

## 錄音室需收到以下檔案:

- 
- 影像檔 (.mov/.mxf)
  - Omf/AAF
  - EDL
  - 現場音檔
  - 聲計表 (Sound Report)

## 分本(Reels):

- 如影像超過 20 分鐘請分本 (片長少於 40 分鐘可不分本)
- 單本請以 20 分鐘為限，並於檔名註明 R1、R2...依此類推

## 影像(Video):

- 影像檔案(Container)以 Quick time(.mov)為主，DNxHD 可使用.mov 或 .mxf (OP1A)
- 影像編碼(Codec):ProRes422(Proxy 即可) 或 DNxHD 格式編碼為主 (請避免使用 H.264) \*註 1
- 影像規格:Ratio:16:9，解析度 1920 x 1080 (上下多餘黑邊可切掉，最高畫素可使用 2048x1080)
- 正片起始 Timecode 需為 01:00:00:00, 並於影片適當位置放置 Source Timecode 與 Record Timecode, 如有分本, 則依分本設定 Timecode 起始值 (第二本起始為 02:00:00:00, 第三本為 03:00:00:00, 依此類推) \*註 2
- 單個影片檔(不論分本)頭尾兩秒請放上倒數 2-pop (Academy Leader), 並於” 2” 的位置放置 1K Tone。

註 1: H.264 實為一種壓縮格式，易造成同步問題。關於 DNxHD 輸出請參考附頁 1

註 2: 關於 Timecode、浮水印等放置請參考附頁 2

## 聲音(Audio):

### 1、AAF / OMF :

- 聲音檔案請以 OMF 或 AAF 格式輸出, Sample Rate 為 48000, Bit Depth 為 24bit \*註 1
- 最建議, 輸出 OMF 或 AAF 格式時勾選, 『All media is embedded in one omf file』 或 『Encapsulate』 (各個剪接軟體對此選項名稱不同)
- 若勾選 『separate audio』, 請記得提供 『omf檔/aaf檔, 以及Audio File資料夾』, 缺一不可。
- 若勾選 『embedded』, OMF 單個檔案有所限制不得超過 2G, 如檔案大小超過 2G 時, 請在完整的 CUT 點分段(聲音及影像一起 CUT 或者是跳場), 並切成兩個 OMF 檔如 R1-1 與 R1-2
- 輸出時, 請選擇 『Whole File』 或 『Complete Audio File』

註 1: 如使用 Final Cut Pro X 做輸出, 請使用轉檔軟體” X2Pro” 將.fcpxml 轉為 AAF 檔 (<https://x2pro.net/>), 並同時將 fcpxml 檔一併交予錄音室

### 2、EDL

- EDL 為相關剪接之文字記錄檔, 依此檔規格設計, 單個 EDL 內只能儲存四軌音檔資訊。如 剪接完成後音軌有四軌以上請以四軌一組輸出。(依預設值輸出後可看到 EDL 檔名為 XXX\_A1~A4, XXX\_A5~A8, XXX\_A9~A12 等等, 依此類推)

### 3、現場錄音的聲音檔案與聲音記錄表

## 附頁 1 關於輸出 DNxHD

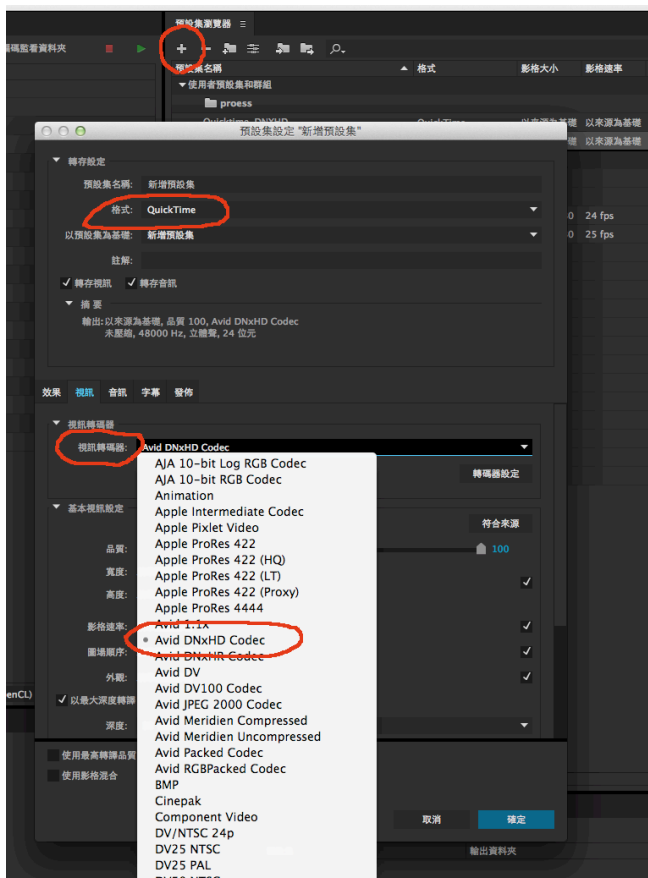
因系統、軟體、使用習慣不盡相同，在無法輸出 ProRes 格式的情況下(尤其 Windows 系統)，建議輸出 DNxHD 格式以方便本公司作業。

當使用 Adobe Premiere 為最終軟體時，雖本身已有內建 DNxHD 相關編碼器 (Codec)，仍建議安裝：

1. Quick Time 7 ([https://support.apple.com/kb/DL26?viewlocale=zh\\_TW&locale=zh\\_TW](https://support.apple.com/kb/DL26?viewlocale=zh_TW&locale=zh_TW))
2. Avid Quick Time Codecs LE ([http://avid.force.com/pkb/articles/en\\_US/download/Avid-QuickTime-Codecs-LE](http://avid.force.com/pkb/articles/en_US/download/Avid-QuickTime-Codecs-LE))

安裝完成重新開啟 Premiere 後，在輸出界面下可將『格式』調為 QuickTime，『轉碼器』設定為 DNxHD。(請參考下圖)

使用此設定方式輸出的檔案為.mov 檔，編碼則為 DNxHD



## 附頁 2 關於 Timecode 放置與浮水印

---

關於浮水印：

浮水印的放置是為保護雙方、以及避免有後續爭議等問題的可參考之依據。也可做為影像版本區別之用。浮水印的放置以不影響觀看為原則，建議可放置於畫面左上或右上。

關於 Burn-In Timecode:

Timecode 的放置顯示是方便於雙方溝通以及當檔案缺失或同步跑掉時可用來尋找之依據 主要有分為『Source Timecode』及『Record Timecode』，

『**Source Timecode**』 - 為現場攝影機與錄音機同步使用之 Timecode，每顆鏡頭檔案都擁有 獨立的 Timecode，以方便檔案同步及辨識。

『**Record Timecode**』 - 為影像所在位置之 Timecode。如在第一本的 5 分 17 秒的位置，Timecode 應為 01:05:17:00，如在第三本 10 分 20 秒的位置，則為 03:10:20:00

煩請於影像上設置顯示此兩種 Timecode. (如現場錄音無同步可省略 Source Timecode) Mac 用戶可參考使用 Coremelt 公司出品免費外掛 Plugin (FCP 7, X, Premiere 皆可使用)

(<http://www.coremelt.com/products/free-plugins/source-timecode.html>)

以下為參考圖：

---

