

Audion Media Tools - операции

[English](#) · [Обёртки Scripts](#)

Содержание

- [АУДИО - Извлечь, вернуть, конвертировать](#)
- [КОДИРОВАНИЕ - Архив, монтаж, хранение, доставка](#)
- [УПАКОВКА - Другой контейнер без перекодирования](#)
- [НАРЕЗКА - Оставить, вырезать, разделить](#)
- [ЧАСТОТА - Varispeed и conform в 23,976](#)
- [ЦВЕТ - LUT, гамма до него, HDR в SDR](#)
- [СКАЧАТЬ - Видео или звук по ссылке](#)
- [СВЕДЕНИЯ](#)
- [СЕРВИС: проверки и установка](#)
- [Кнопки у полей](#)
- [Что окно делает само](#)

Собрано из данных программы командой `media_cli.cmd map --docs`: манифест операций (`config\tool_manifest.yaml`), раскладка окна (`config>window_layout.yaml`) и таблица обёрток (`config>wrappers.yaml`). Руками не правится: текст меняется там, и команда запускается снова.

редкое - поле блока «Дополнительно», в конце формы.

АУДИО - Извлечь, вернуть, конвертировать

Запустить аудио - `audio_run`

Обработать аудио выбранным пресетом.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation audio_run`

Режимы ленты: ИЗВЛЕЧЬ `audio_workflow=extract`, ЗВУК В ВИДЕО `audio_workflow=in_video`,
КОНВЕРТИРОВАТЬ `audio_workflow=audio_files`.

Обёртки: `audio-downmix-51-to-20`, `audio-extract-audio-copy`, `audio-extract-audio-wav`, `audio-extract-audio-wav-32`, `audio-lufs-14`, `audio-lufs-23`, `audio-resample-to-44100`, `audio-resample-to-44100-32f`, `audio-resample-to-44100-32f_sync`, `audio-resample-to-44100_sync`, `audio-resample-to-48000`, `audio-resample-to-48000-32f`, `audio-resample-to-48000-32f_sync`, `audio-resample-to-48000_sync`, `audio-to-flac`, `audio-to-flac-48k`, `audio-to-flac-96k`, `audio-to-m4a-256`, `audio-to-m4a-384`, `ff-extract-audio`.

Пресеты - Режим работы `audio_profile`

Пресет	Что это	Что ставит
<code>copy_auto</code> Copy	Скопировать выбранный аудиопоток без перекодирования; Auto выберет M4A/МКА/родной файл по кодеку и каналам.	<code>audio_stream_mode=first</code> , <code>audio_format=copy</code> , <code>audio_sample_rate=source</code> , <code>audio_bit_depth=source</code> , <code>audio_bitrate=384k</code> , <code>audio_resampler=auto</code> , <code>audio_copy_container=auto</code> , <code>audio_video_container=source</code> , <code>audio_channel_mode=keep</code> , <code>audio_lufs_mode=off</code> , <code>audio_lufs=off</code>
<code>remux_container</code> Remux	Скопировать аудио в выбранный аудиоконтейнер без перекодирования; удобно для AAC -> M4A или многоканала -> МКА.	<code>audio_stream_mode=first</code> , <code>audio_format=copy</code> , <code>audio_sample_rate=source</code> , <code>audio_bit_depth=source</code> , <code>audio_bitrate=384k</code> , <code>audio_resampler=auto</code> , <code>audio_copy_container=mka</code> , <code>audio_video_container=source</code> , <code>audio_channel_mode=keep</code> , <code>audio_lufs_mode=off</code> , <code>audio_lufs=off</code>
<code>wav_24_48</code> WAV 24/48	Монтажный PCM WAV без сжатия.	<code>audio_stream_mode=first</code> , <code>audio_format=wav</code> , <code>audio_sample_rate=48000</code> , <code>audio_bit_depth=24</code> , <code>audio_bitrate=384k</code> , <code>audio_resampler=soxr</code> , <code>audio_video_container=mov</code> , <code>audio_channel_mode=keep</code> , <code>audio_lufs_mode=off</code> , <code>audio_lufs=off</code>
<code>wav_32f_48</code> WAV 32f/48	WAV 32-bit float для реставрации и дальнейшей обработки.	<code>audio_stream_mode=first</code> , <code>audio_format=wav</code> , <code>audio_sample_rate=48000</code> , <code>audio_bit_depth=32f</code> , <code>audio_bitrate=384k</code> , <code>audio_resampler=soxr</code> , <code>audio_video_container=mov</code> , <code>audio_channel_mode=keep</code> , <code>audio_lufs_mode=off</code> , <code>audio_lufs=off</code>
<code>flac_24_48</code> FLAC 24/48	Аудио без потерь для архива.	<code>audio_stream_mode=first</code> , <code>audio_format=flac</code> , <code>audio_sample_rate=48000</code> , <code>audio_bit_depth=24</code> , <code>audio_bitrate=384k</code> , <code>audio_resampler=soxr</code> , <code>audio_video_container=mkv</code> , <code>audio_channel_mode=keep</code> , <code>audio_lufs_mode=off</code> , <code>audio_lufs=off</code>
<code>alac_m4a</code> ALAC M4A	Apple Lossless внутри M4A: без потерь, но компактнее WAV.	<code>audio_stream_mode=first</code> , <code>audio_format=alac</code> , <code>audio_sample_rate=source</code> , <code>audio_bit_depth=source</code> , <code>audio_bitrate=384k</code> , <code>audio_resampler=auto</code> , <code>audio_video_container=source</code> , <code>audio_channel_mode=keep</code> , <code>audio_lufs_mode=off</code> , <code>audio_lufs=off</code>

Пресет	Что это	Что ставит
m4a384 M4A 384k	AAC 384k для просмотра или публикации.	audio_stream_mode=first, audio_format=m4a, audio_sample_rate=source, audio_bit_depth=source, audio_bitrate=384k, audio_resampler=soxr, audio_video_container=source, audio_channel_mode=keep, audio_lufs_mode=off, audio_lufs=off
m4a256 M4A 256k	Компактный AAC 256k для заливки и портативного прослушивания.	audio_stream_mode=first, audio_format=m4a, audio_sample_rate=source, audio_bit_depth=source, audio_bitrate=256k, audio_resampler=soxr, audio_video_container=source, audio_channel_mode=keep, audio_lufs_mode=off, audio_lufs=off
video_pcm24_48_soxr Video PCM	Не трогать видеопоток, пересэмплировать аудио внутри MOV.	audio_workflow=in_video, audio_stream_mode=first, audio_format=wav, audio_sample_rate=48000, audio_bit_depth=24, audio_bitrate=384k, audio_resampler=soxr, audio_video_container=mov, audio_channel_mode=keep, audio_lufs_mode=off, audio_lufs=off
video_aac384_48_soxr Video AAC	Не трогать видеопоток, перекодировать аудио внутри контейнера.	audio_workflow=in_video, audio_stream_mode=first, audio_format=m4a, audio_sample_rate=48000, audio_bit_depth=source, audio_bitrate=384k, audio_resampler=soxr, audio_video_container=source, audio_channel_mode=keep, audio_lufs_mode=off, audio_lufs=off
mp3_v0 MP3 V0	Самый качественный LAME VBR профиль, около 245 kbps.	audio_stream_mode=first, audio_format=mp3, audio_sample_rate=48000, audio_bit_depth=source, audio_bitrate=320k, audio_resampler=soxr, audio_video_container=source, mp3_lame_preset=v0, audio_channel_mode=keep, audio_lufs_mode=off, audio_lufs=off
mp3_insane MP3 320	LAME CBR 320 kbps.	audio_stream_mode=first, audio_format=mp3, audio_sample_rate=48000, audio_bit_depth=source, audio_bitrate=320k, audio_resampler=soxr, audio_video_container=source, mp3_lame_preset=insane, audio_channel_mode=keep, audio_lufs_mode=off, audio_lufs=off
opus192 Opus 192k	Современный компактный формат для речи и музыки.	audio_stream_mode=first, audio_format=opus, audio_sample_rate=48000, audio_bit_depth=source, audio_bitrate=192k, audio_resampler=soxr, audio_video_container=source, audio_channel_mode=keep, audio_lufs_mode=off, audio_lufs=off

Пресет	Что это	Что ставит
lufs14_m4a LUFS -14 M4A	Двухпроходная нормализация под распространённую streaming loudness-цель.	audio_stream_mode=first, audio_format=m4a, audio_sample_rate=48000, audio_bit_depth=source, audio_bitrate=384k, audio_resampler=soxr, audio_video_container=source, audio_channel_mode=keep, audio_lufs_mode=two_pass, audio_lufs=-14
downmix_wav Stereo WAV	Свести первый аудиопоток в стерео.	audio_stream_mode=first, audio_format=wav, audio_sample_rate=48000, audio_bit_depth=24, audio_bitrate=384k, audio_resampler=soxr, audio_video_container=mov, audio_channel_mode=stereo, audio_lufs_mode=off, audio_lufs=off
matrix51_wav Matrix 5.1	Стереосовместимый DPLII matrix downmix.	audio_stream_mode=first, audio_format=wav, audio_sample_rate=48000, audio_bit_depth=24, audio_bitrate=384k, audio_resampler=soxr, audio_video_container=mov, audio_channel_mode=stereo, audio_lufs_mode=off, audio_lufs=off, matrix_51=true
copy_all_audio Copy all	Извлечь каждый аудиопоток без перекодирования.	audio_stream_mode=all, audio_format=copy, audio_sample_rate=source, audio_bit_depth=source, audio_bitrate=384k, audio_resampler=auto, audio_copy_container=auto, audio_video_container=source, audio_channel_mode=keep, audio_lufs_mode=off, audio_lufs=off
lufs_report LUFS отчёт	Проанализировать громкость и записать отчёт без кодирования.	audio_stream_mode=first, audio_format=m4a, audio_sample_rate=source, audio_bit_depth=source, audio_bitrate=384k, audio_resampler=auto, audio_video_container=source, audio_channel_mode=keep, audio_lufs_mode=report, audio_lufs=-23

Поля

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Фильтр файлов источника input_formats	флажки	-	wav WAV; w64 W64; flac FLAC; m4a M4A; m4b M4B; mp3 MP3; aac AAC; ac3 AC3; eac3 E-AC3; dtc DTS; opus Opus; oga OGA; ogg OGG; aif AIF; aiff AIFF; caf CAF; au AU; snd SND; mka MKA; ape APE; wv WV; tak TAK; tta TTA; mpc MPC; amr AMR; awb AWB; spx SPX; dsf DSF; dff DFF; mp4 MP4; m4v M4V; mov MOV; mkv MKV; mx-f MXF; avi AVI; webm WEBM; mpg MPG; mpeg MPEG; mts MTS; m2ts M2TS; ts TS; 3gp 3GP	-	Источник обходится рекурсивно; Назначение сохраняет такую же структуру подпапок.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Формат <code>audio_format</code>	выбор	<code>wav</code>	<code>copy</code> Copy; <code>wav</code> WAV; <code>flac</code> FLAC; <code>alac</code> ALAC; <code>m4a</code> M4A / AAC; <code>mp3</code> MP3; <code>opus</code> Opus	-	Формат результата. Copy сохраняет выбранный аудиопоток без перекодирования; ALAC пишет Apple Lossless в M4A.
Контейнер Copy <code>audio_copy_container</code>	выбор	<code>auto</code>	<code>auto</code> Auto; <code>m4a</code> M4A; <code>mka</code> MKA; <code>elementary</code> Файл кодека	видно, когда все из (audio_format = copy; audio_workflow - одно из extract, audio_files)	Политика контейнера для извлечённых Copy-файлов: Auto выбирает по кодеку и числу каналов; MKA/M4A/файл кодека задают упаковку вручную.
Частота дискретизации <code>audio_sample_rate</code>	выбор	<code>48000</code>	<code>source</code> COPY; <code>44100</code> 44.1 kHz; <code>48000</code> 48 kHz; <code>88200</code> 88.2 kHz; <code>96000</code> 96 kHz; <code>176400</code> 176.4 kHz; <code>192000</code> 192 kHz	скрыто, когда audio_format = copy	Целевая частота дискретизации. Родная оставляет исходную частоту.
Разрядность <code>audio_bit_depth</code>	выбор	<code>24</code>	<code>source</code> COPY; <code>16</code> 16-bit; <code>24</code> 24-bit; <code>32f</code> 32-bit float	скрыто, когда audio_format = copy	Разрядность PCM/FLAC. Родная сохраняет исходную разрядность, если формат это поддерживает.
Ресемплер <code>audio_resampler</code>	выбор	<code>soxr</code>	<code>soxr</code> SoX 100% quality	скрыто, когда audio_format = copy	Движок ресемплинга при изменении частоты дискретизации.
Выровнять метки времени (редкое) <code>audio_resync</code>	флажок	<code>false</code>	-	скрыто, когда audio_format = copy	Заполняет пропуски звука и срезает наложения по меткам времени, от нуля (aresample=async=1:first_pts=0): запись с битыми метками не расходится с картинкой.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Контейнер видео audio_video_container	выбор	source	source Исходный; mov MOV (недоступно, когда audio_format - одно из flac, opus); mkv MKV; mp4 MP4 (недоступно, когда audio_format - одно из wav, flac); mxv MXF (недоступно, когда audio_format - одно из flac, alac, m4a, mp3, opus)	видно, когда audio_workflow = in_video	Контейнер для режима обновления звука в видео. Небезопасные пары кодек/контейнер отключаются.
Битрейт аудио audio_bitrate	выбор	384k	192k 192 kbps; 256k 256 kbps; 320k 320 kbps; 384k 384 kbps (недоступно, когда любое из (audio_mode = mp3; audio_format = mp3))	видно, когда любое из (audio_format - одно из m4a, opus; все из (audio_format = mp3; mp3_lame_preset = bitrate))	Битрейт сжатого звука: AAC, Opus (не выше 256 кбит/с) и MP3, когда его пресет LAME - «По битрейту» (не выше 320 кбит/с).
Аудиопотоки audio_stream_mode	выбор	first	first Первый поток; all Все потоки; index По индексу; language По языку	-	Какие аудиопотоки брать из каждого исходного файла.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Индекс потока <code>audio_stream_index</code>	число	<code>0</code>	-	видно, когда <code>audio_stream_mode</code> = <code>index</code>	Индекс аудиопотока с нуля: <code>a0</code> означает первый аудиопоток.
Язык <code>audio_language</code>	выбор	-	<code>""</code> Не выбран; <code>eng</code> Английский (<code>eng</code>); <code>ara</code> Арабский (<code>ara</code>); <code>spa</code> Испанский (<code>spa</code>); <code>ita</code> Итальянский (<code>ita</code>); <code>zho</code> Китайский (<code>zho</code>); <code>kor</code> Корейский (<code>kor</code>); <code>deu</code> Немецкий (<code>deu</code>); <code>pol</code> Польский (<code>pol</code>); <code>por</code> Португальский (<code>por</code>); <code>rus</code> Русский (<code>rus</code>); <code>ukr</code> Украинский (<code>ukr</code>); <code>fra</code> Французский (<code>fra</code>); <code>jpn</code> Японский (<code>jpn</code>)	видно, когда <code>audio_stream_mode</code> = <code>language</code>	Выбор дорожек по языковому тегу контейнера, например <code>eng</code> , <code>rus</code> или <code>ukr</code> .
LUFS <code>audio_lufs</code>	выбор	<code>off</code>	<code>off</code> Выкл.; <code>-14</code> -14; <code>-16</code> -16; <code>-23</code> -23	видно, когда все из (<code>audio_lufs_mode</code> - одно из <code>report</code> , <code>one_pass</code> , <code>two_pass</code> ; не (<code>audio_format</code> = <code>copy</code>))	Целевая интегральная громкость для <code>loudnorm</code> .

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Режим LUFS <code>audio_lufs_mode</code>	выбор	<code>off</code>	<code>off</code> Выкл.; <code>report</code> Отчёт; <code>one_pass</code> One pass; <code>two_pass</code> Two pass	скрыто, когда audio_format = copy	Отчёт только измеряет громкость; один проход быстрее; два прохода точнее.
Каналы <code>audio_channel_mode</code>	выбор	<code>keep</code>	<code>keep</code> Сохранить; <code>stereo</code> Stereo; <code>mono</code> Mono; <code>dual_mono</code> Dual mono	скрыто, когда audio_format = copy	Операция с каналами: сохранить, свести в stereo/mono или сделать dual mono.
5.1 Matrix <code>matrix_51</code>	флажок	<code>false</code>	-	видно, когда все из (audio_channel_mode = stereo; не (audio_format = copy))	Добавляет DPLII matrix-совместимость при сведении в стерео.
Сведение <code>downmix_formula</code>	выбор	<code>ffmpeg</code>	<code>ffmpeg</code> FFmpeg; <code>surround_6db</code> Тылы -6 дБ	видно, когда все из (audio_channel_mode = stereo; matrix_51 выключено; не (audio_format = copy))	Как 5.1 становится стерео. Стерео-источник в обоих случаях остаётся как есть.
MP3 / LAME <code>mp3_lame_preset</code>	выбор	<code>v0</code>	<code>v0</code> VBR V0; <code>insane</code> Insane 320; <code>bitrate</code> По битрейту	видно, когда audio_format = mp3	Режим качества LAME для MP3.
Перезаписывать <code>overwrite</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Разрешить FFmpeg заменять существующие выходные файлы.
Тест: первый файл <code>limit_first_file</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Обработать только первый найденный файл, удобно для проверки пресета перед всей папкой.
Только показать команду <code>dry_run</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Показать команды без обработки медиа.

КОДИРОВАНИЕ - Архив, монтаж, хранение, доставка

Создать архив - archive_run

Кодировать выбранные архивные форматы.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation archive_run`

Пресеты - Архивный пресет archive_profile

Пресет	Что это	Что ставит
<code>ffv1_mkv</code> FFV1 MKV + FLAC	Архивный мастер со всеми потоками и FLAC аудио; PCM с плавающей точкой, которого FLAC не держит, копируется как есть. Пиксельный формат, который FFV1 не сохранит, отклоняется.	<code>target_codecs=ffv1</code> , <code>audio_mode=flac</code> , <code>output_container=mkv</code> , <code>pix_fmt=auto</code>
<code>x264_lossless_mkv</code> x264 lossless MKV	CRF 0 x264 как архивный вариант, когда FFV1 слишком тяжелый. Держит YUV 8 и 10 бит; источник 12 бит, RGB или с альфой отклоняется — его сохранит FFV1.	<code>target_codecs=x264_lossless</code> , <code>audio_mode=source</code> , <code>output_container=mkv</code> , <code>pix_fmt=auto</code>
<code>dual_archive</code> FFV1 + x264 lossless	Последовательно создать оба архивных формата.	<code>target_codecs=ffv1,x264_lossless</code> , <code>audio_mode=flac</code> , <code>output_container=mkv</code> , <code>pix_fmt=auto</code>

Поля

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Фильтр файлов источника <code>input_formats</code>	флажки	-	<code>mp4</code> MP4; <code>mov</code> MOV; <code>mkv</code> MKV; <code>mxv</code> MXF; <code>avi</code> AVI; <code>webm</code> WEBM; <code>mts</code> MTS; <code>m2ts</code> M2TS	-	Если пусто, команда сама берёт поддерживаемые типы файлов источника.
Архивные форматы <code>target_codecs</code>	флажки	-	<code>ffv1</code> FFV1; <code>x264_lossless</code> x264 lossless	-	Один или несколько выходных таргетов. Каждый таргет пишется отдельно для каждого файла Источника.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Декодировать через <code>decode_backend</code>	выбор	<code>auto</code>	<code>auto</code> CPU/Auto; <code>cuda</code> CUDA; <code>qsv</code> QuickSync; <code>amd</code> AMD/D3D11VA; <code>dav1d</code> dav1d AV1	-	Предпочтение аппаратного или программного декодирования перед кодированием.
Аудио <code>audio_mode</code>	выбор	<code>source</code>	<code>source</code> COPY; <code>aac_320</code> AAC override; <code>mp3</code> MP3; <code>flac</code> FLAC; <code>pcm_s16</code> PCM 16-bit; <code>pcm_s24</code> PCM 24-bit; <code>pcm_f32</code> PCM float; <code>none</code> Без аудио	-	Политика аудио результата: copy потока, lossy/lossless-кодирование, разрядность PCM или без аудио. Для MXF доступны только совместимые PCM-режимы.
Частота дискретизации <code>audio_sample_rate</code>	выбор	<code>source</code>	<code>source</code> COPY; <code>44100</code> 44.1 kHz; <code>48000</code> 48 kHz; <code>88200</code> 88.2 kHz; <code>96000</code> 96 kHz; <code>176400</code> 176.4 kHz; <code>192000</code> 192 kHz	видно, когда <code>audio_mode</code> - одно из <code>aac_320</code> , <code>mp3</code> , <code>flac</code> , <code>pcm_s16</code> , <code>pcm_s24</code> , <code>pcm_f32</code>	Целевая частота дискретизации. Родная оставляет исходную частоту.
MP3 / LAME <code>mp3_lame_preset</code>	выбор	<code>v0</code>	<code>v0</code> VBR V0; <code>insane</code> Insane 320; <code>bitrate</code> По битрейту	видно, когда <code>audio_mode</code> = <code>mp3</code>	Режим качества LAME для MP3.
Битрейт аудио <code>audio_bitrate</code>	выбор	<code>384k</code>	<code>192k</code> 192 kbps; <code>256k</code> 256 kbps; <code>320k</code> 320 kbps; <code>384k</code> 384 kbps (недоступно, когда любое из (<code>audio_mode</code> = <code>mp3</code> ; <code>audio_format</code> = <code>mp3</code>))	видно, когда любое из (<code>audio_mode</code> = <code>aac_320</code> ; все из (<code>audio_mode</code> = <code>mp3</code> ; <code>mp3_lame_preset</code> = <code>bitrate</code>))	Битрейт сжатого звука: AAC, Opus (не выше 256 кбит/с) и MP3, когда его пресет LAME - «По битрейту» (не выше 320 кбит/с).

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
CPU preset <code>cpu_encoder_preset</code>	выбор	<code>medium</code>	<code>fast</code> fast; <code>medium</code> medium; <code>slow</code> slow; <code>slower</code> slower; <code>veryslow</code> veryslow	скрыто, когда <code>encode_backend</code> - одно из <code>cuda</code> , <code>qsv</code> , <code>amd</code>	Software x264/x265 preset скорости/сжатия. Более медленные presets тратят больше CPU на более чистое/компактное кодирование при том же CRF.
Pixel format <code>pix_fmt</code>	выбор	<code>auto</code>	<code>auto</code> auto; <code>yuv420p</code> yuv420p; <code>yuv420p10le</code> yuv420p10le; <code>yuv422p</code> yuv422p; <code>yuv422p10le</code> yuv422p10le	-	Pixel format и разрядность результата. Значение должно соответствовать выбранному кодеку и монтажному либо <code>delivery</code> -сценарию.
Тюнинг кодирования <code>encode_tuning</code>	флажки	-	<code>grain</code> Grain; <code>film</code> Film; <code>animation</code> Animation; <code>fastdecode</code> Fast decode; <code>zerolatency</code> Zero latency	скрыто, когда <code>encode_backend</code> - одно из <code>cuda</code> , <code>qsv</code> , <code>amd</code>	Значения <code>tune</code> для x264/x265. Аппаратные кодеры используют свои регуляторы качества и не читают этот список, поэтому он доступен только для CPU.
Перезаписывать <code>overwrite</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Разрешить FFmpeg заменять существующие выходные файлы.
Тест: первый файл <code>limit_first_file</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Обработать только первый найденный файл, удобно для проверки пресета перед всей папкой.
Только показать команду <code>dry_run</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Показать команды без обработки медиа.

Создать монтажные файлы - editing_run

Кодировать выбранные монтажные цели.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation editing_run`

Обёртки: `ff-dnxhr-hq-mov`, `ff-dnxhr-hq-mxf`, `ff-dnxhr-hqx-mov`, `ff-dnxhr-hqx-mxf`, `ff-prores-422-mov`, `ff-prores-422-mxf`, `ff-prores-lt-mov`, `ff-prores-lt-mxf`, `ff-prores-proxy-mov`, `ff-prores-proxy-mxf`.

Пресеты - Монтажный пресет `editing_profile`

Пресет	Что это	Что ставит
<code>prores_proxy_mov</code> Proxy	Лёгкий proxy для отзывчивого монтажа.	<code>target_codec=prores_proxy, output_container=mov, audio_mode=pcm_s16, pix_fmt=yuv422p10le</code>
<code>prores_lt_mov</code> LT	Облегчённый монтажный ProRes.	<code>target_codec=prores_lt, output_container=mov, audio_mode=pcm_s24, pix_fmt=yuv422p10le</code>
<code>prores_422_mov</code> 422	Сбалансированный 10-bit 4:2:2 mezzanine.	<code>target_codec=prores_422, output_container=mov, audio_mode=pcm_s24, pix_fmt=yuv422p10le</code>
<code>prores_hq_mov</code> HQ	Высокобитрейтный ProRes 422 HQ.	<code>target_codec=prores_hq, output_container=mov, audio_mode=pcm_s24, pix_fmt=yuv422p10le</code>
<code>prores_proxy_mxf</code> Proxy	ProRes Proxy в MXF с PCM 16-bit.	<code>target_codec=prores_proxy, output_container=mxf, audio_mode=pcm_s16, pix_fmt=yuv422p10le</code>
<code>prores_lt_mxf</code> LT	ProRes LT в MXF с PCM 24-bit.	<code>target_codec=prores_lt, output_container=mxf, audio_mode=pcm_s24, pix_fmt=yuv422p10le</code>
<code>prores_422_mxf</code> 422	ProRes 422 в MXF с PCM 24-bit.	<code>target_codec=prores_422, output_container=mxf, audio_mode=pcm_s24, pix_fmt=yuv422p10le</code>
<code>prores_hq_mxf</code> HQ	ProRes 422 HQ в MXF с PCM 24-bit.	<code>target_codec=prores_hq, output_container=mxf, audio_mode=pcm_s24, pix_fmt=yuv422p10le</code>
<code>dnxhr_hq_mov</code> HQ	DNxHR HQ 8-bit в MOV.	<code>target_codec=dnxhr_hq, output_container=mov, audio_mode=pcm_s24, pix_fmt=yuv422p</code>
<code>dnxhr_hqx_mov</code> HQX	DNxHR HQX 10-bit в MOV.	<code>target_codec=dnxhr_hqx, output_container=mov, audio_mode=pcm_s24, pix_fmt=yuv422p10le</code>
<code>dnxhr_hq_mxf</code> HQ	DNxHR HQ 8-bit в MXF с PCM 24-bit.	<code>target_codec=dnxhr_hq, output_container=mxf, audio_mode=pcm_s24, pix_fmt=yuv422p</code>
<code>dnxhr_hqx_mxf</code> HQX	DNxHR HQX 10-bit в MXF с PCM 24-bit.	<code>target_codec=dnxhr_hqx, output_container=mxf, audio_mode=pcm_s24, pix_fmt=yuv422p10le</code>

Поля

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Фильтр файлов источника <code>input_formats</code>	флажки	-	<code>mp4</code> MP4; <code>mov</code> MOV; <code>mkv</code> MKV; <code>mxmf</code> MXF; <code>avi</code> AVI; <code>webm</code> WEBM; <code>mts</code> MTS; <code>m2ts</code> M2TS	-	Если пусто, команда сама берёт поддерживаемые типы файлов источника.
Монтажные цели <code>target_codecs</code>	флажки	-	<code>prores_proxy</code> ProRes Proxy; <code>prores_lt</code> ProRes LT; <code>prores_422</code> ProRes 422; <code>prores_hq</code> ProRes HQ; <code>dnxhr_hq</code> DNxHR HQ; <code>dnxhr_hqx</code> DNxHR HQX	-	Один или несколько выходных таргетов. Каждый таргет пишется отдельно для каждого файла Источника.
Декодировать через <code>decode_backend</code>	выбор	<code>auto</code>	<code>auto</code> CPU/Auto; <code>cuda</code> CUDA; <code>qsv</code> QuickSync; <code>amd</code> AMD/D3D11VA; <code>dav1d</code> dav1d AV1	-	Предпочтение аппаратного или программного декодирования перед кодированием.
Аудио <code>audio_mode</code>	выбор	<code>source</code>	<code>source</code> COPY (недоступно, когда <code>output_container = mxmf</code>); <code>aac_320</code> AAC override (недоступно, когда <code>output_container = mxmf</code>); <code>mp3</code> MP3 (недоступно, когда <code>output_container = mxmf</code>); <code>flac</code> FLAC (недоступно, когда <code>output_container =</code> одно из <code>mxmf</code> , <code>mov</code>); <code>pcm_s16</code> PCM 16-bit; <code>pcm_s24</code> PCM 24-bit; <code>pcm_f32</code> PCM float (недоступно, когда <code>output_container = mxmf</code>); <code>none</code> Без аудио	-	Политика аудио результата: <code>copy</code> потока, <code>lossy/lossless</code> -кодирование, разрядность PCM или без аудио. Для MXF доступны только совместимые PCM-режимы.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Частота дискретизации <code>audio_sample_rate</code>	выбор	<code>source</code>	<code>source</code> COPY; <code>44100</code> 44.1 kHz; <code>48000</code> 48 kHz; <code>88200</code> 88.2 kHz; <code>96000</code> 96 kHz; <code>176400</code> 176.4 kHz; <code>192000</code> 192 kHz	видно, когда <code>audio_mode</code> - одно из <code>aac_320</code> , <code>mp3</code> , <code>flac</code> , <code>pcm_s16</code> , <code>pcm_s24</code> , <code>pcm_f32</code>	Целевая частота дискретизации. Родная оставляет исходную частоту.
MP3 / LAME <code>mp3_lame_preset</code>	выбор	<code>v0</code>	<code>v0</code> VBR V0; <code>insane</code> Insane 320; <code>bitrate</code> По битрейту	видно, когда <code>audio_mode</code> = <code>mp3</code>	Режим качества LAME для MP3.
Битрейт аудио <code>audio_bitrate</code>	выбор	<code>384k</code>	<code>192k</code> 192 kbps; <code>256k</code> 256 kbps; <code>320k</code> 320 kbps; <code>384k</code> 384 kbps (недоступно, когда любое из (<code>audio_mode</code> = <code>mp3</code> ; <code>audio_format</code> = <code>mp3</code>))	видно, когда любое из (<code>audio_mode</code> = <code>aac_320</code> ; все из (<code>audio_mode</code> = <code>mp3</code> ; <code>mp3_lame_preset</code> = <code>bitrate</code>))	Битрейт сжатого звука: AAC, Opus (не выше 256 кбит/с) и MP3, когда его пресет LAME - «По битрейту» (не выше 320 кбит/с).
Контейнер <code>output_container</code>	выбор	<code>mov</code>	<code>mov</code> MOV; <code>mxm</code> MXF	-	Контейнер результата, если выбранное семейство кодеков его допускает.
Разрешение <code>output_resolution</code>	выбор	<code>source</code>	<code>source</code> Исходное; <code>2160</code> 2160p; <code>1440</code> 1440p; <code>1080</code> 1080p; <code>720</code> 720p; <code>480</code> 480p	-	Необязательное масштабирование. Исходное сохраняет размер кадра.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Чересстрочный источник (редкое) <code>scan_mode</code>	выбор	<code>double</code>	<code>keep</code> Оставить поля; <code>progressive</code> Прогрессив; <code>double</code> Прогрессив x2	-	Что станет с источником из двух полей (25i, 29,97i, 50i). «Прогрессив x2», по умолчанию: bwdif делает кадр из каждого поля, частота вдвое выше, движение целиком - 50i становится 50p. «Прогрессив»: цельный кадр из каждого кадра, частота прежняя. «Оставить поля»: поля и их порядок сохраняются - для чересстрочного эфира. Прогрессивный источник не трогается.
Перезаписывать <code>overwrite</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Разрешить FFmpeg заменять существующие выходные файлы.
Тест: первый файл <code>limit_first_file</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Обработать только первый найденный файл, удобно для проверки пресета перед всей папкой.
Только показать команду <code>dry_run</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Показать команды без обработки медиа.

Кодировать хранение - `storage_run`

Кодировать выбранные цели хранения.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation storage_run`

Обёртки: `ff-av1-crf14`, `ff-av1-fast-crf14`, `ff-hevc10-crf14`, `ff-x264-4k-to-1080-crf14`, `ff-x264-4k-to-1080-crf17`, `ff-x264-4k-to-1080-crf21`, `ff-x264-crf14`, `ff-x264-crf17`, `ff-x264-crf21`.

Пресеты - Пресет хранения `storage_profile`

Пресет	Что это	Что ставит
x264_crf14 x264 CRF 14	Универсальное качественное H.264-хранение.	target_codecs=x264, encode_backend=cpu, decode_backend=auto, output_container=mp4, output_resolution=source, audio_mode=source, audio_bitrate=384k, crf=14, cpu_encoder_preset=slow, pix_fmt=yuv420p
x264_1080_crf14 x264 1080p CRF 14	Даунскейл 4K в качественный 1080p.	target_codecs=x264, encode_backend=cpu, decode_backend=auto, output_container=mp4, output_resolution=1080, audio_mode=aac_320, audio_bitrate=384k, crf=14, cpu_encoder_preset=slow, pix_fmt=yuv420p
hevc10_crf14 HEVC Main10 CRF 14	10-bit HEVC для меньших файлов при хорошем качестве.	target_codecs=hevc_x265, encode_backend=cpu, decode_backend=auto, output_container=mp4, output_resolution=source, audio_mode=source, audio_bitrate=384k, crf=14, cpu_encoder_preset=slow, pix_fmt=yuv420p10le
svt_av1_crf14 SVT-AV1 CRF 14	Современный кодек хранения, если поддержка декодирования подходит.	target_codecs=svt_av1, encode_backend=cpu, decode_backend=auto, output_container=mkv, output_resolution=source, audio_mode=source, audio_bitrate=384k, crf=14, av1_preset=6, pix_fmt=yuv420p10le

Поля

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Фильтр файлов источника input_formats	флажки	-	mp4 MP4; mov MOV; mkv MKV; mx-f MXF; avi AVI; webm WEBM; mts MTS; m2ts M2TS	-	Если пусто, команда сама берёт поддерживаемые типы файлов источника.
Кодеки хранения target_codecs	флажки	-	x264 x264 / H.264; hevc_x265 x265 / HEVC; svt_av1 AV1	-	Один или несколько выходных таргетов. Каждый таргет пишется отдельно для каждого файла Источника.
Кодек encode_backend	выбор	cpu	cpu CPU; cuda NVENC; amd AMF; qsv QSV	-	Выбор backend кодирования. Ниже показываются только родные параметры выбранного backend.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Декодировать через <code>decode_backend</code>	выбор	<code>auto</code>	<code>auto</code> CPU/Auto; <code>cuda</code> CUDA; <code>qsv</code> QuickSync; <code>amd</code> AMD/D3D11VA; <code>dav1d</code> dav1d AV1	-	Предпочтение аппаратного или программного декодирования перед кодированием.
Аудио <code>audio_mode</code>	выбор	<code>source</code>	<code>source</code> COPY; <code>aac_320</code> AAC override; <code>mp3</code> MP3; <code>flac</code> FLAC; <code>pcm_s16</code> PCM 16-bit; <code>pcm_s24</code> PCM 24-bit; <code>pcm_f32</code> PCM float; <code>none</code> Без аудио	-	Политика аудио результата: сору потока, lossy/lossless-кодирование, разрядность PCM или без аудио. Для MXF доступны только совместимые PCM-режимы.
Частота дискретизации <code>audio_sample_rate</code>	выбор	<code>source</code>	<code>source</code> COPY; <code>44100</code> 44.1 kHz; <code>48000</code> 48 kHz; <code>88200</code> 88.2 kHz; <code>96000</code> 96 kHz; <code>176400</code> 176.4 kHz; <code>192000</code> 192 kHz	видно, когда <code>audio_mode</code> - одно из <code>aac_320</code> , <code>mp3</code> , <code>flac</code> , <code>pcm_s16</code> , <code>pcm_s24</code> , <code>pcm_f32</code>	Целевая частота дискретизации. Родная оставляет исходную частоту.
MP3 / LAME <code>mp3_lame_preset</code>	выбор	<code>v0</code>	<code>v0</code> VBR V0; <code>insane</code> Insane 320; <code>bitrate</code> По битрейту	видно, когда <code>audio_mode</code> = <code>mp3</code>	Режим качества LAME для MP3.
Битрейт аудио <code>audio_bitrate</code>	выбор	<code>384k</code>	<code>192k</code> 192 kbps; <code>256k</code> 256 kbps; <code>320k</code> 320 kbps; <code>384k</code> 384 kbps (недоступно, когда любое из (<code>audio_mode</code> = <code>mp3</code> ; <code>audio_format</code> = <code>mp3</code>))	видно, когда любое из (<code>audio_mode</code> = <code>aac_320</code> ; все из (<code>audio_mode</code> = <code>mp3</code> ; <code>mp3_lame_preset</code> = <code>bitrate</code>))	Битрейт сжатого звука: AAC, Opus (не выше 256 кбит/с) и MP3, когда его пресет LAME - «По битрейту» (не выше 320 кбит/с).

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Контейнер <code>output_container</code>	выбор	<code>mp4</code>	<code>mp4</code> MP4; <code>mkv</code> MKV; <code>mov</code> MOV	-	Контейнер результата, если выбранное семейство кодеков его допускает.
CPU preset <code>cpu_encoder_preset</code>	выбор	<code>medium</code>	<code>fast</code> fast; <code>medium</code> medium; <code>slow</code> slow; <code>slower</code> slower; <code>veryslow</code> veryslow	скрыто, когда <code>encode_backend</code> - одно из <code>cuda</code> , <code>qsv</code> , <code>amd</code>	Software x264/x265 preset скорости/сжатия. Более медленные presets тратят больше CPU на более чистое/компактное кодирование при том же CRF.
NVENC preset <code>nvenc_preset</code>	выбор	<code>p6</code>	<code>p5</code> NVENC p5; <code>p6</code> NVENC p6; <code>p7</code> NVENC p7	видно, когда <code>encode_backend</code> = <code>cuda</code>	NVIDIA NVENC P-preset. Это шкала аппаратного кодера, не эквивалент CPU <code>slow/slower/veryslow</code> .
QSV preset <code>qsv_encoder_preset</code>	выбор	<code>medium</code>	<code>veryfast</code> veryfast; <code>faster</code> faster; <code>fast</code> fast; <code>medium</code> medium; <code>slow</code> slow; <code>slower</code> slower; <code>veryslow</code> veryslow	видно, когда <code>encode_backend</code> = <code>qsv</code>	Intel QuickSync preset. У QSV своя FFmpeg-линейка: <code>veryfast</code> , <code>faster</code> , <code>fast</code> , <code>medium</code> , <code>slow</code> , <code>slower</code> , <code>veryslow</code> .
AMF quality <code>amf_quality</code>	выбор	<code>quality</code>	<code>speed</code> speed; <code>balanced</code> balanced; <code>quality</code> quality	видно, когда <code>encode_backend</code> = <code>amd</code>	AMD AMF quality preset. Управляет AMF режимом <code>speed/balanced/quality</code> ; CQ/QP по-прежнему задаёт уровень квантования.
Разрешение <code>output_resolution</code>	выбор	<code>source</code>	<code>source</code> Исходное; <code>2160</code> 2160p; <code>1440</code> 1440p; <code>1080</code> 1080p; <code>720</code> 720p; <code>480</code> 480p	-	Необязательное масштабирование. Исходное сохраняет размер кадра.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Чересстрочный источник (редкое) <code>scan_mode</code>	выбор	<code>double</code>	<code>keep</code> Оставить поля; <code>progressive</code> Прогрессив; <code>double</code> Прогрессив x2	-	Что станет с источником из двух полей (25i, 29,97i, 50i). «Прогрессив x2», по умолчанию: bwdif делает кадр из каждого поля, частота вдвое выше, движение целиком - 50i становится 50p. «Прогрессив»: цельный кадр из каждого кадра, частота прежняя. «Оставить поля»: поля и их порядок сохраняются - для чересстрочного эфира. Прогрессивный источник не трогается.
SVT-AV1 preset <code>av1_preset</code>	выбор	<code>6</code>	<code>4</code> 4 quality; <code>6</code> 6 balanced; <code>8</code> 8 fast	видно, когда <code>target_codecs</code> - одно из <code>svt_av1</code> ; скрыто, когда <code>encode_backend</code> - одно из <code>cuda</code> , <code>qsv</code> , <code>amd</code>	Preset скорости/качества software SVT-AV1. Аппаратные AV1-кодеры используют свои шкалы NVENC/QSV/AMF.
Pixel format <code>pix_fmt</code>	выбор	<code>auto</code>	<code>auto</code> auto; <code>yuv420p</code> yuv420p; <code>yuv420p10le</code> yuv420p10le; <code>yuv422p</code> yuv422p; <code>yuv422p10le</code> yuv422p10le	-	Pixel format и разрядность результата. Значение должно соответствовать выбранному кодеку и монтажному либо delivery-сценарию.
CRF <code>crf</code>	число	<code>14</code>	-	скрыто, когда <code>encode_backend</code> - одно из <code>cuda</code> , <code>qsv</code> , <code>amd</code>	Цель качества для software-кодексов: ниже означает крупнее и чище.
CQ/QP <code>cq</code>	число	<code>14</code>	-	видно, когда <code>encode_backend</code> - одно из <code>cuda</code> , <code>qsv</code> , <code>amd</code>	Constant Quality для аппаратных кодировщиков.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Тюнинг кодирования <code>encode_tuning</code>	флажки	-	<code>grain</code> Grain; <code>film</code> Film; <code>animation</code> Animation; <code>fastdecode</code> Fast decode; <code>zerolatency</code> Zero latency	скрыто, когда encode_backend - одно из cuda, qsv, amd	Значения tune для x264/x265. Аппаратные кодеры используют свои регуляторы качества и не читают этот список, поэтому он доступен только для CPU.
Перезаписывать <code>overwrite</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Разрешить FFmpeg заменять существующие выходные файлы.
Тест: первый файл <code>limit_first_file</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Обработать только первый найденный файл, удобно для проверки пресета перед всей папкой.
Только показать команду <code>dry_run</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Показать команды без обработки медиа.

Кодировать публикацию - `delivery_run`

Кодировать выбранные цели публикации.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation delivery_run`

Пресеты - Пресет публикации `delivery_profile`

Пресет	Что это	Что ставит
<code>review_h264</code> Review H.264	Быстрый MP4 для просмотра и отправки.	target_codecs=x264, encode_backend=cpu, decode_backend=auto, output_container=mp4, output_resolution=1080, audio_mode=aac_320, audio_bitrate=384k, crf=14, cpu_encoder_preset=fast, pix_fmt=yuv420p
<code>upload_h264</code> Upload H.264	Более чистый H.264 MP4 для видеоплатформ.	target_codecs=x264, encode_backend=cpu, decode_backend=auto, output_container=mp4, output_resolution=source, audio_mode=aac_320, audio_bitrate=384k, crf=14, cpu_encoder_preset=slow, pix_fmt=yuv420p

Пресет	Что это	Что ставит
upload_hevc10 Upload HEVC 10-bit	HEVC Main10 для платформ, которые его принимают.	target_codecs=hevc_x265, encode_backend=cpu, decode_backend=auto, output_container=mp4, output_resolution=source, audio_mode=aac_320, audio_bitrate=384k, crf=14, cpu_encoder_preset=slow, pix_fmt=yuv420p10le
svt_av1_delivery SVT-AV1 delivery	AV1-кодирование для современных публикаций и тестов.	target_codecs=svt_av1, encode_backend=cpu, decode_backend=auto, output_container=mp4, output_resolution=1080, audio_mode=aac_320, audio_bitrate=384k, crf=14, av1_preset=8, pix_fmt=yuv420p10le

Поля

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Фильтр файлов источника input_formats	флажки	-	mp4 MP4; mov MOV; mkv MKV; mxv MXF; avi AVI; webm WEBM; mts MTS; m2ts M2TS	-	Если пусто, команда сама берёт поддерживаемые типы файлов источника.
Кодеки публикации target_codecs	флажки	-	x264 x264 / H.264; hevc_x265 x265 / HEVC; svt_av1 AV1	-	Один или несколько выходных таргетов. Каждый таргет пишется отдельно для каждого файла Источника.
Кодер encode_backend	выбор	cpu	cpu CPU; cuda NVENC; amd AMF; qsv QSV	-	Выбор backend кодирования. Ниже показываются только родные параметры выбранного backend.
Декодировать через decode_backend	выбор	auto	auto CPU/Auto; cuda CUDA; qsv QuickSync; amd AMD/D3D11VA; dav1d dav1d AV1	-	Предпочтение аппаратного или программного декодирования перед кодированием.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Аудио <code>audio_mode</code>	выбор	<code>source</code>	<code>source</code> COPY; <code>aac_320</code> AAC override; <code>mp3</code> MP3; <code>flac</code> FLAC; <code>pcm_s16</code> PCM 16-bit; <code>pcm_s24</code> PCM 24-bit; <code>pcm_f32</code> PCM float; <code>none</code> Без аудио	-	Политика аудио результата: сору потока, lossy/lossless- кодирование, разрядность PCM или без аудио. Для MXF доступны только совместимые PCM- режимы.
Частота дискретизации <code>audio_sample_rate</code>	выбор	<code>source</code>	<code>source</code> COPY; <code>44100</code> 44.1 kHz; <code>48000</code> 48 kHz; <code>88200</code> 88.2 kHz; <code>96000</code> 96 kHz; <code>176400</code> 176.4 kHz; <code>192000</code> 192 kHz	видно, когда audio_mode - одно из aac_320, mp3, flac, pcm_s16, pcm_s24, pcm_f32	Целевая частота дискретизации. Родная оставляет исходную частоту.
MP3 / LAME <code>mp3_lame_preset</code>	выбор	<code>v0</code>	<code>v0</code> VBR V0; <code>insane</code> Insane 320; <code>bitrate</code> По битрейту	видно, когда audio_mode = mp3	Режим качества LAME для MP3.
Битрейт аудио <code>audio_bitrate</code>	выбор	<code>384k</code>	<code>192k</code> 192 kbps; <code>256k</code> 256 kbps; <code>320k</code> 320 kbps; <code>384k</code> 384 kbps (недоступно, когда любое из (audio_mode = mp3; audio_format = mp3))	видно, когда любое из (audio_mode = aac_320; все из (audio_mode = mp3; mp3_lame_preset = bitrate))	Битрейт сжатого звука: AAC, Opus (не выше 256 кбит/с) и MP3, когда его пресет LAME - «По битрейту» (не выше 320 кбит/с).
Контейнер <code>output_container</code>	выбор	<code>mp4</code>	<code>mp4</code> MP4; <code>mkv</code> MKV; <code>mov</code> MOV	-	Контейнер результата, если выбранное семейство кодеков его допускает.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
CPU preset <code>cpu_encoder_preset</code>	выбор	<code>medium</code>	<code>fast</code> fast; <code>medium</code> medium; <code>slow</code> slow; <code>slower</code> slower; <code>veryslow</code> veryslow	скрыто, когда encode_backend - одно из cuda, qsv, amd	Software x264/x265 preset скорости/сжатия. Более медленные presets тратят больше CPU на более чистое/компактное кодирование при том же CRF.
NVENC preset <code>nvenc_preset</code>	выбор	<code>p6</code>	<code>p5</code> NVENC p5; <code>p6</code> NVENC p6; <code>p7</code> NVENC p7	видно, когда encode_backend = cuda	NVIDIA NVENC P-preset. Это шкала аппаратного кодера, не эквивалент CPU slow/slower/veryslow.
QSV preset <code>qsv_encoder_preset</code>	выбор	<code>medium</code>	<code>veryfast</code> veryfast; <code>faster</code> faster; <code>fast</code> fast; <code>medium</code> medium; <code>slow</code> slow; <code>slower</code> slower; <code>veryslow</code> veryslow	видно, когда encode_backend = qsv	Intel QuickSync preset. У QSV своя FFmpeg-линейка: veryfast, faster, fast, medium, slow, slower, veryslow.
AMF quality <code>amf_quality</code>	выбор	<code>quality</code>	<code>speed</code> speed; <code>balanced</code> balanced; <code>quality</code> quality	видно, когда encode_backend = amd	AMD AMF quality preset. Управляет AMF режимом speed/balanced/quality; CQ/QP по-прежнему задаёт уровень квантования.
Разрешение <code>output_resolution</code>	выбор	<code>source</code>	<code>source</code> Исходное; <code>2160</code> 2160p; <code>1440</code> 1440p; <code>1080</code> 1080p; <code>720</code> 720p; <code>480</code> 480p	-	Необязательное масштабирование. Исходное сохраняет размер кадра.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Чересстрочный источник (редкое) <code>scan_mode</code>	выбор	<code>double</code>	<code>keep</code> Оставить поля; <code>progressive</code> Прогрессив; <code>double</code> Прогрессив x2	-	Что станет с источником из двух полей (25i, 29,97i, 50i). «Прогрессив x2», по умолчанию: bwdif делает кадр из каждого поля, частота вдвое выше, движение целиком - 50i становится 50p. «Прогрессив»: цельный кадр из каждого кадра, частота прежняя. «Оставить поля»: поля и их порядок сохраняются - для чересстрочного эфира. Прогрессивный источник не трогается.
SVT-AV1 preset <code>av1_preset</code>	выбор	<code>6</code>	<code>4</code> 4 quality; <code>6</code> 6 balanced; <code>8</code> 8 fast	видно, когда <code>target_codecs</code> - одно из <code>svt_av1</code> ; скрыто, когда <code>encode_backend</code> - одно из <code>cuda</code> , <code>qsv</code> , <code>amd</code>	Preset скорости/качества software SVT-AV1. Аппаратные AV1-кодеры используют свои шкалы NVENC/QSV/AMF.
Pixel format <code>pix_fmt</code>	выбор	<code>auto</code>	<code>auto</code> auto; <code>yuv420p</code> yuv420p; <code>yuv420p10le</code> yuv420p10le; <code>yuv422p</code> yuv422p; <code>yuv422p10le</code> yuv422p10le	-	Pixel format и разрядность результата. Значение должно соответствовать выбранному кодеку и монтажному либо delivery-сценарию.
CRF <code>crf</code>	число	<code>14</code>	-	скрыто, когда <code>encode_backend</code> - одно из <code>cuda</code> , <code>qsv</code> , <code>amd</code>	Цель качества для software-кодексов: ниже означает крупнее и чище.
CQ/QP <code>cq</code>	число	<code>14</code>	-	видно, когда <code>encode_backend</code> - одно из <code>cuda</code> , <code>qsv</code> , <code>amd</code>	Constant Quality для аппаратных кодировщиков.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Тюнинг кодирования <code>encode_tuning</code>	флажки	-	<code>grain</code> Grain; <code>film</code> Film; <code>animation</code> Animation; <code>fastdecode</code> Fast decode; <code>zerolatency</code> Zero latency	скрыто, когда <code>encode_backend</code> - одно из <code>cuda</code> , <code>qsv</code> , <code>amd</code>	Значения <code>tune</code> для x264/x265. Аппаратные кодеры используют свои регуляторы качества и не читают этот список, поэтому он доступен только для CPU.
Перезаписывать <code>overwrite</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Разрешить FFmpeg заменять существующие выходные файлы.
Тест: первый файл <code>limit_first_file</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Обработать только первый найденный файл, удобно для проверки пресета перед всей папкой.
Только показать команду <code>dry_run</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Показать команды без обработки медиа.

УПАКОВКА - Другой контейнер без перекодирования

Запустить remux - `remux_run`

Выполнить выбранную упаковку.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation remux_run`

Режимы ленты: ВИДЕО `remux_stream_mode=video`, АУДИО `remux_stream_mode=audio`, ВИДЕО И АУДИО `remux_stream_mode=video_audio`.

Обёртки: `ff-remux-mkv-to-mp4`, `ff-remux-mkv-to-mp4-faststart`, `ff-remux-mov-to-mxf-copy`, `ff-remux-mp4-to-mkv`, `ff-remux-mp4-to-mkv-copy`, `ff-remux-mxf-to-mov-copy`.

Поля

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Контейнер вывода <code>remux_target_format</code>	контейнер	<code>mp4</code>	<code>mp4</code> MP4; <code>mov</code> MOV; <code>mkv</code> MKV; <code>mxv</code> MXF	видно, когда <code>remux_stream_mode</code> - одно из <code>video</code> , <code>video_audio</code>	Новый контейнер. Файл, кодек которого контейнер не примет, пропускается с причиной - проверка смотрит на кодек, а не только на контейнер.
Как разворачивать <code>remux_orientation</code>	выбор	<code>none</code>	<code>none</code> Как снято; <code>cw90</code> 90 по часовой; <code>ccw90</code> 90 против часовой; <code>turn180</code> Перевернуть; <code>hflip</code> Зеркало по горизонтали; <code>vflip</code> Зеркало по вертикали	видно, когда <code>remux_stream_mode</code> - одно из <code>video</code> , <code>video_audio</code>	Записывает в контейнер, как показывать картинку. Ничего не декодируется и не перекодируется — пиксели копируются, меняется одно поле в заголовке. Предлагается для камерных H.264 и HEVC; MP4, MOV и MKV это хранят, MXF нет — и раздел откажет, а не выдаст неповёрнутый файл.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Аудиоконтейнер вывода <code>remux_audio_target_format</code>	контейнер	<code>mka</code>	<code>m4a</code> M4A; <code>alac</code> ALAC; <code>mka</code> MKA; <code>aac</code> AAC; <code>ac3</code> AC3; <code>eac3</code> EAC3; <code>dts</code> DTS; <code>flac</code> FLAC; <code>wav</code> WAV; <code>mp3</code> MP3; <code>opus</code> OPUS; <code>ogg</code> OGG	видно, когда <code>remux_stream_mode</code> = audio	Файл, в который уходит звук без перекодирования. MKA принимает любой звук, остальные - свои кодеки: M4A - AAC и ALAC, WAV - PCM.
Перезаписывать <code>overwrite</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Разрешить FFmpeg заменять существующие выходные файлы.
Тест: первый файл <code>limit_first_file</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Обработать только первый найденный файл, удобно для проверки пресета перед всей папкой.
Только показать команду <code>dry_run</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Показать команды без обработки медиа.

Вынуть субтитры - `subtitles_extract`

Все потоки субтитров видео, скопированные как есть в файл MKS с его именем; видео без субтитров пропускается.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation subtitles_extract`

Обёртки: `ff-extract-subs`.

Поля

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Перезаписывать <code>overwrite</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Разрешить FFmpeg заменять существующие выходные файлы.
Тест: первый файл <code>limit_first_file</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Обработать только первый найденный файл, удобно для проверки пресета перед всей папкой.
Только показать команду <code>dry_run</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Показать команды без обработки медиа.

НАРЕЗКА - Оставить, вырезать, разделить

Обрезать файл - `trim_run`

Резать по ближайшему ключевому кадру, копировать потоки, сдвинуть таймкод; звук — по сэмплу.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation trim_run`

Режимы ленты: ОСТАВИТЬ `trim_action=keep`, ВЫРЕЗАТЬ `trim_action=cut`, РАЗДЕЛИТЬ `trim_action=split`.

Обёртки: `ff-trim-both`, `ff-trim-end`, `ff-trim-middle`, `ff-trim-start`.

Поля

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Какой файл резать <code>trim_file</code>	<code>trim_file_pick</code>	-	-	-	Видео- и звуковые файлы из Источника по алфавиту. Режется один файл за раз: у дублей редко совпадают ключевые кадры, не говоря о точках реза.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Точки <code>trim_rows</code>	trim_rows	-	-	-	Точки - часы, минуты, секунды и миллисекунды: 00:01:02,500. Каждая строка, добавленная кнопкой +, пишется в свой файл.
Плеер — найти точки <code>trim_player</code>	mpv_transport	<code>open</code>	<code>open</code> Открыть в плеере; <code>both</code> Взять A и B (скрыто, когда trim_action = split); <code>mark_in</code> Отметить IN (скрыто, когда trim_action = split); <code>mark_out</code> Отметить OUT (скрыто, когда trim_action = split); <code>take_a</code> Взять A (видно, когда trim_action = split); <code>mark_point</code> Отметить здесь (видно, когда trim_action = split); <code>close</code> Закрыть плеер	-	Открывает дубль в mpv. Там <code>l</code> ставит точку A, второе нажатие — B; кусок между ними играет по кругу, и рез слышно до того, как он сделан. <code>,</code> и <code>.</code> — шаг в кадр, <code>b</code> — воспроизведение назад. Дальше перенести A и B сюда.
Контейнер вывода <code>trim_container</code>	выбор	<code>source</code>	<code>source</code> Как есть; <code>mp4</code> MP4; <code>mov</code> MOV; <code>mkv</code> MKV; <code>mxmf</code> MXF	скрыто, когда trim_media_kind = audio	Контейнер куска. «Как есть» оставляет контейнер камеры.
Звук <code>trim_audio</code>	выбор	<code>copy</code>	<code>copy</code> Копировать; <code>none</code> Убрать	скрыто, когда trim_media_kind = audio	Звук куска: копируется как есть или убирается.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Канал звука <code>trim_audio_channel</code>	выбор	<code>both</code>	<code>both</code> Оба; <code>first</code> Первый; <code>second</code> Второй; <code>mono</code> Свести в моно	видно, когда <code>trim_audio = copy</code> ; скрыто, когда <code>trim_media_kind = audio</code>	Какие каналы звука идут в кусок: оба, один из двух или оба, сведённые в моно.
Резка <code>trim_exact</code>	выбор	<code>false</code>	<code>true</code> Точно; <code>false</code> Без потерь	видно, когда <code>trim_media_kind = audio</code>	Как режется звуковой файл: ровно по сэмплу, со сжатым звуком, закодированным заново, или без потерь - сжатые пакеты копируются как есть, а точки уходят к границам пакетов.
Формат куска <code>trim_audio_format</code>	выбор	<code>source</code>	<code>source</code> Как есть; <code>wav</code> WAV; <code>flac</code> FLAC; <code>alac</code> ALAC; <code>m4a</code> M4A / AAC; <code>mp3</code> MP3; <code>opus</code> Opus	видно, когда все из (<code>trim_media_kind = audio</code> ; <code>trim_exact</code> включено)	Формат, в котором пишется кусок звукового файла. «Как есть» - формат источника, сэмпл в сэмпл, где он без потерь.
MP3 / LAME <code>trim_mp3_preset</code>	выбор	<code>v0</code>	<code>v0</code> VBR V0; <code>insane</code> Insane 320; <code>bitrate</code> По битрейту	видно, когда все из (<code>trim_media_kind = audio</code> ; <code>trim_exact</code> включено; <code>trim_audio_format = mp3</code>)	Качество LAME для куска, записанного в MP3.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Битрейт trim_audio_bitrate	выбор	320k	192k 192 kbps; 256k 256 kbps; 320k 320 kbps; 384k 384 kbps (недоступно, когда trim_audio_format - одно из mp3, opus)	видно, когда все из (trim_media_kind = audio; trim_exact включено; любое из (trim_audio_format - одно из m4a, opus; все из (trim_audio_format = mp3; trim_mp3_preset = bitrate)))	Битрейт куска в AAC, Opus (не выше 256 кбит/с) или MP3 по битрейту (не выше 320 кбит/с).
Телеметрия trim_data	флажок	true	-	скрыто, когда trim_media_kind = audio	Переносит поток данных в результат — GoPro пишет туда телеметрию, и она иначе исчезает молча. MOV и MP4 такой поток держат, MKV и MXF нет — журнал скажет об этом до запуска. Дорожка таймкода намеренно остаётся: она переезжает значением. Вырезать не проносит поток данных через склейку и говорит об этом.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Субтитры <code>trim_subtitles</code>	флажок	<code>true</code>	-	скрыто, когда <code>trim_media_kind = audio</code>	Переносит субтитры. У камерных файлов они редки, но DJI пишет субтитрами данные полёта — выбросить их значит потерять журнал полёта. Реплики не копируются, а собираются заново: каждая обрезается по сохраняемому куску и сдвигается на его шкалу времени, так что реплика через IN или OUT сохраняет свою часть внутри, а после «Вырезать» реплики стоят там, куда их ставит склейка. MP4 и MOV пишут их как <code>mov_text</code> , MKV — как SRT; субтитры картинкой остаются, и журнал это скажет.
Таймкод <code>trim_timecode</code>	выбор	<code>shift</code>	<code>shift</code> Сдвинуть; <code>zero</code> Обнулить	скрыто, когда <code>trim_media_kind = audio</code>	Таймкод куска: со сдвигом на отрезанное - по нему монтаж синхронизирует камеры - или от нуля.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
faststart <code>trim_faststart</code>	флажок	<code>true</code>	-	скрыто, когда trim_media_kind = audio	Перенести заголовок в начало, чтобы MP4 или MOV начинал играть, не скачавшись целиком.
Перезаписывать <code>overwrite</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Разрешить FFmpeg заменять существующие выходные файлы.
Тест: первый файл <code>limit_first_file</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Обработать только первый найденный файл, удобно для проверки пресета перед всей папкой.
Только показать команды <code>dry_run</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Показать команды без обработки медиа.

ЧАСТОТА - Varispeed и conform в 23,976

Пересчитать FPS - `fps_run`

Прочитать FPS исходника и вывести выбранную частоту.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation fps_run`

Режимы ленты: VARISPEED `fps_mode=varispeed`, CONFORM `fps_mode=conform`.

Обёртки: `ff-100to23976-conform`, `ff-100to23976-varispeed`, `ff-11988to23976-conform`, `ff-11988to23976-varispeed`, `ff-17982to23976-conform`, `ff-17982to23976-varispeed`, `ff-24to23976-varispeed`, `ff-25to23976-conform`, `ff-25to23976-varispeed`, `ff-2997to23976-conform`, `ff-2997to23976-varispeed`, `ff-50to23976-conform`, `ff-50to23976-varispeed`, `ff-5994to23976-conform`, `ff-5994to23976-varispeed`.

Пресеты - Профиль вывода `fps_output_profile`

Пресет	Что это	Что ставит
h264 H.264 MP4	MP4 с H.264 и AAC. Битрейт аудио выбирается ниже.	fps_output_profile=h264, encode_backend=cpu, audio_bitrate=384k, fps_audio_pcm_depth=s24, fps_audio_oversample=x1, crf=14, cq=19, cpu_encoder_preset=medium
hevc H.265 MP4	MP4 с H.265/HEVC и AAC. Битрейт аудио выбирается ниже.	fps_output_profile=hevc, encode_backend=cpu, audio_bitrate=384k, fps_audio_pcm_depth=s24, fps_audio_oversample=x1, crf=16, cq=19, cpu_encoder_preset=medium
prores ProRes MOV	ProRes 422 в Apple MOV с PCM 16/24/32-float; выбранные 96/192 кГц сохраняются на выходе.	fps_output_profile=prores, fps_audio_pcm_depth=s24, fps_audio_oversample=x2
prores_mxf ProRes MXF	ProRes 422 в MXF с PCM 16/24-bit; финальная частота MXF в FFmpeg — 48 кГц.	fps_output_profile=prores_mxf, fps_audio_pcm_depth=s24, fps_audio_oversample=x2
dnxhr DNxHR MOV	DNxHR HQX в Apple MOV с PCM 16/24/32-float; выбранные 96/192 кГц сохраняются на выходе.	fps_output_profile=dnxhr, fps_audio_pcm_depth=s24, fps_audio_oversample=x2
dnxhr_mxf DNxHR MXF	DNxHR HQX в MXF с PCM 16/24-bit; финальная частота MXF в FFmpeg — 48 кГц.	fps_output_profile=dnxhr_mxf, fps_audio_pcm_depth=s24, fps_audio_oversample=x2

Поля

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Фильтр файлов источника input_formats	флажки	-	mp4 MP4; mov MOV; mkv MKV; mxf MXF; avi AVI; webm WEBM; mts MTS; m2ts M2TS	-	Если пусто, команда сама берёт поддерживаемые типы файлов источника.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Целевая частота <code>fps_target</code>	выбор	<code>24000/1001</code>	<code>16</code> 16; <code>18</code> 18; <code>24000/1001</code> 23.976; <code>24</code> 24; <code>25</code> 25; <code>30000/1001</code> 29.97; <code>30</code> 30; <code>48</code> 48; <code>50</code> 50; <code>60000/1001</code> 59.94; <code>60</code> 60	-	Частота, с которой файл будет проигрываться. Все кадры остаются: меняется длительность, а не картинка.
Битрейт аудио <code>audio_bitrate</code>	выбор	<code>384k</code>	<code>192k</code> 192 kbps; <code>256k</code> 256 kbps; <code>320k</code> 320 kbps; <code>384k</code> 384 kbps (недоступно, когда любое из (audio_mode = mp3; audio_format = mp3))	видно, когда <code>fps_output_profile</code> - одно из h264, hevc	Битрейт сжатого звука: AAC, Opus (не выше 256 кбит/с) и MP3, когда его пресет LAME - «По битрейту» (не выше 320 кбит/с).
Кодек <code>encode_backend</code>	выбор	<code>cpu</code>	<code>cpu</code> CPU; <code>cuda</code> NVENC; <code>amd</code> AMF; <code>qsv</code> QSV	видно, когда <code>fps_output_profile</code> - одно из h264, hevc	Выбор backend кодирования. Ниже показываются только родные параметры выбранного backend.
Декодировать через <code>decode_backend</code>	выбор	<code>auto</code>	<code>auto</code> CPU/Auto; <code>cuda</code> CUDA; <code>qsv</code> QuickSync; <code>amd</code> AMD/D3D11VA; <code>dav1d</code> dav1d AV1	-	Предпочтение аппаратного или программного декодирования перед кодированием.
CPU preset <code>cpu_encoder_preset</code>	выбор	<code>medium</code>	<code>fast</code> fast; <code>medium</code> medium; <code>slow</code> slow; <code>slower</code> slower; <code>veryslow</code> veryslow	видно, когда <code>fps_output_profile</code> - одно из h264, hevc; скрыто, когда <code>encode_backend</code> - одно из cuda, qsv, amd	Software x264/x265 preset скорости/сжатия. Более медленные presets тратят больше CPU на более чистое/компактное кодирование при том же CRF.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
NVENC preset <code>nvenc_preset</code>	выбор	<code>p6</code>	<code>p5</code> NVENC p5; <code>p6</code> NVENC p6; <code>p7</code> NVENC p7	видно, когда <code>fps_output_profile</code> - одно из h264, hevc и <code>encode_backend</code> = cuda	NVIDIA NVENC P-preset. Это шкала аппаратного кодера, не эквивалент CPU slow/slower/veryslow.
QSV preset <code>qsv_encoder_preset</code>	выбор	<code>medium</code>	<code>veryfast</code> veryfast; <code>faster</code> faster; <code>fast</code> fast; <code>medium</code> medium; <code>slow</code> slow; <code>slower</code> slower; <code>veryslow</code> veryslow	видно, когда <code>fps_output_profile</code> - одно из h264, hevc и <code>encode_backend</code> = qsv	Intel QuickSync preset. У QSV своя FFmpeg- линейка: veryfast, faster, fast, medium, slow, slower, veryslow.
AMF quality <code>amf_quality</code>	выбор	<code>quality</code>	<code>speed</code> speed; <code>balanced</code> balanced; <code>quality</code> quality	видно, когда <code>fps_output_profile</code> - одно из h264, hevc и <code>encode_backend</code> = amd	AMD AMF quality preset. Управляет AMF режимом speed/balanced/quality; CQ/QP по-прежнему задаёт уровень квантования.
CRF <code>crf</code>	число	<code>14</code>	-	видно, когда <code>fps_output_profile</code> - одно из h264, hevc; скрыто, когда <code>encode_backend</code> - одно из cuda, qsv, amd	Цель качества для software-кодеков: ниже означает крупнее и чище.
CQ/QP <code>cq</code>	число	<code>14</code>	-	видно, когда <code>fps_output_profile</code> - одно из h264, hevc и <code>encode_backend</code> - одно из cuda, qsv, amd	Constant Quality для аппаратных кодировщиков.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Разрядность PCM <code>fps_audio_pcm_depth</code>	выбор	<code>s24</code>	<code>s16</code> PCM 16-bit; <code>s24</code> PCM 24-bit; <code>f32</code> PCM 32- float (доступно, только когда <code>fps_output_profile</code> - одно из prores, dnxhr)	видно, когда <code>fps_output_profile</code> - одно из prores, prores_mxf, dnxhr, dnxhr_mxf	Разрядность звука PCM у ProRes и DNxHR. MXF берёт 16 или 24 бита.
Oversampling аудио <code>fps_audio_oversample</code>	выбор	<code>x2</code>	<code>x1</code> COPY; <code>x2</code> 2x 88.2/96; <code>x4</code> 4x 176.4/192	видно, когда <code>fps_output_profile</code> - одно из prores, prores_mxf, dnxhr, dnxhr_mxf	Частота внутренней обработки. Финальный звук MXF сводится muxer-ом FFmpeg к 48 кГц.
Перезаписывать <code>overwrite</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Разрешить FFmpeg заменять существующие выходные файлы.
Только показать команду <code>dry_run</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Показать команды без обработки медиа.

ЦВЕТ - LUT, гамма до него, HDR в SDR

Запустить цвет - `grading_run`

Применить выбранную цветовую операцию с текущими overrides.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation grading_run`

Обёртки: `ff-grade-lut-only-hevc10`, `ff-grade-lut-only-prores422`, `ff-grade-lut-only-proresLT`,
`ff-grade-lut-only-x264`, `ff-grade-preexpose-lut-x264`, `ff-grade-pregamma-lut-hevc10`, `ff-grade-`
`pregamma-lut-prores422`, `ff-grade-pregamma-lut-x264`, `ff-hdr2sdr-hable-hevc10`, `ff-hdr2sdr-`
`hable-x264`.

Пресеты - Цветовой пресет `grading_profile`

Пресет	Что это	Что ставит
<code>lut_x264</code> LUT x264	Применить выбранный LUT без pre-gamma и вывести рабочий H.264 MP4.	<code>script_preset=ff-grade-lut-only-x264.cmd</code> , <code>output_container=mp4</code> , <code>pix_fmt=yuv420p</code> , <code>encode_backend=cpu</code> , <code>decode_backend=auto</code> , <code>crf=14</code> , <code>cq=14</code>

Пресет	Что это	Что ставит
lut_hevc10 LUT HEVC Main10	Применить выбранный LUT без pre-gamma и вывести 10-bit HEVC Main10.	script_preset=ff-grade-lut-only-hevc10.cmd, output_container=mp4, pix_fmt=yuv420p10le, encode_backend=cpu, decode_backend=auto, crf=14, cq=14
lut_prores422 LUT ProRes 422	Применить выбранный LUT и создать монтажный 10-bit 4:2:2 ProRes intermediate.	script_preset=ff-grade-lut-only-prores422.cmd, output_container=mov, pix_fmt=yuv422p10le, encode_backend=cpu, decode_backend=auto
preexpose_x264 Pre-expose LUT x264	До LUT применить Gamma 1.15: поднять 18% серый примерно до 22.5%, затем кодировать x264.	script_preset=ff-grade-preexpose-lut-x264.cmd, pre_gamma=1.15, output_container=mp4, pix_fmt=yuv420p, encode_backend=cpu, decode_backend=auto, crf=14, cq=14
pregamma_hevc10 Pregamma HEVC Main10	До LUT применить Gamma 0.85: опустить 18% серый примерно до 13.3%, затем кодировать HEVC Main10.	script_preset=ff-grade-pregamma-lut-hevc10.cmd, pre_gamma=0.85, output_container=mp4, pix_fmt=yuv420p10le, encode_backend=cpu, decode_backend=auto, crf=14, cq=14
hdr_hable_x264 HDR to SDR x264	Преобразовать BT.2020/PQ HDR в BT.709 SDR через Hable tonemapping и кодировать x264.	script_preset=ff-hdr2sdr-hable-x264.cmd, output_container=mp4, pix_fmt=yuv420p, encode_backend=cpu, decode_backend=auto, crf=14, cq=14

Поля

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
LUT lut_file	LUT	-	-	-	По умолчанию LUTs\active.cube или первый LUT-файл из папки LUTs.
Фильтр файлов источника input_formats	флажки	-	mp4 MP4; mov MOV; mkv MKV; mxv MXF; avi AVI; webm WEBM; mts MTS; m2ts M2TS	-	Если пусто, команда сама берёт поддерживаемые типы файлов источника.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Gamma до LUT <code>pre_gamma</code>	число	-	-	видно, когда <code>script_preset</code> - одно из <code>ff-grade-preexpose-lut-x264.cmd</code> , <code>ff-grade-pregamma-lut-x264.cmd</code> , <code>ff-grade-pregamma-lut-hevc10.cmd</code> , <code>ff-grade-pregamma-lut-prores422.cmd</code>	Gamma применяется до LUT. Значения выше 1 поднимают 18% серый, ниже 1 — опускают. Preview показывает технический ориентир до LUT.
Цели цветового вывода <code>target_codecs</code>	флажки	-	<code>x264</code> x264 / H.264; <code>hevc_x265</code> x265 / HEVC; <code>svt_av1</code> AV1; <code>prores_422</code> ProRes 422; <code>prores_lt</code> ProRes LT	-	Один или несколько выходных таргетов. Каждый таргет пишется отдельно для каждого файла Источника.
Кодер <code>encode_backend</code>	выбор	<code>cpu</code>	<code>cpu</code> CPU; <code>cuda</code> NVENC; <code>amd</code> AMF; <code>qsv</code> QSV	-	Выбор backend кодирования. Ниже показываются только родные параметры выбранного backend.
Декодировать через <code>decode_backend</code>	выбор	<code>auto</code>	<code>auto</code> CPU/Auto; <code>cuda</code> CUDA; <code>qsv</code> QuickSync; <code>amd</code> AMD/D3D11VA; <code>dav1d</code> dav1d AV1	-	Предпочтение аппаратного или программного декодирования перед кодированием.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Аудио audio_mode	выбор	source	source COPY (недоступно, когда output_container = mxf); aac_320 AAC override (недоступно, когда output_container = mxf); mp3 MP3 (недоступно, когда output_container = mxf); flac FLAC (недоступно, когда output_container - одно из mxf, mov); pcm_s16 PCM 16-bit; pcm_s24 PCM 24-bit; pcm_f32 PCM float (недоступно, когда output_container = mxf); none Без аудио	-	Политика аудио результата: copy потока, lossy/lossless-кодирование, разрядность PCM или без аудио. Для MXF доступны только совместимые PCM-режимы.
Частота дискретизации audio_sample_rate	выбор	source	source COPY; 44100 44.1 kHz; 48000 48 kHz; 88200 88.2 kHz; 96000 96 kHz; 176400 176.4 kHz; 192000 192 kHz	видно, когда audio_mode - одно из aac_320, mp3, flac, pcm_s16, pcm_s24, pcm_f32	Целевая частота дискретизации. Родная оставляет исходную частоту.
MP3 / LAME mp3_lame_preset	выбор	v0	v0 VBR V0; insane Insane 320; bitrate По битрейту	видно, когда audio_mode = mp3	Режим качества LAME для MP3.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Битрейт аудио <code>audio_bitrate</code>	выбор	<code>384k</code>	<code>192k</code> 192 kbps; <code>256k</code> 256 kbps; <code>320k</code> 320 kbps; <code>384k</code> 384 kbps (недоступно, когда любое из (audio_mode = mp3; audio_format = mp3))	видно, когда любое из (audio_mode = aac_320; все из (audio_mode = mp3; mp3_lame_preset = bitrate))	Битрейт сжатого звука: AAC, Opus (не выше 256 кбит/с) и MP3, когда его пресет LAME - «По битрейту» (не выше 320 кбит/с).
Контейнер <code>output_container</code>	выбор	<code>mp4</code>	<code>mp4</code> MP4; <code>mkv</code> MKV; <code>mov</code> MOV	-	Контейнер результата, если выбранное семейство кодеков его допускает.
CPU preset <code>cpu_encoder_preset</code>	выбор	<code>medium</code>	<code>fast</code> fast; <code>medium</code> medium; <code>slow</code> slow; <code>slower</code> slower; <code>veryslow</code> veryslow	скрыто, когда encode_backend - одно из cuda, qsv, amd	Software x264/x265 preset скорости/сжатия. Более медленные presets тратят больше CPU на более чистое/компактное кодирование при том же CRF.
NVENC preset <code>nvenc_preset</code>	выбор	<code>p6</code>	<code>p5</code> NVENC p5; <code>p6</code> NVENC p6; <code>p7</code> NVENC p7	видно, когда encode_backend = cuda	NVIDIA NVENC P-preset. Это шкала аппаратного кодера, не эквивалент CPU slow/slower/veryslow.
QSV preset <code>qsv_encoder_preset</code>	выбор	<code>medium</code>	<code>veryfast</code> veryfast; <code>faster</code> faster; <code>fast</code> fast; <code>medium</code> medium; <code>slow</code> slow; <code>slower</code> slower; <code>veryslow</code> veryslow	видно, когда encode_backend = qsv	Intel QuickSync preset. У QSV своя FFmpeg- линейка: veryfast, faster, fast, medium, slow, slower, veryslow.
AMF quality <code>amf_quality</code>	выбор	<code>quality</code>	<code>speed</code> speed; <code>balanced</code> balanced; <code>quality</code> quality	видно, когда encode_backend = amd	AMD AMF quality preset. Управляет AMF режимом speed/balanced/quality; CQ/QP по-прежнему задаёт уровень квантования.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Разрешение <code>output_resolution</code>	выбор	<code>source</code>	<code>source</code> Исходное; <code>2160</code> 2160p; <code>1440</code> 1440p; <code>1080</code> 1080p; <code>720</code> 720p; <code>480</code> 480p	-	Необязательное масштабирование. Исходное сохраняет размер кадра.
Чересстрочный источник (редкое) <code>scan_mode</code>	выбор	<code>double</code>	<code>keep</code> Оставить поля; <code>progressive</code> Прогрессив; <code>double</code> Прогрессив x2	-	Что станет с источником из двух полей (25i, 29,97i, 50i). «Прогрессив x2», по умолчанию: bwdif делает кадр из каждого поля, частота вдвое выше, движение целиком - 50i становится 50p. «Прогрессив»: цельный кадр из каждого кадра, частота прежняя. «Оставить поля»: поля и их порядок сохраняются - для чересстрочного эфира. Прогрессивный источник не трогается.
SVT-AV1 preset <code>av1_preset</code>	выбор	<code>6</code>	<code>4</code> 4 quality; <code>6</code> 6 balanced; <code>8</code> 8 fast	видно, когда <code>target_codecs</code> - одно из <code>svt_av1</code> ; скрыто, когда <code>encode_backend</code> - одно из <code>cuda</code> , <code>qsv</code> , <code>amd</code>	Preset скорости/качества software SVT-AV1. Аппаратные AV1-кодеры используют свои шкалы NVENC/QSV/AMF.
Pixel format <code>pix_fmt</code>	выбор	<code>auto</code>	<code>auto</code> auto; <code>yuv420p</code> yuv420p; <code>yuv420p10le</code> yuv420p10le; <code>yuv422p</code> yuv422p; <code>yuv422p10le</code> yuv422p10le	-	Pixel format и разрядность результата. Значение должно соответствовать выбранному кодеку и монтажному либо delivery-сценарию.
CRF <code>crf</code>	число	<code>14</code>	-	скрыто, когда <code>encode_backend</code> - одно из <code>cuda</code> , <code>qsv</code> , <code>amd</code>	Цель качества для software-кодеков: ниже означает крупнее и чище.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
CQ/QP <code>cq</code>	число	<code>14</code>	-	видно, когда <code>encode_backend</code> - одно из <code>cuda</code> , <code>qsv</code> , <code>amd</code>	Constant Quality для аппаратных кодировщиков.
Перезаписывать <code>overwrite</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Разрешить FFmpeg заменять существующие выходные файлы.
Тест: первый файл <code>limit_first_file</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Обработать только первый найденный файл, удобно для проверки пресета перед всей папкой.
Только показать команды <code>dry_run</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Показать команды без обработки медиа.

СКАЧАТЬ - Видео или звук по ссылке

Скачать - `youtube_run`

Запустить выбранный профиль `yt-dlp`.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation youtube_run`

Режимы ленты: ЛУЧШЕЕ MP4 `youtube_profile=best_mp4`, НАДЁЖНОЕ MP4 `youtube_profile=safe_mp4`, СВОЁ ВИДЕО `youtube_profile=video_custom`, ДЛЯ ЗАГРУЗКИ `youtube_profile=upload_ready`, СВОЁ АУДИО `youtube_profile=audio_custom`, СУБТИТРЫ `youtube_profile=subs_only`.

Обёртки: `yt-1080p-avc-mp4`, `yt-480p-aac`, `yt-batch-480p-aac`, `yt-batch-best-mp4`, `yt-best-av1`, `yt-best-m4a`, `yt-best-mp4`, `yt-best-mp4-safari`, `yt-best-mp4-safe`, `yt-clip-sections`, `yt-embed-subs`, `yt-mp3`, `yt-opus`, `yt-playlist-1080p-avc`, `yt-playlist-best`, `yt-subs-only`, `yt-webm-vp9`.

Пресеты - Профиль скачивания `youtube_preset`

Пресет	Что это	Что ставит
<code>best_video</code> Best MP4 video	Лучшее доступное MP4/M4A для обычной загрузки.	<code>youtube_profile=best_mp4</code> , <code>youtube_source_mode=single</code> , <code>youtube_resolution=best</code> , <code>youtube_video_codec=auto</code> , <code>youtube_audio_format=source</code> , <code>youtube_container=mp4</code> , <code>youtube_client=default</code> , <code>youtube_options=safe_retries,embed_metadata,no_playlist,subtitle_options=</code> , <code>parallel_fragments=8</code> , <code>download_archive=false</code>

Пресет	Что это	Что ставит
upload_1080_avc 1080p AVC MP4	Предпочтение 1080p AVC для совместимости и заливки.	youtube_profile=upload_ready, youtube_source_mode=single, youtube_resolution=1080, youtube_video_codec=avc, youtube_audio_format=source, youtube_container=mp4, youtube_options=safe_retries,embed_metadata,no_playlist, subtitle_options=, parallel_fragments=8, download_archive=false
safe_safari Safe Safari	Медленный Safari-клиент, повторы и IPv4 для капризных ссылок.	youtube_profile=safe_mp4, youtube_source_mode=single, youtube_resolution=best, youtube_video_codec=auto, youtube_audio_format=source, youtube_container=mp4, youtube_client=safari, youtube_options=safe_retries,force_ipv4,embed_metadata,no_playlist, subtitle_options=, parallel_fragments=1, download_archive=false
av1_if_available AV1 если доступен	Предпочитать AV1-видео, оставляя MP4-контейнер.	youtube_profile=video_custom, youtube_source_mode=single, youtube_resolution=best, youtube_video_codec=av1, youtube_audio_format=source, youtube_container=mp4, youtube_options=safe_retries,embed_metadata,no_playlist, subtitle_options=, parallel_fragments=8, download_archive=false
audio_mp3 Audio MP3	Извлечение только аудио в MP3.	youtube_profile=audio_custom, youtube_source_mode=single, youtube_audio_format=mp3, youtube_options=safe_retries,embed_metadata,no_playlist, subtitle_options=, parallel_fragments=8, download_archive=false
batch_best Batch из urls.txt	Читать ссылки из input\urls.txt.	youtube_profile=best_mp4, youtube_source_mode=batch, youtube_resolution=best, youtube_video_codec=auto, youtube_audio_format=source, youtube_container=mp4, youtube_options=safe_retries,embed_metadata, subtitle_options=, parallel_fragments=8, download_archive=false

Поля

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
URL youtube_url	текст	-	-	-	Ссылка на видео, а при Источнике «Плейлист» - на плейлист. yt-dlp берёт YouTube и большинство видеосайтов.
Фрагмент (редкое) youtube_sections	текст	-	-	-	Только часть видео, в записи yt-dlp: *начало-конец. Пусто - видео целиком.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Диапазон списка (редкое) youtube_playlist_items	текст	-	-	видно, когда youtube_source_mode = playlist	Какие видео плейлиста, по их номерам в нём: 1- 10,15 или -5: - последние пять. Пусто - плейлист целиком.
Файл ссылок batch_file	файл	input\urls.txt	-	-	Текстовый файл ссылок, по одной в строке. По умолчанию input\urls.txt - это urls.txt Источника, где бы Источник ни был.
Разрешение youtube_resolution	выбор	best	best Лучшее; 2160 2160p; 1440 1440p; 1080 1080p; 720 720p; 480 480p	-	Предел разрешения: берётся лучшее не выше него. «Лучшее» - самое высокое, какое есть у сайта.
Видео кодек youtube_video_codec	выбор	auto	auto Auto; avc AVC / H.264; av1 AV1; vp9 VP9	-	Кодек, которому отдаётся предпочтение, а не требование: без него придёт лучший другой. H.264 в MP4 приходит со звуком AAC - для монтажа и форм загрузки, которые не берут Opus.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Формат аудио youtube_audio_format	выбор	source	source Родной; m4a M4A; opus Opus; mp3 MP3	-	Звук «Своего аудио». «Родной» - лучший звук, как его хранит сайт, без перекодирования. M4A - AAC сайта, если он есть, иначе перекодирование. Opus и MP3 (VBR V0) - звук в этом кодеке, FFmpeg перекодирует, если у сайта другой.
Контейнер youtube_container	выбор	mp4	mp4 MP4; mkv MKV; webm WEBM	-	Контейнер, в который сводятся картинка и звук.
Источник youtube_source_mode	выбор	single	single Одна ссылка; batch input\urls.txt; playlist Плейлист	-	Откуда ссылки: одна ссылка, список input\urls.txt или весь плейлист.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Тюнинг скачивания youtube_options	флажки	-	safe_retries Повторы; force_ipv4 IPv4; embed_metadata Метаданные + обложка; no_playlist Без плейлиста	-	«Повторы» - десять попыток на запрос и на фрагмент, через две секунды. IPv4 - только соединения IPv4. «Метаданные + обложка» - теги и обложка в файл. «Без плейлиста» - для ссылок из input\urls.txt: из ссылки на видео в плейлисте только это видео; одна ссылка всегда берёт только своё видео, «Плейлист» - весь список.
Субтитры subtitle_options	флажки	-	write_subs Ручные; write_auto_subs Авто; embed_subs Встроить	-	«Ручные» - субтитры, написанные людьми, файлами рядом с видео. «Авто» - сделанные самим сайтом. «Встроить» - субтитры внутрь файла видео.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Потоки <code>parallel_fragments</code>	число	<code>8</code>	-	-	Сколько фрагментов одного видео качается одновременно (yt-dlp -N). Больше - быстрее на хорошем канале; сайт с ограничениями может ответить ошибками.
Клиент (редкое) <code>youtube_client</code>	выбор	<code>default</code>	<code>default</code> Default; <code>safari</code> Safari; <code>android</code> Android	-	Каким плеером YouTube представляется yt-dlp. Default подходит большинству ссылок; Safari или Android - когда не хватает форматов или режется скорость.
Языки субтитров (редкое) <code>subtitle_languages</code>	текст	<code>ru,en.*</code>	-	-	Языки субтитров через запятую; можно шаблоном: en.* берёт en, en-US, en-GB.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Cookies (редкое) <code>cookies_source</code>	выбор	<code>file</code>	<code>none</code> Нет; <code>chrome</code> Chrome; <code>edge</code> Edge; <code>firefox</code> Firefox; <code>brave</code> Brave; <code>file</code> Файл	-	Откуда yt-dlp берёт cookies для ссылки, которой нужен вход. Браузер: yt-dlp читает его профиль в момент загрузки, программа ничего не хранит; Chrome и Edge закрывают cookies своим шифрованием, и yt-dlp может их не прочитать - надёжнее Firefox. Файл: копия, взятая кнопкой «Взять под DPAPI», хранится запечатанной для этой учётной записи Windows; без неё - файл поля «Файл cookies», если он есть. Нет: без cookies.
Файл cookies (редкое) <code>cookies_path</code>	файл	<code>config\cookies.txt</code>	-	-	Файл cookies браузера (формат Netscape, cookies.txt) для ссылки, которой нужен вход. «Взять под DPAPI» хранит его запечатанную копию, и открытый файл больше не нужен; без копии файл читается как есть, если он есть.

Поле	Вид	По умолчанию	Варианты	Когда	Что это
Вести архив скачиваний (редкое) <code>download_archive</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Запоминает скачанное в config\download-archive.txt; ссылка, которая там уже есть, пропускается.
Только показать команду <code>youtube_dry_run</code>	флажок	<code>false</code>	-	-	Показывает команду yt-dlp и ничего не запускает.

СВЕДЕНИЯ

Проверить источник - `probe_source`

Один раз запустить ffprobe по Источнику, вывести таблицу и обновить строку параметров.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation probe_source`

Инфо об источниках - `source_info`

Прогнать ffprobe по Источнику и вывести все аудиопотоки: codec, sample_fmt, sample rate, bits, channels, bitrate, language/title.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation source_info`

СЕРВИС: проверки и установка

Инвентаризация - `inventory`

Посчитать файлы в Источнике, Назначении и LUTs.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation inventory`

Самопроверка - `selftest`

Проверить ffmpeg, ffprobe, yt-dlp и Deno.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation selftest`

Обёртки: `ff-selftest`, `yt-selftest`.

Проверка профилей - `profile_doctor`

Проверить операции GUI, script wrappers и общий каталог пресетов.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation profile_doctor`

Возможности оборудования - `hardware_capabilities`

Короткий FFmpeg smoke для CPU, QSV/NVENC/AMF H.264 и HEVC, SVT-AV1 и dav1d.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation hardware_capabilities`

Тест матрицы пресетов - `preset_test_matrix`

Прогнать portable smoke на 1-секундных файлах по audio, remux, FPS, LUT, архиву, монтажу, хранению и публикации.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation preset_test_matrix`

Установить 7-Zip - `install_7zip`

Установить или обновить portable 7-Zip; нужен для FFmpeg 7z payloads.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation install_7zip`

Установить FFmpeg - `install_ffmpeg`

Установить или обновить portable FFmpeg Gyan GPL payload в Tools/ffmpeg.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation install_ffmpeg`

Установить yt-dlp - `install_ytdlp`

Установить или обновить portable yt-dlp и Deno в Tools.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation install_ytdlp`

Обёртки: `yt-update`.

Установить mpv - `install_mpv`

Установить или обновить portable mpv в Tools/mpv: плеер нарезки.

Вызов: `media_cli.cmd run --operation install_mpv`

Кнопки у полей

Форматы ссылки - `youtube_formats`

Какие форматы есть у ссылки - разрешение, кодеки, размер - списком в журнале, ничего не скачивается. Взять один из них - профилем «Своё видео».

Рядом с полем: `youtube_url`. Вызов: `media_cli.cmd run --operation youtube_formats`.

Взять под DPAPI - `youtube_cookies_import`

Файл поля «Файл cookies» запечатывается DPAPI для этой учётной записи Windows в config\cookies.dpapi: загрузки с Cookies - «Файл» берут эту копию, и открытый файл больше не нужен.

Рядом с полем: `cookies_path`. Вызов: `media_cli.cmd run --operation youtube_cookies_import`.

Что окно делает само

Рабочие папки окно очищает само, через Корзину; консольная команда эти операции не запускает - они удаляют насовсем.

- Очистить Источник - `cleanup_source`
- Очистить Назначение - `cleanup_transcoded`
- Очистить GUI workspace - `cleanup_workspace`