

目次

- [総説](#)
- [ダウンロード](#)
- [プラグインの導入](#)
 - [プラグインとは](#)
 - [MPEG-2 VIDEO VFAPI Plug-In](#)
 - [Lanczos 3-lobed 拡大縮小](#)
 - [拡張編集プラグイン](#)
- [入力プラグインの優先度設定](#)
- [コーデックの導入](#)
 - [コーデックとは](#)
 - [DivX](#)
 - [MPEG-4 AVC / H.264](#)
 - [MP3](#)
- [動画ファイルの開き方](#)
 - [最大画像サイズの変更](#)
 - [動画ファイルの読み込み](#)
- [読み込んだ動画のプレビュー](#)
 - [映像と音声波形](#)
 - [フレーム](#)
 - [再生ウィンドウ](#)
- [インターレース解除](#)
- [カット編集](#)
 - [カットする範囲の指定](#)
 - [選択範囲の削除](#)
- [フィルタ](#)
 - [フィルタとは](#)
 - [フィルタの設定](#)
 - [フィルタ順序の設定](#)
- [リサイズ](#)
 - [リサイズとは](#)
 - [リサイズの具体例](#)
 - [画面サイズの指定](#)
- [BGMなどを追加したいときは](#)
 - [音声の追加](#)
 - [動画の音声の抽出](#)
- [動画の保存](#)
- [圧縮の詳細な設定](#)
 - [DivXの設定について](#)

Lame MP3の設定について

- バッチ出力
 - 動画を保存するさいのヒント
 - 可逆圧縮コーデック
 - ニコニコ動画への動画投稿
 - 2パスエンコード
 - 再圧縮なし
 - MPEG-2の音声を読み込めないときは
 - その他
 - 関連ページ
-

総説

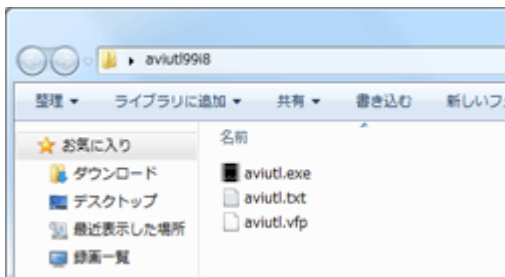
- **AviUtl**（エーブイアイ・ユーティル）は、**動画を編集**したり、**ファイルサイズを小さくする**ことのできるソフトウェアです。プラグインとよばれるものを追加することで、AviUtlの機能を拡張していくことも可能です。AviUtlは、シンプルで使いやすく、高度な動画編集にも適した、無料のアプリケーションです。



- このページでは、AviUtlについての基本的な使い方について述べます。解説中には聞いたことのない用語がたくさん登場するかもしれませんが、最初はそれがかまいません。まずは、**AviUtlで動画を読み込めるようになること**、**カット編集を行えるようになること**、**動画をPCに保存できるようになること**をめざしましょう。

ダウンロード

- AviUtlは、AviUtlのお部屋でダウンロードします。同サイトの「ダウンロード」と書いてある箇所に「AviUtl」と書いてあります。最新バージョンのAviUtlをダウンロードすればよいでしょう。そしてダウンロードしたZIPファイルを解凍し、任意の場所に移動します。
- AviUtlのフォルダのなかにある「aviutl.exe」が本体です。さっそくAviUtlを起動して使いたいところですが、**いまはまだ本体を起動する必要はありません**。AviUtlを起動する前に、以下で述べる準備をしておきましょう。



[画面の上へ](#)

プラグインの導入

プラグインとは

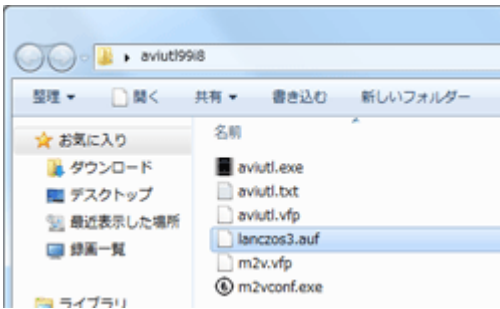
- **プラグイン** は、AviUtlの機能を拡張するためのソフトウェアです。インターネット上で公開されているAviUtl用のプラグインを追加して、AviUtlをより使いやすくしていきましょう。

MPEG-2 VIDEO VFAPL Plug-In

- **MPEG-2 VIDEO VFAPL Plug-In** は、MPEG-2形式とよばれるファイル形式の動画をAviUtlで読み込めるようにするためのプラグインです。これを **導入する必要があるのは、MPEG-2形式の動画をAviUtlで読み込む場合** です。不要であれば導入する必要はありません。たとえば、アマレコTVで録画してできた動画や、PCゲームを録画してできた動画を読み込む場合などは、同プラグインは不要です。
- 他方、MPEG-2 VIDEO VFAPL Plug-Inを導入する必要があるケースとしては、従来からある**キャプチャボード**（例：GV-USB2など）の**付属キャプチャソフトで録画した動画を読み込む場合**があげられます。その場合は、MPEG-2 VIDEO VFAPL Plug-Inをダウンロード後、こちらを見ながら設定してください。

Lanczos 3-lobed 拡大縮小

- **Lanczos 3-lobed 拡大縮小**（ランチョス スリー）は、AviUtlで読み込んだ動画の**画面サイズ**（画像サイズ）を変更するためのプラグインです。画面サイズを変更することを**リサイズ**とありますが（後述）、リサイズするためのプラグインがLanczos 3-lobed 拡大縮小ということになります。リサイズ機能はAviUtlに標準で搭載されています。しかし、同プラグインを使用することにより、より美しくリサイズできるようになります。
- Lanczos 3-lobed 拡大縮小は、まるも製作所でダウンロードできます。ダウンロードしたらLZH形式のファイルを解凍します。ファイルを解凍してフォルダを開くと、「**lanczos3.auf**」というファイルがあるので、これを「**aviutl.exe**」と同じフォルダに**コピー&ペースト**しましょう。



「lanczos3.auf」をコピー & ペーストしたところ

- なお、リサイズフィルタというプラグインもあります。

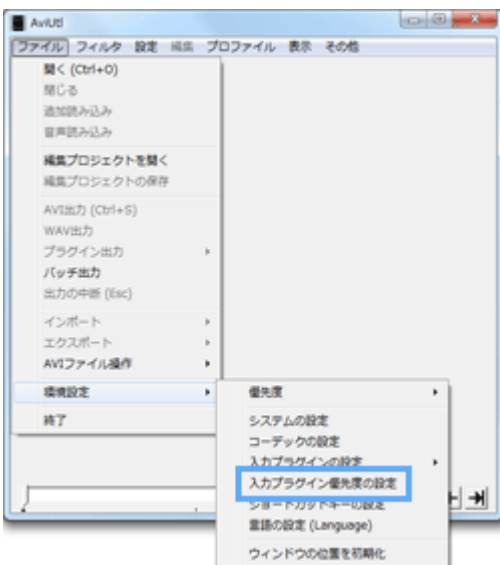
拡張編集プラグイン

- **拡張編集プラグイン** は、AviUtlで高度な動画編集をしたい場合に使用するプラグインです。たとえば場面が変わるさいにエフェクトをかけたり、静止画像を動画に重ね合わせることが可能です。また、字幕を表示したり、ふたつの動画を比較検証するような画面にすることも可能です。
- 今回は拡張編集プラグインについて扱いません。同プラグインについての解説記事は、[AviUtl 拡張編集](#)をご覧ください。ただ、いきなり最初から同プラグインを使用するのはハードルが高いはずで、まずは以下の解説を読んでAviUtlの操作に慣れるようにしたほうがよいでしょう。

画面の上へ

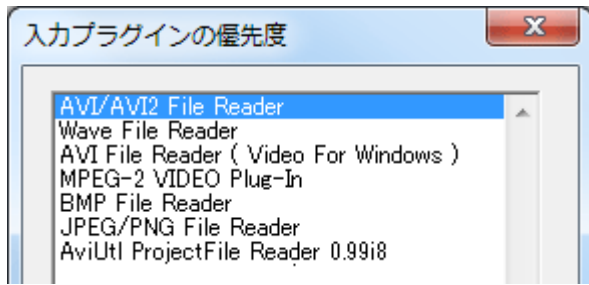
入力プラグインの優先度設定

- AviUtlで動画を読み込むさいに適用されるプラグインのことを、**入力プラグイン** といいます。同プラグインにはいくつか種類があります。実際に確認してみましょう。「ファイル」 「環境設定」で「**入力プラグイン優先度の設定**」をクリックしてください。



- 上にある入力プラグインから優先的に適用されて動画ファイルが読み込まれます。**入力プラグインの優先度の設定**によって、**動画ファイルを正常に読み込むことができなかつたり、編集**

時の動作が不安定になることがあるので注意が必要です。画質が変化することもあります。そこで、必要に応じて入力プラグインの優先度を変更するようにしましょう。



入力プラグインの優先度の設定例。「AVI/AVI2 File Reader」をいちばん上にしました。

- AviUtilで動画を読み込んだあとに入力プラグインの優先度を変更した場合は、必ず **動画を閉き直します**。そうしないと、入力プラグインの優先度の設定変更が反映されないからです。動画を読み込むために使用した入力プラグインを調べるには、「その他」「ファイルの情報」の順にクリックして「**ファイル制御**」を確認します。

画面の上へ

コーデックの導入

コーデックとは

- ここまでプラグインについて見てきました。つぎはコーデックの導入についてです。**コーデック**とは、動画を保存したり再生したりするさいに使用するソフトウェアのことです。**動画を編集ソフトで読み込んだり、動画を保存したり、保存した動画を再生するさいに、コーデックが重要な役割を果たします**。動画とコーデックはセットで考えなくてはなりません。
- コーデックには **映像（ビデオ）用** と **音声（オーディオ）用** があり、さまざまな種類が存在します。動画を保存するさい、どのようなコーデックを使うかによって、作成した動画・音声の品質やファイルサイズなどが異なってきます。

DivX

- 映像用のコーデックとして、最初に **DivX** をインストールしましょう。DivXをインストールすることで、AviUtilで同コーデックを使ってファイルサイズを小さくできるようになります。また、同コーデックを使って保存された動画を、AviUtilで読み込むことができるようになります。必ずしもDivXをインストールしなくてもかまいませんが、入れておくと便利です。



DivXのWebサイトより

- まず、公式サイトにアクセスして「無料ダウンロード」をクリックしてください。そして、ダウンロードした「[DivXInstaller.exe](#)」をダブルクリックして画面を進めていきます。途中、「インストールする製品を選択してください」と表示されるので、「[DivX Plus Codec Pack](#)」にチェックを入れます *1。画面を進めていけばインストールが完了します *2。

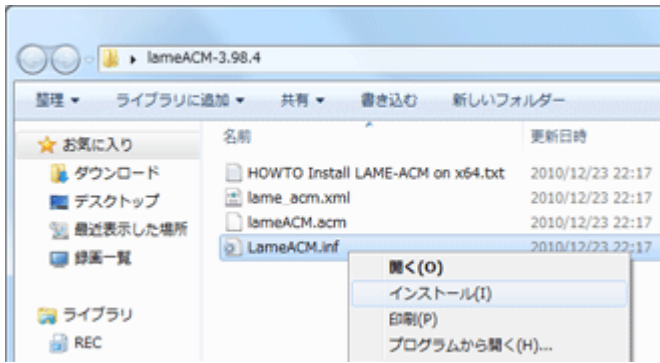


MPEG-4 AVC / H.264

- 映像用のコーデックとして、[MPEG-4 AVC / H.264](#) も有名です。ニコニコ動画に投稿する動画を保存するさい、通常はこのコーデックを使用します。詳細は[H.264で高画質](#)に書いてありますが、いまはまだ見る必要はありません。AviUtilでH.264形式の動画を作成するためには、より多くのソフトウェアを導入する必要があるからです *3。

MP3

- 音声用のコーデックについては、[MP3](#)（MPEG Audio Layer-3）を使用します。そこで [LAME ACM](#) とよばれるものをインストールしましょう。LAME ACMをインストールすることで、動画の音声部分をMP3形式に変換できるようになります *4。LAME ACMのインストール方法ですが、OS が32bit版なのか64bit版なのかによって少し異なります。
- 32bit版OSである場合、RAREWARESの[LAME DirectShow and ACM Codecs](#)にアクセスして、「[LAME X.XX ACM codec](#)」をダウンロードします。ダウンロードしたらZIPファイルを解凍します。そして、「[LameACM.inf](#)」上で **右クリックして「インストール」を選択** すればインストール完了です。



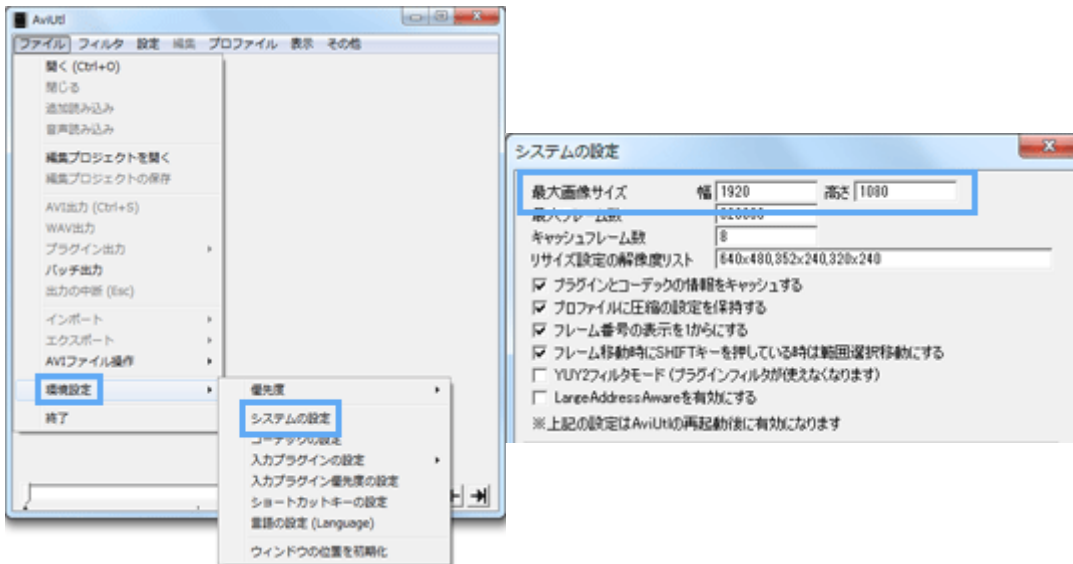
- 他方、[64bit版OS](#)を使用している場合、以下の方法でLAME ACMをインストールしてください。
 1. ダウンロードしたZIPファイルを解凍する。
 2. 解凍してできたフォルダを [Cドライブ直下](#) に移動する [*5](#)。
 3. 「スタート」をクリックする。
 4. 検索ボックスに「cmd」と入力する。
 5. 「cmd.exe」上で右クリックして「管理者として実行」を選択する。
 6. 「cd %windir%\SysWOW64」をコピー＆ペーストする [*6](#)。
 7. 「Enter」キーを押す。
 8. 「rundll32 setupapi.dll,InstallHinfSection DefaultInstall 0 C:\lameACM-3.99.4\LameACM.inf」をコピー＆ペーストする [*7](#)。
 9. 「Enter」キーを押す。
 10. コマンドプロンプトを閉じる。
- 8のところ、[「lameACM-3.99.4」](#)の数字の部分は [LAME ACMのバージョンを入力](#) してください。たとえば、LAME ACMのバージョンが3.99.4ではなく3.99.5の場合は、「lameACM-3.99.5」と入力します。そうしなければインストールに失敗します。LAME ACMのバージョンはフォルダを見ればわかります。

[画面の上へ](#)

動画ファイルの開き方

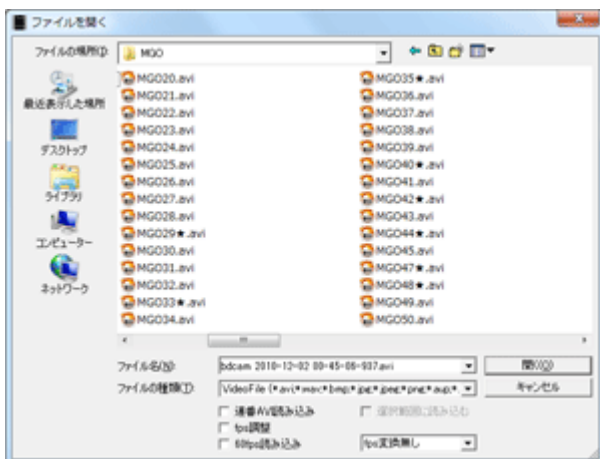
最大画像サイズの変更

- では、動画をAviUtlで開いてみましょう。まずは動画ファイルを開くための設定をしておきます。「ファイル」「環境設定」で「システムの設定」をクリックしてください。そして、「[最大画像サイズ](#)」のところ「幅」を1920、「高さ」を1080に変更し、[AviUtlを再起動](#) します [*8](#)。

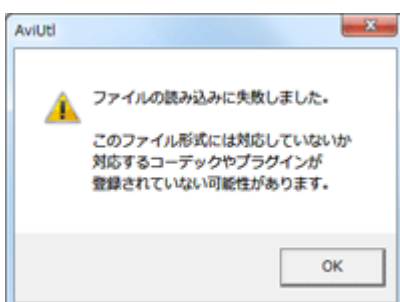


動画ファイルの読み込み

- 動画ファイルを読み込むには、「ファイル」 「開く」でファイルを選択し、「開く」をクリックします。動画ファイルを直接AviUtilにドラッグ&ドロップすることも可能です。複数の動画ファイルを読み込みたい場合は、「ファイル」 「追加読み込み」を使用します。



- 動画ファイルを読み込もうとしたさい、「ファイルの読み込みに失敗しました。」というエラーが表示されることがあるかもしれません。この場合、当該動画ファイルを読み込むためのプラグインを導入することによって、動画ファイルを読み込むことができるようになる場合があります。 [L-SMASH Works](#) (Libav-SMASH File Reader) というプラグインを導入しておくと、さまざまなファイル形式の動画を読み込むことができ便利かもしれません。



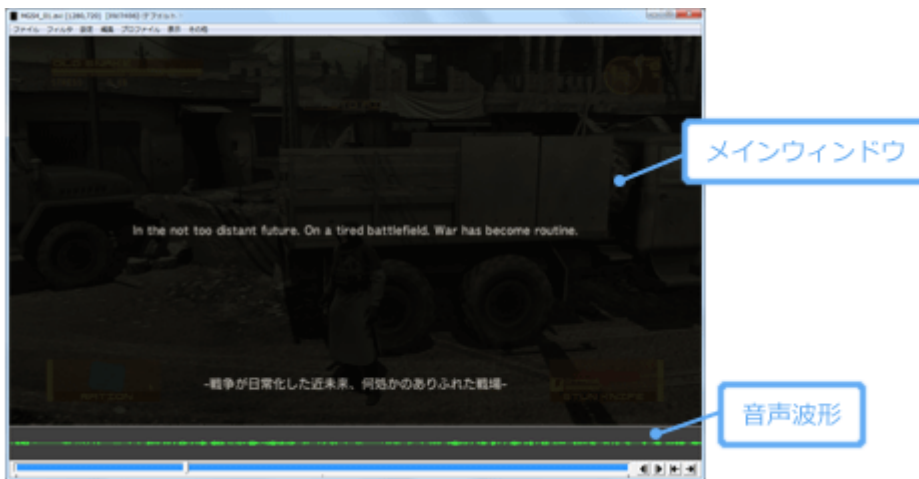
- AviUtilは、基本的に AVI とよばれるファイル形式の動画を読み込むためのソフトウェアです。したがって、AVI形式以外の動画ファイルを読み込もうとすると、正常に読み込めない場合があるということは覚えておきましょう。ただ、AVI形式の動画ファイルであるからといって、AviUtilで必ずしも読み込めるわけではありません*9。動画のファイル形式やコーデックが不明である場合は、[動画の基礎知識 / コーデックチェッカー](#) をご覧ください。

[画面の上へ](#)

読み込んだ動画のプレビュー

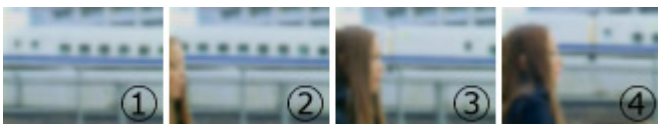
映像と音声波形

- AviUtilで動画を正常に読み込むことに成功すると、映像と音声波形が表示されます*10。スライダーを右方向に動かしてみてください。映像が次々に切り替わるはずですが、映像に合わせて音声波形も変化します。ただ初期設定では、メインウィンドウで映像を切り替えても音声はスピーカーまたはヘッドフォンから聞こえないようになっています。



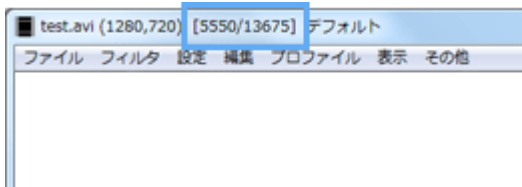
フレーム

- 動画は静止画像を連続して表示したものです。静止画像をパラパラマンガのように高速表示することによって、人間の目には動いているように見えるのです（残像効果）。この1枚1枚の画像のことをフレームといいます。最初のフレームを「1フレームめ」、2番めのフレームを「2フレームめ」というように表現します。

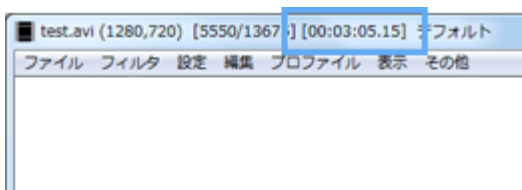


1~4の画像を順に高速で切り替えて表示すると、女性が左から右に移動している動画となります。

- 画面に何フレームめの画像が表示されているかは、AviUtilのタイトルバーを見ればわかります。「 / x x 」と書いてある箇所の「 」を見てください。キーボードの左右の方向キーを押すと、1フレームめ 2フレームめ 3フレームめ...というように、1フレームずつ画像を切り替えて表示できます。◀と▶のボタンをクリックしてもかまいません。

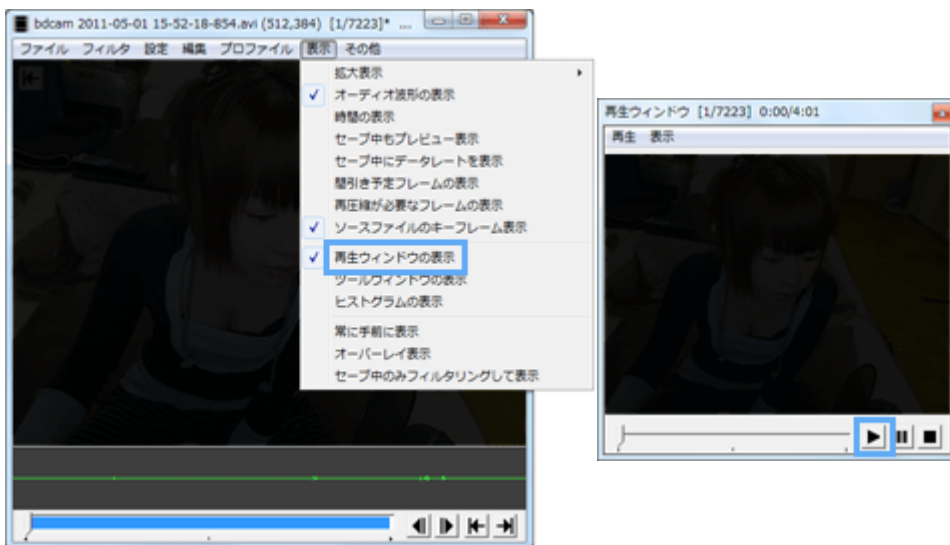


- 「表示」をクリックして「時間の表示」をONにすると、タイトルバーに現在のフレームの時間を表示します。つまり、現在表示している画像がどのくらいの時間が経過した時点のものが知ることができます。たとえば「00:03:05.15」ならば、3分5秒15ミリ秒経過時点のフレームを表示しているという意味です。



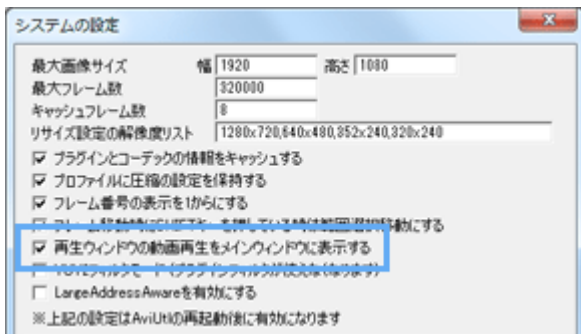
再生ウィンドウ

- 動画を通常どおり再生したい場合は、[再生ウィンドウ](#)を表示しましょう。「表示」をクリックして「再生ウィンドウの表示」をONにします。再生ウィンドウにある▶をクリックするか、または再生ウィンドウ内の画面をクリックすれば、[再生ウィンドウで動画を再生](#)できます。動画を再生しても音声聞こえない場合の対処法については後述します。



再生ウィンドウを表示したところ

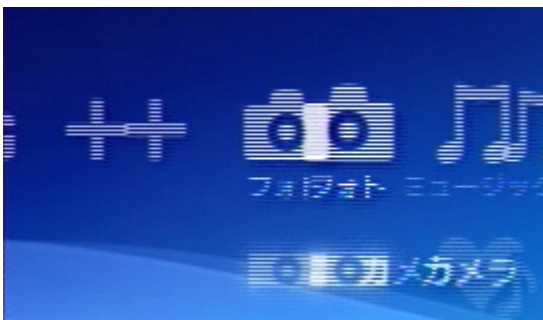
- 再生ウィンドウで右クリックすると、「[再生フレームへ移動](#)」という項目があります。これはよく使う機能なので覚えておきましょう。再生ウィンドウで表示しているフレームに移動できる機能です。動画編集を効率的に行えます。
- バージョン0.99iからは、メインウィンドウでも動画を再生できるようになりました。「ファイル」「環境設定」「システム」「再生ウィンドウの動画再生をメインウィンドウに表示する」をONにしてAviUtilを再起動してください。動画を再生ウィンドウとメインウィンドウのどちらで再生するかは、好みで決めればよいでしょう。



画面の上へ

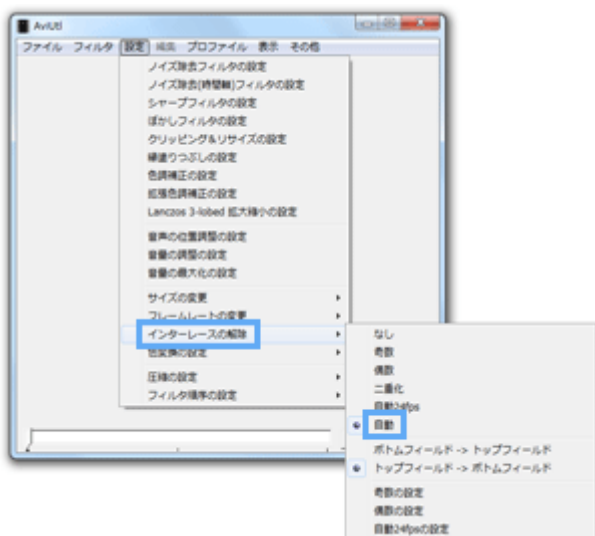
インターレース解除

- 動画によっては、横に縞（しま）模様が発生して映像がブレていることがあります。このような映像を **インターレース映像** とよび、縞模様を除去する作業のことを **インターレース解除** または **デインターレース** といいます。



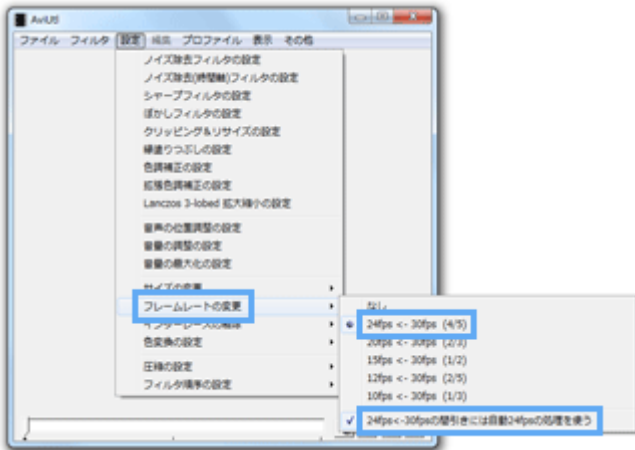
縞模様のノイズは櫛（くし）状であるため、コーミングノイズともいいます。

- AviUtlでインターレース解除をするには、「設定」 「インターレースの解除」で「**自動**」を選択します。スライダーを適当に動かして横縞がないことを確認してください。ただ、動画によっては横縞が残ってしまう場合があります。



- TV放送のアニメや映画をキャプチャーした動画の場合は、「設定」 「フレームレートの変更」で「24fps <- 30fps (4/5)」を選んだうえで、「24fps<-30fpsの間引きには自動24fpsの処理を使う」をONにし、「設定」 「インターレースの解除」で「**自動24fps**」を選択しても

かまいません。



画面の上へ

カット編集

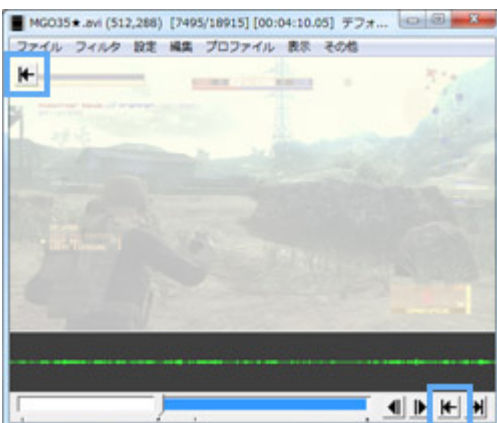
- Avituilでの **カット編集** はとてもシンプルです。(1) **カットする範囲を指定** して、(2) 当該範囲を **削除** するだけです。このようにすれば動画とともに **音声も同時にカット** されます。



カットする範囲の指定

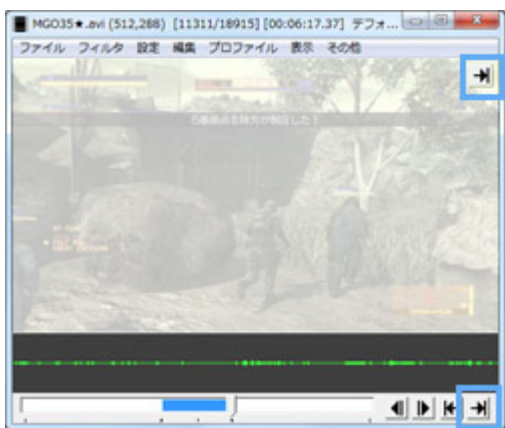
- 1 カットする範囲の指定は、**スライダー** を任意の場所に移動させて、**⏮** と **⏭** で指定します。



- 2 **⏮** をクリックすると画面上部の左に **⏮** が表示され、そのフレームが選択範囲の **始点** になります。





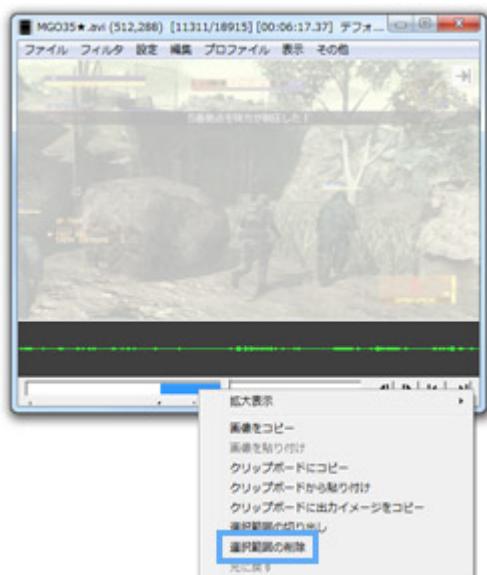
③ 同様に、をクリックすると画面上部の右にが表示され、そのフレームが選択範囲の **終点** になります。



④ 選択範囲は **青色** で表示され、それ以外の部分は白色になります。

選択範囲の削除

⑤ 画面上で右クリックして「**選択範囲の削除**」を選びます *11。とが表示されているフレームも含めて削除されるので覚えておきましょう。



⑥ カット編集後の実際に動いている映像を見たい場合は、「表示」「再生ウィンドウの表示」で再生ウィンドウを表示させ、同ウィンドウの画面をクリックします。

⑦ 編集をやりなおしたいときは、「編集」「元に戻す」の順にクリックします。ひとつ手前の編集状態に戻すことができます。

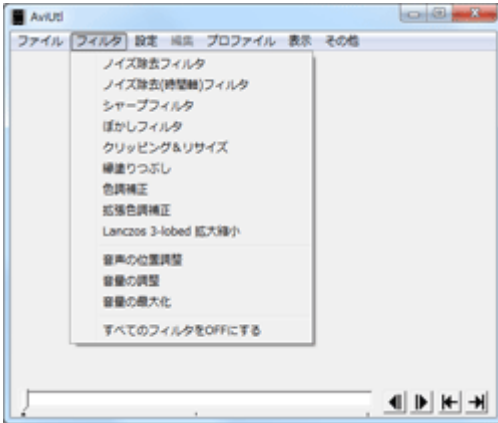
画面の上へ

フィルタ

フィルタとは

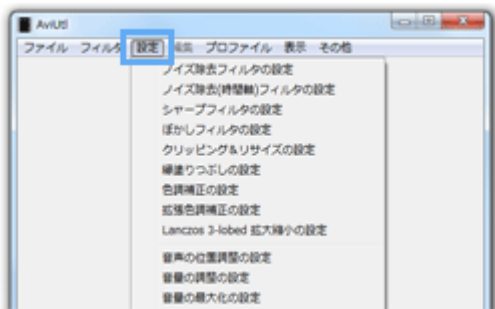
- **フィルタ** は、映像・音声を変化させる（加工する）ための機能です。フィルタをかけることに

よって、ノイズを低減させたりリサイズすることが可能となります。フィルタとしてどのようなものを使用できるかは、「フィルタ」をクリックすればわかります。



フィルタの設定

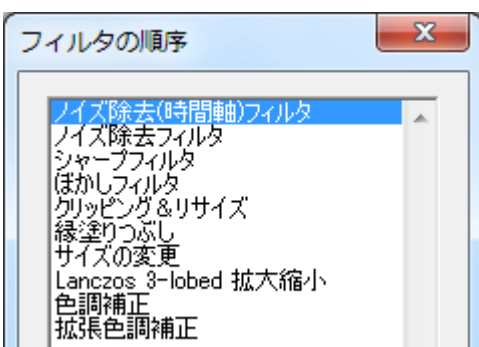
- フィルタの設定は「設定」で行います。「表示」「ツールウィンドウの表示」「設定」でも同じことができます。右上のチェックボックスにチェックを入れれば、そのフィルタを使用している状態となります。



- デフォルトで用意されているフィルタのなかで、ノイズ除去フィルタやノイズ除去（時間軸）フィルタ、シャープフィルタなどは、強くかけすぎると画質を大幅に劣化させてしまいます。慣れないうちはこれらのフィルタを使用する必要はありません。

フィルタ順序の設定

- フィルタの順序を変更することで、画質やエンコード時間が変化します。「設定」「フィルタ順序の設定」「ビデオフィルタ順序の設定」の順にクリックすれば、どのフィルタがどのような順でかけられるかわかります。最初のうちはフィルタの順序は気にしなくてよいでしょう。



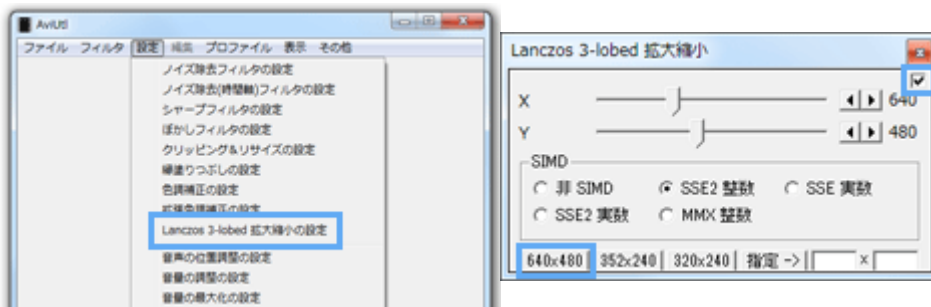
リサイズ

リサイズとは

- 動画の画面サイズを変更することを **リサイズ** といいます。リサイズする意義として、おもに（1）画面の縦横比（**アスペクト比**）を修正できる、（2）動画再生時の **CPU負荷** を軽減できる、などが考えられます。場合に応じてリサイズするようにしましょう。なお、「Lanczos 3-lobed 拡大縮小」プラグインを使う場合は、「設定」 「サイズの変更」は「なし」にしておきます。

リサイズの具体例

- 従来からある**キャプチャーボード**で作成した録画ファイルは、画像サイズが通常 **720×480**（画面縦横比が3：2）であり、少し横長の映像になっています。そこで、以下のようにしてリサイズします。すると、画面縦横比が4：3になり、正常な映像になります。
1. 「設定」 「Lanczos 3-lobed 拡大縮小の設定」の順にクリックする。
 2. 「**640×480**」をクリックする。
 3. **右上のチェックボックスにチェック**を入れる。



720×480の動画を640×480にリサイズすることで、画面縦横比を3：2から4：3に修正できます。

- もし使用しているキャプチャーボードが**HDキャプチャーボード**である場合は、画面縦横比を直す必要はありません。かりに、この場合に画面の縦横比を修正して640×480にしてしまうと、映像が縦長になってしまいます。慣れないうちは難しいかもしれませんが、**リサイズして映像が縦または横に伸びることのないように注意** しましょう。こちらのページも併せて参考にしてください。
- リサイズは、**動画再生時におけるPCの動作を軽くしたいとき**も有効です。たとえば、画面サイズが1920×1080の動画と、640×360の動画を比較した場合、後者のほうがPCに負荷がかかりにくいのです。動画再生時にPCに大きな負荷がかかると、正常に動画を再生できない場合があります。そこで、動画再生時のことを考えリサイズするということです。

画面サイズの指定

- Lanczos 3-lobed 拡大縮小の一覧にない画面サイズにしたい場合は「**指定**」ボタンを使用します。**空欄に数値（8または16の倍数）**を入力して「**指定**」をクリックしてください。右上の

チェックボックスにチェックを入れるのも忘れないようにしましょう。リサイズ後の画像サイズは、AviUtlのタイトルバーに表示されているカッコ書きの数字を見ればわかります *12。



画面の上へ

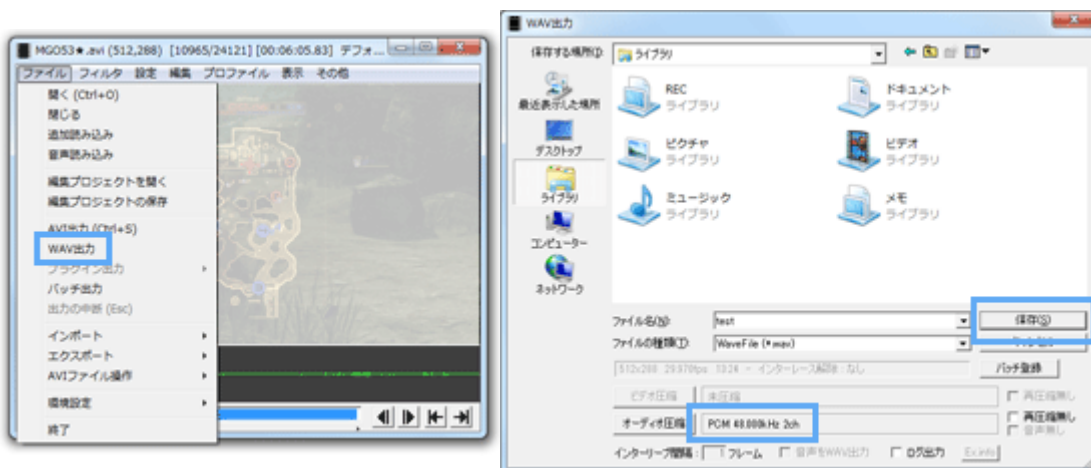
BGMなどを追加したいときは

音声の追加

- AviUtlで、動画に他の音声ファイルを追加することができます。これにより、たとえば動画の音声を自分の好きなBGMに置き換えることが可能です。ただ注意したいのですが、AviUtlでは **音声を追加することにより元々の動画の音声なくなります**。したがって、通常の方法では AviUtlで音声をミキシングできません。
- 対処法としては、(1) 拡張編集プラグイン (上述) を導入する、または (2) 動画の音声を抽出し、Audacity などの録音 / 編集ソフトで複数の音声をミキシング後、その音声をAviUtlで読み込む、といった方法が考えられます。ここでは (2) の方法について簡単に紹介しておきます。

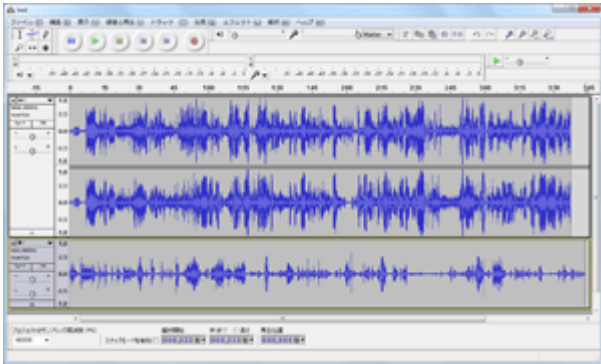
動画の音声の抽出

- 動画の音声を抽出するには、まず選択範囲が適切であることを確認します。選択された範囲の音声を抽出するからです。つぎに「ファイル」 「**WAV出力**」の順にクリックします。「**PCM 48.000kHz 2ch**」になっていることを確認してファイル名を入力し、「保存」をクリックしてください。



- つぎに、いま抽出した音声をAudacityで読み込みます。そして、ミキシングしたい音声をAudacityにドラッグ&ドロップします。音声をカットしてしまうと映像と同期しなくなるので

注意しましょう。さらにAudacityで音声をWAV形式にて書き出します。これで複数の音声をミキシングできました。



- あとは、いま作成した音声ファイルをAviUtilで読み込むだけです（ MUX といいます）。音声を追加したい動画を開いた状態で、「ファイル」「音声読み込み」の順にクリックします。これで完成です。「表示」「再生ウィンドウの表示」で動画を確認してください。

画面の上へ

動画の保存

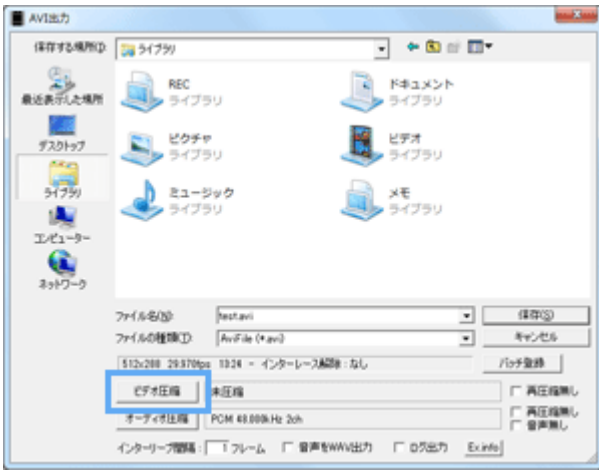
- では最後に **動画を保存** してみましょう。この作業は、**エンコード** または **圧縮** といいます。エンコードすることで **動画のファイルサイズを小さくできます**。ただし、**画質・音質は低下** します。画質・音質がどの程度悪くなるかは、エンコード時の設定によります。

① エンコードしたい範囲が青色で選択されていることを確認します。最初はテストとして、短めの範囲で試すとよいでしょう。

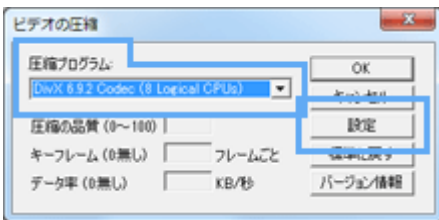
② 「ファイル」「AVI出力」の順にクリックします。



③ 「ビデオ圧縮」をクリックします。



4 「圧縮プログラム」で「DivX Codec」を選択して「設定」をクリックします。



5 「認定プロファイル」を「1080高画質プロフィール」にします。

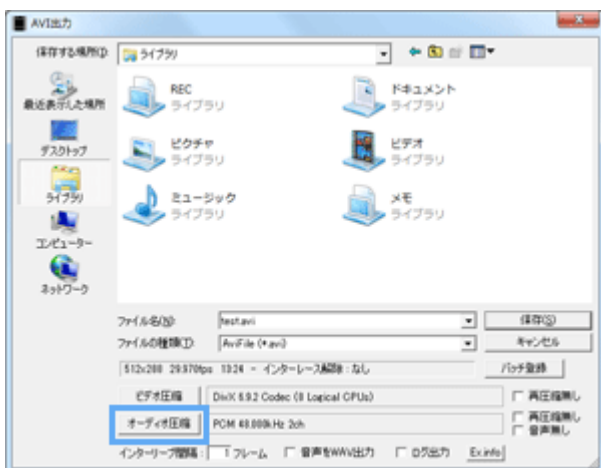


6 「レートコントロールモード」を「1パス-品質依存」にし、「ターゲット クォンタイザー」が「4」になっていることを確認して「OK」をクリックします。

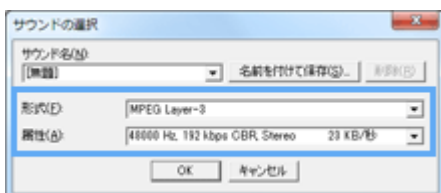


7 「OK」をクリックします。

8 「オーディオ圧縮」をクリックします。「オーディオ圧縮」をクリックできない場合の対処法については後述します。



9 「形式」で「MPEG Layer-3」または「Lame MP3」を選択し、「属性」で「48000 Hz, 192 kbps CBR, Stereo」を選択します。



10 「OK」をクリックします。

11 「ファイル名」に適切な名前を入力します。

12 「保存」をクリックすればエンコードが開始します。時間がかかるので、しばらく待ちます。

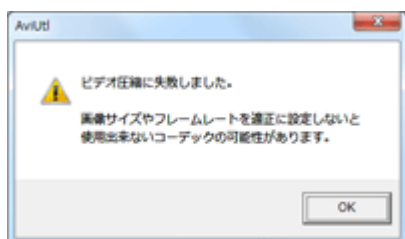
画面の上へ

圧縮の詳細な設定

- エンコードの流れは以上のとおりですが、もう少し細かくエンコード時の設定方法について見ていきます。

DivXの設定について

- 「ビデオ圧縮」をクリックすると、「圧縮プログラム」でビデオコーデックを選択できます。ここで「[Divx](#) [Codec](#)」を選択して「設定」をクリックすると、DivXを使ってエンコードするさいの設定を変更できます。
- 「[認定プロファイル](#)」は、PCで動画を再生するかぎり「[1080高画質プロファイル](#)」にしておけば問題ありません。同項目にしていない場合、「ビデオ圧縮に失敗しました。」というエラーが表示されることがあります。また、このエラーは [画像サイズが適切でない](#) ときも表示されます [*13](#)。



- 「[レートコントロール](#)」では画質を設定します。もっとも簡単なのは、「[レートコントロールモード](#)」で「1パス-品質依存」を選択し、「[ターゲットクオンタイザー](#)」で「3」または「4」を選択する設定でしょう。「ターゲットクオンタイザー」は、[数字が小さいほど画質を維持しやすくなりますが、ファイルサイズが大きくなります](#)。数字を大きくするほどファイルサイズは小さくなるものの、低画質になるので注意してください。
- 「ターゲットクオンタイザー」が表示されるのは、「レートコントロールモード」で「1パス-品質依存」を選択したときだけです。それ以外を選択したときは「ターゲットクオンタイザー」ではなく「[ビットレート](#)」と表示されます。「[ビットレート](#)」は、[数値が高いほど画質を維持しやすくなりますが、ファイルサイズが大きくなります](#)。数値を小さくするほどファイルサイズが小さくなり、また低画質になります。



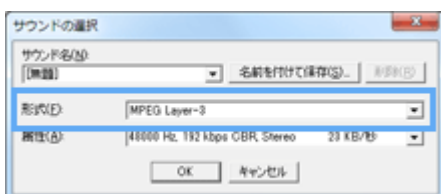
ビットレートは、目標とするファイルサイズから計算することもできます。

- なお、CPU がマルチコアである場合は、「コーデック」タブに切り替えて「エンハンスドマルチスレッド」にチェックを入れることで、エンコード時間を短縮できます。



Lame MP3の設定について

- 「オーディオ圧縮」をクリックすると、「形式」でオーディオコーデックを選択できます。ここで「MPEG Layer-3」または「Lame MP3」を選択しましょう。状況によって、いずれかの表記となります。両方選択できる場合もありますが、どちらを選んでも同じです。



- 「属性」では音声の品質を選択します。音声品質についていろいろ選択できますが、数値が高いほど高音質でファイルサイズが大きくなると理解しておいてください。通常は、「48000 Hz, 256 kbps CBR, Stereo」「48000 Hz, 192 kbps CBR, Stereo」「48000 Hz, 128 kbps CBR, Stereo」のいずれかから選択します。
- Windows XPで、「属性」で「56 kBit/s, 24,000 Hz, Stereo」までしか選択できない場合は、原

因として(1) Lame MP3がきちんとインストールされていないか、(2) Lame MP3の設定ミスが考えられます *14。

画面の上へ

バッチ出力

- **バッチ出力** という機能を使うことで、複数の動画ファイルを自動的に連続エンコードすることができます。また、エンコード終了時にPCをシャットダウンするように設定することも可能です。
- たとえば、AというファイルとBというファイルをエンコードしたい場合、通常はAをエンコードしてエンコードの終了を待つはずですが、そして、エンコードが終了したところで今度はBをエンコードすることになります。しかしバッチ出力を使えば、Aのエンコードが終了したところで自動的にBをエンコードしてくれます。
- バッチ出力は以下のようにして行います。例としてふたつのファイルをバッチ出力します。
 1. 動画ファイルを開く。
 2. 「ファイル」 「AVI出力」の順にクリックする。
 3. 「ファイル名」に名前を入力する。
 4. 「ビデオ圧縮」をクリックしてコーデックの選択・設定をし、「OK」をクリックする。
 5. 「オーディオ圧縮」をクリックしてコーデックの選択・設定をし、「OK」をクリックする。
 6. 「**バッチ登録**」をクリックする。
 7. 別の動画ファイルを開く。
 8. 上記2～6と同じ。
 9. 「ファイル」 「**バッチ出力**」の順にクリックする。
 10. 「バッチ終了時に」でエンコード終了時の動作を決める。
 11. 「開始」をクリックする。

画面の上へ

動画を保存するさいのヒント

可逆圧縮コーデック

- **AviUtilでエンコードした動画をさらに違うソフトウェアで扱う** ことがあるかもしれません。この場合は、DivXなどのコーデックは使用せずに、可逆圧縮コーデック（例：Ut Video Codec Suite）を使ってエンコードすべきです。なぜなら、可逆圧縮コーデックを使用すればエンコードによる画質・音質の劣化がない からです。

ニコニコ動画への動画投稿

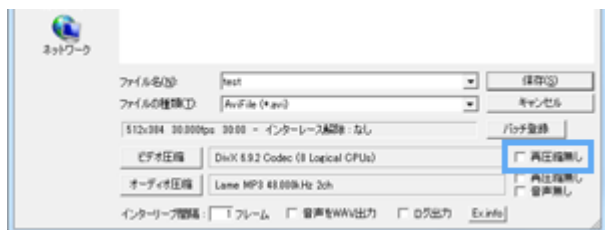
- ニコニコ動画に動画を投稿する場合は、DivXでエンコードすべきではありません。 **ニコニコ動画側で強制的に動画がエンコードされて画質・音質が劣化する** からです。詳細については、H.264で高画質をご覧ください。

2パスエンコード

- エンコードによる画質の劣化を抑えたい場合や、ファイルサイズを一定内にしたい場合は、2パスエンコード（マルチパスエンコード）も有効です。ただし、エンコード時間が伸びます。

再圧縮なし

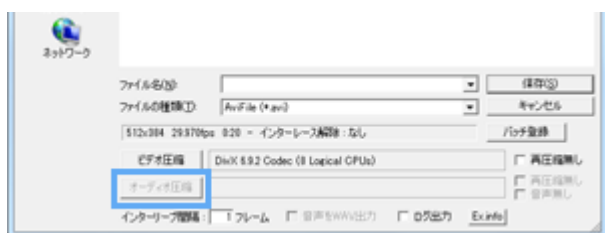
- 動画を保存するさい「**再圧縮無し**」という項目があります。これにチェックを入れると映像を再圧縮しないため、**フィルタは反映されず、インターレースの解除やフレームレートの変更も行われません** *15。よくわからないのであれば、ここはOFFにしておきます。



画面の上へ

MPEG-2の音声を読み込めないときは

- MPEG-2 VIDEO VFAPI Plug-InをインストールしてMPEG-2ファイルを開いたとき、AviUtilで**音声を読み込めない**ことがあります。この場合、音声波形が表示されない、再生ウィンドウで音声再生されない、「オーディオ圧縮」をクリックできない、WAV出力できない、エンコードしても音声が入っていない、などの症状が発生します。対策としては以下のような方法が考えられます。



「オーディオ圧縮」をクリックできない状態

動画から音声を抽出・変換して追加する

- MediaCoderなどを使用して動画から音声を抽出し、この音声をAviUtilで開いている動画に追加するという方法です。

ほかの入力プラグインで動画を読み込む

- L-SMASH Works、またはDirectShow File Reader プラグイン for AviUtilといった入力プラグインを使う方法です *16。この方法で正常に動画を読み込めない場合は、いったん動画ファイルを閉じてから入力プラグインの優先度を変更してみてください。たとえばL-SMASH Worksを導

入した場合は、「Livab-SMASH File Reader」の優先順位を上げてみるということです。

アマレコTVを使う

- ・ ゲームを録画するさい、キャプチャーボード付属のキャプチャーソフトではなくアマレコTVを使う方法です。

[画面の上へ](#)

その他

- ・ 「フィルタ」 「音量の最大化」でエンコード時に音量を最大化できます。
- ・ 動画編集を途中で終了し、後日編集を再開したい場合は、[プロジェクトファイル](#) とよばれるものを利用します。「ファイル」 「編集プロジェクトの保存」の順にクリックし、名前をつけて保存してください。

[画面の上へ](#)

関連ページ

- ・ このページと関連性の強いページは以下のとおりです。

ページ名	内容	重要度
コメント	AviUtilの使い方についての質問など	-
動画の基礎知識	動画作成における基本的な事項	A
AviUtil拡張編集	拡張編集プラグインの使い方	B+
H.264で高画質	ファイルサイズを小さくする方法	B+

[画面の上へ](#)

[トップ](#) > [ニコニコ編](#) > [AviUtilの使い方](#) / 2012年05月07日 (月) 20時15分15秒