

メディアのエクスポート

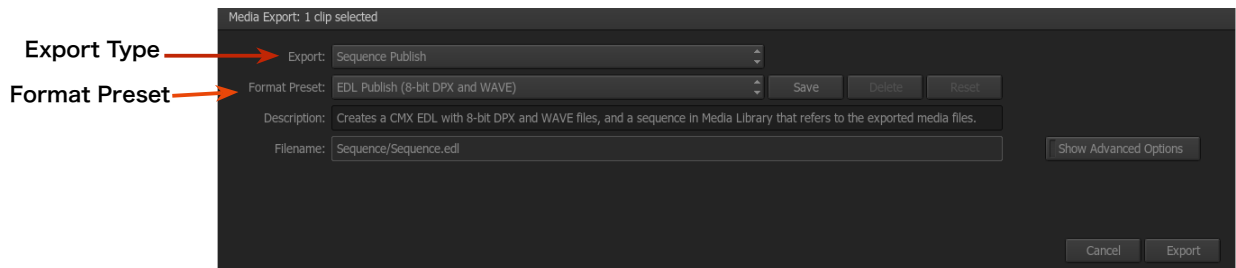
Autodesk® Smoke® 2013

Section 1

メディアをファイルへエクスポート

クリップをエクスポート

1. Mediahub で、クリップを保存する場所を決めます。
2. クリップを右クリックし、Export を選択します。MediaHub に行き、Media パネルから MediaHub がブラウズしている場所にファイルをドラッグ&ドロップすることもできます。
3. Export Type と Format Preset を選択します。

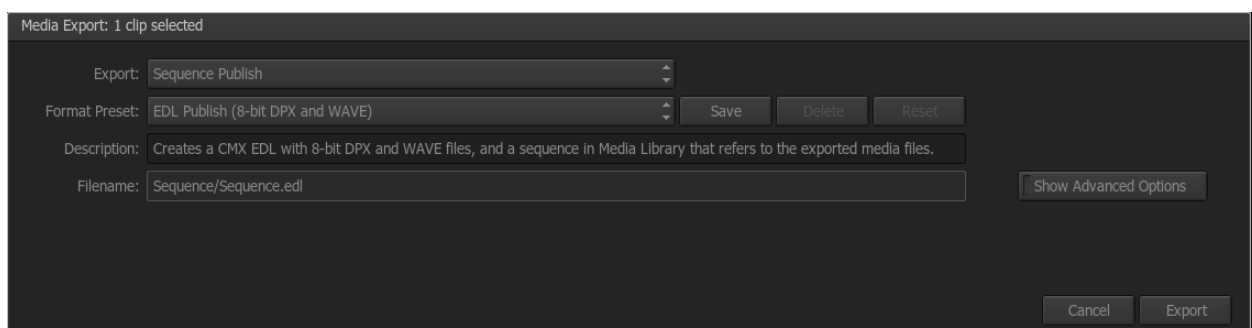


4. Export をクリックします。Smoke がエクスポートジョブの準備をするのに数秒かかります。準備が終わるとエクスポートの処理はバックグラウンドで行われ、Smoke を使用できるようになります。
- ※ Tip 複数のクリップを選択するして、(CTRL+Click または Shift+Click) 一度の操作で複数のクリップをエクスポートすることができます。
 - ※ 30fps のクリップを XDCAM HD 422 (25fps のソースクリップだけを受け入れる) のようにタイミングが異なるコーデックとは互換がありません。この場合、タイミングの異なるコーデックではエクスポートすることができません。
 - ※ Avid は OP-Atom MXF ファイルのみをサポートしています。Smoke は OP1A MXF ファイルをエクスポートします。QuickTime ファイルと同じように、AMA MXF プラグインを使って、Avid アプリケーションにファイルを持ち込みます。

シーケンスを EDL で出力

トランジション付きの EDL をしてシーケンスを出力する

1. Mediahub で、クリップを保存する場所を決めます。
2. クリップを右クリックし、Export を選択します。MediaHub に行き、Media パネルから MediaHub がブラウズしている場所にファイルをドラッグ&ドロップすることもできます。
3. Export Type を Sequence Publish に設定します。
4. Format Preset で、EDL のプリセットの1つ設定します。

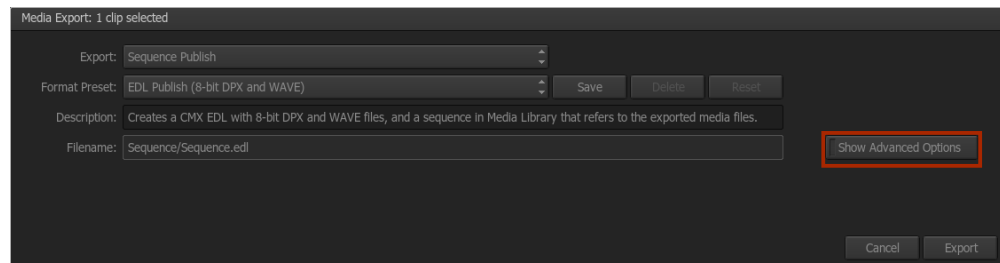


5. Export をクリックします。Smoke はエクスポートのジョブ準備するのに数秒かかります。準備が終わるとエクスポートの処理はバックグラウンドで行われ、Smoke を使用できるようになります。
- ※ EDL は1つのビデオトラックでのみ記述されるため、エクスポートしたシーケンスは一本化されます。

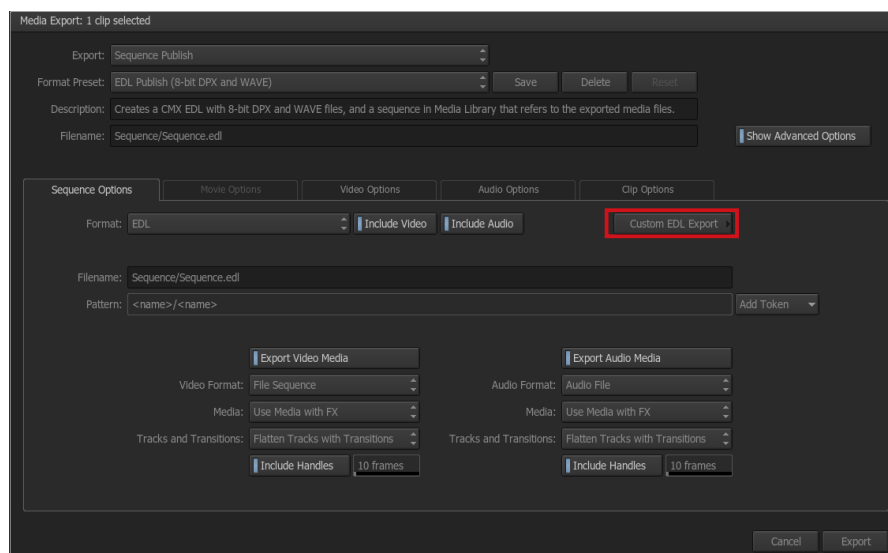
カスタマイズされた EDL でシーケンスを出力

メディアなしでカスタマイズされた EDL を出力する

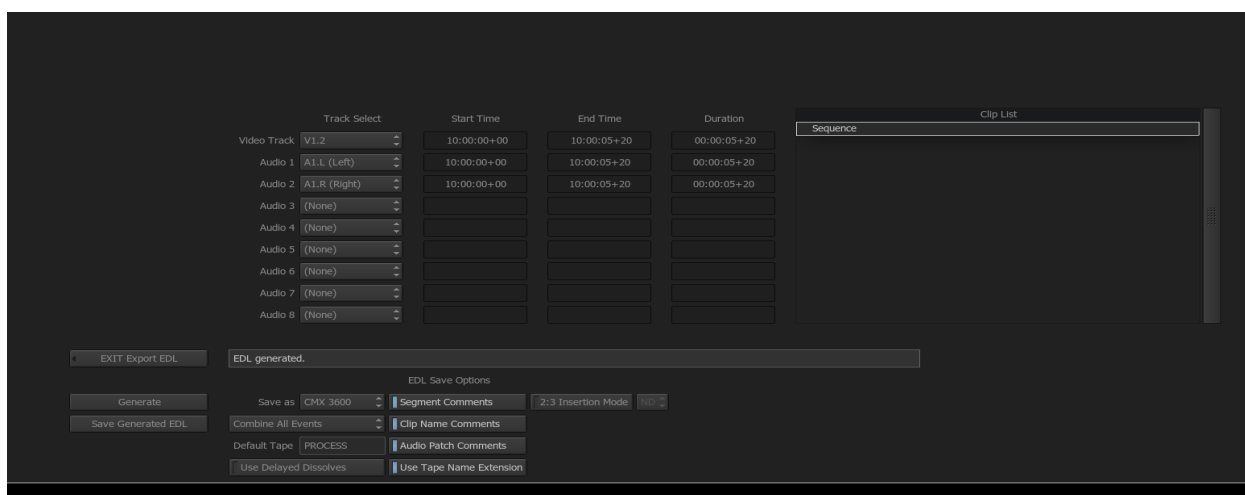
1. Mediahub で、クリップを保存する場所を決めます。
2. クリップを右クリックし、Export を選択します。MediaHub に行き、Media パネルから MediaHub がブラウズしている場所にファイルをドラッグ&ドロップすることもできます。
3. Export Type を Sequence Publish に設定します。
4. Format Preset で、EDL のプリセットの1つ設定します。
5. Show Advanced Options をクリックします。



6. Sequence Options の Format で、EDL を選択します。
7. Sequence Options Custom EDL Export をクリックします。



8. 必要な EDL オプションを設定します。
9. エクスポートをクリックし、Save Generated EDL をクリック、EDL を保存します。



Custom EDL Export ウィンドウ

EDL Event Combination ボックス

EDL を作成するときに、同じソースタイムコード、レコードタイムコード、テープ ID のイベントをどのように扱うかを選択するオプションです。

フォーマット	説明
Combine All Events	すべてのビデオとオーディオイベントを1つのエントリーにします。
Combine Audio Events	オーディオイベントを1つのエントリーにし、ビデオイベントを別のイベントにします。
Never Combine Events	ビデオとオーディオを別々のイベントにします。

EDL Format ボックス

生成した EDL のフォーマットを選択します。次のフォーマットで EDL を保存することができます。

- CMX 340
- CMX OMNI
- GVG 4 Plus (GVG v4.1 以上)
- SONY 910
- SONY 9000
- SONY 9100
- CMX 3600
- GVG 4
- SONY 900
- SONY 5000
- SONY 9000 Plus (v2.21 以上)

Segment Comments ボタン

タイムラインにつけたコメントを、EDL 中に含めることができます。

Clip Name Comments ボタン

クリップ名のコメントを EDL に含めることができます。

2:3 Insertion Mode ボタン

24p クリップのフレームレートを、23.97 fps から 29.97 fps に変換し、(カット、ワイプ、ディゾルブ、ワイムワープを含む) すべてのイン点とアウト点に対して 2:3 プルダウンの情報を挿入します。マスターテープを介してカラーコレクションを行うときには、2:3 プルダウンの情報が重要になります。

EDL ファイルのレコードのイン/アウトデータに句読点を入れ、ドロップとノンドロップが分かるようにしています。

マーカー	説明
ピリオド (.)	通常の 29.97 fps のノンドロップフレームテープ用のレコードインポイントに入ります。
コンマ (,)	通常の 29.97 fps のドロップフレームテープ用のレコードインポイントに入ります。
コロロン (:)	ハイブリットの 29.97 fps のノンドロップフレームテープ用のレコードインポイントに入ります。
セミコロロン (;)	ハイブリットの 29.97 fps のドロップフレームテープ用のレコードインポイントに入ります。

このボタンはプロジェクト作成時に 24p のテンプレートを選択したときに有効になります。

Frame Code Mode ボックス

ドロップフレームモードを選択します。DF (drop frame) または NDF (non-drop frame) を選択します。

Use Delayed Dissolves ボタン

有効にすると、生成された EDL にディレイされたディゾルブが含まれます。

Default Tape フィールド

EDL を保存するとき、デフォルトのテープ ID を上書きするためにテープ名を入力します。Input Clip または Import EDL メニューを使ってロードされたとき、ソースクリップがテープ ID に割り当てられます。例えば、テープ ID をもたないカラーコレクターで作られたクリップを編集で使用します。EDL が作られたとき、クリップには Default Tape フィールドのテープ ID が与えられます。

Audio Patch Comments ボタン

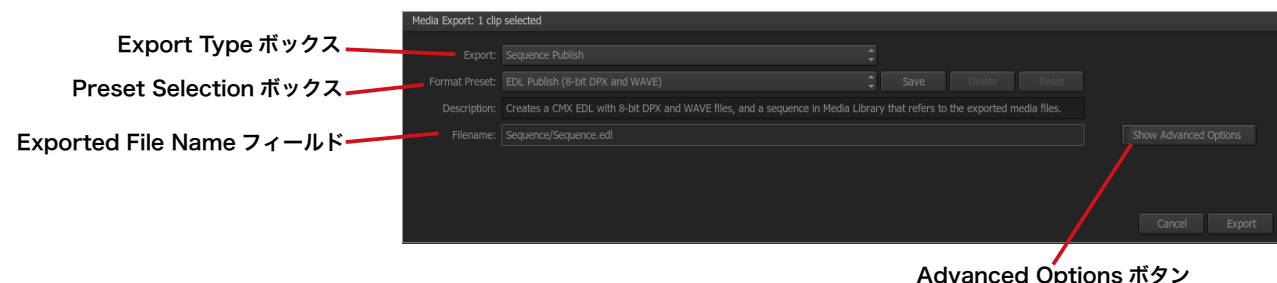
生成される EDL にオーディオパッチのコメントを含めます。

Use Tape Name Extension ボタン

EDL の終わりにリストを追加し、EDL で使用される短いテープ名 (最大 8 文字) と Import EDL メニューで設定できる長い名前 (最大 52 文字) 間の関係を表示します。

Media Export ウィンドウの概要

基本のオプション



Export Type ボックス

選択したファイルを使ってエクスポートする種類を選択します。

Preset Selection ボックス

エクスポートされるファイルに適用するエクスポートのプリセットを選択します。Autodesk プリセットは Advanced Options を使って変更できる予め設定されているプリセットです。オプションの内容が変更されると、* (アスタリスク) が表示されます。

Exported File Name フィールド

Advanced Options で定義されている通りエクスポートされるファイルに名前をつけます。1つのクリップをエクスポートするときには編集可能です。

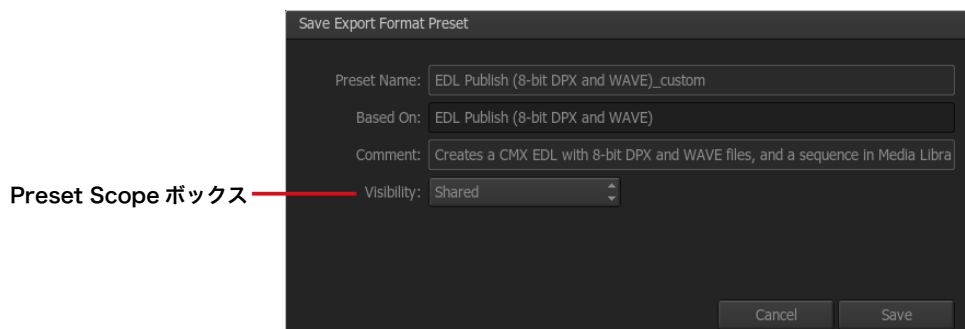
Advanced Options ボタン

Advanced Options を表示します。予め設定されている構成を編集する必要がある場合にだけ、有効にします。

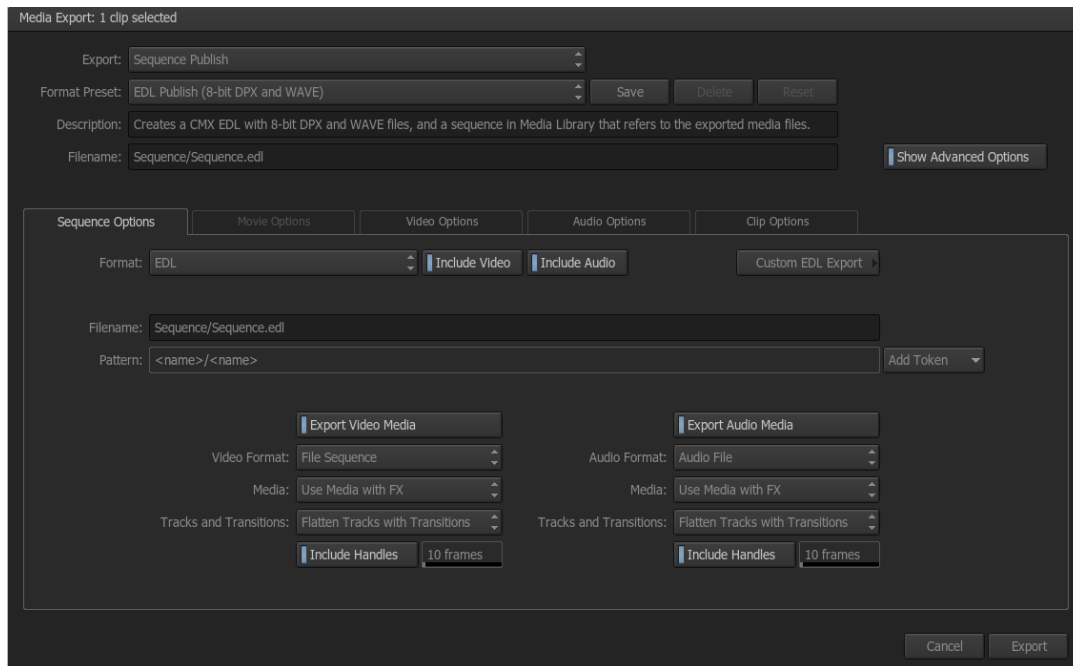
Create Export Format Preset Dialog ボックス

Preset Scope ボックス

Format Preset を保存するとき、ユーザーまたはプロジェクト間で新しいプリセットを使用するために Shared を選択します。現在のプロジェクトでのみ使用するには、This Project Only にします。



Sequence Options タブ



Sequence Format ボックス

シーケンスのフォーマットを選択します。Media Only を選択すると、個々のクリップとしてシーケンスのセグメントをエクスポートしますが、シーケンス自身はエクスポートしません。

Include Video ボタン

エクスポートされるシーケンスのビデオトラック情報を含めます。

Include Audio ボタン

エクスポートされるシーケンスのオーディオトラック情報を含めます。

Sequence Filename フィールド

Pattern フィールドを基準にシーケンスのファイル名を表示します。エクスポートされるファイルの種類は関連するタブで定義されているファイル名が付きます。編集はできません。

Sequence Filename Pattern フィールド

エクスポートされるメディアファイルの命名方法を表示します。通常のファイル名に使用できる文字や Add Token を使用して、機能的な命名方法を設定します。/ (スラッシュ) を使用してフォルダ構想を作ります。ファイルフォーマットの拡張子は自動的に追加されます。編集可能。

Add Token ボックス

機能的なファイル名を構築するために、Pattern に表象 (トークン) がインサートされます。

※ 日付は現在の日にちで、YYYY_MM_DD で表示します。

選択	トークンへのインサート	定義
Clip Name	<name>	クリップ名。
Date	<date>	現在の日付 (YYYY_MM_DD)
Workstation	<workstation>	File > Project and User Settings にある Host Computer フィールドに表示されているワークステーション名。
Project	<project>	File > Project and User Settings に表示されているプロジェクトの名前。
User	<user>	File > Project and User Settings に表示されているユーザー名。

選択	トークンへのインサート	定義
Clip Height	<height>	該当する場合、変更後のクリップの高さ。
Clip Width	<width>	該当する場合、変更後のクリップの幅。
Tape/Reel/Source	<tape>	クリップのテープ名。
Time	<time>	時間。フォーマットは HH:MM:SS。

Export Video ボタン

Video Format で指定した種類のファイルで、シーケンスのセグメントをエクスポートします。

Video Format ボックス

ビデオファイルの種類を選択します。Movie は Movie Options タブでラッパーやコーデックを選択します。File Sequence は Video Options タブでファイルタイプを選択します。

Media Source ボックス

変更なしで、エクスポートされたシーケンスで参照されているオリジナルソースをエクスポートするために Use Original Media を選択します。レンダリングされたメディアをエクスポートするために Use Media with FX を選択します。

Video Tracks and Transitions ボックス

シーケンスの各セグメントをエクスポートするために、Keep All Tracks を選択します。すべてのトランジションをなくし、シーケンスを一本化してエクスポートするには、Select Flatten Tracks を選択します。シーケンスを一本化し、ディゾルブ以外のすべてのトランジションをなくし、1つのクリップを作成するには、Select Flatten with Transitions を選択します。

Include Video Handles ボタン

エクスポートされたセグメントのヘッド&テイルにフレームを追加します。

Video Handles フィールド

ヘッド&テイルに追加するフレーム数を表示します。

Export Audio ボタン

シーケンスがリンクするオーディオファイルをエクスポートします。

Audio Source Selection ボックス

何の変更もなしで、エクスポートされたシーケンスで参照されているオリジナルソースをエクスポートするために Use Original Media を選択します。連打リンスされたメディアをエクスポートするために Use Media with FX を選択します。

Audio Track State ボックス

すべてのトランジションをなくし、トラック毎にオーディオクリップを作成するには、Select Flatten Tracks を選択します。トラック毎にオーディオクリップを作成し、トランジションをそのままにするには Select Flatten Tracks with Transitions を選択します。オーディオセグメント毎に1つのオーディオクリップをエクスポートするには、Select Keep All Tracks を選択します。

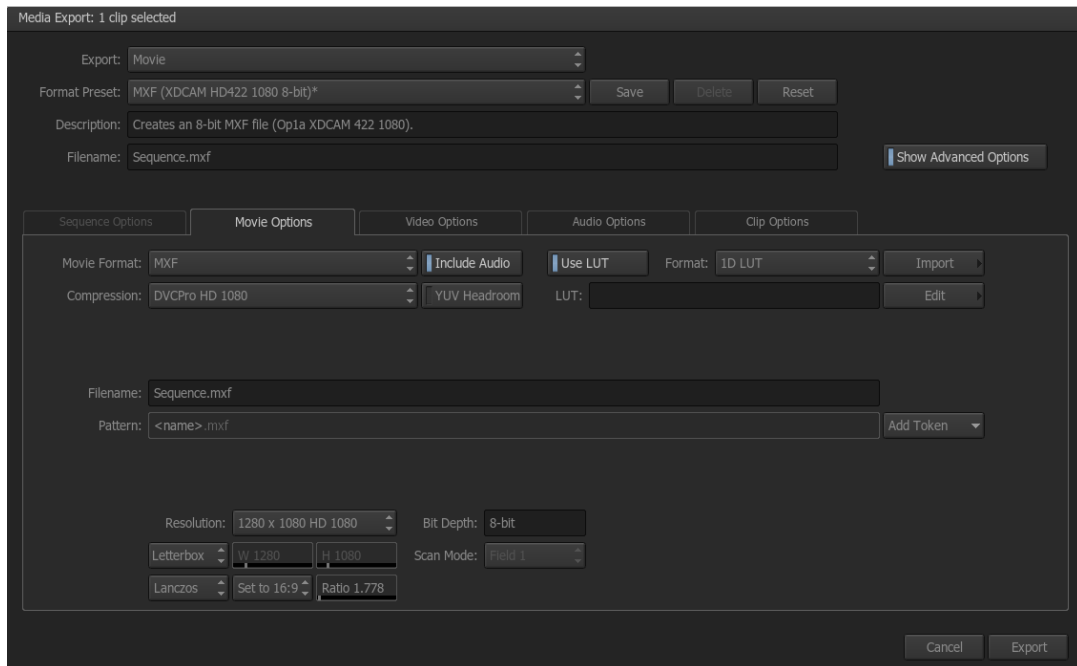
Include Audio Handles ボタン

エクスポートされたセグメントのヘッド&テイルにフレームを追加します。

Audio Handles フィールド

ヘッド&テイルに追加するフレーム数を表示します。

Movie Options タブ



Container Format ボックス

エクスポートされたファイルのコンテナを選択します。

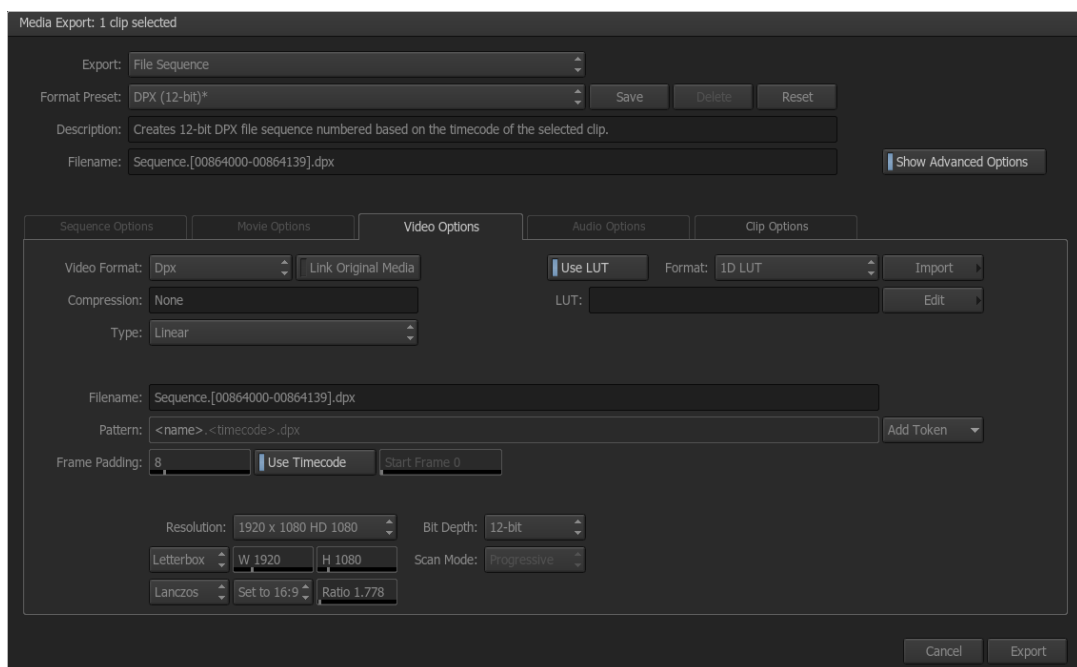
YUV Headroom

YUV ヘッドルームに準拠したクリップにクリップを変換します。一般的に、放送用には有効にします。標準的なフルレンジのクリップを出力するには、無効にします。

Include Audio ボタン

エクスポートされるファイルにオーディオトラックを含めるときには有効にします。このボタンは Export Type が Movie のときだけ使用できます。

Video Options タブ



Video Format フィールド

エクスポートされるメディアのフォーマットを選択します。

Compression ボックス

エクスポートされるファイルに適用する圧縮を選択します。使用できる圧縮は File Format で選択したファイルに依存します。

Codec Profile ボックス

SH.264 または MPEG-4 コーデックを使って、QuickTime ファイルをエクスポートするとき、予め定義されたビデオ圧縮を選択します。

LUT Activation button

Applied LUT に表示されている LUT をクリップに適用するには有効にします。

LUT Type ボックス

クリップに適用する LUT の種類を選択します。

Applied LUT フィールド

Import または Edit を使用して、クリップに適用する LUT の種類を表示します。

Import ボタン

LUT を選択するために使用します。

LUT Editor Access ボタン

LUT エディタを開くためにクリックします。

Link Original Media ボタン

オリジナルファイルとエクスポートされたメディアが同じファイルシステムにある場合、オリジナルファイルにエクスポートされたファイルがハードリンクします。そうであれば、アプリケーションはオリジナルにソフトリンクを作成します。このオプションはエクスポートによって変更がないファイルを複製しないため、エクスポートでディスクスペースを無駄に使用しません。この文脈での変更しないはレンダリングをしないし、リサイズを行わないという意味です。例えば、Smoke に 20dpx のファイルシーケンスがインポートされます。20 の内、12 は変更されます。Link Original Media が有効の時、20dpx からなるシーケンスのうち、変更された 12 だけは実際にエクスポートで作成されますが、残りの 8 はエクスポートフォルダからリンクされたままになります。

Frame Padding フィールド

シーケンスの各ファイルに追加するフレーム識別番号を定義します。イメージが正しい順番でリストされ、保存されていることが保証されます。

例えば、Frame Padding が 6 の場合、各フレームのファイル名は 6 桁の数字にするために必要なゼロの数で埋められた識別番号を持ちます。フレーム 1 は 000001、フレーム 22 は 000022、フレーム 55555 は 055555 などとなります。

Use Timecode ボタン

クリップファイルから読み込んだタイムコードをエクスポートされるシーケンスの開始番号にします。

Start Frame フィールド

エクスポートされるシーケンスで使用される開始番号を入力します。Use Clip TC Names が有効のときは無効になります。

Resolution Presets ボックス

新しいクリップの解像度を選択します。標準にない解像度を設定するには Custom を選択します。

DPX Transfer Characteristics ボックス

解像度、フレームレート、カラースペースなどの特定のフィルムまたはビデオフォーマットに関わる属性を識別するためのオプションを選択します。File Format が DPX に設定しているとき、アクティブです。

DPX ファイルをエクスポートするとき、DPX Transfer Characteristic を選択することができます。DPX Transfer Characteristic は DPX ファイルのヘッダーに保存されている情報です。解像度、フレームレート、カラースペースなどの特定のフィルムまたはビデオフォーマットに関わる属性を識別しています。

Transfer Characteristic で設定をすると、DPX ファイルに保存されている情報を変更することができます。Transfer Characteristic は単に DPX ファイルの属性を他のデバイスまたはアプリケーションで示します。他のデバイスやアプリケーションがワークフローを改善するために、これらの情報を利用することができます。例えば、Logarithmic を選択すると、フィルムレコーダが正しい密度のフィルムオリジナルの DPX ファイルをプリントするために、そのパラメータを調整できるようにすることができます。

選択	説明
Z depth homogeneous, Z depth linear, PAL, NTSC, CCIR 601 (525), CCIR 601 (625), CCIR 709-1, SMPTE 240M	SMPTE268M 規格はこれらの DPX Transfer Characteristics が定義されていますが、用法の仕様は提供されていません。結果として、Transfer Characteristics は一般的に業界では使用されていません。
Unspecified	フォーマットが指定されていない画像。
Logarithmic	ネガフィルム スキャナー レコーディング ステータス M 密度。
Linear	ガンマ補正を内蔵していたビデオ画像。直線量子化方式（例えば CG 素材など）を有する画像を指します。
Printing Density	SMPTE プリント濃度設定を使用して、ネガフィルムをスキャンします。SMPTE のプリント濃度は赤の成分でより高いゲインでステータス M 密度測定を使用しています。

JPEG Quality フィールド

品質と圧縮の度合いを指定します。値が 0 の場合、クオリティ（品質）が低く（圧縮が高い）、値が 100 のときには、クオリティが高く（しかし非圧縮）になります。File Format が JPEG に設定されているときに使用できます。

Frame Width フィールド

選択したクリップのフレーム幅を表示します。クリックすることでフィールドをアクティブにし、エクスポートするために使いたいフレームの幅を入力することができます。

Frame Height フィールド

選択したクリップのフレームの高さを表示します。クリックすることでフィールドをアクティブにし、エクスポートするために使いたいフレームの高さを入力することができます。

Bit Depth ボックス

エクスポートで使用するビット深度を選択します。ファイルフォーマットによって、複数のビット深度をサポートしています。Bit Depth は Resize が有効のときにアクティブになります。

Fill ボックス

エクスポートされるクリップに適用されるフィット方法のオプションを選択します。

選択	説明
Centre/Crop	ソースイメージを目的のフレームにセンターで合わせます。ソースが目的のサイズより大きい場合には、クロップされます。ソースが目的のサイズ小さい場合、その部分は黒い枠で囲われます。
Crop Edges	フレームを伸ばしたり、縮めたりすることなく、目的のフレームサイズにソースのエッジを合わせます。リサイズ後ソースフレームの余剰部分はクロップされます。1つのエッジがリサイズされた後、ソースが目的のサイズよりも幅が広い場合には、出ている左右のエッジがクロップされます。ソースが目的のサイズよりも高い場合には、上下のエッジがクロップされます。
Fill	ソースの幅や高さを目的のフレームサイズに合わせます。ソースと目的のフレームサイズのアスペクト比が異なる場合、イメージは歪みます。
Letterbox	伸ばしたり、縮めたりすることなしにソースを目的のフレームサイズに合わせます。ソースが目的の大きさよりも幅が広い場合には、目的のフレームの上下に黒みが入ります。ソースが目的のフレームサイズよりもはばが狭い場合には、黒みがフレームの左右に入ります。すべてのケースでソース全体が目的のフレーム内に収めます。

Resize Filter ボックス

サイズ変更した後、品質を決定するための補完のフィルタオプションを選択します。Fill ボックスが Crop Edges または Fill、Letterbox に設定されているときに、Resize Filter ボックスを使用することができます。

選択	説明
Impulse	早いですが、一番クオリティが低い結果です。
Triangle	少しオーバーヘッド処理が必要になりますが、中ぐらいのクオリティです。
Mitchell	高解像度でクリップのサイズ変更を行うときに良い結果が得られます。
Bicubic	ソフトな画像をサイズ変更するのに非常に良い結果が得られます。シャープな画像にするために使う。
Quadratic	ストレートエッジをもつシンプルなイメージをサイズ変更するときに良い結果が得られます。
Gaussian	パターンがなく、多くのストレートラインを持つイメージを低解像度にするときに優れた結果が得られます。ディテールをソフトにするために使います。
Shannon	クリップを低解像度にサイズ変更するときに、優れた結果が得られます。Lanczos に似ていますが、少しソフトな結果になります。
Lanczos	様々なパターンと要素が含まれているクリップを低解像度にサイズ変更をするときに最良の結果が得られます。最も複雑な長時間のプロセスです。

Aspect Ratio Presets ボックス

標準のアスペクト比を選択します。正方形ピクセルを使用するクリップを設定するには、Set to w:h オプションを選択します。アスペクト比フィールドにカスタムでフレーム縦横比を定義するには、Custom を選択します。

Aspect Ratio フィールド

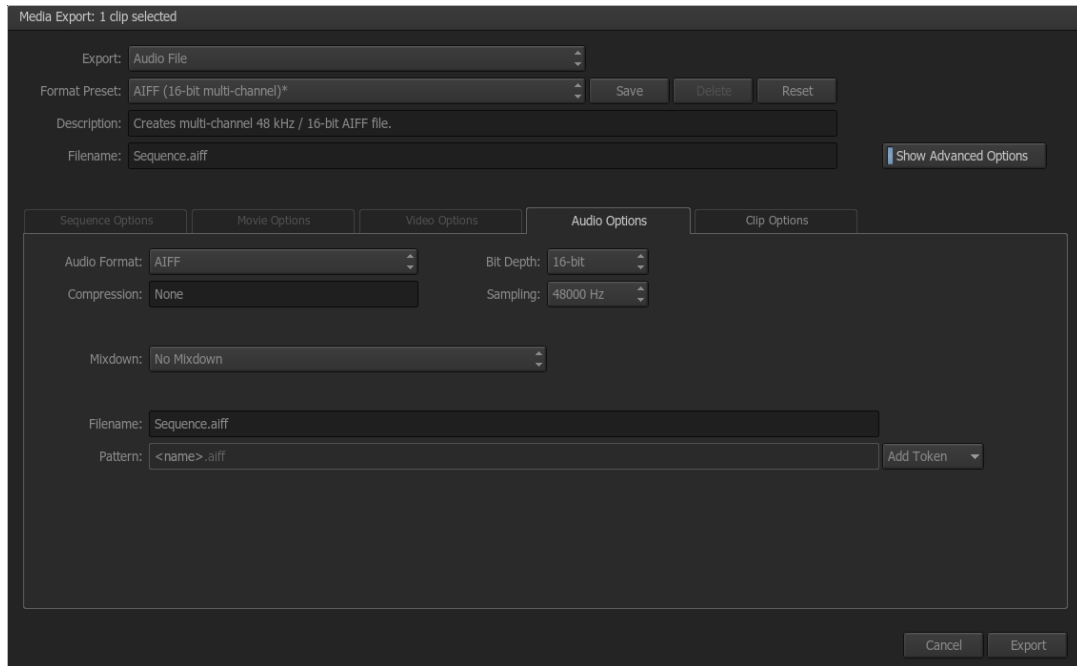
Aspect Ratio Presets ボックスで定義されたアスペクト比を表示します。編集可能。

Scan Mode ボックス

インターレース素材のフィールドの順番を設定するためにオプションを選択します。インターレース素材では、サイズ変更は両フィールドまたは2つのうち1つから行う必要があるかどうかを指定することができます。後者の場合には、結果は同じ2つのフィールドから作られるプログレッシブクリップになります。

選択	説明
From Clip	ソースクリップのスキャンモードを使用します。
Progressive	フレームベースのクリップから他のフレームベースクリップに。
Field 1	フィールド 1 を描いてから、フィールド 2 に続くクリップ。
Field 2	フィールド 2 を描いてから、フィールド 1 に続くクリップ。

Audio Options タブ



Audio Format ボックス

エクスポートされたオーディオトラックのオーディオフォーマットを選択します。Export Type が Movie の場合には、オーディオはビデオファイルに組み込まれます。他の Export Type の出力の場合には、オーディオファイルは別になります。

Audio Bit Depth ボックス

エクスポートされるオーディオファイルのビット深度を選択します。

Audio Compression フィールド

エクスポートされるオーディオファイルの圧縮を選択します。Audio Format の設定により異なります。

Audio Sample Rate ボックス

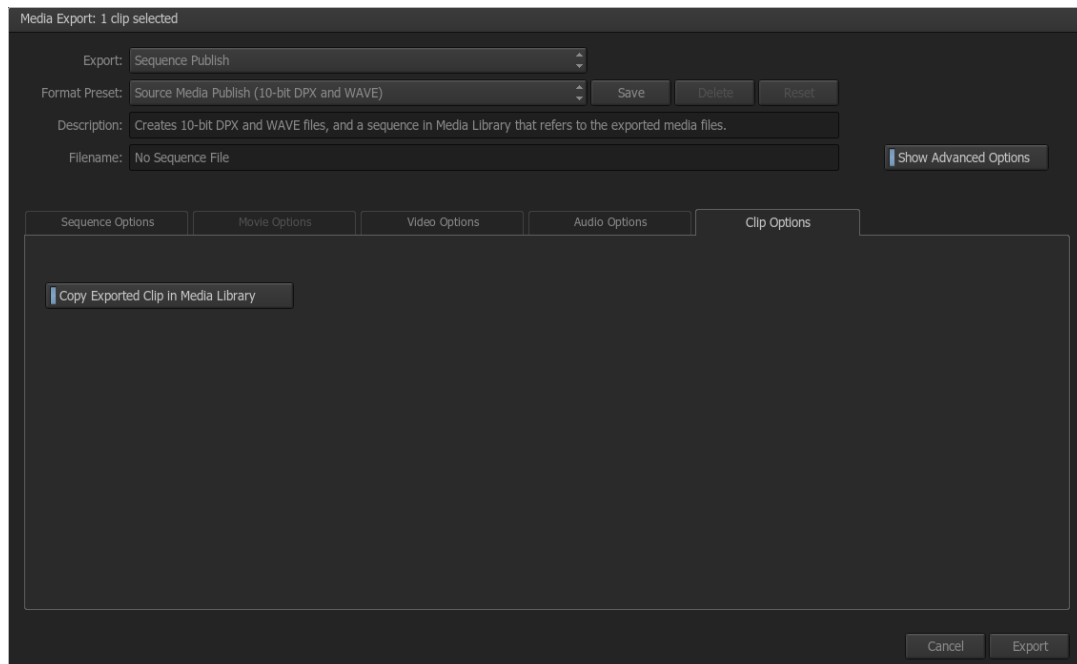
エクスポートされたオーディオのサンプルレートを選擇します。

Audio Mixdown ボックス

ソースクリップに含まれる場合には、オーディオトラックに適當されるミックスダウンを選択します。

選択	ミックスダウン
No Mixdown	ミックスダウンしません。
Mixdown As Is	現在の出力形態をそのまま割り当てます。
Mixdown To 4 tracks	4トラックにミックスダウンします。アウトプットストリップが出力チャンネルは4つのミックスダウンチャンネルに順番に割り当てられます。(M1 は 1 に、M2 が 2、M3 は 3、M4 は 4、M5 は 1 などのように)
Mixdown To Stereo	1つのステレオトラックにミックスダウンします。出力チャンネルは2つのミックスダウンチャンネルに順番に割り当てられます。(M1 は 1 に、M2 が 2、M3 は 1、M4 は 2 などのように)
Mixdown To Mono	1つのモノトラックにミックスダウンします。

Clip Options タブ



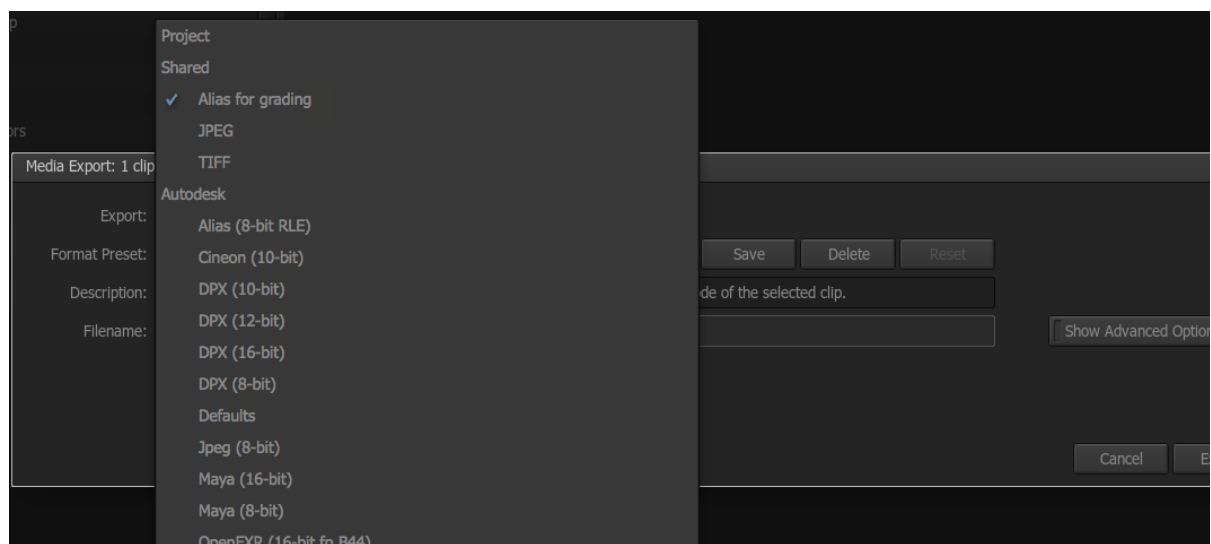
Create Clip in Media Library ボタン

自動的にメディアパネル内に、メディア管理しないエクスポートされたメディアのコピーを作成でします。メディアはエクスポートしたファイルにリンクされます。ビット深度やサイズを変更せず、ファイルシーケンスで Sequence Publish を実行したときに使用できます。

Create Source Cache を無効にしてエクスポートされたメディアをインポートで戻すのに似ています。

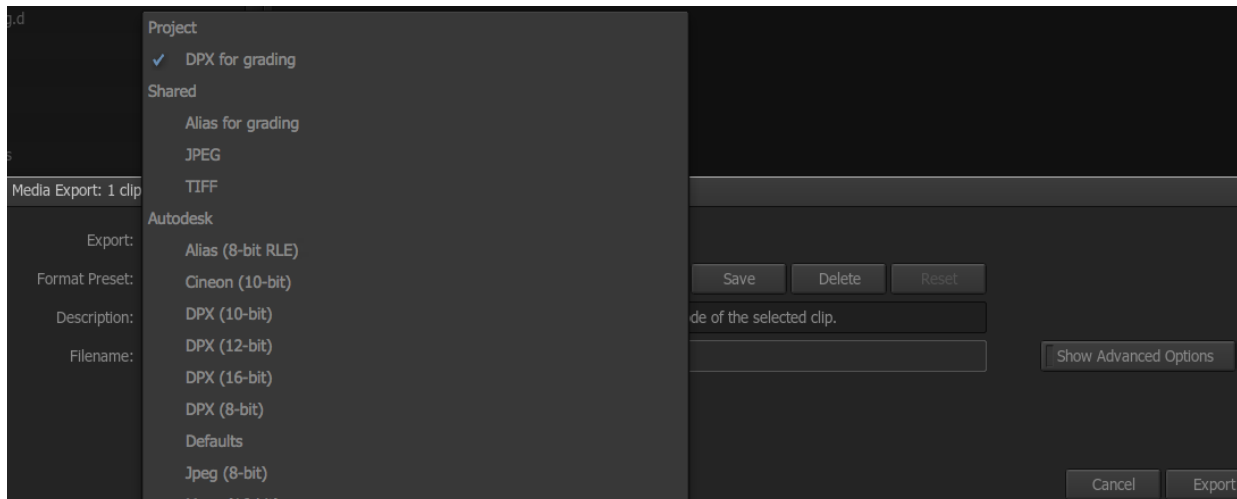
デフォルトフォーマットプリセット設定

デフォルトのプリセットが Presets Selection のドロップダウンリストの一番上の1つが表示されます。カテゴリが並べられ、各カテゴリ内でアルファベット順にリストされています。File Sequence のエクスポートで使用できるプリセットが次のようになっている場合には、



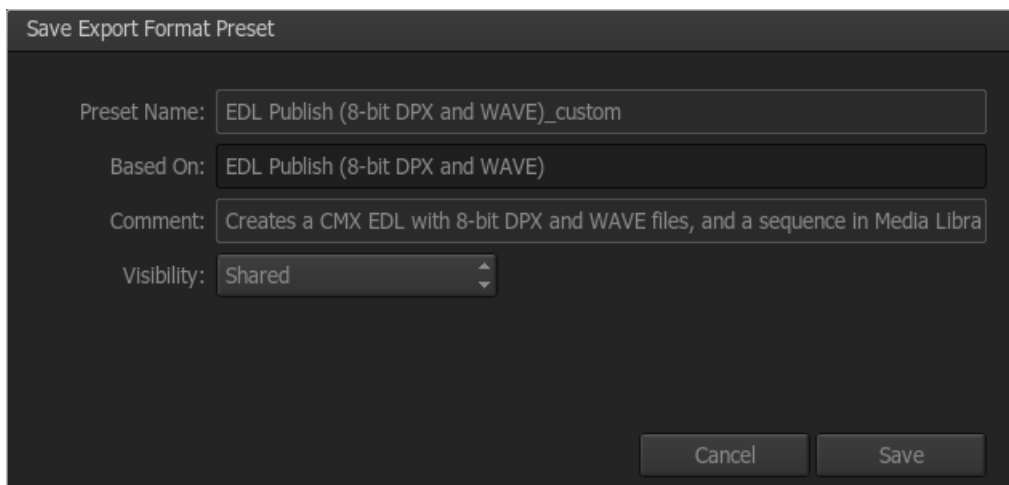
File Sequence のデフォルトのプリセットは Alias for grading です。新しいプリセット名が Project セクションで DPX for grading と名前が付けられれば、File Sequence の新しいデフォルトになります。

Export Type 毎に1つのデフォルトプリセットを持つことができます。



デフォルトフォーマットプリセットを設定する

1. クリップを右クリックし、Export を選択します。
2. デフォルトプリセットを定義したい Export Type を選択します。
3. デフォルトとして使用するために Format Preset を選択します。次のステップでこのプリセットのコピーの名前を付け作成します。
4. Save をクリックします。
5. Save Export Format Preset のダイアログボックスで、次を実行します。
 - プリセットの名前を付けます。
 - Visibility で Shared または This Project Only を設定します。



6. 名前を付けたプリセットのコピーが作られます。Format Preset のドロップダウンリストの上に、名前とカテゴリが表示されていることを確認します。
7. プリセットを保存するために Save をクリックします。単にオリジナルのプリセットの名前を変えて、Shared または Project セクションにそれをコピーしました。

H.264 Codec のエクスポート プロファイル

QuickTime の H.264 でクリップをエクスポートするときには、予め設定されている H.264 codec のプロファイルを使うことができます。

※ H.264 codec のプロファイルは xml ファイルの /usr/discreet/<version>/profiles に保存されています。

推奨されるクリップの解像度は出力用のターゲットの選択で確認できます。異なる解像度を使用すると、予期しない結果になることがあります。

プロファイル	説明	推奨されるクリップの解像度	ビットレート
Baseline_1SEG_384Kbits	H264_CIF、Baseline profile	352x288 or 352x240	384 Kb/s
Baseline_3GP_256Kbits	H264_3GP 3GP、Baseline profile	352x288	256 Kb/s
Baseline_600Kbits	H264_BASELINE、Baseline profile	320x240	600 Kb/s
Baseline_Adobe_300Kbits	H264_FLASH_LOWRES、Baseline profile	320x240	300 Kb/s
Baseline_Apple_1_5Mbits	H264_iPOD Apple iPod、Baseline profile	320x240	1.5 Mb/s
Baseline_Apple_400Kbits	H264_iPOD Apple iPod、Baseline profile	320x240	400 Kb/s
Baseline_Apple_600Kbits	H264_iPOD Apple iPod、Baseline profile	320x240	600 Kb/s
Baseline_Apple_970Kbits	H264_iPOD Apple iPod、Baseline profile	320x240	970 Kb/s
Baseline_CIF_600Kbits	H264_CIF at、Baseline profile	352x288 or 352x240	600 Kb/s
Baseline_RIM_12Mbits	H264_BASELINE、Baseline profile	1920x1080	12 Mb/s
Baseline_RIM_20Mbits	H264_BASELINE、Baseline profile	1920x1080	20 Mb/s
Baseline_RIM_4Mbits	H264_BASELINE、Baseline profile	1920x1080	4 Mb/s
HDTV_1080i_10Mbits	H264_HDTV_1080i、High profile、interlaced	1920x1080	10 Mb/s
HDTV_720p_8Mbits	H264_HDTV_720p、High profile	1280x720	8 Mb/s
High_1080i_6Mbits	H264_HIGH、High profile、interlaced	1920x1080	6 Mb/s
High_Apple_5Mbits	H264_BD、High profile	1920x1080	5 Mb/s
High_AVC_HD_20Mbits	H264_AVCHD AVCHD、High profile、interlaced	1920x1080	20 Mb/s
High_Blu_Ray_20Mbits	H264_BD_HDMV Blu-ray HD、High profile、interlaced	1920x1080	20 Mb/s
High_Blu_Ray_8Mbits	H264_BD Blu-ray SD、High profile、interlaced	720x576 or 720x480	8 Mb/s
High_Divx_2Mbits	H264_DIVX DivX+、High profile	1920x1080	2 Mb/s
High_DVD_3Mbits	H264_DVD、High profile、interlaced	720x576 or 720x480	3 Mb/s
High_HD_DVD_20Mbits	H264_HD_DVD、High profile、interlaced	1920x1080	20 Mb/s
High_Microsoft_10Mbits	H264_SILVERLIGHT Microsoft Silverlight、High profile	1920x1080	10 Mb/s
High_Microsoft_500Kbits	H264_SILVERLIGHT Microsoft Silverlight、High profile	640x480	500 Kb/s
Main_3Mbits	H264_MAIN、Main profile	704x576 or 704x480	3 Mb/s

プロファイル	説明	推奨されるクリップの 解像度	ビットレート
Main_Adobe_670Kbits	H264_FLASH_HIGHRES、 Main profile	640x480	670 Kb/s
Main_Apple_1_8Mbits	H264_MAIN、 Main profile	1024x576	1.8 Mb/s
Main_Apple_4_5Mbits	H264_MAIN、 Main profile	1280x720	4.5 Mb/s
Main_D1_3Mbits	H264_D1, Main profile、 interlaced	720x576 or 720x480	3 Mb/s
Main_Sony_2Mbits	H264_PSP_640x480 Sony PSP Level 3、 Main profile	640x480	2 Mb/s
Main_Sony_700Kbits	H264_PSP Sony PSP、 Main profile	320x240	700 Kb/s
Main_Sony_900Kbits	H264_PSP_480x270 Sony PSP Level 2、 Main profile	480x272	900 Kb/s
Main_SVCD_1_15Mbits	H264_SVCD, Main profile、 interlaced	480x576 or 480x480	1.15 Mb/s