CAMÉRA VIDÉO PROFESSIONNELLE

mcpro24fps

manuel de l'opérateur



Un guide complet de chaque outil, réglage et méthode de travail



mcpro24fps

Guide de l’utilisateur

4 novembre 2026

mcpro24fps.com/fr/guide/mcpro24fps

Premiers pas

① Boutons d'accès rapide

② Indicateurs et zone d'info

③ Bouton d'enregistrement

④ Commandes d'exposition

- Exposition manuelle
- Exposition automatique

⑤ Commandes de mise au point et zoom

- Mise au point
- Zoom

⑥ Commandes d'image

- Courbe de la caméra
- Menu de traitement GPU

⑦ Boutons de paramètres et gestionnaire de médias

- Menu vidéo
- Paramètres du codec et du conteneur
- Paramètres de métadonnées
- Paramètres GPU
- Paramètres matériels
- Menu audio
- Menu des paramètres
- Paramètres du viseur
- Contrôle
- Interface
- Paramètres de stockage
- Autres paramètres
- Gestionnaire de médias

Lecteur et convertisseur RAW

- Lecteur RAW
- Convertisseur
- Progression de la conversion

Comment faire

- Régler l'application avant le premier tournage
- Régler l'exposition manuelle selon la règle des 180°
- Filmer en log avec une LUT du viseur
- Supprimer le scintillement des éclairages
- Faire des mouvements de mise au point et de zoom fluides
- Filmer au ralenti
- Enregistrer en RAW
- Enregistrer un bon son
- Utiliser un moniteur ou un enregistreur externe
- Stabiliser dans Gyroflow
- Filmer avec un objectif anamorphique
- Passer d'une configuration à l'autre avec les préréglages

Icônes

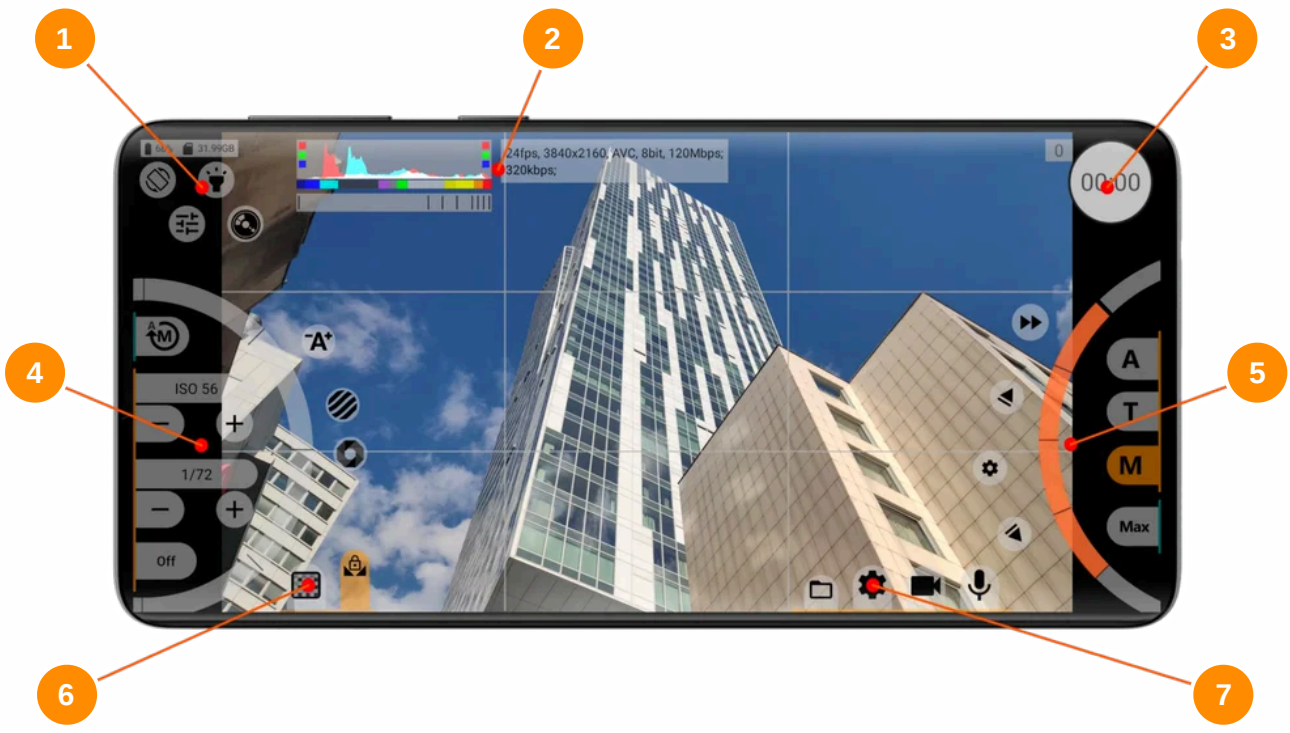
Index

Premiers pas

mcpro24fps est une application de caméra vidéo pour Android à commande manuelle. Elle donne accès aux réglages que l'application photo du téléphone cache d'habitude : fréquence d'images et résolution, ISO et temps de pose, mise au point et zoom manuels, balance des blancs, profils log avec une LUT du viseur, codecs et débits binaires, enregistrement RAW, et outils de contrôle comme le zebra, les fausses couleurs et le focus peaking.

Ce qui est disponible dépend du téléphone et de la caméra utilisée. L'application n'affiche que ce que le téléphone prend en charge ; lorsqu'un réglage ne fonctionne que sur certains téléphones, ce guide le précise.

> **mcpro24fps Demo**
>
> mcpro24fps Demo est une version gratuite pour essayer les réglages, les modes et les outils de l'application sur votre téléphone. Différences avec la version complète : chaque enregistrement s'arrête après 150 images (environ 5 secondes à 30 i/s) ; le RAW n'est pas enregistré ; la LUT ne peut pas être enregistrée dans un fichier ; l'enregistrement et les instantanés demandent une interface claire avec une luminosité et une opacité de 100 % ; **RAW Bundle** est absent. Quand vous atteignez une limite, une fenêtre s'ouvre avec des liens vers la version complète dans les boutiques d'applications. Vous pouvez aussi l'acheter sur mcpro24fps.com/buy.



Organisation du guide

Le guide suit l'écran de prise de vue. Il est divisé en sept zones, nommées comme dans la section Interface, où vous pouvez masquer ou afficher chacune d'elles :

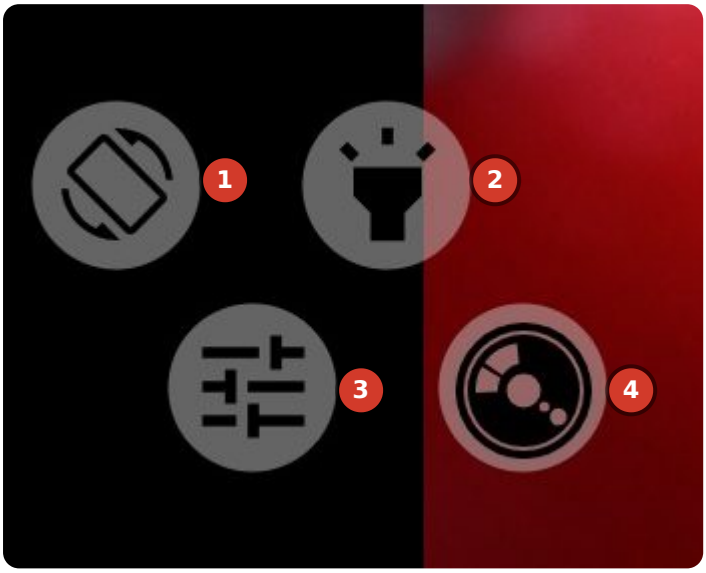
1. Boutons d'accès rapide : orientation, lampe torche, préréglages, choix de la caméra ;
2. Indicateurs et zone d'info : histogramme, niveaux audio, batterie, stockage, avertissements et zone d'informations ;
3. Bouton d'enregistrement : enregistrement, instantanés, durée d'enregistrement et images perdues ;
4. Commandes d'exposition : ISO, temps de pose, correction EV, zebra et fausses couleurs ;
5. Commandes de mise au point et zoom : mise au point, zoom, facteurs de zoom et mouvements programmés ;
6. Commandes d'image : balance des blancs, profils de couleur, courbes et traitement d'image par le GPU ;
7. Boutons de paramètres et gestionnaire de médias : les menus vidéo et audio, le menu des paramètres et le gestionnaire de médias.

Pour trouver un réglage, suivez le même chemin que sur le téléphone : la zone de l'écran, puis le bouton, puis le menu. Le chemin est indiqué en haut de chaque page. Chaque réglage a sa propre section ; son lien reste le même dans toutes les langues.

Si vous savez ce que vous voulez faire, mais pas où se trouve le réglage, commencez par les articles pas à pas à la fin du guide, ou faites une recherche sur le site.

① Boutons d'accès rapide

Le groupe **Boutons d'accès rapide** se trouve dans le coin supérieur gauche : orientation et lampe torche sur la rangée du haut, préréglages et choix de la caméra sur celle du bas. Vous pouvez masquer le groupe, ou l'afficher par un balayage, dans les paramètres Interface, et le centrer avec le réglage **Position du bloc supérieur**.



1 Orientation de l'écran

Détermine comment l'interface pivote avec le téléphone. Un double appui sur le bouton ouvre le menu d'orientation ; un appui long verrouille l'orientation actuelle, ou revient au mode automatique si elle est déjà verrouillée. Un simple appui ne fait rien, pour que le bouton ne change pas par erreur. Pendant l'enregistrement, l'orientation reste toujours verrouillée telle qu'elle était au départ. Le même réglage se trouve dans Autres paramètres.

- automatique : l'interface pivote avec le téléphone ;
- paysage verrouillé ;
- portrait verrouillé ;
- paysage inversé verrouillé ;
- portrait inversé verrouillé.

2 Lampe torche



Allume et éteint la lampe ; le bouton est en surbrillance tant que la lampe est allumée. Elle fonctionne aussi pendant l'enregistrement. Le bouton apparaît si la caméra dispose d'un flash. L'état est enregistré séparément pour chaque caméra.

3 Préréglages du module de caméra



Ouvre la liste des préréglages. Un préréglage enregistre la configuration de la caméra pour que vous puissiez y revenir d'un seul appui : la caméra, la résolution et la fréquence d'images, le codec, le débit binaire, le profil colorimétrique et les courbes, le préréglage de balance des blancs, la LUT, le traitement GPU, le son, les métadonnées et bien d'autres réglages. L'ISO, le temps de pose, la mise au point et la correction EV ne sont pas enregistrés.

- Le bouton + crée un préréglage à partir des réglages actuels ; donnez-lui une courte description (100 caractères au maximum).
- Chaque carte indique ce que contient le préréglage : caméra, fréquence d'images et résolution, codec, profondeur de bits, débit binaire, courbes, balance des blancs, LUT, son.
- Les boutons de la carte permettent de renommer le préréglage, de le remplacer par les réglages actuels ou de le supprimer.
- Touchez une carte pour appliquer le préréglage. Après confirmation, l'application redémarre l'écran avec les réglages du préréglage et passe à sa caméra.

La liste ne s'ouvre pas pendant l'enregistrement.

4 Caméras



Ouvre la liste des caméras du téléphone. Chacune est présentée par son numéro, sa focale équivalente, son ouverture et son côté, par exemple « 0. 24mm, f/1.8, **Arrière** ». Les caméras USB apparaissent comme **Externe**. Les caméras qui en doublent d'autres sont masquées. La liste ne s'ouvre pas pendant l'enregistrement.

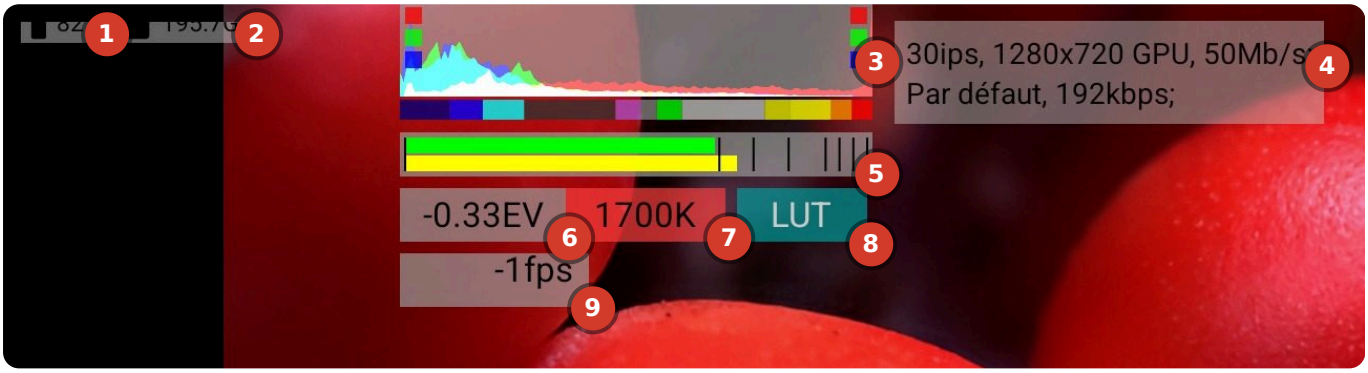
La plupart des réglages sont enregistrés séparément pour chaque caméra : résolution et fréquence d'images, exposition, mise au point, zoom, balance des blancs, courbes, LUT, paramètres matériels, etc. Quand vous changez de caméra, chacune retrouve ses propres réglages.

Un appui long sur l'icône de l'application, sur l'écran d'accueil, propose des raccourcis qui ouvrent l'application directement sur la caméra choisie (**Principal**, **Selfie**).

② Indicateurs et zone d'info

Le groupe **Indicateurs et zone d'info** se trouve en haut de l'écran : indicateur de niveau audio, histogramme, mesures d'exposition et de température de couleur, étiquettes d'état, batterie et espace libre. La zone d'informations en bas à gauche fait partie du même groupe. Dans Interface, vous pouvez choisir de masquer ou d'afficher tout le groupe par un balayage.

Les indicateurs affichés se choisissent dans Paramètres du viseur. L'histogramme et les mesures EV et Kelvin nécessitent que le viseur passe par le GPU.



1 Batterie

Le niveau de la batterie, en haut à gauche.

2 Espace libre

L'espace libre sur le stockage sélectionné. Pendant l'enregistrement, il est mis à jour une fois par minute (toutes les 10 secondes en RAW).

3 Histogramme

L'histogramme de l'image du viseur. Touchez-le pour changer de type :

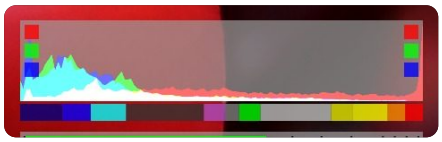
- **Luminosité** : luminosité ;
- **RGB** : les trois canaux de couleur ;
- **Luminosité Max** : luminosité où chaque niveau occupé est dessiné sur toute la hauteur, si bien que même quelques pixels écrêtés restent visibles ;
- **Waveform** : la luminosité sur toute la largeur de l'image. De gauche à droite, on suit l'image ; de bas en haut, le niveau, avec des lignes à 10, 50 et 90 %. Dans cette vue, le panneau est deux fois plus haut ;

- **RGB Parade** : la même chose pour les canaux rouge, vert et bleu, côte à côte.

Les carrés sur les bords correspondent aux canaux rouge, vert et bleu. Un carré à gauche s'allume quand ce canal a des pixels sous la limite basse de l'expo-peaking, un carré à droite quand il a des pixels au-dessus de la limite haute. Des carrés allumés à gauche signalent une perte de détail dans les ombres : ajoutez de la lumière ou de l'exposition. Des carrés allumés à droite signalent des hautes lumières écrêtées : réduisez l'exposition. Les repères sur l'histogramme indiquent les deux limites, et l'échelle de fausses couleurs en dessous est tracée entre ces mêmes limites. Dans les vues waveform et parade, les carrés et les repères ne sont pas dessinés ; l'échelle sous le panneau reste.



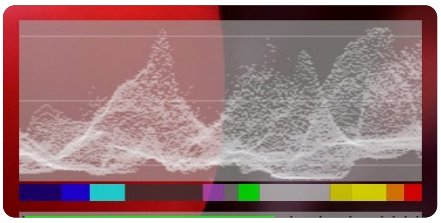
Luminosité



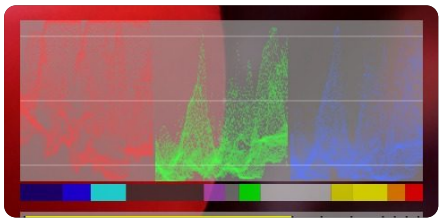
RGB



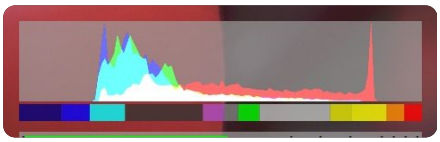
Luminosité Max



Waveform



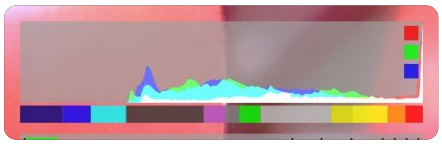
RGB Parade



Exposition correcte



Sous-exposition : les carrés de gauche s'allument



Surexposition : les carrés de droite s'allument

4 Zone d'informations

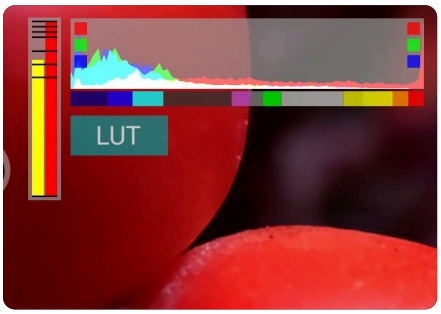
La zone en bas à gauche liste les réglages actuels, choisis dans **Afficher les informations** : fréquence d'images, résolution, codec, profondeur de bits, débit binaire, source et débit audio, balance des blancs, courbes. Certains repères méritent une explication :

- « 120>24ips » : tourné à 120, lu à 24 ;
- « ~ » devant le débit : recalculé pour le ralenti ;

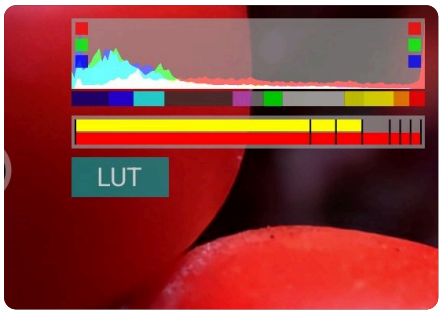
- « *2 », « *3 » : le **Hack du débit** est actif, le débit affiché est celui réglé pour le codec ;
- « GPU » après la taille : l'enregistrement passe par le GPU ;
- « (1.33) » : désanamorphose ; « ×0.56 » : mise à l'échelle ;
- en RAW, « ds » : dématriçage réduit, « ≈ » : débit estimé pour .mcpro.

5 Indicateur de niveau audio

Deux barres, canal gauche et canal droit, indiquent le niveau sonore de crête de −75 dBFS à 0. La barre est verte sous −12 dB, jaune de −12 à −3 dB et rouge au-dessus de −3 dB. Le réglage **Type d'indicateur de niveau** l'affiche en colonne verticale à côté de l'histogramme ou en barre horizontale en haut. L'indicateur est masqué quand le son est désactivé.



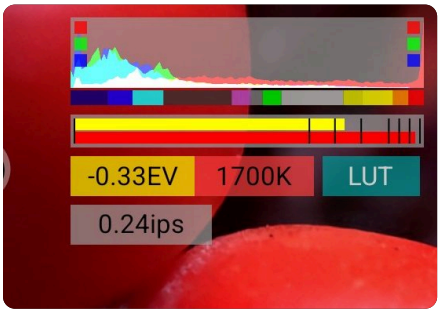
Vertical



Horizontal en haut

6 EV de scène

La luminosité moyenne de l'image par rapport à un gris à 18 %, en stops, par pas de 1/6, par exemple « +0.33EV ». L'étiquette est grise en temps normal, rouge foncé au-delà de ±2 EV, et jaune quand la mesure n'est pas fiable parce que la courbe ou le traitement GPU ne sont pas neutres. La zone de mesure peut être l'image entière ou son centre.



EV, Kelvin et fréquence d'images réelle ensemble

7 Température de couleur de la scène

La température de couleur de la scène, arrondie à 100 K, par exemple « 5600K ». L'étiquette est remplie de la couleur moyenne de la scène.

8 LUT

Affichée quand une LUT du viseur est active. Sa couleur indique le mode : gris pour désactivée, turquoise ou rouge foncé pour les deux modes de LUT, image entière ou demi-image. Touchez-la pour changer de mode de LUT, faites un appui long pour activer ou désactiver la LUT sur demi-image (**LUT sur demi-image : activée**).

9 Fréquence d'images réelle

La fréquence d'images que la caméra fournit réellement, mesurée sur environ une demi-seconde, par exemple « 23.98ips ». Utile pour vérifier que la caméra tient la fréquence choisie en basse lumière.

Ralenti

La fréquence de lecture, par exemple « 24ips », affichée quand le ralenti ou l'accéléré est activé.

Mode écran

« HDR10 », « HLG » ou « Linear » quand l'écran fonctionne dans ce mode. « HLG* » sous Android antérieur à 14 signifie que le HLG est affiché par conversion PQ.

Microphone Bluetooth



Affiché quand le son provient d'un microphone Bluetooth.

REC

Un point rouge qui clignote pendant l'enregistrement.

Progression de l'écriture

Une fine ligne en haut du bloc pendant l'enregistrement : le remplissage du tampon mémoire entre deux écritures dans le fichier. Elle se remplit et retombe à zéro à chaque fois qu'une portion est écrite.

Travail en arrière-plan

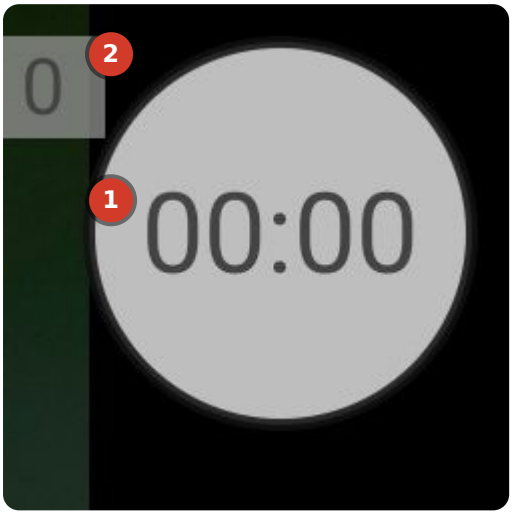
<meta/> en bas de l'écran : l'application termine en arrière-plan le travail sur le dernier fichier (métadonnées, fichier LUT).

Avertissements

Les messages rouges au-dessus du bord inférieur restent affichés tant que la cause persiste ; un double appui ou Retour les ferme. Les messages de surchauffe viennent d'Android 10 et versions ultérieures : **Forte chaleur** et **Surchauffe**. Ce qui arrive alors à l'enregistrement se règle dans Autres paramètres.

③ Bouton d'enregistrement

Le groupe **Bouton d'enregistrement** se trouve sur le bord droit de l'écran : le bouton lui-même, la durée d'enregistrement et la taille du fichier, le compteur d'images perdues et, s'il est activé, le bouton d'instantané. Dans Interface, vous pouvez choisir de masquer ou d'afficher le groupe par un balayage.



1 2 Bouton d'enregistrement

Le bouton rond démarre et arrête l'enregistrement. Il n'a pas d'icône ; sa couleur indique l'état :

- gris : prêt à enregistrer (la capture ci-dessus) ;
- rouge : enregistrement en cours, avec la durée et la taille du fichier dans le bouton (la capture plus bas) ;
- pâle : la caméra redémarre après un changement de réglage, et l'enregistrement ne peut pas encore démarrer.

Touchez le bouton gris pour lancer l'enregistrement. Quand la première image est écrite, le bouton devient rouge et REC se met à clignoter parmi les indicateurs. Au démarrage de l'enregistrement, les menus se ferment, l'orientation de l'écran est figée et les éléments réglés pour disparaître pendant l'enregistrement sont masqués. Si l'option **Signaux sonores** est activée, un son de démarrage est joué.

L'enregistrement ne démarre pas quand :

- la caméra redémarre après un changement de réglage : le bouton est pâle et l'application affiche « **Veuillez fermer tous les menus** » ;

- il reste moins de 50 Mo d'espace libre (500 Mo en RAW) : « **Pas assez d'espace sur le support.** » ;
- l'application n'a pas accès au stockage : elle le demande ;
- la sortie vers un enregistreur externe en HDMI est activée.

> **RAW Bundle**
>
> Le RAW en **.mcpro** nécessite **RAW Bundle**. Sans lui, le bouton d'enregistrement affiche un cadenas rouge et un appui ouvre l'achat au lieu de lancer l'enregistrement. Pour enregistrer en RAW sans lui, choisissez le conteneur **ZIP** dans les réglages du codec. Ce que comprend RAW Bundle.

> **mcpro24fps Demo**
>
> Dans la version démo, chaque enregistrement s'arrête après 150 images (environ 5 secondes à 30 i/s) et la fenêtre qui propose la version complète s'ouvre. Le RAW n'est pas enregistré. Avec une interface sombre, ou une luminosité ou une opacité de l'interface différente de 100 %, l'enregistrement et les instantanés ouvrent cette fenêtre tout de suite.

La façon d'arrêter l'enregistrement se règle avec **Arrêter l'enregistrement par** dans Contrôle : **Appui**, **Double appui** ou **Appui long**. Les touches de volume et la touche appareil photo, si elles sont affectées à l'enregistrement, le démarrent et l'arrêtent quel que soit ce réglage. Un enregistrement de moins d'environ 1,5 seconde ne s'arrête pas avec le bouton.

Après l'arrêt, trois points colorés tournent au centre de l'écran pendant que le reste du tampon est écrit dans le fichier. Ensuite, le bouton redevient gris. Si l'application continue de travailler sur le fichier en arrière-plan, `<meta/>` apparaît en bas de l'écran.



L'enregistrement s'arrête aussi de lui-même quand le stockage est plein, quand le tampon mémoire déborde (l'application indique lequel) et en cas de surchauffe, si c'est activé dans Autres paramètres.



Enregistrement en cours

Pendant l'enregistrement, la durée et la taille du fichier s'affichent dans le bouton, et le compteur d'images perdues à côté.

Durée d'enregistrement

Dans le bouton : la durée d'enregistrement, en minutes et secondes, puis en heures. En RAW, la durée est calculée à partir du nombre d'images enregistrées.

Taille du fichier

Sous la durée : la taille du fichier en cours d'enregistrement, en Mo ou en Go. Quand l'enregistrement est découpé en parties, c'est la taille de la partie en cours.

Images perdues

Le nombre affiché sur le compteur indique combien d'images ont été perdues pendant l'enregistrement en cours. En vidéo, il est calculé à partir des trous dans les horodatages de l'encodeur ; en RAW, il compte les images que la caméra n'a pas fournies ou que l'application n'a pas pu enregistrer à temps. Le compteur devient rouge dès la première image perdue et le reste jusqu'à l'enregistrement suivant.

3 Instantané



Le bouton d'instantané apparaît quand **Autoriser les instantanés** est activé dans le menu vidéo et que le téléphone le permet. Un appui enregistre une image JPEG à la taille de la vidéo à côté de vos enregistrements, avec le même modèle de nom de fichier. Cela fonctionne pendant l'enregistrement comme en dehors.

④ Commandes d'exposition

Les **Commandes d'exposition** se trouvent sur le côté gauche de l'écran. Cette colonne existe en deux versions, l'une pour l'exposition manuelle, l'autre pour l'exposition automatique ; une seule est à l'écran à la fois. Si la caméra ne prend pas en charge l'exposition manuelle, seule la colonne automatique s'affiche. Dans Interface, vous pouvez choisir de masquer ou d'afficher la colonne par un balayage.

Le mode d'exposition, l'ISO, le temps de pose, le multiple de la fréquence secteur, la correction EV et l'anti-scintillement sont enregistrés séparément pour chaque caméra. Les réglages modifiés pendant l'enregistrement sont sauvegardés à l'arrêt de l'enregistrement.

Les boutons zebra, fausses couleurs et LUT sont présents dans les deux colonnes et fonctionnent de la même façon dans chacune. Ils ne changent que ce que vous voyez à l'écran ; l'enregistrement n'est pas affecté. Ils nécessitent que le viseur passe par le GPU ; sinon, l'application affiche « **Le GPU du viseur doit être activé** ». Le zebra et les fausses couleurs ne sont pas conservés après un redémarrage de l'application ; à la place, le réglage **Expo-peaking** des paramètres du viseur peut afficher l'un des deux uniquement pendant que vous touchez la molette ISO.

La colonne existe en deux versions, chacune décrite sur sa propre page : exposition manuelle et exposition automatique.

Exposition manuelle



Exposition manuelle

1 Mode d'exposition

L'exposition manuelle est active ; touchez pour passer en exposition automatique. Le commutateur fonctionne aussi pendant l'enregistrement ; il est masqué si la caméra ne prend pas en charge l'exposition manuelle.

2 ISO

La demi-molette à gauche règle l'ISO. Tournez-la en faisant glisser un doigt le long de l'arc ; la valeur s'affiche au-dessus de la molette tant que votre doigt est posé dessus. L'échelle est étirée vers le bas : de ISO 0 à 200, il faut un tour complet, puis chaque doublement (de 200 à 400, de 400 à 800, etc.) demande un demi-tour. La plage vient de la caméra.

3 Assistance auto

Règle l'exposition pour vous, une seule fois. Maintenez le bouton : la caméra passe en exposition automatique tant qu'il est enfoncé. Relâchez-le : l'application reprend le temps de pose et l'ISO choisis par la caméra et les convertit en réglages

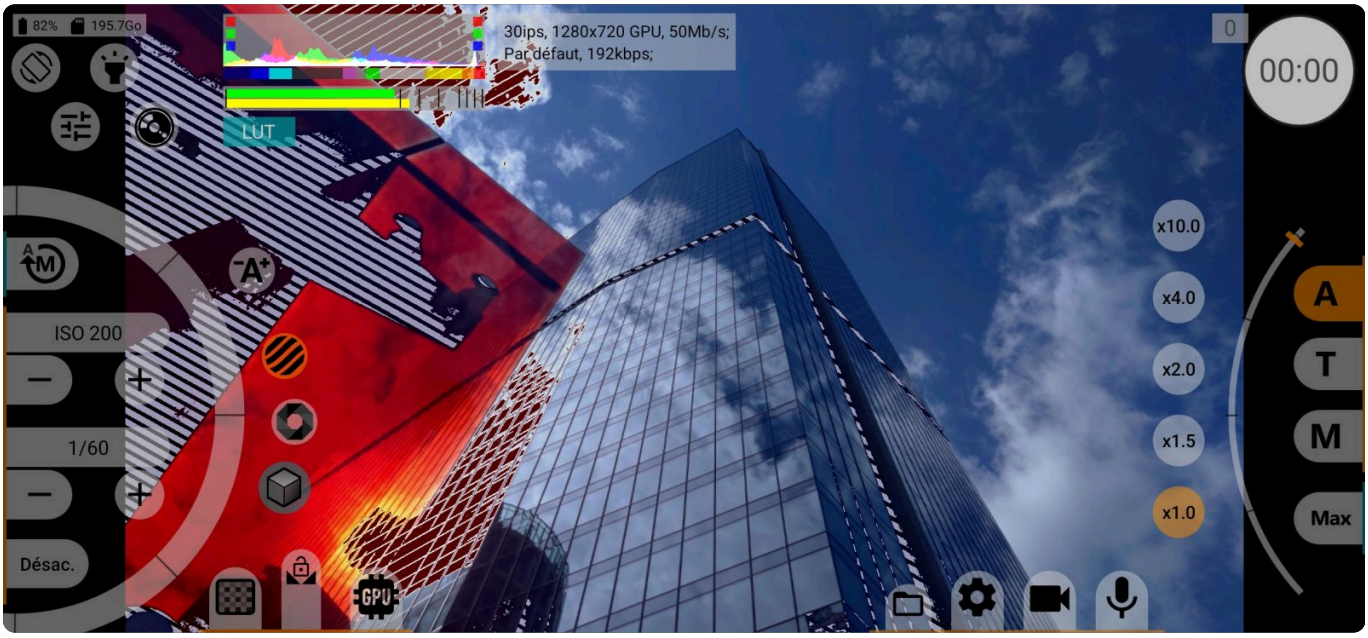
manuels. Elle garde si possible un temps de pose de 1/(2·f) (f : fréquence d'images) et ajuste l'ISO ; si l'ISO sort de la plage de la caméra, c'est le temps de pose qui change. Cela fonctionne aussi pendant l'enregistrement.

4 Valeur ISO

Affiche l'ISO actuel, par exemple « ISO 200 ». La valeur est en surbrillance quand l'ISO dépasse le maximum analogique du capteur. Au-delà, la caméra ajoute un gain numérique, ce qui augmente le bruit.

5 Zebra

Affiche des rayures sur les zones trop claires ou trop sombres ; le bouton est en surbrillance tant que le zebra est actif. Touchez-le à nouveau pour les masquer. Les seuils se règlent dans Paramètres du viseur. Activer le zebra désactive les **Fausses couleurs**.



6 7 Baisser et augmenter l'ISO

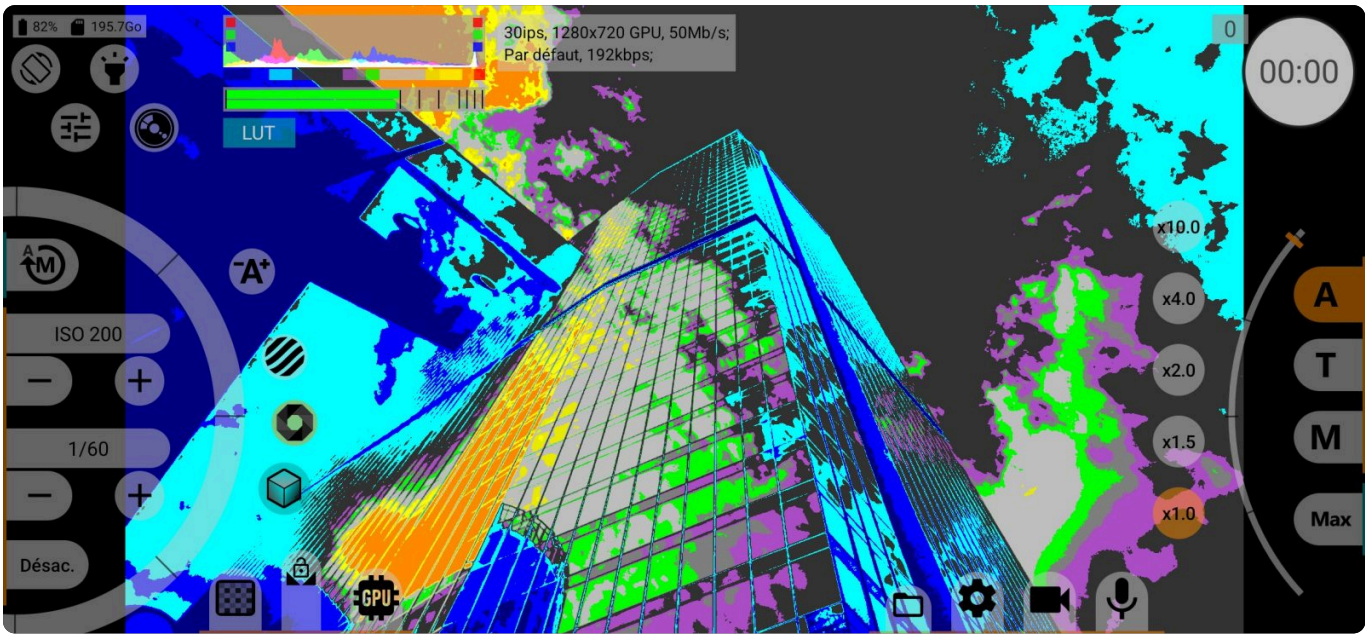
baisse l'ISO d'un cran ;

augmente l'ISO d'un cran.

Les crans sont 25, 40, 50, 75, 100, 150, 200, 300, 400, 600, 800, 1200, 1600, 2400, 3200, 4800, 6400, 9600, 12800, 25600 et 51200, dans la plage de la caméra.

8 Fausses couleurs

Colore l'image selon la luminosité, pour juger d'un coup d'œil l'exposition sur toute l'image ; le bouton est en surbrillance tant qu'elles sont actives. Touchez-le à nouveau pour les désactiver.



9 Temps de pose

Affiche le temps de pose sous la forme 1/N. Le temps de pose est lié à la fréquence d'images : les crans sont des fractions de la durée d'une image, 1/f, 1/(1,5·f), 1/(2·f), 1/(3·f), 1/(4·f), etc. À 24 ips, cela donne 1/24, 1/36, 1/48, 1/72, 1/96, 1/144, 1/192. Par défaut, il vaut 1/(2·f), selon la règle des 180° : 1/48 à 24 ips, 1/60 à 30 ips. Le temps de pose ne peut pas dépasser la durée d'une image. La valeur est en surbrillance tant que le multiple de la fréquence secteur est actif.

10 11 Temps de pose plus court et plus long

un cran plus court : l'image s'assombrit ;

un cran plus long : l'image s'éclaircit.

12 LUT du viseur

Le bouton LUT apparaît quand une LUT du viseur est sélectionnée et que le profil de couleur actuel le permet. Touchez-le pour activer ou désactiver la LUT ; le bouton est en surbrillance tant que la LUT est active. Un appui long ouvre le menu d'export des LUT. La

LUT elle-même se choisit dans Paramètres du viseur.

 la LUT couvre toute l'image (ou elle est désactivée, si le bouton n'est pas en surbrillance) ;

 la LUT couvre la moitié gauche de l'image, la moitié droite montre l'image sans LUT ;

 la LUT couvre la moitié droite.

Les vues sur demi-image sont disponibles quand le mode LUT sur demi-image est actif : pour l'activer ou le désactiver, faites un appui long sur l'étiquette LUT parmi les indicateurs.

13 Multiple de la fréquence secteur

Les crans du temps de pose suivent la fréquence secteur et non la fréquence d'images. Cela supprime le scintillement des lampes alimentées par un secteur à 50 Hz ou 60 Hz. Le bouton indique son état par un texte :

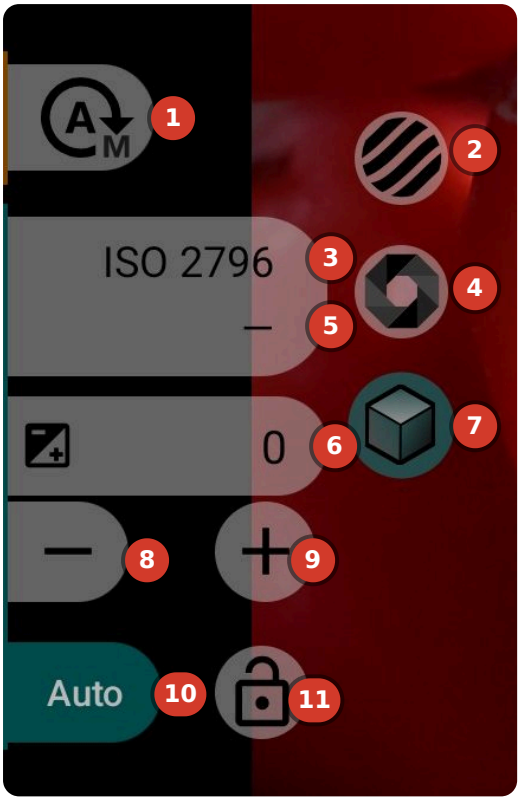
- **Désac.** (désactivé) : les crans suivent la fréquence d'images ;
- « ⋮ » suivi d'une base, par exemple ⋮25 ou ⋮50 : les crans suivent le secteur ; la valeur du temps de pose est en surbrillance.

Les états que le bouton fait défiler dépendent de la fréquence d'images :

- à 24, 48, 72 et 96 ips : désactivé, base 50 Hz, base 60 Hz ;
- à 25, 50, 75 et 100 ips : désactivé et base 60 Hz ;
- à 30, 60 et 90 ips : désactivé et base 50 Hz.

Par exemple, à 24 ips avec la base 50 Hz, les crans deviennent 1/25, 1/37, 1/50, 1/75, 1/100. À 120 ips et au-delà, le bouton est sans effet.

Exposition automatique



Exposition automatique

1 Mode d'exposition

L'exposition automatique est active ; touchez pour passer en exposition manuelle. Le commutateur fonctionne aussi pendant l'enregistrement ; il est masqué si la caméra ne prend pas en charge l'exposition manuelle.

2 Zebra

Le même zebra que dans la colonne manuelle : des rayures sur les zones trop claires ou trop sombres. Voir Zebra.

3 5 ISO et temps de pose

En mode automatique, la colonne affiche l'ISO et le temps de pose choisis par la caméra. Au-delà de 60 ips, ces valeurs ne sont pas affichées.

4 Fausses couleurs

Les mêmes fausses couleurs que dans la colonne manuelle : l'image colorée selon la luminosité. Voir Fausses couleurs.

6 Correction EV



Affiche la correction EV, par exemple « +1/3 ». Un double appui sur la valeur la remet à 0. Le pas et la plage viennent de la caméra, en général 1/3 ou 1/2 EV. Si la caméra ne prend pas en charge la correction EV, les boutons sont masqués. La valeur est écrite dans les métadonnées DNG.

7 LUT du viseur



Le même bouton LUT que dans la colonne manuelle : il active et désactive la LUT du viseur. Voir LUT du viseur.

8 9 Plus sombre et plus clair



baisse la correction EV d'un cran ;



augmente la correction EV d'un cran.

10 Anti-scintillement (AE)

Fait défiler les modes anti-scintillement que la caméra prend en charge ; le bouton affiche le mode en texte : **Désac.** (désactivé), **Auto**, **⋮ 50 Hz**, **⋮ 60 Hz**. Il ajuste l'exposition automatique pour que l'éclairage alimenté sur secteur ne crée pas de bandes sombres dans l'image. Le même réglage se trouve dans les paramètres matériels du menu vidéo.

11 Verrouillage AE

Fige l'exposition automatique actuelle jusqu'à ce que vous touchiez à nouveau le bouton. Il ne fonctionne qu'en mode automatique et n'est pas sauvegardé : changer de caméra ou redémarrer l'application le libère.



l'exposition suit la scène ;



l'exposition est verrouillée.

Pour verrouiller l'exposition automatiquement à chaque enregistrement, utilisez **Verrouillage automatique AE** dans Contrôle.

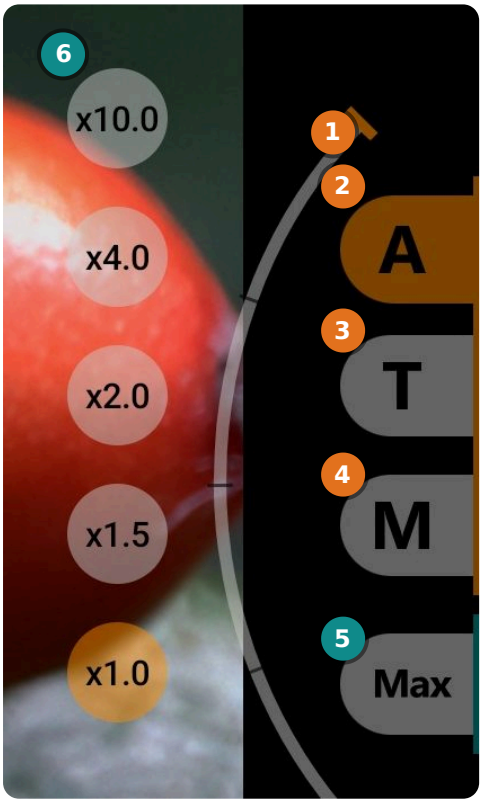
⑤ Commandes de mise au point et zoom

Le groupe **Commandes de mise au point et zoom** se trouve sur le côté droit de l'écran : la molette, les boutons de mode de mise au point A, T et M, le bouton du mode zoom, les boutons de facteur de zoom et, en mise au point et zoom manuels, les boutons de mouvement programmé et de limite. La colonne peut être masquée, ou affichée par un balayage, dans les paramètres Interface.

Le mode de mise au point, les positions de la molette, les limites et les réglages des mouvements sont enregistrés séparément pour chaque caméra. Les changements de mise au point et de zoom faits pendant l'enregistrement sont inscrits dans le fichier.

La molette de droite commande la mise au point ou le zoom : un arc orange indique la mise au point, un arc bleu canard le zoom, et un arc gris fin avec un repère marron sert d'indicateur d'autofocus. La mise au point et le zoom ont chacun leur page : mise au point et zoom.

Mise au point



Mise au point : A

1 La molette

L'arc à droite montre où l'objectif fait la mise au point et, en mise au point manuelle, règle la distance :

- arc et aiguille orange : mise au point manuelle (M). Tournez la molette en déplaçant un doigt autour de son centre pour régler la distance ;
- arc gris fin avec un repère marron : indicateur d'autofocus en modes A et T. La molette ne réagit pas au toucher ; le repère montre où l'objectif fait la mise au point en ce moment et se déplace le long de l'arc quand la caméra refait la mise au point.

L'arc entier couvre toute la plage de mise au point, ou seulement la plage entre les limites si des limites sont définies. Tant que votre doigt est sur la molette, une distance approximative s'affiche sur l'image, par exemple « ~50 cm », « ~2.30 m » ou « ∞ ». Toucher la molette ferme les menus ouverts et arrête un mouvement en cours. La position est enregistrée quand vous levez le doigt, sauf pendant l'enregistrement.

2 Autofocus continu

A

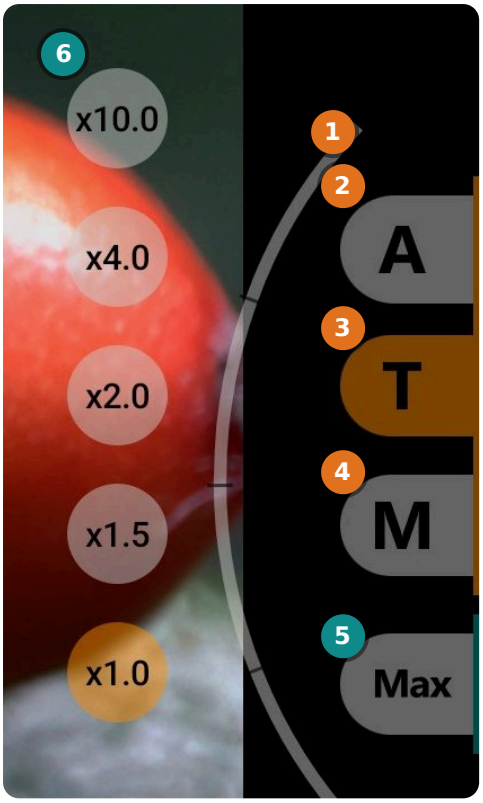
La caméra fait la mise au point en continu d'elle-même ; le bouton est en surbrillance tant que ce mode est actif. Toucher A à nouveau envoie à la caméra une commande de mise au point unique. Au-delà de 30 ips, certains téléphones passent à un autre mode d'autofocus, adapté aux fréquences d'images élevées. Dans ce mode, aucun cadre de mise au point n'est affiché. Le bouton est masqué si la caméra n'a pas d'autofocus continu. Avec l'option **Mise au point visages** activée dans les paramètres Contrôle, la caméra fait la mise au point sur les visages dans ce mode et les entoure d'un cadre.

3 Mise au point au toucher

T

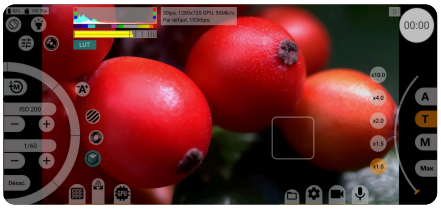
Touchez le viseur à l'endroit voulu : l'application y fait la mise au point une fois et la maintient. Touchez à nouveau T pour refaire la mise au point au même endroit. Ce point ne sert qu'à la mise au point, pas à l'exposition.

Un appui sur le viseur ferme d'abord le menu ouvert. Un balayage sur le viseur masque ou affiche l'interface au lieu de faire la mise au point.

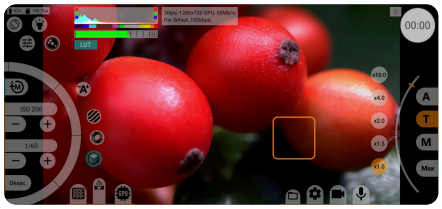


Mise au point : T

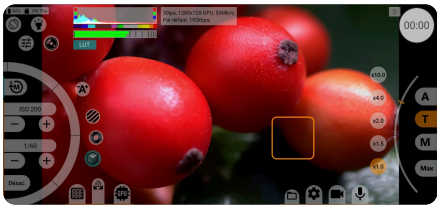
En mise au point au toucher, un carré marque l'endroit où la caméra fait la mise au point. Sa couleur indique l'état de l'autofocus :



gris : l'autofocus n'a pas encore fini ;

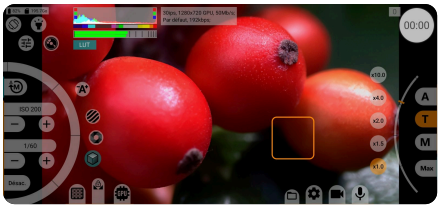


vert : le point est net ;

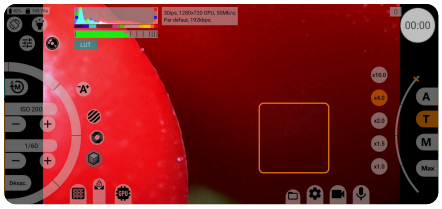


doré : la caméra n'a pas réussi à faire la mise au point à cet endroit ; essayez un point plus contrasté.

La taille du carré dépend du zoom. Au plus grand angle, il mesure environ un dixième du grand côté de l'écran, et il grandit à mesure que vous zoomez, jusqu'à trois fois cette taille au zoom maximal de la caméra. La zone où la caméra mesure la netteté grandit avec lui : à fort zoom, la zone de mise au point reste assez grande pour trouver des détails.

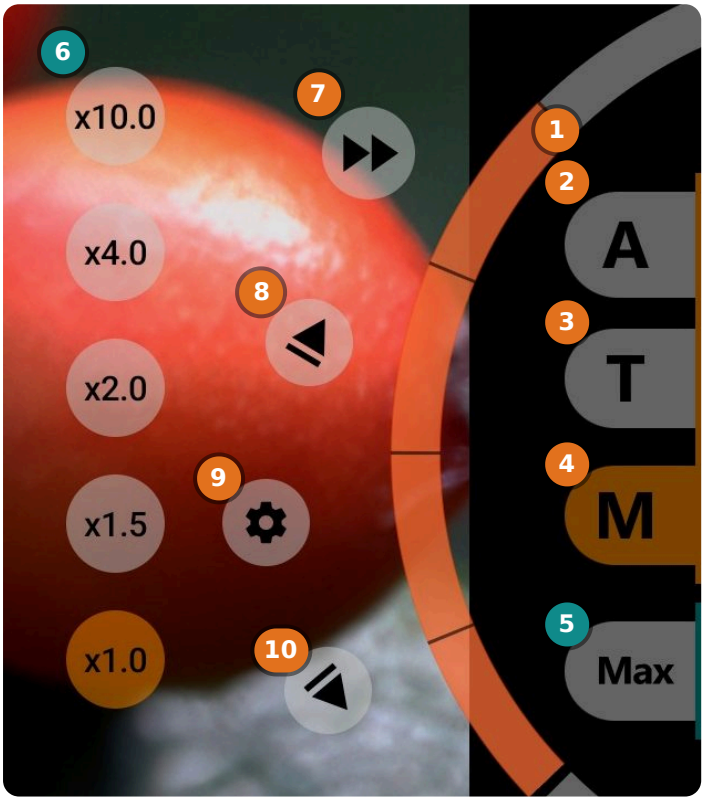


zoom ×1.0 :



zoom ×4 :

En RAW, le carré est un peu plus petit. Le cadre reste à l'écran en mise au point au toucher et disparaît quand vous passez en A, en M ou en zoom.



Mise au point : M

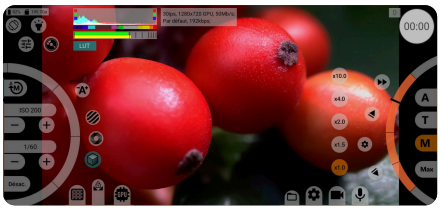
4 Mise au point manuelle

L'autofocus est coupé et la molette règle la distance de mise au point. La mise au point manuelle part du point atteint par l'autofocus, dans les limites définies. Dans ce mode apparaissent les boutons de mouvement et de limite de mise au point.

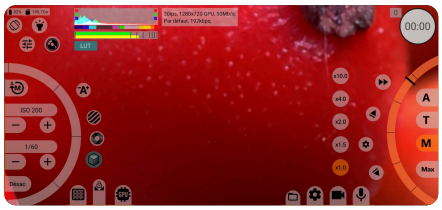
M mise au point manuelle ;

mise au point manuelle avec le **Mode de mise au point à l'infini** activé : faites un appui long sur M pour l'activer ou le désactiver. L'extrémité lointaine de la molette correspond alors à votre propre point d'infini enregistré (voir **Valeur de mise au point à l'infini** plus bas).

Un double appui sur n'importe quel point du viseur l'agrandit 4×. La molette devient en même temps plus précise. La loupe n'apparaît que sur l'écran et sur un moniteur externe, elle n'est pas enregistrée. Un nouveau double appui la désactive ; passer en A, T ou zoom la désactive aussi.



avant : mise au point manuelle, image entière :



après un double appui sur un point de l'image : ce point est agrandi 4×, l'arc de la molette est plus long :

Le bouton est masqué si la caméra n'a pas de mise au point manuelle.

Limites et mouvements programmés

Un mouvement déplace la mise au point ou le zoom en douceur entre deux points définis. Définissez les points avec les boutons de limite, puis lancez le mouvement avec un bouton de limite ou avec le bouton lecture.

7 Mouvement programmé

lance la mise au point et le zoom ensemble : la mise au point va vers celle de ses limites qui est la plus éloignée de la position actuelle, et le zoom fait de même. Sans limites de zoom, le zoom va jusqu'au bout de sa plage.

un mouvement est en cours ; touchez pour l'arrêter.

C'est le principal moyen de faire un mouvement de mise au point ou un zoom avant directement à la prise de vue. Il peut aussi être attribué aux touches de volume, aux touches de zoom ou à la touche appareil photo dans les paramètres Contrôle.

8 Limite supérieure de mise au point

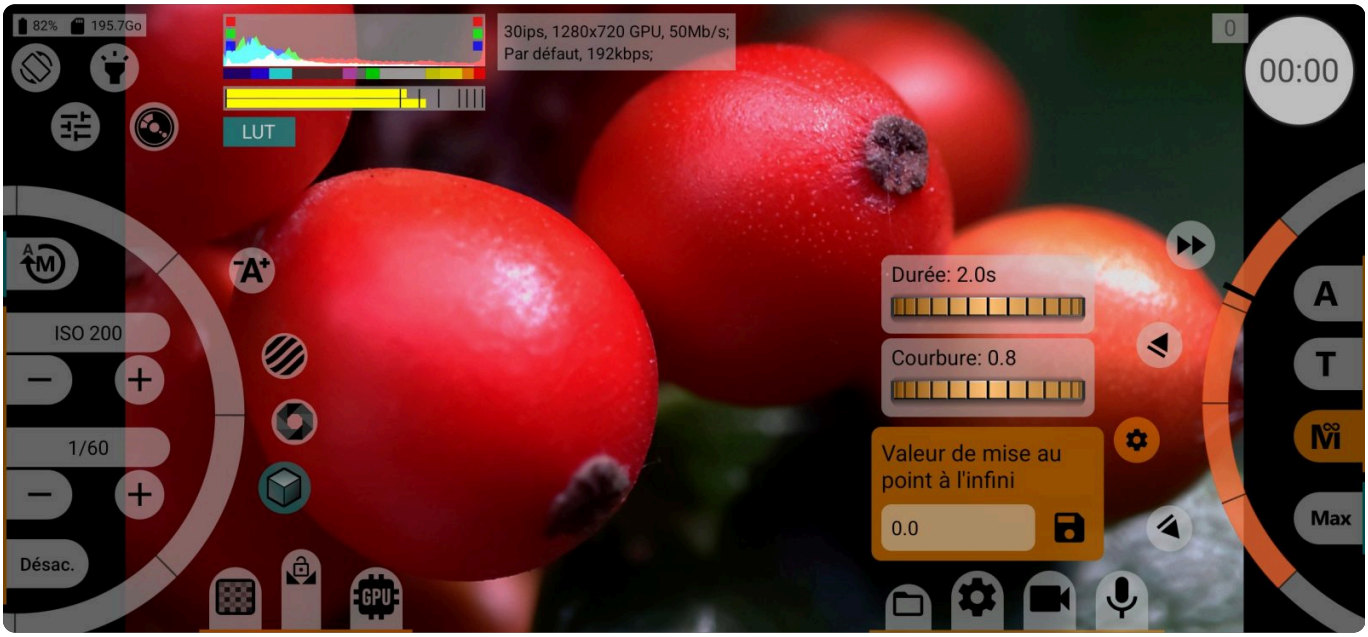
touchez pour amener la mise au point en douceur jusqu'à la limite supérieure, ou jusqu'à l'infini si aucune limite n'est définie. Un appui long fait de la position actuelle la limite, un nouvel appui long l'efface. Le bouton est en surbrillance quand sa limite est définie.

la mise au point est en mouvement ; touchez pour l'arrêter.

Les limites resserrent aussi la molette : l'arc entier ne couvre alors que la plage entre elles. Vous pouvez définir et effacer les limites pendant l'enregistrement.

9 Réglages du mouvement de mise au point

Ouvre les réglages du mouvement (sauf pendant l'enregistrement).



Durée

Le temps que met le mouvement pour aller d'une limite à l'autre, de 0 à 30 secondes ; une distance plus courte prend proportionnellement moins de temps. Par défaut : 2,0 secondes. À 0,1 seconde ou moins, la valeur saute directement à la limite. Un double appui rétablit la valeur par défaut.

Courbure

La façon dont la vitesse du mouvement varie en cours de route. Les valeurs inférieures à 1 affinent les pas vers l'extrémité lointaine de la plage, les valeurs supérieures à 1 vers l'extrémité proche (grand angle). Par défaut : 0,8 pour la mise au point et 1,2 pour le zoom. La modifier ne déplace ni la distance de mise au point ni le zoom actuels. Un double appui rétablit la valeur par défaut.

Valeur de mise au point à l'infini

Affiché quand le **Mode de mise au point à l'infini** est activé. Sert avec les objectifs adaptés dont l'infini se trouve au-delà de la plage de mise au point normale du téléphone : faites la mise au point sur un objet lointain, puis touchez le bouton de sauvegarde pour faire de ce point l'extrémité de l'échelle. Un double appui sur la valeur la remet à 0.0 (infini véritable). Pour enregistrer un point plus lointain que le point actuel, réinitialisez d'abord la valeur.

10 Limite inférieure de mise au point



comme la limite supérieure, vers l'extrémité proche de la plage de mise au point.

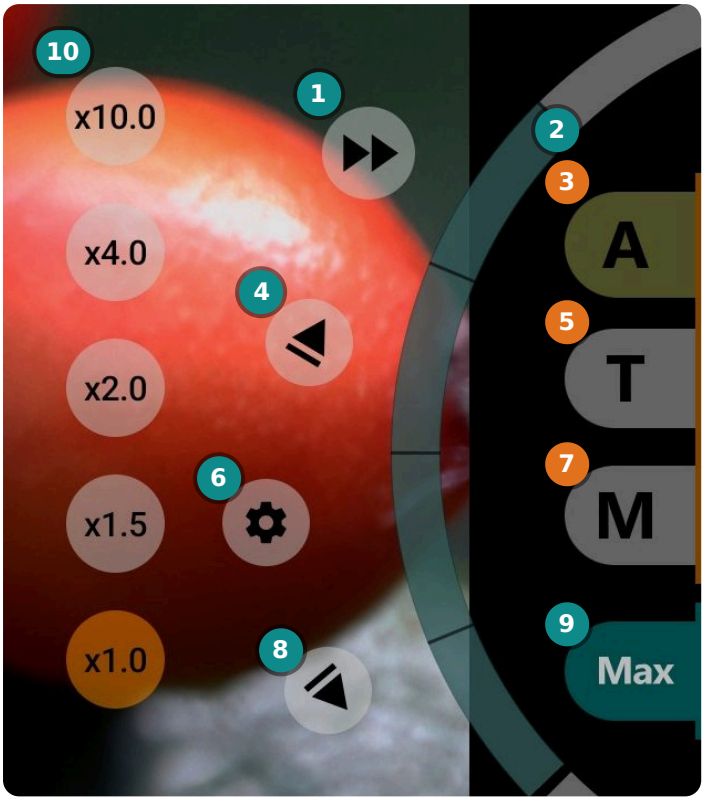


la mise au point est en mouvement ; touchez pour l'arrêter.

Paramètres associés

Dans Contrôle, **Mode de mise au point à l'infini** : avec **Désac.** (désactivé), l'extrémité lointaine de l'échelle de mise au point est la distance hyperfocale de la caméra ; avec **Activé**, c'est la **Valeur de mise au point à l'infini** enregistrée, qui correspond par défaut à l'infini véritable.

Zoom



Zoom

1 Mouvement programmé

Un mouvement de zoom déplace le zoom en douceur entre deux points définis, comme un mouvement de mise au point.

lance le mouvement de zoom et de mise au point : le zoom va vers celle de ses limites qui est la plus éloignée de la position actuelle. Sans limites de zoom, le zoom va jusqu'au bout de sa plage.

un mouvement est en cours ; touchez pour l'arrêter.

Pour les détails, voir le mouvement programmé.

2 La molette

En mode zoom, l'arc est bleu canard et la molette règle le zoom. Tournez-la en déplaçant un doigt autour de son centre. L'arc entier couvre toute la plage de zoom, ou seulement la plage entre les limites de zoom si des limites sont définies. Tant que votre doigt est sur la molette, l'image affiche le facteur de zoom (« x1.23 ») ou, sur les téléphones sans facteurs de

zoom, la taille du recadrage en pixels. Toucher la molette ferme les menus ouverts et arrête un mouvement en cours. La position est enregistrée quand vous levez le doigt, sauf pendant l'enregistrement.

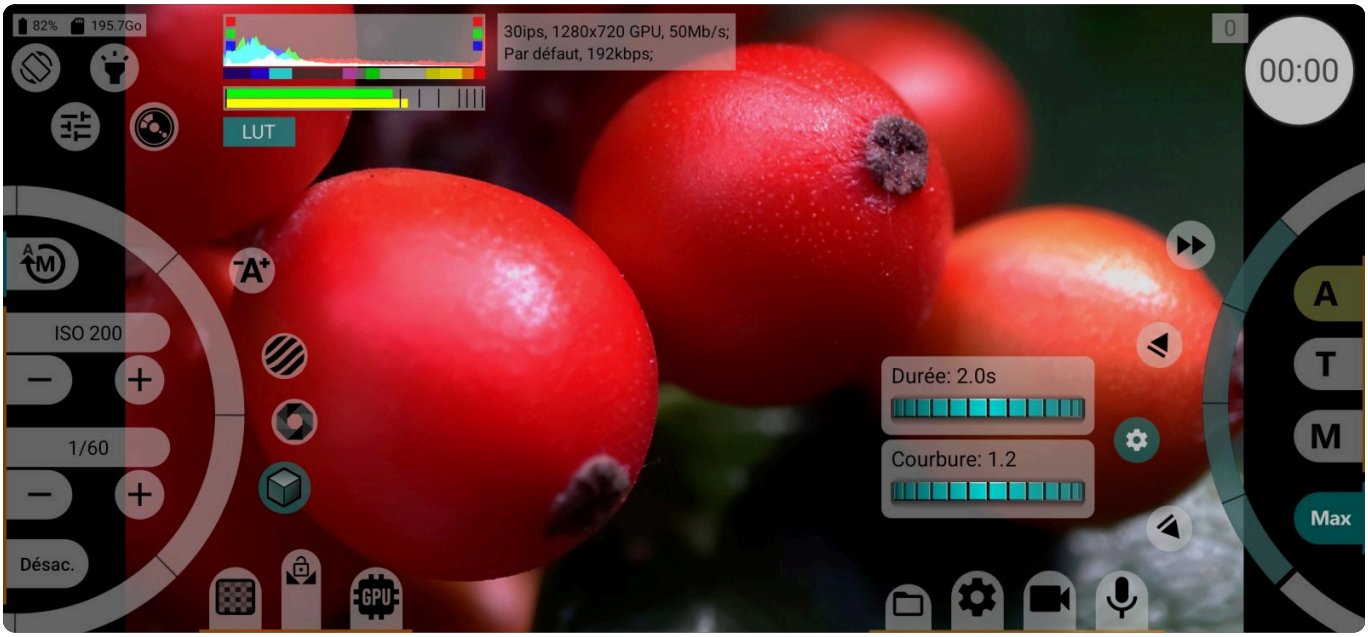
4 Limite supérieure du zoom

touchez pour zoomer en douceur jusqu'à la limite supérieure, ou jusqu'au bout de la plage. Un appui long définit ou efface la limite, comme pour la mise au point.

le zoom est en mouvement ; touchez pour l'arrêter.

6 Réglages du mouvement de zoom

Ouvre les réglages **Durée** et **Courbure** du zoom ; ils fonctionnent comme pour la mise au point.



8 Limite inférieure du zoom

la même chose, vers l'extrémité grand angle.

le zoom est en mouvement ; touchez pour l'arrêter.

9 Mode zoom

Fait passer la molette en zoom ; le bouton est en surbrillance tant que la molette est en mode zoom. Le mode de mise au point choisi continue de fonctionner. Pour ramener la molette à la mise au point, touchez A, T ou M. Dans ce mode apparaissent les boutons de mouvement et de limite de zoom.

Un appui long sur le bouton fait défiler les valeurs du réglage **Zoom maximal**. Le bouton affiche la valeur actuelle :

- →1.0 jusqu'à la taille de la vidéo : un recadrage où un pixel du capteur donne un pixel de la vidéo ;
- →1.5 jusqu'à ×1.5 de cette taille ;
- →2.0 jusqu'à ×2.0 de cette taille ;
- Max jusqu'au maximum de la caméra (par défaut).

Le bouton est masqué si la caméra n'a pas de zoom numérique, ainsi qu'en RAW.

10 Boutons de facteur de zoom

Les boutons au-dessus de la molette passent directement à des facteurs de zoom fixes, par exemple x0.6, x1.0, x2.0. Sur les téléphones à plusieurs caméras arrière, c'est le téléphone lui-même qui choisit le module de caméra selon le facteur de zoom. Sur certains téléphones, dont plusieurs modèles Sony Xperia, les boutons affichent des focales en mm et changent directement d'objectif. Ils fonctionnent pendant l'enregistrement et dans tous les modes de la molette.

L'option **Transition fluide des facteurs de zoom** transforme le saut en une transition de 0,2 seconde. Si un facteur dépasse le réglage **Zoom maximal** ou les limites de zoom, l'application affiche « **Ce facteur de zoom n'est pas disponible : il est limité par le réglage « Zoom maximal » ou par les limites de zoom définies.** ». Le réglage **Boutons de facteur de zoom** masque ces boutons ; sur Sony, ils sont aussi masqués en RAW.

Paramètres associés

Dans Contrôle : **Zoom maximal**, le haut de l'échelle de zoom, avec les mêmes valeurs que sur le bouton du mode zoom. Le changement s'applique immédiatement : si la molette ne bouge pas, le zoom saute.

Dans Interface : **Boutons de facteur de zoom** et **Transition fluide des facteurs de zoom**.

⑥ Commandes d'image

Les commandes d'image se trouvent dans le coin inférieur gauche : le bouton de balance des blancs, le verrouillage de la balance des blancs (ou le bouton « A » en mode manuel) et le bouton du menu GPU. Les menus de ces boutons ne s'ouvrent pas pendant l'enregistrement.



1 Balance des blancs

Ouvre le menu de balance des blancs, décrit plus bas. Touchez-le de nouveau pour le fermer.

2 Verrouillage de la balance des blancs

Affiché en mode de balance des blancs **Auto**. Il fige la balance des blancs automatique actuelle jusqu'à ce que vous le touchiez de nouveau, et il fonctionne pendant l'enregistrement. Le verrouillage n'est pas mémorisé. Pour verrouiller automatiquement la balance des blancs à chaque enregistrement, utilisez **Verrouillage automatique AWB** (AWB : balance des blancs automatique) dans les paramètres Contrôle.

la balance des blancs suit la scène ;

la balance des blancs est verrouillée.

Balance des blancs automatique ponctuelle

Affiché à la place du verrouillage en mode de balance des blancs **Manuel**. Maintenez-le appuyé : tant qu'il est enfoncé, la caméra utilise la balance des blancs automatique ; quand vous le relâchez, le résultat devient le réglage manuel. Il fonctionne pendant l'enregistrement.

balance des blancs manuelle sans préréglage enregistré ;

un préréglage de balance des blancs enregistré est sélectionné ; faites un double appui pour revenir au mode manuel simple.

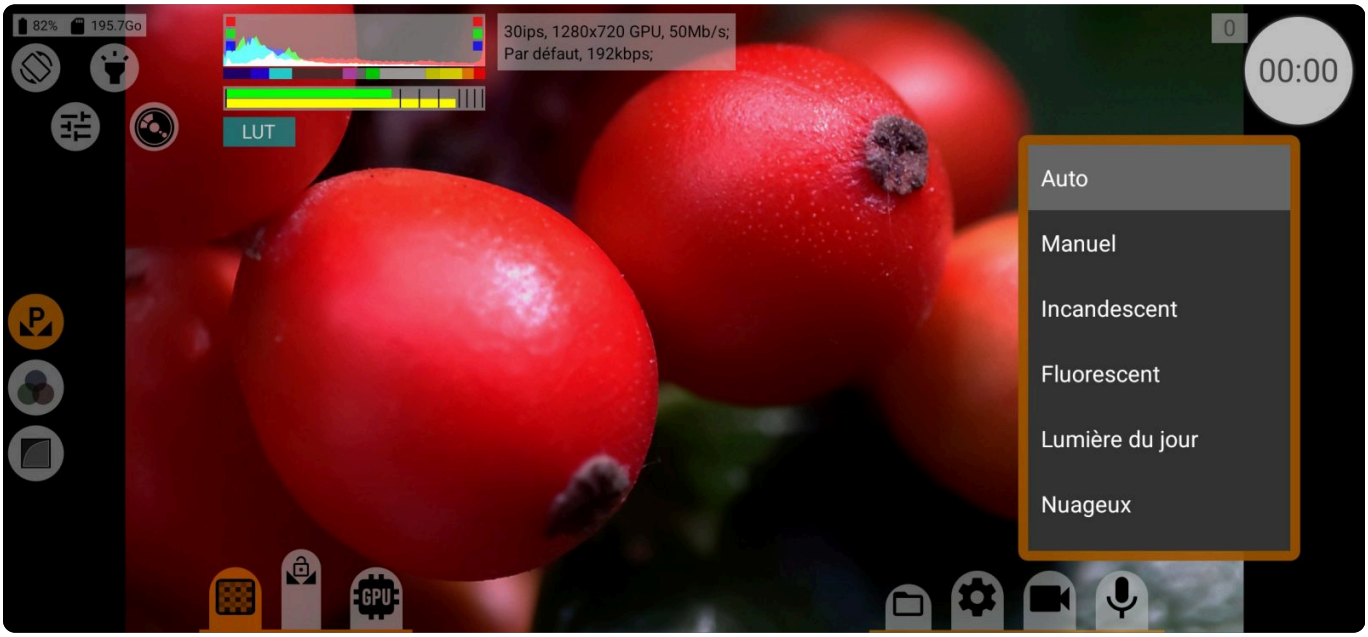
3 Menu GPU

Ouvre le menu de traitement GPU : courbe GPU, image et réduction de bruit. Affiché quand l'enregistrement passe par le GPU.

Menu de balance des blancs

Le bouton de balance des blancs ouvre un menu avec des onglets à gauche : le mode de balance des blancs, la balance des blancs manuelle et la courbe de la caméra (décrite à part). Touchez de nouveau le bouton pour fermer le menu. Tout ce qui se règle dans ces onglets est appliqué par la caméra : cela se retrouve donc dans l'enregistrement, et c'est enregistré séparément pour chaque caméra.

La balance des blancs actuelle peut s'afficher dans la zone d'informations en bas à gauche : cochez **WB** sous **Afficher les informations** dans les paramètres Interface.



Modes de balance des blancs

La liste affiche les modes pris en charge par la caméra, en général : **Auto**, **Manuel**, **Incandescent**, **Fluorescent**, **Fluo chaud**, **Lumière du jour**, **Nuageux**, **Crépuscule**, **Ombre**. Par défaut : **Auto**.

Passer du mode manuel à un autre mode, ou l'inverse, redémarre brièvement le viseur. En RAW, la balance des blancs ne modifie pas les pixels : elle est inscrite dans le DNG sous forme de balise, et vous fixez la balance définitive au développement.

Balance des blancs manuelle

L'onglet manuel ne fonctionne qu'en mode **Manuel**. Dans les autres modes, il affiche le message « **Cet onglet ne fonctionne qu'en mode WB manuel** » et un bouton **Activer** qui passe en mode manuel.



Les boutons de la colonne de droite basculent entre trois panneaux : la balance des blancs proprement dite, le gamut et la matrice de couleurs. Les deux derniers ne sont disponibles ni en RAW, ni sur les caméras sans traitement manuel des couleurs. Les boutons de la colonne de gauche ajoutent des contrôles de couleur par-dessus l'image du viseur.

4 Pavé de balance

Le pavé carré déplace les deux molettes à la fois : de gauche à droite, la température de couleur ; de haut en bas, la teinte (vert–magenta). Le repère indique la balance actuelle.

5 Molette de température

La molette verticale déplace la balance entre le bleu et le jaune (température de couleur). Faites un double appui dessus pour la réinitialiser.

6 Molette de teinte

La molette horizontale déplace la balance entre le vert et le magenta (teinte). Faites un double appui dessus pour la réinitialiser.

7 Molette des kelvins

Règle la température de 3000 K à 8000 K par pas de 100 K, en conservant la teinte. « - » signifie qu'aucune valeur en kelvins n'est définie.

8 Balance des blancs automatique ponctuelle



Règle la balance automatiquement, une seule fois. Maintenez-le appuyé : tant qu'il est enfoncé, la caméra utilise la balance des blancs automatique ; quand vous le relâchez, le résultat devient le réglage manuel. Le même bouton « A » se trouve à côté du bouton de balance des blancs sur l'écran de prise de vue. Il fonctionne pendant l'enregistrement.

9 10 Préréglages

La liste affiche le préréglage actuel.  enregistre la balance actuelle comme préréglage, avec un nom de 30 caractères au plus ; un préréglage ne mémorise que les deux molettes. Pour un préréglage enregistré,  rétablit ses valeurs et  le supprime. Faites un double appui sur le bouton « A » de l'écran de prise de vue pour quitter le préréglage et revenir au mode manuel simple.

11 Panneau de balance des blancs



Affiche le panneau de balance des blancs décrit plus haut.

12 Gamut



Affiche le panneau du gamut : l'espace colorimétrique cible de la matrice de couleurs de la caméra. Options : sRGB/Rec.709, P3-D65, P3-DCI, Rec.2020, A Wide Gamut, C Cinema Gamut, P V-Gamut, R Wide Gamut, S-Gamut/-3, S-Gamut3.Cine, D-Gamut, Davinci Wide Gamut, ACES AP1, ACES AP0, XYZ. Choisissez le gamut qui correspond à la courbe log et à la conversion que vous utilisez en postproduction. Par défaut : sRGB/Rec.709.

13 Matrice de couleurs



Affiche le panneau de la matrice de couleurs : trois blocs de curseurs, chacun avec un curseur commun et des curseurs R, G et B séparés :

- **Saturation** ;

- **Gain** : le curseur commun ne fait que baisser le niveau, les curseurs des canaux l'augmentent ou le baissent ;
- **Teinte** : le curseur commun fait tourner la teinte jusqu'à ±180°, les curseurs des canaux jusqu'à ±30°.

Faites un double appui sur un curseur pour le réinitialiser. Un bouton de ce panneau change le mode de calcul de la saturation : pondéré par la luminance du gamut ou par tiers égaux.

14 Correction des hautes lumières



Le bouton « insecte » corrige les artefacts dans les hautes lumières avec des courbes raides en balance des blancs manuelle : il baisse légèrement le gain et recalcule la courbe. Il est activé par défaut sur la plupart des téléphones.

15 Contrôle du teint, large



Colore en jaune les zones de l'image proches de la couleur de la peau, avec une sélection large qui englobe aussi les tons voisins.

16 Contrôle du teint



Même chose avec une sélection étroite : seulement les tons proches de la peau en couleur et en luminosité.

17 Contrôle des tons neutres



Colore en jaune les zones neutres, non saturées, de l'image. Cela aide à régler la balance sur une charte grise ou un mur blanc : quand la balance est juste, la charte ou le mur devient jaune.

Ces trois contrôles ne s'affichent à l'écran que tant que cet onglet est ouvert ; ils n'apparaissent pas dans l'enregistrement et exigent que le viseur passe par le GPU. Si le zebra ou les fausses couleurs étaient activés, ils reviennent à la fermeture de l'onglet.

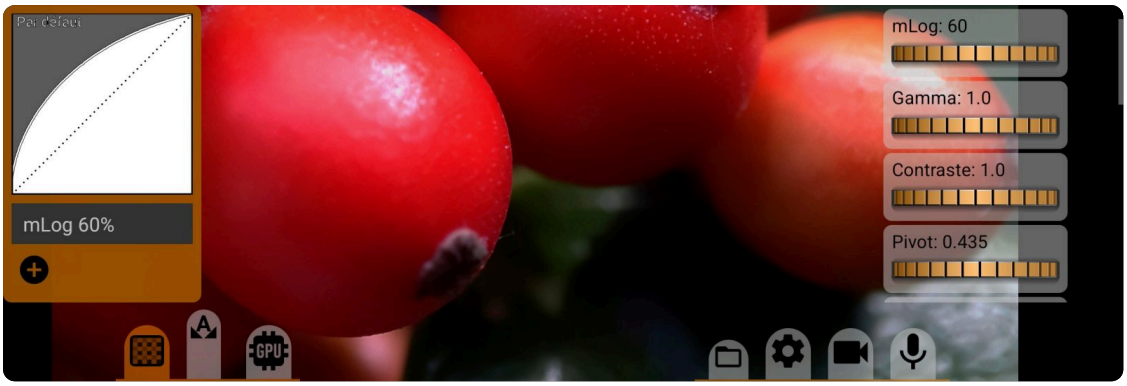
Courbe de la caméra

Dans l'app : 6 → → Courbe

Le troisième onglet du menu de balance des blancs règle la courbe tonale de la caméra. La caméra l'applique avant l'encodeur : la courbe est donc inscrite dans l'enregistrement, contrairement à une LUT du viseur. L'onglet n'est pas disponible en RAW ni sur les

téléphones dont la caméra n'accepte pas de courbe personnalisée. La courbe, les valeurs de ses curseurs et sa plage sont enregistrées séparément pour chaque caméra.

Le graphique au-dessus de la liste montre la courbe sélectionnée.



Courbes

- **Auto** : le traitement propre au téléphone. L'application indique à quoi il semble ressembler, par exemple « ~Rec.709 » ou « ~HLG ».
- **Linéaire** et **Standard** : une courbe linéaire et un rendu vidéo normal, toutes deux réglables.
- mLog 60%, mLog 80%, mLog 100% : les courbes log de l'application, avec tous les curseurs.
- Rec.709, sRGB : courbes d'affichage standard.
- HLG1, HLG2, HLG/-3, PQ : courbes HDR.
- mStopsLog, mCineLog : courbes log de l'application avec une plage dynamique définie.
- AppleLog, ACEScct, SamsungLog, Davinci, Cineon Film et des versions de courbes log de caméras connues (mLog-C, mC-Log3, mF-Log, mD-Log, mN-Log, mV-Log, mLog3G10, mS-Log, mS-Log2, mS-Log3). Le préfixe « m » signale une approximation de la courbe faite par l'application ; utilisez la LUT de conversion correspondante en postproduction.
- Vos courbes enregistrées, sous la forme « Nom (numéro) ».

Par défaut : **Auto**.

Certaines courbes log et HDR sont agressives et font apparaître des artefacts dans les hautes lumières sur beaucoup de téléphones. Quand vous choisissez une telle courbe, l'application affiche la fenêtre « **Problème de courbe agressive** » avec des conseils, et

marque ces courbes dans la liste d'un signe d'avertissement. En balance des blancs manuelle avec le bouton « insecte » activé, le problème est pris en charge et la fenêtre ne s'affiche pas.

Curseurs

Les curseurs proposés dépendent de la courbe :

- Rec.709, sRGB, mCineLog : **HOMG** et **Équilibre** ;
- courbes HLG : **Équilibre** ;
- mStopsLog : le nombre de stops, la largeur, le niveau et **Équilibre** ;
- courbes log de caméras et PQ : le point blanc en stops (libellé **HOMG**, « Nit » pour PQ, « EI » pour mLog-C) et **Équilibre** ;
- **Linéaire**, **Standard**, mLog et courbes enregistrées : **mLog**, **Gamma**, **Contraste**, **Pivot** (point pivot du contraste), **Ombres**, **Tons moyens**, **Tons clairs**, **Blanc**, **Noir**, et R, G, B.

Équilibre modifie la répartition des points de la courbe ; seuls certains téléphones (Sony) en tiennent réellement compte. Un double appui sur un curseur le remet à la valeur par défaut de la courbe (sauf pendant l'enregistrement).

Un double appui sur le graphique change la plage de la courbe : **Par défaut**, **Limité** ou **Complet**.

Sauvegarde

Le bouton de sauvegarde sous la liste enregistre la courbe actuelle, avec les valeurs de ses curseurs, sous un nom. Pour une courbe déjà enregistrée, il demande s'il faut la mettre à jour ou en créer une nouvelle. Le bouton d'annulation ramène les curseurs aux valeurs enregistrées, le bouton de suppression supprime une courbe enregistrée. Ces trois mêmes boutons fonctionnent dans les onglets du menu GPU.

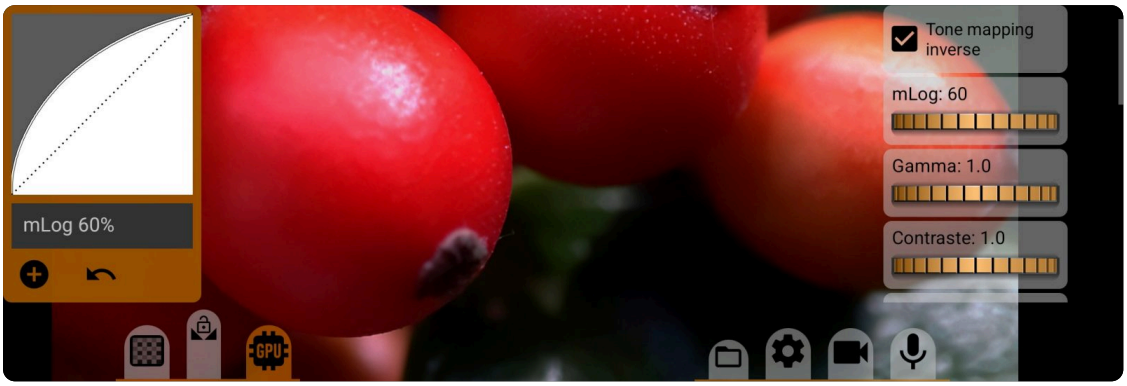
Menu de traitement GPU

Dans l'app : 6 → GPU

Le bouton du menu GPU est affiché quand l'enregistrement passe par le GPU, ce qui s'active dans le menu vidéo. Il n'est pas disponible en RAW. Tout ce que règle ce menu est appliqué par le GPU à la fois au viseur et à l'enregistrement. Le menu ne s'ouvre pas pendant l'enregistrement et retient le dernier onglet ouvert.

Les onglets sont : réduction de bruit et netteté, courbe GPU, image. Chacun a ses propres préréglages ; les boutons de sauvegarde, d'annulation et de suppression fonctionnent comme pour la courbe de la caméra. Les choix sont enregistrés séparément pour chaque caméra.

Courbe GPU



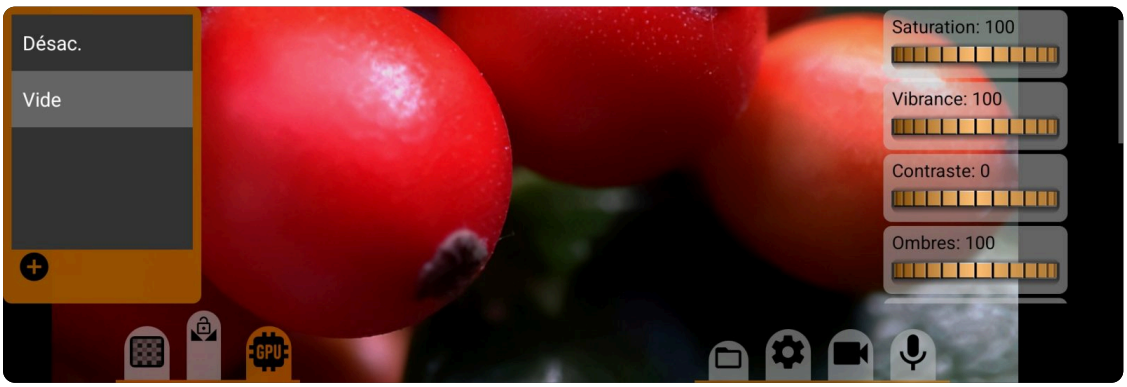
Une seconde courbe tonale, appliquée par le GPU après la caméra. La liste est la même que pour la courbe de la caméra, sans Standard ni mStopsLog, avec en plus **Désac.** (désactivé). Par défaut : **Désac**.

Tone mapping inverse

Avant la courbe GPU, annule la courbe de la caméra pour que le GPU travaille sur des données linéaires. Si la courbe de la caméra est **Auto**, une formule neutre est utilisée. Vous pouvez ainsi filmer avec une courbe dans la caméra et la convertir en une autre sur le GPU. Masqué quand la courbe GPU est sur **Désac**. Les métadonnées de couleur du fichier en tiennent compte.

Le nom de la courbe GPU (suivi de « RvTm » quand le tone mapping inverse est activé) est inscrit dans les métadonnées du fichier.

Image



Préréglages : **Désac**, **Vide** (un point de départ neutre) et vos préréglages enregistrés. Par défaut : **Désac**. Avec tout préréglage autre que **Désac**, les curseurs sont : **Saturation**, **Vibrance**, **Contraste**, **Ombres**, **Tons clairs**, R, G, B et **Sat. O/HL** (saturation des ombres et des hautes lumières).

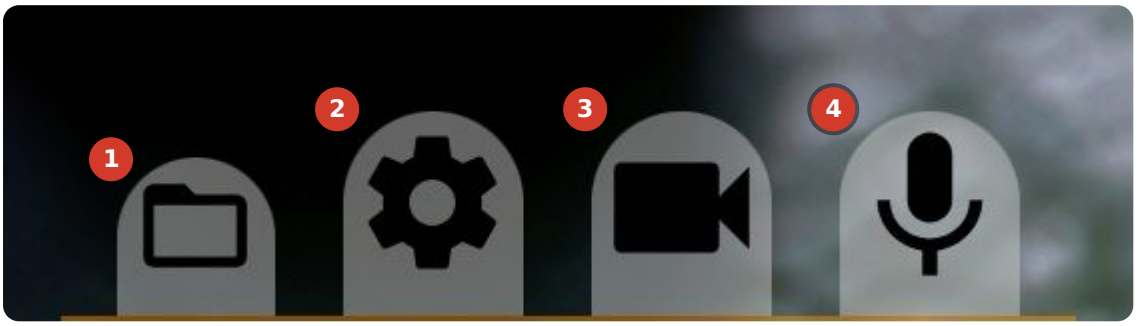
Réduction de bruit et netteté



Préréglages : **Désac**, **Vide** et vos préréglages enregistrés. Curseurs : **Rayon de flou**, **Force flou**, **Rayon nett.** (rayon de netteté) et **Force nett.** (force de netteté). La réduction de bruit ne fonctionne que si son rayon et sa force sont tous deux réglés ; il en va de même pour la netteté.

⑦ Boutons de paramètres et gestionnaire de médias

Les boutons de paramètres se trouvent dans le coin inférieur droit. Ils ouvrent le gestionnaire de médias, les paramètres de l'application ainsi que les menus vidéo et audio. Les menus ne s'ouvrent pas pendant l'enregistrement. Le groupe peut être masqué ou affiché par un balayage, au choix, dans les paramètres Interface.



1 Gestionnaire de médias

Ouvre le gestionnaire de médias : vos enregistrements, vos enregistrements RAW et vos instantanés.

2 Paramètres

Ouvre les paramètres de l'application : viseur, contrôle, interface, stockage et autres paramètres.

3 Vidéo

Ouvre le menu vidéo : résolution et fréquence d'images, ralenti, codec, métadonnées, paramètres GPU et matériels.

4 Audio

Ouvre le menu audio.

Boutons repliés

Sur un écran étroit, par exemple quand le téléphone est tenu verticalement, les quatre boutons se replient en un seul. Touchez-le pour les afficher.

Menu vidéo

Dans l'app : 7 → 📹

Le bouton caméra vidéo ouvre les paramètres d'enregistrement : résolution et fréquence d'images, ralenti, instantanés et sortie HDMI. En dessous se trouvent quatre sections : Paramètres du codec et du conteneur, Paramètres de métadonnées, paramètres GPU et paramètres matériels.

Le menu ne s'ouvre pas pendant l'enregistrement.



Résolution et FPS

Affiche la résolution et la fréquence d'images actuelles, et indique si l'enregistrement passe par le GPU (**GPU activé** / **GPU désactivé**). Touchez la ligne pour ouvrir le sélecteur à trois molettes :

- la fréquence d'images, de 480 à 24 ips, puis des fréquences plus basses (jusqu'à 1 ips si la caméra le permet) ;
- la résolution ;
- **Désac.** (désactivé) / **GPU** : enregistrer directement depuis la caméra, ou via le GPU, qui applique à l'enregistrement les LUT, les courbes et les autres traitements de l'image.

Tournez une molette à la fois ; les deux autres s'y adaptent. Les valeurs incompatibles avec le choix actuel sont grisées et la molette les saute. Un fond rouge signale une valeur que le téléphone ne prend pas officiellement en charge : vous pouvez la sélectionner, mais le

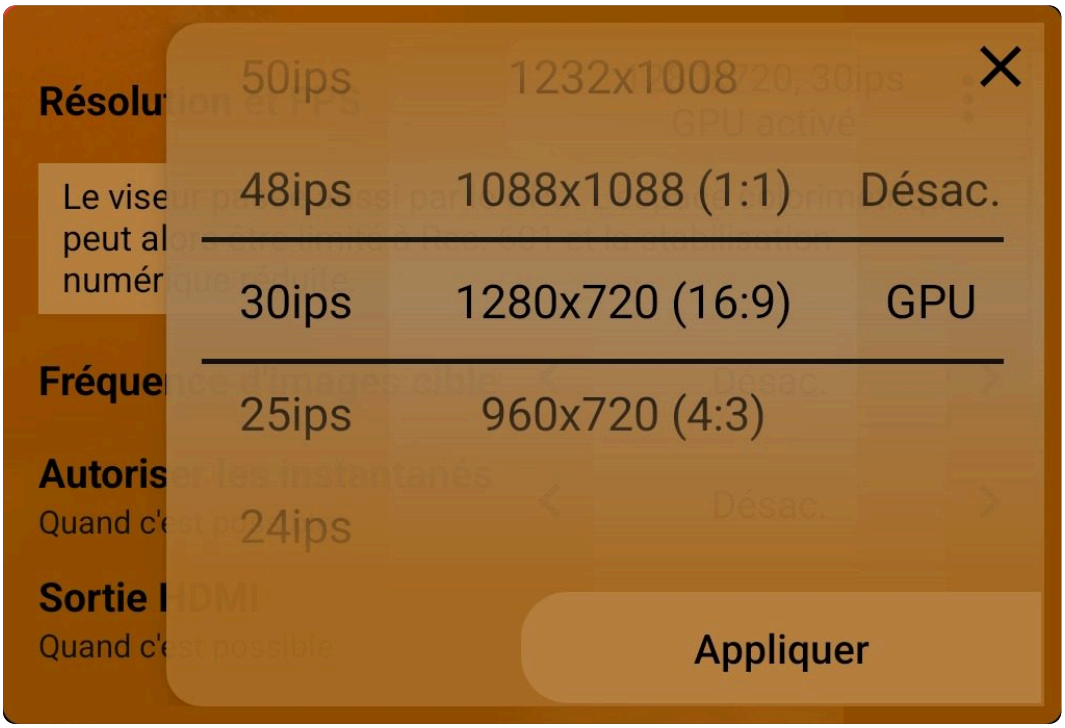
résultat varie. Touchez **Appliquer** pour confirmer, ou fermez le sélecteur pour garder l'ancien réglage. Changer la résolution ou la fréquence d'images réinitialise le zoom.

La résolution, la fréquence d'images et le GPU sont enregistrés séparément pour chaque caméra. Par défaut : 1280×720, 30 ips, sans GPU.

Les combinaisons disponibles dépendent du téléphone et de la caméra. Au-delà de 60 ips, la caméra passe en mode haute vitesse, où les réglages manuels sont généralement indisponibles. Au-delà de 30 ips, choisir une résolution peut faire passer l'exposition en manuel ou en automatique si le téléphone ne prend en charge cette résolution que dans l'un des deux modes. En RAW, seules les résolutions et fréquences d'images que l'enregistrement RAW peut suivre sont proposées, sans GPU.

Les notes sous la ligne expliquent le choix actuel :

- **Votre appareil ne prend pas officiellement en charge cette fréquence d'images. Elle peut ne pas fonctionner correctement, en particulier en mode d'exposition automatique.**
- **Cette fréquence d'images peut ne pas fonctionner avec l'exposition manuelle.**
- **En haute vitesse, les réglages manuels sont généralement indisponibles. Le fonctionnement peut être instable, et certaines combinaisons de réglages peuvent ne pas fonctionner.**
- **Le viseur passe aussi par le GPU. L'espace colorimétrique peut alors être limité à Rec. 601 et la stabilisation numérique réduite.**



Fréquence d'images cible

La fréquence d'images inscrite dans le fichier : **Désac**, 6, 12, 24, 25, 30, 60, 120 ou 240 ips. La caméra filme à la fréquence réglée plus haut, et le fichier est lu à celle-ci. Une valeur inférieure à la fréquence de prise de vue donne un ralenti (par exemple 120 ips lus à 24), une valeur supérieure donne un accéléré. Le son est adapté à la nouvelle vitesse. Tant que le ralenti ou l'accéléré est actif, la fréquence cible s'affiche à l'écran. Enregistré séparément pour chaque caméra. Par défaut : **Désac**.

La valeur égale à la fréquence de prise de vue est sautée. À 1 ips, une fréquence cible est obligatoire.

Fonctionne avec les conteneurs MOV et MP4 et en RAW. Avec le conteneur `system`, il faut soit activer **Métadonnées**, soit un téléphone sous Android 11+ à puce Qualcomm, Exynos ou Kirin ; sinon la ligne affiche **Désac**.

Autoriser les instantanés

Ajoute un bouton d'instantané à l'écran de prise de vue : **Désac.** / **Autoriser**. L'instantané est pris dans le flux vidéo via le GPU. « **Quand c'est possible** » : sans enregistrement GPU, il ne fonctionne que dans certains modes (jusqu'à 30 ips, ou sous Android 9+ quand les résolutions concordent), et le bouton n'apparaît que lorsqu'un instantané est possible. Par défaut : **Désac**.

Sortie HDMI

Envoie le flux vidéo propre vers un écran externe branché en HDMI ou en USB-C, pour un enregistreur externe ou un moniteur : **Désac.** / **Activé**. Le téléphone n'enregistre pas tant que cette option est activée : lancer un enregistrement affiche « **L'enregistrement via HDMI est activé** ». Sans GPU, le moniteur n'affiche l'image qu'aux résolutions et fréquences d'images qu'il accepte. Si aucun écran n'est branché, l'application affiche « **Connexion HDMI introuvable** ». Par défaut : **Désac**.

Pour envoyer au moniteur l'image du viseur avec vos outils de contrôle, utilisez plutôt Sortie HDMI dans les paramètres du viseur.

Paramètres du codec et du conteneur

Dans l'app : 7 → → Paramètres du codec et du conteneur

La section **Paramètres du codec et du conteneur** détermine comment la vidéo est compressée et dans quel fichier elle est écrite. Les lignes dépendent du codec : un jeu pour la vidéo compressée, un autre pour le RAW.



Codec

Le codec vidéo : **AVC (h264)**, **HEVC (h265)**, **DolbyVision**, **APV**, **VP8**, **VP9**, **AV1** ou **RAW**. Seuls les codecs pour lesquels le téléphone dispose d'un encodeur matériel sont proposés (sous Android 9 et versions antérieures, les encodeurs logiciels comptent aussi). Par défaut : **AVC (h264)**.

- **APV** : Android 16 et versions ultérieures. **AV1** : Android 10 et versions ultérieures.
- **RAW** : enregistre une séquence d'images DNG, uniquement sur les caméras qui fournissent le RAW. Passer en RAW adapte la résolution et la fréquence d'images aux possibilités du RAW et rouvre la caméra. Sur une caméra sans RAW, l'application enregistre en AVC et revient au RAW quand vous repassez à une caméra qui le prend en charge.

Quand le RAW est sélectionné, les sections métadonnées et GPU de ce menu sont indisponibles.

Vidéo compressée

Profondeur de couleur

8 bits ou **10 bits**, ainsi que des variantes HDR 10 bits si la caméra les prend en charge : HLG10, HDR10, Dolby Vision. Le 10 bits exige un codec compatible (HEVC, Dolby Vision, APV, AVC avec le profil High10, VP9 ou AV1 avec un profil 10 bits) et il est limité par la fréquence d'images et la résolution (sur la plupart des téléphones, jusqu'à 30 ips et 4096×3072). Avec l'enregistrement GPU, le 10 bits n'est disponible que sur quelques téléphones. Sur certains téléphones, le 10 bits simple n'est pas proposé, seulement les variantes HDR. Par défaut : **8 bits**.

La ligne est masquée quand le téléphone ne peut pas du tout enregistrer en 10 bits, et grisée quand le codec actuel n'offre qu'une seule option.

Profil H.264

Pour **AVC (h264)** uniquement : **Auto** (l'encodeur décide), **Maximum** (le profil et le niveau les plus élevés pris en charge par l'encodeur), **Baseline**, **Main** ou **High**, chacun avec son niveau le plus élevé. Les profils que l'encodeur ne prend pas en charge sont sautés. Par défaut : **Auto**.

Débit binaire

Le débit binaire cible, de 1 à 500 Mbit/s (davantage sur les téléphones dont l'encodeur annonce plus). Les valeurs au-delà de la limite déclarée par l'encodeur s'affichent en rouge : vous pouvez les sélectionner, mais le téléphone risque de ne pas les atteindre. Par défaut : 50 Mbit/s.



Mode de débit binaire

Par défaut (l'encodeur décide), **Variable**, **Constant** ou **Constant (perte d'images)** (Android 12 et versions ultérieures : maintient le débit en perdant des images). Les modes que l'encodeur ne prend pas en charge sont sautés ; la ligne est masquée si moins de deux modes sont disponibles. Par défaut : **Par défaut**.

Trames-I

Fréquence d'écriture des trames I : **Chaque image**, ou toutes les N images, de quelques images jusqu'à toutes les deux secondes. À 30 ips, le choix est : chaque image, 3, 7, 15, 30 ou 60 images. Davantage de trames I facilitent le montage et la navigation dans le fichier, mais l'alourdissent à qualité égale. Par défaut : une trame I par seconde.

Filtre de déblocage

La force du filtre de déblocage de l'encodeur : **Auto**, ou de −1:−1 à 3:3. Plus la valeur est élevée, plus les bords des blocs sont lissés. « **Dépend du codec système** » : l'encodeur du téléphone peut ignorer ce réglage. Par défaut : **Auto**.

Mode FPS constant

La façon dont les horodatages des images sont écrits :

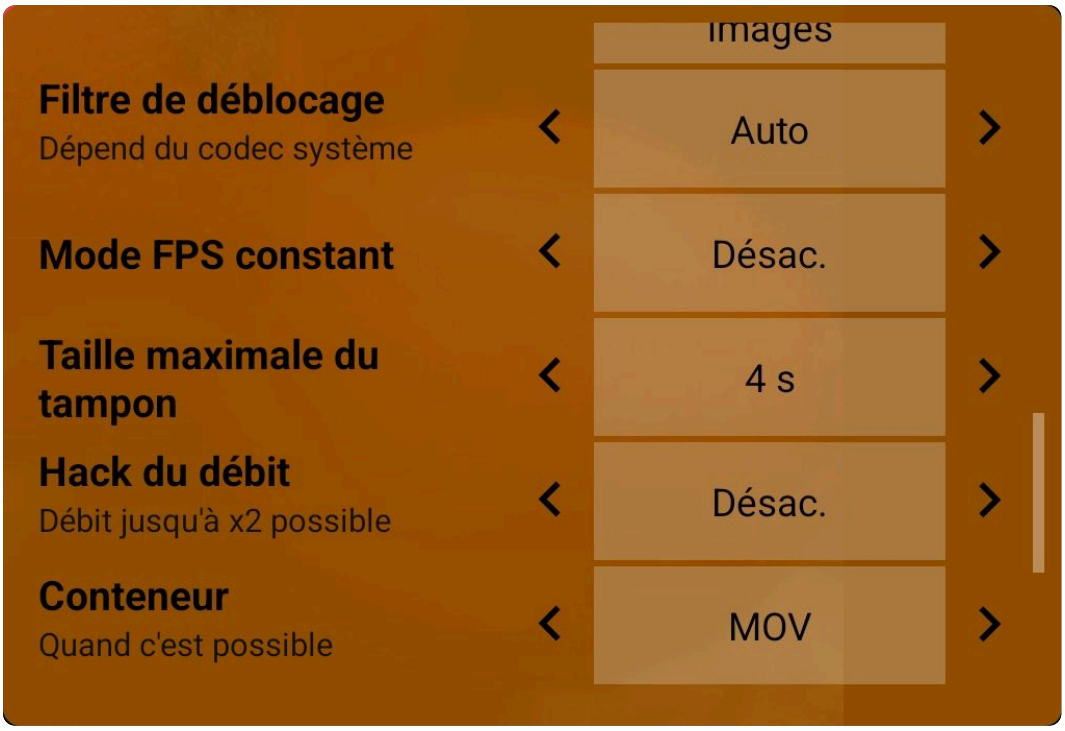
- **Désac.** (désactivé) : tels que la caméra les a fournis ;

- **Aligner sur la grille** : les images sont placées sur une grille régulière, à la fréquence d'images nominale ;
- **Ignorer les pertes d'images** : chaque image reçoit le même pas ; les images perdues ne laissent pas de trou.

Si le téléphone ne parvient pas à tenir une fréquence d'images stable, ces deux derniers modes peuvent désynchroniser le son et l'image ; un avertissement sous la ligne le signale quand le son est enregistré. Indisponible avec le conteneur **Système**. Par défaut : **Désac.**

Taille maximale du tampon

Le nombre de secondes de vidéo que l'application peut garder en mémoire pendant que le stockage rattrape son retard : de 1 à 60 secondes. Un tampon plus grand absorbe les brefs ralentissements du stockage à débit élevé. Par défaut : 4 secondes.



Hack du débit

Permet à l'encodeur d'écrire à un débit binaire supérieur à sa limite intégrée : **Désac.** / **Activé**. La valeur indique le multiplicateur utilisé par le téléphone, x2 ou x3. « **Débit jusqu'à x2 possible** » : le résultat dépend du téléphone. Le fichier est lu à vitesse normale.

Affiché uniquement sur les téléphones Qualcomm sous Android 11 et versions ultérieures. Fonctionne de 6 à 60 ips, sans ralenti ni accéléré ; sinon la ligne affiche **Désac.** Par défaut : **Désac.**

Conteneur

Le type de fichier : **MOV**, **MP4** ou **Système**. Les fichiers MOV et MP4 sont écrits par le multiplexeur propre à l'application ; **Système** utilise le multiplexeur Android du téléphone et enregistre en MP4. Pour VP8 et VP9, c'est toujours le multiplexeur de l'application qui est utilisé. Par défaut : **MOV**.

RAW



> mcpro24fps Demo
>
> La version démo n'enregistre pas en RAW, c'est pourquoi la valeur du codec porte un cadenas.

Conteneur (RAW)

ZIP : une archive ZIP d'images DNG. **.mcpro** : le format RAW propre à l'application, beaucoup plus compressé (Android 10+, téléphones 64 bits ; inclus dans RAW Bundle). Par défaut : **ZIP**.

> RAW Bundle
>
> **.mcpro** et ses niveaux de compression font partie de **RAW Bundle**, un achat unique et séparé (ce qu'il comprend). Sans lui, la valeur porte un cadenas et le bouton d'enregistrement ouvre l'achat. **ZIP** est gratuit.

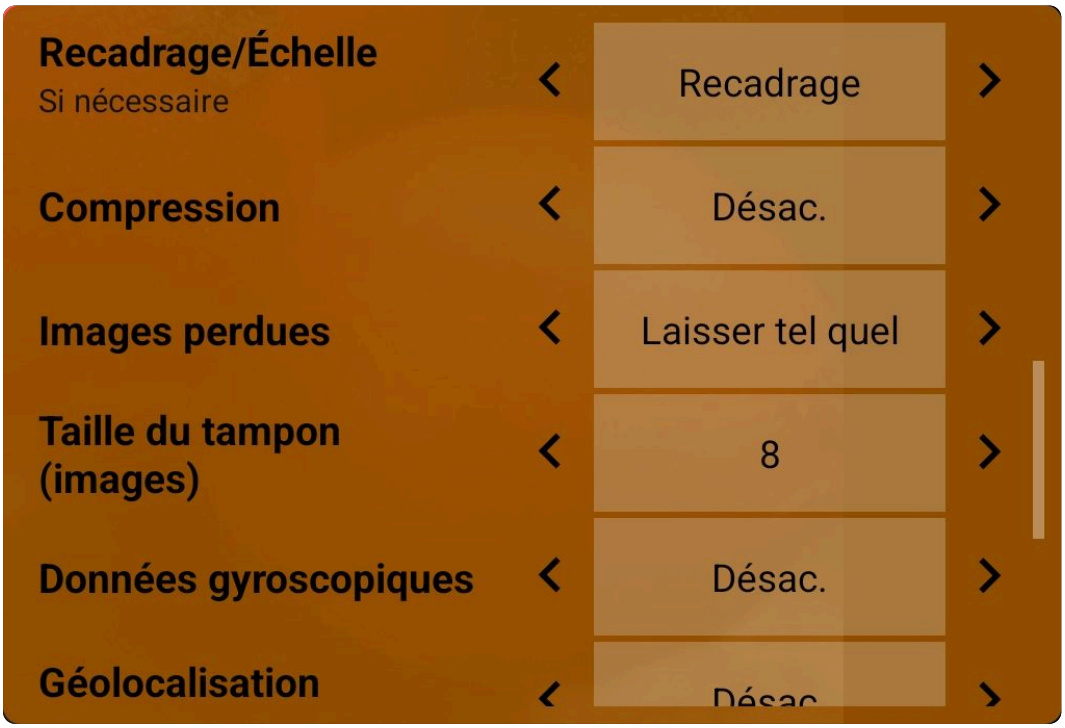


Type de RAW

La profondeur de bits enregistrée dans le DNG : Raw16, Raw14, Raw12, Raw10 ou Raw8. Une profondeur plus faible donne des fichiers plus petits. Par défaut : Raw16.

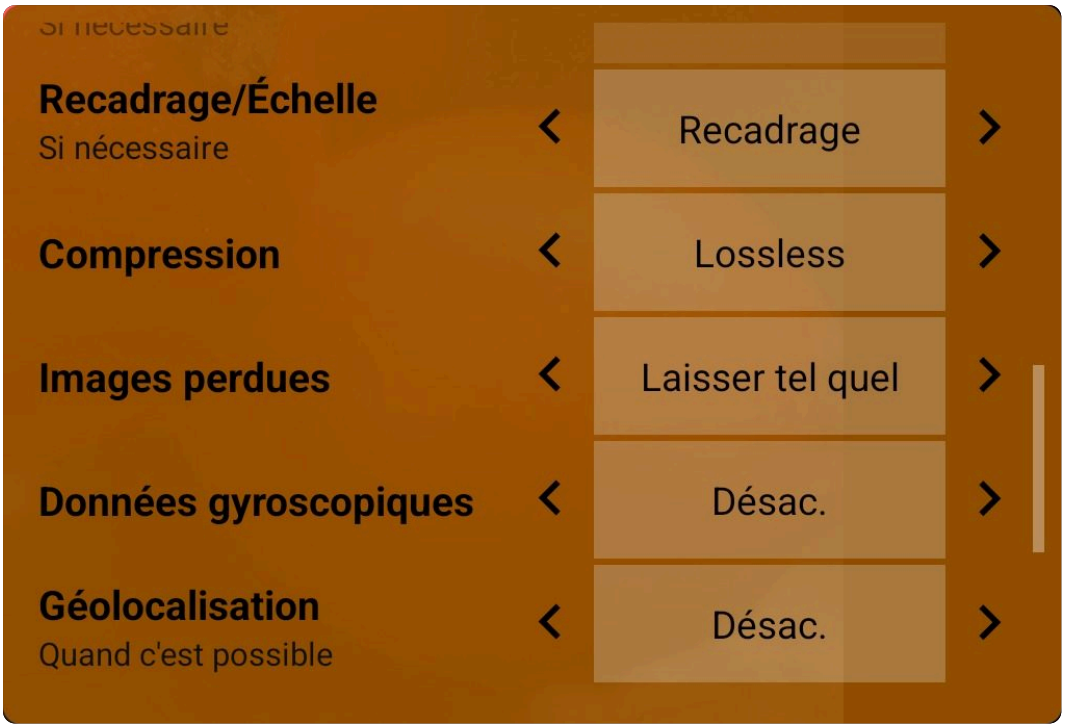
Quantification

La manière dont les données du capteur sont réduites à Raw14 et en dessous : **Linear** ou **Log** (une courbe logarithmique conserve plus de détails dans les ombres aux faibles profondeurs de bits). « **Si nécessaire** » : sans effet en Raw16. Par défaut : **Linear**.



Recadrage/Échelle

La manière dont l'image du capteur est ramenée à la résolution choisie : **Recadrage** (seul le centre est conservé) ou mise à l'échelle par interpolation : **Interpolation bilinéaire**, **Interpolation bicubique**, **Plus proche voisin**, ainsi que des variantes CPU de l'interpolation bilinéaire et du plus proche voisin. Le recadrage réduit le champ de vision ; la mise à l'échelle le conserve. Par défaut : **Recadrage**.

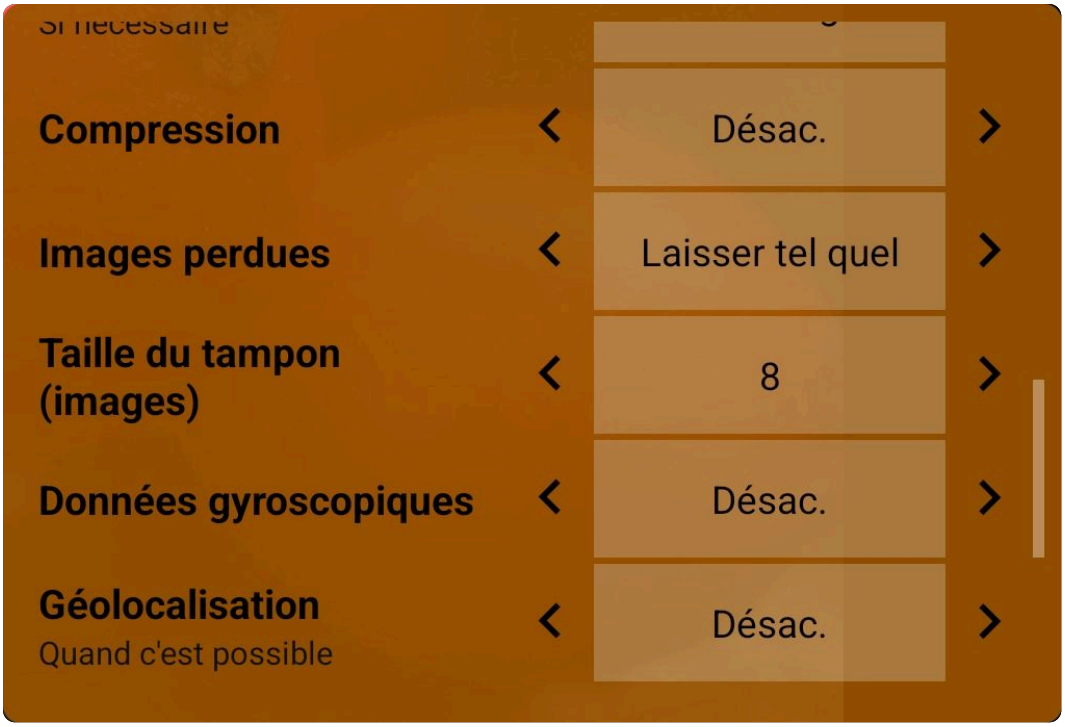


Compression

Pour ZIP : **Désac.** (désactivé), **JPEG sans perte**, **ZIP sans perte** ou **Zstandard sans perte**. Pour .mcpro : Lossless, HQ, SQ ou LT ; SQ est visuellement sans perte, LT donne les fichiers les plus petits. Avec .mcpro, le débit de données attendu s'affiche à l'écran. Par défaut : **Désac.** pour ZIP, SQ pour .mcpro.

Images perdues

Ce qui se passe quand le téléphone perd une image : **Laisser tel quel** (la numérotation des DNG garde un trou) ou **Ignorer** (la numérotation reste continue). Par défaut : **Laisser tel quel**.



Taille du tampon (images)

Le nombre d'images RAW gardées en mémoire avant leur écriture : de 4 à 300. Masqué pour .mcpro. Par défaut : 8.

Données gyroscopiques

Les données du gyroscope pour la stabilisation dans Gyroflow : **Désac**, gcsv ou Protobuf, écrites dans le ZIP. Avec .mcpro, elles sont placées dans l'enregistrement lui-même. Par défaut : **Désac**.

Paramètres de métadonnées

Dans l'app : 7 → → Paramètres de métadonnées

Les **Paramètres de métadonnées** déterminent ce qui est écrit dans le fichier vidéo en plus de l'image et du son : les métadonnées de couleur, le format des pixels, la position, le code temporel, les données gyroscopiques et une LUT intégrée. Ils s'appliquent à partir de l'enregistrement suivant.

La section n'est pas disponible avec le codec RAW (les paramètres du codec RAW ont leur propre ligne pour le gyroscope), ni sur les versions d'Android antérieures à 8.1.



Métadonnées

L'interrupteur principal de la section : **Activé** / **Désac.** (désactivé). Par défaut : **Activé**.

En position **Activé**, le fichier reçoit les métadonnées propres à l'application (téléphone, version de l'application, courbe, balance des blancs, exposition, etc.) et les autres lignes de la section deviennent disponibles. En position **Désac**, les autres lignes sont grisées.

Avec le conteneur `system`, le fichier est réécrit après l'enregistrement pour y ajouter ces métadonnées. En position **Désac**, cette étape est sautée et le fichier reste tel qu'Android l'a écrit.

Format des pixels

Écrit le format des pixels dans le fichier, pour que le logiciel de montage affiche les images anamorphiques étirées à leurs vraies proportions : **Désac.** / **Comme dans le viseur**. Le rapport est repris de Désanamorphoser le viseur dans les paramètres du viseur et n'est écrit que s'il est supérieur à 1. Enregistré séparément pour chaque caméra. Par défaut : **Désac**.

Bloqué sur **Désac.** quand la vidéo elle-même est désanamorphosée par le GPU : l'image est alors déjà étirée.

OETF et couleurs primaires

Ce que le fichier indique sur sa fonction de transfert et ses couleurs primaires, pour que les lecteurs et les logiciels de montage affichent les couleurs correctement :

- **Laisser tel quel** : tel que l'encodeur du téléphone l'a écrit ;
- **Auto-correction** : choisi d'après la courbe et le gamut sélectionnés (par exemple, linéaire pour une courbe linéaire, HLG pour HLG, BT.709 pour les courbes log) ;
- BT.709, PQ/BT.2020, HLG/BT.2020, BT.601 PAL, BT.601 NTSC, sRGB : combinaisons fixes ;
- Linear/Auto : transfert linéaire, couleurs primaires d'après le gamut.

Enregistré séparément pour chaque codec. Par défaut : **Auto-correction**.

Plage de couleurs

L'indicateur de plage de couleurs dans le fichier : **Laisser tel quel**, **Auto-correction** (la plage que la caméra a réellement fournie), **Limité** ou **Complet**. Avec un indicateur erroné, l'image paraît délavée ou trop contrastée dans les autres logiciels. Enregistré séparément pour chaque codec. Par défaut : **Limité**.

Géolocalisation

Écrit la position dans le fichier : **Désac.** / **Activé**. À l'activation, l'application demande l'autorisation d'accéder à la position ; sans elle, la ligne reste sur **Désac**. **Quand c'est possible** : les coordonnées ne sont écrites que si le téléphone connaît déjà sa position. Le même réglage ajoute la position aux instantanés et aux enregistrements RAW. Par défaut : **Désac**.

Code temporel

Ajoute une piste de code temporel au fichier : **Désac**, **UTC** ou **Local** (le fuseau horaire du téléphone). Le code temporel commence à l'heure de la première image. En ralenti, sa fréquence d'images correspond à la fréquence de lecture. Dans les enregistrements RAW, le même réglage fixe le code temporel des images DNG ; en position **Désac**, elles sont numérotées à partir de 01:00:00:00. Par défaut : **Désac**.

Avec le conteneur `system`, le code temporel est ajouté après l'enregistrement, et seulement aux fichiers de plus de 1 Mo.



Données gyroscopiques

Enregistre le gyroscope du téléphone pour la stabilisation dans Gyroflow :

- **Désac.** ;
- **GPMF** : une piste gyroscopique dans le clip, plus un fichier `<clip>.lensprofile.json` à côté. Si la piste ne peut contenir qu'une durée limitée au débit binaire actuel, la valeur affiche cette limite (par exemple « max. 40 min ») ;
- gcsv (**fichier externe**) : pas de piste dans le clip ; `<clip>.gcsv` et `<clip>.lensprofile.json` sont enregistrés à côté ;
- **Protobuf** : une piste dans le clip, profil d'objectif compris.

GPMF et gcsv s'ouvrent dans la version stable de Gyroflow ; Protobuf, au moment de la rédaction, seulement dans les versions nightly de Gyroflow. Si le téléphone n'a pas de gyroscope, rien n'est enregistré. Si l'objectif change pendant un enregistrement, des fichiers supplémentaires `<clip>-<frame>.gcsv` et `.lensprofile.json` apparaissent pour chaque segment. Par défaut : **Désac**.

Intégrer LUT

Intègre la LUT du viseur dans le fichier, pour pouvoir l'extraire plus tard et l'appliquer au montage :

- **Désac.** ;

- **LUT du viseur x33 (ou Rec.709)** : la LUT elle-même (cube de 33 points) plus les paramètres permettant de la reconstruire ;
- **Meta-LUT modifiable seule** : seulement les paramètres, sans la LUT.

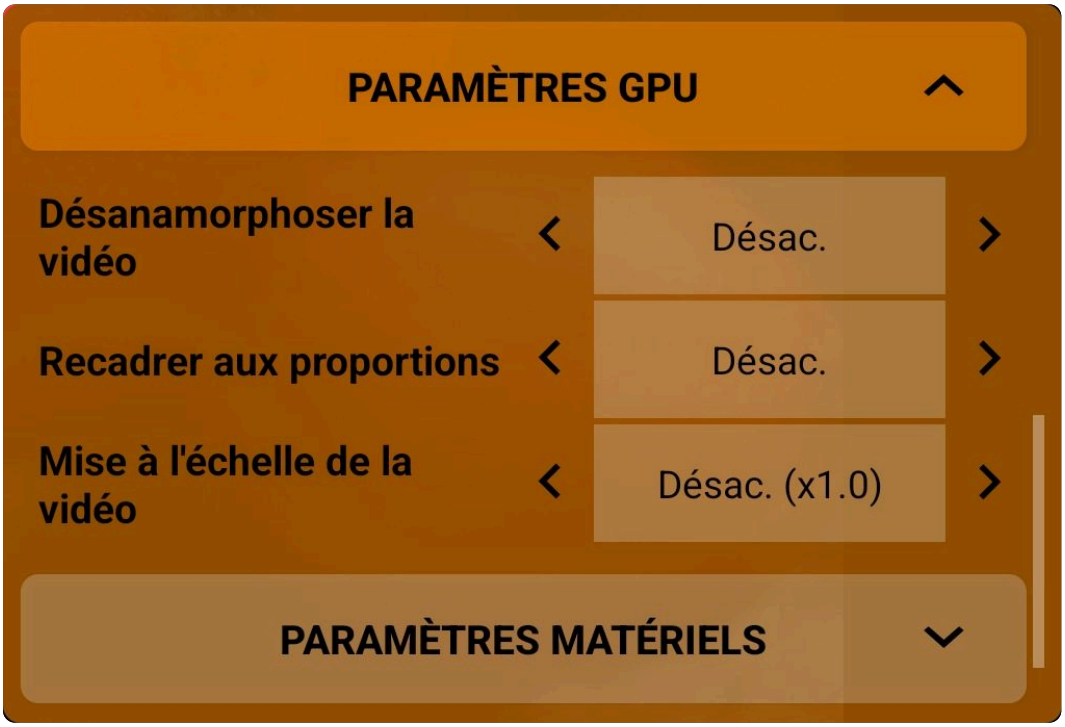
Quand c'est possible : uniquement quand la courbe sélectionnée permet de construire une LUT (log, linéaire, Rec.709, HLG, PQ). Jamais en RAW. Par défaut : **Désac**.

Paramètres GPU

Dans l'app : 7 → → Paramètres GPU

Les **Paramètres GPU** modifient l'image enregistrée elle-même : ses proportions et sa résolution. Ils ne fonctionnent que si l'enregistrement passe par le GPU (**GPU** dans Résolution et FPS) ; sinon, les lignes sont grisées et affichent **Désac.** (désactivé). Non disponibles en RAW. Les trois réglages sont enregistrés séparément pour chaque caméra.

L'image est traitée dans cet ordre : désanamorphose, puis recadrage, puis mise à l'échelle.



Désanamorphoser la vidéo

Étire les images anamorphiques à leurs vraies proportions dans le fichier : **Désac**, ou 1.25x, 1.33x, 1.43x, 1.55x, chacun **Horizontalement** ou **Verticalement**.

- **Horizontalement** : la largeur est multipliée, la hauteur ne change pas. En 1.33x, 1920×1080 devient 2552×1080.

- **Verticalement** : la hauteur est divisée, la largeur ne change pas. L'image du fichier devient moins haute.

Les pixels sont étirés, donc aucun format des pixels n'est écrit dans le fichier. Le zoom est réinitialisé. Tant que la désanamorphose est active, Format des pixels n'est pas disponible et, si aucun recadrage n'est choisi, les lignes de cadre du viseur montrent les proportions obtenues (1.25x → 2.20:1, 1.33x → 2.35:1, 1.43x → 2.55:1, 1.55x → 2.76:1). Par défaut : **Désac**.

Recadrer aux proportions

Recadre l'image au centre selon le format choisi : **Désac.** ou de 1.00:1 à 2.76:1 (4:3, 16:9, 1.85:1, 2.39:1 et d'autres). Le résultat devient la résolution réelle du fichier. Les lignes de cadre du viseur et de la sortie HDMI montrent les mêmes proportions. Par défaut : **Désac**.

Mise à l'échelle de la vidéo

Met l'image à l'échelle après la désanamorphose et le recadrage : chaque côté de 0,5 à 2 fois. La valeur indique comment change le nombre de pixels : x0.25 à la moitié de la taille, x4.00 au double. **Désac.** (x1.0) garde la taille. Le résultat devient la résolution réelle du fichier. Par défaut : **Désac**.

> Les grandes images (par exemple de la 4K agrandie, ou une forte désanamorphose horizontale) peuvent dépasser ce que l'encodeur du téléphone sait enregistrer.

Paramètres matériels

Dans l'app : 7 → → Paramètres matériels

Les **Paramètres matériels** règlent le traitement effectué par la caméra du téléphone elle-même, avant que l'image n'arrive dans l'application. La liste des valeurs vient de la caméra : une ligne n'apparaît que si la caméra propose un choix, si bien que les lignes diffèrent d'un téléphone à l'autre et entre les caméras d'un même téléphone. Toutes les valeurs sont enregistrées séparément pour chaque caméra.

En RAW, la section a ses propres lignes (voir plus bas).



Adaptateur DOF

Non / **Oui**. Pour les adaptateurs DOF qui retournent l'image : fait pivoter le viseur et la sortie HDMI de 180° et écrit l'orientation correspondante dans les vidéos, les instantanés et les fichiers RAW. Par défaut : **Non**.

Correction de distorsion

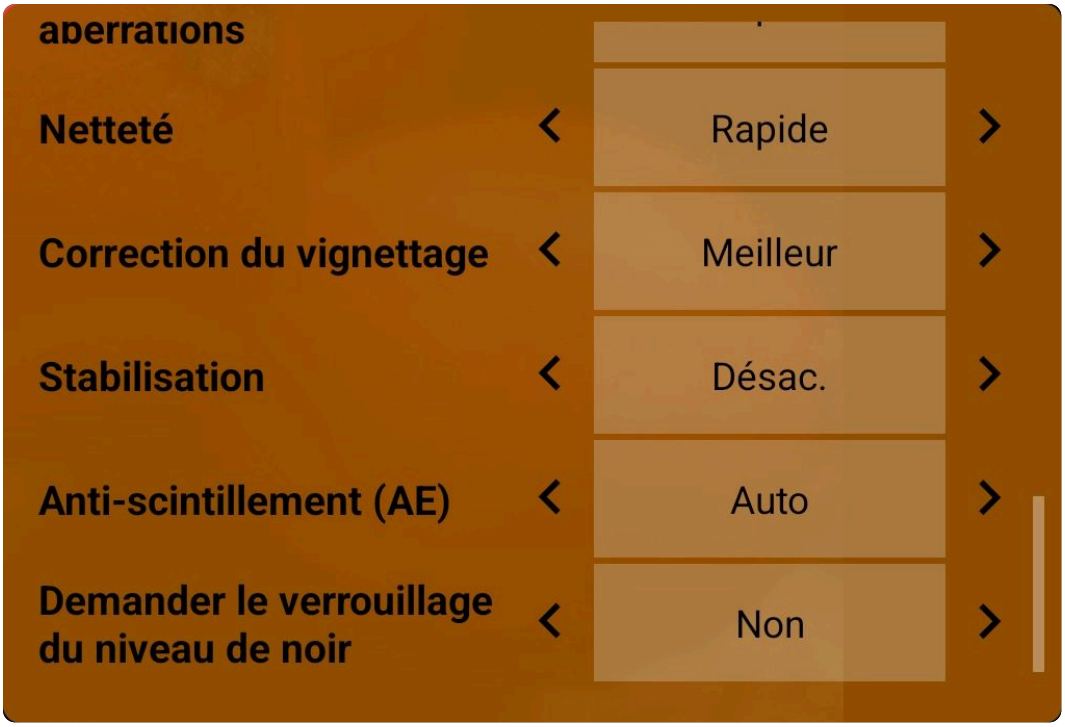
Correction de la distorsion de l'objectif par la caméra : **Désac.** (désactivé), **Rapide**, **Haute qualité**. Le résultat fait partie de l'image enregistrée.

Réduction de bruit

Réduction de bruit par la caméra : **Désac**, **Rapide**, **Meilleur**, **Minimal**, selon ce que propose la caméra. Une réduction de bruit plus forte nettoie l'image, mais efface les détails fins. Sur certains téléphones, l'application active ou désactive aussi la réduction de bruit multi-images du fabricant. La modifier peut redémarrer la session de la caméra.

Correction des pixels chauds

Correction des pixels chauds : **Désac**, **Rapide**, **Meilleur**.



Correction des aberrations

Correction des aberrations chromatiques (franges colorées) : **Désac**, **Rapide**, **Meilleur**.

Netteté

Netteté appliquée par la caméra : **Désac**, **Rapide**, **Meilleur**. En position **Désac**, l'image est plus douce, mais plus facile à étalonner et à rendre nette ensuite. La modifier redémarre l'aperçu.

Correction du vignettage

Correction du vignettage (coins assombris) : **Désac**, **Rapide**, **Meilleur**.

Stabilisation

Stabilisation de l'image : **Désac**, **Optique**, **Numérique** ou **Opt.+Num.** (optique et numérique ensemble), seulement les combinaisons que le téléphone prend en charge. La stabilisation numérique recadre l'image ; l'activer ou la désactiver réinitialise le zoom. Sur certains téléphones, la stabilisation optique ne peut pas être désactivée.

Anti-scintillement (AE)

Supprime le scintillement des éclairages branchés sur le secteur : **Désac**, **50 Hz**, **60 Hz**, **Auto**. Choisissez la fréquence du réseau électrique local (50 Hz en Europe, 60 Hz en Amérique du Nord). À 60 ips et au-delà, l'application utilise 60 Hz si la caméra le prend en

charge.

HDR

Seulement sur certains téléphones : Sony Xperia (HDR, MFHDR), LG (HDR, HDR10), Xiaomi Mi 10 et Mi 11 en 10 bits (HDR10), OnePlus 8. Le mode HDR vidéo du fabricant. Grisé quand le HDR n'est pas possible avec les réglages actuels.

Demander le verrouillage du niveau de noir

Non / **Oui**. Demande à la caméra de garder le niveau de noir fixe, pour que les ombres ne bougent pas pendant un plan. Que la caméra en tienne compte ou non dépend du téléphone. Par défaut : **Non**.

RAW

En RAW, la section affiche **Adaptateur DOF**, **Stabilisation** (optique seulement) et **Anti-scintillement (AE)**, plus trois lignes qui lui sont propres. La netteté, la correction des pixels chauds et des aberrations et le HDR sont toujours désactivés en RAW.

Correction de distorsion (RAW)

Métadonnées, si possible : **Inclure** écrit les données de distorsion de l'objectif dans les fichiers DNG, pour que le logiciel RAW puisse la corriger ; **Exclure** les omet. Dans les deux cas, les pixels RAW ne sont pas modifiés. Par défaut : **Inclure**.

Correction du vignettage (RAW)

Désac, ou une correction rapide ou de haute qualité, soit écrite dans le DNG sous forme de métadonnées (**Rapide En métadonnées**, **Haute qualité En métadonnées**), soit appliquée aux pixels (**Rapide Intégrée**, **Haute qualité Intégrée**).

Profil de bruit

Métadonnées, si possible : **Inclure** écrit le profil de bruit du capteur dans les fichiers DNG, pour la réduction de bruit dans le logiciel RAW ; **Exclure** l'omet. Par défaut : **Inclure**.

Menu audio

Dans l'app : 7 → 

Le bouton microphone ouvre les paramètres du son. Ils sont communs à toutes les caméras. Le menu ne s'ouvre pas pendant l'enregistrement, mais l'écoute au casque continue de fonctionner.



Source

Touchez la valeur pour choisir dans la liste :

- **Désac.** (désactivé) : vidéo sans son ;
- **Par défaut** : la configuration de micro par défaut du téléphone ;
- **Non traité** : le signal brut du micro, sans le traitement du téléphone, si le téléphone le permet ;
- **Caméscope** : le micro réglé pour l'enregistrement vidéo ;
- **Micro** : le micro principal ;
- **Voix** : réglé pour la parole ;
- **Bluetooth** : le micro d'un casque Bluetooth.

C'est Android qui décide quel micro est remplacé par un micro USB ou filaire. La première fois que vous choisissez une source, l'application demande l'autorisation d'utiliser le micro. Si une caméra externe est branchée au téléphone, le son est désactivé. Par défaut : **Par défaut**.

En position **Désac**, les autres lignes sont grisées.

Débit binaire

Cette ligne choisit le format audio :

- AAC de 64 à 1024 kbit/s (seulement les débits que l'encodeur du téléphone prend en charge) : son compressé dans le fichier vidéo ;
- **PCM 16bit**, **PCM 32bit Float** : son non compressé dans le fichier vidéo. Fonctionne avec les conteneurs MOV et MP4 ; avec le conteneur **Système**, l'enregistrement ne démarre pas et l'application affiche « **L'audio PCM n'est pas pris en charge dans le conteneur Système** » ;
- **WAV 16bit (fichier séparé)**, **WAV 32bit Float (fichier séparé)** : son uniquement dans un fichier WAV séparé à côté de la vidéo, sans piste audio dans la vidéo.

En RAW, le son non compressé est toujours enregistré en WAV ; avec .mcpro, seuls PCM et WAV sont disponibles. Par défaut : AAC 192 kbit/s, ou le débit le plus élevé en dessous que le téléphone prend en charge.

Taux d'échantillonnage

La fréquence d'échantillonnage. Pour l'AAC, les fréquences que l'encodeur du téléphone prend en charge, jusqu'à 48 kHz. Pour PCM et WAV, des fréquences plus élevées s'ajoutent, jusqu'à 192 kHz ; que le micro du téléphone puisse les fournir dépend du téléphone. Par défaut : la fréquence la plus élevée prise en charge pour l'AAC.

Niveau

Gain numérique appliqué au son enregistré, de −100 à +100. **Bypass** (au milieu) laisse le son intact ; un double appui sur la molette y ramène. Les valeurs négatives baissent le son, les valeurs positives l'amplifient, jusqu'à environ 20 fois. Un gain trop fort sature le son. Par défaut : **Bypass**.

Volume d'écoute

Volume du casque pour écouter le son pendant la prise de vue. Le son ne va qu'aux casques filaires, USB ou Bluetooth, jamais au haut-parleur du téléphone. Cette ligne modifie le volume multimédia du téléphone. Fonctionne pendant l'enregistrement. Un double appui sur la molette coupe le son. Par défaut : 0 (coupé).

Permuter les canaux

Non / **Oui** : permute les canaux gauche et droit dans l'enregistrement et dans le casque. Utile quand le téléphone est tenu à l'envers. Par défaut : **Non**.

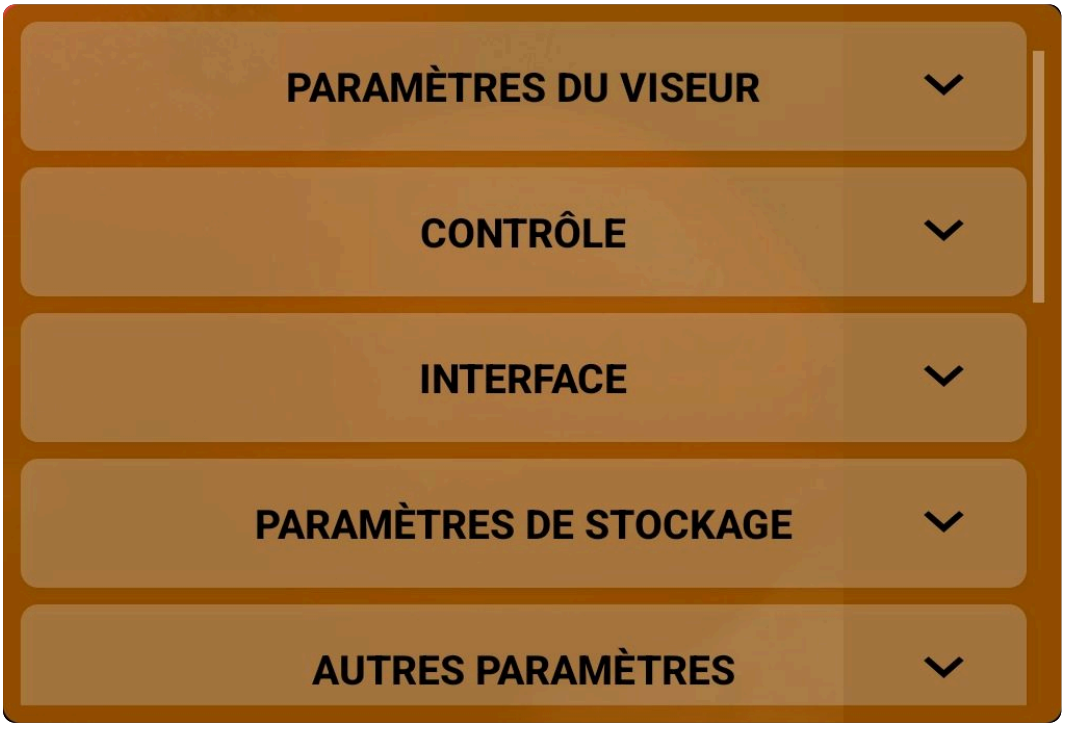
Menu des paramètres

Dans l'app : 7 → ⚙

Le bouton roue dentée ouvre les paramètres de l'application. Ils sont répartis en cinq sections ; touchez le titre d'une section pour la déplier :

- Paramètres du viseur : ce que vous voyez à l'écran et sur un moniteur HDMI ;
- Contrôle : comment l'enregistrement s'arrête, les sons, le verrouillage automatique, les touches physiques ;
- Interface : thème, luminosité, éléments affichés à l'écran, zone d'informations ;
- Paramètres de stockage : où les fichiers sont enregistrés et comment ils sont découpés ;
- Autres paramètres : fermeture automatique, surchauffe, mode « Ne pas déranger », orientation, luminosité de l'écran, langue.

Le menu ne s'ouvre pas pendant l'enregistrement.



Sous les sections :

Paramètres globaux

Trois boutons :

- Le premier bouton réinitialise tout : après confirmation dans la fenêtre **Effacer tous les paramètres**, il supprime tous les paramètres et préréglages et redémarre l'application. La langue, le thème, la luminosité et l'opacité de l'interface et le réglage de la barre de navigation sont conservés. Il vous sera demandé d'accepter de nouveau la politique de confidentialité.
- Le deuxième enregistre tous les paramètres et préréglages dans un fichier `.json`, à l'endroit de votre choix. Servez-vous-en comme sauvegarde ou pour transférer les paramètres vers un autre téléphone. En cas de réussite, l'application affiche « **Sauvegarde des paramètres enregistrée** ».
- Le troisième charge les paramètres depuis un tel fichier, remplace tous les paramètres actuels et redémarre l'application. Si le fichier a été enregistré sur un autre modèle de téléphone, l'application avertit « **Le modèle de téléphone ne correspond pas** » : les paramètres d'un autre téléphone peuvent ne pas convenir à celui-ci.

RAW Bundle

Affiché quand RAW Bundle peut être acheté pour ce téléphone et ne l'a pas encore été. Le bouton ouvre l'achat.

Soutenir le projet

Dons ponctuels de 1, 2, 3 ou 5 euros, affichés dans votre devise. Ils soutiennent le développement et ne débloquent rien.

Le dernier bloc du menu indique le modèle du téléphone, la puce, les versions d'Android et du micrologiciel, ainsi que les bibliothèques open source utilisées par l'application, avec leurs licences. Citez la ligne de l'appareil quand vous écrivez au support.

Paramètres du viseur

Dans l'app : 7 → ⚙ → Paramètres du viseur

Les **Paramètres du viseur** règlent ce que vous voyez sur l'écran du téléphone et sur un moniteur HDMI externe : le chemin de l'image, la LUT du viseur, l'histogramme, les aides à l'exposition et à la mise au point, les lignes de cadre et les grilles. Aucun ne modifie le fichier enregistré ; ils ne concernent que ce que vous voyez.

La plupart de ces outils sont dessinés par le GPU. Si le viseur ne passe pas par le GPU, ils sont grisés.



Utiliser le GPU

Comment l'image du viseur est dessinée.

- **Oui** : l'image passe par le GPU, avec et sans enregistrement. Tous les outils de cette page sont disponibles.
- **Non** : l'image vient directement de la caméra. La LUT, l'histogramme, le focus peaking, l'expo-peaking, les indicateurs EV et kelvins et le **Mode écran** ne sont pas disponibles ; la **Limite de fréquence d'images** est masquée.
- **Désactivé en enregistrement** : les outils GPU fonctionnent pendant le cadrage et sont désactivés pour l'enregistrement. La session de la caméra redémarre brièvement au début et à la fin de l'enregistrement.

Par défaut : **Oui** sur Android 11 et versions ultérieures, **Non** sur les versions antérieures.

> Si l'enregistrement par le GPU est choisi dans le menu vidéo, cette ligne est bloquée sur **Oui** et grisée.

Sortie HDMI

Affiche le viseur sur un écran externe branché en HDMI ou en USB-C : **Désac.** (désactivé) / **Activé**. Les lignes de cadre et la grille apparaissent aussi sur le moniteur. Par défaut : **Désac**.

Le moniteur reçoit l'image du viseur avec vos outils de contrôle par-dessus. Pour une image propre destinée à un enregistreur externe, utilisez plutôt la **Sortie HDMI** du menu vidéo ; tant que celle-ci est active, cette ligne n'a aucun effet.

Limite de fréquence d'images

Limite la fréquence à laquelle le viseur est redessiné : **Désac**, 12, 24, 25, 30, 48, 50 ou 60 ips. Une limite plus basse soulage le téléphone dans les modes lourds ; l'enregistrement garde sa fréquence d'images complète. Par défaut : **Désac**.

Pour rester sous la limite, le viseur saute des images entières de la caméra, si bien que la fréquence réelle peut être plus basse : avec la caméra à 30 ips, une limite de 25 ips donne 15 ips. Affichée seulement quand le viseur passe par le GPU.

Mode écran

Comment le viseur est affiché à l'écran :

- **Par défaut** : le mode d'écran habituel ;
- **HDR10** : sortie HDR10, si l'écran du téléphone ou le moniteur HDMI la prend en charge ;
- **HLG** : sortie HLG, si elle est prise en charge. Avant Android 14, elle est émulée par PQ et affichée comme **~HLG (conversion PQ)** ;
- **Linear sRGB** : sRGB linéaire.

Sur un écran HDR, le reflet du soleil et les nuages de l'image ci-dessous brillent plus fort que le reste de la page : c'est ainsi que le viseur apparaît dans un mode HDR. Sur un écran ordinaire, la même image s'affiche comme en **Par défaut**.



Les modes que l'écran ne prend pas en charge sont sautés. Tant qu'un mode HDR est actif, une petite pastille HDR10 / HLG / Linear s'affiche à l'écran. Le réglage est enregistré séparément pour chaque caméra. Par défaut : **Par défaut**.

Non disponible sans le GPU ni pendant l'enregistrement RAW. La ligne est masquée si le téléphone ne prend pas en charge les modes de couleur de l'écran.

LUT du viseur

La LUT du viseur montre une image log, plate ou linéaire dans un standard d'affichage, pour que vous puissiez juger l'image en filmant en log. Valeurs : **Désac**, **Rec.709**, **Gamma 2.2**, **Gamma 2.4**, **sRGB**, **PQ**, **HLG**. Enregistré séparément pour chaque caméra. Par défaut : **Désac**.

La LUT n'est appliquée que si un profil log, plat ou linéaire (ou HLG/PQ) est sélectionné et que le viseur passe par le GPU. C'est ce que signifie la mention « **Quand c'est possible** » sous le nom de la ligne. Quand la LUT est active, un bouton LUT apparaît à l'écran :

- touchez-le pour désactiver et réactiver la LUT ; quand le mode LUT sur demi-image est actif, toucher le bouton fait aussi défiler les vues sur demi-image : la LUT seulement sur la moitié gauche ou droite, pour comparer avec l'original ;
- un appui long ouvre le menu d'export des LUT.

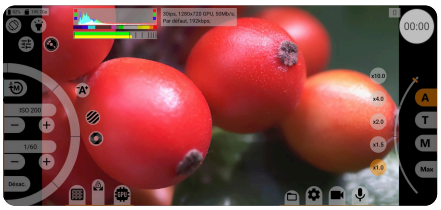
Le mode LUT sur demi-image s'active ou se désactive par un appui long sur l'étiquette LUT parmi les indicateurs.

Le bouton de téléchargement à côté de la ligne enregistre la LUT dans un fichier `.cube` pour votre logiciel de montage : choisissez les profils d'entrée et de sortie, la taille du cube (17, 33 ou 64) et l'emplacement.

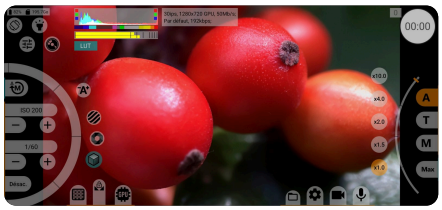
> **mcpro24fps Demo**
>
> Dans la version démo, la LUT ne peut pas être enregistrée dans un fichier : les boutons d'enregistrement portent un cadenas.

Non disponible sans le GPU, pendant l'enregistrement RAW, et quand le **Mode écran** est sur HLG sous Android 13 et versions antérieures.

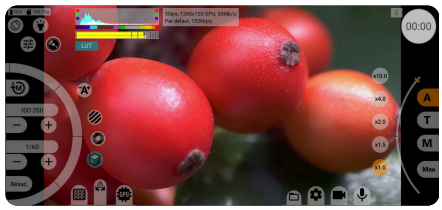




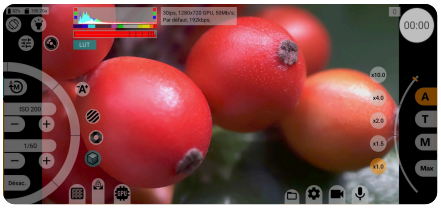
Désac.



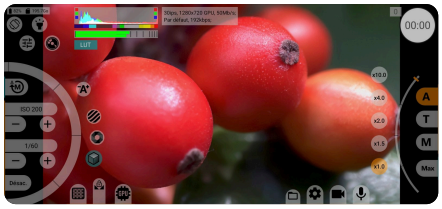
Rec.709



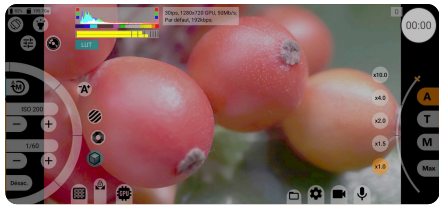
Gamma 2.2



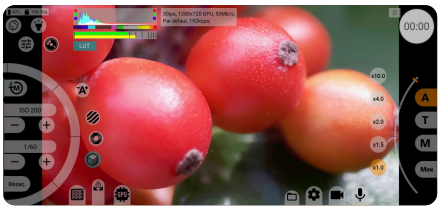
Gamma 2.4



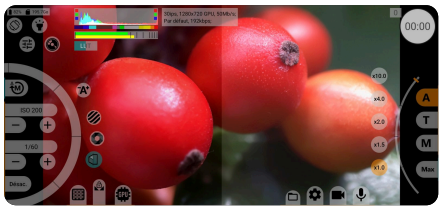
sRGB



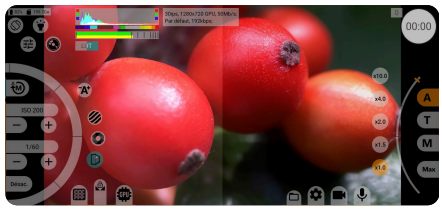
PQ



HLG



LUT sur la moitié gauche



LUT sur la moitié droite

Limite de résolution en aperçu

La résolution maximale de l'image du viseur hors enregistrement. Valeurs : **Désac**, **Taille de l'écran**, 180p, 360p, 540p, 720p, 1080p, 1440p, 2160p, **Taille de la vidéo**, **Maximum**.

Une résolution plus basse soulage le téléphone ; l'enregistrement n'est pas affecté. Avec le GPU, **Désac.** coupe complètement l'image du viseur. Par défaut : 1080p, ou **Taille de l'écran** si l'écran est plus petit.

Limite de résolution en enregistrement

La même limite, appliquée pendant l'enregistrement. Utile à baisser dans les modes lourds (fréquences d'images élevées, débits binaires élevés), où le viseur dispute les ressources du téléphone à l'enregistrement.

Histogramme

L'histogramme de l'image, mesuré avant la LUT du viseur (**Avant la LUT du viseur**).

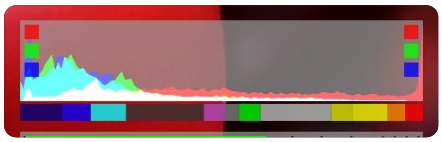
- **Luminosité** : luminosité seule ;
- **RGB** : rouge, vert et bleu séparément ;
- **Luminosité Max** : chaque niveau de luminosité présent dans l'image est dessiné sur toute la hauteur : montre quels niveaux existent, quel que soit le nombre de pixels qu'ils comptent ;

- **Waveform** : la luminosité sur toute la largeur de l'image, de gauche à droite comme dans l'image, avec des lignes à 10, 50 et 90 % ; le panneau est deux fois plus haut ;
- **RGB Parade** : la même chose pour le rouge, le vert et le bleu côte à côte ;
- **Désac**.

Touchez l'histogramme à l'écran pour faire défiler les types, sauf **Désac**. Les limites de l'expo-peaking sont marquées sur les vues d'histogramme, pas sur la forme d'onde ni sur la parade. Plus de détails dans Indicateurs et zone d'info. Par défaut : **RGB** sur Android 11 et versions ultérieures.



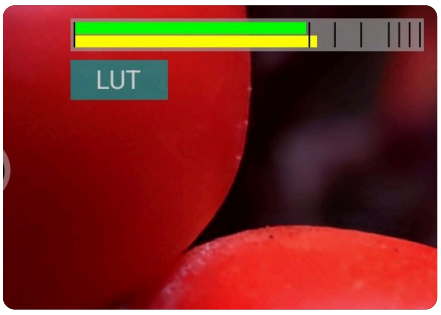
Luminosité



RGB



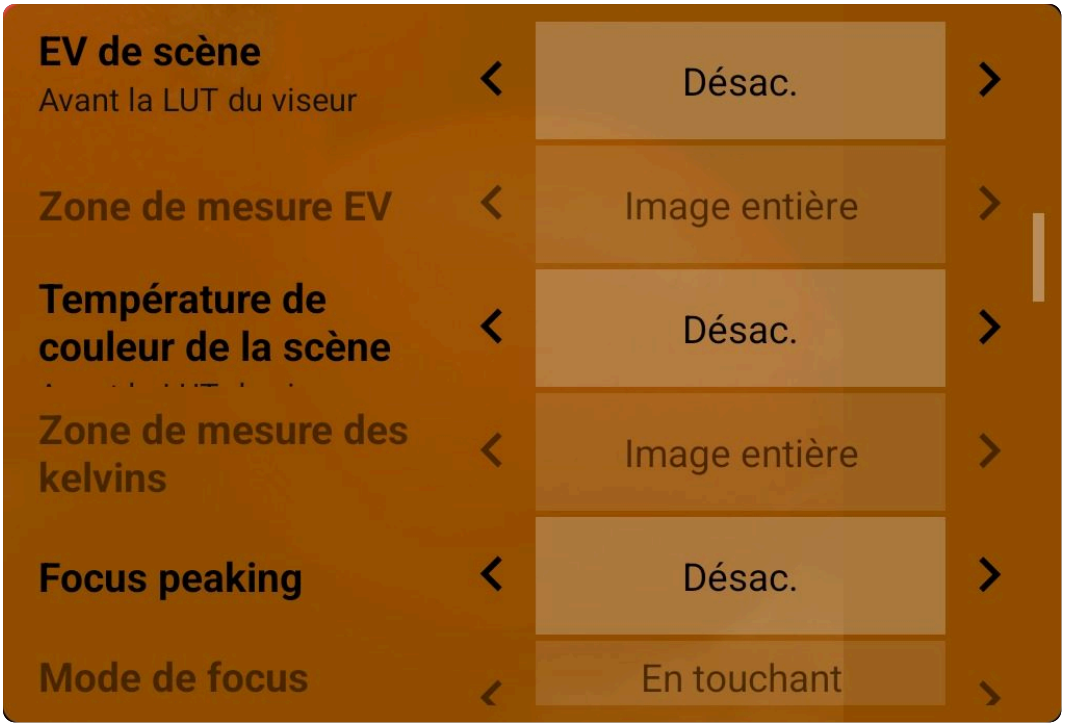
Luminosité Max



Désac.

Désactivé en enregistrement

La ligne sous l'histogramme : **Oui** masque l'histogramme pendant l'enregistrement, **Non** le garde à l'écran. Par défaut : **Non**.



EV de scène

Un indicateur de la luminosité de la scène par rapport au gris moyen, en stops EV (de −4 à environ +2,5 EV), mesuré avant la LUT du viseur. **Désac.** / **Activé** / **Désactivé en enregistrement**. Par défaut : **Désac**.

Zone de mesure EV

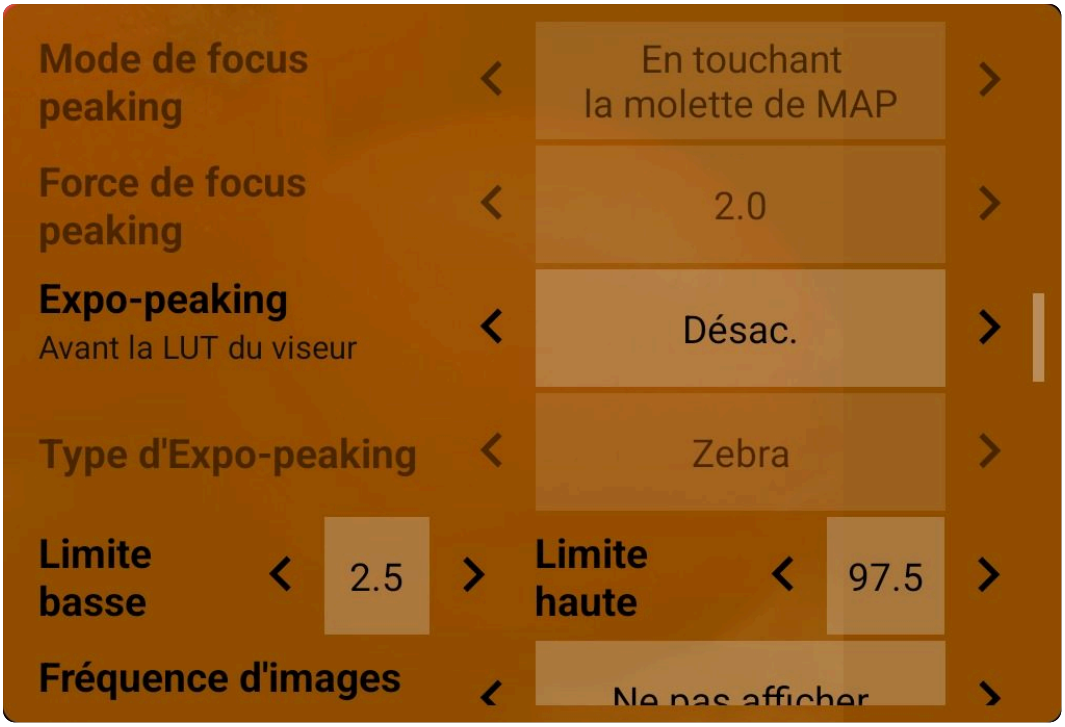
La partie de l'image que mesure l'indicateur EV : **Image entière**, les **2/3** centraux ou le **1/3** central.

Température de couleur de la scène

Une estimation de la température de couleur de la scène en kelvins, d'après la couleur moyenne de la zone mesurée, avant la LUT du viseur. **Désac.** / **Activé** / **Désactivé en enregistrement**. Par défaut : **Désac**.

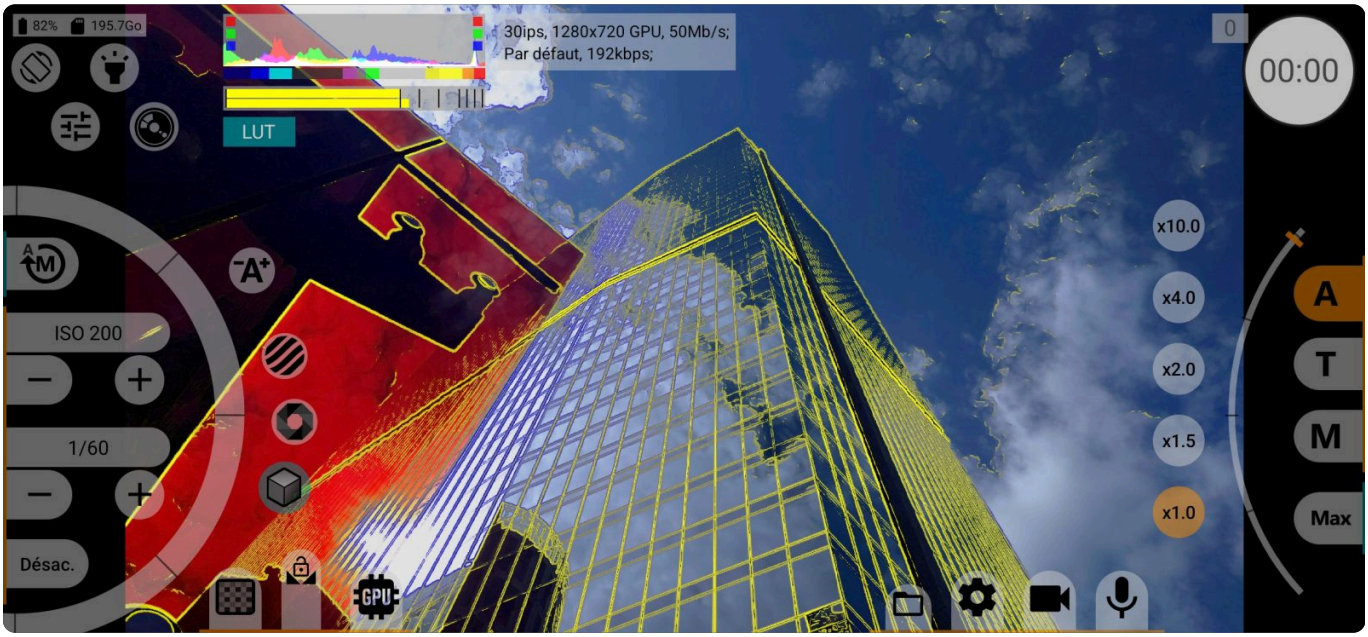
Zone de mesure des kelvins

La partie de l'image où la température de couleur est mesurée : **Image entière**, **2/3** ou **1/3**, comme pour l'EV.



Focus peaking

Met en évidence les contours nets dans le viseur, pour aider à la mise au point manuelle. **Désac.** / **Activé** / **Désactivé en enregistrement**. Par défaut : **Désac**. La mise en évidence n'apparaît que dans le viseur, jamais dans l'enregistrement.



Mode de focus peaking

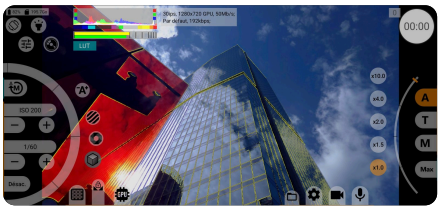
Quand le peaking est affiché :

- **En touchant la molette de MAP** (MAP : mise au point) : seulement tant que votre doigt est sur la molette de mise au point (ou qu'une touche physique de mise au point est enfoncée) ;
- **Continu** : en permanence.

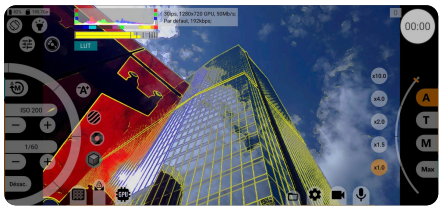
Par défaut : **En touchant la molette de MAP**.

Force de focus peaking

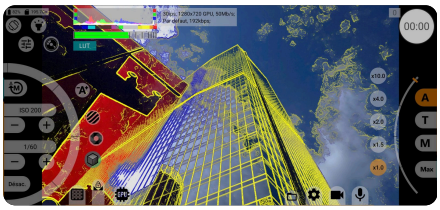
L'intensité de la mise en évidence des contours : de 0.75 à 10. Plus la valeur est élevée, plus une grande partie de l'image est mise en évidence. Par défaut : 2.0.



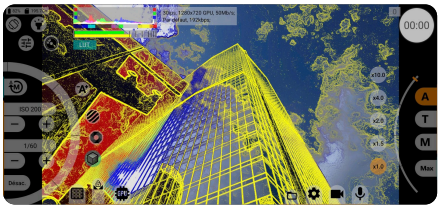
0.75



2.0



5.0



10

Expo-peaking

L'expo-peaking marque les zones surexposées et sous-exposées (en zebra ou en fausses couleurs) tant que votre doigt est sur la molette ISO, et les masque quand vous le relâchez : **Désac.** / **En touchant la molette ISO**. Par défaut : **Désac**.

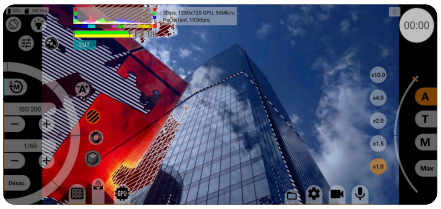
Pour garder le zebra ou les fausses couleurs à l'écran en permanence, utilisez les boutons zebra et fausses couleurs des commandes d'exposition. Ils fonctionnent indépendamment de cette ligne.



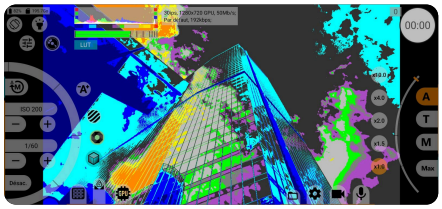
Type d'Expo-peaking

- **Zebra** : des rayures diagonales, rouge foncé au-dessus de la limite haute, bleu clair en dessous de la limite basse ;
- **Fausses couleurs** : la luminosité entre les limites est peinte selon une échelle de couleurs, du bleu foncé dans les ombres au jaune, à l'orange et au rouge près de la limite haute, en passant par le gris et le vert vers le milieu.

Par défaut : **Zebra**.



Zebra



Fausses couleurs

Limite basse

La limite basse, en pourcentage du niveau du signal : les zones plus sombres sont marquées comme sous-exposées. De −7 à 49.5 par pas de 0.5. Par défaut : 2.5.

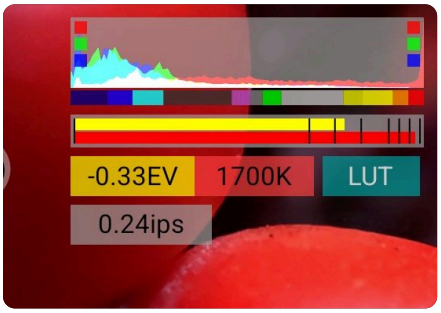
Limite haute

La limite haute : les zones plus claires sont marquées comme surexposées. De 50 à 109 par pas de 0.5. Par défaut : 97.5.

Les deux limites s'appliquent au zebra et aux fausses couleurs, et sont marquées sur l'histogramme.

Fréquence d'images réelle

Affiche la fréquence d'images que la caméra fournit réellement, mesurée d'après les horodatages des images de la caméra elle-même : **Afficher** / **Ne pas afficher**. Permet de vérifier que le téléphone tient la fréquence d'images choisie. Fonctionne aussi sans le GPU.



Afficher

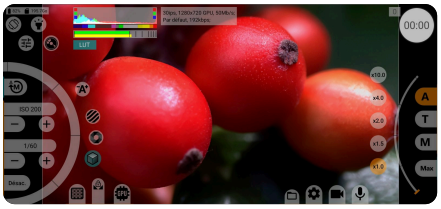
Lignes de cadre

Lignes de cadre sur le viseur (et sur le moniteur HDMI) :

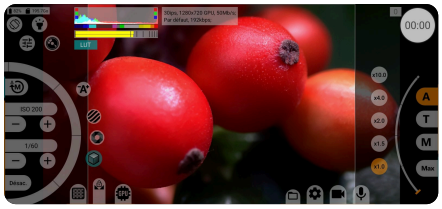
- **Désac.** ;
- **Taille du viseur** : les proportions de l'image vidéo ;
- des formats fixes de 1.00:1 à 2.76:1, dont 4:3, 16:9, 1.85:1, 2.39:1.

Enregistré séparément pour chaque caméra. La désanamorphose du viseur est prise en compte.

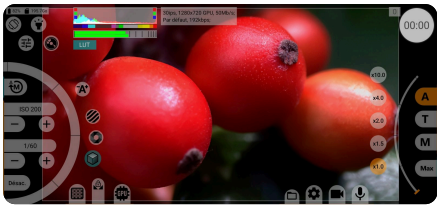
> Si l'enregistrement par le GPU recadre ou désanamorphose l'image (menu vidéo), cette ligne est bloquée et affiche les proportions obtenues.



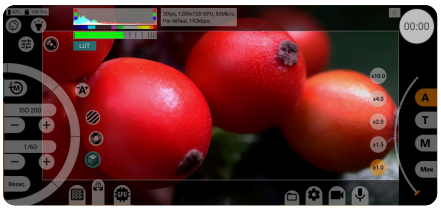
Taille du viseur



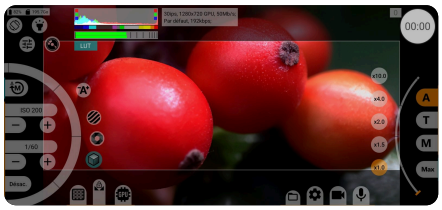
1.33:1 (4:3)



1.85:1



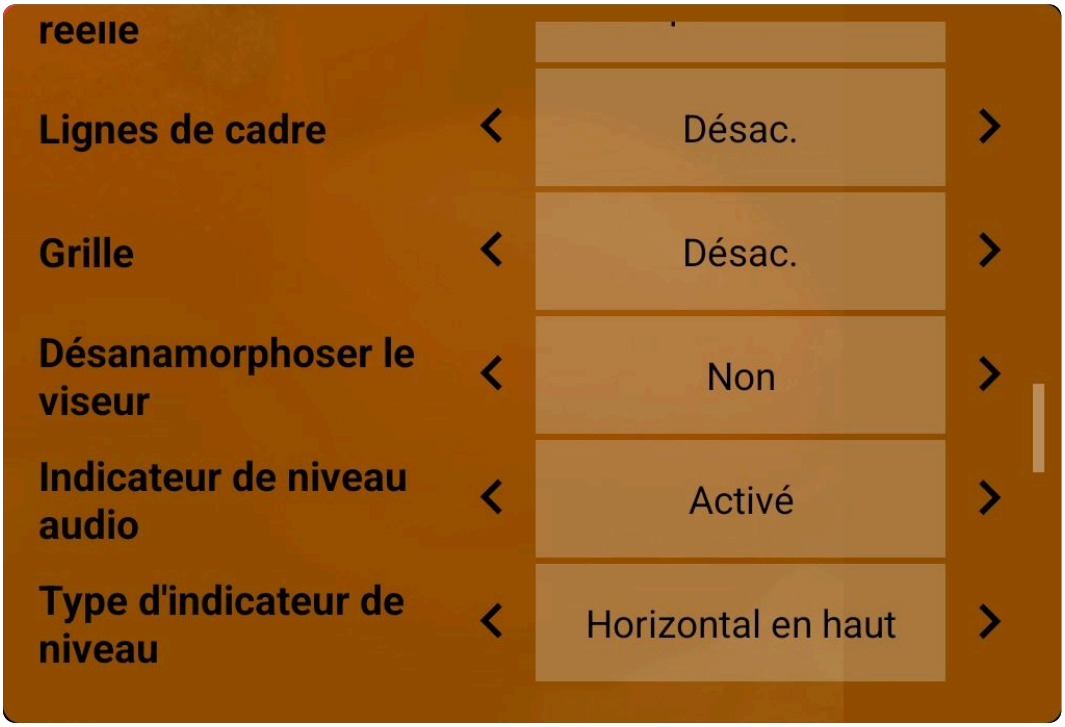
2.39:1

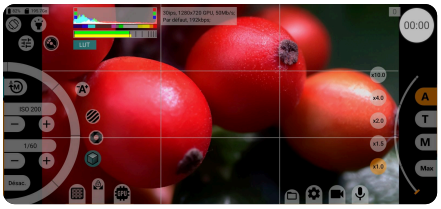


2.76:1

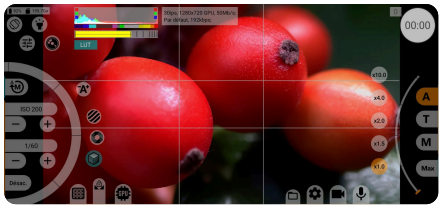
Grille

Repères de composition sur le viseur et sur le moniteur HDMI : 3×3, Fibonacci 3×3, 4×2, 4×4, 2×2, quatre spirales dorées et deux triangles d'or, ou **Désac**. Enregistré séparément pour chaque caméra.

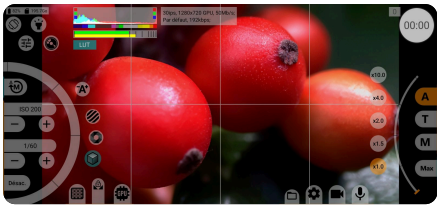




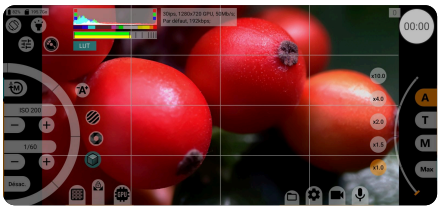
3x3



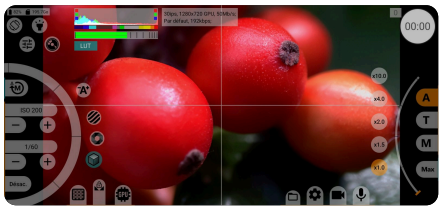
Fibonacci 3x3



4x2



4x4



2x2



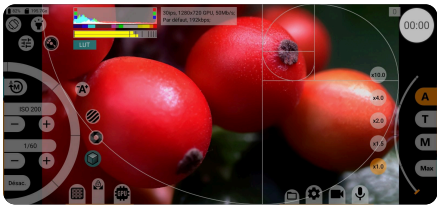
Spirale dorée #1



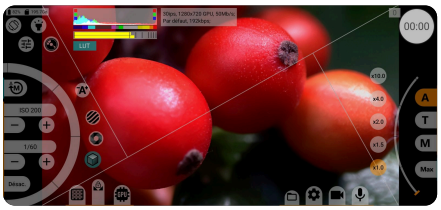
Spirale dorée #2



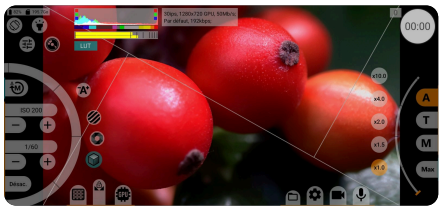
Spirale dorée #3



Spirale dorée #4



Triangle d'or #1

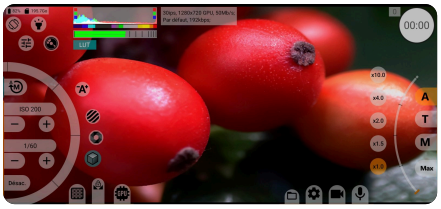


Triangle d'or #2

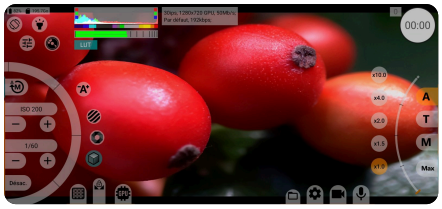
Désanamorphoser le viseur

Étire l'image du viseur horizontalement pour les objectifs anamorphiques, afin que vous voyiez l'image dans ses vraies proportions : **Non**, 1.25x, 1.33x, 1.43x, 1.55x. L'enregistrement n'est pas modifié. Enregistré séparément pour chaque caméra.

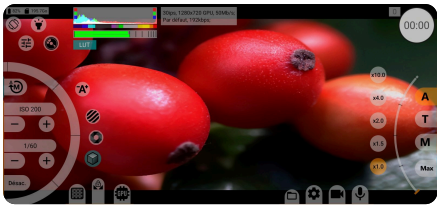
Bloqué quand la vidéo elle-même est désanamorphosée par le GPU (menu vidéo).



1.25x



1.33x



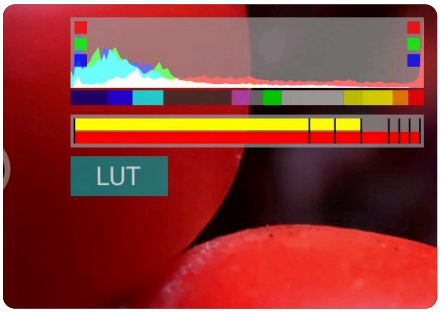
1.43x



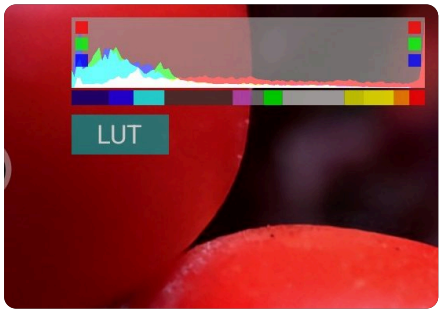
1.55x

Indicateur de niveau audio

L'indicateur de niveau audio sur l'écran de prise de vue : **Désac.** / **Activé** / **Désactivé en enregistrement**. Nécessite qu'une source audio soit sélectionnée. Par défaut : **Activé**. Le son de l'enregistrement n'est pas affecté.



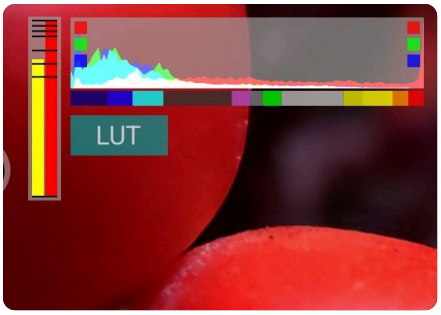
Activé



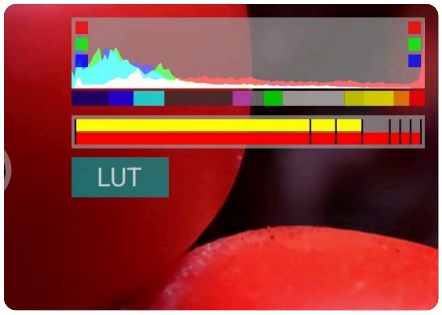
Désac.

Type d'indicateur de niveau

Vertical sur le côté de l'écran ou **Horizontal en haut**. Par défaut : **Horizontal en haut**.



Vertical



Horizontal en haut

Contrôle

Dans l'app : 7 → ⚙ → Contrôle

Contrôle : l'arrêt de l'enregistrement, les sons de l'application, les verrouillages automatiques au début de l'enregistrement, les limites du zoom et les touches physiques du téléphone.



Arrêter l'enregistrement par

Le geste sur le bouton d'enregistrement à l'écran qui arrête l'enregistrement : **Appui**, **Double appui** ou **Appui long**. L'enregistrement démarre toujours par un simple appui. Le double appui ou l'appui long évite un arrêt par erreur. Les touches physiques et les télécommandes ne sont pas concernées. Par défaut : **Appui**.

Signaux sonores

Activé / **Désac.** (désactivé) : des sons au début et à la fin de l'enregistrement et lors d'un instantané. Ils ne sont pas enregistrés dans la vidéo. Par défaut : **Activé**.

Verrouillage automatique AWB

Verrouille la balance des blancs automatique au début de l'enregistrement, pour que la couleur ne dérive pas pendant le plan :

- **Non** ;
- **Seulement pendant l'enregistrement** : le verrouillage est levé à l'arrêt de l'enregistrement ;
- **Conserver après l'enregistrement** : le verrouillage reste après l'enregistrement.

Ne fonctionne qu'avec la balance des blancs automatique. Par défaut : **Non**.

Verrouillage automatique AE

De même pour l'exposition automatique : **Non**, **Seulement pendant l'enregistrement** ou **Conserver après l'enregistrement**. Verrouille l'exposition au début de l'enregistrement, pour que la luminosité ne saute pas pendant le plan. Ne fonctionne qu'avec l'exposition automatique. Par défaut : **Non**.



Zoom maximal

Jusqu'où peut aller le zoom numérique :

- **Jusqu'à la taille de la vidéo** : jusqu'à ce que la zone recadrée du capteur soit égale à la taille de la vidéo, sans agrandissement ;
- **x1,5 de la taille vidéo**, **x2,0 de la taille vidéo** : autorise un agrandissement jusqu'à 1,5 ou 2 fois ;
- **Maximum** : jusqu'à la limite de la caméra.

Un appui long sur le bouton de mode de zoom, à côté de la molette de mise au point, change aussi ce réglage. Enregistré séparément pour chaque caméra. Par défaut : **Maximum**.

Mode de mise au point à l'infini

Désac. / **Activé**. Sur de nombreux téléphones, l'extrémité lointaine de la molette de mise au point va au-delà de l'infini. Avec **Activé**, l'extrémité lointaine de la molette devient votre propre point d'infini enregistré ; le bouton M affiche ∞. Ce point se règle dans les réglages du mouvement de mise au point (la roue dentée entre les boutons de limite). Enregistré séparément pour chaque caméra. Par défaut : **Désac**.

Mise au point visages

Désac. / **Activé**. En autofocus continu, la caméra cherche les visages et garde la zone de mise au point sur le plus grand. Les visages sont entourés dans le viseur : celui qui est choisi en jaune, les autres en blanc. Quand le visage disparaît pendant environ une seconde, la zone de mise au point habituelle revient. Seule la mise au point suit le visage, l'exposition ne le suit pas. Non utilisé en mise au point au toucher et en mise au point manuelle, ni au-delà de 30 ips. Sur les téléphones Sony dotés de l'autofocus sur l'œil, la caméra choisit elle-même le visage et l'œil. Un seul réglage pour toutes les caméras ; la ligne n'apparaît que si la caméra sait détecter les visages. Par défaut : **Désac**.



Touches de volume

Ce que font les touches de volume du téléphone sur l'écran de prise de vue :

- **Désac.** ;
- **Contrôle d'enregistrement** : l'une ou l'autre touche démarre et arrête l'enregistrement ;
- **Commande de mise au point** : en mise au point manuelle, la mise au point se déplace vers la limite supérieure (volume +) ou inférieure (volume −) tant que la touche est maintenue ;
- **Commande du zoom** : de même pour le zoom ;
- **Marche/arrêt prog. mise au point+zoom** (mise au point et zoom programmés) : démarre ou arrête le mouvement programmé de mise au point et de zoom ;
- **Correction EV / Temps de pose** : la correction EV en exposition automatique, le temps de pose en manuel (volume + éclaircit l'image).

Quand un menu est ouvert, les touches fonctionnent normalement. Par défaut : **Contrôle d'enregistrement**.

Boutons de zoom

Le même choix pour la bascule de zoom des téléphones qui en ont une. Par défaut : **Commande du zoom**.

Touche de la caméra

Le même choix, sans la commande de l'exposition, pour la touche appareil photo physique et pour les touches multimédias (lecture, pause, enregistrement), par exemple sur une télécommande filaire ou Bluetooth. Pour la mise au point et le zoom, la touche fonctionne en bascule : le premier appui lance le mouvement vers la limite supérieure, le second l'arrête. Par défaut : **Désac**.

Un demi-appui sur la touche appareil photo lance toujours l'autofocus dans les modes de mise au point automatique et au toucher.

Interface

Dans l'app : 7 → ⚙ → Interface

Interface : l'apparence de l'écran de prise de vue et les éléments qui y sont affichés. Aucun de ces réglages n'agit sur l'enregistrement.



Thème

Selon le système, **Clair** ou **Sombre** : la couleur des boutons et des menus. Le changement redémarre la caméra et l'écran. Disponible à partir d'Android 10. Par défaut : **Clair**.

Luminosité de l'interface

Assombrit les boutons et les menus, de 10 à 100 %, pour qu'ils ne gênent pas dans l'obscurité. Le viseur n'est pas concerné. Un double appui sur la molette revient à 100 %. Par défaut : 100 %.

Opacité de l'interface

L'opacité des boutons et des menus, de 10 à 150 %. Avec des valeurs basses, le viseur se voit mieux au travers ; au-delà de 100 %, les fonds deviennent plus denses. Un double appui sur la molette revient à 100 %. Par défaut : 100 %.

> mcpro24fps Demo
>
> Dans la version démo, le thème sombre et une luminosité ou une opacité différente de 100 % sont marqués d'un cadenas : avec eux, l'enregistrement et les instantanés ouvrent la fenêtre qui propose la version complète.

Barre de navigation

Masquer / **Afficher** : la barre de navigation d'Android sur l'écran de prise de vue. Quand la barre est affichée, le bouton Retour ne ferme l'application qu'après deux appuis. Par défaut : **Masquer**.

Marge gauche (en haut)

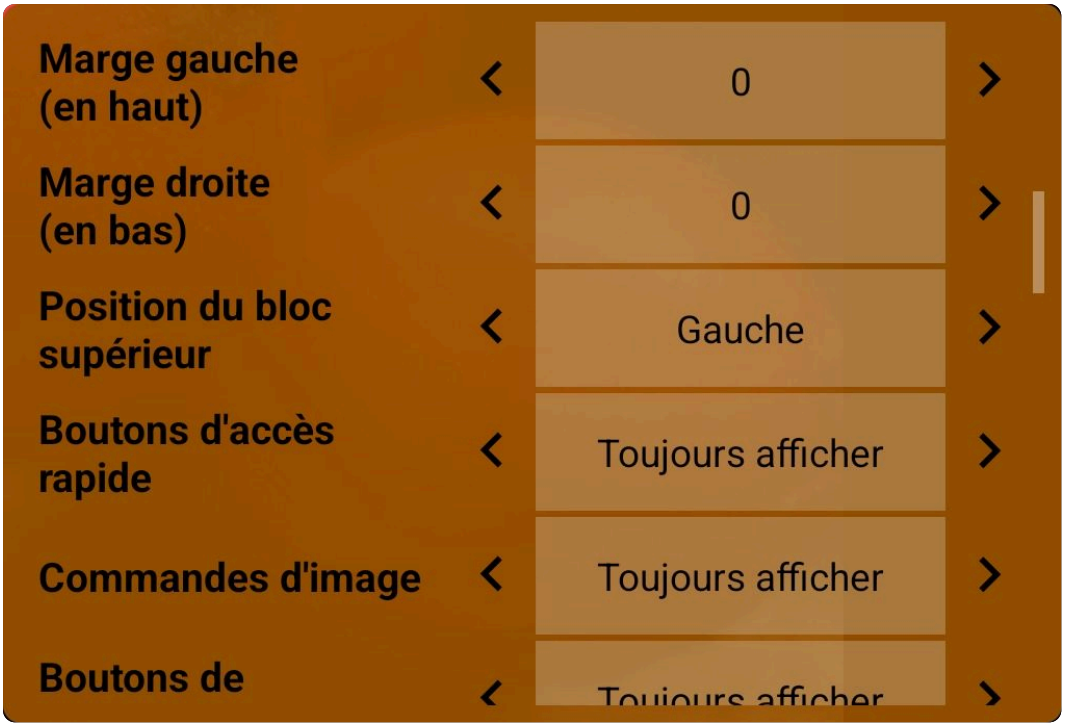
Éloigne toutes les commandes du bord gauche de l'écran (du bord supérieur en portrait), par pas de 6 dp. Utile avec une cage ou une coque qui couvre le bord. Par défaut : 0.

Marge droite (en bas)

De même depuis le bord droit (le bord inférieur en portrait). Les deux marges réunies doivent laisser au moins 540 dp environ aux commandes.

Position du bloc supérieur

Gauche ou **Centre** : la place du bloc supérieur (batterie et stockage, boutons d'accès rapide, indicateurs). Quand il est centré, la zone d'informations descend. Par défaut : **Gauche**.



Éléments de l'écran

Les sept lignes suivantes règlent les sept groupes d'éléments de l'écran de prise de vue. Chacune propose les quatre mêmes modes :

- **Toujours afficher** : le groupe reste toujours à l'écran ;
- **Basculer par glisser** : un balayage sur l'écran masque et affiche le groupe, pendant l'enregistrement comme en dehors ;
- **Basculer par glisser pendant l'enregistrement** : le groupe se masque de lui-même au début de l'enregistrement et revient à l'arrêt ; pendant l'enregistrement, un balayage l'affiche et le masque, ce qui évite de toucher les boutons en filmant ;
- **Ne pas afficher** : le groupe n'est jamais affiché ; seul ce menu le fait revenir.

Un balayage est un trait d'au moins 60 dp environ sur une partie vide de l'écran. Pendant l'enregistrement, un seul balayage bascule ensemble tous les groupes réglés sur le deuxième ou le troisième mode. Par défaut pour les sept : **Toujours afficher**.

Boutons d'accès rapide

Les boutons d'accès rapide : orientation, lampe torche, préréglages, choix de la caméra.

Commandes d'image

Les commandes d'image : balance des blancs, son verrouillage, balance des blancs manuelle, menu GPU.

Boutons de paramètres et gestionnaire de médias

Boutons de paramètres et gestionnaire de médias : les boutons qui ouvrent le gestionnaire de médias, les paramètres et les menus vidéo et audio. Ce groupe n'a pas de mode **Ne pas afficher**, sinon les menus deviendraient inaccessibles.

Commandes de mise au point et zoom

Commandes de mise au point et zoom : la molette de mise au point, les modes de mise au point, les boutons de facteur de zoom, les mouvements programmés et les limites.

Commandes d'exposition

Commandes d'exposition : ISO et temps de pose, correction EV et verrouillage de l'exposition, zebra, fausses couleurs et bouton de la LUT du viseur.

Bouton d'enregistrement

Le bouton d'enregistrement avec la durée et la taille de l'enregistrement, le bouton d'instantané et le compteur d'images perdues.

Indicateurs et zone d'info

Les indicateurs et la zone d'informations : histogramme, indicateur de niveau audio, batterie et stockage, avertissements et la zone d'informations elle-même.

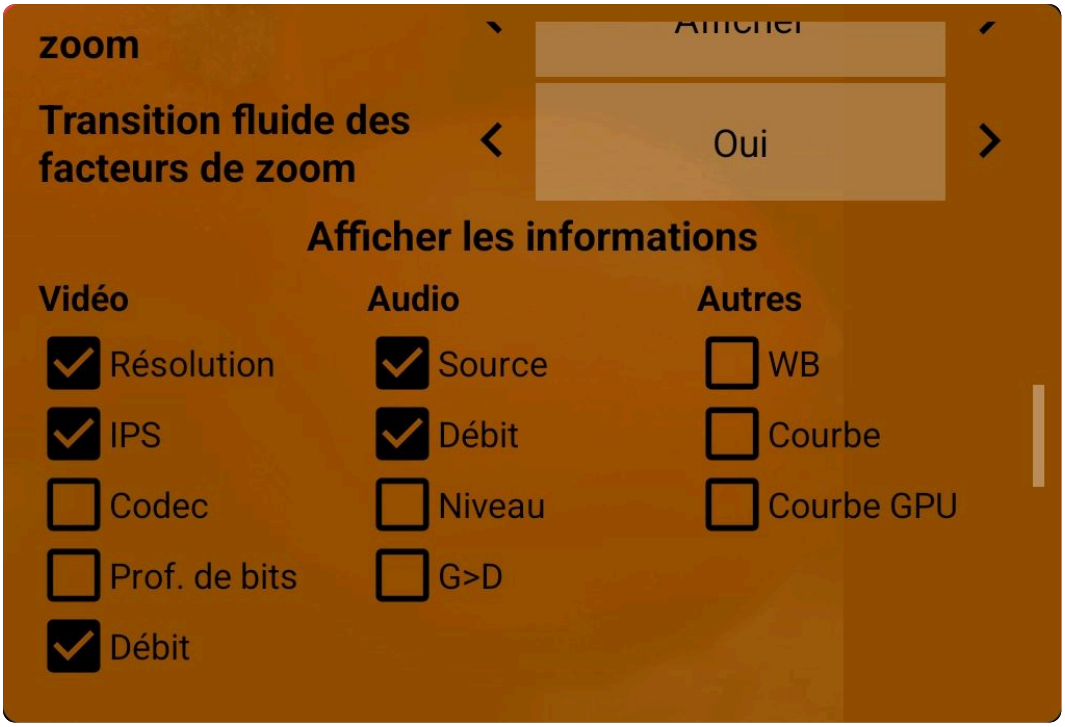


Boutons de facteur de zoom

Afficher / **Ne pas afficher** : la rangée de boutons de facteur de zoom (x0.6, x1, x2…) à côté de la molette de mise au point. Affichée par défaut quand la caméra a des facteurs de zoom.

Transition fluide des facteurs de zoom

Oui : un appui sur un facteur de zoom zoome en douceur. **Non** : le zoom passe directement à la nouvelle valeur. Par défaut : **Oui**.



Afficher les informations

Ce qu'affiche la zone d'informations de l'écran de prise de vue, à cocher dans trois groupes :

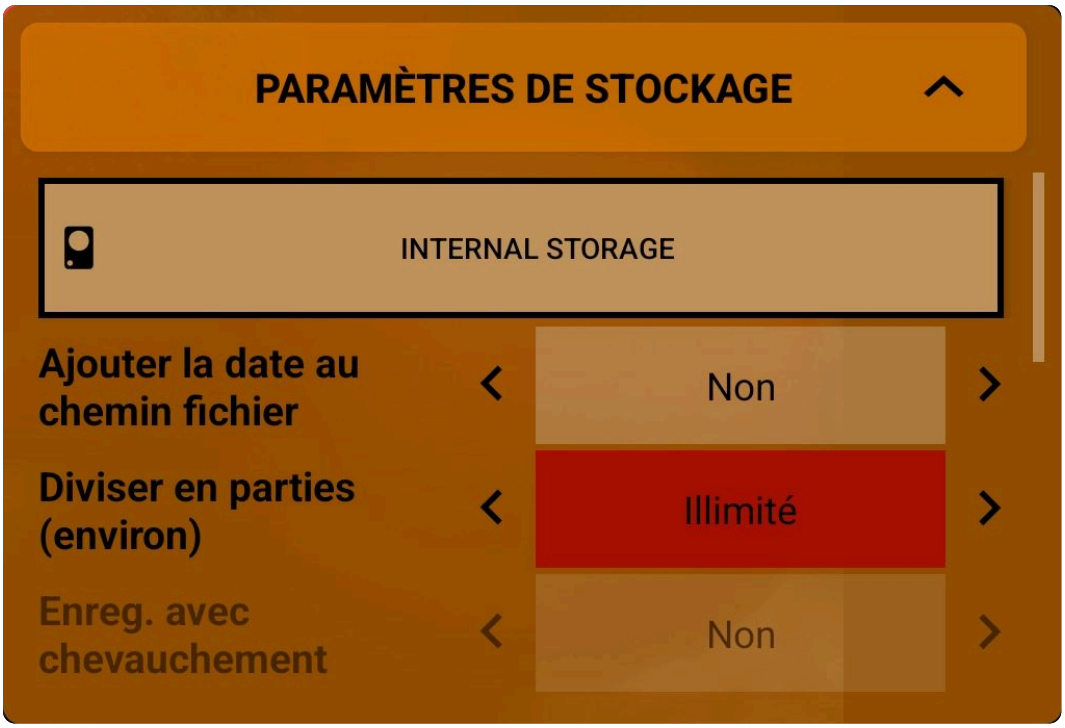
- **Vidéo** : **Résolution**, **IPS** (images par seconde), **Codec**, **Prof. de bits** (profondeur de bits), **Débit** ;
- **Audio** : **Source**, **Débit**, **Niveau** (affiché seulement s'il n'est pas sur **Bypass**), **G>D** (affiché seulement si les canaux sont permutés) ;
- **Autres** : **WB**, **Courbe**, **Courbe GPU**.

La résolution affichée est celle du fichier, après désanamorphose, recadrage et mise à l'échelle. En ralenti, la fréquence d'images est affichée sous la forme « 120>24 ». Décochez tout pour masquer la zone. Par défaut : résolution, fréquence d'images, débit vidéo, source audio et débit audio.

Paramètres de stockage

Dans l'app : 7 → ⚙ → Paramètres de stockage

Paramètres de stockage : l'endroit où les enregistrements sont sauvegardés et la façon dont les longs enregistrements sont découpés en fichiers.



Stockage

La section commence par un bouton pour chaque stockage : la mémoire du téléphone (**Interne** ou le nom du volume), une carte SD et, à partir d'Android 8, une clé USB. Touchez un bouton pour enregistrer à cet endroit. Par défaut : la mémoire du téléphone.

- La première fois que vous choisissez une carte SD ou une clé USB, l'application demande une confirmation (**Écriture sur carte SD / stockage Flash**), et pour une clé USB, Android vous demande de choisir un dossier. Touchez de nouveau le bouton USB plus tard pour choisir un autre dossier.
- Le bouton ↶ à côté d'une carte SD ou d'une clé USB retire à l'application l'accès à son dossier.
- Si le dossier choisi ne se trouve pas sur ce support, l'application affiche « **Le chemin n'est pas autorisé** ».

Où vont les fichiers :

- mémoire du téléphone et carte SD : vidéos et instantanés dans `DCIM/mcpro24fps/`, enregistrements RAW (ZIP, .mcpro) dans `Download/mcpro24fps/`, fichiers WAV séparés dans `Recordings/mcpro24fps/` (`Music/mcpro24fps/` avant Android 12) ;
- clé USB : directement dans le dossier choisi.

Avant l'enregistrement, l'application vérifie l'espace libre : en dessous de 50 Mo (500 Mo pour le RAW), elle affiche « **Pas assez d'espace sur le support.** » et l'enregistrement ne démarre pas.

Ajouter la date au chemin fichier

Oui : les fichiers vont dans un sous-dossier qui porte la date, par exemple `DCIM/mcpro24fps/2026-10-23/`. Par défaut : **Non**.

Diviser en parties (environ)

Découpe les longs enregistrements en plusieurs fichiers d'environ 512 Mo, 1 Go, 2 Go ou 3,7 Go, ou **Illimité** (un seul fichier). Les parties sont environ 10 % plus petites que la valeur indiquée. 3,7 Go tient dans la limite de 4 Go par fichier des cartes FAT32. Non utilisé pour le RAW. Par défaut : **Illimité** à partir d'Android 12, 3,7 Go sur les versions antérieures.

Enreg. avec chevauchement

Enregistrement avec chevauchement des parties. **Oui** : les parties voisines se chevauchent d'environ un intervalle entre trames I, pour qu'aucune image ne manque à la jonction quand vous les montez bout à bout. **Non** : les parties se suivent sans chevauchement. Indisponible avec **Illimité** et pour le RAW. Par défaut : **Non**.

Autres paramètres

Dans l'app : 7 → ⚙ → Autres paramètres

Autres paramètres : la fermeture automatique de l'application, la réaction à la surchauffe, les notifications, l'orientation et la luminosité de l'écran, les statistiques et la langue.



Fermeture auto si inactif

Ferme l'application quand l'écran n'a pas été touché pendant 1, 3, 5 ou 10 minutes, pour économiser la batterie ; ou **Désac.** (désactivé). Environ 30 secondes avant la fermeture, un avertissement fait le compte à rebours (« **L'application se fermera pour cause d'inactivité après … secondes** ») ; tout appui le remet à zéro. L'application ne se ferme jamais pendant l'enregistrement ni quand un écran HDMI est branché. Par défaut : 3 minutes.

Surchauffe : arrêter l'enregistrement

Oui : quand le téléphone signale une chaleur critique, l'enregistrement s'arrête (« **Surchauffe, enregistrement arrêté** »). Avant cela, en cas de forte chaleur, l'application prévient (« **Température élevée, l'enregistrement peut s'arrêter** »). **Non** : seulement les avertissements. Fonctionne à partir d'Android 10. Par défaut : **Oui**.

Mode « Ne pas déranger »

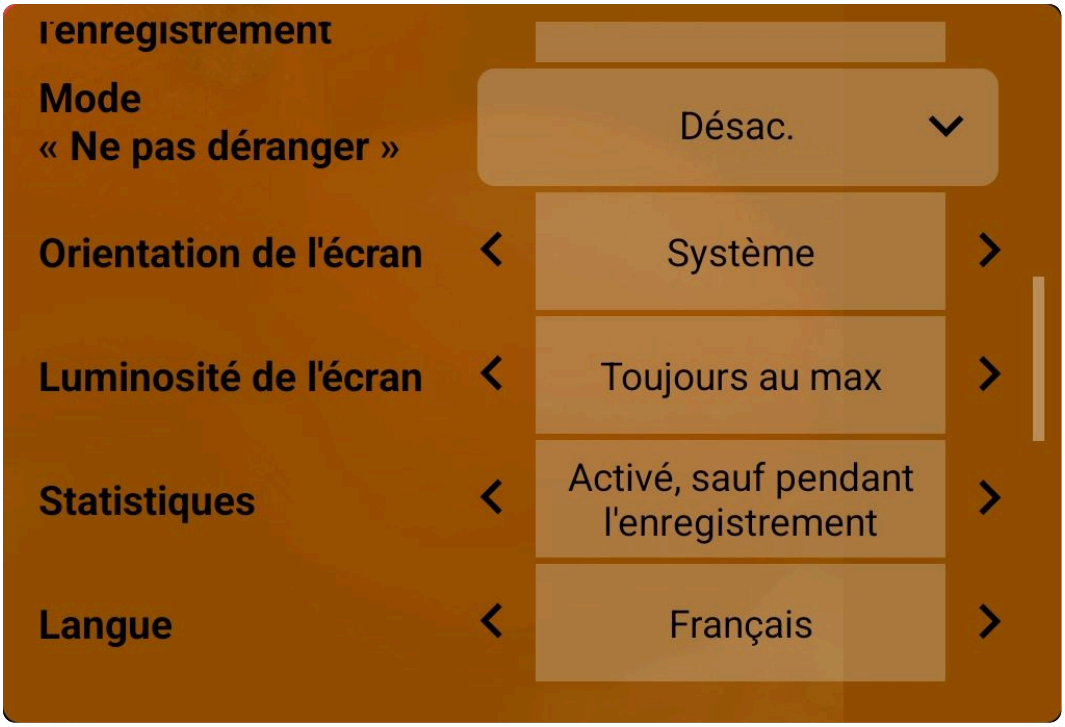
Coupe les sons de notification, les vibrations et les notifications contextuelles pendant un enregistrement, pour qu'un message ou un appel n'interrompe pas la prise. Le son des médias reste actif.

- **Désac.** : les notifications fonctionnent normalement ;
- **Pendant l'enregistrement** : l'application active elle-même le mode « Ne pas déranger » du début à la fin de chaque enregistrement.

L'application a besoin de l'accès « Ne pas déranger » ; si vous choisissez **Pendant l'enregistrement** sans cet accès, les paramètres d'Android s'ouvrent. Le mode est toujours désactivé à l'arrêt de l'enregistrement, ainsi qu'au retour dans l'application après un plantage. La ligne est affichée à partir d'Android 10. Par défaut : **Désac**.

Orientation de l'écran

Système (suit la rotation du téléphone dans les quatre sens), **Paysage**, **Portrait**, **Paysage inversé** ou **Portrait inversé**. Pendant l'enregistrement, l'orientation reste celle du début. Le bouton d'orientation parmi les boutons d'accès rapide fait la même chose : double appui pour choisir, appui long pour figer l'orientation actuelle. Par défaut : **Système**.



Luminosité de l'écran

Toujours au max, **Aperçu : max Enr. : système** (luminosité maximale pendant le cadrage, luminosité du téléphone pendant l'enregistrement, ce qui économise la batterie et limite la chauffe) ou **Système**. Par défaut : **Toujours au max**.

Statistiques

Activé, sauf pendant l'enregistrement / **Désac.** : des statistiques d'utilisation anonymes qui aident à améliorer l'application. Elles sont suspendues pendant l'enregistrement. Les rapports de plantage sont envoyés dans tous les cas. Par défaut : **Activé, sauf pendant l'enregistrement**.

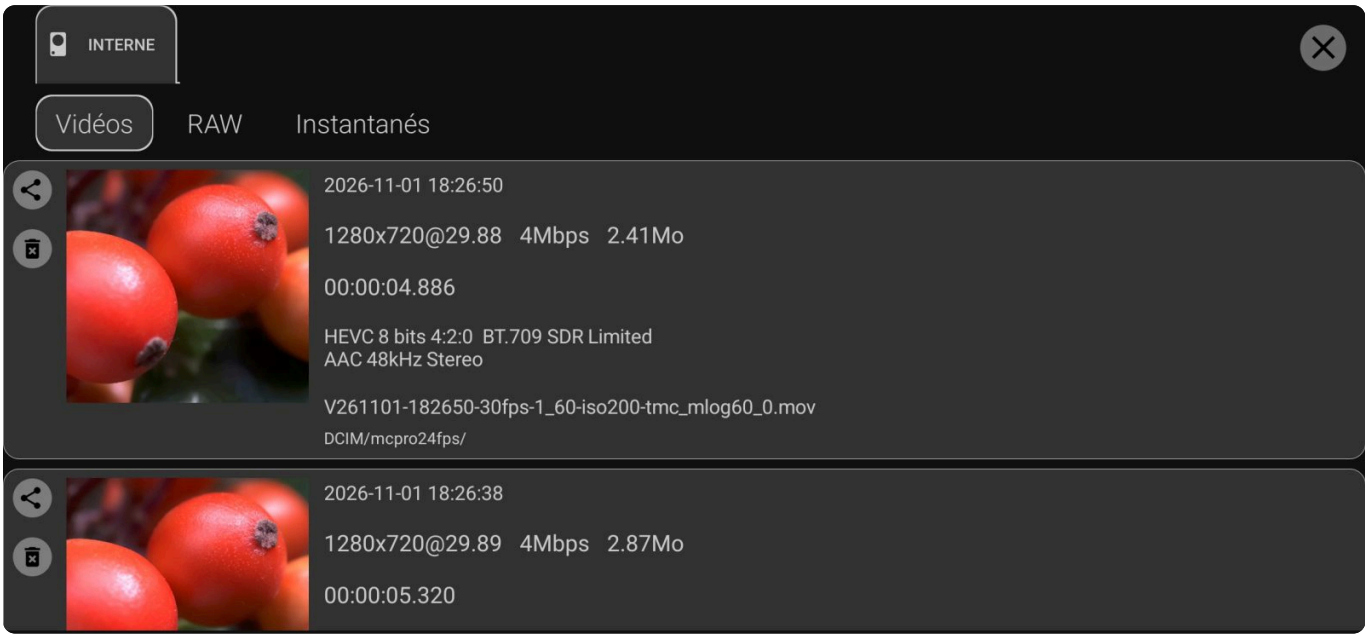
Langue

Système ou l'une des 15 langues, chacune affichée sous son propre nom. Le changement redémarre l'écran. Par défaut : **Système**.

Gestionnaire de médias

Dans l'app : 7 → 🗀

Le bouton dossier ouvre la liste de vos enregistrements. La caméra continue de tourner en dessous ; fermez la liste avec la croix en haut à droite ou le bouton Retour. La liste ne s'ouvre pas pendant l'enregistrement.



Stockage et type de fichier

Les onglets en haut correspondent aux stockages : **Interne**, une carte SD, une clé USB. L'onglet de l'emplacement d'enregistrement actuel s'ouvre en premier. Changer d'onglet ne modifie pas l'endroit où vont les nouveaux enregistrements.

Sous les onglets, choisissez ce qui est affiché : **Vidéos**, **RAW** (enregistrements RAW ZIP et .mcpro) ou **Instantanés**. Les fichiers les plus récents sont en haut.

Ce qu'indique chaque fichier

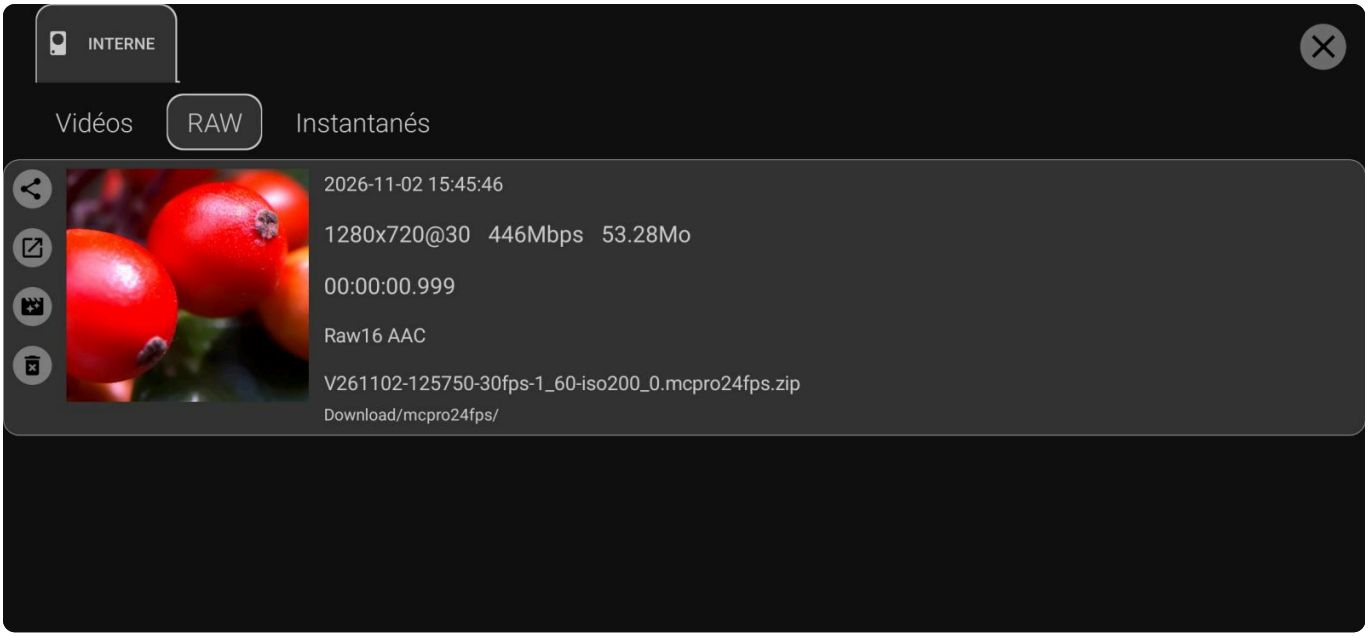
À côté de la miniature : la date et l'heure, la résolution et la fréquence d'images, le débit et la taille du fichier, la durée, et une ligne de détails techniques. Pour les vidéos, ces détails comprennent le codec, la profondeur de bits, le sous-échantillonnage de la chrominance,

les couleurs primaires, la fonction de transfert, la plage, le format des pixels, l'audio et le code temporel de départ. Pour le RAW : le type de RAW, la compression et le format du son ; en ralenti ou en accéléré, la fréquence d'images est indiquée sous la forme fréquence de prise de vue et fréquence de lecture.

Actions

- Touchez une vidéo ou un instantané pour l'ouvrir dans une autre application.
- Touchez un enregistrement RAW pour le lire dans le lecteur RAW intégré (à partir d'Android 9, sur les téléphones 64 bits). À côté se trouvent des boutons pour ouvrir le fichier dans une autre application et pour le convertir ; la conversion fait partie de RAW Bundle.
- Le bouton de partage envoie le fichier à une autre application.
- Le bouton de suppression efface le fichier définitivement, il n'y a pas de corbeille. Les fichiers de données gyroscopiques enregistrés à côté d'une vidéo sont supprimés avec elle.
- Un appui long sur un fichier permet d'en sélectionner plusieurs. Touchez d'autres fichiers pour les ajouter, puis supprimez-les ensemble ou, pour les enregistrements RAW, convertissez-les. La barre du bas affiche **Fichiers sélectionnés :** suivi du nombre.

> RAW Bundle
>
> La lecture des enregistrements RAW est gratuite. Leur conversion et les outils du lecteur (exposition, balance des blancs, LUT, correction de la distorsion, HDR, enregistrement d'une image en DNG) font partie de **RAW Bundle** (ce qu'il comprend).



Le gestionnaire de médias ne permet ni de renommer, ni de trier, ni de rechercher ; pour cela, ouvrez les fichiers dans une autre application du téléphone, comme Fichiers ou Mes fichiers.

Lecteur et convertisseur RAW

Lire les enregistrements RAW sur le téléphone et les convertir en vidéo ou en CinemaDNG.

Lecteur RAW

Dans l'app : 7 → 🗀 → *enregistrement RAW*

Le lecteur RAW lit les enregistrements RAW ZIP et .mcpro directement sur le téléphone, avec le son. Touchez un enregistrement RAW dans le gestionnaire de médias pour l'ouvrir. Le lecteur nécessite Android 9 ou plus récent et un téléphone 64 bits avec OpenGL ES 3.1. Sur les autres téléphones, l'appui ouvre l'enregistrement dans une autre application.

> RAW Bundle
>
> La lecture, la navigation, le son et le résumé de l'enregistrement sont gratuits. Les boutons d'image (**Profil de sortie**, **Exposition**, **Balance des blancs**, LUT, **Correction de la distorsion de l'objectif**), l'enregistrement d'une image en DNG et le convertisseur font partie de RAW Bundle. Sans l'achat, ces boutons affichent un cadenas et un appui ouvre la fenêtre d'achat.



L'écran

L'image occupe tout l'écran. En haut à gauche s'affichent le nom du fichier, la taille d'image, la cadence et le type de RAW. En haut à droite se trouvent **Convertir**, **Enregistrer l'image en DNG** et la croix de fermeture. Sur le côté (au-dessus de la barre de temps en portrait) se

trouve une colonne de boutons : d'abord les boutons d'image, puis **Son** et **Statistiques**. À droite, au milieu, se trouvent **Image précédente**, **Lire** et **Image suivante**. La barre de temps est en bas.

Pendant la lecture, les boutons s'estompent après 3 secondes sans contact et laissent une fine ligne de progression au bord inférieur. Touchez l'image pour les afficher ou les masquer. Ils restent à l'écran pendant la pause et tant qu'une molette est ouverte.

Les boutons qui ne servent pas sur cet écran ou pour cet enregistrement sont masqués : **Profil de sortie** sur un écran sans HDR, **Balance des blancs** quand le DNG ne contient pas de matrices de couleur, **Correction de la distorsion de l'objectif** quand l'enregistrement n'a pas de données de distorsion de l'objectif. Si les boutons ne tiennent pas sur une rangée, ils passent sur une deuxième.

En haut à droite

1 Convertir

Ouvre le panneau du convertisseur. Le lecteur reste en dessous, et tout ce que vous avez réglé avec les boutons d'image est repris dans la conversion.

2 Enregistrer l'image en DNG

Enregistre l'image affichée dans un fichier DNG séparé. Le fichier est tiré tel quel de l'enregistrement, sans l'exposition, la balance des blancs ni la LUT du lecteur : c'est l'image d'origine, destinée à un éditeur RAW. Une image d'un enregistrement RAW ZIP est enregistrée exactement telle qu'elle est stockée dans l'archive ; une image .mcpro est reconstruite en DNG. Une image endommagée n'est pas enregistrée.

Le fichier s'appelle `<nom de l'enregistrement>_<numéro d'image>.dng` et va dans le même dossier que les instantanés : `DCIM/<dossier de l'application>`, avec un sous-dossier daté si **Ajouter la date au chemin fichier** est activé dans les paramètres de stockage.

Boutons à gauche

Les boutons d'image (**Profil de sortie**, **Exposition**, **Balance des blancs**, LUT, **Correction de la distorsion de l'objectif**) agissent sur l'image. Le lecteur développe chaque image DNG à la volée, et ces boutons ne changent que ce que vous voyez à l'écran et ce qui part dans le

convertisseur. L'enregistrement lui-même n'est pas modifié. Un bouton activé devient orange. À côté se trouvent **Son** et **Statistiques**.

3 Profil de sortie

La façon dont l'image est envoyée à l'écran : Rec709, HLG ou HDR10. Chaque appui passe au profil suivant, et seuls les profils pris en charge par l'écran sont proposés. Sur un écran sans HDR, le bouton est absent et l'image est toujours en Rec709. Le bouton affiche le profil en cours.

14 Exposition

Ouvre une molette d'exposition au-dessus de la barre de temps : de −4 à +4 stops par pas de 0,01. Un double appui sur la molette revient à 0. Quand l'exposition n'est pas à 0, la valeur s'affiche sur le bouton.



15 Balance des blancs

Ouvre deux molettes : la température de couleur de 2000 à 15000 K par pas de 50 K et, en dessous, la teinte (vert–magenta) de −150 à +150. Elles partent de la balance des blancs avec laquelle le clip a été filmé. Un double appui sur l'une ou l'autre revient à « comme filmé ». La balance des blancs n'est pas mémorisée : chaque enregistrement s'ouvre avec la balance de sa prise de vue.

Une seule molette est ouverte à la fois au-dessus de la barre de temps : exposition, balance des blancs ou images. Le bouton Retour ferme la molette ouverte. Le lecteur retient quelle molette était ouverte et la rouvre la fois suivante.



6 LUT

Applique une LUT au format .cube. Le premier appui ouvre un sélecteur de fichier ; ensuite, un appui active ou désactive la LUT, et un appui long sur le bouton permet de choisir un autre fichier. Les fichiers de plus de 64 Mo ne sont pas lus. Si le fichier a été déplacé ou supprimé, le lecteur affiche l'image sans LUT.

7 Son

Active et désactive le son. Si l'enregistrement a été filmé en ralenti ou en accéléré sans que le son y soit adapté, le lecteur joue sans son et le signale.

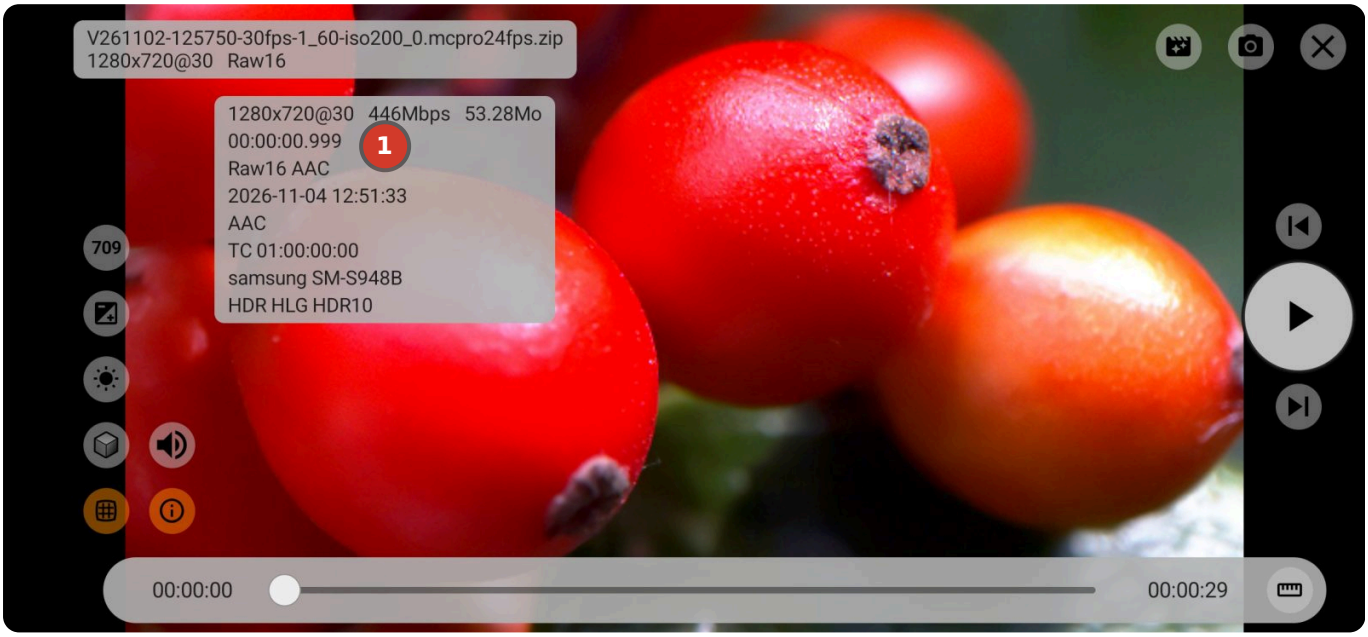
8 Correction de la distorsion de l'objectif

Corrige la distorsion de l'objectif à partir des données que la caméra a écrites dans le DNG. Activée par défaut.

Le profil, l'exposition, la LUT et la correction de la distorsion sont mémorisés et s'appliquent à la prochaine ouverture de n'importe quel enregistrement.

19 Statistiques

Ouvre un résumé de l'enregistrement, comme la fiche du gestionnaire de médias : taille d'image et cadence, débit et taille du fichier, durée, type de RAW et compression, son, code temporel de départ, nombre d'images perdues (s'il y en a), caméra, et formats HDR pris en charge par l'écran. Pour le fermer, touchez de nouveau le bouton ou l'image, ou appuyez sur Retour.



Boutons à droite

10 Image précédente

Recule d'une image. Le bouton n'apparaît que pendant la pause.

11 Lire

Lance et met en pause la lecture. À la fin de l'enregistrement, la lecture s'arrête sur la dernière image.

12 Image suivante

Avance d'une image. Le bouton n'apparaît que pendant la pause.

En bas

13 Barre de temps

Le temps écoulé à gauche, la durée à droite. Touchez le temps pour passer au code temporel de l'image et au numéro de l'image sur le total ; touchez de nouveau pour revenir au temps.

Faites glisser la barre ou touchez l'endroit où vous voulez aller. La lecture se met en pause pendant le glissement et reprend ensuite.

1 14 Navigation : barre ou molette d'images

Le bouton en forme de règle à côté de la barre de temps ouvre au-dessus d'elle une molette d'images : une graduation correspond à une image, les longues graduations numérotées aux secondes. Tournez la molette du doigt ; après un balayage rapide, elle continue sur sa lancée et s'arrête exactement sur une image. Tant que la molette est ouverte et la lecture en pause, le lecteur garde en mémoire des images de part et d'autre de l'image en cours, si bien que le défilement se fait sans latence. Le lecteur retient le mode de navigation choisi.



Convertisseur

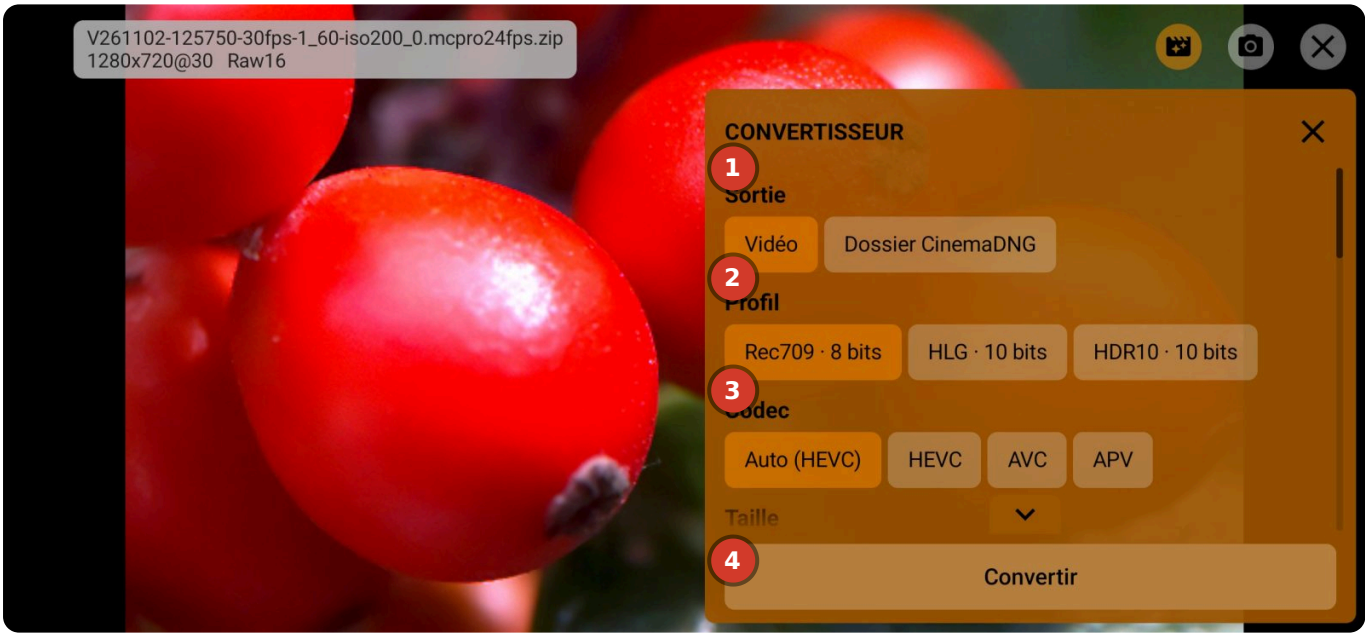
Dans l'app : 7 → → *enregistrement RAW* → Convertir

Le convertisseur transforme un enregistrement RAW ZIP ou .mcpro en vidéo classique ou en dossier d'images CinemaDNG, directement sur le téléphone. Il nécessite Android 9 ou plus récent et un téléphone 64 bits avec OpenGL ES 3.1.

> **RAW Bundle**
>
> Le convertisseur fait partie de RAW Bundle. Sans l'achat, le bouton du convertisseur affiche un cadenas et un appui ouvre la fenêtre d'achat.

Le panneau **Convertisseur** s'ouvre de trois façons :

- avec le bouton **Convertir** du lecteur RAW ;
- avec le bouton de conversion à côté d'un enregistrement RAW dans le gestionnaire de médias ;
- en sélectionnant plusieurs enregistrements dans le gestionnaire de médias (appui long), puis avec le même bouton en bas. Chaque enregistrement est converti séparément avec les mêmes réglages ; le panneau affiche les réglages du premier.



Chaque choix est mémorisé pour la fois suivante. Le bouton **Convertir** en bas du panneau place l'enregistrement dans la file d'attente ; la suite est décrite dans Progression de la conversion.

Ce que la vidéo reprend du lecteur

Quand le convertisseur est ouvert depuis le lecteur, la vidéo reprend l'exposition, la balance des blancs, la LUT et la correction de la distorsion exactement telles qu'elles sont à l'écran. Quand il est ouvert depuis le gestionnaire de médias, il utilise l'exposition, la LUT et la correction de la distorsion mémorisées en dernier par le lecteur, et la balance des blancs de la prise de vue.

Un dossier CinemaDNG ne reprend pas ces réglages : il contient les images d'origine.

1 Sortie

Vidéo ou **Dossier CinemaDNG**. Pour un dossier CinemaDNG, seule la ligne **Dossier** reste dans le panneau : les images DNG sont enregistrées telles quelles, avec le son dans un fichier WAV et les fichiers gyro à côté. Les images perdues sont remplacées par une répétition de l'image précédente, pour que la séquence n'ait pas de trous. Par défaut : **Vidéo**.

Les lignes suivantes ne concernent que la vidéo.

2 Profil

Rec709 · 8 bits, **HLG · 10 bits** ou **HDR10 · 10 bits**. Rec709 est une vidéo classique que tout écran peut afficher. HLG et HDR10 sont des vidéos à grande plage dynamique pour écrans HDR, écrites en 10 bits. Les fichiers HDR10 contiennent aussi des informations de luminosité mesurées sur les images.

HLG et HDR10 nécessitent un encodeur matériel 10 bits. Si le téléphone n'en a pas, la conversion s'arrête avec une erreur au lieu de produire discrètement du Rec709. Tant que vous n'avez jamais choisi de profil ici, le convertisseur utilise le profil d'écran du lecteur.

3 Codec

Auto, HEVC, AVC, AV1 ou APV. Seuls figurent les codecs pour lesquels le téléphone a un encodeur matériel adapté au profil et à la taille de cet enregistrement. AVC n'écrit que du Rec709. AV1 nécessite Android 10 ou plus récent, APV Android 16 ou plus récent ; APV écrit toujours en 10 bits 4:2:2, Rec709 compris.

Auto prend le premier disponible : pour Rec709 HEVC, AVC, AV1, APV ; pour HLG et HDR10 HEVC, AV1, APV. Le codec retenu est indiqué entre parenthèses. Pendant que l'application vérifie les encodeurs du téléphone, la ligne affiche **Vérification des encodeurs du téléphone…** et le bouton **Convertir** est indisponible. Par défaut : **Auto**.

Taille

Au choix : **d'origine**, 2160p ou 1080p. 2160p inscrit l'image dans 3840×2160 et 1080p dans 1920×1080, en conservant les proportions ; chaque option indique la taille obtenue. Le convertisseur n'agrandit pas : si l'enregistrement est plus petit que 3840×2160, l'option 2160p n'apparaît pas. Une option manque aussi quand l'encodeur n'accepte pas cette taille. Par défaut : **d'origine**.

Certains encodeurs n'acceptent qu'une largeur multiple de leur pas. L'image est alors recadrée au centre, et une note indiquant la taille obtenue apparaît sous la ligne.

Cadence

À titre d'information seulement : la vidéo garde toujours la cadence de l'enregistrement.

Timing des images

La façon dont les images sont placées dans le temps quand l'enregistrement contient des images perdues :

- **Comme filmé** : chaque image se trouve là où le capteur l'a prise. À l'endroit d'une image perdue, la précédente reste plus longtemps à l'écran, et le son reste synchronisé avec l'image.
- **Grille de cadence** : une cadence régulière, les images perdues étant remplacées par une répétition de la précédente. Sur les longs clips, le son peut légèrement se décaler.
- **Ignorer les pertes** : les images à la suite, sans répétitions ni trous. La vidéo raccourcit d'autant d'images perdues, et le son se décale de l'image d'autant.

La note sous la ligne indique ce que l'option choisie implique pour le son. Une image qui n'a pas pu être lue dans l'archive compte comme perdue. Par défaut : **Comme filmé**.

Débit binaire

Le débit de la vidéo : de 20 à 200 Mbit/s pour HEVC, AVC et AV1, de 100 à 600 Mbit/s pour APV. Les valeurs que l'encodeur du téléphone ne prend pas en charge sont masquées. La valeur est mémorisée séparément pour chaque codec. Par défaut : 50 Mbit/s, 200 Mbit/s pour APV.

Dématriçage

La façon dont la mosaïque du capteur devient une image en couleur :

- **MHC** : rapide et net, convient presque toujours.
- **AHD** : plus propre sur les détails fins et les contours colorés, plus lent.
- **AHD + réduction du bruit chromatique** : AHD avec réduction du bruit chromatique, le plus lent. Pour les images sombres et bruitées.
- **Bilinéaire** : le plus simple. Les détails fins sont plus doux, mais il laisse le moins de franges colorées sur les contours nets des couleurs saturées.

Par défaut : **MHC**.

Filtre de réduction

Affiché seulement quand la taille est inférieure à l'original. La façon dont l'image est réduite :

- **Plus doux** : fait la moyenne des pixels voisins. Une image plus douce, sans halos clairs ou sombres le long des contours.
- **Plus net** : un filtre de Catmull-Rom qui conserve davantage de détails fins.

Par défaut : **Plus doux**.

Conteneur

MOV ou MP4. Ils ne diffèrent que par le son : MOV peut le garder non compressé (PCM), MP4 utilise toujours l'AAC. Par défaut : MOV.

Son

Les options dépendent du son enregistré dans l'archive :

- son WAV ou PCM vers MOV : **Comme dans l'archive (PCM)**, AAC ou **Sans son**. Si le son est en 32 bits à virgule flottante, il y a aussi **PCM 16 bits**, que davantage de logiciels savent lire ;
- son WAV ou PCM vers MP4 : **AAC (pas de PCM en MP4)** ou **Sans son** ;
- son AAC : **Comme dans l'archive (AAC)** (copié sans réencodage) ou **Sans son**.

Si l'archive ne contient pas de son, la ligne affiche **Pas de son dans l'archive**. Dans les anciens enregistrements en ralenti ou en accéléré, le son n'était pas adapté à l'image ; ils sont donc convertis sans son. Par défaut : comme dans l'archive.

Débit AAC et Échantillonnage AAC

Affichés seulement quand le son WAV est encodé en AAC. Débit de 96 à 320 kbit/s, 192 kbit/s par défaut. Fréquence d'échantillonnage : la première option est celle de l'enregistrement (ou la plus proche en dessous que l'encodeur AAC prend en charge), suivie de fréquences plus basses.

Données gyro

Les données gyro pour la stabilisation dans Gyroflow, si l'enregistrement en contient (voir Stabiliser dans Gyroflow) :

- GPMF : une piste gyro dans la vidéo et, à côté, un fichier de profil d'objectif `.lensprofile.json` ;
- gcsv : données gyro et profil d'objectif dans des fichiers séparés à côté de la vidéo, sans piste ;
- Protobuf : données gyro et profil d'objectif dans une piste de la vidéo ;
- **Sans gyro** : pas de données gyro.

Sous Android 11 et versions ultérieures, les fichiers placés à côté de la vidéo vont dans `Download/<dossier de l'application>`, car Android n'autorise pas ce type de fichiers dans DCIM. Si l'enregistrement n'a pas de données gyro, la vidéo est écrite sans elles. Par défaut : GPMF.

Dossier

Par défaut, **Mon dossier** ou **Choisir un dossier…**. Par défaut, la vidéo va là où l'application enregistre ses vidéos : `DCIM/<dossier de l'application>` (avec un sous-dossier daté si **Ajouter la date au chemin fichier** est activé), sur le stockage choisi dans l'application. Le

dossier CinemaDNG par défaut est `Download/<dossier de l'application>/<nom de l'enregistrement>`.

Il n'y a qu'un seul dossier personnel pour la vidéo et le CinemaDNG ; un dossier CinemaDNG y est créé au nom de l'enregistrement. Si l'application n'a plus accès à votre dossier, le fichier va dans le dossier par défaut. La note sous la ligne indique précisément où le fichier sera enregistré.

La vidéo porte le nom de l'enregistrement, le profil et un numéro : `<nom de l'enregistrement>-rec709_1.mov`. Si un tel fichier existe déjà, le numéro augmente.

Progression de la conversion

Dans l'app : 7 → → *enregistrement RAW* → Convertir → Convertir

Après **Convertir**, la conversion se poursuit en arrière-plan : vous pouvez fermer le lecteur, revenir au gestionnaire de médias ou quitter l'application.

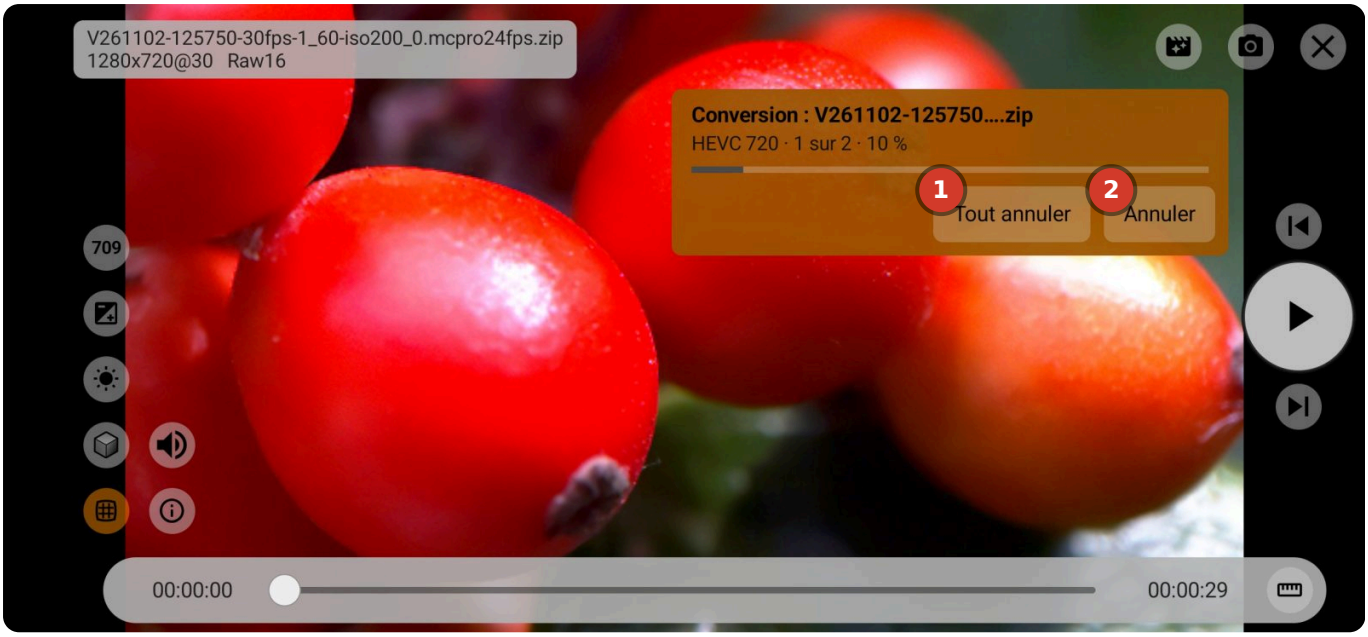
File d'attente

Un seul enregistrement est converti à la fois ; les autres attendent dans l'ordre où vous les avez ajoutés. Après **Convertir**, un court message indique si la conversion a démarré ou si l'enregistrement a rejoint la file d'attente, et à quelle place. Si le système ferme l'application, la file d'attente est perdue, et l'application supprime plus tard d'elle-même les fichiers inachevés.

Panneau et notification

Tant que le lecteur ou le gestionnaire de médias est ouvert, un panneau par-dessus l'écran affiche la progression : nom de l'enregistrement, pourcentage et place dans la file d'attente. À la fin, le panneau affiche « Terminé » avec un bouton **Ouvrir**, ou une erreur avec sa cause. Le nouveau fichier est mis en évidence dans le gestionnaire de médias.

Quand l'application est en arrière-plan, une notification affiche la même chose : la progression avec le pourcentage et des boutons d'annulation, puis le résultat avec **Ouvrir** et **Partager**. Un appui sur la notification ouvre le gestionnaire de médias. Sous Android 13 et versions ultérieures, l'application demande l'autorisation d'afficher des notifications avant la première conversion. Sans elle, la conversion a quand même lieu, mais aucune notification n'est affichée.



2 Annuler

Annule uniquement cet enregistrement. Le reste de la file d'attente continue.

1 Tout annuler

Annule cet enregistrement et toute la file d'attente. Une conversion annulée ne laisse aucun fichier.

La caméra pendant la conversion

Tant que la file d'attente contient des enregistrements, vous ne pouvez pas filmer. La caméra est fermée ; à la place de l'image s'affiche une fenêtre **Conversion en cours** avec la progression et un bouton **Tout annuler**, qui fonctionne comme sur le panneau. Une fois la file d'attente terminée, la caméra se rouvre d'elle-même. Si la conversion a démarré alors que la caméra était ouverte, le bas de l'écran affiche **Conversion en cours : enregistrement indisponible**.



1 Fichiers

Ouvre le gestionnaire de médias.

Avant le démarrage

Avant chaque enregistrement, le convertisseur estime s'il y a assez d'espace et si l'encodeur accepte sa taille. Sinon, la conversion ne démarre pas, et un panneau **Conversion non démarrée** en explique la raison :

- espace insuffisant : il indique l'espace nécessaire et l'espace libre. **Démarrer quand même** lance la conversion sans la vérification, car l'estimation prévoit une marge. Si l'espace vient réellement à manquer, le fichier est supprimé ;
- l'encodeur du téléphone n'accepte pas la taille de l'enregistrement : un bouton propose de faire la vidéo en 2160p.

Erreurs

Si une conversion échoue, le fichier inachevé et les fichiers placés à côté sont supprimés, pour qu'aucune vidéo tronquée ne reste dans le dossier. Le panneau ou la notification en donne la cause :

- **L'espace de stockage est épuisé pendant la conversion : le fichier a été supprimé** : libérez de l'espace et relancez ;
- **Ce téléphone n'a pas d'encodeur matériel 10 bits pour HLG et HDR10 : choisissez Rec709** ;

- **Aucun encodeur matériel adapté sur ce téléphone** : le téléphone n'a pas d'encodeur pour ce profil et cette taille, choisissez un autre codec ou une autre taille ;
- **Impossible de lire l'archive RAW** : l'archive est endommagée ou inaccessible ;
- **Impossible de créer le fichier de sortie** ou **Impossible d'écrire le fichier** : vérifiez le dossier de destination et le stockage ;
- **Mémoire insuffisante** : fermez d'autres applications ou choisissez une taille plus petite ;
- **Android a arrêté la conversion : le travail en arrière-plan est limité à 6 heures par jour** : sous Android 15 et versions ultérieures, le système limite le travail en arrière-plan à 6 heures par jour ;
- **Android n'a pas autorisé la conversion en arrière-plan** : le système n'a pas autorisé le démarrage du travail en arrière-plan. Vérifiez si l'activité en arrière-plan de l'application est restreinte dans les paramètres de la batterie ;
- **Le convertisseur est une fonction payante** : il vous faut RAW Bundle.

Comment faire

Articles pas à pas pour les tâches courantes.

Régler l'application avant le premier tournage

Quelques réglages déterminent le type de fichier que vous obtenez. Mieux vaut les passer en revue une fois sur un nouveau téléphone, puis pour chaque caméra que vous utilisez : la plupart sont enregistrés séparément pour chaque caméra.

1. Choisissez la caméra. Touchez le bouton de caméra parmi les boutons d'accès rapide et choisissez l'objectif avec lequel vous voulez filmer.
2. Réglez la résolution et la fréquence d'images. Ouvrez le menu vidéo, touchez **Résolution et FPS**, tournez les molettes et touchez **Appliquer**. Pour la plupart des tournages, 24, 25 ou 30 ips sont un bon point de départ ; voir le menu vidéo pour la signification des valeurs grisées et rouges.
3. Choisissez le codec et le débit binaire dans les paramètres du codec. À débit égal, HEVC donne une meilleure qualité qu'AVC, mais les ordinateurs de montage anciens le décodent plus lentement. 50 Mbit/s suffisent en 1080p ; en 4K, 100 à 200 Mbit/s laissent plus de marge pour l'étalonnage.
4. Choisissez où enregistrer : ouvrez les paramètres, puis Paramètres de stockage. Si vous enregistrez sur une carte SD formatée en FAT32, réglez **Diviser en parties (environ)** sur 3,7 Go.
5. Vérifiez le son : dans le menu audio, choisissez la **Source**. Si vous ajoutez le son plus tard depuis un enregistreur séparé, le micro de la caméra reste utile pour la synchronisation.
6. Dégagez l'écran. Dans Interface, masquez les groupes dont vous n'avez pas besoin, ou réglez-les pour qu'ils s'affichent par un balayage.
7. Faites un court enregistrement d'essai et relisez-le depuis le gestionnaire de médias. Regardez le compteur d'images perdues : s'il passe au rouge avec vos réglages, baissez le débit binaire ou la résolution.

Quand la configuration fonctionne, enregistrez-la comme préréglage pour y revenir en un seul appui.

Régler l'exposition manuelle selon la règle des 180°

En vidéo, le temps de pose détermine le flou de mouvement : on le fixe donc généralement en premier, puis on règle la luminosité avec l'ISO (et avec des filtres ND externes). Le choix courant est la règle des 180° : le temps de pose vaut la moitié de la durée d'une image, soit 1/48 à 24 ips et 1/60 à 30 ips. L'application utilise cette valeur par défaut.

1. Passez la colonne d'exposition en manuel : touchez le sélecteur de mode d'exposition en haut des **Commandes d'exposition**.
2. Vérifiez le temps de pose affiché. S'il ne vaut pas 1/(2 × fréquence d'images), ajustez-le avec les boutons − et +.
3. Maintenez le bouton « A » un instant, puis relâchez-le. L'application reprend l'exposition que la caméra aurait choisie et la convertit en réglages manuels, sans toucher au temps de pose.
4. Affinez avec la molette ISO. Activez **Zebra** pour voir où les hautes lumières sont écrêtées, ou **Fausses couleurs** pour juger l'ensemble de l'image. Les deux exigent que le viseur passe par le GPU.
5. Si l'image reste trop claire même à l'ISO le plus bas, utilisez un filtre ND plutôt qu'un temps de pose plus court : un temps de pose court rend le mouvement saccadé.

Si la valeur ISO est en surbrillance, la caméra a dépassé le gain analogique du capteur et ajoute un gain numérique. Le bruit augmente alors vite ; si vous le pouvez, ajoutez plutôt de la lumière.

Sous un éclairage alimenté par le secteur, consultez aussi comment supprimer le scintillement.

Filmer en log avec une LUT du viseur

Une courbe log conserve davantage de hautes lumières et d'ombres pour l'étalonnage, mais l'image paraît plate à l'écran. Une LUT du viseur l'affiche avec un contraste normal pendant la prise de vue, sans modifier l'enregistrement.

1. Si le téléphone le permet, choisissez 10 bits dans les paramètres du codec : en 8 bits, le log fait facilement apparaître des bandes dans les ciels et les dégradés.
2. Ouvrez le menu de la balance des blancs et allez dans l'onglet Courbe. Choisissez une courbe : Si l'application signale une courbe agressive, lisez les conseils de la fenêtre : sur beaucoup de téléphones, mieux vaut utiliser la balance des blancs manuelle avec ce type de courbe.

    - mLog 60%, 80% ou 100% pour le log propre à l'application, avec des curseurs réglables ;
    - la version d'un log de caméra connu (mS-Log3, mLog-C, mV-Log et d'autres) si vous voulez appliquer la conversion correspondante dans votre logiciel de montage.
3. Dans la balance des blancs manuelle, choisissez le gamut qui correspond à votre conversion, par exemple S-Gamut3.Cine pour mS-Log3.
4. Dans Paramètres du viseur, réglez **LUT du viseur**, en général sur Rec.709. Un bouton LUT apparaît sur l'écran de prise de vue : touchez-le pour comparer avec l'image log. Pour les vues sur demi-image, faites un appui long sur l'étiquette LUT parmi les indicateurs, puis touchez le bouton.
5. Exposez d'après le zebra ou les fausses couleurs, et non d'après l'aspect de l'image avec la LUT. Les deux travaillent sur le signal log.
6. Pour le montage, enregistrez la LUT dans un fichier `.cube` avec le bouton de téléchargement placé à côté de **LUT du viseur**, ou activez **Intégrer LUT** dans les paramètres de métadonnées pour l'intégrer à chaque clip.

> mcpro24fps Demo
>
> Dans la version démo, la LUT ne peut pas être enregistrée en fichier `.cube`.

Laissez **OETF et couleurs primaires** sur **Auto-correction** : le fichier indique alors aux logiciels de montage quelle courbe a été utilisée, et les images en log ne s'affichent pas avec un gamma erroné.

Supprimer le scintillement des éclairages

Beaucoup de lampes branchées sur le secteur pulsent à deux fois la fréquence du réseau : 100 fois par seconde dans les pays en 50 Hz (Europe, majeure partie de l'Asie et de l'Afrique), 120 fois dans les pays en 60 Hz (Amériques, une partie du Japon). Si le temps de pose ne contient pas un nombre entier de ces pulsations, l'image scintille ou des bandes sombres défilent dans le cadre.

Exposition manuelle

1. Touchez le bouton situé à côté du temps de pose dans la colonne d'exposition manuelle jusqu'à ce qu'il affiche la base de votre réseau : 25, 50 ou 100 pour le 50 Hz, 30, 60 ou 120 pour le 60 Hz.

2. Les crans du temps de pose suivent désormais le secteur et non plus la fréquence d'images. À 24 ips avec la base 50 Hz : 1/25, 1/37, 1/50, 1/75, 1/100. Choisissez 1/50 (ou 1/100) pour le résultat le plus propre.

À 25 et 50 ips dans les pays en 50 Hz, et à 30 et 60 ips dans les pays en 60 Hz, les temps de pose habituels sont déjà adaptés au secteur : il n'y a rien à changer.

Exposition automatique

Réglez **Anti-scintillement (AE)** dans la colonne d'exposition automatique sur ⋮ **50 Hz** ou ⋮ **60 Hz**, ou sur automatique si la caméra le permet.

Si certains éclairages scintillent encore, il s'agit probablement de LED ou de tubes fluorescents dont l'alimentation électronique a sa propre fréquence. Essayez d'autres temps de pose en regardant l'écran, ou changez d'éclairage.

Faire des mouvements de mise au point et de zoom fluides

Un mouvement programmé déplace la mise au point (ou le zoom) entre deux points définis, à vitesse régulière : c'est difficile à faire à la main sur un écran tactile.

1. Touchez M dans les **Commandes de mise au point et zoom** pour passer en mise au point manuelle. Les boutons de limite et ⏩ apparaissent.
2. Faites la mise au point sur le premier sujet avec la molette. Faites un appui long sur le bouton de limite supérieure ou inférieure pour enregistrer ce point ; l'application affiche « **Limite supérieure définie** » (ou le message de la limite inférieure).
3. Faites la mise au point sur le second sujet et faites un appui long sur l'autre bouton de limite.
4. Touchez la roue dentée entre les boutons de limite et réglez **Durée** : le temps que prend tout le mouvement. Commencez par 2 à 4 secondes. **Courbure** modifie la répartition de la vitesse le long du trajet ; laissez d'abord la valeur par défaut.
5. Lancez l'enregistrement et touchez le bouton de limite du point à atteindre. La mise au point s'y déplace en douceur ; le bouton affiche ⏹, touchez-le à nouveau pour arrêter avant la fin. Pour revenir, touchez l'autre bouton de limite.

Activez le focus peaking dans Paramètres du viseur pour bien voir les deux points pendant que vous les définissez.

 lance la mise au point et le zoom ensemble : la mise au point part vers celle de ses limites qui est la plus éloignée de sa position actuelle, et le zoom fait de même. Sans limites de zoom, le zoom va jusqu'au bout de sa plage. Utilisez  quand vous voulez que les deux bougent, par exemple pour un lent zoom avant accompagné d'un changement de mise au point.

Un mouvement de zoom seul fonctionne comme un mouvement de mise au point, avec les boutons de limite du zoom en mode zoom.

Pour déplacer la mise au point sans toucher l'écran, réglez **Touches de volume** sur **Commande de mise au point** dans Contrôle : la mise au point avance vers la limite supérieure tant que vous maintenez la touche volume + et vers la limite inférieure tant que vous maintenez la touche volume −. Sur la touche appareil photo ou sur une télécommande, le même choix fonctionne comme un interrupteur : le premier appui lance le mouvement, le second l'arrête. Le choix « **Marche/arrêt prog. mise au point+zoom** » (démarrer ou arrêter le mouvement programmé de mise au point et de zoom) fait la même chose que .

Filmer au ralenti

Il existe deux façons d'obtenir un ralenti : enregistrer à une fréquence d'images élevée et ralentir le clip au montage, ou laisser l'application écrire le fichier avec une fréquence de lecture plus basse, pour qu'il soit lu au ralenti partout.

1. Ouvrez le menu vidéo, touchez **Résolution et FPS** et choisissez une fréquence d'images élevée, par exemple 120 ips, ainsi qu'une résolution que le téléphone accepte à cette fréquence. Touchez **Appliquer**.
2. Si vous voulez que le fichier lui-même soit lu au ralenti, réglez **Fréquence d'images cible** sur la fréquence d'images de votre projet, par exemple 24. Une étiquette « 24ips » apparaît sur l'écran de prise de vue. Laissez ce réglage sur **Désac.** (désactivé) si vous préférez ralentir le clip au montage.
3. Éclairez bien la scène : à 120 ips, le temps de pose le plus long est 1/120, et au-delà de 60 ips beaucoup de téléphones passent en exposition automatique.
4. Enregistrez. Avec le ralenti activé, le son est ralenti en même temps que l'image.

Quelques points à connaître :

- Au-delà de 60 ips, la caméra fonctionne en mode haute vitesse, où les réglages manuels, le GPU et certains codecs sont souvent indisponibles. Le sélecteur grise ce qui ne fonctionne pas.
- À partir de 120 ips, le bouton des temps de pose adaptés au secteur n'a aucun effet. Sous un éclairage secteur, consultez comment supprimer le scintillement avant de choisir la fréquence d'images.
- Surveillez l'indicateur Fréquence d'images réelle : en faible lumière, certains téléphones fournissent moins d'images que demandé.

L'accéléré fonctionne de la même façon : filmez à une fréquence d'images basse (par exemple 6 ips) et réglez **Fréquence d'images cible** sur une valeur plus haute.

Enregistrer en RAW

L'enregistrement RAW sauvegarde les données du capteur sous forme d'images DNG, avant la réduction de bruit, la netteté et le traitement des couleurs du téléphone. Vous disposez ainsi de la plus grande latitude pour l'étalonnage, au prix de fichiers très volumineux. Il n'est disponible que sur les caméras qui fournissent le RAW.

> RAW Bundle
>
> Enregistrer le RAW en ZIP d'images DNG et le lire est gratuit. L'enregistrement en **.mcpro**, les outils du lecteur RAW (exposition, balance des blancs, LUT, correction de la distorsion, HDR, enregistrement d'une image en DNG) et la conversion des enregistrements sur le téléphone nécessitent **RAW Bundle**, un achat unique et séparé. Après connexion à votre compte, vous pouvez l'essayer gratuitement pendant 7 jours. Il s'achète depuis n'importe quel bouton à cadenas ou dans les réglages, avec RAW Bundle. La liste complète est en bas de cette page.

> mcpro24fps Demo
>
> La version démo n'enregistre pas en RAW : avec RAW sélectionné, le bouton d'enregistrement ouvre la fenêtre qui propose la version complète. **RAW Bundle** n'existe pas dans la démo.

1. Dans les paramètres du codec, réglez **Codec** sur **RAW**. L'application adapte la résolution et la fréquence d'images à ce que permet le RAW, puis rouvre la caméra.
2. Choisissez le **Conteneur** :
    - **ZIP** : un ZIP d'images DNG que la plupart des outils RAW savent décompresser ;

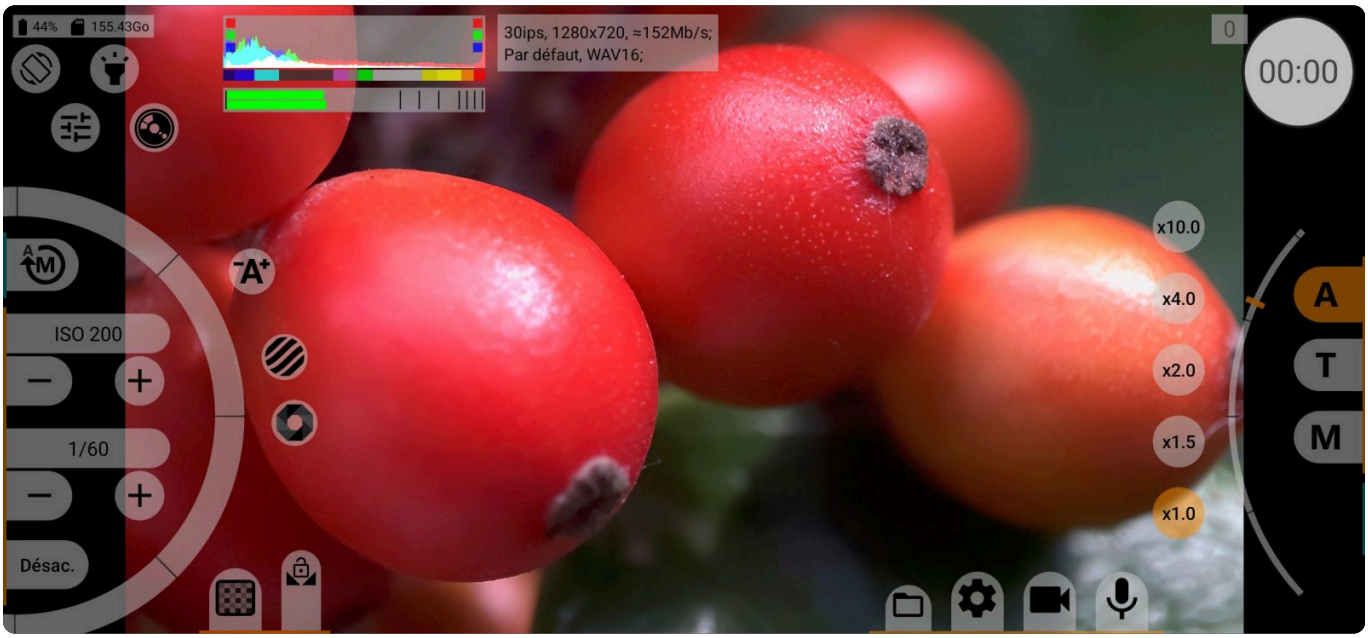
    - **.mcpro** : le format propre à l'application, plusieurs fois plus compact (Android 10+, téléphones 64 bits, inclus dans **RAW Bundle**).
3. En ZIP, un **Type de RAW** plus bas (par exemple Raw12 ou Raw10) réduit la taille des fichiers. La **Compression** la réduit aussi, mais sollicite le processeur ; essayez les deux sur votre téléphone. En .mcpro, SQ est visuellement sans perte et constitue un bon point de départ.
4. Vérifiez l'espace libre. Le RAW ne démarre pas avec moins de 500 Mo disponibles, et une minute de RAW 4K en ZIP peut occuper plusieurs gigaoctets. Une mémoire interne rapide convient mieux que la plupart des cartes SD.
5. Enregistrez un clip de test et surveillez le compteur d'images perdues. S'il passe au rouge, baissez la fréquence d'images, la résolution ou la profondeur de bits, ou augmentez la **Taille du tampon (images)**.



Les enregistrements RAW sont sauvegardés dans `Download/mcpro24fps/`. Dans le gestionnaire de médias, un appui lit l'enregistrement dans le lecteur RAW intégré (Android 9 et versions ultérieures, téléphones 64 bits). Le bouton de conversion le transforme en d'autres formats directement sur le téléphone ; la conversion est incluse dans **RAW Bundle**.



En RAW, la courbe de la caméra, le menu GPU, les paramètres de métadonnées vidéo et le mode zoom ne sont pas disponibles. La balance des blancs ne modifie pas les pixels : elle est inscrite dans le DNG, et vous réglez la balance définitive au développement.



Ce qui est inclus dans l'application et ce qui fait partie de RAW Bundle

L'application elle-même enregistre le RAW en ZIP d'images DNG, et son lecteur RAW lit ces enregistrements : lecture et pause, image par image, la barre de temps, le son et les informations de l'enregistrement. Tout cela reste gratuit.

RAW Bundle est un achat unique, séparé. Il ajoute :

- l'enregistrement en **.mcpro** ;
- dans le lecteur RAW : l'exposition, la balance des blancs, votre propre LUT, la correction de la distorsion de l'objectif, l'affichage HDR (HLG ou HDR10, sur un écran HDR) et l'enregistrement d'une image en DNG ;
- la conversion d'un enregistrement RAW sur le téléphone en vidéo (HEVC, AVC, AV1 ou APV en MP4 ou MOV) ou en dossier CinemaDNG.

Sans **RAW Bundle**, ces boutons affichent un cadenas et un appui ouvre l'achat. Après connexion à votre compte, vous pouvez tout essayer gratuitement pendant 7 jours. **RAW Bundle** n'est proposé que sur les téléphones capables de le faire tourner : Android 10 ou plus récent, processeur 64 bits, OpenGL ES 3.1 et au moins une caméra avec RAW. Sur les autres téléphones, ni cadenas ni achat n'apparaissent.





Enregistrer un bon son

1. Branchez le microphone. Un micro USB ou filaire remplace l'un des micros du téléphone ; c'est Android qui décide lequel.
2. Dans le menu audio, choisissez la **Source**. **Non traité** donne le signal le plus propre si le téléphone le prend en charge ; sinon, **Caméscope** est un choix sûr. Pour un casque Bluetooth, choisissez **Bluetooth** ; une étiquette Bluetooth apparaît alors parmi les indicateurs.
3. Choisissez le format dans **Débit binaire** : AAC à 192 kbit/s ou plus pour le travail courant, PCM pour un montage sans perte, ou WAV pour obtenir le son dans un fichier séparé.
4. Surveillez l'**Indicateur de niveau audio** en haut de l'écran pendant que le sujet parle. Les crêtes doivent rester dans la zone jaune et ne toucher le rouge qu'occasionnellement. Si le son est trop faible, augmentez le **Niveau** ; laissez-le sur **Bypass** si le niveau convient, car le gain numérique augmente aussi le bruit.
5. Pour écouter pendant l'enregistrement, branchez un casque et réglez le **Volume d'écoute**. Le son ne sort jamais par le haut-parleur du téléphone.

Si le téléphone est monté à l'envers, permutez les canaux dans le menu audio pour que la gauche reste à gauche.

Avec le ralenti, le son est ralenti en même temps que l'image. Lorsqu'une caméra USB externe est branchée, l'application enregistre sans le son.

Utiliser un moniteur ou un enregistreur externe

Un moniteur ou un enregistreur se branche via un adaptateur USB-C vers HDMI, sur les téléphones qui sortent la vidéo par l'USB-C. L'application propose deux réglages HDMI distincts, selon ce dont vous avez besoin sur l'écran externe.

Un viseur plus grand

Utilisez-le pour cadrer et faire la mise au point sur un moniteur pendant que le téléphone enregistre.

1. Branchez le moniteur.
2. Dans Paramètres du viseur, réglez **Sortie HDMI** sur **Activé**.
3. Le moniteur affiche l'image du viseur avec vos outils : LUT, zebra, fausses couleurs, focus peaking, lignes de cadre et grille. Le téléphone enregistre normalement.

Un signal propre pour un enregistreur

Utilisez-le lorsqu'un enregistreur externe enregistre l'image.

1. Branchez l'enregistreur.
2. Dans le menu vidéo, réglez **Sortie HDMI** sur **Activé**. Si aucun écran n'est détecté, l'application affiche « **Connexion HDMI introuvable** ».
3. L'enregistreur reçoit le flux vidéo propre, sans aucune incrustation. Le téléphone lui-même n'enregistre pas dans ce mode : un appui sur le bouton d'enregistrement affiche « **L'enregistrement via HDMI est activé** ».

Sans enregistrement par le GPU, l'écran externe ne reçoit l'image que dans les résolutions et fréquences d'images qu'il accepte. Tant que le réglage du menu vidéo est activé, celui du viseur reste sans effet.

Stabiliser dans Gyroflow

Gyroflow est un logiciel gratuit pour ordinateur qui stabilise les images à partir des mesures du gyroscope du téléphone enregistrées pendant la prise. Le résultat est généralement plus fluide que la stabilisation du téléphone, et vous choisissez après coup l'ampleur du recadrage.

1. Dans les paramètres matériels, réglez **Stabilisation** sur **Désac.** (désactivé). La stabilisation du téléphone déplace l'image d'une manière que les données gyroscopiques ne montrent pas, et Gyroflow corrige alors un mouvement qui n'est pas le bon.
2. Dans les paramètres de métadonnées, réglez **Données gyroscopiques** :
    - **GPMF** : la piste gyroscopique est placée dans le clip, et un profil d'objectif est enregistré à côté. S'ouvre dans la version stable de Gyroflow ;
    - gcsv : les données vont dans un fichier `.gcsv` séparé à côté du clip, avec le profil d'objectif ;
    - **Protobuf** : tout est dans le clip, mais au moment de la rédaction, seules les versions nightly de Gyroflow savent le lire.
3. Pour le RAW, utilisez plutôt **Données gyroscopiques** dans les paramètres du codec.
4. Filmez. Évitez un temps de pose trop long : la stabilisation ne peut pas supprimer le flou de mouvement à l'intérieur d'une image ; à 24 ips, 1/100 ou plus court donne des images plus nettes pour les plans tournés en marchant, caméra à la main.

5. Copiez le clip avec le fichier `.lensprofile.json` (et le `.gcsv`, si vous l'utilisez) sur l'ordinateur et ouvrez le clip dans Gyroflow. Il trouve les fichiers placés à côté.

Si le GPMF ne peut contenir qu'une durée limitée au débit actuel, le réglage affiche cette limite, par exemple « max. 40 min ».

Filmer avec un objectif anamorphique

Un adaptateur anamorphique comprime horizontalement une image large pour la faire tenir dans le cadre. L'image doit ensuite être étirée (désanamorphosée) pour retrouver ses proportions. L'application peut le faire seulement à l'écran, marquer le fichier pour que les logiciels de montage l'étirent, ou étirer l'enregistrement lui-même.

1. Dans Paramètres du viseur, réglez **Désanamorphoser le viseur** sur le facteur de votre objectif, par exemple 1.33x. Le viseur montre alors les vraies proportions ; l'enregistrement n'est pas modifié.
2. Réglez **Lignes de cadre** sur le format pour lequel vous cadrez, par exemple 2.39:1.
3. Choisissez ce que devient le fichier :
    - laissez l'enregistrement comprimé et réglez **Format des pixels** sur **Comme dans le viseur** dans les paramètres de métadonnées. Les logiciels de montage qui lisent le format des pixels affichent le clip étiré, et vous gardez chaque pixel enregistré ;
    - ou enregistrez en passant par le GPU et réglez **Désanamorphoser la vidéo** dans les paramètres GPU. Le fichier est réellement étiré et se lit correctement partout. Une image 1920×1080 à 1.33x devient 2552×1080.
4. Faites un clip d'essai et vérifiez-le dans votre logiciel de montage.

Une grande image étirée peut dépasser ce que l'encodeur du téléphone sait enregistrer ; si l'enregistrement échoue, baissez la résolution ou utilisez la première option.

Passer d'une configuration à l'autre avec les préréglages

Si vous filmez différents types de scènes, par exemple des interviews à 25 ips en log et des plans de coupe à 50 ips, un préréglage rappelle toute une configuration en un seul appui.

1. Réglez tout pour la première scène : caméra, résolution et fréquence d'images, codec, débit binaire, courbe et LUT, balance des blancs, son.

2. Ouvrez **Préréglages du module de caméra** parmi les boutons d'accès rapide et touchez +. Donnez au préréglage un nom court que vous reconnaîtrez, par exemple « Interview log 25 ».
3. Réglez la scène suivante et enregistrez-la comme un autre préréglage.
4. Pour changer de configuration, ouvrez la liste et touchez une carte. Après confirmation, l'application redémarre l'écran avec les réglages du préréglage et passe à sa caméra.

L'ISO, le temps de pose, la mise au point et la correction EV ne font pas partie d'un préréglage : ils dépendent de la lumière du moment. Pour modifier un préréglage, appliquez-le, ajustez les réglages et utilisez le bouton d'écrasement de la carte.

N'oubliez pas que la plupart des réglages sont déjà enregistrés séparément pour chaque caméra. Si vos deux configurations ne diffèrent que par l'objectif, changer de caméra peut suffire.

Pour transférer tous les réglages et préréglages sur un autre téléphone ou en garder une sauvegarde, utilisez les boutons d'enregistrement et de chargement sous Paramètres globaux.

Icônes

Toutes les icônes de l'écran de prise de vue. Le lien mène à la description du bouton.


Orientation: turns with the phone


Orientation fixed: landscape


Orientation fixed: portrait


Orientation fixed: reverse landscape


Orientation fixed: reverse portrait


Flashlight on/off


Presets: save and apply camera setups


Camera choice


Bluetooth remote (not shown in this version)


Battery level


Free space on the selected storage


Sound comes from a Bluetooth microphone


This format needs a purchase


Take a snapshot


Manual exposure on: tap for automatic


Automatic exposure on: tap for manual


Lower ISO by one step



Raise ISO by one step



Shorter shutter: darker frame



Longer shutter: brighter frame



Hold to set exposure automatically once



Zebra: marks over- and underexposed areas



False Color: colours the frame by brightness



Viewfinder LUT on the whole frame



Viewfinder LUT on the left half



Viewfinder LUT on the right half



Exposure compensation value



Darker: lower exposure compensation



Brighter: raise exposure compensation



Automatic exposure follows the scene



Automatic exposure is locked



Continuous autofocus



Tap to focus: tap the frame to focus there



Manual focus



Manual focus to your own infinity point



Zoom mode, limit: up to video size



Zoom mode, limit ×1.5



Zoom mode, limit ×2.0



Zoom mode, limit: camera maximum



Start a programmed focus and zoom pull



Programmed pull is running: tap to stop



Focus to the top limit; long-press sets it



Focus pull settings



Focus to the bottom limit; long-press sets it



Focus is moving to a limit: tap to stop



Zoom to the top limit; long-press sets it



Zoom pull settings



Zoom to the bottom limit; long-press sets it



Zoom is moving to a limit: tap to stop



White balance menu



Automatic white balance follows the scene



Automatic white balance is locked



Hold to set white balance automatically once



A saved white balance preset is selected



GPU processing menu



Hold to set white balance automatically once



Save the balance as a preset



Back to the saved preset values



Delete the preset



White balance panel



Colour gamut panel



Colour matrix panel



Fixes highlight artefacts with steep curves



Marks skin tones (wide selection)



Marks skin tones



Marks neutral, unsaturated areas



Settings buttons folded: tap to show



Media manager: your recordings and snapshots



App settings



Video menu



Audio menu

Index

Boutons, éléments de menu, réglages et sujets du guide par ordre alphabétique.

A B C D E F G H I L M N O P Q R S T U V Z

A

À propos de ce guide

Actions — Gestionnaire de médias

Adaptateur DOF — Paramètres matériels

Afficher les informations — Interface

Ajouter la date au chemin fichier — Paramètres de stockage

Annuler — Progression de la conversion

Anti-scintillement (AE) — Exposition automatique, Paramètres matériels

Arrêter l'enregistrement par — Contrôle

Assistance auto — Exposition manuelle

Audio — Boutons de paramètres

Autofocus continu — Mise au point

Autoriser les instantanés — Menu vidéo

Autres paramètres

Avant le démarrage — Progression de la conversion

Avertissements — Indicateurs et zone d'informations

B

Baisser et augmenter l'ISO — Exposition manuelle

Balance des blancs — Balance des blancs et couleur, Lecteur RAW

Balance des blancs automatique ponctuelle — Balance des blancs et couleur

Balance des blancs et couleur

Balance des blancs manuelle — Balance des blancs et couleur

Barre de navigation — Interface

Barre de temps — Lecteur RAW

Batterie — Indicateurs et zone d'informations

Bouton d'enregistrement — Bouton d'enregistrement, Interface

Boutons à droite — Lecteur RAW

Boutons à gauche — Lecteur RAW

Boutons d'accès rapide — Boutons d'accès rapide, Interface

Boutons de facteur de zoom — Zoom, Interface

Boutons de paramètres

Boutons de paramètres et gestionnaire de médias — Interface

Boutons de zoom — Contrôle

Boutons repliés — Boutons de paramètres

C

Cadence — Convertisseur

Caméras — Boutons d'accès rapide

Ce qu'indique chaque fichier — Gestionnaire de médias

Ce que la vidéo reprend du lecteur — Convertisseur

Ce qui est inclus dans l'application et ce qui fait partie de RAW Bundle — Enregistrer en RAW

Code temporel — Paramètres de métadonnées

Codec — Convertisseur, Paramètres du codec et du conteneur

Commandes d'exposition — Commandes d'exposition, Interface

Commandes d'image — Interface

Commandes de mise au point et zoom — Commandes de mise au point et zoom, Interface

Compression — Paramètres du codec et du conteneur

Conteneur — Convertisseur, Paramètres du codec et du conteneur

Conteneur (RAW) — Paramètres du codec et du conteneur

Contrôle

Contrôle des tons neutres — Balance des blancs et couleur

Contrôle du teint — Balance des blancs et couleur

Contrôle du teint, large — Balance des blancs et couleur

Convertir — Lecteur RAW

Convertisseur

Correction de distorsion — Paramètres matériels

Correction de distorsion (RAW) — Paramètres matériels

Correction de la distorsion de l'objectif — Lecteur RAW

Correction des aberrations — Paramètres matériels

Correction des hautes lumières — Balance des blancs et couleur

Correction des pixels chauds — Paramètres matériels

Correction du vignettage — Paramètres matériels

Correction du vignettage (RAW) — Paramètres matériels

Correction EV — Exposition automatique

Courbe de la caméra

Courbe GPU — Menu de traitement GPU

Courbes — Courbe de la caméra

Courbure — Mise au point

Curseurs — Courbe de la caméra

D

Débit AAC et Échantillonnage AAC — Convertisseur

Débit binaire — Convertisseur, Paramètres du codec et du conteneur, Menu audio

Demander le verrouillage du niveau de noir — Paramètres matériels

Dématriçage — Convertisseur

Désactivé en enregistrement — Paramètres du viseur

Désanamorphoser la vidéo — Paramètres GPU

Désanamorphoser le viseur — Paramètres du viseur

Diviser en parties (environ) — Paramètres de stockage

Données gyro — Convertisseur

Données gyroscopiques — Paramètres du codec et du conteneur, Paramètres de métadonnées

Dossier — Convertisseur

Durée — Mise au point

Durée d'enregistrement — Bouton d'enregistrement

E

Éléments de l'écran — Interface

En bas — Lecteur RAW

En haut à droite — Lecteur RAW

Enreg. avec chevauchement — Paramètres de stockage

Enregistrer en RAW

Enregistrer l'image en DNG — Lecteur RAW

Enregistrer un bon son

Erreurs — Progression de la conversion

Espace libre — Indicateurs et zone d'informations

EV de scène — Indicateurs et zone d'informations, Paramètres du viseur

Expo-peaking — Paramètres du viseur

Exposition — Lecteur RAW

Exposition automatique — Exposition automatique, Supprimer le scintillement des éclairages

Exposition manuelle — Exposition manuelle, Supprimer le scintillement des éclairages

F

Faire des mouvements de mise au point et de zoom fluides

Fausses couleurs — Exposition manuelle, Exposition automatique

Fermeture auto si inactif — Autres paramètres

Fichiers — Progression de la conversion

File d'attente — Progression de la conversion

Filmer au ralenti

Filmer avec un objectif anamorphique

Filmer en log avec une LUT du viseur

Filtre de déblocage — Paramètres du codec et du conteneur

Filtre de réduction — Convertisseur

Focus peaking — Paramètres du viseur

Force de focus peaking — Paramètres du viseur

Format des pixels — Paramètres de métadonnées

Fréquence d'images cible — Menu vidéo

Fréquence d'images réelle — Indicateurs et zone d'informations, Paramètres du viseur

G

Gamut — Balance des blancs et couleur

Géolocalisation — Paramètres de métadonnées

Gestionnaire de médias — Boutons de paramètres, Gestionnaire de médias

Grille — Paramètres du viseur

H

Hack du débit — Paramètres du codec et du conteneur

HDR — Paramètres matériels

Histogramme — Indicateurs et zone d'informations, Paramètres du viseur

I

Image — Menu de traitement GPU

Image précédente — Lecteur RAW

Image suivante — Lecteur RAW

Images perdues — Bouton d'enregistrement, Paramètres du codec et du conteneur

Indicateur de niveau audio — Indicateurs et zone d'informations, Paramètres du viseur

Indicateurs et zone d'info — Interface

Indicateurs et zone d'informations

Instantané — Bouton d'enregistrement

Intégrer LUT — Paramètres de métadonnées

Interface

ISO — Exposition manuelle

ISO et temps de pose — Exposition automatique

L

L'écran — Lecteur RAW

La caméra pendant la conversion — Progression de la conversion

La molette — Mise au point, Zoom

Lampe torche — Boutons d'accès rapide

Langue — Autres paramètres

Lecteur RAW

Lignes de cadre — Paramètres du viseur

Limite basse — Paramètres du viseur

Limite de fréquence d'images — Paramètres du viseur

Limite de résolution en aperçu — Paramètres du viseur

Limite de résolution en enregistrement — Paramètres du viseur

Limite haute — Paramètres du viseur

Limite inférieure de mise au point — Mise au point

Limite inférieure du zoom — Zoom

Limite supérieure de mise au point — Mise au point

Limite supérieure du zoom — Zoom

Limites et mouvements programmés — Mise au point

Lire — Lecteur RAW

Luminosité de l'écran — Autres paramètres

Luminosité de l'interface — Interface

LUT — Indicateurs et zone d'informations, Lecteur RAW

LUT du viseur — Exposition manuelle, Exposition automatique, Paramètres du viseur

M

Marge droite (en bas) — Interface

Marge gauche (en haut) — Interface

Matrice de couleurs — Balance des blancs et couleur

Menu audio

Menu de balance des blancs — Balance des blancs et couleur

Menu de traitement GPU

Menu des paramètres

Menu GPU — Balance des blancs et couleur

Menu vidéo

Métadonnées — Paramètres de métadonnées

Microphone Bluetooth — Indicateurs et zone d'informations

Mise à l'échelle de la vidéo — Paramètres GPU

Mise au point

Mise au point au toucher — Mise au point

Mise au point manuelle — Mise au point

Mise au point visages — Contrôle

Mode « Ne pas déranger » — Autres paramètres

Mode d'exposition — Exposition manuelle, Exposition automatique

Mode de débit binaire — Paramètres du codec et du conteneur

Mode de focus peaking — Paramètres du viseur

Mode de mise au point à l'infini — Contrôle

Mode écran — Indicateurs et zone d'informations, Paramètres du viseur

Mode FPS constant — Paramètres du codec et du conteneur

Mode zoom — Zoom

Modes de balance des blancs — Balance des blancs et couleur

Molette de teinte — Balance des blancs et couleur

Molette de température — Balance des blancs et couleur

Molette des kelvins — Balance des blancs et couleur

Mouvement programmé — Mise au point, Zoom

Multiple de la fréquence secteur — Exposition manuelle

N

Navigation : barre ou molette d'images — Lecteur RAW

Netteté — Paramètres matériels

Niveau — Menu audio

O

OETF et couleurs primaires — Paramètres de métadonnées

Opacité de l'interface — Interface

Organisation du guide — À propos de ce guide

Orientation de l'écran — Boutons d'accès rapide, Autres paramètres

P

Panneau de balance des blancs — Balance des blancs et couleur

Panneau et notification — Progression de la conversion

Paramètres — Boutons de paramètres

Paramètres associés — Mise au point, Zoom

Paramètres de métadonnées

Paramètres de stockage

Paramètres du codec et du conteneur

Paramètres du viseur

Paramètres globaux — Menu des paramètres

Paramètres GPU

Paramètres matériels

Passer d'une configuration à l'autre avec les préréglages

Pavé de balance — Balance des blancs et couleur

Permuter les canaux — Menu audio

Plage de couleurs — Paramètres de métadonnées

Plus sombre et plus clair — Exposition automatique

Position du bloc supérieur — Interface

Préréglages — Balance des blancs et couleur

Préréglages du module de caméra — Boutons d'accès rapide

Profil — Convertisseur

Profil de bruit — Paramètres matériels

Profil de sortie — Lecteur RAW

Profil H.264 — Paramètres du codec et du conteneur

Profondeur de couleur — Paramètres du codec et du conteneur

Progression de l'écriture — Indicateurs et zone d'informations

Progression de la conversion

Q

Quantification — Paramètres du codec et du conteneur

R

Ralenti — Indicateurs et zone d'informations

RAW — Paramètres du codec et du conteneur, Paramètres matériels

RAW Bundle — Menu des paramètres

REC — Indicateurs et zone d'informations

Recadrage/Échelle — Paramètres du codec et du conteneur

Recadrer aux proportions — Paramètres GPU

Réduction de bruit — Paramètres matériels

Réduction de bruit et netteté — Menu de traitement GPU

Réglages du mouvement de mise au point — Mise au point

Réglages du mouvement de zoom — Zoom

Régler l'application avant le premier tournage

Régler l'exposition manuelle selon la règle des 180°

Résolution et FPS — Menu vidéo

S

Sauvegarde — Courbe de la caméra

Signaux sonores — Contrôle

Son — Lecteur RAW, Convertisseur

Sortie — Convertisseur

Sortie HDMI — Menu vidéo, Paramètres du viseur

Source — Menu audio

Soutenir le projet — Menu des paramètres

Stabilisation — Paramètres matériels

Stabiliser dans Gyroflow

Statistiques — Lecteur RAW, Autres paramètres

Stockage — Paramètres de stockage

Stockage et type de fichier — Gestionnaire de médias

Supprimer le scintillement des éclairages

Surchauffe : arrêter l'enregistrement — Autres paramètres

T

Taille — Convertisseur

Taille du fichier — Bouton d'enregistrement

Taille du tampon (images) — Paramètres du codec et du conteneur

Taille maximale du tampon — Paramètres du codec et du conteneur

Taux d'échantillonnage — Menu audio

Température de couleur de la scène — Indicateurs et zone d'informations, Paramètres du viseur

Temps de pose — Exposition manuelle

Temps de pose plus court et plus long — Exposition manuelle

Thème — Interface

Timing des images — Convertisseur

Tone mapping inverse — Menu de traitement GPU

Touche de la caméra — Contrôle

Touches de volume — Contrôle

Tout annuler — Progression de la conversion

Trames-I — Paramètres du codec et du conteneur

Transition fluide des facteurs de zoom — Interface

Travail en arrière-plan — Indicateurs et zone d'informations

Type d'Expo-peaking — Paramètres du viseur

Type d'indicateur de niveau — Paramètres du viseur

Type de RAW — Paramètres du codec et du conteneur

U

Un signal propre pour un enregistreur — Utiliser un moniteur ou un enregistreur externe

Un viseur plus grand — Utiliser un moniteur ou un enregistreur externe

Utiliser le GPU — Paramètres du viseur

Utiliser un moniteur ou un enregistreur externe

V

Valeur de mise au point à l'infini — Mise au point

Valeur ISO — Exposition manuelle

Verrouillage AE — Exposition automatique

Verrouillage automatique AE — Contrôle

Verrouillage automatique AWB — Contrôle

Verrouillage de la balance des blancs — Balance des blancs et couleur

Vidéo — Boutons de paramètres

Vidéo compressée — Paramètres du codec et du conteneur

Volume d'écoute — Menu audio

Z

Zebra — Exposition manuelle, Exposition automatique

Zone d'informations — Indicateurs et zone d'informations

Zone de mesure des kelvins — Paramètres du viseur

Zone de mesure EV — Paramètres du viseur

Zoom

Zoom maximal — Contrôle