

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よう。

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。

データファイル一覧

ファイル	拡張子	説明
ムービーファイル	.usm	Sofdec2形式のムービーファイルです。 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	.sfd2ewproj	エンコード設定を記録したプロジェクトファイルです。 エンコード実行時にムービー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。

■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。

ビデオ素材の仕様

項目	内容
ファイル形式	AVI形式のビデオファイル (*1) 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

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
ファイル名の規則	(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 , ... (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。)



図1 エンコード手順

(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。

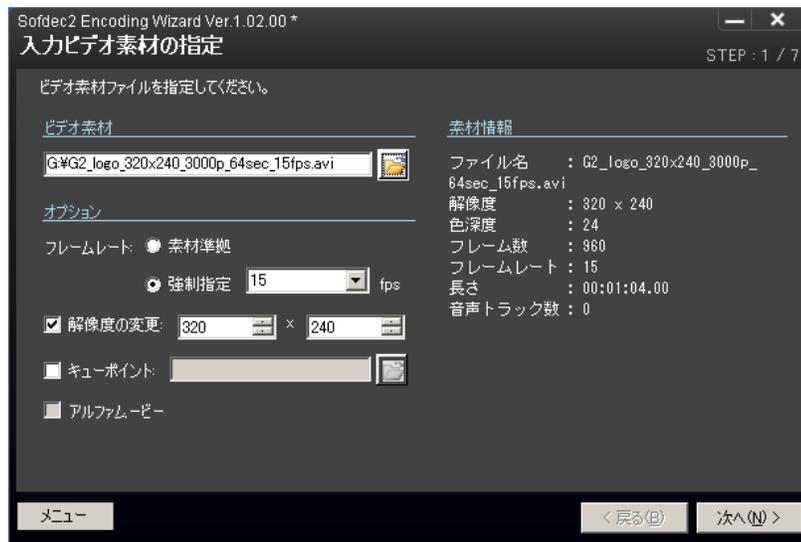


図2 入力ビデオ素材の指定画面

(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。



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。



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ようになります。

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。



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)

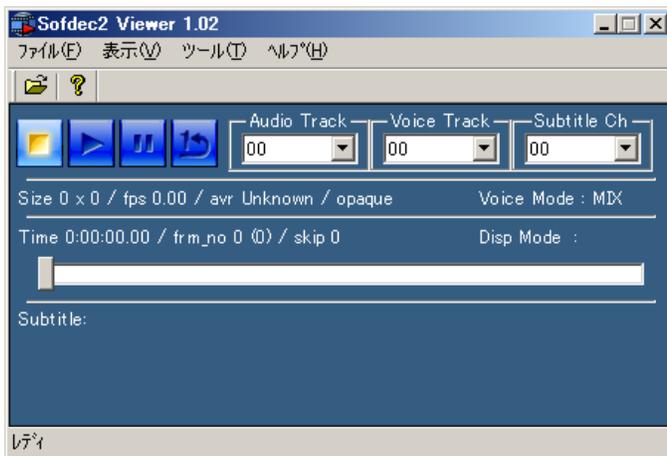


図9 Sofdec2 Viewerの画面

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