# ムービーファイルの作成手順

# ■1. ムービーファイルを作って再生してみよう

実際にムービーファイルを作成して、SH-2Aボード上で再生してみましょう。

ムービーの素材ファイルをSofdecビデオ形式に変換して、SDカードに格納すればムービーを再生することができます。

おおまかには以下の手順になります。

- (1) ムービーの素材ファイルを用意する
- (2)素材ファイルをSofdec形式のムービーファイルに変換する Sofdec形式のムービーファイルは拡張子usmとなります。 変換にはSofdec2 Encoding Wizardを使います。
- (3) ムービーファイルをSDカードに格納する ファイル名はmovie.usmに固定です。この名前に変更してSDカードに格納してください。

また、LCDパネルの設定値をlcdprm.binという名前のファイルに書きこんでSDカードに格納しておくと、様々なタイプのLCDに対応することができます。

ファイル	拉張子	説明
ムービファイル	usm	Sofdec2形式のムービファイルです。
		Sofdec2 Viewerでプレビューすることができます。
プロジェクトファイル		エンコード設定を記録したプロジェクトファイルです。
	.sfd2ewproj	エンコード実行時にムービファイルの出力先に自動的に作られます。 また、メニューからもプロジェクトファイルを保存できます。

	<u> </u>			5/-
7	-37	マイ	11	一省
		· ·	· •	

# ■2. 用意するビデオ素材

素材ファイルの形式は、非圧縮AVIか連番静止画で用意してください。 今回のデモプログラムでは、解像度は320x240 (QVGA)のみ対応します。 また、音声の再生には対応していません。ビデオのみ再生します。

# 項目内容ファイル形式AVI形式のビデオファイル (\*1)<br/>連番静止画ファイル色数24ビット / 32ビットカラー画像サイズ[最小]1x1, [最大]4088x4088

# ヒテオ素材の仕様

# 連番静止画ファイルの仕様

	項目	内容
	フォーマット	(a) 24ビット/32ビットカラーのBMP (無圧縮) (b) 24ビット/32ビットカラーのTGA (無圧縮 / ランレングス)
	画像サイズ	[最小]72x72, [最大]制限なし, 縦横8ピクセル倍数
		(a) "ベース名" + "数字" + ".拡張子" 例 o)abc001.bmp,abc002.bmp,abc003.bmp, 例 x)abc001def.bmp,abc002def.bmp,abc003def.bmp,
ファイル名の規則	(b) 数字が桁上がりしても良い。 例 o)abc998.bmp,abc999.bmp,abc1000.bmp,…	
		(c) ベース名が同じなら欠番があっても良い。 例 o)abc001.bmp,abc004.bmp,abc008.bmp,…

# ■3. エンコードにとりかかろう

実際にSofdec2 Encoding Wizardを使ってみましょう。手順は図1のような流れになります。 (※プラットフォームの指定はありません。)



### (1) 入力ビデオ素材の指定

ツールを起動すると、まず入力ビデオ素材の指定画面が表示されます。(図2)

今回のデモプログラムは、ムービー再生にいくつか制約があります。

解像度は320×240のみに対応します。ビデオ素材の解像度が異なる場合は、解像度の変更にチェックを入れてリサイズを行ってください。

フレームレートは無視されます。実際の再生速度は15fps程度になります。 キューポイント、アルファムービーには対応しません。

Sofdec2 Encoding Wizard Ver.1.02.00 * 入力ビデオ素材の指定			<b>— X</b> STEP : 1 / 7
ビデオ素材ファイルを指定してください。			
<u>ビデオ素材</u>	素材情報		
G¥G2_logo_320x240_3000p_64sec_15fps.avi	ファイル名 : 64sec_15fps.avi	G2_logo_320×240	_3000p_
<u>オプション</u> _	解像度 : 色深度 :	320 × 240 24	
フレームレート: 🔍 素材準拠	フレーム数 : フレーム数 :	960 15	
● 強制指定 <mark>15                                    </mark>	長さ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	00:01:04.00	
✓ 解像度の変更: 320 ÷ × 240 ÷			
🗖 🖛 און אין אין אין אין אין אין אין אין אין אי			
■ アルファムービー			
		< 戻る(日)	次へ(№) >

## (2) 入力音声素材の指定

次に入力音声素材の指定画面に移行します。(図3) 今回のデモプログラムは、音声再生は対応しません。ここは何もせずに次に進んでください。

Sofdec2 En 入力音声 ムービーに	coding Wizard Ver.1.02.00 * 『素材の指定 BGMや音声を追加できます。音声	ラァイルを指定してください。	X
<u>音声素</u>	ki		
Ch. 0 1 2 3 4 5 6 6 7 8 9 10 11 12 12 12 12	77代ル名	フォルダ 	
×II-			〈戻る(四) (次へ(10))>

図3 入力音声素材の指定画面

### (3) 入力字幕素材の指定

次に入力字幕素材の指定画面に移行します。(図4)

今回のデモプログラムは、字幕は対応しません。ここも何もせずに次に進んでください。

Sofdec2 Encoding Wizard Ve 入力字幕素材の指定	r.1.02.00 *	X) STEP:3/7
ムービーに字幕を追加できます	。字幕ファイルを指定してください。	
字基素材		
チャ   ファイル名     0   1     2   3     3   4     5   6     7   8     9   10     11   12     13   14     4   1	フォルダ 	
		〈戻る(8) (次へ(0))>

図4 入力字幕素材の指定画面

### (4) 画質の設定

次にエンコード後の画質を調整します。(図5)

3種類の指定方法から、いずれかを選んで設定してください。

数値が大きいほど画質が向上しますが、データサイズやCPU負荷が増大して再生できなくなる場合があります。再生速度も低下していきます。

逆に数値が小さいと、画質が低下して圧縮ノイズが目立つ様になります。

結果はムービーの内容によって異なりますが、目安としては500kbps程度をお勧めします。

Sofdec2 Encoding Wiz <b>画質の設定</b>	ard Ver.1.02	.00 *				_ × STEP : 4 / 7
エンコードの品質を設う	定してください。					
<u>画像品質</u>						
Eyku-k Eyk			500 🚍	kbps	🔽 (11,718 КВ)	
🗢 ファイルサイズ:			12,000 🚍	КВ	🗾 (1,536 kbps)	
◎ おまかせ設定:					(1,500 kbp (11,718 kl	ns) B)
	高圧縮	-	標準	⇒	高品質	
- <u>בד</u> א					く戻る( <u>B</u> )	次へ(№)>

図5 画質の指定画面

### (5) 出力先の指定

次にムービーの出力先とファイル名を指定します。(図6)



図6 出力先の指定画面

(6) 確認

次にエンコードの確認情報が表示されますので、指定に間違いが無いか確認してください。(図7)



図7 エンコード情報の確認画面

### (7) エンコード

ここでエンコードを開始します。(図8) [START]ボタンをクリックするとエンコードが始まります。 エンコード中はプログレスバーで進捗状況が表示されます。 エンコードが終わったら、[PREVIEW]ボタンをクリックすると再生確認できます。



図8 エンコード画面

# ■4. 作成したムービーをプレビューしてみよう

Sofdec2 Viewerを使って、PC上でムービーの再生を確認できます。(図9)



図9 Sofdec2 Viewerの画面

作成したusmファイルをドラッグ&ドロップすると、ムービーが再生されます。(図10)



図10 プレビュー画面