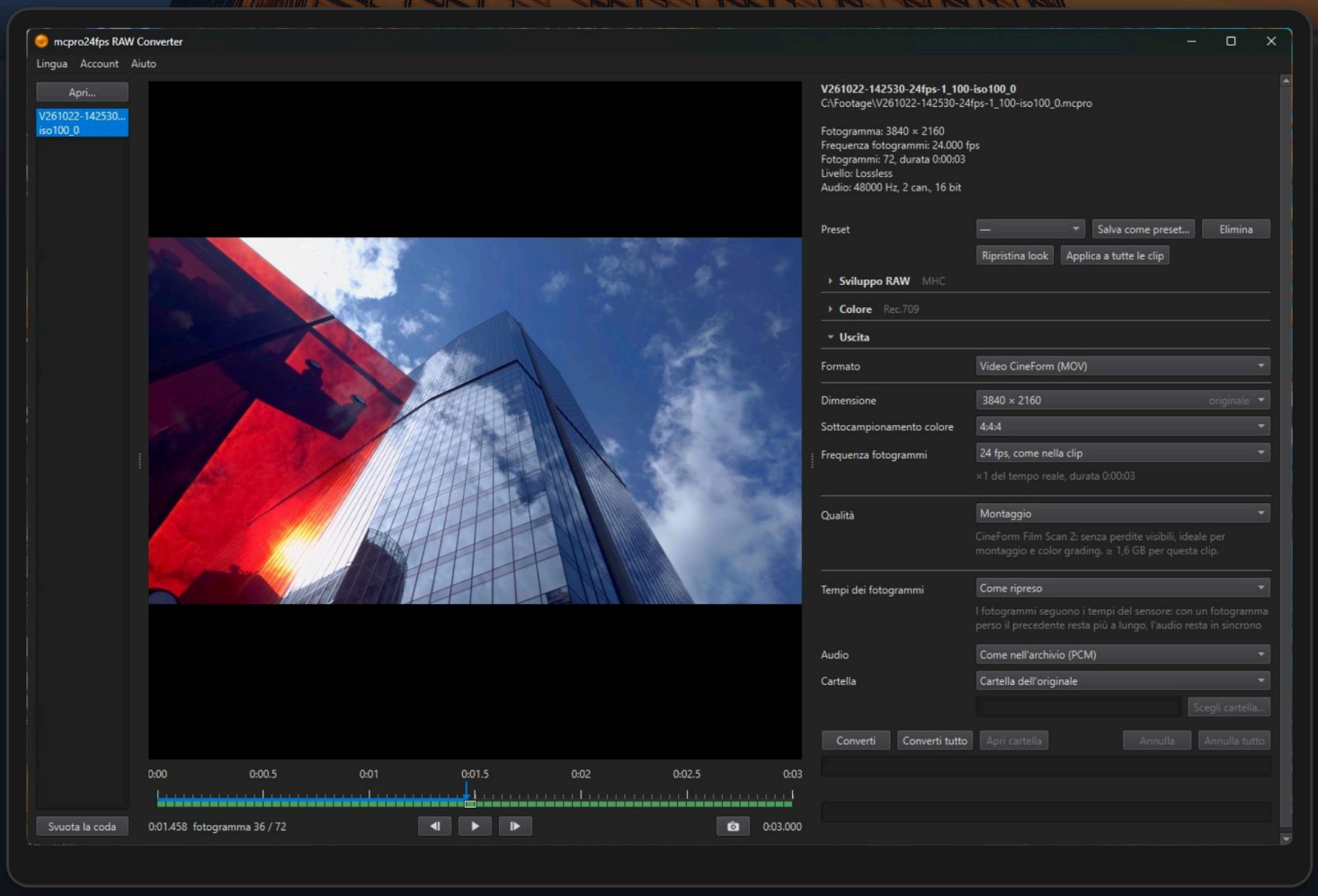
RAW CONVERTER

mcpro24fps

Manuale del montatore



Sviluppo e conversione delle clip RAW: il convertitore, il modulo per Adobe e il disco virtuale



mcpro24fps
Guida di RAW Converter

04 novembre 2026

mcpro24fps.com/it/guide/raw-converter

Primi passi

- Informazioni su questa guida
- Installazione
- Account e RAW Bundle
- Aggiornamenti

Clip e anteprima

- Aprire le clip
- Anteprima e riproduzione

Sviluppo RAW

- Il look e i suoi preset
- Sviluppo RAW

Colore

Uscita

- Formato di uscita
- Dimensione e frequenza dei fotogrammi
- Codec e qualità
- Tempi dei fotogrammi, audio e cartella

Conversione

Modulo per Adobe

- Impostazioni sorgente

Disco virtuale

- Impostazioni del disco

Come fare

- Video HDR per YouTube
- Clip in DaVinci Resolve
- Un file senza perdite per l'elaborazione successiva

Primi passi

Cosa fanno i programmi, installazione, account e aggiornamenti.

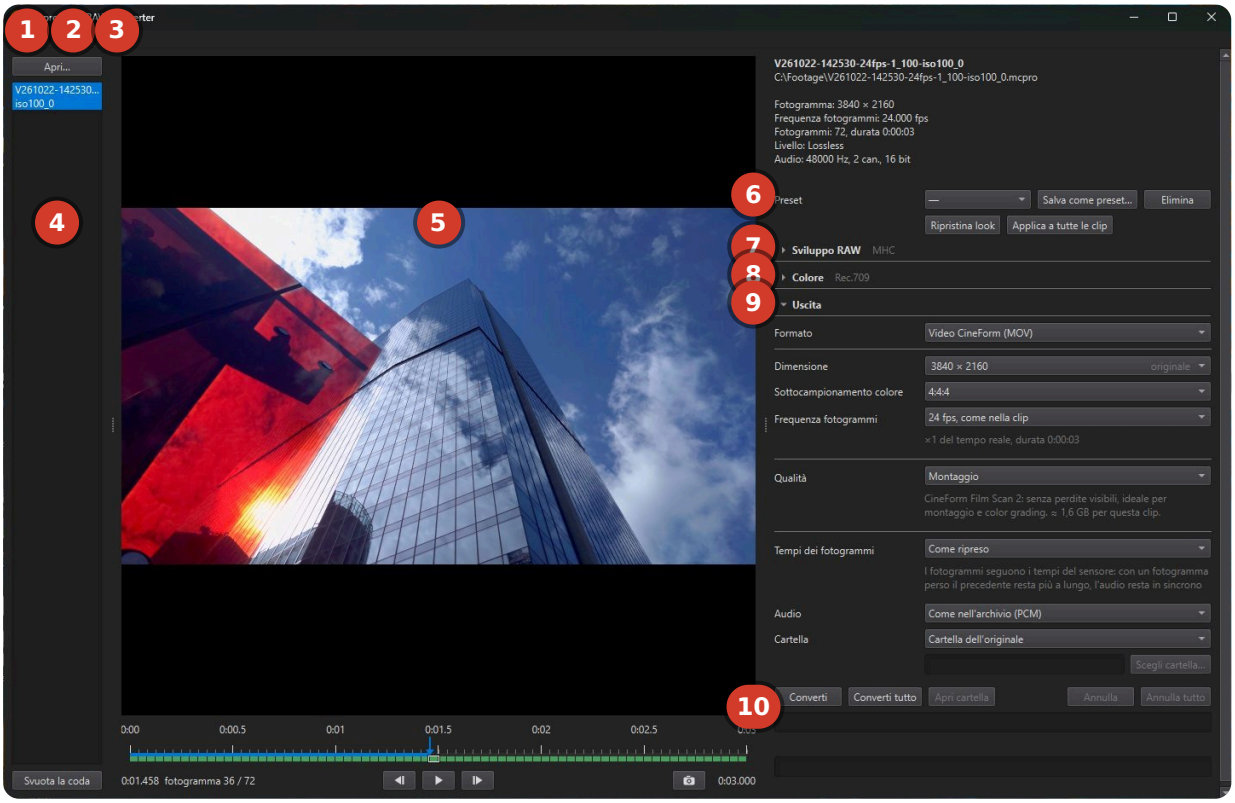
Informazioni su questa guida

mcpro24fps RAW Converter è un programma per Windows dedicato alle clip RAW registrate dall'app mcpro24fps nel formato .mcpro. Riproduce una clip con il suo audio e la trasforma in un file che i programmi di montaggio sanno aprire: video CineForm o H.264 / HEVC in MOV, oppure una sequenza CinemaDNG.

L'installer di mcpro24fps.com può aggiungere altri due modi per usare le stesse clip senza convertirle:

- il modulo per Adobe, che apre le clip .mcpro direttamente in Premiere Pro e Media Encoder;
- il disco virtuale, che mostra ogni clip .mcpro come una cartella CinemaDNG, così DaVinci Resolve e gli altri programmi che leggono CinemaDNG possono usarla direttamente.

Visualizzazione e riproduzione sono gratuite. Per convertire, salvare fotogrammi, usare il modulo e il disco virtuale serve un account mcpro24fps con RAW Bundle, lo stesso acquisto dell'app sul telefono. Vedi Account e RAW Bundle.



Quale strada scegliere

- Ti serve un normale file video per il montaggio, per un cliente o da caricare online: converti la clip. Il convertitore sa creare anche video HDR (HLG o HDR10) e, con una scheda grafica NVIDIA, un file del tutto senza perdite.
- Monti in Premiere Pro o esporti con Media Encoder: installa il modulo e metti la clip direttamente sulla timeline.
- Monti in DaVinci Resolve, gratuito o Studio: usa il disco virtuale. Resolve vede un CinemaDNG, quindi il suo pannello RAW funziona.
- Vuoi una copia CinemaDNG da archiviare o da consegnare: converti in **Sequenza CinemaDNG**.

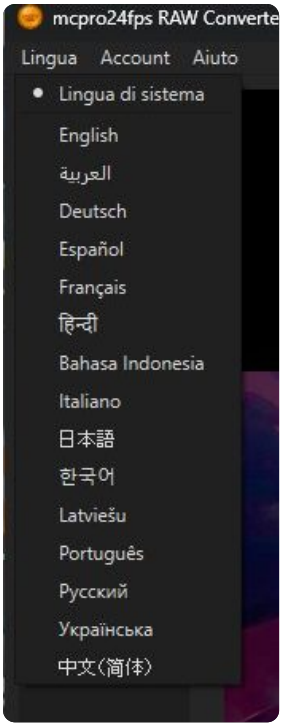
Come è organizzata la guida

La finestra del convertitore ha a sinistra l'elenco delle clip e a destra l'anteprima. Sotto l'anteprima ci sono tre gruppi di impostazioni, nell'ordine in cui l'immagine viene elaborata. La guida segue la finestra:

1. Clip e anteprima: aprire le clip, l'elenco, la riproduzione, la barra di stato dei fotogrammi;
2. Sviluppo RAW: il look di una clip e i suoi preset, bilanciamento del bianco, debayering, correzioni dell'obiettivo;
3. Colore: esposizione, SDR o HDR, la curva di uscita, la tua LUT;
4. Uscita: formato, dimensione e frequenza dei fotogrammi, codec e qualità, audio, cartella;
5. Conversione: avvio, coda, file già esistenti, errori.

Seguono i capitoli sul modulo per Adobe e sul disco virtuale e, in fondo, gli articoli passo passo.

La guida chiama ogni impostazione esattamente come la finestra, nella lingua della pagina. Per cambiare la lingua della finestra usa il menu **Lingua**: cambia subito, senza riavviare.



Installazione

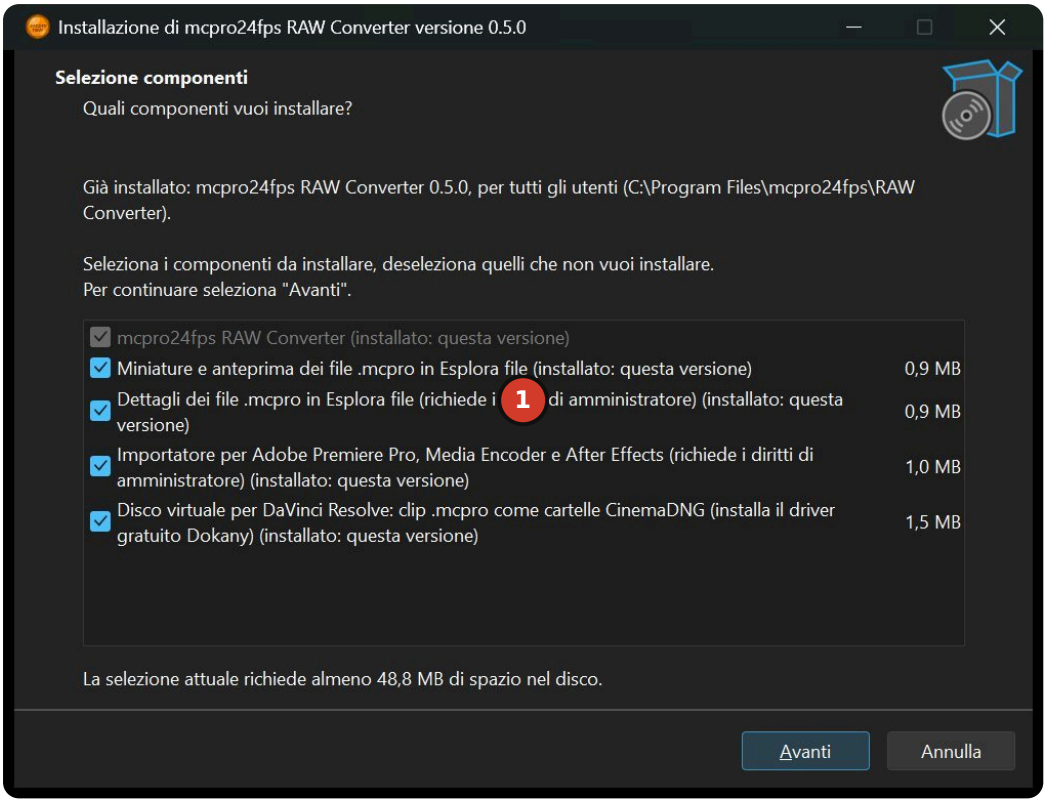
I programmi funzionano su Windows 10 e 11 a 64 bit. Per le clip 4K si consigliano almeno 8 GB di memoria. L'anteprima e la conversione veloce richiedono una scheda grafica con OpenGL 4.3. Per H.264 e HEVC serve anche un encoder video nella scheda grafica o nella grafica integrata del processore (NVIDIA, AMD o Intel).

Le versioni sono due:

- Da Microsoft Store: solo il convertitore. Lo Store lo installa e lo aggiorna.
- Da mcpro24fps.com: il pacchetto completo, con il modulo per Adobe, il disco virtuale e le miniature dei file .mcpro in Esplora file. Si aggiorna da solo (vedi Aggiornamenti).

Se ne può avere solo una. Se sul computer c'è la versione dello Store, l'installer del sito chiede di disinstallarla prima e apre App nelle Impostazioni di Windows per farlo.

Cosa chiede l'installer

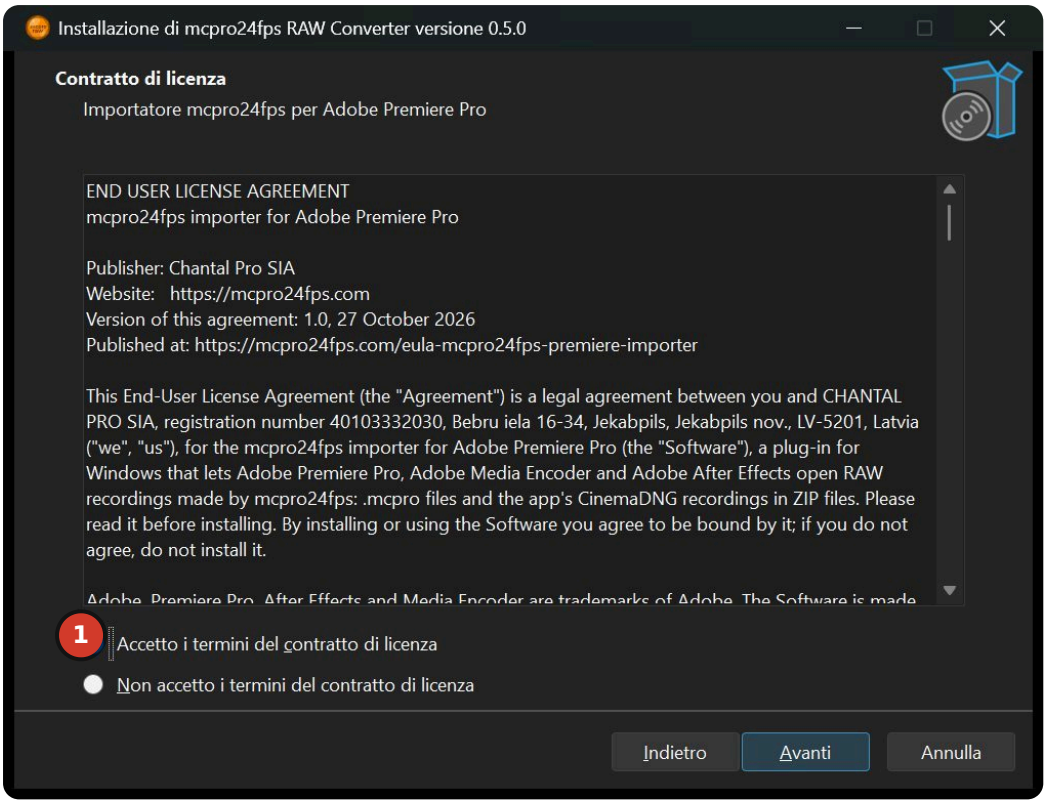


1 Componenti

Spunta ciò che ti serve:

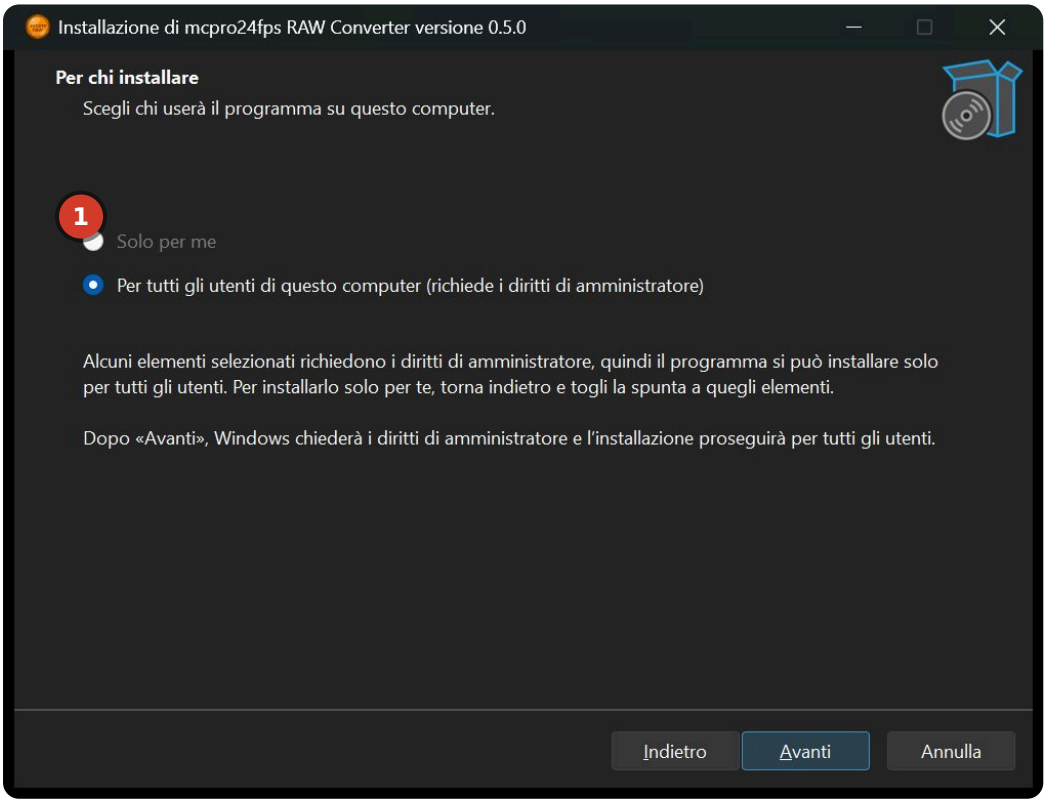
- mcpro24fps RAW Converter: viene installato sempre.
- «Miniature e anteprima dei file .mcpro in Esplora file». Attivo per impostazione predefinita.
- «Dettagli dei file .mcpro in Esplora file»: durata, dimensione e frequenza dei fotogrammi, audio e fotocamera nella scheda Dettagli e nelle descrizioni dei comandi. Richiede i diritti di amministratore.
- «Importatore per Adobe Premiere Pro, Media Encoder e After Effects». Compare solo se Premiere Pro è installato. Richiede i diritti di amministratore.
- «Disco virtuale per DaVinci Resolve». Disattivato per impostazione predefinita. Installa il driver gratuito Dokany.

1 Contratti di licenza



La licenza del convertitore e, se l'importatore è spuntato, anche quella dell'importatore.

1 Per chi installare



«Solo per me» o «Per tutti gli utenti di questo computer». L'installazione per tutti gli utenti richiede i diritti di amministratore, come alcuni componenti. Se uno di questi è spuntato, puoi installare solo per tutti gli utenti. Per installare solo per te, torna indietro e togli la spunta.

Driver Dokany

Questa pagina compare solo con il disco virtuale e solo se Dokany non è ancora installato. Dokany si installa a parte: Windows chiede i diritti di amministratore, e in App compare come Dokan Library.

Attività

Un collegamento sul desktop e, per il disco virtuale, l'avvio all'accesso a Windows (attivo per impostazione predefinita).

Al termine dell'installazione puoi aprire subito il convertitore e le impostazioni del disco virtuale.

Per aggiungere o rimuovere un componente in seguito, avvia di nuovo l'installer. La pagina dei componenti mostra cosa è installato; togli una spunta per rimuovere quella parte.

In Esplora file

- Le clip .mcpro hanno le miniature e mostrano un fotogramma nel riquadro di anteprima.
- Con i dettagli dei file installati, la scheda Dettagli mostra durata, dimensione e frequenza dei fotogrammi, bitrate, audio, data di registrazione e fotocamera della clip.
- Un doppio clic su una clip .mcpro la apre nel convertitore.

Disinstallazione

Vai in Impostazioni di Windows → App. Se Dokany è stato installato insieme al disco virtuale, ti viene chiesto se rimuovere anche quello. Tienilo se altri programmi usano Dokany.

Account e RAW Bundle

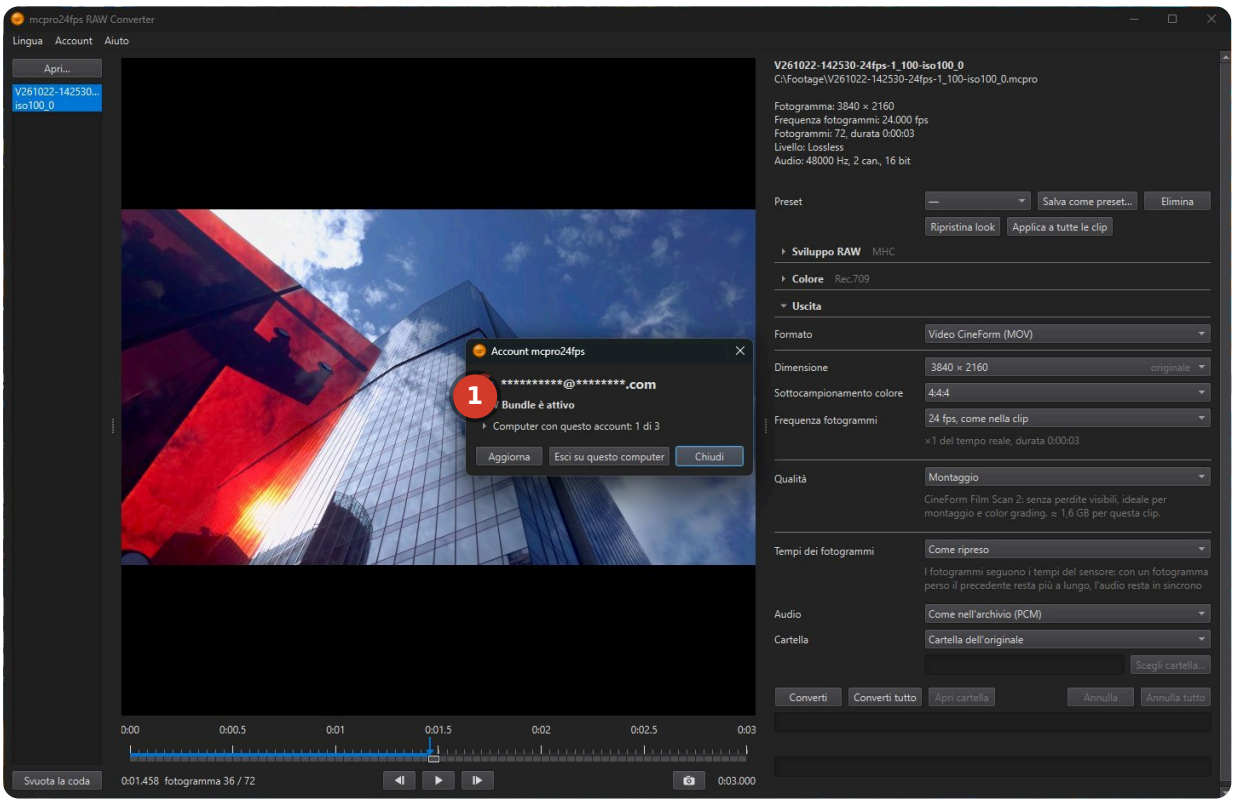
Nel programma: Account → Account…

Per aprire e riprodurre le clip non serve un account. Per convertire, salvare un fotogramma come DNG, usare il modulo per Adobe e il disco virtuale serve un account mcpro24fps con RAW Bundle.

RAW Bundle si acquista nell'app mcpro24fps su un telefono Android (Google Play, AppGallery o RuStore). Nel convertitore non si compra nulla: accedi con lo stesso account usato sul telefono, e l'acquisto vale anche qui. La prova gratuita di 7 giorni parte dal primo accesso, sul telefono o sul computer. Ogni account ha una sola prova.

Finché non accedi, la finestra mostra **Accedi…** al posto dei pulsanti **Converti**. Quel pulsante apre la finestra dell'account, come anche **Account** → **Account…**.





Accesso

Scegli **Accedi con Google**, **Accedi con HUAWEI ID** o **Accedi con VK ID**, a seconda di come hai acquistato nell'app: Google per Google Play, HUAWEI ID per AppGallery, VK ID per RuStore. La pagina di accesso si apre nel browser. Completa lì l'accesso e torna al programma. L'account richiede un indirizzo email confermato, quindi con HUAWEI ID e VK ID consenti l'accesso alla tua email nella loro pagina.

1 Cosa mostra la finestra

- **RAW Bundle è attivo**: l'acquisto è su questo account.
- **Prova gratuita fino al …**: la prova è in corso e termina in quella data.
- **Questo account non ha RAW Bundle**: hai eseguito l'accesso, ma non c'è un acquisto e la prova non è più disponibile. Acquista RAW Bundle nell'app sul telefono con questo account, poi fai clic su **Aggiorna**.
- **Funziona senza Internet fino al …**: il programma verifica la licenza online. Senza connessione continua a funzionare per 14 giorni. Questa riga compare quando il computer è offline da un po'.

Aggiorna interroga subito di nuovo il server, per esempio appena dopo l'acquisto sul telefono.

Computer

Un account funziona su un massimo di tre computer contemporaneamente. I telefoni si contano a parte. Fai clic sulla riga **Computer con questo account: … di …** per vedere l'elenco: **Questo computer** e gli altri, ciascuno con la data dell'ultimo utilizzo. **Esci** accanto a un altro computer libera il suo posto, così puoi accedere da uno nuovo senza tornare a quello vecchio.

Esci su questo computer toglie l'accesso da questo computer e ne libera il posto.

Il modulo per Adobe e il disco virtuale non hanno un accesso proprio: usano questa finestra del convertitore.

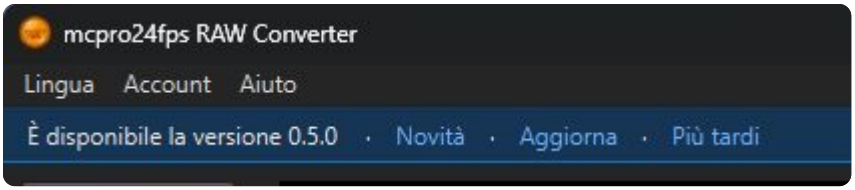
Aggiornamenti

Nel programma: Aiuto → Cerca aggiornamenti…

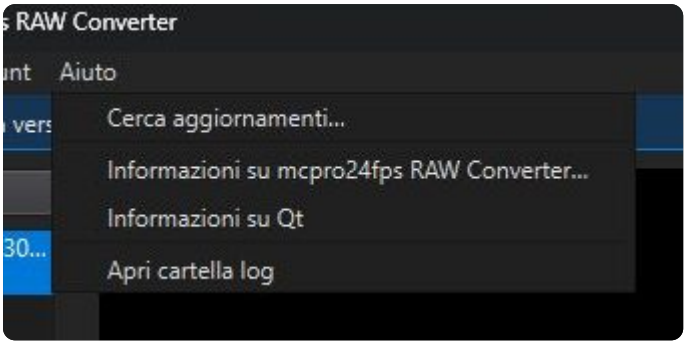
La versione di Microsoft Store viene aggiornata dallo Store, come qualsiasi altra app dello Store. Tutto ciò che è descritto in questa pagina riguarda la versione installata da mcpro24fps.com.

A ogni avvio il convertitore chiede al server mcpro24fps se c'è una versione più recente. Se c'è, sotto il menu compare una barra lungo tutta la finestra, con tre link:

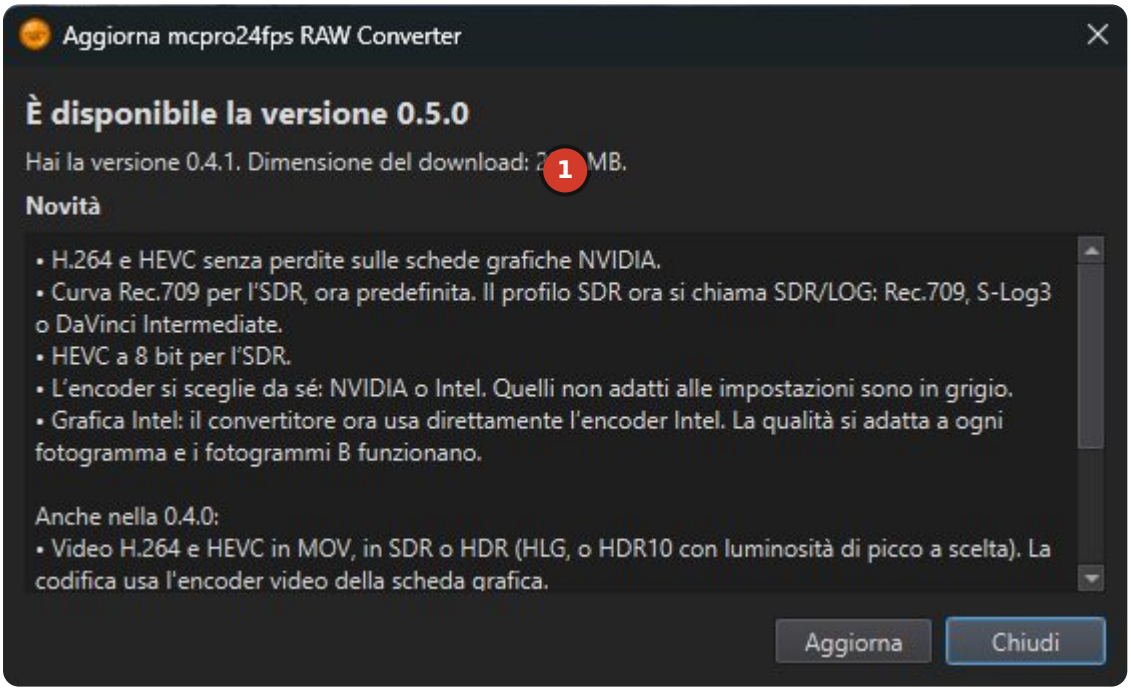
- **Novità** apre la finestra di aggiornamento con l'elenco delle modifiche;
- **Aggiorna** apre la stessa finestra e avvia subito il download;
- **Più tardi** nasconde la barra per una settimana.



Per controllare tu stesso, usa **Aiuto → Cerca aggiornamenti…**. Per disattivare il controllo automatico, apri **Aiuto → Informazioni su mcpro24fps RAW Converter…** e togli la spunta a **Cerca aggiornamenti automaticamente**.



1 Installare un aggiornamento



La finestra di aggiornamento scarica il nuovo installer e lo verifica prima di avviarlo. Il file deve essere firmato da Chantal Pro SIA e corrispondere al checksum fornito dal server. Se la verifica non riesce, il file viene eliminato e non si installa nulla.

Installa chiude il convertitore, aggiorna l'intero pacchetto (convertitore, modulo per Adobe, disco virtuale) e riapre il convertitore. Se i programmi erano installati per tutti gli utenti, Windows chiede prima l'autorizzazione.

- Mentre una clip è in conversione, **Aggiorna** e **Installa** non sono disponibili: «**Interrompi prima la conversione**».
- Mentre Premiere Pro, Media Encoder o After Effects sono aperti, il modulo per Adobe non può essere sostituito. La finestra mostra **Chiudi i programmi Adobe** con l'elenco di ciò che è ancora aperto e prosegue da sola appena li chiudi.

Clip e anteprima

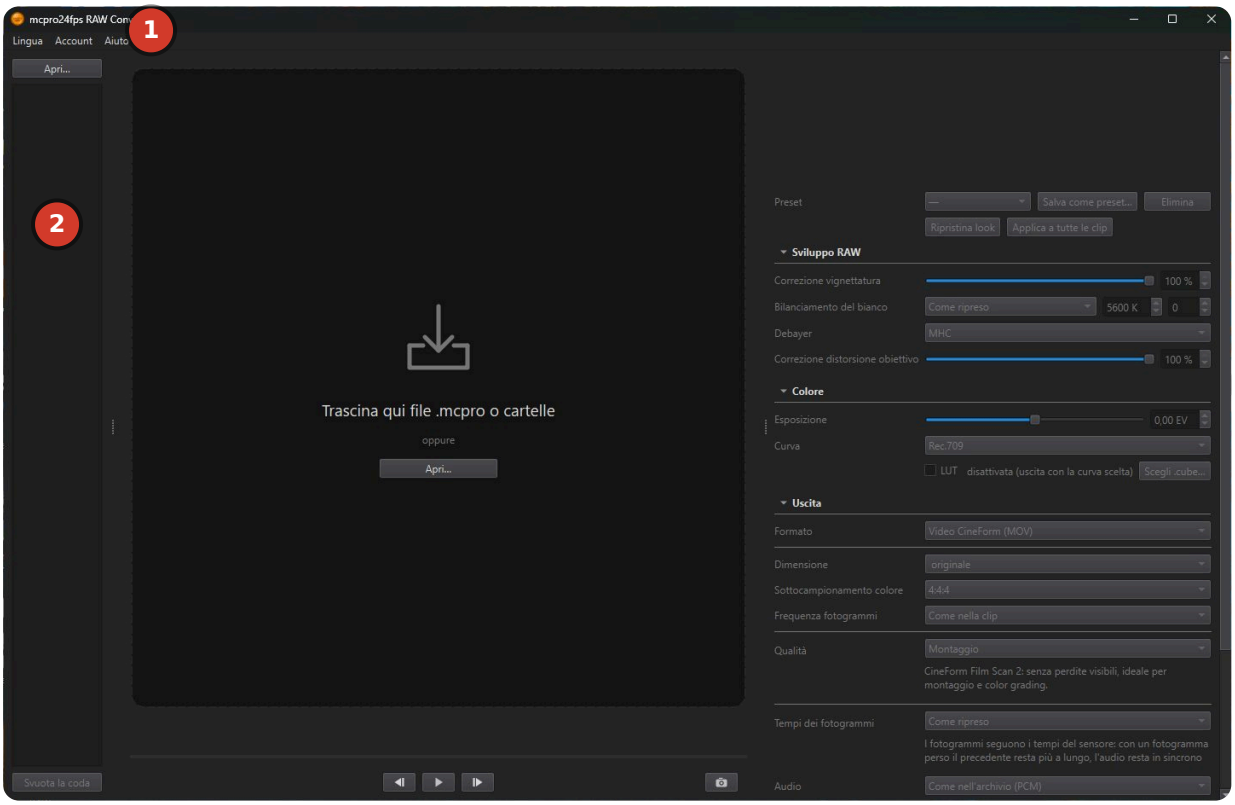
Aprire le clip, l'elenco delle clip, la riproduzione e la barra di stato dei fotogrammi.

Aprire le clip

Il convertitore apre le clip nel formato .mcpro registrate dall'app mcpro24fps. Prima copiale dal telefono al computer: il programma legge i file da un disco, non da un telefono collegato.

Le clip si aggiungono in due modi:

- **Apri…** sopra l'elenco: scegli uno o più file .mcpro;
- trascina file o intere cartelle da Esplora file nella finestra: «**Trascina qui file .mcpro o cartelle**». Una cartella aggiunge tutte le clip .mcpro che contiene, comprese quelle nelle sottocartelle.



Finché non selezioni una clip, le impostazioni sotto l'anteprima sono grigie.

1 Menu

- **Lingua**: la lingua della finestra. Cambia subito. Per impostazione predefinita è la lingua di Windows.

- **Aiuto → Apri cartella log**: apre la cartella con il log del programma, `log.txt`. Se qualcosa va storto, allegalo al tuo messaggio.

2 L'elenco delle clip

L'elenco mostra il nome di ogni clip e, durante la conversione, il suo stato: **in coda**, **conversione** con la percentuale, **completata**, **annullata** o un errore. Un file danneggiato, o che non è una clip .mcpro, è segnato come **non leggibile**.

- **Rimuovi dalla coda** (clic destro su una clip o tasto Canc) toglie una clip dall'elenco. Il file sul disco resta.
- **Svuota la coda** sotto l'elenco lo svuota. Non è disponibile mentre una clip è in conversione: «**Interrompi prima la conversione**».

Dati della clip

A destra, sopra le impostazioni, vedi i dati della clip selezionata:

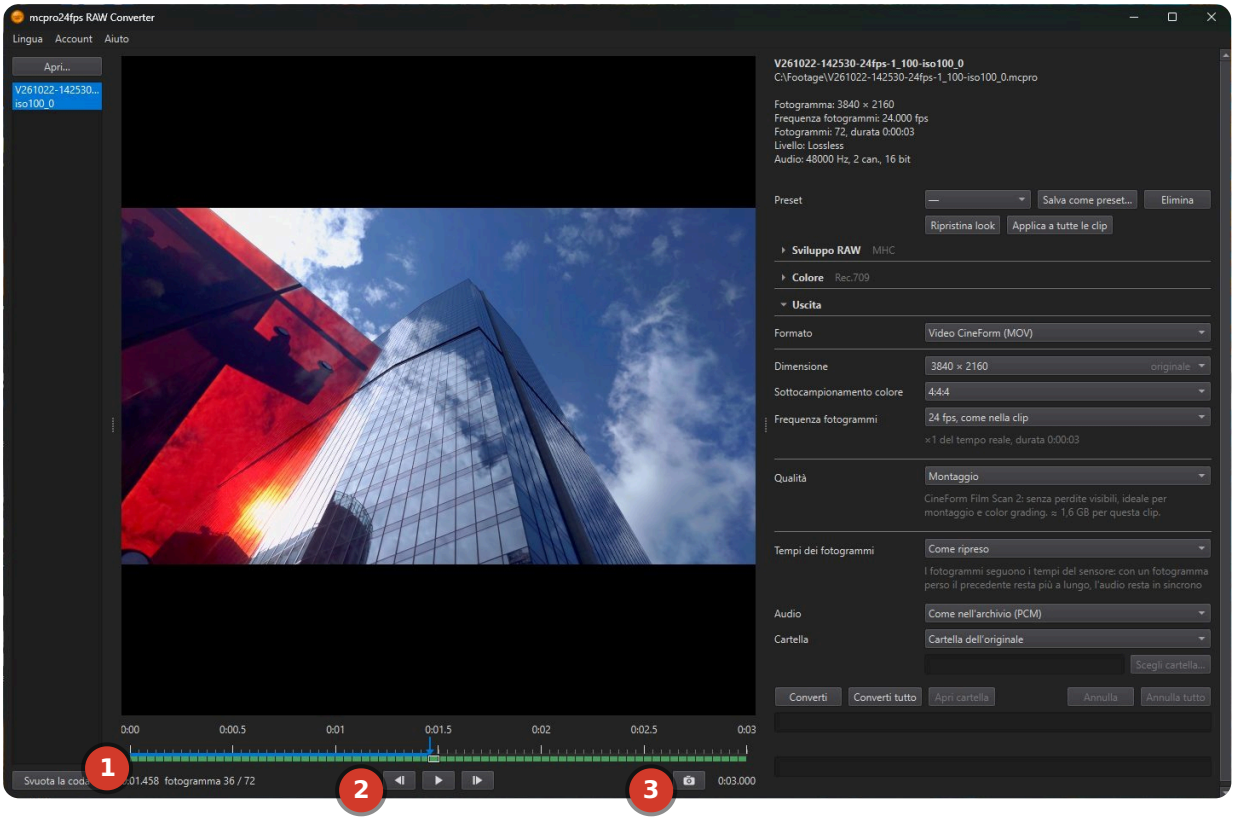
- **Fotogramma: … × …**: la dimensione del fotogramma;
- la frequenza dei fotogrammi e, per il rallentatore o il time-lapse, anche quella di ripresa: **… fps (ripreso a … fps)**;
- **Fotogrammi: …, durata …**;
- **Livello: …**: il livello di compressione del file .mcpro (LL, HQ, SQ o LT, come scelto nell'app);
- **Audio: … Hz, … can., … bit** (canali), oppure **Audio: nessuno**.

Il look viene salvato accanto alla clip

Tutto ciò che imposti in **Sviluppo RAW** e **Colore** forma il look di quella clip. Il programma lo salva automaticamente in un piccolo file accanto alla clip, con lo stesso nome e la terminazione `.look.json`. Riapri la clip e il look torna. Copia la clip insieme a questo file, e il look torna anche su un altro computer. Se la cartella è di sola lettura (una scheda protetta da scrittura, una cartella di rete in cui non puoi scrivere), il programma lo segnala: **Look non salvato accanto alla clip: …**.

Anteprima e riproduzione

L'anteprima mostra la clip selezionata con il suo look attuale: la stessa immagine che finisce nel file convertito. Ogni modifica alle impostazioni si vede subito.



1 La barra di stato dei fotogrammi

Sotto la barra del tempo c'è una striscia sottile con una cella per ogni parte della clip. Mentre la clip è aperta, il programma la controlla in background e colora le celle: **Stato dei fotogrammi: verde se integro, arancione se danneggiato, rosso se perso, grigio se non verificato**.

- Rosso: in quel punto il telefono non ha registrato un fotogramma (**Fotogramma perso**, oppure **Fotogrammi persi: …** se sono diversi di seguito).
- Arancione: un fotogramma è danneggiato. Il suggerimento indica quante delle sue parti non si possono leggere: **Fotogramma danneggiato … (… di … fasce)**.

Passa il mouse su una cella per vedere cosa significa. I fotogrammi persi e danneggiati non interrompono la conversione. Come il file li gestisce si imposta in Tempi dei fotogrammi.

2 Riproduzione

- ▶ / ❚❚: **Riproduci (Spazio)**, **Pausa (Spazio)**. La clip viene riprodotta con il suo audio.
- ‹ e ›: **Fotogramma precedente (←)**, **Fotogramma successivo (→)**.
- La barra del tempo: trascinala in qualsiasi punto della clip. Accanto ci sono il tempo e il numero del fotogramma.

La riproduzione segue la **Frequenza fotogrammi** di uscita. Se una clip ripresa a 120 fps ha 30 fps in uscita, l'anteprima la riproduce quattro volte più lenta, proprio come il file.

3 Salva fotogramma come DNG

Il pulsante con la fotocamera salva il fotogramma sullo schermo come file DNG: il fotogramma RAW così come è stato registrato, senza il look. Il file va nella **Cartella** di uscita, e il programma mostra **Fotogramma salvato: …** con il suo percorso. Il pulsante compare dopo l'accesso con RAW Bundle.

Quando l'anteprima manca

L'anteprima richiede una scheda grafica con OpenGL 4.3. Su un computer che non ce l'ha, il programma avvisa: «**L'anteprima non è disponibile su questo computer: …. La conversione avviene sul processore (più lenta).**» Puoi comunque cambiare le impostazioni e convertire.

Per l'anteprima HDR, vedi Profilo.

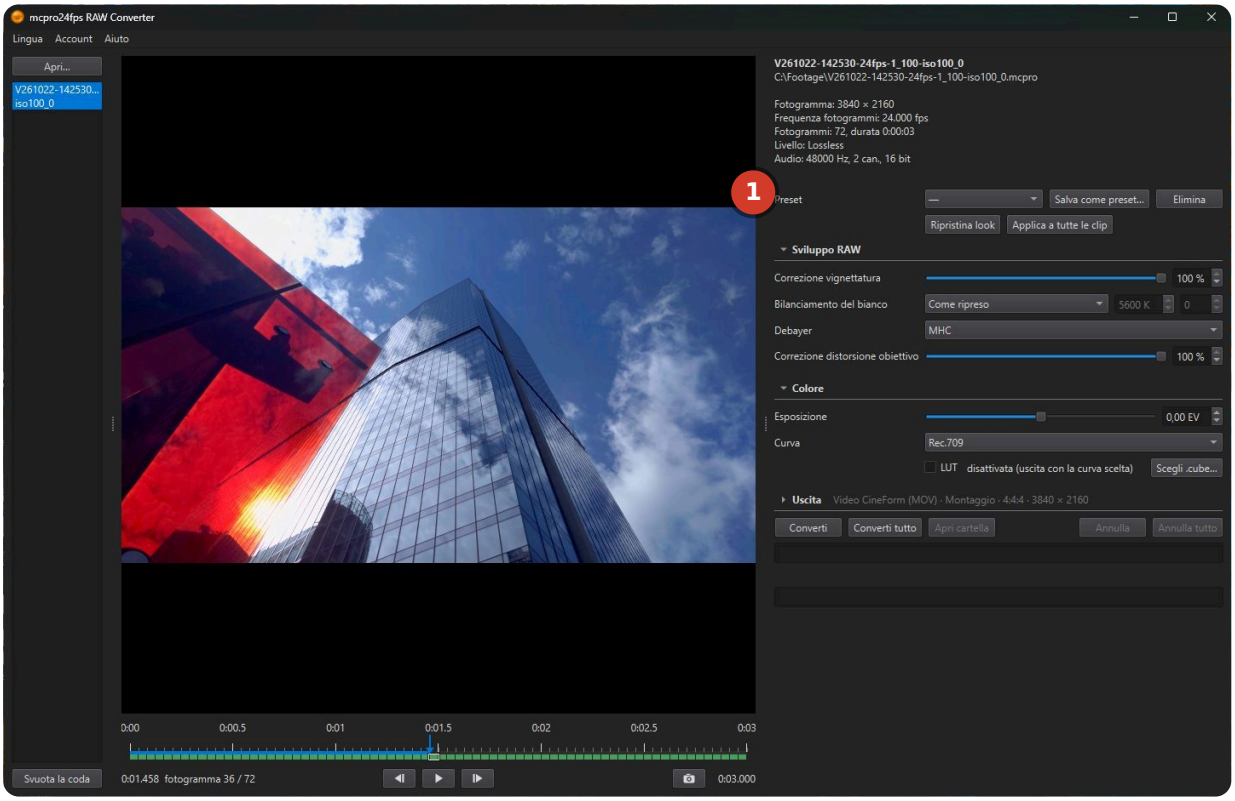
Sviluppo RAW

Il look di una clip, i preset del look e cosa succede ai dati RAW.

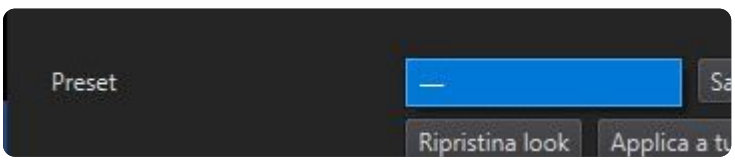
Il look e i suoi preset

Le impostazioni sotto l'anteprima sono divise in tre gruppi, nell'ordine in cui si forma l'immagine. **Sviluppo RAW** lavora sui dati RAW, **Colore** li trasforma in un'immagine e **Uscita** decide quale file ottieni. Fai clic sul titolo di un gruppo per comprimerlo. Un gruppo compresso mostra una breve riga con ciò che vi è scelto.

I primi due gruppi formano il look della clip. Ogni clip ha il suo look, conservato accanto a lei in un file `.look.json` (vedi Aprire le clip). Le impostazioni di **Uscita** sono comuni a tutte le clip.



1 Preset



È la riga sopra i gruppi. Un preset è un look salvato: scegline uno dall'elenco e la clip ne prende tutte le impostazioni. — significa che non è scelto nessun preset.

- **Salva come preset…**: salva il look attuale con un nome.
- **Elimina**: elimina il preset scelto (il programma chiede prima conferma).
- **Applica a tutte le clip**: assegna il look attuale a tutte le clip dell'elenco.
- **Ripristina look**: torna ai valori predefiniti: 0 EV, bilanciamento del bianco come ripreso, entrambe le correzioni dell'obiettivo al 100 %, Rec.709, nessuna LUT.

Un preset con una LUT ricorda quale file usava. Se nel frattempo quel file è stato modificato o spostato, il programma chiede cosa fare: usare il nuovo file, scegliere di nuovo il .cube o disattivare la LUT.

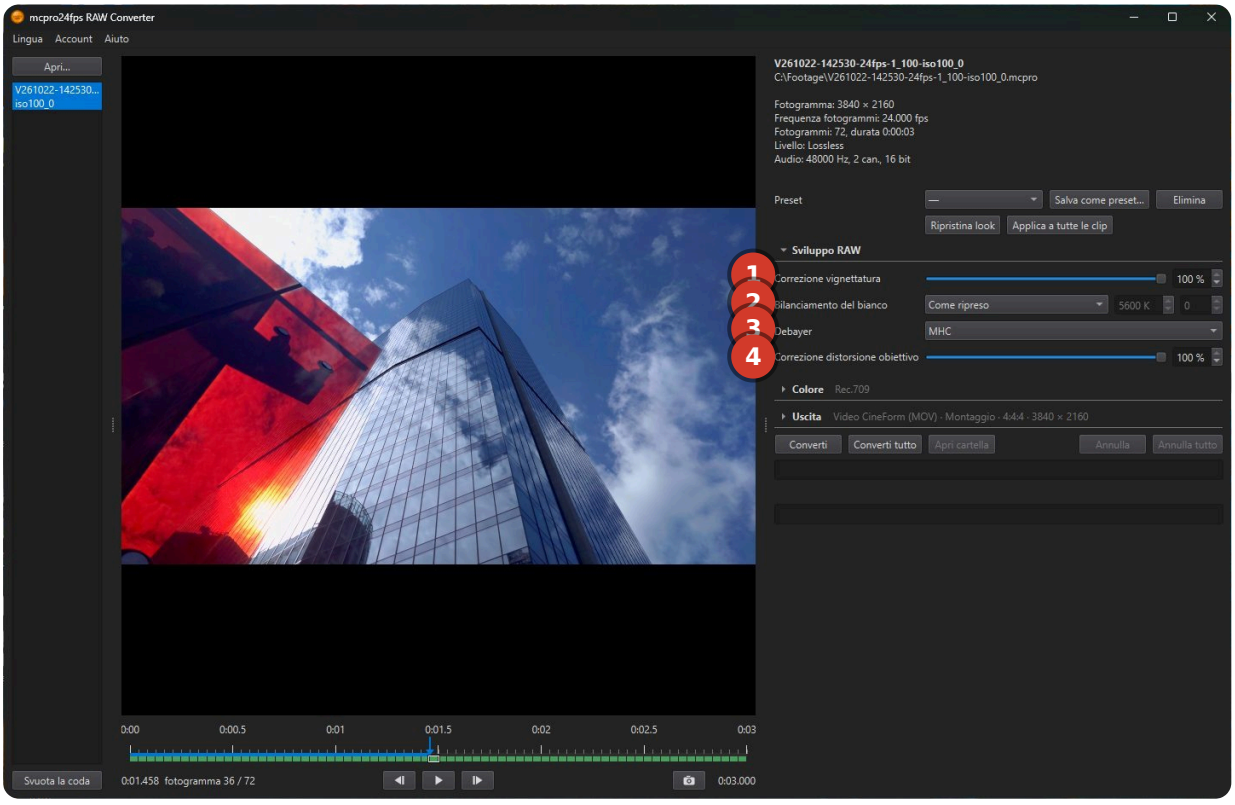
Cosa il look non tocca

Una **Sequenza CinemaDNG** è fatta di dati RAW. Il look non le viene applicato: il programma lo usa solo per l'anteprima. Resolve e gli altri programmi sviluppano il CinemaDNG da soli.

Sviluppo RAW

Nel programma: Sviluppo RAW

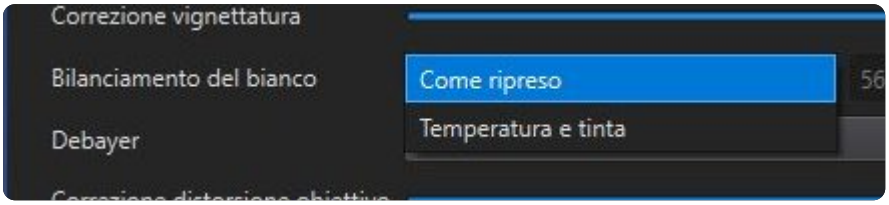
Sviluppo RAW riguarda ciò che succede ai dati RAW del sensore prima che diventino un'immagine a colori. Le righe seguono l'ordine di elaborazione.



1 Correzione vignettatura

Quanto schiarire gli angoli scuri del fotogramma, da 0 a 100 %. La correzione viene dal telefono stesso: è registrata nella clip per quella fotocamera e quell'obiettivo. 100 % è la correzione completa, come la mostra il lettore dell'app. Abbassala per conservare un po' dello scurimento naturale. Predefinito: 100 %.

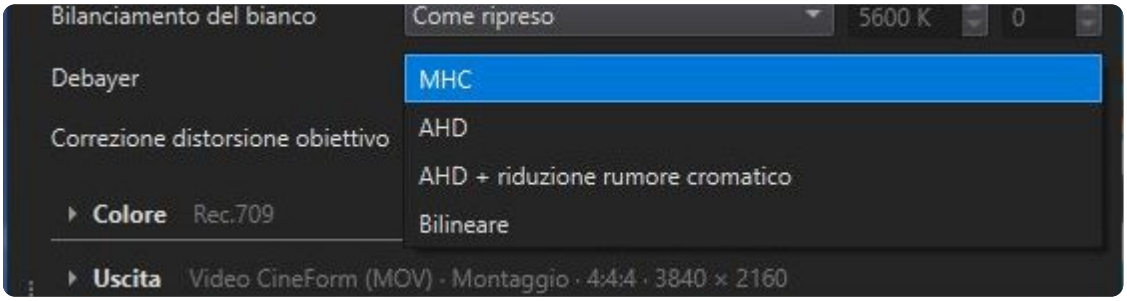
2 Bilanciamento del bianco



- **Come ripreso**: il bilanciamento del bianco usato dal telefono per ogni fotogramma. Predefinito.
- **Temperatura e tinta**: valori tuoi. La temperatura va da 2000 a 15000 K, la tinta da −150 a 150.

Il bilanciamento del bianco si applica ai dati RAW, quindi puoi cambiarlo quanto vuoi senza perdere qualità, proprio come sul telefono.

3 Debayer



Il sensore vede ogni pixel attraverso un filtro rosso, verde o blu. Il debayering ricostruisce da questo mosaico l'immagine a colori completa. I metodi si differenziano per nitidezza e velocità.

- MHC: nitido e veloce. Predefinito.
- AHD: più pulito sui dettagli fini e sui bordi, ma più lento.
- **AHD + riduzione rumore cromatico**: AHD con in più una pulizia del rumore cromatico, per riprese ad ISO alti.
- **Bilineare**: il più veloce e il più morbido.

Per una **Sequenza CinemaDNG** la riga è nascosta: lì il debayering lo fa il programma che apre i DNG.

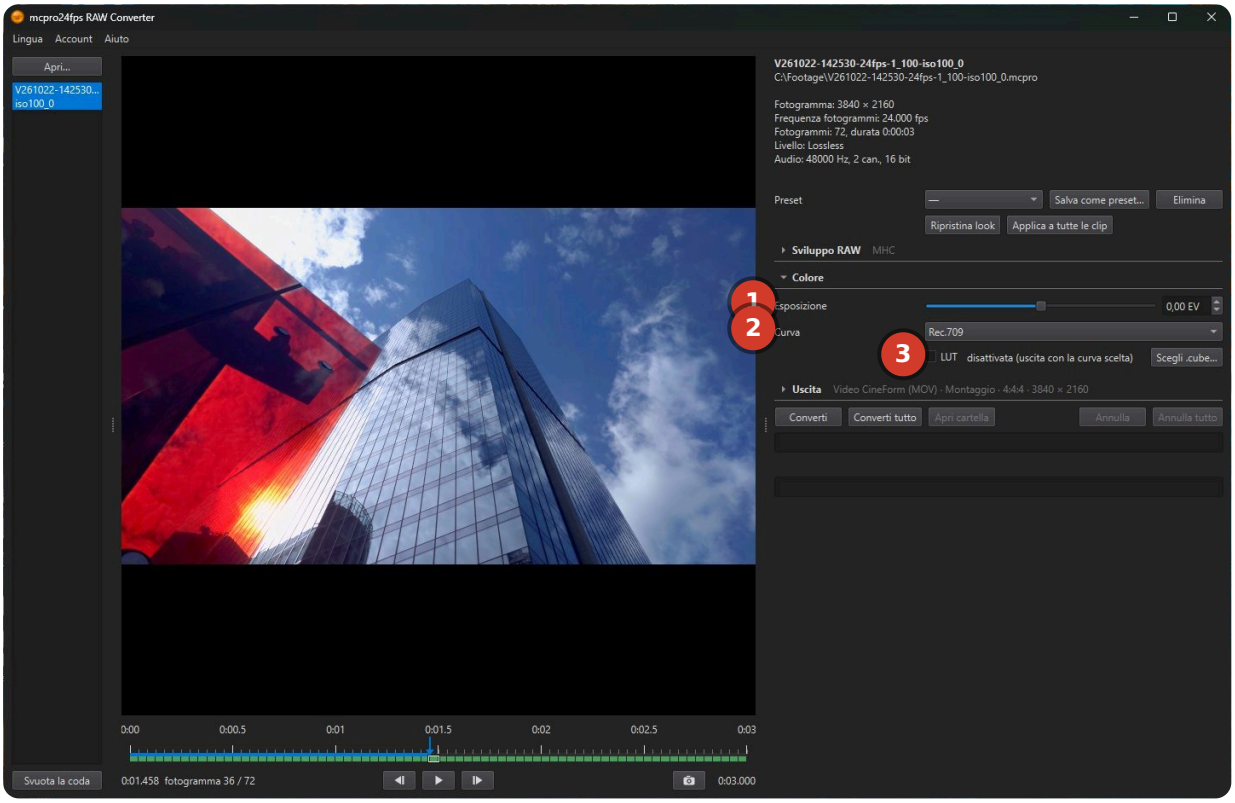
4 Correzione distorsione obiettivo

Quanto raddrizzare le linee curvate dall'obiettivo, da 0 a 100 %. Come per la vignettatura, il telefono registra la correzione per il suo obiettivo. Predefinito: 100 %. A 0 % l'immagine conserva la distorsione naturale dell'obiettivo.

Colore

Nel programma: Colore

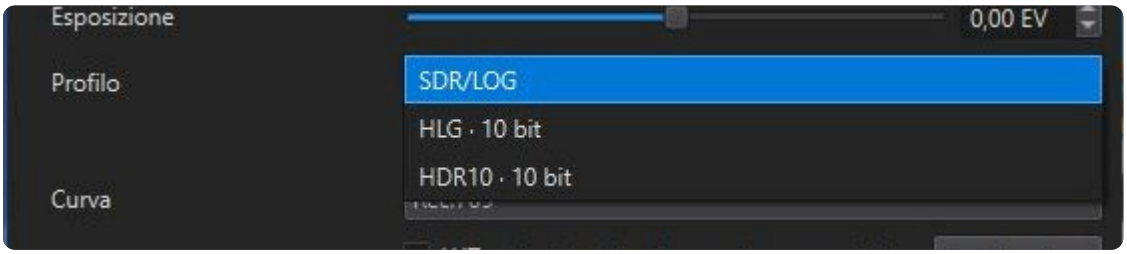
Colore trasforma l'immagine sviluppata in quella che viene scritta nel file. Qui imposti quanto è luminosa, se è SDR o HDR, con quale curva viene scritta e la tua LUT sopra.



1 Esposizione

Schiarisce o scurisce l'immagine, da −4 a +4 EV a passi di 0,01. Un doppio clic sul cursore la riporta a 0. Predefinito: 0 EV.

Profilo



Solo per **Video H.264 / HEVC (MOV)**: CineForm è sempre SDR.

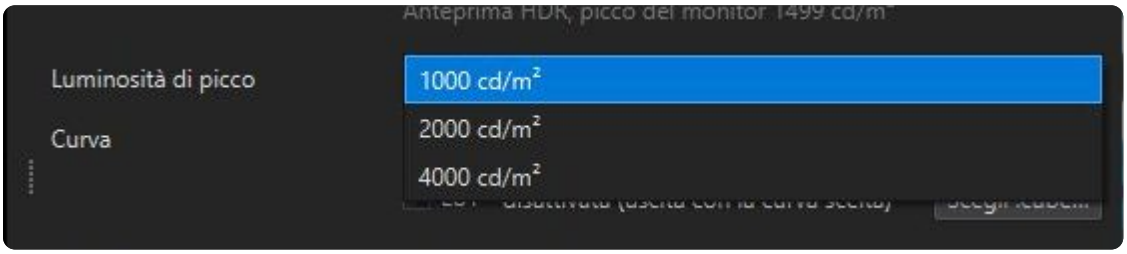
- SDR/LOG: un'immagine normale nella curva scelta nella riga **Curva** (Rec.709 o una curva log), oppure il risultato della tua LUT. La riga sotto indica cosa viene applicato: **Curva: …** o **LUT: …**. Predefinito.
- **HLG · 10 bit**: HDR per televisori, telefoni e YouTube.
- **HDR10 · 10 bit**: HDR con la curva PQ e una luminosità di picco che imposti più sotto.

Solo **HEVC · 10 bit** può scrivere HDR, quindi con HLG o HDR10 i codec a 8 bit diventano grigi. In HDR la riga **Curva** non si usa.

HDR nell'anteprima

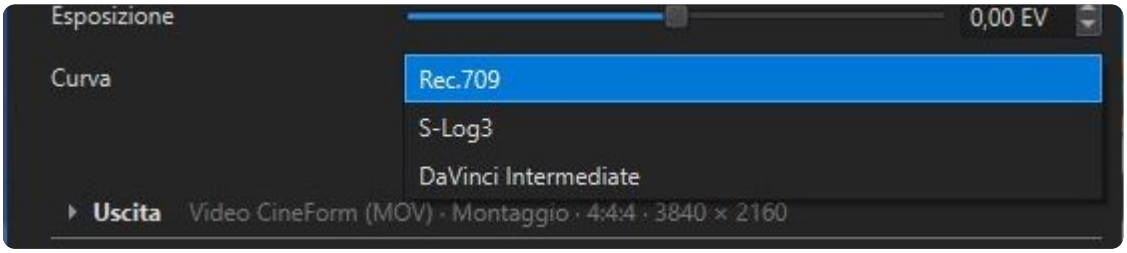
Se in Windows l'HDR è attivo per il monitor, l'anteprima mostra l'immagine HDR e la riga sotto dice **Anteprima HDR, picco del monitor …**. Altrimenti l'anteprima mostra il segnale HLG o PQ così com'è, piatto e grigio, con «**Il monitor non è in modalità HDR: il segnale è mostrato così com'è**». In entrambi i casi il file è corretto.

Luminosità di picco



Solo per HDR10: 1000, 2000 o 4000 cd/m². È il livello più luminoso per cui è fatto il color grading dell'immagine. Viene scritto nel file, e lo schermo che lo riproduce usa questo numero per adattare l'immagine alla propria luminosità. Predefinito: 1000 cd/m².

2 Curva



La curva del file quando non c'è una LUT:

- Rec.709: un'immagine finita, pronta da guardare. Predefinito.

- S-Log3 e DaVinci Intermediate: curve log. L'immagine sembra piatta, ma conserva per il color grading tutta la gamma di luminosità del sensore. I programmi di montaggio riconoscono queste curve per nome e le convertono da soli, per esempio DaVinci Resolve con Color Space Transform.

Con una LUT scelta, la riga non è disponibile.

3 LUT

La tua LUT in formato .cube, applicata sopra l'immagine. **Scegli .cube…** sceglie il file, e poi la riga ne mostra il nome. Senza LUT la riga dice **disattivata (uscita con la curva scelta)**.

- In SDR la LUT riceve l'immagine Rec.709. Usa una LUT creativa pensata per Rec.709, non una che converte dal log.
- In HLG e HDR10 la LUT si applica al segnale HDR, quindi deve essere fatta per quel segnale.

La LUT non si applica a una **Sequenza CinemaDNG**.

Uscita

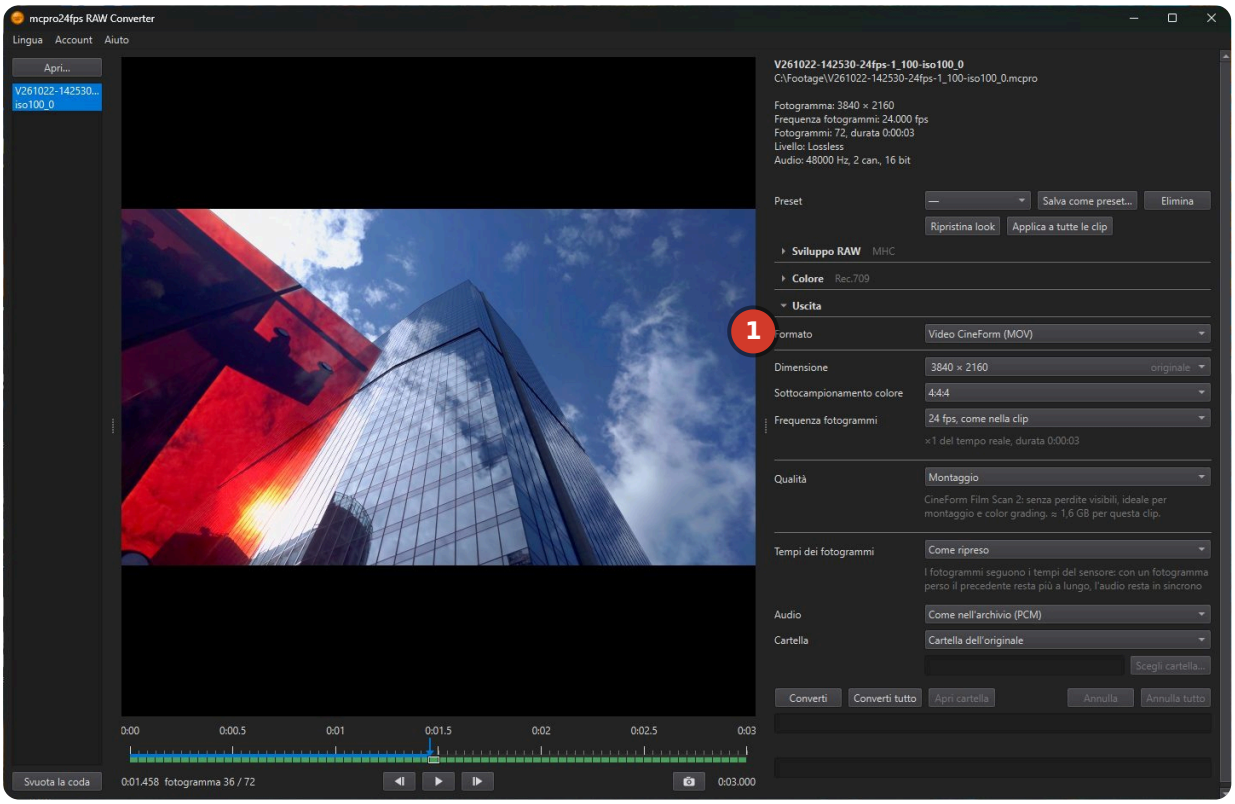
Formato, dimensione e frequenza dei fotogrammi, codec e qualità, audio e cartella.

Formato di uscita

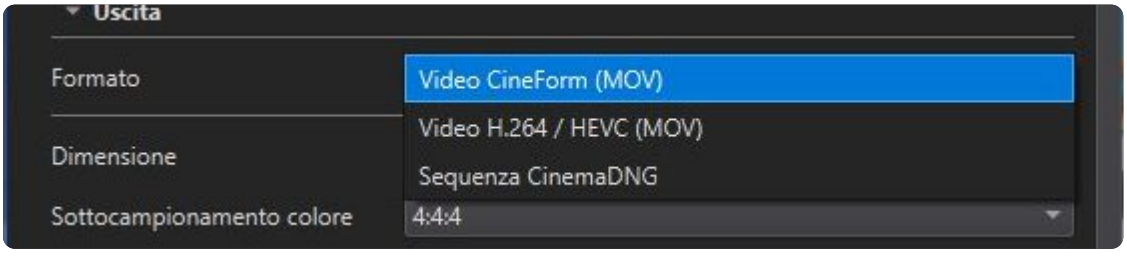
Nel programma: Uscita

Uscita decide quale file ottieni. Queste impostazioni sono comuni a tutte le clip dell'elenco e vengono ricordate tra un avvio e l'altro. Fa eccezione la frequenza dei fotogrammi, che parte ogni volta da quella della clip.

Le righe visibili dipendono dal formato. Si dividono in quattro parti: il formato, il fotogramma (dimensione, frequenza), la codifica (codec, qualità) e il file (tempi, audio, cartella).



1 Formato

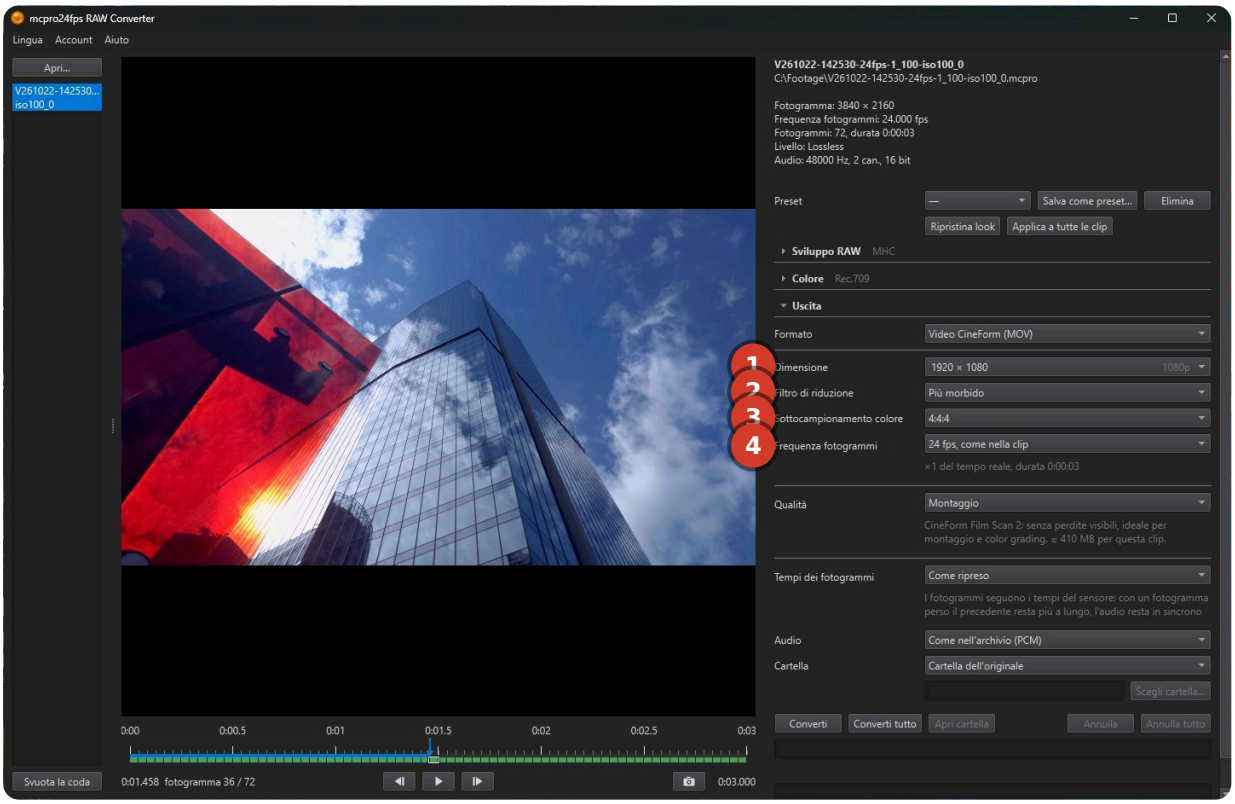


- **Video CineForm (MOV)**: un codec pensato per il montaggio e il color grading. Si decodifica velocemente durante il montaggio, perde pochissimo ed è a 10 bit o più, ma i file sono grandi. Si apre in DaVinci Resolve, Premiere Pro e nella maggior parte degli altri programmi di montaggio.
- **Video H.264 / HEVC (MOV)**: compresso dalla scheda grafica. I file sono più piccoli, HEVC può essere HDR (HLG e HDR10) e le schede NVIDIA sanno scrivere anche un file senza perdite. Usalo per la consegna, per caricare online e per i programmi che non aprono CineForm.
- **Sequenza CinemaDNG**: una cartella di fotogrammi DNG con l'audio in un file WAV, cioè i dati RAW così come sono stati registrati. Il look non viene applicato, dimensione e frequenza restano quelle della clip. L'unica impostazione è **Cartella**. Usala per i programmi che sviluppano il RAW da soli e per l'archivio.

Per CineForm, la dimensione stimata del file per la clip selezionata compare sotto **Qualità**.

Dimensione e frequenza dei fotogrammi

Nel programma: Uscita



1 Dimensione

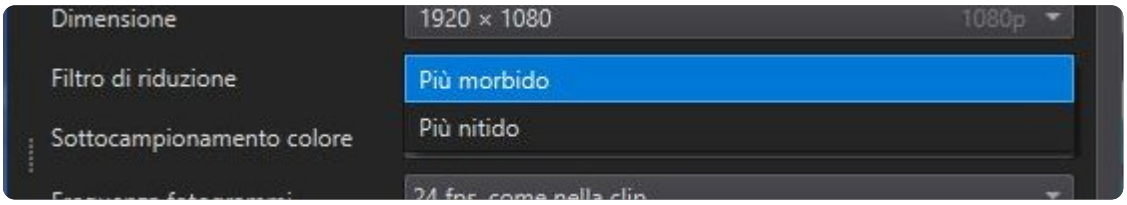


La dimensione del fotogramma nel file. L'elenco mostra le dimensioni reali per la clip selezionata:

- la dimensione propria della clip, segnata come **originale**. Predefinito;
- 2160p: adattata a 3840 × 2160;
- 1080p: adattata a 1920 × 1080.

Le proporzioni del fotogramma restano invariate. Una dimensione che non renderebbe il fotogramma più piccolo non viene proposta. Quando converti più clip insieme, ognuna viene ridotta solo se è più grande della dimensione scelta.

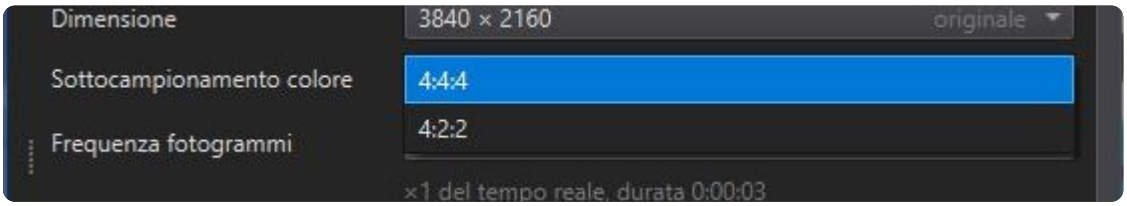
2 Filtro di riduzione



Compare solo quando il fotogramma viene rimpicciolito.

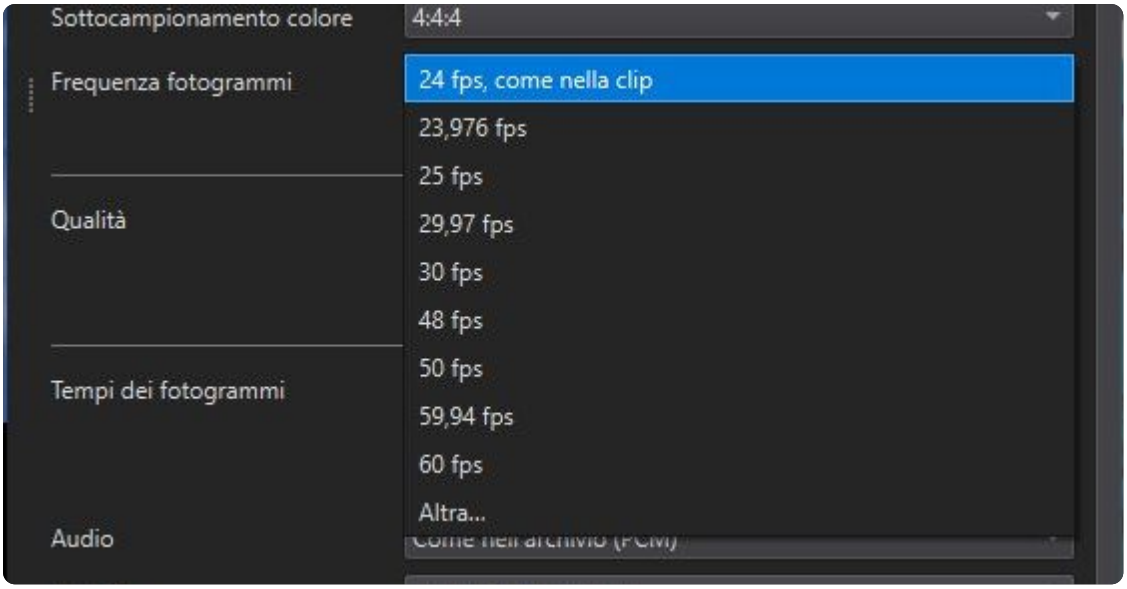
- **Più morbido**: fa la media dei pixel vicini (filtro box). Morbido, senza contorni chiari o scuri lungo i bordi.
- **Più nitido**: il filtro Catmull-Rom, conserva più dettagli fini.

3 Sottocampionamento colore

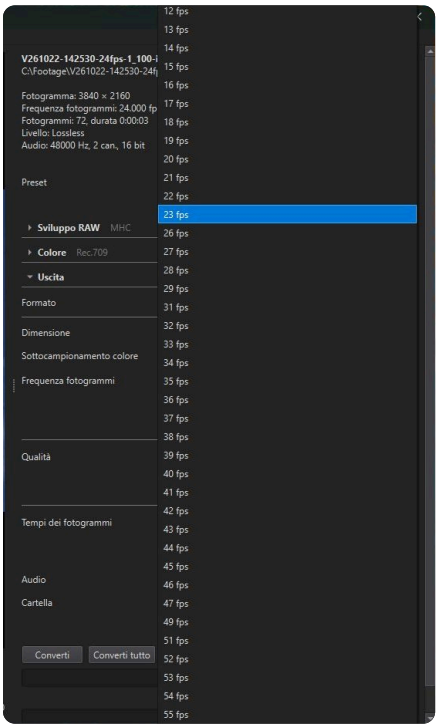


Solo per **Video CineForm (MOV)**. La luminosità viene sempre conservata per ogni pixel; questa riga stabilisce quanto dettaglio di colore si conserva. 4:4:4 conserva il colore per ogni pixel. 4:2:2 conserva metà del dettaglio di colore in orizzontale e dà un file più piccolo. H.264 e HEVC usano sempre 4:2:0, con il colore a metà dettaglio sia in orizzontale sia in verticale.

4 Frequenza fotogrammi



La frequenza dei fotogrammi del file. La prima voce, **… fps, come nella clip**, mantiene quella della clip. Predefinito. Seguono 23.976, 24, 25, 29.97, 30, 48, 50, 59.94 e 60 fps, e **Altra…**, che apre un secondo elenco con tutti gli altri numeri interi da 1 a 60.

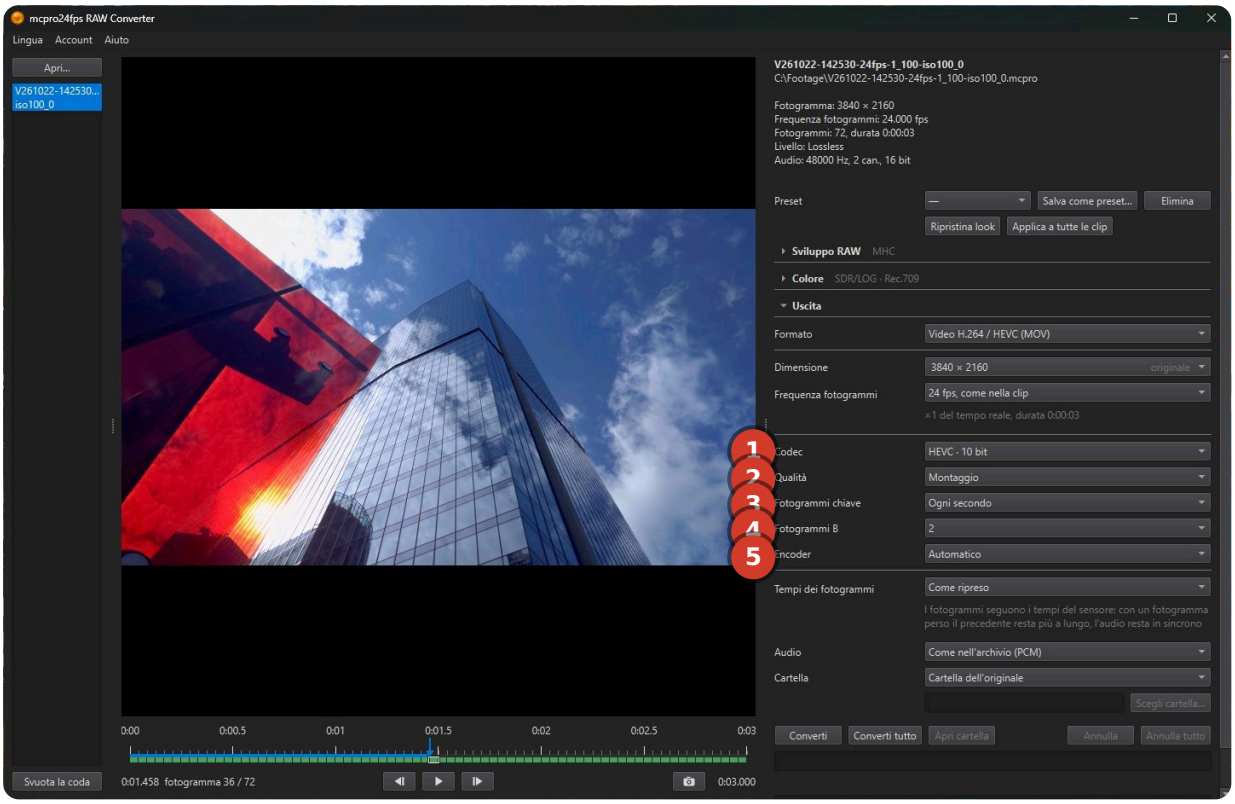


Una frequenza diversa non toglie né aggiunge fotogrammi. Ogni fotogramma della clip finisce nel file e viene riprodotto più veloce o più lento, e l'audio cambia velocità insieme a esso. La riga sotto indica cosa ottieni: **×… del tempo reale, durata …**. Una clip ripresa a 120 fps e scritta a 30 fps viene riprodotta a ×0.25, quattro volte più lenta.

Per avere più di 60 fps, mantieni la frequenza della clip.

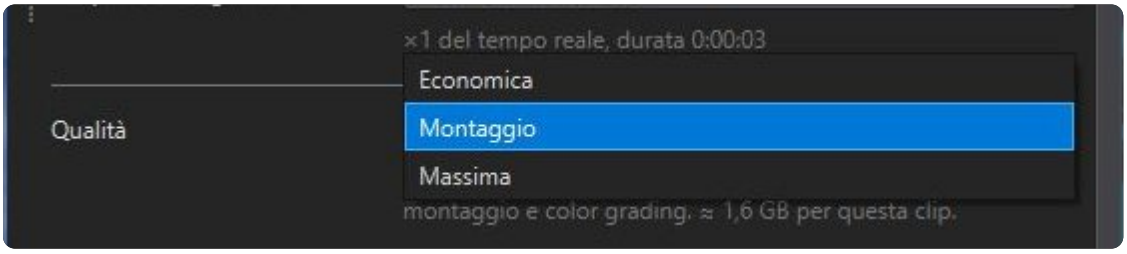
Codec e qualità

Nel programma: Uscita



CineForm

2 Qualità



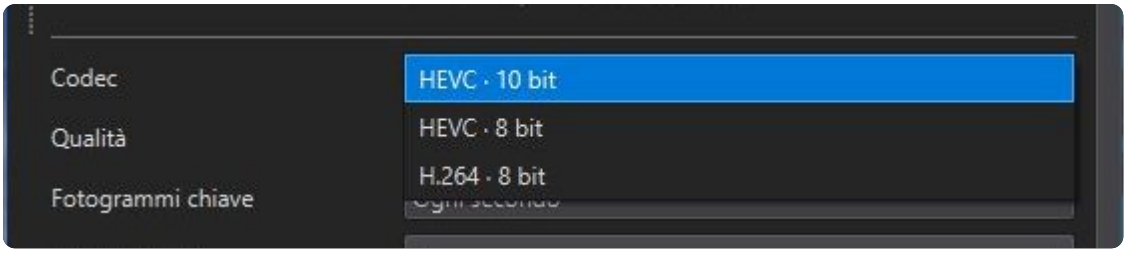
- **Economica**: **CineForm Film Scan 1: file più piccoli, ideale per anteprime e bozze.**
- **Montaggio**: **CineForm Film Scan 2: senza perdite visibili, ideale per montaggio e color grading.** Predefinito.
- **Massima**: **CineForm Film Scan 3: qualità massima, ideale per color grading spinto e VFX.**

Sotto la riga il programma stima la dimensione del file per la clip selezionata: **≈ … per questa clip.**

H.264 e HEVC

Il file viene codificato dall'hardware grafico: NVIDIA, AMD o Intel, a seconda di cosa ha il computer.

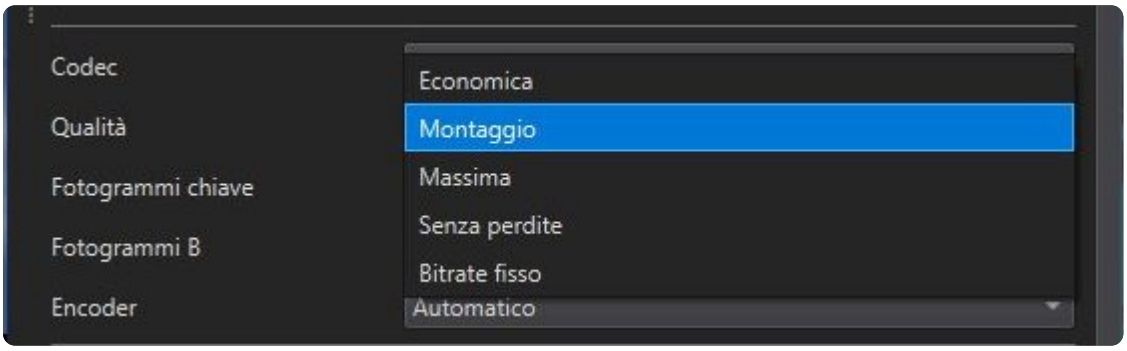
1 Codec



- **HEVC · 10 bit**: l'unico codec che scrive HDR. Predefinito.
- **HEVC · 8 bit**: per lettori e programmi che non accettano HEVC a 10 bit. Solo SDR.
- **H.264 · 8 bit**: si riproduce ovunque, ma a parità di qualità il file è più grande. Solo SDR.

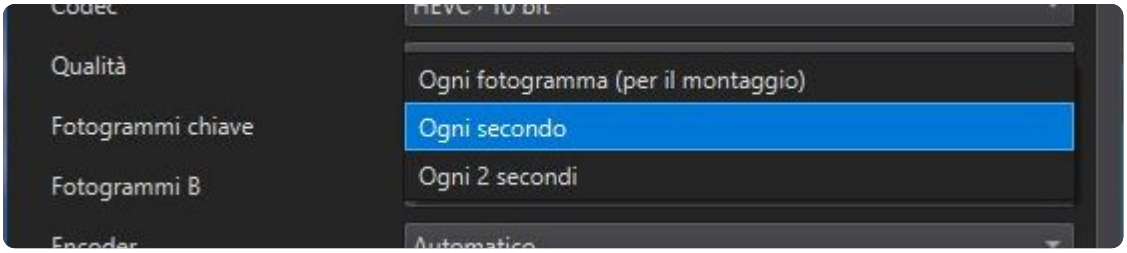
Con HLG o HDR10 scelto in Profilo, i codec a 8 bit diventano grigi.

Qualità



- **Economica**, **Montaggio**, **Massima**: l'encoder mantiene la qualità scelta e dà a ogni fotogramma tutti i dati che gli servono, quindi la dimensione del file dipende dall'immagine. Predefinito: **Montaggio**.
- **Senza perdite**: ogni fotogramma viene conservato esattamente, senza alcuna perdita. Il file è molto grande. Serve per l'elaborazione in altri programmi (upscaling, riduzione del rumore) prima dell'esportazione finale. Solo sui computer con una scheda grafica NVIDIA; sugli altri la voce non compare.
- **Bitrate fisso**: imposti tu il bitrate nella riga **Bitrate**, da 1 a 800 Mbit/s. Predefinito: 100 Mbit/s.

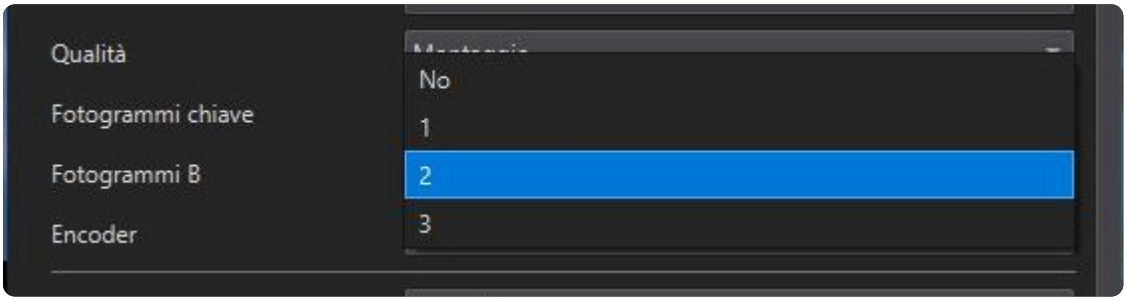
3 Fotogrammi chiave



Ogni quanto viene scritto un fotogramma completo, cioè un fotogramma chiave. I fotogrammi intermedi conservano solo ciò che è cambiato rispetto al precedente.

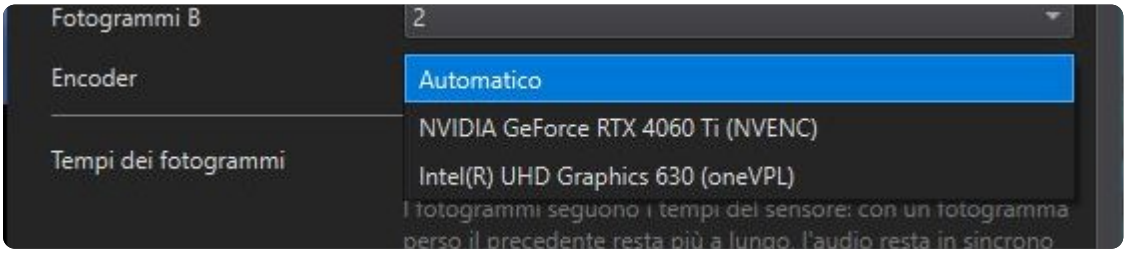
- **Ogni fotogramma (per il montaggio)**: ogni fotogramma è un fotogramma chiave. I programmi di montaggio si muovono e tagliano più facilmente in un file così, ma è il più grande.
- **Ogni secondo**: predefinito.
- **Ogni 2 secondi**: il file più piccolo.

4 Fotogrammi B



I fotogrammi B sono fotogrammi intermedi che prendono parte dell'immagine sia dai fotogrammi precedenti sia da quelli successivi. Rendono il file più piccolo. Scegli quanti ne vengono di seguito: **No**, 1, 2 o 3. Predefinito: 2. Con **Ogni fotogramma (per il montaggio)** non ce ne sono, e la riga non è disponibile.

5 Encoder

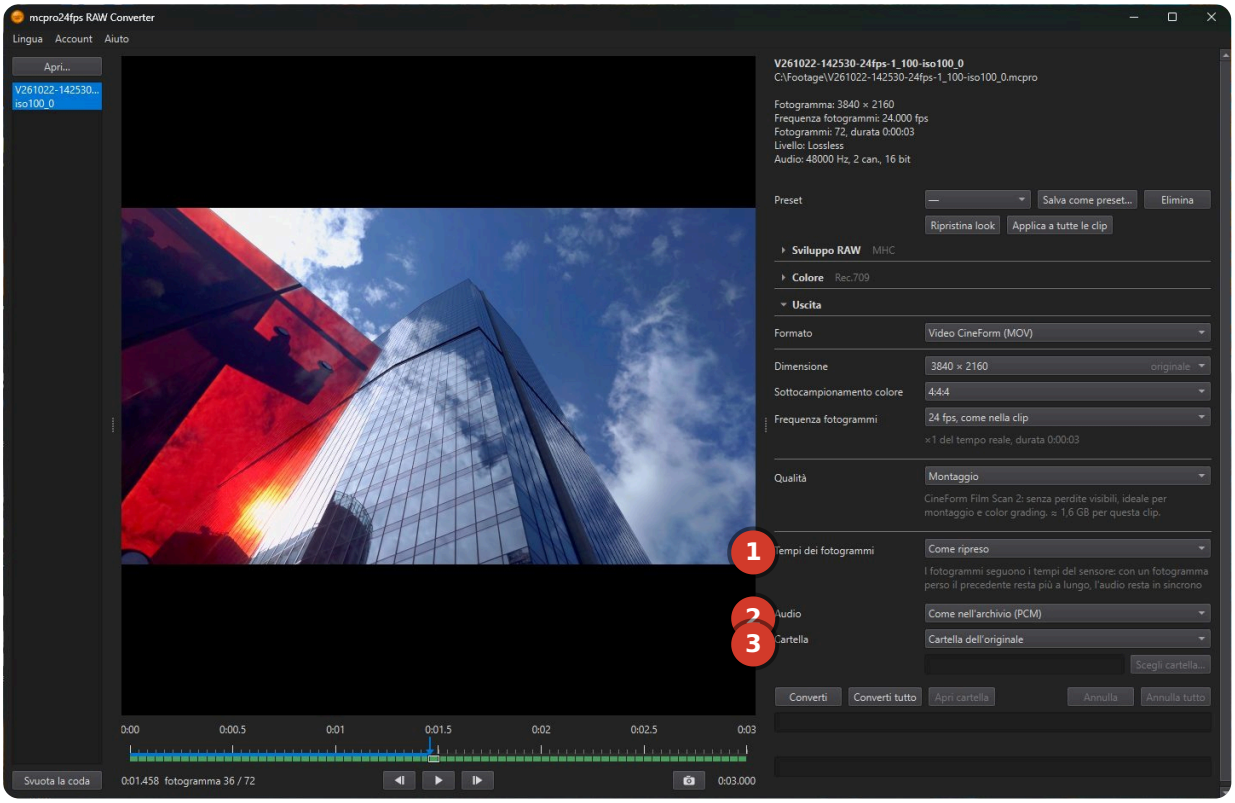


Compare quando il computer ha più di un encoder hardware, per esempio una scheda NVIDIA e la grafica Intel nel processore. L'elenco li mostra sempre tutti. Un encoder che non sa fare ciò che è scelto sopra (il codec, 10 bit, HDR, senza perdite) è grigio.

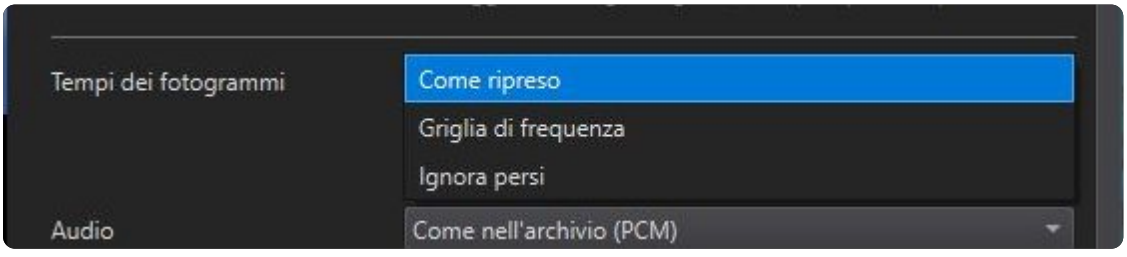
Automatico: il programma ne sceglie uno per te, prima NVIDIA, poi AMD, poi Intel. Predefinito.

Tempi dei fotogrammi, audio e cartella

Nel programma: Uscita



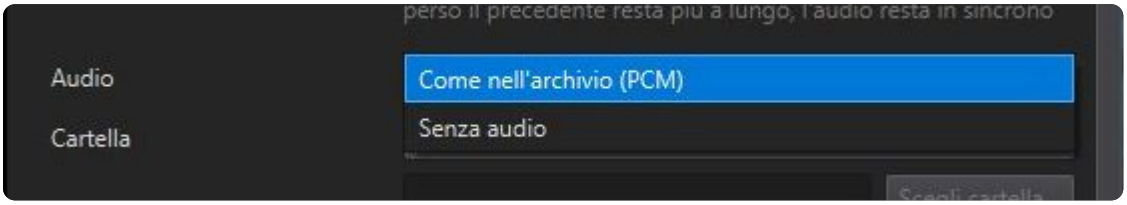
1 Tempi dei fotogrammi



Come i fotogrammi vengono disposti nel tempo. Conta quando il telefono ha perso fotogrammi durante la registrazione (sono rossi nella barra di stato dei fotogrammi). La riga sotto spiega ogni scelta.

- **Come ripreso**: «**I fotogrammi seguono i tempi del sensore: con un fotogramma perso il precedente resta più a lungo, l'audio resta in sincrono**». Nel file i fotogrammi non sono distribuiti in modo uniforme (frequenza variabile). Predefinito.
- **Griglia di frequenza**: «**Frequenza costante: i fotogrammi persi vengono ripetuti; nelle clip lunghe l'audio può perdere il sincrono**». Per i programmi di montaggio che non gestiscono bene i fotogrammi distribuiti in modo non uniforme.
- **Ignora persi**: «**Fotogrammi uno dopo l'altro, senza ripetizioni né vuoti: l'audio si sposta quanto i fotogrammi persi**». Usalo quando conta l'immagine e l'audio è stato registrato a parte.

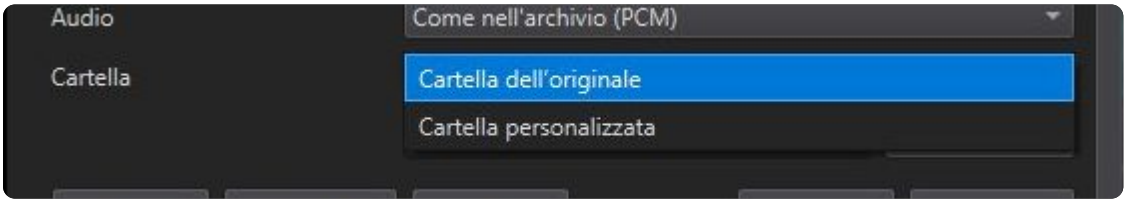
2 Audio



- **Come nell'archivio (PCM)**: l'audio della clip così come è stato registrato, non compresso. Predefinito.
- **Senza audio**: il file non ha una traccia audio.

Una clip registrata senza audio mostra **Nessun audio nell'archivio**, e la riga non è disponibile.

3 Cartella

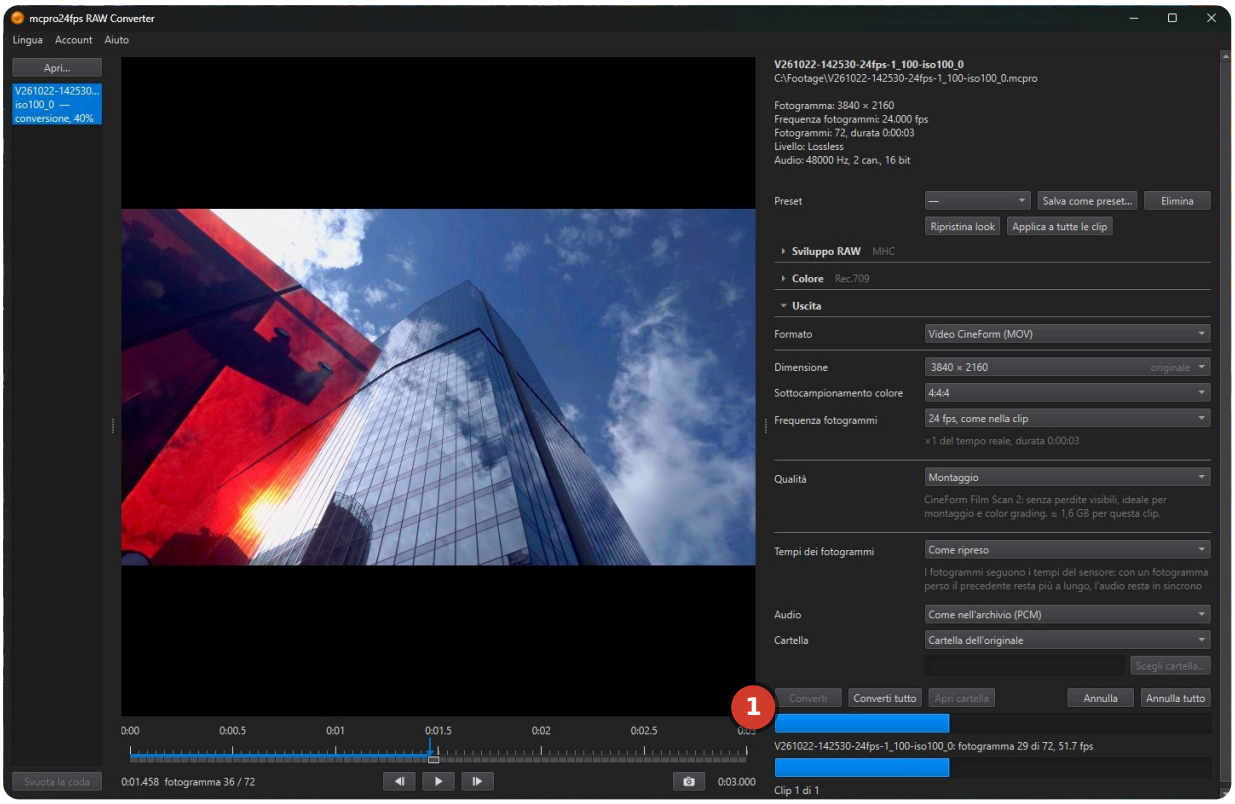


Dove vanno i file.

- **Cartella dell'originale**: accanto a ogni clip. Predefinito.
- **Cartella personalizzata**: un'unica cartella per tutti i file, scelta con **Scegli cartella…**.

Un file video prende il nome della clip con `.mov`. Una **Sequenza CinemaDNG** è una cartella con il nome della clip. Se un file così c'è già, il programma chiede prima cosa fare (vedi Conversione).

Conversione



1 Avvio

- **Converti**: la clip selezionata.
- **Converti tutto**: tutte le clip dell'elenco, una dopo l'altra.

Ogni clip viene convertita con il suo look e con le impostazioni comuni di **Uscita**. Finché non accedi con RAW Bundle, i pulsanti dicono **Accedi…** e aprono la finestra dell'account.

Durante la conversione la riga sotto i pulsanti mostra **…: fotogramma … di …, … fps** e, con più clip, **Clip … di …**. Nel frattempo puoi continuare a lavorare: scegliere altre clip, cambiarne il look, riprodurle. Una clip in coda viene convertita con le impostazioni che aveva quando hai fatto clic sul pulsante; le modifiche successive non la riguardano.

- **Annulla**: interrompe la clip in corso ed elimina il suo file incompleto. Il resto della coda prosegue.
- **Annulla tutto**: interrompe la clip in corso e svuota la coda.

Alla fine il programma mostra **Completato: …** con il percorso del file oppure, con più clip, **Terminato: … completate, … annullate, … con errore**. **Apri cartella** apre Esplora file con il file selezionato.

Se chiudi la finestra durante una conversione, il programma chiede: «**Conversione di una clip in corso. Interrompere e chiudere?**»

Quando il file esiste già

Se nella cartella di uscita c'è già un file o una cartella CinemaDNG con lo stesso nome, il programma li elenca e chiede: «**File già esistenti: …. Sostituirli?**»

- **Sostituisci**: li sovrascrive.
- **Salva con indice**: li conserva e salva i nuovi accanto con un nome numerato: `Clip_2.mov`, oppure una cartella `Clip (2)`.
- **Salta questi**: queste clip non vengono convertite.

Errori

Se una clip non si è potuta convertire, l'elenco ne mostra il motivo accanto. I più frequenti:

| Messaggio | Cosa fare | |---|---| | **Spazio esaurito durante la conversione: il file è stato eliminato** | Libera spazio sul disco o scegli un'altra **Cartella**. | | **Impossibile creare il file di uscita** | La cartella è di sola lettura o non è disponibile: scegline un'altra. | | **Impossibile leggere la LUT …** | Il file .cube è stato spostato o è danneggiato: sceglilo di nuovo in LUT. | | **Errore della scheda grafica (GPU)** | Aggiorna il driver grafico e chiudi i programmi che usano molta memoria video. | | **Errore dell'encoder video (H.264 / HEVC)** | Scegli un altro Encoder o un altro codec. | | **Memoria insufficiente** | Chiudi gli altri programmi, oppure converti in una **Dimensione** più piccola. | | **Connettiti a Internet per verificare la licenza RAW Bundle.** | Il computer è offline da più di 14 giorni. | | **Questo account usa già RAW Bundle sul numero massimo di computer. Esci su uno di essi.** | Vedi Computer. |

Se un errore si ripete, invia il log (**Aiuto → Apri cartella log**) a info@mcpro24fps.com.

Modulo per Adobe

Il modulo per Adobe permette a Premiere Pro e Media Encoder di aprire le clip .mcpro direttamente, senza convertirle. Apre anche i file RAW ZIP registrati dall'app (mcpro24fps CinemaDNG). L'installer di mcpro24fps.com lo installa se sul computer c'è Premiere Pro (vedi Installazione).

Il modulo è stato provato con Premiere Pro 2026 e Media Encoder. L'installer elenca anche After Effects, ma lì non è ancora stato provato.

Importazione

Importa una clip come qualsiasi altro file: File → Importa, oppure il Browser multimediale (Media Browser). La clip arriva con la sua frequenza dei fotogrammi, il suo audio e il suo timecode.

- I fotogrammi persi vengono riempiti con il fotogramma precedente, così la clip mantiene una frequenza costante e l'audio resta in sincrono.
- Quando la riproduzione è impostata a 1/2 o 1/4 della risoluzione, Premiere riceve fotogrammi più piccoli e riproduce in modo più fluido. Rendering, esportazione e Media Encoder ricevono sempre fotogrammi completi, uguali a quelli prodotti dal convertitore.
- La qualità di esportazione dipende dalle impostazioni di esportazione di Premiere. Premiere riceve l'immagine con la profondità di bit che richiede, fino a 32 bit in virgola mobile con «Rendering alla profondità massima» (Render at Maximum Depth).
- Se la larghezza del fotogramma non è un multiplo di 8, qualche pixel viene tagliato ai lati.

Senza RAW Bundle

Il modulo richiede l'accesso con RAW Bundle nella finestra dell'account del convertitore. Senza, la clip si importa comunque con la sua durata e le tracce audio, ma:

- ogni fotogramma è un riquadro scuro che dice cosa manca («mcpro24fps RAW Bundle» e il motivo), e l'audio è muto;
- esportazione, rendering e Media Encoder si interrompono con un errore per questa clip;
- una volta per avvio, Premiere mostra una finestra con il motivo e propone di aprire la finestra dell'account.

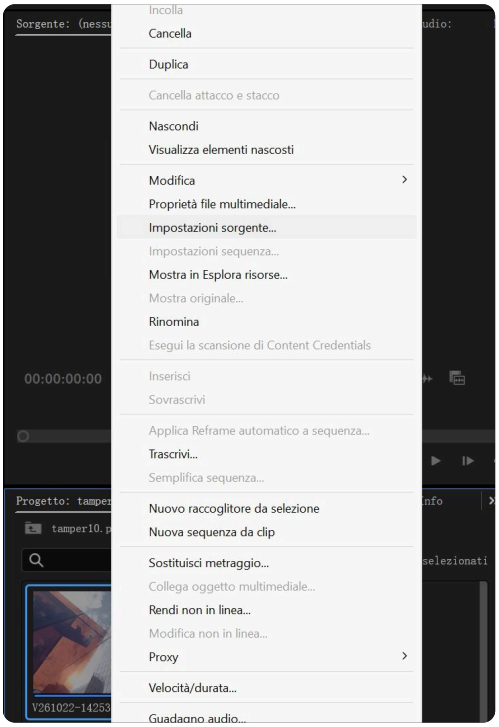
Dopo l'accesso l'immagine compare entro pochi secondi, senza riavviare Premiere.

Il look di una clip

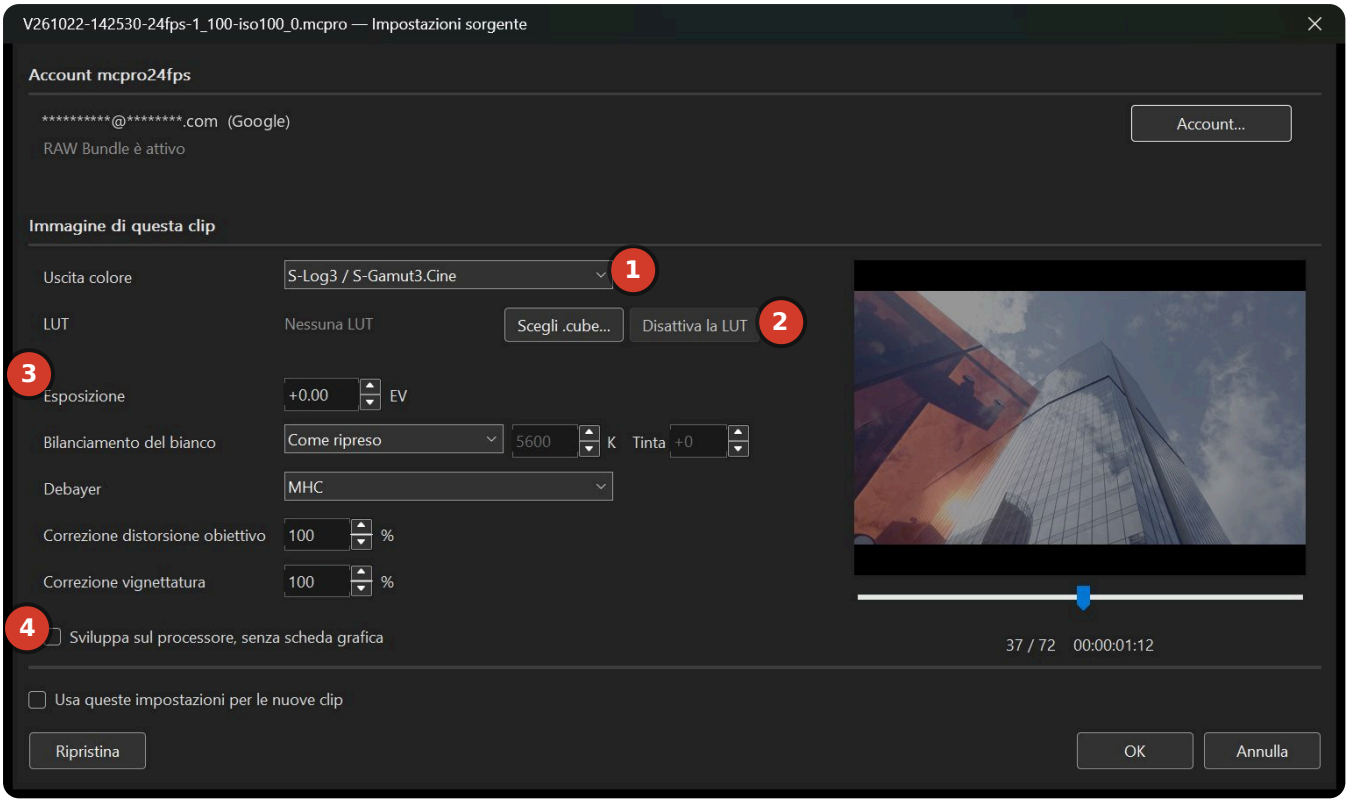
Come viene sviluppata una clip (curva, LUT, esposizione, bilanciamento del bianco) si imposta per ogni clip nella sua finestra. Vedi Impostazioni sorgente.

Impostazioni sorgente

Per cambiare l'aspetto di una clip in Premiere Pro, fai clic destro su di essa nel progetto o nella timeline e scegli «Impostazioni sorgente…» (nel Premiere inglese «Source Settings»). La voce si trova a metà di un menu lungo, sotto «Proprietà file multimediale…».



Si apre la finestra «Impostazioni sorgente» con il nome della clip nel titolo. A destra c'è un'anteprima con un cursore per spostarsi nella clip. L'anteprima si aggiorna a ogni modifica.



In alto vedi l'account mcpro24fps: chi ha eseguito l'accesso e se RAW Bundle è attivo. Il pulsante lì accanto apre la finestra dell'account del convertitore.

1 Uscita colore

La curva dell'immagine che riceve Premiere:

- S-Log3 / S-Gamut3.Cine: predefinita. Premiere conosce questa curva e la converte con la propria gestione del colore.
- DaVinci Intermediate: per una LUT tua o per il color grading. Premiere tratta l'immagine come Rec.709, quindi applica tu una LUT di conversione.
- Rec.709: un'immagine finita, pronta da guardare.
- «Lineare (BT.2020, scena)»: valori di luce come numeri in virgola mobile a 32 bit, così le alte luci più chiare del bianco si conservano. Premiere la converte con la sua gestione del colore.

2 LUT

Un file .cube applicato sopra l'immagine, con «Scegli .cube…» e «Disattiva la LUT». Con una LUT l'uscita è Rec.709, e l'elenco «Uscita colore» non è disponibile.

3 Esposizione, bilanciamento del bianco, debayering, correzioni dell'obiettivo

Come nel convertitore (vedi Sviluppo RAW e Colore):

- Esposizione: da −4 a +4 EV. Le frecce la cambiano di 0,1, con Maiusc di 0,01, con Ctrl di 0,5.
- Bilanciamento del bianco: «Come ripreso» oppure «Temperatura e tinta» (da 2000 a 15000 K, tinta da −150 a +150).
- Debayer: MHC (predefinito), AHD, Bilineare, AHD + riduzione rumore cromatico.
- «Correzione della distorsione dell'obiettivo» e «Correzione vignettatura»: da 0 a 100 %, predefinito 100 %.

4 Le altre opzioni

- «Sviluppa sul processore, senza scheda grafica»: attivala se l'immagine è rovinata o se Premiere si chiude in modo anomalo a causa del driver grafico. Lo sviluppo sul processore è più lento.
- «Usa queste impostazioni per le nuove clip»: le clip che importi in seguito ricevono queste impostazioni. Una clip la cui finestra non è mai stata aperta usa sempre i valori predefiniti attuali, comprese le modifiche che fai più tardi.
- «Ripristina»: torna alle impostazioni predefinite, senza LUT.

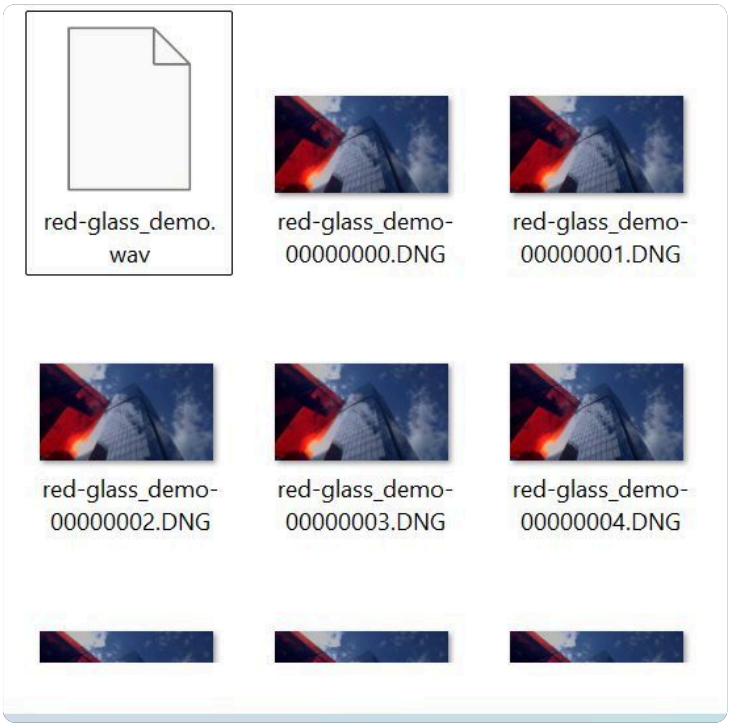
OK applica le impostazioni, e Premiere rilegge la clip.

Disco virtuale

mcpro24fps Virtual Disk aggiunge a Windows un disco in cui ogni clip .mcpro delle tue cartelle compare come cartella CinemaDNG: fotogrammi DNG e un file WAV con l'audio. Niente viene copiato o convertito in anticipo. I fotogrammi vengono creati nel momento in cui un programma li legge, e non occupano spazio sulle tue unità.

È pensato per DaVinci Resolve, anche nella versione gratuita, e per qualsiasi altro programma che legge CinemaDNG. Resolve vede una normale clip CinemaDNG, quindi il suo pannello RAW funziona. Per Premiere Pro usa invece il modulo per Adobe: Premiere non apre questi fotogrammi DNG.

L'installer di mcpro24fps.com installa il disco insieme al driver gratuito Dokany (vedi Installazione). Il disco richiede l'accesso con RAW Bundle nella finestra dell'account del convertitore. Senza, il disco non viene collegato.



Cosa c'è sul disco

- Il disco si chiama mcpro24fps ed è di sola lettura.
- Al primo livello ci sono le cartelle che hai aggiunto, con i loro nomi e le loro sottocartelle.
- Ogni clip `Clip.mcpro` diventa una cartella `Clip` con i fotogrammi DNG numerati, l'audio `Clip.wav` con il timecode e, se la clip li ha, i dati del giroscopio e i profili dell'obiettivo.

- I fotogrammi sono gli stessi di una **Sequenza CinemaDNG** del convertitore. I fotogrammi persi vengono riempiti con il fotogramma precedente.
- Una clip nuova compare sul disco un paio di secondi dopo che l'hai copiata nella cartella. Se rinomini o elimini una clip nella cartella, il disco cambia subito.
- Una cartella su un'unità non collegata (un'unità USB, una scheda) sparisce dal disco e ritorna quando colleghi di nuovo l'unità.

Uso in DaVinci Resolve

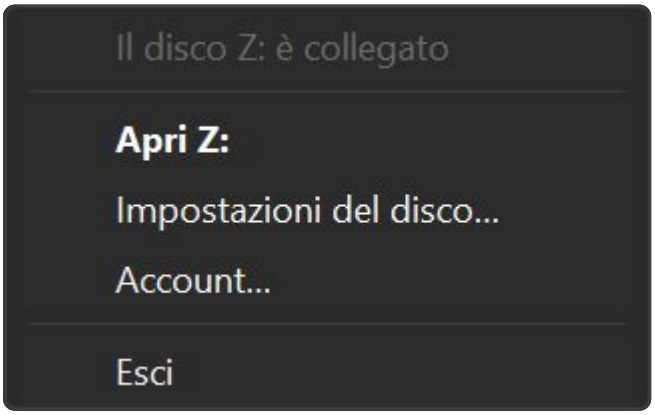
1. Aggiungi la cartella con le tue clip nelle impostazioni del disco (vedi Impostazioni del disco).
2. In Resolve apri il disco nella pagina Media e aggiungi le cartelle delle clip al Media Pool, come qualsiasi CinemaDNG.
3. Sviluppa la clip nel pannello Camera RAW.

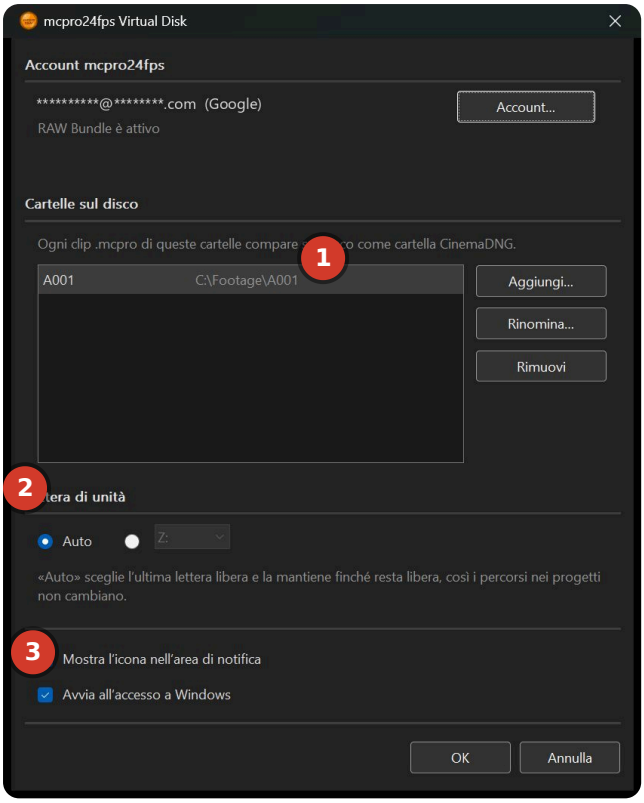
Se il disco non è collegato, oppure una cartella viene rimossa dal disco o rinominata, Resolve mostra quelle clip come Media Offline. Ripristina la cartella oppure ricollega le clip in Resolve (Relink).

Impostazioni del disco

Il disco funziona in background, con un'icona nell'area di notifica accanto all'orologio. Si avvia all'accesso a Windows oppure dal menu Start: mcpro24fps Virtual Disk. Se lo avvii di nuovo mentre è già in funzione, si aprono le sue impostazioni.

Un clic sull'icona apre il disco in Esplora file, oppure le impostazioni se il disco non è collegato. Con il clic destro sull'icona si apre il suo menu: in alto lo stato, poi «Apri» con la lettera del disco (per esempio «Apri Z:»), «Impostazioni del disco…», «Accedi…» o «Account…» ed «Esci», che scollega il disco.





1 Cartelle sul disco

Ogni clip .mcpro di queste cartelle compare sul disco come cartella CinemaDNG. Fino a 64 cartelle.

- «Aggiungi…»: scegli una cartella.
- «Rinomina…»: cambia il nome della cartella sul disco. I progetti DaVinci Resolve che usano clip da quella cartella non le troveranno con il nuovo nome, quindi dopo ricollegale in Resolve (Relink).
- «Rimuovi»: la cartella sparisce dal disco, e Resolve mostra le sue clip come Media Offline. I file restano dove sono.

Una cartella su un'unità al momento non collegata è segnata con «(non collegata)».

2 Lettera di unità

«Auto» sceglie l'ultima lettera libera e la mantiene finché resta libera, così i percorsi nei tuoi progetti Resolve non cambiano. Puoi anche scegliere tu una lettera. L'elenco mostra solo quelle libere.

3 Le altre opzioni

- «Mostra l'icona nell'area di notifica». Senza l'icona, apri le impostazioni dal menu Start.

- «Avvia all'accesso a Windows».

Le modifiche si applicano quando fai clic su OK.

Cosa dice la riga di stato

| Stato | Cosa significa | |---|---| | Il disco X: è collegato | Tutto funziona. | | Avvio del disco… | Attendi un momento. | | Accedi per aprire le clip .mcpro | Non hai eseguito l'accesso con RAW Bundle. Accedi nella finestra dell'account del convertitore, e il disco si collega da solo. | | Ancora nessuna cartella. Aggiungine una nelle impostazioni del disco. | Aggiungi una cartella. | | La lettera di unità X: è occupata da un altro disco | Nelle impostazioni scegli un'altra lettera oppure «Auto». | | Manca il driver Dokany. Reinstalla mcpro24fps RAW Converter. | Avvia di nuovo l'installer di mcpro24fps.com con il disco virtuale spuntato. | | Il disco si è fermato. Riavvio in corso… | Il disco si riavvia da solo. Se succede di nuovo, scrivi a info@mcpro24fps.com. |

Se RAW Bundle scade mentre il disco è collegato, il disco si scollega entro un'ora, e Resolve mostra le clip come Media Offline.

Come fare

Articoli passo passo per le attività più comuni.

Video HDR per YouTube

Una clip RAW contiene una gamma dallo scuro al chiaro molto più ampia di un normale video. L'HDR conserva i dettagli nelle alte luci sugli schermi che lo supportano.

1. Apri la clip e imposta il look: Esposizione e bilanciamento del bianco. Lascia **LUT** disattivata: una LUT per SDR non funziona in HDR.
2. In **Formato** scegli **Video H.264 / HEVC (MOV)**.
3. In **Profilo** scegli **HLG · 10 bit**. YouTube, i televisori e i telefoni mostrano correttamente l'HLG, e su uno schermo normale l'immagine resta naturale. **HDR10 · 10 bit** è per gli schermi e i servizi che richiedono HDR10.
4. **Codec** passa da solo a **HEVC · 10 bit**. Imposta **Qualità** su **Massima**. YouTube ricodifica ogni video caricato, quindi conviene partire dalla qualità più alta.
5. Fai clic su **Converti** e carica il file MOV su YouTube così com'è. YouTube riconosce l'HDR dal file, ma possono volerci alcune ore dopo il caricamento.

Per vedere l'HDR mentre lavori, attiva l'HDR per il monitor in Impostazioni di Windows → Schermo. Senza, l'anteprima sembra piatta e grigia, ma il file è corretto.

Clip in DaVinci Resolve

Ci sono tre modi per portare una clip .mcpro in Resolve. Funzionano tutti nella versione gratuita.

Tramite il disco virtuale

Aggiungi la cartella con le clip nelle impostazioni del disco, poi importa in Resolve le cartelle delle clip dal disco come CinemaDNG. Il pannello Camera RAW offre bilanciamento del bianco, esposizione e il resto, come con qualsiasi RAW. Le clip non occupano spazio in più, ma il disco deve restare collegato mentre monti.

Come sequenza CinemaDNG

In **Formato** scegli **Sequenza CinemaDNG** e converti. Ottieni una cartella di fotogrammi DNG e un file WAV. Funziona senza il disco e senza l'account, quindi va bene per l'archivio o per consegnare la clip. Di solito occupa più spazio della clip .mcpro.

CineForm con curva log

In **Formato** scegli **Video CineForm (MOV)** e in **Curva** DaVinci Intermediate o S-Log3. Il file è più leggero da montare del RAW, e il look (bilanciamento del bianco, correzioni dell'obiettivo) è già applicato. In Resolve converti la curva log con Color Space Transform: da DaVinci Wide Gamut / DaVinci Intermediate, oppure da S-Gamut3.Cine / S-Log3, allo spazio della tua timeline.

Un file senza perdite per l'elaborazione successiva

I programmi di upscaling, riduzione del rumore o interpolazione dei fotogrammi danno il meglio con una sorgente senza difetti di compressione. CineForm perde pochissimo, ma qualcosa perde. Sui computer con una scheda grafica NVIDIA il convertitore sa scrivere un file in cui ogni fotogramma viene conservato esattamente.

1. Imposta il look della clip come lo vuoi nel risultato.
2. In **Formato** scegli **Video H.264 / HEVC (MOV)**.
3. In **Qualità** scegli **Senza perdite**. La voce c'è solo con una scheda NVIDIA.
4. In **Codec**: **HEVC · 10 bit** conserva 10 bit per colore, **H.264 · 8 bit** ne conserva 8. Non tutti i programmi aprono H.264 e HEVC senza perdite, quindi converti prima una clip breve e controlla che il tuo lo apra.
5. Il programma di elaborazione lavora meglio quando ogni fotogramma è completo, quindi imposta **Fotogrammi chiave** su **Ogni fotogramma (per il montaggio)**.

Un file così è molte volte più grande di uno normale. Elaboralo, esporta il risultato nel codec che ti serve ed elimina il file senza perdite quando non ti serve più.