



# Compressor 4

ユーザースマニュアル

Copyright © 2012 Apple Inc. All rights reserved.

本ソフトウェアは同梱のソフトウェア使用許諾契約書に記載の条件のもとでお使いください。

「Compressor」ソフトウェアの所有者または正規コピーの認定ユーザは、これらのソフトウェアの学習の目的のために本書を複製することができます。複製の販売や有料サポートサービスなどの商業的な目的で、本書の一部または全部を複製または転載することはできません。

Apple ロゴは米国その他の国で登録された Apple Inc. の商標です。キーボードから入力可能な Apple ロゴについても、これを Apple Inc. からの書面による事前の許諾なしに商業的な目的で使用すると、連邦および州の商標法および不正競争防止法違反になる場合があります。

本書には正確な情報を記載するように努めました。ただし、誤植や制作上の誤記がないことを保証するものではありません。

**メモ:** Apple では、システムソフトウェア、アプリケーション、およびインターネットサイトの新しいバージョンやアップデートを頻繁にリリースするため、本書に記載されているイメージは、画面に表示されているものとわずかに異なる場合があります。

Apple  
1 Infinite Loop  
Cupertino, CA 95014  
U.S.A.

[www.apple.com](http://www.apple.com)

Apple Japan, Inc.  
〒163-1480 東京都新宿区西新宿 3丁目 20 番 2 号  
東京オペラシティタワー  
[www.apple.com/jp](http://www.apple.com/jp)

Apple、Apple ロゴ、AppleScript、AppleTV、Bonjour、DVD Studio Pro、Final Cut、Final Cut Pro、Finder、FireWire、iPod、iTunes、Mac、Mac OS、QuickTime、Shake、および Xsan は、米国その他の国で登録された Apple Inc. の商標です。商標「iPhone」は、アイホン株式会社の許諾を受けて使用しています。

iPad および NetInfo は Apple Inc. の商標です。

AppleCare は、米国その他の国で登録された Apple Inc. のサービスマークです。

Dolby、ドルビー、Pro Logic、プロロジックおよびダブルD記号はドルビーラボラトリーズの商標です。非公開秘密著作物はドルビーラボラトリーズが所有権を有します。© 1992–1997 Dolby Laboratories, Inc. All rights reserved.

UNIX は The Open Group の登録商標です。

YouTube ロゴは Google Inc. の商標です。

本書に記載のその他の社名、商品名は、各社の商標です。本書に記載の他社商品名は参考を目的としたものであり、それらの製品の使用を強制あるいは推奨するものではありません。また、Apple は他社商品の性能または使用につきましては一切の責任を負いません。

フィルム「Koffee House Mayhem」から引用した静止画像は、Jean-Paul Bonjour のご好意により提供されています。“Koffee House Mayhem” © 2004 Jean-Paul Bonjour All rights reserved.  
<http://www.jeanpaulbonjour.com>

フィルム「A Sus Ordenes」から引用した静止画像は、Eric Escobar のご好意により提供されています。“A Sus Ordenes” © 2004 Eric Escobar All rights reserved.  
<http://www.kontentfilms.com>

# 目次

序章	9 ようこそ Compressor へ
	9 Compressor について
	10 Compressor のマニュアルについて
	10 追加リソース
第 1 章	13 クイックスタート
	13 Compressor で使われる用語
	14 簡単な Compressor ワークフロー：バッチテンプレートを使う方法
	19 簡単な Compressor ワークフロー：手動による方法
	26 バッチの実行前に実行できるその他のタスク
第 2 章	29 Compressor の用途
	30 Compressor の一般的なシナリオ
	31 Compressor の機能
第 3 章	35 トランスコードの基本的なワークフロー
	35 Compressor の概念と用語
	39 カスタム設定を使ってトランスコードのために Compressor を準備する
	41 出力フォーマットを選択する
	42 Compressor のバッチを作成する
	44 トランスコード状況を表示する
	45 作業を効率化するための Compressor のオプション
第 4 章	47 Compressor のインターフェイス
	48 Compressor のウインドウとトランスコードのワークフロー
	49 Compressor のレイアウトを作成する／管理する
	52 Compressor ウインドウを使って作業する
	56 バッチウインドウ
	60 「設定」タブ
	61 「書き出し先」タブ
	62 「インスペクタ」ウインドウ
	72 「履歴」ウインドウ
	73 「プレビュー」ウインドウ
	75 「Apple Qmaster 共有」ウインドウ

	76	Share Monitor
	77	「ドロップレット」ウインドウ
	77	値およびタイムコードエントリーの変更について
	79	キーボードショートカット
<b>第5章</b>	<b>81</b>	<b>Compressor の環境設定を行う</b>
	81	Compressor の「環境設定」について
	84	Compressor の環境設定を使う
<b>第6章</b>	<b>87</b>	<b>ソースメディアファイルを読み込む</b>
	88	バッチウインドウについて
	92	バッチにソースメディアファイルを追加してジョブを作成する
	101	「インスペクタ」とソースメディアファイルを使う
	104	ソースメディアファイルの読み込みのヒント
<b>第7章</b>	<b>107</b>	<b>設定を作成する／プレビューする／変更する</b>
	108	「設定」タブについて
	112	「インスペクタ」と設定を使う
	113	設定を複製する
	114	最初から設定を作成する
	116	設定を検索する
	116	設定をプレビューする
	118	設定を削除する
	119	設定のグループを作成する
	120	設定を配布する／共有する
	121	例：DVD のカスタムグループおよび設定を作成する
<b>第8章</b>	<b>125</b>	<b>ジョブを完成する／バッチを実行する</b>
	125	設定を割り当てる
	130	書き出し先を設定する
	133	ジョブおよびターゲットの一般情報
	135	バッチの一般情報
	142	Final Cut Pro や Motion で Compressor を使う
	144	Compressor で分散処理を使う
<b>第9章</b>	<b>147</b>	<b>AIFF ファイルを作成する</b>
	147	AIFF 出力ファイルを作成する
	148	AIFF エンコーダパネルについて
	148	「サウンド設定」ダイアログについて
	150	QuickTime オーディオのサンプルサイズおよびサンプルレート
	150	配信用のオーディオコーデックを選択する
	150	AIFF 設定を構成する

第 10 章	153 一般的なオーディオ・フォーマット・ファイルを作成する
	153 一般的なオーディオ・フォーマット・ファイルを作成する
	154 「一般的なオーディオフォーマット」パネルについて
	155 一般的なオーディオフォーマットの設定を構成する
第 11 章	157 DV ストリームの出力ファイルを作成する
	157 DV ストリームの「エンコーダ」パネルについて
	158 DV トランスコーディングのワークフロー
第 12 章	159 Dolby Digital Professional の出力ファイルを作成する
	160 Dolby Digital Professional の「エンコーダ」パネルについて
	166 Dolby Digital Professional ファイルの作成についての一般情報
	168 ステレオオーディオファイルを Dolby Digital Professional フォーマットに変換する
	169 ファイルをサラウンドサウンド・チャンネルに割り当てる (手動)
	172 ファイルをサラウンドサウンド・チャンネルに割り当てる (自動)
	174 ドロップレットを使ってファイルをサラウンドサウンド・チャンネルに割り当てる
	174 空間的なミキシングのためのオプション
第 13 章	177 H.264 (Apple デバイス用) 出力ファイルを作成する
	178 「H.264 (Apple デバイス用)」の「エンコーダ」パネルについて
	182 Apple デバイス用のチャプタマーカと Podcast マーカー
	182 アスペクト比 (Apple デバイス用)
	183 H.264 のワークフロー (Apple デバイス用)
	183 H.264 (Apple デバイス用) 出力ファイルの設定を構成する
第 14 章	185 H.264 (Blu-ray ディスク用) を作成する
	186 「H.264 (Blu-ray 用)」の「エンコーダ」パネルについて
	188 H.264 のワークフロー (光学式ディスク用)
第 15 章	191 イメージシーケンスファイルを作成する
	191 イメージシーケンス出力ファイルを作成する
	192 イメージシーケンスの「エンコーダ」パネルについて
	194 イメージシーケンスの設定を構成する
第 16 章	197 MP3 出力ファイルを作成する
	197 MP3 の一般的な用途
	198 MP3 の「エンコーダ」パネルについて
	200 MP3 のトランスコーディングのワークフロー
第 17 章	201 MPEG-1 出力ファイルを作成する
	201 MPEG-1 の一般的な用途
	202 MPEG-1 の仕様

- 203 MPEG-1 エンコーダパネルについて
- 204 MPEG-1 の「ビデオ」タブについて
- 206 MPEG-1 の「オーディオ」タブについて
- 207 システムストリームとエレメンタリーストリームについて
- 207 MPEG-1 トランスコードのワークフロー
- 208 MPEG-1 ファイルフォーマットを Web 用に設定する
- 210 MPEG-1 ファイルフォーマットを DVD 用に設定する
- 211 DVD 用 MPEG-1 ビデオ設定を作成する
- 213 DVD 用 MPEG-1 オーディオ設定を作成する
- 215 (オプション) 「DVD 用 MPEG-1」のグループと書き出し先を作成する

## 第 18 章

- 217 **MPEG-2 出力ファイルを作成する**
- 217 標準精細度 MPEG-2 について
- 218 高精細度ソースと MPEG-2 について
- 219 エレメンタリーストリーム、転送ストリーム、プログラムストリームについて
- 220 MPEG-2 エンコーダパネルについて
- 232 MPEG-2 に関する参考情報
- 237 MPEG-2 トランスコードのワークフロー
- 244 MPEG-2 設定の例

## 第 19 章

- 245 **MPEG-4 出力ファイルを作成する**
- 246 MPEG-4 Part 2 について
- 247 MPEG-4 Part 2 の「エンコーダ」パネルについて
- 251 デフォルトの MPEG-4 Part 2 設定を使用する
- 252 MPEG-4 Part 2 設定をカスタマイズする
- 255 オーディオ Podcasting のワークフロー
- 258 設定およびプリセットを追加する

## 第 20 章

- 259 **QuickTime 書き出しコンポーネントファイルを作成する**
- 259 QuickTime 書き出しコンポーネント出力ファイルを作成する
- 260 QuickTime 書き出しコンポーネントプラグインをインストールする
- 260 iPod のプラグインについて
- 261 QuickTime 書き出しコンポーネントの「エンコーダ」パネルについて
- 261 書き出しコンポーネントの設定を構成する

## 第 21 章

- 263 **QuickTime ムービー出力ファイルを作成する**
- 263 QuickTime 出力ファイルを作成する
- 264 QuickTime ムービーの「エンコーダ」パネルについて
- 271 QuickTime トランスコーディングのワークフロー
- 275 コーデックについて
- 275 QuickTime ビデオコーデック
- 276 QuickTime オーディオコーデック

第 22 章	279	<b>設定にフィルタを追加する</b>
	279	フィルタを使って作業する
	281	「フィルタ」パネルについて
	282	ビデオの「フィルタ」タブ
	290	オーディオの「フィルタ」タブ
	293	「カラー」タブ
	293	設定にフィルタを追加する
第 23 章	297	<b>フレームコントロールを使って作業する</b>
	297	「フレームコントロール」パネルについて
	303	設定にフレームコントロールを追加する
	304	デインターレース処理について
	305	リバーステレシネについて
	308	タイミング変更コントロールを使う
第 24 章	311	<b>画角設定を追加する</b>
	311	クロップ、拡大／縮小、パディングを使って作業する
	313	「画角設定」パネルについて
	318	画角設定を調整する
第 25 章	321	<b>アクションを追加する</b>
	321	ポスト・トランスコード・アクションを使って作業する
	321	設定アクションを追加する
	323	ジョブ操作を追加する
第 26 章	339	<b>プレビューウィンドウを使う</b>
	339	「プレビュー」ウィンドウについて
	346	クリップをプレビューする
	352	プレビューウィンドウでクリップの一部をトランスコードする
	353	マーカーとポスターフレームを使って作業する
	360	「プレビュー」ウィンドウのキーボードショートカットについて
第 27 章	361	<b>書き出し先を決める／変更する</b>
	362	「書き出し先」タブについて
	363	「書き出し先」で「インスペクタ」を使う
	364	書き出し先を決める
	366	警告の三角マーク
	366	書き出し先を削除する／複製する
第 28 章	369	<b>ドロップレットを使う</b>
	370	ドロップレットを作成する
	373	「ドロップレット」ウィンドウについて
	375	ドロップレットの設定を確認する

- 377 ドロップレットを使ってソースメディアファイルをトランスコードする
- 379 Compressor でドロップレットを使ってジョブと設定を作成する
- 380 ドロップレットのヒント

## 第 29 章

### 381 Apple Qmaster と分散処理

- 381 分散処理の基本
- 383 Apple Qmaster 分散処理システムの基本的なコンポーネント
- 391 「このコンピュータプラス」を使ったクイックスタート
- 393 QuickCluster を使ったクイックスタート
- 395 Apple Qmaster 分散処理システムのインターフェイス
- 402 Compressor の「Apple Qmaster 共有」ウインドウ
- 407 クラスタの全般的な情報
- 420 「Apple Qadministrator」でクラスタを作成する
- 422 「Shake」を使ってパートタイム分散処理を設定する

## 付録 A

### 427 キーボードショートカット

- 427 Compressor の一般的なキーボードショートカット
- 428 「プレビュー」ウインドウのキーボードショートカット

## 付録 B

### 431 問題を解決する

- 431 問題解決の手段
- 432 一般的な問題の解決策
- 433 AppleCare サポートに連絡する

## 付録 C

### 435 コマンドラインを使う

- 435 Compressor のジョブを実行するシェルコマンド



# ようこそ Compressor へ

「Compressor」は、ビデオ圧縮処理に欠かせないツールです。圧縮を、短時間で、効率よく、簡単に実行でき、圧縮設定や出力フォーマットも豊富に用意されています。

この序章では以下の内容について説明します：

- Compressor について (ページ 9)
- Compressor のマニュアルについて (ページ 10)
- 追加リソース (ページ 10)

## Compressor について

「Compressor」は、DVD オーサリング、ストリーミングメディアサーバ、およびワイヤレスデバイス用の最終デジタルコンテンツを、高いパフォーマンスで、しかも高いレベルで操作したいと考える、ビデオのポストプロダクション技術者や圧縮技術者を対象としています。

「Compressor」は、サイズ変更、クロップ、イメージ処理、エンコード、配信のためのオプションに加えて、バッチ処理、VBR オプション、および H.264 エンコードの機能を備えています。ドロップレットと AppleScript を使ったり、トランスコード設定を指定および保存したり、フィルタを使ったり、書き出し先を指定したりすることもできます。「Compressor」には、Apple デバイス、DVD、Web、CD、およびキオスク用のさまざまな出力フォーマットも用意されています。

**重要：**「Compressor 4」は、「Final Cut Pro X」以降および「Motion 5」以降と密接に連携するように設計されており、「Compressor へ送信」機能を使用するために必要です。このドキュメントで「Final Cut Pro」、「Motion」に言及する場合は、すべてこれらのバージョンを指しています。

## Compressor のマニュアルについて

「Compressor」には、作業の開始に役立つ書類や、アプリケーションに関する詳しい情報を提供する書類など、さまざまな書類が付属しています。

(「Compressor」のオンスクリーンヘルプを利用するには、「Compressor」を開いて、「ヘルプ」>「Compressor ヘルプ」と選択します。)

- 「Compressor ユーザーズマニュアル」：この総合的なマニュアルでは、「Compressor」のインターフェイス、コマンド、メニューと、「Compressor」を使用して特定のタスクを実行するための手順を1つずつ説明しています。Apple Qmaster 分散処理システムを設定してトランスコードおよびレンダリングの効率を高める方法についても説明しています。これは、すべての経験レベルのユーザを対象に書かれています。
- Apple Qadministrator ユーザーズマニュアル：このドキュメントは、Apple Qmaster 分散処理システムで使用するクラスタを手動で設定および管理する方法について説明しています。
- Apple Qmaster ユーザーズマニュアル：このドキュメントは、「Apple Qmaster」をクライアントとして使用して、「Shake」、「Maya」などのアプリケーションからのレンダリングジョブを分散処理システムで実行する方法について説明しています。
- Share Monitor ユーザーズマニュアル：このドキュメントは、「Share Monitor」を使ってバッチおよびジョブのトランスコーディングの進行状況をモニタする方法について簡単に説明しています。

## 追加リソース

「Compressor」に付属のマニュアルに加えて、「Compressor」についてさらに詳しく調べることができるさまざまなリソースがほかにもあります。

### Compressor Web サイト

「Compressor」についての一般情報やアップデート、最新情報について知りたい場合は、次をご覧ください。

- <http://www.apple.com/jp/finalcutpro/compressor>

### Apple のサービスおよびサポート Web サイト

Apple の製品についてのソフトウェア・アップデートや、よくある質問の回答については、Apple の一般的なサポート Web ページをご覧ください。製品仕様、参考文献、および Apple と他社製品の技術情報にもアクセスできます。

- <http://www.apple.com/jp/support>

「Compressor」についてのソフトウェア・アップデート、マニュアル、ディスカッションフォーラム、およびよくある質問の回答については、次をご覧ください。

- <http://www.apple.com/jp/support/compressor>



「Compressor」には、トランスコードをすぐに開始できるように、多数の定義済み設定が含まれています。1つまたは複数のソースメディアファイルがあり、構成済みの「Compressor」のバッチテンプレートまたは設定と書き出し先がトランスコーディングの要件に適していれば、「Compressor」のインストール後ただちにメディアファイルのトランスコードを開始できます。

この章では以下の内容について説明します：

- Compressor で使われる用語 (ページ 13)
- 簡単な Compressor ワークフロー：バッチテンプレートを使う方法 (ページ 14)
- 簡単な Compressor ワークフロー：手動による方法 (ページ 19)
- バッチの実行前に実行できるその他のタスク (ページ 26)

## Compressor で使われる用語

「Compressor」では、以下の用語が使われます。実際に作業に取り掛かる前に、これらの用語を理解しておいてください。

バッチは、トランスコードプロセスの中心となるものです。1つまたは複数のソースメディアファイルからなり、これらのファイルが別のフォーマットへ変換またはトランスコードする対象になります。ソースメディアファイルごとに、固有のジョブが作成されます。言い換えると、1つのバッチに複数のジョブを取り込むことができ、それぞれのジョブは固有のソースメディアファイルがベースとなります。

また、ジョブにはそれぞれ少なくとも1つのターゲットがあります。ターゲットは、トランスコード処理でどのような種類の出力ファイルが作成されるか、およびそのファイルをどこに置くかを定義します。1つのジョブに複数のターゲットを割り当てることができ、それぞれ異なるフォーマットで複数の出力ファイルを簡単に作成できます。

各ターゲットは以下の3つの部分から構成されます。

- ・ **設定**： ターゲットの設定部分では、使用されるエンコーダフォーマットを含むトランスコード処理をはじめ、各種のフィルタや画角設定の属性を定義します。
- ・ **書き出し先**： ターゲットの書き出し先部分では、出力ファイルの保存先を定義します。また、出力ファイル名を作成するために使われる規則も定義します。「Compressor」には、デフォルトの書き出し先を指定する環境設定もあります。
- ・ **出力ファイル名**： 書き出し先に基づいて生成された名前を何らかの理由で使用したくない場合に、ターゲットの出力ファイル名部分を編集できます。

**メモ**： ジョブをトランスコードするには、その前に少なくとも1つの設定を割り当てる必要があります。

独自に設定を作成したい場合、または「Compressor」に用意されている設定を変更したい場合は、トランスコードの基本的なワークフローおよび設定を作成する／プレビューする／変更するを参照してください。

## 簡単な Compressor ワークフロー：バッチテンプレートを使う方法

バッチテンプレートを使うと、トランスコードのワークフローが簡単かつ迅速になります。次のワークフローは、「Compressor」でバッチテンプレートを使う簡単な方法を示しています。

- ・ ステージ 1: バッチテンプレートを選択する
- ・ ステージ 2: ソース・メディア・ファイルを追加する
- ・ ステージ 3: バッチを実行する
- ・ ステージ 4: ポスト・トランスコード・アクションを使う
- ・ ステージ 5: カスタムのバッチテンプレートを保存する（オプション）

### ステージ 1: バッチテンプレートを選択する

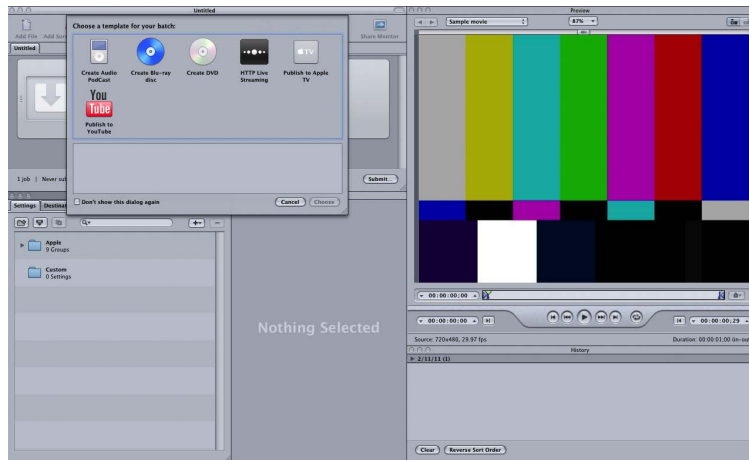
「Compressor」でこのワークフローを使うには、バッチテンプレートを選択する必要があります。

**「Compressor」を開いてバッチテンプレートを選択するには**

- 1 「アプリケーション」フォルダ内の Compressor アイコンをダブルクリックします。

「Compressor」は、バッチ・テンプレート・セレクタと、Placeholder ジョブで名称の設定されていない空のバッチを開きます。

**メモ:** バッチ・テンプレート・セレクトは、前に「今後このダイアログを表示しない」チェックボックスを選択したか、「Compressor」の環境設定で「空のテンプレートを使用」を選択した場合は表示されません。バッチの新規作成時にバッチ・テンプレート・セレクトを表示するには、「Compressor」の環境設定で「テンプレートセレクト・ダイアログボックスを表示」を選択します。そうする代わりに、「ファイル」>「テンプレートから新規バッチを作成」と選択して、バッチの新規作成時にバッチ・テンプレート・セレクトを表示することもできます。



バッチ・テンプレート・セレクトには、Apple の標準バッチテンプレート（手順 2 で説明します）のオプションが含まれています。



カスタムのバッチテンプレートを追加することもできます。詳細については、「カスタム・バッチ・テンプレートを作成する」を参照してください。

**メモ:** このマニュアルの図と同じような構成の Compressor インターフェイスを表示するには、「ウインドウ」メニューの「レイアウト」サブメニューから標準レイアウトを選択します。

- 2 バッチ・テンプレート・セレクトでいずれかのオプションをクリックして選択します。



Apple の標準バッチテンプレートのリストを以下に示します。

- **オーディオ Podcast を作成**：Podcasting に適した AAC オーディオファイルを作成して iTunes ライブラリに追加する場合は、このテンプレートを使います。
- **Blu-ray ディスクを作成**：BD H.264 ビデオおよび Dolby Digital Professional (.ac3) オーディオファイルを作成して、それらのファイルから自動的に Blu-ray ディスクまたは AVCHD ディスクを作成する場合は、このテンプレートを使います（AVCHD ディスクは、AVCHD フォーマットと互換性のある Blu-ray ディスクプレーヤーで再生できます）。
- **DVD を作成**：MPEG-2 (.m2v) ビデオと Dolby Digital Professional (.ac3) オーディオを使って標準精細度の DVD を作成して自動的にディスクにする場合は、このテンプレートを使います。
- **HTTP ライブストリーミング**：このテンプレートでは、一般的なサーバを使ってムービーを iPhone、iPad、iPod touch、Mac にストリーミングするためのファイルのセットを作成できます。
- **Apple TV に公開**：Apple TV での視聴に適したビデオファイルを作成して iTunes ライブラリに追加する場合は、このテンプレートを使います。
- **YouTube に公開**：YouTube での視聴に適したビデオファイルを作成して YouTube アカウントにアップロードする場合は、このテンプレートを使います。

**メモ**: テンプレートの選択は、作成する出力メディアファイルの使用目的に基づいて行ってください。目的のワークフローに適したテンプレートが見つからない場合は、手動で行うことができます。詳細については、簡単な Compressor ワークフロー：手動による方法を参照してください。カスタムテンプレートの作成については、「カスタム・バッチ・テンプレートを作成する」を参照してください。

- 3 「選択」をクリックします。



Placeholder ジョブにターゲットが適用されます。ターゲットには、適切なトランスコード設定（選択したテンプレートに基づいています）、デフォルトの書き出し先（「ソース」）、および提案された出力ファイル名（ソースファイル名と適用された設定の名前に基づいています）が含まれます。



デフォルトでは、バッチテンプレートでエンコードされたファイルの書き出し先として「ソース」（ソース・メディア・ファイルの元の場所と同じフォルダ）が使用されます。ほかの書き出し先を選択する方法については、「書き出し先を決める／変更する」を参照してください。

## ステージ 2: ソース・メディア・ファイルを追加する

ソースファイルを Finder または デスクトップ から「バッチ」ウインドウの Placeholder ジョブにドラッグします。

**メモ:** バッチテンプレートに含まれるジョブは 1 つだけなので、ドラッグできるソースファイルは 1 つだけです。ジョブにファイルを複数ドラッグした場合、最後のファイルだけがこのジョブに追加され、それ以外のファイルはすべて無視されます。

## ステージ 3: バッチを実行する

ジョブにソース・メディア・ファイル、設定、書き出し先、および出力ファイル名を含めたら、処理の準備が整います。

### バッチを実行して処理を行う

- 「実行」ボタンをクリックして、ジョブを含むバッチを実行します。

ダイアログが表示され、この実行に名前を付け、分散処理を使用するかどうかを選択して、この実行の優先順位を設定できます。ほとんどの場合、設定はそのまま、「実行」をクリックできます。



この「実行」ダイアログの詳細については、バッチを実行するを参照してください。

バッチを実行すると、「Compressor」の「履歴」ウインドウまたは「Share Monitor」アプリケーションを開いて、バッチのトランスコーディングの進行状況をモニタできます。「Compressor」の環境設定で、「Share Monitor」を自動的に開くように設定することもできます。

#### ステージ 4: ポスト・トランスコード・アクションを使う

ほとんどすべてのバッチテンプレートには、トランスコード後の自動アクションが含まれています。これらのバッチテンプレートを使ったジョブの1つを出力メディアファイルにトランスコードすることが完了すると、YouTube アカウントへのファイルのアップロード、Automator ワークフローの実行、DVD の作成などの対応する自動アクションが実行されます。

このようなジョブアクションの詳細については、「ジョブ操作」タブおよびアクションを追加するを参照してください。

以下のリストに、「Compressor」のバッチテンプレートごとにトランスコード後のデフォルトのジョブアクションを示します。

- オーディオ Podcast を作成： iTunes ライブラリへ追加します。
- Blu-ray ディスクを作成： Blu-ray ディスクを作成します。
- DVD を作成： DVD を作成します。
- HTTP ライブストリーミング： HTTP ライブストリーミングの準備をします。
- Apple TV に公開： iTunes ライブラリへ追加します。
- YouTube に公開： YouTube に公開します。

## ステージ 5: カスタムのバッチテンプレートを保存する (オプション)

カスタムテンプレートを作成する手順 (オプション) については、「カスタム・バッチ・テンプレートを作成する」を参照してください。

## 簡単な Compressor ワークフロー：手動による方法

次のワークフローは、「Compressor」で手動でバッチをビルドおよび処理する簡単な方法を示しています。

- ステージ 1: ソース・メディア・ファイルを追加する
- ステージ 2: 設定と書き出し先を割り当てる
- ステージ 3: バッチを実行する

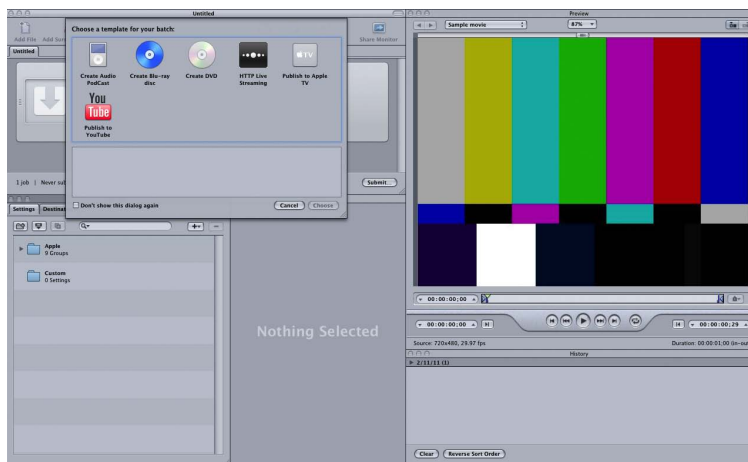
### ステージ 1: ソース・メディア・ファイルを追加する

「Compressor」を使用するには、まずソース・メディア・ファイルを「バッチ」ウインドウに追加する必要があります。

「Compressor」を開いてソース・メディア・ファイルを「バッチ」ウインドウに追加するには

- 1 「アプリケーション」フォルダ内の Compressor アイコンをダブルクリックします。

「Compressor」は、バッチ・テンプレート・セレクトと、Placeholder ジョブで名称の設定されていない空のバッチを開きます。

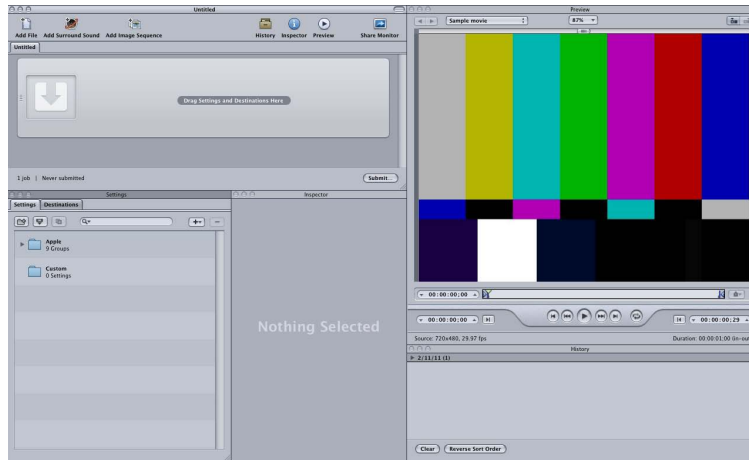


- 2 このワークフローは、バッチテンプレートを使う方法ではなく手動による方法に焦点を当てているので、バッチ・テンプレート・セレクトの「キャンセル」をクリックして閉じます。

今後バッチ・テンプレート・セレクトが開かないようにするには、「今後このダイアログを表示しない」を選択するか、「Compressor」の環境設定で「空のテンプレートを使用」を選択します。

バッチテンプレートを使う方法については、簡単な Compressor ワークフロー：バッチテンプレートを使う方法を参照してください。

下の図は、Compressor インターフェイスの残りのウインドウを示しています。



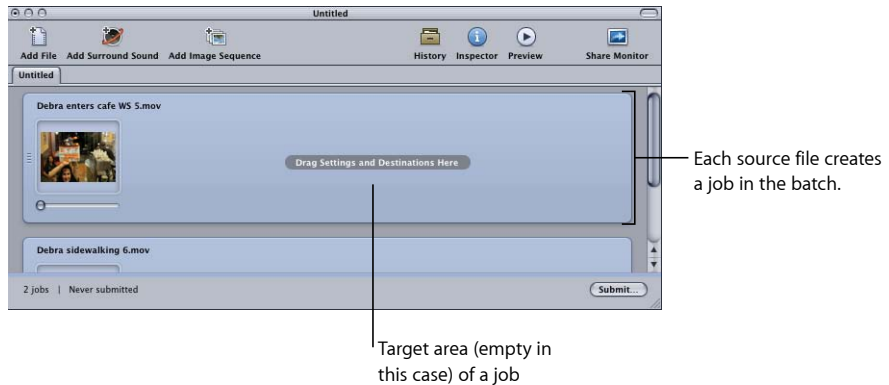
**メモ:** 上図と同じような構成の Compressor インターフェイスを表示するには、「ウインドウ」メニューの「レイアウト」サブメニューから標準レイアウトを選択します。

- 3 1つ以上のソースファイルを Finder または デスクトップ から「バッチ」ウインドウの空の領域（この例では、空のジョブのすぐ下）にドラッグします。

**メモ:** 空のジョブにファイルを複数ドラッグした場合、最後のファイルだけがこのジョブに追加され、それ以外のファイルはすべて無視されます。



バッチにドラッグしたソースファイルごとに、新しいジョブが作成されます。



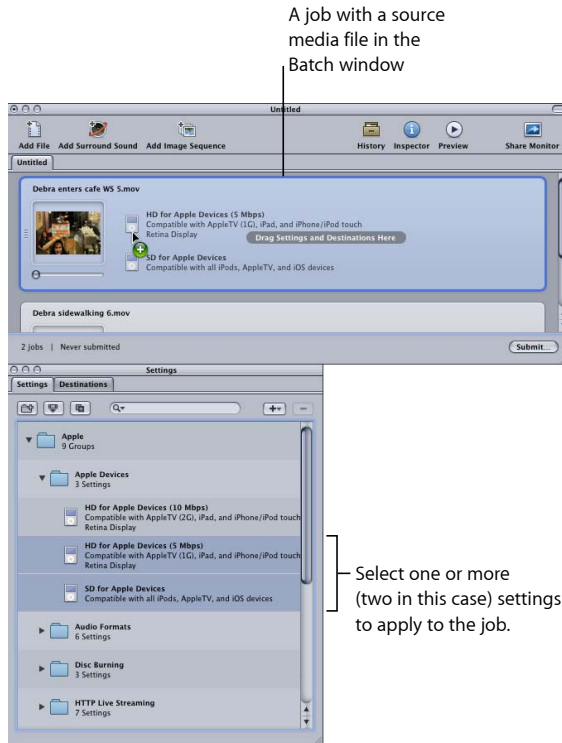
「バッチ」ウインドウのコントロールの詳細については、バッチウインドウについてを参照してください。

## ステージ 2: 設定と書き出し先を割り当てる

バッチを実行する前に、各ソースメディアファイルのジョブに設定を最低1つずつ割り当てる必要があります。1つのジョブに複数の設定を割り当てて、複数バージョンのメディアファイルをトランスコードすることもできます。設定と書き出し先の各ペアを、「Compressor」ではターゲットと呼びます。

## 設定と書き出し先をジョブに割り当てるには

- 1 以下のいずれかの方法で、ソースメディアファイルのジョブの設定を選択します。
  - 複数のジョブにそれぞれ異なる設定を割り当てるには：「設定」タブから「バッチ」ウインドウの個々のジョブに設定をドラッグします。



- 複数のジョブを指定して同じ設定を割り当てるには：「バッチ」ウインドウでジョブ（ソースメディアファイル）を選択し、「ターゲット」>「設定を使って新規ターゲットを作成」と選択します。「バッチ」ウインドウ上に設定を選択するよう求めるダイアログが開きます。

Select the jobs in the Batch window.



Click Add to assign the settings to the selected jobs.

Select the settings to apply to the selected jobs.

1つまたは複数の設定を選択して、「追加」をクリックします。開閉用三角ボタンを使用すると、個々の設定を表示できます。選択した設定が、選択したジョブすべてに割り当てられます。



New targets are added for each setting you drag to the job.

また、設定を適用する前に、「編集」>「すべてを選択」と選択して、すべてのジョブを選択することもできます。設定の詳細については設定を作成する／プレビューする／変更するを、ジョブおよびターゲットを使って作業する場合の詳細についてはジョブを完成する／バッチを実行するをそれぞれ参照してください。

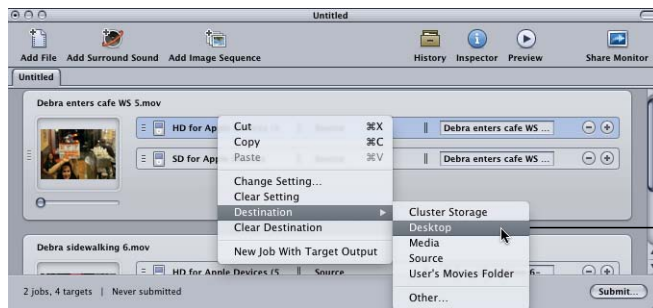
次に、書き出し先フォルダを設定します。デフォルトの書き出し先は「ソース」フォルダ、つまりソースファイルがあるのと同じフォルダです。書き出し先は変更できます。会社の規則に合わせたり、高速な大容量ハードディスクを指定したりできます。

**メモ:** 「Compressor」の「環境設定」ウインドウからデフォルトの書き出し先を選択することもできます。詳細については、Compressorの環境設定を行うを参照してください。

単一のターゲットごと、または複数のターゲットのグループごとに、書き出し先を設定することができます。

2 以下のいずれかの方法でジョブのターゲットの書き出し先を選択します。

- 何も操作をしない: 「書き出し先」欄で指定したデフォルトの書き出し先「ソース」(ソースメディアファイルの元のフォルダ)を使用します。
- ターゲットのショートカットメニューを使って、一度に1つずつ設定を変更する: Control キーを押したまま変更したいターゲットをクリックして、「書き出し先」サブメニューにすでに提供されている書き出し先から目的のものを選択します。



Use the target's shortcut menu to change the destination for the selected targets.

また、ショートカットメニューから「その他」を選択して、ダイアログを開き、コンピュータで使用可能な場所を書き出し先として選択することもできます。

**メモ:** 「その他」を選択すると、マウントされている開いているボリュームを含めて、現在デスクトップからアクセスできる場所を選択できます。ただし、このボリュームはバッチのトランスコードが完了するまで開いている必要があります。

複数のターゲットを選択して、同じメソッドを使用して一度にすべての書き出し先を変更することができます。また、ターゲットのショートカットメニューの「書き出し先」サブメニューを使って書き出し先を選択したり、「書き出し先」タブからターゲットに書き出し先をドラッグしたりすることもできます。

書き出し先の詳細については、書き出し先を決める／変更するを参照してください。

3 「ファイル」>「保存」と選択して、バッチに名前を付け、保存することができます。

### ステージ 3: バッチを実行する

各メディアファイルに少なくとも1つの設定と書き出し先を関連付けると、そのファイルはジョブとして認識され、バッチを実行する準備が整います。



## バッチを実行して処理を行うには

- 「実行」をクリックします。

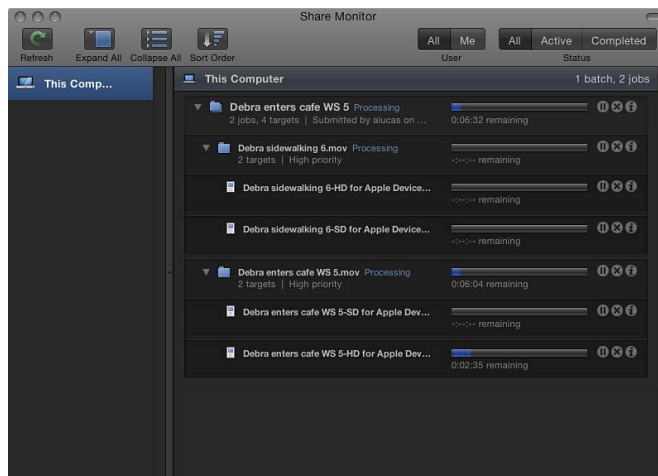
ダイアログが表示され、この実行に名前を付け、分散処理を使用するかどうかを選択して、この実行の優先順位を設定できます。ほとんどの場合、設定はそのまま、 「実行」 をクリックできます。



この「実行」ダイアログの詳細については、バッチを実行するを参照してください。

バッチを実行すると、「Share Monitor」を開いて、バッチのトランスコーディングの進行状況をモニタできます。「Share Monitor」を自動的に開くように、「Compressor」の「環境設定」ウインドウで設定することもできます。

**メモ:** 「Share Monitor」を開くには、Dockにある「Share Monitor」アイコンをダブルクリックするか、「バッチ」ウインドウ内のアイコンをクリックします。



「履歴」ウィンドウでもエンコーディングの進行状況をモニタできます。



ジョブとバッチの詳細については、ジョブを完成する／バッチを実行するを参照してください。

## バッチの実行前に実行できるその他のタスク

前のセクションで説明した3つの段階は、最もすばやくメディアファイルをトランスコードする方法です。この方法でも構成済みの設定を変更することはできませんが、ファイルをプレビューしたり、設定を微調整したりすることはできません。

以下の章では、ジョブの実行前に設定について実行できる操作について説明しています：

- 設定を作成する／プレビューする／変更する
- ジョブを完成する／バッチを実行する
- 設定にフィルタを追加する
- フレームコントロールを使って作業する
- 画角設定を追加する
- アクションを追加する
- プレビューウィンドウを使う
- 書き出し先を決める／変更する

以下の章では、出力形式設定とさまざまなトランスコードオプションについて詳しく説明しています：

- AIFF ファイルを作成する
- 一般的なオーディオ・フォーマット・ファイルを作成する
- DV ストリームの出力ファイルを作成する
- Dolby Digital Professional の出力ファイルを作成する
- H.264 (Apple デバイス用) 出力ファイルを作成する
- H.264 (Blu-ray ディスク用) を作成する
- イメージシーケンスファイルを作成する

- MP3 出力ファイルを作成する
- MPEG-1 出力ファイルを作成する
- MPEG-2 出力ファイルを作成する
- MPEG-4 出力ファイルを作成する
- QuickTime 書き出しコンポーネントファイルを作成する
- QuickTime ムービー出力ファイルを作成する



「Compressor」は強力で柔軟性のあるツールで、さまざまな用途で使って目的の結果を達成することができます。

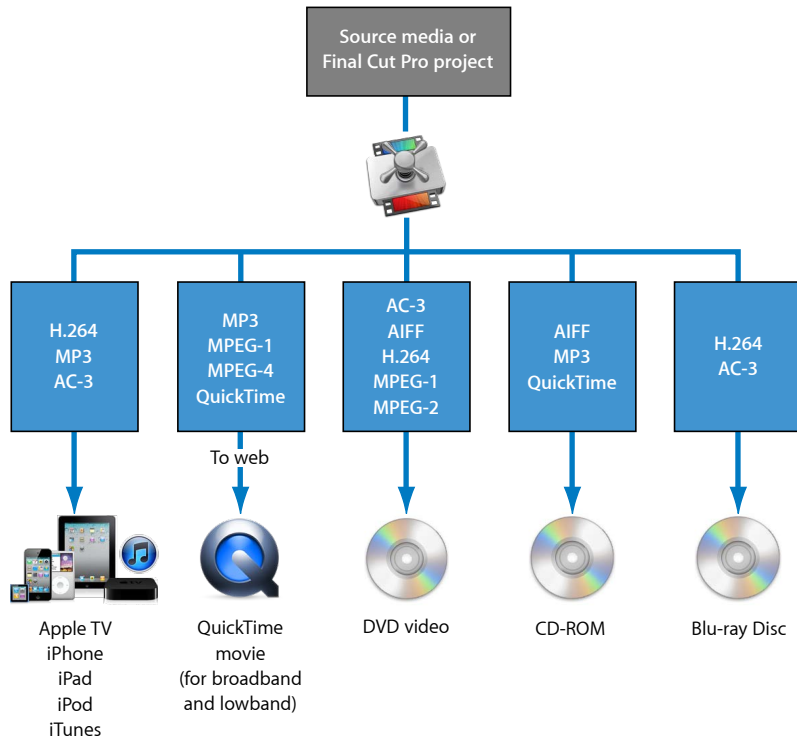
この章では以下の内容について説明します：

- Compressor の一般的なシナリオ (ページ 30)
- Compressor の機能 (ページ 31)

## Compressor の一般的なシナリオ

以下に「Compressor」の一般的なシナリオを示します。

- ソースメディアを1つまたは複数の異なる出力フォーマットに変換する：  
「Compressor」を使うと、元のメディアファイルを、1つまたは複数の異なる出力フォーマットに変換できます。詳細については、簡単な Compressor ワークフロー：手動による方法を参照してください。



- シーケンスまたはクリップをほかのアプリケーションから直接、1つまたは複数のフォーマットで書き出す：「Compressor」を使うと、「Final Cut Pro」など、ほかのアプリケーション内で、シーケンスやクリップを1つまたは複数の異なるファイルフォーマットに変換できます。ワークフローの詳細については、「プロジェクトをトランスコード用に実行する」を参照してください。

「Final Cut Pro」および「Motion」とのこうした統合により、トランスコード（オリジナルのファイルフォーマットを変換して、配布メディアに適した別のフォーマットのファイルに出力する処理）がますます短時間で簡単に行えるようになりました。また、処理前に中間のメディアファイルを書き出す必要がないのでハードディスク容量も節約できます。「Compressor」では作業のほとんどをほかのアプリケーションのビデオ処理テクノロジーを利用して行うため、エンコードするイメージの画質が大幅に向上し、圧縮と展開の繰り返しによって生じる画質の劣化も回避できます。

- DVD規格準拠のファイルを作成する：既存のメディアファイルをDVDプロジェクトに変換する前に、ビデオをMPEG-1（SDプロジェクト専用）、MPEG-2（SDおよびHDプロジェクト）、またはH.264（HDプロジェクト専用）ファイルに変換する必要があります。「Compressor」を使用すると、オーディオをDolby Digital Professional（別名AC-3）フォーマットにエンコードすることができます。Dolby Digital Professionalは、DVDビデオディスクに採用される最も一般的な圧縮オーディオフォーマットの1つです。「Compressor」はまた、次の2つの特別な状況にも対応しています。
  - 高精細度（HD）のソースを「Final Cut Pro」で編集して標準精細度（SD）のDVDを作成する場合のために、「Compressor」には高画質のダウンコンバート機能が用意されています。解像度が1080iまたは720pのHDソースでは、高画質のトランスコード処理を使用してSDMPEG-2ビデオ出力ファイルを作成します。
  - DVDになるべく長時間のビデオを収める必要があり、ブロードキャストに適した品質でなくてもよい場合のために、「Compressor」には、DVDビデオ互換のMPEG-1フォーマットファイルを書き出す機能が用意されています。

## Compressor の機能

「Compressor」はスタンドアロンのアプリケーションとして使用することも、「Final Cut Pro」など、ほかのアプリケーションのワークフローに統合することもできます。このため、「Compressor」は「Final Cut Pro」とまったく同じソースメディアファイルタイプに対応しています。「Compressor」には以下の機能が用意されています。

- バッチ処理：1つのソースメディアファイルから、効率よく複数の出力ファイルを作成できます。
- VBR オプション：MPEG-2 エンコーダを使用して、出力ファイルに1パスまたは2パスの可変ビットレート（VBR）を設定できます。このVBRの設定により、ビデオファイルの画質が変化します。
- H.264 エンコーディング：H.264は、携帯電話から高精度（HD）DVDまで、あらゆるメディアのビデオを高い品質と低いデータレートで作成できるエンコードフォーマットです。H.264は特にAppleのQuickTimeメディアプレーヤーに適しています。「Compressor」には、Blu-rayディスク、iTunes、iPhone、iPad、iPod、Apple TV向けに特化したH.264フォーマットがあります。
- ドロップレット：このスタンドアロンのアプリケーションを使って、デスクトップからのドラッグ&ドロップで、簡単にトランスコード操作を行うことができます。ドロップレットは、いったん作成すれば、後は「Compressor」を開かなくても使用でき、トランスコード処理を自動で簡単に実行できるようになります。

- ・ **設定**：「設定」には、トランスコードに必要なファイルフォーマット、フィルタ、ジオメトリがすべて含まれています。このオプションでは、Apple から提供された設定のカスタマイズや変更もでき、新規の設定を作成することも可能です。特殊な設定を組み込んだライブラリを作成し、再利用することができます。
- ・ **フィルタ**：「Compressor」の豊富なフィルタを使えば、ソースメディアをほかのフォーマットに変換する際に、瞬時に芸術的なタッチを加えて、思った通りの作品を完成させることができます。フェードイン/フェードアウト、タイムコードオーバーレイ、ガンマ補正、ノイズ除去、レターボックス、ウォーターマーク、カラー調整など、さまざまなフィルタが用意されています。さらに、ダイナミックレンジ、ピークレベル、イコライゼーション、フェードイン/フェードアウトを制御するためのオーディオファイルもあります。
- ・ **プレビュー**：フィルタ設定を「インスペクタ」ウインドウで調整しながら、「プレビュー」ウインドウでリアルタイムでプレビューできます。このため、満足のいくまで設定を微調整してから、ソースメディアファイルをトランスコードすることができます。
- ・ **書き出し先**：出力ファイルの書き出し先を作成して保存しておく、後で各出力ファイルのターゲットに割り当てることができます。FTP および iDisk 位置を書き出し先にもできます。書き出し先ごとに異なるファイル命名規則を使用できます。
- ・ **ジオメトリ**：「インスペクタ」ウインドウのジオメトリコントロールおよび「プレビュー」ウインドウのグラフィックコントロールを使用して、フレームサイズを調整できます。この機能を使うと、ソースメディアファイルの不要なイメージ部位をクロップし、ファイルサイズを小さくすることができます。「Compressor」では、イメージを 4:3、16:9、2.35:1 などのアスペクト比に変更して、DVD や iPod などほかのプラットフォームに配信することもできます。
- ・ **パブリッシング**：「Compressor」を使って、DVD オーサリングのために出力ファイルを QuickTime Streaming Server などにアップロードできます。
- ・ **AppleScript の使用**：出力ファイルに専用の AppleScript 情報を追加して、エンコード後の操作を柔軟に自動化したりカスタマイズしたりできます。
- ・ **相互運用性**：「Compressor」は、「FinalCutPro」や「Motion」など、プロユーザを対象とした Apple のその他のビデオアプリケーションに欠かせないコンポーネントです。たとえば、「FinalCutPro」から直接「Compressor」にシーケンスを書き出してトランスコードすることができます。
- ・ **バックグラウンドでのトランスコード作業**：「Compressor」では、まずバッチのトランスコードを開始してから、バックグラウンドで処理を続けるため、ユーザは複数の作業を同時に行うことができます。
- ・ **電子メールによる通知**：「Compressor」で電子メールによる通知設定を行えば、どこにいてもバッチのトランスコードが終わったことが分かります。



- **分散処理**：「Compressor」には分散処理機能があります。この機能を使用すると、指定した複数のコンピュータに作業を分担させることができるため、より高い処理能力を得ることができます。分散処理機能を使用するには、「Compressor」がインストールされたコンピュータを使用する必要があります。詳細については、「Apple Qmaster と分散処理」を参照してください。
- **コマンドライン機能**：「Compressor」には、ジョブの実行、サービスノードとクラスター・コントロール・サービスの有効化、およびバッチのモニタ機能に関係するさまざまなコマンドラインオプションが用意されています。詳細については、「コマンドラインを使う」を参照してください。



「Compressor」を使うと、メディアをさまざまなフォーマットに簡単にトランスコードすることができます。加えて、「Compressor」は「Final Cut Pro」および「Motion」に統合されています。

単純なまたは繰り返しの多いワークフローの場合は、「Final Cut Pro」および「Motion」で「共有」機能を使うこともできます。「共有」機能は、トランスコード、配信用ファイルフォーマット、またはFTP プロトコルに関する高度な知識がなくても、クライアント、友達、およびその他の視聴者に作品を送信するための、「ワンクリック」の簡単な方法です。「Final Cut Pro」および「Motion」の「共有」ウインドウから、追加のアプリケーションを開くことなく、iPhone、iPad、iPod、Apple TV、DVD、Blu-ray ディスク、および YouTube の各フォーマットで、出力メディアファイルをすばやく作成および配信できます。「共有」機能の詳細については、「*Final Cut Pro ユーザーズマニュアル*」および「*Motion ユーザーズマニュアル*」を参照してください。

この章では以下の内容について説明します：

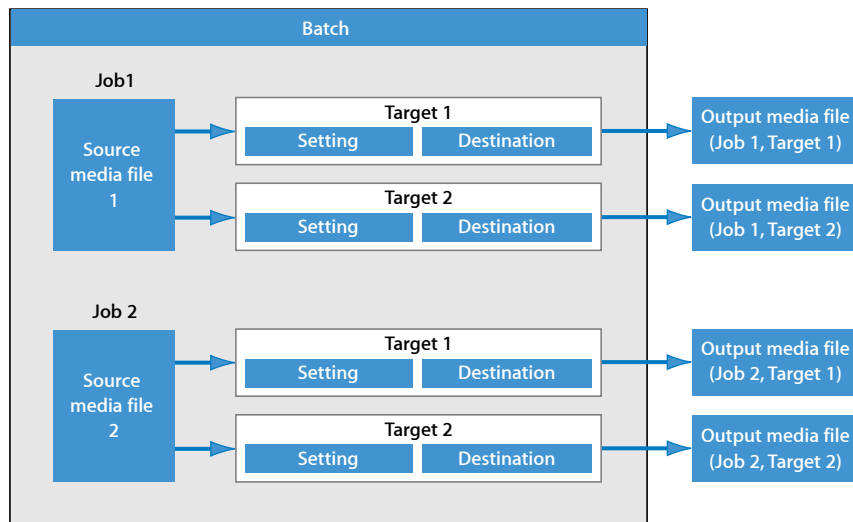
- Compressor の概念と用語 (ページ 35)
- カスタム設定を使ってトランスコードのために Compressor を準備する (ページ 39)
- 出力フォーマットを選択する (ページ 41)
- Compressor のバッチを作成する (ページ 42)
- トランスコード状況を表示する (ページ 44)
- 作業を効率化するための Compressor のオプション (ページ 45)

## Compressor の概念と用語

ここでは、「Compressor」を使うときによく出てくる用語について説明します。

下の図は、「Compressor」で実行される標準的なトランスコード処理の仕組みを示しています。トランスコードにおける最大のコンポーネントをバッチと呼びます。バッチとは、現在のメディアをトランスコードするために必要なすべてのコンポーネントのことです。バッチは1つまたは複数のジョブを含む必要があります。ジョブは1つまたは複数のターゲットを持つ少なくとも1つのソースメディアファイルからなり、ソースメディアファイルにはそれぞれ設定と書き出し先が割り当てられます。トランスコード処理の後、作成されるファイルを出力メディアファイルと呼びます。ソースメディアファイルに割り当てた設定1つにつき、出力メディアファイルが1つ作成されます。

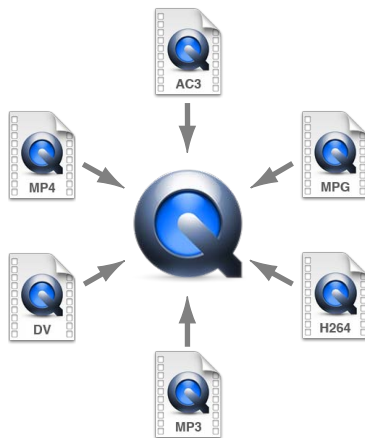
下図の例では、バッチは2つのソースメディアファイルで構成され、各ソースメディアファイルはそれぞれ2つのターゲット（設定と書き出し先のセット）からなるジョブです。このバッチをトランスコードした結果、作成される出力ファイルの数は、4つになります：ジョブ1から2つの出力メディアファイルが作成され、ジョブ2からも同様に2つの出力ファイルが作成されます。



以下の基本用語はよく理解しておいてください：

- ・ **コーデック**： *COmpression/DECompression*（圧縮／非圧縮）の略です。ソースメディアファイルのデータ量を減らすための数学的モデルです。
- ・ **ファイルフォーマット**： ソースメディアファイルのトランスコードに使う出力フォーマットです。
- ・ **グループ**： 「設定」タブで表示される1つのフォルダに入れる、指定した設定が含まれています。グループを使用することで、設定を整理し、ジョブ作成処理を簡略化できます。

- **トランスコード**： ファイルをオリジナルのフォーマットから別のフォーマットで配信可能な出力ファイルに変換する処理のことです。非常に関連性の深い用語である**圧縮**は、単にデータの容量を減らすことを意味します。また、**エンコード**はトランスコードとほぼ同じ意味で使われますが、データフォーマットの変換処理だけを指すとは限りません。
- **ソースメディアファイル**： トランスコード処理は必ずソースメディアファイルから開始します。これは、オリジナルのファイルフォーマットを持つトランスコード対象ファイルです。ソースメディアファイルは常に以下のいずれかになります。
  - **ムービー**： ビデオ、オーディオ、その他のデータ（マーカーなど）が含まれます。
  - **静止画像**： ビデオ制作の種類によっては、静止画像をシーケンスの一部として使用します。
- **QuickTime**： QuickTime は、クロスプラットフォームのマルチメディアテクノロジーであり、Mac OS および Windows のアプリケーションでビデオ、オーディオ、および静止画像ファイルのキャプチャおよび再生を可能にします。QuickTime ファイルには、多数の異なる種類のメディアおよびコーデックを含めることができます。コーデックは、メディアの再生方法を QuickTime に指示します。



通常の「Compressor」のトランスコード処理は、以下のコンポーネントから構成されています。

- **設定**： ソースメディアファイルを読み込んだら、1つまたは複数の設定を割り当てる必要があります。設定とは、出力フォーマット、フィルタ、ジオメトリを含むトランスコード属性の集合で、トランスコード処理の実行時にソースメディアファイルに適用されます。
  - **出力（ファイル）フォーマット**： ソースメディアファイル変換のために選択するエンコーダです。出力フォーマットは、トランスコードしたメディアファイルの再生方法や環境に基づいて、AIFF、Dolby Digital Professional、DVストリーム、H.264（Apple デバイス用。iPhone、iPad、iPod、AppleTV で使うための設定を含む）、イメージシーケンス（TIFF と TARGA イメージをサポートする）、MPEG-1、MPEG-2、MPEG-4、QuickTime ムービー、QuickTime 書き出しコンポーネントのいずれかを選択します。
  - **フィルタ**： ファイルの圧縮後にビデオができるだけ高画質になるように、色、明度、シャープネスなど、ビデオのさまざまな特性を調整できます。
  - **ジオメトリ**： イメージのクロップや、イメージのフレームサイズ調整を行います。
  - **アクション設定**： トランスコード後の自動アクションを作成してジョブおよび設定に適用することができます。「Automator」を使って、簡単に出力メディアファイルを作成および配信したり、メール通知を送信したり、トランスコード後のタスクを実行したりできます。
- **書き出し先**： ソースメディアファイルには書き出し先を割り当てる必要もあります。書き出し先とは、トランスコードしたメディアファイルが保存される場所です。「ソース」と呼ばれるデフォルトの書き出し先（ソースメディアファイルと同じフォルダ）を使用するか、またはいつでも確実にアクセスできる場所を指定してください。また、「Compressor」の「環境設定」でデフォルトの書き出し先を変更することもできます。さらに、書き出し先によって、トランスコードしたメディアファイルの名前の付けかたも制御されます。
- **ターゲット**： 設定、書き出し先、出力ファイル名を含む出力メディアファイルを作成するための青写真です。
- **ジョブ**： ソースメディアファイルに1つまたは複数のターゲットを割り当てると、そのファイルはジョブに変わり、いつでもトランスコードできる状態になります。
- **バッチ**： バッチは、同時に処理される1つまたは複数のジョブで構成されます。「実行」ボタンをクリックすると、バッチに含まれるすべてのジョブがまとめて実行されます。

- ・ **出力メディアファイル**： バッチの実行、および処理後に作成される、トランスコード済みのメディアファイルを、出力メディアファイルと呼びます。ソースメディアファイルが正常にトランスコードされると、設定と書き出し先を1つずつ持つ出力メディアファイルが作成されます。バッチ内の複数のソースメディアファイルに別個の設定を適用すると、その数だけ出力メディアファイルが作成されます。

## カスタム設定を使ってトランスコードのために Compressor を準備する

「Compressor」には、さまざまな構成済みの設定が用意されているので、すぐにトランスコードを開始できます。ソースメディアファイルをただちにトランスコードする必要があり、独自の設定を作成しなくてもよい場合は、簡単な Compressor ワークフロー：バッチテンプレートを使う方法の手順に従ってください。バッチテンプレートの中に目的のワークフローがないけれども、すぐにトランスコードを開始したい場合は、簡単な Compressor ワークフロー：手動による方法の手順を試してみてください。

独自の設定と書き出し先を作成して、フィルタ、クロップ、フレームのサイズ変更、アクション設定などの属性をカスタマイズしたい場合は、以下の手順に従ってください。ここで作成するカスタム設定が、トランスコードを必要とするすべての場合に使用できるのであれば、この手順は一度実行するだけで済みます。ただし、トランスコーディングプロジェクトごとに異なる設定や書き出し先を作成する必要がある場合は、そのつど、この手順を繰り返してください。

### ステージ 1: 設定を作成する

「Compressor」に用意された構成済みの設定またはバッチテンプレートを使用しない場合は、独自の設定を作成する必要があります。その場合はまず、「設定」タブで追加 (+) ボタンをクリックし、「ファイルフォーマット」メニューから出力フォーマットを選択します。詳細については、出力フォーマットを選択するを参照してください。また、フィルタ、ジオメトリ、およびトランスコード後のアクションを追加するオプションや、設定をプレビューして仕上がりを確認するオプションも用意されています。詳細については、最初から設定を作成するを参照してください。

作成した設定をグループに分けて、ワークフローを効率化することもできます。詳細については、設定のグループを作成するを参照してください。

設定を作成した後で、それをさらにカスタマイズしてフィルタ（画質の調整やレターボックスなどのエフェクトの追加を行う）やピクセルサイズ（ジオメトリ値）、トランスコード後のアクションなどの設定を加えることもできます。これらの追加設定はすべて「インスペクタ」ウインドウで行います。詳細については、設定にフィルタを追加する、フレームコントロールを使って作業する、画角設定を追加する、およびアクションを追加するを参照してください。

## ステージ 2: 設定をプレビューする

バッチを実行する前に設定をプレビューしておく、時間を有効に使うことができます。「プレビュー」ウインドウでプレビューを実行し、出力メディアファイルの品質が満足いくものかどうか確認してください。「プレビュー」ウインドウの画面は2つに分かれており、一方ではオリジナルの形式によるソースメディアファイルの内容、他方に出力メディアファイルの内容が表示されます。

「プレビュー」ウインドウでは、以下のいずれかを実行できます：

- メディアファイルを再生する
- 設定の効果を動的に（リアルタイムで）プレビューする
- 設定プリセット内のフィルタ設定とジオメトリのエフェクトを変更する
- ソースファイルまたは出力ファイルのバージョン間で設定エフェクトを比較する
- 出力ファイルのフレームサイズをクロップする
- アスペクト比を変更する
- さまざまなマーカー（圧縮、チャプタ、Podcast）を追加する

**メモ:** 「フレームコントロール」設定は、「プレビュー」ウインドウでプレビューできません。「フレームコントロール」設定をプレビューするには、ソース・メディア・ファイルの小さな一部分でテスト・トランスコードを実行します。（詳細については、プレビューウインドウでクリップの一部をトランスコードするを参照してください。）

詳細については、プレビューウインドウを使うまたは設定をプレビューするを参照してください。

## ステージ 3: 書き出し先を決める

デフォルトでは、トランスコードされたファイルはソースメディアファイルと同じフォルダ（「ソース」）に保存されます。トランスコードされたファイルを別の場所に保存したい場合には、「書き出し先」タブで新しい書き出し先を作成できます。このタブでは、ユーザがアクセス権を持つフォルダ、ボリューム、またはリモートサーバを書き出し先として選択できます。また、トランスコードした出力ファイルにファイル識別子を追加することもできます。適切な書き出し先をいったん作成すれば、以降は「書き出し先」タブを再度開いて指定する必要はありません。

詳細については、書き出し先を決める／変更するを参照してください。



## 出力フォーマットを選択する

ソース・メディア・ファイルを別の出力フォーマットで圧縮する場合は、まず対応する再生プラットフォーム（Apple デバイス、DVD、Web、CD、およびキオスク）を選択する必要があります。プラットフォームを決定したら、そのプラットフォームに適切な出力フォーマットを選択します。

「Compressor」が提供する豊富なエンコーダを使えば、それぞれ固有の属性が設定された、以下の業界標準フォーマットを含むあらゆるデジタル・ビデオ・フォーマットのソース・メディア・ファイルをトランスコードできます：

- **AIFF**：設定のカスタマイズが必要なオーディオ用（DVD または CD のオーサリングを含む）フォーマットです。AIFF フォーマットの詳細については、[AIFF ファイルを作成するを参照してください](#)。
- **一般的なオーディオフォーマット**：ここから、AIFF、Apple CAF ファイル、WAVE などの一般的なオーディオフォーマットを簡単に利用できます。詳細については、「[一般的なオーディオ・フォーマット・ファイルを作成する](#)」を参照してください。
- **DV ストリーム**：SD プロジェクトでよく使われるフォーマットです。詳細については、[DV ストリームの出力ファイルを作成するを参照してください](#)。
- **Dolby Digital Professional**：AC-3 と呼ばれます。通常、DVD のオーサリング時に使用するフォーマットです。AC-3 フォーマットの詳細については、[Dolby Digital Professional の出力ファイルを作成するを参照してください](#)。
- **H.264 (Apple デバイス用)**：iTunes、iPhone、iPad、iPod、AppleTV を使った再生に最適のビデオファイルを作成できます。H.264 (Apple デバイス用) フォーマットの詳細については、[H.264 \(Apple デバイス用\) 出力ファイルを作成するを参照してください](#)。
- **H.264 (Blu-ray 用)**：特に Blu-ray ディスク用に構成された H.264 設定を作成するためのフォーマットです。H.264 (Blu-ray ディスク用) フォーマットについて詳しくは、「[H.264 \(Blu-ray ディスク用\) を作成する](#)」を参照してください。
- **イメージシーケンス**：さまざまな合成およびイメージ処理アプリケーションに対応しています。詳細については、[イメージシーケンスファイルを作成するを参照してください](#)。
- **MP3**：オーディオ圧縮用のフォーマットです。MP3 フォーマットは、さまざまな再生デバイスと互換性があるオーディオファイルを作成します。MP3 フォーマットの詳細については、[MP3 出力ファイルを作成するを参照してください](#)。
- **MPEG-1**：インターネット、CD-ROM、および特別な DVD で使用するためのフォーマットです。MPEG-1 フォーマットの詳細については、[MPEG-1 出力ファイルを作成するを参照してください](#)。
- **MPEG-2**：標準精細度および高精細度の DVD で再生するためのフォーマットです。MPEG-2 フォーマットの詳細については、[MPEG-2 出力ファイルを作成するを参照してください](#)。

- *MPEG-4, Part-2* : Webやワイヤレスデバイスなど、さまざまな用途に使用されるフォーマットです。MPEG-4 フォーマットの詳細については、MPEG-4 出力ファイルを作成するを参照してください。
- *QuickTime 書き出しコンポーネント* : QuickTime のコンポーネント・プラグイン・アーキテクチャを利用することにより、Windows Media Player、RealPlayer、3G、AVI などのさまざまなコーデックオプションや他社製フォーマットのファイルを「Compressor」から出力できます。QuickTime は、特別なアプリケーションを起動しなくても他社製フォーマットのエンコードを制御できる書き出しコンポーネント機能を備えています。QuickTime 書き出しコンポーネントの詳細については、QuickTime 書き出しコンポーネント出力ファイルを作成するを参照してください。
- *QuickTime ムービー* : さまざまな環境で QuickTime を使って再生するためのフォーマットです。QuickTime はクロスプラットフォーム対応のマルチメディアテクノロジーで、Mac OS および Windows アプリケーションでビデオ、オーディオ、および静止画像のファイルを取り込んで再生できます。QuickTime フォーマットの詳細については、QuickTime ムービー出力ファイルを作成するを参照してください。

## Compressor のバッチを作成する

このセクションでは、「Compressor」の完全なバッチを手動で作成および実行する手順について説明します。もっと迅速で簡単ですが制限がある方法については、簡単な Compressor ワークフロー：バッチテンプレートを使う方法を参照してください。

必要な設定と書き出し先を用意したら、トランスコードを実行するためのバッチを作成します。バッチには1つまたは複数のジョブが含まれます。ジョブは、1つまたは複数のターゲットからなる1つのソースメディアファイルで構成され、設定と書き出し先が含まれます。

バッチ内の各ジョブ（ソースメディアファイル）に少なくとも1つのターゲット（設定と書き出し先）を割り当てないと、バッチを実行してトランスコードすることはできません。バッチ内のすべてのジョブがまとめて実行されます。バッチとは、保存して、クローズし、再度開くことができる書類のようなものです。Final Cut Pro プロジェクトと同じように、「Compressor」のバッチはそれぞれ個別のタブ（個々に切り離すことができます）内にあります。

### ステージ 1: ソースメディアファイルを Compressor に読み込む

ファイル選択ダイアログを使用するか、または Finder から「Compressor」の「バッチ」ウィンドウにファイルをドラッグして、ソースメディアファイルをバッチに読み込みます。ソースメディアファイルは、アクセス可能なすべてのフォルダから読み込むことができます。

詳細については、ソースメディアファイルを読み込むを参照してください。

## ステージ 2: 設定を割り当てる

ソースメディアファイルを「バッチ」ウィンドウに読み込んだら、1つまたは複数の設定を割り当てる必要があります。これによりソースメディアファイルがジョブに変わります。設定を少なくとも1つ割り当てないと、ソースメディアファイルをトランスコードできません。ソースメディアファイルに設定を追加するには、構成済みの設定を選択するか、独自の設定を作成します。設定には出力ファイルフォーマットを関連付ける必要があります。

- 構成済みの設定を選択する場合： 出力ファイルフォーマットはすでに割り当てられています。
- 独自の設定を作成する場合： 「設定」タブで追加 (+) ボタンをクリックし、ファイル・フォーマット・メニューから出力ファイルフォーマットを選択する必要があります。

1つの設定を1ステップの操作で複数のジョブに割り当てることができます。そのためには、「バッチ」ウィンドウでジョブを選択して、「ターゲット」>「設定を使って新規ターゲットを作成」を選択すると表示されるダイアログから設定をします。または、Control キーを押したまま、選択済みのいずれかのジョブをクリックして、表示されたショートカットメニューの「設定を使って新規ターゲットを作成」サブメニューから設定を選択します。

よく使う設定（構成済みの設定またはカスタム設定）がある場合は、複数の設定を含むドロップレットと呼ばれるスタンドアロンのアプリケーションを作成してワークフローを効率化できます。ドロップレットを使えば、「Compressor」を開かなくてもバッチを実行できます。詳細については、「設定」タブからドロップレットを作成するを参照してください。

**メモ:** 設定のグループを作成しておくことで、複数の設定をソースメディアファイルに簡単に割り当てることができます。詳細については、設定のグループを作成するを参照してください。

## ステージ 3: 「プレビュー」ウィンドウで設定をプレビューする

ソースメディアファイル、または設定を割り当てたソースメディアファイルをプレビューできます。「プレビュー」ウィンドウでは、設定内のフィルタやジオメトリのエフェクトを動的に（リアルタイムで）プレビューし、変更することができます。また、メディアファイルの再生や、ソースや出力バージョンの表示も可能です。さらに、出力ファイルのフレームサイズをクロップしたり、アスペクト比を変更したり、MPEG-1、MPEG-2、H.264（Apple デバイス用）フォーマットに関連するさまざまなマーカーを追加したりすることもできます。

詳細については、クリップをプレビューするまたは設定をプレビューするを参照してください。

#### ステージ 4: 書き出し先を割り当てる

各ターゲットに書き出し先を割り当てることで、出力メディアファイルを配置する位置を選択できます。さらに、書き出し先によって、出力メディアファイルにどのような名前を付けるかといったさまざまな側面も定義されます。「書き出し先」タブにいくつかの書き出し先が用意されているので、この中から目的のものを選択できます。また、独自の書き出し先も作成できます。「書き出し先」タブからジョブのターゲットにドラッグして書き出し先を割り当てるだけでなく、「ターゲット」>「書き出し先」メニューまたは Control キーを押したままターゲットをクリックしたときに表示されるショートカットメニューを使用して、既存の書き出し先をジョブに割り当てることもできます。また、上記の2つのメニューで「その他」を選択することで、書き出し先として定義されていない位置を選択することもできます。

詳細については、ソースメディアファイルに書き出し先を割り当てるを参照してください。

#### ステージ 5: バッチを実行してトランスコードする

バッチに必要なすべてのジョブを作成し、設定と出力ファイルの品質をプレビューで確認すると、バッチを実行する準備が整います。「バッチ」ウインドウの「実行」ボタンをクリックして実行します。

**メモ:** 大きなバッチをトランスコードする場合、コンピュータのスクリーンセーバをオフにしてください。スクリーンセーバにリソースが奪われない分、トランスコードの速度が改善します。

詳細については、バッチを実行するを参照してください。

## トランスコード状況を表示する

「Share Monitor」と「履歴」ウインドウを使えば、実行したバッチとバッチ内のすべてのジョブについて現在の状況を確認できます。「Share Monitor」はスタンドアロンのアプリケーションであるため、「Compressor」とドロップレットの両方で使用できます。バッチを実行していなくても、また「Compressor」を開いていなくても使用に差し支えありません。ドロップレットの詳細については、「設定」タブからドロップレットを作成するを参照してください。

#### ステージ 1: バッチのトランスコード状況を表示する

バッチを実行すると、「Share Monitor」を開いて、バッチのトランスコードの状況をモニタできます。この機能は、バッチのトランスコード終了や、トランスコード処理中に発生する問題をモニタするために役立ちます。「Compressor」環境設定で、「Share Monitor」を自動的に開くように設定できます。

詳しくは、「Compressor の環境設定を行う」および「Share Monitor ユーザーズマニュアル」を参照してください。

また、「Compressor」でも「履歴」ウインドウを表示できます。進行状況を示すバーが表示されると共に、「Share Monitor」の場合と同じように、実行が正常にトランスコードされたかどうかを示されます。

## ステージ 2: トランスコードの完了を確認する

トランスコード後には、必ずメディアファイルの書き出し先フォルダを開き、メディアファイルが正常にトランスコードされて指定した場所に保存されているかどうか確認してください。

## 作業を効率化するための Compressor のオプション

「Compressor」はワークフローという要素に着目して設計されています。必要に応じて、いろいろな方法で「Compressor」によるトランスコードのワークフローを効率化してください。

### 構成済みの設定を使用する

「Compressor」には、さまざまな構成済み設定が用意されているので、すぐにトランスコードを開始できます。構成済みの設定がトランスコードの要件に適したものであれば、すぐにソースメディアファイルを処理できます。

詳細については、簡単な Compressor ワークフロー：手動による方法を参照してください。

独自の設定を作成する必要がある場合でも、ターゲットに簡単に適用できるように、設定をグループ化することができます。詳細については、設定を作成する／プレビューする／変更するを参照してください。

### デフォルトの設定と書き出し先を使う

各ソースメディアファイルに同じ設定および書き出し先を適用することが分かっている場合は、目的の設定および書き出し先が自動的に適用されるように

「Compressor」の「環境設定」を設定できます。詳細については、Compressor の環境設定を行うを参照してください。

### ドロップレットを使って作業する

ドロップレットを使用すれば、「Compressor」を開かなくても簡単に素材をトランスコードできます。ドロップレットを作成するには、1つの設定、または複数の設定と書き出し先のグループをアクティブなアイコンとして保存します。そのアイコンに1つまたは複数のソースメディアファイルをドラッグすると、ドロップレットによってトランスコード処理が自動的に開始されます。

詳細については、「設定」タブからドロップレットを作成するを参照してください。



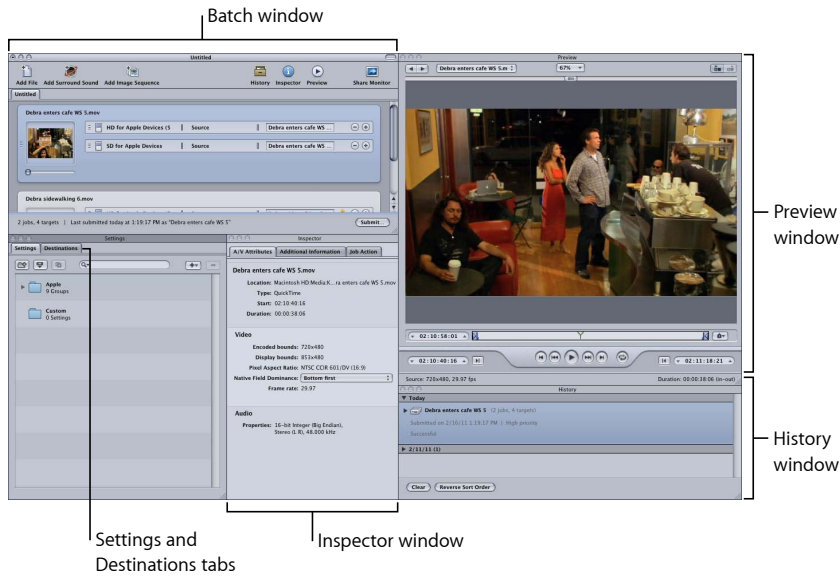
「Compressor」のインターフェイスは中心となるいくつかのウインドウから構成され、トランスコード準備のほとんどはこれらウインドウ内で実行されます。

この章では以下の内容について説明します：

- Compressor のウインドウとトランスコードのワークフロー (ページ 48)
- Compressor のレイアウトを作成する／管理する (ページ 49)
- Compressor ウインドウを使って作業する (ページ 52)
- バッチウインドウ (ページ 56)
- 「設定」タブ (ページ 60)
- 「書き出し先」タブ (ページ 61)
- 「インスペクタ」ウインドウ (ページ 62)
- 「履歴」ウインドウ (ページ 72)
- 「プレビュー」ウインドウ (ページ 73)
- 「Apple Qmaster 共有」ウインドウ (ページ 75)
- Share Monitor (ページ 76)
- 「ドロップレット」ウインドウ (ページ 77)
- 値およびタイムコードエントリーの変更について (ページ 77)
- キーボードショートカット (ページ 79)

## Compressorのウィンドウとトランスコードのワークフロー

「Compressor」のウィンドウは、トランスコードのワークフローの作業別に用意されています。



- ・「バッチ」ウィンドウ：ソースメディアファイルを読み込み、設定と書き出し先を追加し、バッチに名前を付けることができます。
- ・「設定」および「書き出し先」タブ：「設定」タブでは、「Apple」設定と「カスタム」設定をまとめて管理できます。「書き出し先」タブでは、書き出し先の設定の作成/変更/削除、デフォルトの書き出し先の設定、出力メディアファイル名へのファイル識別子の追加ができます。
- ・「インスペクタ」ウィンドウ：トランスコードの一般的なコントロールに簡単にアクセスできます。また、各設定に含まれるすべての詳細設定が保存された設定一覧テーブルも用意されています。また、「インスペクタ」ウィンドウでソースクリップについての情報を集め、「プレビュー」ウィンドウを併用して実際のエフェクトを確認しながら設定を変更することもできます。
- ・「プレビュー」ウィンドウ：ソースメディアファイルを元のフォーマットのままで再生したり、設定を割り当てた場合の結果をプレビューしたりすることができます。たとえば、フィルタの設定やフレームサイズの変更などのエフェクトを確認できます。メディアファイルをリアルタイムでプレビューしながら、それらの属性を調整することができます。「プレビュー」ウィンドウでは、さまざまな種類のマーカーを追加および表示することもできます。



- ・ 「履歴」ウインドウ： 「履歴」ウインドウでは、現在トランスコード中のバッチの進捗状況を示すバーも含め、お使いのコンピュータで実行したすべてのバッチの完全なログを表示し、ログにリストされているバッチを一時停止または再実行できます。
- ・ 「ドロップレット」ウインドウ（上の写真では表示されていません）： 1つまたは複数の設定や設定のグループをドロップレットに保存できます。各ドロップレットは独立したプリセットで、ドラッグ&ドロップ操作に対応するアプリケーションに自動的に組み込まれ、アイコンとして保存されます。
- ・ 「Share Monitor」（上の写真では表示されていません）： 処理中のすべてのバッチの状況を表示できます。（詳細については、「Share Monitor ユーザーズマニュアル」を参照してください。）

## Compressor のレイアウトを作成する／管理する

「Compressor」を使用していくうちに、設定しているエンコーディングタスクに応じて、「Compressor」の使い勝手が各種ウインドウの配置にいかにか左右されるかに気付くと思います。このため、「Compressor」には、レイアウトを設定および保存するための機能が用意されています。レイアウトによって、表示するウインドウ、そのサイズや位置、「バッチ」ウインドウのツールバーに配置するアイコンを定義します。

「Compressor」にはレイアウトが2つ用意されています。独自のレイアウトを作成するための開始点を決めるのにこれらのレイアウトを使用できます。

**メモ:** レイアウトごとにいくつかのサイズが用意されているので、この中からモニタに最適なサイズを選択できます。これらのレイアウトのいずれかを変更し、独自のレイアウトとして保存することができます。

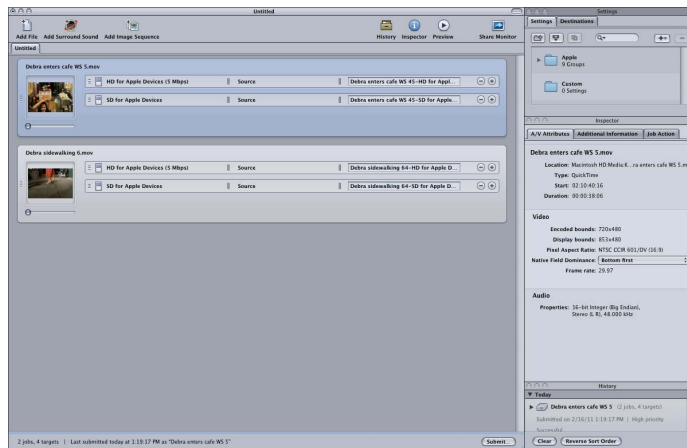
## 標準レイアウト

標準レイアウトでは、すべての「Compressor」ウィンドウが表示され、「設定」タブと「書き出し先」タブが1つのウィンドウを共有しています。このレイアウトは、トランスコードしているソースメディアファイルが1つの場合に適しています。



## バッチレイアウト

バッチレイアウトでは、「バッチ」ウィンドウが重要です。このレイアウトは、似たようなソースメディアファイルをいくつかトランスコードする場合に適しています。



**レイアウトを選択する／保存する／管理する**  
「Compressor」では、レイアウトを簡単に選択できます。

### レイアウトを選択するには

- 「ウインドウ」 > 「レイアウト」と選択し、表示されたリストからレイアウトを選択します。

レイアウトを選択すると、それに合わせて「Compressor」インターフェイスが変わります。

また、独自のレイアウトを作成して保存することもできます。

### レイアウトを保存するには

- 1 「Compressor」インターフェイスを保存したいように設定します。  
各種ウインドウの使用の詳細については、Compressor ウィンドウを使って作業するを参照してください。
- 2 「ウインドウ」 > 「レイアウトを保存」と選択します。
- 3 表示されたダイアログで、レイアウトの名前を入力して、「保存」をクリックします。

レイアウトが保存され、「ウインドウ」 > 「レイアウト」で現れるリストに表示されます。

既存のレイアウトを削除または名前を変更して、レイアウトリストを管理することができます。

### レイアウトを管理するには

- 1 「ウインドウ」 > 「レイアウトを管理」と選択します。  
「ウインドウレイアウト・マネージャ」ダイアログが表示されます。



- 2 以下のいずれかの操作を行います：
  - ・ レイアウトの名前を変更するには：レイアウトをダブルクリックして、新しい名前を入力します。
  - ・ レイアウトを削除するには：レイアウトを選択して、削除 (-) ボタンをクリックします。

- 現在のインターフェイス構成を新しいレイアウトとして保存する：追加 (+) ボタンをクリックして、レイアウトの名前を入力します。
  - レイアウトを選択して現在の Compressor インターフェイスに適用するには：レイアウトを選択して、「適用」ボタンをクリックします。
- 3 レイアウトを管理を終了したら、「完了」をクリックします。

レイアウトマネージャが閉じて、選択したレイアウト設定に合わせて Compressor インターフェイスが変わります。

**メモ：**レイアウトリストは実際には、Apple で提供されているものと独自に作成したものの2つのセクションに分けられます。Apple から提供されたレイアウトの名称変更や削除はできません。独自に作成したものは、アルファベット順にリストされます。レイアウトに名前を付ける場合には、リスト内で簡単に見分けられるような名前にしてください。

## レイアウトフィルタについて

「Compressor」を使用するワークステーションが複数ある場合、そのすべてのワークステーションで同じレイアウトを使用できるようにしたい場合があります。

その場合、システム間でレイアウトファイルをコピーし、正しい位置に配置します。以下のパスにレイアウトが格納されます：ユーザ/ユーザ名/ライブラリ/Application Support/Compressor/Layouts。レイアウトの拡張子はすべて「.moduleLayout」になります。

**重要：**「Compressor」が開いている間はレイアウトファイルを手動で追加したり削除したりしないでください。「Compressor」は、起動処理のときに、使用可能なレイアウトがないかこの場所をチェックします。これらのファイルに対して行った変更を反映させるには、「Compressor」を再起動する必要があります。

## Compressor ウィンドウを使って作業する

標準およびバッチのワークフローのレイアウトでは、Compressor インターフェイスは1つの大きな要素として示されますが、実際にはいくつかの独立したウィンドウで構成され、それぞれのニーズに合わせて位置およびサイズを変更することができます。

### 一部のウィンドウが隠れてしまうのはなぜか？

Compressor インターフェイスは個別の複数のウィンドウで構成されているため、「Compressor」から別のアプリケーションに一度切り替えた後、ウィンドウの1つをクリックして再度「Compressor」に戻ったときに、そのウィンドウだけが表示され、それ以外のウィンドウはそれまでに開いていた別のウィンドウによって隠されていることがあります。

## すべての Compressor ウィンドウを手前に移動するには

以下のいずれかの操作を行います:

- アプリケーション間で切り替えるときに、MacOSXに内蔵されているアプリケーション切り替え機能を使用します。Command + Tab キーを押して、アプリケーション選択ダイアログを表示します。Command キーを押しながら、Tab キーを押すと、現在実行中のアプリケーションを順に切り替えることができます。Compressor アイコンが選択されたら、Command キーを放します。これによって、すべての Compressor ウィンドウが表示されます。
- 「ウィンドウ」 > 「すべてを手前に移動」と選択します。
- 「Dock」の Compressor アプリケーションアイコンをクリックします。

**メモ:** 「バッチ」ウィンドウの上部にある「Compressor」のツールバーを使用すると、メインの「Compressor」ウィンドウと「Share Monitor」にすばやく移動できます。

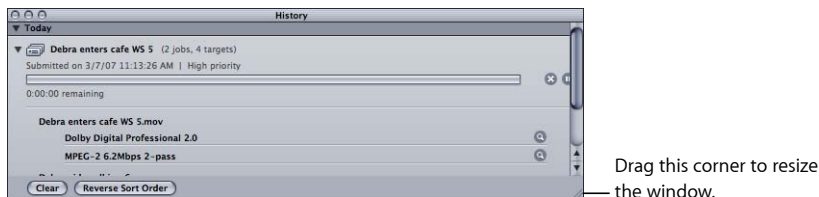
## Compressor ウィンドウのサイズを変更する

「インスペクタ」ウィンドウを除き、Compressor ウィンドウはすべてサイズを変更できます。「インスペクタ」ウィンドウはサイズが固定されています。

ウィンドウはそれぞれ、水平方向と垂直方向の両方について最小サイズが決まっているので、ウィンドウをどれだけ小さくできるかはこのサイズに左右されません。

### ウィンドウのサイズを変更するには

- ウィンドウの右下隅をドラッグして、ウィンドウを水平方向または垂直方向に拡大／縮小します。



**メモ:** ウィンドウの位置またはサイズを変更する場合、別のウィンドウに近づいたときに自動的にウィンドウが吸着します。これによって、隙間や重なりのないすっきりしたレイアウトを簡単に作成できます。

## タブについて

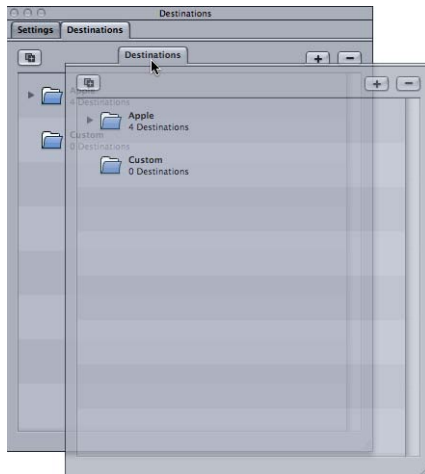
「バッチ」ウィンドウ、「設定」および「書き出し先」ウィンドウに、複数のタブを取り込むことができます。

- 「バッチ」ウィンドウ：バッチを複数開いている場合、大きなモニタをお使いであれば、それぞれのバッチを個別のウィンドウに表示させることができます。
- 「設定」および「書き出し先」タブ：デフォルトでは、「設定」タブと「書き出し先」タブは同じウィンドウ内にあります。それぞれのタブを別のウィンドウに表示させたり、一方のタブを閉じたりすることができます。さらに、このウィンドウにほかのいずれかのウィンドウ（「バッチ」ウィンドウを除く）をタブとして追加することもできます。

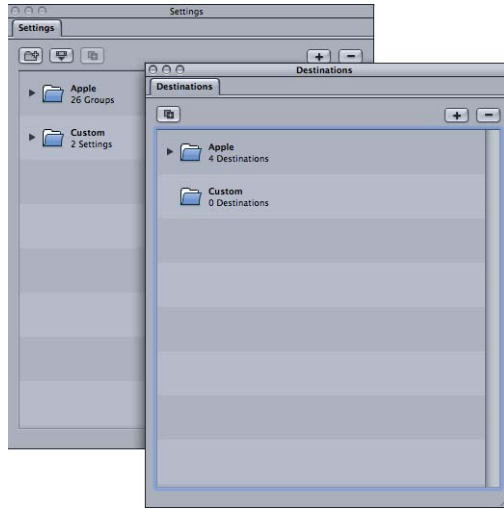
どちらの場合でも、タブの順序を変更することもできます。

### ドラッグによってタブを固有のウィンドウに移動するには

- 1 現在の位置から目的の位置にタブをドラッグします。



2 タブを放すと、固有のウィンドウに表示されます。



ショートカットメニューを使ってタブを固有のウィンドウに移動するには

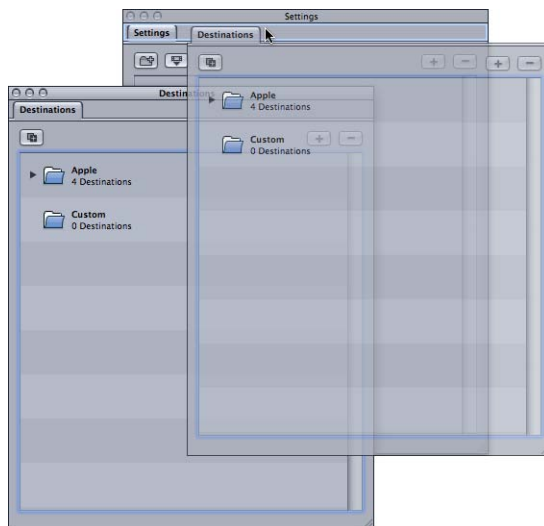
- Control キーを押したままタブをクリックし、ショートカットメニューから「タブを切り離す」を選択します。

タブが固有のウィンドウに表示されます。

ドラッグによってあるウィンドウから別のウィンドウへタブを追加するには

- 1 追加したいウィンドウのタブ領域にタブをドラッグします。

タブ領域の周囲がハイライト表示されます。



## 2 タブを放します。

タブ領域に吸着され、元のウインドウが閉じます。

### ショートカットメニューを使って、あるウインドウから別のウインドウへタブを追加するには

- Control キーを押したまま、ウインドウを表示させたいタブ領域をクリックし、ショートカットメニューに表示されたリストから目的のタブを選択します。

**メモ:** この方法でしか、「履歴」、「プレビュー」、または「インスペクタ」タブを別ウインドウに追加することはできません。

### 現在のウインドウ内でタブの順序を変更するには

- 新しい位置までタブを左右にドラッグします。

その他のタブが移動して、このタブを表示するための領域ができます。

Compressor インターフェイスが目的の設定になったら、レイアウトとして保存しておくことができます。これによって、レイアウトの復元やレイアウトの切り替えが簡単になります。詳細については、Compressor のレイアウトを作成する／管理するを参照してください。

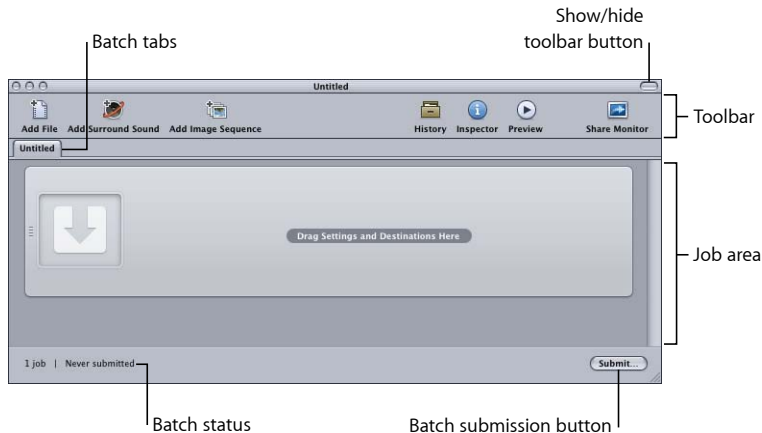
## バッチウインドウ

「Compressor」を開くと、最初に「バッチ」ウインドウが表示されます。「バッチ」ウインドウでは、圧縮処理するソースメディアファイルを読み込み、設定と書き出し先を追加し、バッチに名前を付け、保存する場所を選択できます。「バッチ」ウインドウは、トランスコードに備えてすべてのソースメディアファイルを配置しておくウインドウです。

**メモ:** 通常、「バッチ」ウインドウは常に表示されています。このウインドウを閉じた場合、新しいバッチを作成したり（「ファイル」>「新規バッチ」）、既存のバッチを開いたり（「ファイル」>「開く」）すると再表示されます。



「バッチ」ウインドウ最上部の「Compressor」メニューバーまたはツールバーを使用して、ほかのすべてのウインドウを開くことができます。（「Compressor」を開いたときにツールバーが表示されていない場合は、「バッチ」ウインドウの右上隅のボタンをクリックすると表示されます。）



「バッチ」ウインドウには、Compressor ツールバーと「実行」ボタンのほか、開いているバッチのタブ、さらにバッチのジョブを表示および設定するための領域が表示されます。バッチにソースメディアファイルを追加する方法については、バッチにソースメディアファイルを追加してジョブを作成するを参照してください。ジョブおよびターゲットを操作する方法については、ジョブを完成する／バッチを実行するを参照してください。

## ツールバーをカスタマイズする

「バッチ」ウインドウには、それぞれのニーズに合わせてカスタマイズできるツールバーがあります。

**メモ:** 「Compressor」を開いたときにツールバーが表示されていない場合は、「バッチ」ウインドウの右上隅のボタンをクリックすると表示されます。

### 「バッチ」ウインドウのツールバーをカスタマイズするには

- 1 以下のいずれかの操作を行い、ツールバーカスタマイズ用のパレットを開きます：
  - ・ 「表示」 > 「ツールバーをカスタマイズ」と選択します。
  - ・ Control キーを押したままツールバーをクリックして、ショートカットメニューから「ツールバーをカスタマイズ」を選択します。
  - ・ ツールバーで「カスタマイズ」アイコン（存在する場合）をクリックします。

ツールバーパレットが表示されます。



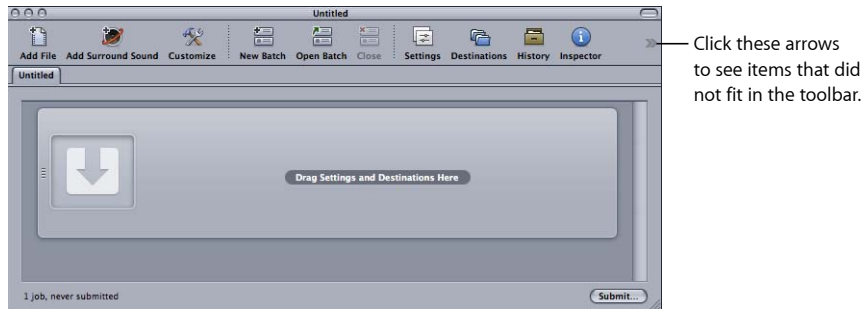
2 ツールバーをカスタマイズするには、以下のいずれかの操作を行います：

- ツールバーに現在ある項目を削除するには：削除する項目をツールバーの外にドラッグします。
- ツールバーに項目を追加するには：ツールバーパレットからツールバーに目的の項目をドラッグして、表示させたい場所に配置します。
- ツールバーの項目を並べ替えるには：並べ替える項目を現在の位置から新しい位置にドラッグします。
- ツールバーをデフォルトの設定に戻すには：デフォルトセット（パレット下部に配置）をツールバーにドラッグします。
- ツールバーでの項目の表示方法を設定するには：「表示」ポップアップメニューから目的の設定を選択します。  
アイコンとテキスト、アイコンのみ、テキストのみのうちどれを表示するかを選択できます。

3 完了したら、「完了」をクリックします。

**メモ:** レイアウトの一部としてツールバーの設定が保存されます。レイアウトの詳細については、Compressor のレイアウトを作成する／管理するを参照してください。

画面に表示できるよりも多くの項目をツールバーに追加することができます。その場合、ツールバーの右端に二重矢印が表示されるので、これをクリックすることで、画面に収まらないアイコンにアクセスできます。



## ツールバー項目について

ツールバーに追加できる項目のほとんどは、一度だけしか追加することができません。「区切り線」、「スペース」、「伸縮自在のスペース」など、何度でも追加できるものもいくつかあります。

- ・ **新規バッチ**： 名称が設定されていない新しいバッチを作成します。
- ・ **バッチを開く**： 保存されているバッチの中から開きたいバッチを探し、選択するためのダイアログを開きます。
- ・ **閉じる**： 現在選択されているバッチを閉じます。  
**メモ**: 開いているバッチが1つしかない場合、そのバッチを閉じることはできません。
- ・ **ファイルを追加**： 現在のバッチに読み込みたいソースメディアファイルを1つまたは複数探し、選択するためのダイアログを開きます。
- ・ **サラウンドサウンドを追加**： サラウンドサウンド設定で各オーディオチャンネルにファイルを手動で割り当てるために使用できるオーディオファイル割り当てダイアログを開きます。
- ・ **イメージシーケンスを追加**： ソースメディアのイメージ・シーケンス・ファイルを含むフォルダを検索し選択するためのダイアログが開きます。
- ・ **前の設定を使って実行**： 実行ダイアログをバイパスして、前回のバッチ実行時に使われた設定でバッチを実行します。
- ・ **履歴**： 「履歴」ウインドウを開きます。
- ・ **インスペクタ**： 「インスペクタ」ウインドウを開きます。
- ・ **設定**： 「設定」タブを開きます。
- ・ **書き出し先**： 「書き出し先」タブを開きます。
- ・ **プレビュー**： 「プレビュー」ウインドウを開きます。

- **Share Monitor** : Share Monitor アプリケーションを開きます。
- **ドロップレットを作成** : このドロップレットの設定を選択するための設定選択ダイアログが開きます。
- **区切り線** : ツールバーに区切り線を追加して、項目をグループ化します。
- **スペース** : 固定幅のスペースをツールバーに追加します。
- **伸縮自在のスペース** : 可変幅のスペースをツールバーに追加します。このスペースによって、ツールバーの左右の端にも項目を表示させることができ、空いている領域をすべて埋めるようにスペースのサイズが自動的に変更されます。
- **カスタマイズ** : ツールバーカスタマイズ用のパレットを開きます。

## 「設定」タブ

「設定」タブでは、「Apple」設定と「カスタム」設定をまとめて管理できます。「設定」タブと「インスペクタ」ウインドウを併用すると、設定の作成と変更、ソースメディアファイルのトランスコードに適用する設定の選択、およびトランスコードによる変換後の出力ファイルフォーマットの選択ができます。

### 「設定」タブを開くには

以下のいずれかの操作を行います:

- 「ウインドウ」 > 「設定」と選択します（または、Command + 3 キーを押します）。
- 「バッチ」ウインドウのツールバーで「設定」アイコン（存在する場合）をクリックします。
- 「設定」タブ（存在する場合）をクリックします。

「設定」タブには、既存の設定の一覧があります。また、設定を追加、削除、複製したり、設定グループやドロップレットを作成したりするための各種ボタンも用意されています。



「設定」タブを使用して設定を作成、管理、選択するための方法の詳細については、設定を作成する／プレビューする／変更するを参照してください。

## 「書き出し先」タブ

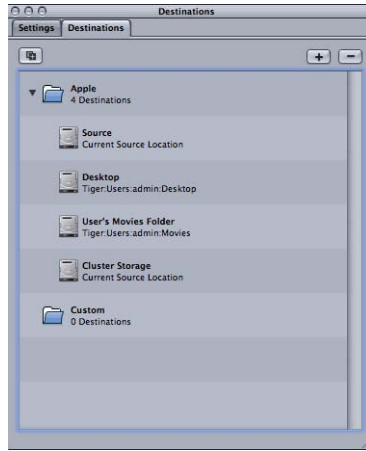
「書き出し先」タブでは、書き出し先の設定の作成／変更／削除、デフォルトの書き出し先の設定、出力メディアファイル名へのファイル識別子の追加ができます。

### 「書き出し先」タブを開くには

以下のいずれかの操作を行います:

- 「ウインドウ」 > 「書き出し先」と選択します（または、Command + 4 キーを押します）。
- 「バッチ」ウインドウのツールバーで「書き出し先」アイコン（存在する場合）をクリックします。

- 「書き出し先」タブ（存在する場合）をクリックします。



Compressor ワークフローを簡易化するための書き出し先の設定方法の詳細については、書き出し先を決める／変更するを参照してください。

## 「インスペクタ」ウインドウ

「インスペクタ」ウインドウから、トランスコードの一般的なコントロール（設定および書き出し先を作成／変更するためのコントロール）、各設定に含まれるすべての詳細設定が保存された設定一覧テーブル、およびAV属性やクローズドキャプションデータ、注釈、ジョブアクションといった、ソースメディアファイルに関する情報に簡単にアクセスできます。

### 「インスペクタ」ウインドウを開くには

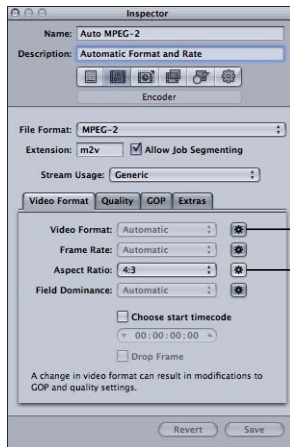
以下のいずれかの操作を行います：

- 「ウインドウ」 > 「インスペクタを表示」と選択します。
- 「バッチ」ウインドウのツールバーで「インスペクタ」アイコンをクリックします。

**メモ:** ほかの Compressor ウインドウとは異なり、「インスペクタ」ウインドウはサイズを変更することができません。

## 自動設定について

「設定」パネルのいくつかの項目では、オプションの「自動」モードが用意されています。「自動」モードが有効になっている場合は、「Compressor」が設定の最適値を指定します。



The Automatic button is dark when active, and its item is dimmed.

The Automatic button is dimmed when inactive, and its item is selectable.

通常、「自動」モードがアクティブであると、項目は淡色表示され、変更することができません。

- ソースメディアファイルに設定が割り当てられていない場合：項目は「自動」になります。ただし、「インスペクタ」ウインドウの「フレームコントロール」パネルは、ソースメディアファイルに設定を適用するまで状態は決定されません。
- ソースメディアファイルに設定が割り当てられている場合：項目は淡色表示されたままですが、使用される値が表示されます。

「自動」モードがアクティブでないと、ボタンは淡色表示され、通常通り項目の値を選択できます。

「自動」ボタンのオン/オフを切り替えて、オン（ボタンが濃いグレイで表示）からオフ（ボタンが明るい色で表示）に変更できます。

**ヒント:** 「自動」とされている設定について「インスペクタ」で値を確かめることをお勧めします。通常、「Compressor」で適切な値を正しく指定できますが、正しい値を指定するのに十分な情報がソースメディアファイルにない場合があります。たとえば、QuickTime クリップによっては、メタデータが適切でなかったり、メタデータ自体が間違っていたりすることがあります。さらに、ソースメディアファイルで非標準の設定（ビデオのフレームサイズやフレームレートなど）を使用している場合、「Compressor」はその値に最も近い標準値を使用するよう選択します。

## メディアソースファイルと「インスペクタ」ウインドウ

「バッチ」ウインドウでジョブを選択すると、「インスペクタ」ウインドウにそのジョブのソースメディアファイルに関する情報が表示され、注釈、クローズドキャプションファイル、およびジョブアクションを追加することができます。



「インスペクタ」ウインドウには、「A/V属性」、「追加情報」、および「ジョブ操作」の3つのタブがあります。

### 「A/V属性」タブ

「A/V属性」タブにはソースメディアファイルに関する一般情報が含まれ、3つのセクションに分割されています。

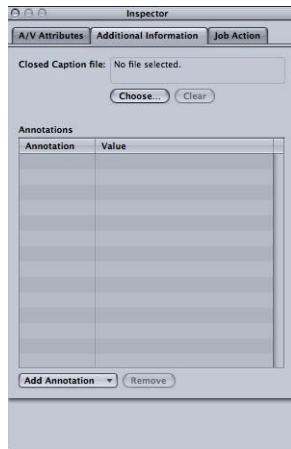
- **ファイル情報**：このセクションには、ファイルの名前、位置、およびタイプが表示されます。
- **ビデオ情報**：このセクションには、適用できる場合、ビデオに関連するファイル情報がすべて表示されます。フレームサイズ、フレームレート、タイムコードに関する情報などです。
- **オーディオ情報**：このセクションには、該当する場合、オーディオに関連するファイル情報がすべて表示されます。サンプルサイズやサンプルレートなどです。

### 「追加情報」タブ

「追加情報」タブでは、「Final Cut Pro」やQuickTimeといったほかのアプリケーションで追加されたさまざまなメタデータ項目を表示および変更することができます。また、出力メディアファイルにメタデータ項目を追加することもできます。そして、このファイルをクローズドキャプションファイルと関連付けるための機能もあります。



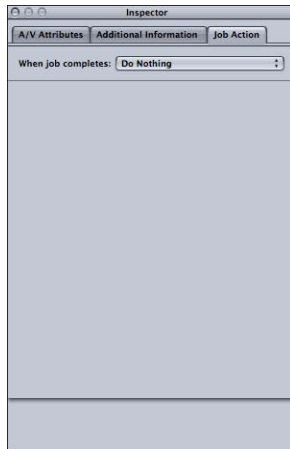
クローズドキャプションファイルおよび注釈の管理については、「追加情報」タブを参照してください。



- ・ 「クローズドキャプションファイル」フィールド： 現在ソースメディアファイルと関連付けられているクローズドキャプションファイルの名前を表示します。
- ・ 「選択」（クローズドキャプション）ボタン： ダイアログを開いて、ソースメディアファイルと関連付けたいクローズドキャプションファイルに移動するときは、このボタンを使います。
- ・ 「消去」ボタン： このボタンで、関連するクローズド・キャプション・ファイルを取り除きます。
- ・ 「注釈」テーブル： 現在の注釈のタイプと対応する注釈テキストを表示します。
- ・ 「注釈を追加」ポップアップメニュー： ソースメディアファイルに追加したい注釈のタイプを選択するときは、このメニューを使います。
- ・ 「取り除く」（注釈）ボタン： 選択した注釈を取り除くときは、このボタンを使います。

## 「ジョブ操作」タブ

「ジョブ操作」タブを使うと、トランスコード後のアクションをジョブ全体に適用および調整できます。詳細については、アクションを追加するを参照してください。



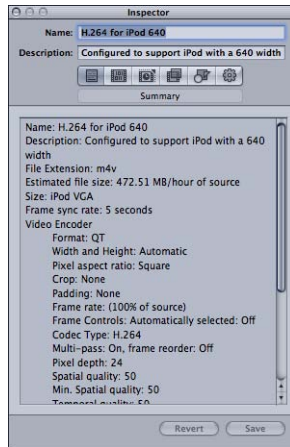
- 「ジョブの完了時」ポップアップメニュー：「バッチ」ウインドウで選択したジョブのトランスコード後のアクションを選択および適用するときは、このポップアップメニューを使います。

## 「設定」パネルについて

「設定」タブの設定またはバッチのジョブ内のターゲットを選択すると、「インスペクタ」に以下の6つのパネルのいずれかが表示されます。

## 設定一覧パネル

「設定一覧」パネルには設定一覧テーブルがあります。ここには、「設定」タブで選択した設定に関連付けられているすべての設定（ビデオとオーディオの設定、ジオメトリ、フィルタ設定）が表示されます。設定一覧テーブルの情報は、設定を変更するたびに自動的にアップデートされます。



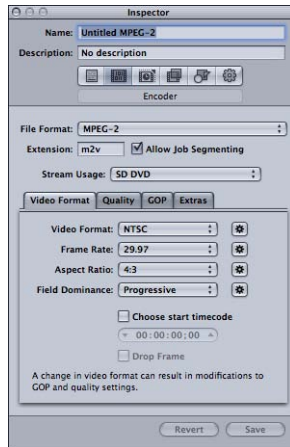
設定一覧テーブルには以下の詳細が含まれています。

- ・ **名前**： 「設定」タブで選択した設定の名前
- ・ **説明**： 「設定」タブで選択した設定の説明
- ・ **ファイル拡張子**： トランスコードしたメディアファイルに割り当てた拡張子。ソースメディアファイルを変換する形式を識別します。
- ・ **予想されるファイルサイズ**： ソースメディアファイルに割り当てられている場合、予想される合計ファイルサイズが表示されます。ソースメディアファイルに割り当てられていない場合は、1時間あたりに予想されるソースメディアのサイズが表示されます。  
**メモ**: 予想される合計ファイルサイズは、すべての出力フォーマットで使用できるわけではありません。
- ・ **オーディオエンコーダ**： オーディオ出力ファイルのフォーマットおよびその他のトランスコード設定の詳細（サンプルレート、チャンネル、サンプルあたりのビット数、コーデックタイプなど）。
- ・ **ビデオエンコーダ**： ビデオ出力ファイルのフォーマットおよびその他のトランスコード設定の詳細（フレームの幅と高さ、クロップ量（ピクセル単位）、フレームレート、アスペクト比、コーデックタイプ、ピクセル深度、空間品質、最小の空間品質、キーフレーム間隔、時間品質、最小の時間品質、データレート（ビット/秒）など）。

- ・ フィルタ： 使用可能な「Compressor」フィルタのすべてまたは一部の詳細。詳細が表示されない場合もあります（「フィルタ」パネルで選択したフィルタの数によります）。

## 「エンコーダ」パネル

「エンコーダ」パネルでは、出力ファイルフォーマットおよびその他の設定を選択および構成します。ファイルフォーマットのオプションと属性は、フォーマットごとに異なります。

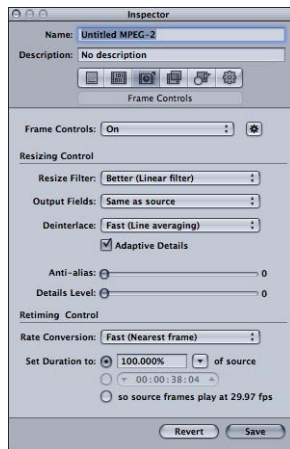


- ・ ファイルフォーマット： このポップアップメニューでは、出力ファイルのフォーマットを選択できます。使用できる出力フォーマットの詳細については、出力フォーマットを選択するを参照してください。
- ・ 「ファイル拡張子」フィールド： ビデオおよびオーディオトラックの出力オプションを有効にした場合、「ファイルフォーマット」ポップアップメニューで選択したフォーマットに応じて、以下のファイル拡張子がこのフィールドに自動的に表示されます。このフィールドを変更するとファイルが認識されないことがあるので、必要な場合以外は変更しないでください。
  - ・ *aiff*： AIFF
  - ・ *ac3*： Dolby Digital Professional のファイル拡張子
  - ・ *caf*： Apple CAF ファイルの拡張子
  - ・ *dv*： デジタルビデオ (DV) フォーマットのビデオ
  - ・ *mpg*： MPEG-1 多重ストリーム (ビデオおよびオーディオ) のファイル拡張子
  - ・ *m1v*： MPEG-1 ビデオエレメンタリーストリームのファイル拡張子
  - ・ *m1a*： MPEG-1 オーディオエレメンタリーストリームのファイル拡張子
  - ・ *m2v*： MPEG-2 ビデオエレメンタリーストリームのファイル拡張子

- *m2t* : MPEG-2 転送ストリームのファイル拡張子
- *mpeg* : MPEG-2 プログラムストリームのファイル拡張子
- *m4v* : H.264 (Apple デバイス用) のファイル拡張子
- *mp4* : MPEG-4
- *mov* : QuickTime のファイル拡張子
- *tga* : TARGA
- *tiff* : TIFF
- ジョブのセグメント化を許可 : このチェックボックスを使って、ジョブのセグメント化をオフにすることができます。これは、「Compressor」を分散処理で使っていて、さらに、2パスまたはマルチパスエンコーディングを実行する場合のみ有効です。詳細については、ジョブのセグメント化と2パスまたはマルチパスエンコーディングを参照してください。

### 「フレームコントロール」パネル

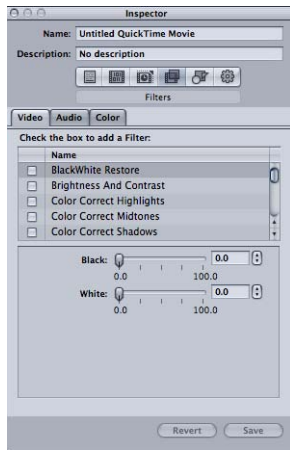
「インスペクタ」のこのパネルには、フレームのサイズ変更とタイミング変更時の高度なイメージ解析に使用できる、自動およびカスタムのさまざまな設定が用意されています。



フレームのサイズ変更は、1080i などの高精細度フォーマットと DV-NTSC などの標準精細度フォーマット間のトランスコーディングが必要となる場合があります。たとえば、NTSC (29.97 フレーム/秒) 対 PAL (25 フレーム/秒) など、フレームレートの異なるビデオフォーマット間でトランスコードを行うときにフレームのサイズを変更する必要があります。「フレームコントロール」パネルの詳細については、「フレームコントロール」パネルについてを参照してください。

## 「フィルタ」パネル

設定にフィルタを追加するには、「フィルタ」パネルを使用します。ここでガンマ補正やノイズ除去などの作業を行えます。



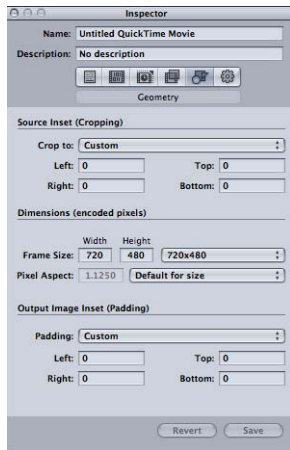
特定の設定に追加したいフィルタの隣にあるチェックボックスを選択します。各フィルタのスライダまたは矢印コントロールを使用して、必要に応じてフィルタ設定を調整できます。

フィルタリストの順序に従って、フィルタがソースメディアファイルに適用されます。フィルタを並べ替えるには、リスト内でフィルタを上下にドラッグします。

「フィルタ」パネルの詳細については、「フィルタ」パネルについてを参照してください。

## 「画角設定」パネル

「ジオメトリ」パネルのオプションを使用して、圧縮するメディアファイルをクロープおよびサイズ指定したり、アスペクト比を設定したりします。



「ジオメトリ」パネルには3つのセクションがあります：

- **ソースの挿入 (クロープ)** : 4つのフィールドを必要に応じて使用し、ソース・メディア・ファイルのサイズを小さくするために減らすピクセル数を入力するか、「クロープ設定」ポップアップメニューから設定を選択して、ソース・メディア・ファイルのビデオコンテンツに基づいて「Compressor」でクロープ値を自動的に入力します。
- **サイズ (エンコード後のピクセル)** : 「フレームサイズ」ポップアップメニューまたはこれらのフィールドを使用して、出力メディアファイルに適した出力フレームサイズとアスペクト比を設定します。「ピクセルのアスペクト」ポップアップメニューを使って、指定したピクセルのアスペクト比に適した幅と高さの値を設定します。
- **出力イメージの挿入 (パディング)** : 「パディング」ポップアップメニューを使って、出力ファイルの高さまたは幅の値を計算します。「カスタム」を選択すると、フィールドに値を入力できます。

「画角設定」パネルの詳細については、画角設定を追加するを参照してください。

## 「アクション」パネル

「アクション」パネルでは、トランスコード完了通知メールを有効にして、デフォルトの書き出し先をこの設定に割り当てることができます。



- 「メール通知先」チェックボックスとフィールド：メディアファイルのトランスコードが完了したとき、またはエラーが発生したときに、電子メール通知を送信するアドレスを入力します。
- デフォルトの書き出し先：ポップアップメニューから、この設定をデフォルトとして使用する書き出し先を選択します。

「アクション」パネルの詳細については、アクションを追加するを参照してください。

## 「履歴」ウインドウ

「履歴」ウインドウから、以前に実行したバッチの情報にすばやくアクセスできます。このウインドウを使用して、トランスコード処理を一時停止し、「バッチ」ウインドウにドラッグすることでバッチを再実行することができます。また、特定のバッチについての実行の詳細も表示できます。さらに、以前に実行したバッチの中から出力メディアファイルを探すこともできます。

「履歴」ウインドウには進行状況バーも含まれているので、実行したバッチの状況をモニタできます。

### 「履歴」ウインドウを開いたり閉じたりするには

以下のいずれかの操作を行います：

- 「ウインドウ」 > 「履歴」と選択します（または、Command + 1 キーを押します）。



- 「バッチ」ウインドウのツールバーで、「履歴」ボタンをクリックします。



**メモ:** 「履歴」ウインドウは、バッチをトランスコードする際に閉じていれば自動的に開きます。

「履歴」ウインドウには、バッチ名、およびバッチを最初にトランスコードした日時についての情報が表示されるエントリーが含まれます。エントリーは日付の順に並び、古いものが最初に来ます。再実行するためにバッチを「バッチ」ウインドウにドラッグすると、名称が設定されていない新しいバッチが作成されます（既存のバッチは影響を受けません）。

「履歴」ウインドウのコントロールと設定の詳細については、「履歴」ウインドウについてを参照してください。

## 「プレビュー」ウインドウ

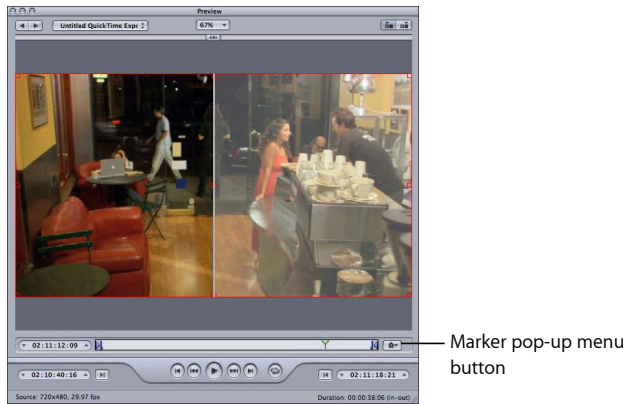
「プレビュー」ウインドウは分割された画面から成り立っています。左側には選択したソースメディアファイルが元の形式で表示され、右側には出力メディアファイルがどのように見えるかが表示されます。この画面を使って、オリジナルとトランスコード後のバージョンを比較し、必要に応じて設定を調整します。また、このウインドウのオプションを使用して、フレームのクロップ、キーフレームの追加、アスペクト比の変更を行えます。

### 「プレビュー」ウインドウを開くには

以下のいずれかの操作を行います:

- 「ウインドウ」 > 「プレビュー」と選択します（または、Command + 2 キーを押します）。

- 「バッチ」ウィンドウのツールバーで、「プレビュー」ボタンをクリックします。

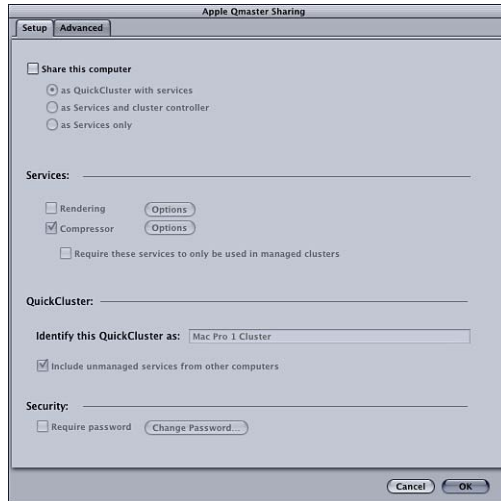


「プレビュー」ウィンドウには、「マーカー」ポップアップメニューなど、付加的な機能が用意されています。「マーカー」ポップアップメニューを使用して、チャプタリストを読み込んだり、チャプタ（およびPodcast）マーカーと圧縮マーカーを手動で追加したりして、メディアファイルの圧縮品質を向上させることができます。

「プレビュー」ウィンドウのコントロールと設定の詳細については、「プレビュー」ウィンドウについてを参照してください。

## 「Apple Qmaster 共有」 ウィンドウ

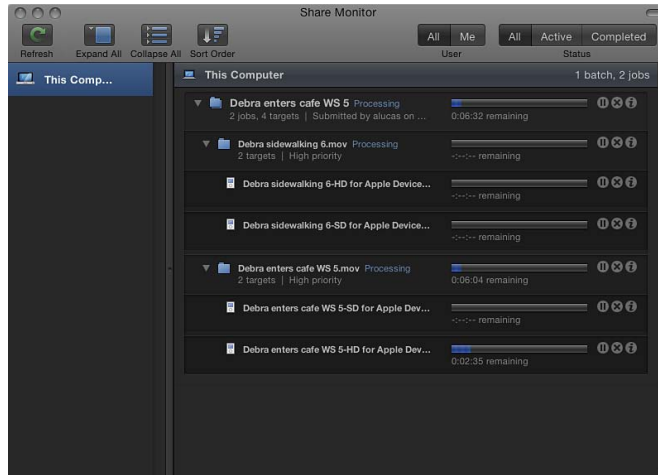
「Compressor」は、トランスコードジョブの高速化に有効な分散処理機能を備えています。これにより、ローカルネットワーク上の複数のコンピュータの処理能力を制御して、作業負荷を分散できます。「AppleQmaster共有」ウィンドウは、「AppleQmaster」>「このコンピュータを共有」と選択して開きます。分散処理システムの構成に必要なコントロールのほとんどがこのウィンドウにあります。分散処理の設定について詳しくは、「Apple Qmaster と分散処理」を参照してください。



## Share Monitor

「Share Monitor」を使って、残りのジョブすべてのトランスコードにかかる時間の見積もりなど、バッチのトランスコーディングの進行状況をモニタできます。

「Share Monitor」は独立したアプリケーションなので、「Compressor」を開いていなくても起動できます。「Share Monitor」の詳細については、「*Share Monitor ユーザーズマニュアル*」を参照してください。



### 「Share Monitor」を開くには

- 「バッチ」ウインドウのツールバーにある、「Share Monitor」ボタンをクリックします。

「Compressor」の環境設定で、バッチの実行時に「Share Monitor」が自動的に開くように設定することもできます。詳細については、Compressor の環境設定を行うを参照してください。

「Share Monitor」には、各バッチの名前などの詳細といった、実行したすべてのバッチの状況が表示されます。「履歴」ウインドウだけでなく、「Share Monitor」でも、正常に終了したジョブと失敗したジョブの両方に関するレポートを表示できます。

「Share Monitor」のコントロールと設定の詳細については、「*Share Monitor ユーザーズマニュアル*」を参照してください。

## 「ドロップレット」ウィンドウ

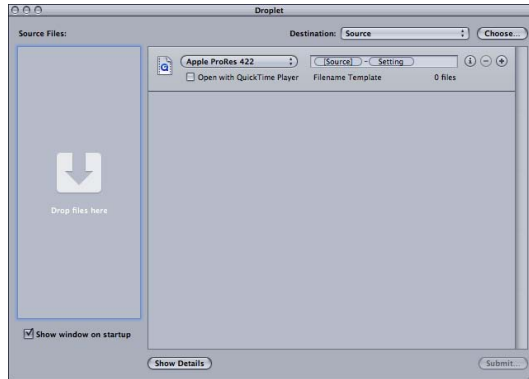
1つまたは複数の設定や設定グループをドロップレットに保存できます。各ドロップレットは独立したプリセットで、ドラッグ&ドロップ操作に対応するアプリケーションに自動的に組み込まれ、アイコンとして保存されます。次にソースメディアファイルをトランスコードするときは、「Compressor」を開かなくても、ドロップレットアイコンにファイルをドラッグするだけで処理を実行できます。ドロップレットを使うで、ドロップレットの作成と使用についての情報を参照できます。



いずれかのドロップレットを開くと、ドロップレットに関する詳細がウィンドウに表示されます。

### 「ドロップレット」ウィンドウを開くには

- ドロップレットアイコンをダブルクリックします。



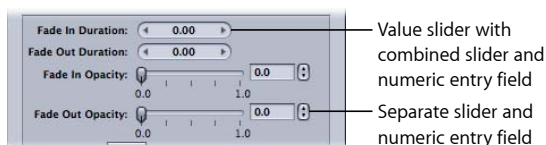
「ドロップレット」ウィンドウのコントロールと設定の詳細については、「ドロップレット」ウィンドウについてを参照してください。

## 値およびタイムコードエントリーの変更について

「Compressor」には、何種類かの値入力方法があります。そのほとんどに、値またはタイムコードフィールドの変更を簡単にするための機能が用意されています。

## 値スライダを使う

一般的な数値を入力する方法には、数値入力フィールドが独立した従来のスライダを使用する方法と、数値入力フィールドとスライダを兼ね備えた値スライダを使用する方法の2つがあります。



値スライダでは、値フィールドに特定の数値を入力するか、または値フィールドでドラッグして値を設定します。値スライダを使用する場合、修飾キーを使用して、値を適度に調整したり、微調整したり、大幅に調整したりすることができます。中央の領域（数値がある場所）をドラッグすると、通常のスライダを使用するのと同様に、右側にドラッグすると値が大きくなり、左側にドラッグすると値が小さくなります。さらに、右向き矢印と左向き矢印をクリックすると、一度に1ステップずつ値を変更できます。数値自体をダブルクリックするか、新しい数値を入力して、値フィールドに特定の数値を入力することもできます。

### 通常の増分で値を変更するには

以下のいずれかの操作を行います：

- 値フィールドを左または右にドラッグします。
- 左向き矢印をクリックして値を小さくするか、または右向き矢印をクリックして値を大きくします。
- スクロールホイールがある3ボタンマウスをお使いの場合は、値フィールドをクリックして、マウスのスクロールホイールを使用します。

### 値を微調整するには

以下のいずれかの操作を行います：

- Option キーを押したまま値フィールドをドラッグします。
- Option キーを押したまま左向き矢印をクリックして値を小さくするか、または Option キーを押したまま右向き矢印をクリックして値を大きくします。
- スクロールホイールがあるマウスをお使いの場合は、Option キーを押したまま値フィールドをスクロールします。

### 値を粗調整するには

以下のいずれかの操作を行います：

- Shift キーを押したまま値フィールドをドラッグします。
- Shift キーを押したまま左向き矢印をクリックして値を小さくするか、または Shift キーを押したまま右向き矢印をクリックして値を大きくします。

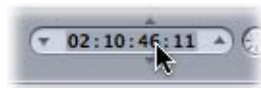
- スクロールホイールがあるマウスをお使いの場合は、Shift キーを押したまま値フィールドをスクロールします。

値スライダまたは値フィールドがアクティブである（ハイライトされている）場合、Tab キーを押すと、次のフィールドに移動します。

## タイムコード値スライダを使う

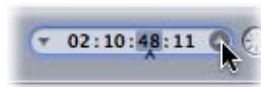
「Compressor」では、すべてのタイムコード入力フィールドにタイムコード値スライダを使用します。タイムコード値を直接入力できるだけでなく、タイムコード値をドラッグして「スクラブ」することもできます。

タイムコードのセグメントにポインタを合わせると、そのセグメントの上下に小さい矢印が表示されます。



上または右にドラッグすることで、このセグメントの値を大きくできます（ドラッグの結果、選択したセグメントの桁が繰り上がる場合、それに伴い左側のセグメントの値も大きくなります）。左または下にドラッグすると、値が小さくなります。Option キーを押すと値の変化を遅くでき、Shift キーを押すと値の変化を速くできます。

また、タイムコード値の両側にある上向き矢印および下向き矢印をクリックするか、キーボードの上向き矢印キーおよび下向き矢印キーを押して、タイムコード値を増減することもできます。



セグメントを選択し、そのセグメントの下にカレットを表示させることで、上向き矢印および下向き矢印でどのセグメントが影響を受けるか明らかにすることができます。また、キーボードの左向き矢印キーおよび右向き矢印キーを使用して、ほかのセグメントも選択できます。

## キーボードショートカット

「Compressor」のキーボードショートカットの完全なリストについては、Compressor の一般的なキーボードショートカットおよび「プレビュー」ウィンドウのキーボードショートカットを参照してください。





「Compressor」の「環境設定」を使用すると、「Compressor」のさまざまな機能を設定できます。

この章では以下の内容について説明します：

- Compressor の「環境設定」について (ページ 81)
- Compressor の環境設定を使う (ページ 84)

## Compressor の「環境設定」について

「Compressor」の「環境設定」ウインドウを使用すると、「Compressor」のさまざまな項目を設定できます。

Preferences

Email Address:

Outgoing Mail Server:

Automatically launch Share Monitor

Display job thumbnails

Cluster Options:

Copy at submission (high priority)

Default Setting:

Default Destination:

For New Batches:  Show Template Chooser  
 Use Blank Template

Allow connections from other computers

Enter IP addresses or ranges for manually selected computers:

Name	IP address or range	Status

+ -

Cancel OK

「Compressor」の「環境設定」ウインドウには以下の項目があります。

## 「Compressor」の「環境設定」の詳細

- メールアドレス：電子メール通知用のデフォルトの電子メールアドレスを入力するときは、このフィールドを使います。
- 送信用メールサーバ：電子メール通知の詳細については、ポスト・トランスコード・アクションを使って作業するを参照してください。
- *Share Monitor* を自動的に起動：バッチを実行したときに「Share Monitor」が自動的に開くようにするかどうかを指定するには、このチェックボックスを使います。
- ジョブサムネールを表示：バッチ内のジョブのサムネールイメージを表示するかどうかを指定するには、このチェックボックスを使います。
- クラスタオプション：分散処理用スクラッチストレージに関するクラスタオプションを設定するには、以下のいずれかを選択します。
  - 必要ときにソースをクラスタにコピー：必要に応じて「Compressor」からソースファイルがクラスタのスクラッチストレージにコピーされます。
  - 常にソースをクラスタにコピー：常に「Compressor」からソースファイルがクラスタのスクラッチストレージにコピーされます。
  - ソースをクラスタにコピーしない：「Compressor」からソースファイルをコピーしないようにします。
  - クラスタとの間でファイルをコピーしない：「Compressor」からどのファイルもコピーしないようにします。すべてのファイルが正しい位置にあるか、バッチが失敗します。
- 実行時にコピー（高い優先度）：「Compressor」から処理クラスタへのソースファイル転送をただちに実行するかどうかを指定するには、このチェックボックスを使います。
- デフォルト設定：「デフォルト設定」ポップアップメニューで、既存の設定のリストから設定を1つ選びます。
- デフォルトの書き出し先：「デフォルトの書き出し先」ポップアップメニューで、既存の書き出し先のリストから書き出し先を1つ選びます。
- 新規バッチ用：「Compressor」の起動画面を設定する以下のオプションから1つ選択します。
  - テンプレートセレクトを表示：起動時に「Compressor」でバッチ・テンプレート・セレクトを表示します。
  - 空のテンプレートを使用：「Compressor」は、Placeholder ジョブで名称の設定されていない空のバッチを開きます。

- **ほかのコンピュータからの接続を許可**：このチェックボックスで、このコンピュータのジョブの状況を「Share Monitor」を実行するリモートコンピュータでモニタできるようにするかどうかを設定します。リモートコンピュータ上の「Share Monitor」に表示するために必要な情報は、IP アドレスまたはホスト名だけです。（パスワードを入力する必要はありません。）
- **手動で選択したコンピュータの IP アドレスまたは範囲を入力**：このテーブルにリモート・ホスト・コンピュータの情報が表示されます。
- **追加／削除ボタン**：リモート・ホスト・コンピュータの情報を追加または削除するには、このボタンを使います。

### リモート・コンピュータ・アドレス・ダイアログ

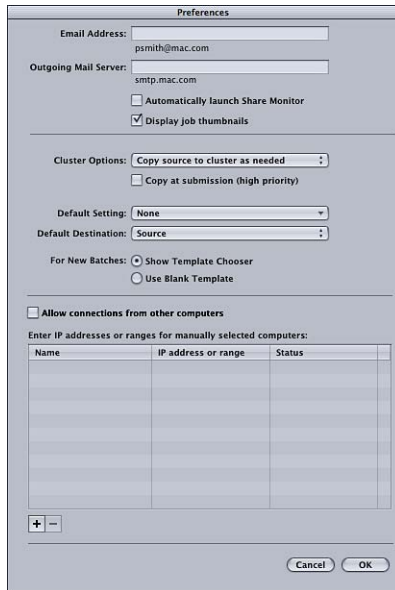
リモート・コンピュータ・アドレス・ダイアログは、「Compressor」のメインの「環境設定」ウインドウにある追加／削除ボタンをクリックすると表示されます。手動で選択したコンピュータの IP アドレスまたは範囲を入力するには、このウインドウを使います。

このダイアログには、以下の項目が含まれます：

- **「ホスト」／「ホスト IP アドレスの範囲」ボタン**：これらのボタンで、このダイアログを IP アドレスのモード（特定のアドレスを入力します）にするか、IP アドレスの範囲のモード（アドレスの範囲を入力します）にするかを指定します。
- **ホスト**：特定のリモートコンピュータのホスト名と IP アドレスを入力するには、このモードを使います。
- **ホスト IP アドレスの範囲**：名前と、リモート IP アドレスの範囲に関する範囲の数値（開始、終了）のセットを入力するには、このモードを使います。

## Compressor の環境設定を使う

「Compressor」の環境設定を設定するには、以下の手順に従います。



### 「Compressor」の環境設定を開くには

- 「Compressor」 > 「環境設定」と選択するか、または Command + カンマ (,) キーを押します。

環境設定ウィンドウが表示されます。

### 電子メール通知の環境設定を設定するには

- 1 電子メール通知が起動されるときに使用されるデフォルトの電子メールアドレスを入力します。

このアドレスは、「インスペクタ」ウィンドウの「アクション」パネルで変更できます。

- 2 このコンピュータが電子メールの送信に使用するメールサーバを入力します。

電子メール通知の詳細については、ポスト・トランスコード・アクションを使って作業するを参照してください。

### 「Share Monitor」が自動的に開くかどうかを設定するには

以下のいずれかの操作を行います:

- バッチを実行したときに「Share Monitor」が自動的に開くようにするには、「Share Monitor を自動的に起動」チェックボックスを選択します。

- 「Share Monitor」が自動的に開かないようにするには、「Share Monitorを自動的に起動」チェックボックスの選択を解除します。その場合でも、「バッチ」ウィンドウから手動で「Share Monitor」を開くことができます。

#### **バッチ内のジョブごとにサムネールイメージを表示するかどうかを指定するには**

- 「Compressor」にイメージを表示するときは、「ジョブサムネールを表示」を選択します。
- 「Compressor」にイメージを表示しないときは、「ジョブサムネールを表示」の選択を解除します。

#### **分散処理用スクラッチストレージに関するクラスタオプションを設定するには**

- 「クラスタオプション」ポップアップメニューからオプションを選択します：
  - ・ 必要なときにソースをクラスタにコピー： 必要に応じて「Compressor」からソースファイルがクラスタのスクラッチストレージにコピーされます。
  - ・ 常にソースをクラスタにコピー： 常に「Compressor」からソースファイルがクラスタのスクラッチストレージにコピーされます。
  - ・ ソースをクラスタにコピーしない： 「Compressor」からソースファイルをコピーしないようにします。
  - ・ クラスタとの間でファイルをコピーしない： 「Compressor」からどのファイルもコピーしないようにします。すべてのファイルが正しい位置にあるか、バッチが失敗します。

#### **「Compressor」から処理クラスタへのソースファイル転送をただちに実行するかどうかを指定するには**

以下のいずれかの操作を行います：

- 「実行時にコピー（高い優先度）」を選択すると、「Compressor」からソースファイルがすぐに転送されます。
- 「実行時にコピー（高い優先度）」の選択を解除すると、「Compressor」からソースファイルはすぐに転送されません。

#### **デフォルトの設定を変更するには**

- 「デフォルト設定」ポップアップメニューで、既存の設定のリストから設定を1つ選びます。

選択した設定は、「バッチ」ウィンドウに新しいソースファイルを読み込むと、デフォルトの設定として表示されます。

#### **デフォルトの書き出し先を変更するには**

- 「デフォルトの書き出し先」ポップアップメニューで、既存の書き出し先のリストから書き出し先を1つ選びます。

選択した書き出し先は、「バッチ」ウィンドウに新しいソースファイルを読み込むと、デフォルトの書き出し先として表示されます。

起動時に「Compressor」でバッチ・テンプレート・セレクトを表示するかどうかを指定するには

- 起動時にバッチ・テンプレート・セレクトを表示するときは、「テンプレートセレクトを表示」を選択します。
- 起動時にバッチ・テンプレート・セレクトを表示しないときは、「空のテンプレートを使用」を選択します。

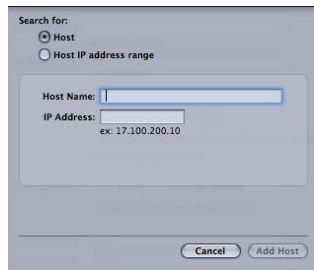
「Share Monitor」を実行するほかのコンピュータでこのコンピュータのジョブの状況を表示できるようにするかどうかを指定するには

- 「Share Monitor」を実行するリモートコンピュータでこのコンピュータのジョブの状況をモニタできるようにするには、「ほかのコンピュータからの接続を許可」を選択します。

リモートコンピュータ側で知る必要があるのは、このコンピュータの IP アドレスまたはホスト名です。（パスワードはありません。）

リモート・ホスト・コンピュータの IP アドレスまたは範囲を入力するには

- 1 「Compressor」環境設定ウインドウの下部にある追加 (+) をクリックします。ホスト・アドレス・ダイアログが表示されます。



- 2 ホスト・アドレス・ダイアログで以下のいずれかを実行します：

- ・ 「ホスト」を選択し、「ホスト名」および「IPアドレス」フィールドに入力して、「ホストを追加」をクリックします。

**メモ:** または、ホスト名または IP アドレスのみを入力して、Tab キーを押します。対応するホスト名または IP アドレスが見つかった場合は、その値がフィールドに自動的に入力されます。

- ・ 「ホスト IP アドレスの範囲」を選択し、範囲のフィールドを入力して、「範囲を追加」をクリックします。

ホストまたはホストの範囲が、メインの「環境設定」ダイアログの「ホスト」テーブルに表示されます。

**重要:** 「Compressor」の環境設定に加えた変更は、「OK」をクリックするまで有効になりません。指定した変更を使用したくない場合は「キャンセル」をクリックします。

# ソースメディアファイルを読み込む

# 6

「Compressor」を使用した従来のトランスコード処理では、まず「バッチ」ウィンドウに少なくとも1つのソースメディアファイルを読み込みます。

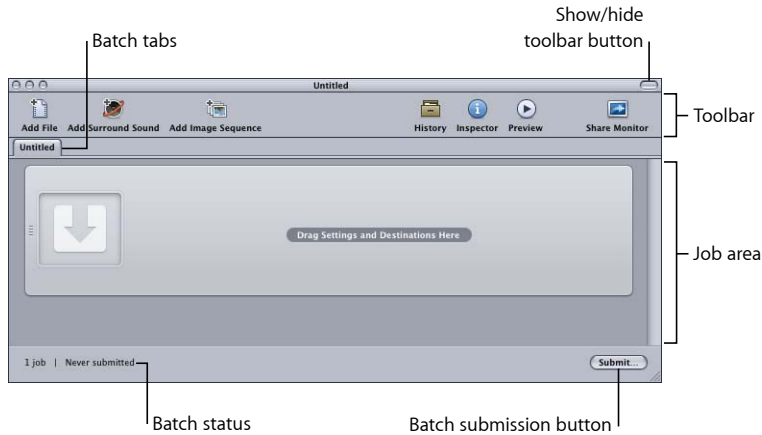
**メモ:** バッチテンプレートのワークフローを使う場合は、まずバッチテンプレートを選択します。バッチテンプレートを使う簡単なワークフローの詳細については、簡単な Compressor ワークフロー：バッチテンプレートを使う方法を参照してください。

この章では以下の内容について説明します：

- バッチウィンドウについて (ページ 88)
- バッチにソースメディアファイルを追加してジョブを作成する (ページ 92)
- 「インスペクタ」とソースメディアファイルを使う (ページ 101)
- ソースメディアファイルの読み込みのヒント (ページ 104)

## バッチウィンドウについて

「バッチ」ウィンドウは、トランスコードのタスクを整理し、設定をすばやく割り当てるための拠点ともいえるウィンドウです。最初に「Compressor」を開くと、名称が設定されていない「バッチ」ウィンドウが表示されます。バッチとは、保存して、クローズし、再度開くことができる書類のようなものです。「バッチ」ウィンドウ上部のツールバーを使って、その他のタスクを実行するすべてのウィンドウを開くことができます。



### 「バッチ」ウィンドウの一般情報

バッチは Compressor ワークフローの中心となるものであり、バッチを作業する場所が「バッチ」ウィンドウです。「バッチ」ウィンドウでは、一度に複数のバッチを開き、個々のタブに表示することができます。

#### 新しいバッチを作成するには

- 「ファイル」 > 「新規バッチ」と選択します（または、Command + N キーを押します）。

名称が設定されていない新しいバッチが「バッチ」ウィンドウに追加されます。「Compressor」の環境設定での「新規バッチ用」の設定状況によっては、バッチ・テンプレート・セレクタが表示されます。



**メモ:** 新規バッチの作成時に必ずバッチ・テンプレート・セクタを表示するようにするには、「ファイル」>「テンプレートから新規バッチを作成」と選択するか、Command + Shift + N キーを押します。



バッチファイルの詳細については、バッチファイルを保存する／開くを参照してください。バッチ・テンプレート・セクタの詳細については、「バッチ・テンプレート・セクタについて」を参照してください。

バッチのタブを新しい位置にドラッグすることで、バッチごとに複数の「バッチ」ウインドウを開くこともできます。タブをドラッグして「バッチ」ウインドウを開いたり閉じたりする方法の詳細については、タブについてを参照してください。

「バッチ」ウインドウには右下隅に「実行」ボタンがあり、現在選択されているバッチのトランスコードを開始するために使用できます。左下隅には、現在のバッチの状況（バッチ内にジョブがいくつあるか、バッチが実行されているかどうか）が表示されます。

## バッチ・テンプレート・セクタについて

よくあるワークフローを簡素化するために、「Compressor」にはバッチの新規作成時にいつでも表示できるバッチ・テンプレート・セクタが用意されています。「Compressor」の「環境設定」にある「新規バッチ用」設定で、バッチ・テンプレート・セクタを表示するかどうかを制御します。この設定について詳しくは、「Compressor の「環境設定」について」を参照してください。

バッチ・テンプレート・セレクトには、新しいバッチを設定するためのさまざまなオプションがあります。



テンプレートを選択すると、バッチの出力完了後に実行するジョブ操作に加えて、1つ以上の設定がバッチに追加されます。

Apple の標準バッチテンプレートのリストを以下に示します。

- **オーディオ Podcast を作成**：Podcasting に適した AAC オーディオファイルを作成して iTunes ライブラリに追加する場合は、このテンプレートを使います。
- **Blu-ray ディスクを作成**：BD H.264 ビデオおよび Dolby Digital Professional (.ac3) オーディオファイルを作成して、それらのファイルから自動的に Blu-ray ディスクまたは AVCHD ディスクを作成する場合は、このテンプレートを使います（AVCHD ディスクは、AVCHD フォーマットと互換性のある Blu-ray ディスクプレーヤーで再生できます）。
- **DVD を作成**：MPEG-2 (.m2v) ビデオと Dolby Digital Professional (.ac3) オーディオを使って標準精細度の DVD を作成して自動的にディスクにする場合は、このテンプレートを使います。
- **HTTP ライブストリーミング**：このテンプレートでは、一般的なサーバを使ってムービーを iPhone、iPad、iPod touch、Mac にストリーミングするためのファイルのセットを作成できます。
- **Apple TV に公開**：Apple TV での視聴に適したビデオファイルを作成して iTunes ライブラリに追加する場合は、このテンプレートを使います。
- **YouTube に公開**：YouTube での視聴に適したビデオファイルを作成して YouTube アカウントにアップロードする場合は、このテンプレートを使います。

**メモ**：テンプレートの選択は、作成する出力メディアファイルの使用目的に基づいて行ってください。目的のワークフローに適したテンプレートが見つからない場合は、手動で行うことができます。詳細については、簡単な Compressor ワークフロー：手動による方法を参照してください。カスタムテンプレートの作成については、「カスタム・バッチ・テンプレートを作成する」を参照してください。

## カスタム・バッチ・テンプレートを作成する

どのバッチでもカスタム・バッチ・テンプレートとして保存することができます。カスタム・バッチ・テンプレートは、バッチ・テンプレート・セレクトに Apple のデフォルト・バッチ・テンプレートと一緒にオプションとして表示されます。頻繁に繰り返すワークフローの場合は特に、カスタム・バッチ・テンプレートを使うと時間を節約できます。

### カスタム・バッチ・テンプレートを作成するには

- 1 「バッチ」ウィンドウで以下のいずれかの操作を行って、バッチテンプレートに付与したい特性（ジョブ、設定、書き出し先、ジョブ操作、など）を持つバッチを開きます：
  - 新しいバッチを作成し、必要な調整を加える。

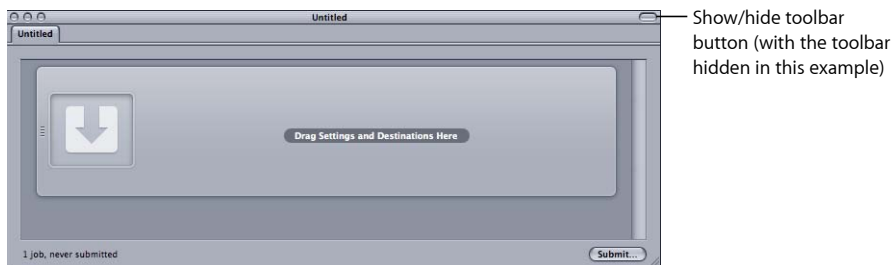
詳細については、トランスコードの基本的なワークフロー、設定を割り当てる、書き出し先を設定する、およびアクションを追加するを参照してください。
  - バッチテンプレートに付与したい特性を持つ保存済みのバッチを開く。

詳細については、バッチファイルを保存する／開くを参照してください。
- 2 「ファイル」>「テンプレートとして保存」と選択します。
- 3 表示されたダイアログで、名前と説明を入力して、「OK」をクリックします。カスタム・バッチ・テンプレートが保存されます。

また、「ファイル」>「テンプレートから新規バッチを作成」と選択し、バッチ・テンプレート・セレクトを開いて新しいカスタム・バッチ・テンプレートを確認または使用することもできます。

### 「バッチ」ウィンドウのツールバーについて

「バッチ」ウィンドウの上部にカスタマイズ可能なツールバーが並んでいます。ウィンドウの右上隅のボタンをクリックすることで、ツールバーを表示または非表示にすることができます。



バッチを開いたり、保存したり、閉じたりするための項目など、さまざまな項目をツールバーに表示させることができます。追加できる項目や項目の追加方法の詳細については、ツールバーをカスタマイズするを参照してください。

## バッチにソースメディアファイルを追加してジョブを作成する

ソースメディアファイルのトランスコード設定を追加するには、「バッチ」ウインドウのバッチにソースメディアファイルを読み込む必要があります。ソースメディアファイルをバッチに読み込むと、ジョブが作成されます。これは、ソースメディアファイルをトランスコードするための第一歩です。サラウンドサウンドのソースメディアファイルを読み込むには特別な方法があります。

### バッチに標準的なソースメディアファイルを追加する

標準的な（サラウンドサウンドまたはイメージシーケンス以外）ソース・メディア・ファイルをバッチに追加するための詳細は以下の通りです。

#### バッチにソースメディアファイルを追加するには

- 1 「Compressor」を開きます。

「バッチ」ウインドウが開きます。「名称未設定」の空のバッチタブが作成されます。



**メモ:** バッチ・テンプレート・セレクトタが自動的に開く場合は、「キャンセル」をクリックしてバッチ・テンプレート・セレクトタを閉じます。「Compressor」を開くときにバッチ・テンプレート・セレクトタが開かないようにするには、「今後このダイアログを表示しない」チェックボックスを選択するか、「Compressor」の環境設定で「新規バッチ用：空のテンプレートを使用」を選択します。

- 2 以下のいずれかの操作を行います：

- 「ジョブ」 > 「ファイルを使って新規ジョブを作成」と選択して（または、Command キーを押しながら I キーを押して）、目的のメディアファイルフォルダまで移動し、1 つまたは複数のソースメディアファイルを選択して「開く」をクリックします。

- 「ファイルを追加」ボタン（「バッチ」ウインドウのツールバー（ツールバーが表示されている場合））をクリックして、目的のメディアファイルフォルダまで移動し、1つまたは複数のソースメディアファイルを選択して「開く」をクリックします。
- Control キーを押したままジョブをクリックし、ショートカットメニューから「ソース」>「ファイル」と選択します。
- Control キーを押したままバッチの空の領域をクリックし、ショートカットメニューから「ファイルを使って新規ジョブを作成」を選択します。その後、目的のメディアファイルフォルダまで移動し、1つまたは複数のソースメディアファイルを選択して「開く」をクリックします。
- ソースメディアファイルフォルダを開いて、1つまたは複数のソースメディアファイルをバッチにドラッグします。



**メモ:** 上記のステップを組み合わせた方法として、「Compressor」を開く前に、トランスコードしたいソースメディアファイルをすべて選択し、「Compressor」アプリケーションアイコンにドラッグすることもできます。「Compressor」が開き、すべてのメディアファイルが名称が設定されていないデフォルトのバッチにまとめて追加されます。

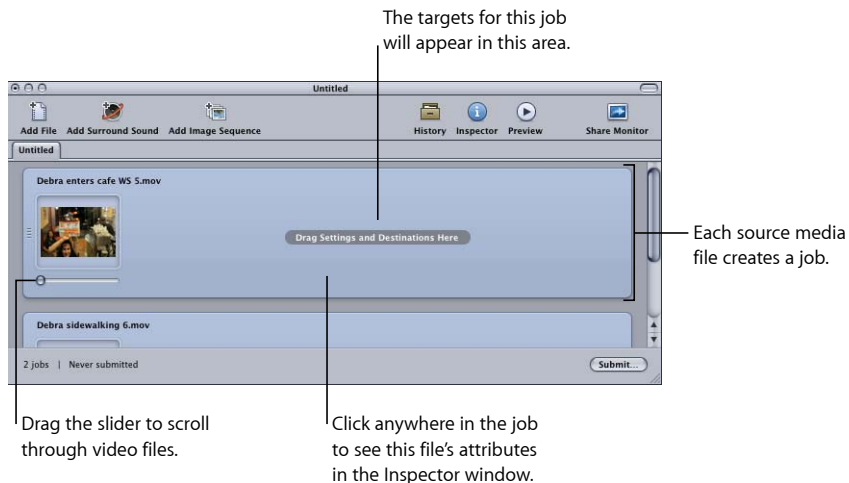
- 3 「ファイル」>「別名で保存」と選択して、バッチを保存します（または、Command + Shift + S キーを押します）。
- 4 バッチの名前を入力して、表示されたダイアログでバッチを保存する場所を選択します。
- 5 完了したら、「保存」をクリックします。

ファイルの名前に合わせて、「バッチ」ウインドウのタブが変更されます。

**メモ:** Finder の環境設定で拡張子を表示するようにしている場合は、名前と一緒に拡張子「.compressor」がタブに表示されます。

必ずしもバッチに名前を付けて保存する必要はなく、急いでいる場合には省略することもあります。ただし、バッチに名前を付けて保存しておくこと、希望するような出力ファイルが得られなかった場合やニーズに変更があった場合に簡単にバッチを実行し直すことができます。また、短い期間に複数のバッチを実行する場合にも、「履歴」ウインドウと「Share Monitor」の内容を簡単に把握できます。

選択したメディアファイルがバッチに取り込まれ、メディアソースファイルごとにジョブが作成されます。ビデオコンテンツのソースメディアファイルには、さらにサムネイルイメージとビデオをスクロールするためのスクローラがあります。



ジョブに割り当てられているソースメディアファイルは変更できます。

### ジョブに割り当てられているソースメディアファイルを変更するには

- 1 ソースメディアファイルを変更したいジョブを選択します。
- 2 以下のいずれかの操作を行います：
  - ・ 「ジョブ」 > 「ソース」 > 「ファイル」と選択して、目的のメディアファイルフォルダまで移動し、1つまたは複数のソースメディアファイルを選択して「開く」をクリックします。
  - ・ Control キーを押したままジョブをクリックし、ショートカットメニューから「ソース」を選択します。その後、目的のメディアファイルフォルダまで移動し、1つまたは複数のソースメディアファイルを選択して「開く」をクリックします。
  - ・ ジョブに新しいソースメディアファイルをドラッグします。

すでに設定済みのターゲットはそのまま、新しいソースメディアファイルに適用されます。また、必要に応じて、ジョブからソースメディアファイルを削除することもできます。

#### ジョブからソースメディアファイルを削除するには

- Control キーを押したままジョブをクリックし、ショートカットメニューから「ソースを消去」を選択します。

#### バッチからジョブを削除するには

以下のいずれかの操作を行います:

- ジョブを選択して、Delete キーを押します。
- Control キーを押したままバッチの空の部分をクリックし、ショートカットメニューから「すべてのジョブを取り除く」を選択します。

この状態で、ジョブにターゲットを追加することができます。

### バッチにサラウンドサウンドのソースメディアファイルを追加する

バッチにオーディオファイルを追加してサラウンドサウンド・ジョブを作成するには、ファイル命名規則に基づいてオーディオファイルを適切なチャンネルに自動的にマッピングする方法と、チャンネルに手動でオーディオファイルを割り当てる方法の2つを使用できます。

どちらの方法でも、作成されたジョブに、Dolby Digital Professional、AIFF、およびQuickTime ムービー出力フォーマットの複数のオーディオコーデックなど、サラウンドサウンド・オーディオ出力をサポートする設定を追加することができます。

**重要:** 出力フォーマットによっては、サラウンドサウンドのオーディオチャンネル用の設定が複数ある場合があります。お使いの再生デバイスでどの設定が必要なのか確認してください。たとえば、AIFF 出力フォーマットでは、5.1 (6チャンネル) オーディオ出力用に、チャンネルの順番が異なる4種類の設定があります。

#### ファイルをサラウンドサウンド・チャンネルに割り当てる (自動)

「Compressor」では、効率よくチャンネルを割り当てる方法があるので、時間を節約できます。

#### チャンネル識別子コードを使ってサラウンドチャンネルにファイルを割り当てるには

- 1 ターゲット・サラウンドチャンネルのチャンネル識別子コードを、各ソース・オーディオ・ファイルのファイル名に付加します。(該当するチャンネル識別子コードについては、以下の一覧を参照してください。)

- -L: 左フロントチャンネル
- -R: 右フロントチャンネル

- ・ -C : センター・フロントチャンネル
- ・ -Ls : 左サラウンドチャンネル
- ・ -Rs : 右サラウンドチャンネル
- ・ -S : センター・サラウンドチャンネル
- ・ -LFE : 低周波チャンネル (サブウーファー、LFE)

たとえば、AIFF ファイルを左サラウンドチャンネルに割り当てるには、ファイル名を *filename-Ls.aiff* と変更します (ここで、*filename* はファイルの名前です)。  
(ここに示すように、チャンネル識別子コードにはハイフンを含める必要があります。)

**メモ:** Mac OS X では、*.aiff* のようなファイル拡張子を追加できます。拡張子を追加しても、このチャンネルを割り当て方法が無効になることはありません。

この手順は、「バッチ」ウインドウにファイルをドラッグ&ドロップする場合に限り有効です。「Compressor」アプリケーションアイコンにファイルをドラッグした場合、ジョブごとに個別のソースファイルとして表示されます。

**メモ:** Dolby Digital Professional (AC-3) サラウンドストリームを作成する場合、テーブルに示されているすべてのチャンネルを一度に使用することはありません。Dolby オーディオコーディングモードの図については、「オーディオ」タブの設定を参照してください。

- 2 「バッチ」ウインドウに、名前を変更したソース・オーディオ・ファイルをドラッグします。

以下の条件が満たされると、「Compressor」は、単一のサラウンドソースメディアファイルとして「バッチ」ウインドウに表示されているファイルのグループ全体を自動的に閉じます：

- ・ グループのファイル名が正しく付けられている。(前の手順の一覧を参照してください。)
- ・ グループのファイル数が6つ以下になっている。

### ファイルをサラウンドサウンド・チャンネルに割り当てる (手動)

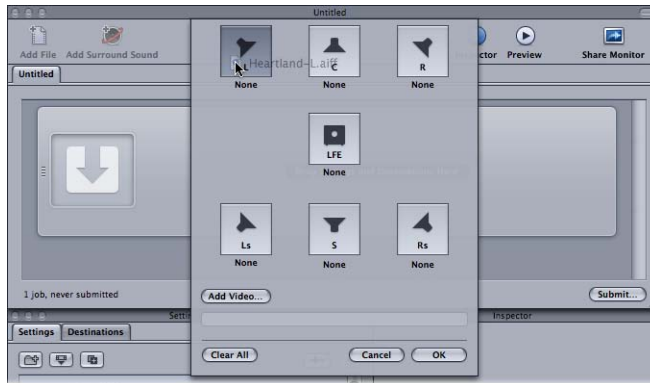
サラウンドサウンド・チャンネルに個々に手動でオーディオファイルを割り当てるには、以下の手順に従います。さらに、サラウンド・サウンド・ジョブにビデオファイルを追加できます。

#### ソース・オーディオ・ファイルをサラウンドサウンド・ストリームのチャンネルに手動で割り当てるには

- 1 ソース・オーディオ・ファイルを読み込むには、以下のいずれかの操作を行います：
  - ・ 「ジョブ」 > 「サラウンドサウンド・グループを使って新規ジョブを作成」と選択します (または、Command + Control + I キーを押します)。



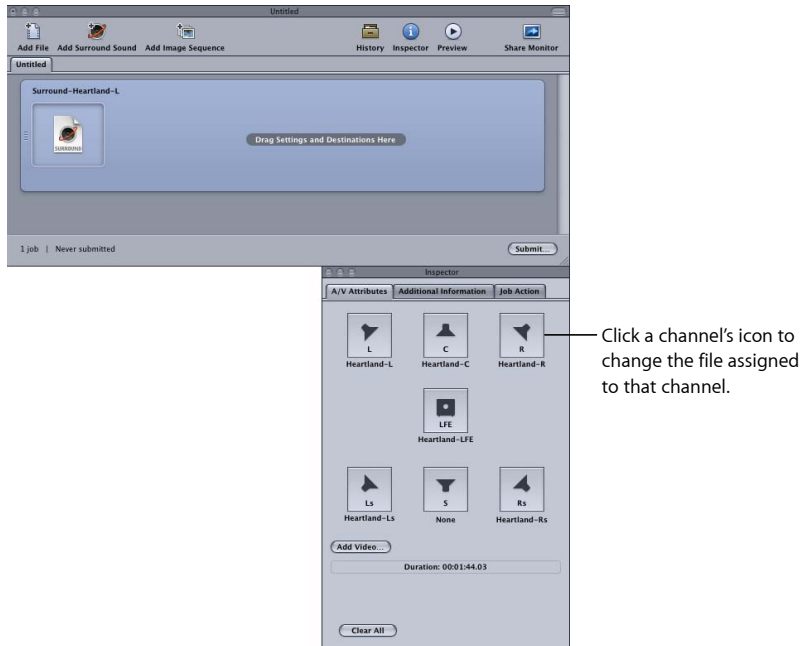
- ・ 「バッチ」 ウィンドウの「サラウンドサウンドを追加」 ボタンをクリックします。
  - ・ Control キーを押したままバッチをクリックし、ショートカットメニューから「サラウンドサウンド・グループを使って新規ジョブを作成」を選択します。チャンネルを割り当てるインターフェイスが開きます。
- 2 ソース・オーディオ・ファイルを特定のチャンネルに割り当てるには、以下のいずれかの操作を行います：
- ・ 目的のソース・オーディオ・ファイルを、Finderから特定のチャンネル（たとえば「L」）のアイコンにドラッグします。
  - ・ 特定のチャンネル（たとえば「L」）のアイコンをクリックし、「開く」ダイアログで、そのチャンネルに使用するソース・オーディオ・ファイルの場所を探します。
- これで、ファイルが「L」（左フロント）チャンネルに割り当てられます。



- 3 サラウンドストリームに含めるソース・オーディオ・ファイルごとに、ステップ 2 を繰り返します。
- メモ:** Dolby Digital Professional (AC-3) サラウンドストリームを作成する場合、テーブルに示されているすべてのチャンネルを一度に使用することはありません。Dolby オーディオコーディングモードの図については、「オーディオ」タブの設定を参照してください。
- 4 必要に応じて「ビデオを追加」ボタンをクリックし、サラウンド・サウンド・ジョブに含めるビデオファイルを選択します。
- 5 チャンネルを割り当てるインターフェイスへのソース・オーディオ・ファイルとソース・ビデオ・ファイルの追加を終えたら、「OK」をクリックします。サラウンドファイルのグループが、「バッチ」ウィンドウに単一のサラウンド・ソースメディアファイルとして表示されます。

## サラウンドサウンドジョブについて

サラウンド・サウンド・ジョブの作成が完了すると、「バッチ」ウインドウのソース・メディア・ファイルのサムネイルに（ビデオファイルがジョブに追加されていない限り）サラウンドサウンドのアイコンが表示され、「インスペクタ」ウインドウにチャンネルとそれに割り当てられたファイルが表示されます。



ファイルの割り当ては「インスペクタ」ウインドウで変更できます。

### サラウンドサウンド・ファイルの割り当てを変更するには

- 1 変更したいチャンネルのスピーカーアイコンをクリックします。  
ファイル選択ダイアログが開きます。
- 2 このチャンネルに割り当てるファイルを見つけ、「開く」をクリックします。
- 3 必要に応じて、「ビデオを追加」をクリックしてジョブにビデオファイルを追加したり、割り当て済みのビデオファイルを削除してから「ビデオを追加」をクリックして別のビデオファイルを選択したりすることができます。

Dolby Digital Professional 出力ファイルの作成方法については、Dolby Digital Professional の出力ファイルを作成するを参照してください。

## バッチにイメージシーケンスを追加する

静止画像のシーケンスを単一のイメージ・シーケンス・ジョブとして

「Compressor」に読み込んでから、出力フレームレートとオーディオファイルをそのジョブに適用することができます。その時点から、「Compressor」のほかのソースメディアファイルと同じようにそのジョブを扱い、設定、書き出し先、フィルタ、およびポスト・トランスコード・アクションを追加して、目的のビデオとオーディオのフォーマットおよび特性を持つ出力メディアファイルを作成することができます。

### バッチに静止画像のシーケンスのジョブを追加するには

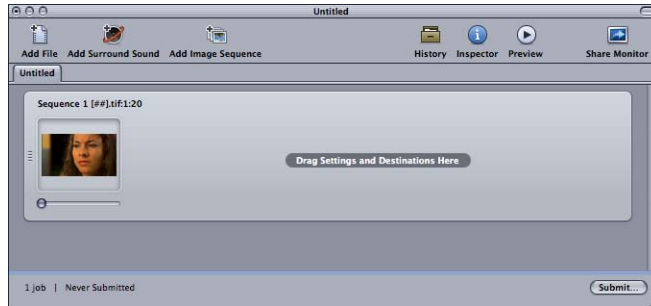
- 1 「Compressor」を開きます。  
「バッチ」ウィンドウが開きます。「名称未設定」の空のバッチタブが作成されます。



**メモ:** バッチ・テンプレート・セレクトアが自動的に開く場合は、「キャンセル」をクリックしてバッチ・テンプレート・セレクトアを閉じます。「Compressor」を開くときにバッチ・テンプレート・セレクトアが開かないようにするには、「今後このダイアログを表示しない」チェックボックスを選択するか、「Compressor」の環境設定で「新規バッチ用：空のテンプレートを使用」を選択します。

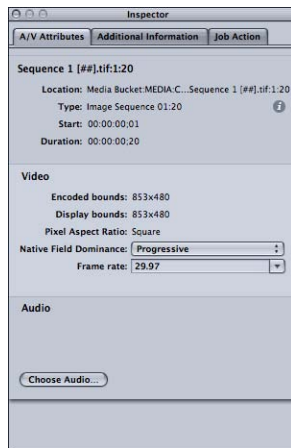
- 2 以下のいずれかの操作を行います：
  - ・ 「イメージシーケンスを追加」ボタンをクリックし、読み込みたいイメージシーケンスファイルが含まれるフォルダに移動します。
  - ・ 「ジョブ」 > 「イメージシーケンスを使って新規ジョブを作成」と選択して（または、Command + Option + Iキーを押して）、読み込みたいイメージシーケンスファイルが含まれるフォルダに移動します。
- 3 読み込みたいイメージシーケンスファイルが含まれるフォルダを選択します。
- 4 「開く」をクリックします。

新しいジョブが「バッチ」ウインドウに表示されます。



5 「バッチ」ウインドウでジョブを選択します。

「インスペクタ」ウインドウに、新しいイメージ・シーケンス・ジョブの情報とコントロールを含む「AV属性」タブが表示されます。



6 以下のいずれかの操作を行います：

- ・ 選択したイメージシーケンスファイルを確認します。（「情報」(i) ボタンをクリックすると、ファイルの完全な一覧を確認できます。）
- ・ 「ビデオ」セクションでビデオフォーマット情報を確認します。
- ・ 「ネイティブ優先フィールド」ポップアップメニューを使って、ソースファイルの優先フィールドを調整します。（「プログレッシブ」、「上を優先」、および「下を優先」から選択できます。）
- ・ 「フレームレート」ポップアップメニューを使って、標準のフレームレートの一覧から選択することでソースファイルのフレームレートを調整します。
- ・ 「オーディオを選択」をクリックし、オーディオファイルを検索および選択してイメージ・シーケンス・ジョブに追加します。

**メモ:** 「Compressor」が対応している、イメージシーケンス用のオーディオファイルの種類は以下の通りです：AIFF、MP3、MPEG-4オーディオのみ (.m4a)、QuickTimeムービー (.mov)

**メモ:** 「Compressor」を使って、イメージシーケンスを出力することもできます。詳細については、イメージシーケンス出力ファイルを作成するを参照してください。

## 「インスペクタ」とソースメディアファイルを使う

バッチのジョブを選択すると、「インスペクタ」ウインドウにそのジョブのソースメディアファイルに関する情報が表示されます。

「インスペクタ」ウインドウには、「AV属性」、「追加情報」、および「ジョブ操作」の3つのタブがあります。

### 「AV属性」タブ

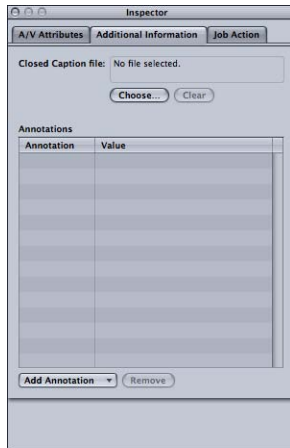
「AV属性」タブにはソースメディアファイルに関する一般情報が含まれ、3つのセクションに分割されています。



- **ファイル情報:** このセクションには、ファイルの名前、位置、およびタイプが表示されます。
- **ビデオ情報:** このセクションには、適用できる場合、ビデオに関連するファイル情報がすべて表示されます。フレームサイズ、フレームレート、タイムコードに関する情報などです。
- **オーディオ情報:** このセクションには、該当する場合、オーディオに関連するファイル情報がすべて表示されます。サンプルサイズやサンプルレートなどです。

## 「追加情報」タブ

「追加情報」タブでは、「Final Cut Pro」や QuickTime といったほかのアプリケーションで追加されたさまざまなメタデータ項目を表示および変更することができます。そして、このファイルをクローズドキャプションファイルと関連付けるための機能もあります。



**クローズドキャプションファイルをジョブのソースメディアファイルと関連付けるには**

- 1 ジョブをクリックして、ソースメディアファイルの属性を「インスペクタ」ウインドウに表示します。
- 2 「追加情報」タブをクリックします。
- 3 「選択」をクリックし、クローズドキャプションファイル（Scenaristクローズドキャプションフォーマットのファイルで、ファイル拡張子は通常「.scc」）を探して「開く」をクリックします。

**メモ:** クローズドキャプションデータは、H.264（Appleデバイス用）、MPEG-2、および QuickTime ムービーの出力フォーマットでサポートされています。

ジョブのターゲットの出力フォーマットに応じて、「Compressor」はクローズドキャプションファイルを出力メディアファイルに適用します。

- *QuickTime* 出力の場合：「Compressor」は、クローズドキャプショントラックとして QuickTime 出力ファイルにクローズドキャプションファイルを追加します。QuickTime プレーヤー（バージョン 7.2 以降）を使ってクローズドキャプションを表示できます。
- *MPEG-2* エレメンタリーストリーム出力の場合：「Compressor」は、DVD オーサリングに使用できるように、エレメンタリー MPEG-2 ビデオストリームの中にクローズドキャプションデータを埋め込みます。

- MPEG-2 プログラムおよび転送ストリーム出力の場合：「Compressor」は、EIA-708 ATSC プロトコルを使用して、プログラムおよび転送 MPEG-2 ストリームの中にクローズドキャプションデータを埋め込みます。

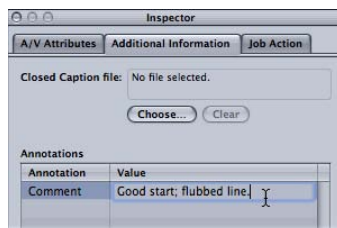
**重要：**クローズドキャプションファイルのタイムコード値は、ソースメディアファイルのタイムコードと直結している必要があります。「テキストエディット」でクローズドキャプションファイルを開くことで、このファイルに含まれるタイムコード値を表示できます（実際のテキストはエンコードされていて、このままでは読むことはできません）。

### 注釈を追加するには

- 1 ジョブをクリックして、ソースメディアファイルの属性を「インスペクタ」ウィンドウに表示します。
- 2 「追加情報」タブをクリックします。
- 3 「注釈を追加」ポップアップメニューを使って、注釈のタイプを選択します。



- 4 対応する「値」フィールドをダブルクリックして、注釈テキストを入力します。

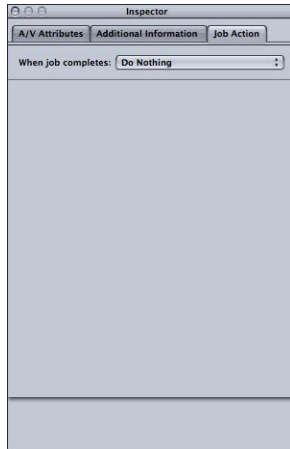


- 5 「保存」をクリックします。

**メモ：**この「注釈を追加」機能は、H.264（Apple デバイス用）、MP3、および QuickTime ムービーの出力フォーマットでサポートされています。

## 「ジョブ操作」タブ

「ジョブ操作」タブを使うと、トランスコード後のアクションをジョブ全体に適用および調整できます。



「ジョブ操作」タブの使いかたの詳細については、「ジョブ操作を追加する」を参照してください。

## ソースメディアファイルの読み込みのヒント

ソースメディアファイルの読み込みについていくつかのヒントを紹介します。

### 圧縮率の高いソースファイル

MPEG ファイルなど、圧縮率の高いソースファイルはソースファイルとして使用しないよう強くお勧めします。エンコードしたビデオに望ましくないアーティファクトが生じる原因になります。

### QuickTime 参照ムービー

参照ムービーで分散処理を実行する場合は、Apple Qmaster 分散処理システムによって適切なメディアファイルが自動的に処理クラスタにコピーされます。最高のパフォーマンスを得るため、参照ムービーで指定されているメディアファイルが Apple Qmaster クラスタの各ノードで使用可能であることを確かめることによって、このファイル転送のステップを回避することができます。詳細については、「Apple Qmaster システムはどのようにバッチを分散するか」を参照してください。



## MPEG-2 ファイルを読み込む

MPEG-2 ファイルを読み込んだ場合、このファイルを「プレビュー」ウインドウで再生するにはあらかじめファイルを解析する必要があります。ファイルの解析では、フレーム構造やその他ファイルに必要とされる情報の判定が行われます。ファイル全体でフレーム構造が変動する可能性があるため、ファイル全体をスキャンする必要があります。ファイルが長い場合はこの処理に数分かかることがあります。

「DVD Studio Pro メタデータを追加」チェックボックスが選択されている状態で「Compressor」を使用してエンコードしたMPEG-2エレメンタリーファイルでは、これは発生しません。詳細については、「エクストラ」タブを参照してください。

## Dolby Digital Professional のソースメディアファイルについて

Dolby Digital Professional の AC-3 オーディオファイルをジョブのソースメディアファイルとして使用することができます。このようなファイルを使用するには、大きく 2 つの理由があります。

- ・ エンコードしたファイルをその場でテストする： Dolby Digital Professional の出力設定はプレビューすることができないため、エンコードしたファイルをジョブに読み込むことで、ファイルを再生し、設定を確認することができます。
- ・ *Dolby Digital* オーディオファイルを別のフォーマットに変換する： 必ずしもすべてのメディアプレーヤーに Dolby Digital デコーダが装備されているわけではないため、別のフォーマットにファイルをトランスコードしなければならない場合があります。

「Compressor」には Dolby Digital デコーダが装備されているので、Dolby Digital オーディオファイルの再生またはトランスコードに使用されます。このため、外部の Dolby Digital デコーダを用意しなくても、エンコードしたファイルの Dolby Digital Professional 出力設定をシステム上で確認することができます。サラウンドサウンドを聞くには、外部のサラウンドサウンド・デバイスをお使いのコンピュータの USB または FireWire 出力に接続する必要があります。システムのステレオスピーカーを使用してオーディオを再生した場合、2 つのチャンネルにオーディオがミックスダウンされます。

**重要：** オーディオ出力はすでにデコードされ、Dolby Digital フォーマットでなくなっているため、「Compressor」から Dolby Digital ファイルを再生するときに光出力は使用できません。

**ヒント：** 「Compressor」でジョブにファイルを追加できない場合には、ファイル名に拡張子「.ac3」を付けてください。

## 自動値と非標準の QuickTime ファイル

「Compressor」はさまざまな手法を使って、「自動」に設定されている設定に適切な値を判断します。ほとんどの場合、QuickTime ファイルに、フレームレートやフレームサイズなど、ファイルのさまざまな属性を指定するメタデータが含まれています。しかし、このようなメタデータが存在せず、「Compressor」に強制的に情報を判断させたり、メタデータが正しくなく、「Compressor」が「自動」設定に対して間違った値を生成したりという場合があります。

さらに、一部の QuickTime ファイルは非標準の設定を使うため、「Compressor」で不適切な自動値を選択せざるを得ないこともあります。

このような理由から、「自動」に設定されている設定について「インスペクタ」で値を確かめることをお勧めします。詳細については、自動設定についてを参照してください。

設定とは、出力フォーマット、フィルタ、ジオメトリを含むトランスコード属性の集合で、トランスコード処理の一環としてユーザがソースメディアファイルに適用します。

ソースメディアファイルに設定を少なくとも1つ割り当てないと、トランスコードは実行できません。「バッチ」ウインドウで現在のバッチにソースメディアファイルを配置したら、構成済みの設定を選択するか、「設定」タブで独自の設定を作成することができます。

必要と思われる設定がすべて指定されていれば、直接「バッチ」ウインドウから選択できるので、「設定」タブを再び開く必要はありません。

**メモ:** 個々の設定は、「Compressor」プリセットの1種です。設定の場合と同様に、書き出し先プリセットも作成、変更、保存、および削除ができます。書き出し先の詳細については、書き出し先を決める／変更するを参照してください。

この章では以下の内容について説明します：

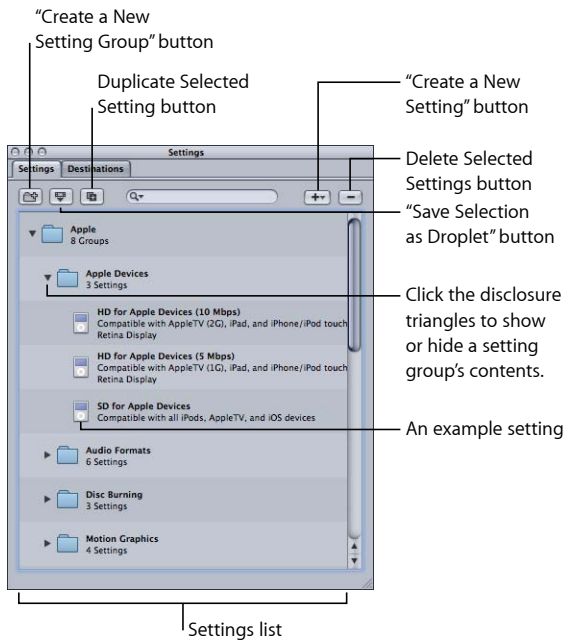
- ・ 「設定」タブについて (ページ 108)
- ・ 「インスペクタ」と設定を使う (ページ 112)
- ・ 設定を複製する (ページ 113)
- ・ 最初から設定を作成する (ページ 114)
- ・ 設定を検索する (ページ 116)
- ・ 設定をプレビューする (ページ 116)
- ・ 設定を削除する (ページ 118)
- ・ 設定のグループを作成する (ページ 119)
- ・ 設定を配布する／共有する (ページ 120)
- ・ 例：DVDのカスタムグループおよび設定を作成する (ページ 121)

## 「設定」タブについて

「設定」タブでは、設定を管理できます。「設定」タブを「インスペクタ」ウインドウと併用することで、すべての設定の詳細だけでなく、トランスコードの一般的なコントロールにも簡単にアクセスできます。

「設定」タブと「インスペクタ」ウインドウを使用して、設定を作成、変更、削除したり、グループフォルダを作成して複数の設定をまとめて保存したりすることができます。ドロップレットも「設定」タブから作成できます。

「設定」タブには、既存の設定の一覧があります。また、設定を追加、削除、複製したり、設定グループやドロップレットを作成したりするための各種ボタンも用意されています。



## 「設定」タブのボタン

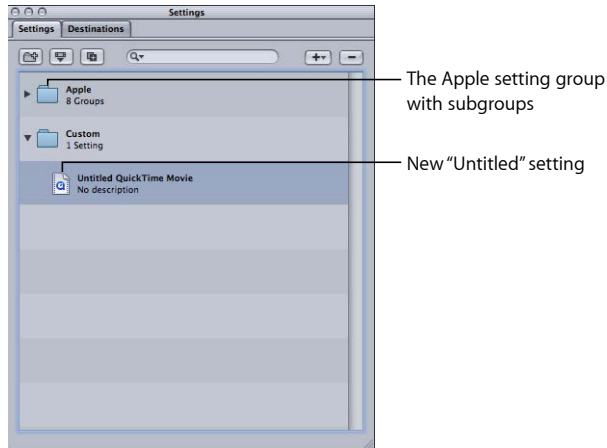
次のボタンは、「設定」タブの一番上にあります。

- ・ **新規設定グループを作成**：クリックすると、既存の設定をグループにまとめるためのフォルダを作成できます。このボタンを使用して、あるルールに従った順序で設定を整理すると、「設定」タブが使いやすくなります。設定を作成してから、複数の設定を分類した設定グループをソースメディアファイルに割り当てたり（「バッチ」ウインドウでソースファイルに設定グループをドラッグ）、複数の設定を組み込んだドロップレットを作成したりすることができます。詳細については、設定のグループを作成するを参照してください。

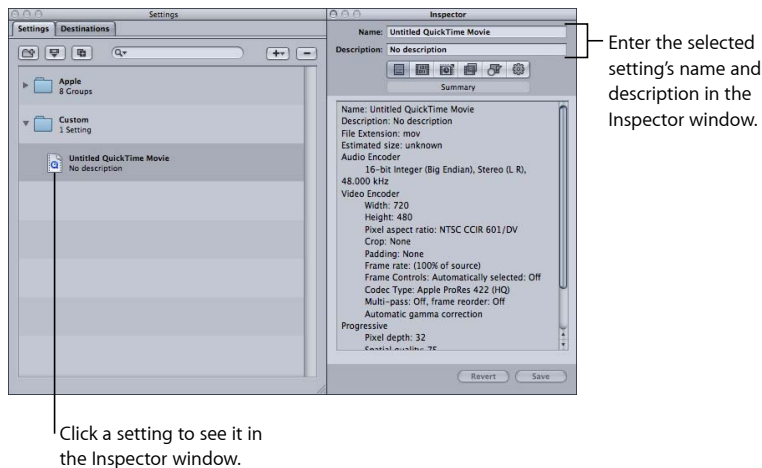
- ・ **選択したものをドロップレットとして保存**： クリックすると、既存の1つの設定または設定グループからドロップレットを作成することができます。ドロップレットを作成すると、そのアイコンに1つまたは複数のソースメディアファイルをドラッグするだけで、メディアファイルをトランスコードできます。設定または設定グループを選択してからこのボタンをクリックすると、「保存」ダイアログが表示されます。ここで、ドロップレットに名前を付けて保存先を選択し、関連付けられる出力メディアファイルの書き出し先フォルダを選択します。このダイアログを終了すればドロップレットの準備が整い、必要なファイルをいくつでもこのアイコンにドラッグできます。ドロップレットの詳細については、ドロップレットを使うを参照してください。
  - ・ **選択した設定を複製**： クリックして、「設定」タブで現在選択している設定を複製します。このボタンを使うと、「設定」タブで現在選択している設定の完全なコピーが作成されます。このボタンを使用すれば、構成済みの設定を複製してから必要に応じて調整できるため、新しい設定を最初から作成する手間が省けます。
  - ・ **検索フィールド**： 特定の属性の設定を検索するためのテキストを入力します。たとえば、「iPod」と入力すると、特にiPod用に設計された設定のリストを表示できます。
  - ・ **新規設定を作成 (+)**： クリックすると、「設定」タブに新しい設定を追加できます。このボタンをクリックすると、出力ファイルフォーマット（H.264（Apple デバイス用）、MPEG-2、MPEG-4 など）を選択するためのダイアログが表示されます。
  - ・ **選択した設定を削除 (-)**： クリックすると、「設定」タブから設定を削除できます。確認画面は表示されません。このボタンをクリックする前に、その設定を削除してもよいかどうかを十分に確認してください。
- メモ**： 「Apple」フォルダ内の設定は削除できません。

## 設定リスト

「設定」タブをはじめて開いたとき、Apple が「Compressor」にあらかじめ組み込んでいる設定のセットが「Apple」フォルダ内に表示されます。このタブには、コンピュータに保存されている設定および設定グループの名前と詳細説明がすべて示されます。



新しい設定は、「カスタム」フォルダ内に「名称未設定 [ファイルフォーマット]」というデフォルト名で表示されます。ここで、「[ファイルフォーマット]」には「+」（新規設定を作成します）ポップアップメニューから選択したファイルフォーマット名が入ります。その設定に関連した設定詳細や配布手段など、何らかの意味を持つ名前に変更することをお勧めします。「設定」タブで設定をクリックすると、「インスペクタ」ウインドウにその設定が開きます。

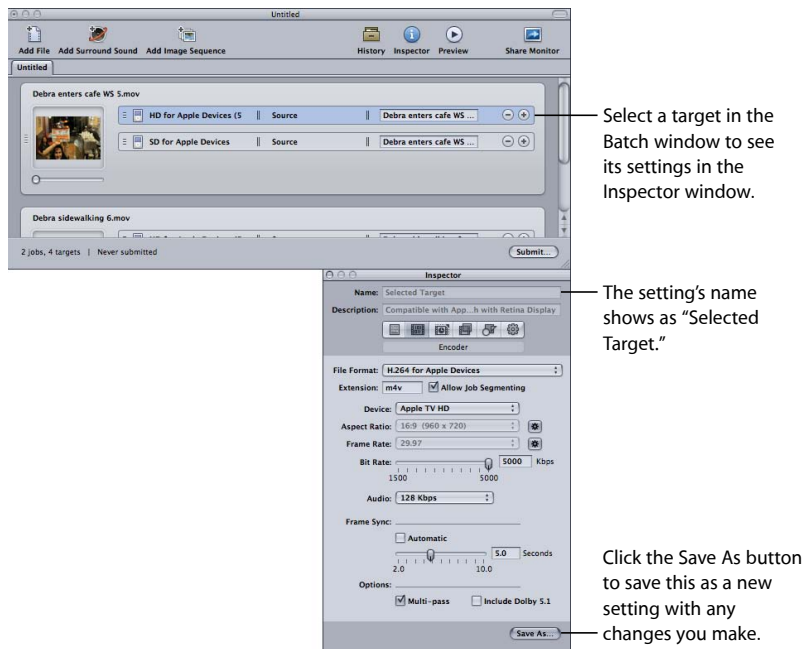


このウインドウの「名前」フィールドに適切な名前を入力してください。「説明」フィールドには、その設定についての詳細情報を入力します。この情報は「設定」タブ内だけに表示されるもので、多数の設定が保存されている場合に用途に適した設定のファイルを識別するのに役立ちます。

設定は、グループフォルダに入れて整理することもできます。グループフォルダを作成して名前を付けたら、既存のカスタム設定をそのフォルダにドラッグして整理します。グループに設定をドラッグすると、その設定は現在の位置から削除されます。グループ内の個々の設定をソースメディアファイルにドラッグすることもできます。詳細については、設定のグループを作成するを参照してください。

## ターゲットを選択する

バッチのターゲットを選択すると、その設定は即座に「インスペクタ」ウインドウに表示されます。「名前」フィールドには、「選択したターゲット」と表示されます。これは選択した設定の一時的なコピーで、設定そのものではありません。したがって、1回だけ実行するバッチに合わせて、その設定を一時的に変更することができます。



ターゲットの設定を変更すると、「インスペクタ」ウインドウの下にある「別名で保存」ボタンがアクティブになります。このボタンをクリックすると、変更した設定が新しく指定した名前で保存されます。保存したコピーは、「設定名コピー」という名前で「設定」タブに表示され、即座に選択状態の設定になります。

## 「インスペクタ」と設定を使う

「インスペクタ」ウインドウには、フィルタ、ジオメトリ、出力フォーマットなど、出力メディアファイルに関連したすべての設定を作成および変更することができるパネルがあります。「インスペクタ」ウインドウでは、設定に名前を付けたり、カスタマイズした内容を後で簡単に思い出せるように説明を加えたりすることもできます。

- ・ 「設定一覧」パネル： 選択した設定に関する詳細な設定一覧が表示されます。このパネルの詳細については、設定一覧パネルを参照してください。
- ・ 「エンコーダ」パネル： 出力ファイルフォーマット、および関連のビデオ設定とオーディオ設定を選択できます。各種「エンコーダ」パネルの詳細については、以下のセクションを参照してください。
  - ・ AIFF エンコーダパネルについて
  - ・ 一般的なオーディオ・フォーマット・ファイルを作成する
  - ・ DV ストリームの「エンコーダ」パネルについて
  - ・ Dolby Digital Professional の「エンコーダ」パネルについて
  - ・ 「H.264 (Apple デバイス用)」の「エンコーダ」パネルについて
  - ・ H.264 (Blu-ray ディスク用) を作成する
  - ・ イメージシーケンスの「エンコーダ」パネルについて
  - ・ MP3 出力ファイルを作成する
  - ・ MPEG-1 エンコーダパネルについて
  - ・ MPEG-2 エンコーダパネルについて
  - ・ MPEG-4 Part 2 の「エンコーダ」パネルについて
  - ・ QuickTime 書き出しコンポーネントの「エンコーダ」パネルについて
  - ・ QuickTime ムービーの「エンコーダ」パネルについて
- ・ 「フレームコントロール」パネル： フレームサイズ、フレームレート、または優先フィールドへの変更をカスタマイズできます。(詳細については、フレームコントロールを使って作業するを参照してください。)
- ・ 「フィルタ」パネル： 出力ファイルの品質を高めるために、設定にフィルタを追加できます。(詳細については、「フィルタ」パネルについてを参照してください。)
- ・ 「ジオメトリ」パネル： 出力メディアファイルのフレームサイズをクロップして設定できます。(詳細については、画角設定を追加するを参照してください。)
- ・ 「アクション」パネル： メール通知を送信し、デフォルトの書き出し先を設定に割り当てることができます。(詳細については、アクションを追加するを参照してください。)

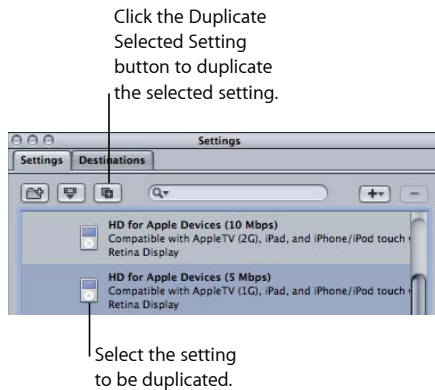


## 設定を複製する

別の設定で使いたい属性が含まれている設定がある場合は、最初から新しい設定を作成するのではなく、既存の設定を複製して、その複製に対して必要な変更を加えることができます。Apple が提供する設定を複製し、その複製にニーズに合った調整を加えていくことは、カスタムな設定を作成する場合に最も便利な方法です。

### 設定を複製するには

- 1 「設定」タブで、複製したい設定を選択します。
- 2 選択した設定を複製するボタンをクリックします。



元の名前の前に「名称未設定」という語が追加された名前で、新しい設定が「カスタム」フォルダ内に表示されます。

- 3 「カスタム」フォルダ内の新しい設定を選択します。
- 4 「インスペクタ」ウインドウの各パネルを開くと、次の項目を変更できます：
  - ・ **設定名および説明**： このカスタム設定を作成した理由を簡単に思い出すことができるよう、名前と説明を変更します。
  - ・ **「エンコーダ」パネル**： ここでは、出力フォーマット、ビデオコーデックとオーディオコーデック、およびそれらの関連属性を変更します。
  - ・ **「フレームコントロール」パネル**： 必要に応じて「フレームコントロール」パネルの属性を変更します。
  - ・ **「フィルタ」パネル**： 必要に応じてフィルタの属性を変更します。フィルタの横のチェックボックスを選択すると、そのフィルタが設定に追加され、チェックボックスの選択を解除すると、そのフィルタが設定から削除されます。
  - ・ **「ジオメトリ」パネル**： 必要に応じて「ジオメトリ」パネルの属性を変更します。
  - ・ **「アクション」パネル**： 必要に応じて「アクション」パネルの属性を変更します。

- 5 設定に何らかの変更を加えた場合は、次のいずれかの操作をするとその変更内容が保存されます：
- ・ 「インスペクタ」 ウィンドウの下にある 「保存」 ボタンをクリックする
  - ・ その他の設定を選択する
- 変更した属性を保存するかどうかを確認するダイアログが表示されます。



- 6 「OK」をクリックすると、変更内容が保存されます。「元に戻す」をクリックすると、変更内容をキャンセルして「インスペクタ」ウィンドウに戻ることができます。

設定の割り当て方法の詳細については、ソースメディアファイルに設定を割り当てるを参照してください。

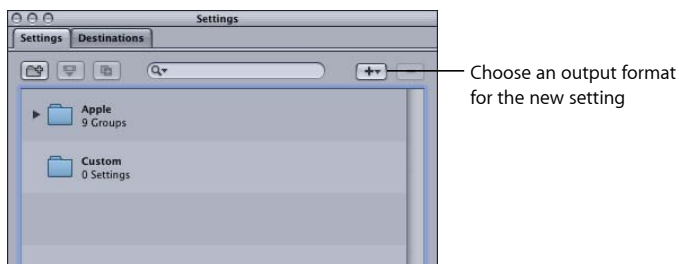
## 最初から設定を作成する

構成済みの設定では適切なトランスコードができない場合、またはより多くのプリセットが必要な場合は、独自の設定を作成できます。

**メモ:** カスタムな設定を作成するには、Apple が提供する設定を複製し、その複製に対してニーズに合った調整を加えていく方法をお勧めします。設定の複製の詳細については、設定を複製するを参照してください。

### 設定を作成するには

- 1 「設定」タブで追加 (+) ボタンをクリックして、ポップアップメニューから出力フォーマットを選択します。



「設定」タブの「カスタム」フォルダに「名称未設定」という名前の新しい設定が、選択した出力ファイルフォーマット名と共に表示されます（たとえば、「名称未設定 MPEG-2」）。



The new Untitled setting

「インスペクタ」ウインドウも変更され、この設定のパラメータが表示されます。

**メモ:** この設定の出力ファイルフォーマットは「インスペクタ」ウインドウの「エンコーダ」パネルでいつでも変更できますが、変更した場合は必ず設定名も修正して、変更後のフォーマットを反映させてください。

- 2 「インスペクタ」ウインドウの各パネルを開くと、次の項目を変更できます：
  - ・ 設定名および説明： このカスタム設定を作成した理由を簡単に思い出すことができるよう、名前と説明を変更します。
  - ・ 「エンコーダ」パネル： ここでは、出力フォーマット、ビデオコーデックとオーディオコーデック、およびそれらの関連属性を変更します。
  - ・ 「フレームコントロール」パネル： 必要に応じて「フレームコントロール」パネルの属性を変更します。
  - ・ 「フィルタ」パネル： 必要に応じてフィルタの属性を変更します。フィルタの横のチェックボックスを選択すると、そのフィルタが設定に追加され、チェックボックスの選択を解除すると、そのフィルタが設定から削除されます。
  - ・ 「ジオメトリ」パネル： 必要に応じて「ジオメトリ」パネルの属性を変更します。
  - ・ 「アクション」パネル： 必要に応じて「アクション」パネルの属性を変更します。
- 3 「保存」をクリックして、設定を保存します。

設定の割り当て方法の詳細については、ソースメディアファイルに設定を割り当てるを参照してください。

**メモ:** 設定のグループを作成して、1ステップの操作でメディアファイルに割り当てることができます。詳細については、設定のグループを作成するを参照してください。

## 設定を検索する

「設定」タブには、必要な設定をすばやく見つけるための検索フィールドがあります。たとえば、「iPhone」と入力すると、iPhoneを含む設定のリストを表示できます。

### 設定を検索するには

- 検索フィールドをクリックし、検索するテキストを入力します。

設定の名前と説明の両方を検索場所として、入力したテキストが含まれているかどうか判定されます。検索フィールドの右にある「X」をクリックすると、入力テキストが消去され、通常の設定表示に戻ります。

## 設定をプレビューする

「Compressor」の「プレビュー」ウインドウでは、フィルタやフレームのサイズ変更など、作成する設定のエフェクトを確認できます。また、メディアファイルをリアルタイムでプレビューしながら、設定の属性を調整できます。

**メモ:** 設定だけをプレビューすることはできません。ソースメディアファイルからなるジョブに設定をあらかじめ割り当てておく必要があります。また、「エンコード」パネルおよび「フレームコントロール」パネルの設定はプレビューできません。これら2つのパネルで行った設定のエフェクトを確認するには、「プレビュー」ウインドウを使って、トランスコードするソースメディアファイルの一部分だけを選択し、出力ファイルを表示して結果を確認します。詳細については、「テストトランスコードのヒント」を参照してください。

### 「プレビュー」ウインドウで設定をプレビューするには

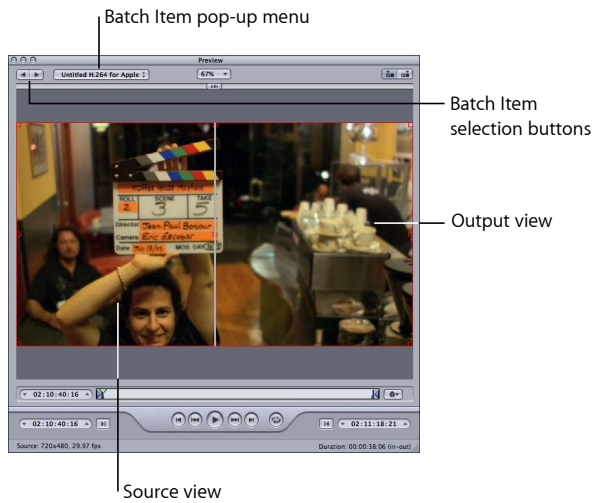
- 1 バッチ内のジョブに設定を適用します。

詳細については、ソースメディアファイルに設定を割り当てるを参照してください。

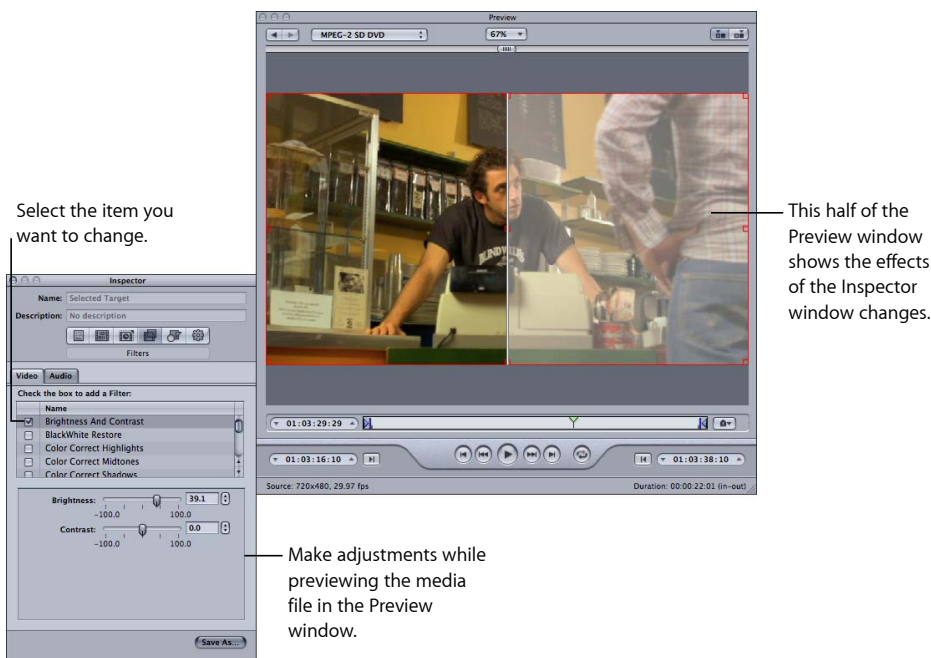
- 2 プレビューしたい設定のターゲットを「バッチ」ウインドウで選択します。

**メモ:** 「プレビュー」ウインドウが表示されないときは、「バッチ」ウインドウの「プレビュー」ボタンをクリックするか、Command + 2 キーを押してください。

「プレビュー」ウインドウに、選択したソースメディアファイルの最初のフレームが表示されます。また、選択した設定のタイトルがバッチ項目のポップアップメニューに表示されます。画面の左半分（ソースビュー）にはソースメディアファイルが元のフォーマットで表示され、右半分（出力ビュー）には、選択したフィルタおよびその他の設定属性を適用した場合の出カイメージが表示されます。



- 3 「プレビュー」ウインドウでメディアファイルをプレビューしながら、必要に応じて設定を調整します。



**メモ:** メディアファイルのフィルタ設定のエフェクトをプレビューするには、フィルタリストでそのフィルタのチェックボックスを選択しておく必要があります。選択しないと「プレビュー」ウインドウでフィルタが認識されないため、ジョブのトランスコード設定にはそのフィルタが含まれません。設定のプレビュー方法の詳細については、プレビューウインドウを使うを参照してください。また、フィルタの詳細については、「フィルタ」パネルについてを参照してください。

## 設定を削除する

カスタムな設定を削除するには、「選択した設定を削除」ボタンを使います。

**メモ:** 「Apple」フォルダ内の設定は削除できません。

### 設定を削除するには

- 1 削除したい設定を選択します。
- 2 「選択した設定を削除」 (-) ボタンをクリックするか、キーボードの Delete キーを押します。

**警告：** 設定を削除するときに確認メッセージは表示されません。また、削除操作を取り消して設定を復元することもできません。

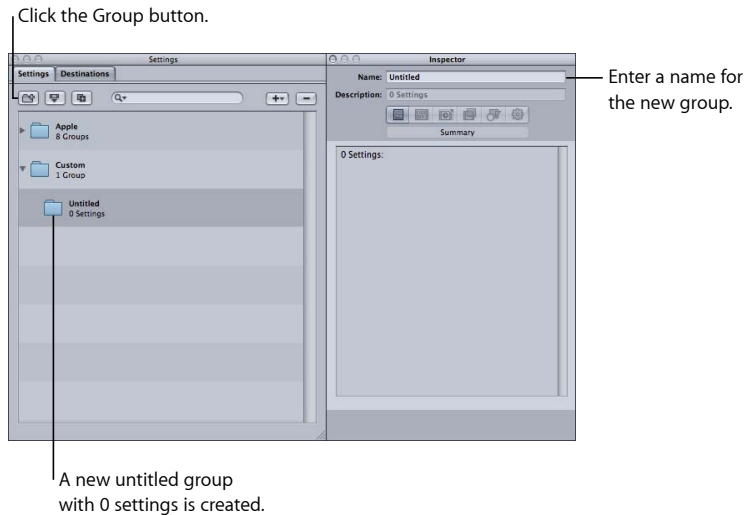
## 設定のグループを作成する

設定のグループを作成しておく、ソースメディアファイルに複数の設定をすばやく割り当てることができます。

### 設定のグループを作成するには

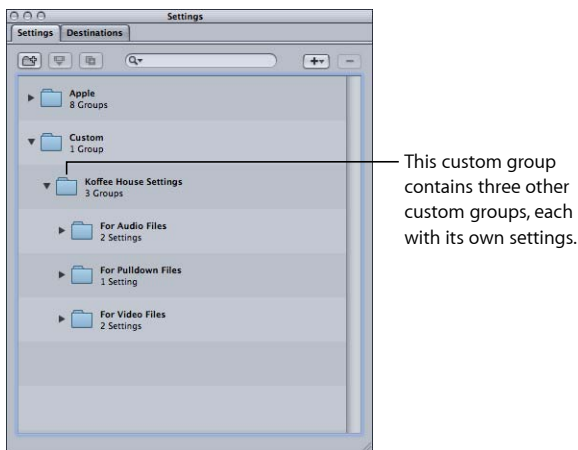
- 1 「設定」タブでグループ作成ボタンをクリックします。

「設定」タブに「名称未設定」というフォルダが表示され、「説明」列には「0個の設定」と表示されます。このフィールドは変更できません。ここでは、グループに含まれる設定の数が表示されます。



- 2 「インスペクタ」ウインドウの「名前」フィールドに、適切なグループ名を入力します。
- 3 「設定」タブで、必要な設定をグループフォルダにドラッグします。

**メモ:** グループの階層（グループを包含するグループ）も作成できます。グループフォルダを別のグループフォルダにドラッグするだけです。



「説明」フィールドに、グループに含まれる設定の数が表示されます。グループフォルダ内に最低限1つの設定があれば、グループフォルダの横にある開閉用三角ボタンをクリックして、その設定グループの詳細を表示したり隠したりすることができます。グループの設定の詳細をすべて表示するには、グループを選択します。これで、「インスペクタ」ウインドウの「設定一覧」パネルにすべての詳細が表示されます。

**メモ:** あるグループの設定を別のグループにドラッグして移すこともできます。

### 複数のグループに同じ設定を追加するには

- 1 設定を選択します。
- 2 「複製」ボタンをクリックしてコピーを作成します。
- 3 複製した設定を別のグループフォルダにドラッグします。

設定の名前を変更、たとえば、名前から「コピー」という語を取り除くことができます。

## 設定を配布する／共有する

新しく作成した設定は、「/ユーザ/ユーザ名/ライブラリ/Application Support/Compressor/Settings」にあるホームフォルダにXMLファイルとして保存されます。ファイルには「.setting」という拡張子が付きます。カスタム設定は、配布先として使ったコンピュータのホームフォルダの同じ場所に置けば、配布したり、共有したりすることができます。また、これらのファイルは通常のファイルを配布する場合と同様に、電子メールに添付したり、サーバに置いたりして転送できます。



**メモ:** 「Compressor 4」以降を使って作成した設定は、それより前のバージョンの「Compressor」と互換性がありません。

「設定」タブから設定をデスクトップまたは Finder ウィンドウにドラッグすれば、設定ファイルをすばやく簡単にコピーできます。Finder から、設定をメールに添付したり、別のフォルダまたはボリュームにコピーしたりできます。

#### 設定を直接「Compressor」からコピーするには

- 1つまたは複数の設定を「設定」タブから Finder にドラッグします（たとえば、デスクトップにドラッグします）。

逆に、Finder から設定ファイルをドラッグして「Compressor」に設定を追加することもできます。

#### 設定を Finder から「Compressor」に適用または追加するには

以下のいずれかの操作を行います:

- 1つまたは複数の設定を Finder から「設定」タブの「カスタム」グループにドラッグします。  
「設定」タブの「カスタム」グループに設定が表示されます。
- 1つまたは複数の設定を Finder から「バッチ」ウィンドウの空の領域にドラッグします。  
1つまたは複数のターゲット行に設定が指定された状態で、新しいジョブが表示されます。
- 1つまたは複数の設定を Finder から「バッチ」ウィンドウのジョブタイトル上の空の領域にドラッグします。  
1つまたは複数の新しいターゲット行が、設定を指定された状態でジョブに表示されます。

ドロップレットを使って設定を「Compressor」に追加することもできます。詳細については、Compressor でドロップレットを使ってジョブと設定を作成するを参照してください。

### 例：DVD のカスタムグループおよび設定を作成する

たとえば、現在、HD プロジェクトに取り組んでいるとします。このプロジェクトでは、最終的に HD と SD 両方の DVD が作成されます。さらに、完成までの毎日の作業を SD DVD に記録しておくとしてします。

このためには、2つの設定グループを作成するのが簡単な方法です。

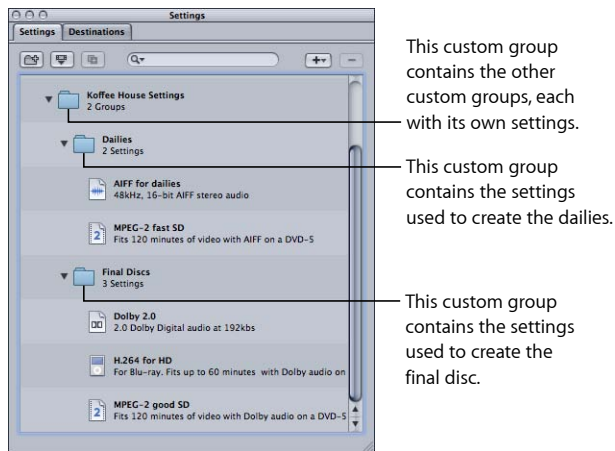
- ・ **日次作業のための設定**：これは、AIFF オーディオエンコーダ（高速な処理能力を必要とし、ディスク容量には問題がないため）および最速の設定を使用する SD フレームサイズの MPEG-2 エンコーダ（品質が重視されるわけではないため）などです。また、HDDVDを簡単に再生できるのであれば、HDエンコーダであってもかまいません。
- ・ **最終的なディスクのための設定**：これは、高品質のSD出力ビデオを保証するためにフレームコントロールを使用した、AC-3 オーディオエンコード、DVD 用 H.264 HD ビデオエンコード、MPEG-2 エンコードなどです。

上記の2つのグループを含み、このプロジェクトを表す名前の設定グループをもう1つ別に作成できます。

### 日次作業と最終出力用のグループを作成するには

- 1 「設定」タブでグループ作成ボタンを3回クリックして、名称未設定の新しいグループを3つ作成します。
- 2 新規グループの1つ目を選択し、「インスペクタ」ウィンドウでプロジェクトを表す名前を付けます。
- 3 新規グループの2つ目を選択し、Dailies という名前を付けます。
- 4 新規グループの3つ目を選択し、Final Discs という名前を付けます。
- 5 「設定」タブで、Dailies グループおよび Final Discs グループを上ドラッグして、プロジェクトを表す名前が付けられたグループが黒い箱で囲まれたら、マウスを放します。  
**メモ**: Shift キーを押しながら、複数のグループまたは設定を選択できます。
- 6 「Apple」フォルダ内の設定から、これらの新規グループ内の各設定で必要とされるものに最も近いものを探します。
- 7 選択した設定を複製するボタンをクリックして、各設定のコピーを作成します。

- 8 コピーした各設定を選択し、名前を変更した後、適切なフォルダにドラッグします。



各設定を選択し、必要な変更を行います。

ソースメディアファイルを読み込み、ジョブを作成したら、該当するグループ（DailiesまたはFinal Disc）を割り当てるだけで、適切な設定がすべてターゲットに適用されます。



ジョブは、設定と書き出し先からなる少なくとも1つのターゲットが割り当てられたソースメディアファイルから構成されます。これまでにソースメディアファイルを読み込んで、ジョブを作成しました。

このジョブを完成させ、トランスコードを実行できる状態にするには、1つまたは複数のターゲットを追加する必要があります。ファイルをどのようにトランスコードするかについてあらゆる点を定義する設定と、トランスコードしたファイルをどこに保存し、どのように名前を生成するかを定義する書き出し先が各ターゲットに含まれます。また、各ターゲットで出力ファイルに手動で名前を入力することもできます。

「Compressor」には、設定や書き出し先をターゲットに割り当てたり、バッチを実行／再実行したりするためのさまざまなオプションがあります。

**メモ:** 該当のウインドウでのプリセット作成の詳細については、「設定」タブについておよび「書き出し先」タブについてを参照してください。

この章では以下の内容について説明します：

- 設定を割り当てる (ページ 125)
- 書き出し先を設定する (ページ 130)
- ジョブおよびターゲットの一般情報 (ページ 133)
- バッチの一般情報 (ページ 135)
- Final Cut Pro や Motion で Compressor を使う (ページ 142)
- Compressor で分散処理を使う (ページ 144)

## 設定を割り当てる

このセクションでは、ソースメディアファイルに設定を割り当て、割り当てた設定を置き換えるまたは変更する方法について説明します。

## ソースメディアファイルに設定を割り当てる

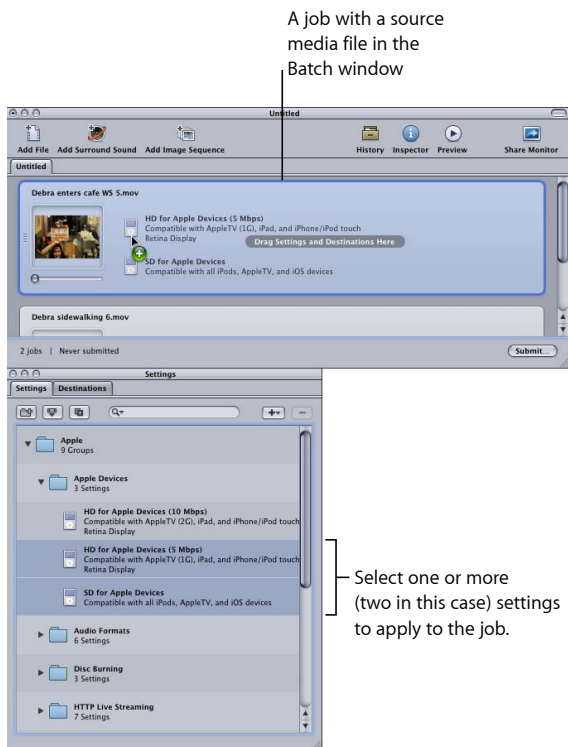
各種の方法を使用して、ジョブに設定を割り当てることができます。「設定」タブから設定をドラッグする方法などは、1つのジョブで作業するのに適しています。ショートカットメニューを使う方法などは、同じ設定をジョブのグループに割り当てるのに適しています。Finder から（設定またはドロップレットを）ドラッグして、設定を割り当てることもできます。

**メモ:** 以下の手順は、すでにバッチにソースメディアファイルを追加し、設定を追加するジョブが作成されていることが前提となります。ソースメディアファイルの読み込みの詳細については、ソースメディアファイルを読み込むを参照してください。

**ヒント:** Option キーを押したまま設定グループの開閉用三角ボタンをクリックすると、このグループ（およびすべてのサブグループ）を展開し、その中に含まれるすべての設定を表示することができます。

### ドラッグによって設定をジョブに割り当てるには

- 1 「設定」タブで1つまたは複数の設定や設定のグループを選択します。
- 2 「バッチ」ウインドウでジョブに設定をドラッグします。



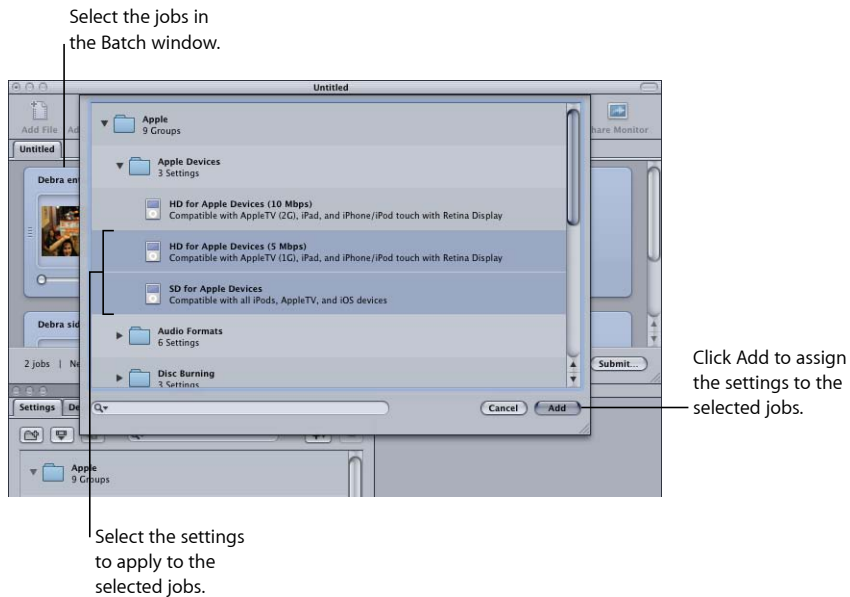
バッチのジョブに追加した設定ごとに新しいターゲットが作成されます。



**メモ:** ドラッグで設定を割り当てた場合、1つのジョブにしか設定を適用できません。

### 「ターゲット」メニューを使って設定をジョブに割り当てるには

- 1 「バッチ」ウインドウの現在のバッチ内にある1つまたは複数のジョブを選択します。
- 2 「ターゲット」 > 「設定を使って新規ターゲットを作成」と選択します。  
「バッチ」ウインドウ上に設定を選択するよう求めるダイアログが表示されます。



- 3 ジョブに割り当てる1つまたは複数の設定や設定のグループを選択して、「追加」をクリックします。

選択したそれぞれのジョブに設定が割り当てられます。

### ショートカットメニューを使って設定をジョブに割り当てるには

- 1 「バッチ」ウインドウの現在のバッチ内にある1つまたは複数のジョブを選択します。
- 2 Control キーを押したまま、選択したジョブの1つをクリックし、ショートカットメニューから「設定を使って新規ターゲットを作成」を選択します。

ショートカットメニューに、グループ別に設定がリストされます。割り当てたいグループを直接選択することはできませんが、それぞれのグループに「すべて」項目が含まれているので、そのグループのすべての設定を選択することができます。

**メモ:** この方法では、複数の設定を個別に選択することはできません。

- 3 いずれかの1つの設定を選択するか、または「すべて」を選択してグループ内のすべての設定を選択します。

選択したすべてのジョブにこの設定が適用されます。

### Finder から設定を割り当てるには

以下のいずれかの操作を行います:

- 1つまたは複数の設定を Finder から「バッチ」ウインドウの空の領域にドラッグします。

1つまたは複数のターゲット行に設定が指定された状態で、新しいジョブが表示されます。

- 1つまたは複数の設定を Finder から「バッチ」ウインドウのジョブタイトル上の空の領域にドラッグします。

1つまたは複数の新しいターゲット行が、設定を指定された状態でジョブに表示されます。

詳細については、[設定を配布する／共有する](#)を参照してください。

ドロップレットを使って設定を「Compressor」に追加することもできます。詳細については、[Compressor でドロップレットを使ってジョブと設定を作成する](#)を参照してください。

### 割り当てた設定を別の設定に置き換える

ジョブに設定を割り当てた後に、もっと適切な設定が見つかり、ターゲットの設定を新しいものに変更したいという場合があります。いくつかの方法を使って、ターゲットの設定を変更することができます。どの方法を使っても、書き出し先および出力ファイル名の設定はそのまま、影響を受けることはありません。



**すでにターゲットに割り当てられている設定を別の設定に置き換えるには**  
以下のいずれかの操作を行います:

- 「ターゲット」 > 「設定を変更」と選択します。設定を選択するよう求めるダイアログが表示されるので、新しい設定を選択し、「追加」をクリックして、選択したターゲットに新しい設定を割り当てます。
- Control キーを押したままターゲットをクリックし、ショートカットメニューから「設定を変更」を選択します。設定を選択するよう求めるダイアログが表示されるので、新しい設定を選択し、「追加」をクリックして、選択したターゲットに新しい設定を割り当てます。
- 「設定」タブで新しい設定を選択して、ターゲットにドラッグします。

**メモ:** 上記のどの方法でも、設定を複数選択した場合、ターゲットに割り当てられるのは先頭の設定だけです。

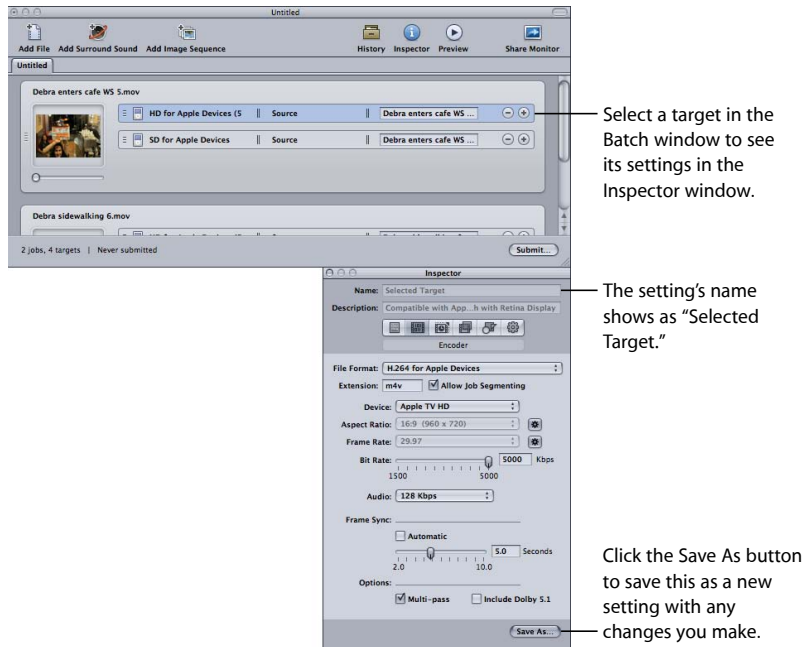
### 割り当てた設定を変更する

「バッチ」ウインドウで、すでにソースメディアファイルに割り当てられている設定のコンポーネント（「インスペクタ」ウインドウに「選択したターゲット」と表示されます）を編集または変更することができます。

**ソースメディアファイルにすでに割り当てた設定を「バッチ」ウインドウで変更するには**

- 1 変更したい設定を含むバッチ内のターゲットを選択します。

選択した設定が「インスペクタ」ウインドウに表示され、「名前」フィールドに「選択したターゲット」というテキストが表示されます。これは選択した設定の一時的なコピーで、設定そのものではありません。したがって、1回だけ実行するバッチに合わせて、その設定を一時的に変更することができます。



## 2 設定を変更します。

設定を変更すると、「インスペクタ」ウインドウの下にある「別名で保存」ボタンがアクティブになります。

## 3 このボタンをクリックすると、変更した設定が新しく指定した名前で保存されます。

保存したコピーは、「設定名-コピー」という名前で「設定」タブに表示され、即座に選択状態の設定になります。

**メモ:** 変更した設定は必ずしも保存しておく必要はありませんが、後でもう一度必要になった場合に備えて保存しておく便利です。

## 書き出し先を設定する

このセクションでは、出力の書き出し先と出力ファイル名を設定する方法について説明します。

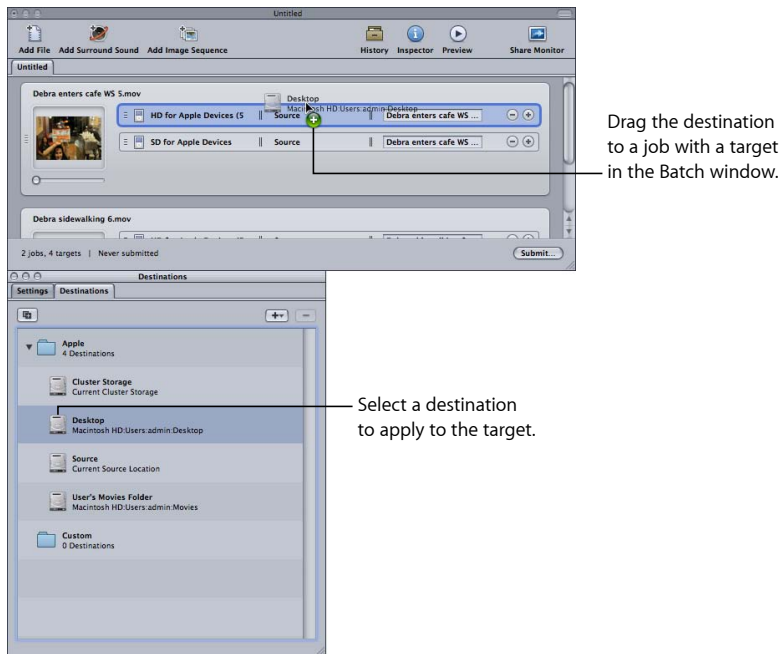
## ソースメディアファイルに書き出し先を割り当てる

ターゲットに設定を割り当てると、デフォルトの書き出し先も自動的に割り当てられます。「Compressor」の環境設定を使ってデフォルトの書き出し先を設定できます。（「Compressor」>「環境設定」と選択します。）デフォルトの書き出し先は「Compressor」に用意されていますが、カスタムの書き出し先を作成することもできます。書き出し先の詳細については、書き出し先を決めるを参照してください。

デフォルトの書き出し先をほかの書き出し先に置き換えることも、出力ファイルの保存先を手動で選択することもできます。ソースファイルに書き出し先を割り当てる方法は複数あります。設定を割り当てる場合と同様、それぞれの方法に利点があります。

### ドラッグによって書き出し先を割り当てるには

- 1 「書き出し先」タブで書き出し先を選択します。
- 2 「バッチ」ウィンドウでターゲットに書き出し先をドラッグします。



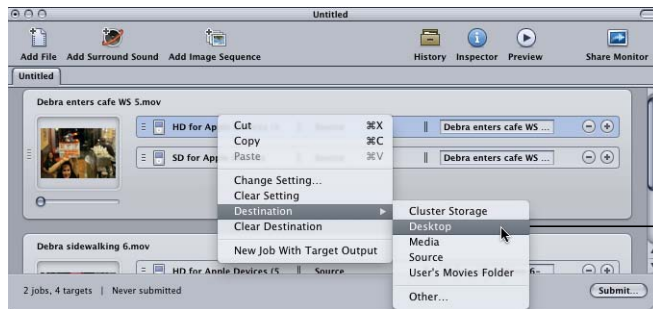
ターゲットの書き出し先部分が新しい書き出し先にアップデートされます。

**メモ:** ドラッグで書き出し先を割り当てた場合、1つのジョブにしか書き出し先を適用できません。さらに、この方法では、一時的な書き出し先は作成できません。

このドラッグ方法を使用して、ジョブの空の部分に書き出し先をドラッグし、新しいターゲット（設定は空の状態）を作成することもできます。

「ターゲット」メニューまたはショートカットメニューを使って書き出し先を割り当てるには

- 1 書き出し先を設定したいすべてのターゲットを選択します。
- 2 以下のいずれかの操作を行います：
  - 「ターゲット」>「書き出し先」>「[書き出し先]」と選択します。
  - Control キーを押したままターゲットの1つをクリックし、ショートカットメニューから「書き出し先」>「書き出し先」と選択します。



Use the target's shortcut menu to change the destination for the selected targets.

書き出し先を選択すると、各ターゲットの書き出し先セクションに表示されます。

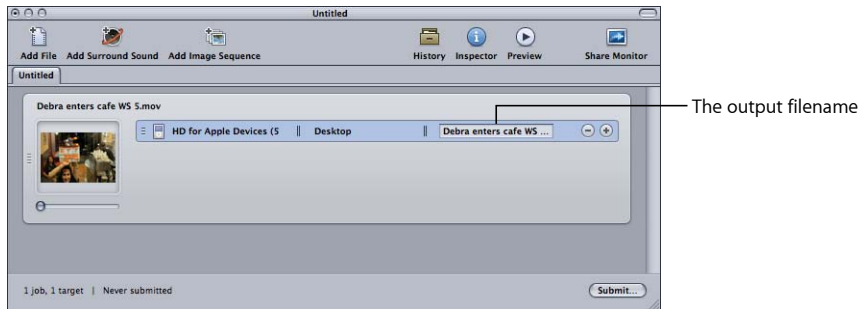
**メモ:** 「その他」を選んで、一時的な書き出し先を設定することもできます。ファイル選択ダイアログが開き、その時に実行しようとしているバッチのためだけの、別の書き出し先を設定することができます。この書き出し先は保存されず、ここで実行されるバッチにのみ適用されます。

## 出力ファイル名を設定する

書き出し先では、出力ファイルの保存先だけでなく、出力ファイル名をどのように作成するかも規定します。書き出し先を割り当てると、出力ファイル名が設定されます。この出力ファイル名をそのまま使用することもできますが、手動でファイル名を変えても、新しいファイル名を入力してもかまいません。

ファイル名を変更したり、新しい出力ファイル名を入力したりするには

- 出力ファイル名領域をクリックして既存の名前を編集するか、または既存のファイル名をトリプルクリックして新しい名前を入力します。



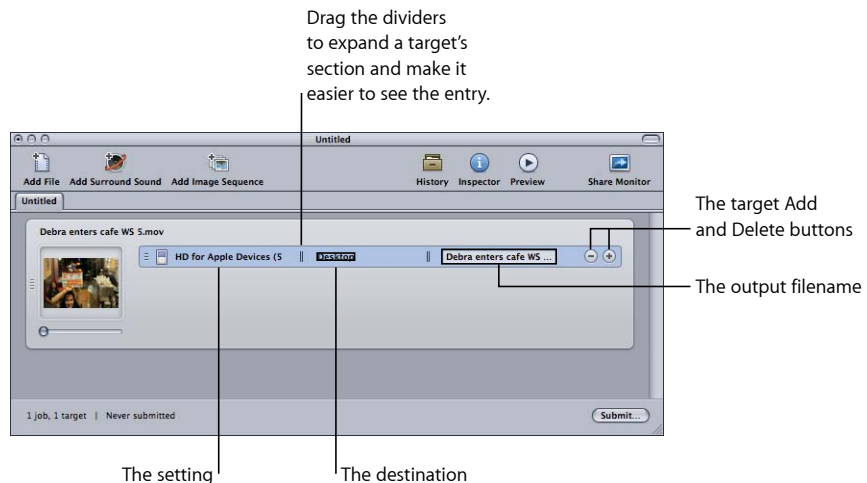
## ジョブおよびターゲットの一般情報

このセクションでは、ジョブおよびターゲットに関する一般情報を提供します。

### ターゲットについて

ターゲットには、以下の3つの項目が含まれます：

- ・ 設定
- ・ 書き出し先
- ・ 出力ファイル名



各種の方法を使用して、ジョブにターゲットを追加することができます。中でも最も一般的なのが、設定または書き出し先をジョブに追加する方法です。その他、以下のいずれかの方法を使用することも可能です。

### ジョブに空のターゲットを追加するには

以下のいずれかの操作を行います:

- 1つまたは複数のジョブを選択して、「ターゲット」>「新規ターゲット」と選択します。これによって、空のターゲットがジョブに追加されます。
- 1つまたは複数のジョブを選択し、Controlキーを押したまま、その中のいずれかのジョブの空の領域をクリックして、「ターゲット」>「新規ターゲット」と選択します。これによって、空のターゲットがジョブに追加されます。
- 既存のターゲットの追加 (+) ボタンをクリックします。

あるジョブの1つまたは複数のターゲットを別のジョブにコピーすることもできます。

### ドラッグによってターゲットを別のジョブにコピーするには

- 1 コピーするターゲットを選択します。
- 2 Option キーを押して、新しいジョブにターゲットをドラッグします。

### ターゲットを削除するには

以下のいずれかの操作を行います:

- 1つまたは複数のターゲットを選択して、Delete キーを押します。
- ターゲットで削除 (-) ボタンをクリックします。

## ジョブの追加とコピーについて

一般的には、バッチにソースメディアファイルを追加することでジョブが作成されます。それ以外にもいくつかの方法を使用して、バッチにジョブを追加することができます。さらに、バッチ内のジョブをチェーン化して、実行したときにファイルがトランスコードされる順番を設定できます。

### バッチに空のジョブを追加するには

- 「ジョブ」>「新規ジョブ」と選択します。

### バッチからジョブを削除するには

- ジョブを選択して、Delete キーを押します。

### あるバッチから別のバッチにジョブをコピーするには

以下のいずれかの操作を行います:

- 各バッチをそれぞれのウインドウに開いて、一方のウインドウからもう一方のウインドウにジョブをドラッグします。
- コピーするジョブを選択して、Command + C キーを押し、コピー先のバッチを選択して、Command + V キーを押します。

## ジョブのチェーン化について

それぞれの設定を1つずつ順番に適用しながら、複数の設定をソースメディアファイルに適用しなければならない場合、ジョブをチェーン化しておく便利です。こうすることで、設定によってソースメディアファイルが変更される順番を制御することができます。

### 選択したターゲットを新規ジョブにチェーン化するには

- 1 新規ジョブにチェーン化したい出力があるターゲットを選択します。
- 2 以下のいずれかの操作を行います：
  - ・ 「ジョブ」 > 「ターゲット出力を使って新規ジョブを作成」と選択します。
  - ・ Control キーを押したまま、ターゲットの1つをクリックし、ショートカットメニューから「ターゲット出力を使って新規ジョブを作成」を選択します。

新規ジョブがバッチに追加され、チェーンサムネールとチェーン化先のターゲットの出力ファイル名が表示されます。



必要に応じて、複数のジョブをチェーン化できます。2つのジョブをチェーン化した例については、その他のリバーステレシネに関する問題を参照してください。

## バッチの一般情報

このセクションでは、バッチを実行、保存、および開く方法に関する一般情報を提供します。

### バッチを実行する

バッチ内のジョブおよびそのターゲットを設定すると、バッチを実行して処理できる状態になります。

### バッチを実行するには

- 1 実行するバッチが「バッチ」ウインドウで選択されていることを確かめます。

2 以下のいずれかの操作を行います：

- ・ 「ファイル」 > 「実行」と選択します。
- ・ 「バッチ」 ウィンドウの「実行」 ボタンをクリックします。

実行ダイアログが表示されます。



3 「名前」フィールドをチェックして、バッチ名を確認します。

このバッチを表すもっと分かりやすい名前に変更することができます。この名前が、「Share Monitor」と「履歴」ウィンドウの両方でこの実行に使用されます。

4 「クラスタ」ポップアップメニューで以下のいずれかの操作を行います：「クラスタ」ポップアップメニューを使って、バッチを処理するコンピュータまたはクラスタを選択します。

- ・ 「このコンピュータ」を選択します：「このコンピュータプラス」を選択して、「このコンピュータ」と利用可能なすべてのサービスノードを含む一時的なクラスタを作成しない限り、バッチの処理にほかのコンピュータが関係することはありません。

詳細については、「「このコンピュータプラス」および非管理サービスについて」を参照してください。

- ・ クラスタの選択：バッチの処理がクラスタで実行されます（「このコンピュータプラス」は使用できません）。

選択したクラスタによっては、認証が必要になります。詳細については、「Apple Qmaster と分散処理」を参照してください。

5 「優先度」ポップアップメニューを使って、バッチの優先順位レベルを選択します。

6 「実行」をクリックするか、または Enter キーを押して、バッチを実行します。

「履歴」ウィンドウにバッチの進捗状況が示されます。詳細については、「履歴」ウィンドウについてを参照してください。

**メモ：**「履歴」ウィンドウが開いていない場合は自動的に開きます。



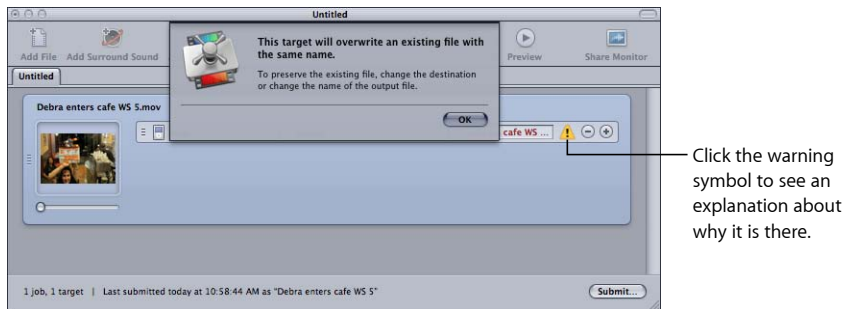
「バッチ」ウィンドウで「Share Monitor」のアイコンをクリックして、トランスコードの進行状況をモニタすることもできます。「Share Monitor」の詳細については、「Share Monitor」の「ヘルプ」メニューにある「Share Monitor ユーザーズマニュアル」を参照してください。

「Compressor」の環境設定で、「Share Monitor」を自動的に開くように設定できます。詳細については、Compressor の環境設定を行うを参照してください。

**メモ:** 大きなバッチ（たとえば、それぞれに設定が3つ割り当てられた9つのソースメディアファイルのバッチ処理）を実行する場合、実行開始までに10秒程度の待ち時間が生じます。このような場合は、そのままお待ちください。

「Compressor」は、大きなバッチを正しく実行できるように、準備をしています。大きなバッチをトランスコードする場合、コンピュータのスクリーンセーバをオフにしてください。スクリーンセーバにリソースが奪われない分、トランスコードの速度が改善します。

バッチが実行されると、黄色の三角形の中に感嘆符が含まれるアイコンがバッチ内に表示されます。



このような警告マークは、バッチに何らかの問題がある場合に「Compressor」で使用されます。このマークにポインタを合わせると、なぜこのマークが表示されているのか説明するツールヒントが表示されます。また、このマークをクリックすると、ダイアログが表示されます。

上記のケースでは、バッチが実行されたことで、この名前のファイルが書き出し先に作成され、もう一度実行した場合には、このファイルが上書きされることを知らせるための警告です。

バッチの実行時に実行ダイアログをバイパスすることもできます。この場合、実行するバッチでは、前回実行したバッチの設定が自動的に使用されます。

### 前の設定を使ってバッチを実行するには

以下のいずれかの操作を行います:

- 「ファイル」 > 「前の設定を使って実行」と選択します。

- 「バッチ」ウインドウのツールバーで「前の設定を使って実行」項目（存在する場合）をクリックします。

「バッチ」ウインドウの使用に関する詳細については、バッチウインドウについてを参照してください。

## テストトランスコードのヒント

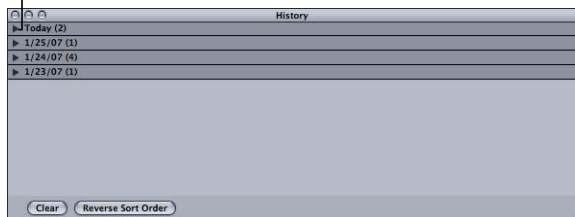
トランスコードセッションが長い場合は、セッションを開始する前に、ソースメディアファイルの一部を使って簡易テストを行います。こうすることで、設定が間違っているとか、参照ファイルで参照先のファイルが見当たらないといった問題があった場合、長い時間をかけずに修正を行うことができます。また、こうしたテストを行うことで、「プレビュー」ウインドウに表示されない「エンコーダ」パネルおよび「フレームコントロール」パネルの結果もプレビューすることができます。ソースメディアファイルの一部を簡単に選択するための方法については、プレビューウインドウでクリップの一部をトランスコードするを参照してください。

テスト部分は、適用した設定のタイプに適したものを選択してください。たとえば、フレームコントロールを使ってフレームレートやフィールドオーダーの変換を行うのであれば、動きの速い部分を選択します。

## 「履歴」ウインドウについて

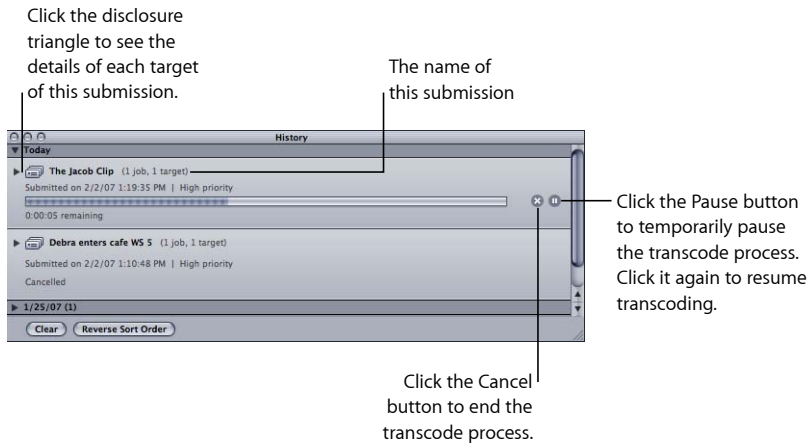
「履歴」ウインドウでは、過去に実行したすべてのバッチにすばやくアクセスすることができます。過去のバッチは、「バッチ」ウインドウにドラッグするだけで再実行できます。また、「履歴」ウインドウから、特定のバッチが実行された時期について詳細を確認することもできます。

Click the disclosure triangle to see the details of that day's submissions.



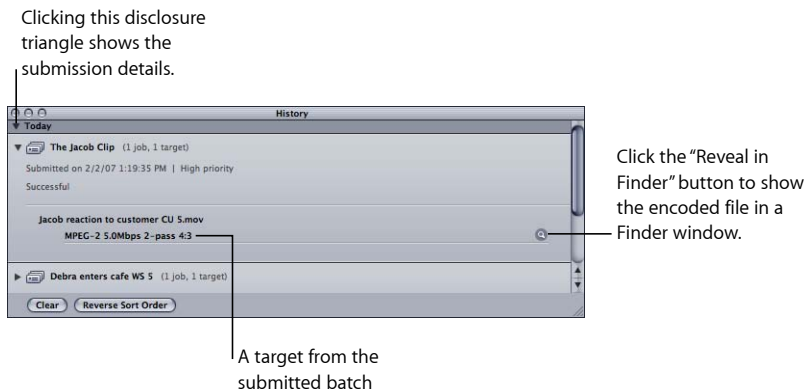
「履歴」ウインドウでは、実行日別に内容がまとめられています。このソート順序は、「履歴」ウインドウ下部にある「逆順に並べ替える」ボタンをクリックすることで変更できます。また、「消去」ボタンをクリックして「履歴」ウインドウの内容を消去したり、項目を選択し Delete キーを押してその項目を削除したりすることもできます。

さらに、現在トランスコード中のバッチの進捗状況も「履歴」ウインドウに表示させることができます。



**メモ:** 「履歴」ウインドウは、バッチの実行時に閉じていれば自動的に開きます。

トランスコードが終了すると、「履歴」ウインドウにボタンが追加されるので、エンコードされたファイルを見つめることができます。



## バッチを再実行する

バッチを実行した結果の情報はすべて「履歴」ウインドウに保存されています。これには、バッチのすべてのジョブおよびターゲットについての詳細や、バッチに割り当てられたソースメディアファイルについての情報が含まれています。この情報を元に、「履歴」ウインドウのエントリーを「バッチ」ウインドウへドラッグして戻すだけで、簡単にバッチを再実行することができます。

### 「履歴」ウインドウからバッチを再実行するには

- 1 開閉用三角ボタンを使って、再実行するバッチを見つめます。

**メモ:** この場合、実行名を簡単に見分けがつく名前にしておくとう便利です。

- 2 「履歴」ウインドウから「バッチ」ウインドウに実行をドラッグします。  
「履歴」ウインドウから「バッチ」ウインドウへバッチをドラッグすると、「Compressor」はこのバッチについて名称が未設定の新しいタブを「バッチ」ウインドウに作成します。ドラッグしたバッチが、元のすべての設定（ソースメディアファイル、ターゲット、割り当てた設定、書き出し先、出力フォーマット、バッチ名）と共に新しいタブに表示されます。必要な変更をバッチに加えたら、このバッチを再実行することができます。

## バッチファイルを保存する／開く

バッチを設定しても、すぐ実行できないことがあります。その場合、後で参照できるようにバッチ設定を保存しておくとう便利です。

### バッチファイルを保存するには

- 1 「ファイル」>「別名で保存」と選択します（または、Command + Shift + S キーを押します）。  
ファイルに名前を付け、書き出し先を選択するよう求めるダイアログが開きます。
- 2 デフォルトの名前以外を使用する場合は名前を入力します。
- 3 ファイルの書き出し先を選択します。
- 4 「保存」をクリックします。  
バッチファイル名には、拡張子「.compressor」が付きます。

**メモ:** Finder の環境設定ですべての拡張子を表示するようにしている場合は、拡張子「.compressor」が「バッチ」ウインドウのタブに表示されます。

### 「Compressor」でバッチファイルを開くには

- 1 「ファイル」>「開く」と選択します（または、Command + O キーを押します）。  
開くバッチファイルを選択するよう求めるダイアログが開きます。
- 2 開くバッチファイルの位置を確認し、選択します。
- 3 「開く」をクリックします。

バッチファイルは、Finder でダブルクリックして開くことも、「Compressor」のアプリケーションアイコンにドラッグして開くこともできます。

**メモ:** バッチファイルに記載されたソースファイルの中に見つけれないものがあつた場合、「Compressor」はエラーメッセージを表示し、見つかったソースだけを表示します。

## 1つのソースメディアファイルからの別々のクリップをトランスコードする

大きなソースメディアファイルの中の、別々の部分をいくつかだけトランスコードしたい場合、バッチの実行を1回で済ませることができます。

### 1つのソースメディアファイルからの別々のクリップをトランスコードするには

- 1 「バッチ」ウインドウを開きます。
- 2 用意したいクリップの数と同じ回数だけ、ソースメディアファイルをバッチに読み込みます。

ソースメディアファイルを読み込むたびに、新しいジョブが作成されます。

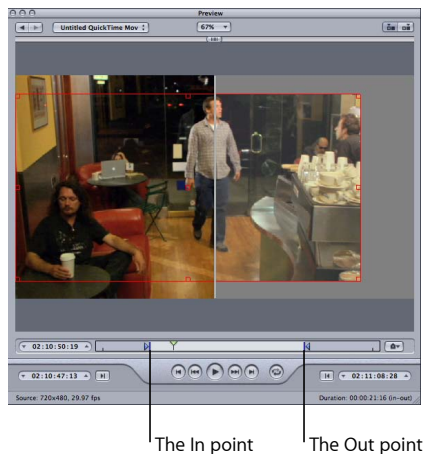
- 3 それぞれのジョブに設定を追加します。

トランスコードの後でもクリップを簡単に見分けることができるように、出力ファイル名に識別子が付けられます。



- 4 「プレビュー」ウインドウを開くには、以下のいずれかの操作を行います：
  - 「ウインドウ」>「プレビュー」と選択します（または、Command + 2 キーを押します）。
  - 「バッチ」ウインドウの「プレビュー」ボタンをクリックします。「プレビュー」ウインドウが開きます。
- 5 バッチ項目選択ボタン/ポップアップメニューを使って、トランスコードする各メディアファイルを切り替えます。
- 6 イン点/アウト点をドラッグして、使いたい部分を指定します。次のメディアファイルに切り替え、同様にイン点/アウト点をドラッグし、次に使いたい部分を指定します。

I (イン) / O (アウト) キーを使って、再生ヘッドの現在位置へマーカーを移動することもできます。



- 7 「バッチ」ウインドウに戻り、「実行」をクリックする。

詳細については、「プレビュー」ウインドウについてを参照してください。

## Final Cut Pro や Motion で Compressor を使う

「Final Cut Pro」と「Motion」の「共有」メニューには、よく使用される設定済みの多数のトランスコードオプションがあります。必要なトランスコードオプションが設定済みの共有項目にない場合、またはいずれかのオプションをカスタマイズする必要がある場合は、「Compressorへ送信」オプションを使用して「Compressor」でプロジェクトを開き、そこで必要に応じて設定できます。

**重要：** これらのオプションを利用するには、「Compressor 4」を「Final Cut Pro X」、「Motion 5」と同じコンピュータにインストールする必要があります。

### プロジェクトをトランスコード用に実行する

「Final Cut Pro」または「Motion」のプロジェクトを、あらかじめ指定した設定で、または適用する設定なしで「Compressor」に送信することができます。いずれの場合も、プロジェクトはバッチに組み込まれ、そこで他のバッチと同じように設定を行えます。

- 1 「Final Cut Pro」または「Motion」のプロジェクトをトランスコードするには「Final Cut Pro」または「Motion」で、トランスコードするプロジェクトを開いて選択します。
- 2 「Final Cut Pro」または「Motion」の「共有」メニューで、出力オプションを選択し、設定します。

使用できるオプションとその設定については、「Final Cut Pro」のヘルプまたは「Motion」のヘルプを参照してください。

3 以下のいずれかの操作を行います：

- 「共有」メニューで「Compressorへ送信」オプションを選択した場合は、「Compressor」が開き、設定未適用の新規バッチ内のジョブとしてプロジェクトが表示されます。
- その他のオプションを選択した場合は、「詳細」をクリックし、「Compressorへ送信」を選択します。「Compressor」が開き、選択した「共有」メニューオプションの設定が適用された新規バッチ内のジョブとしてプロジェクトが表示されます。



The Final Cut Pro project name is used as the new job's name.

4 必要に応じて、ジョブに設定や書き出し先を割り当てます。  
詳細については、以下のセクションを参照してください。

- ソースメディアファイルに設定を割り当てる
- ソースメディアファイルに書き出し先を割り当てる

5 「バッチ」ウインドウの「実行」ボタンをクリックします。

「Compressor」で Final Cut Pro プロジェクトのトランスコードが開始されます。

**メモ:** 「Compressor」で「Final Cut Pro」または「Motion」のプロジェクトが開かれたら、「Final Cut Pro」または「Motion」でそのプロジェクトまたはほかのプロジェクトの作業を続けることができます。

## プロジェクトを再実行する

ほかの種類バッチと同様に、「履歴」ウインドウを使って「Final Cut Pro」または「Motion」のプロジェクトを再実行することができます。「Compressor」は最初に実行したときの状態でプロジェクトを再実行します。最初の実行時以降のプロジェクトの変更内容は無視されます。

この方法の詳細については、バッチを再実行するを参照してください。

## Final Cut Pro や Motion の分散処理を最適化する

「FinalCutPro」や「Motion」のメディアが分散処理される方法に影響する一般的な状況は以下の2つです：

- メディアが「Final Cut Pro」または「Motion」のブートディスク上にある：これは、メディアを処理するデフォルトの方法です。この場合、使用できる分散処理オプションは「このコンピュータプラス」だけです。最初に「AppleQmaster」でソースメディアを分散処理サービスコンピュータにコピーする必要があるため、分散処理プロセスの速度が低下します。
- メディアがマウント可能な非ブートディスク上にある：「Final Cut Pro」や「Motion」のメディアをコンピュータのブートディスク以外のディスクに格納すると、どの分散処理サービスコンピュータもソースメディアに直接アクセスできます。「AppleQmaster」でメディアをサービスコンピュータにコピーする必要がなく、使用できる任意クラスタでプロジェクトが実行されるように設定できます。このディスクとして、コンピュータの2つ目の内蔵ディスク、外付けディスク、ローカル・ネットワーク・コンピュータ上のディスクを使用できます。

### 「Final Cut Pro」や「Motion」の分散処理を最適するには

- 1 Final Cut Pro プロジェクトで使用するすべてのイベントが、ファイル共有を設定したマウント可能なディスクに格納されていることを確認します。「FinalCutPro」や「Motion」のメディアの非デフォルトディスクへの格納について詳しくは、「Final Cut Pro ヘルプ」と「Motion ヘルプ」を参照してください。
- 2 Apple Qmaster クラスタの各コンピュータに、Final Cut Pro イベント、その他のメディアファイルが格納されたハードディスクをマウントします。
- 3 「Compressor」の環境設定で、「クラスタオプション」ポップアップメニューから「ソースをクラスタにコピーしない」を選択します。

Apple Qmaster クラスタを直接使用するか、「Compressor へ送信」で使用可能なクラスタを選択する「Final Cut Pro」や「Motion」のプロジェクトでは、ソースファイルをクラスタのコンピュータにコピーする時間が必要なくなるので、トランスコード処理の効率が高まります。

## Compressor で分散処理を使う

複数のコンピュータに処理を分散することによって、スピードと生産性を向上させることができます。「Compressor」の Apple Qmaster 機能では、スピードを向上させるために作業を分割して、最も計算能力のあるコンピュータに配信し、指定したコンピュータに処理を実行させます。

Apple Qmaster 分散処理ネットワークのセットアップと管理に関する詳細な手順については、「Apple Qmaster と分散処理」を参照してください。



このセクションでは、「Compressor」で Apple Qmaster 分散処理システムを使うときに注意する必要がある2つの特定のトピックについて説明します。

## ジョブのセグメント化と2パスまたはマルチパスエンコーディング

2パスモードまたはマルチパスモードを選択し、分散処理を有効にしている場合、処理速度の向上か、可能な限り最高の品質かのいずれを選択するのかを決める必要があります。

Apple Qmaster 分散処理システムは、作業を複数の処理ノード（コンピュータ）に分散することによって処理の速度を速めます。これを行う方法の1つとして、1つのジョブのフレーム総数を小さいセグメントに分割する方法があります。処理を行うコンピュータはそれぞれ、異なるセグメントに対して作業を行います。ノードは並行して作業を行うため、ジョブは、1台のコンピュータの場合よりも早く終了します。ただし、2パス VBR（可変ビットレート）エンコーディングおよびマルチパスエンコーディングでは各セグメントが個別に処理されるので、どのセグメントも最初のパスで割り当てられるビットレートには、ほかのコンピュータで処理されたセグメントの情報は含まれません。

まず最初に、ソースメディアのエンコーディングの難易度（複雑さ）を評価します。次に、「エンコーダ」パネルの上部にある「ジョブのセグメント化を許可」チェックボックスで、ジョブのセグメント化を許可するかどうかを選択します。ソースメディアファイル全体を考えたときに、メディアの単純な領域と複雑な領域の配分が同じである場合、セグメント化が選択されているかどうかに関係なく、同じ品質が得られます。その場合は、セグメント化を許可して、処理時間を短縮してください。

ただし、複雑なシーンが不均等に配分されたソースメディアファイルもあります。たとえば、2時間のスポーツ番組があり、前半1時間は試合前の解説コーナーなどで出演者が対談する比較的動きの少ないシーン、後半1時間は選手たちの動きが多いシーンだとします。このソースメディアが2つのセグメントに等分された場合、セグメントは別個のコンピュータで処理されるため、1番目のセグメントに対するビットレート割り当てのビットの一部を、2番目のセグメントに「渡す」ことができなくなります。その結果、2つ目のセグメント内の複雑なアクション場面の品質に悪影響が出ます。このソースメディアのエンコードで、2時間の番組全体にわたって最大限の品質を確保する必要がある場合は、「エンコーダ」パネルの上部にあるチェックボックスの選択を解除して、ジョブのセグメント化を許可しない方が得策です。こうすると、ジョブ（さらにビットレートの割り当て）は、強制的に1台のコンピュータ上で処理されます。

**メモ:** 「ジョブのセグメント化を許可」チェックボックスは、個々のジョブ（ソースファイル）のセグメント化にのみ影響します。複数のジョブでバッチを実行する場合、分散処理システムは、ジョブのセグメント化がオフであっても、引き続きジョブを分散して（セグメント化せずに）処理時間を短縮します。

可変ビットレートエンコーディング (VBR) の詳細については、「品質」タブを参照してください。Apple Qmaster 分散処理システムの詳細については、「Apple Qmaster と分散処理」を参照してください。

### 「このコンピュータプラス」および非管理サービスについて

「Compressor」には「このコンピュータプラス」機能があります。この機能を使用すると、クラスタの構成方法やセットアップファイルの共有などに関する知識がそれほどなくても、「AppleQmaster」が提供する分散処理機能を簡単に利用できます。

「このコンピュータプラス」を使用するには、以下の2つの手順を実行します：

- 「このコンピュータプラス」クラスタに含まれる各コンピュータ上に「Compressor」をインストールし、分散処理サービスを提供するように設定します。
- Compressor バッチの処理を実行するときに「このコンピュータプラス」チェックボックスを選択します。

**メモ:** 認証が必要な場合があります。詳細については、「AppleQmaster と分散処理」を参照してください。

これら2つのステップによって、新たな労力や知識を必要とせずにネットワーク上の複数のコンピュータの処理能力を活用できるようになります。

詳しくは、「「このコンピュータプラス」を使ったクイックスタート」を参照してください。

「Compressor」を使って、AIFF フォーマットでオーディオを出力できます。

この章では以下の内容について説明します：

- AIFF 出力ファイルを作成する (ページ 147)
- AIFF エンコーダパネルについて (ページ 148)
- 「サウンド設定」ダイアログについて (ページ 148)
- QuickTime オーディオのサンプルサイズおよびサンプルレート (ページ 150)
- 配信用のオーディオコーデックを選択する (ページ 150)
- AIFF 設定を構成する (ページ 150)

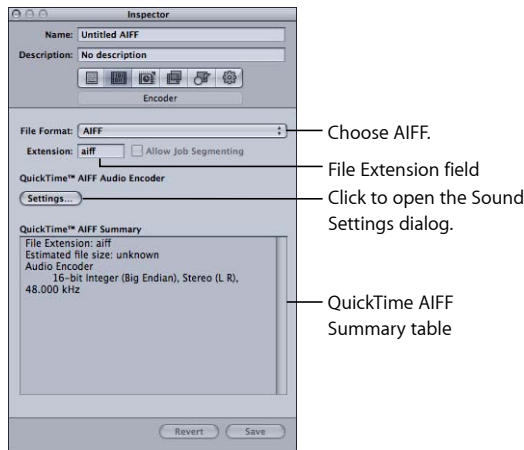
## AIFF 出力ファイルを作成する

AIFF (Audio Interchange File Format) ファイルフォーマットは、高品質のオーディオを格納することを目的に、Apple によって開発されました。このフォーマットは DVD または CD のオーサリングに適しており、現在は Mac OS でごく普通に使用されるオーディオ・ファイル・フォーマットの 1 つになっています。

**メモ:** 特殊な AIFF ファイルを作成する必要がある場合にのみ、「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから「AIFF」オプションを選択してください。標準 AIFF ファイルを作成する場合は、「一般的なオーディオフォーマット」オプションを選択します。

## AIFF エンコーダパネルについて

「インスペクタ」ウインドウの「エンコーダ」パネルで、「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから「AIFF」出力フォーマットを選択すると、以下のオプションが表示されます。

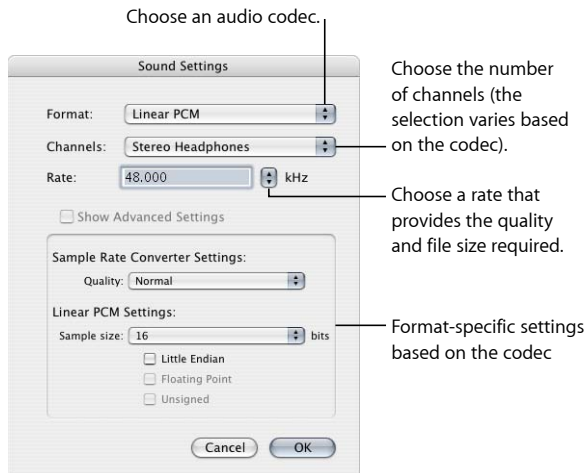


- **ファイル拡張子**：「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから、または「設定」タブにある (+) ポップアップメニューから AIFF 出力フォーマットを選択すると、このフィールドに AIFF ファイルの拡張子 (.aiff) が自動的に表示されます。このフィールドは変更しないでください。
- **ジョブのセグメント化を許可**：このチェックボックスを使って、ジョブのセグメント化をオフにすることができます。ジョブのセグメント化は、オーディオのみのエンコードでは使われないため、このチェックボックスは AIFF ファイルフォーマットでは無効になります。詳細については、[ジョブのセグメント化と 2 パスまたはマルチパスエンコーディングを参照してください](#)。
- **設定**：このボタンをクリックすると、QuickTime の「サウンド設定」ダイアログが開きます。このダイアログで、適切なオーディオコーデックを選択し、ほかのオーディオ圧縮設定を変更します。詳細については、「[サウンド設定](#)」ダイアログについてを参照してください。
- **QuickTime AIFF の設定一覧**：このテーブルに設定の詳細な情報が表示されます。

## 「サウンド設定」ダイアログについて

「サウンド設定」ダイアログでは、QuickTime 出力フォーマットおよび AIFF 出力フォーマットのオーディオ圧縮設定を変更します。このダイアログを開くには、AIFF または QuickTime ムービーの「エンコーダ」パネルで、「オーディオ」の「設定」ボタンをクリックします。

変更できないオーディオ設定は淡色表示されます。一部のオーディオコーデックでは、追加設定ができます。これらは、「サウンド設定」ダイアログの下半分に表示されます。「オプション」ボタンが使用可能になる場合もあります。ボタンをクリックして追加設定を行います。



「サウンド設定」ダイアログには以下の項目があり、「フォーマット」ポップアップメニューで選択されているオーディオコーデックに応じて、さまざまな指定ができます。

- **フォーマット**： 設定に追加するオーディオコーデックを選択します。
- **チャンネル**： チャンネル出力のタイプを選択します。たとえばモノラルやステレオを選択できますが、コーデックによってはマルチチャンネル出力も選べます。
- **レート**： メディアファイルに使用するサンプルレートを選択します。サンプルレートが大きいとオーディオ品質が高くなりますが、ファイルサイズも大きくなります。大きなファイルのダウンロードには、長い時間とより大きな帯域幅が必要となります。
- **詳細設定を表示**： 「フォーマット」ポップアップメニューで選択したコーデックにオプション設定がなければ、このボタンは淡色表示されます。コーデックに用意されている追加オプションの詳細については、各コーデックの開発元にお問い合わせください。

## QuickTime オーディオのサンプルサイズおよびサンプルレート

ディスク容量と帯域幅に余裕がある場合は、オーディオを圧縮せずに使うのが最善でしょう。非圧縮オーディオには、通常 8 ビットサンプル（電話レベルの音質）または 16 ビットサンプル（CD レベルの音質）が使用されます。

「Compressor」ではサンプルあたり 64 ビット浮動小数点と、最高サンプルレート 192 kHz がサポートされています。

## 配信用のオーディオコーデックを選択する

MPEG-4 オーディオ（AAC）は汎用性の高いオーディオ配信コーデックで、さまざまな再生デバイスとの互換性が確保されています。低速なコンピュータの場合は、IMA などの圧縮率の低いフォーマット、または AIFF などのまったく圧縮されていないフォーマットを選択することをお勧めします。そのようなフォーマットはプロセッサに対する負荷が少ないため、コンピュータの能力を大きな負荷のかかるビデオストリームに向けることができます。

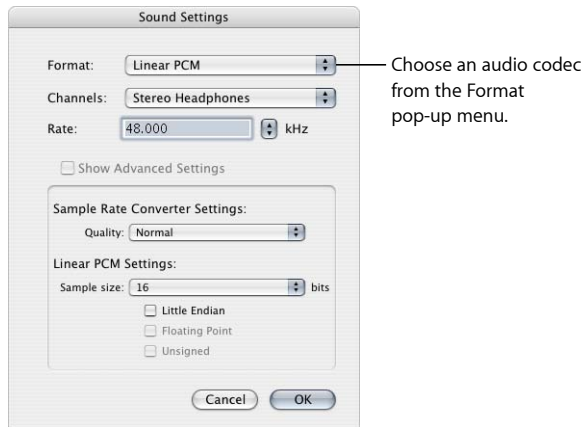
## AIFF 設定を構成する

出力フォーマットとして AIFF 出力ファイルフォーマットを選択する場合、作成できるのはオーディオ設定のみです（オーディオ専用フォーマットのため）。オーディオコーデックを AIFF プリセットに追加する場合は、「サウンド設定」ダイアログを開き、そこでオーディオコーデック設定を選択する必要があります。

### AIFF オーディオコーデックの設定を作成するには

- 1 「設定」タブで以下のいずれかを実行します：
  - 適切な設定が選択されていることを確認します。
  - 新規設定の作成 (+) ポップアップメニューで「AIFF」を選択して、新しい設定を作成する。
- 2 AIFF 「エンコーダ」パネルで「設定」ボタンをクリックします。

「サウンド設定」ダイアログが開きます。



- 3 「フォーマット」ポップアップメニューからオーディオコーデックを選択し、デフォルトのままで利用するか、ほかのオーディオコーデック設定をカスタマイズします（「フォーマット」、「チャンネル」、「レート」、および各種のオプションなど）。詳細については、「サウンド設定」ダイアログについてを参照してください。

**メモ:** 現在の詳しいプリセット内容については、「エンコーダ」パネルのQuickTime AIFF の設定一覧テーブルで確認できます。

- 4 「OK」をクリックして設定を保存し、ダイアログを閉じます。





この設定を使えば、いくつかの一般的なオーディオフォーマットでオーディオを簡単に出力できます。

この章では以下の内容について説明します：

- 一般的なオーディオ・フォーマット・ファイルを作成する (ページ 153)
- 「一般的なオーディオフォーマット」パネルについて (ページ 154)
- 一般的なオーディオフォーマットの設定を構成する (ページ 155)

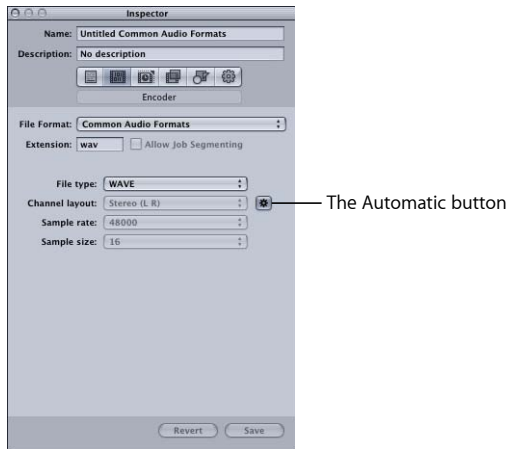
## 一般的なオーディオ・フォーマット・ファイルを作成する

「一般的なオーディオフォーマット」設定により、以下のフォーマットのオーディオファイルを簡単に作成できます：

- **AIFF**：AIFF (Audio Interchange File Format) ファイルフォーマットは、高品質のオーディオを格納することを目的に、Apple によって開発されました。このフォーマットは DVD または CD のオーサリングに適しており、現在は Mac OS でごく普通に使われるオーディオ・ファイル・フォーマットの1つになっています。  
**メモ**: これは、標準 AIFF フォーマットファイルの作成に使用します。特殊な AIFF フォーマットのファイルを作成する必要がある場合は、「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから「AIFF」オプションを選択してください。
- **Apple CAF ファイル**：Apple が開発した Apple CAF (Core Audio Format) は高パフォーマンスで柔軟性に富み、将来の超高解像度オーディオの録音、編集、再生にも対応できます。ファイルサイズに制限はなく、多種多様なメタデータに対応します。
- **WAVE**：WAVE (WAVE 形式オーディオ・ファイル・フォーマット) は主に Windows コンピュータで使用されています。

## 「一般的なオーディオフォーマット」パネルについて

「インスペクタ」ウインドウの「エンコーダ」パネルで、「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから「一般的なオーディオフォーマット」出力フォーマットを選択すると、以下のオプションが表示されます。



- ・ **拡張子**：「ファイルタイプ」ポップアップメニューからオーディオフォーマットを選択すると、このフィールドにファイル拡張子が表示されます。
- ・ **ジョブのセグメント化を許可**：このチェックボックスを使って、ジョブのセグメント化をオフにすることができます。ジョブのセグメント化はオーディオ専用のエンコードには使用されないため、「一般的なオーディオフォーマット」のファイルフォーマットではこのチェックボックスはアクティブになりません。詳細については、[ジョブのセグメント化と2パスまたはマルチパスエンコーディング](#)を参照してください。
- ・ **ファイルタイプ**：作成するオーディオファイルのタイプを選択します。
- ・ **自動**：「自動」をオンにすると、チャンネルの数、サンプルレート、サンプルサイズを「Compressor」がソースファイルに基づいて自動的に決定するため、「チャンネルレイアウト」、「サンプルレート」、「サンプルサイズ」の各ポップアップメニューは無効になります。「自動」ボタンがオフの場合は、これらの設定を手動で構成します。
- ・ **チャンネルレイアウト**：チャンネルの数（モノラル、ステレオ、5.1）を選択します。
- ・ **サンプルレート**：使用可能なサンプルレート（32000、44100、48000、96000）から選択します。
- ・ **サンプルサイズ**：使用可能なサンプルサイズ（16、24、32）から選択します。

## 一般的なオーディオフォーマットの設定を構成する

出力フォーマットとして「一般的なオーディオフォーマット」出力ファイルフォーマットを選択する場合、作成できるのはオーディオ設定のみです（オーディオ専用フォーマットのため）。

### 一般的なオーディオフォーマットの設定を作成するには

- 1 「設定」タブで以下のいずれかを実行します：
  - 適切な設定が選択されていることを確認します。
  - 新規設定の作成 (+) ポップアップメニューで「一般的なオーディオフォーマット」を選択して、新しい設定を作成します。
- 2 「一般的なオーディオフォーマット」の「エンコーダ」パネルで「ファイルタイプ」ポップアップメニューからオーディオフォーマットを選択します。
- 3 以下のいずれかの操作を行います：
  - 「チャンネルレイアウト」、「サンプルレート」、「サンプルサイズ」の各ポップアップメニューの設定構成を「Compressor」が自動的に行うようにする場合は、「自動」ボタンをクリックしてオンにします。
  - 「チャンネルレイアウト」、「サンプルレート」、「サンプルサイズ」の各ポップアップメニューの設定構成を手動で行うようにする場合は、「自動」ボタンをクリックしてオフにします。



「Compressor」には、DVファイルの作成に必要なツールが用意されています。

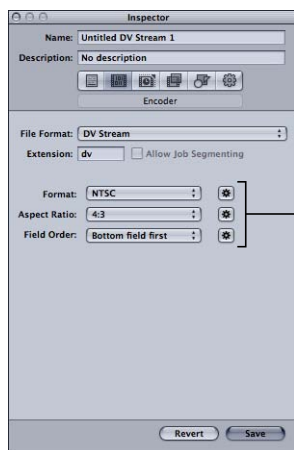
DVビデオフォーマットは、コストが安く広く利用されていることから標準精細度（SD）ビデオのキャプチャおよび配信でよく使われています。

この章では以下の内容について説明します：

- DVストリームの「エンコーダ」パネルについて (ページ 157)
- DVトランスコーディングのワークフロー (ページ 158)

## DVストリームの「エンコーダ」パネルについて

ここでは、「インスペクタ」ウインドウのDVストリームの「エンコーダ」パネルの各種設定について詳しく説明します。DVを設定するには、「設定」タブで既存の設定に変更を加えるか、新しい設定を作成します。



The Automatic buttons for the Format, Aspect Ratio, and Field Order values

DV ストリームの「エンコーダ」パネルには、以下の設定が含まれます。

- ・ **拡張子**：「ファイルフォーマット」ポップアップメニュー、または「設定」タブの「+」ポップアップメニューから「DV ストリーム」出力フォーマットが選択されると、このフィールドにはDV ファイルの拡張子（.dv）が自動的に表示されます。
- ・ **ジョブのセグメント化を許可**：このチェックボックスを使って、ジョブのセグメント化をオフにすることができます。詳細については、ジョブのセグメント化と2パスまたはマルチパスエンコーディングを参照してください。
- ・ **フォーマット**：出力ビデオフォーマットとして NTSC または PAL を選択します。
- ・ **アスペクト比**：出力ビデオのアスペクト比として 16:9 または 4:3 を選択します。  
**メモ**: 16:9 のアスペクト比では、アナモフィックビデオが使用されます。
- ・ **フィールドの順番**：インターレースソースには「下のフィールドを最初に」（インターレースDVビデオで必須）、プログレッシブソースには「プログレッシブ」を選択します。

## DV トランスコーディングのワークフロー

「Compressor」を使ってビデオを DV ストリームのフォーマットファイルにどのようにトランスコードするかは、それらのフォーマットファイルをどのように使用するかによって決まります。基本的な手順を以下に示します。

### ステージ 1: バッチを作成する

トランスコードの場合と同様、まずバッチを作成する必要があります。詳細については、カスタム設定を使ってトランスコードのために Compressor を準備するを参照してください。

### ステージ 2: ソース・ビデオ・ファイルのあるジョブを作成する

Finder からバッチにドラッグするか、または「ジョブ」>「ファイルを使って新規ジョブを作成」と選択して、ソース・ビデオ・ファイルを読み込みます。

### ステージ 3: DV が設定されたターゲットをそれぞれのジョブに追加する

ジョブごとに少なくとも1つのターゲットが必要です。この場合、ジョブで必要になるのは、DV ストリームが設定されたターゲットです。ジョブが複数ある場合は、「編集」>「すべてを選択」と選択してすべてのジョブを選択した後、「ターゲット」>「設定を使って新規ターゲットを作成」と選択して、すべてのジョブに同じ設定を適用するのが最も簡単です。

### ステージ 4: バッチを実行してトランスコードする

「実行」ボタンをクリックして、トランスコード処理を開始します。詳細については、バッチを実行するを参照してください。

「Compressor」では、Dolby Digital Professional (AC-3) オーディオファイルのエンコードおよびバッチエンコードに必要なツールを用意しています。

Dolby Digital Professional フォーマット (AC-3 と呼ばれます) は、DVD ビデオディスクの一般的な圧縮オーディオフォーマットです。「Compressor」は、さまざまなフォーマットのマルチチャンネル・サウンドファイルに対応しており、AC-3 エンコード処理を完全に制御できるようにします。Dolby Digital プログラムは、5つの独立したフルレンジチャンネル (左、センター、右、左サラウンド、右サラウンド) のほか、「サブウーファー」とも呼ばれる重低音エフェクト (LFE) 用の6つ目のチャンネルをもつ5.1 チャンネルサラウンドサウンドを実現できます。サラウンドのオプションには、4つのチャンネル (左、センター、右、サラウンド) を持つ「Dolby サラウンド」もあります。ただし、すべてのAC-3 オーディオが5.1 サラウンドサウンドというわけではありません。Dolby Digital Professional は、通常、ステレオファイルのサイズを大幅に減少させるようにステレオファイルをエンコードするのに使用します。

その他の出力フォーマットを使用したサラウンドサウンド・オーディオファイルの作成の詳細については、「バッチにサラウンドサウンドのソースメディアファイルを追加する」を参照してください。

**メモ:** 「Compressor」では、ステレオ・オーディオファイルから5.1 サラウンドサウンドを作成できないのでご注意ください。5.1 サラウンドサウンドのAC-3 オーディオファイルを作成する場合は、まず5.1 サラウンドサウンドに必要な6つのオーディオチャンネルを作成する必要があります。チャンネルの作成には、「Compressor」ではなく、ほかのアプリケーションを使用する必要があります。

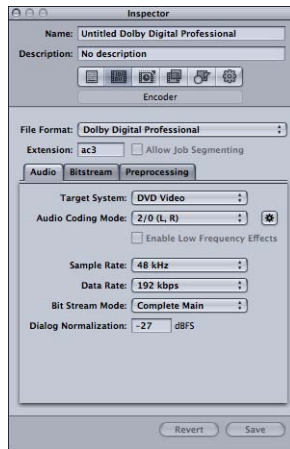
この章では以下の内容について説明します：

- Dolby Digital Professional の「エンコーダ」パネルについて (ページ 160)
- Dolby Digital Professional ファイルの作成についての一般情報 (ページ 166)
- ステレオオーディオファイルを Dolby Digital Professional フォーマットに変換する (ページ 168)
- ファイルをサラウンドサウンド・チャンネルに割り当てる (手動) (ページ 169)
- ファイルをサラウンドサウンド・チャンネルに割り当てる (自動) (ページ 172)

- ・ ドロップレットを使ってファイルをサラウンドサウンド・チャンネルに割り当てる (ページ 174)
- ・ 空間的なミキシングのためのオプション (ページ 174)

## Dolby Digital Professional の「エンコーダ」パネルについて

ここでは、「インスペクタ」ウインドウの Dolby Digital Professional (AC-3) の「エンコーダ」パネルにある各種タブについて詳しく説明します。



既存の設定を変更するか、または「設定」タブで新規設定を作成することによって、以下で説明するタブを使用して Dolby Digital Professional の設定を行います。

「Dolby Digital Professional」パネルでは、デフォルトで「オーディオ」タブがアクティブになっています。「Dolby Digital Professional」パネルには、基本設定、「オーディオ」タブの設定、「ビットストリーム」タブの設定、および「前処理」タブの設定の項目があります。

### 基本設定

以下の基本設定を使って、Dolby Digital Professional (AC-3) のジョブまたはバッチを設定します。

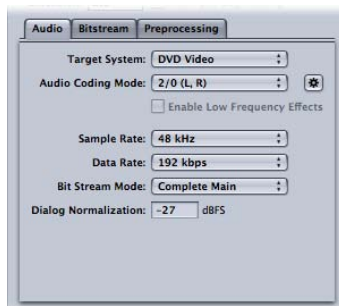
- ・ **ファイル拡張子**：「ファイルフォーマット」ポップアップメニューや「設定」タブの「+」（新規設定を作成します）ポップアップメニューから Dolby Digital Professional 出力フォーマットが選択されると、このフィールドに Dolby Digital Professional のファイル拡張子（.ac3）が自動的に表示されます。



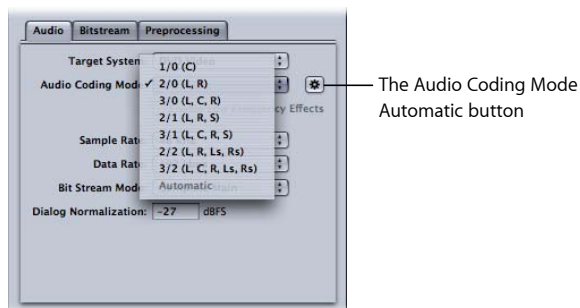
- ・ ジョブのセグメント化を許可： このチェックボックスを使って、ジョブのセグメント化をオフにすることができます。ジョブのセグメント化はオーディオ専用のエンコードには使用されないので、Dolby Digital Professional ファイルフォーマットではこのチェックボックスは選択されません。詳細については、ジョブのセグメント化と2パスまたはマルチパスエンコーディングを参照してください。
- ・ 「オーディオ」、「ビットストリーム」、および「前処理」： これらのボタンを押すと、これから説明する「オーディオ」、「ビットストリーム」、および「前処理」の各タブが開きます。

## 「オーディオ」タブの設定

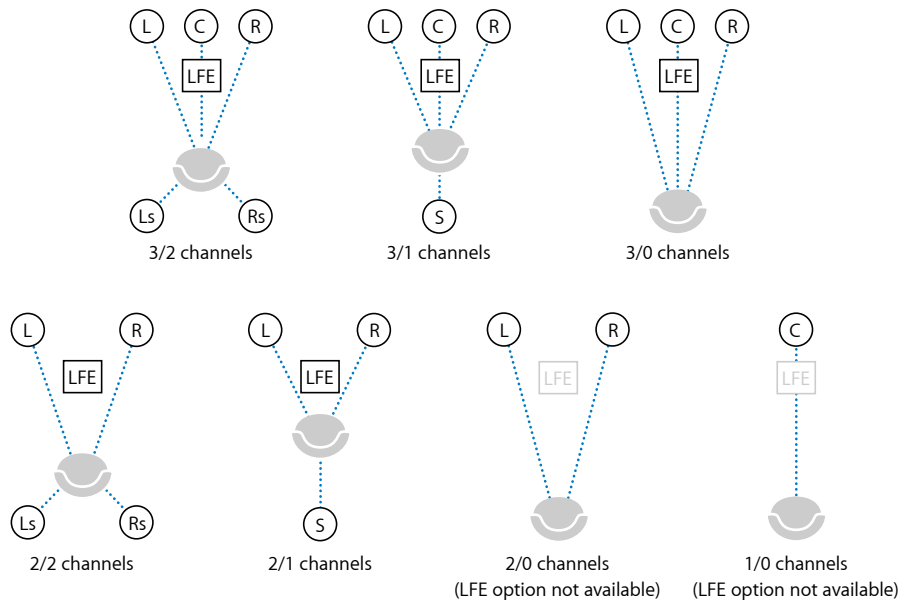
Dolby Digital Professional の重要な設定にはすべて、「オーディオ」タブからアクセスできます。



- ・ ターゲットシステム： 「Compressor」は、使用できる設定をターゲットシステムに該当するものに限定します。「DVD Studio Pro」用にエンコードする場合は、「DVDビデオ」を選択します。DVDオーディオオーサリングアプリケーション用にエンコードする場合にのみ「DVDオーディオ」を選択します。「標準 AC-3」を選択すると、設定の制限が削除されます。
- ・ オーディオコーディングモード： エンコードストリームのオーディオチャンネルを指定します。この設定にも「自動」ボタンがあります。



たとえば、「3/2 (L、C、R、Ls、Rs)」は、3つのフロントチャンネル（左、センター、右）と2つのリアチャンネル（サラウンド）を意味します。「2/0 (L、R)」は、実質的に標準のステレオファイルです。「オーディオコーディングモード」は、使用可能な帯域幅およびサラウンドチャンネル前処理などの設定に影響します。「自動」ボタン（「オーディオコーディングモード」ポップアップメニューの隣）をクリックすると、「Compressor」は使用可能なソース・オーディオ・ファイルに基づいて、どのオーディオコーディングモードが最適かを判定します。



**メモ:** 「オーディオコーディングモード」ポップアップメニューで、「S」は単一のリア「サラウンド」チャンネルを表します。この図では、「LFE」は重低音エフェクト（サブウーファーとも呼ばれます）を表します。詳細については、ファイルをサラウンドサウンド・チャンネルに割り当てる（手動）およびファイルをサラウンドサウンド・チャンネルに割り当てる（自動）を参照してください。

- **重低音エフェクト (LFE) を使用:** このチェックボックスを選択すると、エンコードされたストリームに LFE チャンネルが含まれます（1/0 モノラルまたは 2/0 ステレオには使用できません）。
- **サンプルレート:** サンプルレートを指定します。ビデオおよびオーディオ DVD オーサリング用のファイルすべて、DVD 仕様に基づき、48kHz サンプルレートが指定されている必要があります。32 kHz および 44.1 kHz のサンプルレートは、標準 AC-3 がターゲットシステムである場合に限り使用できます。

- **データレート**： 選択項目は、コーディングモードおよびターゲットシステムによって異なります。レートが高くなるほど、品質が向上します。AC-3 ストリームには、一定のデータレートがあります。448 kbps は 5.1 エンコードのデフォルトで、この場合、1 分間の AC-3 オーディオには約 3.3 MB の記憶が必要です。ステレオエンコードの場合、192 kbps および 224 kbps のレートが一般的であり、標準品質の結果が得られます。
- **ビットストリームモード**： エンコードオーディオ素材をどのような目的で使用するかを定義します。この情報は、完成したストリームに含められ、一部のデコードシステムで読み取ることができます。
- **ダイアログ正規化**： 最大変調のレベルを基準に、フルスケールデシベル (dBFS) を使って、サウンドファイル内のダイアログの平均音声レベルを指定します。再生デバイスは、この情報を使って、さまざまな AC-3 ストリーム間で同一の音量を保持します。この目的は、ソースファイルに関係なく、AC-3 フォーマットでエンコードしたオーディオファイルの視聴レベルを同じにすることです。異なるオーディオファイル（音量レベルがそれぞれ異なるファイル）を DVD にする場合は、「ダイアログ正規化」機能を正しく使用することが特に重要です。各ファイルの平均レベルが分かっている場合は、それぞれのファイルの「ダイアログ正規化」フィールドに数値を入力します。たとえば、「Final Cut Pro」シーケンスのダイアログがオーディオメーターで平均およそ -12 dB であれば、「ダイアログ正規化」フィールドに -12 と入力します。

**メモ**: この正規化は DVD のオーディオストリーム間であって、個々のオーディオストリーム内ではありません。このタイプの正規化では、オーディオ編集ツールを使用します。-1 dBFS ~ -31 dBFS の値を入力できます。入力した値と 31 dBFS（標準的なダイアログの視聴レベル）の違いが、ソースオーディオが減衰される量になります。

- **-31 dBFS と入力した場合**： 減衰量は 0 dB（31 dBFS-31 dBFS）になり、ソースオーディオレベルは影響を受けません。
- **-27 dBFS と入力した場合**： 減衰量は 4 dB（31 dBFS-27 dBFS）になります。
- **-12 dBFS と入力した場合**： 減衰量は 19 dB（31 dBFS-12 dBFS）になります。

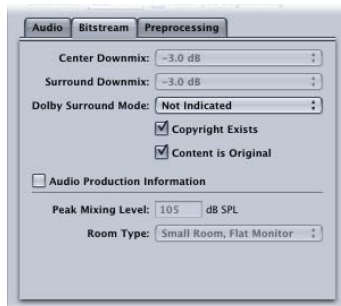
ソースファイルの音量が大きいほど、入力する値は小さくなり、エンコードされたファイルの中で再生時に減衰されるオーディオの量も多くなります。

ソースファイルのサウンドレベルが分からない場合、または何らかの理由で Dolby Digital Professional エンコーダの影響をサウンドレベルに与えたくないという場合は、「ダイアログ正規化」に -31 と入力し、「圧縮プリセット」ポップアップメニュー（「前処理」タブ内）で「なし」を選択します。

**重要：**「圧縮プリセット」設定のいずれかを使用する場合は、「ダイアログ正規化」を正しく設定することが不可欠です。「圧縮プリセット」設定では、ダイアログの正規化後、オーディオが標準の視聴レベルである 31 dBFS になるものとします。これよりも一貫してレベルが大きいと、音に歪みが生じ、不安定なレベルになります。

## 「ビットストリーム」タブの設定

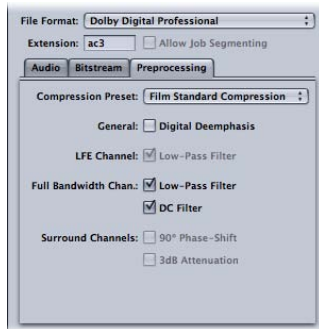
以下の設定は完成したストリームに保存され、再生デバイスで使用できるようになります。特定の技術的な理由から変更する場合を除き、このタブの値はデフォルトのままにしておいてください。



- センターダウンミックス、サラウンドダウンミックス：エンコードされたオーディオにこれらのチャンネルがあるものの、プレーヤーにはない場合、チャンネルは指定のレベルでステレオ出力にミックスされます。
- Dolby サラウンドモード：2/0（ステレオ）モードをエンコードする場合に、信号が Dolby サラウンド（Pro Logic）を使用するかどうかを指定します。
- コピーライトが存在：このチェックボックスを選択すると、このオーディオにコピーライトが存在することを指定します。
- コンテンツはオリジナル：このチェックボックスを選択すると、このオーディオがオリジナルのソースからのものであり、コピーではないことを指定します。
- オーディオ製品情報：このチェックボックスを選択して、以下のフィールドに入力し、エンコードされたオーディオコンテンツをミックスした方法を指定します。再生デバイスは、この情報を使って出力設定を調整できます。
  - ピークミキシングレベル：このミックスがマスタリングされたプロダクション環境でのピーク音圧レベル（SPL）を指定します（80 dB ~ 111 dB）。
  - 部屋のタイプ：ミキシングスタジオに関する情報を指定します。

## 「前処理」タブの設定

「前処理」のオプションは、エンコード前にオーディオデータに適用されます。特定の技術的な理由から変更する場合を除き、「圧縮プリセット」以外の設定値はデフォルトのままにしておいてください。



### 圧縮プリセット

- ・ **圧縮プリセット**：AC-3 フォーマットに組み込まれるダイナミックレンジ処理モードのいずれか1つを指定します。デフォルトの「フィルム標準圧縮」は、オリジナルのミックスを映画用にエンコードするときのみ指定します。ほとんどの場合は、「なし」を選択してください。

**重要**：「圧縮プリセット」設定のいずれかを使用する場合は、「オーディオ」タブの「ダイアログ正規化」を正しく設定することが不可欠です。「圧縮プリセット」設定では、ダイアログの正規化後、オーディオが標準の視聴レベルである 31 dBFS になるものとして扱われます。これよりも一貫してレベルが大きいと、音に歪みが生じ、不安定なレベルになります。

**メモ**：Dolby Digital Professional 5.1 チャンネルのサラウンドサウンド DVD を作成する場合は、「フィルム標準圧縮」を使用します。



### 一般情報

- ・ **デジタルエンファシス解除**：入力オーディオデータがプリエンファサイズされているかどうか、また、エンコード前にエンファシスを解除する必要があるかどうかを指定します。

### LFE チャンネル

- ・ローパスフィルタ：このチェックボックスを選択すると、120Hzローパスフィルタが重低音エフェクト（LFE）チャンネルに適用されます。LFEの入力に送られたデジタル信号に120Hzを超える情報が含まれていない場合は、このフィルタをオフにしてください。

### フル帯域幅チャンネル

- ・ローパスフィルタ：このチェックボックスを選択すると、ローパスフィルタがオンになり、主要入力チャンネルに適用される使用可能なオーディオ帯域幅の近くにカットオフが規定されます。主要入力チャンネルに送られたデジタル信号に、使用可能なオーディオ帯域幅を超える情報が含まれていない場合は、このフィルタをオフにできます。「Compressor」は、使用可能な帯域幅を自動的に決定します。
- ・DCフィルタ：このチェックボックスを選択すると、すべての入力チャンネルについてDCハイパスフィルタがオンになり、DCオフセットを簡単に除去することができます。ほとんどのミックスオーディオ素材では、すでにDCオフセットが除去されています。

### サラウンドチャンネル

- ・90°フェーズシフト：このチェックボックスを選択すると、マルチチャンネルAC-3ストリームが生成されます。このストリームを外部2チャンネルデコーダでダウンミックスすると、純正Dolbyサラウンド互換の出力を作成できます。
- ・3dB減衰：このチェックボックスを選択すると、マルチチャンネルの映画サウンドトラックを家庭用ホームシアター方式に転用する際に、サラウンドチャンネルに3dBカットオフが適用されます。映画館のサラウンドチャンネルは、映画館独特のアンブレインとして、フロントチャンネルに比べて3dB「ホットに」（高く）ミックスされています。

## Dolby Digital Professional ファイルの作成についての一般情報

Dolby Digital Professional AC-3 ファイルを設定およびエンコードする際に留意すべきいくつかの点を以下に示します。

### ソースメディアファイルについて

ソースメディアファイルからDolby Digital Professional 出力ファイルをエンコードする際に注意すべきガイドラインがいくつかあります。

フォーマットに応じて、ファイルにシングルチャンネル（モノラル）、デュアルチャンネル（ステレオ）、または複数チャンネルを含めることができます。

「Compressor」は、これらの構成すべてでDolby Digital Professional をサポートします。

Dolby Digital Professional エンコードに使用するためのサウンドファイルは、以下の規則に適合している必要があります：

- すべてのソースファイルが同じ長さである必要があります。（長さが同じでない場合、「Compressor」は、最長のファイルの長さに一致するように AC-3 ストリームの長さを設定します。）
- すべてのファイルのサンプルレートが（DVD で必須の）48kHz になっている必要があります。
- AC-3 ストリームのサンプリング数は、1536 の倍数になっている必要があります。選択した入力ファイルにそれだけのサンプリング数がない場合、「Compressor」はファイルの終わりにデジタルの無音部分を追加します。

**メモ：**「Compressor」は、サンプルあたり最大 64 ビット浮動小数点までのサラウンドサウンドと高解像度オーディオのほか、さらに最大 192 kHz のサンプルレートが含まれている、あらゆる種類のソースファイルをサポートできます。

## エンコーダ設定のプレビューについて

Dolby Digital Professional の「エンコーダ」パネルで行った設定はプレビューすることができません。USB や FireWire、その他コンピュータからの出力に外部のサラウンドサウンド・デバイスを接続している場合、異なるチャンネルに割り当てられたオーディオを聞くことができますが、「ダイアログ正規化」や「圧縮プリセット」といった設定は取り込まれません。

**重要：**オーディオ出力は Dolby Digital フォーマットではないため、光出力を使って各チャンネルに割り当てられているオーディオを確認することはできません。

設定を確認するには、バッチを実行して、その結果を聞いてみるしかありません。設定が不確かな場合は、「プレビュー」ウインドウを使い、テストとしてソースの一部分をエンコードしてください。

AC-3 ファイルをソースメディアファイルとして Compressor バッチに読み込むことができます。「Compressor」には Dolby Digital デコーダが内蔵され、AC-3 ファイルをデコードするのに使用されます。このデコーダによって、Dolby Digital Professional の「エンコーダ」パネルで行った変更が正しく適用されるので、外部の Dolby Digital デコーダを用意しなくても、エフェクトを確認することができます。また、AC-3 ファイルを別のフォーマットにトランスコードすることもできます。

**メモ：**コンピュータに外部のサラウンドサウンド・システムを接続していない場合、サラウンドサウンド AC-3 ファイルはステレオにダウンミックスされます。

## ステレオオーディオファイルを Dolby Digital Professional フォーマットに変換する

ステレオソースメディアファイルからステレオ (2/0L、R) Dolby Digital Professional (AC-3) ストリームをエンコードするには、以下の手順に従います。

### AC-3 ストリームをエンコードするには

- 1 「バッチ」ウインドウにソースオーディオファイルを追加します（詳細については、ソースメディアファイルを読み込むを参照）。
- 2 「ファイル」>「別名で保存」と選択し（または、Command + Shift + S キーを押し）、バッチの名前を入力して、保存先を選択した後、「保存」をクリックして、バッチを保存します。
- 3 以下のいずれかの操作を行って、Dolby Digital Professional カテゴリから適切な Apple の設定をソース・オーディオ・ファイルに適用します：
  - 「ターゲット」>「設定を使って新規ターゲットを作成」と選択し、設定を選択して「追加」をクリックします。
  - 「バッチ」ウインドウで、Control キーを押したままジョブの空の部分をクリックし、ショートカットメニューから「設定を使って新規ターゲットを作成」を選択し、設定を選択して「追加」をクリックします。
  - 「設定」タブから「バッチ」ウインドウのソース・オーディオ・ファイルのジョブに設定をドラッグします。
- 4 必要に応じて、「インスペクタ」ウインドウの「エンコーダ」パネルの設定を調整します（詳細については、「Dolby Digital Professional の「エンコーダ」パネルについて」を参照）。

**メモ:** 「Compressor」は、自動的にチャンネルをマッピングします。以下に例を示します：

- ステレオ・ソースファイルを読み込み、このファイルにモノラル1/0 (C) オーディオコーディング・モードを適用した場合：ファイルはダウンミックスされます。
  - サラウンドオーディオコーディング・モードをステレオファイルに適用した場合：左右のチャンネルがそれぞれ左フロント (L) チャンネルと右フロント (R) チャンネルにマッピングされ、コーディングモードのその他のチャンネルは無音のままになります。
  - ステレオファイルを左フロントまたは左 (リア) サラウンドチャンネルに割り当てた場合：「Compressor」は左チャンネルを選び、右チャンネルを無視します。
- 5 「実行」をクリックします。



サラウンドサウンド・ファイルのエンコードの詳細については、ファイルをサラウンドサウンド・チャンネルに割り当てる（手動）およびファイルをサラウンドサウンド・チャンネルに割り当てる（自動）を参照してください。また、「Compressor」を使用した AC-3 オーディオファイルの再生の詳細については、エンコーダ設定のプレビューについても参照してください。

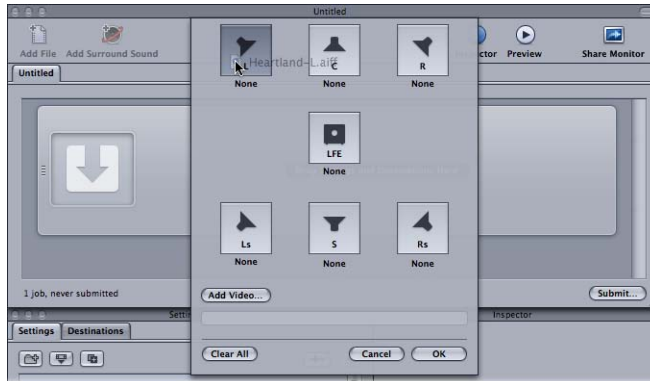
## ファイルをサラウンドサウンド・チャンネルに割り当てる（手動）

サラウンドサウンド・チャンネルに個々に手動でオーディオファイルを割り当てるには、以下の手順に従います。

### ソース・オーディオ・ファイルをサラウンドサウンド・ストリームのチャンネルに手動で割り当てるには

- 1 ソース・オーディオ・ファイルを読み込むには、以下のいずれかの操作を行います：
  - ・ 「ジョブ」 > 「サラウンドサウンド・グループを使って新規ジョブを作成」と選択します（または、Command + Control + I キーを押します）。
  - ・ 「バッチ」 ウィンドウの「サラウンドサウンドを追加」 ボタンをクリックします。
  - ・ Control キーを押したままバッチをクリックし、ショートカットメニューから「サラウンドサウンド・グループを使って新規ジョブを作成」を選択します。チャンネルを割り当てるインターフェイスが開きます。
- 2 ソース・オーディオ・ファイルを特定のチャンネルに割り当てるには、以下のいずれかの操作を行います。
  - ・ 目的のソース・オーディオ・ファイルを、Finder から特定のチャンネル（たとえば「L」）のアイコンにドラッグします。
  - ・ 特定のチャンネル（たとえば「L」）のアイコンをクリックし、「開く」ダイアログで、そのチャンネルに使用するソース・オーディオ・ファイルの場所を探します。

これで、ファイルが「L」（左フロント）チャンネルに割り当てられます。

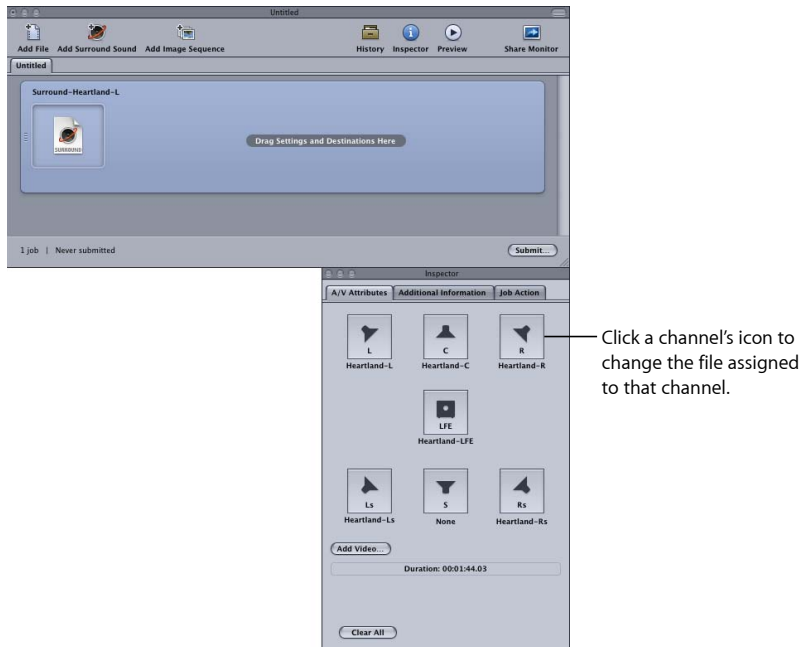


- 3 サラウンドストリームに含めるソース・オーディオ・ファイルごとに、ステップ 2 を繰り返します。

**メモ:** Dolby Digital Professional (AC-3) サラウンドストリームを作成する場合、テーブルに示されているすべてのチャンネルを一度に使用することはありません。Dolby オーディオコーディングモードの図については、「オーディオ」タブの設定を参照してください。

- 4 チャンネルを割り当てるインターフェイスへのソース・オーディオ・ファイルの追加を終えたら、「OK」をクリックします。

サラウンドファイルのグループが「バッチ」ウインドウに単一のサラウンドソースメディアファイルとして表示されると共に、「インスペクタ」ウインドウにアイコンも示されます。



**メモ:** 「インスペクタ」ウインドウでチャンネルのアイコンをクリックして、そのチャンネルに割り当てられているファイルを変更できます。

- 以下のいずれかの操作を行って、Dolby Digital Professional カテゴリから適切なAppleの設定をソース・オーディオ・ファイルに適用します：
  - 「ターゲット」>「設定を使って新規ターゲットを作成」と選択し、設定を選択して「追加」をクリックします。
  - 「バッチ」ウインドウで、Controlキーを押したままジョブの空の部分をクリックし、ポップアップメニューから「設定を使って新規ターゲットを作成」を選択し、設定を選択して「追加」をクリックします。
  - 「設定」タブから「バッチ」ウインドウのソース・オーディオ・ファイルのジョブに設定をドラッグします。
- 「インスペクタ」ウインドウで必要な調整を行ってから、「実行」をクリックします。

「Compressor」がAC-3 サラウンド・オーディオストリームを作成します。「Compressor」を使用したAC-3 オーディオファイルの再生の詳細については、エンコーダ設定のプレビューについてを参照してください。

サラウンド・オーディオ・ソース・ファイルをビデオファイルと組み合わせて、単一のCompressorジョブを作成することもできます。これは、サラウンド・オーディオ・ステム（サブミックス）が最終ピクチャ編集とは別個に作成されるオーディオ・ポストプロダクション・ワークフローで役立ちます。「Compressor」は、このビデオおよび最大6個のオーディオファイルをバーチャルな単一素材として処理します。これによりたとえば、「DVDを作成」ジョブ操作を適用して、5.1チャンネルのサラウンドサウンド付きDVDを作成することができます。

### ビデオファイルをサラウンド・オーディオ・ファイルと組み合わせて単一のソース・メディア・ファイルを作成するには

- 1 上の手順1～5に従って、ソース・オーディオ・ファイルをサラウンド・サウンド・ストリームのチャンネルに手動で割り当てます。
- 2 「ビデオを追加」ボタンをクリックし、表示された「開く」ウインドウでビデオファイルを選択します。

**メモ:** この機能が対応しているのはQuickTimeソース・メディア・ファイルのみです。イメージシーケンスには対応していません。

- 3 「インスペクタ」ウインドウで必要な調整を行ってから、「実行」をクリックします。

## ファイルをサラウンドサウンド・チャンネルに割り当てる（自動）

「Compressor」では、効率良くチャンネルを割り当てる方法があるので、時間を節約できます。

### チャンネル識別子コードを使ってサラウンドチャンネルにファイルを割り当てるには

- 1 ターゲット・サラウンドチャンネルのチャンネル識別子コードを、各ソース・オーディオ・ファイルのファイル名に付加します。（該当するチャンネル識別子コードの一覧については、以下の一覧を参照してください。）

- -L：左フロントチャンネル
- -R：右フロントチャンネル
- -C：センター・フロントチャンネル
- -Ls：左サラウンドチャンネル
- -Rs：右サラウンドチャンネル
- -S：センター・サラウンドチャンネル
- -LFE：低周波チャンネル（サブウーファー、LFE）

たとえば、AIFFファイルを左サラウンドチャンネルに割り当てるには、ファイル名を *filename-Ls.aiff* と変更します（ここで、*filename* はファイルの名前です）。

**メモ:** Mac OS X では、.aiff のようなファイル拡張子を追加できます。拡張子を追加しても、このチャンネルを割り当て方法が無効になることはありません。

この手順は、「バッチ」ウインドウにファイルをドラッグ&ドロップする場合に限り有効です。「Compressor」アプリケーションアイコンにファイルをドラッグした場合、ジョブごとに個別のソースファイルとして表示されます。

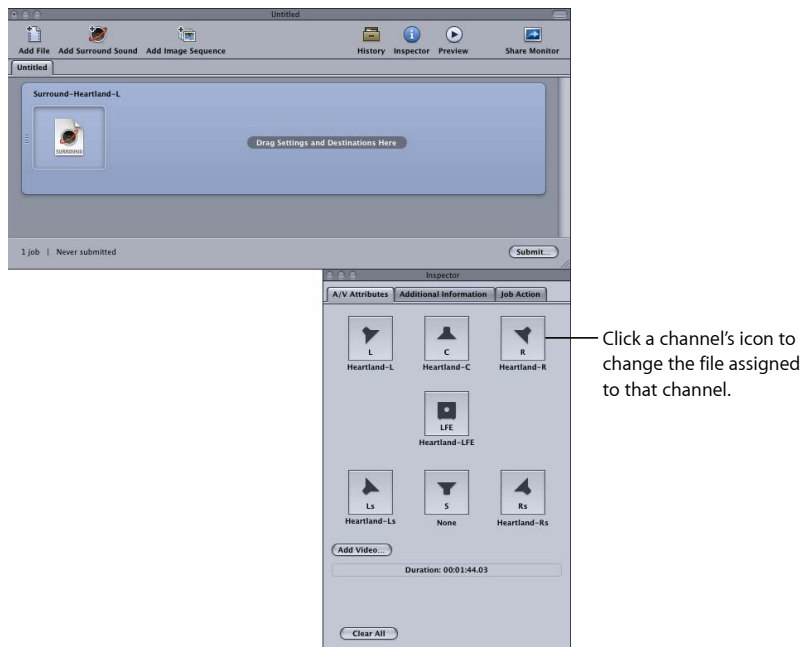
**メモ:** Dolby Digital Professional (AC-3) サラウンドストリームを作成する場合、テーブルに示されているすべてのチャンネルを一度に使用することはありません。Dolby オーディオコーディングモードの図については、「オーディオ」タブの設定を参照してください。

- 2 「バッチ」ウインドウに、名前を変更したソース・オーディオ・ファイルをドラッグします。

以下の条件が満たされると、「Compressor」は、単一のサラウンドソースメディアファイルとして「バッチ」ウインドウに表示されているファイルのグループ全体を自動的に閉じます：

- グループのファイル名が正しく付けられている。(上の一覧のチャンネル識別子コードを参照してください。)
- グループのファイル数が6つ以下になっている。

「インスペクタ」ウインドウに、各チャンネルに割り当てられたオーディオファイルが示されます。



**メモ:** 「インスペクタ」 ウィンドウでチャンネルのアイコンをクリックして、そのチャンネルに割り当てられているファイルを変更できます。

- 3 以下のいずれかの操作を行って、Dolby Digital Professional カテゴリから適切な Apple の設定をソース・オーディオ・ファイルのジョブに適用します：
  - ・ 「ターゲット」 > 「設定を使って新規ターゲットを作成」と選択し、設定を選択して「追加」をクリックします。
  - ・ 「バッチ」 ウィンドウで、Control キーを押したままジョブの空の部分をクリックし、ショートカットメニューから「設定を使って新規ターゲットを作成」を選択し、設定を選択して「追加」をクリックします。
  - ・ 「設定」 タブから「バッチ」 ウィンドウのソース・オーディオ・ファイルのジョブに設定をドラッグします。
- 4 「インスペクタ」 ウィンドウで必要な調整を行ってから、「実行」をクリックします。

「Compressor」が AC-3 サラウンド・オーディオストリームを作成します。

「Compressor」を使用した AC-3 オーディオファイルの再生の詳細については、エンコーダ設定のプレビューについてを参照してください。

## ドロップレットを使ってファイルをサラウンドサウンド・チャンネルに割り当てる

前述の「自動」割り当て方法を「ドロップレット」にまとめると、さらに効率よくチャンネルを割り当てることができます。

ドロップレットの詳細については、ドロップレットを使うを参照してください。

## 空間的なミキシングのためのオプション

このセクションでは、Dolby Digital Professional プログラムでチャンネルを扱う方法について、さらに詳細な説明および提案を行います。

### センターチャンネルを使う

マルチチャンネルシステムでは、センターに配置されたサウンドイメージを実現する方法が3通りあります。

- ・ 「ファントムセンター」を生成する（ステレオの場合と同様、左右に等しくサウンドをミックスする）方法：一般的に使用される方法ですが、聴き手がスピーカーの真中に座っているものと想定しています（つまり、自動車内ではあり得ないことであり、家庭でも、必ずしも実現できません）。クロスキャンセル効果のため、サウンドの響きはダイレクトスピーカーからのものと同じではありません。

- ・ **単独のセンターチャンネルを使用する方法**：この方法では、聴き手の位置に関係なく、安定したセンターイメージを生成できます。（音が強調されすぎたり、狭く聞こえたりしないように、リバーブを左右のチャンネルに広げることができます）。
- ・ **3つのフロントチャンネルすべてを等しく使用したり、異なる割合で使用したりする方法**：この方法では、空間的な奥行きと幅をさらに細かく制御することができます。センターフロントチャンネルに信号を追加することでファントム（虚像）センターを補強し、右フロントチャンネルと左フロントチャンネルに信号を広げることで響きを豊かにすることができます。この方法の弱点としては、3つのスピーカーからのサウンドが、聴き手の位置で同時にブレンドされなかったり、届かなかったりするために、コムフィルタ現象、音色のずれ、または音響の不鮮明などの副作用が生じる場合があります。これらの副作用を抑えるために、あらかじめ追加信号を処理し、メインのセンター信号を基準に空間的な特性、響き、または音像の突出部分を変更しておくことができます。

## サラウンドチャンネルを使う

サラウンドエフェクトを巧みに使うことで、従来のステレオにはない音の奥行き感を手に入れることができます。ポピュラー音楽の多くは、独創的な方法でサラウンドを活用することで大きな効果を上げています。ただし、使いすぎると逆効果になります。映画業界は、聴き手の気持ちをストーリーから引き離さすようなサラウンドエフェクトを戒めています、これは音楽にも当てはまることです。

## LFE チャンネルの制約

重低音エフェクト（LFE）チャンネルは、限られた周波数帯域を持つ、独立した信号で、ミキシングエンジニアによって作成され、ミックスのメインチャンネルと一緒に配信されます。Dolby Digital Professional エンコーダで 120 Hz の「ブリックウォール」フィルタを使用すると、LFE チャンネルの使用が下位の可聴 2 オクターブに制限されます。Dolby では、サウンドをミックスするときには信号を 80 Hz に制限するよう推奨しています。

ほとんどの音楽制作では（チャイコフスキーの「序曲 1812 年」の有名なキャノン砲は例外として）、LFE チャンネルは必要ありません。LFE 信号は、Dolby Digital Professional ダウンミックス処理でも切り捨てられるため、強烈なベース信号が小さなステレオシステムを圧迫することはありません。モノラル、ステレオ、または Pro Logic 再生で失われる重要な情報を LFE チャンネルに含めないでください。

LFE はほかのチャンネルとは独立しているため、LFE 信号の生成に使用されるフィルタによって、高い周波数とブレンドする機能が影響を受ける可能性があります。結合力のあるオーディオ信号を確保するには、1つまたは複数のメインチャンネルに信号全体をまとめます。

元来 LFE チャンネルを使わずに作成された素材のために LFE チャンネルを作成しないでください。Dolby Digital Professional の 5 つのメインチャンネルはすべてフルレンジであり、LFE チャンネルにより周波数応答が増大することはありません。Dolby Digital Professional デコーダでは、低周波数をサブウーファーまたはほかの適当なスピーカーに送信するベース管理が可能です。LFEトラックがベース管理を妨害することがあります。

## ステレオ再生に対応する

5.1 システムは普及していますが、必ずステレオリプロダクションを処理する必要があります。これを行うための基本的な方法が、以下のように 3 通りあります：

- オリジナルのマルチトラック要素から新しいステレオミックスを準備する方法（従来のステレオミキシングセッションを使用）。
- マルチチャンネルミックスからスタジオ調整ダウンミックスを準備する方法。この方法では、5.1 バージョンのミックスを完了した作業が利用されます。完成したステレオミックスに示される各チャンネルの割合が正確に保持されるという柔軟性があります。
- デコーダであらかじめ設定されている方法に基づいて、ステレオダウンミックスを生成する方法。ダウンミックスのオプションおよびダイナミックレンジ・コントロールエフェクトは、制作スタジオでプレビューし、一定の範囲内で調整することができます。

高価ではないサラウンドシステムでミックスを確認し、一般的な再生システムで鳴らされる音を基に評価してください。

**メモ:** Dolby Digital Professional の詳細については、Dolby Laboratories Inc. の Web サイト (<http://www.dolby.com>) にある「Dolby Digital Professional に関する FAQ」を参照してください。



# H.264 (Apple デバイス用) 出力ファイルを作成する

# 13

「Compressor」を使えば、iTunes 準拠の H.264 ファイルを作成できます。これらのファイルは、「iTunes」を通して iPhone、iPad、iPod、または Apple TV で再生できます。

H.264 エンコーダは圧縮効率が高いため、「iTunes」や Apple デバイスで再生するメディアの作成に適しています。「Compressor」には、設定のプリセットが用意されています。これらは、「H.264 (Apple デバイス用)」の「エンコーダ」パネルを使って簡単に調整できるため、自分の必要性に合わせて最適なメディアファイルを作成できます。

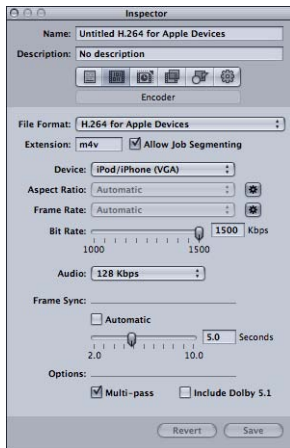
その他の用途 (Web ビデオなど) に使用するための H.264 ファイルの作成については、「QuickTime ムービー出力ファイルを作成する」を参照してください。

この章では以下の内容について説明します：

- 「H.264 (Apple デバイス用)」の「エンコーダ」パネルについて (ページ 178)
- Apple デバイス用のチャプターマーカーと Podcast マーカー (ページ 182)
- アスペクト比 (Apple デバイス用) (ページ 182)
- H.264 のワークフロー (Apple デバイス用) (ページ 183)
- H.264 (Apple デバイス用) 出力ファイルの設定を構成する (ページ 183)

## 「H.264 (Apple デバイス用)」の「エンコーダ」パネルについて

ここでは、「インスペクタ」ウインドウの「H.264 (Apple デバイス用)」の「エンコーダ」パネルにある要素について詳しく説明します。このパネルで既存の設定を変更するか、「設定」タブで新規設定を作成することによって、H.264 の設定を行います。



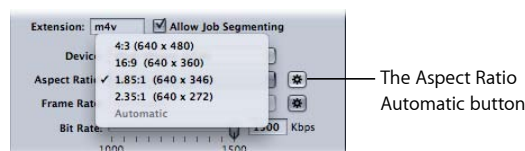
以下の説明にあるコントロールを使って、「H.264 (Apple デバイス用)」の設定を作成します。既存の設定を複製してから変更するか、「設定」ウインドウの「設定」タブで新しい設定を作成します。「H.264 (Apple デバイス用)」の「エンコーダ」パネルには、以下の項目があります。

- 拡張子：「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから、または「設定」ウインドウの「設定」タブにある (+) ポップアップメニューから H.264 (Apple デバイス用) 出力フォーマットを選択すると、このフィールドに H.264 (Apple デバイス用) ファイルの拡張子 (.m4v) が自動的に表示されます。
- ジョブのセグメント化を許可：このチェックボックスを使って、ジョブのセグメント化をオフにすることができます。これは、「Compressor」を分散処理で使っていて、さらにマルチパスのエンコーディングを実行する場合にのみ有効です。詳細については、ジョブのセグメント化と2パスまたはマルチパスエンコーディングを参照してください。
- デバイス：ポップアップメニューに表示される次のデバイスオプションのいずれかを選択します：
  - iPod/iPhone (VGA)：このオプションでは、フレームの幅が640ピクセルのビデオ出力ファイルが作成されます。
  - iPod/iPhone (アナモフィック)：このオプションでは、フレームの幅が640 (アナモフィック) ピクセルのビデオ出力ファイルが作成されます。

- *iPod/iPhone (QVGA)* : このオプションでは、フレームの幅が 320 ピクセルのビデオ出力ファイルが作成されます。
- *Apple TVSD* : このオプションでは、フレームの幅が 640 ピクセル、ビットレート範囲が iPod/iPhone 640 (VGA) オプションよりも高いビデオ出力ファイルが作成されます。
- *Apple TVSD (アナモフィック)* : このオプションでは、フレームの幅が 720 (アナモフィック) ピクセルのビデオ出力ファイルが作成されます。
- *Apple TVHD* : このオプションでは、アスペクト比が 4:3 に設定されている場合を除いて、フレームの幅が 1280 ピクセルのビデオ出力ファイルが作成されます。アスペクト比が 4:3 に設定されている場合は、24fps より高いフレームレートではビデオ出力ファイルのフレームサイズは 960x720 (アナモフィック) ピクセルになり、それより低いフレームレートでは 1280x720 (スクエア) ピクセルになります。
- *Apple TV (第3世代)* : このオプションは、Apple TV (第3世代) および iPad (第3世代) 向けです。フレームの幅が 1080 ピクセルのビデオ出力ファイルが作成されます。
- *iPhone (ローカル/WiFi)* : このオプションでは、フレームの幅が 480 ピクセルのビデオ出力ファイルが作成されます。
- *iPhone (携帯電話)* : このオプションでは、フレームの幅が 176 ピクセルのビデオ出力ファイルが作成されます。
- *iPad/Retina ディスプレイ搭載 iPhone* : このオプションでは、フレームの幅が 1280 ピクセルのビデオ出力ファイルが作成されます。
- **アスペクト比** : 「アスペクト比」ポップアップメニューから出力メディアファイルの正確なピクセル値を選択できます。選択可能なオプションは、選択したデバイスオプションによって決まります。詳細については、**アスペクト比 (Apple デバイス用)** を参照してください。

「アスペクト比」設定には、自動ボタンもあります。自動ボタンをクリックすると、エンコーダでソースのビデオファイルと一致するアスペクト比が選択されます。

**重要** : 「アスペクト比」設定の自動モードでは、さまざまな値からソースビデオ (およびこの出力フォーマットがソースメディアファイルに適用されるときに決定して表示される値) に合わせて最適なものを選択できます。最適な結果が得られるように、「アスペクト比」設定では自動モードを使うようにしてください。



**メモ:** デフォルトでフレームコントロール機能は自動に設定されています。「フレームコントロール」の「タイミング変更のコントロール」は、ソースファイルがインターレースされている場合にのみ動作します。

- フレームレート：このポップアップメニューで、下の一覧にあるオプションから選択できます。  
「フレームレート」設定には、自動ボタンもあります。自動ボタンをクリックすると、エンコーダでソースのビデオファイルと一致するフレームレートが選択されます。



- 29.97：NTSC ベースのビデオに使用
- 25：PAL ベースのビデオに使用
- 24：PAL ベースのビデオに使用
- 23.98：NTSC ベースのビデオに使用
- 15：Web ベースのビデオに使用
- ビットレート：このスライダーを使って、出力ビデオに使用するビットレートを選択するか、テキストフィールドに数値を入力します。選択範囲は、「デバイス」設定によって異なります。選択すべき設定は、出力の用途によって決まります。ビットレートが高いと画質は向上しますが、出力ファイルのサイズは大きくなります。



- オーディオ：このポップアップメニューで、下の一覧にあるオーディオビットレートの4つのオプションから選択できます。



- なし：このオプションを使って、出力メディアファイルからオーディオを除外できます。
- 24 Kbps：iPhone（携帯電話）デバイスオプション用の 24 Kbps のオーディオビットストリームを作成します。

- 128 Kbps : 128 Kbps のオーディオビットストリームを作成します。
- 256 Kbps : 256 Kbps のオーディオビットストリームを作成します。
- フレーム同期 : 「フレーム同期」値はキーフレーム間隔とも呼ばれ、キーフレームがH.264 ストリームに挿入される頻度を示します。値を低くするほど、再生時にビデオをよりスムーズに操作 (スクラブ) できます (キーフレームの間隔が短くなる)。値を高くするほど、圧縮効率が高くなります (キーフレームの間隔が長くなる)。指定可能な範囲は、2 ~ 10 秒です。デフォルトは 5 秒です。

「フレーム同期」設定には、「自動」チェックボックスもあります。「自動」チェックボックスを選択すると、エンコーダでソースのビデオファイルと一致するフレーム同期レートが選択されます。



- マルチパス : 2 パスの MPEG-2 エンコーディングと同様に、マルチパスでは最高品質が得られます。エンコーディングを短時間 (1 パス) で行うためには、チェックボックスの選択を解除して、この機能をオフにします。

**メモ:** 分散処理も使用している場合は、ジョブのセグメント化をオフにした方がよい場合があります。詳細については、ジョブのセグメント化と2パスまたはマルチパスエンコーディングを参照してください。

- Dolby 5.1 を含める : このチェックボックスで、Dolby Digital Professional 5.1 サラウンド・サウンド・オーディオ・トラックを、標準 AAC オーディオトラックだけでなく出力ムービーにも追加できます。この機能は、サラウンド・サウンド・オーディオを含むソースファイルから出力ファイルを作成する場合に使用できます。Dolby Digital Professional オーディオトラックは、適合する Dolby Digital デコーダをインストールしたシステムに接続している Apple TV でのみ再生されます。その他のすべての場合は、AAC オーディオトラックが再生されません。

**メモ:** 「Dolby 5.1 を含める」チェックボックスを選択すると、ソースオーディオに 5.1 サラウンド・サウンド・オーディオが含まれている場合にのみ、純正 Dolby Digital Professional 5.1 サラウンド・サウンド・オーディオ・トラックが作成されます。ソースオーディオにステレオ・オーディオしか含まれていない場合は、Dolby Digital Professional 5.1 サラウンド・サウンド・オーディオ・トラックの実際のオーディオチャンネルは 2 つだけです。



## Apple デバイス用のチャプタマーカ―と Podcast マーカ―

「FinalCutPro」で作成されたチャプタマーカ―は、QuickTimePlayer、iTunes（.m4v ファイル）、Final Cut Pro で認識できるほかの出力ファイルに渡されます（つまり転送されます）。

また、出力ファイルに Podcast マーカ―を追加することもできます。Podcast マーカ―は、チャプタマーカ―と同様です（URL やア―トワークを割り当てられます）。ただし、視聴者がそれらで直接移動することはできません。これらのマーカ―は、オーディオ Podcast でスライドショー機能を実行できるようにするために用意されているものです。チャプタマーカ―および Podcast マーカ―の追加の詳細については、「マーカ―とポスターフレームを使って作業する」を参照してください。

## アスペクト比（Apple デバイス用）

「デバイス」ポップアップメニューでの選択内容によって、エンコードファイルの幅が決まります。「アスペクト比」ポップアップメニューでの選択内容によって、エンコードファイルの縦が決まります。「Compressor」は、その縦の長さに合うようにソースビデオを縦方向に拡大／縮小します。つまり、意図するアスペクト比に合わせて拡大／縮小されることを見込んで、ソースビデオはアナモフィックである必要があります（縦長に見えます）。ネイティブのアスペクト比以外のアスペクト比に設定されている非アナモフィックビデオは、エンコードファイルでは歪んで表示されます。

**重要：** ソースビデオがレターボックスの場合は、黒帯を含むビデオフレーム全体に適合するアスペクト比を使用します。使用しない場合、最終的な出力ファイルには歪みが見られます。自動クロップ機能を使えば、レターボックスの黒帯を切り取ることができます。詳細については、[画角設定を追加する](#)を参照してください。

各「デバイス」オプションの「アスペクト比」ポップアップメニューには以下のオプションが表示されます：

- 4:3
- 16:9
- 1.85:1
- 2.35:1

各オプションの出力メディアファイルの高さはそれぞれ異なります。たとえば、「iPod / iPhone (VGA) 」設定の場合、「4:3」オプションでは 640×480 のファイルになり、「16:9」オプションでは 640×360 のファイルになります。

ソースのメディアファイルがDVNTSCまたはHDVのいずれかで、ソースのメディアファイルのアスペクト比が分からない場合は自動ボタンをクリックします。このオプションは、ソースのメディアファイルのアスペクト比を解析し、適切なピクセル値を判断します。

## H.264 のワークフロー（Apple デバイス用）

H.264 は効率性と品質に優れているため、iPhone、iPad、iPod、AppleTV のビデオ制作ではさまざまな選択肢を活用できます。「デバイス」オプションを選択する際に、再生できるデバイスの種類が多いファイルを作成するのか、iPhone4 など特定のデバイス専用のファイルを作成するのかを選択できます。

- あらゆるデバイスと互換性のあるオプションを選択した場合、AppleTV のような高解像度デバイスでは高い再生品質が得られません。一方、それらのオプションの利点は、ファイルのサイズが小さくなることです。
- 高解像度デバイスにターゲットを絞ったオプションでは、それらのデバイスで高品質の再生結果が得られますが、ファイルのサイズが大きくなってしまいます。

ビデオを再生したいデバイス、ビデオの内容、ファイルの配布方法を考慮に入れてオプションを選択する必要があります。

さらに、「プレビュー」ウインドウを使って、クリップのポスターフレームを割り当てることができます。詳細については、「ポスターフレームを設定する」を参照してください。ポスターフレームは、必要であれば「iTunes」で変更できます。詳細については、「iTunes」のヘルプを参照してください。

## H.264（Apple デバイス用）出力ファイルの設定を構成する

出力メディアファイルを iPhone、iPad、iPod、AppleTV 対応にするには、「設定」タブの「Apple デバイス」グループに用意されている標準設定を使用することをお勧めします。設定の適用の詳細については、ソースメディアファイルに設定を割り当てるを参照してください。

バッチテンプレートを使って、iPhone、iPad、iPod、AppleTV 対応のメディアファイルを作成することもできます。詳細については、簡単な Compressor ワークフロー：バッチテンプレートを使う方法を参照してください。

**メモ:** iPhone および iPod の設定を使って作成したファイルは、Apple TV でも再生できます。





# H.264 (Blu-ray ディスク用) を作成する

# 14

「Compressor」には、特に Blu-ray および AVCHD ディスクに合わせて構成された H.264 の設定を簡単に作成できる機能が含まれています。

Blu-ray (Blu-ray ディスク (BD) と呼ばれます) は、高精細度 (HD) のビデオの記録、書き込み、および再生を行うために開発されたフォーマットです。このフォーマットの記憶容量は従来の DVD の 5 倍以上あり、1 層ディスクで最大 25 GB、2 層ディスクで 50 GB 記録できます。

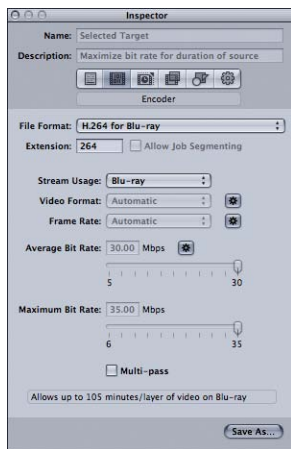
AVCHD ディスクは、赤色レーザーメディアに作成する簡易型の HD ディスクと考えることができます。作成されるディスクは、AVCHD フォーマットと互換性のある Blu-ray ディスクプレーヤーで再生します。

この章では以下の内容について説明します：

- 「H.264 (Blu-ray 用)」の「エンコーダ」パネルについて (ページ 186)
- H.264 のワークフロー (光学式ディスク用) (ページ 188)

## 「H.264 (Blu-ray 用)」の「エンコーダ」パネルについて

ここでは、「インスペクタ」ウインドウの「H.264 (Blu-ray 用)」の「エンコーダ」パネルにある要素について詳しく説明します。このパネルで既存の設定を変更するか、「設定」タブで新規設定を作成することによって、「H.264 (Blu-ray 用)」の設定を行います。



「H.264 (Blu-ray 用)」パネルには、以下の項目があります。

- ・「ファイル拡張子」フィールド：「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから、または「設定」タブにある (+) ポップアップメニューから「H.264 (Blu-ray 用)」出力フォーマットを選択すると、H.264 (Blu-ray 用) ファイルの拡張子 (.264) が自動的に表示されます。
- ・ジョブのセグメント化を許可：このチェックボックスを使って、ジョブのセグメント化をオフにすることができます。これは、「Compressor」を分散処理で使っていて、さらにマルチパスのエンコーディングを実行する場合にのみ有効です。詳細については、ジョブのセグメント化と2パスまたはマルチパスエンコーディングを参照してください。
- ・ストリームの用途：「ストリームの用途」ポップアップメニューを使って、H.264 ストリームの用途を選択できます。「Compressor」は、このポップアップメニューで選択する用途に基づいてビットレート範囲の設定を変更します。
  - ・ *Blu-ray*：ストリームを使って標準の Blu-ray ディスクを作成する場合は、これを選択します。
  - ・ *AVCHD*：ストリームと「Blu-ray ディスクを作成」ジョブ操作を使って、標準の DVD 作成装置で AVCHD ディスクを作成する場合は、これを選択します。このディスクは、AVCHD フォーマットと互換性のある Blu-ray ディスクプレーヤーで再生できます。AVCHD ディスクには、最大 50 チャプタマーカまで設定できます。

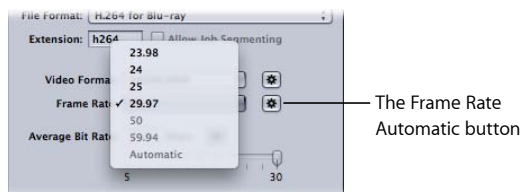
- **ビデオフォーマット**：「ビデオフォーマット」ポップアップメニューで、下の一覧にある4つのオプションから選択できます。4つの項目はすべて、HDプログレッシブフォーマットです。

「ビデオフォーマット」設定には、自動ボタンもあります。自動ボタンをクリックすると、エンコーダでソースのビデオファイルに一致するビデオフォーマットが選択されます。



- **NTSC**：このフォーマットは480pと呼ばれます。59.94 fpsで720×480のフレームサイズ、16×9のアナモフィックフォーマットを使います。
- **PAL**：このフォーマットは576pと呼ばれます。50 fpsで720×576のフレームサイズ、16×9のアナモフィックフォーマットを使います。
- **720p**：このフォーマットは、NTSCの場合は59.94 fps、PALの場合は50 fpsで、1280×720のフレームサイズ、16×9のフォーマットを使います。
- **1920x1080**：このフォーマットは1080pと呼ばれます。NTSCの場合は59.94 fps、PALの場合は50 fpsで、1920×1080のフレームサイズ、16×9のフォーマットを使います。
- **フレームレート**：このポップアップメニューから、出力メディアファイルのフレームレートを選択できます。

「フレームレート」設定には、自動ボタンもあります。自動ボタンをクリックすると、エンコーダでソースのビデオファイルと一致するフレームレートが選択されます。

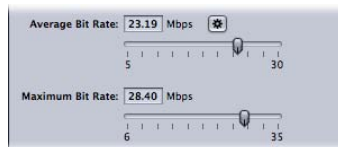


**メモ**：「ビデオフォーマット」メニューでフォーマットを選択すると、「フレームレート」メニューは自動的に入力されます。

「フレームレート」ポップアップメニューの以下のオプションから選択します：

- 23.98：NTSCベースのビデオに使用
- 25：PALベースのビデオに使用

- 29.97 : NTSC ベースのビデオに使用
- 50 : PAL ベースのビデオに使用
- 59.94 : NTSC ベースのビデオに使用
- 「標準ビットレート」スライダとフィールド : スライダを動かして出力ビデオに使用する標準ビットレートを選択するか、数値を直接入力します。Blu-ray で使用可能な範囲は 5 Mbps ~ 30 Mbps までですが、H.264 での一般的なビデオのビットレートは 7 Mbps ~ 15 Mbps です。これは DVD ビットバジェットとソース・メディア・ファイルの性質に応じて変わります。AVCHD ディスクで使用可能な範囲は 5 Mbps ~ 15 Mbps です。



- 「最大ビットレート」スライダおよびフィールド : Blu-ray ディスクの場合は 6 Mbps ~ 35 Mbps の範囲から、AVCHD ディスクの場合は 6 Mbps ~ 17 Mbps の範囲から最大ビットレートを選択します。隣のフィールドにこの範囲内の数字を入力することもできます。「最大ビットレート」設定を「標準ビットレート」設定より低い値にすることはできません。一般的には、最大ビットレートは標準ビットレートより最低でも 1 Mbps 高く設定し、ビットレートの変動への対応を可能にし、品質を一定に保ちます。
- マルチパス : このチェックボックスを使って、マルチパスエンコーディングをオンにできます。2パスの MPEG-2 エンコーディングと同様に、マルチパスでは最高品質が得られます。エンコーディングを短時間 (1パス) で行うためには、チェックボックスの選択を解除して、この機能をオフにします。詳細については、ジョブのセグメント化と2パスまたはマルチパスエンコーディングを参照してください。

## H.264 のワークフロー (光学式ディスク用)

H.264 は効率性と品質に優れているため、光学式ディスクの制作では目的に応じてさまざまな選択肢を活用できます :

- SD DVD でサポートされるビデオ解像度は、Blu-ray ディスクでもサポートされます。つまり、Blu-ray ディスクは、映画本編などのメインコンテンツに HD ビデオ解像度ファイルを使用し、トレーラーや「メーカー」ドキュメンタリーなどの付録部分に SD ビデオ解像度ファイルを使用することができます。

- 「Blu-ray ディスクを作成」ジョブ操作には、赤色レーザーメディアを使って AVCHD ディスクを作成する機能が含まれています。AVCHD ディスクには、AVCHD フォーマットと互換性のある Blu-ray ディスクプレーヤーで H.264 ビデオを再生する方法が用意されています。詳細については、Blu-ray ディスクを作成を参照してください。
- H.264 は標準精細度 (SD) ビットレートで高精細度 (HD) ビデオを配信できるため、AVCHD ディスクの場合に予想される分より多くの HD コンテンツを通常の DVD-5 ディスクに記録できます。



「Compressor」を使って、合成アプリケーションで使用するイメージシーケンスを出力できます。この章では、ソースメディアファイルから「Compressor」で出力できるイメージシーケンスについて説明します。

この章では以下の内容について説明します：

- イメージシーケンス出力ファイルを作成する (ページ 191)
- イメージシーケンスの「エンコーダ」パネルについて (ページ 192)
- イメージシーケンスの設定を構成する (ページ 194)

## イメージシーケンス出力ファイルを作成する

イメージシーケンス出力フォーマットは、ソースビデオフレームを表す一連の静止画像ファイルを作成します。QuickTime 非対応の画像合成アプリケーションで使用するには、このエンコーダを使用してビデオクリップをイメージシーケンスに変換します。

**メモ:** 「Compressor」を使って、イメージシーケンスを読み込むこともできます。詳細については、バッチにイメージシーケンスを追加するを参照してください。

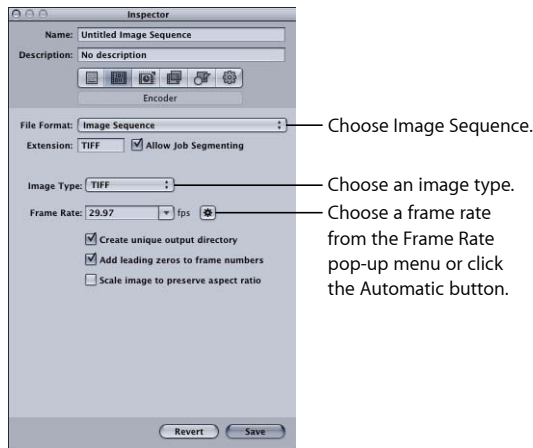
イメージシーケンス出力フォーマットは、以下の静止画像フォーマットをサポートしています。

- *TIFF (Tagged Image File Format)* : TIFF は最もよく使用される応用範囲の広い静止画フォーマットの1つです。DTP で使用するデジタル画像の格納および交換用の標準ファイルフォーマットを作成するために開発されました。TIFF はさまざまな画像合成および画像処理アプリケーションに対応しています。
- *TARGA (Truevision Advanced Raster Graphics Adapter)* : TARGA は、一般的に TGA とも呼ばれますが、アニメーションやビデオアプリケーションでよく使われるラスターグラフィックスのフォーマットです。
- *DPX* : DPX は、デジタルによる中間の視覚エフェクトに関連した作業向けの一般的なファイルフォーマットであり、ANSI/SMPTE 標準 (268M-2003) になっています。

- *IFF (Interchange File Format)* : IFFは、元は、別々の会社が作成したソフトウェア製品間でのデータ転送を容易にするために Electronic Arts 社が 1985 年に (Commodore/Amiga 社と協力して) 導入した標準ファイルフォーマットです。
- *JPEG (Joint Photographic Experts Group)* : JPEG は、一般的な静止画像フォーマットです。
- *OpenEXR* : OpenEXR は、コンピュータによるイメージ処理のアプリケーションで使用するために Industrial Light & Magic 社が開発した高ダイナミックレンジ (HDR) のイメージファイルフォーマットです。

## イメージシーケンスの「エンコーダ」パネルについて

ここでは、「インスペクタ」ウインドウにあるイメージシーケンスの「エンコーダ」パネルの要素について詳しく説明します。このパネルで既存の設定を変更するか、「設定」タブで新規設定を作成することによって、イメージシーケンスの設定を行います。



イメージシーケンスの「エンコーダ」パネルには、イメージシーケンスの出力ファイルを作成する上で便利な次のような項目があります：

- **ファイル拡張子** : 「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから、または「設定」タブにある (+) ポップアップメニューから「イメージシーケンス」出力フォーマットを選択すると、このフィールドに TIFF ファイルの拡張子 (.tiff) が自動的に表示されます。このフィールドは変更しないでください。出力フォーマットは「イメージの種類」ポップアップメニューで変更できます。このフィールドは、選択した出力フォーマットを使って自動的にアップデートされます。



- ジョブのセグメント化を許可：このチェックボックスを使って、ジョブのセグメント化をオフにすることができます。これは、「Compressor」を分散処理で使っていて、さらにマルチパスのエンコーディングを実行する場合にのみ有効です。詳細については、ジョブのセグメント化と2パスまたはマルチパスエンコーディングを参照してください。
- イメージの種類：このポップアップメニューを使って、出力メディア用として6つのイメージシーケンスの種類の内いずれかを選択できます。これらの出力の種類の詳細については、イメージシーケンス出力ファイルを作成するを参照してください。
- フレームレート (fps)：このフィールドとポップアップメニューで、静止画像を作成するときのフレームレートを入力します。フレームレートを高くすると作成される静止画像の数が増え、出力ファイルも大きくなります。たとえば、30fpsを選択すると、「Compressor」は、トランスコード中のビデオクリップの1秒の間に静止画像を30個作成します。8fpsを選択すると、「Compressor」により1秒間に作成される静止画像は8個のみです。
- 固有の出力ディレクトリを作成：このチェックボックスを選択すると、生成される出力ファイルを格納するためのフォルダが作成されます。フォルダには、メディアファイルと同じ名前が付けられ、ファイルは *frame-*nnn** という名前でフォルダ内に格納されます。たとえば、出力ファイル名が *test* ならば、ディレクトリパスは *destination/test/frame-*nnn** になります。  
このボックスを選択しない場合、出力ファイルは書き出し先フォルダの最上位に格納され、名前は *frame-*nnn** ではなく、*filename-*nnn** になります。この出力フォーマットにトランスコードすると、8fpsという低いレートで、大量のファイルが作成されます。したがって、出力ディレクトリを作成して、そこにファイルを格納することをお勧めします。
- フレーム番号の前に0を追加：このチェックボックスを選択すると、フレーム番号の前に0が追加されます。この方法の場合、すべての出力ファイルに複数桁のファイル名が付けられます。たとえば、*frame-000001* などです（ファイルが一意的出力ディレクトリに保存されない場合は、*filename-000001* です）。このチェックボックスを選択しない場合、各ファイルには通常のファイル名が付けられます。たとえば、*frame-1* などです（ファイルが一意的出力ディレクトリに保存されない場合は、*filename-1* です）。
- アスペクト比を保持してイメージを調整：NTSCやPALフォーマットなどの非スクエアピクセルを使用しているビデオメディアで、意図的にビデオのフレームサイズを変更しない場合にのみ適用されます。このチェックボックスを選択すると、元のアスペクト比を維持したまま、スクエアピクセルを使用して出力ファイルが調整されます（横および縦のピクセル数が増加または減少します）。このチェックボックスを選択しない場合（デフォルト設定）、出力ファイルでは、元のビデオと同じピクセルアスペクト比が使用され、横および縦のピクセル数が維持されます。

## イメージシーケンスの設定を構成する

ビデオクリップを一連の静止画像にトランスコードする場合は、イメージシーケンス出力フォーマットを使用します。

### イメージシーケンスの設定を作成するには

- 1 「設定」タブで以下のいずれかを実行します：
    - 適切な設定が選択されていることを確認します。
    - 新規設定の作成 (+) ポップアップメニューで「イメージシーケンス」を選択して、新しい設定を作成します。
  - 2 「バッチ」ウインドウでジョブに設定を適用します。
  - 3 作成するイメージ・シーケンス・ターゲットが選択されていることを確認します。
  - 4 「インスペクタ」で「エンコーダ」タブをクリックし、「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから「イメージシーケンス」を選択します。  
イメージシーケンスの「エンコーダ」パネルが表示されます。
  - 5 「イメージの種類」ポップアップメニューを使って、出力メディア用として以下のイメージシーケンスの種類の内いずれかを選択できます。これらの出力の種類の詳細については、イメージシーケンス出力ファイルを作成するを参照してください。
    - TIFF
    - TARGA
    - DPX
    - IFF
    - JPEG
    - openEXR
  - 6 「フレームレート (fps)」フィールドに数値を入力し、ポップアップメニューからフレームレートを選択するか、自動ボタンをクリックします。
  - 7 イメージシーケンスファイルを書き出し先フォルダ内の別フォルダに格納する場合は、「固有の出力ディレクトリを作成」チェックボックスを選択します。
  - 8 出力イメージシーケンスファイルの番号を `0000nn` というフォーマットにする場合は、「フレーム番号の前に0を追加」チェックボックスを選択します。
- 重要：** FTP ソフトウェアを使ってイメージシーケンスをリモートサーバにアップロードします。

静止画像はすべてスクエアピクセル（ピクセルのアスペクトが1.0）を使用しているため、「Compressor」でイメージ・シーケンス・ジョブのピクセル値を変更する必要が生じる可能性があります。これらのパラメータを表示する／調整するには、「バッチ」ウインドウでターゲットを選択し、「インスペクタ」の「ジオメトリ」タブをクリックします。特定のサイズおよびピクセルのアスペクト比に設定できるアプリケーション（「Motion」など）でイメージシーケンスを使う場合、エンコードの前に「ジオメトリ」パネルで適切な変更を行ってください。

### トランスコードの前にイメージ・シーケンス・ジョブのピクセルのアスペクト比を調整するには

- 1 「バッチ」ウインドウで、イメージ・シーケンス・ターゲットを選択します。
- 2 「インスペクタ」ウインドウの「ジオメトリ」パネルで、「フレームサイズ」ポップアップメニューでそのイメージシーケンスに適切な出力サイズ（720×480、1920×1080 など）を選択します。  
「ピクセルのアスペクト」ポップアップメニューがアクティブになります。
- 3 「ジオメトリ」パネルの「ピクセルのアスペクト」ポップアップメニューで、イメージシーケンスに適切なピクセルのアスペクト比を選択します。

イメージシーケンスの「エンコーダ」パネルの詳細については、イメージシーケンスの「エンコーダ」パネルについてを参照してください。「ジオメトリ」パネルの詳細については、「画角設定」パネルについてを参照してください。

**メモ:** 設定の現在の内容は、「インスペクタ」ウインドウの設定一覧パネルで確認できます。



「Compressor」には、ひととき優れた MP3 ファイルの作成に必要なツールが用意されています。

MP3 は MPEG エンコーディングの 1 タイプで、正式名称は *MPEG Audio Layer 3* といいます。MP3 は知覚オーディオコーディング技術と音響心理学に基づく圧縮技術を使って、不必要な情報（人間に耳では聞き取れない音声信号の冗長な部分や無関係な部分）をすべて取り除きます。この結果、MP3 エンコーディングでは音質をほとんど犠牲にすることなく、CD（ステレオ音楽で 1 秒当たりのデータレートが 1411.2 キロビット）の元の音声データを約 1/12 まで（112 ~ 128 kbps）圧縮することができます。MP3 の提唱者は、事実上音質はまったく変わらないと主張していますが、オーディオの専門家が高性能の機器を使えばその違いを聞き分けることができますでしょう。

この章では以下の内容について説明します：

- MP3 の一般的な用途 (ページ 197)
- MP3 の「エンコーダ」パネルについて (ページ 198)
- MP3 のトランスコーディングのワークフロー (ページ 200)

## MP3 の一般的な用途

MP3 は圧縮オーディオファイルの標準として広く採用されており、音楽や Podcast などのさまざまな用途で使うことができます。

### 音楽

MP3 オーディオフォーマットは、ほとんどすべての携帯型デジタル音楽プレーヤーでサポートされています。256kbps など、ビットレートを高くすると、圧縮なしのオーディオよりもかなり小さなファイルサイズでありながら高品質のオーディオファイルを作成できます。

また、ファイルのメタデータを追加できるため、出力メディアファイルを開くプレーヤーの多くで（「iTunes」など）、アーティスト、アルバムなどの一般情報を表示できます。

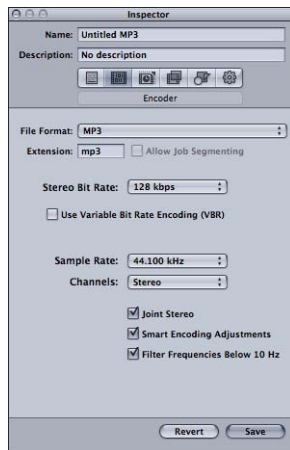
## Podcast

MP3 フォーマットは、広い範囲のビットレートをサポートしているため、さまざまな品質レベルで配信される Podcast に理想的です。ユーザは自分の環境に合わせてファイルサイズや品質レベルを選択できます。

**メモ:** 高品質のオーディオ Podcast を作成する際には、ほとんどの場合 MPEG-4 出力フォーマットを選択してください。URL やアートワークを割り当てたチャプタマーカ―や Podcast マーカ―を出力ファイルに追加できます。詳細については、MPEG-4 出力ファイルを作成するを参照してください。

## MP3 の「エンコーダ」パネルについて

ここでは、「インスペクタ」ウインドウの MP3 の「エンコーダ」パネルのさまざまな設定について詳しく説明します。このパネルで既存の設定を変更するか、「設定」タブで新規設定を作成することによって、MP3 の設定を行います。



MP3 の「エンコーダ」パネルには、以下の設定があります。

- ・ **拡張子:** 「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから、または「設定」タブにある (+) ポップアップメニューから MP3 出力フォーマットを選択すると、このフィールドに MP3 ファイルの拡張子 (.mp3) が自動的に表示されます。
- ・ **ジョブのセグメント化を許可:** このチェックボックスを使って、ジョブのセグメント化をオフにすることができます。これは、「Compressor」を分散処理で使っていて、さらにマルチパスのエンコーディングを実行する場合にのみ有効です。詳細については、ジョブのセグメント化と2パスまたはマルチパスエンコーディングを参照してください。

- ・ 「ステレオビットレート」ポップアップメニュー：1秒当たりのモノラルまたはステレオのキロビット (Kbps) を高くするほど、オーディオの品質が高くなり、ファイルサイズが大きくなります。ステレオのMP3 ファイルに一般的なビットレートは、128 Kbps ~ 192 Kbps です。ビットレートが低いほど、音声録音を含むサウンドファイルに適しています (ミュージックとは逆)。

以下に、設定例と使いかたについて示します：

- ・ 32 kbps：AM ラジオの品質。標準品質のスピーチに最適です。
- ・ 96 kbps：FM ラジオの品質。高品質のスピーチや標準品質のミュージックに最適です。
- ・ 128 kbps：標準品質のミュージックに最適です。
- ・ 256 kbps および 320 kbps：CD とほぼ同レベル品質のミュージックに最適です。
- ・ 可変ビットレート (VBR) のエンコードを使う：この設定によって、ミュージックの複雑度に合わせてミュージックの保存に使われるビット数が変わります。これにより、ファイルを最小サイズに抑えることができます。
- ・ 「サンプルレート」ポップアップメニュー：ミュージックの波形をデジタル化してキャプチャする回数を1秒当たりで指定します。サンプルレートが大きいと品質が高くなりますが、ファイルサイズも大きくなります。元のミュージックを保存する際に使用したビットレートよりも大きな値のサンプルレートを選択しないでください。スペースが無駄になります。たとえば、CD の品質は 44.100 kHz であるため、CD からのエンコーディングでそれより高いレートを選択する必要はありません。
- ・ 「チャンネル」ポップアップメニュー：ステレオスピーカーがない場合やオーディオファイルがモノラルの場合は、「モノラル」を選択します (モノラルファイルのサイズはステレオファイルの約半分です)。作成したMP3 ファイルをステレオシステムで聞く場合は、「ステレオ」を選択します。
- ・ ジョイントステレオ：このチェックボックスの選択を解除すると、MP3 ファイルには左右のステレオチャンネルのトラックがそれぞれ1つずつ含まれます。多くの場合、2つのチャンネルには関連情報が含まれています。「ジョイントステレオ」チェックボックスを選択すると、1つのチャンネルには両チャンネルでまったく同じ情報が含まれ、もう一方のチャンネルには固有の情報が含まれるようになります。160 Kbps 以下のビットレートの場合、このようにすることで変換したオーディオの音質を改善できます。
- ・ スマートエンコード調整：「Compressor」でエンコーディング設定とミュージックソースを解析し、品質を最大限に高めるために設定を調整するにはこのオプションを選択します。
- ・ 10 Hz 以下をフィルタ：聞き取れない周波数をフィルタリングすると、品質の低下を感じさせることなくファイルを効率的に小さくできます。

## MP3 のトランスコーディングのワークフロー

「Compressor」を使ってオーディオファイルを MP3 フォーマットファイルにトランスコードする方法は、ファイルの用途に基づいて決まります。基本的な手順について以下で説明します。

### ステージ 1: バッチを作成する

トランスコードの場合と同様、まずバッチを作成する必要があります。詳細については、カスタム設定を使ってトランスコードのために Compressor を準備するを参照してください。

### ステージ 2: ソースオーディオファイルのあるジョブを作成する

Finder からバッチにドラッグするか、または「ジョブ」>「ファイルを使って新規ジョブを作成」と選択して、ソース・オーディオ・ファイルを読み込みます。

### ステージ 3: 注釈を追加する（必要に応じて）

MP3 ファイルを「iTunes」などのデバイスやアプリケーションで再生する場合は、アーティスト、アルバム、タイトルなどのさまざまな注釈を追加してユーザーが読み取れるように表示できます。詳細については、「追加情報」タブを参照してください。

### ステージ 4: MP3 設定のターゲットを各ジョブに追加する

ジョブごとに少なくとも 1 つのターゲットが必要です。この場合、ジョブには MP3 設定のターゲットが必要です。ジョブが複数ある場合は、「編集」>「すべてを選択」と選択してすべてのジョブを選択した後、「ターゲット」>「設定を使って新規ターゲットを作成」と選択して、すべてのジョブに同じ設定を適用するのが最も簡単です。

### ステージ 5: バッチを実行してトランスコードする

「実行」ボタンをクリックして、トランスコード処理を開始します。詳細については、バッチを実行するを参照してください。



「Compressor」には、高品質の MPEG-1 にトランスコードされたファイルを作成するのに必要なツールが用意されています。

MPEG-1 とは、Motion Picture Experts Group (MPEG) が定めた、放送業界で国際的に受け入れられている圧縮規格です。MPEG-1 は VHS 品質のビデオファイルを作成できるフォーマットで、比較的低いビットレートを使用する SIF (Standard Interface Format) 解像度のノンインターレース (プログレッシブ) ビデオをサポートします (「Compressor」では 0.5 Mbps ~ 2 Mbps がサポートされています)。このフォーマットでは、圧縮された 1 チャンネルまたは 2 チャンネルのオーディオを作成できます。

この章では以下の内容について説明します：

- MPEG-1 の一般的な用途 (ページ 201)
- MPEG-1 の仕様 (ページ 202)
- MPEG-1 エンコーダパネルについて (ページ 203)
- MPEG-1 の「ビデオ」タブについて (ページ 204)
- MPEG-1 の「オーディオ」タブについて (ページ 206)
- システムストリームとエレメンタリーストリームについて (ページ 207)
- MPEG-1 トランスコードのワークフロー (ページ 207)
- MPEG-1 ファイルフォーマットを Web 用に設定する (ページ 208)
- MPEG-1 ファイルフォーマットを DVD 用に設定する (ページ 210)
- DVD 用 MPEG-1 ビデオ設定を作成する (ページ 211)
- DVD 用 MPEG-1 オーディオ設定を作成する (ページ 213)
- (オプション) 「DVD 用 MPEG-1」のグループと書き出し先を作成する (ページ 215)

## MPEG-1 の一般的な用途

MPEG-1 は標準として広く採用されているので、光学式ディスク、Web、オーディオのみのファイルなどを含む数多くの配布方法で使用できます。

## DVD、VCD、CD-ROM

MPEG-1 はビデオ CD (VCD) のタイトルで使用するビデオ圧縮フォーマットで、DVD タイトルでも使用できます。DVD プレーヤーにはすべて、MPEG-1 の再生に必要なハードウェアが搭載されています。MPEG-1 は、通常、CD-ROM で配布されるビデオで使用されます。ビットレートが低くファイルサイズも小さいので、MPEG-2 エンコーディングのようなブロードキャストに適した品質は必要ないが、長時間のビデオを DVD に収める必要があるという場合に有用です。DVD には、MPEG-2 と MPEG-1 のビデオを混在させられます。

## Web 上

MPEG-1 は広く採用された最初の圧縮規格の 1 つなので、大部分のメディアプレーヤーとの互換性があるという利点があります。このため、Web 上でなるべく高い品質を保ったまま最大の互換性を実現しようとする場合、MPEG-1 は検討する価値のある選択肢の 1 つとなっています。

## オーディオ専用

MPEG-1 Layer 2 オーディオ圧縮は、Dolby Digital Professional や DTS 圧縮の代わりに使うことができます。このリリースの「Compressor」には、MPEG-1 オーディオ専用ファイル用の Apple の設定はありませんが、設定を自分で簡単に作成できます。詳細については、MPEG-1 ファイルフォーマットを DVD 用に設定するを参照してください。

## MPEG-1 の仕様

「Compressor」は、フレームサイズ、フレームレート、ビデオエンコーディング、およびオーディオエンコーディング用の MPEG-1 仕様をすべてサポートします。

## MPEG-1 のフレームサイズとフレームレート

「Compressor」ではフルフレームレート (DVD の場合は 25 fps および 29.97 fps。Web の場合は 23.976 fps、25 fps、および 29.97 fps) のビデオを作成できます。その場合の SIF 解像度は、用途により変わります。

- *Web* : 320×240
- *NTSC* : 352×240
- *PAL* : 352×288

NTSC と PAL の解像度は MPEG-2 ビデオのフル画面解像度の約半分ですが、DVD プレーヤーで再生すると、自動的に画面全体に拡大して表示されます。

## MPEG-1 ファイルフォーマットの仕様

MPEG-1 のビデオエンコーディングは、MPEG2 エンコーディングで使われているのとはほぼ同じ処理を使います。用語や設定の多くは同じです。「Compressor」では、エンコード設定は以下の通りです。

- エンコーディングモード：1パス
- GOP 構造：オープン
- GOP パターン：BBIBBP
- GOP 長：15 フレーム (NTSC) 、12 フレーム (PAL)

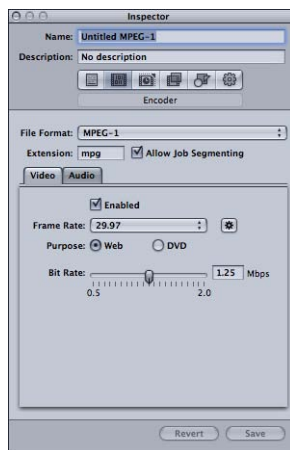
以上の設定値は固定で、「Compressor」でのすべての MPEG-1 ビデオ出力ファイルに適用されます。GOP (グループオブピクチャ) 設定の詳細については、「GOP」タブを参照してください。エンコーディングモードの詳細については、「品質」タブを参照してください。

MPEG-1 出力ファイルでは、特定のフレームに圧縮マーカを入れることにより、強制的に1フレームを配置することができます。圧縮マーカは、「FinalCutPro」を使用してソースメディアファイルに追加するか、「プレビュー」ウインドウで手動で追加します。詳細については、「マーカとポスターフレームを使って作業する」を参照してください。

MPEG-1 フォーマットでは、名前付きチャプタマーカはサポートされません。

## MPEG-1 エンコーダパネルについて

ここでは、「インスペクタ」ウインドウの MPEG-1 の「エンコーダ」パネルの各種タブについて詳しく説明します。これらのタブから既存の設定を変更するか、「設定」タブで新しい設定を作成することによって、MPEG-1 の設定を行います。

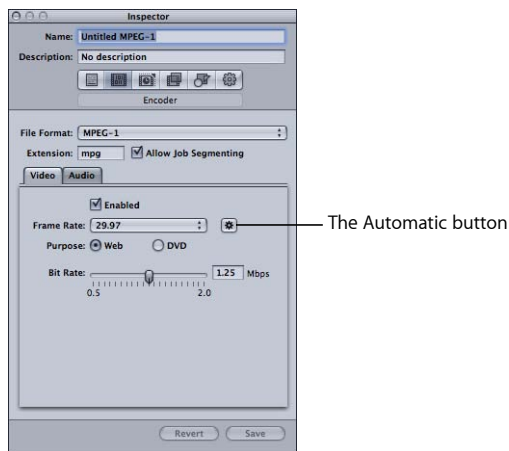


MPEG-1の「エンコーダ」パネルを開くと、以下の項目を含むデフォルトの「ビデオ」タブが前面に表示されます。

- ・ **拡張子**：「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから、または「設定」タブにある (+) ポップアップメニューから「MPEG-1」出力フォーマットを選択すると、このフィールドにMPEG-1ファイルの拡張子 (.mpg) が自動的に表示されます。拡張子は、「オーディオ」タブが無効の場合はビデオのみの拡張子 (.m1v) に、「ビデオ」タブが無効の場合はオーディオのみの拡張子 (.m1a) に変わります。
- ・ **ジョブのセグメント化を許可**：このチェックボックスを使って、ジョブのセグメント化をオフにすることができます。これは、「Compressor」を分散処理で使っていて、さらにマルチパスのエンコーディングを実行する場合にのみ有効です。詳細については、ジョブのセグメント化と2パスまたはマルチパスエンコーディングを参照してください。
- ・ **「ビデオ」タブと「オーディオ」タブ**：これらのボタンを押すと、これから説明する「ビデオ」タブと「オーディオ」タブが表示されます。

## MPEG-1の「ビデオ」タブについて

「ビデオ」タブでは、ビデオフォーマットに関する設定を行います。

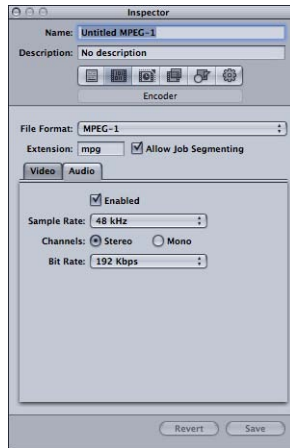


- ・ **「有効」チェックボックス**：MPEG-1出力フォーマットに「ビデオ」タブの設定が含まれるようにするには、このチェックボックスを選択します。
- ・ **「フレームレート」ポップアップメニュー**：エンコードするビデオのフレームレートを選択します。
- ・ **「用途」を「Web」と設定した場合**：選択できるのは、23.976、25 (PAL フレームレート)、29.97 (NTSC フレームレート)、および「自動」です。

- 「用途」を「DVD」と設定した場合：選択できるのは、25（PAL フレームレート）、29.97（NTSC フレームレート）、および「自動」です。
- 自動ボタン：自動ボタンをクリックすると、ソースのフレームレートに最も近い、正しいフレームレートがエンコーダにより選択されます。  
**メモ：**ソースのフレームレートが標準的な値でない場合、「自動」を選択すると、出力フレームレートが想定したビデオフレームレートと一致なくなることがあります。たとえば、ソースフレームレートが15fpsで「用途」が「DVD」に設定されている場合、25（PAL）が自動選択されます。NTSC DVD用に出力する場合は、フレームレートに29.97を選択する必要があります。
- 「用途」ボタン：出力ファイルの想定用途を選択します。
  - Web：「フレームレート」の選択内容に関係なく、解像度を強制的に320×240にします。
  - DVD：「フレームレート」の選択内容により解像度が設定されます。フレームレートが29.97の場合は、解像度は352×240です。フレームレートが25の場合は、解像度は352×288です。
- ビットレート：このスライダを使って、出力ビデオに使用するビットレートを選択するか、テキストフィールドに数値を直接入力します。使用できる範囲は0.5 Mbps～2.0 Mbpsですが、実際に使用すべき設定値は、出力の用途により決まります。ビットレートが高いと画質は向上しますが、出力ファイルのサイズは大きくなります。
  - Web プロジェクトの場合：ファイルサイズや予想ダウンロード所要時間とのバランスを考慮して最適なビットレートを選んでください。
  - VCD プロジェクトの場合：ビデオのビットレートを1.15 Mbpsとし、システムストリーム（ビデオとオーディオが同一のファイルに多重化処理されたもの）のビットレートを1.3944 Mbpsより低くすることをお勧めします。
  - DVD プロジェクトの場合：ビデオのビットレートは通常1.15 Mbps、上限1.856 Mbpsです。

## MPEG-1 の「オーディオ」タブについて

「オーディオ」タブでは、オーディオフォーマットに関する設定を行います。



- 「有効」チェックボックス：MPEG-1出力フォーマットに「オーディオ」タブの設定が含まれるようにするには、このチェックボックスを選択します。
  - 「サンプルレート」ポップアップメニュー：出力オーディオのサンプルレートを選択します。
    - 48 kHz：DVDで使用する場合に必要です。
    - 44.1kHz：オーディオCDに使用されます。最も広くサポートされているサンプルレートです。
  - 「チャンネル」ボタン：出力メディアファイルのチャンネルバランス（ステレオまたはモノラル）を選択します。
    - ステレオ：このボタンを選択すると、ステレオの出力オーディオファイルが作成されます。
    - モノラル：このボタンを選択すると、モノラルの出力オーディオファイルが作成されます。
  - 「ビットレート」ポップアップメニュー：出力オーディオで使用するビットレートを選択します。選択できるオプションは、64 Kbps、128 Kbps、192 Kbps、224 Kbps、および384 Kbpsです。ビットレートが高いとオーディオの音質は高くなりますが、出力ファイルのサイズは大きくなります。
- メモ：**「チャンネル」が「モノラル」に設定されている場合は、224 Kbps および 384 Kbps の設定は選択できません。

## システムストリームとエレメンタリーストリームについて

「Compressor」を使用して MPEG-1 フォーマットのシステムストリームやエレメンタリーストリームを作成することができます。

### システムストリーム

システムストリームは多重化ストリームとも呼ばれ、ビデオコンポーネントとオーディオコンポーネントを同一のファイルに結合したものです。Web アプリケーションではこのタイプのストリームが最も多く使われます。

「Compressor」では、同一の設定で「ビデオ」タブと「オーディオ」タブの両方を有効にしている場合、自動的にシステムストリームが作成されます。

### エレメンタリーストリーム

エレメンタリーストリームの場合、ビデオコンポーネントとオーディオコンポーネントに別々のファイルがあります。一部のアプリケーション用には、エレメンタリーストリームにする必要があります。

「Compressor」では、「ビデオ」タブと「オーディオ」タブのどちらか一方だけが有効の場合、自動的にエレメンタリーストリームが作成されます。ビデオとオーディオ両方のエレメンタリーストリームを作成するには、「ビデオ」タブが有効で拡張子に「.m1v」を使用する設定と、「オーディオ」タブが有効で拡張子に「.m1a」を使用する設定の2つを使用する必要があります。

## MPEG-1 トランスコードのワークフロー

ここでは、「Compressor」を使って MPEG-1 出力ファイルを作成するための準備として MPEG-1 属性の設定方法を段階的に説明します。MPEG-1 を設定するには、MPEG1 の「エンコーダ」パネルで既存の設定を変更するか、プリセットテーブルで新しい設定を作成します。MPEG-1 出力ファイルフォーマットの共通設定について、以下に説明します。

### Web 用にエンコードする

MPEG-1 システムストリームを Web 用にエンコードする場合は以下の設定を使用します。

「ビデオ」タブ：

- フレームレート：自動
- 用途：Web
- ビットレート：満足な画質が得られる値を設定します。

「オーディオ」タブ：

- サンプルレート：44.1kHz

- チャンネル：ソースが2チャンネルの場合はステレオ、1チャンネルの場合はモノラル。
- ビットレート：許容可能なオーディオ品質の範囲内で、できるだけ低い値にビットレートを設定します。ステレオ・オーディオをエンコードするときは、もっと高いビットレートを使用してください。

## DVD 用にエンコードする

MPEG-1 エレメンタリーストリームを DVD オーサリング用にエンコードする場合は、以下の設定を使用して 2 つの設定を設定します。

ビデオエレメンタリーストリーム設定（「ビデオ」タブ）：

- フレームレート：29.97 (NTSC)、25 (PAL)
- 用途：DVD
- ビットレート：1.15 Mbps

ビデオエレメンタリーストリーム設定（「オーディオ」タブ）：

- 「有効」チェックボックス：未選択

オーディオエレメンタリーストリーム設定（「ビデオ」タブ）：

- 「有効」チェックボックス：未選択

オーディオエレメンタリーストリーム設定（「オーディオ」タブ）：

- サンプルレート：48 kHz
- チャンネル：ソースが2チャンネルの場合はステレオ、1チャンネルの場合はモノラル。
- ビットレート：192 kbps または 224 kbps

## MPEG-1 ファイルフォーマットを Web 用に設定する

MPEG-1 出力ファイルフォーマットを Web 用に設定する手順を以下に示します。この手順では、単一の MPEG-1 システムストリームを作成します。

- ステージ 1: ビデオ設定を選択する
- ステージ 2: オーディオ設定を選択する

### ステージ 1: ビデオ設定を選択する

このセクションでは、Web 用の MPEG-1 ビデオ設定の作成について説明します。

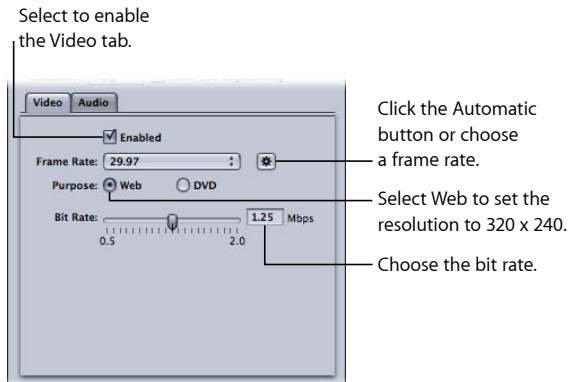
MPEG-1 の「エンコーダ」パネルを開いてビデオ設定を選択するには

- 1 「設定」タブを開いて、新規設定の作成 (+) ポップアップメニューから「MPEG-1」を選択します。



「インスペクタ」で、MPEG-1の「エンコーダ」パネルが開き、デフォルトの「ビデオ」タブが表示されます。

- 2 新しい設定「Web用 MPEG-1」に名前を付けます。



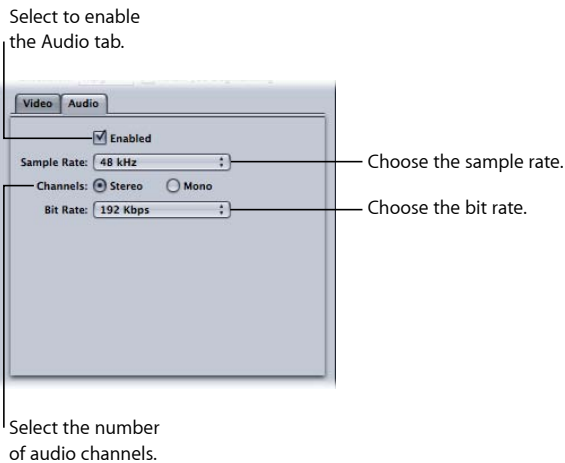
- 3 「有効」チェックボックスを選択します。
- 4 「フレームレート」ポップアップメニューの隣にある自動ボタンをクリックします。  
ソースビデオのフレームレートが分かっている場合は、「フレームレート」ポップアップメニューから 23.976、29.97、または 25 を選択することもできます。
- 5 「Web」ボタンを選択します。  
出力の解像度が 320x240 に設定されます。
- 6 「ビットレート」スライダを使ってビットレートを選択するか、値を直接入力します。

## ステージ 2: オーディオ設定を選択する

このセクションでは、Web用の MPEG-1 オーディオ設定の作成について説明します。

## 「オーディオ」タブを開いてオーディオ設定を選択するには

- 1 MPEG-1 の「エンコーダ」パネルで「オーディオ」ボタンをクリックし、「オーディオ」タブを表示します。



- 2 「有効」チェックボックスを選択します。
- 3 「サンプルレート」ポップアップメニューから 44.1 kHz を選択します。
- 4 2チャンネルオーディオソースを使用する場合は「ステレオ」、1チャンネルオーディオソースを使用する場合は「モノラル」を選択します。
- 5 「ビットレート」ポップアップメニューから使用するビットレートを選択します。
- 6 「保存」ボタン（「インスペクタ」の右下隅にある）をクリックして設定を保存します。

## MPEG-1 ファイルフォーマットを DVD 用に設定する

MPEG-1 出力ファイルフォーマットを DVD 用に設定する手順を以下に示します。この手順では、ビデオ用とオーディオ用の2つの設定を作成し、エレメンタリーストリームを作成します。

### ステージ 1: DVD 用 MPEG-1 ビデオ設定を作成する

DVD に適した MPEG-1 エレメンタリービデオ出力ファイル用の設定を作成します。詳細については、DVD 用 MPEG-1 ビデオ設定を作成するを参照してください。

### ステージ 2: DVD 用 MPEG-1 オーディオ設定を作成する

DVD に適した MPEG-1 エレメンタリーオーディオ出力ファイル用の設定を作成します。詳細については、DVD 用 MPEG-1 オーディオ設定を作成するを参照してください。

### ステージ3: (オプション) 「DVD用 MPEG-1」のグループと書き出し先を作成する

また、新しく作成した設定をカスタムの「DVD用 MPEG-1」のグループと書き出し先に「パッケージ化」することもできます。詳細については、(オプション)「DVD用 MPEG-1」のグループと書き出し先を作成するを参照してください。

## DVD用 MPEG-1 ビデオ設定を作成する

以下のセクションでは、DVDに適した MPEG-1 エレメンタリービデオ出力ファイル用の設定を作成します。

- ステージ 1: DVD用 MPEG-1 ビデオ設定を作成する
- ステージ 2: ビデオ設定を構成する
- ステージ 3: エレメンタリービデオストリームを作成する

### ステージ 1: DVD用 MPEG-1 ビデオ設定を作成する

このセクションでは、DVD用の MPEG-1 ビデオ設定の作成について説明します。

「設定」タブを開いて新しい設定を作成するには

- 1 「設定」タブを開いて、新規設定の作成 (+) ポップアップメニューから「MPEG-1」を選択します。

既存のリストに新しい設定が追加されます。

- 2 新規設定「DVD用 MPEG-1 ビデオ」に名前を付けます。

詳細については、最初から設定を作成するを参照してください。

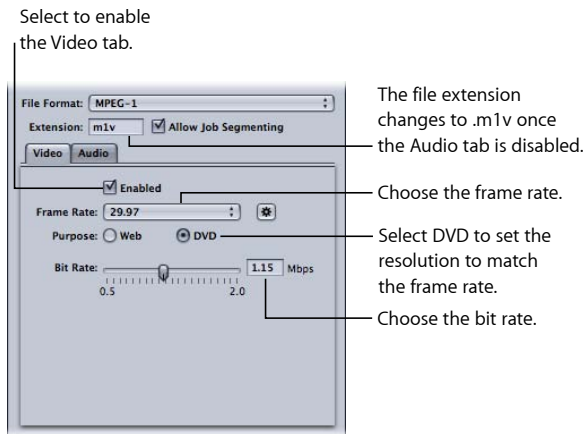
### ステージ 2: ビデオ設定を構成する

このセクションでは、DVD用の MPEG-1 ビデオ設定の構成について説明します。

MPEG-1の「エンコーダ」パネルを開いてDVD用の「ビデオ」設定を構成するには

- 1 「エンコーダ」タブをクリックし、「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから「MPEG-1」を選択します。

- 2 MPEG-1 の「エンコーダ」パネルで「ビデオ」ボタンをクリックし、「ビデオ」タブを開きます。



- 3 「有効」チェックボックスを選択します。
- 4 ソースビデオに適合するフレームレート（29.97 または 25）を「フレームレート」ポップアップメニューから選択します。
- 5 「DVD」ボタンを選択します。  
出力の解像度が、選択したフレームレートに適合する値に設定されます。
- 6 「ビットレート」スライダを動かして使用するビットレートを選択するか、値を直接入力します。  
DVD プロジェクトで通常使われる値は 1.15 Mbps で、上限が 1.856 Mbps です。

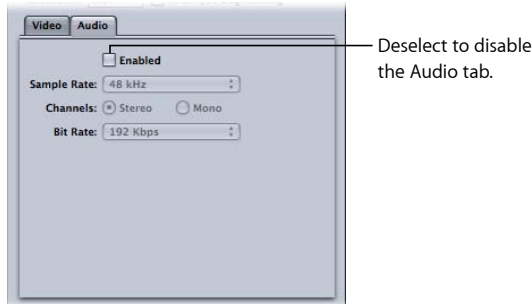
### ステージ 3: エレメンタリービデオストリームを作成する

出力メディアファイルをエレメンタリービデオストリームにするには、オーディオ設定をオフにする必要があります。

#### ビデオ設定のオーディオをオフにするには

- 1 MPEG-1 の「エンコーダ」パネルで「オーディオ」ボタンをクリックし、「オーディオ」タブを表示します。
- 2 「有効」チェックボックスの選択を解除します。

こうすることにより、この設定（プリセット）ではエレメンタリービデオストリームしか作成されなくなり、ファイル拡張子は「.m1v」に設定されます。



- 3 「保存」ボタン（「インスペクタ」の右下隅にある）をクリックして設定を保存します。

「DVD 用 MPEG-1 ビデオ」設定が保存されます。

## DVD 用 MPEG-1 オーディオ設定を作成する

以下のセクションでは、DVD に適した MPEG-1 エレメンタリーオーディオ出力ファイル用の設定を作成します。

- ステージ 1: DVD 用 MPEG-1 オーディオ設定を作成する
- ステージ 2: エレメンタリーオーディオストリームを作成する
- ステージ 3: オーディオ設定を構成する

### ステージ 1: DVD 用 MPEG-1 オーディオ設定を作成する

このセクションでは、DVD 用の MPEG-1 オーディオ設定の作成について説明します。

「設定」タブを開いて新しい設定を作成するには

- 1 「設定」タブを開いて、追加 (+) ボタンをクリックします。

既存のリストに新しい設定が追加されます。

- 2 新規設定「DVD 用 MPEG-1 オーディオ」に名前を付けます。

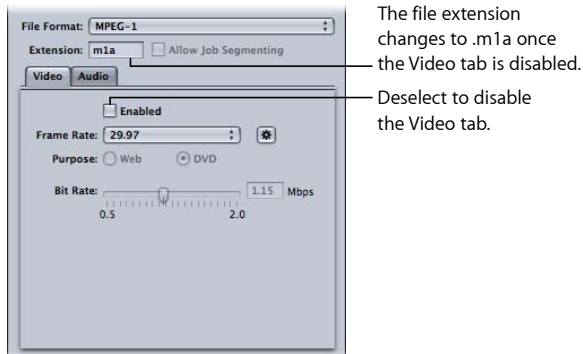
詳細については、最初から設定を作成するを参照してください。

### ステージ 2: エレメンタリーオーディオストリームを作成する

出力メディアファイルをエレメンタリーオーディオストリームにするには、ビデオ設定をオフにする必要があります。

## ビデオ設定をオフにするには

- 1 「エンコーダ」タブをクリックし、「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから「MPEG-1」を選択します。
- 2 MPEG-1の「エンコーダ」パネルで「ビデオ」ボタンをクリックし、「ビデオ」タブを開きます。



- 3 「有効」チェックボックスの選択を解除します。

こうすることにより、このプリセットではエレメンタリーオーディオストリームしか作成されなくなり、またファイル拡張子が「.m1a」に設定されます。

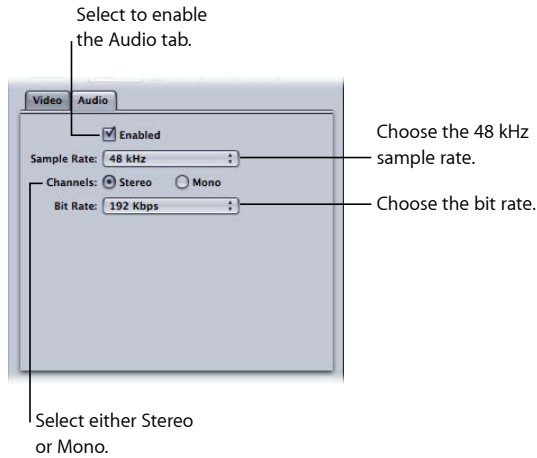
## ステージ 3: オーディオ設定を構成する

DVD用のMPEG-1オーディオファイルを作成する場合は以下の設定を使用します。

「オーディオ」タブを開いてDVD用の「オーディオ」設定を構成するには

- 1 MPEG-1の「エンコーダ」パネルで「オーディオ」ボタンをクリックし、「オーディオ」タブを表示します。

- 2 「有効」チェックボックスを選択します。



- 3 「サンプルレート」ポップアップメニューから 48 kHz を選択します。
- 4 2チャンネルオーディオソースを使用する場合は「ステレオ」、1チャンネルオーディオソースを使用する場合は「モノラル」を選択します。
- 5 「ビットレート」ポップアップメニューから使用するビットレートを選択します。  
DVD プロジェクトで使用する通常の値は 192 kbps と 224 kbps です。
- 6 「保存」ボタン（「インスペクタ」の右下隅にある）をクリックして設定を保存します。  
「DVD 用 MPEG-1 オーディオ」プリセットが保存されます。

## （オプション）「DVD 用 MPEG-1」のグループと書き出し先を作成する

上の 2 つの MPEG-1 プリセットをソースに対して簡単に使用するために、「DVD 用 MPEG-1」プリセットグループを作成しておくことができます。詳細については、設定のグループを作成するを参照してください。





「Compressor」には、高品質の MPEG-2 にトランスコードされたファイルを作成するのに必要なツールが用意されています。

MPEG-2 とは、Motion Picture Experts Group (MPEG) が定めた、放送業界で国際的に受け入れられている、標準ファイルフォーマットおよびその圧縮方法を指します。MPEG-2 を使えばブロードキャストに適した品質のビデオが作成できます。また MPEG-2 は高解像度、高ビットレートのビデオをサポートするよう設計されています。MPEG-2 は、DVD、HD ブロードキャスト、衛星放送システムで配信される高画質映像に用いられるビデオ圧縮フォーマットです。すべての DVD プレーヤーは、MPEG-2 の再生に必要なハードウェアを搭載しています。

この章では以下の内容について説明します：

- 標準精細度 MPEG-2 について (ページ 217)
- 高精細度ソースと MPEG-2 について (ページ 218)
- エレメンタリーストリーム、転送ストリーム、プログラムストリームについて (ページ 219)
- MPEG-2 エンコーダパネルについて (ページ 220)
- MPEG-2 に関する参考情報 (ページ 232)
- MPEG-2 トランスコードのワークフロー (ページ 237)
- MPEG-2 設定の例 (ページ 244)

## 標準精細度 MPEG-2 について

標準の MPEG-2 では、フルフレームレート (23.98 ~ 29.97 fps) とフル画面解像度 (NTSC の場合は 720×480、PAL の場合は 720 ×576) が使用されます。MPEG-2 には、次のような特徴があります。

- インターレースビデオのサポート：MPEG-2 はインターレースビデオとプログレッシブビデオの両方をサポートしています。MPEG-2 ストリームは一般的に、可変帯域幅を使用したネットワークを介さず、ローカルの DVD ドライブから再生されます。そのため、通常、ビデオフレームレートは一定に保たれ、ビデオはスムーズに再生されます。

- ・ ストリーミングサポートなし：MPEG-2は、イメージの品質を一定以上に維持するために高いビットレート（2～9Mbps）を必要とするので、Web上でビデオファイルをストリーム配信するには適していません。

「Compressor」のMPEG-2エンコーダは、DVDビデオフォーマット用のMPEG-2ビデオストリームを作成できます。DVDビデオディスクを作成する場合は、「Compressor」とDVDオーサリングアプリケーションを組み合わせるか、「DVDを作成」テンプレートに含まれる「DVDを作成」ジョブ操作を使用することができます。詳細については、「ジョブ操作について」および「バッチ・テンプレート・セレクトタについて」を参照してください。

## 高精細度ソースとMPEG-2について

「Compressor」には、高精細度（HD）ビデオソースファイルをMPEG-2ファイルにトランスコードするためのオプションとワークフローがいくつか用意されています。

### HD Blu-ray

「Compressor」は、HDソースメディアまたは標準解像度（SD）ソースメディアからHD解像度Blu-rayディスクを作成するためにMPEG-2ファイルを出力できます。「Compressor」は、MPEG-2をトランスコードするときに高精細度ビデオの各種フレームサイズおよびフレームレートを保持できます。「Compressor」は、Blu-rayフォーマットで必要なより高いビットレートもサポートします。Blu-rayディスク用の出力の作成について詳しくは、「ストリームの用途」を参照してください。Blu-rayジョブ操作のジョブへの追加については、「ジョブ操作について」も参照してください。

**メモ:** Blu-rayディスクのもう1つの出力ファイルフォーマットオプションはH.264です。これは、MPEG-4 Part 10とも呼ばれます。

### HDからSDへのダウンコンバート

高精細度（HD）のソースを「Final Cut Pro」で編集して標準精細度（SD）のDVDを作成する場合のために、「Compressor」には画質のダウンコンバート機能が用意されています。「Compressor」は、DVD用のMPEG-2にエンコードする際に、縮尺変更による細部の損失を最低限に抑え、プログレッシブまたはインターレースのフォーマットを正確に維持します。

#### ソースメディアの解像度とフレームレートを見るには

- 1 ソースメディアファイルを「バッチ」ウインドウに読み込みます。
- 2 「バッチ」ウインドウで、目的のソース名をクリックします。

ソースメディアファイルの解像度、フレームレート、および継続時間が「プレビュー」ウインドウの左下の隅に表示されます。

## エレメンタリーストリーム、転送ストリーム、プログラムストリームについて

MPEG-2 エンコードビデオの配信に使われる一般的な MPEG-2 ストリームタイプは3種類あります。

- **エレメンタリーストリーム**：これらのストリームには、1つの MPEG-2 コンテンツチャンネルのみが含まれ、オーディオは含まれていません。
- **転送ストリーム**：これらのストリームには、複数の MPEG-2 コンテンツチャンネルと関連するオーディオを含むことができます。すべてのチャンネルは多重化されるため、レシーバは再生するチャンネルを選択できます。「Compressor」は、関連するオーディオをオプションで含めることができるシングルチャンネルの転送ストリームの作成をサポートしています。

また、転送ストリームは再生時の中断から回復できるため、ノイズやネットワークの混雑によって中断が生じやすいブロードキャストやストリーミングアプリケーションに理想的です。

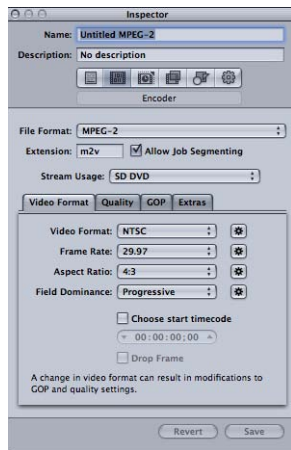
- **プログラムストリーム**：これらのストリームには、1つの MPEG-2 コンテンツチャンネルとその関連オーディオのみが含まれています。プログラムストリームはエラーのない配信方法が必要であり、主にストレージやコンピュータ内の処理で使用されます。

デフォルトで、「Compressor」の MPEG-2 エンコーダは MPEG-2 エレメンタリーストリームを作成します。「エクストラ」タブから、転送ストリームやプログラムストリームを作成するように MPEG-2 エンコーダを設定できるほか、オーディオを含めるかどうか選択できます。詳細については、「エクストラ」タブを参照してください。

**メモ**：「ストリームの用途」ポップアップメニューの「SDDVD」および「Blu-ray」オプションは、エレメンタリーストリームのみを出力します。これらのいずれかを選択し、転送ストリームまたはプログラムストリームのいずれかを出力するように設定すると、「ストリームの用途」は「一般」に変わります。詳細については、ストリームの用途を参照してください。

## MPEG-2 エンコーダパネルについて

ここでは、「インスペクタ」ウインドウのMPEG-2の「エンコーダ」パネルの各種タブについて詳しく説明します。これらのタブから既存の設定を変更するか、「設定」タブで新しい設定を作成することによって、MPEG-2の設定を行います。



## MPEG-2 の「エンコーダ」パネルの基本設定

「MPEG-2」パネルを開くと、以下の項目を含むデフォルトの「ビデオフォーマット」タブが前面に表示されます。

- ・「拡張子」フィールド：「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから「MPEG-2」出力フォーマットを選択すると、自動的にMPEG-2ファイルの拡張子（.m2v）が表示されます。
- ・ジョブのセグメント化を許可：このチェックボックスを使って、ジョブのセグメント化をオフにすることができます。これは、「Compressor」を分散処理で使っていて、さらにマルチパスのエンコーディングを実行する場合にのみ有効です。詳細については、ジョブのセグメント化と2パスまたはマルチパスエンコーディングを参照してください。
- ・ストリームの用途：このポップアップメニューから、MPEG-2ストリームの用途を選択できます。「Compressor」は、このポップアップメニューで選択する用途に基づいて使用可能なオプションとビットレート範囲を変更します。詳細については、ストリームの用途を参照してください。
- ・「ビデオフォーマット」、「品質」、「GOP」、および「エクストラ」：これらのボタンを押すと、「ビデオフォーマット」、「品質」、「GOP」、および「エクストラ」タブが表示されます。それぞれの設定については、次のセクションで説明します。

## ストリームの用途

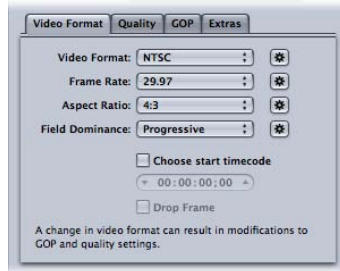
「ストリームの用途」ポップアップメニューから設定を選択すると、必ずその用途に最適なエンコード MPEG-2 ストリームが作成されます。

「ストリームの用途」ポップアップメニューのオプションは、以下の通りです：

- **標準**：「標準」オプションにすると、すべてのMPEG-2設定にアクセスできます。これは、SD および HD ビデオフォーマットに加えて、MPEG-2 640×480 ビデオフォーマットをサポートする唯一のオプションです。また、転送ストリームやプログラムストリームの作成をサポートしている唯一のオプションでもあります。2.0 Mbps ~ 40.0 Mbps のビットレート範囲をすべてサポートしています。
- **SDDVD**：「SDDVD」オプションによって、SDDVD仕様で許容されるエンコーディングオプションに限定されます。許容されるオプションは、NTSC および PAL ビデオフォーマット、2.0 Mbps ~ 9.0 Mbps のビットレート範囲です。
- **Blu-ray**：「Blu-ray」オプションによって、Blu-rayビデオディスクで許容されるエンコーディングオプションに限定されます。許容されるオプションは、SD および HD ビデオフォーマット、10.0 Mbps ~ 40.0 Mbps のビットレート範囲です。

## 「ビデオフォーマット」タブ

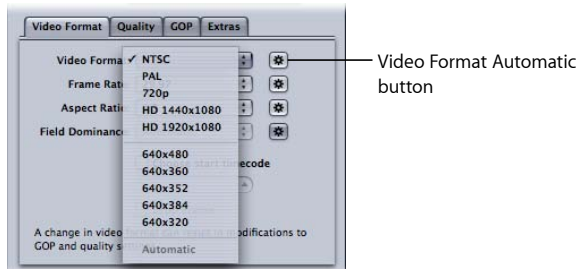
「ビデオフォーマット」タブでは、ビデオフォーマット、フレームレート、アスペクト比、優先フィールド、およびタイムコードに関連する設定を行います。これらのうち、タイムコード設定を除く設定は、エンコードするビデオに基づいて自動的に構成するように設定できます。「ビデオフォーマット」タブには以下の項目があります。



- 「ビデオフォーマット」ポップアップメニュー：出力ビデオファイルのフォーマットを、NTSC、PAL、720p、HD 1440x1080、HD 1920x1080、または 640 幅フォーマットのさまざまなバージョンのいずれかから選択します。これらのうち実際に使用できるフォーマットは、「ストリームの用途」設定によって決まります。「ビデオフォーマット」設定を選択すると、このタブのほかの設定にはデフォルト値が入力されます。また、選択肢がない設定は淡色表示になります。「NTSC」項目と「PAL」項目は、NTSC および PAL TV 規格の標準精細度設定を参照します。DVD 業界の主な市場のうち、北米および日本では NTSC が、欧州全域では PAL が使用されています。

出力ファイルのビデオフォーマットは、通常ソースファイルと同じである必要があります。従来の NTSC または PAL 規格のビデオカメラで録画されたインターレースビデオについては、このポップアップメニューから「NTSC」か「PAL」を選択します。ソース・メディア・ファイルのビデオフォーマットが何か分からない場合は、「自動」を選択します。この設定にするとソースメディアクリップのフレームレートが解析され、正しいビデオフォーマットが決定されます。

ビデオフォーマットの自動ボタンをクリックすると、GOP のサイズが 12 または 15（ビデオが PAL と NTSC のどちらかによって決まる）に制限され、クローズド IBBP パターンになります。「自動」を選択すると、このタブのフレームレート設定や「GOP」タブの GOP 設定は変更できません。GOP の詳細については、GOP とフレームタイプについて理解するを参照してください。

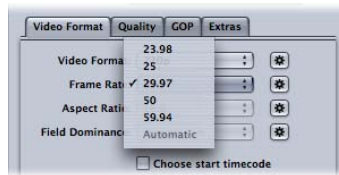


**メモ:** MPEG-2 では、固定サイズのビデオフレーム（MPEG-2 のビデオフレームサイズとフォーマットを参照してください）が使われるため、「Compressor」の「画角設定」パネルのフィールドには、選択したビデオフォーマットに対応した出力フレームサイズが入力されます。

選択したビデオフォーマットに応じて、フレームサイズとフレームレート、アスペクト比、優先フィールドなどの関連特性のオプションが決まります。

**メモ:** 標準精細度（SD）による通常のフレームサイズは、NTSC デジタルビデオでは 720x486 です。ソースファイルのトランスコードに NTSC 設定を使用したい場合、「Compressor」は必要な MPEG-2 フレームサイズが 720x480 になるようにファイルをクロップします。ただし、設定でクロップの属性を指定している場合は、その設定に基づいてクロップが行われます。それ以外の場合、「Compressor」は、ピクセル単位で上 2 列、下 4 列をクロップします。このクロップ属性は一時的なもので、設定には保存されません。ジョブの設定をダブルクリックすると、「プレビュー」ウインドウが開き、クロップのエフェクトを確認できます。

- ・「フレームレート」ポップアップメニュー：MPEG-2 出力ファイルの想定フレームレートを選択します。フィルム、およびビデオカメラの一部の機種では、24 fps（または NTSC の変形である 23.98 fps）のプログレッシブ素材が作成されます。「24p」という用語は、24 fps のフレームレートを持つビデオを意味しますが、通常、フレームレートは 23.976fps（繰り上げて 23.98fps）です。NTSC 対応のテレビで DVD 再生できるようにこれらのソースをトランスコードするには、23.98 設定を選択します。詳細については、24p（23.98p）についてを参照してください。



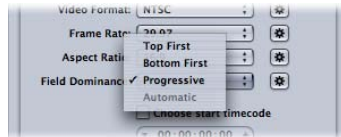
**メモ:** ここでは多くの場合、NTSC フレームレートを 29.97 fps として記載しています。同じように、NTSC バージョンの 24 fps は 23.98 fps です。これらの数値はどちらも、真の値 30/1.001、24/1.001 の近似値で、小数点以下まで正確に示すと 29.97003、23.97602 になります。これらの数値を見ると、29.97 は 30/1.001 にかなり近い近似値です（100,000 秒間に 3 フレーム違うだけです）が、23.98 よりも 23.976 の方が正確です。実際は、「Compressor」のヘルプと

「Compressor」のユーザインターフェイスでは省略形として 23.98 を使いますが、「Compressor」内部や、QuickTime でもほとんどの場合には、23.976 以上の精度が使われています。このトピックの詳細については、24p（23.98p）についてを参照してください。

- ・「アスペクト比」ポップアップメニュー：ビデオファイルのアスペクト比を選択します。デフォルトは 4:3 です。アナモフィックの DVD にはもう一方の 16:9 が使用されます。アスペクト比は、テレビ画面上でピクチャが表示される方法を決定します。16:9（ワイドスクリーン）DVD を一般的な 4:3 テレビで表示すると、レターボックス形式（画面の上下に黒いバーが現れる）で表示されます。ただし、ワイドスクリーン DVD を 16:9（ワイドスクリーン）テレビで表示すると、画面全体が使用されます。



- ・「優先フィールド」ポップアップメニュー：インターレースソースメディアファイルの上側のフィールドまたは下側フィールドを、出力MPEG-2ビデオファイルでの優先（第1）フィールドとして選択します。「自動」（デフォルト）を選択した場合、「Compressor」はソースビデオを解析し、優先フィールドが自動的に決定します。DVソースビデオでは下側のフィールドが優先されます。この設定は、720pビデオフォーマットには関係ありません。このフォーマットはプログレッシブにする必要があるためです。



**メモ：**インターレースビデオでは上側のフィールドは上フィールドまたは奇数フィールドとも呼ばれ、下側のフィールドは下フィールドまたは偶数フィールドとも呼ばれます。

- ・「開始タイムコードを選択」チェックボックスおよびフィールド：このチェックボックスの選択を解除すると（デフォルト）、「Compressor」がソース・メディア・ファイルの既存のタイムコードを出力メディアファイルに埋め込みます。このチェックボックスを選択すると、ソースメディアファイルの既存のタイムコードの上書きが可能になり、タイムコードフィールドに新しいタイムコードを入力できるようになります。チェックボックスを選択していない場合、このフィールドは淡色で表示されます。フィールドが空白のままだと、出力メディアファイルはデフォルトのタイムコード 00:00:00:00 を使用します。
- ・「ドロップフレーム」チェックボックス：すでに「開始タイムコードを選択」チェックボックスが選択され、タイムコードを（ノンドロップフレーム形式ではなく）ドロップフレーム形式にしたい場合は、このチェックボックスも選択する必要があります。

タイムコードは、ビデオシーケンス内のフレームにラベル付けするためのナンバリングシステムです。30 fps ビデオに使用するタイプのタイムコードは、フレームカウンタを持ちます。このカウンタは0～29までカウントすると、秒カウンタを1増やしてから0に戻ります。このタイプのタイムコードはノンドロップフレームタイムコードとも呼ばれ、高品質 30 fps ビデオの経過時間を正確に計測します。ただし、NTSC のフレームレートは 29.97 fps なので、NTSC での経過時間を正確に計測するために、ドロップフレームタイムコードが定義されています。ドロップフレームタイムコードは、1分に1度、秒から分の位に繰り上がるときにフレーム番号0と1をスキップします。ただし10分目にはスキップしません。たとえば、ドロップフレームタイムコードでは、01:08:59;29の次に、タイムコード 01:09:00;00 と 01:09:00;01 をスキップして 01:09:00;02 が来ます。

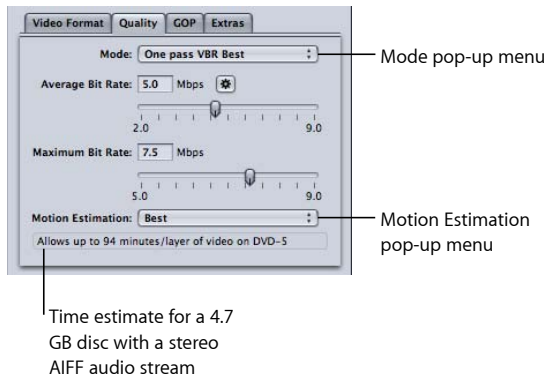
**メモ:** ドロップフレームタイムコードは、NTSCビデオを使用している場合にのみ適用されます。

## 「品質」タブ

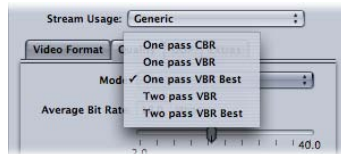
「品質」タブでは、ビデオのビットレートを設定し、ビデオを適切なデータサイズと品質にトランスコードできるようにします。

各種のコントロールに加え、右下には、現在の設定で 4.7 GB DVD に収められるビデオの分数の予測値が表示されます。この値は、シングルのアIFF オーディオストリームを MPEG-2 ストリームと共に使用する場合を想定しています。

「品質」タブには、以下の項目があります：



- 「モード」ポップアップメニュー：以下のMPEG-2エンコーディングモードから1つ選択します。高精細度（HD）品質モードは、「1パスVBR（最適）」と「2パスVBR（最適）」です。



- 1パスCBR：このモードを使用すると、出力MPEG-2ビデオストリームのビットレートがGOP間でほぼ一定に保たれます。「Compressor」で最速のMPEG-2エンコーディングモードで、高い、または非常に高い品質のビデオが得られます。5～9 Mbpsのビットレートでは特に高い品質の映像が得られます。

- **1パス VBR**：この VBR（可変ビットレート）は、ビットレートが変化する代わりに、トランスコードされたビデオファイルの品質は一定に保つことを目的としています。つまり、「Compressor」は、細密なシーンや速い動きを含むシーンでは高いビットレートを使用し、対象物が大きなシーンや動きの無いシーンでは低いビットレートを使用します。ビットレートは変化しますが、指定した標準ビットレートは「Compressor」によって確実に守られ、最大ビットレートを超えることはありません。2パスモードと異なり、「1パス VBR」にはエンコード前のソースメディアの調査機能がないため、ビット割り当ては「2パス VBR」ほど最適化されません。しかし、3.5Mbps 以上のビットレートを持つほとんどの標準精細度（SD）メディアファイルでは、このモードの使用により品質が向上し、トランスコードが短時間で終了します。
- **1パス VBR（最適）**：このモードは「1パス VBR」に似ていますが、「Compressor」は内部でより多くの意思決定を行います。「1パス VBR（最適）」によるトランスコードは、「1パス VBR」より時間がかかりますが、3～3.5 Mbps 以上のビットレートで優れた SD ビデオ品質を実現します。HD MPEG-2 のビットレートの範囲は、標準で 10～29 Mbps からで、最大 12～29 Mbps です。「1パス VBR」と比較して、「1パス VBR（最適）」は品質が高く、特にビットレートの低い難しい素材で威力を発揮します。1～2分に満たない短いストリームで「1パス VBR」や「1パス VBR（最適）」を使用すると、標準ビットレートの精度が 10～30 パーセントも落ちる可能性があります。
- **2パス VBR**：このモードでは、「Compressor」はソース・ビデオ・ファイル全体を 2 回読み取ります。1回目のパスでは、「Compressor」はソースビデオストリームを解析し、トランスコードを実行する前に各シーンのエンコーディングの難易度を判断します。次に、エンコードはビットレート割り当てを作成します。複雑なシーンには高いビットレートを、簡潔なシーンには低いビットレートを割り当て、指定された標準ビットレートを保ちながら最大ビットレートを超えないようにします。2回目のパスでは、「Compressor」は実際の圧縮を行って、ビットレート割り当てに応じた MPEG-2 出力ビデオファイルを作成します。「1パス VBR」と同様に、「2パス VBR」はビットレートを変化させてでも品質を一定に保つことを目的としています。「1パス VBR」と異なるのは、「2パス VBR」では実際のエンコーディングを始める前に、ソース・メディア・ファイル全体のビットレートの割り当てを計画できるという点です。この処理が実行されるため、トランスコードには「1パス VBR」の 2 倍の時間がかかります。品質が 2 倍になるわけではありませんが、「2パス VBR」を使用すると、「1パス VBR」より品質が全体的に安定します。特に、最も複雑なシーンと最も簡潔なシーンの差が大きいソース・メディア・ファイルで効力を発揮します。

- ・ 2パス VBR (最適) : このモードでは、内部的な意思決定を「2パス VBR」より大幅に行います。「2パス VBR (最適)」のエンコーディングには、「2パス VBR」よりも長い時間がかかりますが、「Compressor」の MPEG-2 エンコーダで実現可能な最高の品質を実現できます。このモードは、標準精細度 (SD) ビデオで 3 ~ 3.5 Mbps 以上のビットレートの場合、特に高い品質でトランスコードします。2パスモードとジョブのセグメント化の使いかたの詳細については、ジョブのセグメント化と 2パスまたはマルチパスエンコーディングを参照してください。
- ・ 「標準ビットレート」スライダとフィールド : スライダをドラッグするか、該当フィールドに値を直接入力して標準ビットレートを選択します。設定できる範囲は、「ストリームの用途」設定によって決まります。詳細については、ストリームの用途を参照してください。「Compressor」で自動的に適切な標準および最大ビットレートを設定する場合に使える「自動」ボタンもあります。
 

**メモ:** 標準ビットレート設定は、直接エンコードファイルのサイズに影響します。最大ビットレート設定は、エンコードファイルのサイズに影響しません。
- ・ 「最大ビットレート」スライダおよびフィールド : スライダをドラッグするか、該当フィールドに値を直接入力して最大ビットレートを選択します。詳細については、ビットレートの選択についてを参照してください。設定できる範囲は、「ストリームの用途」設定によって決まります。詳細については、ストリームの用途を参照してください。
 

**メモ:** このスライダは VBR モードの場合にのみ使用できます。標準ビットレートよりも下に設定することはできません。「自動」ボタンがアクティブになっているときも使用できません。
- ・ 「動き予測」ポップアップメニュー : このメニューは、イメージ品質と処理時間という、相反する要素のバランスや優先順位も考慮した上で決定してください。動きの多いソースファイルの場合は、特に留意してください。このメニューの 3 つのオプションについて以下で説明します。
  - ・ 中 : 最速の動き予測設定。このモードでは、フレーム内のフィールド間の動きが最小である場合に限り、フレーム間に大量の動きがあっても高い品質を維持します。たとえば、フレームレート変換やほかのエフェクト処理を受けた映像では、フィールド間の動きは少なくなる傾向にあります。通常、「中」は 1パス・エンコーディング・モードで使われます。

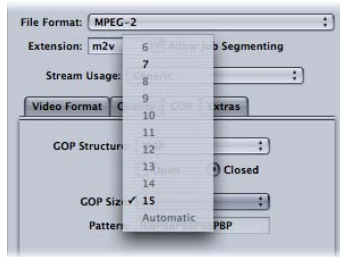


**メモ:** 用途が DVD である通常の MPEG-2 エンコーディングでは、GOP 構造の設定として IBBP を選択します。GOP サイズは、NTSC では 15、PAL では 12 を選択します。通常は、この設定で最良の結果が得られるはずですが、詳細については、GOP 構造を参照してください。



- **IP** : この設定では B フレームは使用されません。メディアに、IBBP 構造や IBP 構造ではエンコードで満足できる品質が得られない速い動きが含まれる場合のみ、「IP」を選択します。
- **IBP** : IBP では、参照フレーム (I フレームおよび P フレーム) の間で B フレームを 1 つ使用します。メディアに、IBBP 構造ではエンコードで満足できる品質が得られない速い動きが含まれる場合のみ、この設定を選択します。
- **IBBP** : IBBP は通常の MPEG-2 エンコーディングに使用します。この場合、NTSC では 15 という GOP サイズまたは PAL では 12 という GOP サイズです。この設定では参照フレームの間で B フレームを 2 つ使用します。
- 「オープン」ボタンと「クローズド」ボタン : クローズド GOP は、前後の GOP 内のフレームを参照するフレームは含みません。オープン GOP は、直前の GOP の最後の P フレームを参照する 1 つまたは複数の B フレームで始まります。Compressor MPEG-2 エンコーダによって作成されるクローズド GOP は、I フレームから始まります。GOP タイプ (「オープン」または「クローズド」) を選択する際は、DVD オーサリングに対してチャプタマーカを作成するかどうか、作成する場合はその方法、およびタイトルで複数のビデオアングルを使用する予定かどうかを考慮します。詳細については、オープン GOP とクローズド GOP を参照してください。
- **オープン** : オープン GOP を作成するには、このボタンを選択します。
- **クローズド** : クローズド GOP を作成するには、このボタンを選択します。

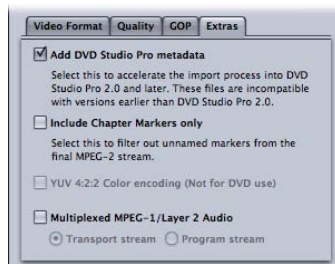
- ・「GOP サイズ」ポップアップメニュー： 選択した GOP 構造の形式に応じて、GOP 内に含めるフレームの数を選択します。「Compressor」で選択できる最大の GOP サイズは、15 フレーム（NTSC）または 12 フレーム（PAL および 720p）です。すべてのビデオフォーマットにおける最小の GOP は、フレーム（クローズド GOP）または 7 フレーム（オープン GOP）です。GOP 構造と GOP サイズ間の関連により、GOP パターンが決まります。詳細については、GOP とフレームタイプについて理解するおよび GOP サイズを参照してください。



- ・「パターン」フィールド： このフィールドは編集できません。選択した GOP 構造とサイズに基づいた、実際の GOP パターンが表示されます。

## 「エクストラ」タブ

「エクストラ」タブでは、データに特定の MPEG-2 オーサリング情報を含めるか、除外するかを指定します。「エクストラ」タブには、以下の項目があります。



- ・ DVD Studio Pro メタデータを追加： このチェックボックスを選択すると、「Compressor」は特定の MPEG-2 オーサリング情報をトランスコード中に解析し、「DVD Studio Pro」への読み込み処理を迅速化します。ただし、これらの MPEG-2 ファイルはバージョン 1.5 以前の「DVD Studio Pro」には対応していません。チェックボックスの選択を解除した場合、情報は後で「DVDStudioPro」によって解析されます。

**メモ:** DVD Studio Pro メタデータを追加した MPEG-2 ストリームは、「DVD Studio Pro 2」以降のバージョンのみで使用できます。このチェックボックスを選択した状態で処理した MPEG-2 ストリームは、「DVD Studio Pro 2」より前のバージョンやその他のオーサリングツールとは互換性がありません。Apple のすべての設定では、このチェックボックスがデフォルトで選択されています。MPEG-2 ファイルをその他の DVD オーサリングツールと互換性のあるものにするには、このチェックボックスの選択を解除して、設定を保存してください。

- **チャプターマーカーだけを含める:** このチェックボックスを選択すると、名前が設定されていない圧縮マーカーはストリームから除外されますが、チャプターマーカーはそのまま保持されます。このチェックボックスの選択を解除した場合、出力メディアファイルではすべてのマーカーが認識されます。チャプターマーカーの詳細については、「圧縮マーカーや Podcast マーカーをクリップに追加する」を参照してください。
- **YUV 4:2:2 カラーエンコード (DVD 以外の用途):** 4:2:2 カラーエンコードを有効にするには、このチェックボックスを選択します。このオプションは、MPEG-2 のエレメンタリー、プログラム、および転送の各ストリームの作成でサポートされていますが、使用できるのは「ストリームの用途」ポップアップメニューが「標準」に設定されている場合だけです。
- **多重 MPEG-1/レイヤー 2 オーディオ:** 多重化ストリーム（エレメンタリーストリームではなく）を作成する場合はこのチェックボックスを選択します。転送ストリームとプログラムストリームのいずれかの出力ファイルを作成できます。各ストリームタイプの違いの詳細については、エレメンタリーストリーム、転送ストリーム、プログラムストリームについてを参照してください。

このストリームのオーディオは、サンプルレートが 44.1 kHz または 48 kHz（ソースによって異なります）で、ビットレートが 384 kbps の MPEG-1 レイヤー 2 になります。オーディオのみ（MPEG-1/レイヤー 2 オーディオ）のエレメンタリーストリームを作成するには、DVD 用 MPEG-1 オーディオ設定を作成するを参照してください。

**重要:** 「標準」は、転送ストリームとプログラムストリームをサポートしている唯一の「ストリームの用途」設定です。「多重 MPEG-1/レイヤー 2 オーディオ」チェックボックスは、ストリームの用途がほかに設定されていれば「標準」に設定します。

## MPEG-2 に関する参考情報

以下のセクションでは、MPEG-2 の出力メディアファイルの作成に役立つ情報について説明します。



## ビットレートの選択について

標準 DVD 再生用の標準ビットレートと最大ビットレートを決める際には、オーディオトラックのビットレートと MPEG-2 のビットレートを考慮してください。

オーディオビットレートとビデオビットレートでは、平均値および最大値の合計が、標準 DVD プレーヤーからの転送で保証される最大値 10.08 Mbps を下回る必要があります。DVD 対応のオーディオフォーマットは、固定ビットレート (CBR) なので、考慮する最大オーディオビットレートはありません。

たとえば、1.5Mbps の AIFF オーディオを使用している場合は、ビデオビットレートの平均値と最大値が両方とも 8.5Mbps を常に下回るようにします。通常、標準ビットレートはこの値よりも低くなります (たとえば、長さが 2 時間分 DVD ビデオでは 3.5 Mbps です)。しかし、最大ビットレートもこの値より低く設定する必要があります。エラー (たとえば、サブタイトルストリームの受け入れ) の可能性も考慮し、最大ビットレートを 8.0Mbps に設定することをお勧めします。Dolby Digital や MPEG-1/レイヤー 2 といった DVD 対応の圧縮オーディオフォーマットを使用している場合は、オーディオビットレートを 0.2 ~ 0.4 Mbps 程度に低く設定します。この場合、最大ビットレートを約 1 Mbps 高く設定できます。

また、一般的には、最大ビットレートは標準ビットレートより少なくとも 1 Mbps は高く設定しておき、ビットレートの変動を許容しながら品質を一定に保てるようにします。

## MPEG-2 のビデオフレームサイズとフォーマット

MPEG-2 では、固定サイズのビデオフレームが使われるため、「Compressor」の「ジオメトリ」パネルのフィールドには、選択したビデオフォーマットに対応した出力フレームサイズが入力されます。

「ビデオフォーマット」ポップアップメニューで選択したビデオフォーマットに応じて、フレームサイズとフレームレート、アスペクト比、優先フィールドなどの関連特性のオプションが決まります。詳細については、「ビデオフォーマット」タブを参照してください。

ビデオフォーマット	フレームサイズ (ピクセル)	フレームレート (fps)	アスペクト比	スキャン方式
NTSC	720x480	23.98 (プログレッシブのみ)、29.97	4:3 または 16:9	インターレース、プログレッシブ
PAL	720 x576	25	4:3 または 16:9	インターレース、プログレッシブ
720p	1280x720	23.98、25、29.97、50、59.94	16:9	プログレッシブ

ビデオフォーマット	フレームサイズ (ピクセル)	フレームレート (fps)	アスペクト比	スキャン方式
HD 1440×1080	1440×1080	23.98 (プログレッシブのみ)、25、29.97	16:9	インターレース、プログレッシブ
HD 1920×1080	1920×1080	23.98 (プログレッシブのみ)、25、29.97	16:9	インターレース、プログレッシブ
640×480 (1.33)	640×480	23.98、25、29.97	4:3 または 16:9	インターレース、プログレッシブ
640×360 (1.78)	640×360	23.98、25、29.97	4:3 または 16:9	インターレース、プログレッシブ
640×352 (1.82)	640×352	23.98、25、29.97	4:3 または 16:9	インターレース、プログレッシブ
640×384 (1.67)	640×384	23.98、25、29.97	4:3 または 16:9	インターレース、プログレッシブ
640×320 (2.00)	640×320	23.98、25、29.97	4:3 または 16:9	インターレース、プログレッシブ

## GOP とフレームタイプについて理解する

MPEG-2 によるエンコーディングの最も大きな特長は、フレームからだけではなく、フレームのグループからも冗長性を排除できる点です。MPEG-2 では、3 種類のフレームタイプ (I、P および B) を使って画像を表現します。グループオブピクチャ (GOP) 設定により、使用する 3 種類のフレームタイプのパターンを定義します。これら 3 種類のフレームタイプは、次のような方法で定義されます。

- *Intra (I)* : キーフレームとしても知られています。GOP ごとに 1 フレームを 1 つ含みます。1 フレームは、前後のフレームへの参照なしに完全に展開できる唯一の MPEG-2 フレームタイプです。データは最も重くなるため、必要となるディスク容量も最大になります。シーンが変わる個所や、ほかの特定のフレーム位置に 1 フレームを配置する場合は、「プレビュー」ウインドウを使って手動で設定する必要があります。これは、強制 I フレームとして知られています。詳細については、「マーカーとポスターフレームを使って作業する」を参照してください。
- *Predicted (P)* : 先行する 1 フレームまたは P フレームのうち、最も近いフレームに基づいて予測されるピクチャからエンコードされます。P フレームは通常、GOP 内の先行する 1 フレームまたは P フレームを参照するため、必要となるディスク容量は I フレームより小さくなります。

**メモ:** IフレームとPフレームは参照フレームとしても知られています。なぜなら、BフレームがIフレームとPフレームのいずれか（あるいはその両方）を参照するためです。

- *Bi-directional (B)* : 直前および直後の参照フレームであるIフレームまたはPフレームを補完することによってエンコードされます。Bフレームは最も効率的に格納できる MPEG-2 フレームタイプであり、必要となるディスク容量は最小となります。

BフレームとPフレームを用いると、MPEG-2 は時間の冗長性を排除できるようになり、その結果ビデオを効率的に圧縮できます。

## GOP 設定を選択する際の注意点

GOP 設定を選択する際は、次の要素に注意してください。

### GOP 構造

この設定では、GOP内の参照フレームの間に配置するBフレームの数を、0、1、または2から選択します。GOP構造およびGOPサイズにより、トランスコーディング中に使用されるIフレーム、Pフレーム、およびBフレームの数が決定されます。

選択すべき GOP 構造は、Pフレームの間隔に依存します。Pフレームは直前の参照フレーム（IフレームまたはPフレーム）から予測されるため、間にBフレームが1または2つ存在する場合は、2～3フレームが再生される時間内にオブジェクトの移動距離を予測する必要があります。

原理としては、隣り合ったフレーム間の平均の動きが少ないほどPフレームの間隔を空けることが可能で、圧縮率が上がります。ほとんどのビデオソースにはIBBP構造をお勧めします。シーケンス全体で動きがとても速い素材にはIBP構造かIP構造をお勧めしますが、このような場合には高品質を実現するために比較的高めのビットレート（SDビデオの場合は6～8Mbps）が必要です。

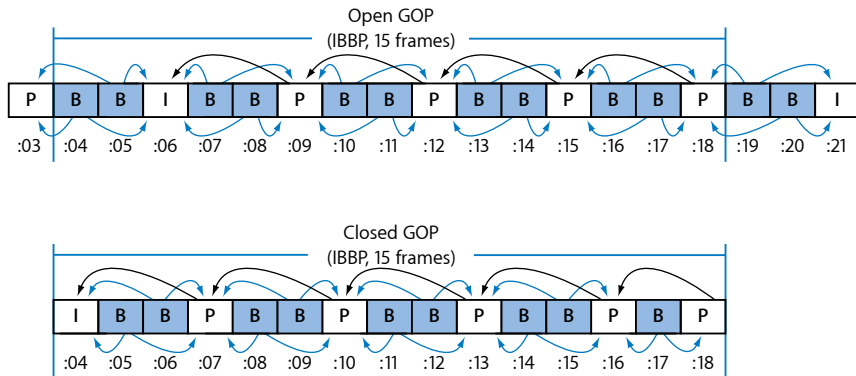
### GOP サイズ

この設定では GOP 内のフレーム数を指定します。それぞれ GOP は必ずIフレームを1つを持ち、BフレームとPフレームはIフレームよりも小さいので、圧縮率はGOPサイズが大きくなるほど向上します。

ほとんどのメディアでは、Iフレームの間隔を1/2秒にすると優れた結果が得られます。1/2秒の間隔は、NTSCでは15フレームのGOPサイズ、PALでは12フレームのGOPサイズに相当します。DVD/ビデオ仕様ではこれより長いGOPを認められていません。通常、ビデオ全体を通してシーンの変更が1/2秒未満の間隔で頻繁に起こる素材では、小さめのGOPサイズを使った方が良い結果が得られます。

## オープン GOP とクローズド GOP

オープン GOP は、GOP パターンに特別な B フレームが含まれているため最も効率的です。オープン GOP は、直前の GOP の最後の P フレームとその GOP 内の最初の I フレームを参照する B フレームで始まります。



定義では、前後の GOP 内にあるフレームを参照するフレームをクローズド GOP に含めることはできません。一方、オープン GOP は、直前の GOP の最後の P フレームを参照する 1 つまたは複数の B フレームから開始します。「Compressor」によって作成されるクローズド GOP は、I フレームから始まります。

オープン GOP とクローズド GOP で構造およびサイズが同じ場合、オープン GOP で圧縮する方がやや効率的です。上記の図から、クローズド GOP には同じ長さのオープン GOP よりも P フレームが 1 つ多く含まれることが分かります。P フレームは通常 B フレームより多くのビットを必要とするため、オープン GOP を使用すると圧縮率がわずかに向上します。

DVD オーサリングアプリケーションを使って作成した DVD ビデオディスクでは、オープン GOP の使用にいくつかの制約が生じます。たとえば、ミックスアングルまたはマルチアングル DVD に使用される MPEG-2 ストリームでは、クローズド GOP の使用しか認められていません。

ほかに、DVD チャプタマーカを設定できるのは、クローズド GOP の開始点に限られるなどの制約があります。チャプタマーカの定義は、MPEG-2 トランスコーディングの開始前に行うのが最適です。たとえば、「FinalCutPro」でチャプタマーカを指定する場合は、オープン GOP による MPEG-2 トランスコーディングを実行するよう「Compressor」を設定します。すると、「Compressor」は、1 つのクローズド GOP が必ず指定したチャプタマーカから開始されるよう強制し、その他の GOP すべてをオープンにします。この操作は、「強制 I フレーム」を「Compressor」の「プレビュー」ウィンドウで指定し、それらに DVD オーサリングアプリケーションで使用するチャプタ名を与えることでも実行できます。

ただし、ビデオを MPEG-2 フォーマットにトランスコードした後でチャプタマーカを任意の GOP 境界に設定したい場合には、クローズド GOP のみを使用してください。この場合、ビデオフレームではなく GOP 境界にしかチャプタマーカを設定できないという制約が生じます。

## 24p (23.98p) について

DVD オーサリングとエンコーディングに関し、24P とは、NTSC における標準精細度フレームサイズ (MPEG-2 の 720×480) で、1 秒間に 24 個のプログレッシブフレーム (つまり、ノンインターレースフレーム) を持つビデオシーケンスを意味します。フィルムで撮影する映画では、24 fps というネイティブフレームレートを使用します。MPEG-2 フォーマットは内部で 24 fps ビデオを表すことができるため、市販されているほとんどの DVD はこの方法でエンコードされます。ただし、プロジェクトで NTSC ビデオを使用する場合はいつでも、フィルム転送素材のフレームレートは 24 fps から 23.976 fps (繰り上げて 23.98) に低下し、2:3:2:3 のプルダウンが追加されます。そのため、実際には「23.98p」というのが正確な用語です。

「Compressor」では、24p ソース・ビデオ・ファイルについてもこれを行うことができます。そのような素材の場合、23.98 フレームレートオプション (「ビデオフォーマット」タブ) はそれぞれのソースフレームを 1 対 1 で圧縮します。繰り返しのフレームやフィールドは圧縮せず、29.97 fps の表示レートは実現されません。その結果、24p ソースをトランスコーディング前に 29.97 fps に変換した場合よりも、低い圧縮ビットレートで高い品質を実現できます。また、

「Compressor」では内部の MPEG-2 フレームフラグも正しく設定されるため、DVD プレーヤーは 29.97 fps のインターレース NTSC テレビに 3:2 プルダウン処理を正しく適用します。

**メモ:** ソースビデオで使用されるフレームレートが 23.98 fps ではなく 24.00 fps の場合、「Compressor」は 1000 ソースフレームごとに 1 フレームをスキップします。24p ソースビデオが 23.98 fps のフレームレートの場合、「Compressor」はすべてのソースフレームをトランスコードし、スキップ (または繰り返し) は行われません。

## MPEG-2 トランスコードのワークフロー

ここでは、「Compressor」を使って MPEG-2 出力ファイルを作成するための準備として MPEG-2 属性の設定方法を段階的に説明します。既存の設定を変更するか、「設定」タブで新しい設定を作成して、MPEG-2 の「エンコーダ」パネルで MPEG-2 の設定を行います。

MPEG-2 出力ファイルフォーマットを使った作業ステップについては、以下を参照してください。各設定の値の例については、MPEG-2 設定の例を参照してください。

- ステージ 1: 「ビデオフォーマット」設定を選択する
- ステージ 2: 「品質」設定を選択する
- ステージ 3: 「GOP」設定を選択する
- ステージ 4: 「エクストラ」設定を選択する

## ステージ 1: 「ビデオフォーマット」設定を選択する

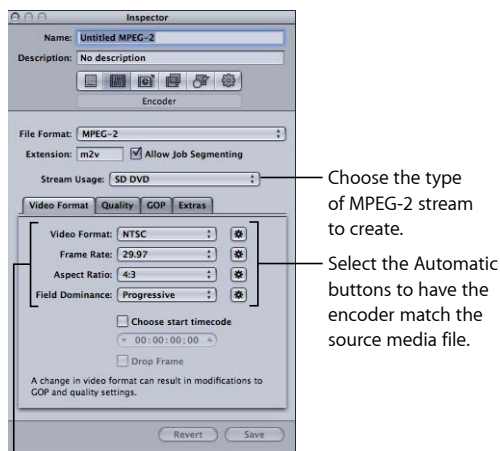
ビデオフォーマット、アスペクト比、および優先フィールドの設定は、ソースメディアファイルの設定に一致している必要があります。各設定の詳細については、「ビデオフォーマット」タブを参照してください。

**メモ:** ソース・メディア・ファイルのビデオフォーマットに合わせるには、自動ボタンを使う方法が最も簡単です。詳細については、自動設定についてを参照してください。

MPEG-2 の「エンコーダ」パネルを開いて「ビデオフォーマット」設定を選択するには

- 1 「設定」タブを開いて、「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから「MPEG-2」を選択します。

「インスペクタ」ウインドウで、MPEG-2 の「エンコーダ」パネルが開き、デフォルトの「ビデオフォーマット」タブが表示されます。



Manually configure these settings if you do not intend to match the source media file.

- 2 エンコードビデオの用途に合った設定を「ストリームの用途」ポップアップメニューから選択します。このようにすると、MPEG-2 エンコードオプションは、用途でサポートされるオプションに限定されます。以下のオプションがあります：
  - 標準
  - SD DVD
  - Blu-ray
- 3 「ビデオフォーマット」ポップアップメニューからフォーマットを選択するか、自動ボタンをクリックします：
  - NTSC (デフォルト)
  - PAL
  - 720p
  - HD 1440×1080
  - HD 1920×1080
  - 640×480
  - 640×360
  - 640×352
  - 640×384
  - 640×320
- 4 「アスペクト比」ポップアップメニューからアスペクト比を選択するか、自動ボタンをクリックします。

アスペクト比を選択する前に、4:3 (標準) または 16:9 (ワイドスクリーン) のどちらかからソースビデオの形状を選びます。
- 5 「優先フィールド」ポップアップメニューから、ソースメディアタイプに基づいて優先フィールドを選択します。たとえば、DV であれば「下を最初に」を選択します。または、優先フィールドの自動ボタンをクリックすると、「Compressor」で正しい設定が自動的に判断されます。
- 6 ソースビデオのタイムコードを使用する場合は、「開始タイムコードを選択」チェックボックスの選択を解除しておきます。それ以外の場合は、このチェックボックスを選択して、新しいタイムコードを入力します。
- 7 「開始タイムコードを選択」チェックボックスがすでに選択され、かつビデオフォーマットが「NTSC」である場合、ノンドロップフレームタイムコードではなくドロップフレームタイムコードを使用するには「ドロップフレーム」チェックボックスを選択します。

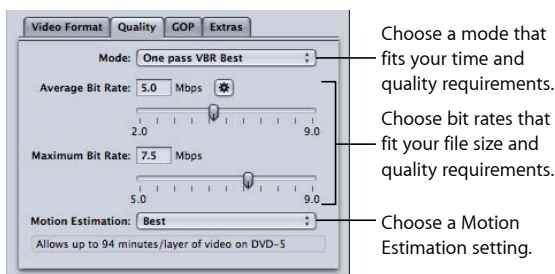
詳細については、「ビデオフォーマット」タブを参照してください。

## ステージ 2: 「品質」設定を選択する

「品質」タブでは、MPEG-2 エンコーディング属性であるエンコーディングモード、標準ビットレートと最大ビットレート、および動き予測のタイプを設定します。これらの属性は、完成した MPEG-2 ビデオ出力ファイルの品質に大きく影響します。

### 「品質」タブを開いて「品質」設定を選択するには

- 1 MPEG-2 の「エンコーダ」パネルで「品質」ボタンをクリックし、「品質」タブを表示します。



- 2 「モード」ポップアップメニューから選択します。

高いイメージ品質を得るには、「1パスVBR（最適）」または「2パスVBR（最適）」を選択します。エンコーディングを短時間で完了し、かつ優れたイメージ品質を得るには、「1パスVBR」または「2パスVBR」を選択します。HD ソースの場合は、「1パスVBR（最適）」または「2パスVBR（最適）」を選択します。

2パスモードでは、ビデオの内容に合わせたビットレートにて、初回のパスでソース・メディア・ファイルを調査し、2回目のパスでトランスコードします。一方、1パスモードでは素材を高速でトランスコードしますが、ビット割り当ては2パスモードほど最適化されません。

**メモ:** 分散処理を有効にして2パスVBRを使っている場合、場合によっては、「エンコーダ」パネルの「ジョブのセグメント化を許可」チェックボックスの選択を解除します。詳細については、ジョブのセグメント化と2パスまたはマルチパスエンコーディングを参照してください。

- 3 「標準ビットレート」スライダまたはフィールドを使用して標準ビットレートを選択するか、「自動」ボタンをクリックします。

ソースビデオの内容、長さ、および目的の出力ファイルサイズ（バイト）に基づいて、適切なビットレートを選択します。DVD オーサリングでは、ビデオ全体がDVD ディスクに収まる必要があります。ビットレートが低いほど、より大きなデータを格納できるようになります。ただし、ビットレートが高ければ、それだけ画質も向上します。



スライダまたはフィールドで「標準ビットレート」の値を変更するのに合わせて、「品質」タブの下部にあるビットレート計算機能が DVD-5 に記録できるビデオの最大分数を表示します。計算機能では、オーディオ（2チャンネル AIFF）については 1.5 Mbps を前提としています。

4.7 GBDVD の再生時間とそれに適した標準ビットレートの例を、下の表に示します。

- 4 状況によっては、「最大ビットレート」スライダかフィールドを使って最大ビットレートを設定します。

SD DVD プレーヤーがサポートするピーク時のビットレートは、オーディオ付きのビデオでは最大 10.08 Mbps なので、1.5 Mbps（2チャンネル AIFF）オーディオトラックの使用時には、最大ビデオビットレートを 8.0～8.5 Mbps の間で設定する必要があります。

**メモ:** 最適な結果が得られるように、最大ビットレートは標準設定よりも少なくとも 1 Mbps 高くしてください。差が大きいほど、高品質が得られます。

- 5 「動き予測」ポップアップメニューから以下の設定のいずれかを選択します：
- ・ **中**：最も速い動き予測です。フレーム間の動きが比較的ゆっくりな場合は、この設定で十分です。
  - ・ **高**：汎用性の高い動き予測設定です。複雑なインターレースの動きを含む場合でも、非常に優れた結果が得られます。
  - ・ **最高**：最も品質の高い設定であり、インターレースソースのために制限が多い複雑な動きを処理します。「高」モードよりも処理に時間が少々かかります。

詳細については、「品質」タブを参照してください。

4.7 GBDVD の再生時間とそれに適した標準ビットレートの例を、以下の表に示します。

標準ビットレート <sup>1</sup>	およその継続時間（4.7 GB DVD 対象）
3.5 Mbps	121 分
5.0 Mbps	94 分
6.0 Mbps	82 分
7.5Mbps	68 分
8.0 Mbps	65 分

<sup>1</sup> ビデオ、オーディオ、およびサブピクチャ付き DVD クリップの場合：オーディオ（2チャンネル AIFF）については 1.5 Mbps を前提としています。



## MPEG-2 I フレームを使って作業する

「Compressor」の「プレビュー」ウィンドウを使用すると、より柔軟な MPEG-2 トランスコーディングが可能となります。選んだ GOP のパターンとサイズに関係なく、出力 MPEG-2 ファイルの任意のフレーム位置に I フレームを手動で挿入できます。これは強制 I フレームと呼ばれ、シーンが変わる個所付近での MPEG-2 ファイルの品質を向上させます。I フレームの詳細については、GOP とフレームタイプについて理解するを参照してください。

さらに、クリップに I フレームを追加することで、DVD オーサリングアプリケーションで認識し使用できるチャプタマーカを作成できます。詳細については、「マーカとポスターフレームを使って作業する」および「圧縮マーカや Podcast マーカをクリップに追加する」を参照してください。

GOP の詳細については、「GOP とフレームタイプについて理解する」、「GOP 設定を選択する際の注意点」、および「GOP タブ」を参照してください。

## ステージ 4: 「エクストラ」設定を選択する

「エクストラ」タブでは、特定の MPEG-2 オーサリング情報を含めるか除外するかを指定できます。

### 「エクストラ」タブを開いて「エクストラ」設定を選択するには

- 1 MPEG-2 の「エンコーダ」パネルで「エクストラ」ボタンをクリックし、「エクストラ」タブを表示します。



- 2 「DVD Studio Pro メタデータを追加」チェックボックスは、特定の MPEG-2 オーサリング情報を後で「DVD Studio Pro」で解析するのではなく、「Compressor」で解析する場合に選択します。

**重要：** このチェックボックスを選択すると、作成された MPEG-2 ファイルは、「DVD Studio Pro 2」以降を除き、ほかのいずれの DVD オーサリングツールとも互換性がなくなります。

- 3 ストリームから自動圧縮マーカを除外したいが、チャプタマーカはそのまま保持したい場合は、「チャプタマーカだけを含める」チェックボックスを選択します。

- 4 「多重 MPEG-1/レイヤー 2 オーディオ」チェックボックスは、転送ストリームまたはプログラムストリームを作成する場合のみ選択します。詳細については、エレメンタリーストリーム、転送ストリーム、プログラムストリームについてを参照してください。

「エクストラ」タブの設定内容の詳細については、「「エクストラ」タブ」を参照してください。

## MPEG-2 設定の例

以下に示す MPEG-2 の設定は、ほとんどの MPEG-2 エンコーディングで使用できます。これらのタブを表示するには、MPEG-2 の「エンコーダ」タブを開き、該当するボタンをクリックします。

**メモ:** ここで例として示す設定は、すべてのビデオ入力フォーマットやエンコーディングに適した万能の設定ではないので注意してください。カッコ内には必要に応じて使用するべき代替設定を示します。これ以外の設定を使用した方がよい場合、およびそれらの使用法の詳細については、この章のはじめのセクションを参照してください。

### 「ビデオフォーマット」タブ

- ビデオフォーマット： NTSC (PAL、720p、HD 1440x1080、HD 1920x1080、または 640 幅オプションのいずれか)
- アスペクト比： 4:3 (アナモフィックまたは HD ワイドスクリーンの場合は 16:9)
- 優先フィールド： 自動 (720p では使用不可)

### 「品質」タブ

- モード： 「1 パス VBR (最適)」 (ほかの 1 パスおよび 2 パス設定)
- 標準ビットレート： 標準 DVD の場合は 5 Mbps (2 ~ 9 Mbps)、HD ビデオフォーマットの場合は 18 Mbps (範囲はさまざま)

**メモ:** ビットレートを選択する際には、ソースビデオの複雑さ、オーディオストリームのフォーマットと数、そして DVD に収めるビデオクリップすべての合計継続時間など、いくつかの要素を考慮する必要があります。

- 最大ビットレート： 標準 DVD の場合は 8.0Mbps、HD ビデオフォーマットの場合は 27 Mbps
- 動き予測： 最高

### 「GOP」タブ

- GOP 構造： IBBP
- GOP サイズ： 15 (PAL フォーマットで 12、HD フォーマットで 50i、50p、24p)
- GOP タイプ： オープン (クローズド)

Compressor には、高品質の MPEG-4 にトランスコードされたファイルを作成するのに必要なツールが用意されています。

MPEG-4 Part 2 (MPEG-4 ビデオという名前で、QuickTime 6 でもサポートされています) は、インターネットおよびワイヤレスのマルチメディア業界向け標準規格の進化に大きく貢献し、これらの業界で広く採用されています。

MPEG-4 Part 2 をサポートしているデバイスやプレーヤーとの互換性が必要な場合は、必ず MPEG-4 Part 2 を使ってください。たとえば、MPEG-4 Part 2 のビデオをキャプチャおよび再生できるスマートフォンやデジタル・スチール・カメラは、いまや数百万台も普及しています。

MPEG-4 Part 10 と呼ばれる H.264 は、MPEG-4 Part 2 よりも新しいテクノロジーです。MPEG-4 Part 2 と同じデータレートでエンコードしたビデオで比較すると、フレームのサイズは最大で 4 倍までが可能です。しかし、MPEG-1 と MPEG-2 が現在も業界で使われているのと同様に、MPEG-4 Part 2 も使われ続けていくことでしょう。

**メモ:** MPEG-4 Part 2 は、QuickTime のコーデックであり (MPEG-4 ビデオ)、出力フォーマットでもあります。この章では、出力フォーマットとしての MPEG-4 Part 2 について説明します。

この章では以下の内容について説明します：

- MPEG-4 Part 2 について (ページ 246)
- MPEG-4 Part 2 の「エンコーダ」パネルについて (ページ 247)
- デフォルトの MPEG-4 Part 2 設定を使用する (ページ 251)
- MPEG-4 Part 2 設定をカスタマイズする (ページ 252)
- オーディオ Podcasting のワークフロー (ページ 255)
- 設定およびプリセットを追加する (ページ 258)

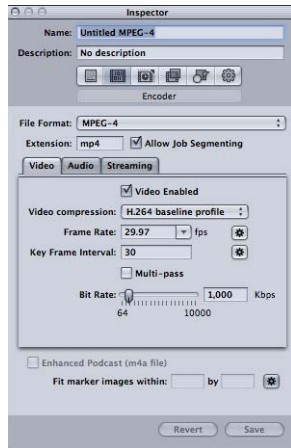
## MPEG-4 Part 2 について

MPEG-4 Part 2 には、次の利点があります。

- **標準への準拠**：出力は、MPEG-4 Part 2 対応デバイスだけでなく、ほかの規格ベース (ISMA) のプレーヤーでも扱えます。たとえば、携帯電話などです。
- **高品質のビデオ**：高機能のトランスコーダで、ターゲットデータレートに設定できるだけでなく、1パス可変ビットレート (VBR) を使用して、出力の品質やトランスコードの速度を最大限に高めることが可能です。
- **AAC (Advanced Audio Coding)**：MPEG-4 オーディオは各種のソースオーディオに幅広く対応しており、真の可変ビットレート (VBR) オーディオトランスコーディングを QuickTime にもたらしめます。MPEG-4 は、MP3 オーディオより優れた音質を提供する Advanced Audio Coding (AAC) コーデックを使用して、同じビットレートならより小さなファイルサイズで、そしてサイズが同じならより高い品質での圧縮を可能にしています。また、アートワークや URL が割り当てられたチャプタマーカなどの Podcasting 情報のほかにも、さまざまなテキスト注釈を含めることができます。
- **ストリーミングのヒント**：ヒントでは、ビデオストリームをストリーム可能なセグメントに分割する際の、分け方を設定します。ストリーミングビデオを作成するには、データを送信するタイミングの手がかりをストリーミングサーバに与える必要があります。ヒントを与えるには、最大パケットサイズと最大パケット継続時間を定義します。ヒント・トラックには、出力ファイルのストリームに必要な情報が含まれています。ヒント・トラックは出力ファイル (ビデオおよびオーディオ) 内のすべてのメディアトラックに対して作成されます。ストリーミングサーバはこのヒント・トラックを使用して、メディアをリアルタイムストリームに変換します。

## MPEG-4 Part 2 の「エンコーダ」パネルについて

MPEG-4 Part 2 の「エンコーダ」パネルでは、ストリーミングのさまざまなタイプおよびオプションを選択できます。



### MPEG-4 の「エンコーダ」パネルの一般設定

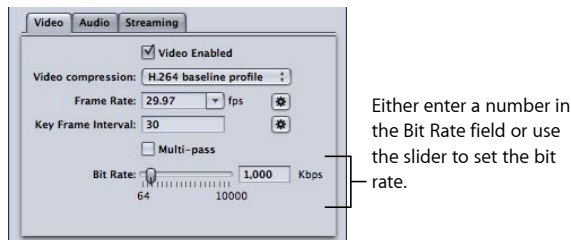
MPEG-4 Part 2 のパネルには、次の項目があります：

- ・ 「ファイル拡張子」フィールド： 「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから、または「設定」タブにある (+) ポップアップメニューから「MPEG-4」出力フォーマットを選択すると、このフィールドに MPEG-4 Part 2 のファイル拡張子 (.mp4) が自動的に表示されます。
- ・ ジョブのセグメント化を許可： このチェックボックスを使って、ジョブのセグメント化をオフにすることができます。これは、「Compressor」を分散処理で使っていて、さらにマルチパスのエンコーディングを実行する場合にのみ有効です。MPEG-4 Part 2 フォーマットでは、シングルパス VBR が使われるので、どのような場合でもこのチェックボックスを選択しておけば、分散処理での処理速度が向上します。詳細については、ジョブのセグメント化と2パスまたはマルチパスエンコーディングを参照してください。
- ・ 「ビデオ」、「オーディオ」、および「ストリーミング」ボタン： これらのボタンをクリックすると、次に説明する「ビデオ」、「オーディオ」、および「ストリーミング」パネルが開きます。
- ・ 拡張 Podcast (m4a ファイル)： Podcasting の注釈やメタデータを出力メディアファイルに書き込むには、このチェックボックスを選択します。これが使用できるのはオーディオファイルのみです。このオプションを選択できるようにするには、「ビデオ」パネルの一番上にある「ビデオ有効」チェックボックスの選択を解除します。

- マーカーイメージを次のサイズに合わせる：オーディオ Podcast の作成時に Podcast マーカーイメージの幅と高さを指定する場合に使用します。自動ボタンをクリックして、「Compressor」で自動的に値を入力することもできます。このオプションは、「ビデオ」パネルの一番上にある「ビデオ有効」チェックボックスの選択が解除されている場合にのみ、使用できます。詳細については、「ステージ 5:出力メディアファイルのマーカーを作成して設定する」を参照してください。

## 「ビデオ」パネル

「ビデオ」パネルでは、MPEG-4 Part 2 出力ファイルの品質（ISMA プロファイル）、フレーム/秒 (fps) レート、キーフレーム間隔、およびビットレートを設定できます。



このパネルには、以下の項目が含まれます。

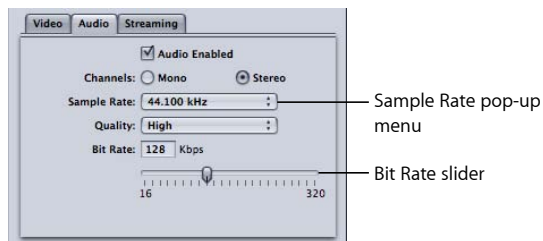
- 「ビデオ有効」チェックボックス：MPEG-4 Part 2 出力フォーマットのビデオ設定を適用する場合は、このチェックボックスを選択します。
- ビデオ圧縮：使用する MPEG-4 圧縮フォーマットを選択します。
  - MPEG-4 標準品質：すべての MPEG-4 Part 2 デバイスで再生できます。
  - MPEG-4 高品質：出力品質が向上しますが、古い MPEG-4 Part 2 デバイスには対応していません。
  - H.264 メインプロファイル：H.264 ベースラインプロファイルと似ていますが、標準精細度ビデオの要件に対応しています。
  - H.264 ベースラインプロファイル：主な用途は、ビデオ会議やモバイルアプリケーションです。
- 「フレームレート (fps)」ポップアップメニューおよびフィールド：出力メディアファイルの全体のフレームレートを選択するかその値を入力します。「自動」ボタンをクリックすると、「Compressor」が自動的にフレームレートを選択します。



- ・「キーフレームの間隔」フィールド：出力メディアファイルにキーフレームを作成する頻度（フレーム数）を指定する値を入力します。自動ボタンをクリックすると、キーフレームの間隔レートを「Compressor」が自動的に選択します（自動設定がオンの場合、表示される値は0になります。実際の値はエンコード処理中に決定されます）。
- ・マルチパス：高い品質を得たいときに選択しますが、エンコード時間は長くなります。このオプションは、「ビデオ圧縮」ポップアップメニューからH.264オプションを選択した場合にのみ使用できます。
- ・「ビットレート」スライダおよびフィールド：スライダを動かして出力メディアファイル全体のビデオビットレートを設定するか、該当するフィールドに数値を直接入力します。

## 「オーディオ」パネル

「オーディオ」パネルでは、MPEG-4 出力ファイルのオーディオトラック品質、サンプルレート、品質、およびビットレートを設定します。



以下のボタンとスライダで細かい調節を行います。

- ・「オーディオ有効」チェックボックス：MPEG-4 Part 2 出力フォーマットのオーディオ設定を適用する場合は、このチェックボックスを選択します。
- ・「チャンネル」ボタン：出力メディアファイルに用いるオーディオチャンネルを、モノラルまたはステレオから選択します。
  - ・モノラル：モノラルで出力する場合は、このボタンを選択します。
  - ・ステレオ：ステレオで出力する場合は、このボタンを選択します。
- ・「サンプルレート」ポップアップメニュー：8、11.025、12、16、22.05、24、32、44.1、または 48 kHz のいずれかのサンプルレートを選択します。また、「推奨」を選択すれば、「Compressor」で「チャンネル」と「ビットレート」設定に合わせて最適なサンプルレートが選択されます。  
**メモ：**「推奨」を選択すると、トランスコードが実際に始まるまでサンプルレートは決まりません。

- ・ 「品質」ポップアップメニュー：以下のいずれかを出力メディアファイルのオーディオ品質として選択します。
  - ・ 低：トランスコードのスピードは向上しますが、出力ファイルの品質は低下します。
  - ・ 中：トランスコードのスピードは低下しますが、オーディオ品質は「低」より向上します。
  - ・ 高：最高のオーディオ品質を得るための設定です。出力メディアファイルのオーディオ品質が最も重要で、トランスコードに時間がかかってもよい場合には、この設定を使用します。
- ・ 「ビットレート」スライダおよびフィールド：スライダを動かして、出力メディアファイルのオーディオビットレートを 16 Kbps (2 KB/秒) ~ 320 Kbps (40KB/秒) の間で設定するか、該当するフィールドに値を直接入力します。

## 「ストリーミング」パネル

「ストリーミング」パネルでは、出力ファイルにヒントを設定し、MPEG-4 Part 2 出力ファイルの最大パケットサイズおよび最大パケット継続時間を設定します。出力メディアファイルを古いバージョンの QuickTime Streaming Server (バージョン 4.1 以前) で使えるように設定することもできます。



「ストリーミング」パネルには、以下の項目が含まれます。

- ・ 「ストリーミングのヒント有効」チェックボックス：MPEG-4 Part 2 出力フォーマットのストリーミング設定を適用する場合は、このチェックボックスを選択します。
- ・ 「v4.1 より前の QuickTime Streaming Server 互換」チェックボックス：出力メディアファイルを古いバージョンの QuickTime Streaming Server (バージョン 4.1 以前) でも使えるようにするには、このチェックボックスを選択します。新しいバージョンの QuickTime を使用する場合は、このチェックボックスを選択する必要はありません。なぜなら、ストリーミングの互換性に関する問題は自動的に解決されるからです。

- ・ 「パケットの上限」の「サイズ」フィールド： 出力メディアファイルでのストリーミングパケットの最大ファイルサイズ（バイト）を入力します。入力するパケットサイズは、ストリーミングサーバとビューアとの間のネットワーク上で使用される最大パケットを超えないようにしてください。
- ・ 「パケットの上限」の「継続時間」フィールド： 出力メディアファイルでのストリーミングパケットの最大継続時間（ミリ秒）を入力します。継続時間が関係するのは、MPEG-4 Part 2 オーディオのみです。パケット内のオーディオの最大量（ミリ秒）を制限することにより、パケット損失によって生じるオーディオのドロップアウトを抑えることができます。

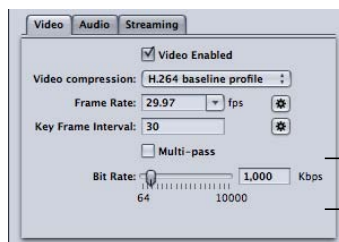
## デフォルトの MPEG-4 Part 2 設定を使用する

MPEG-4 Part 2 ファイルのビデオおよびオーディオ設定をカスタマイズする必要がない場合には、より手軽な方法でソースメディアファイルをトランスコードできます。その場合、デフォルト値を MPEG-4 Part 2 出力フォーマットの設定として受け入れます。

### 「ビデオ」パネルのデフォルト設定

MPEG-4 Part 2 出力メディアファイルのデフォルトのビデオ設定を以下に示します。

- ・ ビデオ有効： 選択済み
- ・ ビデオ圧縮： H.264 ベースラインプロファイル
- ・ フレームレート： 29.97 fps
- ・ キーフレームの間隔： 30 フレーム
- ・ ビットレート： 1000 kbps



Either enter a number in the Bit Rate field or use the slider to set the bit rate.

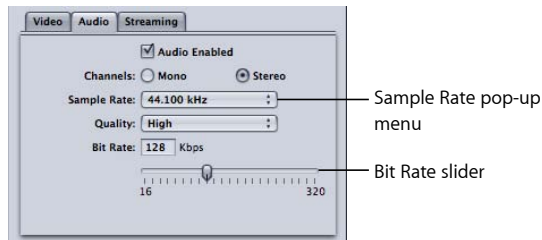
詳細については、「ビデオ」パネルを参照してください。

### 「オーディオ」パネルのデフォルト設定

MPEG-4 Part 2 出力メディアファイルのデフォルトのオーディオ設定を以下に示します。

- ・ オーディオ有効： 選択済み
- ・ チャンネル： ステレオ

- サンプルレート : 44.100 kHz
- 品質 : 高
- ビットレート : 128 kbps



詳細については、「オーディオ」パネルを参照してください。

### 「ストリーミング」パネルのデフォルト設定

MPEG-4Part2出力メディアファイルのデフォルトのストリーミング設定を以下に示します。

- ストリーミングのヒント有効 : 選択済み
- 「パケットの上限」の「サイズ」 : 1,450 バイト
- 「パケットの上限」の「継続時間」 : 100 ミリ秒



詳細については、「ストリーミング」パネルを参照してください。

上のデフォルト値で問題がない場合、設定はこれで完了です。ソースメディアファイルのトランスコードをただちに開始できます。

### MPEG-4 Part 2 設定をカスタマイズする

MPEG-4Part2 ファイルフォーマットの設定をカスタマイズする場合は、前述のものより詳細なトランスコーディングのワークフローを実行する必要があります。

- ステージ 1: MPEG-4 ビデオ設定をカスタマイズする

- ステージ 2: MPEG-4 オーディオ設定をカスタマイズする
- ステージ 3: MPEG-4 ストリーミング設定を編集する

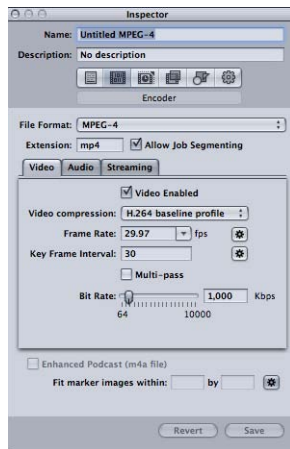
## ステージ 1: MPEG-4 ビデオ設定をカスタマイズする

MPEG-4 ビデオ設定の調整は、MPEG-4 の「エンコーダ」パネルで行います。

MPEG-4 の「エンコーダ」パネルを開いて MPEG-4 ビデオ設定を調整するには

- 1 「インスペクタ」ウインドウで「エンコーダ」パネルをクリックし、「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから「MPEG-4」を選択します。

「拡張子」フィールドに「mp4」が表示された MPEG-4 「エンコーダ」パネルが開き、デフォルトの「ビデオ」パネルが表示されます。



- 2 用意されたコントロールを使用して、MPEG-4 ビデオ設定を調節します。

**メモ:** 「ビデオ有効」チェックボックスが選択されていることを確認してください。

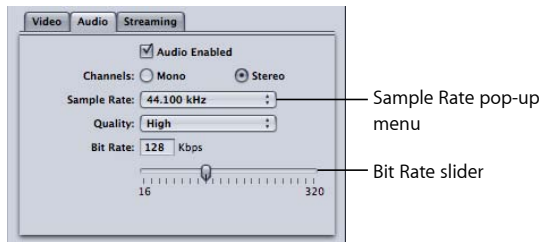
MPEG-4 Part2 ビデオ設定の詳細については、「ビデオ」パネルを参照してください。

ほかに編集するパラメータがなければ、通常の方法で MPEG-4 設定をソースメディアファイルに割り当てます。詳細については、カスタム設定を使ってトランスコードのために Compressor を準備するを参照してください。それ以外の場合には次の段階に進み、MPEG-4 オーディオ設定を編集します。

## ステージ 2: MPEG-4 オーディオ設定をカスタマイズする

MPEG-4 オーディオ設定の調整は、「オーディオ」パネルで行います。

- 「オーディオ」パネルを開いて MPEG-4 オーディオ設定を調整するには
- 1 「オーディオ」タブをクリックして「オーディオ」パネルを開きます。



- 2 用意されている項目を使って、MPEG-4 オーディオ設定を調節します。

**メモ:** 「オーディオ有効」チェックボックスを選択していることを確認してください。

MPEG-4Part2 オーディオ設定の詳細については、「オーディオ」パネルを参照してください。

ほかに編集するパラメータがなければ、通常の方法で MPEG-4 設定をソースメディアファイルに割り当てます。詳細については、カスタム設定を使ってトランスコードのために Compressor を準備するを参照してください。それ以外の場合には次の段階に進み、ストリーミング設定を編集します。

### ステージ 3: MPEG-4 ストリーミング設定を編集する

MPEG-4 ストリーミング設定の編集は、「ストリーミング」パネルで行います。

- 「ストリーミング」パネルを開いてストリーミング設定を編集するには
- 1 「ストリーミング」ボタンをクリックして、「ストリーミング」パネルを開きます。



- 2 バージョン 4.1 以前の QuickTime Streaming Server を使用して配信したい場合は、「v4.1 より前の QuickTime Streaming Server 互換」チェックボックスを選択します。

- 3 「パケットの上限」の「サイズ」フィールドおよび「継続時間」フィールドに新しい数値を入力し、「ストリーミングのヒント有効」チェックボックスが選択されていることを確認します。
- 4 MPEG-4Part2ストリーミング設定の詳細については、「ストリーミング」パネルを参照してください。

## オーディオ Podcasting のワークフロー

「Compressor」を使えば、MPEG-4出力フォーマットを元にして機能を高めたオーディオ Podcast を簡単に作成できます。高性能オーディオ Podcast には、ネットワークや URL が割り当てられたチャプタマーカークラスタや Podcast マーカーなどの Podcasting 情報、さまざまなテキスト注釈を含めることができます。オーディオ Podcast を作成するには、以下の手順に従います。

- ステージ 1: オーディオのみを出力するように MPEG-4 出力を設定する
- ステージ 2: Podcast 情報が含まれるようにする
- ステージ 3: ソース・メディア・ファイルのターゲットに設定を適用する
- ステージ 4: 出力メディアファイルの注釈を入力する
- ステージ 5: 出力メディアファイルのマーカーを作成して設定する
- ステージ 6: ジョブを実行して出力メディアファイルを検証する

### ステージ 1: オーディオのみを出力するように MPEG-4 出力を設定する

オーディオのみの出力（Podcast など）用に MPEG-4 設定を行うには、以下の手順に従います。

MPEG-4 の「エンコーダ」パネルを開いてオーディオのみの出力メディアファイル用の設定を行うには

- 1 「インスペクタ」ウインドウで「エンコーダ」パネルをクリックし、「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから「MPEG-4」を選択します。
- 2 「ビデオ」ボタンをクリックし、「ビデオ」パネルを開きます。
- 3 「ビデオ有効」チェックボックスの選択を解除します。
- 4 「オーディオ」タブをクリックして「オーディオ」パネルを開きます。
- 5 「オーディオ有効」チェックボックスを選択します。

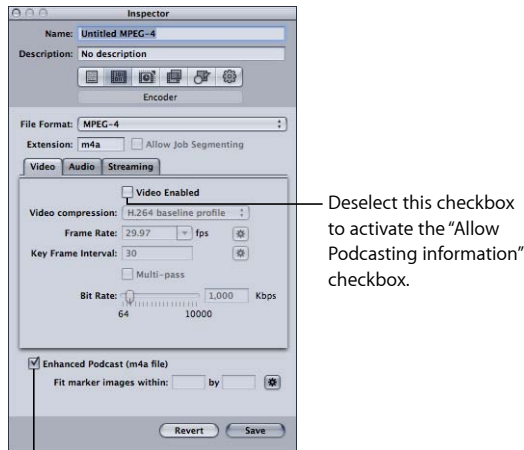
これで、MPEG-4 出力はオーディオのみ（.m4a）のファイルになります。「オーディオ」パネルで、その他の設定も必要に応じて設定できます。

### ステージ 2: Podcast 情報が含まれるようにする

Podcast 情報が含まれるようにするには、以下の手順に従います。

## Podcast 情報が含まれるように MPEG-4 出力を設定するには

- 1 「インスペクタ」ウインドウの下部にある「拡張 Podcast (m4a ファイル)」チェックボックスを選択します。



Select this checkbox to include podcasting information in the output media file.

このチェックボックスは、「ビデオ」パネルで「ビデオ有効」の選択を解除している場合のみ使用できます。このチェックボックスを選択すると、追加する注釈、アートワークや URL が割り当てられたチャプタマーカ―や Podcast マーカ―が出力メディアファイルに埋め込まれるようになります。

- 2 設定を保存し、ソース・メディア・ファイルのターゲットにその設定を適用できるようにします。

## ステージ 3: ソース・メディア・ファイルのターゲットに設定を適用する

ソース・メディア・ファイルのターゲットに設定を適用し、この設定で出力メディアファイルに追加できる Podcasting 情報を構成できるようにする必要があります。詳細については、ソースメディアファイルに設定を割り当てるを参照してください。

## ステージ 4: 出力メディアファイルの注釈を入力する

注釈（制作者のクレジット、キーワード、著作権情報など）を追加することができます。

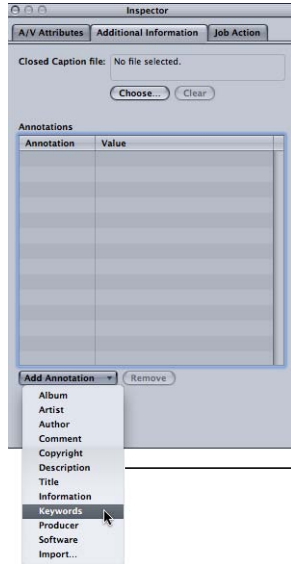
### 「追加情報」タブを開いて注釈を入力するには

- 1 ソース・メディア・ファイルで作成されたジョブのターゲット以外の領域をクリックします。



「インスペクタ」ウインドウに「AV属性」、「追加情報」、および「ジョブ操作」タブが表示されます。

- 2 「追加情報」タブをクリックします。
- 3 「追加情報」タブでは、タイトル、アーティストなどの注釈を出力メディアファイルに追加できます。



Choose items from this pop-up menu to include them as annotations in the output media file.

- 4 出力メディアファイルに追加する項目を「注釈を追加」ポップアップメニューから選択します。  
選択した項目が「注釈」列に表示されます。
- 5 項目の「値」列をダブルクリックし、テキストの注釈を入力します。
- 6 出力メディアファイルに追加する注釈ごとにこの作業を繰り返します。

詳細については、「インスペクタ」とソースメディアファイルを使うを参照してください。

ジョブを選択した状態で、「ジョブ操作」タブを使って、出力メディアファイルを自動的に iTunes ライブラリのプレイリストに追加することもできます。詳細については、アクションを追加するおよびジョブ操作についてを参照してください。

**ステージ 5: 出力メディアファイルのマーカを作成して設定する**  
出力メディアファイルのチャプタマーカと Podcast マーカの追加や設定は、「プレビュー」ウインドウから実行できます。マーカは手動で追加できるほか、チャプタマーカのリストを読み込んで追加する方法もあります。各チャプタマーカと Podcast マーカには名前を付けることができます。また、URL を追加したり、アートワークとして静止画像を追加したりできます。

「MPEG-4」インスペクタウインドウの下部にある「マーカイメージを次のサイズに合わせる」設定に値を入力して、マーカイメージのサイズを制御することもできます。

再生時、アートワークは URL と一緒に表示されます（視聴者はクリックして Web ブラウザで表示できます）。

「プレビュー」ウインドウでのマーカの追加や設定の詳細については、「マーカとポスターフレームを使って作業する」を参照してください。

**ステージ 6: ジョブを実行して出力メディアファイルを検証する**  
注釈やマーカを追加したジョブを実行し、出力メディアファイルを作成します。

エンコード処理を完了した出力メディアファイルは、「QuickTimePlayer」で開いてマーカ、URL、アートワークが意図した通りに表示されているか検証できます。

## 設定およびプリセットを追加する

「Compressor」のワークフローでは出力フォーマットの設定が最も重要ですが、ほかの設定およびプリセット、たとえばフィルタ、クロップ処理、フレームのサイズ設定、アクション、および書き出し先などを追加することもできます。これらの設定を追加する詳しい方法については、以下の章を参照してください。

- 設定にフィルタを追加する
- フレームコントロールを使って作業する
- 画角設定を追加する
- アクションを追加する
- 書き出し先を決める／変更する

QuickTime のコンポーネントプラグイン機能を利用することにより、「Compressor」からさまざまなフォーマットを出力できます。

この章では、QuickTime のコンポーネントプラグイン機能を利用する方法について説明します。この機能によって、ソースメディアファイルからさまざまなファイルフォーマットを「Compressor」で出力できるようになります。

この章では以下の内容について説明します：

- QuickTime 書き出しコンポーネント出力ファイルを作成する (ページ 259)
- QuickTime 書き出しコンポーネントプラグインをインストールする (ページ 260)
- iPod のプラグインについて (ページ 260)
- QuickTime 書き出しコンポーネントの「エンコーダ」パネルについて (ページ 261)
- 書き出しコンポーネントの設定を構成する (ページ 261)

## QuickTime 書き出しコンポーネント出力ファイルを作成する

「Compressor」および QuickTime は、追加のコーデックオプションおよび他社製のフォーマットをサポートするために拡張することができます。このセクションでは、QuickTime のコンポーネントプラグイン機能を扱います。この機能を使えば、他社製のデバイスやオペレーティングシステムで再生できる独特なファイルフォーマット、たとえば携帯電話用のファイルフォーマットを書き出せるようにすることも可能です。標準の QuickTime ムービーフォーマットとは異なり、こうした書き出しファイルは QuickTime Player のような QuickTime ベースのアプリケーションでは再生できません。(ネイティブな QuickTime ムービーのファイルフォーマットの詳細については、QuickTime ムービー出力ファイルを作成するを参照してください。)

以前は、こうした種類のファイルを作成するには、数多くの手順と複数のオペレーティングシステムが必要でした：ファイルを書き出し、それをプラットフォームの異なるコンピュータに移し、それから別のソフトウェア・アプリケーションでエンコードしていました。QuickTime は、特別なアプリケーションを起動しなくても他社製フォーマットのエンコードを制御できる書き出しコンポーネント機能を備えています。これでワークフローが簡単になり、作業時間が短縮され、複数のオペレーティングシステムおよびソフトウェアパッケージを扱う手間が省けました。

## QuickTime 書き出しコンポーネントプラグインをインストールする

「Compressor」は、他社製のソフトウェアがなくても、3G、AVI、および iPod にトランスコードできます。「Compressor」の書き出しコンポーネント機能は、将来に書き出しプラグインを追加することができるようにと開発されました。他社製のソフトウェアをインストールしてから、「インスペクタ」ウインドウの「エンコーダ」パネルの「ファイルフォーマット」で「QuickTime 書き出しコンポーネント」を選択し、「エンコーダのタイプ」ポップアップメニューで出力ファイルフォーマットを選択します。

### 入手できるプラグインおよびアップデートの詳細については

- 「Compressor」のサポート Web サイト  
(<http://www.apple.com/jp/support/compressor>) を参照してください。

## iPod のプラグインについて

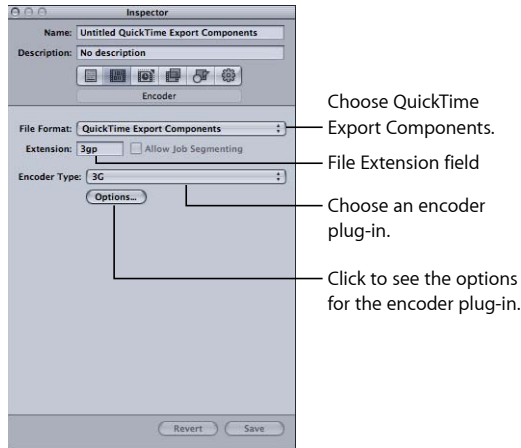
QuickTime 書き出しコンポーネントの出力フォーマットには、iPod エンコーダタイプがあります。このエンコーダでは、ビデオには H.264 エンコーダ、オーディオには AAC エンコーダを使って、iPod での再生に適した出力ファイルを作成できます。すべての設定（フレームサイズ、フレームレートなど）は、自動的に設定されます。

H.264（Apple デバイス用）出力フォーマットに対してこのプラグインを使用する際の欠点としては、分散処理機能を利用できないこと、チャプタマーカを入れられないこと、「フレームコントロール」パネルを使えないことが挙げられます。

iPod 出力メディアファイルの作成方法の詳細については、H.264（Apple デバイス用）出力ファイルを作成するを参照してください。

## QuickTime書き出しコンポーネントの「エンコーダ」パネルについて

「インスペクタ」ウインドウの「エンコーダ」パネルで、「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから「QuickTime書き出しコンポーネント」出力フォーマットを選択すると、以下のオプションが表示されます：



- ・ **ファイル拡張子**：このフィールドには、「エンコードのタイプ」メニューで選択された出力フォーマットのファイル拡張子が表示されます。
- ・ **ジョブのセグメント化を許可**：このチェックボックスを使って、ジョブのセグメント化をオフにすることができます。これは、「Compressor」を分散処理で使っていて、さらにマルチパスのエンコーディングを実行する場合にのみ有効です。詳細については、ジョブのセグメント化と2パスまたはマルチパスエンコーディングを参照してください。
- ・ **エンコーダのタイプ**：このポップアップメニューで、利用できる書き出しコンポーネント出力フォーマット（プラグイン）を選択します。
- ・ **オプション**：このボタンをクリックすると（アクティブな場合）、「エンコーダのタイプ」ポップアップメニューで選択した出力ファイルフォーマットに対応する「設定」ウインドウが表示されます。

## 書き出しコンポーネントの設定を構成する

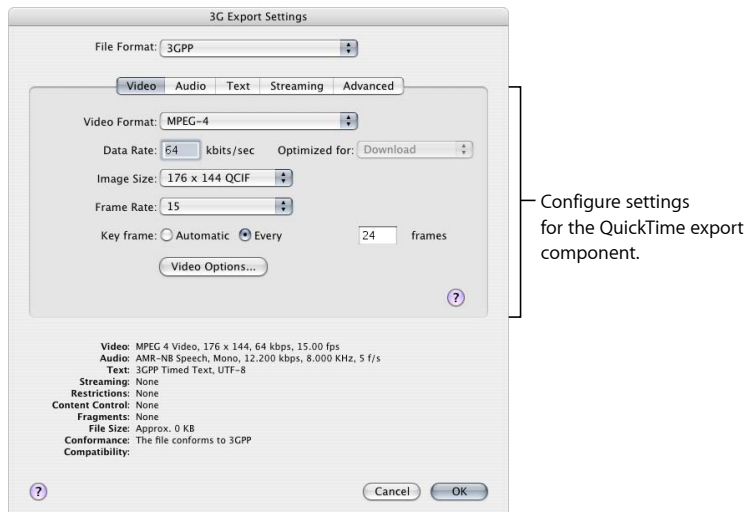
出力フォーマットとしてQuickTime書き出しコンポーネントを選択した場合は、すでにインストールされている書き出しプラグインの設定のみを作成できます。

### QuickTime書き出しコンポーネントの設定を作成するには

- 1 「設定」タブで以下のいずれかを実行します：
  - ・ 適切な設定が選択されていることを確認します。

- ・ 新規設定の作成 (+) ポップアップメニューで「QuickTime 書き出しコンポーネント」を選択して、新しい設定を作成します。
- 2 「エンコーダのタイプ」ポップアップメニューで、出力ファイルのフォーマットを選択します。
  - 3 「エンコーダ」パネルで「オプション」ボタン（アクティブな場合）をクリックします。

選択した出力ファイルフォーマットの設定ウィンドウが開きます。



**重要：** 他社製書き出しモジュールのユーザインターフェイスを使用して、出力ファイルの幅、高さ、フレームレートを明示的に入力します。他社製ユーザインターフェイスの幅、高さ、フレームレートの各フィールドはデフォルト（「現在の」）値のままにしないでください。

- 4 「OK」をクリックして設定を保存し、ダイアログを閉じます。

**メモ：** 「Compressor」のフレームコントロール機能は、QuickTime 書き出しコンポーネント出力機能を使用する場合は使えません。

「Compressor」には、QuickTime メディアファイルの作成に必要なツールが用意されています。

QuickTime は、クロスプラットフォームのマルチメディアテクノロジーであり、MacOS アプリケーションでビデオ、オーディオ、および静止画像ファイルのキャプチャおよび再生を可能にします。QuickTime では、さまざまな種類のコーデックがサポートされています。また、拡張することで、さらにコーデックオプションを追加したり、他社製コーデックに対応したりできます。QuickTime 書き出しの追加オプションの詳細については、QuickTime 書き出しコンポーネント出力ファイルを作成するを参照してください。

この章では以下の内容について説明します：

- QuickTime 出力ファイルを作成する (ページ 263)
- QuickTime ムービーの「エンコーダ」パネルについて (ページ 264)
- QuickTime トランスコーディングのワークフロー (ページ 271)
- コーデックについて (ページ 275)
- QuickTime ビデオコーデック (ページ 275)
- QuickTime オーディオコーデック (ページ 276)

## QuickTime 出力ファイルを作成する

QuickTime は、多くのコーデックを内蔵したオープンスタンダードで、マルチメディアおよびストリーミングの両方に対応したメディア・アーキテクチャです。オーサリングと配信の両方に幅広く使用されています。たとえば、多くのビデオ編集および合成用アプリケーションで QuickTime が基本フォーマットとして使用されています。QuickTime には、ストリーミングビデオから DVD まで、あらゆるメディアに対応したビデオコーデックとオーディオコーデックが幅広く含まれています。QuickTime アーキテクチャでは、AVI ファイルや 3G ストリームなど、QuickTime ムービー以外のファイルフォーマットも処理できます。こうした各種フォーマットの作成方法の詳細については、QuickTime 書き出しコンポーネントファイルを作成するを参照してください。

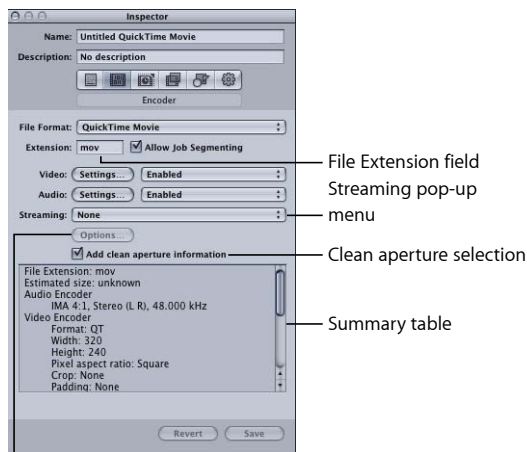
## Web 用の QuickTime メディアファイル

QuickTime を使えば、メディアファイルを Web 上で再生することができます。そのためには、ユーザが使っていると思われる帯域幅に合わせて、メディアファイル圧縮のデータレートを設定します。この処理を実行するには、出力メディアファイルを QuickTime ファストスタートムービー（所定の量をバッファした後は再生しながらダウンロードするタイプ）または QuickTime ストリーミングムービーに設定してください。

「Compressor」では、QuickTime ムービーの「エンコーダ」パネルの「ストリーミング」ポップアップメニューで、さまざまなストリーミングオプションを選択することができます。Web での QuickTime メディアファイルのストリーミングの詳細については、「ストリーミング」ポップアップメニュー項目を参照してください。

## QuickTime ムービーの「エンコーダ」パネルについて

「ファイルフォーマット」ポップアップメニューで「QuickTime ムービー」を選択すると、以下のオプションが表示されます：



Options button (dimmed unless Hinted Streaming is selected)



## QuickTime ムービーの「エンコーダ」パネルの基本設定

これらの基本オプションを使って、下のより細かな QuickTime ムービー設定を制御します。

- ・「ファイル拡張子」フィールド：「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから、または「設定」タブにある (+) ポップアップメニューから QuickTime 出力フォーマットを選択すると、このフィールドに QuickTime ファイルの拡張子 (.mov) が自動的に表示されます。
- ・ジョブのセグメント化を許可：このチェックボックスを使って、ジョブのセグメント化をオフにすることができます。これは、「Compressor」を分散処理で使っていて、さらにマルチパスのエンコーディングを実行する場合にのみ有効です。詳細については、ジョブのセグメント化と2パスまたはマルチパスエンコーディングを参照してください。
- ・「ビデオ」および「オーディオ」の「設定」ボタン：これらのボタンをクリックすると、QuickTime の「圧縮設定」と「サウンド設定」ダイアログがそれぞれ開きます。これらのダイアログで、適切なコーデックを選択し、ほかのビデオまたはオーディオ圧縮設定を変更します。これらのダイアログの詳細については、「サウンド設定」ダイアログについておよび圧縮設定ダイアログについてを参照してください。
- ・有効／無効／パススルー：これらのポップアップメニューで、ビデオおよびオーディオの設定を有効または無効にします。「有効」を選択すると、ビデオまたはオーディオのトラックが、それぞれ出力ムービーに含まれます。「無効」を選択すると、ビデオまたはオーディオのトラックが、それぞれ出力ムービーから除外されます。「パススルー」（オーディオのみ）を選択すると、「Compressor」はオーディオを変更せずにそのまま出力ムービーにコピーします。一例として、マルチトラックオーディオの HD（高精細度）ファイルをオーディオトラックはそのままにして SD（標準精細度）ファイルに変換する方がよい場合があります。

**メモ：**「FinalCutPro」から「Compressor」にシーケンスを書き出す場合（「ファイル」>「書き出し」>「Compressor を使う」と選択します）に、「パススルー」が選択されている設定を適用すると、設定のオーディオ部分は、シーケンスの設定とチャンネル数を持つが、出力で作成されるトラックは1つのみの PCM 設定に変わります。「FinalCutPro」のシーケンスにオーディオパススルーが必要な場合は、QuickTime ムービーを書き出してから（「ファイル」>「書き出し」>「QuickTime ムービー」と選択します）、そのムービーを「Compressor」に読み込みます。

**重要：**「パススルー」が選択されている場合、「フィルタ」パネルのオーディオフィルタは使用できません。また、「フレームコントロール」パネルのコントロールのタイミング変更でオーディオが補正されないため、ビデオとの同期化エラーの原因となる場合があります。

- ・ **ストリーミング**：このポップアップメニューから QuickTime ストリーミング オプションを選択します。
  - ・ **なし**：この設定（デフォルト）を選択すると、インターネットを介した出力メディアファイルのストリームは実行されません。
  - ・ **ファストスタート**：出力メディアファイルがサーバからすべてダウンロードされていなくても、再生（表示）を開始できます。
  - ・ **ファストスタート-圧縮ヘッダ**：この設定では、得られる結果は「ファストスタート」の場合と同じ（サーバからのダウンロードが完了していなくても、出力メディアファイルを表示できます）ですが、出力メディアファイルのサイズをさらに小さくできます。
  - ・ **ヒントストリーミング**：この設定では、出力メディアファイルにヒント・トラックを追加して、QuickTime Streaming Server で使用できるようにします。
- ・ **「オプション」ボタン**：「ストリーミング」ポップアップメニューで「ヒントストリーミング」を選択しなければ、このボタンは淡色表示されます。このボタンをクリックすると、QuickTime の「ヒント書き出しの設定」ダイアログが開き、ストリームのヒントの追加設定を指定することができます。
- ・ **「クリーンアパーチャ情報を追加」チェックボックス**：このチェックボックスで、出力ファイルにクリーンなピクチャエッジを定義する情報を追加するかどうかを選択できます（デフォルトは選択）。
 

**メモ**：このチェックボックスは、出力ファイルの実際のピクセルには影響しません。プレーヤーでピクチャのエッジを隠す際に使える情報をファイルに追加するかどうかを制御するだけです。

  - ・ **このチェックボックスを選択した場合**：望ましくないアーティファクトがエッジに沿って生じないようにピクセルを隠す数を定義する情報が、出力ファイルに追加されます。出力ファイルを「QuickTime Player」で再生すると、この設定が原因で、ピクセルのアスペクト比がわずかに変更されることがあります。
  - ・ **このチェックボックスの選択を解除した場合**：クリーンアパーチャ情報は出力ファイルに追加されません。「Compressor3.0.5」以前では、これが標準の動作です。
- ・ **設定一覧テーブル**：この設定の詳細情報が表示されます。

## QuickTime のビデオおよびオーディオの「設定」

QuickTime の「ビデオ」および「オーディオ」設定ボタンは、出力ファイルフォーマットとして「QuickTime ムービー」を選択すると「エンコーダ」パネルに表示されます。（また、オーディオの「設定」ボタンは、「ファイルフォーマット」ポップアップメニューで「AIFF」を選択した場合にも表示されます。）これらのボタンをクリックすると、「圧縮設定」ダイアログと「サウンド設定」ダイアログがそれぞれ表示されます。ここで、「設定」タブで選択した設定に追加するビデオコーデックまたはオーディオコーデックを変更できます。

デフォルトでは、「ビデオ」および「オーディオ」の「設定」ボタンは両方とも有効ですが、チェックボックスの選択を解除するとどちらのボタンも無効にできます。

### ビデオコーデック設定

「QuickTime ビデオ設定」ボタンを使うと、現在インストールされている QuickTime ビデオコーデックにアクセスできます。

ビデオコーデック設定のカスタマイズ方法は、ステージ 2: QuickTime ビデオコーデックを追加するを参照してください。

すべてのコーデックには QuickTime との互換性がありますが、出力ファイルの再生に「QuickTime Player」を使う場合は、以下のコーデックをお勧めします：

- H.264
- フォト-JPEG

### オーディオコーデック設定

「QuickTime オーディオ設定」ボタンを使うと、現在インストールされている QuickTime オーディオコーデックにアクセスできます。

オーディオコーデック設定のカスタマイズ方法は、ステージ 3: QuickTime オーディオコーデックを追加するを参照してください。

すべてのコーデックには QuickTime との互換性がありますが、出力メディアファイルの再生に「QuickTime Player」を使う場合は、以下のコーデックをお勧めします：

- AAC
- IMA 4:1

オーディオコーデックの詳細については、QuickTime オーディオコーデックを参照してください。

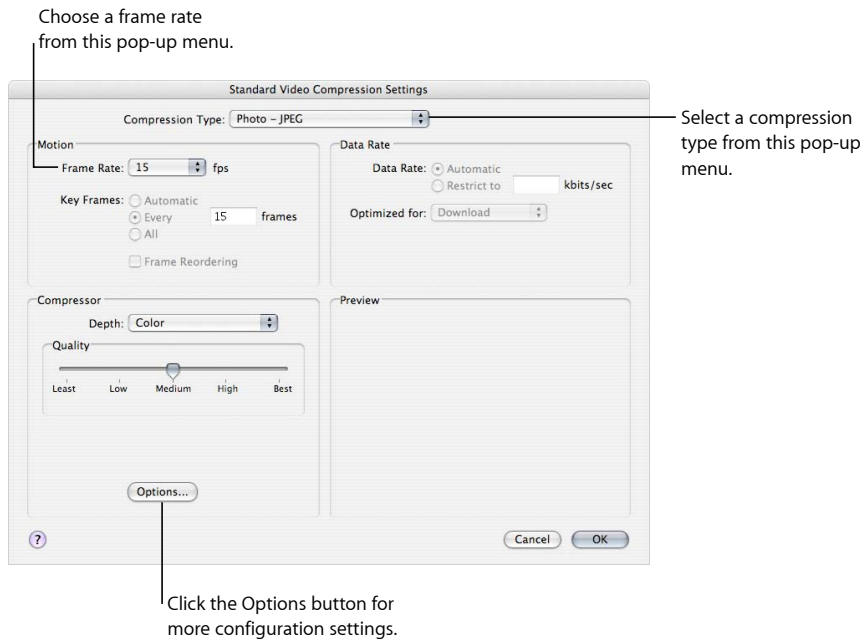
### QuickTime 出力用のチャプタマーカと Podcast マーカー

「Final Cut Pro」で作成されたチャプタマーカは、QuickTime Player、iTunes (.m4v ファイル)、Final Cut Pro で認識できるほかの出力ファイルに渡されます（つまり転送されます）。チャプタマーカおよび Podcast マーカーの追加の詳細については、「マーカとポスターフレームを使って作業する」を参照してください。

### 圧縮設定ダイアログについて

「標準ビデオ圧縮設定」ダイアログでは、QuickTime 出力フォーマットのビデオコーデック設定を変更します。「標準ビデオ圧縮設定」ダイアログを開くには、QuickTime ムービーの「エンコーダ」パネルで「ビデオ」の「設定」ボタンをクリックします。

変更できない設定は淡色表示されます。Photo-JPEGなど一部のビデオコーデックでは、もっと詳細な設定が可能です。この場合、「オプション」ボタンが使用可能になります。ボタンをクリックして追加設定を行います。



「圧縮設定」ダイアログには、「圧縮の種類」ポップアップメニューで選択したコーデックに基づいて以下の項目が表示されます。

### 圧縮の選択

ウィンドウの上部にある圧縮の選択では、ウィンドウの残りの部分でどの設定がアクティブになるかを定義します。

- ・ **圧縮の種類**：このポップアップメニューで、プリセットに追加するビデオコーデックを選択します。

## 「Motion」領域

「Motion」領域の設定は、一部のコーデックでのみアクティブになります。

- フレームレート：このポップアップメニューで元のファイルよりも低いフレームレートを設定すると、圧縮後のファイルのサイズをより小さくすることができます。高いフレームレートは動きを滑らかにしますが、大きな帯域幅を必要とします。「フレームレート」ポップアップメニューから別のフレームレートを選択できますが、最良の結果を得るためには元のファイルがうまく分割できる数値にレートを変更することをお勧めします。たとえば、元のファイルのフレームレートが 30 fps なら、10 fps または 15fps のフレームレートを使用します。24 fps のようなフレームレートを選択すると、動きにむらが生じ、ドロップフレームが生じることもあります。これは、30 が 24 で割り切れない数値であるために生じる問題です。8、10、12、15、23.98、24、25、29.97、30、59.94、60 fps のいずれかを選択するか、「Custom」を選択して数値を入力してください。
- キーフレーム：選択したコーデックによっては、「キーフレーム」の「等間隔に設定」フィールドを使って、キーフレーム間のフレーム数を指定できます。時間圧縮法に基づくコーデックでは、キーフレームを使用します。これは直後のフレームの参照フレームとして機能するため、キーフレームと後に続くフレーム間のデータの冗長性が排除されます。キーフレーム間には、それほど詳細ではないデルタフレームが存在します。内容の変化に対応するため、メディアファイル全体にキーフレームを挿入する必要があります。ビデオコーデックの種類によっては、一定数のフレームごとにキーフレームを挿入できます。それ以外のビデオコーデックでは、ファイル全体をスキャンして主要な類似箇所と相違箇所を検出し、適宜そのコーデック固有のキーフレームを挿入します。

メディアファイルが多くの動きを含む場合は、トーキング・ヘッド・シーケンスなどの静的な画像より多くのキーフレームを設定する必要があります。

## 「データレート」領域

「データレート」領域は、一部のコーデックでのみアクティブになります。

- データレート：このフィールドを使用して、メディアファイルの配信に必要な 1 秒当たりのキロバイト数 (KB/秒) を設定します。この設定は、特定のビットレートを指定する場合 (DSL 接続用など)、または特定のスペースにファイルを収めたい場合 (DVD、CD-ROM など) に便利です。配信に用いるメディアに適したデータレートを選択し、それをデータの制限範囲でできるだけ高く設定します。データレートを設定すると、ほかのコーデック品質設定が上書きされます。コーデックでは、ファイルはデータレートの上限に基づいて圧縮されるためです。

データレートが関係するのはメディアファイルのビデオトラックのみであることに注意してください。メディアファイルにオーディオも含まれる場合は、オーディオ用の空き容量も確保する必要があります。

## 「Compressor」領域

「Compressor」領域は、「圧縮の種類」ポップアップメニューで選択したコーデックに応じて内容が変化します。

- ・「オプション」ボタン：「圧縮の種類」ポップアップメニューで選択したコーデックにオプションが用意されていない場合、このボタンは淡色表示されます。コーデックに用意されている追加オプションの詳細については、各コーデックの開発元にお問い合わせください。

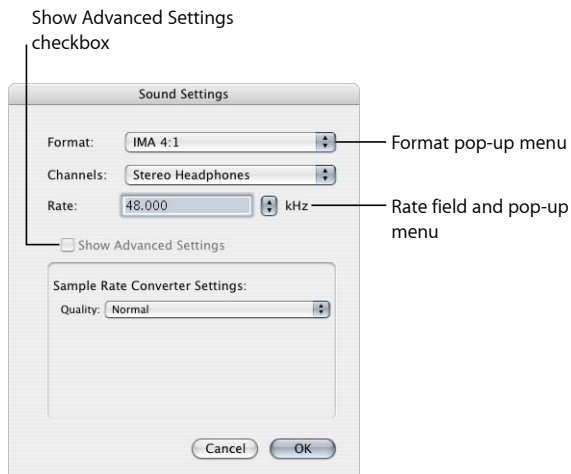
## プレビュー領域

プレビュー領域は使用されていません。

## 「サウンド設定」ダイアログについて

「サウンド設定」ダイアログでは、QuickTime 出力フォーマットまたは AIFF 出力フォーマットのオーディオ圧縮設定を変更します。このダイアログを開くには、QuickTime ムービーまたは AIFF オーディオの「エンコーダ」パネルで、「オーディオ」の「設定」ボタンをクリックします。

変更できないオーディオ設定は淡色表示されます。ほとんどのオーディオコーデックでは、追加設定ができます。この場合、さまざまなボタンとコントロールが使用可能になります。それらのボタンやコントロールをクリックして追加設定を行います。



「サウンド設定」ダイアログには以下の項目があり、「フォーマット」ポップアップメニューで選択されているオーディオコーデックに応じて、さまざまな指定ができます。

- ・フォーマット：設定に追加するオーディオコーデックを選択します。

- **チャンネル**：チャンネル出力のタイプを選択します。たとえばモノラルやステレオを選択できますが、コーデックによってはマルチチャンネル出力も選べます。
- **レート**：メディアファイルに使用するサンプルレートを選択します。サンプルレートが大きいとオーディオ品質が高くなりますが、ファイルサイズも大きくなります。大きなファイルのダウンロードには、長い時間とより大きな帯域幅が必要となります。
- **詳細設定を表示**：「フォーマット」ポップアップメニューで選択したコーデックにオプション設定がなければ、このチェックボックスは淡色表示されます。コーデックに用意されている追加オプションの詳細については、各コーデックの開発元にお問い合わせください。

## QuickTime オーディオのサンプルサイズおよびサンプルレート

ディスク容量と帯域幅に余裕がある場合は、オーディオを圧縮せずに使うのが最善でしょう。非圧縮オーディオには、通常 8 ビットサンプル（電話レベルの音質）または 16 ビットサンプル（CD レベルの音質）が使用されます。

「Compressor」ではサンプルあたり 64 ビット浮動小数点と、最高サンプルレート 192 kHz がサポートされています。

## オーディオコーデックを選択する

AAC は汎用性の高いオーディオ配信コーデックで、さまざまな再生デバイスとの互換性が確保されています。低速なコンピュータでの QuickTime ムービーの再生には、IMA 4:1 が好適です。コンピュータへの負担が軽くなるので、より複雑なビデオストリームの方に処理能力を集中することができます。オーディオコーデックの詳細については、QuickTime オーディオコーデックを参照してください。

## QuickTime トランスコーディングのワークフロー

次のセクションで、QuickTime 出力メディアファイルの作成に必要なトランスコード処理の概要を説明します。

- ステージ 1: QuickTime の「エンコーダ」パネルを開く
- ステージ 2: QuickTime ビデオコーデックを追加する
- ステージ 3: QuickTime オーディオコーデックを追加する

### ステージ 1: QuickTime の「エンコーダ」パネルを開く

QuickTime のビデオコーデックおよびオーディオコーデックの多くは、

「Compressor」で選択することができます。コーデックを選択するには、QuickTime の「エンコーダ」パネルで「ビデオ」および「オーディオ」の「設定」ボタンをクリックし、「標準ビデオ圧縮設定」および「サウンド設定」ダイアログをそれぞれ開きます。

## QuickTime ムービーの設定を確認または作成するには

- 1 「設定」タブで以下のいずれかを実行します：
  - 適切な設定が選択されていることを確認します。
  - 新規設定の作成 (+) ポップアップメニューで「QuickTime ムービー」を選択して、新しい設定を作成します。
- 2 「インスペクタ」ウインドウで「エンコーダ」パネルを開きます。

QuickTime のデフォルトの「エンコーダ」パネルが表示されます。このパネルには、「ビデオ」および「オーディオ」の「設定」ボタン、「有効」ポップアップメニュー、「ストリーミング」ポップアップメニュー、「オプション」ボタン（淡色表示）、および設定一覧テーブルが表示されています。詳細については、QuickTime ムービーの「エンコーダ」パネルについてを参照してください。



**メモ:** トランスコーディングにこれらの設定を適用する場合は、該当する「設定」ボタンの隣にある「有効」ポップアップメニューで「有効」が選択されていることを確認してください。

## ステージ 2: QuickTime ビデオコーデックを追加する

設定に QuickTime ビデオコーデックを追加するには、「圧縮設定」ダイアログを開いて、「圧縮の種類」ポップアップメニューからビデオコーデックを選択します。

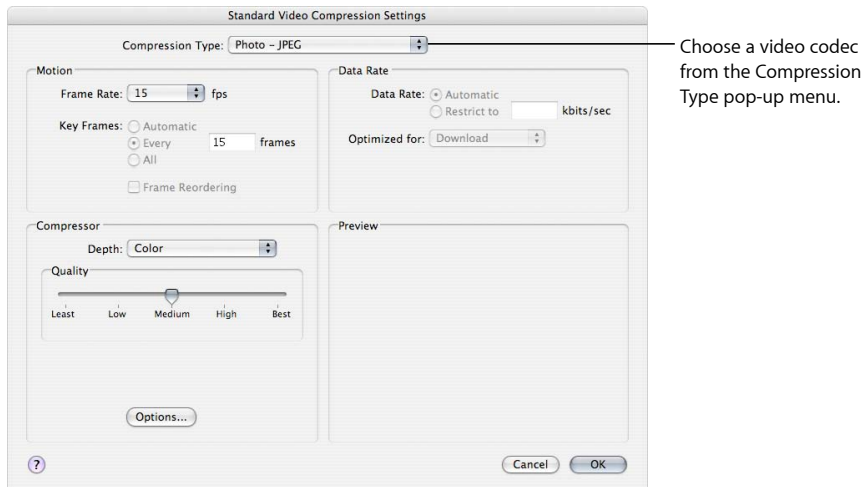
**メモ:** ビデオ設定を使用する予定がない場合は、ポップアップメニューから「無効」を選択します。

## QuickTime の「エンコーダ」パネルを開いてビデオコーデックを適用するには

- 1 QuickTime ムービーの「エンコーダ」パネルで、「ビデオ」の「設定」ボタンをクリックします。



「圧縮設定」ダイアログが開きます。



- 2 「圧縮の種類」ポップアップメニューからビデオコーデックを選択し、デフォルト設定を受け入れるか、ほかの設定（「Motion」、「データレート」、「Compressor」の各領域）をカスタマイズします。ビデオコーデックの詳細については、以下の項のいずれかを参照してください。

- ビデオコーデック設定
- 圧縮設定ダイアログについて
- QuickTime ビデオコーデック

**メモ:** 現在の設定の内容は、設定一覧テーブルで確認することができます。

- 3 「OK」をクリックして変更内容を保存し、このダイアログを閉じます。

### ステージ 3: QuickTime オーディオコーデックを追加する

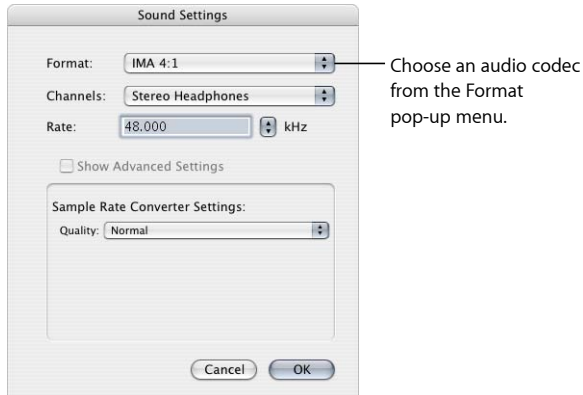
設定にオーディオコーデックを追加する場合は、「サウンド設定」ダイアログを開いて、オーディオコーデックの設定を選択する必要があります。

**メモ:** オーディオ設定を使用する予定がない場合は、ポップアップメニューから「無効」を選択します。

QuickTime の「エンコーダ」パネルを開いてオーディオコーデックを適用するには

- 1 QuickTime ムービーの「エンコーダ」パネルで、「オーディオ」の「設定」ボタンをクリックします。

「サウンド設定」ダイアログが開きます。



- 2 「フォーマット」ポップアップメニューからオーディオコーデックを選択し、デフォルトのままで利用するか、ほかのオーディオコーデック設定をカスタマイズします（「フォーマット」、「チャンネル」、「レート」、および各種のオプションなど）。

オーディオコーデックの詳細については、以下の項のいずれかを参照してください。

- オーディオコーデック設定
- 「サウンド設定」ダイアログについて
- QuickTime オーディオコーデック

**メモ:** 現在の設定の詳細な内容は、設定一覧テーブルで確認することができます。

- 3 「OK」をクリックして設定を保存し、ダイアログを閉じます。

### 設定およびプリセットを追加する

「Compressor」のワークフローでは出力フォーマットの設定が最も重要ですが、ほかの設定およびプリセット、たとえばフィルタ、クロップ処理、フレームのサイズ設定、アクション、および書き出し先などを追加することもできます。これらの設定を追加する詳しい方法については、以下の章を参照してください。

- 設定にフィルタを追加する
- フレームコントロールを使って作業する
- 画角設定を追加する
- アクションを追加する
- 書き出し先を決める／変更する

## コーデックについて

コーデックとは、コンプレッサ (CO) /デコンプレッサ (DEC) の略語です。再生方法 (WebまたはDVDなど) に応じてコーデックを使い分けます。配信のターゲットとなる視聴者が使用している再生方法が判明したら、その方法に適したコーデックを選択します。使用するコーデックを決めるには、データレートの上限と目的の品質を満たせる圧縮レベルを選択しなければなりません。

以下の項では、ビデオコーデックまたはオーディオコーデックを選択する際の注意点について説明します。

## QuickTime ビデオコーデック

コーデックには、それぞれ長所と短所があります。たとえば、あるコーデックは特定のメディアを格納するのに適しており、別のコーデックはアーティファクトを多く生じさせます。また、圧縮に時間がかかっても展開は高速で行うものや、圧縮と展開を同じスピードで実行するコーデックもあります。コーデックの中には、ファイルを元の 1/100 サイズに圧縮できるものや、ファイルサイズをほとんど小さくできないものもあります。さらに、コーデックによっては、特定の OS プラットフォーム用のみが入手可能なもの、特定のプロセッサを必要とするもの、特定のバージョン以降の QuickTime でのみ再生できるものなどがあります。

コーデックを選択する際は、次に注意してください。

- ターゲットとなる視聴者の最低システム要件
- ソース素材
- 圧縮済みメディアファイルの品質
- 圧縮済みメディアファイルのサイズ
- メディアファイルの圧縮/展開時間
- メディアファイルをストリーム配信するかどうか

「Compressor」には、QuickTime で提供されている標準的なビデオコーデックに加えて、QuickTime Pro で提供されるコーデックオプションも追加されています。視聴者のコンピュータにインストールされているコーデックが分からない場合は、なるべく多くの視聴者が再生できるように、標準的な QuickTime コーデックのいずれかを使用してください。

**メモ:** ビデオコーデックの選択、および最適なビデオコーデック設定の詳細については、関連する QuickTime のマニュアルを参照してください。

ビデオコーデックには、次の2種類があります。

- **可逆圧縮コーデック**：可逆圧縮コーデックは圧縮したデータを完全に保持し、通常は映像のある編集用アプリケーションから別のアプリケーションに転送するために使用されます。可逆圧縮コーデックでは、高いデータレート、および映像の圧縮に特化したハードウェアを持つハイエンドコンピュータが必要です。可逆圧縮コーデックの一例に、アニメーション、8ビットおよび10ビットの非圧縮 4:2:2 コーデックがあります。
- **非可逆圧縮コーデック**：可逆圧縮コーデックとは対照的に、非可逆圧縮コーデックはデータの近似値のみを返し、通常は完成したビデオをエンドユーザに配信するために使用されます。近似のレベルはコーデックの品質で決まります。一般的には、コーデックの出力品質とコーデックの圧縮能力との間には反比例の関係があります。一部のコーデックでは、目に見える劣化を出さずに最低でも5:1の圧縮比を実現できます。非可逆圧縮コーデックには、フォトJPEGコーデックなどがあります。

品質の低い非可逆的な圧縮を行うと、人間の目で確認できる不自然なアーティファクトが生じます。非可逆圧縮コーデックを使用する際は、メディアファイルの圧縮は1回にとどめてください。ファイルを繰り返し圧縮すると、アーティファクトがさらに生じる原因になります。

## QuickTime オーディオコーデック

ディスク容量と帯域幅に余裕がある場合は、オーディオを圧縮しないことをお勧めします。非圧縮オーディオには、通常8ビットサンプル（電話レベルの音質）または16ビットサンプル（CDレベルの音質）が使用されます。（「Compressor」ではサンプルあたり64ビット浮動小数点と、最高サンプルレート192 kHzがサポートされています。）ディスク容量と帯域幅に制限がある場合は、オーディオを圧縮する必要があります。ただし、オーディオに必要なディスク容量はビデオより少ないため、ビデオほど高い倍率で圧縮する必要はありません。

オーディオコーデックの2つの重要なコンポーネントは、サンプルレートとサンプルサイズです。サンプルレートはサウンド品質を設定し、サンプルサイズはサウンドのダイナミックレンジを設定します。QuickTime オーディオコーデックでは、ソースメディアファイルのサンプルレートとサンプルサイズの両方を設定できます。

## サウンド・サンプル・レート

デジタル化されたサウンドは、さまざまな周波数レートで取り込まれるサウンドサンプルから構成されます。1秒当たりのサウンドサンプルが増加すると、サウンドの品質も高くなります。たとえば、オーディオ CD では 44.1 kHz のサンプルレートが使用され、DVD では 48 kHz、電話網を介した音声では 8 kHz が使用されます。サウンドの性質に合わせてサンプルレートを選択してください。音楽は周波数範囲が広いいため、音声よりも高いサンプルレートを選択する必要があります。発話音声の周波数範囲は狭いため、低いサンプルレートでも中程度のオーディオ品質を維持できます。通常は、使用可能なサンプルレートのうち最高のレートを選択してください。

サンプルレートを下げれば、メディアファイルを 5:1 の比率まで縮小することが可能です。この場合、8ビットのサンプリングを使用したときほどではないものの、オーディオ品質は劣化します。以下の表は、一般的なサンプルレートと、各レートで予想される対応オーディオデバイスを示したものです。

サンプルレート	対応オーディオデバイス
48 kHz	DAT/DV/DVD
44 kHz	CD
22 kHz	FM ラジオ
8 kHz	電話

## サウンド・サンプル・サイズ

サウンド・サンプル・サイズは、サウンドのダイナミックレンジを決定します。8ビットのサウンドでは、256 個の値が使用可能で、16ビットのサウンドでは 65,000 個以上の値が使用可能です。

オーケストラ音楽など、弱い部分と強い部分を両方含む音楽には、16ビットサウンドを選択してください。発話音声や音量レベルがほぼ一定な音楽では、8ビットサウンドを使用してもよい結果が得られます。

メディアファイルを縮小する必要がある場合は、サンプルサイズを 16ビットから 8ビットに下げます。これによりファイルサイズが半分になりますが、オーディオ品質も劣化します。



「Compressor」には、さまざまなフィルタが用意されています（たとえば、カラー補正やノイズ除去フィルタなど）。これらのフィルタを使って、トランスコードするプロジェクトの仕上がりに工夫を加えることができます。

この章では以下の内容について説明します：

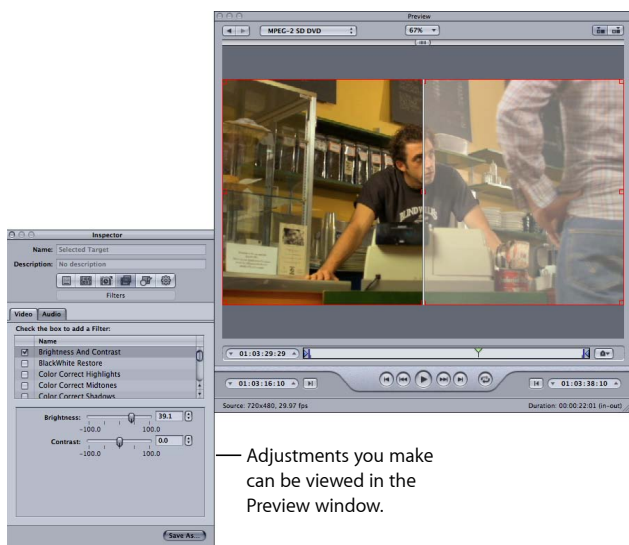
- フィルタを使って作業する (ページ 279)
- 「フィルタ」パネルについて (ページ 281)
- ビデオの「フィルタ」タブ (ページ 282)
- オーディオの「フィルタ」タブ (ページ 290)
- 「カラー」タブ (ページ 293)
- 設定にフィルタを追加する (ページ 293)

## フィルタを使って作業する

ソース・メディア・ファイルをトランスコードする前にさまざまなフィルタで処理すれば、ビデオやオーディオの出力品質を高めることができます。最適なフィルタ設定を行うには、ソース・メディア・ファイルを視聴して、その内容に適したものを選ぶようにします。

## フィルタをプレビューする

現在のフィルタ設定でクリップの内容をプレビューできます。「バッチ」ウインドウでターゲットをクリックすると、「プレビュー」ウインドウに表示されます。「プレビュー」スクリーンは、オリジナルのメディアファイルを表示する部分とトランスコード後のメディアファイルを表示する部分に分かれており、バッチ処理の前にフィルタ設定の効果を確認することができます（効果を確認したいフィルタのチェックボックスを選択していることが必要です）。



これは、複数のフィルタを適用している場合、それぞれのフィルタがどのように相互に影響するのかを予測することは難しいため便利です。

**重要：** ビデオやオーディオにフィルタが適用される順番は、フィルタリストのフィルタの順番で決まります。「プレビュー」ウインドウで予想外の結果になった場合は、フィルタの順番を変えてみてください。

満足な設定ができたら、ムービー全体を通してチェックし、変更した設定が極端に目立ってしまうシーンがないかどうか確かめるとよいでしょう。

**メモ：** 使用するシステム、ソース・メディア・ファイルのタイプ、適用するフィルタの数によっては、フィルタ設定を表示する「プレビュー」ウインドウがアップロードされるフレームレートはソースのフレームレートよりも低くなります。

詳細については、プレビューウインドウを使うを参照してください。



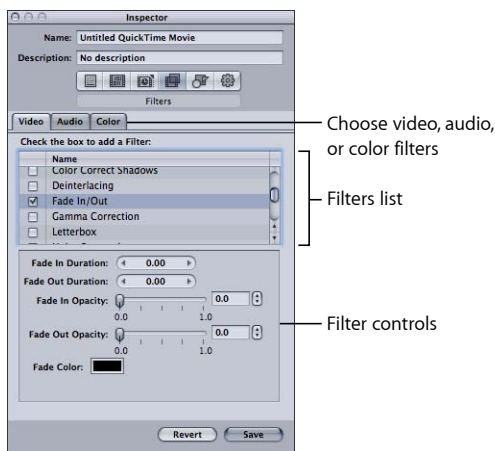
## 色空間

「Compressor」は、色空間 YUV (R408)、2VUY、RGBA、ARGB、および YUV (v210) に対応しています。フィルタの中には、色空間の変換が必要なものや、さまざまな色空間に対応しているものがあります。「Compressor」では、メディアファイルに応じて最適な色空間が選択され、以下の3つのパラメータによる色空間に基づいて最高の出力およびパフォーマンスが得られます：ソースメディアのフォーマット、出力ファイルのフォーマット、および選択されたフィルタです。また、「出力の色空間」ポップアップメニュー（「カラー」タブ）を使って、出力メディアファイルの色空間を手動で調整することもできます。

色空間の調整方法の詳細については、「カラー」タブを参照してください。

## 「フィルタ」パネルについて

「フィルタ」パネルには、ビデオフィルタ、オーディオフィルタ、および出力メディアファイルの色空間調整用のタブが1つずつあります。「フィルタ」パネルには、「Compressor」で使用可能なすべてのフィルタが含まれています。



「インスペクタ」の「フィルタ」パネルにある以下の機能を使って、設定に割り当てるフィルタを選択および調節することができます。

**メモ:** フィルタの設定項目を調整すると、チェックボックスは自動的に選択されます。あるフィルタを使わないことに決めた場合は、トランスコードの前に、忘れずにそのフィルタのチェックボックスを選択解除してください。

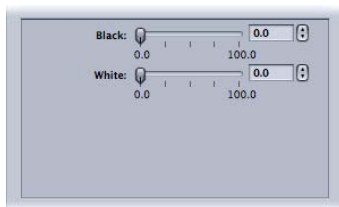
- **フィルタリスト:** プリセットに追加したいフィルタの横にあるチェックボックスを選択します。選択したフィルタの設定が、「設定一覧」パネルにある設定一覧テーブルに現れます。フィルタの順序は、フィルタリストで上下にドラッグして並べ替えることができます。トランスコードでは、これらのフィルタはリストの先頭から一つずつ処理されるので、正しく並べておくことが重要です。たとえばテキストオーバーレイフィルタは、選択したテキストの色がほかのフィルタによって変更されないよう、最後に置くようにしてください。
- **フィルタコントロール:** 使用できるコントロールは、フィルタリストで選択したフィルタの種類によって異なります。スライダは数値を大きく変更するのに、選択用三角ボタンは数値を1つずつ変更するのに使えます。設定した数値が、スライダと選択用三角ボタンの間にあるフィールドに表れます。

## ビデオの「フィルタ」タブ

「Compressor」には、以下のビデオフィルタが用意されています。

### BlackWhite を元に戻す

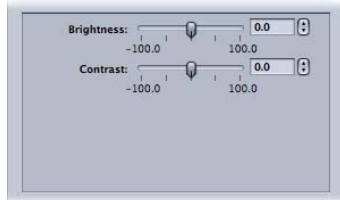
黒に近い色を純粋な黒に、白に近い色を純粋な白に変換します。イメージ中のほかの色には、影響しません。このフィルタを使用すると、イメージ中の白黒の領域（ルミナンス）の圧縮率を高めることができます。たとえば、バックグラウンドなどに有効です。2本のスライダを使って、白と黒それぞれについて0～100の範囲で設定することができます。色空間の、このフィルタとの関連の詳細については、色空間を参照してください。



- **黒:** 黒について0～100の範囲で値を設定します。
- **白:** 白について0～100の範囲で値を設定します。

## 明るさとコントラスト

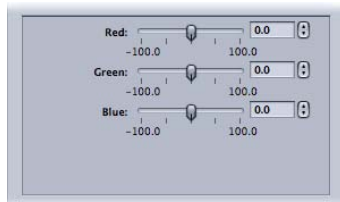
出力メディアファイルの全体的な色調や輝度の値を変更し、明るくしたり暗くしたりします。QuickTime コーデックの中にはビデオファイルが暗くなるものがありますが、このフィルタを使うと、それを補正することができます。-100 ~ 100 のどの値でも選べますが、極端な設定は避け、ぼんやりした品質にならないようにします。



- 明るさ： -100 ~ 100 の範囲で明るさを任意の数値に調整します。
- コントラスト： -100 ~ 100 の範囲でコントラストを任意の数値に調整します。

## カラー補正（ハイライト）、カラー補正（中間色調）、カラー補正（影）

選択したフィルタに合わせて、不正確なホワイトバランスを補正し、クリップの明るい領域、中間の領域、暗い領域にカラー効果を作ります。赤、緑、青の値を、それぞれ-100 ~ 100 の間で調整します。



- 赤： 赤の値を -100 ~ 100 の範囲で調整します。
- 緑： 緑の値を -100 ~ 100 の範囲で調整します。
- 青： 青の値を -100 ~ 100 の範囲で調整します。

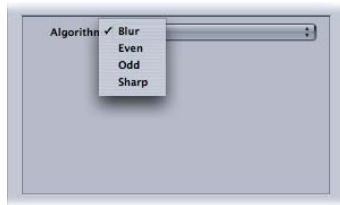
## インターレースを除去する

インターレースの影響を除去します。

デインターレース処理をする場合は、このデインターレースフィルタ（従来のフィルタ）ではなく、フレームコントロールを使用することをお勧めします。その方が、はるかに高い品質を得ることができます。詳細については、フレームコントロールを使って作業するを参照してください。

デインターレース処理の一般情報については、デインターレース処理についてを参照してください。

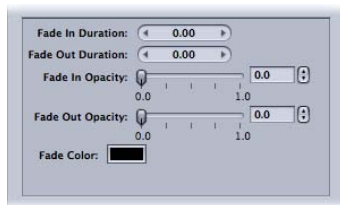
「アルゴリズム」ポップアップメニューには以下の（従来の）デインターレース処理方法が表示されます。



- ・ **アルゴリズム**： 4つのデインターレース処理方法から1つ選択します。
  - ・ **ブラー**： 奇数／偶数フィールドをブレンドします。この方式は時間的データを重視し、イメージの動きをより保ちます。しかし各フィールドはブレンドされていて、再生を一時停止した場合の画質が低下します。
  - ・ **偶数**： 偶数フィールドを残して奇数フィールドを取り除き、動きがぼやけないようにします。
  - ・ **奇数**： 奇数フィールドを残して偶数フィールドを取り除き、動きがぼやけないようにします。
  - ・ **シャープ**： 両方のフィールドを使い、エッジがシャープになるようにします。この方式は空間的データを重視します。

## フェードイン／アウト

クリップの最初と最後をディゾルブから徐々にマットカラーに変わるようにします。

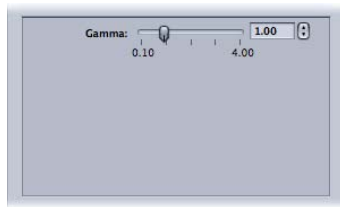


- ・ **フェードイン時間**： フェードの継続時間を設定します。
- ・ **フェードアウト時間**： フェードの継続時間を設定します。
- ・ **フェードインの不透明度**： クリップのビデオの最初のフレームの不透明度を設定します。値を 0.0 にすると、クリップのビデオのマットカラーが完全に表示されます。値を 0.5 にすると、クリップのビデオのマットカラーは 50%表示されます。

- ・ **フェードアウトの不透明度**：クリップのビデオの最後のフレームの不透明度を設定します。値を 0.0 にすると、クリップのビデオのマットカラーが完全に表示されます。値を 0.5 にすると、クリップのビデオのマットカラーは 50%表示されます。
- ・ **フェードの色**：マットカラーを設定します。クリックするとカラーピッカーが表示されるため、ここからフェードする色を選択できます。（フェードインする色と、フェードアウトする色は同じである必要があります。）

### ガンマ補正

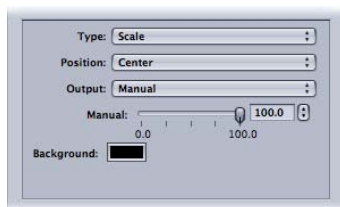
メディアファイルのガンマ量を変更して、モニタに表示される画像全体の明度を調整します。イメージを色あせさせることなく、露光不足のクリップからディテールを取り除いたり、露光過多のクリップの彩度を適当なレベルにまで下げたりするのに、このフィルタを使うことができます。オペレーティングシステムの異なるコンピュータでは、モニタの設定も異なっています。クロスプラットフォームで画像を表示する場合、どんなプラットフォームでもイメージの質がよくなるよう、ガンマ補正を行います。



- ・ **ガンマ**：0.1 ～ 4.0 の範囲で、ガンマを設定します。

### レターボックス

イメージを拡大または縮小して、横長レターボックスバーの枠の中に配置します。



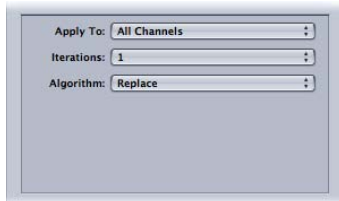
- ・ **タイプ**：このポップアップメニューを使って、レターボックスのタイプを選択します。「拡大／縮小」では、ビデオの縦方向を縮めて、レターボックスのバーの間に収まるようにします。「マット」では、レターボックスのバーが入る範囲のビデオがクロップされます。

- **位置**：このポップアップメニューを使って、ビデオの配置を選択します。「中央」では、中央にビデオが位置し、上下にレターボックスバーが表示されます。「下」では、画面の下にビデオが位置し、その上にレターボックスバーが1本だけ表示されます。「上」では、画面の上にビデオが位置し、その下にレターボックスバーが1本だけ表示されます。
- **出力**：このポップアップメニューを使用して、レターボックスに使う特定のアスペクト比を選択できます。それぞれの設定の末尾には、その設定での縦に対する横の比率が表示されます。たとえば、「アカデミー」設定では、アスペクト比が「1.85:1」と表示されます。これは、画像の横が縦の1.85倍になることを示しています。「手動」設定を選択すると、「手動」スライダを使用してレターボックスのアスペクト比を手動で設定できます。
- **「手動」スライダ**：「出力」ポップアップメニューで「手動」が選択されている場合に使用します。レターボックスのアスペクト比を手動で設定できます。「出力」ポップアップメニューで「手動」が選択されていない場合、「手動」スライダの設定は無効です。
- **「背景」カラーウエル**：レターボックスの色を設定します。このボックスをクリックし、カラーピッカーで背景色を選びます。

### ノイズ除去

イメージが含む、ノイズによるランダムな斑点を減少させます。コーデックの中にはビデオファイルにノイズを生じさせてしまうものがありますが、これを「ノイズ除去」フィルタで緩和することができます。細かすぎるディテールを減らすことで、画像の品質を向上させ、素材に対してより効率的な空間的圧縮を行うことができます。

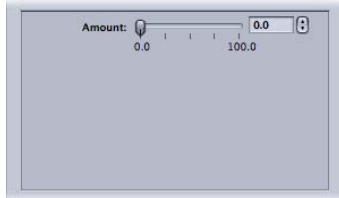
ノイズリダクションフィルタは、コントラストの低い部分をにじませ、一方でコントラストの高い境界部分の鮮明さを保持してくれます。これは、アダプティブノイズリダクションと呼ばれるものです。その効果は人間の目には知覚されませんが、ソースメディアの最終的な圧縮結果をよりよいものにします。ライブビデオにこのフィルタを使うことは、特に重要です。



- **適用先**：このポップアップメニューを使用して、ノイズを除去するチャンネルを選択します。デフォルトは「すべてのチャンネル」で、アルファチャンネルを含むすべてのチャンネルでノイズをフィルタ除去します。「クロマチャンネル」も選択できます。この場合、AYUV 色空間（「Final Cut Pro」の用語では R408）の 2 つのクロマチャンネル、U および V のみで、ノイズをフィルタ除去します。
- **繰り返し**：このポップアップメニューで、イメージのノイズを滑らかにします。選択したアルゴリズムをソースメディアファイルに何回適用したいか、選んでください（1 回～ 4 回）。次の処理は常に、前の処理で変更されたイメージから開始します。繰り返しが多いほど、イメージはぼやけます。
- **アルゴリズム**：以下のアルゴリズムのうちから 1 つを、「アルゴリズム」ポップアップメニューで選びます：「平均」では、各ピクセルの色が、その色値自体も含めた周囲のピクセルの色の平均値によって変更されます。「置き換え」では、各ピクセルの色が周囲のピクセルの色の平均値によって変更されますが、自分自身の色は平均に含まれません。「連結」では、各ピクセルの色が、それ自体も含めた周囲のピクセルの色の加重平均値によって変更されます。そのピクセル自体の色値により大きな重みが与えられます。

## エッジをシャープにする

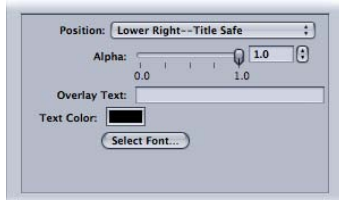
被写体のエッジ（縁）周辺のイメージコントラストを上げます。コーデックにはビデオイメージをぼやけさせるものがあります。このフィルタは、ソース素材のぼやけやノイズ除去によるじみ効果を抑え、イメージのシャープネスを上げてはっきり見えやすくします。極端な設定で使うと、出力メディアファイルでは粒だっただけに見えることがあります。0～100の範囲で設定します。



- ・ 適応量：0.0～100.0の範囲で、シャープネスを設定します。

## テキストオーバーレイ

イメージにテキストをスーパーインポーズします。関連する文字情報を出力メディアファイルに貼り付けるのに、便利なツールです。



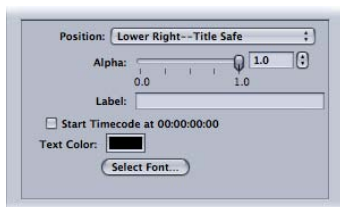
以下のコントロールを使って、テキストの位置を決め、色やフォントを選び、不透明度を設定します。

- ・ 位置：イメージクリップ中での、テキストの位置を決定します。13種類の位置から1つを選択します。たとえば、「中央」、「左下」、「左下-タイトルセーフ」などがあります。
- ・ アルファ：このスライダで、テキストの不透明度を設定します。0～1の範囲から選びます。0ではテキストが完全に透明になり、1では完全に不透明になります。
- ・ オーバーレイテキスト：ここにテキストを入力します。
- ・ テキストの色：このボックスをクリックし、カラーピッカーでテキストの色を選びます。
- ・ フォントを選択：このボタンをクリックすると、フォントを選択するパレットが開き、フォント、スタイル、サイズを選択できます。



## タイムコードジェネレータ

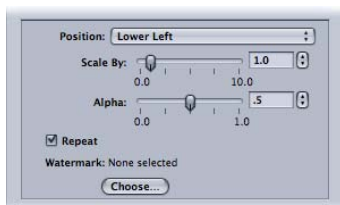
クリップのタイムコードテキストをイメージにスーパーインポーズします。また、ラベルをタイムコードテキストに追加できます。



- **位置**： イメージクリップ中で、タイムコードテキストの位置を決定します。13種類の位置から1つを選択します。たとえば、「中央」、「左下」、「左下-タイトルセーフ」などがあります。
- **アルファ**： このスライダで、タイムコードテキストの不透明度を設定します。0～1の範囲から選びます。0ではテキストが完全に透明になり、1では完全に不透明になります。
- **ラベル**： タイムコード値の左に表示するテキストをここに入力します。
- **「タイムコード 00:00:00:00 で開始」** チェックボックス： タイムコードの開始を00:00:00:00にする場合は、このチェックボックスを選択します。選択を解除すると、クリップのタイムコードが使われます。
- **テキストの色**： カラーピッカーでタイムコードテキストの色を選択するには、このボックスをクリックします。
- **フォントを選択**： このボタンをクリックすると、フォントを選択するパレットが開き、フォント、スタイル、サイズを選択できます。

## ウォーターマーク

イメージにウォーターマーク（透かし）をスーパーインポーズします。出力メディアファイルにロゴを貼り付けたりするのに、便利なツールです。ウォーターマークフィルタは、出力メディアファイルのウォーターマークとして、静止画像とムービーのどちらでも適用できます。



以下のポップアップメニュー、フィールド、スライダを使ってウォーターマークの位置とサイズを決め、不透明度を設定します。

- ・「位置」ポップアップメニュー：このポップアップメニューを使用して、イメージクリップにウォーターマークのイメージを配置することができます。13種類の位置から1つを選択します。たとえば、「中央」、「左下」、「左下-タイトルセーフ」などがあります。
- ・拡大／縮小率：このスライダで、ウォーターマークのイメージのサイズを設定します。
- ・アルファ：このスライダで、ウォーターマークのイメージの不透明度を設定します。0～1の範囲から選びます。0ではウォーターマークのイメージが完全に透明になり、1では完全に不透明になります。
- ・「繰り返し」チェックボックス：クリップをウォーターマークとして選択する場合に使います。このチェックボックスで、ウォーターマーククリップをループ再生できます。このチェックボックスを選択しない場合、ウォーターマーククリップは終了まで再生されてから表示されなくなります。
- ・「選択」ボタン：このボタンをクリックすると、ファイル選択のダイアログが開きます。保存されているウォーターマークのムービーや静止画像を選択することができます。

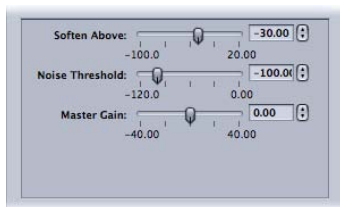
## オーディオの「フィルタ」タブ

「Compressor」には、以下のオーディオフィルタが用意されています。

**重要：** QuickTime の設定でオーディオが「パススルー」に設定されている場合、オーディオフィルタは使用できません。詳細については、QuickTime ムービーの「エンコーダ」パネルについてを参照してください。

### ダイナミックレンジ

クリップのオーディオレベルを、音の静かな部分を強調したり大きな部分を下げたりすることで、動的に制御できます。オーディオレベル圧縮ともいいます。



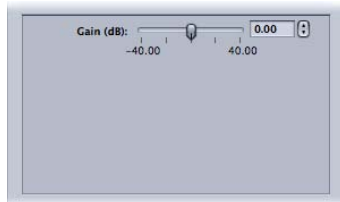
- ・レンジ超過のソフト化：このレベルより上にあるオーディオを「マスターゲイン」で設定されているレベルまで落とします。

- ・ **ノイズのしきい値**：ノイズとするレベルを設定します。このレベルのオーディオを「マスターゲイン」で設定されているレベルまで動的に上げます。このレベルより下のオーディオはそのままになります。
- ・ **マスターゲイン**：動的に圧縮するオーディオの平均レベルを設定します。

### ピークリミッタ

クリップで許容されるオーディオの最大音量を設定します。

- ・ **ゲイン (dB)**：大きすぎるピークを抑える場合に基準となるレベルを設定します。



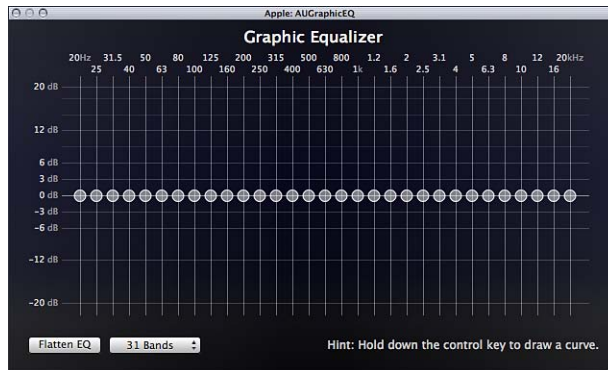
### Apple : AUGraphicEQ

Apple AUGraphicEQ を使って、可聴周波数範囲全体のさまざまな周波数の設定ができます。31 帯域または 10 帯域のバージョンを選択できます。



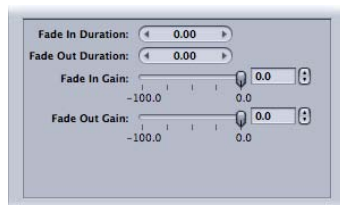
- ・ 「オプション」ボタン：「Apple : AUGraphicEQ」インターフェイスを開きます。

- **Apple : AUGraphicEQ** : このイコライザーのインターフェイスにあるポップアップメニューから、イコライザーのバージョンとして「31-band」または「10-band」のいずれかを選択します。スライダを使って、-20 dB ~ 20 dB の範囲で各帯域のレベルを調整するか、帯域を選択して dB フィールドに数値を入力します。ポインタをドラッグすると、複数の帯域を選択できます。Control キーを押しながら帯域の上をドラッグして、イコライゼーションカーブを「描く」こともできます。「フラット化 EQ」ボタンをクリックすると、全帯域が 0.0 dB 値に設定されます。



## フェードイン/アウト

クリップの最初と最後に無音から、または無音に（または設定したゲインレベル）徐々に変化するミックスを追加します。



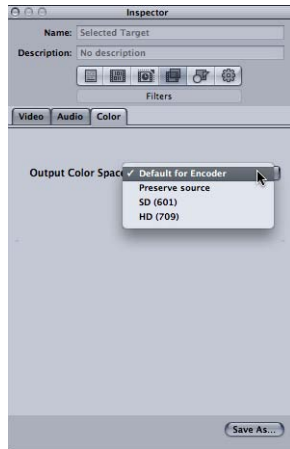
**メモ:** 「フェードイン/アウト」と「ダイナミックレンジ」フィルタを同時に使う場合は、フィルタリストで「ダイナミックレンジ」フィルタの方が「フェードイン/アウト」フィルタよりも前にあるようにしてください。

- **フェードイン時間:** クリップの最初で、クリップのオーディオがゲイン値から通常のオーディオレベルに変わるまでのミックスの継続時間を設定します。
- **フェードアウト時間:** クリップの最後で、クリップのオーディオが通常のレベルからゲイン値に変わるまでのミックスの継続時間を設定します。
- **フェードインのゲイン:** ミックスを開始するレベルを設定します。値を-100.0にすると無音になり、0.0にするとオーディオはそのままになります。

- ・ フェードアウトのゲイン： ミックスを終了するレベルを設定します。値を -100.0 にすると無音になり、0.0 にするとオーディオはそのままになります。

## 「カラー」タブ

「出力の色空間」ポップアップメニューを使って、出力メディアファイルの色空間を手動で調整することができます。



「カラー」タブには、以下の項目があります。

- ・ 「出力の色空間」ポップアップメニュー： 出力メディアファイルの色空間を調整するには、以下のオプションから選択します。
  - ・ エンコーダのデフォルト： ターゲットのフォーマットに対して標準の色空間を使用します。
  - ・ ソースと同じ： ソースメディアファイルの色空間を維持します。
  - ・ SD (601)： SD メディアファイルに対して標準の色空間を使用します。
  - ・ HD (709)： HD メディアファイルに対して標準の色空間を使用します。

## 設定にフィルタを追加する

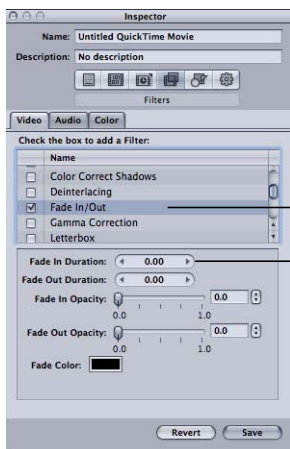
「インスペクタ」ウインドウの「フィルタ」パネルを使って、設定にフィルタを追加します。

**設定にフィルタを追加するには**

- 1 「設定」タブを開きます。

- 「設定」タブで変更する設定を選択します。（または、すでに「バッチ」ウインドウでソースメディアのファイルに適用済みの設定を選択します。こうすると、「プレビュー」ウインドウを開いて、フィルタ調整の効果を確認することができます。）
- 「インスペクタ」の「フィルタ」パネルをクリックします。
- 設定に追加したいフィルタを調整します。

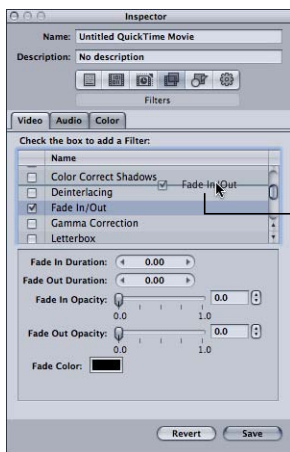
**メモ:** フィルタに何らかの調整を加えると、自動的にチェックマークが現れます。



The filter is automatically selected if you make any adjustments to it.

Any changes you make to a filter's settings apply to the currently selected filter.

- フィルタリストの中でフィルタを上下にドラッグし、トランスコード中ソースメディアファイルに適用したい順序に並べ替えます。



Drag filters up or down to set the order in which you want them to be applied to the source media file.

トランスコーディングでは、これらのフィルタがリストの先頭から1つずつ処理されるので、意図した順序に並べておくことが重要です。たとえばテキストオーバーレイフィルタは、選択したテキストの色がほかのフィルタによって変更されないよう、最後に置くようにしてください。

フィルタを移動する場合は、「Compressor」で設定に適用されるフィルタの指定が失われないように、忘れずに目的のチェックボックスを選択します。移動したフィルタを選択した後に別の設定を選択しようとした場合は、確認のため「保存」ダイアログが現れ、先の設定に行った変更を保存するか元に戻すか尋ねます。デフォルトの設定では、選択したフィルタ全部がリストの最初に表示されます。

**メモ:** 設定の詳細は、「インスペクタ」ウインドウの「設定一覧」パネルで確認することができます。

詳細については、「フィルタ」パネルについてを参照してください。





フレームコントロールでは、高度なイメージ解析を使って、タイミング変更やサイズ変更をはじめとするさまざまな洗練されたビデオエフェクトを実行します。

高度なイメージ解析を取り入れた フレームコントロールを使うことで、「Compressor」ではさまざまなソースフォーマットを数多くのターゲットフォーマットに高品質でトランスコードできます。

この章では以下の内容について説明します：

- 「フレームコントロール」パネルについて (ページ 297)
- 設定にフレームコントロールを追加する (ページ 303)
- デインターレース処理について (ページ 304)
- リバーステレシネについて (ページ 305)
- タイミング変更コントロールを使う (ページ 308)

## 「フレームコントロール」パネルについて

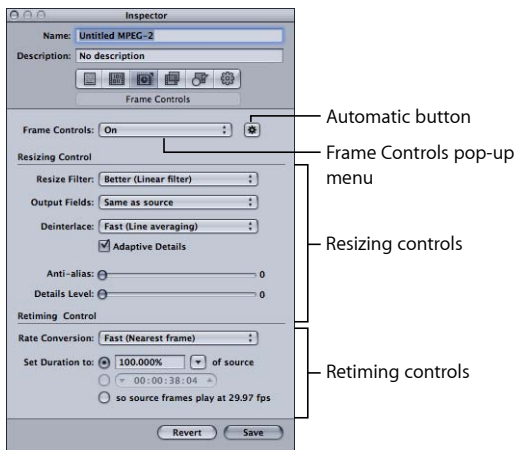
フレームコントロールを使うと、以下の処理で、高価なハードウェアソリューションを使わなければ不可能だった品質が得られます：

- ビデオファイルと国際テレビ規格の間のコンバート。たとえば、PAL から NTSC へ、または NTSC から PAL へ。
- 高精細度 (HD) ビデオソースから標準精細度 (SD) へのダウンコンバート、または SD から HD へのアップコンバート。
- プログレッシブスキャンのストリームからインターレース・スキャンのストリームへの変換、またはインターレースからプログレッシブへの変換。
- 高品質のスローモーションエフェクトなど、高品質のフレームレート調整。
- テレシネプルダウンの自動削除 (リバーステレシネ)。

フレームコントロールの作業には、「設定」タブにある「高度なフォーマット変換」設定グループが特に関係します。

**重要：**「フレームコントロール」設定は、「プレビュー」ウインドウでプレビューできません。「フレームコントロール」設定をプレビューするには、ソース・メディア・ファイルの小さな一部分でテスト・トランスコードを実行します。（詳細については、プレビューウインドウでクリップの一部をトランスコードするを参照してください。）

設定に割り当てるフレームコントロールの属性を選択および調整するには、インスペクタにある「フレームコントロール」パネルで、以下の機能を使います。



### 「フレームコントロール」領域

このポップアップメニューで、フレームコントロール機能を有効または無効にします。対応する自動ボタンを使って、自動モードを有効または無効にします。



- 「フレームコントロール」ポップアップメニュー：このポップアップメニューで、「フレームコントロール」パネルを有効または無効にします。
- オフ：ほとんどの「Apple」プリセットのデフォルト設定です。Compressorプロジェクトで、フレームサイズ、フレームレート、または優先フィールドを変更しない場合に「オフ」を選択してください。
- オン：「フレームコントロール」パネルのすべての属性を手動で調整できます。
- 自動ボタン：このボタンを選択すると、「Compressor」でトランスコードのジョブが解析され（ソースのメディアファイルと、適用されている設定）、フレームコントロールの適正な属性が自動的に決定されます。詳細については、自動設定についてを参照してください。

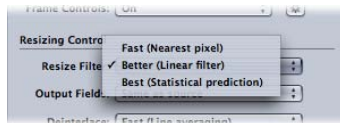
自動モードの場合、フレームコントロールのテクノロジーが適用されるのは以下の2つのトランスコードのみです：

- ・ 高精細度（HD）のソースから標準精細度（SD）MPEG-2 出力ファイルへのトランスコード
- ・ インターレースされたソースからH.264（Apple デバイス用）（プログレッシブ）出力ファイルへのトランスコード

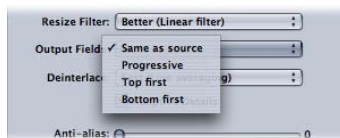
### 「サイズ変更のコントロール」領域

この領域の各コントロールで、フレームのサイズ変更を使うアルゴリズムを選択できます。

- ・ サイズ変更フィルタ：このポップアップメニューから、以下のサイズ変更オプションを選択できます。ここでの選択は、解像度の変更を伴うプロジェクトについて、より短い処理時間と、より高い画質という、相反する要素のバランスや優先順位を考慮した上で決定してください。



- ・ 高速（直近ピクセル）：このオプションでは、処理時間が最も短くなります。
- ・ 高品質（リニアフィルタ）：このオプションでは、処理時間と出力品質という、相反する要素のバランスおよび優先順位が中程度になります。
- ・ 最高品質（統計予測）：このオプションでは、出力品質は最高になりますが、時間がかかります。
- ・ 出力フィールド：このポップアップメニューで、出力のスキャン方式を選択できます（フィールド優先またはプログレッシブスキャンへの変換）。

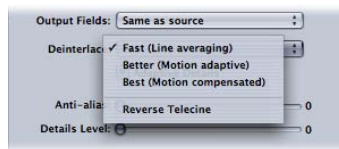


- ・ ソースと同じ：スキャン方式は変更されません。
- ・ プログレッシブ：フレームの全体を通して（フィールドに分割しないで）スキャンする方式です。この設定は常に高品質が得られるため、「Compressor」のデインターレースフィルタ（「フィルタ」パネルにある従来のフィルタ）の代わりに使います。
- ・ 上を優先：インターレース方式の優先フィールド（フィールドオーダー）を指定します。これは優先フィールド2、上フィールド、または奇数フィールドとも呼ばれます。

- ・ 下を優先： インターレース方式の優先フィールド（フィールドオーダー）を指定します。これは、優先フィールド1、下フィールド、または偶数フィールドとも呼ばれます。
- ・ デインターレース： このポップアップメニューでデインターレースの方法を選択します。設定する際、フレーム内の動きのある領域のデインターレース後の品質と処理の速さとの間でトレードオフを考慮します。いずれの場合でも、デインターレースオプションの品質を上げれば、すぐ下の品質のオプションと同じかそれ以上の結果が得られます。ただし、同時にフレームのサイズも縮小する場合は、品質が上がったように見えないことがあります。このような場合は、縮小するサイズにもよりますが、「高速」または「高品質」でも十分な品質が得られます。

デインターレース処理の一般情報については、デインターレース処理についてを参照してください。

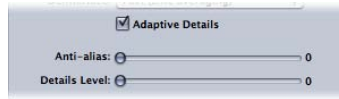
**重要：** どのオプションでも最高質の設定を選択すると、処理時間が予想よりも長くなる場合があります。フレームのデインターレースに加えてフレームサイズの縮小も行う場合は、縮小するサイズにもよりますが、「高速」または「高品質」でも十分な品質が得られます。



**メモ：** 「デインターレース」ポップアップメニューが常に有効であっても、「Compressor」はデインターレースを必要とするジョブのみをデインターレースします。（たとえば、ソースがインターレースされており、「出力フィールド」ポップアップメニューが「プログレッシブ」に設定されている場合、「Compressor」はデインターレースを行います。ソース・メディア・ファイルがプログレッシブの場合、「Compressor」はデインターレースを行いません。）

- ・ 高速（線補正）： フレーム内の隣接する線を補正します。
- ・ 高品質（動き適応）： イメージの動きのある部分で標準品質が得られるデインターレースを行います。
- ・ 最高品質（動き補正）： イメージの動きのある部分で高品質が得られるデインターレースを行います。
- ・ リバーステレシネ： テレシネ処理でフィルムの 24 fps から NTSC の 29.97 fps に変換する際に追加された余分なフィールドを削除します。この項目を選択すると、「フレームコントロール」パネルのその他のすべての項目が無効になります。3:2 プルダウンとリバーステレシネ機能の使いかたの詳細については、リバーステレシネについてを参照してください。

- ・ **適応の詳細**： 選択すると、高度なイメージ解析でノイズとエッジ領域が区別されます。



- ・ **アンチエイリアス**： 柔らかさのレベルを 0 ～ 100 で設定するにはこのスライダを使います。このパラメータはメディアを拡大する際の変換の品質を高めます。たとえば、標準精細度ビデオを高精細度にトランスコードする場合、イメージにぎざぎざに表示されるエッジがあってもアンチエイリアスで滑らかになります。
- ・ **詳細レベル**： このスライダで、シャープなエッジを維持するレベルを 0 ～ 100 の範囲で設定します。これは、シャープニングコントロールで、イメージを拡大しても元の細かさに戻すことができます。ほかのシャープニング操作と異なり、「詳細レベル」設定ではノイズと輪郭の詳細さが区別できるため、通常は必要以上に画像が粗くなることはありません。このパラメータの値を増やすと、エッジがぎざぎざになることがありますが、アンチエイリアスレベルを上げれば解消できます。

**メモ**： 「適応の詳細」、「アンチエイリアス」、「詳細レベル」は、フレームサイズ変更（拡大／縮小）にのみ関連します。デインターレースには関係ありません。

### 「タイミング変更のコントロール」領域

この領域の各コントロールで、フレームレートの調整に使うアルゴリズムを選択できます。

**メモ**： タイミング変更コントロールを使ってビデオの速度を変更する場合、「Compressor」は出力メディアファイルのオーディオ部分も調整するため、ビデオとオーディオは同期したままになります。タイミング変更コントロールは、オーディオのピッチには影響しません。これらのオプションの使いかたの詳細については、タイミング変更コントロールを使うを参照してください。

- ・ **レート変換**： このポップアップメニューを使って、フレームのタイミング変更（フレームレートの変更）を行う方法を以下の中から選択します。これは、短い処理時間と、より高い出力品質という、相反する要素のバランスおよび優先順位を考慮して決定してください。多くの場合、「高品質」設定は、「最高品質」設定よりも処理時間を短縮しながら、十分に高品質の変換を実現できます。

**重要：** どのオプションでも最高質の設定を選択すると、処理時間が予想よりも長くなる場合があります。レート変換を行う場合「高品質」設定は、「最高品質」設定よりも処理時間を短縮しながら、十分に高品質の変換を実現できません。



- ・ **高速 (直近フレーム)：** フレームブレンディングは適用されません。「Compressor」は、利用できる最も近いフレームのコピーを使って新規の中間フレームを埋めます。
- ・ **標準品質 (フレームブレンディング)：** 隣り合うフレームを平均して、新規に中間フレームを作成します。
- ・ **高品質 (動き補正)：** オプティカルフローを使ってフレームを補間し、高品質の結果を実現します。
- ・ **最高品質 (高品質動き補正)：** オプティカルフローを使ってフレームを補間し、より高品質の結果を実現します。このオプションは、フレームレートを (たとえば 23.98 fps から 59.94 fps に) 増やす必要があるトランスコードで特に役立ちます。
- ・ **継続時間の設定：** クリップの継続時間を新しい継続時間に変換する方法を次の3つの中から選択します。



- ・ **(ソースに対する割合)：** クリップの速度を変更する割合値で入力するか、ポップアップメニューから特定の状況を選択します。このラジオボタンのオプションの詳細については、割合を入力するを参照してください。
- ・ **継続時間の設定：** クリップの継続時間を選択します。このラジオボタンのオプションの詳細については、継続時間を入力するを参照してください。
- ・ **ソースフレームが [フレームレート] fps で再生されるようにする：** ソース・メディア・ファイルのフレームレートが「エンコーダ」パネルのフレームレート (この項目のフレームレートとして表示されている) と一致しない場合に使います。このラジオボタンのオプションの詳細については、フレームを「エンコーダ」パネルの「フレームレート」設定で再生するを参照してください。

## 設定にフレームコントロールを追加する

「インスペクタ」ウインドウの「フレームコントロール」パネルで、設定にフレームのサイズ変更やタイミング変更の調節を追加することができます。

### フレームコントロールの自動調整を設定に追加するには

- 1 「設定」タブを開きます。
- 2 「設定」タブで変更する設定を選択します。（または、すでに「バッチ」ウインドウでソースメディアのファイルに適用済みの設定を選択します。）
- 3 「インスペクタ」ウインドウの「フレームコントロール」タブをクリックします。
- 4 「フレームコントロール」ポップアップメニューの隣にある自動ボタンをクリックします。

「Compressor」でトランスコードのジョブが解析され（ソースのメディアファイルと、適用されている設定）、フレームコントロールの適正な属性が自動的に決定されます。

自動モードの場合、フレームコントロールのテクノロジーが適用されるのは以下の2つのトランスコードのみです：

- ・ 高精細度（HD）のソースから標準精細度（SD）MPEG-2出力ファイルへのトランスコード
- ・ インターレースされたソースから H.264（Apple デバイス用）（プログレッシブ）出力ファイルへのトランスコード

### フレームコントロールのカスタム調整を設定に追加するには

- 1 「設定」タブを開きます。
- 2 「設定」タブで変更する設定を選択します。（または、すでに「バッチ」ウインドウでソースメディアのファイルに適用済みの設定を選択します。）
- 3 「インスペクタ」ウインドウの「フレームコントロール」タブをクリックします。
- 4 「フレームコントロール」ポップアップメニューから「オン」を選択します。  
「オン」を選択すると、「フレームコントロール」パネルにあるすべての属性を手動で調整できるようになります。

**メモ:** 自動ボタンがアクティブな場合は、まずそれをクリックしてオフにする必要があります。

- 5 「フレームコントロール」パネルで、必要に応じてコントロールを変更します。（各項目の詳細については、「フレームコントロール」パネルについてを参照してください。）
- 6 「保存」をクリックして、変更を保存します。

## デインターレース処理について

「Compressor」のフレームコントロール機能を使って、ビデオメディアをデインターレースすることができます。

NTSC および PAL のビデオは、インターレースされています。つまり、ビデオの各フレームが（1/60 秒間隔の）2つのフィールドで構成されており、一方では奇数の走査線が、他方では偶数の走査線が画像を表示します。この2つのフィールドの違いが、動きの感じを生み出します。視覚処理により2つのイメージがフレームに合成され、標準精細度のテレビの場合は、30 fps の滑らかで本物らしい映像になります。また、フィールドの更新が高速（1秒の60分の1）なので、インターレース処理が目につくことはありません。

インターレースではフレームごとに2つのフィールドがあるので、フレームの中で動きがあまりにも速い部分は、分割された像が交互に重なってぎざぎざに見えます。ソースメディアから1フレームを表示すると、動く物体が軌跡を描くふちに沿って、水平の縞模様を確認することができます。これが見えたら、ソースメディアからインターレースを除去してフレームベースのフォーマットに変換する必要があります。



Interlacing creates a "comb" effect that should be removed.



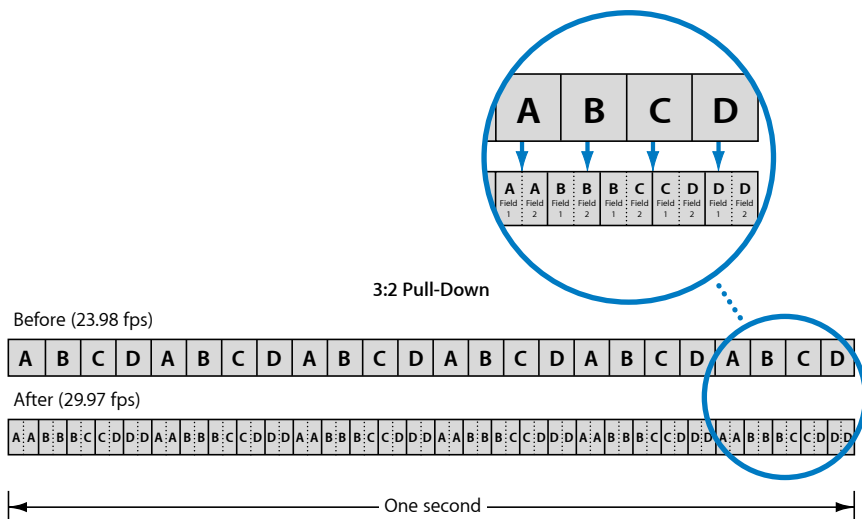
ソースメディアをフレームベースのフォーマットに変換したい場合は、インターレースの影響を除去する必要があります。コンピュータのディスプレイでインターレースが表示されると、ビデオの中で動きの速い部分がぼやけて見えることがあります。デスクトップまたは Web での再生用に QuickTime ムービーを作成する場合には、特に重要です。上（奇数）フィールド、または下（偶数）フィールドを、インターレースされたビデオファイルから取り除くことができます。クリップの動きの滑らかさが多少失われることもあります。たとえば小さい文字を使ったタイトル画面のような、細い垂直線を含む静止画像フレームでは、インターレースによってちらつきが生じることがあります。このフィルタは、そういったちらつきを抑えるのにも使えます。取り除かれたフィールドが補間されて画像の全体が作られ、ソフトなイメージになります。

## リバーステレシネについて

「デインターレース」ポップアップメニューには、リバーステレシネ処理用の設定があります。

## リバーステレシネについて

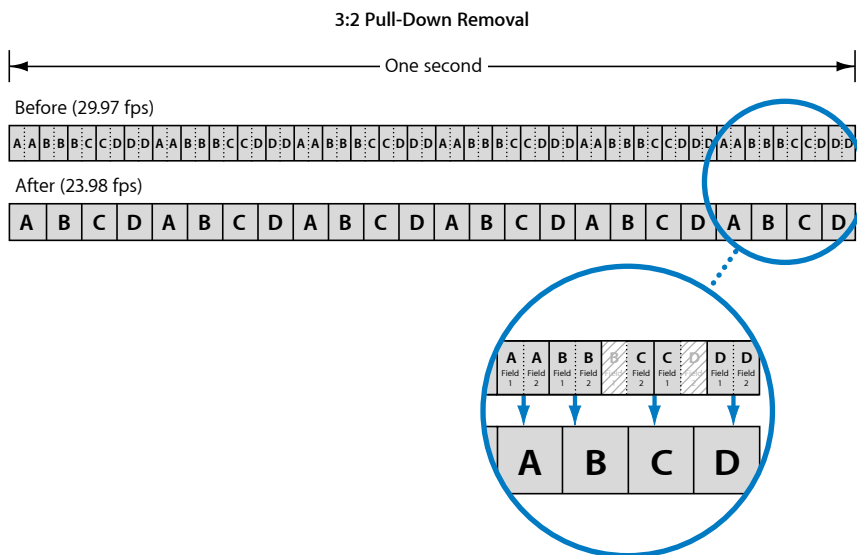
フィルムの 24 fps を NTSC ビデオの 29.97 fps に変換する一般的な方法は、3:2 プルダウン（2:3:2:3 プルダウンともいいます）です。フィルムの 1 つのフレームを 2 フィールド録画し、その次のフレームを 3 フィールド録画するという作業を交互に行うと、フィルムの 1 秒間の 24 フレームがビデオの 1 秒間の 30 フレームになります。



上記のように、3:2パターン（実際には、フレーム A が2フィールドに録画されて、その次のフレーム B が3フィールドに録画されるため 2:3:2:3 パターンになる）は、4つのフィルムフレームごとに繰り返されます。事実、すべての高品質のコマーシャル、ムービー、生放送ではないテレビ番組は、放映前にこの処理が行われます。

ビデオに編集処理やエフェクトを加えるために、余分なフィールドを削除してビデオを元の 23.98 fps レートに戻したい場合があります。さらに、元の 23.98 fps レートに戻すと、PAL 25 fps レートに簡単に変換できるという利点もあります。

また、フレームレートを下げると、ビデオの1秒当たりのフレーム数が少なくて済むため、ファイルサイズが小さくなります。リバーステレシネ機能を使えば、これらが簡単に実行できます。



## カデンツについて

フィルムを NTSC ビデオにテレシネ処理すると、一定のカデンツが見られます。つまり、3:2 パターンは一貫しており、中断されることがありません。一定のカデンツが見られるクリップは、パターンを一度確認するだけで済むため、比較的簡単にテレシネを取り除くことができます。

テレシネ処理したクリップを NTSC ビデオとして編集すると、最終的には、3:2 パターンが一貫していないためカデンツが壊れているビデオファイルが作成されます。このクリップからテレシネを取り除いて 23.98 fps ビデオを作成する作業は、常にカデンツを確認して不正なフィールドを間違えて選択しないようにする必要があります。そのため非常に困難です。

「Compressor」に付属しているリバーステレシネ機能は、壊れているカデンツを自動的に検出し、必要に応じて処理を調整できます。

## その他のリバーステレシネに関する問題

リバーステレシネ機能を使う際に注意すべき問題があります。

### ほかのフレームコントロール設定はすべて無効にする

リバーステレシネ機能では、プログレッシブの 23.98 fps ビデオを作成することが目的であるため、「フレームコントロール」パネルのほかのすべてのオプションは「リバーステレシネ」を選択しているときには無効にします。

### リバーステレシネとセグメント化エンコーディングについて

本来、予想が困難な処理であるため、リバーステレシネ処理でのセグメント化エンコーディングは、リバーステレシネを使っていない場合ほど効率的には機能しません。

### トランスコード処理の一時停止について

トランスコード処理を一時停止してから再開する場合、トランスコードは最初から始める必要があります。

### リバーステレシネ処理時に PAL ビデオを作成する

23.98 fps や 24 fps ビデオを再生速度を 4% 上げて PAL の 25 fps レートに変換する方法は一般的です。テレシネ処理で得られた NTSC 29.97 fps ビデオは、2つのジョブを実行して PAL ビデオに変換できます。

- **最初のジョブ**：リバーステレシネ処理を実行する設定をジョブに適用し、23.98 fps の NTSC フレームサイズを作成します。

**メモ**：ビデオを PAL に変換する設定も適用できますが、フォーマット変換が「フレームコントロール」を使って実行されないため、最適な品質ではない場合があります。

- **2番目のジョブ**：最初のジョブを選択して、「ジョブ」>「ターゲット出力を使って新規ジョブを作成」と選択し、2番目のジョブを作成します。これで、最初のジョブの出力に連鎖したジョブが作成されます。出力フォーマットを PAL に設定した設定を適用し、フレームコントロール機能を使って高品質の出力ファイルを作成できます。

ジョブの連鎖の詳細については、ジョブの追加とコピーについてを参照してください。

## タイミング変更コントロールを使う

タイミング変更コントロールの一般的な用途は2つあります。

- ビデオのフレームレートを別のフレームレートに変換する：NTSCからPALフレームレートへの変換やPALからNTSCフレームレートへの変換などがあります。この機能は、「レート変換」ポップアップメニューの設定のみを使用し、必要に応じて自動的に設定されます。
- ビデオの速度をまったく別の速度に変換する：既存のフレームを異なるレートで再生する場合があります。また、スローモーションのエフェクトの場合は、中間フレームを生成する必要があります。

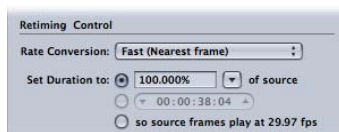
いずれの場合でも、ソース・メディア・ファイルにオーディオが含まれている場合、オーディオの速度も変更されます。その際オーディオのピッチは補正されるため、速度を変えてもサウンドはオリジナルと同じになります。これによって、ビデオとオーディオの同期を維持できます。

タイミング変更コントロールを使った設定をプレビューする場合、ビデオは新しいフレームレート（速度）で再生されますが、フレームコントロールによる処理は受けないため、実際にトランスコードされた出力ファイルよりも品質は低くなります。設定のプレビュー時、オーディオのピッチは補正されます。

**重要：** QuickTime ムービー出力フォーマットの設定でタイミング変更コントロールを使っている場合、オーディオ設定に「パススルー」を選択すると、オーディオの速度は変更されないため、ビデオとの同期が維持されます。詳細については、QuickTime ムービーの「エンコーダ」パネルについてを参照してください。

## ビデオの速度をまったく別の速度に変換する

タイミング変更コントロールでは、再生速度を3通りの方法で設定できます。



出力メディアファイルの再生速度は、以下の方法で決定できます。

- 割合を入力する
- 継続時間を入力する
- フレームを「エンコーダ」パネルの「フレームレート」設定で再生する

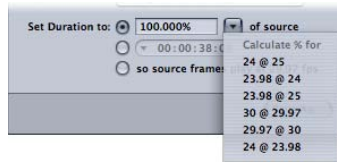
### 割合を入力する

割合を入力してクリップの継続時間を決める方法には、2つのオプションがあります：

- 割合の値を入力する

- ・ プリセット値を選択する

プリセットは、特定の状況で使われることを想定して用意されています。



- ・ 24 @ 25 : 24 fps ビデオを PAL 方式の 25 fps に変換する case です。
- ・ 23.98 @ 24 : 23.98 fps ビデオを 24 fps に変換する case です。
- ・ 23.98 @ 25 : 23.98 fps ビデオを PAL 方式の 25 fps に変換する case です。
- ・ 30 @ 29.97 : 30 fps ビデオを 29.97 fps に変換する case です。
- ・ 29.97 @ 30 : 29.97 fps ビデオを 30 fps に変換する case です。
- ・ 24 @ 23.98 : 24 fps ビデオを NTSC DVD 方式の 23.98 fps に変換する case です。

どのオプションを選択しても、中間ビデオフレームは必要ありません。既存のフレームが速くまたは遅く再生されるように設定されるだけです。

### 継続時間を入力する

継続時間のフィールドには、クリップの現在の継続時間が表示されます。継続時間を変更すると、それに合わせて割合値も変更されます。

このオプションは、ソース・メディア・ファイルの継続時間が必要とする時間よりもわずかに長い、または短い場合に、ビデオフレームの追加や削除を行うのではなく、再生速度を変えて対応する場合に便利です。

この方法では、中間ビデオフレームが必要に応じて作成されます。

### フレームを「エンコーダ」パネルの「フレームレート」設定で再生する

このオプションは、ソース・メディア・ファイルのフレームレートが「エンコーダ」パネルの「フレームレート」設定と異なる場合に使います。



「インスペクタ」ウインドウの「ジオメトリ」パネルでは、設定を詳細に調整できません。

この章では以下の内容について説明します：

- クロップ、拡大／縮小、パディングを使って作業する (ページ 311)
- 「画角設定」パネルについて (ページ 313)
- 画角設定を調整する (ページ 318)

## クロップ、拡大／縮小、パディングを使って作業する

「ジオメトリ」パネルには、出力イメージに影響を与えるために使える3種類の方法があります。

### クロップ

イメージをクロップすると、ビデオのコンテンツを削除することになります。このようなコンテンツは、多くの場合不必要なイメージ領域（たとえば、テレビには必要ですが、コンピュータには不必要なオバースキャン領域など）であり、残った部分を同じフレームサイズでより大きく見えるようにできます。

また、クロップの「ソースのレターボックスエリア」設定を使えば、イメージのエッジを検出して、それらに合致するクロップ値を自動的に入力することができます。この設定は特に、ソース・メディア・ファイルのレターボックス領域を切り取る場合に便利です。

クロップ設定を調整すると、出力ビデオファイルのフレームサイズに以下のいずれかが生じます：

- 「ジオメトリ」パネルの「サイズ（エンコード後のピクセル）」セクションの「フレームサイズ」ポップアップメニューで、「ソースの100%」、「ソースの50%」、「ソースの25%」以外の設定を選択すると、フレームサイズは同じままになります。つまり、ソースビデオのイメージは出力ビデオファイルのフレームサイズに合わせて拡大されるため、ピクセルが大きくなり、イメージ全体の品質が低下します。

- ・ 「ジオメトリ」パネルの「サイズ（エンコード後のピクセル）」セクションの「フレームサイズ」ポップアップメニューで、「ソースの100%」、「ソースの50%」、「ソースの25%」の設定を選択すると、フレームサイズはクロップ量だけ縮小されます。この場合、非標準のフレームサイズになることがあります。

クロップ設定は、「ジオメトリ」パネルの「ソースの挿入（クロップ）」セクションにあります。

## 拡大／縮小

拡大／縮小は、ソースイメージをまったく削除せずに、出力ビデオファイルのフレームサイズを変更できる方法です。ほとんどの場合、拡大／縮小では、出力メディアイメージのサイズを小さくして、ストレージのスペースを節約したり、ビットレートを低く抑えたりします。

「Compressor」には、出力メディアファイルのイメージサイズの拡大／縮小を行う基本的な方法が4つ用意されています。

- ・ **ソースサイズの割合を選択する**：割合に基づいて3つの設定でソースイメージを拡大／縮小します（「ソースの100%」、「ソースの50%」、「ソースの25%」）。ソースイメージのフレームサイズに加えて、クロップ値も出力ビデオの実際のフレームサイズに影響します。
- ・ **最大のフレームサイズを選択する**：6つの設定でソースイメージを拡大／縮小し、元のアスペクト比を維持して、選択したフレームサイズを超えない範囲でできるだけ大きくします。
- ・ **特定のフレームサイズを選択する**：選択可能な標準のフレームサイズ設定がいくつかあります。たとえば、720×486、720×576 などです。これらのいずれかを選択すると、出力ビデオファイルのフレームサイズはこの設定に合わせられます。
- ・ **カスタム値を入力する**：カスタムのフレームサイズを入力できます。さらに、カスタムのフレームサイズを一般的なアスペクト比、4:3 や 16:9 などに強制的に合わせることができます。カスタムのフレームサイズを入力すると、出力ビデオファイルのフレームサイズはこの設定に合わせられます。

また、共通設定のポップアップメニューから選択して出力イメージのピクセルアスペクト比を定義することもできます。

**メモ**：拡大／縮小設定が有効になるのは、MPEG-4、QuickTime ムービー、およびイメージシーケンス出力エンコーディングフォーマットを使っている場合のみです。

拡大／縮小設定は、「ジオメトリ」パネルの「サイズ（エンコード後のピクセル）」セクションにあります。



## パディング

パディングは、パディング領域を黒で塗りつぶすことで、出力イメージのフレームサイズは維持しながらイメージを小さなサイズに合わせる方法です。クロップと異なり、ソースイメージはパディングではまったく削除されません。イメージはパディング量で縮められます。

パディングは、ソースイメージのフレームサイズが出力イメージのフレームサイズよりも小さく、ソースイメージを出力イメージサイズに合わせて拡大したくない場合に便利です。正しいパディング量を追加することで、ソースイメージは出力イメージでも同じサイズのままになり、イメージフレームの残りの部分は黒で塗りつぶされます。

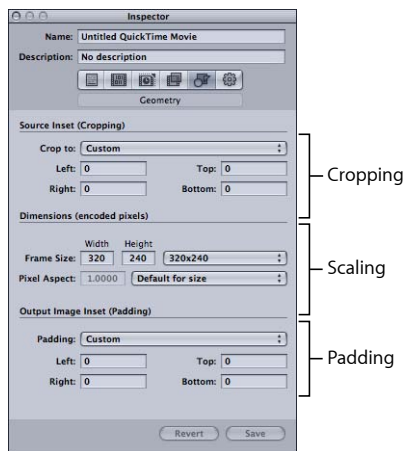
パディングは、ソース・ビデオ・イメージが圧縮なしの NTSC 720×486、出力イメージが 720×480 の場合、自動的に適用されます。

また、16×9 やパナビジョンなど、選択可能な一般的なパディング設定があります。これらの設定を使えば、ソースイメージが元のアスペクト比を維持できるパディング値を「Compressor」で自動的に入力することが簡単にできます。

パディング設定は、「ジオメトリ」パネルの「出力イメージの挿入（パディング）」セクションにあります。

## 「画角設定」パネルについて

「ジオメトリ」パネルを使って、クロップおよびサイズ設定、出力メディアファイルのサイズ設定、アスペクト比（イメージフレームの幅と高さの比）の設定を行います。

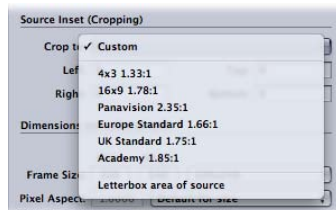


## 「ソースの挿入 (クロップ)」設定

「クロップ設定」ポップアップメニューを使って、センタークロップを適用するか、下で説明するフィールドにクロップ設定を入力することができます。

- ・ 「クロップ設定」ポップアップメニュー：以下のオプションから、手動クロップ用または自動センタークロップ用の選択を行います。

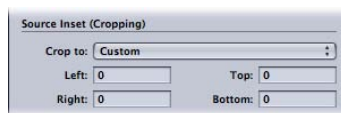
クロップの実際の数値は、ターゲットの設定がジョブに適用されたときに決まります。



**メモ:** 通常サイズの標準精細度 (SD) ソースメディアのファイル (720×486) を MPEG-2 NTSC の設定でトランスコードする場合、出力として得られるメディアファイルは、クロップの属性をあらかじめ指定していない限り、MPEG-2 の要件であるフレームサイズ 720×480 になるよう自動的にクロップされます (上辺から 2 ピクセル、下辺から 4 ピクセル)。このクロップ属性は一時的なもので、設定には保存されません。自動クロップは、通常の方法で確認できます。ジョブで設定をダブルクリックすれば、「プレビュー」ウインドウが開きます。「ビデオフォーマット」ポップアップメニューの詳細については、MPEG-2 エンコーダパネルについてを参照してください。

- ・ カスタム：「左」、「右」、「上」、および「下」クロップフィールドに手動で値を入力するか、「プレビュー」ウインドウで赤いフレームバーをドラッグしてこれらの値を調整するときは、このオプションを選択します。詳細については、画角設定を調整するを参照してください。
- ・ 4:3 (1.33:1)：アスペクト比 4:3 で自動センタークロップを適用します。
- ・ 16:9 (1.78:1)：アスペクト比 16:9 で自動センタークロップを適用します。
- ・ パナビジョン (2.35:1)：アスペクト比 2.35:1 で自動センタークロップを適用します。
- ・ ヨーロッパ標準 (1.66:1)：アスペクト比 1.66:1 で自動センタークロップを適用します。
- ・ 英国標準 (1.75:1)：アスペクト比 1.75:1 で自動センタークロップを適用します。
- ・ アカデミー (1.85:1)：アスペクト比 1.85:1 で自動センタークロップを適用します。

- ・ ソースのレターボックスエリア：このオプションを選択すると、ソース・メディア・ファイルがレターボックス化されているかどうかを「Compressor」で検出し、レターボックス化されている場合はクロップ値を入力してそのレターボックスを削除できます。
- ・ 「左」、「右」、「上」、「下」：4つのクロップフィールド（「左」、「右」、「上」、「下」）を使って、ソース・メディア・ファイルのフレームをピクセル単位での増減でクロップすることができます。放送用ビデオファイルのほとんどには、オーバースキャン領域があります。出力ファイルの用途がコンピュータ画面での表示のみで、テレビ画面には使わない場合は、ファイルから多少のエッジを除去してもピクチャ領域への影響はないので大丈夫です。数値は、元のフレームからクロップ後のフレームまでの距離（ピクセル）を表しています。すべてのフィールドは、デフォルトでは0になっています。

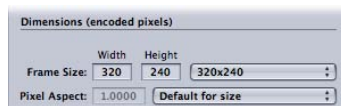


**メモ:** 通常の（アクションセーフな）オーバースキャン領域では、イメージの周囲にそれぞれ5%の領域が確保されます。さらに5%内側まで確保すれば、より安全なタイトルセーフ領域を得ることができます。すなわち、フレームの周囲の内側5%から10%の間ならば、どこをクロップしても重要な素材はそのまま保持されるので大丈夫です。

### 「サイズ（エンコード後のピクセル）」設定

「サイズ」セクションの設定は、MPEG-4、QuickTime ムービー、イメージシーケンス出力エンコードフォーマットを使っている場合のみ有効です。ほかのフォーマットの場合、これらの設定は淡色表示されますが、バッチ実行の際に使われる設定が表示されます。

- ・ フレームサイズの「幅」および「高さ」フィールド：これらのテキストフィールドと関連するポップアップメニューから、出力メディアファイルのフレームサイズとアスペクト比をカスタマイズできます。「幅」と「高さ」フィールドのいずれかに値を入力するか、関連するポップアップメニューからオプションを選択します。

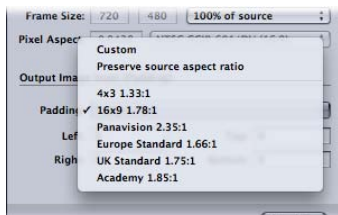


- ・「フレームサイズ」ポップアップメニュー：ポップアップメニューの選択に基づいて、該当する出力サイズの寸法が「幅」および「高さ」フィールドに自動的に入力されます。
- ・ソースの100%：出力サイズをソースメディアのサイズと同一に定義します。（このオプションでは、サイズを変更しないでそのままにします。）
- ・ソースの50%：出力サイズを正確にソースメディアのサイズの50%に縮小します。
- ・ソースの25%：出力サイズを正確にソースメディアのサイズの25%に縮小します。
- ・最大1920×1080：元のアスペクト比を維持しつつ、1920×1080のフレームサイズを超えない範囲で出力サイズを拡大／縮小します。
- ・最大1280×720：元のアスペクト比を維持しつつ、1280×720のフレームサイズを超えない範囲で出力サイズを拡大／縮小します。
- ・最大960×540：元のアスペクト比を維持しつつ、960×540のフレームサイズを超えない範囲で出力サイズを拡大／縮小します。
- ・最大854×480：元のアスペクト比を維持しつつ、854×480のフレームサイズを超えない範囲で出力サイズを拡大／縮小します。
- ・最大428×240：元のアスペクト比を維持しつつ、428×240のフレームサイズを超えない範囲で出力サイズを拡大／縮小します。
- ・最大214×120：元のアスペクト比を維持しつつ、214×120のフレームサイズを超えない範囲で出力サイズを拡大／縮小します。
- ・320×240：正確に320×240の出力サイズを定義します。
- ・640×480：正確に640×480の出力サイズを定義します。
- ・720×480：正確に720×480の出力サイズを定義します。
- ・720×486：正確に720×486の出力サイズを定義します。
- ・720×576：正確に720×576の出力サイズを定義します。
- ・1280×720：正確に1280×720の出力サイズを定義します。
- ・1920×1080：正確に1920×1080の出力サイズを定義します。
- ・カスタム：これは手動で作成した設定です。どんな寸法でも必要に応じて「幅」および「高さ」フィールドに入力することができます。この設定には、アスペクト比に関する制限はありません。
- ・カスタム (4:3)：この手動設定は、4:3のアスペクト比に決められています。「幅」と「高さ」フィールドのいずれかに値を入力すると、もう一方の値は自動的に入力されます。
- ・カスタム (16:9)：この手動設定は、16:9のアスペクト比に決められています。「幅」と「高さ」フィールドのいずれかに値を入力すると、もう一方の値は自動的に入力されます。

- ・ **カスタム (1.85:1)** : この手動設定は、1.85:1 のアスペクト比に決められています。「幅」と「高さ」フィールドのいずれかに値を入力すると、もう一方の値は自動的に入力されます。
- ・ **カスタム (2.35:1)** : この手動設定は、2.35:1 のアスペクト比に決められています。「幅」と「高さ」フィールドのいずれかに値を入力すると、もう一方の値は自動的に入力されます。
- ・ **「ピクセルのアスペクト」フィールド** : 「ピクセルのアスペクト」ポップアップメニューから「カスタム」を選択して、このフィールドに任意の値を入力することができます。ピクセルのアスペクト比とは、デジタルイメージのピクセルの形状のことです。一部のフィルタを使用する場合に大変重要です。たとえば、「ウォーターマーク」フィルタで使用するグラフィックで円が使われている場合、最終的に楕円にならず、確実に円になるようにするには、出力フォーマットに適合したピクセルのアスペクト設定を選ぶ必要があります。
- ・ **「ピクセルのアスペクト」ポップアップメニュー** : このポップアップメニューでは、出力メディアファイルのピクセルのアスペクト比を設定します。ピクセルのアスペクト比は、特定のフォーマットに合わせられます。以下のオプションがあります。
  - ・ **カスタム** : 「ピクセルのアスペクト」フィールドに手動で値を入力するときは、このオプションを選択します。
  - ・ **デフォルトサイズ** : ピクセルのアスペクト比は、その設定の幅と高さの値が一般的であると考えられる値に設定されます。たとえば、720×480 または 720×486 のデフォルトは、NTSC CCIR 601/DV NTSC です。
  - ・ **スクエア** : 出力がコンピュータ上で表示される場合に選択します。
  - ・ **NTSC CCIR 601/DV** : 720×480 ピクセルを使用し、ピクセルのアスペクト比を 4:3 に固定します。
  - ・ **NTSC CCIR 601/DV (16:9)** : 720×480 ピクセルを使用し、ピクセルのアスペクト比を 16:9 に固定します。
  - ・ **PAL CCIR 601** : 720×576 ピクセルを使用し、ピクセルのアスペクト比を 4:3 に固定します。
  - ・ **PAL CCIR 601 (16:9)** : 720×576 ピクセルを使用し、ピクセルのアスペクト比を 16:9 に固定します。
  - ・ **HD (960×720)** : 1280×720 ピクセルを使用し、ピクセルのアスペクト比を 16:9 に固定します。
  - ・ **HD (1280×1080)** : 1920×1080 ピクセルを使用し、ピクセルのアスペクト比を 16:9 に固定します。
  - ・ **HD (1440×1080)** : 1440×1080 ピクセルを使用し、ピクセルのアスペクト比を 16:9 に固定します。

## 「出力イメージの挿入（パディング）」設定

以下の設定を使って、パディングを適用および調整します。



- ・ 「パディング」ポップアップメニュー：このポップアップメニューから、以下のオプションのいずれかを選択できます。
  - ・ カスタム：「左」、「右」、「上」、および「下」フィールドに手動で値を入力することができます。
  - ・ ソースのアスペクト比を保持：イメージをパディングして元のアスペクト比を維持します。
  - ・ 4x3 1.33:1：4x3のアスペクト比を使用します。
  - ・ 16x9 1.78:1：16x9のアスペクト比を使用します。
  - ・ 4x3 1.33:1：4x3のアスペクト比を使用します。
  - ・ パナビジョン 2.35:1：2.35:1のアスペクト比を使用します。
  - ・ ヨーロッパ標準 1.66:1：1.66:1のアスペクト比を使用します。
  - ・ 英国標準 1.75:1：1.75:1のアスペクト比を使用します。
  - ・ アカデミー 1.85:1：1.85:1のアスペクト比を使用します。
- ・ 「左」、「右」、「上」、および「下」フィールド：これらのフィールドを使って、フレームの四辺に「パディング」するイメージのピクセルを設定します。これは、クロップの逆です。出力メディアファイルのフレームサイズがソース・メディア・ファイルのフレームサイズと異なる場合に、拡大せずにイメージをパディングできます。

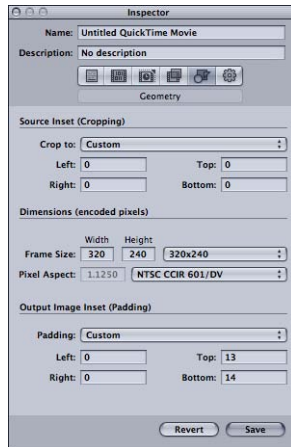


## 画角設定を調整する

「インスペクタ」ウィンドウの「ジオメトリ」パネルでは、クロップ、拡大／縮小、およびフレームのアスペクト比の変更が可能です。

### クロップ、フレームサイズ変更、アスペクト比の設定を追加するには

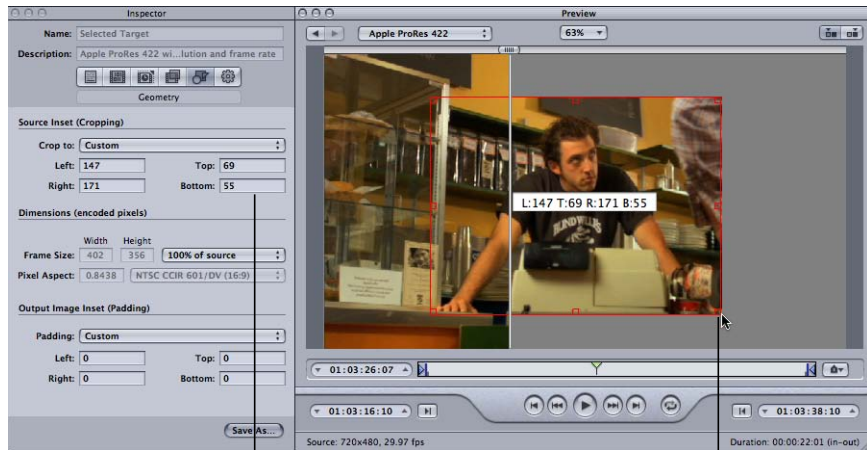
- 1 「設定」タブを開きます。
- 2 「設定」タブで変更する設定を選択します。（または、すでに「バッチ」ウインドウでソースメディアのファイルに適用済みの設定を選択します。）
- 3 「インスペクタ」の「ジオメトリ」タブをクリックします。



- 4 「ソースの挿入（クロップ）」設定を入力し、「フレームサイズ」ポップアップメニューから出力サイズの寸法を選択してから、出力イメージの挿入セクションでパディング設定を選択します。

設定の変更は、「設定一覧」パネルにある設定一覧テーブルですべて確認できます。

**メモ:** フレームサイズの調整には、2通りの方法があります。「クロップ」フィールドで数値を入力する方法と、「プレビュー」ウインドウで赤いフレームバーをドラッグする方法です。フレームバーを使った方法では、ドラッグに合わせて調整の結果が「クロップ」フィールドに表示され、数値で確認することができます。Shiftキーを押しながらドラッグすると、クロップの範囲をソースのアスペクト比、ソースの高さ、またはソースの幅までに制限できます。



If you select a batch's target, any resizing in the Preview window is reflected in the Geometry pane. You can also directly enter numbers into these cropping fields.

Drag the red frame bars (by the handles) to adjust the output file frame size.

詳細については、クリップをプレビューするまたは「画角設定」パネルについてを参照してください。



トランスコード後の自動アクションを作成してジョブおよび設定に適用することができます（これにより、個々のターゲットに適用することもできます）。トランスコード後のアクションを使うと、日常のワークフローが簡単かつ迅速になり、作品をほかの人と共有するのが簡単になります。追加のアプリケーションを開くことなく、iPhone、iPad、iPod、AppleTV、DVD、Blu-ray ディスク、Web、および YouTube 用の出力メディアファイルをすばやく作成および配信できます。自動的に電子メールを送信して、個々の出力メディアファイルの完了を知らせることもできます。また、個々のジョブの Automator ワークフローを開始したり、個々のターゲットの AppleScript 書類を開始したりできます。

この章では以下の内容について説明します：

- [ポスト・トランスコード・アクションを使って作業する \(ページ 321\)](#)
- [設定アクションを追加する \(ページ 321\)](#)
- [ジョブ操作を追加する \(ページ 323\)](#)

## ポスト・トランスコード・アクションを使って作業する

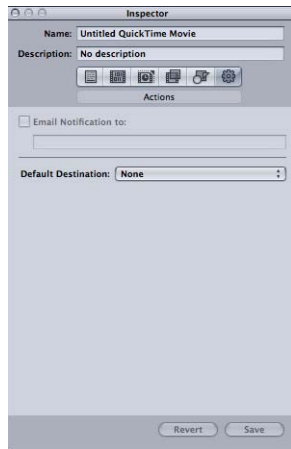
「Compressor」は、ジョブ操作と設定アクションの両方をサポートしています。ジョブ操作は、ジョブ全体に適用されます。ジョブ操作はよくバッチテンプレートと関連付けられます。（バッチテンプレートの詳細については、簡単な Compressor ワークフロー：バッチテンプレートを使う方法を参照してください。）設定アクションは、個々の設定に適用されます（これにより、個々のターゲットにも適用されます）。設定アクションを適用した設定は、カスタム設定として保存して後で使用することができます。

## 設定アクションを追加する

「Compressor」は、適用済みのプリセット設定1つにつき1人の受取人にメールを送って、トランスコードの完了を知らせることができます。この設定のデフォルトの書き出し先を選択することもできます。

## 「アクション」パネルについて

「インスペクタ」の「アクション」パネルを使って、トランスコードの完了を通知する電子メールやデフォルトの書き出し先に関するオプションを設定できます。



「アクション」パネルには以下の項目があります。

- **電子メール通知先**：特定のトランスコード作業が完了したときに通知を受け取る必要がある場合に、このチェックボックスを選択し、テキストフィールドに電子メール受信用のメールアドレスを入力します。（入力できるメールアドレスは1つだけです。）完了までに何時間もかかるような大きいソースメディアファイルをトランスコードする場合には、特に便利です。トランスコードが終わったかどうか何度もチェックしなくても、メールが来るまで待っていればよいわけです。

**メモ**：この電子メール機能を有効にするには、「Compressor」にあらかじめ電子メールアドレスと送信先メールサーバを設定しておく必要があります。（「Compressor」>「環境設定」と選択します。）

- **「デフォルトの書き出し先」ポップアップメニュー**：このポップアップメニューを使って、特定の設定に書き出し先を割り当てます。（これは、「Compressor」の「環境設定」ですべての設定にデフォルトの書き出し先を設定するのとは対照的です。）「Compressor」の「環境設定」ですべての設定にデフォルトの書き出し先を設定する方法については、Compressorの環境設定を行うを参照してください。

## 設定アクションを追加する方法

「インスペクタ」ウインドウの「アクション」パネルを使って、電子メールの送信など、出力メディアファイルのポスト・トランスコード・オプションを設定します。

## 電子メール通知の設定を追加するには

- 1 「設定」タブでカスタム設定を選択するか、設定が適用されたジョブのあるバッチを開きます。

Apple の設定は変更できません。ただし、Apple の設定をコピーし、そのコピーを変更することはできます。

- 2 「インスペクタ」の「アクション」タブをクリックします。
- 3 「電子メール通知先」チェックボックスを選択し、横のフィールドにメールアドレスを入力します。

**メモ:** この電子メール機能を有効にするには、「Compressor」にあらかじめ電子メールアドレスと送信先メールサーバを設定しておく必要があります。

(「Compressor」>「環境設定」と選択します。メール環境設定の変更を有効にするには、「Compressor」を閉じて再度開くことが必要になる場合があります。)

- 4 「保存」または「別名で保存」をクリックして、このメール設定をこの設定に保存することもできます。

## この設定のデフォルトの書き出し先を選択するには

- 1 「設定」タブでカスタム設定を選択するか、設定が適用されたジョブのあるバッチを開きます。

Apple の設定は変更できません。ただし、Apple の設定をコピーし、そのコピーを変更することはできます。

- 2 「インスペクタ」の「アクション」タブをクリックします。
- 3 「デフォルトの書き出し先」ポップアップメニューで書き出し先を選びます。  
このポップアップメニューには、Apple の書き出し先とユーザが作成したカスタムの書き出し先が表示されます。
- 4 「保存」または「別名で保存」をクリックして、このデフォルトの書き出し先をこの設定に保存することもできます。

詳細については、「アクション」パネルについてを参照してください。

## ジョブ操作を追加する

ジョブ操作を使うと、トランスコードのワークフローを自動化することができます。たとえば、出力メディアファイルを YouTube などの Web ストリーミングサイトに自動的にアップロードしたり、DVD や Blu-ray ディスクを作成したり、Automator ワークフローを開始したり、出力メディアファイルを「iTunes」に転送したり、出力メディアファイルをほかのアプリケーションで開いたり、Web 参照ムービーを作成したりできます。ジョブ操作は、バッチテンプレートが機能するために必須です。

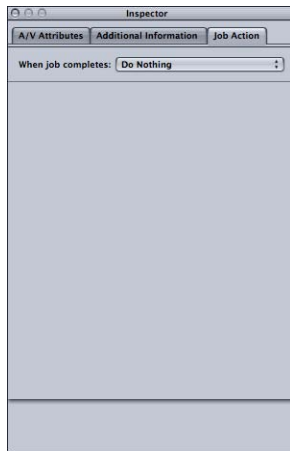
バッチテンプレートの詳細については、簡単な Compressor ワークフロー：バッチテンプレートを使う方法を参照してください。

## 「ジョブ操作」タブについて

ジョブ操作は、「インスペクタ」ウインドウの「ジョブ操作」タブで適用および調整します。「ジョブ操作」タブを使用するには、まず「バッチ」ウインドウでジョブを選択する必要があります。

### 「ジョブ操作」タブを開くには

- 1 「バッチ」ウインドウにソースメディアファイルを追加して、「バッチ」ウインドウに少なくとも1つのジョブがあるようにします。
- 2 「バッチ」ウインドウでジョブを選択します。  
「A/V属性」タブが選択された状態で「インスペクタ」ウインドウが開きます。「インスペクタ」ウインドウが開いていない場合は、「インスペクタ」ボタンをクリックするか、「ウインドウ」>「インスペクタを表示」と選択して開きます。
- 3 「ジョブ操作」タブをクリックして開きます。



「ジョブ操作」タブは、「ジョブの完了時」ポップアップメニュー1つで構成されています。下のリストに、このポップアップメニューにある各オプションの目的の詳細を示します。各オプションのユーザインターフェイスの詳細については、ジョブ操作についてを参照してください。

- 「ジョブの完了時」ポップアップメニュー：「バッチ」ウインドウで選択したジョブのトランスコード後のアクションを選択および適用するときは、このポップアップメニューを使います。
  - 何もしない：「ジョブ操作」タブを無効にするときは、このオプションを選択します。
  - iTunes ライブラリへ追加：出力メディアファイルを iTunes プレイリストに追加します。

- *DVD を作成*： MPEG-2 (.m2v) ビデオと Dolby Digital Professional (.ac3) オーディオを使って標準精細度の DVD を作成して、自動的にディスクを作成します。
- *Blu-ray ディスクを作成*： Blu-ray と互換性のあるビデオおよびオーディオを使って、自動的に Blu-ray ディスクまたは AVCHD ディスクを作成します。
- *Web 参照ムービーを作成*： 参照ムービーを作成します。参照ムービーでは、視聴者が何も選択しなくても、デバイスまたは接続速度に適したムービーが Web ブラウザおよびサーバによって自動的に選択されるようになります。
- *アプリケーションで開く*： 出力メディアファイルを特定のアプリケーションで開きます。
- *HTTP ライブストリーミングを準備*： HTTP ライブ・ストリーミング・サーバでの使用に適したビデオファイルのセットを作成します。
- *Automator ワークフローを実行*： トランスコードジョブの完了時に「Compressor」で自動的に実行する Automator スクリプトを検索および選択するダイアログを開きます。
- *YouTube に公開*： YouTube での視聴に適したビデオファイルを作成して YouTube アカウントにアップロードします。
- *Facebook に公開*： Facebook での視聴に適したビデオファイルを作成して Facebook アカウントにアップロードします。
- *Vimeo に公開*： Vimeo での視聴に適したビデオファイルを作成して Vimeo アカウントにアップロードします。
- *CNN iReport に公開*： CNN iReport での視聴に適したビデオファイルを作成して CNN iReport アカウントにアップロードします。
- *メールを送信*： ユーザが入力した情報を使ってメールを送信します。

## ジョブ操作について

このセクションでは、各ジョブ操作のユーザインターフェイスについて説明します。

## iTunes ライブラリへ追加

このフォームでは、自動的に「iTunes」に出カメディアファイルを追加できません。



- 「プレイリスト」ポップアップメニュー：「プレイリスト」ポップアップメニューでは、iTunes ライブラリの特定のプレイリストに出カメディアファイルを追加できます。  
**メモ:** はじめてこの機能を使うときは、このポップアップメニューは空です。iTunes ライブラリからこのメニューにプレイリストを入れるには、「プレイリスト」ポップアップメニューから「更新」を選択します。
- タイトル：ファイルのタイトルとして iTunes ライブラリに表示したいテキストを入力します。

## DVD を作成

このフォームでは、作成したい DVD の情報と設定を入力できます。



- ・「出力デバイス」ポップアップメニュー：このポップアップメニューでは、フォーマットするデバイスを選択できます。このポップアップメニューには、光学式ドライブやコンピュータのハードディスクなど、システムに適合した出力デバイスのリストが表示されます。「ハード・ドライブ」を選択すると、ディスクイメージ (.img) ファイルが作成され、後で「ディスクユーティリティ」アプリケーション（「ユーティリティ」フォルダにあります）を使って DVD メディアを作成できます。その他の設定は、選択するデバイスによって変わることがあります。

**重要：** 選択した出力デバイスの横に進行状況インジケータが表示された場合は、利用可能なデバイスのリストがアップデートされるまで少し待ってください。インジケータは、ディスクを取り出したり挿入したりした場合や、光学式ドライブの入/切を切り替えた場合に表示されます。

- ・「取り出す」ボタン：光学式メディアドライブの種類によっては、このボタンをクリックして光学式メディアをドライブから取り出すか、ドライブのメディアトレイを開きます。
- ・「レイヤー」ポップアップメニュー：このポップアップメニューを使って、作成するディスクの種類を指定します。
- ・自動：セットしたディスクの種類を自動的に検出する場合に選択します。「自動」が機能するには、「作成」をクリックする前にディスクをセットする必要があります。また、出力デバイスとして「ハード・ドライブ」を選択している場合に「自動」を指定すると、常に1層ディスクイメージが作成されます。
- ・1層：ディスクを1層ディスクとして認識する場合に選択します。これにより、2層ディスクを強制的に1層ディスクとして処理できます。

- ・ 2層： ディスクを2層ディスクとして認識する場合に選択します。これにより、出力デバイスとして「ハード・ドライブ」を選択している場合に、ディスクイメージを強制的に2層ディスク用としてフォーマットできます。1層ディスクの使用時に「2層」を選択すると、プロジェクトの長さによっては、ディスクの作成中にエラーが発生することがあります。
- ・ 「ディスクテンプレート」ポップアップメニュー： このポップアップメニューでは、DVDのメニューテンプレートを選択できます。
- ・ 「タイトル」フィールド： このフィールドでは、DVD上のプログラムの名前を入力できます。
- ・ 「ディスク読み込み時」ポップアップメニュー： このポップアップメニューでは、プレーヤーでディスクを読み込むときの動作を選択できます。
  - ・ メニューを表示： このオプションを選択すると、メニューが表示されます。
  - ・ ムービーを再生： このオプションを選択すると、ムービーが再生されます。
- ・ 「チャプターマーカーテキストを字幕として使用」チェックボックス： このチェックボックスを選択すると、マーカーテキストが字幕として表示されます。これは、日次作業用のDVDを作成する場合に特に便利です。これにより、一連のクリップやシーンを並べて、マーカーテキストの字幕で各項目を識別することができます。
- ・ 「背景」ポップアップメニュー： メニューの背景として使う静止画像を検索および選択するためのダイアログが表示されます。
- ・ 「メインメニュー」および「チャプタメニュー」プレビュー： 「メインメニュー」および「チャプタメニュー」ボタンを使うと、選択したテンプレートに含まれているメニューのプレビューを表示できます。

### Blu-ray ディスクを作成

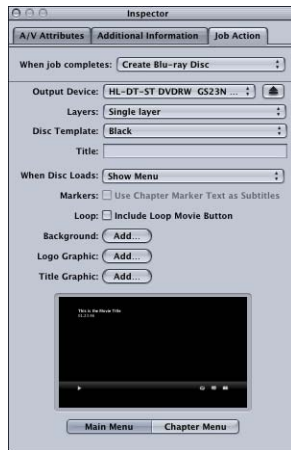
このフォームでは、作成したい Blu-ray ディスクの情報と設定を入力できます。また、このフォームの設定に基づいて AVCHD ディスクを作成することもできます。

AVCHD ディスクは、赤色レーザーメディアに作成する簡易型の HD ディスクと考えることができます。作成されるディスクは、AVCHD フォーマットと互換性のある Blu-ray ディスクプレーヤーで再生します。つまり、標準の DVD 作成装置を使って、HD ビデオコンテンツといくつかの基本的なメニュー機能が含まれるディスクを作成し、互換性のある Blu-ray ディスクプレーヤーでそのディスクを再生できます。Blu-ray ディスクおよび AVCHD ディスクに適した H.264 ストリームを作成する方法については、「H.264 (Blu-ray 用)」の「エンコーダ」パネルについてを参照してください。

**重要：** Blu-ray コンテンツが含まれるディスクを Mac コンピュータで再生することはできません。



Blu-ray ディスクと AVCHD ディスクの作成は、「出力デバイス」ポップアップメニューで選択します。設定に関する下の説明を参照すると、AVCHD ディスクに該当しない項目が分かります。



- ・「出力デバイス」ポップアップメニュー：このポップアップメニューでは、フォーマットするデバイスを選択できます。このポップアップメニューには、光学式ドライブやコンピュータのハードディスクなど、システムに適合した出力デバイスのリストが表示されます。各デバイスには、そのデバイスで作成されるディスクのタイプを示す Blu-ray または AVCHD の語も含まれています。「ハード・ドライブ」を選択すると、ディスクイメージ (.img) ファイルが作成され、後で「ディスクユーティリティ」アプリケーション（「ユーティリティ」フォルダにあります）を使って Blu-ray ディスクメディアを作成できます。その他の設定は、選択するデバイスによって変わることがあります。

**重要：** 選択した出力デバイスの横に進行状況インジケータが表示された場合は、利用可能なデバイスのリストがアップデートされるまで少し待ってください。インジケータは、ディスクを取り出ししたり挿入したりした場合や、光学式ドライブの入/切を切り替えた場合に表示されます。

**メモ：** 標準の DVD 作成装置を選択した場合、ディスクは AVCHD ディスクとしてフォーマットされます。ほかのデバイスではすべて、ディスクは Blu-ray ディスクとしてフォーマットされます。

- ・「取り出す」ボタン：光学式メディアドライブの種類によっては、このボタンをクリックして光学式メディアをドライブから取り出すか、ドライブのメディアトレイを開きます。

- ・「レイヤー」ポップアップメニュー：このポップアップメニューを使って、作成するディスクの種類を指定します。
- ・自動：セットしたディスクの種類を自動的に検出する場合に選択します。「自動」が機能するには、「作成」をクリックする前にディスクをセットする必要があります。また、出力デバイスとして「ハード・ドライブ」を選択している場合に「自動」を指定すると、常に1層ディスクイメージが作成されます。
- ・1層：ディスクを1層ディスクとして認識する場合に選択します。これにより、2層ディスクを強制的に1層ディスクとして処理できます。
- ・2層：ディスクを2層ディスクとして認識する場合に選択します。これにより、出力デバイスとして「ハード・ドライブ」を選択している場合に、ディスクイメージを強制的に2層ディスク用としてフォーマットできます。1層ディスクの使用時に「2層」を選択すると、プロジェクトの長さによっては、ディスクの作成中にエラーが発生することがあります。
- ・「ディスクテンプレート」ポップアップメニュー：このポップアップメニューでは、Blu-ray ディスクのメニューテンプレートを選択できます。
- ・「タイトル」フィールド：このフィールドでは、Blu-ray ディスク上のプログラムの名前を入力できます。
- ・「ディスク読み込み時」ポップアップメニュー：このポップアップメニューでは、プレーヤーでディスクを読み込むときの動作を選択できます。
  - ・メニューを表示：このオプションを選択すると、メニューが表示されます。
  - ・ムービーを再生：このオプションを選択すると、ムービーが再生されます。
- ・「チャプターマーカーテキストを字幕として使用」チェックボックス：このチェックボックスを選択すると、マーカーテキストが字幕として表示されます。これは、日次作業用の Blu-ray ディスクを作成する場合に特に便利です。これにより、一連のクリップやシーンを並べて、マーカーテキストの字幕で各項目を識別することができます。
 

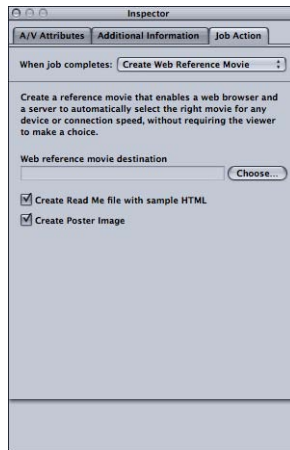
**メモ:** AVCHD ディスクでは字幕はサポートされていません。
- ・「ループムービーボタンを含める」チェックボックス：このチェックボックスを選択すると、メニューに「ムービーを繰り返し再生」ボタンが追加されます。このオプションは、一部のディスクテンプレートでは使用できません。
- ・「背景」ボタン：背景のグラフィックを探して選択するためのダイアログを開きます。
- ・「ロゴグラフィック」ボタン：ロゴグラフィックを探して選択するためのダイアログを開きます。
- ・「タイトルグラフィック」ボタン：タイトルグラフィックを探して選択するためのダイアログを開きます。

- ・ 「メインメニュー」 および 「チャプタメニュー」 プレビュー： 「メインメニュー」 および 「チャプタメニュー」 ボタンを使うと、選択したテンプレートに含まれているメニューのプレビューを表示できます。

**メモ:** Blu-ray および AVCHD のメニューは、解像度 1080i または 1080p のディスプレイに最適です。プレーヤーとディスプレイが適切に設定されていることを確認してください。

## Web 参照ムービーを作成

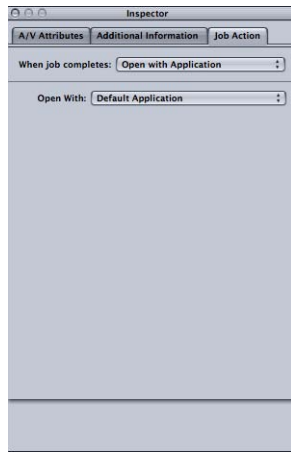
参照ムービーを作成する場合は、このフォームを使います。参照ムービーでは、視聴者が何も選択しなくても、デバイスまたは接続速度に適したムービーが Web ブラウザおよびサーバによって自動的に選択されるようになります。



- ・ 「Web 参照ムービーの書き出し先」 フィールドとボタン： このフィールドと、関連する 「選択」 ボタンを使うと、出力 Web 参照ムービーの書き出し先フォルダを定義できます。ボタンをクリックすると、フォルダを探して選択するためのダイアログが開きます。
- ・ 「サンプル HTML を使って Read Me ファイルを作成」 チェックボックス： このチェックボックスを使うと、Web 参照ムービーを Web サイトに埋め込むための完全な手順とサンプル HTML を含むテキスト書類を 「Compressor」 で作成するかどうかを制御できます。
- ・ 「ポスターイメージを作成」 チェックボックス： このチェックボックスを使うと、Web 参照ムービーを Web サイトに埋め込むためのサムネイルイメージを 「Compressor」 で作成するかどうかを制御できます。

## アプリケーションで開く

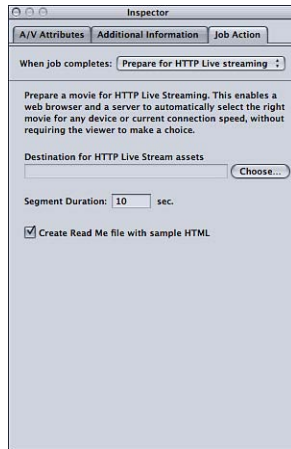
このフォームでは、出力メディアファイルを開くアプリケーションを指定できます。



- 「これで開く」ポップアップメニュー：このメニューでは、出力メディアファイルを開くアプリケーションを確認または選択できます。

## HTTP ライブストリーミングを準備

このフォームでは、一般的な Web サーバを使ってオーディオとビデオを iPad、iPhone、iPod touch、Mac にストリーミングするためのファイルのセットを作成できます。HTTP ライブストリーミングはモバイルに適した設計で、有線またはワイヤレスのネットワークで利用可能な速度に対応してムービーの再生品質を動的に調整できます。HTTP ライブストリーミングは、iOS ベースアプリケーションや HTML5 ベース Web サイトへのストリーミングメディアの配信に最適です。HTTP ライブストリーミングの実装について詳しくは、Apple Developer HTTP live streaming の Web サイトをご覧ください。

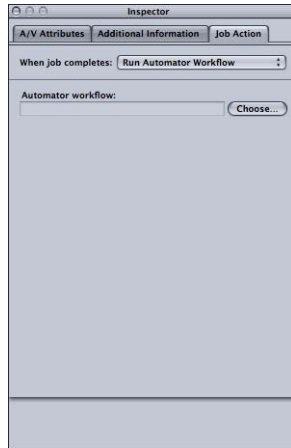


- 「選択」ボタン：「選択」をクリックすると、HTTP ライブストリーミング素材の書き出し先を見つけるためのダイアログが開きます。
- 「セグメント継続時間」数値フィールド：メディアのセグメント長を定義する値（秒単位）を入力します。この値により、ビデオストリームを分割する方法が定義されます。このセグメント化で定義されるのは、Web サーバが、ネットワーク接続速度が変化するデバイスにストリーミングしながら、さまざまなビデオフォーマット間の切り替えをいつ行えるか、という点です。この値が小さいほど、サーバが接続速度の変化によりすばやく対応できます。
- 「サンプルHTML を使って Read Me ファイルを作成」チェックボックス：基本的な HTTP ライブストリーミングの用途情報を持つファイルを含める場合に選択します。

## Automator ワークフローを実行

このフォームでは、実行する Automator スクリプトを選択できます。

- *Automator* ワークフローを選択：「選択」をクリックすると、トランスコードジョブの完了時に「Compressor」で自動的に実行する Automator スクリプトを探して選択するためのダイアログが開きます。



## YouTube に公開

このフォームでは、Web 上の YouTube アカウントに公開したいムービーの情報を入力できます。

**メモ:** 1つのバッチで複数の YouTube 出力メディアファイルをアップロードするには、出力メディアファイルごとに別個のジョブを作成します。



**重要：** アップロードを成功させるためには、すべてのフィールドに入力する必要があります。

- ユーザ名： このフィールドでは、YouTube のユーザ名を入力できます。
- パスワード： このフィールドでは、YouTube のパスワードを入力できます。
- タイトル： このフィールドでは、公開するムービーの名前を入力できます。
- 説明： このフィールドでは、公開するムービーの説明を入力できます。
- タグ： このフィールドでは、ムービーについて説明するキーワードを入力できます。これは、対象となる視聴者がYouTube上のムービーを検索するために使用できる検索用語です。詳細については、YouTube のヘルプを参照してください。
- 「カテゴリー」ポップアップメニュー： このポップアップメニューでは、ムービーのYouTube カテゴリーを選択できます。YouTube では、ムービーをいくつかあるカテゴリ（トピック分野）のいずれかに入れることができます。
- 「このムービーをプライベートにする」チェックボックス： このチェックボックスを選択すると、公開するムービーを視聴するためのアクセスを制御できます。YouTube でムービーをプライベートにすると、自分のアカウント用に作成するコンタクトリストから選んだユーザとそのムービーを共有することができます。詳細については、YouTube のヘルプを参照してください。

## Facebook に公開

このフォームでは、Web 上の Facebook アカウントに公開したいムービーの情報を入力できます。

**メモ：** 1つのバッチで複数の Facebook 出力メディアファイルをアップロードするには、出力メディアファイルごとに別個のジョブを作成します。

Inspector

A/V Attributes Additional Information Job Action

When job completes: Publish to Facebook

Email:

Password:

Title:

Description:

Privacy: Only Me

Email and Password are required.

**重要：** アップロードを成功させるためには、すべてのフィールドに入力する必要があります。

- メール： Facebook アカウントのメールアドレスを入力するときは、このフィールドを使います。
- パスワード： このフィールドでは、 Facebook のパスワードを入力できます。
- タイトル： このフィールドでは、公開するムービーの名前を入力できます。
- 説明： このフィールドでは、公開するムービーの説明を入力できます。
- 「プライバシー」ポップアップメニュー： このポップアップメニューを使って、ムービーを視聴できるユーザを選択します。選択肢は、「自分のみ」、「友達」、「友達の友達」、「公開」です。

### Vimeo に公開

このフォームでは、 Web 上の Vimeo アカウントに公開したいムービーの情報を入力できます。

**メモ：** 1つのバッチで複数の Vimeo 出力メディアファイルをアップロードするには、出力メディアファイルごとに別個のジョブを作成します。

**重要：** アップロードを成功させるためには、すべてのフィールドに入力する必要があります。

- メール： Vimeo アカウントのメールアドレスを入力するときは、このフィールドを使います。
- パスワード： このフィールドでは、 Vimeo のパスワードを入力できます。
- タイトル： このフィールドでは、公開するムービーの名前を入力できます。
- 説明： このフィールドでは、公開するムービーの説明を入力できます。



- ・ タグ：このフィールドでは、ムービーについて説明するキーワードを入力できます。これは、対象となる視聴者がVimeo上のムービーを検索するために使用できる検索用語です。詳細については、Vimeoのヘルプを参照してください。
- ・ 「表示可能」ポップアップメニュー：このポップアップメニューを使って、ムービーを視聴できるユーザを選択します。選択肢は、「全員」、「自分の連絡先」、「自分のみ」です。

### CNN iReport に公開

このフォームでは、Web上のCNN iReportアカウントに公開したいムービーの情報を入力できます。

**メモ：**1つのバッチで複数のCNN iReport出力メディアファイルをアップロードするには、出力メディアファイルごとに別個のジョブを作成します。

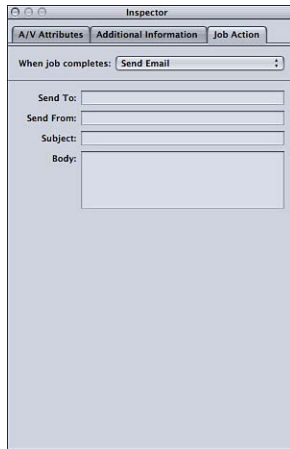
The screenshot shows a web interface titled 'Inspector' with three tabs: 'A/V Attributes', 'Additional Information', and 'Job Action'. The 'Additional Information' tab is active. It features a dropdown menu labeled 'When job completes:' with 'Publish to CNN iReport' selected. Below this are five input fields: 'Email:', 'Password:', 'Subject:', 'Body:', and 'Tags:'. At the bottom of the form, a red error message reads: 'Email, Password, Subject and Body fields are required.'

**重要：**アップロードを成功させるためには、すべてのフィールドに入力する必要があります。

- ・ メール：CNN iReportアカウントのメールアドレスを入力するときは、このフィールドを使います。
- ・ パスワード：このフィールドでは、CNN iReportのパスワードを入力できます。
- ・ 件名：このフィールドでは、公開するムービーの名前を入力できます。
- ・ 本文：このフィールドでは、公開するムービーの説明を入力できます。

## メールを送信

このフォームでは、ジョブの完了時に生成されるメールの情報を入力できます。このメールには実際の出カファイルが含まれ、メールの内容やその他の設定をさらに編集できるように「Mail」で開かれます。メールの編集が終わったら、「送信」をクリックできます。



The image shows a screenshot of a software interface titled "Inspector". It has three tabs: "A/V Attributes", "Additional Information", and "Job Action". The "Additional Information" tab is selected. Below the tabs, there is a dropdown menu labeled "When job completes:" with "Send Email" selected. Below this are four input fields: "Send To:", "Send From:", "Subject:", and "Body:". The "Body:" field is a larger text area.

- **送信先**：メールの送信先となるメールアドレスを入力します。複数のメールアドレスをカンマで区切って入力できます。
- **送信元**：メールの送信元となるメールアドレスを入力します。
- **件名**：このフィールドを使って、メールの件名を入力します。
- **本文**：このフィールドを使って、メールの本文を入力します。

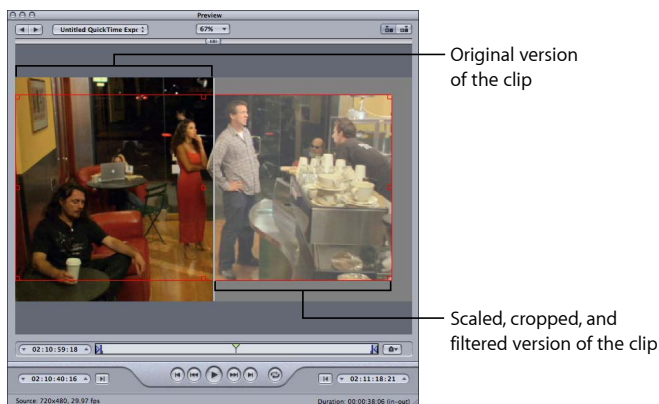
「プレビュー」ウィンドウには2つの主要な役割があります。ソースメディアファイルを元のフォーマットで再生したり、設定を割り当てた後のソースメディアファイルをプレビューしたりすることができます。

この章では以下の内容について説明します：

- 「プレビュー」ウィンドウについて (ページ 339)
- クリップをプレビューする (ページ 346)
- プレビューウィンドウでクリップの一部をトランスコードする (ページ 352)
- マーカーとポスターフレームを使って作業する (ページ 353)
- 「プレビュー」ウィンドウのキーボードショートカットについて (ページ 360)

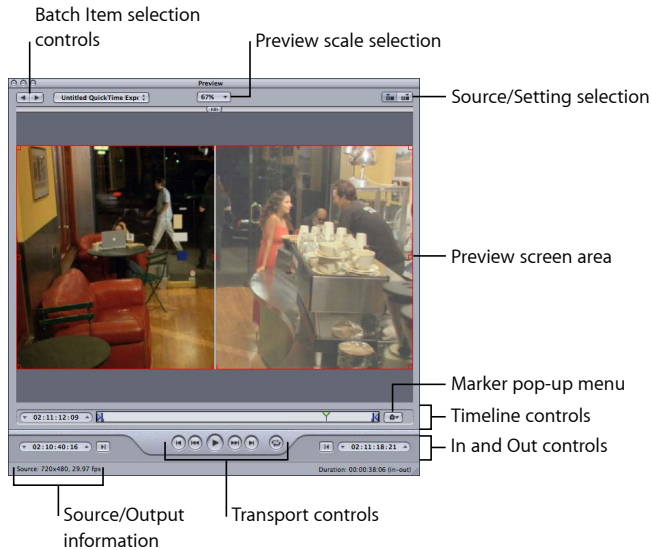
## 「プレビュー」ウィンドウについて

「プレビュー」ウィンドウを使ってクリップの元のバージョンと出力されるバージョンを比較すれば、変更の結果をその場で表示させながら作業できます。バージョンを比較すれば、トランスコードにリソースと時間をかける前に、ファイルに割り当てた設定の効果を確認することができます。この機能を使って、出力メディアファイルの品質を確認します。



また、「プレビュー」ウインドウでプレビュー画面のサイズを大きくしたり、手動で1フレームを追加したり（MPEG-1 および MPEG-2 のみ）、インマーカとアウトマーカを使って、メディアファイルのトランスコード範囲を指定したりすることができます。

「プレビュー」ウインドウを使うと、トランスコードを実行する前にバッチ項目を再生して、フィルタ等の適用前後のクリップを比較し、出力メディアファイルの品質が十分なものかどうかを確認することができます。



「プレビュー」ウインドウには以下の項目があります。

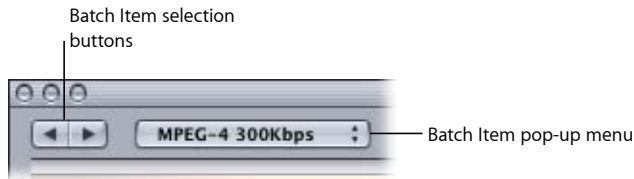
- プレビュー拡大／縮小選択メニュー： プレビュー画面のサイズを調整します。「100%」、「75%」、「50%」の3つの設定がありますが、「プレビュー」ウインドウのハンドルをドラッグすると、好きなサイズに設定することができます。
- ソース／設定（出力）の表示切り替え： これらのボタンを使って、選択したバッチ項目のプレビューの表示をソースのアスペクト比とサイズに合わせるか、設定のアスペクト比とサイズに合わせるかを指定します。ソースビューボタンを押すとクロップ境界が表示されるので、クロップされる端（1つまたは複数）を決めるのに使えます。設定ビューボタンを押すと、クロップ後のバージョンのメディアを、設定に指定されているアスペクト比とサイズでプレビューできます。

- ・ **ソース／出力の情報**：クリップのフレームサイズとフレームレートが、「プレビュー」ウインドウの左下コーナーに表示されています。クリップの継続時間（イン点からアウト点まで）は、右下コーナーに表示されます。ソース・ビュー・ボタンが選択されている状態では、ソース・メディア・クリップのフレームサイズとフレームレートを示します。出力ビュー・ボタンが選択されている状態では、このパッチ項目の設定のフレームサイズとフレームレートを示します。

**メモ**: クリップの合計継続時間（イン点とアウト点がない）を表示するには「バッチ」ウインドウでソースファイルを選択し、「インスペクタ」ウインドウ（「ウインドウ」>「インスペクタを表示」と選択）を開きます。

## バッチ項目選択コントロール領域

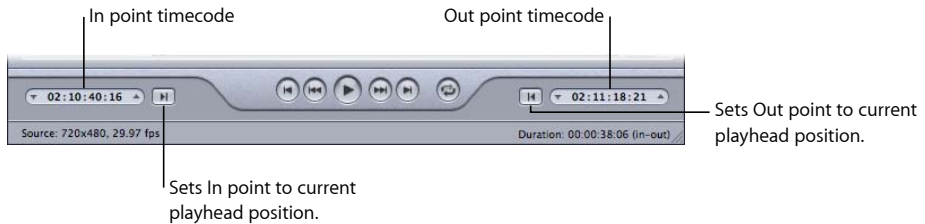
バッチ項目選択領域は、「プレビュー」ウインドウに表示する特定の項目を「バッチ」ウインドウから選択するのに使います。



- ・ **バッチ項目選択ボタン**：これらのボタンを使って、プレビューに表示できるソースメディアファイルおよびクリップ（それらの設定も含む）の選択を、前後に切り替えることができます。クリックしてリストから順次選ぶと、選択されたバッチ項目がバッチ項目ポップアップメニューに表示されます。
- ・ **バッチ項目ポップアップメニュー**：このポップアップメニューで、プレビューするソース・メディア・ファイル（設定が割り当てられているかに関係なく）を選択します。

## イン／アウトコントロール

バッチ項目を選択したら、イン／アウトコントロールを使用してイン点とアウト点のタイムコード情報を表示および変更できます。



- ・ **イン点／アウト点のタイムコードフィールド**： イン点とアウト点の正確な位置を、「時：分：秒：フレーム」の標準的なタイムコードフォーマットで表示できます。フィールドを選択して新しい値を入力すれば、手動で変更できます。新しい値が入力されると、そのタイムラインの、対応するイン点またはアウト点が現在のバッチ項目中の指定されたポイントへ移動します。

**メモ**： ソース・メディア・ファイルに、何らかのタイムコードが記録されているタイムコードトラックが含まれている場合は、イン点のタイムコードのフィールドとアウト点のタイムコードのフィールドに、クリップの開始および終了のタイムコードがそれぞれ表示されます。それ以外の場合は、タイムコードは 00:00:00:00 から開始します。

- ・ **イン点／アウト点ボタン**： タイムラインでイン点ボタン（右向きの矢印）またはアウト点ボタン（左向きの矢印）をドラッグして、新しいイン点またはアウト点を設定します。また、イン点を設定するボタンおよびアウト点を設定するボタン（タイムコードのフィールドの横にあります）をクリックして、イン点およびアウト点を設定することもできます。

## プレビュー画面領域

プレビュー画面領域には、現在選択されているバッチ項目が表示されます。

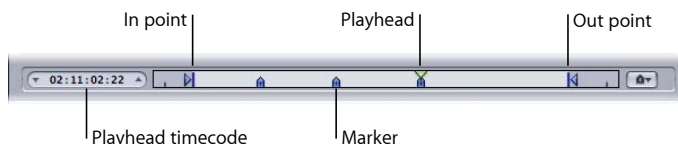


プレビュー画面にはまた、以下の項目があります。

- ・ **画面分割スライダ**：プレビュー画面の上辺に沿って画面分割スライダを適宜ドラッグし、ソース・メディア・ファイル（左側）と出力メディアファイル（右側）とを比較して表示します。画面分割は、上部にあるスライダの位置だけでなく、イメージを縦に2分割する垂直線によっても示されます。
- ・ **クロップ境界**：クロップ境界はソースビューでのみ表示されます。出力メディアファイルをクロップしたい向きに、ハンドルを使って赤い境界線や隅をドラッグします。クロップしない方向の寸法を保ちながら作業したい場合は、真ん中のハンドルを使ってフレームの1片全体をドラッグします。フレームをクロップするのに合わせて、プレビュー画面に新しい値（上下左右）が表示されます。また、「インスペクタ」ウインドウを開いていて、バッチのターゲットが選択されている場合は、「ジオメトリ」パネルのクロップの各フィールドの値も同様に变化するのを確認できます。出力ビューを選択すると、クロップ境界設定後の状態が表示されます。

## タイムラインコントロール

タイムラインコントロールには、設定されているすべてのマーカーや現在のイン点、アウト点など、クリップに関する情報が表示されます。タイムラインは、特定のフレームに再生ヘッドを移動したり、イン点やアウト点を設定したりするのも使えます。



- ・ **再生ヘッドのタイムコード**：タイムラインでの再生ヘッド位置のタイムコードが、「時：分：秒：フレーム」の標準的なタイムコード表示で表示されます。別の値を入力すると、再生ヘッドをタイムライン上の特定の位置に正確に移動することができます。  
**メモ**：ソースメディアファイルに、何らかのタイムコードが記録されているタイムコードトラックが含まれている場合は、そのクリップのタイムコードが再生ヘッドのタイムコードのフィールドに表示されます。それ以外の場合は、タイムコードは 00:00:00:00 から開始します。
- ・ **イン点とアウト点**：ソース・メディア・ファイルの全体ではなく一部分のみをトランスコードしたいときに使います。これらのポイントをドラッグして、ソースメディアファイル内のトランスコードしたい範囲の始点と終点を指定します。ポイントをドラッグすると、「プレビュー」ウインドウの下部にあるイン点およびアウト点のタイムコードの値が変わります。（また、イン点設定ボタンやアウト点設定ボタンをクリックして、再生ヘッドの現在位置にイン点やアウト点を設定することもできます。）

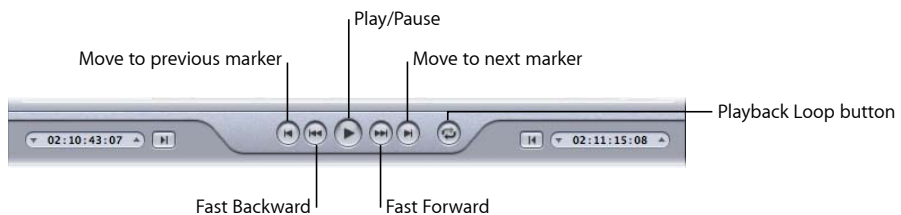
**重要：** イン点やアウト点は、トランスコードが終了した後は保存されません。履歴テーブルからバッチを再実行したい場合は、もう一度クリップにこれらの点を適用する必要があります。イン点およびアウト点は、設定ではなくソースメディアファイルに割り当てられます。これにより、現在のバッチのソースメディアファイルに関連するほかの設定すべてについて、イン点およびアウト点の位置が同じになります。

- **再生ヘッド：** 表示されているフレームがクリップ内のどの辺りにあるのかを、一目で確認できます。再生ヘッドをドラッグして、クリップ中の特定の場所にすばやく移動することができます。
- **マーカー：** マーカーがクリップのどこに配置されているかを視覚的に示します。マーカーの色はマーカーのタイプを示しています。
  - 青： 圧縮マーカー（手動で追加できる圧縮マーカーです。）
  - 紫： チャプタマーカー（出力メディアファイルでチャプタごとやビジュアルアートワークごとに移動する際に使うことができる名前付きのマーカーです。）
  - 赤： Podcast マーカー（出力メディアファイルでチャプタごとやビジュアルアートワークごとに移動する際に使うことができる名前付きのマーカーです。）
  - 緑： 編集／カットマーカー（「Final Cut Pro」のシーケンスの編集点に自動的に追加される圧縮マーカーです。）
  - 中央に点のあるグレイのバー： ポスターフレーム（このファイルのポスターフレームとして選択したフレームを示すバーです。）

詳細については、「マーカーとポスターフレームを使って作業する」を参照してください。

## トランスポートコントロール

再生ヘッドを、前後のマーカーまたはイン点／アウト点の位置まで正確に移動させます。設定してあるマーカーの間をすばやく移動させるのに便利です。また、再生ヘッドをクリップの先頭／末尾にすばやく動かすのにも使えます。



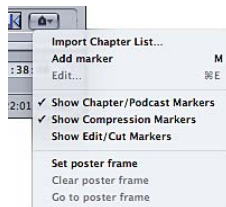
- **再生／一時停止ボタン：** クリップの再生を開始／停止します。再生を停止すると、再生ヘッドはそのときの位置にとどまります。クリップのスタートに戻すには、再生ヘッドを最初までドラッグするか、「1つ前のマーカーに移動」ボタンをクリックする必要があります。



- ・ 前のマーカーに移動／次のマーカーに移動ボタン：再生ヘッドを前後のマーカーまたはイン点／アウト点に移動するか、1つ前／1つ先のマーカーがない場合には、クリップの先頭または末尾に移動します。
- ・ 高速巻き戻し／先送りボタン：前後どちらの方向にも、通常の2倍の速度でクリップを再生できます。再生中にクリックする場合、これらのいずれかのボタンの2回目のクリックで標準の再生速度に戻ります。
- ・ ループ再生ボタン：クリックすると、メディアが繰り返し再生されます。

## 「マーカー」ポップアップメニュー

「マーカー」ポップアップメニューを使用して、クリップのマーカーを管理します。どの設定でもマーカーを使うことができますが、出力ファイルにそれらのマーカーが実際に反映されるのは、MPEG-1、MPEG-2、MPEG-4を使って、Podcast、H.264（Apple デバイス用）、QuickTime ムービー向けの出力ファイルフォーマットを設定している場合のみです。詳細については、「マーカーとポスターフレームを使って作業する」を参照してください。



「マーカー」ポップアップメニューから項目を選択して、マーカーとポスターフレームを追加したり、取り除いたり、表示したり、隠したり、編集したりします。

- ・ チャプタリストを読み込む：ソース・メディア・ファイルのチャプタマーカーの時間リストを含むファイルを読み込むことができる、ファイルの読み込みダイアログを開きます。詳細については、圧縮マーカーやPodcastマーカーをクリップに追加するを参照してください。
- ・ マーカーを追加／マーカーを取り除く：実際の状態は、再生ヘッドがマーカー上にあるかどうかにより異なります。
  - ・ 再生ヘッドがマーカー上にない場合：「マーカーを追加」を選択すると、タイムライン上で再生ヘッドのそのときの位置に新しいマーカーが配置されます。
  - ・ 再生ヘッドがマーカー上にある場合：「マーカーを削除」を選択すると、そのマーカーが削除されます。

- ・ **編集**：再生ヘッドがマーカー上にある場合にのみ選択できます。「編集」を選択して表示されるダイアログでは、マーカーを構成できます。このダイアログから、マーカータイプを設定できるほか、URLやイメージを割り当てることができます。詳細については、圧縮マーカーや Podcast マーカーをクリップに追加するを参照してください。
- ・ **チャプタ/Podcast マーカーを表示**：チャプタマーカーおよび Podcast マーカー（名前付き）をタイムラインに表示するかどうかを指定します。チェックマークがついている場合は表示されます。
- ・ **圧縮マーカーを表示**：圧縮マーカー（名前なし）をタイムラインに表示するかどうかを指定します。チェックマークがついている場合は表示されます。
- ・ **編集/カットマーカーを表示**：「Final Cut Pro」など、ほかのアプリケーションによって編集点に自動的に配置されたマーカーをタイムラインに表示するかどうかを指定します。チェックマークがついている場合は表示されます。
- ・ **ポスターフレームを設定**：この項目を選択すると、現在のフレームがポスターフレームになります。ポスターフレームは、「iTunes」や Finder などのアプリケーションでビデオやオーディオのメディアファイルや Podcast チャプタを表す静止画です。デフォルトでは、ビデオファイルの最初のフレームがポスターフレームになります。
- ・ **ポスターフレームを消去**：ポスターフレームのマーカーを削除します。
- ・ **ポスターフレームへ移動**：再生ヘッドをポスターフレームへ移動します。

## クリップをプレビューする

元のソース・メディア・ファイル、または設定を割り当てたソース・メディア・ファイルをプレビューできます。ソース・メディア・ファイルは、ファイル名でリストに表示されます。ソース・メディア・ファイルに適用されたすべての設定は、ファイル名の下にすぐにリストされるため、簡単に特定することができます。元のソース・メディア・ファイルと設定を割り当てたソース・メディア・ファイルのどちらを表示するかで、「プレビュー」ウインドウに表示されるオプションが決まります。

**重要**：「エンコーダ」パネルと「フレームコントロール」パネルで行った設定は、プレビューできません。プレビューできるのは、「フィルタ」パネルと「ジオメトリ」パネルで行った設定のみです。「エンコーダ」パネルと「フレームコントロール」パネルで行った設定をプレビューするほかの方法の詳細については、プレビューウインドウでクリップの一部をトランスコードするを参照してください。

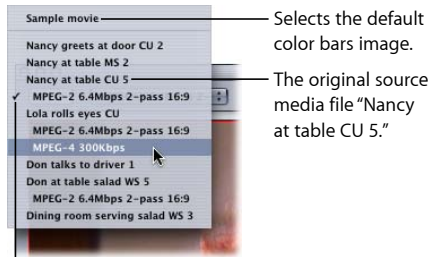
### ソースメディアファイルをプレビューするには

- 1 「プレビュー」ウインドウを開きます。

**メモ:** ファイルは、「プレビュー」ウインドウで手軽に開くことができます。バッチウインドウでジョブにあるソース・メディア・ファイルをダブルクリックします。

2 以下のいずれかの操作を行います：

- ・ 「バッチ項目」ポップアップメニューからソース・メディア・ファイルを選択します（ファイル名で特定します）。



A setting applied to the source media file "Nancy at table CU 5." The checkmark indicates that this is currently being viewed in the Preview window.

- ・ ポップアップメニューに目的のソース・メディア・ファイルが表示されるまで「バッチ項目選択」ボタンをクリックします。
  - ・ バッチウインドウでジョブにあるソース・メディア・ファイルを選択します。ソースビューボタンのみ使えます（出力ビューボタンは淡色表示になっています）。これは、通常のソース・メディア・ファイルを選択したためです。したがって、画面分割スライダもクロップバーもない、クリップの内容のみの画面が表示されます。
- 3 プレビュー画面のサイズを「プレビュー拡大／縮小」ポップアップメニューから選ぶか、または「プレビュー」ウインドウのハンドルを、好きなサイズになるようドラッグします。

この設定は、実際の出カメディアファイルの表示フレームサイズには影響しません。出カメディアファイルの表示フレームサイズは、「インスペクタ」ウインドウの「ジオメトリ」パネルでのみ設定することができます。

- 4 再生ボタンをクリックして、選択したソースメディアファイルをプレビューします。

「FinalCutPro」からのファイルなど、マーカーがすでに追加されたソースメディアファイルでは、マーカーがタイムラインに表示されます。このマーカーは、必要に応じて管理できます。詳細については、「マーカーとポスターフレームを使って作業する」を参照してください。

## 割り当てた設定でクリップをプレビューするには

- 1 「プレビュー」ウインドウを開きます。

**メモ:** クリップは、「プレビュー」ウインドウで簡単に開くことができます。バッチウインドウでジョブのターゲット（設定を含む）をダブルクリックします。

- 2 以下のいずれかの操作を行います：

- ・ 「バッチ項目」ポップアップメニューから設定を選択します（ソースファイル名ではなく、字下げされている設定名です）。
- ・ ポップアップメニューに目的のクリップ（設定を適用済み）が表示されるまで、バッチ項目選択ボタンをクリックします。
- ・ バッチウインドウで、ジョブにあるクリップの設定を選択します。

ソース／設定（出力）のどちらの表示ボタンも使えますので、表示を切り替えることができます。設定を選択したため、「プレビュー」ウインドウでは画面分割スライダおよびクロップ境界を使うことができます。

- 3 「プレビュー」ウインドウの左上角にある設定（出力）表示ボタンをクリックします。

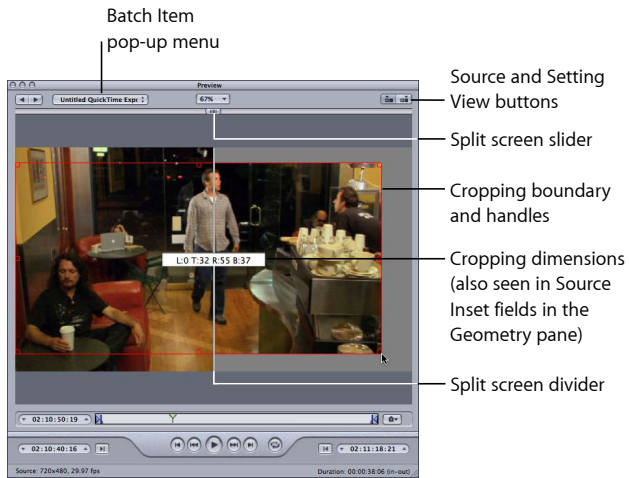
- 4 プレビュー画面のサイズを「プレビュー拡大／縮小」ポップアップメニューから選ぶか、または「プレビュー」ウインドウのハンドルを、好きなサイズになるようドラッグします。

この設定は、実際の出カメディアファイルの表示フレームサイズには影響しません。出カメディアファイルの表示フレームサイズは、「インスペクタ」ウインドウの「ジオメトリ」パネルでのみ設定することができます。

**メモ:** 「プレビュー」ウインドウで表示しながら設定（「ジオメトリ」パネル）のフレームサイズを調整する場合、フレームサイズはその通りにサイズ変更されない場合があります。この場合、「バッチ項目」ポップアップメニューから「サンプルムービー」または異なるターゲットを選択してから、再度このターゲットを「バッチ項目」ポップアップメニューから選択します。正しいフレームサイズで表示されます。

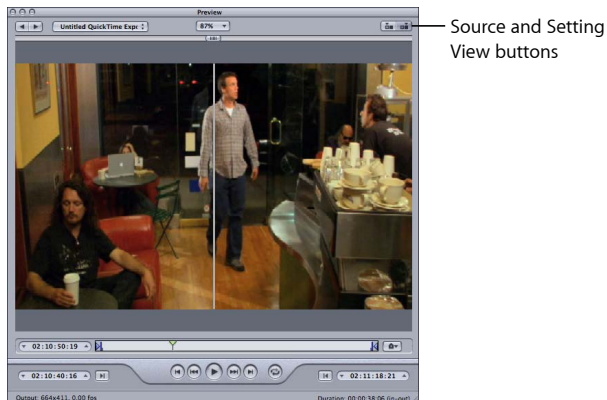
- 5 画面の上辺に沿って画面分割スライダを左右にドラッグし、画面分割スライダを動かして、クリップのポスト・トランスコードの様子を表示する部分を、増やしたり減らしたりします。

- 6 クロップ境界を使って、出力メディアファイルの表示フレームサイズを調整します。



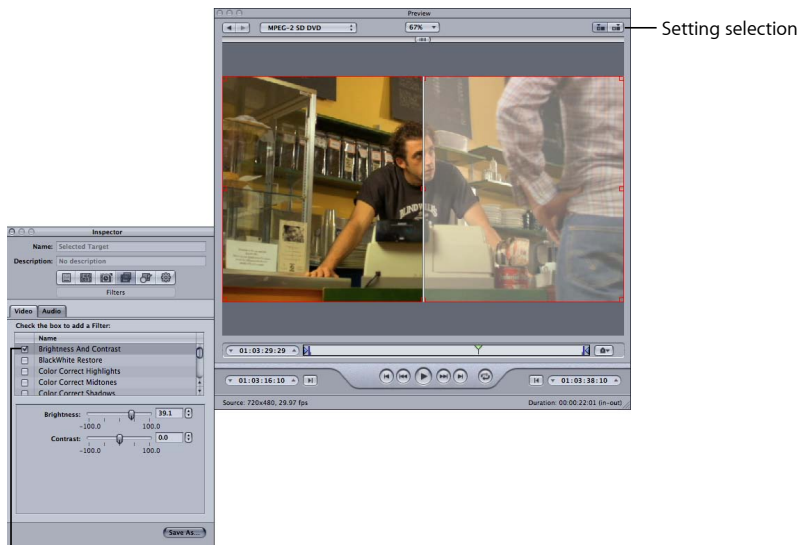
- 7 ソースと設定（出力）の表示切り替えボタンをクリックして、クロップの結果を確認します。

**メモ:** クリップイメージをクロップして小さくするほど、出力イメージの倍率は大きくなります（ソースファイルでの設定ではなく、出力サイズ比の設定によってフレームのジオメトリが決められるためです）。これは、イメージでのズームインと同様です。ピクセルは大きくなり、全体のイメージが粗くなります。フレーム固有のサイズまで引き伸ばされたときに、イメージが元のサイズを大きく超えるほどクロップされすぎないように気をつけてください。



- 8 調整したいフィルタを選択し、必要な変更を行います。

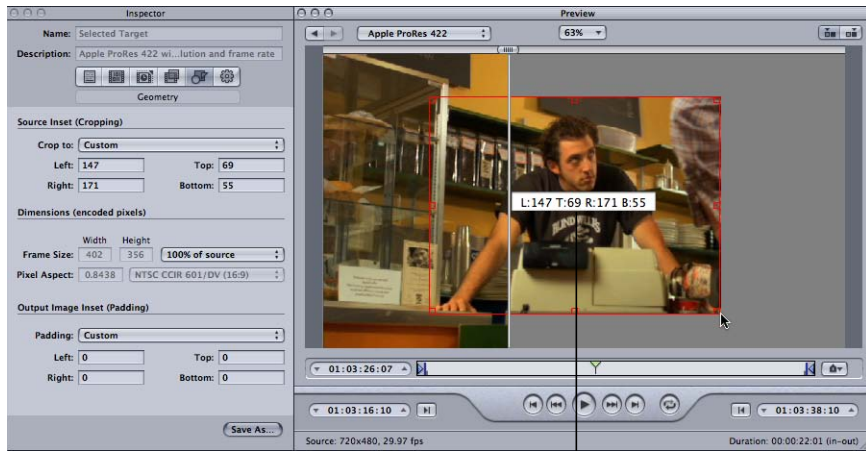
**メモ:** 選択したフィルタには、フィルタリストで名前の横にチェックマークを付けておく必要があります。そうしなければ、フィルタは設定に適用されません。



Selected filter settings are displayed in the Preview window.

- 出力メディアファイルの表示フレームをソースメディアファイルとは異なるサイズにする場合は、「インスペクタ」ウインドウで「ジオメトリ」パネルを開き、「フレームサイズ」ポップアップメニューからプリセット値を選択するか、「幅」フィールドと「高さ」フィールドに値を入力します。

✕ **メモ:** MPEG-2 の表示フレームサイズは、MPEG-2 の仕様に基づいて定められているものに限定されます。MPEG-2 では、出力サイズ関連の項目は使用できません。



Cropping dimensions  
(also displayed in the  
Inspector window when  
you drag cropping bars)

- 10 「プレビュー」ウインドウで再生ボタンをクリックし、クリップを再生します。  
以上の設定の詳細については、「プレビュー」ウインドウについてを参照してください。

## Dolby Digital Professional (AC-3) ファイルをプレビューウィンドウで表示する

「プレビュー」ウィンドウを使って、Dolby Digital Professional (AC-3) ファイルを再生できます。「Compressor」には、Dolby Digital デコーダが付属しているため、AC-3 ソース・メディア・ファイルをバッチに追加して再生する際、コンピュータのスピーカーを使って試聴することができます。3 つ以上のチャンネルを含む AC-3 ファイルのミックスダウンバージョンを再生できる内蔵ステレオスピーカーから、USB や FireWire 出力に接続する外部のサラウンドスピーカーにいたるまで、あらゆるスピーカーに対応できます。

**重要：**「Compressor」が Dolby Digital オーディオファイルをデコードするため、コンピュータの光出力を使って Dolby Digital オーディオをプレビューすることはできません。

エンコーダの設定は「プレビュー」ウィンドウでリアルタイムにプレビューできないため、この機能は Dolby Digital Professional エンコーダを使っている場合に重要です。プレビューできない代わりに、エンコードした AC-3 ファイルをバッチに追加して再生し、そのエンコーダの設定で問題ない結果が得られることを確認できます。この目的で短いテストクリップを作成する方法の詳細については、プレビューウィンドウでクリップの一部をトランスコードするを参照してください。

## プレビューウィンドウでクリップの一部をトランスコードする

ジオメトリ（クロップと拡大／縮小）とフィルタ調整は「プレビュー」ウィンドウですぐに表示されますが、「エンコーダ」パネルと「フレームコントロール」パネルの設定は表示されません。「エンコーダ」パネルと「フレームコントロール」パネルの設定をプレビューするには、ソース・メディア・ファイルの小さな一部分でテスト・トランスコードを実行します。

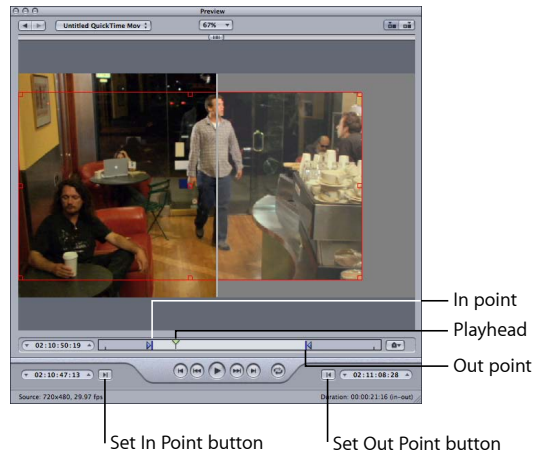
「プレビュー」ウィンドウでイン／アウト点を設定し、メディアファイルの全部ではなく一部分だけをトランスコードすることができます。

### メディアファイルの一部を指定してトランスコードするには

- 1 「プレビュー」ウィンドウを開きます。
- 2 バッチ項目選択ポップアップメニューでクリップを選ぶか、目的のクリップがポップアップメニューに表れるまでバッチ項目選択ボタンをクリックします。
- 3 以下のいずれかの操作を行います：
  - ・ イン点を適切な位置までドラッグします。



- ・ トランスコードしたい範囲の始点まで再生ヘッドをドラッグしてから、イン点設定ボタンをクリックします。



#### 4 以下のいずれかの操作を行います：

- ・ アウト点を適切な位置までドラッグします。
- ・ トランスコードしたい範囲の終点まで再生ヘッドをドラッグしてから、アウト点設定ボタンをクリックします。

メディアファイルの中でトランスコードされるのは、設定した2つの点の部分だけです。クリップの残りの部分はトランスコードされません。

**重要：** ソース・メディア・ファイルのトランスコードする部分をイン点とアウト点を使って指定する場合、ファイルのジョブに割り当てられているすべてのターゲットにその指定が適用されます。ソース・メディア・ファイルをバッチに何度も追加して複数のジョブを作成し、ジョブごとに異なるイン点とアウト点を設定できます。

## マーカーとポスターフレームを使って作業する

「Compressor」は、異なる種類のマーカーの読み込みと作成が可能です。

「Compressor」はチャプタマーカーのリスト全体を読み込むこともできます。

「Compressor」は、クリップに対するポスターフレームの設定にも対応します。

## マーカーをサポートする出力ファイルフォーマット

すべての出力ファイルフォーマットでマーカーがサポートされているわけではありません。以下に、マーカーをサポートしているフォーマットの一覧を示します。

- ・ MPEG-2

- 放送用に設定する MPEG-4 (「拡張 Podcast」チェックボックスが選択されている場合はオーディオのみ)
- QuickTime ムービー
- H.264 (Apple デバイス用)

ほかの出力ファイルフォーマットにもマーカーを設定できますが、エンコード後の出力ファイルには含まれません。

## マーカーのタイプ

「Compressor」は、以下のタイプのマーカーの読み込みと作成が可能です。

- **チャプタマーカー**：チャプタマーカーによって、DVD、QuickTime ムービー、またはビデオ Podcast のインデックスポイントに簡単にアクセスできます。「QuickTime Player」は、チャプタトラックとして記録されたタイムスタンプを含むテキスト・トラックを解釈できます。また、チャプタマーカーには、Podcast の再生時に表示するアートワークや URL を割り当てることができます。

これらのマーカーは、「Compressor」を使って手動でマーカーを追加した場合に作成されるタイプのもので、「プレビュー」ウインドウのタイムラインでは紫で表示されます。

- **Podcast マーカー**：チャプタマーカーと同様に、Podcast マーカーにもアートワークや URL を割り当てることができます。ただし、Podcast マーカーを使って、クリップ内のフレームを表示することはできません。また、QuickTime でのチャプタマーカーのように表示されません。

Podcast マーカーを使って、オーディオ Podcast を再生する際にスライドショー (URL 付き) を視聴者に表示できます。

これらのマーカーは、「プレビュー」ウインドウのタイムラインでは赤で表示されます。

- **圧縮マーカー**：圧縮マーカーは**手動圧縮マーカー**とも呼ばれます。これらは、「Compressor」の「プレビュー」ウインドウで追加できるマーカーで、「Compressor」での圧縮中に MPEG I フレームが生成されるタイミングを示します。I フレームの詳細については、GOP とフレームタイプについて理解するを参照してください。

これらのマーカーは、「プレビュー」ウインドウのタイムラインでは青で表示されます。

- **編集／カットマーカー**：編集／カットマーカーは**自動圧縮マーカー**とも呼ばれます。これらのマーカーは、シーケンス内のカットまたはトランジションポイントごとに設定するものです。トランスコード中、「Compressor」は編集／カットマーカーを基にしてこれらのポイントに MPEG I フレームを生成し、圧縮品質を高めます。

これらのマーカーは、「プレビュー」ウインドウのタイムラインでは緑で表示されます。

## 手動でマーカーを追加する／削除する

「プレビュー」ウインドウは、ソース・メディア・ファイルにすでに追加されているマーカーを管理する機能、マーカーを手動で追加または削除する機能、チャプタマーカーのリストを読み込む機能など、マーカーに関するさまざまな機能をサポートしています。クリップにマーカーを追加すると、デフォルトではチャプタマーカーとして表示されます。その後、必要であれば、圧縮マーカーまたは Podcast マーカーに変更することができます（「圧縮マーカーや Podcast マーカーをクリップに追加する」を参照してください）。

### クリップにチャプタマーカーを追加するには

- 1 「プレビュー」ウインドウを開きます。
- 2 「マーカー」のポップアップメニューから「チャプタ/Podcast マーカーを表示」項目を選択して、項目の横にチェックマークを付けます。
- 3 バッチ項目選択ポップアップメニューでクリップを選ぶか、目的のクリップがポップアップメニューに表れるまでバッチ項目選択ボタンをクリックします。
- 4 マーカーが配置されている位置を知るには、以下のいずれかの操作を行います：
  - ・ マーカーを追加したい場所に、再生ヘッドをドラッグします。
  - ・ 再生ヘッドのタイムコードフィールドに、タイムコード値を入力します。
- 5 マーカーを追加するには、以下のいずれかの操作を行います：
  - ・ マーカーボタンをクリックし、ポップアップメニューで「マーカーを追加」を選びます。
  - ・ M キーを押します。

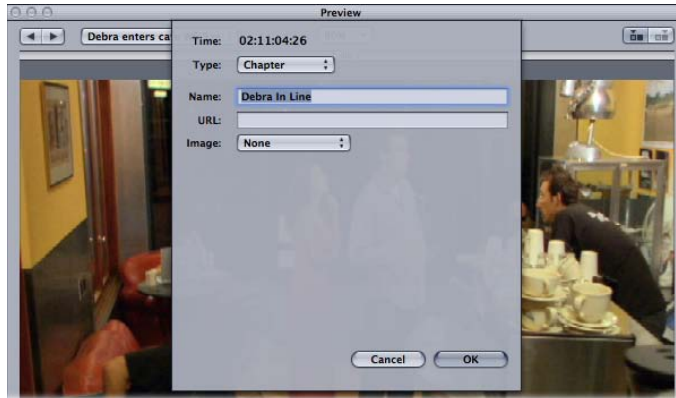
タイムラインに紫のチャプタマーカーが表示されます。



A purple marker appears under the playhead after the marker is added.

- 6 「マーカー」ポップアップメニューから「編集」を選択します（または、Command + E キーを押します）。  
マーカーを編集できるダイアログが表示されます。

- 7 「名前」フィールドにチャプタマーカの名前を入力します。



チャプタマーカの場合、この名前は出力メディアファイルに表示されるため、「QuickTime Player」および再生デバイスで確認できます。

- 8 チャプタマーカにイメージを割り当てたい場合は、「イメージ」ポップアップメニューから以下のいずれかを選択します：
  - ・なし： マーカにイメージは関連付けられません。
  - ・ソースのフレーム： デフォルトでは、表示されるフレームには、マーカが付いています。別のフレームをイメージとして使用するには、別のタイムコード値を入力します。
  - ・ファイルから： イメージをイメージウェルにドラッグします。「選択」をクリックしてファイル選択ダイアログを開いてから、静止画像ファイルを選択してマーカに割り当てることもできます。
- 9 「OK」をクリックしてダイアログを閉じます。

「マーカ」ポップアップメニューから「編集」を選択して、チャプタマーカを圧縮マーカや Podcast マーカに変換することもできます。

### クリップからマーカを取り除くには

- 1 「1つ前のマーカに移動」ボタンまたは「1つ先のマーカに移動」ボタンをクリックして、取り除くマーカに再生ヘッドを移動します。
- 2 マーカを取り除くには、以下のいずれかの操作を行います：
  - ・マーカボタンをクリックし、ポップアップメニューで「マーカを取り除く」を選びます。
  - ・M キーを押します。

マーカが削除されます。

## チャプタ・マーカー・リストを読み込むには

- 1 「プレビュー」ウインドウを開きます。
- 2 バッチ項目選択ポップアップメニューでクリップを選ぶか、目的のクリップがポップアップメニューに表れるまでバッチ項目選択ボタンをクリックします。
- 3 「マーカー」ポップアップメニューから「チャプタリストを読み込む」を選択します。

ファイルの選択ダイアログが表示されるため、ソース・メディア・ファイルのチャプタ・マーカー・ファイルを探して選択できます。

- 4 チャプタ・マーカー・ファイルを選択し、「開く」をクリックします。

マーカーが読み込まれ、「プレビュー」ウインドウのタイムラインに追加されます。

**メモ:** チャプタ・マーカー・リストを使って読み込まれたすべてのマーカーはチャプタマーカーとして設定されますが、マーカーの編集ダイアログを使えば、それらを Podcast マーカーや圧縮マーカーに変換することができます。また、必要に応じて、それらに URL やアートワークを追加することもできます。

**重要:** リストのタイムコード値は、ソース・メディア・ファイルのタイムコードに基づいている必要があります。

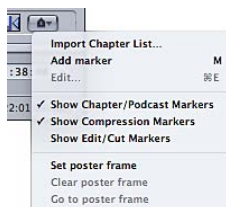
## 圧縮マーカーや Podcast マーカーをクリップに追加する

圧縮マーカーや Podcast マーカーを手動でクリップに追加するには、チャプタマーカーを追加し（前のセクションで説明）、それを編集します。

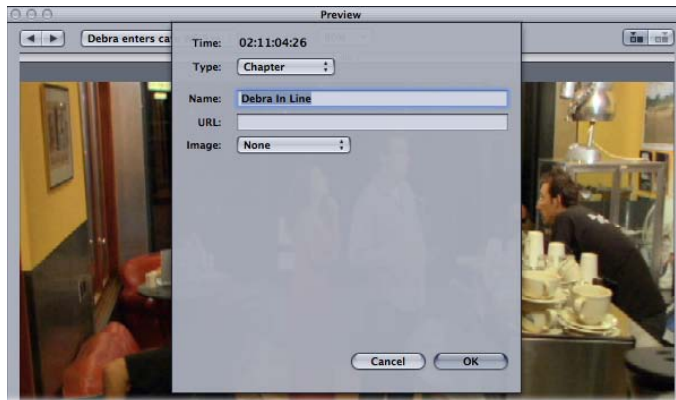
**メモ:** Podcast では、チャプタマーカーと Podcast マーカーの両方を使うことができます。ただし、これらのチャプタには相違点があり、視聴者はチャプタマーカーを使って直接移動できますが、Podcast マーカーではできません。詳細については、「マーカーのタイプ」を参照してください。

## 手動でクリップに圧縮マーカーまたは Podcast マーカーを追加するには

- 1 「マーカー」のポップアップメニューから「チャプタ/Podcast マーカーを表示」および「圧縮マーカーを表示」項目を選択して、項目の横にチェックマークを付けます。



- 2 マーカーが配置されている位置を知るには、以下のいずれかの操作を行います：
  - ・ マーカーを追加したい場所に、再生ヘッドをドラッグします。
  - ・ 再生ヘッドのタイムコードフィールドに、タイムコード値を入力します。
- 3 マーカーを追加するには、以下のいずれかの操作を行います：
  - ・ マーカーボタンをクリックし、ポップアップメニューで「マーカーを追加」を選びます。
  - ・ M キーを押します。タイムラインに紫のチャプタマーカーが表示されます。
- 4 「マーカー」ポップアップメニューから「編集」を選択します（または、Command + E キーを押します）。マーカーを編集できるダイアログが表示されます。



- 5 「タイプ」ポップアップメニューから「圧縮」または「Podcast」を選択します。
- 6 「名前」フィールドにマーカーの名前を入力します。  
Podcast マーカーの場合、この名前は視聴者に表示されません。
- 7 また、「URL」フィールドに URL を入力することもできます。  
この URL は Podcast にのみ適用されます。マーカーの名前はアートワーク上に表示されます。視聴者がクリックすると、その URL のウェブサイトが Web ブラウザに表示されます。
- 8 チャプタマーカーにイメージを割り当てたい場合は、「イメージ」ポップアップメニューから以下のいずれかを選択します：
  - ・ なし： マーカーにイメージは関連付けられません。
  - ・ ソースのフレーム： デフォルトでは、表示されるフレームには、マーカーが付いています。別のフレームをイメージとして使用するには、別のタイムコード値を入力します。

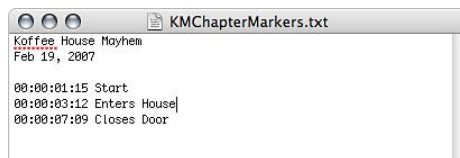
- ・ファイルから：イメージをイメージ Jewel にドラッグします。「選択」をクリックしてファイル選択ダイアログを開いてから、静止画像ファイルを選択してマーカーに割り当てることもできます。
- 9 「OK」をクリックしてダイアログを閉じます。

タイムラインのマーカーが、圧縮マーカーになった場合は青に、Podcast マーカーになった場合は赤に変化します。1つ前のマーカーと1つ先のマーカーボタンを使えば、タイムラインのほかのマーカーを選択して編集できます。

チャプタマーカーのリストを読み込むオプションもあります。これらのリストとしては、QuickTime TeXML フォーマット（QuickTime ムービーファイル内に 3GPP 準拠の Timed Textトラックを作成するための XML ベースのフォーマット）、またはプレーンテキストのチャプタ・リスト・ファイルを使うことができます。詳細については、プレーンテキストのチャプタ・マーカー・リストを作成するを参照してください。

### プレーンテキストのチャプタ・マーカー・リストを作成する

「Compressor」で読み込んでマーカーを作成できるタイムコードポイントのリストを作成できます。タイムコード値は、トラックのビデオクリップのタイムコードと一致させる必要があります。タイムコード値のリストは、プレーン・テキスト・ファイルにする必要がありますが、これは TextEdit で作成できます（保存する際に、プレーンテキストを選択します）。高度な機能を持ったワープロアプリケーションでリストを作成した場合は、必ずフォーマットされていない、プレーンの ASCII テキストファイルで保存してください。



ファイルは以下のルールに従う必要があります。

- ・マーカーごとに改行し、各行は「00:00:00:00」フォーマットのタイムコード値で始まっている必要があります。これらの値でマーカーの位置が特定されません。
- ・タイムコード値の後には、マーカーの名前を入力できます。カンマ、スペース、タブ文字を使って、タイムコード値とマーカーの名前を分離できます。
- ・タイムコード値で始まらない行は無視されます。このため、リストにコメントを追加してもかまいません。
- ・タイムコード値は、時間順にリストする必要はありません。

## ポスターフレームを設定する

「Compressor」を使って、ムービーにポスターフレームを設定できます。ポスターフレームは、「iTunes」のリストでそのムービーを表すフレームです。ポスターフレームを設定しないと、ムービーの最初のフレームから 10 秒後のフレームが使用されます。

### ポスターフレームを設定するには

- 1 「プレビュー」ウインドウのタイムラインをポスターフレームにしたいフレームに合わせます。
- 2 「マーカー」ポップアップメニューから「ポスターフレームを設定」を選択します。

中央に点のある縦線がタイムラインに表示されます。

### 再生ヘッドをポスターフレームに移動するには

- 「マーカー」ポップアップメニューから「ポスターフレームへ移動」を選択します。

**メモ:** この設定は、ポスターフレームが未設定の場合は使用できません。

### ポスターフレームの設定を取り除くには

- 「マーカー」ポップアップメニューから「ポスターフレームを消去」を選択します。

**メモ:** この設定は、ポスターフレームが未設定の場合は使用できません。

## 「プレビュー」ウインドウのキーボードショートカットについて

「プレビュー」ウインドウのキーボードショートカットの完全なリストについては、キーボードショートカットの章の「プレビュー」ウインドウのキーボードショートカットを参照してください。



「Compressor」では、トランスコードしたファイルの保存場所を選択することができます。

書き出し先を選択していない場合、出力ファイルはソースメディアファイルと同じフォルダに保存されます。これで問題ない場合もありますが、ネット上のサーバにアップロードしたい場合や、特定のタイプの出力ファイルを特定の場所に置いておきたい場合には、その書き出し先を指定する必要があります。

デスクトップ上に開いているボリュームがあれば、ローカルの書き出し先と同様に扱われ、通常リモートの書き出し先の場合に必要な設定（ホスト名の指定、ユーザ名やパスワードの入力など）を行うことなく、出力メディアファイルを直接保存することができます。書き出し先のリモートオプションを使えば、ネット上にあるコンピュータの、「ユーザ」ディレクトリの中にあるフォルダに保存することができます。

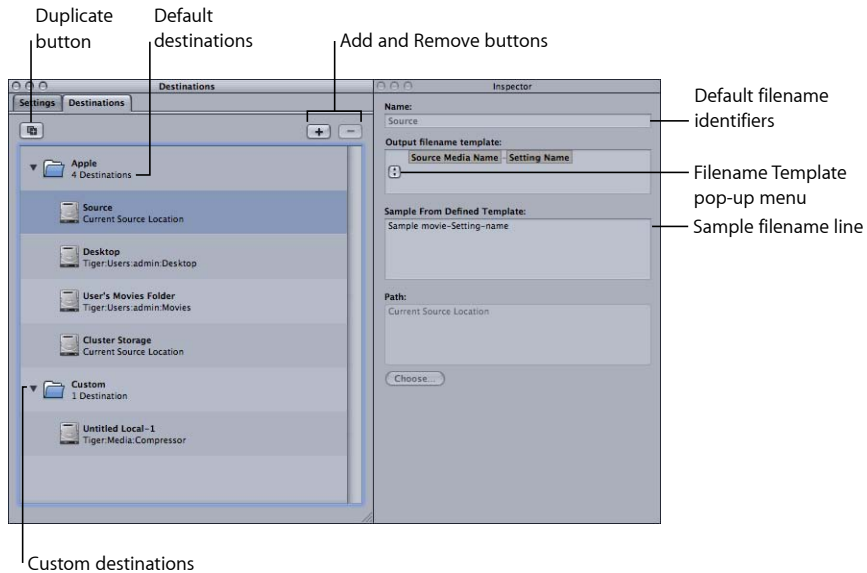
必要な書き出し先を設定していれば、バッチウインドウから直接選択できるので、「書き出し先」タブを再び開く必要はありません。加えて、カスタム設定を作成するときは、自動的に使用されるデフォルトの書き出し先を割り当てることができます。詳しくは、「設定アクションを追加する」を参照してください。

この章では以下の内容について説明します：

- 「書き出し先」タブについて (ページ 362)
- 「書き出し先」で「インスペクタ」を使う (ページ 363)
- 書き出し先を決める (ページ 364)
- 警告の三角マーク (ページ 366)
- 書き出し先を削除する／複製する (ページ 366)

## 「書き出し先」タブについて

「書き出し先」タブと「インスペクタ」ウインドウを使用して、書き出し先の設定を作成、変更、または削除したり、出力メディアファイル名にファイル識別子を追加したりできます。



「書き出し先」タブには以下の項目があります。

- **書き出し先リスト**：書き出し先の名前とパス名がリストされます。  
「Apple」フォルダには、次の4つのデフォルトの書き出し先があります：「クラスタストレージ」は、クラスタのスクラッチストレージの場所です。「デスクトップ」は、ユーザのデスクトップのフォルダです。「ソース」は、ソースメディアファイルがあるフォルダです。「ユーザのムービーフォルダ」は、ユーザのホームフォルダの「ムービー」フォルダです。  
**メモ**：「クラスタストレージ」は、分散処理機能が有効にされている「Compressor」でのみ機能します。
- **追加 (+) ボタン**：書き出し先を作成するには、このボタンをクリックします。ファイル選択ダイアログが表示されるため、書き出し先フォルダを選択できます。
- **複製ボタン**：選択した書き出し先のコピーを作成し、「カスタム」フォルダに置きます。このオプションを使うと、書き出し先を最初から作るのではなく、既存のものから新しい書き出し先を作った上で、必要に応じて修正することができます。

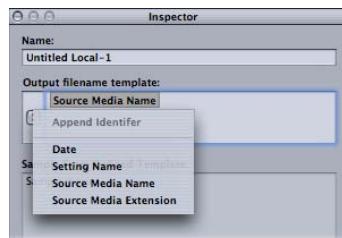
- ・ 「削除」 (一) : 選択されているカスタムの書き出し先を、「書き出し先」タブからすぐに取り除きます。ボタンをクリックしても実行するかどうかは尋ねられませんので、その書き出し先を本当に削除するかどうか、よく確認してください。

**メモ:** 「Apple」フォルダの書き出し先は削除できません。

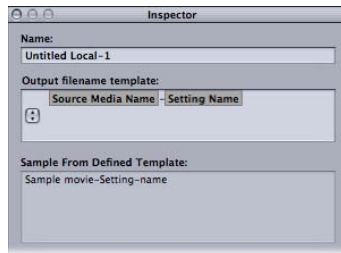
## 「書き出し先」で「インスペクタ」を使う

「書き出し先」タブで書き出し先をダブルクリックするか選択すると、「インスペクタ」ウィンドウが開きます。以下の項目があります：

- ・ **名前:** このフィールドで、「書き出し先」プリセットの名前を変更することができます。
- ・ **出力ファイル名のテンプレート:** このポップアップメニューを使って、出力メディアファイルにファイル識別子を追加します。このフィールドは、手動で変更することもできます。以下の中からどれかを選択すると、出力メディアのファイル名にその識別子が追加されます。
  - ・ **日付:** ファイルをトランスコードした日付 (年-月-日の形式)
  - ・ **設定名:** トランスコードのジョブに使用された設定の名前
  - ・ **ソースメディア名:** ソースメディアのファイル名 (拡張子なし)
  - ・ **ソースメディアの拡張子:** ソースメディアファイルの拡張子



- ・ 定義済みテンプレートのサンプル： 追加されたファイル識別子を使って、出力ファイル名のサンプルが表示されます。「サンプル」欄は変更することができませんが、識別子を追加したり削除したりするのに合わせて自動的に変わります。



- ・ パス： 書き出し先フォルダへのパスが表示されます。

## 書き出し先を決める

「書き出し先」タブと「インスペクタ」ウインドウを使用して、書き出し先を作成して割り当てたり、出力ファイルにファイル識別子を追加したりできます。

以下の種類の書き出し先を作成できます。

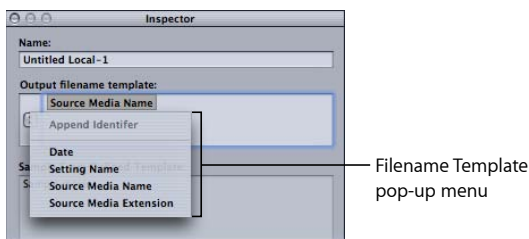
- ・ ローカル： 使っているコンピュータ内のディレクトリ
- ・ 開いているボリューム： デスクトップで開いている共有ボリューム

**メモ:** デフォルトでは、出力メディアファイルの書き出し先は、ソースメディアファイルがあるフォルダと同じです。デフォルトの書き出し先を、ほかの「書き出し先」プリセットに変更することができます。「Compressor」>「環境設定」と選択し、「デフォルトの書き出し先」ポップアップメニューで、「書き出し先」プリセットの一覧表示から選択します。

### 書き出し先を作成するには

- 1 「書き出し先」タブを開きます。
- 2 追加 (+) ボタンをクリックします。  
「書き出し先」選択ダイアログが現れます。
- 3 ローカルまたは開いているボリュームの、書き出し先にしたいフォルダまで移動して選択し、「開く」をクリックします。  
「書き出し先」タブの「カスタム」フォルダに、フォルダの名前が付いた新規書き出し先が、すでに割り当てたフォルダへのパスと共に表示されます。
- 4 「書き出し先」タブで、新規に作成した書き出し先をダブルクリックします。  
「インスペクタ」ウインドウが開き、新規の書き出し先に関連する情報が表示されます。

- 5 「インスペクタ」で、以下のいずれかの操作を行います：
  - ・ 「名前」フィールドで、新規の書き出し先の名前を変更します。
  - ・ 新規の書き出し先のパス名を変更するには、「選択」をクリックして書き出し先選択のダイアログを開き、新しいフォルダに移動します。
- 6 「出力ファイル名のテンプレート」フィールドのポップアップメニューで、出力ファイル名の識別子を追加します。



また、以下の操作でこのフィールドを手動で編集することもできます：

- ・ ファイル識別子をドラッグし、順序を並べ替える。
- ・ ファイル識別子の先頭または末尾をクリックし、テキストを追加する。
- ・ キーボードの Delete キーで任意のファイル識別子を削除する。

「インスペクタ」ウインドウの「定義済みテンプレートのサンプル」フィールドには、設定されたファイル識別子による出力ファイルのサンプルが表示されます。デフォルトのファイル識別子の組み合わせは、「ソースメディア名-設定名」です。

**メモ:** 「ファイル名テンプレート」をカスタマイズする場合は、ピリオド (.) で始まる名前を付けないでください。ピリオド (.) で始まる名前のファイルは、Mac OS X の Finder では見ることができず、コマンドラインでしか扱うことができません。

以上の設定に関する詳細については、「書き出し先」タブについてを参照してください。

### デフォルトの書き出し先を変更するには

- 1 「Compressor」 > 「環境設定」と選択します。
- 2 「デフォルトの書き出し先」ポップアップメニューで、既存の「書き出し先」プリセットのリストから、書き出し先を1つ選びます。

選択した書き出し先は、「バッチ」ウインドウに新しいソースファイルを読み込むと、デフォルトの書き出し先として表示されます。

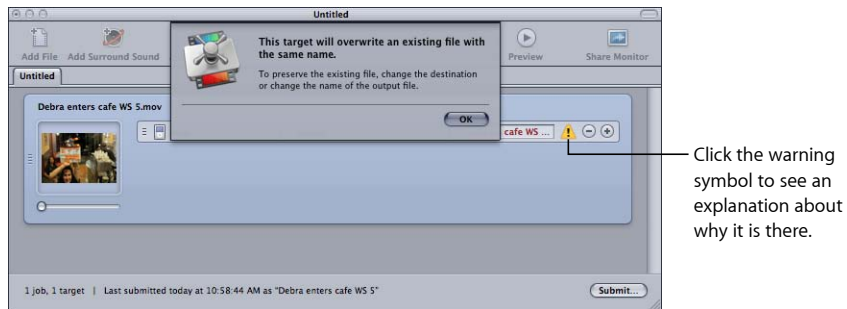
## 警告の三角マーク

書き出し先に問題が生じた場合、黄色い警告の三角マークが現れます。トランスコードを正しく終了させるには、前もってこの問題を解消しておく必要があります。警告の三角マークは、「書き出し先」タブでは、書き出し先が見当たらない場合や書き込みができない場合に現れ、バッチウインドウでは、以下の場合に現れます：

- 書き出し先にすでに同じファイルがある場合。
- 同じ名前の書き出し先が2つある場合。
- 書き出し先が見当たらない、または書き込みができない場合。

警告は、問題が発生した各レベル（プリセット、ジョブ、バッチ）で表示され、上のレベルに波及します。したがって、プリセットのレベルで問題が起きれば、プリセットとジョブの横に警告の三角マークが表示されることになります。

警告の三角マークの上にポインタを重ねてしばらくすると、問題について説明するツールヒントが表示されます。問題が解消されると警告の三角マークは消え、トランスコードを実行できるようになります。



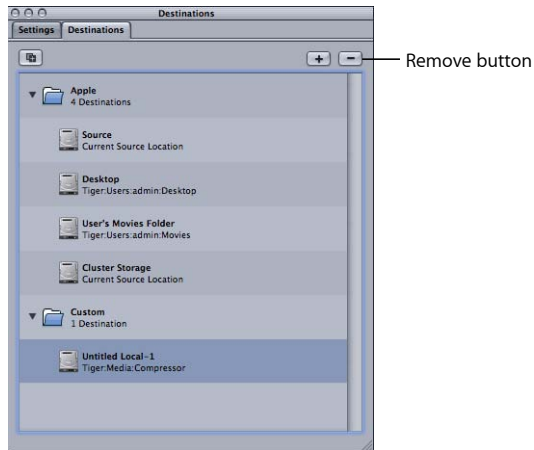
## 書き出し先を削除する／複製する

書き出し先については、不要になったものの削除や、既存の書き出し先に基づく新規書き出し先の作成といった管理作業を行うことができます。

### 書き出し先を削除するには

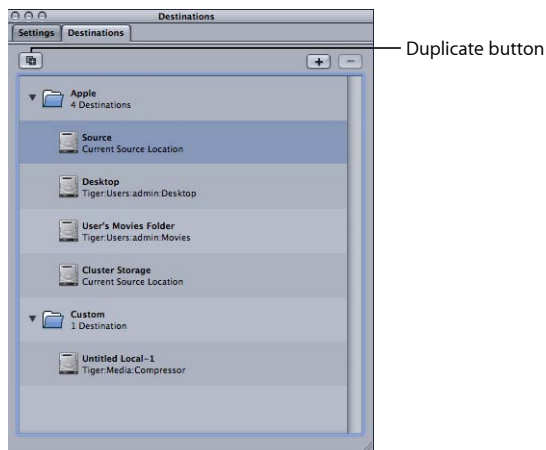
- 1 「書き出し先」タブを開きます。
- 2 「書き出し先」タブで、削除したい書き出し先を選択してから、削除（-）ボタンをクリックするか、Delete キーを押します。

**重要：** この操作では、ボタンをクリックしても実行するかどうか尋ねられませんので、その書き出し先を本当に削除するかどうか、よく確認する必要があります。

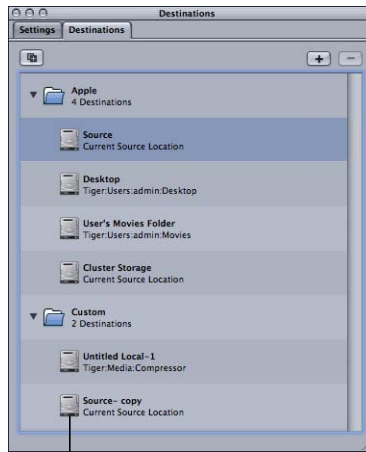


### 書き出し先を複製するには

- 1 「書き出し先」タブを開きます。
- 2 「書き出し先」タブでコピーしたい書き出し先を選択し、複製ボタンをクリックします。



「書き出し先」タブに、「\_コピー」と付け加えられた名前で、新しいエントリーが表示されます。名前以外は、この書き出し先は元のものと同様です。複製した書き出し先の名前は、適宜変更してください。



The duplicated destination



「Compressor」では、1つまたは複数の設定や、設定のグループを、1つのドロップレットとして保存することができます。ドロップレットとは、「Compressor」が作り出す独立のプリセットで、アイコンとして保存される、ドラッグ&ドロップ対応のアプリケーションです。

ソースメディアファイルをドロップレットのアイコンへドラッグすると、埋め込まれている設定を元に、ファイルに対して自動的にトランスコードが実行されます。「Compressor」が開いているかどうかにかかわらず、トランスコードの処理が開始します。



ドロップレットには、いくつでもメディアファイルをドラッグすることができます。ドロップレットをダブルクリックして開き、埋め込まれている設定を見ることができます。

**メモ:** 「Compressor」がインストールされたコンピュータでないと、ドロップレットを使うことはできません。

この章では以下の内容について説明します：

- ・ドロップレットを作成する (ページ 370)
- ・「ドロップレット」ウインドウについて (ページ 373)
- ・ドロップレットの設定を確認する (ページ 375)
- ・ドロップレットを使ってソースメディアファイルをトランスコードする (ページ 377)
- ・Compressor でドロップレットを使ってジョブと設定を作成する (ページ 379)
- ・ドロップレットのヒント (ページ 380)

## ドロップレットを作成する

ドロップレットの作成は簡単です。ドロップレットを作成しておけば、メディアファイルのトランスコードをすばやく簡単に実行することができます。

「Compressor」には、ドロップレットを作成する方法が2つ用意されており、それぞれ独自の利点があります。「設定」タブで、「選択したものをドロップレットとして保存」ボタンを使うことができます。また、「ファイル」メニューで、「ドロップレットを作成」項目を選択することができます。

### 「設定」タブからドロップレットを作成する

すでに「設定」タブで作業していて、ドロップレットの作成元にしたいたい既存の設定が分かっている場合は、選択したものをドロップレットとして保存するボタンが、ドロップレットを作成するための便利なツールです。

#### 「設定」タブの選択したものをドロップレットとして保存するボタンを使ってドロップレットを作成するには

- 1 「設定」タブを開きます。
- 2 ドロップレットとして保存したい1つまたは複数の設定あるいは設定のグループを選択します。
  - ・ 選択したものをドロップレットとして保存するボタンをクリックします。



- ・ 選択した設定を Control キーを押したままクリックし、ショートカットメニューから「ドロップレットとして保存」を選択します。

「保存」ダイアログが現れます。



**メモ:** Shift キーを押したままクリックするか、Command キーを押したままクリックして、複数の設定または設定のグループをドロップレットに追加することができます。この場合、すべてのソースメディアファイルが、ドロップレットに入っているすべての設定に従ってトランスコードされます。たとえば、3つの設定が入っているドロップレットを使って2つのソースメディアファイルにトランスコードを実行した場合、「Compressor」は異なる出力メディアファイルを6つ作成します。

- 3 「保存」ダイアログで、「別名で保存」フィールドにドロップレットの名前を入力し、「場所」ポップアップメニューでドロップレットを保存する場所を指定します。

ドロップレットはコンピュータのどこにでも保存することができますが、ソースメディアファイルを手軽にドラッグできるようにデスクトップに保存するのが便利です。

- 4 「ドロップレット結果の書き出し先を選択」ポップアップメニューを使って、ドロップレットによって作成される出力メディアファイルの書き出し先フォルダを選択します。

選択できるのは、「書き出し先」タブを使ってすでに作成されている書き出し先だけです。「カスタム」に書き出し先が作成されていない場合は、4つのデフォルトの「Apple」書き出し先のみが「ドロップレット結果の書き出し先を選択する」ポップアップメニューに表示されます。書き出し先の詳細については、書き出し先を決めるを参照してください。

- 5 「保存」をクリックします。

指定した場所に、新しく作ったドロップレットのアイコンが表示されます。これで、トランスコードを行うことができます。

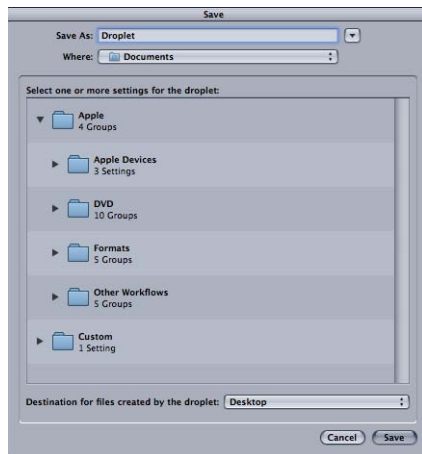
### 「ファイル」メニューからドロップレットを作成する

Compressor アプリケーション内のどこで作業しているかに関係なく、「ファイル」メニューの「ドロップレットを作成」項目はいつでも使用できます。

#### 「ファイル」メニューの「ドロップレットを作成」コマンドを使ってドロップレットを作成するには

- 1 「ファイル」>「ドロップレットを作成」と選択します。

ドロップレットの設定を選択して保存するダイアログが表示されます。



- 2 ドロップレットとして保存したい1つまたは複数の設定あるいは設定のグループを選択します。

Shift キーを押したままクリックするか、Command キーを押したままクリックして、複数の設定または設定のグループをドロップレットに追加することができます。この場合、すべてのソースメディアファイルが、ドロップレットに入っているすべての設定に従ってトランスコードされます。たとえば、3つの設定が入っているドロップレットを使って2つのソースメディアファイルにトランスコードを実行した場合、「Compressor」は異なる出力メディアファイルを6つ作成します。

- 3 「別名で保存」フィールドにドロップレットの名前を入力し、「場所」ポップアップメニューでドロップレットを保存する場所を指定します。

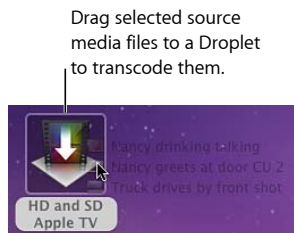
ドロップレットはコンピュータのどこにでも保存することができますが、ソースメディアファイルを手軽にドラッグできるようデスクトップに保存するのが便利です。

- 4 「ドロップレットで作成されたファイルの書き出し先」ポップアップメニューを使って、ドロップレットによって作成される出力メディアファイルの書き出し先フォルダを選択します。

選択できるのは、「書き出し先」タブを使ってすでに作成されている書き出し先だけです。「カスタム」に書き出し先が作成されていない場合は、4つのデフォルトの「Apple」書き出し先のみが「ドロップレット結果の書き出し先を選択する」ポップアップメニューに表示されます。書き出し先の詳細については、書き出し先を決めるを参照してください。

- 5 「保存」をクリックします。

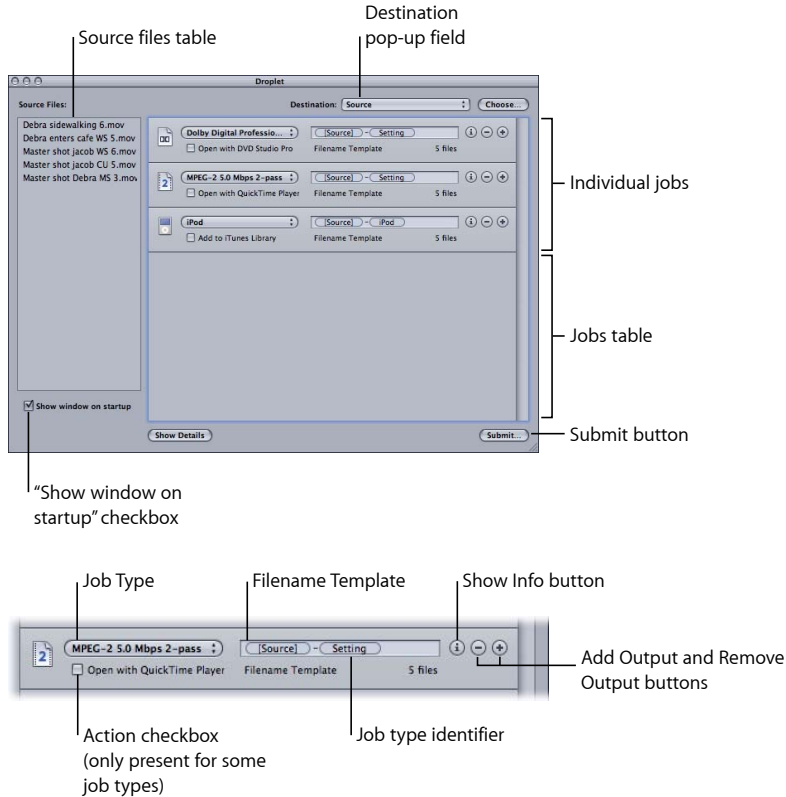
指定した場所に、新しく作ったドロップレットのアイコンが表示されます。これで、トランスコードを行うことができます。



## 「ドロップレット」ウィンドウについて

任意のドロップレットを開いてすべての詳細を表示したり、設定とソースメディアファイルを追加、削除、および変更したりできます。また、「ファイル名テンプレート」を使って出力メディアファイルのファイル名を変更したり、ドロップレットによって作成される出力メディアファイルの書き出し先フォルダを変更したりすることもできます。

ファイル識別子の使いかたの詳細については、「書き出し先」タブについてを参照してください。



「ドロップレット」ウィンドウには以下の項目があります。

- **書き出し先**：出力メディアファイルの書き出し先が表示されます。この場所を変更するには、フィールドをクリックして「Compressor」で定義された書き出し先を選択するか、「選択」ボタンをクリックして「書き出し先」ダイアログを開き、フォルダを選択します。

- ・ ソースファイル： 実行するバッチのすべてのジョブのリストが入っています。「起動時にウインドウを表示」チェックボックスが選択されていると、ソースメディアファイルをドロップレットのアイコンへドラッグしたときに「ドロップレット」ウインドウが開き、「ソースファイル」テーブルにすべてのソースメディアファイルが表れます。このテーブルへは、1つまたは複数のソースメディアファイルをドラッグすることができます。ドラッグしたファイルは、バッチを実行するとトランスコードされます。「バッチ」ウインドウでの、通常のバッチの実行と同じです。
- ・ 「ジョブタイプ」ポップアップメニュー： このポップアップメニューから、出力メディアファイルのタイプを選択できます。オプションには、「Apple TV」、「Blu-ray」、「DVD」、「iPhone」、「iPod」、「YouTube」、および「その他」があります。「その他」オプションでは、「Compressor」の既存の設定のリストから選択できるダイアログが開きます。これらの各ジョブタイプの詳細については、簡単な Compressor ワークフロー：バッチテンプレートを使う方法およびジョブ操作についてを参照してください。
- ・ 「ジョブ」テーブル： このテーブルの各ジョブは、「ソースファイル」リストの各項目から生成される個々のメディアファイルを表しています。
- ・ ファイル名テンプレート： 出力メディアファイルのファイル名が自動的にこのフィールドに入力されます。ファイル名の最初の部分は、ソースファイル名に基づいています。また、出力タイプ識別子（「iPod」や「YouTube」など）がファイル名の末尾に自動的に追加されます。ファイル名のどの部分も、ダブルクリックして手動で編集することができます。
- ・ ジョブタイプ識別子： 出力タイプ識別子（「iPod」や「YouTube」など）が各ファイル名の末尾に自動的に追加されます。どの出力タイプ識別子も、ダブルクリックして手動で編集することができます。
- ・ 「出力を追加」／「出力を取り除く」ボタン： 「出力を追加」をクリックすると、追加の出力が作成されます。特定の出力を取り除くには、その出力の「出力を取り除く」ボタンをクリックします。
- ・ 情報を表示するボタン： このボタンをクリックすると、現在の設定と出力メディアファイルに関する広範な詳細が表示されます。複数のソースファイルをトランスコードする場合は、個々のメディアファイルの情報を表示できます。
- ・ 操作チェックボックス： このチェックボックスを選択すると、（出力メディアファイルを作成するだけでなく）トランスコード後のアクションが有効になります。詳細については、ジョブ操作を追加するを参照してください。

- ・ 「起動時にウインドウを表示」チェックボックス： このチェックボックスが選択されていると、バッチが実行される前に「ドロップレット」ウインドウが開きます（ソース・メディア・ファイルをドロップレットのアイコンへドラッグした時に開きます）。このウインドウで、ドロップレットに入っている設定を確認することができます。チェックボックスが選択されていない場合、バッチをドロップレットのアイコンへドラッグするとただちに（何らかのエラーが生じない限り）そのバッチが実行され、「ドロップレット」ウインドウは開きません。
- ・ 実行： 実行ダイアログを開いてバッチを実行する場合に、このボタンをクリックします。実行の詳細については、ドロップレットを使ってソースメディアファイルをトランスコードするおよびバッチを実行するを参照してください。この操作は、「起動時にウインドウを表示」チェックボックスが選択されている場合にのみ必要です。チェックボックスが選択されていない場合は、バッチは自動的に実行されます。

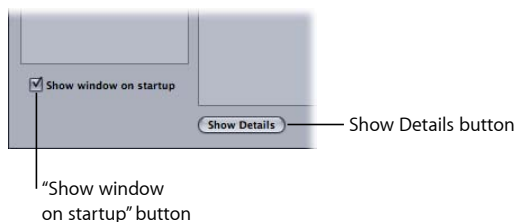
## ドロップレットの設定を確認する

このセクションでは、ドロップレットの設定を確認および調整するいくつかの方法について説明します。

### 「起動時にウインドウを表示」チェックボックス

「ドロップレット」ウインドウ下部の「起動時にウインドウを表示」チェックボックスを使って、バッチをドロップレットのアイコンへドラッグした時に「ドロップレット」ウインドウが開かれるかどうかを設定します。チェックボックスが選択されていれば、ドロップレットのアイコンへバッチをドラッグした時に「ドロップレット」ウインドウが開き、ドロップレットの設定を確認することができます。

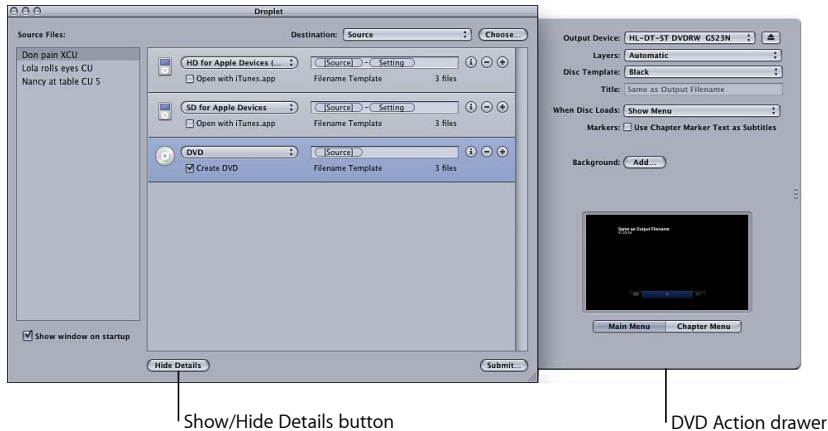
チェックボックスが選択されていない場合は、ドロップレットのアイコンをダブルクリックすればウインドウが開き、設定を確認できます。



ドロップレットの設定の詳細については、「ドロップレット」ウインドウについてを参照してください。

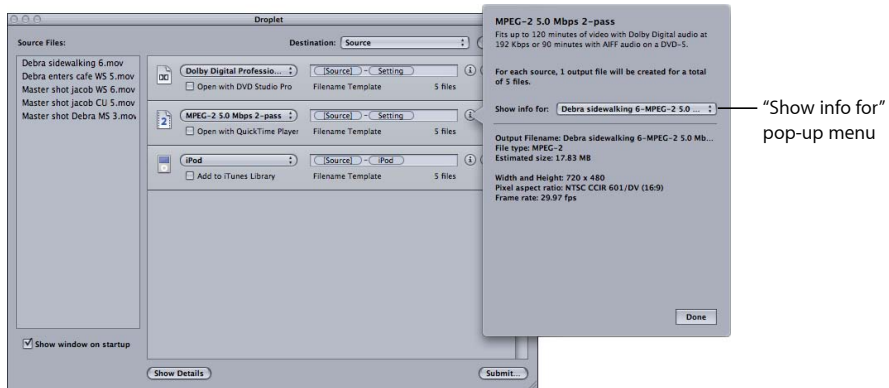
## 「詳細情報を表示」／「詳細情報を隠す」ボタン

このボタンを使って、特定のジョブのアクションパネルを開いたり閉じたりします。アクションパネルを使って、ジョブアクションを適用および調整することができます。トランスコード後のアクションの詳細については、ジョブ操作を追加するを参照してください。



## 情報ボタン

ジョブの情報ボタンをクリックすると、生成される出力メディアファイルの詳細情報が表示されます。



**メモ:** 複数のソースファイルをトランスコードする場合は、情報ダイアログの「情報を表示」ポップアップメニューを使って、詳細を表示する特定のソースメディアファイルを選択できます。



## ドロップレットを使ってソースメディアファイルをトランスコードする

ドロップレットを作っておけば、ソースメディアファイルをドロップレットのアイコンへドラッグしてトランスコードすることができます。

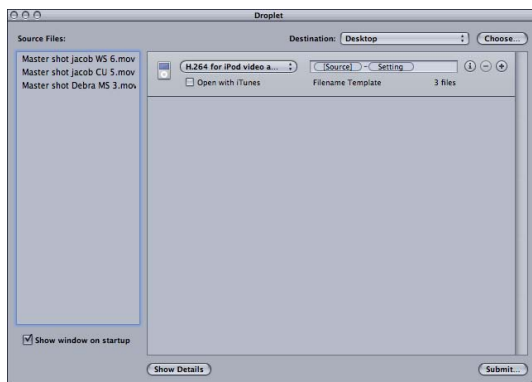
### ドロップレットを使ってソースメディアファイルをトランスコードするには

- 1 ソースメディアファイルを選択してドラッグし、ドロップレットのアイコンに重ねます。



以降の動作は、「ドロップレット」ウインドウ下部の「起動時にウインドウを表示」チェックボックスの設定によって異なります。

- ・「起動時にウインドウを表示」チェックボックスが選択されていない場合：ドロップレットは、ただちにソースメディアファイルのトランスコードを開始します。
- ・「起動時にウインドウを表示」チェックボックスが選択されている場合：「ドロップレット」ウインドウが開き、ドロップレットの「ソースファイル」テーブルにソース・メディア・ファイルが表示されます。バッチを実行するには、次のステップ 2 に進みます。



「ドロップレット」ウインドウが開く場合は、すべての詳細を表示したり、設定とソースメディアファイルを追加、削除、および変更したりできます。また、「ファイル名」フィールドを使って出力メディアファイルのファイル名を変更したり、ドロップレットによって作成される出力メディアファイルの書き出し先フォルダを変更したりすることもできます。

- 2 設定が済んだら、「実行」をクリックします。

実行ダイアログが表示されます。実行ダイアログの詳細については、バッチを実行するを参照してください。

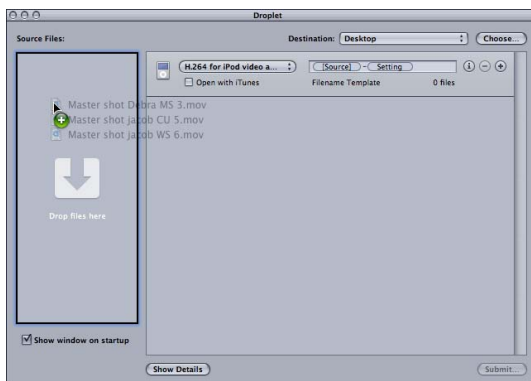
- 3 「名前」フィールドにバッチの名前を入力します。  
これは、「Share Monitor」でバッチを識別するのに役立ちます。
- 4 「クラスタ」ポップアップメニューを使って、バッチを処理するコンピュータまたはクラスタを選択します。  
デフォルトの「クラスタ」設定は「このコンピュータ」で、バッチを完了する上で「Compressor」がこのコンピュータ以外のコンピュータを使用しないようになっています。このリストに表示されている使用可能なクラスタの中からいずれかのクラスタを選択することができます。Apple Qmaster 分散処理ネットワークの設定について詳しくは、「Apple Qmaster と分散処理」を参照してください。
- 5 「このコンピュータプラス」チェックボックスを選択して、「このコンピュータ」および使用可能なすべてのサービスノードを含む一時的なクラスタを作成します。  
詳細については、「このコンピュータプラス」および非管理サービスについて」を参照してください。
- 6 「優先順位」ポップアップメニューを使って、バッチの優先順位レベルを選択します。
- 7 「実行」をクリックするか、または Enter キーを押して、バッチを実行します。  
各ソースメディアファイルが、ドロップレットに入っている設定や設定グループによって処理されます。
- 8 ソース・メディア・ファイルの処理の状況を確認したい場合は、「Share Monitor」を開きます。  
詳細については、「Share Monitor ユーザーズマニュアル」を参照してください。

「ドロップレット」ウインドウが開いている場合は、「ソースファイル」テーブルへソースメディアファイルを直接ドラッグしてトランスコードを実行することができます。

**開いているドロップレットを使ってソースメディアファイルをトランスコードするには**

- 1 ドロップレットを開くには、アイコンをダブルクリックします。

- 2 Finderでソースメディアファイルを選び、ドロップレットの「ソースファイル」テーブルにドラッグします。



- 3 必要に応じてドロップレットの設定を変更し、「実行」をクリックします。  
各ソースメディアファイルが、ドロップレットに入っている設定や設定グループによって処理されます。たとえば、3つの設定が入っているドロップレットを使って2つのソースメディアファイルにトランスコードを実行した場合、「Compressor」は異なる出力メディアファイルを6つ作成します。
- 4 ソース・メディア・ファイルの処理の状況を確認したい場合は、「ShareMonitor」を開きます。

## Compressorでドロップレットを使ってジョブと設定を作成する

Finderから「Compressor」の「バッチ」ウインドウにドロップレットをドラッグして、ドロップレットに基づいて完全なジョブまたはターゲットを作成するか、「バッチ」ウインドウの既存のジョブにターゲット（設定と書き出し先）を適用することができます。

### ドロップレットを使って新しいジョブを作成するには

- 「バッチ」ウインドウの空の領域にドロップレットをドラッグします。  
新しいジョブが表示され、設定と書き出し先を含むドロップレットのプロパティから1つまたは複数のターゲット行が指定されます。

### ドロップレットを使って新しいターゲットを作成するには

- 「バッチ」ウインドウのジョブタイトル上の空の領域にドロップレットをドラッグします。

1つまたは複数の新しいターゲット行がジョブに表示され、設定と書き出し先を含むドロップレットのプロパティから指定されます。

## ドロップレットのヒント

ここでは、ドロップレットを使ってソース・メディア・ファイルをトランスコードする際のその他のヒントを示します。

### ドロップレットと Compressor の処理サービス

最初にアプリケーションを開かずに、またはドロップレットを開かずに、ファイルをドロップレットアイコンにドラッグすると、「Compressor」はそのコンピュータが使用できないことを示す警告メッセージを表示する場合があります。これは、「Compressor」の処理サービスがバックグラウンドで起動していないことを示しています。「ドロップレット」ウインドウの一番下にある「実行」をクリックしてください。「Compressor」の処理サービスが起動し、ファイルがトランスコードされます。

### ドロップレットと多数のソース・メディア・ファイル

ドロップレットを使って多数のソース・メディア・ファイル（200以上）を実行すると、「処理の準備中」という警告メッセージから約1分遅れてジョブが実行されていることを示すダイアログのレポートが表示される場合があります。このようなレポートの遅延を避けたい場合は、ドロップレットで一度に実行するソースファイルの数を減らしてください。

一連の大きなファイルのトランスコードや処理を1台のデスクトップ上で行うと、コンピュータへの負荷が大きく処理に時間がかかります。複数のコンピュータに処理を分散することによって、スピードと生産性を向上させることができます。

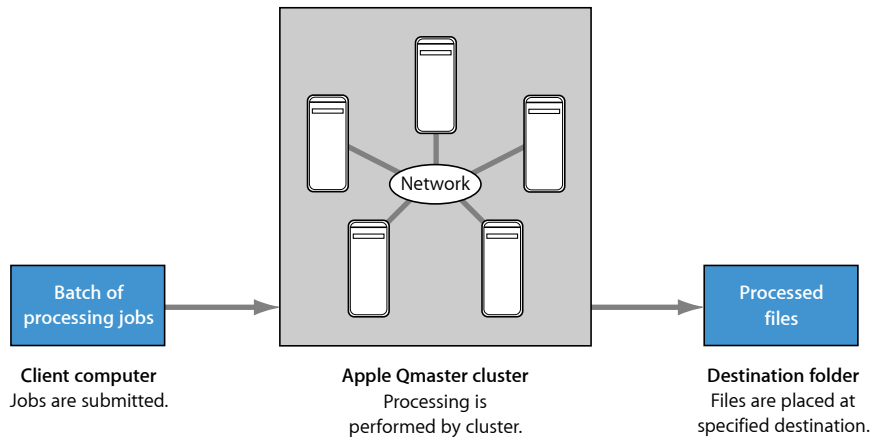
この章では以下の内容について説明します：

- 分散処理の基本 (ページ 381)
- Apple Qmaster 分散処理システムの基本的なコンポーネント (ページ 383)
- 「このコンピュータプラス」を使ったクイックスタート (ページ 391)
- QuickCluster を使ったクイックスタート (ページ 393)
- Apple Qmaster 分散処理システムのインターフェイス (ページ 395)
- Compressor の「Apple Qmaster 共有」ウインドウ (ページ 402)
- クラスタの全般的な情報 (ページ 407)
- 「Apple Qadministrator」でクラスタを作成する (ページ 420)
- 「Shake」を使ってパートタイム分散処理を設定する (ページ 422)

## 分散処理の基本

分散処理は、処理能力向上のために選択された複数のコンピュータに作業を分散することで処理を高速化します。ユーザが処理したいジョブのバッチを Apple Qmaster 分散処理システムで実行すると、このシステムはジョブを最も効率的な方法でほかのコンピュータに割り当てます（詳細については、「Apple Qmaster システムはどのようにバッチを分散するか」を参照してください）。

バッチを Apple Qmaster 分散処理システムで実行させるコンピュータをクライアントと呼びます。ジョブとは、「Compressor」のプリセットとソースのペア、Shake ファイルといった処理タスクのことです。その他、UNIX コマンドを使ってレンダリングの指示やファイルの位置／保存先などを指定するファイルやコマンドも含まれます。



バッチとは、同時に実行されて処理される1つまたは複数のジョブを指します。プロセスとしては、複数のページを持つ文書を1つのワープロアプリケーションからプリントし、ファイルのプールと処理がバックグラウンドで行われるのに似ています。1つのバッチには1つのジョブしか含められませんが、通常は複数のジョブを同時に実行させて処理したいと考えます。同様に、複数の人々が同じ Apple Qmaster システムを同時に使用し、同じ時間枠内に複数のクライアントコンピュータにバッチを実行させることができます。バッチの管理と分散は、次のセクションで説明する Apple Qmaster クラスタコントローラとして指定されたコンピュータで行います。

分散処理システムの設定には、3つのアプローチがあります：

- 「このコンピュータプラス」の使用：「このコンピュータプラス」の使用は、分散処理システムを作成するための最も簡単なアプローチです。処理の実行を担当するコンピュータ上に、サービスノードとして設定した「Compressor」をインストールするだけです。詳細については、「「このコンピュータプラス」を使ったクイックスタート」を参照してください。
- QuickCluster の作成：QuickCluster を作成するアプローチでは、対応するインスタンスの数を、使用可能なコアの数に基づいて選択することで、1台のコンピュータをクラスタとして構成できます。詳細については、「QuickCluster を使ったクイックスタート」を参照してください。
- クラスタの手動作成：大規模なインストールでは、クライアントから使用できる管理クラスタを手動で作成できます。詳細については、「「Apple Qadministrator」でクラスタを作成する」を参照してください。

**重要：**分散処理（「このコンピュータプラス」、QuickCluster、管理クラスタ）の利用時に、ユーザの認証が要求される場合があります。これは、「AppleQmaster」では、処理中のコンピュータがメディアファイルにアクセスできるようにするためのメディアファイルへのリンクがあるフォルダを、NFS共有を使用して共有する必要があるためです。この共有によって、このフォルダは、そのIPアドレスを知っている任意のコンピュータで使用できるようになります。機密性の高いメディアを分散処理で扱う場合は、コンピュータがファイアウォールで保護されていることを確認してください。

分散処理システムを構成するさまざまなコンポーネントについて詳しくは、「Apple Qmaster 分散処理システムの基本的なコンポーネント」を参照してください。

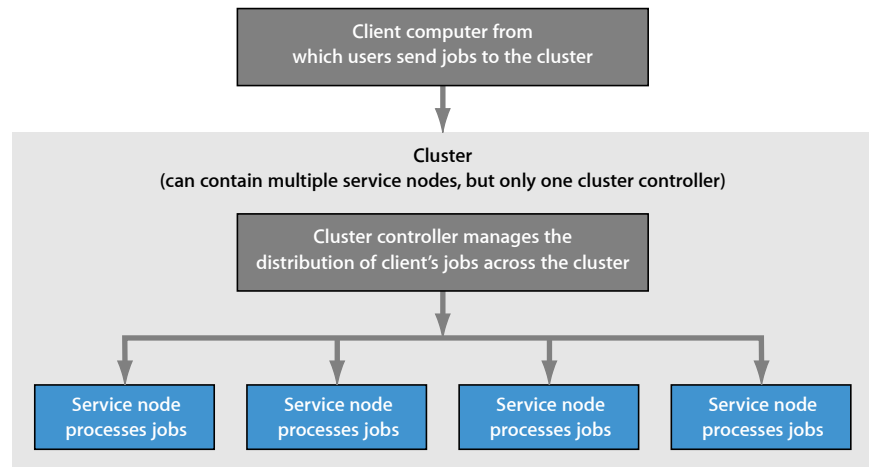
## Apple Qmaster 分散処理システムの基本的なコンポーネント

いくつかのアプリケーションから成る Apple Qmaster ソフトウェアですが（「Apple Qmaster 分散処理システムのインターフェイス」を参照）、全体としては以下の基本的なコンポーネントを持つネットワーク化されたシステムの一部です。

**メモ：**分散処理システム内の Compressor、QuickTime、Mac OS のバージョンはすべて同一である必要があります。

- クライアント：「Compressor」または「Apple Qmaster」を使ってジョブの分散処理を実行する1台または複数台のコンピュータを指します。AppleQmaster サービスを使って処理を行うことができるアプリケーションに、「Compressor」、「Shake」、Autodesk 社の「Maya」、その他のUNIX コマンドラインプログラムなどがあります。「FinalCutPro」と「Motion」がインストールされているコンピュータもクライアントになれます。
- Apple Qmaster クラスタ：Apple Qmaster クラスタには以下のものが含まれます：
  - サービスノード：「Compressor」または「Apple Qmaster」を通して実行されたバッチを処理するコンピュータです。バッチには1つまたは複数のジョブが含まれます。

- ・ クラスタコントローラ：「Compressor」の「Apple Qmaster 共有」ウィンドウから有効にできるソフトウェアで、バッチを分割し、作業を割り当てるサービスノードを決定し、また多くの場合には処理のトラッキングと管理も行います。



多くの場合、クライアントコンピュータ、サービスノード、およびクラスタコントローラは、潜在的に最大の処理スピードを得るために別々の（しかしネットワークでつながった）コンピュータ上に置かれます。ただし、クラスタコントローラはクライアントコンピュータやサービスノード上に置くこともできます。詳細については、「2種類の分散処理タスクに1台のコンピュータを使用する」を参照してください。

以下は、Apple Qmaster システムにおけるより詳しい各コンポーネントの役割です。

## クライアント

バッチの分散処理を実行するのがクライアントコンピュータです。「Compressor」をインストールした、クラスタコントローラと同じネットワーク（サブネット）上にあるコンピュータなら、どのコンピュータでもクライアントコンピュータにできます。複数のクライアントコンピュータを同じクラスタを使って同じサブネットに置き、さまざまなアプリケーション用の処理を行わせることができます。

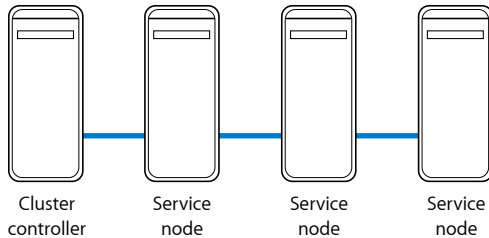
クライアントで処理するバッチは、アプリケーション「Compressor」または「AppleQmaster」を使って実行します。これらのアプリケーションの使いかたについて詳しくは、「トランスコードの基本的なワークフロー」および「Apple Qmaster ユーザーズマニュアル」を参照してください。



## クラスタ

クライアントがバッチを Apple Qmaster 分散処理システムに送る場合、処理およびその後の出力ファイルの移動をすべて実行するのが、クラスタと呼ばれる「AppleQmaster」によって構成されたコンピュータのグループです。クラスタ1つあたりに1つのクラスタコントローラを設定し、サービスノードの1つまたは複数のクラスタを作成できます。あるクラスタ内のコンピュータは、クラスタ内のほかのコンピュータとネットワーク経由で接続されています。

### Example of a cluster



**メモ:** この図は簡単なクラスタの一例を示します。このほかの構成例については、「分散処理ネットワークの例」を参照してください。

## サービスノード

サービスノードとは、処理を実行する場所です。サービスノードのグループをクラスタに割り当てると、リソースを共有できるようになるためにグループ全体が1台の強力なコンピュータとして機能します。1つのサービスノードが過負荷またはアクセス不可能な状態になると、別のサービスノードが使用されます。

あるコンピュータをサービスノードとして使用可能にするには、そのコンピュータを「Apple Qmaster 共有」ウィンドウで設定します。このウィンドウは、「Compressor」で「Apple Qmaster」メニューから「このコンピュータを共有」を選択すると開きます。

## 最低限必要な知識

以下は分散処理ネットワーク設定に関する基本的なルールです：

- ・ クラスタはクラスタコントローラとして機能するコンピュータを1台（1台のみ）と、サービスノードとして機能するコンピュータを最低1台含む必要があります。（クラスタコントローラとサービスノードは、「2種類の分散処理タスクに1台のコンピュータを使用する」に示すように1台のコンピュータで兼用させることもできます。）
- ・ クライアントコンピュータ、およびクライアントコンピュータをサポートするクラスタ内のすべてのコンピュータは、同じネットワーク上にある必要があります。

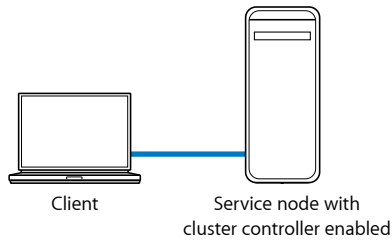
- ネットワークは Mac OS X に組み込まれた Apple のネットワーキングテクノロジーをサポートしている必要があります。
- クラスタ内のすべてのコンピュータには、ファイルの出力先として指定したすべてのコンピュータ（またはストレージデバイス）で読み書きできるアクセス権が必要です。

## 分散処理ネットワークの例

最も簡単な分散処理ネットワークは 2 台のコンピュータから構成できます：

- クライアントに接続され、サービスノードとクラスタコントローラの両方として機能するように設定されたコンピュータ 1 台
- クライアントコンピュータ 1 台

Minimum setup for distributed processing



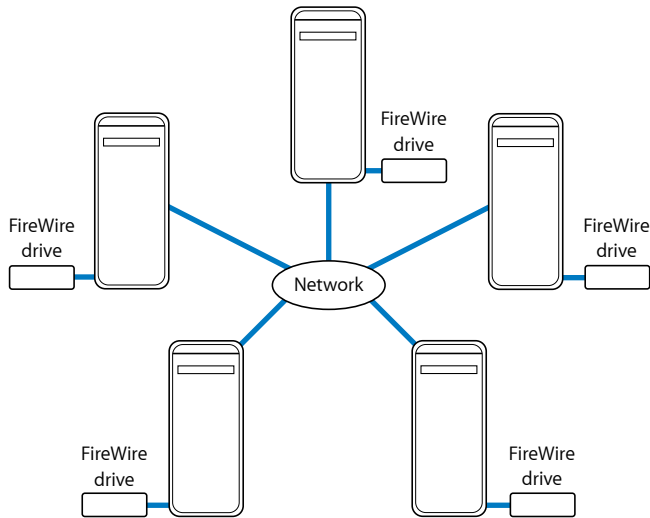
非常に簡単ですが、この構成はクライアントコンピュータの負荷を大幅に削減できるので、小規模な環境では大変役立ちます。

## 2 種類の分散処理タスクに 1 台のコンピュータを使用する

リソースを最大限に活用するために、複数の分散処理機能に複数のコンピュータを使用したい場合があります。

- サービスノードとクラスタコントローラ：小規模の構成では、クラスタ内のあるサービスノードをクラスタコントローラとして機能させて、両方の役割を兼用させることができます。ただし、多くのサービスノードを含むクラスタの場合、クラスタコントローラに必要な処理能力が非常に大きくなるため、サービスノードとクラスタコントローラを 1 台のコンピュータに兼用させると効率的でないことがあります。
- クライアントコンピュータとクラスタコントローラまたはサービスノード：クライアントコンピュータを、クラスタのクラスタコントローラまたはサービスノードとして機能させることも可能ですが、コンピュータの処理能力が高いほど、高速でジョブの管理と処理ができることを忘れないでください。

以下の構成は、デスクトップコンピュータを使う環境用です。これは、各コンピュータをワークステーションとして使用しつつ、同時に分散処理クラスタの一部としても使用するため、「パートタイム」処理と呼ばれます。1日の最後にジョブをまとめて「Compressor」または「AppleQmaster」で実行させれば、ワークステーションユーザの帰宅後にコンピュータを占有して分散処理バッチの大きなキューを処理できます。（サービスノード稼働率のスケジューリングに関する詳細は、「「Apple Qmaster 共有」ウインドウの詳細設定について」および「動作スケジュール設定用ダイアログでのサービスの使用可能状態のスケジュール設定」を参照してください。）



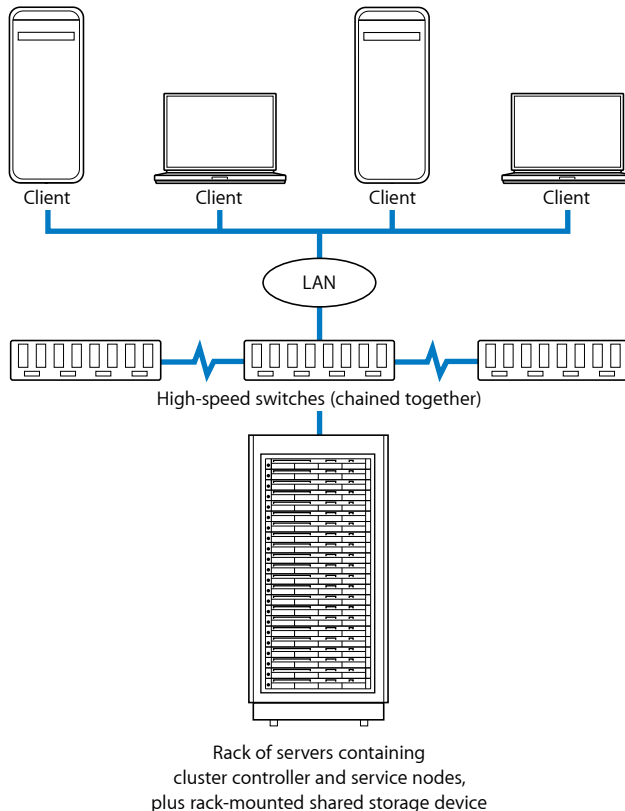
Each computer acts as both  
a client that submits jobs for processing and  
a service node that performs the processing.

All source and output files are stored on the FireWire drives.

上に示したサンプル構成では、5台のコンピュータが、クライアント（ジョブをクラスタに送って分散処理を開始させるユーザワークステーション）とクラスタ（実際に分散処理を行うコンピュータ）の両方として機能しています。各コンピュータにはFireWireドライブなどの追加ボリュームがあり、レンダリング前およびレンダリング後のメディアや関連ファイルの格納に使用できます。

さらにレンダリング処理能力を高めるには、LAN 上の多数のクライアントコンピュータを高速スイッチを使ってクラスタに接続することをお勧めします。クラスタとして機能するラックにセットしたサーバ群は、非常に強力なレンダリングエンジンとなります。それぞれのサービスノードは、レンダリングのジョブを処理できるように、適切なクライアントアプリケーションのコピーをローカルに持ちます。

Example of a network setup for distributed rendering



## Apple Qmaster システムはどのようにバッチを分散するか

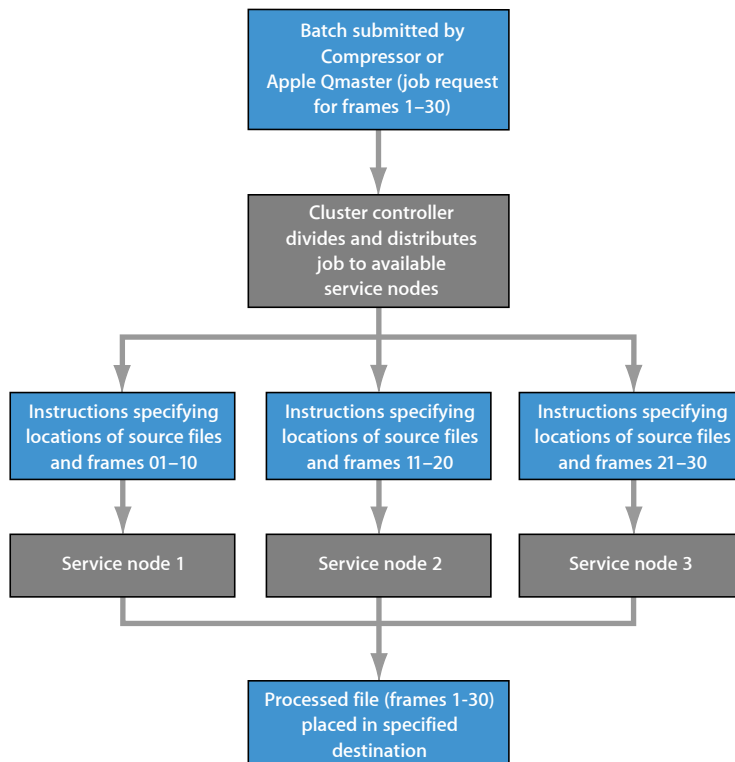
「AppleQmaster」のクラスタコントローラは、クラスタ内のリソースを最も効率的に使用できる方法を決定します。この決定は、各サービスノードの稼働率およびバッチをいくつに分割できるか（次で説明します）に基づいて行われます。

「AppleQmaster」は個々のバッチを別々のサービスノードに分割するため、作業は共有され、より短時間で完了します。また、この方法ではすべてのサービスノードを可能な限り活用するので、リソースが無駄になりません。

クラスタコントローラは、以下の方法のいずれか、またはその両方によって、バッチをクラスタに分散します。（「AppleQmaster」は、最も効率的な処理方法を個々のバッチに合わせて臨機応変に決定します。）

- バッチをデータセグメントに分割する：たとえば、レンダリングのバッチでは、クラスタコントローラはフレームをグループ（セグメント）に分割します。それぞれのセグメントはクラスタ内のサービスノードで並列処理されます。
- バッチをタスクに分割する：たとえば、レンダリングのバッチでは、クラスタコントローラはレンダリングの作業をさまざまな処理タスクに分割します。異なるタスクは、それぞれ異なるサービスノードで実行されます。

「AppleQmaster」は、直接セグメントを移動するのではなく、ネットワーク経由でどのセグメントを読むか、目的のセグメントの場所はどこか、そしてどんな処理を行うかとサービスノードに伝えます。以下の例では、あるバッチが Apple Qmaster システムでどのように処理されるかを示します。



バッチを分散する場合、「Apple Qmaster」は Mac OS X に組み込まれたテクノロジーを使って IP サブネット上のクラスタでサービスを検索し、情報の共有と受領を動的に行います。コンピュータは処理の稼動状況を常に提示できるので、「Apple Qmaster」は作業をクラスタ全体にでも分散（ロードバランス）できます。

### 使う可能性があるその他の分散処理ネットワークコンポーネント

小規模の分散処理ネットワークは1、2台のコンピュータから構成できますが、大容量ネットワークになると、何台ものコンピュータ、ラックにセットしたXserve システムや Xserve クラスタノード、そして高速ネットワーク用のインフラストラクチャなどが構成に加わっていることがあります。分散処理システムは、システムをサポートするネットワークに機能やデバイスを追加することで、仕事の要求量に応じて拡張することが可能です。

分散処理ネットワークの能力を拡張する方法はさまざまです。分散処理ネットワークには以下のすべてを含めることができます。

- **高速スイッチおよび高速ケーブル：** LAN 内で最大のスピードでデータ送信するための、100Base-T Ethernet または Gigabit Ethernet スイッチおよび対応のケーブルです。
- **複数のクライアント：** 複数のクライアントコンピュータは同じクラスタのサービスを使用できます。また、同じクラスタを使って、同じクライアントコンピュータ上で複数のクライアントアプリケーションを使用できます。
- **複数のクラスタ：** ネットワークの範囲の広さ、および含まれるクライアントの数に応じて、使用可能なコンピュータを分割して異なるクライアント用に複数のクラスタを作成することができます。（ユーザはバッチの実行時に、バッチを送りたいクラスタを選択します。）
- **複数のサービスノード：** 一般的に、サービスノードが増えれば処理能力も向上します。クラスタ内のサービスノードの数を決定する際は、計算時間に対するデータ転送時間を考慮します。目的がレンダリングのような作業で、処理に対する要求が、クラスタ内でジョブのセグメントを送信するために必要なネットワーク要求より大きい場合、サービスノードの数を増やすことをお勧めします。ジョブあたりの処理にかかる負荷がネットワークの負荷に近い場合、クラスタ内のサービスノード数が少ない方が効率的です。Apple Qmaster 分散処理システムを「Shake」または「Compressor」以外のアプリケーションで使用する場合、サービスノードの数の最適化については各アプリケーションのユーザズマニュアルを参照してください。

- ・ ストレージデバイス： リモートディスクやディスクアレイのグループといったストレージデバイスは、クラスタコントローラ、クライアント、およびサービスノードが生成した一時データの短期的な置き場所となる、クラスタ取り込み先ディスクとして使用できます。（スクラッチストレージの位置は、「Compressor」の「Apple Qmaster 共有」ウインドウで設定できます。詳細については、「「Apple Qmaster 共有」ウインドウの詳細設定について」および「クラスタストレージを使用する」を参照してください。）ストレージデバイスは、処理が完了したファイルの最終的な保存先としても使用できます。

詳細については、「分散処理ネットワークの例」を参照してください。

## 「このコンピュータプラス」を使ったクイックスタート

「Compressor」の「このコンピュータプラス」を使えば、クラスタの構成方法や共有ファイルのセットアップ方法などに関する知識が豊富でなくても、「Apple Qmaster」で提供される分散処理機能を簡単に活用できるようになります。

「このコンピュータプラス」を使用するには、以下の2つの手順を実行します：

- ・ ネットワーク上のコンピュータの「Compressor」で Apple Qmaster サービスノードを作成します
- ・ Compressor バッチの処理を実行するときに「このコンピュータプラス」を選択します

これら2つのステップによって、新たな労力や知識を必要とせずにネットワーク上の複数のコンピュータの処理能力を活用できるようになります。

**メモ:** 分散処理システム内の Compressor、QuickTime、Mac OS のバージョンはすべて同一である必要があります。

- ・ ステージ 1: サービスノードを作成する
- ・ ステージ 2: 「Compressor」のバッチ処理を実行する

### ステージ 1: サービスノードを作成する

サービスノードとして使いたいコンピュータに「Compressor」をインストールした後、「Apple Qmaster 共有」ウインドウを設定する必要があります。

#### コンピュータをサービスノードとして設定するには

- 1 「Compressor」で「Apple Qmaster」>「このコンピュータを共有」と選択します。

「Apple Qmaster 共有」パネルが開きます。

- 2 「このコンピュータを共有」と「サービスのみとして」を選択します。



- 3 「サービス」領域で「Compressor」を選択します。「これらのサービスを管理対象クラスタ内でのみ使用することを要求」が選択解除されていることを確認してください。
- 4 「OK」をクリックします。

「Compressor」からこのコンピュータを非管理サービスノードとして使えるようになります。加えて「Final Cut Pro」と「Motion」でも、「共有」メニューオプションの「このコンピュータプラス」を選択すれば、このコンピュータを使用できます。

## ステージ 2: 「Compressor」のバッチ処理を実行する

「Compressor」のバッチ処理を実行する際、表示されるダイアログでバッチに名前を付け、バッチを処理するコンピュータを選択できます。この時点で、ステージ1でサービスノードとしてセットアップしたすべてのコンピュータの処理能力を利用してバッチを完了できます。



### 「このコンピュータプラス」を使ってバッチを処理するには

- 1 「クラスタ」ポップアップメニューをデフォルトの選択のままにします（「このコンピュータ」）。
- 2 「このコンピュータプラス」チェックボックスを選択します。

「Compressor」と「AppleQmaster」は、使用可能なコンピュータ間でタスクの分散処理を調整し、「Compressor」で指定した場所にその出力ファイルを格納します。



## QuickCluster を使ったクイックスタート

QuickCluster は簡単に自動で作成して設定できるクラスタで、

「Apple Qadministrator」を使ってクラスタを手動で作成して設定する必要がなくなります。非管理サポートを有効にした QuickCluster はそれ自身を自動的に設定し、同じローカルネットワーク（サブネット）上にある使用可能な非管理サービスを使用します。QuickCluster は非管理サービスの宣言を確認し、マークしたり記録したりして後でその非管理サービスを使用します。

Apple Qmaster 分散処理システムには、分散処理をすぐに行うことができるデフォルト設定があります。

- ステージ 1: ソフトウェアをインストールする
- ステージ 2: QuickCluster を設定する
- ステージ 3: サービスノードをクラスタに追加する
- ステージ 4: バッチを作成して実行する

### ステージ 1: ソフトウェアをインストールする

分散処理ネットワークに含めたいコンピュータに、「Compressor」をインストールします。

#### ソフトウェアをインストールするには

- 1 ネットワーク上の 1 つ以上のコンピュータに、クライアントとして使用する「Compressor」をインストールします。

分散処理システムでジョブとバッチを実行するためには、クライアント（実行）ソフトウェア（「Compressor」または「Apple Qmaster」）を使用する必要があります。

- 2 分散処理に使用したい各コンピュータに、「Compressor」をインストールします。（すべてのコンピュータは同じサブネット上にある必要があります。）

**メモ:** 分散処理システム内の Compressor、QuickTime、Mac OS のバージョンはすべて同一である必要があります。

### ステージ 2: QuickCluster を設定する

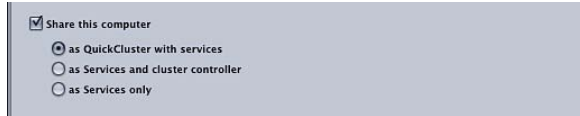
クラスタコントローラ用とサービスノード用のコンピュータを設定するには、「Apple Qmaster 共有」ウインドウを使用します。

#### クラスタコントローラまたはサービスノードのコンピュータを設定するには

- 1 「Compressor」で「Apple Qmaster」>「このコンピュータを共有」と選択します。

「Apple Qmaster 共有」パネルが開きます。

- 2 「このコンピュータを共有」チェックボックスを選択します。



このウィンドウのその他の設定は、以下のようにデフォルトのままにします：

- ・ 「サービスを提供する QuickCluster として」 オプションを選択します。
- ・ 「レンダリング」は選択しません。
- ・ 「Compressor」を選択します。
- ・ 「これらのサービスを管理対象クラスタ内でのみ使用することを要求」は選択しません。
- ・ この QuickCluster のデフォルト名が、「この QuickCluster の識別名」テキスト領域に表示されます。
- ・ 「ほかのコンピュータからの非管理サービスを含める」を選択します。
- ・ 「パスワードを要求」は選択しません。

以上の設定の詳細については、「Apple Qmaster 共有」ウィンドウの基本設定について」を参照してください。

- 3 「OK」をクリックします。

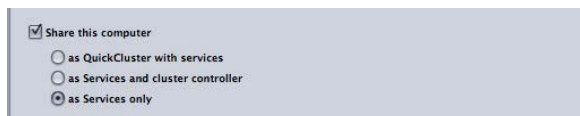
これで、このコンピュータをコントローラおよびサービスを処理する1つのインスタンスとする QuickCluster が作成されます。複数のサービスインスタンスについては、「マルチコアコンピュータを最大限に活用するためにバーチャルクラスタを使う」を参照してください。

### ステージ 3: サービスノードをクラスタに追加する

クラスタの非管理サービスノードにしたい各コンピュータに、以下の操作を行います。

#### クラスタにサービスノードを追加するには

- 1 「Compressor」で「Apple Qmaster」>「このコンピュータを共有」と選択します。  
「Apple Qmaster 共有」パネルが開きます。
- 2 「このコンピュータを共有」と「サービスのみとして」を選択します。



このウインドウのその他の設定は、以下のようにデフォルトのままにします：

- ・ 「レンダリング」と「Compressor」は両方とも選択します。
- ・ 「これらのサービスを管理対象クラスタ内でのみ使用することを要求」は選択しません。
- ・ その他の設定は無効です。

以上の設定の詳細については、「「Apple Qmaster 共有」ウインドウの基本設定について」を参照してください。

### 3 「OK」をクリックします。

これによって、「ステージ 2: QuickCluster を設定する」で設定した QuickCluster にジョブを送ると、そのジョブを自動処理するサービスノードが作成されます。

## ステージ 4: バッチを作成して実行する

「Compressor」の「バッチ」ウインドウまたは「AppleQmaster」ウインドウで、1つまたは複数のジョブを持つバッチを作成します。詳しくは、「ジョブを完成する／バッチを実行する」または「Apple Qmaster ユーザーズマニュアル」を参照してください。

### バッチを実行するには

#### 1 以下のいずれかの操作を行います：

- ・ 「Compressor」を使用する場合：「Compressor」の「バッチ」ウインドウで「実行」をクリックし、表示されるダイアログで「クラスタ」ポップアップメニューから、ステージ 2 で作成したクラスタを選択します。
- ・ 「Apple Qmaster」を使用する場合：「Apple Qmaster」ウインドウで、「実行クラスタ」ポップアップメニューから、ステージ 2 で作成したクラスタを選択します。

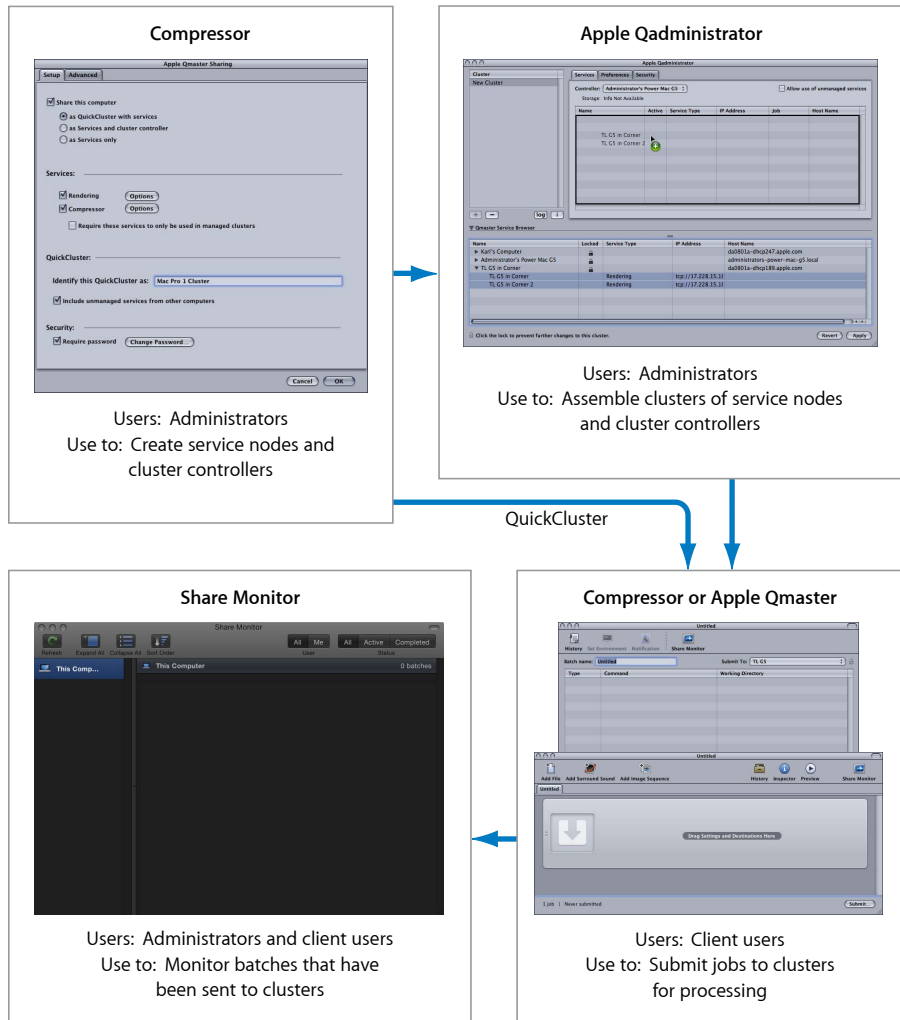
#### 2 「実行」をクリックします。

分散処理システムでバッチが処理されます。

## Apple Qmaster 分散処理システムのインターフェイス

Apple Qmaster システムは、強力で柔軟な分散処理のために連携する複数のアプリケーションの集合体です。システムの各要素は、ユーザのニーズに合わせたさまざまな方法で組み合わせられます。

一般には、「Compressor」の「Apple Qmaster 共有」ウィンドウを使って、サービスノードとクラスタコントローラを構成し、「このコンピュータプラス」クラスタと QuickCluster 用のサービスノードを作成すれば、ほとんどのユーザのニーズに対応できます。システム管理者は、「AppleQadministrator」を使って高度なクラスタの作成と管理を行います。クライアントユーザは「Compressor」または「AppleQmaster」を使って、ジョブのバッチを実行して処理します。最終的に、管理者とクライアントユーザの両方が「Share Monitor」を使ってバッチをモニタリングしたり管理したりできるようになります。



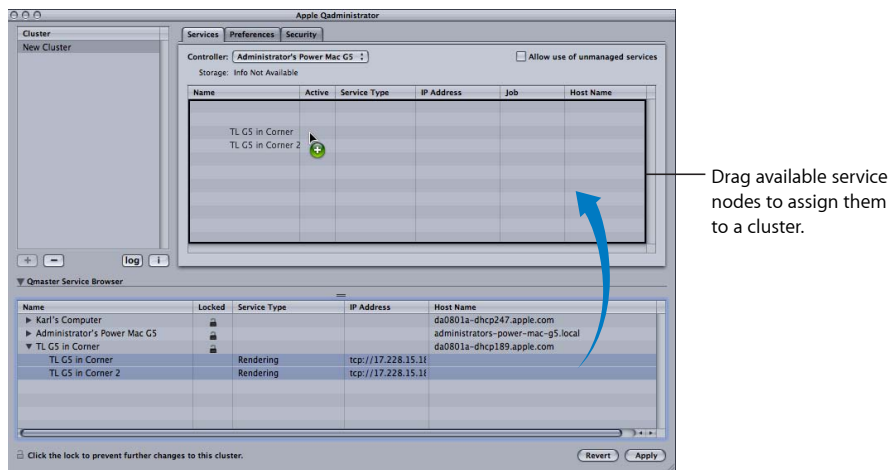
**メモ:** 「Apple Qadministrator」をまったく使わずに簡単な（個人レベルの）分散処理システムを作成することが可能です。詳細については、「このコンピュータプラス」を使ったクイックスタート」および「QuickCluster を使ったクイックスタート」を参照してください。すべての設定の詳細については、「Compressor の「Apple Qmaster 共有」ウィンドウ」を参照してください。

## Apple Qadministrator

Apple Qmaster クラスタを手動で作成する／修正するには、Apple Qadministrator アプリケーションを使用します。「AppleQadministrator」は、管理するクラスタと同じネットワーク上にあるすべてのコンピュータで使用できます。管理者パスワード（作成済みの場合）があれば、「Apple Qadministrator」を使ってネットワーク上の既存のクラスタを表示して修正することもできます。

**メモ:** ほとんどのユーザには、「このコンピュータプラス」や QuickCluster を使う代わりに、「Apple Qadministrator」でクラスタの作成や管理を行う必要はありません。

Use Apple Qadministrator to assemble clusters:

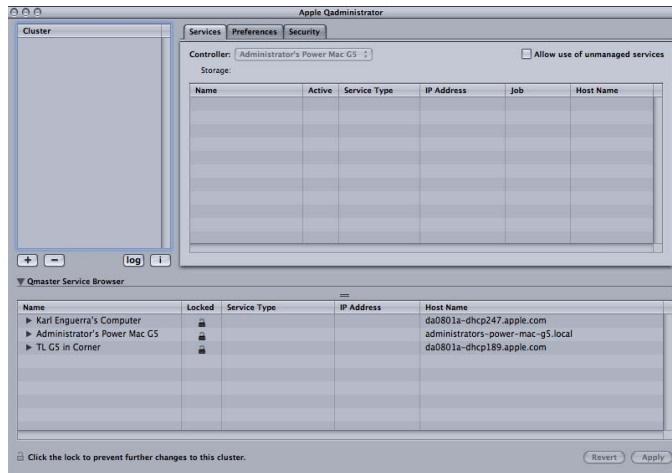


「Apple Qadministrator」の使用の詳細については、「Apple Qadministrator ユーザーズマニュアル」を参照してください。

### 「Apple Qadministrator」を開くには

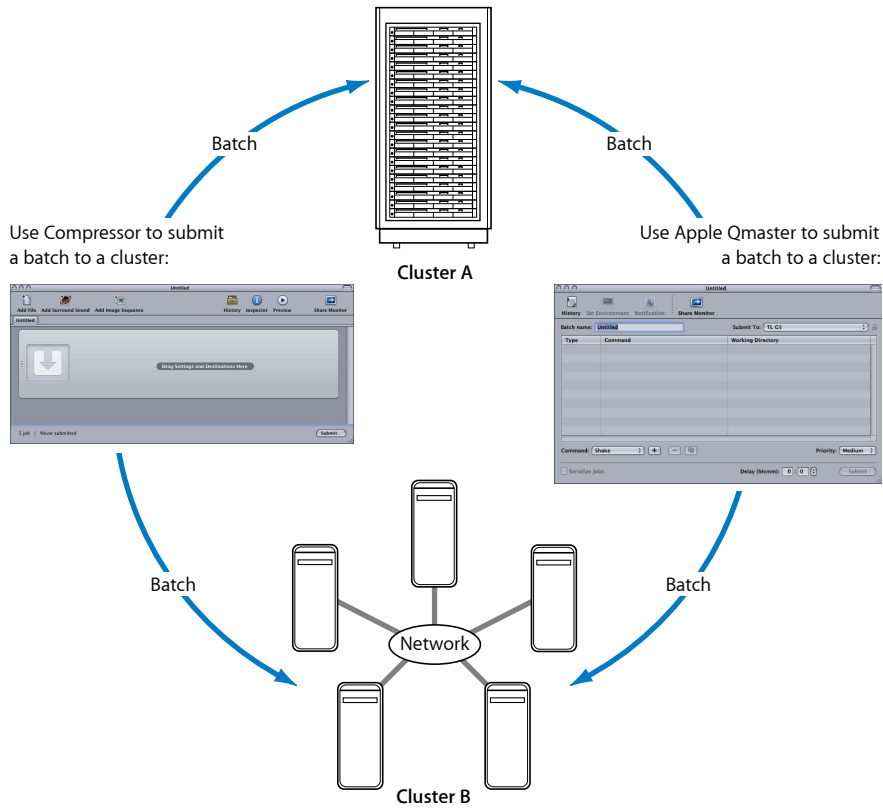
- 「Compressor」で「Apple Qmaster」>「クラスタを管理」と選択します。

「AppleQadministrator」ウィンドウが開きます。選択中のクラスタにパスワードが作成されていた場合、ロックボタンをクリックして表示されるダイアログでパスワードを入力するまで、クラスタを表示したり修正したりできません。



## クライアントインターフェイスとしての「Compressor」と「Apple Qmaster」

クライアントコンピュータは「Compressor」または「Apple Qmaster」を使って、バッチを実行して処理します。



## 「Compressor」を使用する

「Compressor」の「バッチ」ウィンドウで、「クラスタ」ポップアップメニューを使って任意のバッチのクラスタを選びます。「Compressor」でのバッチの実行の詳細については、「バッチを実行する」を参照してください。



## 「Apple Qmaster」を使用する

Apple Qmaster アプリケーションは、「Shake」、「Autodesk Maya」、その他の UNIX コマンドラインプログラムなどのデジタル・ビジュアル・エフェクト用ソフトウェアパッケージから、分散処理ジョブを実行するために使用するアプリケーションです。

「Apple Qmaster」では以下のいずれかのワークフローを使用できます：

- 「Shake」で処理するバッチについては、Shake ファイルを「AppleQmaster」のウィンドウにドラッグします。ジョブを実行するためのデフォルトのスクリプトが自動的に作成されます。次に、「AppleQmaster」で使用するクラスタなどの情報を指定したり、ある設定を修正したりできます。
- 「Maya」のバッチでは、Maya ジョブの実行とカスタマイズのための特殊なインターフェイスが「Apple Qmaster」にあります。
- 「AppleQmaster」の「Generic Render」コマンドを使うと、ほかのフレームベースのレンダリングアプリケーション（「After Effects」や「LightWave」など）のプロジェクトが分散処理できます。

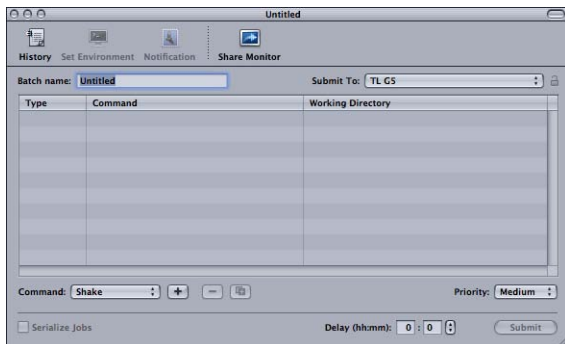
「AppleQmaster」アプリケーションの詳細については、「AppleQmaster ユーザーズマニュアル」を参照してください。

### 「Apple Qmaster」を開くには

- 「Compressor」で「AppleQmaster」>「レンダリングジョブを作成」と選択します。



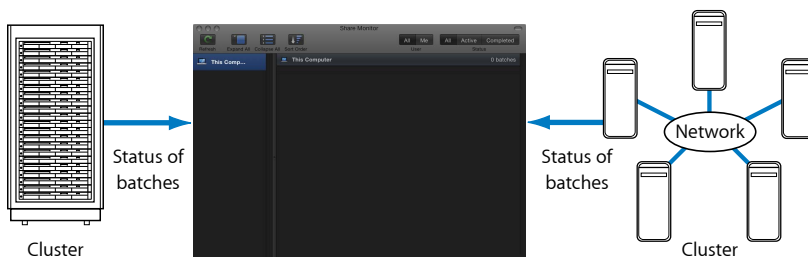
「Apple Qmaster」 ウィンドウが開きます。



## Share Monitor

管理者は、「Share Monitor」を使ってネットワーク上のすべてのクラスタのバッチの進行状況を確認できます。ジョブの進行状況に加え、その他の情報も確認できます。また、バッチのキャンセル、一時停止、再開などもできます。クライアントユーザは、「Share Monitor」を使ってバッチを表示したり管理したりできます。

Use Share Monitor to see information about batches that have been sent to specified clusters:



「Share Monitor」の詳細については、「Share Monitor ユーザーズマニュアル」を参照してください。

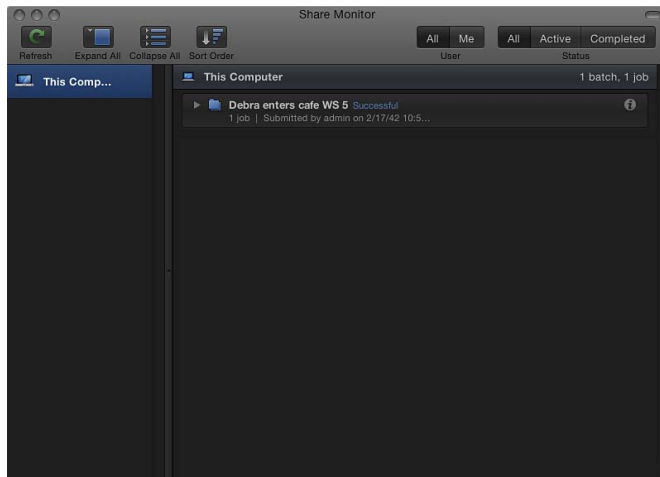
### 「Share Monitor」を開くには

以下のいずれかの操作を行います:

- 「Compressor」または「AppleQmaster」でバッチを実行します。環境設定に応じて、「Share Monitor」ウィンドウが自動的に開きます。
- 「FinalCutPro」または「Motion」から「共有」メニューオプションを設定して実行します。「Share Monitor」が Dock に表示されるので、選択して起動します。
- 「AppleQmaster」ウィンドウまたは「Compressor」の「バッチ」ウィンドウで、「Share Monitor」ボタンをクリックします。

- 「Apple Qadministrator」で、「クラスタ」 > 「Share Monitor を表示」と選択します。

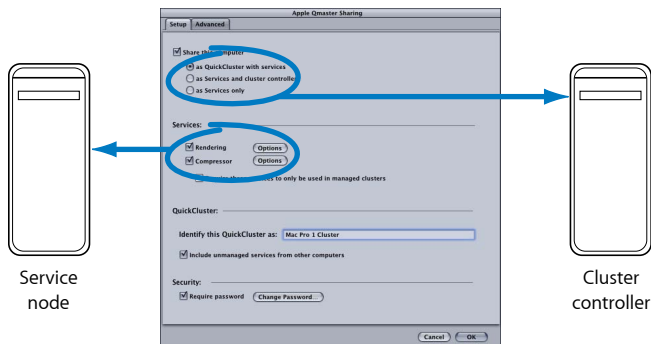
「Share Monitor」が開きます。



## Compressor の「Apple Qmaster 共有」ウィンドウ

「Compressor」の「AppleQmaster 共有」ウィンドウを使って、「AppleQmaster」のクラスタ・コントローラ・サービスおよびクラスタ処理サービス（パスワードおよびスクラッチストレージを含みます）の選択、作成、または変更を行います。

Use the Apple Qmaster Sharing window of Compressor to configure service nodes and cluster controllers:



「Compressor」の「Apple Qmaster 共有」ウィンドウの使いかたについて詳しくは、「「Compressor」の「Apple Qmaster 共有」ウィンドウのオプション」を参照してください。

さらに、「AppleQmaster」をインストールせずにノードを使用する拡張ノードクラスタの作成などについては、「Apple Qmaster ユーザーズマニュアル」も参照してください。

### 「Compressor」の「Apple Qmaster 共有」ウィンドウを開くには

- 1 「Compressor」を開きます。
- 2 「Apple Qmaster」 > 「このコンピュータを共有」と選択します。

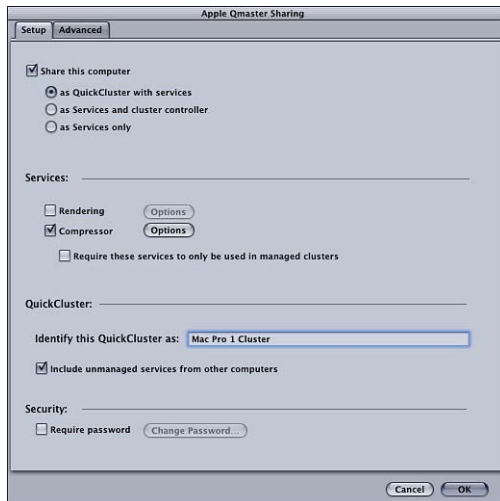
「Apple Qmaster 共有」ウィンドウが開きます。

「設定」パネルと「詳細」パネルの設定が終わったら、「OK」をクリックして設定を適用します。

**重要：** 既存の設定を変更する場合で、このコンピュータがすでに処理サービスを提供しているときは、「OK」をクリックするとこのコンピュータのサービスが直ちにリセットされます。このコンピュータがクラスタコントローラでもある場合は、その時点のジョブはすべて終了します。

### 「Apple Qmaster 共有」ウィンドウの基本設定について

「Apple Qmaster 共有」ウィンドウ内の「設定」パネルを使って、分散処理システムの設定ができます。



## 共有の設定

- このコンピュータを共有：以下の3つのオプションのいずれかを使って、このコンピュータを共有する場合に選択します。このコンピュータを共有しない場合は、このオプションの選択を解除してください。
  - サービス付きのQuickClusterとして：非管理サービスによる「インスタント」クラスタを作成するには、このオプションを選択します。詳細については、「QuickClusterを使ったクイックスタート」を参照してください。
  - サービスおよびクラスタコントローラとして：「AppleQadministrator」でのクラスタ構築時にこのコンピュータをクラスタコントローラとして定義する場合に選択します。詳細については、「AppleQadministrator」でクラスタを作成する」を参照してください。
  - サービスのみとして：このコンピュータをサービスノードのみにするには、このオプションを選択します。サービスノードはバッチ処理を実行します。サービスノードは、「このコンピュータプラス」クラスタ、QuickCluster、管理クラスタに含めることができます。詳細については、「管理サービス非管理サービス」を参照してください。

## サービスの設定

- レンダリング：「レンダリング」サービスを有効/無効にする場合にこのチェックボックスを使います。「オプション」ボタンをクリックすると、ダイアログが開き、処理サービスのインスタンス数を調整できます。詳細については、「マルチコアコンピュータを最大限に活用するためにバーチャルクラスタを使う」を参照してください。
- Compressor：「Compressor」サービスを有効/無効にする場合にこのチェックボックスを使います。「オプション」ボタンをクリックすると、ダイアログが開き、処理サービスのインスタンス数を調整できます。詳細については、「マルチコアコンピュータを最大限に活用するためにバーチャルクラスタを使う」を参照してください。
- これらのサービスを管理対象クラスタ内でのみ使用することを要求：このチェックボックスを使用して、共有サービスを管理または非管理（デフォルト）にします。詳細については、「管理サービス非管理サービス」を参照してください。

## QuickCluster の設定

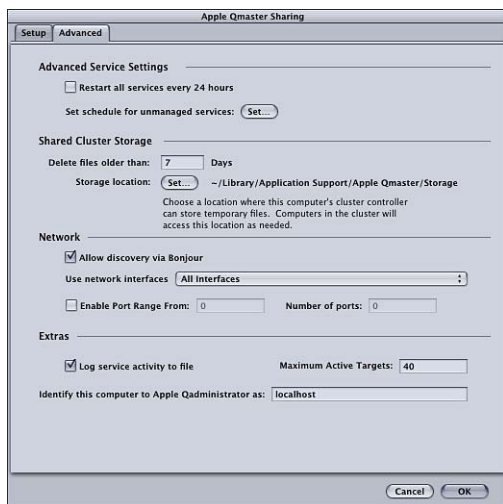
- このQuickClusterの識別名：QuickClusterの名前を変更するには、このフィールドを使用します。QuickClusterの詳細については、「QuickClusterを使ったクイックスタート」を参照してください。
- ほかのコンピュータからの非管理サービスを含める：このQuickClusterで、ネットワーク上の使用可能な非管理コンピュータを自動的に分散処理に使用する場合に選択します。このオプションの詳細については、「管理サービス非管理サービス」を参照してください。

## セキュリティの設定

- **パスワードを要求**：特定のサービスノードまたはクラスタコントローラをクラスタに含めることのできるユーザを制限したい場合は、このチェックボックスを選択して、表示されるダイアログにパスワードを入力します。詳細については、「コンピュータをクラスタに入れるためのサービスパスワードを設定する」を参照してください。

## 「Apple Qmaster 共有」ウィンドウの詳細設定について

「Apple Qmaster 共有」ウィンドウ内の「詳細」パネルを使って、分散処理システムのさらに詳しい設定ができます。



## サービスの詳細設定

サービスの再起動と使用可能状態のスケジューリングに使用します。

- **24時間ごとにすべてのサービスを再起動**：「24時間ごとにすべてのサービスを再起動」チェックボックスを選択すると、頑健な分散処理システムが保証されます。定期的にサービスをリフレッシュすることで、バーチャルメモリのサイズが大きくなることと他社製ソフトウェアでのメモリリークを防ぎます。
- **非管理サービスのスケジュールを設定**：非管理サービスを有効にした場合、カレンダーを開いて、分散処理システムでサービスが使用可能になる状況のスケジュールを設定できます。カレンダーインターフェイスの使用については、「サービスの使用可能状態のスケジュールを設定する」を参照してください。

## 共有クラスタストレージ

このコンピュータのクラスタコントローラで使用するスクラッチストレージの設定に使用します。クラスタストレージの詳細については、「クラスタストレージを使用する」を参照してください。

- **ファイルを削除するまでの日数**：自動消去する前に、クラスタの保存場所に一時処理ファイルを置いておく日数を入力します。トランスコードセッションが7日以上かかることが予想される場合は、この値を調整する必要があります。
- **ストレージの場所**：一時的なクラスタストレージの場所を表示します。「設定」をクリックすると、ローカルフォルダのディレクトリを選択して、クラスタの一時処理ファイルの保存場所を変更できます。詳細については、「クラスタストレージを使用する」を参照してください。

## ネットワーク

ネットワークの設定に使用します。

- **Bonjour による検出を許可**：デフォルトでは、このチェックボックスは選択されており、AppleQmaster 分散処理システムが Bonjour ネットワーキングテクノロジーを使用できるようになっています。「Bonjour による検出を許可」チェックボックスを選択解除して、セキュリティを強化することもできます。これにより、Bonjour ネットワーク上でコンピュータが検出されなくなります。この機能には Mac OS X v10.4 以降が必要です。
- **使用するネットワークインターフェイス**：分散処理を特定のネットワーク・インターフェイス・カードに制限したい場合、ポップアップメニューからこのオプションを選択します。サービス・ノード・コンピュータで制限する場合は、「Compressor」のジョブとバッチの実行には別のコンピュータを使用します。
- **ポート範囲の有効化**：「有効にするポート範囲の開始番号」チェックボックスとテキストフィールドで、「AppleQmaster」がサービスアダプタイズに使用するポートを定義できます。詳細については、「サービスアダプタイズのポートを定義する」を参照してください。

## エクストラ

その他の設定に使用します。

- **サービスの動作状態をファイルに記録**：このチェックボックスを選択すると、動作状態のログが作成され、コンピュータ上の「AppleQmaster」の動作に応じてアップデートされます。ログは、「/ライブラリ/Application Support/Apple Qmaster/Logs」に格納されます。この機能をオフにするには、チェックボックスの選択を解除します。

**メモ**：このログ情報には、「Apple Qadministrator」の「ログ」ボタンを使用するか、「Share Monitor」の「情報を表示」ウインドウの「ログを表示」をクリックして、アクセスすることもできます。

- **最大アクティブターゲット数**： デフォルトでは、1つのクラスタは一度に40ターゲットまで処理できます。2つ以上のジョブの間に同時に処理されるターゲットの最大数を変更するには、1から999の数字を入力します。
- **このコンピュータのQadministratorでの識別名**： デフォルトでは、コンピュータはネットワーク上でコンピュータ名（「システム環境設定」の「共有」で入力した名前）によって認識されます。これはApple Qadministratorアプリケーションでコンピュータを識別するための名前なので、必要であればもっと分かりやすいものに変更することもできます。管理クラスタコントローラを構成する場合、この名前は「Apple Qadministrator」の「コントローラ」ポップアップメニューに表示されます。

## クラスタの全般的な情報

ネットワークの設定が完了し必要なコンポーネントをインストールしたら、分散処理クラスタ作成の準備は整いました。

クラスタの作成には、3つのアプローチがあります：

- **「このコンピュータプラス」の使用**： 「このコンピュータプラス」を使用したクラスタの作成は、分散処理システムを作成するための最も簡単なアプローチです。処理の実行を担当するコンピュータ上に、サービスノードとして設定した「Compressor」をインストールするだけです。詳細については、「このコンピュータプラス」を使ったクイックスタート」を参照してください。
- **QuickClusterの作成**： QuickClusterの作成では、別のコンピュータをクラスタコントローラとする分散処理システムを短時間で構成できます（「このコンピュータプラス」クラスタでは、バッチの実行元となる同じコンピュータをクラスタコントローラとして使用します）。これは、クラスタで処理を実行するクライアントが複数ある場合に特に有用です。詳細については、「QuickClusterを使ったクイックスタート」を参照してください。
- **クラスタの手動作成**： 大規模なインストールでは、クライアントから使用できるクラスタを手動で作成できます。詳細については、「Apple Qadministrator」でクラスタを作成する」を参照してください。

この章で登場する概念や語句で不明なものがあれば、「分散処理の基本」を参照してください。

**メモ**： 「Apple Qmaster」のユーザで、「Apple Qmaster」がインストールされていないコンピュータを含むクラスタを作成したい場合は、「Apple Qmaster ユーザーズマニュアル」を参照してください。

## 「Compressor」の「Apple Qmaster 共有」ウインドウのオプション

必要に応じて、以下の設定を利用することができます。

**重要：** 既存の設定を変更する場合で、このコンピュータがすでに処理サービスを提供しているときは、「OK」をクリックするとこのコンピュータのサービスが直ちにリセットされます。このコンピュータがクラスタコントローラでもある場合は、その時点のジョブはすべて終了します。

「Compressor」の「Apple Qmaster 共有」ウィンドウにあるオプションや設定の完全なリストについては、「「Apple Qmaster 共有」ウィンドウの基本設定について」および「「Apple Qmaster 共有」ウィンドウの詳細設定について」を参照してください。

### 名前を設定する

デフォルトでは、コンピュータはネットワーク上でコンピュータ名（「システム環境設定」の「共有」で入力した名前）によって認識されます。これは Apple Qmaster 分散処理システムでコンピュータを識別するための名前なので、必要であればもっと分かりやすいものに変更することもできます。QuickCluster を構成する場合、この名前は「Compressor」の「クラスタ」ポップアップメニューまたは「Apple Qmaster」の「実行クラスタ」ポップアップメニューに表示されます。管理クラスタコントローラを構成する場合、この名前は「Apple Qadministrator」の「コントローラ」ポップアップメニューに表示されません。

#### QuickCluster 用の名前を入力するには

- 「この QuickCluster の定義」フィールドにクラスタ用の新しい名前を入力します。

#### Apple Qadministrator で使用するクラスタコントローラ用の名前を入力するには

- 1 「詳細設定」をクリックして「詳細設定」パネルを開きます。
- 2 「Apple Qadministrator に登録するコンピュータ名」フィールドに新しい名前を入力します。

### 非管理サービス

QuickCluster では非管理サービスを有効にできます。詳細については、「管理サービス 非管理サービス」を参照してください。

### パスワードを設定する

パスワード入力を必須にするには、「パスワードを要求」チェックボックスを選択します。

- QuickCluster を設定する場合：ほかのユーザはパスワードを入力しないとこのコンピュータに要求を送れなくなります。
- 「Apple Qadministrator」で使用するクラスタを設定する場合：管理者はパスワードを入力しないとこのコンピュータをクラスタに追加できなくなります。



詳細については、「コンピュータをクラスタに入れるためのサービスパスワードを設定する」を参照してください。（コンピュータをクラスタコントローラとサービスノードの両方として設定した場合、パスワードは両方について有効です。）

### クラスタストレージを設定する

「詳細設定」パネルから、このコンピュータで発生する処理のための、デフォルトの保存用ディスクの場所を変更できます。詳細については、「クラスタストレージを使用する」を参照してください。

### 管理サービス 非管理サービス

「Compressor」または「AppleQmaster」を使った分散処理では、クラスタを柔軟に構成できます。処理サービスを設定する場合、それらを管理サービスにするか非管理サービス（デフォルト）にするかを選択できます。



### 管理サービス

管理サービスは、特定のクラスタコントローラ1つだけに割り当てられます。割り当てられた管理サービスは、AppleQadministrator アプリケーションで削除されるまで、そのクラスタ専用のサービスとして機能します。QuickCluster は、拡張ノードクラスタの場合を除いて、ほかのノードから管理サービスを使用できません。詳細については、「AppleQadministrator ユーザーズマニュアル」を参照してください。拡張ノードクラスタの詳細については、「Apple Qmaster ユーザーズマニュアル」を参照してください。

### 非管理サービス

非管理サービスは、非管理サービスサポートが有効になった最初に利用可能な「このコンピュータプラス」クラスタまたは QuickCluster に自動的に割り当てられます。QuickCluster は非管理サービスの宣言を確認し、マークしたり記録したりして後でその非管理サービスを使用します。非管理サービスが一定の「このコンピュータプラス」クラスタまたは QuickCluster 専用となっているのは、その時点のジョブが完了するまでです。その時点のジョブが完了すると、非管理サービスは再び「開放」され、使用可能であることをすべての「このコンピュータプラス」クラスタおよび QuickCluster に対して宣言します。

**メモ:** 管理クラスタ（「AppleQadministrator」で作成したクラスタ）も非管理サービスを使用できます。「管理」クラスタで非管理サービスが有効になっている場合、クラスタは使用可能な非管理サービスを、管理サービスに自動で追加します（「Apple Qadministrator」を使って明示的に追加されます）。

### QuickCluster で非管理サービスを有効にする

以下のステップに従って、QuickCluster で非管理サービスを有効にします。

#### QuickCluster で非管理サービスを有効にするには

- 1 「Compressor」で「Apple Qmaster」>「このコンピュータを共有」と選択します。
- 2 「このコンピュータを共有」チェックボックスと「サービス付きの QuickCluster として」ボタンを選択し、QuickCluster を作成します。
- 3 「ほかのコンピュータからの非管理サービスを含める」を選択します。



- 4 「OK」をクリックします。

QuickClusters 作成の詳細については、「QuickCluster を使ったクイックスタート」を参照してください。

### 管理クラスタで非管理サービスを有効にする

以下のステップに従って、管理クラスタで非管理サービスを有効にします。

#### 管理クラスタで非管理サービスを有効にするには

- 1 「AppleQadministrator」で、「クラスタ」リストからクラスタを選択するか、追加 (+) ボタンをクリックして新しいクラスタを追加します。
- 2 「非管理サービスの使用を許可」を選択します。

管理クラスタ作成の詳細については、「AppleQadministrator」でクラスタを作成する」を参照してください。

### 処理サービスを管理する

クラスタ内のコンピュータの処理サービスを管理するには、以下の手順に従います。

**重要：** 既存の設定を変更する場合で、このコンピュータがすでに処理サービスを提供しているときは、「OK」をクリックするとこのコンピュータのサービスが直ちにリセットされます。このコンピュータがクラスタコントローラでもある場合は、その時点のジョブはすべて終了します。

#### 管理処理サービスを設定するには

- 1 「Compressor」で「Apple Qmaster」>「このコンピュータを共有」と選択します。

- 2 以下のいずれかの操作を行います：
  - ・ 「これらのサービスを管理対象クラスタ内でのみ使用することを要求」チェックボックスを選択して、このコンピュータを管理クラスタでのみ使用します。
  - ・ このコンピュータを管理クラスタだけでなく非管理クラスタでも使用する場合は、「これらのサービスを管理対象クラスタ内でのみ使用することを要求」チェックボックスの選択を解除します。
- 3 「OK」をクリックします。

#### 処理サービスをオフにするには

- 1 「Compressor」で「Apple Qmaster」 > 「このコンピュータを共有」と選択します。
- 2 「サービス」セクションで、以下のいずれかの操作を行います：
  - ・ *Compressor* サービスをオフにするには： 「Compressor」チェックボックスの選択を解除します。
  - ・ *Apple Qmaster* サービスをオフにするには： 「レンダリング」チェックボックスの選択を解除します。
- 3 「OK」をクリックします。

#### クラスタコントローラサービスをオンにする／オフにする

「Compressor」の「Apple Qmaster 共有」ウインドウにある「サービス」領域を使って、特定のコンピュータのクラスタコントローラのオン／オフを切り替えます。

#### クラスタコントローラのサービスをオンにするには

- 1 「Compressor」で「Apple Qmaster」 > 「このコンピュータを共有」と選択し、「Apple Qmaster 共有」ウインドウを開きます。
- 2 「このコンピュータを共有」チェックボックスを選択してから、以下のいずれかのボタンを選択します：
  - ・ サービス付きの *QuickCluster* として： 非管理サービスによる「インスタント」クラスタを作成するには、このオプションを選択します。
  - ・ サービスおよびクラスタコントローラとして： 「Apple Qadministrator」でクラスタを作成するには、このオプションを選択します。（詳細については、「Apple Qadministrator」でクラスタを作成する」を参照してください。）詳細については、「管理サービス 非管理サービス」も参照してください。
- 3 「サービス」領域で「レンダリング」、「Compressor」チェックボックスの両方またはいずれかを選択します。
- 4 「OK」をクリックします。

クラスタが有効になり、コンピュータがクラスタコントローラになります。

### クラスタコントローラのサービスをオフにするには

- 1 「Compressor」で「Apple Qmaster」>「このコンピュータを共有」と選択し、「Apple Qmaster 共有」ウインドウを開きます。
- 2 「このコンピュータを共有」チェックボックスの選択を解除し、「OK」をクリックします。

**重要：** 既存の設定を変更する場合で、このコンピュータがすでに処理サービスを提供しているときは、「OK」をクリックするとこのコンピュータのサービスが直ちにリセットされます。このコンピュータがクラスタコントローラでもある場合は、その時点のジョブはすべて終了します。

コントローラをオフにすれば、ノードを単なるサービスノードにすることができます。サービスノードとしてのみ使うには、「このコンピュータを共有」セクションの「サービスのみとして」を選択します。

### マルチコアコンピュータを最大限に活用するためにバーチャルクラスタを使う

個々のコンピュータ上にバーチャルクラスタを作成して、処理サービスのインスタンス数を調整することができます。プロセッサの負荷が大きな作業では、処理アプリケーションによってはインスタンス数が多いほどスピードと効率が向上します。ただし、インスタンスが多すぎると、スピードと効率が低下する可能性があります。

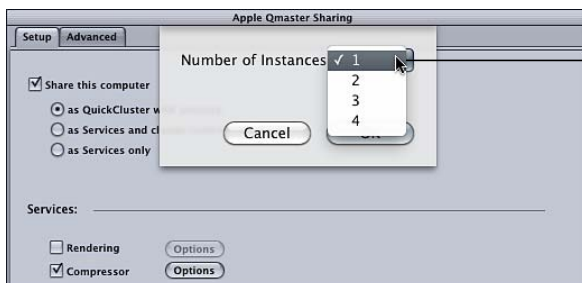
インスタンス数を選択する場合は、一般的に各インスタンスに 2 GB のメモリを割り当てます。8GBのメモリがあるコンピュータでポップアップメニューに 8 インスタンスまで表示される場合、良好な結果を得るために 4 インスタンスを選択してください。ただし、この数字はこのコンピュータが他の処理にも使用されているかどうかによって大幅に変動する可能性があります。

**メモ：** デフォルトでは、Apple Qmaster システムはプロセッサごとにレンダリングサービスのインスタンスを 1 つずつ作成します。レンダリングサービスは、「Shake」（および「Apple Qmaster」）、「Autodesk Maya」、およびほかの UNIX コマンドラインプログラムで使われます。「Compressor」の分散処理にのみ使われる Compressor サービスとは対照的です。プロセッサを個別に使用するべきかどうかについては、各アプリケーションのマニュアルを参照してください。

### コンピュータ上の処理サービスのインスタンス数を変更するには

- 1 「Compressor」で「Apple Qmaster」>「このコンピュータを共有」と選択します。
- 2 「サービス」セクションで「Compressor」または「レンダリング」を選択し、「オプション」ボタンをクリックします。

- 表示されるダイアログのポップアップメニューからインスタンスの数を選択し、「OK」をクリックします。



Choose the number of instances from the pop-up menu.

- 「Apple Qmaster 共有」ウインドウで「OK」をクリックします。

**メモ:** サービスのオプションのダイアログを使用してクラスタに拡張ノードを追加することもできます。詳細については、「*Apple Qmaster ユーザーズマニュアル*」を参照してください。

## コンピュータをクラスタに入れるためのサービスパスワードを設定する

特定のサービスノードまたはクラスタコントローラをクラスタに含めることのできるユーザを制限したい場合は、コンピュータにサービスパスワードと呼ばれるパスワードを設定します。

**メモ:** サービスパスワードはユーザのキーチェーンに保存できます。

### サービスパスワードを設定する／変更するには

- サービスノードまたはクラスタコントローラとして指定したコンピュータで、「Compressor」を開き、「AppleQmaster」>「このコンピュータを共有」と選択します。
- 以下のいずれかの操作を行います：
  - パスワードを要求するには：「パスワードを要求」を選択します。
  - 既存のパスワードを変更するには：「パスワードを変更」をクリックします。

パスワード入力用ダイアログが表示されます。

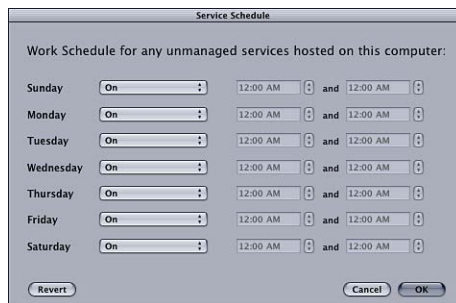


- 3 パスワードを入力して確認し、「OK」をクリックします。
- 4 「Apple Qmaster 共有」ウインドウで「OK」をクリックし、変更を適用します。  
**重要：** 既存の設定を変更する場合は、このコンピュータがすでに処理サービスを提供しているときは、「OK」をクリックするとこのコンピュータのサービスが直ちにリセットされます。このコンピュータがクラスタコントローラでもある場合は、その時点のジョブはすべて終了します。

### サービスの使用可能状態のスケジュールを設定する

非管理サービスを有効にした場合、カレンダーを開いて、分散処理システムでサービスが使用可能になる状況のスケジュールを設定できます。

動作スケジュール設定用ダイアログのカレンダーインターフェイスには、いくつかの便利な機能が含まれています。



以下のコントロールを使用して、非管理サービスが使用可能になる時間を曜日ごとに制限できます。

- ・ 「オン/オフ」ポップアップメニュー：このポップアップメニューを使用して、特定の曜日のサービスをオンまたはオフにします。



- ・ オン：その曜日は24時間すべてサービスが使用可能であることを示します。（これはすべての曜日に対するデフォルト設定です。）
- ・ オフ：その曜日にサービスを使用不可能にします。
- ・ オンの範囲：サービスが使用可能になる時間枠を入力できます。
- ・ オフの範囲：サービスが使用不可能になる時間枠を入力できます。
- ・ 開始時間フィールド：開始時間を入力します。
- ・ 終了時間フィールド：終了時間を入力します。

### 動作スケジュール設定用ダイアログでのサービスの使用可能状態のスケジュール設定

非管理サービスが使用可能になる状態のスケジュールを設定するには、以下の手順に従います。

#### サービスの使用可能状態のスケジュールを設定するには

- 1 「Apple Qmaster」環境設定パネルにある「詳細」パネルの「サービスの詳細設定」領域で、「設定」をクリックします。

動作スケジュール設定用のダイアログが表示されます。

- 2 サービスが使用可能になる時間を制限するには、特定の曜日の隣にあるポップアップメニューから、いずれかのオプションを選択します。詳細については、「サービスの使用可能状態のスケジュールを設定する」を参照してください。
- 3 該当する開始時間と終了時間のフィールドに制限の時間を入力してください。

**メモ：**有効な日時を入力する必要があります。1つのエントリーで2日間にまたがることはできません。範囲の終わりが午前12時以降になる場合は、エントリーを2つに分ける必要があります。詳細については、「日曜日の夜から月曜日の朝までの使用可能状態を設定する」を参照してください。

- 4 「OK」をクリックして設定を保存し、ダイアログを閉じます。
- 5 「OK」をクリックして変更をこのコンピュータに適用します。

**重要：**既存の設定を変更する場合で、このコンピュータがすでに処理サービスを提供しているときは、「OK」をクリックするとこのコンピュータのサービスが直ちにリセットされます。このコンピュータがクラスタコントローラでもある場合は、その時点のジョブはすべて終了します。

### 日曜日の夜から月曜日の朝までの使用可能状態を設定する

有効な日時を入力する必要があります。1つのエントリーで2日間にまたがることはできません。範囲の終わりが午前12時以降になる場合は、エントリーを2つに分ける必要があります。

たとえば、日曜日の午後6時から月曜日の午前8時までのサービスの使用可能状態を設定する場合、以下の手順を実行します。

#### 日曜日の夜から月曜日の朝までのサービスの使用可能状態を設定するには

- 以下の両方のエントリーを作成します：
  - *日曜日*：6:00 PM ~ 12:00 AM まではオン
  - *月曜日*：12:00 AM ~ 8:00 AM まではオン

### クラスタストレージを使用する

デフォルトでは、Apple Qmaster 分散処理システムは一時処理ファイルを、クラスタコントローラの「/ライブラリ/Application Support/Apple Qmaster/Storage」ディレクトリに保存します。このスクラッチストレージ用にローカルディスク上のほかの場所を選択することもできます。クラスタ内のコンピュータは必要に応じてこの保存場所にアクセスします。

#### クラスタストレージの設定を調整する

以下のステップに従って、クラスタのスクラッチストレージの設定を変更します。

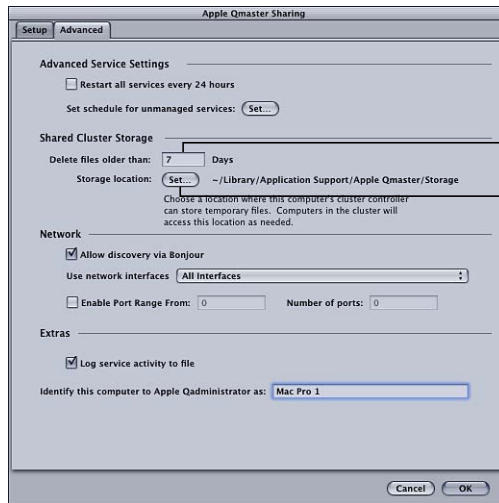
#### クラスタストレージの設定を変更するには

- 1 クラスタコントローラで、「Compressor」を開き、「AppleQmaster」>「このコンピュータを共有」と選択します。
- 2 「詳細設定」をクリックして「詳細設定」パネルを開きます。
- 3 以下の設定をオプションで行います：
  - クラスタストレージの場所を変更するには：「ストレージの場所」設定ボタンをクリックし、ダイアログで目的のフォルダに移動して、「選択」をクリックします。

**メモ:** デフォルトの「このコンピュータ」という設定値を「クラスタ」ポップアップメニュー（「Compressor」の「バッチ」ウインドウにあります）で選択した状態で、書き出し先として「クラスタストレージ」を指定すると、出力ファイルは「ソース」の場所にコピーされます。



- クラスタストレージのファイルを削除する頻度を変更するには：「ファイルを削除するまでの日数：N日」フィールドに新しい数値を入力します。



Enter a new number to change how often cluster storage files are deleted.

Click Set to open a dialog for choosing a new storage folder.

- 「OK」をクリックして変更を適用します。

**重要：** 既存の設定を変更する場合は、このコンピュータがすでに処理サービスを提供しているときは、「OK」をクリックするとこのコンピュータのサービスが直ちにリセットされます。このコンピュータがクラスタコントローラでもある場合は、その時点のジョブはすべて終了します。

### クラスタストレージの容量

起動ディスク上の使用可能なストレージ容量より大きなソース・メディア・ファイル进行处理する場合、そのディスク上のストレージ容量を使い果たすことがあります。この問題に対処するためにできることがいくつかあります。

- クラスタストレージの場所を空き容量の多いディスクに変更します。詳細については、「クラスタストレージの設定を調整する」を参照してください。
- クラスタストレージ設定をより頻繁にファイルを削除するように変更します。詳細については、「クラスタストレージの設定を調整する」を参照してください。
- 「Compressor」のユーザは、「クラスタオプション」環境設定（「Compressor」>「環境設定」と選択）を「ソースをクラスタにコピーしない」に設定できます。詳細については、「Compressorの環境設定を行う」を参照してください。

### クラスタストレージをクリーンアップする

クラスタストレージを使用していてエラーが発生する場合は、部分的なファイルがクラスタストレージ上の指定した場所に残されている可能性があります。クラスタストレージ上の指定した場所をチェックして、部分的なメディアファイルがそこに残されていないことを確認してください。部分的なメディアファイルが見つかった場合は、それを削除してもう一度ジョブを実行してください。

### QuickTime 参照ムービー

参照ムービーで分散処理を実行する場合は、Apple Qmaster 分散処理システムによって適切なメディアファイルが自動的に処理クラスタにコピーされます。最高のパフォーマンスを得るため、参照ムービーで指定されているメディアファイルがApple Qmaster クラスタの各ノードで使用可能であることを確かめることによって、このファイル転送のステップを回避することができます。

### サービスアダプタイズのポートを定義する

「Apple Qmaster」がサービスのアダプタイズに使用するポートは、「Compressor」の「Apple Qmaster 共有」ウインドウ内の「詳細」パネルの「ネットワーク」セクションにある「有効にするポート範囲の開始番号」チェックボックスとテキストフィールドで定義できます。

#### 「Apple Qmaster」のサービスアダプタイズのポートを定義するには

- 1 「Compressor」で「Apple Qmaster」>「このコンピュータを共有」と選択します。
- 2 「詳細設定」をクリックして「詳細設定」パネルを開きます。
- 3 「有効にするポート範囲の開始番号」を選択します。
- 4 「開始」フィールドに、50,000 ~ 65,535 の整数値を入力して範囲の最初を設定します。
- 5 「ポート数」フィールドに、範囲のサイズ（たとえば、1000）を入力します。

### 復旧機能およびエラーの通知機能

Apple Qmaster 分散処理システムには、問題が生じたときに復旧を試み、復旧時にユーザに通知を送信するための、数多くの機能が組みこまれています。

#### 復旧機能

Apple Qmaster 分散処理システムでエラーが発生すると、次で説明する復旧機能が自動的に作動します。管理者がこの機能を有効にしたり設定したりする必要はありません。

### サービスが異常終了した場合

あるサービスノードにて、クラスタコントローラサービスまたは処理サービスが異常終了した場合、AppleQmaster分散処理システムはサービスを再起動します。停止と再起動を延々と繰り返さないよう、システムがエラーのあったサービスを再起動するのは4回までに制限されます。はじめの2回、システムはサービスを即座に再起動します。サービスが3回目または4回目に異常終了した場合、システムは停止前に少なくとも10秒間動作していたサービスのみを再起動します。

### バッチが途中で停止したら

AppleQmasterバッチの処理中にサービスが異常終了すると、クラスタコントローラは、サービス停止前に完了していたバッチセグメントの再処理を行わずに、中断されたバッチを再実行します。クラスタコントローラはバッチの再開、サービスとの接続が切れて約1分後に遅らせます。

### バッチがエラーになったら

サービスの実行中に1つのバッチの処理が失敗すると、サービスの例外が発生します。この状況では、クラスタコントローラは即座にバッチを再実行します。クラスタコントローラは、バッチを最高で2回再実行します。3回目の実行時にもジョブがエラーになると、分散処理システムはジョブの再実行を停止します。「Share Monitor」でジョブの状況が「失敗しました」に設定されます。

### エラーの通知

Apple Qmaster 分散処理システムは2種類の方法で問題に関する情報を通知します。

#### 電子メール通知

処理サービスが異常終了した場合、「AppleQmaster」は終了を通知する電子メールを、「AppleQadministrator」のそのクラスタの「環境設定」ダイアログで入力したアドレスに送信します。アドレスが入力されていない場合、電子メールは、クラスタコントローラを有効にしたコンピュータのインターネット設定にあるアドレスに送信されます。

**メモ:** 現在、「Apple Qmaster」は、認証を必要とする SMTP サーバをサポートしていません。

#### 個々のジョブまたはバッチのログ

特定のバッチまたはジョブでエラーが出た場合、エラーについて説明したログファイルが生成されます。このログファイルの名前と場所は、「Share Monitor」でバッチまたはジョブを選択し、「情報を表示」アイコンをクリックし、「ログを表示」ボタンをクリックすると分かります。

### 通知ラベルとログラベル

以下の表には、電子メール通知とログで使われるサービスラベルを示します。

ローカルの Compressor サービス servicecontroller:com.apple.stomp.transcoder

Compressor の分散サービス servicecontroller:com.apple.stomp.transcodex

Apple Qmaster の分散サービス servicecontroller:com.apple.qmaster.executor

## 「Apple Qadministrator」でクラスタを作成する

管理サービスノードとクラスタコントローラのいずれかを設定すると、「Apple Qadministrator」に表示され、これらを使用して Apple Qmaster クラスタの作成と修正ができます。

「Apple Qadministrator」では2つの基本的なステップで管理クラスタを作成できます。まず、新しいクラスタを作成し、クラスタコントローラを選択します。次に、クラスタにサービスノードを追加します。

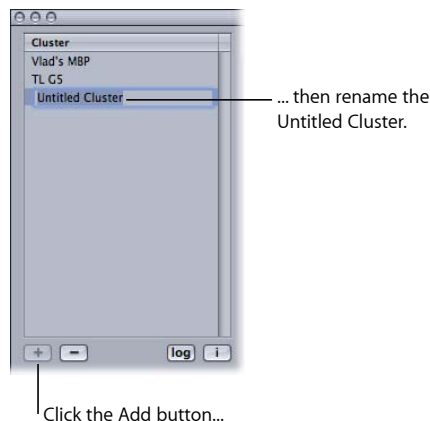
- ステージ 1: 新しいクラスタを作成します
- ステージ 2: サービスノードを割り当てます

### ステージ 1: 新しいクラスタを作成します

以下の手順を使用して、「Apple Qadministrator」でクラスタを作成します。詳細については、「Apple Qadministrator ユーザーズマニュアル」を参照してください。

#### 新しいクラスタを作成するには

- 1 「Compressor」で、「Apple Qmaster」 > 「クラスタを管理」と選択して「Apple Qadministrator」を開き、以下の操作を行います：
  - a 追加 (+) ボタンをクリックします。
  - b 名称未設定のクラスタを選択し、新しい名前を付けます。



- 2 「コントローラ」ポップアップメニューから、ネットワークで使用可能なクラスタコントローラを選択します。



**メモ:** 「AppleQmaster共有」ウインドウでクラスタコントローラにパスワードを設定している場合、パスワード認証ダイアログが表示されます。

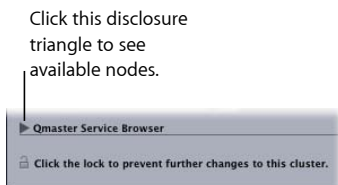
- 3 また、「セキュリティ」タブをクリックして、使用したいパスワードを入力して、クラスタパスワードを作成することもできます。
  - 管理者パスワード：このパスワードを作成すると、管理者がこのクラスタを修正し、クラスタのバッチを「Share Monitor」でモニタリングする際にパスワードが必要になります。
  - ユーザパスワード：このパスワードを作成すると、ユーザがこのクラスタでバッチを実行し、それらのバッチを「Share Monitor」でモニタリングする際にパスワードが必要になります。

## ステージ 2: サービスノードを割り当てます

以下の手順を使用して、クラスタにサービスノードを割り当てます。

### クラスタにサービスノードを追加するには

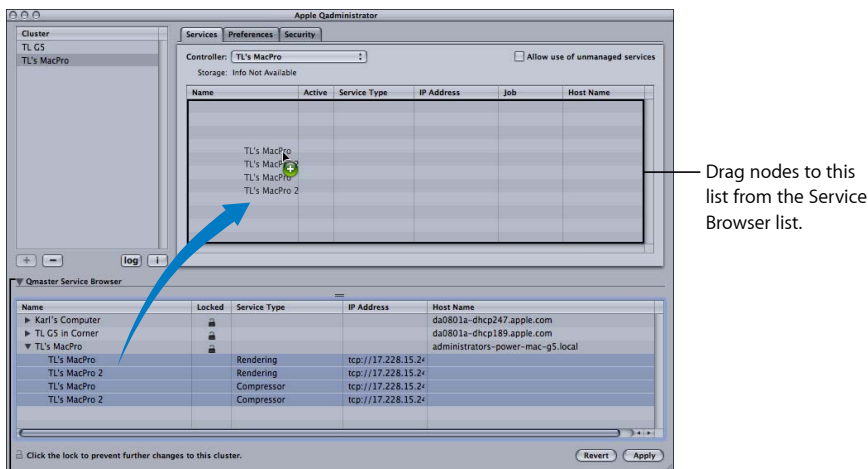
- 1 Qmaster サービスブラウザが表示されていない場合、開閉用三角ボタンをクリックして表示します。



- 2 サービスノードを新しいクラスタに追加するには、ウインドウの下にある Qmaster サービスブラウザのリストから、クラスタのサービスノードのリストにドラッグします。

閉じたカギのアイコンがコンピュータ名の隣にある場合、カギをクリックして「Compressor」の「Apple Qmaster 共有」ウインドウでコンピュータに割り当てたパスワードを入力します。パスワードを入力できないと、サービスノードをクラスタにドラッグできません。

すでにほかのクラスタに割り当てられたサービスノードは表示されません。



Clicking this disclosure triangle displays each instance of the services set in the Apple Qmaster Sharing window for this node.

**メモ:** 「名前」列の上位レベルのコンピュータ名は、設定に応じて次の3種類の形式で表示されます：コンピュータ名（たとえば、Lemur node）、Apple ネットワーキング名（たとえば、Lemur-node.local）、またはネットワークアドレス（たとえば、02030b-dhcp45.company.com）。

- 3 サービスノードを追加し終わったら、「適用」をクリックします。  
クラスタがバッチを処理できる状態になりました。

**メモ:** これで、「Apple Qadministrator」で非管理サービスのクラスタを作成できるようになりましたが、クラスタを有効にするには、AppleQmaster、Compressor、ShareMonitorで表示できるクラスタに関する管理サービスが少なくとも1つは必要です。

## 「Shake」を使ってパートタイム分散処理を設定する

必要なソースファイル（Shake スクリプト、メディアファイル、など）すべてを1つのクラスタから成るストレージボリュームに格納できない場合は、以下の手順に従ってください。

- ステージ 1: 「Shake」の UNC 設定をオフにする
- ステージ 2: 「パーソナルファイル共有」をオンにする
- ステージ 3: メディア・ストレージ・ボリュームをマウントする
- ステージ 4: サンプルのパートタイム分散処理構成でジョブを実行する

- ・ ステージ 5: メディアファイルの位置とスクリプトの位置を指定する

### ステージ 1: 「Shake」の UNC 設定をオフにする

この構成での共有およびボリュームのマウントをスムーズに行うため、各コンピュータで「Shake」の UNC 設定をオフにします。UNC 設定はファイルのパス名全体とネットワークアドレスを使って、//<コンピュータ名>/<ドライブ名>/<パス>ではじまる名前に変換します。「Shake」がこのルールを使用すると、構成で使用されるファイル共有およびボリュームのマウントとの間に矛盾が生じてしまいます。

**メモ:** メディアボリュームの名前はすべて同じにしてください。

以下の 3 つのステップで、「Shake」の *startup.h* ファイルに変更を加えます。

「Shake」のマニュアルで説明されているように、*startup* ディレクトリに格納された *startup.h* ファイルは「Shake」の設定のカスタマイズに使用します（環境設定を変更するのに似ています）。

**UNC 設定をオフにするには、それぞれのコンピュータで以下の操作を行います**

- 1 コンピュータで「Shake」を使うユーザとしてログインします。
- 2 「/アプリケーション/ユーティリティ/」にある「ターミナル」アイコンをダブルクリックして「ターミナル」ウインドウを開きます。
- 3 「ターミナル」ウインドウで以下の 2 行のコマンドラインを、ラインごとに Return キーを押しながら入力します：

```
mkdir -p ~/nreal/include/startup/  
echo 'script.uncFileNames = 0;' > ~/nreal/include/startup/UNC_off.h
```

### ステージ 2: 「パーソナルファイル共有」をオンにする

各コンピュータで、「パーソナルファイル共有」をオンにします。コンピュータによるメディアファイルの共有が可能になります。

**「パーソナルファイル共有」をオンにするには**

- 1 「システム環境設定」を開きます。
- 2 「共有」をクリックします。
- 3 「ファイル共有」チェックボックスを選択します。

### ステージ 3: メディア・ストレージ・ボリュームをマウントする

クラスタ内のすべてのコンピュータがクラスタ内のすべてのメディアボリュームをマウントするように、以下の手順を実行します。

**メディア・ストレージ・ボリュームをマウントするには**

- 1 各コンピュータで、管理者としてログインします。（MacOSX の設定時に最初に作成したユーザアカウントが管理者のアカウントです。）

- 2 グループ内の各コンピュータから、Finderの「移動」メニューにある「サーバに接続」コマンドを使って、各メディアボリュームをマウントします。
- 3 「サーバに接続」ダイアログで、別のコンピュータ名を入力します。
- 4 マウントしたいボリュームとして、目的のメディアボリュームを選択します。
- 5 すべてのコンピュータがクラスタ内のすべてのメディアボリュームをマウントするまで、1～4の手順を繰り返します。

## ステージ 4: サンプルのパートタイム分散処理構成でジョブを実行する

ステージ 3: メディア・ストレージ・ボリュームをマウントする」の手順を完了したら、これらのコンピュータのすべてをジョブの分散処理の実行に使用できるようになります。

「Shake」を使ってパートタイム分散処理を設定する」に示す方法でアクセス権を設定しているため、「Compressor」、Shake スクリプト、および「AppleQmaster」で指定しやすい、簡潔で一貫したパス名がすべてのファイルに付けられます。ただし、以下の仮定が前提となっています：

- ユーザはソースメディアをマウントしたメディアボリューム（いずれかの FireWire ドライブ）に保存する。
- ユーザは Shake スクリプトをマウントしたメディアファイルに保存する。
- 共有メディアボリュームにあるすべてのフォルダとファイルで、すべてのユーザ（オーナー、グループ、その他）に対する読み書き両方のアクセス権が許可されている。アクセス権を設定するには、フォルダまたはファイルを選んで、「ファイル」>「情報を見る」と選択します。

これら3つの仮定が重要なのは、これらによってすべてのコンピュータが、すべてのソースファイルおよび出力先で読み書きを行うアクセス権を得るためです。

## ステージ 5: メディアファイルの位置とスクリプトの位置を指定する

「Shake」（または、その他のUNIXベースのレンダリングアプリケーション）を使用するすべてのユーザは、以下の設定ガイドラインにも従ってください：

- *Shake* スクリプトでメディアファイルの位置を指定する：「Shake」を使ってパートタイム分散処理を設定する」に示されたステップに従うと、すべての Shake レンダリングスクリプトはソースメディア（File In）の場所と出力（File Out）の場所を、「/Volumes/MediaDiskName/」（たとえば、「/Volumes/Media3/」）と指定します。



- 「Apple Qmaster」で Shake スクリプトの位置を指定する： 「Shake」を使ってパートタイム分散処理を設定する」に示されたステップに従うと、すべての Shake スクリプトの位置は Apple Qmaster で、「/Volumes/MediaDiskName/ScriptFilename」（たとえば、「/Volumes/Media3/Script.shk」）と指定されます。





























































「Compressor」のキーボードショートカットを使うと、「Compressor」での作業効率を最大限に高めることができます。

この付録では以下の内容について説明します：





- Compressor の一般的なキーボードショートカット (ページ 427)
- 「プレビュー」ウインドウのキーボードショートカット (ページ 428)

## Compressor の一般的なキーボードショートカット

キーボードショートカット	機能
 + 	「履歴」ウインドウを前面に移動します。
 + 	「プレビュー」ウインドウを前面に移動します。
 + 	「設定」タブを前面に移動します。
 + 	「書き出し先」タブを前面に移動します。
 +  + 	現在のウインドウを閉じます。
 +  + 	「バッチ」ウインドウのツールバーを表示します／隠します。
 +  + 	元のウインドウレイアウトに戻します。
 + 	「環境設定」ウインドウを開きます。
 + 	新しいバッチを作成します。無効にされていない限り、バッチ・テンプレート・セレクトアが表示されます。
 +  + 	バッチ・テンプレート・セレクトアが無効にされている場合でも、それを表示して新しいバッチを作成します。
 + 	現在のバッチを保存します。

キーボードショートカット	機能
 +  + 	現在のバッチを新しいバッチとして保存します。
 + 	保存されているバッチを開きます。
 + 	現在のバッチタブを閉じます。
 +  + 	現在のバッチを新しいテンプレートとして保存します。
 + 	ソース素材を読み込んで、バッチに新しいジョブを作成します。
 +  + 	現在のジョブのソースを置き換えるダイアログを開きます。
 +  + 	バッチに新しいサラウンドサウンド・グループ・ジョブを作成します。
 +  + 	バッチ内に新しいイメージ・シーケンス・ジョブを作成します。
	開いたドロップレットからバッチを実行します。
	「バッチ」、「プレビュー」、または「書き出し先」ウィンドウから、選択した項目を削除します。
	バッチリスト、書き出し先リスト、設定リスト、およびフィルタリストのリスト項目を上に移動します。
	バッチリスト、書き出し先リスト、設定リスト、およびフィルタリストのリスト項目を下に移動します。
	すべてのパネルを対象に次のフィールドに移動します。
 +  + 	「クラスタのストレージをマウント」ダイアログを開きます。
 +  + 	「Compressor」のヘルプを開きます。

## 「プレビュー」ウィンドウのキーボードショートカット

キーボードショートカット	機能
	高速巻き戻しを開始します。
	高速先送りを開始します。
	クリップを1フレームずつ戻します。
	クリップを1フレームずつ先に進めます。

キーボードショートカット	機能
<code>space</code>	クリップ再生の開始／停止します。
<code>M</code>	マーカを追加または削除します。
<code>↶ ⌘</code> + <code>E</code>	再生ヘッドがマーカ上にある場合に、「マーカの編集」ダイアログを開きます。
<code>I</code>	クリップにイン点を設定します。
<code>O</code>	クリップにアウト点を設定します。



「Compressor」を使っていてトラブルが生じた場合は、ここで質問の答えを探してください。

この付録では以下の内容について説明します：

- 問題解決の手段 (ページ 431)
- 一般的な問題の解決策 (ページ 432)
- AppleCare サポートに連絡する (ページ 433)

## 問題解決の手段

「Compressor」で作業していて問題が生じた場合は、解決策を見つける手段がいくつかあります。

- **この付録**：この付録には、ユーザがよく経験する問題の一部に関する情報が記載されています。
- **リリースノート**：リリースノートの書類は「ヘルプ」メニューから利用することができ、マニュアルに収録されなかった最新情報が記載されています。「Compressor」をインストールまたはアップデートした際は、忘れずにすぐ、この書類を参照してください。
- **AppleCare サポート**：AppleCare サポートでは、よくサポートを必要とされる問題についてのデータベースを整備しています。このデータベースは、新しい種類の問題が生じるのに応じてアップデート、拡張されます。これは、「Compressor」ユーザのための優れた無償サービスです。「AppleCare サポート」は、<http://www.apple.com/jp/support> の AppleCare サポートページからご利用になれます。
- **AppleCare サポート**：「Compressor」をお買い求めいただいたお客様には、さまざまなサポートのオプションが用意されています。詳しくは、「Compressor」のパッケージに同梱されている Apple サービス & サポートガイドを参照してください。

## 一般的な問題の解決策

以下のヒントでは、いくつかの一般的な問題を扱います。

### QuickTime 参照ムービー

参照ムービーで分散処理を実行する場合は、Apple Qmaster 分散処理システムによって適切なメディアファイルが自動的に処理クラスタにコピーされます。最高のパフォーマンスを得るため、参照ムービーで指定されているメディアファイルが Apple Qmaster クラスタの各ノードで使用可能であることを確かめることによって、このファイル転送のステップを回避することができます。詳細については、「Apple Qmaster システムはどのようにバッチを分散するか」を参照してください。

### 長時間のトランスコードセッション用のクラスタ設定

トランスコードセッションが最長で7日以上続くと予想される場合は、「Apple Qmaster」環境設定パネルの「詳細」セクションで調整を行う必要があります。デフォルトでは、一時処理ファイルはクラスタのスクラッチ用の場所に7日間保持された後、自動的に削除されます。この値（日数）は、「Compressor」の「Apple Qmaster 共有」ウィンドウで増やすことができます。

### クラスタストレージをクリーンアップする

クラスタストレージを使用していてエラーが発生する場合は、部分的なファイルがクラスタストレージ上の指定した場所に残されている可能性があります。クラスタストレージ上の指定した場所をチェックして、部分的なメディアファイルがそこに残されていないことを確認してください。部分的なメディアファイルが見つかった場合は、それを削除してもう一度ジョブを実行してください。

### NFS サーバで「Apple Qmaster」を使う

デフォルトでは、「Apple Qmaster」は /etc/exports を使用してクラスタストレージの書き出しを定義します。ローカルの NetInfo データベースで NFS 書き出しを定義した場合、これは矛盾の原因になることがあります。Apple Qmaster 2以降を使用してコントローラを有効にすると、「Apple Qmaster」は /etc/exports を使用し、NetInfo データベースで定義したエントリを使用しません。この問題を回避するには、書き出しを /etc/exports に移動するか、コントローラを何も書き出さないコンピュータに移動します。

### Apple Qmaster 分散処理と Xsan

ここでは、Xsan で Apple Qmaster 分散処理システムを使用する際のヒントを示します。

#### Apple Qmaster と Xsan を再起動する

Xsan で前のバージョンの Apple Qmaster 分散処理を利用すると、Apple Qmaster 分散処理クラスタコントローラを再起動するときにマウントの問題が起こることがあります。



### 「Apple Qmaster」と Xsan コンピュータを再起動するときの順序

- 1 「Apple Qmaster 共有」ウィンドウで「このコンピュータを共有」の選択を解除して「OK」をクリックし、クラスタコントローラをオフにします。このウィンドウは、「Compressor」の「AppleQmaster」メニューから「このコンピュータを共有」を選択すると開きます。
- 2 Apple Qmaster クラスタ・コントローラ・コンピュータを再起動します。
- 3 Xsan ボリュームがデスクトップにマウントされるまで待ちます。
- 4 「Apple Qmaster 共有」ウィンドウで「このコンピュータを共有」を選択し、「サービス付きの QuickCluster として」または「サービスおよびクラスタコントローラとして」を選択して「OK」をクリックすると、コントローラが再起動されます。

### Xsan の互換性

Xsan のメディアドライブをクラスタ（スクラッチ）ストレージ用に使っている場合、Xsan 1.3 は「Compressor」および Apple Qmaster 分散処理システムと互換性がありません。Apple Qmaster 2.3 で Xsan を使用するには、Xsan 1.4 にアップデートします。

### Xsan 1.4 をダウンロードおよびインストールするには

- <http://www.apple.com/jp/support/xsan> にアクセスしてください。

### Compressor のコマンドラインを使うにはログインする必要がある

コマンドラインを使って Apple Qmaster の分散処理ネットワークを実行することができますが、「Compressor」の各サービスノード（「Compressor」の分散処理サービスを提供する各コンピュータ）ですべての機能を使えるようにするにはログインする必要があります（Mac OS X のユーザ名とパスワードを使う）。

### AppleCare サポートに連絡する

Apple が提供するサポートのオプションに関する情報については、AppleCare サポートサイト（<http://www.apple.com/jp/support/compressor>）を参照してください。

問題の種類にかかわらず、サポートで Apple にご連絡いただく場合は、以下の情報がすぐ分かるようにご用意いただくことをお勧めします。サポート担当者にお伝えいただける情報が多いほど、問題の処理を速く進めることができます。

- 問題が発生した時点までに実行した正確な手順に関する詳しいメモ。サポート担当者が発生している状況を理解し再現できるようにするために、実行した手順を1つずつ説明することは大切です。表示された警告メッセージがある場合は、その正確な内容を必ず含めてください。
- インストールされている Mac OS X のバージョン。これは、アップルメニューから「この Mac について」を選ぶと表示できます。

- インストールされている「Compressor」のバージョン（アップデート済みの場合は、そのバージョンも含む）。バージョン番号を表示するには、「Compressor」>「Compressor について」と選択してください。
- お使いのコンピュータのモデル。
- お使いのコンピュータに搭載されている RAM のサイズ、および「Compressor」で使用可能なメモリサイズ。アップルメニューから「この Mac について」を選ぶと、搭載している RAM の大きさが確認できます。
- 何らかのメディアファイル（ビデオ、オーディオ、写真）を操作していた場合は、そのフォーマットと仕様。
- コンピュータに接続またはインストールされている他社製ハードウェア、およびその製造元。ハードディスク、グラフィックカードなども含まれます。
- 「Compressor」と共にインストールされている他社製のプラグインやソフトウェア。
- サポートへのお問い合わせ時にはコンピュータのシリアル番号をお手元にご用意ください。コンピュータのシリアル番号は、サポート担当者がお客様のシステムのプロファイルを確認するために必要です。この情報は、Apple メニューから「この Mac について」を選択し、「詳しい情報」をクリックすると表示できます。「システムプロファイラ」の「ファイル」メニューから「Apple に送信」を選択すると、この情報を Apple に通知できます。

AppleCare サポートは、<http://www.apple.com/jp/support/compressor> の Web サイトからご利用になれます。

「ヘルプ」メニューにも、直接 AppleCare の Web サイトにアクセスできる項目があります。

**「Compressor」から AppleCare の Web サイトにアクセスするには**

- 「ヘルプ」>「サービスとサポート」と選択します。

ターミナルシェルでの作業に慣れている場合や、アプリケーションインターフェイスをなるべく使わずにコマンドラインから「Compressor」を実行したい場合には、この付録をお読みください。

この付録では以下の内容について説明します：

- Compressor のジョブを実行するシェルコマンド (ページ 435)

## Compressor のジョブを実行するシェルコマンド

コマンドラインから Compressor アプリケーションを実行するには、Compressor コマンドを使います。このコマンドには、ジョブを実行するときに指定できる多数のコマンドラインオプションが用意されています。

以下のコマンドラインの説明では、山かっこ (< >) でコマンドに必須の引数を示し、角かっこ ([ ]) で省略可能な引数を示します。

### 構文

次に、クラスタでジョブを実行するコマンドの構文を示します。Compressor コマンドは、/Applications/Compressor.app/Contents/MacOS/ にあります。

```
Compressor [-clustername <name>][-clusterid  
<username:password@ipaddress:portNumber>] [-batchfilepath <path>] [-batchname  
<batchname>] [-priority <value>] [-jobpath <path>] [-settingpath <path>]  
[-destinationpath <path>] [-info <xml>] [-timeout <seconds>] [-help] [-show]
```

この例で、-jobpath、-settingpath、-destinationpath は、この順番で、実行するジョブの数だけ繰り返すことができます。

**メモ:** すべてのオプションが必要なわけではありません。たとえば、クラスタは、-clustername または -clusterid のいずれかで指定できます。両方を指定する必要はありません。両方指定すると、-clusterid のみが使われます。

また、-batchfilepath を指定した場合は、-jobpath、-settingpath、および -destinationpath を指定する必要はありません。以前に保存されたバッチファイルにジョブ、設定、書き出し先に関する情報が含まれているためです。

-batchfilepath の例：

```
Compressor -clustername "This Computer" -batchfilepath  
"/Volumes/Hermione/SavedCompressorBatches/FreeChampagne.compressor"
```

ジョブの実行が成功すると、バッチ ID (識別子) とジョブ ID (識別子) がシェルに表示されます。そのため、「Share Monitor」でバッチ処理の進行状況をモニタすることができます。

## コマンドのオプション

次の表で、ジョブを実行するためのコマンドオプションをそれぞれ説明します。

実行コマンドのオプション	説明
-clustername <name>	ジョブの送信先となるクラスタの名前を指定します。このクラスタ名を使用して、「Compressor」がネットワーク上で目的のクラスタを探します。
-password <value>	-clusterid または -clustername で指定したクラスタのユーザパスワードです。
-batchname <name>	バッチの名前を指定し、「Share Monitor」で識別しやすくします。
-clusterid <username:password@IP address:port number>	また、-clusterid を使用してクラスタ ID (IP アドレス) およびポート番号を指定し、-clustername の代わりにすることができます。(クラスタ ID とポート番号を指定しておくと、ネットワーク上でクラスタを検索する時間が短縮されます。) IP アドレスとポートは次のように指定します： "tcp://<ip address>:<port>" クラスタがパスワードを要求する場合には、「Compressor」の「Apple Qmaster 共有」ウィンドウで QuickCluster に設定したパスワードか、「Apple Qadministrator」で手動で作成したクラスタに設定したパスワードを入力する必要があります。フォーマットは、-clusterid [username:password]@<ip address>:<port> です。ユーザ名はチェックされないので任意の名前でもかまいませんが、パスワードは有効なものにする必要があります。次のように、-password と -clusterid を組み合わせることもできます： -clusterid @<ip address>:<port> -password <password> クラスタの IP アドレスとポート番号 (clusterid) は、Compressor -show で確認できます。
-priority <value>	ジョブの優先レベルを指定します。
-jobpath <url>	ソースファイルの場所を指定します。
-settingpath <url>	ジョブで使用する設定がある場所を指定します。
-destinationpath <url>	ジョブの書き出し先ファイルの URL を指定します。
-info <xml>	バッチまたはジョブの詳細情報を指定します。

実行コマンドのオプション	説明
-timeout <seconds>	「Compressor」がクラスタの検索を終了するまでの秒数を指定します。デフォルト値は 30 です。この値を 0 にするとタイムアウトの制限がなくなり、「Compressor」はクラスタを探す必要がある限りネットワークの検索を続けます。
-show	クラスタの ID 情報を表示します。情報が表示されるクラスタは、-clustername または -clusterid で指定されたものか、指定がなければすべてのクラスタになります。
-help	Compressor コマンドに必要なパラメータに関する情報が表示されます。

## Compressor コマンドの例

ここでは、一般的な Compressor コマンドの例を示します。

### ローカルネットワーク上のクラスタ名とクラスタ ID

次のコマンドでは、ローカルネットワーク上のすべてのクラスタ名およびクラスタ ID を表示します。

```
/Applications/Compressor.app/Contents/MacOS/Compressor -show -timeout 10
```

このコマンドには、以下の要素が含まれています：

- 「Compressor」のある場所を示します（「FinalCutPro」という文字列にスペースが含まれているため引用符を使用）。
- 見つかったすべてのクラスタの名前と ID を表示します。
- コマンドのタイムアウトを 10 秒に設定します。

### パスワードなしでのジョブの実行

次のコマンドでは、パスワードのない名前でも識別されるクラスタでジョブを実行します。

```
/Applications/Compressor.app/Contents/MacOS/Compressor -clustername MyCluster
-batchname "My First Batch" -jobpath ~/Movies/MySource.mov -settingpath
~/Library/Application\ Support/Compressor/Settings/MPEG-4.setting
-destinationpath ~/Movies/MyOutput.mp4 -timeout 5
```

このコマンドには、以下の要素が含まれています：

- 「Compressor」のある場所を示します。
- このジョブを MyCluster という名前のクラスタに送信します。
- MyFirstBatch というバッチ名を割り当てます（文字列にスペースが含まれているため引用符を使用）。
- 「~/ムービー/MySource.mov」でジョブの MySource.mov ファイルを検索します。

- 「~/ライブラリ/Application\ Support/Compressor/Settings/MPEG-4.setting」にある MPEG-4 設定を使用します（文字「\」は、文字列「Application Support」に含まれるスペースを維持するために使用）。
- MyOutput.mp4 という名前の出力ファイルを「~/ムービー」フォルダに書き込みます。
- コマンドのクラスタの検索タイムアウトを 5 秒に設定します。

### パスワードを使ったジョブの実行

次のコマンドでは、パスワードが設定された名前で識別されるクラスタでジョブを実行します。

```
/Applications/Compressor.app/Contents/MacOS/Compressor -clustername MyCluster
  -password testpassword -batchname "My First Batch" -jobpath
~/Movies/MySource.mov -settingpath ~/Library/Application\
Support/Compressor/Settings/MPEG-4.setting -destinationpath
~/Movies/MyOutput.mp4 -timeout 5
```

このコマンドには、以下の要素が含まれています：

- 「Compressor」のある場所を示します。
- このジョブを MyCluster という名前のクラスタに送信します。
- 「testpassword」というパスワードを入力します。
- My First Batch というバッチ名を割り当てます。
- 「~/ムービー/MySource.mov」でジョブの MySource.mov ファイルを検索します。
- 「~/ライブラリ/Application\ Support/Compressor/Settings/MPEG-4.setting」にある MPEG-4 設定を使用します。
- MyOutput.mp4 という名前の出力ファイルを「~/ムービー」フォルダに書き込みます。
- コマンドのクラスタの検索タイムアウトを 5 秒に設定します。

### クラスタ ID を使用しパスワードを使用しないジョブの実行

次のコマンドでは、パスワードのない IP アドレスで識別されるクラスタでジョブを実行します。

```
/Applications/Compressor.app/Contents/MacOS/Compressor -clusterid
"tcp://192.168.1.148:62995" -batchname "My First Batch" -jobpath
~/Movies/MySource.mov -settingpath ~/Library/Application\
Support/Compressor/Settings/MPEG-4.setting -destinationpath
~/Movies/MyOutput.mp4 -timeout 5
```

このコマンドには、以下の要素が含まれています：

- 「Compressor」のある場所を示します。

- IP アドレス tcp://192.168.1.148 のポート 62995 にあるクラスタにこのジョブを送信します。
- My First Batch というバッチ名を割り当てます。
- 「~/ムービー/MySource.mov」でジョブの MySource.mov ファイルを検索します。
- 「~/ライブラリ/Application\ Support/Compressor/Settings/MPEG-4.setting」にある MPEG-4 設定を使用します。
- MyOutput.mp4 という名前の出力ファイルを「~/ムービー」フォルダに書き込みます。
- コマンドのクラスタの検索タイムアウトを 5 秒に設定します。

### クラスタ ID およびインラインパスワードを使用したジョブの実行

次のコマンドでは、IP アドレスで識別されるクラスタに対し、ユーザ名とインラインパスワードを指定してジョブを実行します。

```
/Applications/Compressor.app/Contents/MacOS/Compressor -clusterid
"tcp://username:testpassword@192.168.1.148:62995" -batchname "My First Batch"
-jobpath ~/Movies/MySource.mov -settingpath ~/Library/Application\
Support/Compressor/Settings/MPEG-4.setting -destinationpath
~/Movies/MyOutput.mp4 -timeout 5
```

このコマンドには、以下の要素が含まれています：

- 「Compressor」のある場所を示します。
- このジョブをユーザ「username」、パスワード「testpassword」として IP アドレス tcp://192.168.1.148 のポート 62995 にあるクラスタに送信します。
- My First Batch というバッチ名を割り当てます。
- 「~/ムービー/MySource.mov」でジョブの MySource.mov ファイルを検索します。
- 「~/ライブラリ/Application\ Support/Compressor/Settings/MPEG-4.setting」にある MPEG-4 設定を使用します。
- MyOutput.mp4 という名前の出力ファイルを「~/ムービー」フォルダに書き込みます。
- コマンドのクラスタの検索タイムアウトを 5 秒に設定します。

### クラスタ ID およびパスワードを使用したジョブの実行

次のコマンドでは、IP アドレスで識別されるクラスタに対し、パスワードを使用しますがユーザ名は指定しないでジョブを実行します。

```
/Applications/Compressor.app/Contents/MacOS/Compressor -clusterid  
"tcp://192.168.1.148:62995" -password testpassword -batchname "My First  
Batch" -jobpath ~/Movies/MySource.mov -settingpath ~/Library/Application\  
Support/Compressor/Settings/MPEG-4.setting -destinationpath  
~/Movies/MyOutput.mp4 -timeout 5
```

このコマンドには、以下の要素が含まれています：

- 「Compressor」のある場所を示します。
- このジョブをパスワード「testpassword」として IP アドレス tcp://192.168.1.148 のポート 62995 にあるクラスタに送信します。
- My First Batch というバッチ名を割り当てます。
- 「~/ムービー/MySource.mov」でジョブの MySource.mov ファイルを検索します。
- 「~/ライブラリ/Application\ Support/Compressor/Settings/MPEG-4.setting」にある MPEG-4 設定を使用します。
- MyOutput.mp4 という名前の出力ファイルを「~/ムービー」フォルダに書き込みます。
- コマンドのクラスタの検索タイムアウトを 5 秒に設定します。