



Compressor 3

ユーザーズマニュアル



🍏 Apple Inc.
Copyright © 2007 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。Final Cut Studio ソフトウェアの所有者または正当な複製の使用者は、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。

参考：アップルでは、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 Inc.
1 Infinite Loop
Cupertino, CA 95014-2084
U.S.A.
www.apple.com
アップルジャパン株式会社
〒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

Apple、Apple ロゴ、AppleScript、DVD Studio Pro、Final Cut、Final Cut Pro、Final Cut Studio、FireWire、iPod、iTunes、Mac、Macintosh、Mac OS、QuickTime、および Soundtrack は、米国その他の国で登録された Apple Inc. の商標です。

Apple TV および Finder は Apple Inc. の商標です。

AppleCare および Apple Store 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 Laboratories：本製品はドルビーラボラトリーズからの実施権に基づき製造されています。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。

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は、Jean-Paul Bonjour の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.jbonjour.com>

フィルム「A Sus Ordenes」から引用した静止画は、Eric Escobar の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 Compressor の紹介
- 10 「Compressor ユーザーズマニュアル」について
- 11 「Compressor」の一般的なシナリオ
- 12 「Compressor」の機能
- 14 トランスコードの出力フォーマット
- 15 「Compressor ユーザーズマニュアル」を使用する
- 16 アップルの Web サイト

第 1 章

- 19 クイックスタート
- 19 「Compressor」で使われる用語
- 20 簡単な Compressor ワークフロー
- 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 トランスコードの基本的なワークフロー
- 31 「Compressor」の概念と用語
- 32 トランスコードのための「Compressor」の準備
- 33 出力フォーマットを選択する
- 34 「Compressor」のバッチを作成する
- 36 トランスコード状況を表示する
- 37 作業を効率化するための「Compressor」のオプション
- 38 「Compressor」の環境設定を行う

第 3 章

- 41 Compressor のインターフェイス
- 42 「Compressor」のウインドウとトランスコードのワークフロー
- 43 「Compressor」のレイアウトを作成する／管理する
- 46 Compressor ウインドウを使って作業する
- 49 バッチウインドウ
- 52 「設定」タブ
- 53 「書き出し先」タブ
- 54 「インスペクタ」ウインドウ
- 65 「履歴」ウインドウ
- 66 「プレビュー」ウインドウ
- 67 Batch Monitor
- 68 「ドロップレット」ウインドウ

- 69 値およびタイムコードエントリの変更について
- 71 「Compressor」の一般的なキーボードショートカット
- 72 「プレビュー」ウインドウのキーボードショートカット

第 4 章

- 73 ソース・メディア・ファイルを読み込む
- 74 バッチウインドウについて
- 75 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
- 82 「インスペクタ」とソース・メディア・ファイルを使う
- 85 ソース・メディア・ファイルの読み込みのヒント

第 5 章

- 87 設定を作成する／プレビューする／変更する
- 88 「設定」タブについて
- 92 「インスペクタ」と設定を使う
- 93 設定を複製する
- 94 最初から設定を作成する
- 96 設定をプレビューする
- 97 設定を削除する
- 98 設定のグループを作成する
- 99 設定を配布する／共有する
- 99 例：DVD のカスタムグループおよび設定を作成する

第 6 章

- 101 ジョブを完成する／バッチを実行する
- 102 ソース・メディア・ファイルに設定を割り当てる
- 105 割り当てた設定を別の設定に置き換える
- 105 割り当てた設定を変更する
- 107 ソース・メディア・ファイルに書き出し先を割り当てる
- 108 出力ファイル名を設定する
- 109 ターゲットについて
- 110 ジョブの追加とコピーについて
- 111 ジョブのチェーン化について
- 112 バッチを実行する
- 114 テストトランスコードのヒント
- 115 「履歴」ウインドウについて
- 116 バッチを再実行する
- 116 バッチファイルを保存する／開く
- 117 Final Cut Pro プロジェクトをトランスコード用に実行する
- 118 「Final Cut Pro」のプロジェクトを再実行する
- 119 「Final Cut Pro」からの書き出しと分散処理
- 122 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

第 7 章

- 125 AIFF ファイルを作成する
- 125 AIFF 出力ファイルを作成する

	125	AIFF エンコーダパネルについて
	126	「サウンド設定」ダイアログについて
	128	AIFF 設定を構成する
第 8 章	129	Dolby Digital Professional の出力ファイルを作成する
	130	Dolby Digital Professional の「エンコーダ」パネルについて
	136	Dolby Digital Professional ファイルの作成についての一般情報
	138	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
	139	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）
	141	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）
	143	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
	143	空間的なミキシングのためのオプション
第 9 章	145	DV ストリームの出力ファイルを作成する
	145	DV ストリームの「エンコーダ」パネルについて
	146	DV トランスコーディングのワークフロー
第 10 章	147	H.264 (Apple デバイス用) 出力ファイルを作成する
	148	「H.264 (Apple デバイス用)」の「エンコーダ」パネルについて
	152	「H.264 (iPod 用)」と「H.264 (Apple TV 用)」のワークフロー
第 11 章	153	H.264 (DVD Studio Pro 用) 出力ファイルを作成する
	153	「H.264 (DVD Studio Pro 用)」の「エンコーダ」パネルについて
	158	DVD 用の H.264 のワークフロー
第 12 章	159	イメージシーケンスファイルを作成する
	159	イメージシーケンス出力ファイルを作成する
	160	イメージシーケンスの「エンコーダ」パネルについて
	161	イメージシーケンスの設定を構成する
第 13 章	163	MP3 出力ファイルを作成する
	163	MP3 の一般的な用途
	164	MP3 の「エンコーダ」パネルについて
	166	MP3 のトランスコーディングのワークフロー
第 14 章	167	MPEG-1 出力ファイルを作成する
	167	MPEG-1 の一般的な用途
	168	MPEG-1 の仕様
	169	MPEG-1 エンコーダパネルについて
	172	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
	172	MPEG-1 トランスコードのワークフロー
	174	MPEG-1 ファイルフォーマットを Web 用に設定する
	175	MPEG-1 ファイルフォーマットを DVD 用に設定する

第 15 章	181 MPEG-2 出力ファイルを作成する
	181 標準精細度 MPEG-2 について
	182 高精細度ソースと MPEG-2 について
	183 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
	184 MPEG-2 エンコーダパネルについて
	199 GOP とマーカの詳細
	202 MPEG-2 トランスコードのワークフロー
第 16 章	211 MPEG-4 出力ファイルを作成する
	212 MPEG-4 エンコーダパネルについて
	216 MPEG-4 Part 2 トランスコーディングのワークフロー
第 17 章	223 QuickTime ムービー出力ファイルを作成する
	223 QuickTime 出力ファイルを作成する
	224 QuickTime ムービーの「エンコーダ」パネルについて
	230 QuickTime トランスコーディングのワークフロー
	234 コーデックについて
	234 QuickTime ビデオコーデック
	235 QuickTime オーディオコーデック
第 18 章	237 QuickTime 書き出しコンポーネントファイルを作成する
	237 QuickTime 書き出しコンポーネント出力ファイルを作成する
	238 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
	238 iPod のプラグインについて
	239 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
	240 書き出しコンポーネントの設定を構成する
第 19 章	241 設定にフィルタを追加する
	241 フィルタを使って作業する
	244 「フィルタ」パネルについて
	245 使用可能なフィルタ
	253 設定にフィルタを追加する
第 20 章	255 設定にフレームコントロールを追加する
	255 フレームコントロールを使って作業する
	256 「フレームコントロール」パネルについて
	260 設定にフレームコントロールを追加する
	262 逆テレシネを使う
	264 タイミング変更コントロールを使う

第 21 章	267 画角設定を追加する
	267 クロップ、拡大／縮小、パディングを使って作業する
	269 「画角設定」パネルについて
	274 画角設定を調整する
第 22 章	277 設定にアクションを追加する
	277 ポスト・トランスコード・アクションを使って作業する
	279 アクションを追加する
	280 AppleScript ドロップレットをトリガする
第 23 章	283 プレビューウィンドウを使う
	284 「プレビュー」ウィンドウについて
	289 クリップをプレビューする
	295 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
	297 クリップにマーカーを追加する
	303 「プレビュー」ウィンドウのキーボードショートカット
第 24 章	305 書き出し先を決める／変更する
	306 「書き出し先」タブについて
	307 「書き出し先」で「インスペクタ」を使う
	308 書き出し先を決める
	311 警告の三角マーク
	312 書き出し先を削除する／複製する
	314 「DVD Studio Pro」で使用する書き出し先を作成する
第 25 章	315 ドロップレットを使う
	316 「ドロップレット」ウィンドウについて
	317 ドロップレットを作成する
	319 ドロップレットの設定および AppleScript オプションを確認する
	319 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
	322 ドロップレットのヒント
付録 A	323 カスタマーサポートとトラブルシューティング
	323 AppleCare サポートに連絡する
	324 トラブルシューティングのヒント
付録 B	327 コマンドラインの使いかた
	327 コマンドラインを使う
	327 サービスノードおよびクラスタコントローラを構成するためのシェルコマンド
	328 「Compressor」のジョブを実行するシェルコマンド
	330 バッチをモニタするためのシェルコマンド
索引	333

Compressor の紹介

「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。

現在では、Web サイト、Apple TV、iPod、CD-ROM、そして DVD などのさまざまな形態でメディアコンテンツを楽しめるようになりました。そこで、いろいろな再生デバイスに適したフォーマットのコンテンツを手軽に提供できるように、コンテンツの作成者が素材をすばやく簡単に変換するための手段が求められています。

Web ですぐ開いて表示できる高画質ムービーを作成する場合でも、ビデオクリップを単に CD や DVD に転送する場合でも、限られたスペースに収めてすぐに表示できるようにメディアファイルを圧縮する必要があります。「Compressor」はビデオおよびオーディオを高速でエンコードするためのツールで、Web サイトなどのさまざまなフォーマットに合わせて効率的にコンテンツを変換できます。

表示方法以外にも、さまざまな出力フォーマットについて考慮する必要があります。同じメディアファイルを異なる出力フォーマットで圧縮して、いろいろな再生デバイスや用途に対応しなければならない場合があります。「Compressor」なら、配信方法に合わせてさまざまな出力フォーマットを選択することができます。

「Compressor ユーザーズマニュアル」について

この序章「Compressor の紹介」では、「Compressor」の使用方法に関する基本的な概念や用語について、その多くを理解するうえで役立つ背景情報を扱います。

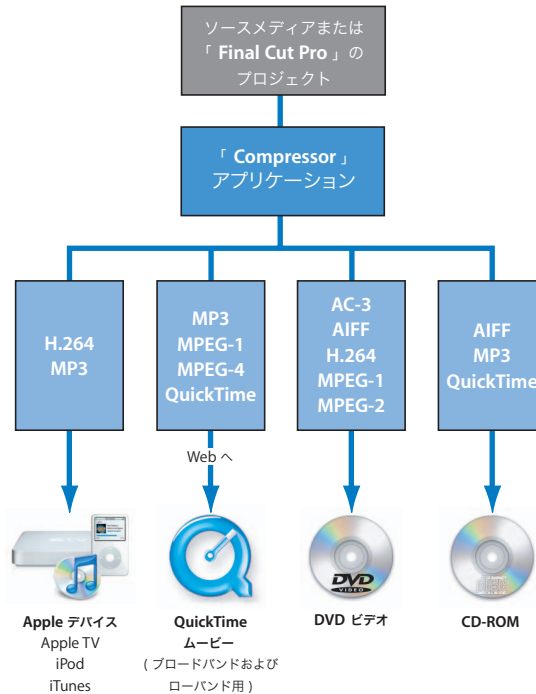
このユーザーズマニュアルのその他の章と内容は以下のとおりです：

- 第 1 章「クイックスタート」では、はじめて「Compressor」を使用するときに役立つ基本的な操作方法を説明します。
- 第 2 章「トランスコードの基本的なワークフロー」では、「Compressor」の設定手順をさらに詳しく説明します。
- 第 3 章「Compressor のインターフェイス」では、「Compressor」のさまざまなウィンドウや機能を、実際の操作方法と共にひと通り簡単に説明します。
- 第 4 章「ソース・メディア・ファイルを読み込む」では、「Compressor」で処理できるファイルのタイプと、それらのファイルの読み込み方法について説明します。
- 第 5 章「設定を作成する／プレビューする／変更する」では、「Compressor」のワークフローに不可欠な要素の 1 つである設定について説明します。
- 第 6 章「ジョブを完成する／バッチを実行する」では、「Compressor」の基本的なワークフローについて詳しく説明します。
- 第 7 章から第 18 章では、出力ファイルの各タイプについて個別に説明します。これらの章の詳細については、14 ページの「トランスコードの出力フォーマット」を参照してください。
- 第 19 章から第 22 章では、「Compressor」のトランスコードジョブの画質に設定を追加し、細かく調整して、出力ファイルの画質と音質をさらに高めるために役立つ手法について説明します。
- 第 23 章「プレビューウィンドウを使う」では、「Compressor」の「プレビュー」ウィンドウを使用して、ソース・メディア・ファイルの再生状態およびそのファイルに「Compressor」の設定を適用した場合の効果をあらかじめ確認する方法について説明します。
- 第 24 章「書き出し先を決める／変更する」では、トランスコード後の出力ファイル用に頻繁に使用する書き出し先の設定と保存方法について説明します。
- 第 25 章「ドロップレットを使う」では、ドラッグ&ドロップ操作で効率的に設定作業ができるアプリケーションを「Compressor」を使って作成する方法を説明します。

「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、20 ページの「簡単な Compressor ワークフロー」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、セクション 117 ページの「Final Cut Pro 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」とその他のアプリケーション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 Studio Pro」で使用する DVD 規格に準拠したファイルを作成する：既存のメディアファイルを DVD Studio Pro 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。1 つまたは複数のメディアファイルを「DVD Studio Pro」に読み込む前に、「Compressor」で所定のフォーマットにトランスコードします。「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 SD MPEG-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」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、以下の機能を備えています。

- 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 は特にアップルの QuickTime 7 メディアプレーヤーに適しています。「Compressor」には、HD DVD、iTunes、iPod、Apple TV を対象とした H.264 フォーマットが含まれています。
- 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、画角設定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することもできます。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。
- 画角設定：「インスペクタ」ウインドウの画角設定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分をクロップし、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「Final Cut Pro」や「DVD Studio Pro」など、プロユーザーを対象としたアップル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。「Final Cut Pro」から直接「Compressor」にシーケンスを書き出してトランスコードしたり、「Compressor」でトランスコードした MPEG-2 ファイルを「DVD Studio Pro」にドラッグして簡単に DVD オーサリング処理を行ったりできます。
- 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、「Final Cut Studio」または「DVD Studio Pro」がインストールされたコンピュータを指定する必要があります。詳細については、「分散処理設定ガイド」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。

トランスコードの出力フォーマット

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。

ソース・メディア・ファイルのデジタルビデオフォーマットが何であっても、いずれかのエンコーダを使用してトランスコードできます。「Compressor」には、以下のフォーマットに対応するエンコーダが用意されています。

- AIFF：DVD や CD オーサリングなどでオーディオに使用するフォーマットです。AIFF フォーマットの詳細については、125 ページの第 7 章「AIFF ファイルを作成する」を参照してください。
- デジタルビデオ (DV) ストリーム：DV 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 SD プロジェクトでよく使われています。
- Dolby Digital Professional：AC-3 とも呼ばれます。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、129 ページの「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：MPEG-4 規格で定められた、次世代のビデオ圧縮テクノロジー。MPEG-4 Part 10 とも呼ばれます。H.264 フォーマットは HD DVD をはじめとする多くのメディアに適しており、MPEG-2 フォーマットで得られる最大限の品質を半分以下のデータレートで実現することができます。現在では、H.264 は、高精細度 DVD の最新仕様である HD DVD と Blu-ray のどちらでも必須のフォーマットとなっています。HD DVD プロジェクトで使用する H.264 フォーマットの詳細については、153 ページの「H.264 (DVD Studio Pro 用) 出力ファイルを作成する」を参照してください。iTunes、iPod、または Apple TV で使用する H.264 ファイルの作成について詳しくは、147 ページの第 10 章「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。それ以外の用途 (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、223 ページの「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。
- イメージシーケンス：TIFF または TARGA フォーマットの一連の静止画をメディアとしてほかのプログラムで読み込んで使うことを目的としています。イメージシーケンスフォーマットの詳細については、159 ページの第 12 章「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。

- MPEG-1：インターネットまたは特別な DVD で使用するためのフォーマットです。MPEG1 フォーマットの詳細については、167 ページの第 14 章「MPEG-1 出力ファイルを作成する」を参照してください。
- MPEG-2：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、181 ページの第 15 章「MPEG-2 出力ファイルを作成する」を参照してください。
- MPEG-4：Web ビデオやワイヤレスデバイスから HD までさまざまな用途に対応できる、きわめて拡張性の高い仕様です。MPEG-4 フォーマットの詳細については、211 ページの第 16 章「MPEG-4 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：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す。Mac OS と Windows アプリケーションでビデオ、オーディオ、静止画ファイルを再生できます。QuickTime フォーマットの詳細については、223 ページの第 17 章「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。
- 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 などのさまざまなフォーマットのファイルを「Compressor」から出力できるようになりました。QuickTime 書き出しコンポーネントの詳細については、237 ページの「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。

「Compressor ユーザーズマニュアル」を使用する

「Compressor ユーザーズマニュアル」では、「Compressor」を使ってソース・メディア・ファイルを圧縮する方法を順を追って解説し、圧縮に関する背景情報と概念についても説明します。「Compressor」を十分に活用できるよう、必要な情報をすばやく引き出せるように作られています。

「Compressor ユーザーズマニュアル」は、「Compressor」を使用した作業中でも画面から情報を直接参照することができます。情報を表示するには、「ヘルプ」>「Compressor ユーザーズマニュアル」と選択します。「Compressor ユーザーズマニュアル」には、全ページにわたってリンクが設定されており、必要な情報をすばやく表示するための多数の機能が用意されています。

- ホームページから、索引、その他の関連書類や Web サイトなど、さまざまな情報にすばやくアクセスできます。
- 総合されたブックマークリストを使って、見たい内容をすばやく選択し、リンクをクリックしてすぐに移動できます。

これらの情報参照ツールの他にも、「Compressor ユーザーズマニュアル」には情報をすばやく探し出すための機能がいくつも付いています：

- テキスト内では相互参照にはすべてリンクが設定されています。ですから、相互参照をクリックするだけで、そのリンク先に移動できます。また、プレビューの「戻る」ボタンを使うと、相互参照をクリックする前の場所に戻ることもできます。
- また、目次と索引にもリンクが設定されています。目次や索引の中の項目をクリックすると、対応するヘルプに直接移動できます。
- さらに、「検索」ダイアログを使って、テキスト内の特定の語や句を検索できます。

オンスクリーンヘルプを表示するには以下のいずれかの操作を行います：

- 「ヘルプ」 > 「Compressor ユーザーズマニュアル」と選択します。
- コマンドキーを押しながら、(カンマ) を押します。

「ヘルプ」メニューでは、「Compressor ユーザーズマニュアル」を参照するだけでなく、サポートプロファイルを作成する機能も選択できます。サポート状況によっては、お使いのコンピュータの情報に加え、対象アプリケーションがどのように設定されているかの情報も AppleCare に提供するように求められる場合があります。「ヘルプ」 > 「サポートプロファイルを作成」を選ぶと、必要な情報が含まれたファイルが作成され、AppleCare にメールで送信することができます。AppleCare の担当者に指示されない限り、お客様がこの機能を使用することはありません。

アップルの Web サイト

アップルのさまざまな Web サイトで、追加情報を見つけることができます。

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にご覧ください。

「Compressor」の Web サイトにアクセスするには、次の URL を使用します：

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

Web には「Compressor」関連のさまざまな掲示板、フォーラム、トレーニング資料などがあります。

アップルのサービスおよびサポート Web サイト

「Compressor」を含むアップル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ここをご覧ください。製品仕様、参考文書、およびアップルと他社製品の技術情報にもアクセスできます。

アップルのサービスおよびサポート Web ページにアクセスするには、次の URL を使用します：

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

「Compressor」のサポートページにアクセスするには、次の URL を使用します：

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

アップルのディスカッションページには、次の URL からアクセスできます：

- <http://discussions.info.apple.co.jp/>

アップルのその他の Web サイト

アップルのメインホームページでは、アップル製品についての最新情報をご覧になれます：

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

QuickTime は、ビデオ、サウンド、アニメーション、グラフィックス、テキスト、ミュージック、360 度の VR（バーチャルリアリティ）シーンを再生できる業界標準テクノロジーです。QuickTime により、デジタルビデオ配信での高度なパフォーマンスと互換性、そして高品質が実現します。サポートされるメディアのタイプ、QuickTime インターフェイスの機能説明、各種の仕様、その他の情報については、QuickTime の Web サイトにアクセスしてください：

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

FireWire はこれまでで最速の周辺機器標準の 1 つであり、ビデオカムコーダや最新の高速ハードディスクドライブなどのマルチメディア周辺機器に最適のインターフェイスとなっています。FireWire テクノロジーの詳細やメリット、FireWire ソフトウェアの情報、使用できる他社製の FireWire 製品については、この Web サイトをご覧ください：

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

セミナーやイベントの情報、および Web パブリッシング、デザインと印刷、音楽とオーディオ、デスクトップムービー、デジタルイメージング、メディアアートに使用する他社製ツールに関する情報は、次の Web サイトでご覧になれます：

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

「Compressor」を含むアップル製品を使用して、教育関係のユーザが開発したプロジェクトについての資料、記事、情報については、次の Web サイトをご覧ください：

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

Apple Store ではアップルから直接ソフトウェア、ハードウェア、アクセサリを購入できます。他社製のソフトウェアやハードウェアを含むキャンペーンや割引のお知らせもあります。

- <http://apple.com/japanstore>

「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。

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。

この章には、以下のセクションがあります：

- 「Compressor」で使われる用語（19 ページ）
- 簡単な Compressor ワークフロー（20 ページ）
- バッチの実行前に実行できるその他のタスク（26 ページ）

「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はじめ、各種のフィルタや画角設定の属性といったさまざまな側面を定義します。
- 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。

参考：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、29ページの第2章「トランスコードの基本的なワークフロー」および87ページの第5章「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

以下は、「Compressor」を最も簡単に使うためのワークフローです：

- Compressor にソース・メディア・ファイルを追加します (20 ページ)
- ジョブに設定と書き出し先を割り当てます (22 ページ)
- バッチを実行します (25 ページ)

手順 1：Compressor にソース・メディア・ファイルを追加します

- 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、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。



参考：「ウインドウ」>「レイアウト」メニューから標準レイアウトを選択すると、上図と同じような構成の Compressor インターフェイスが表示されます。

- 2 Finder またはデスクトップから「バッチ」ウインドウにソースファイルをドラッグします。

参考:サムネール領域（この例で矢印で示されている部分）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。



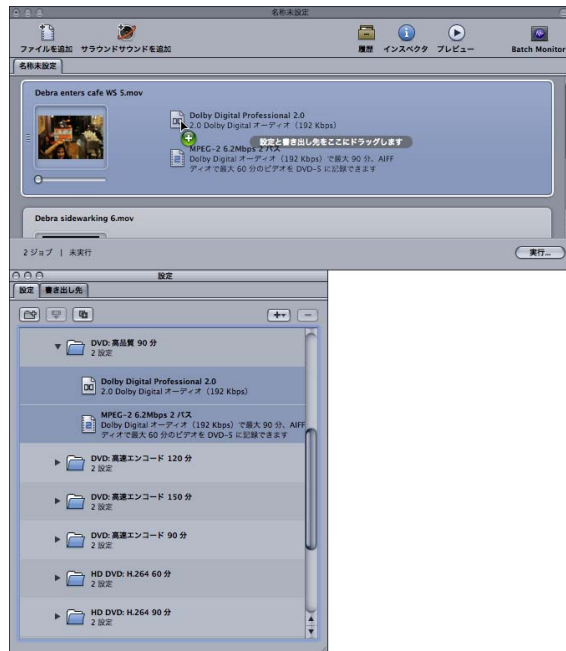
「バッチ」ウインドウのコントロールの詳細については、74 ページの「バッチウインドウについて」を参照してください。

手順 2：ジョブに設定と書き出し先を割り当てます

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。

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：

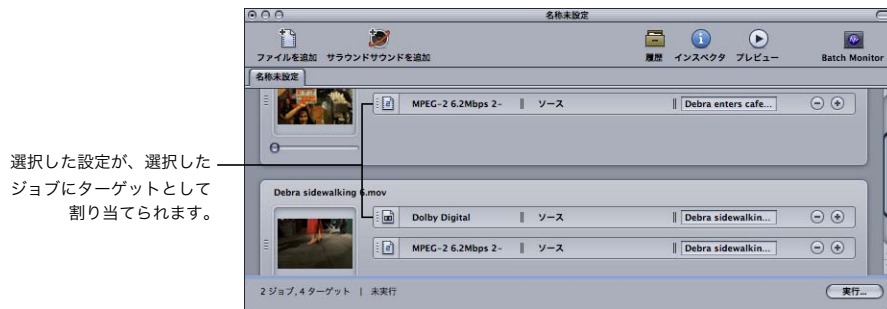
- 複数のジョブにそれぞれ異なる設定を割り当てするには：「設定」タブから「バッチ」ウィンドウの個々のジョブに設定をドラッグします。



- 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。



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。



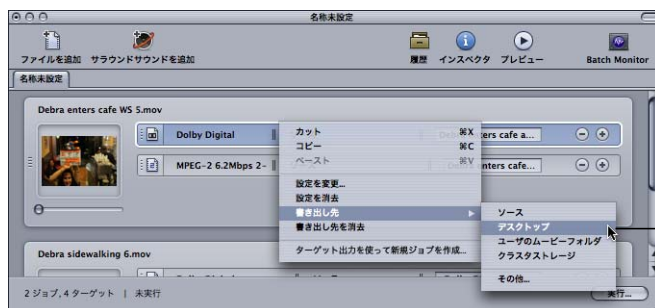
また、設定を適用する前に、「編集」>「すべてを選択」と選択して、すべてのジョブを選択することもできます。設定の詳細については 87 ページの第 5 章「設定を作成する／プレビューする／変更する」を、ジョブおよびターゲットを使って作業する場合の詳細については 101 ページの第 6 章「ジョブを完成する／バッチを実行する」をそれぞれ参照してください。

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。

参考：「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、38 ページの「「Compressor」の環境設定を行う」を参照してください。

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。



ターゲットのショートカットメニューを使って、選択したターゲットの書き出し先を変更します。

参考:「その他」を選択すると、マウントされ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」 > 「書き出し先」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。

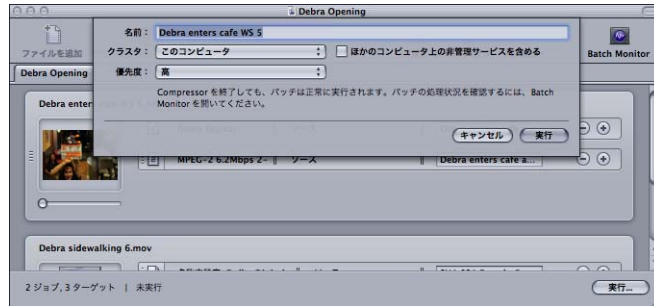
書き出し先の詳細については、305 ページの第 24 章「書き出し先を決める／変更する」を参照してください。

- 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。

手順 3：バッチを実行します

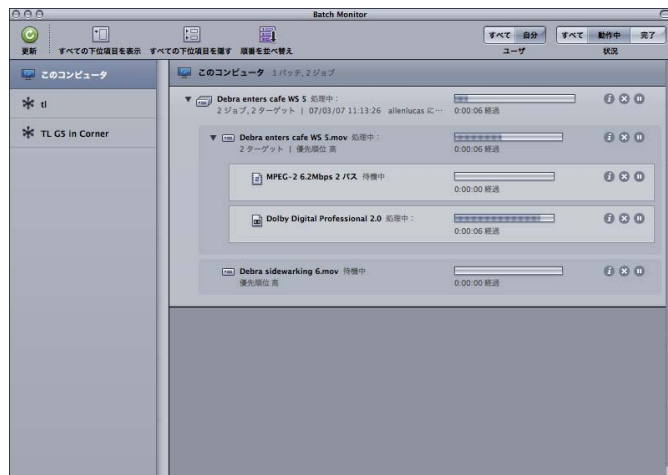
各メディアファイルに少なくとも 1 つの設定と書き出し先を関連付けると、そのファイルはジョブとして認識され、バッチを実行する準備が整います。「実行」ボタンをクリックして、バッチを実行します。

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。



バッチを実行すると、「Batch Monitor」が自動的に開き、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。また、「Batch Monitor」を自動的に開くように、「Compressor」の「環境設定」ウインドウから設定することもできます。

参考：「Batch Monitor」を開くには、「Applications」フォルダ内の「Utilities」フォルダにある「Batch Monitor」アイコンをダブルクリックするか、または「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、101 ページの第 6 章「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 つのステップは、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すが、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：

- 87 ページの第 5 章「設定を作成する／プレビューする／変更する」
- 101 ページの第 6 章「ジョブを完成する／バッチを実行する」
- 241 ページの第 19 章「設定にフィルタを追加する」
- 255 ページの第 20 章「設定にフレームコントロールを追加する」
- 267 ページの第 21 章「画角設定を追加する」
- 277 ページの第 22 章「設定にアクションを追加する」
- 283 ページの第 23 章「プレビューウィンドウを使う」
- 305 ページの第 24 章「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：

- 125 ページの第 7 章「AIFF ファイルを作成する」
- 129 ページの第 8 章「Dolby Digital Professional の出力ファイルを作成する」
- 145 ページの第 9 章「DV ストリームの出力ファイルを作成する」
- 153 ページの第 11 章「H.264 (DVD Studio Pro 用) 出力ファイルを作成する」
- 147 ページの第 10 章「H.264 (Apple デバイス用) 出力ファイルを作成する」
- 159 ページの第 12 章「イメージシーケンスファイルを作成する」
- 163 ページの第 13 章「MP3 出力ファイルを作成する」
- 167 ページの第 14 章「MPEG-1 出力ファイルを作成する」
- 181 ページの第 15 章「MPEG-2 出力ファイルを作成する」
- 211 ページの第 16 章「MPEG-4 出力ファイルを作成する」
- 223 ページの第 17 章「QuickTime ムービー出力ファイルを作成する」
- 237 ページの第 18 章「QuickTime 書き出しコンポーネントファイルを作成する」

トランスコードの基本的な ワークフロー

2

「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。

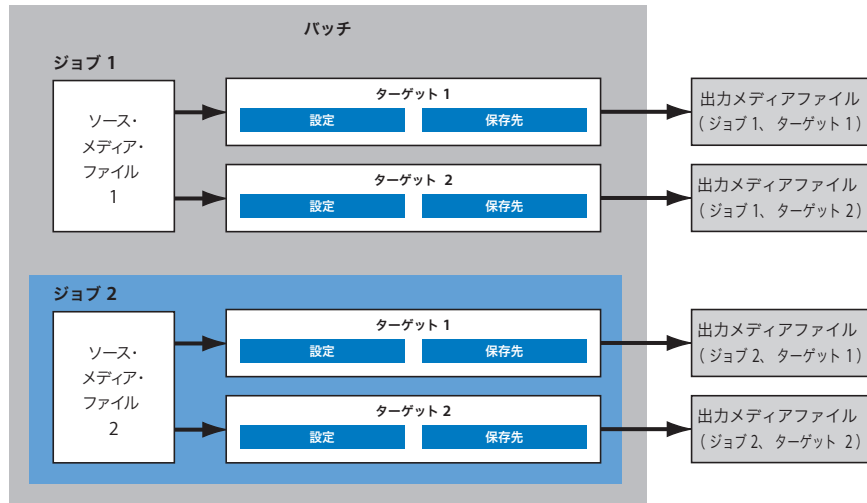
「Compressor」は「Final Cut Pro」など、ほかのアプリケーションに統合されており、「DVD Studio Pro」で使用するための高品質の素材を作成できます。さまざまなメディア形式を、1つのアプリケーション内で直接シームレスにトランスコードすることが可能です。

この章では、以下のトピックについて説明します：

- 「Compressor」の概念と用語（31 ページ）
- トランスコードのための「Compressor」の準備（32 ページ）
- 「Compressor」のバッチを作成する（34 ページ）
- トランスコード状況を表示する（36 ページ）
- 作業を効率化するための「Compressor」のオプション（37 ページ）
- 「Compressor」の環境設定を行う（38 ページ）

下の図は、「Compressor」で実行される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完了後、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。



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。

- 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：ビデオ制作の種類によっては、静止画をシーケンスの一部として使用します。
- 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、画角設定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ドです。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（DVD Studio Pro 用）、H.264（Apple デバイス用、iPod や Apple TV 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。
- 画角設定：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：電子メールで通知を送信したり、AppleScript でトランスコード後のアクションを実行したりすることができます。
- 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。

「Compressor」の概念と用語

- 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。

トランスコードのための「Compressor」の準備

「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、20 ページの「簡単な Compressor ワークフロー」の手順に従ってください。

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。

手順 1：設定を作成します

「Compressor」に用意された構成済みの設定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、33 ページの「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、画角設定、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、94 ページの「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、98 ページの「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（画角設定値）、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、241 ページの第 19 章「設定にフィルタを追加する」、255 ページの第 20 章「設定にフレームコントロールを追加する」、267 ページの第 21 章「画角設定を追加する」、および 277 ページの第 22 章「設定にアクションを追加する」を参照してください。

手順 2：「プレビュー」ウインドウで設定をプレビューします

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」ウィンドウでは、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画角設定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

詳細については、96 ページの「設定をプレビューする」または 283 ページの第 23 章「プレビューウィンドウを使う」を参照してください。

手順 3：書き出し先を作成します

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、305 ページの第 24 章「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・ファイルをトランスコードする場合に、まず決めなければならないのは出力フォーマットです。出力フォーマットは、視聴者が使用する再生方法に合わせて選択します。「Compressor」では以下の業界標準フォーマットを使用できます。それぞれのフォーマットには固有の属性があります：

- QuickTime：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、223 ページの第 17 章「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。
- 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、167 ページの第 14 章「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、181 ページの第 15 章「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、211 ページの第 16 章「MPEG-4 出力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、163 ページの第 13 章「MP3 出力ファイルを作成する」を参照してください。
- H.264 (DVD Studio Pro 用)：HD-DVD など、さまざまな用途に使用されるフォーマットです。H.264 フォーマット、特に HD ベースの DVD オーサリングの詳細については、153 ページの第 11 章「H.264 (DVD Studio Pro 用) 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、iPod、および Apple TV を使用した再生に適したビデオファイルを作成するためのフォーマットです。H.264 (Apple デバイス用) フォーマットの詳細については、147 ページの第 10 章「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。
- Dolby Digital Professional：AC-3 と呼ばれます。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、129 ページの第 8 章「Dolby Digital Professional の出力ファイルを作成する」を参照してください。
- AIFF：DVD や CD オーサリングなどでオーディオに使用するフォーマットです。AIFF フォーマットの詳細については、125 ページの第 7 章「AIFF ファイルを作成する」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、159 ページの第 12 章「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。
- 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、145 ページの第 9 章「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。

参考：「Compressor」と QuickTime は、その他のコーデックオプションや他社製フォーマットを使用できるように拡張することもできます。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。詳細については、237 ページの「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。

「Compressor」のバッチを作成する

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 プロジェクトタブと同じように、「Compressor」のバッチはそれぞれ個別のタブ内にあり、個々に切り離すことができます。

手順 1：ソース・メディア・ファイルを Compressor に読み込みます

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」ウイ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、73 ページの第 4 章「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。

手順 2：設定を割り当てます

ソース・メディア・ファイルを「バッチ」ウイ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した場合は、出力ファイルフォーマットがすでに割り当てられています。
- 独自に設定を作成する場合は、「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してください。このメニューは「設定」タブで新規設定の作成 (+) ボタンをクリックして開きます。

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」ウイ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、317 ページの「ドロップレットを作成する」を参照してください。

参考：設定のグループを作成しておくと、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、98 ページの「設定のグループを作成する」を参照してください。

手順 3：「プレビュー」ウインドウで設定をプレビューします

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」ウインドウでは、設定内のフィルタや画角設定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（DVD Studio Pro 用）、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、96 ページの「設定をプレビューする」または 289 ページの「クリップをプレビューする」を参照してください。

手順 4：書き出し先を割り当てます

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、107 ページの「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。

手順 5：バッチを実行してトランスコードします

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。

参考：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、112 ページの「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

「Batch 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。「Batch 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。書き出し先に関する詳細は、317 ページの「ドロップレットを作成する」を参照してください。

手順 1：バッチのトランスコード状況を表示します

バッチを実行すると、「Batch Monitor」が自動的に開き、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。また、「Batch 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。

詳細については、「Batch 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。進捗状況を示すバーが表示されると共に、「Batch 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が表示されます。

手順 2：トランスコードの完了を確認します

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」には構成済みのさまざまな設定が用意されているので、簡単な手順で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・ファイル进行处理できます。

詳細については、20 ページの「簡単な Compressor ワークフロー」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、87 ページの第 5 章「設定を作成する／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、38 ページの「「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、317 ページの「ドロップレットを作成する」を参照してください。

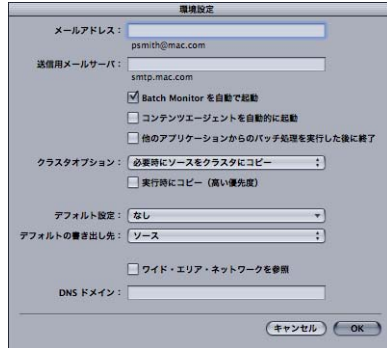
「Compressor」の環境設定を行う

「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。

「Compressor」の「環境設定」を開くには、以下のいずれかの操作を行います：

- 「Compressor」 > 「環境設定」と選択します。
- コマンドキーを押しながら、(カンマ) 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、277 ページの「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。

「Batch Monitor」が自動的に開くように設定するには、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「Batch Monitor」が自動的に開くようにするには、「Batch Monitor」を自動で起動」チェックボックスを選択します。
- 「Batch Monitor」が自動的に開かないようにするには、「Batch Monitor」を自動で起動」チェックボックスの選択を解除します。「バッチ」ウィンドウから手動で「Batch Monitor」を起動することもできます。

コンテンツエージェントが自動的に起動するかどうかを制御するには、以下のいずれかの操作を行います：

- コンピュータを起動するとコンテンツエージェントが自動的に開くようにするには、「コンテンツエージェントを自動的に起動」チェックボックスを選択します。
- 「Compressor」が開くまでコンテンツエージェントが開かないようにするには、「コンテンツエージェントを自動的に起動」チェックボックスの選択を解除します。

コンテンツエージェントは、「Compressor」が「Apple Qmaster」クラスタ内のほかのノードにソースファイルを転送し、そのノードからトランスコードされたファイルを再受信するために使用するバックグラウンド処理です。通常、分散処理機能を使用してバッチを実行する準備ができるまでは、コンテンツエージェントは必要ありません。ただし、コンピュータが起動したときにコンテンツエージェントを自動的に開くようにするとトランスコード処理が便利になることがあります。

たとえば、大きなバッチを処理している途中でコンピュータの電源が落ちた場合、コンテンツエージェントを再起動できるようにしておくと、コンピュータを再起動したときに、トランスコード処理の実行を自動的に再開できます。

ほかのアプリケーション（「Final Cut Pro」など）からバッチが実行された後も「Compressor」を起動したままにしておくかどうかを指定するには：

- 「他のアプリケーションからのバッチ処理を実行して終了」を選択すると、バッチの実行後に「Compressor」を終了します。
- 「他のアプリケーションからのバッチ処理を実行して終了」の選択を解除すると、バッチの完了後も「Compressor」が起動したままになります。

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：

- 1 「クラスタオプション」ポップアップメニューをクリックします。
- 2 以下のいずれかを選択します：
 - 「必要時にソースをクラスタにコピー」を設定した場合は、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。
 - 「ソースをクラスタにコピーしない」を選択した場合は、「Compressor」からクラスタにソースファイルはコピーされません。
 - 「常にソースをクラスタにコピー」を設定した場合は、「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必ずコピーされます。

参考：この環境設定は、分散処理機能が有効化された特定のバンドルバージョンの「Compressor」だけに適用されます。

分散処理機能を使用するには、「Final Cut Studio」または「DVD Studio Pro」がインストールされたコンピュータを指定する必要があります。

「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、該当のオプションを次のいずれかに設定します：

- 「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。

参考：この環境設定は、分散処理機能が有効化された特定のバンドルバージョンの「Compressor」だけに適用されます。分散処理機能を利用するには、「Final Cut Studio」または「DVD Studio Pro」がインストールされているコンピュータを使用する必要があります。

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、「パッチ」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、「パッチ」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。

「Compressor」がワイド・エリア・ネットワークからクラスタを参照できるように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：

- 「ワイド・エリア・ネットワークを参照」を選択すると、「Compressor」ではローカルのサブネット外にあるコンピュータが書き出し先に使用され、その DNS ドメイン名が「DNS ドメイン」フィールドに自動入力されます。
- 「ワイド・エリア・ネットワークを参照」の選択を解除すると、「Compressor」ではローカルサブネット内のコンピュータだけが書き出し先に使用されます。

参考：「Compressor」の「環境設定」に加えた変更は、「適用」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。

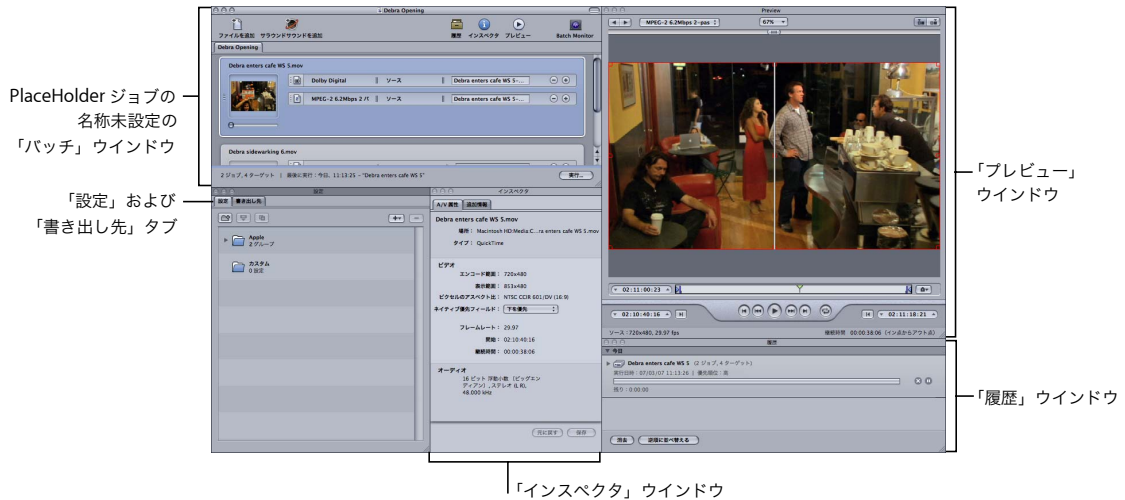
「Compressor」のインターフェイスは中心となるいくつかのウィンドウから構成され、トランスコード準備のほとんどはこれらウィンドウ内で実行されます。

この章では、以下のトピックについて説明します：

- 「Compressor」のウィンドウとトランスコードのワークフロー（42 ページ）
- 「Compressor」のレイアウトを作成する／管理する（43 ページ）
- Compressor ウィンドウを使って作業する（46 ページ）
- バッチウィンドウ（49 ページ）
- ツールバーをカスタマイズする（50 ページ）
- 「設定」タブ（52 ページ）
- 「書き出し先」タブ（53 ページ）
- 「インスペクタ」ウィンドウ（54 ページ）
- 「履歴」ウィンドウ（65 ページ）
- 「プレビュー」ウィンドウ（66 ページ）
- Batch Monitor（67 ページ）
- 「ドロップレット」ウィンドウ（68 ページ）
- 値およびタイムコードエントリの変更について（69 ページ）
- 「Compressor」の一般的なキーボードショートカット（71 ページ）
- 「プレビュー」ウィンドウのキーボードショートカット（72 ページ）

「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」ウィンドウ：「履歴」ウィンドウでは、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」ウィンドウ（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。
- 「Batch 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、「Batch Monitor ユーザーズマニュアル」を参照してください。

「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「Batch Monitor」にすばやく移動できます。

「Compressor」のレイアウトを作成する／管理する

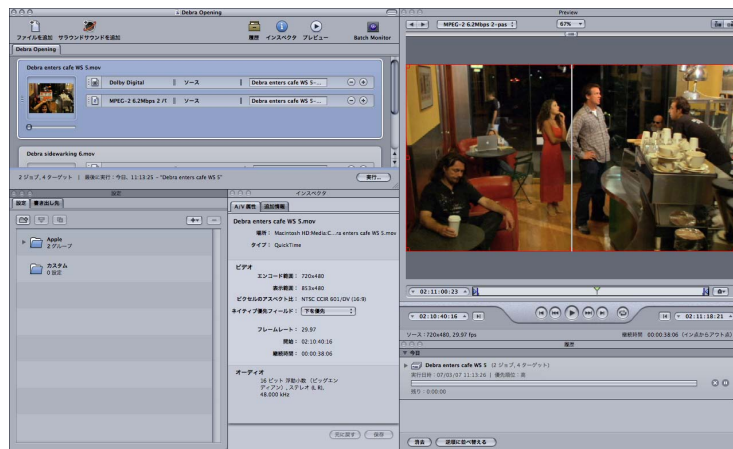
「Compressor」を使用していくうちに、設定しているエンコーディングタスクに応じて、「Compressor」の使い勝手が各種ウィンドウの配置にいかにか左右されるかに気づくと思います。このため、「Compressor」には、レイアウトを設定および保存するための機能が用意されています。レイアウトによって、表示するウィンドウ、そのサイズや位置、「バッチ」ウィンドウのツールバーに配置するアイコンを定義します。

「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。

参考：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。

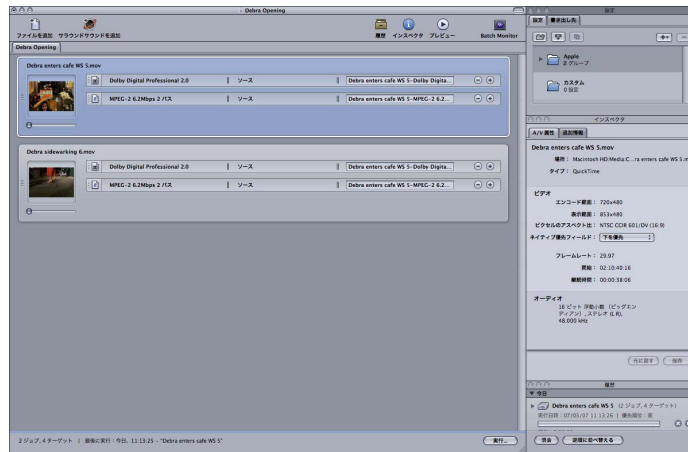
標準レイアウト

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：

- 「ウィンドウ」 > 「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。
各種ウィンドウの使用方法的詳細については、46 ページの「Compressor ウィンドウを使って作業する」を参照してください。
- 2 「ウィンドウ」 > 「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。

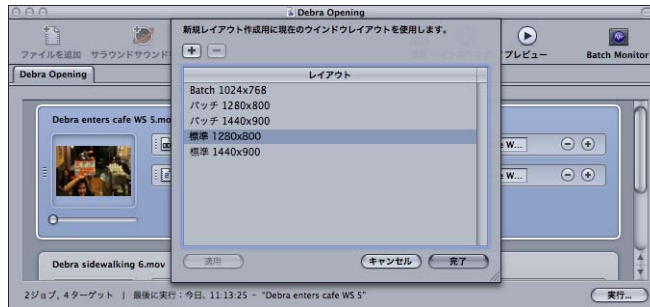
レイアウトが保存され、「ウィンドウ」 > 「レイアウト」で現れるリストに表示されます。

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 レイアウトの名前を変更するには、目的の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。
- 3 レイアウトを削除するには、目的のレイアウトを選択して、削除 (-) ボタンをクリックします。
- 4 現在のインターフェイス設定を新しいレイアウトとして保存するには、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。
- 5 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、目的のレイアウトを選択して、「適用」ボタンをクリックします。
レイアウトマネージャが閉じて、選択したレイアウトに合わせて Compressor インターフェイスが変わります。
- 6 レイアウトを管理を終了したら、「完了」をクリックします。

参考：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。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：Users/username/Library/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。

このような状況を防止したり、ウィンドウをすべて表示させたりするには、以下の 3 つの方法があります：

- アプリケーション間で切り替えるときに、Mac OS X 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。コマンド + 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。コマンドキーを押しながら、Tab キーを動かすと、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、コマンドキーを放します。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。

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す。

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。



この隅をドラッグして、
ウィンドウのサイズを変更します。

参考：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

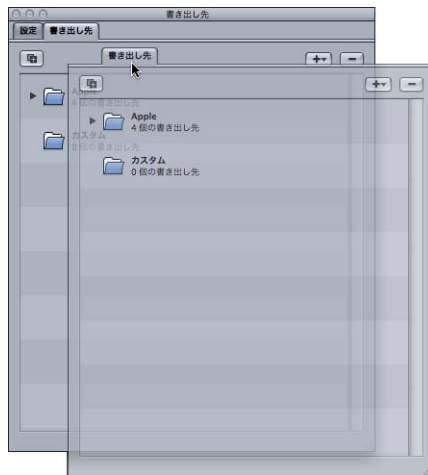
「バッチ」ウインドウ、「設定」および「書き出し先」タブウインドウに、複数のタブを取り込むことができます。

- 「バッチ」ウインドウ：バッチを複数開いている場合、大きなモニターをお使いであれば、それぞれのバッチを個別のウイ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」タブは同じウインドウ内にあります。それぞれのタブを別のウイ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、このウインドウにほかのいずれかのウインドウ（「バッチ」ウインドウを除く）をタブとして追加することもできます。

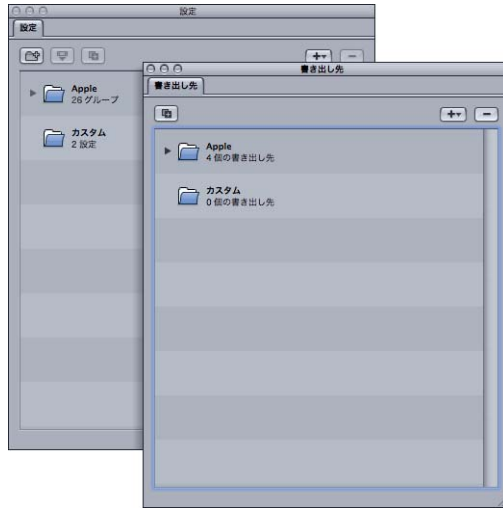
どちらの場合でも、タブの順序を変更することもできます。

ドラッグによってタブを固有のウイ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：

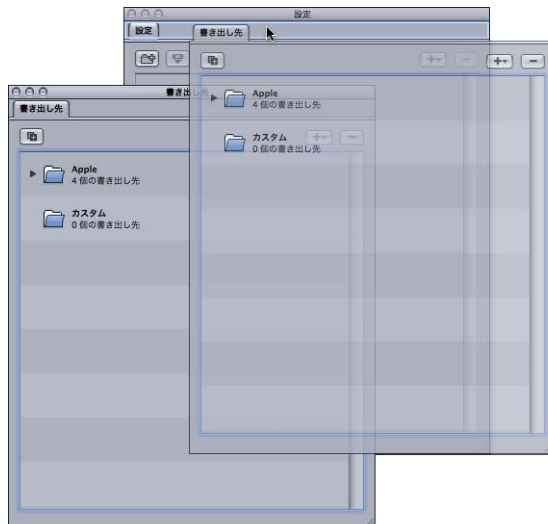
- Control キーを押したままタブをクリックし、ショートカットメニューから「タブを切り離す」を選択します。

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、元のウィンドウが閉じます。

ショートカットメニューを使って、あるウィンドウから別のウィンドウヘタブを追加するには：

- Control キーを押したまま、ウィ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。

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

現在のウィ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、43 ページの「「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。

バッチウィンドウ

「Compressor」を開くと、最初に「バッチ」ウィンドウが表示されます。「バッチ」ウィンドウでは、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」ウィンドウは、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ィンドウです。

参考：通常、「バッチ」ウィンドウは常に表示されています。このウィ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」ウィンドウ最上部の「Compressor」メニューバーまたはツールバーを使用して、ほかのすべてのウィ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」ウィ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、75 ページの「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、101 ページの第 6 章「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。

参考：「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。
- 3 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。

- 4 ツールバーの項目を並べ替えるには、現在の位置から新しい位置にドラッグします。
- 5 ツールバーをデフォルトの設定に戻すには、デフォルトのセット（パレット下部に配置）をツールバーにドラッグします。
- 6 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。
- 7 完了したら、「完了」をクリックします。

参考：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、43 ページの「「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。

ツールバー項目について

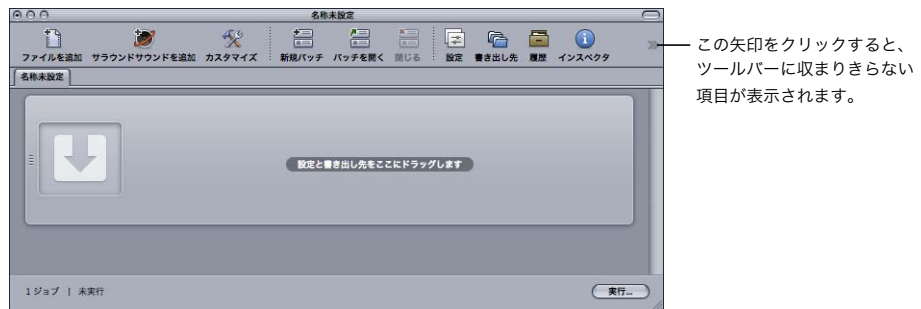
ツールバーに追加できる項目のほとんどは、一度だけしか追加することができません。「区切り線」、「スペース」、「伸縮自在のスペース」など、何度でも追加できるものもいくつかあります。

- 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。

参考：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。
- 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。
- Batch Monitor：Batch Monitor アプリケーションを開きます。
- 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。

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。



「設定」タブ

「設定」タブでは、アップルが構成した設定とカスタムの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。
- コマンド + 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、87 ページの第 5 章「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。

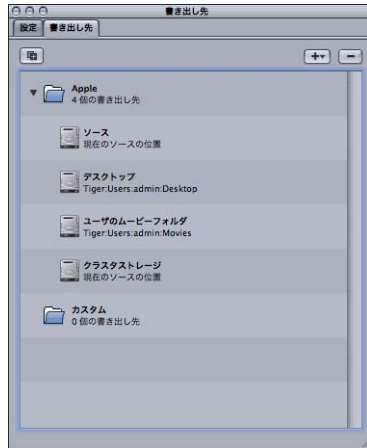
「書き出し先」タブ

「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。
- コマンド + 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、305 ページの第 24 章「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 A/V 属性やクローズドキャプションデータ、その他の注釈といった、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。

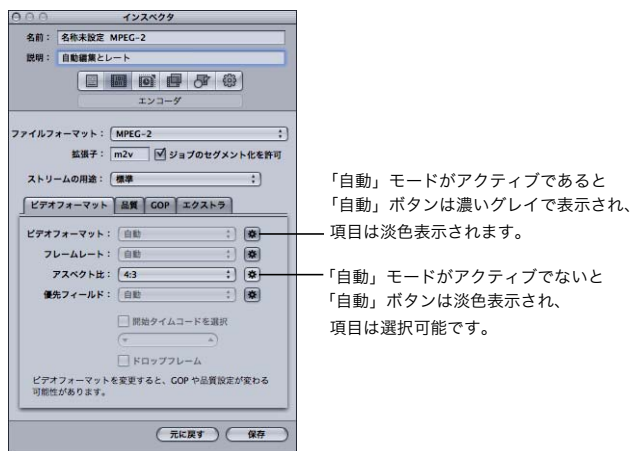
「インスペクタ」ウインドウを開くには、以下のいずれかの操作を行います：

- 「ウインドウ」 > 「インスペクタを表示」と選択します。
- コマンド + Option + I キーを押します。
- 「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。

参考：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。



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」ボタンをトグルして、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、「A/V 属性」と「追加情報」の 2 つのタブがあります。

A/V 属性

「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、場所、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、適用できる場合、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

「追加情報」タブでは、「Final Cut Pro」、「Soundtrack Pro」、または 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。さらに、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。



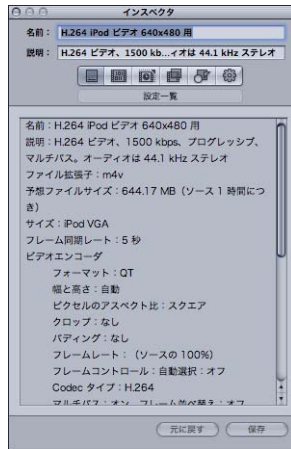
クローズドキャプションファイルおよび注釈の管理については、82 ページの「「インスペクタ」とソース・メディア・ファイルを使う」を参照してください。

「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、画角設定、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更新されます。



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。

参考: 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。出力フォーマットの詳細については、33 ページの「出力フォーマットを選択する」を参照してください。

- 「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
 - 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：H.264（QuickTime 用）および H.264（DVD Studio Pro 用）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のエンコーディングを実行する場合にのみ有効です。（「Compressor」の分散処理機能は、「Final Cut Studio」または「DVD Studio Pro」のどちらかがインストールされているコンピュータのみに限られています。）詳細については、61 ページの「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。

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が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量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、「エンコード」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、「エンコード」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ほうが得策です。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。

参考：「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、190ページの「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、「分散処理設定ガイド」を参照してください。

「フレームコントロール」パネル

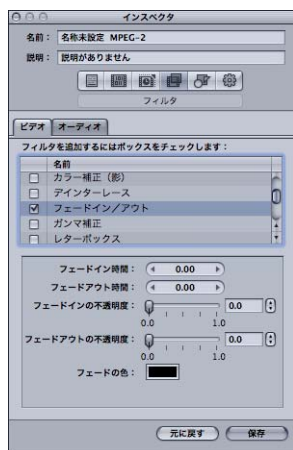
「インスペクタ」のこのパネルには、フレームのサイズ変更とタイミング変更時の高度なイメージ分析に使用できる、自動およびカスタムのさまざまな設定が用意されています。



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、256 ページの「「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います。



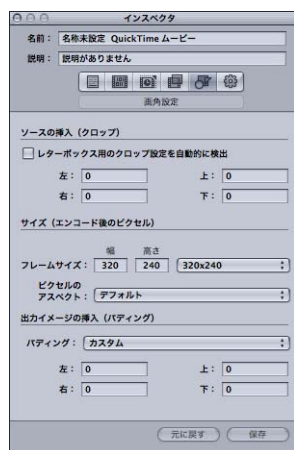
特定の設定に追加したいフィルタの隣にあるチェックボックスを選択します。各フィルタのスライダまたは矢印コントロールを使用して、必要に応じてフィルタ設定を調整できます。

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、244 ページの「「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

「画角設定」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ッ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。



「画角設定」パネルには 3 つのセクションがあります：

- **ソースの挿入 (クロップ)**：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、または「レターボックス用のクロップ設定を自動検出」チェックボックスをクリックして、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」にクロップ値を自動的に入力させます。
- **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。
- **出カイメージの挿入 (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、267 ページの第 21 章「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」パネルを使用して、トランスコード完了を通知する電子メールを送信したり、トランスコード後の AppleScript アクションを実行したりします。



- 「電子メール通知先」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。
- 「出力時に AppleScript を実行」チェックボックス：このチェックボックスを選択すると、メディアファイルのトランスコード後に、設定に割り当てた AppleScript が起動します。
- 「選択」ボタン：クリックして、設定に割り当てる AppleScript を選択します。
- 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、277 ページの第 22 章「設定にアクションを追加する」を参照してください。

「履歴」 ウィンドウ

「履歴」ウィンドウから、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。これを使用して、トランスコード処理を一時停止し、「バッチ」ウィ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」ウィ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」ウィ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：

- 「ウィンドウ」 > 「履歴」と選択します。
- コマンド +1 キーを押します。
- 「バッチ」ウィンドウのツールバーで、「履歴」ボタンをクリックします。



参考：「履歴」ウィンドウは、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」ウィンドウには、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が含まれます。エントリは日付の順に並び、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」ウィ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）。

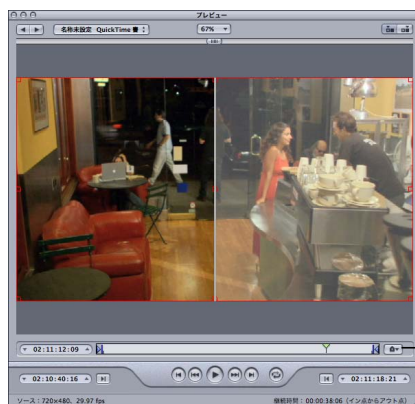
「履歴」ウィンドウのコントロールと設定の詳細については、115 ページの「「履歴」ウィンドウについて」を参照してください。

「プレビュー」 ウィンドウ

「プレビュー」ウィ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、このウィ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」ウィンドウを開くには、以下のいずれかの操作を行います：

- 「ウィンドウ」 > 「プレビュー」と選択します。
- 「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。
- コマンド + 2 キーを押します。



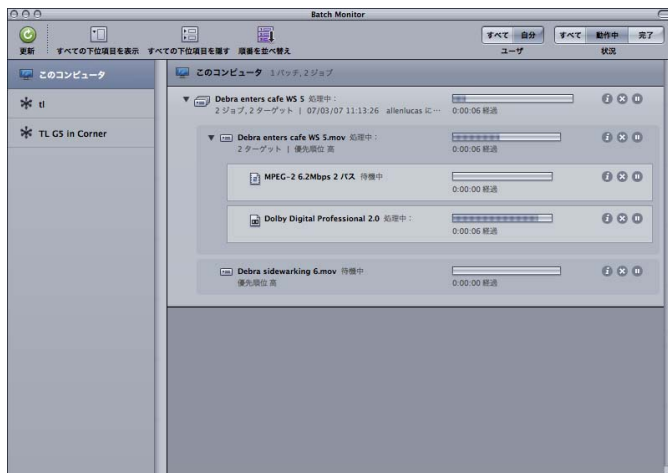
「マーカ」ポップアップメニューボタン

「プレビュー」ウィンドウには、マーカ管理用の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。マーカ管理用の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）マーカと圧縮マーカ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。また、「Final Cut Pro」などほかのアプリケーションで生成した編集／カット圧縮マーカも表示できます。「Final Cut Pro」プロジェクトを「Compressor」に書き出す場合は、これらの設定またはマーカがプロジェクトと共に書き出されます。これらのマーカは「DVD Studio Pro」にも書き出すことができます。詳細については、208 ページの「MPEG-2 フレームを使って作業する」と 201 ページの「MPEG-2 マーカと DVD Studio Pro について」を参照してください。

「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、284 ページの「「プレビュー」ウィンドウについて」を参照してください。

Batch Monitor

「Batch 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。「Batch 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。「Batch Monitor」の詳細については、「Batch Monitor ユーザーズマニュアル」を参照してください。



「Batch Monitor」を開くには、以下のいずれかの操作を行います：

- 「バッチ」ウィンドウのツールバーにある、「Batch Monitor」ボタンをクリックします。
- 「ユーティリティ」フォルダの「Batch Monitor」アイコンをダブルクリックします。

「Compressor」の「環境設定」で、バッチの実行時に「Batch Monitor」が自動的に起動するように設定することもできます。詳細については、38 ページの「「Compressor」の環境設定を行う」を参照してください。

「Batch 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」ウィンドウだけでなく、「Batch 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。

「Batch Monitor」のコントロールと設定の詳細については、「Batch 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。315 ページの第 25 章「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。

選択したソース・メディア・ファイルをドロップレットにドラッグすると、トランスコードを実行できます。



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。



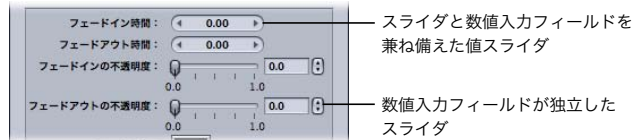
「ドロップレット」 ウィンドウのコントロールと設定の詳細については、316 ページの「「ドロップレット」 ウィンドウについて」を参照してください。

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：

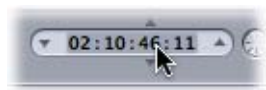
- Shift キーを押したまま値フィールドをドラッグします。
- Shift キーを押したまま左向き矢印をクリックして値を小さくするか、または Shift キーを押したまま右向き矢印をクリックして値を大きくします。
- スクロールホイールがあるマウスをお使いの場合は、Shift キーを押したまま値フィールドをスクロールします。

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

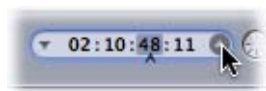
「Compressor」では、すべてのタイムコード入力フィールドにタイムコード値スライダを使用します。タイムコード値を直接入力できるだけでなく、タイムコード値をドラッグして「スクラブ」することもできます。

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。

「Compressor」の一般的なキーボードショートカット

キーコマンド	機能
 +  + 	「インスペクタ」ウインドウを前面に移動します。
 + 	「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。
 + 	現在のバッチを保存します。
 +  + 	現在のバッチを新しいバッチとして保存します。
 + 	名称が設定されていない新しいバッチを作成します。
 + 	保存されているバッチを開きます。
 + 	「環境設定」ウインドウを開きます。
 + 	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。
 +  + 	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。
 +  + 	現在のバッチを実行します。
	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」ウインドウから、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」ウインドウのキーボードショートカット

キーコマンド	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。
	クリップ再生の開始/停止します。
	マーカを追加または削除します。
 + 	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。
	クリップにイン点を設定します。
	クリップにアウト点を設定します。

Compressor を使用した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。

1 つまたは複数のソース・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 (各ソース・メディア・ファイルにつき 1 つずつ)。これは、ソース・メディア・ファイルを目的の出力ファイルにトランスコードするための第一歩です。

アクセス可能なすべてのフォルダからソース・メディア・ファイルを読み込み、ジョブを作成することができます。「Compressor」は、広く使われている多くの QuickTime フォーマットから Dolby Digital Professional (AC-3)、MPEG-1、MPEG-2、MPEG-4 まで、さまざまな種類のソースメディアフォーマットをサポートしています。

詳細については、75 ページの「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。

この章では、以下のトピックについて説明します：

- バッチウィンドウについて (74 ページ)
- 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 (75 ページ)
- 「インスペクタ」とソース・メディア・ファイルを使う (82 ページ)
- ソース・メディア・ファイルの読み込みのヒント (85 ページ)

バッチウインドウについて

「バッチ」ウインドウは、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インドウです。最初に「Compressor」を開くと、名称が設定されていない「バッチ」ウインドウが表示されます。バッチは、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」ウイ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インドウを開くことができます。



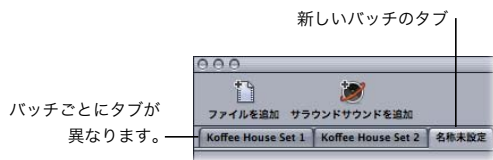
「バッチ」ウインドウの一般情報

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」ウインドウです。「バッチ」ウインドウでは、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、コマンド + 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」ウインドウに追加されます。



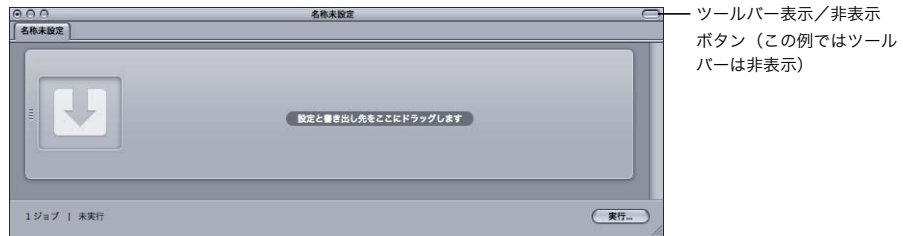
バッチファイルの詳細については、116 ページの「バッチファイルを保存する／開く」を参照してください。

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、47 ページの「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」ウインドウのツールバーについて

「バッチ」ウイ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。ウイ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、50ページの「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とおりです。

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。



- 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、コマンドキーを押しながら 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。

参考：サラウンドサウンド出力用のオーディオファイルのセットを使用する新しいジョブを作成するには、「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、コマンド + Shift + I キーを押します）。詳細については、78 ページの「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。

- ・「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。



参考：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 以下のいずれかの操作によってバッチを保存します：

- 「ファイル」 > 「別名で保存」と選択します。
- コマンド + 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。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。

参考：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「Batch 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。ターゲットには、トランスコードを実行できるジョブにするために必要な設定および書き出し先が含まれます。ジョブへのターゲットの追加方法の詳細については、101 ページの第 6 章「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。また、固有の設定の作成方法については、87 ページの第 5 章「設定を作成する／プレビューする／変更する」も参照してください。

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、以下の表を参照してください。）

チャンネルの割り当て	チャンネル識別子コード
左フロントチャンネル	-L
右フロントチャンネル	-R
センター・フロントチャンネル	-C
左サラウンドチャンネル	-Ls
右サラウンドチャンネル	-Rs
センター・サラウンドチャンネル	-S
低周波チャンネル (サブウーファー、LFE)	-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）。

参考：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。

参考：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、131 ページの「「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：

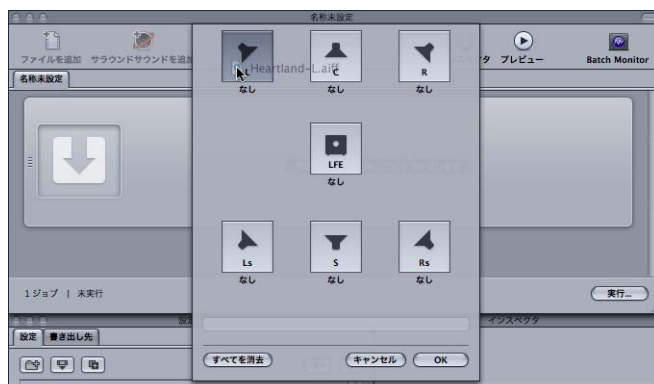
- グループのファイル名が正しく付けられている。（上の表を参照してください。）
- グループのファイル数が 6 つ以下になっている。

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。

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：
 - ・「パッチ」ウインドウの「サラウンドサウンドを追加」ボタンをクリックします。
 - ・「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、コマンド+ Shift + Iキーを押します）。
 - ・Control キーを押したままパッチをクリックし、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。

参考：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、131 ページの「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、「パッチ」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・ジョブを作成すると、「バッチ」ウインドウではソース・メディア・ファイルのサムネイルにサラウンドサウンド・アイコンが表示され、「インスペクタ」ウインドウではチャンネルとそのチャンネルに割り当てられている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。

Dolby Digital Professional 出力ファイルの作成方法の詳細については、129 ページの第 8 章「Dolby Digital Professional の出力ファイルを作成する」を参照してください。サラウンドサウンド・オーディオファイルの作成の包括的な情報については、「Soundtrack Pro ユーザーズマニュアル」を参照してください。「DVD Studio Pro」を使用して DVD を作成する場合は、DVD オーサリングのワークフローの詳細について「DVD Studio Pro ユーザーズマニュアル」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

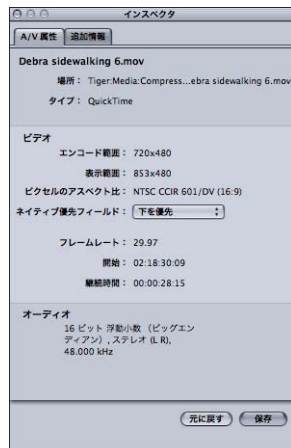
バッチのジョブを選択すると、「インスペクタ」ウインドウにそのジョブのソース・メディア・ファイルに関する情報が表示されます。

「インスペクタ」ウインドウには、「A/V 属性」と「追加情報」の2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、該当する場合、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。

参考：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。「DVD Studio Pro」は、標準精細度の NTSC DVD プロジェクトのトラックでビデオストリームが使用される場合、このクローズドキャプションデータを保持します。Apple DVD プレーヤーを使用して、DVD Studio Pro ビルドファイルを再生し、クローズドキャプションデータが存在することを確かめることができます。
- 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 「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。



参考：この「注釈を追加」機能は、H.264（DVD Studio Pro 用）、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。

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 参照ムービーと分散処理

厳密に言えば、分散処理がサポートされているのは実際の QuickTime ムービーだけです (QuickTime 参照ムービーはサポートの対象外です)。参照ムービーで分散処理を実行する場合は、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てください。言い換えると、共有 (クラスタストレージ) ボリュームにメディアを配置しなければなりません。詳細については、「分散処理設定ガイド」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」ウィ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、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、197 ページの「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」で値を確認することをお勧めします。詳細については、55 ページの「自動設定について」を参照してください。

設定を作成する／プレビューする／ 変更する

5

設定とは、出力フォーマット、フィルタ、画角設定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」ウィ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」ウィ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。

この章では、以下の事項について説明します：

- 「設定」タブについて（88 ページ）
- 「インスペクタ」と設定を使う（92 ページ）
- 設定を複製する（93 ページ）
- 最初から設定を作成する（94 ページ）
- 設定をプレビューする（96 ページ）
- 設定を削除する（97 ページ）
- 設定のグループを作成する（98 ページ）
- 設定を配布する／共有する（99 ページ）
- 例：DVD のカスタムグループおよび設定を作成する（99 ページ）

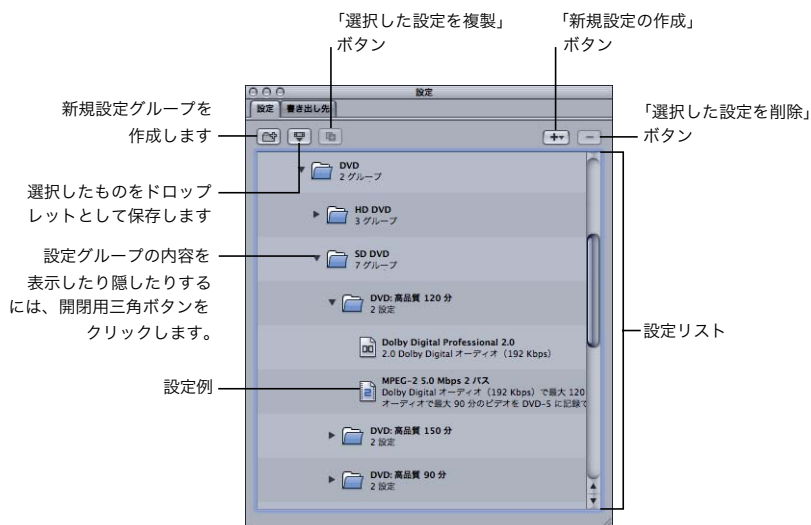
参考：個々の設定は、「Compressor」プリセットの1種です。設定の場合と同様に、書き出し先プリセットも作成、変更、保存、および削除ができます。書き出し先の詳細については、305 ページの「書き出し先を決める／変更する」を参照してください。

「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に必要な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。

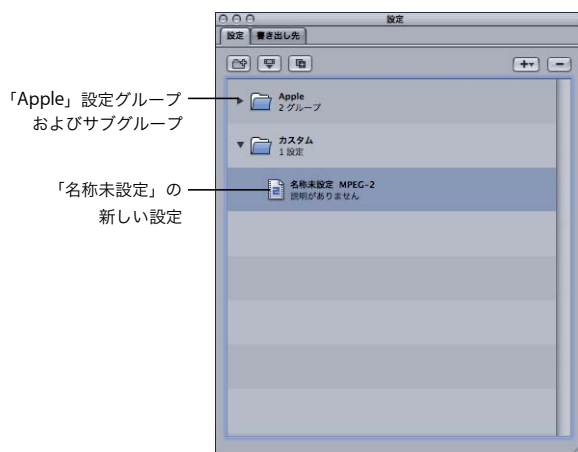
- 新規設定グループを作成します：クリックすると、既存の設定をグループにまとめるためのフォルダを作成できます。このボタンを使用して、あるルールに従った順序で設定を整理すると、「設定」タブが使いやすくなります。設定を作成してから、複数の設定を分類した設定グループをソース・メディア・ファイルに割り当てたり（「バッチ」ウインドウでソースファイルに設定グループをドラッグ）、複数の設定を組み込んだドロップレットを作成したりすることができます。詳細については、98 ページの「設定のグループを作成する」を参照してください。

- 選択したものをドロップレットとして保存します：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。書き出し先に関する詳細は、315ページの第25章「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。
- 新規設定を作成します (+)：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。

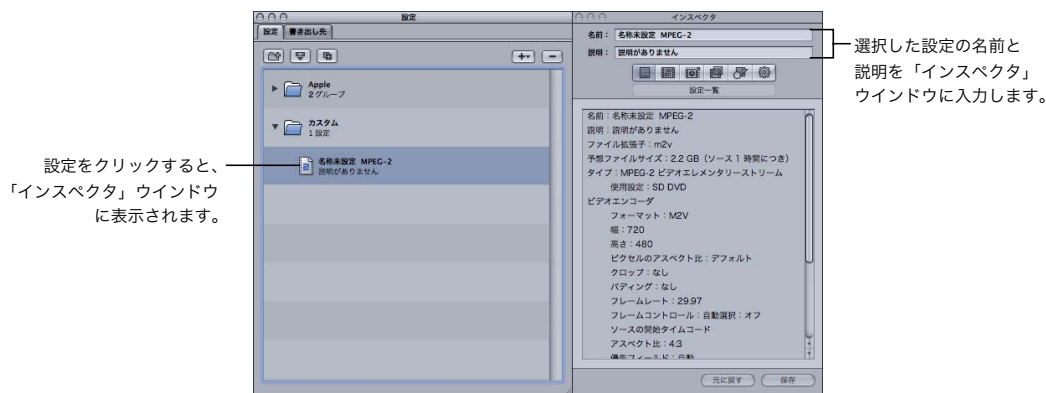
参考：「Apple」フォルダ内の設定は削除できません。

設定リスト

「設定」タブをはじめて開いたとき、アップルが「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～」というデフォルト名で表示されます。ここで、「～」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。

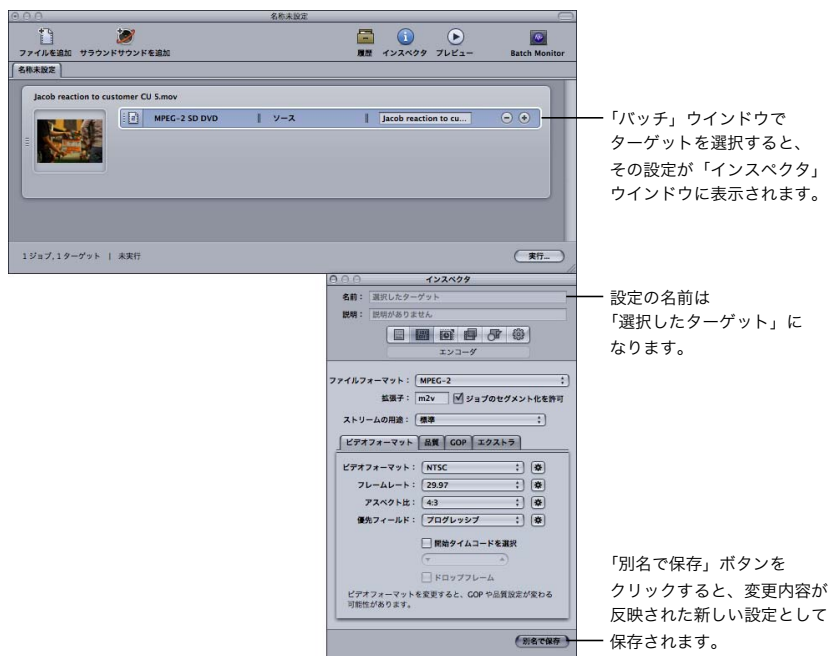


このウインドウの「名前」フィールドに適切な名前を入力してください。「説明」フィールドには、その設定についての詳細情報を入力します。この情報は「設定」タブ内だけに表示されるもので、多数の設定が保存されている場合に用途に適した設定のファイルを識別するのに役立ちます。

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、98 ページの「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」ウインドウには以下のパネルがあり、フィルタ、画角設定、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、58 ページの「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：
 - 125 ページの「AIFF エンコーダパネルについて」
 - 130 ページの「Dolby Digital Professional の「エンコーダ」パネルについて」
 - 145 ページの「DV ストリームの「エンコーダ」パネルについて」
 - 148 ページの「H.264 (Apple デバイス用)」の「エンコーダ」パネルについて」
 - 153 ページの「H.264 (DVD Studio Pro 用)」の「エンコーダ」パネルについて」
 - 160 ページの「イメージシーケンスの「エンコーダ」パネルについて」
 - 169 ページの「MPEG-1 エンコーダパネルについて」
 - 184 ページの「MPEG-2 エンコーダパネルについて」
 - 212 ページの「MPEG-4 エンコーダパネルについて」
 - 224 ページの「QuickTime ムービーの「エンコーダ」パネルについて」
 - 239 ページの「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」
- 「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 255 ページの「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 244 ページの「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：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 267 ページの「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：AppleScript を実行したり、電子メールで通知を送信したりできます。(詳細については 277 ページの「設定にアクションを追加する」を参照してください。)

「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。アップル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。
 - 「画角設定」パネル：必要に応じて「画角設定」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」ウインドウの下にある「保存」ボタンをクリックする
 - 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。



「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」ウイ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、102 ページの「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。

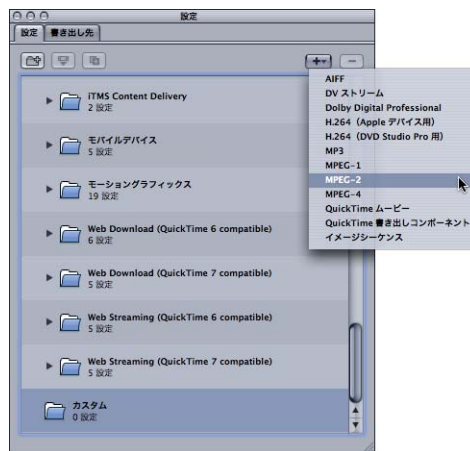
最初から設定を作成する

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。

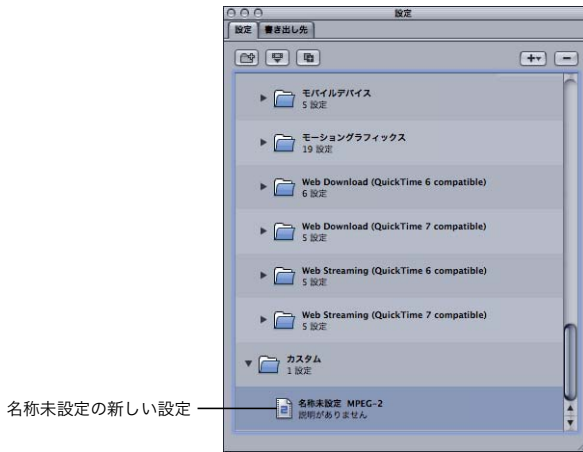
参考：カスタムな設定を作成するには、アップルが提供する設定を複製し、その複製に対してニーズに合った調整を加えていく方法をお勧めします。設定の複製の詳細については、93 ページの「設定を複製する」を参照してください。

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」）。



「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。

参考：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「名前」および「説明」フィールドに、作成した設定に適した名前と説明を入力します。
- 3 「インスペクタ」ウインドウで必要な設定を構成します。
- 4 「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、102 ページの「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。

参考：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、98 ページの「設定のグループを作成する」を参照してください。

設定をプレビューする

「Compressor」の「プレビュー」ウィンドウでは、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。

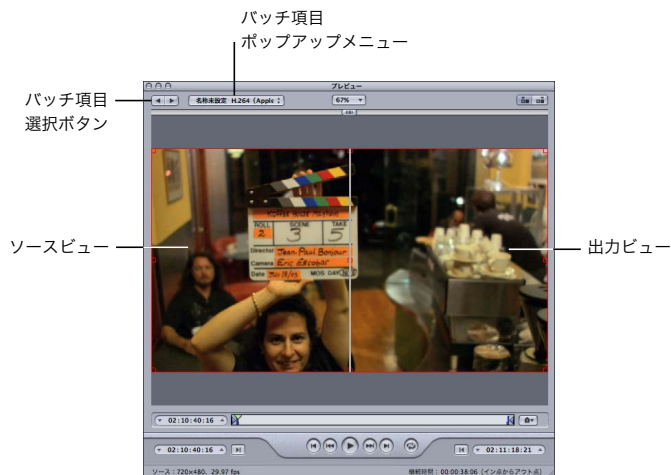
参考：設定だけをプレビューすることはできません。ソース・メディア・ファイルからなるジョブに設定をあらかじめ割り当てておく必要があります。

重要：「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」ウィンドウを使って、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、112 ページの「バッチを実行する」を参照してください。

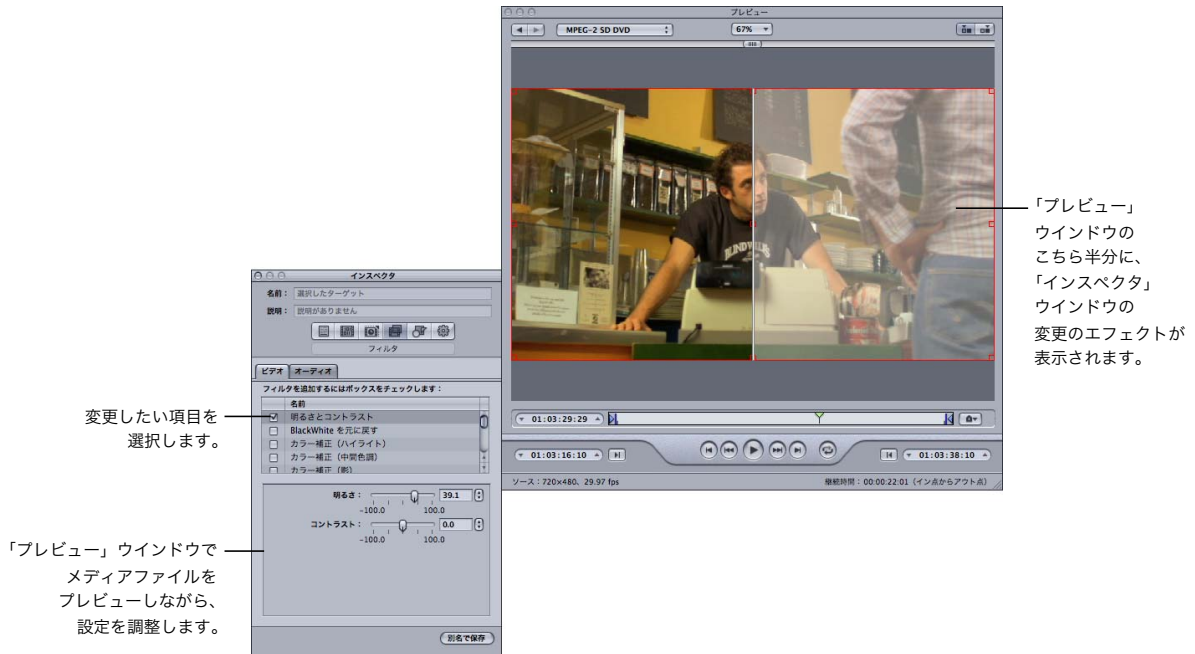
「プレビュー」ウィンドウで設定をプレビューするには：

- 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、102 ページの「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」ウィンドウで選択します。
- 3 以下のいずれかの操作を行います：
 - 「バッチ」ウィンドウで設定をクリックします。
 - 「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、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力イメージが表示されます。



- 4 「プレビュー」 ウィ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。



参考：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」ウィ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、283 ページの第 23 章「プレビューウィンドウを使う」を参照してください。また、フィルタの詳細については、244 ページの「「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。

参考：「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。

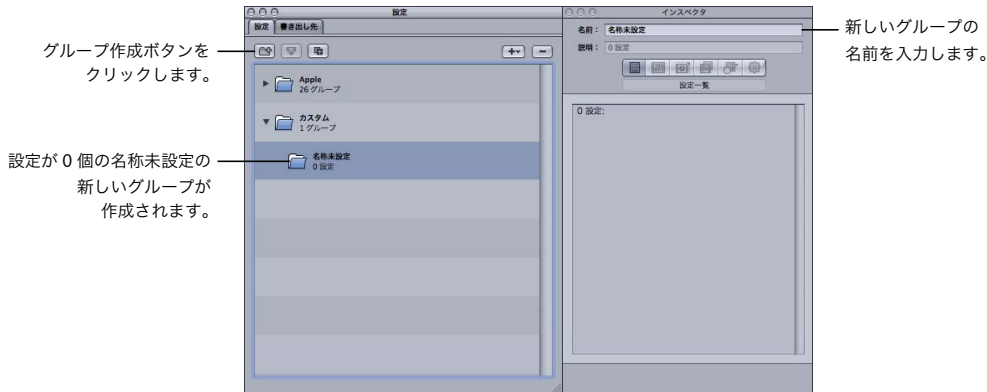
設定のグループを作成する

設定のグループを作成しておくと、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：

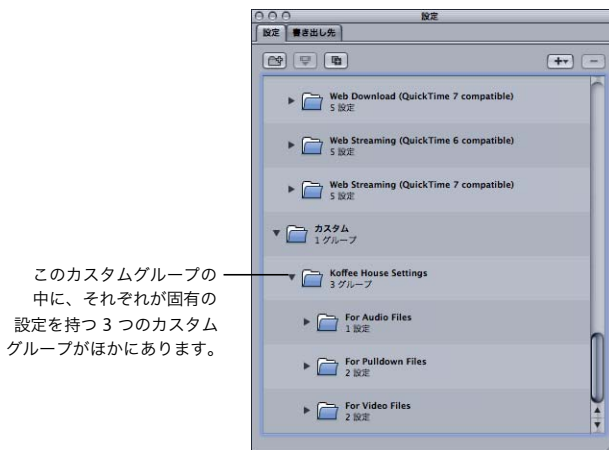
- 1 「設定」タブでグループ作成ボタンをクリックします。

「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。ここには、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。

参考：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。

参考：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 「選択した設定を複製」ボタンをクリックしてコピーを作成し、複製した設定に別の名前を付けます。
- 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。

設定を配布する／共有する

構成済みの設定と新しく作成した設定の両方を、/Users/ ユーザ名 /Library/Application Support/Compressor にあるホームフォルダに XML ファイルとして保存できます。ファイルには .setting という拡張子が付きます。これらの設定は、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。

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います。

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、HD DVD 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」ウイ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。

参考：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。

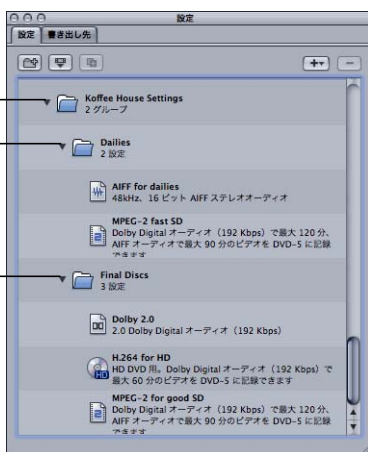
これによって、この 2 つのグループがプロジェクトのグループ内に配置されます。

- 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。

このカスタムグループの中に、それぞれが固有の設定を持つ別のカスタムグループがあります。

このカスタムグループに、日次作業を作成するために使われる設定が取り込まれます。

このカスタムグループに、最終的なディスクを作成するために使われる設定が取り込まれます。



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。ターゲットを追加すれば、トランスコードを実行できる状態になります。

ソース・メディア・ファイルをバッチに読み込んで、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。

参考：該当のウィンドウでのプリセット作成の詳細については、88 ページの「「設定」タブについて」および 306 ページの「「書き出し先」タブについて」を参照してください。

設定や書き出し先の割り当てとバッチの実行については、以下のセクションを参照してください。

設定を割り当てる

- ソース・メディア・ファイルに設定を割り当てる（102 ページ）
- 割り当てた設定を別の設定に置き換える（105 ページ）
- 割り当てた設定を変更する（105 ページ）

書き出し先を設定する

- ソース・メディア・ファイルに書き出し先を割り当てる（107 ページ）
- 出力ファイル名を設定する（108 ページ）

ジョブおよびターゲットの一般情報

- ターゲットについて (109 ページ)
- ジョブの追加とコピーについて (110 ページ)
- ジョブのチェーン化について (111 ページ)

バッチを実行する

- バッチを実行する (112 ページ)
- バッチを再実行する (116 ページ)
- Final Cut Pro プロジェクトをトランスコード用に実行する (117 ページ)
- 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 (122 ページ)

バッチを保存する／開く

- バッチファイルを保存する／開く (116 ページ)

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。1 つのジョブを対象にした処理には「設定」タブから設定をドラッグするなどの方法が適し、複数のジョブに同じ設定を割り当てるにはショートカットメニューを使用するなどの方法が適しています。

参考：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、73 ページの第 4 章「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。

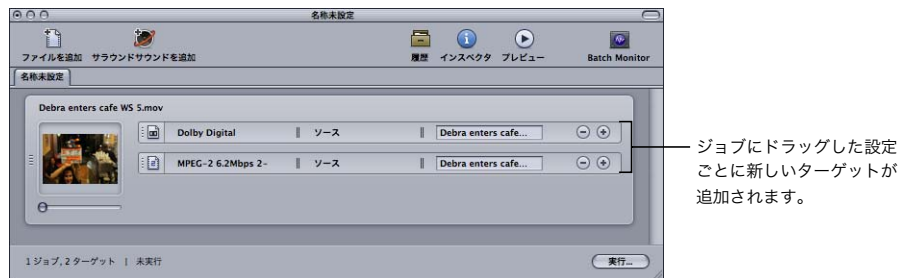
- ▶ **ヒント：**Option キーを押したまま設定グループの開閉用三角ボタンをクリックすると、このグループ（およびすべてのサブグループ）を展開し、その中に含まれるすべての設定を表示することができます。

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」 ウィ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。



参考：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。

参考：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。

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。

参考：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。

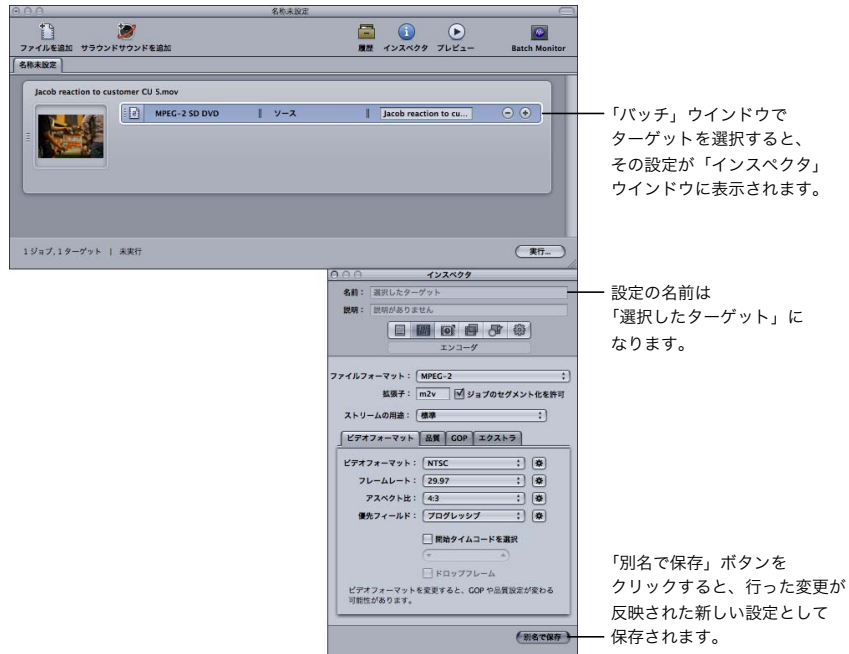
割り当てた設定を変更する

「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、「設定名ーコピー」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。

参考：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くと便利です。

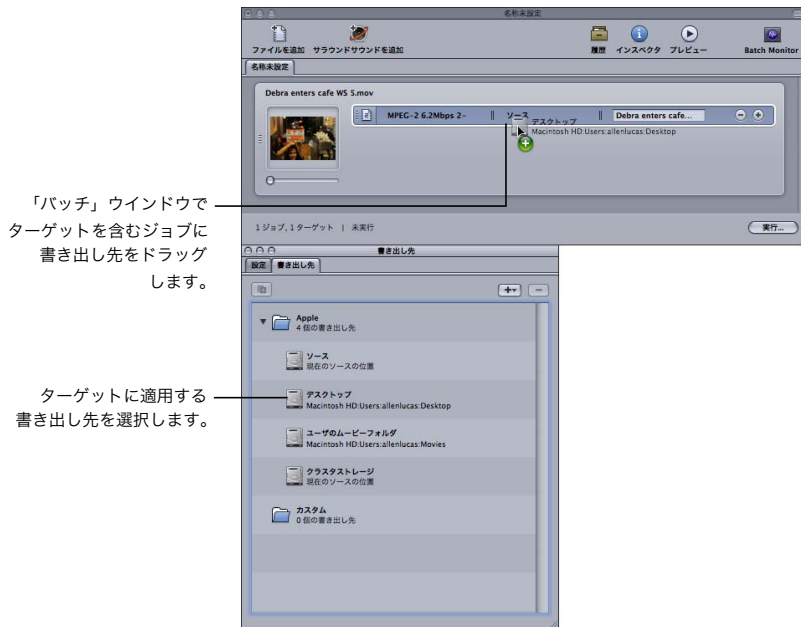
ソース・メディア・ファイルに書き出し先を割り当てる

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、308ページの「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」ウインドウでターゲットに書き出し先をドラッグします。



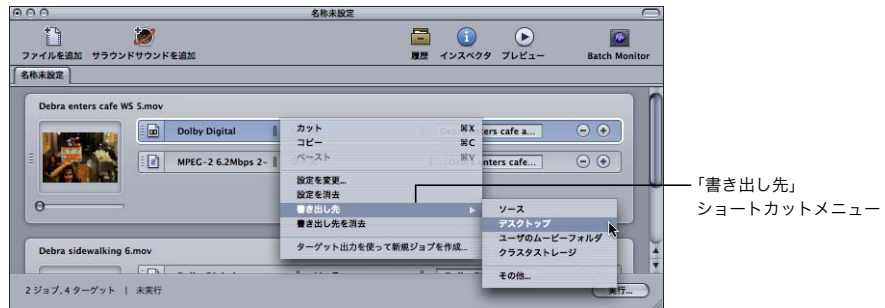
ターゲットの書き出し先部分が新しい書き出し先に更新されます。

参考：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。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」で書き出し先を選択します。
 - 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」で書き出し先を選択します。



参考：「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。

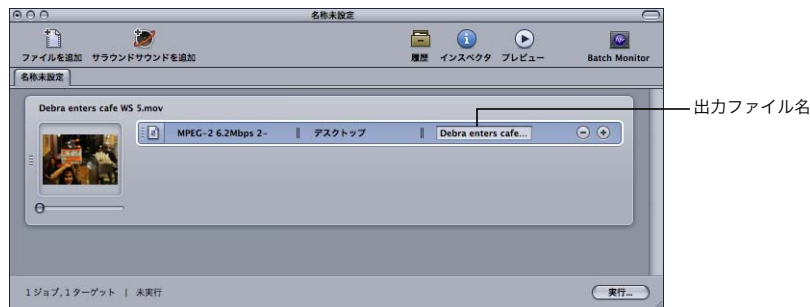
書き出し先を割り当てると、ターゲットの「書き出し先」セクションに表示されます。

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。



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。その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、コマンド + C キーを押し、コピー先のバッチを選択して、コマンド + 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とう便利です。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。

ジョブのすべての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ターゲットがあるジョブを選択します。
- 2 「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。

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。



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 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、264 ページの「逆テレシネ処理時に PAL ビデオを作成する」を参照してください。

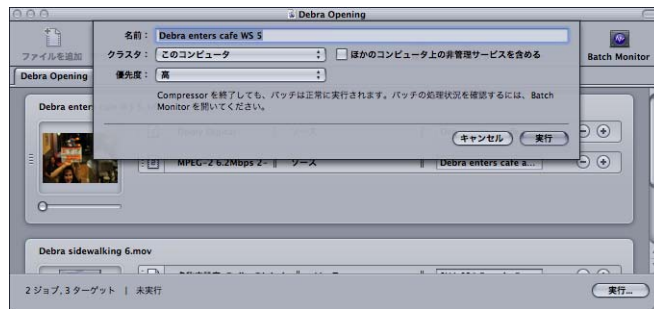
バッチを実行する

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（または、コマンド+ Option + S キーを押します）。
 - ・「バッチ」ウインドウの「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。

デフォルトでは、バッチ内にある最初のソース・メディア・ファイルの名前が表示されます。このバッチを表すもっとわかりやすい名前に変更することができます。この名前が、「Batch Monitor」と「履歴」ウインドウの両方でこの実行に使用されます。
- 4 「クラスター」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「クラスター」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の詳細については、「分散処理設定」ガイドを参照してください。
- 5 「ほかのコンピュータ上の非管理サービスを含める」チェックボックスを選択して、「このコンピュータ」および使用可能なあらゆるサービスノードを含む一時的なクラスタを作成します。

これは、AutoCluster 機能の一部です。詳細については、113 ページの「AutoCluster と非管理サービスについて」を参照してください。

- 6 「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。
- 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。

「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、115 ページの「「履歴」ウィンドウについて」を参照してください。

参考：「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。

また、「Batch Monitor」でトランスコードの進捗状況をモニタできます。

「アプリケーション」フォルダの「ユーティリティ」フォルダにある「Batch Monitor」のアイコンをダブルクリックするか、「バッチ」ウィンドウでそのアイコンをクリックします。「Batch Monitor」の詳細については、「Batch Monitor ユーザーズマニュアル」を参照してください。「ヘルプ」メニューから表示できます。

また、「Batch Monitor」を自動的に開くように、「Compressor」の「環境設定」ウィンドウから設定することもできます。詳細については、38 ページの「「Compressor」の環境設定を行う」を参照してください。

参考：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、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。

AutoCluster と非管理サービスについて

「Compressor」には AutoCluster 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、「Apple Qmaster」が提供する分散処理機能を簡単に利用できます。

AutoCluster を使うには次の 2 ステップがあります：

- Apple Qmaster サービスノードは、「Final Cut Studio」または「Apple Qmaster」をインストールしたときに自動的に作成されます。
- 「Compressor」でバッチ処理を実行する際に、「ほかのコンピュータ上の非管理サービスを含める」チェックボックスを選択します。

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。

詳細については、「分散処理設定ガイド」を参照してください。「Compressor」の「ヘルプ」メニューから表示できます。

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。

前回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、74 ページの「バッチウインドウについて」を参照してください。

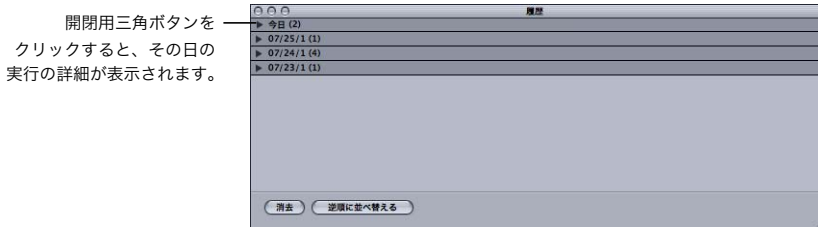
テストトランスコードのヒント

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、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、295 ページの「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。

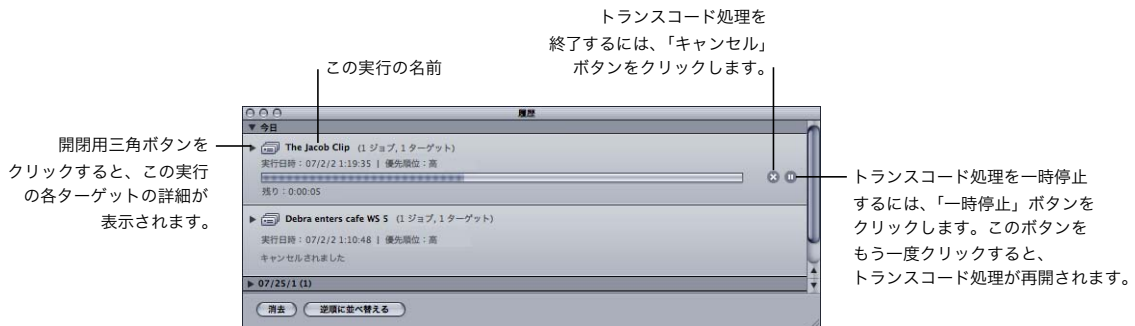
「履歴」 ウィンドウについて

「履歴」ウィンドウでは、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」ウィンドウにドラッグするだけで再実行できます。また、「履歴」ウィンドウから、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。



「履歴」ウィンドウでは、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」ウィンドウ下部にある「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」ウィ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」ウィンドウに表示させることができます。



参考：「履歴」ウィンドウは、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」ウィ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簡単に見つけることができます。



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けます。

参考：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 以下のいずれかの操作を行います：

- 「ファイル」>「別名で保存」と選択します。
- Shift + コマンド + 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。デフォルトでは、ファイル名は最初のソース・メディア・ファイルと同じです。

- 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。

参考：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 以下のいずれかの操作を行います：
 - 「ファイル」>「開く」と選択します。
 - コマンド+ 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。

参考：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った場合、「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。

Final Cut Pro プロジェクトをトランスコード用に実行する

「Compressor」を使って、「Final Cut Pro」のプロジェクトに対してより効率的にトランスコード処理を実行できるようになります。たとえば、「Final Cut Pro」のプロジェクトをレンダリングせずにトランスコードすることが可能になります。これにより、プロジェクトに使われているトランジション、フィルタ、およびビデオエフェクトの数によっては、時間がかかる可能性のある作業が回避でき、ソース・メディア・ファイルの内容が世代劣化することもあります。また、「Final Cut Pro」から QuickTime に書き出した後、その QuickTime ムービーを「Compressor」でトランスコードしていた従来のトランスコードのワークフローが 1 ステップ減ることにもなります。

お使いのコンピュータで「Final Cut Pro」のプロジェクトをトランスコードする場合、ファイルの大きさによっては、コンピュータのパフォーマンスに著しい影響が出る可能性もあります。

参考：「Final Cut Pro」のプロジェクトをトランスコードしても、実際にレンダリング済みのプロジェクトができるわけではありません。しかし、トランスコード後の出力メディアファイルでは、適用したエフェクトがすべてレンダリングされています。「Final Cut Pro」でそのプロジェクトの作業を続けたい場合には、「Final Cut Pro」でレンダリングする必要があります。

「Final Cut Pro」のプロジェクトをトランスコードするには：

- 1 トランスコードしたいプロジェクトを、「Final Cut Pro」で開きます。
- 2 トランスコード用のプロジェクトを、以下のいずれかの方法により「Final Cut Pro」で選択します：
 - 「ブラウザ」で、トランスコードしたいシーケンスを選択します。
 - 「タイムライン」のウインドウの中をクリックして、アクティブにします。
- 3 「Final Cut Pro」のプロジェクトを保存し、適当な名前を付けます。

4 「ファイル」 > 「書き出し」 > 「Compressor を使う」と選択します。

「Compressor」が開き（また開かれていない場合）、シーケンスが名称が設定されていない新しいバッチにジョブとして表示されます。



5 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。

- 102 ページの「ソース・メディア・ファイルに設定を割り当てる」
- 107 ページの「ソース・メディア・ファイルに書き出し先を割り当てる」

6 「バッチ」ウインドウの「実行」ボタンをクリックします。

「Compressor」が「Final Cut Pro」のプロジェクトをトランスコードし始め、終わると閉じます。

参考：この方法を実行する間は、「Final Cut Pro」を開いておく必要があります。これは、トランスコードに必要なフレームの準備の大部分が「Final Cut Pro」で行われる（「Compressor」では行われない）ためです。また、トランスコードが完了するまでは「Final Cut Pro」で作業をすることができません。

分散処理機能を使用している場合のこの処理の詳細については、下記の「「Final Cut Pro」からの書き出しと分散処理」を参照してください。

「Final Cut Pro」のプロジェクトを再実行する

ほかの種類のバッチと同様に、「履歴」ウインドウを使って「Final Cut Pro」のプロジェクト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」ウインドウにバッチをドラッグすると、「Compressor」はそのバッチが「Final Cut Pro」からのものであることを認識して、自動的に「Final Cut Pro」を開きます。

この方法の詳細については、116 ページの「バッチを再実行する」を参照してください。

「Final Cut Pro」からの書き出しと分散処理

「Compressor」および「Apple Qmaster」では、ネットワークに接続された複数のコンピュータにビデオおよびオーディオの圧縮タスクを分散させることができます。

参考：この「Compressor」の分散処理機能を使用するには、「Final Cut Studio」がインストールされたコンピュータを指定する必要があります。

「Compressor」の分散処理において、独立再生形式のメディアファイルを「Final Cut Pro」から書き出さないようにするには、以下の2つの方法を使用できます：

- 「Final Cut Pro」から「Compressor」に直接シーケンスを書き出した後、このジョブを「Apple Qmaster」の分散処理ネットワーク内のクラスタで実行します。このワークフローでは、ジョブを完了するためにクラスタ内の各処理ノードで「Final Cut Pro」が開きます。
- 「Final Cut Pro」のシーケンスをQuickTimeの参照ムービーとして書き出した後、このムービーをクラスタで実行します。この方法では、必ずしも分散処理クラスタ内の各コンピュータに「Final Cut Pro」がインストールされている必要はありませんが、参照ムービーで指定されているメディアファイルがクラスタの各コンピュータで使用可能でなければなりません。

「Final Cut Pro」のシーケンスを「Compressor」に直接書き出して、分散処理を実行するには：

- 1 分散処理に使用するクラスタ内の各コンピュータに「Final Cut Pro」がインストールされていることを確かめます。

「Final Cut Pro」のインストール環境ごとに、製品のシリアル番号が必要です。ボリュームライセンスの詳細については、<http://www.apple.com/jp/finalcutstudio> にアクセスしてください。

- 2 「Final Cut Pro」プロジェクトのすべてのソース・メディア・ファイルおよびレンダリングファイルがハードディスク上にあり、ジョブの処理に使用されるクラスタ内のすべてのコンピュータで共有（マウント）できるようになっていることを確認します。（下記の手順では、Media1 という名前の共有ハードディスク例を使用します。）

ここですべてのメディアファイルを別のハードディスクにコピーした場合、「Final Cut Pro」でこのメディアファイルの再接続が必要になる可能性があります。

重要：クラスタ内のいずれかのコンピュータの起動ディスクを、メディアファイルの保存に使用するハードディスクとすることはできません。

- 3 「Final Cut Pro」で、手順2でメディアファイルの保存に使用したハードディスクを取り込み先ディスクとして設定します：

- a 「Final Cut Pro」メニューから「システム設定」を選択し、「取り込み先ディスク」タブをクリックします。
- b 「設定」をクリックします。
- c 表示されたダイアログで、目的のディスク（この例ではMedia1）を探して選びます。
- d 「選択」をクリックします。「設定」ボタンの隣に、指定したディスク（Media1）が、ディスクの空き容量と共に表示されます。

「Final Cut Pro」の取り込み先ディスクの詳細については、「Final Cut Pro ユーザーズマニュアル」を参照してください。

- 4 取り込み先ディスク (Media1) が置かれているコンピュータでファイル共有を有効にします (「システム環境設定」の「共有」パネルで、「サービス」をクリックして「パーソナルファイル共有」を選択します)。
- 5 目的のクラスタ内の各コンピュータで、手順 3 で指定した取り込み先ディスクをマウントします (Finder のサイドバーで、「ネットワーク」をクリックして、Media1 ディスクが含まれるコンピュータまで移動し、「接続」をクリックして「Media1」を選択します)。
- 6 「Compressor」の環境設定で、クラスタオプションの設定を指定します：
 - a 「Compressor」>「環境設定」と選択するか、またはコマンド+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。
 - b 「クラスタオプション」ポップアップメニューから「必要時にソースをクラスタにコピー」を選択します。
- 7 「Final Cut Pro」で、「ファイル」>「書き出し」>「Compressor を使う」と選択します。「Compressor」が起動し、「バッチ」ウィンドウに、選択したメディアファイル (「Final Cut Pro」のシーケンス) が表示されます。
- 8 「Compressor」で、選択したファイルをダブルクリックし、「プレビュー」ウィンドウで再生して、クリップが完全な状態であることを確かめます。
- 9 「バッチ」ウィンドウで、必要に応じて、選択したファイルに設定や書き出し先を割り当てます。
- 10 「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。
- 11 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から目的のクラスタを選択します。
 - AutoCluster 機能を使うには、「ほかのコンピュータ上の非管理サービスを含める」チェックボックスを選択します。詳細については、113 ページの「AutoCluster と非管理サービスについて」を参照してください。
- 12 「実行」をクリックします。

重要：最適な結果が得られるように、クラスタのコンピュータで「Final Cut Pro」がすでに開いていることを確認してください。「Apple Qmaster」は、必要であれば「Final Cut Pro」を開こうとしますが、外部 A/V 装置の警告が表示されると、「Final Cut Pro」は開けないため使用できません。さらに、AutoCluster 機能を使っている場合は、バッチの実行によって非管理サービスを提供するコンピュータ上に「Final Cut Pro」が開くので注意してください。そのコンピュータを使用中のユーザを驚かせることになるかもしれません。

「Final Cut Pro」のシーケンスを QuickTime の参照ムービーとして書き出し、「Compressor」で分散処理を実行するには：

- 1 「Final Cut Pro」プロジェクトのすべてのソース・メディア・ファイルおよびレンダリングファイルがハードディスク上にあり、ジョブの処理に使用されるクラスタ内のすべてのコンピュータで共有（マウント）できるようになっていることを確認します。（下記の手順では、Media1 という名前の共有ハードディスク例を使用します。）

ここですべてのメディアファイルを別のハードディスクにコピーした場合、「Final Cut Pro」でこのメディアファイルの再接続が必要になる可能性があります。

重要：クラスタ内のいずれかのコンピュータの起動ディスクを、メディアファイルの保存に使用するハードディスクとすることはできません。

- 2 「Final Cut Pro」で、「ファイル」>「書き出し」>「QuickTime ムービー」と選択します。
- 3 「保存」ダイアログで、「独立再生形式で保存」チェックボックスが選択されていないことを確かめます。
- 4 手順1でメディアファイルの保存に使用したハードディスク（Media1）にQuickTimeの参照ムービーを保存します。
- 5 取り込み先ディスク（Media1）が置かれているコンピュータでファイル共有を有効にします（「システム環境設定」の「共有」パネルで、「サービス」をクリックして「パーソナルファイル共有」を選択します）。
- 6 目的のクラスタ内の各コンピュータで、メディアファイルおよびQuickTimeの参照ムービーが置かれているハードディスク（Media1）をマウントします（Finderのサイドバーで、「ネットワーク」をクリックして、Media1 ディスクが含まれるコンピュータまで移動し、「接続」をクリックして「Media1」を選択します）。
- 7 「Compressor」の環境設定で、クラスタオプションの設定を指定します：
 - a 「Compressor」>「環境設定」と選択するか、またはコマンド+カンマ（,）キーを押します。「環境設定」ウインドウが表示されます。
 - b 「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。
- 8 QuickTime の参照ムービーを「Compressor」に読み込みます。（デスクトップから「Compressor」の「パッチ」ウインドウにドラッグします。）
- 9 「パッチ」ウインドウでファイルをダブルクリックし、「プレビュー」ウインドウで再生して、クリップが完全な状態であることを確かめます。
- 10 「パッチ」ウインドウで、必要に応じて、選択したファイルに設定や書き出し先を割り当てます。
- 11 「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。
- 12 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から目的のクラスタを選択します。
 - AutoCluster 機能を使うには、「ほかのコンピュータ上の非管理サービスを含める」チェックボックスを選択します。詳細については、113 ページの「AutoCluster と非管理サービスについて」を参照してください。
- 13 「実行」をクリックします。

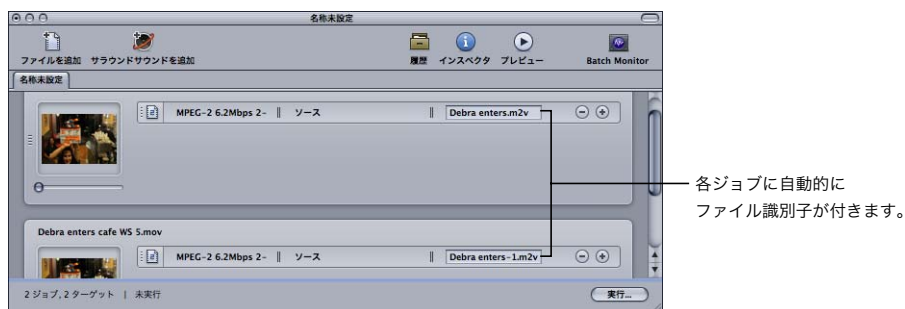
1つのソース・メディア・ファイルからの別々のクリップを トランスコードする

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」 ウィンドウを開きます。
- 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。

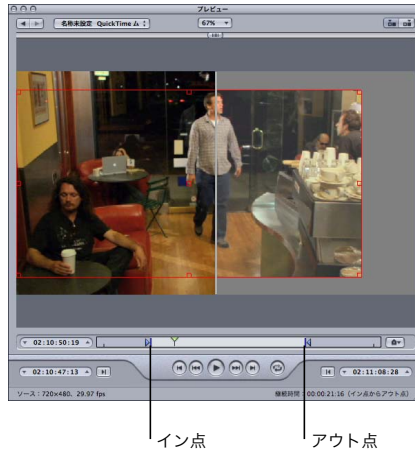


- 4 「プレビュー」 ウィンドウを開くには、以下のいずれかの操作を行います：

- 「バッチ」 ウィンドウの「プレビュー」 ボタンをクリックします。
 - ターゲットの1つをクリックします。
- 「プレビュー」 ウィンドウが開きます。

- 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。

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、同様にしてイン点／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。



- 6 「バッチ」ウィンドウに戻り、「実行」をクリックする。

詳細については、284 ページの「「プレビュー」ウィンドウについて」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、AIFF ファイルフォーマットでのオーディオ出力について説明します：

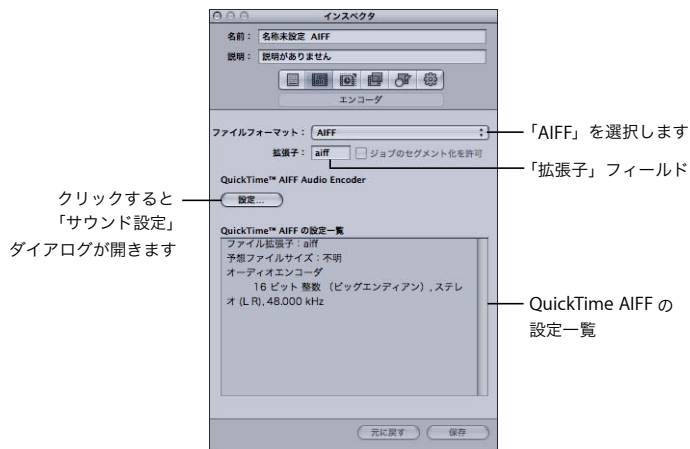
- AIFF 出力ファイルを作成する（125 ページ）
- AIFF エンコーダパネルについて（125 ページ）
- 「サウンド設定」ダイアログについて（126 ページ）
- AIFF 設定を構成する（128 ページ）

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、アップル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。

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：

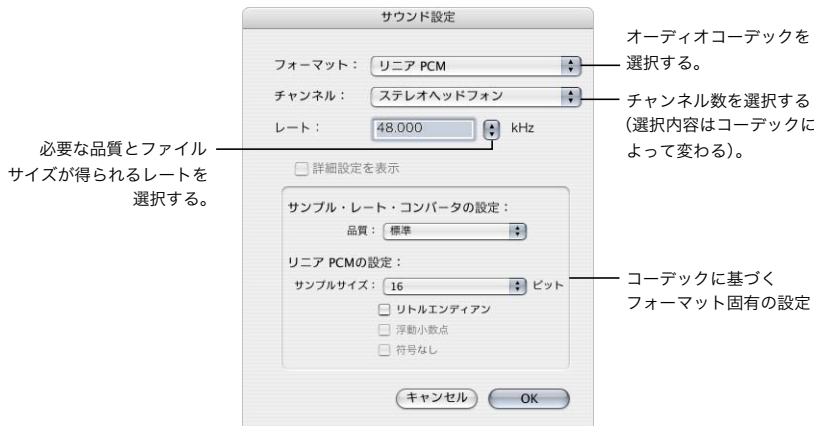


- 拡張子：「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから、または「設定」タブにある(+)ポップアップメニューから AIFF 出力フォーマットを選択すると、このフィールドに AIFF ファイルの拡張子（aiff）が自動的に表示されます。このフィールドは変更しないでください。
- ジョブのセグメント化を許可：このチェックボックスを使って、ジョブのセグメント化をオフにすることができます。ジョブのセグメント化は、オーディオのみのエンコードでは使われないため、このチェックボックスは AIFF ファイルフォーマットでは無効になります。詳細については、61 ページの「ジョブのセグメント化と 2 パス（またはマルチパス）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、次の「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。

オーディオコーデックを選択する

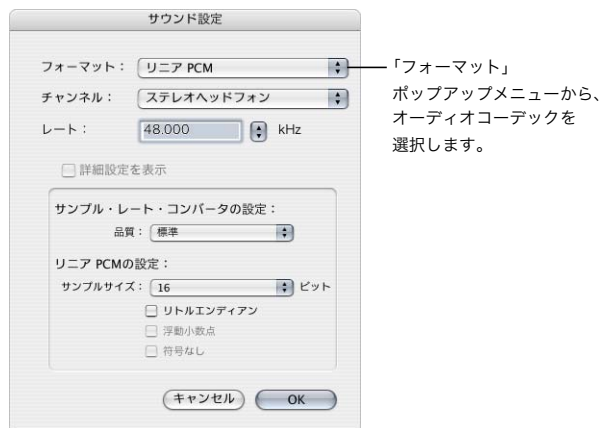
AAC は汎用性の高いオーディオ配信コーデックで、さまざまな再生デバイスとの互換性が確保されています。高速のコンピュータで再生する低帯域幅のオーディオでは、ほとんどの素材で QDesign Music コーデック（QDMC）が適しています。Qualcomm PureVoice 発話を収めた素材のみに適しています。低速なコンピュータでの再生、CD-ROM 用オーディオ、および街頭ビデオ用オーディオなどには、IMA が好適です。コンピュータへの負担が軽くなるので、より複雑なビデオストリームの方に処理能力を集中することができます。

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、デフォルトのままに利用するか、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、126 ページの「「サウンド設定」ダイアログについて」を参照してください。

参考：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。

Dolby Digital Professional の 出力ファイルを作成する

8

「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。

この章では、以下の事項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 (130 ページ)
- Dolby Digital Professional ファイルの作成についての一般情報 (136 ページ)
- 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 (138 ページ)
- 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) (139 ページ)
- 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) (141 ページ)
- 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 (143 ページ)
- 空間的なミキシングのためのオプション (143 ページ)

参考：「Compressor」を使った Dolby Digital Professional のエンコードは、「Final Cut Studio」もインストールされているコンピュータ上でのみ使用できます。「Compressor」で分散処理を行う場合、Dolby Digital Professional のエンコードを行うすべてのノードに「Final Cut Studio」がインストールされている必要があります。

サラウンドサウンド・オーディオファイルの作成の包括的な情報については、「Soundtrack Pro ユーザーズマニュアル」を参照してください。「DVD Studio Pro」を使用して DVD を作成する場合は、DVD オーサリングのワークフローの詳細について「DVD Studio Pro ユーザーズマニュアル」を参照してください。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、78 ページの「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。

参考：「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、「Soundtrack Pro」といったほかのアプリケーションを使用する必要があります。

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。

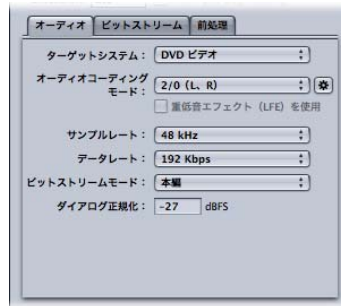


既存の設定を変更するか、または「設定」タブで新規設定を作成することによって、以下で説明するタブを使用して Dolby Digital Professional の設定を行います。「Dolby Digital Professional」パネルでは、デフォルトで「オーディオ」タブがアクティブになっており、以下の項目が表示されています：

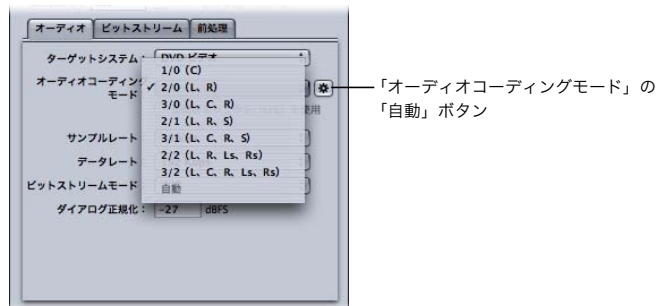
- ・ 拡張子：「ファイルフォーマット」ポップアップメニューや「設定」タブの「+」（新規設定を作成します）ポップアップメニューから Dolby Digital Professional 出力フォーマットが選択されると、このフィールドに Dolby Digital Professional のファイル拡張子（ac3）が自動的に表示されます。
- ・ ジョブのセグメント化を許可：このチェックボックスを使って、ジョブのセグメント化をオフにすることができます。ジョブのセグメント化はオーディオ専用のエンコードには使用されないため、Dolby Digital Professional ファイルフォーマット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、61 ページの「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

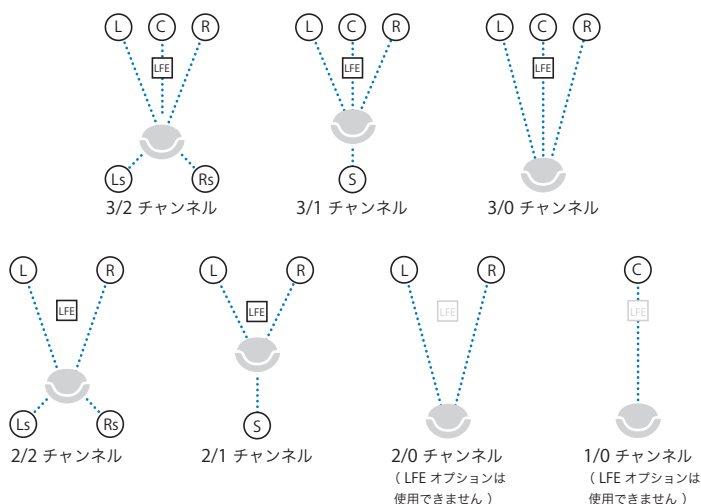
Dolby Digital Professional の重要な設定にはすべて、「オーディオ」タブからアクセスできます。



- 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。



参考：「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、139 ページの「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 141 ページの「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、48 kHz 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わかっている場合は、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。

参考：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、「Soundtrack Pro」のような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。

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」設定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。

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。

「ビットストリーム」タブの設定

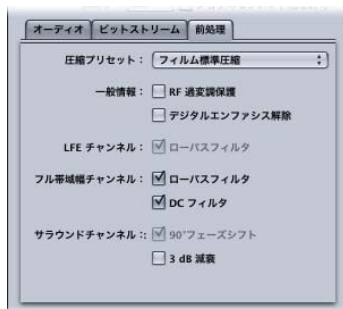
以下の設定は完成したストリームに保存され、再生デバイスで使用できるようになります。特定の技術的な理由から変更する場合を除き、このタブの値はデフォルトのままにしておいてください。



- 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

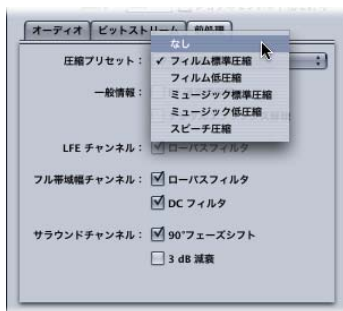
「前処理」のオプションは、エンコード前にオーディオデータに適用されます。特定の技術的な理由から変更する場合を除き、「圧縮プリセット」以外の設定値はデフォルトのままにしておいてください。



- 圧縮プリセット：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に指定します。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」設定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。

参考：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、120 Hz 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 120 Hz 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。
- 3 dB 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 3 dB 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、映画館独特のアンプゲインとして、フロントチャンネルに比べて 3 dB 「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）48 kHz 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。

参考：「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、エフェクトを確かめることができます。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。

参考：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 (2/0 L、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」 ウィ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、73 ページの第 4 章「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。)
- 2 「ファイル」 > 「別名で保存」と選択し (または、コマンド + 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アップル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、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、130 ページの「Dolby Digital Professional の「エンコーダ」パネルについて」を参照してください。

参考：「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、次の「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 141 ページの「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、137 ページの「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。

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。

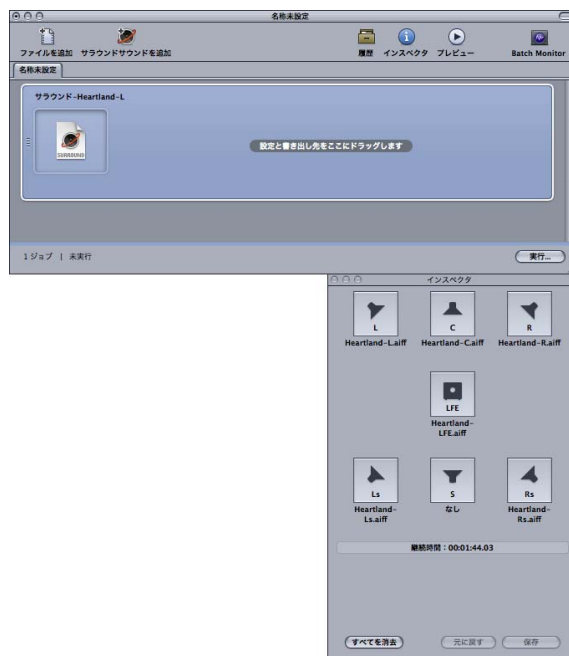
ソースオーディオファイルをサラウンドサウンド・ストリームのチャンネルに手動で割り当てるには：

- 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：
 - 「バッチ」ウインドウの「サラウンドサウンドを追加」ボタンをクリックします。
 - 「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 + Shift + I**キーを押します）。
 - **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。
- 参考：**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、131 ページの「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ると共に、「インスペクタ」ウィンドウにも示されます。



参考：「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。

- 5 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アップル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、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。
- 6 「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、137 ページの「エンコード設定のレビューについて」を参照してください。

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（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、以下の表を参照してください。）

チャンネルの割り当て	チャンネル識別子コード
左フロントチャンネル	-L
右フロントチャンネル	-R
センター・フロントチャンネル	-C
左サラウンドチャンネル	-Ls
右サラウンドチャンネル	-Rs
センター・サラウンドチャンネル	-S
低周波チャンネル (サブウーファー、LFE)	-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` に変更します（ここで、`filename` はファイルの名前です）。

参考：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。

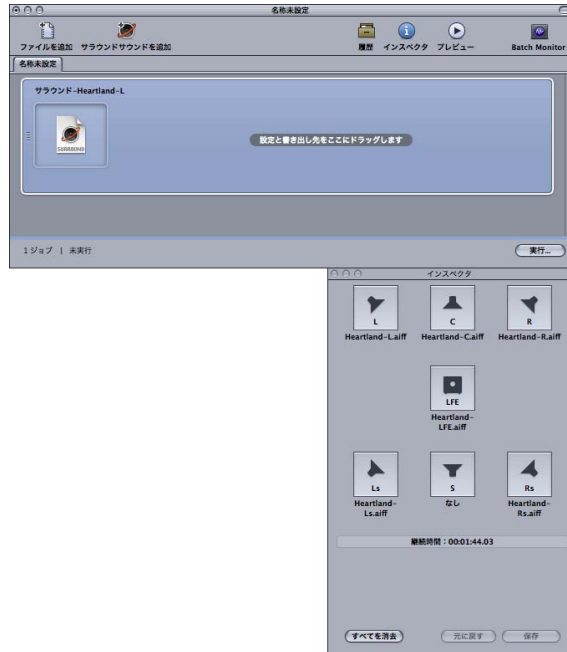
参考：Dolby Digital Professional (AC-3) サラウンドストリームを作成する場合、テーブルに示されているすべてのチャンネルを一度に使用することはありません。Dolby オーディオコーディングモードの図については、131 ページの「オーディオ」タブの設定を参照してください。

- 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。（上の表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表示されます。



参考：「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。

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アップル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。

4 「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、137 ページの「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、315 ページの「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、リバース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。フロント・センター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、フロント右チャンネルとフロント左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、やり過ぎは禁物です。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。

参考：Dolby Digital Professional の詳細については、以下の Dolby Laboratories Inc. の Web サイトにある「Dolby Digital Professional に関する FAQ」を参照してください：

<http://www.dolby.com>

DV ストリームの出力ファイルを作成する

9

「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、以下の事項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（145 ページ）
- DV トランスコーディングのワークフロー（146 ページ）

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。



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、61 ページの「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。
参考：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。基本的なステップは次の通りです：

手順 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。

手順 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」コマンドを使用して、ソースビデオファイルを読み込みます。

手順 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。

手順 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。

H.264 (Apple デバイス用) 出力ファイルを作成する

10

「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」を通してビデオ iPod や 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」、iPod、Apple TV 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。

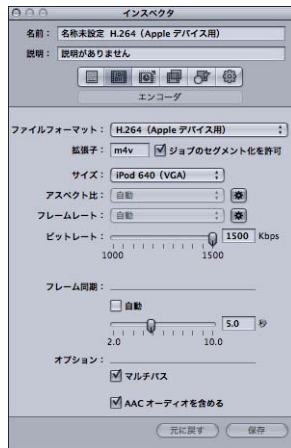
この章には、以下のセクションがあります：

- 「H.264 (Apple デバイス用)」の「エンコーダ」パネルについて (148 ページ)
- 「H.264 (iPod 用)」と「H.264 (Apple TV 用)」のワークフロー (152 ページ)

DVD オーサリング用の H.264 ファイルの作成の詳細については、153 ページの第 11 章「H.264 (DVD Studio Pro 用) 出力ファイルを作成する」を参照してください。DVD のオーサリング (たとえば、Web ビデオ) 以外の用途に使用するための H.264 ファイルの作成については、223 ページの第 17 章「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。

「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。(分散処理機能を使用するには、「Final Cut Studio」がインストールされているコンピュータを指定する必要があります。) 詳細については、61 ページの「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。
- サイズ：ポップアップメニューに表示される次のサイズオプションのいずれかを選択します：
 - iPod 640 (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 320 (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 TV SD：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 640 (VGA) サイズよりも高いビデオ出力ファイルが作成されます。

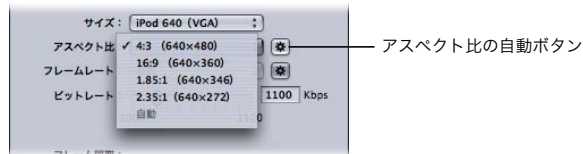
- Apple TV HD：このオプションでは、フレームの幅が 1280 ピクセルのビデオ出力ファイルが作成されます。



- 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、選択したサイズオプション (VGA、QVGA、720p) によって決まります。詳細については、151 ページの「アスペクト比について」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。

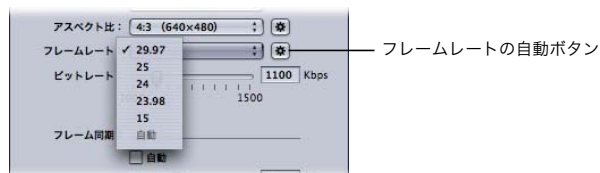
重要：「アスペクト比」設定の自動モードでは、さまざまな値からソースビデオ（およびこの出力フォーマットがソース・メディア・ファイルに適用されるときに決定して表示される値）に合わせて最適なものを選択できます。最適な結果が得られるように、「アスペクト比」設定では自動モードを使うようにしてください。



参考：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。H.264 (DVD Studio Pro 用) の設定のように、「フレームコントロール」の「コントロールのタイミング変更」はソースファイルがインターレースされる場合のみ有効になります。

- フレームレート：このポップアップメニューに表示される次の 6 つのオプションから選択します：
 - 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

「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。



- 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入力します。選択範囲は、「サイズ」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。



- 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。

参考：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。（148ページの「ジョブのセグメント化を許可」を参照。）詳細については、61ページの「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。

- AACオーディオを含める：出力ムービーにステレオAACオーディオトラックを含めるにはこのチェックボックスを選択します。オーディオトラックのビットレートは128 kbpsになります。サンプルレートは44.1 kHzまたは48 kHzになり、入力オーディオによって決まります。



iPod 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」、「DVD Studio 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 マーカーを追加することもできます。Podcast マーカーは、チャプタマーカと同様です（URL やアート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 マーカーの追加の詳細については、297 ページの「クリップにマーカを追加する」を参照してください。

アスペクト比について

「サイズ」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、267 ページの第 21 章「画角設定を追加する」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には以下のオプションが表示されます：

iPod 640 (VGA)	iPod 320 (QVGA)	Apple TV SD	Apple TV HD
4:3 (640 x 480)	4:3 (320 x 240)	4:3 (640 x 480)	NA
16:9 (640 x 360)	16:9 (320 x 180)	16:9 (640 x 360)	16:9 (1280 x 720)
1.85:1 (640 x 346)	1.85:1 (320 x 173)	1.85:1 (640 x 346)	1.85:1 (1280 x 692)
2.35:1 (640 x 272)	2.35:1 (320 x 136)	2.35:1 (640 x 272)	2.35:1 (1280 x 544)

ソースのメディアファイルが DV NTSC 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分析し、適切なピクセル値を判断します。

「H.264 (iPod 用)」と「H.264 (Apple TV 用)」のワークフロー

H.264 は効率性と品質に優れているため、iPod と Apple TV ビデオ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：

- 「Compressor」には、iPod での再生に適したビデオサイズが2つ用意されています。iPod 320 (QVGA) と iPod 640 (VGA) です。いずれのサイズも、iPod で再生可能な出力メディアファイルを作成します。どちらのサイズでも iPod で正しく表示されます。
- 出力メディアファイルが iPod での表示に限られている場合、iPod 320 エンコーダサイズを使うことができます。このエンコーダサイズは、iPod 640 エンコーダサイズの約半分のサイズのファイルを作成します。
- 出力メディアファイルが「iTunes」や iPod に接続されているモニタなど、もっと大きなディスプレイで再生される可能性がある場合は、より高品質の iPod 640 エンコーダサイズを選択してください。
- 「プレビュー」ウインドウを使ってビデオにチャプタマーカを設定した場合、「iTunes」は最初のマーカを自動的にポスターフレームとして使います。「Compressor」でいずれかのマーカにイメージを割り当てた場合、「iTunes」では、イメージが設定されている最初のマーカがポスターフレームになります。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。「Compressor」でのチャプタマーカの追加の詳細については、300 ページの「チャプタマーカや Podcast マーカをクリップに追加する」を参照してください。
- Apple TV HD エンコーダサイズで作成されるビデオファイルは、iPod 640 エンコーダサイズの約 4 倍のサイズになります。これらのファイルは、iPod で再生できません。また、旧型の Macintosh コンピュータではスムーズに再生できない場合があります。

H.264 (DVD Studio Pro 用) 出力ファイルを作成する

11

「Compressor」には、特に高精細度の DVD オーサリング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。

高精細度 DVD は、ソースとして HD MPEG-2 エンコードファイルと H.264 エンコードファイルを使うことができます。DVD データレートでは、H.264 は一般に MPEG-2 の 2 倍も効率的です。つまり、H.264 を使えば、低いビットレートでも MPEG-2 エンコードと同じ品質が（小さなファイルサイズで）得られ、MPEG-2 と同じビットレートにすると高品質が（同じファイルサイズで）得られます。

この章では、以下の事項について説明します：

- 「H.264 (DVD Studio Pro 用)」の「エンコーダ」パネルについて (153 ページ)
- DVD 用の H.264 のワークフロー (158 ページ)

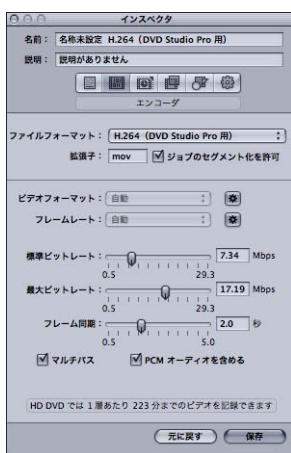
「H.264 (DVD Studio Pro 用)」の「エンコーダ」パネルについて

ここでは、「インスペクタ」ウインドウの「H.264 (DVD Studio Pro 用)」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、H.264 の設定を行います。

参考：この特定の「エンコーダ」パネルは、高精細度 (HD) フォーマットのビデオ DVD のオーサリング用に想定した H.264 ファイルをエンコードする場合にのみ使用します。iTunes、iPod などのアップルデバイスや Apple TV で使う H.264 ファイルの作成の詳細については、147 ページの第 10 章「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。ほかの目的で H.264 を使用する場合には、223 ページの第 17 章「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。

「H.264 (DVD Studio Pro 用)」パネルには、以下の項目があります：

- 「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 H.264 (DVD Studio Pro 用) 出力フォーマットを選択すると、自動的に QuickTime ファイル拡張子 (mov) 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 2 パスまたは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。(分散処理機能を使用するには、「Final Cut Studio」がインストールされているコンピュータを指定する必要があります。) 詳細については、61 ページの「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。

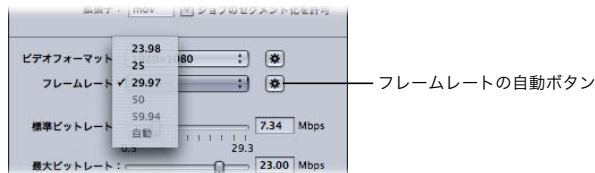


- ビデオフォーマット：「ビデオフォーマット」ポップアップメニューで、以下の 4 つのオプションから選択します。4 つの項目はすべて、HD プログレッシブフォーマットです：
 - NTSC：このフォーマットは 480p と呼ばれます。59.94 fps で 720 × 480 のフレームサイズ、16 × 9 のアナモフィックフォーマットを使います。
 - PAL：このフォーマットは 576p と呼ばれます。50 fps で 720 × 576 のフレームサイズ、16 × 9 のアナモフィックフォーマットを使います。
 - 720p：このフォーマットは、NTSC の場合は 59.94 fps、PAL 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。
- 「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。



- フレームレート：「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
 - 50.94：NTSC ベースのビデオに使用

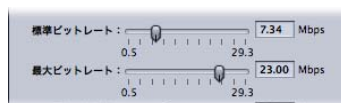
「フレームレート」設定には、自動ボタンもあります。自動ボタンをクリックすると、エンコーダでソースのビデオファイルと一致するフレームレートが選択されます。



参考：「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。

- 「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。使用可能な範囲は 0.5 Mbps ～ 24.99 Mbps までですが、H.264 での一般的な HD ベースの DVD 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。H.264 ファイルフォーマットは、標準的な MPEG-2 フォーマットの 2 倍も効率的です。つまり、低いビットレートで同じ品質が得られ、同じビットレートなら、より高い品質が得られるということです。詳細については、157 ページの「ビットレートの設定について」を参照してください。
- 「最大ビットレート」スライダおよびフィールド：0.59 Mbps～ 29.4 Mbps の範囲で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」を「標準ビットレート」より低い値に設定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。

重要：HD DVD プレーヤーとの互換性を最大限に確保するために、最大ビットレートを 18 Mbps より高く設定しないでください。



- フレーム同期：スライダを使って出力ビデオのフレーム同期のレートを選択するか、数値を直接入力します。デフォルト設定は 2 秒です。詳細については、156 ページの「「フレーム同期」設定について」を参照してください。



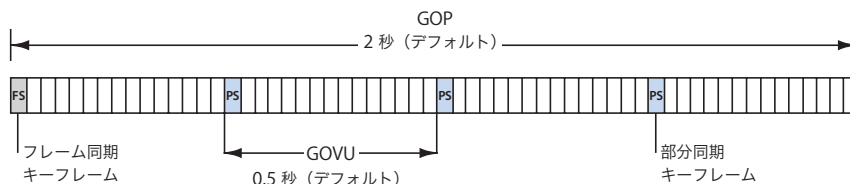
- マルチパス：このチェックボックスを選択すると、マルチパスエンコーディングがオンになります。2 パス MPEG-2 エンコーディングと同様、マルチパスで実現可能な最大限の品質が実現されます。エンコーディングを短時間（1 パス）で行うためには、チェックボックスの選択を解除して、この機能をオフにします。詳細については、157 ページの「DVD オーサリングでマルチパスを使う」と 61 ページの「ジョブのセグメント化と 2 パス（またはマルチパス）エンコーディング」を参照してください。



- PCM オーディオを含める：このチェックボックスを選択すると、QuickTime ムービーに、16 ビット、48 kHz のステレオ PCM オーディオトラックが含まれます。ほとんどの DVD 製作者は、高い効率を考慮してオーディオを Dolby Digital Professional (AC-3) 設定にします。その場合、このチェックボックスの選択を解除することにより、「バッチ」ウインドウで Dolby 2.0 設定をジョブに適用できます。このチェックボックスを選択し、H.264 ムービーをエンコードして、そのムービーを「DVD Studio Pro」に読み込むと、ビデオトラックとオーディオトラックは、1 つのビデオ素材と 1 つのオーディオ素材として読み込んだ場合と同様に、「素材」タブに 2 つの別個の項目として示されます。

「フレーム同期」設定について

「フレーム同期」設定では、H.264 の GOP (group of pictures) を定義します。MPEG-2 と H.264 のエンコーディングの違いの 1 つは、GOP 内の 1 つのフレームが隣接していないフレームも参照できることです。つまり、デコーダは参照する可能性のあるすべてのフレームを保存し、アクセスできるようにする必要があります。H.264 GOP の最初のフレームは、特別な I フレームで IDR (instantaneous decoder refresh) フレームと呼ばれています。このフレームは、デコーダの参照フレームバッファをクリアします。



つまり、「フレーム同期」設定で定義される GOP 内のフレームは、その GOP 内のほかのフレームは参照できますが、GOP の外にあるフレームは参照できません。このため、フレーム同期設定を長くすると作成される GOP が大きくなるため参照に使えるフレームが多くなり、設定を短くすると GOP が小さくなるため参照できるフレームが少なくなります。

部分同期キーフレームとも呼ばれる追加の I フレームが GOP に付加されます。これら標準の I フレームは、GOVU (group of video access unit) を定義します。

重要：HD DVD の仕様に準拠し、GOVU の長さを最大にするための要件を満たすために、「Compressor」は部分同期キーフレームを 0.5 秒ごとに挿入します。

DVD オーサリングでマルチパスを使う

「Compressor」で作成した H.264 ファイルが必ず HD DVD 準拠のファイルに「DVD Studio Pro」で正しくコンパイルされるように、マルチパスエンコーディングがオンになっていることを確認してください。

H.264 マルチパスエンコーディングをオンにするには：

- 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「パッチ」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」ウインドウで H.264 の「エンコーダ」パネルを開きます。
- 4 「マルチパス」チェックボックスを選択します。

ビットレートの設定について

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 H.264 のビットレートを考慮してください。

重要：HD DVD プレーヤーとの互換性を最大限に確保するために、最大ビットレートを 18 Mbps より高く設定しないでください。

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、高精細度 DVD プレーヤーからの転送で保証される最大値 30 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、1.5 Mbps の AIFF オーディオを使用している場合、高精細度 DVD ではビデオビットレートの平均値と最大値が両方とも 28.5 Mbps を常に下回るようにします。通常、平均ビットレートはこれよりも低くなります (7 Mbps ~ 15 Mbps)。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 28.0 Mbps 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 Mbps ~ 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。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。

DVD 用の H.264 のワークフロー

H.264 の効率と品質により、DVD 製作の目的に応じたさまざまなオプションが作成されます：

- 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、通常の DVD-5 ディスクに 90 分の HD コンテンツを記録できます。これは、次世代 HD DVD プレーヤーで再生可能です。
- SD DVD でサポートされるビデオ解像度は、HD DVD でもサポートされます。つまり、高精細度 DVD 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「メイキング」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。
- H.264 素材はプログレッシブでなければならないため、インターレースされた SD ビデオファイルはプログレッシブに変換する必要があります。または、インターレースされた SD ビデオフィルから MPEG-2 ファイルをエンコードして DVD プロジェクトに追加する方法もあります。

イメージシーケンスファイルを作成する

「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：

- イメージシーケンス出力ファイルを作成する（159 ページ）
- イメージシーケンスの「エンコード」パネルについて（160 ページ）
- イメージシーケンスの設定を構成する（161 ページ）

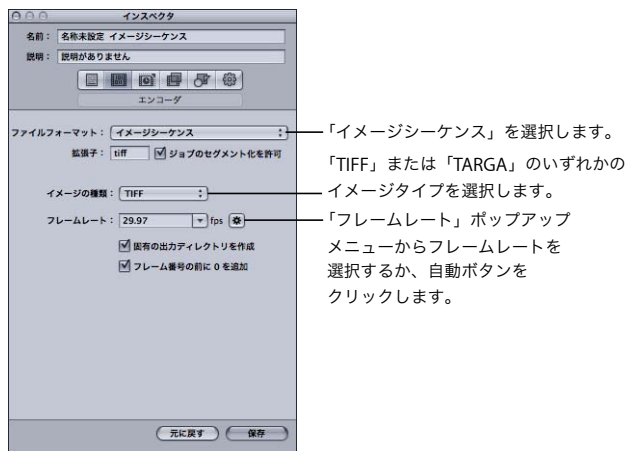
イメージシーケンス出力ファイルを作成する

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、このエンコード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。

イメージシーケンス出力フォーマットは、以下の 2 つの静止画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グラフィックスのフォーマットです。

イメージシーケンスの「エンコーダ」パネルについて



イメージシーケンスの「エンコーダ」パネルには、TIFF や TRAGA 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：

- 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 TIFF 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。
- 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。（分散処理機能を使用するには、「Final Cut Studio」がインストールされているコンピュータを指定する必要があります。）詳細については、61 ページの「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：ポップアップメニューから「TIFF」または「TARGA」のいずれかを選択します。
- 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の数が増え、出力ファイルも大きくなります。たとえば、30 fps 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 秒の間に静止画を 30 個作成します。8 fps を選択すると、「Compressor」により 1 秒間に作成される静止画は 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、8 fps 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（ファイルが一意的な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（ファイルが一意的な出力ディレクトリに保存されない場合は、filename-1 です）。

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 「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。
- 3 「TIFF」または「TARGA」のいずれかのイメージタイプを選択します。
- 4 「フレームレート (fps)」フィールドに数値を入力するか、ポップアップメニューからフレームレートを選択します。
- 5 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。
- 6 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：「Compressor」のリモート書き出し先機能では、イメージシーケンスをリモート書き出し先 (FTP サーバ) へアップロードすることはできません。代わりに、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。

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、160 ページの「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。

参考：設定の現在の内容は、「インスペクタ」ウィ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 ～ 128kbps）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分けることができますでしょう。

この章では、以下の事項について説明します：

- MP3 の一般的な用途（163 ページ）
- MP3 の「エンコーダ」パネルについて（164 ページ）
- MP3 のトランスコーディングのワークフロー（166 ページ）

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、さまざまな用途で使うことができます。以下に、いくつかの例を示します：

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。256 kbps 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。

参考: 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、211 ページの第 16 章「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。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 MP3 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、61 ページの「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。中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中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」：オーディオ 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：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分析し、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。基本的なステップは次の通りです：

手順 1：バッチを作成する

ほかのトランスコードと同様に、まずバッチを作成する必要があります。

手順 2：ソースのオーディオファイルでジョブを作成する

Finder からバッチにドラッグするか、「ジョブ」>「ファイルを使って新規ジョブを作成」と選択してソースのオーディオファイルを読み込みます。

手順 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が読み取れるように表示できます。

手順 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。複数のジョブがある場合は、「編集」>「すべてを選択」と選択してすべてのジョブを選択してから、「ターゲット」>「設定を使って新規ターゲットを作成」と選択すると、すべてのジョブに同じ設定を簡単に適用できます。

手順 5：トランスコードのバッチを実行する

「実行」ボタンをクリックし、トランスコードプロセスを開始します。

「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、以下の事項について説明します：

- MPEG-1 の一般的な用途 (167 ページ)
- MPEG-1 の仕様 (168 ページ)
- MPEG-1 エンコーダパネルについて (169 ページ)
- システムストリームとエレメンタリストリームについて (172 ページ)
- MPEG-1 トランスコードのワークフロー (172 ページ)
- MPEG-1 ファイルフォーマットを Web 用に設定する (174 ページ)
- MPEG-1 ファイルフォーマットを DVD 用に設定する (175 ページ)

MPEG-1 の一般的な用途

MPEG-1 は、広く用いられている規格であり、さまざまな使いかたができます。以下に、いくつかの例を示します：

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アップル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、175 ページの「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、MPEG-2 エンコーディングで使われているのと同様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、195 ページの「「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、190 ページの「「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、「Final Cut Pro」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、297 ページの「クリップにマーカを追加する」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。

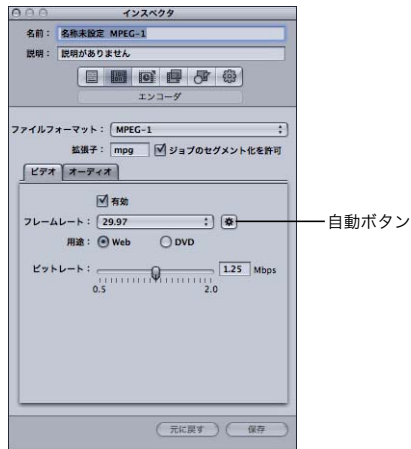


MPEG-1 の「エンコーダ」パネルを開くと、以下の項目を含むデフォルトの「ビデオ」タブが前面に表示されます：

- ・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。「オーディオ」タブが無効の場合は「m1v」に、「ビデオ」タブが無効の場合は「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、分散処理を使っている場合のみ関係します。(分散処理機能を使用するには、「Final Cut Studio」がインストールされているコンピュータを指定する必要があります。) 詳細については、61 ページの「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。

「ビデオ」タブ

「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。

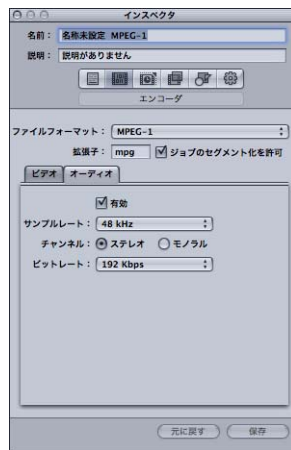
参考：ソースのフレームレートが標準的な値でない場合、「自動」を選択すると、出力フレームレートが想定したビデオフレームレートと一致なくなることがあります。たとえば、ソースフレームレートが 15 fps で「用途」が「DVD」に設定されている場合、25 (PAL) が自動選択されます。NTSC DVD 用に出力する場合は、フレームレートに 29.97 を選択する必要があります。

- 「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。
- Web プロジェクトの場合は、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は、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。

「オーディオ」タブ

「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。
 - 44.1 kHz：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：作成するオーディオをモノラルまたはステレオのどちらにするかを選択します。
- 「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。

参考：「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。「DVD Studio Pro」など、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、MPEG2 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用法については、以下のステップを参照してください。

MPEG-1 設定の例

適切な設定値は用途が Web 用か DVD プロジェクト用かにより異なります。

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」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」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

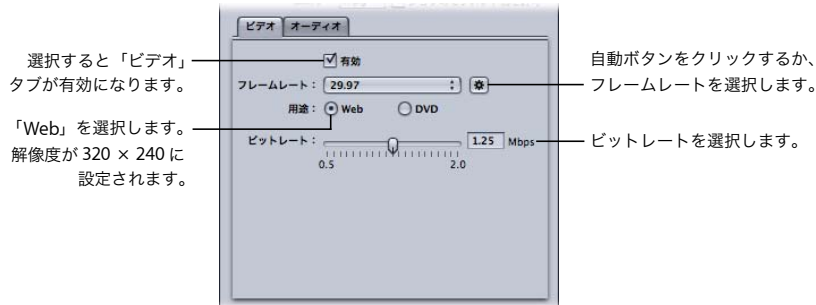
- サンプルレート：48 kHz
- チャンネル：ソースが 2 チャンネルの場合はステレオ、1 チャンネルの場合はモノラル。
- ビットレート：192 Kbps または 224 Kbps

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。

手順 1：MPEG-1 の「エンコーダ」パネルを開き、「ビデオ」設定を選択します

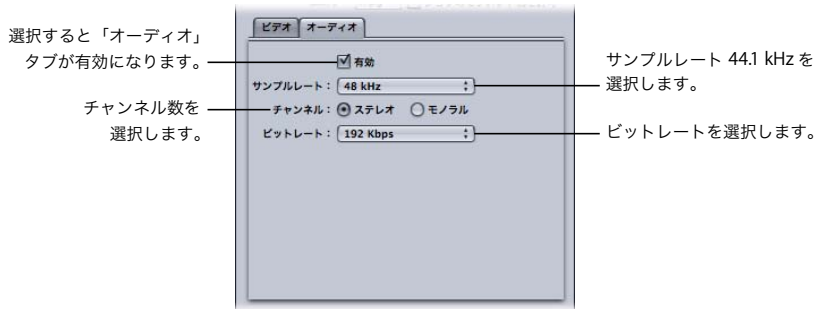
- 1 「設定」タブを開いて、新規設定の作成 (+) ポップアップメニューから「MPEG-1」を選択します。
「インスペクタ」で、MPEG-1 の「エンコーダ」パネルが開き、デフォルトの「ビデオ」タブが表示されます。
- 2 新しい設定「Web 用 MPEG-1」に名前を付けます。



- 3 「有効」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 320 × 240 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。

手順 2：オーディオ設定を選択します

- 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」 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。

DVD 用 MPEG-1 ビデオ設定を作成する

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する手順を以下に示します。

手順 1：DVD 用 MPEG-1 ビデオ設定を作成します

- 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、94 ページの「最初から設定を作成する」を参照してください。

手順 2：MPEG-1 の「エンコーダ」パネルを開き、「ビデオ」設定を設定します

- 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。

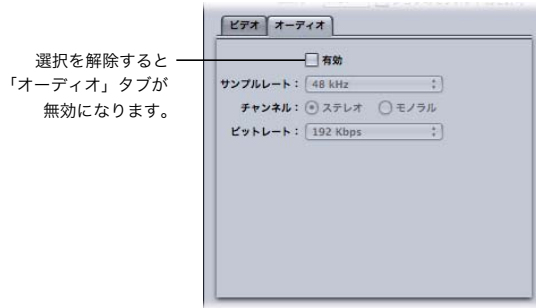


- 3 「有効」ボックスを選択します。
- 4 ソースビデオに適合するフレームレート（29.97 または 25）を「フレームレート」ポップアップメニューから選択します。
- 5 「DVD」ボタンを選択します。
出力の解像度が、選択したフレームレートに適合する値に設定されます。
- 6 「ビットレート」スライダを動かして使用するビットレートを選択するか、値を直接入力します。
DVD プロジェクトで通常使われる値は 1.15 Mbps で、上限が 1.856 Mbps です。

手順 3：現在のビデオ設定用の「オーディオ」をオフにします

- 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」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

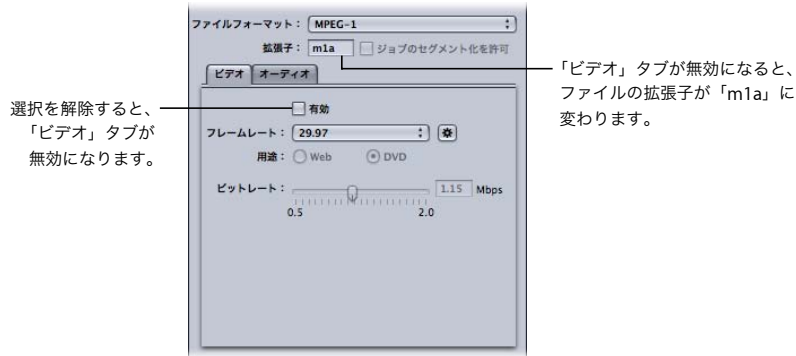
MPEG-1 エレメンタリーオーディオ出力ファイル用の設定を作成する手順を以下に示します。

手順 1：DVD 用 MPEG-1 オーディオ設定を作成します

- 1 「設定」タブを開いて、プリセットを追加するボタン（+）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、94 ページの「最初から設定を作成する」を参照してください。

手順 2：現在のオーディオ設定用の「ビデオ」をオフにします

- 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。

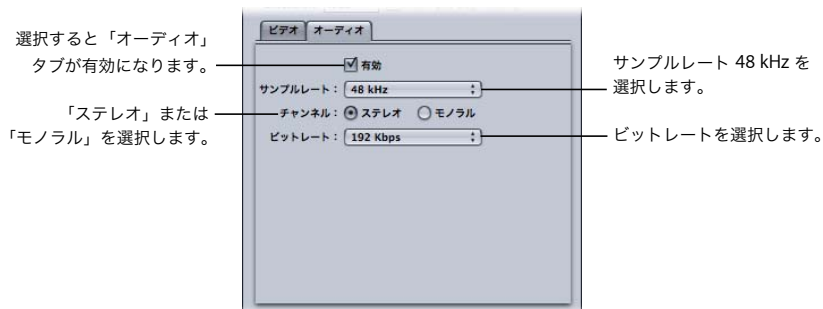


- 3 「有効」ボックスの選択を解除します。

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ビデ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。

手順 3：「オーディオ」の設定を構成します

- 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」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。

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、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、98 ページの「設定のグループを作成する」を参照してください。

また、これらのプリセットを使用して作成した出力ファイルを「DVD Studio Pro」で簡単に使用できるようにするには、ビデオおよびオーディオの出力ファイルの名前が、拡張子を除いて、確実に同じになるように書き出し先を作成します。詳細については、314 ページの「「DVD Studio Pro」で使用する書き出し先を作成する」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、以下の事項について説明します

- 標準精細度 MPEG-2 について (181 ページ)
- 高精細度ソースと MPEG-2 について (182 ページ)
- 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 (183 ページ)
- MPEG-2 エンコーダパネルについて (184 ページ)
- MPEG-2 トランスコードのワークフロー (202 ページ)

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 ~ 9 Mbps) 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のには適していません。

参考：「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には、「DVD Studio Pro」などの DVD オーサリングアプリケーションを「Compressor」と連動してご使用ください。

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。

DVD での HD

「Compressor」は、HD ソースメディアまたは標準精細度（SD）ソースメディアから HD 解像度 DVD 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、また、HD ベース DVD フォーマットに必要なより高いビットレートもサポートします。HD ベース DVD 用の出力作成の詳細については、184 ページの「MPEG-2 エンコーダパネルについて」および「DVD Studio Pro ユーザーズマニュアル」を参照してください。

参考：HD ベース DVD 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。H.264 は現在、2 つの高精細度 DVD の最新仕様（HD DVD および Blu-ray）のどちらでも必須です。DVD での HD 用の H.264 ファイルの作成の詳細については、153 ページの「H.264 (DVD Studio Pro 用) 出力ファイルを作成する」を参照してください。

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。MPEG-2 エンコードビデオを DVD Studio Pro の素材として使う場合はエレメンタリーストリームが必要になります。
- 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、197 ページの「「エクストラ」タブ」を参照してください。

参考：「標準」を除くすべての「ストリームの用途」設定は、エレメンタリーストリームを出力します。いずれかの「ストリームの用途」設定を選択し、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、その「ストリームの用途」は「標準」に変わります。詳細については、185 ページの「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」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 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。（分散処理機能を使用するには、「Final Cut Studio」がインストールされているコンピュータを指定する必要があります。）詳細については、61 ページの「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、次の「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。
- SD DVD：「SD DVD」オプションによって、SD DVD 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。
- HD DVD：「HD DVD」オプションによって、HD DVD 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、SD および HD ビデオフォーマットです。ビットレート範囲は選択したビデオフォーマットによって変わります。
 - HD ビデオフォーマットの場合、ビットレート範囲は 10.0 Mbps ～ 29.4 Mbps になります。
 - SD ビデオフォーマットの場合、ビットレート範囲は 2.0 Mbps ～ 15.0 Mbps になります。

「ビデオフォーマット」タブ

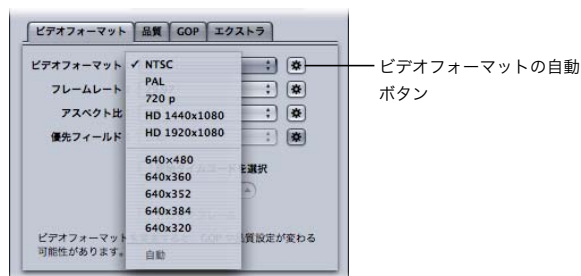
「ビデオフォーマット」タブでは、ビデオフォーマット、フレームレート、アスペクト比、優先フィールド、およびタイムコードに関連する設定を行います。これらのうち、タイムコード設定を除く設定は、エンコードするビデオに基づいて自動的に構成するように設定できます。「ビデオフォーマット」タブには以下の項目があります：



- 「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分析され、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、197 ページの「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。



参考：MPEG-2 では、固定サイズのビデオフレーム（下表を参照）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。

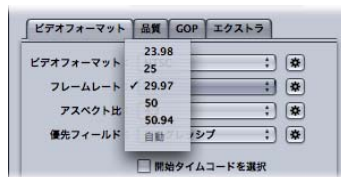
ビデオフォーマット	フレームサイズ (ピクセル)	フレームレート (fps)	アスペクト比	スキャン方式
NTSC	720 × 480	23.98 (プログレッシブのみ)、29.97	4:3 または 16:9	インターレース、 プログレッシブ
PAL	720 × 576	25	4:3 または 16:9	インターレース、 プログレッシブ
720p	1280 × 720	23.98、25、29.97、50、 59.94	16:9	プログレッシブ
HD 1440 × 1080	1440 × 1080	23.98 (プログレッシブのみ)、25、29.97	16:9	インターレース、 プログレッシブ
HD 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

参考：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 720 × 486 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 720 × 480 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」ウィンドウが開き、クロップのエフェクトを確認できます。

NTSC フレームレートについて

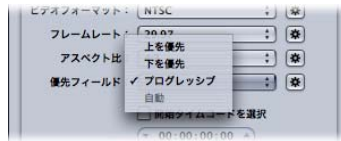
ここでは多くの場合、NTSC フレームレートを 29.97 fps として記載しています。同じように、NTSC バージョンの 24 fps は 23.98 fps です。これらの数値はどちらも、真の値 $30/1.001$ 、 $24/1.001$ の近似値で、小数点以下まで正確に示すと 29.97003、23.97602 になります。これらの数値を見ると、29.97 は $30/1.001$ にかなり近い近似値です（100,000 秒間に 3 フレーム違うだけです）が、23.98 よりも 23.976 の方が正確です。実際は、「Compressor」のヘルプと「Compressor」のユーザインタフェー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。

- 「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新機種では、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もつビデオを意味しますが、通常、フレームレートは 23.976 fps（繰り上げて 23.98 fps）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、190 ページの「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」はソースビデオを分析し、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。



参考：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。

参考：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。

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GRESSIVE 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。

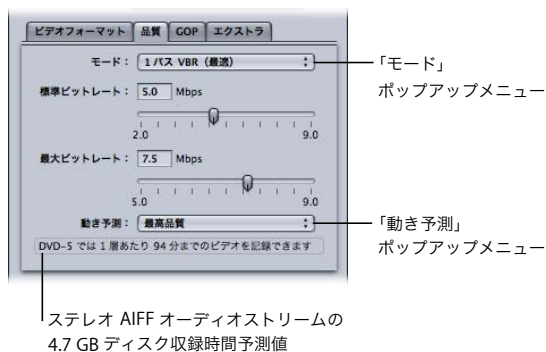
参考：ソースビデオで使用されるフレームレートが 23.98 fps ではなく 24.00 fps の場合、「Compressor」は 1000 ソースフレームごとに 1 フレームをスキップします。24p ソースビデオが 23.98 fps のフレームレートの場合、「Compressor」はすべてのソースフレームをトランスコードし、スキップ (または繰り返し) は行われません。

「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 AIFF 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。5～9Mbps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。

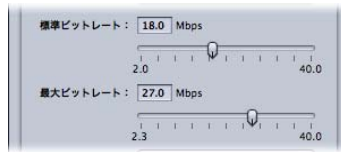
- 1 パス VBR (最適)：このモードは「1 パス VBR」に似ていますが、「Compressor」は内部でより多くの意思決定を行います。「1 パス VBR (最適)」によるトランスコードは、「1 パス VBR」より時間がかかりますが、3 ～ 3.5 Mbps 以上のビットレートで優れた SD ビデオ品質を実現します。HD MPEG-2 のビットレートの範囲は、標準で 10 ～ 29Mbps からで、最大 12 ～ 29Mbps です。「1 パス VBR」と比較して、「1 パス VBR (最適)」は品質が高く、特にビットレートの低い難しい素材で威力を発揮します。

参考：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分析し、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、エンコーダ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。

参考：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、61 ページの「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、185 ページの「ストリームの用途」を参照してください。



参考：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。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、185 ページの「ストリームの用途」を参照してください。

参考：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。

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定める際には、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 8.0 Mbps 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。

- 「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。次の設定のいずれかを選択します：
 - 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。
 - 高：汎用性の高い動き予測設定。「高」モードでは、複雑なインターレースの動きでも優れた結果が得られます。「高」モードはほぼ全種類のインターレースビデオソースに対応しており、家庭用ビデオカメラで撮影された揺れの多い映像にも対応しています。通常、「高」は「1パス VBR」と「2パス VBR」で使用されます。

参考：プログレッシブ・ビデオ・フォーマットを使用している場合、「高」モードではフレームベースの動き予測のみが実行されます。フィールドベースの動きベクトル検索は、プログレッシブソースに関係ないため実行されません。この場合、「高」モードの処理は少々速く実行されます。

- 最高：これは最も品質の良い動き予測設定であり、要求が厳しく動きが複雑なインターレースソースに使います。「高」よりも処理に時間がかかります。一般的に、「1パス VBR（最適）」または「2パス VBR（最適）」モードを使用する際は、「最高」モードを使用して品質を最大限に高めます。

参考：前述の5つから選択したエンコーディングモードに適した動き予測（ME）モードを「動き予測」ポップアップメニューから選択してください。「1パス」には「中程度の動き予測」モード、「1パス VBR」と「2パス VBR」には「高品質」モード、「1パス VBR（最適）」と「2パス VBR（最適）」には「最高品質」モードを選択します。動き予測モードはどのエンコーディングモードとでも組み合わせられますが、これらの組み合わせが最適です。

「GOP」(ピクチャのグループ) タブでは、GOP のフォーマット、構造、およびサイズを選択します。このパネルには以下の項目があります。詳細については、197 ページの「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。

参考:「ビデオフォーマット」タブでいずれかの HD ビデオフォーマットを選択すると、「GOP」タブの設定は変更できなくなり、デフォルトでサイズが 12 (PAL の場合) または 15 (NTSC の場合) のクローズド IBBP GOP 構造に設定されます。



- 「GOP 構造」ポップアップメニュー：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 構造と GOP サイズにより、エンコーディング中に GOP 内で使用する 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。次の設定のいずれかを選択します：



- 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。

参考: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。

詳細については、199ページの「GOP 構造」を参照してください。

- 「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 Studio Pro」での 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と作成する場合の方法、およびタイトルにおいて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、200 ページの「オープン GOP とクローズド GOP」を参照してください。
- 「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、197 ページの「GOP とフレームタイプについて理解する」と 199 ページの「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。

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もっとも大きな特長は、フレームからだけでなく、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 I フレームを 1 つ含みます。I 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。シーンが変わる箇所や、ほかの特定のフレーム位置に I フレームを配置する場合は、「プレビュー」ウィ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、297 ページの「クリップにマーカーを追加する」を参照してください。
- **Predicted(P)**: 先行する I 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 I 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。

参考: 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。

「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、情報はあとで「DVD Studio Pro」によって解析されます。

参考：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。アップル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。

- チャプタマーカ－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－はストリームから除外されますが、チャプタマーカ－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－が認識されます。チャプタマーカ－の詳細については、201 ページの「MPEG-2 マーカ－と DVD Studio Pro について」と 300 ページの「チャプタマーカ－や Podcast マーカ－をクリップに追加する」を参照してください。
- 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、183 ページの「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、177 ページの「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。

GOP とマーカの詳細

以下に、GOP 設定をどのように構成するのかを決める際や GOP 設定が DVD Studio Pro マーカにどのように影響するのかを判断する際に役立つ情報を示します。

GOP 設定を選択する際の注意点

GOP 設定を選択する際は、次の点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 6~8 Mbps) が必要です。

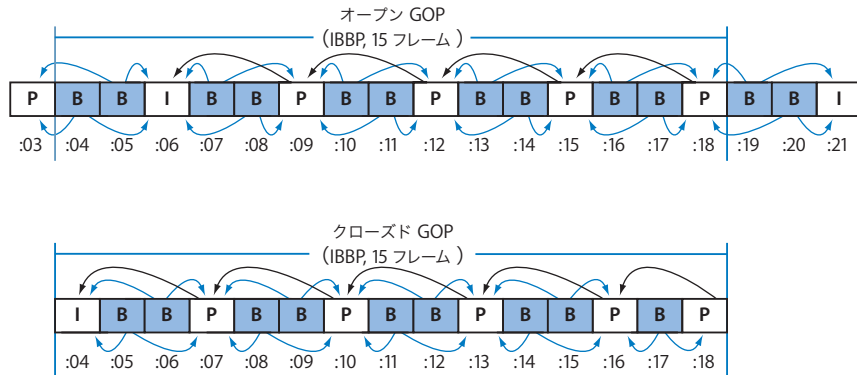
GOP サイズ

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 サイズを使ったほう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わかります。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 Studio Pro」などの 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。

ほかにも、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、「Final Cut Pro」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」ウインドウで指定し、それらに「DVD Studio Pro」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。

MPEG-2 マーカーと DVD Studio Pro について

MPEG-2 マーカーは、ソース・メディア・ファイルに存在します。

- チャプタマーカ：「DVD Studio Pro」に読み込んだ際に、Iフレームとしてエンコードし、チャプタマーカとして認識するフレームを指定するマーカーです。
- 強制圧縮マーカー：このマーカーは編集集中にエディタによって追加され、エンコーディング品質を向上させるため I フレームにする必要があるビデオ内のフレームを示します。たとえば、新しいシーンの最初のフレームなどに追加されます。強制圧縮マーカーは、「DVD Studio Pro」ではチャプタマーカとして認識されません。
- 自動圧縮マーカー：「Final Cut Pro」はすべての編集ポイントにこのマーカーを挿入します。このマーカーが挿入されると、シーンが変わる箇所で I フレームが使用される可能性が高くなります。自動圧縮マーカーは、「DVD Studio Pro」ではチャプタマーカとして認識されません。このマーカーを除外するには、「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てください。

「チャプタマーカだけを含める」チェックボックスの選択を解除した場合、「Compressor」はこの 3 種類のマーカーすべてに I フレームを配置します。通常は、この操作によって優れた結果が得られます。ただし、メディアファイルをミックスアングルまたはマルチアングルの DVD タイトルの一部として使用する場合には、すべてのメディアファイルはまったく同じ I フレームパターンを持つ必要があります。

「Final Cut Pro」で設定され「Compressor」でトランスコードされたチャプタマーカや、「Compressor」で直接設定されたチャプタマーカは、「DVD Studio Pro 2」以前のバージョンで読み込んだ MPEG-2 データには含まれません。ただし、チャプタマーカに名前が与えられた箇所では I フレームが設定されます。「DVD Studio Pro 2」よりも前のバージョンをお使いの場合は、以下のオプションが用意されています：

Final Cut Pro ネイティブプロジェクト

Final Cut Pro ネイティブプロジェクトには、以下の 2 種類のオプションがあります：

- 「Compressor」を使った書き出し：品質およびトランスコーディングの制御が重要となるプロジェクトでは、「Compressor」を使用して MPEG-2 メディアファイルを書き出します。これにより、時間が節約でき、世代劣化を防ぐことができます。このモードを使った場合の不利な点は、書き出し処理中は「Final Cut Pro」を使えないことです。
- QuickTime 参照ムービーの書き出しとスタンドアロンの「Compressor」によるエンコード：「Compressor」に直接書き出すことで可能になる 高品質は得られませんが、「Compressor」をバックグラウンドで実行しながら「Final Cut Pro」のタイムラインで編集作業を続行できます。

Compressor ネイティブプロジェクト

チャプターマーカーは「Compressor」の「プレビュー」ウインドウで設定できますが、「DVD Studio Pro 2」以前のバージョンに書き出した場合、チャプターマーカーは保持されません。I フレームは保持されます。「DVD Studio Pro 2」よりも前のバージョンをお使いの場合、「DVD Studio Pro」の中で、手動で直接チャプターマーカーを設定することができます。

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 例をあげて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 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「エンコード」タブを開き、該当するボタンをクリックします。

参考：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ほうが良い場合、およびそれらの使用法の詳細については、この章の初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）

参考：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 8.0 Mbps、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）

参考：GOP タイプ（「オープン」または「クローズド」）を選択する際は、「DVD Studio Pro」での DVD オーサリングでチャプタマーカを作成するかどうか、作成する場合にはその方法、そしてその DVD タイトルで複数のビデオアングルを使用するかどうかについて考慮する必要があります。詳細については、201 ページの「MPEG-2 マーカーと DVD Studio Pro について」と 300 ページの「チャプタマーカや Podcast マーカーをクリップに追加する」を参照してください。

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。

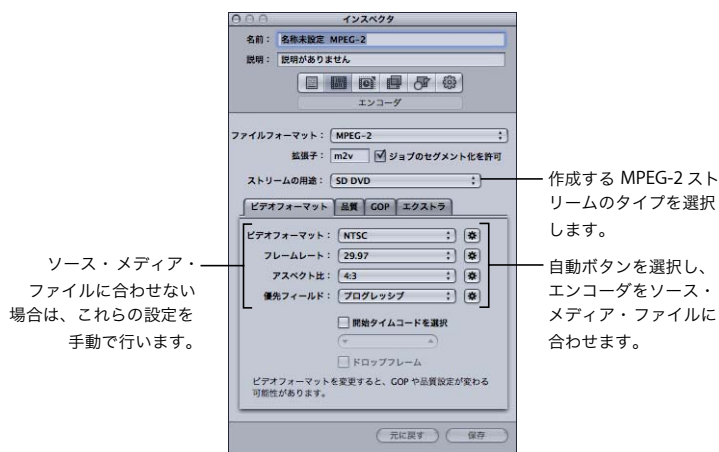
手順 1：MPEG-2 の「エンコーダ」パネルを開き、「ビデオフォーマット」を選択します

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、185 ページの「『ビデオフォーマット』タブ」を参照してください。

参考：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、55 ページの「自動設定について」を参照してください。

- 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。



- 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
- HD DVD

- 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
- 640x352
- 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、185 ページの「「ビデオフォーマット」タブ」を参照してください。

手順 2：品質設定を選択します

「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。

- 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。

参考：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、61 ページの「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、以下の表に示します。

「標準ビットレート」 ¹	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

¹ 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。

参考：非常に短いクリップ（1 ～ 2 分以下の長さ）で「1 パス VBR」または「1 パス VBR（最適）」を選択すると、完成した MPEG-2 出力ファイルのサイズに指定した標準ビットレートが正確に反映されないことがあります。MPEG-2 出力メディアファイルが予想より大きくなった場合には、標準ビットレートを低くしてトランスコードを再試行してください。

- 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。

参考：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。

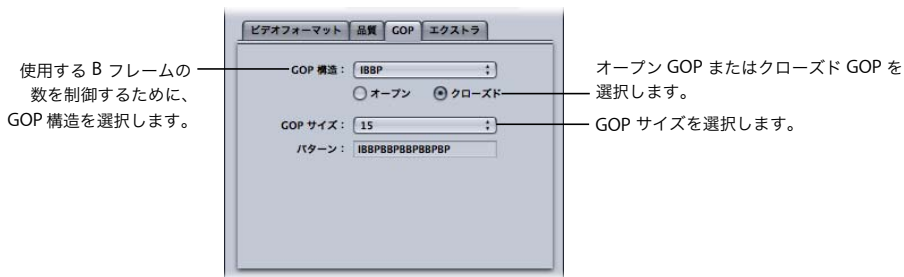
詳細については、190 ページの「「品質」タブ」を参照してください。

手順 3：GOP 設定を選択します

適切な GOP 構造とサイズを選択し、オープン GOP またはクローズド GOP のどちらを使用するかを決定します。

参考：これらの設定は、「ビデオフォーマット」タブで HD ビデオフォーマットを選択すると調整できません。

- 1 MPEG-2 の「エンコーダ」パネルで「GOP」ボタンをクリックし、「GOP」タブを表示します。



- 2 「GOP 構造」ポップアップメニューから GOP 構造を選択します。

DVD オーサリングのためのほとんどの MPEG-2 エンコーディングでは、「IBBP」GOP 構造を選択します。

- 3 「GOP サイズ」ポップアップメニューから GOP サイズを選択します。

DVD オーサリングのためのほとんどの MPEG-2 エンコーディングでは、NTSC には GOP サイズ 15 を、PAL および 24P には GOP サイズ 12 を選択します。

このメニューで利用できるオプションは、選択した GOP 構造と、GOP がオープンかクローズかによって変化します。

- 4 GOP パターンをオープンかクローズから選択し、該当するボタンをクリックします。

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、シーンが変わる箇所付近での 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、197 ページの「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 Studio Pro」で認識し使用できるチャプタマーカが作成できます。詳細については、297 ページの「クリップにマーカを追加する」および 300 ページの「チャプタマーカや 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、197 ページの「GOP とフレームタイプについて理解する」、199 ページの「GOP 設定を選択する際の注意点」、および 195 ページの「「GOP」タブ」を参照してください。

手順 4：エクストラ設定を選択します

「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。

- 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。

警告：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、183 ページの「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、197 ページの「「エクストラ」タブ」および 201 ページの「MPEG-2 マーカ－と DVD Studio Pro について」を参照してください。

また、これらのプリセットを使用して作成した出力ファイルを「DVD Studio Pro」で簡単に使用できるようにするには、ビデオおよびオーディオの出力ファイルの名前が、拡張子を除いて、確実に同じになるように書き出し先を作成します。詳細については、314 ページの「「DVD Studio Pro」で使用する書き出し先を作成する」を参照してください。

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 3G 携帯電話やデジタルスチルカメラは、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と比較すると、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。

参考：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。

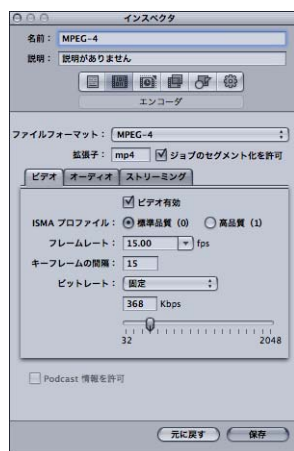
MPEG-4 Part 2 には、次の利点があります：

- **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：**高性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イング：ヒントイングでは、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 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。



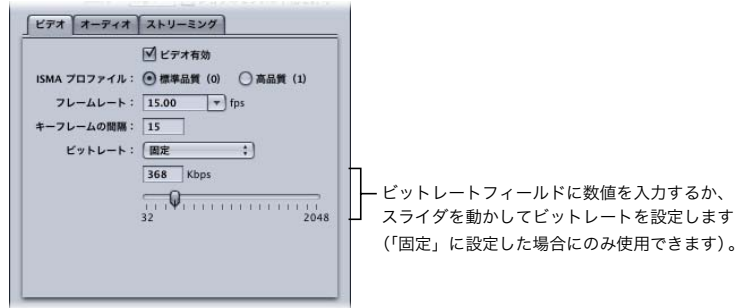
MPEG-4 Part 2 のパネルには、次の項目があります：

- 「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、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。
- 「ビデオ」、「オーディオ」、および「ストリーミング」タブ：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。
- 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。（分散処理機能を使用するには、「Final Cut Studio」がインストールされているコンピュータを指定する必要があります。）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、61 ページの「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。

- Podcast 情報を許可：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。

「ビデオ」パネル

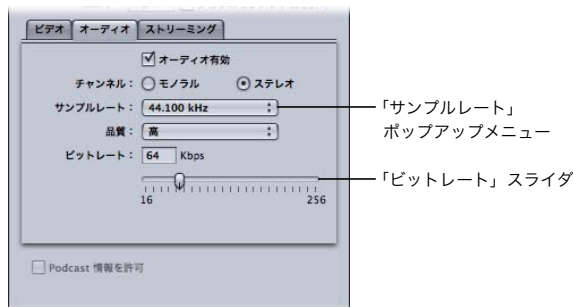
「ビデオ」パネルでは、MPEG-4 Part 2 出力ファイルの品質（ISMA プロファイル）、フレーム／秒（fps）レート、キーフレーム間隔、およびビットレートを設定できます。このパネルには、以下の項目が含まれます：



- 「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。
- 「ISMA プロファイル」ボタン：以下の MPEG-4 Part 2 品質設定から 1 つ選択します：
 - 標準品質（0）：すべての MPEG-4 Part 2 デバイスで再生できます。
 - 高品質（1）：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。
- 「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全体のフレームレートとなる数値を、選択または入力します。
- 「キーフレームの間隔」フィールド：出力メディアファイル内でのキーフレームの作成頻度（フレーム数）の値を入力します。
- 「ビットレート」ポップアップメニュー：以下のビットレート設定から 1 つ選択します。どの設定でも、選択したビットレートを維持するために画像の品質はフレームごとに異なります。
 - 固定：スライダを動かして手動でビットレートを指定します。
 - VBR 低：すべてのフレームに対し、全体的に低い品質を設定します。
 - VBR 中：すべてのフレームに対し、全体的に中程度の品質を設定します。
 - VBR 高：すべてのフレームに対し、全体的に高い品質を設定します。
- 「ビットレート」スライダおよびフィールド：（「固定」に設定した場合にのみ使用できます。）スライダを動かして、出力メディアファイルの全体的なビデオビットレートを 32 Kbps ～ 2048 Kbps 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。

「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こま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。
- 「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。

参考：「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もっとも重要で、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) ～ 256 Kbps (32 KB / 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。

MPEG-4 Part 2 トランスコーディングのワークフロー

ここでは、標準的な MPEG-4 Part 2 のワークフロー、およびオーディオ Podcast の作成に関する情報について説明します。

標準的な MPEG-4 Part 2 のワークフロー

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ある場合には、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、以下のデフォルト値を 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

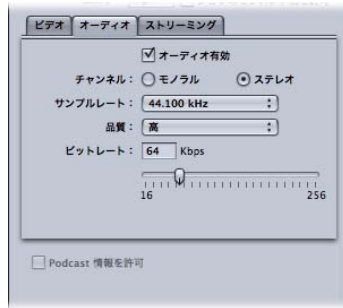
- 「ビデオ有効」 チェックボックス：選択済み
- ISMA プロファイル：標準品質 (0)
- フレームレート：15fps
- キーフレームの間隔：15 フレーム
- ビットレート：368 Kbps



詳細については、213 ページの「ビデオ」パネルを参照してください。

「オーディオ」パネル

- 「オーディオ有効」 チェックボックス：選択済み
- チャンネル：ステレオ
- サンプルレート：44.1kHz
- 品質：高
- ビットレート：64 Kbps



詳細については、214 ページの「「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

- 「ストリーミングのヒント有効」 チェックボックス：選択済み
- 「パケットの上限」の「サイズ」フィールド：1,450 バイト
- 「パケットの上限」の「継続時間」フィールド：100 ミリ秒



詳細については、215 ページの「「ストリーミング」パネル」を参照してください。

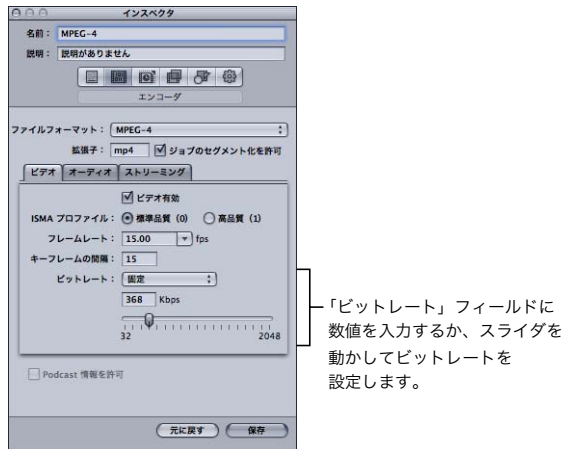
上のデフォルト値で問題がない場合、設定はこれで完了です。ソース・メディア・ファイルのトランスコードをただちに開始できます。

MPEG-4 Part 2 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に従って、以下のステップを実行する必要があります：

手順 1：MPEG-4 ビデオ設定をカスタマイズします

- 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。

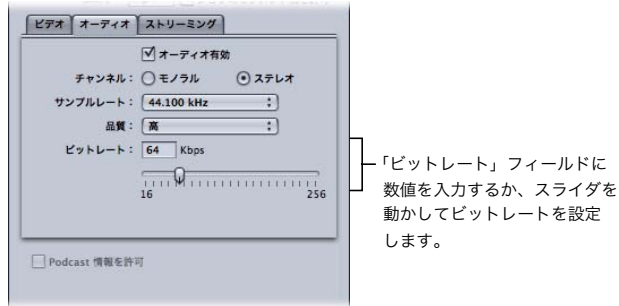
参考：「ビデオ有効」チェックボックスが選択されていることを確認してください。

MPEG-4 Part 2 ビデオ設定の詳細については、213 ページの「「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、32 ページの「トランスコードのための「Compressor」の準備」を参照してください。それ以外の場合は次のステップに進み、MPEG-4 オーディオ設定を編集します。

手順 2：MPEG-4 オーディオ設定をカスタマイズします

- 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。

参考：「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-4 Part 2 オーディオ設定の詳細については、214 ページの「「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、32 ページの「トランスコードのための「Compressor」の準備」を参照してください。それ以外の場合は次のステップに進み、ストリーミング設定を編集します。

手順 3：MPEG-4 ストリーミング設定を編集します

- 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 以前の QuickTime Streaming Server 互換」チェックボックスを選択します。
- 3 「バケットの上限」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-4 Part 2 ストリーミング設定の詳細については、215 ページの「「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、アートワークや URL が割り当てられたチャプターマーカーや 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。

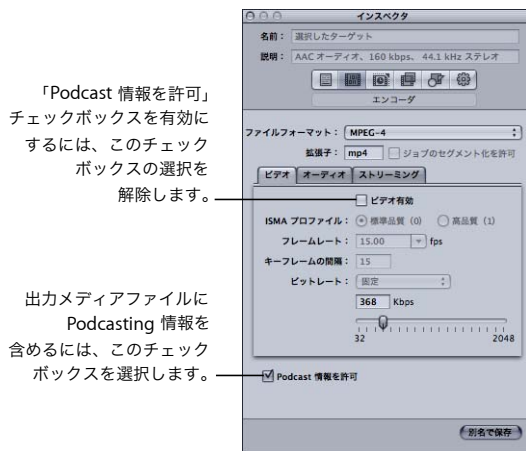
手順 1：オーディオのみを出力するように MPEG-4 出力を設定する

- 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。

手順 2：Podcasting 情報が含まれるように MPEG-4 出力を設定する

- 1 「インスペクタ」ウインドウの一番下にある「Podcast情報を許可」チェックボックスを選択します。



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ーマーカーや Podcast マーカー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。

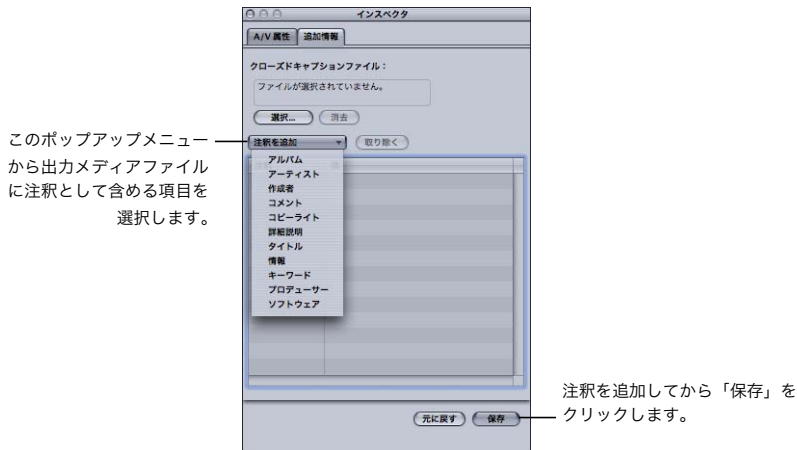
- 2 設定を保存し、ソース・メディア・ファイルのターゲットにその設定を適用できるようにします。

手順 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、102 ページの「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。

手順 4：出力メディアファイルの注釈を入力する

- 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「A/V 属性」と「追加情報」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。



- 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。
- 7 「保存」をクリックします。

詳細については、82 ページの「「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。

手順 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

出力メディアファイルのチャプタマーカーと Podcast マーカーの追加や設定は、「プレビュー」ウインドウから実行できます。マーカーは手動で追加できるほか、チャプタマーカーのリストを読み込んで追加する方法もあります。各チャプタマーカーと Podcast マーカー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。

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ーの追加や設定の詳細については、297 ページの「クリップにマーカーを追加する」を参照してください。

手順 6：ジョブを実行して出力メディアファイルを検証する

注釈やマーカー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、「QuickTime Player」で開いてマーカー、URL、アートワークが意図したとお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。

- 241 ページの第 19 章「設定にフィルタを追加する」
- 255 ページの第 20 章「設定にフレームコントロールを追加する」
- 267 ページの第 21 章「画角設定を追加する」
- 277 ページの第 22 章「設定にアクションを追加する」
- 305 ページの第 24 章「書き出し先を決める／変更する」

「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、Mac OS アプリケーションでビデオ、オーディオ、および静止画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、237 ページの「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。

この章には、以下のセクションがあります：

- QuickTime 出力ファイルを作成する (223 ページ)
- QuickTime ムービーの「エンコード」パネルについて (224 ページ)
- QuickTime トランスコーディングのワークフロー (230 ページ)
- コーデックについて (234 ページ)
- QuickTime ビデオコーデック (234 ページ)
- QuickTime オーディオコーデック (235 ページ)

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おり、ほとんどのタイトル開発者は、CD-ROM コンテンツのオーサリングに QuickTime フォーマットを使用しています。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、237 ページの第 18 章「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。

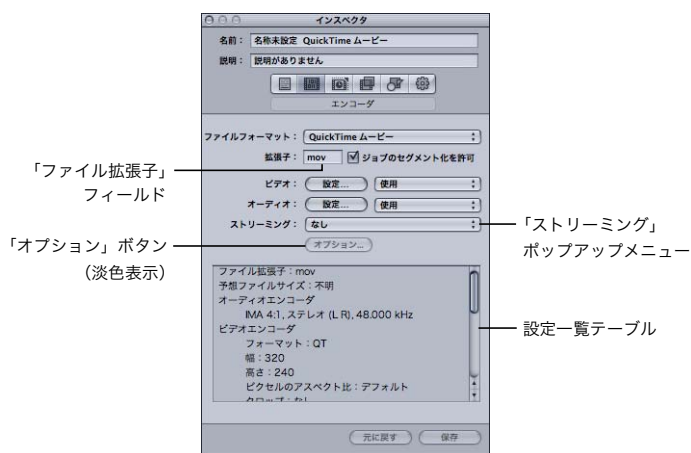
Web 用の QuickTime メディアファイル

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（完全にダウンロードした後で再生を開始するタイプ）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：



- 「ファイル拡張子」フィールド：この出力ファイルフォーマットの拡張子を示します。ファイル拡張子 .mov が、QuickTime を表します。このフィールドは変更しないことをお勧めします。
- 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、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。（分散処理機能を使用するには、「Final Cut Studio」がインストールされているコンピュータを指定する必要があります。）詳細については、61 ページの「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、229 ページの「「サウンド設定」ダイアログについて」と 227 ページの「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」、または「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ほうがよい場合があります。

参考：「Final Cut Pro」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。「Final Cut Pro」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で、以下の QuickTime ストリーミングのオプションから 1 つを選択します：
 - 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。
- 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 出力用のチャプターマーカーと Podcast マーカー

「Final Cut Pro」で作成されたチャプターマーカーは、「QuickTime Player」、「iTunes」（.m4v ファイル）、「Final Cut Pro」、「DVD Studio 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）。チャプターマーカーおよび Podcast マーカーの追加の詳細については、297 ページの「クリップにマーカーを追加する」を参照してください。

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「エンコード」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

- ビデオコーデック設定のカスタマイズ方法は、ステップ 2：231 ページの「QuickTime ビデオコーデックを設定に追加します」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

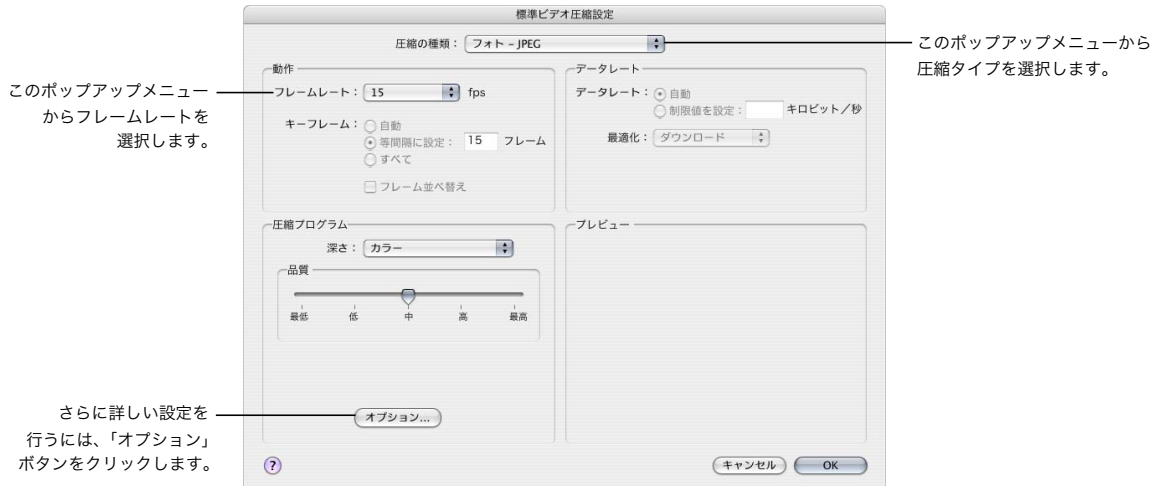
- オーディオコーデック設定のカスタマイズ方法は、ステップ 3：232 ページの「QuickTime オーディオコーデックを設定に追加します」を参照してください。
- すべてのコーデックには QuickTime との互換性がありますが、出力メディアファイルの再生に「QuickTime Player」を使う場合は、以下のコーデックをお勧めします：
 - AAC
 - IMA 4:1

オーディオコーデックの詳細については、235 ページの「QuickTime オーディオコーデック」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。Sorenson Video 3 や Photo-JPEG などの一部のビデオコーデックでは、追加設定を行うことができます。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。
- 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。

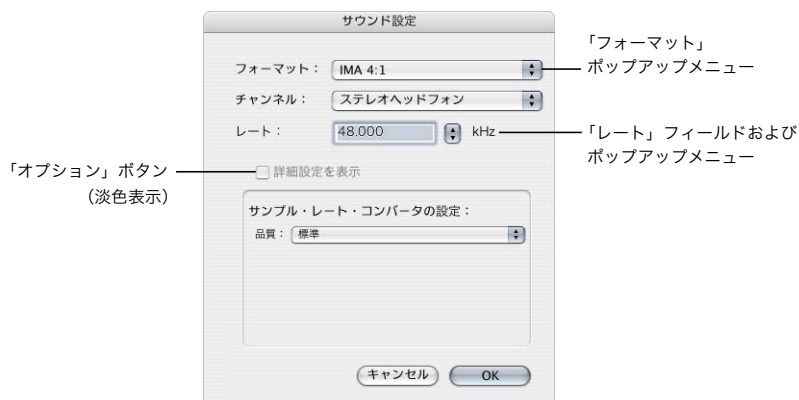
- 「深さ」ポップアップメニュー：「深さ」ポップアップメニューで色の設定を定義します。たとえば、数百万色または数千色を使用した QuickTime ムービーを、256 色しか表示できないコンピュータで再生する場合、この設定でカラー階調の不整合を解決します。
このポップアップメニューの内容は、「圧縮の種類」ポップアップメニューで選択されているビデオコーデックに応じて変わります。たとえば、PNG コーデックを選択すると、「白黒」から「約 1,670 万色以上」の範囲内で選択できます。Photo-JPEG コーデックの場合は、選択肢は「カラー」および「グレースケール」に限定されます。
- 「品質」スライダ：このスライダを使用して、処理ファイル全体のイメージ品質に関する一般的な設定を変更します。「品質」では、自分の好みに合わせて画質と帯域幅のバランスを取り、メディアファイル全体に安定した品質を設定することができます。品質を低く設定すれば完成ファイルは広い帯域幅を必要とせず、短時間でストリーム配信されます。設定は、「最低」、「低」、「中」、「高」、および「最高」から選択できます。また、各設定の間でスライダをドラッグし、より細かなレートでの設定も可能です（この場合、レートは数値で表示されます）。

- 「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。
- 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。

「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「エンコード」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。Qualcomm 社の PureVoice や QDesign Music 2 などの一部のオーディオコーデックでは、追加設定が可能です。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。



「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。
- オプション：「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。

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。高速のコンピュータで再生する低帯域幅のオーディオでは、ほとんどの素材で QDesign Music コーデック（QDMC）が適しています。Qualcomm PureVoice 発話を収めた素材のみに適しています。低速なコンピュータでの再生、CD-ROM 用オーディオ、および街頭ビデオ用オーディオなどには、IMA 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、235 ページの「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

次のステップで、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：

手順 1：QuickTime の「エンコーダ」パネルを開きます

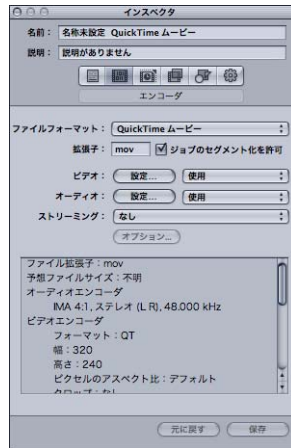
QuickTime のビデオコーデックおよびオーディオコーデックの多くは、「Compressor」で選択することができます。コーデックを選択するには、QuickTime の「エンコーダ」パネルで「ビデオ」および「オーディオ」の「設定」ボタンをクリックし、「標準ビデオ圧縮設定」および「サウンド設定」ダイアログをそれぞれ開きます。

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」 ウィンドウで「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、224 ページの「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。



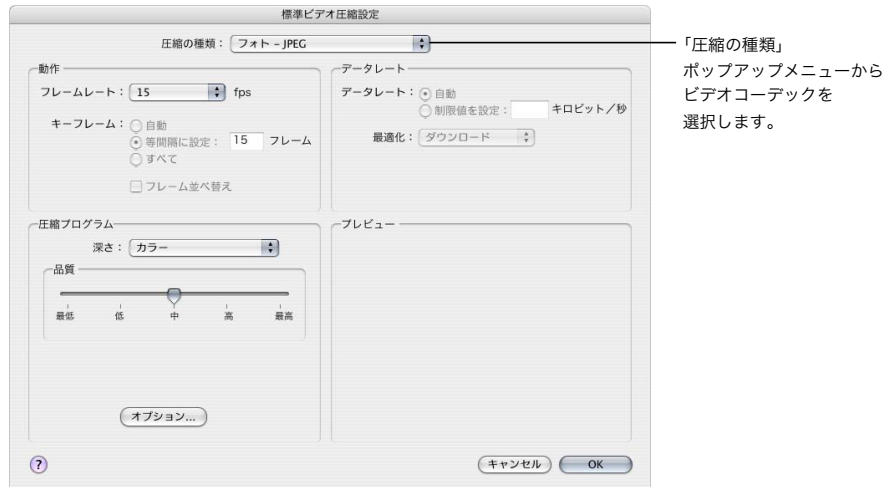
参考：トランスコーディングにこれらの設定を適用する場合は、該当する「設定」ボタンの隣にある「有効」ポップアップメニューで「有効」が選択されていることを確認してください。

手順 2：QuickTime ビデオコーデックを設定に追加します

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。

参考：ビデオ設定を使用しない場合は、「ビデオ」の「設定」ボタンの隣にある「有効」チェックボックスの選択を解除してください。

- 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、デフォルト設定のままで使用するか、ほかの設定をカスタマイズします（「動作」、「エンコーディングモード」、「品質」、「深さ」などの各種オプション）。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。

- 226 ページの「ビデオコーデック設定」
- 227 ページの「圧縮設定ダイアログについて」
- 234 ページの「QuickTime ビデオコーデック」

参考：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。

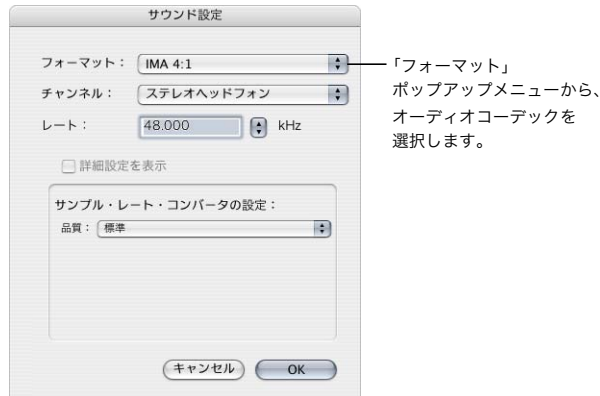
- 3 「OK」をクリックして変更内容を保存し、このダイアログを閉じます。

手順 3：QuickTime オーディオコーデックを設定に追加します

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。

参考：オーディオ設定を使用しない場合は、「オーディオ」の「設定」ボタンの隣にある「有効」チェックボックスの選択を解除してください。

- 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。

- 226 ページの「オーディオコーデック設定」
- 229 ページの「「サウンド設定」ダイアログについて」
- 235 ページの「QuickTime オーディオコーデック」

参考：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。

- 241 ページの第 19 章「設定にフィルタを追加する」
- 255 ページの第 20 章「設定にフレームコントロールを追加する」
- 267 ページの第 21 章「画角設定を追加する」
- 277 ページの第 22 章「設定にアクションを追加する」
- 305 ページの第 24 章「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 CD-ROM 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わからない場合は、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。

参考：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、通常は映像を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、サンプリングレートとサンプリングサイズです。サンプリングレートはサウンド品質を設定し、サンプリング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・ファイルのサンプリングレートとサンプリングサイズの両方を設定できます。

サウンドサンプリングレート

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 のサンプリングレートが使用され、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ので、音声よりも高いサンプリング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、低いサンプリング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、使用可能なサンプリングレートのうち最高のレートを選択してください。

サンプリングレートを下げれば、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、一般的なサンプリングレートと、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

サウンドサンプリングサイズ

サウンド・サンプリング・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になりますが、オーディオ品質も劣化します。

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：

- QuickTime 書き出しコンポーネント出力ファイルを作成する（237 ページ）
- 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（238 ページ）
- iPod のプラグインについて（238 ページ）
- 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（239 ページ）
- 書き出しコンポーネントの設定を構成する（240 ページ）

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、223 ページの「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 サイトを参照してください：

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

iPod のプラグインについて

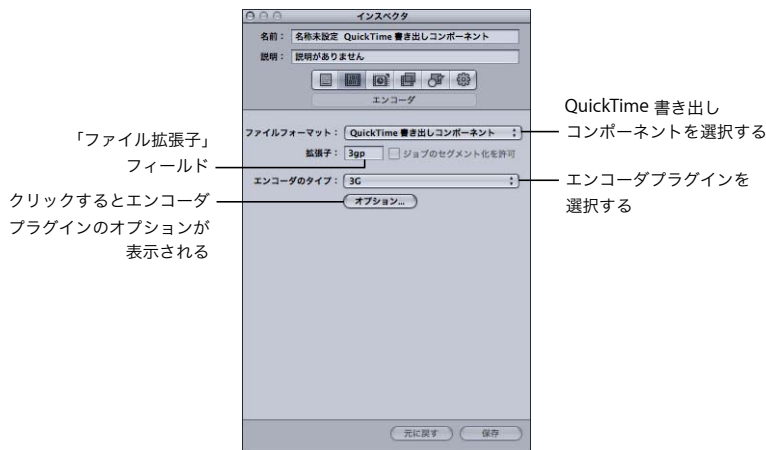
QuickTime 書き出しコンポーネントの出力フォーマットには、iPod エンコーダタイプがあります。このエンコーダでは、ビデオには H.264 エンコーダ、オーディオには AAC エンコーダを使って、iPod での再生に適した出力ファイルを作成できます。すべての設定（フレームサイズ、フレームレートなど）は、自動的に設定されます。

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、チャプターマーカー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、147 ページの第 10 章「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：



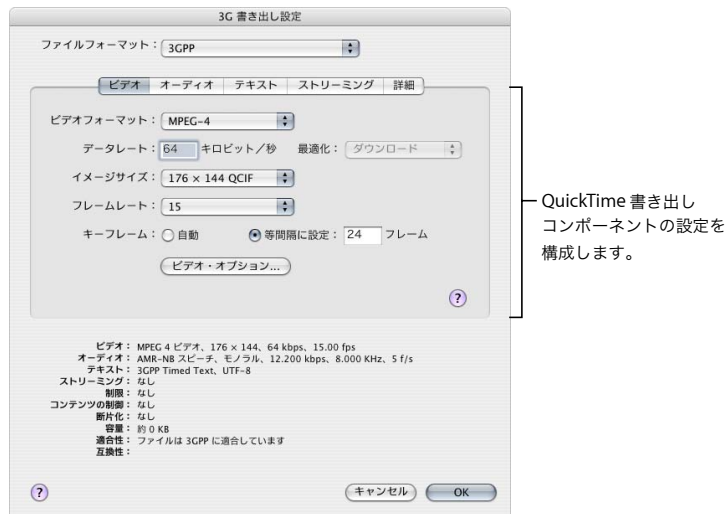
- ファイル拡張子：このフィールドには、「エンコードのタイプ」メニューで選択された出力フォーマットのファイル拡張子が表示されます。
- ジョブのセグメント化を許可：このチェックボックスを使って、ジョブのセグメント化をオフにすることができます。書き出しコンポーネントのフォーマットにジョブのセグメント化は使われないため、このチェックボックスは無効になります。詳細については、61 ページの「ジョブのセグメント化と 2 パス（またはマルチパス）エンコーディング」を参照してください。
- エンコーダのタイプ：このポップアップメニューで、利用できる書き出しコンポーネント出力フォーマット（プラグイン）を選択します。
- オプション：このボタンをクリックすると、「エンコードのタイプ」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、新しい設定を作成する。
- 2 「エンコードのタイプ」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 「エンコード」パネルで「オプション」ボタンをクリックします。
選択した出力ファイルフォーマットの設定ウインドウが開きます。



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。

参考：「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、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。

この章には、以下のセクションがあります：

- フィルタを使って作業する（241 ページ）
- 「フィルタ」パネルについて（244 ページ）
- 使用可能なフィルタ（245 ページ）
- 設定にフィルタを追加する（253 ページ）

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）。

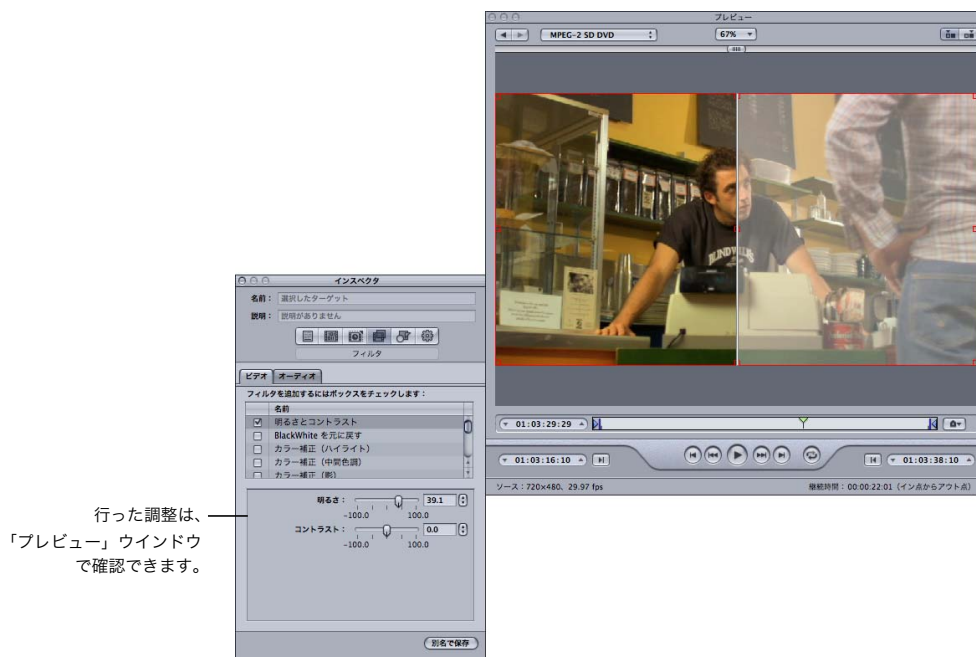
これは、複数のフィルタを適用している場合、それぞれのフィルタがどのように相互に影響するのかを予測することは難しいため便利です。

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。

満足な設定ができれば、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。

参考：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」ウィンドウが更新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、283 ページの第 23 章「プレビューウィンドウを使う」を参照してください。



インターレースを除去する

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。



インターレースによって
生じたギザギザは取りのぞく
必要があります。

参考：デインターレース処理をする場合は、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、255 ページの第 20 章「設定にフレームコントロールを追加する」を参照してください。

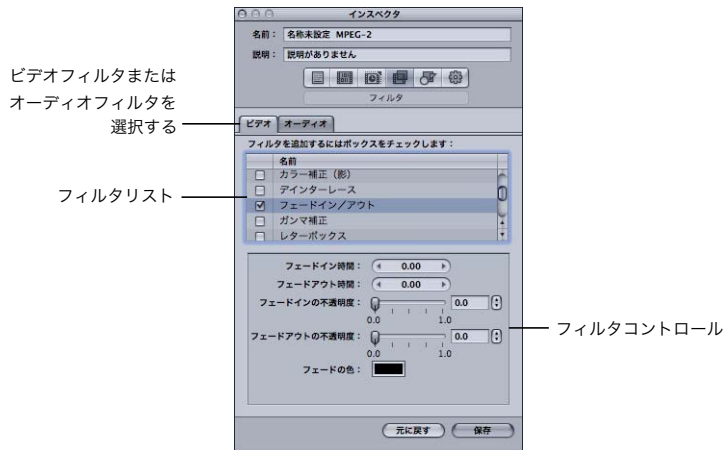
色空間

「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。

「フィルタ」パネルについて

「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。

- 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ひと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。



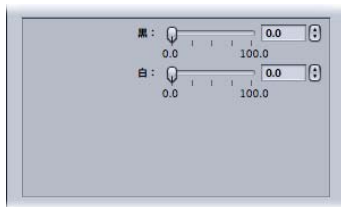
参考：フィルタの設定項目を調整すると、チェックボックスは自動的に選択されます。あるフィルタを使わないことに決めた場合は、トランスコードの前に、忘れずにそのフィルタのチェックボックスを選択解除してください。

使用可能なフィルタ

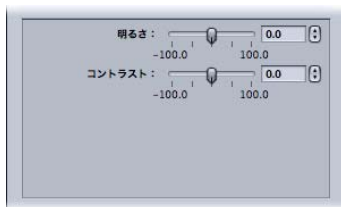
「フィルタ」パネルには、ビデオとオーディオ用のタブが1つずつあります。

「ビデオ」フィルタ

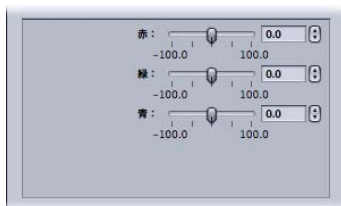
- **BlackWhite** を元に戻す：黒に近い色を純粋な黒に、白に近い色を純粋な白に変換します。イメージ中のほかの色には、影響しません。このフィルタを使用すると、イメージ中の白黒の領域（ルミナンス）の圧縮率を高めることができます。たとえば、バックグラウンドなどに有効です。2本のスライダを使って、白と黒それぞれについて 0 ～ 100 の範囲で設定することができます。色空間の、このフィルタとの関連の詳細については、243 ページの「色空間」を参照してください。



- **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。



- 「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。



- **デインターレース**：インターレースの影響を除去します。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。デスクトップでの再生用、または Web でのストリーム配信用に 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。詳細については、242 ページの「インターレースを除去する」を参照してください。

参考：フレームコントロール機能の方が、デインターレースフィルタ（従来のフィルタ）よりもお勧めです。フレームコントロールを使用した方が、常に、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、255 ページの第 20 章「設定にフレームコントロールを追加する」を参照してください。



以下のインターレース除去方法を「アルゴリズム」ポップアップメニューから選び、お手持ちの映像素材に対してどれが最も効果的か、調べてみてください：

- **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きていますので、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」と「フェードアウト時間」：ディゾルブの継続時間を設定します。
- ・「フェードインの不透明度」と「フェードアウトの不透明度」：クリップのビデオの最初（フェードイン）または最後（フェードアウト）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。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。

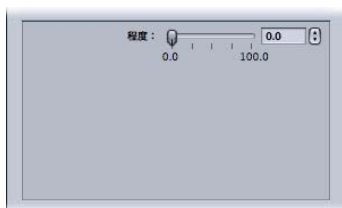
- **出力：**このポップアップメニューを使用して、レターボックスに使う特定のアスペクト比を選択できます。それぞれの設定の末尾には、その設定での縦に対する横の比率が表示されます。たとえば、「アカデミー」設定では、アスペクト比が「1.85:1」と表示されます。これは、画像の横が縦の 1.85 倍になることを示しています。「手動」設定を選択すると、「手動」スライダを使用してレターボックスのアスペクト比を手動で設定できます。
- **「手動」スライダ：**「出力」ポップアップメニューで「手動」が選択されている場合に使用します。レターボックスのアスペクト比を手動で設定できます。「出力」ポップアップメニューで「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」カラーボックス：**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を与えられます。

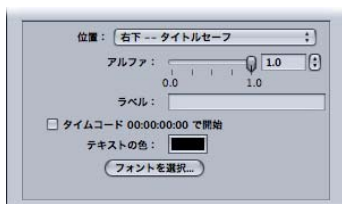
- エッジをシャープにする：被写体のエッジ（縁）周辺のイメージコントラストを上げます。コーデックにはビデオイメージをぼやけさせるものがあります。このフィルタは、ソース素材のぼやけやノイズ除去によるじみ効果を抑え、イメージのシャープネスを上げてはっきり見えやすくします。極端な設定で使うと、出力メディアファイルでは粒だっに見えることがあります。0 ～ 100 の範囲で設定します。



- 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」ポップアップメニュー：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」ポップアップメニュー：イメージクリップ中での、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：

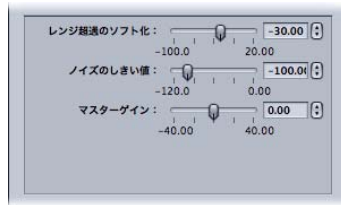


- 「位置」ポップアップメニュー：このポップアップメニューを使用して、イメージクリップにウォーターマークのイメージを配置することができます。13種類の位置から1つを選択します。たとえば、「中央」、「左下」、「左下 - タイトルセーフ」などがあります。
- 拡大／縮小率：このスライダで、ウォーターマークのイメージのサイズを設定します。
- アルファ：このスライダで、ウォーターマークのイメージの不透明度を設定します。0～1の範囲から選びます。0ではウォーターマークのイメージが完全に透明になり、1では完全に不透明になります。
- 「繰り返し」チェックボックス：クリップをウォーターマークとして選択する場合に使います。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を選択することができます。

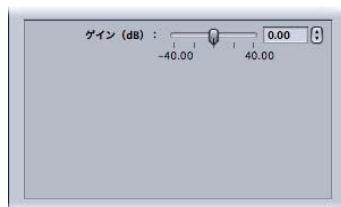
オーディオフィルタ

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、224 ページの「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。



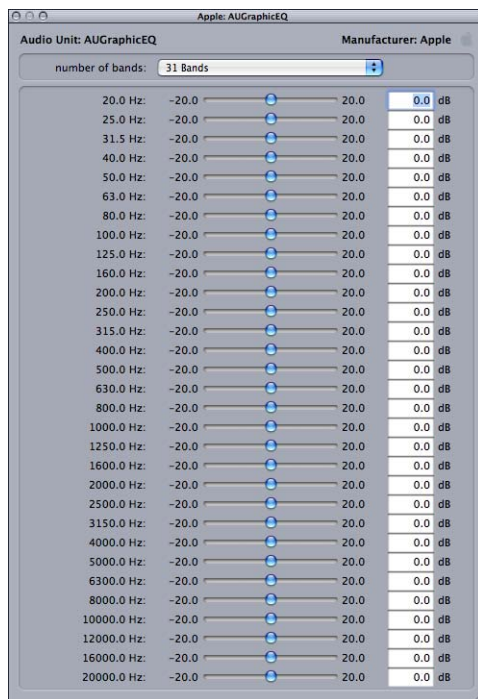
- ・ **レンジ超過のソフト化** : このレベルより上にあるオーディオを「マスターゲイン」で設定されているレベルまで落とします。
- ・ **ノイズのしきい値** : ノイズとするレベルを設定します。このレベルのオーディオを「マスターゲイン」で設定されているレベルまで動的に上げます。このレベルより下のオーディオはそのままになります。
- ・ **マスターゲイン** : 動的に圧縮するオーディオの平均レベルを設定します。
- ・ **ピークリミッタ** : クリップで許容されるオーディオの最大音量を設定します。



- ・ **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 AU Graphic EQ** : 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」ポップアップメニュー：Apple AUGraphicEQ のインターフェイスが表示されます。このイコライザーのインターフェイスにある「number of bands」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。



- ・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。



- ・「フェードイン時間」と「フェードアウト時間」：クリップの最初（フェードイン）と最後（フェードアウト）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。
- ・「フェードインのゲイン」と「フェードアウトのゲイン」：ミックスの最初（フェードイン）や最後（フェードアウト）の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。

参考：「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」フィルタのほうが「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。

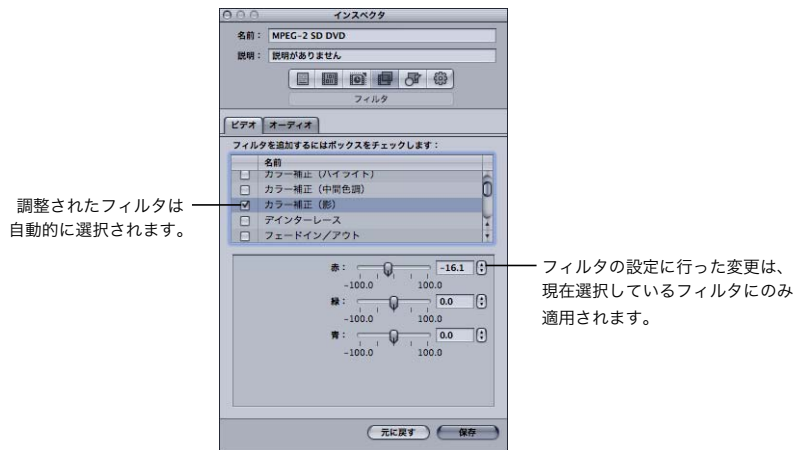
設定にフィルタを追加する

「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。

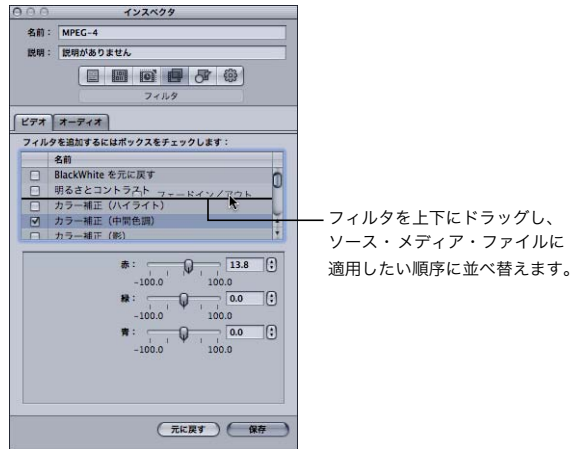
設定にフィルタを追加するには：

- 1 「設定」タブを開きます。
- 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。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。）
- 3 「インスペクタ」の「フィルタ」パネルをクリックします。
- 4 設定に追加したいフィルタを調整します。

参考：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。



- 5 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。



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を尋ねます。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。

参考: 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、244 ページの「「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、高度なイメージ分析を使って、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。

この章には、以下のセクションがあります：

- フレームコントロールを使って作業する（255 ページ）
- 「フレームコントロール」 パネルについて（256 ページ）
- 設定にフレームコントロールを追加する（260 ページ）
- 逆テレシネを使う（262 ページ）
- タイミング変更コントロールを使う（264 ページ）

フレームコントロールを使って作業する

高度なイメージ分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。これにより、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：

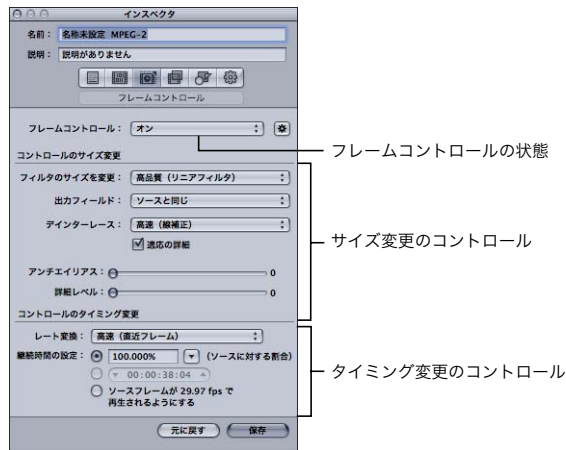
- ビデオファイルと国際テレビ規格の間のコンバート。たとえば、PALから NTSC へ、または NTSC から PAL へ。
- 高精細度（HD）ビデオソースから標準精細度（SD）へのダウンコンバート、または SD から HD へのアップコンバート。
- プログレッシブスキャンのストリームからインターレース・スキャンのストリームへの変換、またはインターレースからプログレッシブへの変換。
- 高品質のスローモーションエフェクトなど、高品質のフレームレート調整。
- テレシネブルダウンの自動削除（逆テレシネ）。

参考：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」ウィ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 295 ページの「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。）

「フレームコントロール」パネルについて

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の状態

このポップアップメニューで、フレームコントロールに関する以下のオプションを選択できます：

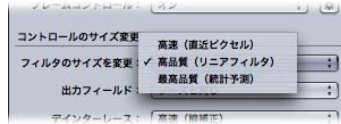


- オフ：ほとんどの「Apple」プリセットのデフォルト設定です。Compressor プロジェクトで、フレームサイズ、フレームレート、または優先フィールドを変更しない場合に「オフ」を選択してください。
- オン：「フレームコントロール」パネルのすべての属性を手動で調整できます。
- 自動を選択：「Compressor」でトランスコードのジョブが分析され（ソースのメディアファイルと、適用されている設定）、フレームコントロールの適正な属性が自動的に決定されます。自動モードの場合、フレームコントロールのテクノロジーが適用されるのは以下の 2 つのトランスコードのみです：
 - 高精細度（HD）のソ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 (DVD Studio Pro 用) または 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

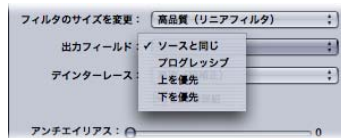
サイズ変更のコントロール

このセクション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。

- フィルタのサイズを変更：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。

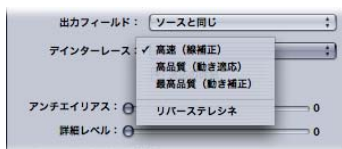


- 高速（直近ピクセル）
- 高品質（リニアフィルタ）
- 最高品質（統計予測）
- 出力フィールド：このポップアップメニューで、出力のスクラン方式を選択できます（フィールド優先またはプログレッシブスクランへの変換）。



- ソースと同じ：スクラ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）スクランする方式です。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。



- **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。

警告：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。

- **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。

参考：3:2 プルダウンと逆テレシネ機能の使いかたの詳細については、262 ページの「逆テレシネを使う」を参照してください。

「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。）

- **適応の詳細**：選択すると、高度なイメージ分析でノイズとエッジ領域が区別されます。



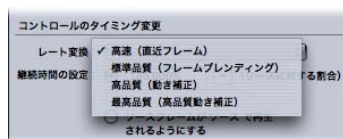
- アンチエイリアス：柔らかさのレベルを 0 ～ 100 で設定するにはこのスライダを使います。このパラメータはメディアを拡大する際の変換の品質を高めます。たとえば、標準精細度ビデオを高精細度にトランスコードする場合、イメージにぎざぎざに表示されるエッジがあってもアンチエイリアスで滑らかになります。
- 詳細レベル：このスライダで、シャープなエッジを維持するレベルを 0 ～ 100 の範囲で設定します。これは、シャープニングコントロールで、イメージを拡大しても元の細かさに戻すことができます。ほかのシャープニング操作と異なり、「詳細レベル」設定ではノイズと輪郭の詳細さが区別できるため、通常は必要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。アンチエイリアスレベルを上げれば解消できます。

参考：「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

このセクション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。

- 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。



- 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）：オブ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）：オブ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。

警告：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。
- 継続時間の設定：クリップの継続時間を選択します。
- 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。

参考：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、264 ページの「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。

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分析され（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 (DVD Studio Pro 用) または 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。

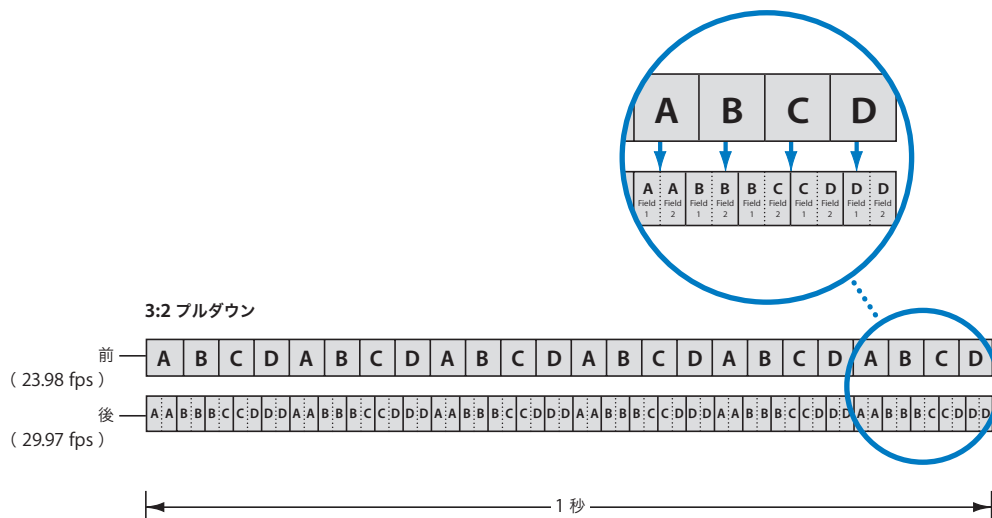
「オン」を選択すると、「フレームコントロール」パネルにあるすべての属性を手動で調整できるようになります。
- 5 「フレームコントロール」パネルで、以下の項目のうち1つまたは複数を調節します。（各項目の詳細については、256 ページの「「フレームコントロール」パネルについて」を参照してください。）
 - サイズ変更フィルタ
 - 出力フィールド
 - デインターレース
 - 適応の詳細
 - アンチエイリアス
 - 詳細レベル
 - レート変換
 - 継続時間設定
- 6 「保存」をクリックして、変更を保存します。

逆テレシネを使う

「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。

逆テレシネについて

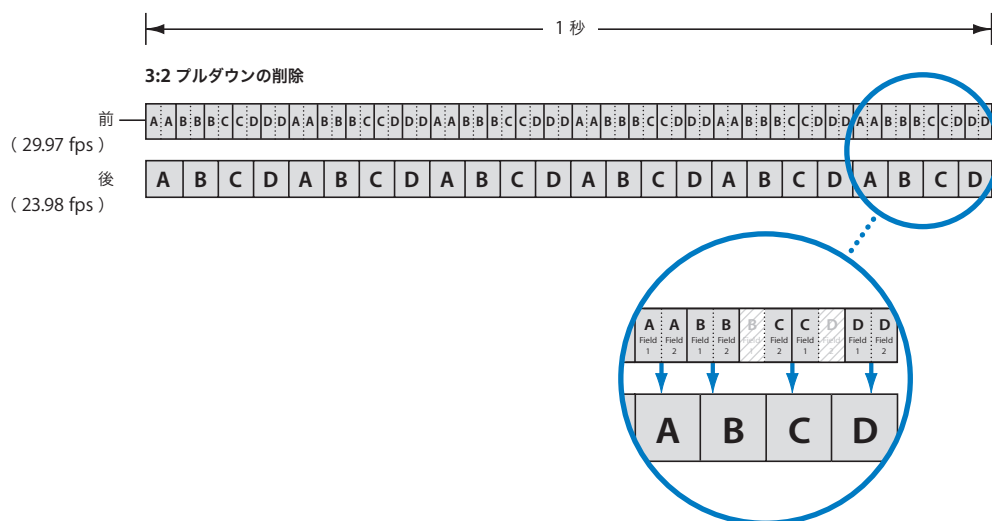
フィルムの 24 fps を NTSC ビデオの 29.97 fps に変換する一般的な方法は、3:2 ブルダウン (2:3:2:3 ブルダウンともいいます) です。フィルムの 1 つのフレームを 2 フィールド録画し、その次のフレームを 3 フィールド録画するという作業を交互に行うと、フィルムの 1 秒間の 24 フレームがビデオの 1 秒間の 30 フレームになります。



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。逆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 ビデオの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るため非常に困難です。

「Compressor」に付属している逆テレシネ機能は、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。

その他の逆テレシネに関する問題

逆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

逆テレシネ機能では、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。

逆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、逆テレシネ処理でのセグメント化エンコーディングは、逆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。

逆テレシネ処理時に 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：逆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。

参考：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、110 ページの「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次の 2 つです：

- 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です。また、スロ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。

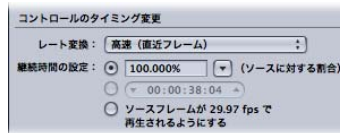
いずれの場合でも、ソース・メディア・ファイルにオーディオが含まれている場合、オーディオの速度も変更されます。その際オーディオのピッチは補正されるため、速度を変えてもサウンドはオリジナルと同じになります。これによって、ビデオとオーディオの同期を維持できます。

参考：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、224 ページの「QuickTime ムービーの「エンコード」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

「コントロールのタイミング変更」では、再生速度を 3 通りの方法で設定できます。



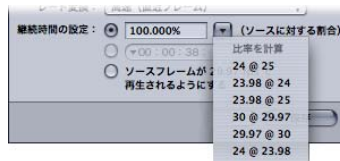
- 割合を入力する
- 継続時間を入力する
- フレームを「エンコーダ」パネルの「フレームレート」設定で再生する

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 に変換する場合です。
- 23.98 @ 24：23.98 fps ビデオを 24 fps に変換する場合です。
- 23.98 @ 25：23.98 fps ビデオを PAL 方式の 25 fps に変換する場合です。
- 30 @ 29.97：30 fps ビデオを 29.97 fps に変換する場合です。
- 29.97 @ 30：29.97 fps ビデオを 30 fps に変換する場合です。
- 24 @ 23.98：24 fps ビデオを NTSC DVD 方式の 23.98 fps に変換する場合です。

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」ウィンドウの「画角設定」パネルでは、設定を詳細に調整できます。

この章には、以下のセクションがあります：

- クロップ、拡大／縮小、パディングを使って作業する（267 ページ）
- 「画角設定」パネルについて（269 ページ）
- 画角設定を調整する（274 ページ）

クロップ、拡大／縮小、パディングを使って作業する

「画角設定」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ー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、クロップの自動設定を使えば、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：

- 「画角設定」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の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。
- 「画角設定」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の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、「画角設定」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。

出力イメージサイズの拡大／縮小に使うことができる方法は、基本的に 3 つあります：

- ソースサイズの割合を選択する：割合に基づいてソースイメージを拡大／縮小する 3 つの設定があります（「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。
- 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。

参考：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、「画角設定」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。

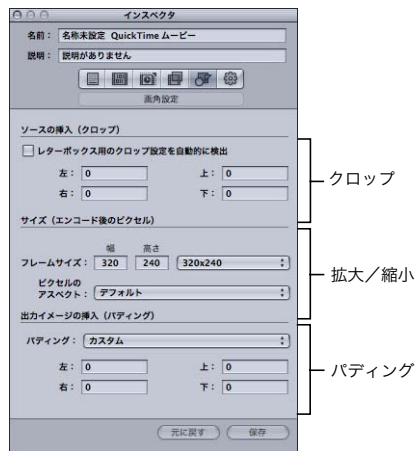
パディングは、ソース・ビデオ・イメージが圧縮なしの NTSC 720 × 486、出力イメージが 720 × 480 の場合、自動的に適用されます。

また、16 × 9 やバナビジョンなど、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、「画角設定」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

「画角設定」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

- 「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。

参考：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。



- レターボックス要のクロップ設定を自動的に検出：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。

参考：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、184 ページの「MPEG-2 エンコードパネルについて」を参照してください。

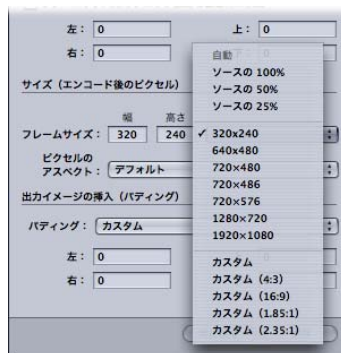
「サイズ (エンコード後のピクセル)」設定

「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：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。「ソースの 100%」、「ソースの 50%」、「ソースの 25%」、「320 x 240」、「640 x 480」、「720 x 480」、「720 x 486」、「1280 x 720」、「1920 x 1080」、または「カスタム」（手動で作成した設定）からいずれか 1 つを選択します。また、3 つのカスタム設定は特定のアスペクト比に設定されています。「カスタム (4:3)」、「カスタム (16:9)」、「カスタム (2.35:1)」です。カスタムオプションでは、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。アスペクト比が決められているカスタム設定の場合、「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。



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。



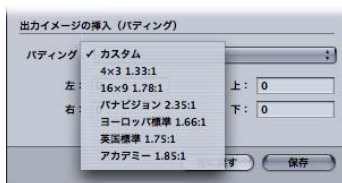
- 「ピクセルのアスペクト」ポップアップメニュー：このポップアップメニューでは、出力メディアファイルのピクセルのアスペクト比を設定します。ピクセルのアスペクト比は、特定のフォーマットに合わせられます。一部のフィルタを使用する場合に大変重要です。たとえば、「ウォーターマーク」フィルタで使用するグラフィックで円が使われている場合、最終的に楕円にならず、確実に円になるようにするには、出力フォーマットに適合した「ピクセルのアスペクト」設定を選ぶ必要があります。以下のオプションがあります：



- デフォルト：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 (アナモフィック)：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 (アナモフィック)：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。
- DVCPRO HD 720p60 (16 :9)：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。
- DVCPRO HD 1080i60 (16 :9)：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。
- HDV 1080i (16:9)：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）

- パディング：このポップアップメニューでは、プリセットのパディング構成、または「カスタム」設定を選択します。「カスタム」設定にすると「左」、「右」、「上」、「下」フィールドに手で値を入力できます。プリセットの構成には、「4x3 1.33:1」、「16x9 1.78:1」、「パナビジョン 2.35:1」、「ヨーロッパ標準 1.66:1」、「英国標準 1.75:1」、および「アカデミー 1.85:1」があります。



- 「左」、「右」、「上」、「下」：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。

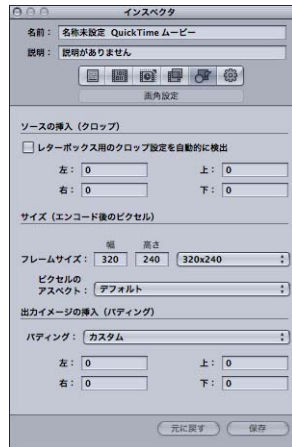


画角設定を調整する

「インスペクタ」ウィンドウの「画角設定」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」ウィ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「画角設定」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。

参考：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。



詳細については、269 ページの「「画角設定」パネルについて」または 289 ページの「クリップをプレビューする」を参照してください。

「インスペクタ」ウィンドウの「アクション」パネルでは、設定を詳細に調整できます。

この章には、以下のセクションがあります：

- ポスト・トランスコード・アクションを使って作業する（277 ページ）
- アクションを追加する（279 ページ）
- AppleScript ドロップレットをトリガする（280 ページ）

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、プリセット 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。また、プリセット 1 つにつき、1 つの AppleScript スクリプトを指定できます。これにより、出力メディアファイルにポスト・トランスコード・オプションを設定できます。たとえば、AppleScript による QuickTime ファイルにメタデータを追加するスクリプトの作成、トランスコードされたファイルのストリーミング Web サーバへの自動転送、ウォッチフォルダの作成、新しいソース・メディア・ファイルがフォルダにドロップされる時にトランスコードを自動的に開始する設定などがあります。

参考：電子メール通知には、インターネットの環境設定で送信用メールサーバの設定を行っておく必要があります。このオプションは、SMTP 認証が要求されるメールサービスでは使用できません。

「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、トランスコードの後に実行する AppleScript に関するオプションを設定します。



「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。

参考：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。)

- 出力時に AppleScript を実行：選択したスクリプトを起動するには、このボックスを選択します。スクリプトを選択していても、このチェックボックスが選択されていなければ実行されません。
- 「選択」ボタン：既存のスクリプトを選択して出力ファイルに割り当てるには、このボタンをクリックします。スクリプトを追加する方法は、ジョブにポスト・トランスコード・アクションを割り当てる際に便利です。たとえば、QuickTime ファイルにメタデータを追加したり、インタラクティブな QuickTime 要素を追加したりできます。

アクションを追加する

「インスペクタ」ウインドウの「アクション」パネルを使って、出力メディアファイルにポストトランスコード用のオプションを設定できます。たとえば、電子メールを送信したり、QuickTime ファイルにメタデータを付け加えたり、トランスコードしたファイルをストリーミングWebサーバや「DVD Studio Pro」に送信したりできます。

電子メール通知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「パッチ」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「アクション」タブをクリックします。
- 4 「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。

参考：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。）

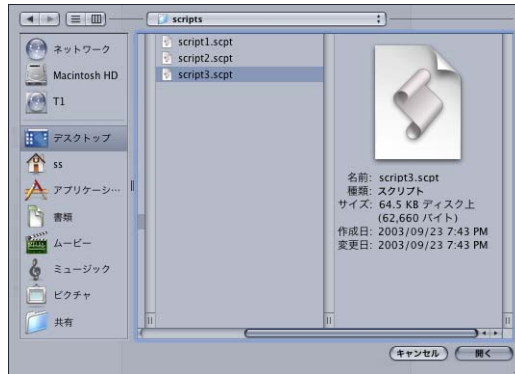
スクリプトを設定に追加するには：

- 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「パッチ」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「アクション」タブをクリックします。



- 4 「選択」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ます。

- 5 設定したい AppleScript ファイルまで移動して選択し、「開く」をクリックします。



「選択」ボタンの下に、AppleScript ファイルのパスが表示されます。チェックボックスが選択されていることを確認します。選択されていないと、スクリプトが設定に適用されません。



詳細については、278 ページの「「アクション」パネルについて」を参照してください。

AppleScript ドロップレットをトリガする

次の手順に従って、スクリプトが問題なく「Compressor」の出力メディアファイルを処理できるようにします。

「Compressor」で作成されたファイルを処理する AppleScript ドロップレットアプリケーションを作成するには：

- 1 「スクリプトエディタ」で「ファイル」>「別名で保存」と選択します。
- 2 「保存」ダイアログで次のようにします：
 - a 「ファイルフォーマット」ポップアップメニューから「アプリケーション」を選択します。
 - b 「実行専用」、「初期画面」、および「実行後、自動的に終了しない」オプションを無効にします。
 - c 「保存」をクリックします。

スクリプトは、スクリプトアプリケーションとして保存されます。スクリプトには「on open」ハンドラが含まれるため、スクリプトアプリケーションはアプリケーションドロップレットとして保存されます。ドロップレットであることは、スクリプトアプリケーションのアイコンに矢印が表示されるので分かります。

ファイルを圧縮してから AppleScript ドロップレットを自動的にトリガするには：

- 1 読み込んだファイルに、「Compressor」の「バッチ」ウインドウでプリセットを割り当てます。
- 2 「バッチ」ウインドウで、プリセットを選択してから「ウインドウ」>「インスペクタを表示」と選択します（またはコマンド + Option + I キーを押します）。
- 3 「インスペクタ」ウインドウで、「アクション」タブをクリックします。
- 4 「出力時に AppleScript」オプションを有効にしてから、AppleScript ドロップレットアプリケーションを選択します。

その他の AppleScript 情報

「Compressor」と組み合わせて使うスクリプトの記述方法の詳細については、以下のウェブサイトをご覧ください：

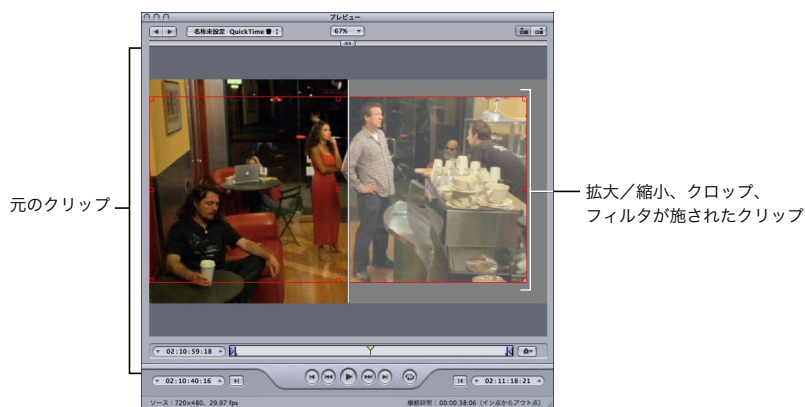
- Apple デベロッパ： <http://developer.apple.com/applescript>
- 一般の Apple カスタマー： <http://macscripter.net>

「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。

この章には、以下のセクションがあります：

- 「プレビュー」ウィンドウについて (284 ページ)
- クリップをプレビューする (289 ページ)
- 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 (295 ページ)
- クリップにマーカーを追加する (297 ページ)
- 「プレビュー」ウィンドウのキーボードショートカット (303 ページ)

「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）、インマーカーとアウトマーカーを使って、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」ウインドウについて

「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パ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：

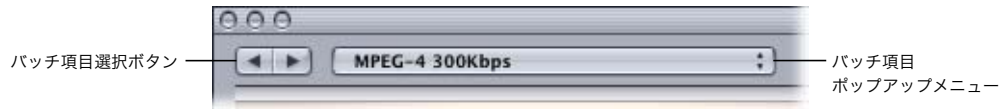


- ・プレビュー拡大／縮小選択メニュー：プレビュー画面のサイズを調整します。「100%」、「75%」、「50%」の3つの設定がありますが、「プレビュー」ウインドウのハンドルをドラッグすると、好きなサイズに設定することができます。
- ・ソース／設定（出力）の表示切り替え：これらのボタンを使って、選択したパッチ項目のプレビューの表示をソースのアスペクト比とサイズに合わせるか、出力のアスペクト比とサイズに合わせるかを指定します。ソースビューボタンを押すとクロップ境界が表示されるので、クロップされる端（1 つまたは複数）を決めるのに使えます。出力ビューボタンを押すと、クロップ後のバージョンのメディアを、出力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。

参考：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「パッチ」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。
- バッチ項目の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。



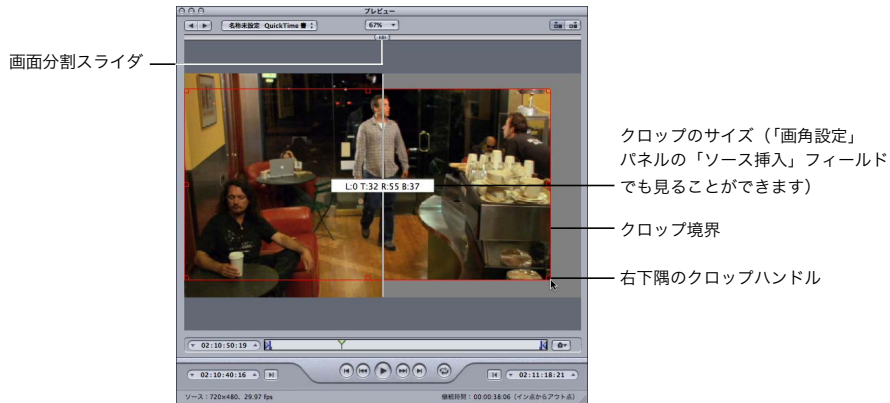
- イン点/アウト点のタイムコードフィールド：イン点とアウト点の正確な位置を、「時：分：秒：フレーム」の標準的なタイムコードフォーマットで表示できます。フィールドを選択して新しい値を入力すれば、手動で変更できます。新しい値が入力されると、そのタイムラインの、対応するイン点またはアウト点が現在のバッチ項目中の指定されたポイントへ移動します。

参考：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

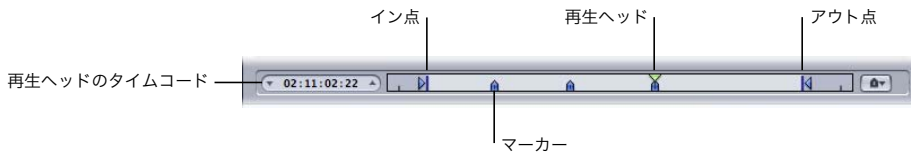
プレビュー画面領域には、現在選択されているバッチ項目が表示されます。プレビュー画面にはまた、以下の項目があります：



- 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、「画角設定」パネルのクロップの各フィールドの値も同様に変わるので確認できます。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に使えます。



- 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。

参考：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／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」ウィ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。）

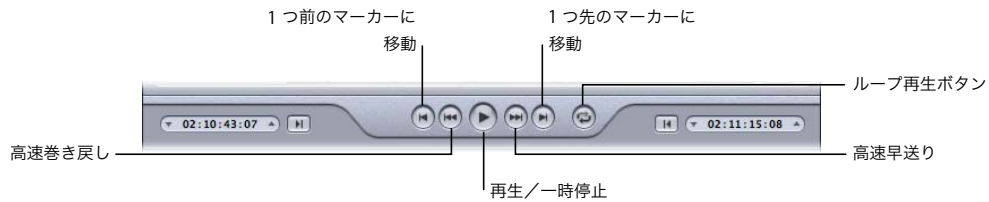
イン点やアウト点は、トランスコードが終了した後は保存されません。履歴テーブルからバッチを再実行したい場合は、もう一度クリップにこれらの点を適用する必要があります。イン点およびアウト点は、設定ではなくソース・メディア・ファイルに割り当てられます。これにより、現在のバッチのソース・メディア・ファイルに関連するほかの設定すべてについて、イン点およびアウト点の位置が同じになります。

- 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：チャプタマーカーや 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。）

詳細については、297 ページの「クリップにマーカーを追加する」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。
- 1つ前／1つ先のマーカーに移動ボタン：再生ヘッドを前後のマーカーに移動するか、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。2倍速再生を続けるには、ボタンを押したままにします。
- 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、放送、H.264 (DVD Studio Pro 用)、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、297 ページの「クリップにマーカーを追加する」を参照してください。



- 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、300 ページの「チャプタマーカや Podcast マーカをクリップに追加する」を参照してください。
- 「マーカを追加」、「マーカを取り除く」：実際の状態は、再生ヘッドがマーカ上にあるかどうかにより異なります。
 - マーカ上にはない場合は「マーカを追加」になります。「マーカを追加」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が配置されます。
 - マーカ上にある場合は「マーカを削除」になります。「マーカを削除」を選択すると、そのマーカが削除されます。
- 編集：再生ヘッドがマーカ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、マーカを構成できます。このダイアログから、マーカ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、300 ページの「チャプタマーカや Podcast マーカをクリップに追加する」を参照してください。
- チャプタ／Podcast マーカを表示：チャプタマーカおよび Podcast マーカ（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。
- 圧縮マーカを表示：圧縮マーカ（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。

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、プレビューウィ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「画角設定」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、295 ページの「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。

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」 ウィンドウを開きます。

参考：ファイルは、プレビューウィンドウで手軽に開くことができます。パッチウィ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：

- ・「パッチ項目」 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）。



- ・ 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「パッチ項目」選択ボタンをクリックします。
- ・ パッチウィ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」ウィ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、実際の出力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。出力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」ウィンドウの「画角設定」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。

「Final Cut Pro」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、297 ページの「クリップにマーカーを追加する」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。

参考：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」ウインドウの右上角にある設定（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、実際の出力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。出力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「画角設定」パネルでのみ設定することができます。

参考：プレビューウインドウで表示しながら設定（「画角設定」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すると、正しいフレームサイズで表示されます。

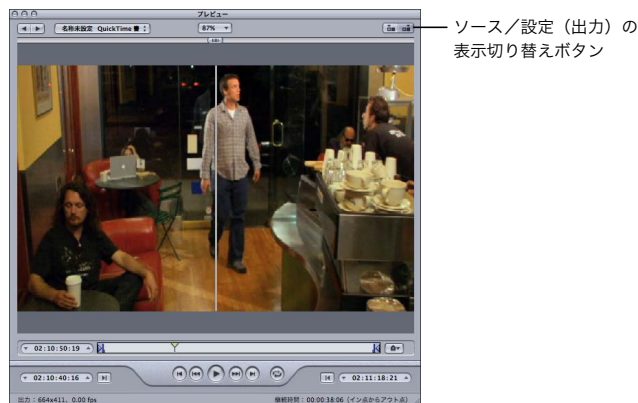
- 5 画面の上辺に沿って画面分割スライダを左右にドラッグし、画面分割スライダを動かして、クリップのポストトランスコードの様子を表示する部分を、増やしたり減らしたりします。

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。



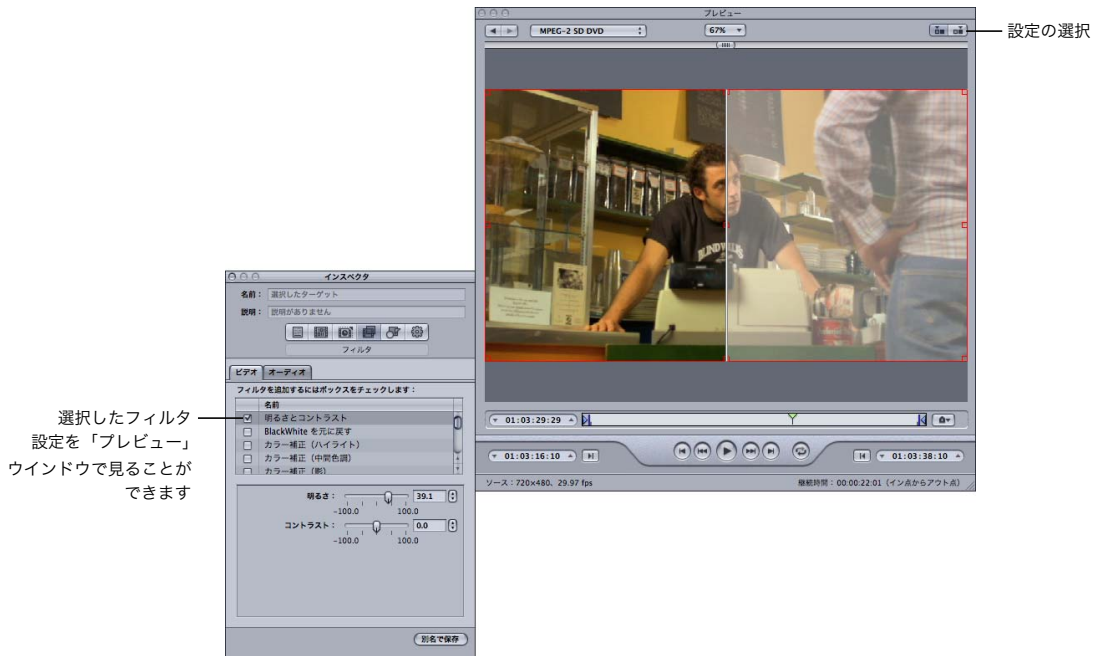
7 ソースと設定（出力）の表示切り替えボタンをクリックして、クロップの結果を確認します。

参考：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画角設定が決めるためです）。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。



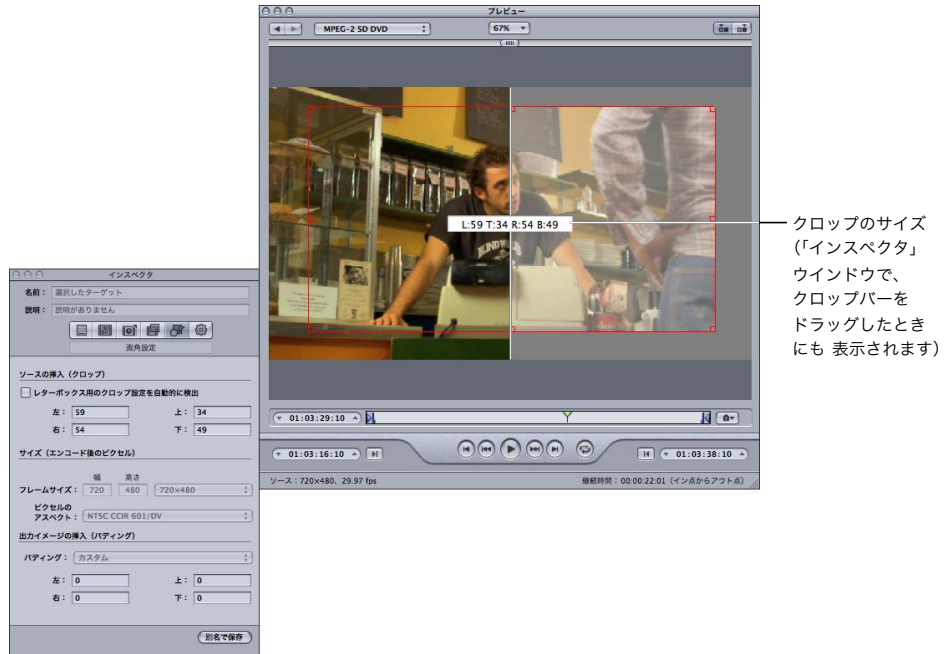
8 調整したいフィルタを選択し、必要な変更を行います。

参考：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。



- 9 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「画角設定」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。

参考：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。



- 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、284 ページの「「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、295 ページの「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。

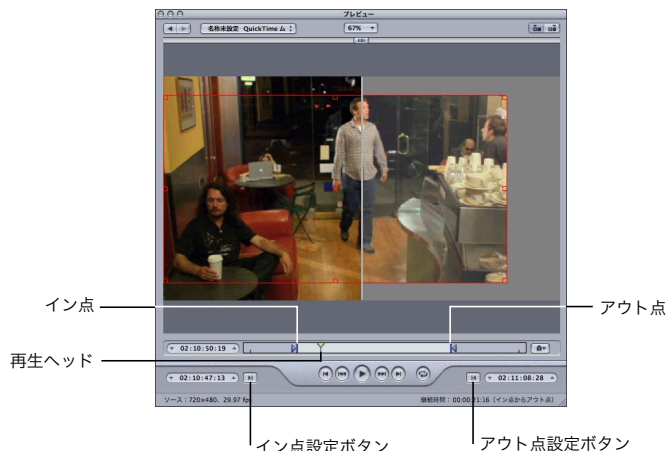
プレビューウィンドウでクリップの一部をトランスコードする

画角設定（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 つの点の間の部分だけです。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マーカー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。

クリップにマーカーを追加する

「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。

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 (「Podcast 情報を許可」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 (DVD Studio Pro 用)
- 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、Podcast のインデックスポイントに簡単にアクセスできます。「Compressor」と「DVD Studio Pro」は、いずれも「Final Cut Pro」から書き出したチャプタマーカーを読み取ることができます。「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、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。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。「DVD Studio Pro」や 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。

- 圧縮マーカー：手動圧縮マーカーとも呼ばれます。「Final Cut Pro」のシーケンス (または「Compressor」の「プレビュー」ウインドウ) に追加して、「Compressor」で圧縮時に MPEG I フレームを生成する必要があることを指示できます。I フレームの詳細については、197 ページの「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、「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青で表示されます。圧縮マーカーは、マーカー・ポップアップ・メニューの「編集」を選択してチャプタマーカーに変換できます。

- **編集／カットマーカ**：自動圧縮マーカとも呼ばれます。シーケンスの各カットやトランジションポイントで「Final Cut Pro」が自動的に生成します。トランスコード中、「Compressor」は編集／カットマーカ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。

参考：マルチアングルの DVD ビデオの場合、編集／カットマーカは GOP 配置干渉することがあるため、「DVD Studio Pro」はこれらのマーカを無視します。詳細については、「DVD Studio Pro」のマニュアルを参照してください。

手動でマーカを追加する／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を管理する機能、マーカを手動で追加または削除する機能、チャプタマーカのリストを読み込む機能など、マーカに関するさまざまな機能をサポートしています（300 ページの「チャプタマーカや Podcast マーカをクリップに追加する」で説明）。

クリップに圧縮マーカを追加するには：

- 1 「プレビュー」ウインドウを開きます。
- 2 「マーカ」のポップアップメニューから、「チャプタ／Podcast マーカを表示」および「圧縮マーカを表示」項目を選択します。



- 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。

参考：Final Cut Pro クリップなど、マーカがすでに追加されているクリップの場合、マーカはタイムラインに表示されます。それらのマーカは、手動で挿入したマーカと同様に編集できます。

- 4 マーカ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。

タイムラインに青いマーカーが表示されます。

マーカーを追加すると、
青いマーカーが再生ヘッド
の下に現れます。



圧縮マーカーは、「マーカー」のポップアップメニューの「編集」を使えば、チャプタマーカーや Podcast マーカーに変換できます。詳細については、300 ページの「チャプタマーカーや Podcast マーカーをクリップに追加する」を参照してください。

クリップからマーカーを取り除くには：

1 「1 つ前のマーカーに移動」ボタンまたは「1 つ先のマーカーに移動」ボタンをクリックして、取り除くマーカーに再生ヘッドを移動します。

2 マーカーを取り除くには、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「マーカーを取り除く」を選びます。
- M キーを押します。

マーカーが削除されます。

チャプタマーカ―や Podcast マーカ―をクリップに追加する

チャプタマーカ―や Podcast マーカ―を手動でクリップに追加するには、圧縮マーカ―を追加し（前のセクションで説明）、それを編集します。

参考：Podcast では、チャプタマーカ―と Podcast マーカ―の両方を使うことができます。ただし、これらのチャプターには相違点があり、視聴者はチャプタマーカ―を使って直接移動できませんが、Podcast マーカ―ではできません。詳細については、297 ページの「マーカ―のタイプ」を参照してください。

手動でクリップにチャプタマーカ―または Podcast マーカ―を追加するには：

- 1 マーカ―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―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。
- 2 マーカ―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―ボタンをクリックし、ポップアップメニューで「マーカ―を追加」を選びます。
 - ・ M キーを押します。タイムラインに青い圧縮マーカ―が表示されます。
- 3 マーカ―・ポップアップ・メニューを開き、「編集」を選択します（または、コマンド+E キーを押します）。
マーカ―を編集できるダイアログが表示されます。



- 4 「タイプ」ポップアップメニューから「チャプタ」または「Podcast」を選択します。
- 5 「名前」フィールドにマーカ―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」、「DVD Studio Pro」（編集可能）、および再生デバイスで確認できます。Podcast マーカ―の場合、この名前は視聴者に表示されません。

- 6 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。

- 7 また、「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てマーカーにイメージを割り当てることもできます：

- 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：ソース・メディア・ファイルからフレームを選択できます。デフォルトのイメージは、マーカーのあるフレームよりも 2 秒進んだフレームです。
- ファイルから：ファイルの選択ダイアログが表示されるため、静止画ファイルを選択してマーカーに割り当てることができます。

参考：チャプタマーカーに割り当てられたイメージは、「DVD Studio Pro」では無視されます。

- 8 「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は、チャプタマーカーまたは Podcast マーカーであることを示すために紫に変わります。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「DVD Studio Pro」でサポートされる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、次の「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。

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。

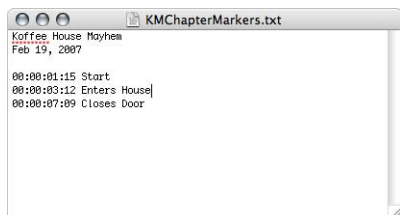
マーカーが読み込まれ、プレビューウインドウのタイムラインに追加されます。

参考：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。











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す。
- 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。

「プレビュー」ウインドウのキーボードショートカット

キーコマンド	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フレームずつ前に戻します。
	クリップを1フレームずつ先に進めます。
	クリップ再生の開始/停止します。
	マーカを追加または削除します。
 + 	再生ヘッドがマーカの位置にあるときに、「マーカの編集」ダイアログを開きます。
	クリップにイン点を設定します。
	クリップにアウト点を設定します。

「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。

この章には、以下のセクションがあります：

- 「書き出し先」タブについて（306 ページ）
- 「書き出し先」で「インスペクタ」を使う（307 ページ）
- 書き出し先を決める（308 ページ）
- 警告の三角マーク（311 ページ）
- 書き出し先を削除する／複製する（312 ページ）
- 「DVD Studio Pro」で使用する書き出し先を作成する（314 ページ）

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。

参考：出力ファイルを保存するリモートの書き出し先が正しく設定され、必要なアクセス権があるかどうかを確かめてください。

「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：「ソース」は、ソース・メディア・ファイルがあるフォルダです。「デスクトップ」は、ユーザのデスクトップのフォルダです。「ユーザのムービーフォルダ」は、ユーザ用の「ムービー」フォルダです。「クラスタストレージ」は、クラスタのスクラッチ用ストレージの場所です。

参考：「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。分散処理機能を使用するには、「Final Cut Studio」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。

- 追加 (+) ボタン：ローカルまたはリモートの書き出し先を決めるには、このボタンをクリックして、ポップアップメニューから「ローカル」または「リモート」を選択します。
- 「ローカル」を選ぶと、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。
- 「リモート」を選ぶと、「リモート」ダイアログが表示されます。FTPの情報（ホスト名、ファイルパス、ユーザ、パスワード）を入力して、リモートの場所にアクセスします。「iDisk」の位置を入力することもできます。
- 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うえで、必要に応じて修正することができます。

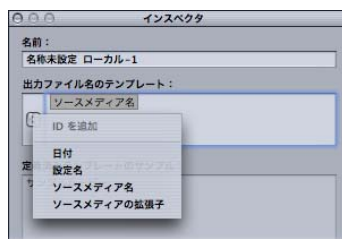
- 削除（－）ボタン：選択されているカスタムの書き出し先を、「書き出し先」タブからすぐに取り除きます。ボタンをクリックしても実行するかどうかは尋ねられませんので、その書き出し先を本当に取り除くかどうか、よく確認してください。

参考：「Apple」フォルダの書き出し先は削除できません。

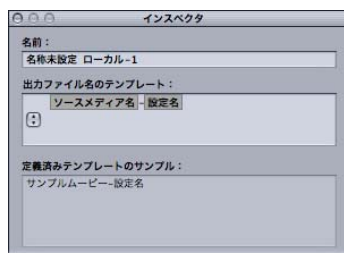
「書き出し先」で「インスペクタ」を使う

「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。
- 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。出力メディアファイルをリモートの書き出し先に保存したい場合は、「Compressor」がリモートサーバにアクセスできるよう、「リモート」ダイアログで情報を入力する必要があります。

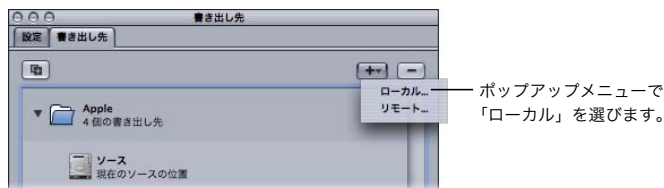
以下の種類の書き出し先を作成できます：

- 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
- リモート：FTP サーバまたはiDisk サーバのデフォルトの場所に含まれるディレクトリ（アクセス権とパーミッションがある場合）

参考：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。

ローカルまたは開いているボリュームで書き出し先を決めるには：

- 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、ショートカットメニューで「ローカル」を選びます。



「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「名称未設定ローカル-1」という名前の新規書き出し先が、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。

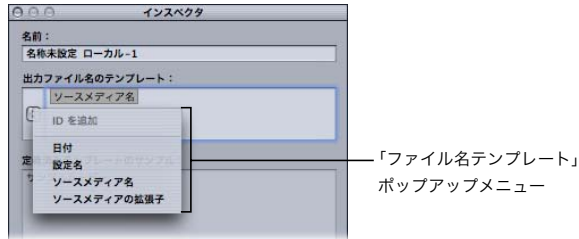
- 4 「書き出し先」タブで、新規に作成した書き出し先をダブルクリックします。

「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 「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、順序を並び替える。
- 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。

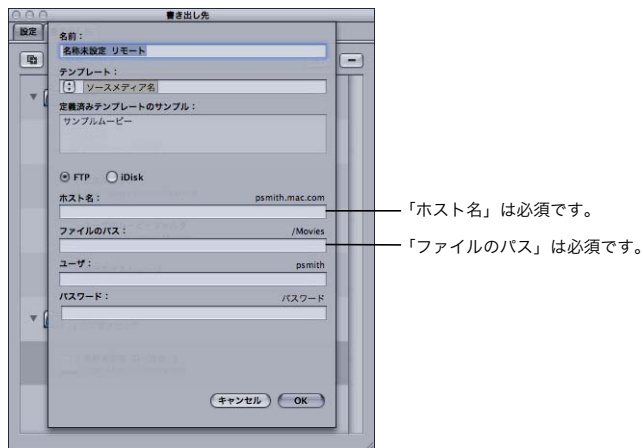
参考：「ファイル名テンプレート」をカスタマイズする場合は、ピリオド (.) で始まる名前を付けないでください。ピリオド (.) で始まる名前のファイルは、Mac OS X の Finder では見ることができず、コマンドラインでしか扱うことができません。

以上の設定に関する詳細については、306 ページの「「書き出し先」タブについて」を参照してください。

リモートの書き出し先を決めるには：

- 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、ショートカットメニューで「リモート」を選択します。

「リモート」ダイアログが現れます。以下のフィールドがあります：



- 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。
- 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（年ー月ー日の形式）
 - 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。
- 「FTP」または「iDisk」：作成するリモート書き出し先のタイプを選択します。
- ホスト名：（必須項目です）ホストサーバの名前です。「Compressor」では、使用する URL スキームが ftp: と想定されているため、ftp: などほかのものも含め、URL のスキームを入力する必要はありません。
- ファイルのパス：（必須項目です）出力メディアファイルをどこに保存するか、ホストでのパスを指定します。たとえば：Volumes/Movies/OutputMedia のようになります。出力メディアファイルを保存する場所へのパスだけを入力します。ファイル名そのものは入力する必要がありません。
- ユーザ名：（オプション）ホストサーバがアクセス制限を行っていて、ユーザ名とパスワードを要求する場合のみ必要です。ホストサーバが誰でもアクセスできる状態であれば、このフィールドは空白のままでかまいません。
- パスワード：（オプション）ホストサーバがアクセス制限を行っていて、ユーザ名とパスワードを要求する場合のみ必要です。ホストサーバが誰でもアクセスできる状態であれば、このフィールドは空白のままでかまいません。

3 必要に応じて、フィールドに入力します。

4 「OK」をクリックします。

「書き出し先」タブに「ソース」以外の書き出し先が 1 つでもあれば、デフォルトの書き出し先を別のものに設定することができます。

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、書き出し先が見あたらない場合や書き込みができない場合に現れ、バッチウィンドウでは、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。
- 書き出し先が見あたらない、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。



説明ダイアログを表示するには、バッチウィンドウの警告の三角マークをクリックします。

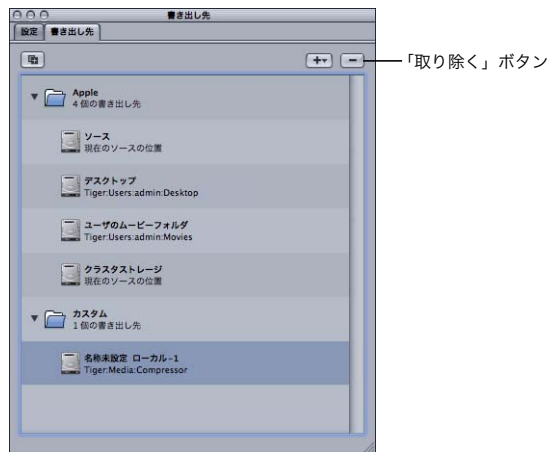
書き出し先を削除する／複製する

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：

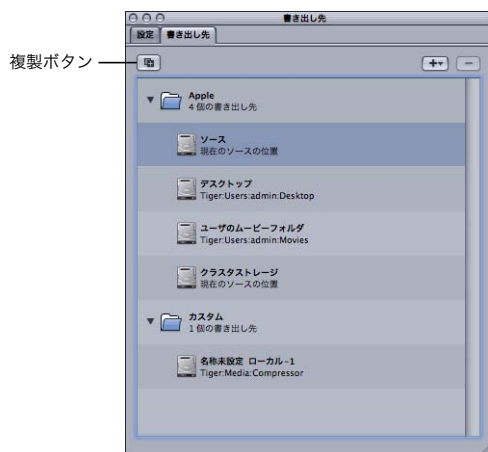
- 1 「書き出し先」タブを開きます。
- 2 「書き出し先」タブで、削除したい書き出し先を選択してから、削除（－）ボタンをクリックするか、Delete キーを押します。

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たずねられませんので、その書き出し先を本当に取り除くかどうか、よく確認する必要があります。

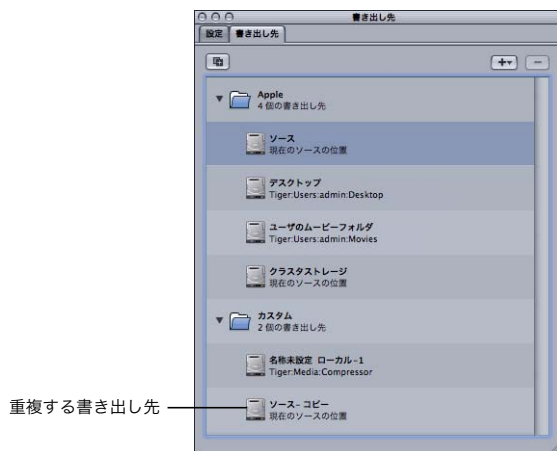


書き出し先を複製するには：

- 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まったく同一です。複製した書き出し先の名前は、適宜変更してください。



「DVD Studio Pro」で使用する書き出し先を作成する

「DVD Studio Pro」で使用するビデオファイルやオーディオファイルをエンコードする場合、「DVD Studio Pro」のファイル用のカスタムの書き出し先を作成することにより、それらのファイルを簡単に読み込んだり使ったりできます。

「DVD Studio Pro」には、ビデオファイルを読み込んだり使用したりする際、ルート名の同じオーディオファイルを自動的に検索し、見つかったら自動的に読み込んだり使用したりする機能が用意されています。たとえば、あるメニューの背景にビデオファイルを割り当てると、「DVD Studio Pro」は同一名のオーディオファイルを検索し、自動的にそのメニューのオーディオに設定します。

「Compressor」のデフォルトの書き出し先では、ファイル名に設定名が付加されます。DVD 互換のビデオファイルの出力とオーディオファイルの出力に必要な設定は異なるので、この場合、同一のソースファイルから作成されたものであっても、ビデオファイルとオーディオファイルが同じ名前になることはありません。

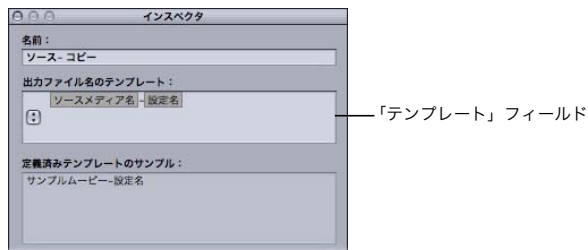
「Compressor」でカスタムの書き出し先を作成する場合、出力ファイルの名前にプリセット名識別子を入れないようにすることができます。

書き出し先から設定名を取り除くには：

- 1 書き出し先をダブルクリックします。

「インスペクタ」ウィンドウの「テンプレート」フィールドに、書き出し先に割り当てられているファイル識別子が一覧表示されます。

- 2 「テンプレート」フィールドに「設定名」があれば、それを取り除きます。



「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関わらず、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。

参考：「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。

この章には、以下のセクションがあります：

- 「ドロップレット」 ウィンドウについて (316 ページ)
- ドロップレットを作成する (317 ページ)
- ドロップレットの設定および AppleScript オプションを確認する (319 ページ)
- 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 (319 ページ)
- ドロップレットのヒント (322 ページ)

「ドロップレット」 ウィンドウについて

ドロップレットを開いて、その詳細を表示することができます。出力メディアファイルの書き出し先、識別子などの設定を変更することもできます。

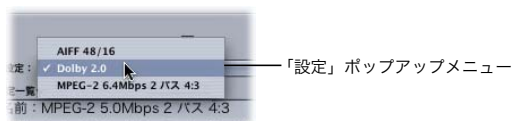


「ドロップレット」 ウィンドウには以下の項目があります：

- クラスタ：このポップアップメニューで、分散処理用のバッチを実行可能な、ネットワーク上にあるコンピュータのクラスタを選択します。(分散処理機能を使用するには、「Final Cut Studio」がインストールされているコンピュータを指定する必要があります。) このメニューでは、以下の条件を満たしている場合を除き、選択できるオプションは 1 つだけ(「このコンピュータ」)です：
 - 使用している「Compressor」で、分散処理が有効になっている。
 - ネットワーク上に、利用できるほかのクラスタが存在している。
- 書き出し先：このフィールドには、出力メディアファイルの書き出し先フォルダへのパスが表示されます。これを変更するには、「選択」ボタンをクリックし、書き出し先を選択するダイアログを開いて、新しいフォルダを指定します。
- 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

ファイル識別子の使いかたの詳細は 306 ページの「「書き出し先」タブについて」を参照してください。

- ・ **ソースファイル**：実行するバッチのすべてのジョブが入っています。「起動時に表示」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。
- ・ **設定**：表示専用のポップアップメニューです。各ドロップレットについて、関連付けられている設定をすべて一覧表示します。ドロップレットには、いくつでも必要なだけ設定を割り当てることができます。これは、設定のグループからドロップレットを作成することで可能になります。（詳細については、次の「ドロップレットを作成する」を参照してください。）ポップアップメニューで設定を選び、ウインドウ下部にある設定一覧テーブルを見ると、各設定の詳細を確認することができます。



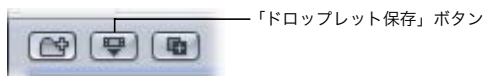
- ・ **設定一覧**：このテーブルには、「設定」ポップアップメニューで選択されている設定のコンポーネントがすべて一覧表示されています。
- ・ **起動時に表示**：このチェックボックスが選択されていると、バッチが実行される前に「ドロップレット」ウインドウが開きます（ソース・メディア・ファイルをドロップレットのアイコンへドラッグした時に開きます）。このウインドウで、ドロップレットに入っている設定を確認することができます。チェックボックスが選択されていない場合、バッチをドロップレットのアイコンへドラッグするとただちに（何らかのエラーが生じない限り）そのバッチが実行され、「ドロップレット」ウインドウは開きません。
- ・ **実行**：このボタンをクリックして、バッチを実行します。この操作は、「起動時に表示」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。

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設定または設定グループを選択し、「ドロップレット保存」ボタンをクリックします。



「保存」ダイアログが現れます。



参考：「設定」タブから直接、複数の設定を選択して 1 つのドロップレットを作ることはできません。しかし、使いたい複数の設定を設定グループにまとめて、そのグループを選択し、「保存」をクリック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。設定のグループの作成については、98 ページの「設定のグループを作成する」を参照してください。

- 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て「保存」をクリックします。

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。

「保存」ダイアログでは「ソース」以外の書き出し先フォルダを選択できますが、選択できるのは「書き出し先」タブを使って用意されている書き出し先のみです。「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、308 ページの「書き出し先を決める」を参照してください。

ドロップレットの書き出し先を変更するには：

- 1 「書き出し先」選択ポップアップメニューで書き出し先を選びます。

参考：選択した書き出し先に問題があると、ドロップレットに警告の三角マークが表示されます。その場合は、選んだディレクトリを変更して、警告が消えるようにします。詳細については、311 ページの「警告の三角マーク」を参照してください。

- 2 「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。

ドロップレットの設定および AppleScript オプションを確認する

「ドロップレット」ウインドウ下部の「起動時に表示」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、316 ページの「「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。

「/ アプリケーション /AppleScript」にある「スクリプトエディタ」へドロップレットのアイコンをドラッグして重ねると、ドロップレットで利用できる AppleScript の用語説明オプションの一覧を見ることができます。

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

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。

- 「起動時に表示」チェックボックスがチェックされている場合：「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。



- 2 「ドロップレット」ウインドウが開いていれば、書き出し先フォルダや識別子などドロップレットの設定を確認し、変更することができます。設定が済んだら、「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。

- 3 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、「Batch Monitor」を開きます。

詳細については、「Batch 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、「Batch Monitor」を開きます。

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。

カスタマーサポートとトラブルシューティング

A

付録

「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。

- リリースノート：「Compressor」の「ヘルプ」メニューにある「リリースノート」のページには、「Compressor ユーザーズマニュアル」に収録できなかった最新の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、このリリースノートを参照してください。
- 「Compressor サポート」Web ページ：「Compressor」の技術サポートページは <http://www.apple.com/jp/support/compressor> にあります。また、関連するディスカッションページは <http://discussions.info.apple.co.jp> にあります。
- 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更新、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：Final Cut Pro[FM上で削除]アップルの製品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、[FM 上で削除] マニュアルに付属の「Apple Professional ソフトウェアサービス & サポートガイド」を参照してください。

AppleCare サポートに連絡する

「Compressor」のパッケージには、アップルが提供するサポートのオプションに関する書類が含まれています。必要に応じて、いくつかのレベルのサポートがご利用になれます。

問題の種類にかかわらず、以下の情報は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ければ、問題の処理を速く進めることができます。

- 「Compressor」のユーザ登録番号。この番号は、「Compressor」を使えるようにするためのソフトウェアシリアル番号とは異なります。
- 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」を選ぶと確認できます。

- 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。Finder で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。
- 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、ビデオカードなども含みます。
- 「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。

サポートプロファイルを作成する

「ヘルプ」メニューでは、「Compressor ユーザーズマニュアル」を参照するだけでなく、サポートプロファイルを作成する機能も選択できます。サポート状況として、AppleCare が、お使いのコンピュータとこのアプリケーションの設定方法、両方に関する情報を必要とする場合があります。「ヘルプ」>「サポートプロファイルを作成」を選ぶと、必要な情報が含まれたファイルが作成され、AppleCare にメールで送信することができます。AppleCare の担当者に指示されない限り、お客様がこの機能を使用することはありません。

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。

トラブルシューティングのヒント

「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。

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）。

(10 ビットカラー) ソース・メディアファイルを拡大する／縮小する

カラーチャンネル当たり 10 ビットを使うソース・メディア・ファイルを「Compressor」を使ってトランスコードする場合、フレームサイズを拡大／縮小（サイズ変更）するには、フレームコントロールを有効にしてください。このような場合にフレームコントロールを有効にしない場合、トランスコードされた出力ファイルは 10 ビットカラーではなく、8 ビットカラーになります。

フレームコントロールを有効にするには：

- 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以下のいずれか 1 つを選択します：
 - 自動：「Compressor」でトランスコードのジョブが分析され（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。
 - カスタム：このオプションにすると、「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。

コマンドラインを使う

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、以下のトピックを説明しています：

- サービスノードおよびクラスタコントローラを構成するためのシェルコマンド（327 ページ）
- 「Compressor」のジョブを実行するシェルコマンド（328 ページ）
- パッチをモニタするためのシェルコマンド（330 ページ）

サービスノードおよびクラスタコントローラを構成するためのシェルコマンド

「システム環境設定」で「Apple Qmaster」パネルを使う代わりに、`qmasterprefs` コマンドが使えます。このコマンドには、サービスノードとクラスタコントロールサービスの有効と無効を切り替えるコマンドラインオプションがあります。

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。

参考：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）。

構文

次に、コンピュータ上でクラスタコントロールサービスの有効／無効を切り替えるコマンドの構文を示します。`qmasterprefs` コマンドは、`/usr/sbin` にあります。

```
qmasterprefs -cluster < on | off > [-timeout <時間（分単位）>] [-servername <名前（サーバー名）>] [-list] [-help]
```

次に、コンピュータ上でサービスノード処理の有効／無効を切り替えるコマンドの構文を示します。

```
qmasterprefs -service "Unix Processing" <on | off> [-instances <n (インスタンス
    の数)>] [-timeout <時間 (分単位)>] [-servername <名前 (サーバ名)>] [-list] [-
    help]
```

コマンドのオプション

次の表に、コンピュータ上でサービスノードおよびクラスタ・コントロール・サービスを有効にするコマンド、および無効にするコマンドについての情報をそれぞれまとめます。

qmasterprefs コマンドのオプション	説明
<code>[-cluster] <on off></code>	クラスタ・コントロール・サービスのオン／オフを切り替えます。 [timeout 時間 (分単位)] [servername 名前 (サーバ名)] [quickcluster on off] [unmanagedservices on off] [unmanagedmulticapturethreshold 時間 (秒単位)] [networkinterface allinterfaces <bsd name (bsd 名)>]
<code>[-service Rendering] <on off></code>	UNIX のレンダリングサービスのオン／オフを切り替えます。 [timeout 時間 (分単位)] [instances 数値 (インスタンス数)] [autorestart on off] [unmanaged on off]
<code>[-list]</code>	現在の qmasterprefs の設定を一覧表示します。
<code>[-help]</code>	qmasterprefs でサポートされているオプションに関する情報を表示します。
<code>[-restart]</code>	Apple Qmaster サービスを再起動します。
<code>[-service name options]</code>	サービスのオプションを設定します。

「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、および -destinationpath は、実行するジョブの数だけ繰り返すことができます。

参考：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、「Batch 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。

Compressor コマンドのオプション	説明
[<code>-clustername</code> <名前（クラスタ名）>]	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。
[<code>-batchname</code> <名前（バッチ名）>]	バッチの名前を指定し、「Batch Monitor」で識別しやすくします。
[<code>-clusterid</code> <user name:password@IP address:port number（ユーザ名：パスワード@IP アドレス：ポート番号）>]	また、 <code>-clusterid</code> を使用してクラスタ ID およびポート番号を指定し、 <code>-clustername</code> の代わりにすることができます。（クラスタ ID とポートを指定しておくと、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。） さらに、 <code>-clustername</code> を使用した場合に、クラスタにパスワードが必要なときは、 <code>-clusterid</code> でユーザ名およびパスワードを指定します。（ <code>-clusterid</code> を使う場合は、必ず IP アドレスとポート番号を指定する必要があります。） ヒント： クラスタの IP アドレスおよびポート番号を確認するには、 <code>Compressor -show</code> を使用してください。
[<code>-priority</code> <値（優先度）>]	ジョブの優先レベルを指定します。
[<code>-jobpath</code> <url（URL）>]	ソースファイルの場所を指定します。
[<code>-settingpath</code> <url（URL）>]	ジョブで使用する設定がある場所を指定します。
[<code>-destinationpath</code> <url（URL）>]	ジョブの書き出し先ファイルの URL を指定します。
[<code>-info</code> <xml（XML）>]	バッチまたはジョブの詳細情報を指定します。
[<code>-timeout</code> <時間（秒単位）>]	「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 0 の場合、「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（制限時間なし）。
[<code>-show</code>]	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、 <code>-clustername</code> または <code>-clusterid</code> 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。
[<code>-help</code>]	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 XML の例

下に示すコードは、Compressor コマンドの実行に使用する XML コードの例です。一続きのコマンドラインとして入力する必要があるので、- オプション名の後の文字列に英数字以外の文字が含まれる場合は、その 1 文字前にバックスラッシュ (\) を付ける必要がある点に注意してください。

```
./Compressor -clusterid tcp://127.0.0.1:51737 -batchname myBatch -jobpath /  
Volumes/Source/ShortClips/NTSC24p.mov -settingpath /Users/stomper10/  
Library/Application\ Support/Compressor/PhotoJPEG.setting -  
destinationpath /Users/machinename/Movies/myDestinationFilename.mov.
```

このコマンドには、以下の要素が含まれています：

- クラスタのアドレスは tcp://127.0.0.1:51737
- バッチ名は myBatch
- ジョブのパスは /Volumes/Source/ShortClips/NTSC24p.mov
- 設定のパスは /Users/stomper10/Library/Application\ Support/Compressor/
PhotoJPEG.setting
- 書き出し先のパスは /Users/machinename/Movies

バッチをモニタするためのシェルコマンド

「Batch Monitor」の Batch\ Monitor コマンドとさまざまなコマンドラインオプションを使用して、ジョブをモニタすることができます。

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

以下に、バッチをモニタするコマンドの構文を示します。Batch\ Monitor コマンドは、
/Applications/Utilities/Batch Monitor.app/Contents/MacOS にあります。

```
Batch\ Monitor [-clustername <名前 (クラスタ名)> ] [-clusterid <  
user name:password@IP address:port number (ユーザ名:パスワード@IP アドレス:ポート  
番号)> ] [-jobid <識別子 (ジョブ ID)> -batchid <識別子 (バッチ ID)> ] [-timeout  
<時間 (秒単位)> ] [-query <時間 (秒単位)> ] [-help]
```

ジョブまたはバッチをキャンセルするには：

```
Batch\ Monitor [-clustername <名前 (クラスタ名) > ] [-clusterid < IP アドレス> <ポート  
番号> <ユーザ名> <パスワード> ] -kill -jobid <識別子 (ジョブ ID) > -batchid <識別子  
(バッチ ID) >
```

コマンドのオプション

次の表で、バッチをモニタするためのコマンドオプションをそれぞれ説明します。

モニタ用コマンドのオプション	説明
<code>[-clustername <名前 (クラスタ名) >]</code>	ジョブの送信先となったクラスタの名前を指定します。
<code>[-clusterid < user name:password@IP address:port number (ユーザ名 : パスワード @IP アドレス : ポート番号) >]</code>	また、 <code>-clusterid</code> を使用してクラスタ ID およびポート番号を指定し、 <code>-clustername</code> の代わりにすることができます。 さらに、 <code>-clustername</code> を使用した場合に、クラスタにパスワードが必要なときは、 <code>-clusterid</code> でユーザ名およびパスワードを指定します。 (<code>-clusterid</code> を使う場合は、必ず IP アドレスとポート番号を指定する必要があります。) ヒント:クラスタの IP アドレスおよびポート番号を確認するには、 <code>Apple\ Qmaster -show</code> または <code>Compressor -show</code> を使用してください。
<code>[-jobid <識別子 (ジョブ ID) > -batchid <識別子 (バッチ ID) >]</code>	モニタ対象となるジョブを指定するために使用します。 <code>-jobid</code> オプションを使用する際には、 <code>-batchid</code> も指定する必要があります。パラメータには、バッチを実行するときに指定したバッチ名を使用します。(バッチ ID およびジョブ ID は、バッチが実行されると表示されます。) <code>-jobid</code> オプションを使用しない場合は、指定されているクラスタで実行中のジョブがすべてリストされます。
<code>[-timeout <時間 (秒単位) >]</code>	「Batch Monitor」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 0 の場合、「Batch Monitor」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 (制限時間なし)。
<code>[-query <時間 (秒単位) >]</code>	ジョブの状況を更新する間隔を秒数で指定します。
<code>[-kill -jobid <識別子 (ジョブ ID) > -batchid <識別子 (バッチ ID) >]</code>	指定したジョブまたはバッチがキャンセルされます。
<code>[-help]</code>	Batch\ Monitor でサポートされているオプションの情報を表示します。

索引

1080i フォーマット 186, 272
 16 ビットオーディオ 230, 236
 1920 × 1080 フォーマット 154
 1 パス VBR エンコーディング 211
 「1 パス VBR (最適)」エンコーディング 191
 1 パスエンコーディング 191, 211
 1 パスのエンコーディング 156, 191
 2:3:2:3 ブルダウン 190
 24P フォーマット 190
 2 パス VBR のエンコーディング 192
 「2 パス VBR (最適)」エンコーディング 191, 192
 2 パスエンコーディング 60–61
 3:2 ブルダウン処理 190
 3 dB 減衰 136
 「3 dB 減衰」オプション 136
 3G フォーマット 223, 238
 5.1 サラウンドサウンド 78–81, 129, 130, 132, 139–143
 720p フォーマット 154, 186, 272
 8 ビットオーディオ 230, 236
 「90° フェーズシフト」オプション 136

A

「A/V 属性」タブ 56, 82
 AAC (Advanced Audio Coding) コーデック 127, 211
 .ac3 拡張子 60, 130
 AC-3 フォーマット
 → 「Dolby Digital Professional フォーマット」も参照
 ストリームの長さ 137
 ～のサンプルレート 137
 ～のデータレート 132
 ～をエンコードする 12, 60, 130
 Advanced Audio Coding (AAC) コーデック 127, 211
 AIFF 「エンコーダ」パネル 125–126
 .aiff 拡張子 60
 AIFF (Audio Interchange File Format)
 QuickTime 設定 226
 エンコーダ 14
 オーディオ設定 229–230
 出力フォーマットを選択する 34
 設定 125–128
 説明 125–128
 「Apple AU Graphic EQ」フィルタ 251
 AppleCare

Knowledge Base 323
 サポートプロファイル 16
 Apple Qmaster
 ～の代わり 327
 分散処理 61
 「Apple Qmaster」パネル 327
 AppleScript
 Web サイト 281, 324
 アクションと～ 31
 起動 64
 選択 64
 ファイル 279
 用語説明オプション 319
 リソース 281, 324
 ～を実行する 278
 ～を設定に追加する 277, 279–280
 Apple Store 17
 Apple TV
 アスペクト比 151
 エンコーダサイズ 152
 ～用 H.264 ビデオ 147
 「Apple」フォルダ内の設定 89
 → 「設定」も参照
 Audio Interchange File Format → 「AIFF」を参照
 AVI フォーマット 223, 238

B

Batch Monitor
 コマンドラインオプション 330
 ～の概要 67
 バッチの状況 36
 ワークフローで使用する～ 25
 ～を自動的に開く 38
 ～を開く 67
 Batch Monitor のコマンド 330–331
 「Batch Monitor を自動で起動」オプション 38
 「BlackWhite を元に戻す」フィルタ 245
 Blu-ray MPEG-2 185
 B フレーム 195, 197, 199

C

CBR (固定ビットレート) 157, 193
 CD-ROM

MPEG-1 出力と～ 167
QuickTime コンテンツ 223
サンプルレート 236
CD オーディオ 230
Compressor
Web サイト 16
インターフェイス 41-72
効率化のためのオプション 37
～に割り当てられるメモリ 324
～の環境設定 38-40
～の機能の概要 12-14
～の基本的な使いかた 19-27
～のシナリオ 11
～の紹介 9-15
～のレイアウト 43-45
用語 31
ワークフロー → 「ワークフロー」を参照
～をバッチの実行後に終了する 39
compressor 拡張子 116
「Compressor」に割り当てられるメモリ 324
「Compressor」のウインドウ
隠れる理由 46
～のサイズを変更する 46
～のタブについて 47-49
～を使って作業する 46-49
「Compressor」の終了
環境設定 39

D
DAT 用サンプルレート 236
DC フィルタ 136
「DC フィルタ」オプション 136
「DNS ドメイン」の設定 40
Dolby Digital Professional エンコーダ 34
Dolby Digital Professional の「エンコーダ」パネル 130-136
Dolby Digital Professional フォーマット 129-130, 143-144
オーディオを～に変換する 138
「オーディオ」タブ設定 131-133
説明 12
ソース 85
～について 14
「ビットストリーム」タブ設定 134
「前処理」タブ設定 135-136
～をレビューする 85, 137, 295
Dolby Digital エンコーダ 144
Dolby Digital デコーダ 85, 295
「Dolby サラウンドモード」設定 134
DVCPRO HD フォーマット 272
DVD
HD 解像度 DVD 182
MPEG-1 出力と～ 167
MPEG-1 の設定 173, 175-179
～上の SD ビデオ 182
サンプルレート 171, 236

～チャプタマーカ 201
～に収められるビデオの分数 190
ビットレート 171
DVD-5 ディスク 158
DVD Studio Pro
MPEG-1 の設定 175-179
MPEG-2 フォーマットと～ 12
～の Dolby エンコードのオプション 131
メタデータ 198, 209
～用の書き出し先 179, 314
DVD ビデオフォーマット
「DVD Studio Pro」と～ 131
MPEG-2 ビデオストリームと～ 181
オープン GOP と～ 200
「DVD ビデオ」設定 131
「DVD」オプション 170
.dv 拡張子 60
DV ストリームフォーマット
～について 145
～の設定 145-146
～のワークフロー 146
DV 用サンプルレート 236

F
Final Cut Pro
チャプタマーカと～ 202
～のプロジェクトを再実行する 118
～のプロジェクトをトランスコードする 117-118
～の分散処理 119-121
バッチの実行後に「Compressor」を終了する 39
FireWire Web サイト 17

G
「GOP 構造」ポップアップメニュー 195, 208
「GOP サイズ」ポップアップメニュー 196, 208
GOP (グループオブピクチャ)
H.264 156
I フレームをクリップに追加する 208
MPEG-2 出力ファイルの～ 207-208
オープン 196, 200-201
クローズド 196, 200-201
構造 195, 199
サイズ 186, 196, 199
設定 168, 195-197, 199-201
～の概要 197-201
「GOP」タブ 195-197, 203, 207
GOVU (group of video access unit) 157

H
H.264 フォーマット
説明 14
H.264 (Apple デバイス用) フォーマット
「エンコーダ」パネル 148-151
概要 147
出力フォーマットを選択する 34

ワークフロー 152
H.264 (DVD Studio Pro 用) フォーマット
GOVU 157
「エンコーダ」パネル 153-156
出力フォーマットを選択する 34
～でマルチパスを使う 157
部分同期 156
フレーム同期 156
プログレッシブビデオ 158
ワークフロー 158
HD DVD
SD および HD のサポート 158
HDV 解像度フォーマット 186
HD ビデオ
DVD-5 ディスクと～ 158
MPEG-2 のオプション 182, 186, 191
高精細ソース 182
フレームのサイズ変更と～ 62
～をダウンコンバートする 12, 182

I

IBBP オプション 195, 199
IBBP パターン 186
IBP オプション 195
「iDisk」のボリューム 306
IMA コーデック 127
iPod
Podcast マーカー 151
QuickTime 書き出しコンポーネントフォーマット 238
アスペクト比 151
エンコーダサイズ 152
チャプタマーカー 151
～用の H.264 ビデオ 147
IP オプション 195
ISMA プロファイル 213
iTunes
Podcast マーカー 151
アスペクト比 151
チャプタマーカー 151
～用 H.264 ビデオ 147
I フレーム
GOP 構造と～ 195, 199
強制～ 201, 208
説明 197, 201
～のマーカー 66
～を MPEG-2 ファイルに追加する 208
～をクリップから削除する 299
～をクリップに追加する 298-299

L

LFE (重低音エフェクト)
干渉と～ 144
～チャンネル 136, 144
～の制約 144
～を使う 132

M

.m1a 拡張子 60, 172
.m1v 拡張子 60
.m2t 拡張子 60
.m2v 拡張子 60, 184
.m4v 拡張子 60
Mac OS バージョン 323
.mov 拡張子 60, 154, 224
MP3 フォーマット
Podcast 164
「エンコーダ」パネル 164
概要 163
出力フォーマットを選択する 34
～の一般的な用途 163
ワークフロー 166
.mp4 拡張子 60, 212
MPEG-1 「エンコーダ」パネル 169-171, 174
MPEG-1 フォーマット
エレメンタリストリームとシステムストリーム 172
エンコーダの仕様 168
サンプル設定 173
出力フォーマットを選択する 33
説明 15
ソースファイルとして使用する～ 85
トランスコードのワークフロー 172-173
～に I フレームを追加する 298-299
～の紹介 167-168
フレームレートとフレームサイズ 168
～用のプラットフォーム 167
～を DVD 用に設定する 175-179
～を Web 用に設定する 174-175
～を書き出す 12
MPEG-1 / レイヤー 2 オーディオ 198
MPEG-2 「エンコーダ」パネル 184-201
MPEG-2 出力の互換性 198
MPEG-2 フォーマット
Blu-ray 185
DVD Studio Pro プロジェクト 12
GOP の設定 195-201, 207-208
HD DVD 185
HD ベース DVD 182
SD DVD 185
「エクストラ」の設定 209
オーサリング設定 197-209
出力ファイル 181-201
出力フォーマットを選択する 33
ストリーミングのサポート 181
ストリームタイプ 183
「ストリームの用途」設定 185
設定 203
説明 15
ソースの解析 85
ソースファイルとして使用する～ 85
トランスコードのワークフロー 202-209
～に I フレームを追加する 208, 298-299

～のマーカ 201
ビデオ設定 185–205
標準 185
「品質」の設定 190–194, 203, 205–207
フレームサイズ 294
MPEG-4 Part 10 → 「H.264 フォーマット」を参照
MPEG-4 Part 2 の「エンコーダ」パネル 212–215
MPEG-4 エンコーダ 15
MPEG-4 「エンコーダ」パネル 218
MPEG-4 フォーマット
Podcast ワークフロー 220–222
オーディオ設定 214, 214–219
出力ファイル 211–222
出力フォーマットを選択する 33
ストリーミング設定 215
ソースファイルとして使用する 85
～と Podcasting 213
トランスコーディングのワークフロー 216–222
ビデオ設定 213, 216, 218
利点 211
.mpeg 拡張子 60
.mpg 拡張子 60

N

NTSC フォーマット
GOP サイズ 196
MPEG-2 出力 186
SIF フレームサイズ 168
～でクロップする 187
ピクセルのアスペクト比 272
フレームレート 168, 188

P

PAL フォーマット
GOP サイズ 196
MPEG-1 SIF 出力 168
MPEG-2 出力 186
ピクセルのアスペクト比 272
PCM オーディオ 156
「PCM オーディオを含める」オプション 156
PNG コーデック 228
Podcast 211
H.264 を使ったビデオ 152
MPEG-4 213, 220–222
URL 301
～に MP3 を使う 164
～に QuickTime 書き出しコンポーネントフォーマット
を使う 238
Podcast マーカー
H.264 出力 151
～を定義する 297
P フレーム 195, 197, 199

Q

QDesign Music 2 コーデック 126, 229

QDesign Music コーデック 127
QDMC コーデック 127
qmasterprefs コマンド 327
Qualcomm PureVoice コーデック 126, 127, 229
QuickTime
Web サイト 17
エンコーダ 33
QuickTime Streaming Server 215, 219
QuickTime 「エンコーダ」パネル 224–226
QuickTime オーディオコーデック
設定 226
～を選択する 127, 230, 235–236
～をプリセットに追加する 232–234
QuickTime 書き出しオプション 202
QuickTime 書き出しコンポーネント 15, 240
QuickTime 書き出しコンポーネントの「エンコーダ」パ
ネル 239
QuickTime 参照ムービー 85
QuickTime 出力ファイル
Web ベースのファイル 224
サウンド設定 126–127, 229–230
トランスコーディングワークフロー 230–234
～を作成する 223–224
QuickTime の「サウンド設定」ダイアログ 126
QuickTime の「ヒント書き出しの設定」ダイアログ 225
QuickTime ビデオコーデック
設定 226
～を選択する 234–235
～をプリセットに追加する 231–232
QuickTime プラグインをインストールする 238
QuickTime ムービーファイル
.mov 拡張子 154
QuickTime ストリーミングムービー 224
サウンド設定 226
～対応エンコーダ 15
チャプタマーカー 225
ファストスタートムービー 224, 225

R

RAM 324

S

SD ビデオ
HD ビデオを～にダウンコンバートする 12, 182
MPEG-2 のオプションを設定する 186
出力をクロップする 270
フレームサイズ 187
.setting 拡張子 99
SIF (Standard Interface Format) 167
SMTP 認証 277
Sorenson Video 3 コーデック 227
Standard Interface Format (SIF) 167

T

Tagged Image File Format → 「TIFF」を参照

TARGA (Truevision Advanced Raster Graphics Adapter)

エンコーダ 14, 34
出力ファイル 159-161
説明 159

TeXML チャプタ・マーカー・リスト 301

.tga 拡張子 60

.TIFF 拡張子 60

TIFF (Tagged Image File Format)

エンコーダ 14, 34
出力ファイル 159-161
説明 159

U

URL チャプタマーカー 301

V

VBR (可変ビットレート)

1パス 191
2パス 192-194
AAC と～ 211
MPEG-2 のオプション 191
ジョブのセグメント化と～ 61
設定 213

VCD

MPEG-1 出力と～ 167
ビットレート 171

W

WAN (ワイド・エリア・ネットワーク) 40

Web

～上でメディアファイルをストリーム配信する 224
～上の MPEG-1 出力 168, 173, 174-175
フレームレートとフレームサイズ 168
～用の解像度 170

Web サイト

AppleCare サポート 323, 324
AppleScript 281, 324
Apple Store 17
Compressor Web サイト 16, 323
「Compressor」のサポート 16
FireWire Web サイト 17
QuickTime Web サイト 17
アップルの Web サイト 16-17
アップルのサービスおよびサポート 16
ドルビーラボラトリーズの～ 144
「Web」オプション 170

X

XML コード 330

あ

アートワーク

～をチャプタマーカーに追加する 301

アウト点設定ボタン 296

「明るさとコントラスト」フィルタ 245

アクション

AppleScript を設定する 279-280

電子メール通知設定を追加する 279

～の設定 31, 64

ポストトランスコードの～ 279-280

「アクションセーフ」領域 270

「アクション」パネル 64, 92, 93, 278-280

アクセス権 305, 308

アスペクト比

Apple デバイス 151

MPEG-2 のオプション 205

設定 188, 274-275

デフォルト 188

ピクセルのアスペクト比 272

アスペクト比の制限 63

「アスペクト比」ポップアップメニュー 188

アダプティブノイズリダクション 248

圧縮

オーディオ 135

非圧縮オーディオ 127, 230, 235

圧縮済みソースファイル 85

「圧縮設定」ダイアログ 227-229

「圧縮の種類」ポップアップメニュー 227

「圧縮プリセット」設定 135

圧縮ヘッダ 225

圧縮マーカー 198, 287, 289, 297, 298

アップルの Web サイト 16-17

アナモフィックなビデオフォーマット 272

「アルゴリズム」ポップアップメニュー 248

アルファチャンネル 248

「アンチエイリアス」設定 259

い

一時停止ボタン 288

一時的な書き出し先 108

「位置」ポップアップメニュー 247

「一般情報」設定、「前処理」タブ 136

イメージ

TARGA 出力 159

TIFF 出力 159

シーケンス出力 159

静止画 30

パディング 269

～を拡大／縮小する 267, 271-272

～をクロップする 267, 270, 292

イメージシーケンス 159

イメージシーケンスの「エンコーダ」パネル 160-161

イメージシーケンスフォーマット

エンコーダ 14, 34

出力 159-161

イメージを拡大／縮小する 267, 271-272

色

マーカーの色 287

色空間 243

「インスペクタ」ウインドウ

説明 42
～の概要 54-64, 92
～の自動設定について 55
インターネット → 「Web」を参照
インターレースビデオ
～を作成する 181, 242-243
イン点設定ボタン 296
イン点とアウト点 285, 287-288, 295-296
イントラフレーム → 「I フレーム」を参照

う

ウインドウ → 「Compressor」のウインドウを参照
上フィールド 189, 246
「ウォーターマーク」フィルタ 250
動き適応のオプション 258
動き補正のオプション 258
動き予測モード 194
「動き予測」設定 194
「動き予測」ポップアップメニュー 194, 207

え

「エクストラ」タブ 197-202, 209
「エッジをシャープにする」フィルタ 249
エレメンタリーストリーム 172, 183, 198
「エンコーダ」パネル
→ 各「エンコーダ」パネルの名称も参照
～で設定を変更する 93
～の概要 59, 92

お

オーディオ
16ビット～ 236
8ビット 236
Dolby Digital AC-3 フォーマット 12, 129, 138
MPEG-1 の設定 171
PCM オーディオ 156
空間的なミキシング 143-144
サラウンドサウンド～ 78-81, 139-143
サンプルサイズ 236
サンプルレート 137, 171, 236
ステレオ～ → 「ステレオオーディオ」を参照
～チャンネル 131, 171
チャンネル識別子コード 79, 141
デバイスに応じた音質 236
～の規則 132, 137
～の最大ビットレート 157, 193
～のトラックを有効にする 225
「パススルー」設定 225, 264
非圧縮 127, 230, 235
フィルタリスト 251-252
オーディオ CD 171, 236
「オーディオコーディングモード」設定 131
オーディオコーデック
→ 「コーデック」も参照
AAC 211

AIFF 128
MP3 163
QuickTime 235-236
～を選択する 127, 230
「オーディオ製品情報」設定 134
オーディオ設定
AIFF 125-128
MP3 164
MPEG-2 ファイル 193
MPEG-4 ファイル 214, 214-219
QuickTime 126-127, 226, 229-230
オーディオファイルをエンコードする 138
オーディオをミックスする 134, 143-144
「オーディオ」タブ 131-133, 171
「オーディオ」パネル 214, 217, 219
オーバースキャン領域 270
オープン GOP 196, 200, 208
音楽 236
音声レベル 236
オンラインヘルプ 15
音量、～を正規化する 133

か

開始タイムコード 189
解像度 182
画角設定
設定 30, 63, 269-275
「画角設定」タブ 274
「画角設定」パネル 63, 92, 93, 269-275
書き出し先 305-313
→ 「設定」も参照
「DVD Studio Pro」と～ 179, 314
一時的な～ 108
イメージシーケンスの出力 160
～から名前を取り除く 314
警告 311
削除 307
作成 33
設定との比較 87
説明 31
デフォルト～を変更する 40, 310
ドロップレット 318
～の種類 308
パッチに使用される～ 29
開いているボリューム 308-309
ファイル識別子 307
リモート 306, 308, 309-310
ローカル 306, 308, 308-309
～を削除する 312
～を作成する 308-310
～を複製する 306, 313
～を割り当てる 22, 24, 36, 107-108
書き出し先にある名前 314
書き出し先の「インスペクタ」ウインドウ 307
書き出し先へのパス 307, 310
「書き出し先」タブ 42, 53, 306-307, 312-313

～について 306-307
「書き出し先」フィールド 316
可逆圧縮コーデック 235
拡大／縮小レターボックス 247
拡張子
Dolby Digital ファイルの～ 130
設定一覧テーブルの～ 58
チャンネル識別子と～ 79, 141
「ファイル拡張子」フィールド内への 60
→各ファイル拡張子の名前の項も参照
カスタマーサポート 323-324
画像
～の品質 228, 248
画面分割スライド 286
カラー
色空間 243
設定 228
テキストオーバーレイ 249, 250
フィルタ 245
「カラー補正 (ハイライト)」フィルタ 245
「環境設定」ウインドウ 38-40
ガンマ補正 247
「ガンマ補正」フィルタ 247

き

キーフレーム
H.264 156
MPEG-4 213
QuickTime 228
～の説明 197
キーフレーム間隔 (フレーム同期のレート) 156
「キーフレームの間隔」フィールド 213
「キーフレーム」オプション 228
キーボードショートカット
→「ショートカット」も参照
「プレビュー」ウインドウ 72, 303
一般的なコントロール 71
奇数フィールド 189, 246
「起動時に表示」チェックボックス 317, 319
輝度の値 245
強制 I フレーム 197, 201, 208
強制圧縮マーカー 201
共有ボリューム 308

く

空間的なミキシング 143-144
偶数フィールド 189, 246
クラスタ
オプションをコピーする 39
～でジョブを実行する 328
～のストレージ場所を選択する 306
分散処理用を選択する 316
クラスタコントローラ
～をシェルコマンドで構成する 327-328
～を有効／無効にする 327, 328

「クラスタ」ポップアップメニュー 316
「繰り返し」ポップアップメニュー 248
クリップ
～から I フレームを削除する 299
～に I フレームを追加する 208, 298-299
～の一部をトランスコードする 295-296
～を書き出す 11
～を再生する 287
～をプレビューする 289-295
～を別々のメディアファイルからトランスコードする 122-123

グループ

設定 88, 98
説明 31
グループオブピクチャ → 「GOP」を参照
グループ作成ボタン 88, 98
グループフォルダ 90, 98
クローズド GOP 196, 200, 208
クローズドキャプションファイル 83
クロップ境界 286
クロップフィールド 270
クロマチャンネル 248

け

警告、書き出し先 311
「継続時間の設定」設定 260

こ

構成

クラスタコントローラ 327-328
サービスノード 327-328
高精細度ビデオ → 「HD ビデオ」を参照
高速巻き戻し／先送りボタン 288
項目を書き出す
「Final Cut Pro」のプロジェクト 117
I フレームを追加したメディア 66
QuickTime 書き出しコンポーネントのプラグイン 238
チャプタマーカー 202
項目をクロップする
イメージ 63, 274-275, 292
フレームサイズ 187
項目をコピーする
書き出し先 306, 313
設定 89, 93
項目を削除する
I フレーム 299
書き出し先 307, 312
書き出し先から名前を削除する 314
設定 89, 97
マーカー 289
項目を複製する
書き出し先 306, 313
設定 89, 93
項目をプレビューする
クリップ 289-295

設定 32, 35, 42, 96-97
ソース・メディア・ファイル 290
項目を保存する
ドロップレット 317
バッチ 116
項目を読み込む
「Final Cut Pro」のプロジェクト 117
ソース・メディア・ファイル 35, 73-78
効率化のためのオプション
ワークフロー 37
コーデック
→「オーディオコーデック」も参照
AAC 211
AIFF 128
QuickTime 226, 231-236
オーディオ 235-236
可逆圧縮 235
説明 31
～の概要 234-236
非可逆圧縮 235
～を選択する 234
固定ビットレート 157, 193
「コピーライトが存在」設定 134
コマンドライン 327-331
シェルコマンド 327
ジョブを実行する 328
バッチをモニタする 330
コンテンツエージェント
～の環境設定 38
～の説明 39
「コンテンツはオリジナル」設定 134
コントロールのタイミング変更
～の使用 264
ビデオの速度の変換 265

さ

サービスノード
～をシェルコマンドで構成する 327-328
～を有効／無効にする 328
再生
ステレオ 144
トランスポートコントロール 288
プラットフォームの～ 14
ループ 288
再生ヘッド 287
再生ヘッドのタイムコードのフィールド 287
再生ヘッドを移動する 288
再生ボタン 288, 290
「最大ビットレート」スライダ 155, 193, 207
彩度 247
「サウンド設定」ダイアログ 126-127, 226, 229-234
サウンド設定 → 「オーディオ設定」を参照
サウンドのサンプリングサイズ 236
サウンド → 「オーディオ」を参照
サブネット設定 40
サポートプロファイル 16, 324

サラウンドサウンド
空間的なミキシング 143-144
識別子コードを割り当てる 79, 141
ステレオオーディオと～ 130
ステレオ再生 144
説明 129
チャンネルを手動で割り当てる 80, 139
～のデータレート 132
サラウンドチャンネル 136, 143
参照フレーム 197
サンプルレート
AC-3 ストリーム 137
AIFF 出力 127
DVD フォーマット 132
MPEG-1 の設定 171
MPEG-4 の設定 214
QuickTime オーディオ 127, 230
サラウンドサウンドの～ 137
～の概要 236
「サンプルレート」ポップアップメニュー 214

し

シーケンス、～を書き出す 11
シェルコマンド 327-331
直近ピクセルを選択するオプション 257
システムストリーム 172
下フィールド 189, 246
実行されたバッチの状況 36
「実行」ボタン 317
自動圧縮マーカー 201
自動設定 55
非標準の QuickTime ファイル 86
「重低音エフェクト (LFE) を使用」設定 132
重低音エフェクト (LFE) → 「LFE」を参照
「出力時に AppleScript を実行」オプション 278
出力ビュー 96
出力ビューボタン 284
出力ファイル
→各フォーマット名の項も参照
書き出し先 → 「書き出し先」を参照
設定 → 「設定」を参照
説明 29, 31
～に名前を付ける 108
～の品質 283
～のフォーマットを選択する 30, 33
～フォーマット、の説明 31
～をトランスコードする 14
出力ファイルに生じるアーティファクト 85, 235
「出力」ポップアップメニュー 248
「手動」スライダ 248
「詳細レベル」設定 259
ショートカット
→「キーボードショートカット」も参照
ドロップレットによるトランスコード 315-322
ジョブ
→「バッチ」も参照

コマンドラインオプション 328
説明 19, 29, 31
～にソース・メディア・ファイルを読み込む 75-78
～の書き出し先 107-108
バッチで実行される～ 34
～をコピーする 110
～をセグメント化する 60-61
～を設定する 22
～をチェーン化する 111
ジョブのセグメント化
H.264 のオプション 154
MPEG-2 のオプション 184
MPEG-4 のオプション 212
QuickTime 書き出しコンポーネントの出力 239
QuickTime のオプション 224
「ジョブのセグメント化を許可」オプション 60
ジョブのチェーン化 111
シングルパス VBR エンコーディング 211

す

スキャンボタン 288
スクラッチストレージの設定
クラスタオプション 39
場所 306
スクリーンセーバ 36, 113
スクリプトエディタ 319
ステレオオーディオ
サラウンドサウンドと～ 130
ステレオ再生 144
チャンネル 214
～のデータレート 132
～をダウンミックスする 138
ストリーミングのヒント 215, 217, 219, 225
ストリーミングパケット 215
ストリーミングビデオ 215
「ストリーミング」パネル 215, 217, 219
「ストリーミング」ポップアップメニュー 225
「ストリームの用途」ポップアップメニュー 185
標準 198

せ

静止画 30
静止画フレームの番号付け 161
正方形のピクセル 272
設定
AIFF コーデック 128
AppleScript に関する～ 279-280
MPEG-1 の～ 177
MPEG-2 203
QuickTime オーディオコーデック 232-234
QuickTime 書き出しコンポーネント 240
QuickTime ビデオコーデック 231-232
アスペクト比 274-275
イメージシーケンスのコーデック 161
画各設定 269-275

書き出し先との比較 87
書き出し先を割り当てる → 「書き出し先」を参照
書き出し先 → 「書き出し先」を参照
クリップと～をプレビューする 291-295
グループ内の～の数 99
クロップの設定 274-275
構成済み 35, 37
出力ファイル名 108
「設定一覧」パネルの～ 58
説明 29, 30, 99
デフォルトの設定 40
電子メール通知のアクション 279
ドロップレットと～ 35, 143
名前 90, 95
～のグループ 88, 98
～の保存場所 99
ファイル識別子 307
フィルタ 253-254
フレームのサイズ 257, 274-275
フレームレート 259
～をカスタマイズする 32
～を共有する 99
～を削除する 89, 97
～を作成する 32, 35, 94-95
～をジョブで置き換える 105
～を整理する 90
～を「設定」タブに追加する 89
～を使って作業する 87-99
～を電子メールで配布する 99
～を配布する 99
～を複数のグループに割り当てる 99
～を複数のジョブに割り当てる 35
～を複製する 89, 93-94
～をプレビューする 32, 35, 42, 96-97
～を変更する 105-106
～を保存する 99
～を割り当てる 22-23, 35, 102-104
設定一覧テーブル 317
「設定一覧」パネル 58, 92
設定の配布 99
設定パネル
「アクション」パネル 64
「エンコード」パネル 59
「画角設定」パネル 63
「設定一覧」パネル 58
～について 58-64
「フィルタ」パネル 62
「フレームコントロール」パネル 62
「設定」タブ 32, 42, 52, 88-91
～で設定を作成する 32
～について 88-91
「説明」フィールド 99
「センターダウンミックス」および「サラウンドダウンミックス」設定 134
センターチャンネル 143
選択したターゲットの設定名 285

そ

- 双方向フレーム 197
- 「ソースの挿入」の各フィールド 63, 270
- ソースビュー 96
- ソースビューボタン 284
- ソースファイルとして使用する MPEG フォーマット 85
- ソース・メディア・ファイル
 - 圧縮率の高いファイルと～ 85
 - 「インスペクタ」ウインドウの～ 56
- オーディオファイル 138
- 解像度 182
- 書き出し先の割り当て 22, 36
- 高精細度～ 182
- サイズの変更 63
- 説明 29, 30
- トランスコード完了の確認 37
- 「ドロップレット」ウインドウにある～ 317
- ～に書き出し先を割り当てる 24, 107-108
- ～に設定を割り当てる 22-23, 35, 102-104
- ～の拡張子 58
- ～の長さ 137
- フレームレート 182
- 変換処理 11
- ～をインターネット上でストリーム配信する 224
- ～を処理クラスタに転送する 39
- ～をトランスコードする → 「トランスコードする」を参照
- ～をバッチに追加する 20-21, 75-78
- ～をプレビューする 66, 289-295
- ～を読み込む 35, 73-78, 182

た

- ターゲット
 - 説明 19, 31
 - ～について 109
 - ～をコピーする 110
 - ～を削除する 110
 - ～をジョブに追加する 110
- 「ターゲットシステム」設定 131
- ターミナルシェルのコマンド 327-331
- 「ダイアログ正規化」設定 133
- 「ダイナミックレンジ」フィルタ 251
- タイミング (タイミング変更) 62
- タイムコード
 - ～の説明 189
 - MPEG-2 のオプション 189, 205
 - イン/アウトコントロール 285
 - ～内の再生ヘッド 287
 - ドロップフレーム～ 189
 - ノンドロップフレーム～ 189
- 「タイムコードジェネレータ」フィルタ 249
- タイムラインコントロール 287
- ダウンコンバート 182

- ダウンミックス 134, 144
- 他社製のプラグイン 324
- 多重ストリーム 172

ち

- チャプタマーカー 297
 - MPEG-1 でサポートされない～ 169
 - 説明 201
 - ～に URL を追加する 301
 - ～にアートを追加する 301
 - ～にイメージを追加する 301
 - ～のビジュアルインジケータ 287
 - プレーンテキストのリストを作成する 302
 - マーカーリストを読み込む 289, 301
 - ～を追加する 300-301
 - ～を定義する 201
 - ～を表示する 289
 - ～を保持する 198, 209
- チャンネル
 - AIFF 出力 127
 - Dolby Digital の～ 131
 - Dolby Digital プログラムで～を使う 129, 143-144
 - LFE ～ 136, 144
 - MPEG-1 の設定 171
 - MPEG-4 出力 214
 - QuickTime 設定 229
 - アルファチャンネル 248
 - サラウンド～ 136, 143
 - 識別子コードを使って～を割り当てる 79, 141
 - センター～ 143
 - ～にフィルタを適用する 248
 - フル帯域幅～ 136
- チャンネルの識別子コード 79, 141
- 注釈 84
- ちらつき、～を取り除く 246

つ

- 「追加情報」タブ 57, 83
- クローズドキャプションファイル 83
- 注釈 84
- 「追加」ボタン 89
- ツーパスエンコーディング → 「2 パスエンコーディング」を参照
- ツールバー 49
 - 項目 51
 - ～の概要 50-52
 - ～を設定する 50

て

- 定義済みテンプレートのサンプルの表示 307
- 「デインターレース」フィルタ 246
- 「デインターレース」ポップアップメニュー 258
- データレート 132, 229
- 「データレート」設定 132
- 「適応の詳細」設定 258

「テキストオーバーレイ」フィルタ 249
テキストの不透明度 249, 250
テキスト、のスーパーインポーズ 249, 250
デコーダ、ステレオ再生と～ 144
「デジタルエンファシス解除」オプション 136
「デスクトップ」フォルダ 306
「デフォルト設定」ポップアップメニュー 40
「デフォルトの書き出し先」ポップアップメニュー 40, 310
デルタフレーム 228
電子メール通知
 説明 277
 ～を有効にする 64, 279
電子メール通知先
 環境設定 38
「電子メール通知先」オプション 278
電子メールによる設定の配布 99
転送ストリーム 183, 198
「テンプレート」フィールド 307, 316
電話
 オーディオ品質 230
 サンプルレート 236

と

統計予測を選択するオプション 257
トラック
 LFEトラック 144
 オーディオまたはビデオのトラックを有効にする 225
 ヒントトラック 212, 225
トラブルシューティング
 書き出し先に関する警告の三角マーク 311
 出力ファイルに生じるアーティファクト 85
 設定を削除する 97
トランスコード
 「Compressor」のウィンドウとワークフロー 42
 完了の確認 37
 基本的なコンポーネント 30-31
 基本的なワークフロー 29-37
 出力フォーマット 14
 出力フォーマットを選択する 33
 状況の表示 36
 スクリーンセーバと～ 36, 113
 設定 32
 説明 31
 ドロップレットと～ 315-322
 ～のオプションタスク 26-27
 ～の書き出し先 33
 ～の設定をプレビューする 32, 35
 ～のための「Compressor」の準備 32-33
 ～のバッチ → 「バッチ」を参照
 フレームコントロールと～ 256-260
トランスコードする
 1つのメディアファイルから別々のクリップを
 ～ 122-123
 「Final Cut Pro」のプロジェクトを～ 117-118
電子メール通知 277

ポストトランスコード用のアクション 279-280
ポストトランスコード用のオプション 277-280
メディアファイルの一部を～ 295-296
トランスポートコントロール 288
トランスポートストリーム 198
「取り除く」ボタン 89, 97
ドルビーラボラトリーズの Web サイト 144
ドロップフレームタイムコード 189
ドロップレット 315-322
 書き出し先 318
 作成 37, 89, 317-318
 サラウンドサウンドの設定 143
 説明 37
 ～にファイル識別子を追加する 316
 ～の設定 319, 320
 ～を使って作業する 37
 ～を使ってトランスコードする 319-321
 ～を保存する 89, 318
ドロップレット保存ボタン 89, 317
「ドロップレット」ウィンドウ 68, 316-317

ね

ネットワーク、～経由でソースファイルの書き出し先をブラウザする 40

の

ノイズ除去 248
ノイズ除去フィルタ 248
ノンインターレースビデオ 167
ノンドロップフレームタイムコード 189

は

パーミッション 308
背景色 248
ハイパスフィルタ 136
「バケットの上限」の「継続時間」フィールド 215
「バケットの上限」の「サイズ」フィールド 215
パススルー
 オーディオフィルタ 251
 設定 225
パスワード 310
「パターン」フィールド 196
バッチ 101-123
 → 「Batch Monitor」も参照
 ～間でジョブをコピーする 110
 書き出し先を～に割り当てる 36
 書き出し先 → 「書き出し先」を参照
 コマンドラインオプション 328
 作成 34-36
 状況の表示 36
 ジョブ → 「ジョブ」を参照
 設定 → 「設定」を参照
 説明 19, 29, 31
 選択 91
 ソース・メディア・ファイルを変更する 78

～で別々のクリップをトランスコードする 122-123
～に書き出し先を割り当てる 107-108
～にソース・メディア・ファイルを読み込む 35, 75-78
～のオプションタスク 26-27
～の実行後に「Compressor」を終了する 39
～の名前 77
バッチファイルを開く 117
履歴 → 「履歴パネル」を参照
～をキャンセルする 331
～を再実行する 115, 116, 118
～をシェルコマンドで実行する 328-330
～をシェルコマンドでモニタする 330-331
～を実行する 25-26, 36, 112-113, 317
～をプレビューする 284-289
～を保存する 116
～をモニタする 330
一時的な書き出し先 108
バッチ項目ポップアップメニュー 285
バッチファイルを開く 117
バッチを再実行する 115, 116, 118
バッチを実行する 36, 112-114
「Final Cut Pro」のプロジェクトを再実行する 118
コマンドラインオプション 328
再実行する 115, 116
進行状況 25
「バッチ」ウインドウ
書き出し先についての警告 311
ソース・メディア・ファイルを読み込む 75-81
タブ 74
ツールバー 50-52
「ドロップレット」と～ 317
～の概要 49-50, 74-75
ワークフローで使用する～ 35, 42
バッファを再生しながらダウンロード (QuickTime) 224
パディング
設定 273
～について 269
パフォーマンス、スクリーンセーバと～ 36, 113
番号の前に 0 を追加 161

ひ

非圧縮オーディオ 127, 230, 235
「ピークミキシングレベル」設定 134
「ピークリミッタ」フィルタ 251
非可逆圧縮コーデック 235
ピクセルのアスペクト比 272
「ピクセルのアスペクト」ポップアップメニュー 272
ピクセルの色 248
日付
トランスコードを実行した～ 307
「ビットストリームモード」設定 132
「ビットストリーム」タブ 134
ビットレート
H.264 (DVD Studio Pro 用) 出力 155

MPEG-1 171
MPEG-2 190-193
MPEG-4 213, 214
QuickTime 229
可変 → 「VBR」を参照
固定～ 157, 193
標準 206
標準～ 193
最大～ 155, 193, 207
「ビットレート」スライダ 213, 214
「ビットレート」ポップアップメニュー 213
ビデオ
圧縮 → 「トランスコードする」を参照
インターレース 181, 242-243
インターレース除去 242-243
ノイズ 248
～のトラックを有効にする 225
ノンインターレース 167
フィルタリスト 245-250
プログレッシブ～ 167, 181, 194
分数、DVD に収められる～の 190
～をストリーム配信する 181, 212
ビデオ CD → 「VCD」を参照
ビデオコーデック
→ 「コーデック」、および各コーデックの名前の項も参照
可逆圧縮 235
～についての注意事項 234
非可逆圧縮 235
ビデオ設定
MPEG-2 ファイル 185-190, 204-205
MPEG-4 ファイル 213, 216, 218
QuickTime 226
ビデオのインターレース除去 242-243, 246
ビデオの速度の変換 264
ビデオのフレームレートの変換 264
ビデオの分数、DVD に収められる～ 190
「ビデオフォーマット」タブ 185-190, 203
「ビデオフォーマット」ポップアップメニュー 154, 186
ビデオをストリーム配信する 181, 212
「ビデオ」タブ 170
「ビデオ」パネル 213, 216, 218
標準精細度ビデオ → 「SD ビデオ」を参照
「標準ビットレート」スライダ 193, 206
開いているボリュームオプション 308
品質
MPEG-2 ファイルの～ 205-207
QuickTime 設定 228
ジョブのセグメント化と～ 61
～をプレビューする 283
「品質」スライダ 228
「品質」タブ 190-194, 203
「品質」ポップアップメニュー 214
ヒントリング 212, 215, 217, 219, 225
「ヒントストリーミング」オプション 225
ヒントトラック 212, 225

ふ

ファイル

AppleScript 279

～のパス 310

メディア → 「ソース・メディア・ファイル」を参照

「ファイル拡張子」フィールド 60

ファイル拡張子 → 「拡張子」を参照

ファイル識別子 307, 316

ファイル選択ダイアログ 279

ファイルフォーマット

→ 「特定のフォーマットの名前」も参照

拡張子 60

説明 31

「ファストスタート」オプション 225

ファントム（虚像）センター 143

フィールドのシャープ 246

フィールドのブラー 246

フィールド、出力

～のタイプ 189

フィルタ

設定 62, 97, 245–252

説明 30

並べ替え 63

～の順番 241

～のタイプ 245–252

用途 241–243

～を設定に追加する 253–254

～を使って作業する 244–254

～を適用する 63, 293

～をプレビューする 97, 241, 293

フィルタコントロール 244

「フィルタのサイズを変更」ポップアップメニュー 257

フィルタリスト 244

「フィルタ」パネル 62, 92, 93, 244–252

～の設定に追加する 253

「フィルム標準圧縮」設定 135

「フェードイン／アウト」フィルタ（オーディオ）252

「フェードイン／アウト」フィルタ（ビデオ）246

「フォーマット」オプション 127, 229

フォーマット → それぞれのフォーマットの項を参照

フォト JPEG コーデック 227, 228

フォルダ、トランスコードしたファイル 33

フォント 249, 250

「深さ」ポップアップメニュー 228

複製ボタン 89, 93

部分同期 156

部分同期キーフレーム 157

プラグイン 238

プラットフォーム、の再生 14

プリセット

→ 「書き出し先」、「ドロップレット」、「設定」を参照

プリセットの共有 99

「フル帯域幅チャンネル」設定 136

フレーム

～のサイズを変更する 62

～のタイプ 197–201

～のタイミングを変更する 62

番号付け 161

「フレームコントロール」パネル

コントロールのタイミング変更 264

～で設定を変更する 93

～にカスタム設定を追加する 261

～に設定を自動的に追加する 260

～の概要 62, 255, 256–260

～のプレビュー 255

リバーステレシネ 262

フレームサイズ

MPEG-1 168

MPEG-2 294

拡大／縮小と～ 267, 271–272

クロップと～ 187, 270

設定 257

「フレームサイズ」ポップアップメニュー 271

フレーム同期のレート 156

フレームのサイズ変更 → 「フレームサイズ」を参照

フレームのタイミング変更 62

フレーム番号 161

フレームレート

H.264（DVD Studio Pro 用）出力 155

MPEG-1 168, 170

MPEG-2 188

MPEG-4 213

NTSC 188

QuickTime 227

イメージシーケンス 160

設定 259

フレームのタイミング変更と～ 62

～を表示する 182

プレビュー画面のサイズ 284

プレビュー画面領域 286

プレビュー項目

フィルタ 241

「プレビュー」ウインドウ 283–303

Dolby Digital ファイル 295

I フレームを MPEG-2 ファイルに追加する 208

キーボードショートカット 72, 303

クリップの一部をトランスコードする 295–296

クリップをプレビューする 289–295

コントロール 284–289

設定をプレビューする 32, 35, 42, 96–97

説明 32, 42

～の概要 66, 284–289

プレビュー画面サイズの拡大 284

役割 283

～を開く 66

プログラムストリーム 183, 198

プログレッシブビデオ

MPEG-1 167

MPEG-2 181

～内の動き 194

プロジェクト、「Final Cut Pro」の～ 117

分散処理

「Final Cut Pro」の～ 119–121

H.264 出力と～ 154

QuickTime 参照ムービー 85

クラスタストレージ 306

クラスタを選択する 316

ジョブのセグメント化 60–61, 184, 212, 224

スクラッチストレージの設定 39

へ

ベース管理 144

「部屋のタイプ」設定 134

ヘルプ

オンライン～ 15

サポートプロファイル 16

編集／カットマーカー 287, 289, 298

ほ

ホストサーバ 310

「保存」ダイアログ 318

ボタンツールバー 50

ホワイトバランス 245

ま

マーカー

I フレーム 66

MPEG-2 201

Podcast マーカー 297

圧縮マーカー 198, 287, 289, 298

イン点とアウト点 287

強制圧縮 201

自動圧縮 201

チャプタマーカー 198, 201, 209, 287, 289

チャプタマーカー MPEG-1 169

チャプタマーカーを追加する 300–301

～に名前を付ける 289

～のタイプ 287, 297

編集／カットマーカー 287, 289

～をサポートするフォーマット 297

～を出力クリップに追加する 297

～を使って作業する 288

マーカーポップアップメニュー 288

「前処理」タブ 135–136

マツレターボックス 247

マルチトラックパススルー 225

マルチパスエンコーディング 60–61

マルチパスのエンコーディング 156

む

ムービーをダウンロードする 224, 225

ムービー、説明 30

「ムービー」フォルダ 306

め

メールサーバ 277

メタデータ 198, 209

メディアファイル → 「ソース・メディア・ファイル」を参照

メニューバー 49

も

「モード」ポップアップメニュー 191, 206

モノラル・オーディオ・チャンネル 214

問題解決

～のための手段 323

ゆ

ユーザ名 310

優先フィールド 189, 205

「優先フィールド」ポップアップメニュー 189

よ

用語 31

「用途」ボタン 170

予測フレーム 197

り

リニアフィルタを選択するオプション 257

リバーステレシネ

カデンツ 263

～について 262

～の問題 263

「リバーステレシネ」設定 258

リモートの書き出し先 308, 309–310

「リモート」ダイアログ 309

「履歴」ウインドウ 42

overview 65, 115

～でパッチを再実行する 116

トランスコードの状況 36

～を開く／閉じる 65

る

ループ再生 288

ループ再生ボタン 288

れ

レイアウト

～の設定 43–45

パッチ 44

標準 43

ファイルの～ 45

～を管理する 44–45

～を選択する 44

～を保存する 44

レート変換のポップアップメニュー 259

「レターボックス」フィルタ 247

連続する動き 194

レンダリング、トランスコードと～ 117

ろ

ローカルな書き出し先 308
ローパスフィルタ 136
「ローパスフィルタ」オプション 136
露光過多のクリップ 247

わ

ワークフロー
「Compressor」のウィンドウとワークフロー 42
DV ストリームフォーマットの～ 146
H.264 (Apple デバイス用) 152

H.264 (DVD Studio Pro 用) フォーマット 158
MP3 166
MPEG-1 172–173
MPEG-2 202–209
MPEG-4 216–222
MPEG-4 による Podcasting 220–222
QuickTime 230–234
簡単な～ 20–26
トランスコードの基本的な～ 29–37
ワイド・エリア・ネットワーク 40