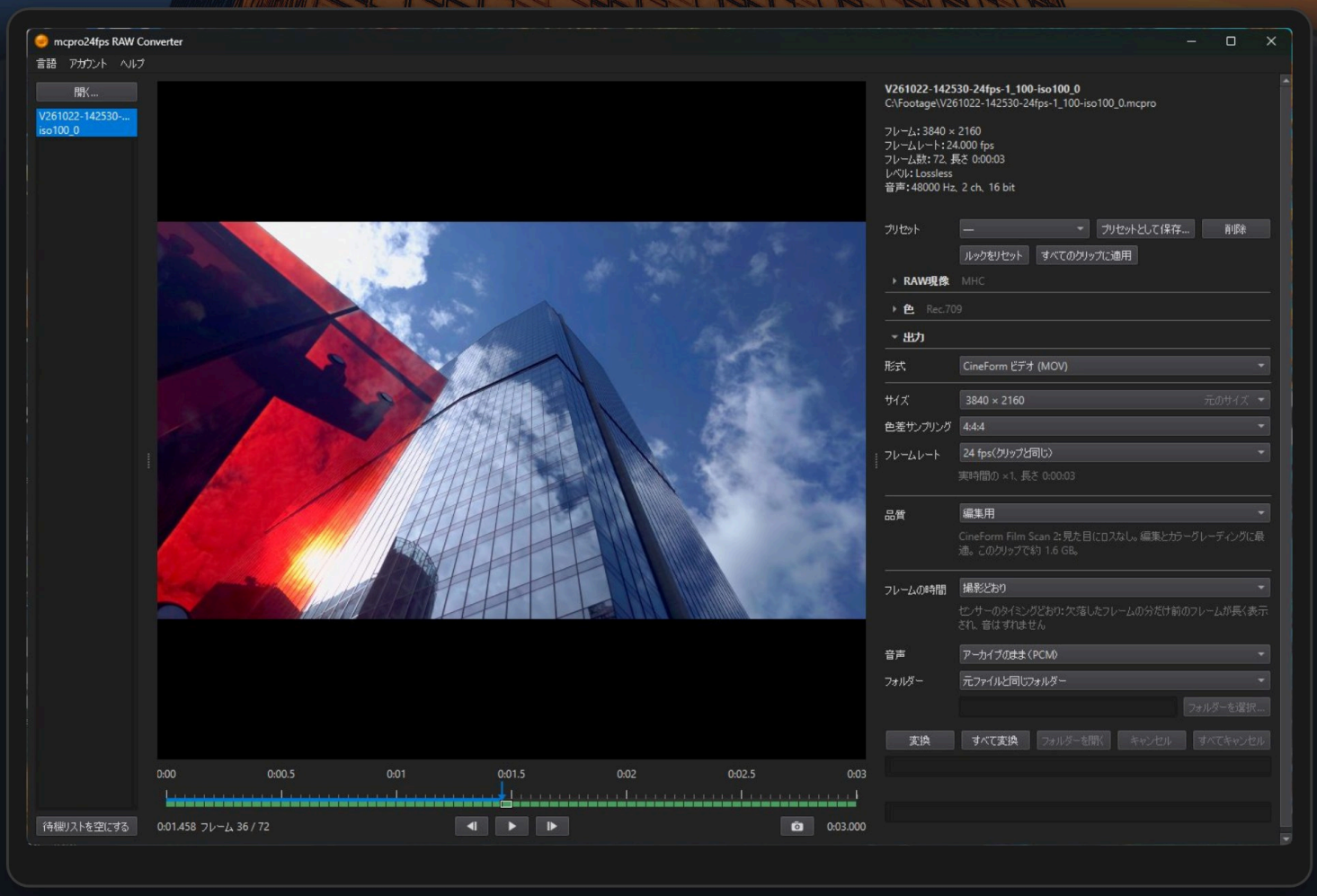
RAW
Converter

mcpro24fps

エディターズマニュアル



RAW クリップの現像と変換：コンバーター、Adobe 用モジュール、仮想ディスク



mcpro24fps
RAW Converter ユーザーガイド

2026年11月4日

mcpro24fps.com/ja/guide/raw-converter

はじめに

- このガイドについて
- インストール
- アカウントと RAW Bundle
- アップデート

クリップとプレビュー

- クリップを開く
- プレビューと再生

RAW現像

- ルックとプリセット
- RAW現像

色

出力

- 出力形式
- フレームサイズとフレームレート
- コーデックと品質
- フレームの時間、音声、フォルダー

変換

Adobe 用モジュール

- ソース設定

仮想ディスク

- ディスクの設定

使い方ガイド

- YouTube 向けの HDR 動画
- DaVinci Resolve でクリップを使う
- 後処理用の劣化のないファイル

はじめに

プログラムでできること、インストール、アカウント、アップデート。

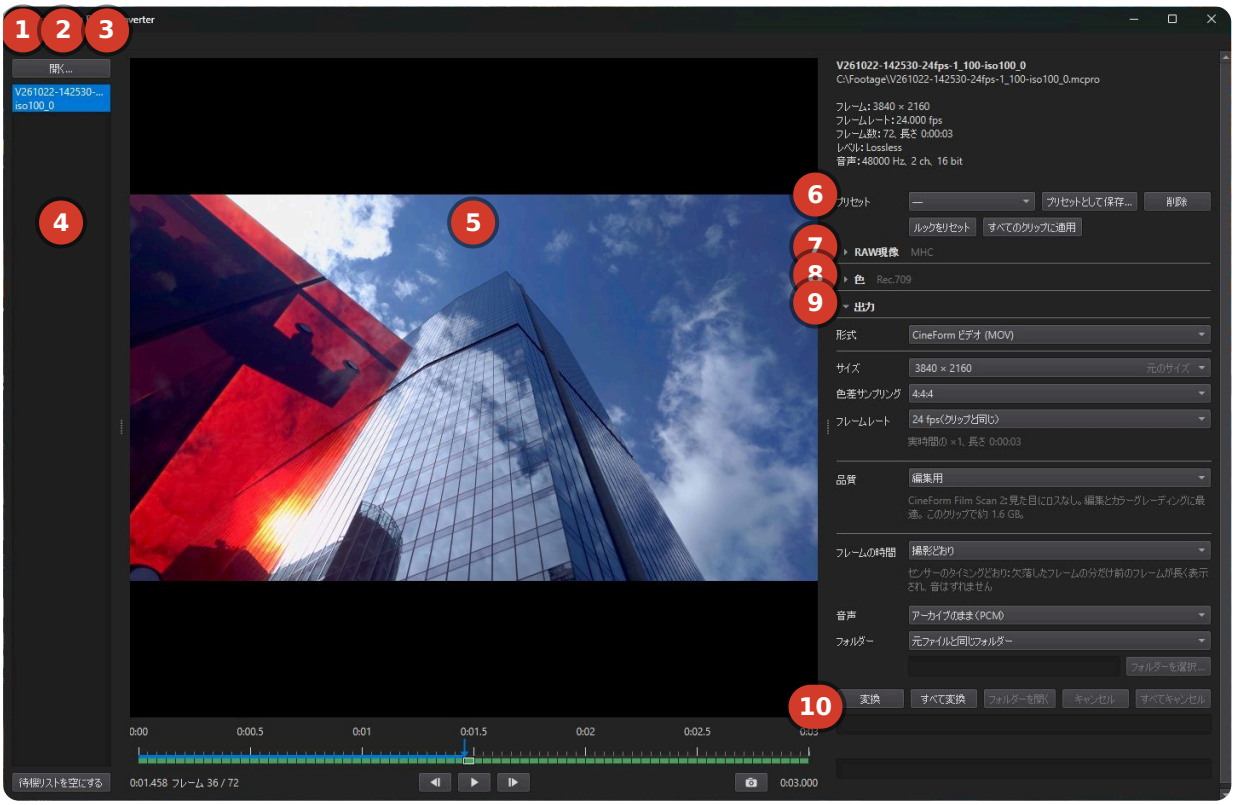
このガイドについて

mcpro24fps RAW Converter は、mcpro24fps アプリが .mcpro 形式で記録した RAW クリップを扱う Windows 用のプログラムです。クリップを音声付きで再生し、編集ソフトで開けるファイル（MOV 形式の CineForm または H.264 / HEVC ビデオ、あるいは CinemaDNG シーケンス）に変換します。

mcpro24fps.com のインストーラーでは、同じクリップを変換せずに使う方法をさらに 2 つ追加できます。

- Adobe 用モジュール：.mcpro クリップを Premiere Pro と Media Encoder で直接開きます。
- 仮想ディスク：すべての .mcpro クリップを CinemaDNG フォルダーとして表示します。DaVinci Resolve など CinemaDNG を読み込めるプログラムで、そのまま使えます。

表示と再生は無料です。変換、フレームの保存、モジュール、仮想ディスクには、RAW Bundle 付きの mcpro24fps アカウントが必要です。RAW Bundle は、スマートフォンのアプリで購入するものと同じです。アカウントと RAW Bundleを参照してください。



どの方法を選ぶか

- 編集用、クライアントへの納品用、アップロード用に通常の動画ファイルが必要な場合：クリップを変換します。コンバーターは HDR 動画（HLG または HDR10）も作れます。NVIDIA のグラフィックカードがあれば、まったく劣化のないファイルも作れます。
- Premiere Pro で編集する、または Media Encoder で書き出す場合：モジュールをインストールし、クリップをそのままタイムラインに置きます。
- DaVinci Resolve（無料版または Studio）で編集する場合：仮想ディスクを使います。Resolve からは CinemaDNG に見えるので、RAW パネルが使えます。
- アーカイブや受け渡しのために CinemaDNG のコピーが欲しい場合：**CinemaDNG シーケンス**に変換します。

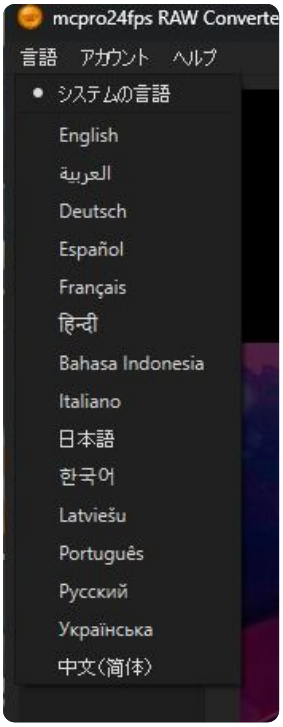
このガイドの構成

コンバーターのウィンドウは、左にクリップリスト、右にプレビューがあります。プレビューの下には、映像を処理する順に 3 つの設定グループが並びます。ガイドもウィンドウの並びに沿って進みます。

1. クリップとプレビュー：クリップを開く、リスト、再生、フレーム状態バー
2. RAW現像：クリップのルックとプリセット、ホワイトバランス、デモザイク、レンズ補正
3. 色：露出、SDR または HDR、出力カーブ、独自の LUT
4. 出力：形式、フレームサイズとフレームレート、コーデックと品質、音声、フォルダー
5. 変換：開始、待機リスト、既存のファイル、エラー

その後に Adobe 用モジュールと仮想ディスクの章があり、最後に手順の解説があります。

このガイドでは、すべての設定をウィンドウの表示どおり、ページの言語で記載しています。ウィンドウの言語を変えるには**言語**メニューを使います。再起動しなくても、すぐに切り替わります。



インストール

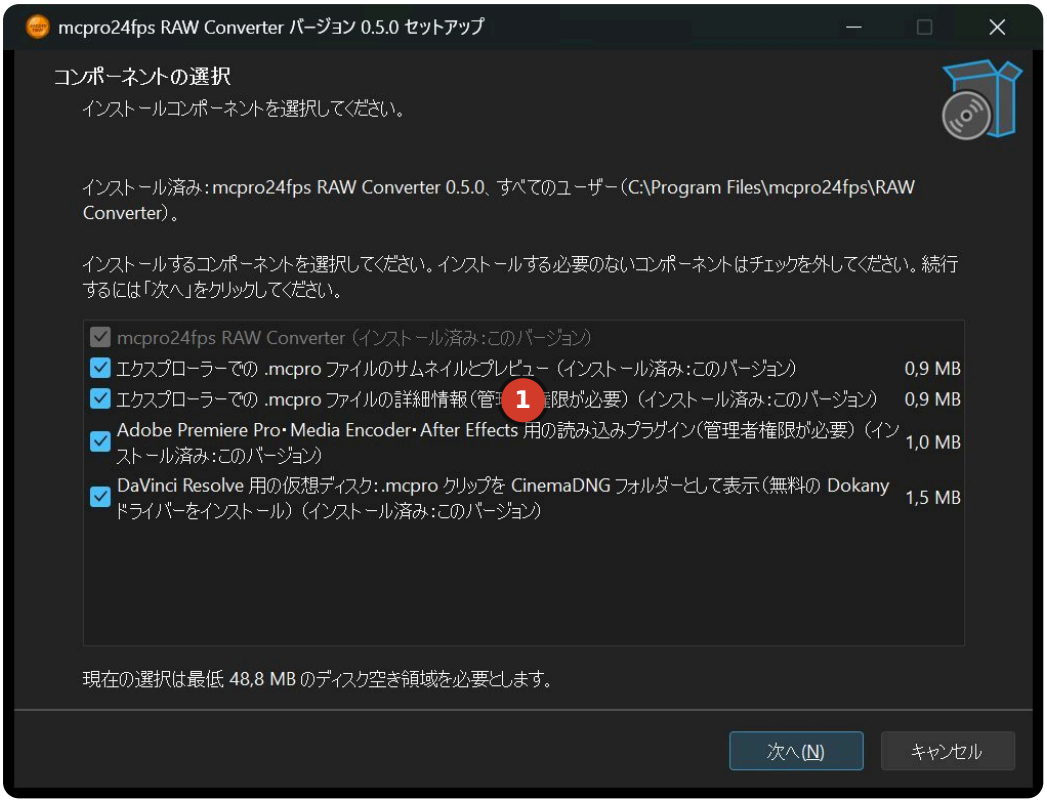
プログラムは 64 ビット版の Windows 10 と 11 で動作します。4K クリップには 8 GB 以上のメモリを推奨します。プレビューと高速な変換には、OpenGL 4.3 対応のグラフィックカードが必要です。H.264 と HEVC には、さらにグラフィックカードまたはプロセッサー内蔵グラフィックスのビデオエンコーダー（NVIDIA、AMD、Intel）が必要です。

版は 2 つあります。

- Microsoft Store 版：コンバーターのみです。インストールと更新は Store が行います。
- mcpro24fps.com 版：Adobe 用モジュール、仮想ディスク、エクスプローラーでの .mcpro のサムネイルを含むフルセットです。自動で更新されます（アップデートを参照）。

インストールできるのはどちらか一方だけです。コンピューターに Store 版が入っている場合、サイトのインストーラーは先にそれを削除するよう求め、そのために Windows の設定の「アプリ」を開きます。

インストーラーで選ぶこと

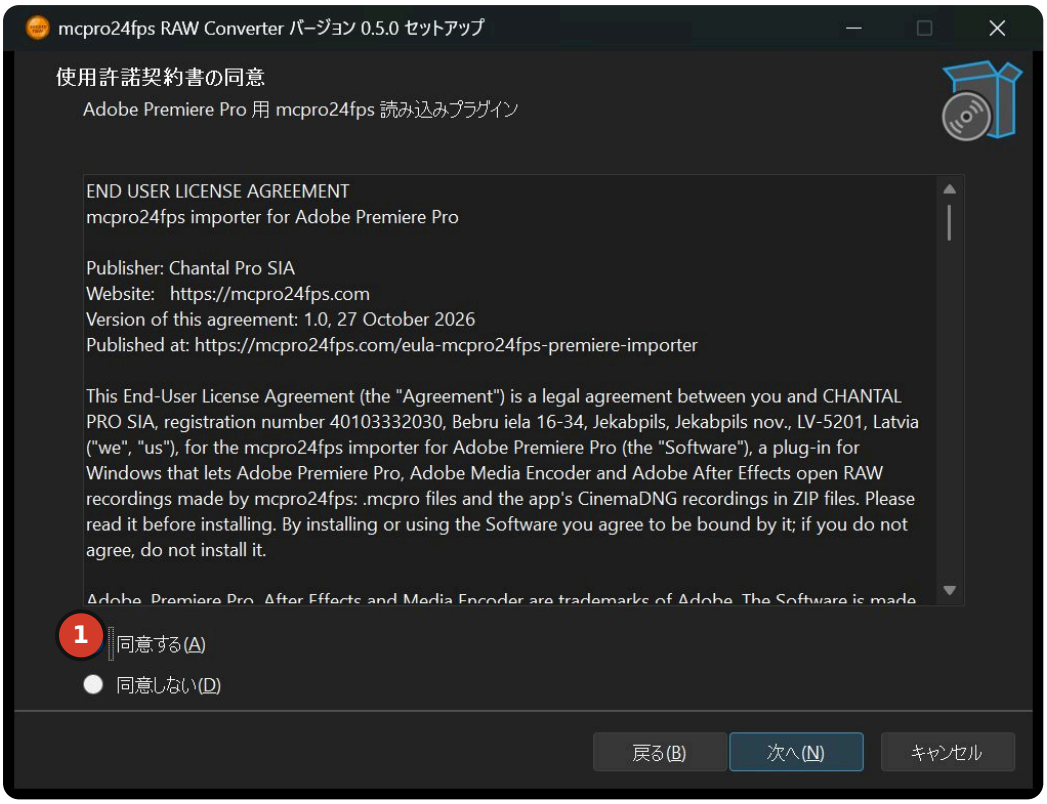


1 コンポーネント

必要なものにチェックを入れます。

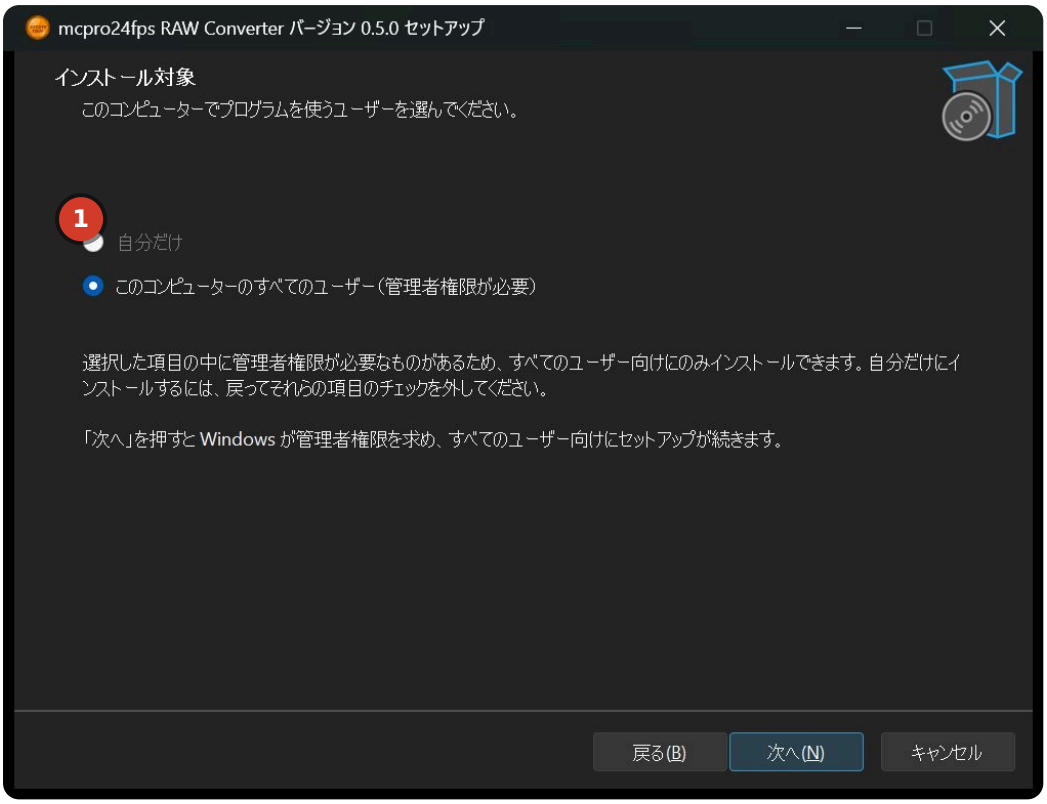
- mcpro24fps RAW Converter：常にインストールされます。
- エクスプローラーでの .mcpro ファイルのサムネイルとプレビュー。既定でオンです。
- エクスプローラーでの .mcpro ファイルの詳細情報：「詳細」タブとツールチップに、長さ、フレームサイズ、フレームレート、音声、カメラを表示します。管理者権限が必要です。
- Adobe Premiere Pro・Media Encoder・After Effects 用の読み込みプラグイン。Premiere Pro がインストールされている場合にのみ表示されます。管理者権限が必要です。
- DaVinci Resolve 用の仮想ディスク。既定ではオフです。無料の Dokany ドライバーをインストールします。

1 ライセンス契約



コンバーターのライセンスと、読み込みプラグインにチェックを入れた場合はそのライセンスが表示されます。

1 インストール対象



「自分だけ」または「このコンピューターのすべてのユーザー」を選びます。すべてのユーザー向けのインストールには管理者権限が必要で、一部のコンポーネントも同様です。そうしたコンポーネントにチェックが入っていると、すべてのユーザー向けにしかインストールできません。自分だけにインストールするには、戻ってそれらのチェックを外してください。

Dokany ドライバー

このページは、仮想ディスクを選んでいて、まだ Dokany がインストールされていない場合にだけ表示されます。Dokany は別にインストールされます。Windows が管理者権限を求め、「アプリ」には Dokan Library として表示されます。

タスク

デスクトップのショートカットと、仮想ディスクを選んだ場合は Windows へのサインイン時の起動（既定でオン）です。

インストールが終わったら、すぐにコンバーターと仮想ディスクの設定を開けます。

あとでコンポーネントを追加または削除するには、インストーラーをもう一度実行します。コンポーネントのページにはインストール済みのものが表示されます。チェックを外すと、その部分が削除されます。

エクスプローラーでの表示

- .mcpro クリップにはサムネイルが付き、プレビュー ウィンドウにはフレームが表示されます。
- 詳細情報をインストールすると、「詳細」タブにクリップの長さ、フレームサイズとフレームレート、ビットレート、音声、撮影日、カメラが表示されます。
- .mcpro クリップをダブルクリックすると、コンバーターで開きます。

アンインストール

Windows の設定 →「アプリ」を開きます。Dokany を仮想ディスクと一緒にインストールした場合は、Dokany も削除するかどうか尋ねられます。ほかのプログラムが Dokany を使っている場合は残してください。

アカウントと RAW Bundle

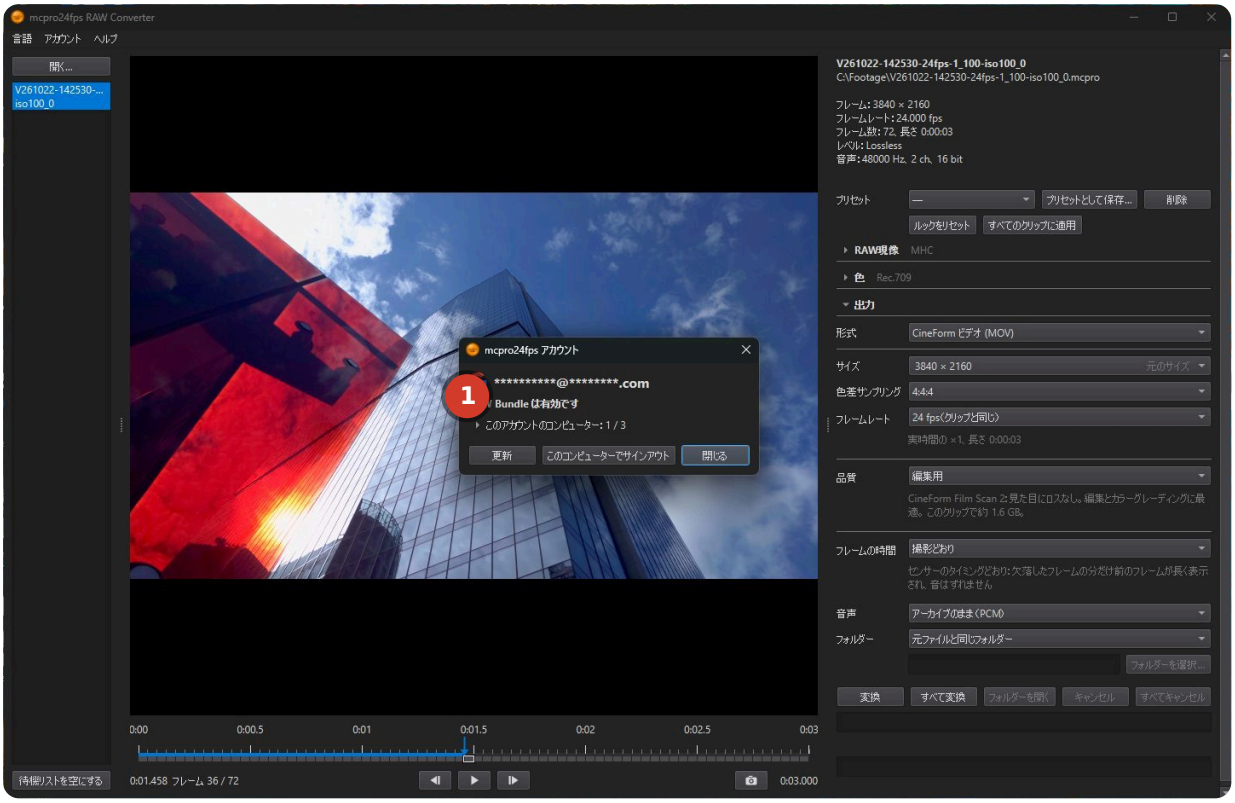
プログラムで： アカウント → アカウント…

アカウントがなくても、クリップを開いて再生できます。変換、フレームの DNG 保存、Adobe 用モジュール、仮想ディスクには、RAW Bundle 付きの mcpro24fps アカウントが必要です。

RAW Bundle は、Android スマートフォンの mcpro24fps アプリ（Google Play、AppGallery、RuStore）で販売しています。コンバーターで購入するものはありません。スマートフォンで使ったのと同じアカウントでサインインすれば、購入がここでも有効になります。7 日間の無料トライアルは、スマートフォンかコンピューターで最初にサインインしたときに始まります。トライアルは 1 アカウントにつき 1 回です。

サインインするまでは、ウィンドウに**サインイン…**が表示され、**変換**ボタンは表示されません。このボタンでアカウントのウィンドウが開きます。**アカウント** → **アカウント…**でも開けます。





サインイン

Google でサインイン、**HUAWEI ID でサインイン**、**VK ID でサインイン**のうち、アプリでの購入に使ったものを選びます。Google Play なら Google、AppGallery なら HUAWEI ID、RuStore なら VK ID です。サインインのページが Web ブラウザーで開きます。そこで手続きを済ませ、プログラムに戻ってください。アカウントには確認済みのメールアドレスが必要なため、HUAWEI ID と VK ID では、それぞれのページでメールアドレスへのアクセスを許可してください。

1 ウィンドウに表示される内容

- **RAW Bundle は有効です**：このアカウントに購入があります。
- **無料トライアル：… まで**：トライアル期間中で、表示された日付に終了します。
- **このアカウントには RAW Bundle がありません**：サインインはしていますが、購入もトライアルの残りもありません。このアカウントでスマートフォンのアプリから RAW Bundle を購入し、**更新**をクリックしてください。
- **… までインターネットなしで使えます**：プログラムはライセンスをオンラインで確認します。接続がなくても 14 日間は使い続けられます。この行は、コンピューターがしばらくオフラインだったときに表示されます。

更新を押すと、すぐにサーバーへ確認し直します。スマートフォンで購入した直後などに使います。

コンピューター

1 つのアカウントは、同時に 3 台までのコンピューターで使えます。スマートフォンは別に数えます。**このアカウントのコンピューター：… / …**の行をクリックすると一覧が表示されます。**このコンピューター**とほかのコンピューターが、それぞれ最後に使った日付とともに並びます。ほかのコンピューターの横の**サインアウト**を押すとその枠が空くので、古いコンピューターに戻らなくても新しいコンピューターでサインインできます。

このコンピューターでサインアウトは、このコンピューターからサインイン情報を削除し、その枠を空けます。

Adobe 用モジュールと仮想ディスクには、独自のサインインはありません。コンバーターのこのウィンドウを使います。

アップデート

プログラムで： ヘルプ → アップデートを確認…

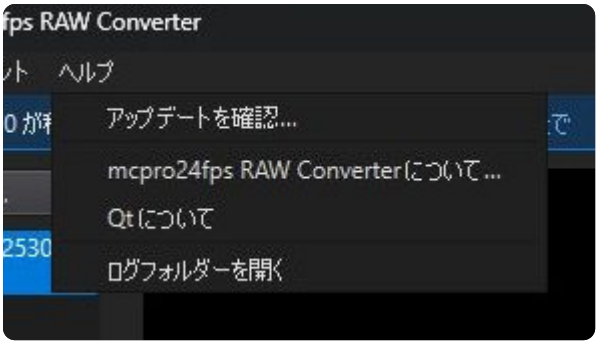
Microsoft Store 版は、ほかの Store アプリと同じように Store が更新します。このページの内容はすべて、mcpro24fps.com からインストールした版についてです。

コンバーターは起動するたびに、新しいバージョンがあるかどうかを mcpro24fps のサーバーに確認します。新しいバージョンがあると、メニューの下にウィンドウの幅いっぱいのバーが表示され、3 つのリンクが並びます。

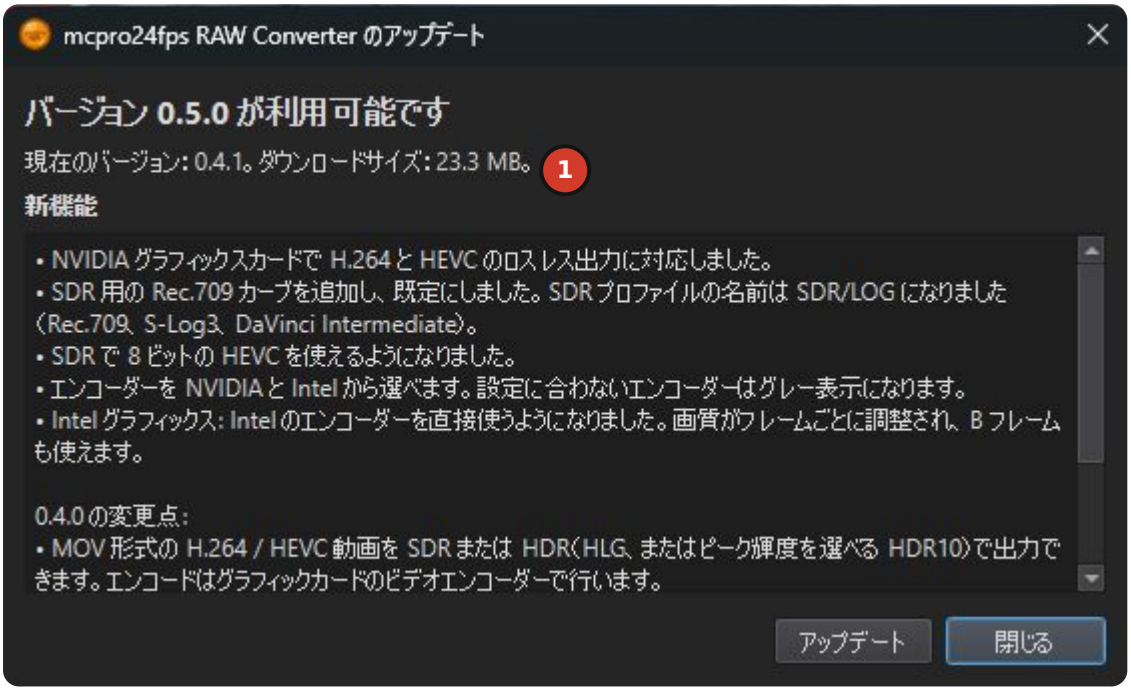
- **新機能**：変更点の一覧が載ったアップデートのウィンドウを開きます。
- **アップデート**：同じウィンドウを開き、すぐにダウンロードを始めます。
- **後で**：1 週間バーを表示しません。



自分で確認するには**ヘルプ → アップデートを確認…**を使います。自動確認をオフにするには、**ヘルプ → mcpro24fps RAW Converter について…**を開き、**アップデートを自動的に確認する**のチェックを外します。



1 アップデートのインストール



アップデートのウィンドウは新しいインストーラーをダウンロードし、実行する前に検証します。ファイルには Chantal Pro SIA の署名があり、サーバーから届いたチェックサムと一致していなければなりません。検証に通らなかったファイルは削除され、何もインストールされません。

インストールを押すとコンバーターが閉じ、セット全体（コンバーター、Adobe 用モジュール、仮想ディスク）が更新されて、コンバーターがもう一度開きます。すべてのユーザー向けにインストールした場合は、先に Windows が許可を求めます。

- クリップの変換中は**アップデート**と**インストール**は使えず、「**先に変換を停止してください**」と表示されます。
- Premiere Pro、Media Encoder、After Effects のどれかが開いている間は、Adobe 用モジュールを置き換えられません。ウィンドウに「**Adobe のプログラムを閉じてください**」と、まだ開いているプログラムの一覧が表示されます。それらを閉じると、自動的に続行します。

クリップとプレビュー

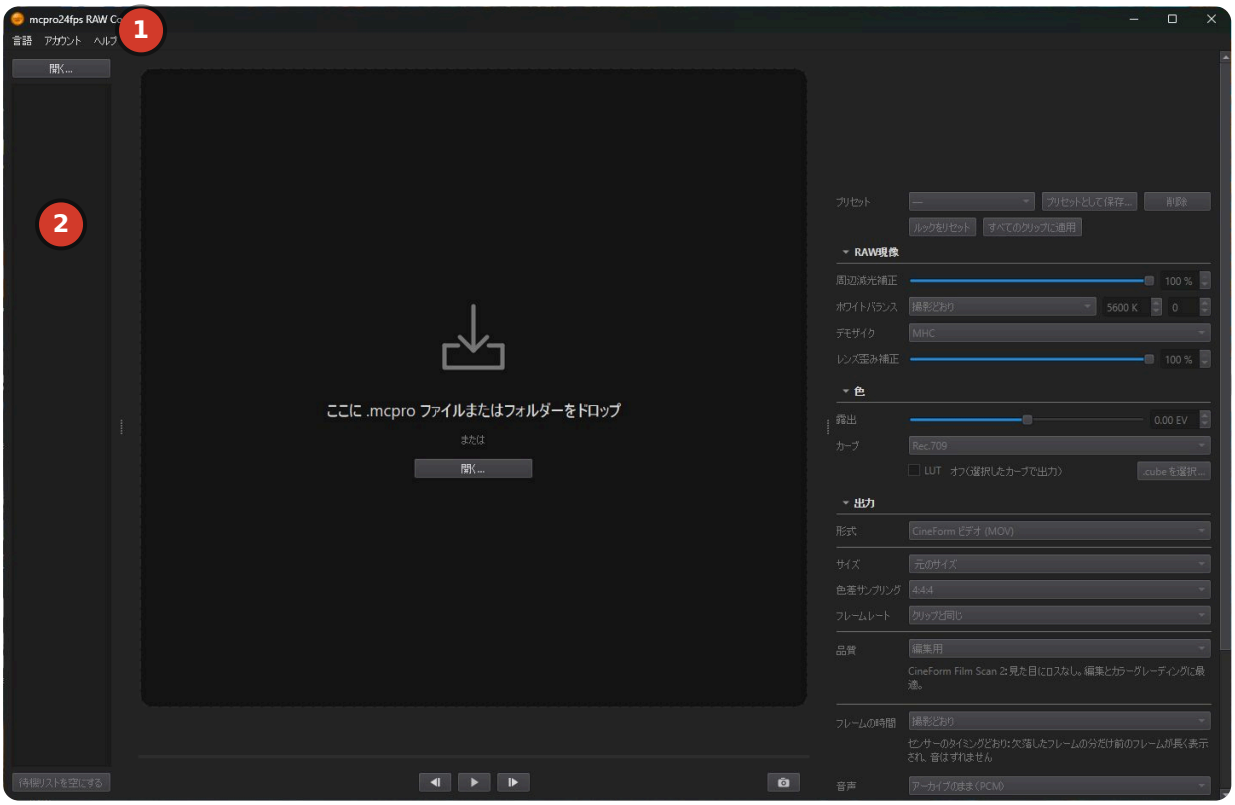
クリップの開き方、クリップリスト、再生、フレーム状態バー。

クリップを開く

コンバーターは、mcpro24fps アプリで記録した .mcpro 形式のクリップを開きます。先にクリップをスマートフォンからコンピューターへコピーしてください。プログラムが読み込むのはディスク上のファイルで、接続したスマートフォンからは読み込めません。

クリップを追加する方法は 2 つあります。

- リストの上の**開く…**：.mcpro ファイルを 1 つ以上選びます。
- エクスプローラーからファイルやフォルダーをウィンドウにドラッグします（「**ここに .mcpro ファイルまたはフォルダーをドロップ**」）。フォルダーの場合は、サブフォルダーも含めて中のすべての .mcpro クリップが追加されます。



クリップを選ぶまで、プレビューの下の設定はグレー表示です。

1 メニュー

- **言語**：ウィンドウの言語です。すぐに切り替わります。既定は Windows の言語です。

- **ヘルプ → ログフォルダーを開く**：プログラムのログ `log.txt` があるフォルダーを開きます。問題が起きたときは、メッセージにこのファイルを添付してください。

2 クリップリスト

リストにはすべてのクリップの名前が並び、変換中はその状態（**待機中**、パーセント付きの**変換中**、**完了**、**キャンセル**、またはエラー）も表示されます。破損したファイルや .mcpro クリップではないファイルには**読み込めません**と表示されます。

- **待機リストから削除**（クリップを右クリック、または Delete キー）：クリップを 1 つリストから外します。ディスク上のファイルは残ります。
- リストの下の**待機リストを空にする**：リストを空にします。クリップの変換中は使えません（「**先に変換を停止してください**」）。

クリップの情報

右側の設定の上に、選択したクリップの情報が表示されます。

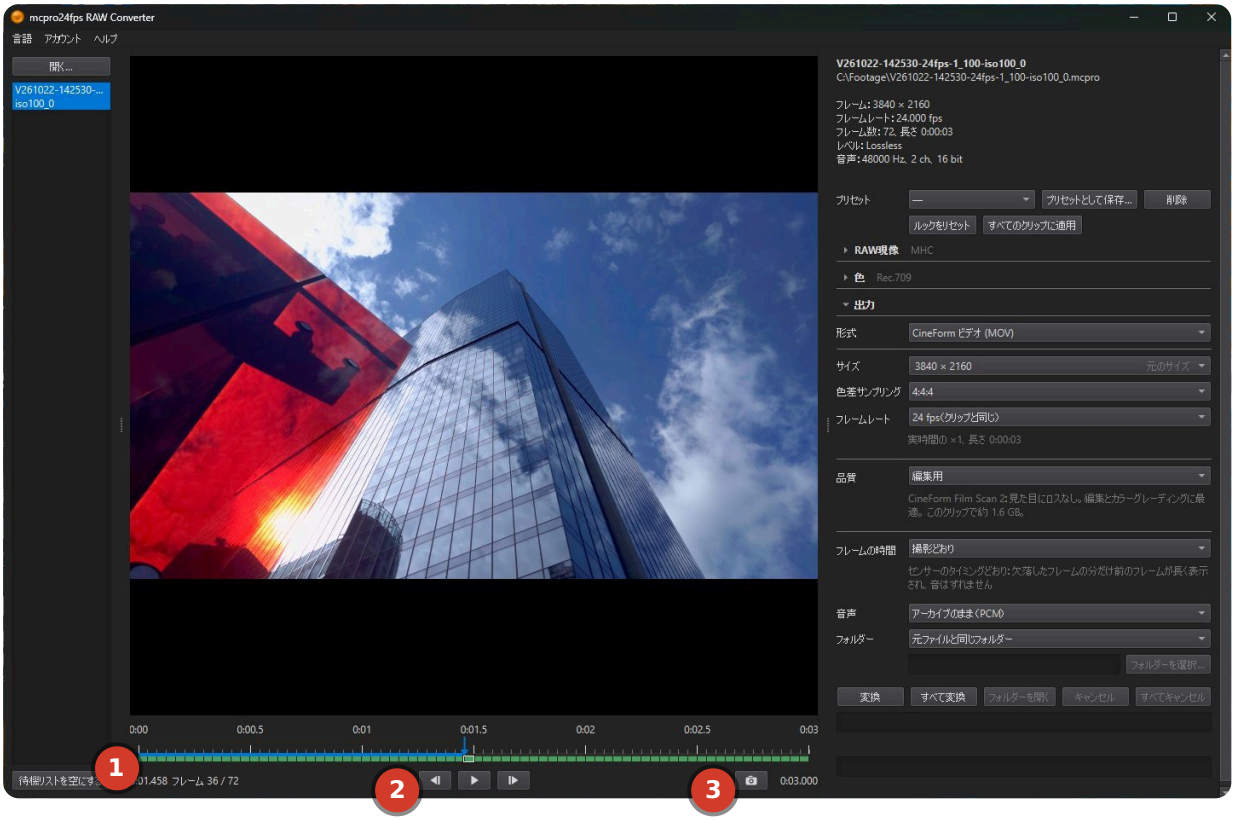
- **フレーム：… × …**：フレームサイズ
- フレームレート。スローモーションやタイムラプスでは撮影時のフレームレートも表示されます：**… fps（撮影 … fps）**
- **フレーム数：…、長さ …**
- **レベル：…**：.mcpro ファイルの圧縮レベル（アプリで選んだ LL、HQ、SQ、LT のいずれか）
- **音声：… Hz、… ch、… bit**または**音声：なし**

ルックはクリップの横に保存されます

RAW現像と**色**で設定した内容が、そのクリップのルックになります。プログラムはルックを、クリップと同じ名前で末尾が `.look.json` の小さなファイルとして、クリップの横に自動で保存します。クリップを開き直すと、ルックも元に戻ります。このファイルと一緒にクリップをコピーすれば、別のコンピューターでもルックが戻ります。フォルダーが読み取り専用の場合（書き込み保護されたカード、書き込めないネットワークフォルダーなど）は、「**ルックをクリップと同じ場所に保存できませんでした：…**」と表示されます。

プレビューと再生

プレビューには、選択したクリップが現在のルックで表示されます。変換後のファイルに書き込まれるのと同じ映像です。設定を変えると、すぐに反映されます。



1 フレーム状態バー

タイムバーの下に細い帯があり、クリップの各部分に対応するセルが並んでいます。クリップを開いている間、プログラムはバックグラウンドでクリップを検査し、セルに色を付けます：**フレームの状態：緑は正常、オレンジは破損、赤は欠落、灰色は未確認**。

- 赤：スマートフォンがここでフレームを記録しませんでした（**欠落フレーム**、複数が連続する場合は**欠落フレーム：…**）。
- オレンジ：フレームが破損しています。ツールチップに、読み込めない部分の数が表示されます：**破損フレーム …（… スライス中 …）**。

セルにポインターを合わせると、その意味が表示されます。欠落フレームや破損フレームがあっても、変換は止まりません。ファイルでそれらをどう扱うかはフレームの時間で設定します。

2 再生

- ▶ / ❚❚：**再生（スペース）**、**一時停止（スペース）**。クリップは音声付きで再生されます。
- ‹ と ›：**前のフレーム（←）**、**次のフレーム（→）**。
- タイムバー：ドラッグすると、クリップの任意の位置に移動できます。横には時間とフレーム番号が表示されます。

再生は出力の**フレームレート**に従います。120 fps で撮影したクリップを出力で 30 fps に設定すると、プレビューもファイルと同じく 4 倍遅く再生されます。

❸ フレームを DNG で保存

カメラのボタンを押すと、画面に表示中のフレームを DNG ファイルとして保存します。ルックを適用していない、記録されたままの RAW フレームです。ファイルは出力の**フォルダー**に保存され、「**フレームを保存しました：…**」とそのパスが表示されます。このボタンは、RAW Bundle 付きのアカウントでサインインすると表示されます。

プレビューが表示されないとき

プレビューには、OpenGL 4.3 対応のグラフィックカードが必要です。対応していないコンピューターでは、「**このコンピューターではプレビューを使用できません：…。変換はプロセッサーで行われます（低速）。**」と表示されます。その場合でも、設定の変更と変換はできます。

HDR のプレビューについては、プロファイルを参照してください。

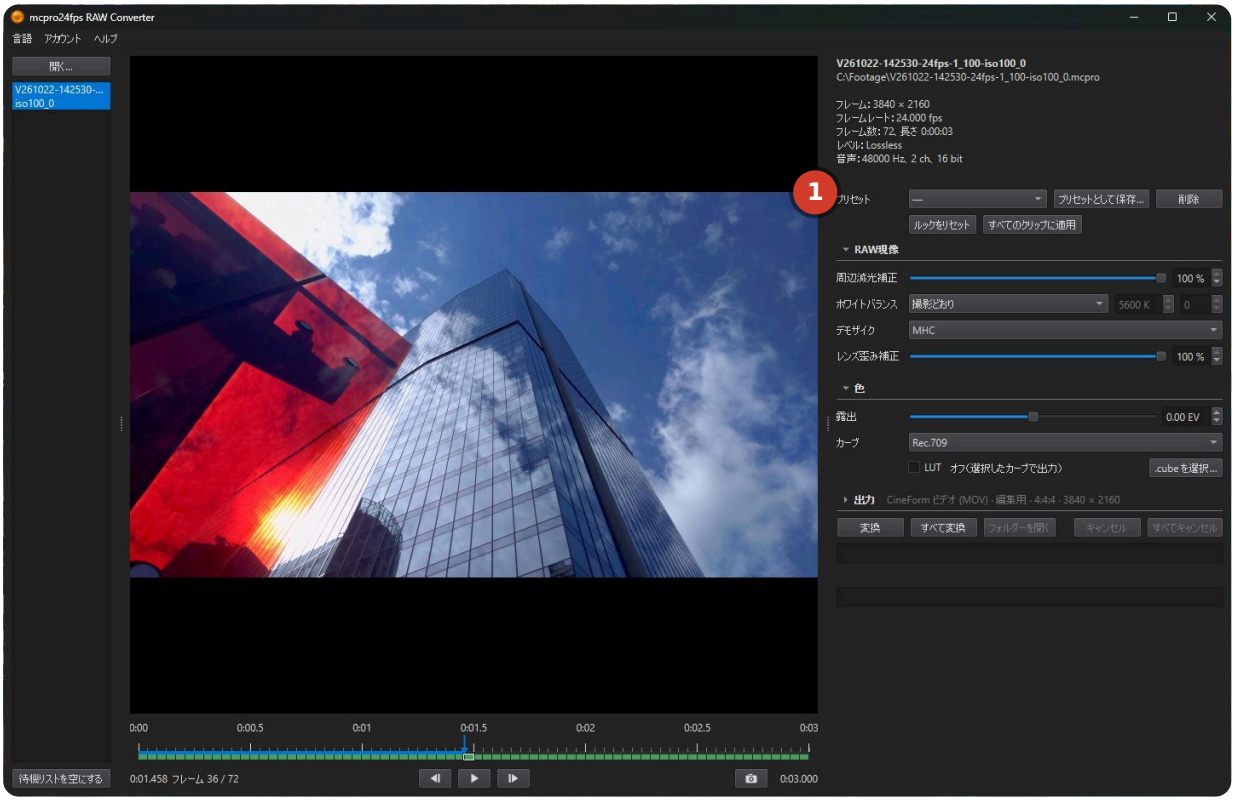
RAW現像

クリップのルック、ルックのプリセット、RAW データの処理。

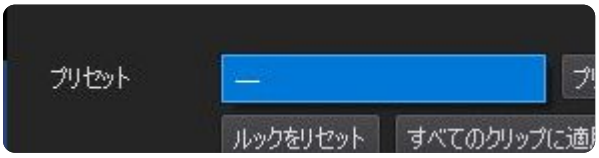
ルックとプリセット

プレビューの下の設定は、映像が作られる順に 3 つのグループに分かれています。**RAW現像**は RAW データを処理し、**色**はそれを映像に変え、**出力**はどのようなファイルになるかを決めます。グループのタイトルをクリックすると折りたためます。折りたたんだグループには、選択中の内容が 1 行で表示されます。

最初の 2 つのグループが、クリップのルックになります。ルックはクリップごとに別々で、クリップの横の `.look.json` ファイルに保存されます（クリップを開くを参照）。**出力**の設定は、すべてのクリップで共通です。



1 プリセット



グループの上にある行です。プリセットとは、保存したルックのことです。リストから選ぶと、そのすべての設定がクリップに適用されます。ーは、プリセットが選ばれていないことを示します。

- **プリセットとして保存…**：現在のルックに名前を付けて保存します。
- **削除**：選択中のプリセットを削除します（先に確認があります）。
- **すべてのクリップに適用**：現在のルックを、リストのすべてのクリップに適用します。
- **ルックをリセット**：既定値に戻します。0 EV、ホワイトバランスは撮影どおり、レンズ補正は両方とも 100%、Rec.709、LUT なしです。

LUT を含むプリセットは、使った LUT ファイルを記憶しています。そのファイルがその後変更されたり移動されたりした場合は、どうするか尋ねられます。新しいファイルを使う、.cube を選び直す、LUT をオフにする、のいずれかを選びます。

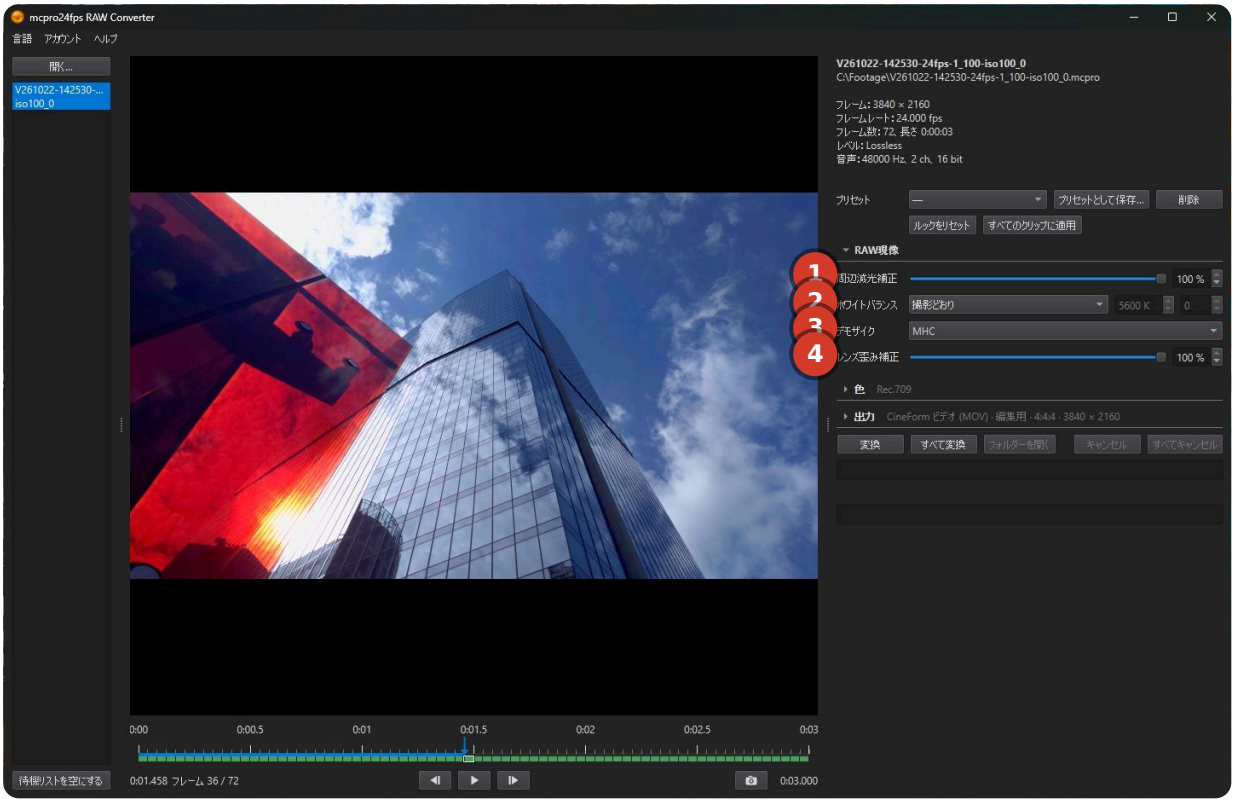
ルックが適用されないもの

CinemaDNG シーケンスは RAW データです。ルックは適用されず、プレビューにだけ使われます。CinemaDNG は、Resolve などのプログラムが自分で現像します。

RAW現像

プログラムで： RAW現像

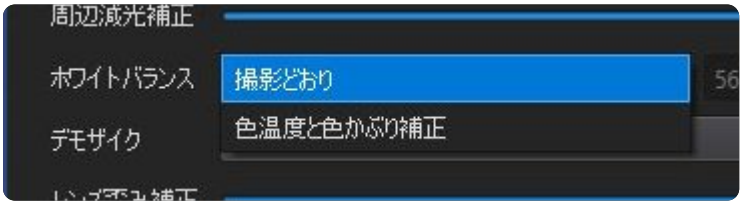
RAW現像では、センサーの RAW データがカラーの映像になる前の処理を設定します。行は処理の順に並んでいます。



1 周辺減光補正

フレームの暗い四隅をどれだけ明るくするかを、0〜100% で設定します。補正のデータはスマートフォン自体が提供するもので、そのカメラとレンズ用にクリップに記録されています。100% は完全な補正で、アプリのプレーヤーでの表示と同じです。自然な周辺の暗さを少し残したいときは、値を下げてください。既定値：100%。

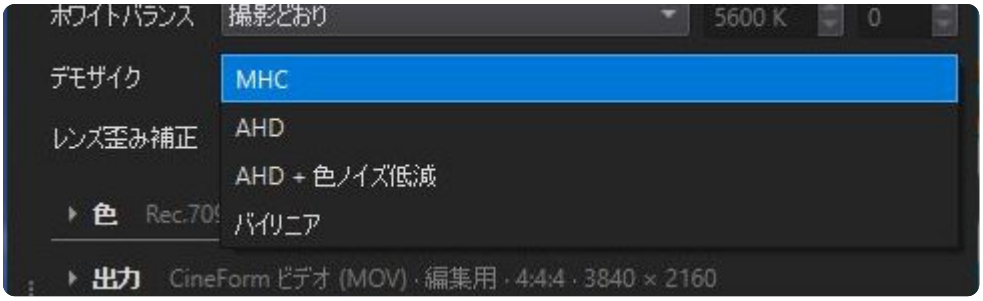
2 ホワイトバランス



- **撮影どおり**：スマートフォンが各フレームで使ったホワイトバランスです。既定値。
- **色温度と色かぶり補正**：任意の値を設定します。色温度は 2000〜15000 K、色かぶり補正は −150〜150 です。

ホワイトバランスは RAW データに適用されるため、スマートフォンと同じく、画質を損なわずに自由に変更できます。

❸ デモザイク



センサーは、各画素を赤、緑、青のいずれかのフィルター越しに捉えます。デモザイクは、このモザイクからフルカラーの映像を復元する処理です。方式によって、シャープさと速度が異なります。

- MHC：シャープで高速です。既定値。
- AHD：細部やエッジがよりきれいですが、低速です。
- **AHD + 色ノイズ低減**：AHD に加えて、色ノイズをさらに取り除きます。高 ISO で撮影した素材向けです。
- **バイリニア**：最も高速で、最も柔らかい描写です。

CinemaDNG シーケンスではこの行は表示されません。その場合、デモザイクは DNG を開くプログラムが行います。

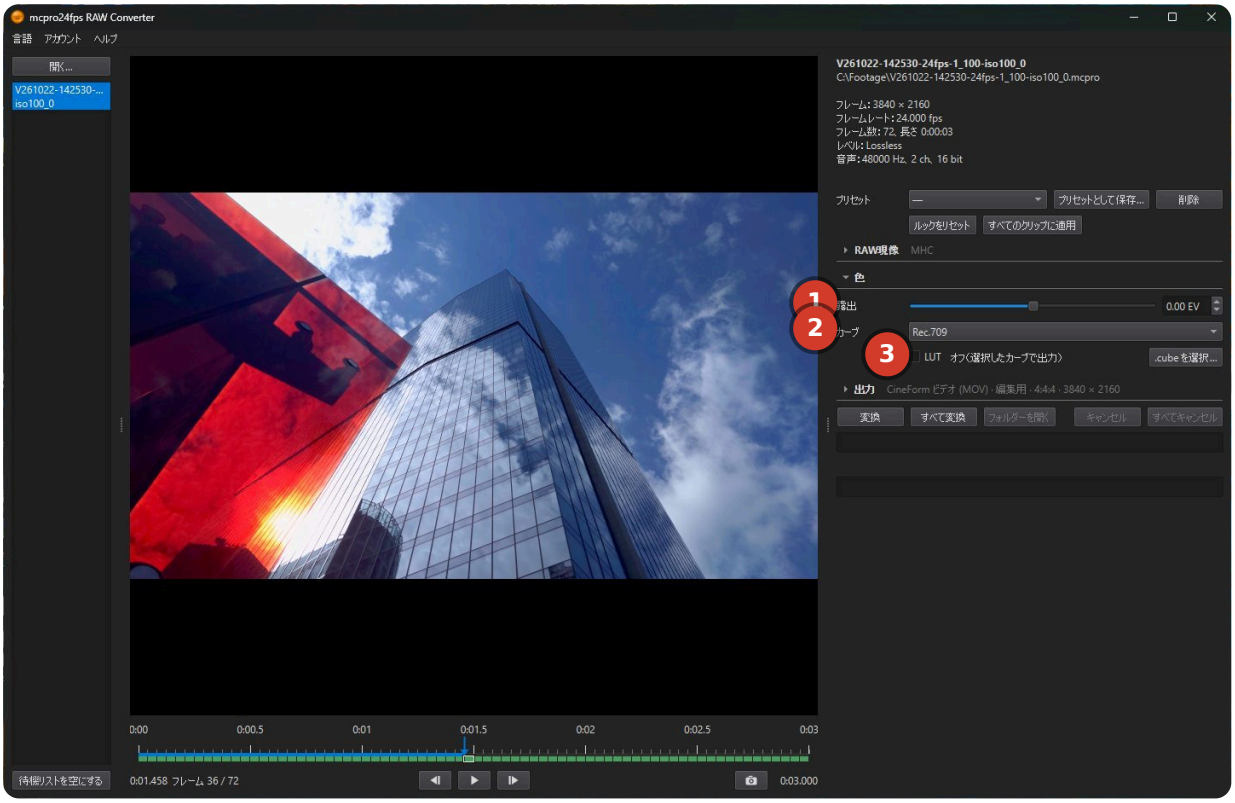
❹ レンズ歪み補正

レンズによって曲がった線をどれだけまっすぐにするかを、0〜100% で設定します。周辺減光と同じく、補正のデータはスマートフォンがそのレンズ用に記録しています。既定値：100%。0% では、レンズ本来の歪みが残ります。

色

プログラムで： 色

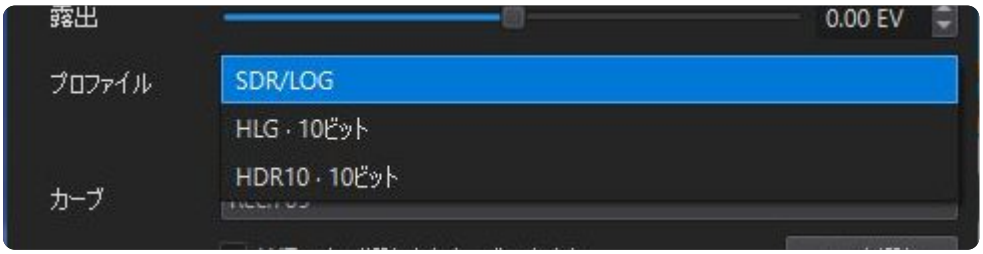
色は、現像した画像を、ファイルに書き込む映像に変えます。ここでは、明るさ、SDR か HDR か、どのカーブで書き込むか、そしてその上にかける独自の LUT を設定します。



❶ 露出

映像を -4〜+4 EV の範囲で、0.01 刻みで明るく、または暗くします。スライダーをダブルクリックすると 0 に戻ります。既定値：0 EV。

プロファイル



H.264 / HEVC ビデオ (MOV)の場合のみです。CineForm は常に SDR です。

- SDR/LOG：**カーブ**の行で選んだカーブ（Rec.709 またはログカーブ）の通常の映像、または独自の LUT を適用した結果です。どちらが適用されているかは、行の下に表示されます：**カーブ：…**または**LUT：…**。既定値。
- **HLG · 10ビット**：テレビ、スマートフォン、YouTube 向けの HDR です。
- **HDR10 · 10ビット**：PQ カーブの HDR です。ピーク輝度は下で設定します。

HDR を書き込めるのは**HEVC · 10ビット**だけなので、HLG または HDR10 を選ぶと 8 ビットのコーデックはグレー表示になります。HDR では**カーブ**の行は使われません。

プレビューでの HDR

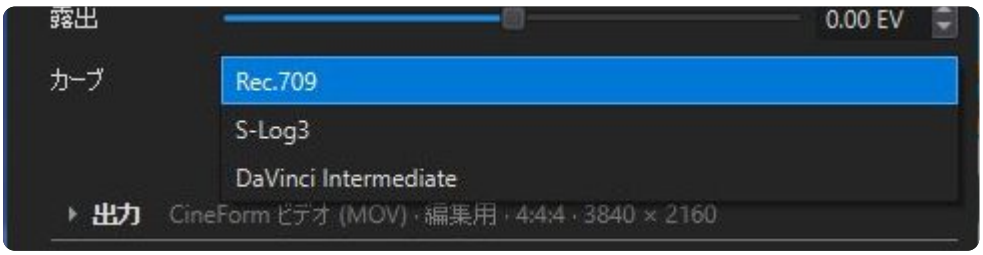
Windows でモニターの HDR がオンになっていれば、プレビューに HDR の映像が表示され、行の下に**HDR プレビュー、モニターのピーク …**と表示されます。オフの場合は HLG や PQ の信号がそのまま表示され、平坦で灰色っぽく見えます。このとき「**モニターが HDR モードではありません：信号をそのまま表示しています**」と表示されます。どちらの場合も、ファイルは正しく書き込まれます。

ピーク輝度



HDR10 のみ：1000、2000、4000 cd/m² から選びます。映像のグレーディングで想定する、最も明るいレベルです。この値はファイルに書き込まれ、再生する画面はこの数値を使って、映像を自分の明るさに合わせます。既定値：1000 cd/m²。

❷ カーブ



LUT がないときの、ファイルのカーブです。

- Rec.709：そのまま見られる完成した映像です。既定値。

- S-Log3 と DaVinci Intermediate：ログカーブです。映像は平坦に見えますが、カラーグレーディングのためにセンサーの明るさの範囲をすべて保持します。編集ソフトはこれらのカーブを名前で認識し、自分で変換します。たとえば DaVinci Resolve では Color Space Transform を使います。

LUT を選んでいるときは、この行は使えません。

❸ LUT

.cube 形式の独自の LUT を、映像の上に適用します。**.cube を選択…**でファイルを選ぶと、行にそのファイル名が表示されます。LUT がないときは、行に**オフ（選択したカーブで出力）**と表示されます。

- SDR では、LUT に Rec.709 の映像が入力されます。ログから変換する LUT ではなく、Rec.709 用に作られたクリエイティブ LUT を使ってください。
- HLG と HDR10 では、LUT は HDR 信号に適用されます。そのため、その信号用に作られた LUT が必要です。

CinemaDNG シーケンスには LUT は適用されません。

出力

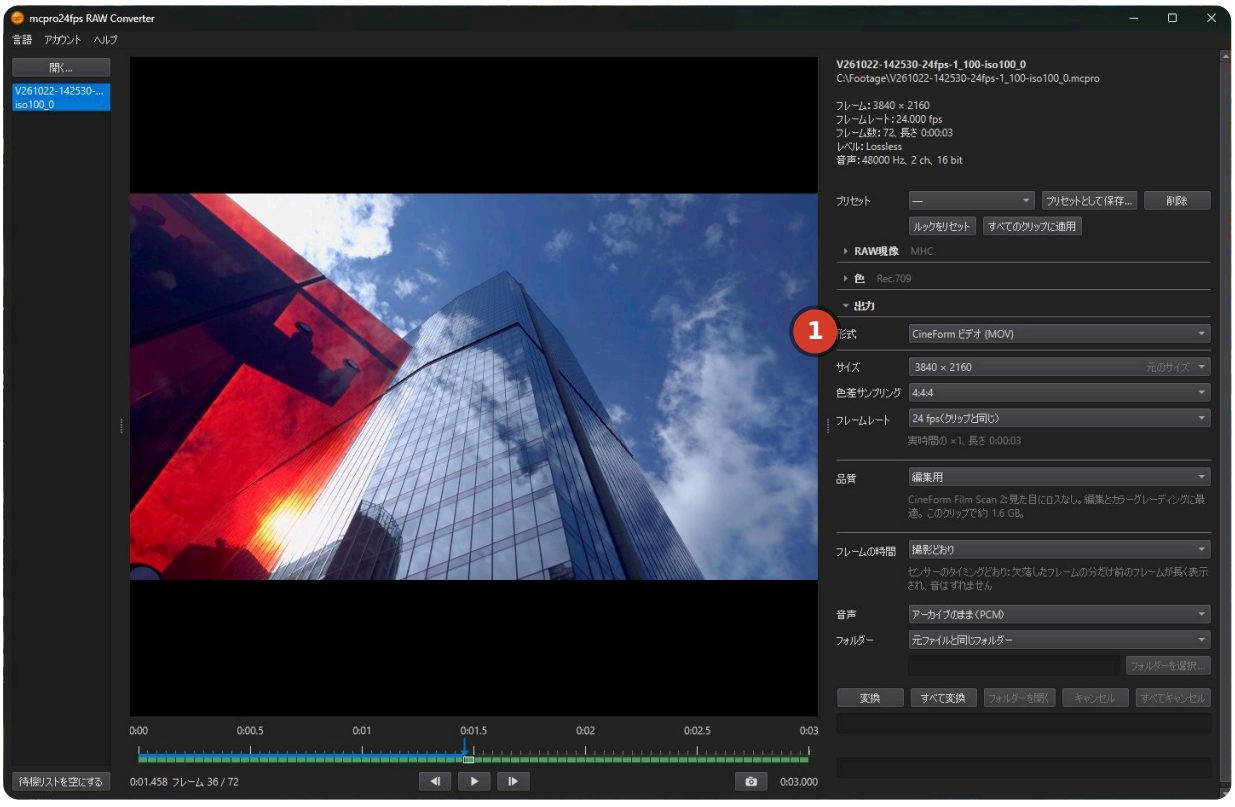
形式、フレームサイズとフレームレート、コーデックと品質、音声とフォルダー。

出力形式

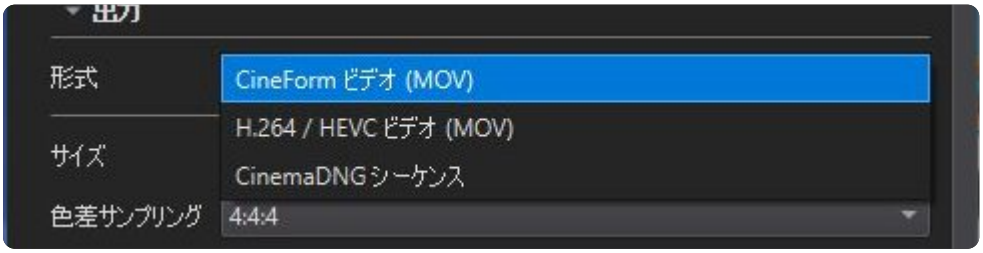
プログラムで： 出力

出力では、どのようなファイルになるかを決めます。これらの設定はリストのすべてのクリップで共通で、次に起動したときにも引き継がれます。例外はフレームレートで、毎回クリップ本来のフレームレートから始まります。

表示される行は形式によって変わります。行は 4 つの部分に分かれています。形式、フレーム（サイズ、フレームレート）、エンコード（コーデック、品質）、ファイル（フレームの時間、音声、フォルダー）です。



1 形式

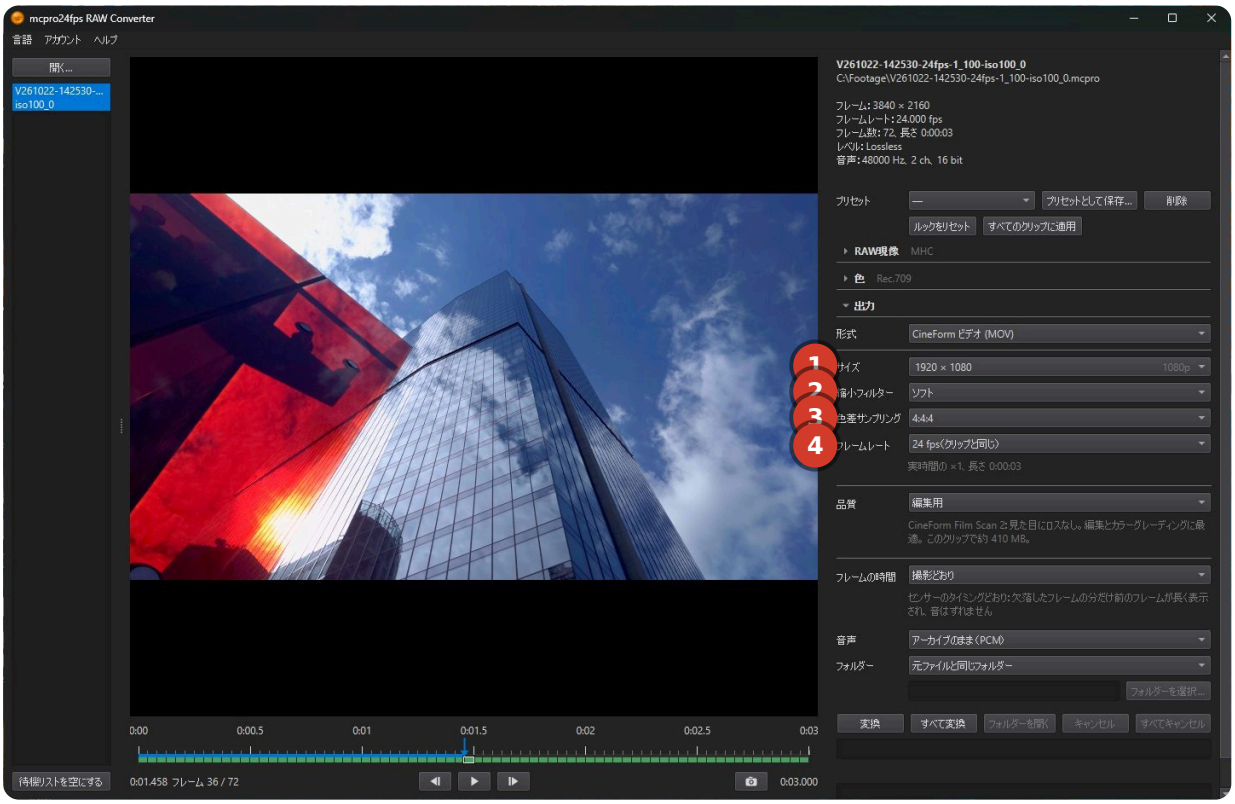


- **CineForm ビデオ (MOV)**：編集とカラーグレーディングのために作られたコーデックです。編集中のデコードが速く、劣化はごくわずかで、10 ビット以上ですが、ファイルは大きくなります。DaVinci Resolve、Premiere Pro をはじめ、ほとんどの編集ソフトで開けます。
- **H.264 / HEVC ビデオ (MOV)**：グラフィックカードで圧縮します。ファイルは小さく、HEVC は HDR（HLG と HDR10）にもでき、NVIDIA のカードではまったく劣化のないファイルも書き出せます。納品、アップロード、CineForm を開けないプログラム向けです。
- **CinemaDNG シーケンス**：DNG フレームのフォルダーと、音声の WAV ファイルです。記録されたままの RAW データで、ルックは適用されず、サイズとフレームレートもクリップのままです。設定できるのは**フォルダー**だけです。RAW を自分で現像するプログラムや、アーカイブに使います。

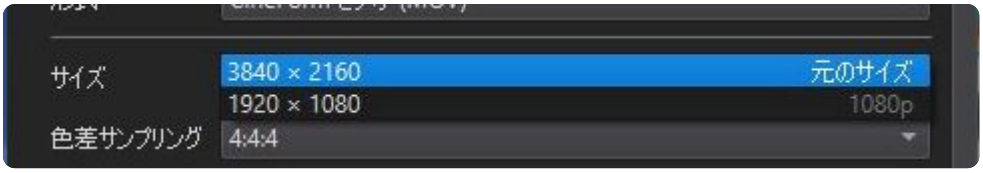
CineForm では、選択したクリップの推定ファイルサイズが**品質**の下に表示されます。

フレームサイズとフレームレート

プログラムで： 出力



❶ サイズ

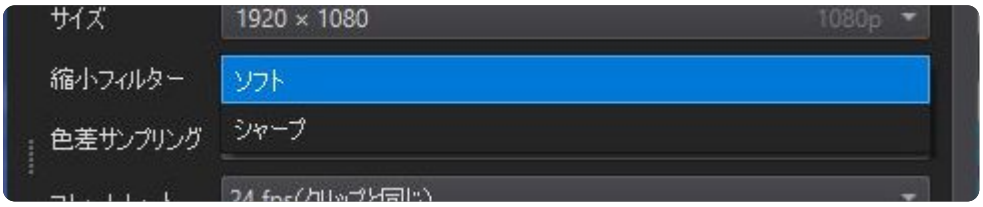


ファイルのフレームサイズです。リストには、選択したクリップでの実際のサイズが表示されます。

- クリップ本来のサイズ。**元のサイズ**と表示されます。既定値。
- 2160p：3840 × 2160 に収まるサイズ。
- 1080p：1920 × 1080 に収まるサイズ。

フレームの縦横比は保たれます。フレームが小さくならないサイズは表示されません。複数のクリップをまとめて変換するときは、選んだサイズより大きいクリップだけが縮小されます。

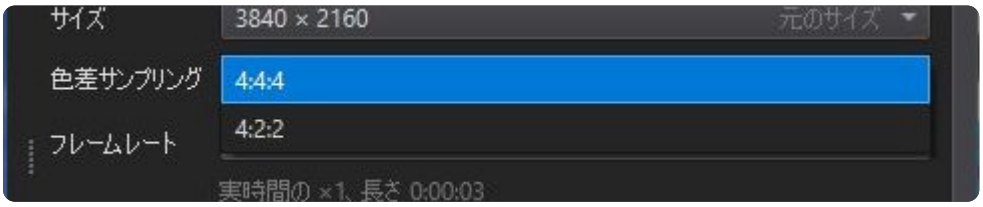
❷ 縮小フィルター



フレームを縮小するときだけ表示されます。

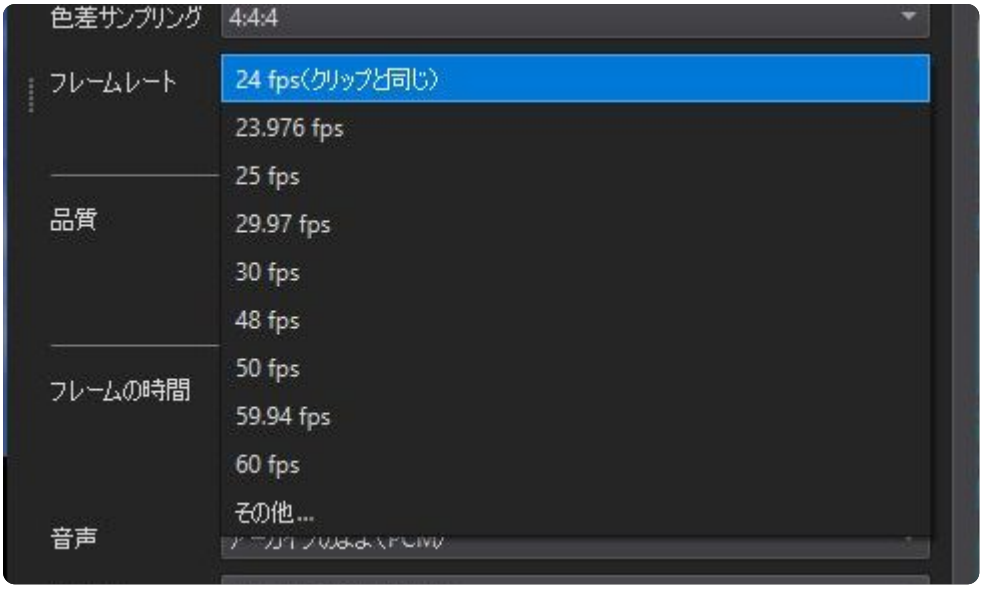
- **ソフト**：隣り合う画素を平均します（ボックスフィルター）。柔らかい描写で、エッジに沿って明るい縁や暗い縁が出ません。
- **シャープ**：Catmull-Rom フィルターです。細部をより多く残します。

❸ 色差サンプリング

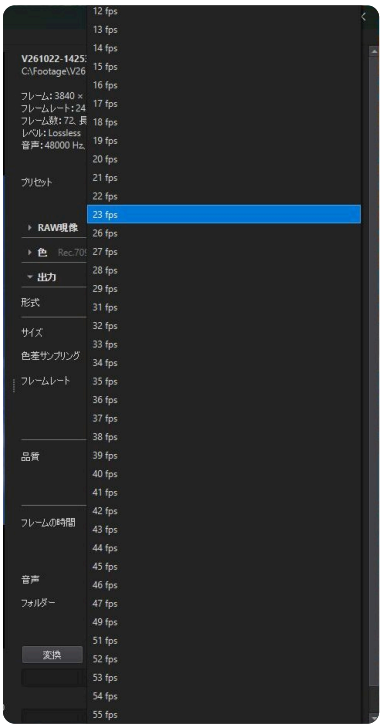


CineForm ビデオ (MOV)のみです。明るさは常にすべての画素について保存されます。この行では、色の情報をどれだけ残すかを設定します。4:4:4 は、すべての画素の色を残します。4:2:2 は横方向の色の情報を半分にし、ファイルが小さくなります。H.264 と HEVC は常に 4:2:0 で、色の情報は横も縦も半分になります。

4 フレームレート



ファイルのフレームレートです。最初の項目… **fps（クリップと同じ）**は、クリップ本来のフレームレートを保ちます。既定値。続いて 23.976、24、25、29.97、30、48、50、59.94、60 fps と**その他**…が並び、これを選ぶと 1〜60 のほかの整数がすべて入った 2 つ目のリストが開きます。

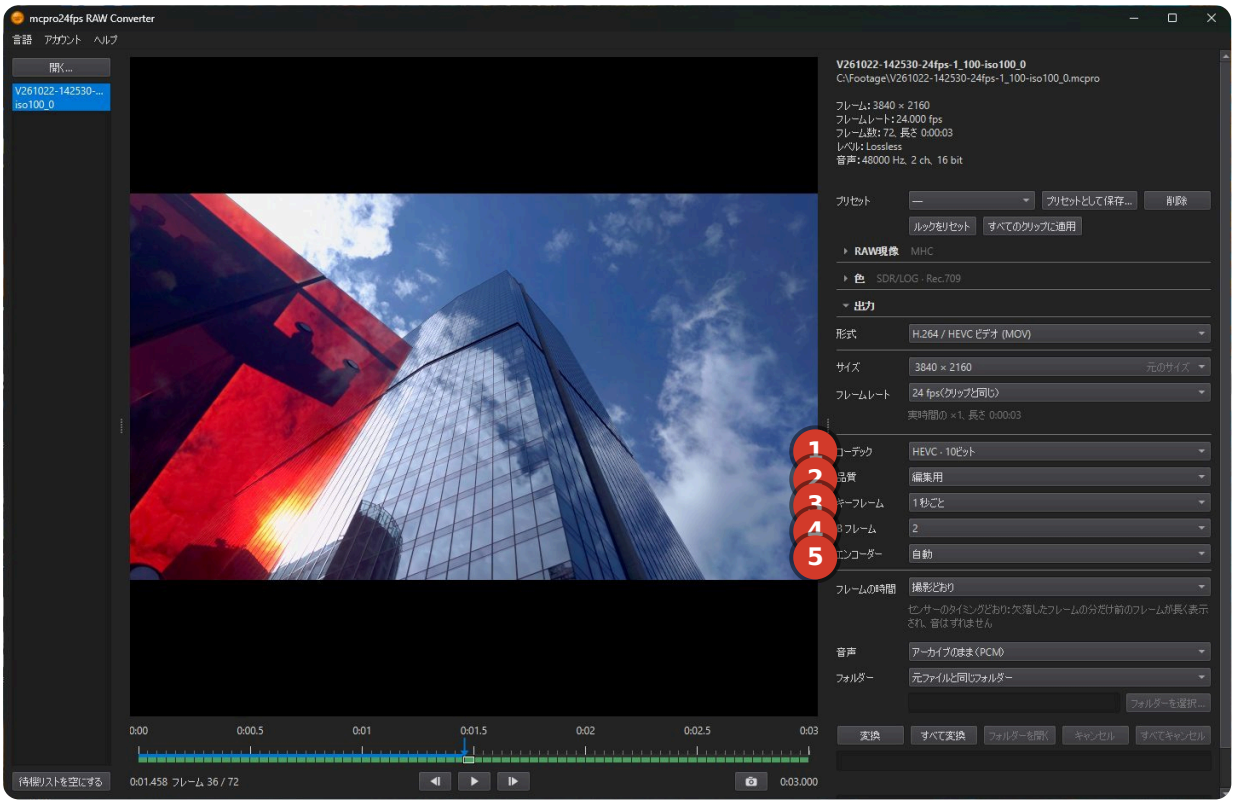


フレームレートを変えても、フレームが間引かれたり追加されたりはしません。クリップのすべてのフレームがファイルに入り、速く、または遅く再生されます。音声も、それに合わせて速度が変わります。結果は行の下に表示されます：**実時間の ×…、長さ** …。120 fps で撮影して 30 fps で書き出したクリップは ×0.25、つまり 4 倍遅く再生されます。

60 fps を超えるフレームレートにするには、クリップ本来のフレームレートのままにしてください。

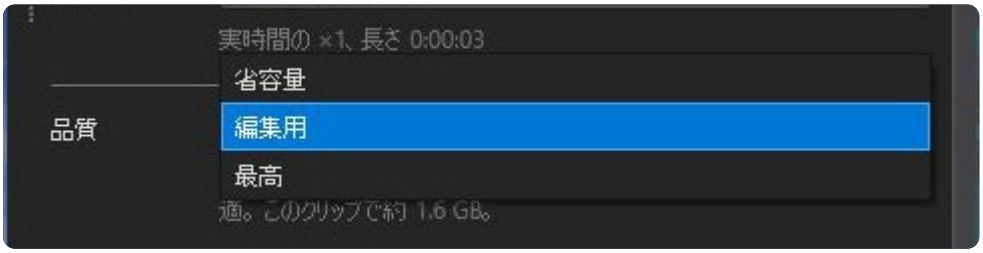
コーデックと品質

プログラムで： 出力



CineForm

❷ 品質



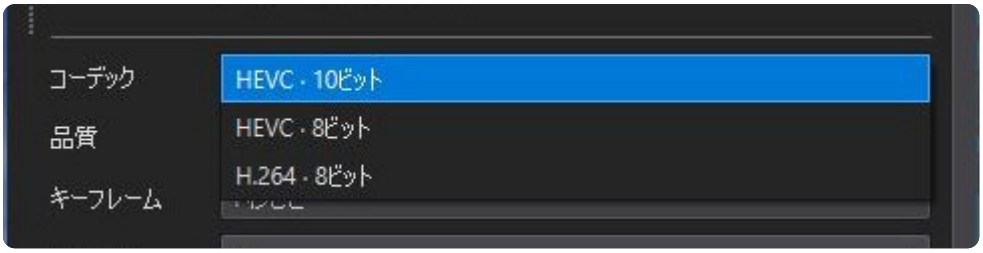
- **省容量**：CineForm Film Scan 1：ファイルサイズが最小。プレビューや下書きに最適。
- **編集用**：CineForm Film Scan 2：見た目にロスなし。編集とカラーグレーディングに最適。既定値。
- **最高**：CineForm Film Scan 3：最高画質。強いカラーグレーディングや VFX に最適。

行の下には、選択したクリップの推定ファイルサイズが表示されます：**このクリップで約 …。**

H.264 と HEVC

ファイルは、コンピューターに搭載されたグラフィックハードウェア（NVIDIA、AMD、Intel のいずれか）でエンコードされます。

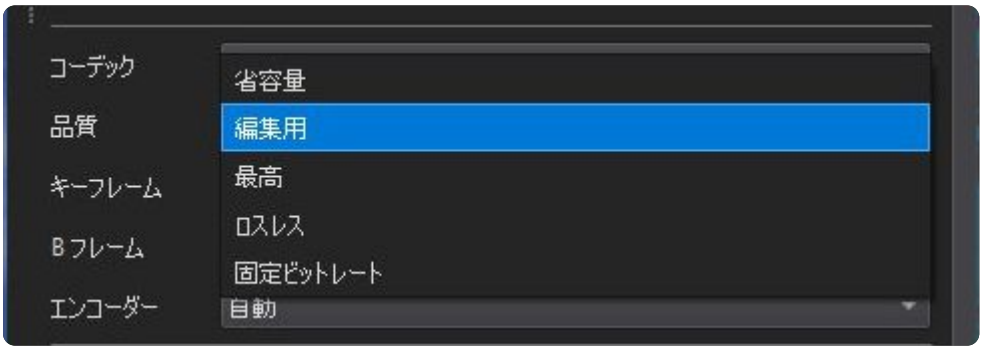
1 コーデック



- **HEVC · 10ビット**：HDR を書き込める唯一のコーデックです。既定値。
- **HEVC · 8ビット**：10 ビットの HEVC に対応していないプレーヤーやプログラム向けです。SDR のみ。
- **H.264 · 8ビット**：どこでも再生できますが、同じ画質ならファイルが大きくなります。SDR のみ。

プロファイルで HLG または HDR10 を選んでいると、8 ビットのコーデックはグレー表示になります。

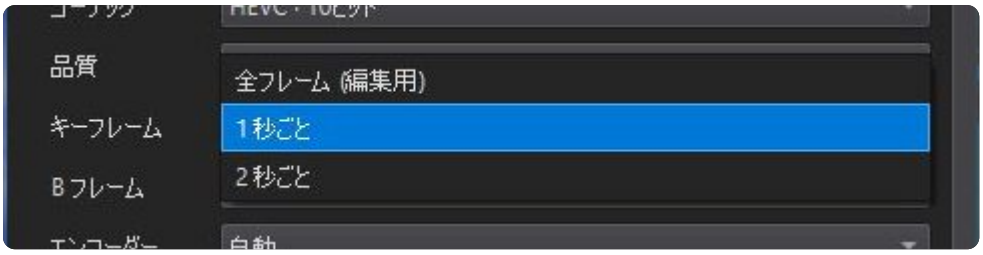
品質



- **省容量**、**編集用**、**最高**：エンコーダーは選んだ画質を保ち、各フレームに必要なだけのデータを割り当てます。そのため、ファイルサイズは映像の内容によって変わります。既定値：**編集用**。
- **ロスレス**：すべてのフレームを、まったく劣化なく正確に保存します。ファイルは非常に大きくなります。最終的な書き出しの前に、ほかのプログラムで処理する（アップスケール、ノイズ除去など）ためのものです。NVIDIA のグラフィックカードを搭載したコンピューターでのみ使えます。それ以外では、この項目は表示されません。

- **固定ビットレート**：**ビットレート**の行で、ビットレートを 1〜800 Mbps の範囲で自分で設定します。既定値：100 Mbps。

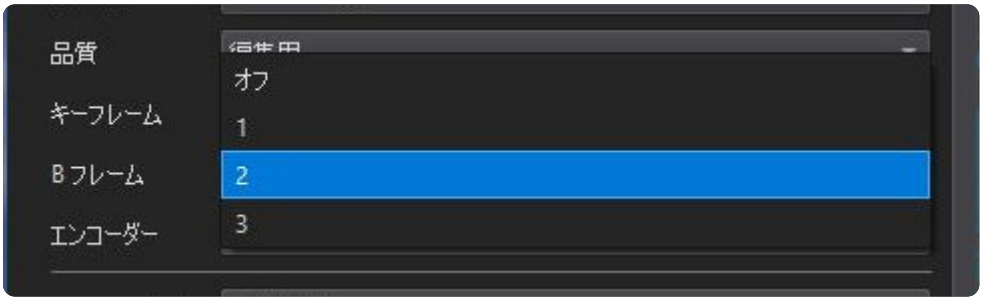
❸ キーフレーム



完全なフレーム（キーフレーム）を書き込む間隔です。その間のフレームには、直前のフレームから変化した部分だけが保存されます。

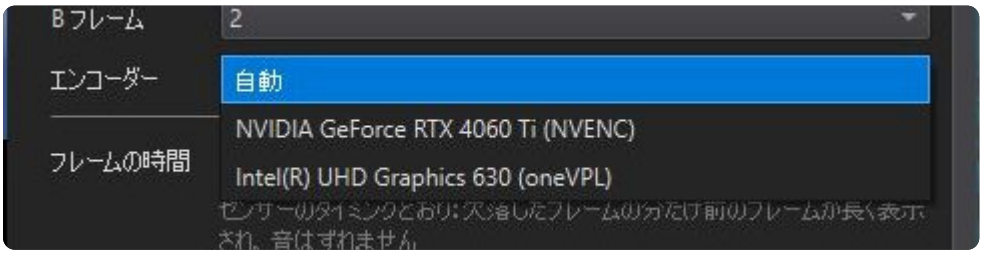
- **全フレーム (編集用)**：すべてのフレームがキーフレームになります。編集ソフトで最も移動やカットがしやすいファイルになりますが、サイズは最大になります。
- **1 秒ごと**：既定値。
- **2 秒ごと**：ファイルが最も小さくなります。

❹ B フレーム



B フレームは、前後両方のフレームから映像を借りる中間のフレームです。ファイルを小さくします。連続する数を**オフ**、1、2、3 から選びます。既定値：2。**全フレーム (編集用)**では B フレームは使われず、この行は使えません。

❺ エンコーダー

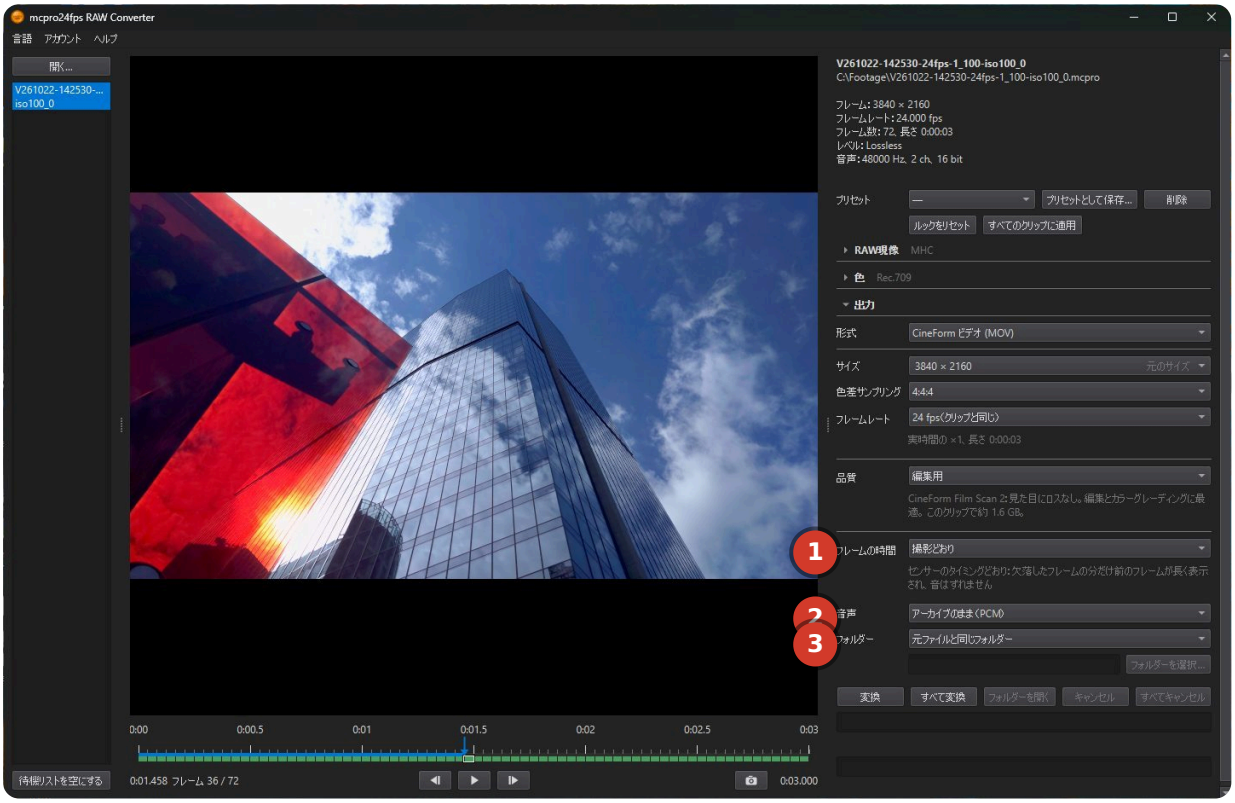


コンピューターにハードウェアエンコーダーが複数ある場合に表示されます。たとえば、NVIDIA のカードとプロセッサー内蔵の Intel グラフィックスがある場合です。リストには常にすべてのエンコーダーが表示されます。上で選んだ内容（コーデック、10 ビット、HDR、ロスレス）に対応していないエンコーダーは、グレー表示になります。

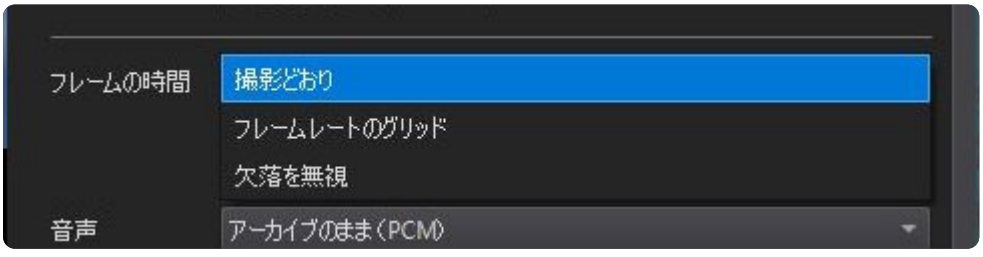
自動：プログラムが自動で選びます。優先順位は NVIDIA、AMD、Intel の順です。既定値。

フレームの時間、音声、フォルダー

プログラムで： 出力



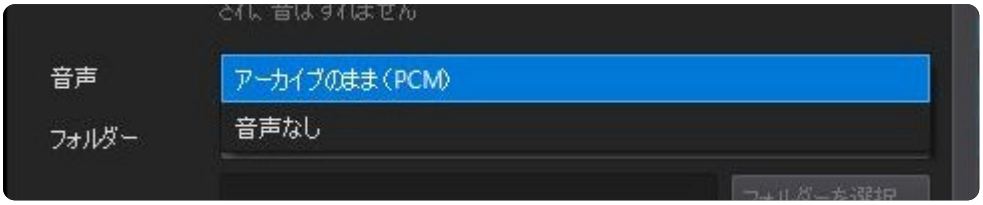
1 フレームの時間



フレームを時間軸にどう並べるかを設定します。録画中にスマートフォンがフレームを落とした場合（フレーム状態バーで赤く表示されます）に関係します。行の下に、選んだ項目の説明が表示されます。

- **撮影どおり：センサーのタイミングどおり：欠落したフレームの分だけ前のフレームが長く表示され、音はずれません**。ファイル内のフレームの間隔は一定ではありません（可変フレームレート）。既定値。
- **フレームレートのグリッド：一定のフレームレート：欠落したフレームは繰り返されます。長いクリップでは音がずれることがあります**。間隔が不揃いなフレームをうまく扱えない編集ソフト向けです。
- **欠落を無視：フレームを詰めて並べ、繰り返しも隙間もありません：欠落した分だけ音がずれます**。映像が大事で、音声は別に録音した場合に使います。

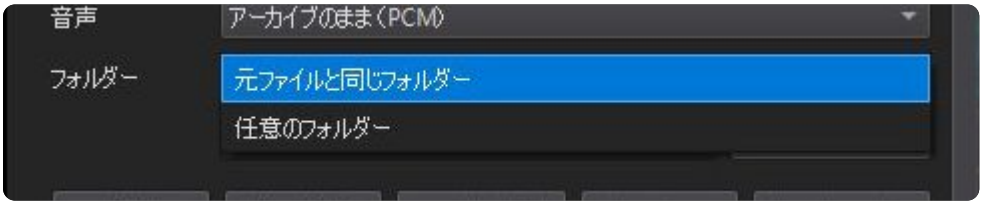
❷ 音声



- **アーカイブのまま（PCM）**：記録されたままの、非圧縮のクリップの音声です。既定値。
- **音声なし**：ファイルに音声トラックが入りません。

音声なしで記録したクリップでは「**アーカイブに音声がありません**」と表示され、この行は使えません。

❸ フォルダー

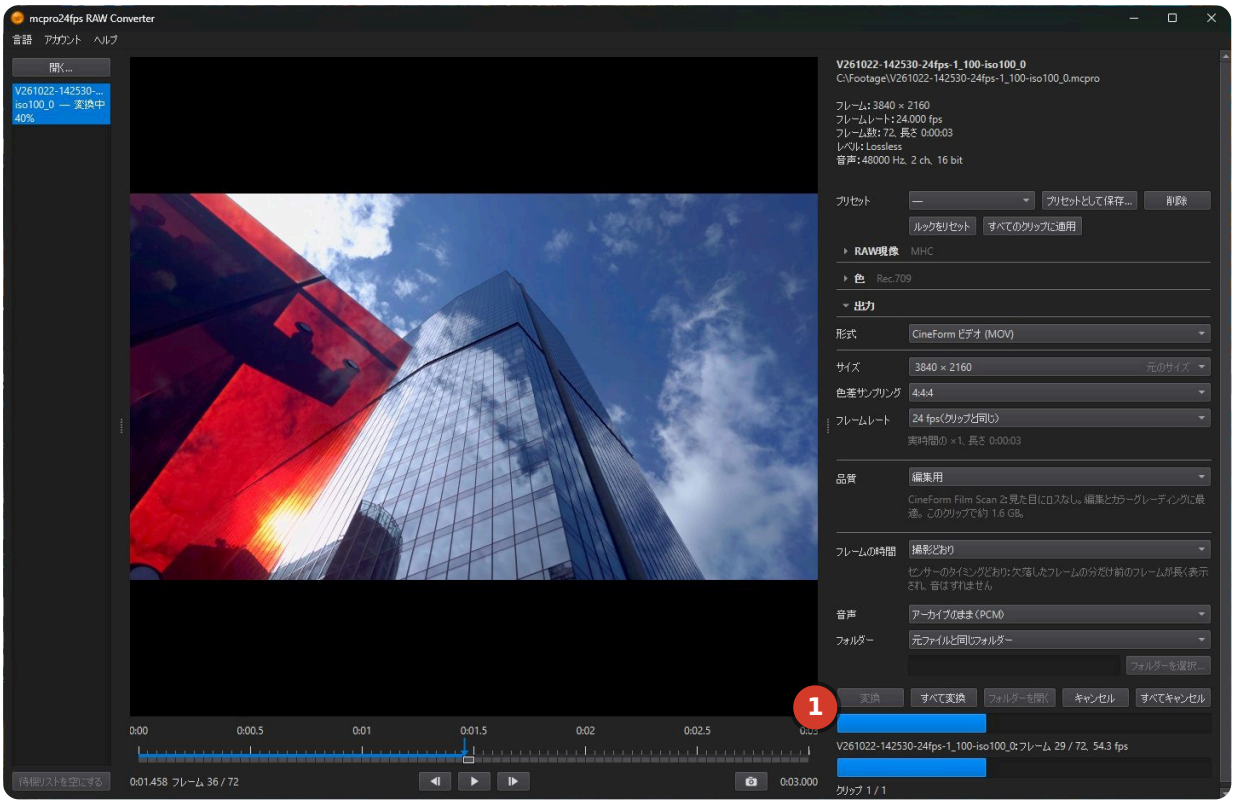


ファイルの保存先です。

- **元ファイルと同じフォルダー**：各クリップの横に保存します。既定値。
- **任意のフォルダー**：すべてのファイルを 1 つのフォルダーに保存します。フォルダーは**フォルダーを選択…**で選びます。

動画ファイルの名前は、クリップ名に `.mov` を付けたものになります。**CinemaDNG シーケンス**は、クリップ名のフォルダーになります。同じ名前のファイルがすでにある場合は、先に確認されます（変換を参照）。

変換



1 開始

- **変換**：選択したクリップを変換します。
- **すべて変換**：リストのすべてのクリップを順に変換します。

各クリップは、それぞれのルックと、共通の**出力**の設定で変換されます。RAW Bundle 付きのアカウントでサインインするまでは、ボタンが**サインイン…**になり、アカウントのウィンドウを開きます。

変換中は、ボタンの下の行に**…：フレーム … / …**、**… fps**が表示され、複数のクリップの場合は**クリップ … / …**も表示されます。その間も作業を続けられます。ほかのクリップを選んだり、そのルックを変えたり、再生したりできます。待機リストのクリップは、ボタンを押した時点の設定で変換され、その後の変更は反映されません。

- **キャンセル**：現在のクリップを止め、未完成のファイルを削除します。待機リストの残りは続行します。
- **すべてキャンセル**：現在のクリップを止め、待機リストを空にします。

完了すると、ファイルのパスとともに**完了：…**が表示されます。複数のクリップの場合は**完了：成功 …**、**キャンセル …**、**失敗 …**が表示されます。**フォルダーを開く**を押すと、ファイルを選択した状態でエクスプローラーが開きます。

変換中にウィンドウを閉じようとすると、「**クリップを変換中です。中止して閉じますか？**」と確認されます。

ファイルがすでにあるとき

出力先のフォルダーに同じ名前のファイルや CinemaDNG フォルダーがすでにある場合、プログラムはそれらを一覧にして尋ねます：「**既に存在するファイル：…。置き換えますか？**」

- **置き換える**：上書きします。
- **番号を付けて保存**：既存のものを残し、新しいものを番号付きの名前で横に保存します。`Clip_2.mov`、またはフォルダー `Clip (2)` のようになります。
- **これらをスキップ**：これらのクリップは変換しません。

エラー

クリップを変換できなかった場合は、リストのクリップの横に理由が表示されます。よくあるものは次のとおりです。

| メッセージ | 対処 | |---|---| | **変換中に容量がなくなりました。ファイルは削除されました** | ディスクの空き容量を増やすか、別の**フォルダー**を選んでください。 | | **出力ファイルを作成できませんでした** | フォルダーが読み取り専用か、使用できない状態です。別のフォルダーを選んでください。 | | **LUT … を読み込めません** | .cube ファイルが移動されたか、破損しています。LUTで選び直してください。 | | **グラフィックカード（GPU）のエラー** | グラフィックドライバーを更新し、ビデオメモリを多く使うプログラムを閉じてください。 | | **ビデオエンコーダーのエラー (H.264 / HEVC)** | 別のエンコーダーを選ぶか、コーデックを変えてください。 | | **メモリが不足しています** | ほかのプログラムを閉じるか、小さい**サイズ**で変換してください。 | | **RAW Bundle のライセンスを確認するため、インターネットに接続してください。** | コンピューターが 14 日を超えてオフラインになっています。 | | **このアカウントは、すでに上限台数のコンピューターで RAW Bundle を使用しています。いずれかでサインアウトしてください。** | コンピューターを参照してください。 |

エラーが繰り返し起きる場合は、ログ（**ヘルプ → ログフォルダーを開く**）を info@mcpro24fps.com に送ってください。

Adobe 用モジュール

Adobe 用モジュールを使うと、Premiere Pro と Media Encoder で .mcpro クリップを変換せずに直接開けます。アプリが記録する RAW ZIP ファイル（mcpro24fps CinemaDNG）も開けます。mcpro24fps.com のインストーラーは、コンピューターに Premiere Pro が入っている場合にこのモジュールをインストールします（インストールを参照）。

モジュールは Premiere Pro 2026 と Media Encoder で動作を確認済みです。インストーラーには After Effects も表示されますが、After Effects での確認はまだです。

読み込み

ほかのファイルと同じように読み込みます。「ファイル」→「読み込み」、またはメディアブラウザーを使います。クリップは、フレームレート、音声、タイムコードを保ったまま読み込まれます。

- 欠落フレームは直前のフレームで埋められます。そのためフレームレートは一定に保たれ、音声もずれません。
- 再生時の解像度を 1/2 または 1/4 にすると、Premiere には小さいフレームが渡され、再生がなめらかになります。レンダリング、書き出し、Media Encoder には、常にフルサイズのフレームが渡されます。コンバーターが出力するものと同じです。
- 書き出しの画質は、Premiere の書き出し設定で決まります。映像は Premiere が要求するビット深度で渡され、「最大深度でレンダリング」を使えば最大 32 ビット浮動小数点になります。
- フレームの幅が 8 の倍数でない場合は、左右から数ピクセルが切り取られます。

RAW Bundle がない場合

モジュールを使うには、コンバーターのアカウントのウィンドウで、RAW Bundle 付きのアカウントにサインインしている必要があります。サインインしていなくてもクリップは長さと音声トラックを保ったまま読み込まれますが、次のようになります。

- すべてのフレームが、何が足りないか（「mcpro24fps RAW Bundle」とその理由）を示す暗いカードになり、音声は無音になります。
- このクリップの書き出し、レンダリング、Media Encoder での処理はエラーで止まります。
- 起動するたびに 1 回、Premiere に理由を示すウィンドウが表示され、アカウントのウィンドウを開くよう案内されます。

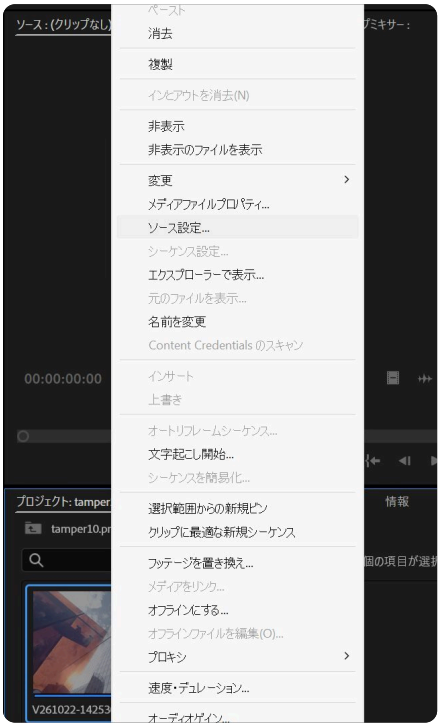
サインインすると、Premiere を再起動しなくても数秒で映像が表示されます。

クリップのルック

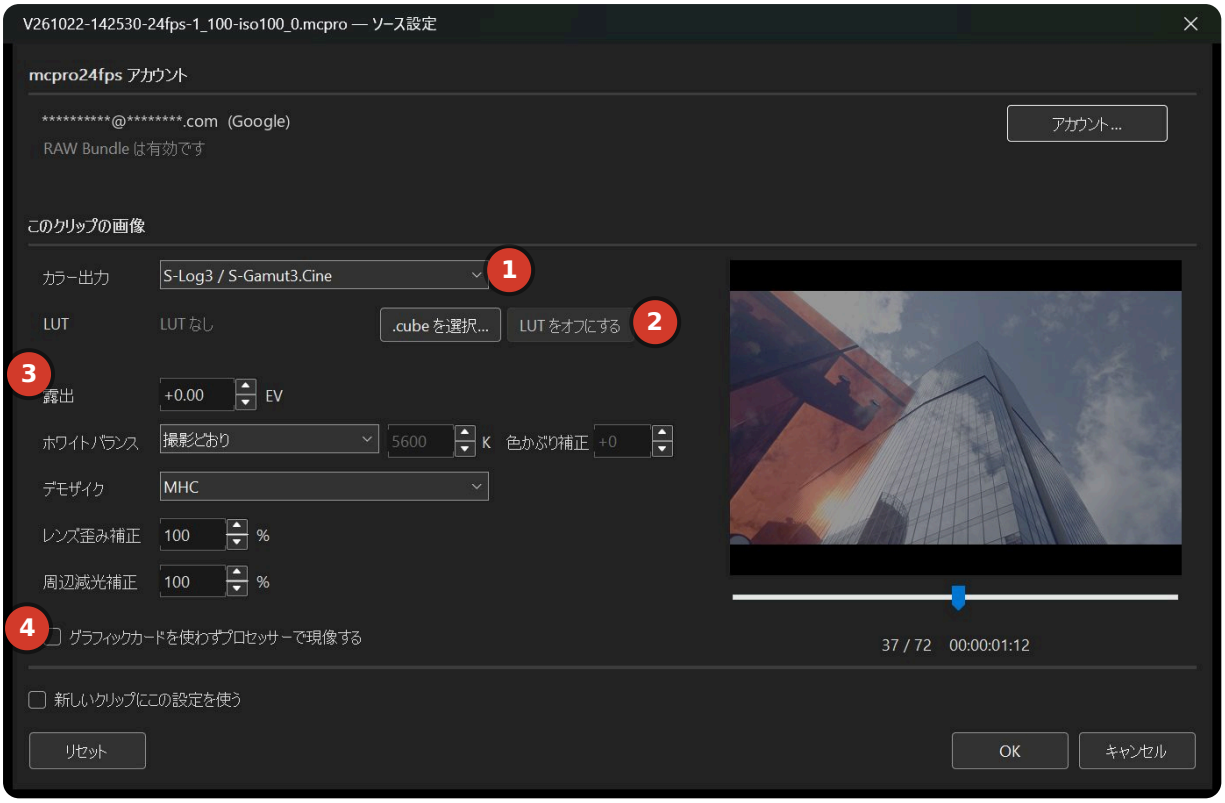
クリップの現像方法（カーブ、LUT、露出、ホワイトバランス）は、クリップごとに専用のウィンドウで設定します。ソース設定を参照してください。

ソース設定

Premiere Pro でクリップの見え方を変えるには、プロジェクトパネルまたはタイムラインでクリップを右クリックし、「ソース設定…」を選びます。この項目は長いメニューの中ほど、「メディアファイルプロパティ…」の下にあります。



開いたウィンドウのタイトルには、クリップの名前が表示されます。右側にはプレビューがあり、スライダーでクリップ内を移動できます。プレビューは変更のたびに更新されます。



上部には mcpro24fps アカウントの情報（サインインしているアカウントと、RAW Bundle が有効かどうか）が表示されます。そこにあるボタンで、コンバーターのアカウントのウィンドウが開きます。

1 カラー出力

Premiere に渡す映像のカーブです。

- S-Log3 / S-Gamut3.Cine：既定値。Premiere はこのカーブを認識し、自身のカラーマネジメントで変換します。
- DaVinci Intermediate：独自の LUT やカラーグレーディング用です。Premiere は映像を Rec.709 として扱うため、変換用の LUT を自分で適用してください。
- Rec.709：そのまま見られる完成した映像です。
- リニア (BT.2020、シーン)：光の値を 32 ビット浮動小数点数で表すため、白より明るいハイライトも残ります。Premiere はカラーマネジメントでこれを変換します。

2 LUT

映像の上に適用する .cube ファイルです。「.cube を選択…」と「LUT をオフにする」で設定します。LUT を使うと出力は Rec.709 になり、「カラー出力」のリストは使えません。

❸ 露出、ホワイトバランス、デモザイク、レンズ補正

コンバーターと同じです（RAW現像と色を参照）。

- 露出：−4〜+4 EV。矢印で 0.1 ずつ、Shift を押しながらだと 0.01 ずつ、Ctrl を押しながらだと 0.5 ずつ変わります。
- ホワイトバランス：「撮影どおり」、または「色温度と色かぶり補正」（2000〜15000 K、色かぶり補正 −150〜+150）。
- デモザイク：MHC（既定値）、AHD、バイリニア、AHD + 色ノイズ低減。
- レンズ歪み補正と周辺減光補正：0〜100%、既定値 100%。

❹ その他のオプション

- 「グラフィックカードを使わずプロセッサーで現像する」：映像が崩れる場合や、グラフィックドライバーが原因で Premiere がクラッシュする場合にオンにします。プロセッサーでの現像は遅くなります。
- 「新しいクリップにこの設定を使う」：このあと読み込むクリップに、この設定が適用されます。ウィンドウを一度も開いていないクリップには、常に現在の既定値が使われます。あとから変えた既定値も反映されます。
- 「リセット」：LUT なしの既定の設定に戻します。

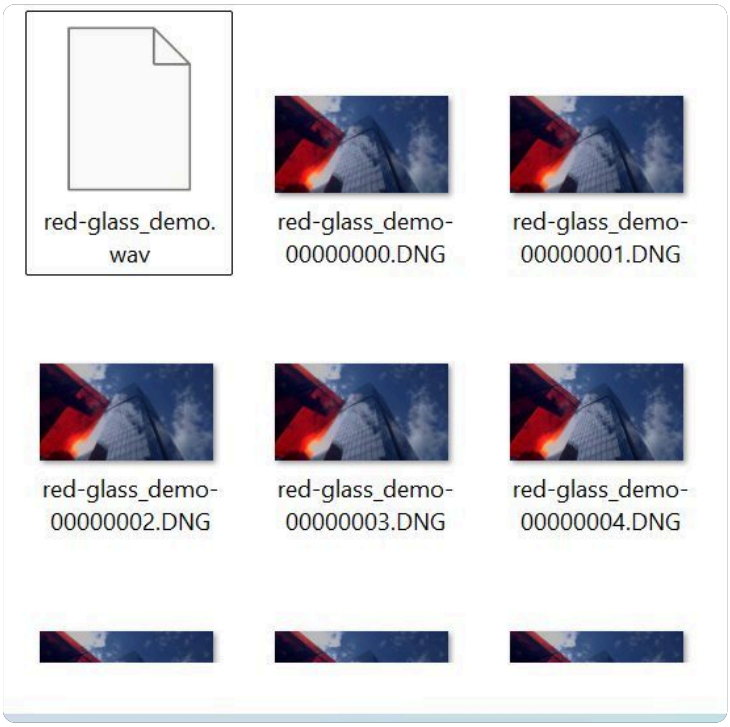
「OK」を押すと設定が適用され、Premiere がクリップを読み込み直します。

仮想ディスク

mcpro24fps Virtual Disk は Windows にディスクを追加し、フォルダー内のすべての .mcpro クリップを CinemaDNG フォルダー（DNG フレームと音声の WAV ファイル）として表示します。前もってコピーや変換をすることはありません。フレームはプログラムが読み込んだ時点で作られ、ドライブの容量を使いません。

DaVinci Resolve（無料版を含む）や、CinemaDNG を読み込めるほかのプログラム向けです。Resolve からは通常の CinemaDNG クリップに見えるため、RAW パネルが使えます。Premiere Pro では、代わりにAdobe 用モジュールを使ってください。Premiere はこの DNG フレームを開けません。

mcpro24fps.com のインストーラーは、ディスクを無料の Dokany ドライバーと一緒にインストールします（インストールを参照）。ディスクを使うには、コンバーターのアカウントのウィンドウで RAW Bundle 付きのアカウントにサインインしている必要があります。サインインしていないと、ディスクは接続されません。



ディスクの中身

- ディスクの名前は mcpro24fps で、読み取り専用です。
- 最上位には、追加したフォルダーがその名前のまま、サブフォルダーごと並びます。
- クリップ `Clip.mcpro` はそれぞれフォルダー `Clip` になります。中には番号付きの DNG フレーム、タイムコード付きの音声 `Clip.wav`、クリップにあればジャイロデータとレンズプロファイルが入っています。

- フレームは、コンバーターの**CinemaDNG シーケンス**と同じです。欠落フレームは直前のフレームで埋められます。
- 新しいクリップは、フォルダーにコピーしてから数秒でディスクに表示されます。フォルダー内のクリップの名前を変えたり削除したりすると、ディスクにもすぐに反映されます。
- 接続されていないドライブ（USB ドライブ、カード）上のフォルダーはディスクから消え、ドライブを接続し直すと戻ります。

DaVinci Resolve で使う

1. ディスクの設定で、クリップのあるフォルダーを追加します（ディスクの設定を参照）。
2. Resolve のメディアページでディスクを開き、ほかの CinemaDNG と同じように、クリップのフォルダーをメディアプールに追加します。
3. Camera RAW パネルでクリップを現像します。

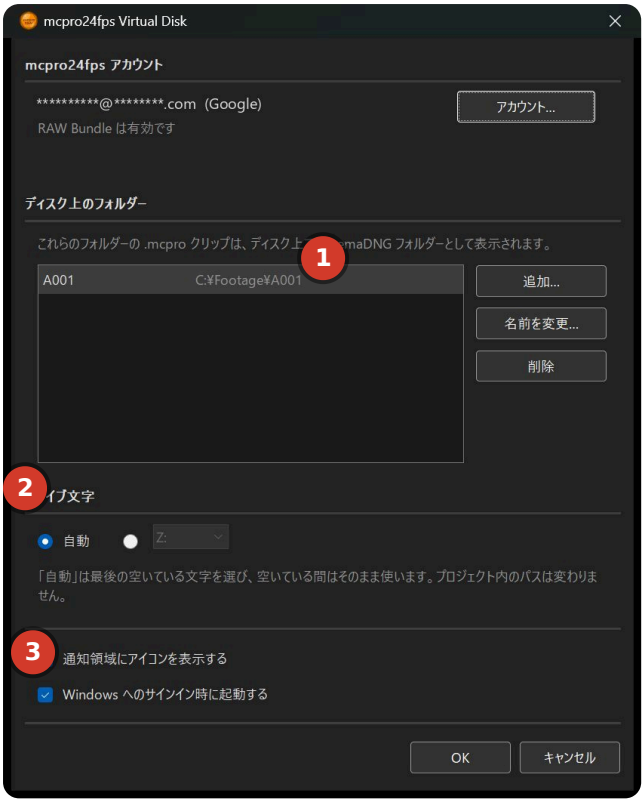
ディスクが接続されていない場合や、フォルダーがディスクから削除されたり名前を変えられたりした場合、Resolve ではそのクリップが Media Offline と表示されます。フォルダーを元に戻すか、Resolve でクリップを再リンクしてください。

ディスクの設定

ディスクはバックグラウンドで動作し、時計の横の通知領域にアイコンが表示されます。Windows へのサインイン時に起動するほか、スタート メニューの mcpro24fps Virtual Disk からも起動できます。動作中にもう一度起動すると、設定が開きます。

アイコンをクリックすると、エクスプローラーでディスクが開きます。ディスクが接続されていない場合は、設定が開きます。アイコンを右クリックするとメニューが開きます。いちばん上に状態が表示され、その下にドライブ文字付きの「開く」（たとえば「Z: を開く」）、「ディスクの設定…」、「サインイン…」または「アカウント…」、そしてディスクの接続を切る「終了」が並びます。





1 ディスク上のフォルダー

これらのフォルダーの .mcpro クリップは、ディスク上で CinemaDNG フォルダーとして表示されます。フォルダーは 64 個まで追加できます。

- 「追加…」：フォルダーを選びます。
- 「名前を変更…」：ディスク上のフォルダー名を変えます。そのフォルダーのクリップを使う DaVinci Resolve プロジェクトは、新しい名前ではクリップを見つけられません。変更後に Resolve で再リンクしてください。
- 「削除」：フォルダーがディスクから消え、Resolve ではそのクリップが Media Offline と表示されます。ファイル自体は元の場所に残ります。

いま接続されていないドライブ上のフォルダーには、「（未接続）」と表示されます。

2 ドライブ文字

「自動」は最後の空いている文字を選び、空いている間はその文字を使い続けます。そのため、Resolve プロジェクト内のパスは変わりません。文字を自分で選ぶこともできます。リストには、空いている文字だけが表示されます。

❸ その他のオプション

- 通知領域にアイコンを表示する。アイコンを表示しない場合は、スタート メニューから設定を開きます。
- Windows へのサインイン時に起動する。

変更は「OK」をクリックすると適用されます。

状態の行の意味

| 状態 | 意味 | |---|---| | ディスク X: に接続済み | すべて正常です。 | | ディスクを起動しています… | しばらくお待ちください。 | | .mcpro クリップを開くにはサインインしてください | RAW Bundle 付きのアカウントでサインインしていません。コンバーターのアカウントのウィンドウでサインインすると、ディスクは自動的に接続されます。 | | フォルダーがまだありません。ディスクの設定で追加してください。 | フォルダーを追加してください。 | | ドライブ文字 X: は別のディスクが使用中です | 設定で別の文字か「自動」を選んでください。 | | Dokany ドライバーがありません。mcpro24fps RAW Converter を再インストールしてください。 | mcpro24fps.com のインストーラーを、仮想ディスクにチェックを入れてもう一度実行してください。 | | ディスクが停止しました。再起動しています… | ディスクは自動的に再起動します。これが繰り返される場合は、info@mcpro24fps.com までご連絡ください。 |

ディスクの接続中に RAW Bundle の期限が切れると、ディスクは 1 時間以内に切断され、Resolve ではクリップが Media Offline と表示されます。

使い方ガイド

よくある作業の手順を順を追って説明します。

YouTube 向けの HDR 動画

RAW クリップは、通常の動画よりはるかに広い明暗の範囲を記録しています。HDR なら、対応する画面でハイライトのディテールを残せます。

1. クリップを開いてルックを設定します：露出とホワイトバランス。**LUT**はオフのままにしてください。SDR 用の LUT は HDR では機能しません。
2. **形式**で**H.264 / HEVC ビデオ (MOV)**を選びます。
3. **プロファイル**で**HLG · 10ビット**を選びます。YouTube、テレビ、スマートフォンは HLG を正しく表示し、通常の画面でも自然に見えます。**HDR10 · 10ビット**は、HDR10 が必要な画面やサービス向けです。
4. **コーデック**は自動的に**HEVC · 10ビット**に切り替わります。**品質**は**最高**にします。YouTube はアップロードされた動画をすべて再エンコードするので、最高画質から始めます。
5. **変換**をクリックし、MOV ファイルをそのまま YouTube にアップロードします。YouTube はファイルから HDR を認識しますが、アップロード後、反映まで数時間かかることがあります。

作業中に HDR で確認するには、Windows の設定 →「ディスプレイ」でモニターの HDR をオンにします。オフのままだとプレビューは平坦で灰色っぽく見えますが、ファイルは正しく書き込まれます。

DaVinci Resolve でクリップを使う

.mcpro クリップを Resolve に取り込む方法は 3 つあります。どれも無料版で使えます。

仮想ディスクを使う

ディスクの設定でクリップのあるフォルダーを追加し、ディスクからクリップのフォルダーを CinemaDNG として Resolve に読み込みます。Camera RAW パネルで、ほかの RAW と同じようにホワイトバランスや露出などを調整できます。クリップは余分な容量を使いませんが、編集中はディスクを接続したままにしておく必要があります。

CinemaDNG シーケンスとして

形式で**CinemaDNG シーケンス**を選んで変換します。DNG フレームのフォルダーと WAV ファイルができます。ディスクやアカウントがなくても使えるので、アーカイブやクリップの受け渡しに向いています。通常、.mcpro クリップより容量は大きくなります。

ログカーブの CineForm

形式で**CineForm ビデオ (MOV)**を選び、**カーブ**で DaVinci Intermediate または S-Log3 を選びます。このファイルは RAW より編集が軽く、ルック（ホワイトバランス、レンズ補正）もすでに適用されています。Resolve では、Color Space Transform でログカーブを変換します。DaVinci Wide Gamut / DaVinci Intermediate、または S-Gamut3.Cine / S-Log3 から、タイムラインの色空間に変換してください。

後処理用の劣化のないファイル

アップスケール、ノイズ除去、フレーム補間のプログラムは、圧縮による劣化のない素材で最もよく機能します。CineForm の劣化はごくわずかですが、ゼロではありません。NVIDIA のグラフィックカードを搭載したコンピューターなら、コンバーターはすべてのフレームを正確に保存したファイルを書き出せます。

1. 仕上がりに求めるとおりに、クリップのルックを設定します。
2. **形式**で**H.264 / HEVC ビデオ (MOV)**を選びます。
3. **品質**で**ロスレス**を選びます。この項目は、NVIDIA のカードがある場合にだけ表示されます。
4. **コーデック**では、**HEVC · 10ビット**は色ごとに 10 ビット、**H.264 · 8ビット**は 8 ビットを保持します。ロスレスの H.264 と HEVC を開けないプログラムもあるので、まず短いクリップを変換し、使うプログラムで開けるか確かめてください。
5. すべてのフレームが完全なフレームのほうが処理用のプログラムは扱いやすいので、**キーフレーム**を**全フレーム (編集用)**にします。

このようなファイルは、通常のファイルの何倍もの大きさになります。処理を済ませて必要なコーデックで結果を書き出したら、ロスレスのファイルは削除してください。