

CodecSys Personal – FAQ -

このドキュメントは、お客様から寄せられているお問い合わせの中から、特によくあるご質問を掲載しています。

ライセンス認証に関する FAQ	4
複数台の PC で使用することができますか.....	4
ライセンス認証はいつ行うのですか.....	4
評価版でもライセンス認証手続きは必要ですか.....	4
起動後に、「ライセンス使用期限が過ぎています」と表示されます.....	4
起動後に、「認証されていません」と表示されます.....	4
ライセンス認証に失敗します.....	4
PC を変更したいのですが.....	4
OS を入れ替えたいのですが.....	5
無料評価版に関する FAQ	5
評価版ライセンスの有効期限は、いつからいつまでですか.....	5
評価版で制限されている機能はありますか.....	5
評価版ライセンスが切れました。製品版アプリケーションをインストールする必要はありますか.....	5
評価版でもアップデートは可能ですか.....	5
インストールに関する FAQ	5
PC でアプリを起動した際に致命的なエラー(0x8004FE00)となり終了してしまいます.....	5
製品に関する FAQ	5
ソフトウェアの更新はどのようにして通知されますか.....	5
薄型 PS3(CECH-2000 シリーズ)でも使用できますか.....	6
操作方法に関する FAQ	6
「PS3 のリモート操作」メニューからシャットダウン、リブート、PS3 を Game OS に戻すボタンを押しても、PS3 がシャットダウン、再起動しません.....	6
起動後にステータスバーに接続できませんと表示されます.....	6
エンコードの速度が遅いようです。何故でしょうか.....	6
複数のエンコードジョブを同時に実行することはできますか.....	7
テレビをキャプチャーしながらエンコードしたいのですが.....	7
PS3 を起動してもゲームをする時の画面が表示されません.....	7
MPEG2 ファイルのファイル登録時、プレビュー開始時に時間がかかってしまいます.....	7
設定に関する FAQ	7
エンコードに使用する設定値の目安を教えてください.....	7
YUV ファイルの解像度を自動的に設定画面に反映することはできないのですか.....	8
アスペクト比はどんな値を設定すればよいのですか.....	8
短いクリップなどの用途で、圧縮率よりも画質を優先するにはどうしたらよいのですか.....	8
エンコードした画面に縞模様のようなノイズが発生してしまいます.....	9
入出力に関する FAQ	9
エンコードしたファイルを Windows Media Player で再生できません.....	9
Blu-ray ディスクのオーサリングツールに読み込ませた場合に、インポートに失敗します.....	9
MPEG2 の読み込み時に、プレビュー画面でシークした場合に画面がすぐに表示されません.....	9

MP4/FLV フォーマットに出力することは可能ですか	10
なるべく画質を落とさずに出力ファイルを小さくするにはどうしたらよいですか	10
音声を別ファイルに書き出すことは可能ですか	10
AVC-Intra 形式の出力に対応していますか	10
MPEG2 の読み込みに失敗します。	11
「指定された入力ファイルは対応してません」というメッセージがでて、ファイルが読み込めません	11
MPEG2 が読み込めてもプレビューおよびエンコードがうまくいきません.....	11

ライセンス認証に関する FAQ

複数台の PC で使用することができますか

購入いただいたライセンスで本製品を使用できるのは、ライセンス登録を行うために初回に起動した際の PC に限られます。

ライセンス認証はいつ行うのですか

アプリケーションを初めて起動する際にライセンス認証が必要となります。

その他に、次のような場合にライセンス認証が必要となります。

- 別の PC で利用する
- OS の再インストールなど、PC の環境に変化があったとき
- 何らかの原因により、ライセンス認証ファイルが破損した場合

CodecSys を使用する PC を変更したい場合には、「ライセンスの移動」メニューからお使いの PC のライセンスをいったん無効化した後、新しい PC で再度ライセンスキーを登録してください。

評価版でもライセンス認証手続きは必要ですか

はい、必要です。評価版お申し込み時にライセンスキーが発行されますので、そのライセンスキーで認証を行ってください。

ライセンス申込時から 14 日間、評価版を使用することが可能です。

起動後に、「ライセンス使用期限が過ぎています」と表示されます

お持ちのライセンスファイルが期限切れとなっている可能性があります。WEB サイトより最新のライセンスキーを購入して、GUI メニューの「ライセンスの更新」から更新を行ってください。

起動後に、「認証されていません」と表示されます

お持ちのライセンスファイルが不正なものであるか、あるいは壊れている可能性があります。WEB サイトより最新のライセンスキーを取得して、GUI メニューの「ライセンスの更新」から更新を行ってください。

ライセンス認証に失敗します

ライセンス認証時には、お使いの PC をインターネット接続できる状態にしておく必要があります。

Internet Explorer などで WEB サイトが閲覧できる状態になっていることを確認してください。

ライセンス登録時に e メールに記載されているライセンスキーが正しく入力できているかを確認してください。

PC を変更したいのですが

PC を変更する場合は、ライセンスの移動が必要です。CodecSys を使用する PC を変更したい場合には、「ライセンスの移動」メニューからお使いの PC のライセンスをいったん無効化した後、新しい PC で再度ライセンスキーを登録してください。GUI からライセンスの移動ができない場合は、CodecSys サポートまでご連絡ください。

OS を入れ替えたいのですが

OS を入れ替える場合は、ライセンスの移動が必要です。OS を入れ替える前に、元の OS 上で CodecSys Personal を起動し、「ライセンスの移動」メニューからお使いの PC のライセンスをいったん無効化してください。その後、新しい OS をインストールし、旧 OS で使用していたライセンスキーを再度登録してください。「ライセンスの移動」を行わずに OS を入れ替えてしまった場合は、CodecSys サポートまでご連絡ください。

無料評価版に関する FAQ

評価版ライセンスの有効期限は、いつからいつまでですか

評価版ライセンスは、評価版ライセンスお申し込み完了時から 14 日間になります。アプリケーション初回起動時からではありませんので、ご注意ください。

評価版で制限されている機能はありますか

ありません。評価版では、CodecSys Personal 製品版の全機能がお使いいただけます。

評価版ライセンスが切れました。製品版アプリケーションをインストールする必要はありますか

アプリケーションのインストールは必要ありません。評価版用にインストールしたアプリケーションをそのままお使いください。

製品版を使うには、ライセンスキーを購入して、ライセンス登録を行ってください。

評価版でもアップデートは可能ですか

評価期間中でも、ソフトウェアがアップデートされた場合最新版に更新することができます。

インストールに関する FAQ

PC でアプリを起動した際に致命的なエラー(0x8004FE00)となり終了してしまいます

お使いの環境により、インストール時に Microsoft XNA Framework が正常にインストールされないことでこのエラーが発生する可能性があります。ver1.0.2.0 で修正されていますので、最新のバージョンをインストールしてください。

製品に関する FAQ

ソフトウェアの更新はどのようにして通知されますか。

ソフトウェアの更新があった場合には、ライセンス登録時に指定していただいた E-mail アドレスにソフトウェアアップデートのお知らせが通知されます。

また、「ヘルプ」→「バージョン情報」で表示されるダイアログから、最新アップデート情報のページへのリンクが記載されています。

薄型 PS3(CECH-2000 シリーズ)でも使用できますか。

使用できません。

CodecSys Personal の PS3 側ソフトウェアは Linux にて動作しております。薄型 PS3 では外部 OS サポートがないため、CodecSys Personal をインストールすることができません。

なお、旧型 PS3 では、今後も CodecSys Personal をご利用いただくことが可能です。システムソフトウェアバージョン 3.00 によるアップデートを行っても CodecSys Personal が問題なく動作することを確認しています。

操作方法に関する FAQ

「PS3 のリモート操作」メニューからシャットダウン、リブート、PS3 を Game OS に戻すボタンを押しても、PS3 がシャットダウン、再起動しません

お使いの PLAYSTATION3 の個体によって、シャットダウン、リブート、GameOS への復帰コマンドを正常に受け付けられない場合があります。

コマンドが正常に動作しない場合には、PLAYSTATION3 の電源ボタンを 5 秒以上押し続けることでシャットダウン可能です。

GameOS を再度立ち上げたい場合には、電源を切った状態で電源ボタンを 10 秒以上押し続けることで、起動する OS を GameOS に戻すことが可能です。

起動後にステータスバーに接続できませんと表示されます

お使いの PC と PS3 の通信が正しくできない状況であることが考えられます。お使いの PC のネットワークアダプタの設定画面において、PS3 と接続されているネットワークアダプタの設定が DHCP クライアントに設定されていることを確認してください。

また、PS3 の「その他の OS」メニューから Yellow Dog Linux が起動していること、ならびにネットワークケーブルが正しく接続されているかどうかを確認してください。

エンコードの速度が遅いようです。何故でしょうか

CodecSys Personal で H.264 エンコード処理のアクセラレータとして使用する PS3 は、フル HD(1920x1080)の画像を毎秒 22~23 フレームエンコードする能力を有しています。CodecSys Personal は Windows 上の GUI から読み込んだ動画ファイルを構成する各フレームデータを Ethernet 経由で転送し、PS3 で圧縮することによって高速な処理を実現しています。このため、本来の性能が出ていない場合には以下のような原因が考えられます。

- PC 側の HDD 読み取り性能が不足している
- お使いの Ethernet アダプタが 100base-T にしか対応していない
- PC と PLAYSTATION3 間の接続をネットワーク HUB を通じて接続している

PS3 の演算性能を最大限に活かした高速なエンコーディングを実現するためには、動画ファイルを格納する HDD として高速回転のものを使用するか RAID-0 構成のストレージシステムを用意したうえで、PC と PS3 を直接クロスケーブルを用いて Gigabit Ethernet 接続する必要があります。

エンコード中の動画ファイルの読み込み速度はステータスバーの「入力画像読み込み速度(平均)」に表示されているため、この値が小さい場合には、上記の項目を確認してください。

複数のエンコードジョブを同時に実行することはできますか

CodecSys ではアクセラレータとなる Cell 搭載ハードウェアと操作画面を実行する PC とが 1 対 1 に接続された状態で動作します。

エンコード処理を実行するアクセラレータ上で、複数の処理を同時に走らせることができないため、同時に実行できるジョブは 1 つのみです。

複数のファイルのエンコードを順次行いたい場合には、バッチリストに複数のエンコードジョブを登録して、選択されたエンコードジョブを開始を選択してください。

テレビをキャプチャーしながらエンコードしたいのですが

CodecSys Personal では、テレビのリアルタイムキャプチャ機能は搭載しておりません。

PS3 を起動してもゲームをする時の画面が表示されません

CodecSys Personal を利用した PS3 でゲームができるようにするには、2 通りの方法があります。

- CodecSys Personal の画面から変更
CodecSys Personal (Windows GUI) のファイルメニューからリモート操作を選択し、「PLAYSTATION®3 をゲーム OS に戻して再起動」を選ぶ。
- PS3 本体を再起動
PS3 の電源が切れた状態から電源スイッチを「ピッ」という音が 2 回鳴るまで長押し(5 秒以上)して起動する。なお、電源スイッチ長押しで戻された場合、ゲーム OS の画面解像度が初期化されます。

MPEG2 ファイルのファイル登録時、プレビュー開始時に時間がかかってしまいます

お使いの PC にインストールされている DirectShow フィルタの構成によって、MPEG2 のファイルを読み込む前にしばらく時間がかかる場合があります。

エンコード処理が開始されたあとの動作スピードには影響ございません。

設定に関する FAQ

エンコードに使用する設定値の目安を教えてください。

まず一般的に H.264 をはじめとする MPEG 方式の圧縮では、動きの激しいシーンなどではより多くのビット量を割り当てる必要があり、入力画像の特性に応じて設定パラメータを変更することが必要です。

エンコードパラメータ設定ウィンドウで設定できるパラメータのうち、エンコードした結果の画質を最も大きく左右するのは、解像度/フレームレートに応じた適切なビットレート設定です。ターゲットビットレート設定を高くすれば、より良好な圧縮結果を得られる一方で、出力ファイルサイズは大きくなってしまいます。

高いクオリティのエンコード出力を得るために、30fps の映像素材の場合の各解像度での推奨ビットレートは以下のとおりです。

- 1920x1080 : 8,000Kbps(8Mbps)以上
- 1440x1080 : 6,000Kbps(6Mbps)以上
- 1280x720 : 4,000Kbps(4Mbps)以上
- 720x576/720x480 : 2,000kbps(2Mbps)以上

YUV ファイルの解像度を自動的に設定画面に反映することはできないのですか

YUV ファイルは、動画を構成する各フレームデータのみが格納された形式であるため解像度やフレームレートなどを格納するヘッダなどの情報は含まれていません。したがって、解像度、フレームレートは動画ファイルを作成した際の情報を正確に入力する必要があります。正しい解像度が指定されているかどうかは、エンコードジョブを設定した後に、バッチリストウィンドウ上に追加されたジョブをダブルクリックして、プレビュー画面に表示される絵が正しいものであるかどうか確認することで可能です。

アスペクト比はどんな値を設定すればよいのですか

アスペクト比には画素アスペクト比を設定します。

入力解像度と画面アスペクト比の組み合わせに対する画素アスペクト比の例を示します。

入力解像度	画面アスペクト比(DAR)	画素アスペクト比(PAR)
1920x1080i	16:9	1:1
1440x1080i	16:9	4:3
1280x720p	16:9	1:1
720x480p	16:9	40:33
720x480i	16:9	40:33
720x480i	4:3	10:11

短いクリップなどの用途で、圧縮率よりも画質を優先するにはどうしたらよいですか

以下のことを試してみてください。

- プロファイルを High にしてみる。
- エンコードアルゴリズムを画質優先にしてみる。
- ビデオビットレートとピークビデオビットレートを上げてみる。
- 開始フレーム QP 値と最小 QP 値を下げてみる。
- GOP をオールイントラにしてみる。

入力解像度 1920x1080i、プロファイル High、エンコードアルゴリズム 画質優先、ビデオビットレート 100,000Kbps(100Mbps)、オールイントラで入力画像読み込み速度(平均)は最大 15fps 程度となります(画像、ハードディスクのファイル読み込み速度、イーサネットケーブルの転送速度などに依存します)。ただし再生環境が制限されますので注意してください。

エンコードした画面に縞模様のようなノイズが発生してしまいます

入力解像度として「1440x1080p」のようにプログレッシブ形式を指定してエンコードした場合には、入力ファイルをプログレッシブ画像とみなして圧縮します。

エンコード対象のファイルがインターレース形式である場合にプログレッシブ設定で圧縮すると、再生時に縞状のノイズのように表示される場合があります。

HDV カメラなどのようなインターレース画像を入力する際、ならびに出力結果に縞模様のようなノイズが発生した場合には、入力解像度として「1440x1080i」のようにインターレース形式を指定してエンコードしてください。

入出力に関する FAQ

エンコードしたファイルを Windows Media Player で再生できません。

Windows XP/Vista には H.264 のデコーダが標準では搭載されていないため、H.264 のデコードに対応したプレーヤー、あるいはコーデックをインストールする必要があります。

簡易的なプレビューの方法として、フリーソフトウェアの VLC media player (<http://www.videolan.org/>) をインストールし、出力形式として MPEG2-TS コンテナを選択することで再生できる場合があります。

VLC media player ならびにその他のプレーヤーで再生できなかった場合の個別のお問い合わせには対応しておりませんので、ご了承ください。

Blu-ray ディスクのオーサリングツールに読み込ませた場合に、インポートに失敗します

Blu-ray ディスクのビデオビットレートは最大で 37Mbps 程度に設定する必要があります。また動画のシーン(激しい画面の移り 変わり、画面の点滅、ホワイトノイズ画像など)によっては、エンコード後の実際のビットレートが部分的に最大値を超えてしまうことがあります。

- 最小 QP 値を上げることにより、問題が解消することがあります。
- ビットレートを下げることにより、問題が解消することがあります。

Blu-ray ディスクを作成するためのエンコード時には、1280x720 以上の解像度においてスライスを 4 以上に設定する必要があります。このため、当該解像度を使用する場合には、スライス分割数を 4 に設定してください。

Blu-ray ディスクを作成する際のフレームレートは、プログレッシブ素材の場合には 23.976/24、インターレース素材の場合には 50/59.94 を設定する必要があります。

GOP サイズをフレームレートと同じか、それ以下の値にしないとオーサリングツールによっては読み込めない場合があります。

MPEG2 の読み込み時に、プレビュー画面でシークした場合に画面がすぐに表示されません

MPEG2 の動画ファイルはフレーム間参照を行っているために、特定のフレームを表示するために複数のフレームのデコード処理が必要になります。この処理は PC の CPU を用いて実行されるため、特定フレームのシークの際の反応速度はお使いの CPU の性能に依存します。

MP4/FLV フォーマットに出力することは可能ですか

現在のバージョンでは未対応です。今後のバージョンアップで対応する可能性があります。

なるべく画質を落とさずに出力ファイルを小さくするにはどうしたらよいですか

以下のことを試してみてください。

- ピークビデオビットレートを下げしてみる。
- 最小 QP 値を上げてみる。
- GOP を長くしてみる。
- B ピクチャ枚数を増やしてみる。
- シーン検出感度を下げしてみる。
- ビデオビットレートを下げしてみる。

音声を別ファイルに書き出すことは可能ですか

可能です。出力音声ファイル名を設定し、「音声を Linear PCM 出力する」のチェックボックスにチェックを入れることで、設定できます。

AVC-Intra 形式の出力に対応していますか

AVC-Intra の規格には、AVC-Intra 50、AVC-Intra 100 の 2 つがあり、それぞれ以下の機能をサポートする必要があります。

- AVC-Intra 50
 - 可変長符号化方式 : CABAC
 - ビット深度 : 10bit
 - Chroma format : 4:2:0
- AVC-Intra 100
 - 可変長符号化方式 : CAVLC
 - ビット深度 : 8bit
 - Chroma format : 4:2:2

一方 CodecSys のエンコーダでは以下の機能に対応しています。

- 可変長符号化方式 : CABAC
- ビット深度 : 8bit
- Chroma format : 4:2:0

オールイントラのチェックボックスは上記の CodecSys のサポート機能の範囲で、全フレームを I ピクチャとしてエンコードするモードであり、AVC-Intra 規格には現状対応しておりません。

MPEG2 の読み込みに失敗します。

CodecSys のソフトウェアには MPEG2 のデコーダは含まれておりません。

MPEG2 の読み込みを行うためには、市販の DVD プレーヤーや ffdshow tryouts

(<http://ffdshow-tryout.sourceforge.net>)など、MPEG2 のデコード機能を持つ DirectShow フィルタをインストールする必要があります。

MPEG2 のデコード機能を持つ DirectShow フィルタがインストールされているかどうかは、Windows media player でファイルが正常に再生されるかどうかで確認することができます。

DirectShow フィルタによっては、アプリケーションのプレビュー画面でシークが正常に行えない場合があります。また、MPEG2 ファイルインポート時の挙動は DirectShow フィルタの種類やバージョンによっても異なる可能性があります。なお個別の DirectShow フィルタに関してのお問い合わせには対応できませんので、ご了承ください。

「指定された入力ファイルは対応してません」というメッセージがでて、ファイルが読み込めません

以下のことを確認してください。

- 解像度がサポートされていない場合があります。動画ファイルの解像度を確認してください。
- DirectShow フィルタが適切にインストールされていることを確認してください

MPEG2 が読み込めてもプレビューおよびエンコードがうまくいきません

MPEG-2 形式の読み込みが成功するにも関わらず、CodecSys 上でのプレビューおよびエンコードがうまくいかない場合、「スプリッタ」と呼ばれる DirectShow フィルタを変えることによって改善する可能性があります。

弊社では MPEG-2 スプリッタとして、MainConcept MPEGDemultiplexer(有償)または Elecard MPEG2 Demultiplexer(有償)を推奨致します。

- MainConcept MPEG Demultiplexer は [MainConcept Decoder Packs](#) の MPEG-2 パッケージに含まれています。
- Elecard MPEG2 Demultiplexer は [Elecard MPEG Player](#) に含まれています。

なお、フリーのスプリッタでも動作する可能性がございますが、個別のスプリッタに関してのお問い合わせには対応できませんので、ご了承ください。