

# アドバイス：エンコード

[MMDでAVI出力する時の録画サイズについて](#)  
[MMDでAVI出力する時の圧縮プログラムについて](#)  
[動画投稿サイトに投稿する時のエンコードについて](#)  
[エンコード支援動画](#)  
[MMDユーザーによるエンコード解説](#)  
[グラフィックボードにAMD Radeonシリーズをお使いの方へ](#)

## MMDでAVI出力する時の録画サイズについて

(この問題はVer.2.xxでのみ発生します。Ver.3.xxでは気にしなくていいです。)  
AVI出力の時MMD Ver.2.xxはパソコンの画面と同じアスペクト比で出力しようとするので画面のアスペクト比が4:3以外の環境で初期値の512×384(アス比4:3)で出力すると本来とは違った縦横比になります。

本来の大きさで出力するにはパソコンの画面と同じアスペクト比で出力してください。  
(ここまでVer2限定)

またTIPSとして、MMDでのAVI出力を目的のサイズの2倍にし(512×384なら1024×768で)、その後エンコード等の段階で512×384にリサイズすると、アンチエイリアスがかかり画像のエッジが若干目立たず滑らかになります。

ただし、縦横2倍のサイズということは、ファイルサイズは4倍になります。  
aviは、2GBを超えないように分割して出力してください。  
(ここまでVer3以前限定)

MMDver4以降よりAVI出力の仕様が変更され、ディスプレイ設定によらず任意のサイズで出力してもエッジラインが滑らかなものが出せるようになりました。(バグ報告スレ[287-291](#))  
これによって、従来の2倍サイズで出力した後縮小するといった処理は必要なくなっています。  
目的のサイズをそのまま出力して理想的な画面が得られるということです。  
(ただし、出力時のAVIが2Gを超えてはいけないという点は変わりません)

また、グラフィックボードの設定を変えることによって強制的にアンチエイリアスをかけ画質を向上させることもできます。詳細は下記記事より。

- [みくだん - MMDのアンチエイリアス](#)
- [えむえむでえ - MMDにグラボの設定でアンチエイリアスをかける ~ RADEON編](#)

(ここまでVer4以前限定)

MMDver5以降よりAVI出力時に「連番分割出力」の機能が付きまして、2Gを超えるファイルサイズとなる場合は、このモードを利用しフレーム数を指定して、複数のファイルに分割して出力してください。  
ただし、この場合はWAVEは出力されませんので、動画編集ソフトなどを使い分割されたファイルの結合と合わせて、WAVEファイルを合成してください。  
(ここまでVer5.03以前限定)

MMDver5.03より、DirectShowによるAVI出力に対応しました。  
これにより、2Gを超えるファイルの出力も可能となりました。  
ただし、MMDver.5.03以前と圧縮方法の呼び出し方が変わるため、同じ圧縮方法が選べない、選んでも正しく出力されない(異常終了する)場合があります。ご注意ください。

## MMDでAVI出力する時の圧縮プログラムについて

未圧縮か可逆圧縮コーデックを使った方がいいです。これ以外だと劣化します。  
可逆圧縮については下記のページが参考になります。

可逆圧縮codec一覧  
<http://nex.xrea.jp/index.php/date/1167147881>  
<http://nex.xrea.jp/index.php/date/1167234337>

うる覚えコーデックの話  
[http://v-nyappon.net/?m=diary&a=page\\_detail&target\\_c\\_diary\\_id=730528](http://v-nyappon.net/?m=diary&a=page_detail&target_c_diary_id=730528)  
[http://v-nyappon.net/?m=diary&a=page\\_detail&target\\_c\\_diary\\_id=732028](http://v-nyappon.net/?m=diary&a=page_detail&target_c_diary_id=732028)

(補記)

可逆圧縮コーデックは相性問題がよく出る。  
MikuMikuDanceの場合、AVIで出力できるからといってそれが背景AVIとして読み込めるとは限らない。

可逆圧縮コーデックは様々なものがあるが、MMD界限ではFastCodecが割と人気がある。  
(2009.08.14 補記 FastCodecはRGBの色空間で出力するため、MP4にエンコードすると色化けすることがある。下記の Ut Video ではYUVも選べる [アドバイス/コメント](#)に補足説明有り)

加えて、新しい可逆圧縮コーデックとして、Ut Video Codec Suite が注目されている。(Windows XP 以降限定)  
登場から1年、精力的にアップデートがなされ、MMD界限での人気は高い(2009.08.14記)

Ut Videoの特徴としてMMDで使う上で特筆すべき点は、アルファチャンネルで透過情報を持って書き出せることである。  
これにより、NiVEやAfterEffects等を使って複数のミクやリンを重ねることが可能である(FAQ参照)。  
ただし、MMDから直接アルファチャンネルを使ったAVI出力はグラフィックボードに依存する(透過しなかったり、画面が全透過してしまう)。  
MMDのバージョンによって差異があるが、一般にATI RADEON系ではうまくいくことが多く、GeForceではうまくいかないことが多い。  
多くの人はキーイングによる抜きを使っている。

## 動画投稿サイトに投稿する時のエンコードについて

動画投稿サイトによってアップロード可能な動画の形式は異なります。  
サイト内のヘルプやサイトのwikiを参考にしてください。

ニコニコ動画まとめwiki

<http://nicowiki.com/>

zome Wiki\*

<http://zome.wikiwiki.jp/>

また、エンコードに自信の無い方には[つんでれんこ](#)、[ニコエンコ](#)や[図書館セット](#)の利用もお勧めします。  
難しいことを考えることなくある程度の画質でエンコードしてくれます。  
どの状態が「普通」かわからない人はまずはつんでれんこを強くお勧めします。

## エンコード支援動画



## エンコードソフト



## MMDユーザーによるエンコード解説

個人ブログを参照のこと

- [かななP](#)
- [sohda氏](#)

## グラフィックボードにAMD Radeonシリーズをお使いの方へ

「MMD Radeon Output Booster」を別途ダウンロード・インストールする事でAVI出力速度を向上させることが出来ます。

## 関連記事

[AVIファイルの入出力](#) [アクセサリ関連](#) [エンコード関連](#) [カメラ操作について](#) [サイズの異なるモデルへのモーション移植](#) [モデルデータ等の差し換え・編集](#) [モーション関連](#) [正確な角度の計算方法](#)