

canopus

ProCoder 3



本製品および本書の一部または全部を無断で複製、複 写、転載、改変することを禁じます。

本製品の内容や仕様については、将来予告なしに変更 することがあります。

本製品の運用において発生した逸失利益を含む特別、 付随的、または派生的損害に対するいかなる請求につ いても、当社は一切の責任を負わないものとします。

製品本来の使用目的及び当社が提供を行っている使用 環境以外での動作は保証いたしかねます。

CPU などを定格外でご使用の場合、本製品の動作保証 は一切いたしかねます。

本製品のソフトウェア、マニュアル、その他添付物を 含めたすべての関連製品について、ソフトウェアの解 析、リバースエンジニアリング、逆コンパイル、逆ア センブリ等を禁じます。

本書における記載事項の誤り等については、当社はいかなる責任も負いかねますので、予めご了承ください。

本書の誤りや記載漏れ、ご不明な点などお気づきの点 がございましたら、カノープス株式会社テクニカルサ ポートまでご連絡ください。

著作権について

ProCoder、カノープス、CANOPUS /カノープスおよび そのロゴはカノープス株式会社の登録商標です。

Microsoft®、Microsoft® Windows®、Windows® Media Player®は、米国Microsoft Corporationの米 国およびその他の国や地域における登録商標または商 標です。

QuickTime および QuickTime ロゴは、ライセンスに基 づいて使用される商標です。

Real MediaはReal Audio®、Real Video® の総称で あり、RealNetworks, Inc. の商標または登録商標です。

iPod、Final Cut ProはApple Computer, Inc. の商標です。

Macromedia Flash は Macromedia, Inc. の登録商標です。

Dolby、ドルビーおよびダブルD記号はドルビーラボ ラトリーズの商標です。ドルビーラボラトリーズから の実施権に基づき製造されています。

その他の製品名や会社名は、各社の商標または登録商 標です。

表記について

- ■本書に記載されていない情報が記載される場合がありますので、ディスクに添付のテキストファイルも必ずお読みください。
- ■本書での説明と実際の運用方法とで相違点が ある場合には、実際の運用方法を優先するも のとします。
- ■本書はパソコンの基本的な操作を行うことが できる方を対象に書れています。特に記載の 無い操作については、一般的なパソコンの操 作と同じように行ってください。
- ■本書では Microsoft® Windows® operating system, および Microsoft® Windows® XP operating system を Windows、Windows XP (Home Edition お よ び Professional の総称)と表記します。

■本書ではProCoder 3をProCoderと表記します。

⚠ 警告

■健康上のご注意

ごくまれに、コンピュータのモニタに表示される強い 光の刺激や点滅によって、一時的にてんかん・意識の 喪失などが引き起こされる場合があります。こうした 経験をこれまでにされたことがない方でも、それが起 こる体質をもっていることも考えられます。こうした 経験をお持ちの方や、経験をお持ちの方の血縁にあた られる方は、本製品を使用される前に必ず医師と相談 してください。

■著作権について

テレビ放送やビデオなど、他人の作成した映像/音声 をキャプチャしたデータは、動画、静止画に関わらず 個人として楽しむ以外は、著作権法上、権利者に無断 では使用できません。また、個人として楽しむ目的で あっても複製が制限されている場合があります。キャ プチャしたデータのご利用に対する責任は当社では一 切負いかねますのでご注意ください。

Canopus Web サイト

最新情報やサポート情報は www.canopus.co.jp

最新の製品情報に加え、便利なサービスや耳寄りな ニュースが満載。

より快適に ProCoder 3 をお使いいただくために、ぜひ当 社のホームページをご覧ください。(www.canopus.co.jp)

製品情報

カノープス製品の特長やスペック、最新の動作環境確 認情報などを掲載しています。

新製品の情報もいち早くご覧いただけます。

サポート&サービス

お知らせ

製品に関するお問い合わせ先や、各種サポート&サービス 情報を掲載しております。情報は適宜アップデートされます。

FAQ

ユーザーの皆様からいただいたご質問を製品ごとに分類し てご提供しています。カノープス製品をより楽しむためのヒ ントが見つかります。

サポートフォーラム

カノープス製品に関するお問い合わせをWebフォームから受け付けております。

また、お客様同士の情報交換のためのユーザーフォーラム もご用意しています。

ユーザー登録・変更

ユーザー登録がブラウザ上で行えます。登録内容の変更・ 確認もできます。(一部未対応の製品もあります)

ダウンロード

最新のドライバ・アプリケーションソフトウェアはこちらの ページからダウンロードできます。カノープス製品のマニュ アル (PDF 形式)のダウンロードもご提供しています。

映像ワークストア

カノープス 映像ワークストアのサイトから、カノープス製品 のご購入お申し込みができます。お近くに取扱店がない方 は、ぜひご利用ください。

個人情報の取扱いについて

当社では、原則として①ご記入いただいたお客様の個 人情報は下記の目的以外では使用せず、②下記以外の 目的で使用する場合は事前に当該サービス上にてお知 らせいたします。

当社ではご記入いただいた情報を適切に管理し、特段 の事情がない限りお客様の承諾なく第三者に開示・提 供することはございません。

- 1. ご利用の当社製品のサポートの実施
- 2. 当社製品の使用状況調査、製品改良、製品開発、サービス向上を目的としたアンケートの実施
 - *調査結果を当社のビジネスパートナーに参考資料 として提供することがありますが、匿名性を確保 した状態で提供いたします。
- 3. 銀行口座やクレジットカードの正当性、有効性の確認
- ソフトウェアのバージョンアップや新製品の案内等 の情報提供
- 5. 懸賞企画等で当選された方お客様への賞品の発送
 - *お客様の個人情報の取扱いに関するご意見、お問い合わせは http://www.canopus.co.jp/info/までご連絡ください。

ProCoder 3 ユーザーズマニュアル March 20, 2007 Copyright © 2007 Canopus Co., Ltd. All rights reserved. 無断転載を禁ず ¥

謡

먨

Ñ

ProCoder

Ϊ<u></u> 7. ω

oCoderを使う

ProCoder

ŵ

瓢

の藤舗

Ã

_

Chapter 1 - 確 認

1	はじめに ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	3
	使用許諾契約書について・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	3
	ご使用に当たっての留意事項・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	9
	パッケージ内容の確認 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	0
	サポートについて・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1
	当社ホームページについて ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1
	製品のお問い合わせ窓口について・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	2
2	主な機能・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	3
3	本書の構成 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	5
4	動作環境の確認 ······ 1	6

Chapter 2 - インストール

1 ProCoderのインストール ・・・・・	•••••• 18
2 アンインストール ・・・・・	••••• 24

Chapter 3 - ProCoder 3 ウィザード

1 ProCoder 3 ウィザードを使用する ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
ProCoder 3 ウィザードを使った変換作業の手順・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
ソースの変換・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	••••••30
目的・履歴の選択 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	••••• 33
ターゲットファイル名の設定 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	••••• 36
設定の確認・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	••••••37
ファイルの変換・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	••••••38
変換の完了・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	••••• 39
ウォッチフォルダ作成・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
ウォッチフォルダのその他のオプション・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	••••••42

Chapter 4 - ProCoderを使う

1	クイックスタート ・・・・・ 4	4
	ターゲットフォーマットを指定する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	6
	ファイルを変換する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	8
2	ソースタブ ・・・・・・・・・・ 4	9
	ソース設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	9
	詳細ウィンドウ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	3
	[ビデオフィルタ] タブ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	5
	[オーディオフィルタ] タブ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1
3	[ターゲット]タブ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	5
	ターゲットを指定する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	5
	ターゲットに変更を加える・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	7
	詳細設定をカスタマイズする・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	8
	[詳細] ウィンドウ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	9
	[ビデオフィルタ] タブ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1
	[オーディオフィルタ] タブ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	7
4	[コンバート] タブ ・・・・・・・・・ 8	1
	変換済みのファイルを再生する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1
5	プリセットおよびプロファイル ・・・・・ 8	2
	カスタム設定値のロードおよび保存・・・・・・.8	2
	ターゲットプロファイルのロードおよび保存・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・8	2

6	ジョブマネージ ャー ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・83 ジョブの管理・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	3
	ジョブを管理する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・84 キューをクリアする・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・85	ł
7	ウォッチフォルダ ····· 86	3
	常設ウォッチフォルダを作成する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・87 常設ウォッチフォルダを削除する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・90	,)
	ー時ウォッチフォルダを作成する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・)
8	変換の設定 「 ^{変換の} 設定」 タブ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1
	「夏咲の設定」 シン プレビュー/ソース設定 ····································	j
0	[フォルダの設定] タブ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・97 フプリケーションの3つ	/ n
9	テノリクーションの設定	5
	メッセージ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・98	}
10	拡張機能 ・・・・・・・)
	トロッフレット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	' 1
	Premiereプラグイン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	3
		0

Chapter 5 - ProCoder 3の機能

1	ProCoderの性能を最大限に引き出すには ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	110
2	フィルタを使用する ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	111
	どんなときにフィルタを使用するか・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	111
	なぜフィルタを使うか・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	111
3	映像を向上させる ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	112
	映像がブロック状に崩れて見える・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	112
	映像がぼやけたり、汚れていたりする・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	114
	映像のオブジェクトの近くにふちどりやブロックがでる ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	115
	映像が小刻みに振動する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	116
	映像の動きが飛ぶように見える・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	117
	音声と映像が同期していない・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	118
	映像に奇妙なパターンやブロックが表示される ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	119
	映像が伸びたり、縮んだようにみえる・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	120
	エンコードしたMPEGファイルをDVDオーサリングソフトウェアで読み込めない ・・・・・・・・・・・	121

Chapter 6 - リファレンス

1	ソースの設定 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	124
		124
		100
	$AU3A - 77A J - \lambda$	126
	AVI ソース・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	127
	DVソース・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	127
	フラッシュソース ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	128
	Н.264ソース・・・・・・	129
	HDV (m2t) ソース・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	130
	MP3オーディオソース・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	132
	MPECY – Z	132
		121
		104
	RawDU D-A	135
	静止画像ソース・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	135
	DVD (VIDEO_TS. IFO) ソース・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	137
	WAVE (PCM) オーディオソース・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	138
	Windows Mediaソース ・・・・・	138

2	ターゲットの設定 ・・・・・	140
	ターゲット共通の設定 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	140
	AC3オーディオターゲット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	144
	AVIターゲット ・・・・・	145
	DV arphi - arphi arphi	148
	Flashターゲット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	150
	H.264ターゲット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	151
	HDVターゲット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	153
	MP3オーディオターゲット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	154
	MPEGターゲット・	155
	QuickTimeエクスボーターターゲット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	160
	QuickTimeファイルターゲット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	161
	$Raw \ DV \mathcal{P} - \mathcal{F} \mathcal{V} P \cdot \cdots $	165
	RealMediaターケット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	166
	Waveオーティオターケット	170
	Windows Mediaターケット	170
	ノレビュー用UVUダーケット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	170
2	ホスターノレーム(前正画)タークット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	100
3		180
	601から709色補止・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	180
	601色補止 - 色空間の拡長・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	180
	601 色補止 - 色空間の収縮・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	181
	(109から60) 色桷止・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	181
	カリスノフー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	102
	カノマャール	102
		103
	ビーノガノー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	100
	ノイス际ムノイルター・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	185
	ビブドマラフキ フォルク ビデオ2-3インバーステレジネフィルタ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	187
	ビリカとのサンバーステレンホンキルシー ビデオプルダウン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	188
		188
		189
	ブラー ·····	190
	メディアン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	190
	円形ブラー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	190
	色補正 •••••••	191
	 切り抜き・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	191
	適応型プログレッシブ変換・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	193
	白/黒補正・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	194
4	オーディオフィルタ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	195
	オーディオフェード・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	195
	チャンネルミキサー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	195
	ボリューム ・・・・・	196
	ローパス ・・・・・	196
	正規化 ••••••••••••••••••••••••••••••••••••	197
5	ProCoderのプリセットカテゴリ ・・・・・	198

Chapter 7 - 付 録

_

1	用語算	耒	••	•••	•••	•••	•	•••	••	•	••	•	•••	•	• •	••	• •	••	•••	••	•	••	•	•••	•	••	•	•••	•••	••	••	•	••	•	•••	•••	•	•••	•	•••	•	•••	•	•••	•	• 2	200
2	索引	31	••	••	•••	•••	•	•••	•••	•	•••	•	•••	•	• •	••	• •	••	•••	••	•	••	•	•••	•	•••	•	•••	•••	••	•••	•	•••	•	•••	•••	•	•••	•	•••	•	•••	•	•••	•	• 2	206





ProCoder をお買い上げいただきありがとうございます。

映像には、カーチェイス、激しい爆発シーン、大事にしまっておきたい想い出など、たくさん のものがあります。こうしたさまざまな映像を高品質で変換し再利用するために、ビデオ編集 のプロフェッショナルが選ぶのがこの ProCoder です。ProCoder には、強力なカスタマイズ機 能やフィルタ機能があるだけでなく、ウォッチフォルダ、バッチ処理、同時出力など、非常に 便利な自動化ツールを兼ね備えており、実際の製作環境で映像を自由自在に操作することがで きます。

たとえば、3D アプリケーションから AVI 形式の動画を出力して、Final Cut Pro で編集できる ように QuickTime DV に変換し、さらに、NTSC や PAL、MPEG2 形式に変換し、DVD オーサリング を行ったり世界各地に配信することが可能です。ProCoder は、このプロセスの各段階の変換 の処理が可能で、アーカイブ、ブロードキャスト、など想像できる限りのさまざまなビデオ用 途で映像品質を保障します。現在のマルチフォーマットデジタル環境において、ProCoder は、 さまざまなフォーマット間の変換を簡単に行うことのできるソフトウェアです。

お客様の日常のワークフローに、ProCoderの強力な機能と使いやすいインタフェースをお役 立てください。

使用許諾契約書について

本製品をご利用いただくには、この使用許諾契約書の内容にご同意いただく必要があります。 ソフトウェアのセットアップ時に表示される使用許諾契約にご同意いただけない場合や、ご不 明な点がありましたら、インストールを中止して、下記カスタマーサポートまで書面にてご連 絡ください。

このソフトウェア使用許諾契約は、お客様がインストールを完了された時点で内容にご同意い ただいたものとさせていただきます。

カノープスカスタマーサポート 〒 651-2241 神戸市西区室谷 1-2-2 カノープス株式会社 カスタマーサポート宛

<u>はじめに</u>

ご使用に当たっての留意事項

ご使用上の過失の有無を問わず、本製品の運用において発生した逸失利益を含む間接損害に対 するいかなる請求があったとしても、当社はその責任を負わないものとします。

製品本来の使用目的及び、当社が推奨する使用環境下以外での本製品の動作保証は、一切いた しかねます。また、CPUなどを規格外でご使用の場合、本製品の動作保証は一切いたしかね ます。

本製品を使用して、他人の著作物(例:CD・DVD・ビデオプログラム等に収録されている、 あるいはラジオ・テレビ放送又はインターネット送信によって取得する音声・映像)を録音・ 録画する場合の注意点は、下記の通りになります。

- ・ 著作物は、個人的に又は家庭内その他これに準ずる限られた範囲内において使用することを目的とするときで、その使用するものが複製又は編集をする場合等を除き、その 複製又は編集等が著作権を侵害することがあります。収録媒体等に示されている権利者、 又は権利者団体等を介するなどの方法により、著作権者から許諾を受けて、複製又は編 集等を行なう必要があります。
- ・他人の著作物を許諾なく複製又は編集等をして、これを媒体に固定して有償・無償を問わず ず譲渡すること、又はインターネット等を介して有償・無償を問わず送信すること(自己のホームページの一部に組込む場合も同じ)は、著作権を侵害することになります。
- ・本製品を使用して作成・複製・編集される著作物又はその複製物につきましては、当社は一切責任を負いかねますので予めご了承ください。

イソストール	CHAPTER 2
ProCoder 3 ウイザード	CHAPTER 3
ProCoderを使う	CHAPTER 4
ProCoderの機能	CHAPTER 5
リファレソス	CHAPTER 6
付 録	CHAPTER 7

CHAPTER 確認

パッケージ内容の確認

ProCoder のパッケージの中に次の付属品が入っていることを確認してください。製品の梱包には万全を期しておりますが、万一不足しているものがありましたら、下記カスタマーサポートまでご連絡ください。

カノープスカスタマーサポート 電話: 078-992-5846 (※月曜~金曜 10:00 ~ 12:00/13:00 ~ 17:00 土日祝日および当社指定休日を除く)

● ProCoderの付属品

- ▶ ディスク
- >マニュアル

ProCoder ユーザーズマニュアル (本書)

▶ ユーザー登録カード・ユーザー登録控え兼製品保証書

本製品のユーザーサポートは登録ユーザー様を対象としております。サポートをお受け いただくために、ユーザー登録を必ず行ってください。ご登録されていない場合は、ユー ザーサポートをお受けいただけません。ユーザー登録カードの各項目に必要事項を記入 し、ユーザー控えの部分を切り離してポストへ投函してください。切り離したユーザー 控えは、ご購入された製品の所有者であることを証明するものになりますので、本書と 併せて大切に保管してください。また、本製品は当社ホームページにおいてオンライン ユーザー登録も承っております。

詳しくは、オンラインユーザー登録ページ (http://www.canopus.co.jp/tech/regist. htm) をご覧ください。

保証書は紛失された場合でも再発行はいたしませんので、大切に保管してください。

▶ USBハードウェアキー

ProCoder を使用するために必要です。 紛失した場合には再発行いたしかねますので、取り扱いにはご注意ください。 ※ USB ハードウェアキーの保証期間は、製品ご購入から1年間となっています。

<u>はじめに</u>

サポートについて

本製品の無償サポートは、ユーザー登録完了後のお問い合わせ時にサポート開始の同意を得られた後より90日間となります。91日目以降の有償サポートの形態については、CDに収録されている「ソフトウェア製品サポートについてのおしらせ」をご覧ください。 本製品のサポートを確実にお受けいただくために、必ずユーザー登録を行ってください。

カノープステクニカルサポート 電話:078-992-9940 (※月曜~金曜 10:00 ~ 12:00/13:00 ~ 17:00 土日祝日および当社指定休日を除く)



・サポートについてのお知らせは、ProCoder 3 Installation CD の [Manual] → [JP] フォ ルダに収録されています。

 ・ソフトウェアについて
 「重要・サポートについてのお知らせ.pdf」、「重要・ソフトウェアサポートについ てのお知らせ.pdf」をご覧になるには、Adobe Reader が必要です。お使いの PC に Adobe Reader がインストールされていない場合は、ProCoder 3 Installation CD を開 き、[Tools] → [Acrobat] フォルダから、[AdbeRdr80_ja_JP.exe] を実行してください。 Adobe Reader がインストールされます。

当社ホームページについて

ProCoder をはじめとする当社最新情報をホームページ(http://www.canopus.co.jp) にて発信しています。最新のドライバ、ユーティリティ、アプリケーション、製品マニュアル(PDF 形式)、FAQ などを公開していますので、当社ホームページを是非アクセスいただき快適なパソコン環境を実現してください。

CHAPTER 嚻 폟 CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード ProCoderを使う 4 ProC oderの 機能 CHAPTER 6 騘

製品のお問い合わせ窓口について

本製品のお問い合わせは、下記の窓口にて受け付けております。 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

● テクニカルサポート窓口 TEL. 078-992-9940

〒 651-2241 神戸市西区室谷 1-2-2 カノープス株式会社 テクニカルサポート宛 10:00 ~ 12:00/13:00 ~ 17:00 (土日祝日、当社指定休日は除く) ※ USB ハードウェアキーの修理のご依頼や製品の使用方法など技術的相談に関するご質 問承り窓口です。

● テクニカルメールサポート

テクニカルメールサポートにつきましては、製品をご登録いただきました後にメールに て窓口をご案内させていただきます。

● カスタマーサポート窓口 TEL. 078-992-5846

10:00 ~ 12:00/13:00 ~ 17:00 (土日祝日、当社指定休日は除く) ※ユーザー登録の確認、修理状況のご確認や保守部品に関するご質問承り窓口です。

● カスタマーメールサポート

http://www.canopus.co.jp/info/

● サポート&サービス [FAQ] ページ

http://www.canopus.co.jp/tech/faq/faq.htm

<u>主な機能</u>

¥

CHAPTER 1 確認

CHAPTER 2

ProCoder 3 ウイザード

「や何つ

CHAPTER ProCoder වැ

し機能

ĩ

CHAPTER 6



MPEG 形式のエンコードを行って DVD を作成する場合でも、Web ストリーミング用に Windows Media Video 形式のエンコードを行う場合でも、ProCoder を使えば、異なるビデオフォーマッ トへの変換が迅速かつ簡単に行えます。ProCoder は、カノープスにより高度に最適化された DV および MPEG コーデックテクノロジーを備え、同様なツールに見られる長い待ち時間や勘に 頼る操作を伴うことなく、高品質の出力を実現しています。

● Dolby Digital (ac3) 読込み・書出し対応

Dolby Digital オーディオ (. ac3) ファイル、および Dolby Digital オーディオを含む MPEG ファイル (DVD レコーダで録画されたビデオソース)の読み込みに対応しました。 AVCHD ファイルの読込みにも対応しています。

Dolby Digital オーディオの書出しに対応しています。オーディオフィルタのチャンネ ルミキサーを使用して、オーディオのチャンネルマッピングも行なうことができます。

● オーディオチャンネルミキサー搭載

オーディオチャンネルが複数あるソースを読み込んで、指定したチャンネルにオーディ オを割り振ってファイル出力を行なうことができます。 EDIUS プロジェクトのオーディオトラックを指定したチャンネルに割り振ってファイル 出力することが可能です。

● HDV高速エンコーダー(Speed Encoder機能)

複数 CPU コアが存在する PC 環境で、HDV 形式の MPEG-TS ファイルを高速に書き出しでき ます。独自のグリッドエンコーディング技術を使い、CPU コアの数に応じてエンコード 時間を短縮できます。

*CPU コアの数 x 512MB のメモリが必要です

● Flashエンコード対応

Flash 7形式でのファイル作成が可能です。Web 用ビデオコンテンツなどに最適です。

● H. 264エンコード対応

携帯電話などで再生できる H. 264 形式のファイル作成に対応しました。

● DVDファイル読込みに便利な機能を追加

DVD (VOB) ファイルの読込み時に、チャプター情報を保持する機能を追加しました。チャ プターごとにファイルを分割して取り込むことができます。

● プログレッシブ変換画質を改善

インターレースされた画像をプログレッシブ(フレーム)形式に変換する際に出るコー ミングノイズを軽減するフィルタを改善し、またインバーステレシネに特化したフィル タを追加しました。

● スケーリング画質を改善

画像サイズを変換するとき(スケーリング)の画質を大幅に改善しました。SD 画像を HD に変換する際や、NTSC から PAL への画像変換時に威力を発揮します。

● マーカー追加機能

複数ソースをつなげて1本のファイルを作成する際に、ソースのつなぎ目をマーカーに 設定する機能を追加しました。

● ドロップ・ノンドロップタイムコードに対応

ファイルのシーク時にドロップ・ノンドロップのタイムコードに対応しました。

● VBIデータを含むファイルの変換に対応

VBI (Vertical Blanking Interval) に独自のサイズデータ(720x512や720x608などの サイズ情報)を持つファイルを変換する場合に正しくスケーリングやクロッピングをお こなうようになりました。

● オリジナルタイムコードの保持に対応

ファイル変換時にファイルの持つオリジナルタイムコードの保持に対応しました。EDIUS Pro version 4 からの出力時には、EDIUS のプロジェクトのタイムコード設定を保持して 出力できます。

<u>本書の構成</u>





本製品をお使いいただく前に、パソコン本体が ProCoder をインストールしてお使いいただけ るものであるかどうかを確認してください。

パソコン本体について

以下の条件を満たしている場合でも、パソコン本体の問題によって正常に動作しない場 合があります。以下に書かれている条件を満たしているすべてのパソコンでの動作を保 証しているものではありません。

● 必要な動作環境

- ・Intel® Celeron®/Intel® Pentium® III 800MHz 以上、または AMD Athlon™ 800MHz 以上
- ・マルチプロセッサ、ハイパースレッディング対応
- ※1台のPCに複数のCPUを搭載している場合(マルチコア含む)、Speed Encoder機 能により、HDV/MPEG2変換速度が向上します。
- ・256MB 以上のメモリを搭載。(HD サイズを扱うには 512MB 以上、Speed Encoder 機能に よるエンコードには、CPU コア数× 512MB 以上のメモリが必要)
- ・800MB 以上のハードディスク空き容量
- ・DirectX 9.0以降
- ・USB ハードウェアキーを利用するための USB ポート(1.1 以上)

● 対応0S環境

- ・Windows® XP Home Edition 日本語版+サービスパック2以降
- ・Windows® XP Professional 日本語版+サービスパック2以降

🖉 Note

Canopus 製品の最新対応状況については、当社ホームページにてご確認ください。





ここでは、ProCoder をインストールする手順について説明します。

⚠ 注 意

インストール / アンインストールを行う場合は、システム設定の変更を行える権限を持つ ユーザー ID (Administrator、コンピュータの管理者等) でログオンしてください。

コンピュータに QuickTime がインストールされていない場合は、CD-ROM の [QuickTime] フォ ルダ内の [QuickTimeInstaller_7.1. exe] をダブルクリックして、インストールを行って ください。

ProCoder のインストールが終了するまでは、付属の USB ハードウェアキーを、PC の USB ポートに接続しないでください。

ProCoder の CD-ROM を CD-ROM ドライブにセットします。

Windows のオートラン機能が有効になっている場合、ProCoder Launcher が自動的に表示されます。 オートラン機能が無効で自動的に起動しない場合は、エクスプローラーなどで CD-ROM を挿入し たドライブを選択し、[Setup. exe] をダブルクリックしてください。

2 初期画面が表示されます。

[次へ] ボタンをクリックして、次ページへ進みます。



離認

_

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

oCoderを使う

し機能

嶷

4

CHAPTER 6

3 使用許諾契約画面が表示されます。

使用許諾契約をよく読み、すべての条項に同意する場合は[使用許諾契約の全条項に同意します] を選択し、[次へ]ボタンをクリックします。同意いただけない場合は、[キャンセル]ボタンを クリックし、インストール作業を中断して当社カスタマーサポートまで書面にてご連絡ください。



4 ユーザー情報入力画面が表示されます。

ユーザー名を入力し、[次へ] ボタンをクリックします。

ProCoder 3 インストールウイザード		X
ユーサ*情報 「情報を入力してください。		
	ューザ名、および会社名を入力してください。	
	z-ザ治(U):	
	⊊f1-6_0/- canopus	
InstallShield	< 戻る(B) 次へ (N)> キャンセル	

5 [標準]を選択し、ProCoder をインストールするフォルダを指定し、[次へ]ボタン をクリックします。

インストール先フォルダを変更する場合は、[参照]ボタンをクリックして、インストール先を 指定してください。





[いいえ]を選択し、[次へ] ボタンをクリックします。

Tarari 社のボードを使用する場合は [はい]を選択します。



ProCoder のインストール

7 [インストール]ボタンをクリックします。





Windows Media Format 9.5 ランタイムをインストールします。

[はい]ボタンをクリックします。

Windov	vs Media F	ormat 9.5 Runtime Setup	X
?	Welcome! continue?	This setup will install Windows Media Format 95 Puntime files. It is recommended you exit all other applications before continuing with this install. Do you was	nt to

9 使用許諾契約画面が表示されます。

使用許諾契約をよく読み、すべての条項に同意する場合は [Yes] ボタンをクリックします。同意 いただけない場合は、[No] ボタンをクリックし、Windows Media Format 9.5 ランタイムのイン ストール作業を中断してください。

Windows Media Format 9.5 Runtime Setup	×			
Please read the following license agreement. Press the PAGE DOWN key t see the rest of the agreement.	:0			
SUPPLEMENTAL END USER LICENSE AGREEMENT				
SOFTWARE UPDATE FOR MICROSOFT WINDOWS CLIENT OPERATING SYSTEM SOFTWARE	9			
PLEASE READ THIS SUPPLEMENTAL END-USER LIDENSE AGREEMENT (& UPPLEMENTAL EULA: CAREFULLY, BY INSTALLING OR USING THE SOFTWARE THAT ADCOMPANIES THIS SUPPLEMENTAL EULA, YOU AGREE TO THE TERMS OF THIS SUPPLEMENTAL EULA. IF YOU DO NOT AGREE, DO NOT INSTALL OR USE THE SOFTWARE.				
Do you accept all of the terms of the preceding License Agreement? If you choose No, Install will close. To install you must accept this agreement.				
Yes No				

部 망망 _ CHAPTER 2 インストール CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード ProCoderを使う Ĩ-ProCoderの機能 CHAPTER 6 嶷

10 [0K] ボタンをクリックします。



11 [OK] ボタンをクリックします。



12 [OK] ボタンをクリックします。

Setup -	InstallShield Wizard
(j)	Aladdin HASP4 (tm) ドライバをインストールしました。 この製品をご使用の際にはドングルをUSBスロットに挿入してください。
	ОК

13 インストール完了後、コンピュータを再起動します。

[はい、今すぐコンピュータを再起動します。]を選択し、[完了]ボタンをクリックします。



14 OS の再起動後、USB ハードウェアキーをコンピュータの USB スロットに接続します。



🖥 Note

コンピュータの USB ポートに空きがない場合には、USB PCI カード、または USB HUB をご 用意ください。

⚠注意

ProCoder をお使いになる前に、必ず USB ハードウェアキーを接続してください。

USB ハードウェアキーを紛失した場合には再発行はいたしかねますので、取り扱いにはご 注意ください。

嚻 망 ____ CHAPTER 2 インストール CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード ProCoderを使う CHAPTER 4 ProCoderの機能 CHAPTER 5 CHAPTER 6 嶷



アプリケーションを使用しなくなった場合には、アンインストールすることができます。また、 アプリケーションのアップデートを行う場合には、アンインストール後に新しいアプリケー ションのインストールを行うようにしてください。

⚠ 注 意

アンインストールを開始する前に、現在起動しているすべてのアプリケーションや常駐ソ フトウェアを終了してください。

インストール / アンインストールする場合は、システム設定の変更を行える権限を持つ ユーザー ID (Administrator、コンピュータの管理者等) でログオンしてください。

- 【スタート】メニューから[コントロールパネル]へ進み、[プログラムの追加と削除] を選択します。
- 2 削除可能なソフトウェアの一覧が表示されますので、[ProCoder 3] を選択し、[削除] をクリックします。

義 ナログラムの道	加と削除			- OX
プログラムの 変更と削除(出)	現在インストールされているプログラム:	□ 更新プログラムの表示(型)	並べ替え(S): 名前	~
プログラムの 注意加い	Anna Chanailte		- 2	
し Windows コンボーネントの	4 ^년 , ProCoder 3		++/7	10.28MB
道加と前耶除(A)	サポード情報を参照するには、ここをクリ・ サポード情報を参照するには、ここをクリ・	<u>ックしてください。</u>	(使用頻度) 最終使用日 20	<u>1020110</u> 史 207/01/15
プログラムの アクセスと 既定の設定(Q)	このプログラムを変更したり、コンピュータオ ください。	から削除したりするには、「変更」または 陥	削除]をクリックして 変更	育 切除
	Annual State of Street,			
	Annual	10.000		~

24

アン<u>インストール</u>

嚻

망망

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウィザード

> CHAPTER 4 ProCoderを使う

CHAPTER 5 ProCoderの機能

嶷

CHAPTER 6









以上でアンインストールは完了です。

ProCoder 3



ProCoder 3 ウィザード





ProCoder 3 ウィザードの使い方は非常に簡単です。このウィザードインタフェースでは、い くつかの簡単な質問に答えていくだけで、簡単に映像を変換することができます。[スタート] メニューから[すべてのプログラム] \rightarrow [ProCoder 3] \rightarrow [ProCoder 3 Wizard]の順に選択し てください。ProCoder 3 ウィザードが開きます。

ProCoder 3 ウィザードでは、ダイアログに表示される質問に答えるだけで、変換の設定を行うことができます。ユーザーが回答する質問の詳細については、ProCoderのオンラインヘルプを参照してください。オンラインヘルプには、[F1] キーを押すことにより、いつでもアクセスできます。



ProCoder をお使いになる前に、必ず USB ハードウェアキーを接続してください。



アプリケーションを起動すると、ProCoder の上の画面が表示されます。この画面には、[特定 のファイルのフォーマットを変換する]および[ウォッチフォルダを作成する]の2つのオプ ションがあります。いずれかのオプションを選択して、[次へ]ボタンをクリックしてください。 次のページより、ProCoder 3 ウィザードを使ってファイルのフォーマットを変換する手順を 説明します。ProCoder 3 ウィザードを使ってウォッチフォルダを作成する手順については、 p.40 を参照してください。

CHAPTER 1 齏 認

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウィザード

> CHAPTER 4 ProCoderを使う

> > CHAPTER 6

ProCoderの機能

嶷

ProCoder 3 ウィザードを使った変換作業の手順



ソースの変換

ソースファイルのフォーマット変換を選択すると、[ソースファイル選択] 画面が表示されま す。[選択] ボタンをクリックして、変換するビデオファイルを選択します。

💐 ProCoder 3 Wizard	X
ProCoder 3 Wizerd	X ソースファイル選択 環境行うたのシースファイルの設定を変更するパをチョックしてしたへ」をク リックするとシースファイルの最適を変更したり、イメージのクロッピングを行うことができます。 ソースファイル ○*Documents and Settines¥owner¥デスクトップ¥DVD_01.avi ファイルの指摘 □アイルを3: OMDocuments and Settines¥owner▲
*	は個:00014826 ビデオ時間: フレームサイズ:720 x 480 フレームレーナ:2997 (bp) ビデオコーデック: Compose HO Decoder (CU) インラーレーズ方式: ドロフィールド ▲
	戻る(P) 次へ(W) キャンセル(C)

ProCoder 3 ウィザードでは、各種のビデオファイルフォーマットを読み込んで、変換するこ とができます。存在しているにもかかわらず読み込み対象のファイルとして表示できない場合 は、そのファイルはサポートされているソースタイプではない可能性があります。たとえば、 RealMediaファイルなど一部のファイルタイプはライセンスに制限があり読み込みできません。 選択したファイルをうまく読み込めない場合は、ファイルの拡張子が正しいかを確認してく ださい。たとえば MPEG1ファイルには [.mpg] という拡張子が付いていなければなりませんが [.wmv] という拡張子が付けられている場合があります。Windows Media Player ではそうした ファイルでも正しく再生できますが、ファイルの拡張子がファイルタイプと一致していないこ とを示すエラーメッセージを表示します。

● ソースの確認

ウィンドウの[ファイルの情報]セクションには、選択したソースファイルに関する情報が表示されます。画面の右側に、映像のプレビューを表示してスクラブすることができます。

● ソースパラメータの変更

イン点およびアウト点ならびにクロッピングパラメータを変更する場合は、左下隅の [ソースファイルの設定を変更する]オプションをチェックして[次へ]ボタンをクリッ クします。

● イン点および アウト点の設定

ビデオクリップのイン点およびアウト点を設定すると、ProCoder 3 ウィザードは映像の 最初と最後の部分を無視できます。たとえば、最初の部分や最後の部分にエンコードす る必要のない数秒のブランク映像を設定することができます。



プレビューウィンドウの下のスライダをドラッグして、最終的にエンコードされる映像 の開始時点を指定し、[イン点を設定]ボタンをクリックします。

スライダの左側のタイムラインが淡色表示され、スライダの位置より前に再生される場 面が最終的に変換される映像に含まれないことを示します。スライダをドラッグして映 像のアウト点を指定し、[アウト点を設定]ボタンをクリックします。スライダの右側 のタイムラインが淡色表示され、スライダの位置より後に再生される場面が最終的に変 換される映像には含まれないことを示します。

[デフォルト]ボタンをクリックすると、イン点とアウト点が元の設定に戻ります。

		ク		ッ	プ	の	設	定
--	--	---	--	---	---	---	---	---

ProCoder 3 Wizard	· • • • •	X
	クロップの設定	
	クロップモードを選択してください。通知まず自動だき。 Web用のクロップ名称する場合は原囲のハイス部 を行われば、4月的にひて自動で選択されます。 ドノースファイル設定」ではインターレースの設定やう	縦犯してくださは、。「自動」を選択すると、たとえばDVから うと アスペクト比の設定ができます。
	クロップモード選択	
	○ なし ○ <u>(目前)</u> ○ 手動設定	(1) (1) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2
	ソースファイル設定	設定⑤
		夏る(P) 次へ(M) キャンセル(Q)

クロップの設定では、ソースビデオのビデオクロップモードを設定できます。クロップ モードを選択して、[次へ]ボタンをクリックしてください。[手動設定]オプションを 選択する場合は、[クロップ範囲]ボタンをクリックして[クロップ設定]ダイアログ を開きます。

さらに詳細なソース設定を変更するには、[設定]ボタンをクリックして[設定]ダイ アログを開きます。[設定]ダイアログでは、ソースビデオに影響を及ぼす詳細なパラメー タを変更できます。上級ユーザーの方以外は、この設定を変更しないでください。

目的・履歴の選択

次に、[目的・履歴の選択]画面が表示されます。この画面には、3つのオプションが表示されます。「目的で選択する」、「ファイルタイプで選択する」(上級ユーザーのみ)、または「過去の設定を利用する」から選択します。

ただし、以前にエンコードジョブを実行していない場合は、[過去の設定を利用する]オプションを選択することができません。[次へ]ボタンをクリックして、次の画面に進みます。

🍯 ProCoder 3 Wizard	X
	目的・履歴の選択
	ここでは、目的に応じて設定を選択するか、あるいは過去の設定をそのまま利用するかを選択できます。
	目的で選択すると、次回起動時には過去の設定一覧の中に表示されます。
	上級ユーザーは「ファイルタイブ」で選択することで、詳細なバラメータを自由に設定することができます。
	🖸 目的で選択する
	○ ファイルタイプで選択する
	 過去の設定を利用する
	戻る(2) 次へ(1) キャンセル(2)

⚠ 注 意

ウォッチフォルダの監視やファイル変換を行うには、ProCoder 3 ウィザードが起動して いる必要があります。

19	
確認	CHAPTER 1
インストール	CHAPTER 2
ProCoder 3 ウィザード	CHAPTER 3
ProCoderを使う	CHAPTER 4
ProCoderの機能	CHAPTER 5
リファレンス	CHAPTER 6
位録	CHAPTER

● フォーマットの選択

次に、[ターゲットを選択] 画面が表示されます。この画面では、ソースビデオの変換 設定を選択できます。

🍯 ProCoder 3 Wizard	X
	ターゲットを選択
	作成したいビデオの種類を選択してください。その後、続けて質問が表示されます。
.	どういった目的のビデオを作成されますか?
	展る(E)

次のフォーマットのいずれかを選択できます。

ウェブ用ビデオ	Web ページ上で表示するのに最適なフォーマットです。QuickTime、
	RealMedia、または Windows Media 形式のファイルを作成します。
CD-ROM 用ビデオ	CD-ROMで配布するのに最適なフォーマットです。AVI、MPEG1、
	QuickTime、または Windows Media フォーマットでビデオファイルを
	作成します。
ビデオ CD	ビデオ CD オーサリングソフトウェアで使用できる MPEG1 ファイルを
	作成します。
スーパービデオ CD	スーパービデオ CD オーサリングソフトウェアで使用できる MPEG2
	ファイルを作成します。
DVD	DVD オーサリングソフトウェアで使用できる高品質 MPEG2 ファイル
	を作成します。
HD(ハイビジョン画角)	HDTV で視聴できる HD 互換ビデオストリームを作成します。
E メール添付用ビデオ	電子メールで送信できる程度の小容量のWindows Mediaファイルを
	作成します。
ビデオ編集用	ソースビデオをご使用のビデオ編集ソフトウェアと互換性のある
	フォーマットに変換します。

ターゲットフォーマットを選択して、[次へ]ボタンをクリックすると、一連の質問が 開始されます。質問への回答に基づいて、最終的にエンコードする映像に適合する設定 が選択されます。ウィザードの一連の質問に答えながら進んでいくと、最後に、[ターゲッ トファイル名の設定]画面 (p. 36)が表示されます。

CHAPTER 1 謠

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウィザード

CHAPTER 4 voCoderを使う

CHAPTER 6

ProCoderの機能 CHAPTER 5

嶷

망

● 汎用ターゲットの選択

上級ユーザーは、汎用的なターゲットタイプを選択することにより、ウィザードの質問 を省略できます。「目的・履歴の選択」画面で「ファイルタイプで選択する」を選択すると、 以下の画面が表示されます。

ターゲットの詳細設定は、後で、「ジョブ概要」画面で「詳細設定」ボタンをクリック することにより指定できます。

🦉 ProCoder 3 Wizard		X
	ファイルタイプを選択 PERSULEK いファイルのフォーマットを選択してください。 アイルフォーマットを選択してください AVI AVI AVI AVI Windows Media Peel Media Paw DV	
	原の回うないで、「なくない」をする	いセル©

以下のいずれかの出力タイプを選択して、「次へ」ボタンをクリックします。

AVI	CD-ROM 映像からビデオ編集やアーカイブに至るさまざまな用途に使用されます。AVI は、圧縮の形式というよりはファイルタイプの総称です。システムにインストールされているコーデックにより、AVIファイルにはさまざまな圧縮形式が存在します。システムで利用できる任意の DirectShow コーデックを圧縮用に使用できます。
AVI (DV)	通常、DV ビデオ編集ソフトウェアで使用する形式です。
MPEG	ファイルサイズを小さくできるため、配布および流通用のフォー マットとして広く使用されています。ビデオ CD、スーパービデオ CD、 および DVD では、すべて MPEG 圧縮方式が使用されます。ProCoder では、MPEG1 ストリーム、MPEG2 ストリームのいずれのファイルも作 成できます。
QuickTime	QuickTime も、フォーマットというよりもファイルタイプの総称で す。QuickTime ファイルは、使用するコーデックにより異なり、多 くのデータ形式が存在します。
WindowsMedia	通常 Web ビデオに使用され、最近では、高品位ビデオに使用されて います。
RealMedia	通常、映像のストリーミングに使用されます。
Raw DV	ー部の DV ビデオ編集システムで使用されています。

▶ フォーマットについて

ターゲットファイル名の設定

設定についての質問に回答後 [ターゲットファイル名の設定] 画面が表示されます。この画面 では、エンコードしたビデオファイルの保存場所とファイル名を選択します。

🂐 ProCoder 3 Wizard	X
	ターゲットファイル名の設定
	ProCoder 3 Wizerd で新し、ワァイルを作成する際に、以下の設定が必要です。ファイルの作成される場所 を設定した後、ファイルをの設定の仕方について次の必測りから選択してください。 1)ソースファイルの名前を使用 シペースの名前を設定し、その後に成長子が自動でつけられます
	ファイルを保存する境所(①) C¥Documents and Settings¥owner¥My Documents
	ファイル名 〇 ソースファイルの名前を使用する(S) DVD_01
	○ 新規工作成(型 DVD_01
	ファイルがすでに存在する場合、上書きしますか?
	展3(P) 次へ(W) キャンセル(D)

[ターゲットファイル名の設定]画面には、以下の3つの項目が表示されます。

- ファイルを保存する場所
- ・ファイル名
- ・ファイルがすでに存在する場合、上書きしますか?

▶ ファイルを保存する場所

[...]ボタンをクリックして、変換したファイルの保存先となるフォルダを選択します。

▶ ファイル名

次の2つの項目から1つを選択します。

[ソースファイルの名前を使用する]を選択すると、変換後の映像はソースファイル と同じ名前になります。ただし、拡張子は変更され、出力タイプを示す拡張子(.mov、.m2p、.wmv など)が付けられます。

[新規に作成]を選択すると、変換後の映像にソースファイルとは別の名前を付けることができます。フィールドに、新しいファイル名を入力してください。

▶ ファイルがすでに存在する場合、上書きしますか?

この項目にチェックをつけると、現在エンコード中のファイルと同じ名前のファイルが 保存先フォルダにある場合、ProCoder 3 ウィザードが自動的にそのファイルを上書きし ます。このオプションにチェックを入れていない状態で、保存先フォルダに同じ名前の ファイルがある場合、新しいファイル名に番号が追加され、新しいファイルと既存のファ イルが区別されます。

[次へ]ボタンをクリックすると、[ジョブ概要]画面が表示されます。
設定の確認

[ジョブ概要]画面には、ソースファイル、ターゲットファイル、および出力フォーマットに 関する情報が表示されます。内容を確認し、[変換]ボタンをクリックすると、映像の変換を 開始します。

🍯 ProCoder 3 Wizard		X
	ジョブ概要	
	ソースファイル、ターゲットファイルあよび変換フォーマットが正し、にとき確認してください。「次へ」をクリックすると変換を開始します。設定を変更したい場合は、「戻る」をクリックしてください。	
	ソースファイル: C#Documents and Settings¥owner¥デスクトップ¥DVD_01.avi	
68 B A	ターゲットファイルCWDocuments and Settings¥owner¥My Documents¥DVD_01.m2p	
	変換フォーマット: MPEG/NOB ファイル出力(ソフトウェア) 720x480, 2997fps 16 bit, 48000 Hz, 2 チャンネル ▲ ▲ ▲ 単 ・ 単 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	
	展る(P) (21A(E) (キャンセル(C)	>

● 詳細設定

設定に最終的な変更を加えたい場合には、[詳細設定]ボタンをクリックして[設定] ダイアログを開いてください。ただし、上級ユーザー以外はこの設定を変更しないでく ださい。このダイアログでいずれかの設定をクリックすると、画面下部に簡単な説明が 表示されます。

品質/サイズ	合計出力サイズ: 90.7MB, メディアの数: 1	
ストリームノオーマット 	ISU標準のMPEGストリーム	
ストリームタイプ	MPEG-2 プログラムストリーム	-
ビデオスタンダード	N/A	•
	720	
高さ	480	
フレームレート(fps)	29.976 (NTSC)	•
インターレース	下位フィールドが先	Ē
アスペクト比	4 × 3	•
品質/速度	最高画質	•
のコントロールは、品質ビ	トレート)とファイルサイズのバランスを設定します。品質	(を指)
_ (映像にしてファイルサイス	を計算したり、視知のメティアに分割してエンコードした) ਵੜ

設定が終了したら、[閉じる]ボタンをクリックしてください。

CHAPTER 1 確認

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウィザード

> CHAPTER 4 ProCoderを使う

> > CHAPTER 6

CHAPTER 5 ProCoderの機能

嶷

🖉 Note

選択するファイル形式によって、設定できるパラメータの項目は異なります。「品質/サ イズ」を調整すれば、メディアのサイズに応じて、適切なビットレートを自動的に計算し たり複数のメディアに分割して保存したりすることができます。 それぞれの設定内容の詳細については「ターゲットの設定」の項 (p. 139) を参照してく ださい。

ファイルの変換

以下の画面で、ファイル変換のステータスを監視できます。画面には、経過時間、残り時間、 合計時間、および実時間と比較した変換速度が表示されます。

langer and the second s			X
	変換中		
		経過時間	0:00:29
		残り時間:	0.01:22
		合計時間	0.01:51
		速度:	0.98 × Realtime 中止(0)
	ステータス:		
	コンバート中 ソース 1/1 (C¥Documents and Settings¥owner	¥デスクトップ¥DVD	_01.avi)
		戻る(<u>P</u>) 次	へ(<u>N)</u> キャンセル(<u>©</u>)

たとえば、[2.0 x Realtime] と表示される場合、実際の時間の2倍の速度で変換が行われています。つまり、2分間のファイルはおおよそ1分間で変換されます。 変換を停止するには、[中止]ボタンをクリックします。 変換が完了したら、[次へ]ボタンをクリックします。

変換の完了

以上で、変換作業は完了です。ウィンドウの下部に変換されたファイルの一覧が表示されます。

ProCoder 3 Wizard	X
	変換終了
	ジョブ名: MPEG/VOB ファイル出力(ソフトウェア) 720x480 ターケットフォルタを開入(L)
	ターダッドファイル/ CWDocuments and SettingsVowner¥My Documents¥DVD_01.m2p, 86.8 MB
	【はしめに戻る】 終了 キャンセル②】

変換した映像を確認するには、[ターゲットフォルダを開く]ボタンをクリックします。ファ イル選択のダイアログが開きますので、確認するファイルをダブルクリックします。対応する メディアプレーヤーが自動的に起動し、ファイルの再生が始まります。映像を確認し、表示状 態に問題がないかをチェックします。再度エンコードするには、ProCoder 3 ウィザードを起 動し、ウィザードの手順にしたがって選択を行ってください。

[はじめに戻る] ボタンをクリックし、設定を最初からやり直すか、または [終了] をクリッ クして ProCoder 3 ウィザードを終了します。

ウォッチフォルダ作成

ProCoder 3 ウィザードのランチャー画面で、[ウォッチフォルダを作成する]にチェックを 入れ[次へ]ボタンを選択すると、[ウォッチフォルダ作成]画面が表示されます。ウォッチフォ ルダを使用するとフォルダ内に格納されているファイルが自動的にエンコードされるため、変 換を効率的に行うことができます。ウォッチフォルダを作成すると、ウィザードで設定した内 容がウォッチフォルダ内のすべてのファイルの変換に適用されます。

🍯 ProCoder 3 Wizard	X
	ウオッチフォルダ作成 ここでは、自動でライルを実換を行ったができな「ウォッチフォルタ」を作成できます。ここで設定された フォルターデオファルを大変換を行動で使った形式への実体が行われます。このフォルダはキットウ ーケでつなかっている他のハンコンから使うことも可能です。 ウォッチフォルダの選択
	夏 る伊 法へ例 キャンセルの

ネットワーク上でウォッチフォルダを共有すれば、他のコンピュータから設定した内容に基づ いてファイルの変換を行うこともできます。

[選択]ボタンをクリックしてウォッチフォルダを指定後、[次へ]ボタンをクリックします。 [目的・履歴の選択] 画面が表示されます。フォーマット変換と同様の手順で(P34 参照)質問 に答えていくと、最後に[ウォッチフォルダの状況] 画面が表示されます。

● ウォッチフォルダの状況

ウィザードを使用して、ウォッチフォルダを監視することもできます。変換の進行状況 は、経過時間、残り時間、合計時間、および実時間に対する変換速度で表示されます。

🍯 ProCoder 3 Wizard			X
	ウォッチ	フォルダの状況	兄
	プレビュー 	ソース 1/1 (0)414 「 停止(0)	支換するファイル
	経過時間: 残り時間: 合計時間: 速度:	00006 00013 00020 0.78 × Realtime	ウォッチフォルダ D¥Watch 一覧空形除① ウォッチ解除①
			展る伊 次へ伽 キャンセルの

たとえば、[2.0 x Realtime] と表示される場合、実際の時間の2倍の速度で変換が行われていることを表します。つまり、2分間のファイルであれば、おおよそ1分間で変換が完了します。

現在変換中のファイルの変換を中止して次のファイルの変換を開始するには、[停止] ボタンをクリックしてください。

🖉 Note

ProCoder 3 ウィザードが起動していなければ、ウォッチフォルダの監視は行われません。 ProCoder 3 ウィザードを閉じると、フォルダの監視も停止してしまいます。ProCoder 3 ウィザードが起動していない間も有効なウォッチフォルダは、ProCoder ウォッチフォル ダマネージャーを使用して作成してください。

● 変換するファイル

このセクションには、まだ変換されていないファイルのリストが表示されます。ここに は、ウォッチフォルダに保存されているファイルのうち、まだ変換されていないものと、 変換中のファイルがすべて表示されます。

[一覧を削除]ボタンをクリックすると、未変換のファイルをリストから削除できます。 リストからファイルを削除すると、これらのファイルの変換は行われなくなります。 [ウォッチ解除]ボタンをクリックすると、選択しているフォルダの監視を停止できます。 このボタンをクリックすると、ウォッチフォルダに格納されるファイルがあっても、変 換するファイルリストへの追加がされなくなります。[ウォッチ解除]をクリックすると、 ボタンが[ウォッチ開始]に変わり、再度クリックするとウォッチフォルダの監視を再 開できます。

🖶 ウォッチフォルダ

このエリアには、監視対象のフォルダのパスが表示されます。

ウォッチフォルダのその他のオプション

ファイルを [ウォッチフォルダの状況]ウィンドウにドラッグ・アンド・ドロップすることに より、エンコードが開始されます。

ウォッチフォルダには、実際のファイルだけでなくファイルのショートカットを入れてもエン コードが開始されます。



ProCoder を使う



この章では、ProCoderの変換ワークフローの概要を説明します。 ProCoderの基本的な使用手順を紹介します。

 $[スタート] メニューから [すべてのプログラム] \rightarrow [ProCoder 3] \rightarrow [ProCoder 3] の順で$ 選択してください。ProCoder が起動します。

⚠ 注意

ProCoder をお使いになる前に、必ず USB ハードウェアキーを接続してください。

1 [ソース] タブをクリックします。



2 [追加] ボタンをクリックし、変換するファイルを選択します。

複数のファイルを[リスト]に追加する場合は、Shift キーまたは Ctrl キーを押しながらファイルを選択してください。ファイルを[リスト]に直接ドラッグアンドドロップすることもできます。

ファイルを開く						?×
ファイルの場所型:	🗀 animal			• + t e	*	
★近使ったファイル 「 デスクトップ マイドキュメント マイニンピュータ マイニンピュータ 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、	 V05.001.avi V05.002.avi V05.003.avi V05.004.avi V05.005.avi V05.005.avi V05.007.avi V05.007.avi V05.008.avi V05.008.	V05_015_avi V05_016_avi V05_016_avi V05_018_avi V05_018_avi V05_018_avi V05_021_avi V05_022_avi V05_022_avi V05_022_avi V05_025_avi V05_025_avi	V05.029.avi V05.030.avi V05.031.avi V05.031.avi V05.033.avi V05.033.avi V05.033.avi V05.036.avi V05.036.avi V05.036.avi V05.039.avi V05.039.avi V05.040.avi V05.040.avi V05.040.avi V05.040.avi V05.040.avi V05.040.avi V05.040.avi V05.042.avi	(a) V05_043.avi (b) V05_044.avi (c) V05_045.avi (c) V05_045.avi (c) V05_046.avi (c) V05_048.avi		
	ファイル名(N): ファイルの種類(T):	V05_002.avi			- -	【訳(@) まゃ`/セル

<u>クイックスタート</u>

部

망망

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

> CHAPTER 4 ProCoderを使う

ProCoderの機能

CHAPTER 6

嶷

3 ファイルが [リスト] に表示されます。



- 4 ソースビデオのトリミングを行う場合や、ビデオフィルタやオーディオフィルタを追加する場合は、[詳細]ボタンをクリックします。下記の方法でも、[詳細]ウィンドウを表示することができます。
 - ・ [リスト] に表示されているソースファイルのアイコンをダブルクリックする。
 - ・ [リスト] に表示されているソースファイルのアイコンを右クリックし、表示されるメニュー から [詳細] を選択する。
 - ・ [リスト] に表示されているソースのアイコンを選択し、キーボードのEnterキーを押す。
 - ・ [ソース] タブをクリックする。

A ProCoder 3	
ファイル(E) 表示(⊻)	オブション(ロ) ツール(ロ) ヘルブ(日)
	ソース - D:¥animal¥V05_001.avi
ג-ע	詳細 - セットアップ
ターゲット	タイム フレーム イン(Φ) 00000000 0
コンパート	アウト(の) 00:00:36:00 10:79
(+)	道行随田 00003600 1080
	ビデオクリップ
管理	タイム① フレーム④
	現在位置 00000000 - 0 - 0 -
0497	승計 00003600 1080
	開じる(©)
	ソース:1 ターデット:0 /

詳細については、「詳細ウィンドウ」の項を参照してください。

ターゲットフォーマットを指定する

ソースビデオを、数種類あるターゲットフォーマットのうちのいずれかに変換します。[ター ゲット]ウィンドウで、ターゲットとなるフォーマットを選択してください。ソースビデオの ターゲットを指定するには、下記の手順にしたがってください。

1 [ターゲット] タブをクリックします。

	3-991		
6		リスト①	バラメータ
	i自力n(A)	ターゲットが選択されていませ	パラメータはあ
ソース		No	
	80R4/m)	追加ボタンから選択する事がで	
	HIPT (EV	きます。	
ターゲット			
	- すべて削除(<u>M</u>)		

2 ソースファイルのターゲットフォーマットを選択するには、[追加] ボタンをクリック します。特定のソースファイルに対して、フォーマットをいくつでも追加することが できます。

複数のターゲットを作成する場合、Shift キーまたは Ctrl キーを押しながら、作成するターゲットフォーマットを選択してください。他のプリセットカテゴリを選択するには、左側にあるカテゴリをクリックしてください。

ターゲット ブ	リセットを開く				X
カテゴリ - システム - Audio B- DV - Storage - HD - Cant - MPE - Wind B- Applicat - Handhel B- Web - Cont - DV	opus HQ G owsMedia ion Specific d		JUt> ▲	ト J7ノーブス HQ PTS5 1080i プノーブス HQ PAL 1080i	
新規	新規フォルダ	名前を変更	肖耶余	ブリセットを変更	プリセットを削除
名前 情報	カノーブス HQ カノーブス HQ	NTSC 1080i codec NTSC 14	40 × 1080, 60i		
					OK キャンセル

3 ビデオフィルタやオーディオフィルタの追加など、ターゲットのパラメータを設定す る場合は、[詳細] ボタンをクリックします。

[詳細] ウィンドウ内のタブで変更したパラメータは、[ソース] タブウィンドウの [リスト] に 表示されているすべてのファイルに反映されます。たとえば、[リスト] に 5 つの DV ファイルが ある場合、[ターゲット] タブウィンドウにある MPEG ターゲットの設定値のパラメータを変更す ると、変更された MPEG パラメータはリスト内の 5 つのファイルすべてに適用されます。

A ProCoder 3		×
ファイル(E) 表示(⊻) >	オブション(の) ツール(の) ヘルプ(日)	
	ターゲット - カノーブス HQ NTSC 1080i	
y-7	詳細 - セットアップ セットアップ セットアップ ビデオフィルタ オーディオフィルタ オージィオフィルタ パラメータ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
管理	- □ 開始時間(約) - □ 定刻するシースの - □ ビデオ - □ ビ - □ □ - □ □ - □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	
<u></u>		
	ソース:1 ターゲット:1	1

7	
確認	CHAPTER 1
イソストール	CHAPTER 2
ProCoder 3 ウイザード	CHAPTER 3
ProCo	СНА
derを使う	PTER 4
derを使う ProCoderの機能	PTER 4 CHAPTER 5
derを使う ProCoder の機能 リファレンス	PTER 4 CHAPTER 5 CHAPTER 6

ファイルを変換する

ファイル変換を開始するには、[コンバート]タブをクリックしてください。

ProCoder 3				
ファイル(E) 表示(<u>U</u>)	オプション(ロ) ツール(ロ) へ	レプ(旦)		
	コンパート			
				ファイルリスト①
y=2				C:¥Docu¥V05_002_AVLavi
			이가 있는 것이 있는 것이 있는 것이다. 같은 것이 같은 것이 있는 것이 있는 것이 있는 것이 있는 것이 있는 것이 있는 것이 없는 것이 같은 것이 같이 있는 것이 같이 있는 것이 있는 것이 있는 것이 있는 것이 없는 것이 있는 것이 있는 가 같은 것이 같은 것이 같은 것이 같은 것이 있는 것이 같이 있는 것이 없는 것이 같이 없는 것이 같이 없는 것이 같이 없는 것이 같이 없는 것이 없는 것이 없는 것이 없는 것이 없는 것이 없는 것이 있	עב אין-אעב
D-Hank				
(+)				
管理				
ウォッチ		一時停止	(商止(S)	
	1174 30		1142.00	
	经调查期	0:00:13	🗔 ブレビューの表示	
	残り時間	0:01:33	□ 終了後にシャッ	 ビデオの再生(P) フォルダ券間く(F)
	合計時間	0:01:46	□□ トダウン	CVARIAL CARSENCE
-		(DVanimalW/05.002 au)		
2		0.+umar+v00_002.8vi/		
ä				
				ソース:1 ターゲット:1

変換の設定のフォルダの設定で共通の出力先フォルダに別の出力パスが設定されている場合を 除き、エンコード後に作成される映像は、[ターゲット]タブウィンドウの[パス]フィール ドに表示されているパスに保存されます。詳しくは「変換の設定」の項を参照してください。 [停止] ボタンを押せば、いつでもエンコードを中止できます。エンコードを中止しても、中 止した地点までの変換済みファイルが作成されます。(2パスエンコードの場合を除く)。

[プレビューの表示] ボックスにチェックを入れると、プレビューウィンドウに変換中の動画 が表示されます。

[終了後にシャットダウン] にチェックを入れると、ファイルの変換後、コンピュータは自動 的にシャットダウンします。

別のターゲットで出力する場合には、[ターゲット] タブをクリックして、目的のターゲット をリストに追加してください。

エンコードしたファイルを確認するには、ウィンドウの右側にある[ファイルリスト]で再生 するファイルを選択し、[ビデオの再生]ボタンをクリックします。選択したファイルに対応 するプレイヤーが自動的に起動しファイルの再生が始まります。ファイルの保存されている フォルダを開くには[フォルダを開く]ボタンをクリックしてください。

ソースタブ

CHAPTER 1 確認

CHAPTER 2

CHAPTER 3

ProCoder

CHAPTER 4 ProCoderを使う

ProCoderの機能

躢

CHAPTER 6



[ソース] タブウィンドウでは、目的のターゲットフォーマットにエンコードする前にソース ビデオの設定を変更して、映像の品質向上や修正を行うことができます。

ソース設定

[ソース] タブをクリックすると、[ソース設定] ウィンドウが表示されます。ソースビデオパ ラメータの管理や変更に必要な項目はすべてこのウィンドウに表示されます。

● リスト

[リスト]には、変換元となるソースファイルがすべて表示されます。リストにファイル を追加したり、削除・並び替えを行うには左側にあるボタンを使用します。

追加	リストにファイルを追加します。[リスト] にファイルをドラッグア ンドドロップしても、ファイルの追加を行うことができます。
削除	ファイルをリストから削除します。
すべて削除	リストに追加されているファイルをすべて削除します。
詳細	[詳細] ウィンドウを開きます。[リスト] に登録されているファイ ルのアイコンをダブルクリックしても [詳細] ウィンドウを開くこ とができます。[詳細] ウィンドウを閉じるには、[閉じる] ボタン をクリックします。詳しくは「詳細ウィンドウ」の項を参照してく ださい。
連結	[リスト] にあるすべてのファイルを連結して1つの大きなファイル にするときにチェックします。ファイルを結合する前に、矢印ボタ ンで[リスト] のファイルを並べ替えることもできます。たとえば、 CM とメインのビデオクリップの2つのファイルをエンコードする場 合などに、この機能を利用して、メインのビデオクリップの前に CM が入ったファイルを作ることができます。分割されたソースファイ ルをエンコードして1つのファイルにしたい場合にも役立ちます。

[リスト]のアイコンをダブルクリックすると、[詳細]ウィンドウが開きます。[詳細]ウィンドウについては、「詳細ウィンドウ」の項を参照してください。

● パラメータ

[パラメータ]セクションには、ソースファイルの設定値の詳細が表示されます。[リスト] にファイルを追加したときに、ファイルのパラメータを自動的に確認し、正しくエンコー ドができるように自動的に調整が行われます。

たとえば、インターレース処理されたソースファイルを[リスト]に追加した場合、[パ ラメータ]セクションの[インターレース]フィールドで、[下位フィールド]と[上位 フィールド]のどちらが優先されるかが表示されます。実際とは異なる場合には正しい ものを[インターレース]ドロップダウンメニューから選択してください。また[詳細] ウィンドウで[適応型プログレッシブ変換]フィルタをソースビデオに適用し、パラメー タを変更することにより、ProCoderの自動インターレース解除を無効にすることもでき ます。

ソースウィンドウで設定したパラメータは、変換後のすべてのファイルタイプに適用されます。ソースファイルのタイプによっては、[パラメータ] セクションに表示される項目が異なる場合があります。フォーマット別のパラメータについては、本書の「リファレンス」の項を参照してください。[詳細] ウィンドウについては、「詳細ウィンドウ」の項を参照してください。

バラメータ	
<u> ビデオ</u>	
ビデオストリームを	オリジナルのビデオ
入力	
入力ファイル	E:¥Animal¥AVI¥V05_011.avi
長さ	00:00:25;00
DV モード	Standard DV
DV フォーマット	DV/DVCAM
ビデオ	
ビデオフレームサイ	720 x 480
フレームレート(fps)	29.97
ビデオコーデック	'dvsd'
デコードモード	29.97 インターレース
インターレース	下位フィールド
アスペクト比	4 × 3
音声	
音声ストリームの	オリジナルの音声
音声ストリームの	E:¥Animal¥AVI¥V05_011.avi
オーディオ	
チャンネル	ステレオ

▶ 入力パラメータ

入力ファイル	ソースファイルのパスを表示します。
長さ	ソースファイルの長さを「時:分:秒 フレーム数」の形式で表示し
	ます。

▶ ビデオパラメータ

ビデオフレームサイズ	ソースファイルの現在のフレームサイズをピクセルで表示します。	
フレームレート (fps)	ソースファイルの現在のフレームレートを1秒当たりのフレーム数	送
	で表示します。フレームレートを上げると、ビデオファイルのフレー	
	ム数が多くなり、画質が向上します。フレームレートを下げると、	
	画質は低下します。	HAP
ビデオコーデック	ソースファイルの映像の読み込みに使用されるコーデックを表示し	题 FR
	ます。映像を再生するには、お使いのコンピュータに適切なコーデッ	
	クがインストールされている必要があります。適切なコーデックが	는 유
	インストールされていないと、映像を再生することができないため、	APTI
	別のフォーマットへ変換することができません。インターネット上	R 2
	でさまざまなコーデックが配布されておりますので、ダウンロード	
	してインストールしてください。	Pro CHA
インターレース	ソースファイルがインターレースされている場合、どちらのフィー	PTEF Code (ザー
	ルド(下位フィールド、上位フィールド)が優先されるかを表示し	τω
	ます。	P 0
	ProCoder では、映像のフレームがソースファイルにどのように保存	OCod
	されるかを決定します。インターレース処理されていない映像の場	TER
	合、フレーム全体を一度に保存・表示します。インターレースモー	4 8
	ドでは、各フレームを走査線のグループ(フィールドと呼ばれます)	Pro CF
	に分割し、各フィールドを連続して再生します。フィールドの順を	
	正しく指定しないと、再生時に縦方向のジッターやゴーストが発生	で 藤 家
	します。	
アスペクト比	ソースファイルのアスペクト比とピクセル数を表示します。アスペ	CHA
	クト比は、横対縦の表示サイズ比率です。ProCoder では、スタンダー	PTE
	ド (4:3) とワイドスクリーン (16:9) の両方のプリセットが用意さ	R R D
	れています。ビデオアスペクト比を正しく指定しないと、円が楕円	
	に表示されるなど、画像が正しく表示されません。	HAF ☆
	ピクセルアスペクト比によって、各ピクセルが表示される「形状」	STER 鄭 R
	が決まります。コンピュータでは、通常ピクセルは正方形(1:1)で	~
	すが、テレビやビデオでは、ピクセルはほとんどの場合長方形です。	
	ProCoder では、各種ピクセルサイズ(正方形、標準のテレビおよび	
	DV、ワイドスクリーンのテレビおよび DV、アナモルフィック)のプ	
	リセットが用意されています。ピクセルのアスペクト比を正しく指	
	定しないと、画像が伸びたりつぶれたりするだけでなく、フィルタ	
	リングなどの処理が正常に機能しません。たとえば、円形のワイプ	
	が楕円形のワイプとして表示されることがあります。	

51

▶ オーディオパラメータ

チャンネル	ソースファイルの音声が、1 チャンネル(モノラル)、ステレオ(左
	右チャンネル)、マルチチャンネル(サラウンド)のいずれであるか
	表示します。
サンプルレート	ソースファイルの音声における、1 秒当たりの音声サンプルレート
	を表示します。エンコードされた音声の再現性やダイナミックレン
	ジはサンプルレートに左右されます。サンプルレートを上げると、
	再生できる周波数の範囲が広がります。任意のサンプルレートに対
	する最高再生可能周波数は、サンプルレートの2分の1です。た
	とえば、標準的なオーディオ CD では、44. 100kHz(1 秒当たりのサ
	ンプル数が 44, 100)の音声が使用されていますが、これは、最高
	22,050Hzの音を再生できるということを示します。サンプルレート
	と1サンプル当たりのビット数の組合せによって、全体的な音質が
	沃まります。
ビット数/サンプル	決まります。 各ソースファイルの音声サンプルのサイズを1サンプル当たりの
 ビット数/サンプル	
ビット数/サンプル	決まります。 各ソースファイルの音声サンプルのサイズを1サンプル当たりのビット数で表示します。1サンプル当たりのビット数を増やすと、デジタル形式でより正確に表現できるようになります。サンプル
ビット数/サンプル	決まります。 各ソースファイルの音声サンプルのサイズを1サンプル当たりの ビット数で表示します。1サンプル当たりのビット数を増やすと、 デジタル形式でより正確に表現できるようになります。サンプル レートと1サンプル当たりのビット数の組合せによって、全体的な
 ビット数/サンプル	決まります。 各ソースファイルの音声サンプルのサイズを1サンプル当たりの ビット数で表示します。1サンプル当たりのビット数を増やすと、 デジタル形式でより正確に表現できるようになります。サンプル レートと1サンプル当たりのビット数の組合せによって、全体的な 音質が決まります。
ビット数/サンプル ゴーディオコーデック	決まります。 各ソースファイルの音声サンプルのサイズを1サンプル当たりの ビット数で表示します。1サンプル当たりのビット数を増やすと、 デジタル形式でより正確に表現できるようになります。サンプル レートと1サンプル当たりのビット数の組合せによって、全体的な 音質が決まります。 ソースファイルの音声を再生するのに使用するコーデックを表示し
ビット数/サンプル オーディオコーデック	決まります。 各ソースファイルの音声サンプルのサイズを1サンプル当たりの ビット数で表示します。1サンプル当たりのビット数を増やすと、 デジタル形式でより正確に表現できるようになります。サンプル レートと1サンプル当たりのビット数の組合せによって、全体的な 音質が決まります。 ソースファイルの音声を再生するのに使用するコーデックを表示し ます。ファイルの音声を再生するには、適切なコーデックモジュー
ビット数/サンプル オーディオコーデック	 決まります。 各ソースファイルの音声サンプルのサイズを1サンプル当たりの ビット数で表示します。1サンプル当たりのビット数を増やすと、 デジタル形式でより正確に表現できるようになります。サンプル レートと1サンプル当たりのビット数の組合せによって、全体的な 音質が決まります。 ソースファイルの音声を再生するのに使用するコーデックを表示し ます。ファイルの音声を再生するには、適切なコーデックモジュー ルをインストールする必要があります。適切なコーデックがインス
ビット数/サンプル オーディオコーデック	 決まります。 各ソースファイルの音声サンプルのサイズを1サンプル当たりの ビット数で表示します。1サンプル当たりのビット数を増やすと、 デジタル形式でより正確に表現できるようになります。サンプル レートと1サンプル当たりのビット数の組合せによって、全体的な 音質が決まります。 ソースファイルの音声を再生するのに使用するコーデックを表示し ます。ファイルの音声を再生するには、適切なコーデックモジュー ルをインストールする必要があります。適切なコーデックがインス トールされていないと、ファイルの音声を再生することができませ
ビット数/サンプル オーディオコーデック	 決まります。 各ソースファイルの音声サンプルのサイズを1サンプル当たりの ビット数で表示します。1サンプル当たりのビット数を増やすと、 デジタル形式でより正確に表現できるようになります。サンプル レートと1サンプル当たりのビット数の組合せによって、全体的な 音質が決まります。 ソースファイルの音声を再生するのに使用するコーデックを表示し ます。ファイルの音声を再生するには、適切なコーデックモジュー ルをインストールする必要があります。適切なコーデックがインス トールされていないと、ファイルの音声を再生することができませ ん。インターネット上でさまざまなコーデックが配布されておりま

● 説明

[説明] セクションは、[ソース] タブウィンドウや [ターゲット] タブウィンドウの右 下にある黄色のボックスで、現在変更中の設定値、ボタン、パラメータの簡単な説明を 表示します。パラメータの項目をクリックして、ボックスに表示される説明を確認して ください。

*		
閉じる(<u>O</u>)	- 記知月 -	
		<u> ソース: 1 ターゲット: 1</u>

52 =

<u>ソースタブ</u>

CHAPTER 1 確認

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

> CHAPTER 4 ProCoderを使う

ProC

し機能

嶷

CHAPTER 6

詳細ウィンドウ

[詳細] ウィンドウでソースファイルにさらに変更や微調整を加えることによって、ソースファ イルをお好みの状態にすることができます。このウィンドウでは、ファイルの全長を短くした り、ビデオフィルタを加えて画像をクリーンにしたり、オーディオフィルタを適用して全体的 な音量や音質を高めることができます。[詳細] ウィンドウには [セットアップ]、[ビデオフィ ルタ]、[オーディオフィルタ] という3つのタブがあります。

ソースファイルの [詳細] ウィンドウを表示するには、下記のいずれかの操作を行ってください。

- ・ [詳細] ボタンをクリックする
- ・ [リスト] のアイコンをダブルクリックする
- ・ [リスト] のアイコンを右クリックして [詳細] を選択する
- ・ [ソース] タブをクリックする

⚠ 注 意

ソースファイルに音声データがない場合は、[オーディオフィルタ] タブは表示されません。 また、映像データがない場合には[ビデオフィルタ] タブは表示されません。

● セットアップタブ

[セットアップ] タブウィンドウでは、各種コントロールを用いて映像をトリミングする ことができます。

スクラバー / プレイコン	スクラバーやプレイコントロールを用いてイン点(ビデオの開始点)
トロール	を選択し、[イン] ボタンをクリックしてください。次に、アウト点
	(ビデオの終了点)を選択して[アウト]ボタンをクリックしてくだ
	さい。

▶ トリミングの設定

トリミングの設定		
	タイム	フレーム
インΦ	00:00:00;00	0
7ウト@	00:00:05;15	164
選択範囲	00:00:05;15	165

イン	現在表示されているフレームをイン点に設定します。イン点の[タ
	イム] および [フレーム] 番号がそれぞれのボックスに表示されます。
アウト	現在表示されているフレームをアウト点で設定します。 アウト点の
	[タイム] および [フレーム] 番号がそれぞれのボックスに表示され
	ます。

▶ ビデオクリップ



タイム	スクラバーが停止しているフレームの時間を表示します。 イン点や アウト点に設定する時間を矢印ボタンで設定したり、[タイム] ボッ
	クスに直接数値を入力することもできます。
フレーム	スクラバーが停止しているフレームの番号を表示します。イン点や
	アウト点に設定するフレームを矢印ボタンで設定したり、[フレー
	ム]ボックスに直接数値を入力することもできます。
合計	イン点およびアウト点設定後のソースファイルの全長を表示します。
	この数値は自動的に計算され、入力で変更することはできません。
	この数値を変更する唯一の方法は、イン点およびアウト点の設定を
	│ 変更することです。全長は「時:分:秒 フレーム数」の形式で表
	示されます。

▶ 閉じるボタン

[閉じる] ボタンをクリックすると、[詳細] ウィンドウを閉じて [ソース] タブウィン ドウに戻ります。

🖉 Note

MPEG は一連の GOP (Group of Pictures) で構成されているので、MPEG ファイ ルのトリミングは [プレビュー] ウィンドウに表示されているフレームでは行 われず、一番近い使用可能な GOP で行われます。このため、MPEG ファイルのト リミング位置には誤差が生じる場合があります。

鬸 망망

CHAPTER 1

[ビデオフィルタ] タブ

「ビデオフィルタ」タブウィンドウでは、ソースファイルを変換する前に、映像にフィルタ を適用してソースファイルをお好みの状態に変更することができます。このタブウィンドウ でフィルタの状態をプレビューすることはできますが、実際に適用されるのは映像が新しい フォーマットに変換されたときです。

● ビデオフィルタ

		• I
601 から 709 色補正	SD (601) カラースペースの映像を HD (709) の映像に変換します。	
	放送用 HD 映像では、Rec. ITU-R BT 709-5 に準拠した YCBCr カラー	
	が使用されているのに対して、放送用 SD 映像は ITU-R BT 601 に準	
	拠しています。これら2つの色空間は非常に似ているので、違いが	
	わからない場合がほとんどです。このため ProCoder は、この変換を	
	自動的に行わないことより、最大限の性能を確保しています。ただ	U 4
	し、放送用途で100%の精度が要求される場合には、HD映像とSD映	
	像間の変換時にこのフィルタを使用することをお勧めします。	
601 補正 - 色空間の拡張	映像の RGB レンジを「16-235」から「0-255」に拡大するビデオフィ	1
	レタです。このフィルタを用いて、RGB レンジが「16-235」であるソー	
	スから RGB レンジが「0-255」(フルレンジ)のシステム用のファイ	5
	ー ルが作成されます。	
601 補正 - 色空間の収縮	 映像の RGB レンジを「0-255」から「16-235」に縮小するビデオフィ	
	ルタです。このフィルタを用いて、RGB レンジが「0-255」(フルレンジ)	
	であるソースから RGB レンジが「16-235」であるシステム用のファ	
	イルが作成されます。	
	HD (709) カラースペースの映像を SD (601) の映像に変換します。	
	放送用 HD 映像では、Rec. ITU-R BT 709-5 に準拠した YCBCr カラー	
	が使用されているのに対して、放送用 SD 映像は ITU-R BT 601 に準	
	拠しています。これら2つの色空間は非常に似ているので、違いが	
	わからない場合がほとんどです。このためProCoderは、この変換を	
	自動的に行わないことより、最大限の性能を確保しています。ただ	
	し、放送用途で100%の精度が要求される場合には、HD映像とSD映	
	像間の変換時にこのフィルタを使用することをお勧めします。	
ガウスブラー	映像にガウスブラーを適用するフィルタです。	1
	映像のガンマ設定値を調整するフィルタです。	1
シャープ	「Unsharpen Mask(USM)」技術を用いて映像を鮮明にするフィルタです。	1
セーフカラー	コンピュータでは表示できてもテレビやビデオでは表示できない色	1
	があります。このフィルタを使用すれば、ソースの色をテレビやビ	
	デオで表示できる色だけに制限します。	
ノイズ除去フィルタ	一時ノイズリダクションを用いてノイズを除去するフィルタです。	1
	ー時ノイズリダクションはアナログノイズの除去に効果的です。	
ビットマップキーフィルタ		1
		1

ProCoder 3

ビデオ 2-3 インバーステ	テレシネされたビデオをインバーステレシネするフィルタです。
レシネフィルタ	
ビデオプルダウン	プログレッシブからインターレース(フィルムからビデオ)への変
	換を行います。このフィルタは、空間画質を維持し、最も近い一時
	ソースフレームから選んだターゲットフィールドを作成します。作
	成されたファイルをコンピュータモニターなどのプログレッシブ
	ディスプレイに表示すると、インターレースの影響がかなり目立ち
	ますが、テレビなどのインターレースディスプレイに表示すると高
	画質が得られます。通常は、映画の映像をDVD にエンコードしてテ
	レビで再生する場合に用いられます。
ビデオ回転	映像を 90 度回転させ、軸を切り替えるフィルタです。
フェードイン	映像にフェードインやフェードアウトを適用してエンコード処理を
	補助するフィルタです。ソースビデオの最初の数フレームに速い動
	きが多い場合には、このフィルタを使用してください。フェードイ
	ンによってビデオが完全に表示されるまでにタイムラグを持たせる
	ことができるので、映像をより効率的にエンコードすることができ
	ます。
ブラー	映像を長方形のパターンにぼかします。
メディアン	鮮明度に影響を与えずにピクセル欠陥を取り除くことにより、画質
	を高めるフィルタです。
円形ブラー	映像を円形のパターンにぼかします。
色補正	ビデオ画像の輝度、コントラスト、色合い、色の濃さを調整できます。
切り抜き	映像から不要なエッジを取り除くフィルタです。ビデオフレームの
	上部または下部からエッジブランキングなどの不要なビデオデータ
	を削除するためによく使用されます。
適応型プログレッシブ変換	このビデオフィルタは、インターレースされたビデオソースの
	フィールドを、特殊処理を用いて結合し、完全なフレームにするこ
	とよって、スムーズな動きを確保しつつ、最高解像度を維持します。
白/黒補正	このフィルタを用いて、映像の黒ピクセルおよび白ピクセルのレベ
	ルを調整します。スライダを調整することにより、ピクセルが黒ま
	たは白になるポイントを指定することができます。設定値を上げる
	と、黒に近いピクセルは真黒に変換されます。このフィルタは、ウェ
	ブ向けの映像を変換する際に、放送用映像の黒ピクセルや白ピクセ
	ルのレベルを調整して真黒または真白にする必要がある場合に一番
	効果を発揮します。コンピュータモニターに表示される、黒色の背
	景上の白色のタイトルを読みやすくする場合にも役立ちます。

腦

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

> CHAPTER 4 ProCoderを使う

ProCoder

し機能

嶷

CHAPTER 6

● フィルタを追加する

画像の [リスト] にフィルタを追加するには、次の手順にしたがってください。

1 [追加] ボタンをクリックします。

ビデオフィルタ	プリセットを開く		X
カテゴリ システム		1010-2011年2011年10日1日 0011年2日-10-2015年10月1日 0011年1日-10-2015年10月1日 1011年1日-10-2015年11日 1011年11月 101151111 101151111 101	4
<u>新規</u> 名前 情報	新規フォルダ 名前さま更 前 フェードイン 映像をフェードインさせます。このフィル:	「スートイン」 フリセットを変更 き使うと、ビデオ開始時の圧縮パイズを抑えること	プリセットを削除 ができます。 OK キャンセル

2 [ビデオフィルタプリセットを開く] ダイアログボックスに複数のフィルタが表示されるので、使用するフィルタを選択します。フィルタを選択すると、その説明が[情報]ボックスに表示されます。使用するフィルタをダブルクリックして選択します。

Shift キーまたは Ctrl キーを押しながら目的のフィルタを選択すると、[リスト] に複数のフィ ルタを追加することができます。スライダを使って、フィルタのパラメータを調整します。

ProCoder 3					- 0 ×
ファイル(E) 表示(⊻) オ	プション(②) ツール(①)	ヘルブ(田)			
	ソース - D:¥animal¥V	'05_002.avi			
) y-x	詳細 - ビデオフィル	\$ F=+> (15)			
		117 6(5)	70574054705	<u>.</u> المالية	
ターゲット)Bto(A)			J47/J3	
			100 Mar 100 Mar		
コンバート	削除(图)	1			
	全て削除(M)]	and and		al al
- <u>+</u> -	プリセット保存(S)	1			
		1	+ - 101 111 [1]	j <u>_</u> j	セューの表示で
官理			設定 フェードイン	マラードイン	_
0 + » F	フィルタの順序	1	フェードイン時間(秒)	2	
2377	4		フェードアウト	フェードアウト	
			フェードアウト時間(秒)	4	÷
-			- 1918月 -		
2	閉じる(0)	1			
<u> </u>		11	0		
				5	
				P. I.	ノース:1 ターゲット:1

3 [リスト] にそのフィルタの名前が表示され、フィルタの効果のプレビューが、[オリ ジナル] ウィンドウの隣にある [フィルタ] ウィンドウに表示されます。 ● フィルタを削除する

[リスト]からフィルタを削除するには、下記の手順にしたがってください。

- 1 リストから削除するフィルタを選択します。
- **2** [削除] ボタンをクリックしてフィルタを削除します。これまでに追加したフィルタを すべて削除するには、[すべて削除] ボタンをクリックします。

フィルタのロードや保存を行う 現在使用しているフィルタをプリセットフィルタとして保存しておけば、同じ設定を簡 単に呼び出すことができます。

- **1** [プリセット保存] ボタンをクリックします。プリセットの名前と短い説明を入力する ダイアログボックスが表示されます。
- 2 カスタムプリセットはデフォルトプリセットと一緒に保存されます。カスタムプリセットをフォルダやサブフォルダに分類することができます。
- 3 カスタムプリセットを使用するには、デフォルトプリセットをロードするときと同じ ように、[追加] ボタンをクリックします。
- 4 カスタムプリセットを削除するには、「追加」ボタンをクリックして「ビデオフィルタ プリセットを開く」ダイアログボックスを開きます。削除するプリセットをクリック した後、「プリセットを削除」ボタンをクリックします。

¥

腦

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

> CHAPTER 4 ProCoderを使う

の機能

CHAPTER 6

● プレビューウィンドウ

[オリジナル] ウィンドウには、フィルタを適用する前の元のファイルが表示され、[フィ ルタ] ウィンドウには、元のファイルにフィルタを適用したものが表示されます。



[+] ボタンは両方のプレビュー画像を拡大し、[-] ボタンは両方のプレビュー画像を 縮小します。プレビュー画像がウィンドウよりも大きい場合、画像をスクロールさせる ためのスクロールバーが表示されます。画像をドラッグすることによってスクロールす ることも可能です。

(1 モニターピクセル=1 ビデオピクセル)

スライダを用いて、ソースビデオの中から使用する特定のフレームを探し出すことにより、そのフレームに対するフィルタの効果を確認することができます。スライダをクリックしてドラッグする方法や、キーボードの矢印キーを使用する方法でも、映像の個々のフレーム間を移動することができます。

設定

使用中のフィルタに対して設定できる項目が表示されます。スライダや表示される チェックボックスを使って設定変更を行います。



▶ プレビューの表示

[プレビューの表示] ボタンをクリックすると、プレビューサイズを変更できるフロー ティングウィンドウが表示されます。このボタンは、映像の細部を綿密に調べるときに 役立ちます。スライダを使用すれば、映像の特定のポイントを探すことができます。必 要に応じてウィンドウのサイズを変更することが可能ですが、このときプレビューサイ ズもウィンドウのサイズに合わせて調整されます。このウィンドウには、[ビデオフィル タ] タブウィンドウと同じプレイコントロールが用意されています。



【配置変更】ボタンは、プレビューウィンドウの向きを縦横に切り替えます。

<u>ソースタブ</u>

[オーディオフィルタ] タブ

[オーディオフィルタ] タブウィンドウでは、ソースファイルにオーディオフィルタを追加して、 ターゲットファイルの音質を高めることができます。対象のオーディオフィルタを処理する前 に、このタブウィンドウでオーディオフィルタを確認することもできます。

A ProCoder 3	
ファイル(E) 表示(⊻)	オブション(の) ツール(1) ヘルブ(出)
	ソース - D:¥animal¥V05_002.avi
	詳細 - オーディオフィルタ
	イ セットアップ ビデオフィルタ オーティオフィルタ
ターゲット	通知(A) オーディカライルタが プレビュー 通知(A) 探求されていませ 位置(2) サンフルの画生(3)
4-714	前除化 オーディオフィルダが 再生時間(2) 2(Sec) フィルタの再生(1) 化製水場合、追加 日生時間(2) 2(Sec) フィルタの再生(1)
	全て肖明永(M) ボタンから選択する 事ができます。
-1+	ブリセット保存(G)
管理	
ウォッチ	
?	- 199月 - 開いる(D)
	ソース:1 ターゲット:1 //

● オーディオフィルタ

オーディオフェード	音声にフェードインやフェードアウトを追加するために使用する
	フィルタです。ビデオタブの [フェードイン] フィルタと併用する
	と効果的です。
チャンネルミキサー	オーディオチャンネルの振り分けを変更します。
ボリューム	全体の音量を調整することができます。
ローパス	電気ノイズやヒスノイズなどの高周波信号を音声から除去するフィ
	ルタです。
正規化	音声を上げて、クリッピングなしで音量を最大にするフィルタです。
	一連のクリップの音量を調整して、すべてのクリップで音量が同じ
	レベルになるように調整します。
	このフィルタはデュアルパスフィルタで、ソースファイルの総変換
	時間が長くなります。

汐		
雅 読	CHAPTER 1	
インストール	CHAPTER 2	
ProCoder 3 ウイザード	CHAPTER 3	
ProCo	СНА	
derを使う	PTER 4	
derを使う ProCoderの機能	PTER 4 CHAPTER 5	
derを使う ProCoder の機能 リファレンス	PTER 4 CHAPTER 5 CHAPTER 6	
derを使う ProCoder の戀慾 リファフソス 付 録	PTER 4 CHAPTER 5 CHAPTER 6 CHAPTER 7	

● フィルタを追加する

[リスト] にフィルタを追加するには、下記の手順にしたがってください。 [追加] ボタンをクリックします。[オーディオフィルタプリセットを開く] ダイアログ にフィルタリストが表示されるので、その中から選択します。使用するフィルタを選択 すると、そのフィルタの簡単な説明が、下の[情報] エリアに表示されます。

オーディオフィ	ルタ プリセットを開く		X
カテゴリ システム	<u>-</u>	201 プーディオフェード デャンネルミキサー ポンューム ローリス 正規化	
<u>新規</u> 名前 情報	 新規フォルダ 名前を実更 前様 オーディオフェード オーディオフェードフィルタ オーディオンコニドイン/アウトを設定します 		- ガリセット 哲明録
			0K キャンセル

[オーディオフィルタプリセットを開く] ダイアログボックスで、フィルタをダブルク リックして選択してください。[リスト] にそのフィルタの名前が表示されます。[フィ ルタの再生] をクリックすれば、ソース音声に対するフィルタの効果を試聴することが できます。

● フィルタを削除する

[リスト]からフィルタを削除するには、下記の手順にしたがってください。

- **1** リストにあるフィルタを選択します。
- 2 [削除] ボタンをクリックしてフィルタを削除します。

● フィルタの保存やロードを行う 現在使用しているフィルタをカスタムプリセットとして保存しておけば、同じ設定を簡 単に呼び出すことができます。

1 現在選択しているフィルタをカスタムプリセットとして保存するには、[プリセット保存] ボタンをクリックします。



2 プリセットの名前と短い説明を入力するダイアログボックスが表示されます。

オーディオフィ	ルタ プリセットを保存 X
カテゴリ	プリセット オーディオフェード オージースレンネサウー ポレース ローフーム 正規化
	新規フォルダ 全部を実更 非野 オーデ・オフェード 価額プリセット) (1)
情報	プリにいたオナディオフェードフィルタ オーディオにフェードイン/アウト登録します。
	OK キ+ンセル

3 カスタムプリセットはデフォルトプリセットと一緒に保存されます。カスタムプリセットをフォルダやサブフォルダに分類することもできます。

カスタムプリセットを使用するには、デフォルトプリセットをロードするときと同じように、[追加] ボタンをクリックします。

カスタムプリセットを削除するには、[追加]ボタンをクリックして[オーディオフィルタプリ セットを開く]ダイアログボックスを開き、削除するプリセットをクリックした後、[プリセッ トを削除]ボタンをクリックします。

嚻 먨 CHAPTER 2 **ProCoder 3** ウィザード ProCoderを使う CHAPTER 4 oderの 機能 CHAPTER 6 腳

● 設定

使用中のフィルタに対する設定できる項目を表示します。スライダを使用して設定変更 を行います。



● プレビュー

フィルタを適用した状態または適用しない状態で音声を試聴することができます。

,プレビュー	
位置(2) 」	サンプルの再生(2)
再生時間(<u>D</u>) 2(sec) <u></u>	フィルタの再生分
<u> </u>	

[ターゲット]タブ

CHAPTER 1

CHAPTER 2

腦認

ProCoder 3 ウイザード

> CHAPTER 4 ProCoderを使う

ProCoderの機能

嶷

CHAPTER 6



ターゲットとは、ソースファイルを変換するフォーマットのことです。1つのソースファイル に対して複数のターゲットを指定することができ、1回の作業で1つのソースファイルから フォーマットの異なる複数のファイルに変換して出力することができます。 ProCoder では、下記の各種メディアを作成することができます。

- ・ AC3オーディオ
- DV
- *H. 264*
- ・ MP3オーディオ
- MPEG
- RawDV
- ・ Waveオーディオ
- プレビュー用DVD

- AVI Flash
- HDV (Mode 1/2)
- MPEG/VOB
- QuickTime
- RealMedia
- Windows Media
- /D ・ ポスターフレーム

ターゲットを指定する

ソースファイルに対してターゲットを指定するには、下記の手順にしたがってください。

- **1** [ターゲット] タブをクリックします。
- 2 [追加] ボタンをクリックします。[ターゲットプリセットを開く] ダイアログボック スが表示されます。

ターゲット フ	リセットを開く				X
カテゴリ ->ステム 田 Audio 田 OV 田 Storage ロ HD - Can MPE - Wind 田 H264 田 H264 田 Handhei 田 Web 田 CO/DV/	a opus HQ Governmedia form Specific Id D	プリセット ● 第5 カノ	ーフス HG NISO 1080) ープス HG PAL 1080)		
新規	新規フォルダ 名前を変更	<u> </u>	プリセットを変更	プリセットを削取	8
名前	カノープス HQ NTSC 1080i				
1書車版	カノーブス HQ codec NTSC 1	440 × 1080, 60i		OK	▲ ▼ キャンセル

3 左側の欄で作成するファイルタイプをクリックし、右側の欄からプリセットを選択し ます。選択したターゲットファイルタイプの詳しい説明が[情報]ボックスに表示さ れます。

システム	すべてのフォーマットの基本設定を行います。これらの設定値を	
	基に、カスタム設定値を作成します。	
Audio	音声出力フォーマットに関する設定で、[PCM] と [MP3] があります。	
	これらは、別のアプリケーションで使用するために音声をエクス	
	ポートする場合や、音声ファイルを調整させる場合に適しています。	
DV	AVI、QuickTime、RawDV などのファイルタイプです。	
Storage	AVI、MPEG、Windows Media (WM) など、データの保存に最適なフォー	
	マットです。	
HD	Canopus HQ、MPEG2、Windows Media HD などのフォーマットです。	
Application Specific	動画編集用ソフトウェア (Editing Software)、DVD オーサリ	
	ングソフトウェア (DVD Production/Authoring)、MediaEdge、	
	HDMA-4000 での使用に最適なフォーマットです。	
Н. 264	MPEG2 TS、MPEG4 などのファイルフォーマットです。	
Handheld	iPod、3GPP、RealMedia 10 など、PDA や携帯電話での使用に最適	
	なフォーマットです。	
Web	ウェブ配信に最適なフォーマット(MPEG4、QuickTime、RealMedia、	
	Windows Media、JPEG サムネイル)です。	
CD/DVD	ビデオCDやDVD の映像に使用されるComputer、VCD、DVD、SVCD	
	などのフォーマットです。	
Image Sequence	静止画を出力します。	

カテゴリやサブカテゴリを作成して、ターゲットプリセットの保存や分類を行うことができます。

4 選択したフォーマットが [リスト] に表示されます。[ターゲット] タブウィンドウの [パラメータ] セクションに表示されているターゲットのパラメータを変更することが できます。変更可能なパラメータは、背景が白色で表示されています。数値を入力し て設定を変更するものと、ドロップダウンメニューから選択するものとがあります。

[ターゲット]タブ

ターゲットに変更を加える

高品質映像をエンコードしやすくするために、ProCoder には、カスタマイズ可能なパラメー タが数多く用意されています。映像を[リスト]に追加する前でも、追加した後でも、これら のパラメータを[ターゲット]タブウィンドウで変更することができます。

- **1** [ターゲット] タブをクリックします。
- 2 [追加] ボタンをクリックします。[ターゲットプリセットを開く] ダイアログボック スが表示されます。

ターゲット ブ	リセットを聞く 🗙
カテゴリ ・システム B Audio B DV B Storage C Ano - Cano Applicati B H264 H Handhek B Handhek B Handhek	プリセット A A 27ノーラス HQ INISC 10800 カノーラス HQ PAL 10800 G G Constrained G Societice d
新規	新規フォルダ 名前を変更 削除 プリセットを変更 プリセットを削除
名前	カノーブス HQ NTSC 1080i
情報	カノーブス HQ codec NTSC 1440 x 1080, 60i
	のK キャンセル

- **3** 使用するターゲットを選択し、[OK] ボタンをクリックします。選択したターゲットが [リスト] に表示されます。
- ④ 選択したターゲットの基本パラメータが [パラメータ] セクションに表示されます。 淡色表示されているパラメータ以外は変更することが可能です。デフォルトターゲットパラメータを変更するには、フィールドに直接数値を入力するか、ドロップダウン メニューから選択します。



, — JL	ER 2	
ProCoder 3 ウイザード	CHAPTER 3	
ProCoderを使う	CHAPTER 4	
ProCoderの機能	CHAPTER 5	
リファレンス	CHAPTER 6	
付録	CHAPTER 7	

APTER 論 認

CHAPT

5 ターゲットの詳細設定を変更するには、「詳細」ボタンをクリックするか、「リスト] 上でアイコンをダブルクリックして「詳細」ウィンドウを開きます。「セットアップ」 タブウィンドウ、「ビデオフィルタ」タブウィンドウ、「オーディオフィルタ」タブウィ ンドウで目的のパラメータを変更します。設定を変更後「閉じる」ボタンをクリック します。「詳細」ウィンドウについては、「詳細ウィンドウ」の項を参照してください。



カスタムターゲットに加えた変更を保存するには、[設定を保存]ボタンをクリックします。保存されたプリセットが、[ターゲットプリセットを保存]ダイアログボックスの[Custom]タブウィンドウに表示されます。ProCoderを終了すると、次回の起動時には、ターゲットはデフォルト設定値に戻ります。

詳細設定をカスタマイズする

[ターゲット] タブウィンドウには、ターゲットに変更を加えられる個所が2つあります。ター ゲットを[リスト] に追加すると、そのターゲットの基本パラメータが[ターゲット] タブウィ ンドウの[パラメータ] セクションに表示され、これらの設定値のほぼすべてを簡単に変更す ることができます。[詳細] ウィンドウの詳細については、次項を参照してください。選択し たターゲットの詳細設定値を変更するには、下記の手順にしたがってください。

- **1** [ターゲット]タブウィンドウの[詳細]ボタンをクリックします。
- 2 [セットアップ] タブウィンドウには、変更を加えるターゲットに対して使用可能なパ ラメータの一覧が表示されます。ただし、すべてのパラメータがすべてのターゲット に対して使用できるわけではありません。 たとえば、一般的に、DV ストリームと比べて、MPEG ストリームのほうが設定項目が多いのですが、

たとえば、一般的に、DV ストリームと比べて、MPEG ストリームのぼうか設定項目が多いのですが、 これは MPEG コーデックに、変更可能なパラメータが多く存在するからです。

[ターゲット]タブ

¥

腦

ProCoder 3 ウィザード

> CHAPTER 4 ProCoderを使う

滅能

嶷

CHAPTER 6

CHAPTER 2

🖹 Note

ソースファイルとカスタムターゲットのパラメータを保存するには、[ファイル] メニュー で[プロジェクトの保存]を選択してください。保存されているプロジェクトファイルを ダブルクリックするだけで、ProCoder を起動してプロジェクトの作業を続行したり、プ ロジェクトのエンコードを開始することができます。

[詳細] ウィンドウ

[ターゲット] タブウィンドウの [詳細] ウィンドウは、[ソース] タブウィンドウの [詳細] ウィ ンドウとほぼ同じです。設定したパラメータが、指定したターゲットファイルにのみ反映され、 ソースファイル自体には反映されない点だけが異なります。ターゲットフィルタは、各ターゲッ トに対して設定したパラメータを使用して作成された最終出力ファイルの品質向上や最適化に 使用されます。

たとえば、ある特定のソースファイルに対して MPEG ファイルと QuickTime ファイルの両方を 作成していて、QuickTime ファイルにだけ特別な輝度設定を追加する場合、[ターゲット]タ ブウィンドウで QuickTime だけに [色補正] フィルタを使用することにより、輝度を調整する ことができます。この場合、追加の輝度設定は QuickTime のファイルにのみ適用され、MPEG ファ イルには影響を与えません。

[ターゲット] タブウィンドウの [ビデオフィルタ] タブウィンドウと [オーディオフィルタ] タブウィンドウは、[ソース] タブウィンドウの [詳細] ウィンドウで表示されるものとまっ たく同じですが、[ターゲット] タブウィンドウで設定されたパラメータは、変更を加えるター ゲットにのみ適用されます。これらのタブウィンドウの詳細については、それぞれの項を参照 してください。

ProCoder のメイン画面からターゲットの [詳細] ウィンドウを表示するには、下記のいずれ かの操作を行ってください。

- ・ [詳細] ボタンをクリックする
- ・ [リスト] 内のアイコンをダブルクリックする
- ・ [リスト] 内のアイコンを右クリックして [詳細] を選択する
- ・ [ターゲット] タブをクリックする

● セットアップタブ

[セットアップ] タブウィンドウでは、ProCoder がエンコードできる各種フォーマット に使用できるさまざまなプリセットのパラメータを変更することができます。フォー マットによって設定できるパラメータが異なるため、選択したターゲットによって表示 される項目が異なります。

ProCoder 3		
ファイル(E) 表示(⊻)	オブション(の) ツール(ロ) ヘルブ(日)	
	ターゲット - カノーブス HQ NTSC 1080i	
<mark>リース</mark> フパート キュー 管理 ウォッチ		
?		►

ツリー構造のリストを使用することにより、設定項目フィールドをすばやく移動するこ とができます。ツリー構造のリストにある項目をクリックすると、その項目で設定でき る内容が[パラメータ]セクションに表示されます。項目によっては、パラメータがフォー マットの規格外にならないようにするために、変更できない項目があります。変更でき るパラメータは背景色が白色で表示されています。パラメータをクリックすると、その パラメータの説明が、パラメータリストの下のエリアに表示されます。

▶ ターゲットのパス名

[パス] フィールドにファイルパスを入力することにより、ターゲットファイルを保存するフォルダを指定することができます。右側にある [...] ボタンをクリックしてダイアログボックスを開いてパスを選択することもできます。

CHAPTER 5

CHAPTER 6 CHAPTER 7

[ビデオフィルタ] タブ

「ビデオフィルタ」タブウィンドウでは、ソースファイルを変換する前に、ビデオにフィルタ を適用してソースファイルの画質を高めることができます。このタブウィンドウでフィルタの 効果をプレビューして確認することはできますが、実際に適用されるのは映像が新しいフォー マットに変換されるときです。

● ビデオフィルタ

トに変換されるときです。		CHAP 確
ビデオフィルタ		部 TER 1
601 から 709 色補正	SD (601) カラースペースの映像をHD (709) の映像に変換します。 放送用 HD 映像では、Rec. ITU-R BT 709-5 に準拠した YCBCr カラー が使用されているのに対して、放送用 SD 映像は ITU-R BT 601 に準 拠しています。これら2つの色空間は非常に似ているので、違いが わからない場合がほとんどです。このため ProCoder は、この変換を 自動的に行わないことより、最大限の性能を確保しています。ただ し、放送用途で 100%の精度が要求される場合には、HD 映像と SD 映 像間の変換時にこのフィルタを使用することをお勧めします。	CHAPTER 2 CHAPTER 3 インストール ProCoder 3 ウイザード
601 補正 - 色空間の拡張	映像の RGB レンジを「16-235」から「0-255」に拡大するビデオフィ ルタです。このフィルタを用いて、RGB レンジが「16-235」であるソー スから RGB レンジが「0-255」(フルレンジ)のシステム用のファイ ルが作成されます。	CHAPTER 4 이 ProCoderを使う 위
601 補正 - 色空間の収縮	映像の RGB レンジを「0-255」から「16-235」に縮小するビデオフィ ルタです。このフィルタを用いて、RGB レンジが「0-255」(フルレンジ) であるソースから RGB レンジが「16-235」であるシステム用のファ イルが作成されます。	CHAPTER 5 CH
709 から 601 色補正	HD (709) カラースペースの映像を SD (601) の映像に変換します。 放送用 HD 映像では、Rec. ITU-R BT 709-5 に準拠した YCBCr カラー が使用されているのに対して、放送用 SD 映像は ITU-R BT 601 に準 拠しています。これら 2 つの色空間は非常に似ているので、違いが わからない場合がほとんどです。このため ProCoder は、この変換を 自動的に行わないことより、最大限の性能を確保しています。ただ し、放送用途で 100%の精度が要求される場合には、HD 映像と SD 映 像間の変換時にこのフィルタを使用することをお勧めします。	IAPTER 6 CHAPTER 7 ファレンス 付録
ガウスブラー	映像にガウスブラーを適用するフィルタです。	
フノマ伸止	映像のカノマ設定値を調整するノイルダです。 	
セーフカラー	コンピュータでは表示できてもテレビやビデオでは表示できない色があります。このフィルタを使用すれば、ソースの色をテレビやビデオで表示できる色だけに制限します。	
ノイズ除去フィルタ	ー時ノイズリダクションを用いてノイズを除去するフィルタです。 一時ノイズリダクションはアナログノイズの除去に効果的です。	
ビットマップキーフィルタ	ビットマップ画像をビデオに合成します。映像にロゴを入れる場合 などによく用いられます。	

ProCoder 3

ビデオ 2-3 インバーステ	テレシネされたビデオをインバーステレシネするフィルタです。
レシネフィルタ	
ビデオプルダウン	プログレッシブからインターレース(フィルムからビデオ)への変
	換を行います。このフィルタは、最高の空間画質を維持し、最も近
	い一時ソースフレームから選んだターゲットフィールドを作成しま
	す。作成されたファイルをコンピュータモニターなどのプログレッ
	シブディスプレイに表示すると、インターレースの影響がかなり目
	立ちますが、テレビなどのインターレースディスプレイに表示する
	と高画質が得られます。通常は、映画の映像をDVD にエンコードし
	てテレビで再生する場合に用いられます。
ビデオ回転	映像を 90 度回転させ、軸を切り替えるフィルタです。
フェードイン	映像にフェードインやフェードアウトを適用してエンコード処理を
	補助するフィルタです。ソースビデオの最初の数フレームに速い動
	きが多い場合には、このフィルタを使用してください。フェードイ
	ンによってビデオが完全に表示されるまでにタイムラグを持たせる
	ことができるので、映像をより効率的にエンコードすることができ
	ます。
ブラー	映像を長方形のパターンにぼかします。
メディアン	鮮明度に影響を与えずにピクセル欠陥を取り除くことにより、画質
	を高めるフィルタです。
円形ブラー	映像を円形のパターンにぼかします。
色補正	ビデオ画像の輝度、コントラスト、色合い、色の濃さを調整できます。
切り抜き	映像から不要なエッジを取り除くフィルタです。ビデオフレームの
	上部または下部からエッジブランキングなどの不要なビデオデータ
	を削除するためによく使用されます。
適応型プログレッシブ変換	このビデオフィルタは、インターレースされたビデオソースの
	フィールドを、特殊処理を用いて結合し、完全なフレームにするこ
	とよって、スムーズな動きを確保しつつ、最高解像度を維持します。
白/黒補正	このフィルタを用いて、映像の黒ピクセルおよび白ピクセルのレベ
	ルを調整します。スライダを調整することにより、ピクセルが黒ま
	たは白になるポイントを指定することができます。設定値を上げる
	と、黒に近いピクセルは真黒に変換されます。このフィルタは、ウェ
	ブ向けの映像を変換する際に、放送用映像の黒ピクセルや白ピクセ
	ルのレベルを調整して真黒または真白にする必要がある場合に一番
	効果を発揮します。コンピュータモニターに表示される、黒色の背
	景上の白色のタイトルを読みやすくする場合にも役立ちます。
[ターゲット]タブ

部

踏 FR 、

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

> CHAPTER 4 ProCoderを使う

ProC

し機能

腳

CHAPTER 6

● フィルタを追加する

画像の [リスト] にフィルタを追加するには、次の手順にしたがってください。

1 [追加] ボタンをクリックします。



2 [ビデオフィルタプリセットを開く] ダイアログボックスに複数のフィルタが表示されるので、使用するフィルタを選択します。フィルタを選択すると、その説明が、下の[情報] ボックスに表示されます。使用するフィルタをダブルクリックして選択します。 Shift キーまたは Ctrl キーを押しながら目的のフィルタを選択すると、[リスト] に複数のフィルタを追加することができます。スライダを使って、フィルタのパラメータを調整します。

ビデオフィルタ ブ	リセットを開く		Х
カテゴソ 	<u> </u>	外 601から7000世稿正 6017時11-10-2020 6017時11-10-2020 6017時11-2020 7017時11-2020 シャープラー サイズ和正 シャープラー サイズが起うている ビデオンは今日-フィルタ ビデオンは今日-フィルタ ビデオンは今日-フィルタ ビデオンは今日-フィルタ ビデオンは今日-フィルタ ビデオンは今日-フィルタ ビデオンは今日-フィルタ ビデオンは今日-フィルタ ビデオンは今日-フィルタ ビデオンは今日-フィルタ ビデオンは今日-フィルタ ビデオンは今日-フィルタ ビデオンは今日-フィータ ビデオン ビデオンは今日-フィータ ビデオンは今日-フィータ ビデオン レタン マーク マーク マーク マーク マーク マーク マーク マーク	
新規	新規フォルダ 名前を変更 削除	プリセットを変更	プリセットを削除
名前 「			▲ ■ ○ ○ ○ ○ ○

3 [リスト] にそのフィルタの名前が表示され、フィルタの効果のプレビューが、[オリ ジナル] ウィンドウの隣にある [フィルタ] ウィンドウに表示されます。



● フィルタを削除する

[リスト]からフィルタを削除するには、下記の手順にしたがってください。

- 1 リストから削除するフィルタを選択します。
- **2** [削除] ボタンをクリックしてフィルタを削除します。これまでに追加したフィルタを すべて削除するには、[すべて削除] ボタンをクリックします。

フィルタのロードや保存を行う 現在使用しているフィルタをプリセットフィルタとして保存しておけば、同じ設定を簡 単に呼び出すことができます。

- **1** [プリセット保存] ボタンをクリックします。プリセットの名前と短い説明を入力する ダイアログボックスが表示されます。
- 2 カスタムプリセットはデフォルトプリセットと一緒に保存されます。カスタムプリセットをフォルダやサブフォルダに分類することができます。
- 3 カスタムプリセットを使用するには、デフォルトプリセットをロードするときと同じ ように、[追加] ボタンをクリックします。
- 4 カスタムプリセットを削除するには、「追加」ボタンをクリックして「ビデオフィルタ プリセットを開く」ダイアログボックスを開きます。削除するプリセットをクリック した後、「プリセットを削除」ボタンをクリックしてください。

[ターゲット]タブ

¥

腦

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

> CHAPTER 4 ProCoderを使う

の機能

CHAPTER 6

● プレビューウィンドウ

[オリジナル] ウィンドウには、フィルタを適用する前の元のファイルが表示され、[フィ ルタ] ウィンドウには、元のファイルにフィルタを適用したものが表示します。



[+] ボタンは両方のプレビュー画像を拡大し、[-] ボタンは両方のプレビュー画像を 縮小します。プレビュー画像がウィンドウよりも大きい場合、画像をスクロールさせる ためのスクロールバーが表示されます。画像をドラッグすることによってスクロールす ることも可能です。

(1モニターピクセル=1ビデオピクセル)

スライダを用いて、ソースビデオの中から使用する特定のフレームを探し出すことによ り、そのフレームに対するフィルタの効果を確認することができます。スライダをクリッ クしてドラッグする方法や、キーボードの矢印キーを使用する方法でも、映像の個々の フレーム間を移動することができます。

▶ 設定

使用中のフィルタに対して設定できる項目が表示されます。スライダを使って設定変更 を行います。



▶ プレビューの表示

[プレビューの表示] ボタンをクリックすると、プレビューサイズを変更できるフロー ティングウィンドウが表示されます。このボタンは、映像の細部を綿密に調べるときに 役立ちます。スライダを使用すれば、映像の特定のポイントを探すことができます。必 要に応じてウィンドウのサイズを変更することが可能ですが、このときプレビューサイ ズもウィンドウのサイズに合わせて調整されます。このウィンドウには、[ビデオフィル タ] タブウィンドウと同じプレイコントロールが用意されています。



【配置変更】ボタンは、プレビューウィンドウの向きを縦横に切り替えます。

[ターゲット]タブ

[オーディオフィルタ] タブ

[オーディオフィルタ] タブウィンドウでは、ソースファイルにオーディオフィルタを追加して、 ターゲットファイルの音質を高めることができます。対象のオーディオフィルタを処理する前 に、このタブウィンドウでオーディオフィルタを確認することもできます。

A ProCoder 3		- DX
ファイル(Ε) 表示(⊻)	オブション(②) ツール(①) ヘルプ(出)	
	ターゲット - カノーブス HQ NTSC 1080i	
	詳細 - オーディオフィルタ	
	セットアップ ビデオフィルタ オーティオフィットタ	
	追加(A) オーティオノイルダル 違加(A) 違振されていませ 位置(P) 」 サンブルの再生(2)	
コンバート	削除(R) オーディオスパル技が 再生時間(D) 2(sec) ▼ フィルタの再生(Y)	
	全て削除(M) ボケから選択する サンブルオーディオの選択(U)	
(+1-)		
答理		
	パラメータはありません。	
ウォッチ		
	★	
~	- 10月 -	
2	開じる(©)	
	الاسلام (الاسلام) المراجع (الاسلام) المراجع (الاسلام) المراجع (الاسلام) المراجع (الاسلام) المراجع (الاسلام) ال	ヌーゲット: 1 🏑

● オーディオフィルタ

オーディオフェード	音声にフェードインやフェードアウトを追加するために使用する
	フィルタです。ビデオタブの [フェードイン] フィルタと併用する
	とより有効です。
チャンネルミキサー	オーディオチャンネルの振り分けを変更します。
ボリューム	全体の音量を調整することができます。
ローパス	電気ノイズやヒスノイズなどの高周波信号を音声から除去するフィ
	ルタです。
正規化	音声を上げて、クリッピングなしで音量を最大にするフィルタです。
	一連のクリップの音量を調整して、すべてのクリップで音量が同じ
	レベルになるように調整します。
	このフィルタはデュアルパスフィルタで、ソースファイルの総変換
	時間が長くなります。

田次		
確認	CHAPTER 1	
インストール	CHAPTER 2	
ProCoder 3 ウイザード	CHAPTER 3	
P	0	
voCoderを使う	HAPTER 4	
oCoderを使う ProCoderの機能	CHAPTER 4 CHAPTER 5	
でCoderを使う ProCoderの該急 シファレンス	CHAPTER 4 CHAPTER 5 CHAPTER 6	
voCoderを使う ProCoderの談話 リファフンス 付 録	THAPTER 4 CHAPTER 5 CHAPTER 6 CHAPTER 7	

● フィルタを追加する

[リスト] にフィルタを追加するには、下記の手順にしたがってください。 [追加] ボタンをクリックします。[オーディオフィルタプリセットを開く] ダイアログ にフィルタリストが表示されるので、その中から選択します。使用するフィルタを選択 すると、そのフィルタの簡単な説明が、下の[情報] エリアに表示されます。

オーディオフィ	ルタ プリセットを開く		X
カテゴリ システム	ا על <i>ב</i>	22/ト オーティオフォード チャンネルミキサー ポリューム エール 正規ビ	
<u></u> 新規 名前 情報	「新規フォルダ」 名前を変更 削除 オーディオフェード オーディオフェードフィルタ	プリセットを変更	プリセットを削取
	オーティオにフェードインバアウトを設定します	r.	■ ОК ++ンセル

[オーディオフィルタプリセットを開く] ダイアログボックスで、フィルタをダブルク リックして選択してください。[リスト] にそのフィルタの名前が表示されます。[フィ ルタの再生] をクリックすれば、ソース音声に対するフィルタの効果を試聴することが できます。

● フィルタを削除する

[リスト]からフィルタを削除するには、下記の手順にしたがってください。

- **1** リストにあるフィルタを選択します。
- 2 [削除] ボタンをクリックしてフィルタを削除します。

● フィルタのロードや保存を行う

現在使用しているフィルタをカスタムプリセットとして保存しておけば、同じ設定を簡 単に呼び出すことができます。

1 現在選択しているフィルタをカスタムプリセットとして保存するには、[プリセットの 保存] ボタンをクリックします。

ProCoder 3		- 0 ×
ファイル(E) 表示(V)	オブション(2) ツール(1) ヘルプ(日)	
	ターゲット - カノーブス HQ NTSC 1080i	
У-2 Э-7эн Э-/5-н	詳細 - オーディオフィルタ セットアップ ビデオフィルタ レスト(P) リスト(P) ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
+ユー 管理	金で単原金 ガンラルオーディオの強併型 フリセット保存 る フロートは多年 フロートは多 フロートは ロートは ロートは ロートは ロートは ロートは ロートは ロートは	
ウォッチ	- フィードン マフィードン フィードノの長5、2 フィードアウト マフィードン フィードアウトの長、2	4 4
	開じる(2). 1997 - ディクを入れると、オーディオからフェードアウトします。	
	V-2;1 ;	ターゲット:1 //

2 プリセットの名前と短い説明を入力するダイアログボックスが表示されます。

オーディオフィ	ルタ ブリセットを保存			X
カテゴリ	לעל כ	パ オーディオフェード テックネルシキサー オリューム ローパス 正規化		
新規	新規フォルダ 名前を変更 削除			
名前	オーディオフェード (新規プリセット)			
情報	ブリセット元 オーディオフェードフィルタ オーディオにフェードイン/アウトを設定します。			▲ ▼
			ОК	キャンセル

田		
確認	CHAPTER 1	
インストール	CHAPTER 2	
ProCoder 3 ウイザード	CHAPTER 3	
Pro	ç	
Coderを使う	IAPTER 4	
Coderを使う ProCoderの機能	HAPTER 4 CHAPTER 5	
Coderを使う ProCoderの機能 リファレンス	APTER 4 CHAPTER 5 CHAPTER 6	
Loderを使う ProCoderの機能 リファレンス 付 課	IAPTER 4 CHAPTER 5 CHAPTER 6 CHAPTER 7	

3 カスタムプリセットはデフォルトプリセットと一緒に保存されます。カスタムプリセットをフォルダやサブフォルダに分類することもできます。

カスタムプリセットを使用するには、デフォルトプリセットをロードするときと同じように、[追加] ボタンをクリックします。

カスタムプリセットを削除するには、[追加] ボタンをクリックして [オーディオフィルタプリ セットを開く] ダイアログボックスを開き、削除するプリセットをクリックした後、[プリセッ トを削除] ボタンをクリックしてください。

Note

エンコードを中止した後、またはエンコードが完了した後、ProCoder が一時的に反応し なくなる場合があります。これは異常ではありませんので、アプリケーションを終了しな いでください。

● 設定

使用中のフィルタに対する設定できる項目を表示します。スライダやチェックボックス を使用して設定変更を行います。

「正規化の方法」
オーディオの正規 各ソースの平均RMSで正規化する
最大音量レベル3.00
- 説明 - 使用オス正担化の大法を避切してイギオレー「タリニフの平均PMSで
正規化する」は複数のソースを連結するときに便利です。「ビークで正
規化する」は音量の最大値を検出し、その値を指定された値に正規化し、

● プレビュー

フィルタを適用した状態または適用しない状態で音声を試聴することができます。

		;
位置(2) 」		サンブルの再生(①)
再生時間(D) 2(sec)	•	フィルタの再生い
サンプルオーディオの選択(<u>U</u>)		
サンブル サウンド	•	

<u>[コンバート]タブ</u>

謡

먨

ProCoder 3 ウイザード

> CHAPTER 4 ProCoderを使う

Fの機能

騘

CHAPTER 6

CHAPTER 2



[コンバート] タブでの操作は非常にシンプルです。[コンバート] タブをクリックすると [コンバート] ウィンドウが表示されます。プレビューウィンドウでファイルのエンコードを確認 しながら変換を行うことができます。

A ProCoder 3				
ファイル(E) 表示(V)	オプション(型) ツール(団)	ヘルプ(田)		
	コンパート			
	[27-11UZFQ
メース				C:¥Do¥V05_002_AVI_2.avi
				2°
ターゲット				
(Di				
コンパート				
(+1-)				
管理				
ウォッチ	開始	b© 一時停止	停止(S)	
	経過時間		🔽 ブレビューの表示	
	残り時間 		□ 終了後にシャッ □ トダウン	ビデオの再生(P)フォルダを開く(E)
	コレーム	/H)		
6	開始ボタンを押すと、	ファイルのコンバートを始めま	す。	
				ソース:1 ターゲット:1 /

[開始] ボタンをクリックしてファイルの変換を開始します。変換が開始されるとファイルの 変換過程がプレビューウィンドウに表示されます。複数のファイルを一括して変換する場合、 変換されたファイルが[ファイルリスト]に表示されます。リストの最後に表示されているファ イルが現在変換中のファイルです。[ファイルリスト] にあるファイルをクリックすると、エ ンコード中であっても変換の完了したファイルをプレビューできるので、変換されたファイル の画質を確認する場合に便利です。

すべてのファイルのエンコードが終了すると終了音が鳴ります。

[停止] ボタンをクリックすることにより、いつでもエンコードを中止することがでます。エンコードを中止したポイントまでが変換され、ファイルとして出力されます。ファイルを再度 エンコードする場合には、[開始] ボタンをクリックします。ファイルの始めから再度エンコードを開始します。

変換済みのファイルを再生する

変換後にファイルを再生するには、ウィンドウの右側にある[ファイルリスト]で再生したい ファイルを選択し、[ビデオの再生]ボタンをクリックします。対応するプレイヤーが自動的 に起動し、ファイルが再生されます。ファイルが保存されたフォルダを開くには、[フォルダ を開く]ボタンをクリックします。エンコード中のファイルは再生することができませんので ご注意ください。



ProCoder では、カスタマイズされたプリセットやプロファイルの保存や管理が簡単にできる ようになっています。

カスタム設定値のロードおよび保存

現在選択しているフィルタのカスタム設定値を保存するには、[プリセット保存] ボタンをク リックしてください。プリセットの名前と簡単な説明を入力するダイアログボックスが表示さ れます。

現在選択しているフィルタのカスタム設定値をロードするには、[プリセット適用] ボタンを クリックしてください。[プリセットを開く] ダイアログボックスが表示されるので、ロード するプリセットを選択してください。

カスタムフィルタ設定値を削除するには、削除するフィルタを選択し、[削除] ボタンをクリッ クしてください。

ターゲットプロファイルのロードおよび保存

現在のターゲットリストのカスタム設定値を保存するには、[設定を保存] ボタンをクリック してください。プリセットの名前と簡単な説明を入力するダイアログボックスが表示されます。 カスタムターゲット設定値をロードするには、[追加] ボタンをクリックしてください。[プリ セットを開く] ダイアログボックスが表示されるので、ロードするプリセットを選択してくだ さい。

ジョブマネージャー

¥

먨

ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う CHAPTER 4

し機能

嶷

CHAPTER 6

CHAPTER 1 部

CHAPTER 2



通常の変換作業とは別に、ProCoderには、任意にジョブを指定する機能があります。以前に 設定した変換ジョブが完了するのをじっと待たずに、キューマネージャーを使って、別のジョ ブを割り込ませて優先的に作業させることができます。

ジョブを追加するには、下記の手順にしたがってください。

1 ProCoder を起動し、ソースタブ、ターゲットタブで、通常と同じ手順で設定を行います。 設定の完了後、「キュー」ボタンをクリックします。



[ジョブリスト] ダイアログが表示されます。

ジョブリスト	? X
ジョブ	
ジョブ名:	Job (03-05-07,14:31:15)
11戌8月:	実行されるジョブ Monday, March 05, 2007, 14:31
優先度:	5 💌
ターゲットごとにジョブを割り当て:	
仮想ファイル名:	V05_011
ターゲットファイル	名前を変更する
ジョブマネージャーを起動	リスト キャンセル ヘルプ

- 2 [ジョブ名]フィールドに、ジョブの名称を入力します。 この名前がキューマネージャー に表示されます。
- 3 [説明] フィールドに、コメントを入力します。
- イ ドロップダウンメニューより、優先度を選択します。この数値が大きいほど、優先的 に変換処理が実行されます。最大値は9で、現在実行中の処理を完了後、そのジョブ が実行されます。
- 5 [ターゲットごとにジョブを割り当て] にチェックを入れると、リストに追加されてい るターゲットが、それぞれ1つのジョブとしてジョブマネージャーに追加されます。



[仮想ファイル名]フィールドに出力されるファイル名を入力します。

7 出力されるファイルと同じ名前のファイルがすでに存在している場合の処理を [ター ゲットファイル]のドロップダウンメニューより選択します。

名前を変更する	同一ファイルが存在している場合には、別名で保存します。
上書きする	同一ファイルが存在している場合には、上書きされます。

8 [リスト] ボタンをクリックして、ジョブを追加します。[ジョブマネージャーを起動] ボタンをクリックすると、ジョブマネージャーが起動し、作業状況を確認することが できます。

ジョブの管理

ジョブの管理は ProCoder のジョブマネージャーで行います。ジョブマネージャーは、以下の いずれかの手順で起動することができます。

- · ProCoderのメイン画面の左側にある[管理]ボタンをクリックする。
- ・[ジョブリスト] ダイアログの [ジョブマネージャーを起動] ボタンをクリックする。
- ・ $[スタ-h] \times = b$ ら、 $[f \land T \cap D \cap D \cap J \cap A] \rightarrow [ProCoder 3] \rightarrow [ジョブマネ- ジャ-] を選択する。$

ジョブマネージャーの使い方については、次項の[ジョブを管理する]を参照してください。

ジョブを管理する

ジョブマネージャーを使って、処理中の変換ジョブの進行状況を確認することができます。 [ジョブマネージャー]を起動するには、ProCoder アプリケーションの [管理] ボタンをクリッ クするか、[スタート] メニュー→ [すべてのプログラム] → [ProCoder 3] → [ジョブマネー ジャー] を選択してください。

保留中または実行中のジョブがあると、ジョブに関する情報がリストに表示されます。

● ジョブの表示

ジョブ情報は[ジョブマネージャー]に下記のように表示されます。

プロジェクト名	指定されたジョブ名。
説明	指定されたジョブ内容。
優先度	1~9で表されるジョブの優先順位(9が最高)。キューに入ったジョ ブは、優先順位の高いものから先に処理されます。
ユーザー	ジョブのサブミット方法。ジョブは通常「ProCoder 3」と表示され ます。
進行度	ジョブの進行状況をパーセントで表示します。

ジョブマネージャー

_

CHAPTER 2

CHAPTER 6

バー	ジョブの進行状況をグラフで表示します。	
ステータス	現在の変換状況を表示します。	
時間	ジョブの経過時間を表示します。	淡
マシン	処理を実行するマシン名を表示します。	
エラー	ジョブに発生した警告やエラーを表示します。	CH
		APTER 麗 認

● ジョブを管理する

表示されているジョブを右クリックして、表示されるメニューでジョブを管理すること ができます。

		- 1		
ジョブの優先順位を変更	まだ開始されていないジョブの場合、ジョブを右クリックして [優		-JC	N
する	先度変更]を選択し、ジョブの優先順位を変更することができます。			0
	[次を処理] で、選択したジョブの優先度を上げて、次に処理させる	-	Jole C	HAP
	こともできます。優先順位の高いジョブは、優先順位の低いジョブ	-		Ē
	よりも先に処理されます。		·· ω	ω
ジョブを開始する	キューに入ったジョブは、処理リソースが使用可能になると自動的		Prof	с Н
	に開始されますが、キューに入ったジョブを右クリックして [ロー		Coder	APT
	カルで開始] でローカルのマシンでジョブを開始することもできます。		や使	ER 4
ジョブを中止する	実行中のジョブを中止するには、ジョブを右クリックして [停止]	1 -	0	
	を選択してください。中止したジョブを再度開始するには、ジョブ		POC	СНА
	を右クリックして[再開]を選択してください。		oderO	PTEF
ジョブを一時停止する	実行中のジョブを一時停止するには、ジョブを右クリックして [ポー		機能	Ű
	ズ]をクリックしてください。一時停止したジョブを再開するには、			0
	ジョブを右クリックして[再開]を選択してください。		リファ	HAP
ジョブを削除する	ジョブを削除するには、ジョブを右クリックして [削除] を選択し		L V	TER
	てください。		~	0
ジョブをプレビューする	実行中のジョブをプレビューするには、ジョブを右クリックして [プ	1		CH/
	レビュー]を選択してください。			APTE
詳細を表示	ジョブの詳細を表示します。	1	201	r 7

キューをクリアする

[ツール] メニューには、キューをクリアする下記のオプションがあります。

アクティブでないジョブを削除	完了したジョブをすべて削除します。
終了後ジョブを削除	エンコードが完了するごとにジョブを削除します。



ウォッチフォルダにファイルを入れると、自動的に変換が行われます。ProCoder はウォッチ フォルダに新規ファイルがあるかどうかを監視しており、新規ファイルが入ると、ユーザーが 入力しなくても、設定値にしたがって自動的に変換します。

ProCoder には、2 種類のウォッチフォルダが用意されています。

▶ 常設ウォッチフォルダ

ProCoder の「ウォッチフォルダマネージャー」ツールによって設定します。常設ウォッ チフォルダに入れられたファイルは、登録されているターゲット設定にしたがって自動 的に変換されます。このフォルダは、ProCoder が起動していない間もアクティブな状態 であり、[ウォッチフォルダマネージャー] で停止しない限り監視を続けます。

▶ 一時ウォッチフォルダ

「ProCoder 3 ウィザード」で設定します。一時ウォッチフォルダに入れられたファイル の変換が行われるのは、「ProCoder 3 ウィザード」が起動している間だけです。「ProCoder 3 ウィザード」を閉じると、フォルダの監視は中止され、通常のフォルダに戻ります。

🖉 Note

ウォッチフォルダには、約2000ファイルまで一括で登録することができます。2000以上のファイルを登録する場合には、分割してからウォッチフォルダに入れてください。

<u>ウォッチフォルダ</u>

常設ウォッチフォルダを作成する

常設ウォッチフォルダを作成するには、下記の手順にしたがってください。

ProCoder を起動し、[ウォッチ] ボタンをクリックして「Procoder 3ウォッチフォル ダマネージャ」を開きます。または、[スタート] メニューから [すべてのプログラム] → [ProCoder 3] → [ウォッチフォルダーセットアップ] を選択します。

ProCoder の「ウォッチフォルダマネージャ」が開き、既存のウォッチフォルダが [動作中のウォッ チフォルダ] セクションに表示されます。

787149	Target Folder	Preset	
再取得ウォッショ	57ォルダ酸定	ウォッチ停止	すべて停止
tッチフォルダ:	サブフォルダを含む	🔄 変換後、ソースを削除	-
ーゲットプリセット:	No presets (permanent error)		▼ 更新
			-
ーゲットフォルダ:			

2 「新規ウォッチフォルダ」にある[ウォッチフォルダ]フィールドの[...]ボタンをクリックします。[フォルダの参照]ダイアログボックスが表示されます。

フォルダの参照	?×]
ウォッチフォルダを探す		
デスクトップ		
 ■ □ v1 トキュメント ■ □ v1 トキュメント ■ □ v1 トキュメント 		
🗉 🧐 マイ ネットワーク		
新しいフォルダの作成(M)	OK ++>>セル	.:

確認	CHAPTER 1	
イソストード	CHAPTER 2	
ProCoder 3	CHAPTER 3	
ProCoderを使う	CHAPTER 4	
ProCoderの機能	CHAPTER 5	
U U	0	
アレソス	CHAPTER 6	

- 3 監視するフォルダを選択します。新規フォルダを作成するには、「新しいフォルダの作成」ボタンをクリックします。
- 4 サブディレクトリのファイルも変換する場合には、[サブディレクトリを含む]にチェックを入れます。
- 5 変換終了後にソースファイルを削除する場合には、[変換後、ソースを削除] にチェッ クを入れます。
- 6 常設ウォッチフォルダは、登録されている [ターゲットプリセット] をもとに変換を 行います。ドロップダウンメニューからプリセットを選択します。 保存されているカスタムプリセットが存在する場合には、デフォルトのプリセットと共にこのリ ストに表示されます。
- 7 [ターゲットフォルダ]フィールドの [...] ボタンをクリックして出力フォルダを選 択します。ウォッチフォルダ内のファイルは変換後、ターゲットフォルダに保存され ます。

[フォルダの参照] ダイアログボックスが表示されます。



クォッチフォルダのサブフォルダにあるファイルを、ターゲットフォルダのサブフォ ルダに出力するには、[サブフォルダをターゲットに追加] にチェックを入れます。このオプションが有効になっていない場合、ウォッチフォルダのサブフォルダにあるファ イルは、ターゲットフォルダのルートディレクトリに保存されます。 9 [ターゲットファイル] フィールドにあるドロップダウンメニューで、変換後のファイルと同じ名前のファイルが、すでにターゲットフォルダにある場合にどうするかを選択します。

存在していたら名前を変	「00」から始まる番号をファイル名に追加することによって、出力
更する	ファイルの名前を他と重複しない名前に変えます。
存在していたら上書きする	ターゲットフォルダにある既存ファイルに変換後のファイルを上
	書きします。

- **10** [選択したウォッチを更新する] をクリックすると、選択中のウォッチフォルダを更新 します。
- **11** [ウォッチ開始] ボタンをクリックしてウォッチフォルダを [動作中のウォッチフォル ダ] リストに追加します。

CHAPTER 1 謠 망 CHAPTER 2 CHAPTER 3 ProCoder 3 ウィザード ProCoderを使う CHAPTER 4 ProCoderの機能 CHAPTER 5 CHAPTER 6 嶷

常設ウォッチフォルダを削除する

常設ウォッチフォルダを削除するには、下記の手順にしたがってください。

ProCoder を起動し、[ウォッチ] ボタンをクリックして [ウォッチフォルダマネージャ] を開きます。または、[スタート] メニューから [すべてのプログラム] → [ProCoder 3] を選択して「ウォッチフォルダーセットアップ]を選択します。

ProCoder の [ウォッチフォルダマネージャ] が起動し、既存のウォッチフォルダがリスト表示されます。

ayy Jawy			
フォルダ	Target Folder	Preset	
D:¥watch	D:¥target	AVI ファイル出力	
再取得ウォッチ	Fフォルダ設定	ウォッチ停止	すべて停止
「規ワオッナフォルタ ―			
	(BUL) I		
ウォッチフォルダ:	D:¥watch		_
ウォッチフォルダ:	D:¥watch サブフォルダを含む	🔄 変換後、ソースを削除	_
ウォッチフォルダ:	D¥watch サブフォルダを含む AVI ファイル出力	🔄 変換後、ソースを削除	 ▼ 更新
ウォッチフォルダ:	D¥watch サブフォルダを含む AVI ファイル出力	🔄 変換後、ソースを削除	
ウォッチフォルダ: ー ターゲットプリセット: ターゲットフォルダ:	D:¥watch サブフォルダを含む AVI ファイル出力 D:¥target	🔄 変換後、ソースを削除	 更新
ウォッチフォルダ: ターゲットブリセット: ターゲットフォルダ: ターゲットフォイル:	D¥watch サブフォルダを含む AVI ファイル出力 D¥target 存在していたら名前を変更する	「」 実換後、ソースを削除 「」 実換後、ソースを削除 「」 サブフォルダをターゲットに追加	更新
ウォッチフォルダ: ターゲットプリセット: ターゲットフォルダ: ターゲットファイル:	D¥watch サブフォルダを含む AVI ファイル出力 D¥target 存在していたら名前を変更する	実換後、ソースを削除 実換後、ソースを削除	 更新 <

2 ウォッチフォルダを個別に削除するには、リストにあるフォルダをクリックして選択し、[ウォッチ停止] ボタンをクリックします。すべてのウォッチフォルダを削除するには、[すべて停止] ボタンをクリックします。

一時ウォッチフォルダを作成する

ー時ウォッチフォルダは、「ProCoder 3 ウィザード」の項に記載されている ProCoder 3 ウィ ザードを使って設定します。

変換の設定

CHAPTER 1 嚻

CHAPTER 2

망망

ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う CHAPTER 4

し機能

嶷

CHAPTER 6



変換の設定ダイアログでは、エンコード済みのファイルを保存するフォルダの設定と、アプリ ケーション全体のデフォルト処理の設定を変更できます。これらのパラメータを設定するこ とは、1つまたは複数のソースを、複数のターゲットファイルに変換処理する場合に便利です。 変換の設定ウィンドウを開くには、「オプション」メニューから「変換の設定」を選択してく ださい。

「変換の設定」タブ

「変換の設定」タブでは、「フレームレートの変換」、「チャプターポイント」、「タイムコード」、「ス ケールとレターボックス]との基本設定を変更できます。

● [フレームレートの変換]

ソースとターゲットのフレームレートが異なる場合、ソースのフレームレートをター ゲットのフレームレートに変換することができます。

-フレームレートの変換	用する 〇 補間を使用する 〇 首新選択
近いフレームを使用する	ソースストリームから一番近い一時フレームを選択することにより、
	ターゲットフレームを作成するオプションです。空間ソース画質を
	可能なかぎり維持しますが、ソースのフレームレートとターゲット
	のフレームレートの比率によっては、映像の動きがぎくしゃくする
	ことがあります。
補間を使用する	-番近い2つの一時ソースフレーム間を補間するターゲットフレー
	ムを作成するオプションです。スムーズな動きが保証されますが、
	各ターゲットフレームがソースフレーム間を補間するので、空間画
	質が劣化し残像が発生する可能性があります。
自動選択	残像の発生を抑えるために、ソースおよびターゲットのフレーム
	レートが 23fps 以下の場合に、補間を行わずに一番近いフレームを
	選択します。

フレームレートを変換するためにフレーム間の補間を行う場合、残像が発生することが あります。残像の発生を抑えるには「自動選択」を選択してください。それでも残像が 発生するようであれば「近いフレームを使用する」を選択してください。

Note

特定の NTSC パラメータおよび PAL パラメータを持つフォーマット間の NTSC-PAL 変換は、 ProCoder によって自動的に行われ、この設定値は使用されません。

▶ ソース再生速度変換を有効にする

通常、ProCoder は、ソースの速度および映像を変えることがないように、ソースの再生 速度を変更しません。つまり、ターゲットのフレームレートに関係なく、映像内のオブ ジェクトは常に同じ速度で動き、10秒のソースは必ず10秒のターゲットに変換されます。



しかし、ソースの再生速度をわずかに変更することが効果的な場合があります。たとえば、29.97fps というソースを 30fps に上げたり、15fps に変更したりすることにより、 補間の影響が出る可能性をなくし、変換速度を上げることができます。

24fps のフィルムから PAL DVD-Video を作成する場合でもフレームレートを変えないこ とが標準となっています。フレームレートを変えずに、24fps のフィルムのコンテンツ を 25fps のコンテンツであるかのようにエンコードしてオーサリングすることで速度を 4%上げます。これによって、補間やビデオプルダウンの必要性はなくなりますが、フィ ルムから作成された PAL DVD の長さはわずかに短くなります。

ソース再生速度変換を有	このボックスにチェックマークを付けると、ProCoder は [最大調節
効にする	率] ボックスに表示されているパーセント値を上限としてソースの
	再生速度を変更することができます。

🖉 Note

[最大調節率]の設定値を高くしすぎないように注意してください。設定値が高すぎると、 再生時に音声や映像が歪んだりする場合があります。

● チャプターポイント

ソースに登録したファイルを連結させて DVD を作成する場合に、連結部分にチャプター ポイントを設定します。

> チャブターポイント _____ ソースのつなぎ日にチャブターボイントを設定する

ソースのつなぎ目にチャプ	ソースに登録したファイルを連結させてDVD を作成する場合に、連
ターポイントを設定する	結部分にチャプターポイントを設定するオプションです。

<u>変換の設定</u>

● タイムコード

NTSCは29.97fpsと定められているため、実際は30fpsを表示するのに1秒ちょっとかかっていることになります。この差を埋めるため、タイムコードやタイムラインの表示を縮めるのがドロップフレームです。

タイムコード ■ NTSCFロップフレームタイム		髓認
NTSC ドロップフレームタ	NTSC 時にドロップフレームでタイムコードを記録するオプション	
14	です。	÷

● スケールとレターボックス

スケールとレターボックス		
レターボックスの追加	スケール & クロップ	
100 % レターボックス、0 % スケーリング		
□ アナモルフィックスケーリングを有効にする 最大許容歪像率(%)	5	
☑ MPEG1 互換スケーリングを有効にする		
□ D1からDV(NTSC)へのスケーリングにクロッピングを使用する		
▼ VBIを含むフォーマットで変換する/網にクロップする(480/512, 576/608 ライン)		
▶ 一方のフィールドを削除することで高さを1/2にする		

ソースとターゲットのフレームサイズが異なる場合、2通りの方法で対処することがで きます。たとえば、アスペクト比が16:9のソースファイルを4:3のターゲットファイル にエンコードする必要がある場合、フレームサイズが異なるので、ソースファイルの縮 尺を変更してクロップするか、映像に黒いバーを合成して、アスペクト比に合うように しなければなりません。ソースファイルをクロップするには、[ソース]タブの[切り取り] ビデオフィルタを使用してください。

田		
確認	CHAPTER 1	
インストール	CHAPTER 2	
ProCoder 3 うくギーフ	CHAPTER 3	
ProCoderを使う	CHAPTER 4	
ProCoderの懲	CHAPTER	
35	σ	
- シファワンス	7 5 CHAPTER 6	

-

レターボックスの追加 / スケール&クロップ スライダ	スライダを目的のパーセント値に調整してください。レターボック ス 100% (左端までスライド)にすると、ソースフレーム全体が表 示され、必要に応じてレターボックスが加えられます。レターボッ クス0%にすると、画像はレターボックスなしで全面表示されます が、両サイドがカットされます。スライダを中間(50%)から変え なければ、レターボックスが加えられ、スペースに合うようにファ イルの縮尺が変更されます。映像を少しカットする余裕がある場合 は、中間に近づけてください。これらの設定を試してみて、どの設 定がソースファイルに適しているかを判断してください。			
	100% レターボックス	画像全体がターゲットフレームに収まるようにソース画像の縮尺を変更します。この 場合、使用しない部分はレターボックスと なります。		
	100% スケール&クロップ	ターゲットフレーム全体に表示されるよう にソース画像の縮尺を変更します。この場 合、レターボックスはなくなりますが、ソー ス画像のうちターゲットフレームからはみ 出した部分は削除され、表示されなくなり ます。		
アナモルフィックスケー	アナモルフィック(スク・	イーズ方式)を有効にする場合にチェック		
リングを有効にする	します。			
MPEG1 互換スケーリング	通常 ProCoder は、[スケ	ーリングを有効にする] スライダの設定値		
を有効にする	を用いて、Full-D1 ソース	くを MPEG1 SIF 形式に変換します。		
	ただし、MPEG の仕様では、Full-D1 (720x480/576) ソースを MPEG1			
	SIF (352x240/288) に変換することになっているので、ソースの両			
	サイドから8ピクセルず	サイトから8ビクセルすつトリミンクして(04x480/5/6のフレーム を作成1、352v240/288のフレームに収まるとうに50% 錠小します		
	を作成し、352x240/288のフレームに収まるように 50%縮小します。			
	Full-D1 ソースを MPEG1 SIF に変換するときは、MPEG の仕様に準拠す			
		- エックマークを110 しくたさい。 - A NTSC DV 200-400 に本格士ス根へ この		
UIからUV (NISC) へのス	NISC DI 720X486 ソース/	とNISC DV (20X480に変換する場合、この) A わてください ProCoder H 赤梅中にい		
クーリンククロッピンク	オノンヨノにナエツクを。 スフレームのトからメピ	へ1 i c \ んさい。Frotouer は変換中にフー クセル会 下からりピクセル公トロミング		
で 反而 9 る	スノレームのエから4 ビグセルガ、下から2 ビグセル分トリミング します。こうすると、縮尺の変更が行われないので処理速度が上が ります。			
VBI を含むフォーマットで	VBI (Vertical Blanking	Interval)に独自のサイズデータ(720x512		
変換する際にクロップす	や 720x608 などのサイズ情報)を持つファイルを変換する場合に正			
る(480/512,576/608 ラ イン)	しくスケーリングやクロ	ッピングをおこなう場合にチェックします。		
一方のフィールドを削除	インターレースされたフノ	レサイズのソースファイルを使用する場合、		
することで高さを1/2に	このオプションにチェックを入れると、ファイルを半分のサイズに			
する	縮小するときに片方のフィールドを切り捨てます。映像のデインター			
	レースが効果的に行われるので、ソースファイルにデインターレー			
	スフィルタを適用する必要	要がなくなる場合があります。		

離認

ProCoder 3 ウイザード

> CHAPTER 4 ProCoderを使う

oderの 機能

CHAPTER 6

CHAPTER 2

プレビュー/ソース設定

[プレビュー / ソース設定] タブでは、プレビュー、ソース読み込み、システムの各種基本設定を行います。

2頃の設定 グレビューノリース設定 マォルダの設定	
ブレビュー設定 □ 実換プレビューのアスペクト比を補正する。	
ブレビューデバイス. 「オーバーレイを使用するのモートデスクトップ使用時は使用しないでください。)	
ソース読み込み設定 □ 類似のソースから設定をコピーする。 □ 内部DirectShow MPEG デコーダーを使用する	
MPEGタイムスタンブモード: Automatic エ デフォルト字幕言語 English エ	
システムフォルダ 時ファイル O¥DOCUME"I¥owner¥LOCALS"I¥Temp¥	
OK 年ャンセル 適用	

▶ [プレビュー設定]



● プレビューデバイス



は、このオプションのチェックをはずしてください。

● ソース読み込み設定

ソース読み込み設定 ―――		
 □ 類似のソースから設定をコピーする。 □ 内部DirectShow MPEG デコーダーを使用する 		
MPEGタイムスタンプモード	Automatic	
デフォルト字幕言語:	English	

類似のソースから設定を	変更したソースオプショ	ョンを引き続きソースファイルに適用する場		
コピーする	合は、このオプションにチェックを入れてください。このオ			
	ンにチェックを入れた [」]	昜合、変更を加えたソースファイルと似た種		
	類のソースファイルの薬	変換を行う際に同じパラメータを適用します。		
	たとえば、ピクセルが	E方形ではない AVI ファイルがあり、ピクセ		
	ルのアスペクト比を正方形以外(DV NTSC など)に設定したとします。			
	[類似のソースから設定をコピーする] にチェックを入れている場合、			
	次に AVI ファイルをソースとして使用するする際に、その前に使用			
	した設定値が適用される	るので、ピクセルのアスペクト比がデフォル		
	ト設定値ではなく DV N	TSC に設定されたものになります。		
内 部 DirectShow MPEG デ	内部DirectShow MPEGデコーダーを使用してソースファイルを読み			
コーダーを使用する	込む場合は、このオプションにチェックを入れてください。			
MPEG タイムスタンプモード	Automatic	タイムコードを自動で設定します。		
	Always Use Timestamp	タイムスタンプを使用してタイムコードを		
		設定します。		
	Never Use Timestamp	タイムスタンプを使用しません。		
デフォルト字幕言語	デフォルトで表示される字幕言語を選択します。			

● システムフォルダ

「システムフォルダ ―		
一時ファイル	C*DOCUME~1¥owner¥LOCALS~1¥Temp¥	参照
キャッシュ	C#DOCUME [®] 1¥owner¥LOCALS [®] 1¥Temp¥	参照

一時ファイル	ー時ファイルを保存しなければならない場合の保存先を指定します。 [参照] ボタンをクリックして一時ディレクトリの場所を選択してく
キャッシュ	ProCoder は変換時の速度を上げるために、一部のデータを保存して
	います。[参照]ボタンをクリックして ProCoder のキャッシュファ
	イルを保存する場所を選択してください。

<u>変換の設定</u>

CHAPTER 1 確認

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウィザード

CHAPTER 4

CHAPTER 6

-

[フォルダの設定] タブ

照(<u>B</u>)
₩®

1		P
		0 Co
共通の出力先フォルダ	すべてのフォーマットおよびターゲットの出力場所を設定するオプ	der ඊ
	ションです。ここで設定した場所が ProCoder でのデフォルトの出力	恵し
	先となります。[参照] ボタンをクリックして使用するフォルダを選	Pr
	択してください。	oCod
	グローバル設定値をすべてのターゲットフォルダに適用するには、	erot
	[共通の出力先フォルダを指定する]オプションにチェックを付けて	いた
	ください。このオプションを有効にすると、下のセクションでロー	_
	カル設定値を設定しても無効になります。	U J
ターゲットごとの出力	先フォ 特定のターゲットプリセットの出力場所を設定します。ここで指定	لر لا
ルダ	したターゲットごとの出力先は[共通の出力先フォルダ]フィール	
	ドで指定したデフォルトの出力先の設定よりも優先されます。ファ	
	イルを使用されるプロジェクト別に設定したり、ターゲットフォー	4 180
	マット別に設定を行う場合に使用します。	200

[ターゲットごとの出力先フォルダ]を設定するには、下記の手順にしたがってください。

- 1 [共通の出力先フォルダを指定する]オプションのチェックを外します。
- 2 リストから目的のターゲットを選択します。
- 3 [ターゲットごとに出力先を指定する]オプションにチェックマークを付けます。
- **4** [参照] ボタンをクリックして使用するフォルダを選択します。
- **5** [適用] ボタンまたは [OK] ボタンをクリックします。



[アプリケーションの設定]ダイアログでは、アプリケーションのさまざまな動作の設定を行います。[アプリケーションの設定]ダイアログを開くには、[オプション]メニューで[アプリケーションの設定]を選択してください。

アプリケーションの設定 ? 🗙
設定
「ウィンドウのアニメーション(W)
▼ 終了時にプロジェクトファイルを保存する(P)
変換終了時に音を鳴らさない(D)
□ 詳細設定をメイン画面に表示(M)
メッセージ ジを表示しない(E) ジを表示しない(E) ジを表示しない(E)
OK キャンセル 適用 ヘルプ(L)

設定

ウィンドウのアニメーション	ウィンドウを開いたり閉じたりするときに、スライドしながら開閉
	させるかどうかを設定します。
終了時にプロジェクトファイル	アプリケーションを終了するときに、プロジェクトを保存するかど
を保存する	うかの確認ダイアログが表示されます。
変換終了時に音を鳴らさない	ProCoder を起動して変換を行っているときに、変換完了を知らせる
	音を鳴らないようにします。
詳細設定をメイン画面に表示	詳細設定をメイン画面に表示します。メイン画面に詳細設定を表示
	しておけば、ソースのトリミング時、およびソースおよびターゲッ
	トにフィルタを追加するとき以外には、詳細設定画面を開く必要が
	なくなります。

メッセージ

フィルタを削除する際に、確認	ターゲットまたはソースからフィルタを削除するときに確認メッ
のメッセージを表示しない	セージを表示しないようにします。
ソースを削除する際に、確認の	[リスト] からソースファイルを削除するときに確認メッセージを表
メッセージを表示しない	示しないようにします。
ターゲットを削除する際に、確	[リスト] からターゲットを削除するときに確認メッセージを表示し
認のメッセージを表示しない	ないようにします。

<u> 拡張機能</u>



ProCoder の拡張機能を用いて、アプリケーションを自動化したり、アプリケーションをワー クフローに組み込むことが可能です。

ドロップレット

ドロップレットを作成することにより、エンコード作業を自動化することができます。ドロッ プレットは、特定のパラメータをアプリケーション化して保存し、設定値があらかじめ定義さ れた状態で ProCoder アプリケーションを起動することができます。ファイルをドロップレッ トにドラッグするだけで、すべてのファイルが設定された内容で自動的にエンコードされます。 ドロップレットをダブルクリックすると ProCoder アプリケーションが起動し、空の[ソース リスト] と保存されたターゲットが並んだ [ターゲットリスト] が表示されます。 ドロップレットを作成するには、下記の手順にしたがってください。

- **1** [ターゲット] タブをクリックします。
- 2 [追加] ボタンをクリックして [リスト] にターゲットを追加します。複数のターゲットを追加すれば、ドロップレット内で複数のファイルをエンコードして複数のターゲットを作成することもできます。
- 3 各ターゲットのパラメータをお好みの仕様に変更します。必要に応じて[詳細]ボタンをクリックして詳細設定値を変更します。
- 4 ターゲットの追加および調整が終わったら、[プリセット保存] ボタンをクリックします。設定した内容がカスタムプリセットに保存されます。保存されたプリセットは、 [ターゲットプリセットを開く] ダイアログで選択することができます。
- 5 [ツール]メニューから[ドロップレットの作成]を選択します。[ドロップレットを保存] ダイアログが表示されます。

ドロップレット	を保存		? X
カテゴリ ・システム 日 Audio ー MP3 ー PON 日 OUI ー AVI ー MP3 ー PON ー AUdio ー MP3 ー MP3 ー MP3 ー PON ー AUdio ー MP3 ー AUdio ー MP3 ー AUdio ー AVI ー AVI ー AVI ー AVI ー AVI ー AVI ー AUdio ー AVI ー AVI	A A LkTime PDV	JUE25 A025 → 7.427,28 - 5 JUE25 → 1.427,1 UP25 → 1.427,1 UP25 → 1.427,1 UP25 → 1.427,1 Flash ± 27,27 - 3 HOL ± 27,27 - 3 HOL ± 27,27 - 4 HOL ± 27,27 - 1.427,1 MEELVER > 7.71,127,27 - 7,1 Outof time ± 27,27 - 1.427,27 - 7,1 Outof time ± 27,27 - 7,1 Wer27 - 1.1427,1 Wer27 - 1.1427,1 Wer27 - 1.1427,1	A
フォルダニ	C#Documents and Settings#Cor	mputer Name¥デスクトップ	選択(<u>B</u>)
名前(N):	DVファイル出力 (新規プリセット))	
アクション	ProCoder 3 老起動	<u> </u>	
		0K キャンセル	ヘルプ



🗏 Note

ドロップレット上にドロップできるのはファイルだけです。フォルダをドロップすること はできません。

- **6** 目的のカテゴリを選択し右欄から作成したプリセットを選択します。
- 7 [選択] ボタンをクリックしてドロップレットの場所を選択します。デフォルトでは、 Windows のデスクトップになっています。
- 8 ドロップレットの名前を[名前]フィールドに入力します。この名前は、ドロップレット実行ファイルの名前になります。
- 9 ドロップレットの動作を [アクション] のドロップダウンメニューから選択します。

ProCoder 3を起動	ドラッグ・アンド・ドロップしたファイルがソースとして表示され、
	ドロップレットのターゲット設定値が適用された状態で ProCoder
	アプリケーションが起動します。
ProCoder 3を起動して変	ドラッグ・アンド・ドロップしたファイルがソースとして表示され、
換開始	ドロップレットのターゲット設定値が適用された状態で ProCoder
	アプリケーションが起動後、自動的に変換を開始します。
ProCoder 3ジョブマネー	ドラッグ・アンド・ドロップしたファイルがソースとして表示され、
ジャーに追加	ドロップレットのターゲット設定値が適用された状態で ProCoder
	アプリケーションが起動します。変換ジョブは、ジョブマネー
	ジャーのキューに入ります。ProCoder はプロジェクトがキューに
	入った直後に終了します。

- **10** [OK] ボタンをクリックします。指定された場所に、ドロップレットが実行ファイルとして表示されます。
- 11 ファイルをドロップレットアイコンにドラッグ・アンド・ドロップするだけで、ドロッ プレットを使用することができます。ドロップレット上でドロップしたファイルがソー スとして表示され、ドロップレットのターゲット設定が適用された状態で ProCoder ア プリケーションが開きます。動作の設定に応じて、自動的に変換を開始したり、ジョ ブマネージャーのキューに入れたりします。 ドロップレットをダブルクリックすると、ソースリストになにも登録されておらず、ターゲット

リストに設定されたターゲットが登録された状態でProCoder アプリケーションが起動します。

¥

確認

ProCoder 3 ウイザード

> CHAPTER 4 ProCoderを使う

oderの 機能

嶷

CHAPTER 6

CHAPTER 1

CHAPTER 2

コマンドラインの自動化

Windows のコマンドラインインターフェースを用いると、ファイルを ProCoder ドロップレットおよび ProCoder プロジェクトで処理する際に、特殊な一括処理が可能になります。ドロップレットでエンコードすることも、プロジェクト全体を ProCoder アプリケーションでエンコードすることも可能です。ProCoder アプリケーションでドロップレットを作成するか、プロジェクトファイルを保存してください。

ProCoder アプリケーションのオプション

ProCoder3.exe [/Start] [/Closeapp] [/Shutdown] [/Queue]
[/Log:<logfile>] [/Targetdir:<dir>] [Project file] [source files]

/Start	有効なソースおよびターゲットがロードされた場合はすぐに変換を
	開始します。
/Closeapp	変換終了後、ProCoder を終了します。
/Shutdown	変換終了後、パソコンをシャットダウンします。
/Queue	ProCoder アプリケーションで変換を行わずに、ジョブマネージャー
	のキューに入れます。
/Log: <logfile></logfile>	変換の詳細と発生したエラーを記録するログファイルを作成します。
/Targetdir: <dir></dir>	ターゲットファイルを特定のフォルダに保存します。
[Project file]	ProCoder プロジェクトファイルの名前とパスを省略せずに表示し
	たものです。ファイル名にスペースが入っている場合、パス全体
	をダブルクォーテーションで囲んでください(例:"C:¥Windows¥
	Desktop¥My project.PCP")。
[source files]	追加するソースファイルです。ファイル名にスペースが入っている
	場合、パス全体をダブルクォーテーションで囲んでください(例:
	"C:¥Windows¥Desktop¥My project.PCP")。

例:

ProCoder3.exe /Start /Closeapp /Log:C:¥MyJobs¥Job1.log /Targetdir:

D:¥MyOutput C:¥MyProjects¥Job1.pcp D:¥Misc¥AdditionalFile.avi

「C: ¥MyProjects ¥Job1. pcp」というプロジェクトファイルで ProCoder アプリケーション を起動します。

自動的に変換が開始され、変換完了後、自動的に ProCoder アプリケーションを終了します。 ログは「C:¥MyJobs¥Job1.log」というファイルに保存され、出力ファイルは「D:¥ MyOutput」に保存されます。

「C:¥MyProjects¥Job1.pcp」で指定されたソースファイルだけでなく、「D:¥Misc¥ AdditionalFile.avi」というファイルもソースとして使用されます。

ProCoderドロップレットのオプション

<Dropletname>.exe [/Start] [/Closeapp] [/Shutdown] [/Queue] [/Log:<logfile>]
[/Targetdir:(dir) [source files]

<pre> <dropletname></dropletname></pre>	保存されたドロップレット実行ファイルの名前。
/Start	有効なソースおよびターゲットがロードされた場合はすぐに変換を
	開始します。
/Closeapp	変換終了後、ProCoder を終了します。
/Shutdown	変換終了後、パソコンをシャットダウンします。
/Queue	ProCoder アプリケーションで変換を行わずに、ジョブマネージャー
	のキューに入れます。
/Log: <logfile></logfile>	変換の詳細と発生したエラーを記録するログファイルを作成します。
/Targetdir: <dir></dir>	ターゲットファイルを特定のフォルダに保存します。
[source files]	追加するソースファイルです。ファイル名にスペースが入っている
	場合、パス全体をダブルクォーテーションで囲んでください(例:
	"C:¥Windows¥Desktop¥My project.PCP")。

例:

VCD-NTSC. EXE/Start/Shutdown/Log:VCD-NTSCStatus. txt/Targetdir: D:¥Output"D:¥My Video¥Horse. avi"E:¥Video¥Foo. m2p E:¥TempVideo¥Bar. mov VCD-NTSC 設定値(「VCD-NTSC」という名前のドロップレットが保存済みであると仮定し ます)が適用され、「D:¥My Video¥Horse. avi」「E:¥Video¥Foo. m2p」「E:¥TempVideo¥Bar. mov」というソースファイルが表示された状態で ProCoder が起動します。 自動的に変換が開始され、変換完了後、パソコンはシャットダウンします。 ログは「VCD-NTSCStatus. txt」というファイルに保存され、出力ファイルは「D:¥ Output」に保存されます。

拡張機能

CHAPTER 1 嚻

CHAPTER 2

CHAPTER 3

ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う CHAPTER 4

ProC oderの機能

CHAPTER 6

嶷

망망

Premiereプラグイン

Adobe Premiere がインストールされている場合、ProCoder をインストールする際に、 ProCoder Premiere プラグインがイントールされます。

エンコードするときに Premiere のタイムラインを ProCoder に直接エクスポートすることがで きます。設定の完了した Premiere のプロジェクトファイル全体またはプロジェクトファイル の一部を直接 ProCoder にエクスポートし、プレビューしたり、複数のフォーマットにエンコー ドしたりできます。ProCoder アプリケーションを起動するには [ProCoder 3 Exporter] を選 択してください。ProCoder ウィザードを起動するには「ProCoder 3 Wizard Exporter]を選 択してください。

ProCoder Premiere プラグイン (ProCoder 3 Wizard Exporter) を使用するには、下記の手順 にしたがってください。

1 Adobe Premiereで、ProCoderにエクスポートする部分を選択してください。 プレビュー するプロジェクト全体またはプロジェクトの一部をエクスポートすることができます。

2

Adobe Premiereの[ファイル]メニュー [タイムラインを書き出し] → [ProCoder 3 Wizard Exporter] を選択してください。ProCoder Wizard が起動します。

🕵 Adobe Premiere Pro – C:A	Document	ts and Sett	ings¥owner	¥My Docu	ments¥Adol	oe¥Pr
ファイル(E) 編集(E) プロジェクト(P)	クリップ(C)	シーケンス(S)	マーカー(M)	ቃ/ ኮルመ	ウインドウ(W)	AN:
新規(№) プロジェクトを開く(©) 最近のプロジェクトを開く(①)	Ctrl+0	;		>	۲ ۵	
開じる(<u>C</u>) (保存(<u>S</u>) 別名で(保存(<u>A</u>) コピーを(保存(Y) (観景(<u>P</u>)	Ctrl+W Ctrl+S Ctrl+Shift+S Ctrl+Alt+S	5				
キャプチャ① バッチキャプチャ(<u>B</u>)	F5 F6	Me	dia Type	3 1回(1) 項 E Media S1	- -	
読み込み(単 最近使用したファイルを読み込む(E)	Ctrl+I	, 4-	E-	00,00,00,00		
書き出し(E)		- L-E-	(<u>M</u>)	Ctr	I+M	
ブロパティ情報(@)		フレーム オーディ	(<u>F</u>) †(<u>A</u>)	Ctr Ctr	I+Shift+M I+Alt+Shift+M	
フッテージを変換(P) タイムコード(M)		テープへ	書き出し(①			
終了凶	Ctrl+Q	Adobe DVD A ProCod ProCod	Media Encoder 書き出し er 3 Exporter er 3 Wizard Ex	porter		

3 ソースは Adobe Premiereのタイムラインから送られるので、ソースを選択する必要 はありません。それ以外の ProCoder Wizardの操作は、通常の ProCoder ウィザードの 操作と同じです。



離認

_

Ñ

ProCoder ウイザート

CHAPTER 4 ProCoderを使う

ProC

し機能

嶷

ProCoder Premiere プラグイン(ProCoder 3 Exporter)を使用するには、下記の手順にしたがってください。

- Adobe Premiere で、ProCoder にエクスポートする部分を選択します。プレビューする プロジェクト全体またはプロジェクトの一部をエクスポートすることができます。
- 2
- Adobe Premiereの[ファイル]メニューから[タイムラインを書き出し]→[ProCoder 3 Exporter]を選択します。ProCoder が起動し、[ターゲット] タブが有効になります。



3 Premiere プラグインを使用し、[開始] ボタンで変換を開始した場合、[ソース] タブ と[コンバート] タブは無効になります。それ以外の ProCoder アプリケーションの操 作は、通常の ProCoder の操作と同じです。

🕙 ProCoder 3			
ファイル④ 表示(!)	オブション(型) ツール(型)	ヘルプ(円)	
	ターゲット		
		UZF@	パラメータ
ג-ע	isto(A)	ターチットかったけされていません。	パラメータはありません。
	育(防余(<u>B</u>)	追加ボタンから選択する事がで きます。	
2 00	すべて削除(M)		
-N/CE	設定を保存(5)		
(+)	詳細(①).		
管理			
フォッナ			
			- 1888 -
2			
			ソース:1 ターゲット:0 //

EDIUSプラグイン

EDIUS がすでにインストールされている場合、ProCoder をインストールする際に、ProCoder EDIUS プラグインがイントールされます。エンコードするときに EDIUS のタイムラインを ProCoder に直接エクスポートすることができます。設定の完了した EDIUS のプロジェクトファ イル全体またはプロジェクトファイルの一部を直接 ProCoder にエクスポートして、プレビュー したり、複数のフォーマットにエンコードしたりできます。ProCoder アプリケーションを起 動するには [ProCoder 3 Exporter] を選択してください。ProCoder 3 ウィザードを起動する には [ProCoder 3 Wizard Exporter] を選択してください。

ProCoder EDIUS プラグイン (ProCoder 3 Wizard Exporter) を使用するには、下記の手順に したがってください。

1 EDIUS で、ProCoder にエクスポートする部分を選択します。プレビューするプロジェ クト全体またはプロジェクトの一部をエクスポートすることができます。

2 EDIUS で、モニタウィンドウにある [ファイルに出力] を選択し、エクスポートリス トから [ProCoder 3 Wizard] を選びます。ProCoder Wizard が起動します。



3 ソースは EDIUS のタイムラインから送られるので、ソースを選択する必要はありません。それ以外の ProCoder Wizard の操作は、通常の ProCoder Wizard の操作と同じです。

ProCoder EDIUS プラグイン (ProCoder 3 Exporter) を使用するには、下記の手順にしたがっ てください。

- 1 EDIUS で、ProCoder にエクスポートする部分を選択します。プレビューするプロジェ クト全体またはプロジェクトの一部をエクスポートすることができます。
- **2** EDIUS で、モニタウィンドウにある [ファイルに出力] を選択し、エクスポートリス トから [ProCoder 3] を選びます。ProCoder が起動し、[ターゲット] タブが有効に なります。



- **3** EDIUS プラグインを使用し、[開始] ボタンで変換を開始した場合、ソースタブとコン バートタブは無効になります。それ以外の ProCoder アプリケーションの操作は、通常 の ProCoder の操作と同じです。

国	
確認	CHAPTER 1
インストール	CHAPTER 2
ProCoder 3 ウイザード	CHAPTER 3
ProCoderを使う	CHAPTER 4
ProCoderを使う ProCoderの機能	CHAPTER 4 CHAPTER 5
roCoderを使う ProCoderの機能 リファレンス	CHAPTER 4 CHAPTER 5 CHAPTER 6

ProCoder 3


1 ProCoderの性能を最大限に引き出すには

メインメモリを増設したり、より高速な CPU にアップグレードしたり、新たに CPU を追加する ことが、通常、ProCoder の性能を高めるための最適な方法です。しかし、ハードウェアのアッ プグレードを行わずに ProCoder の速度をあげることができる方法もいくつか存在します。

● 他のタスクを閉じる

実行中の他のアプリケーションを閉じます。バックグラウンドでアプリケーションが起 動していると、ProCoderの変換速度が下がってしまう場合があります。

● ドライブ速度を最適化する

ソースとターゲットのハードドライブにデフラグを行なえば、読み書き速度を著しく上 昇させることができます。ソースとターゲットを別々の物理ディスクに入れたり、高速 ネットワークドライブに書き込んでも、ある程度まで ProCoder の性能が改善されます。

● 自動スキャンアプリケーションを無効にする

アンチウィルスソフトウェアや、ごみ箱の保護ソフトウェアは、ディスクと CPU の負荷 をかなり高める場合があります。ProCoder を実行しているときは、一時的にこれらのソ フトウェアを無効にすることを検討してください。

● ソースとターゲットに別々のドライブを使用する

同じドライブから読み取るソースの数を最小限にし、同じドライブに書き込むターゲットの数を最小限にします。これにより、ドライブのシーク回数が減り、ディスクアクセスによる遅延量が減ります。

● プレビューを無効にする

プレビューを無効にすると、変換速度が上がることがあります。これは通常、ごくわず かな上昇ですが、特に長いジョブでは無視できない量になります。

<u>フィルタを使用する</u>

¥

部

망망

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

oCoderを使う

ĩ

CHAPTER 5 ProCoderの機能

CHAPTER 6



どんなときにフィルタを使用するか

ProCoder を使用すると、ソースとターゲットの両方にフィルタを適用することができます。 最適な結果を得るため、また、ProCoder を最適速度で実行するためには、どんな場合にフィ ルタを使えばよいかを知ることが重要です。

● ソースフィルタ

フィルタを特定のソースのみに適用する場合には、フィルタはソースに対して適用する 必要があります。

🖶 ターゲットフィルタ

すべてのソースに対して同じフィルタを適用したい場合には、フィルタはターゲットに 適用する必要があります。

なぜフィルタを使うか

● 不要なデータのクロッピング

放送用フォーマットは、通常見えるフレームよりも大きい場合がよくあります。出力ター ゲットがコンピュータでの観賞用の場合には、[切り抜き]フィルタを適用して、オーバー スキャン領域(テレビで見たときには画面に表示されない部分)のノイズをトリミング します。

● ソースを向上または修正する

[ソース]フィルタの[色補正]などを使えば、ソースの品質を高めたり改善したりする ことができます。

● 特定ターゲットのエンコードを向上させる

[ターゲット] フィルタを使用して、ストリーム用のフォーマットに [ブラー] 処理を施 したりすることができます。

● 601 カラーレンジを拡大/縮小する

ビデオ編集ソフトウェアやエンコーダによっては、さまざまなカラーレンジが採用され ており、最小値と最大値が異なります。ITU BT. 601 変換法の異なるシステムで変換を行 うときには、[601 補正] フィルタを使用して、0-255 および 16-235 のレンジを指定して 変換を行います。



このセクションでは、一般的なビデオエンコーディングの問題点を例に、それらを修正または 回避する方法を示します。

映像がブロック状に崩れて見える







> オリジナル画像

ビデオ画像がブロック状に崩れて見えたり、直前の映像の一部が別の場所に残った状態で表示 されたりする場合があります。例では、正しい映像のエレメントが古い映像のエレメントと混 在しているように見えています。時間がたつと、画像がひとりでに再構成し、正しい画像にな ることがあります。

● 原因:DVDメディアの読み取り問題

DVD をオーサリングして、DVD プレイヤーで再生した後に、この種の問題が生じる場合に は、DVD メディアの読み取りに問題があります。コンピュータベースの DVD プレイヤー で同じディスクを試してみてください。コンピュータで問題なく再生する場合には、別 の機種か別のメーカーの DVD プレイヤー、または別の DVD ディスクで試してみてくださ い。録画可能な DVD ディスクの一部が再生できない DVD プレイヤーも存在します。

● 原因:シークまたはトリックプレイを行ったため

ファイルの再生をしていて、プレイヤーの早送り、巻き戻し、スクラバーを使用して 再生位置の位置決めをするまでは問題なく再生していた場合には、問題はありません。 フォーマットおよびプレイヤーによっては、ビデオが次のキーフレームを正しく表示す るまでに時間がかかることがあります。ファイルを最初から最後まで中断せずに再生し てみて確かめてください。映像が再生で正しく表示する場合には、出力ファイルは問題 ありません。 ● 原因:映像のビットレートが低すぎるか、キーフレームが不足している シーンが変わった後にのみ表示が崩れる場合には、映像のビットレートが低すぎてビデオの大きな変化を処理できていません。映像のビットレートを上げると、再構成を早くすることができます。もしくは、ターゲットのフォーマットがキーフレームをサポートしている場合には、キーフレームの間隔を減らして、キーフレーム数を増やします。キーフレームは、フルビデオフレームを提供するので、大きな変化にも対応でき、補正を向上することができます。

● 原因:映像のビットレートが高すぎるため

MPEG playback などのハードウェアデコーダを使用するときは、映像のビットレートが 高すぎて画像が崩れることがあります。映像のビットレートが最大値かそれに近い場合 には、ビットレートを少し下げてみてください。ハードウェアベースのプレイヤーだけ ではなく、ソフトウェアベースのプレイヤーで映像を再生している場合でも、ビットレー トが高すぎることが原因でこの状態になることがあります。



映像がぼやけたり、汚れていたりする



> 結果



> オリジナル画像

映像がぼやけたり、汚れたりしているように見えます。拡大して再生すると、すりガラスの窓 を通して見ているような濃淡のむらがでます。

● 原因:DV再生がフルクオリティに設定されていない

問題が起きるのが、Microsoft DV AVI ファイルのときのみの場合には、問題は Digital Video デコードの設定値が Low に設定されていることが原因と思われます。Low に設定されていると、実際のファイルの解像度に関わらず、DV ファイルは低解像度でデコードされます。

- ▶ Windows Media Player でこの問題を修正するには:
- 1 Windows Media Player を開き、メニューから [オプション] を探します (通常は [ツー ルメニュー内にあります)。
- 2 片側が [小]、反対側が [大] というスライダのある [デジタルビデオ] という設定を 探します。Windows Media Player 9では、パフォーマンスタブの[詳細]ボタンをクリッ クすると表示されます。
- 3 スライダを [大] にセットします。
- 4 Windows Media Player を含め、開いているすべてのプログラムを閉じます。その後、 再生するファイルを再度開きます。これで、ファイルはフル解像度で再生されます。

● 原因:映像の解像度が低すぎるため

オリジナルのサイズに引き伸ばすと、低解像度の画像は濃淡のむらがでます。オリジナ ルと同じサイズで画像を表示する必要がある場合には、ビデオフレームサイズを大きく する必要があります。品質を保ち、ビットレートが低すぎることで生じる影響を避ける ためには、映像解像度を上げるときにはビットレートも上げる必要があります。

¥

腦

CHAPTER 5 ProCoderの 藻熊

CHAPTER 6

● 原因:映像のビットレートが低すぎるため

エンコードフォーマットにより、映像のビットレートが低すぎると、上記のような濃淡 のむらのあるビデオになることがあります。映像のビットレートを上げて、確かめてく ださい。ビットレートを上げても変わらない場合には、映像のフレームサイズを大きく する必要があります。

映像のオブジェクトの近くにふちどりやブロックがでる



> 結果

> オリジナル画像

映像のオブジェクトのエッジ周辺にふちどりがでたり、オブジェクトの近辺にブロック状のノ イズが出ています。解像度が原因のようには見えず、シャープさの低さと色が若干変化してい るだけのようです。

● 原因:映像のビットレートが低すぎる

この種の影響は、通常は、映像のビットレートの設定が低すぎることで起きます。映像 のビットレートを上げると、よい結果が得られます。映像のビットレートを上げるとファ イルが大きくなりすぎる場合には、ビットレートを同じに保ち、映像のフレームサイズ を小さくします。選択できるときには、[速度優先] ではなく [画質優先] を選択しても 効果があります。

映像が小刻みに振動する

映像が小刻みに上下に振動しています。オブジェクトの動きは、2ステップ進んでから1ステップ戻るように見えています。

● 原因:インターレース出力にシングルフィールドディテールがある

映像が縦に小刻みに振動したり、横のエッジが点滅したりするように見える場合には、 ソース画像にシングルフィールドディテールがある可能性があります。これは、通常、 ビデオで使われる静止画像で起こります。ProCoder では、通常、これを避けるために適 切な調整を行っていますが、問題が起きる場合には、ProCoder で使用する前に、ソース にアンチフリッカーまたはデインターレースフィルタを適用してみてください。

● 原因:ソースのインターレースフィールド順序が不適切

インターレースソースの場合、インターレースモードが正しく設定されていない可能性 があります。[ソースタブのビデオパラメータ]で、インターレースフィールド順序が正 しくセットされていることを確かめてください。

● 原因:ターゲットのインターレースフィールド順序が不適切

インターレースモードの場合、再生装置のフィールドの優先順序が間違っている可能性 があります。使用する再生装置の設定を調べ、インターレース設定値が正しいことを確 認してください。

<u>映像を向上させる</u>

腦

CHAPTER 2

CHAPTER 3

ĩ

CHAPTER 6

ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う

CHAPTER 5 ProCoderの 藻熊

嶷



映像の動きがスムーズに見えない。流れるような動きではなく、飛んでいるように見える。動 いているオブジェクトが飛んだり、ストロボ効果のように、次の位置まで「点滅したり」する ように見える。

● 原因:映像のフレームレートが低すぎるため

映像のフレームレートが低すぎると、映像の動きはスムーズに見えません。フレームレートを上げると、動きの流れが改善されますが、ファイルサイズは大きくなります。通常、 15fps 以下のフレームレートでは、スムーズな再生はできません。

● 原因:ストリーミング接続速度が遅すぎるため

高速回線用に作成したストリーミングファイルを見ているときに、この種の「スナップ ショットインタイム」効果が見えることがあります。ストリーミングサーバーへの高度 な接続環境が必要です。プログレッシブダウンロードファイルを使用するのもよいで しょう。

● 原因:再生マシンが遅すぎるため

一部のフォーマットでは、再生するプレイヤーの性能に応じて、異なるフレームレート で再生する場合があります。処理速度の速い環境で再生してみて、正しく再生されるか チェックしてください。

音声と映像が同期していない

音声と映像が互いに同期して再生していません。たとえば、話をしている人が唇を動かしてい るのは表示されますが、1、2 秒たってからでないと音声が聞こえないことがあります。

● 原因:プレイヤーでシークまたはトリックプレイを使用している

ファイルを再生しているときに、プレイヤーの早送り、巻き戻し、スクラバーを使用し て再生位置を決め直すまで、同期して再生していた場合には、問題ありません。フォー マットおよびプレイヤーによっては、トリックプレイ直後、音声/映像が正しく表示さ れない場合があります。ファイルを最初から最後まで中断せずに再生してみて確かめて ください。同期が「正しく」再生される場合には、問題は出力ファイルではなく、トリッ クプレイにあります。

● 原因:映像と音声が違う装置で再生されている

映像と音声を別々の機器で再生すると、正しく同期しない場合があります。たとえば、 DV ファイルを再生する場合に、オーディオを PC で再生し、映像を DV カメラやコンバー タを使って再生すると、同期はとれません。これは、DV カメラやコンバータが DV デー タを PC から入力後、アナログビデオにデコードして出力するまでの間に若干の遅延が生 じるためです。したがって、このような状況では、音声は映像の少し前に聞こえるよう に感じます。

● 原因:DVD オーディオデコーダに問題がある

DVD プレイヤーを使用して再生しているときに問題が起きるような場合には、プレイヤー 自体に問題がある可能性があります。一部の DVD プレイヤーには、音声の同期に問題が あるものがあります。特に、音声が AC3 フォーマットのときに問題が発生しやすいよう です。市販の DVD ソフトを使用してみて、同じ問題が起きるかどうか調べます。また、 DVD をソフトウェアベースの DVD プレイヤーで再生してみてください。

● 原因:DVDオーサリングエラー

オーサリングした DVD でも問題がある場合には、DVD オーサリングに問題がある可能性 があります。最低限の機能しか持たない DVD オーサリングでも、オーディオ/ビデオの 同期問題が起きることがあります。別の DVD オーサリングアプリケーションを使用して、 DVD をオーサリングし直してください。

映像に奇妙なパターンやブロックが表示される





> 結果

> オリジナル画像

映像に奇妙なパターンや違うデータのブロックが表示されています。

● 原因:映像ファイルが壊れた

おそらく、映像ファイルのデータが壊れています。ソースファイルに同じような問題が 生じるかどうか調べてください。ソースに問題がある場合には、出力ファイルでも問題 が起こります。問題が起こるのが出力のみの場合には、別のドライブまたはディレクト リにファイルを書き込むか、別の圧縮フォーマットを試してください。

付 爺蒙	リファレンス	ProCoderの機能	ProCoderを使う	ProCoder 3 ウィザード	インストール	確認	目
CHAPTER 7	CHAPTER 6	CHAPTER 5	CHAPTER 4	CHAPTER 3	CHAPTER 2	CHAPTER 1	

映像が伸びたり、縮んだようにみえる



> 結果



> オリジナル画像

映像が一方向に伸びたように見えています。円は楕円になり、人は本来より身長が高くなった り、横幅が広くなったりして見えています。

● 原因:ワイドスクリーンMPEG2ファイルであるため

ファイルがワイドスクリーン MPEG2 の場合には、これは正常な状態です。MPEG2 再生ソフトウェアの一部には、MPEG2 ファイルで設定されているアスペクト比から映像再生のサイズを正しく設定できないものがあります。したがって、ワイドスクリーン MPEG2 ファイルは正しく再生されないことになります。このファイルを使用して、ワイドスクリーン DVD をオーサリングし、DVD プレイヤーでこの DVD を再生すると、ワイドスクリーンの表示が正しくなります。

● 原因:ピクセルとフレームアスペクト比の補正をしていない

ー部のメディアプレーヤーは、非正方ピクセルの映像の補正が行われないため、正しい アスペクト比で映像が表示されません。これは、エンコードや ProCoder の問題ではなく、 プレイヤーの問題です。非正方ピクセルの再生を正しく補正するプレイヤーを見つけて ください。

● 原因:ソースのアスペクト比の設定が間違っている

ソースファイルのアスペクト比設定値を調べてください。間違って設定されている場合には、ProCoder はビデオ画像の形状を間違って解釈し、正しくない処理をします。 ProCoder は画像の引き伸ばしや押し潰しをすることは決してありません。ワイドスクリーンのソースを標準画面サイズに変換すると、標準幅に合うように拡大縮小されます。 このプロセスは、以下の画像に示すようにレターボックスと呼ばれています。



> 4:3 レターボックス処理後の映像

エンコードしたMPEGファイルをDVDオーサリングソフトウェアで 読み込めない

DVD オーサリングソフトウェアが、ProCoder で作成した MPEG ファイルを認識できません。

● 原因:ファイル名に問題がある

一部の DVD オーサリングアプリケーションでは、MPEG2 プログラムストリームの標準拡張子.m2p を認識しません。代わりに、.mp2 または.mpg を付けたファイルを認識します。
 出力ファイルの拡張子を.m2p から.mp2 または.mpg に変更し、再度試してみてください。

● 原因:MPEG2ファイルタイプが正しくない

すべての DVD オーサリングアプリケーションが MPEG2 エレメンタリストリーム(.m2v ファ イルと関連音声ファイル)や MPEG2 プログラムストリーム(.m2p ファイル)に対応して いるわけではありません。どちらか一方にしか対応していないものも存在します。お使 いの DVD オーサリングソフトウェアのマニュアルを参照し、どのタイプをサポートして いるか調べ、ProCoder 作成したファイルが対応しているかを確認してください。

● 原因:ソフトウェアが MPEGファイルに対応していない

ー部のオーサリングアプリケーションでは、MPEGファイルをソースとして使用すること ができません。この場合には、ProCoderを使用して、オーサリングアプリケーションで 使用可能なファイルタイプ(通常は VOB)を出力するか、または、別のオーサリングア プリケーションを使用する必要があります。オーサリングソフトウェアのマニュアルを 読み、どのファイルタイプに対応しているかを調べてください。



ProCoder 3





ソース共通の設定

ソースに設定できる項目には以下のようなものがあり、それぞれ、設定できる内容は共通です。 ソースの形式によっては、表示されないものもあります。

● 共通の設定

- ・スカ
- ▶ 入力ファイル

ソースファイルの名前を表示します。

▶ 長さ

入力ファイル(ソース)の長さを時:分:秒;ドロップフレームタイムコードのフレーム数、 または時:分:秒:ノンドロップフレームタイムコードのフレーム数の形式で表示します。

- ・ビデオ
- ▶ ビデオストリームを使用

ソースのオリジナル映像を使用するかしないかを指定します。

オリジナルのビデオ	映像をソースとして使用します。
無効	映像をソースとして、音声のみのストリームとして扱います。

▶ ビデオフレームサイズ

ソースのサイズをピクセルの幅×高さとして表示します。

►フレームレート (fps)

ソースの秒あたりフレーム数を表示します。

▶ ビデオビットレート (kbps)

可変ビットレートコーデックの場合、ビデオビットレートをキロビット/秒で表示しま す。通常は、ビットレートが高くなると、映像品質がよくなります。

▶ ビデオコーデック

ビデオストリームのデコードに使用するビデオコーデックを表示します。

ソースの設定

¥

躍認

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

:HAPTER 4 oCoderや使う

調整

腳

CHAPTER 6

▶ インターレース

ビデオストリームのインターレースモードを表示します。このオプションは、ビデオス トリームからビデオフレームを読み取る方法を決めます。インターレースモードの設定 が正しくないと、映像がスムーズに再生されないことがあります。

インターレース無し	フィールドごとではなく全フレームがストリームに格納されます。
(プログレッシブ)	
下位フィールド優先	フレームが下位フィールドから先に格納されます。
上位フィールド優先	フレームが上位フィールドから先に格納されます。

▶ アスペクト比

ソース画像のアスペクト比を表示します。

・音声

▶ 音声ストリームの選択

ソースに音声データが含まれている場合にそれを使用するか、別のファイルの音声を使 用するか、ソース音声を完全に無視するかを選択します。

オリジナルの音声	ソースの音声を使用します。
別の音声	別のファイルの音声を使用します。[オーディオストリームのソー
	ス]フィールドで使用する音声のソースを指定します。
無効	ソースの音声を使用せず、映像のみのストリームとして扱います。

▶ 音声ストリームのソース

[音声ストリームの選択]で[別の音声]を選択する場合に、[...] ボタンをクリックし て音声ファイルとして使用するファイルを選択します。音声はサポートしているすべて のソースタイプから取り出すことができます。

- ・オーディオ
- ▶ チャンネル

オーディオソース内のチャンネル数を表示します。

▶ サンプルレート (kHz)

ソースのサンプリングレートまたは秒あたりのサンプル数を、1,000単位のサンプル数/ 秒で表示します。エンコードオーディオの再現可能な周波数レンジは、サンプリングレートに応じて決まります。

▶ ビット数/サンプル

ソースのオーディオサンプルサイズを、ビット数/サンプルで表示します。ビット数/ サンプルが大きくなると、オーディオレベルの変化がよく表現されるので、音声品質が 高くなります。サンプルレートとビット数/サンプルの組合せが、音声の全体的な品質 を決めます。 ▶ オーディオビットレート(kbps) 可変ビットレートコーデックの場合オーディオビットレートをキロビット∕秒で表示します。通常、ビットレートが大きくなると音声品質がよくなります。

▶ オーディオコーデック ソースオーディオのデコードに使用しているオーディオコーデックを表示します。

● 注意

すべてのソースに対してパラメータすべてが表示されるわけではありません。パラメー タの中には表示されないものがあります。パラメータのほとんどは読み取り専用であり、 変更することはできません。

AC3オーディオソース

● 共通の設定

「ソース共通の設定」の項を参照してください。

▲ AC3専用の設定

・オーディオ

- ▶ サンプル精度 サンプル精度をビット数で表示します。
- ➤ AC3データレート オーディオビットレート(kbps)を表示します。
- ▶ ダイナミックレンジ圧縮モード デコーダで行うダイナミックレンジ圧縮のモードを選択します。
- 注意はありません。

腦

ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う

し機能

嶷

4

CHAPTER 6

CHAPTER 2

AVIソース

共通の設定

「ソース共通の設定」の項を参照してください。

AVI専用の設定

AVI 専用の設定はありません。

● 注意

幅もしくは高さが奇数の AVI ファイルを読み込むことはできません。偶数の幅および高 さが偶数の AVI ファイルのみを使用してください。幅や高さが奇数の AVI ファイルを読 み込むには、AviSynth スクリプトを使用して、AVI をクロップしたり、マットしたりし て偶数に設定してください。その後、AviSynth スクリプトをソースとして使用します。

DVソース

● 共通の設定

「ソース共通の設定」の項を参照してください。

● DV専用の設定

- ・スカ
- ▶ DVモード

DV モードを表示します。

▶ DVフォーマット

DV/DVCAM もしくは DVCPRO の DV フォーマットを指定します。ソースが正しく処理できない場合には、この設定値を変更してください。

・ビデオ

▶ デコードモード

Panasonic 24p DV ソースの場合には、23.976fps プログレッシブでデコードするか 29.97fps インターレースとしてデコードするかを指定します。

● 注意

注意はありません。



29.97fps を選択している場合であっても、プレビュー再生は 23.97fps インターレースで 行われます。実際の変換は 29.97fps で行われます。

フラッシュソース

● 共通の設定

「ソース共通の設定」の項を参照してください。

● フラッシュ専用の設定

・ソース

➤ Movieプロパティ [...] ボタンをクリックして、検出したムービープロパティを表示します。

▶ トラックモード 使用するトラックを指定します。

● 注意

幅もしくは高さが奇数のフラッシュソースは、インポート時に偶数の幅と高さにクロッ プされます。 ProCoder は、フラッシュファイルから映像のみをデコードします。 音声はデコードできません。



クローズドキャプション(ライン 21)を利用するには、トラックモードの設定を特定の ビデオトラックに設定する必要があります。

¥

CHAPTER 確認

CHAPTER 2

ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う

ProCoderの機能

リファレソス

腳

Ĩ-

CHAPTER 6

H.264ソース

● 共通の設定

「ソース共通の設定」の項を参照してください。

H. 264専用の設定

- ・ビデオ
- ▶ ビデオサイズ

ソースのサイズをピクセルの幅×高さとして表示します。ソース共通の設定の「ビデオ フレームサイズ」と同じです。

▶ フィールドオーダー

ビデオストリームのフィールドオーダーを表示します。ソース共通の設定の「インター レース」と同じです。

▶ ビデオ圧縮 ビデオストリームのデコードに使用するビデオコーデック(圧縮形式)を表示します。

- ▶ プロファイル H. 264 プロファイルを表示します。
- >レベル

H.264 レベルを表示します。

・オーディオ

▶ オーディオ圧縮

ソースオーディオのデコードに使用しているオーディオコーデック(オーディオ圧縮形 式)を表示します。

▶ サンプル精度

サンプル精度をビット数で表示します。

● 注意

注意はありません。

HDV (m2t) ソース

● 共通の設定

「ソース共通の設定」の項を参照してください。

● HDV (m2t) 専用の設定

- Name
- ▶ Module Name

出力ファイルの名前として使用するプレフィックスを入力します。

基本設定

▶ 長さ

入力ファイル(ソース)の長さを時:分:秒;ドロップフレームのタイムコードのフレーム数、または時:分:秒;ノンドロップフレームのタイムコードのフレーム数の形式で表示します。

▶ 入力ファイル

入力ファイルの名前を表示します。

▶ タイムスタンプを使う

このオプションを有効にすると、ストリームのタイムスタンプを使用して In/Out のポジ ションを正確に設定することができます。

- トランスポートストリーム
- ➤ ストリームタイプ ストリームの種類表示します。
- ▶ プログラムナンバー

トランスポートストリームはひとつ以上のプログラムを同時に持つことができます。ど のプログラムをデコードするかを指定します。

- ・プログラム/システムストリーム
- ▶ ストリームタイプ

多重化ソースのストリームタイプを表示します。

▶ フラグ

ストリーム内のすべてのフラグをリストします。

▶ ビデオストリーム

ビデオストリームが複数ある場合に使用するストリーム ID を選択します。

▶ オーディオストリーム

オーディオストリームが複数ある場合に使用するストリーム ID を選択します。

¥

CHAPTER 確認

CHAPTER 2

ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う

ProCoderの機能

腳

Ĩ-

CHAPTER 6

・ビデオ

- ▶ ストリームタイプ ソースビデオストリームのストリームタイプを表示します。
- ▶ 表示サイズ ディスプレイサイズを指定します。
- ▶ 強制フィルムデコード このオプションを有効にすると、使用できるビデオストリームの 3-2 プルダウンフラグ を無視し、23.976fpsのフィルムを出力します。
- ▶ MPEGアスペクト比 ソースの表示アスペクト比を指定します。
- ➤ ビデオビットレート(kbps) 映像のビットレートおよびソースのモードを表示します。
- ▶ VBVバッファサイズ (KB)
 - ソースの VBV バッファサイズを、キロバイトで表示します。
- ▶ Profile@Level ソースが準拠する Profile と Level を表示します。
- ▶ 色形式

ソースの色形式を表示します。

- ・オーディオ
- ▶ ストリームタイプ ソースオーディオストリームのストリームタイプを表示します。
- ▶ オーディオStereo/Monoモード 音声のチャンネル形式を表示します。
- ▶ フラグ

オーディオストリーム内のすべてのフラグを表示します。

● 注意

注意はありません。

MP3オーディオソース

● 共通の設定

「ソース共通の設定」の項を参照してください。

MP3専用の設定

MP3 オーディオソース専用の設定はありません。

● 注意

注意はありません。

MPEGソース

共通の設定

「ソース共通の設定」の項を参照してください。

MPEG専用の設定

- Name
- ➤ Module Name 出力ファイルの名前として使用するプレフィックスを入力します。

基本設定

▶ タイムスタンプを使う

このオプションを有効にすると、ストリームのタイムスタンプを使用して、In/Outのポジションを正確に設定することができます。

- ・プログラム/システムストリーム
- ▶ ストリームタイプ 多重化ソースのストリームタイプを表示します。
- ▶ フラグ

ストリーム内のすべてのフラグをリストします。

▶ ビデオストリーム

ビデオストリームが複数ある場合に使用するストリーム ID を選択します。

▶ オーディオストリーム

オーディオストリームが複数ある場合に使用するストリーム ID を選択します。

¥

CHAPTER 確認

CHAPTER 2

ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う

ProCoderの機能

腳

Ĩ-

CHAPTER 6

・ビデオ

- ▶ ストリームタイプ ソースビデオストリームのストリームタイプを表示します。
- ▶ 表示サイズ ディスプレイサイズを指定します。
- ▶ 強制フィルムデコード このオプションを有効にすると、使用できるビデオストリームの 3-2 プルダウンフラグ を無視し、23.976fpsのファイルを出力します。
- ▶ MPEGアスペクト比 ソースの表示アスペクト比を指定します。
- ➤ ビデオビットレート(kbps) 映像のビットレートおよびソースのモードを表示します。
- ➤ VBVバッファサイズ(KB) ソースの VBV バッファサイズを、キロバイトで表示します。
- ▶ Profile@Level ソースが準拠する Profile と level を表示します。
- ▶ 色形式

ソースの色形式を表示します。

- ・オーディオ
- ▶ ストリームタイプ ソースオーディオストリームのストリームタイプを表示します。
- ▶ オーディオStereo/Monoモード 音声のチャンネル形式を表示します。
- ▶ フラグ

オーディオストリーム内のすべてのフラグを表示します。

QuickTimeソース

● 共通の設定

「ソース共通の設定」の項を参照してください。

● QuickTime専用の設定

- ・スカ
- ▶ ムービーのプロパティ [...] ボタンをクリックして、検出したムービープロパティを表示します。
- ・ビデオ
- ▶ トラックモード 使用するトラックを選択します。
- ・オーディオ
- ▶ トラックモード 使用するトラックを選択します。
- 注意

幅もしくは高さが奇数のフラッシュソースは、インポート時に偶数の幅と高さにクロッ プされます。

🖹 Note

クローズドキャプション(ライン 21)を利用するには、トラックモードの設定を特定の ビデオトラックに設定する必要があります。

RawDVソース

	1
● 共通の設定 「ソース共通の設定」の項を参照してください。	III · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
● RawDV専用の設定	CHAPTER)
・ <i>入力</i>	確認
▶ DVモード	CHAPTE
DV モードを表示します。	インスト-
► DVフォーマット DV/DVCAM もしくは DVCPRO の DV フォーマットを指定します。ソースが正しく処理できな い場合には、この設定値を変更してください。	R 2 CHAPTER 3 -ル ProCoder 3
▶ デコードモード	CHAPTER 4
映像のデコードモードを表示します。	ProCoderを使う
▶ オーディオモード	CHAPTER 5
オーディオモードを表示します。	ProCoderの懲能
● 注意	CHAPTER 6
注意はありません。	דעטק כע
 静止画像ソース ● 共通の設定 	CHAPTER 小 付 録

「ソース共通の設定」の項を参照してください。

●静止画像専用の設定

- ・方法
- ▶ パス

ソースファイルの格納場所をフルパスで表示します。

▶ 複数ファイル

このオプションを有効にすると、一連の画像をビデオソースとして読み込むことができます。

▶ ファイル名

ここで、複数の画像ファイルのファイル命名規則を指定します。任意の文字を表す「?」 は、1つの文字に対応しています。任意の数の文字を表す「*」は、複数の文字列に対 応しています。たとえば、Video1?.jpgとすると、Video1a.jpg、Video1b.jpgを表しま すが、Video10a.jpgを表すことはできません。一方、Video*.jpgとすると、Video1a. jpg、Video10.jpg、Video10a.jpgをすべて表します。

▶ ファイルリスト

[...] ボタンをクリックして、[ファイル名] で指定した内容に合致するファイルを番号 付きで表示します。



▶ 開始点

ファイルリストの番号を使用して、画像シーケンスで使用する最初のファイルの番号を 設定します。最初のファイルは1です。

▶ 終了点

ファイルリストの番号を使用して、画像シーケンスで使用する最後のファイルの番号を 設定します。最初のファイルは1です。

・ビデオ

▶ フレーム数

各画像が作成する必要のあるフレーム数を設定します。たとえば、画像が 30 あるときに、 FramesPerImage が 4 であると、ソース出力は 120 フレームになります。

● 注意

幅もしくは高さが奇数の静止画ソースは、読み込むことができません。幅と高さが偶数のファイルを使用してください。

静止画像シーケンスで読み込んだ画像は、すべて同じ幅と高さでなければなりません。 最初の画像と同じ幅と高さでない画像は、マルチ画像インポートの際にスキップされます。

¥

CHAPTER 確認

CHAPTER 2

ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う

し機能

Ĩ-

CHAPTER 6

DVD (VIDEO_TS. IFO) ソース

共通の設定

「ソース共通の設定」の項を参照してください。

DVD専用の設定

- ・基本設定
- ▶ 入力ファイル ソースの名前を表示します。
- ▶ 長さ

入力ファイル(ソース)の長さを時:分:秒;ドロップフレームのタイムコードのフレーム数、または時:分:秒;ノンドロップフレームのタイムコードのフレーム数の形式で表示します。

▶ タイトル

ソース内のタイトル数、チャプタ数、長さを指定します。

▶ 最初のチャプタ

ソースとして使用する先頭のチャプタを指定します。

▶ 最後のチャプタ

ソースとして使用する最後のチャプタを指定します。

▶ タイムスタンプを使う

このオプションを有効にすると、ストリームのタイムスタンプを使用して、In/Outのポジションを正確に設定することができます。

- ・ビデオ
- ▶ アングル

アングルが複数ある場合に使用するアングル数を選択します。

▶ フィルムデコードを使用する

このオプションを有効にすると、使用できるビデオストリームの 3-2 プルダウンフラグ を無視し、23.976fps のフィルムを出力します。

・オーディオ

▶ オーディオストリームID

オーディオストリームが複数ある場合に使用するストリーム ID を選択します。

▶ ストリームタイプ

オーディオストリームの圧縮形式を表示します。

▶ デコーダ

使用するデコーダを選択します。

▶ デコーダ設定

[...(参照)]ボタンをクリックすると、選択されたデコーダの設定ダイアログを表示し、 詳細な設定ができます。

● 注意

注意はありません。

WAVE (PCM) オーディオソース

● 共通の設定

「ソース共通の設定」の項を参照してください。

● WAVE専用の設定

WAVE オーディオソース専用の設定はありません。

● 注意

注意はありません。

Windows Mediaソース

● 共通の設定

「ソース共通の設定」の項を参照してください。

● Windows Media専用の設定

- ・入力
- ▶ ビデオストリーム

マルチストリームビデオソースでは、エンコードファイルのソースビデオとして使用するトラックを選択します。

・オーディオ

▶ オーディオストリーム

マルチストリームビデオソースでは、エンコードファイルのソースビデオとして使用するトラックを選択します。

● 注意

幅もしくは高さが奇数の Windows Media ファイルは読み込むことができません。幅と高 さが偶数の Windows Media ファイルを使用してください。

幅や高さが奇数の Windows Media ファイルをロードするには、AviSynth スクリプトを使用して、ビデオをクロップしたり、マットしたりし、幅と高さを偶数に変更してください。 その後、AviSynth スクリプトをソースとして使用します。

インターレースビデオでエンコードされた Windows Media ファイルを読み込んで、ビデ オをインターレースで読み取りたい場合には、マニュアルで[インターレース] コント ロールを正しく設定する必要があります。





ターゲット共通の設定

ターゲットの設定には以下のような項目があり、それぞれ、設定できる内容は共通です。 ターゲットの形式によっては表示されなかったり、異なる場所で設定するようになって いたり、特定の状況でしか表示されなかったりするものもあります。

共通の設定

- ・出力ファイルを分割
- ▶ 分割方法を選択

自動ファイルスプリット方式を選択します。自動ファイルスプリット方式により、出力 ファイルを別個のファイルに分割し、アーカイブやトランスポートをしやすくします。 ファイルスプリットは、マルチプレキシングとは関係ありません。ファイルスプリット は、マルチパスエンコードでは使用できません。すべてのフォーマットがファイルスプ リットに対応しているわけではありません。

分割しない	自動スプリットを行いません。
再生時間で分割	出力中の映像長が指定最大時間に達すると、新規出力ファイルを開
	始します。
最大ファイルサイズで分割	最新出力のファイルサイズが指定最大サイズに達すると、新規出力
	ファイルを開始します。

▶ 分割ファイルの再生時間(分)

出力ファイルをスプリットするタイムインターバルを分で指定します。たとえば、インター バルタイムを10分に設定すると、35分のソースは4つの出力ファイルに分割(スプリット)されます。

▶ 分割ファイルのサイズ(MB)

出力ファイルをスプリットするサイズをメガバイトで設定します。たとえば、最大ファ イルサイズを 650MB に設定し、合計出力サイズを 1.5GB に設定すると、出力ファイルは 3 つになります。

▶ 品質/サイズ

[...] ボタンをクリックして [品質/ファイルサイズ設定] ダイアログを開きます。[品 質/ファイルサイズ設定] ウィンドウは、変換パラメータに関するメディアの条件を表 示し、出力するメディア数に基づいてビットレートを適切な値に設定します。 たとえば、ターゲットメディアがシングル CD-R (650MB) で、800MB のファイルを出力し ようとしている場合には、[メディア数] は 2 になります。その後 [品質設定] スライダ を使って、[メディア数] が 1 になるまで調整します。もしくは、[可能な限りメディア

ターゲットの設定

¥

謡

뭉껑

ProCoder 3 ウイザード

oCoderを使う

漢信

瓢

5

CHAPTER 6

CHAPTER 2

いっぱいまで使う] にチェックを入れて、[メディア数] を1に設定することもできます。 ProCoder は、メディアの条件に合わせて適切なビットレートを自動的に計算します。 この設定は、次の状況下でのみ使用することができます。

- ・ エンコード用にユーザーガ指定したビットレートにターゲットガ対応している。
- ・ [最大ファイルサイズで分割] にチェックを入れている。
- ・ ソースに1ファイルのみしか登録されていない、もしくは[連結] にチェックを入れている。

● 出力

▶ ファイル名(基本)

出力ファイルの名前を設定します。特定の置換ストリングを基本ファイル名として使用 することができ、変換時に置き換えられます。基本ファイル名にピリオド[.]を使用す ることはできません。

- ・ [%s] は、 [連結] 機能が使用されている場合を除き、ソースファイルの名前(拡張子な し) と置き換えられます。 [連結] 機能が使用されている場合には、{Stitched Sources}に 置き換わります。
- [%n] は、出力ファイルのファイルスプリットセグメント数に置き換わります。スプリット が無効にされている場合には、%nは0になります。
- ・ [%%] は、パーセント記号(%) に置き換わります。
- ▶ パス

ターゲットファイルの出力場所を設定します。[...] ボタンをクリックして、出力フォ ルダを設定します。

▶ ファイル名の衝突を防ぐためにソースファイル名を使う

以下の件をすべて満たしている場合に、自動的にソースファイル名が出力ファイルの名 前として使用されます。

- ソースファイルが複数である。
- ・ [連結] 機能が無効になっている。
- ・ 置換ストリング [%] が基本ファイル名に含まれていない。

▶ ファイル名

出力ファイル名を表示します。置換ストリングの1つが使用されている場合には、参考 例を表示します。

- ・ビデオ
- ▶ ビデオを使う

ProCoder がターゲットの映像を出力する方法を選択します。

常に使用する	ビデオトラックが常に出力されます。ソースに映像がない場合には、
	ブラックビデオトラックが生成されます。
ソースにあれば使用する	ソースに映像がある場合には、映像が出力されます。ソースに映像
	がない場合には、ビデオトラックは生成されません。
使用しない	ソースに映像がある場合でも、ビデオトラックは生成されません。

▶幅

出力ビデオフレームの幅を、ピクセルで指定します。

▶ 高さ

出力ビデオフレームの高さを、ピクセルで指定します。

▶ ビデオビットレート (kbps)

可変ビットレートコーデックについては、ビデオビットレートをキロビット/秒で設定 します。通常、ビットレートが高いほど、映像品質が向上します。

▶ フレームレート

出力映像の秒あたりフレーム数を設定します。フレームレートが高くなると、動きが滑 らかに見えますが、必要なビット数が多くなります。ビデオフレームレートとビデオビッ トレートのバランスをとることで、再生の品質が高くなります。

▶ インターレース

インターレース出力に対応しているフォーマットにインターレースモードを設定します。 ビデオフレームをビデオストリームにどのようにして格納するかを指定します。再生に 用いるハードウェアまたはソフトウェアで、同じインターレース方式を使用していない と、映像が滑らかに再生されない場合があります。

ノンインターレース	フレーム全体をストリームとして格納します。
(プログレッシブ)	
下位フィールドが先	フィールドごとに下位のものから格納します。
上位フィールドが先	フィールドごとに上位のものから格納します。

▶ アスペクト比

ビデオ画像のアスペクト比を設定します。可能であれば、[...] ボタンをクリックして、 ビデオアスペクト比、もしくはピクセルアスペクト比のいずれかを選択します。

ターゲットの設定

¥

躍認

ProCoder 3 ウイザード

> CHAPTER 4 ProCoderを使う

し機能

嶷

CHAPTER 6

CHAPTER 2

- ・オーディオ
- ▶ 音声を使う

ターゲットにオーディオトラックを含めるかどうかを選択します。

常に使用する	常にオーディオトラックを持つターゲットが作成されます。ソース
	に音声が含まれていない場合でも無音のオーディオトラックが出力
	されます。
ソースにあれば使用する	ソースに音声が含まれている場合には、オーディオトラックを持つ
	ターゲットが作成されます。ソースに音声が含まれていない場合に
	は、ターゲットにはオーディオトラックはありません。
使用しない	ターゲットにはオーディオトラックが含まれません。ソースに音声
	が含まれている場合でも同様です。

▶ チャンネルモード

チャンネルモードを設定します。該当する場合には、音声出力のチャンネルタイプも設 定します。共通の設定は、次のとおりです。

ステレオ	音声の2チャンネル(左/右)
シングルチャンネル	音声の1チャンネル

▶ サンプル周波数(サンプルレート)

音声のサンプリングレートまたは秒あたりのサンプル数を、1,000単位のサンプル数/ 秒で設定します。エンコードオーディオの再現可能な周波数レンジは、サンプル周波数 に応じて決まります。

▶ 品質(ビット数/サンプル)

音声のサンプルサイズを、ビット数/サンプルで設定します。ビット数/サンプルが大 きくなると、オーディオレベルの変化がよく表現され、音声品質が高くなります。サン プルレートとビット数/サンプルの組合せが、音声の全体的な品質を決めます。

▶ ビットレート(オーディオビットレート) 可変ビットレートコーデックの場合、オーディオビットレートをキロビット∕秒で設定 します。通常、ビットレートが大きくなると、音声の品質が高くなります。

オーディオエンコードタイプ
 ソースオーディオのデコードに使用しているオーディオコーデックを選択します。

● 注意

すべてのソースに共通のパラメータすべてが含まれているわけではありません。パラ メータの中には表示されない場合もあります。

AC3オーディオターゲット

● 共通の設定

「ターゲット共通の設定」の項を参照してください。

● AC3オーディオ専用の設定

- ・AC3パラメータ
- ▶ オーディオモード

オーディオのレコーディングモードを指定します。

	Mono Recording	モノラル(1 チャンネル)に設定します。
	Dual Recording	デュアルチャンネル(2 チャンネルの異なる音声)に設定します。
	Stereo Recording	ステレオ(左 / 右、2 チャンネル)に設定します。
	Multichannel Recording	マルチチャンネルに設定します。

▶ オーディオデータレート

データのビットレートを指定します。可変ビットレートコーデックの場合、オーディオ ビットレートをキロビット / 秒で設定します。通常、ビットレートが大きくなると、音 声の品質が高くなります。

▶ オーディオサンプリングレート

サンプリングレートまたは秒あたりのサンプル数を、1,000単位のサンプル数 / 秒で表示します。エンコードオーディオの再現可能な周波数レンジは、サンプル周波数に応じて決まります。

- ▶ LFEオン このオプションを有効にすると、LFE(軍低音効果)チャンネルが有効になります。
- ▶ LFEフィルタを使用する このオプションを有効にすると、LFE(重低音効果)フィルタを使用します。

▶ 自動ゲインコントロール このオプションを有効にすると、自動ゲインコントロールが有効になります。

● 注意

注意はありません。
躍認

ProCoder 3 ウイザード

> CHAPTER 4 ProCoderを使う

漢語

CHAPTER 6

CHAPTER 2

AVIターゲット

● 共通の設定

「ターゲット共通の設定」の項を参照してください。

AVI専用の設定

- ・ビデオ
- ▶ エンコーダ

使用するビデオエンコーダを選択します。一部のビデオエンコーダには追加オプション があります。

▶ カラーフォーマット

エンコーディングに使用するカラーフォーマットを設定します。お使いのアプリケー ションに応じて、適切なカラーフォーマットが決まります。

自動	ProCoder は、コーデックが要求したカラーフォーマットに基づき、 適切なカラーフォーマットを選択します。自動は、選択項目として
	常に使用できるとは限りません。
RGB24	24 ビット RGB カラー表示を使用します。
YCbCr	YCbCr カラー表示を使用します。

▶ 規定の品質を使用する

このオプションを有効にすると、コーデックの品質初期設定値を使用することができま す。このオプションを有効にすると、[ビデオ品質]オプションが非表示になります。

▶ ビデオ品質

エンコーディングの映像品質レベルを設定します。映像品質が高くなると、出力される ファイルの品質も向上しますが、エンコーディングに時間がかかります。コーデックで、 映像品質とビットレートの両方を指定できる場合には、両方の設定値の組合せによって 最終的な出力の画質が決まります。

▶ デフォルトのキーフレーム間隔を使用する

このオプションを有効にすると、コーデックの初期設定キーフレームインターバルを使 用することができます。一時的な圧縮では、ほとんどのビデオフレームは前のフレーム からの変化として表示されます。キーフレームは、出力の中の完全に独立したビデオフ レームです。通常、キーフレームを多くすると映像品質はよくなりますが、ビットレー トの制約がないときにはファイルが大きくなります。ビットレートが制約されていると きにキーフレームを多くすると、ランダムアクセスがよくなり、再生に失敗する可能性 が低くなりますが、あまりキーフレームが多すぎると映像品質が低下することがあります。

▶ 最大キーフレーム間隔

最大キーフレームインターバルを設定します。これは、キーフレーム間の最大フレーム 数です。映像のコンテンツに大きな変更がある場合、一部のコーデックは、まだ、追加キー フレームを挿入するので、ここで設定したインターバルよりももっと頻繁にキーフレー ムが生じることがあります。

ー時的な圧縮では、ほとんどのビデオフレームは前のフレームからの変化として表示されます。キーフレームは、出力の中の完全に独立したビデオフレームです。通常、キーフレームを多くすると映像品質は向上しますが、ビットレートの制約がないときにはファイルが大きくなります。ビットレートが制約されているときにキーフレームを増やすと、ランダムアクセスがよくなり、再生に失敗するか可能性が低くなりますが、あまりキーフレームが多すぎると映像品質が低下することがあります。

・オーディオ

▶ オーディオエンコードタイプ 使用するオーディオエンコーダを選択します。DirectShowのコーデックがドロップダウ ンリストに表示されます。古い ACM(Video for Windows 準拠)コーデックを使用するには、 ドロップダウンリストから [ACM] を選択し、[ACM ドライバ] フィールドの [ACM コーデッ ク] を選択します。

▶ ACMドライバ

オーディオ圧縮を使用するときに、[ACM ドライバ] を選択します。[オーディオエンコー ドタイプ] に [ACM] が選択されているときにのみ表示されます。

▶ フォーマットタイプ

ー部の ACM ドライバは、複数の圧縮アルゴリズムをサポートしています。使用するオー ディオフォーマットを選択します。このオプションは、[オーディオエンコードタイプ] に [ACM] が選択されているときにのみ表示されます。

▶ フォーマット

オーディオコンプレッサがあらかじめ定義済みのオーディオフォーマット(サンプリン グレート、ビット/サンプル、チャネル)を複数サポートしている場合には、ここで、 必要なフォーマットを選択します。

▶ 品質

オーディオエンコーディングの品質レベルを設定します。品質レベルが高くなると、出 カ品質もよくなりますが、エンコーディングに時間がかかります。コーデックで、品質 とビットレートの両方を指定できる場合には、両方の設定値の組合せによって最終的な 出力の音声品質が決まります。

ターゲットの設定

CHAPTER 1

CHAPTER 2

部

망망

ProCoder 3 ウイザード

> CHAPTER 4 ProCoderを使う

ProCoderの機能

リファレソス

嶷

CHAPTER 6

・マルチプレクサ

▶ オーディオ/ビデオインターリービング時間

AVI ファイルは、ビデオとオーディオをまとまったかたまり(チャンク)で交替します。 この設定値により、ビデオについてオーディオチャンク間の間隔が決まります。インター リーブする周期が速くなると、ビットレートのコントロールはよくなりますが、一部の アプリケーションは、オーディオ/ビデオの同期を維持するために特定のインターリー ブ周期を必要とします。通常は、初期設定値を使用するのが最適な状態です。

▶ インデックスフォーマット

[インデックスフォーマット] は、出力ファイルとさまざまな AVI 互換アプリケーションの互換性を決めます。

非互換モード	出力 AVI は、DirectShow ベースのビデオアプリケーションのみと互
(AVI2 only)	換性があります。古いVideo for Windows AVI方式を使用するアプ
	リケーションでは AVI を開くことができません。
互換モード(AVI1/AVI2)	出力 AVI は、DirectShow ベースと Video for Windows ベースの両方
	のビデオアプリケーションと互換性があります。ただし、アプリケー
	ションによっては、Video for Windows ベースのアプリケーションは、
	AVI コンテンツの最初の 1、2 または 4GB を超えた部分の再生ができ
	ないことがあります。
	サイズ制限問題を回避するために、ProCoder の自動ファイルスプ
	リット機能を使用して、アプリケーションがサポートしているサイ
	ズ内で複数の出力ファイルを生成してください。

● 注意

AVI 出力ファイルの幅と高さは偶数でなければなりません。

DVターゲット

● 共通の設定

「ターゲット共通の設定」の項を参照してください。

DV専用の設定

- ・出力
- ▶ AVI 1/2インデックスフォーマット

インデックスフォーマットは、出力ファイルとさまざまな AVI 互換アプリケーションの 互換性を決めます。

AVI1+AVI2 (OpenDML)	出力 AVI は、DirectShow ベースと Video for Windows ベースの両方 のビデオアプリケーションと互換性があります。ただし、アプリケー ションによっては、Video for Windows ベースのアプリケーションは、 AVI コンテンツの最初の 1、2 または 4GB を超えた部分の再生ができ ないことがあります。
	サイズ制限問題を回避するために、ProCoderの自動ファイルスプ リット機能を使用して、アプリケーションがサポートしているサイ ズ内で複数の出力ファイルを生成してください。
AVI2 (OpenDML)	出力 AVI は、DirectShow ベースのビデオアプリケーションのみと互 換性があります。古い Video for Windows AVI アクセス方式を使用 するアプリケーションでは AVI を開くことができません。

▶ DVタイプ

DV タイプは、AVI ファイル内のデータ構造を決めます。

DV Type 1	出力DV AVIファイルには、ビデオとオーディオの両方を含む1つの
	データストリームがあります。このタイプのDV AVIは、DirectShowベー
	スのビデオアプリケーションとコーデックのみと互換性があります。
DV Type 2	出力 DV AVI ファイルには、vids ストリームとしての DV ビデオと
	auds ストリームとしての DV オーディオがあります。このタイプの
	DV AVI は、DirectShowベースとVideo for Windowsベースの両方
	のビデオアプリケーションと互換性があります。

► A/Vインターリーブ

AVI ファイルは、ビデオとオーディオをまとまったかたまり(チャンク)で交替します。 この設定値により、ビデオについてオーディオチャンク間の間隔が決まります。インター リーブする周期が速くなると、ビットレートのコントロールはよくなりますが、一部の アプリケーションは、オーディオ/ビデオの同期を維持するために特定のインターリー ブ周期を必要とします。通常は、初期設定値のまま使用することをおすすめします。

CHAPTER 1 嚻

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う

ProCode

し機能

リファレソス CHAPTER 6

CHAPTER

500 500

Ã

20

▶ Canopus 参照 DV

Canopus 参照 AVI を作成するときに、このオプションを有効にします。Canopus 参照 AVI ファイルは、「DV Type 2] AVI であり、別個のリファレンスデータファイルを作成する ことで、AVI ファイルサイズの制限を超すことができます。AVI ファイルは、これらのデー タファイルを指し示し、1つの大きな AVI ファイルであるかのように AVI にアクセスし ます。Canopus Ref. AVI Manager などの、特別なツールを使用しないと、リファレンス AVIファイルの移動または名前の変更を行うことはできません。このオプションは、エ ンコーダが「Canopus DV」に設定されているときにのみ使用できます。

▶ DVフォーマット

ここで、DV エンコーディングフォーマットを設定します。DV および DVCAM は、同じエン コーディングフォーマットを使用しますが、DVCPro25は違う方式を使用します。

DV/DVCAM	DV または DVCAM フォーマットの出力が必要なときに、このオプションを選択します。
DVCPro25	DVCPro25 フォーマットの出力が必要なときに、このオプションを選 択します。

- ・プロファイル
- ▶ プロファイルを使用する

設定プロファイルを使用するときに、このオプションを有効にします。プロファイルは 自動的に特定のパラメータを設定します。

▶ プロファイル選択

プロファイルを使用するを選択した場合には、ドロップダウンボックスでプロファイル を選択します。

・ビデオ

▶ エンコーダ

使用するビデオエンコーダを選択します。一部のビデオエンコーダには追加オプション があります。

▶ ビデオスタンダード

DV フォーマットは NTSC および PAL ビデオを別々に扱います。出力に適したビデオスタ ンダードを選択してください。

▶ Line21の処理

ソースに字幕(ライン 21)があるときに、どのような処置をとるか選択します。すべて のソースが字幕データをサポートしているわけではありません。

ソースにあれば使用する	ソースに字幕データがある場合に、それを DV 出力に取り入れます。
使用しない	字幕データは出力されません。ソースに字幕データが含まれている
	場合であっても同様です。

● 注意

DV 指定は、DV データが常に下位/ボトムフィールドが先であることを示します。しかし、 ProCoder を使用すると、この出力設定を変更して、指定にしたがわずにデコーダを働か せることができます。

Flashターゲット

共通の設定

「ターゲット共通の設定」の項を参照してください。

● Flash専用の設定

・ビデオ

▶ マルチプレクサタイプ

作成するファイルの種類を選択します。

▶ パス数

エンコード時のパス数を指定します。

- ・オーディオ
- ▶ オーディオ圧縮

オーディオの圧縮の種類を指定します。

▶ ビット数/サンプル

入力ファイルに含まれるオーディオデータのサンプルサイズを1サンプルあたりのビット数を指定します。サンプルあたりのビット数は、信号の精度、すなわち、個々の音圧 をデジタル形式でどれだけうまく表現できるかをあらわします。サンプルあたりのビット数を多くすると、デジタル録音は元になる信号の音の変化をより正確に表現できます。 サンプルレートとサンプルあたりのビット数によって、全体的なオーディオの品質がき まります。使用できるビット / サンプルの設定は選択されたオーディオエンコーダに依 存します。

▶ サンプルレート (kHz)

ー秒間の音声信号に含まれるオーディオサンプル数(1000単位)を選択します。高いサンプルレートを設定すると、より広い範囲の周波数を再現することができます。

与えられたサンプルレートによって再現できる最大の周波数は、そのサンプルレートの 1/2 になります。たとえば、標準的な音楽 CD は 44.100kHz、すなわち秒間 44,100 回のサ ンプリングを行いますが、これは最高で 22,050Hz の音声信号を再現できることを意味し ます。

サンプルレートとサンプルあたりのビット数によって全体的なオーディオの品質が決ま ります。

CHAPTER 1 確認

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う

ProCoderの機能

リファレソス

CHAPTER 付録

Ã

CHAPTER 6

▶ チャンネル

出力オーディオデータのチャンネル数を指定します。 通常のオーディオデータは単ーチャンネル(モノラル)かステレオ(左/右チャンネル) ですが、高度なオーディオコーデックになると複数のチャンネルをポジショナルサウン ドや重低音効果(LFE)に使ったり、複数のチャンネルをさらに効率的な方法でエンコー ドしたりします。

設定可能なチャンネル数は使用するオーディオコーデックに依存しますが、たいていの コーデックがモノラルとステレオをサポートしています。

H.264ターゲット

● 共通の設定

「ターゲット共通の設定」の項を参照してください。

H. 264専用の設定

- ・ストリーム
- ▶ ストリームタイプ 作成するストリームの種類を選択します。
- ▶ PCR_PID PCR ストリームのエレメンタリ値を設定します。

・ビットレート

- ➤ ビットレートモード CBR(固定ビットレート)、VBR(可変ビットレート)のいずれかを選択します。
- ▶ パスの数

VBR エンコーディングの場合、1 パスまたは2 パスのエンコードを選択します。

1パス	1パス VBR エンコーディングは、指定のビットレートから開始し、
	複雑なセグメントは指定の最大値まで増やし、複雑でないセグメン
	トは指定の最小値まで減らしながら、進行中のビットレートを変え
	ます。通常、1 パス VBR 出力は、同じビットレートの CBR 出力と同
	じかそれ以上になります。
2パス	2 パス VBR は、エンコーディングパス以前に、分析パスを実施します。
	分析パスは、エンコーディングパスの最適ビット配分を決定します。
	ビットレートの増減は、平均ビットレートが指定のビットレートに
	留まるように調整されます。

- ▶ ビデオビットレート (kbps) 出カストリームのビデオビットレートを指定します。VBR(可変ビットレート)の場合は、 ここで指定した値が平均ビットレートとなります。
- ▶ 最大ビットレート(kbps) ストリームを VBR(可変ビットレート)で出力する場合に、ビデオビットレートの最大 値を指定します。
- ・ H. 264エンコーダ設定
- ▶ プロファイル ターゲットのプロファイルを指定します。
- >レベル

レベルを指定します。フレームサイズ、フレームレートなどの範囲を設定します。

▶ GOPサイズ

GOP サイズを指定します。

▶ Bフレーム数

GOP 内の I フレームと P フレームの間の B フレームの数を指定します。

- ・オーディオ
- ▶ オーディオ圧縮

オーディオの圧縮方式を指定します。

▶ ビット数/サンプル

入力ファイルに含まれるオーディオデータのサンプルサイズを1サンプルあたりのビット数を指定します。サンプルあたりのビット数は、信号の精度、すなわち、個々の音圧 をデジタル形式でどれだけうまく表現できるかをあらわします。サンプルあたりのビット数を多くすると、デジタル録音は元になる信号の音の変化をより正確に表現できます。

サンプルレートとサンプルあたりのビット数によって、全体的なオーディオの品質がき まります。使用できるビット / サンプルの設定は選択されたオーディオエンコーダに依 存します。

▶ チャンネル

出力オーディオデータのチャンネル数を指定します。

通常のオーディオデータは単一チャンネル(モノラル)かステレオ(左/右チャンネル) ですが、高度なオーディオコーデックになると複数のチャンネルをポジショナルサウン ドや重低音効果(LFE)に使ったり、複数のチャンネルをさらに効率的な方法でエンコー ドしたりします。

設定可能なチャンネル数は使用するオーディオコーデックに依存しますが、たいていの コーデックがモノラルとステレオをサポートしています。

ターゲットの設定

¥

CHAPTER 1 確認

CHAPTER 2

ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う

ProC

し機能

瓢

ĩ

CHAPTER 6

▶ サンプルレート (kHz)

ー秒間の音声信号に含まれるオーディオサンプル数(1000単位)を選択します。高いサンプルレートを設定すると、より広い範囲の周波数を再現することができます。

与えられたサンプルレートによって再現できる最大の周波数は、そのサンプルレートの 1/2 になります。たとえば、標準的な音楽 CD は 44.100kHz、すなわち秒間 44,100 回のサ ンプリングを行いますが、これは最高で 22,050Hz の音声信号を再現できることを意味し ます。

サンプルレートとサンプルあたりのビット数によって全体的なオーディオの品質が決ま ります。

HDVターゲット

共通の設定

「ターゲット共通の設定」の項を参照してください。

HDV専用の設定

- ・ビデオー基本
- ▶ HDVモード

HDV モードを選択します。Mode-1 はプログレッシブ、Mode-2 はインタレースです。

➤ HDVフォーマット 各モードにおける詳細なフォーマットを指定します。

▶ フレームサイズ

出力フレームのサイズ(幅×高さ)をピクセルで表示します。

▶ 再生フレームレート

再生に使用する、出力映像の秒あたりフレーム数を表示します。

▶ プロファイル/レベル

MPEG 出力に応じて、プロファイルとレベルを決定します。プロファイルとレベルは、 MPEG ハードウェア装置との互換性を保証するために、さまざまなパラメータに制約があ ります。

- ・オーディオ
- ▶ チャンネル チャンネルモードを表示します。

● 注意 注意はありません。

MP3オーディオターゲット

● 共通の設定

「ターゲット共通の設定」の項を参照してください。

● MP3オーディオ専用の設定

- ・オーディオ
- ▶ チャンネル チャンネルモードを表示します。
- ➤ ビットレートタイプ 可変ビットレート(VBR)か、固定ビットレート(CBR)かを選択します。
- ▶ オーディオ品質

エンコード品質を設定します。高くするほど処理に時間がかかります。

▶ 品質/速度

[品質/速度]設定値は、エンコーダが使用する品質と速度のトレードオフを決めます。

Highest Quality	最高品質になるように、エンコードを最適化します。
High Quality	品質とのバランスを重視したエンコード速度にします。
High Speed	最高速度になるように、エンコードを最適化します。

▶ 著作権

音声に著作権があることを示すときに、このオプションを有効にします。フラグは情報 提供のためです。

▶ オリジナル

音声がオリジナル作品であることを示すときに、このオプションを有効にします。フラ グは情報提供のためです。

● 注意

MP3 は、MPEG3 のことではありません。MPEG1 Layer III オーディオのことです。 MPEG3 のフォーマット指定はありません。

腦

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う

ProC

し機能

腳

4

CHAPTER 6

MPEGターゲット

共通の設定

「ターゲット共通の設定」の項を参照してください。

● MPEG専用の設定

・ビデオ-VOBファイル

▶ マーカポイントのある場合

編集アプリケーションから ProCoder を開始したときに、マーカーポイントをチャプター ポイントとして使用するときに、このオプションを有効にします。このオプションを有 効にすると、指定の[チャプターをうつ方法]ではなく、データを ProCoder に提供す るアプリケーションのマーカーポイントがチャプターポイントの作成に使用されます。 このオプションを無効にするか、または、データを提供するアプリケーションからマー カーポイントを受け取っていない場合、チャプターポイントは、指定の[チャプターを うつ方法]にしたがって作成されます。このオプションは、ストリームフォーマットが DVD (VOB Files)のときにのみ有効です。

▶ チャプターをうつ方法

チャプターの作成方式を設定します。このオプションは、ストリームフォーマットが DVD (VOB Files)のときにのみ有効です。

一定の間隔	指定のチャプター間隔でチャプターポイントを設定します。
チャプターをうたない	チャプターポイントは設定されません。

▶ チャプター間隔 (mins.)

チャプター間隔を分で設定します。たとえば、チャプター間隔を5に設定すると、13分のソースには、始まり、5分、10分の3つのチャプターポイントができます。このオプションは、ストリームフォーマットがDVD (VOB Files)のときにのみ有効です。

・ストリーム

▶ ストリームフォーマット

ストリームフォーマットは、出力する MPEG ストリームのタイプを指定します。ストリームフォーマットに応じてさまざまな制約があります。

ビデオ CD	ビデオ CD(VCD)準拠のストリームを出力します。
SVCD	Super ビデオ CD(SVCD)準拠のストリームを出力します。
DVD(MPEG プログラム/エ	オーサリングのために、DVD 準拠のストリームを出力します。
レメンタリストリーム)	
DVD(VOB ファイル)	直接 DVD に焼き付けるために、DVD VOB 準拠のストリームを出力し
	ます。
HDV HD-1 Mode	JVC の GR-HD1 および JY-HD10 HD カムコーダと互換性のある HDV 準
	拠のストリームを出力します。
ISO 標準の MPEG ストリーム	ISO 準拠の MPEG ストリームを出力します。

▶ ストリームタイプ

アプリケーション要件に応じて、ストリームタイプを選択します。利用可能なストリー ムタイプは、選択したストリームフォーマットに応じて決まります。

MPEG1 システムストリーム	オーディオとビデオの多重化ストリームとして出力します。
MPEG2 プログラムスト	オーディオとビデオの多重化ストリームとして出力します。
リーム	
MPEG1 エレメンタリスト	別個のオーディオとビデオエレメンタリストリームとして出力し
リーム	ます。
MPEG2 エレメンタリスト	別個のオーディオとビデオエレメンタリストリームとして出力し
リーム	ます。
MPEG2 トランスポートス	オーディオとビデオのマルチプレックストランスポートストリーム
トリーム	として出力します。

・ビデオ

▶ ビデオスタンダード

ブロードキャスト用の MPEG ファイルは、NTSC と PAL フォーマットを別々に扱います。 ここで、ビデオスタンダードを設定します。このオプションも、利用可能なフレームサ イズに影響を与えます。

▶ 品質/速度

[品質/速度] 設定値は、エンコーダが使用する品質と速度のトレードオフを決めます。

高速	最高速度になるように、エンコードを最適化します。
高画質	品質とのバランスを重視したエンコード速度にします。
最高画質	最高品質になるように、エンコードを最適化します。
マスタリング用	エンコード速度にかまわず、指定のビットレート設定値で絶対的に 最高の品質となるようにすべてのエンコードの最適化を行います。 このオプションは、他のモードよりも 10 ~ 20 倍時間がかかります のでご注意ください。

▶ ビットレートモード

ここで、ビットレートコントロールタイプを選択します。選択できるタイプは、ストリー ムフォーマットの選択内容によって決まります。

CQ(固定品質)	指定最大値のビットレートまでの範囲で、一定の品質を得るように エンコードします。
VBR(可変ビットレート)	可変ビットレートを使用してエンコードします。最大ビットレート と平均ビットレートを設定します。
CBR(固定ビットレート)	ー定の平均ビットレートを使用してエンコードします。品質は、ソー スビデオフィルムの複雑さに応じて変化することがあります。

腦

ProCoder 3 ウイザード

であるこ

調整

ĩ

CHAPTER

CHAPTER 6

CHAPTER 2

▶ パス数

VBR エンコーディングの場合、1-pass または 2-pass のエンコーディングを選択します。

1パス	1パス VBR エンコーディングは、指定のビットレートから開始し、 複雑なセグメントは指定の最大値まで増やし、複雑でないセグメン トは指定の最小値まで減らしながら、進行中のビットレートを変え ます。通常、シングルパス VBR 出力は、同じビデオビットレートの CBR 出力と同じかそれ以上になります。
2パス	2パス VBR は、エンコーディングパス以前に、分析パスを実施します。 分析パスは、エンコーディングパスの最適ビット配分を決定します。 実際のビットレートは、指定最小値と指定最大値の範囲内で変化し ます。ビットレートの増減は、平均ビットレートが指定のビデオビッ トレートに留まるように調整されます。

▶ 最大ビットレート(kbps)

非 CBR エンコーディングの最大ビットレートを、1,000 単位のビット数/秒で指定します。 エンコードされたビットレートは、最大ビットレートを上回ることはありません。

▶ 最小ビットレート (kbps)

非 CBR エンコーディングの最小ビットレートを、1,000 単位のビット数/秒で指定します。 エンコードされたビットレートは、最小ビットレートを下回ることはありません。

▶ 量子化レベル

[量子化レベル]は、CQエンコーディングのピクチャー品質を決定します。[量子化]が 高くなるとピクチャー品質はよくなりますが、エンコードにより多くのビットが必要に なります。

▶ 確保バッファサイズ

1パス VBR モードのときのみ有効です。出力ファイルサイズは、最低、[平均ビットレート] * [長さ] - [確保バッファサイズ] になります。

▶ 使用バッファサイズ

1パス VBR モードのときのみ有効です。出力ファイルサイズは、最高、[平均ビットレート] * [長さ] + [使用バッファサイズ] になります。

▶ プロファイル/レベル

MPEG 出力に応じて、プロファイルとレベルを決定します。プロファイルとレベルは、 MPEG ハードウェア装置との互換性を保証するために、さまざまなパラメータに制約があ ります。

▶ GOP毎にシーケンスヘッダーをつける

各 GOP でシーケンスヘッダーを追加するときに、このオプションを有効にします。一部のアプリケーションは、各 GOP でシーケンスヘッダーを要求します。

▶ VBVバッファサイズ (KB)

ビデオバッファベリファイア (VBV) のサイズをキロバイトで指定します。これは、ハー ドウェアプレーヤーでストリームが正しくデコードされるように確保するときに、エン コーダが使用します。

▶ 最大GOPディスプレイフレーム数

最大 GOP (Group Of Pictures) ディスプレイフレーム数、サイズを設定します。GOP を 大きくすると圧縮率がよくなり、GOP を小さくするとアクセス速度が速くなります。

➤ GOP構造

最大距離をIとPフレームの間で指定します。これは、GOP(Group Of Pictures)構造 を決定します。

Automatic	コンテンツに基づき、GOP 構造を自動的に設定します。
I-Frame only	P および B フレームなしで、出力を作成します。
1 frame (IPPP)	I~Pフレームで最大1フレームの出力を作成します。
2 frames (IBPBPBP)	I~Pフレームで最大2フレームの出力を作成します。
3 frames (IBBPBBP)	I~Pフレームで最大3フレームの出力を作成します。
	これは、DVD 準拠の MPEG ストリームの標準です。

▶ シーン検出を有効にする

シーン検出を有効にすると、シーンの変わり目で GOP を区切ることにより、効率のよい エンコードができます。特別な理由のない限り、デフォルト値のままにしてください。

▶ ピクチャ構造

圧縮プロセスは、インターレースフィールドを別個に圧縮できます。効率をよくするためにフレームとして結合します。このオプションは、圧縮プロセスのピクチャー構造を 設定します。これは、出力のインターレースモードに影響を与えません。

常にフィールド構造	インターレースフィールドを常に別個に圧縮します。このオプショ
	ンは、特別な環境の場合を除き、使用しないようにしてください。
常にフレーム構造	インターレースフィールドを常にフレームとして一緒に圧縮します。
	このオプションは、公表されているすべての DVD プレイヤーと互換
	性があります。
自動選択	フレームごとに最適モードを選択します。プレイヤーによっては、
	出力が正しく再生されないことがあります。

▶ クローズドGOPを使用する

クローズド GOP をエンコードするときに、このオプションを有効にします。クローズド GOP は、GOP の終わりで、フレームの間を予測できません。一部の DVD オーサリングソフ トウェアは、マルチアングル DVD コンテンツと同じように、Closed GOP を必要とします。

CHAPTER 確認

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

であるこ

CHAPTER ProCoder වෝ

CHAPTER **6** リファレンス

5

▶ クロマ

マルチカラーサンプリングフォーマットをサポートするプロファイルおよびレベルについては、ここで、必要なフォーマットを選択します。

► イントラDC精度

[イントラ DC 精度] は、DCT (離散コサイン変換)機能の係数として使用するビット数を 決定します。非常に複雑なビデオフィルムの場合には、ビット数を増やすことで映像の 品質を向上させることができます。

▶ COP単位でビットレートをコントロールする 各 GOP で厳密なビットレートコントロールを使用するときに、このオプションを有効に します。一部のアプリケーションは、GOP ビットレートが最小値以下にならないように 要求します。このオプションを有効にすると、最小レートにするために必要なパディン グビットが GOP に挿入されます。

▶ DVD互換ストリームを生成する

ストリームが特定の PAL DVD プレイヤーと互換性が保てるようにするためにチェック マークを付けるときに、このオプションを有効にします。このボックスにはチェックマー クを付けたままにしておくことを推奨します。

・システム

▶ システムヘッダをすべてのパックに挿入する

このオプションを有効にすると、システムヘッダをすべてのパックヘッダの後ろに挿入します。

・オーディオ

▶ オーディオストリームタイプ

ここで、オーディオストリームタイプを選択します。エレメンタリストリームと VOB ファ イル出力は、MPEG オーディオと PCM オーディオの両方をサポートします。

▶ エラープロテクション

CRC エラーチェックデータをオーディオストリームに追加するときに、このオプション を有効にします。1 部のアプリケーションには、エラーチェックデータが必要です。

▶ コピーライト

音声に著作権があることを示すときに、このオプションを有効にします。フラグは情報 提供のためのものです。

▶ オリジナル

音声がオリジナル作品であることを示すときに、このオプションを有効にします。フラ グは情報提供のためのものです。

▶ エンファシス

エンファシスを使用して音声を録音するかどうかを選択します。これは、音声をオリジ ナルサウンドに復元するときに、デコーダが使用します。レコード録音の際に、エンファ シスが頻繁に使用されます。

なし	音声はエンファシスを使わずに録音されます。再生の際にデエン
	ファシスは必要ありません。
50/15	音声は、[50/15] エンファシスを使用して録音されます。再生の際
	にはデエンファシスが必要です。
CCITT. J17	音声は、[CCITT.J17] エンファシスを使用して録音されます。再生
	の際にはデエンファシスが必要です。

● 注意

MPEG 形式の出力ファイルは、幅が16の偶数倍、高さが8の偶数倍でなければなりません。

QuickTimeエクスポーターターゲット

共通の設定

「ターゲット共通設定」の項を参照してください。

● QuickTimeエクスポーター専用の設定

- ・スカ
- ▶ エクスポーター選択

ドロップダウンリストから、QuickTime エクスポーターを選択します。QuickTime を更新 すると、新たなエクスポータが入手できることがあります。

3GPP	3GPP ビデオファイルをエクスポートします。
AIFF	AIFF オーディオファイルをエクスポートします。
FLC	AutoDesk Animator アニメーションファイルをエクスポートします。
QuickTime ムービー	QuickTime ムービーファイルをエクスポートします。
μ Law	μ Law オーディオファイルをエクスポートします。
AVI	QuickTimeコーデックを使用する AVI ファイルをエクスポートします。
Wave	WAV オーディオファイルをエクスポートします。
DV ストリーム	DV ストリームファイルをエクスポートします。
イメージシーケンス	イメージシーケンスをエクスポートします。
MPEG4	MPEG4 ファイルをエクスポートします。

▶ エクスポーター設定

[...] ボタンをクリックすると、[QuickTime エクスポーター] 設定値が表示されます。 QuickTime エクスポーター設定値のオプションは、QuickTime そのものから入手しますが、 選択したエクスポータによって異なります。

ProCoder 3 ウイザード

oCoderを使う

ProCode CHAPTER 5

の機能

嶷

Ĩ-

CHAPTER 6 リファレソス

CHAPTER 1 嚻

CHAPTER 2

● 注意

ProCoder は、イメージシーケンスエクスポータで出力されるファイル名を確認すること ができません。つまりイメージシーケンスエクスポータは同じ名前の既存のファイルを 自動的に更新してしまうのです。混乱を避けるため、イメージシーケンスの出力ファイ ルにはそれぞれ異なる名前を使用し、似た名前のファイルがあれば処理を実行する前に 削除しておくことをお勧めします。

Name, imgというファイル名が一時的に使用されますが、このファイルは保存されません。 ProCoder の出力ファイルは、イメージシーケンスエクスポータを使用した際に実際に出 力保存されるものとは異なる場合があります。フォルダを開いて確認することをおすす めします。

QuickTimeファイルターゲット

● 共通の設定

「ターゲット設定」の項を参照してください。

● QuickTime専用の設定

インターネットストリーミング

▶ ストリーミングモード

ドロップダウンリストからストリーミングモードを選択します。ストリーミングモード は、QuickTime ファイルをストリーミング再生するときの QuickTime ファイルの処理方 法を決定します。

ストリーミングしない	出力は、ストリーミングを目的としていません。ストリーミング再 生を要求する場合には、再生開始前に、ファイルをダウンロードす る必要があります。
Fast start	ダウンロードが完了する前に再生を開始できるように、出力を設定 します。これは、HTTP 経由で配信されるファイルに適しています。
Fast start-圧縮ヘッダ	ダウンロードが完了する前に再生を開始できるように、出力を設定 します。これは、ヒントトラックを含まない HTTP 経由で配信される ファイルに適しています。このタイプのファイルは、ストリーミン グサーバーでは使用できません。
Hinted Streaming	ヒント付きストリーミング再生の出力を設定します。これは、スト リーミングサーバーから再生する場合に最適です。

▶ 設定

[...] ボタンをクリックすると、「ヒント付きストリームの設定」が表示されます。この オプションは、ストリーミングモードで、[Hinted Streaming] が選択されている場合に のみ使用できます。

・ビデオ

▶ フレームレートタイプ

エンコーディングに使用するフレームレートのタイプを選択します。

フレームレート固定	エンコーディングに固定フレームレートを設定します。
可変フレームレート	エンコーディングを最適化するために、フレームレートを変更でき
	るようにします。
最大フレームレート	最大フレームレートに制限を指定し、各フレームに使用できるビッ
	ト数を増やします。

▶ エンコーダ

ドロップダウンリストから、使用する QuickTime のエンコーダを選択します。システム にインストールされている QuickTime コーデックと、QuickTime と一緒にインストール されている初期設定のコーデックが表示されます。

▶ コーデックオプション

[...] ボタンをクリックすると、選択したコーデックのオプションが表示されます。す べてのコーデックにオプションがあるわけではなく、変更可能なパラメータのないオプ ションもあります。

▶ ビット数/ピクセル

ドロップダウンリストから、出力で再現するカラー数を選択します。色濃度(color depth)とも呼ばれるビット数/ピクセルは、同時に再現できるカラー数を決定します。 ビット数/ピクセルを増やすと、表示できる色が増えます。一部のエンコーダは、特定 の色濃度のみをサポートします。共通オプションは、次のとおりです。

8ビット	最高 256 色まで表現できます。この色濃度は、色がフラットでグラ デーションがほとんどないアニメーションなどのコンテンツに便利 です。
16 ビット	最高 32, 768 色まで表現できます。これは、グラデーションの再現と ファイルサイズとのバランスがとれています。
24 ビット	最高 1,670 万色まで表現できます。ほとんどの写真画像フォーマットは、24 ビット/ピクセルを使用します。これは、True Color と呼ばれています。
32 ビット	256 レベルのトランスペアレンス値に沿って、最高 1, 670 万色まで 表現できます。
8ビット(256 <i>グレイ</i>)	最高 256 段階のグレイを表現できます。これは、色を必要としない 映像に適しています。

CHAPTER 1 確認

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

oCoderを使う

し機能

リファレソス

ĩ

CHAP.

CHAPTER 6

> 空間品質

映像品質の観点から、各フレームの空間圧縮を決定します。[最低] にすると、圧縮率は 最高になりますが、画像品質は悪くなります。空間圧縮は、重複情報をなくし、情報を 廃棄することで、各フレームの情報サイズを小さくします。[最高] にすると、圧縮率は 最低になりますが、出力サイズは大きくなります。

▶ 一時保存画質

映像品質の観点から、連続するフレームの一時的な圧縮を決めます。一時的な圧縮は、 あるフレームの重複情報を一連のフレームから取り除きます。[最低] にすると、一時的 な圧縮率は最高になりますが、画像品質は低下します。[最高] にすると、圧縮率は最低 になりますが、出力サイズは大きくなります。

▶ ユーザー指定"キーフレーム"

コンプレッサに最適なキーフレーム間隔を決めさせるのではなく、キーフレームあたり のフレーム数をマニュアルで設定するときに、このオプションを有効にします。

▶ フレーム数/キーフレーム

キーフレームあたりのフレーム数を設定します。たとえば、10に設定すると、30フレー ムソースにキーフレームが3つ生成されます。

ー時的な圧縮では、ほとんどのビデオフレームは前のフレームからの変化として表され ます。キーフレームは、出力の中の完全に独立したビデオフレームです。通常、キーフレー ムを多くすると映像品質はよくなりますが、ビットレートの制約がないときにはファイ ルが大きくなります。ビットレートが制約されているときにキーフレームを増やすと、 ランダムアクセスがよくなり、再生に失敗する可能性が低くなります。しかし、あまり キーフレームが多すぎると映像品質の低下をまねくことがあります。

▶ データレートを制限する

出力のデータレートに制限を設定するときに、このオプションを有効にします。これは、 CD から読み取る映像のような、固定帯域幅のアプリケーションで有効です。

▶ 最大データレート(kbps)

ストリームの最大データレートを、1,000単位のビット数/秒で設定します。

▶ 正確なNTSCスケールを使用する

ProCoder は、業界標準レート/スケール情報の 30000/1001 に基づき、精密な NTSC フレー ムレート (29.97002997... fps) を使用します。しかし、バージョン 6.5 以下の Adobe Premiere のような一部の映像編集アプリケーションは、精密なレート/スケール情報を 持つファイルを正しくインポートできません。代わりに、これらのアプリケーションは、 2997/100 という不正確なレート/スケール情報を持つファイルを要求します。 編集に不正確なレート/スケールが必要な場合、または、バージョン 6.5 以下の Adobe Premiere を使用する場合にのみ、このオプションを無効にしてください。 ▶ Line21を使用する

ソースに字幕(ライン 21)があるときに、どのような処置をとるか選択します。すべてのソースが字幕データをサポートしているわけではありません。

ソースにあれば使用する	ソースに字幕データがある場合に、それを DV 出力に取り入れます。
使用しない	字幕データは出力されません。ソースに字幕データが含まれている
	場合であっても同様です。

・オーディオ

▶ エンコーダ

ドロップダウンリストから使用するオーディオエンコーダを選択します。

▶ コーデックオプション

[...] ボタンをクリックすると、選択したコーデック用のコーデックオプションが表示 されます。すべてのコーデックにオプションがあるわけではなく、一部には変更できな いパラメータを持つものがあります。

・属性

▶ タイトル

ファイルのタイトルを入力します。この値は、ファイルのメタデータに追加され、コン テンツ管理システムが使用したり、再生中に表示されたりします。

▶ 著作者

ファイルの作成者を入力します。この値は、ファイルのメタデータに追加され、コンテ ンツ管理システムが使用したり、再生中に表示されたりします。

▶ 著作権

ファイルの著作権情報を入力します。この値は、ファイルのメタデータに追加され、コ ンテンツ管理システムが使用したり、再生中に表示されたりします。

▶ キーワード

ファイルのキーワードを入力します。この値は、ファイルのメタデータに追加され、コ ンテンツ管理システムが使用したり、再生中に表示されたりします。

▶ 説明

ファイルの説明を入力します。この値は、ファイルのメタデータに追加され、コンテン ツ管理システムが使用したり、再生中に表示されたりします。

- ・タイムコード
- ▶ タイムコードトラックを追加

ファイルにタイムコードトラックを追加するときに、このオプションを有効にします。

ターゲットの設定

¥

腦

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウィザード

> CHAPTER 4 ProCoderを使う

ProCoderの機能

リファレンス

嶷

CHAPTER 6

▶ モードを表示する

タイムコードトラックを追加を有効にした場合には、ここで、タイムコード表示モード を選択します。このオプションは、フレームレートタイプが[フレームレート固定]に 設定されているときにのみ有効です。QuickTimeは、再生中に、ファイル情報からタイ ムコード表示を生成します。

タイムコードを表示しない	タイムコードは、映像に表示されません。
ビデオフレームの内側	タイムコードは、映像を通して、ビデオフレーム内のフレームの上
(上)	部に表示されます。
ビデオフレームの内側	タイムコードは、映像を通して、ビデオフレーム内のフレームの下
(下)	部に表示されます。
ビデオフレームの外側	タイムコードは、映像を通して、ビデオフレーム外のフレームの下
(下)	部に表示されます。

● 注意

QuickTime Exporter で利用可能なエンコーダは、インストールした QuickTime コーデックに応じて決まります。

Raw DVターゲット

● 共通の設定

「ターゲット共通の設定」の項を参照してください。

● RawDV専用の設定

- ・出力
- > DV Standard

使用するデータビットレートを選択します。

DV50	50Mbps を使用します。
DV25	25Mbps を使用します。

▶ DVフォーマット

ここで、DV エンコーディングフォーマットを設定します。DV および DVCAM は同じエンコー ディングフォーマットを使用しますが、DVCPro25 は違う方式を使用します。

DV/DVCAM	DV または DVCAM フォーマット出力を必要とする場合には、このオプ
	ションを選択します。
DVCPro25	DVCPro25 フォーマット出力を必要とする場合には、このオプション
	を選択します。

・ビデオ

▶ ビデオスタンダード

DV フォーマットは、NTSC および PAL ビデオを別に扱います。出力に合わせて適切なビデオ標準を選択してください。

▶ Line21を使用する

ソースに字幕(ライン 21)があるときに、どのような処置をとるか選択します。すべてのソースが字幕データをサポートしているわけではありません。

ソースにあれば使用する	ソースに字幕データがある場合に、それを DV 出力時に取り込みます。
使用しない	字幕データは出力されません。ソースに字幕データが含まれている
	場合であっても同様です。

・オーディオ

▶ 音声ロックモード

音声ロックモードを有効にすると、ビデオフレームあたりのオーディオサンプル数は、 一定サイズのパターンに従い、オーディオクロックはビデオに精密に同期します。オー ディオがロックされることにより、フレームあたりのオーディオサンプル数は常に正確 で、多すぎたり少なすぎたりすることがなくなるので、出力全体を通して音声/映像の 正確な同期が保証されます。

● 注意

DV 指定は、DV データが常に下位/ボトムフィールドが先であることを示します。しかし、 ProCoder を使用すると、この出力設定を変更して、指定にしたがわずにデコーダを働か せることができます。

RealMediaターゲット

共通の設定

「ターゲット共通の設定」の項を参照してください。

● RealMedia専用の設定

・出力

▶ 2-パス エンコーディング

2-パス エンコーディングを実施するときに、このオプションを有効にします。これは、 分析パスを実施する高い品質の映像を生成し、エンコーディングを実施する前にビット 配分を決定します。2-パス エンコーディングは、ProCoderの自動ファイルスプリッ トと一緒に使用することはできません。

ターゲットの設定

離認

_

Ñ

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う

し機能

リファレソス

嶷

4

CHAPTER 6

▶ ファイル形式

出力するファイルタイプを選択します。

RealMedia	オーディオ / ビデオが含まれる RealMedia ファイルを出力します。
RealAudio	オーディオのみが含まれる Real Audio ファイルを出力します。

・ビデオ

▶ エンコーダ

ドロップダウンリストから使用するエンコーダを選択します。

▶ ビデオモード

希望する結果を得るために、エンコーディングを最適化するオプションを選択します。

通常	普通の映像を最適化します。
滑らかな動き	最もスムーズなモーションにするために最適化します。
はっきりした画像	最もシャープな画像にするために最適化します。
スライドショー	スライドショーのプレゼンテーション向けに最適化します。

・オーディオ

▶ オーディオタイプ

エンコードする音声のタイプを選択します。

音声	ソースがほとんど音声の場合に、このオプションを選択します。
音楽	ソースにミュージックまたは音声以外のソースが含まれている場合
	に、このオプションを選択します。

・プロファイル

▶ プロファイルの選択

[...] ボタンをクリックすると、[ビデオプロファイルクイックセレクション] ダイアロ グが表示されます。

このダイアログから1つまたは複数のストリームを選択することができます。



▶ 現在のプロファイル

複数のプロファイルを選択する場合には、ドロップダウンリストから表示または変更す るプロファイルを選択します。[プロファイル-ストリーム]、[プロファイル-ビデオ]、 [プロファイル-オーディオ]の各セクションは、アクティブプロファイルを反映します。

▶ 規定値を使用する

アクティブプロファイルの設定値をカスタマイズするときには、このオプションを無効 にします。

- ・プロファイル ストリーム
- ▶ 平均ビットレート (kbps)

ストリームの平均ビットレートをキロビット/秒で設定します。ビットレートを大きく すると品質がよくなりますが、ファイルが大きくなります。

▶ 最大ビットレート(kbps) ストリームの最大ビットレートをキロビット/秒で設定します。ビットレートを大きく すると品質がよくなりますが、ファイルが大きくなります。VBR エンコーディングを選 択している場合にのみ、このオプションは有効です。

・プロファイル - ビデオ

▶ 最大フレームレート (fps)

出力の最大フレームレートを指定します。エンコーダは、このフレームレートを維持し ようとしますが、シーンが複雑なときはレートが下がることがあります。

▶ VBRエンコーディング

ここで、エンコーディングタイプを選択します。複数のプロファイルが有効にされてい る場合には、VBR エンコーディング方式は使用できません。

CBR	一定のビットレートエンコーディングを選択します。ビットレート
	は、[平均ビットレート]設定値に対応します。
VBR - 平均ビットレート	平均ビットレートを維持する可変ビットレートエンコーディングを
	選択します。エンコーディングレートが変化すると映像品質は変化
	することがありますが、平均ビットレートは [Avg. Bitrate] 設定
	値に対応します。
VBR - 画質優先	映像品質を維持する可変ビットレートエンコーディングを選択しま
	す。平均ビットレートは無視されますが、エンコーディングレート
	は [最大ビットレート] 設定値を上回ることはありません。

▶ VBR品質

VBR エンコーディングタイプが [VBR - 画質優先] モードに設定されているとき、VBR 品 質設定値は映像の品質を決定します。値を大きくすると、映像品質がよくなります。値 を100 にすると、ほぼ完璧にソースを再現しようと試みます。指定したフレームサイズ とフレームレートによっては、指定した品質レベルに到達しないことがあります。

CHAPTER 確認

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う

瀬

U U U CHAPTER 6

アレソマ

ĩ

▶ ロスプロテクションを使用

ロスプロテクションを使用するときに、このオプションを有効にします。ロスプロテク ションは信頼性の低いコネクションによい品質を提供しますが、有効な帯域幅を犠牲に します。

▶ 秒数/キーフレーム

秒数/キーフレームについて、キーフレーム間隔を指定します。たとえば、10 に設定す ると、30秒のソースに3つのキーフレームができます。キーフレームを多くすると映像 品質はよくなりますが、ファイルは大きくなります。

▶ 開始遅延 (sec)

許可された時間量を設定してから、再生を開始しなければなりません。待ち時間を多く するとピクチャー品質はよくなりますが、再生が開始されるまでの時間が長くなります。

- ・プロファイル オーディオ
- ▶ エンコーダ

ドロップダウンリストからオーディオエンコーダを選択します。

- ・属性
- > タイトル

ファイルのタイトルを入力します。この値は、ファイルのメタデータに追加され、コン テンツ管理システムが使用したり、再生中に表示されたりします。

> 著作者

ファイルの作成者を入力します。この値は、ファイルのメタデータに追加され、コンテ ンツ管理システムが使用したり、再生中に表示されたりします。

▶ 著作権

ファイルの著作権情報を入力します。この値は、ファイルのメタデータに追加され、コ ンテンツ管理システムが使用したり、再生中に表示されたりします。

▶ キーワード

ファイルのキーワードを入力します。この値は、ファイルのメタデータに追加され、コ ンテンツ管理システムが使用したり、再生中に表示されたりします。

▶ 説明

ファイルの説明を入力します。この値は、ファイルのメタデータに追加され、コンテン ツ管理システムが使用したり、再生中に表示されたりします。

● 注意

マルチストリーム RealMedia ターゲットの個々のストリームを構成するときには、プロ ファイルの選択オプションを使用します。

Waveオーディオターゲット

● 共通の設定

「ターゲット共通の設定」の項を参照してください。

Wave専用の設定

▶ チャンネル別にWaveファイルを出力する このオプションを有効にすると、チャンネルごとに Wave ファイルを出力します。

● 注意

非圧縮 PCM audio WAV ファイルを作成します。

Windows Mediaターゲット

共通の設定

「ターゲット設定」の項を参照してください。

- Windows Media専用の設定
- ・スカ
- ▶ 出力ファイルタイプ

出力するファイルのタイプを選択します。

WMV ファイル(オーディ	映像のみ、または、映像と音声の両方がある Windows Media ビデオ
オ / ビデオ)	ファイルを作成するときに、このオプションを選択します。
WMA ファイル(オーディ	音声のみのWindows Mediaオーディオファイルを作成するときに、
オのみ)	このオプションを選択します。

▶ 合計ビットレート

ビデオとオーディオの合計ビットレートを表示します。

- ・プロファイルのロード
- ▶ カスタムプロファイルの選択

[...] ボタンをクリックし、プロファイルとして保存します。オプションを使用して保存されたプロファイルをロードします。

▶ プロファイルとして保存する。

[...] ボタンをクリックすると、現在の設定値がプロファイルとして保存されます。これは、ProCoder のターゲットプロファイルとは違うプロファイルであり、Windows Media ターゲットにのみロードすることができます。

ターゲットの設定

¥

嚻

뭉명

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う

し機能

腳

Ã

CHAPTER 6

▶ システムプロファイル

[...] ボタンをクリックしてシステムプロファイルダイアログを表示します。ダイアロ グ内のさまざまなバージョンの Windows Media から Windows Media プロファイルを選択 することができます。

🖉 Note

ProCoder 以外のソースが作成した、Windows Media プロファイルをロードすることができます。

▶ 最小パケットサイズ

最小パケットサイズを設定する場合にこのオプションを有効にします。

・ビデオ - 基本

▶ マルチビットレートストリーム

[...] ボタンをクリックすると、[ビデオプロパティ] ダイアログが表示されます。この ダイアログで、現在選択されているストリームの表示、新規ストリームの追加、ストリー ムの名前変更、ストリームの削除を行うことができます。

ビデオ プロパティ	X
現在のストリーム	OF
WM Video Stream 1 (1360 kbps)	
	キャンセル
	追加
	背山居全
	1.164
	名前変更

▶ ビデオストリームの選択

ストリームが複数定義されている場合、ドロップダウンリストから表示または変更する ストリームを選択します。[ビデオ - 基本] および [ビデオ - 詳細] の各セクションは、 選択したストリームに応じて変化します。

▶ エンコーダ

ドロップダウンリストから、使用するビデオエンコーダを選択します。

▶ ビットレートモード

ドロップダウンリストから、ビットレートコントロールモードを選択します。

CBR	一定のビットレートモードを選択します。ビットレートは、[ビデ
	オビットレート(kbps)]設定値に対応します。ストリーミングには、
	CBR モードが最適です。
品質優先 VBR	品質優先可変ビットレートモードを選択します。VBR 品質設定値に
	指定された品質を維持するために、ビットレートは変化します。
制約 VBR	制約可変ビットレートモードを選択します。[制約 VBR] モードは、
	映像品質を維持するために、[最大ビットレート(kbps)] 設定値ま
	でビットレートを変化させます。
非制約 VBR	非制約可変ビットレートモードを選択します。[非制約 VBR] モード
	は、選択した映像品質を維持するために、最大ビットレートの限度
	なしにビットレートを変化させます。

▶ パスの数

ドロップダウンリストから、エンコーディングに使用するパス数を選択します。2-pass エンコーディングは品質がよくなりますが、エンコードに時間がかかります。

▶ VBR品質

エンコーディングの品質レベルを設定します。値を大きくすると映像品質はよくなりま すが、ファイルサイズが大きくなります。このオプションは、ビットレートモードで [品 質優先 VBR] を選択しているときにのみ使用できます。

▶ 最大ビットレート (kbps)

エンコーディングの最大ビットレートを設定します。値を大きくすると映像品質はよく なりますが、ファイルサイズが大きくなります。このオプションは、ビットレートモー ドで[制約 VBR]を選択しているときにのみ使用できます。

▶ 画質

フレームレートと画質のバランスを設定します。0の場合、フレームレートの長さを画 質に優先します。100の場合、画質を落とします。

・ターゲットグローバル設定値

▶ フレームレートを固定する

バンド幅が足らない場合フレームのスキップが発生することがあります。このオプ y ソ ンを有効にすると、どのフレームも強制的にエンコードしますが、映像によっては著し く画質が落ちることがあります。

▶ フレームの長さを固定しない

このオプションを有効にすると、エンコーダ側でフレームの長さを固定しません。選択 されたフレームは最大フレームレートとして使用します。

CHAPTER 1 確認

CHAPTER 2

CHAPTER 3

ER 4

し機能

リファレソス

腳

CHAPTER 6

▶ WMEトランスコード

Windows Media Encoder Engine を使用してフレームレート変換やサンプルレート変換を 行います。多くの場合、エンコード時間が向上し変換画質も向上します。ただし、アス ペクト変換などの機能はなくなりますので、ソースとターゲットのアスペクト比が同一 かどうかをあらかじめ確認しておくことをおすすめします。

▶ WMEでデインターレース/IVT

Windows Media Encoder Engineのインバーステレシネ(IVT)もしくはデインターレー スエンジンを使用します。

▶ インバーステレシネパターン

ソースビデオのインバーステレシネパターンを選択します。

- ・ビデオ 詳細
- バッファウィンドウ ストリーミングバッファのウィンドウサイズを1,000単位のサンプル数/秒で設定しま す。バッファサイズを大きくするとストリーミングがスムーズになりますが、再生開始 前の遅延時間が長くなります。

▶ 最大バッファウィンドウサイズ

ストリーミングバッファの最大サイズを1,000単位のサンプル数/秒で設定します。ビットレートモードとして[制約 VBR]を選択している場合にのみ、このオプションを使用できます。

▶ ビデオコーデック設定

ドロップダウンリストからビデオコーデックの複雑度を選択します。複雑度を高くする と、エンコードおよび再生により多くの処理能力が要求されます。

自動	ソースの複雑度に基づき、自動選択を行えます。
オフライン	オフライン編集および再生に適した複雑度を選択します。
ライブ	ライブ配信に適した複雑度を選択します。
最低	最小の複雑度を設定します。結果を再生するシステム数を多くする ことができます。
最大	最大の複雑度を設定します。結果を再生できるシステムの種類を制限します。

▶ ビデオデコーダ設定

ビデオデコーダに固有の設定を行うことができます。デコーダの仕様を確認してください。

▶ 秒数/キーフレーム

秒数/キーフレームについて、キーフレーム間隔を指定します。たとえば、10に設定すると、30秒のソースに3つのキーフレームができます。通常、キーフレームを多くすると映像品質はよくなりますが、ビットレートに制約がないときにはファイルが大きくなります。ビットレートが制約されているときにキーフレームを多くすると、ランダムアクセスがよくなり、再生に失敗する可能性低くなります。しかし、キーフレームが多すぎると映像品質の低下をまねくことがあります。

・オーディオ - 基本

▶ マルチビットレートストリーム

[...] ボタンをクリックすると、[オーディオストリームプロパティ] ダイアログが表示 されます。このダイアログで、現在選択されているストリームの表示、新規ストリーム の追加、ストリームの名前変更、ストリームの削除を行うことができます。

オーディオストリームプロパティ	X
現在のストリーム	
WM Audio Stream 1 (48 kbps)	UK
	キャンセル
	追加
	削除
	「「」」
	-181 & C

▶ オーディオストリームの選択

ストリームが複数定義されている場合、ドロップダウンリストから表示または変更する ストリームを選択します。[オーディオ - 基本]および[オーディオ - 詳細]の各セクショ ンは、選択したストリームに応じて変化します。

▶ エンコーダ

ドロップダウンリストから、使用するオーディオエンコーダを選択します。

ターゲットの設定

¥

腦

CHAPTER 2

CHAPTER 3

Ã

CHAPTER 6

ProCoderを使う

ProC

し機能

嶷

▶ ビットレートモード

ドロップダウンリストから、ビットレートコントロールモードを選択します。

CBR	一定のビットレートモードを選択します。ビットレートは、[オー
	ディオビットレート(kbps)] 設定値に対応します。ストリーミング
	には、CBR モードが最も便利です。
Quality Based VBR	品質優先可変ビットレートモードを選択します。[VBR 品質]設定値
	に指定された品質を維持するために、ビットレートは変化します。
Constrained VBR	制約可変ビットレートモードを選択します。[制約 VBR] モードは、
	音声品質を維持するために、[最大ビットレート (kbps)] 設定値ま
	でビットレートを変化させます。
Unconstrained VBR	非制約可変ビットレートモードを選択します。[非制約 VBR] モード
	は、選択した音声品質を維持するために、最大ビットレートの限度
	なしにビットレートを変化させます。

▶ パス数

ドロップダウンリストから、エンコーディングに使用するパス数を選択します。2-pass エンコーディングは品質がよくなりますが、エンコードに時間がかかります。

▶ VBR品質

エンコーディングの品質レベルを設定します。値を大きくすると映像品質はよくなりま すが、ファイルサイズが大きくなります。このオプションは、ビットレートモードで [品 質優先 VBR] を選択しているときにのみ使用できます。

▶ オーディオ最大ビットレート(kbps)

エンコーディングの最大ビットレートを設定します。値を大きくすると映像品質はよく なりますが、ファイルサイズが大きくなります。このオプションは、ビットレートモー ドで[制約 VBR]を選択しているときにのみ使用できます。

- ・オーディオ 詳細
- ▶ バッファウィンドウ

ストリーミングバッファのウィンドウサイズを1,000単位のサンプル数/秒で設定しま す。バッファサイズを大きくするとストリーミングがスムーズになりますが、再生開始 前の遅延時間が長くなります。

▶ 最大バッファウィンドウサイズ ストリーミングバッファの最大サイズを1,000単位のサンプル数/秒で設定します。ビッ トレートモードとして[制約 VBR]を選択している場合にのみ、このオプションを使用 できます。

▶ 言語

オーディオストリームの言語を選択します。

・属性

> タイトル

ファイルのタイトルを入力します。この値は、ファイルのメタデータに追加され、コン テンツ管理システムが使用したり、再生中に表示されたりします。

▶ 著作者

ファイルの作成者を入力します。この値は、ファイルのメタデータに追加され、コンテンツ管理システムが使用したり、再生中に表示されたりします。

➤ 説明

ファイルの説明を入力します。この値は、ファイルのメタデータに追加され、コンテン ツ管理システムが使用したり、再生中に表示されたりします。

▶ レーティング

年齢の下限区分(レーティング)を入力します。この値は、ファイルのメタデータに追 加され、コンテンツ管理システムが使用したり、再生中に表示されたりします。

▶ 著作権

ファイルの著作権情報を入力します。この値は、ファイルのメタデータに追加され、コ ンテンツ管理システムが使用したり、再生中に表示されたりします。

▶ マーカーポイント

マーカーは、ソースに付属している情報か、もしくは固定のインターバルで追加することができます。

▶ マーカーインターバル

Windows Media ファイルにマーカーを追加します。0 はマーカーを追加しません。それ以外の数字は、マーカーのインターバルを秒で表します。0 で始まる数字がマーカーとして追加されます。

● 注意

オーディオおよびビデオストリームの追加/削除/名前変更を行うときに、マルチビットレートストリームオプションをします。マルチストリームWindows Media ターゲットの個々のストリームを構成するには、ビデオストリームの選択オプションとオーディオストリームの選択オプションを使用します。

ターゲットの設定

腦

ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う

ProC

し機能

嶷

Ã

CHAPTER 6

CHAPTER 2

プレビュー用DVDターゲット

● 共通の設定

「ターゲット共通の設定」の項を参照してください。

● プレビュー用DVD専用の設定

・ストリームの設定

- ▶ フォーマット 出力する DVD ファイルの形式を指定します。
- ・ビデオー基本

▶ フレームサイズ

DVD のフレームサイズを指定します。

▶ 品質/速度

[品質/速度]設定値は、エンコーダが使用する品質と速度のトレードオフを決めます。

高速	最高速度になるように、エンコードを最適化します。
高画質	品質とのバランスを重視したエンコード速度にします。
最高画質	最高品質になるように、エンコードを最適化します。
マスタリング用	エンコード速度にかまわず、指定のビットレート設定値で絶対的に 最高の品質になるようにすべてのエンコードの最適化を行います。 このオプションは、他のモードよりも 10 ~ 20 倍時間がかかります のでご注意ください。

▶ 最大GOPディスプレイフレーム数

最大 GOP (Group Of Picture) ディスプレイフレーム数、サイズを設定します。GOP を大 きくすると圧縮率がよくなり、GOP を小さくするとアクセス速度が速くなります。 特別な理由のない限り、この値を変更する必要はありません。

➤ GOP構造

GOPの構造を設定します。特別な理由のない限り、デフォルト値のままにしておいてください。

▶ クローズドGOPを使用する

クローズド GOP を使用するときに、このオプションを有効にします。 クローズド GOP は、GOP の終わりでフレームの間を予測できません。一部の圧縮の効率 が低下するので、通常は使用しないでください。オーサリングソフトウェアによっては、 この設定を有効にする必要があるものがあります。 ▶ シーンチェンジを検出しない

シーン検出を有効にするときに、このオプションを有効にします。 シーン検出を有効にすると、シーンの変わり目で GOP を区切ることにより、効率のよい エンコードができます。特別な理由のない限り、デフォルト値のままにしておいてくだ さい。

▶ GOP単位でビットレートをコントロールする

各 GOP で厳密なビットレートコントロールを使用するときに、このオプションを有効に します。オーサリングソフトウェアによっては、この設定を有効にする必要があるもの があります。

► イントラDC精度

イントラ DC の精度を指定します。イントラ DC 係数によって、どれだけのビット量を DCT(離散コサイン変換)の係数に割り当てるかを指定します。非常に複雑な映像を変換 する場合、この数値を上げることで画質が向上することがあります。

・オーディオー基本

▶ オーディオの種類

使用するオーディオコーデックを選択します。

ポスターフレーム(静止画)ターゲット

共通の設定

「ターゲット共通の設定」の項を参照してください。

● ポスターフレーム(静止画)専用の設定

・出力

- ▶ ファイルタイプ 出力するファイルタイプを選択します。
- ▶ ファイル番号のつけ方

ポスターフレーム(静止画)を保存する際に、ファイル名につく番号の付け方を選択し ます。

連番	Image_0、Image_1のように連番で保存します。
フレーム番号	Image_23、Image_2890 のように、元のフレーム番号をファイル番号 に使用します。
タイムコード	Image_hh_mm_ss_ffのように、元のフレームのタイムコードをファ イル番号に使用します。

・ビデオ

▶ サイズ - X軸

出力するファイルの水平解像度(幅)を指定します。

▶ サイズ - Y軸

出力するファイルの垂直解像度(高さ)を指定します。

▶ チャプターを使用する

DVD や VOB など、チャプターマークが付加されている場合に、チャプターごとにポスター フレームを作成します。

▶ インターバル ポスターフレームの間隔を指定します。

▶ フレームオフセット ポスターフレームとして、先頭から何フレーム目を使用するかを選択します。

● 注意

注意はありません。

CHAPTER /	CHAPTER 6 リファレンス	CHAPTER 5 ProCoderの藻蕊	CHAPTER 4 ProCoderを使う	CHAPTER 3	CHAPTER Z	CHAPTER 1 離認	田 汐
1	>	1	<u></u>))	~	



601から709色補正

● 説明

[601 から 709 色補正] フィルタは、SD (601) 色空間をHD (709) 色空間に変換します。 放送用 SD ビデオが ITU-R BT 601 を使用しているのに対し、放送用 HD ビデオでは Rec. ITU-R BT 709-5 の YCbCr 色を使用しています。これらの色空間は非常に似ているので見 た目の違いはほとんどありません。このため、ProCoder では、パフォーマンスを向上さ せるため、このフィルタで行われる変換処理を自動では行っていません。しかし放送用 としてより正確な処理が求められるような場合には、HD - SD の変換処理を正しく行う ことをおすすめします。

🖶 オプション

設定変更できるパラメータはありません。

注意はありません。

601色補正 - 色空間の拡張

● 説明

[601 色補正 - 色空間の拡張] フィルタは、ビデオ RGB 値を ITU-R BT 601 推奨の 16-235 レンジから、フル 0-255 レンジに拡張します。このフィルタは、異なる YUV-RGB 変換方 式を使用する異なるシステム間でファイルを別のコードに変換するときに便利です。変 換した結果、輝度がなくなったように思える場合には、ソースファイルのコーデックか ターゲットコーデックが、RGB と YCbCr 間の変換を正しく処理していない可能性があり ます。このフィルタは、この点を訂正することができます。

🖶 オプション

設定変更できるパラメータはありません。

● 注意

Canopus DV および MPEG コーデックは、ITU-R BT 601 推奨レンジ 16-235 を使用します。
<u>ビデオフィルタ</u>

諨

먨

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

Ĩ-

CHAPTER 6

ProCoderを使う

CHAPTER ProCoder@

し機能

嶷

601色補正 - 色空間の収縮

● 説明

[601 色補正 - 色空間の収縮] フィルタは、ビデオ RGB 値をフル 0-255 レンジから ITU-R BT 601 推奨の 16-235 レンジに縮小します。このフィルタは、異なる YUV-RGB 変換方式 を使用する異なるシステム間でファイルを別のコードに変換するときに便利です。変換 したファイルのコントラストが強すぎるように思える場合には、ソースファイルのコー デックかターゲットコーデックが、RGB と YCbCr 間の変換を正しく処理していない可能 性があります。このフィルタは、この点を訂正することができます。

● オプション

設定変更できるパラメータはありません。

● 注意

Canopus DV および MPEG コーデックは、ITU-R BT 601 推奨レンジ 16-235 を使用します。

709から601色補正

● 説明

[709 から 601 色補正] フィルタは、HD (709) 色空間を SD (601) 色空間に変換します。 放送用 SD ビデオが ITU-R BT 601 を使用しているのに対し、放送用 HD ビデオでは Rec. ITU-R BT 709-5 の YCbCr 色を使用しています。これらの色空間は非常に似ているので見 た目の違いはほとんどありません。このため、ProCoder3.0 では、パフォーマンスを向 上させるため、このフィルタで行われる変換処理を自動では行っていません。しかし放 送用としてより正確な処理が求められるような場合には、HD - SD の変換処理を正しく 行うことをお勧めします。

● オプション

設定変更できるパラメータはありません。

● 注意

ガウスブラー

● 説明

[ガウスブラー] フィルタは、ディティールを削減するときに使用します。このフィルタは、ガウスブラーを適用します。ぼかしにより、映像の複雑度が削減され、圧縮率をよくすることができます。

● オプション

・設定項目

▶ ブラー半径

ぼかしの半径を設定します。値を大きくすると、ぼかしの度合いが高まります。

● 注意

注意はありません。

ガンマ補正

● 説明

[ガンマ補正]フィルタは、コンピュータのガンマレベル間の差異について映像を調整します。

● オプション

・設定項目

▶ ガンマ値

スライダを使用して、コンテンツに適したガンマレベルを選択します。

● 注意

ビデオフィルタ

¥

CHAPTER 1 嚻

CHAPTER 2

몽범

ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う

滅貧

腳

ĩ

CHAPTER 6 リファレンス

シャープ

● 説明

「シャープ」フィルタは、映像の細かなディテールを強調します。原則的に、ぼかしの 反対であり、ぼけた映像をシャープにするときに便利です。また、シャープな映像にす るために、拡大縮小またはデインターレースなどで意図せずにぼけてしまう、コード変 換操作またはフィルタ操作のポスト処理フィルタとしても使用することができます。

● オプション

· 設定項目

▶ ブラーの範囲

スライダを使用して、フィルターエフェクトの範囲を選択します。「ブラーの範囲〕は、 エッジリムの幅をコントロールします。小さい値から開始し、適切な結果になるまで、「ブ ラーの範囲〕を調整します。

▶ ブレンド

ディテールの強調度を設定します。値を大きくするとディテイルがより鮮明になります。

▶ 滑らかさ設定

スムーズ領域を検出するしきい値を設定します。値を大きくすると、映像のスムーズ領 域でディテールは強調されません。

● 注意

注意はありません。

セーフカラー

● 説明

「セーフカラー」フィルタは、映像のカラーレンジをブロードキャストセーフカラーに制 限します。これは、ブロードキャスト用の映像を製作するときに正しく再生できるよう にするために重要です。

● オプション

設定項目

▶ ビデオスタンダード

カラーレンジを制限するブロードキャスト標準を選択します。NTSC および PAL 標準のセー フカラーの範囲は異なります。

▶ 補正方法

範囲外(out-of-range)のカラーを使用するときの補正方法を選択します。

輝度を減少させる	範囲外 (out-of-range) のカラーの輝度を下げ、セーフカラーにし ます。このオプションは、カメラで撮影したビデオフィルムに最適 です。
彩度を減少させる	範囲外 (out-of-range) のカラーの彩度を下げ、セーフカラーにします。このオプションは、コンピュータが生成したソースやアニメーションソースに最適です。

・ガンマ

▶ ガンマ補正因子

スライダを使用して、カラーを変更するガンマ補正因子を設定します。

● 注意

注意はありません。

ノイズ除去フィルタ

● 説明

[ノイズ除去フィルタ]は、前のフレームを分析して、映像のノイズを減らします。古 いアナログ録画など、ノイズの多いビデオソースをクリアにするときに、このフィルタ をおすすめします。

● オプション

・設定項目

▶ クロミナンスブラー範囲

スライダを使用して、クロミナンスブラー範囲を決めます。値を大きくするとクロミナ ンスノイズをたくさん除去することができます。カラーのシャープさを維持するときに は、小さい値を使用します。値0を使用してクロミナンスぼかしを完全に無効にしても、 他のビデオノイズ(インパルス、スクラッチ、ラインなど)は除去されます。

▶ 明るさ値固定

ルミナンスロッキングのしきい値を設定し、ピクセル変化検知を補助します。値を大き くすると明暗度の大きな変化がロックされますが、モーションがぼけることがあります。 値を小さくするとノイズフィルタリングに悪影響をおよぼします。モーションを多く含 む映像には、小さな値を使用し、モーションが少ない場合には大きな値を使用します。

ビデオフィルタ

¥

CHAPTER 1 部

CHAPTER 2

몽범

ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う

ProC

し機能

Ĩ-

CHAPTER 6 リファレソス

> 色值固定

クロミナンスロッキングのしきい値を設定し、ピクセル変化検知を補助します。値を大 きくするとカラーのシフトをより多くロックすることができます。値を小さくするとノ イズフィルタリングに悪影響をおよぼします。一般に、クロミナンスロックのしきい値 は、ルミナンスロッキングのしきい値よりも大きくなります。

▶ ピクセル変更度

ピクセルをロックする最大回数を決めます。この最大回数を超えると、以前の対応する すべての情報がフラッシュされます。ただし、空間分析手法を使用することにより、ピ クセルはフィルタリングされます。

▶ シーン検索

新たなシーンと見なされるフレームで変化しなければならないフレーム内のピクセルの パーヤンテージを決めます。値が大きすぎる、または小さすぎると、シーン変化検知を 誤ることがあります。新しいシーンについては、すべてのピクセルの前の情報がフラッ シュされますが、空間分析手法を使用することにより、ピクセルはフィルタリングされ ます。

● 注意

注意はありません。

ビットマップキーフィルタ

● 説明

「ビットマップをキー〕フィルタは、テキストまたはグラフィックオーバレイを映像に スーパーインポーズするときに使用します。これは、ステーションロゴ、著作権情報、 その他のウォーターマークを映像に追加するときに、頻繁に使用されます。画像は、カ ラーで、または、埋め込みアルファチャネルを使用して入力することができます。

● オプション

設定項目

▶ ファイル名

「...〕ボタンをクリックして、使用するグラフィックファイルを選択します。

▶ 設定ダイアログ

[...] ボタンをクリックすると、[ビットマップキー設定] ウィンドウが表示されます。



左側の画像がオリジナル画像です。右側の画像は、ブルーグレイカラーで透明になる領 域を示しています。[カラーキー]を使用する場合には、画像内のカラーを選択し、左側 の画像をクリックして透明にするか、または、一番下の [R]、[G]、[B] の各スライダを 調整し、[明るさ] および [色] の各トレランススライダを調整して、必要な透明度にし ます。

画像にアルファチャネルが含まれている場合には、[アルファを使用] にチェックを入れ、 画像のアルファチャネル情報を使用して透明度を決定します。画像のアルファチャネル を使用しない場合には、[アルファを使用] のチェックをはずし、色を選択します。透明 な領域と不透明な領域を反転させるには、[マスクを反転] にチェックを入れます。

左上	ビデオフレームの左上にグラフィックを配置します。
上中央	ビデオフレームの上部中央にグラフィックを配置します。
右上	ビデオフレームの右上にグラフィックを配置します。
左	ビデオフレームの左側中央にグラフィックを配置します。
中央	ビデオフレームの中央にグラフィックを配置します。
右	ビデオフレームの右側中央にグラフィックを配置します。
左下	ビデオフレームの左下にグラフィックを配置します。
下中央	ビデオフレームの下部中央にグラフィックを配置します。
右下	ビデオフレームの右下にグラフィックを配置します。

➤ 位置

▶ 大きさ

割り付けた画像のサイズを変更するには、[大きさ]スライダを調整します。画像の拡大 縮小は、常に、画像の正確なアスペクト比を保存します。値100は、ビデオフレームに 合うように画像を拡大縮小し、フレームの縦横を埋めます。

<u>ビデオフィルタ</u>

¥

部

몽범

ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う

ProC

し機能

腳

Ĩ-

CHAPTER 6

CHAPTER 2

▶ オフセット

割り付けた画像のポジションを変更するには、[オフセット]スライダを調整します。値 を大きくすると画像はビデオフレームの中央にさらに近づきます。値100にすると、画 像はフレームの中心に配置されます。

● 注意

注意はありません。

ビデオ2-3インバーステレシネフィルタ

● 説明

テレシネされたビデオをインバーステレシネするときに使用します。

🖶 オプション

- ビデオインバーステレシネ設定
- ▶ いつもインバーステレシネを行う このオプションを有効にすると、常にインバーステレシネを行います。
- ▶ 最大バッファ 最大バッファを設定します。
- ▶ テレシネパターン ソースのテレシネパターンを選択します。
- テレシネスタートシークエンス
 ソースのテレシネスタートシークエンスを設定します。
 「Automatic」に設定すると、シークエンスを自動検出します。
- ➤ Enable Lock-In このオプションを有効にすると、直前に検出したテレシネシーケンスへのロックインを 許可します。
- ▶ Lock−In Duration 直前のテレシネシーケンスからの長さを秒単位で指定します。

● 注意

ビデオプルダウン

● 説明

[ビデオプルダウン] フィルタは、非インターレースソースを、補間なしで、インターレー スターゲットに変換するときに使用します。

最もよく使用されるプルダウンは、3:2 プルダウンで、NTSC 装置で再生するフィルムの 変換に使用されます。たとえば、DVD 映像は、この方式を非常に頻繁に使用します。ソー スが 23.976 フレーム/秒のプログレッシブで、ターゲットが 29.97 フレーム/秒イン ターレースのときには、このフィルタは 3:2 プルダウンルールに従ってビデオフィルム を作成します。プルダウンフィルタを使えば補間によって画像がぼけてしまうのを防ぐ こともできます。ソースビデオの実画像データを変更せずに、インターレース装置で再 生できるようにします。場合によっては、ソースおよびターゲットのフレームレートに よっては、再生中にスタッタリングが起きることがあります。その場合には、このフィ ルタを解除し、変換中に自動的に作成される補間結果を使用することをおすすめします。

● オプション

・フィールドオーダー

➤ 出力フィールドオーダー ドロップダウンリストから、必要な出力フィールド順序を選択します。ソースそれぞれ について最適なフィールド順序を ProCoder に決めさせるときには、「自動」に設定します。

● 注意

注意はありません。

ビデオ回転

● 説明

[ビデオ回転]フィルタは、映像を回転および反転することができます。このフィルタは、ポートレートモードのディスプレイ用に回転した映像を作成したり、リアプロジェクションディスプレイ用に映像を反転したりするときに便利です。

🖶 オプション

・設定項目

▶ 水平フリップ

垂直中心軸について水平に映像を反転して、左が右に、右が左になるようにするときに、 このオプションを有効にします。

ビデオフィルタ

¥

部

먨

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う

ProC CHAPTER

oderの機能

腳

Ĩ-

CHAPTER 6 リファレソス

▶ 垂直フリップ

▶ +90度回転

水平中心軸について垂直に映像をフリップして、上が下に、下が上になるようにすると きに、このオプションを有効にします。

映像を時計回りに 90 度回転して、右上が右下になるようにするときに、このオプション を有効にします。

▶ -90度回転 映像を反時計回りに 90 度回転して、左上が左下になるようにするときに、このオプショ ンを有効にします。

● 注意 注意はありません。

フェードイン

● 説明

「フェードイン」フィルタは、映像の始めまたは終わりに見える圧縮の影響を削減すると きに使用できます。

● オプション

設定項目

- ▶ フェードイン 映像にフェードインを適用するときに、このオプションを有効にします。
- ▶ フェードイン時間(秒) フェードインの持続時間の秒数を選択します。
- ▶ フェードアウト 映像にフェードアウトを適用するときに、このオプションを有効にします。
- ▶ フェードアウト時間(秒) フェードアウトの持続時間の秒数を選択します。

● 注意

ブラー

● 説明

[ブラー] フィルタは、ディテールの削減に使用されます。このフィルタは、単純なぼか しを適用します。ぼかし (blurring) により、映像の複雑度を軽減して、圧縮率を高め ることができます。

● オプション

・設定項目

▶ 半径

ぼかしの半径を設定します。値を高くすると、さらにぼかしの程度が高まります。

● 注意

注意はありません。

メディアン

● 説明

[メディアン]フィルタは、映像からシングルピクセルノイズを削除するときに使用します。

● オプション

設定変更できるパラメータはありません。

● 注意

注意はありません。

円形ブラー

● 説明

[円形ブラー]フィルタは、ディテールの削減に使用されます。このフィルタは、円形の ぼかしを適用します。ぼかしは、映像の複雑度を軽減することで圧縮率を高めます。

● オプション

・設定項目

▶ ブラー半径

スライダを使用して、ぼかしの半径を設定します。値を大きくすると、ぼかしの度合い が高まります。

● 注意

ビデオフィルタ

Г

色補正

● 説明

[色補正] フィルタは、映像の輝度、コントラスト、色調、彩度を調整することができます。

● オプション

・設定項目

▶ 輝度

スライダを使用して、輝度を調整します。

 コントラスト スライダを使用して、コントラストを調整します。

▶ 色調

スライダを使用して、色調を調整します。

▶ 彩度

スライダを使用して、彩度を調整します。

● 注意 注意はありません。

切り抜き

● 説明

[切り抜き] フィルタは、コンピュータディスプレイ用にエンコーディングするときに、 フレームのエッジから映像の不要部分を削除するときに使用します。キャプチャしたア ナログビデオフィルムには、たいてい、ビデオフレームのエッジにノイズまたは歪みが あります。このノイズまたは歪みは、目に見えるテレビ領域を「超えた箇所」に表示さ れる部分である、画像のオーバースキャン領域に生じるので、通常は見えません。

● オプション

切り抜き設定

現在の設定

現在のクロッピング設定値がここに表示されます。

付 録	ソファレソス	ProCoderの機能	ProCoderを使う	ProCoder 3 ウイザード	インストール	確認	目次
CHAPTER 7	CHAPTER 6	CHAPTER 5	CHAPTER 4	CHAPTER 3	CHAPTER 2	CHAPTER 1	

▶ 切り抜く矩形

[...] ボタンをクリックすると、[切り抜き設定] ウィンドウが表示されます。



ハンドルをドラッグして、新しいビデオフレームを定義します。淡色表示の領域が映像 から削除されます。[すべて]ボタンをクリックして、ビデオフレームをフルフレームに リセットします。

▶ 切り抜き後に映像を拡大する

クロップしたビデオフレームを拡大してビデオフレームを埋めるときには、[切り抜き後 に映像を拡大する] にチェックを入れます。これにより、クロップされた領域が削除され、 残りの映像が伸張されてギャップを埋め、適切なアスペクト比を維持します。残りの映 像のアスペクト比がオリジナルのビデオフレームと一致しない場合には、ブラック領域 が残ることがあります。

▶ アスペクト比を保持する

クロップする矩形範囲を、クロップされていないビデオフレームのアスペクト比に制限 するときに、[アスペクト比を保持する]オプションを有効にします。これにより、[切 り抜き後に映像を拡大する]が有効になっているとき、残りのビデオフレームが完全に 埋められます。このオプションは、[切り抜き設定]ウィンドウのみに影響を与え、[水 平方向の切り抜き]および[垂直方向の切り抜き]の各設定値には影響しません。

水平方向の切り抜き

左	映像の新しい左エッジのピクセル数で、ポジションを設定します。
	これは、映像の左エッジから削除したピクセル数でもあります。
右	映像の新しい右エッジのピクセル数で、ポジションを設定します。
右(オフセット)	映像の右エッジから削除するピクセル数を設定します。この値を調
	整すると、[右] 設定値の値も変化します。

腦認

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

Ĩ-

CHAPTER 6

ProCoderを使う

ProCoderの機能

嶷

▶ 垂直方向の切り抜き

上	映像の新しい上部エッジのピクセル数で、ポジションを設定します。	
	これは、映像の上部エッジから削除したピクセル数でもあります。	
ন	映像の新しい下部エッジのピクセル数で、ポジションを設定します。	
下(オフセット)	映像の下部エッジから削除するピクセル数を設定します。この値を	
	調整すると、[下]設定値の値も変化します。	

● 注意

注意はありません。

適応型プログレッシブ変換

● 説明

[適応型プログレッシブ変換]フィルタは、インターレースソースを非インターレース ターゲットに変換するときに、カスタムデインターレース設定値を適用するために使用 します。

● オプション

・設定項目

▶ 検出方法

使用するデインターレース方式を選択します。

適応型	モーション検知を使用して、フィールドを補間するか廃棄するかを 決めます。
上位フィールドを補間	フィールドから補間を行うすることによってフレームを上書きします。
上位フィールドのみ使用	フィールドの情報のみを保持し、それ以外の情報は廃棄します。

▶ しきい値

モーション検出のしきい値を調整します。値を大きくするとモーション検知感度が低く なり、値を小さくするとモーション検知感度が高くなります。

● 注意

このフィルタが適用されない場合、自動的にデインターレーシングを実施します。この フィルタを追加すると、基本デインターレーシングプロセスに優先し、デインターレー シング設定値の制御ができるようになります。

白/黒補正

● 説明

[白/黒補正]フィルタは、映像の黒・白レベルを調整するときに使用します。これは、 コンピュータ映像とブロードキャスト映像間で変換を行うときに便利です。

● オプション

・設定項目

▶ 白しきい値

白とみなされる最小値を決定するときに、このスライダを調整します。

▶ 白移行範囲

スライダを調整して、白に移行する値の範囲を決めます。この範囲の値は、オリジナル の値から白に移ります。

> 黒移行範囲

スライダを調整して、黒に移行する値の範囲を決めます。この範囲の値は、オリジナル の値から黒に移ります。

▶ 黒しきい値

スライダを調整して、黒とみなされる最小値を決めます。

● 注意

黒または白のレベルのみを調整します。このフィルタは、全体的な輝度の変更には適用 されません。

オーディオフィルタ

¥

CHAPTER 1 確認

CHAPTER 2

ProCoder 3 ウイザード

ProCoderを使う

ProC

し機能

リファレソス

ĩ

CHAPTER 6

CHAPTER

瓢



オーディオフェード

● 説明

[オーディオフェード] フィルタは、音声のフェードインとフェードアウトを行うときに 使用します。

● オプション

・設定項目

- ▶ フェードイン 音声にフェードインを適用するときに、チェックを入れます。
- ▶ フェードインの長さ(秒) フェードインが持続する秒数を選択します。
- フェードアウト
 音声にフェードアウトを適用するときに、チェックを入れます。
- ▶ フェードアウトの長さ(秒) フェードアウトが持続する秒数を選択します。

● 注意

注意はありません。

チャンネルミキサー

[チャンネルミキサー]フィルタは、チャンネルを指定してオーディオを割り振るとき に使用します。

● オプション

・設定項目

▶ チャンネルミキサー 出力チャンネルの形式と、入力チャンネルの割り振りを指定します。

▶ 入力チャンネル

入力チャンネル数を選択します。

● 注意

ボリューム

● 説明

[ボリューム]フィルタは、音声の音量を変更するときに使用します。

● オプション

・設定項目

▶ ボリューム

スライダを使用して、音量を設定します。値1.00の場合は、音量は変化しません。1.00 未満の値にすると音量が小さくなり、1.00を超える値にすると音量が大きくなります。 最大値は2.00であり、音量は倍になります。

● 注意

注意はありません。



● 説明

[ローパス]フィルタは、高周波数ノイズを音声から除去するときに使用します。これは、 音声にハミングまたはバジングがあるときに便利です。

🖶 オプション

・設定項目

▶ カットオフ周波数(kHz)

保存する音声の、最大音声周波数をキロヘルツで設定します。選択した周波数を超える 周波数のサウンドはすべて、音声から除去されます。

● 注意

オーディオフィルタ

正規化

● 説明

[正規化] フィルタは、音声の音量をイコライズするときに使用します。

● オプション

- ・正規化の方法
- ▶ オーディオの正規化方法

音声のノーマライズ方式を選択します。

各ソースの平均 RMS で正 規化する	平均音声レベルを、すべてのソースの平均音量に設定します。この オプションは、複数のソースが結合されているときに音声レベルを イコライズするのに便利です。
ピークで正規化する	オーディオレベルを調整して、最大サウンドが指定のデシベルレベ ルになる様に設定します。

・音量レベル

▶ 最大音量レベル

最大ピーク音声レベルをノーマライズするデシベルレベルを設定します。このオプションは、[オーディオの正規化方法]が[ピークで正規化する]に設定されているときにの み有効です。

● 注意

注意はありません。

CHAPTER 1

麗認

⑤ ProCoderのプリセットカテゴリ

Audio	MP3
	РСМ
DV	AVI
	QuickTime
	RawDV
Storage	AVI
	MPEG
	WM
HD	Canopus HQ
	MPEG
	Windows Media
Application Specific	Editing Software
	DVD Production/Authoring
	MediaEdge/HDMA-4000
Н. 264	HD
	SD
	Web
Handheld	iPod
	3GPP
	RealMedia10
Web	Thumnails
	MPEG
	QuickTime
	RealMedia
	Windows Media
CD/DVD	Computer
	VCD
	DVD
	SVCD
Image Sequence	QT エクスポーター





● オーサリング

オーサリングソフトウェアパッケージを使用して、変換済みのビデオファイルを抽出し、 DVD、ビデオ CD、または Super ビデオ CD を作成するプロセス。オーサリングソフトウェ アを使用すると、ディスクへのチャプターやメニューの追加などの操作を行うことがで きます。

また、ディスクを多くのプレイヤーやコンピュータで再生できるようになります。オー サリングソフトウェアとしては、Adobe Encore DVD、Ulead DVD Workshop、Roxio Easy CD Creator、Nero Burning ROM などが知られています。

AV I

Audio Video Interleave の短縮形。Windows ベースのコンピュータでの再生用に Microsoft 社が開発した初期のビデオフォーマットです。AVI は、正式には、Windows Media Video に切り替えられていますが、今でも DV およびディスクメディア用によく使 用されているフォーマットです。

● ビットレート

ファイル内のデータビット数の秒単位での測定値。8ビットが1バイトに当たります。 ビデオファイルは、通常、1000ビット、すなわちキロビット/秒(kbps)単位で測定さ れます。一定時間に作成されるファイル容量は、ビットレートに比例して大きくなりま す。通常、ビットレートが高速になるほど、映像の品質も向上します。

● 固定ビットレート方式

映像の各フレームを一定のビット数でエンコードするビデオエンコーディングモード。 フレームごとにビットレートが変動することもありますが、一定時間のビットレートの 平均値は一定に保たれます。

通常は、ビットレートが固定されている映像は、データフローが一定なため、可変ビッ トレートの映像より再生が簡単です。

● 2-パス可変ビットレート方式

映像上で 2 つのパスが実行されるビデオエンコーディングモード。最初のパスは、映像 の複雑さを解析し、2 つ目のパスは、解析の結果に基づく各ビットレートで映像をエン コードします。2-パス可変ビットレート方式は、複雑度の低いエリアのビットを、複雑 度の高いエリアで使用できるように確保するため、固定モードよりも高画質の映像を作 成できます。

用語集

¥

CHAPTER 1 確認

CHAPTER 2

ProCoder

ProCoderを使う

ProC CHAPTER 5

oderの機能

4

CHAPTER 6

CHAPTER 付録

-

● コーデック

「圧縮/伸張の短縮形。コーデックは、保管のために映像を圧縮し再生のために伸張する ソフトウェアです。コーデックには、さまざまな品質があり、Web 映像に適したものや ブロードキャスト品質の映像に適したものがあります。

● データレート

映像で使用されるデータ量。データレートは、通常、1000 ビット、すなわちキロビッ ト / 秒 (kbns) 単位で示されますが、メガバイト / 秒 (MB/sec) など、別の単位で示され ることもあります。ビットレートは、データレートの特別な測定値です。

Web 映像、高品位映像の保存や再生など広範な目的で使用され、普及している映像圧縮 方式。DivX は、MPEG4 テクノロジを使用して、低いビットレートとコンパクトなファイ ルサイズを実現します。

DV

一般的には、Digital Video(デジタルビデオ)の略で、任意のデジタル形式の映像を意 味します。ただし、最近では、miniDV カムコーダで使用される映像圧縮方式に当たる市 販 DV フォーマットを意味します。ProCoder では、DV は、市販 DV フォーマットを意味し ます。

DVD

高品質映像を保存および配布するための普及しているフォーマット。DVD は、MPEG2 映像 を使用して、ブロードキャスト品質の再生、ならびにメニュー、チャプターポイントな どの、対話機能を提供します。DVD は、DVD プレイヤー、ならびに DVD-ROM ドライブと対 応するソフトウェアを搭載するコンピュータで再生できます。

● フレームレート

秒当たりで表示されるビデオフレームの数。通常、フレームレートが大きくなればなる ほど、スムーズな再生が可能になります。

🖶 フレームサイズ

変換された映像のピクセルサイズ。CD-ROM 映像や HD 映像を作成する際に、フレームサ イズオプションが提供されます。CD-ROM 映像の場合、フレームサイズは、フルスクリー ンビデオ(640 × 480)の垂直方向および水平方向の半分のサイズに当たる 320 × 240 に なります。HD 映像の場合は、解像度はもっと高く、1080i では 1920 × 1080(インターレー ス)を選択でき、720pでは1280×720を選択できます。

MPEG

Motion Picture Experts Group の短縮形。MPEG ビデオフォーマットは、大容量デジタル ビデオファイルのサイズを圧縮するための規格を提供するために作成されました。MPEG1 は、CD-ROM で配布される映像を対象にしていましたが、Web 経由での配信にも使用でき ます。MPEG2 は、ブロードキャスト品質のビデオフォーマットで、DVD やデジタルテレビ で使用されています。

MPEG1 エレメンタリストリーム - MPEG1 エレメンタリストリームは、音声、映像のいず れかを伝送しますが、両方は伝送しません。

MPEG1 エレメンタリストリームのファイル拡張子は、ビデオエレメンタリストリームの 場合が.mpv または.m1v、オーディオエレメンタリストリームの場合が.mpa または.m1a です。

● MPEG1システムストリーム

MPEG1 システムストリームは、音声、映像の両方を多重化方式(混合方式)で一緒に伝送します。この方式では、音声および映像データが同期再生されます。 MPEG1 システムストリームのファイル拡張子は、.mpg ですが、エレメンタリストリームにも.mpg 拡張子が付けられることがよくあります。

MPEG2エレメンタリストリーム

MPEG2 エレメンタリストリームは、音声、映像のいずれかを伝送しますが、両方は伝送 しません。ハイエンドの DVD オーサリングソフトウェアは、通常、MPEG2 エレメンタリ ストリームフォーマットの映像を必要とします。

MPEG2 エレメンタリストリームのファイル拡張子は、ビデオエレメンタリストリームの 場合が.m2v、オーディオエレメンタリストリームの場合が.m2a です。

● MPEG2プログラムストリーム

MPEG2 プログラムストリームは、音声、映像の両方を多重化方式(混合方式)で一緒に 伝送します。この方式では、音声および映像データが同期再生されます。一部の DVD オー サリングアプリケーションは、入力用に、MPEG2 プログラムストリームを必要とします。 MPEG2 プログラムストリームのファイル拡張子は、.m2p ですが、 一部のプログラムでは、代わりに、.mp2 や.mpg が使用されます。

● MPEG2トランスポートストリーム

MPEG2 トランスポートストリームは、1 つまたは複数の MPEG2 プログラムストリームを 伝送します。トランスポートストリームには、耐性を高めるための別のデータが含まれ、 衛星放送や無線 HDTV 放送に使用されます。

MPEG2 トランスポートストリームのファイル拡張子は、.m2t ですが、一部のプログラム では、代わりに.ts または.tp が使用されます。

¥

먨

CHAPTER 1 謡

CHAPTER 2

CHAPTER 3 ProCoder 3 ウイザード

irや南し

ProC CHAPTER

滅能

4

CHAPTER 6

CHAPTER 戽

~

騘

● MPEG4ストリーム

MPEG4 ストリームは、映像および音声データならびに追加データをまとめて多重化方式 (混合方式)で伝送できます。MPEG4は、多くの場合、ハンドヘルドデバイスや無線電話 など低帯域幅装置での低帯域幅映像再生に使用されます。

MPEG4 ストリームのファイル拡張子は、通常、.mp4 ですが、MPEG4 ストリームは QuickTime ファイルや AVI ファイルに「ラップされる」ことがあります。

● ノイズ

映像の場合は、通常、映像に含まれるべきではない、ユーザーが気づくレベルのドット、 ライン、またはパターンを意味します。

低品質のソースビデオでは、通常、ユーザーが気づくレベルのノイズが発生します。

NTSC

North American Television Standards Committeeの短縮形。

NTSCは、映像信号の伝送を可能にする1つの方式を定義しています。NTSCの放送フォー マットは、主に、米国、カナダ、および日本で使用されています。NTSC 信号は、PAL フォー マットのテレビ受像機など、非 NTSC デバイスでは表示できません。NTSC 信号は、29.97 フレーム / 秒で表示されます。

● オーバースキャン領域

テレビ受像機など、ほとんどの映像出力デバイスは、利用可能なビデオフレームの一部 を表示しません。映像端部の限られた部分は、隠され表示されません。実際には、映像は、 実際に受信した映像よりも若干小さく表示されます。表示されない端部は、オーバース キャン領域と呼ばれます。

PAL

Phase Alternating Lines の短縮形。PAL は、映像信号の伝送を可能にする1つの方式を 定義しています。PAL の放送フォーマットは、主に、日本を除くアジア地域、オースト ラリア、およびヨーロッパで使用されています。PAL 信号は、NTSC フォーマットのテレ ビ受像機など、非 PAL デバイスでは表示できません。PAL 信号は、25 フレーム / 秒で表 示されます。

🖨 プログレッシブダウンロード

映像表示方式の1つ。再生を開始するまでに、再生するファイル内の再生開始に必要な 量の映像だけを受信し、残りの映像は、再生中に受信する方式です。プログレッシブダ ウンロードにより、視聴者は、映像全体をダウンロードする前に、視聴を開始できます。

QuickTime

Apple 社提供の広く普及している音声および映像再生フォーマットです。QuickTime は、 さまざまな追加対話機能をサポートしますが、使用頻度は高くありません。Mac OS シス テムは、プライマリビデオフォーマットとして QuickTime を使用します。

RealMedia

RealNetworks 社によって作成され広く普及しているストーリミングビデオフォーマット です。RealMedia ファイルは、クライアントマシンおよびエンコードされる映像の機能 により異なるさまざまな品質の映像を提供します。

● 解像度

通常、フレームサイズを示しますが、ピクセル密度を意味する場合もあります。コン ピュータのビデオプレーヤーでは、一般に、640 × 480 が、フルスクリーンと考えられ ています。

● ソースビデオ

ProCoder では、ソースビデオとは、変換対象のソースビデオファイルを意味します。

● ストリーミング

映像の受信と表示を同時に行うプロセス。ストリーミング映像再生では、受信した時点 で映像を表示します。このため、再生が開始されるまでの遅延時間は、あったとしても 最小限に抑えられます。ストリーミング映像で高品質を実現するには、ストリーミング サーバーに高速で接続する必要があります。

🖶 ストリーミングサーバー

ストリーミングコンテンツを保存し配信するサーバー。ストリーミングサーバーは、通 常、ストリーミングサーバーソフトウェアを実行する特別なマシンです。このソフトウェ アは、ビューアを保存し管理します。ストリーミングサーバーの例としては、QuickTime ストリーミングサーバー、Real サーバー、Windows Media サーバーなどがあります。

● SuperビデオCD

MPEG2 圧縮方式を使用して VHS より優れた品質の映像再生と、メニュー、チャプターなど、 限定された対話機能を提供する CD ベースの映像配布フォーマットです。Super ビデオ CD は、標準の CD メディアを使用しコンピュータでも Super ビデオ CD プレイヤーや一部の DVD プレイヤーなどのハードウェア機器でも再生できるため、普及しています。Super ビ デオ CD は、短縮して SVCD と呼ばれる場合もあります。

● 同期化

音声と表示される映像を一致させることをいいます。同期を確認する最も簡単な方法は、 会話が話者の口の動きと合っているかどうかを確認することです。

● ターゲットビデオ

ProCoder では、ターゲットビデオは、ソースファイルの変換後に作成されるビデオファ イルを意味します。

● ビデオCD

MPEG1 圧縮方式を使用して VHS にほぼ近い品質の映像再生と、メニュー、チャプターな ど、限定された対話機能を提供する CD ベースの映像配布フォーマットです。ビデオ CD は、 標準の CD メディアを使用しコンピュータでも ビデオ CD プレイヤーや一部の DVD プレイ ヤーなどのハードウェア機器でも再生できるため、普及しています。ビデオ CD は、短縮 して VCD と呼ばれる場合もあります。

VOB

Video OBject の略語です。VOB は、DVD ビデオディスクのネイティブファイルフォーマットです。VOB ファイルには、DVD 用の音声および映像データが保存され、サブタイトルなどの追加情報も含むことができます。

🖶 ウォッチフォルダ

ProCoder により監視されるフォルダまたはディレクトリ。ProCoder は、このフォルダを 監視することにより、フォルダに配置されるすべてのファイルをエンコードできます。

Windows Media

Microsoft 社が開発した普及しているビデオフォーマット。Windows Media Video は、 AVI フォーマットの後継フォーマットに当たり、ビデオストリーミングおよび映像アー カイブ、映像配信に共通するフォーマットです。

2 索 引	
-------	--

数字

2-パス可変ビットレート方式	200
601色補正 - 色空間の拡張	180
601色補正 - 色空間の収縮	181
601から709色補正	180
709から601色補正	181

Α

AC3オーディオソース	126
AC3オーディオターゲット	144
AVI	200
AVIソース	127
AVIターゲット	145

D

DivX	201
DV	201
DVD	201
DVD (VIDEO_TS. IFO) ソース	137
DVソース	127
DVターゲット	148

Е

FUIICプラガイ	`,			106
EDIUS ノノシイ	/	 	 	100

F

Flashターゲット.....150

Η

H.264ソース	129
H.264ターゲット	151
HDV (m2t) ソース	130
HDVターゲット	153

М

MP3オーディオソース132
MP3オーディオターゲット154
MPEG
MPEG1システムストリーム202
MPEG2エレメンタリストリーム202
MPEG2トランスポートストリーム202
MPEG2プログラムストリーム
MPEG4ストリーム203
MPEGソース132
MPEGターゲット155

Ν

NTSC															203

Ρ

PAL	
Premiereプラグイン.	
ProCoder 3 ウィザー	・ドを使用する28
ProCoder 3 ウィザー	・ドを使った
	変換作業の手順29
ProCoderのインスト・	ール18
ProCoderの性能を最	大限に
i	引き出すには110
ProCoderのプリセッ	トカテゴリ198

<u>索 引</u>

CHAPTER 1 確認

CHAPTER 2

CHAPTER **3** ProCoder 3 ウィザード

> CHAPTER 4 ProCoderを使う

CHAPTER 5 ProCoderの機能

Q

QuickTime	204
QuickTimeエクスポーターターゲット	160
QuickTimeソース	134
QuickTimeファイルターゲット	161

R

RawDVソース	135
RealMedia	204
RealMediaターゲット	166

S

Speed	Encoder機能.										13
Super	ビデオCD				 					2	04

V

VOB																																205
	•••	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	

W

WAVE (PCM) オーディ	オソース138
Waveオーディオターク	デット170
Windows Media	
Windows Mediaソース	
Windows Mediaターゲ	ット170

あ

アプリケーショ	ンの設定	 				98
アンインストー	μ	 				24

い

一時ウ	オッ	チン	フォ	ル	ダを	作成	する	 	. 90
色補正.								 	191

う

ウォッチフォルダ	86,	205
ウォッチフォルダ作成		. 40
ウォッチフォルダのその他のオプショ	ン.	. 42

え

映像が小刻みに振動する.....116 映像が伸びたり、縮んだようにみえる...120 映像がブロック状に崩れて見える.....112 映像がぼやけたり、汚れていたりする...114 映像に奇妙なパターンや

ブロックが表示される.....119 映像の動きが飛ぶように見える......117 映像のオブジェクトの近くに

ふちどりやブロックがでる115
映像を向上させる112
円形ブラー190
エンコードしたMPEGファイルをDVDオーサ
リングソフトウェアで読み込めない121

お

オーサリング	200
オーディオフィルタ	195
オーディオフィルタタブ61	, 77
オーディオフェード	195
オーバースキャン領域	203
音声と映像が同期していない	118

か

解像度20)4
ガウスブラー18	32
広張機能	99
カスタム設定値8	32
ガンマ補正18	32

CHAPTER 6 CHAPTER 7 リファレンス 付録

ProCoder 3

き

キューをクリアする	85
共通の設定1	24
切り抜き1	91

<

クイ	ックフ	スター	Ь																			44
~ 1	///	\sim	1	• •	٠	٠	• •	•	•	٠	• •	•	٠	٠	•	• •	•	•	٠	٠	٠	

۲ ۲

コーデック	201
固定ビットレート方式	200
コマンドラインの自動化	101
コンバートタブ	. 81

し

シャープ	. 183
詳細ウィンドウ5	3, 69
詳細設定をカスタマイズする	68
常設ウォッチフォルダを削除する	90
ジョブの管理	84
ジョブマネージャー	83
ジョブを管理する	84
常設ウォッチフォルダを作成する	87
白/黒補正	. 194

す

ストリーミング	. 204
ストリーミングサーバー	. 204

せ

正規化	197
静止画像ソース	135
セーフカラー	183

設定	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	98
設定の確認.																												37

そ

ソース設定	
ソースタブ	
ソースの設定	
ソースの変換	
ソースビデオ	

た

ターゲットタブ65
ターゲットに変更を加える67
ターゲットの設定140
ターゲットビデオ205
ターゲットファイル名の設定
ターゲットフォーマットを指定する46
ターゲットプロファイル82
ターゲットを指定する65

ち

チャプターポイン	′ト	 	 •	 	•		. 92
チャンネルミキサ	·—	 	 	 		 	195

て

データレート	201
適応型プログレッシブ変換	193

5

同期化204
ドロップレット99
どんなときにフィルタを使用するか111

<u>索 引</u>

な

なぜフィルタを使うか1	1	1		
-------------	---	---	--	--

の

ノイ	′ズ.	 													203	

V

ビットマップキーフィルタ	185
ビットレート	200
ビデオ2-3インバーステレシネフィルタ	187
ビデオCD	205
ビデオ回転	188
ビデオフィルタ	180
ビデオフィルタタブ55	i, 71
ビデオプルダウン	188

3

ファイルの変換38
ファイルを変換する48
フィルタを使用する111
フェードイン189
フォルダの設定タブ97
ブラー190
フラッシュソース128
プリセット82
フレームサイズ201
フレームレート201
プレビュー/ソース設定95
プレビュー用DVDターゲット177
プログレッシブダウンロード203
プロファイル82

ほ

ボリューム			196
-------	--	--	-----

め

メッセー	ジ	 												98	5
メディア	ン	 											1	90)

も

目的	•	履歴の選択.																				3	3
цнј		波正・ノといい	•	•	•	• •	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	0	0

IJ

リファレンス	 124

3

ローパス......196

		יוס דראק יוס דראק	CUAL FLEY C	CHAFIER T ProCoderを使う	CHAFIER O ProCoder 3 ウイザード		CHAFIER -	
--	--	----------------------	-------------	--------------------------	----------------------------------	--	-----------	--

ProCoder 3