = $1 / (\text{Frecuencia de Cuadro} \times 360 / \text{Ángulo})$

Ejemplo: $1 / (24 \times 360 / 180) = 1/48$

TIMECODE (CÓDIGO DE TIEMPO)

Para más información acerca del código de tiempo, vaya a "[Configuración de Código de Tiempo, Genlock, Multi Cámaras](#)" en la página 178.

MODO DE VISUALIZACIÓN DE CÓDIGOS DE TIEMPO

- ▶ **Time of Day (TOD):** Muestra la hora del día (HH:MM:SS:FF). El código de tiempo TOD corre continuamente y no es afectado por la grabación. El código de tiempo TOD puede ser sincronizado con el Reloj de Tiempo Real (RTC) en la cámara.
- ▶ **Edge:** El código de tiempo Edge es continuo entre los clips, lo cual significa que cuando inicia la grabación, empieza el código de tiempo. Y cuando se detiene la grabación, el código de tiempo se detiene. Por defecto, el código de tiempo Edge predeterminado empieza en 01:00:00:00, pero puede ser configurado en el menú de medios al formatear un SSD.

TIMECODE SOURCE (FUENTE DEL CÓDIGO DE TIEMPO)

- ▶ **User Provided:** le permite utilizar uno de los siguientes:
 - ▶ **Use RTC Time:** Usa el Tiempo Real del Reloj interno como fuente del contador del código de tiempo. Usted puede fijar las horas, minutos y segundos en las casillas numéricas en la pantalla.
 - ▶ **Set Manually:** Definir un valor personalizado como semilla del contador del código de tiempo. Fije las horas, minutos y segundos en las casillas numéricas en la pantalla.
- ▶ **External: BRAIN:** Usa el código de tiempo de un dispositivo externo conectado al conector de código de tiempo en la cámara.
- ▶ **External: Rear Module:** utiliza el código de tiempo de un dispositivo externo conectado a un módulo Pro I/O Module o un módulo REDCAST.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

LTC OUT (SALIDA LTC)

La casilla de verificación de la LTC Out (Salida LTC) (salida lineal del código de tiempo) está solamente disponible cuando un Módulo Pro I/O está unido. Seleccione la casilla de verificación **LTC Out** para producir la señal lineal del código de tiempo generada por la cámara a través del puerto de código de tiempo (TCODE) en el Módulo Pro I/O.

NOTE: Si se fuerza un código de tiempo de la cámara a un dispositivo de código de tiempo, asegúrese de que LTC Out (Salida LTC) este desactivada.

PIZARRA

Use el menú Slate (Pizarra) para agregar metadatos a los videoclips. Después de configurar los siguientes campos, la información se inserta en el menú Media (Medios) cuando se formatear los medios:

- ▶ ID de la Cámara
- ▶ Posición de la Cámara

NOTE: El nombre de la escena está limitado a ocho (8) caracteres.

AUMENTO AUTOMÁTICO DE TAKE (TOMA)

Para aumentar automáticamente el número de la toma cuando la cámara deja de grabar, siga las instrucciones de abajo:

1. Vaya a **Menu > Settings > Project > Slate > Scene**.
2. Anote un valor en la casilla **Take**.

AUTO SLATE (PIZARRA AUTOMÁTICA)

Valores de cuadro para **Auto Head Frames** y **Auto Tail Frames** en la pestaña **Auto Slate**, estos valores solamente se muestran en cámara. Los valores de los metadatos Auto Head Frames y Auto Tail Frames están actualmente desactivados en REDCINE-X PRO.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

FORMATO

Use el menú de Formato para seleccionar la resolución, la relación de aspecto, ajuste anamórfico y Lookaround (Vistazo) ajuste.

Las relaciones de aspecto disponibles están determinadas por la resolución seleccionada.

Después de seleccionar los ajustes de formato, seleccione **Set Format**.

Cuando usted baja la resolución en una cámara, solamente se usa una porción del sensor. La cámara no reduce del formato completo cuando graba RAW.

FORMATOS EPIC DRAGON

La tabla de abajo describe los formatos que están disponibles para EPIC DRAGON.

El predeterminado para EPIC DRAGON es 6K 2:1.

La tabla de abajo omite filas para los formatos anamórficos, ya que las dimensiones de pixel para cada formato anamórfico y el formato no anamórfico correspondiente son las mismas. Para mayor información, vaya a ["Anamórfica" en la página 109](#).

Usar una relación de aspecto de 6:5 a 2x anamórfico le da una relación de aspecto de 2.4:1.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

FORMATOS SCARLET DRAGON

La tabla de abajo describe los formatos que están disponibles para SCARLET DRAGON.

SCARLET DRAGON ofrece una relación de aspecto 6:5 para cada resolución. Usar una relación de aspecto de 6:5 a 2x anamórfico le da una relación de aspecto de 2:40:1.

RESOLUCIÓN	DIMENSIONES (PIXELES)		DIMENSIONES (MM)		
	ANCHO	ALTURA	ANCHO	ALTURA	DIAGONAL
6K FF	6144	3160	30.72	15.80	34.55
6K 3:2	4752	3160	23.76	15.80	28.53
6K 6:5	3792	3160	18.96	15.80	24.68
5K FF	5120	2700	25.60	13.50	28.94
5K 2:1	5120	2560	25.60	12.80	28.62
5K 2.4:1 (WS)(Pantalla Panorámica)	5120	2160	25.60	10.80	27.78
5K 16:9 (HD)(Alta Definición)	4800	2700	24.00	13.50	27.54
5K 6:5	3240	2700	16.20	13.50	21.09
4K FF	4096	2160	20.48	10.80	23.15
4K 2:1	4096	2048	20.48	10.24	22.90
4K 2.4:1 (WS)(Pantalla Panorámica)	4096	1728	20.48	8.64	22.23
4K 16:9 (HD) (Alta Definición)	3840	2160	19.20	10.80	22.03
4K 6:5	2592	2160	12.96	10.80	16.87
3K FF	3072	1620	15.36	8.10	17.36
3K 2:1	3072	1536	15.36	7.68	17.17
3K 2.4:1 (WS)(Pantalla Panorámica)	3072	1296	15.36	6.48	16.67
3K 16:9 (HD)(Alta Definición)	2880	1620	14.40	8.10	16.52
3K 6:5	1944	1620	9.72	8.10	12.65
2K FF	2048	1080	10.24	5.40	11.58
2K 2:1	2048	1024	10.24	5.12	11.45
2K 2.4:1 (WS)(Pantalla Panorámica)	2048	864	10.24	4.32	11.11
2K 16:9 (HD)(Alta Definición)	1920	1080	9.60	5.40	11.01
2K 6:5	1296	1080	6.48	5.40	8.44

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

FORMATOS EPIC MYSTERIUM-X Y SCARLET MYSTERIUM-X

La tabla de abajo describe los formatos que están disponibles para EPIC MYSTERIUM-X y SCARLET MYSTERIUM-X.

- ▶ **EPIC MYSTERIUM-X:** El predeterminado es 5K 2:1.
- ▶ **SCARLET MYSTERIUM-X:** El predeterminado es 4K.

La tabla de abajo omite filas para los formatos anamórficos, ya que las dimensiones de pixel para cada formato anamórfico y el formato no anamórfico correspondiente son las mismas. Para mayor información, vaya a ["Anamórfica" en la página siguiente.](#)

RESOLUCIÓN	DIMENSIONES (PIXELES)		DIMENSIONES (MM)		
	ANCHO	ALTURA	ANCHO	ALTURA	DIAGONAL
5K FF	5120	2700	27.65	14.58	31.26
5K 2:1	5120	2560	27.65	13.82	30.91
5K 2.4:1 (WS)(Pantalla Panorámica)	5120	2160	27.65	11.66	30.01
5K 16:9 (HD)(Alta Definición)	4800	2700	25.92	14.58	29.74
5K 1.22:1	3300	2700	17.80	14.58	23.01
4K FF	4096	2160	22.12	11.66	25.01
4K 2.4:1 (WS)(Pantalla Panorámica)	4096	1708	22.12	9.22	23.96
4K 16:9 (HD) (Alta Definición)	3840	2160	20.74	11.66	23.79
3K FF	3072	1620	16.59	8.75	18.75
3K 2.4:1 (WS)(Pantalla Panorámica)	3072	1284	16.59	6.93	17.98
3K 16:9 (HD)(Alta Definición)	2880	1620	15.55	8.75	17.84
2K FF	2048	1080	11.06	5.83	12.50
2K 2.4:1 (WS)(Pantalla Panorámica)	2048	854	11.06	4.61	11.98
2K 16:9 (HD)(Alta Definición)	1920	1080	10.37	5.83	11.90
1K 16:9 (HD)(Alta Definición)	1280	720	6.91	3.89	7.93
1K 2.4:1 (WS)(Pantalla Panorámica)	1280	480	6.91	2.59	7.38

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ANAMÓRFICA

Seleccione una configuración **Anamorphic** (Anamórfica), si es aplicable. La configuración anamórfica desaprieta la imagen en el monitor y marca el metraje como anamórfico en los metadatos del videoclip. Cuando abre el videoclip en REDCINE-X PRO, el programa automáticamente desaprieta la imagen. Las configuraciones anamórficas disponibles dependen de su tipo de cámara.

WEAPON también es compatible con 1.25x para 6K formato completo

- ▶ **EPIC DRAGON:** Es compatible con anamórfico 1.3x y 2x con cada formato.
- ▶ **SCARLET DRAGON:** Es compatible con 2x para 5K 6:5.
- ▶ **EPIC MYSTERIUM-X y SCARLET MYSTERIUM-X:** Es compatible con lo siguiente:
 - ▶ **5K FF:** Anamórfico 1.3x y 2x
 - ▶ **5K 1.22:1:** Anamórfico 2x

NOTE: El desapriete anamórfico de la LCD RED PRO 7.0" requiere que su cámara esté en el firmware v5.3 o posterior.

RESOLUCIÓN DESAPRETADA Y RELACIÓN DE ASPECTO DESAPRETADA

Cuando usted activa anamórfico, tanto el formato actual como el formato desapretado se muestran en la parte de abajo del menú de Formato. Para ver el formato actual y el formato desapretado, vaya a **Menu > Settings > Project > Format > Format**.

Cuando anamórfico está activado, la cámara no recorta la imagen del sensor, así que la imagen grabada tiene la misma resolución y dimensiones que la del formato correspondiente no anamórfico.

Después de desapretar el metraje en la postproducción, el metraje resultante tiene un formato diferente que la imagen grabada original. El formato del metraje desapretado es el segundo formato (resolución y relación de aspecto) que se muestra en el menú Formato.

Como la cámara no recorta la imagen, usted tendrá área horizontal adicional para enmarcar la imagen. Luego, recorte o ajuste la escala del metraje a la relación de aspecto planeada.

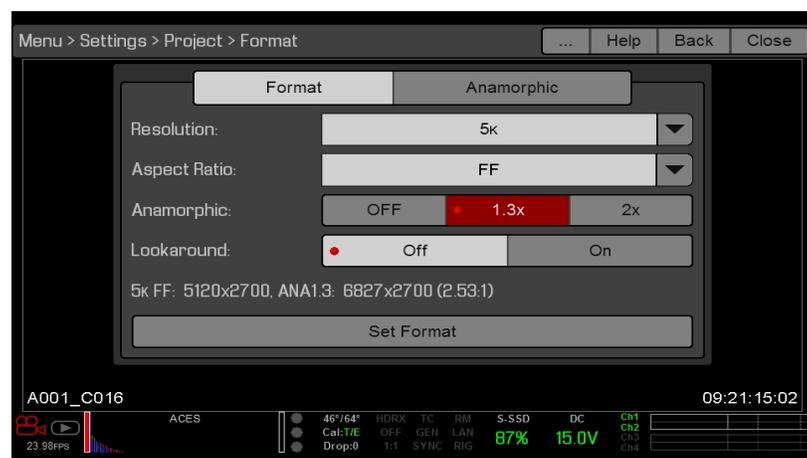


Figure: Resolución Desapretada y Relación de Aspecto Desapretada

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ATAJO A LOS FORMATOS ANAMÓRFICOS ESTÁNDARES DE LA INDUSTRIA

Para tener acceso rápido a los formatos anamórficos estándares de la industria, vaya a **Menu > Settings > Project > Format > Anamorphic**. La pestaña Anamórfico es un atajo a todos los formatos anamórficos estándares de la industria, para que pueda seleccionar con facilidad los formatos anamórficos más comunes.

La pestaña Anamórfico enumera los siguientes formatos anamórficos:

- ▶ **EPIC DRAGON:** Cada formato con una relación de aspecto de 6:5, 5:4, o 4:3 y un ajuste anamórfico de 1.3x o 2x
- ▶ **SCARLET DRAGON:** 5K 6:5 2x
- ▶ **EPIC MYSTERIUM-X y SCARLET MYSTERIUM-X:** 5K 1.22:1 2x

NOTE: La pestaña Anamórfico solamente enumeran los formatos anamórficos estándar de la industria. Para tener acceso a todos los formatos anamórficos y no anamórficos, vaya a **Menu > Settings > Project > Format > Format**.

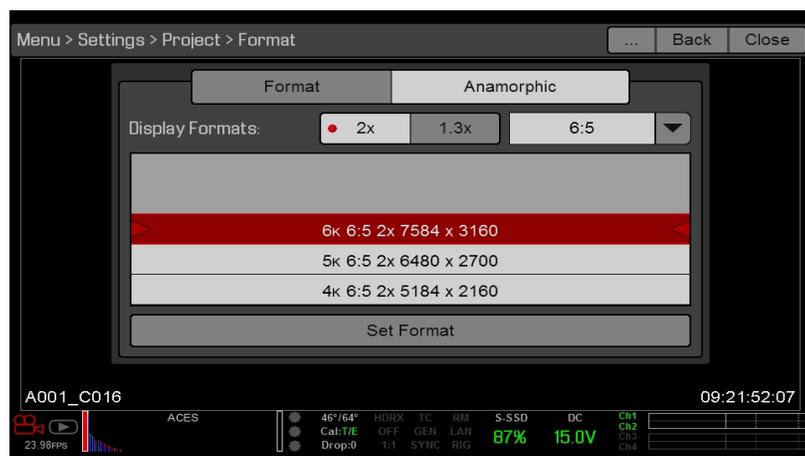


Figure: Atajo a los Formatos Anamórficos Estándares de la Industria

LOOKAROUND (VISTAZO)

Cuando Lookaround (Vistazo) está habilitado, la Frame Guide y el área de grabación se reducen en la escala en la pantalla para que usted pueda haber que imágenes entrarán en el área de grabación.

Para asignar una superposición Shading al área Lookaround (Vistazo) (el área afuera del área de grabación), vaya a **"Pestaña General" en la página 96**.

Lookaround (Vistazo) limita las velocidades de cuadro disponibles. A altas resoluciones, el área de grabación en la pantalla muestra el área completa del sensor o altura completa del sensor, así que no hay espacio extra para Lookaround (Vistazo).

También, Lookaround (Vistazo) es ya sea muy limitado o no es posible para altas resoluciones (tales como el formato completo 5K en EPIC MYSTERIUM-X y el formato completo 6K en EPIC DRAGON).

UHD

El menú UHD es solamente accesible cuando un Módulo REDCAST está instalado. Para mayor información consulte la **Guía de Operación del Módulo REDCAST**, disponible en www.red.com/downloads.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

SENSOR (FLIP/MIRROR SCAN DIRECTION)

NOTE: Flip/Mirror Scan Direction está disponible solamente en una EPIC DRAGON o SCARLET DRAGON.

La función Flip/Mirror Scan Direction rota la imagen 180°, tanto en el monitor como en el archivo grabado R3D. Normalmente, el sensor escanea la imagen de arriba a abajo. Cuando la función Flip/Mirror Scan Direction está activada, la dirección del sensor de escaneando se invierte, y el sensor escanea la imagen de abajo hacia arriba.

La función Flip/Mirror Scan Direction está pensada para los conjuntos de cámaras múltiples cuando todos los sensores están sincronizados, y al menos una (1) cámara está montada al revés. Usar esta función es útil para igualar la dirección de la línea del escáner para las cámaras en el conjunto.

Para activar la función Flip/Mirror Scan Direction, siga las instrucciones de abajo:

1. Vaya a **Menu > Settings > Project > Sensor**.
2. Seleccione la **casilla de verificación Flip/Mirror Scan Direction**.

La cámara rota la imagen 180° en el monitor y en el archivo grabado R3D.



Figure: Flip/Mirror Scan Direction

GRABACIÓN

El menú de Recording (Grabación) incluye: Mode Códec, Procesamiento de Cuadro, Pre-Grabado e Indicator (Indicador).

MODO

Usted puede seleccionar los siguientes modos de grabación: Continuous Record, Internal Timelapse Timer, Frame Trigger, REDCODE Burst, Speed Ramp Mode, Multi-Shot, y Motion + Stills.

NOTE: El Audio solamente se graba en los modos Continuous Record y Motion + Stills.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ALMACENAMIENTO

Usted puede seleccionar las siguientes ubicaciones de almacenamiento:

- ▶ **Local:** Almacena metraje directamente a una SSD.
- ▶ **Network:** Almacena metraje a una red
- ▶ **External:** Almacena metraje a un dispositivo externo

NOTE: HDRX está deshabilitado en el modo Network Storage.

NOTE: La opción Network está disponible solamente en una EPIC DRAGON o SCARLET DRAGON.

NOTE: En almacenamiento External, usted sólo puede seleccionar los modos de grabación Continuous Record y Motion + Stills.

GRABACIÓN CONTINUA

NOTE: Este modo no está disponible en el modo Stills (Toma Fija).

Continuous Record (Grabación Continua) es el modo de grabación "normal". La cámara graba continuamente cuadros a la velocidad actual de cuadro. Se puede limitar cada grabación a una cantidad específica de cuadros usando el ajuste Limit Recording to (Limitar la Grabación a)

INTERNAL TIMELAPSE TIMER (TEMPORIZADOR INTERNO DE LAPROS DE TIEMPO)

NOTE: Este modo no está disponible en el modo Stills (Toma Fija).

NOTE: El Audio no se graba en modo Internal Timelapse Timer.

En modo Internal Timelapse Timer, la cámara graba un número especificado de cuadros a intervalo específico. La actual frecuencia de cuadro de grabación determina la periodicidad de los cuadros por pulso.

Por ejemplo, en modo de Internal Timelapse Timer, usted puede elegir grabar una cantidad total de 1000 cuadros, y tomar 1 cuadro cada 4.67 segundos. Después de grabar 1000 cuadros (lo que toma 4,670.00 segundos), el proceso de grabación se detiene.

Para usar el modo de Internal Timelapse Timer, siga las instrucciones de abajo:

1. Vaya a **Menu > Settings > Recording > Mode**.
2. Seleccione **Internal Timelapse Timer** del menú desplegable **Mode**.
3. Use los campos **Limit Recording to** para ajustar la grabación a que finalice a límite de cuadro predefinido (opcional).
4. Seleccione el número de cuadros a ser capturado en el campo **Record**.
5. Seleccione el intervalo de tiempo desde el campo **Interval** (el rango es de 1-3,599 seg). El ajuste Interval especifica la frecuencia a la que el cuadro o grupo de cuadros es capturado.
6. Cierre el menú.
7. Empieza a grabar para empezar el intervalo.

La superposición muestra el número de cuadros grabado de la cantidad total de cuadros.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

FRAME TRIGGER (DISPARADOR DE CUADROS)

NOTE: Este modo no está disponible en el modo Stills (Toma Fija).

NOTE: El Audio no se graba en modo Frame Trigger (Disparador de Cuadros).

En modo de Frame Trigger (Disparador de Cuadros), la cámara graba el número especificado de cuadros por cada disparador externo. Este modo limita el REDCODE basado en tasas sustentables de grabación.

Para usar el modo Frame Trigger (Disparador de Cuadros), siga las instrucciones de abajo:

1. Vaya a **Menu > Settings > Recording > Mode**.
2. Seleccione **Frame Trigger** del menú desplegable **Mode**.
3. Use los campos **Limit Recording to** para ajustar la grabación a que finalice a límite de cuadro predefinido (opcional).
4. Seleccione un **Pre Count** y **Post Count**. Para mayor información, vaya a "**Pre conteo y Post conteo**" en la [página 115](#).
5. Cierre el menú.
6. Empiece a grabar.

La superposición muestra el número de cuadros grabado de la cantidad total de cuadros.

NOTE: Puede haber un retraso entre la recepción del disparador externo y la captura del (de los) siguiente(s) cuadro(s). El retraso puede ser tan largo como un (1) período de cuadro a la actual frecuencia de cuadro de grabación. Para sincronizar completamente los cuadros a disparador externo, ajuste **Sensor Sync Mode** a **MoCo**. Para mayor información, vaya a "**Sincronización (Sync)**" en la [página 124](#).

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

MODO DE RAMPA DE VELOCIDAD

NOTE: Este modo no está disponible en el modo Stills (Toma Fija).

NOTE: El Audio no se graba en modo de Rampa de Velocidad .

El modo de Rampa de Velocidad le permite programar la actual frecuencia de cuadro de grabación para hacer transición a diferentes frecuencias de cuadro de grabación durante la grabación.

1. Vaya a **Menu > Settings > Recording > Mode**.
2. Seleccione el **Speed Ramp Mode** del menú desplegable **Mode**.
3. Use los campos **Limit Recording to** para ajustar la grabación a que finalice a límite de cuadro predefinido (opcional).
4. Seleccione una rampa objetivo:
 - ▶ **Ramp A/B/C/D:** Cada objetivo de rampa está atado a una combinación específica Objetivo/Duración.
 - ▶ **Ramp Reset:** Aumente a la frecuencia de cuadro de inicio con la Duración especificada.
5. Ajuste la frecuencia de cuadro **Target** (objetivo).
6. Ajuste la **Duration**, la que es qué tanto tiempo toma para hacer transición de la frecuencia de cuadro actual a la frecuencia de cuadro objetivo.
7. Vaya a **Menu > Settings > Setup > Keys** y programe una tecla para una de las siguientes funciones:
 - ▶ Record: Start Speed Ramp A/B/C/D (Grabar: Inicio Rampa de Velocidad A/B/C/D)
 - ▶ Record: Start Speed Ramp Reset (Grabar: Inicio Rampa de Velocidad Restablecer)
8. Empiece a grabar.
9. Para iniciar el modo de rampa, presione la tecla que ha asignado para iniciar la rampa de velocidad.

Las frecuencia de cuadro hace transición a la frecuencia de cuadro objetivo durante la duración que configure.

NOTE: Si usa modo de alterar la velocidad (speed ramp), seleccione una exposición que sea válida para cada frecuencia de cuadro objetivo de velocidad. Si la cámara acelera a una frecuencia de cuadro que es incompatible con la exposición actual, la exposición cambia a la exposición más larga posible para la frecuencia de cuadro.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

REDCODE BURST (RÁFAGA REDCODE)

NOTE: Este modo no está disponible en el modo Stills (Toma Fija).

NOTE: El Audio no se graba en modo REDCODE Burst.

En modo REDCODE Burst, la cámara puede grabar a una compresión más baja (REDCODE) por la cantidad especificada de cuadros. Cuando se activa el modo REDCODE Burst y empieza la grabación, la cámara captura una "ráfaga" de cuadros al REDCODE más bajo, y luego continúa grabando al siguiente REDCODE disponible. Para agregar más ráfagas a los videoclips durante la grabación, presione cualquier tecla asignada a "Grabar: Marcar Cuadro".

Para usar el modo de REDCODE Burst, siga las instrucciones de abajo.

1. Vaya a **Menu > Settings > Recording > Mode**.
2. Seleccione **REDCODE Burst** del menú desplegable **Mode**.
3. Use los campos **Limit Recording to** para ajustar la grabación a que finalice a límite de cuadro predefinido (opcional).
4. Seleccione un **Pre Count** y **Post Count**. Para mayor información, vaya a "**Pre Conteo y Post Conteo**" **abajo**.
5. Cierre el menú.
6. Empiece a grabar.



Figure: REDCODE Burst (Ráfaga REDCODE)

PRE CONTEO Y POST CONTEO

Cuando el modo de Frame Trigger o Burst (Ráfaga) está habilitado, seleccione el número de cuadros para el Pre Count y el Post Count.

- ▶ **Pre Count:** La cámara captura el caché de marco del tiempo previo al marcador.
- ▶ **Post Count:** La cámara captura el caché de marcos restante después del marcador.

Las cuentas máximas de marcos están enumeradas en la columna Disponible, y están basadas en formato y REDCODE.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

MULTI TOMA (MULTI-SHOT)

NOTE: El modo de Multi-Shot (Multi Toma) esta solamente disponible en una EPIC DRAGON o una SCARLET DRAGON.

NOTE: La cámara no sincroniza el código de tiempo en modo Multi-Shot.

NOTE: Este modo está disponible en modo Motion (Movimiento), pero solamente se recomienda en modo Stills (Tomas Fijas).

NOTE: El Audio no se graba en el modo Multi-Shot.

El modo Multi-Shot elimina restricciones en la Frecuencia de Cuadros de Grabación y REDCODE, permitiéndole hacer tomas a una alta resolución, alta frecuencia de cuadro, y baja compresión. Estas restricciones se eliminan porque la cámara graba primero a la memoria de la cámara, y luego descarga (mientras graba) a la SSD después de que el búfer de la cámara se llena. Como la cámara solamente grabar tan rápido como el búfer puede transferir datos, cuadros son dados de baja del videoclip.

El modo Multi-Shot (Multi-Toma) tiene dos sub modos:

- ▶ El modo Multi-Shot (Multi-Toma) básico
- ▶ El modo Multi-Shot (Multi Toma) avanzado.

MODO MULTI-SHOT (MULTI-TOMA) BÁSICO

En el modo Multi-Shot (Multi-Toma), usted puede grabar un video clip de un cuadro presionando una tecla de Grabar, o puede grabar cuadros continuamente sosteniendo una tecla de Grabar. El modo es la forma más fácil de hacer tomas fijas, pero hay alguna latencia (aproximadamente 700 milisegundos) cuando se presiona Grabar.

Este modo involucra solamente las teclas Grabar en los módulos laterales SSD, REDMOTE y Empuñadura Lateral DSMC.

El presionar la tecla PWR/REC (ENERGÍA/GRABAR) en la cámara inicia el modo de Multi-Shot (Multi-Toma) Avanzada.

Para usar el modo de Multi-Shot (Multi-Toma) Básico lleve a cabo una de las siguientes acciones para empezar a grabar:

- ▶ Presione una tecla **Record** para grabar un videoclip de un cuadro.
- ▶ Presione y sostenga una tecla **Record** para empezar un nuevo videoclip y agregar continuamente cuadros a ese videoclip. Libere la tecla **Record** para detener el agregar cuadros al final del videoclip.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

MODO MULTI-SHOT (MULTI TOMA) AVANZADO

En este modo, la cámara está grabando continuamente, pero no está guardando los cuadros. Esto elimina el retraso que usted obtiene en el modo Multi-Shot (Multi-Toma) Básico. Como la cámara está grabando continuamente, la cámara requiere la misma cantidad de energía que durante la Continuous Record (grabación continua) (a diferencia del modo de Vista Previa). A diferencia del modo Básico, todos los cuadros se agregan a un (1) videoclip, en lugar de a videoclips separados.

Para usar el modo de Multi-Shot (Multi-Toma) Avanzado, siga las instrucciones de abajo:

1. Presione la tecla **PWR/REC** en la cámara para iniciar un nuevo videoclip. Esta presión inicial agrega un (1) cuadro a este videoclip.
2. Presione una tecla **Record** en el lado del módulo SSD, REDMOTE o Empuñadura Lateral DSMC para agregar cuadros al videoclip:
 - ▶ Presione la tecla **Record** una vez para agregar unos cuantos cuadros al videoclip. (El número de cuadros varía, y depende del búfer.)
 - ▶ Presione y mantenga una tecla **Record** para agregar cuadros continuamente; libere la tecla **Record** para dejar de agregar cuadros.
3. Presione la tecla **PWR/REC** en la cámara para finalizar el videoclip.

NOTE: No puede apagar la cámara hasta que finalice el videoclip.

ACTIVAR EL MODO DE MULTI-SHOT (MULTI-TOMA)

Para activar el modo de Multi-Shot (Multi-Toma), siga las instrucciones de abajo:

1. Ponga la cámara en modo de Stills (Tomas Fijas). Para mayor información, vaya a "[Modo de Cámara](#)" en la [página 68](#).
2. Vaya a **Menu > Settings > Recording > Mode**.
3. Seleccione **Multi-Shot** del menú desplegable **Mode**.
4. Use los campos **Limit Recording to** para ajustar la grabación a que finalice a límite de cuadro predefinido (opcional).
5. Cierre el menú.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

MOVIMIENTO + IMÁGENES FIJAS

NOTE: Este modo está disponible en modo Motion (Movimiento), pero solamente se recomienda en modo Stills (Tomas Fijas).

El modo Motion + Stills (Movimiento + Imágenes Fijas) es idéntico al de grabación continua, excepto que cuando usted inicia la grabación presionando la tecla PWR/REC en la cámara, todas las demás teclas de Grabación marcan cuadros por la duración del videoclip. (Si usted empieza a grabar presionando cualquier otra tecla de Grabar, usted puede presionar cualquier tecla asignada a "Grabar: Marcar Cuadro" para marcar imágenes fijas.

Para usar el modo Motion + Stills (Movimiento + Imágenes Fijas), siga las instrucciones de abajo:

1. Ponga la cámara en modo de Stills (Tomas Fijas). Para mayor información, vaya a "[Modo de Cámara](#)" en la [página 68](#).
2. Vaya a **Menu > Settings > Recording > Mode**.
3. Seleccione **Motion + Stills** del menú desplegable **Mode**.
4. Use los campos **Limit Recording to** para ajustar la grabación a que finalice a límite de cuadro predefinido (opcional).
5. Cierre el menú.
6. Presione la tecla **PWR/REC** en la cámara para empezar a grabar.
7. Presione una tecla **Record** en el módulo lateral SSD, REDMOTE, o Empuñadura Lateral DSMC para marcar un cuadro.
8. Presione la tecla **PWR/REC** en la cámara para detener la grabación.

CÓDEC

Seleccione la relación de compresión REDCODE objetivo para su proyecto desde el menú desplegable REDCODE. Para mayor información, vaya a "[Fila Superior de Estado \(Menú Básico\)](#)" en la [página 61](#).

PROCESAMIENTO DE RECUADRO

NOTE: El procesamiento de cuadro no es compatible en el Speed Ramp Mode (Modo Speed Ramp (Alterar la Velocidad)). Para mayor información, vaya a "[Modo de Rampa de Velocidad](#)" en la [página 114](#).

El procesamiento de cuadro permite la combinación de múltiples cuadros capturados en un cuadro grabado. La combinación ocurre antes de que el cuadro resultante sea codificado. Usted puede seleccionar los siguientes ajustes de procesamiento de cuadro: Procesamiento Sin Cuadro, Sumado de Cuadro, Promediado de Cuadro.

Cuando se está en modo de Sumado del Cuadro o en modo de Promediado de Cuadro, el tiempo actual de integración se aplica a cada cuadro. Esto significa que si el tiempo de integración no es el tiempo completo del cuadro (o 360°) hay espacios entre las imágenes usados para crear el cuadro combinado. Esto puede llevar a artefactos de movimiento inesperado.

Este efecto de procesamiento de cuadro es solamente visible durante grabar. En modo de Sumado de Cuadro, esto significa que la exposición cambia entre vista previa y grabar. Experimente con los ajustes de exposición y procesamiento de cuadro para lograr el efecto que desea.

PROCESAMIENTO SIN CUADRO

Modo normal de procesamiento de cuadro. La selección de Cuadros a Procesar no afecta la grabación.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

SUMADO DE CUADRO

El Sumado de Cuadro combina el número especificado de cuadros en un cuadro, y suma junto el tiempo de exposición para cada uno de los cuadros originales. El cuadro resultante tiene un tiempo de integración efectivo que es igual al tiempo actual de integración multiplicado por el número de cuadros.

Por ejemplo, si usted seleccionó 16 como el valor de Cuadros a Procesar, y fijó la exposición a 1/48 seg, la imagen resultante tiene un tiempo de integración efectivo de 1/3 seg (16 x 1/48).

El sumado de cuadro resulta en una imagen final que es más brillante y posiblemente más borrosa que cualquiera de los cuadros originales, así que puede usar sumado de cuadro para lograr el efecto de exposición larga.

PROMEDIADO DE CUADRO

El Promediado de Cuadro combina el número especificado de cuadros en un cuadro, y promedia el tiempo de exposición para cada uno de los cuadros originales. El cuadro resultante tiene un tiempo de integración efectivo que es igual al tiempo actual de integración.

Por ejemplo, si usted selecciona 2 como el valor de Cuadros a Procesar, y fija la exposición a 1/48 seg, la imagen resultante todavía tiene el valor de exposición de 1/48 seg, junto con el efecto de exposición larga.

Puede usar el promediado de cuadro para lograr el efecto de exposición larga junto con los beneficios de ruido reducido. Sin embargo, el promediado de cuadro afecta las características de desenfoque de movimiento.

PRE-GRABACIÓN

Cuando está activado, el ajuste de Pre-Grabación captura continuamente un caché de metraje antes de que empiece la grabación. Seleccione para tener de 4 a 30 segundos (aumentado a intervalos de dos segundos) de tiempo de pre-grabación agregado al metraje actual. Cuando la Pre-Grabación está activada, usted no perderá el inicio de una toma por ser un poco lento con el disparador.

- ▶ **Pre-Record Duration:** Seleccione el tiempo de pre-grabación.
- ▶ **Siempre dispare Pre-Record before recording :** Cuando se selecciona, La Pre-Grabación siempre inicia cuando inicia la grabación:
 - ▶ Presione **PWR/REC** para activar Pre-Grabación.
 - ▶ Presione **PWR/REC** una segunda vez para empezar a grabar.
 - ▶ Presione **PWR/REC** una tercera vez para detener la grabación.
- ▶ **Dispare Pre-Grabación Now :** Cuando se selecciona, el menú de Pre-Grabación se cierra y el modo de Pre-Grabación inicia.

NOTE: Siempre lleve a cabo un Formato Seguro antes de usar Pre-Grabación. Un Formato Seguro restaura la SSD de vuelta a la configuración de fábrica salida de la caja, y optimiza la SSD para Pre-Grabación.

NOTE: La Pre-Grabación pone su SSD en un estado de grabación constante. Como con cualquier tecnología SSD, escribir continuamente datos durante un período extendido de tiempo impactará la vida útil de los medios.

NOTE: Para usar Pre-Grabación solamente para situaciones específicas, asigne Pre-Grabación a una tecla (**Menu > Settings > Setup > Keys > Record: Start Pre-Record**). Para mayor información, vaya a **"Teclas" en la página 121**.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

INDICATOR (INDICADOR)

- ▶ **Enable Sounds:** Seleccione esta casilla de verificación para activar sonidos. Luego seleccione sonidos para las siguientes acciones.
 - ▶ Record Start (Iniciar Grabación)
 - ▶ Record Stop (Detener Grabación)
 - ▶ Mark Still Frame (Marcar Fotograma)
- ▶ **EVF Tally Light:** Activar el Indicador LED de Grabación del EVF en el EVF para que se ilumine de rojo cuando esté grabando.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

SETUP (CONFIGURACIÓN)

El menú de Setup incluye: Teclas, Fecha/Hora, Communication, REDMOTE, GPIO/Sync, Control de Abanico, Lente, y Control del Motor.

TECLAS

Asigne teclas a acciones usadas con frecuencia para controlar con facilidad la cámara. Para una lista completa de las asignaciones predeterminadas de las teclas, vaya a "[Funciones predefinidas de las teclas](#)" en la página 256.

KEY MAPPING (ASIGNACIÓN DE TECLAS)

Para asignar o reasignar una tecla de usuario:

1. Presione la tecla de usuario que desea asignar.
2. Seleccione una acción del menú desplegable **Press** (o **CCW**) que usted desea asignar a la tecla de usuario.
3. Para asignar una tecla, seleccione **-Tecla Desactivada-**del menú desplegable.
4. Si lo desea, asigne una acción de **Release** o (**CW**) a la tecla.

Una acción de Release (Liberar) ocurre cuando una tecla presionada es liberada.

OPTIONS (OPCIONES)

- ▶ **Teclas de Lock Side Module:** Ninguna de las teclas de módulo desempeñan ninguna acción cuando se presionan, a menos de que usted configure las excepciones de abajo:
 - ▶ La tecla grabar permanece activa cuando se bloquea
 - ▶ Las teclas de Navegación permanecen activas cuando se bloquean
- ▶ **Show key action notifications:** Una notificación se muestra en la parte de abajo de la pantalla cuando usted lleva a cabo una acción asignada a una tecla.

TECLAS DE FUNCIÓN PROGRAMABLE

Los siguientes grupos de teclas de función programables están disponibles en la pantalla táctil:

- ▶ **A, B, C, D:** Lado izquierdo de la pantalla táctil
- ▶ **1, 2, 3, 4:** Lado derecho de la pantalla táctil.

Para asignar o reasignar una tecla de función programable, seleccione una acción del menú desplegable junto a la tecla que desea asignar.

- ▶ **Enable Soft Keys on touchscreen:** De un golpecito en el lado izquierdo o derecho de la pantalla táctil para mostrar las teclas de función programable.
- ▶ **Show key actions as labels:** Cuando se muestran las teclas de función programable, se muestran el número/letra de la tecla y la acción de la tecla.

AVANZADO

Use la pestaña de Avanzado para asignar cualquier tecla, aún si la tecla no está actualmente accesible. Por ejemplo, usted puede asignar las teclas de REDMOTE aún si no hay un REDMOTE presente.

WARNING: Es posible reasignar las teclas de navegación usando esta pestaña. Sin embargo, si no tiene una pantalla táctil unida, es posible bloquear el control. Tenga cuidado cuando reasigne las teclas de navegación.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

FECHA/HORA

Utilice el menú de Fecha/Hora para reiniciar el reloj interno de la cámara. La hora y la fecha son sellos de tiempo en archivos R3D al grabar en una SSD. La cámara utiliza la convención del reloj de 24 horas (hora militar). Por ejemplo, anote 2:35 p.m. como 14:35:00.

La fecha y la hora son guardados cuando cierra el menú de Hora/Fecha.

COMUNICACIÓN

Use el menú Communication para permitir que una (1) o más cámaras se comuniquen una con otra o con dispositivos externos.

Puede usar el puerto serial o un cable Ethernet directo para conectar dos (2) cámaras, o una (1) cámara y un (1) dispositivo externo. Si la cámara está conectada por vía de Ethernet a un hub (nodo) o router, múltiples cámaras y dispositivos pueden comunicarse unos con otros.

Por ejemplo, en una toma con múltiples equipos en 3D, usted puede enviar órdenes a una cámara individual (Ejemplo: Ajustar la CAM_A_L a 1/48 de exposición), a un grupo de cámaras (Ejemplo: Ajustar la 3DRIG_A a 48 fps), o a todas las cámaras (Ejemplo: Start Recording en todas las cámaras).

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CÁMARA

Use el menú de la Cámara para configurar un identificador único para su cámara (o un grupo de cámaras). Todo el filtrado de órdenes ocurre en el lado receptor del enlace de comunicación. Use nombres de cámara y nombres de grupo para abordar órdenes a una cámara específica o grupo de cámaras enrede trabajo.

- ▶ **Camera ID:** Anote un nombre único de la cámara para usar en comunicaciones en red. El campo está limitado a ocho (8) caracteres
- ▶ **Group ID:** Anote un nombre de grupo para identificar a la cámara como un miembro de un grupo de dispositivos. El campo está limitado a ocho (8) caracteres, y el nombre predeterminado es DEFAULT (PREDETERMINADO).
- ▶ **Target:** Especificar a qué dispositivos puede mandar órdenes la cámara:
 - ▶ **All:** La cámara puede enviar órdenes a todos los dispositivos en la red de trabajo.
 - ▶ **None:** La cámara solamente puede recibir órdenes. La cámara no puede enviar órdenes.
 - ▶ **Custom:** La cámara puede enviar órdenes a una cámara/dispositivo específico (anote el nombre de la cámara/dispositivo en el cuadro de texto de la Target ID (Identificación del Objetivo)) o a un grupo específico (anote el nombre del grupo en el cuadro de texto de la Identificación del Objetivo). El nombre de la cámara/grupo debe corresponder al nombre anotado en el campo Cámara/Grupo del/de los dispositivo(s) objetivo.

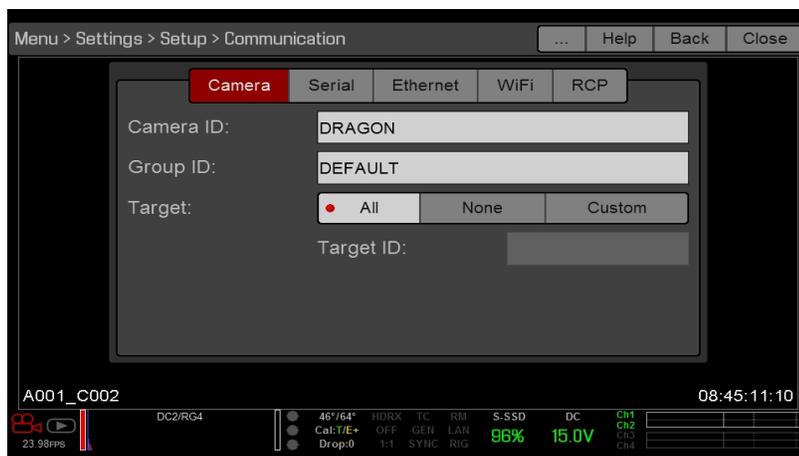


Figure: Cámara Menu (Menú de la Cámara)

SERIAL

La cámara puede comunicarse con los dispositivos externos por vía del CTRL y de los conectores GIG-E (la comunicación cámara a cámara es posible solamente por vía de GIG-E o del Puente REDLINK®).

Seleccione uno de los siguientes protocolos del menú desplegable **Serial Protocol:**

- ▶ None (Ninguno) (Predeterminado)
- ▶ Element Technica (Elemento Técnico)
- ▶ 3ality SPC 7XXX
- ▶ Protocolo de Comando RED

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ETHERNET

Use los ajustes en el menú Ethernet para configurar el puerto GIG-E. Cada cámara o dispositivo requiere una dirección IP única. Para comunicación de cámara a cámara por vía Internet, ambas cámaras necesitan estar en la misma sub red (tener la misma dirección de máscara de red) y tener la misma dirección de puerta de enlace.

- ▶ **Enable DHCP:** Activa DHCP. Si un servidor DHCP está disponible en la red de comunicaciones, la cámara obtiene una dirección IP, dirección de máscara de red y dirección de puerta de enlace automáticamente del servidor DHCP. No puede anotar manualmente nada en los campos de la Dirección IP, Máscara de Red, y Puerta de Enlace cuando esta casilla de verificación está seleccionada.
- ▶ **Enable Camera to Camera:** Un cambio a los ajustes en esta cámara es enviado a otras cámaras por vía de la red de trabajo como una orden SET (como paquetes UDP). La orden SET luego ajusta la propiedad en otras cámaras. Si esta cámara recibe una orden SET, la cámara no envía la orden a otras cámaras/dispositivos.
- ▶ **Enable External Control:** Esta cámara puede ser controlada por vía TCP/IP desde un dispositivo externo.

WIFI

Los ajustes en el menú WiFi solamente se usan cuando un REDLINK Bridge está unido a la cámara. Para mayor información consulte la [Guía de Operación del Puente R.C.P](http://www.red.com/downloads), disponible en www.red.com/downloads.

RCP (PANEL DE CONTROL REMOTO)

Seleccione la casilla de **Enable Remote Control Panel (RCP)** (Habilitar el Panel de Control Remoto) para habilitar un panel de control remoto (RCP).

PANELES DE CONTROL REMOTO (RCP) COMPATIBLES

Los siguientes paneles de control remoto han sido confirmados para compatibilidad con la cámara:

- ▶ Sony® RCP-1500
- ▶ Sony RCP-1501
- ▶ Sony RCP-1530
- ▶ Sony MSU-1500

REDMOTE

Use el menú de REDMOTE para emparejar una REDMOTE a la cámara. Para mayor información, vaya a "[Sistema REDMOTE](#)" en la [página 164](#).

- ▶ **Wireless Enable:** Cuando se selecciona, la cámara produce una señal inalámbrica. Desactive la señal inalámbrica en cualquier entorno en el que la señal inalámbrica pudiera interferir con otros dispositivos, como en un helicóptero.
- ▶ **Wireless Channel:** Seleccione el canal de comunicación para la comunicación inalámbrica en caso de interferencia de otros dispositivos inalámbricos.
- ▶ **Camera MAC:** Vea dirección MAC de la cámara.

SINCRONIZACIÓN GPIO

SINCRONIZACIÓN (SYNC)

Use el menú Sync (Sincronización) para configurar genlock y Motion Control (Control de Movimiento) (MoCo). Para mayor información, vaya a "[Configuración de Código de Tiempo, Genlock, Multi Cámaras](#)" en la [página 178](#).

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

SENSOR SYNC MODE (MODO DE SINCRONIZACIÓN DE SENSOR)

El Sensor Sync Mode (Modo de Sincronización de Sensor) permite la programación del obturador (inicio del escaneo) para sincronizarse a una señal externa.

- ▶ **Off:** El sensor corre a la actual frecuencia de cuadro de grabación. Esta es la opción predeterminada.
- ▶ **Genlock:** El sensor se sincroniza con la señal genlock entrante compatible.
- ▶ **MoCo:** Cada flanco ascendente en entrada de sincronización dispara que se capture un cuadro.

GENLOCK SOURCE (FUENTE GENLOCK)

Seleccione una entrada genlock:

- ▶ BRAIN (Predeterminado)
- ▶ Módulo Posterior (Módulo Pro I/O o Módulo REDCAST)

BRAIN GPIO

- ▶ **GPI Function (Camera Input):** Seleccione una (1) de las siguientes opciones para configurar la entrada para dispositivos conectados al conector SYNC en la cámara:
 - ▶ **Sync In:** La entrada de la cámara es usada como una señal de sincronización para MoCo.
 - ▶ **General Purpose In:** Use los menús desplegables GPI (Entrada de Propósito General) Alta/Baja BRAIN para asignar entradas a acciones.
- ▶ **GPI Function (Camera Output):** Seleccione una opción para configurar la salida para dispositivos conectados al conector CTRL en la cámara:
 - ▶ **Sync Out:** Proporciona una señal de sincronización de salida para actuar como un contador inicial del obturador.
 - ▶ **Recording Indicator Out:** Proporciona una señal cuando la grabación esta en proceso.

Para mayor información, vaya a "[Conectores de Entrada/Salida](#)" en la página 230.

INDICADORES DE ESTADO GEN Y SYNC

La Fila de Estatus Inferior de la pantalla de la cámara tiene indicadores GEN y SYNC, los cuales cambian de color basados en los estados actuales de genlock y sincronización. Para mayor información, vaya a "[Indicadores de Estado del Sistema](#)" en la página 70.

GESTIÓN DE VENTILADOR Y TEMPERATURA

La cámara está controlada por algoritmos termales complejos para asegurar que el sensor y la cámara operen a temperaturas seguras. Cada modo de control del ventilador afecta la temperatura del sensor, el tiempo de calentamiento del sensor, la velocidad del ventilador y el ruido del ventilador resultante.

Cuando seleccione un modo de ventilador, primero tome en consideración como se comporta cada modo de ventilador, y luego seleccione un modo de ventilador que se ajuste a las necesidades de su proyecto.

Sin importar el tipo de sensor y modo de ventilador, usted obtendrá la mejor calidad de imagen calibrando el sensor a la temperatura que usted desea usar para su toma.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

MODOS DE CONTROL DE VENTILADOR

Seleccione un modo de control del ventilador para el ventilador del fondo. Si un ventilador superior está instalado, corre a una velocidad constante cuando es necesario.

NOTE: Después de seleccionar un nuevo ajuste de ventilador, corra la cámara hasta que la temperatura central se estabilice, y luego calibre el sensor.

NOTE: Si usa un ventilador superior, el ventilador superior puede no correr inmediatamente después de encender la cámara, ya que el ventilador superior corre cuando la cámara requiere energía adicional de enfriamiento.

NOTE: Los modos Manual y Auto requieren que usted maneje activamente la temperatura del sensor, porque estos modos se enfocan en controlar la velocidad del ventilador y no tienen como objetivo un rango angosto de temperatura del sensor. Use los indicadores de estado T/E como guías para la calibración apropiada de la temperatura.

NOTE: Las velocidades máximas sólo tienen la intención de ser velocidades objetivo; las actuales velocidades del ventilador pueden ser más altas a veces debido a tiempos largos de grabación o temperaturas ambiente altas.

ADAPTABLE (TEMPERATURA OBJETIVO)

Adaptable es el modo predeterminado para EPIC DRAGON y SCARLET DRAGON

Seleccione una Temperatura Objetivo y el ventilador del fondo automáticamente se ajusta para mantener la temperatura seleccionada. La Temperatura Objetivo predeterminada es de 65 °C. Después de que la cámara alcanza la Temperatura Objetivo, y si la temperatura ambiente permanece constante, el modo Adaptable resulta en una velocidad de ventilador consistente y en ruido del ventilador con el paso del tiempo.

Poner como objetivo una temperatura más alta eleva la temperatura del sensor, alarga el tiempo de calentamiento del sensor, y baja la velocidad del ventilador. Poner como objetivo una temperatura más baja, baja la temperatura del sensor, acorta el tiempo de calentamiento del sensor y aumentar la velocidad del ventilador.

NOTE: La intención de la Temperatura Objetivo es ajustar la temperatura del sensor para que usted pueda entonces crear un mapa de calibración para esa temperatura.

NOTE: Cuando la cámara se enciende, la Temperatura Objetivo es la temperatura del actual mapa de calibración, sin importar cuál era la Temperatura Objetivo antes de que apagara la cámara. Ajustar un mapa de calibración también anula la Temperatura Objetivo. Para mayor información, vaya a "[Calibración del Sensor](#)" en la [página 129](#).

- ▶ **EPIC SCARLET DRAGON y SCARLET DRAGON:** El rango de temperatura objetivo es de 55 °C a 70 °C. Una temperatura objetivo de 65 °C funciona mejor a través de la mayor parte de las condiciones ambientales.
- ▶ **EPIC MYSTERIUM-X y SCARLET MYSTERIUM-X:** El rango de temperatura objetivo es de 45 °C a 70 °C. Las temperaturas objetivo por encima de 50 °C dan una mejoría notable de ruido de ventilador cuando se comparan con el modo Auto.

VISTA PREVIA ADAPTABLE GRABACIÓN SILENCIOSA

- ▶ **Record Mode:** la cámara usa el modo de ventilador Silencioso. Para mayor información, vaya a "[Silencioso](#)" en la [página siguiente](#).
- ▶ **Standby Mode:** La cámara usa el modo de ventilador Adaptable. Para mayor información, vaya a "[Adaptable \(Temperatura Objetivo\)](#)" arriba.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

AUTO

Auto es el modo predeterminado para EPIC MYSTERIUM-X y SCARLET MYSTERIUM-X

Seleccione una velocidad máxima de grabación para el ventilador del fondo, y la velocidad del ventilador en modo de espera se ajusta automáticamente de acuerdo a eso de manera que se proporcione suficiente enfriamiento general.

La Máxima Velocidad de Grabación predeterminada es 50%. El rango de Máxima Velocidad de Grabación es de 25 a 100%. Un ajuste de velocidad más baja resulta en una velocidad más rápida del ventilador en modo de espera, y viceversa.

SILENCIOSO

El ventilador del fondo se ajusta automáticamente para mantener el menor nivel de ruido posible en grabación y modo de espera mientras continúa enfriando la cámara. Usar Silencioso resulta en una temperatura de sensor más alta cuando se le compara con modo Auto.

MANUAL

Seleccione una velocidad para el ventilador del fondo tanto en modo de grabación como en modo de espera. El ventilador del fondo se ajusta automáticamente para mantener las velocidades seleccionadas. La Velocidad Máxima de Grabación predeterminada es 50% y la Velocidad Máxima de Vista Previa predeterminada es 75%. El rango para tanto la Velocidad Máxima de Grabación como la Velocidad Máxima de Vista Previa es de 25 a 100%.

POST RECORD DELAY

Seleccione la cantidad de tiempo que toma para que el abanico del fondo cambie de grabación a modo de vista previa.

LENTE

PESTAÑA LENS (LENTE)

Las opciones mostradas en la pestaña Lens (Lente) cambian basadas en la montura de la lente unida.

MONTURA PL

- ▶ **Enable Power to Lens:** Asegura que la cámara dé energía a la lente por vía de la montura de la lente. Esta función está activada por defecto, pero la cámara guarda el último ajuste seleccionado. Deseleccione cuando use una lente T2.9 Cabrio Premier PL de Fujinon®. Si desactiva esta función para la Cabrio de Fujinon, reactívela cuando use otras lentes. Para mayor información, vaya a "[Lentes Fujinon T2.9 Cabrio Premier PL](#)" en la página 245.
- ▶ **Auto-Detect PL Lenses:** Por defecto, esta función está activada.
- ▶ **Detect Lens:** Detecta una lente, si una está unida.

AJUSTES PARA LENTES CANON Y NIKON

Las opciones de abajo muestran cuando una Montura Nikon DSMC o Montura Canon DSMC está instalada con una lente compatible.

- ▶ **Aperture:** Anote el valor de apertura. El rango y predeterminado dependen de la lente.
- ▶ **Focus:** Use el deslizador para cambiar la distancia focal. Cambiar manualmente la distancia focal de la lente en sí no causa que el deslizador se mueva. Este ajuste está solamente disponible si la lente está en modo AF (Enfoque Automático).
- ▶ **Init Lens:** Inicializa la lente.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

PESTAÑA DE INFORMACIÓN DE LALENTE

La pestaña de Información muestra la montura de la lente unida y la información de la lente.

PESTAÑA METADATOS DE LALENTE.

Si una lente compatible esta unida, la cámara llena automáticamente algunos campos de los Metadatos de la Lente. También puede editar manualmente los campos de los Metadatos de la Lente para describir la lente unida. La información es almacenada en los metadatos del videoclip. Los campos de los Metadatos de la Lente son:

- ▶ Lens Name (Nombre de la Lente)
- ▶ Lens Serial Number (Número de Serie de la Lente)
- ▶ Lens Owner (Propietario de la Lente)
- ▶ Lens Manufacturer (Fabricante de la Lente)
- ▶ Lens Min Focal Length (Longitud Focal Mínima de la Lente)
- ▶ Lens Max Focal Length (Longitud Focal Máxima de la Lente)



Figure: Metadata (Metadatos)

PESTAÑA DE MONTURA DE MOVIMIENTO (MOTION MOUNT TAB)

El menú de Montura de movimiento está solamente accesible cuando una RED MOTION MOUNT (MONTURA DE MOVIMIENTO) DSMC está instalada. Para mayor información ver la [Guía de Operación MONTURA DE MOVIMIENTO RED](http://www.red.com/downloads), disponible en www.red.com/downloads.

CONTROL DEL MOTOR

Use el menú del Control del Motor para configurar el Sistema de Control de la Lente RED 3-Axis Para mayor información consulte la [Guía de Operación del Sistema de Control de la Lente RED 3-Axis](http://www.red.com/downloads), disponible en www.red.com/downloads.

MAINTENANCE (MANTENIMIENTO)

El menú de Maintenance (Mantenimiento) incluye: Save Log, Actualización, Calibrate, Self Test, Reset Defaults, Rediscover, System Status, y OLPF.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

GUARDE UN ARCHIVO DE BITÁCORA

Un archivo de bitácora es un archivo de texto detallado de los procesos y operaciones desempeñados por la cámara. Si usted se comunica con RED por apoyo, puede pedirle que envíe un archivo de bitácora.

Para guardar un archivo de bitácora, siga las instrucciones de abajo:

1. Asegúrese que una SSD está apropiadamente montada en la cámara.
2. Vaya a **Menu > Settings > Maintenance**.
3. Seleccione **Save Log**.

El archivo de bitácora se guarda como un archivo de *.txt en el directorio raíz de la SSD.

Para mayor información sobre apoyo de RED o para crear una petición de atención, vaya a <https://support.red.com>.

NOTE: La cámara automáticamente guarda un archivo de bitácora cuando se apaga apropiadamente y una SSD está montada.

ACTUALIZACIÓN

Usted puede verificar si hay actualizaciones para los siguientes artículos:

- ▶ **Camera:** Vaya a "[Actualizar el Firmware de la Cámara](#)" en la página 194.
- ▶ **REDMOTE:** Vaya a "[Actualizar el Firmware de REDMOTE](#)" en la página 173.
- ▶ **Media:** Para mayor información sobre el procedimiento de actualización de los medios, vea la [Guía de Operación de Medios DSMC](#), disponible en www.red.com/downloads.

CALIBRATE

El menú Calibrate incluye: Sensor, Gyro/Acc y Lens.

CALIBRACIÓN DEL SENSOR

La calibración del Sensor, también conocida como sombreado negro (black shading), es un proceso durante el cual la cámara optimiza la calidad de la imagen asegurando que la sensibilidad del pixel permanezca consistente a lo largo del sensor. Calibrar el sensor genera un mapa de calibración basado en los ajustes de sistema y ambiente. Después de la calibración, el sensor muestra un perfil de ruido uniforme sobre toda el área sin ninguna disminución/declinación en ningún lado.

Para mayor información sobre calibración del sensor, vea el artículo [Calibración de Black Shading \(Sombreado Negro\)](#), disponible en www.red.com/learn/red-101/black-shading-calibration.

NOTE: Los mapas de calibración aún están disponibles después de llevar a cabo una restauración del sistema.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

PERFIL COMPROBAR RUIDO

Para verificar el perfil actual de ruido, siga las instrucciones de abajo:

1. Asegure que la cámara alcance la temperatura que desea usar para su toma.
2. Ajuste la exposición a la exposición que desea usar para su toma.
3. Ponga una tapa de lente sobre la lente (si hay una lente unida) o una tapa del frente del cuerpo sobre la cámara (si no hay una lente unida).
4. Ajuste **FLUT** a **8.000**. Para mayor información, vaya a "[FLUT \(Tabla de Búsqueda de Punto Flotante\)](#)" en la página [98](#).
5. Verifique el ruido que se muestra sobre el monitor:
 - ▶ El ruido es al azar, sin patrones o líneas fijos. El sensor está calibrado.
 - ▶ El ruido tiene patrones o líneas. Calibre el sensor. Para mayor información, vaya a "[Calibración Captura \(Calibración Sensor\)](#)" [abajo](#).

CUANDO CALIBRAR EL SENSOR

Se requiere calibración:

- ▶ Después de un cambio extremo en temperatura (+/- 30°F o +/-15°C) del actual mapa de calibración.
- ▶ Después de un cambio extremo en tiempo de exposición (+/- 1/2 seg) del actual mapa de calibración.
- ▶ Si ya sea T o E en el indicador CAL: T/E no está verde.
- ▶ Si el perfil de ruido muestra patrones o líneas. Para mayor información, vaya a "[Perfil Comprobar Ruido](#)" [arriba](#).
- ▶ Para EPIC DRAGON o SCARLET DRAGÓN: Después de cada actualización de firmware.
- ▶ Para EPIC MYSTERIUM-X o SCARLET MYSTERIUM-X: Después de una actualización de firmware si se instruye hacerlo en las notas de liberación de firmware.

Para verificar la temperatura/exposición del actual archivo de calibración, vaya a "[Estado del sistema](#)" en la página [134](#).

CALIBRACIÓN CAPTURA (CALIBRACIÓN SENSOR)

Sin incluir el tiempo de preparación, el procedimiento de calibración toma varios minutos. Para calibrar el sensor, siga las instrucciones de abajo:

1. Asegure que la cámara alcance la temperatura que desea usar para su toma.
2. Ajuste la exposición a la exposición que desea usar para su toma.
3. Asegure que el sensor esté tan oscuro como sea posible.
 - ▶ Preferiblemente, quite la lente, e instale la tapa del frente del cuerpo.
 - ▶ Si no puede quitar la lente, ponga una tapa de lente sobre la lente. (No todas las tapas de lente bloquean completamente los IR (infrarrojos). Las tapas de lente se hacen para proteger la lente, no necesariamente para bloquear la luz.)
 - ▶ De ser posible, use un cuarto oscuro.
 - ▶ Tan sólo cerrar la apertura NO es suficiente.
4. Vaya a **Menu > Settings > Maintenance > Calibrate > Sensor**.
5. Seleccione **Create....**

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

6. Para EPIC MYSTERIUM-X o SCARLET MYSTERIUM-X, seleccione uno (1) de los siguientes:
 - ▶ **Save As user HS:** El mapa de calibración creado al calibrar el sensor sobrescribirá el mapa de calibración HS del usuario. Usuario HS es el nombre del actual mapa de calibración en-cámara creado por el usuario.
 - ▶ **Save To Media:** El mapa de calibración creado al calibrar el sensor se guardará en una SSD.
 - ▶ **Deje ambas casillas de verificación Save sin seleccionar:** La calibración sólo será aplicada hasta que la cámara se apague, y no será guardada.
7. Para EPIC MYSTERIUM-X o SCARLET MYSTERIUM-X, seleccione la exposición que desea usar para la calibración del menú desplegable.
8. Para EPIC DRAGON o SCARLET DRAGON, seleccione en que tantos mapas de calibración desea crear desde el menú desplegable **Number of captures**. Usted puede crear hasta cuatro (4) mapas de calibración a la vez.
9. Para EPIC DRAGON o SCARLET DRAGON, seleccione en la exposición que desea para cada mapa de calibración desde los menús desplegables **Capture**.
10. Seleccione **Start Capture(s)**.
11. Seleccione **OK** para continuar. El sistema se inicia y luego hace múltiples pases a través de las siguientes fases de la calibración:
 - ▶ Capturando
 - ▶ Analizando
 - ▶ Borrando
 - ▶ Programando
12. Cuando se muestre el diálogo Calibración Exitosa, seleccione **OK** para completar el proceso. El nuevo mapa de calibración se selecciona automáticamente.

CONVENCIONES DE NOMBRAMIENTO EN EL MAPA DE CALIBRACIÓN

Cada mapa de calibración tiene un nombre único que usa el formato descrito en la tabla de abajo:

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	EJEMPLO
Exposición	Exposición actual; para ajustar la exposición, vaya a " Exposición/Obturador " en la página 103	48
Temperatura del Sensor	La temperatura del Sensor (Celsius); en la Fila de Estado Más Baja, este es el número a la izquierda de la diagonal hacia adelante (Temp: 34/35)	32C
Año	Año en que se crea el mapa de calibración (yyyy)/(aaaa)	2014
Mes	Mes en que se crea el mapa de calibración (mm)	01
Día	Día en que se crea el mapa de calibración (dd)	28
Hora	Hora de acuerdo al reloj de 24 horas en la cámara (hhmmss)	122150

Por ejemplo, una secuencia de mapas de calibración puede verse así:

1. 48_32C_20140128122150
2. 72_34C_20140128122858
3. 120_41C_20140128124306

NOTE: Si usted monta una SSD con archivos de calibración a su computadora, cada mapa de calibración se muestra como una sub carpeta en una carpeta llamada Calibración. Para guardar un mapa de calibración en su disco duro, copie la sub carpeta completa (por ejemplo, 48_32C_20140128122150) a su disco.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ADMINISTRACIÓN DE CALIBRACIÓN

Para aplicar, exportar e importar mapas de calibración, vaya a **Menu > Settings > Maintenance > Calibrate**.

- ▶ **In Camera:** Los mapas de calibración que están guardados internamente en la cámara:
 - ▶ **Factory:** Este es el mapa de calibración generado durante el proceso de manufactura. (Predeterminado)
 - ▶ **All other:** Los mapas de calibración creados por el usuario.
- ▶ **Media:** Los mapas de calibración que están en la SSD en la ruta mostrada (por ejemplo, S-SSD\calibration).

ACCIONES EN EL MAPA DE CALIBRACIÓN

- ▶ **Apply:** Aplicar el mapa de calibración seleccionado (si el mapa de calibración está en la SSD, la cámara aplica el mapa temporalmente, y no lo importa a la cámara).
- ▶ **Create:** Crear un mapa de calibración.
- ▶ **Delete:** Elimine el mapa de calibración de la cámara seleccionado. Usted no puede eliminar el mapa de fábrica.
- ▶ **Rename:** Cambiar de nombre al mapa de calibración seleccionado.

EXPORTAR E IMPORTAR MAPAS DE CALIBRACIÓN

Los mapas de calibración pueden ser almacenados en la cámara o transferidos a la SSD para ser compartidos con otras cámaras. Usted también puede construir una biblioteca de mapas de calibración para usar en diferentes escenarios.

- ▶ ➡ : Exportar el mapa de calibración seleccionado de la cámara a la SSD.
- ▶ ➡All: Exportar todos los archivos de la cámara a la SSD.
- ▶ ⬅ : Importar el mapa de calibración seleccionado de la SSD a la cámara. Esto sobrescribe el mapa de calibración HS del usuario.
- ▶ ⬅All: Importar todos los archivos de la SSD a la cámara.

CALIBRACIÓN DEL GIROSCOPIO Y ACELERÓMETRO

El giroscopio interno de tres ejes y el acelerómetro de tres ejes necesitan estar calibrados para la superposición de Horizonte para funcionar apropiadamente. El archivo de calibración del Giro/Acel está almacenado en la memoria de la cámara, así que usted NO necesita recalibrar luego de restaurar la cámara o actualizar el firmware. Para mayor información, vaya a "**Horizonte**" en la [página 86](#).

Para calibrar la superposición de Horizonte, siga las instrucciones de abajo:

1. Encienda la cámara y colóquela en una superficie nivelada.
2. Espere que la temperatura del núcleo de la cámara alcance la temperatura ambiente.
3. Vaya a **Menu > Settings > Maintenance > Calibrate > Gyro/Acc** y seleccione **Low Temperature Calibration**.
4. Luego de que la calibración termine, espere a que la temperatura del núcleo de la cámara alcance la temperatura máxima de operación.
5. Cuando la cámara alcance la temperatura máxima de operación, seleccione **High Temperature Calibration**.

AUTO VERIFICACIÓN

El menú de Auto Verificación incluye: Activar el Patrón de Prueba del Sensor y la Touchscreen (Pantalla Táctil).

ACTIVE/DESACTIVE EL PATRÓN DE PRUEBA DEL SENSOR.

La función de Patrón de Prueba del Sensor es usada solamente durante la manufactura. El patrón de prueba del sensor es una pantalla blanca.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

TOUCHSCREEN (PANTALLA TÁCTIL)

Para llevar a cabo auto verificación de pantalla táctil, siga las instrucciones de abajo

1. Vaya a **Menu > Settings > Maintenance > Self-Test**.
2. Seleccione **Touchscreen**.
Una cuadrícula de cuadros verdes se muestra en la pantalla táctil.
3. Toque cada casilla con su dedo.
Cada casilla verde se vuelve azul.
4. Para salir de la auto verificación, lleve a cabo una (1) de las siguientes acciones:
 - ▶ Toque todas las casillas, para que todas estén azules.
 - ▶ Presione y mantenga la presión en la pantalla táctil.
 - ▶ Presione el botón de **Enter** o de **Menu** en la Empuñadura Lateral DSMC o en REDMOTE.

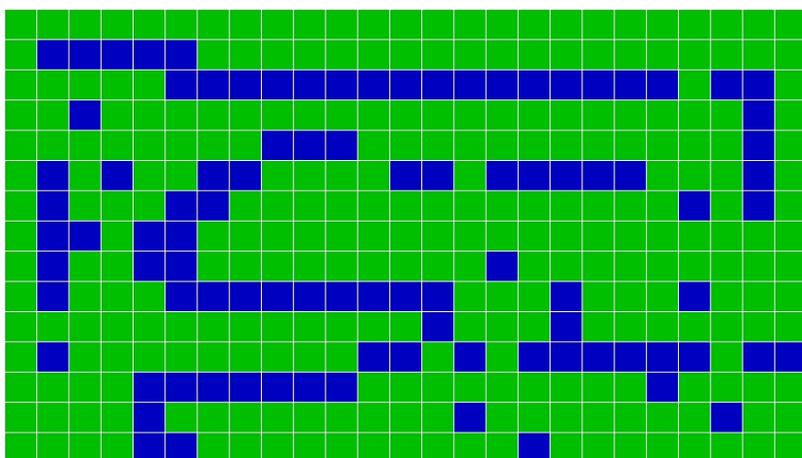


Figure: Menú Self-Test (Auto Verificación)

RESTAURAR SISTEMA

Restore System (Restablecer Predeterminados) ofrece dos (2) tipos de recuperaciones: Reset Defaults (Restablecer Predeterminados) y Wipe Camera (Limpiar la Cámara).

RESET DEFAULTS (RESTABLECER PREDETERMINADOS)

Reset Defaults cambia todos los ajustes a los valores predeterminados de fábrica. Para llevar a cabo un Reset Defaults, siga las instrucciones de abajo

1. Vaya a **Menu > Settings > Maintenance > Restore System**.
2. Seleccione **Reset Defaults**.
3. Seleccione **YES** en la pantalla que le pida confirmar la acción.
La cámara se apaga.
4. Encienda la cámara.

NOTE: Después de llevar a cabo un restablecimiento del sistema, empareje REDMOTE a la cámara de nuevo.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

WIPE CAMERA (LIMPIAR CÁMARA)

Wipe Camera (Limpiar Cámara) elimina todos los ajustes de usuario incluyendo: apariencias, superposiciones y predeterminados. Wipe Camera restablece todos los predeterminados de fábrica.

NOTE: En las cámaras EPIC DRAGON y SCARLET DRAGON, limpiar la cámara también elimina los archivos de calibración.

1. Vaya a **Menu > Settings > Maintenance > Restore System.**
2. Seleccione **Wipe Camera.**
3. Seleccione **YES** en la pantalla que le pida confirmar la acción.
La cámara se apaga.
4. Encienda la cámara.

REDISCOVER (REDESCUBRIR HARDWARE)

Redescubre todo el hardware y hace cachés de datos para futuros ciclos de inicio. Lleve a cabo un Redescubrimiento de Hardware si un módulo o montura de la lente no está funcionando apropiadamente.

Para llevar a cabo un Redescubrimiento de Hardware, siga las instrucciones de abajo:

1. Vaya a **Menu > Settings > Maintenance.**
2. Seleccione **Rediscover.**
3. Seleccione **Yes** en la pantalla que le pide confirmar el Redescubrimiento de Hardware.
La cámara se apaga.
4. Encienda la cámara.

ESTADO DEL SISTEMA

El menú System Status (Estado del sistema) muestra información clave del proyecto e información del sistema.

ESTADO DEL PROYECTO

Muestra los actuales ajustes de la cámara y el proyecto. Incluye las siguientes pestañas: File Format, Recording, Look, Other.

MÓDULOS UNIDOS

Enumera los módulos RED unidos y montura de la lente.

Esta pantalla no enumera pantallas unidas, módulos de medios ni lentes.

INFORMACIÓN DE LA CÁMARA

Muestra la siguiente información de la cámara:

- ▶ **Type:** Tipo de cámara y tipo de sensor.
- ▶ **Firmware Version:** Versión actual del firmware.
- ▶ **PIN:** El número de identificación personal que es específico a su cámara.
- ▶ **SVN Revision:** El número de versión actual del firmware.
- ▶ **Runtime:** El número de horas que la cámara ha estado encendida.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

OLPF

NOTE: El menú OLPF está solamente disponible en una EPIC DRAGON o SCARLET DRAGON.

RED ofrece múltiples filtros ópticos de paso bajo para la cámara EPIC DRAGON y SCARLET DRAGON. Cada OLPF (Filtro Óptico de Paso Bajo) optimiza ciertas características para tomar completa ventaja y control de cada ambiente de toma. La cámara verifica el tipo de OLPF (Filtro Óptico de Paso Bajo) y ajusta la ciencia del color basada en el OLPF seleccionado.

Para ver su tipo de OLPF (Filtro Óptico de Paso Bajo), vaya a **Menu > Settings > Maintenance > OLPF**. El OLPF (Filtro Óptico de Paso Bajo) que está instalado en su cámara se muestra en el campo **OLPF Type**.

VERIFIQUE EL OLPF INSTALADO (SI TIENE UN OLPF FIJO)

Si su cámara tiene un OLPF fijo (si no tiene el sistema DSMC de OLPF intercambiable), entonces su cámara automáticamente detecta qué OLPF está instalado.

Para ver qué OLPF está instalado cuando tiene un OLPF fijo, siga las instrucciones de abajo:

1. Vaya a **Menu > Settings > Maintenance > OLPF**. Se muestra el tipo de OLPF
 - ▶ **SKIN TONE-HIGHLIGHT:** También conocido como "OLPF (Filtro Óptico de Paso Bajo), Versión 2". Actualmente se envía en las nuevas cámaras a menos de que se solicite otra cosa.
 - ▶ **LOW LIGHT OPTIMIZED:** También conocido como "OLPF (Filtro Óptico de Paso Bajo), Versión 1".



Figure: Menú OLPF

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

SELECCIONE TIPO DE OLPF (OLPF TYPE) (SI USTED TIENE EL SISTEMA INTERCAMBIABLE OLPF DSMC)

Si su cámara tiene el sistema intercambiable OLPF DSMC, entonces debe seleccionar el tipo correcto de OLPF (Filtro Óptico de Paso Bajo) que esta instalado.

Seleccione su tipo de OLPF (Filtro Óptico de Paso Bajo) siguiendo las instrucciones de abajo:

1. Vaya a **Menu > Settings > Maintenance > OLPF**.
2. Seleccione su tipo de OLPF (Filtro Óptico de Paso Bajo) del menú desplegable **Type**.

IMPORTANT: Asegúrese de que el tipo correcto de OLPF sea seleccionado del menú desplegable. El no seleccionar el tipo correcto de OLPF afectará la exactitud del color.

NOTE: Si no está seguro de que OLPF (Filtro Óptico de Paso Bajo) está instalado, vaya a "[Verifique el OLPF Instalado](#)" en la [página 56](#).

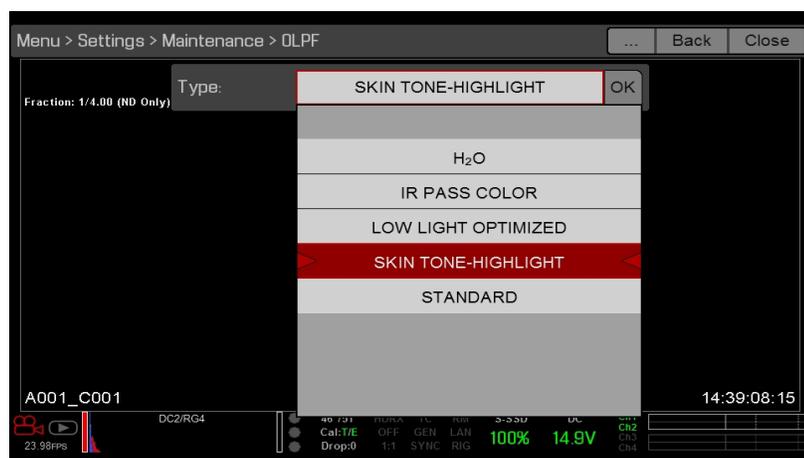


Figure: Seleccione el Tipo de OLPF

MENÚ DE MEDIOS

El Menú de Medios le permite formatear y expulsar una SSD y ver y cargar videoclips en la SSD.

Para mayor información acerca de usar medios, vea la [Guía de Operación de Medios DSMC](#), disponible en www.red.com/downloads.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

DEVICE (DISPOSITIVO)

Formatear y expulsar (desmontar) la SSD.

Para ver información acerca de la SSD en la cámara, seleccione **More Info....**



Figure: Menú del Dispositivo

VIDEOCLIPS

Ver y cargar videoclips en la SSD en vista de miniatura.



Figure: Menú de Videoclips

PLAYBACK

Para ver videoclips desde la SSD:

- ▶ Vaya a **Menu > Playback**.
- ▶ Presione el alternar **Record/Playback (Grabar/Reproducir)** en la esquina inferior izquierda de la pantalla táctil.

NOTE: La cámara usa espacio de color RGB en el modo de Reproducir como predeterminado, sin importar los ajustes en el modo de Grabar. Para reproducir videoclips en modo RAW, active el modo RAW. Para mayor información, vaya a "**Tools (Herramientas)**" en la [página 83](#).

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

MENÚS DE REPRODUCCIÓN

En modo de Playback (Reproducir), el menú es reducido, así que no puede tener acceso a todos los menús. Algunos menús ofrecen diferentes opciones.

MEDIOS

Enumera todos los videoclips disponibles en la SSD unida. Puede llevar a cabo las siguientes acciones:

- ▶ ➡ : Mover el videoclip seleccionado a la Play List (Lista de Reproducción).
- ▶ All ➡: Mover todos los videoclips a la Play List (Lista de Reproducción).
- ▶ **Apply Image Metadata (Aplicar Metadatos de la Imagen)**: Los datos de la imagen (tales como color, ganancia, y curvas) grabados con la imagen se muestran con la imagen de la reproducción. Cuando están deseleccionados, los ajustes actuales de reproducción, se usan los ajustes de Look (Apariencia).
- ▶ **Load**: Cierra el menú y trae el videoclip seleccionado en modo de Reproducción.

GRABAR (SALIR)

Seleccione **Record** para salir del modo de Reproducción. También puede presionar cualquier botón asignado a Grabar para salir del modo de Reproducción.

META

Muestra los metadatos para el videoclip seleccionado.

BARRA DE ESTADO DE REPRODUCCIÓN

Muestra el progreso del videoclip durante la reproducción. Cuando se usa la pantalla táctil, pase su dedo a la izquierda y derecha para adelantar rápidamente y rebobinar el videoclip respectivamente.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CONTROLES DE REPRODUCCIÓN

CONTROLES GENERALES DE REPRODUCCIÓN

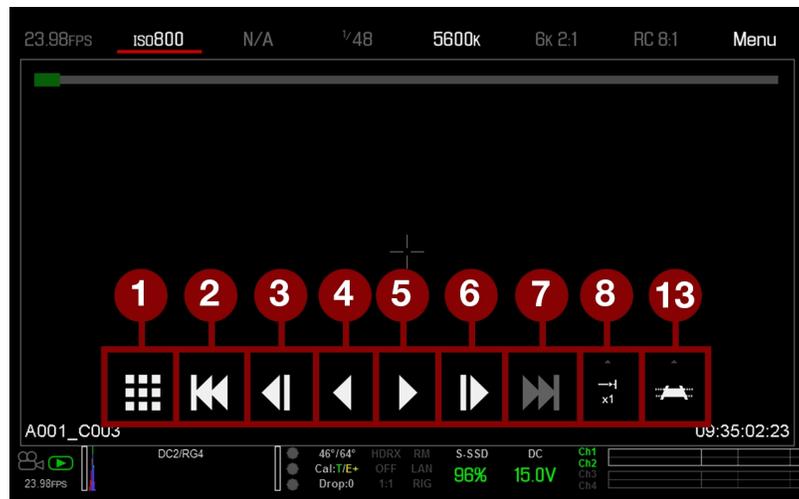


Figure: Controles de Reproducción

#	CONTROL	DESCRIPCIÓN
1	Videoclips	Ver los videoclips como miniaturas ¹
2	Cargar el Videoclip Anterior	Carga el videoclip anterior en la lista de reproducción.
3	Reversa Cuadro por Cuadro	Se mueve a través del videoclip cuadro por cuadro en reversa.
4	Alternar Reproducción en Reversa/Pausa	Reproduce el videoclip en reversa, y alterna entre reproducción y pausa.
5	Alternar Reproducir/Pausa	Alterna entre reproducir y pausa.
6	Hacia Adelante Cuadro por Cuadro	Se mueve a través del videoclip cuadro por cuadro hacia adelante.
7	Cargar el Siguiente Videoclip	Carga el siguiente videoclip en la lista de reproducción.
8	Opciones de Reproducción	Muestra el siguiente subgrupo de opciones: Reproducir una Vez, Repetir, Repetir la Lista de Reproducción, y Velocidad de Reproducción.
13	Velocidad de Reproducción	Opción a seleccionar velocidad de reproducción x1, x2, x4, x8, o x16.

1. La vista de Miniatura está disponible solamente en EPIC DRAGON o SCARLET DRAGON. En las cámaras MYSTERIUM-X, aparece un logotipo en lugar de una miniatura.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

OPCIONES DE REPRODUCCIÓN

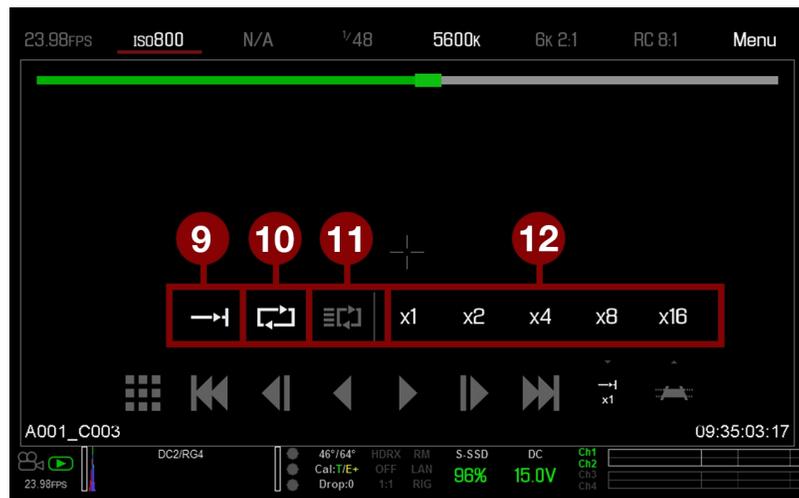


Figure: Opciones de Reproducción

#	CONTROL	DESCRIPCIÓN
9	Opciones de Marcador	Muestra el siguiente subgrupo de opciones: Punto Entrada, Eliminar Punto Entrada/Salida, Punto Salida, Marcador Anterior, y Marcador Siguiente.
10	Reproducir Una Vez	Reproduce el videoclip hasta el final, y no repite el videoclip.
11	Repetir	Reproduce el videoclip en una repetición.
12	Repetir Lista de Reproducción	Repite todos los videoclips en una lista de reproducción. Para crear una lista de reproducción, vaya a Menu > Playback > Menu > Media > Playlist , y mueva los videoclips al campo Play List .

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

OPCIONES DE MARCADOR



Figure: Opciones de Marcador

#	CONTROL	DESCRIPCIÓN
14	Punto Entrada	Fija un marcador Punto Entrada rojo en la Barra de Estado de Reproducción Use un marcador Punto Entrada en conjunción con un marcador Punto Salida para reproducir solamente una cierta porción de un video clip. Los marcadores Punto Entrada/Salida ayudan cuando el videoclip es largo y usted quiere enfocarse en un segmento particular.
15	Eliminar Punto Entrada/Salida	Elimina los marcadores Punto Entrada/Salida y salta hasta el final del videoclip.
16	Punto Salida	Fija un marcador rojo Fuera de Punta en la Barra de Estado de Reproducción Use un marcador Punto Salida en conjunción con un marcador Punto Entrada para reproducir solamente una cierta porción del videoclip. Los marcadores Punto Entrada/Salida ayudan cuando el videoclip es largo y usted quiere enfocarse en un segmento particular.
17	Marcador Anterior	Va al previo cuadro marcado, el cual se muestra como una línea roja en la Barra de Estado de Reproducción. Desactivado cuando no hay cuadros marcados.
18	Marcador Siguiente	Va al siguiente cuadro marcado, el cual se muestra como una línea roja en la Barra de Estado de Reproducción. Desactivado cuando no hay cuadros marcados.

MENÚ POWER (ENERGÍA)

El menú Power (Energía) muestra el estatus de energía de todas las fuentes de energía unidas y le permite apagar la cámara.

NOTE: Para mayor información acerca de la alimentación de la cámara, vea la [Guía de Operación DSMC Energía](#), disponible en www.red.com/downloads.

POWER IN (ENTRADA DE ENERGÍA)

El estatus de la energía muestra para el BRAIN DC, la Empuñadura Lateral DSMC, Posterior 1, Posterior 2, Posterior 3, y Posterior 4. El menú muestra el voltaje de la fuente o el porcentaje relativo de energía restante, así como el tiempo restante, si es aplicable.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

SALIDA DE ENERGÍA

El menú Power Out (Salida de Energía) muestra el estatus de los puertos de salida de energía en los dispositivos unidos del Módulo Pro I/O y el Módulo del Adaptador +1. Los estados son:

- ▶ **N/A:** El dispositivo no está presente.
- ▶ **OK:** El puerto de salida de energía es funcional.
- ▶ **FAULT:** Un corto o sobrecarga de energía fundió el fusible electrónico. Quite el dispositivo que esta conectado al puerto, ya que puede estar jalando demasiada energía. Seleccione **RESET** para despejar la falla.

POWER SAVE (AHORRO DE ENERGÍA)

Puede seleccionar las siguientes opciones de ahorro de energía (la predeterminada para cada una es Nunca):

- ▶ **Low Power Preview (Vista Previa de Energía Baja):** La cámara usa una cantidad más baja de energía después del período especificado de inactividad.
- ▶ **Sleep:** Todos los monitores se apagan y las teclas no desempeñan las acciones asignadas después del período de inactividad especificado. De un golpecito en la pantalla táctil o presione una tecla para salir del modo Sleep (Dormir).
- ▶ **Auto Shutdown:** La cámara se apaga después del período especificado de inactividad.

SHUTDOWN (APAGADO)

Los controles de Shutdown (Apagado) están conectados para evitar que la cámara se apague accidentalmente. Para mayor información acerca de las diferentes formas de apagar su cámara, vaya a ["Apague la Cámara" en la página 45](#).

1. Vaya a **Menu > Power**.
2. Seleccione **Shutdown**.

Se muestra el mensaje Shutting Down... (Apagando...) y la cámara se apaga.

MENÚ HDRX

NOTE: El modo HDRX no puede ser modificado cuando las señales de prueba están activadas.

NOTE: No puede cambiar la exposición cuando HDRX está activado.

En el modo HDRx, la cámara graba dos (2) exposiciones dentro del intervalo en el cual normalmente grabaría únicamente una (1). La exposición primaria es normal, y utiliza los ajustes estándar de apertura y obturador (“A track”) La exposición secundaria es típicamente para protección de resaltado, y utiliza una velocidad ajustable de obturador que es de 2 a 6 pasos más rápida (“X track”). Como la cámara captura el doble de la cantidad usual de recuadros, la velocidad máxima de recuadro de grabación es reducida a la mitad y las opciones de compresión de REDCODE son limitadas.

Para mayor información, vea el artículo [Video con Alto Rango Dinámico con HDRX](http://www.red.com/learn/red-101/hdrx-high-dynamic-range-video), disponible en www.red.com/learn/red-101/hdrx-high-dynamic-range-video.

RESTRICCIONES HDRX

No puede usar el modo HDRX cuando:

- ▶ El Tipo de Obturador MOTION MOUNT está ajustado a Suave o Cuadrado.
- ▶ Un Sensor Sync Mode (Modo de Sensor de Sincronización) (Genlock o MoCo) está activado
- ▶ El modo de Rampa de Velocidad está activado.
- ▶ Un modo de Procesamiento de Cuadro (Sumado de Cuadro o Promediado de Cuadro) está activado.
- ▶ El modo Network Storage (Almacenamiento en Red) está activado.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ENABLE (ACTIVAR) HDRX

Por defecto HDRX está desactivado, y el indicador HDRX en la Fila de Estatus Inferior está gris.

Para activar HDRX, siga las instrucciones de abajo:

1. Vaya a **Menu > HDRX**.
2. Seleccione **HDRX**.
El texto HDRX en la Fila de Estatus Inferior se vuelve blanco.
3. Seleccione el número de **Factors**. El rango es de 1 a 6, y el predeterminado es 2.
4. Seleccione que pista adquiere que demuestre en la pantalla:
 - ▶ **A Track (Pista A)**: Esta pista muestra el video con los ajustes de apertura y exposición seleccionados aplicados.
 - ▶ **X Track (Pista X)**: Esta pista muestra el video con los pasos adicionales aplicados.

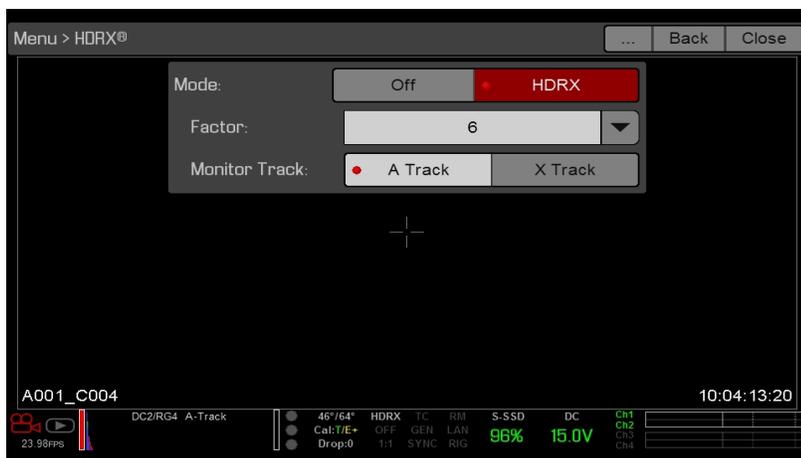


Figure: Menú HDRX

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

MENÚ DE ENFOQUE

El menú Focus incluye: Mode y Rack.

MODE TAB (PESTAÑA DE MODO)

El Mode Tab se usa para habilitar y seleccionar parámetros de Focus incluyendo Mode, Zone, Size, y A/F Mejorado.

MODE

Select uno (1) de los siguientes del menú desplegable **Mode**:

- ▶ **Manual:** Cuando se selecciona, todas las operaciones de enfoque son manuales.
- ▶ **Confirm:** Habilita el objetivo de enfoque Center o Spot. Este modo proporciona asistencia de enfoque adicional usando cambios de color rojo, amarillo y verde para la ventana de enfoque de punto. La inadecuada iluminación y/o contraste del sujeto pueden interferir con el uso del modo Confirm. Para mejores resultados con el modo Confirm, “mezca/mueva” el anillo de enfoque hacia adelante y hacia atrás: Enfoque a través del punto de enfoque óptimo y de regreso nuevamente con cada vez menor amplitud, como cuando “enfoca” para enfoque manual de precisión.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

MODOS DE AUTOFOCUS (AUTOENFOQUE)

Cuando se cubre cualquiera de las siguientes condiciones, el menú desplegable Mode tiene opciones adicionales:

- ▶ La Montura Nikon DSMC y una lente compatible están unidas. El interruptor del enfoque del lente está ajustado a "A" o a "M/A".
- ▶ La montura Canon DSMC y una lente compatible están unidas. El interruptor de enfoque de la lente está ajustada a "AF".
- ▶ La MONTURA DE MOVIMIENTO Canon DSMC y una lente compatible están unidas. El interruptor de enfoque de la lente está ajustada a "AF".

Cuando se cubren cualesquier de las anteriores condiciones, se muestran las siguientes opciones en el menú desplegable Mode:

- ▶ **Single:** Cuando presiona la tecla correlacionada a AF: Start, la cámara lleva a cabo una sola toma AF. Optimizada para enfoque rápido aún bajo condiciones de bajo contraste. Funciona tanto con zonas Center como Spot.
- ▶ **Continuous:** Cuando presiona la tecla correlacionada a AF: Start, la cámara intenta mantener enfocados los objetos en el objetivo. Trabaja mejor con buena iluminación y contraste. Funciona tanto con zonas Center como Spot.
- ▶ **Touch Track:** Actualiza dinámicamente un punto de posicionamiento AF usando la pantalla táctil. Funciona solamente con la zona Spot. Mantenga el objetivo sobre el sujeto mientras se mueve a través del cuadro, a medida que la lente se enfoca continuamente en ese objetivo.
- ▶ **Rack:** Habilita el enfoque de rack (rejilla). Funciona solamente con la zona Spot. Para mayor información, vaya a **"Enfoque Selectivo" en la página 149.**

En los modos Single, Continuous y Touch Track, un solo objetivo se muestra en la pantalla que indica donde estará la imagen en enfoque. En modo Rack, múltiples objetivos se muestran en la pantalla para indicar las diferentes áreas entre hará enfoque de rack (rejilla).

Presione la tecla correlacionada al Mode AF: Ciclo(Botón REDMOTE/DSMC de la Empuñadura Lateral (Side Handle) predeterminado A) a ciclo a través de las opciones de Modo de Focus en orden.

El desempeño del Autofocus (Autoenfoco) puede verse reducido bajo las siguientes condiciones:

- ▶ El sujeto está oscuro o distante.
- ▶ Contraste inadecuado entre el sujeto y el fondo.
- ▶ La escena tiene tonalidades reflejantes.
- ▶ El sujeto está retroiluminado.
- ▶ Inadecuado contraste/detalle de superficie dentro de la ventana.

NOTE: Nota: Use modo Edge para asistencia en estas condiciones. Para mayor información, vaya a **"Edge" en la página 84.**

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ZONE

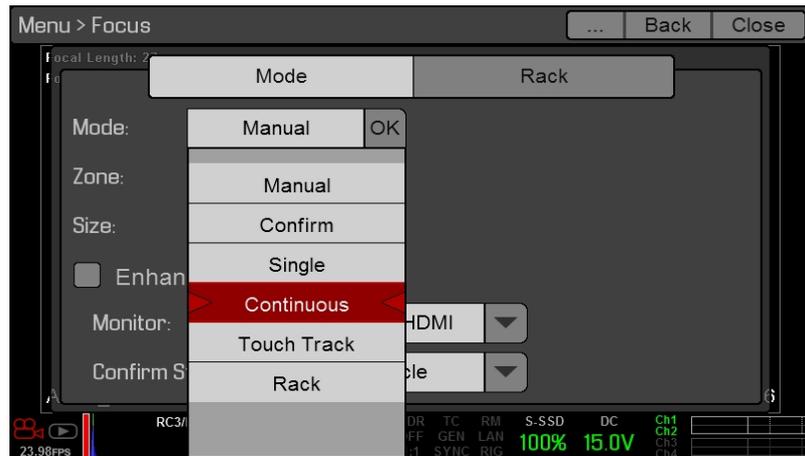


Figure: Mode Tabulador

Las zonas disponibles son Center y Spot (predeterminada). Tanto el objetivo Center como el Spot cambian de color para indicar el estado del enfoque de los objetos en los objetivos.

COLOR DEL OBJETIVO	DESCRIPCIÓN
Azul	La cámara está enfocando
Rojo	Los objetos están fuera de enfoque
Amarillo	Los objetos están casi enfocados
Verde	Los objetos están enfocados

CENTRO

Proporciona un cuadrado de objetivo grande para enfocar que está centrado en el área de grabación.

SPOT

Proporciona un objetivo pequeño para enfoque preciso que usted puede mover alrededor del área de grabación.

MOVER EL TARGET (OBJETIVO) SPOT FOCUS

Mover el objetivo Spot con la pantalla táctil:

- ▶ Toque y mantenga tocada la pantalla táctil en la ubicación a la que quiere reubicar el objetivo Spot.
- ▶ Toque y mantenga tocada la pantalla táctil donde está actualmente el objetivo Spot, y arrastre el objetivo Spot.

Mover el objetivo Spot con la Empuñadura Lateral DSMC o REDMOTE:

1. Vaya a la pantalla principal.
2. Presione la **Flecha Hacia Abajo** en el Grupo de Navegación.
El peso de la línea del objetivo Spot aumenta y el cursor rojo bajo Menú se atenúa levemente.
3. Use las flechas direccionales para mover el objetivo Spot a la ubicación deseada.
4. Presione **ENTER**.
5. Para salir, presione el botón **Menu**.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

SIZE

Elija un tamaño para el objetivo Spot.

A/F REALZADO

El A/F Realzado es un algoritmo de autoenfoque que ofrece mejor desempeño e indicadores visuales mejorados en el modo Confirm.

HABILITAR EL A/F REALZADO

1. Vaya a **Menu > Focus > Mode**.
2. Seleccione **Confirm** del menú desplegable **Mode**.
3. Seleccione una opción del menú desplegable **Zone**.
4. Si seleccionó Spot del menú desplegable Zone, seleccione un tamaño del menú desplegable **Size**.
5. Seleccione la casilla de verificación **Enhanced A/F**.
6. Seleccione el monitor dedicado a usar la función A/F Realzado del menú desplegable **Monitor**:
 - ▶ BRAIN HDMI
 - ▶ BRAIN HD-SDI

El monitor seleccionado está en modo Clean (sin superposición) con una resolución fija de 720p y una frecuencia de actualización de 60 Hz. El objetivo no se muestra en el monitor seleccionado. Usted no puede controlar el monitor hasta que deshabilite la función A/F Realzado.

7. Seleccione el estilo de objetivo Confirm del menú desplegable **Confirm Style**. Para mayor información, vaya a ["Confirm Style" abajo](#).
8. Cierre el menú **Focus**.

El objetivo se muestra en la pantalla táctil, y el monitor que usted seleccionó para la función A/F Realzado está en modo Clean.

CONFIRM STYLE

CONFIRM STYLE	DESCRIPCIÓN	LOS OBJETOS EN EL OBJETIVO ESTÁN ENFOCADOS	LOS OBJETOS EN EL OBJETIVO ESTÁN FUERA DE FOCO
Ninguno	Objetivo cuadrado; opera como el objetivo cuadrado en el modo Confirm	Target es amarillo o verde	Target es rojo
Circle	Círculo amarillo alrededor de un objetivo cuadrado	Target es amarillo o verde; el círculo es casi del mismo tamaño que el cuadrado	Target es rojo; el círculo se hace más grande
Bar	Objetivo Bar	Target es amarillo o verde; la barra vertical en el lado derecho está llena	Target es rojo; la barra vertical en el lado izquierdo está casi vacía
Pie	Objetivo Bar	Target es amarillo o verde; la línea alrededor de la curva está llena	Target es rojo; la línea alrededor de la curva está casi vacía

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ENFOQUE SELECTIVO

Use la pestaña Rack para configurar hasta cuatro (4) puntos de enfoque y ejecute enfoque selectivo entre ellos.

CONFIGURAR ENFOQUE SELECTIVO

1. Asegúrese de que una Montura DSMC Nikon, una montura DSMC Canon, o una MONTURA DE MOVIMIENTO DSMC Canon esté instalada y de que una lente electrónicamente compatible este unida a la cámara.
2. Vaya a **Menu > Focus > Mode**.
3. Seleccione **Rack** del menú desplegable **Mode**.
4. Seleccione un tamaño del menú desplegable **Size**.
5. Vaya a la pestaña **Rack**.
6. Use el deslizador **Rack Speed** para cambiar la velocidad a la que se mueve la lente. Mueva el deslizador a la izquierda para una velocidad más lenta, y a la derecha para una velocidad más rápida.
7. Seleccione el número de **Rack Points** (hasta 4).
8. Para configurar la distancia focal para cada punto, haga cualquiera de lo siguientes:
 - ▶ Si la distancia focal es N/A, seleccione un punto de enfoque. La cámara calcula la distancia focal.
 - ▶ Seleccione un punto de enfoque, cambie manualmente la distancia focal, y seleccione **Set**.
 - ▶ Seleccione un punto de enfoque, y seleccione **Refocus**. La cámara calcula la distancia focal.
9. Para configurar una ubicación de punto de enfoque, siga las instrucciones de abajo:
 - A. Seleccione el punto de enfoque: **A, B, C, o D**.
 - B. Seleccione **Close** para regresar a la pantalla principal.
 - C. De un golpecito y mantenga tocada la pantalla táctil donde usted desea que éste el punto de enfoque, o presione y arrastre el punto de enfoque. Cuando muere un punto de enfoque, la cámara enfoca automáticamente.

NOTE: Para evitar que un punto de enfoque se mueva accidentalmente, el punto de enfoque es menos sensitivo al tacto que los demás objetivos de enfoque. Para afinar la ubicación de un punto de enfoque, primero arrastre el punto de enfoque más allá de lo que necesita estar, y luego arrástrelo adonde desee que esté.

NOTE: Para ver la distancia de enfoque para cada punto de enfoque en la pantalla principal, habilite el modo **Rack Show Distance**. Para mayor información, vaya a "[Pestaña Lens \(Lente\)](#)" en la [página 127](#).



Figure: Ajuste la Ubicación Punto de Enfoque

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

10. Seleccione otro punto de enfoque desempeñando cualquiera de las siguientes acciones:
 - ▶ Seleccione otro punto de enfoque en la pantalla táctil.
 - ▶ Presione la tecla asignada a **AF: Start** (he predeterminado es SH Grabar Presionando a la Mitad) para ir en ciclo al siguiente punto de enfoque en orden (A, B, C, y D). Por ejemplo, si el punto de enfoque Está seleccionado cuando usted dispara la acción AF (Enfoque Automático): Start (Inicio), el enfoque pasa del punto A al punto B.
 - ▶ Presione una tecla que este asignada a pasar a un punto de enfoque específico.

ASIGNE TECLAS AL CICLO DE CAMBIO DE ENFOQUE

Usted puede asignar teclas de usuario para enfoque selectivo de diferentes puntos de enfoque. Para mayor información, vaya a **"Teclas" en la página 121**. Usted puede asignar las siguientes acciones:

- ▶ AF (Enfoque Automático): Inicio
- ▶ AF (Enfoque Automático): Rack (Pase a) A
- ▶ AF (Enfoque Automático): Rack (Pase a) B
- ▶ AF (Enfoque Automático): Rack (Pase a) C
- ▶ AF (Enfoque Automático): Rack (Pase a) D

MENÚ DE ASISTENCIA DE EXPOSICIÓN

El menú Exposure Assist proporciona acceso a ajustes para la función Auto Exposure (AE). La función AE mantiene un brillo de imagen constante, aún si el brillo de la escena actual cambia.

La función AE es diferente de la AE tradicional, en que la AE de RED solamente controla la cantidad de luz que golpea el sensor, ya sea ajustando la apertura o la exposición. La AE de RED analiza los datos RAW antes de la curva ISO, y asegura que el sensor corresponda al brillo seleccionado por el usuario.

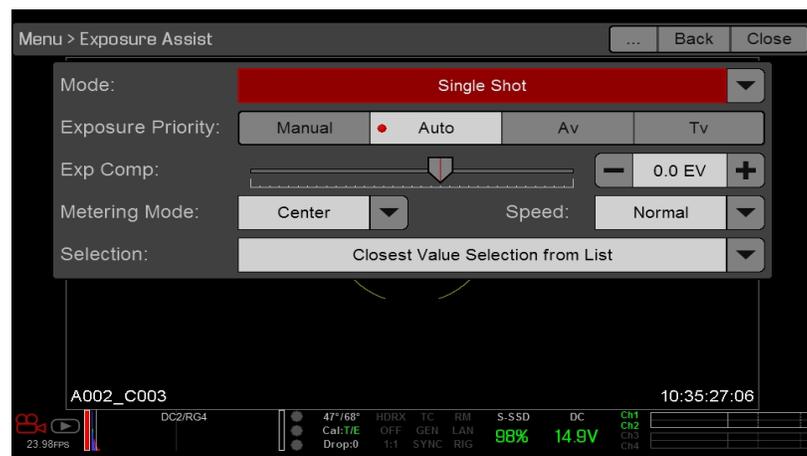


Figure: Exposure Assist

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

MODOS DE AUTO EXPOSURE (AUTO EXPOSICIÓN)

Los modos de Exposure Assist determinan cuando las herramientas AE entran en efecto:

- ▶ **Off (Apagado):** Las herramientas AE no están activadas.
- ▶ **Single Shot (Una Sola Toma):** Asigne una de las siguientes acciones para disparar las herramientas AE:
 - ▶ AE: Inicio
 - ▶ AE/AF: Inicio
- ▶ **Continuous in Preview (Continuo en Vista Previa):** Las herramientas AE están activadas solamente en vista previa.
- ▶ **Continuous in Preview/Record (Continuo en Vista Previa/Grabar):** Las herramientas AE están activadas tanto en vista previa como en grabar.

NOTE: En modo de Stills (Instantáneas), AE/AF: Inicio esta asignado a Grabar Presionando a la Mitad como predeterminado. Para mayor información, vaya a "[Funciones predefinidas de las teclas](#)" en la página 256.

PRIORIDAD DE EXPOSICIÓN

- ▶ **Manual:** Usted tiene total control de la apertura y el obturador. (Predeterminado)
- ▶ **Auto:** La cámara fija la apertura y el obturador para cubrir la exposición seleccionada.
- ▶ **Av (Aperture Value) (Valor de Apertura):** Usted fija la apertura, y luego la cámara fija el obturador para cubrir la exposición seleccionada.
- ▶ **Tv (Time Value) (Valor de Tiempo):** Usted fija el obturador y luego la cámara fija la apertura para cubrir la exposición seleccionada.

EXP COMP (COMPENSACIÓN DE EXPOSICIÓN) Y EV SHIFT (CAMBIO EN EL VALOR DE EXPOSICIÓN)

Use el deslizador de **Exp Comp** (Compensación de Exposición) y el ajuste de **EV Shift** para ajustar el brillo de la imagen. El ajuste predeterminado de cero (0) intenta igualar el brillo promedio en un objetivo de 18% gris. Cuando AE está activado, el objetivo y la actual medida de brillo para el área de medición seleccionada se muestra en el histograma como una línea gris y blanca, respectivamente.

También puede asignar estas acciones a las teclas del usuario:

- ▶ **AE: Decrease EV Offset:** reduce la Desviación del EV (Valor de Exposición) en incrementos de 0.2.
- ▶ **AE: Increase EV Offset:** Aumenta la Desviación del EV (Valor de Exposición) en incrementos de 0.2

MODO DE MEDICIÓN

La medición determina el área del sensor que se usa para la evaluación de brillo:

- ▶ **Spot (Punto):** Pondera la medida al 5% del centro del sensor, aproximadamente.
- ▶ **Center (Centro):** Pondera la medida al 25% del centro del sensor, aproximadamente.
- ▶ **Average (Promedio):** Promedia toda el área de la imagen del sensor.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

VELOCIDAD

El ajuste de Velocidad determina qué tan rápido el algoritmo se adapta a la luz cambiante.

- ▶ **Slow (Lento):** Los ajustes se adaptan en pequeños pasos. Use esta configuración para menos ajustes o ajustes graduales.
- ▶ **Normal:** Los ajustes se adaptan en pasos medianos.
- ▶ **Fast (Rápido):** Los ajustes se adaptan en grandes pasos.

SELECCIÓN

El ajuste de Selección determina qué valores usa el algoritmo. Esto le habilita a modificar la lista de valores para que el algoritmo seleccione solamente parámetros específicos. Use la **Free Value Selection (Selección de Valor Libre)** para mejorar la exactitud.

Por ejemplo, usted puede modificar la lista de apertura para incluir f/2.8 y f/5.6. Si se activa la Free Value Selection (Selección de Valor Libre), el algoritmo solamente selecciona parámetros de apertura entre f/2.8 y f/5.6. Este ajuste limita el rango de profundidad focal.

INDICADORES AE

Cuando la función AE puede igualar el brillo del sensor, la superposición se vuelve amarilla. Si el brillo fluctúa más de medio paso, la superposición se vuelve roja.

Cuando AE está activado, el indicador "AE" se muestra antes de los parámetros de apertura y exposición en la Fila de Estatus Superior. El brillo seleccionado por el usuario y la actual medida de brillo se muestran en el histograma como líneas gris y blanca, respectivamente.

LÍMITES DE AE

Todos los límites, incluyendo las modificaciones personalizadas hechas a artículos del menú disponibles, son tomadas en cuenta cuando AE está activo. Por ejemplo, si usted modifica la lista disponible de valores de exposición, sólo esos valores son considerados.

MENÚ DE VALORES PREDETERMINADOS

La cámara tiene los siguientes predefinidos:

- ▶ **Camera Presets:** Esta información de ajuste de almacenamiento y recordar de la cámara, tal como Looks (Aspecto), asignaciones clave, configuraciones de I/O (Entrada/Salida), y más. La cámara tiene un número de predefinidos instalados de fábrica.
- ▶ **Looks:** Éstos le permiten guardar ajustes específicos de color, imagen, equilibrio de blancos, y detalles a ser usados para otros proyectos. Looks (Aspecto) que se genera en la pantalla de la cámara en la pestaña Camera Presets (Predefinidos de la Cámara). Looks (Aspecto) que se genera en REDCINE-X PRO y es importado a la pantalla de la cámara en la pestaña Looks.
- ▶ **Auto Presets:** Éstos le permiten especificar predefinidos pre-seleccionados para Inicio, Vista Previa, Motion (Movimiento), Stills (Tomas Fijas), y Reproducción.

Usted puede crear predefinidos y Looks (Aspecto) personalizados. Los Predefinidos y Aspecto pueden ser almacenados en la cámara o transferidos a la SSD, para que pueda desarrollar una biblioteca de predefinidos y Aspectos, o copiar rápidamente predefinidos y Aspectos de una cámara a otra por vía de la SSD.

- ▶ **Camera:** Predefinidos o Aspectos que están guardados internamente en la cámara.
- ▶ **Media:** Predefinidos o Aspectos que están en la SSD en la ruta mostrada (por ejemplo, On Media: \presets:).

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

OTROS PREDETERMINADOS

Además de ajustar predefinidos, usted puede ajustar los siguientes predeterminados en el menú de Predefinidos del Usuario:

- ▶ Home Page (Página de Inicio)
- ▶ Key Mapping (Asignación de Teclas)

VALORES PREDETERMINADOS DE LA CÁMARA

ACCIONES PREDEFINIDAS

- ▶ **Apply:** Aplicar el predefinido seleccionado.
- ▶ **Create...:** Crear un nuevo predefinido usando los ajustes actuales.
- ▶ **Update...:** Actualizar el predefinido seleccionado permitiendo que el parámetro ajustado sea modificado y todos los valores sean actualizados a sus valores actuales en cámara. Usted no puede actualizar los valores predeterminados instalados en la fábrica, que terminan con "(RED)".
- ▶ **Clone...:** Crear un nuevo predefinido usando el predefinido seleccionado como una plantilla.
- ▶ **Delete:** Elimine el predefinido seleccionado.

EXPORTAR E IMPORTAR PREDEFINIDOS

Los predefinidos pueden ser almacenados en la cámara o transferidos a una SSD para ser compartidos con otras cámaras. Cuando se exportan predefinidos de una cámara a una SSD, los predefinidos se guardan en una carpeta en la SSD llamada "Presets" (Predefinidos). Cuando se importan predefinidos de una SSD a la cámara, los predefinidos deben estar almacenados en la SSD en una carpeta llamada "Presets" (Predefinidos).

- ▶ ➡ : Exportar el predefinido seleccionado de la cámara a la SSD.
- ▶ ➡All: Exportar todos los predefinidos de la cámara a la SSD.
- ▶ ⬅ : Importar el predefinido seleccionado de la SSD a la cámara.
- ▶ ⬅All: Importar todos los predefinidos de la SSD a la cámara.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CREATE PRESETS (CREAR PREDEFINIDOS)

1. Configure la cámara como desee que el predefinido esté configurado. Por ejemplo, si quiere crear un predefinido específicamente para sus indicadores zebra, primero configure los zebra de la forma exacta en que quiere que estén en el predefinido.
2. Vaya a **Menu > Presets > Camera Presets**.
3. Seleccione **Create**, o seleccione un predefinido existente y seleccione **Clone** o **Update**.
4. Si crea un nuevo predefinido, anote un nombre para el predefinido y seleccione **OK**.
5. Seleccione las siguientes pestañas para mostrar los diferentes ajustes de opciones de predefinidos: **Display**, **Key**, **Look**, **Project**, y **System**.
6. Seleccione lo siguiente:
 - ▶ ➔ : Agregue el ajuste seleccionado al predefinido.
 - ▶ ➔ **All (Todos)**: Agregue todos los ajustes al predefinido.
 - ▶ .
 - ▶ ⬅ **X**: Elimine el ajuste seleccionado del predefinido.
7. Seleccione **Create**.

El predefinido se guarda y almacena en la cámara.

LOOKS (PERSPECTIVAS)

Una Look (Apariencia) está hecha de los siguientes ajustes: Color, Gain, FLUT, Sharpness, Curves, Color Space, Gamma, Color Temperature, and LGG (Lift, Gamma, Gain). Estos ajustes están configurados ya sea en cámara o en REDCINE-X PRO.

CREAR Y ADMINISTRAR LAS LOOKS (APARIENCIAS) EN CÁMARA

Crear las apariencias en cámara en la pestaña **Menu > Presets > Camera Presets**. Modifica y administre las Looks (Apariencias) en cámara de la misma manera que cualquier otro predefinido creado en la pestaña Camera Presets (Predefinidos de la Cámara). Para mayor información, vaya a "[Valores Predeterminados de la Cámara](#)" en la [página anterior](#).

IMPORTAR LOOKS (APARIENCIAS) DE REDCINE-X PRO

1. Mientras su SSD esté montada en su computadora, cree una carpeta en la SSD llamado **Looks**.
2. Guarde sus archivos RMD (que han sido exportados de REDCINE-X PRO) a la carpeta **Looks** en la SSD.
3. Pulse la SSD de su computadora.
4. Monte la SSD en su cámara.
5. Vaya a **Presets > Looks**.
6. Seleccione uno (1) de los siguientes:
 - ▶ ⬅ : Importar la Look (Apariencia) seleccionada de la SSD a la cámara.
 - ▶ ⬅ **All**: Importar todos las Looks (Apariencias) de la SSD a la cámara.

Para mayor información, vea el video tutorial [REDCINE-X PRO: guardar las Looks \(Apariencias\) a la Cámara](#) , disponible en www.red.com/learn/workflow/redcine-x-saving-looks-camera.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ADMINISTRAR LAS LOOKS (APARIENCIAS) IMPORTADAS

Administre las Looks (Apariencias) importadas de REDCINE-X PRO en la pestaña **Presets > Looks**. Cuando exporte las Looks (Apariencias) de la cámara a la SSD, las Looks (Apariencias) se guardan en una carpeta de la SSD llamada "Looks (Apariencias)".

Usted puede llevar a cabo las siguientes acciones con las Looks (Apariencias) importadas:

- ▶ ➔ : Exportar las Looks (Apariencias) seleccionadas de la cámara a la SSD.
- ▶ ➔**All**: Exportar todas las Looks (Apariencias) de la cámara a la SSD.
- ▶ **Apply**: Aplicar la Look (Apariencia) seleccionada.
- ▶ **Delete**: Elimine la Look (Apariencia) seleccionada.

VALORES PREESTABLECIDOS AUTOMÁTICAMENTE

- ▶ **On Startup**: El predefinido seleccionado es aplicado cada vez que la cámara es encendida.
- ▶ **On Enter Preview**: El predefinido seleccionado es aplicado cada vez que la cámara entra en modo de Vista Previa (Preview), incluyendo al inicio y cuando se sale del modo Playback.
- ▶ **On Enter Playback**: El predefinido seleccionado se aplica cada vez que la cámara entra en modo Playback.

CHAPTER 6: SISTEMA DE AUDIO

PANORAMA GENERAL DE AUDIO

La cámara puede grabar hasta dos (2) canales discretos de estéreo, de audio sin comprimir de 24 bits, a 48 kHz. Un Módulo Pro I/O proporciona dos (2) canales de entrada de audio a nivel micrófono o a nivel línea, y hasta cuatro (4) entradas de audio digital AES. En total, la cámara soporta ocho (8) canales de entrada de audio, y puede grabar hasta cuatro (4) canales de audio.

Las señales de entrada son direccionadas por medio de un pre amplificador de alta calidad y un limitador analógico de clip suave (el limitador es opcional) para lograr los niveles deseados de grabación y maximizar el rango dinámico.

Los datos de audio se sincronizan con el vídeo y el código de tiempo y se integran en el archivo R3D®. Usted puede exportar datos de audio del REDCINE-X PRO® como archivos separados de audio.

El audio se integra también a cualquier salida HD-SDI y salida HDMI® conectada a la cámara.

Para mayor información respecto al uso del módulo Pro I/O, consulte la [Guía de Operación Pro I/O](http://www.red.com/downloads), disponible en www.red.com/downloads.

RUTA DE DATOS DE AUDIO

El siguiente diagrama muestra cómo la cámara graba y da salida al audio.

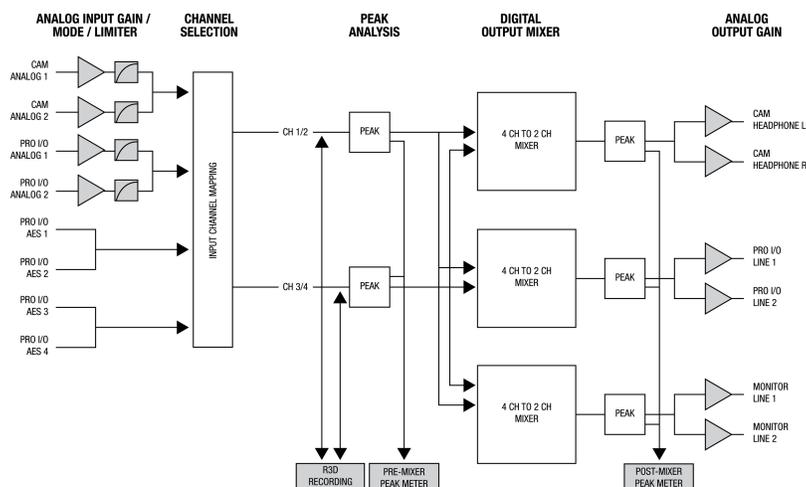


Figure: Ruta de Datos de Audio

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CONFIGURAR AUDIO

Para configurar audio, vaya a **Menu > Settings > Audio** y ajuste los parámetros de entrada, pre amplificador, audífonos y mezcla.



Figure: Menú de Audio

OPCIONES DE ENTRADA (SOURCE) DE AUDIO

NOMBRE DE LA FUENTE (SOURCE)	PARES DE CANALES	MÓDULO	CONECTORES
NINGUNO	N/A	N/A	N/A
CÁMARA ANALÓGICA	Canal 1/Canal 2, Canal 3/Canal 4	BRAIN	MICRÓFONO-1, MICRÓFONO-2
PRO I/O ANALÓGICO	Canal 1/Canal 2, Canal 3/Canal 4	Módulo Pro I/O	AUDIO 3, AUDIO 4
PRO I/O AES A	Canal 1/Canal 2, Canal 3/Canal 4	Módulo Pro I/O	AES
PRO I/O AES B	Canal 3 /Canal 4	Módulo Pro I/O	AES

NINGUNO

Seleccione **NONE** para deshabilitar la grabación de audio.

CÁMARA ANALÓGICA Y PRO I/O ANALÓGICO (MICRÓFONO)

La cámara proporciona dos (2) contactos de micrófono para grabar dos (2) canales de audio analógico a nivel micrófono. El módulo Pro I/O proporciona dos (2) conectores XLR para grabar dos (2) canales adicionales de audio a nivel micrófono. La sensibilidad del micrófono y la ganancia del pre amplificador determinan el nivel de grabación de la entrada del micrófono.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

PRO I/O ANALÓGICO (LÍNEA DE ENTRADA)

El Módulo PRO I/O proporciona dos (2) conectores XLR para grabar dos (2) canales de audio analógico a nivel de línea. La entrada en línea pasa por el sistema sin ganancia. La señal proporcionada por el mezclador de producción de campo u otra fuente externa a nivel línea determina el nivel de grabación de la entrada de la línea.

NOTE: El audio a nivel de línea solo está disponible por medio del Módulo Pro I/O.

PRO I/O AES A/B (ENTRADA DIGITAL)

El conector AES en el módulo Pro I/O permite una entrada de audio digital AES de 24 bits, a 48 kHz.

NOTE: La entrada de audio digital solo está disponible por medio del Módulo Pro I/O.

ENLACE

- ▶ **Gain Sliders:** Se aseguran de que cada deslizador del pre amplificador (Pre-Amp) tenga el mismo valor. Si usted selecciona la casilla cuando los deslizadores tienen valores distintos, usted debe cambiar un (1) deslizador para que todos los deslizadores se sincronicen.
- ▶ **Volume Sliders:** Se aseguran de que cada deslizador de audífono tenga el mismo valor, de tal modo que usted pueda controlar el volumen maestro para los audífonos. Si usted selecciona la casilla cuando los deslizadores tienen valores distintos, usted debe cambiar un (1) deslizador para que todos los deslizadores se sincronicen.

NOMBRE DEL CANAL

Usted puede cambiar el nombre de cada canal de audio. Los nombres predeterminados son Canal 1, Canal 2, Canal 3 y Canal 4. Los nombres de los canales se muestran en el Medidor de Sonido, pero no se incluyen como parte de los metadatos del clip. Para mayor información, vaya a "[Sistema de Audio](#)" en la [página 156](#).

MODOS DE CANAL

Haga corresponder el modo del canal a la señal de entrada de audio.

MODO	FUENTE (SOURCE)	DESCRIPCIÓN
NINGUNO	NINGUNO	Grabación de audio desactivada.
EQUILIBRADO	CÁMARA ANALÓGICA, PRO I/O ANALÓGICO	Entrada equilibrada de micrófono. Habilita la opción de alimentación phantom de 48V. Se usa típicamente con micrófonos que tienen conectores XLR y baterías internas.
NO EQUILIBRADO	CÁMARA ANALÓGICA, PRO I/O ANALÓGICO	Entrada no equilibrada de micrófono con un voltaje de polarización de 3.3V. Desactiva la opción de alimentación phantom de 48V. Típicamente se utiliza con micrófonos sin energía que tienen conectores TRS de 3.5 mm.
LÍNEA	PRO I/O ANALÓGICO	Ganancia fija de entrada con parámetros de limitación si el limitador está activado. Desactiva la opción de alimentación phantom de 48V
AES	PRO I/O AES A, PRO I/O AES B	Único modo disponible para entrada AES. Desactiva las opciones del limitador y de alimentación phantom de 48V

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ALIMENTACIÓN PHANTOM (ENERGÍA DE 48V)

Seleccione la casilla de energía **48V** para activar la alimentación phantom de 48V para un canal de audio. La opción de alimentación phantom de 48V sólo está disponible cuando el modo de canal está ajustado a EQUILIBRADO.

LIMITADOR

Seleccione la casilla **Limiter** para agregar un limitador a la cadena de señal analógica de entrada. Use el limitador en entornos dinámicos en los cuales no es práctico el uso de mezcladores externos para controlar la intensidad de la señal. El limitador está disponible solamente con entradas analógicas de audio.

PREAMPLIFICADOR

El rango del pre amplificador es de 30 dB a 60 dB. El valor predeterminado es de 32 dB. Para ajustar los niveles de amplificación, siga las instrucciones siguientes:

1. Vaya a **Menu > Settings > Audio > Pre-Amp**.
2. Mueva los deslizadores del **Pre-Amp** (pre-amplificador) hacia arriba y hacia abajo para ajustar los niveles de amplificación.
3. Para enlazar la amplificación para cada canal, vaya a **Menu > Settings > Audio > Channel** y seleccione la casilla de verificación **Gain Sliders**. Para mayor información, vaya a "[Enlace](#)" en la página anterior.

OPCIONES DE SALIDA DE AUDIO

- ▶ **BRAIN DSMC:** Una (1) salida de audífono de 2-canales. Para máxima calidad, use audífonos de impedancia elevada.
- ▶ **Pro I/O Module:** Un (1) conector XLR que soporta una salida de 2 canales a nivel analógico. La intensidad de la señal de la línea de salida no se puede controlar, y esta fija a una ganancia de -15 dB.
- ▶ **Monitor HDMI y HD-SDI:** Ambas salidas de dos (2) canales de 24-bit 48 KHz sin compresión, audio digital integrado. Seleccione y mezcle los canales estéreo en el Menú de Mezcla del Monitor en **Menu > Settings > Audio > Monitor Mix**. Para monitorear audio via HDMI o HD-SDI, el monitor de terceros debe ser compatible con audio.

CONTROL DE VOLUMEN DE LOS AUDÍFONOS (BRAIN)

El rango de volumen para el Izquierdo y Derecho es de -28 dB a -0 dB. El valor predeterminado es de 9 dB Para ajustar el volumen de los audífonos, use las siguientes instrucciones:

1. Vaya a **Menu > Settings > Audio > Headphone**.
2. Mueva los controles deslizantes de **Headphone** hacia arriba y hacia abajo para ajustar el volumen.
3. Para alternar entre enmudecer/desenmudecer, seleccione **ACTIVE** y **MUTE**, respectivamente.
4. Para enlazar el volumen para Izquierdo y Derecho, vaya a **Menu > Settings > Audio > Channel** y seleccione la casilla de verificación **Volume Sliders**, Para mayor información, vaya a "[Enlace](#)" en la [página 158](#).



Figure: Volumen de los Audífonos

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CONTROL DE MEZCLA DE AUDIO (MEZCLA DE CÁMARAS, MEZCLA POSTERIOR, Y MEZCLA DE MONITORES)

La cámara contiene un mezclador digital de audio que controla los ajustes de volumen y estéreo para cada canal de entrada. El mezclador afecta el monitoreo de audio (tal como audífonos) y el audio grabado a dispositivos externos. El mezclador NO afecta el audio integrado en el archivo R3D.

El rango para cada canal es de 0% a 100%. El valor predeterminado para cada canal activo es 100%. Los canales 3 y 4 están activos únicamente cuando hay entrada de audio por medio del Módulo.Pro I/O.

El mezclador digital normaliza cada salida para evitar que la salida exceda el rango de la señal. Por ejemplo, si usted pasa el Canal 1 a una salida al 100%, y luego mezcla el Canal 2 a la misma salida, el nivel del Canal 1 se reduce a 50%.

Asigne cada canal de audio al lado izquierdo, centro o lado derecho de la mezcla de estéreo. Mueva los controles deslizantes hacia arriba y hacia abajo para ajustar el volumen.

Usted puede controlar el volumen y estéreo para cada opción de monitoreo de audio:

- ▶ **Cam Mix:** Audífonos conectados a la cámara.
- ▶ **Rear Mix:** Línea de salida conectada al Módulo Pro I/O. La ganancia de entrada es fija.
- ▶ **Monitor Mix:** Los monitores externos HDMI y los monitores HD-SDI compatibles con audio.

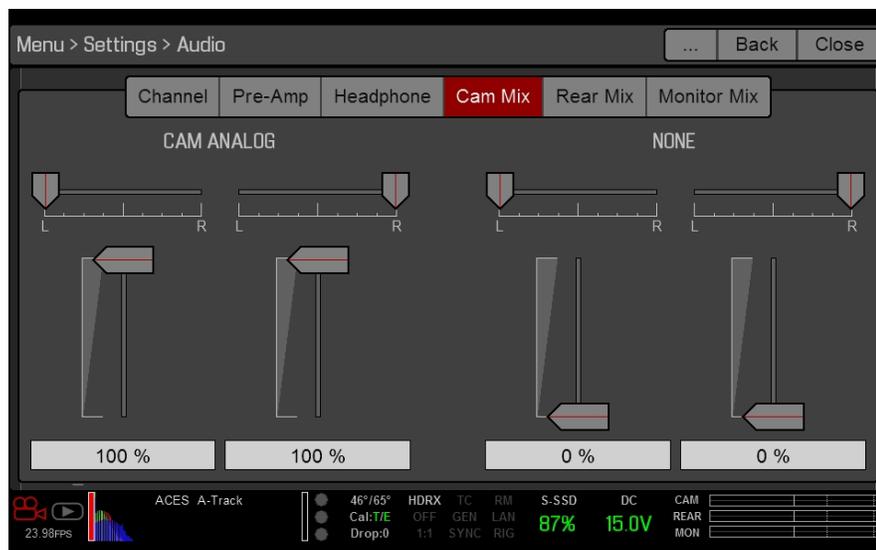


Figure: Mezcla de Audio

MEDIDOR DE AUDIO (MEDIDOR VU)

El medidor de audio se presenta en la esquina inferior derecha del visor, y muestra ya sea los canales entrantes de audio (predeterminado), o el audio de salida (Cam Mix, Rear Mix, y Monitor Mix). Para mayor información, vaya a "[VU Meter \(Medidor de Audio \(Medidor VU\)\)](#)" en la [página 95](#).

CANALES DE ENTRADA DE AUDIO

Cuando usted selecciona Entrada como la Fuente del Medidor VU, el Medidor de Audio muestra los canales de entrada de Audio (predeterminado). Para mayor información, vaya a "[VU Meter \(Medidor de Audio \(Medidor VU\)\)](#)" en la [página 95](#). Los Canales 1 y 2 son los canales predeterminados, que se correlacionan con las entradas de Micrófono 1 y Micrófono 2 en la cámara. Los canales 3 y 4 están desactivados a menos que la cámara detecte entrada de audiopor medio del Módulo Pro I/O.

Los nombres de canales seleccionados en el menú de Audio determinan los nombres de canal presentados en el Medidor de Audio. Para mayor información, vaya a "[Medidor de Audio \(Medidor VU\)](#)" arriba.

El Medidor de Audio muestra la señal de entrada de audio cuando una fuente se selecciona, aún si el canal no está grabado. Cuando se graba un canal, el indicador de canal a la izquierda del Medidor de Audio está verde .

AUDIO DE SALIDA

Cuando usted selecciona Salida como la Fuente del Medidor VU, el Medidor de Audio muestra los niveles de Cam Mix, Rear Mix, y Monitor Mix. Para mayor información, vaya a "[VU Meter \(Medidor de Audio \(Medidor VU\)\)](#)" en la [página 95](#).

Al grabar a un dispositivo externo, utilice los niveles de Salida (Output) para ayudar a monitorear el audio grabado con precisión.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

NIVELES DE MEDIDOR DE AUDIO

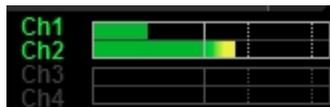


Figure: Medidor de Audio

La cámara actualiza el Medidor de Audio 12 veces por 2° con la señal máxima del último período de 1/12 de segundo. El rango del Medidor de Audio es de -52 dBFS a 0 dBFS.

Las líneas y colores indican el riesgo de recorte como lo describe la tabla siguiente:

LÍNEA	DBFS	COLOR DE LA BARRA	DESCRIPCIÓN
Primera línea (orilla extrema izquierda; sólida)	-52 dBFS	Verde	El Audio no se está recortando
Segunda línea(sólida)	-20 dBFS	Verde	El Audio no se está recortando
Tercera línea (discontinua)	-12 dBFS	Amarillo	El Audio está cerca de ser recortado
Cuarta línea (discontinua)	-2 dBFS	Rojo	El Audio se está recortando
Quinta línea (orilla del extremo derecho, sólida)	0 dBFS	Rojo	El Audio se está recortando (si la señal excede -1 dBFS, la barra entera está roja)

NOTE: En los sistemas de transmisión y post producción americanos, -20 dBFS corresponden más o menos a 0 VU y 4 dBu. En un sistema digital, dBu es una aproximación; la unidad correcta para niveles de audio digital es dBFS.

AUDIO DURANTE LA REPRODUCCIÓN

La Cámara reproduce todos los canales grabados durante reproducción (por medio de los audífonos o monitores HDMI y HD-SDI), y automáticamente desennudece cualquier salida enmudecida de audio.

Para tener acceso a los ajustes de audio durante la reproducción, vaya a **Menu > Settings > Audio** y seleccione las siguientes pestañas:

- ▶ Control
- ▶ Mix

CHAPTER 7: SISTEMA REDMOTE

DESCRIPCIÓN GENERAL REDMOTE

La REDMOTE® es una unidad de control remoto de la cámara que se une a la parte posterior de la cámara u otro módulo de expansión. Cuando está separado de la cámara, el REDMOTE proporciona control inalámbrico de la cámara utilizando el protocolo patentado R.C.P.™. Ya sea que esté unido a la cámara u operando de manera inalámbrica, el REDMOTE proporciona acceso a todos los controles necesarios, incluyendo inicio/detención de grabación, Velocidad del Obturador, Balance de Blancos, ISO y teclas programables por el Usuario. La pantalla de color LCD muestra ajustes clave de la cámara, incluyendo capacidad de los medios y de la batería, código de tiempo y nombre del clip, datos de la lente e información de exposición.

La REDMOTE tiene una batería recargable de iones de Litio que se recarga automáticamente al estar conectada a la cámara u otro módulo. También se puede recargar usando el conector integrado USB 2.0. Bajo condiciones típicas de operación, la REDMOTE proporciona hasta ocho (8) horas de duración de la batería y es compatible con comunicación inalámbrica a un rango de aproximadamente 50 pies. La REDMOTE es compatible con 16 (0-15) canales inalámbricos , que van desde 2.4 Ghz hasta 2.4835 Ghz. El canal predeterminado es 0.

IMPORTANT: Para operar de manera apropiada, actualice el firmware tanto de REDMOTE como de la cámara a la versión más reciente.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CONTROLES, CONECTORES Y LEDS REDMOTE

Esta sección describe los controles, conectores y la pantalla de color LCD (Pantalla de Cristal Líquido), de REDMOTE.

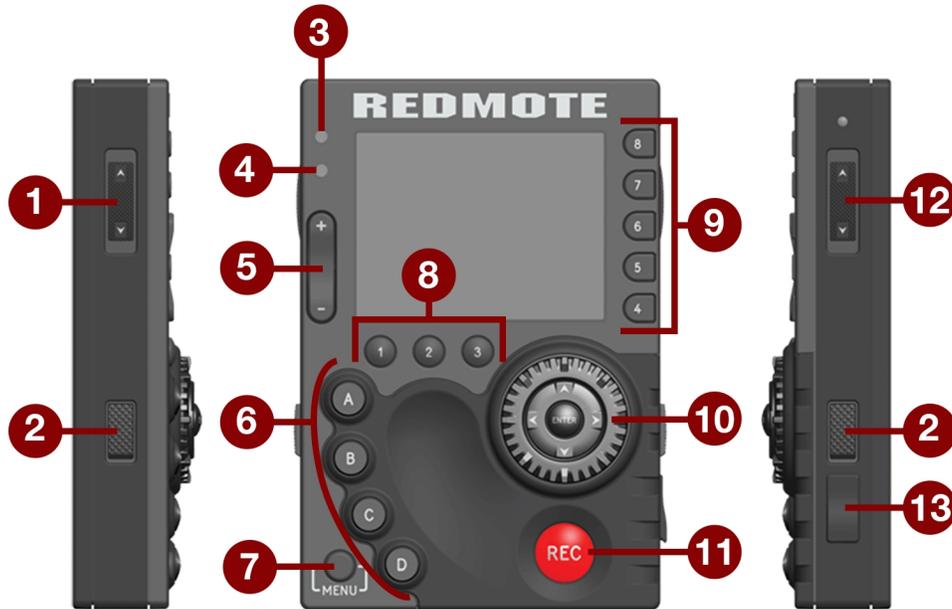


Figure: REDMOTE

La siguiente tabla describe las acciones predeterminadas de control de REDMOTE. Cada control también es programable.

#	CONTROL REDMOTE	DESCRIPCIÓN
1	Selector Fijas/Movimiento	Alterna entre modo de imagen Fija/En movimiento, activado en el firmware v6.0 o posterior
2	Botones de Liberación	Presione y mantenga para desacoplar la REDMOTE
5	Interruptor Oscilante	Arriba: El iris se abre; Abajo: El iris se cierra
6	Teclas de Función de Usuario	Vaya a " Funciones predefinidas de las teclas " en la página 256.
7	Botón Menu	Alterna entre los menús básico y avanzado
8	Botones de Menú Suave (1-3)	Vaya a " Botones de Menú Suave REDMOTE (1-3) " en la página siguiente.
9	Botones de Menú Suave (4-8)	Vaya a " Personalización de los Menús de Ajustes REDMOTE " en la página 170.
10	Grupo de Navegación	Vaya a " Grupo de Navegación " en la página 167.
11	Botón de Enfoque (Focus)/Grabación	Presionado parcialmente inicia autoenfoco; presionado totalmente alterna inicio/detención de grabación
12	Interruptor Energía/Seguro	Vaya a " Selector de Energía/Cierre del Teclado " en la página 167.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

#	CONTROL REDMOTE	DESCRIPCIÓN
13	Puerto de Energía Mini-USB	Carga la batería interna; actualización de firmware

Para una lista completa de las funciones predeterminadas de usuario para la REDMOTE, vaya a ["Funciones predefinidas de las teclas"](#) en la página 256.

LEDS DE REDMOTE

Hay dos (2) indicadores LED de estado ubicados arriba del interruptor oscilante en el lado izquierdo de la pantalla LCD (Pantalla de Cristal Líquido).

#	LED DE REDMOTE	COLOR/PARPADEO	DESCRIPCIÓN
3	LED de Energía/Grabación	Rojo	Inicio de la cámara; cámara grabando
4	LED de Estado/Conectividad	Verde	Cámara lista; REDMOTE conectado
		Verde parpadeando	Buscando/Estableciendo comunicación

BOTONES DE MENÚ SUAVE REDMOTE (1-3)

Hay tres (3) Botones Primarios de Menú Suave ubicados debajo del lado izquierdo de la LCD (Pantalla de Cristal Líquido) de la REDMOTE. Estos botones proporcionan un acceso rápido a las operaciones avanzadas de la REDMOTE.

- ▶ **Button 1:** Acceso al Menú de Conexión.
- ▶ **Button 2:** Alternar entre Modos Local y Remoto.
- ▶ **Button 3:** Acceso al Menú de Configuración.

MODOS DE CONTROL REDMOTE

Presione el **Button 2** para alternar entre el Modo Remoto y el Modo Local. El modo actual aparece en la LCD (Pantalla de Cristal Líquido) de la REDMOTE directamente arriba de los Botones Primarios del Menú Suave. Use la **Rueda de Desplazamiento** y las **Teclas Direccionales** para navegar con el cursor. Para mayor información, vaya a ["Grupo de Navegación"](#) en la página siguiente.

- ▶ **Local Mode:** Navegue los menús utilizando los controles y la pantalla de la REDMOTE.
- ▶ **Remote Mode:** Navegue los menús con los controles de la REDMOTE usando un monitor unido LCD, EVF, u otro monitor como referencia.

NOTE: Cuando esté en Modo Remoto, el artículo actual del menú no aparece en la REDMOTE.

CONFIGURACIÓN DE REDMOTE

El Menu de Configuración incluye:

- ▶ **Turn Wireless On/Off:** Alterna el enlace inalámbrico de RED Command Protocol para encenderlo/apagarlo.
- ▶ **Setup System:** Proporciona acceso a los ajustes de REDMOTE.
- ▶ **Setup Slot:** Programe las ranuras del menú en la LCD (Pantalla de Cristal Líquido) de REDMOTE.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA

El Menú de Configuración del Sistema le permite cambiar los ajustes de REDMOTE y muestra el direccionamiento MAC y la versión de firmware de REDMOTE.

Las siguientes configuraciones ajustables están disponibles:

- ▶ **Brightness:** La intensidad de la retroiluminación de la LCD (Pantalla de Cristal Líquido). Ajuste el valor al máximo para visibilidad a la luz del día, o redúzcala para operación estándar y una duración prolongada de la batería. El valor predeterminado es Máximo.
- ▶ **Volume:** El Volumen de la bocina de REDMOTE. El valor predeterminado es Mínimo.
- ▶ **Auto Shutdown:** Período de tiempo de inactividad antes de que REDMOTE se apague automáticamente. El valor predeterminado es Apagado.

GRUPO DE NAVEGACIÓN

Use el Grupo de Navegación para navegar los menús de la cámara y cambiar ajustes.

- ▶ **Rueda de Desplazamiento:** Seleccione y ajuste el valor de un ajuste seleccionado.
- ▶ **Teclas Direccionales (Control Direccional):** Navegue los menús.
- ▶ **ENTER:** Presione **ENTER** para confirmar un ajuste o acceder al menú seleccionado.

SELECTOR DE ENERGÍA/CIERRE DEL TECLADO

- ▶ **Encender:** Presione y mantenga el selector en la posición hacia abajo durante dos (2) segundos.
- ▶ **Apagar:** Presione y mantenga el selector en la posición hacia abajo durante cinco (5) segundos. O presione el selector a la posición hacia abajo y suelte para tener acceso al menú de Shutdown.
- ▶ **Teclas de Seguro:** Mueva el selector a la posición hacia arriba para evitar la operación no intencional. “KEYS LOCKED” aparece directamente arriba de los botones del menú suave primario cuando el seguro está habilitado.

CONCEPTOS BÁSICOS DE REDMOTE

Esta sección describe las operaciones comunes de REDMOTE.

PARA ACOPLAR LA REDMOTE

1. Coloque el acoplador REDMOTE V-Mount sobre el V-Mount en el BRAIN o módulo posterior.
2. Deslice el REDMOTE hacia abajo hasta que escuche un clic, que indica que el REDMOTE está unido de manera segura.

NOTE: El acoplar el REDMOTE empareja automáticamente el REDMOTE con la cámara cuando la cámara está encendida y los ajustes inalámbricos están activados.

PARA DESACOPLAR LA REDMOTE

1. Presione ambos botones de **Apertura**, ubicados a los lados del REDMOTE.
2. Deslice el REDMOTE hacia arriba para liberarlo de la montura V-Mount en el BRAIN o el módulo posterior.
3. Quite el REDMOTE.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ENCIENDA EL REDMOTE

- ▶ Cuando está acoplado, el REDMOTE se enciende automáticamente al encender la cámara.
- ▶ Deslice y mantenga el interruptor de **Power/Key Lock** en la posición hacia abajo por dos (2) segundos, y luego suelte.

APAGUE EL REDMOTE

- ▶ Cuando está acoplado, el REDMOTE se apaga automáticamente al apagar la cámara.
- ▶ Deslice y mantenga el interruptor de **Power/Key Lock** en la posición hacia abajo por cinco (5) segundos, y luego suelte.
- ▶ Deslice y mantenga el interruptor de **Power/Key Lock** en la posición hacia abajo momentáneamente, y luego suelte. Seleccione la opción deseada del menú de Apagado y presione **Enter**:
 - ▶ **Shutdown Cam + REDMOTE**: Apagar tanto la cámara como el REDMOTE
 - ▶ **Shutdown REDMOTE**: Apagar el REDMOTE solamente.
 - ▶ **Shutdown Camera**: Apagar la cámara solamente. Opción no disponible cuando el REDMOTE está acoplado.

NOTE: Para duración máxima de la batería, quite la energía del REDMOTE presionando el interruptor de Power/Key Lock hacia la posición de apagado y suéltelo. Luego use el menú para apagar el dispositivo. Al apagar el REDMOTE usando el interruptor de Energía/Seguro, permanece un ligero consumo de energía que continúa descargando la batería.

INICIAR/DETENER GRABACIÓN

- ▶ **Start Record**: Presione y suelte el botón **REC**. El LED de Energía/Grabación se ilumina en color rojo y el valor de código de tiempo en la pantalla LCD (Pantalla de Cristal Líquido) cambia a texto de color rojo.
- ▶ **Stop Record**: Presione y suelte el botón **REC**. Cuando los procesos de grabación de medios se completan, el LED de Energía/Grabación se apaga y el valor de código de tiempo en la pantalla LCD (Pantalla de Cristal Líquido) cambia de nuevo a texto de color blanco.

PARA EMPAREJAR EL REDMOTE

Hay dos (2) maneras de emparejar el REDMOTE a una cámara:

- ▶ Acople para emparejar
- ▶ Emparejar inalámbricamente

Cuando un REDMOTE y cámara están emparejados:

- ▶ El REDMOTE muestra los ajustes de la cámara.
- ▶ Las salidas del VIEWFINDER muestran el estado RM en color verde y los indicadores de intensidad de la señal en la Fila Inferior de Estado.

NOTE: Usted puede emparejar la REDMOTE a múltiples BRAINS. Sin embargo, solo puede controlar un BRAIN a la vez.

ACOPLE PARA EMPAREJAR

1. Encienda el BRAIN.
2. Acople el REDMOTE a la parte posterior del BRAIN o al módulo posterior.

NOTE: Cuando el REDMOTE se quita de la cámara, automáticamente escanea buscando la señal inalámbrica y se conecta a esa cámara.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

EMPAREJAR INALÁMBRICAMENTE

1. Encienda la cámara.
2. Vaya a **Menu > Settings > Setup > REDMOTE**.
3. Seleccione **Scan for REDMOTES**.
4. Cuando se complete el escaneo, seleccione el REDMOTE de la lista de escaneo.
5. Seleccione **Pair ->**.
6. Seleccione **Close** para salir del menú.
7. En el REDMOTE, presione el **Button 2**.
El Menú de Conexión se abre.
8. En el REDMOTE, use la **Rueda de Desplazamiento** o las **Teclas Direccionales** para seleccionar la cámara de la lista y presione **ENTER**.
9. Si la cámara no es mostrada, seleccione **RESCAN...** y presione **ENTER**. Si la cámara aún no aparece en la lista, asegúrese de que los ajustes de la cámara están configurados apropiadamente en los menús de Comunicación y REDMOTE.
NOTE: Para ver el direccionamiento MAC del REDMOTE, vaya a **Setup > Setup System**. El direccionamiento MAC aparece en la parte inferior de la pantalla LCD (Pantalla de Cristal Líquido).

RECONECTE REDMOTE A UNA CÁMARA EMPAREJADA.

Siga las instrucciones de abajo para reconectar el REDMOTE a una cámara a la cual se ha emparejado anteriormente.

1. Presione **Button 1** para escanear buscando cámaras emparejadas dentro del rango inalámbrico. Un escaneo toma aproximadamente 20-30 segundos.
2. Seleccione la cámara y presione **Enter**.
El REDMOTE se conecta a la cámara seleccionada.
3. Si el REDMOTE no encuentra una cámara dentro del rango, seleccione **Rescan** y presione **ENTER** en el Grupo de Navegación para forzar un segundo escaneo.
NOTE: El Menú de Conexión está escondido en el LCD cuando el REDMOTE está unido a la cámara o al módulo posterior.

RECONECTE EL REDMOTE DESPUÉS DE UNA PÉRDIDA DE SEÑAL.

Cuando se pierde la comunicación inalámbrica, el REDMOTE escanea buscando la última cámara con la que estuvo emparejado. Si el REDMOTE no se puede reconectar después de 30 segundos, se abre el menú de Escaneo manual.

PARA DESCONECTAR REDMOTE DE UNA CÁMARA EMPAREJADA

1. Presione el **Button 1**.
2. Seleccione **DISCONNECT**.
3. Presione **ENTER**.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CARGUE EL REDMOTE

Una batería de REDMOTE totalmente descargada requiere aproximadamente seis (6) horas para cargarse totalmente. Usted puede utilizar el REDMOTE mientras se carga.

Cargue el REDMOTE utilizando cualquiera de los siguientes métodos:

- ▶ Acople el REDMOTE a una cámara o módulo posterior.
- ▶ Conecte el REDMOTE a una computadora, cargador de teléfono celular, u otra fuente de energía suficiente utilizando el cable RED Mini-USB-a-USB. Si la fuente de poder no proporciona suficiente voltaje, aparece el mensaje «Error de Carga».

INDICADORES DE CARGA

El indicador de batería en la esquina inferior derecha del LCD del REDMOTE indica la carga restante de la batería y el estado de la carga.

- ▶ **Verde:** La batería tiene carga suficiente, o está cargada completamente.
- ▶ **Amarillo:** La batería está algo gastada y debe ser recargada pronto.
- ▶ **Rojo:** La batería está casi descargada y debe ser recargada inmediatamente. La comunicación inalámbrica está en riesgo de pérdida cuando el indicador de batería está en color rojo.

PERSONALIZACIÓN DE LOS MENÚS DE AJUSTES REDMOTE

NOTE: Los botones 7 y 8 del menú suave no están definidos.

Al operar el REDMOTE en modo Local, usted puede configurar los ajustes mostrados en cada ventana de menú REDMOTE. Hay cinco (5) menús de ajustes REDMOTE disponibles, accesibles con los botones del menú suave (4-8).

Para personalizar los ajustes, siga las instrucciones abajo:

1. Asegúrese de que la cámara está encendida y está conectada inalámbricamente al REDMOTE.
2. Si el REDMOTE está en Modo Remoto, presione el **Button 2** para alternar a Modo Local.
3. Seleccione la página de los botones del menú suave (4-8) a la cual le gustaría asignar el ajuste deseado.
4. Use las **teclas direccionales** para mover el cursor rojo a la ubicación del ajuste deseado.
5. Presione el **Button 3**.
6. Seleccione **Setup Slot** y presione **ENTER**.
7. Seleccione el ajuste deseado de la lista disponible.
8. Presione **ENTER**.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

MENÚ DE VISUALIZACIÓN REDMOTE LCD (PANTALLA DE CRISTAL LÍQUIDO)

La LCD (Pantalla de cristal líquido) de REDMOTE muestra ajustes claves de una cámara. El menú primario de Ajuste de REDMOTE (botón 4) muestra los siguientes elementos del menú:

OBJETO REDMOTE	DESCRIPCIÓN
HDR	Muestra el estado de modo HDRX
1:1	Cuenta cuando se selecciona magnificación
Color Falso	Muestra el modo imágenes superpuestas de color falso
LAN	Indica comunicación por medio de conexión Ethernet
RIG	Indica la presencia de metadatos 3D rig
Sincronización (SYNC)	Indica el estado de sincronización del sensor del obturador
GEN	Indica la presencia de la sincronización válida de una señal Genlock/HD-SDI a Genlock
TC	Indica la presencia de una señal SMPTE válida de código de tiempo.
Aperture (apertura)	Muestra la apertura cuando se utilizan lentes compatibles Canon, Nikon, o Cooke
Distancia de Enfoque.	Muestra la distancia óptima de enfoque al usar lentes compatibles Canon, Nikon o Cooke
Sensibilidad	Sensibilidad del sensor de la cámara
Exposición	Tiempo de integración o ángulo del obturador
Temperatura del Color	Balance de Blancos
Formato	Resolución de grabación
REDCODE	Ajuste de compresión REDCODE
Velocidad de Recuadro en Grabación	Velocidad actual de captura de recuadro
Tiempo Base del Proyecto	Tiempo base actual del proyecto
Nombre del Archivo del Clip	Nombre del archivo del clip actual o del siguiente clip a ser grabado
Histograma	Histograma RGB
Modelo	EPIC o SCARLET
Estado de medios	Ubicación y % de capacidad restante de los medios
Medidor de Clip RAW	Estado de recortado RAW del sensor RGB
Timecode (Código de Tiempo)	Valor actual de Código de Tiempo
Indicador de Batería	Muestra la duración de la batería o el estado de carga del REDMOTE

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

OBJETO REDMOTE	DESCRIPCIÓN
Medidor de Audio	Selección de entrada y niveles de audio
Estado de Energía	Voltaje de alimentación DC o porcentaje restante de capacidad de la batería incluyendo el voltaje actual de alimentación
Camera ID	Muestra la ID de la cámara
Estado Inalámbrico	Muestra la intensidad de la señal al estar conectado de modo inalámbrico

ACTUALIZAR EL FIRMWARE DE REDMOTE

Esta sección describe el proceso de actualización del firmware REDMOTE utilizando Mac®, Windows®, y la cámara.

ACTUALIZAR REDMOTE CON CÁMARA

Cuando usted acopla un REDMOTE, la cámara verifica el firmware de REDMOTE. Si el firmware está un poco desactualizado, usted puede actualizar por medio de la cámara. Si el firmware de REDMOTE está severamente obsoleto, se le indicará que instale las actualizaciones por medio de USB.

NOTE: La REDMOTE y la cámara deben ser re emparejadas después de actualizar el firmware de la cámara.

ACTUALIZAR REDMOTE (MAC)

Esta sección describe el proceso de actualización del firmware REDMOTE utilizando una Mac

INSTALACIÓN DE LA HERRAMIENTA DE ACTUALIZACIÓN REDMOTE (MAC)

La herramienta de actualización REDMOTE le permite actualizar el firmware de REDMOTE desde su computadora.

1. Descargue la **herramienta de actualización REDMOTE**, disponible en www.red.com/downloads.
2. Descomprima y abra el archivo zip.
3. Abra la carpeta de la herramienta de actualización **REDMOTE_Upgrade_Utility**.
4. Abra la carpeta **Mac**.
5. Abra **REDMOTE.dmg**.
6. Abra la Herramienta de Actualización **REDMOTE Upgrade Utility**.
7. Continúe a "**Configure la conexión REDMOTE con la Computadora (Mac)**" en la página siguiente.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CONFIGURE LA CONEXIÓN REDMOTE CON LA COMPUTADORA (MAC)

Establezca una conexión entre la computadora y REDMOTE.

1. Desactive WiFi y desconecte el cable Ethernet conectado a su computadora.
2. Conecte un cable USB a mini USB entre la Mac y el conector USB en el REDMOTE.
3. Abra **System Preferences** y seleccione **Network**.
4. Busque un dispositivo llamado **RNDIS/...Gadget**.
5. Cambie el Ajuste **Configure IPv4** a **Manually**.
6. En el campo **IP Address** introduzca **192.168.0.1**.
7. En el campo **Subnet Mask** introduzca **255.255.255.0**.

8. Pulse **Apply**.

El Estado cambia a Conectado.

9. Vuelva a la Herramienta de Actualización **REDMOTE Upgrade Utility** y pulse **Connect** para establecer una conexión con el REDMOTE.

El mensaje "Connection is Established With REDMOTE". aparece cuando está conectado. Si la conexión no esta establecida, desactive todas las conexiones de Internet e intente de nuevo.

10. Vaya a "[Para actualizar el firmware de REDMOTE \(Mac\)](#)" en la página siguiente.

NOTE: Una conexión de Internet interfiere con el intento de la computadora para reconocer el REDMOTE.

NOTE: Cuando está conectado apropiadamente con la computadora, el indicador de carga de la batería parpadea.

NOTE: Después de introducir el direccionamiento IP, usted no se puede conectar durante el procedimiento de actualización. Si la dirección IP es 0.0.0.0 y el Estado del dispositivo es Connected, usted podría necesitar re ingresar la dirección IP.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

PARA ACTUALIZAR EL FIRMWARE DE REDMOTE (MAC)

1. Descargue **REDMOTE Firmware**, disponible en www.red.com/downloads.
 2. Descomprima el archivo zip.
 3. Abra la carpeta **REDMOTE_vX.X.XX**.
 4. Pulse **Select File** en la herramienta de actualización **REDMOTE Upgrade Utility**.
 5. Abra el archivo **redmote.1.bin** en la carpeta **REDMOTE_Firmware_vX.X.XX**.
Aparece el mensaje "Selected File: redmote.1.bin".
 6. Pulse en **Start Upgrade**.
Cuando se completa la transferencia del archivo, el REDMOTE muestra el mensaje "Firmware Upgrade Successfully Done".
 7. Pulse **OK**.
 8. Pulse **Disconnect** para cerrar la herramienta de actualización REDMOTE Upgrade Utility.
La REDMOTE se reinicia automáticamente.
Después de que se completa la actualización, el REDMOTE muestra los mensajes "POWER UP" y después "SEARCHING".
 9. Seleccione **Cancel**.
 10. En el REDMOTE, vaya a **Setup > Setup System** y verifique la versión actual del firmware de REDMOTE.
La actualización de REDMOTE está completa.
 11. Podría ser necesario que usted re empareje el REDMOTE con la cámara después de actualizar el firmware. Para mayor información, vaya a "[Para emparejar el REDMOTE](#)" en la página 168.
- NOTE:** Revise las instrucciones en el read_me_redmote_vX.X.XX contenidas en el archivo REDMOTE_vX.X.XX.zip.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

PARA ACTUALIZAR REDMOTE (WINDOWS)

Esta sección describe el proceso de actualización del firmware de REDMOTE utilizando Windows.

INSTALACIÓN DE LA HERRAMIENTA DE ACTUALIZACIÓN DE REDMOTE (WINDOWS)

1. Descargue la herramienta de actualización **REDMOTE**, disponible en www.red.com/downloads.
2. Descomprima y abra el archivo zip.
3. Abra la carpeta de la herramienta de actualización **REDMOTE_Upgrade_Utility**.
4. Abra la carpeta **Win**.
5. Abra **REDMOTE_upgrade_setup.exe**.
6. Haga clic en **Extract All**.
7. Seleccione un destino y haga clic en **Extract**.
8. Vaya a la ubicación en la cual usted extrajo el archivo **DSMC_Toolkit_vX.X**.
9. Abra la carpeta de la herramienta de actualización **REDMOTE_Upgrade_Utility**.
10. Abra la carpeta **Win**.
11. Abra **REDMOTE_upgrade_setup.exe**. El Acuerdo de Licencia se abre.
12. Haga clic en **I Agree**.
13. Asegúrese de que la casilla de verificación **Install REDMOTE Firmware update** está seleccionada y luego haga clic en **Next**.
14. Seleccione un destino y haga clic en **Next**.
15. Seleccione una carpeta del **Menú Inicio** donde se crearán los atajos del programa. Por defecto es REDMOTE Update.
16. Haga clic en **Install**.
17. Haga clic en **Close** después de que se complete exitosamente la instalación.
18. Vaya a "[Configure la Conexión REDMOTE con la Computadora \(Windows\)](#)" en la página siguiente.

NOTE: Si ocurre un error durante la instalación de la herramienta de actualización REDMOTE, haga clic derecho en el archivo de instalación y seleccione **Ejecutar como Administrador** para proceder.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CONFIGURE LA CONEXIÓN REDMOTE CON LA COMPUTADORA (WINDOWS)

Establezca una conexión entre la computadora y REDMOTE.

1. Desactive WiFi y desconecte el cable Ethernet conectado a su computadora.
2. Conecte un cable USB a mini USB entre la computadora y el conector USB en el REDMOTE.
Si está haciendo la conexión por primera vez, se instala un controlador RNDIS/Gadget en el sistema.
Al instalarse el controlador, el indicador de carga de la batería parpadea en el REDMOTE.
3. Abra el programa **REDMOTE_update** desde la carpeta del **Menú Inicio** para la cual creó el atajo.
4. Haga clic en **Connect** para establecer una conexión entre el REDMOTE y REDMOTE_update.
Cuando el REDMOTE está conectado, aparece el mensaje "Connection is Established With REDMOTE". Si la conexión no está establecida, deshabilite todas las conexiones de internet e intente de nuevo.
5. Vaya a "**Para actualizar el Firmware de REDMOTE (Windows)**" **abajo**.

NOTE: Una conexión de Internet interfiere con el intento de la computadora para reconocer el REDMOTE.

NOTE: Si el REDMOTE no se conecta a la computadora de Windows, descargue el archivo **REDMOTE Firmware** de www.red.com/downloads, abra el **archivo read_me_redmote_vX.X.XX**, y siga las instrucciones para configurar la conexión de la red manualmente. Para asistencia adicional, póngase en contacto con **RED SUPPORT** en <https://support.red.com>.

PARA ACTUALIZAR EL FIRMWARE DE REDMOTE (WINDOWS)

1. Descargue **REDMOTE Firmware**, disponible en www.red.com/downloads.
2. Descomprima el archivo zip.
3. Abra la carpeta **REDMOTE_Firmware_vX.X.XX**.
4. Pulse **Select File** en la herramienta de actualización **REDMOTE Upgrade Utility**.
5. Vaya al archivo **redmote.1.bin** ubicado en la carpeta **REDMOTE_Firmware_vX.X.XX** y haga clic en **Open**.
Aparece el mensaje "Selected File: redmote.1.bin".
6. Pulse en **Start Upgrade**.
Cuando se complete la transferencia del archivo, el REDMOTE muestra el mensaje "Firmware Upgrade Successfully Done".
7. Pulse **OK**.
8. Pulse **Disconnect** para cerrar la herramienta de actualización REDMOTE Upgrade Utility.
El REDMOTE se reinicia.
Después de que se completa la actualización, el REDMOTE muestra los mensajes "POWER UP" y después "SEARCHING".
9. Seleccione **Cancel**.
10. En el REDMOTE, vaya a **Setup > Setup System** y verifique la versión actual del firmware de REDMOTE.
La actualización de REDMOTE está completa.
11. Podría ser necesario que usted re empareje el REDMOTE con la cámara después de actualizar el firmware. Para mayor información, vaya a "**Para emparejar el REDMOTE**" en la **página 168**.

NOTE: Revise las instrucciones **read_me_redmote_vX.X.XX** contenidas en el archivo **REDMOTE_vX.X.XX.zip**.

CHAPTER 8:

CONFIGURACIÓN DE CÓDIGO DE TIEMPO, GENLOCK, MULTI CÁMARAS

Este capítulo describe operaciones de código de tiempo, genlock y de cámaras múltiples tales como 3D y configuración de conjunto.

TIMECODE (CÓDIGO DE TIEMPO)

El Código de Tiempo es una secuencia numérica basada en SMPTE12M que ayuda en la administración y sincronización del metraje y audio. El código de tiempo está integrado en archivos grabados RAW como metadatos y en metadatos HANC proporcionados por la salida de monitor HD-SDI. La cámara puede generar códigos de tiempo por si misma o puede recibir y sincronizarse al código de tiempo generado por una fuente externa.

El código de tiempo aparece en la esquina inferior derecha del Área de Acción en Vivo en la interfaz gráfica del usuario (GUI) y está integrado como metadatos. El código de tiempo está representado como una secuencia de ocho (8) dígitos (HH:MM:SS:FF), donde:

- ▶ **HH:** Horas
- ▶ **MM:** Minutos
- ▶ **SS:** Segundos
- ▶ **FF:** Recuadros

NOTE: El código de tiempo es más preciso y efectivo cuando se le acopla con genlock. Para mayor información, vaya a "[Genlock](#)" en la [página 180](#).

NOTE: La cámara no puede emitir código de tiempo generado internamente por si misma. Se requiere un Módulo Pro I/O o REDCAST® para emitir código de tiempo generado por la cámara.

NOTE: Para mayor información sobre metadatos HANC, consulte [Información de Metadatos HD-SDI HANC](#), disponible en www.red.com/developers.

PARA CONFIGURAR EL CÓDIGO DE TIEMPO INTERNO

Para configurar y ajustar el código de tiempo generado por la cámara, siga las instrucciones abajo:

1. Vaya a **Menu > Settings > Project > Timecode**.
2. Seleccione el modo deseado de **Timecode Display**.
3. Ajuste **Source** a **User Provided**.
4. Use los controles adicionales para sincronizar el código de tiempo TOD con el RTC o configúrelo manualmente. De manera alterna, vaya a **Menu > Media > Device > Format Media...** Para ajustar el código de tiempo Edge manualmente.

El indicador **TC** en la Fila Inferior de Estado permanece en color gris cuando el código de tiempo interno está activado.

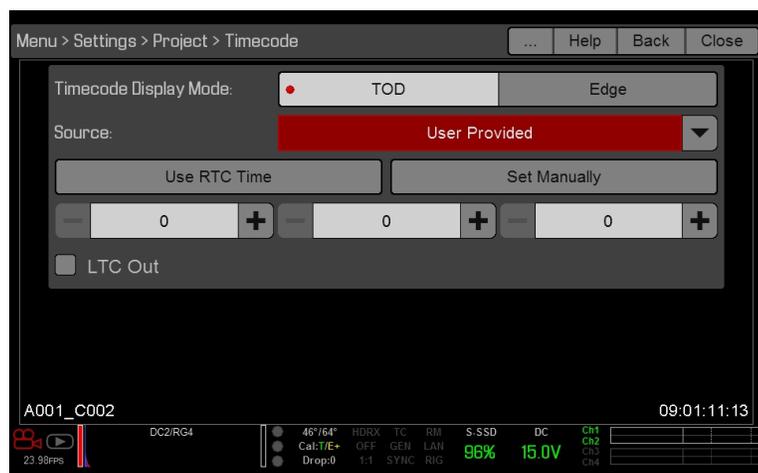


Figure: Source: User Provided

5. Seleccione la casilla de verificación **LTC Out** para llevar a cabo una Salida de Código de Tiempo Linal, si es aplicable.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

PARA INTRODUCIR UN CÓDIGO DE TIEMPO EXTERNO

Para introducir código de tiempo generado por un dispositivo externo, siga las instrucciones abajo:

1. Conecte el generador de código de tiempo externo a la cámara:
 - ▶ Conecte el puerto **SYNC** (00B LEMO) en la cámara al dispositivo (BNC amarillo) utilizando un cable de sincronización 3BNC-a-00 LEMO.
2. Vaya a **Menu > Settings > Project > Timecode**.
3. Seleccione el modo deseado de **Timecode Display**.
4. Ajuste **Source** a **External: BRAIN**.

El indicador **TC** en la Fila Inferior de Estado se vuelve verde cuando una fuente externa de código de tiempo está asegurada.

NOTE: Cuando una fuente externa esta seleccionada pero no presente, el código de tiempo muestra los ajustes proporcionados por el usuario.

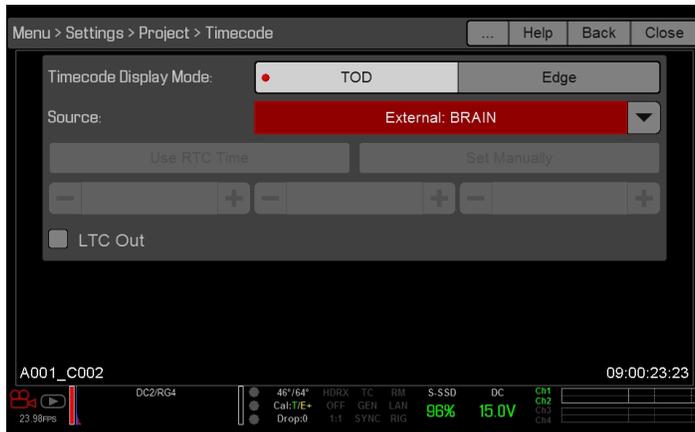


Figure: Source: External

CABLE REQUERIDO

- ▶ Cable de Sincronización **790-0154**: 3BNC-a-00 LEMO

GENLOCK

Bloqueo de generador (genlock) es una señal de tres niveles utilizada para sincronizar sistemas de video y audio. El Genlock está basado en SMPTE 296M y 274M. Hay dos (2) modos importantes de sincronización genlock:

- ▶ Sincronización del Monitor
- ▶ Sincronización del Sensor

NOTE: Para el funcionamiento correcto de genlock, las cámaras deben estar en la misma versión de firmware, y deben estar utilizando el mismo tiempo base de proyecto y la misma velocidad de grabación de recuadro.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

SINCRONIZACIÓN DEL MONITOR

La sincronización del monitor ocurre cuando se proporciona una señal genlock que es compatible con la frecuencia actual de salida del monitor. La sincronización del monitor es alcanzable aún si la cámara está utilizando otra forma de sincronización para sincronizar el sensor de la cámara.

1. Conecte el dispositivo genlock a la cámara:
 - ▶ Conecte el puerto **SYNC** en la cámara al dispositivo (BNC verde) utilizando un cable de sincronización 3BNC-a-00 LEMO.
2. Ajuste la frecuencia para la salida HD-SDI (seleccione **Auto** para emparejar automáticamente la salida HD-SDI al Tiempo Base actual del Proyecto). Para mayor información, vaya a "[Frecuencia](#)" en la [página 88](#).

La sincronización del monitor ocurre cuando se proporciona una señal genlock que es compatible con la frecuencia actual de salida del monitor. Cuando se logra la sincronización del monitor, el indicador **GEN** en la Fila Inferior de Estado se ilumina de color verde.



Figure: Frecuencia de Salida HD-SDI

CABLE REQUERIDO

- ▶ Cable de Sincronización **790-0154**: 3BNC-a-00 LEMO

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

SINCRONIZACIÓN DEL SENSOR

NOTE: HDRX® no está disponible cuando el Sincronizador de Sensor Genlock está habilitado.

La Sincronización del Sensor se logra cuando se proporciona una señal genlock que es compatible con la frecuencia de salida del monitor, el tiempo base del proyecto, y la velocidad de recuadro de grabación. En modo de sincronización del sensor, el tiempo de sensor está sincronizado con la señal genlock. La sincronización de sensor requiere los siguientes ajustes sincronizados:

AJUSTE	RUTA DE UBICACIÓN DEL MENÚ
Frecuencia de la señal Genlock	N/A; dispositivo genlock externo
Frecuencia de salida del monitor HD-SDI	Menu > Settings > Display > Monitor Control
Tiempo Base del Proyecto	Menu > Settings > Project > Frame Rate
Velocidad de Recuadro en Grabación	Menu > Settings > Project > Frame Rate

Para ajustar y habilitar el Modo de Sincronización de Sensor, siga las instrucciones siguientes:

1. Conecte el puerto **SYNC** en la cámara al dispositivo (BNC verde) utilizando un cable de sincronización 3BNC-a-00 LEMO.
2. Vaya a **Menu > Settings > Setup > GPIO/Sync > Sync**.
3. Seleccione **Genlock** del menú desplegable de **Sensor Sync Mode**.
4. Seleccione **BRAIN** del menú desplegable de **Genlock Source**.



Figure: Sync Settings

5. Ajuste la frecuencia para la salida HD-SDI (seleccione **Auto** para emparejar automáticamente la salida HD-SDI al Tiempo Base actual del Proyecto). Para mayor información, vaya a "**Frecuencia**" en la página 88.

El indicador **GEN** en la Fila Inferior de Estado cambia a verde cuando hay una señal compatible genlock presente y genlock está habilitado. El indicador SYNC en la Fila Inferior de Estado cambia a verde cuando se logra la Sincronización del Sensor.

CABLE REQUERIDO

- ▶ Cable de Sincronización **790-0154**: 3BNC-a-00 LEMO

OPERACIÓN MAESTRO/ESCLAVO

NOTE: La cámara Maestra controla los parámetros de metadatos y los parámetros básicos de las cámaras Esclavas. Cualesquiera otros cambios de ajustes requeridos por las cámaras Esclavas deben hacerse antes de grabar.

Esta sección describe la operación en la configuración Maestro/Esclavo y las convenciones de nomenclatura de clips para los clips grabados en esas cámaras. La configuración Maestro/Esclavo es la más común para producciones Estéreo/3D.

Cuando las cámaras se operan en una configuración Maestro/Esclavo, usted puede llevar a cabo las siguientes operaciones:

- ▶ **Power:** Apague la cámara Maestra para apagar ambas cámaras.
- ▶ **Record:** Presione la tecla **PWR/REC** en la cámara Maestra para iniciar/detener la grabación en ambas cámaras.
- ▶ **Change Settings:** Cambie los ajustes en la cámara Maestra para cambiar los ajustes en la cámara Esclava.

Para que funcione una configuración Maestro/Esclavo, las cámaras deben tener los mismos:

- ▶ Versión de Firmware
- ▶ Tiempo base del Proyecto
- ▶ Velocidad de Recuadro en Grabación
- ▶ BRAIN
- ▶ Sensor

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CONFIGURAR LA OPERACIÓN MAESTRO/ESCLAVO

1. Conecte las cámaras utilizando el cable Gig-E Maestro/Esclavo (Master/Slave):
 - A. Conecte el puerto **GIG-E** en una cámara al puerto **GIG-E** en la otra cámara.
2. En la cámara Maestra, siga las instrucciones siguientes:
 - A. Vaya a **Menu > Settings > Setup > Communication**.
 - B. Escriba con el teclado un nombre para la cámara (Ejemplo: CAM A, LEFT, MASTER, etc) en el campo **Camera ID**.
 - C. Ajuste **Target** a **All**.



Figure: Ajustes Maestros

- D. Vaya a **Menu > Settings > Setup > Communication** y seleccione la pestaña **Ethernet**.
- E. Seleccione la casilla de verificación **Camera to Camera**.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

3. En la(s) cámara(s) Esclavas, siga las instrucciones siguientes:
 - A. Vaya a **Menu > Settings > Setup > Communication**.
 - B. Escriba con el teclado un nombre para la cámara (Ejemplo: CAM B, RIGHT, SLAVE, etc) en el campo **Camera ID**.
 - C. Ajuste **Target a None**.



Figure: Ajustes Esclavo

- D. Vaya a **Menu > Settings > Setup > Communication** y seleccione la pestaña **Ethernet**.
- E. Seleccione la casilla de verificación **Camera to Camera**.

El indicador LAN en el marco Inferior de Estado se ilumina de color verde.

NOTE: Las cámaras también pueden ajustarse en una configuración Master/Master. Para configurar Mster/Master, ajuste **Target** a **All** en ambas cámaras, permitiendo que cualquiera de las cámaras haga cambios al registro de control start/stop.

CABLE REQUERIDO

Cable Gig E Master/Slave (Maestro/Esclavo) **790-0163** de (4')

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

AJUSTE EL REEL NUMBER, CAMERA ID, Y LA POSICIÓN DE LA CÁMARA

NOTE: Los ajustes de la Camera ID y de la Posición de la Cámara también pueden encontrarse en **Menu > Settings > Project > Slate > Camera**.

Para preparar los ajustes de media y pizarra para una producción Maestro/Esclavo o Estéreo/3D, siga las siguientes instrucciones:

1. En ambas cámaras Maestro y Esclavo, vaya a **Menu > Media > Device > Format Media...**
2. En ambas cámaras Maestro y Esclavo, seleccione los ajustes deseados para **Reel Number** y Camera ID. Los ajustes de Reel Number y Camera ID en ambas cámaras deben coincidir.
3. En la cámara Maestra, cambie el ajuste **Camera Position** a Izquierdo, que representa “ojo izquierdo”.

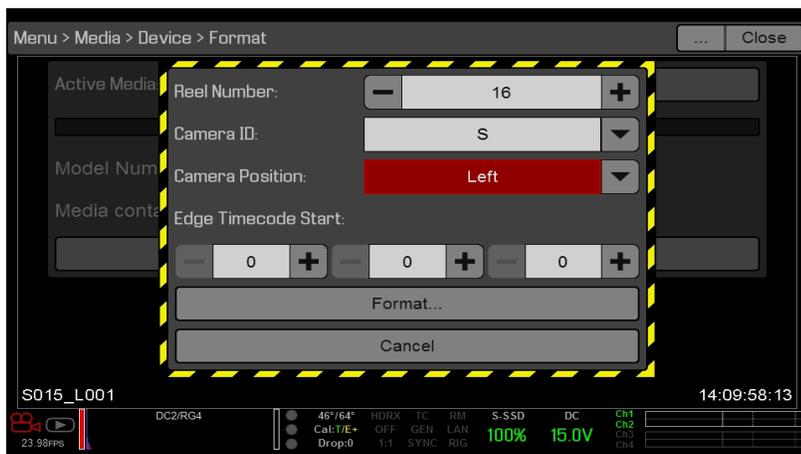


Figure: Ajustes Maestros

4. En la cámara Esclava, cambie el ajuste **Camera Position** a Derecho, que representa “ojo derecho”.
5. En ambas cámaras, seleccione **Format...** a formato de media y ajuste los parámetros de Reel Number, Camera ID, y Camera Position.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CONVENCIONES DE NOMENCLATURA DE CLIPS CON MÚLTIPLES CÁMARAS

Esta sección describe las convenciones de nomenclatura automática generada por la cámara sobre la base de los ajustes de la pizarra. Las Cámaras usan los parámetros del Número de Rollo, ID de la Cámara, y Posición de la Cámara, para generar un nombre personalizado para el clip.

Por ejemplo, si usted tiene dos (2) cámaras en configuración Maestro/Esclavo (Master/Slave) y formatea los medios en ambas cámaras con los siguientes ajustes:

CÁMARA	REEL NUMBER	CAMERA ID	CAMERA POSITION
Maestro	1	S	Izquierdo
Esclavo	1	S	Derecho

El primer clip grabado por esta configuración de cámara Maestro/Esclavo es:

- ▶ **Maestro:** S001_L001_0503B6.R3D
- ▶ **Esclavo:** S001_R001_0503R7.R3D

NOTE: B6 y R7 son ejemplos de caracteres comodín generados por la cámara.

NOTE: Si ambas cámaras tienen un parámetro de Camera Position en Izquierdo, los clips grabados tendrán la misma estructura en el nombre de los archivos, con la excepción de los caracteres comodín generados por la cámara. For ejemplo:

- ▶ **Maestro:** A001_C001_0503B6.R3D
- ▶ **Esclavo:** A001_C001_0503R7.R3D

NOTE: El Reel Number, Camera ID, y Camera Position pueden ser ajustados al formatear los medios.

AJUSTAR CONFIGURACIÓN STEREO/3D

Esta sección describe los procedimientos básicos para conectar dos (2) cámaras en una configuración Maestro/Esclavo para operación 3D.

NOTE: Al proporcionar las señales a un Procesador de Imagen Estéreo (SiP) para verificar la alineación 3D, ajuste la salida del monitor HD-SDI en ambas cámaras para obtener la misma configuración de imágenes superpuestas.

NOTE: Para el funcionamiento correcto de genlock, las cámaras deben estar en la misma versión de firmware, y deben estar utilizando el mismo tiempo base de proyecto y la misma velocidad de grabación de recuadro.

Para establecer una configuración Estéreo/3D, siga las instrucciones abajo.

1. En ambas cámaras, ajuste el tiempo base del proyecto y la velocidad de grabación de recuadro.
2. En ambas cámaras, siga las instrucciones en "[Sincronización del Sensor](#)" en la [página 182](#) para lograr el estado de sincronización del sensor (Sensor Sync).

Los indicadores **GEN** y **SYNC** en la Fila Inferior de Estado se iluminan de color verde.

3. Siga las instrucciones en "[Configurar la Operación Maestro/Esclavo](#)" en la [página 184](#) para ajustar las configuraciones de cámaras Maestro y Esclavo.
4. En ambas cámaras, siga las instrucciones en "[Ajuste el Reel Number, Camera ID, y la Posición de la Cámara](#)" en la [página anterior](#) para configurar los ajustes de los medios y la cámara.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CONJUNTO DE CÁMARAS

CREAR UN CONJUNTO DE CÁMARAS.

NOTE: Para el funcionamiento correcto de genlock, las cámaras deben estar en la misma versión de firmware, y deben estar utilizando el mismo tiempo base de proyecto y la misma velocidad de grabación de recuadro.

NOTE: Para operar una configuración de conjunto de cámaras desde una computadora o estación de trabajo Windows®, usted necesita una o varias aplicaciones proporcionadas por desarrolladores de RED® o terceros.

Usted puede sincronizar más de dos (2) cámaras para aplicaciones y producciones que requieren un conjunto de cámaras. Para configurar una conjunto de cámaras, usted necesita un enrutador Ethernet gigabit 1000BaseT.

Para mayor información acerca del control de la cámara, consulte el **R.C.P.™ SDK**, disponible en www.red.com/developers.

Para configurar un conjunto de cámaras, siga las instrucciones abajo.

1. En cada cámara, vaya a **Menu > Settings > Setup > Communication** y configure lo siguiente:
 - A. En la pestaña de **Camera**, ajuste **Target** a **All**.
 - B. En la pestaña de **Camera** introduzca un nombre concordante en el campo **Group ID**. Todas las cámaras deben tener el mismo nombre de ID de Grupo.
 - C. En la pestaña de **Ethernet** seleccione las casillas de verificación **DHCP**, **Camera to Camera**, y **External Control**.
2. Siga las instrucciones en "**Sincronización del Sensor**" en la **página 182** para conectar cada cámara al dispositivo genlock.

Los indicadores **GEN** y **SYNC** en la Fila Inferior de Estado se iluminan de color verde.
3. Siga las instrucciones en "**Configurar la Operación Maestro/Esclavo**" en la **página 184** para ajustar las configuraciones de cámaras Maestro y Esclavo. En lugar de utilizar el cable Master/Slave Gig-E, conecte cada cámara al enrutador usando un cable Ethernet de LEMO-a-CAT5E.
 - A. Conecte el conector LEMO al puerto **GIG-E** en el expansor de la cámara.
 - B. Conecte el conector Ethernet al enrutador.
4. En cada cámara, siga las instrucciones en "**Ajuste el Reel Number, Camera ID, y la Posición de la Cámara**" en la **página 186** para preparar los ajustes de medios y cámaras.

CABLES REQUERIDOS

Utilice uno (1) por cámara:

- ▶ Cable de Sincronización **790-0154**: 3BNC-a-00 LEMO
- ▶ **Expansor DSMC2 REDVOLT** o **Expansor DSMC2 Jetpack-SDI**: Cable BNC de 75 ohm (tal como el cable RED HD-SDI, P/N 790-0341)

Utilice uno (1) de los siguientes por cada configuración:

- ▶ **790-0159**: Cable Ethernet RED GIG-E Straight-to-CAT5E (9')
- ▶ **790-0557**: Cable Ethernet RED GIG-E Right-to-CAT5E (9')

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

EJEMPLO DE CONJUNTO DE CÁMARAS

El siguiente diagrama es un ejemplo de cómo configurar un conjunto de cámaras.

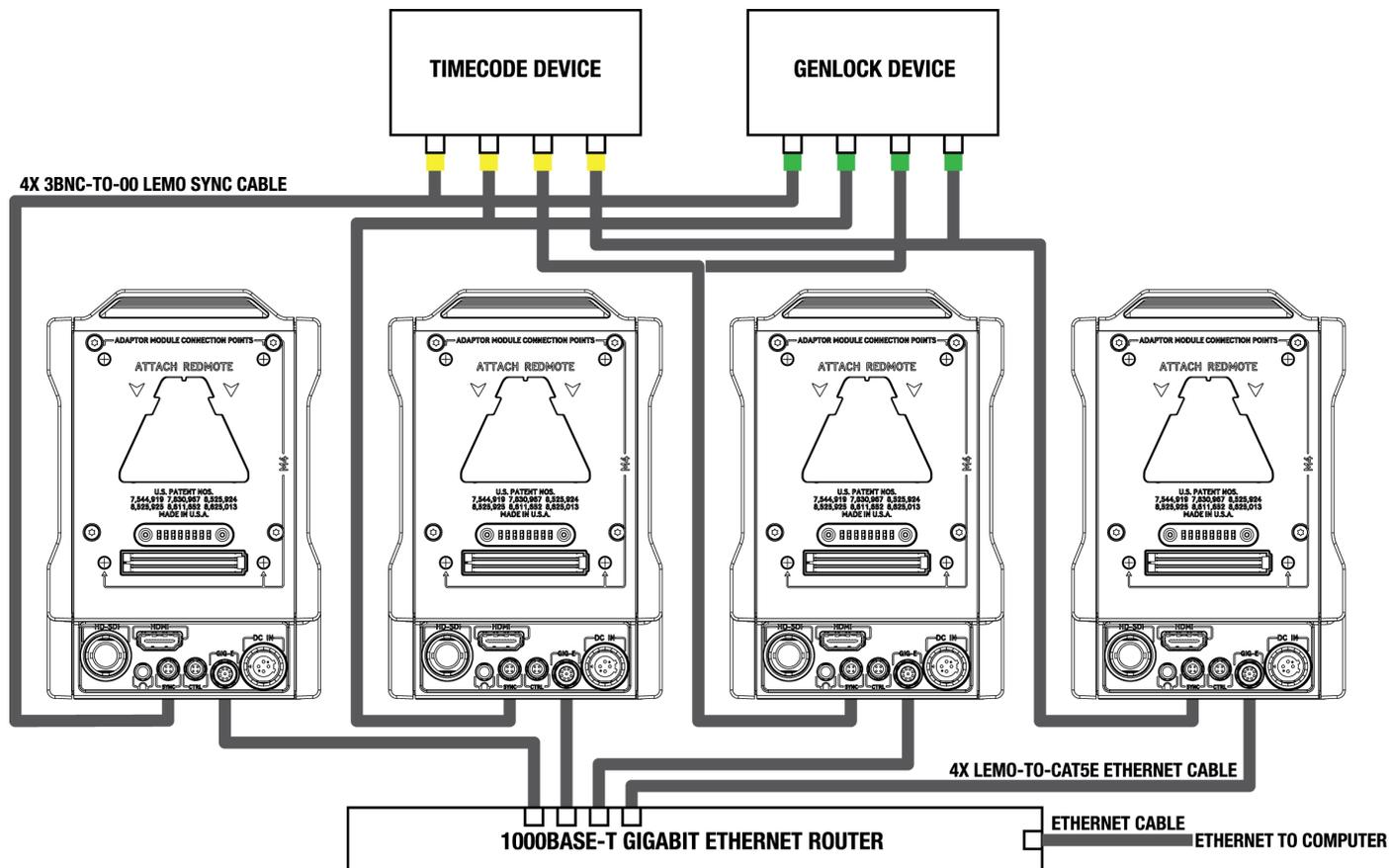


Figure: Ejemplo de Conjunto de Cámaras

CONFIGURAR MOTION CONTROL (MOCO) (CONTROL DE MOVIMIENTO)

NOTE: Al usar MoCo, ajuste la velocidad de recuadro para que sea de al menos el doble (2x) de la velocidad de disparador más rápida usada. Al usar MoCo, REDCODE se calcula sobre la base de fps/2. Por lo tanto, si usted está en modo MoCo, y la velocidad de recuadro es 100.83 fps, el REDCODE máximo se calcula basado en una velocidad de recuadro de 50.415 fps.

NOTE: HDRX no está disponible cuando MoCo está habilitado.

NOTE: Genlock y el código de tiempo también se pueden usar con MoCo.

Control de Movimiento, o “MoCo” de manera abreviada por sus siglas en inglés, es una forma de sincronización del sensor que se usa para automatizar los movimientos de precisión de la cámara que se requieren para efectos especiales y tomas difíciles. El Control de Movimiento usa señales GPIO transmitidas usando los puertos de SYNC (GPI) y CTRL (GPO) en la cámara o un módulo Pro I/O Module o REDCAST conectado.

Para mayor información sobre las conexiones GPIO, vaya a "[Conectores de Entrada/Salida](#)" en la [página 230](#).

Para configurar Control de Movimiento (MoCo), siga las instrucciones abajo.

1. Conecte el dispositivo de Control de Movimiento a la cámara utilizando un cable de sincronización 3BNC-a-00 LEMO.
 - ▶ **Sync In:** Conecte el conector BNC blanco al dispositivo de Control de Movimiento y el conector 00B LEMO al puerto **SYNC** en el expansor de la .
 - ▶ **Sync Out:** Conecte el conector BNC amarillo al dispositivo de Control de Movimiento y el conector 00B LEMO al puerto **CTRL** en el expansor de la .
2. Vaya a **Menu > Settings > Setup > GPIO/Sync > Sync**.
3. Seleccione **MoCo** del menú desplegable de **Sensor Sync Mode**.

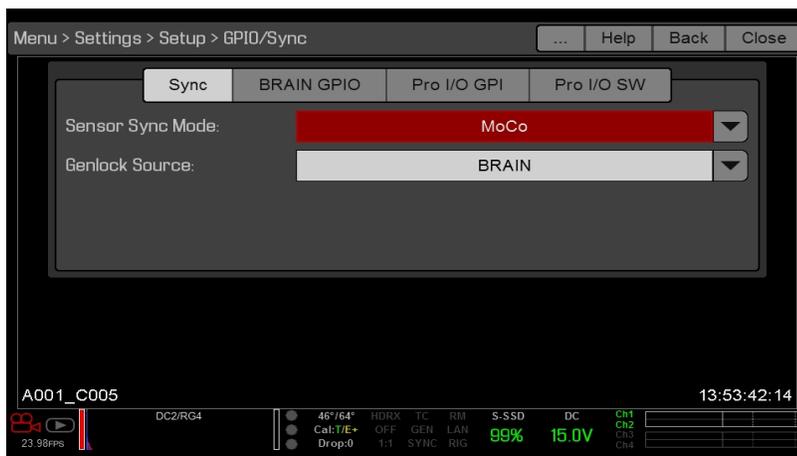


Figure: Ajustes de Sincronización MoCo (Control de Movimiento)

4. Seleccione la pestaña **BRAIN GPIO**.
5. Seleccione **Sync In** del menú desplegable de **GPI Function**.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

6. Seleccione **Sync Out** del menú desplegable de **GPO Function**. (Opcional)



Figure: Ajustes MoCo BRAIN GPIO

7. Proporcione un pulso del dispositivo de Control de Movimiento para sincronizar el obturador a la rampa de elevación de la entrada de sincronización.

NOTE: Para mayor información, consulte las instrucciones originales del fabricante para el dispositivo de Control de Movimiento.

CABLE REQUERIDO

- ▶ Cable Sync **790-0154**: 3BNC-a-00 LEMO (requerido por cada puerto SYNC y CTRL utilizado)

DISPOSITIVOS COMPATIBLES DE CÓDIGO DE TIEMPO

Los siguientes dispositivos de código de tiempo son compatibles con la cámara. Dispositivos adicionales de código de tiempo podrían ser compatibles, pero aún no han sido probados por RED®.

- ▶ Ambient ACL 202CT
- ▶ Ambient LOCKIT ACL 203
- ▶ Ambient ACL 204
- ▶ Ambient ACC 501 Clockit Controller
- ▶ Ambient ACD-301 Lockit Slate
- ▶ Generador de Código de Tiempo Denecke SB-3 Syncbox
- ▶ Dispositivos de Sonido 788T
- ▶ Dispositivos de Sonido 744
- ▶ Dispositivos de Sonido PIX-240
- ▶ Zaxcom Nomad 12
- ▶ Zaxcom ZFR100
- ▶ Zaxcom ZFR200

DISPOSITIVOS COMPATIBLES GENLOCK

Los siguientes dispositivos genlock son compatibles con la cámara. Dispositivos genlock adicionales podrían ser compatibles, pero aún no han sido probados por RED®.

- ▶ Generador de Sincronización AJA® GEN10 HD/SD/AES con Fuente de Poder Universal
- ▶ Ambient ACL 202CT
- ▶ Ambient ACL 203
- ▶ Ambient ACL 204
- ▶ Denecke SB-T
- ▶ Reloj Maestro Evertz 5600MSC

NOTE: Asegúrese de que su dispositivo genlock proporciona una señal genlock de máxima potencia a cada cámara. El dividir una señal genlock la debilita, lo cual podría comprometer la sincronización entre las cámaras.

CHAPTER 9:

ACTUALIZAR EL FIRMWARE DE LA CÁMARA

La funcionalidad de su cámara podría ser actualizada instalando la última versión del firmware Acostúmbrese a visitar frecuentemente **RED Downloads** en www.red.com/downloads para verificar nuevas versiones del firmware de la cámara, guías actualizadas de operación, y software de post producción.

Su REDMOTE® también requiere una actualización de firmware. Para mayor información sobre la actualización de su REDMOTE, vaya a "**Actualizar el Firmware de REDMOTE**" en la [página 173](#).

VERIFICAR EL FIRMWARE ACTUAL DE LA CÁMARA

Para ver la versión actual de firmware que está instalada actualmente en su cámara, vaya a **Menu > Settings > Maintenance > System Status > Camera Info**. Un número mayor refleja una versión más actualizada.

ACTUALIZAR EL FIRMWARE DE LA CÁMARA

Instalar el firmware más reciente. A menos que se especifique de manera diferente en las notas de la publicación, usted no necesita actualizar a ninguna versión de firmware entre su versión actual y la versión más actualizada disponible en línea.

NOTE: Los archivos predeterminados, de Look, y de imágenes sobrepuestas personalizadas se preservan en las actualizaciones hasta la versión v6.2.3 o posterior.

NOTE: En computadoras Mac® que tienen instalado REDCINE-X PRO®, RED Watchdog instala la tarjeta SSD como Read-Only de manera predeterminada, lo cual significa que usted no puede escribir archivos (incluyendo archivos de actualización de firmware) a la tarjeta SSD. Cambie la preferencia **Mount** a **Read-Write** antes de tratar de copiar firmware a la tarjeta SSD.

1. Conecte una tarjeta SSD (RED MINI-MAG® o REDMAG 1.8") a su computadora.
2. Descargue la versión más reciente del firmware para su cámara de **RED Downloads** en www.red.com/downloads.
3. Descomprima el archivo zip del firmware.
4. Copie la carpeta **force_upgrade** y su contenido al nivel superior de su directorio de la tarjeta SSD.
5. Expulse o desmonte la tarjeta SSD, y luego retírela.
6. Asegúrese que la cámara está apagada y que el REDMOTE está desmontado.
7. Introduzca la tarjeta SSD con la carpeta **force_upgrade** a su cámara.
8. Encienda la cámara.

La actualización se lleva a cabo automáticamente.

Durante la actualización, los ventiladores funcionan a alta velocidad y los LEDs PWR y REC parpadean en color verde. Después de aproximadamente 15 segundos, los LEDs dejan de parpadear y la cámara se apaga. No se muestra nada en los monitores externos durante la actualización.

9. Después de que se apague la cámara, retire la tarjeta SSD y espere 10 segundos.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

10. Encienda la cámara.

La cámara podría tomar 30 segundos o más para actualizar todos los módulos conectados. Durante este período de tiempo, los LEDs PWR y REC parpadean de color verde y no se muestra nada en los monitores externos.

11. Si esta es la primera vez que usted actualiza el firmware, se abre un menú desplegable con el acuerdo de licencia del software (SLA). Seleccione **Agree**. Si usted no está de acuerdo con el SLA, no se puede usar la cámara. El SLA sigue apareciendo hasta que es aceptado.
12. Verifique que la versión de firmware que aparece coincide con la versión de firmware que usted ha descargado. Para mayor información, vaya a "[Verificar el firmware actual de la Cámara](#)" en la página anterior.
13. Después de actualizar un EPIC DRAGON o SCARLET DRAGON, vaya a **Menu > Settings > Maintenance > Calibrate > Sensor** y calibre el sensor utilizando la opción **Black Shading (default)**. Para mayor información, vaya a "[Calibración del Sensor](#)" en la página 129.
14. Reformatee la tarjeta SSD antes de grabar.

CHAPTER 10: MAINTENANCE (MANTENIMIENTO) DEL SISTEMA DE LA CÁMARA

Todos los productos RED® están diseñados para durabilidad robusta, pero los instrumentos de precisión exigen los cuidados apropiados. Siga las instrucciones en este capítulo para limpiar, mantener y almacenar sus dispositivos.

WARNING: NO enjuague o sumerja la cámara u otros accesorios en agua. Manténgala seca en todo momento.

WARNING: NO utilice jabones, detergentes, amoníaco, acetona, limpiadores alcalinos, compuestos abrasivos de limpieza, o solventes. Estas sustancias podrían dañar los recubrimientos de la lente y los sistemas de circuitos.

WARNING: NO utilice un exceso de solución de limpieza.

WARNING: NO reutilice hisopos o toallitas.

WARNING: NO intente limpiar el sensor o cavidad óptica por ninguna razón. Si se ensucia el sensor, póngase en contacto con su representante de Bomb Squad (Departamento de Ventas/Apoyo).

WARNING: NO intente modificar, desmantelar o abrir la cámara, lente u otro accesorio ya que el hacerlo podría exponerlo a descargas eléctricas y lesiones serias. No contiene partes que el usuario pueda reparar dentro. Las modificaciones o reparaciones hechas a la cámara, la lente u otro accesorio, excepto por una instalación autorizada de servicio RED®, nulifica todas las garantías.

WARNING: Utilice precaución con limpiadores de aire y gas comprimido, ya que la alta presión, el residuo oleico, el aire frío, las partículas y la humedad podrían causar daño. Usted podría utilizar un limpiador de gas filtrado sin residuos para limpiar áreas no críticas, tales como alrededor de los ventiladores y otras cavidades en la parte exterior de la cámara. Los daños a la Cámara u otros componentes del sistema de la cámara causados por el uso de limpiadores de aire o gas comprimido no están cubiertos por la garantía.

WARNING: NO utilice limpiadores de aire o gases comprimidos en el sensor o los componentes ópticos.

SUPERFICIES EXTERIORES DE BRAIN Y ACCESORIOS

- ▶ Utilice un limpiador de gas filtrado sin residuos para limpiar áreas no críticas tales como alrededor de los ventiladores y otras cavidades en la parte exterior de la cámara.
- ▶ Limpie con una toalla seca, libre de pelusa. Al limpiar su cámara y accesorios, recuerde que los dispositivos no son a prueba de agua y que la humedad puede dañar los circuitos electrónicos.

ALMACENAMIENTO DE BRAIN Y ACCESORIOS

RED recomienda que usted almacene la cámara y accesorios en los estuches a prueba de agua disponibles en la [Tienda RED](http://www.red.com/store) en www.red.com/store. Estos estuches contienen espuma cortada a láser para mantener aseguradas la cámara y accesorios.

WARNING: NO almacene la cámara o accesorios en ningún lugar con temperaturas extremas, exposición directa a la luz solar, humedad elevada, vibración severa o campos magnéticos fuertes.

PARA LIMPIAR EL SENSOR O EL OLPF DE LA CÁMARA

El sensor y el filtro óptico de paso bajo (OLPF) de la cámara son EXTREMADAMENTE sensibles al polvo, residuos y contaminación. Como es el caso con todo el cristal óptico, cualquier tipo de contacto físico con el OLPF podría rayar o dañar la superficie. RED recomienda que usted limpie el sensor o el OLPF de la cámara usando contacto físico SOLAMENTE si es absolutamente necesario.

SIEMPRE utilice un bulbo de aire para eliminar cualquier partícula o contaminantes—tales como el polvo—antes de limpiar el sensor o el OLPF con hisopos para componentes electrónicos o toallitas y solución limpiadora. El limpiar el sensor o el OLPF sin eliminar partículas sólidas y los contaminantes aumenta enormemente el riesgo de rayar la superficie óptica.

RED recomienda el uso de un kit Removedor de Polvo Digital de Delkin Devices (o su equivalente) para limpiar el sensor o el OLPF.

WARNING: Limpie el sensor de la cámara BAJO SU PROPIO RIESGO. El sensor de la cámara está cubierto por una capa de vidrio protector, pero no protegerá al sensor de cuidados no apropiados. Los daños al sensor causados por manejo inapropiado NO está cubierto por la garantía. Si se ensucia el sensor, póngase en contacto con su representante de Bomb Squad (Departamento de Ventas/Apoyo).

WARNING: Maneje los OLPFs intercambiables del DSMC cuidadosamente. No toque el cristal del OLPF. El no seguir las instrucciones apropiadas podría rayar o dañar el OLPF.

LIMPIAR LA PANTALLA EVF

NOTE: Esta sección describe solamente cómo limpiar la pantalla en el DSMC2® RED EVF, y no cómo limpiar el dispositivo entero.

Esta sección explica cómo limpiar la pantalla en el DSMC2 RED EVF. El acceso a la pantalla se logra quitando el Bloque Modular Óptico del DSMC2 RED EVF.

Use un bulbo de aire de hule ionizado para limpiar la pantalla en el DSMC2 RED EVF. Si aún hay partículas en la pantalla después de utilizar un bulbo de aire, limpie suavemente la pantalla con una toallita enrollada, libre de partículas, no abrasiva de grado óptico.

NOTE: El limpiar la pantalla sin eliminar partículas sólidas aumenta el riesgo de rayar la pantalla. Como es el caso con muchas pantallas, cualquier tipo de contacto físico con la pantalla podría rayar la superficie.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

LIMPIADORES PROHIBIDOS PARA PANTALLAS EVF

NO utilice ninguno de los artículos mencionados abajo para limpiar la pantalla en el DSMC2 RED EVF. Éstos productos no han sido probados en productos RED y podrían causar daños o manchas.

- ▶ Aire comprimido
- ▶ Limpiadores de gas comprimido
- ▶ Solventes
- ▶ Alcohol desinfectante
- ▶ Alcohol Isopropílico
- ▶ Windex®
- ▶ Equipos de limpieza de terceros
- ▶ Limpiador para lente pre empacado que contenga cualquier aditivo, tal como detergente, compuestos anti estática, o fragancia
- ▶ Bolsa de Microfibra RED

WARNING: Los daños a cualquier pantalla u otros componentes del sistema de la cámara causados por el uso de limpiadores prohibidos no está cubierto bajo la garantía.

LIMPIAR LAS PANTALLAS LCD

NOTE: Esta sección describe solamente cómo limpiar la pantalla en cada dispositivo especificado, y no cómo limpiar el dispositivo entero.

Esta sección explica cómo limpiar las pantallas en los siguientes dispositivos:

- ▶ RED PRO LCD
- ▶ RED Touch LCD
- ▶ RED PRO Touch LCD
- ▶ Empuñadura Lateral del DSMC
- ▶ REDMOTE®

LIMPIADORES APROBADOS PARA LA PANTALLA LCD

Utilice solamente los siguientes productos para limpiar pantallas LCD:

- ▶ Bulbo de aire de hule ionizado
- ▶ Limpiador Profesional Pancro de Lentes (o equivalente)
- ▶ Soluciones Fotográficas PEC*PADs (o equivalente)
- ▶ Bolsa de Microfibra RED

NOTE: Antes de limpiar la pantalla con hisopos o toallitas y una solución limpiadora, SIEMPRE utilice un bulbo de aire de hule ionizado para eliminar cualquier partícula sólida. El limpiar la pantalla sin eliminar partículas sólidas aumenta el riesgo de rayar la pantalla.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

LIMPIADORES PROHIBIDOS PARA LA PANTALLA LCD

NO utilice ninguno de los artículos mencionados abajo para limpiar pantallas LCD. Estos productos no han sido probados en productos RED y podrían causar daños o manchas.

- ▶ Aire comprimido
- ▶ Limpiadores de gas comprimido
- ▶ Solventes
- ▶ Alcohol desinfectante
- ▶ Alcohol isopropílico
- ▶ Windex
- ▶ Equipos de limpieza de terceros
- ▶ Limpiador para lente pre empacado que contenga cualquier aditivo, tal como detergente y compuestos anti estática, o fragancia

WARNING: Los daños a cualquier pantalla u otros componentes del sistema de la cámara causados por el uso de limpiadores prohibidos no está cubierto bajo la garantía.

ALMACENAMIENTO DE LA PANTALLA

Almacene cualquier dispositivo RED en una bolsa RED de micro fibra. El almacenar los dispositivos en una bolsa de micro fibra RED preserva la calidad superior de las capas AR y AS en las LCD.

Lave la bolsa de micro fibra a mano y séquela al aire libre regularmente.

DAÑO CAUSADO POR AGUA

Si su dispositivo ha entrado en contacto con agua o si sospecha de daño causado por agua, póngase en contacto con su representante de Bomb Squad (Departamento de Ventas/Apoyo) inmediatamente.

WARNING: No intente encender ningún dispositivo que pudiera haber sufrido daños causados por agua.

WARNING: No coloque el dispositivo en un contenedor de arroz, gel de silicón, o paquetes desecantes en un intento de secar el dispositivo.

AJUSTAR EL ENFOQUE POSTERIOR

Ajuste el enfoque posterior usando el enfoque RED o una tabla de enfoque. Para mayor información respecto al uso del enfoque RED, consulte la [Guía de Operación de Enfoque RED](#), disponible en www.red.com/downloads.

CHAPTER 11:

LOCALICE FALLAS DE SU CÁMARA

LLEVE A CABO UNA PRUEBA DE ESTRÉS

Lleve a cabo una prueba de estrés antes de proyectos importantes para asegurarse de la confiabilidad y estabilidad de su equipo. Una prueba de estrés sujeta al sistema y equipo de su cámara al estrés incrementado de operación prolongada. Si cualquiera de los componentes está desarrollando problemas, esta prueba ayudará a identificar esos problemas antes de que usted sufra la falla del equipo durante una toma importante.

1. Configure su cámara.
2. Calibre el sensor. Para mayor información, vaya a "[Calibración del Sensor](#)" en la página 129.
3. Active el Patrón de Prueba del Sensor. Para mayor información, vaya a "[Active/Desactive el Patrón de Prueba del Sensor.](#)" en la página 132.
4. Seleccione la resolución deseada.
5. Seleccione la velocidad de recuadro mas elevada disponible.
6. Lleve a cabo un formateo seguro de la tarjeta SSD.
7. Grabe una tarjeta SSD completa de metraje.
8. Lleve a cabo un formateo seguro de la tarjeta SSD.
9. Repita del [Paso 6](#) al [Paso 8](#) para probar múltiples tarjetas SSD.
10. Si ocurre cualquier error, guarde un archivo de bitácora y presente una solicitud de [Soporte Técnico](#) en <https://support.red.com>.

NOTE: Los problemas o recuadros perdidos que se encuentran durante la prueba de estrés aparecen como “Errores” en la parte inferior de la interfaz del usuario.

LOCALIZACIÓN Y REPARACIÓN GENERAL DE FALLAS

EL FIRMWARE NO SE ACTUALIZA

SÍNTOMA

- ▶ Durante un intento de actualización del firmware, los LEDs de PWR y REC parpadean en rojo.
- ▶ Durante un intento de actualización del firmware, la versión de firmware no cambia.

RESOLUCIONES POTENCIALES

- ▶ Después de descargar el archivo de actualización de firmware, asegúrese de descomprimir el archivo antes de guardarlo en la tarjeta SSD.
- ▶ Asegúrese de que la carpeta "force_upgrade" está guardada en el nivel superior de la tarjeta SSD, y no en una sub carpeta.

EL MODULO GENERAL O LA MONTURA DE LA LENTE NO FUNCIONAN

SÍNTOMA

Un módulo o la montura de la lente no están funcionando correctamente, o no se están comunicando con la cámara.

RESOLUCIONES POTENCIALES

- ▶ Lleve a cabo un Rediscover de Hardware. Para mayor información, vaya a "[Rediscover \(Redescubrir Hardware\)](#)" en la [página 134](#).
- ▶ Actualice el firmware de su cámara. Para mayor información, vaya a "[Actualizar el Firmware de la Cámara](#)" en la [página 194](#).
- ▶ Reestablezca (Reset) los parámetros iniciales de su cámara. Para mayor información, vaya a "[Reset Defaults \(Restablecer Predeterminados\)](#)" en la [página 133](#).

LA CÁMARA NO RECONOCE LA LENTE

SÍNTOMA

La cámara no reconoce la lente unida.

RESOLUCIONES POTENCIALES

- ▶ Asegúrese de que la lente es compatible. Para mayor información, vaya a "[Lentes](#)" en la [página 243](#).
- ▶ Si esta utilizando una lente PL, asegúrese de que la cámara esta proporcionando alimentación de energía a la lente: vaya a **Menu > Settings > Setup > Lensy** seleccione la casilla de verificación **Enable Power to Lens**.
- ▶ Para detectar la lente, vaya a **Menu > Settings > Setup > Lens** y seleccione **Detect Lens**.
- ▶ Lleve a cabo un Rediscover de Hardware. Para mayor información, vaya a "[Rediscover \(Redescubrir Hardware\)](#)" en la [página 134](#).

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

LA CÁMARA MUESTRA N/A PARA APERTURA

SÍNTOMA

La cámara muestra N/A para Apertura cuando hay una lente instalada.

RESOLUCIONES POTENCIALES

- ▶ Asegúrese que su lente está completamente asegurada en su lugar.
- ▶ Retire la montura de su lente. Revise los puntos de conexión para detectar daños o residuos. Instale la montura de su lente.
- ▶ Lleve a cabo un Rediscover de Hardware. Para mayor información, vaya a "[Rediscover \(Redescubrir Hardware\)](#)" en la [página 134](#).
- ▶ Reinstale el firmware de su cámara.
- ▶ Si su cámara se encuentra en una versión beta de firmware, reinstale la versión original.
- ▶ Si usted está utilizando una montura DSMC PL, vaya a **Menu > Settings > Setup > Lens** y asegúrese que la energía está habilitada.

NOTE: Algunas lentes no muestran la información de apertura porque no son compatibles. Algunas lentes PL no tienen datos i-technology.

LA CÁMARA NO SE PUEDE EMPAREJAR A REDMOTE

SÍNTOMA

La cámara no se puede emparejar a la REDMOTE®.

RESOLUCIONES POTENCIALES

- ▶ Asegúrese de que la pantalla de la REDMOTE indica INACTIVA antes de intentar emparejar la cámara a la REDMOTE.
- ▶ Asegúrese de que la REDMOTE está separada de la parte posterior de la cámara y encendida.
- ▶ Asegúrese de que el inalámbrico de REDMOTE está encendido.

NO SE PUEDEN VER LOS MENÚS EN LA PANTALLA TÁCTIL LCD

SÍNTOMA

La pantalla táctil LCD no muestra los menús.

RESOLUCIONES POTENCIALES

Dé dos golpes ligeros a la pantalla LCD para salir del modo de limpieza.

LA PANTALLA SE CONGELA O NO MUESTRA IMAGEN

SÍNTOMA

La pantalla se congela o no muestra imagen.

RESOLUCIÓN POTENCIAL

Lleve a cabo una restauración desde cero. Para mayor información, vaya a "[Llevar a cabo un reinicio desde cero](#)" en la [página 204](#).

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

PARPADEO EN LA PANTALLA LCD

SÍNTOMA

La pantalla LCD o el monitor están parpadeando.

RESOLUCIONES POTENCIALES

- ▶ Ajuste la frecuencia de la LCD a 60 Hz. Para mayor información, vaya a "[Frecuencia](#)" en la página 88.
- ▶ Use un cable diferente.
- ▶ Asegúrese de que los cables están unidos de manera apropiada.

LCD SIN IMAGEN AL INICIO

SÍNTOMA

Al encender la cámara, la LCD no muestra ninguna imagen.

RESOLUCIONES POTENCIALES

Apague la cámara. Espere al menos tres (3) segundos, y luego encienda nuevamente la cámara.

NO SE PUEDE UTILIZAR LA PANTALLA TÁCTIL O LA EMPUÑADURA LATERAL DSMC

SÍNTOMA

No se puede controlar la cámara por medio de la pantalla táctil o la Empuñadura Lateral DSMC.

RESOLUCIONES POTENCIALES

- ▶ Lleve a cabo una restauración desde cero. Para mayor información, vaya a "[Llevar a cabo un reinicio desde cero](#)" en la página siguiente.
- ▶ Si usted está utilizando un monitor HD-SDI o HDMI®, habilite los menús en los monitores y controle la cámara por medio de la Empuñadura Lateral DSMC:
 - ▶ Conecte una tarjeta SSD (RED MINI-MAG® o RED STATION REDMAG 1.8") a su computadora.
 - ▶ En la tarjeta SSD, cree una nueva carpeta, y nómbrala **force_preset**.
 - ▶ Descargue el juego de herramientas **DSMC Toolkit** de www.red.com/downloads.
 - ▶ Abra la carpeta **Preset_Files**.
 - ▶ Abra la carpeta que corresponda a la versión de firmware que usted está usando.
 - ▶ Guarde el archivo apropiado **enable_menus** a la carpeta **force_preset** en su tarjeta SSD.
 - ▶ Expulse o desmonte la tarjeta SSD, y luego quite la SSD.
 - ▶ Asegúrese que la cámara está apagada y que el REDMOTE está desmontado.
 - ▶ Inserte la tarjeta SSD en su cámara.
 - ▶ Encienda la cámara. La cámara aplica el preajuste automáticamente.

NOTE: En computadoras Mac® que tienen instalado REDCINE-X PRO®, RED® Watchdog instala la tarjeta SSD como Read-Only de manera predeterminada, lo cual significa que usted no puede escribir archivos (incluyendo archivos de actualización de firmware) a la tarjeta SSD. Cambie la preferencia **Mount** a **Read-Write** antes de tratar de copiar firmware a la tarjeta SSD.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

APRIETE EL CONECTOR DE ENTRADA DE ENERGÍA DC IN

SÍNTOMA

El conector de entrada de energía DC IN está flojo.

RESOLUCIONES POTENCIALES

- ▶ Apriete la tuerca floja del conector de entrada de energía DC IN usando unas tenacillas de punta fina de grado industrial.

WARNING: NO APRIETE EXCESIVAMENTE.

- ▶ **Opcional:** Aplique una pequeña cantidad de Loctite® 222 (sellador de rosca de baja resistencia) a las roscas del conector de entrada de energía DC IN para impedir que el conector se afloje nuevamente.

LA CÁMARA NO ENCIENDE

SÍNTOMA

La cámara no enciende (no se inicia), aún incluso cuando tiene energía.

RESOLUCIONES POTENCIALES

- ▶ Quite todos los accesorios y energice la cámara utilizando el adaptador de energía AC DSMC.
- ▶ Lleve a cabo una restauración desde cero. Para mayor información, vaya a ["Llevar a cabo un reinicio desde cero" abajo](#)
- ▶ Quite todos los accesorios y energice la cámara utilizando el adaptador de energía AC DSMC.

LLEVAR A CABO UN REINICIO DESDE CERO

Un método común para resolver problemas con el firmware de la cámara es llevar a cabo un reinicio desde cero. Un reinicio desde cero funciona como un reinicio del sistema en el sentido de que cambia todos los ajustes a los valores preestablecidos de fábrica.

Para llevar a cabo un reinicio desde cero, siga las instrucciones abajo:

1. Con la cámara apagada, mantenga la tecla **PWR/REC** presionada durante 20 segundos o hasta que los ventiladores funcionen a alta velocidad.
2. Suelte la tecla **PWR/REC**.

La pantalla se muestra correctamente.

NOTE: Los ajustes de tecla de usuario se reinician así como cualquier otro cambio de los ajustes iniciales. La REDMOTE también requerirá vinculación para comunicarse con la cámara de manera inalámbrica.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

LA IMAGEN SE VE GRANULOSA

SÍNTOMA

La imagen o metraje se ven granulosa.

RESOLUCIONES POTENCIALES

- ▶ Calibre el sensor antes de grabar clips adicionales. Para mayor información, vaya a ["Calibración del Sensor" en la página 129](#).
- ▶ Verifique el histograma para asegurar la exposición apropiada. El ruido ocurre si la imagen está sobre expuesta o sub expuesta.
- ▶ Utilice la compresión más baja posible de REDCODE® para los ajustes que usted ha seleccionado.
- ▶ Utilice una resolución más elevada.
- ▶ Si usted tiene instalado el sistema intercambiable OLPF de DSMC, verifique que tiene el OLPF correcto seleccionado en el menú OLPF. Para mayor información, vaya a ["Verifique el OLPF Instalado" en la página 56](#).
- ▶ Utilice el modo de ventilador adaptado para regular la temperatura de la cámara. El ruido ocurre cuando la temperatura del mapa de calibración aplicado no está sincronizado.

EL POLARIZADOR AFECTA LA IMAGEN

SÍNTOMA

La imagen tiene un leve artefacto de arcoíris vertical.

EXPLICACIÓN

Al usar un polarizador con una EPIC DRAGON o una SCARLET DRAGON (con un OLPF optimizado a Reflejos de Tono de Piel o Poca Luz), podría aparecer un leve artefacto de arcoíris vertical en la imagen. Este artefacto no es exclusivo a las cámaras EPIC DRAGON o SCARLET DRAGON. y puede ocurrir en otras cámaras dependiendo de la orientación de la cámara y la dirección de la luz polarizada. El artefacto de arcoíris es causado por una interacción compleja entre la iluminación de la escena, la lente, polarizador, OLPF, y la cámara.

RESOLUCIONES POTENCIALES

- ▶ Reoriente el polarizador o la cámara
- ▶ Evite el uso de un polarizador.

IMAGEN (IMAGE) BLANCO Y NEGRO

SÍNTOMA

La pantalla muestra que una imagen está en blanco y negro, y los menús aún están en color.

RESOLUCIONES POTENCIALES

- ▶ Verifique el ajuste de Saturación de Color. Si el parámetro de Saturación está fijado en un valor bajo, cambie el parámetro de Saturación a un valor más elevado.
- ▶ Reestablezca (Reset) los parámetros iniciales de su cámara. Para mayor información, vaya a ["Reset Defaults \(Restablecer Predeterminados\)" en la página 133](#).

TEMPERATURA DE COLOR INCORRECTA

SÍNTOMA

La temperatura de color de la cámara está desajustada y la imagen se ve más cálida o fría de lo normal.

RESOLUCIONES POTENCIALES

- ▶ Lleve a cabo un balance automático de blancos. Para mayor información, vaya a "[Color Temperature \(Temperatura de Color\)](#)" en la página 101.
- ▶ Calibre el sensor. Para mayor información, vaya a "[Calibración del Sensor](#)" en la página 129.
- ▶ Si usted tiene instalado el sistema intercambiable OLPF de DSMC, verifique que tiene el OLPF correcto seleccionado en el menú OLPF. Para mayor información, vaya a "[Verifique el OLPF Instalado](#)" en la página 56.

EL CÓDIGO DE TIEMPO O GENLOCK NO FUNCIONAN

SÍNTOMA

Las luz indicadora de Sincronización (SYNC), GEN o TC está en rojo, amarillo o atenuadas.

RESOLUCIONES POTENCIALES

- ▶ Asegúrese de que su dispositivo de código de tiempo (timecode) o genlock sea compatible. Para mayor información, vaya a "[Dispositivos Compatibles de Código de Tiempo](#)" en la página 192.y "[Dispositivos Compatibles Genlock](#)" en la página 193
- ▶ Use un cable diferente.
- ▶ Asegúrese de que los ajustes de su dispositivo de código de tiempo (timecode) o genlock coinciden con los ajustes de su proyecto.
- ▶ Asegúrese de que su dispositivo de código de tiempo (timecode) o genlock están ajustados a la fuente correcta. Para mayor información, vaya a "[Timecode \(Código de Tiempo\)](#)" en la página 178.y "[Genlock](#)" en la página 180
- ▶ Asegúrese de que el Modo de Sincronización de su Sensor está ajustado a **Genlock**. Para mayor información, vaya a "[Sincronización del Sensor](#)" en la página 182.
- ▶ Ajuste la ACN (Ambient Clockit Network) a Apagada.

POSIBLE PIXEL ATASCADO

SÍNTOMA

Su cámara muestra un posible pixel atascado.

EXPLICACIÓN

Podría no haber un problema con el pixel mismo. El sensor puede mostrar un pixel atascado cuando la calibración está obsoleta. Los ajustes y temperatura actuales de la cámara pueden afectar la calibración de pixeles.

RESOLUCIONES POTENCIALES

- ▶ Calibre el sensor. Para mayor información, vaya a "[Calibración del Sensor](#)" en la [página 129](#).
- ▶ Actualice el firmware de su cámara. Para mayor información, vaya a "[Actualizar el Firmware de la Cámara](#)" en la [página 194](#).
- ▶ Reestablezca (Reset) los parámetros iniciales de su cámara. Para mayor información, vaya a "[Reset Defaults \(Restablecer Predeterminados\)](#)" en la [página 133](#).
- ▶ Verifique su metraje en una computadora para confirmar que el píxel atascado es causado por el sensor de la cámara, no por su monitor.
- ▶ Si usted determina que el sensor de la cámara tiene un pixel atascado, utilice REDCINE-X PRO para eliminar el pixel atascado hasta que el problema se resuelva. Para mayor información, consulte la guía de operación [REDCINE-X PRO Operation Guide](#), disponible en www.red.com/downloads.

MENSAJES DE ERROR

MENSAJES DE "CRITICAL FAILURE" O "SERIOUS ERROR"

SÍNTOMA

Cuando usted actualiza o enciende la cámara, la pantalla muestra un mensaje con la frase "Critical Failure" o "Serious Error".

RESOLUCIONES POTENCIALES

- ▶ Actualice el firmware de la cámara a la **versión** más reciente disponible para descarga en www.red.com/downloads.
- ▶ Presente una solicitud de **Soporte Técnico** en <https://support.red.com>. Incluya lo siguiente con la solicitud:
 - ▶ Archivo de bitácora. Para mayor información, vaya a "**Guarde un Archivo de Bitácora**" en la [página 129](#).
 - ▶ Lista de módulos, lente y accesorios de terceros que estaban unidos al ocurrir el error.
 - ▶ Método para energizar la cámara cuando ocurrió el error (incluya tipos de baterías, módulos y cables de energía).

MENSAJE DE "UPGRADE ATTACHED PERIPHERALS"

SÍNTOMA

Durante un intento de actualización de firmware, la pantalla muestra el mensaje "Upgrade Attached Peripherals". Después de apagar la cámara y entonces encenderla, aparece el mismo mensaje, y luego le indica que apague la cámara.

RESOLUCIÓN POTENCIAL

- ▶ Asegúrese de que está actualizando su cámara a la versión más reciente de firmware.
- ▶ Uno (1) de sus módulos o monturas de lente (conocidos en conjunto como "periféricos") podría estar teniendo problemas. Quite todos los periféricos (excepto por el módulo de la tarjeta SSD), y actualice el firmware. Luego una otro periférico, y actualice nuevamente el firmware. Repita este proceso, actualizando un (1) periférico a la vez. Esto identificará cuál de los periféricos está experimentando problemas. Si hay un periférico que no se esté actualizando, presente una solicitud de **Soporte Técnico** en <https://support.red.com>.

EL VALOR PREDEFINIDO NO PUDO SER APLICADO

SÍNTOMA

La pantalla muestra el siguiente mensaje: "El valor predefinido no pudo ser aplicado".

RESOLUCIÓN POTENCIAL

Apague la cámara, enciéndala nuevamente, e intente aplicar el valor predefinido que falló.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

NO SE PUEDE CONTROLAR LA CÁMARA EXTERNAMENTE

SÍNTOMA

La cámara muestra el mensaje “Para un control externo confiable por Ethernet, podría ser necesario actualizar el hardware de su cámara. Por favor póngase en contacto con su representante de Bomb Squad”.

RESOLUCIONES POTENCIALES

Si usted ve este mensaje, póngase en contacto con su representante de Bomb Squad para que se le actualice su hardware. Usted no podrá controlar la cámara externamente hasta que sea actualizado el hardware.

ERROR 0X00000020

SÍNTOMA

Esta pantalla muestra un mensaje con la frase “Error 0x00000020. Por favor guarde la bitácora y envíela a soporte de RED.”

RESOLUCIONES POTENCIALES

- ▶ Lleve a cabo un formateo seguro de la tarjeta SSD. Para mayor información, consulte la [Guía de Operación de Medios DSMC](#), disponible en www.red.com/downloads.
- ▶ Actualice el firmware de la cámara a la [versión](#) más reciente disponible para descarga en www.red.com/downloads.
- ▶ Presente una solicitud de [Soporte Técnico](#) en <https://support.red.com>. Incluya lo siguiente con la solicitud:
 - ▶ Archivo de bitácora. Para mayor información, vaya a "[Guarde un Archivo de Bitácora](#)" en la [página 129](#).
 - ▶ Lista de módulos, lente y accesorios de terceros que estaban unidos al ocurrir el error.
 - ▶ Método para energizar la cámara cuando ocurrió el error (incluya tipos de baterías, módulos y cables de energía).

LA CÁMARA PERSISTE CON UN MENSAJE QUE SUGIERE UNA PANTALLA OSCURA

SÍNTOMA

La cámara persiste con un mensaje que sugiere una pantalla oscura para la cámara.

RESOLUCIONES POTENCIALES

- ▶ Asegúrese de completar el proceso de calibración del sensor. Para mayor información, vaya a "[Calibración del Sensor](#)" en la [página 129](#).
- ▶ Vaya a **Menu > Settings > Maintenance > Calibrate** y seleccione **user1 Calibration Map**. Pulse **Set**.
- ▶ Vaya a **Menu > Settings > Maintenance > Calibrate** y elimine todos los mapas de calibración creados por usuarios. Luego reestablezca (Reset) los parámetros iniciales de su cámara. Para mayor información, vaya a "[Reset Defaults \(Restablecer Predeterminados\)](#)" en la [página 133](#).

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

TIPO DE MONTURA: DESCONOCIDO

SÍNTOMA

El mensaje de error "Tipo de Montura: Desconocido" aparece en **Menu > Settings > Setup > Lens**.

RESOLUCIONES POTENCIALES

- ▶ Asegúrese de que una montura de lente está instalada.
- ▶ Asegúrese de que una montura de lente compatible está instalada.

NOTE: Las monturas de lentes de terceros no son compatibles con la cámara.

ADVERTENCIA DE DESBORDAMIENTO DE MEMORIA DE AUDIO

SÍNTOMA

El mensaje de error "Audio Buffer Overflow" aparece.

RESOLUCIONES POTENCIALES

- ▶ Actualice el firmware de la cámara a la **versión** más reciente disponible para descarga en www.red.com/downloads.
- ▶ Lleve a cabo un formateo seguro de la tarjeta SSD. Para mayor información, consulte la **Guía de Operación de Medios DSMC**, disponible en www.red.com/downloads.

IMPORTANT: Asegúrese de que los datos están respaldados antes de formatear los medios, ya que el formateo borra toda la información en la tarjeta SSD.

- ▶ Presente una solicitud de **Soporte Técnico** en <https://support.red.com>. Incluya lo siguiente con la solicitud:
 - ▶ Archivo de bitácora. Para mayor información, vaya a "**Guarde un Archivo de Bitácora**" en la **página 129**.
 - ▶ Lista de módulos, lente y accesorios de terceros que estaban unidos al ocurrir el error.
 - ▶ Método para energizar la cámara cuando ocurrió el error (incluya tipos de baterías, módulos y cables de energía).

APPENDIX A:

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS EPIC DRAGON

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS EPIC DRAGON

ESPECIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN
Tipo de Sensor	RED DRAGON® 19,4 Mega pixeles CMOS
Pixeles efectivos:	6144 x 3160
Tamaño del Sensor	30.7 mm x 15.8 mm (Diagonal: 34.5 mm)
Rango Dinámico	16.5+ pasos
Relación de Señal a Ruido	80 dB
Tasas Máx. de Datos	Hasta 200 MB/s usando RED MINI-MAG® (480 GB, 512 GB, 960 GB & 1 TB) Hasta 170 MB/s usando RED MINI-MAG (120 GB y 240 GB) o REDMAG™ 1.8"
Velocidades Máx. de Recuadro ¹	75 fps a 6K Formato Completo (6144 x 3160) 100 fps a 6K 2.4:1 (6144 x 2592) 96 fps a 5K Full Frame (5120 x 2700) 120 fps a 5K 2.4:1 (5120 x 2160) 120 fps a 4K Formato Completo (4096 x 2160) 150 fps a 4K 2.4:1 (4096 x 1728) 150 fps a 3K Formato Completo (3072 x 1620) 200 fps a 3K 2.4:1 (3072 x 1296) 240 fps a 2K Formato Completo (2048 x 1080) 300 fps a 2K 2.4:1 (2048 x 864)
Velocidades de Recuadro en Reproducción (Tiempo Base del Proyecto)	23.98, 24, 25, 29.97, 47.95, 48, 50, 59.94, 60 fps, todas las resoluciones
Los mejores ajustes disponibles para REDCODE® ¹	Para consultar toda la información disponible sobre valores REDCODE, consulte la Guía de Operación de Medios DSMC en www.red.com/downloads .
REDCODE RAW Formatos de Adquisición	Vaya a " Formatos EPIC DRAGON " en la página 106 para una lista completa
Construcción	Aleación de Aluminio
Peso	5 libras (BRAIN solamente)
Temperatura de Operación	0°C a 40°C (32°F a 104°F)

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS EPIC DRAGON

ESPECIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN
Temperatura de Almacenamiento	-20°C a 50°C (-4°F a 122°F)
Humedad Relativa	0% a 85% sin condensación
Manipulación de Color	Capacidades 3D LUT con el Módulo REDCAST®
Audio	2 canales, sin compresión, 24-bit 48kHz Audio digital opcional de 4 canales y AES/EBU
Control Remoto	Ethernet, RS232, y Disparador GPI Control inalámbrico con REDMOTE® opcional y R.C.P.™ Bridge
Salidas de Monitor	3G-SDI (HD-SDI) y HDMI® con Guías de Recuadro y Lookaround (Vistazo) 1080p RGB o 4:2:2, 720p RGB o 4:2:2 480p RGB o 4:2:2 (HDMI solamente) Código de Tiempo SMPTE , Metadatos HANC, 24-bit 48 kHz Audio
Opciones de Monitor	DSMC2® RED® Táctil 4.7" LCD y DSMC2 RED Táctil 7.0" LCD compatible con Adaptador B DSMC2 LEMO y cable LCD/EVF. RED Táctil 9.0" LCD, RED Táctil 7.0" LCD, RED Táctil 5.0" LCD, RED PRO 7" LCD, RED Táctil 7.0" LCD, DSMC2 RED EVF (OLED), BOMB® EVF (OLED), y BOMB EVF (LCOS) compatible con cable LCD/EVF.
REDCINE-X PRO® Formatos de Entrega	4K: DPX, TIFF, EXR Abierto (.RED por medio del Plugin RREncode) 2K: DPX, TIFF, EXR Abierto (.RED por medio del Plugin RREncode) 1080p RGB 4:2:2, 720p 4:2:2 : QuickTime®, JPEG, Avid® AAF, MXF 1080p 4:2:0, 720p 4:2:0 : H.264, .MP4
Compatibilidad con Software de Edición de Video ²	Adobe® Premiere® Pro, Avid Media Composer®, DaVinci Resolve®, Edius Pro®, Final Cut Pro®, Vegas Pro®

1. Los valores y las velocidades de cuadro máximas REDCODE pueden variar según el formato de captura seleccionado, la relación de aspecto, el tiempo base del proyecto, la configuración Lookaround (Vistazo) y SSD. Para mayor información, consulte la [Guía de Operación de Medios DSMC](#) en www.red.com/downloads.
2. Las aplicaciones de edición no lineal (NLE) podrían tener compatibilidad limitada con archivos R3D.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS SCARLET DRAGON

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS SCARLET DRAGON

ESPECIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN
Tipo de Sensor	RED DRAGON 19.4 Mega pixeles CMOS
Pixeles efectivos:	6144 x 3160
Tamaño del Sensor	30.7 mm x 15.8 mm (Diagonal: 34.5 mm)
Rango Dinámico	16.5+ pasos
Relación de Señal a Ruido	80 dB
Tasas Máx. de Datos	Hasta 72 MB/s usando RED MINI-MAG o REDMAG 1.8"
Velocidades Máx. de Recuadro ¹	12 fps Modo de Ráfaga a 6K Formato Completo (6144 x 3160) 48 fps a 5K Formato Completo (5120 x 2700) 60 fps a 5K 2.4:1 (5120 x 2160) 60 fps a 4K Formato Completo (4096 x 2160) 75 fps a 4K 2.4:1 (4096 x 1728) 75 fps a 3K Formato Completo (3072 x 1620) 100 fps a 3K 2.4:1 (3072 x 1296) 120 fps a 2K Formato Completo (2048 x 1080) 150 fps a 2K 2.4:1 (2048 x 864)
Velocidades de Recuadro en Reproducción (Tiempo Base del Proyecto)	23.98, 24, 25, 29.97, 47.95, 48, 50, 59.94, 60 fps, todas las resoluciones
Los mejores ajustes disponibles REDCODE ¹	Para consultar toda la información disponible sobre valores REDCODE, consulte la Guía de Operación de Medios DSMC en www.red.com/downloads .
REDCODE RAW Formatos de Adquisición	Vaya a " Formatos SCARLET DRAGON " en la página 107 para una lista completa
Construcción	Aleación de Aluminio
Peso	5 libras (BRAIN solamente)
Temperatura de Operación	0°C a 40°C (32°F a 104°F)
Temperatura de Almacenamiento	-20°C a 50°C (-4°F a 122°F)
Humedad Relativa	0% a 85% sin condensación
Manipulación de Color	Capacidades de 3D LUT con Módulo REDCAST
Audio	2 canales, sin compresión, 24-bit, 48kHz, 4 canales opcionales, y audio digital AES/EBU

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS SCARLET DRAGON

ESPECIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN
Control Remoto	Ethernet, RS232, Disparador GPI, y control inalámbrico con módulos opcionales REDMOTE y Puente R.C.P.
Salidas de Monitor	3G-SDI (HD-SDI) y HDMI con Guías de Recuadro y Lookaround (Vistazo) 1080p RGB o 4:2:2, 720p RGB o 4:2:2 480p RGB o 4:2:2 (HDMI solamente) Código de Tiempo SMPTE , Metadatos HANC, 24-bit 48 kHz Audio
Opciones de Monitor	DSMC2 RED Táctil 4.7" LCD y DSMC2 RED Táctil 7.0" LCD compatible con Adaptador DSMC2 LEMO B y cable LCD/EVF. RED Táctil 9.0" LCD, RED Táctil 7.0" LCD, RED Táctil 5.0" LCD, RED PRO 7" LCD, RED Táctil 7.0" LCD, BOMB® EVF (OLED), y BOMB EVF (LCOS) compatible con cable LCD/EVF.
REDCINE-X PRO Formatos de Entrega	4K: DPX, TIFF, EXR Abierto (.RED por medio del Plugin REncode) 2K: DPX, TIFF, EXR Abierto (.RED por medio del Plugin REncode) 1080p RGB 4:2:2, 720p 4:2:2 : QuickTime, JPEG, Avid AAF, MXF 1080p 4:2:0, 720p 4:2:0 : H.264, .MP4
Compatibilidad con Software de Edición de Video ²	Adobe Premiere Pro, Avid Media Composer, DaVinci Resolve, Edius Pro, Final Cut Pro, Vegas Pro

1. Los valores y las velocidades de cuadro máximas REDCODE pueden variar según el formato de captura seleccionado, la relación de aspecto, el tiempo base del proyecto, la configuración Lookaround (Vistazo) y SSD. Para mayor información, consulte la [Guía de Operación de Medios DSMC](#) en www.red.com/downloads.
2. Las aplicaciones de edición no lineal (NLE) podrían tener compatibilidad limitada con archivos R3D.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS EPIC MYSTERIUM-X

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS EPIC MYSTERIUM-X

ESPECIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN
Tipo de Sensor	Sensor de 14 Mega pixeles MYSTERIUM-X®
Pixeles Efectivos	5120 (h) x 2700 (v)
Tamaño del Sensor	27.7 mm (h) x 14.6 mm (v) x 31.4 mm (d)
Rango Dinámico	13.5 pasos, hasta 18 pasos with HDRX®
Relación de Señal a Ruido	66 dB
Velocidades de Recuadro en Reproducción (Tiempo Base del Proyecto)	23.98, 24, 25, 29.97, 47.95, 48, 50, 59.94 fps, todas las resoluciones
Los mejores ajustes disponibles REDCODE ¹	Para consultar toda la información disponible sobre valores REDCODE, consulte la Guía de Operación de Medios DSMC en www.red.com/downloads .
REDCODE RAW Formatos de Adquisición	Vaya a " Formatos EPIC MYSTERIUM-X y SCARLET MYSTERIUM-X " en la página 108 para una lista completa
Construcción	Aleación de Aluminio
Peso	5 libras (BRAIN solamente)
Temperatura de Operación	0°C a 40°C (32°F a 104°F)
Temperatura de Almacenamiento	-20°C a 50°C (-4°F a 122°F)
Humedad Relativa	0% a 85% sin condensación
Audio	Micrófonos digitales estéreo integrados de doble canal, sin compresión, 24 bits, 48 kHz. 2 canales adicionales opcionales con expansor, sin compresión, 24 bits, 48 kHz.
Control Remoto	Ethernet, RS232, Disparador GPI, inalámbrico con REDMOTE y Puente R.C.P
Salidas de Monitor	3G-SDI (HD-SDI) y HDMI con Guías de Recuadro y Lookaround (Vistazo) 1080p RGB o 4:2:2, 720p RGB o 4:2:2 480p RGB o 4:2:2 (HDMI solamente) Código de Tiempo SMPTE , Metadatos HANC, 24-bit 48 kHz Audio
Opciones de Monitor	DSMC2 RED® Touch 4.7 LCD, DSMC2 RED Touch 7.0" LCD, y DSMC2 RED EVF (OLED) con Adaptador DSMC2 LEMO B. RED Touch 9.0" LCD, RED Touch 5.0" LCD, RED PRO 7" LCD, RED Touch 7.0" LCD, BOMB EVF® (LCOS), y BOMB EVF (OLED) compatible con cable LCD/EVF.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS EPIC MYSTERIUM-X

ESPECIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN
REDCINE-X PRO	4K: DPX, TIFF, EXR Abierto (.RED por medio del Plugin REncode)
Formatos de Entrega	2K: DPX, TIFF, EXR Abierto (.RED por medio del Plugin REncode) 1080p RGB 4:2:2, 720p 4:2:2 : QuickTime®, JPEG, Avid® AAF, MXF 1080p 4:2:0, 720p 4:2:0 : H.264, .MP4
Compatibilidad con Software de Edición de Video ²	Adobe Premiere Pro, Avid Media Composer, DaVinci Resolve, Edius Pro, Final Cut Pro, Vegas Pro

1. Los valores y las velocidades de cuadro máximas REDCODE pueden variar según el formato de captura seleccionado, la relación de aspecto, el tiempo base del proyecto, la configuración Lookaround (Vistazo) y SSD. Para mayor información, consulte la [Guía de Operación de Medios DSMC](#) en www.red.com/downloads.
2. Las aplicaciones de edición no lineal (NLE) podrían tener compatibilidad limitada con archivos R3D.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS SCARLET MYSTERIUM-X

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS SCARLET MYSTERIUM-X

ESPECIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN
Tipo de Sensor	Sensor de 14 Mega pixeles MYSTERIUM-X
Pixeles Efectivos	5120 (h) x 2700 (v)
Tamaño del Sensor	27.7 mm (h) x 14.6 mm (v) x 31.4 mm (d)
Rango Dinámico	13.5 pasos, hasta 18 pasos con HDRX
Relación de Señal a Ruido	66 dB
Velocidades de Recuadro en Reproducción (Tiempo Base del Proyecto)	23.98, 24, 25, 29.97, 47.95, 48, 50, 59.94 fps, todas las resoluciones
Los mejores ajustes disponibles REDCODE ¹	Para consultar toda la información disponible sobre valores REDCODE, consulte la Guía de Operación de Medios DSMC en www.red.com/downloads .
REDCODE RAW Formatos de Adquisición	Vaya a " Formatos EPIC MYSTERIUM-X y SCARLET MYSTERIUM-X " en la página 108 para una lista completa
Construcción	Aleación de Aluminio
Peso	5 libras (BRAIN solamente)
Temperatura de Operación	0°C a 40°C (32°F a 104°F)
Temperatura de Almacenamiento	-20°C a 50°C (-4°F a 122°F)
Humedad Relativa	0% a 85% sin condensación
Audio	Micrófonos digitales estéreo integrados de doble canal, sin compresión, 24 bits, 48 kHz. 2 canales adicionales opcionales con expansor, sin compresión, 24 bits, 48 kHz.
Control Remoto	Ethernet, RS232, Disparador GPI, inalámbrico con REDMOTE y Puente R.C.P
Salidas de Monitor	3G-SDI (HD-SDI) y HDMI con Guías de Recuadro y Lookaround (Vistazo) 1080p RGB o 4:2:2, 720p RGB o 4:2:2 480p RGB o 4:2:2 (HDMI solamente) Código de Tiempo SMPTE , Metadatos HANC, 24-bit 48 kHz Audio
Opciones de Monitor	DSMC2 RED Touch 4.7 LCD, DSMC2 RED Touch 7.0" LCD, y DSMC2 RED EVF (OLED) con Adaptador DSMC2 LEMO B. RED Touch 9.0" LCD, RED Touch 5.0" LCD, RED PRO 7" LCD, RED Touch 7.0" LCD, BOMB EVF (LCOS), y BOMB EVF (OLED) compatible con cable LCD/EVF.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS SCARLET MYSTERIUM-X

ESPECIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN
REDCINE-X PRO	4K: DPX, TIFF, EXR Abierto (.RED por medio del Plugin REncode)
Formatos de Entrega	2K: DPX, TIFF, EXR Abierto (.RED por medio del Plugin REncode) 1080p RGB 4:2:2, 720p 4:2:2 : QuickTime, JPEG, Avid AAF, MXF 1080p 4:2:0, 720p 4:2:0 : H.264, .MP4
Compatibilidad con Software de Edición de Video ²	Adobe Premiere Pro, Avid Media Composer, DaVinci Resolve, Edius Pro, Final Cut Pro, Vegas Pro

1. Los valores y las velocidades de cuadro máximas REDCODE pueden variar según el formato de captura seleccionado, la relación de aspecto, el tiempo base del proyecto, la configuración Lookaround (Vistazo) y SSD. Para mayor información, consulte la [Guía de Operación de Medios DSMC](#) en www.red.com/downloads.
2. Las aplicaciones de edición no lineal (NLE) podrían tener compatibilidad limitada con archivos R3D.

APPENDIX B: PLANOS MECÁNICOS

EPIC BRAIN

NOTE: Las dimensiones se muestran en mm.

La altura del eje óptico de todas las cámaras EPIC/SCARLET es de 95.90 mm.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

VISTA FRONTAL

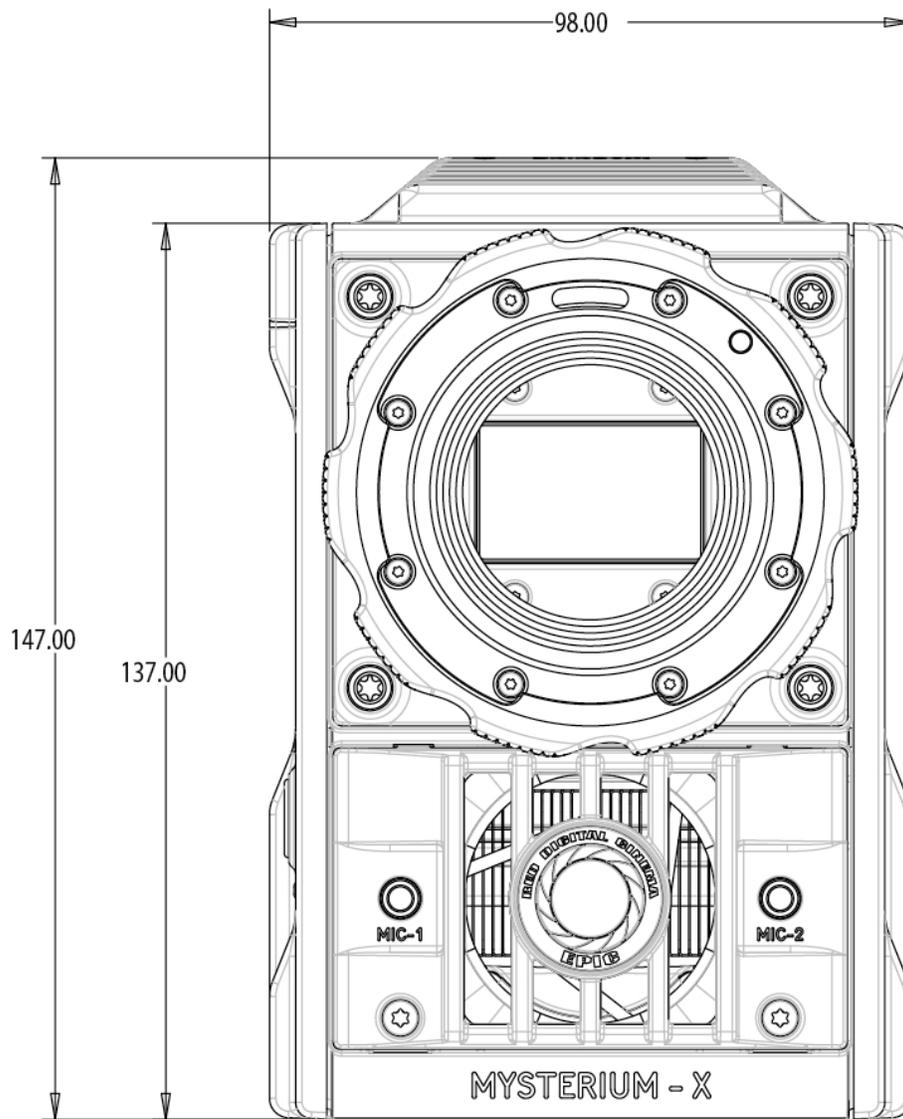


Figure: Vista Frontal EPIC

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

VISTA LATERAL (IZQUIERDA)

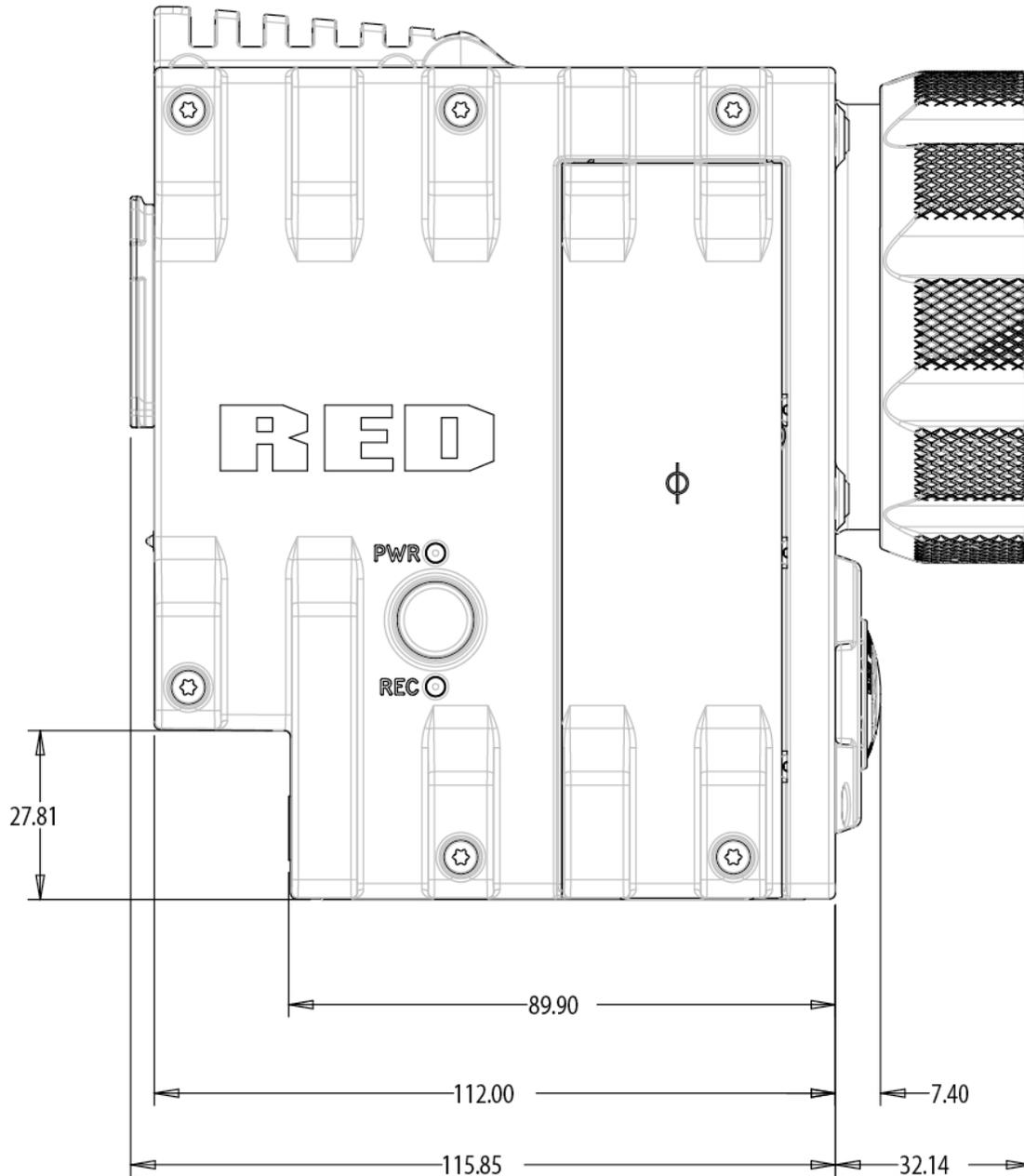


Figure: Vista Lateral EPIC (Izquierda)

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

VISTA SUPERIOR

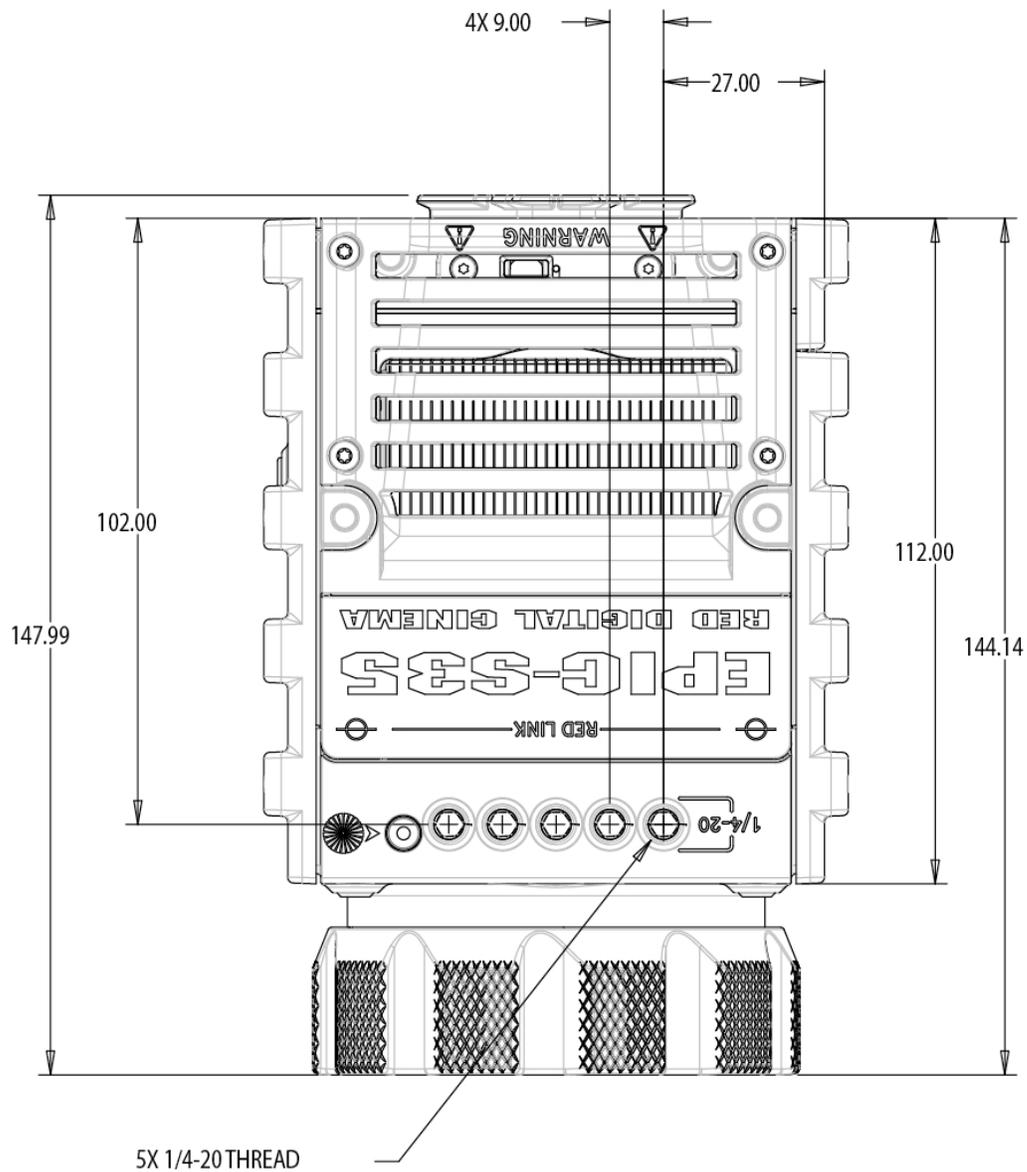


Figure: Vista Superior EPIC

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

VISTA INFERIOR

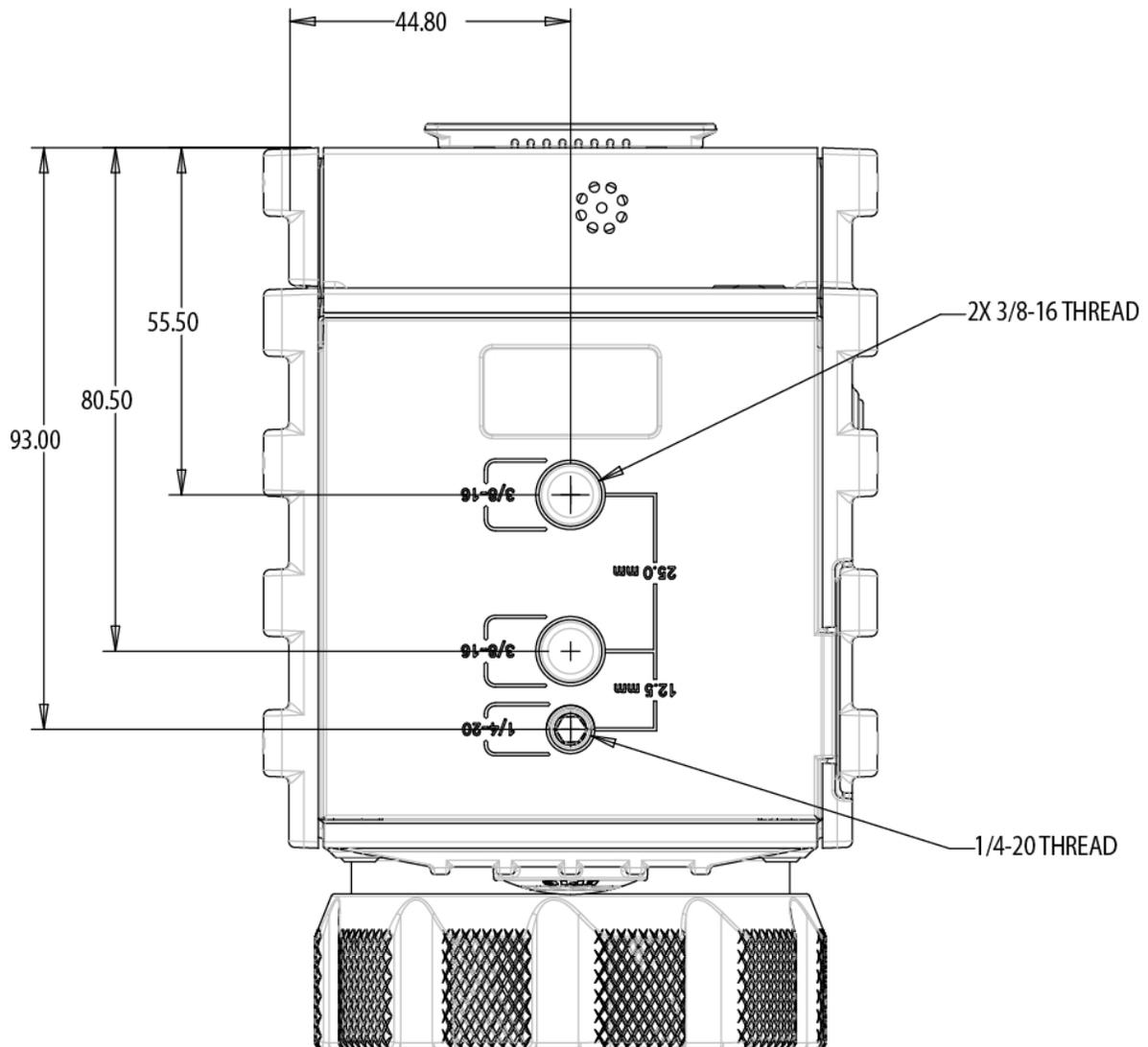


Figure: Vista Inferior EPIC

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

VISTA POSTERIOR

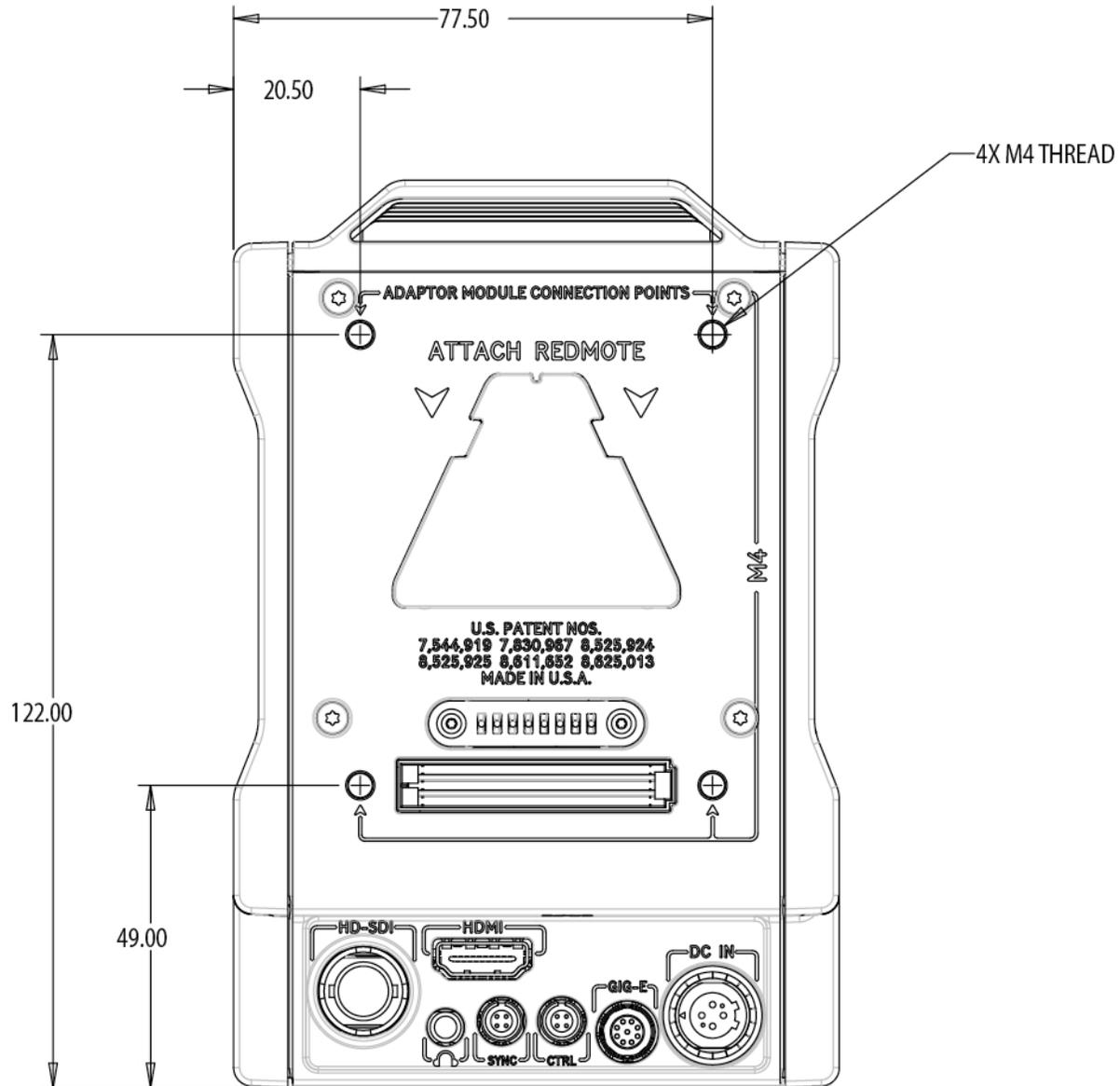


Figure: Vista Posterior EPIC

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

SCARLET BRAIN

NOTE: Las dimensiones se muestran en mm.

La altura del eje óptico de todas las cámaras EPIC/SCARLET es de 95.90 mm.

VISTA FRONTAL

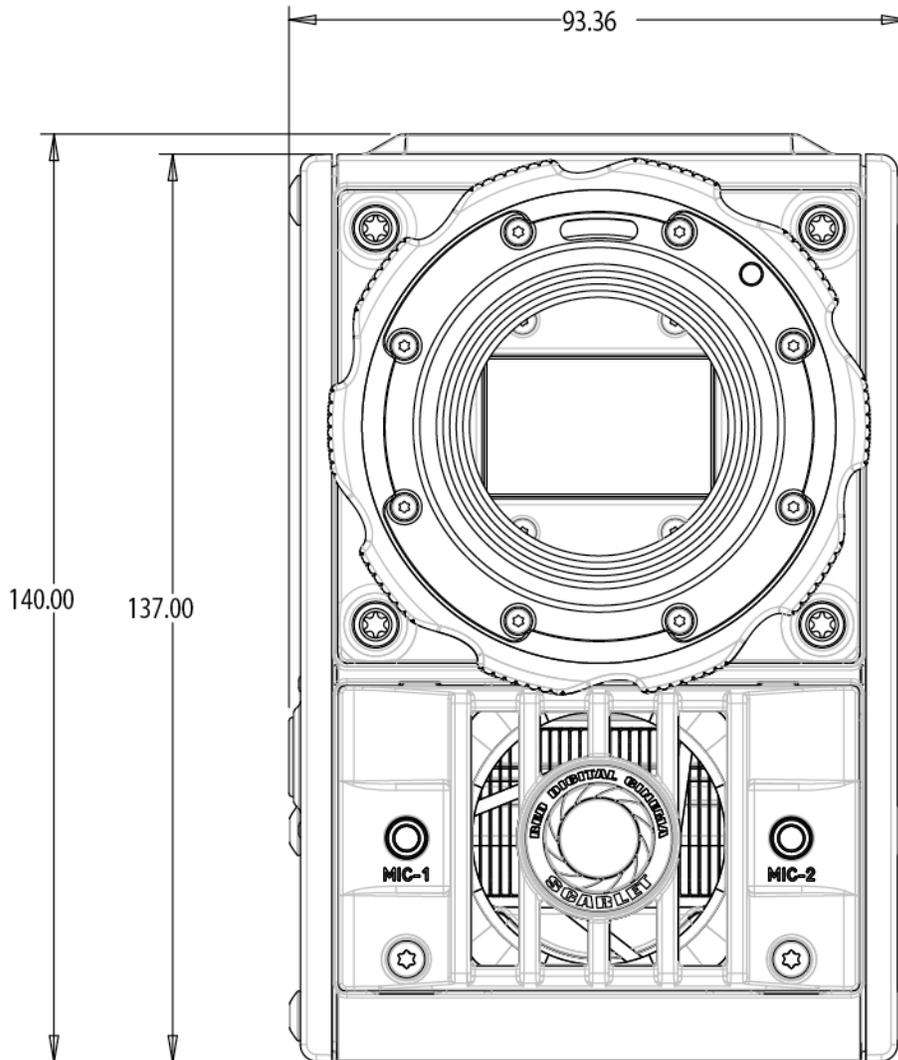


Figure: Vista Frontal SCARLET

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

VISTA LATERAL (IZQUIERDA)

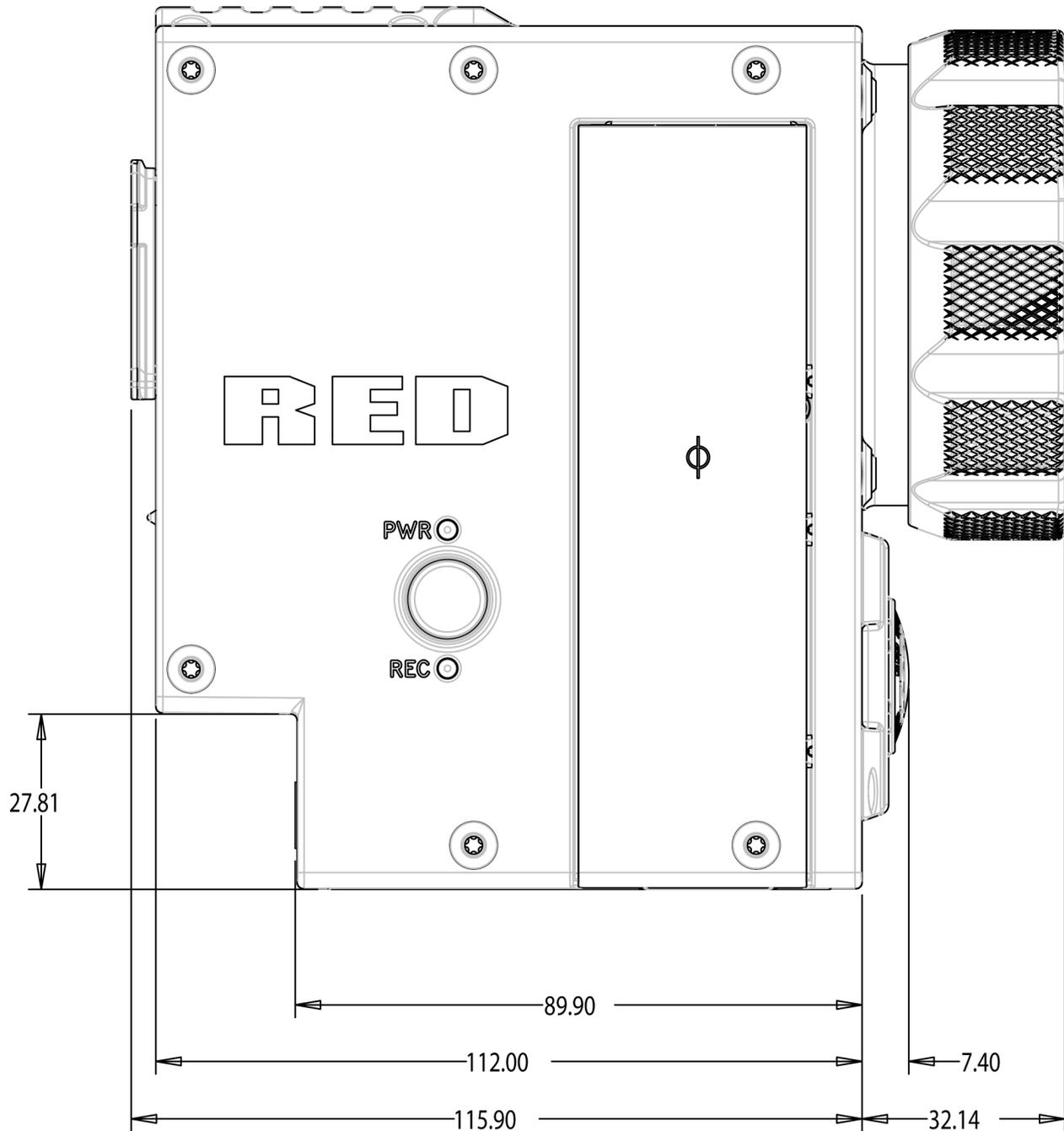


Figure: Vista Lateral SCARLET (Izquierda)

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

VISTA SUPERIOR

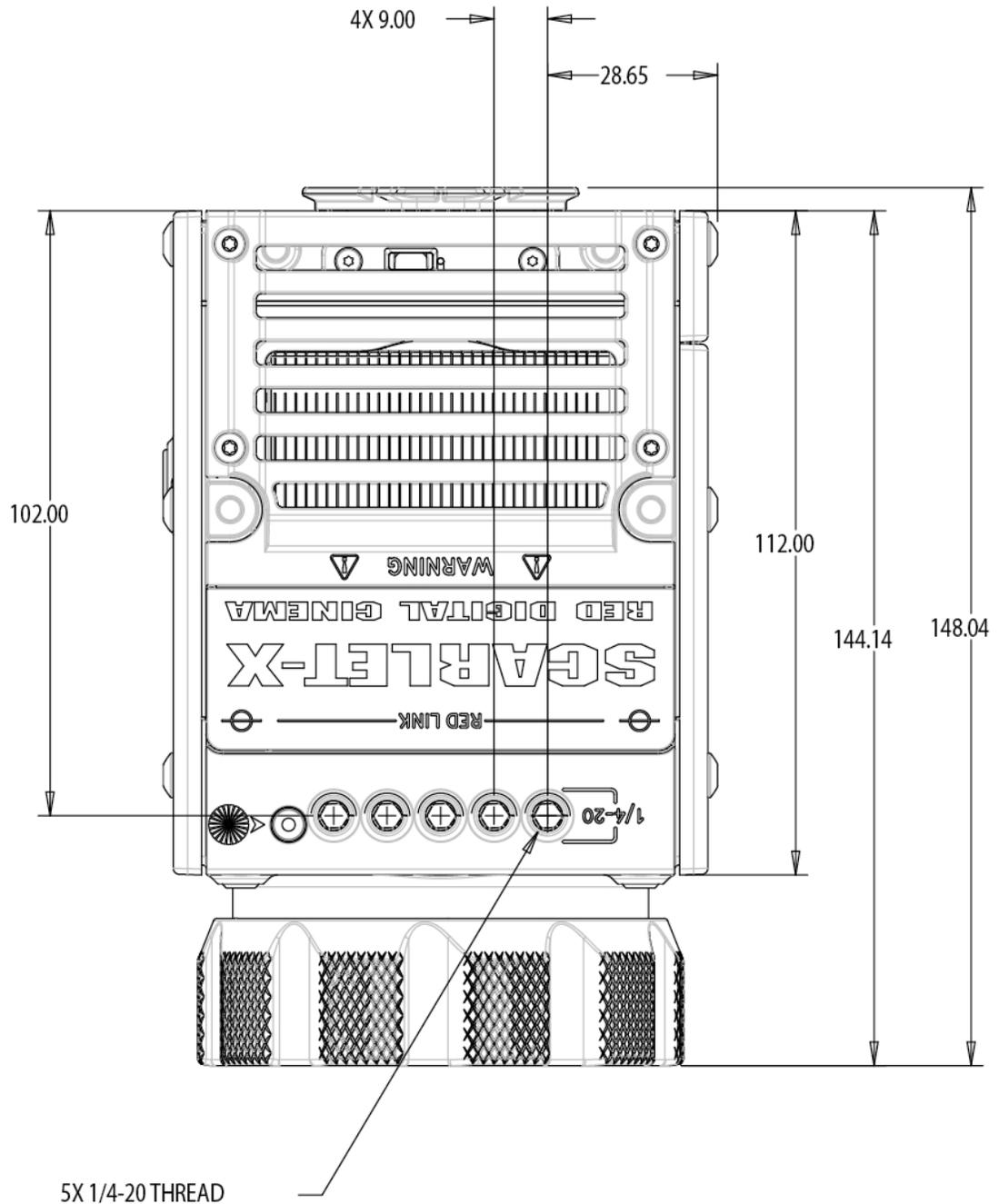


Figure: Vista Superior SCARLET

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

VISTA INFERIOR

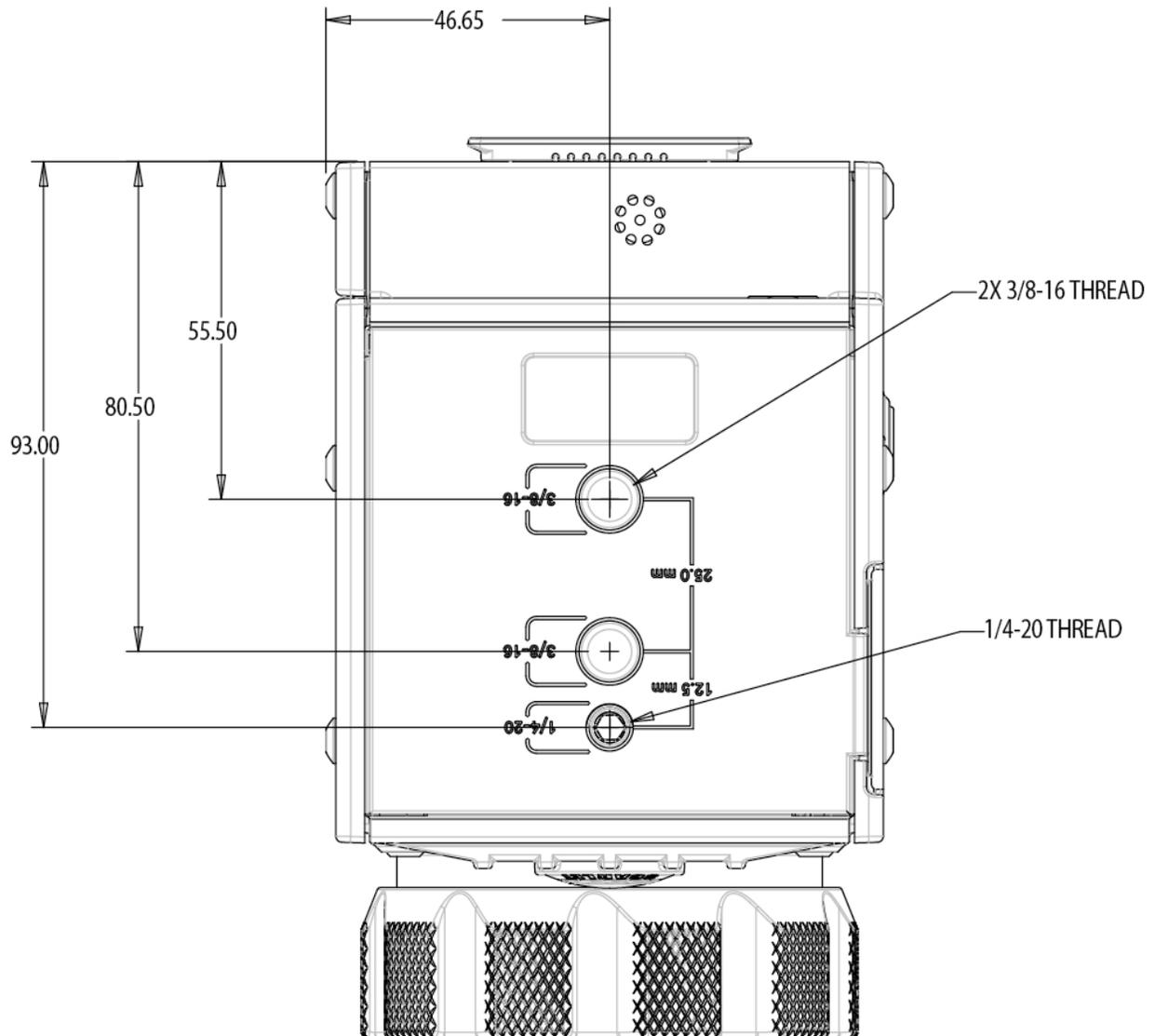


Figure: Vista Inferior SCARLET

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

VISTA POSTERIOR

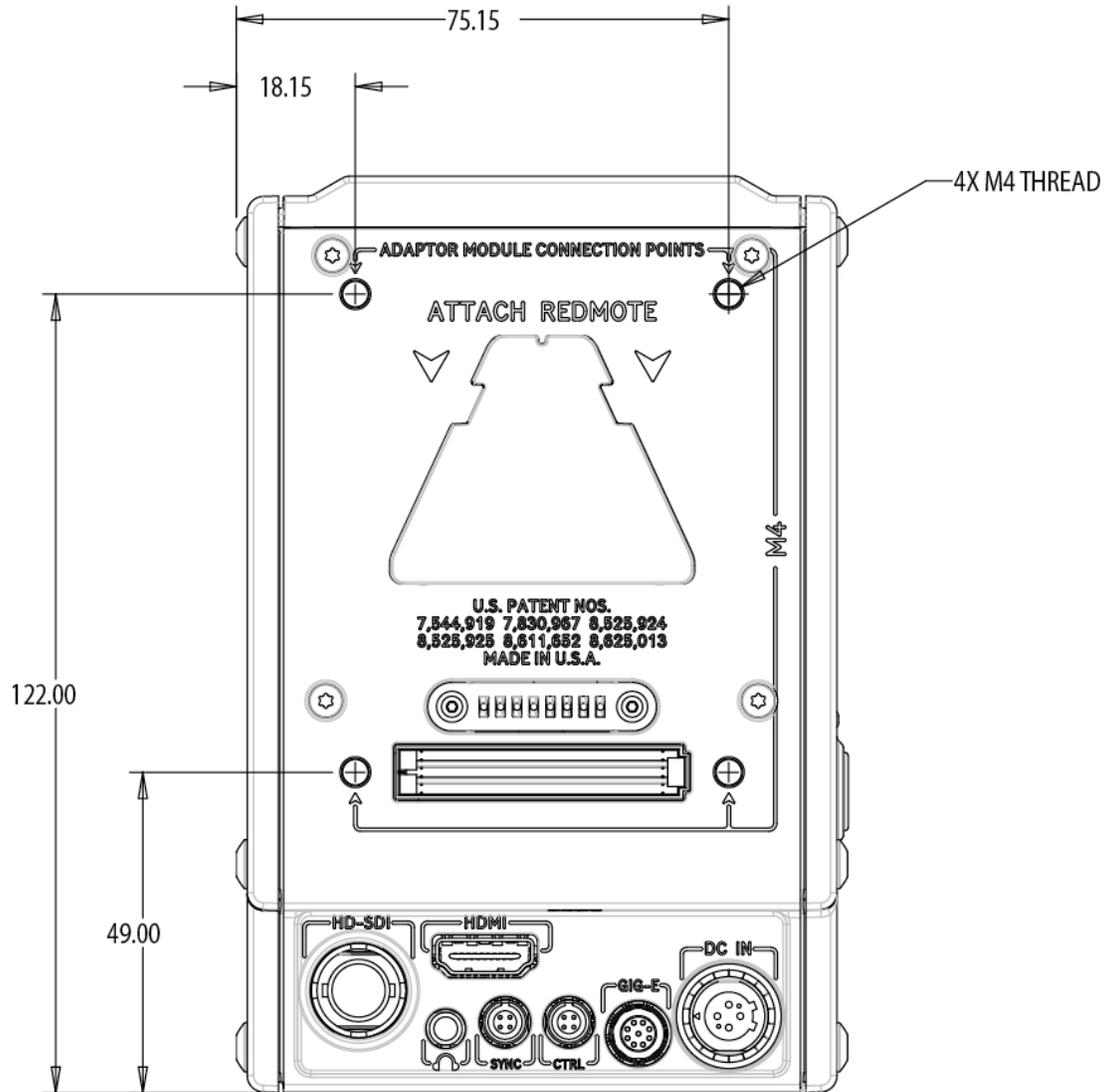


Figure: Vista Posterior SCARLET

APPENDIX C:

CONECTORES DE ENTRADA/SALIDA

Este apéndice proporciona la información de los pines de entrada/salida para los conectores en la cámara.

NOTE: Al conectar un cable a un conector, alinee los marcadores de guía y rojo en el conector del cable con los marcadores de guía y rojo correspondientes en la conexión del dispositivo.

NOTE: Las imágenes del diagrama del conector son solamente para referencia. Los diagramas no están a escala.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

DSMC BRAIN

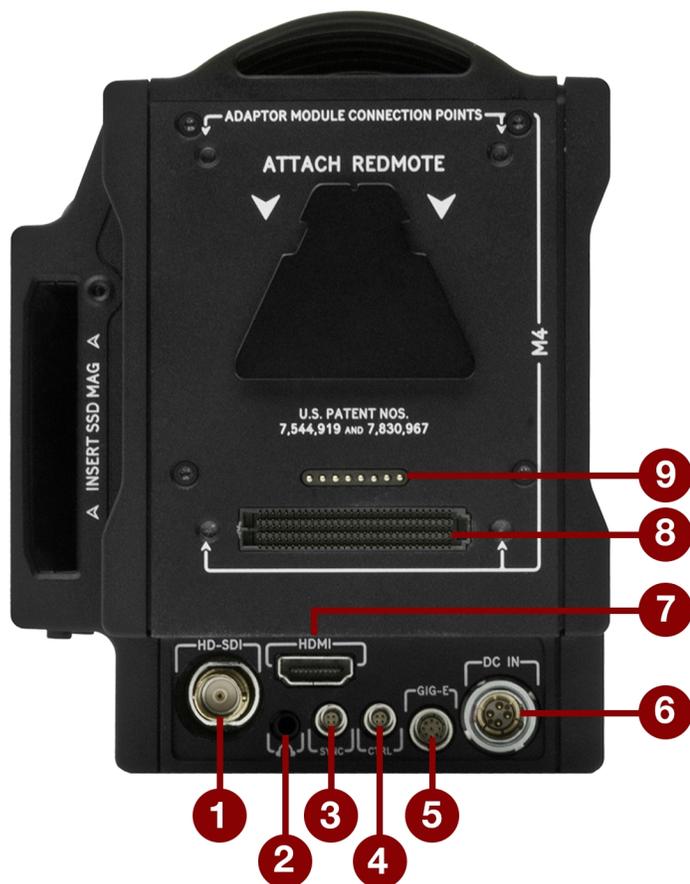


Figure: Conectores BRAIN

#	CONECTOR	TIPO DE CONECTOR	DETALLES
1	HD-SDI	BNC	"3G-SDI (HD-SDI) de Salida" en la página siguiente
2	Contacto de Audífono	estéreo 3.5mm	"Audífono" en la página 238
3	SYNC	00B LEMO® 4-pines	"Communication Ports (Puertos de Comunicación)" en la página 234
4	Control (CTRL)	00B LEMO 4-pines	"CTRL (Control RS232)" en la página 236
5	GIG-E	0B LEMO 9-pines	"GIG-E (Ethernet)" en la página 237
6	Entrada de Energía DC	1B LEMO 6-pines	"ENTRADA DC (Entrada de Energía)" en la página 239
7	HDMI	HDMI	"Salida HDMI" en la página 233
8	Energía de Módulo	SEARAY	"Power Priority (Prioridad de Energía)" en la página 43

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

9	Plataforma REDMOTE	POGO de 8 puntos	"Sistema REDMOTE" en la página 164
N/A	MICROFONO-1, MICROFONO-2 (Frente)	estéreo 3.5mm	"Conectores de Módulo SSD" en la página 239

PUERTOS DE SALIDA DE GRABACIÓN/MONITOREO

3G-SDI (HD-SDI) DE SALIDA

Un conector estándar BNC de 75 ohm proporciona la siguiente salida:

- ▶ Especificación de Transmisión Salida de Video 3G-SDI (HD-SDI) (modo predeterminado es Limpio)
- ▶ Dos (2) canales de audio integrado
- ▶ Time of Day and Edge Timecode (Hora del Día y Código de Tiempo Edge)
- ▶ Marca de Conteo de Grabación
- ▶ Información del nombre del clip (como metadatos SMPTE RP-188 VITC2 HANC)

La salida 3G-SDI (HD-SDI) proporciona los formatos descritos en la tabla a continuación:

FORMATOS DE SALIDA 3G-SDI (HD-SDI) ¹		
ALIMENTACIÓN DE SEÑAL DE VÍDEO ²	FRECUENCIA (HZ) ³	ESTÁNDAR SMPTE
720p	23.98, 24.00, 25.00, 29.97, 30.00, 50.00, 59.94	SMPTE ST 292-1 (1.485 Gbps)
1080p 10-bit 4:2:2	23.98, 24.00, 25.00, 29.97, 30.00	SMPTE ST 292 (1.485 Gbps)
1080p 10-bit 4:2:2	50.00, 59.94, 60.00	3G-SDI SMPTE ST 424 (2.970 Gbps) SMPTE ST 425 (2.970 Gbps)

1. Asegúrese de seleccionar una frecuencia compatible con su monitor.
2. La salida es un escaneo progresivo (p); no es compatible con el recuadro segmentado progresivo (PsF) o los formatos entrelazados (i) de escaneo.
3. Las opciones de frecuencia dependen del tiempo base del proyecto. Si usted tiene un tiempo base de proyecto non-drop frame (como 24.00), usted sólo puede seleccionar frecuencias non-drop frame. Si usted tiene un tiempo base de proyecto drop frame (como 23.98), usted sólo puede seleccionar frecuencias drop frame.

CONECTOR BNC DE 75 OHM			
PIN	SEÑAL	DESCRIPCIÓN	DIRECCIÓN
Centro	3G-SDI	SMPTE ST 424	Salida
Protector/Pantalla	GROUND (TIERRA)	Tierra de la cámara	N/A

CABLE COMPATIBLE

- ▶ Cable **790-0341**: RED[®]HD-SDI de (6')

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

SALIDA HDMI

Un conector estándar HDMI proporciona la siguiente salida:

- ▶ Salida de video de alta definición (modo predeterminado es Imagen Sobrepuesta)
- ▶ Dos (2) canales de audio integrado

La salida HDMI proporciona los formatos descritos en la tabla a continuación:

FORMATOS DE SALIDA HDMI¹	
ALIMENTACIÓN DE SEÑAL DE VÍDEO²	FRECUENCIA (HZ)
480p	50.00, 60.00
720p	24.00, 25.00, 30.00, 50.00, 60.00
1080p	24.00, 25.00, 30.00, 50.00, 60.00

1. Asegúrese de seleccionar una frecuencia compatible con su monitor.
2. La salida HDMI es escaneo progresivo (p); no es compatible con el recuadro segmentado progresivo (PsF) o formatos de escaneo entrelazado (i).

CABLE COMPATIBLE

- ▶ Cable **790-0331**: RED HDMI (5')

COMMUNICATION PORTS (PUERTOS DE COMUNICACIÓN)

SYNC (ENTRADA DE SINCRONIZACIÓN DE VIDEO)

El conector 00B LEMO SYNC de 4 pines acepta señales de código de tiempo genlock, y de entrada de propósito general (GPI).

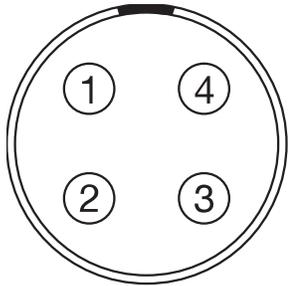


Figure: Frente del Conector SYNC (Sincronización de Video) (Viendo hacia la Cámara)

CONECTOR 00B LEMO SYNC DE 4 PINES

PIN	SEÑAL	DESCRIPCIÓN	DIRECCIÓN
1	GROUND (TIERRA)	Tierra Común	N/A
2	SS/GPI	Disparador de sincronización del obturador/entrada de propósito general	Entrada
3	TIMECODE (CÓDIGO DE TIEMPO)	Entrada desequilibrada de código de tiempo SMPTE	Entrada
4	GENLOCK	Entrada de sincronización de tres niveles	Entrada

NOTE: El Conector de Acoplamiento es FGG.00.304.CLAD.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CIRCUITO DE BOTÓN DISPARADOR SYNC

El conector SYNC tiene un disparador Schmitt de 3.3 V (con tolerancia de 5 V). El disparador no es un circuito de cierre de interruptor, de manera que requiere que la fuente del disparador proporcione la corriente. Ambos extremos de la señal de entrada se pueden usar como disparador.

NOTE: El circuito del botón del disparador SYNC sólo se aplica al expansor base DSMC2.

Por ejemplo, este es el comportamiento del circuito cuando el disparador GPI se utiliza para iniciar/detener la grabación:

- ▶ **Start Record:** En la transición de tierra a 3.3 V
- ▶ **During Record:** Mantener a 3.3 V
- ▶ **Stop Record:** En la transición de 3.3 V a tierra
- ▶ **During Stop:** Mantener a tierra

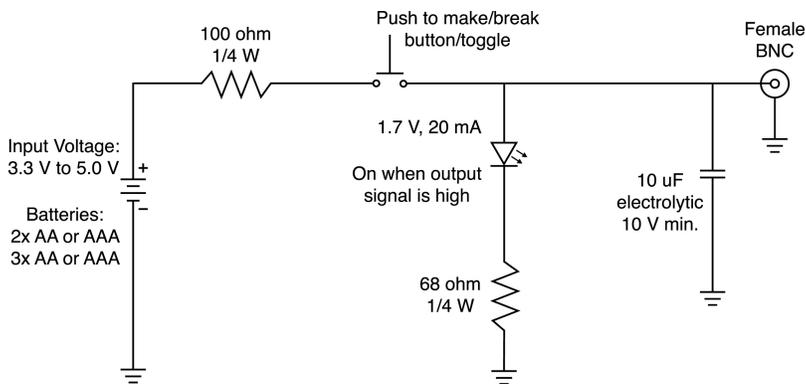


Figure: Diagrama de Circuito del Botón Disparador

NOTE: En el diagrama de arriba, los valores son aproximados. Usar valores estándar.

CABLES COMPATIBLES

- ▶ Cable de Sincronización **790-0154:** 3BNC-a-00 LEMO
- ▶ Conductor **790-0187:** de 4-Pines 00 LEMO-a-Flying
- ▶ **790-0415:** RED Cable de Inicio/Detener (14-Pin LEMO a SYNC, CTRL, BNC)
- ▶ **790-0428:** RED Cable de Inicio/Detener (14-Pin LEMO a 00B SYNC)

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

CTRL (CONTROL RS232)

El conector de 4 pines 00B LEMO CTRL es compatible con el control remoto RS232 para comunicación 3D con la cámara y aplicaciones de terceros para ingesta de metadatos. Para mayor información, vaya a ["BRAIN GPIO" en la página 125](#)

El conteo de Salida de Propósito General (GPO) presenta 3.3 V a un máximo de 0.04 A entre los pines 1 y 3. Al utilizarse como un conteo de registro, el flanco ascendente del pulso indica el inicio de la grabación, el flanco descendente representa el final de la grabación.

Para mayor información acerca del control de la cámara por medio del RS232, descargue el [R.C.P.™ SDK](#), disponible en www.red.com/developers.

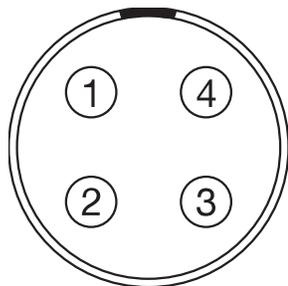


Figure: Frente del conector CTRL (RS232) (Viendo hacia la cámara)

CONECTOR DE 4-PINES 00B LEMO CTRL

PIN	SEÑAL	DESCRIPCIÓN	DIRECCIÓN
1	GROUND (TIERRA)	Tierra Común	N/A
2	232 RX	RS232 RX	Entrada
3	SS/GPO	Sincronización del obturador/salida de propósito general	Salida
4	232 TX	RS232 TX	Salida

NOTE: El Conector de Acoplamiento es FGG.00.304.CLAD.

CABLES COMPATIBLES

- ▶ Cable de Sincronización **790-0154**: 3BNC-a-00 LEMO
- ▶ Conductor **790-0187**: de 4-Pines 00 LEMO-a-Flying
- ▶ **790-0415**: RED Cable de Inicio/Detener (14-Pin LEMO a SYNC, CTRL, BNC)

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

GIG-E (ETHERNET)

El conector GIG-E de 9-pines 0B LEMO proporciona una conexión Ethernet Gigabit 1000BASE-T (IEEE 802.3ab) para configuración remota de la cámara, comunicación maestro/esclavo (master/slave) de la cámara, e ingesta externa de metadatos. Debido a que el conector GIG-E no es compatible con velocidades más lentas (10BASE-T y 100BASE-T), asegúrese de que cualquier dispositivo al que usted se conecte soporte 1000BASE-T.

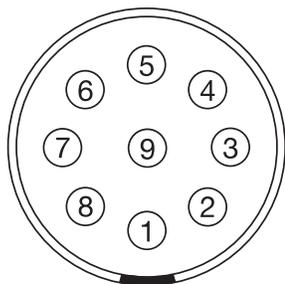


Figure: Frente del conector GIG-E (Viendo hacia la Cámara)

CONECTOR DE 9-PINES 0B LEMO GIG-E

PIN	SEÑAL	DESCRIPCIÓN	DIRECCIÓN
1	BI_DC+	Par de datos C+	N/A
2	BI_DC -	Par de datos C-	N/A
3	BI_DD+	Par de datos D+	N/A
4	BI_DD -	Par de datos D-	N/A
5	BI_DA-	Par de datos A-	N/A
6	BI_DA+	Par de datos A+	N/A
7	BI_DB+	Par de datos B+	N/A
8	BI_DB-	Par de datos B-	N/A
9	N/A	No Conectar	N/A

NOTE: El Conector de acoplamiento es el FGG.0B.309.CLAD.

CABLES COMPATIBLES

- ▶ **790-0159:** Cable Ethernet RED GIG-E Straight-to-CAT5E (9')
- ▶ **790-0557:** Cable Ethernet RED GIG-E Right-to-CAT5E (9')
- ▶ Cable Gig E Master/Slave (Maestro/Esclavo) **790-0163** de (4')

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

PUERTOS DE AUDIO

MICRÓFONO-1, MICRÓFONO-2 (MICRÓFONO DE AUDIO)

Los dos (2) contactos para micrófono de 3.5 mm son entradas de audio analógico a nivel micrófono. Cada contacto tiene 2.4K ohm de impedancia nominal. Para mayor información, vaya a "[Sistema de Audio](#)" en la [página 156](#).

- ▶ **MIC-1:** Canal 1
- ▶ **MIC-2:** Canal 2

CONTACTO DE MICRÓFONO

PIN	SEÑAL	DESCRIPCIÓN	DIRECCIÓN
TIP	ENTRADA +	Entrada de Micrófono (+48V alimentación phantom, opcional)	Entrada
RING	ENTRADA -	Entrada de Micrófono (+48V alimentación phantom, opcional)	Entrada
FUNDA	GND (Tierra)	Tierra de la cámara	N/A

CABLE COMPATIBLE

- ▶ Cable de Micrófono XLR**790-0229**: (20")

AUDÍFONO

El conector de micrófono estéreo de 3.5 mm proporciona dos (2) canales de audio para monitoreo. Para máxima calidad, use audífonos de impedancia elevada.

CONTACTO DE MICRÓFONO

PIN	SEÑAL	DESCRIPCIÓN	DIRECCIÓN
TIP	IZQUIERDO	Audio de canal izquierdo	Salida
RING	DERECHO	Audio de canal derecho	Salida
FUNDA	GND (Tierra)	Tierra de la cámara	N/A

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

PUERTOS DE ENERGÍA

ENTRADA DC (ENTRADA DE ENERGÍA)

El conector 1B LEMO de 6-pines acepta alimentación de energía DC de 11.5 V DC a 17 V DC. Un acondicionador integrado de alimentación protege contra conexiones de polaridad inversa, descargas electrostáticas, bajo voltaje, alto voltaje y sobrecargas de corriente.

WARNING: Ambos pares de pines de +VBATT y GROUND (TIERRA) deben estar conectados. El uso de un cable de alimentación de terceros que conecte solamente un (1) par de pines de +VBATT y GROUND (TIERRA) podría dañar la fuente de alimentación de la cámara. El daño a la fuente de alimentación u otros componentes del sistema de la cámara, causado por el uso de un cable de alimentación inapropiado, no está cubierto bajo la garantía.

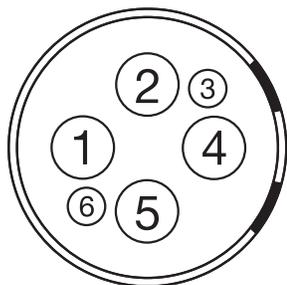


Figure: Frente del conector de alimentación de entrada DC (Viendo hacia la cámara)

CONECTOR DE ENTRADA 1B DC DE 6 PINES

PIN	SEÑAL	DESCRIPCIÓN
1	+VBATT	Entrada de alimentación, +11,5 a +17 V DC
2	+VBATT	Entrada de alimentación, +11,5 a +17 V DC
3	BATERIA SCL	Reloj de bus serial para la batería
4	GROUND (TIERRA)	Retorno Eléctrico (tierra de la cámara)
5	GROUND (TIERRA)	Retorno Eléctrico (tierra de la cámara)
6	Batería SDA	Datos de bus serial para la batería

NOTE: El conector de acoplamiento es FGJ.1B.306.CWLD72Z.

CABLES COMPATIBLES

- ▶ **790-0138:** Cable de Adaptador de Energía RED 2B-a-1B LEMO
- ▶ **790-0164:** Cable de Energía XLR (10')
- ▶ **790-0165:** Cable de Energía XLR (30')

CONECTORES DE MÓDULO SSD

Los conectores para los módulos laterales SSD y el módulo posterior SSD se describen en la [Guía de Operación de Medios DSMC](#), disponible en www.red.com/downloads.

APPENDIX D:

MONTAJES DE LENTE Y LENTES

MONTAJES DE LA LENTE

Esta sección describe los montajes de lente de la cámara. Los montajes de la cámara pueden ser configurados con barras de 19 mm para ajustarse a la mayoría de los lentes cinematográficos, porta filtros, y seguir sistemas de enfoque.

RED MOTION MOUNT

El RED[®] MOTION MOUNT[®] es un sistema revolucionario y ajustable de montura de la lente para su cámara. Al integrar un obturador global, un obturador suave temporal antisolapamiento, y un sistema variable de densidad neutral (ND) en una sola montura de lente, el MOTION MOUNT proporciona ajustes instantáneos de obturador para reducir el efecto borroso por movimiento y el antisolapamiento temporal. El filtro ND también incluye un polarizador lineal y un filtro IR para una mejoría de color y contraste de la imagen.

Para mayor información, consulte la [Guía de Operación de MOTION MOUNT](http://www.red.com/downloads), disponible en www.red.com/downloads.

NOTE: HDRX no está disponible cuando el Tipo de Obturador del MOTION MOUNT está ajustado a Suave o Cuadrado.

RETIRE EL MONTAJE DE LA LENTE

NOTE: Usted puede cambiar las monturas de las lente en el campo. Sin embargo, RED[®] recomienda que usted cambie los montajes de las lentes solamente en un entorno libre de polvo.

REQUIRED TOOL(S): Desarmador T20 TORX[®]

1. Apague la cámara.
2. Una la cámara a una plataforma estable o coloque la cámara en una superficie de trabajo limpia y nivelada de tal modo que los tornillos de la montura de la lente estén al alcance.
3. Quite la lente y cualquier módulo, cable, u otros accesorios de la cámara que pudieran interferir con la remoción de la montura de la lente.
4. Si está retirando la montura DSMC Mg PL Mount 2.0, dé vuelta al aro de seguridad ligeramente en dirección contraria a las manecillas del reloj de tal modo que pueda tener acceso a los tornillos de la montura de la lente.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

5. Afloje y quite los cuatro (4) tornillos M4x0.7 x 8 mm de la montura de la lente en un patrón cruzado (patrón "X") usando un desarmador T20 TORX.

NOTE: Algunas monturas de lentes tienen tornillos cautivos que no son removibles.

NOTE: La remoción de tornillos puede requerir un desarmador de mango largo T20 TORX y palanca adicional.



Figure: Retire los Tornillos de la Montura de la Lente.

6. Retire la montura de la lente de la cámara.



Figure: Retire la Montura de la Lente

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

INSTALAR UN MONTAJE DE LALENTE

NOTE: Usted puede cambiar las monturas de las lentes en el campo. Sin embargo, RED recomienda que usted cambie las monturas de las lentes solamente en un entorno libre de polvo.

REQUIRED TOOL(S): Desarmador T20 TORX

1. Asegúrese de que la cámara está apagada y quite cualquier accesorio o cable que pueda interferir con la instalación.
2. Inspeccione los pines de contacto eléctricos dorados en el frente de la cámara y los cojinetes de contacto dorados en la parte posterior de la montura de la lente para asegurarse de que están libres de cualquier contaminación.
3. Alinee la montura de la lente al frente de la cámara. Los pines de conexión de la cámara deben alinearse con los pines de la montura de la lente.



Figure: Alinee los Pines de la Montura de la Lente

4. Si está instalando la montura DSMC Mg PL Mount 2.0, dé vuelta al aro de seguridad ligeramente en dirección contraria a las manecillas del reloj de tal modo que pueda tener acceso a los tornillos de la montura de la lente.

NOTE: Para las cámaras EPIC y SCARLET, el ventilador DSMC Fan 2.0 (Inferior) y la montura DSMC Mg PL Mount 2.0 no son compatibles entre sí en forma nativa, ya que la rejilla protectora del ventilador impide la rotación del aro de seguridad de la montura de la lente. Para utilizar estos dispositivos juntos, quite las pestañas inferiores del aro de seguridad utilizando un desarmador T8 TORX.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

5. Vuelva a colocar y apriete sin mucha rigidez los cuatro (4) tornillos M4x0.7 x 8 mm de la montura de la lente en un patrón cruzado (patrón "X") usando un desarmador T20 TORX.

WARNING: NO APRIETE CON MUCHA FUERZA.

NOTE: Algunas monturas de lentes tienen tornillos cautivos que no son removibles.



Figure: Apriete los Tornillos

6. Apriete los cuatro (4) tornillos de la montura de la lente de manera pareja en un patrón cruzado (patrón en "X") utilizando un desarmador T20 TORX NO exceda 350 pulgadas-onzas, o puede ocurrir daño.

WARNING: NO APRIETE EXCESIVAMENTE.

7. Después de la instalación, podría requerirse un redescubrimiento de hardware o una actualización de firmware, particularmente si usted está instalando una MONTURA DE MOVIMIENTO. Si no se reconoce una MONTURA DE MOVIMIENTO, usted no podrá acceder al menú de Montura de Movimiento en **Menu > Settings > Setup > Lens**. Para llevar a cabo un redescubrimiento de hardware, vaya a **Menu > Settings > Maintenance > Rediscover**. Se requiere un reinicio del sistema después de un redescubrimiento de hardware.

NOTE: Si usted necesita reemplazar cualquier tornillo, por favor póngase en contacto con su representante de Bomb Squad.

LENTES

Esta sección describe las lentes y operaciones con las lentes para el sistema de la cámara.

WARNING: Todas las lentes se pueden cambiar sin desconexión.

Todas las lentes se pueden cambiar sin desconexión. Sin embargo las monturas de las lentes NO SON INTERCAMBIABLES SIN DESCONEXION, lo cual significa que usted no puede quitar o instalar las monturas de las lentes mientras la cámara esta encendida. Antes de instalar o quitar monturas de lentes, usted DEBE apagar la cámara. El no hacer esto podría resultar en daños a las monturas de las lentes o a la cámara que no están cubiertos bajo la garantía.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

PESO DE LALENTE Y SOPORTE DE LALENTE

Use un sistema de soporte de las lentes al montar lentes pesadas o largas a su cámara.

Al montar una lente pesada o larga, asegúrese de que el peso completo de la lente nunca está directamente sobre la cámara o la montura de la lente. Primero monte la lente al sistema de soporte, y luego monte cuidadosamente la lente a la cámara.

Debido a la construcción ligera de las monturas BRAIN de fibra de carbono y las monturas de magnesio, la mayoría de las configuraciones con la BRAIN de fibra de carbono requieren un sistema de soporte para todas las lentes excepto las más ligeras.

WARNING: El no utilizar los soportes de lente apropiados para la lente y la configuración de la cámara podría resultar en daños a la cámara y a la montura de la lente. Cualquier daño causado por no usar un sistema de soporte de la lente no estará cubierto bajo la garantía.

LENTE DE ENSAMBLAJE SEGURO (PL)

Esta sección describe el método apropiado para unir y separar lentes PL. Para mayor información, consulte las instrucciones originales del fabricante. Esta sección también menciona lentes compatibles con las monturas de cámara PL.

WARNING: SIEMPRE proteja su equipo, cuando no esté siendo utilizado, reemplazando las cubiertas de las lentes y las monturas.

PARA UNIR LENTES PL

1. Dé vuelta al aro de seguridad en dirección contraria a las manecillas del reloj para desacoplar la cubierta de la montura de la cámara.
2. Quite la cubierta posterior de la lente y la cubierta de la montura de la cámara.
3. Alinee el pasador de alineación y los cojinetes de los contactos (si están presentes) en la lente PL con el pasador y los pines del conector en la montura PL de la cámara.
4. Introduzca la lente en la montura PL de la cámara.
5. Dé vuelta al aro de seguridad en dirección de las manecillas del reloj para sujetar la lente en su lugar.

PARA SEPARAR LENTES PL

1. Dé vuelta al aro de seguridad en dirección contraria a las manecillas del reloj para desacoplar la lente PL.
2. Remueva la lente PL de la montura PL de la cámara.
3. Reemplace la cubierta posterior de la lente y la cubierta de la montura de la cámara cuando la lente no se está utilizando.

LENTE COMPATIBLES CON LA MONTURA PL DE LA CÁMARA

La Montura DSMC Mg PL 2.0, la Montura DSMC Ti PL , y la Montura RED MOTION MOUNT Ti PL son compatibles con la gran mayoría de las lentes y dispositivos de cinematografía de montura PL estándar. Para información sobre la compatibilidad de la montura RED MOTION MOUNT Ti PL, consulte la [Guía de Operación MOTION MOUNT](http://www.red.com/downloads) en www.red.com/downloads.

WARNING: El uso de una lente o dispositivo no estándar para montura PL con una montura PL de cámara podría dañar la cámara y la montura de la lente. Cualquier daño causado por no utilizar una lente o dispositivo estándar para montura PL no estará cubierto bajo la garantía.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

LENTES FUJINON T2.9 CABRIO PREMIER PL

NOTE: El selector VTR en la lente está asignado a Grabar: Alternar de forma predeterminada. El selector VTR puede ser asignado a otra tecla.

Las siguientes lentes Fujinon®T2.9 Cabrio Premier PL son compatibles con todas las monturas PL de la cámara, pero deben ser utilizadas de manera externa y configuradas de una manera específica:

- ▶ Fujinon 14-35mm T2.9 Cabrio Premier PL
- ▶ Fujinon 19-90mm T2.9 Cabrio Premier PL

Para configurar las lentes Fujinon T2.9 Cabrio Premier PL, siga las instrucciones de abajo. Consulte el manual de operación del fabricante para información detallada respecto a la configuración y uso de la lente.

1. Una la lente a la montura PL de la cámara.
2. Asegúrese de que la lente tiene el firmware v6.4 o posterior (para verificar la versión en la cámara, vaya a **Menu > Settings > Setup > Lens > Lens Info**). Póngase en contacto con el fabricante para el firmware de la lente.
3. En la lente, ajuste el selector de **Camera Communication** a **On**.
4. En la lente, ajuste el selector **LDS, /i Select** a **Off**.
5. Conecte una fuente externa de energía a la lente.
6. En la cámara, vaya a **Menu > Settings > Setup > Lens**.
7. Quite la marca de la casilla de verificación **Enable Power to Lens**.
NOTE: Esta opción sólo está disponible cuando hay una montura PL unida a la cámara.
8. La lente debe estar conectada exitosamente. Sin embargo, si los datos de la lente no se muestran dentro de 10 segundos, vaya a **Menu > Settings > Setup > Lens** and select **Detect Lens**.

LENTES DE MONTURA CANON PL

Las siguientes lentes Canon PL son compatibles con todas las monturas PL de la cámara, pero deben ser configurados de manera específica:

- ▶ Canon CN7x17 KAS S Cine-Servo 17-120mm T2.95
- ▶ Canon CN20x50 IAS H Cine-Servo 50-1000mm

Requisitos para utilizar estas Lentes de Montura Canon PL:

- ▶ La lente requiere firmware v6.4 o posterior, póngase en contacto con el fabricante para el firmware de la lente.
- ▶ En la cámara, vaya a **Menu > Settings > Setup > Lens**, y seleccione la casilla de verificación **Enable Power to Lens**.
- ▶ RED recomienda el uso de una batería externa para la lente, ya que la montura de la lente proporciona una alimentación limitada de energía a la lente.

LENTES CANON EF

Esta sección describe el método apropiado para unir y separar lentes Canon®EF. Para mayor información, consulte las instrucciones originales del fabricante.

Esta sección también menciona las lentes compatibles con la montura DSMC®Canon EF.

WARNING: SIEMPRE proteja su equipo, cuando no esté siendo utilizado, reemplazando las cubiertas de las lentes y las monturas.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

INSTALACIÓN DE LENTES CANON EF

1. Dé vuelta al aro secundario de seguridad en dirección contraria a las manecillas del reloj para desacoplarlo.
2. Oprima el botón de liberación de la lente y dé vuelta a la cubierta de la lente en dirección contraria a las manecillas del reloj para quitar la cubierta de la montura de la cámara.
3. Quite la cubierta posterior de la lente.
4. Alinee el punto rojo en la lente con el punto rojo en la montura DSMC Canon y posicione la lente en la montura.
5. Dé vuelta a la lente en dirección de las manecillas del reloj hasta que encaje en su lugar.
6. Dé vuelta al aro secundario de seguridad en dirección de las manecillas del reloj para acoplarlo.

SEPARACIÓN DE LAS LENTES CANON EF

1. Dé vuelta al aro secundario de seguridad en dirección contraria a las manecillas del reloj para desacoplarlo.
2. Oprima y mantenga el botón de liberación de la lente. Mientras mantiene oprimido el botón de liberación de la lente, dé vuelta a la lente en dirección en contra de las manecillas del reloj hasta que se detenga y quítelo de la montura de la cámara.
3. Reemplace la cubierta posterior de la lente y la cubierta de la montura de la cámara cuando la lente no se está utilizando.

LENTES COMPATIBLES CON LA MONTURA DSMC CANON

La Montura DSMC Canon y la montura DSMC Canon MOTION MOUNT son compatibles electrónicamente con las siguientes lentes:

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

TIPO DE LENTE COMPATIBLE	LONGITUD FOCAL
Canon EF	Canon EF 8-15mm f/4L Ojo de Pez USM
	Canon EF 11-24mm f/4L USM
	Canon EF 14 mm f/2.8L II USM
	Canon EF 15 mm f/2.8 Ojo de Pez
	Canon EF 15-85mm f/3.5 IS USM
	Canon EF 16-35mm f/2.8L II
	Canon EF 17-40mm f/4L
	Canon EF 20 mm f/2.8 USM
	Canon EF 24 mm f/1.4L II
	Canon EF 24 mm f/2.8
	Canon EF 24 mm f/2.8 IS USM
	Canon EF 24-70mm f/2.8L
	Canon EF 24-70mm f/2.8L II USM
	Canon EF 24-70mm f/4L IS USM
	Canon EF 24-105mm f/4L IS
	Canon EF 28 mm f/1.8 USM
	Canon EF 28 mm f/2.8
	Canon EF 28 mm f/2.8 IS USM
	Canon EF 28-105mm f3.5 II USM
	Canon EF 28-300mm f/3.5-5.6L IS
	Canon EF 35 mm f/1.4L
	Canon EF 35 mm f/2
	Canon EF 35 mm f/2 IS USM
	Canon EF 40 mm f/2.8 STM
	Canon EF 50 mm f/1.2L
	Canon EF 50 mm f/1.4 USM
	Canon EF 50 mm f/1.8 II
	Canon EF 50 mm f/1.8 STM
	Canon EF 50 mm f/2.5 Compact Macro
	Canon EF 70-200mm f/2.8L IS
	Canon EF 70-200mm f/2.8L IS con Extensor 1.4x
	Canon EF 70-200mm f/2.8L IS con Extensor 2x
	Canon EF 70-200mm f/2.8L IS II USM
	Canon EF 70-200mm f/2.8 L IS II con Extensor 1,4x
	Canon EF 70-200mm f/2.8 L IS II con Extensor 2x

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

TIPO DE LENTE COMPATIBLE	LONGITUD FOCAL
Canon EF	Canon EF 70-200mm f/2.8L USM
	Canon EF 70-200mm f/4L
	Canon EF 70-200mm f/4L con Extensor 1,4x
	Canon EF 70-200mm f/4L con Extensor 2x
	Canon EF 70-300mm f/4.5-5.6 DO IS USM
	Canon EF 70-300mm f/4-5.6L IS
	Canon EF 70-300mm f/4-5.6L IS USM
	Canon EF 85 mm f/1.2L II
	Canon EF 85 mm f/1.8 USM
	Canon EF 100 mm f/2.0 USM
	Canon EF 100 mm f/2.8L Macro IS USM
	Canon EF 100-400mm f/4.5-5.6L IS
	Canon Zoom EF 100-400mm f/4.5L IS con Extensor 1.4x
	Canon Zoom EF 100-400mm f/4.5L IS con Extensor 2x
	Canon EF 100-400mm f/4.5-5.6L IS II USM
	Canon EF 135 mm f/2.0L
	Canon EF 135mm f/2.0 L con Extensor 1.4x
	Canon EF 135 mm f/2.0 L con Extensor 2.0x
	Canon EF 135 mm f/2.8 de Enfoque Suave
	Canon EF 180mm f/3.5L Macro
	Canon EF 180mm f/3.5L Macro con Extensor 1.4x
	Canon EF 180mm f/3.5L Macro con Extensor 2x
	Canon EF 200 mm f/2.0L IS
	Canon EF 200 mm f/2.0L IS con Extensor 1.4x
	Canon EF 200 mm f/2.0L IS con Extensor 2x
	Canon EF 200 mm f/2.8L II
	Canon EF 200 mm f/2.8L II con Extensor 1.4x
	Canon EF 200mm f/2.8L II con Extensor 2x
	Canon EF 200-400mm f/4L IS USM
	Canon EF 200-400mm f/4L IS USM Extensor 1.4x
	Canon EF 300 mm f/2.8
	Canon EF 300 mm f/2.8L IS
	Canon EF 300 mm f/2.8L IS II USM
	Canon EF 300 mm f/2.8L IS con Extensor 1.4x
	Canon EF 300 mm f/2.8L IS con Extensor 2x
	Canon EF 300mm f/2.8L IS II USM con Extensor 1.4x III
	Canon EF 300mm f/2.8L IS II USM con Extensor 2x III

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

TIPO DE LENTE COMPATIBLE	LONGITUD FOCAL	
Canon EF	Canon EF 300 mm f/4L IS	
	Canon EF 300 mm f/4.0 L IS con Extensor 1.4x	
	Canon EF 300 mm f/4.0 L IS con Extensor 2.0x	
	Canon EF 400 mm f/2.8	
	Canon EF 400 mm f/2.8 IS II USM	
	Canon EF 400 mm f/2.8L IS	
	Canon EF 400 mm f/2.8L IS con Extensor 1.4x	
	Canon EF 400 mm f/2.8L IS con Extensor 2x	
	Canon EF 400 mm f/4.0 DO IS	
	Canon EF 400 mm f/4.0 DO IS con Extensor 1.4x	
	Canon EF 400mm f/4.0 DO IS con Extensor 2x	
	Canon EF 400 mm f/5.6L	
	Canon EF 400 mm f/5.6L con Extensor 1.4x	
	Canon EF 400 mm f/5.6L con Extensor 2x	
	Canon EF 500 mm f/4L IS	
	Canon EF 500 mm f/4L IS USM	
	Canon EF 500 mm f/4L IS II USM	
	Canon EF 500 mm f/4L IS con Extensor 1.4x	
	Canon EF 500 mm f/4L IS con Extensor 2x	
	Canon EF 500 f/4L IS II USM	
	Canon EF 600 mm f/4L IS	
	Canon EF 600 mm f/4L IS II USM	
	Canon EF 600 mm f/4L IS con Extensor 1.4x	
	Canon EF 600 mm f/4L IS con Extensor 2x	
	Canon EF 800 mm f/5.6L IS	
	Canon EF 800 mm f/5.6L IS con Extensor 1.4x	
	Canon EF 800 mm f/5.6L con Extensor 2x	
	Canon EF-S	Canon EF-S 10-18mm f/4.5-5.6 IS STM ¹
		Canon EF-S 10-22mm f/3.5-4.5 USM ¹
		Canon EF-S 15-85mm f/3.5-5.6 IS USM
Canon EF-S 17-55mm f/2.8 IS USM		
Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS ¹		
Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS II		
Canon EF-S 18-135mm f/3.5-5.6 IS STM ¹		
Canon EF-S 18-200mm f/3.5-5.6 IS		
Canon EF-S 24 mm f/2.8 STM		
Canon EF-S 60 mm f/2.8 Macro USM		

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

TIPO DE LENTE COMPATIBLE	LONGITUD FOCAL
Sigma	Sigma 10-20mm f/3.5 EX DC HSM Sigma 15 mm f/2.8 EX DG Ojo Diagonal de Pez Sigma 17-70mm f/2.8-4 DC Macro OS HSM Sigma 18-35mm f/1.8 DC HSM Art Sigma 20mm f/1.8 EX DG ASP RF Sigma 24mm f/1.8 EX DG ASP Macro AF Sigma 24-35mm f/2 DG HSM Art Sigma 24-70mm f/2.8 IF EX DG HSM Sigma 24-105mm f/4 DG OS HSM Sigma 28mm f/1.8 EX DG ASP Macro AF Sigma 50 mm f/1.4 EX DG HSM Sigma 85 mm f/1.4 EX DG HSM Sigma 120-300mm f2.8 DG OS HSM ¹
Sigma APO	Sigma APO 50-150mm f/2.8 EX DC HSM II Sigma APO 70-200mm f/2.8 EX DG HSM ¹ Sigma APO 70-200mm f/2.8 EX DG Macro HSM II Sigma APO 120-300mm f/2.8 EX DG OS HSM Sigma APO 180 mm f/2.8 Mac EX DG OS HSM
Tamron	Tamron 28-300mm f3.5 Macro Tamron 28-300mm f/3.5 XR Di VC LD Asférica IF Macro Tamron 70-200mm f/2.8 Di LD IF Macro
Tamron SP	Tamron SP 10-24mm f/3.5-4.5 Di II LD Tamron SP 15-30mm f/2.8 Di VC USD ¹ Tamron SP 24-70mm f/2.8 Di VC USD Tamron SP 28-75mm f/2.8 XR Di LD Asférica IF Macro Tamron SP 70-200mm f/2.8 Di VC USD ¹ Tamron SP 150-600mm f/5 USD Di ¹ Tamron SP 200-500mm f/5 Di LD IF
Tokina	Tokina AT-X 116 Pro DX, 11-16mm f/2.8 SD IF DX Tokina AT-X 116 Pro DX-II, 11-16mm f/2.8 SD IF DX
Zeiss Distagon®	Zeiss Distagon T* 15 mm f/2.8 ZE Zeiss Distagon T* 18 mm f/3.5 ZE Zeiss Distagon T* 21 mm f2.8 ZE Zeiss Distagon T* 25 mm f/2 ZE Zeiss Distagon T* 28 mm f/2 ZE Zeiss Distagon T* 35 mm f2 ZE

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

TIPO DELENTE COMPATIBLE	LONGITUD FOCAL
Zeiss Makro-Planar®	Zeiss Makro-Planar T* 100 mm f/2 ZE
Zeiss Otus®	Zeiss Otus 55 mm f/1.4
Zeiss Planar	Zeiss Planar T* 50mm f1.4 ZE Zeiss Planar T* 85mm f1.4 ZE

1. No es compatible con estabilización de imagen (IS).

LENTES NIKON DE MONTAJE F

Esta sección describe el método apropiado para unir y separar las lentes Nikon® de montura F. Para mayor información, consulte las instrucciones originales del fabricante. Esta sección también menciona las lentes compatibles con la montura DSMC Nikon F.

WARNING: SIEMPRE proteja su equipo, cuando no esté siendo utilizado, reemplazando las cubiertas de las lentes y las monturas.

PARA UNIR LENTES NIKON DE MONTAJE F

1. Dé vuelta al aro secundario de seguridad en dirección contraria a las manecillas del reloj para desacoplarlo.
2. Presione el botón de liberación de la lente y dé vuelta a la cubierta de la lente en dirección contraria a las manecillas del reloj para quitar la cubierta de la montura de la cámara.
3. Quite la cubierta posterior de la lente.
4. Alinee el indicador de montura (punto blanco) en la lente con el indicador de montura en la montura DSMC Nikon y posicione la lente en la montura de bayoneta.
5. Dé vuelta a la lente en sentido contrario a las manecillas del reloj hasta que haga clic de estar en su lugar, teniendo cuidado de NO presionar el botón de liberación de la lente.
6. Dé vuelta al aro secundario de seguridad en dirección de las manecillas del reloj para acoplarlo.

PARA SEPARAR LAS LENTES NIKON DE MONTAJE F

1. Dé vuelta al aro secundario de seguridad en dirección contraria a las manecillas del reloj para desacoplarlo.
2. Presione y mantenga presionado el botón de liberación de la lente. Mientras mantiene presionado el botón de liberación de la lente, dé vuelta a la lente en dirección de las manecillas del reloj hasta que se detenga y quítelo de la montura de la cámara.
3. Reemplace la cubierta posterior de la lente y la cubierta de la montura de la cámara cuando la lente no se está utilizando.

LENTES COMPATIBLES CON LA MONTURA DSMC NIKON

La montura DSMC Nikon es compatible electrónicamente con las siguientes lentes:

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

TIPO DE LENTE COMPATIBLE	LONGITUD FOCAL
Nikkor AF	AF Nikkor 28 mm f/2.8D AF Nikkor 50 mm f/1.8D AF DX Ojo de Pez-Nikkor 10.5mm f/2.8G ED AF Ojo de Pez-Nikkor 16mm f/2.8D AF Nikkor 35mm f/2D AF Nikkor 50 mm f/1.4D ^{1, 2} AF Nikkor 85mm f/1.4D IF AF Nikkor 200mm d/1.4D ED Micro
Nikkor AF-S	AF-S Nikkor 10-24mm f/3.5-4.5G ED DX AF-S Nikkor 12-24mm f4G ED DX AF-S Nikkor 14-24mm f/2.8G ED AF-S Nikkor 17-35mm f/2.8D ED IF AF-S Nikkor 17-55mm f/2.8G ED AF-S Nikkor 20mm f/1.8G ED N AF-S Nikkor 24mm f/1.4G ED AF-S Nikkor 24-70mm f/2.8G ED AF-S Nikkor 35mm f/1.4G AF-S Nikkor 50mm f/1.4G AF-S Nikkor 70-200mm f/2.8G ED VR II AF-S Nikkor 80-400mm f/4.5-5.6G ED N ¹ AF-S Nikkor 85mm f/1.4G AF-S Nikkor 200-400mm f/4.0G ED VR II AF-S Nikkor 200-500m f/5.6E ED VR AF-S Nikkor 300mm f/4E PF ED VR AF-S Nikkor 600mm f/4G ED VR N AF-S DX Micro-Nikkor 40mm f/2.8G AF-S Micro-Nikkor 60mm f/2.8G ED AF-S Micro-Nikkor 105mm f/2.8G VR IF-ED
Sigma	Sigma 17-50mm f/2.8 EX DC OS HSM Sigma 17-70mm f/2.8-4 DC Mac OS HSM Sigma 18-35mm f/1.8 DC HSM Sigma 24-35mm f/2 DG HSM Art Sigma 24-70mm f/2.8 EX DG HSM Sigma 24-105mm f/4 DG OS HSM Sigma 120-300mm f/2.8 DG OS HSM

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

TIPO DE LENTE COMPATIBLE	LONGITUD FOCAL
Sigma APO	Sigma APO 70-200mm f/2.8 DG OS HSM Sigma APO 120-300mm f/2.8 EX DG OS HSM
Tamron	Tamron SP 24-70mm f2.8 Di VC USD
Tokina	Tokina AT-X 107 DX, 10-17mm f/3.5-4.5 Fisheye DX Tokina AT-X 116 Pro DX, 11-16mm f/2.8 SD IF DX Tokina AT-X 116 Pro DX-II, 11-16mm f/2.8 SD IF DX
Zeiss Distagon	Zeiss Distagon T* 21 mm f/2.8 ZF.2 Zeiss Distagon T* 35 mm f/1.4 ZF.2
Zeiss Otus ^{1, 2}	Zeiss Otus 55 mm f/1.4 ^{1, 2} Zeiss Otus 85 mm f/1.4 ZF.2 APO ¹
Zeiss Planar	Zeiss Planar T* 50mm f/1.4 ZF.2 Zeiss Planar T* 85mm f/1.4 ZF.2

1. Control de Iris únicamente, sin autoenfoco.
2. No compatible con controlador manual.

LENTES AL LEICA DE MONTAJE M

Esta sección describe el método apropiado para unir y separar lentes Leica-M®. Para mayor información, consulte las instrucciones originales del fabricante. Esta sección también menciona las lentes compatibles con la montura DSMC AL Leica-M.

WARNING: SIEMPRE proteja su equipo, cuando no esté siendo utilizado, reemplazando las cubiertas de las lentes y las monturas.

PARA UNIR LENTES LEICA-M

1. Dé vuelta al aro de seguridad en dirección contraria a las manecillas del reloj para desacoplar la cubierta de la montura de la cámara
2. Quite la cubierta posterior de la lente y la cubierta de la montura de la cámara.
3. Alinee el indicador de montura (punto blanco) en la lente con el indicador de montura en la montura DSMC AL Leica M.
4. Introduzca la lente en la montura DSMC AL Leica-M.
5. Dé vuelta al aro de seguridad en dirección de las manecillas del reloj para sujetar la lente en su lugar.

PARA SEPARAR LENTES LEICA M

1. Dé vuelta al aro de seguridad en dirección contraria a las manecillas del reloj para desacoplar la lente AL Leica-M.
2. Quite la lente Leica-M de la montura DSMC AL Leica-M.
3. Reemplace la cubierta posterior de la lente y la cubierta de la montura de la cámara cuando la lente no se está utilizando.

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

LENTES COMPATIBLES CON LA MONTURA DSMC AL LEICA-M

La montura DSMC AL Leica-M es compatible con la mayoría de los lentes de la serie Leica-M con distancias focales de 50 mm y mayores, EXCEPTO la lente Summicron de 50mm f2.0 Dual Range. La lente Summicron de 50mm f2.0 Dual Range tiene una lengüeta sobresaliente en el exterior del cuerpo de la lente para montar un objetivo complementario. Esta lengüeta interfiere con el anillo de seguridad en la montura DSMC AL Leica-M. La mayoría de las lentes Leica con distancias focales de menos de 50 mm encontrarán interferencia mecánica entre la celda de la lente posterior y el panel frontal de la cámara.

EPIC DRAGON Y SCARLET DRAGON

Si usted está utilizando una cámara EPIC DRAGON o SCARLET DRAGON®, usted no necesita instalar un nuevo fotograma OLPF. Usted puede unir la mayoría de las lentes Leica-M sin causar ninguna interferencia con la cámara.

EPIC MYSTERIUM-X Y SCARLET MYSTERIUM-X

Si usted está utilizando una cámara EPIC MYSTERIUM-X® o SCARLET MYSTERIUM-X, usted necesita instalar un nuevo fotograma OLPF (incluido con la montura DSMC AL Leica-M). Las lentes Leica-M son incompatibles con modelos más antiguos del fotograma OLPF instalado originalmente en la EPIC MYSTERIUM-X y la SCARLET MYSTERIUM-X.

Para mayor información, vaya a las [Instrucciones de Instalación del Fotograma OLPF](#) disponibles en www.red.com/downloads.

WARNING: El intentar montar lentes Leica de longitud focal de menos de 50 mm podría resultar en daños a la lente y/o la cámara.

APPENDIX E:

FUNCIONES PREDEFINIDAS DE LAS TECLAS

TECLAS PREDETERMINADAS

FUNCIONES PREDETERMINADAS DE LAS TECLAS		
OBJETO	TECLA	FUNCIÓN
Cámara BRAIN®	Grabar Oprimiendo Completamente	Grabar: Alternar
	Entrada GPI (Entrada de Propósito General) Alta	Grabación: Inicio
	Entrada GPI (Entrada de Propósito General) Baja	Grabación: Detener
Módulo Lateral SSD	Grabar Oprimiendo Completamente	Grabar: Alternar/Inicio de Toma Múltiple
	Grabar Liberando Completamente	Grabar: Detener Toma Múltiple
	Grabar Oprimiendo Parcialmente	AF (Enfoque Automático): Inicio
	Usuario 1+2 Press (Oprimir)	Extraer Media
LCD (Pantalla de Cristal Líquido) (Primaria y Secundaria)	Press Arriba	Br. Arriba (Aumentar Brillo)
	Oprimir Abajo	Br. Abajo (Reducir Brillo)
	Usuario 1 Oprimir	Magnificación: Alternar
	Usuario 2 Oprimir	Verificar Exposición: Alternar
	Usuario 1+2 Press (Oprimir)	LCD: Alternar el Seguro
EVF (Primario y Secundario)	Usuario 1 Oprimir	Magnificación: Alternar
	Usuario 2 Oprimir	Verificar Exposición: Alternar
Empuñadura Lateral DSMC®	Usuario A Oprimir	Modo de AF (Enfoque Automático) Ciclo
	Usuario B Press (oprimir)	WB: Auto Calc
	Usuario C Oprimir	Magnificación: Alternar
	Usuario D Oprimir	Verificar Exposición: Alternar

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

FUNCIONES PREDETERMINADAS DE LAS TECLAS

OBJETO	TECLA	FUNCIÓN
Empuñadura Lateral del DSMC	Usuario 1 Oprimir	SH: Tecla 1

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

FUNCIONES PREDETERMINADAS DE LAS TECLAS

OBJETO	TECLA	FUNCIÓN
	Usuario 2 Oprimir	SH: Tecla 2
	Usuario 3 Oprimir	SH: Tecla 3
	Usuario 4 Oprimir	SH: Tecla 4
	Usuario 5 Oprimir	Verificar Exposición: Alternar
	Usuario 6 Oprimir	Tecla Deshabilitada
	Usuario 7 Oprimir	Extraer Media
	Usuario 1+4 Oprimir	SM: Alternar el Seguro de la Tecla
	Nav Menu Press (Men ú de Navegación Oprimir)	Navegación: Menú
	Navegación Norte Oprimir	Navegación: Arriba
	Navegación Sur Oprimir	Navegación: Abajo
	Navegación Este Press (Oprimir)	Navegación: Derecha
	Navegación Oeste Press (Oprimir)	Navegación: Izquierda
	Navegación Enter Press (Oprimir)	Navegación: Seleccionar
	Luz de Fondo Oprimir	SH: Alternar Luz de Fondo
	Película Seleccionar	Modo de Enfoque: Movimiento
	Seleccionar Fotografía	Modo de Enfoque: Fotografía
	Grabar Oprimiendo Completamente	Grabar: Alternar/Inicio de Toma Múltiple
	Grabar Liberando Completamente	Grabar: Detener Toma Múltiple
	Grabar Oprimiendo Parcialmente	AF (Enfoque Automático): Inicio
	Oscilador + Oprimir	Iris: Abierto
	Oscilador - Oprimir	Iris: Close (Cerrar)
	Giratorio Frontal CW (En el Sentido de las Manecillas del Reloj)	Navegación: CW (En el Sentido de las Manecillas del Reloj)
	Giratorio Frontal CCW (En el Sentido Contrario a las Manecillas del Reloj)	Navegación: CCW (En el Sentido Contrario a las Manecillas del Reloj)
	Giratorio Paso a Paso CW (En el Sentido de las Manecillas del Reloj)	Navegación: CW (En el Sentido de las Manecillas del Reloj)
	Giratorio Paso a Paso CCW (En el Sentido Contrario a las Manecillas del Reloj)	Navegación: CCW (En el Sentido Contrario a las Manecillas del Reloj)

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

FUNCIONES PREDETERMINADAS DE LAS TECLAS

OBJETO	TECLA	FUNCIÓN
RED Switchblade-M	Usuario A Oprimir	Modo de AF (Enfoque Automático) Ciclo
	Usuario B Press (oprimir)	WB: Auto Calc
	Usuario C Oprimir	Magnificación: Alternar
	Usuario D Oprimir	Verificar Exposición: Alternar
	Usuario A+D Oprimir	SM: Alternar el Seguro de la Tecla
	Nav Menu Press (Menú de Navegación Oprimir)	Navegación: Menú
	Navegación Norte Oprimir	Navegación: Arriba
	Navegación Sur Oprimir	Navegación: Abajo
	Navegación Este Press (Oprimir)	Navegación: Derecha
	Navegación Oeste Press (Oprimir)	Navegación: Izquierda
	Navegación Enter Press (Oprimir)	Navegación: Seleccionar
	Giratorio Frontal CW (En el Sentido de las Manecillas del Reloj)	Navegación: CW (En el Sentido de las Manecillas del Reloj)
	Giratorio Frontal CCW (En el Sentido Contrario a las Manecillas del Reloj)	Navegación: CCW (En el Sentido Contrario a las Manecillas del Reloj)

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

FUNCIONES PREDETERMINADAS DE LAS TECLAS

OBJETO	TECLA	FUNCIÓN
REDMOTE®	Usuario A Oprimir	Modo de AF (Enfoque Automático) Ciclo
	Usuario B Press (oprimir)	WB: Auto Calc
	Usuario C Oprimir	Magnificación: Alternar
	Usuario D Oprimir	Verificar Exposición: Alternar
	Seleccionar Fotografía	Modo de Enfoque: Fotografía
	Seleccionar Película	Modo de Enfoque: Movimiento
	Nav Menu Press (Men ú de Navegación Oprimir)	Navegación: Menú
	Navegación Norte Oprimir	Navegación: Arriba
	Navegación Sur Oprimir	Navegación: Abajo
	Navegación Este Press (Oprimir)	Navegación: Derecha
	Navegación Oeste Press (Oprimir)	Navegación: Izquierda
	Navegación Enter Press (Oprimir)	Navegación: Seleccionar
	Giratorio Frontal CW (En el Sentido de las Manecillas del Reloj)	Navegación: CW (En el Sentido de las Manecillas del Reloj)
	Giratorio Frontal CCW (En el Sentido Contrario a las Manecillas del Reloj)	Navegación: CCW (En el Sentido Contrario a las Manecillas del Reloj)
	Grabar Oprimiendo Completamente	Grabar: Alternar/Inicio de Toma Múltiple
	Grabar Liberando Completamente	Grabar: Detener Toma Múltiple
	Grabar Oprimiendo Parcialmente	AF (Enfoque Automático): Inicio
	Oscilador + Oprimir	Iris: Abierto
	Oscilador - Oprimir	Iris: Cerrado
	PRO I/O GPIO	GPI A BAJA
GPI B Baja		Grabar: Alternar
SW 1 Baja		Ir a Reproducción
SW 2 Baja		Grabar: Alternar

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

FUNCIONES PREDETERMINADAS DE LAS TECLAS

La siguiente tabla describe las funciones predeterminadas de las teclas para las configuraciones predeterminadas de Imagen Fija y Movimiento.

NOTE: Usted no puede actualizar los valores predeterminados instalados en la fábrica, que terminan con “(RED)”.

FUNCIONES PREDETERMINADAS DE LAS TECLAS

OBJETO	TECLA	FUNCIÓN
Preajuste Predeterminado de Imágenes Fijas (RED)	Usuario A Press (oprimir)	Grabar: Marca de Recuadro
	Usuario B Press (oprimir)	Reproducción (Playback)/Vista Previa: Alternar
	Usuario C Press (oprimir)	Magnificación: Alternar
	Grabar Presionando Parcialmente	AE/AF: Inicio
	Oscilador + Oprimir	Iris: Abierto
	Oscilador - Oprimir	Iris: Close (Cerrado)
	Giratorio Frontal	Incrementar/Disminuir Valor
	Usuario 1 Press (oprimir) ¹	SH: Tecla 1
	Usuario 2 Press (oprimir) ¹	SH: Tecla 2
	Usuario 3 Press (oprimir) ¹	SH: Tecla 3
	Usuario 4 Press (oprimir) ¹	SH: Tecla 4
	Usuario 1+4 Oprimir	Alternar Key Lock (Alternar el seguro de la Tecla)
Preajuste Predeterminado de Movimiento (RED)	Usuario A Press (oprimir)	Modo de AF (Enfoque Automático) Ciclo
	Usuario B Press (oprimir)	WB: Auto Calc
	Usuario C Press (oprimir)	Magnificación: Alternar
	Usuario D Oprimir	Verificar Exposición: Alternar
	Oscilador + Oprimir	Iris: Abierto
	Oscilador - Oprimir	Iris: Close (Cerrado)
	Giratorio Frontal	Incrementar/Disminuir Valor
	Usuario 1 Press (oprimir) ¹	SH: Tecla 1
	Usuario 2 Press (oprimir) ¹	SH: Tecla 2
	Usuario 3 Press (oprimir) ¹	SH: Tecla 3
	Usuario 4 Press (oprimir) ¹	SH: Tecla 4
	Usuario 1+4 Oprimir	Alternar Key Lock (Alternar el seguro de la Tecla)

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

1. Las teclas de usuario 1-4 son teclas suaves utilizadas para seleccionar una ranura. El rotativo frontal entonces ajusta el valor de la ranura seleccionada.

APPENDIX F: MAPA DEL MENÚ

El mapa de menú es aplicable a las siguientes cámaras, excepto donde se nota a lo largo de esta guía:

- ▶ EPIC-M RED DRAGON®(Fibra de Carbono)
- ▶ EPIC-M RED DRAGON
- ▶ EPIC-X RED DRAGON
- ▶ SCARLET DRAGON®
- ▶ EPIC-M MYSTERIUM-X®
- ▶ EPIC-X MYSTERIUM-X
- ▶ SCARLET-X MYSTERIUM-X
- ▶ Monocromática EPIC M
- ▶ Monocromática EPIC-X
- ▶ Monocromática EPIC-M RED DRAGON

EPIC/SCARLET GUÍA DE OPERACIÓN

