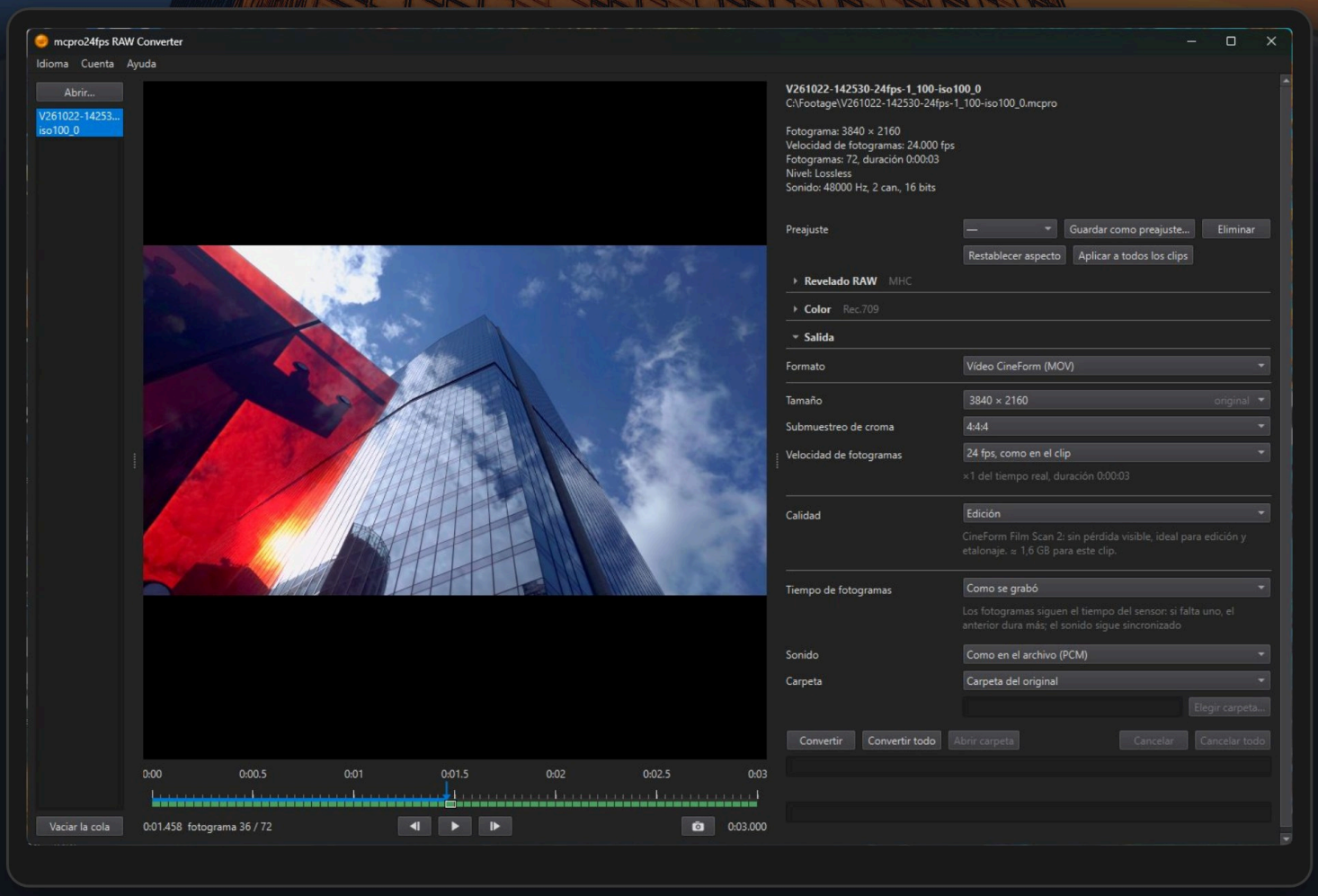
RAW CONVERTER

mcpro24fps

Manual del editor



Revelado y conversión de clips RAW: el conversor, el módulo para Adobe y el disco virtual



mcpro24fps

Guía de RAW Converter

4 de noviembre de 2026

mcpro24fps.com/es/guide/raw-converter

Primeros pasos

- Acerca de esta guía
- Instalación
- Cuenta y RAW Bundle
- Actualizaciones

Clips y vista previa

- Abrir clips
- Vista previa y reproducción

Revelado RAW

- El aspecto y sus preajustes
- Revelado RAW

Color

Salida

- Formato de salida
- Tamaño y velocidad de fotogramas
- Códec y calidad
- Tiempo de fotogramas, sonido y carpeta

Conversión

Módulo para Adobe

- Ajustes de origen

Unidad virtual

- Ajustes de la unidad

Cómo hacerlo

- Vídeo HDR para YouTube
- Clips en DaVinci Resolve
- Un archivo sin pérdida para procesarlo después

Primeros pasos

Qué hacen los programas, la instalación, la cuenta y las actualizaciones.

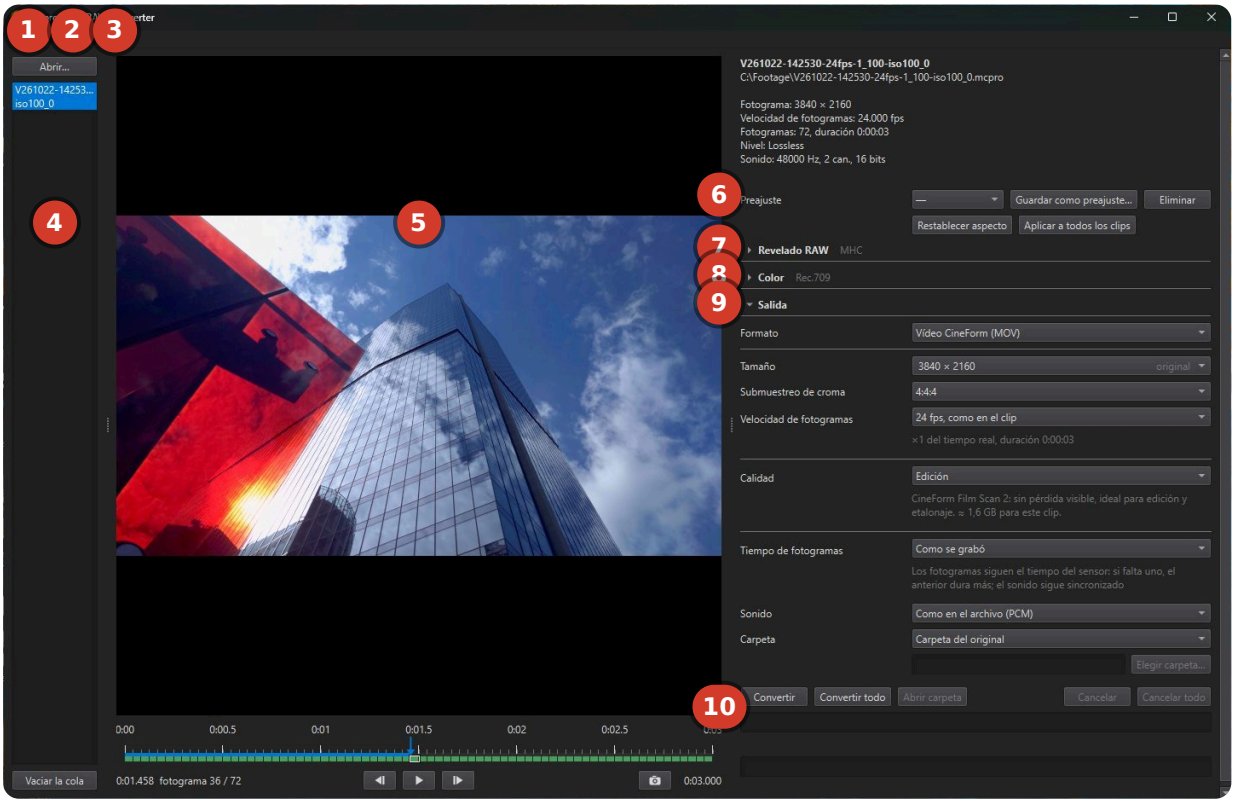
Acerca de esta guía

mcpro24fps RAW Converter es un programa para Windows que trabaja con los clips RAW grabados por la app mcpro24fps en formato .mcpro. Reproduce el clip con su sonido y lo convierte en un archivo que abren los programas de edición: vídeo CineForm o H.264 / HEVC en MOV, o una secuencia CinemaDNG.

El instalador de mcpro24fps.com puede añadir otras dos formas de usar esos mismos clips sin convertirlos:

- el módulo para Adobe, que abre los clips .mcpro directamente en Premiere Pro y Media Encoder;
- la unidad virtual, que muestra cada clip .mcpro como una carpeta CinemaDNG, de modo que DaVinci Resolve y otros programas que leen CinemaDNG pueden usarlo sin más.

Ver y reproducir es gratis. Para convertir, guardar fotogramas, usar el módulo y la unidad virtual se necesita una cuenta de mcpro24fps con RAW Bundle, la misma compra que en la app del teléfono. Consulte Cuenta y RAW Bundle.



Qué opción elegir

- Necesita un archivo de vídeo normal para editar, para un cliente o para subirlo a internet: convierta el clip. El conversor también crea vídeo HDR (HLG o HDR10) y, con una tarjeta gráfica NVIDIA, un archivo sin ninguna pérdida.
- Edita en Premiere Pro o exporta con Media Encoder: instale el módulo y coloque el clip directamente en la línea de tiempo.
- Edita en DaVinci Resolve, gratuito o Studio: use la unidad virtual. Resolve ve CinemaDNG, así que su panel RAW funciona.
- Quiere una copia CinemaDNG para archivar o entregar: convierta a **Secuencia CinemaDNG**.

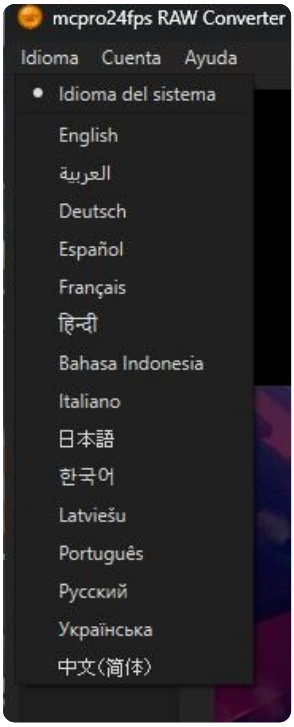
Cómo está organizada la guía

La ventana del conversor tiene la lista de clips a la izquierda y la vista previa a la derecha. Debajo de la vista previa hay tres grupos de ajustes, en el orden en que se procesa la imagen. La guía sigue la ventana:

1. Clips y vista previa: abrir clips, la lista, la reproducción y la barra de estado de los fotogramas;
2. Revelado RAW: el aspecto del clip y sus preajustes, el balance de blancos, el demosaico, las correcciones del objetivo;
3. Color: exposición, SDR o HDR, la curva de salida y su propia LUT;
4. Salida: formato, tamaño de fotograma y velocidad de fotogramas, códec y calidad, sonido y carpeta;
5. Conversión: iniciarla, la cola, los archivos que ya existen y los errores.

Después vienen los capítulos sobre el módulo para Adobe y la unidad virtual y, al final, artículos paso a paso.

La guía llama a cada ajuste exactamente como lo hace la ventana, en el idioma de la página. Para cambiar el idioma de la ventana, use el menú **Idioma**: el cambio es inmediato y no hace falta reiniciar.



Instalación

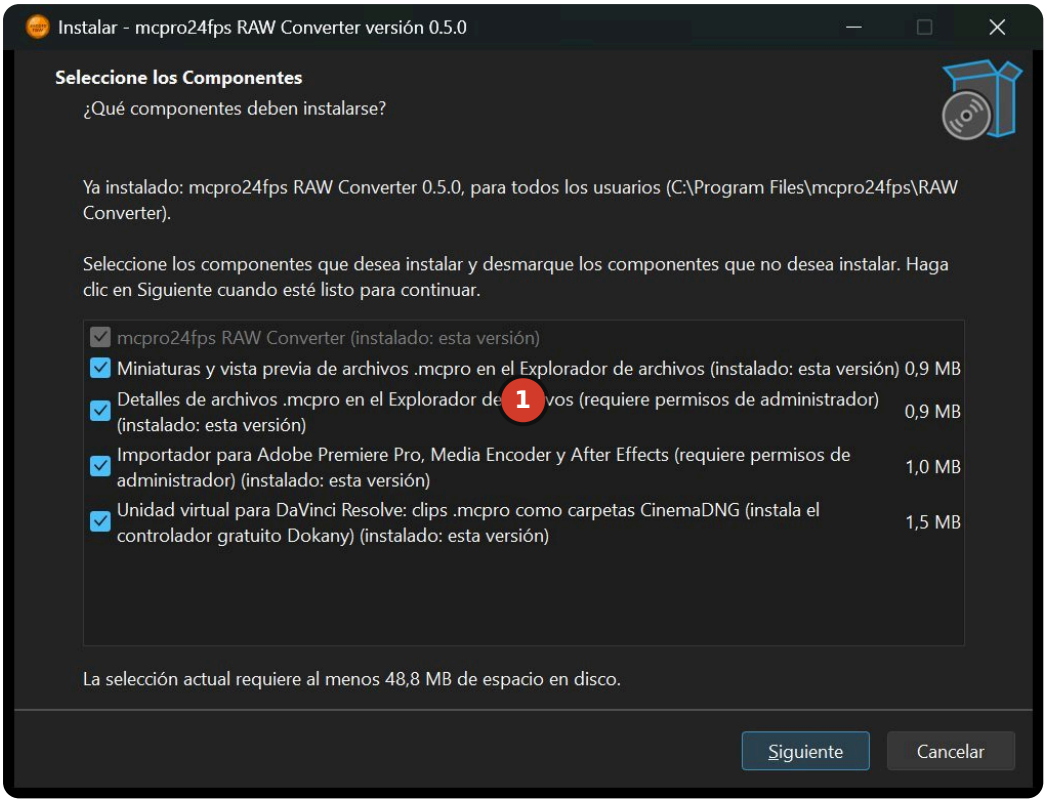
Los programas funcionan en Windows 10 y 11 de 64 bits. Para clips 4K se recomiendan 8 GB de memoria o más. La vista previa y la conversión rápida necesitan una tarjeta gráfica con OpenGL 4.3. Para H.264 y HEVC también hace falta un codificador de vídeo en la tarjeta gráfica o en los gráficos integrados del procesador (NVIDIA, AMD o Intel).

Hay dos versiones:

- La de Microsoft Store: solo el conversor. La Store lo instala y lo actualiza.
- La de mcpro24fps.com: el conjunto completo, con el módulo para Adobe, la unidad virtual y las miniaturas de .mcpro en el Explorador de archivos. Se actualiza por sí misma (consulte Actualizaciones).

Solo puede tener una de las dos. Si en el ordenador está la versión de la Store, el instalador del sitio le pide que la desinstale primero y abre Aplicaciones en Configuración de Windows para que pueda hacerlo.

Qué pregunta el instalador

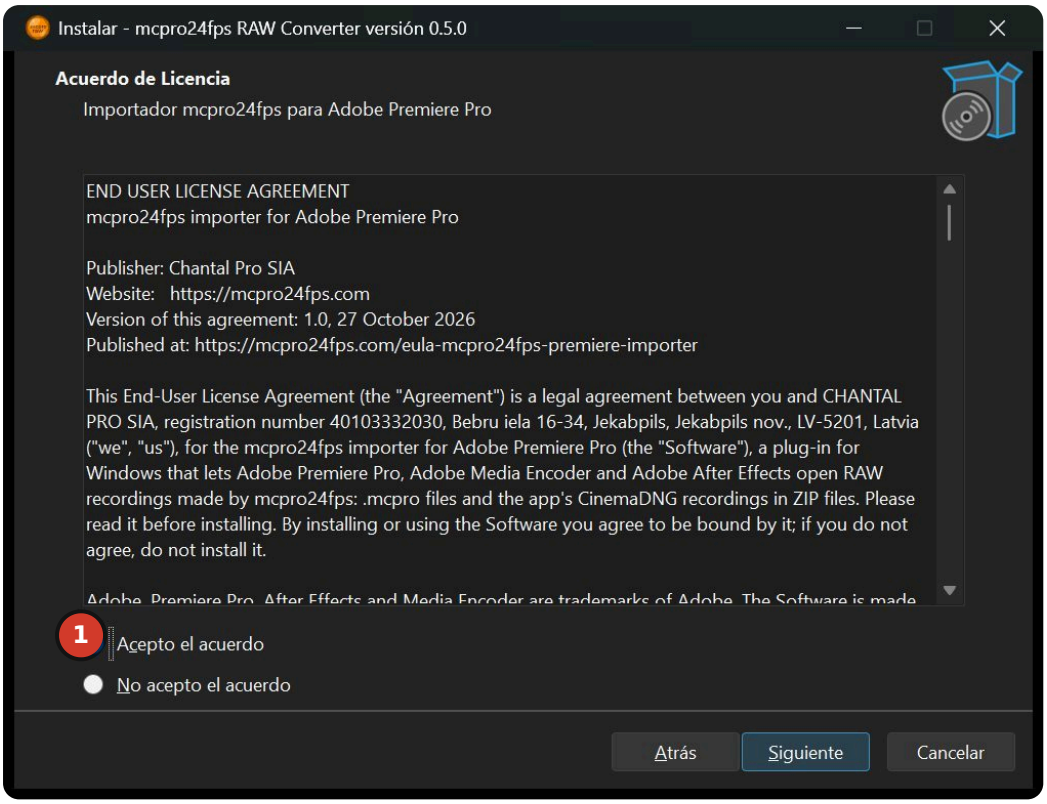


1 Componentes

Marque lo que necesite:

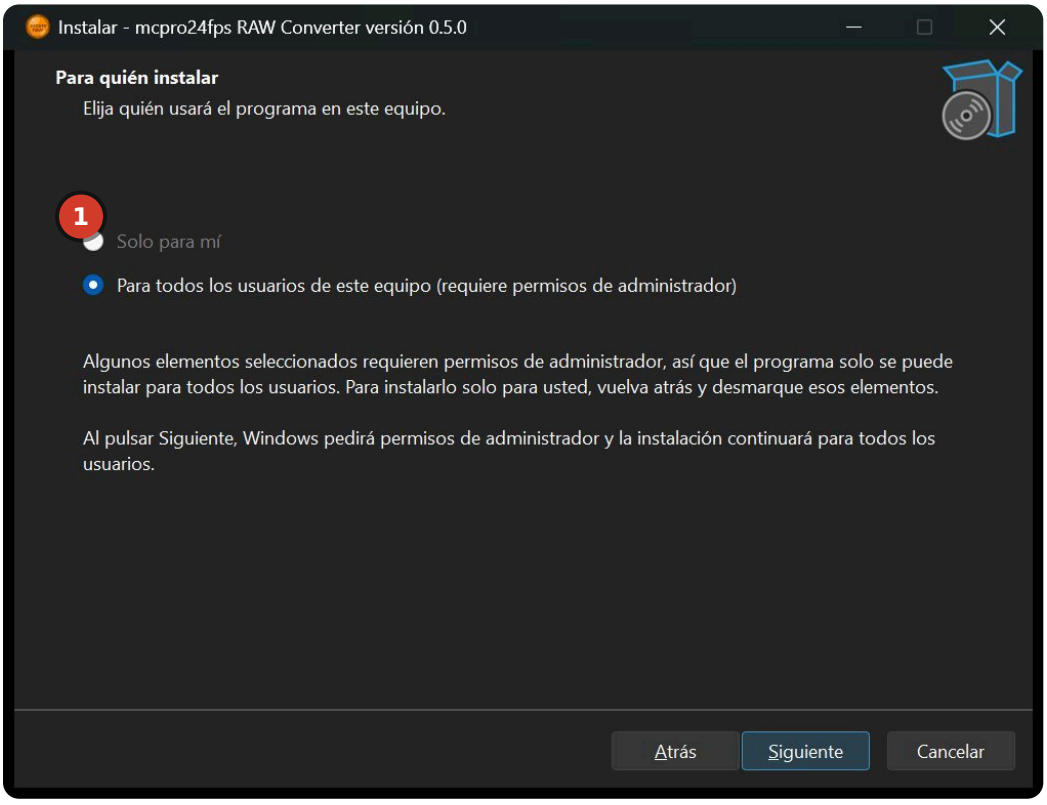
- mcpro24fps RAW Converter: se instala siempre.
- Miniaturas y vista previa de archivos .mcpro en el Explorador de archivos. Activado de forma predeterminada.
- Detalles de archivos .mcpro en el Explorador de archivos: duración, tamaño de fotograma, velocidad de fotogramas, sonido y cámara en la pestaña Detalles y en la información emergente. Requiere permisos de administrador.
- Importador para Adobe Premiere Pro, Media Encoder y After Effects. Solo aparece si Premiere Pro está instalado. Requiere permisos de administrador.
- Unidad virtual para DaVinci Resolve. Desactivada de forma predeterminada. Instala el controlador gratuito Dokany.

1 Acuerdos de licencia



La licencia del conversor y, si el importador está marcado, también la del importador.

1 Para quién instalar



Solo para mí, o para todos los usuarios de este equipo. Instalar para todos los usuarios requiere permisos de administrador, igual que algunos componentes. Si alguno de ellos está marcado, solo se puede instalar para todos los usuarios. Para instalar solo para usted, vuelva atrás y desmárquelos.

Controlador Dokany

Esta página solo aparece con la unidad virtual, y solo si Dokany aún no está instalado. Dokany se instala por separado: Windows pide permisos de administrador, y en Aplicaciones aparece como Dokan Library.

Tareas

Un acceso directo en el escritorio y, para la unidad virtual, iniciarla al entrar en Windows (activado de forma predeterminada).

Al terminar la instalación puede abrir enseguida el conversor y los ajustes de la unidad virtual.

Para añadir o quitar un componente más adelante, vuelva a ejecutar el instalador. La página de componentes muestra lo que está instalado; desmarque una casilla para quitar esa parte.

En el Explorador de archivos

- Los clips .mcpro tienen miniaturas y muestran un fotograma en el panel de vista previa.
- Con los detalles de archivo instalados, la pestaña Detalles muestra la duración del clip, el tamaño de fotograma y la velocidad de fotogramas, la tasa de bits, el sonido, la fecha de grabación y la cámara.
- Al hacer doble clic en un clip .mcpro, se abre en el conversor.

Desinstalar

Vaya a Configuración de Windows → Aplicaciones. Si Dokany se instaló junto con la unidad virtual, se le pregunta si quiere quitarlo también. Consérvelo si otros programas usan Dokany.

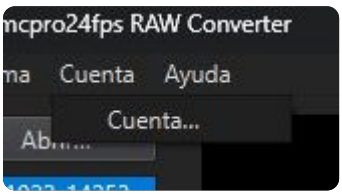
Cuenta y RAW Bundle

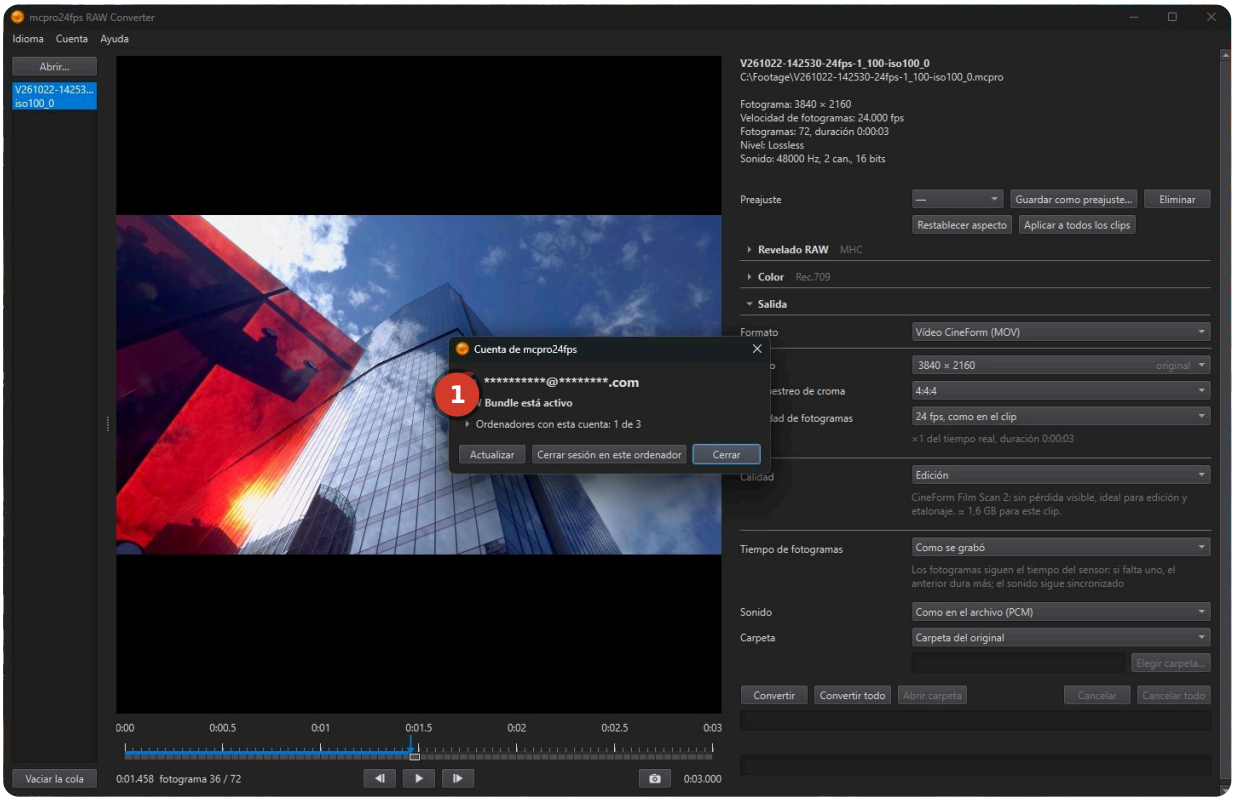
En el programa: Cuenta → Cuenta…

Para abrir y reproducir clips no se necesita cuenta. Para convertir, guardar un fotograma como DNG, usar el módulo para Adobe y la unidad virtual se necesita una cuenta de mcpro24fps con RAW Bundle.

RAW Bundle se vende en la app mcpro24fps para teléfonos Android (Google Play, AppGallery o RuStore). En el conversor no se compra nada: inicie sesión con la misma cuenta que usó en el teléfono, y la compra también vale aquí. La prueba gratuita de 7 días empieza la primera vez que inicia sesión, en el teléfono o en el ordenador. Cada cuenta tiene una sola prueba.

Mientras no inicie sesión, la ventana muestra **Iniciar sesión…** en lugar de los botones **Convertir**. Ese botón abre la ventana de la cuenta, igual que **Cuenta → Cuenta…**.





Iniciar sesión

Elija **Iniciar sesión con Google**, **Iniciar sesión con HUAWEI ID** o **Iniciar sesión con VK ID**, según con qué compró en la app: Google para Google Play, HUAWEI ID para AppGallery, VK ID para RuStore. La página de inicio de sesión se abre en el navegador. Termine allí y vuelva al programa. La cuenta necesita una dirección de correo confirmada, así que con HUAWEI ID y VK ID permita en su página el acceso a su correo.

1 Qué muestra la ventana

- **RAW Bundle está activo**: la compra está en esta cuenta.
- **Prueba gratuita hasta el …**: la prueba está en curso y termina en esa fecha.
- **Esta cuenta no tiene RAW Bundle**: ha iniciado sesión, pero no hay compra ni queda prueba. Compre RAW Bundle con esta cuenta en la app del teléfono y haga clic en **Actualizar**.
- **Funciona sin internet hasta el …**: el programa comprueba la licencia en línea. Sin conexión sigue funcionando 14 días. Esta línea aparece cuando el ordenador lleva un tiempo sin conexión.

Actualizar vuelve a consultar el servidor en el momento, por ejemplo justo después de comprar en el teléfono.

Ordenadores

Una cuenta funciona a la vez en hasta tres ordenadores. Los teléfonos se cuentan aparte. Haga clic en la fila **Ordenadores con esta cuenta: … de …** para ver la lista: **Este ordenador** y los demás, cada uno con la fecha de su último uso. **Cerrar sesión** junto a otro ordenador libera su plaza, así puede iniciar sesión en uno nuevo sin volver al antiguo.

Cerrar sesión en este ordenador quita el inicio de sesión de este ordenador y libera su plaza.

El módulo para Adobe y la unidad virtual no tienen inicio de sesión propio. Usan esta ventana del conversor.

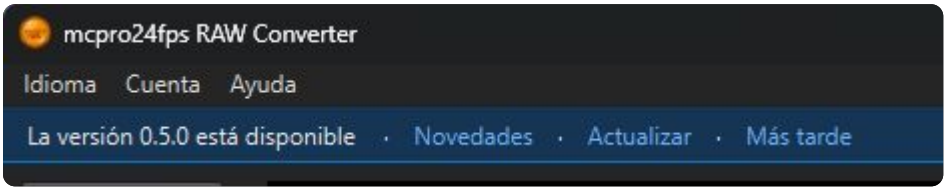
Actualizaciones

En el programa: Ayuda → Buscar actualizaciones…

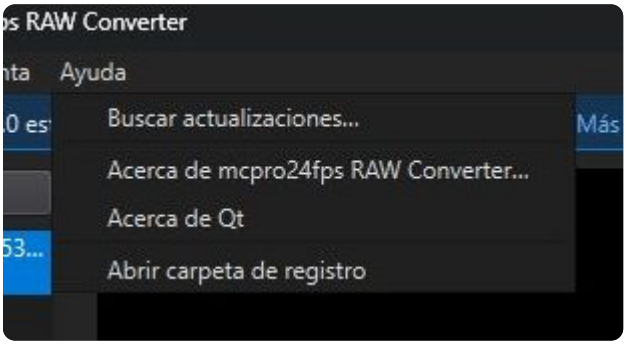
La versión de Microsoft Store la actualiza la Store, como cualquier otra aplicación de la Store. Todo lo que se cuenta en esta página se refiere a la versión instalada desde mcpro24fps.com.

Cada vez que se inicia, el conversor pregunta al servidor de mcpro24fps si hay una versión más reciente. Si la hay, aparece una barra a lo ancho de la ventana, debajo del menú, con tres enlaces:

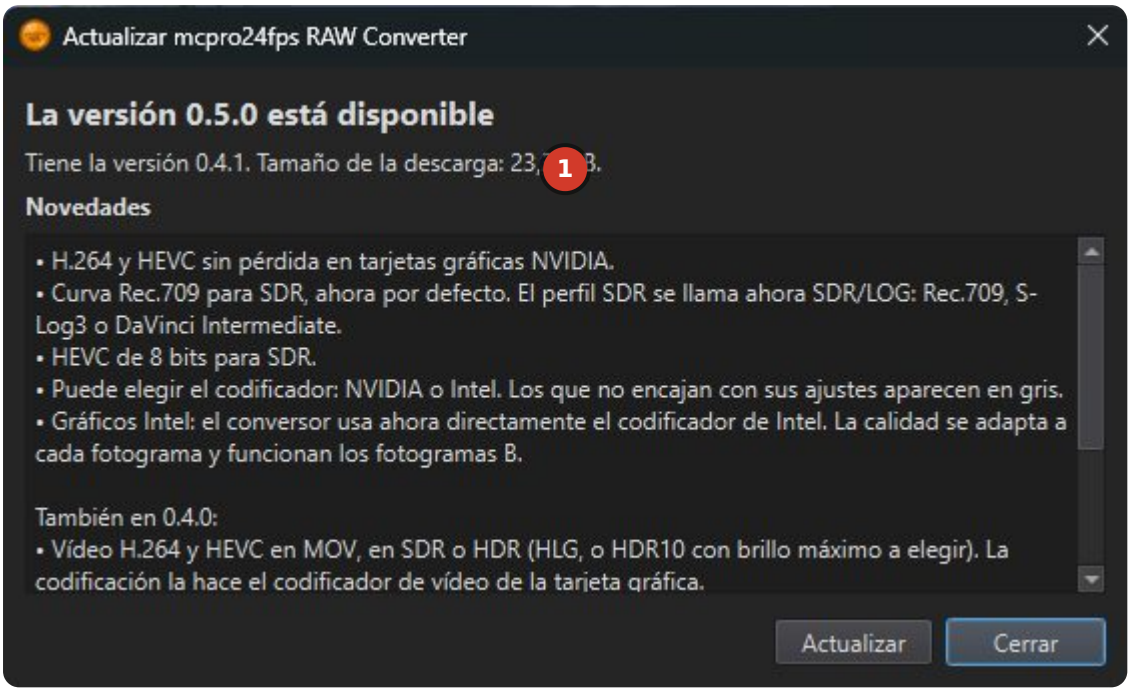
- **Novedades** abre la ventana de actualización con la lista de cambios;
- **Actualizar** abre esa misma ventana y empieza la descarga en el acto;
- **Más tarde** oculta la barra durante una semana.



Para comprobarlo usted mismo, use **Ayuda → Buscar actualizaciones…**. Para desactivar la comprobación automática, abra **Ayuda → Acerca de mcpro24fps RAW Converter…** y desmarque **Buscar actualizaciones automáticamente**.



1 Instalar una actualización



La ventana de actualización descarga el nuevo instalador y lo comprueba antes de ejecutarlo. El archivo debe estar firmado por Chantal Pro SIA y coincidir con la suma de comprobación del servidor. Si no supera la comprobación, se elimina y no se instala nada.

Instalar cierra el conversor, actualiza todo el conjunto (conversor, módulo para Adobe, unidad virtual) y vuelve a abrir el conversor. Si los programas se instalaron para todos los usuarios, Windows pide permiso antes.

- Mientras se convierte un clip, **Actualizar** e **Instalar** no están disponibles: «**Detenga primero la conversión**».
- Mientras Premiere Pro, Media Encoder o After Effects estén abiertos, el módulo para Adobe no se puede reemplazar. La ventana muestra «**Cierre los programas de Adobe**» con la lista de lo que sigue abierto y continúa sola en cuanto se cierran.

Clips y vista previa

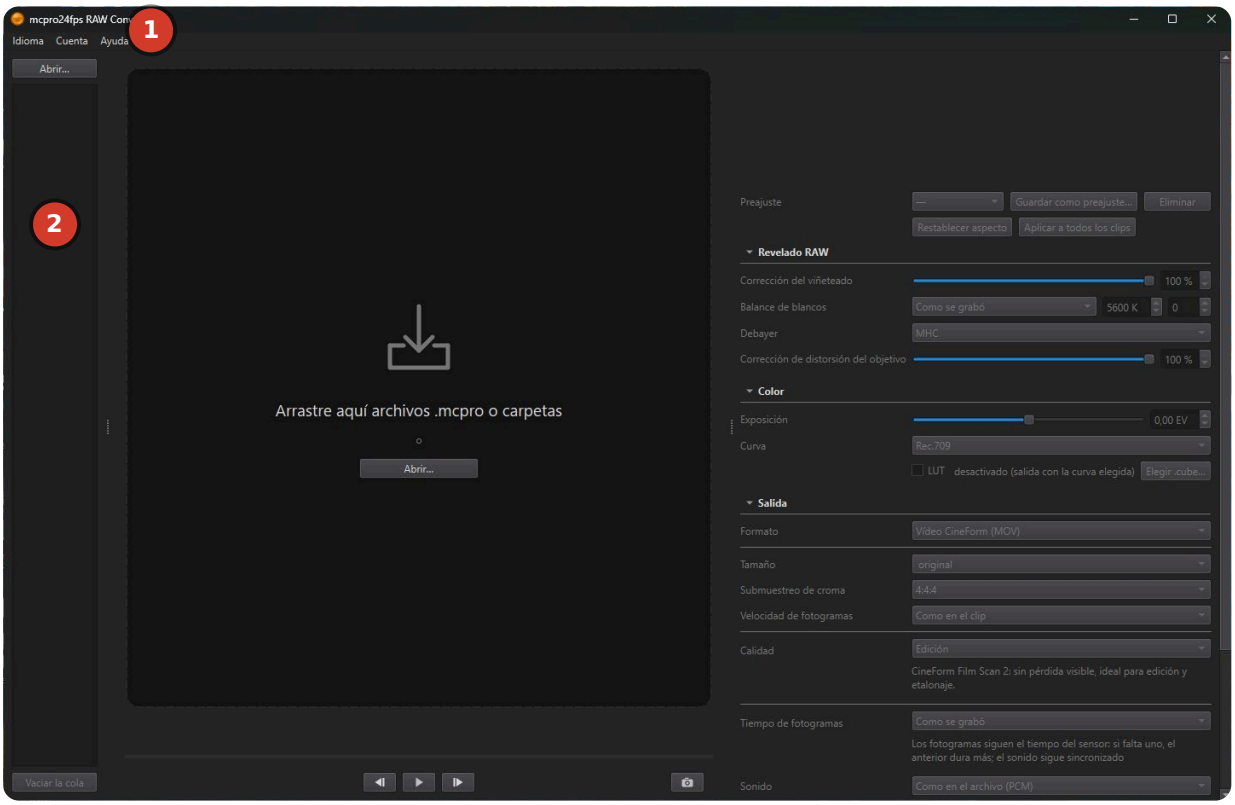
Abrir clips, la lista de clips, la reproducción y la barra de estado de los fotogramas.

Abrir clips

El conversor abre clips en formato .mcpro grabados por la app mcpro24fps. Primero cópielos del teléfono al ordenador: el programa lee archivos de un disco, no de un teléfono conectado.

Hay dos formas de añadir clips:

- **Abrir…** encima de la lista: elija uno o varios archivos .mcpro;
- arrastre archivos o carpetas enteras desde el Explorador de archivos a la ventana: «**Arrastre aquí archivos .mcpro o carpetas**». Una carpeta añade todos los clips .mcpro que contiene, también los de sus subcarpetas.



Mientras no seleccione un clip, los ajustes de debajo de la vista previa aparecen en gris.

1 Menús

- **Idioma**: el idioma de la ventana. Cambia en el acto. De forma predeterminada es el idioma de Windows.

- **Ayuda → Abrir carpeta de registro**: abre la carpeta con el registro del programa, `log.txt`. Si algo falla, adjúntelo a su mensaje.

2 La lista de clips

La lista muestra el nombre de cada clip y, durante la conversión, su estado: **en cola**, **convirtiendo** con un porcentaje, **listo**, **cancelado** o un error. Un archivo dañado, o uno que no es un clip .mcpro, aparece como **no legible**.

- **Quitar de la cola** (clic derecho en un clip o la tecla Supr) quita un clip de la lista. El archivo del disco se queda donde está.
- **Vaciar la cola**, debajo de la lista, la vacía. No está disponible mientras se convierte un clip: «**Detenga primero la conversión**».

Datos del clip

A la derecha, encima de los ajustes, se ven los datos del clip seleccionado:

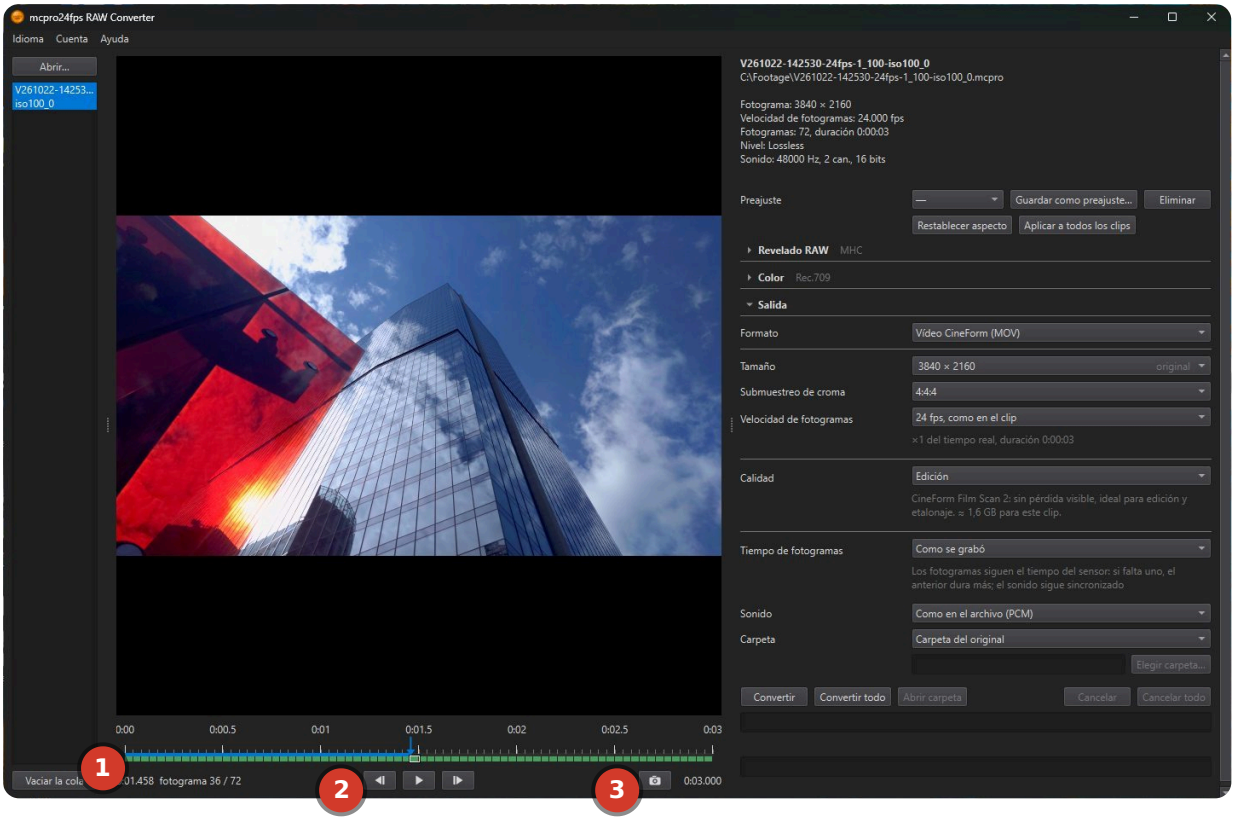
- **Fotograma: … × …**: el tamaño de fotograma;
- la velocidad de fotogramas y, en cámara lenta o timelapse, también la velocidad a la que se grabó: **… fps (grabado a … fps)**;
- **Fotogramas: …, duración …**;
- **Nivel: …**: el nivel de compresión del archivo .mcpro (LL, HQ, SQ o LT, según lo elegido en la app);
- **Sonido: … Hz, … can., … bits**, o **Sonido: no**.

El aspecto se guarda junto al clip

Todo lo que ajusta en **Revelado RAW** y **Color** forma el aspecto de ese clip. El programa lo guarda automáticamente en un pequeño archivo junto al clip, con el mismo nombre y terminado en `.look.json`. Vuelva a abrir el clip y el aspecto vuelve con él. Copie el clip junto con este archivo y el aspecto también vuelve en otro ordenador. Si la carpeta es de solo lectura (una tarjeta protegida contra escritura, una carpeta de red en la que no puede escribir), el programa le avisa: **El aspecto no se guardó junto al clip: …**.

Vista previa y reproducción

La vista previa muestra el clip seleccionado con su aspecto actual, la misma imagen que se escribe en el archivo convertido. Cualquier cambio en los ajustes se ve al instante.



1 La barra de estado de los fotogramas

Debajo de la barra de tiempo hay una franja estrecha con una celda para cada parte del clip. Mientras el clip está abierto, el programa lo revisa en segundo plano y colorea las celdas: **Estado de los fotogramas: verde si está correcto, naranja si está dañado, rojo si se perdió, gris si no se comprobó**.

- Rojo: el teléfono no grabó un fotograma en ese punto (**Fotograma perdido**, o **Fotogramas perdidos: …** si son varios seguidos).
- Naranja: hay un fotograma dañado. La información emergente indica cuántas de sus partes no se pueden leer: **Fotograma dañado … (… de … franjas)**.

Pase el puntero sobre una celda para ver qué significa. Los fotogramas perdidos y dañados no detienen la conversión. Qué hace el archivo con ellos se elige en Tiempo de fotogramas.

2 Reproducción

- ▶ / ❚❚: **Reproducir (Espacio)**, **Pausa (Espacio)**. El clip se reproduce con su sonido.
- ‹ y ›: **Fotograma anterior (←)**, **Fotograma siguiente (→)**.
- La barra de tiempo: arrástrela a cualquier punto del clip. A su lado están el tiempo y el número de fotograma.

La reproducción sigue la velocidad de salida en **Velocidad de fotogramas**. Si un clip grabado a 120 fps tiene 30 fps en la salida, la vista previa lo reproduce cuatro veces más lento, igual que el archivo.

3 Guardar fotograma como DNG

El botón de la cámara guarda el fotograma que está en pantalla como archivo DNG: el fotograma RAW tal como se grabó, sin el aspecto. El archivo va a la carpeta de salida (**Carpeta**), y el programa muestra **Fotograma guardado: …** con su ruta. El botón aparece cuando inicia sesión con RAW Bundle.

Cuando no hay vista previa

La vista previa necesita una tarjeta gráfica con OpenGL 4.3. En un ordenador sin ella, el programa avisa: «**La vista previa no está disponible en este ordenador: …. La conversión se hace en el procesador (más lenta).**» Aun así puede cambiar los ajustes y convertir.

Para la vista previa HDR, consulte Perfil.

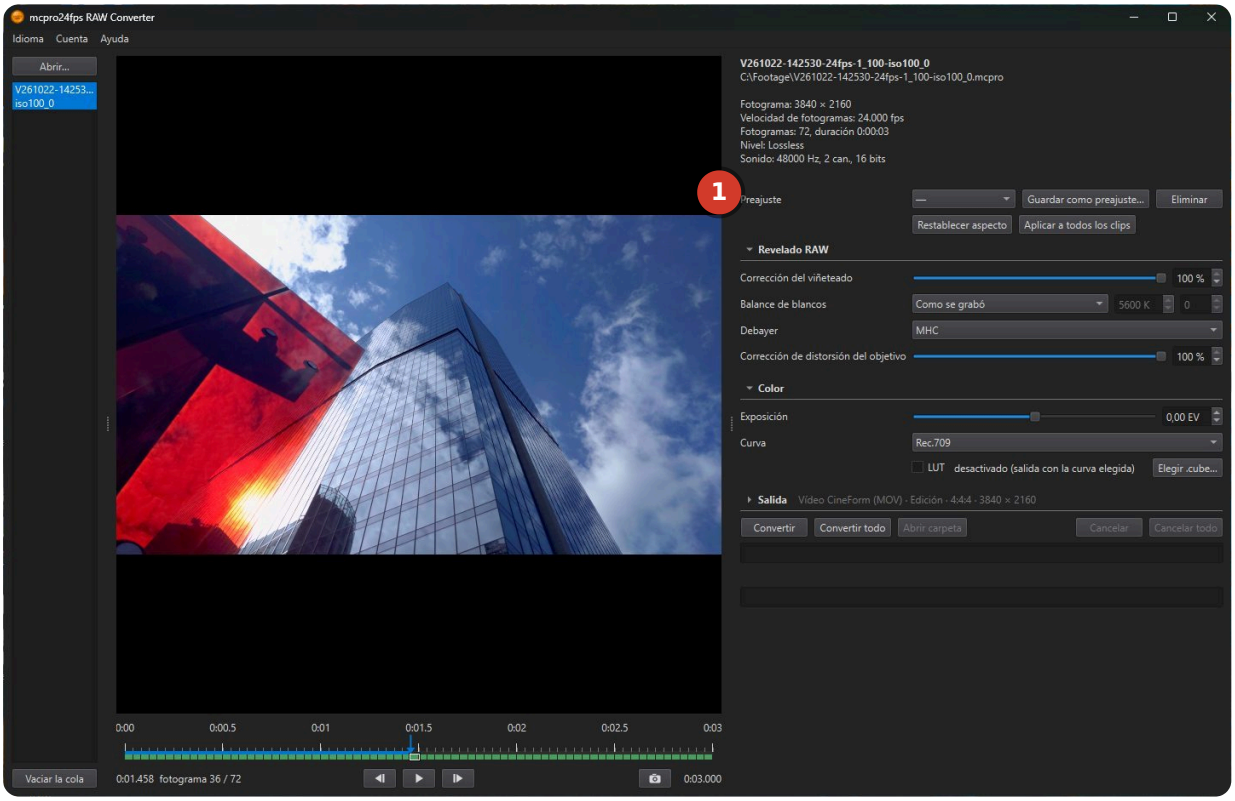
Revelado RAW

El aspecto de un clip, los preajustes de aspecto y qué se hace con los datos RAW.

El aspecto y sus preajustes

Los ajustes de debajo de la vista previa están en tres grupos, en el orden en que se forma la imagen. **Revelado RAW** trabaja con los datos RAW, **Color** los convierte en imagen y **Salida** decide qué archivo se obtiene. Haga clic en el título de un grupo para plegarlo. Un grupo plegado muestra una línea breve con lo que tiene elegido.

Los dos primeros grupos forman el aspecto del clip. Cada clip tiene su propio aspecto, guardado junto a él en un archivo `.look.json` (consulte Abrir clips). Los ajustes de **Salida** son comunes a todos los clips.



1 Preajuste



Es la fila que está encima de los grupos. Un preajuste es un aspecto guardado: elija uno de la lista y el clip toma todos sus ajustes. — significa que no hay ningún preajuste elegido.

- **Guardar como preajuste…**: guarda el aspecto actual con un nombre.
- **Eliminar**: elimina el preajuste elegido (el programa pregunta antes).
- **Aplicar a todos los clips**: da el aspecto actual a todos los clips de la lista.
- **Restablecer aspecto**: vuelve a los valores predeterminados: 0 EV, balance de blancos como se grabó, las dos correcciones del objetivo al 100 %, Rec.709 y sin LUT.

Un preajuste con LUT recuerda qué archivo usaba. Si desde entonces ese archivo ha cambiado o se ha movido, el programa pregunta qué hacer: usar el archivo nuevo, volver a elegir el .cube o desactivar la LUT.

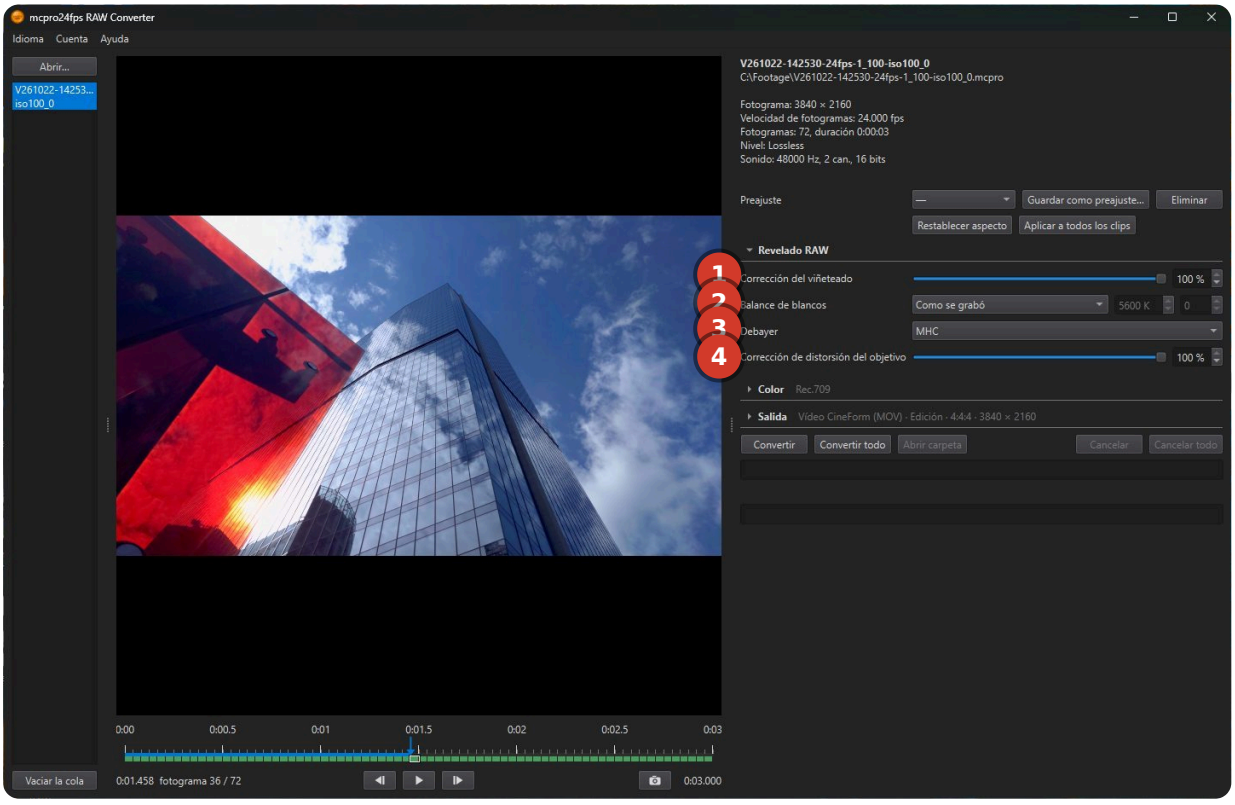
Lo que el aspecto no toca

Una **Secuencia CinemaDNG** son datos RAW. El aspecto no se le aplica; el programa lo usa solo para la vista previa. Resolve y otros programas revelan CinemaDNG por su cuenta.

Revelado RAW

En el programa: Revelado RAW

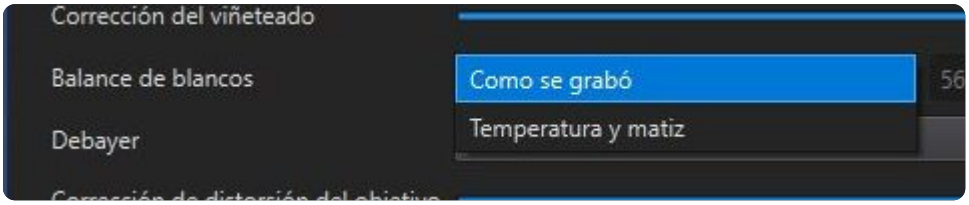
Revelado RAW reúne lo que se hace con los datos RAW del sensor antes de que se conviertan en una imagen en color. Las filas siguen el orden del procesado.



1 Corrección del viñeteado

Cuánto aclarar las esquinas oscuras del fotograma, de 0 a 100 %. La corrección viene del propio teléfono: queda grabada en el clip para esa cámara y ese objetivo. El 100 % es la corrección completa, como la muestra el reproductor de la app. Bájela para conservar parte del oscurecimiento natural. Valor predeterminado: 100 %.

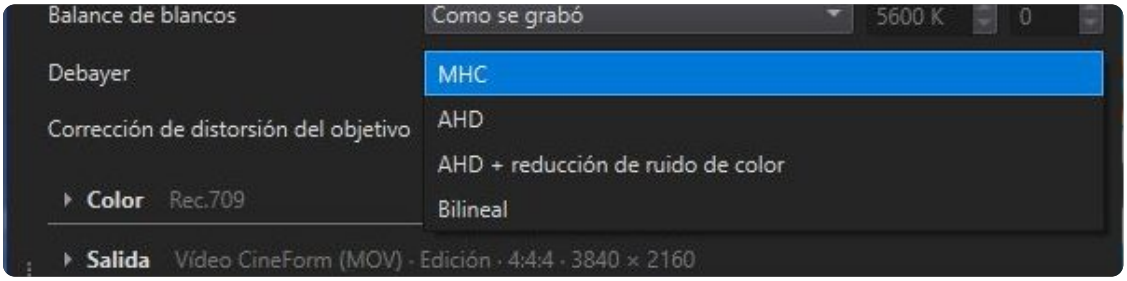
2 Balance de blancos



- **Como se grabó**: el balance de blancos que usó el teléfono en cada fotograma. Predeterminado.
- **Temperatura y matiz**: sus propios valores. La temperatura va de 2000 a 15000 K y el matiz, de −150 a 150.

El balance de blancos se aplica a los datos RAW, así que puede cambiarlo cuanto quiera sin perder calidad, igual que en el teléfono.

3 Debayer



El sensor ve cada píxel a través de un filtro rojo, verde o azul. El demosaico reconstruye la imagen en color completa a partir de ese mosaico. Los métodos se diferencian en nitidez y velocidad.

- MHC: nítido y rápido. Predeterminado.
- AHD: más limpio en los detalles finos y los bordes, pero más lento.
- **AHD + reducción de ruido de color**: AHD con una limpieza adicional del ruido de color, para material grabado con ISO alto.
- **Bilineal**: el más rápido y el más suave.

Con **Secuencia CinemaDNG** la fila está oculta: ahí el demosaico lo hace el programa que abre los DNG.

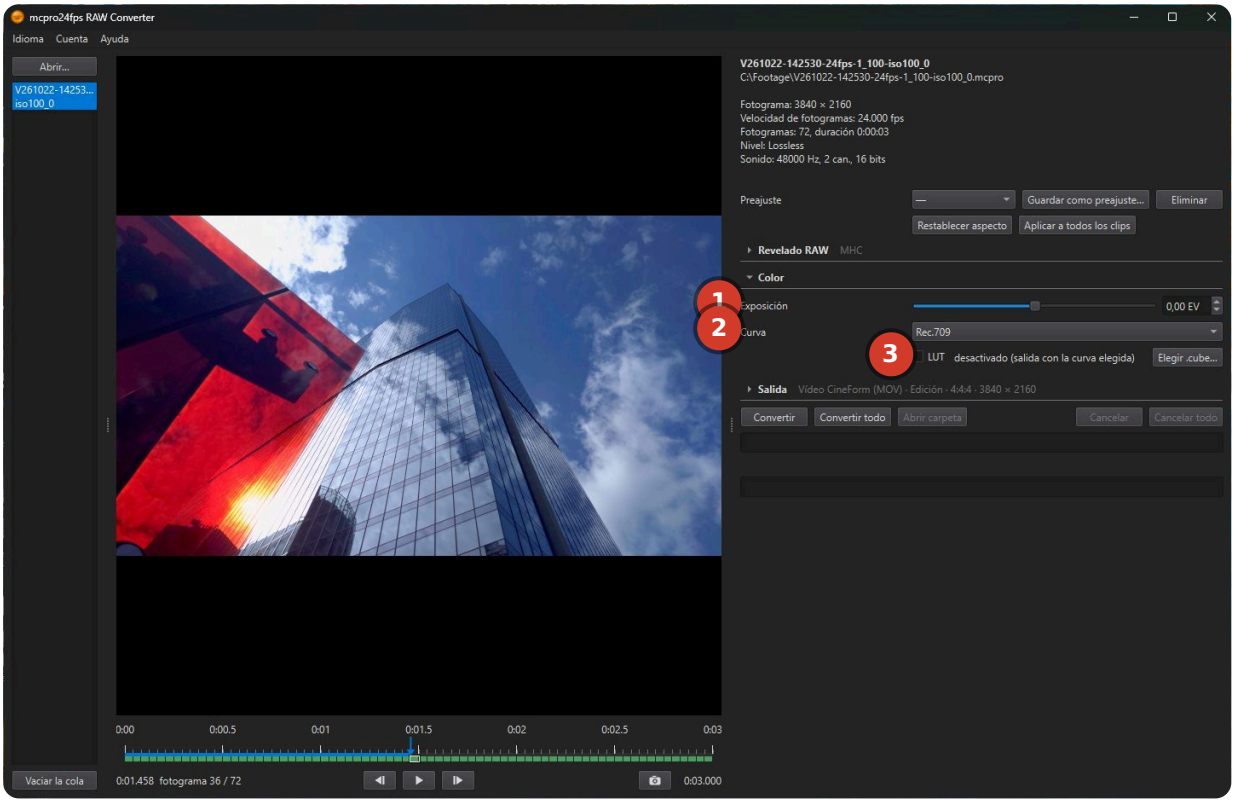
4 Corrección de distorsión del objetivo

Cuánto enderezar las líneas que curva el objetivo, de 0 a 100 %. Como con el viñeteado, el teléfono graba la corrección para su objetivo. Valor predeterminado: 100 %. Al 0 % la imagen conserva la distorsión natural del objetivo.

Color

En el programa: Color

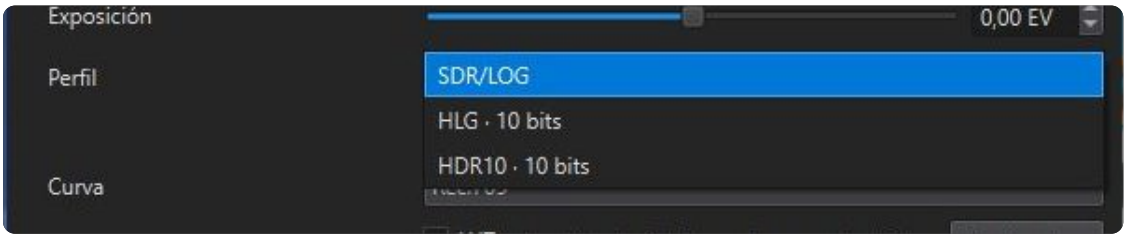
Color convierte la imagen revelada en la que se escribe en el archivo. Aquí se ajusta su brillo, si es SDR o HDR, con qué curva se escribe y, encima, su propia LUT.



1 Exposición

Aclara u oscurece la imagen, de −4 a +4 EV en pasos de 0.01. Haga doble clic en el control deslizante para volver a 0. Valor predeterminado: 0 EV.

Perfil



Solo para **Vídeo H.264 / HEVC (MOV)**: CineForm siempre es SDR.

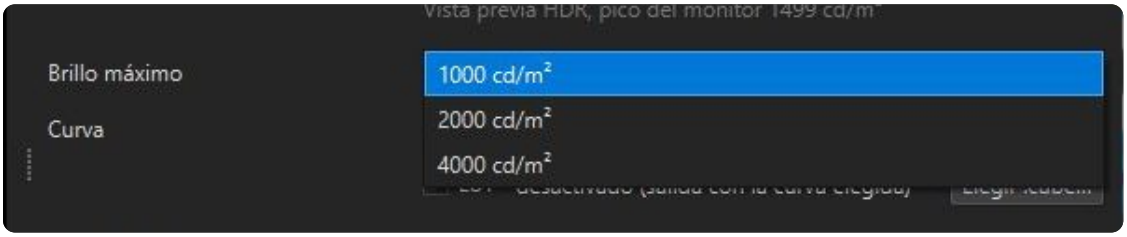
- SDR/LOG: una imagen normal con la curva elegida en la fila **Curva** (Rec.709 o una curva logarítmica), o el resultado de su LUT. La línea de debajo de la fila indica cuál se aplica: **Curva: …** o **LUT: …**. Predeterminado.
- **HLG · 10 bits**: HDR para televisores, teléfonos y YouTube.
- **HDR10 · 10 bits**: HDR con la curva PQ y un brillo máximo que se ajusta más abajo.

Solo **HEVC · 10 bits** puede escribir HDR, así que con HLG o HDR10 elegidos los códecs de 8 bits aparecen en gris. La fila **Curva** no se usa en HDR.

HDR en la vista previa

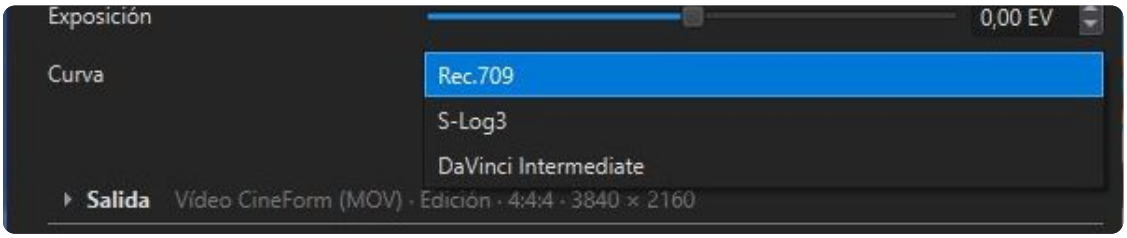
Si el HDR está activado para el monitor en Windows, la vista previa muestra la imagen HDR, y la línea de debajo de la fila dice **Vista previa HDR, pico del monitor …**. Si no, la vista previa muestra la señal HLG o PQ sin procesar, que se ve plana y grisácea, con el aviso «**El monitor no está en modo HDR: la señal se muestra tal cual**». En ambos casos el archivo es correcto.

Brillo máximo



Solo para HDR10: 1000, 2000 o 4000 cd/m². Es el nivel más brillante para el que está etalonada la imagen. Se escribe en el archivo, y la pantalla que lo reproduce usa ese número para adaptar la imagen a su propio brillo. Valor predeterminado: 1000 cd/m².

2 Curva



La curva del archivo cuando no hay LUT:

- Rec.709: una imagen terminada, lista para ver. Predeterminada.

- S-Log3 y DaVinci Intermediate: curvas logarítmicas. La imagen se ve plana, pero conserva todo el rango de brillo del sensor para el etalonaje. Los programas de edición conocen estas curvas por su nombre y las convierten ellos mismos, por ejemplo DaVinci Resolve con Color Space Transform.

Con una LUT elegida, la fila no está disponible.

3 LUT

Su propia LUT en formato .cube, que se aplica encima de la imagen. **Elegir .cube…** elige el archivo, y después la fila muestra su nombre. Sin LUT, la fila dice **desactivado (salida con la curva elegida)**.

- En SDR la LUT recibe la imagen Rec.709. Use una LUT creativa hecha para Rec.709, no una que convierta desde log.
- En HLG y HDR10 la LUT se aplica a la señal HDR, así que tiene que estar hecha para esa señal.

La LUT no se aplica a una **Secuencia CinemaDNG**.

Salida

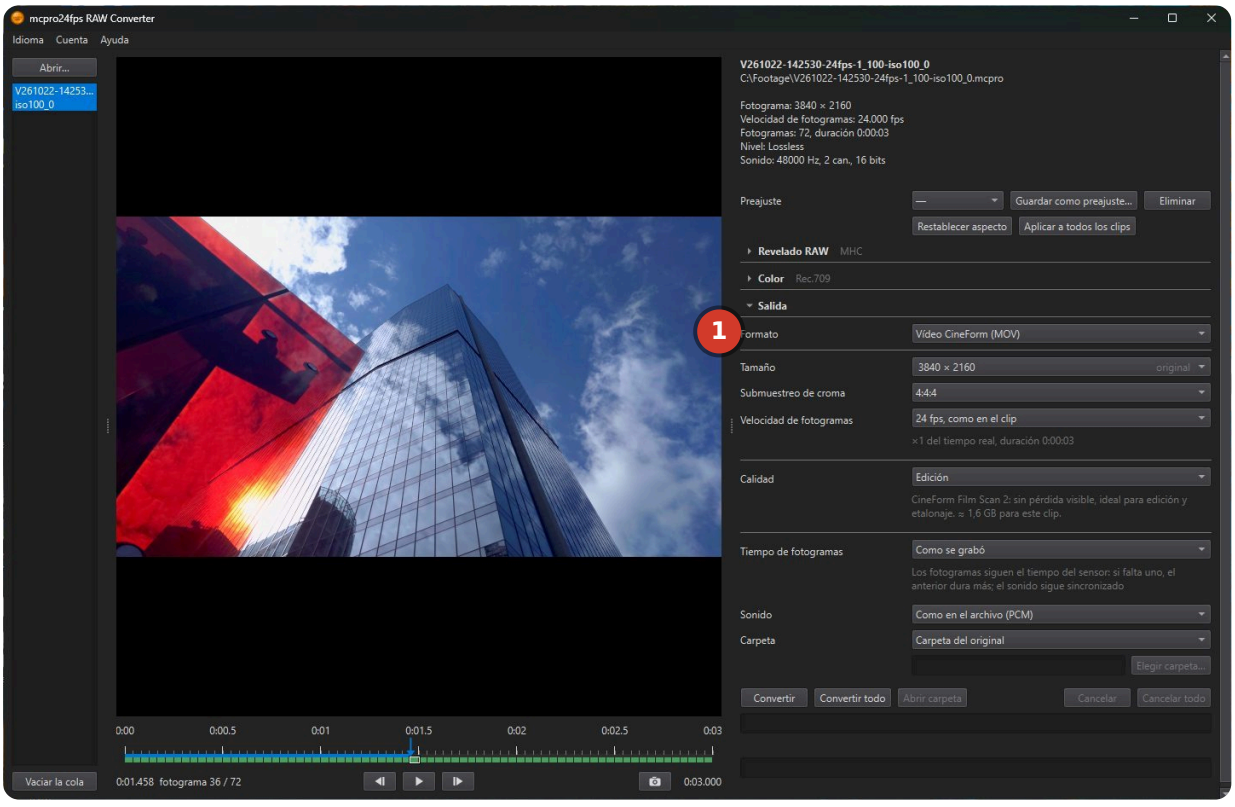
Formato, tamaño y velocidad de fotogramas, códec y calidad, sonido y carpeta.

Formato de salida

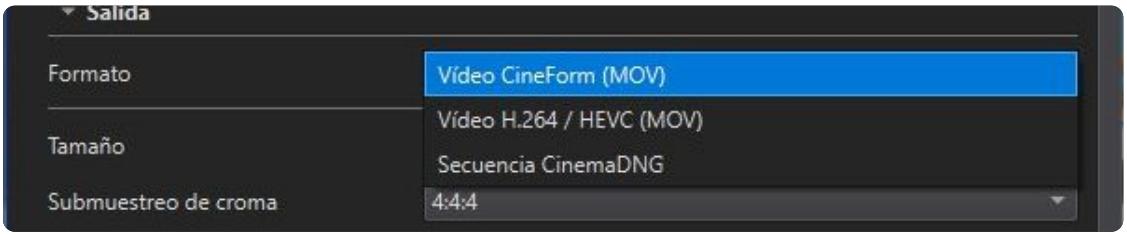
En el programa: Salida

Salida decide qué archivo se obtiene. Estos ajustes son comunes a todos los clips de la lista y se recuerdan entre sesiones. La excepción es la velocidad de fotogramas, que cada vez parte de la del propio clip.

Las filas que se ven dependen del formato. Se dividen en cuatro partes: el formato, el fotograma (tamaño, velocidad), la codificación (códec, calidad) y el archivo (tiempo, sonido, carpeta).



1 Formato

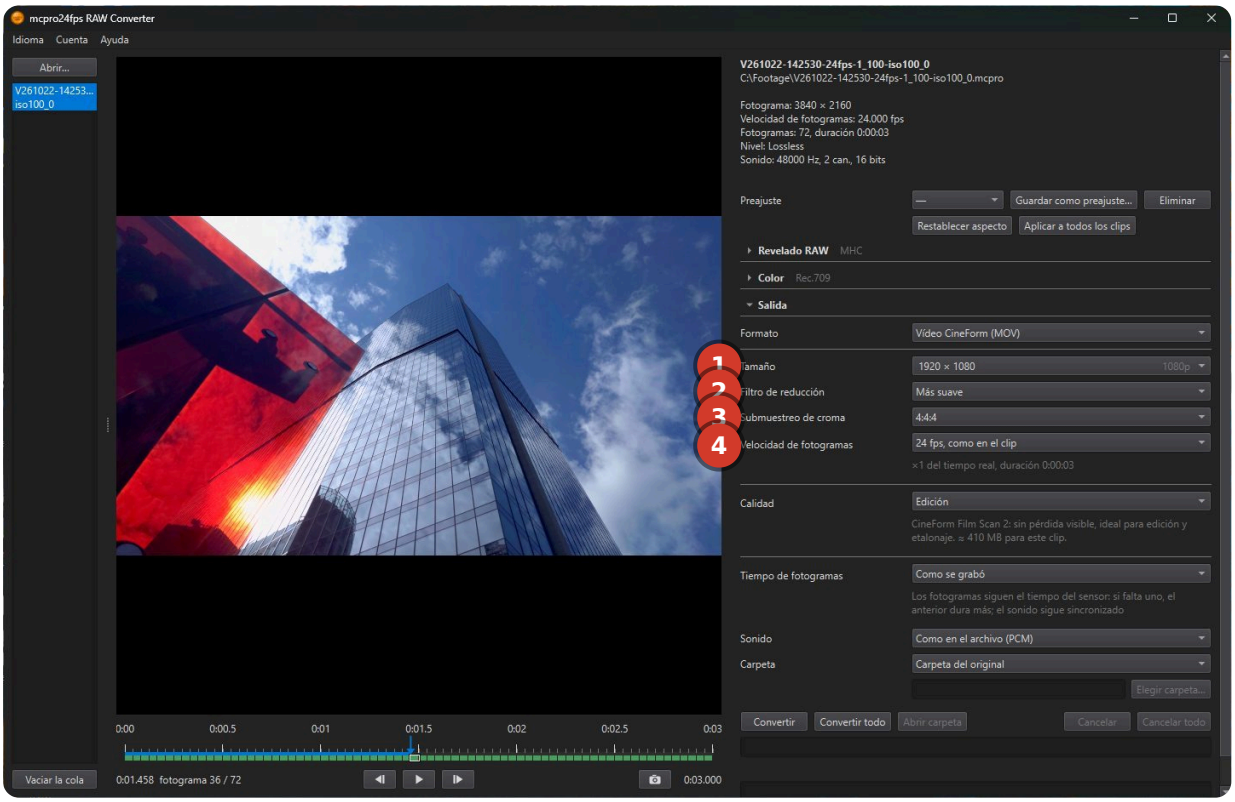


- **Vídeo CineForm (MOV)**: un códec pensado para edición y etalonaje. Se decodifica rápido mientras edita, pierde muy poco y tiene 10 bits o más, pero los archivos son grandes. Lo abren DaVinci Resolve, Premiere Pro y la mayoría de los programas de edición.
- **Vídeo H.264 / HEVC (MOV)**: lo comprime la tarjeta gráfica. Los archivos son más pequeños, HEVC puede ser HDR (HLG y HDR10) y las tarjetas NVIDIA también pueden escribir un archivo sin ninguna pérdida. Úselo para la entrega, para subir a internet y para programas que no abren CineForm.
- **Secuencia CinemaDNG**: una carpeta de fotogramas DNG con el sonido en un archivo WAV, los datos RAW tal como se grabaron. El aspecto no se aplica, y el tamaño y la velocidad quedan como en el clip. El único ajuste es **Carpeta**. Úsela para programas que revelan RAW por su cuenta y para archivar.

Con CineForm, debajo de **Calidad** se muestra el tamaño estimado del archivo para el clip seleccionado.

Tamaño y velocidad de fotogramas

En el programa: Salida



1 Tamaño

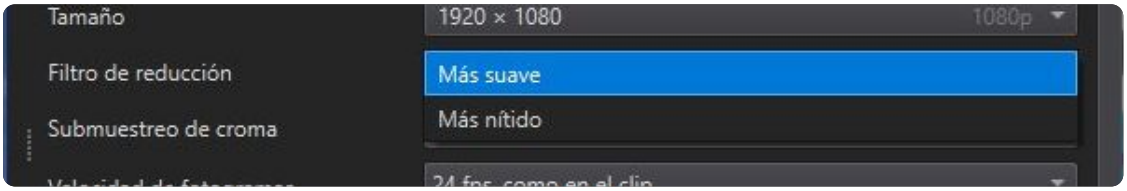


El tamaño de fotograma del archivo. La lista muestra los tamaños reales para el clip seleccionado:

- el tamaño del propio clip, marcado como **original**. Predeterminado;
- 2160p: ajustado dentro de 3840 × 2160;
- 1080p: ajustado dentro de 1920 × 1080.

Las proporciones del fotograma se mantienen. No se ofrece un tamaño que no haría el fotograma más pequeño. Al convertir varios clips a la vez, cada uno se reduce solo si es mayor que el tamaño elegido.

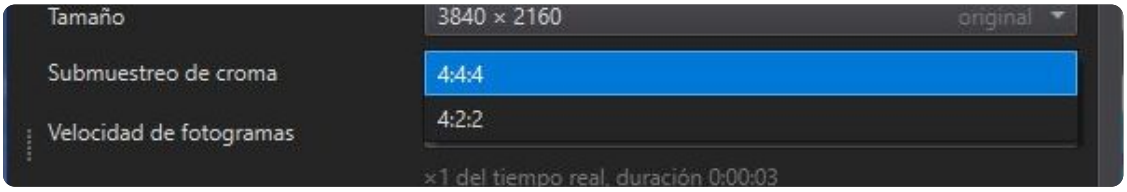
2 Filtro de reducción



Solo aparece cuando el fotograma se reduce.

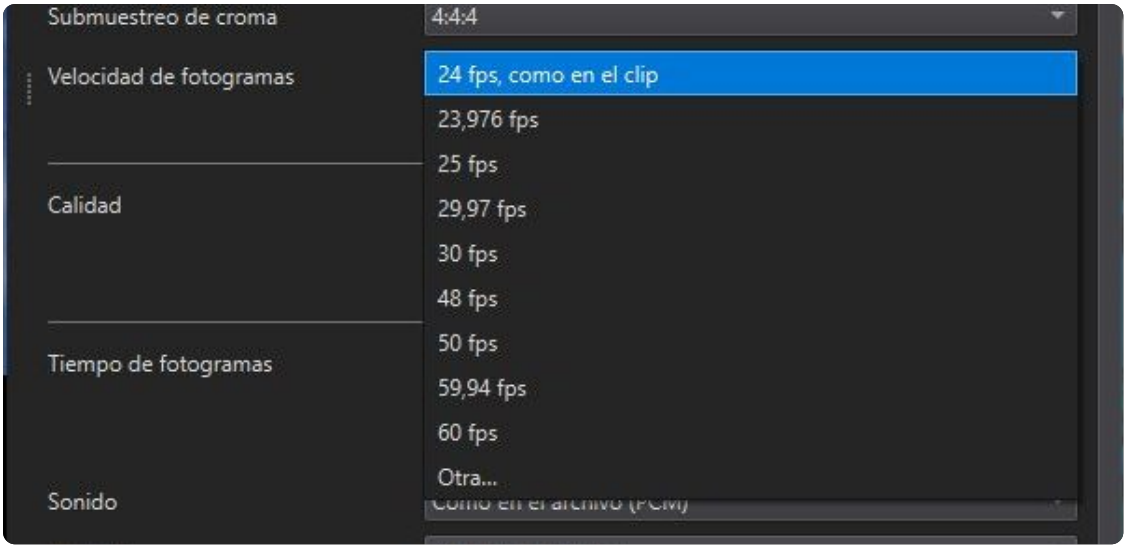
- **Más suave**: promedia los píxeles vecinos (un filtro de caja). Suave, sin contornos claros u oscuros en los bordes.
- **Más nítido**: el filtro Catmull-Rom, conserva más detalle fino.

3 Submuestreo de croma

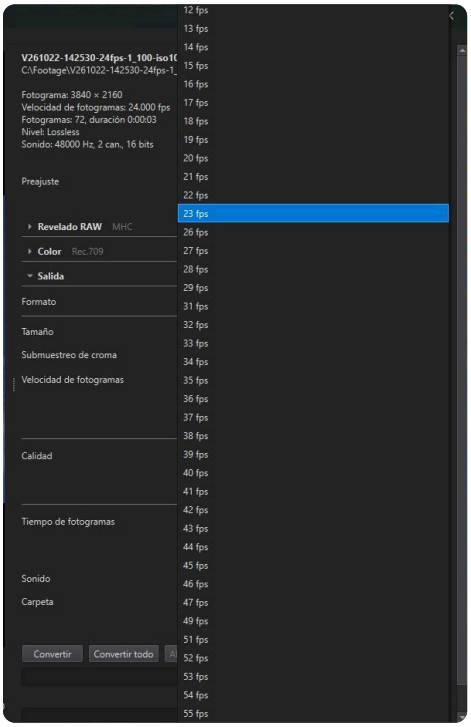


Solo para **Vídeo CineForm (MOV)**. El brillo se guarda siempre para cada píxel; esta fila decide cuánto detalle de color se conserva. 4:4:4 conserva el color de cada píxel. 4:2:2 conserva la mitad del detalle de color en horizontal y da un archivo más pequeño. H.264 y HEVC usan siempre 4:2:0, con el color a la mitad de detalle en horizontal y en vertical.

4 Velocidad de fotogramas



La velocidad de fotogramas del archivo. El primer elemento, **… fps, como en el clip**, mantiene la del propio clip. Predeterminado. Después vienen 23.976, 24, 25, 29.97, 30, 48, 50, 59.94 y 60 fps, y **Otra…**, que abre una segunda lista con todos los demás números enteros de 1 a 60.

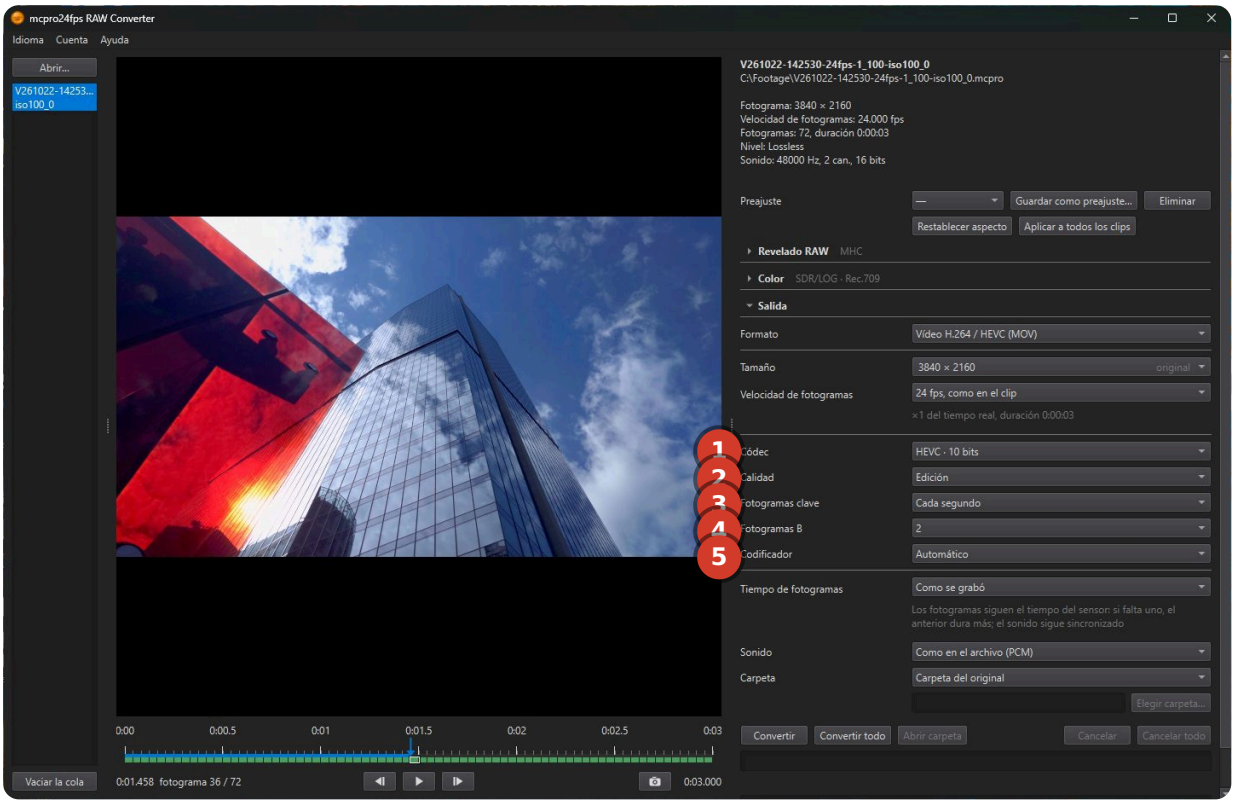


Otra velocidad no quita ni añade fotogramas. Todos los fotogramas del clip pasan al archivo y se reproducen más rápido o más lento, y el sonido cambia de velocidad con ellos. La línea de debajo de la fila dice qué se obtiene: **×… del tiempo real, duración …**. Un clip grabado a 120 fps y escrito a 30 fps se reproduce a ×0.25, cuatro veces más lento.

Para obtener más de 60 fps, mantenga la velocidad del propio clip.

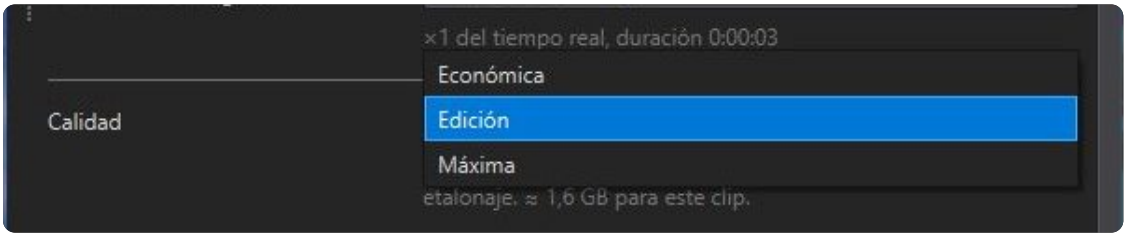
Códec y calidad

En el programa: Salida



CineForm

2 Calidad



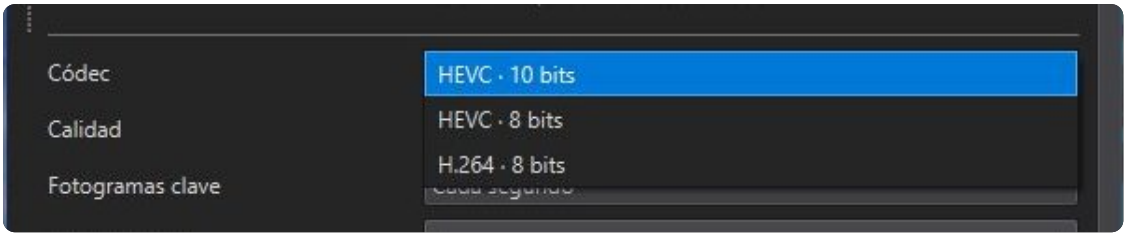
- **Económica**: CineForm Film Scan 1: archivos más pequeños, ideal para vistas previas y borradores.
- **Edición**: CineForm Film Scan 2: sin pérdida visible, ideal para edición y etalonaje. Predeterminado.
- **Máxima**: CineForm Film Scan 3: máxima calidad, ideal para etalonaje intenso y VFX.

Debajo de la fila, el programa estima el tamaño del archivo para el clip seleccionado: **≈ … para este clip.**

H.264 y HEVC

El archivo lo codifica el hardware gráfico: NVIDIA, AMD o Intel, el que tenga el ordenador.

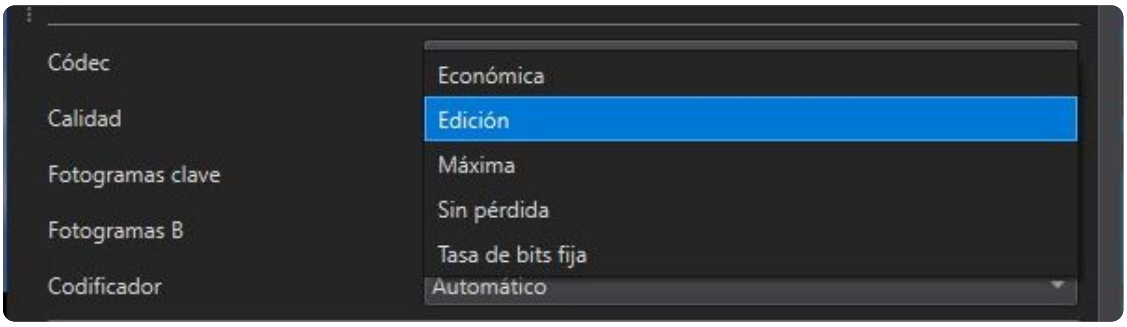
1 Códec



- **HEVC · 10 bits**: el único códec que escribe HDR. Predeterminado.
- **HEVC · 8 bits**: para reproductores y programas que no admiten HEVC de 10 bits. Solo SDR.
- **H.264 · 8 bits**: se reproduce en todas partes, pero el archivo es más grande con la misma calidad. Solo SDR.

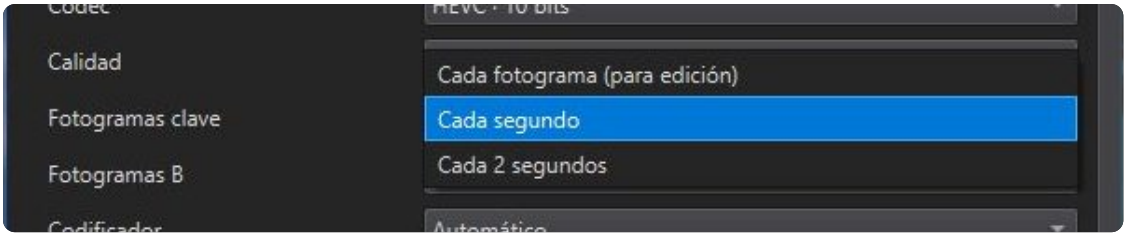
Con HLG o HDR10 elegidos en Perfil, los códecs de 8 bits aparecen en gris.

Calidad



- **Económica**, **Edición**, **Máxima**: el codificador mantiene la calidad elegida y da a cada fotograma los datos que necesite, así que el tamaño del archivo depende de la imagen. Predeterminado: **Edición**.
- **Sin pérdida**: cada fotograma se guarda exactamente, sin ninguna pérdida. El archivo es muy grande. Está pensado para procesarlo en otros programas (escalado, reducción de ruido) antes de la exportación final. Solo en ordenadores con tarjeta gráfica NVIDIA; en los demás, la opción no aparece.
- **Tasa de bits fija**: la tasa de bits la fija usted en la fila **Tasa de bits**, de 1 a 800 Mbps. Valor predeterminado: 100 Mbps.

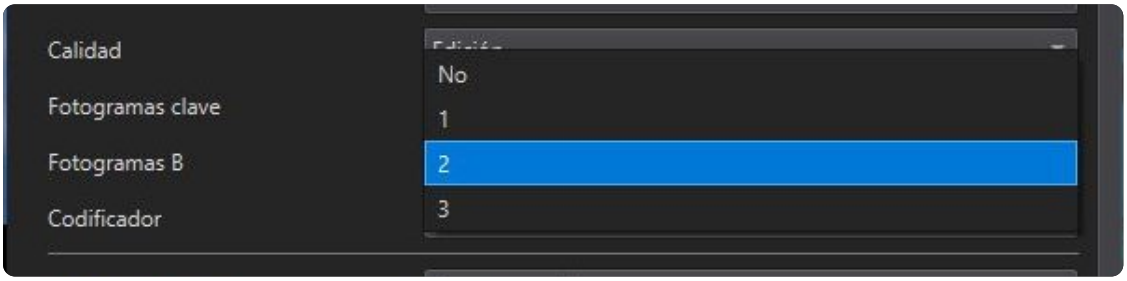
3 Fotogramas clave



Cada cuánto se escribe un fotograma completo, un fotograma clave. Los fotogramas intermedios guardan solo lo que cambió desde el anterior.

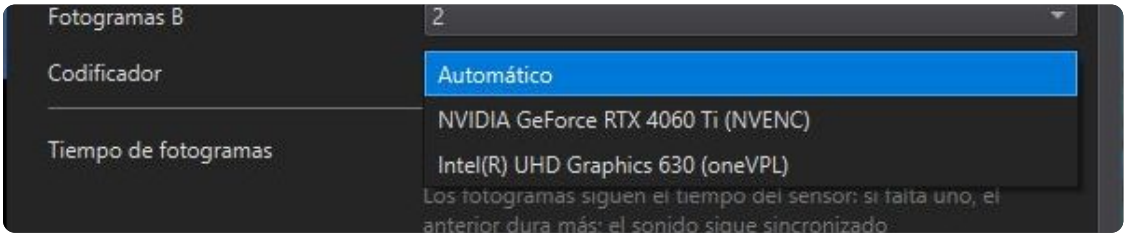
- **Cada fotograma (para edición)**: todos los fotogramas son clave. Los programas de edición se mueven por un archivo así y lo cortan con más facilidad, pero es el más grande.
- **Cada segundo**: predeterminado.
- **Cada 2 segundos**: el archivo más pequeño.

4 Fotogramas B



Los fotogramas B son fotogramas intermedios que toman imagen de los fotogramas anteriores y posteriores. Hacen el archivo más pequeño. Elija cuántos van seguidos: **No**, 1, 2 o 3. Valor predeterminado: 2. Con **Cada fotograma (para edición)** no hay ninguno, y la fila no está disponible.

5 Codificador



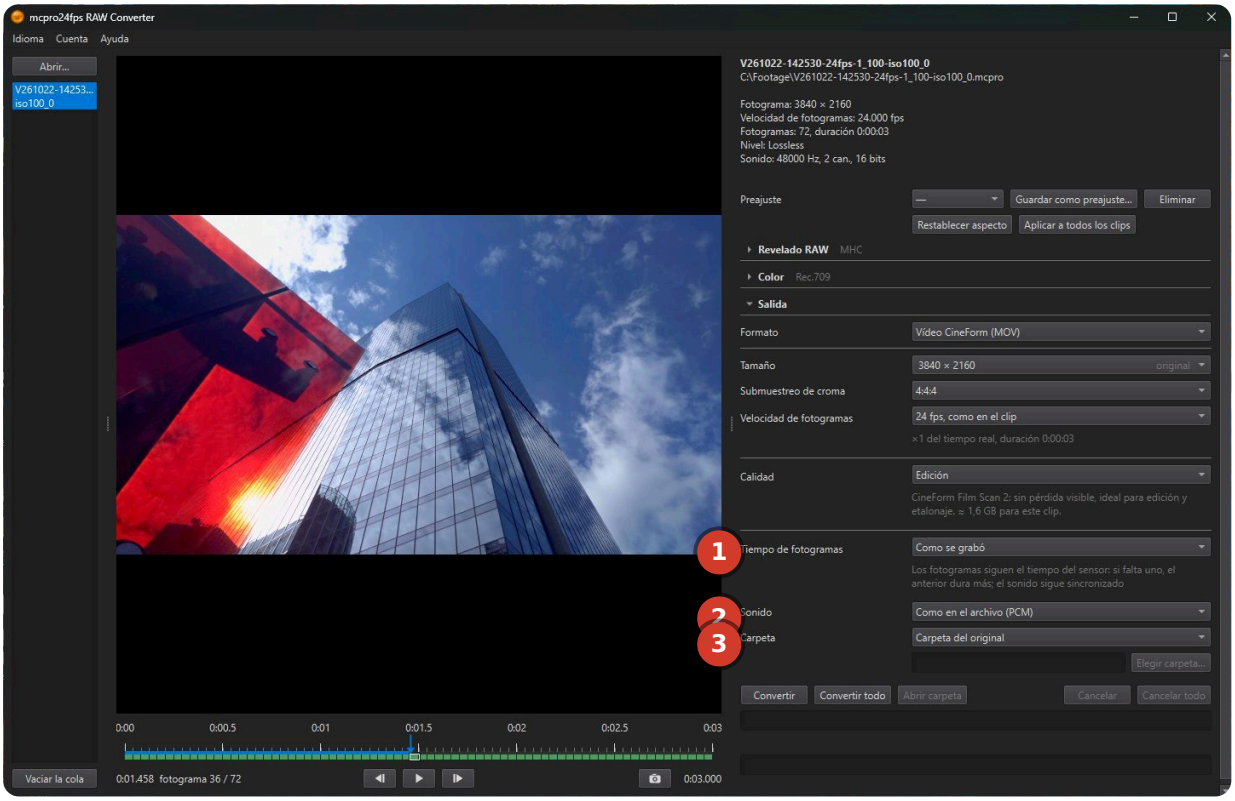
Aparece cuando el ordenador tiene más de un codificador por hardware, por ejemplo una tarjeta NVIDIA y los gráficos Intel del procesador. La lista los muestra siempre todos. Un codificador que no puede hacer lo elegido arriba (el códec, los 10 bits, el HDR, la

codificación sin pérdida) aparece en gris.

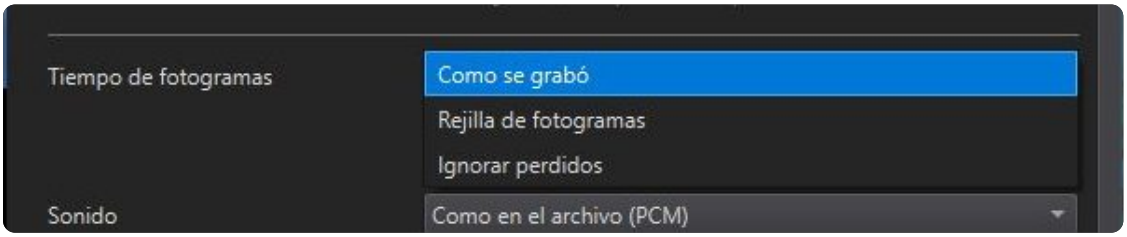
Automático: el programa elige uno por usted, primero NVIDIA, luego AMD y luego Intel. Predeterminado.

Tiempo de fotogramas, sonido y carpeta

En el programa: Salida



1 Tiempo de fotogramas

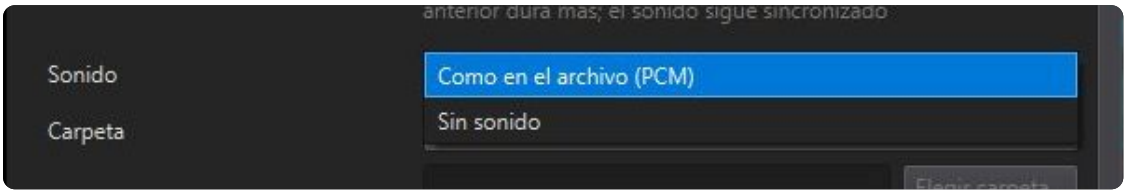


Cómo se colocan los fotogramas en el tiempo. Importa cuando el teléfono perdió fotogramas durante la grabación (en la barra de estado de los fotogramas aparecen en rojo). La línea de debajo de la fila explica cada opción.

- **Como se grabó**: **Los fotogramas siguen el tiempo del sensor: si falta uno, el anterior dura más; el sonido sigue sincronizado**. Los fotogramas del archivo no están espaciados de forma uniforme (velocidad de fotogramas variable). Predeterminado.

- **Rejilla de fotogramas**: **Frecuencia uniforme: los fotogramas perdidos se repiten; en clips largos el sonido puede desfasarse**. Para programas de edición que no llevan bien los fotogramas espaciados de forma irregular.
- **Ignorar perdidos**: **Fotogramas seguidos, sin repeticiones ni huecos: el sonido se desfasa por los fotogramas perdidos**. Úselo cuando lo que importa es la imagen y el sonido se grabó aparte.

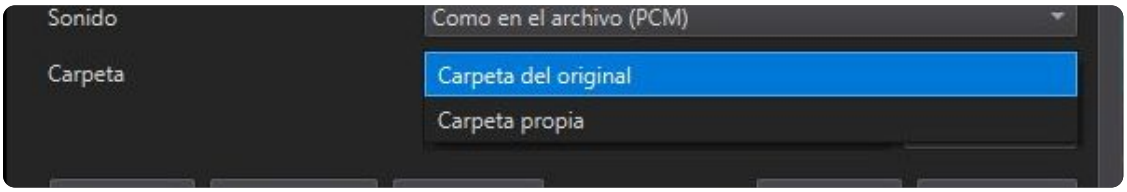
2 Sonido



- **Como en el archivo (PCM)**: el sonido del clip tal como se grabó, sin comprimir. Predeterminado.
- **Sin sonido**: el archivo no lleva pista de sonido.

Un clip grabado sin sonido muestra **No hay sonido en el archivo**, y la fila no está disponible.

3 Carpeta

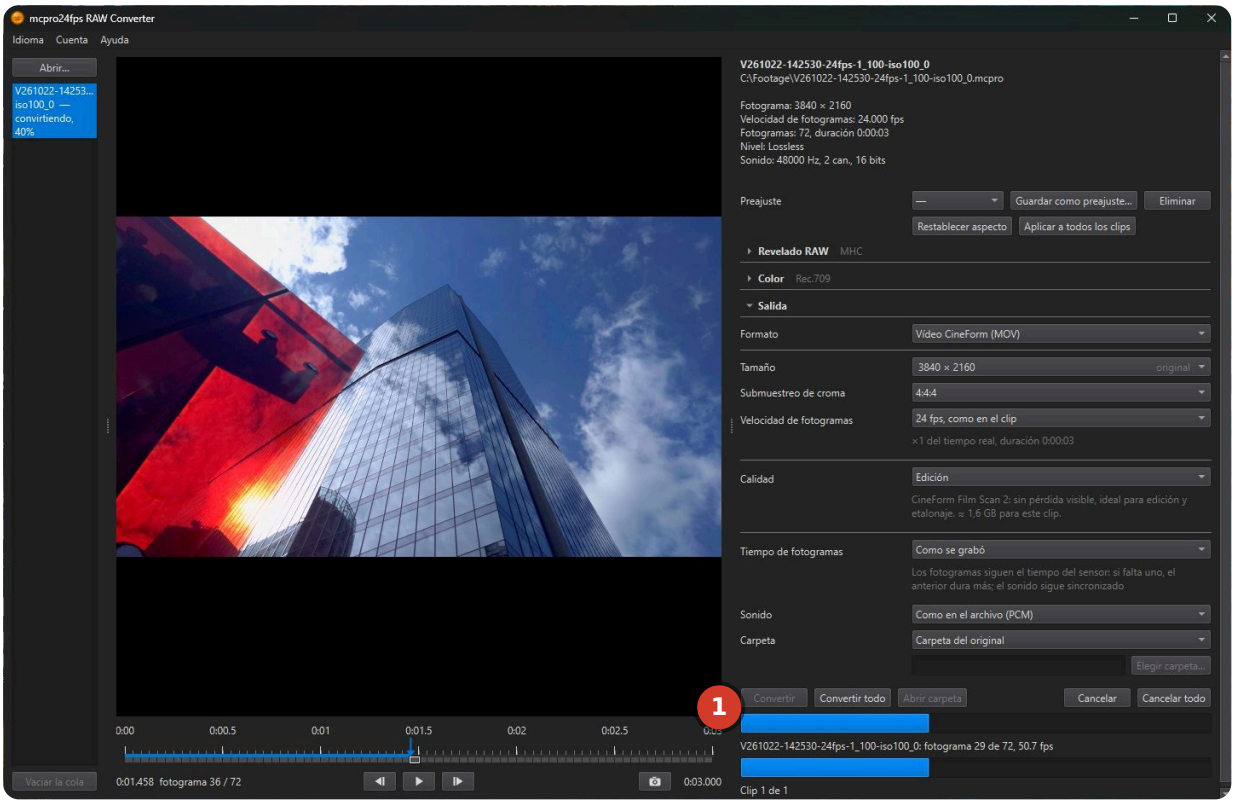


Dónde se guardan los archivos.

- **Carpeta del original**: junto a cada clip. Predeterminado.
- **Carpeta propia**: una carpeta para todos los archivos, elegida con **Elegir carpeta…**.

Un archivo de vídeo recibe el nombre del clip con `.mov`. Una **Secuencia CinemaDNG** es una carpeta con el nombre del clip. Si ya existe un archivo así, el programa pregunta antes (consulte Conversión).

Conversión



1 Iniciar

- **Convertir**: el clip seleccionado.
- **Convertir todo**: todos los clips de la lista, uno tras otro.

Cada clip se convierte con su propio aspecto y los ajustes comunes de **Salida**. Mientras no inicie sesión con RAW Bundle, los botones dicen **Iniciar sesión…** y abren la ventana de la cuenta.

Durante la conversión, la línea de debajo de los botones muestra **…: fotograma … de …, … fps** y, con varios clips, **Clip … de …**. Mientras tanto puede seguir trabajando: elegir otros clips, cambiar su aspecto, reproducirlos. Un clip de la cola se convierte con los ajustes que tenía cuando hizo clic en el botón; los cambios posteriores no le afectan.

- **Cancelar**: detiene el clip actual y elimina su archivo sin terminar. El resto de la cola continúa.
- **Cancelar todo**: detiene el clip actual y vacía la cola.

Al terminar, el programa muestra **Listo: …** con la ruta del archivo o, con varios clips, **Terminado: … listos, … cancelados, … con error**. **Abrir carpeta** abre el Explorador de archivos con el archivo seleccionado.

Si cierra la ventana durante una conversión, el programa pregunta: «**Se está convirtiendo un clip. ¿Detener y cerrar?**»

Cuando el archivo ya existe

Si en la carpeta de salida ya hay un archivo o una carpeta CinemaDNG con el mismo nombre, el programa los enumera y pregunta: «**Ya existen archivos: …. ¿Reemplazarlos?**»

- **Reemplazar**: los sobrescribe.
- **Guardar con índice**: los conserva y guarda los nuevos al lado con un nombre numerado: `Clip_2.mov`, o una carpeta `Clip (2)`.
- **Omitir estos**: no convierte esos clips.

Errores

Si un clip no se pudo convertir, la lista muestra el motivo a su lado. Los más frecuentes:

| Mensaje | Qué hacer | |---|---| | «**El almacenamiento se llenó durante la conversión: el archivo se eliminó**» | Libere espacio en el disco o elija otra carpeta en **Carpeta**. | | «**No se pudo crear el archivo de salida**» | La carpeta es de solo lectura o no está disponible: elija otra. | | «**No se puede leer la LUT …**» | El archivo .cube se movió o está dañado: vuelva a elegirlo en LUT. | | «**Error de la tarjeta gráfica (GPU)**» | Actualice el controlador de la tarjeta gráfica y cierre los programas que usen mucha memoria de vídeo. | | «**Error del codificador de vídeo (H.264 / HEVC)**» | Elija otro codificador en Codificador u otro códec. | | «**No hay suficiente memoria**» | Cierre otros programas o convierta a un tamaño menor en **Tamaño**. | | «**Conéctese a Internet para que se pueda comprobar la licencia de RAW Bundle.**» | El ordenador lleva más de 14 días sin conexión. | | «**Esta cuenta ya usa RAW Bundle en el número máximo de ordenadores. Cierre sesión en uno de ellos.**» | Consulte Ordenadores. |

Si un error se repite, envíe el registro (**Ayuda → Abrir carpeta de registro**) a info@mcpro24fps.com.

Módulo para Adobe

El módulo para Adobe permite que Premiere Pro y Media Encoder abran los clips .mcpro directamente, sin convertirlos. También abre los archivos RAW ZIP que graba la app (mcpro24fps CinemaDNG). El instalador de mcpro24fps.com lo instala cuando Premiere Pro está en el ordenador (consulte Instalación).

El módulo se ha probado con Premiere Pro 2026 y Media Encoder. El instalador también menciona After Effects, pero ahí todavía no se ha probado.

Importar

Importe un clip como cualquier otro archivo: Archivo → Importar, o el Navegador de medios (Media Browser). El clip entra con su velocidad de fotogramas, su sonido y su código de tiempo.

- Los fotogramas perdidos se rellenan con el fotograma anterior, así el clip mantiene una velocidad de fotogramas uniforme y el sonido sigue sincronizado.
- Cuando la reproducción está a 1/2 o 1/4 de la resolución, Premiere recibe fotogramas más pequeños y reproduce con más fluidez. El procesamiento, la exportación y Media Encoder reciben siempre fotogramas completos, iguales a los que produce el conversor.
- La calidad de exportación la deciden los ajustes de exportación de Premiere. Premiere recibe la imagen con la profundidad de bits que pide, hasta coma flotante de 32 bits con «Procesar a máxima profundidad» (Render at Maximum Depth).
- Si el ancho del fotograma no es múltiplo de 8, se recortan unos pocos píxeles de los lados.

Sin RAW Bundle

El módulo necesita un inicio de sesión con RAW Bundle en la ventana de la cuenta del conversor. Sin él, el clip se importa igualmente con su duración y sus pistas de sonido, pero:

- cada fotograma es una tarjeta oscura que dice qué falta («mcpro24fps RAW Bundle» y el motivo), y el sonido está en silencio;
- la exportación, el procesamiento y Media Encoder se detienen con un error en este clip;
- una vez por sesión, Premiere muestra una ventana con el motivo y ofrece abrir la ventana de la cuenta.

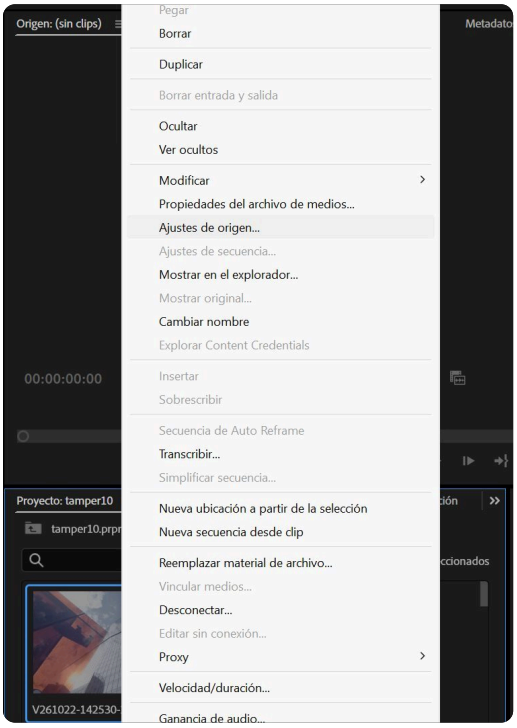
Después de iniciar sesión, la imagen aparece en pocos segundos, sin reiniciar Premiere.

El aspecto de un clip

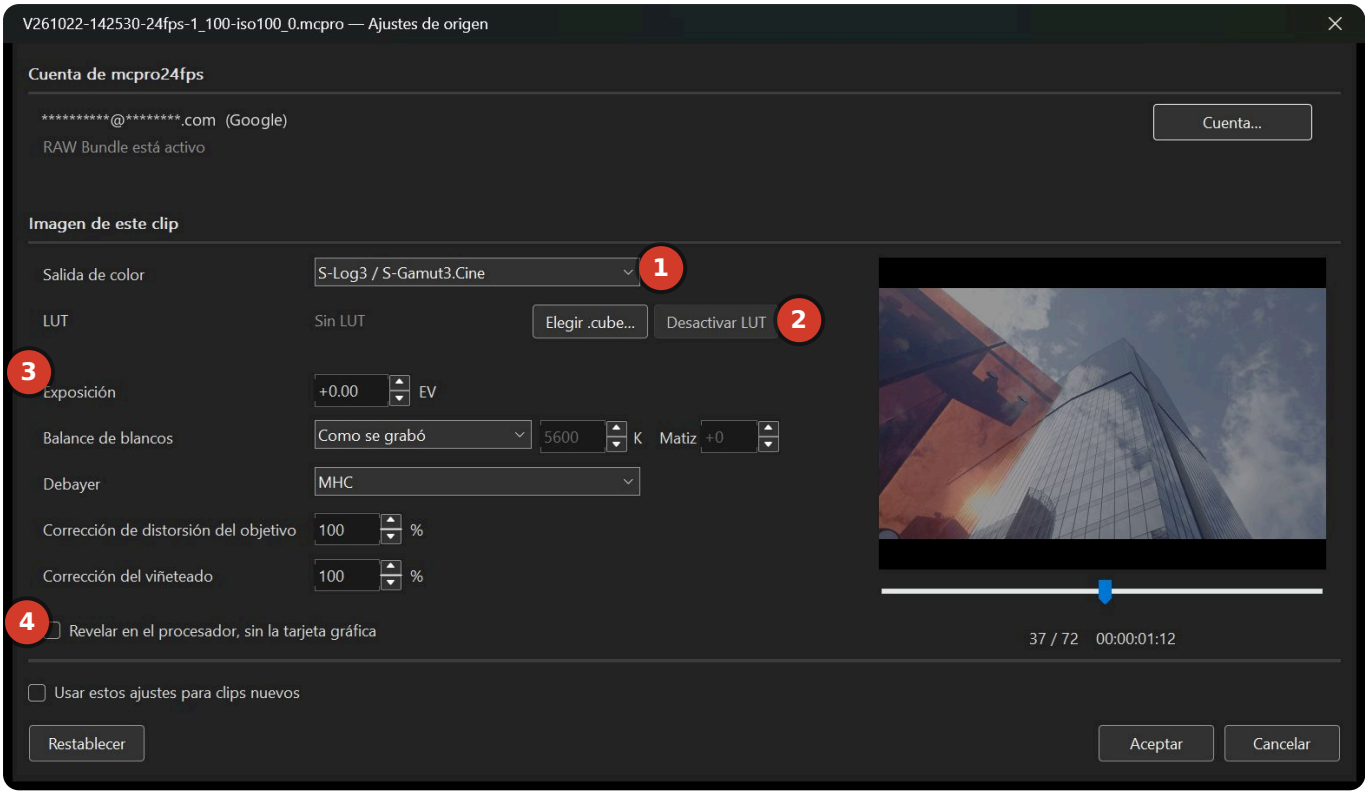
Cómo se revela un clip (curva, LUT, exposición, balance de blancos) se ajusta para cada clip en su propia ventana. Consulte Ajustes de origen.

Ajustes de origen

Para cambiar cómo se ve un clip en Premiere Pro, haga clic derecho en él en el panel Proyecto o en la Cronología y elija «Ajustes de origen…» (en el Premiere en inglés, «Source Settings»). Está en mitad de un menú largo, debajo de «Propiedades del archivo de medios…» (Media File Properties).



Se abre la ventana «Ajustes de origen» con el nombre del clip en el título. A la derecha hay una vista previa con un control deslizante para recorrer el clip. La vista previa se actualiza con cada cambio.



Arriba se ve la cuenta de mcpro24fps: quién ha iniciado sesión y si RAW Bundle está activo. El botón de esa zona abre la ventana de la cuenta del conversor.

1 Salida de color

La curva de la imagen que recibe Premiere:

- S-Log3 / S-Gamut3.Cine: predeterminada. Premiere conoce esta curva y la convierte con su propia gestión del color.
- DaVinci Intermediate: para su propia LUT o para etalonar. Premiere trata la imagen como Rec.709, así que aplique usted mismo una LUT de conversión.
- Rec.709: una imagen terminada, lista para ver.
- Lineal (BT.2020, escena): valores de luz como números de coma flotante de 32 bits, así se conservan las altas luces más brillantes que el blanco. Premiere la convierte con su gestión del color.

2 LUT

Un archivo .cube que se aplica encima de la imagen, con «Elegir .cube...» y «Desactivar LUT». Con una LUT, la salida es Rec.709 y la lista «Salida de color» no está disponible.

3 Exposición, balance de blancos, debayer, correcciones del objetivo

Igual que en el conversor (consulte Revelado RAW y Color):

- Exposición: de −4 a +4 EV. Las flechas la cambian en 0.1, con Mayús en 0.01 y con Ctrl en 0.5.
- Balance de blancos: «Como se grabó» o «Temperatura y matiz» (de 2000 a 15000 K, matiz de −150 a +150).
- Debayer: MHC (predeterminado), AHD, Bilineal, AHD + reducción de ruido de color.
- Corrección de distorsión del objetivo y Corrección del viñeteado: de 0 a 100 %, 100 % de forma predeterminada.

4 Las demás opciones

- «Revelar en el procesador, sin la tarjeta gráfica»: actívela si la imagen sale defectuosa o Premiere se cierra por culpa del controlador gráfico. Revelar en el procesador es más lento.
- «Usar estos ajustes para clips nuevos»: los clips que importe después reciben estos ajustes. Un clip cuya ventana no se ha abierto nunca usa siempre los valores predeterminados actuales, incluidos los cambios que haga más tarde.
- «Restablecer»: vuelve a los ajustes predeterminados, sin LUT.

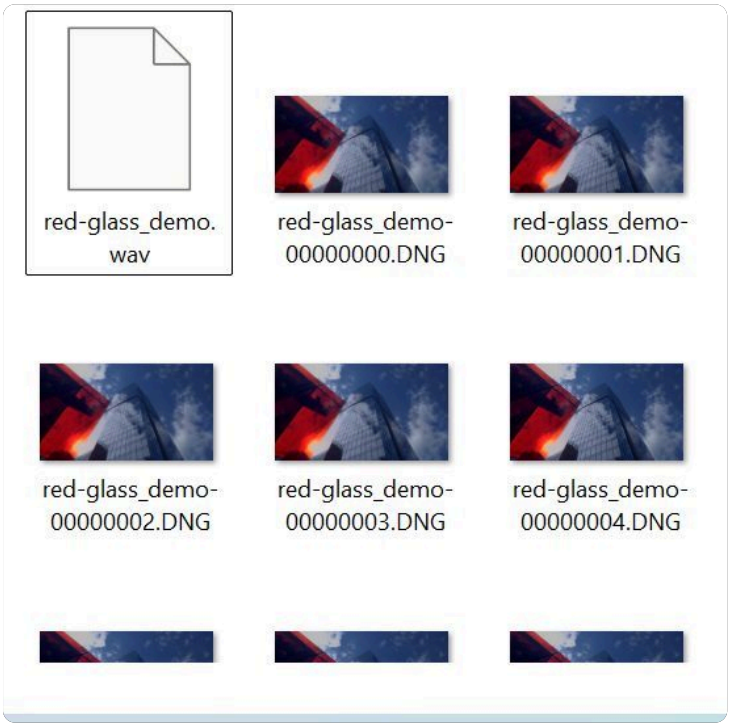
«Aceptar» aplica los ajustes, y Premiere vuelve a leer el clip.

Unidad virtual

mcpro24fps Virtual Disk añade a Windows una unidad en la que cada clip .mcpro de sus carpetas aparece como una carpeta CinemaDNG: fotogramas DNG y un archivo WAV con el sonido. No se copia ni se convierte nada de antemano. Los fotogramas se crean en el momento en que un programa los lee y no ocupan espacio en sus discos.

Está pensada para DaVinci Resolve, también en su versión gratuita, y para cualquier otro programa que lea CinemaDNG. Resolve ve un clip CinemaDNG normal, así que su panel RAW funciona. Para Premiere Pro, use en su lugar el módulo para Adobe: Premiere no abre estos fotogramas DNG.

El instalador de mcpro24fps.com instala la unidad junto con el controlador gratuito Dokany (consulte Instalación). La unidad necesita un inicio de sesión con RAW Bundle en la ventana de la cuenta del conversor. Sin él, la unidad no se conecta.



Qué hay en la unidad

- La unidad se llama mcpro24fps y es de solo lectura.
- En el nivel superior están las carpetas que ha añadido, con sus nombres y sus subcarpetas.
- Cada clip `Clip.mcpro` se convierte en una carpeta `Clip` con fotogramas DNG numerados, el sonido `Clip.wav` con el código de tiempo y, si el clip los tiene, los datos del giroscopio y los perfiles del objetivo.

- Los fotogramas son los mismos que en una **Secuencia CinemaDNG** del conversor. Los fotogramas perdidos se rellenan con el fotograma anterior.
- Un clip nuevo aparece en la unidad un par de segundos después de copiarlo en la carpeta. Si cambia el nombre de un clip en la carpeta o lo elimina, la unidad cambia en el acto.
- Una carpeta de un disco que no está conectado (un disco USB, una tarjeta) desaparece de la unidad y vuelve cuando se conecta de nuevo.

Uso en DaVinci Resolve

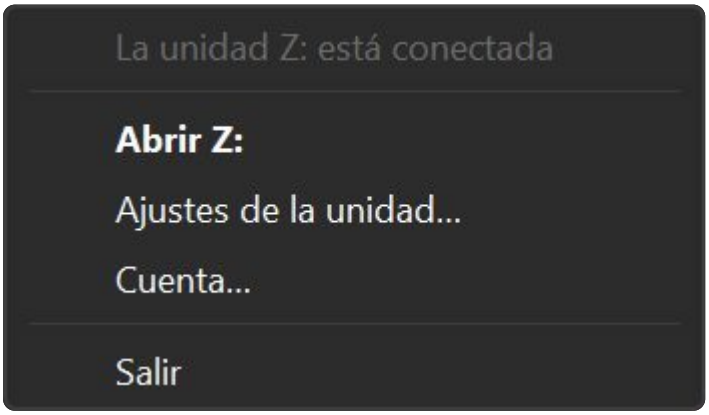
1. Añada la carpeta con sus clips en los ajustes de la unidad (consulte Ajustes de la unidad).
2. En Resolve, abra la unidad en la página Media y añada las carpetas de los clips al Media Pool, como cualquier CinemaDNG.
3. Revele el clip en el panel Camera RAW.

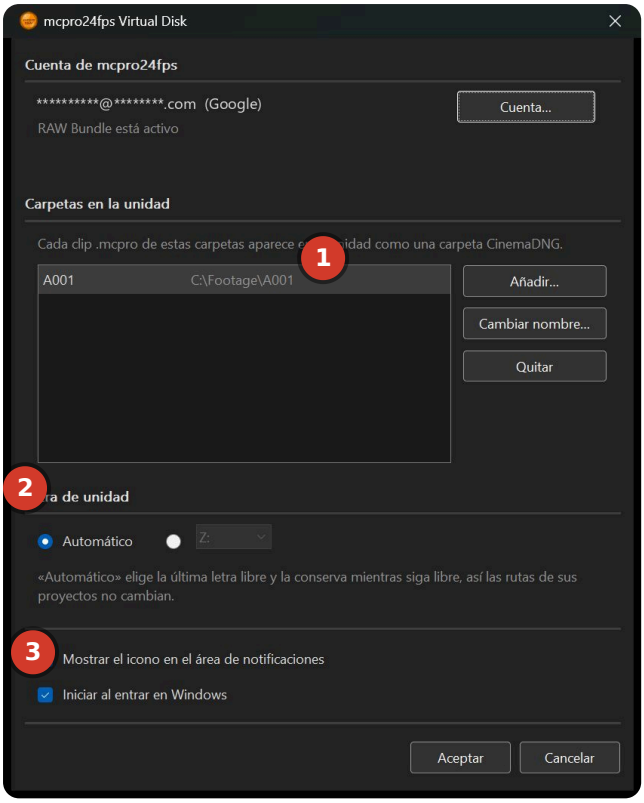
Si la unidad no está conectada, o si una carpeta se quita de ella o cambia de nombre, Resolve muestra esos clips como Media Offline. Recupere la carpeta o vuelva a vincular los clips en Resolve (Relink).

Ajustes de la unidad

La unidad funciona en segundo plano, con un icono en el área de notificaciones junto al reloj. Se inicia al entrar en Windows o desde el menú Inicio: mcpro24fps Virtual Disk. Si la vuelve a iniciar mientras está en marcha, se abren sus ajustes.

Haga clic en el icono para abrir la unidad en el Explorador de archivos, o los ajustes si la unidad no está conectada. Haga clic derecho en el icono para ver su menú: arriba, el estado; después, «Abrir» con la letra de la unidad (por ejemplo, «Abrir Z:»), «Ajustes de la unidad…», «Iniciar sesión…» o «Cuenta…», y «Salir», que desconecta la unidad.





1 Carpetas en la unidad

Cada clip .mcpro de estas carpetas aparece en la unidad como una carpeta CinemaDNG. Hasta 64 carpetas.

- «Añadir...»: elija una carpeta.
- «Cambiar nombre...»: cambia el nombre de la carpeta en la unidad. Los proyectos de DaVinci Resolve que usan clips de ella no los encontrarán con el nombre nuevo, así que después vuelva a vincularlos en Resolve (Relink).
- «Quitar»: la carpeta desaparece de la unidad, y Resolve muestra sus clips como Media Offline. Los archivos se quedan donde están.

Una carpeta de un disco que ahora no está conectado aparece marcada como «(no conectada)».

2 Letra de unidad

«Automático» elige la última letra libre y la conserva mientras siga libre, así las rutas de sus proyectos de Resolve no cambian. También puede elegir la letra usted mismo. La lista muestra solo las libres.

3 Las demás opciones

- Mostrar el icono en el área de notificaciones. Sin el icono, abra los ajustes desde el menú Inicio.
- Iniciar al entrar en Windows.

Los cambios se aplican al hacer clic en «Aceptar».

Qué dice la línea de estado

| Estado | Qué significa | |---|---| | La unidad X: está conectada | Todo funciona. | | Iniciando la unidad… | Espere un momento. | | Inicie sesión para abrir los clips .mcpro | No ha iniciado sesión con RAW Bundle. Inicie sesión en la ventana de la cuenta del conversor, y la unidad se conectará sola. | | Aún no hay carpetas. Añada una en los ajustes de la unidad. | Añada una carpeta. | | La letra de unidad X: la usa otra unidad | Elija otra letra o «Automático» en los ajustes. | | Falta el controlador Dokany. Vuelva a instalar mcpro24fps RAW Converter. | Vuelva a ejecutar el instalador de mcpro24fps.com con la unidad virtual marcada. | | La unidad se detuvo. Se está iniciando de nuevo… | La unidad se reinicia sola. Si se repite, escriba a info@mcpro24fps.com. |

Si RAW Bundle caduca mientras la unidad está conectada, la unidad se desconecta en menos de una hora, y Resolve muestra los clips como Media Offline.

Cómo hacerlo

Artículos paso a paso para tareas frecuentes.

Vídeo HDR para YouTube

Un clip RAW abarca un rango de oscuro a claro mucho más amplio que el vídeo normal. El HDR conserva el detalle de las altas luces en las pantallas que lo admiten.

1. Abra el clip y ajuste el aspecto: Exposición y balance de blancos. Deje **LUT** desactivada: una LUT para SDR no funciona en HDR.
2. En **Formato**, elija **Vídeo H.264 / HEVC (MOV)**.
3. En **Perfil**, elija **HLG · 10 bits**. YouTube, los televisores y los teléfonos muestran HLG correctamente, y en una pantalla normal sigue viéndose natural. **HDR10 · 10 bits** es para pantallas y servicios que exigen HDR10.
4. **Códec** cambia solo a **HEVC · 10 bits**. Ponga **Calidad** en **Máxima**. YouTube vuelve a codificar todo lo que se sube, así que conviene partir de la máxima calidad.
5. Haga clic en **Convertir** y suba el archivo MOV a YouTube tal cual. YouTube detecta el HDR en el archivo, pero puede tardar unas horas después de la subida.

Para ver el HDR mientras trabaja, active el HDR del monitor en Configuración de Windows → Pantalla. Sin él, la vista previa se ve plana y grisácea, pero el archivo es correcto.

Clips en DaVinci Resolve

Hay tres formas de llevar un clip .mcpro a Resolve. Todas funcionan en la versión gratuita.

A través de la unidad virtual

Añada la carpeta con los clips en los ajustes de la unidad y después importe en Resolve las carpetas de los clips desde la unidad como CinemaDNG. El panel Camera RAW ofrece balance de blancos, exposición y lo demás, como con cualquier RAW. Los clips no ocupan espacio adicional, pero la unidad debe seguir conectada mientras edita.

Como secuencia CinemaDNG

En **Formato** elija **Secuencia CinemaDNG** y convierta. Obtendrá una carpeta de fotogramas DNG y un archivo WAV. Funciona sin la unidad y sin la cuenta, así que sirve para archivar o para entregar el clip. Suele ocupar más que el clip .mcpro.

CineForm con curva logarítmica

En **Formato** elija **Vídeo CineForm (MOV)** y en **Curva**, DaVinci Intermediate o S-Log3. El archivo es más ligero de editar que el RAW, y el aspecto (balance de blancos, correcciones del objetivo) ya está aplicado. En Resolve, convierta la curva logarítmica con Color Space Transform: desde DaVinci Wide Gamut / DaVinci Intermediate, o desde S-Gamut3.Cine / S-Log3, al espacio de su línea de tiempo.

Un archivo sin pérdida para procesarlo después

Los programas de escalado, reducción de ruido o interpolación de fotogramas dan su mejor resultado con un original sin defectos de compresión. CineForm pierde muy poco, pero algo pierde. En ordenadores con tarjeta gráfica NVIDIA, el conversor puede escribir un archivo en el que cada fotograma se guarda exactamente.

1. Ajuste el aspecto del clip tal como lo quiere en el resultado.
2. En **Formato**, elija **Vídeo H.264 / HEVC (MOV)**.
3. En **Calidad**, elija **Sin pérdida**. Esta opción solo existe con una tarjeta NVIDIA.
4. En **Códec**: **HEVC · 10 bits** conserva 10 bits por color y **H.264 · 8 bits**, 8. No todos los programas abren H.264 y HEVC sin pérdida, así que convierta antes un clip corto y compruebe que el suyo lo abre.
5. Al programa de procesado le resulta más fácil trabajar cuando todos los fotogramas son completos, así que ponga **Fotogramas clave** en **Cada fotograma (para edición)**.

Un archivo así es muchas veces más grande que uno normal. Procéselo, exporte el resultado en el códec que necesite y elimine el archivo sin pérdida cuando ya no lo use.