



MPEG - 1 / MPEG - 2 / AVI対応  
動画ファイル編集ソフトウェア

# ***honestech***

## ***MPEG Editor 4.0***

(オネステック・エムペグ・エディター バージョン4.0)

ユーザーズマニュアル

---

*User's Manual*

Rev. 1.0/2002年 8月

## ソフトウェア保証規定（使用許諾書）

本書は、お客様が本製品（プログラム・マニュアル・その他本製品添付資料を含み、以下「許諾プログラム」といいます）の使用者であることを証明し、かつ弊社との使用許諾契約書に同意いただいた証明として大切に保管して下さい。

1. 許諾プログラムは、お客様ご自身が所有する単一のコンピュータシステムにおいて、これに読み込み可能な形式にてご使用下さい。
2. 許諾プログラムの複写・複製を禁止いたします。
3. 弊社の事前の文書による承諾なくして、第三者に許諾プログラムの貸与もしくはその他の方法で使用させないものとします。
4. 弊社の事前の文書による承諾無くして、許諾プログラムの変更または改造を行なわないものとします。
5. 許諾プログラムをレンタルなどの賃貸業に使用できません。
6. 許諾プログラムの使用に起因して、お客様が被る直接ならびに間接損害に関して、弊社はいかなる責任も負いません。
7. お客様が前記各条項を守っている限り、弊社は許諾プログラムに対し次のサービスをいたします。
  - 1) お客様からの電話または文書によるお問い合わせに対してサポートいたします。
  - 2) 許諾プログラムの媒体（フロッピーディスクなど）の破損事故を起こしたとき、有償で同一の新しい媒体を再提供いたします。
8. 上記1から6のいずれかの条項に違反する行為があったとき、著作権法等関連法令による法律上の制裁を受けることがあります。

### ご注意

1. 本書の内容につきましては予告なしに変更する場合があります。
2. 本書の内容につきましては万全を期して作成いたしておりますが、万一誤りまたはお気づきの点がございましたら、弊社宛ご連絡くださいますようお願いいたします。
3. 本ソフトウェアおよび本書を運用した結果については、上記にかかわらず一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

PrimeTVは株式会社ノバックの商標です。

honestechはHonest Technology Co., Ltd.の商標です。

Windowsは米国Microsoft社の登録商標です。

その他、本書に記載されている会社名・製品名は各社の商標または登録商標です。

本書は「著作権法」によって、著作権等の権利が保護されています。

本書の一部または全部について、株式会社ノバックから文書による許諾を得ずに無断で転載、または複写（コピー）することは、著作権等の権利侵害となる場合がありますのでご注意ください。

**警告：**他者の著作物や録音・録画物を、私的な目的以外で著作権者および他の権利者の許諾を得ずに複製することは、著作権法および国際条約の規定等により禁止されています。また私的な目的で作成した複製物であっても、他者の著作物や録音物の複製物を、著作権者およびその他の権利者の許諾を得ずに配信が可能な状態にすることは一切禁止されております。株式会社ノバックでは、この製品が上記注意事項を遵守されずに使用された場合、一切の責任を負わないこととします。

# もくじ

第1章 honestech MPEG Editorについて .....	4
1.1 動作条件 .....	4
1.2 インストール手順 .....	5
第2章 各部の名称 .....	7
2.1 画面の構成 .....	7
2.2 編集ウィンドウ .....	10
2.3 プレビューウィンドウ .....	14
第3章 使い方 .....	15
3.1 フレーム編集と保存の手順 .....	15
3.2 タイトルの編集と保存手順 .....	17
3.3 オーディオダビングと保存手順 .....	19
3.4 エフェクトの適用と保存手順 .....	20
3.5 DV-AVIファイルのDV機器への書き出し手順 .....	25
第4章 仕様 .....	26
第5章 Q & A .....	27
ユーザーサポートについて .....	29

# 第1章 honestech MPEG Editor について

honestech MPEG Editor(オネステック・エムペグ・エディター)は、MPEGファイルとDV-AVIファイルを直接編集できる、画期的なビデオ編集ソフトウェアです。

### 【本製品の特徴】

- MPEG-1/MPEG-2/AVIビデオファイルの編集をすばやく直感的に行うことのできる、簡単操作のビデオ編集ソフトです。
- 同一設定のMPEG-1/2ファイルに対しては、編集部分のみを再エンコードする**スマートレンダリング技術**により、画質の劣化を最小限に抑えながら、高速なビデオ編集が可能です。
- 映像に100種類以上もの特殊な効果を付与できる**エフェクト機能**を備えています。
- ビデオファイルにお好きな文字などを入力・表示させることができる**タイトル編集機能**を備えています。
- 別の音声ファイル (WAV/MP2/MP3形式) からBGMなどの音声を取り込める**オーディオダビング機能**を備えています。
- DV-AVIファイルの**DV機器** (DVテープ) への**書き出し**が可能です。

### 【ご注意】

- 本エディタのMPEG高速結合モード(スマートレンダリング)編集においては、GOP (Group of Picture) 単位での編集を行っており、MPEGファイルの編集精度は、MPEGファイルの状態に応じて異なります。よって、編集過程で指定されたフレーム範囲と、編集完了後に作成されるファイルのフレーム範囲はやや異なる(指定した範囲より最大0.5秒=約15フレーム相当=長くなる)ことがあります。あらかじめご了承ください。  
同様に、タイトルテキストやオーディオ、エフェクトの挿入範囲についても、編集中と完了後では、ずれが生じる場合があります。
- AVIファイルのうち、Windowsに標準で備わっていないビデオ/オーディオCODEC(圧縮プログラム)で圧縮されたAVIファイルを編集する場合、その圧縮形式の再生に対応したCODECがインストールされている必要があります。

## 1.1 動作条件

honestech MPEG Editorをお使いになるには、お使いのコンピュータが少なくとも下記のような仕様を備えていることが前提となります。

- ⇒ 166MHz またはそれ以上のクロック周波数を持ち、MMX命令に対応したCPU (Intel Pentium II 400MHzまたは同等性能以上の互換CPU推奨)
- ⇒ Microsoft® Windows 98SE / Me / 2000 Professional / XP (XP以外ではDirect X8.0a以上のインストール必須)
- ⇒ Windows 98SE / Me では64MB以上、Windows 2000 では128MB以上、Windows XP では256MB以上のメモリ
- ⇒ インストール用として、少なくとも10 MB以上のハードディスク空き容量 (動画ファイルの保存用ディスク空間が別途必要となります)
- ⇒ DV-AVI書き戻し機能を用いる場合は、DV機器とOHCI準拠のIEEE1394インターフェース、両者の接続に合致するIEEE1394ケーブル

## 1.2 インストール手順



1. ダウンロードしたファイルのあるフォルダをWindowsエクスプローラなどで開き、ダブルクリックして起動してください。



2. 右のような画像が画面上に現れ、honestech MPEG Editorのインストールが開始されます。



3. 左のようなウィンドウが表示されたら、[次へ]ボタンをクリックしてください。



4. 右のように使用許諾書が表示されたら、お読みになってから[はい(Y)]をクリックしてください。



5. honestech MPEG Editorをインストールするフォルダを選択してください。インストールするフォルダは、プログラムによって定義されているフォルダをそのまま選択されることをお勧めします。別のフォルダにインストールするには、[選択....]ボタンをクリックし、目的の場所を選択してから[次へ>]をクリックしてください。



6. スタートメニューに表示されるフォルダの名前を指定した後、ファイルのコピーを開始するには[次へ>]ボタンをクリックしてください。



7. ファイルがすべてコピーされ終わると、下のようにインストールが終了したことを知らせるダイアログボックスが表示されます。インストールを完了するには[終了]ボタンをクリックしてください。



8. 以上でhonestech MPEG Editorを使うための準備が整いました。プログラムは[スタート]メニュー – [プログラム] – [honestech] – [honestech MPEG Editor 4.0] の下に登録されます。

アンインストールを行うには、[スタート]メニュー – [プログラム] – [honestech] – [honestech MPEG Editor 4.0] – [Uninstall honestech MPEG Editor 4.0]を実行してください。



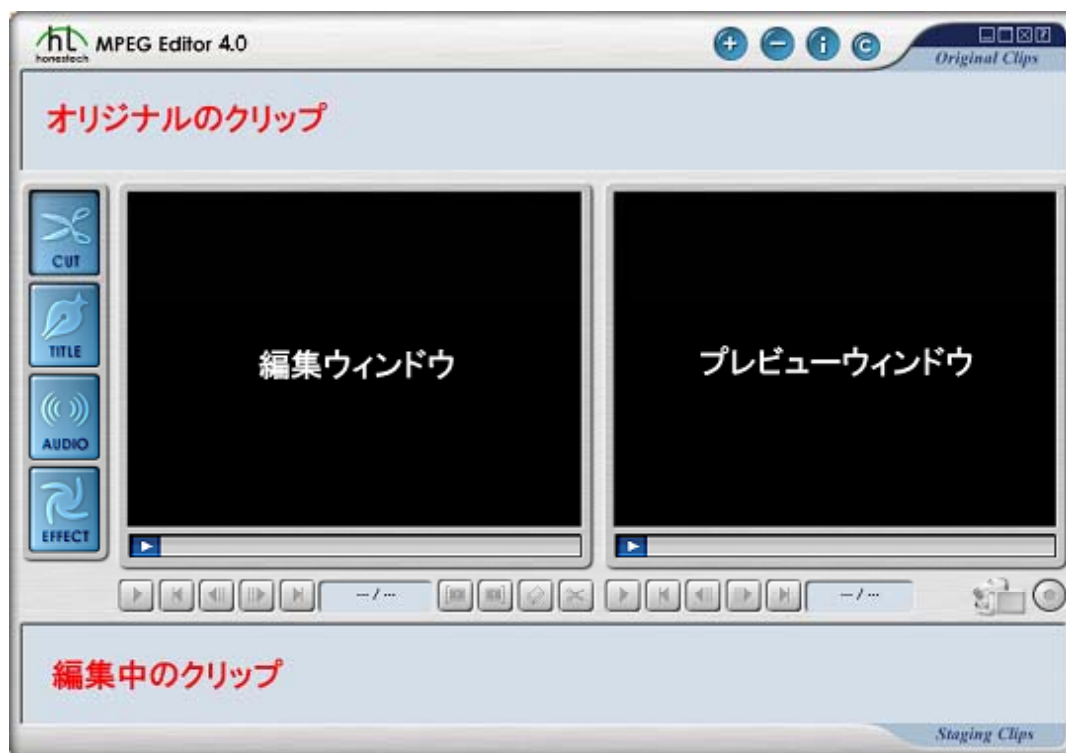
9. 最初の起動時にCD Keyおよびシリアル番号の入力を求めるメッセージが表示されます。お手持ちのhonestech MPEG Editor用シリアル番号を入力してください。

## 第2章 各部の名称

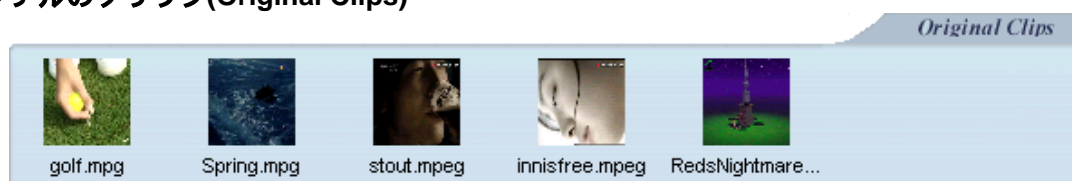
ここでは、honestech MPEG Editorの各部の名称を、機能別に解説します。


### 2.1 画面の構成


honestech MPEG Editorの起動直後の画面は、下のようになっています。

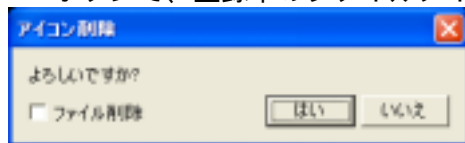


#### オリジナルのクリップ(Original Clips)




- ・ 編集しようとする動画ファイルを登録し、管理する領域です。
  - ・ ドラッグ&ドロップにより、ファイルを手軽に登録できます。
  - ・ 登録されたファイルはディスク(読み書き可能なデータ保存装置)から完全に削除したり、順序を変更することもできます。
1. ファイルの登録
    - ・ メインメニューの  ボタンをクリックし、動画ファイル(MPEG-1, MPEG-2, AVI) を登録します。
    - ・ ドラッグ&ドロップにより登録することもできます。

- ・  ボタンで、登録中のファイルアイコンを削除できます。



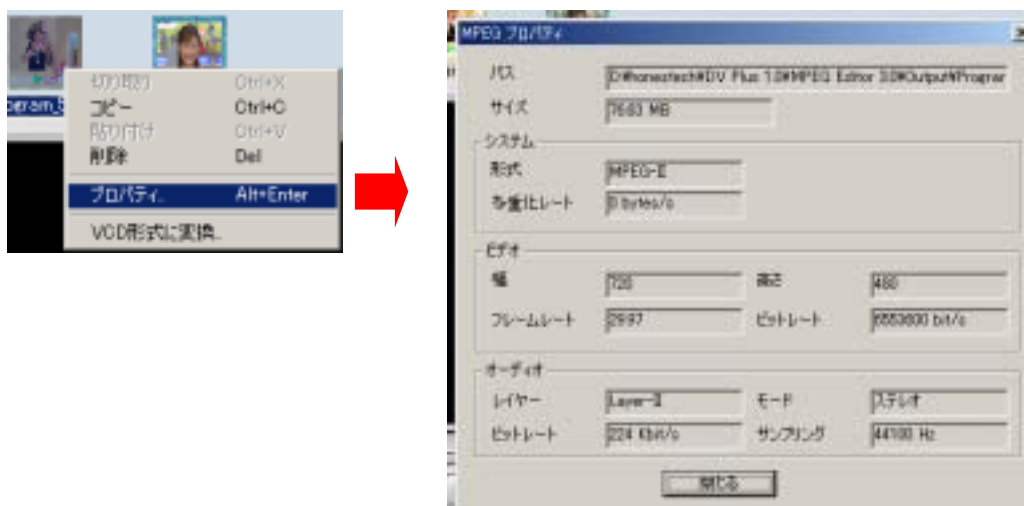
[ファイル削除]をチェックすると、ファイルアイコンとともに、ファイルそのものも削除されます。

- ・  ボタンにより、登録中のファイルの情報が表示されます。

### 2. ファイルの管理

- ・ 登録されたファイルをダブルクリックすると、動画が再生されます(編集ウィンドウにドラッグ&ドロップしても同じ)。
- ・ マウスの右ボタンをクリックすると、ポップアップメニューが開き、次のような機能を実行できます。

#### コピー/削除/プロパティ(ファイル情報の表示)/VCD形式に変換

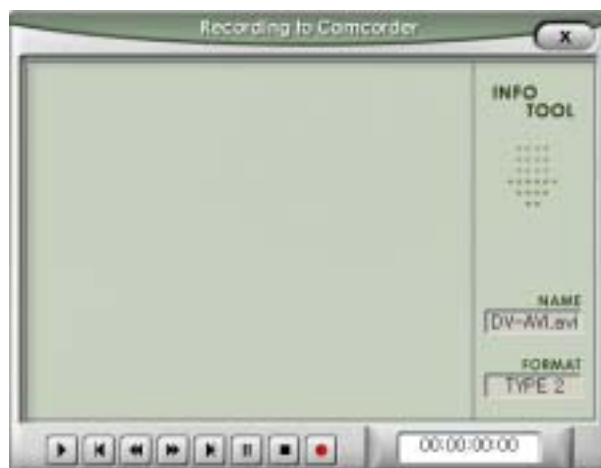


2つ以上のMPEGファイルの結合編集を行う場合、設定が同一かどうかを確認するには、上のように[プロパティ]を選択し、ファイルの設定情報を表示させてください。

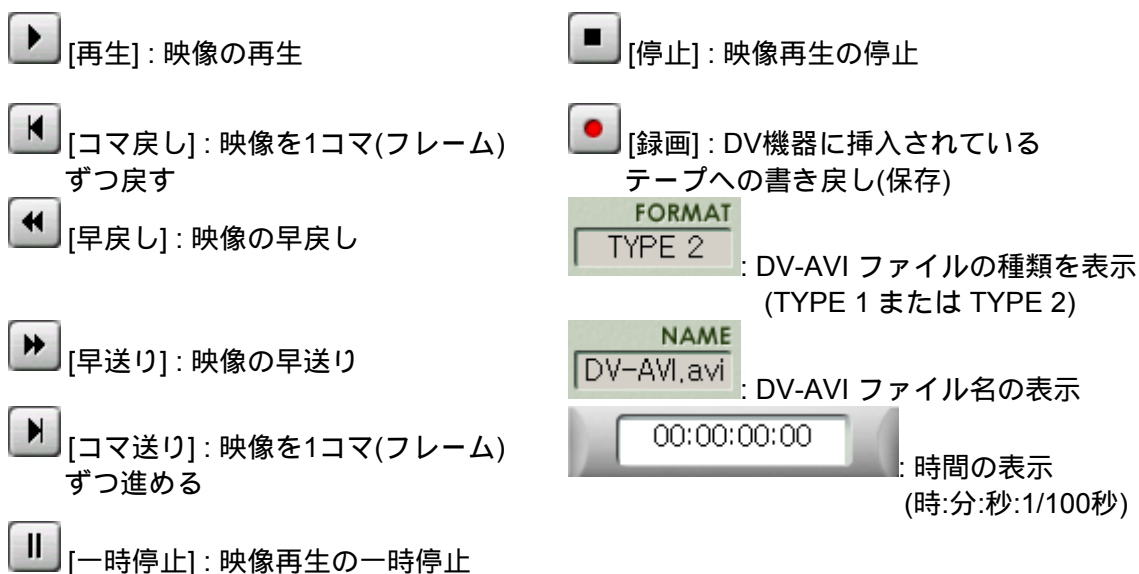
- 「VCD形式に変換」は、MPEG-1/2ファイルをビデオCD互換MPEG-1ファイルに変換します。変換されたファイルはOriginal Clipsに登録されます。

### 3. DV機器への書き出し

- ・ 登録されたファイルがDV-AVI形式の場合、前述2.のポップアップメニューの「VCD形式に変換」の代わりに「**DV機器への書き出し**」という項目が表示されます。DV機器がお使いのパソコンのIEEE1394端子(DV端子、i.LINK端子も同じ)に接続されている状態であれば、この項目を選択すると、右のような画面が開きます。
- ・ それぞれのボタンの名称と用途は下記の通りです。







### 編集中のクリップ(Staging Clips)



- ・ 編集可能なフレーム(編集範囲の指定されたフレーム)が登録される場所です。
- ・ フレームの登録、編集、削除、順序の変更などを手軽に管理できます。
- ・ 各編集モードを区別できるように、編集中のフレームが編集モード名、フレームの範囲とともにアイコンで表示されます。

#### 1. 編集するフレームの登録

- ・ フレーム編集範囲を設定してから、[編集中のクリップ]にフレームを登録します。
- ・ ドラッグ&ドロップ : [オリジナルのクリップ]に登録されたファイルをドラッグ&ドロップにより、[編集中のクリップ]に登録できます。ファイル全体が編集範囲となります。
- ・ コピーと貼り付け : [オリジナルのクリップ]に登録された動画ファイルを[コピー]し、[編集中のクリップ]に貼り付けることでも編集範囲が登録できます。ファイル全体が編集範囲となります。
- ・ ドラッグ&ドロップ、またはコピーと貼り付けによって編集フレームを登録する場合、編集モード(フレーム編集、タイトル編集、オーディオ編集、エフェクト)に応じてフレームが区別されます。

#### 2. ファイルの管理

- ・ それぞれの編集モードに応じて、異なるメニューやウィンドウが表示されます。
- ・ 登録されたフレーム(編集範囲が設定されたフレーム)をダブルクリックすると、選択された範囲がプレビューウィンドウで再生されます。
- ・ マウスの右ボタンをクリックして ポップアップメニューを呼び出し、次のような機能を実行できます。

#### 切り取り/コピー/削除/プロパティ(ファイル情報の表示)

### 2.2 編集ウィンドウ

#### 編集ウィンドウのボタン類



: クリップを再生したり、サーチしたりします。

: クリップを再生します。このボタンをクリックすると、ボタンはポーズ(一時停止)ボタンに変わります。

: クリップを再生中に一時停止します。このボタンをクリックすると、再生ボタンに変わります。

: クリップを先頭に移動します。

: 前のフレームを表示します。

: 次のフレームを表示します。

: クリップの最後に移動します。

: 総フレーム数と現在のフレームを表示します。クリックするとタイム表示となり、現在の位置を時間で表示します。

: フレーム表示 : タイム表示



#### マークと切り取りボタン

任意の再生位置への移動、範囲指定を行います。

: クリップを切り取る範囲の始点を指定

: クリップを切り取る範囲の終点を指定

: マーク範囲の取り消し

: クリップの切り取り(切り取られたクリップは[編集中のクリップ]に登録)

: ファイル全体を [編集中のクリップ]に登録 - タイトル編集を行うには、このボタンをクリックしてください。




**フレーム編集モード:** ボタンでフレーム編集モードになります。

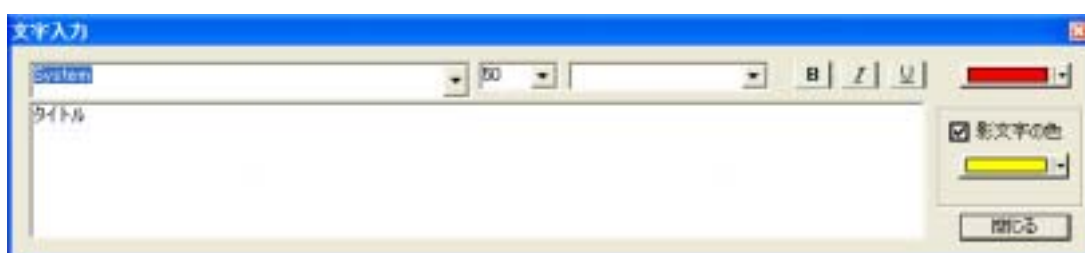
編集しようとする動画を[編集ウィンドウ]に登録するには、[オリジナルのクリップ]に登録されている動画をダブルクリックするか、またはドラッグ&ドロップします。

タイトル編集モード:  ボタンでタイトル編集モードになります。

 :  
動画にタイトルを挿入したり、編集したりします。





1.  : 挿入するタイトルの属性を指定します。





 MS Gothic : 使用するフォントの種類を指定します。


 20 : タイトルフォントの大きさを指定します。

 : 太字、イタリック(斜体)、下線を指定します。


 : タイトルフォントの色を指定します。

☒ 影文字の色  
 : タイトルフォントに影を付けたい場合に、「影文字の色」をチェックしてここで色を選択すると、タイトルフォントの影部分の色が指定できます。

 タイトル : タイトルを入力します。

 閉じる : タイトル属性の設定を終了します。

タイトルの移動開始位置を指定するには、タイトルを画面の目的の位置に移動させます(マウスドラッグを利用)。



2.  : このボタンをクリックすると、タイトルアニメーションの経路を設定できます(直線移動)。


画面に入力されたタイトルをマウスでドラッグします。

マウスでドラッグすると、指定された開始位置から 直線が引かれます。


タイトルは引かれた直線の通りに移動します。


もう一度このボタンをクリックすると、タイトルの開始位置を設定し直すことのできる状態になります。

この状態で  ボタンが  ボタンに変わり、タイトルのアニメーションをカーブに沿って設定できるようになります。

3.  : ボタンをクリックすると、タイトルアニメーションの経路を直線から カーブに変更できます。

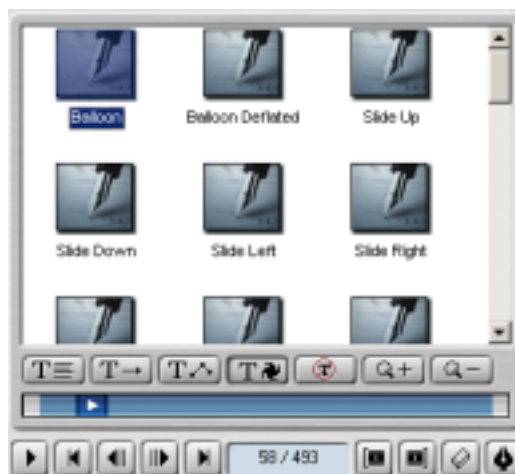
- 画面に入力されたタイトルをマウスでドラッグします。
- 元の位置から直線が引かれ、両端に点が現れます。
- 上で現れた点を任意の位置に動かし、カーブを描きます。
- タイトルはカーブに沿って移動します。


4.  : 右図のような画面になり、タイトルアニメーションの種類(形式)を選択できます。




5.  : タイトルアニメーションを無効にします。先にタイトルアニメーションが設定されている場合は、設定を無効に(初期化)します。

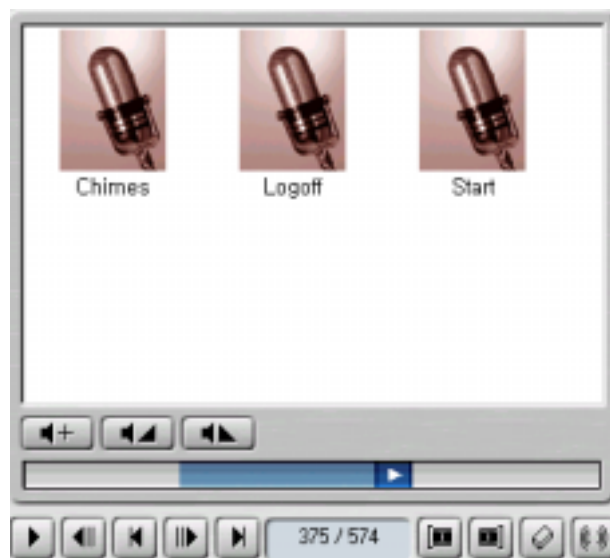
6.  : 編集画面を拡大表示します。

7.  : 編集画面を縮小表示します。



**オーディオ編集モード:**  ボタンでオーディオ編集モードになります。

1.  : このボタンを用いると、オーディオ(WAVE, MP2, MP3) ファイルを登録ウィンドウに登録できます。
2.  ボタンをクリックすると、挿入したオーディオのフェードイン(音量を徐々に上げる)が行われます。
3.  ボタンをクリックすると、挿入したオーディオのフェードアウト(音量を徐々に下げる)が行われます。



元のビデオファイルの音声と、挿入するオーディオファイルのサンプリングレートが異なる場合(例: ビデオファイルのサンプリングレートが48KHz、オーディオファイルが44.1KHz)、正常に挿入できないことがあります。ご了承ください。



**エフェクト編集モード:** ボタンでエフェクト編集モードになります。

1. 登録されているフィルターはエフェクトモードのウィンドウに表示されます。

2. ボタンで カラーフィルターが選択できます。

- ・ 動画の色を変化させることができます。

3. ボタンで エフェクト(特殊効果)フィルターが選択できます。

- ・ 動画の画質、コントラストなどを変化させます。

4. ボタンで トランジション(場面転換)フィルターが選択できます。

- ・ 動画のサイズ、場所、動きなどを変化させます。

5. 編集ウィンドウにフィルターが表示されている状態で、適用するフィルターをダブルクリックすると、フィルターの適用範囲とフィルターの強弱を設定することができます。

- ・ ビデオイメージが表示されている画面をマウスでドラッグすると、四角い枠が自動的に設定され、マウスの動きに応じてサイズが変わります。



- ・ ボタンで指定範囲を初期化します(画面全体が指定された状態に戻します)。

- ・ ビデオイメージ画面下のスライダーで、フィルター効果の強弱を設定することができます。右の ボタンで各フィルターの初期設定の強さに戻すことができます。




- ・ ボタンでフィルター選択画面に戻ります。





### 保存情報の表示

プレビューウィンドウ右下端にある (保存) ボタンをクリックしての保存操作実行中に、進行状況と情報を表示します。  
クリップの保存中は、編集ウィンドウが自動的にこのモードに切り替わります。



## 2.3 プレビューウィンドウ

編集反映中、またはプレビュー(確認)中の動画が出力されます。  
[編集中のクリップ]に登録された動画をダブルクリックするか、またはドラッグ&ドロップすることによる再生できます。  
2つの動画を比較するために、編集前のクリップに登録されている動画をこのウィンドウから再生させることもできます。



### クリップ表示(完了プレビュー)時のボタン

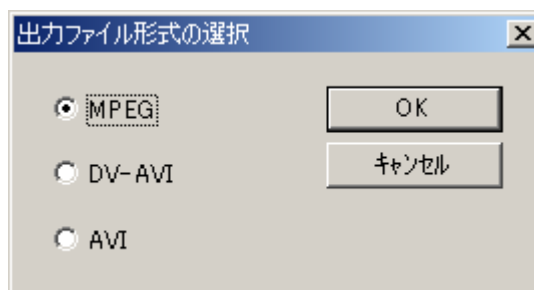


**プレビュー**：[編集中のクリップ]に登録されているクリップの編集結果を反映(保存)させる前に、編集の反映状況を事前に確認できます。プレビューはプレビューウィンドウに表示されます。



**保存**：[編集中のクリップ]に登録されたクリップを、1つの映像にまとめます(結合)。このボタンをクリックすると、右のようなダイアログボックスが開き、MPEG、DV-AVI、AVI(通常のAVIファイル)のうち、どのファイル形式で保存するかを選択することができます。

それぞれの形式を選択した場合に表示されるダイアログボックスについては、16～17ページをご覧ください。



## 第3章 使い方

ここでは、honestech MPEG Editorを使ってのビデオ編集の手順を、機能別に解説します。

### 3.1 フレーム編集と保存の手順

新しいビデオクリップを生成するには"フレーム編集(動画ファイルの分割・結合)"を最初の段階とし、続いて"タイトル編集""オーディオ編集""エフェクト挿入"を行うことをお勧めします。

"分割・結合"とその他の編集は、同時に進行できません。

動画を分割する手順：1つの動画から一部分だけを取り出し、ファイルに出力する方法です。

動画を結合する手順：2つ以上の動画、または1つの動画からいくつかの部分を取り出し、結合して1つのファイルにする方法です。

タイトルを編集する手順：動画に任意の文字を挿入し、回転などの変形を挿入することもできます。

#### 動画分割の手順


##### 1) ファイルの登録

[追加]メニュー：メニュー → ファイル → 追加 の順に選択し、目的のファイルを登録します。

ドラッグ&ドロップ操作でも登録できます。

登録されたファイルをダブルクリックするか、編集ウィンドウにドラッグ&ドロップして準備を完了します。


##### 2) ファイルにマークする


マーク： ボタンを利用し、保存したい部分を指定します。

"カット"ボタンをクリックし、[編集中のクリップ]にクリップを登録します。

2つ以上のクリップが[編集中のクリップ]に登録されている場合は結合してファイルに出力されますので、分割を行う場合は1つしか登録できません。

##### 3) 結合する

 ボタンをクリックすると、保存されるファイルの内容を事前に確認(プレビュー)することができます。

 ボタンをクリックするか、またはファイル → 結合メニューを選択すると、[編集中のクリップ]に登録されたクリップをファイルに出力します。保存中に、その進行状況と情報がメッセージウィンドウに表示されます。

#### 動画結合の手順


##### 1) ファイルの登録

[追加]メニュー：[ファイル] → [追加]を通じて目的のファイルを登録します。

または、ファイルをドラッグ&ドロップします。

登録されたファイルをダブルクリックするか、または編集ウィンドウにドラッグ&ドロップし、結合するファイルの登録準備を完了します。

##### 2) 結合するファイルの登録

マーク： ボタンを利用し、結合したい部分を設定します。何も設定しない場合は、ファイル全体が選択されます。

[切り取り]ボタンをクリックし、[編集中のクリップ]にクリップを登録します。

1) と 2) の作業を繰り返し、結合したいファイルをすべて[編集中のクリップ]に登録します。

新たに登録する動画の録画時の設定(ビットレートなど)が、先に登録されたファイルと異なる場合は、[編集中のクリップ]に追加登録することはできません。



ボタンをクリックすると、結合するファイルの内容をプレビューすることができます。

#### 動画出力(保存)の手順



ボタンをクリックするか、または[ファイル]→[結合]メニューを選択すると、[編集中のクリップ]に登録された複数のファイルを1つのファイルにまとめることができます。

結合が完了するまでの進行状況がメッセージウィンドウに表示されます。

- 1) ボタンをクリックします。右のように保存形式を選択するためのダイアログボックスが表示されますので、目的の形式を選択します。



- 2) MPEG(高速結合=スマートレンダリング)で保存する場合:

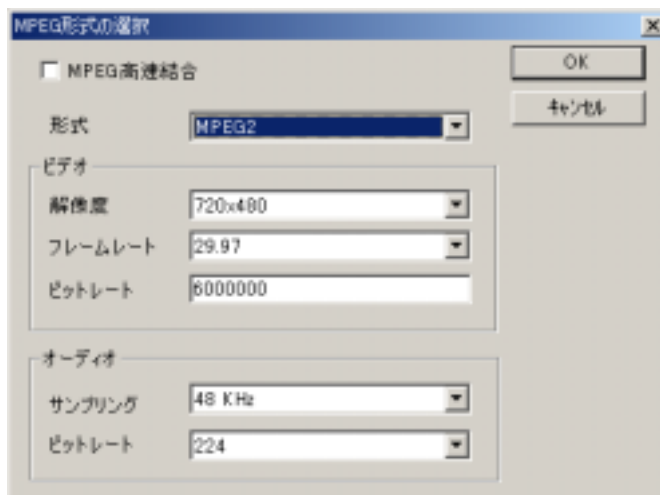
1)で「MPEG」を選択すると、MPEG-1またはMPEG-2で保存されます。

編集対象のファイルがMPEG形式で、かつそのままMPEGで保存する場合、2種類の出力方式が選択できます。[MPEG高速結合]にチェックした状態では、変更された部分のみ(単純なファイル結合の場合は結合部分のみ)を再エンコードする、スマートレンダリング機能が有効になります(ただし、GOP単位での編集となりますので、指定されたフレームに対して0.5秒程度の誤差が発生することがあります)。



- 3) MPEG(フレーム単位)で保存する場合

MPEGファイルをフレーム単位の精度で編集結果を保存したい場合、[MPEG高速結合]のチェックを外すことで、右のようにプロファイル(解像度やビットレート、フレームレートなど)を任意に調整して保存することができます。MPEG-2ファイルをMPEG-1ファイルなど、別の形式に変換して保存することも可能です。AVIファイル(DV-AVIを含



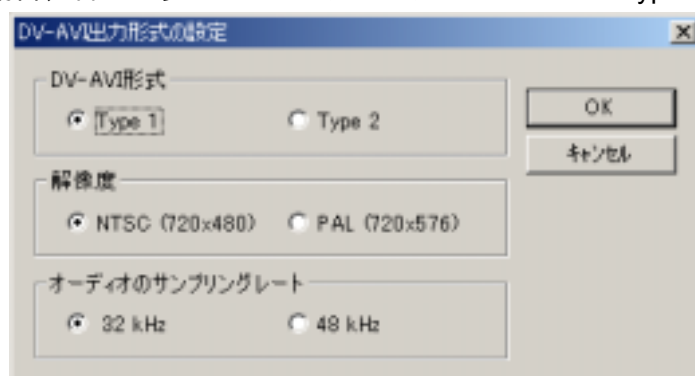


む)をMPEG形式に変換して保存する場合は、[MPEG高速結合]は選択できず、こちら的方式で保存されます。

#### 4) DV-AVI形式で保存する場合

1)でDV-AVI形式を選択した場合、右のようなダイアログボックスからDV-AVI Type 1、Type 2や解像度(放送方式別)、オーディオのサンプリングレートを選択することができます。

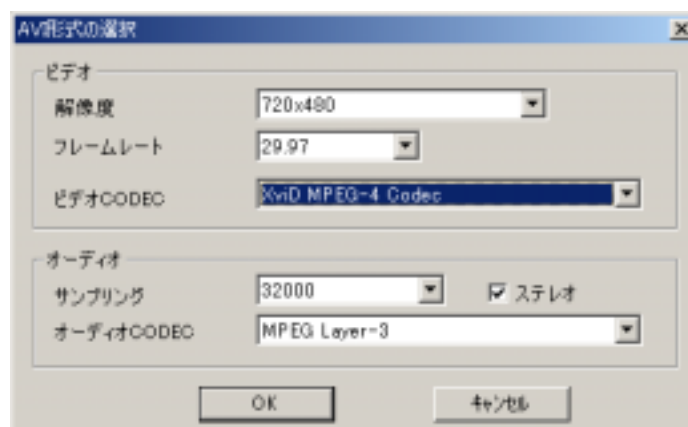
DV機器への書き出しを行う場合は、必ず「Type 1」を選択してください。また、「解像度」は日本国内用のDV機器への書き出しに用いる場合、必ず「NTSC」を選択してください。



#### 5) AVI形式で保存する場合

1)でAVI形式を選択した場合、右のようなダイアログボックスからAVI用のビデオCODECや解像度、フレームレート、オーディオのサンプリングレート、オーディオCODECを選択できるダイアログボックスが表示されます。


解像度とビデオCODECは、必ず選択してください。オーディオCODECを選択しない場合、音声はPCM(非圧縮)で出力されます。




[OK]をクリックすると、ビデオCODECの設定画面が表示されますので、適切な設定を行ってください。

ビデオCODECの中には、Microsoft MPEG-4 Video Codec V3のように、選択できても実際の出力には使用できない(エラーとなる)ものがあります。これは、CODECの開発元が何らかの理由でCODECを再生専用に設定しているためです。あらかじめご了承ください。

## 3.2 タイトルの編集と保存手順

タイトル編集を行うには、編集ウィンドウ左側の  ボタンをクリックしてください。

編集ウィンドウで範囲指定した状態で  をクリックすると、指定した範囲に対してタイトル挿入を行うことができます。ただし、フレーム(カット&ペースト)編集とタイトル編集を同時に行うことはできません。タイトルなしのファイルとタイトルありのファイルを結合するには、



タイトル編集をいったん終えて結果を出力してから、タイトルなしのファイルとともに結合作業を行うようにしてください。

#### 1) ファイルの登録


[オリジナルのクリップ]に目的のファイルを登録します。

登録されたファイルをダブルクリックするか、編集ウィンドウにドラッグ&ドロップしてマーキングの準備を終わめます。


#### 2) ファイルにマーキングする


マーク：  ボタンを利用し、タイトルを挿入したい位置を指定します。([切り取り]ボタンは押さないでください)


[タイトル編集ウィンドウ]タブを選択すると、[切り取り]ボタンが[新しいフィルタークリップの挿入]ボタンに変わります。


 ボタンで、[マーク]された範囲を編集できるよう、[編集中のクリップ]に登録します。これで、タイトル編集の準備が完了します。

#### 3) タイトルの編集

 ボタンをクリックすると、挿入される文字の属性を指定できます。文字のサイズ、色、フェードイン、フェードアウトなどを指定してください。

 ボタンをクリックすると、文字を直線のまま動かすアニメーション効果を与えることができます。画面に入力された文字をマウスでドラッグしてみてください。元の位置から引かれた線に沿って文字が直線のまま動きます。

 ボタンをクリックすると、文字を直線のまま動かすアニメーション効果を与えることができます。画面に入力された文字をマウスでドラッグすると、元の位置から線が引かれます。この線の横にある点を上下に動かして直線を描くと、文字がその曲線に沿って動きます。画面縁のスクロールバーを使って画面の外に文字を置くこともできるので、さまざまなアニメーション効果を与えることができます。

 ボタンをクリックすると、タイトルアニメーションの種類を選択できます。

Balloon : 下から上へ徐々に明るく表示

Balloon Deflated : 上から下へ徐々に明るく表示

Slide Up : 徐々に下から上へ

Slide Down : 徐々に上から下へ

Slide Left : 徐々に右から左へ

Slide Right : 徐々に左から右へ

Unite : 文字幅を徐々に寄せる

Hide Left : 重ねた文字を右から左へ徐々に分離

Hide Right : 重ねた文字を左から右へ徐々に分離

PopUp I : 徐々に1文字ずつ表示

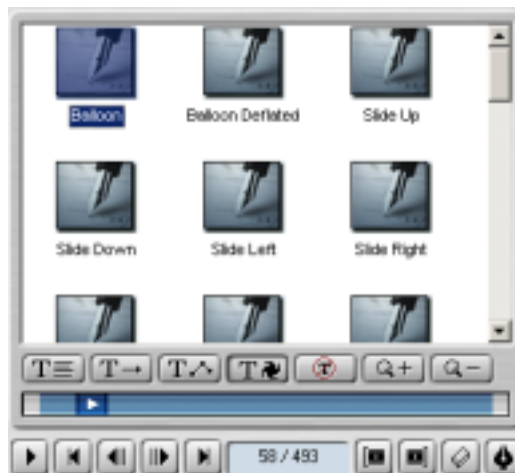
PopUp II : 拡大しながら1文字ずつ表示

PopUp III : 回転させながら1文字ずつ表示

PopUp IV : ランダムに拡大しながら表示

Trance Up : 上方向に徐々に表示しながら背景を分離して徐々に消去

Trance Down : 下方向に徐々に表示しながら背景を分離して徐々に消去



Trance Left : 左方向に徐々に表示しながら背景を分離して徐々に消去  
 Trance Right : 右方向に徐々に表示しながら背景を分離して徐々に消去  
 Typing : 1文字ずつ表示  
 Magents : 拡大した文字を縮小しながら表示  
 Magents Up : 拡大した文字を上から下に縮小しながら表示  
 Magents Down : 拡大した文字を下から上に縮小しながら表示  
 Assembly Line : 拡大した文字を右から左に縮小しながら表示  
 Double Vision Vertical : 上下に分離した文字を結合しながら表示  
 Double Vision Horizontal : 左右に分離した文字を結合しながら表示  
 Balloon Up : 下から上に徐々に明るく表示  
 Balloon Down : 上から下に徐々に明るく表示  
 Balloon Left : 右から左に徐々に明るく表示  
 Balloon Right : 左から右に徐々に明るく表示  
 Cut : 遅らせて表示  
 Wipe : 徐々に表示  
 Rotate Clockwise : 時計回りに回転させながら表示  
 Rotate CounterClockwise : 時計回りと反対に回転させながら表示  
 Rolling Left : 右から左に文字を回転させながら徐々に表示  
 Rolling Right : 右から左に文字を回転させながら徐々に表示  
 Trance Rotate Clockwise : 時計回りに徐々に表示しながら背景を分離して徐々に消去  
 Trance Rotate CounterClockwise : 時計回りに徐々に表示しながら背景を分離して徐々に消去



ボタンをクリックして編集内容をプレビューすることができます。



ボタンをクリックすると、タイトルの挿入された動画ファイルが作成されます。  
 タイトル挿入の進行状況は メッセージウィンドウに表示されます。


**MPEG-2ファイルの場合、もとのファイルが640×240ドットや480×480ドット、320×480ドットといった4:3以外の縦横比で作成されていると、挿入されたタイトル文字の縦横比も変わります(640×240の場合は縦長に、480×480ドット、320×480ドットの場合は横長になります)。ご了承ください。**

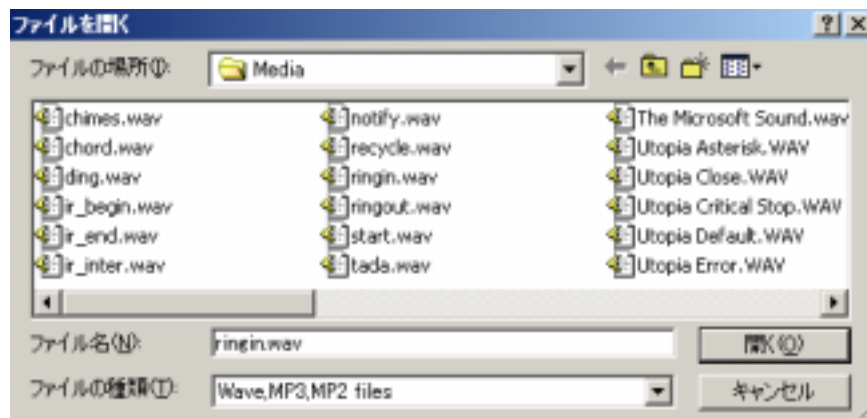
### 3.3 オーディオダビングと保存手順



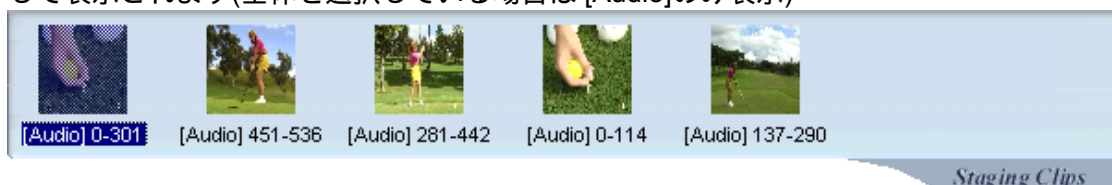
オーディオ編集モードを利用するには、編集ウィンドウ左側のボタンをクリックしてください。

#### 1. ファイルの登録

- ・ メインメニューの  ボタンをクリックし、ファイルを登録します。





- ・ または、ドラッグ&ドロップによってファイルを登録します。
  - ・ 登録されたファイルをダブルクリックするか、または画面の出力領域にドラッグ&ドロップして範囲の指定の準備を完了します。
2. オーディオ編集を適用する範囲を指定します。
  3. オーディオの編集
    - ・ 編集範囲が設定、登録されると、オーディオ編集モードのウィンドウに登録されているオーディオファイル一覧が現れます。
    - ・ 登録されているオーディオファイルがない場合は、オーディオ編集ボタンを用いてオーディオファイルをオーディオ編集モードのウィンドウに登録します。
    - ・ 設定された編集範囲に登録されたオーディオファイルを追加します。
    - ・ 設定された編集範囲が複数ある場合、それぞれの範囲に別々にオーディオファイルを登録できます。
    - ・ 編集されたフレームを プレビューして確認します。
    - ・ 上の手順を繰り返し、目的のフレームを作成します。
    - ・ 編集し終わったフレームを動画ファイルに保存します。
    - ・ オーディオを追加する範囲に タイトル編集やエフェクト編集を併用することもできます。
    - ・ オーディオ編集により、動画にBGMを追加することができます。
  4. 登録されたフレームは、オーディオ編集モードであることを表す **[Audio]フレーム範囲**として表示されます(全体を選択している場合は [Audio]のみ表示)



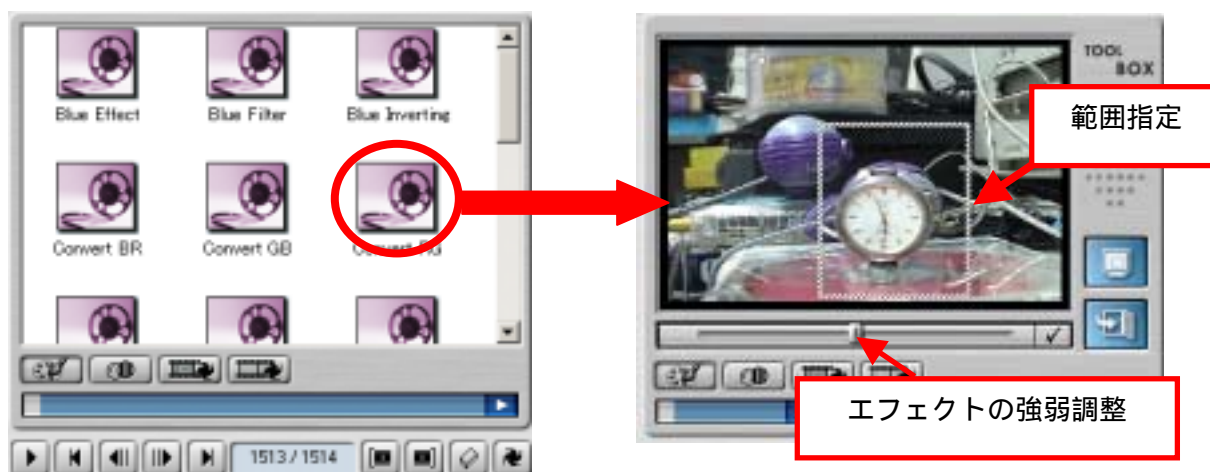
### 3.4 エフェクトの適用と保存手順





エフェクトを適用するには、編集ウィンドウ左側の  ボタンをクリックしてください。

1. エフェクト編集のためにフレーム編集範囲を設定します。
2.  ボタンをクリックすると、設定されたフレーム範囲を[編集中のクリップ]に登録できます。

3. フレーム範囲指定を行わずにフレームを登録すると、ファイル全体が範囲として登録されます。
4. 上の手順を繰り返し、フレームを登録します(フレームの重複登録, タイトル編集, オーディオ編集, エフェクトと同時に登録できます)。
5. フィルターを用いて、選択されているフレーム範囲にエフェクトを適用します。
  - ・ 目的のフィルターを、各エフェクトのフィルターグループ(カラー、エフェクト、トランジション1、トランジション2)から選択します。
    - カラーフィルター：映像の色をさまざまに変化させることができます。
    - エフェクトフィルター：モザイク処理、画質、明るさ、色合いなどのエフェクトが適用できます。
    - トランジションフィルター(1)/トランジションフィルター(2)：場面の転換時などに、画面拡大や縮小などの処理を追加できます。
  - ・ 登録されているフィルターを選択し、フレームに適用します。
    - フィルターアイコンをダブルクリックすると(下図左)、下図右のような画面になり、ビデオ画面上をマウスでドラッグすることでエフェクトを適用する範囲が指定でき、その下のスライダーでエフェクトの強さが設定可能です。



- 1つのフレーム範囲、または複数のフレーム範囲に対してエフェクトの適用が可能です。
  - 同一のフレーム範囲に複数のエフェクトが適用できます(同じフレーム範囲を複数回設定し、別々のエフェクトを適用することができます)。
  - 設定されたフレーム範囲は、マウスでドラッグすることにより、順序を変更することもできます。
  - 編集されたフレームはプレビューウィンドウのプレビューボタン  をクリックすることで、リアルタイムで確認することができます。
- ・ 上の手順を繰り返すことで、目的通りにフレームを作成できます。
- ・ 最後に、プレビューウィンドウの  ボタンをクリックして、編集の完了したフレームをファイルに保存してください。



6. 登録されたフレームは、エフェクト編集モードであることを表す **[Effect]フレーム範囲**として表示されます(全体を選択している場合は [Effect]のみ表示)



本製品のエフェクト機能に用意されているフィルターの種類は、次の通りです。

### カラーフィルター

Blue Effect : 色を青基調に  
Blue Filter : 青色を強調  
Blue Inverting : 青基調の色反転表示  
Convert BR : 青系統と赤系統色を反転  
Convert GB : 緑系統と青系統色を反転  
Convert RG : 赤系統と緑系統色を反転  
Convert RGB : 赤・緑・青系統色をずらす  
Gray Scale : モノクロ階調表示に  
Green Effect : 色を緑基調に  
Green Filter : 緑色を強調  
Green Inverting : 緑基調の色反転表示  
Hue Effect : 色合いを深く  
Parabola Effect : 反転表示の一種  
Red Effect : 色を赤基調に  
Red Filter : 赤色を強調  
Red Inverting : 赤基調の反転表示  
Replace RGB : 赤・緑・青系統色の入れ替え  
Saturation : 鮮やかさを変換  
Solarizing : 色合い反転  
Threshold I : モノクロに変換  
Threshold II : モノクロに変換(明暗表現)

### エフェクトフィルター

After Image : 表示を左右に揺らす効果  
Blur : ぼかし効果  
Blur Motion : 表示をぼかして左右に揺らす効果  
Contrast : コントラスト強調効果  
Diffusion : ガラスを通したような効果  
Edge Detection : 輪郭浮き出し効果  
Embossing : 輪郭浮き出し反転効果  
Flash Effect : 点滅効果  
Grid : 縦横に枠線を追加する効果  
Luminosity : 明度の増減効果  
Mosaic : モザイク効果  
Pile Window : 表示積み重ね効果  
Posterization : 階調数の減少効果

Sharpen : 鮮鋭度の増減効果  
 Smoothing : なめらかさの増減効果  
 ZigZag : ジグザグ効果  
 Zoom In : ズームイン(拡大)効果  
 Zoom Out : ズームアウト(縮小)効果

### トランジション(場面転換)フィルター(1)

Close Horizontal : 水平方向に縮小  
 Close Vertical : 垂直方向に縮小  
 Diamond Horizontal : 画面を反転させ、中央の垂直方向に通常画面を菱形表示  
 Diamond Vertical : 画面を反転させ、中央の水平方向に通常画面を菱形表示  
 Enlarging : 画面を徐々に拡大  
 Fade In : 画面を徐々に明るく  
 Fade Out : 画面を徐々に暗く  
 Fanning Bottom : 画面を三角形に下辺から拡大  
 Fanning Left : 画面を三角形に左辺から拡大  
 Fanning Right : 画面を三角形に右辺から拡大  
 Fanning Top : 画面を三角形に上辺から拡大  
 Flip : 画面上下を反転  
 Flip Horizontal : 画面を裏返して左右反転  
 Flip Vertical : 画面を裏返して上下反転  
 Mirror Left : 画面左半分を切り取って右半分に反転表示  
 Mirror Right : 画面右半分を切り取って左半分に反転表示  
 Mirror Top : 画面上半分を切り取って下半分に反転表示  
 Mirror Bottom : 画面下半分を切り取って上半分に反転表示  
 Moving : 画面を4つに切り取って外側へ移動  
 Moving Horizontal : 画面を左右に切り取って外側へ移動  
 Moving Vertical : 画面を上下に切り取って外側へ移動  
 Open Horizontal : 画面を中央から左右に徐々に表示  
 Open Vertical : 画面を中央から上下に徐々に表示  
 Oval Screen 1 : 画面を楕円形に切り取り  
 Oval Screen 2 : 画面を楕円形に切り取り  
 Oval Horizontal Open : 画面を中央から水平方向に徐々に楕円表示  
 Oval Vertical Open : 画面を中央から上下方向に徐々に楕円表示  
 Overlap : 画面を多重に表示  
 Progress Zoom : 画面を切り取り、モノクロ化した画面を背景に表示  
 Rain Drop : 雨の日のような効果  
 Sandglass : 画面を砂時計型に表示  
 Shrinking : 画面を徐々に縮小  
 Sphere Close : 画面を円形にして徐々に縮小  
 Sphere Open : 画面を円形にして徐々に拡大  
 Transition Open 1 : 画面を徐々に表示  
 Transition Open 2 : 画面を徐々に表示  
 Transition Close 1 : 画面を徐々に消去  
 Transition Close 2 : 画面を徐々に消去  
 Transform Screen : 画面を徐々に三角形から円形に  
 Triangle Bottom : 下辺を頂点に三角形表示  
 Triangle Left : 左辺を頂点に三角形表示  
 Triangle Right : 右辺を頂点に三角形表示

Triangle Top : 上辺を頂点に三角形表示  
Triangle Horizontal Pair : 中央を頂点に水平方向に2つの三角形表示  
Triangle Vertical Pair : 中央を頂点に垂直方向に2つの三角形表示  
Turn Close Horizontal : 画面を水平に回転しながら消去  
Turn Close Vertical : 画面を垂直に回転しながら消去  
Turn Open Horizontal : 画面を水平に回転しながら表示  
Turn Open Vertical : 画面を垂直に回転しながら表示  
Windmill Open : 画面を風車型に徐々に表示  
Windmill Close : 画面を風車型に徐々に消去

### トランジション(場面転換)フィルター(2)

3D Effect : 元の画面を背景に、もう1枚の画面をランダムに回転  
Button Effect : 円を背景に画面を表示  
Diamond Shape : 画面を中央に菱形表示  
Insert Picture : 元の画面を背景に、左上端にもう1枚の画面を表示  
Oval Multi Horizontal : 画面を上下方向の複数の楕円形にして表示  
Oval Multi Vertical : 画面を左右方向の複数の楕円形表示  
Overlap Horizontal : 画面を左右に重ね合わせて表示  
Overlap Vertical : 画面を上下に重ね合わせ表示  
Rotate Flat : 画面を上下に反転  
Rotate Horizontal : 画面を水平に回転  
Rotate Vertical : 画面を上下に回転  
Sphere : 画面を中央に円でくり抜いて表示  
Wave Horizontal : 画面を水平に波状表示  
Wave Vertical : 画面を垂直に波状表示

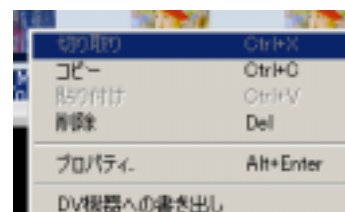


### 3.5 DV-AVIファイルのDV機器への書き出し手順

本製品で編集したDV-AVIファイル、またはhonestech DVR 1394/honestech DVRでDV機器からキャプチャしたDV-AVIファイルを、IEEE1394端子(DV端子、i.LINK端子)経由で、再びDV機器に書き戻すことができます。

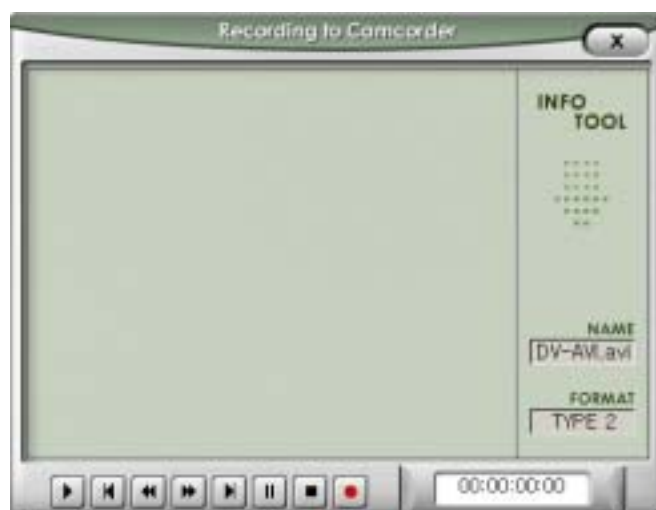
DV-AVIファイルをDV機器(DVテープ)に書き戻すには、Original Clips(オリジナルのクリップ)に登録されているDV-AVIファイルのアイコンをマウスで右クリックし、ポップアップメニューから[DV機器への書き出し]を選択します。

この項目を選択すると、次ページのようなDV-AVI書き出し用の画面が起動します。



MPEGファイルやDV-AVI以外のAVIファイルは、DV機器に書き戻すことができません。DV-AVI以外のAVIファイルは、いったん本製品を用いてDV-AVI形式で保存することで、書き戻しが可能となります。

1. お使いのDV機器を、パソコンのIEEE1394端子経由で接続します。
2. Original Clipsから、書き戻しを行いたいファイルを選択し、右クリックして[DV機器への書き出し]を選択します。右図のような画面が開きます。
3. 必要に応じて  (再生)や  (早戻し)  (早送り)  (コマ戻し)  (コマ送り)  (停止) ボタンをクリックし、テープ上で書き戻しを行う位置を選択します。テープの内容は画面に表示されます。
4.  (録画) ボタンをクリックすると、DV-AVIの再生開始と同時に書き戻しが自動的に開始されます。DV-AVIファイルが終了すると、書き戻しも終了します。



## 第4章 仕様

### 1. 仕様

- 入力ビデオファイル形式：MPEG-1、MPEG-2、AVI 1.0/2.0(DV-AVIを含む)
- 出力ビデオファイル形式：MPEG-1、MPEG-2(入力ファイルと同一の設定)、DV-AVI Type 1、同Type 2
- 入力オーディオファイル形式(オーディオダビング機能)：  
リニアPCM (WAV)、MPEG-1 Layer-2(MP2)、MPEG-1 Layer 3(MP3)

### 2. 動作環境

- CPU: MMX命令をサポートするCPU (Intel Pentium II 400MHzまたは同等性能以上の互換CPU推奨)
- OS: Microsoft® Windows 98SE / Me / 2000 Professional / XP (XP以外ではDirect X8.0a以上のインストール必須)
- Windows 98SE / Me では64MB以上、Windows 2000 では128MB以上、Windows XP では256MB以上のメモリ
- インストール用として、少なくとも10 MB以上のハードディスク空き容量(動画ファイルの保存用ディスク空間が別途必要となります)
- DV-AVI書き戻し機能を用いる場合は、DV機器とOHCI準拠のIEEE1394インターフェース、両者の接続に合致するIEEE1394ケーブル

### 3. 対応するビデオファイル

- MPEG-1およびMPEG-2ファイルの編集 (GOP単位)

異なるビットレート、多重化 (Mux=Multiplex) レートを持つMPEGファイルどうしの結合はできません。

他のビデオ編集ソフトなどによってカット編集されたファイルは、正常に編集できない場合があります。

キャプチャ中にドロップフレーム(フレーム落ち)が多数発生したMPEGファイルでは、編集中にエラーが出て正常に編集できなかったり、映像と音声のずれが発生したりすることがあります。

- DVフォーマットAVIファイル (Type 1 / 2)の編集、DV機器への書き出し
- AVIファイル

Windowsに標準でインストールされていないビデオ/オーディオCODECを用いて作成されたAVIファイルを編集する場合は、そのファイルの再生に必要なCODECがあらかじめインストールされている必要があります。

Microsoft製DV CODECを置き換えるタイプのDV CODECがインストールされているパソコンでは、AVIファイルの編集とDV機器への書き出しが正常に行えない場合があります。

## 第5章 Q & A

ここでは、honestech MPEG Editor(以下MPEG Editor)に関する代表的な質問と回答をご紹介します。

### Q1. 2つのMPEGファイルを結合できません。

A. 異なる設定で作成されたMPEGファイルを結合しようとしていませんか？

honestech MPEG Editorでは、映像と音声のビットレート、多重化 (Mux=Multiplex) レート、音声のチャンネル数といった設定内容の異なるMPEGファイルどうしを結合することはできません。事前に、結合しようとするファイルのプロパティを確認しましょう。確認するには、[Original Clip]内のファイルアイコンを右クリックして[プロパティ]を実行します (本書8ページ参照)。

### Q2. MPEGファイルのカット編集でフレーム範囲として0-999 (長さ1000フレーム) を指定したのに、できたファイルのフレーム数は1002フレームになりました。どうしてきっちり1000フレームにならないのですか？

A. 一般にMPEGファイルの編集を行う場合、AVIファイルのような「フレーム (コマ)」ではなく、いくつかのフレームの集まりである「GOP (Group of Pictures)」が最少単位となります。1つのGOPはAVIファイルでいうフレームが数個～十数個で構成されており、その長さは最長0.5秒程度で、一定ではありません。honestech MPEG Editorでは、編集の際のわかりやすさの点から編集範囲の指定にフレーム表示 (時間表示との切り替えも可能) を採用していますが、実際には出力時には、指定したフレーム数から最長15フレーム程度まで長くなることがあります。これは、編集範囲内の最後のGOPが終了する位置でフレームを切り取っているためです。編集結果の出力の際に編集範囲全体を再エンコード (新しいMPEGファイルとして再出力すること) すれば、AVIファイルと同様にMPEGファイルのフレーム編集を行うことも技術的には不可能ではありませんが、再エンコードにより元の画質は維持できなくなる上、再エンコードにはそのための時間も必要となります。honestech MPEG Editorの「MPEG高速結合」モードでは、GOP単位での編集を行うことにより、MPEGファイルそのものを再エンコードすることなく (つまり、画質を劣化させることなく) 高速な編集が可能になっているのです。

### Q3. SVCD互換のMPEG-2ファイルをWindows Media Playerで再生したら、正方形の画面で表示されました。このまま編集しても大丈夫ですか？

A. SVCDは、通常のCD (一般に650MB～700MBの容量) という限られたファイル容量を持つメディアに対して、できるだけ高画質の映像を長時間収録する目的で、480×480ドット (NTSC) または 480×576ドット (PAL) という変則的な縦横比で収録した映像を、再生時に一般的なテレビ受像機用の縦横比 (アスペクト比、4:3) に変換するという手法を取っています。ただし、いったんSVCDにライティングしてしまえば、家庭用のSVCD再生に対応するプレイヤー (主にDVDプレイヤー) や、パソコン上でSVCD対応のソフトウェアプレイヤー (WinDVDなどが知られています) を介して再生する限り、縦横比4:3で再生されますので、編集集中に正方形に表示されていても、実際にできあがるSVCDの再生には問題はありません。

このSVCDのケースと同様なものに、弊社のテレビチューナーカード「PrimeTV」シリーズの付属ソフトウェア「honestech MPEG DVR」「honestech TVR」のMPEG-2録画機能で対応している「640×240ドット」という変則的な解像度を持つファイルがあり、MPEG DVRおよびTVRでは4:3表示 (640×480ドット相当) で再生できますが、honestech MPEG Editorの編集画面上では横長の表示になります。この解像度で録画した場合にも、再生時の縦横比が4:3になるよう、ファイルに情報が記録されています。

honestech MPEG Editorでは、編集を経て出力したファイルに対しても編集前の縦横比情報が保持されますので、編集時の画面表示が正方形や横長であっても大丈夫です。ただし、タイトル編集だけは縦横比が変わります。

**Q4. AVIファイルを編集しようとしたら、「CODECがありません」というメッセージが表示され、登録できませんでした。**

A. 変換元のAVIファイルの作成に、Windowsに標準で含まれていないビデオCODEC (Microsoft MPEG-4 V1/V2/V3、DivX、各種Motion JPEG、各種参照型ビデオCODECなどが代表的) やオーディオCODECが用いられている場合、そのAVIファイルの作成に用いられた非標準ビデオCODECもインストールされていないと、MPEG Editorで取り扱うことはできません。

一般に、対象のファイルがWindows 98以降に標準のWindows Media Player(mplayer2.exeまたはwmplayer.exe)で再生可能であれば、MPEG Editorでも取り扱うことが可能です。いずれにも当てはまらない場合、つまりAVIファイルを別のパソコンに移してそこでWindows Media Playerでも再生できない場合は、そのファイルの再生に必要なビデオCODECのインストールが必要となります。

非標準のCODECのインストールと取り扱い方法については、そのCODECを含むビデオキャプチャカード、ビデオ編集ソフトなどの製品やビデオCODEC自体の説明書に記載されている内容を参考にしてください。

**Q5. DV-AVIファイルのDV機器(DVテープ)への書き戻しができません。**

A. DV-AVIファイルの取り扱いに必要なCODECとDVコントロールドライバ (DV機器の録画・再生機能をWindows上から制御するためのプログラム) の中には、Windowsに標準装備されているMicrosoft社製のDV CODECおよびDVコントロールドライバを完全に置き換えるものが存在します。そのようなCODECやコントロールドライバが組み込まれている場合、MPEG EditorからDV機器への書き出し機能が動作しないことがあります。

**Q6. DV-AVIファイルのType 1、Type 2とは？ 音声に32KHzと48KHzの設定がある理由は？**

A. DV-AVI Type 1は映像と音声が入った1つのファイル上で1つのストリーム (連続したデータ) にまとめられているもの、同Type 2は1つのファイル上で別々のストリームとして記録されているものを挿入します。Type 2で保存するとほかのビデオ編集ソフトでも確実に読み込めますが、ほかのソフトではDVテープへの書き戻しができない場合があります。

ほかにMPEG EditorではDV-AVIファイルの保存時にオーディオのサンプリングレートとして32KHz、48KHzの選択が可能になっていますが、前者はDV機器で後から音声をダビング(上書き)可能な状態にするために必要な設定です。詳しくはお使いのDV機器の説明書を参照してください。

なお、DV-AVIの保存形式設定にはもうひとつ「NTSC」と「PAL」の選択肢が存在しますが、日本国内での再生を目的にDV-AVIファイルの保存を行う場合は、必ずNTSCのほうをせんたくしてください。PALは主に欧州や東南アジア・中国で用いられているカラーテレビの方式で、日本で用いられているNTSCとは互換性がありません。

## ユーザーサポートについて

本製品およびマニュアルに対するお問い合わせは、下記へお願いいたします。

住所：〒114.0033 東京都文京区本郷3-38-1 本郷イシワタビル5F

株式会社ノバック サポートセンター

サポート専用電話：(03) 3817 - 0938

受付時間：月曜～金曜（祝祭日、および弊社休業日は除く）

AM10:00～PM12:00 PM1:00～PM5:00

e-mail：[users@novac.co.jp](mailto:users@novac.co.jp)

- \* お問い合わせに先立ち、まずこのマニュアルをもう一度ご覧になってください。また弊社のWebサイト（ホームページ）にアクセスしていただくと、製品の最新情報やFAQなどがご覧いただけますので、ご利用ください。

株式会社ノバック WebサイトURL: <http://www.novac.co.jp/>

- \* お問い合わせの際には、お使いになっているパソコンの機種名/環境、不具合状況などを詳しくお教えてください（下記のお問い合わせ項目表をご参照ください）。
- \* 電話がかかりにくい場合は、e-mailでお問い合わせください。
- \* e-mailでのお問い合わせは、翌営業日以降の回答とさせていただきます。
- \* e-mailや電話で重複してお問い合わせの場合は、その旨お知らせいただければ幸いです。

ユーザーサポートへのお問い合わせにあたっては、次の各項目を事前にご確認いただき、e-mailまたは電話にてお問い合わせください。

お問い合わせのノバック製品情報	
製品名	honestech MPEG Editor (オネステック・エムペグ・エンコーダー)
バージョン	4.0
シリアル番号	
ご購入日（だいたいで構いません）	
お客様の情報	
お名前	
ご連絡先	
ご使用環境	
パソコン（またはマザーボード）の メーカー・製品名	
型番	
OS	
CPU	
メモリ容量	
併用しているビデオ関連周辺機器	
併用しているAVI CODEC	
お問い合わせの内容（できるだけ詳しく教えてください）	
例えば、どんな操作をして、どんな症状が起こるかなど...	

**hounc**  
Exciting Sound & Visual On PC