

Apuntes de fotografía
Notas para un curso de
fotografía

Paco Rosso, ([AFP, CEDRO](#))

Original:13/04/09 - Versión:13/04/09

* * *

Índice de contenido

1Parte.....	3	Notas para un curso de fotografía I:	
2Epígrafe.....	3	Epígrafe 2.....	3

Luego:

Preset: cada una de las posibles disposiciones de los 24 canales de los fader A. Son la situación inicial. A partir de ellas creamos memorias y secuencias. Una memoria asigna un preset a un fader del banco B. Una secuencia se crea a partir de presets (*level steps*) y memorias (*memory steps*)

Notas para un curso de fotografía I: Asignación de canales (patch)

1. Pulsa la tecla UTILITY 2.
2. En la pantalla aparece el texto DMX y dos opciones: PATCH y MORE. Elige PATCH con la tecla SOFT A.
3. Selecciona el canal de la mesa que quieres asignar con la tecla FLASH.
4. Selecciona el canal DMX con la rueda de control.
5. Si el canal DMX ya está ocupado aparece el canal de la mesa en la segunda línea a la izquierda. Para desvincularlo elige OPEN con SOFT B. Al desconectar los dos canales aparece el texto CONNECT en al pantalla.
6. Para asignar el canal de la mesa al canal DMX elige la opción CONNECT con la tecla SOFT A.
7. Con QUIT sales.

Notas para un curso de fotografía II: Asignacion automática

La asignación automática conecta los 26 canales de la mesa con los primeros 26 canales DMX en el mismo orden.

1. Pulsa la tecla UTILITY 2.
2. En la pantalla aparece el texto DMX y dos opciones: PATCH y MORE. Elige PATCH con la tecla SOFT A.
3. Pulsa SHIFT.
4. En la pantalla elige ALL CLEAR para borrar la asignación con la tecla SOFT B.
5. Para establecer la asignación automática elige la opción ALL 1:1 con la tecla SOFT A.

Notas para un curso de fotografía III: Crear un preset

1. Primero ajustamos el modo P. Pulsamos las teclas UP/DOWN hasta que aparezca la P en la pantalla.

2. Se ilumina el led CH FLASH (indica que está activada la función CHANNEL FLASH).
3. Subimos el fader MAIN.
4. Ajustamos los fader 1 a 12 como queramos.
5. Para los canales 13 a 24 pulamos la tecla UPPER y actuamos sobre los fader del banco A.

Notas para un curso de fotografía IV: Memorizar un preset

Hay 10 bancos de memoria con 12 posiciones cada uno.

Primero creamos el preset en modo P.

Con la tecla UP/DOWN cambiamos dejamos el modo P (preset) y pasamos al M (memory).

Pulsamos la tecla MEMORY.

En la pantalla debe aparecer: SEL. MEMORY posición/banco. Seleccionamos el banco y la memoria que queramos. El banco se selecciona con UPPER, la posición con la tecla FLASH del banco B.

Con la tecla SOFT A guardamos el preset. Con la tecla SOFT B guardamos además la memoria activa (¿?).

Repetimos hasta cansarnos.

Salimos con QUIT.

Los pasos son:

1. Ajusta un preset.
2. Con UP/DOWN elige el banco.
3. Con FLASH elige la posición.
4. Con SOFT A guardamos el preset (con SOFT B la salida de la mesa).
5. Con QUIT abandonamos.

Notas para un curso de fotografía V: Cargar una memoria

Asegurate de que la tecla CH FLASH no está activada.

Con UP/DOWN eliges el banco. Cada fader de la sección B abres la memoria de su posición.

Notas para un curso de fotografía VI: Transición entre memorias

1. Desactiva la tecla CHANNEL FLASH.
2. Abre el fader CHASE.
3. Pulsa la tecla INSERT.
4. Con el fader X-FADE ajustas la velocidad de la transición.
5. Elige una memoria con la tecla FLASH correspondiente.

6. Con los fader CHASE y MAIN regula la luz.

Notas para un curso de fotografía VII: Programación de secuencias

Las secuencias se componen de presets (level chase) o memorias (memory chase).

Programación del level chase

1. Pulsa la tecla CHASE.
2. La pantalla debe mostrar el mensaje CHASE NR y el número del chase. Y una segunda línea indicando si se lo almacenado es un preset (aparece destacada la palabra LEVEL) o una memoria (aparece destacada la palabra MEMORY).
3. Con la rueda DATA cambamos el número de la secuencia en la queremos grabar.
4. Selecciona LEVEL con la tecla SOFT A.
5. La pantalla debe mostrar el texto STEP: número del paso. Si no aparece, pulsa la tecla SHIFT. Cambia el número del paso con la rueda de datos.
6. “Para editar el paso seleccionado utiliza el fader del canal correspondiente en la sección A PRESET. Para editar uno o más canales activos coloca el fader en la posición almacenada previamente.” (¿?)

Con la rueda DATA cambia el paso a programar. Con QUIT terminas de programar.

Programación de memory chase

1. Pulsa la tecla CHASE.
2. Selecciona una secuencia con la rueda DATA. En la pantalla indica si está seleccionado el “level chase” (LEVEL) o el “memory chase” (MEMORY).
3. Selecciona MEMORY con la tecla SOFT B.
4. Selecciona un banco con las teclas UP/DOWN y una posición con la tecla FLASH correspondiente al fader.
5. La pantalla muestra la palabra STEP y tres números que corresponden al paso, memoria y banco.
6. Confirma la elección con SOFT A.
7. Sigue.
8. Termina con QUIT.

Notas para un curso de fotografía VIII: Para borrar una secuencia

1. Entra en el modo con la tecla CHASE. Con la rueda DATA elige la secuencia a borrar.
2. Pulsa SOFT A o SOFT B indistintamente.
3. Pulsa la tecla SHIFT.
4. Con SOFT B eliges la opción DELALL con lo que se borra todos los pasos de la secuencia.

Notas para un curso de fotografía IX: Reproducción de una secuencia

1. Selecciona una secuencia pulsando la tecla NUMBER y la rueda de datos.
2. Ajusta la velocidad con el fader SPEED.

Para que se vea la iluminación en escena deben estar abiertos los fader CHASE y MAIN.

Para parar una secuencia

1. Cierra el fader CHASE.
2. Pulsa INSERT o MANUAL.
3. Desactiva SOUND o RUN.
4. Selecciona una secuencia que no tenga ningún paso programado.

Notas para un curso de fotografía X: Modo teatro

Apaga el modo RUN, SOUND, MANUAL y INSERT.

1. Pulsa UTILITY 1
2. En el menú de la pantalla selecciona MORE con la tecla SOFT B
3. Activa (o desactiva) el modo con SOFT B.
4. QUIT para volver al menú principal.
5. En el modo teatro aparece una T en pantalla.

Notas para un curso de fotografía XI: Programación de pasos en modo teatro

1. Activa el modo Teatro.
2. Pulsa CHASE y selecciona una memoria.
3. Selecciona LEVEL o MEMORY con las teclas SOFT A o SOFT B.
4. Modifica el paso o selecciona una memoria.
5. Selecciona ENTER con SOFT A.
6. Ajusta el tiempo de desvanecimiento con la rueda de control DATA que proporciona un tiempo máximo de 10 segundos.
7. Confirma la programación y pasa al siguiente paso eligiendo la entrada CONT con la tecla SOFT A.
8. Para terminar usa QUIT.

Antetítulo

Título

2 PARTE

Explicaciones

Notas para un curso de fotografía I: Epígrafe

Epígrafe 2

Texto

Texto en lista

~~INSERCIÓN DE FOTO~~

Pié de foto

Cita

Cabecera de tabla

Texto de tabla

Índice 1
Índice 2