



# ANT CINEKIT

## GUÍA DE USUARIO

---

*El conjunto completo de herramientas de rodaje para directores de fotografía, ayudantes de cámara, DIT y profesionales de la producción audiovisual.*

Versión del documento 1.00  
Última actualización 1 de agosto de 2026

# Tabla de contenido

|                                               |    |
|-----------------------------------------------|----|
| <b>Bienvenido a Ant CineKit</b> .....         | 3  |
| <b>Cámara</b> .....                           | 4  |
| <b>Lente</b> .....                            | 8  |
| <b>Cobertura de sensores y lentes</b> .....   | 11 |
| <b>Profundidad de campo</b> .....             | 14 |
| <b>Ángulo de visión</b> .....                 | 18 |
| <b>Visor</b> .....                            | 21 |
| <b>Calculadora de datos</b> .....             | 26 |
| <b>Transferencia de datos</b> .....           | 29 |
| <b>Flicker Free</b> .....                     | 31 |
| <b>Ángulo de obturación</b> .....             | 33 |
| <b>Enfoque submarino</b> .....                | 35 |
| <b>La calculadora de película</b> .....       | 37 |
| <b>Configuraciones</b> .....                  | 40 |
| <b>Comentarios e informe de errores</b> ..... | 42 |
| <b>Descargo de responsabilidad</b> .....      | 43 |

# Bienvenido a Ant CineKit

Ant CineKit es un conjunto integral de herramientas de rodaje para directores de fotografía, ayudantes de cámara, DIT, cineastas y creadores de contenido.

Desde una sola aplicación puede consultar una base de datos en constante crecimiento de cámaras y objetivos, comprobar la cobertura de sensor y objetivo, planificar el rodaje según la posición del sol y Golden Hour, calcular la profundidad de campo y el ángulo de visión, estimar los datos de registro y el tiempo de transferencia, buscar ajustes de obturación que reduzcan el flicker y preparar el enfoque subacuático.

Creé esta aplicación utilizando los conocimientos adquiridos durante más de 15 años trabajando profesionalmente como Digital Imaging Technician (DIT), con el objetivo de hacer que los cálculos diarios de cámara, lentes, datos y producción sean más rápidos y sencillos en el rodaje.

## LIMITACIÓN IMPORTANTE

La información de la aplicación se ofrece únicamente como referencia. Aunque se ha revisado cuidadosamente, las especificaciones, los cálculos y los datos pueden cambiar sin previo aviso. Antes del rodaje, verifique siempre la información crítica con la cámara y el objetivo reales y con la documentación oficial más reciente del fabricante.

## Características clave

- Base de datos de cámaras cinematográficas y formatos de registro.
- Especificaciones y comparaciones de lentes de cine
- Visualización de la cobertura del sensor y la lente.
- Cálculo de profundidad de campo con vista previa visual
- Cálculo del ángulo de visión y del tamaño del campo.
- Visor en vivo con encuadre, trayectoria solar y planificación Golden Hour
- Cálculo del tiempo de registro y almacenamiento.
- Estimación del tiempo de transferencia de datos
- Recomendaciones de contraventanas Flicker Free
- Conversión de velocidad de obturación y ángulo de obturación
- Cálculo del enfoque submarino en puerto plano
- Unidades personalizadas, idioma y valores predeterminados de producción
- Comentarios en la aplicación e informes de errores

Ant CineKit proporciona información de referencia y estimaciones para la planificación de la producción. Los resultados deben verificarse con el equipo real y la documentación actual del fabricante. Para obtener información legal completa, consulte Legal y Privacidad en la Configuración de la aplicación.

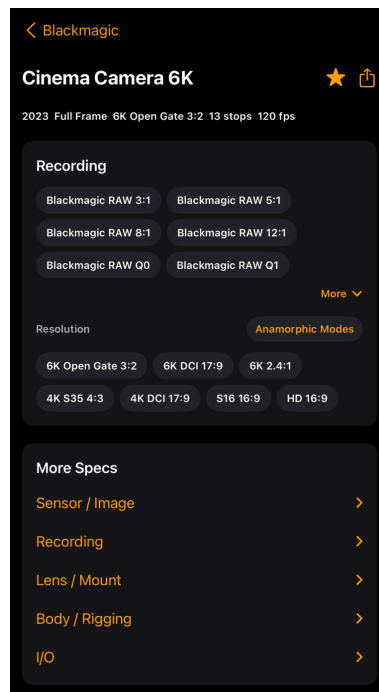


# Cámara

Consulte y compare cámaras cinematográficas, especificaciones de sensor, formatos de registro, resoluciones, frecuencias de cuadro, códecs, velocidades de datos y otros datos útiles para el rodaje.

## CAPACIDADES CLAVE

- Buscar cámaras por fabricante
- Ver el tamaño del sensor y los requisitos del círculo de imagen
- Explora resoluciones de grabación y relaciones de aspecto
- Verifique las opciones de velocidad de fotogramas
- Revisar códecs, profundidades de bits y muestreo de croma.
- Estimar las velocidades de datos de grabación
- Ver información sobre rango dinámico, ISO, peso y potencia
- Guarde cámaras de uso frecuente
- Comparar las especificaciones de la cámara
- Seleccione una cámara y formato de registro para otras calculadoras



La página Cámara es una base de datos con capacidad de búsqueda de cámaras, cámaras de alta velocidad, cámaras híbridas, teléfonos inteligentes y formatos de referencia.

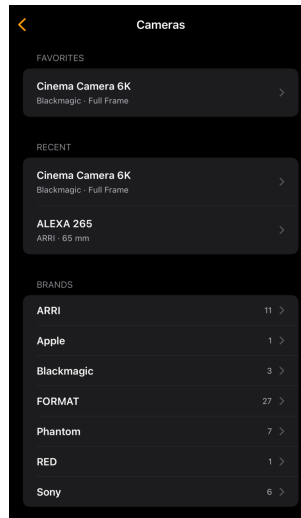
## Explorar cámaras

La primera pantalla muestra:

- Cámaras favoritas
- Cámaras vistas recientemente

- Fabricantes de cámaras
- Número de cámaras disponibles para cada fabricante

Seleccione un fabricante para ver sus modelos de cámaras. Las cámaras se agrupan por tipo y, por lo general, se organizan primero con los modelos más nuevos.



## Detalles de la cámara

Seleccione una cámara para ver sus especificaciones. La parte superior de la página muestra información importante como:

- Año de lanzamiento
- Formato de sensor
- Resolución máxima
- rango dinámico
- Velocidad de fotogramas máxima
- Disponibilidad interna ND

Las secciones adicionales brindan información sobre el sensor, las capacidades de grabación, la montura de la lente, el cuerpo, la alimentación, los soportes de grabación, las conexiones y los usos recomendados.

## Formato de grabación y resolución

Elija un códec o modo de grabación y luego seleccione una resolución compatible. La página muestra información que incluye:

- Dimensiones de píxeles grabados
- Área de sensor activo
- Diagonal del sensor
- relación de aspecto
- Velocidad de fotogramas máxima
- Soporte anamórfico

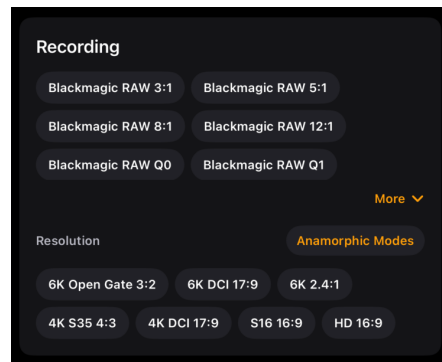
- Recortar o grabar notas
- Información de velocidad de bits estimada o fija

Un filtro de modos anamórficos está disponible cuando la cámara admite formatos de registro anamórficos.

## Selección de cámara

Al abrir una cámara, ese modelo pasa automáticamente a ser la cámara activa de las demás herramientas. El modo de registro y la resolución seleccionados pueden utilizarse en:

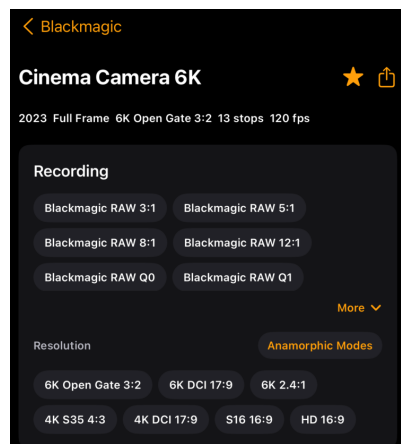
- Cobertura de sensor y objetivo
- Profundidad de campo
- Ángulo de visión
- Calculadora de datos
- Visor



## Favoritos, Recientes y Comparación

Toque el botón de estrella para agregar o eliminar una cámara de Favoritos. Las cámaras abiertas recientemente aparecen automáticamente en la sección Recientes para un acceso más rápido.

Toque Comparar cámara para agregar una cámara a la lista de comparación. Seleccione otra cámara para abrir la página de comparación. Se pueden incluir hasta cuatro cámaras.



**COMPARTIR**

*Share genera una imagen del contenido de Camera Detail con los mismos colores y orden de secciones, incluidos el modo de registro, la resolución, el códec y los FPS seleccionados. Después abre iOS share sheet para enviarla directamente a otro miembro del equipo.*

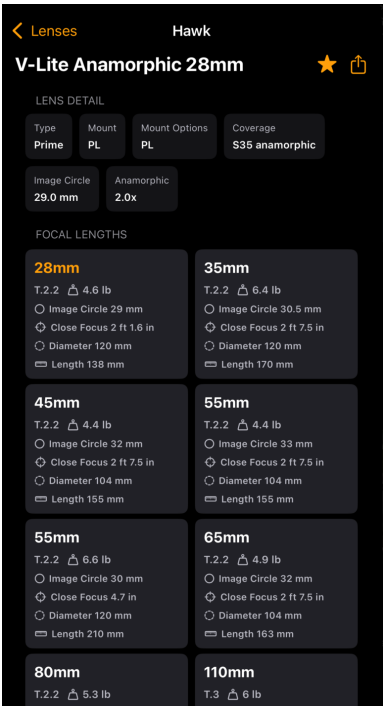


# Lente

Consulte y compare objetivos por distancia focal, apertura, círculo de imagen, formato anamórfico, distancia mínima de enfoque, dimensiones y peso.

## CAPACIDADES CLAVE

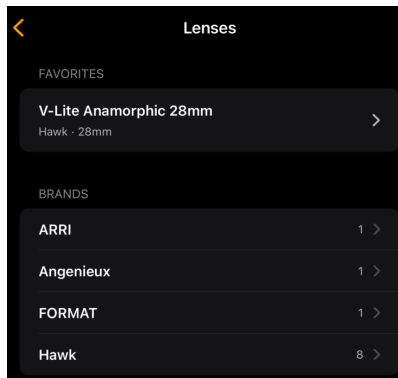
- Buscar lentes por fabricante y serie
- Ver distancias focales y rangos de zoom
- Verifique la apertura máxima o T-stop
- Revisar la cobertura del círculo de imágenes
- Identificar lentes esféricas y anamórficas.
- Verifique los factores de compresión anamórficos
- Ver distancia mínima de enfoque
- Revisar dimensiones, peso y diámetro frontal.
- Guarde lentes de uso frecuente
- Comparar especificaciones de lentes
- Seleccione una lente para las herramientas Profundidad de campo, Ángulo de visión y Cobertura de lente y sensor



La página Lens es una base de datos de lentes de cine organizada por fabricante, serie y distancia focal.

## Explorar lentes

La primera pantalla muestra los lentes favoritos, los fabricantes de lentes y la cantidad de series de lentes disponibles para cada fabricante. Seleccione un fabricante para ver sus series de lentes disponibles.



## Serie de lentes y distancia focal

Cada serie muestra un resumen que contiene la cantidad de lentes, el tipo de lente y el rango de distancia focal disponible. Seleccione una serie para abrir su página detallada; Las lentes están ordenadas por distancia focal.

Cada tarjeta de distancia focal puede mostrar la distancia focal o el rango de zoom, la apertura máxima, el peso, el diámetro del círculo de la imagen, la distancia mínima de enfoque, el diámetro frontal y la longitud de la lente. Toque una distancia focal para convertirla en la lente activa.

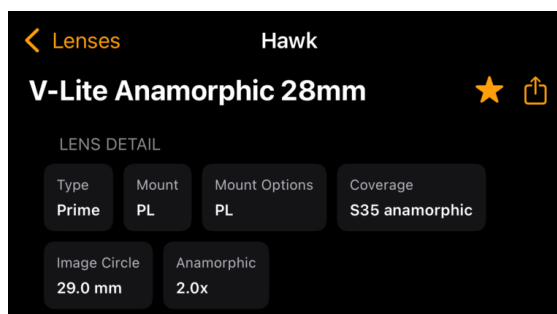
## Detalles de la lente

Lens Detail puede mostrar si el objetivo es fijo o zoom, año de lanzamiento, montura y opciones de montura intercambiable, cobertura del sensor, diámetro del círculo de imagen, recorrido de enfoque/iris/zoom, número de palas del diafragma, autofocus, estabilización, zoom servo, capacidad macro y formato y factor de squeeze anamórfico. También puede incluir funciones especiales, usos recomendados, notas y fuentes.

## Selección de lentes, favoritos y comparación

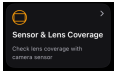
Al abrir una serie de lentes, se selecciona automáticamente su lente predeterminada. Al seleccionar otra distancia focal, se actualiza la lente activa utilizada por Cobertura de lente y sensor, Profundidad de campo, Ángulo de visión y Visor.

Toque el botón de estrella para agregar la lente seleccionada a Favoritos; Los favoritos aparecen en la parte superior de la página principal de Lens. Toque Comparar lentes para agregar el lente seleccionado a la lista de comparación; se pueden comparar hasta cuatro lentes.



**COMPARTIR**

*Share envía cada entrada de distancia focal/lente de la serie seleccionada, con todas las especificaciones disponibles para cada una.*

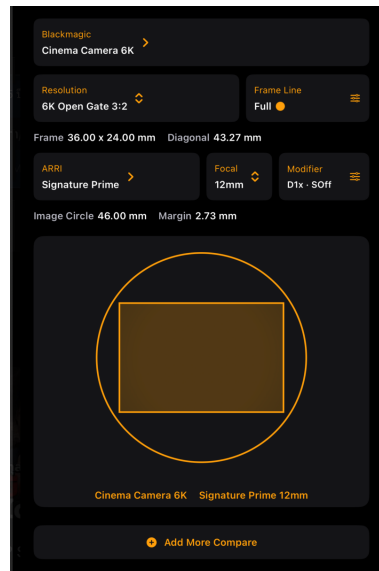


## Cobertura de sensores y lentes

Compare los sensores de la cámara y los formatos de registro, obtenga una vista previa de la cobertura del círculo de imagen de la lente e identifique posibles viñetas antes de elegir una combinación de cámara y lente.

### CAPACIDADES CLAVE

- Comparar los tamaños del sensor y del área de grabación
- Compruebe si el círculo de imagen de una lente cubre completamente el sensor
- Identificar posibles viñeteados
- Vista previa del encuadre y las relaciones de aspecto
- Compara formatos de cámara visualmente
- Aplicar desqueeze anamórfico y líneas de encuadre.
- Comprender cómo las diferentes combinaciones de cámara y lente afectan la imagen final



Esta herramienta comprueba si el círculo de imagen del objetivo cubre el área activa del sensor para la cámara y el formato de registro seleccionados.

### Seleccione una cámara y una resolución

Toque el campo Cámara y elija un modelo de cámara, luego elija una resolución de registro o modo de sensor. Diferentes modos de grabación pueden utilizar diferentes áreas del sensor de la cámara. La herramienta muestra el ancho del marco activo, la altura del marco activo y la diagonal del fotograma: el diámetro mínimo del círculo de imagen normalmente requerido para cubrir el área de grabación completa.

### Seleccione una lente

Toque el campo Lente y elija una serie de lentes, luego use el menú Focal para seleccionar una lente fija o un rango de zoom específico. La herramienta lee el diámetro del círculo de imagen especificado de la lente seleccionada.

## Holgura de cobertura

La herramienta calcula:

**Holgura de cobertura = diámetro del círculo de imagen – diagonal del fotograma**

- Holgura positiva: el círculo de la imagen de la lente es más grande que la diagonal del fotograma
- Holgura cero: el círculo de la lente y la diagonal del fotograma son aproximadamente iguales
- Holgura negativa: el círculo de la imagen es más pequeño que la diagonal del fotograma, lo que indica posible viñeteado o esquinas descubiertas.

**Ejemplo: círculo de imagen de la lente: 46,3 mm · Diagonal del marco: 43,3 mm · Holgura de cobertura: +3,0 mm**

La lente tiene aproximadamente 3 mm de cobertura adicional.

## Vista previa visual y líneas de encuadre

La vista previa muestra un rectángulo que representa el área de imagen de la cámara activa, una elipse que representa el círculo de la imagen de la lente, una línea del marco de composición y áreas oscuras donde la cobertura de la lente puede ser insuficiente.

Seleccione un formato de composición como Full sensor, 2,00:1, 2,39:1, 1,78:1, 1,33:1, 1:1 o una proporción personalizada, y elija colores separados para el área de imagen de la cámara y el círculo de la lente. Las líneas de encuadre muestran la composición prevista y no cambian la resolución de registro real de la cámara.

## Lentes anamórficas y modificadores

Cuando se selecciona una lente anamórfica o un modo de grabación compatible, la opción Desqueeze pasa a estar disponible. La herramienta puede obtener una vista previa del fotograma con desqueeze, filtrar para resoluciones anamórficas compatibles, aplicar el factor de squeeze de la lente o la cámara y advertir cuando un factor de desqueeze de la cámara requerida no coincide con el factor de squeeze de la lente.

El control Modificador puede simular cambios de dioptrías en la proyección de la lente o un factor de descompresión forzado; estos afectan solo la vista previa visual, no el formato de registro física.

## Comparar múltiples configuraciones

Toque Agregar más Comparar para agregar otra configuración. Se pueden mostrar hasta cuatro combinaciones (A, B, C y D) juntas, cada una con su propia cámara, resolución de registro, lente,

selección focal, línea de fotograma, colores de visualización y configuración de compresión anamórfica. Elimine una comparación usando su botón de cerrar.

**COMPARTIR**

*Share exporta la configuración principal, el gráfico de cobertura, todas las configuraciones de comparación adicionales, cámaras, resoluciones, lentes, distancias focales, dimensiones del fotograma, círculos de imagen, márgenes, modificadores, configuraciones de compresión y colores seleccionados.*

**LIMITACIÓN IMPORTANTE**

El resultado se basa en el diámetro de círculo de imagen declarado por el fabricante y en las dimensiones activas del sensor. Es una estimación geométrica de cobertura, no una medición de laboratorio del comportamiento óptico real. El viñeteado también puede depender de la distancia focal, la distancia de enfoque, la montura, los filtros, los adaptadores y las tolerancias de fabricación. Pruebe siempre la combinación física de cámara y objetivo antes del rodaje.

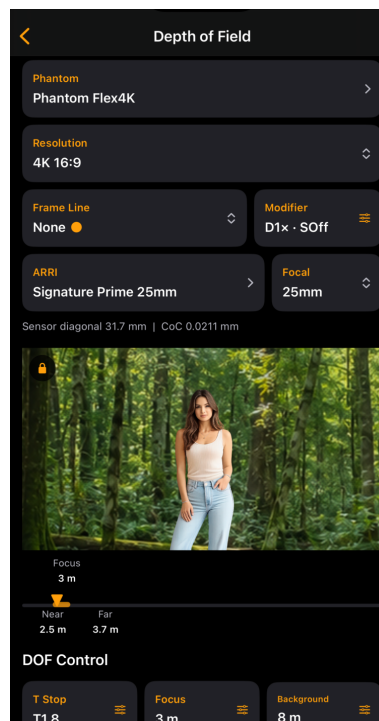


# Profundidad de campo

Calcule el límite próximo, el límite lejano y la profundidad de campo total a partir de la cámara, el formato de registro, el objetivo, la apertura y la distancia de enfoque seleccionados, con una vista previa de la separación entre sujeto y fondo.

## CAPACIDADES CLAVE

- Seleccione una cámara, formato de registro y lente
- Ingrese las distancias de enfoque y fondo
- Elija la apertura de la lente o T-stop
- Calcule el enfoque cercano, el enfoque lejano y la profundidad total de campo
- Ajustar el círculo de confusión
- Vista previa de la separación de sujeto y fondo
- Verifique la configuración de dioptrías y desqueeze anamórfico
- Agregar líneas de encuadre para referencia de composición
- Trabajar en metros o pies.

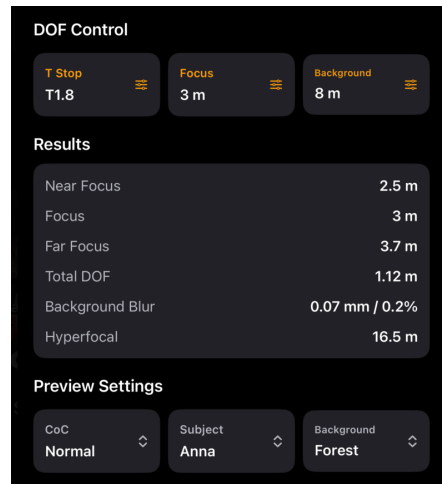


Esta herramienta calcula el rango de nitidez aceptable delante y detrás de la distancia de enfoque seleccionada y proporciona una vista previa visual de la separación de los sujetos y el desenfoque del fondo.

## Seleccione una cámara y una lente

Toque el campo Cámara, elija un modelo de cámara y luego seleccione la resolución de registro requerida; esto determina las dimensiones del sensor activo y la diagonal del sensor utilizadas para el cálculo. Si el modo de grabación admite la captura anamórfica, un control anamórfico estará disponible.

Toque el campo Lente y elija una serie de lentes. Para series de lentes fijos, use el menú Focal para seleccionar una distancia focal; Para lentes con zoom, use el control Focal para establecer una distancia focal dentro del rango del zoom. Al seleccionar una lente, se carga automáticamente su apertura máxima o T-stop, distancia mínima de enfoque, distancia focal o rango de zoom e información del círculo de imagen.



## Controles y Resultados

Los controles principales son T Stop (apertura del objetivo), Focus (distancia de la cámara al sujeto) y Background (distancia de la cámara al fondo). Toque un control para abrir su deslizador. Background debe estar detrás de Focus; si la distancia de enfoque es inferior a la distancia mínima indicada para el objetivo, la aplicación muestra una advertencia.

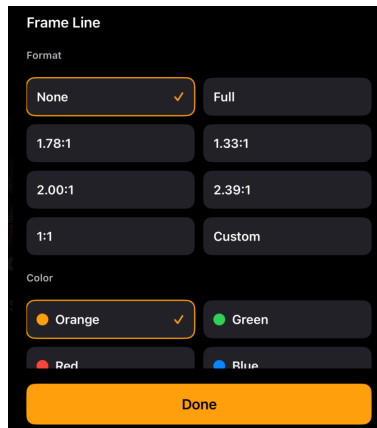
La herramienta calcula:

- Enfoque cercano: la distancia más cercana se considera aceptablemente nítida
- Enfoque: distancia de enfoque seleccionada
- Enfoque lejano: la distancia más lejana considerada aceptablemente nítida
- Profundidad total de campo: distancia entre los límites de enfoque cercano y lejano
- Desenfoque de fondo: diámetro estimado del círculo de desenfoque y su tamaño en relación con la diagonal del sensor
- Hiperfocal: distancia de enfoque que extiende el límite de profundidad de campo hasta el infinito

Cuando la distancia de enfoque alcanza o pasa la región hiperfocal, el enfoque lejano y la profundidad total de campo pueden mostrar infinito.

## Vista previa visual

La vista previa ilustra el sujeto seleccionado, el entorno del fondo, el tamaño y el encuadre del sujeto, el desenfoque del fondo estimado, los marcadores de cerca/enfoque/distancia lejana, la relación de aspecto de grabación seleccionada, las posibles limitaciones de cobertura de la lente y la compresión anamórfica. Se actualiza cada vez que cambian la cámara, la resolución, la lente, la distancia focal, T-stop, la distancia de enfoque o la distancia del fondo, y es una estimación más que un reemplazo para probar la cámara y la lente físicas.



## Círculo de confusión

El círculo de confusión (CoC) determina qué nivel de desenfoque se acepta como aparentemente nítido. Los modos disponibles son:

- Estricto: círculo de desenfoque aceptable más pequeño y profundidad de campo más estrecha
- Normal: configuración predeterminada equilibrada
- Suave: círculo de desenfoque aceptable más grande y mayor profundidad de campo
- Personalizado: ingrese manualmente un valor CoC en milímetros

Los valores preestablecidos CoC se calculan a partir de la diagonal del sensor seleccionado.

## Configuración de vista previa, líneas de encuadre y modificadores

La configuración de vista previa permite elegir Anna o Michael como tema de vista previa, y Ciudad, Bosque o Interior como fondo; estos cambian solo la vista previa visual, no el resultado matemático. La configuración de Frame Line agrega una guía de composición y no cambia la resolución de registro ni el cálculo de la profundidad de campo. El control Modificador proporciona ajuste de vista previa de dioptrías, desqueeze anamórfico forzada y restablecimiento de la posición de vista previa, todo lo cual afecta solo a la vista previa.

## Compatibilidad anamórfica y unidades

Cuando se selecciona un modo de grabación anamórfico, la herramienta puede aplicar el factor de squeeze admitido. Aparece una advertencia si se selecciona una lente esférica para un modo solo anamórfico, o si el factor de squeeze de la lente no coincide con el factor de desqueeze de la cámara seleccionada. Las distancias de enfoque siguen la preferencia seleccionada en Configuración (metros o pies y pulgadas); Los resultados con poca profundidad de campo se muestran automáticamente en milímetros, centímetros o pulgadas para mayor precisión.

### COMPARTIR

*Compartir exporta la página en el mismo orden y estilo.*

**LIMITACIÓN IMPORTANTE**

La herramienta utiliza el modelo estándar de profundidad de campo de lente delgada. El resultado real puede variar por el diseño del objetivo, la respiración de enfoque, las escalas del objetivo, las tolerancias ópticas, la interpretación del tamaño del sensor y las condiciones de visualización. La apertura se introduce mediante el T-stop, por lo que el resultado debe tratarse como una referencia práctica de rodaje, no como una medición de laboratorio.

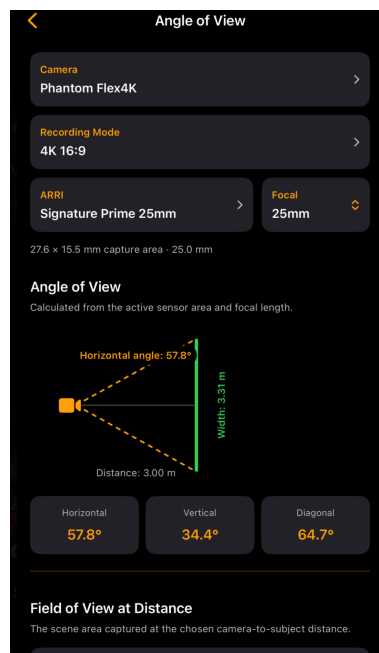


# Ángulo de visión

Calcule los ángulos de visión horizontal, vertical y diagonal, visualice el ancho y la altura capturados a una distancia determinada y obtenga la distancia focal necesaria para la composición deseada.

## CAPACIDADES CLAVE

- Seleccione una cámara, formato de registro y lente
- Calcule ángulos de visión horizontal, vertical y diagonal.
- Vista previa del ancho y alto del campo a una distancia seleccionada
- Compruebe cómo el tamaño del sensor afecta el encuadre
- Compare distancias focales dentro de una serie de lentes
- Calcule la distancia focal requerida para una composición deseada
- Cuenta para compresión anamórfica
- Advertir sobre posibles problemas de cobertura de lentes o viñeteado
- Trabajar en metros o pies.



Esta herramienta calcula qué parte de una escena puede capturar una combinación de cámara y lente, el tamaño del campo físico a una distancia elegida y la distancia focal necesaria para encuadrar un objeto conocido.

## Seleccione una cámara y una lente

Toque el campo Cámara y elija un modelo de cámara y un modo de grabación: el modo de grabación seleccionado determina el ancho y la altura del sensor activo, ya que los modos de grabación recortados producen un ángulo de visión más estrecho que el sensor completo. Cuando las

dimensiones exactas del área activa no están disponibles, la aplicación las estima a partir de la resolución de registro relativa al modo de sensor más grande de la cámara.

Toque el campo Lente y elija una serie de lentes. Para lentes fijos, use el menú Focal; para lentes con zoom, use el control deslizante de distancia focal. Una distancia focal más corta produce un ángulo más amplio y una distancia focal más larga produce un ángulo más estrecho.

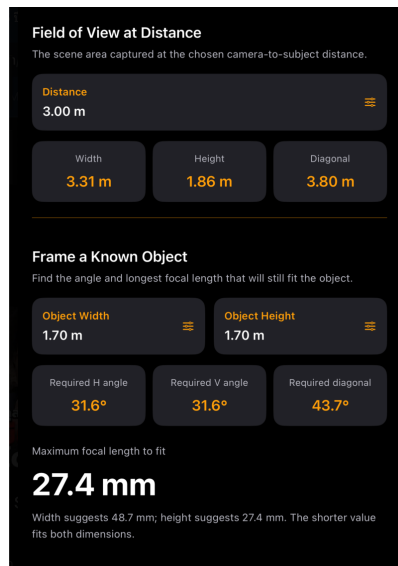
## Resumen de configuración y resultados

La página muestra la configuración activa (ancho y alto del sensor, distancia focal seleccionada y factor de squeeze anamórfico cuando corresponda) y advierte si el círculo de imagen indicado de la lente seleccionada es más pequeño que la diagonal del sensor activo, lo que indica un posible viñeteado.

La herramienta calcula el ángulo horizontal (de izquierda a derecha), el ángulo vertical (de arriba a abajo) y el ángulo diagonal (a través de la diagonal del sensor):

$$\text{Ángulo de visión} = 2 \times \arctan (\text{dimensión del sensor} \div (2 \times \text{distancia focal}))$$

El diagrama de cono proporciona una representación visual del ángulo de visión horizontal y el ancho capturado a la distancia seleccionada.



## Campo de visión a distancia

Toque Distancia para seleccionar la distancia entre la cámara y el sujeto. La herramienta calcula el área física de la escena visible a esa distancia: ancho, alto y diagonal. Por ejemplo, puede mostrar cuántos metros de un conjunto caben horizontalmente cuando se utiliza una lente de 35 mm desde una distancia de 5 m. Al aumentar la distancia se captura un área física más grande; al acercarse se captura un área más pequeña.

## Enmarcar un objeto conocido

Esta sección determina qué distancia focal se ajustará a un sujeto de tamaño conocido. Introduzca el ancho y la altura del objeto y la distancia entre la cámara y el objeto. La herramienta calcula los ángulos horizontal, vertical y diagonal requeridos, la distancia focal sugerida por el ancho del objeto, la distancia focal sugerida por la altura del objeto y la distancia focal máxima que se ajustará al objeto completo.

Se utiliza el resultado de distancia focal horizontal y vertical más corto, ya que es la distancia focal más larga que aún se ajusta a ambas dimensiones. Por ejemplo, si el ancho permite una lente de 50 mm pero la altura solo permite una lente de 40 mm, el máximo recomendado es 40 mm.

## Lentes y unidades anamórficas

Para una lente anamórfica, la aplicación multiplica el ancho horizontal efectivo del sensor por el factor de squeeze de la lente, lo que produce un ángulo horizontal más amplio, un ángulo vertical sin cambios, un ángulo diagonal más amplio y un tamaño de campo horizontal más amplio después de la compresión. La lente seleccionada debe contener información de compresión anamórfica correcta para obtener un resultado preciso.

La distancia y las dimensiones del objeto siguen la unidad del campo de visión seleccionada en Configuración (metros o pies y pulgadas). Los resultados de los ángulos se muestran en grados y las recomendaciones de distancia focal en milímetros.

### COMPARTIR

*Compartir exporta la página en el mismo orden y estilo.*

### LIMITACIÓN IMPORTANTE

La calculadora utiliza fórmulas geométricas ideales. El encuadre real puede variar por la respiración de enfoque, la distorsión óptica, las tolerancias de distancia focal, el diseño del objetivo, el recorte del sensor y el punto de referencia utilizado para medir la distancia. El cálculo anamórfico usa un modelo horizontal simplificado; confirme los encuadres críticos con la cámara y el objetivo reales.

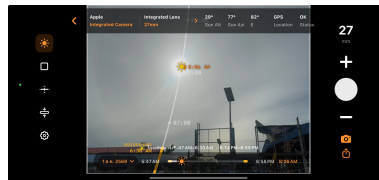


## Visor

Planifique tomas con una vista previa de la cámara en vivo, encuadre de cine simulado, líneas de encuadre personalizadas, desqueeze anamórfico, horizonte electrónico, seguimiento de la posición del sol y temporización Golden Hour.

### CAPACIDADES CLAVE

- Obtenga una vista previa de la cámara, el formato de registro y la lente seleccionados
- Simule el encuadre del cine usando la cámara del teléfono.
- Muestre líneas de encuadre de relación de aspecto personalizadas
- Aplicar desqueeze anamórfico y modificadores de lentes.
- Ver la posición actual del sol y su trayectoria proyectada.
- Verifique la dirección del amanecer y el atardecer
- Supervise el rumbo, la inclinación y el horizonte electrónico de la cámara
- Ajuste la vista previa cuando el campo de visión del cine exceda la cámara del teléfono
- Guarde las combinaciones de cámara y lentes más utilizadas
- Compartir la configuración del visor



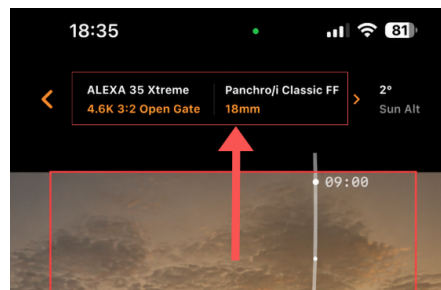
Viewfinder combina la imagen en directo de la cámara del iPhone con la simulación de encuadre y ópticas cinematográficas, Sun Path, Golden Hour y herramientas de orientación y nivelación.

## Permisos

Para un funcionamiento completo, permita el acceso a:

- Cámara: vista previa en vivo, fotografías y video
- Ubicación: posición precisa del sol y Golden Hour para la ubicación actual
- Fotos: guardar fotografías y vídeos capturados

Si la ubicación no está disponible, la barra de información superior muestra Predeterminada y la aplicación usa su ubicación alternativa. Para una planificación precisa, confirme que muestra GPS.



## Seleccione una cámara y una lente

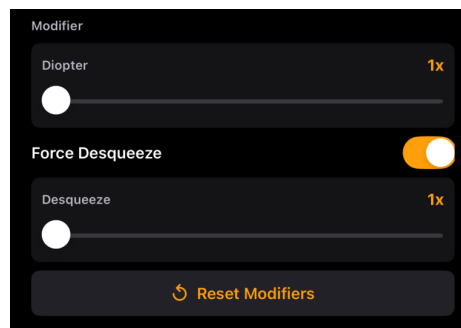
Toque el cuadro de información de la cámara en la parte superior del visor y elija el fabricante de la cámara, el modelo y la resolución de registro o el modo del sensor; esto determina las dimensiones del fotograma simulado y la relación de aspecto. Las cámaras favoritas están disponibles en la hoja de selección para un acceso más rápido.

Toque el cuadro de información de la lente y elija el fabricante de la lente, la serie y la distancia focal principal o el rango de zoom. Utilice los controles de flecha cerca del botón de captura para moverse entre distancias focales.

## Simulación del campo de visión del cine

La aplicación compara la anchura del sensor, la distancia focal y el factor de squeeze seleccionados con el ángulo de visión horizontal real de la cámara del iPhone. Después escala digitalmente la imagen en directo para aproximar el ángulo de visión de la cámara cinematográfica. El valor de zoom mostrado es solo una escala de previsualización, no el zoom óptico del objetivo seleccionado.

Si el ángulo de visión de la cámara cinematográfica es más amplio que el que puede captar el iPhone, la previsualización se reduce y aparecen zonas negras alrededor con el aviso “Cinema FOV wider than iPhone lens”. El iPhone no puede reconstruir la zona que queda fuera de su ángulo de visión.



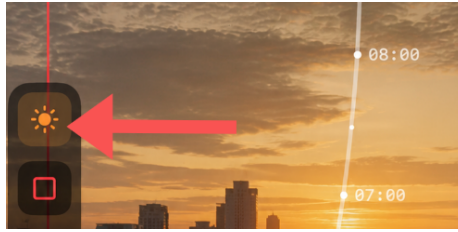
## Modificadores ópticos y líneas de encuadre

La configuración de la cámara y la lente proporciona modificadores de vista previa: un modificador de dioptrías (cambia la simulación de distancia focal efectiva), descompresión forzada (aplica un factor anamórfico seleccionado manualmente) y modificadores de reinicio. Esta configuración afecta únicamente a la vista previa simulada.

Toque el botón Marco para agregar una guía de composición; los formatos disponibles incluyen Ninguno, Completo, 1,78:1, 2,00:1, 2,39:1, 1,33:1, 1:1 y una proporción personalizada, con un color de línea de marco seleccionable. Las líneas de encuadre son referencias de composición y no cambian el formato de registro de la cámara iPhone.

## Información del Sol y Ruta del Sol

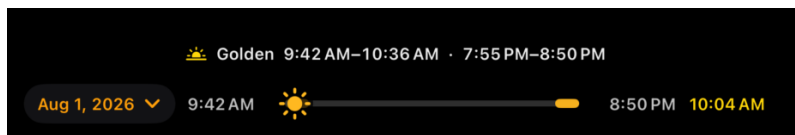
La barra de información superior muestra la altitud del sol, el azimut del sol, la dirección del sol en relación con la cámara, el rumbo de la cámara, GPS o el estado de la ubicación predeterminada y la calidad de la brújula. La dirección del sol se describe como adelante, atrás, izquierda o derecha en relación con el lugar donde apunta el teléfono.



Active Sun Path para mostrar el recorrido previsto del sol sobre la imagen en directo. El cálculo utiliza la fecha y hora seleccionadas, las coordenadas GPS, el rumbo de la brújula, la orientación e inclinación del teléfono y la altura y el acimut solares. La curva representa el recorrido diario; los puntos y etiquetas de hora opcionales indican posiciones de muestra.

Si el camino parece estar mal alineado, mueva el teléfono en forma de ocho para calibrar la brújula y evitar objetos metálicos, vehículos, imanes o equipos eléctricos cercanos.

- Mejores resultados: uso al aire libre con una vista despejada del cielo
- Retire todos los estuches y accesorios magnéticos.
- Mantener alejado de objetos metálicos grandes y dispositivos electrónicos.



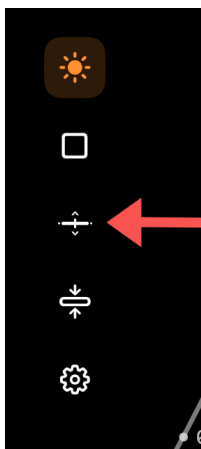
## Fecha, hora y Golden Hour

Toque la fecha mostrada para elegir otro día de filmación. Utilice el control deslizante de tiempo para obtener una vista previa de la posición del sol durante la luz del día disponible y la ventana Golden Hour: muestra la hora de inicio, la hora de planificación seleccionada, la hora de finalización y los rangos Golden Hour resaltados. Cambiar el control deslizante mueve la posición del sol proyectado sin cambiar el reloj real del teléfono.

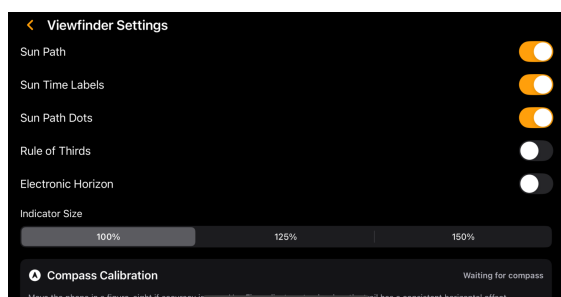
El visor calcula la mañana y la tarde Golden Hour para la fecha y ubicación seleccionadas. La aplicación define su Golden Hour fotográfico como el momento en que el centro del sol está entre aproximadamente 4° por debajo del horizonte y 6° por encima de él. Golden Hour se muestra como rangos de tiempo de mañana y tarde, en amarillo en el control deslizante de tiempo, como partes resaltadas de la trayectoria del sol y con marcadores Golden Start y Golden End cuando las etiquetas están habilitadas. Golden Hour puede no estar disponible en algunas ubicaciones o temporadas.

## Horizonte electrónico y configuración

Electronic Horizon ayuda a monitorear el giro y la inclinación de la cámara, indicando qué tan lejos está el teléfono del nivel. La cuadrícula de la regla de los tercios se puede habilitar en la configuración del visor para ayudar con la composición.

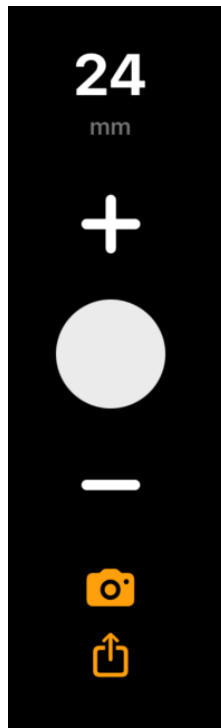


El botón Configuración proporciona controles para la trayectoria del sol, las etiquetas de hora del sol, los puntos de la trayectoria del sol, la regla de los tercios, el horizonte electrónico y el intervalo de muestreo de la trayectoria del sol, y muestra el modelo iPhone detectado y el campo de visión medido de su cámara activa.



## Vista y captura limpias

Toque el botón Vista limpia para ocultar los controles de la interfaz y obtener una vista previa más clara; toque la vista previa nuevamente para restaurar los controles.



Utilice el botón Foto/Vídeo para cambiar el modo de captura. En el modo Foto, el botón blanco captura una fotografía; en el modo Vídeo, el botón rojo comienza a grabar y, mientras graba, el control cambia a un símbolo de parada que muestra el tiempo de registro transcurrido. Los soportes de grabación capturados se guardan en la biblioteca de Fotos cuando se concede el permiso.

#### COMPARTIR

*Compartir captura la imagen actual de la cámara y abre el menú para compartir iOS con la cámara, la resolución, la lente y la configuración de distancia focal seleccionadas.*

#### LIMITACIÓN IMPORTANTE

La vista cinematográfica es una simulación digital creada a partir de la cámara del iPhone. No reproduce con exactitud la distorsión, la respiración de enfoque, la profundidad de campo, el bokeh, la caída de luz ni el carácter óptico del objetivo seleccionado. La posición solar depende del GPS, la calibración de la brújula, la orientación del teléfono, el horizonte local y las interferencias magnéticas. Confirme siempre en la localización las posiciones críticas del sol y el encuadre.



## Calculadora de datos

Calcule el tiempo de registro, el uso de soportes de grabación y el almacenamiento requerido utilizando la cámara seleccionada, el formato de registro, el códec, la velocidad de fotogramas, la duración de la grabación y la cantidad de cámaras.

### CAPACIDADES CLAVE

- Seleccione una cámara y formato de registro
- Elija la configuración de resolución, códec, velocidad de fotogramas y compresión
- Calcular los datos generados por segundo, minuto u hora.
- Estimar el tiempo de registro para el almacenamiento disponible
- Calcule el almacenamiento necesario para una duración de rodaje planificada
- Cuenta para múltiples cámaras
- Incluir almacenamiento adicional o holguras de seguridad.
- Comparar opciones de capacidad del soporte de grabación
- Planificar la producción y el almacenamiento de respaldo

**Data Calculator**

Phantom  
Phantom Flex4K

Codec: Phantom Cine RAW Resolution: 4K 16:9

Project FPS: 25 Sensor FPS: 1-93B

Media: 1000 GB

**Estimated Available Time**  
**0h 47m**

|                      |             |
|----------------------|-------------|
| Recording Resolution | 4096 x 2304 |
| Data Rate            | 2831 Mbps   |
| Storage / Hour       | 1274.0 GB   |

**Calculate by Duration**

Hours: 1 Minutes: 0

**Total Storage**

|                   |         |
|-------------------|---------|
| Selected Duration | 1h 0m   |
| Storage Used      | 1.27 TB |
| Media             | 1000 GB |
| Media Needed      | 2       |

This is an estimate. Actual recording time may vary depending on the camera, media and recording settings. Verify with the actual camera before shooting.

Data Calculator estima el tiempo disponible de registro, la velocidad de datos, el espacio de almacenamiento y el número de soportes de grabación necesarios para una jornada.

## Flujo de trabajo

- Seleccionar cámara:** elija su cámara de la base de datos; la calculadora selecciona automáticamente un códec y una resolución compatibles.
- Seleccione Códec y Resolución:** diferentes opciones producen diferentes velocidades de datos y requisitos de almacenamiento.

3. **Establezca Project FPS** — la velocidad de fotogramas de reproducción de su proyecto, como 23,976, 25 o 29,97 fps.
4. **Establezca Sensor FPS** — la velocidad de fotogramas capturada por la cámara; el rango disponible cambia según la cámara, la resolución, el códec y el medio.
5. **Seleccionar soportes de grabación:** elija una tarjeta multimedia compatible o ingrese una capacidad personalizada; la aplicación muestra el tiempo de registro estimado disponible.
6. **Revisar la información de grabación:** la calculadora muestra:
  - a. Resolución de grabación
  - b. Tarifa de datos
  - c. Almacenamiento requerido por hora
  - d. Máximo FPS admitido por el medio seleccionado, cuando esté disponible
7. **Ingrese la duración de la grabación:** ingrese el total de horas y minutos que espera grabar; la aplicación calcula:
  - e. Almacenamiento total utilizado
  - f. Medios seleccionados
  - g. Número de soportes de grabación necesarias

Para las cámaras de alta velocidad Phantom, el resultado del tiempo disponible muestra el tiempo de reproducción conforme en función de la relación entre Sensor FPS y Project FPS. Utilice Agregar cámara para comparar o planificar hasta cuatro configuraciones de cámara independientes: cada cámara se calcula de forma independiente.

## Fórmula principal

La velocidad de datos de la cámara se almacena o se estima en Mbps (megabits por segundo).

**Almacenamiento por hora: GB por hora = Mbps × 3600 ÷ 8 ÷ 1000**

(la división por 8 convierte bits en bytes)

Ejemplo: para una velocidad de datos de 1000 Mbps:

$1000 \times 3600 \div 8 \div 1000 = 450$  GB por hora

Para una duración de grabación de 2 horas:  $450 \text{ GB} \times 2 = 900$  GB

## Cálculos de soportes de grabación

**Tiempo de grabación disponible = Capacidad de soporte de grabación utilizable ÷ GB por hora**

Para una tarjeta de 1000 GB:  $1000 \div 450 \approx 2,22$  horas, aproximadamente 2 horas 13 minutos.

Medios necesarios = Almacenamiento total ÷ Capacidad de soportes de grabación

El resultado se redondea al alza, ya que parte de una tarjeta multimedia aún requiere otra tarjeta completa.

## Velocidades de fotogramas

Project FPS es la frecuencia de reproducción o de la línea de tiempo. Sensor FPS es la frecuencia realmente registrada por la cámara y la aplicación la utiliza para calcular los datos. Algunos códecs tienen una velocidad de datos fija; otros aumentan su velocidad de datos con Sensor FPS. Si no existe un valor exacto, la aplicación lo estima a partir del códec, la resolución y la frecuencia de cuadro.

Para las cámaras Phantom, la aplicación también convierte el metraje capturado de alta velocidad en su duración de reproducción más larga usando:

$$\text{Tiempo de reproducción} = \text{Tiempo de captura} \times \text{Sensor FPS} \div \text{Project FPS}$$

### COMPARTIR

*Share exporta todas las tarjetas de calculadora completas en el mismo orden de páginas, incluida la cámara, el códec, la resolución, FPS, los soportes de grabación, el tiempo disponible, la velocidad de datos, la duración, los totales de almacenamiento y la exención de responsabilidad.*

### LIMITACIÓN IMPORTANTE

Todos los resultados son estimaciones. El tiempo real de registro puede variar según los ajustes de cámara, la capacidad utilizable del soporte, el firmware y las condiciones de registro. Verifique las cifras importantes con la cámara real antes de rodar.

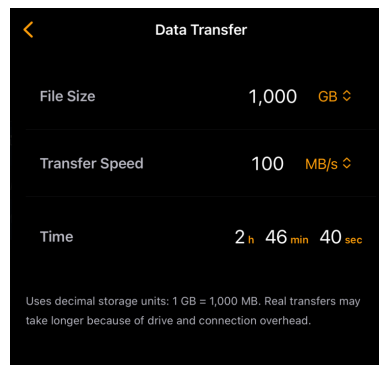


## Transferencia de datos

Calcule el tiempo estimado necesario para transferir metraje o archivos de producción utilizando el tamaño total de los datos y la velocidad de transferencia de una unidad, lector de tarjetas, red o sistema de almacenamiento.

### CAPACIDADES CLAVE

- Introduzca el tamaño total del archivo
- Elija MB, GB o TB
- Introduzca la velocidad de transferencia
- Elija MB/s, GB/s, Mbps o Gbps
- Ver el tiempo de transferencia estimado en días, horas, minutos y segundos
- Compare unidades, lectores de tarjetas, redes y flujos de trabajo de respaldo
- Planificar el tiempo de gestión de soportes de grabación en el set



La calculadora de transferencia de datos estima cuánto tiempo llevará copiar el material de archivo de un dispositivo de almacenamiento a otro.

## Flujo de trabajo

- Ingrese el tamaño del archivo:** ingrese la cantidad total de datos que desea transferir y elija **MB, GB o TB**.
- Ingrese la velocidad de transferencia:** ingrese la velocidad de transferencia esperada y elija:
  - MB/s — megabytes por segundo
  - GB/s — gigabytes por segundo
  - Mbps — megabits por segundo
  - Gbps — gigabits por segundo
- Ver el tiempo estimado:** la aplicación muestra inmediatamente la duración estimada de la transferencia en días, horas, minutos y segundos.

**Ejemplo: transferir 1000 GB a 100 MB/s tarda aproximadamente 2 horas, 46 minutos y 40 segundos.**

Utilice la velocidad sostenida real del componente más lento del sistema: soporte de la cámara, lector de tarjetas, conexión o unidad de destino. La aplicación emplea unidades decimales, donde 1 GB = 1.000 MB. El rendimiento de las unidades, la sobrecarga del protocolo, la verificación y la presencia de muchos archivos pequeños pueden alargar la transferencia real.

**COMPARTIR**

*Compartir exporta la página en el mismo orden y estilo.*

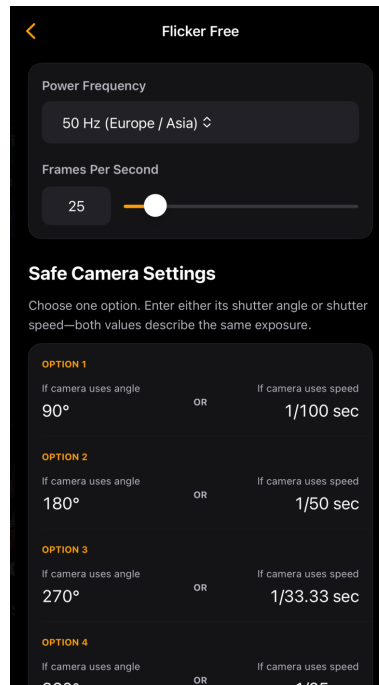


## Flicker Free

*Calcule ángulos de obturación y velocidades de obturación que se sincronizan con la iluminación de 50 Hz o 60 Hz, lo que ayuda a reducir el parpadeo y las bandas al disparar bajo luces alimentadas por la red eléctrica.*

### CAPACIDADES CLAVE

- Seleccione la frecuencia de la red local: 50 Hz o 60 Hz
- Introduzca la velocidad de fotogramas de la cámara
- Encuentra ángulos de obturación compatibles
- Ver velocidades de obturación equivalentes
- Identificar entornos más seguros para la iluminación alimentada por la red eléctrica
- Compruebe qué tan cerca está la configuración actual de un valor Flicker Free
- Adáptese rápidamente cuando filme en otro país o región



El flicker también puede proceder de LEDs, reguladores, pantallas y luminarias para alta velocidad. Los ajustes calculados son un punto de partida sólido, no una garantía. Compruébelos siempre con la cámara y la iluminación reales.

## Flujo de trabajo

### 11. Seleccione Frecuencia de energía: elija la frecuencia eléctrica utilizada en su lugar de filmación:

- 50 Hz: comúnmente utilizado en Europa y gran parte de Asia
- 60 Hz: comúnmente utilizado en Norteamérica

12. **Ingresar fotogramas por segundo:** ingrese la velocidad de fotogramas de grabación de su cámara o ajústela con el control deslizante; la página utiliza inicialmente la velocidad de fotogramas y la frecuencia de potencia seleccionadas en Configuración.
13. **Elija una configuración de cámara segura:** la aplicación muestra opciones compatibles, cada una de las cuales proporciona un ángulo de obturación para cámaras que usan ángulo y una velocidad de obturación equivalente para cámaras que usan fracciones de segundo. Utilice el ángulo o la velocidad de obturación de la misma opción; representan la misma exposición, por lo que no ingresa ambos.
14. **Elija el aspecto que desee:** los ángulos de obturación más pequeños crean un movimiento más nítido con menos exposición; Los ángulos más grandes proporcionan más desenfoque de movimiento y más exposición.

Confirme la frecuencia eléctrica real del país y la localización. El cálculo ajusta el tiempo de exposición a ciclos completos de la iluminación. Si los FPS son demasiado altos, puede que no exista un ajuste Flicker Free. Los LEDs, neones, reguladores, pantallas y rodajes a alta velocidad pueden comportarse de otra manera; grabe siempre una prueba breve de cámara antes de rodar.

**COMPARTIR**

*Compartir exporta la página en el mismo orden y estilo.*

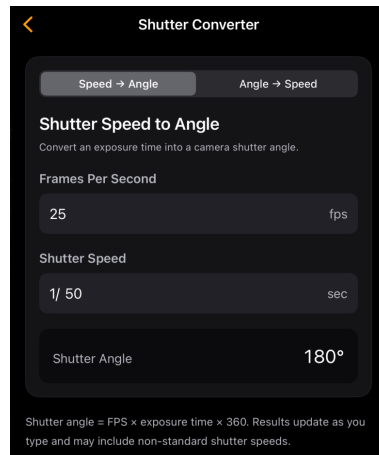


# Ángulo de obturación

Convierta la velocidad de obturación y el ángulo de obturación utilizando la velocidad de fotogramas seleccionada, lo que ayuda a mantener un tiempo de exposición constante y un desenfoque de movimiento en diferentes cámaras y velocidades de fotogramas.

## CAPACIDADES CLAVE

- Introduzca la velocidad de fotogramas de la cámara
- Convertir la velocidad de obturación en ángulo de obturación
- Convertir el ángulo de obturación en velocidad de obturación
- Calcular ajustes de exposición equivalentes
- Haga coincidir la configuración del obturador en diferentes cámaras
- Mantenga un desenfoque de movimiento constante al cambiar la velocidad de fotogramas
- Identificar tiempos de exposición superiores a un fotograma



Shutter Converter convierte entre velocidad de obturación y ángulo de obturación.

## Velocidad → Ángulo

Utilice esto cuando conozca la velocidad de obturación:

15. **Seleccione Velocidad → Ángulo.**
16. **Introduzca la velocidad de fotogramas de grabación.**
17. **Ingrese el denominador de la velocidad de obturación; por ejemplo, ingrese 48 durante 1/48 de segundo.**
18. **El ángulo de obturación equivalente aparece automáticamente.**

**Ejemplo: 24 fps a 1/48 de segundo = 180°**

La velocidad de cuadros inicial proviene del estándar de video seleccionado en Configuración. Los resultados se actualizan mientras escribe y pueden incluir velocidades de obturación no estándar.

Un ángulo de obturación más pequeño produce menos desenfoque de movimiento y menos exposición; un ángulo más grande proporciona más desenfoque de movimiento y más exposición. La aplicación muestra una advertencia cuando la exposición supera los 360°, porque es más larga que un fotograma completo.

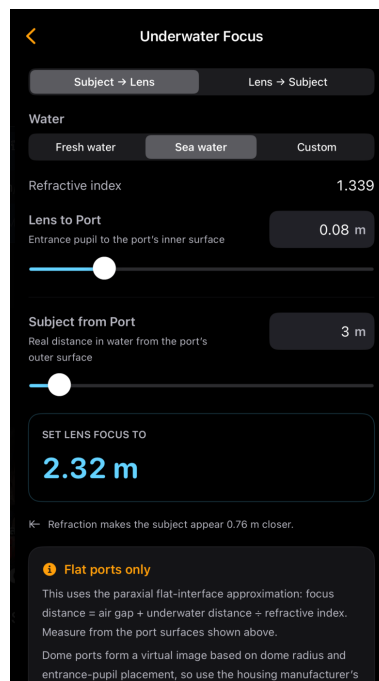


# Enfoque submarino

Convierta entre la distancia real del sujeto bajo el agua y la configuración de enfoque de la lente usando la refracción de puerto plano, el tipo de agua y la distancia entre la lente y el puerto de la carcasa.

## CAPACIDADES CLAVE

- Convierta la distancia real del sujeto en la configuración de enfoque de la lente
- Convierta una marca de enfoque de lente nuevamente en una distancia real bajo el agua
- Elija agua dulce, agua de mar o un índice de refracción personalizado
- Introduzca la distancia entre la pupila de entrada de la lente y el puerto.
- Ajuste las distancias usando valores precisos o controles deslizantes
- Trabajar en metros o pies.
- Tenga en cuenta los sujetos que parecen más cercanos debido a la refracción.



Underwater Focus calcula la corrección de foco producida por la refracción al rodar a través del puerto plano de una carcasa submarina. Solo admite puertos planos. Los puertos domo generan una imagen virtual que también depende del radio del domo y de la posición de la pupila de entrada; utilice la tabla del fabricante de la carcasa o confirme el foco directamente con la cámara.

## 1. Seleccione el tipo de agua

- Agua dulce: índice de refracción 1,333
- Agua de mar: índice de refracción 1,339

- Personalizado: introduzca su propio índice de refracción

## 2. Ingrese la lente al puerto

Mida desde la pupila de entrada del objetivo hasta la superficie interior del puerto. Esa distancia representa el tramo de aire dentro de la carcasa y debe incluirse porque esa parte del recorrido óptico todavía no está bajo el agua.

### Subject → Lens

Utilice este modo cuando conozca la posición real del sujeto: mida desde la superficie exterior del puerto hasta el sujeto, ingréselo en Sujeto desde el puerto y lea Establecer enfoque de lente en: la distancia aproximada que debe establecer en la lente. La aplicación también muestra qué tan cerca aparece el sujeto debido a la refracción.

**Ejemplo: un sujeto a aproximadamente 3 metros del puerto en agua de mar puede requerir que la lente enfoque a aproximadamente 2,3 metros, dependiendo de la distancia entre la lente y el puerto.**

### Lens → Subject

Utilice este modo cuando ya conozca la marca de enfoque en la lente: ingrese la marca de enfoque de la lente actual y la aplicación calculará la distancia real aproximada entre el sujeto y el puerto. Esto es útil cuando desea saber dónde se debe colocar un sujeto para una marca de enfoque de lente en particular, y es principalmente útil cuando la lente está preestablecida, controlada remotamente o no puede enfocar más cerca.

Para la mayoría de los ayudantes de cámara, el modo de uso habitual es Subject → Lens:

- Asunto → Lente: el buzo está a 3 m del puerto → coloque la lente cerca de 2,32 m
- Lente → Sujeto: la lente está configurada a 2 m → el sujeto debe estar aproximadamente a 2,57 m del puerto

Las unidades siguen la selección de Unidad de enfoque en Configuración, usando metros o pies.

#### LIMITACIÓN IMPORTANTE

El resultado es una aproximación óptica basada en la refracción del puerto plano; compruebe siempre los planos críticos con la cámara real. Los puertos domo requieren el radio del domo, la geometría del puerto y la posición de la pupila de entrada para calcular correctamente su imagen virtual curva, y no están admitidos por esta herramienta.



# La calculadora de película

*Convierte entre longitud de película, número de fotogramas y duración de proyección.*

Film Format

Super 35 4-perf  
35mm Film / Super 35

Calculate From

Length   Frames   Run-time

Frame Rate

24 fps

Film Length

400 ft

Frames

6,400

Run-time

0h 4min 26sec

## Cómo usarlo

19. **Elija el formato de película:** seleccione 16mm, 35mm 2/3/4-perf, VistaVision, 65mm, IMAX, etc. Cada formato utiliza sus datos de transporte de perforaciones de la base de datos de la cámara.
20. **Ingrese la velocidad de cuadros,** por ejemplo, 24, 25 o 29,97 fps.
21. **Elija Calcular desde:**
  - n. Duración: introduzca el material de película disponible; calcula fotogramas y tiempo de ejecución
  - o. Fotogramas: introduzca un recuento de fotogramas; calcula la película requerida y el tiempo de ejecución
  - p. Tiempo de ejecución: ingrese horas, minutos y segundos; Calcula fotogramas y película requerida.
22. **Unidad de longitud: sigue la configuración global de Unidad de longitud de la aplicación: el sistema métrico muestra metros, el sistema imperial muestra pies.**

**Ejemplo: 400 pies de 35mm 4-perf a 24 fps → 16 fotogramas por pie, 6400 fotogramas, aproximadamente 4 min 26 seg.**

Film Usage muestra el avance de película del formato seleccionado, por ejemplo 16 fotogramas por pie · 4-perf. Para el rodaje, añada película para la carga, el enhebrado, la claqueta, las pruebas de cámara y el sobrante inutilizable al final del rollo.

## Fórmula central

**Cuadros por pie = Perforaciones por pie ÷ Perforaciones por cuadro**

| Formato            | Cálculo      | Marcos/pie |
|--------------------|--------------|------------|
| 16mm 1-perf        | $40 \div 1$  | 40         |
| 35mm 2-perf        | $64 \div 2$  | 32         |
| 35mm 3-perf        | $64 \div 3$  | 21.333     |
| 35mm 4-perf        | $64 \div 4$  | 16         |
| VistaVision 8-perf | $64 \div 8$  | 8          |
| 65mm 5-perf        | $64 \div 5$  | 12.8       |
| IMAX 15-perf       | $64 \div 15$ | 4.267      |

## Calcular a partir de la duración de la película

**Pies = Metros × 3.280839895**

Cuadros = Longitud de la película en pies × Cuadros por pie

Tiempo de ejecución en segundos = Fotogramas ÷ FPS

Ejemplo: 400 pies de 35mm 4-perf a 24 fps

$400 \times 16 = 6.400$  fotogramas

$6.400 \div 24 = 266,67$  segundos  $\approx$  4 min 26 seg

## Calcular a partir de fotogramas

**Longitud de la película en pies = Cuadros ÷ Cuadros por pie**

Tiempo de ejecución = Fotogramas ÷ FPS

Ejemplo: 9.600 fotogramas de 35mm 4-perf

$9.600 \div 16 = 600$  pies

A las 24 fps:  $9.600 \div 24 = 400$  seg = 6 min 40 seg

## Calcular desde el tiempo de ejecución

**Segundos totales = (horas × 3600) + (minutos × 60) + segundos**

Fotogramas = Total de segundos × FPS

Longitud de la película = Cuadros ÷ Cuadros por pie

Ejemplo: 10 minutos a las 24 fps usando 35mm 4-perf

$10 \times 60 \times 24 = 14.400$  fotogramas

$14,400 \div 16 = 900$  pies

El resultado es el consumo teórico de película en cámara. Añada material para la carga, el enhebrado, la claqueta, las pruebas y el sobrante al final del rollo.

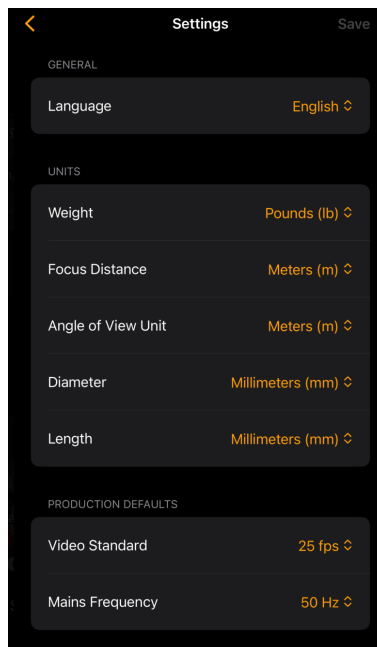


# Ajustes

Personalice las unidades de medida, el idioma de la aplicación, la velocidad de fotogramas del proyecto y la frecuencia de la red eléctrica local para que las calculadoras y herramientas de producción compatibles coincidan con su flujo de trabajo preferido.

## CAPACIDADES CLAVE

- Elija kilogramos o libras
- Seleccione la distancia de enfoque en metros o pies
- Seleccionar unidades de distancia del campo de visión
- Elija milímetros o pulgadas para las dimensiones
- Cambiar el idioma de la aplicación
- Establecer la velocidad de fotogramas predeterminada del proyecto
- Elija la frecuencia de red local de 50 Hz o 60 Hz
- Aplique estas preferencias en calculadoras y herramientas compatibles
- Restablecer las preferencias a sus valores predeterminados



## General

Language cambia el idioma de la interfaz y del User Manual. Están disponibles English, Thai, Simplified Chinese y Japanese.

## Unidades

Elija cómo se muestran las medidas:

- Peso: kilogramos o libras
- Distancia de enfoque: metros o pies/pulgadas

- Unidad de ángulo de visión: metros o pies/pulgadas
- Diámetro: milímetros o pulgadas
- Longitud: milímetros o pulgadas

Estas opciones son utilizadas automáticamente por las calculadoras y páginas de bases de datos relevantes. Por ejemplo, la Distancia de enfoque afecta las herramientas Profundidad de campo y Enfoque submarino.

## Valores predeterminados de producción

---

Video Standard establece la velocidad de fotogramas habitual del proyecto (24 fps, 25 fps o 29,97 fps) y se convierte en la velocidad de fotogramas inicial en herramientas como Data Calculator, Flicker Free y Shutter Converter.

Mains Frequency establece la frecuencia eléctrica local (50 Hz o 60 Hz) que Flicker Free utiliza como frecuencia inicial.

## Guardar su configuración

---

Después de realizar cambios, toque Guardar. Sus selecciones se almacenan y permanecen activas la próxima vez que abra la aplicación. Restablecer valores predeterminados devuelve las opciones a la configuración estándar de la aplicación; luego toque Guardar para aplicarlas. La información legal y de privacidad también está disponible en esta pantalla.



## Comentarios e informe de errores

*Envíe informes de errores, solicitudes de funciones y comentarios generales a través de un formulario dedicado, con capturas de pantalla opcionales e información automática de aplicaciones y dispositivos para ayudar a diagnosticar problemas.*

### CAPACIDADES CLAVE

- Informar errores o comportamientos inesperados
- Solicitar nuevas funciones
- Compartir comentarios generales
- Describir los pasos necesarios para reproducir un problema.
- Explicar los resultados esperados y reales.
- Adjunte capturas de pantalla o archivos de respaldo
- Opcionalmente proporcione información de contacto.
- Ingrese texto en el idioma que prefiera
- Incluya automáticamente la versión de la aplicación, el número de compilación, la versión de iOS, el tipo de dispositivo y el ID de instalación anónimo

# Descargo de responsabilidad

## Sólo referencia profesional

Ant CineKit es una herramienta profesional de consulta y estimación. Sus cálculos y la información de la base de datos se ofrecen únicamente para planificación e información.

## Los resultados pueden variar

Los resultados de profundidad de campo, ángulo de visión, cobertura de objetivo, almacenamiento, transferencia, ajustes Flicker Free, posición solar, Golden Hour, ángulo de obturación, encuadre de Viewfinder y enfoque subacuático pueden diferir de la realidad. Las diferencias pueden proceder de tolerancias del equipo, respiración de enfoque, métodos de medición, firmware, ajustes de registro, compresión, formateo del soporte, entorno, refracción, tiempo atmosférico, terreno, sensores del dispositivo, precisión GPS, redondeo o información incompleta.

## Verificar antes de disparar

Antes de rodar, verifique los ajustes y cálculos importantes con la cámara, el objetivo, los soportes de grabación, los instrumentos de medida y la documentación más reciente del fabricante, aplicando además criterio profesional. No utilice la aplicación como única base para decisiones de seguridad, navegación, buceo, electricidad, dinero o producción.

*Gracias por usar Ant CineKit.*

---

Versión del documento: 1.00 · Última actualización: 1 de agosto de 2026