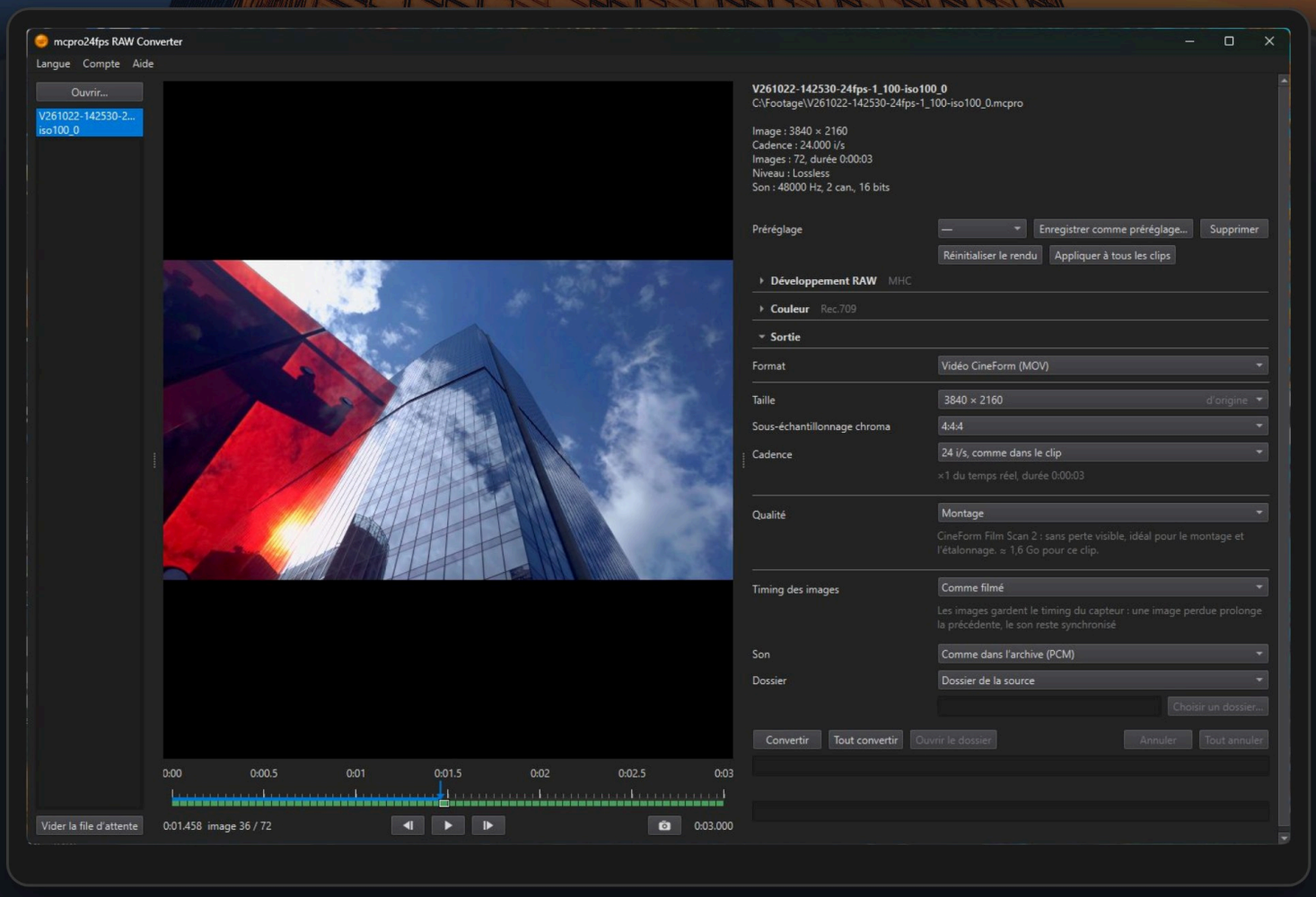
RAW CONVERTER

mcpro24fps

Manuel du monteur



Développement et conversion des clips RAW : le convertisseur, le module pour Adobe et le disque virtuel



mcpro24fps

Guide de RAW Converter

4 novembre 2026

mcpro24fps.com/fr/guide/raw-converter

Premiers pas

- À propos de ce guide
- Installation
- Compte et RAW Bundle
- Mises à jour

Clips et aperçu

- Ouvrir des clips
- Aperçu et lecture

Développement RAW

- Le rendu et ses préréglages
- Développement RAW

Couleur

Sortie

- Format de sortie
- Taille et cadence d'image
- Codec et qualité
- Timing des images, son et dossier

Conversion

Module pour Adobe

- Paramètres source

Disque virtuel

- Réglages du disque

Pas à pas

- Vidéo HDR pour YouTube
- Les clips dans DaVinci Resolve
- Un fichier sans perte pour la suite du traitement

Premiers pas

Ce que font les programmes, l'installation, le compte et les mises à jour.

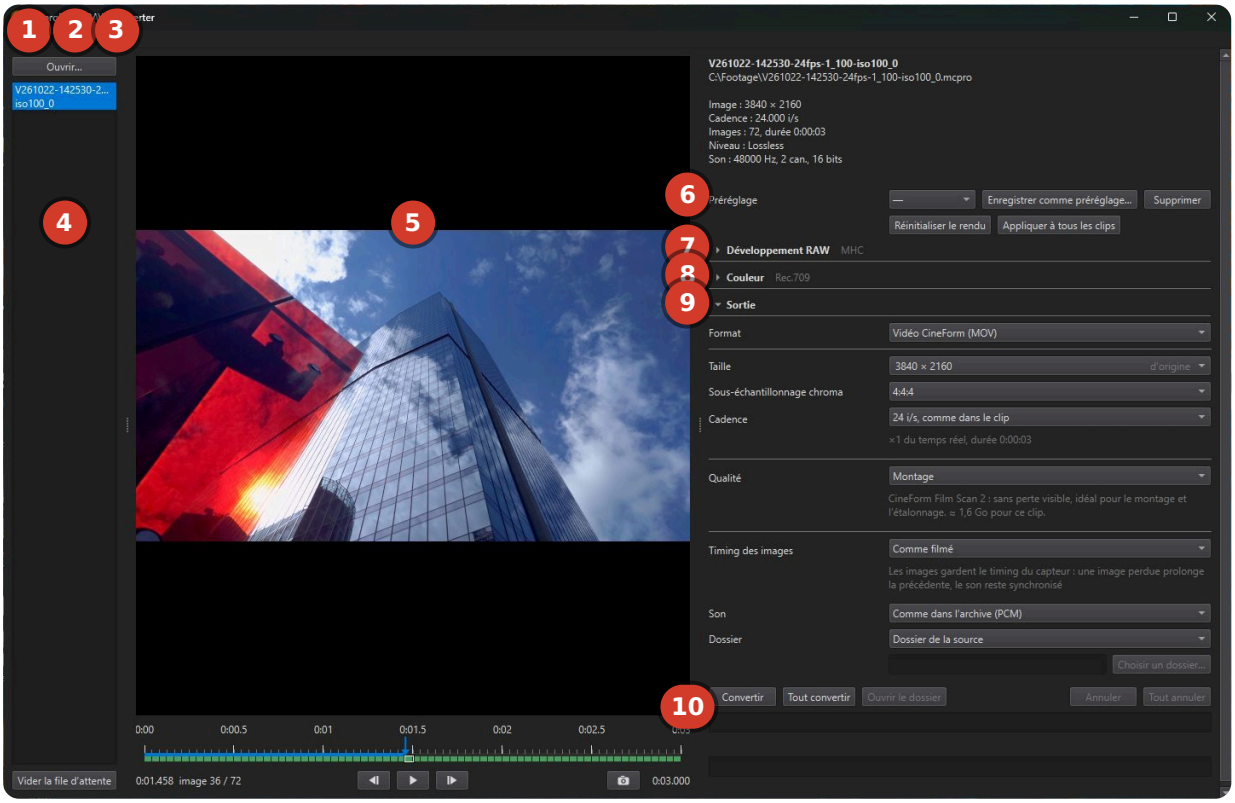
À propos de ce guide

mcpro24fps RAW Converter est un programme Windows pour les clips RAW que l'application mcpro24fps enregistre au format .mcpro. Il lit un clip avec le son et le transforme en un fichier que les logiciels de montage savent ouvrir : vidéo CineForm ou H.264 / HEVC en MOV, ou séquence CinemaDNG.

Le programme d'installation de mcpro24fps.com peut ajouter deux autres façons d'utiliser les mêmes clips sans les convertir :

- le module pour Adobe, qui ouvre les clips .mcpro directement dans Premiere Pro et Media Encoder ;
- le disque virtuel, qui présente chaque clip .mcpro comme un dossier CinemaDNG : DaVinci Resolve et les autres programmes qui lisent le CinemaDNG peuvent ainsi l'utiliser directement.

La visualisation et la lecture sont gratuites. La conversion, l'enregistrement d'images, le module et le disque virtuel demandent un compte mcpro24fps avec RAW Bundle, le même achat que dans l'application du téléphone. Voir Compte et RAW Bundle.



Quelle voie choisir

- Il vous faut un fichier vidéo ordinaire pour le montage, pour un client ou pour une mise en ligne : convertissez le clip. Le convertisseur sait aussi produire de la vidéo HDR (HLG ou HDR10) et, avec une carte graphique NVIDIA, un fichier sans aucune perte.
- Vous montez dans Premiere Pro ou exportez avec Media Encoder : installez le module et placez le clip directement dans le panneau Montage.
- Vous montez dans DaVinci Resolve, version gratuite ou Studio : utilisez le disque virtuel. Resolve y voit du CinemaDNG, son panneau RAW fonctionne donc.
- Vous voulez une copie CinemaDNG pour l'archiver ou la transmettre : convertissez au format **Séquence CinemaDNG**.

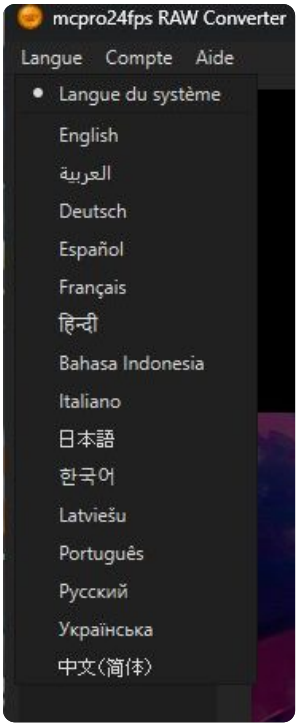
Organisation du guide

La fenêtre du convertisseur montre la liste des clips à gauche et l'aperçu à droite. Sous l'aperçu se trouvent trois groupes de réglages, dans l'ordre où l'image est traitée. Le guide suit la fenêtre :

1. Clips et aperçu : ouvrir des clips, la liste, la lecture, la barre d'état des images ;
2. Développement RAW : le rendu d'un clip et ses préréglages, la balance des blancs, le dématriçage, les corrections d'objectif ;
3. Couleur : l'exposition, SDR ou HDR, la courbe de sortie, votre LUT ;
4. Sortie : le format, la taille et la cadence d'image, le codec et la qualité, le son, le dossier ;
5. Conversion : le lancement, la file d'attente, les fichiers existants, les erreurs.

Viennent ensuite les chapitres sur le module pour Adobe et sur le disque virtuel, puis, à la fin, des articles pas à pas.

Le guide nomme chaque réglage exactement comme la fenêtre, dans la langue de la page. Pour changer la langue de la fenêtre, passez par le menu **Langue** : elle change aussitôt, sans redémarrage.



Installation

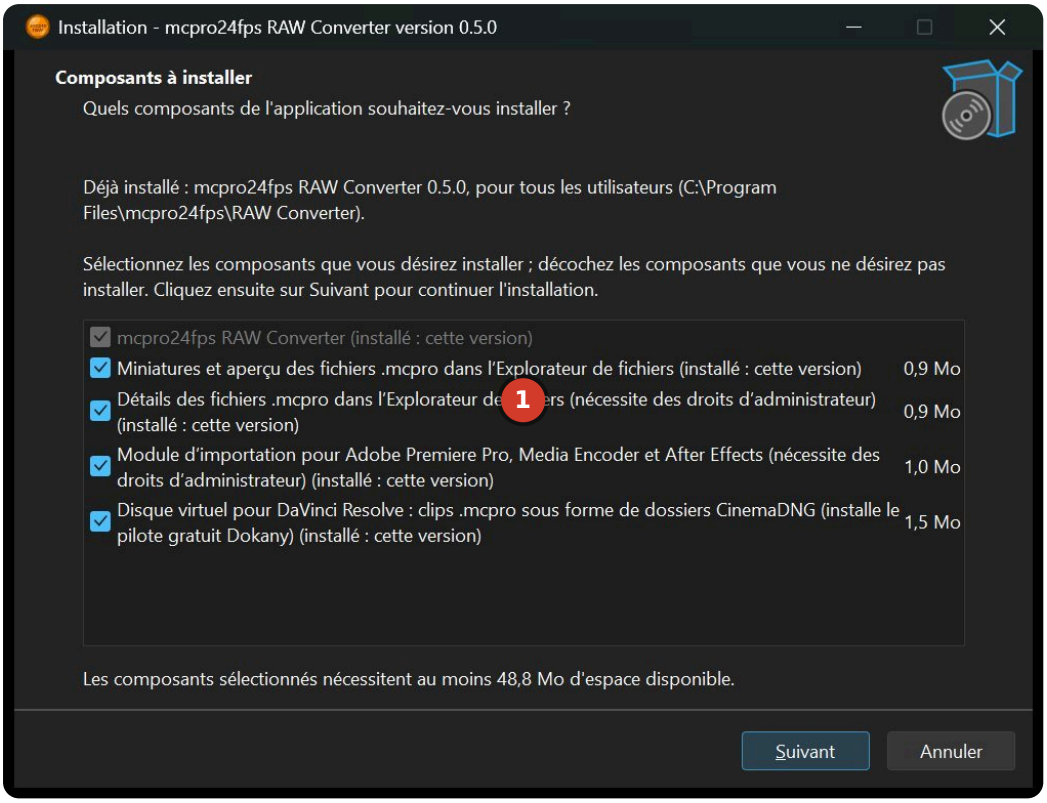
Les programmes fonctionnent sous Windows 10 et 11, en 64 bits. Pour les clips 4K, 8 Go de mémoire ou plus sont recommandés. L'aperçu et la conversion rapide demandent une carte graphique compatible OpenGL 4.3. Pour H.264 et HEVC, il faut en plus un encodeur vidéo dans la carte graphique ou dans la partie graphique intégrée au processeur (NVIDIA, AMD ou Intel).

Il existe deux versions :

- Celle du Microsoft Store : le convertisseur seul. Le Store l'installe et le met à jour.
- Celle de mcpro24fps.com : l'ensemble complet, avec le module pour Adobe, le disque virtuel et les miniatures des fichiers .mcpro dans l'Explorateur de fichiers. Elle se met à jour elle-même (voir Mises à jour).

Une seule des deux peut être installée. Si la version du Store est sur l'ordinateur, le programme d'installation du site vous demande de la désinstaller d'abord et ouvre pour cela « Applications » dans les paramètres Windows.

Ce que demande le programme d'installation

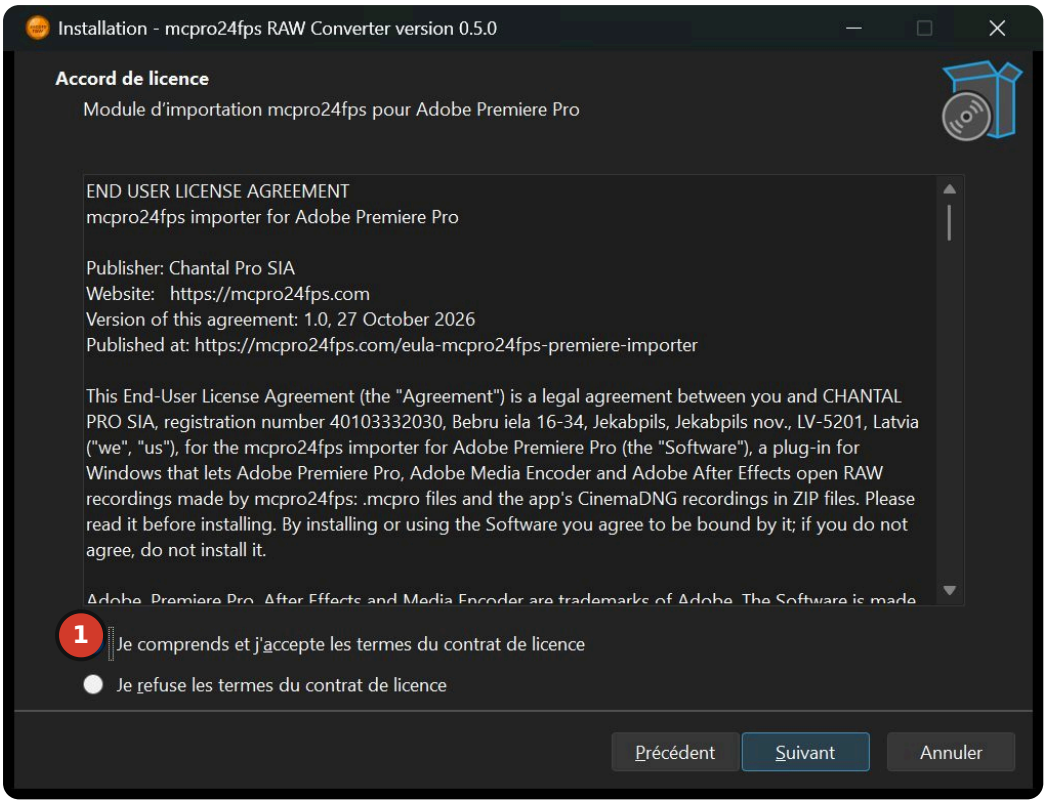


1 Composants

Cochez ce dont vous avez besoin :

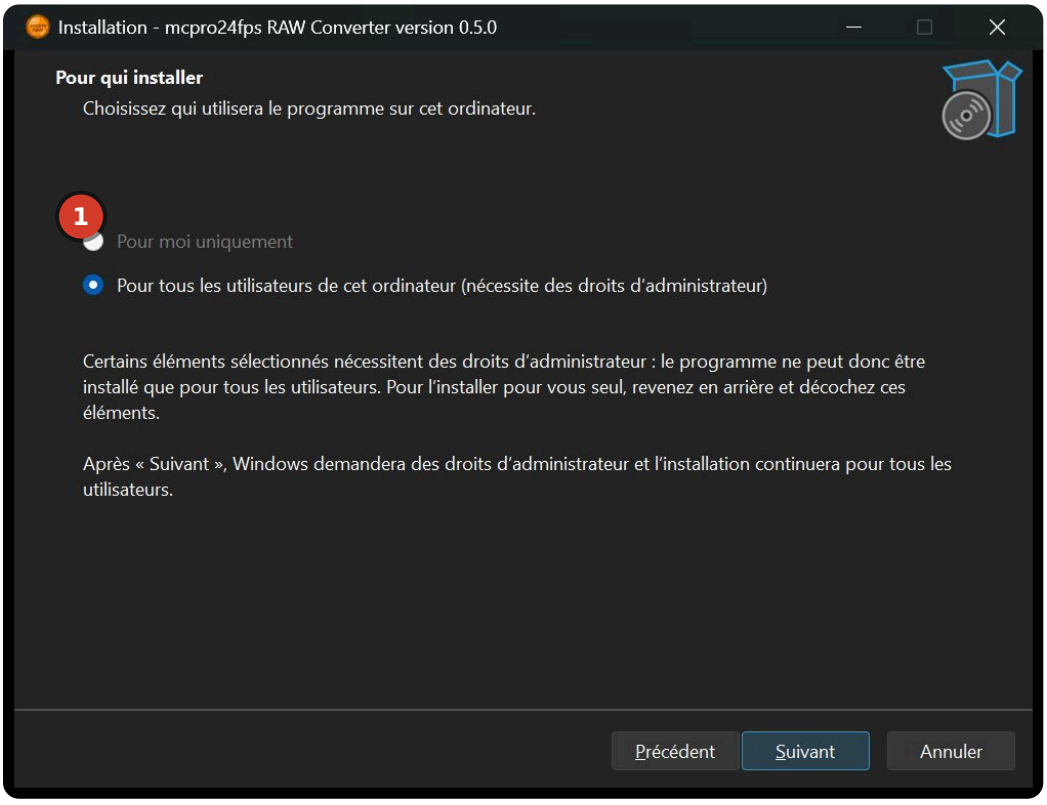
- mcpro24fps RAW Converter : toujours installé.
- Miniatures et aperçu des fichiers .mcpro dans l'Explorateur de fichiers. Coché par défaut.
- Détails des fichiers .mcpro dans l'Explorateur de fichiers : durée, taille d'image, cadence, son et caméra dans l'onglet « Détails » et dans les info-bulles. Nécessite des droits d'administrateur.
- Module d'importation pour Adobe Premiere Pro, Media Encoder et After Effects. Proposé seulement si Premiere Pro est installé. Nécessite des droits d'administrateur.
- Disque virtuel pour DaVinci Resolve. Décoché par défaut. Il installe le pilote gratuit Dokany.

1 Contrats de licence



La licence du convertisseur, et celle du module d'importation si ce dernier est coché.

1 Pour qui installer



« Pour moi uniquement » ou « Pour tous les utilisateurs de cet ordinateur ». L'installation pour tous les utilisateurs nécessite des droits d'administrateur, tout comme certains composants. Si l'un d'eux est coché, seule l'installation pour tous les utilisateurs est possible. Pour installer pour vous seul, revenez en arrière et décochez-les.

Pilote Dokany

Cette page n'apparaît qu'avec le disque virtuel, et seulement si Dokany n'est pas encore installé. Dokany s'installe à part : Windows demande des droits d'administrateur, et le pilote apparaît dans « Applications » sous le nom Dokan Library.

Tâches

Un raccourci sur le Bureau et, pour le disque virtuel, son démarrage à l'ouverture de session Windows (coché par défaut).

Une fois l'installation terminée, vous pouvez ouvrir tout de suite le convertisseur et les réglages du disque virtuel.

Pour ajouter ou retirer un composant plus tard, relancez le programme d'installation. La page des composants indique ce qui est installé ; décochez une case pour supprimer cette partie.

Dans l'Explorateur de fichiers

- Les clips .mcpro ont des miniatures et affichent une image dans le volet de visualisation.
- Si les détails des fichiers sont installés, l'onglet « Détails » montre la durée du clip, la taille et la cadence d'image, le débit binaire, le son, la date d'enregistrement et la caméra.
- Un double-clic sur un clip .mcpro l'ouvre dans le convertisseur.

Désinstallation

Ouvrez Paramètres Windows → Applications. Si Dokany a été installé avec le disque virtuel, le programme vous demande s'il faut le supprimer aussi. Gardez-le si d'autres programmes utilisent Dokany.

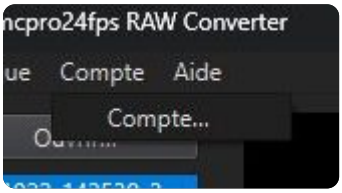
Compte et RAW Bundle

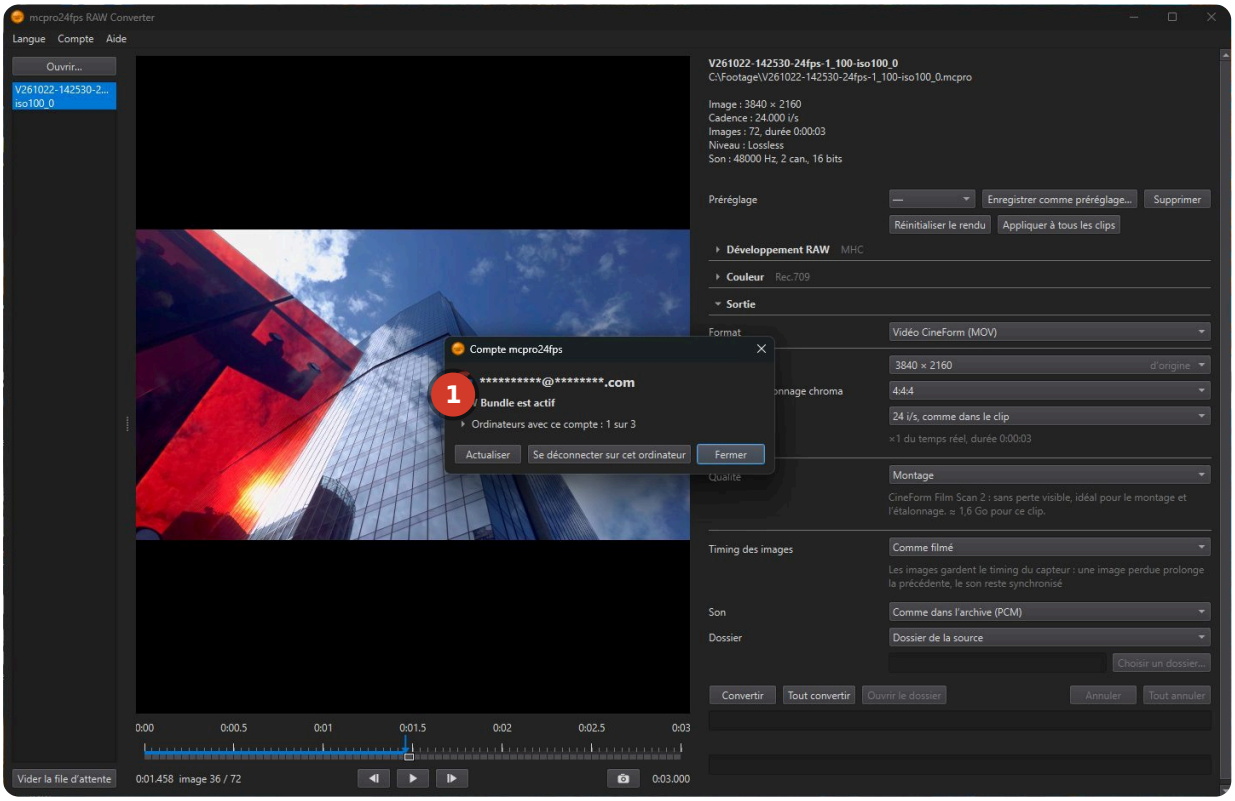
Dans le programme : Compte → Compte…

Vous pouvez ouvrir et lire des clips sans compte. La conversion, l'enregistrement d'une image en DNG, le module pour Adobe et le disque virtuel demandent un compte mcpro24fps avec RAW Bundle.

RAW Bundle se vend dans l'application mcpro24fps sur un téléphone Android (Google Play, AppGallery ou RuStore). Dans le convertisseur, vous n'achetez rien : connectez-vous avec le compte utilisé sur le téléphone, et l'achat vaut aussi ici. L'essai gratuit de 7 jours commence à la première connexion, sur le téléphone ou sur l'ordinateur. Chaque compte a droit à un seul essai.

Tant que vous n'êtes pas connecté, la fenêtre affiche **Se connecter…** à la place des boutons **Convertir**. Ce bouton ouvre la fenêtre du compte, tout comme **Compte → Compte…**.





Connexion

Choisissez **Se connecter avec Google**, **Se connecter avec HUAWEI ID** ou **Se connecter avec VK ID**, selon le moyen qui vous a servi à acheter dans l'application : Google pour Google Play, HUAWEI ID pour AppGallery, VK ID pour RuStore. La page de connexion s'ouvre dans votre navigateur. Terminez-y la connexion, puis revenez au programme. Le compte doit avoir une adresse e-mail confirmée : avec HUAWEI ID et VK ID, autorisez donc l'accès à votre adresse e-mail sur leur page.

1 Ce qu'affiche la fenêtre

- **RAW Bundle est actif** : l'achat est lié à ce compte.
- **Essai gratuit jusqu'au …** : l'essai est en cours et se termine à cette date.
- **Ce compte n'a pas RAW Bundle** : vous êtes connecté, mais il n'y a ni achat ni essai restant. Achetez RAW Bundle avec ce compte dans l'application de votre téléphone, puis cliquez sur **Actualiser**.
- **Fonctionne sans Internet jusqu'au …** : le programme vérifie la licence en ligne. Sans connexion, il continue de fonctionner pendant 14 jours. Cette ligne apparaît lorsque l'ordinateur est resté hors ligne un certain temps.

Actualiser interroge à nouveau le serveur sur-le-champ, par exemple juste après un achat sur le téléphone.

Ordinateurs

Un compte fonctionne sur trois ordinateurs au plus en même temps. Les téléphones sont comptés à part. Cliquez sur la ligne **Ordinateurs avec ce compte : … sur …** pour voir la liste : **Cet ordinateur** et les autres, chacun avec la date de sa dernière utilisation. **Se déconnecter** à côté d'un autre ordinateur libère sa place : vous pouvez ainsi vous connecter sur un nouvel ordinateur sans repasser par l'ancien.

Se déconnecter sur cet ordinateur supprime la connexion de cet ordinateur et libère sa place.

Le module pour Adobe et le disque virtuel n'ont pas de connexion à eux. Ils passent par cette fenêtre du convertisseur.

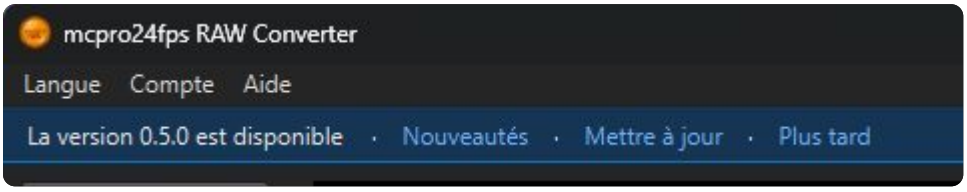
Mises à jour

Dans le programme : Aide → Rechercher des mises à jour…

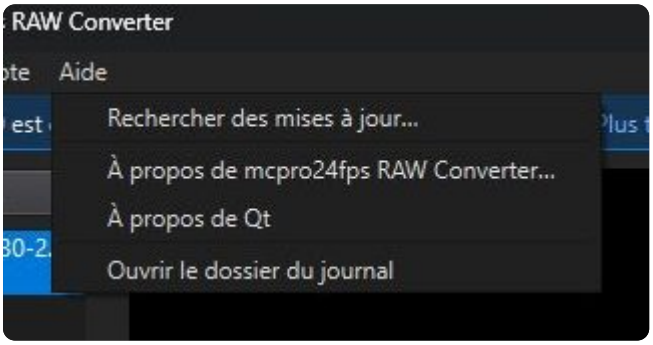
La version du Microsoft Store est mise à jour par le Store, comme toute autre application du Store. Tout ce qui suit concerne la version installée depuis mcpro24fps.com.

À chaque démarrage, le convertisseur demande au serveur mcpro24fps s'il existe une version plus récente. Si c'est le cas, une barre apparaît sur toute la largeur de la fenêtre, sous le menu, avec trois liens :

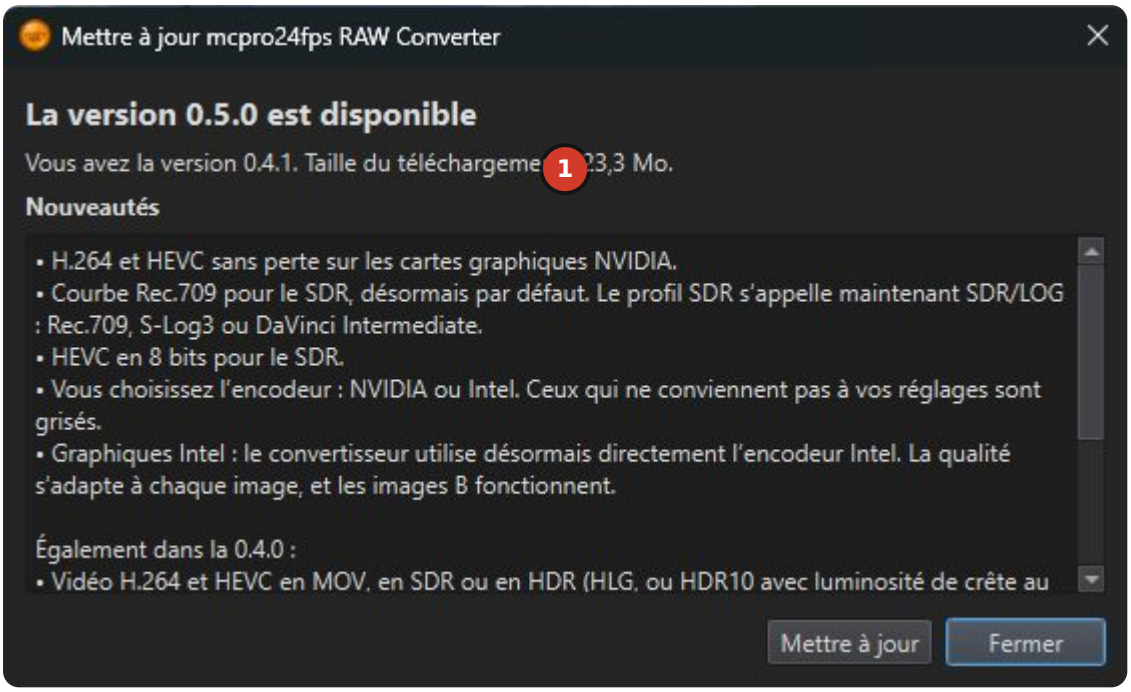
- **Nouveautés** ouvre la fenêtre de mise à jour avec la liste des changements ;
- **Mettre à jour** ouvre la même fenêtre et lance tout de suite le téléchargement ;
- **Plus tard** masque la barre pendant une semaine.



Pour vérifier vous-même, utilisez **Aide → Rechercher des mises à jour…**. Pour désactiver la vérification automatique, ouvrez **Aide → À propos de mcpro24fps RAW Converter…** et décochez **Rechercher automatiquement les mises à jour**.



1 Installer une mise à jour



La fenêtre de mise à jour télécharge le nouveau programme d'installation et le contrôle avant de le lancer. Le fichier doit être signé par Chantal Pro SIA et correspondre à la somme de contrôle fournie par le serveur. S'il échoue au contrôle, il est supprimé et rien n'est installé.

Installer ferme le convertisseur, met à jour tout l'ensemble (convertisseur, module pour Adobe, disque virtuel) et rouvre le convertisseur. Si les programmes ont été installés pour tous les utilisateurs, Windows demande d'abord l'autorisation.

- Pendant la conversion d'un clip, **Mettre à jour** et **Installer** ne sont pas disponibles : « **Arrêtez d'abord la conversion** ».
- Tant que Premiere Pro, Media Encoder ou After Effects est ouvert, le module pour Adobe ne peut pas être remplacé. La fenêtre affiche « **Fermez les programmes Adobe** » avec la liste de ce qui reste ouvert, et reprend d'elle-même dès qu'ils sont fermés.

Clips et aperçu

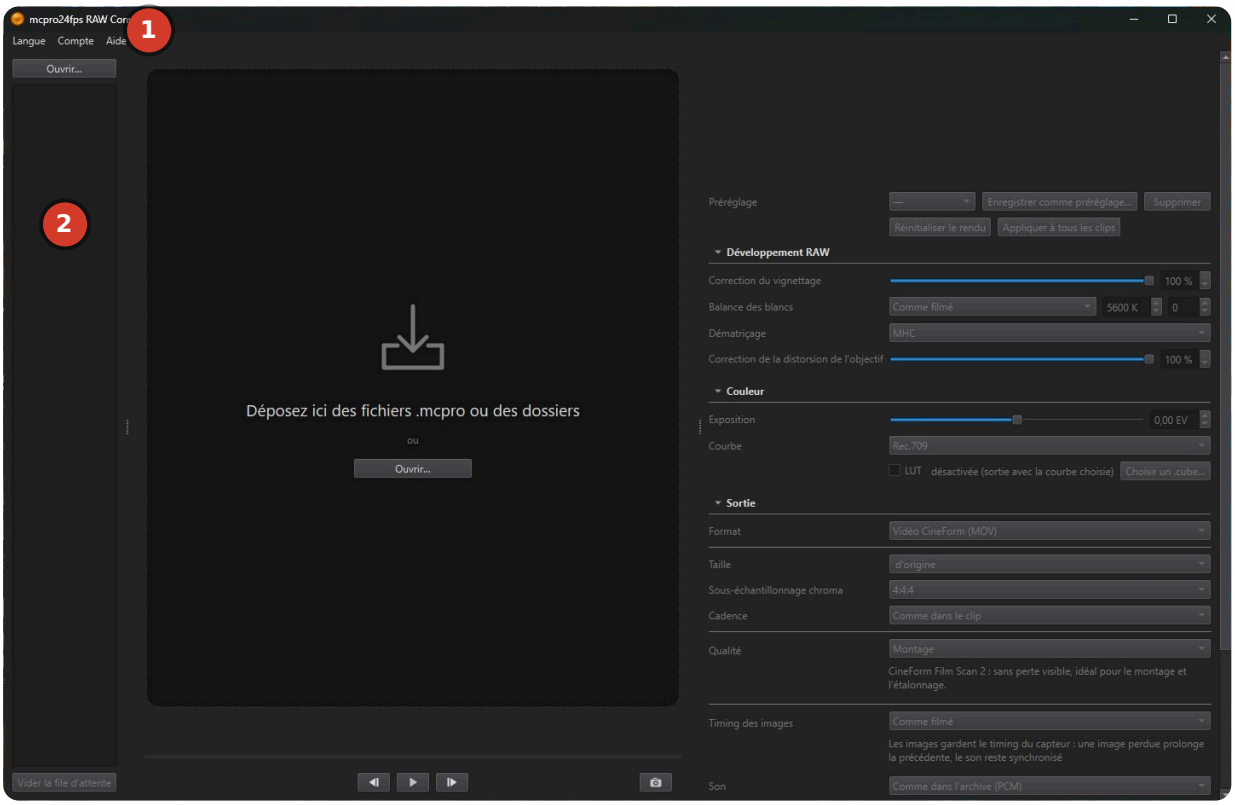
Ouvrir des clips, la liste des clips, la lecture et la barre d'état des images.

Ouvrir des clips

Le convertisseur ouvre les clips au format .mcpro enregistrés par l'application mcpro24fps. Copiez-les d'abord du téléphone vers l'ordinateur : le programme lit les fichiers sur un disque, pas sur un téléphone branché.

Il y a deux façons d'ajouter des clips :

- **Ouvrir…** au-dessus de la liste : choisissez un ou plusieurs fichiers .mcpro ;
- faites glisser des fichiers ou des dossiers entiers depuis l'Explorateur de fichiers dans la fenêtre : « **Déposez ici des fichiers .mcpro ou des dossiers** ». Un dossier ajoute tous les clips .mcpro qu'il contient, sous-dossiers compris.



Tant qu'aucun clip n'est sélectionné, les réglages sous l'aperçu sont grisés.

1 Menus

- **Langue** : la langue de la fenêtre. Elle change aussitôt. Par défaut, c'est la langue de Windows.

- **Aide → Ouvrir le dossier du journal** : ouvre le dossier qui contient le journal du programme, `log.txt`. En cas de problème, joignez-le à votre message.

2 La liste des clips

La liste affiche le nom de chaque clip et, pendant la conversion, son état : **en file d'attente**, **conversion** avec un pourcentage, **terminé**, **annulé** ou une erreur. Un fichier endommagé, ou qui n'est pas un clip .mcpro, est marqué **illisible**.

- **Retirer de la file d'attente** (clic droit sur un clip, ou touche Suppr) retire un clip de la liste. Le fichier reste sur le disque.
- **Vider la file d'attente**, sous la liste, la vide entièrement. Cette commande n'est pas disponible pendant la conversion d'un clip : « **Arrêtez d'abord la conversion** ».

Informations sur le clip

À droite, au-dessus des réglages, s'affichent les informations sur le clip sélectionné :

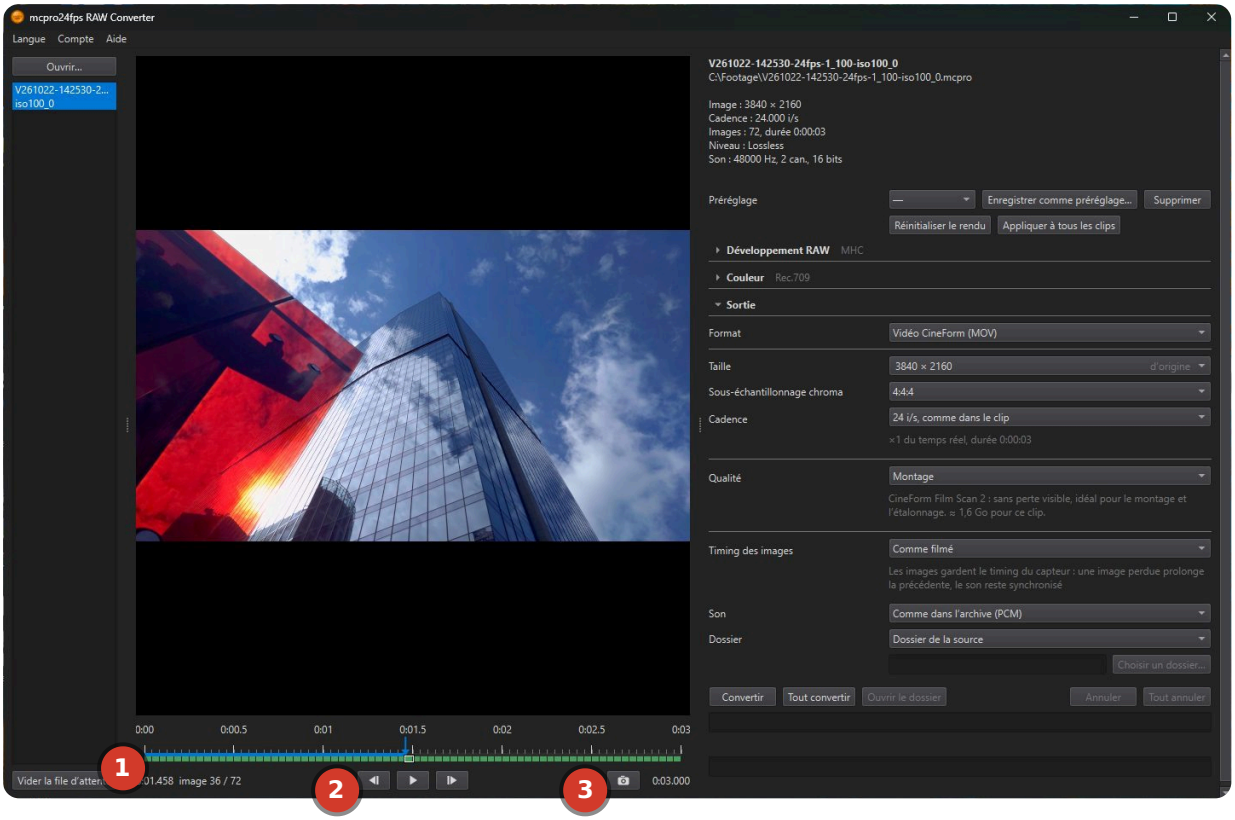
- **Image : … × …** : la taille d'image ;
- la cadence et, pour un ralenti ou un time-lapse, la cadence de prise de vue : **… i/s (filmé à … i/s)** ;
- **Images : …, durée …** ;
- **Niveau : …** : le niveau de compression du fichier .mcpro (LL, HQ, SQ ou LT, tel que choisi dans l'application) ;
- **Son : … Hz, … can., … bits** (canaux), ou **Son : aucun**.

Le rendu est enregistré à côté du clip

Tout ce que vous réglez dans **Développement RAW** et **Couleur** forme le rendu de ce clip. Le programme l'enregistre automatiquement dans un petit fichier placé à côté du clip, du même nom terminé par `.look.json`. Rouvrez le clip, et le rendu revient. Copiez le clip avec ce fichier, et le rendu revient aussi sur un autre ordinateur. Si le dossier est en lecture seule (une carte protégée en écriture, un dossier réseau sans droit d'écriture), le programme vous le signale : « **Rendu non enregistré à côté du clip : …** ».

Aperçu et lecture

L'aperçu montre le clip sélectionné avec son rendu actuel, c'est-à-dire l'image même qui sera écrite dans le fichier converti. Toute modification des réglages s'y voit aussitôt.



1 La barre d'état des images

Sous la barre de temps court une fine bande, avec une case pour chaque partie du clip. Tant que le clip est ouvert, le programme le vérifie en arrière-plan et colore les cases : « **État des images : vert si correcte, orange si endommagée, rouge si perdue, gris si non vérifiée** ».

- Rouge : le téléphone n'a pas enregistré d'image à cet endroit (**Image perdue**, ou **Images perdues : …** pour plusieurs à la suite).
- Orange : une image est endommagée. L'info-bulle indique combien de ses morceaux sont illisibles : **Image endommagée … (… bandes sur …)**.

Survolez une case pour savoir ce qu'elle signifie. Les images perdues ou endommagées n'arrêtent pas la conversion. Ce que le fichier en fait se règle dans Timing des images.

2 Lecture

- ▶ / ❚❚ : **Lire (Espace)**, **Pause (Espace)**. Le clip est lu avec le son.
- ‹ et › : **Image précédente (←)**, **Image suivante (→)**.
- La barre de temps : faites-la glisser jusqu'à n'importe quel point du clip. À côté s'affichent le temps et le numéro de l'image.

La lecture suit la **Cadence** de sortie. Si un clip filmé à 120 i/s est réglé sur 30 i/s en sortie, l'aperçu le lit quatre fois plus lentement, exactement comme le fichier.

3 Enregistrer une image en DNG

Le bouton en forme d'appareil photo enregistre l'image à l'écran dans un fichier DNG : l'image brute telle qu'elle a été enregistrée, sans le rendu. Le fichier va dans le **Dossier** de sortie, et le programme affiche **Image enregistrée : …** avec son chemin. Le bouton apparaît une fois que vous êtes connecté avec RAW Bundle.

Quand il n'y a pas d'aperçu

L'aperçu demande une carte graphique compatible OpenGL 4.3. Sur un ordinateur qui n'en a pas, le programme affiche « **L'aperçu n'est pas disponible sur cet ordinateur : …. La conversion se fait sur le processeur (plus lente).** » Vous pouvez quand même modifier les réglages et convertir.

Pour l'aperçu HDR, voir Profil.

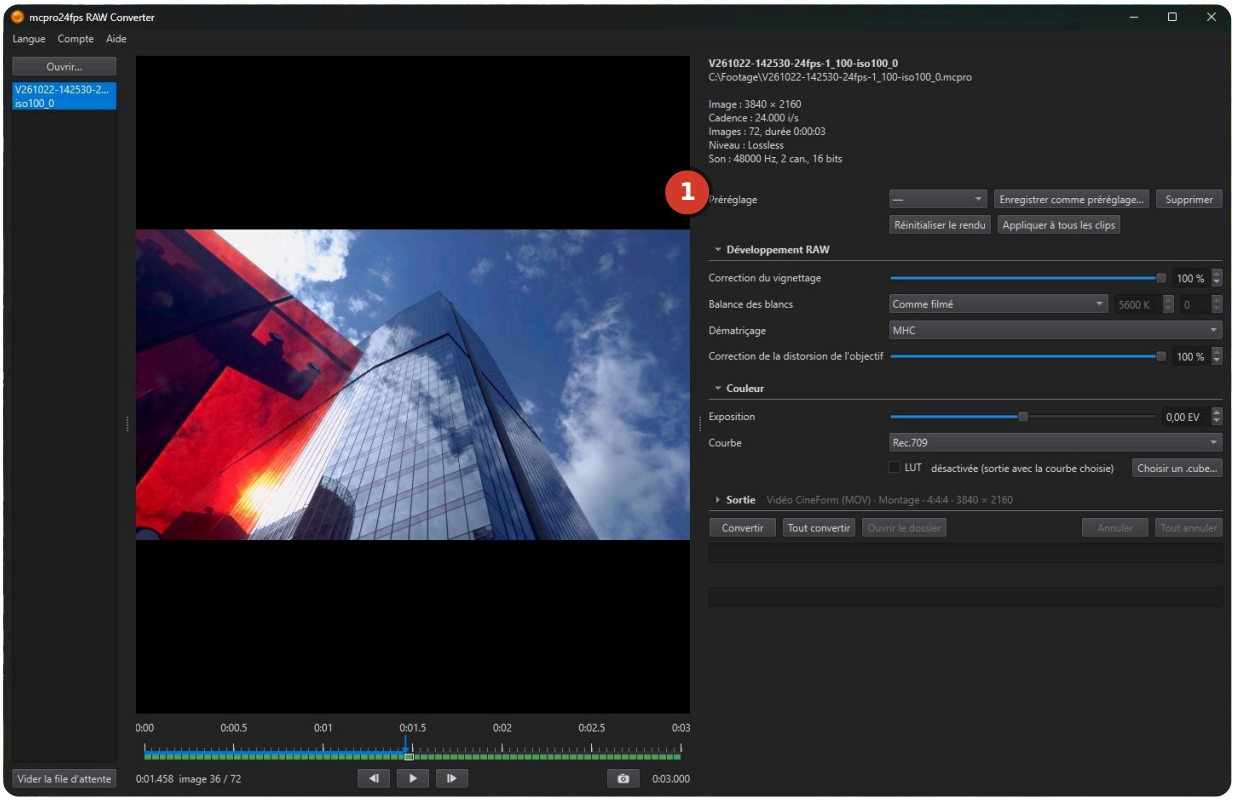
Développement RAW

Le rendu d'un clip, les préréglages de rendu et ce qui arrive aux données brutes.

Le rendu et ses préréglages

Les réglages sous l'aperçu forment trois groupes, dans l'ordre où l'image se construit. **Développement RAW** agit sur les données brutes, **Couleur** en fait une image, et **Sortie** décide du fichier que vous obtenez. Cliquez sur le titre d'un groupe pour le replier. Un groupe replié affiche une courte ligne qui résume ce qui y est choisi.

Les deux premiers groupes forment le rendu du clip. Chaque clip a son propre rendu, conservé à côté de lui dans un fichier `.look.json` (voir Ouvrir des clips). Les réglages de **Sortie** sont communs à tous les clips.



1 Préréglage



La ligne au-dessus des groupes. Un préréglage est un rendu enregistré : choisissez-en un dans la liste, et le clip en reprend tous les réglages. **—** signifie qu'aucun préréglage n'est choisi.

- **Enregistrer comme préréglage…** : enregistre le rendu actuel sous un nom.
- **Supprimer** : supprime le préréglage choisi (le programme demande d'abord confirmation).
- **Appliquer à tous les clips** : donne le rendu actuel à tous les clips de la liste.
- **Réinitialiser le rendu** : revient aux valeurs par défaut : 0 EV, balance des blancs « Comme filmé », les deux corrections d'objectif à 100 %, Rec.709, sans LUT.

Un préréglage avec une LUT retient le fichier qu'il utilisait. Si ce fichier a été modifié ou déplacé depuis, le programme vous demande quoi faire : prendre le nouveau fichier, choisir à nouveau le .cube ou désactiver la LUT.

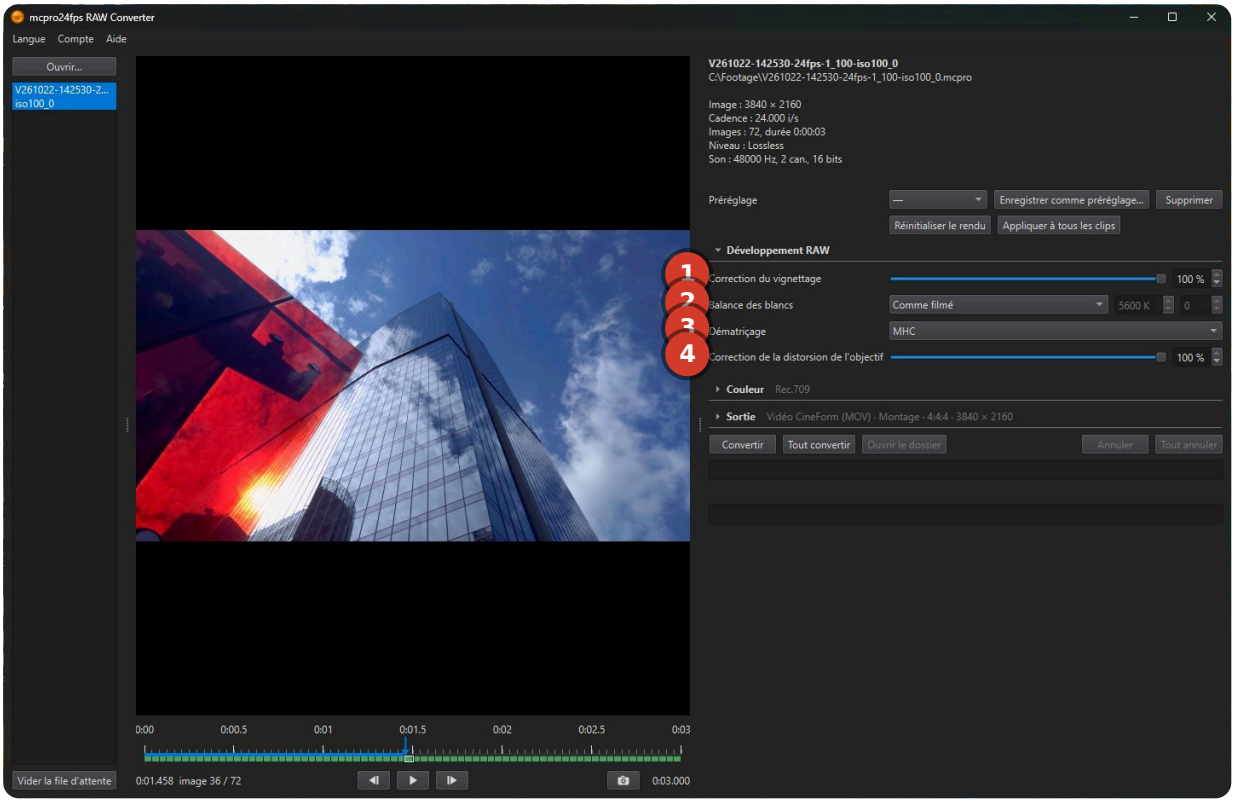
Ce que le rendu ne touche pas

Une **Séquence CinemaDNG** contient des données brutes. Le rendu ne s'y applique pas ; le programme ne s'en sert que pour l'aperçu. Resolve et les autres programmes développent eux-mêmes le CinemaDNG.

Développement RAW

Dans le programme : Développement RAW

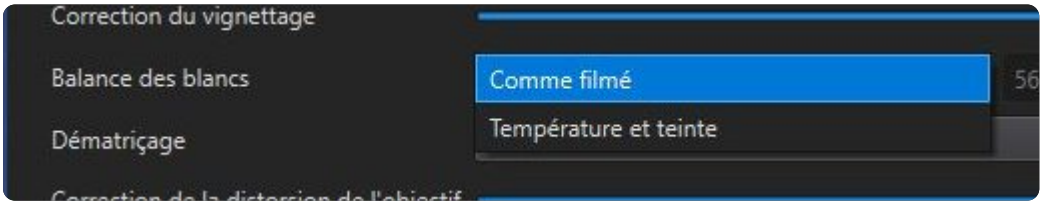
Développement RAW regroupe ce qui arrive aux données brutes du capteur avant qu'elles ne deviennent une image en couleur. Les lignes suivent l'ordre du traitement.



1 Correction du vignettage

L'intensité avec laquelle les coins sombres de l'image sont éclaircis, de 0 à 100 %. La correction vient du téléphone lui-même : elle est enregistrée dans le clip pour cette caméra et cet objectif. 100 % correspond à la correction complète, telle que la montre le lecteur de l'application. Baissez la valeur pour garder une partie de l'assombrissement naturel. Par défaut : 100 %.

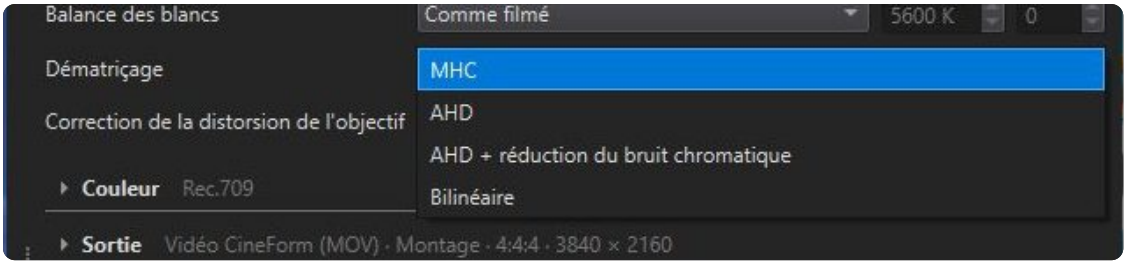
2 Balance des blancs



- **Comme filmé** : la balance des blancs utilisée par le téléphone pour chaque image. Par défaut.
- **Température et teinte** : vos propres valeurs. La température va de 2000 à 15000 K, la teinte (vert–magenta) de −150 à 150.

La balance des blancs s'applique aux données brutes : vous pouvez donc la modifier autant que vous voulez sans perte de qualité, comme sur le téléphone.

3 Dématriçage



Le capteur voit chaque pixel à travers un filtre rouge, vert ou bleu. Le dématriçage reconstruit l'image en couleur complète à partir de cette mosaïque. Les méthodes diffèrent par la netteté et la vitesse.

- MHC : net et rapide. Par défaut.
- AHD : plus propre sur les détails fins et les contours, mais plus lent.
- **AHD + réduction du bruit chromatique** : AHD avec un nettoyage supplémentaire du bruit de couleur, pour les images filmées à ISO élevé.
- **Bilinéaire** : le plus rapide et le plus doux.

Pour une **Séquence CinemaDNG**, la ligne est masquée : c'est le programme qui ouvre les DNG qui se charge du dématriçage.

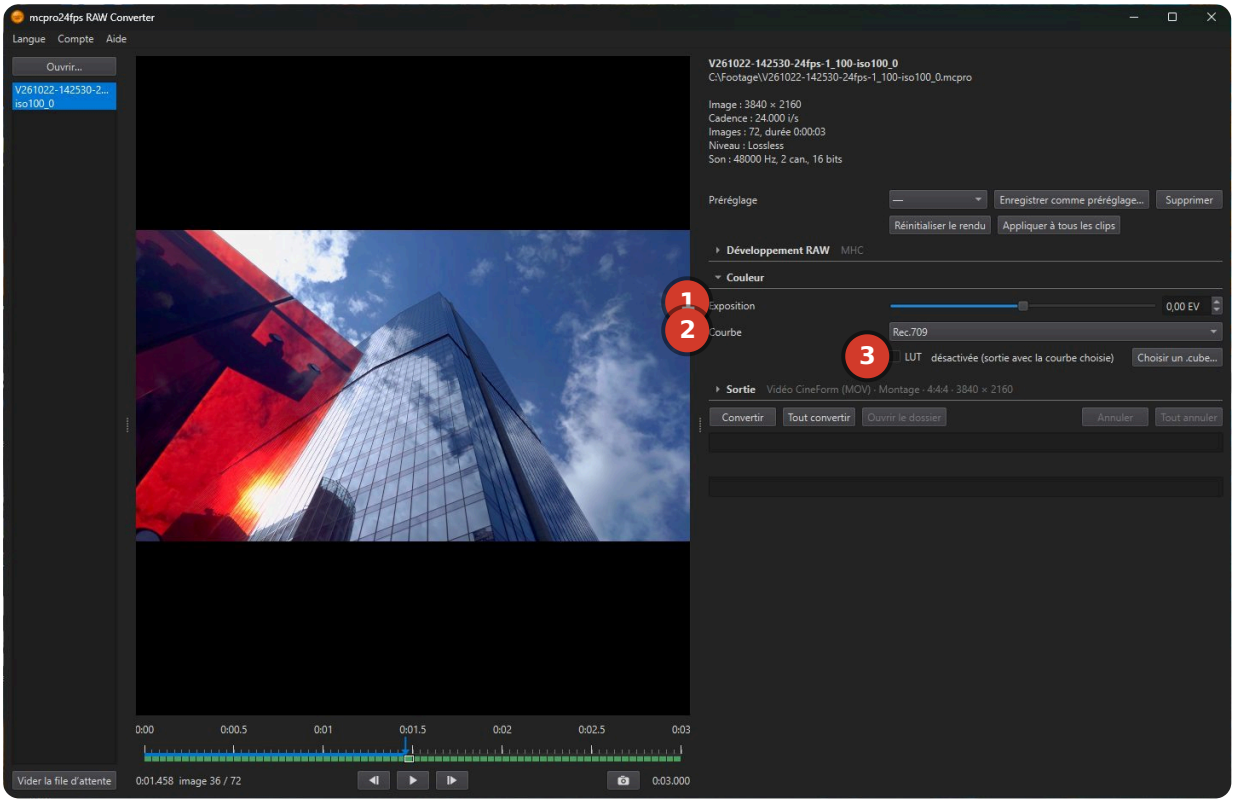
4 Correction de la distorsion de l'objectif

L'intensité avec laquelle les lignes courbées par l'objectif sont redressées, de 0 à 100 %. Comme pour le vignettage, le téléphone enregistre la correction propre à son objectif. Par défaut : 100 %. À 0 %, l'image garde la distorsion naturelle de l'objectif.

Couleur

Dans le programme : Couleur

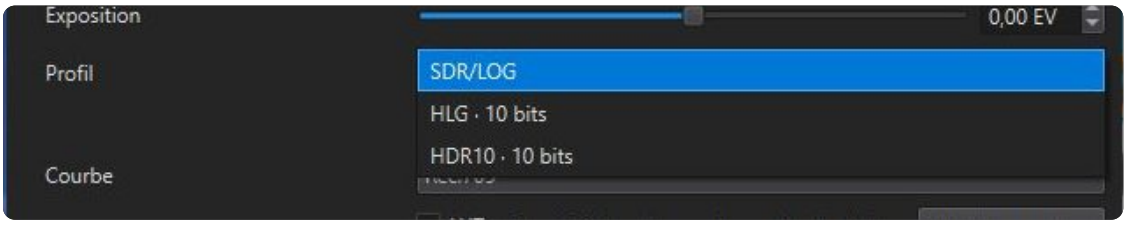
Couleur transforme l'image développée en celle qui est écrite dans le fichier. C'est ici que vous réglez sa luminosité, le choix entre SDR et HDR, la courbe dans laquelle elle est écrite et, par-dessus, votre LUT.



1 Exposition

Éclaircit ou assombrit l'image, de −4 à +4 EV par pas de 0,01. Un double-clic sur le curseur la ramène à 0. Par défaut : 0 EV.

Profil



Seulement pour **Vidéo H.264 / HEVC (MOV)** : CineForm est toujours en SDR.

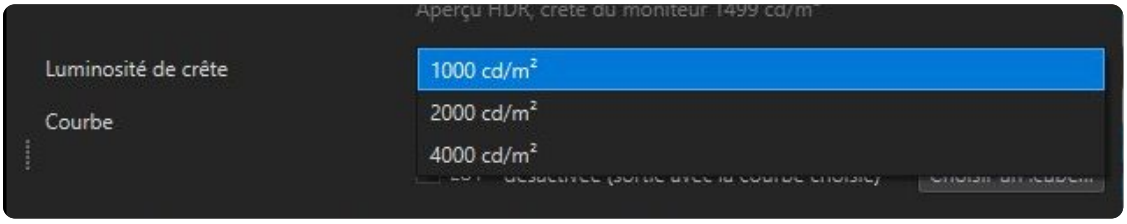
- SDR/LOG : une image ordinaire dans la courbe choisie à la ligne **Courbe** (Rec.709 ou une courbe log), ou le résultat de votre LUT. La ligne sous le réglage indique ce qui est appliqué : **Courbe : …** ou **LUT : …**. Par défaut.
- **HLG · 10 bits** : le HDR pour les téléviseurs, les téléphones et YouTube.
- **HDR10 · 10 bits** : le HDR en courbe PQ, avec une luminosité de crête que vous réglez plus bas.

Seul **HEVC · 10 bits** sait écrire du HDR : avec HLG ou HDR10, les codecs 8 bits sont donc grisés. La ligne **Courbe** ne sert pas en HDR.

Le HDR dans l'aperçu

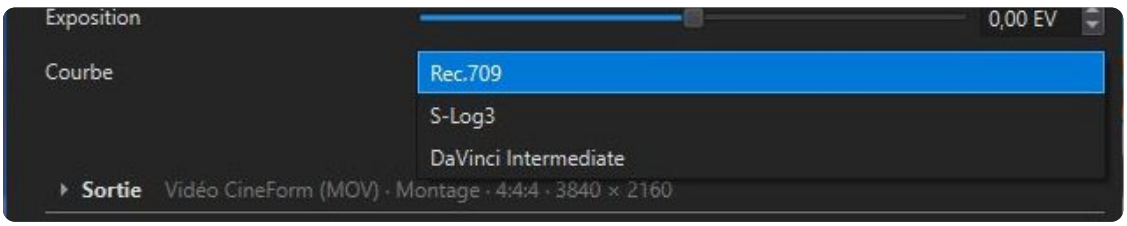
Si le HDR est activé pour le moniteur dans Windows, l'aperçu montre l'image HDR, et la ligne sous le réglage indique **Aperçu HDR, crête du moniteur …**. Sinon, l'aperçu montre le signal HLG ou PQ brut, plat et grisâtre, avec le message « **Le moniteur n'est pas en mode HDR : le signal est affiché tel quel** ». Dans les deux cas, le fichier est correct.

Luminosité de crête



Uniquement pour HDR10 : 1000, 2000 ou 4000 cd/m². C'est le niveau le plus lumineux pour lequel l'image est étalonnée. Il est écrit dans le fichier, et l'écran qui le lit s'en sert pour adapter l'image à sa propre luminosité. Par défaut : 1000 cd/m².

2 Courbe



La courbe du fichier lorsqu'il n'y a pas de LUT :

- Rec.709 : une image finie, prête à regarder. Par défaut.

- S-Log3 et DaVinci Intermediate : des courbes log. L'image paraît plate, mais elle conserve toute la plage de luminosité du capteur pour l'étalonnage. Les logiciels de montage connaissent ces courbes par leur nom et les convertissent eux-mêmes, par exemple DaVinci Resolve avec Color Space Transform.

Quand une LUT est choisie, la ligne n'est pas disponible.

3 LUT

Votre propre LUT au format .cube, appliquée par-dessus l'image. **Choisir un .cube…** sélectionne le fichier, dont la ligne affiche ensuite le nom. Sans LUT, la ligne indique **désactivée (sortie avec la courbe choisie)**.

- En SDR, la LUT reçoit l'image Rec.709. Prenez une LUT créative faite pour le Rec.709, pas une LUT de conversion depuis le log.
- En HLG et HDR10, la LUT s'applique au signal HDR : elle doit donc être faite pour ce signal.

La LUT ne s'applique pas à une **Séquence CinemaDNG**.

Sortie

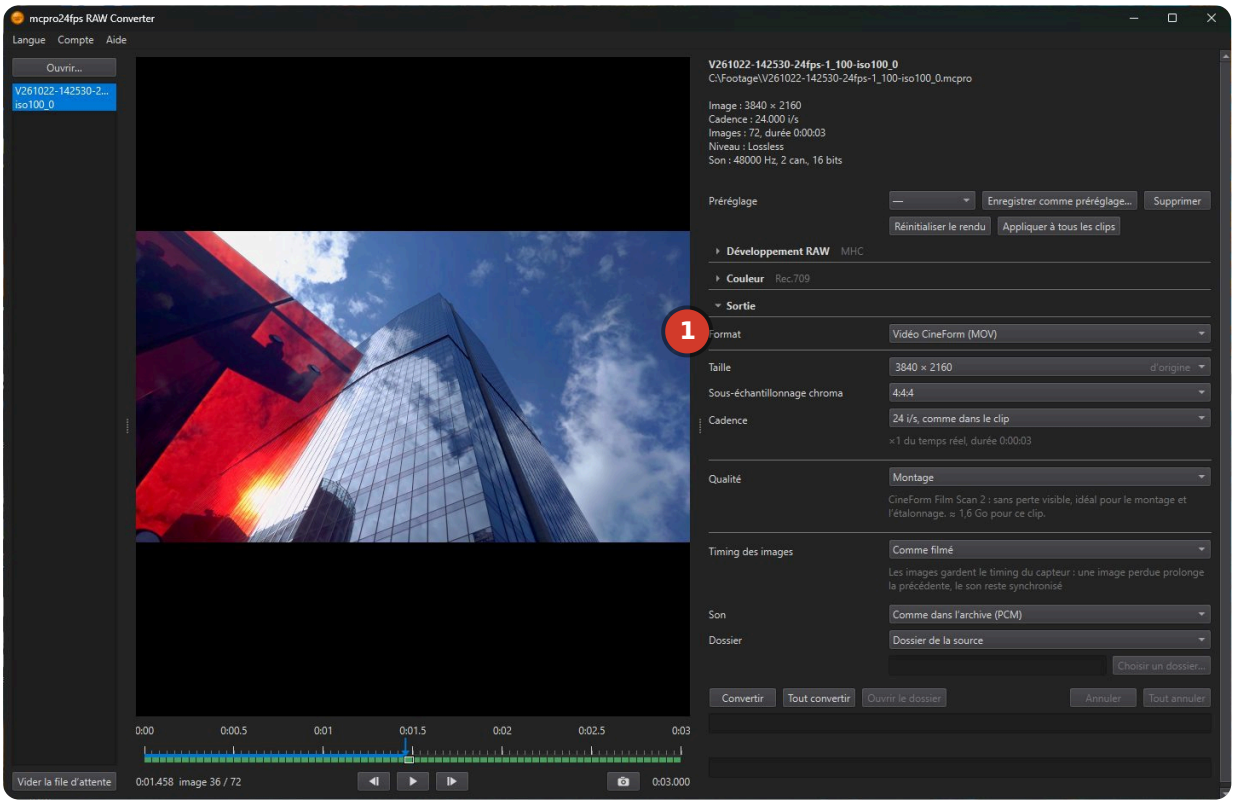
Format, taille et cadence d'image, codec et qualité, son et dossier.

Format de sortie

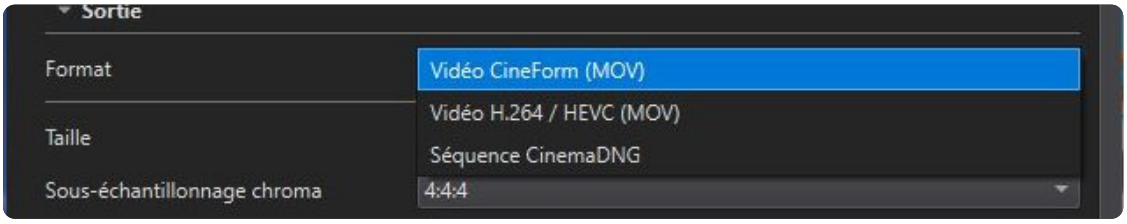
Dans le programme : Sortie

Sortie décide du fichier que vous obtenez. Ces réglages sont communs à tous les clips de la liste et sont conservés d'un lancement à l'autre. Seule exception : la cadence, qui repart à chaque fois de celle du clip.

Les lignes affichées dépendent du format. Elles se répartissent en quatre parties : le format, l'image (taille, cadence), l'encodage (codec, qualité) et le fichier (timing, son, dossier).



1 Format

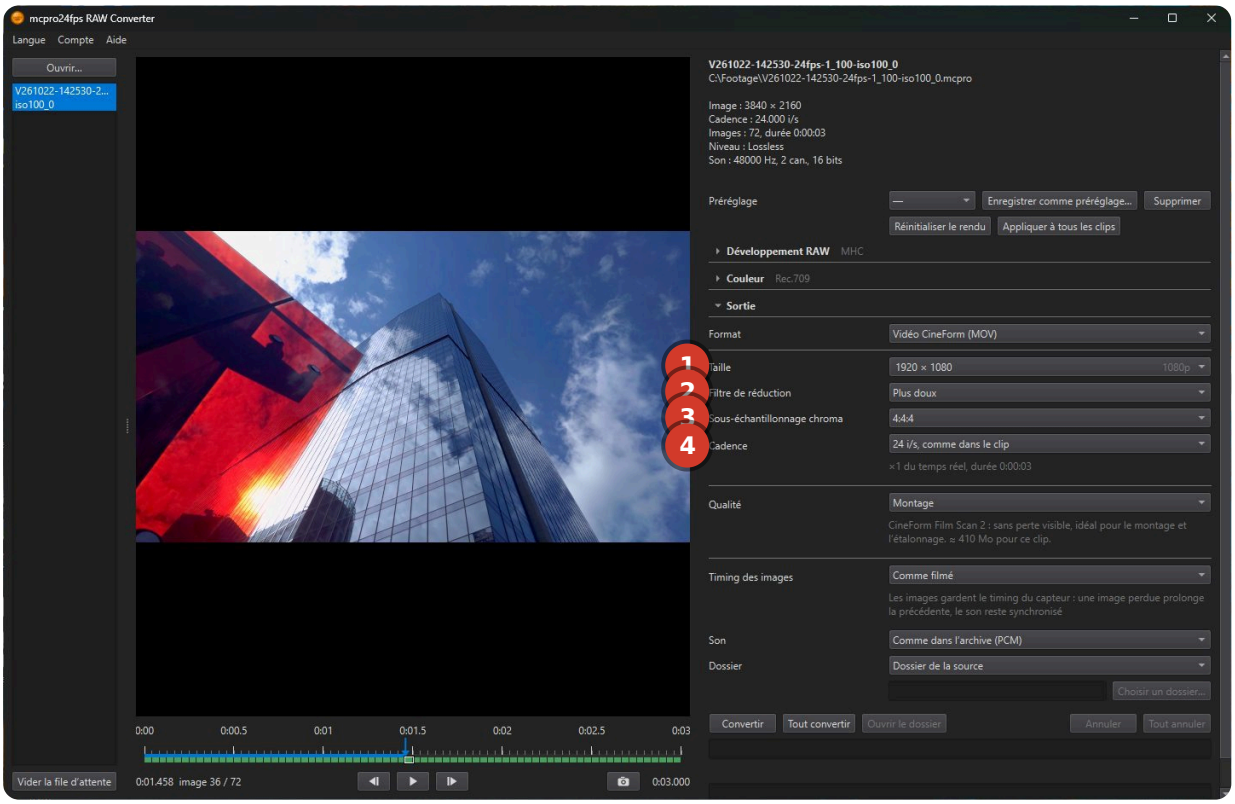


- **Vidéo CineForm (MOV)** : un codec conçu pour le montage et l'étalonnage. Il se décode vite pendant le montage, perd très peu, travaille en 10 bits ou plus, mais les fichiers sont gros. Il s'ouvre dans DaVinci Resolve, Premiere Pro et la plupart des autres logiciels de montage.
- **Vidéo H.264 / HEVC (MOV)** : compressé par la carte graphique. Les fichiers sont plus petits, le HEVC peut être en HDR (HLG et HDR10), et les cartes NVIDIA savent aussi écrire un fichier sans aucune perte. À utiliser pour la livraison, la mise en ligne et les programmes qui n'ouvrent pas le CineForm.
- **Séquence CinemaDNG** : un dossier d'images DNG avec le son dans un fichier WAV, les données brutes telles qu'enregistrées. Le rendu ne s'applique pas, la taille et la cadence restent celles du clip. Le seul réglage est **Dossier**. À utiliser pour les programmes qui développent eux-mêmes le RAW, et pour l'archivage.

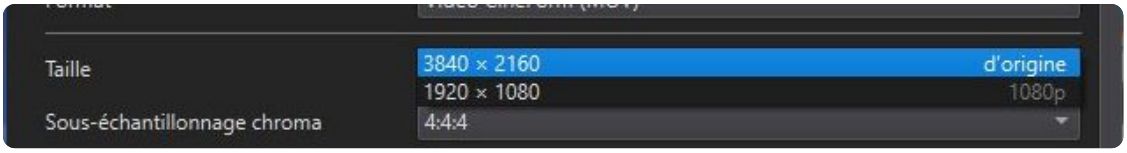
Pour le CineForm, la taille estimée du fichier pour le clip sélectionné s'affiche sous **Qualité**.

Taille et cadence d'image

Dans le programme : Sortie



1 Taille

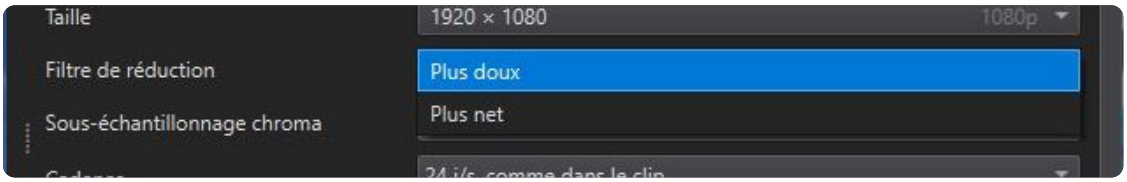


La taille d'image du fichier. La liste montre les tailles réelles pour le clip sélectionné :

- la taille propre du clip, marquée **d'origine**. Par défaut ;
- 2160p : ramenée dans un cadre de 3840 × 2160 ;
- 1080p : ramenée dans un cadre de 1920 × 1080.

Les proportions de l'image sont conservées. Une taille qui ne réduirait pas l'image n'est pas proposée. Quand vous convertissez plusieurs clips ensemble, chacun n'est réduit que s'il dépasse la taille choisie.

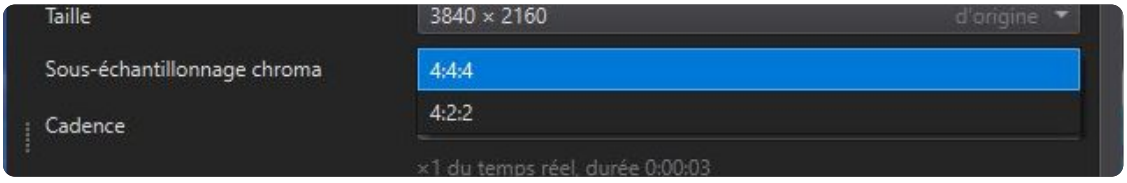
2 Filtre de réduction



Affiché seulement quand l'image est réduite.

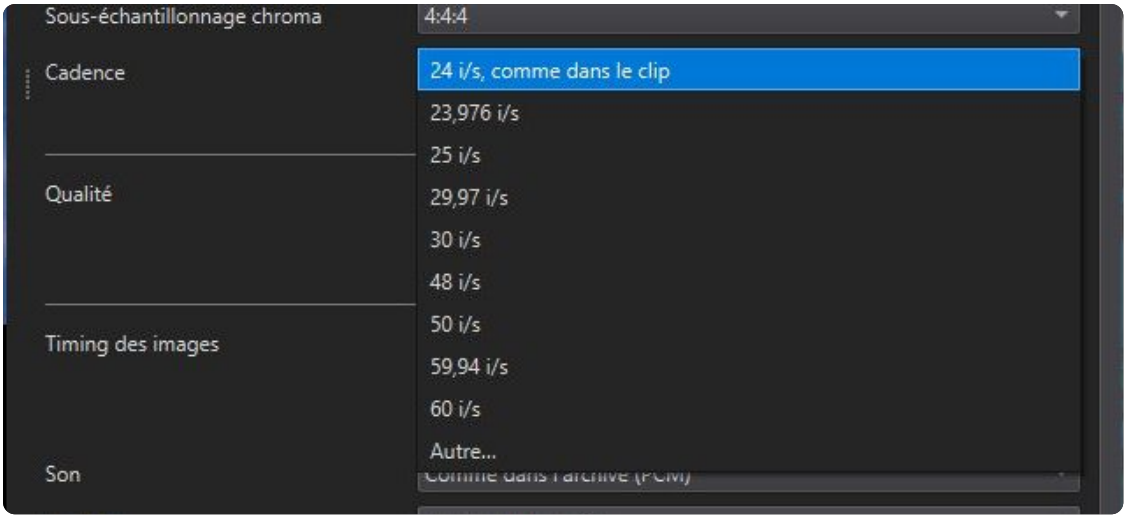
- **Plus doux** : fait la moyenne des pixels voisins (filtre boîte). Doux, sans liseré clair ou sombre le long des contours.
- **Plus net** : le filtre Catmull-Rom, qui garde davantage de détails fins.

3 Sous-échantillonnage chroma

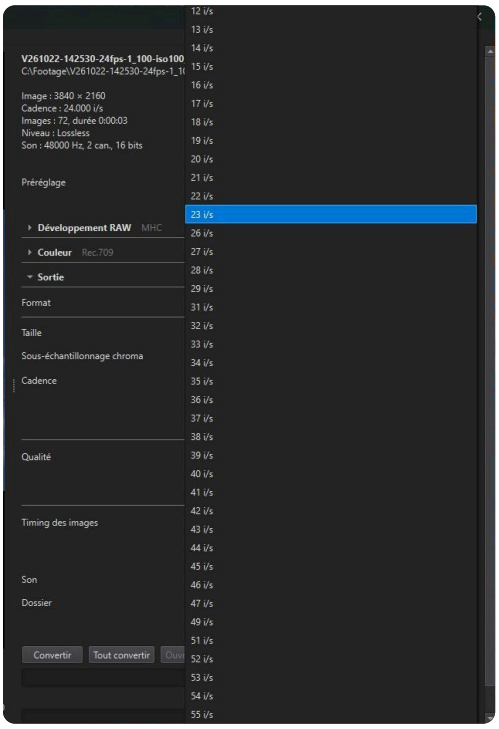


Uniquement pour **Vidéo CineForm (MOV)**. La luminance est toujours conservée pour chaque pixel ; cette ligne règle la part de détail des couleurs qui est gardée. En 4:4:4, la couleur est conservée pour chaque pixel. En 4:2:2, la moitié du détail des couleurs est gardée dans la largeur, et le fichier est plus petit. H.264 et HEVC utilisent toujours le 4:2:0, avec la couleur à moitié de détail en largeur comme en hauteur.

4 Cadence



La cadence du fichier. Le premier élément, **… i/s, comme dans le clip**, garde la cadence propre du clip. Par défaut. Viennent ensuite 23,976 ; 24 ; 25 ; 29,97 ; 30 ; 48 ; 50 ; 59,94 et 60 i/s, puis **Autre…**, qui ouvre une seconde liste avec tous les autres nombres entiers de 1 à 60.

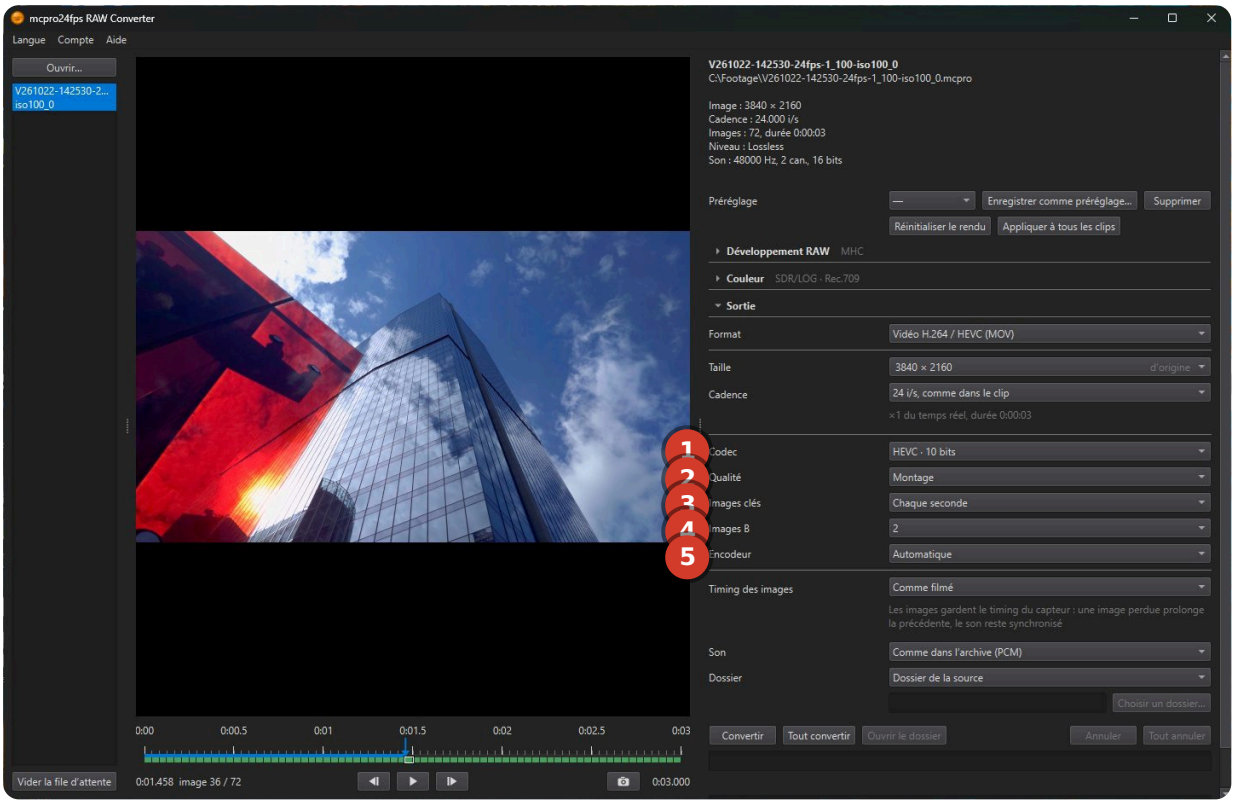


Une autre cadence ne supprime ni n'ajoute d'images. Chaque image du clip passe dans le fichier et défile plus vite ou plus lentement, et le son change de vitesse avec elle. La ligne sous le réglage indique ce que vous obtenez : **×… du temps réel, durée …**. Un clip filmé à 120 i/s et écrit à 30 i/s est lu à ×0,25, soit quatre fois plus lentement.

Pour dépasser 60 i/s, gardez la cadence propre du clip.

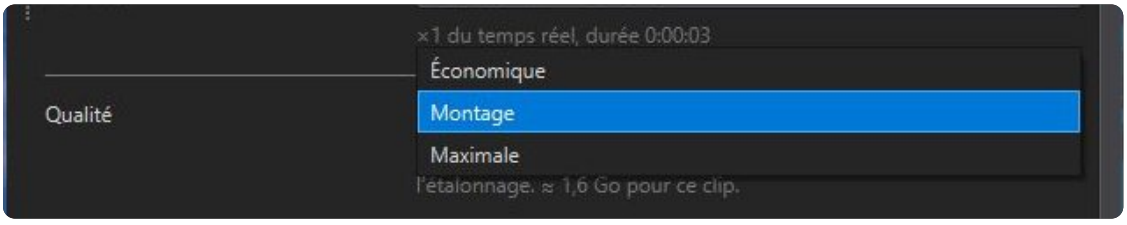
Codec et qualité

Dans le programme : Sortie



CineForm

2 Qualité



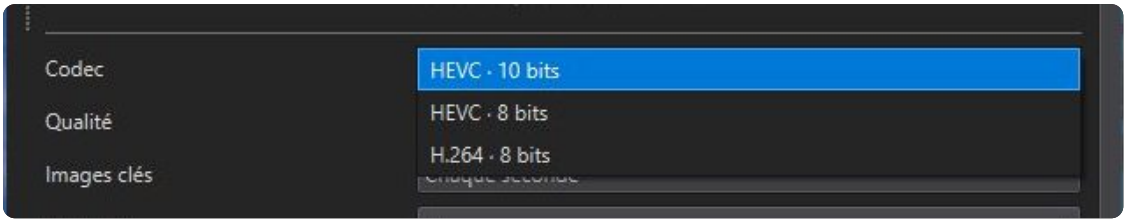
- **Économique** : **CineForm Film Scan 1 : fichiers les plus légers, idéal pour les aperçus et les brouillons.**
- **Montage** : **CineForm Film Scan 2 : sans perte visible, idéal pour le montage et l'étalonnage.** Par défaut.
- **Maximale** : **CineForm Film Scan 3 : qualité maximale, idéal pour un étalonnage poussé et les VFX.**

Sous la ligne, le programme estime la taille du fichier pour le clip sélectionné : **≈ … pour ce clip.**

H.264 et HEVC

Le fichier est encodé par le matériel graphique : NVIDIA, AMD ou Intel, selon ce dont l'ordinateur dispose.

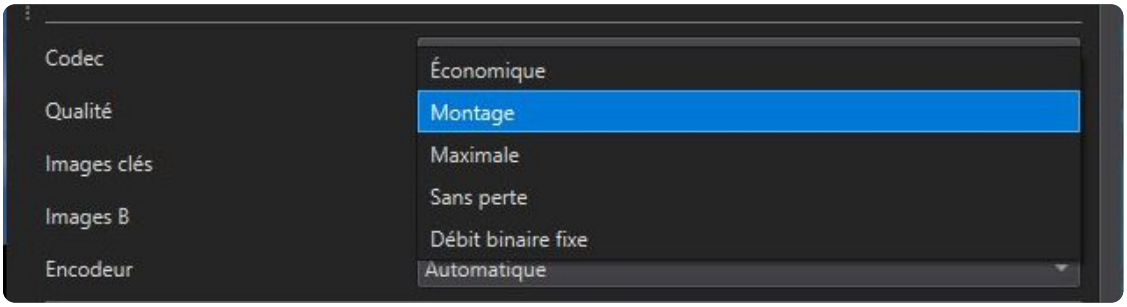
1 Codec



- **HEVC · 10 bits** : le seul codec qui écrit du HDR. Par défaut.
- **HEVC · 8 bits** : pour les lecteurs et les programmes qui n'acceptent pas le HEVC 10 bits. SDR uniquement.
- **H.264 · 8 bits** : se lit partout, mais le fichier est plus gros à qualité égale. SDR uniquement.

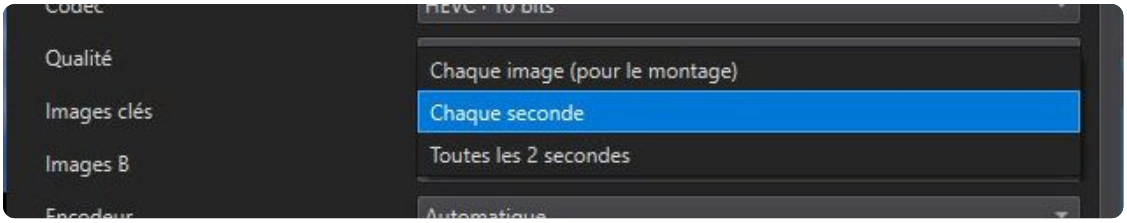
Avec HLG ou HDR10 choisi dans Profil, les codecs 8 bits sont grisés.

Qualité



- **Économique**, **Montage**, **Maximale** : l'encodeur tient la qualité choisie et donne à chaque image autant de données qu'il lui en faut ; la taille du fichier dépend donc de l'image. Par défaut : **Montage**.
- **Sans perte** : chaque image est conservée à l'identique, sans aucune perte. Le fichier est très gros. Il est destiné au traitement dans d'autres programmes (agrandissement, réduction de bruit) avant l'export final. Uniquement sur les ordinateurs équipés d'une carte graphique NVIDIA ; sur les autres, l'élément n'apparaît pas.
- **Débit binaire fixe** : vous fixez vous-même le débit à la ligne **Débit binaire**, de 1 à 800 Mbit/s. Par défaut : 100 Mbit/s.

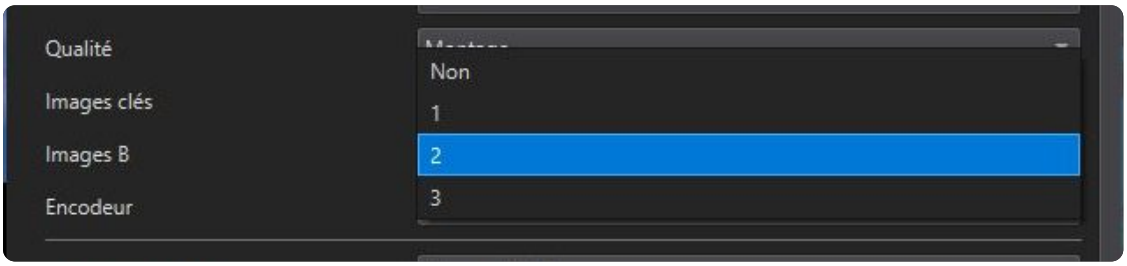
3 Images clés



La fréquence à laquelle une image complète, dite image clé, est écrite. Les images intermédiaires ne stockent que ce qui a changé depuis l'image précédente.

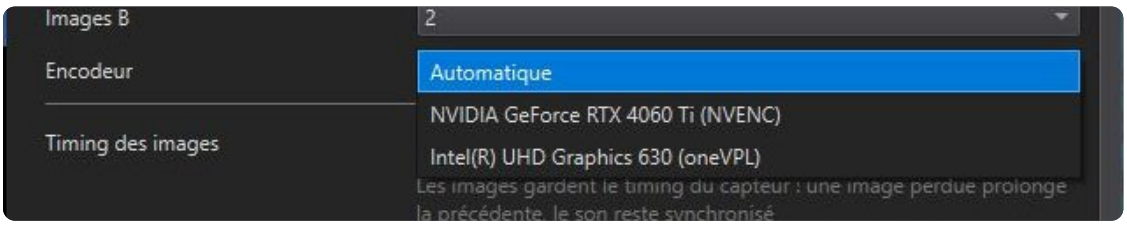
- **Chaque image (pour le montage)** : chaque image est une image clé. Les logiciels de montage parcourent et coupent un tel fichier le plus facilement, mais c'est le plus gros.
- **Chaque seconde** : par défaut.
- **Toutes les 2 secondes** : le fichier le plus petit.

4 Images B



Les images B sont des images intermédiaires qui empruntent du contenu aux images situées avant et après elles. Elles rendent le fichier plus petit. Choisissez combien se suivent : **Non**, 1, 2 ou 3. Par défaut : 2. Avec **Chaque image (pour le montage)**, il n'y en a aucune, et la ligne n'est pas disponible.

5 Encodeur

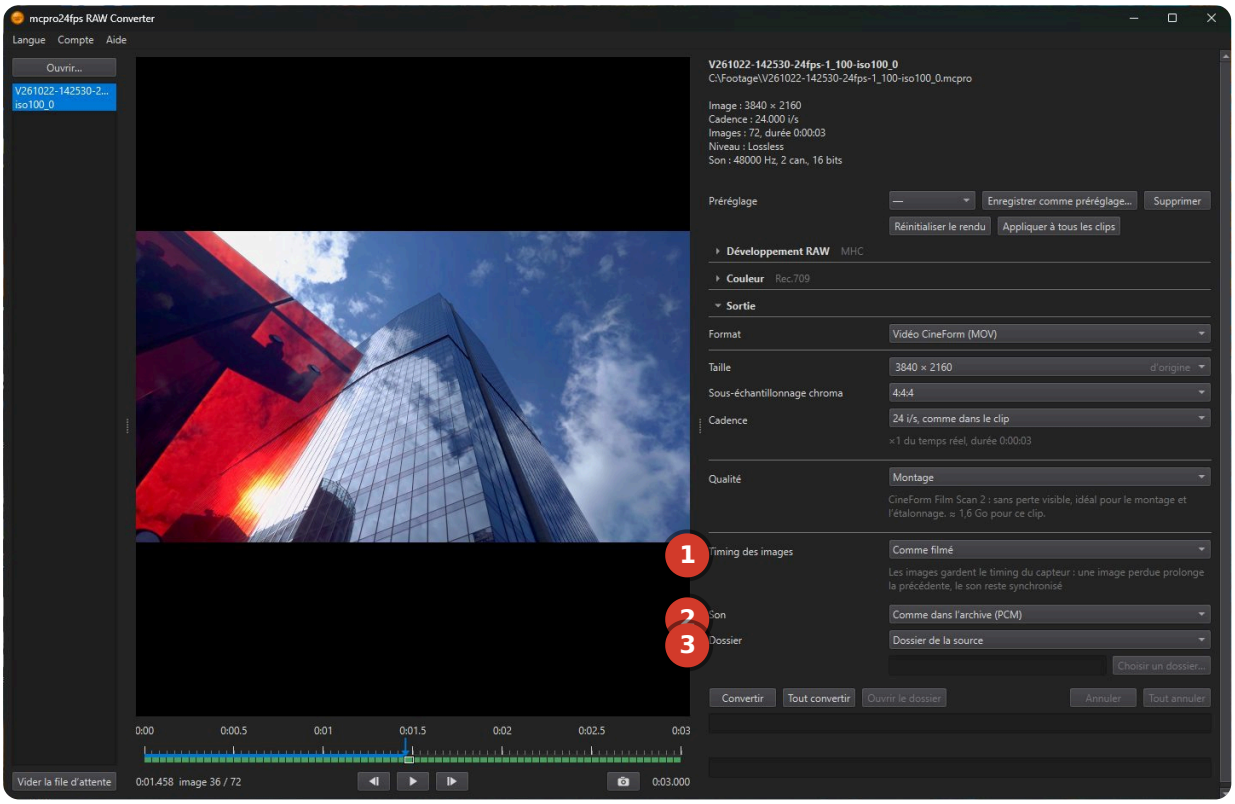


Apparaît quand l'ordinateur a plusieurs encodeurs matériels, par exemple une carte NVIDIA et la partie graphique Intel du processeur. La liste les montre toujours tous. Un encodeur qui ne sait pas faire ce qui est choisi plus haut (le codec, le 10 bits, le HDR, le sans perte) est grisé.

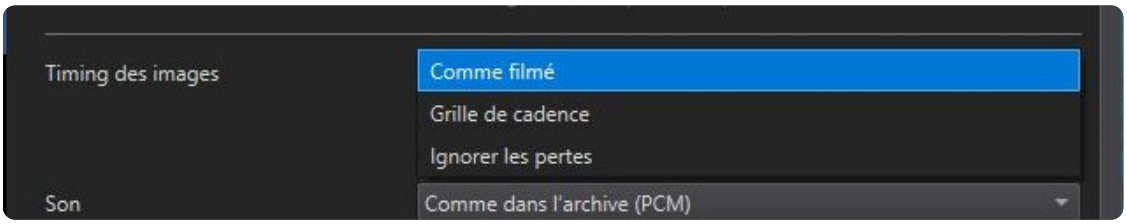
Automatique : le programme en choisit un pour vous, NVIDIA d'abord, puis AMD, puis Intel. Par défaut.

Timing des images, son et dossier

Dans le programme : Sortie



1 Timing des images

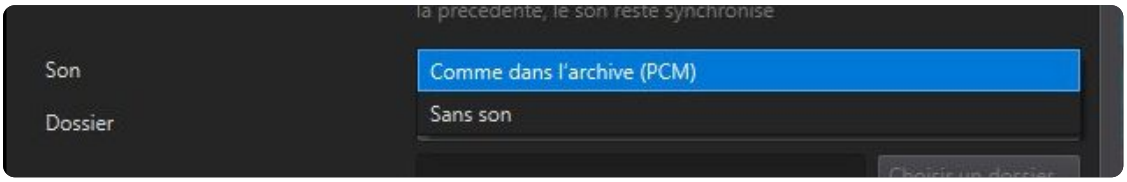


La façon dont les images sont placées dans le temps. Cela compte quand le téléphone a perdu des images pendant l'enregistrement (elles sont en rouge sur la barre d'état des images). La ligne sous le réglage explique chaque choix.

- **Comme filmé** : « **Les images gardent le timing du capteur : une image perdue prolonge la précédente, le son reste synchronisé** ». Les images du fichier ne sont pas espacées régulièrement (cadence variable). Par défaut.

- **Grille de cadence** : « **Cadence régulière : les images perdues sont répétées ; sur les longs clips le son peut se décaler** ». Pour les logiciels de montage qui gèrent mal les images espacées irrégulièrement.
- **Ignorer les pertes** : « **Images à la suite, sans répétitions ni trous : le son se décale des images perdues** ». À utiliser quand seule l'image compte et que le son a été enregistré à part.

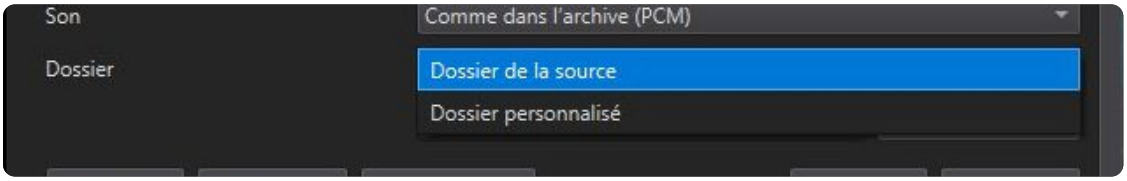
2 Son



- **Comme dans l'archive (PCM)** : le son du clip tel qu'il a été enregistré, sans compression. Par défaut.
- **Sans son** : le fichier n'a pas de piste son.

Pour un clip enregistré sans son, la ligne affiche **Pas de son dans l'archive** et n'est pas disponible.

3 Dossier

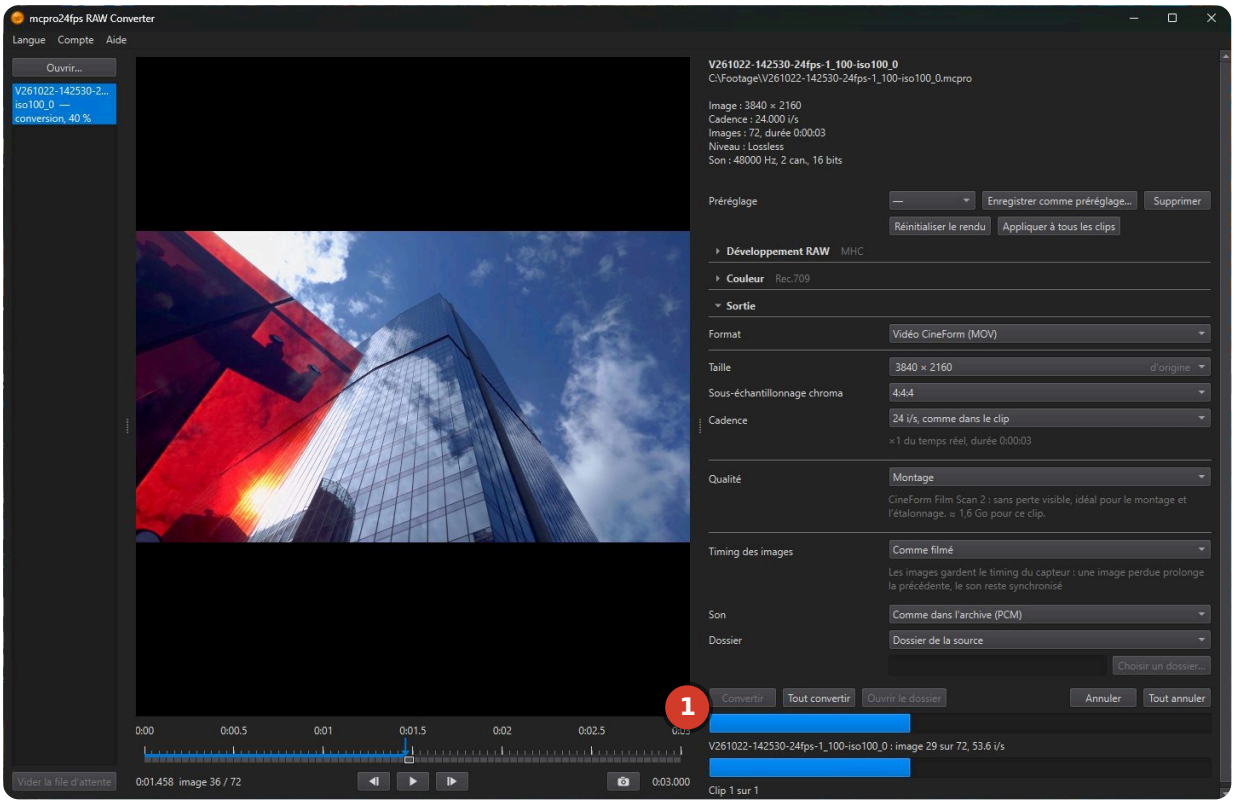


L'endroit où vont les fichiers.

- **Dossier de la source** : à côté de chaque clip. Par défaut.
- **Dossier personnalisé** : un même dossier pour tous les fichiers, choisi avec **Choisir un dossier…**.

Un fichier vidéo reçoit le nom du clip avec `.mov`. Une **Séquence CinemaDNG** est un dossier au nom du clip. Si un tel fichier existe déjà, le programme vous demande d'abord quoi faire (voir Conversion).

Conversion



1 Lancement

- **Convertir** : le clip sélectionné.
- **Tout convertir** : tous les clips de la liste, l'un après l'autre.

Chaque clip est converti avec son propre rendu et les réglages communs de **Sortie**. Tant que vous n'êtes pas connecté avec RAW Bundle, les boutons affichent **Se connecter…** et ouvrent la fenêtre du compte.

Pendant la conversion, la ligne sous les boutons affiche **… : image … sur …, … i/s** et, pour plusieurs clips, **Clip … sur …**. Vous pouvez continuer à travailler en attendant : sélectionner d'autres clips, modifier leur rendu, les lire. Un clip de la file d'attente est converti avec les réglages qu'il avait au moment du clic ; les modifications ultérieures ne le concernent pas.

- **Annuler** : arrête le clip en cours et supprime son fichier inachevé. Le reste de la file d'attente continue.
- **Tout annuler** : arrête le clip en cours et vide la file d'attente.

Une fois la conversion terminée, le programme affiche **Terminé : …** avec le chemin du fichier ou, pour plusieurs clips, **Terminé : … réussis, … annulés, … en échec**. **Ouvrir le dossier** ouvre l'Explorateur de fichiers avec le fichier sélectionné.

Si vous fermez la fenêtre pendant une conversion, le programme demande : « **Un clip est en cours de conversion. Arrêter et fermer ?** »

Quand le fichier existe déjà

Si le dossier de sortie contient déjà un fichier ou un dossier CinemaDNG du même nom, le programme en dresse la liste et demande : « **Fichiers déjà présents : …. Les remplacer ?** »

- **Remplacer** : les écraser.
- **Enregistrer avec un indice** : les garder et enregistrer les nouveaux à côté sous un nom numéroté : `Clip_2.mov`, ou un dossier `Clip (2)`.
- **Les ignorer** : ne pas convertir ces clips.

Erreurs

Si un clip n'a pas pu être converti, la liste en affiche la raison à côté de lui. Les plus fréquentes :

| Message | Que faire | |---|---| | **L'espace de stockage est épuisé pendant la conversion : le fichier a été supprimé** | Libérez de la place sur le disque ou choisissez un autre **Dossier**. | | **Impossible de créer le fichier de sortie** | Le dossier est en lecture seule ou indisponible : choisissez-en un autre. | | **Impossible de lire la LUT …** | Le fichier .cube a été déplacé ou est endommagé : choisissez-le à nouveau dans LUT. | | **Défaillance de la carte graphique (GPU)** | Mettez à jour le pilote graphique et fermez les programmes qui utilisent beaucoup de mémoire vidéo. | | **Erreur de l'encodeur vidéo (H.264 / HEVC)** | Choisissez un autre Encodeur ou un autre codec. | | **Mémoire insuffisante** | Fermez d'autres programmes, ou convertissez dans une **Taille** plus petite. | | **Connectez-vous à Internet pour que la licence RAW Bundle puisse être vérifiée.** | L'ordinateur est hors ligne depuis plus de 14 jours. | | **Ce compte utilise déjà RAW Bundle sur le nombre maximal d'ordinateurs. Déconnectez-vous sur l'un d'eux.** | Voir Ordinateurs. |

Si une erreur revient sans cesse, envoyez le journal (**Aide → Ouvrir le dossier du journal**) à info@mcpro24fps.com.

Module pour Adobe

Le module pour Adobe permet à Premiere Pro et à Media Encoder d'ouvrir directement les clips .mcpro, sans les convertir. Il ouvre aussi les fichiers RAW ZIP enregistrés par l'application (mcpro24fps CinemaDNG). Le programme d'installation de mcpro24fps.com l'installe lorsque Premiere Pro est présent sur l'ordinateur (voir Installation).

Le module a été testé avec Premiere Pro 2026 et Media Encoder. Le programme d'installation mentionne aussi After Effects, mais le module n'y a pas encore été testé.

Importation

Importez un clip comme n'importe quel autre fichier : Fichier → Importer, ou l'Explorateur de médias. Le clip arrive avec sa cadence, son son et son timecode.

- Les images perdues sont remplacées par l'image précédente : le clip garde ainsi une cadence régulière, et le son reste synchronisé.
- Quand la lecture est réglée sur une résolution de 1/2 ou 1/4, Premiere reçoit des images plus petites et lit de façon plus fluide. Le rendu, l'export et Media Encoder reçoivent toujours des images complètes, identiques à celles que produit le convertisseur.
- La qualité d'export dépend des paramètres d'export de Premiere. Premiere reçoit l'image dans la profondeur de bits qu'il demande, jusqu'à 32 bits en virgule flottante avec « Rendu à la profondeur maximale » (Render at Maximum Depth).
- Si la largeur de l'image n'est pas un multiple de 8, quelques pixels sont rognés sur les côtés.

Sans RAW Bundle

Le module demande une connexion avec RAW Bundle dans la fenêtre du compte du convertisseur. Sans elle, le clip s'importe quand même avec sa durée et ses pistes son, mais :

- chaque image est un carton sombre qui indique ce qui manque (« mcpro24fps RAW Bundle » et la raison), et le son est muet ;
- l'export, le rendu et Media Encoder s'arrêtent sur une erreur pour ce clip ;
- une fois par lancement, Premiere affiche une fenêtre avec la raison et propose d'ouvrir la fenêtre du compte.

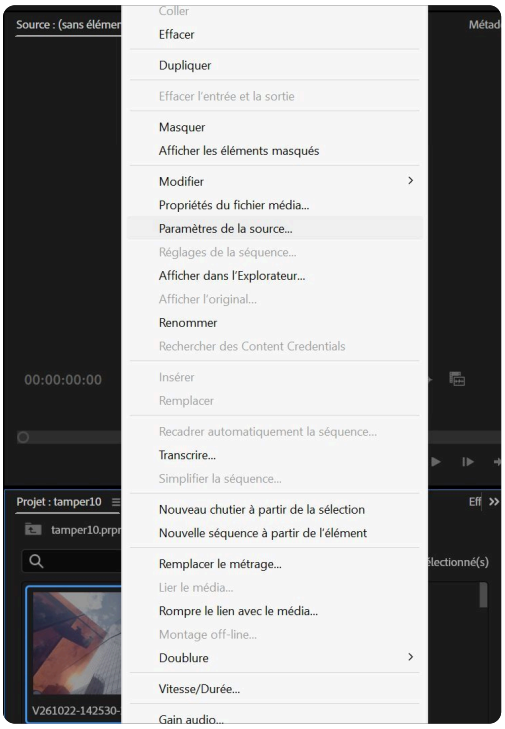
Une fois la connexion faite, l'image apparaît en quelques secondes, sans redémarrer Premiere.

Le rendu d'un clip

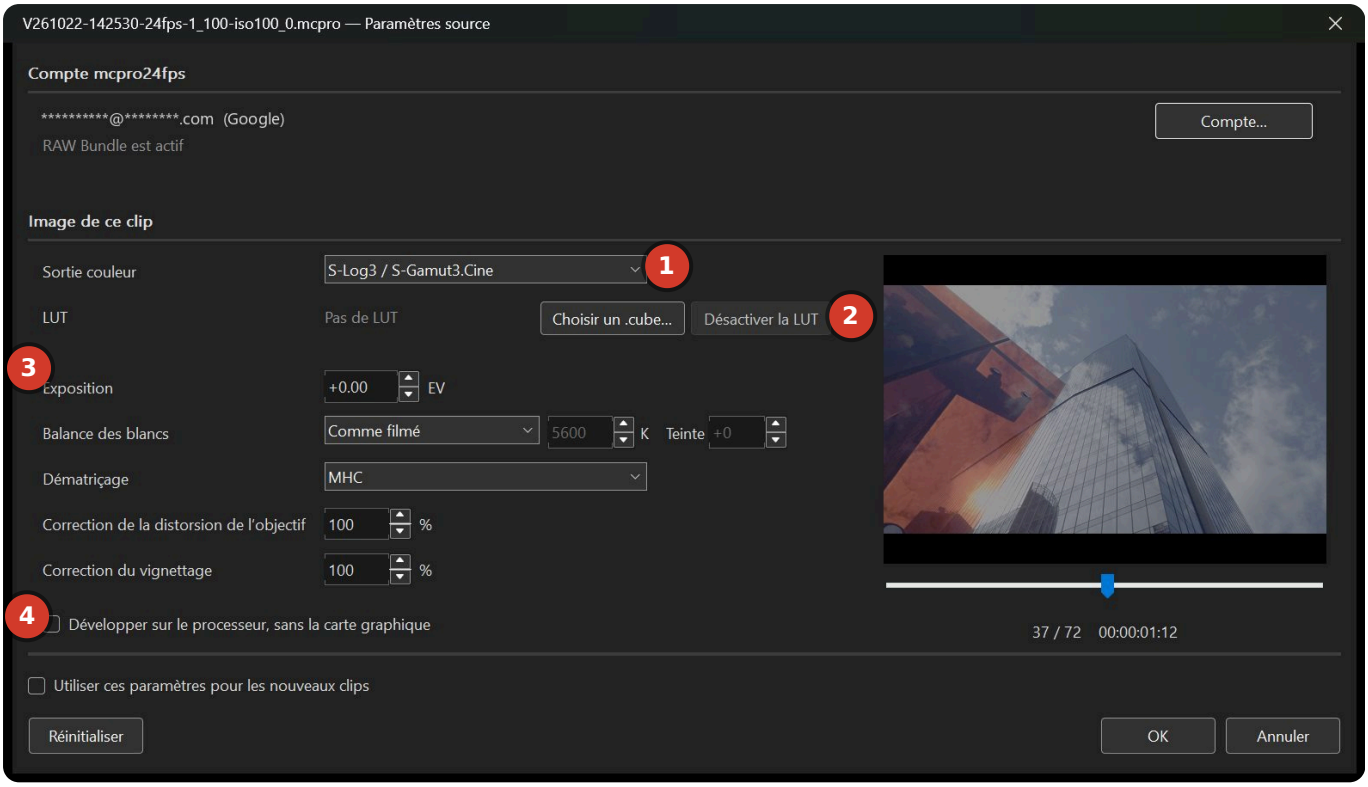
La façon dont un clip est développé (courbe, LUT, exposition, balance des blancs) se règle pour chaque clip dans sa propre fenêtre. Voir Paramètres source.

Paramètres source

Pour changer l'aspect d'un clip dans Premiere Pro, faites un clic droit sur le clip dans le projet ou dans le panneau Montage et choisissez « Paramètres de la source… » (Source Settings dans le Premiere anglais). La commande se trouve au milieu d'un long menu, sous « Propriétés du fichier média… » (Media File Properties).



La fenêtre « Paramètres source » s'ouvre avec le nom du clip dans son titre. À droite se trouve un aperçu avec un curseur pour se déplacer dans le clip. L'aperçu se met à jour à chaque modification.



En haut s'affiche le compte mcpro24fps : qui est connecté et si RAW Bundle est actif. Le bouton à cet endroit ouvre la fenêtre du compte du convertisseur.

1 Sortie couleur

La courbe de l'image que reçoit Premiere :

- S-Log3 / S-Gamut3.Cine : par défaut. Premiere connaît cette courbe et la convertit avec sa propre gestion des couleurs.
- DaVinci Intermediate : pour votre propre LUT ou votre étalonnage. Premiere traite l'image comme du Rec.709 : appliquez donc vous-même une LUT de conversion.
- Rec.709 : une image finie, prête à regarder.
- « Linéaire (BT.2020, scène) » : des valeurs de lumière en nombres à virgule flottante 32 bits, si bien que les hautes lumières plus claires que le blanc sont conservées. Premiere la convertit avec sa gestion des couleurs.

2 LUT

Un fichier .cube appliqué par-dessus l'image, avec « Choisir un .cube... » et « Désactiver la LUT ». Avec une LUT, la sortie est en Rec.709, et la liste « Sortie couleur » n'est pas disponible.

3 Exposition, balance des blancs, dématriçage, corrections d'objectif

Comme dans le convertisseur (voir Développement RAW et Couleur) :

- Exposition : de −4 à +4 EV. Les flèches la changent de 0,1, de 0,01 avec Maj, de 0,5 avec Ctrl.
- Balance des blancs : « Comme filmé » ou « Température et teinte » (de 2000 à 15000 K, teinte de −150 à +150).
- Dématriçage : MHC (par défaut), AHD, Bilinéaire, AHD + réduction du bruit chromatique.
- Correction de la distorsion de l'objectif et Correction du vignettage : de 0 à 100 %, 100 % par défaut.

4 Les autres options

- « Développer sur le processeur, sans la carte graphique » : activez cette option si l'image est abîmée ou si Premiere plante à cause du pilote graphique. Le développement sur le processeur est plus lent.
- « Utiliser ces paramètres pour les nouveaux clips » : les clips que vous importerez ensuite recevront ces paramètres. Un clip dont la fenêtre n'a jamais été ouverte utilise toujours les valeurs par défaut actuelles, y compris les modifications que vous faites plus tard.
- « Réinitialiser » : retour aux paramètres par défaut, sans LUT.

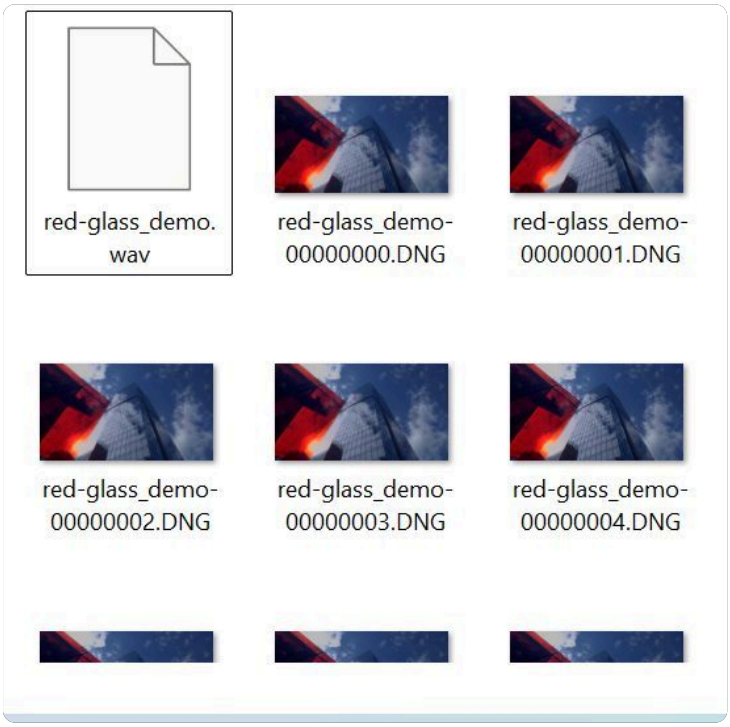
OK applique les paramètres, et Premiere relit le clip.

Disque virtuel

mcpro24fps Virtual Disk ajoute à Windows un disque sur lequel chaque clip .mcpro de vos dossiers apparaît comme un dossier CinemaDNG : des images DNG et un fichier WAV avec le son. Rien n'est copié ni converti à l'avance. Les images sont produites au moment où un programme les lit, et elles n'occupent aucune place sur vos disques.

Il est destiné à DaVinci Resolve, y compris la version gratuite, et à tout autre programme qui lit le CinemaDNG. Resolve y voit un clip CinemaDNG ordinaire, son panneau RAW fonctionne donc. Pour Premiere Pro, utilisez plutôt le module pour Adobe : Premiere n'ouvre pas ces images DNG.

Le programme d'installation de mcpro24fps.com installe le disque avec le pilote gratuit Dokany (voir Installation). Le disque demande une connexion avec RAW Bundle dans la fenêtre du compte du convertisseur. Sans elle, le disque n'est pas connecté.



Ce que contient le disque

- Le disque s'appelle mcpro24fps et il est en lecture seule.
- Au premier niveau se trouvent les dossiers que vous avez ajoutés, sous leur nom, avec leurs sous-dossiers.
- Chaque clip `Clip.mcpro` devient un dossier `Clip` avec les images DNG numérotées, le son `Clip.wav` avec le timecode et, si le clip en contient, les données du gyroscope et les profils d'objectif.

- Les images sont les mêmes que dans une **Séquence CinemaDNG** produite par le convertisseur. Les images perdues sont remplacées par l'image précédente.
- Un nouveau clip apparaît sur le disque quelques secondes après avoir été copié dans le dossier. Si vous renommez ou supprimez un clip dans le dossier, le disque change aussitôt.
- Un dossier situé sur un lecteur non branché (une clé USB, une carte) disparaît du disque et revient quand vous rebranchez le lecteur.

Utilisation dans DaVinci Resolve

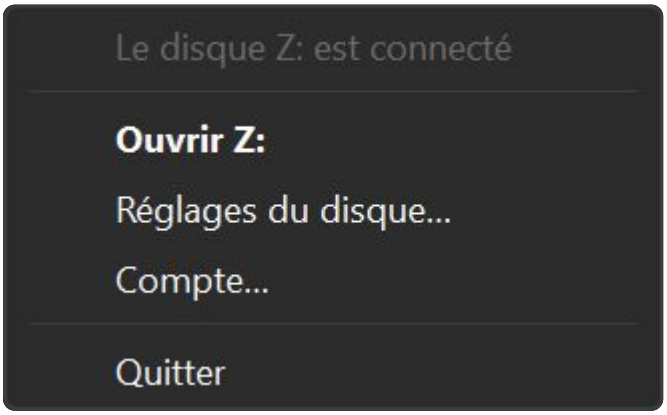
1. Ajoutez le dossier de vos clips dans les réglages du disque (voir Réglages du disque).
2. Dans Resolve, ouvrez le disque dans la page Media et ajoutez les dossiers des clips au Media Pool, comme n'importe quel CinemaDNG.
3. Développez le clip dans le panneau Camera RAW.

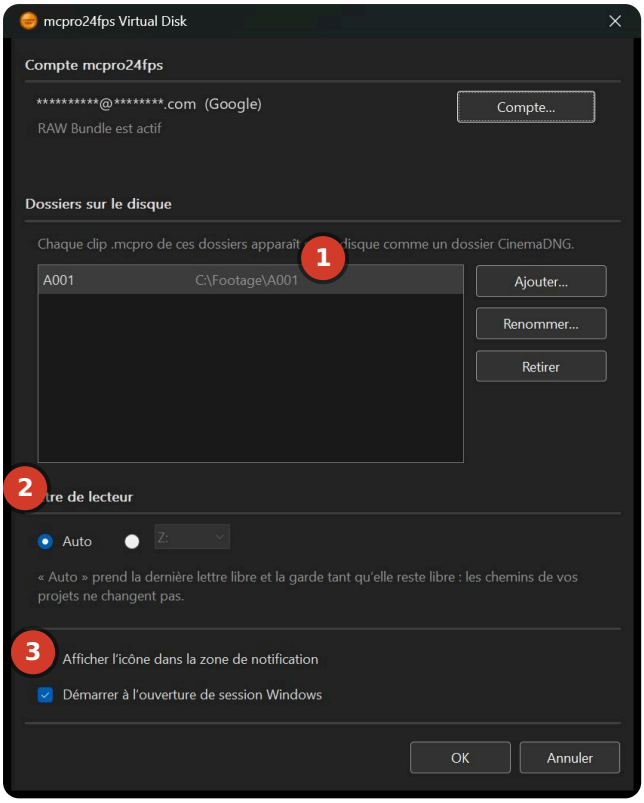
Si le disque n'est pas connecté, ou si un dossier en est retiré ou renommé, Resolve affiche ces clips comme Media Offline. Remettez le dossier en place, ou reliez à nouveau les clips dans Resolve (Relink).

Réglages du disque

Le disque fonctionne en arrière-plan, avec une icône dans la zone de notification, près de l'horloge. Il démarre à l'ouverture de session Windows, ou depuis le menu Démarrer : mcpro24fps Virtual Disk. Si vous le lancez à nouveau alors qu'il tourne déjà, ses réglages s'ouvrent.

Cliquez sur l'icône pour ouvrir le disque dans l'Explorateur de fichiers, ou les réglages si le disque n'est pas connecté. Un clic droit sur l'icône ouvre son menu : l'état en haut, puis « Ouvrir » avec la lettre du disque (par exemple « Ouvrir Z: »), « Réglages du disque… », « Se connecter… » ou « Compte… », et « Quitter », qui déconnecte le disque.





1 Dossiers sur le disque

Chaque clip .mcpro de ces dossiers apparaît sur le disque comme un dossier CinemaDNG. Jusqu'à 64 dossiers.

- « Ajouter… » : choisir un dossier.
- « Renommer… » : change le nom du dossier sur le disque. Les projets DaVinci Resolve qui utilisent ses clips ne les retrouveront plus sous le nouveau nom : reliez-les ensuite à nouveau dans Resolve (Relink).
- « Retirer » : le dossier disparaît du disque, et Resolve affiche ses clips comme Media Offline. Les fichiers restent à leur place.

Un dossier situé sur un lecteur qui n'est pas branché en ce moment est marqué « (non connecté) ».

2 Lettre de lecteur

« Auto » prend la dernière lettre libre et la garde tant qu'elle reste libre : les chemins de vos projets Resolve ne changent donc pas. Vous pouvez aussi choisir une lettre vous-même. La liste ne montre que les lettres libres.

3 Les autres options

- Afficher l'icône dans la zone de notification. Sans l'icône, ouvrez les réglages depuis le menu Démarrer.
- Démarrer à l'ouverture de session Windows.

Les modifications s'appliquent quand vous cliquez sur OK.

Ce qu'indique la ligne d'état

| État | Signification | |---|---| | Le disque X: est connecté | Tout fonctionne. | | Démarrage du disque… | Patientez un instant. | | Connectez-vous pour ouvrir les clips .mcpro | Vous n'êtes pas connecté avec RAW Bundle. Connectez-vous dans la fenêtre du compte du convertisseur, et le disque se connecte de lui-même. | | Aucun dossier pour l'instant. Ajoutez-en un dans les réglages du disque. | Ajoutez un dossier. | | La lettre de lecteur X: est prise par un autre disque | Choisissez une autre lettre ou « Auto » dans les réglages. | | Le pilote Dokany est absent. Réinstallez mcpro24fps RAW Converter. | Relancez le programme d'installation de mcpro24fps.com en cochant le disque virtuel. | | Le disque s'est arrêté. Redémarrage… | Le disque redémarre de lui-même. Si cela se répète, écrivez à info@mcpro24fps.com. |

Si RAW Bundle expire alors que le disque est connecté, le disque se déconnecte dans l'heure qui suit, et Resolve affiche les clips comme Media Offline.

Pas à pas

Des instructions détaillées pour les tâches courantes.

Vidéo HDR pour YouTube

Un clip RAW couvre une plage du sombre au clair bien plus large qu'une vidéo ordinaire. Le HDR garde le détail dans les hautes lumières sur les écrans qui le prennent en charge.

1. Ouvrez le clip et réglez le rendu : Exposition et balance des blancs. Laissez la **LUT** désactivée : une LUT pour le SDR ne fonctionne pas en HDR.
2. Dans **Format**, choisissez **Vidéo H.264 / HEVC (MOV)**.
3. Dans **Profil**, choisissez **HLG · 10 bits**. YouTube, les téléviseurs et les téléphones affichent correctement le HLG, et sur un écran ordinaire l'image reste naturelle. **HDR10 · 10 bits** est destiné aux écrans et aux services qui exigent du HDR10.
4. **Codec** passe de lui-même sur **HEVC · 10 bits**. Réglez **Qualité** sur **Maximale**. YouTube réencode chaque vidéo mise en ligne : mieux vaut partir de la qualité la plus haute.
5. Cliquez sur **Convertir** et mettez le fichier MOV en ligne sur YouTube tel quel. YouTube détecte le HDR dans le fichier, mais cela peut prendre quelques heures après la mise en ligne.

Pour voir le HDR pendant le travail, activez le HDR pour le moniteur dans Paramètres Windows → Écran. Sans cela, l'aperçu paraît plat et grisâtre, mais le fichier est correct.

Les clips dans DaVinci Resolve

Il y a trois façons d'amener un clip .mcpro dans Resolve. Toutes fonctionnent dans la version gratuite.

Par le disque virtuel

Ajoutez le dossier des clips dans les réglages du disque, puis importez dans Resolve les dossiers des clips depuis le disque, comme du CinemaDNG. Le panneau Camera RAW donne accès à la balance des blancs, à l'exposition et au reste, comme pour n'importe quel RAW. Les clips n'occupent pas de place en plus, mais le disque doit rester connecté pendant le montage.

En séquence CinemaDNG

Dans **Format**, choisissez **Séquence CinemaDNG** et convertissez. Vous obtenez un dossier d'images DNG et un fichier WAV. Cela fonctionne sans le disque ni le compte, et convient donc à l'archivage ou à la transmission du clip. Cela prend en général plus de place que le clip .mcpro.

CineForm en courbe log

Dans **Format**, choisissez **Vidéo CineForm (MOV)** ; dans **Courbe**, choisissez DaVinci Intermediate ou S-Log3. Le fichier est plus léger à monter que le RAW, et le rendu (balance des blancs, corrections d'objectif) y est déjà appliqué. Dans Resolve, convertissez la courbe log avec Color Space Transform : depuis DaVinci Wide Gamut / DaVinci Intermediate, ou depuis S-Gamut3.Cine / S-Log3, vers l'espace de votre timeline.

Un fichier sans perte pour la suite du traitement

Les programmes d'agrandissement, de réduction de bruit ou d'interpolation d'images donnent les meilleurs résultats sur une source sans défauts de compression. Le CineForm perd très peu, mais il perd quelque chose. Sur les ordinateurs équipés d'une carte graphique NVIDIA, le convertisseur peut écrire un fichier où chaque image est conservée à l'identique.

1. Réglez le rendu du clip tel que vous le voulez dans le résultat.
2. Dans **Format**, choisissez **Vidéo H.264 / HEVC (MOV)**.
3. Dans **Qualité**, choisissez **Sans perte**. Cet élément n'existe qu'avec une carte NVIDIA.
4. Dans **Codec** : **HEVC · 10 bits** garde 10 bits par couleur, **H.264 · 8 bits** en garde 8. Tous les programmes n'ouvrent pas le H.264 et le HEVC sans perte : convertissez d'abord un clip court et vérifiez que le vôtre y arrive.
5. Le programme de traitement travaille plus facilement quand chaque image est complète : réglez donc **Images clés** sur **Chaque image (pour le montage)**.

Un tel fichier est plusieurs fois plus gros qu'un fichier ordinaire. Traitez-le, exportez le résultat dans le codec voulu, puis supprimez le fichier sans perte quand vous n'en avez plus besoin.