



Compressor

ユーザーズガイド

🍏 Apple Inc.

Copyright © 2014 Apple Inc. All rights reserved.

本ソフトウェアは同梱のソフトウェア使用許諾契約書に記載の条件のもとでお使いください。「Compressor」ソフトウェアの所有者または正規コピーの認定ユーザは、これらのソフトウェアの学習の目的のために本書を複製することができます。複製の販売や有料サポートサービスなどの商業的な目的で、本書の一部または全部を複製または転載することはできません。

Apple ロゴは米国その他の国で登録された Apple Inc. の商標です。キーボードから入力可能な Apple ロゴについても、これを Apple Inc. からの書面による事前の許諾なしに商業的な目的で使用する、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。

注記 : Apple では、システムソフトウェア、アプリケーションの新しいバージョンやアップデートを頻繁にリリースしており、インターネットサイトも合わせてアップデートされるため、本書に記載されているイメージは、実際に画面に表示されるものと多少異なる場合があります。

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

Apple Japan, Inc.
〒106-6140 東京都港区六本木 6 丁目 10 番 1 号
六本木ヒルズ
www.apple.com/jp

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

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

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

IOS は、米国その他の国における Cisco の商標または登録商標であり、ライセンスを得て使用しています。

UNIX は The Open Group の登録商標です。

YouTube ロゴは Google Inc. の商標です。

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

Audi R8 の製品画像：敷地内のコースでの安全な装備をしたドライバーによる運転です。お住まいの地域の道路交通法に必ず従い、公道では真似をしないでください。商標「Audi」は、Audi of America, Inc. に許諾を受けて使用しています。

J019-2628

目次

5	第 1 章 : Compressor の新機能
5	「Compressor 4.1」の新機能
6	第 2 章 : Compressor の基本
6	「Compressor」とは
7	Compressor ワークフロー
7	インターフェイスの概要
11	第 3 章 : シンプルなトランスコード
11	シンプルなトランスコードの概要
12	ファイルをトランスコードする
16	内蔵の設定
17	内蔵の書き出し先
18	内蔵の場所
19	第 4 章 : 高度な調整
19	高度な調整の概要
19	設定を操作する
19	設定プロパティを表示する／変更する
21	カスタム設定を作成する／操作する
23	フォーマットと設定について
24	設定のプロパティ
48	書き出し先を操作する
48	書き出し先プロパティを表示する／変更する
49	カスタム書き出し先を作成する／操作する
50	場所を操作する
52	ジョブを操作する
52	ジョブ操作の概要
52	ジョブのプロパティを表示する／変更する
53	ジョブのプロパティ
55	ジョブアクションを操作する
59	バッチを操作する
60	第 5 章 : 高度なタスク
60	高度なタスクの概要
60	イメージ・シーケンス・ファイルを操作する
62	サラウンド・サウンド・ファイルを操作する
62	サラウンド・サウンド・ファイルを読み込む／変更する
64	オーディオチャンネルについて
66	フレームサイズを変更する
66	フレームサイズの変更の概要
67	ビデオフレームをクロップする／パディングする

69	フレームレートを変更する
69	フレームレートのオプションの概要
69	ビデオおよびオーディオをリタイミングする
69	タイミングとフレームレートを変更する
71	デインターレースについて
71	リバーステレシネについて
73	ビデオエフェクトとオーディオエフェクトを追加する
73	エフェクトを追加する／削除する
74	ビデオエフェクト
76	オーディオエフェクト
77	メタデータを追加する
78	ポスターフレームを設定する
79	マーカーを追加する
81	時間範囲をトランスコードする
82	一般的なトランスコードのワークフロー
82	例：タイムコードを印字したファイルを作成する
84	例：NTSC または PAL の映像を 24p HD に変換する
84	例：映像のレビューコピー（デイリー）を作成する
87	第 6 章：スマートに作業する
87	スマートな作業の概要
87	「Compressor」の環境設定
87	「Compressor」の環境設定の概要
87	一般
88	自分のコンピュータ
88	共有コンピュータ
89	詳細
89	キーボードショートカット
89	内蔵のキーボードショートカット
91	キーボードショートカットをカスタマイズする
93	ドロップレットを作成する／使用する
95	Compressor の追加インスタンスを作成する
95	「Compressor」を使って Final Cut Pro プロジェクトと Motion プロジェクトをトランスコードする
96	分散処理を使う
96	複数のコンピュータでバッチをトランスコードする
98	ファイル共有を手動で設定する
99	コマンドラインを使って Compressor ジョブを実行する
102	用語集

Compressor の新機能

1

「Compressor 4.1」の新機能

「Compressor 4.1」では、新しいデザインとさまざまな新機能が導入されています。詳細は以下の通りです。

新しいインターフェイス

「Compressor 4.1」ではインターフェイスがアップデートされ、以下の新機能が追加されています。

- ダークでニュートラルな背景（「Final Cut Pro X」や「Motion 5」と同様）により、色を識別しやすく、メディアに集中できます。
- 3つのインターフェイスビュー：
 - 「現在」ビュー（デフォルトのビュー）は、トランスコードするジョブの準備をしてバッチを実行する場所です。「現在」ビューでは、「設定と場所」パネルにアクセスできます。このパネルには、メディアファイルに割り当てることができる、事前構成済みのトランスコード設定、書き出し先、および保存場所が含まれています。また、「現在」ビューでは、トランスコード設定およびジョブに関する情報が表示されるインスペクタパネルにもアクセスできます。
 - 「アクティブ」ビューには、現在トランスコード中のジョブに関する情報が表示されます。
 - 「完了」ビューには、トランスコードに成功したジョブに関する情報が表示されます。

詳しくは、7 ページの [インターフェイスの概要](#) を参照してください。

基本的なトランスコードのワークフロー

「Compressor 4.1」のトランスコードワークフローは簡略化され、一般的なタスクを高速化できます。詳しくは、12 ページの [ファイルをトランスコードする](#) を参照してください。

書き出し先

書き出し先は、トランスコード命令と、スクリプト化されたジョブアクション（DVD ディスクの作成やビデオ共有 Web サイトへのアップロードなど）の組み合わせです。いくつかの内蔵の書き出し先から選択したり、カスタムのトランスコードタスク用に独自の書き出し先を作成したりできます。「Compressor 4.1」の書き出し先は、「Compressor 4.0」のバッチテンプレートで利用できたほとんどの機能を引き継いでいます。詳しくは、48 ページの [書き出し先プロパティを表示する／変更する](#) を参照してください。

分散トランスコード

「Compressor 4.1」では、分散処理（トランスコードタスクを複数のコンピュータまたはコンピュータプロセッサで共有すること）が簡略化されています。

- 「Compressor 4.0」で「クラスタ」と呼ばれていたものは、コンピュータの「グループ」という呼び方に変更されました。コンピュータのグループを構成して分散処理を設定するには、自分のコンピュータへのアクセスを有効にしてから、共有コンピュータのグループを作成します。ネットワーク上のコンピュータが検出されない場合は、コンピュータリストにコンピュータを手動で追加することもできます。
- 共有コンピュータのグループの設定や、自分のコンピュータへのアクセスを有効にするオプションは、「Compressor」環境設定にあります。詳しくは、96 ページの [複数のコンピュータでバッチをトランスコードする](#) を参照してください。

ヘルプや「Compressor 4.1」の新機能について詳しくは、ホワイトペーパー「[Compressor 4.1 に移行する](#)」を参照してください。

Compressor の基本

2

「Compressor」とは

「Compressor」は、メディアファイルをさまざまなフォーマットにトランスコードするためのアプリケーションです。「Compressor」を使用すると、次のようなさまざまな用途のファイルを作成できます：

- HD（高精細度）または SD（標準精細度）のフォーマット（H.264 を含む）を使用して、Apple TV、iPad、iPhone、iPod、iTunes などの Apple デバイスや「iTunes」で表示する
- QuickTime を使用して、Facebook、Vimeo、YouTube などのビデオ共有 Web サイトに公開する
- H.264、MPEG-2（DVD 用）、および Dolby Digital フォーマットを使用して DVD または Blu-ray ディスクを作成する
- H.264、AAC、および MP3 フォーマットを使用して Podcast 配信する

「Compressor」には、ファイルを広く使用されているメディアフォーマットにトランスコードするために使用できる、内蔵の**設定**が付属しています。また、ファイルをトランスコードしてからトランスコードされたファイル上でアクションを実行する、事前に構成済みの**書き出し先**も用意されています。たとえば、内蔵の「Vimeo に公開」書き出し先を使用してソースファイルをトランスコードすると、この書き出し先により高品質の QuickTime ムービーファイルが出力され、そのムービーファイルが自動的に Vimeo アカウントに公開されます。

「Compressor」を使用すると、ソースファイルのトランスコードのほかに次のこともできます：

- **カスタムの設定や書き出し先を作成する**：さまざまなフォーマットを使用して、独自のトランスコードのワークフローに合わせたカスタムの設定と書き出し先を作成できます。たとえば、フレームサイズを指定したり、ビデオやオーディオのフィルタを適用したりして、カスタム設定を作成できます。また、書き出し先を作成するときは、トランスコード後に実行されるジョブアクションを適用できます。たとえば、メールを送信する、Automator ワークフローを実行するなどのジョブアクションがあります。
- **「Final Cut Pro X」や「Motion」のプロジェクトをトランスコードするための設定を作成する**：「Compressor」でカスタム設定を作成してから、それを使用して「Final Cut Pro」や「Motion」のプロジェクトをトランスコードできます。たとえば、ビットレートを選択してファイルを出力する設定を作成できます。
- **共有コンピュータのネットワークを使用してファイルをトランスコードする**：処理能力を高めてトランスコード時間を短縮する必要がある場合は、共有コンピュータのグループを作成して、トランスコード処理を分散させて高速にすることができます。
- **「Compressor」のドロップレットを作成する**：自分やほかのユーザ用に非常にシンプルなワークフローを用意する必要がある場合は、「Compressor」のドロップレットを作成することができます。このドロップレットは、Finder でメディアファイルをドラッグ＆ドロップすることによってトランスコードできるスタンドアロンアプリケーションです。

Compressor ワークフロー

「Compressor」でのファイルのトランスコードの基本的なプロセスについて、以下で説明します。

メディアを「Compressor」に読み込む

トランスコード処理の最初の手順は、「Compressor」に 1 つまたは複数のメディアソースファイルを追加することです。コンピュータまたは接続されているハードディスクからメディアファイルを追加することができます。「Compressor」では、各メディア・ソース・ファイルを**ジョブ**と呼びます。また、1 つ以上のジョブが含まれる各トランスコード処理セッションを**バッチ**と呼びます。

トランスコード命令を適用する

ソースファイルを追加した後、1 つまたは複数のトランスコード命令を適用します。「Compressor」には**設定**と呼ばれるさまざまな事前構成済みのトランスコード命令が用意されていて、これを使用して、ファイルを広く使用されているメディアフォーマットに変換することができます。必要であれば、要件に合わせて設定のプロパティを変更することもできます。

また、多数の事前構成済みの**書き出し先**も用意されています。書き出し先は、設定と、YouTube へのファイルのアップロードや Blu-ray ディスクの作成などのトランスコード後のアクションを組み合わせたものです。

出力場所を選択する

コンピュータまたは接続されているハードディスク上の、トランスコードされたメディアファイルを保存したい**場所**を指定します。コンピュータのデスクトップ、「ムービー」フォルダ、オリジナルのメディアのソースフォルダなど、事前に構成されているいくつかの場所のいずれかを選択します。カスタムの場所を選択することもできます。

メディアを実行してトランスコードする

設定または書き出し先を割り当てて出力場所を指定したら、「バッチを開始」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。トランスコードの進行状況は「アクティブ」ビューで監視できます。トランスコードが完了したら、使用した設定または書き出し先についての情報を「完了」ビューで確認できます。

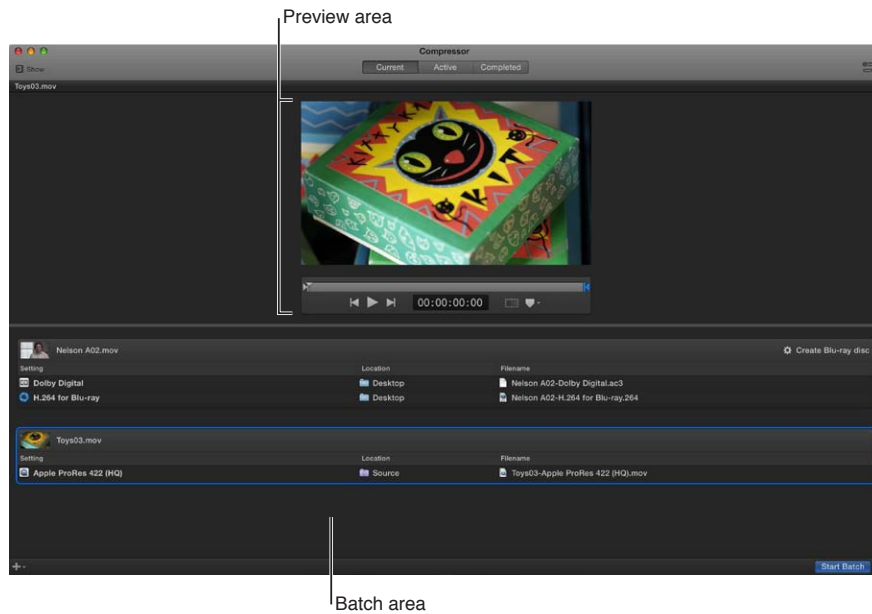
詳細な命令のリストを確認するには、12 ページの[ファイルをトランスコードする](#)を参照してください。

インターフェイスの概要

Compressor ウィンドウには、「現在」ビュー、「アクティブ」ビュー、「完了」ビューという 3 つのビューがあります。これらのビューは、ウィンドウの上部にあるビューのボタンをクリックすることで切り替えることができます。

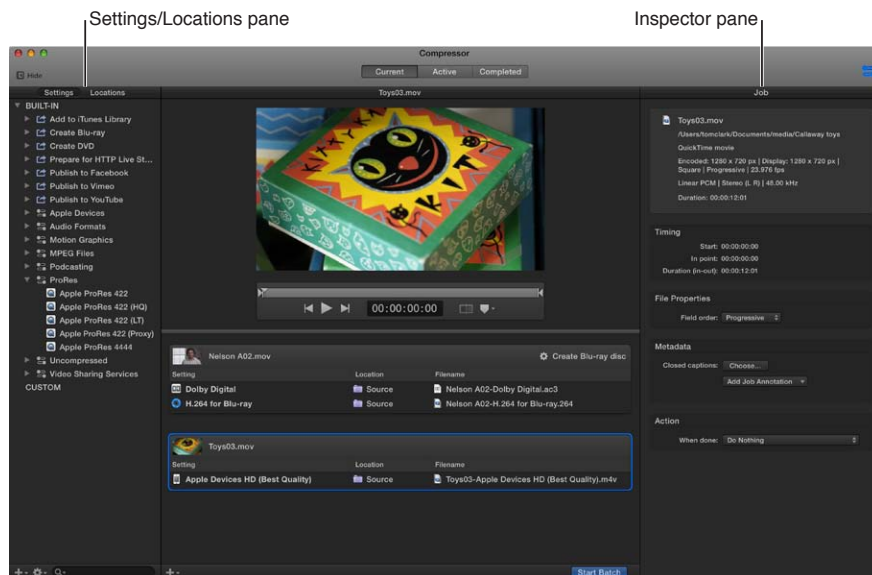
「現在」ビュー



「現在」ビューは「Compressor」のデフォルトのビューです。「現在」ビューは、トランスコードするジョブの準備をしてからバッチを実行する場所です。はじめて「Compressor」を開いたときは、「現在」ビューに2つの基本の領域が表示されます：



- **バッチ領域**：メインウィンドウの下半分には、「Compressor」に追加したソースファイルがジョブ単位で表示されます。バッチ領域内の各ジョブには、ソースファイル、ジョブのトランスコード命令（設定、出力場所、出力ファイル名）、および追加した（またはジョブに割り当てた書き出し先に含まれる）トランスコード後のアクションに関する情報が表示されます。
- **プレビュー領域**：バッチ領域の上にあるプレビュー領域には、トランスコード後にメディアファイルがどのように見えたり聞こえたりするかが表示されます。ここで、トランスコードされたファイルに含めるメタデータとマーカーを追加することもできます。

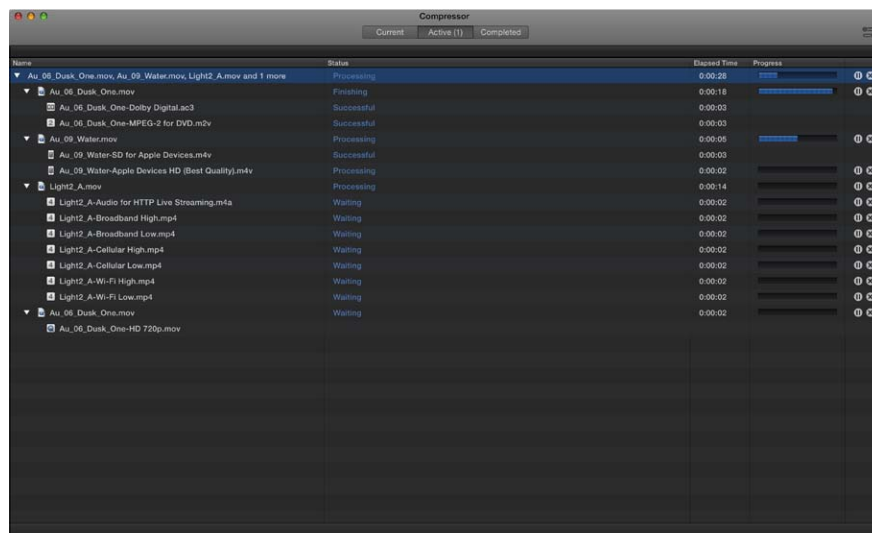
「現在」ビューを展開すると、その他の領域を表示できます：



- 「設定」パネルと「場所」パネル：Compressor ウィンドウの左上隅にある「設定と場所」ボタン  をクリックしてこの領域を展開してから、「設定」または「場所」をクリックして各パネルを表示します。「設定」パネルでは、すべての内蔵の書き出し先および設定と、作成したカスタムの書き出し先や設定にすばやくアクセスできます。同様に、「場所」パネルでは、すべての内蔵の保存場所と、作成したカスタムの保存場所にすばやくアクセスできます。項目をこれらのパネルからバッチ領域内のジョブにドラッグすることで、設定、書き出し先、および場所を追加することができます。
- 「インスペクタ」パネル：Compressor ウィンドウの右上隅にある「インスペクタ」ボタン  をクリックして、この領域を展開します。「インスペクタ」パネルの表示は、選択した項目によって変わります。バッチ領域の背景をクリックしてバッチを選択すると、「バッチ」インスペクタが表示され、現在のバッチに関する基本情報が表示されます。バッチ領域でジョブを選択すると、「ジョブ」インスペクタが表示され、そのジョブのトランスコード命令の概要と、メタデータを追加したりジョブアクションを変更したりするためのコントロールが表示されます。バッチ領域で特定のトランスコード命令（ジョブの下にある行のいずれか）を選択すると、「一般」、「ビデオ」、および「オーディオ」インスペクタが表示されます。これら 3 つのパネルには、設定 または 書き出し先 をカスタマイズするための調整可能なプロパティがあります。

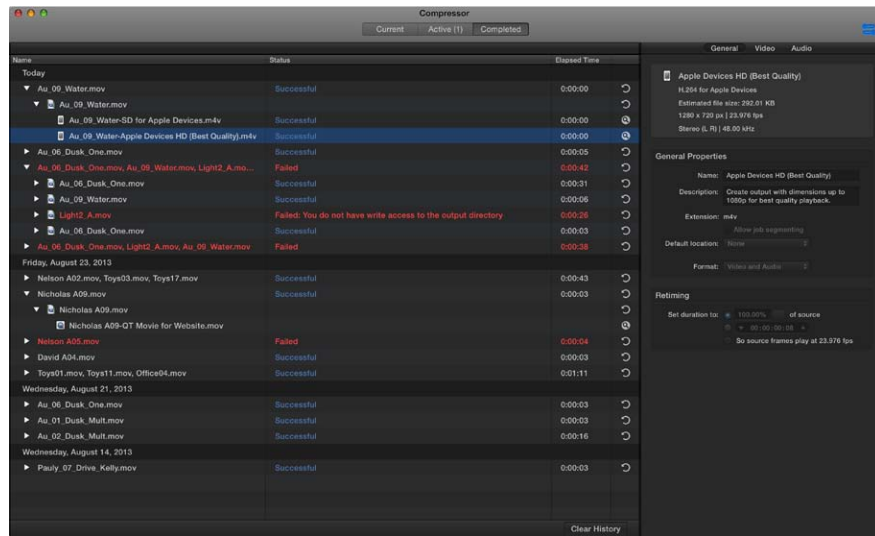
「アクティブ」ビュー

「アクティブ」ビューでは、Compressor ウィンドウに、現在トランスコード中の バッチ（およびそれらを構成するジョブ）に関する状況の情報が表示されます。このビューでは、進行状況バーを監視したり、トランスコード処理を一時停止またはキャンセルしたりできます。



「完了」ビュー

「完了」ビューでは、正常にトランスコードされた バッチ と ジョブ、およびトランスコードに失敗した項目に関する情報を確認できます。



バッチの一覧はウィンドウの左側に表示されます。バッチの横にある開閉用三角ボタンをクリックすると、それを構成するジョブと出力ファイルが表示されます。一覧でバッチ、ジョブ、または出力ファイルを選択すると、「インスペクタ」パネル（右側）に追加の情報が表示されます。

シンプルなトランスコード

3

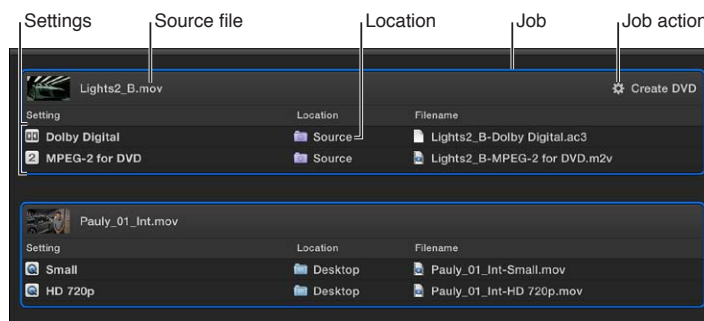
シンプルなトランスコードの概要

「Compressor」にソースファイルを追加して出力命令を適用すると（すべて「現在」ビュー で実行）、トランスコードジョブが作成されます。 **バッチ**にその他のジョブを追加し、バッチを実行してトランスコードすることができます。

バッチ内の各ジョブはいくつかの部分から構成されます：

- **ソースファイル**：トランスコードしたいメディアファイル。
- **設定**：ファイルの処理方法を指定するトランスコード命令。「Compressor」にはさまざまな内蔵の**設定**が用意されていて、これを使用して、ファイルを広く使用されているメディアフォーマットに変換することができます。さらに、「Compressor」には、いくつかの事前構成済み**書き出し先**（1 つまたは複数の設定と、トランスコード後に実行される自動化アクションの組み合わせ）が用意されています。たとえば、「Facebook に公開」書き出し先を使用してソースファイルをトランスコードすると、高品質の QuickTime ムービーファイルが出力されます。その後、書き出し先のジョブアクションにより、トランスコード後ファイルが Facebook アカウントに公開されます。
- **場所**：トランスコード後ファイルが保存される場所。内蔵の場所のいずれかを使用したり、新しい場所を指定したりできます。
- **ファイル名**：トランスコード後ファイルのタイトル。デフォルトファイル名（ソースファイルの名前）を使用することも、カスタムファイル名を入力することもできます。
- **ジョブアクション**：オプションで、DVD の作成や Vimeo または YouTube へのアップロードなどのトランスコード後のアクションをジョブに追加できます。すべての内蔵書き出し先に、あらかじめジョブアクションが含まれています。

下の例では、2 つのジョブがバッチを構成しています。



1 つ目のジョブは、内蔵の「DVD を作成」書き出し先を使用して、Dolby Digital オーディオファイルと MPEG-2 ビデオファイルを出力します。トランスコードされたファイルはソースフォルダ（ソースメディアが保存されるフォルダ）に保存され、「DVD を作成」ジョブアクションを使用してトランスコード後に DVD に収められます。

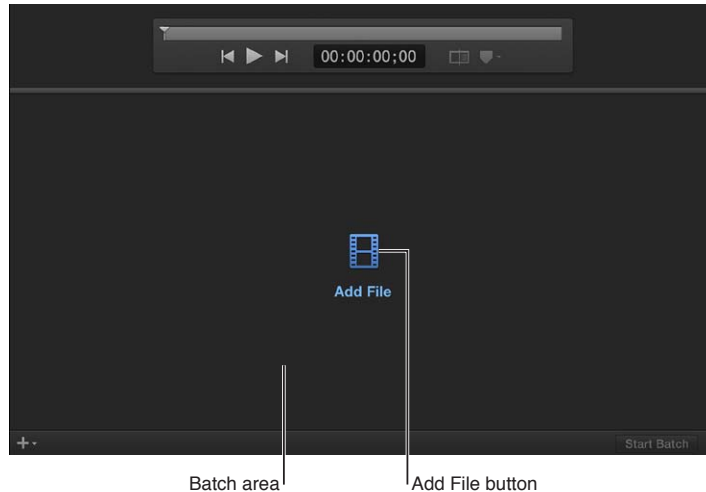
2 つ目のジョブは、2 つの内蔵の設定（「小」と「HD 720p」）を使用して、小さい QuickTime ファイルと HD（高精細度）の QuickTime ファイルを作成します。トランスコードされたファイルはデスクトップに保存されます。ジョブアクションはないため、ユーザは各ファイルを手動で移動または配信する必要があります。

ファイルをトランスコードする

「Compressor」でメディアファイルをトランスコードする最も簡単な方法は、1 つまたは複数の内蔵の 設定 を使用するか、内蔵の 書き出し先（Facebook へのアップロードや Blu-ray ディスクの作成などのトランスコード後のジョブアクション と組み合わせられた設定）を使用する方法です。

バッチに 1 つ目のトランスコードジョブを設定する

- 1 バッチ領域で「ファイルを追加」ボタンをクリックします。



- 2 表示されるファイルウインドウでメディアファイルを選択し、「追加」をクリックします。
- 3 表示される「設定」ウインドウで、以下の操作を行います：

- a リストから 1 つまたは複数のトランスコード設定または書き出し先を選択します。

設定のリストには、基本 設定 と 書き出し先 がカテゴリ別にまとめられて表示されます。特定の設定を選択するには、書き出し先または設定のグループ（「Podcast」など）の横の開閉用三角ボタンをクリックしてから、1 つまたは複数の設定を選択します。

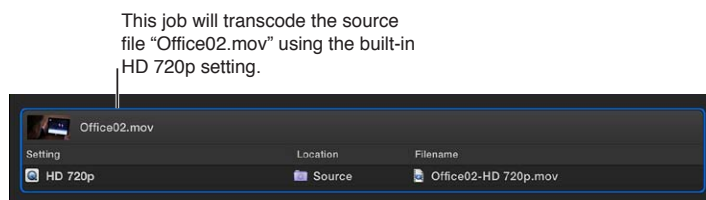
重要: 書き出し先を選択したいときは、常に書き出し先の名前を選択します。書き出し先内の設定を選択すると、ジョブの処理時にその書き出し先の ジョブアクション は実行されません。

- b ポップアップメニューから保存場所を選択します。

- 4 設定と場所の選択に問題がなければ、「OK」をクリックします。


新しいジョブがバッチ領域に表示されます。ジョブには、ソースファイルとトランスコード出力命令（設定、場所、およびファイル名）のサムネールが含まれます。複数の設定、または複数の出力を含む書き出し先を選択した場合は、個々の行に各出力が表示されます。書き出し先を選択した場合は、ジョブ領域の右上隅にそのジョブアクションが表示されます。

内蔵の書き出し先と設定について詳しくは、16 ページの [内蔵の設定](#) および 17 ページの [内蔵の書き出し先](#) を参照してください。

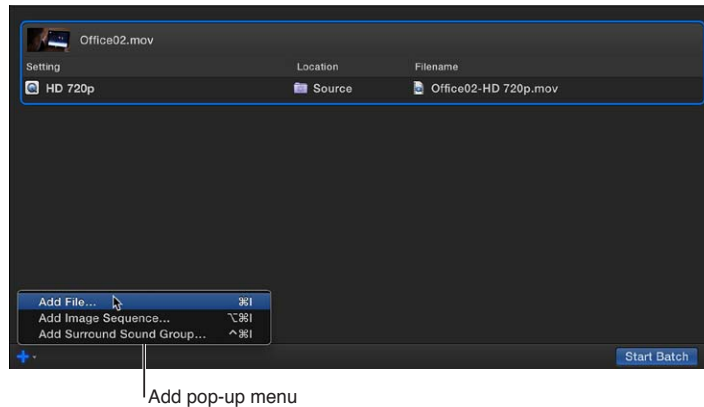


バッチにジョブを追加する

必要に応じて、バッチにソースファイルを追加することができます。

- 1 バッチ領域で「追加」ポップアップメニュー  から「ファイルを追加」を選択します。

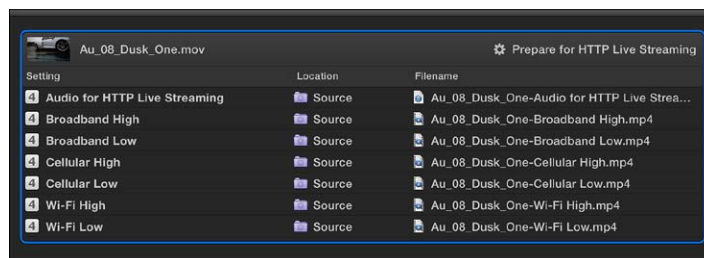
イメージ・シーケンス・ファイルまたはサラウンドサウンド・ファイルのセットを追加することもできます。詳しくは、60 ページの [イメージ・シーケンス・ファイル](#) を操作するおよび 62 ページの [サラウンド・サウンド・ファイル](#) を読み込む／変更するを参照してください。



- 2 表示されるファイルウィンドウで、1 つまたは複数のメディアファイルを選択してから「追加」をクリックします。
隣接するファイルを選択するには、Shift キーを押したままクリックします。隣接していないファイルを選択するには、Control キーを押したままクリックします。
各ソースファイルの新しいジョブがバッチ領域に表示されます。ジョブにはソースファイルのサムネイルがあります。
- 3 バッチ領域でジョブの中にある「出力を追加」ボタンをクリックします。
- 4 表示される「設定」ウィンドウで 1 つ以上の設定または書き出し先を選択し、保存場所を選択して「OK」をクリックします。


ヒント：連続する設定を選択するには Shift キーを押しながらクリックし、連続していない設定を選択するには Command キーを押しながらクリックします。


指定した出力命令がジョブに表示されます。複数の設定、または複数の出力を含む書き出し先を選択した場合は、個々の行に各出力が表示されます。書き出し先を選択した場合は、ジョブ領域の右上隅にそのジョブアクションが表示されます。

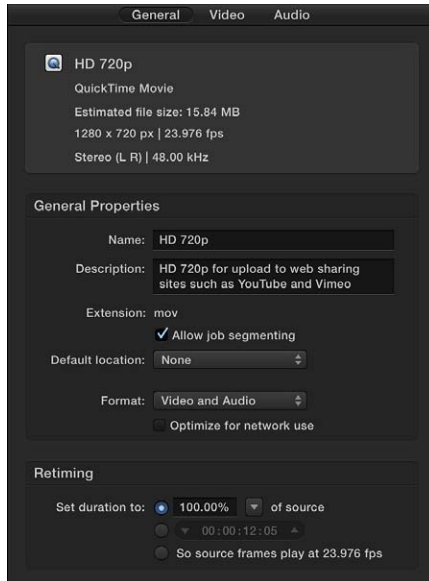


- 5 出力するファイルの名前を変更するには、「ファイル名」列で名前をダブルクリックしてから、新しい名前を入力します。

各トランスコード後ファイルに割り当てられるデフォルト名は、ソースファイル名に、トランスコードに使用されるフォーマットの拡張子（.mov や .mp4 など）が付いた名前になります。

参考：ファイル名の左側に警告アイコン  が表示される場合、その出力行に割り当てたファイル名はすでに使用されています。

- 6 設定のプロパティを表示するには、出力行を選択してから、Compressor ウィンドウの右上隅にある「インスペクタ」ボタン  をクリックして「インスペクタ」を開きます。





表示する設定に応じて、一般、ビデオ、およびオーディオのプロパティがインスペクタに表示されます。これらのプロパティの変更については、19 ページの[設定プロパティを表示する／変更する](#)を参照してください。

ジョブ出力を追加する／削除する

1 つまたは複数の 出力行 を追加することによって、トランスコード命令を追加できます。出力行を削除することもできます。



以下のいずれかの操作を行います：

- **出力行を追加するには：**カーソルをジョブの出力行の上に置き、行の末尾に表示される追加ボタン  をクリックします。次に、表示されるウィンドウで 1 つまたは複数の設定を選択し、場所を選択して「OK」をクリックします。
- **出力行を削除するには：**カーソルを削除したい出力行の上に置き、行の末尾に表示される削除ボタン  をクリックします。

トランスコードされたファイルがどのように見えたり聞こえたりするかをプレビューする

ジョブを設定したら、ソースファイルがトランスコード後にどのように見えたり聞こえたりするかをプレビューすることができます。

参考：インスペクタの「ビデオ」タブで行うリタイミングとインターレースのプロパティ調整は、トランスコードのプレビューには反映されません。

- 1 ジョブ内で、プレビューしたい設定が含まれている 出力行 を選択します。
- 2 プレビュー領域 で、「比較」ボタン  がまだ選択されていない（青色で強調表示されていない）場合は、ボタンをクリックして比較のプレビューをオンにします。
- 3 「再生」ボタン  をクリックします。

ソースファイルのビデオはプレビュー領域の左側で再生され、トランスコードされたファイルのプレビューは右側で再生されます。トランスコードされたオーディオは、コンピュータのスピーカー（または接続されているスピーカー）を通して再生されます。

プレビュー領域では、マーカーの追加、ポスターフレームの設定、ソースファイルのトランスコードする部分の指定などを行うこともできます。

バッチをトランスコードする

上記のタスクを使用してバッチ内のジョブを構成したら、バッチをトランスコードできます。

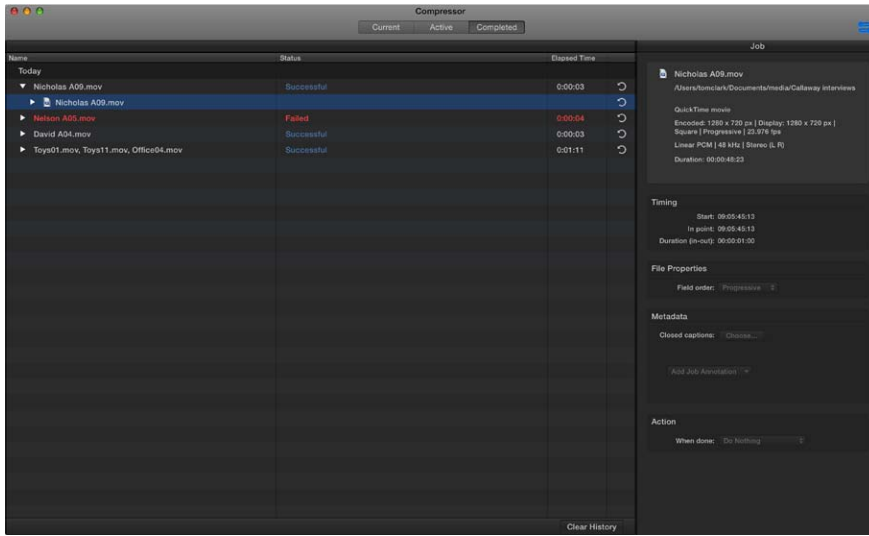
- バッチ領域の右下隅にある「バッチを開始」ボタンをクリックします。必要な場合は、指示に従ってトランスコード処理を完了します。


Compressor ウィンドウが「アクティブ」ビュー に切り替わり、そこでトランスコード処理を監視することができます。

完了したジョブに関する情報を表示する

完了ビューで、ファイルがどのようにトランスコードされたかを確認できます。

- 1 Compressor ウィンドウの上部の「完了」ボタンをクリックします。




- 2 バッチ、ジョブ、またはトランスコード後ファイルを選択し、必要に応じて「インスペクタ」ボタン  をクリックします。

「インスペクタ」（右側）では、バッチまたはジョブに関する情報を表示したり、ファイルのトランスコードに使用した設定の一般、ビデオ、またはオーディオのプロパティを表示したりできます。

- 3 出力ファイルを表示するには、「Finder に表示」ボタン  をクリックします。

完了したジョブから新しいジョブを作成する

- 「完了」ビューで、ジョブの「再利用」ボタン  をクリックします。

ジョブのすべての情報が「アクティブ」ビューにコピーされ、そこで、ジョブの設定プロパティと、必要に応じてその他の情報を変更してから、新しいジョブをトランスコードすることができます。

内蔵の設定

ソースファイルを他の一般的なフォーマットにトランスコードするには、「設定」パネルでカテゴリ別に分類されている内蔵の設定を使用します。

内蔵の設定グループ	含まれている設定	用途
Apple デバイス	<ul style="list-style-type: none">Apple デバイス HD（最高品質）Apple デバイス HD（互換性優先）SD（Apple デバイス用）	配信用の iTunes 対応 H.264 ファイルを作成します。HD（高精細度）ビデオや SD（標準精細度）ビデオのストリーミングなどに使用できます。
オーディオ形式	<ul style="list-style-type: none">AAC ファイルAC3 ファイルAIFF ファイルCAF ファイルEC3 ファイルMP3 ファイルWAVE ファイル	一般的なフォーマットのオーディオファイルを作成します。
モーショングラフィックス	<ul style="list-style-type: none">OpenEXR イメージシーケンスQuickTime アニメーションQuickTime ProRes（アルファ付き）TIFF イメージシーケンス	モーション・グラフィックス・アプリケーションで使用できるファイルを作成します。
MPEG ファイル	<ul style="list-style-type: none">MPEG-2 422 プログラムストリーム、15 MbpsMPEG-2 プログラムストリーム、15 MbpsMPEG-2 トランスポートストリーム、15 Mbps	ブロードキャストに適した品質の、高解像度、高ビットレートのビデオファイルを作成します。
Podcast	<ul style="list-style-type: none">AAC（オーディオ Podcast 用）H.264（ビデオ Podcast 用）MP3（オーディオ Podcast 用）	オーディオおよびビデオ Podcast 用のファイルを作成します。
ProRes	<ul style="list-style-type: none">Apple ProRes 4444 XQApple ProRes 4444Apple ProRes 422 HQApple ProRes 422Apple ProRes 422 LTApple ProRes 422 Proxy	「Final Cut Pro」およびポストプロダクションワークフローで使用できる高品質で高パフォーマンスのファイルを作成します。各タイプについて詳しくは、102 ページの用語集を参照してください。
非圧縮	<ul style="list-style-type: none">非圧縮 10 ビット 4:2:2非圧縮 8 ビット 4:2:2	非圧縮 10 ビットおよび 8 ビット 4:2:2 の QuickTime ムービーを作成します。
ビデオ共有サービス	<ul style="list-style-type: none">4KHD 1080pHD 720p大 - 540pSD 480p小	YouTube や Vimeo などのビデオ共有 Web サイトに公開する QuickTime ファイルを作成します。大および小の HD および SD 設定が含まれます。

内蔵の設定をカスタマイズしたり、カスタム設定を新規作成したりすることもできます。たとえば、プログレッシブビデオをインターレース方式に変換するカスタム設定や、29.97 fps のビデオを 23.98 fps に変換するカスタム設定を作成できます。カスタム設定を作成する前に、内蔵の設定を確認して、その中にニーズに合った設定がないかどうかを確認してください。ある場合や、似た設定がある場合は、その設定を複製し、必要に応じてプロパティを変更できます。ゼロから新しい設定を作成するのではなく、設定を複製すれば、多くのプロパティがすでに構成されているため、設定に少し調整を加えるだけで済みます。詳しくは、21 ページの [カスタム設定を作成する／操作する](#) を参照してください。

内蔵の書き出し先

「設定」パネルに用意されている書き出し先には、1 つ以上の設定に加えて、エンコード後に実行されるジョブアクションが含まれます。ジョブアクションを使うと、トランスコード後のファイルをメールで送信する、コピーする、移動するといった操作を自動的に実行できます。

内蔵の書き出し先	含まれている設定	用途
iTunes ライブラリへ追加	設定： <ul style="list-style-type: none">Apple デバイス HD（最高品質） ジョブアクション： <ul style="list-style-type: none">iTunes ライブラリへ追加	Apple デバイスと互換性のある H.264 ファイルを作成してから、ファイルを自動的に iTunes ライブラリに追加します。
Blu-ray を作成	設定： <ul style="list-style-type: none">Dolby DigitalH.264（Blu-ray 用） ジョブアクション： <ul style="list-style-type: none">Blu-ray ディスクを作成	H.264 エレメンタリーストリームおよび Dolby Digital オーディオファイルを作成してから、ファイルを自動的に Blu-ray ディスクに収録します。
DVD を作成	設定： <ul style="list-style-type: none">Dolby DigitalMPEG-2（DVD 用） ジョブアクション： <ul style="list-style-type: none">DVD を作成	MPEG-2 エレメンタリーストリームおよび Dolby Digital オーディオファイルを作成してから、ファイルを自動的に DVD に収録します。
HTTP ライブストリーミングを準備	設定： <ul style="list-style-type: none">HTTP ライブストリーミング用オーディオブロードバンド（高速）ブロードバンド（低速）セルラー（高速）セルラー（低速）Wi-Fi（高速）Wi-Fi（低速） ジョブアクション： <ul style="list-style-type: none">HTTP ライブストリーミングを準備	MPEG-4 ファイルのセットを作成してから、トランスコード後のファイルを処理し、指定したサーバにアップロードします。これらのファイルは、スマートフォンやメディアプレーヤーなど、さまざまなデバイスと互換性があります。
Facebook に公開	設定： <ul style="list-style-type: none">HD 720p ジョブアクション： <ul style="list-style-type: none">Facebook に公開	H.264 ファイルを作成してから、そのファイルを自動的に Facebook アカウントに公開します。
Vimeo に公開	設定： <ul style="list-style-type: none">HD 720p ジョブアクション： <ul style="list-style-type: none">Vimeo に公開	H.264 ファイルを作成してから、そのファイルを自動的に Vimeo アカウントに公開します。
YouTube に公開	設定： <ul style="list-style-type: none">HD 720p ジョブアクション： <ul style="list-style-type: none">YouTube に公開	H.264 ファイルを作成してから、そのファイルを自動的に YouTube アカウントに公開します。

既存の書き出し先を複製するか、新しい書き出し先を作成することで、カスタムの書き出し先を作成することもできます。たとえば、内蔵の「Vimeo に公開」書き出し先を変更して、出力するファイルのフレームサイズを大きくしたり小さくしたりできます。詳しくは、49 ページの[カスタム書き出し先を作成する／操作する](#)を参照してください。

内蔵の場所

トランスコード後ファイルの保存場所を指定するには、「場所」パネルで選択できる以下の内蔵の場所を使用します。

内蔵の場所	用途
デスクトップ	トランスコード後ファイルをユーザのデスクトップ上に保存します。
ムービー	トランスコード後ファイルをユーザの「ムービー」フォルダに保存します。
ソース	トランスコード後ファイルを、ソース・メディア・ファイルと同じ場所に保存します。

既存の場所を複製するか、新しい場所を作成することで、カスタムの場所を作成することもできます。カスタムの場所を作成する場合は、トランスコードされたファイルのファイル名フォーマットを指定することもできます。詳しくは、[50 ページの場所を操作する](#)を参照してください。

高度な調整

4

高度な調整の概要

基本的なトランスコードジョブでは、「Compressor」に内蔵されている **設定** と **書き出し先** で対応できます。しかし、トランスコードの要件が複雑であったり特殊であったりするときは、いくつかの方法で内蔵の設定と書き出し先を調整できます：

- 1 回しか使わないカスタム・トランスコード・ジョブの場合は、内蔵の設定または書き出し先を適用してから、インスペクタでプロパティを変更します。19 ページの [設定プロパティを表示する／変更する](#) および 48 ページの [書き出し先プロパティを表示する／変更する](#) を参照してください。
- 何度も使うカスタム・トランスコード・ジョブの場合は、内蔵の設定または書き出し先を複製して変更することにより、カスタム設定またはカスタム書き出し先を作成します。21 ページの [カスタム設定を作成する／操作する](#) および 49 ページの [カスタム書き出し先を作成する／操作する](#) を参照してください。

このほかに、バッチの各種設定（保存先、ジョブのプロパティ、ジョブアクション、バッチのプロパティなど）をカスタマイズすることもできます。50 ページの [場所を操作する](#)、52 ページの [ジョブのプロパティを表示する／変更する](#)、および 59 ページの [バッチを操作する](#) を参照してください。


設定を操作する

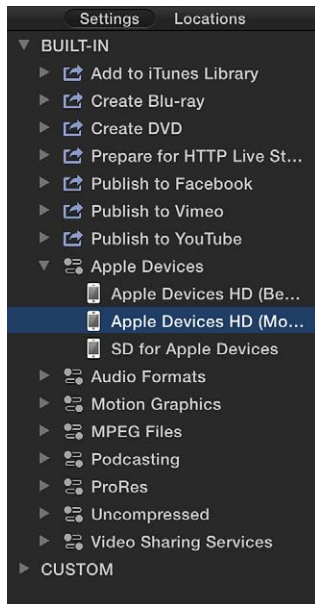
設定プロパティを表示する／変更する

設定 とは、ソース・メディア・ファイルに適用する事前構成済みトランスコード命令のグループのことです。「設定」パネルで内蔵の設定を選択するか、バッチ領域で適用済みの設定を選択すると、インスペクタにそのプロパティが表示されます。一般のプロパティは「一般」インスペクタに表示され、ビデオとオーディオのプロパティは「ビデオ」インスペクタと「オーディオ」インスペクタに表示されます。

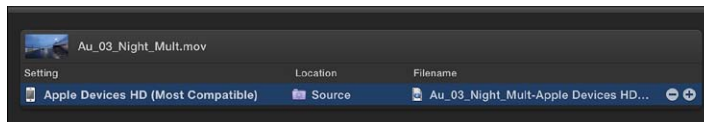
設定の一般／ビデオ／オーディオプロパティを表示する


1 以下のいずれかの操作を行って、設定を選択します：

- まだ適用していない設定を選択するには、「設定」パネルで内蔵の設定をクリックします。（「設定」パネルが表示されていない場合は、Compressor ウィンドウの左上隅にある「設定と場所」ボタン  をクリックして、パネル上部の「設定」をクリックします。）

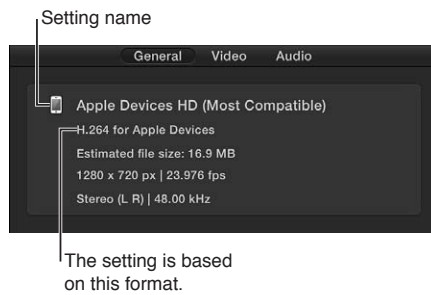


- すでにソースファイルに適用した設定を選択するには、バッチ領域でジョブの出力行を選択します。



2 インспекタパネルが表示されていない場合は、Compressor ウィンドウの右上隅にある「インスペクタ」ボタン  をクリックします。

インスペクタには 3 つのサブパネルがあります。「一般」、「ビデオ」、「オーディオ」です。各サブパネルの上部には、選択した設定のトランスコード命令の概要（設定名、トランスコードフォーマット、出力ファイルの予想サイズなど）が表示されます。



- 3 選択した設定の一般、ビデオ、またはオーディオプロパティを表示するには、インスペクタパネル上部の「一般」、「ビデオ」、または「オーディオ」をクリックします。

「一般」インスペクタはすべての設定にあります。ここには、設定の名前、説明、出力の拡張子など、基本的なプロパティが表示されます。ビデオ用の設定には「ビデオ」インスペクタがあります。また、そのトランスコードフォーマットでオーディオもエンコードされる場合は「オーディオ」インスペクタもあります。オーディオ用の設定には「オーディオ」インスペクタがあります。「ビデオ」インスペクタはありません。

設定のプロパティについて詳しくは、23 ページの[フォーマットと設定について](#)を参照してください。

設定のプロパティを変更する

ソースファイルに設定を適用した後、そのプロパティをインスペクタで変更できます。

- 1 バッチ領域でジョブの出力行を選択します。

選択した設定のプロパティがインスペクタに表示されます。

- 2 一般、ビデオ、またはオーディオプロパティを表示するには、インスペクタで「一般」、「ビデオ」、または「オーディオ」をクリックします。

- 3 プロパティを変更するには、インスペクタで各コントロールを調整します。

設定のプロパティについて詳しくは、23 ページの[フォーマットと設定について](#)を参照してください。

変更する設定のタイプによって、設定が保存されるかどうか異なります。

- カスタム設定のプロパティを変更する場合は、変更内容が自動的に保存されます。
- 内蔵の設定のプロパティを変更する場合は、変更内容は保存されません。

変更内容を保存したい場合は、カスタム設定を作成します。詳しくは、21 ページの[カスタム設定を作成する／操作する](#)を参照してください。

カスタム設定を作成する／操作する

既存の内蔵またはカスタム設定を使用するか、設定を新規作成することによって、独自の設定を作成できます。設定グループを作成したり、カスタム設定の名前を変更したりできます。また、カスタム設定を削除することもできます。

既存の設定を複製してカスタム設定を作成する

変更した設定を保存して後で再利用できるようにするには、カスタム設定を作成する必要があります。最も簡単な方法は、内蔵の設定を複製してからインスペクタでプロパティを変更する方法です。


- 1 「設定」パネル（表示されていない場合は **Shift + Command + 1** キーを押します）で、複製したい設定を選択します。

設定カテゴリ内の個々の設定を表示するには、カテゴリ名の横にある開閉用三角ボタンをクリックします。

- 2 パネルの下部にある「操作」ポップアップメニュー  から「複製」を選択します。

「設定」パネルの「カスタム」領域に、設定のコピーが表示されます（元の設定名の後に「コピー」が付いた名前になります）。

- 3 新しいカスタム設定のプロパティを変更するには、「一般」、「ビデオ」、または「オーディオ」インスペクタでコントロールを調整します。


インスペクタが表示されていない場合は、Compressor ウィンドウの右上隅にある「インスペクタ」ボタン  をクリックします。

たとえば、設定のフレームコントロールを変更したり、出力ファイルにビデオエフェクトやオーディオエフェクトを追加したりできます。

設定のプロパティについて詳しくは、23 ページの[フォーマットと設定について](#)を参照してください。


カスタム設定を新規作成する

内蔵の設定を複製せずにカスタム設定を作成することもできます。この方法はミスによるトランスコードエラーを招きやすいため、トランスコードに詳しいユーザにのみお勧めします。

- 1 「設定」パネル（表示されていない場合は **Shift + Command + 1** キーを押します）で、「追加」ポップアップメニュー  から「新規設定」を選択します。
- 2 表示されるダイアログで、ポップアップメニューからトランスコードフォーマットを選択し、設定の名前と説明を入力してから、「OK」をクリックします。

「設定」パネルの「カスタム」領域に、新しい設定が表示されます。

- 3 新しいカスタム設定のプロパティを変更するには、「一般」、「ビデオ」、または「オーディオ」インスペクタでコントロールを調整します。

インスペクタが表示されていない場合は、Compressor ウィンドウの右上隅にある「インスペクタ」ボタン  をクリックします。たとえば、設定のフレームコントロールを変更したり、出力ファイルにビデオエフェクトやオーディオエフェクトを追加したりできます。

設定のプロパティについて詳しくは、23 ページの [フォーマットと設定について](#) を参照してください。

カスタム設定のグループを作成する

カスタム設定を整理したい場合は、設定グループを作成できます。ジョブに設定グループを適用すると、複数の設定を一度にすばやく追加できます。

- 1 「設定」パネル（表示されていない場合は **Shift + Command + 1** キーを押します）で、「追加」ポップアップメニュー  から「新規グループ」を選択します。

「設定」パネルの「カスタム」領域にグループが表示され、自動的に選択されます。

- 2 表示されたダイアログで、グループ名を入力して、「OK」をクリックします。
- 3 「設定」パネルの「カスタム」領域に追加された新しいグループにカスタム設定をドラッグします。

ヒント：内蔵の設定をグループに追加したい場合は、設定を複製してから（前述の「既存の設定を複製してカスタム設定を作成する」を参照）、その複製をグループに追加する必要があります。

カスタム設定の名前を変更する

内蔵の設定の名前は変更できませんが、内蔵の設定を複製した新しいカスタム設定には好きな名前を付けることができます。

以下のいずれかの操作を行います：

- 「設定」パネルでカスタム設定をダブルクリックして、新しい名前を入力します。
- 「設定」パネルでカスタム設定を選択します。次に、「一般」インスペクタで「名前」フィールドに新しい名前を入力します。（インスペクタが表示されていない場合は、**Command + 4** キーを押します。）

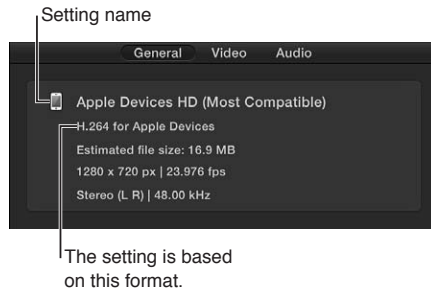
カスタム設定を削除する

- 「設定」パネルでカスタム設定を選択して、Delete キーを押します。

フォーマットと設定について

「Compressor」には、Apple デバイス、Blu-ray ディスク、Web サイトなど、さまざまなメディアプラットフォームで再生可能なファイルを作成するための、幅広いトランスコードフォーマットが用意されています。「設定」パネルに表示される内蔵の設定では、以下に示す業界標準のプラットフォームと互換性のあるトランスコードフォーマットが使われています。

設定に使われているフォーマットは、インスペクタ上部の概要欄で確認できます。



プラットフォーム／用途	ビデオ設定のフォーマット	オーディオ設定のフォーマット
Apple TV、iPad、iPhone、iPod touch などのデバイスと「iTunes」	H.264 (Apple デバイス用) : 27 ページの H.264 (Apple デバイス用) を参照してください。	AAC : 41 ページの MPEG-4 を参照してください。 WAVE : 24 ページの 一般的なオーディオフォーマット を参照してください。
YouTube、Facebook、Vimeo などの Web 配信	QuickTime ムービー : 45 ページの QuickTime ムービー を参照してください。	QuickTime ムービー : 45 ページの QuickTime ムービー を参照してください。
Blu-ray ディスク	H.264 (Blu-ray 用) : 30 ページの H.264 (Blu-ray 用) を参照してください。	AC-3 (Dolby Digital Professional) : 25 ページの Dolby Digital を参照してください。
高精細度 (HD) DVD	MPEG-2 : 36 ページの MPEG-2 を参照してください。	AC-3 (Dolby Digital Professional) : 25 ページの Dolby Digital を参照してください。
標準精細度 (SD) DVD	MPEG-2 : 36 ページの MPEG-2 を参照してください。	AC-3 (Dolby Digital Professional) : 25 ページの Dolby Digital を参照してください。
オーディオ CD		AIFF : 24 ページの 一般的なオーディオフォーマット を参照してください。 MP3 : 35 ページの MP3 を参照してください。 WAVE : 24 ページの 一般的なオーディオフォーマット を参照してください。
HTTP ライブストリーミング	MPEG-4 : 41 ページの MPEG-4 を参照してください。	
モーション・グラフィックス・アプリケーション	QuickTime ムービー、イメージシーケンス : 45 ページの QuickTime ムービー および 32 ページの イメージシーケンス を参照してください。	

設定のプロパティ

一般的なオーディオフォーマット

内蔵の「AIFF ファイル」、「CAF ファイル」、「WAVE ファイル」設定では、「一般的なオーディオフォーマット」トランスコードフォーマットが使われています。このフォーマットでは、AIFF (Audio Interchange File Format) ファイル、CAF (Apple Core Audio Format) ファイル、WAVE (Waveform オーディオファイルフォーマット) ファイルにエンコードされます。「一般的なオーディオフォーマット」トランスコードフォーマットを使ったカスタム設定を作成することもできます。

このトランスコードフォーマットを使用する内蔵およびカスタム設定のプロパティは、「一般」インスペクタと「オーディオ」インスペクタにあります。以下では、これらのプロパティについて説明します。

重要：ジョブに設定（または設定を含む書き出し先）を追加すると、ソースメディアが解析され、設定のトランスコードフォーマットとソース・メディア・ファイルの特性に基づいて最も適切な設定プロパティが自動的に割り当てられます。この自動的に割り当てられた設定プロパティを使用することをお勧めします。

設定の概要

設定名、トランスコードフォーマット、出力ファイルの予想サイズが表示されます。ジョブに設定を追加するか、設定のプロパティを変更すると、この概要は自動的にアップデートされます。

一般のプロパティ

- **名前：**設定の名前が表示されます。
- **説明：**設定の説明が表示されます。
- **拡張子：**出力ファイルの拡張子が表示されます。

ヒント：別の拡張子でファイルを出力する場合は、「ファイルタイプ」ポップアップメニュー（後述）で値を変更します。

- **ジョブのセグメント化を許可：**オーディオファイルのみを出力する設定では、ジョブのセグメント化はできません。
- **デフォルトの場所：**ポップアップメニューから、トランスコードしたファイルのデフォルトの保存先を選択します。
- **ファイルタイプ：**ポップアップメニューからファイルタイプ（AIFF、CAF、または WAVE）を選択します。

リタイミング

このセクションには 1 つのプロパティがあります：

- **継続時間の設定：**トランスコード処理時にフレームレートの調整に使用する処理アルゴリズムを設定します。以下のオプションのいずれかを選択します：
 - **【パーセント値】（ソースに対する割合）：**出力クリップの速度をソースクリップの速度のパーセント値で変更します。パーセント値フィールドに値を入力するか、横のポップアップメニュー（下向き矢印）からプリセット値を選択します。
 - **【合計継続時間】：**クリップの継続時間を設定します。フィールドに継続時間をタイムコードで入力するか、矢印をクリックして時間を増減します。

詳しくは、69 ページの[ビデオおよびオーディオをリタイミングする](#)を参照してください。

オーディオのプロパティ

- **チャンネルレイアウト：**このポップアップメニューを使って、オーディオ・チャンネル・レイアウトのタイプを手動で設定します。オーディオのチャンネルレイアウト（サラウンド・サウンド・チャンネル・レイアウトなど）について詳しくは、64 ページの[オーディオチャンネルについて](#)を参照してください。
- **サンプルレート：**このポップアップメニューを使って、音楽の波形（サンプル）をデジタルデータとして取り込む 1 秒当たりの回数を設定します。サンプルレートが大きいとオーディオ品質は高くなりますが、ファイルサイズは大きくなります。
- **サンプルサイズ：**このポップアップメニューを使って、オーディオ信号の サンプルサイズ を手動で設定します。

オーディオエフェクト

使用できるオーディオエフェクト、およびオーディオエフェクトを設定に追加する方法については、73 ページの [エフェクトを追加する／削除する](#) を参照してください。

Dolby Digital

内蔵の「Dolby Digital」設定（「Blu-ray を作成」と「DVD を作成」書き出し先内）、および内蔵の AC-3 と EC-3 オーディオ設定では、「Dolby Digital」トランスコードフォーマットが使われています。このフォーマットでは、5.1 サラウンドサウンドなど、マルチチャンネルのオーディオを含む Dolby Digital (AC-3) ファイルや Dolby Digital Plus (EC-3) ファイルにエンコードされます。「Dolby Digital」トランスコードフォーマットを使ったカスタム設定を作成することもできます。

このトランスコードフォーマットを使用する内蔵およびカスタム設定のプロパティは、「一般」インスペクタと「オーディオ」インスペクタにあります。以下では、これらのプロパティについて説明します。

重要：ジョブに設定（または設定を含む書き出し先）を追加すると、ソースメディアが解析され、設定のトランスコードフォーマットとソース・メディア・ファイルの特性に基づいて最も適切な設定プロパティが自動的に割り当てられます。この自動的に割り当てられた設定プロパティを使用することをお勧めします。

設定の概要

設定名、トランスコードフォーマット、出力ファイルの予想サイズが表示されます。ジョブに設定を追加するか、設定のプロパティを変更すると、この概要は自動的にアップデートされます。

一般のプロパティ

- **名前：**設定の名前が表示されます。
- **説明：**設定の説明が表示されます。
- **拡張子：**出力ファイルの拡張子が表示されます。
- **ジョブのセグメント化を許可：**オーディオファイルのみを出力する設定では、ジョブのセグメント化はできません。
- **デフォルトの場所：**ポップアップメニューから、トランスコードしたファイルのデフォルトの保存先を選択します。
- **ファイルタイプ：**ポップアップメニューからファイルタイプ（Dolby Digital または Dolby Digital Plus）を選択します。Dolby Digital Plus は、Dolby Digital を拡張したオーディオ圧縮技術です。

リタイミング

このセクションには 1 つのプロパティがあります：

- **継続時間の設定：**トランスコード処理時にフレームレートの調整に使用する処理アルゴリズムを設定します。以下のオプションのいずれかを選択します：
 - **【パーセント値】（ソースに対する割合）：**出力クリップの速度をソースクリップの速度のパーセント値で変更します。パーセント値フィールドに値を入力するか、横のポップアップメニュー（下向き矢印）からプリセット値を選択します。
 - **【合計継続時間】：**クリップの継続時間を設定します。フィールドに継続時間をタイムコードで入力するか、矢印をクリックして時間を増減します。

詳しくは、69 ページの [ビデオおよびオーディオをリタイミングする](#) を参照してください。

オーディオのプロパティ

- **チャンネルレイアウト：**このポップアップメニューを使って、オーディオ・チャンネル・レイアウトのタイプを手動で設定します。オーディオのチャンネルレイアウト（サラウンド・サウンド・チャンネル・レイアウトなど）について詳しくは、64 ページの [オーディオチャンネルについて](#) を参照してください。
- **サンプルレート：**このポップアップメニューを使って、音楽の波形（サンプル）をデジタルデータとして取り込む 1 秒当たりの回数を設定します。サンプルレートが大きいとオーディオ品質は高くなりますが、ファイルサイズは大きくなります。

参考：ビデオおよびオーディオ DVD オーサリング用のファイルはすべて、DVD 仕様で要求される 48 kHz サンプルレートが指定されている必要があります。

- **ターゲットシステム**：このポップアップメニューを使って、出力ファイルを再生するシステムを指定します。関連するほかのプロパティのオプションは、ターゲットシステムに適切なオプションのみに制限されます。
- **DVD ビデオ**：DVD ビデオ・オーサリング・アプリケーションで使用できるようにエンコードする場合は、このオプションを選択します。
- **DVD オーディオ**：DVD オーディオ・オーサリング・アプリケーションで使用できるようにエンコードする場合は、このオプションを選択します。
- **標準 AC-3**：ターゲットシステムによる制限を取り除きたい場合は、このオプションを選択します（最も汎用的なオプションです）。
- **データレート**：このポップアップメニューを使って、オーディオファイルの配信に必要な 1 秒当たりのキロビット数 (kbps) を設定します。レートを高くするほど、オーディオファイルの品質が高くなります。
ヒント：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。Dolby Digital 5.1 エンコードの場合は、384 kbps のレートをお勧めします。5.1 Dolby Digital Plus エンコードの場合は、192 kbps のレートをお勧めします。
- **ビットストリームモード**：このポップアップメニューを使って、Dolby Digital または Dolby Digital Plus ビットストリームに含まれるオーディオサービスのタイプを指定します。
- **サラウンドモード**：モノラルまたはステレオ (L R) のチャンネルレイアウトを使用する場合は、このプロパティを使って、2 チャンネル・エンコード・ビットストリームが Dolby Pro Logic デコードに必要な Dolby サラウンド (Lt/Rt) でエンコードされているかどうかを指定します。以下の 3 つのメニューオプションがあります：
 - **指定なし**：ビットストリームが Dolby サラウンドでエンコードされているかどうかについての情報を再生デバイスに送信しません。
 - **エンコードなし**：ビットストリームに含まれる情報が Dolby サラウンドでエンコードされていないことを再生デバイスに伝えます。
 - **サラウンドエンコーディング**：ビットストリームに含まれる情報が Dolby サラウンドでエンコードされていることを再生デバイスに伝えます。
- **サラウンド EX モード**：5.1 (L R C LFE Ls Rs)、5.0 (L R C Ls Rs)、4.1 (L R LFE Ls Rs)、または 4.0 (L R Ls Rs) のレイアウトを使用する場合は、このプロパティを使って、オーディオが Dolby Digital サラウンド EX でエンコードされているかどうかを指定します。以下の 3 つのメニューオプションがあります：
 - **指定なし**：ビットストリームが Dolby Digital サラウンド EX でエンコードされているかどうかについての情報を再生デバイスに送信しません。
 - **エンコードなし**：ビットストリームが Dolby Digital サラウンド EX でエンコードされていないことを再生デバイスに伝えます。
 - **サラウンドエンコーディング**：ビットストリームが Dolby Digital サラウンド EX でエンコードされていることを再生デバイスに伝えます。
- **ステレオダウンミックス**：このポップアップメニューを使って、サラウンド信号をステレオ信号にダウンミックスする方法を設定します。詳しくは、64 ページの[オーディオチャンネルについて](#)を参照してください。
重要：Dolby Digital のダウンミックス処理では、LFE 信号が切り捨てられることがあります。
- **Lo/Ro 中央、Lo/Ro サラウンド、Lt/Rt 中央、Lt/Rt サラウンド (サラウンドサウンド出力の場合)**：これらのポップアップメニューを使って、サラウンドチャンネルと中央チャンネルをダウンミックスするデシベルレベルを設定します。これらのプロパティを使用できるかどうかは、選択したチャンネルレイアウトによって決まります。
- **DRC ラインモード**：このポップアップメニューを使って、ダイナミックレンジの圧縮処理モードを設定します。デフォルト設定は「フィルム標準圧縮」です。この設定はあらゆる用途にお勧めです。
- **DRC RF モード**：このポップアップメニューを使って、RF (RF 接続が可能なテレビセット、ケーブルテレビ用セット・トップ・ボックス、その他のデバイス) 向けのダイナミックレンジの圧縮処理モードを設定します。
- **LFE ローパスフィルタ**：このチェックボックスを選択すると、出力時に低域効果音 (LFE) チャンネルに 120 Hz ローパスフィルタが適用されます。

- **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 DC（直流）ハイパスフィルタが適用されます。このフィルタを使用すると DC オフセットを簡単に取り除くことができますが、ミックスされたオーディオ素材のほとんどは DC オフセットがすでに取り除かれていることに注意してください。
- **サラウンドチャンネル：90°フェーズシフト**：このプロパティはデフォルトで選択されていて、サラウンドチャンネルに 90 度フェーズシフトが適用されます。フェーズシフトによって、デコード後の信号にサラウンド互換のダウンミックスが適用された場合に、フロントチャンネルと背面のチャンネルの位相をずらし、L 信号と Ls 信号が互いに打ち消さないようにすることができます。
- **サラウンドチャンネル：3 dB 減衰**：このチェックボックスを選択すると、出力時にサラウンドチャンネルに 3 dB カットが適用されます。このオプションは、後で消費者向けホーム・シアター・フォーマットに変換されるマルチチャンネル出力（映画のサウンドトラックなど）を対象としています。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。
- **ダイアログ正規化**：フィールドに値を入力して、最大変調レベルに対するサウンドファイル内のプログラムのラウドネスを設定します。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ラウドネスを保持します。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。

オーディオエフェクト

使用できるオーディオエフェクト、およびオーディオエフェクトを設定に追加する方法については、73 ページの [エフェクトを追加する／削除する](#) を参照してください。

H.264（Apple デバイス用）

内蔵の「Apple デバイス」設定では、「H.264（Apple デバイス用）」トランスコードフォーマットが使われています。「H.264（Apple デバイス用）」トランスコードフォーマットを使ったカスタム設定を作成することもできます。

このトランスコードフォーマットを使用する内蔵およびカスタム設定のプロパティは、「一般」インスペクタ、「ビデオ」インスペクタ、「オーディオ」インスペクタにあります。以下では、これらのプロパティについて説明します。

重要：ジョブに設定（または設定を含む書き出し先）を追加すると、ソースメディアが解析され、設定のトランスコードフォーマットとソース・メディア・ファイルの特性に基づいて最も適切な設定プロパティが自動的に割り当てられます。この自動的に割り当てられた設定プロパティを使用することをお勧めします。

設定の概要

設定名、トランスコードフォーマット、出力ファイルの予想サイズが表示されます。ジョブに設定を追加するか、設定のプロパティを変更すると、この概要は自動的にアップデートされます。

一般のプロパティ

- **名前**：設定の名前が表示されます。
- **説明**：設定の説明が表示されます。
- **拡張子**：出力ファイルの拡張子（.m4v）が表示されます。
- **ジョブのセグメント化を許可**：分散処理の構成になっている場合は、このチェックボックスを選択すると、共有コンピュータのグループを使って出力ファイルが処理されます。詳しくは、96 ページの [複数のコンピュータでバッチをトランスコードする](#) を参照してください。
- **デフォルトの場所**：ポップアップメニューから、トランスコードしたファイルのデフォルトの保存先を選択します。
- **フォーマット**：このポップアップメニューを使って、出力にビデオとオーディオを含めるか、またはビデオのみを含めるかを設定します。
- **ネットワーク用に最適化**：このチェックボックスを選択すると、ネットワークからファイルの一部のみがダウンロードされた時点で再生が始まるようになります。

リタイミング

このセクションには 1 つのプロパティがあります：

- **継続時間の設定**: トランスコード処理時にフレームレートの調整に使用する処理アルゴリズムを設定します。以下のオプションのいずれかを選択します：
 - **[パーセント値] (ソースに対する割合)**: 出力クリップの速度をソースクリップの速度のパーセント値で変更します。パーセント値フィールドに値を入力するか、横のポップアップメニュー（下向き矢印）からプリセット値を選択します。
 - **[合計継続時間]**: クリップの継続時間を設定します。フィールドに継続時間をタイムコードで入力するか、矢印をクリックして時間を増減します。
 - **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**: クリップの再生速度を非破壊で変更します。フレームが増減されることはありません。この設定は、「ビデオ」インスペクタの「フレームレート」プロパティでソースファイルのフレームレートとは異なる値を指定した場合にのみ効果があります。たとえば、フレームレートが 24 fps で継続時間が 10 秒のソースファイルを「Compressor」に追加して、「ビデオ」インスペクタで「フレームレート」プロパティを 25 fps に設定し、「一般」インスペクタで「ソースフレームが 25 fps で再生されるようにする」を選択した場合、トランスコードされたクリップ（25 fps）の継続時間は 9 秒と 15 フレームになります。


詳しくは、69 ページの [ビデオおよびオーディオをリタイミングする](#) を参照してください。

ビデオのプロパティ

- **フレームサイズ**: このポップアップメニューを使って、出力ファイルの自動計算されるフレームサイズ（解像度）範囲を設定します。詳しくは、66 ページの [フレームサイズの変更の概要](#) を参照してください。
- **ピクセルのアスペクト比**: H.264 フォーマットを使用する設定では、ピクセルアスペクト比は「スクエア」に設定されます。
- **フレームレート**: このポップアップメニューを使って、出力ファイルの再生レート（1 秒あたりに表示されるイメージ数）を設定します。詳しくは、69 ページの [フレームレートのオプションの概要](#) を参照してください。
- **フィールドの順番**: H.264 フォーマットを使用する設定では、フィールドの順番は「プログレッシブ」（フレームを完全にスキャン）に設定されます。
- **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有効になります。マルチパスエンコーディングでは、ビデオフレームが複数回かけて解析されるため、出力ファイルの品質が高くなります。トランスコードを短時間（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。
- **ビットレート**: 「自動」チェックボックスを選択すると、ソースファイルのフレームサイズとデバイス互換性に基づいて、出力ファイルに適切なビットレートが計算されます。チェックボックスを選択しない場合は、スライダをドラッグするかテキストフィールドに値を入力することによって、ビットレートを手動で設定できます。
- **フレーム同期**: 「自動」チェックボックスを選択すると、キーフレームの間隔が計算されます。

参考: これを選択した場合は、秒数フィールドに 0 と表示され、実際の値はエンコード処理中に決定されます。

チェックボックスを選択しない場合は、スライダをドラッグするかテキストフィールドに値を入力して、出力ファイルにキーフレームを作成する キーフレーム間隔（フレーム数）を手動で設定できます。

- **エンコード**: ボタンを選択して、品質と互換性のどちらを優先して出力ファイルをトランスコードするかを設定します。品質を優先した場合は、最高の品質になりますが、古いデバイスで再生できなくなります。互換性を優先した場合は、品質が多少下がりますが、多くのデバイスで再生できます。
- **互換**: トランスコード後のファイルを再生できるデバイスが示されます（互換性のあるデバイスタイプには緑色のチェックマーク  が付きます）。設定のプロパティ（フレームサイズやフレームレートなど）を変更すると、互換リストは自動的にアップデートされます。

クロップとパディング

クロップとパディングのプロパティでは、最終的なクロップ、サイズ調整、アスペクト比 をカスタマイズできます。**クロップ**では、イメージからビデオコンテンツを切り取ることができます。**パディング**では、出力イメージのフレームサイズを維持しながらイメージを縮小できます。これらのプロパティについて詳しくは、66 ページの[フレームサイズの変更の概要](#)を参照してください。

- **クロップ**：このポップアップメニューを使って、出力イメージのサイズを設定します。「カスタム」オプションを選択した場合は、フィールドに値を入力して独自のイメージサイズを指定できます。その他のオプションでは、所定のサイズが使用されます。「ソースのレターボックスエリア」メニュー項目を選択すると、イメージのエッジが検出されて、それに一致するクロップ値が自動的に入力されます。この設定は、ソース・メディア・ファイルのレターボックス領域（ワイドスクリーンイメージの上下の黒いバー）を切り取りたい場合に便利です。
- **パディング**：このポップアップメニューを使って、出力イメージのフレームサイズを維持しながらイメージを縮小するサイズを設定します。「カスタム」オプションを選択した場合は、フィールドに値を入力して独自の縮小サイズを指定できます。その他のオプションでは、所定のサイズが使用されます。

品質

以下のプロパティでは、フレームのサイズ変更、クリップのリタイミング、デインターレースなど、イメージ解析に関する設定を指定します。

- **サイズ変更のフィルタ**：このポップアップメニューを使って、サイズの変更方法を設定します。以下の 3 つのオプションがあります：
 - **高速（直近ピクセル）**：処理時間が最も短くなります。
 - **高品質（リニアフィルタ）**：処理時間と出力品質という、相反する要素のバランスおよび優先順位が中程度になります。
 - **最高品質（統計予測）**：出力品質は最高になりますが、時間がかかります。
- **リタイミングの品質**：このポップアップメニューを使って、リタイミングの方法を設定します。以下の 4 つのオプションがあります：
 - **高速（直近フレーム）**：利用できる最も近いフレームのコピーを使って、新しく作成される中間フレームを埋めます。
 - **高品質（動き適応）**：ソースファイルの中で動きのある部分を デインターレース 処理して、高品質の出力を生成します。
 - **最高品質（動き補正）**：ソースファイルの中で動きのある部分をデインターレース処理して、最高品質の出力を生成します。
 - **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、ほかの品質コントロールがすべて無効になります。詳しくは、71 ページの[リバーステレシネについて](#)を参照してください。
- **適応の詳細**：このチェックボックスを選択すると、出力時に高度なイメージ解析によってノイズ領域とエッジ領域が区別されます。
- **アンチエイリアスレベル**：出力イメージの柔らかさを設定します。柔らかさを高めるには、値をダブルクリックして新しい値を入力するか、スライダを右にドラッグします。このプロパティを使うと、メディアを拡大するときの変換品質を高めることができます。たとえば、SD ビデオを HD 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**：出力イメージの細部の量を設定します。値を設定するには、値をダブルクリックして新しい値を入力するか、スライダをドラッグします。シャープニングをコントロールすることによって、イメージを拡大したときに細部を維持できます。ほかのシャープニング操作とは異なり、「詳細レベル」プロパティではノイズと輪郭の細部が区別されるため、通常は必要以上に画像が粗くなることはありません。この値を大きくすると、エッジがぎざざざになることがありますが、「アンチエイリアスレベル」スライダを上げれば解消できます。

ビデオエフェクト

使用できるビデオエフェクト、およびビデオエフェクトを設定に追加する方法については、73 ページの[エフェクトを追加する／削除する](#)を参照してください。

オーディオのプロパティ

- **チャンネルレイアウト**：このポップアップメニューを使って、オーディオ・チャンネル・レイアウト を設定します。
- **サンプルレート**：このポップアップメニューを使って、音楽の波形（サンプル）をデジタルデータとして取り込む 1 秒当たりの回数を設定します。サンプルレートが大きいとオーディオ品質は高くなりますが、ファイルサイズは大きくなります。
- **ビットレート**：このポップアップメニューを使って、出力オーディオに使用する ビットレート を設定します。
- **Dolby 5.1 オーディオトラックを含める**：このチェックボックスを選択すると、サラウンドサウンドが、Apple TV 再生用の Dolby Digital オーディオトラックとして追加されます。

オーディオエフェクト

使用できるオーディオエフェクト、およびオーディオエフェクトを設定に追加する方法については、73 ページの[エフェクトを追加する／削除する](#)を参照してください。

H.264 (Blu-ray 用)

内蔵の「H.264 (Blu-ray 用)」設定（「Blu-ray を作成」書き出し先内）では、「H.264 (Blu-ray 用)」トランスコードフォーマットが使われています。このフォーマットでは、Blu-ray や AVCHD DVD オーサリング用の H.264 エレメンタリー・ストリーム・ファイルにエンコードされます。「H.264 (Blu-ray 用)」トランスコードフォーマットを使ったカスタム設定を作成することもできます。

参考：この設定ではビデオファイルのみがエンコードされます。オーディオ設定には Dolby Digital がお勧めです。詳しくは、25 ページの [Dolby Digital](#) を参照してください。

このトランスコードフォーマットを使用する内蔵およびカスタム設定のプロパティは、「一般」インスペクタと「ビデオ」インスペクタにあります。以下では、これらのプロパティについて説明します。

重要：ジョブに設定（または設定を含む書き出し先）を追加すると、ソースメディアが解析され、設定のトランスコードフォーマットとソース・メディア・ファイルの特性に基づいて最も適切な設定プロパティが自動的に割り当てられます。この自動的に割り当てられた設定プロパティを使用することをお勧めします。

設定の概要

設定名、トランスコードフォーマット、出力ファイルの予想サイズが表示されます。ジョブに設定を追加するか、設定のプロパティを変更すると、この概要は自動的にアップデートされます。

一般のプロパティ

- **名前**：設定の名前が表示されます。
- **説明**：設定の説明が表示されます。
- **拡張子**：出力ファイルの拡張子（.264）が表示されます。
- **ジョブのセグメント化を許可**：この設定では、ジョブのセグメント化はできません。
- **デフォルトの場所**：ポップアップメニューから、トランスコードしたファイルのデフォルトの保存先を選択します。
- **ストリームの用途**：このポップアップメニューを使って、出力ファイルを Blu-ray ディスク用または AVCHD 用のどちらにトランスコードするかを設定します。

リタイミング

このセクションには 1 つのプロパティがあります：

- **継続時間の設定**: トランスコード処理時にフレームレートの調整に使用する処理アルゴリズムを設定します。以下のオプションのいずれかを選択します：
 - **[パーセント値] (ソースに対する割合)**: 出力クリップの速度をソースクリップの速度のパーセント値で変更します。パーセント値フィールドに値を入力するか、横のポップアップメニュー（下向き矢印）からプリセット値を選択します。
 - **[合計継続時間]**: クリップの継続時間を設定します。フィールドに継続時間をタイムコードで入力するか、矢印をクリックして時間を増減します。
 - **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**: クリップの再生速度を非破壊で変更します。フレームが増減されることはありません。この設定は、「ビデオ」インスペクタの「フレームレート」プロパティでソースファイルのフレームレートとは異なる値を指定した場合にのみ効果があります。たとえば、フレームレートが 24 fps で継続時間が 10 秒のソースファイルを「Compressor」に追加して、「ビデオ」インスペクタで「フレームレート」プロパティを 25 fps に設定し、「一般」インスペクタで「ソースフレームが 25 fps で再生されるようにする」を選択した場合、トランスコードされたクリップ（25 fps）の継続時間は 9 秒と 15 フレームになります。

詳しくは、69 ページの [ビデオおよびオーディオをリタイミングする](#) を参照してください。

ビデオのプロパティ

- **フレームサイズ**: このポップアップメニューを使って、出力ファイルのフレームサイズ（解像度）を設定します。詳しくは、66 ページの [フレームサイズの変更の概要](#) を参照してください。
- **ピクセルのアスペクト比**: H.264 フォーマットを使用する設定では、ピクセルアスペクト比は「スクエア」に設定されます。
- **フレームレート**: このポップアップメニューを使って、出力ファイルの再生レート（1 秒あたりに表示されるイメージ数）を設定します。詳しくは、69 ページの [フレームレートのオプションの概要](#) を参照してください。
- **フィールドの順番**: H.264 フォーマットを使用する設定では、フィールドの順番は「プログレッシブ」（フレームを完全にスキャン）に設定されます。
- **ビットレートを自動的に選択**: このチェックボックスを選択すると、ソースファイルの継続時間に基づいて、出力ファイルに最適なビットレートが自動的に計算されます。チェックボックスを選択しない場合は、「標準ビットレート」と「最大ビットレート」のスライダをドラッグするかテキストフィールドに値を入力することによって、標準ビットレートと最大ビットレートを手動で設定できます。
- **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有効になります。マルチパスエンコーディングでは、ビデオフレームが複数回かけて解析されるため、出力ファイルの品質が高くなります。トランスコードを短時間（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。

クロップとパディング

クロップとパディングのプロパティでは、最終的なクロップ、サイズ調整、アスペクト比をカスタマイズできます。**クロップ**では、イメージからビデオコンテンツを切り取ることができます。**パディング**では、出力イメージのフレームサイズを維持しながらイメージを縮小できます。これらのプロパティについて詳しくは、66 ページの [フレームサイズの変更の概要](#) を参照してください。

- **クロップ**: このポップアップメニューを使って、出力イメージのサイズを設定します。「カスタム」オプションを選択した場合は、フィールドに値を入力して独自のイメージサイズを指定できます。その他のオプションでは、所定のサイズが使用されます。「**ソースのレターボックスエリア**」オプションを選択すると、イメージのエッジが検出されて、それに一致するクロップ値が自動的に入力されます。この設定は、ソース・メディア・ファイルのレターボックス領域（ワイドスクリーンイメージの上下の黒いバー）を切り取りたい場合に便利です。
- **パディング**: このポップアップメニューを使って、出力イメージのフレームサイズを維持しながらイメージを縮小するサイズを設定します。「カスタム」オプションを選択した場合は、フィールドに値を入力して独自の縮小サイズを指定できます。その他のオプションでは、所定のサイズが使用されます。

品質

以下のプロパティでは、トランスコード処理時に使用する処理アルゴリズムを設定します。これらのコントロールの使いかたについて詳しくは、69 ページの [ビデオおよびオーディオをリタイミングする](#) および 69 ページの [タイミングとフレームレートを変更する](#) を参照してください。

- **サイズ変更のフィルタ** : このポップアップメニューを使って、サイズの変更方法を設定します。以下の 3 つのオプションがあります：
 - **高速 (直近ピクセル)** : 処理時間が最も短くなります。
 - **高品質 (リニアフィルタ)** : 処理時間と出力品質という、相反する要素のバランスおよび優先順位が中程度になります。
 - **最高品質 (統計予測)** : 出力品質は最高になりますが、時間がかかります。
- **リタイミングの品質** : このポップアップメニューを使って、リタイミングの方法を設定します。以下の 4 つのオプションがあります：
 - **高速 (直近フレーム)** : 利用できる最も近いフレームのコピーを使って、新しく作成される中間フレームを埋めます。
 - **高品質 (動き適応)** : ソースファイルの中で動きのある部分を デインターレース 処理して、高品質の出力を生成します。
 - **最高品質 (動き補正)** : ソースファイルの中で動きのある部分をデインターレース処理して、最高品質の出力を生成します。
 - **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、ほかの品質コントロールがすべて無効になります。詳しくは、71 ページの [リバーステレシネについて](#) を参照してください。
- **適応の詳細** : このチェックボックスを選択すると、出力時に高度なイメージ解析によってノイズ領域とエッジ領域が区別されます。
- **アンチエイリアスレベル** : 出力イメージの柔らかさを設定します。柔らかさを高めるには、値をダブルクリックして新しい値を入力するか、スライダを右にドラッグします。このプロパティを使うと、メディアを拡大するときの変換品質を高めることができます。たとえば、SD ビデオを HD 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** : 出力イメージの細部の量を設定します。値を設定するには、値をダブルクリックして新しい値を入力するか、スライダをドラッグします。シャープニングをコントロールすることによって、イメージを拡大したときに細部を維持できます。ほかのシャープニング操作とは異なり、「詳細レベル」プロパティではノイズと輪郭の細部が区別されるため、通常は必要以上に画像が粗くなることはありません。この値を大きくすると、エッジがぎざざになることがありますが、「アンチエイリアスレベル」スライダを上げれば解消できます。

ビデオエフェクト

使用できるビデオエフェクト、およびビデオエフェクトを設定に追加する方法については、73 ページの [エフェクトを追加する／削除する](#) を参照してください。

イメージシーケンス

内蔵の「OpenEXR イメージシーケンス」設定と「TIFF イメージシーケンス」設定では、「イメージシーケンス」トランスコードフォーマットが使われています。このフォーマットでは、TIFF、OpenEXR、JPEG、PNG など、モーショングラフィックスに使用されるさまざまなイメージ・シーケンス・ファイルにエンコードされます。「イメージシーケンス」トランスコードフォーマットを使ったカスタム設定を作成することもできます。

このトランスコードフォーマットを使用する内蔵およびカスタム設定のプロパティは、「一般」インスペクタと「ビデオ」インスペクタにあります。以下では、これらのプロパティについて説明します。

重要 : ジョブに設定 (または設定を含む書き出し先) を追加すると、ソースメディアが解析され、設定のトランスコードフォーマットとソース・メディア・ファイルの特性に基づいて最も適切な設定プロパティが自動的に割り当てられます。この自動的に割り当てられた設定プロパティを使用することをお勧めします。

設定の概要

設定名、トランスコードフォーマット、出力ファイルの予想サイズが表示されます。ジョブに設定を追加するか、設定のプロパティを変更すると、この概要は自動的にアップデートされます。

一般のプロパティ

- **名前**：設定の名前が表示されます。
- **説明**：設定の説明が表示されます。
- **拡張子**：出力ファイルの拡張子が表示されます。
ヒント：別の拡張子でファイルを出力する場合は、「イメージの種類」ポップアップメニューから別のファイルタイプを選択します。
- **ジョブのセグメント化を許可**：分散処理の構成になっている場合は、このチェックボックスを選択すると、共有コンピュータのグループを使って出力ファイルが処理されます。詳しくは、96 ページの[複数のコンピュータでバッチをトランスコードする](#)を参照してください。
- **デフォルトの場所**：ポップアップメニューから、トランスコードしたファイルのデフォルトの保存先を選択します。
- **イメージの種類**：ポップアップメニューから、トランスコード後のファイルに使用するイメージの種類を選択します：
 - TIFF (Tagged Image File Format)
 - TARGA (Truevision Advanced Raster Graphics Adapter)、TGA と呼ばれます
 - DPX
 - JPEG
 - OpenEXR
 - PSD (Adobe Photoshop)
 - PNG (Portable Network Graphics)
- **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、フォルダが作成され、そこに出力ファイルがまとめられます。このフォルダに保存されたファイルには、「フレーム-0」、「フレーム-1」、「フレーム-2」といった名前が付きます。
- **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、出力ファイル名に桁合わせの 0 が追加されます（「ファイル名-000000」、「ファイル名-000001」、「ファイル名-000002」など）。

リタイミング

このセクションには 1 つのプロパティがあります：

- **継続時間の設定**：トランスコード処理時にフレームレートの調整に使用する処理アルゴリズムを設定します。以下のオプションのいずれかを選択します：
 - **[パーセント値] (ソースに対する割合)**：出力クリップの速度をソースクリップの速度のパーセント値で変更します。パーセント値フィールドに値を入力するか、横のポップアップメニュー（下向き矢印）からプリセット値を選択します。
 - **[合計継続時間]**：クリップの継続時間を設定します。フィールドに継続時間をタイムコードで入力するか、矢印をクリックして時間を増減します。
 - **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**：クリップの再生速度を非破壊で変更します。フレームが増減されることはありません。この設定は、「ビデオ」インスペクタの「フレームレート」プロパティでソースファイルのフレームレートとは異なる値を指定した場合にのみ効果があります。たとえば、フレームレートが 24 fps で継続時間が 10 秒のソースファイルを「Compressor」に追加して、「ビデオ」インスペクタで「フレームレート」プロパティを 25 fps に設定し、「一般」インスペクタで「ソースフレームが 25 fps で再生されるようにする」を選択した場合、トランスコードされたクリップ（25 fps）の継続時間は 9 秒と 15 フレームになります。

詳しくは、69 ページの[ビデオおよびオーディオをリタイミングする](#)を参照してください。

ビデオのプロパティ

- **フレームサイズ**: このポップアップメニューを使って、出力ファイルのフレームサイズ（解像度）を設定します。
- **ピクセルのアスペクト比**: このポップアップメニューを使って、ピクセルアスペクト比（イメージのフレームの幅と高さの比）を設定します。クロップとパディングのプロパティを使って出力ファイルのアスペクト比を変更することもできます。詳しくは、66 ページの [フレームサイズの変更の概要](#) を参照してください。
- **フレームレート**: このポップアップメニューを使って、出力ファイルの再生レート（1 秒あたりに表示されるイメージ数）を設定します。詳しくは、69 ページの [フレームレートのオプションの概要](#) を参照してください。
- **フィールドの順番**: このポップアップメニューを使って、出力のスキャン方式を設定します（フィールドの優先順位を指定するか、プログレッシブスキャンに変換できます）。以下の 4 つのオプションがあります：
 - **ソースと同じ**: ソース・メディア・ファイルで使用されているスキャン方式を保持します。
 - **プログレッシブ**: フレーム全体をスキャンします（フレームをインターレースフィールドに分割しません）。
 - **上を優先**: 上フィールド（フィールド 2、上位フィールド、または奇数フィールドとも呼ばれます）を優先して、インターレースフィールドをスキャンします。
 - **下を優先**: 下フィールド（フィールド 1、下位フィールド、または偶数フィールドとも呼ばれます）を優先して、インターレースフィールドをスキャンします。
- **アスペクト比を保持してイメージを調整**: このチェックボックスを選択すると、元のアスペクト比を維持したまま、スクエアピクセルを使用して出力ファイルが調整されます（横および縦のピクセル数が増加または減少します）。

クロップとパディング

クロップとパディングのプロパティでは、最終的なクロップ、サイズ調整、アスペクト比 をカスタマイズできます。**クロップ**では、イメージからビデオコンテンツを切り取ることができます。**パディング**では、出力イメージのフレームサイズを維持しながらイメージを縮小できます。これらのプロパティについて詳しくは、66 ページの [フレームサイズの変更の概要](#) を参照してください。

- **クロップ**: このポップアップメニューを使って、出力イメージのサイズを設定します。「カスタム」 オプションを選択した場合は、フィールドに値を入力して独自のイメージサイズを指定できます。その他のオプションでは、所定のサイズが使用されます。「**ソースのレターボックスエリア**」 オプションを選択すると、イメージのエッジが検出されて、それに一致するクロップ値が自動的に入力されます。この設定は、ソース・メディア・ファイルのレターボックス領域（ワイドスクリーンイメージの上下の黒いバー）を切り取りたい場合に便利です。
- **パディング**: このポップアップメニューを使って、出力イメージのフレームサイズを維持しながらイメージを縮小するサイズを設定します。「カスタム」 オプションを選択した場合は、フィールドに値を入力して独自の縮小サイズを指定できます。その他のオプションでは、所定のサイズが使用されます。

品質

以下のプロパティでは、トランスコード時のビデオのサイズ変更、リタイミング、その他の調整方法を指定します。

- **サイズ変更のフィルタ**: このポップアップメニューを使って、サイズの変更方法を設定します。以下の 3 つのオプションがあります：
 - **高速（直近ピクセル）**: 処理時間が最も短くなります。
 - **高品質（リニアフィルタ）**: 処理時間と出力品質という、相反する要素のバランスおよび優先順位が中程度になります。
 - **最高品質（統計予測）**: 出力品質は最高になりますが、時間がかかります。
- **リタイミングの品質**: このポップアップメニューを使って、リタイミングの方法を設定します。以下の 4 つのオプションがあります：
 - **高速（直近フレーム）**: 利用できる最も近いフレームのコピーを使って、新しく作成される中間フレームを埋めます。
 - **高品質（動き適応）**: ソースファイルの中で動きのある部分を デインターレース 処理して、高品質の出力を生成します。

- **最高品質（動き補正）**：ソースファイルの中で動きのある部分をデインターレース処理して、最高品質の出力を生成します。
- **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、ほかの品質コントロールがすべて無効になります。詳しくは、71 ページの[リバーステレシネについて](#)を参照してください。
- **適応の詳細**：このチェックボックスを選択すると、出力時に高度なイメージ解析によってノイズ領域とエッジ領域が区別されます。
- **アンチエイリアスレベル**：出力イメージの柔らかさを設定します。柔らかさを高めるには、値をダブルクリックして新しい値を入力するか、スライダを右にドラッグします。このプロパティを使うと、メディアを拡大するときの変換品質を高めることができます。たとえば、SD ビデオを HD 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**：出力イメージの細部の量を設定します。値を設定するには、値をダブルクリックして新しい値を入力するか、スライダをドラッグします。シャープニングをコントロールすることによって、イメージを拡大したときに細部を維持できます。ほかのシャープニング操作とは異なり、「詳細レベル」プロパティではノイズと輪郭の細部が区別されるため、通常は必要以上に画像が粗くなることはありません。この値を大きくすると、エッジがぎざざになることがありますが、「アンチエイリアスレベル」スライダを上げれば解消できます。

ビデオエフェクト

使用できるビデオエフェクト、およびビデオエフェクトを設定に追加する方法については、73 ページの[エフェクトを追加する／削除する](#)を参照してください。

MP3

内蔵の「MP3 ファイル」設定と「MP3（オーディオ Podcast 用）」設定では、「MP3」トランスコードフォーマットが使われています。このフォーマットでは、デジタル・オーディオ・プレーヤーでよく使われる MP3 ファイルにエンコードされます。「MP3」トランスコードフォーマットを使ったカスタム設定を作成することもできます。

このトランスコードフォーマットを使用する内蔵およびカスタム設定のプロパティは、「一般」インスペクタと「オーディオ」インスペクタにあります。以下では、これらのプロパティについて説明します。

重要：ジョブに設定（または設定を含む書き出し先）を追加すると、ソースメディアが解析され、設定のトランスコードフォーマットとソース・メディア・ファイルの特性に基づいて最も適切な設定プロパティが自動的に割り当てられます。この自動的に割り当てられた設定プロパティを使用することをお勧めします。

設定の概要

設定名、トランスコードフォーマット、出力ファイルの予想サイズが表示されます。ジョブに設定を追加するか、設定のプロパティを変更すると、この概要は自動的にアップデートされます。

一般のプロパティ

- **名前**：設定の名前が表示されます。
- **説明**：設定の説明が表示されます。
- **拡張子**：出力ファイルの拡張子（.mp3）が表示されます。
- **ジョブのセグメント化を許可**：オーディオファイルのみを出力する設定では、ジョブのセグメント化はできません。
- **デフォルトの場所**：ポップアップメニューから、トランスコードしたファイルのデフォルトの保存先を選択します。

リタイミング

このセクションには 1 つのプロパティがあります：

- **継続時間の設定**：トランスコード処理時にフレームレートの調整に使用する処理アルゴリズムを設定します。以下のオプションのいずれかを選択します：
 - **【パーセント値】（ソースに対する割合）**：出力クリップの速度をソースクリップの速度のパーセント値で変更します。パーセント値フィールドに値を入力するか、横のポップアップメニュー（下向き矢印）からプリセット値を選択します。
 - **【合計継続時間】**：クリップの継続時間を設定します。フィールドに継続時間をタイムコードで入力するか、矢印をクリックして時間を増減します。

詳しくは、69 ページの [ビデオおよびオーディオをリタイミングする](#) を参照してください。

オーディオのプロパティ

- **チャンネルレイアウト**：このポップアップメニューを使って、オーディオ・チャンネル・レイアウトを設定します。詳しくは、64 ページの [オーディオチャンネルについて](#) を参照してください。
- **サンプルレート**：このポップアップメニューを使って、音楽の波形（サンプル）をデジタルデータとして取り込む 1 秒当たりの回数を設定します。サンプルレートが大きいとオーディオ品質は高くなりますが、ファイルサイズは大きくなります。
- **データレート**：このスライダを使って、オーディオファイルの配信に必要な 1 秒当たりのキロビット数 (kbps) を設定します。レートを高くするほど、オーディオファイルの品質が高くなります。
- **可変ビットレートのエンコードを使う**：このチェックボックスを選択すると、音楽の複雑度に応じて音楽の記録に使われるビット数が変わります。可変ビットレートでエンコードすると、出力ファイルのサイズを小さくすることができます。
- **ジョイントステレオ**：このチェックボックスを選択すると、一方のチャンネルに両チャンネルで共通の情報が含まれ、もう一方のチャンネルに固有の情報が含まれます。160 kbps 以下のビットレートの場合、この設定によって変換後の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**：このチェックボックスを選択すると、ソースファイルと設定のエンコードプロパティを解析することによって、出力ファイルの品質が最大限に高められます。
- **10Hz 未満の周波数をフィルタリング**：このチェックボックスを選択すると、ソースファイルから不可聴周波数が取り除かれます。これによって、品質低下を聞き取れない程度に抑えながら、より小さく効率的なファイルを出力できます。

オーディオエフェクト

使用できるオーディオエフェクト、およびオーディオエフェクトを設定に追加する方法については、73 ページの [エフェクトを追加する／削除する](#) を参照してください。

MPEG-2

内蔵の MPEG ファイル設定（内蔵の「MPEG-2（DVD 用）」設定など）では、「MPEG-2」トランスコードフォーマットが使われています。このフォーマットでは、SD DVD や Blu-ray オーサリング用の MPEG-2 ストリームファイルにエンコードされます。

参考：この設定ではビデオファイルのみがエンコードされます。オーディオ設定には Dolby Digital がお勧めです。詳しくは、25 ページの [Dolby Digital](#) を参照してください。

「MPEG-2」トランスコードフォーマットを使ったカスタム設定を作成することもできます。

このトランスコードフォーマットを使用する内蔵およびカスタム設定のプロパティは、「一般」インスペクタ、「ビデオ」インスペクタ、「オーディオ」インスペクタにあります。以下では、これらのプロパティについて説明します。

重要：ジョブに設定（または設定を含む書き出し先）を追加すると、ソースメディアが解析され、設定のトランスコードフォーマットとソース・メディア・ファイルの特性に基づいて最も適切な設定プロパティが自動的に割り当てられます。この自動的に割り当てられた設定プロパティを使用することをお勧めします。

設定の概要

設定名、トランスコードフォーマット、出力ファイルの予想サイズが表示されます。ジョブに設定を追加するか、設定のプロパティを変更すると、この概要は自動的にアップデートされます。

一般のプロパティ

- **名前**：設定の名前が表示されます。
- **説明**：設定の説明が表示されます。
- **拡張子**：出力ファイルの拡張子が表示されます。
- **ジョブのセグメント化を許可**：分散処理の構成になっている場合は、このチェックボックスを選択すると、共有コンピュータのグループを使って出力ファイルが処理されます。詳しくは、96 ページの[複数のコンピュータでバッチをトランスコードする](#)を参照してください。
- **デフォルトの場所**：ポップアップメニューから、トランスコードしたファイルのデフォルトの保存先を選択します。
- **フォーマット**：このポップアップメニューを使って、出力ファイルに使用するストリームの種類を設定します。以下の 3 つのオプションがあります：
 - **プログラムストリーム**：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が含まれます。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。
 - **エレメンタリーストリーム**：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ません。このオプションを選択した場合は、「ストリームの用途」プロパティも設定する必要があります。
 - **トランスポートストリーム**：複数の MPEG-2 コンテンツチャンネルとその関連オーディオを含めることができます。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含めることも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。
- **ストリームの用途**：このポップアップメニューを使って、MPEG-2 トランスコード出力を指定します。選択したオプションに基づいて、使用可能なプロパティが変わります：
 - **標準**：このオプションを選択すると、すべての MPEG-2 プロパティにアクセスできます。これは、標準精細度 (SD) および高精細度 (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。
 - **DVD**：このオプションを選択すると、SD DVD 仕様で許容されるエンコーディングプロパティに限定されます。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**：このオプションを選択すると、Blu-ray ビデオディスクで許容されるエンコーディングプロパティに限定されます。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。
- **Apple メタデータを追加**：このチェックボックスを選択すると、トランスコード処理中に特定の MPEG-2 オーサリング情報が解析され、その情報が出力ファイルに追加されます。出力ファイルをほかのアプリケーションで読み込む速度が上がります。
- **チャプタマーカーだけを含める**：このチェックボックスを選択すると、MPEG-2 出力にチャプタマーカーだけが含まれ、名前のない圧縮マーカーは除外されます。このチェックボックスを選択しない場合は、出力ファイルにすべてのマーカーが含まれます。チャプタマーカーについて詳しくは、79 ページの[マーカーを追加する](#)を参照してください。

リタイミング

このセクションには 1 つのプロパティがあります：

- **継続時間の設定**: トランスコード処理時にフレームレートの調整に使用する処理アルゴリズムを設定します。以下のオプションのいずれかを選択します：
 - **[パーセント値] (ソースに対する割合)**: 出力クリップの速度をソースクリップの速度のパーセント値で変更します。パーセント値フィールドに値を入力するか、横のポップアップメニュー（下向き矢印）からプリセット値を選択します。
 - **[合計継続時間]**: クリップの継続時間を設定します。フィールドに継続時間をタイムコードで入力するか、矢印をクリックして時間を増減します。
 - **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**: クリップの再生速度を非破壊で変更します。フレームが増減されることはありません。この設定は、「ビデオ」インスペクタの「フレームレート」プロパティでソースファイルのフレームレートとは異なる値を指定した場合にのみ効果があります。たとえば、フレームレートが 24 fps で継続時間が 10 秒のソースファイルを「Compressor」に追加して、「ビデオ」インスペクタで「フレームレート」プロパティを 25 fps に設定し、「一般」インスペクタで「ソースフレームが 25 fps で再生されるようにする」を選択した場合、トランスコードされたクリップ（25 fps）の継続時間は 9 秒と 15 フレームになります。

詳しくは、69 ページの [ビデオおよびオーディオをリタイミングする](#) を参照してください。

ビデオのプロパティ

- **フレームサイズ**: このポップアップメニューを使って、出力ファイルのフレームサイズ（解像度）を設定します。
- **ピクセルのアスペクト比**: このポップアップメニューを使って、ピクセルアスペクト比（イメージのフレームの幅と高さの比）を設定します。クロップとパディングのプロパティを使って出力ファイルのアスペクト比を変更することもできます。詳しくは、66 ページの [フレームサイズの変更の概要](#) を参照してください。
- **フレームレート**: このポップアップメニューを使って、出力ファイルの再生レート（1 秒あたりに表示されるイメージ数）を設定します。詳しくは、69 ページの [フレームレートのオプションの概要](#) を参照してください。
- **フィールドの順番**: このポップアップメニューを使って、出力のスキャン方式を設定します（フィールドの優先順位を指定するか、プログレッシブスキャンに変換できます）。以下の 4 つのオプションがあります：
 - **ソースと同じ**: ソース・メディア・ファイルで使用されているスキャン方式を保持します。
 - **プログレッシブ**: フレーム全体をスキャンします（フレームをインターレースフィールドに分割しません）。
 - **上を優先**: 上フィールド（フィールド 2、上位フィールド、または奇数フィールドとも呼ばれます）を優先して、インターレースフィールドをスキャンします。
 - **下を優先**: 下フィールド（フィールド 1、下位フィールド、または偶数フィールドとも呼ばれます）を優先して、インターレースフィールドをスキャンします。
- **アナモフィック**: このポップアップメニューを使って、アスペクト比を設定します。「自動」を選択すると、フレームサイズに基づいてイメージのサイズが自動的に調整されます。16:9 または 4:3 を選択すると、アナモフィックのサイズ調整が標準のアスペクト比に従います。
- **エンコーディングモード**: このポップアップメニューを使って、出力ファイルのエンコードで速度と品質のどちらを優先するかを設定します。以下のオプションがあります：
 - **1 バス CBR**: 最も高速な MPEG-2 エンコーディングモードです。高い品質が得られ、特にビットレートが 5 ~ 9 Mbps の場合に品質が高くなります。
 - **1 バス VBR**: このモードでは、トランスコード後のビデオファイルのビットレートを変化させることで、品質が一定に保たれます。ビットレートが 3.5 Mbps 以上の標準精細度（SD）メディアファイルでは通常、このモードを使うと品質が向上し、トランスコード処理が速くなります。
 - **1 バス VBR (最適)**: このモードでは、ビットレートが 3 ~ 3.5 Mbps 以上の SD ビデオで最高品質の出力が得られます。

- **2 パス VBR**: このモードでは 2 回のパスが使われます。1 回目のパスでソース・ビデオ・ストリーム全体が解析され、2 回目のパスでファイルが圧縮されます。このモードを使うと、1 パスモードよりも処理時間が長くなりますが、品質は高くなります。最も複雑なシーンと最も簡素なシーンの差が大きいソース・メディア・ファイルでは、このモードを使うことをお勧めします。
- **2 パス VBR (最適)**: このモードでは、最高品質の出力が得られます。特に、ビットレートが 3 ~ 3.5 Mbps 以上の HD ビデオと SD ビデオで高い品質が得られます。
- **動き予測**: このポップアップメニューを使って、ファイルに対して実行されるモーション処理の量を設定します。以下の 3 つのオプションがあります:
 - **標準品質**: 処理が最も速くなります。フレーム間であまり動きがない場合は、この設定を使用します。通常、「中」は 1 パス・エンコーディング・モードで使われます。
 - **高品質**: 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。通常、「高品質」は「1 パス VBR (最適)」と「2 パス VBR (最適)」で使われます。
 - **最高品質**: 処理が最も遅くなります。動きが非常に複雑な場合や、ソースファイルがインターレース形式の場合に、この設定を使用します。通常、「最高品質」は「1 パス VBR (最適)」と「2 パス VBR (最適)」で品質を最大限に高めるときに使われます。
- **GOP 構造**: このプロパティは、「フレームレート」プロパティを手動で設定した場合（「自動」を使用しない場合）にのみ利用可能です。

参考: 前述の「フレームレート」プロパティを含め、自動的に設定されるプロパティは、ソース・メディア・ファイルに基づいて適切な設定が割り当てられます。これらのプロパティは「自動」のままにすることを強くお勧めします。

「Compressor」では、エンコードするビデオのフレーム（ピクチャ）をグループ化する方法を選択できます。フレームには、I (Intra) フレーム、P (Predictive) フレーム、B (Bi-predictive) フレームの 3 種類があります。「GOP 構造」ポップアップメニューでは、以下のフレームの組み合わせを選択できます:

- **IP**: メディアに速い動きが含まれ、IBBP 構造や IBP 構造でエンコードすると満足な品質が得られない場合にのみ、「IP」を使用します。
- **IBP**: メディアに速い動きが含まれ、IBBP 構造でエンコードすると満足な品質が得られない場合にのみ、「IBP」を使用します。
- **IBBP**: ほとんどの MPEG-2 エンコーディングでお勧めの設定です。

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。

- **GOP サイズ**: このプロパティは、「フレームレート」プロパティを手動で設定した場合（「自動」を使用しない場合）に利用可能です。

参考: 前述の「フレームレート」プロパティを含め、自動的に設定されるプロパティは、ソース・メディア・ファイルに基づいて適切な設定が割り当てられます。これらのプロパティは「自動」のままにすることを強くお勧めします。

このスライダを使って、GOP (Group Of Pictures) 内に含めるフレームの数を指定します。スライダで設定できる値は、「GOP 構造」プロパティ（前述）によって異なります。「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。

- **ビットレートを自動的に選択**: このチェックボックスを選択すると、ソースファイルの継続時間に基づいて、出力ファイルに最適なビットレートが自動的に計算されます。ビットレートを手動で調整する場合は、チェックボックスの選択を解除して、「平均ビットレート」と「最大ビットレート」のスライダをドラッグするかフィールドに値を入力します。
- **YUV 4:2:2 カラーエンコード**: このプロパティは、MPEG-2 ファイルを出力する内蔵の設定のほとんどで表示されます。このチェックボックスを選択すると、YUV 422 色空間を使ってエンコードが行われます。これによって、クロマの品質が高くなります。

クroppとパディングのプロパティでは、最終的なクropp、サイズ調整、アスペクト比をカスタマイズできます。**クropp**では、イメージからビデオコンテンツを切り取ることができます。**パディング**では、出力イメージのフレームサイズを維持しながらイメージを縮小できます。これらのプロパティについて詳しくは、66 ページの **フレームサイズの変更の概要**を参照してください。

- 品質

- ・ **サイズ変更のフィルタ**: このポップアップメニューを使って、サイズの変更方法を設定します。以下の 3 つのオプションがあります:

- ## ビデオエフェクト

第4章 高度な調整

MPEG-4

「HTTP ライブストリーミングを準備」書き出し先内の内蔵設定と内蔵のオーディオ出力用 AAC 設定では、H.264 エンコーダを使ってファイルをエンコードする「MPEG-4」トランスコードフォーマットが使われています。このフォーマットでは、HTTP ライブストリーミング用ファイルや、オーディオ Podcast とデジタル音楽再生で使われるや AAC オーディオファイルにエンコードされます。HTTP ライブストリーミングについて詳しくは、[Mac Developer Library](#) で「[HTTP Live Streaming の概要](#)」およびその他の関連ドキュメントを参照してください。

「MPEG-4」トランスコードフォーマットを使ったカスタム設定を作成することもできます。

以下では、「MPEG-4」トランスコードフォーマットを使用する内蔵およびカスタム設定のプロパティについて説明します。「一般」、「ビデオ」、および「オーディオ」インスペクタすべてのプロパティを取り上げます。

重要：ジョブに設定（または設定を含む書き出し先）を追加すると、ソースメディアが解析され、設定のトランスコードフォーマットとソース・メディア・ファイルの特性に基づいて最も適切な設定プロパティが自動的に割り当てられます。この自動的に割り当てられた設定プロパティを使用することをお勧めします。

設定の概要

設定名、トランスコードフォーマット、出力ファイルの予想サイズが表示されます。ジョブに設定を追加するか、設定のプロパティを変更すると、この概要は自動的にアップデートされます。

一般のプロパティ

- **名前**：設定の名前が表示されます。
- **説明**：設定の説明が表示されます。
- **拡張子**：出力ファイルの拡張子（.mp4 または .m4a）が表示されます。
- **ジョブのセグメント化を許可**：分散処理の構成になっている場合は、このチェックボックスを選択すると、共有コンピュータのグループを使って出力ファイルが処理されます。詳しくは、[96 ページの複数のコンピュータでバッチをトランスコードする](#)を参照してください。
参考：MPEG-4 オーディオファイルを出力する場合、または「ビデオ」インスペクタの「マルチパス」チェックボックスを選択した場合は、ジョブのセグメント化はできません。
- **デフォルトの場所**：ポップアップメニューから、トランスコードしたファイルのデフォルトの保存先を選択します。
- **フォーマット**：このポップアップメニューを使って、出力にビデオとオーディオを含めるか、ビデオのみを含めるか、またはオーディオのみを含めるかを設定します。
- **ネットワーク用に最適化**：このチェックボックスを選択すると、ネットワークからファイルの一部のみがダウンロードされた時点で再生が始まるようになります。
- **拡張 Podcast**：このチェックボックスを選択すると、出力メディアファイルに Podcast の情報（注釈、マーカー、アートワーク）が埋め込まれます。注釈について詳しくは、[77 ページのメタデータを追加する](#)を参照してください。チャプタマーカーについて詳しくは、[79 ページのマーカーを追加する](#)を参照してください。

リタイミング

このセクションには 1 つのプロパティがあります：

- **継続時間の設定**：トランスコード処理時にフレームレートの調整に使用する処理アルゴリズムを設定します。以下のオプションのいずれかを選択します：
 - **【パーセント値】（ソースに対する割合）**：出力クリップの速度をソースクリップの速度のパーセント値で変更します。パーセント値フィールドに値を入力するか、横のポップアップメニュー（下向き矢印）からプリセット値を選択します。
 - **【合計継続時間】**：クリップの継続時間を設定します。フィールドに継続時間をタイムコードで入力するか、矢印をクリックして時間を増減します。

- ・ **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** : クリップの再生速度を非破壊で変更します。フレームが増減されることはありません。この設定は、「ビデオ」インスペクタの「フレームレート」プロパティでソースファイルのフレームレートとは異なる値を指定した場合にのみ効果があります。たとえば、フレームレートが 24 fps で継続時間が 10 秒のソースファイルを「Compressor」に追加して、「ビデオ」インスペクタで「フレームレート」プロパティを 25 fps に設定し、「一般」インスペクタで「ソースフレームが 25 fps で再生されるようにする」を選択した場合、トランスコードされたクリップ (25 fps) の継続時間は 9 秒と 15 フレームになります。

参考 : MPEG-4 オーディオファイルを出力する場合は、このオプションは利用できません。

詳しくは、69 ページの [ビデオおよびオーディオをリタイミングする](#) を参照してください。

ビデオのプロパティ

- ・ **フレームサイズ** : このポップアップメニューを使って、出力ファイルのフレームサイズ (解像度) を設定します。
- ・ **ピクセルのアスペクト比** : このポップアップメニューを使って、ピクセルアスペクト比 (イメージのフレームの幅と高さの比) を設定します。クロップとパディングのプロパティを使って出力ファイルのアスペクト比を変更することもできます。詳しくは、66 ページの [フレームサイズの変更の概要](#) を参照してください。
- ・ **フレームレート** : このポップアップメニューを使って、出力ファイルの再生レート (1 秒あたりに表示されるイメージ数) を設定します。詳しくは、69 ページの [フレームレートのオプションの概要](#) を参照してください。
- ・ **フィールドの順番** : このポップアップメニューを使って、出力のスキャン方式を設定します (フィールドの優先順位を指定するか、プログレッシブスキャンに変換できます)。以下の 4 つのオプションがあります :
 - ・ **ソースと同じ** : ソース・メディア・ファイルで使用されているスキャン方式を保持します。
 - ・ **プログレッシブ** : フレーム全体をスキャンします (フレームをインターレースフィールドに分割しません)。
 - ・ **上を優先** : 上フィールド (フィールド 2、上位フィールド、または奇数フィールドとも呼ばれます) を優先して、インターレースフィールドをスキャンします。
 - ・ **下を優先** : 下フィールド (フィールド 1、下位フィールド、または偶数フィールドとも呼ばれます) を優先して、インターレースフィールドをスキャンします。
- ・ **H.264 プロファイル** : このポップアップメニューを使って、出力ファイルに使用するビデオ圧縮を設定します。以下の 3 つのオプションがあります :
 - ・ **高** : 出力の品質が高くなります。

参考 : この設定は、古い MPEG-4 Part 10 デバイスには対応していません。

- ・ **メイン** : ベースラインプロファイルとほぼ同じですが、標準精細度 (SD) ビデオの要件に対応しています。
- ・ **ベースライン** : 主な用途は、ビデオ会議やモバイルアプリケーションです。
- ・ **エントロピーモード** : このポップアップメニューを使って、エントロピーモードを、出力が高品質な CALBC または処理が高速な CAVLC に設定します。
- ・ **キーフレームの間隔** : または、テキストフィールドに値を入力して、出力ファイルにキーフレームを作成するキーフレーム間隔 (フレーム数) を手動で設定することもできます。「自動」を選択すると、キーフレーム間隔が自動的に計算されます («自動」を選択した場合は、フィールドに 0 と表示され、実際の値はエンコード処理中に決定されます)。
- ・ **データレート** : ビデオファイルの配信に必要な 1 秒あたりのキロビット数 (kbps) を設定します。スライダをドラッグするか、フィールドに値を入力します。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。

重要 : データレートを変更した場合は、その設定がコーデックの品質に関するほかのプロパティよりも優先されます。コーデックでは、データレートに基づいてファイルが最大限に圧縮されるためです。

- **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有効になります。マルチパスエンコーディングでは、ビデオフレームが複数回かけて解析されるため、出力ファイルの品質が高くなります。トランスコードを短時間（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。
- **フレームの並べ替えを許可**：トランスコード処理時にビデオフレームの並べ替えを許可することで出力ファイルの品質が上がる可能性がある場合には、このチェックボックスを選択します。

クロップとパディング

クロップとパディングのプロパティでは、最終的なクロップ、サイズ調整、アスペクト比をカスタマイズできます。**クロップ**では、イメージからビデオコンテンツを切り取ることができます。**パディング**では、出力イメージのフレームサイズを維持しながらイメージを縮小できます。これらのプロパティについて詳しくは、66 ページの[フレームサイズの変更の概要](#)を参照してください。

- **クロップ**：このポップアップメニューを使って、出力イメージのサイズを設定します。「カスタム」オプションを選択した場合は、フィールドに値を入力して独自のイメージサイズを指定できます。その他のオプションでは、所定のサイズが使用されます。「**ソースのレターボックスエリア**」オプションを選択すると、イメージのエッジが検出されて、それに一致するクロップ値が自動的に入力されます。この設定は、ソース・メディア・ファイルのレターボックス領域（ワイドスクリーンイメージの上下の黒いバー）を切り取りたい場合に便利です。
- **パディング**：このポップアップメニューを使って、出力イメージのフレームサイズを維持しながらイメージを縮小するサイズを設定します。「カスタム」オプションを選択した場合は、フィールドに値を入力して独自の縮小サイズを指定できます。その他のオプションでは、所定のサイズが使用されます。

品質

以下のプロパティでは、トランスコード時のビデオのサイズ変更、リタイミング、その他の調整方法を指定します。

- **サイズ変更のフィルタ**：このポップアップメニューを使って、サイズの変更方法を設定します。以下の 3 つのオプションがあります：
 - **高速（直近ピクセル）**：処理時間が最も短くなります。
 - **高品質（リニアフィルタ）**：処理時間と出力品質という、相反する要素のバランスおよび優先順位が中程度になります。
 - **最高品質（統計予測）**：出力品質は最高になりますが、時間がかかります。
- **リタイミングの品質**：このポップアップメニューを使って、リタイミングの方法を設定します。以下の 4 つのオプションがあります：
 - **高速（直近フレーム）**：利用できる最も近いフレームのコピーを使って、新しく作成される中間フレームを埋めます。
 - **高品質（動き適応）**：ソースファイルの中で動きのある部分を デインターレース 処理して、高品質の出力を生成します。
 - **最高品質（動き補正）**：ソースファイルの中で動きのある部分をデインターレース処理して、最高品質の出力を生成します。
 - **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、ほかの品質コントロールがすべて無効になります。詳しくは、71 ページの[リバーステレシネについて](#)を参照してください。
- **適応の詳細**：このチェックボックスを選択すると、出力時に高度なイメージ解析によってノイズ領域とエッジ領域が区別されます。

- ・ **アンチエイリアスレベル**：出力イメージの柔らかさを設定します。柔らかさを高めるには、値をダブルクリックして新しい値を入力するか、スライダを右にドラッグします。このプロパティを使うと、メディアを拡大するときの変換品質を高めることができます。たとえば、SD ビデオを HD 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**：出力イメージの細部の量を設定します。値を設定するには、値をダブルクリックして新しい値を入力するか、スライダをドラッグします。シャープニングをコントロールすることによって、イメージを拡大したときに細部を維持できます。ほかのシャープニング操作とは異なり、「詳細レベル」プロパティではノイズと輪郭の細部が区別されるため、通常は必要以上に画像が粗くなることはありません。この値を大きくすると、エッジがぎざざになることがあります。この値を大きくすると、エッジがぎざざになることがあります。この値を大きくすると、エッジがぎざざになることがあります。この値を大きくすると、エッジがぎざざになることがあります。

ビデオエフェクト

使用できるビデオエフェクト、およびビデオエフェクトを設定に追加する方法については、73 ページの[エフェクトを追加する／削除する](#)を参照してください。

オーディオのプロパティ

- ・ **チャンネルレイアウト**：このポップアップメニューを使って、オーディオ・チャンネル・レイアウト を設定します。
- ・ **サンプルレート**：このポップアップメニューを使って、音楽の波形（サンプル）をデジタルデータとして取り込む 1 秒当たりの回数を設定します。サンプルレートが大きいとオーディオ品質は高くなりますが、ファイルサイズは大きくなります。
- ・ **データレート**：このスライダを使って、オーディオファイルの配信に必要な 1 秒当たりのキロビット数（kbps）を設定します。レートを高くするほど、オーディオファイルの品質が高くなります。

オーディオエフェクト

使用できるオーディオエフェクト、およびオーディオエフェクトを設定に追加する方法については、73 ページの[エフェクトを追加する／削除する](#)を参照してください。

QuickTime 書き出しコンポーネント

「QuickTime 書き出しコンポーネント」トランスコードフォーマットを使用すると、他社製のデバイスやオペレーティングシステム（携帯電話など）で再生可能なフォーマットのファイルを出力できます。ファイルを 3G、AVI、Apple iPod 用にトランスコードしたり、システムにインストールされている他社製プラグインを使ってトランスコードしたりできます。

このトランスコードフォーマットを使用するカスタム設定のプロパティは、「一般」インスペクタと「ビデオ」インスペクタにあります。以下では、これらのプロパティについて説明します。

重要：ジョブに設定（または設定を含む書き出し先）を追加すると、ソースメディアが解析され、設定のトランスコードフォーマットとソース・メディア・ファイルの特性に基づいて最も適切な設定プロパティが自動的に割り当てられます。この自動的に割り当てられた設定プロパティを使用することをお勧めします。

設定の概要

設定名、トランスコードフォーマット、出力ファイルの予想サイズが表示されます。ジョブに設定を追加するか、設定のプロパティを変更すると、この概要は自動的にアップデートされます。

一般のプロパティ

- ・ **名前**：設定の名前が表示されます。
- ・ **説明**：設定の説明が表示されます。
- ・ **拡張子**：出力ファイルの拡張子が表示されます。拡張子は、「エンコーダのタイプ」ポップアップメニューで選択した以下の設定によって決まります。
- ・ **ジョブのセグメント化を許可**：「Compressor」に用意されているデフォルトのタイプのエンコーダでは、このオプションは利用できません。その他のエンコーダでは利用することがあります。
- ・ **デフォルトの場所**：ポップアップメニューから、トランスコードしたファイルのデフォルトの保存先を選択します。

- **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。エンコーダのタイプによっては、「設定」プロパティ（後述）でプラグインをカスタマイズできることがあります。
- **設定**: 「構成」ボタンをクリックして、「エンコーダのタイプ」ポップアップメニューで選択した書き出しコンポーネント出力フォーマットをカスタマイズできます。表示されるウインドウで、フォーマットのプロパティを調整します。
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、出力ファイルのイメージサイズやフレームレートを入力します。他社製ユーザインターフェイスの「イメージサイズ」設定と「フレームレート」設定はデフォルト値のままにしないでください。

ビデオのプロパティ

このセクションのプロパティは、設定に割り当てられたファイルフォーマットに基づいて設定されます。ファイルフォーマットは、インスペクタの「一般」パネルで変更できます。詳しくは、上記「一般のプロパティ」セクションの「設定」プロパティの説明を参照してください。

- **フレームサイズ**: 「QuickTime 書き出しコンポーネント」フォーマットを使用する設定では、このプロパティは「自動」に設定されます。
- **ピクセルのアスペクト比**: 「QuickTime 書き出しコンポーネント」フォーマットを使用する設定では、このプロパティは「スクエア」に設定されます。クロップとパディングのプロパティを使って出力ファイルのアスペクト比を変更することもできます。詳しくは、66 ページの[フレームサイズの変更の概要](#)を参照してください。
- **フレームレート**: このポップアップメニューを使って、出力ファイルの再生レート（1 秒あたりに表示されるイメージ数）を設定します。詳しくは、69 ページの[フレームレートのオプションの概要](#)を参照してください。
- **フィールドの順番**: 「QuickTime 書き出しコンポーネント」フォーマットを使用する設定では、フィールドの順番は自動的に設定されます。

クロップとパディング

クロップとパディングのプロパティでは、最終的なクロップ、サイズ調整、アスペクト比をカスタマイズできます。**クロップ**では、イメージからビデオコンテンツを切り取ることができます。**パディング**では、出力イメージのフレームサイズを維持しながらイメージを縮小できます。これらのプロパティについて詳しくは、66 ページの[フレームサイズの変更の概要](#)を参照してください。

- **クロップ**: このポップアップメニューを使って、出力イメージのサイズを設定します。「カスタム」オプションを選択した場合は、フィールドに値を入力して独自のイメージサイズを指定できます。その他のオプションでは、所定のサイズが使用されます。「ソースのレターボックスエリア」オプションを選択すると、イメージのエッジが検出されて、それに一致するクロップ値が自動的に入力されます。この設定は、ソース・メディア・ファイルのレターボックス領域（ワイドスクリーンイメージの上下の黒いバー）を切り取りたい場合に便利です。
- **パディング**: 「QuickTime 書き出しコンポーネント」フォーマットを使用する設定では、「パディング」プロパティは利用できません。

ビデオエフェクト

使用できるビデオエフェクト、およびビデオエフェクトを設定に追加する方法については、73 ページの[エフェクトを追加する／削除する](#)を参照してください。

QuickTime ムービー

「設定」パネルに表示される内蔵の設定の多くでは、「QuickTime ムービー」フォーマットが使われています。このフォーマットでは、さまざまな用途に使えるビデオファイルにエンコードされます。「QuickTime ムービー」トランスコードフォーマットを使ったカスタム設定を作成することもできます。

このフォーマットを使用する内蔵およびカスタム設定のプロパティは、「一般」インスペクタ、「ビデオ」インスペクタ、「オーディオ」インスペクタにあります。以下では、これらのプロパティについて説明します。

重要：ジョブに設定（または設定を含む書き出し先）を追加すると、ソースメディアが解析され、設定のトランスコードフォーマットとソース・メディア・ファイルの特性に基づいて最も適切な設定プロパティが自動的に割り当てられます。この自動的に割り当てられた設定プロパティを使用することをお勧めします。

設定の概要

設定名、トランスコードフォーマット、出力ファイルの予想サイズが表示されます。ジョブに設定を追加するか、設定のプロパティを変更すると、この概要は自動的にアップデートされます。

一般のプロパティ

- **名前**：設定の名前が表示されます。
- **説明**：設定の説明が表示されます。
- **拡張子**：出力ファイルの拡張子（.mov）が表示されます。
- **ジョブのセグメント化を許可**：分散処理の構成になっている場合は、このチェックボックスを選択すると、共有コンピュータのグループを使って出力ファイルが処理されます。詳しくは、96 ページの[複数のコンピュータでバッチをトランスコードする](#)を参照してください。
- **デフォルトの場所**：ポップアップメニューから、トランスコードしたファイルのデフォルトの保存先を選択します。
- **フォーマット**：このポップアップメニューを使って、出力にビデオとオーディオを含めるか、ビデオのみを含めるか、またはオーディオのみを含めるかを設定します。
- **ネットワーク用に最適化**：このチェックボックスを選択すると、ネットワークからファイルの一部のみがダウンロードされた時点で再生が始まるようになります。

リタイミング

このセクションには 1 つのプロパティがあります：

- **継続時間の設定**：トランスコード処理時にフレームレートの調整に使用する処理アルゴリズムを設定します。以下のオプションのいずれかを選択します：
 - **【パーセント値】（ソースに対する割合）**：出力クリップの速度をソースクリップの速度のパーセント値で変更します。パーセント値フィールドに値を入力するか、横のポップアップメニュー（下向き矢印）からプリセット値を選択します。
 - **【合計継続時間】**：クリップの継続時間を設定します。フィールドに継続時間をタイムコードで入力するか、矢印をクリックして時間を増減します。
 - **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**：クリップの再生速度を非破壊で変更します。フレームが増減されることはありません。この設定は、「ビデオ」インスペクタの「フレームレート」プロパティでソースファイルのフレームレートとは異なる値を指定した場合にのみ効果があります。たとえば、フレームレートが 24 fps で継続時間が 10 秒のソースファイルを「Compressor」に追加して、「ビデオ」インスペクタで「フレームレート」プロパティを 25 fps に設定し、「一般」インスペクタで「ソースフレームが 25 fps で再生されるようにする」を選択した場合、トランスコードされたクリップ（25 fps）の継続時間は 9 秒と 15 フレームになります。

詳しくは、69 ページの[ビデオおよびオーディオをリタイミングする](#)を参照してください。

ビデオのプロパティ

- **フレームサイズ**：このポップアップメニューを使って、出力ファイルのフレームサイズ（解像度）を設定します。詳しくは、66 ページの[フレームサイズの変更の概要](#)を参照してください。
- **ピクセルのアスペクト比**：このポップアップメニューを使って、ピクセルアスペクト比（イメージのフレームの幅と高さの比）を設定します。クロップとパディングのプロパティを使って出力ファイルのアスペクト比を変更することもできます。詳しくは、66 ページの[フレームサイズの変更の概要](#)を参照してください。

参考：このプロパティは、フレームサイズのプロパティで特定のフレームサイズ（「720 × 480」など）を選択した場合に設定できます。
- **フレームレート**：このポップアップメニューを使って、出力ファイルの再生レート（1 秒あたりに表示されるイメージ数）を設定します。詳しくは、69 ページの[フレームレートのオプションの概要](#)を参照してください。

- ・ **フィールドの順番**: このポップアップメニューを使って、出力のスキャン方式を設定します（フィールドの優先順位を指定するか、プログレッシブスキャンに変換できます）。以下の 4 つのオプションがあります：
 - ・ **ソースと同じ**: ソース・メディア・ファイルで使用されているスキャン方式を保持します。
 - ・ **プログレッシブ**: フレーム全体をスキャンします（フレームをインターレースフィールドに分割しません）。
 - ・ **上を優先**: 上フィールドを優先して、インターレースフィールドをスキャンします。
 - ・ **下を優先**: 下フィールドを優先して、インターレースフィールドをスキャンします。
- ・ **クリーンアパーチャ情報を追加**: このチェックボックスを選択すると、出力ファイルで画像のクリーンなエッジが定義されます。この場合、エッジにアーティファクトが生じないようにするには何ピクセルを隠せばよいかを定義する情報が出力ファイルに追加されます。出力ファイルを「QuickTime Player」で再生するとピクセルアスペクト比がわずかに変わりますが、この処理によって出力ファイルの実際のピクセル数が変わることはありません。プレーヤーでピクチャのエッジを隠すために使用できる情報がファイルに追加されるだけです。
- ・ **QuickTime 設定**: 「変更」ボタンをクリックして、ビデオ圧縮の種類を変更できます。必要に応じて、「標準ビデオ圧縮設定」ウインドウのコントロールを使って圧縮設定を変更できます。「OK」をクリックしてウインドウを閉じると、設定のビデオプロパティがアップデートされて、変更内容が反映されます。

クロップとパディング

クロップとパディングのプロパティでは、最終的なクロップ、サイズ調整、アスペクト比をカスタマイズできます。**クロップ**では、イメージからビデオコンテンツを切り取ることができます。**パディング**では、出力イメージのフレームサイズを維持しながらイメージを縮小できます。これらのプロパティについて詳しくは、66 ページの [フレームサイズの変更の概要](#) を参照してください。

- ・ **クロップ**: このポップアップメニューを使って、出力イメージのサイズを設定します。「カスタム」オプションを選択した場合は、フィールドに値を入力して独自のイメージサイズを指定できます。その他のオプションでは、所定のサイズが使用されます。「ソースのレターボックスエリア」オプションを選択すると、イメージのエッジが検出されて、それに一致するクロップ値が自動的に入力されます。この設定は、ソース・メディア・ファイルのレターボックス領域（ワイドスクリーンイメージの上下の黒いバー）を切り取りたい場合に便利です。
- ・ **パディング**: このポップアップメニューを使って、出力イメージのフレームサイズを維持しながらイメージを縮小するサイズを設定します。「カスタム」オプションを選択した場合は、フィールドに値を入力して独自の縮小サイズを指定できます。その他のオプションでは、所定のサイズが使用されます。

品質

以下のプロパティでは、トランスコード時のビデオのサイズ変更、リタイミング、その他の調整方法を指定します。

- ・ **サイズ変更のフィルタ**: このポップアップメニューを使って、サイズの変更方法を設定します。以下の 3 つのオプションがあります：
 - ・ **高速（直近ピクセル）**: 処理時間は最も短くなりますが、出力品質が下がります。
 - ・ **高品質（リニアフィルタ）**: 処理時間と出力品質という、相反する要素のバランスおよび優先順位が中程度になります。
 - ・ **最高品質（統計予測）**: 出力品質は最高になりますが、時間がかかります。
- ・ **リタイミングの品質**: このポップアップメニューを使って、リタイミングの方法を設定します。以下の 4 つのオプションがあります：
 - ・ **高速（直近フレーム）**: 利用できる最も近いフレームのコピーを使って、新しく作成される中間フレームを埋めます。
 - ・ **高品質（動き適応）**: ソースファイルの中で動きのある部分を デインターレース 処理して、高品質の出力を生成します。
 - ・ **最高品質（動き補正）**: ソースファイルの中で動きのある部分をデインターレース処理して、最高品質の出力を生成します。
 - ・ **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、ほかの品質コントロールがすべて無効になります。詳しくは、71 ページの [リバーステレシネについて](#) を参照してください。

- **適応の詳細**：このチェックボックスを選択すると、出力時に高度なイメージ解析によってノイズ領域とエッジ領域が区別されます。
- **アンチエイリアスレベル**：出力イメージの柔らかさを設定します。柔らかさを高めるには、値をダブルクリックして新しい値を入力するか、スライダを右にドラッグします。このプロパティを使うと、メディアを拡大するときの変換品質を高めることができます。たとえば、SD ビデオを HD 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**：出力イメージの細部の量を設定します。値を設定するには、値をダブルクリックして新しい値を入力するか、スライダをドラッグします。シャープニングをコントロールすることによって、イメージを拡大したときに細部を維持できます。ほかのシャープニング操作とは異なり、「詳細レベル」プロパティではノイズと輪郭の細部が区別されるため、通常は必要以上に画像が粗くなることはありません。この値を大きくすると、エッジがぎざざになることがありますが、「アンチエイリアスレベル」スライダを上げれば解消できます。

ビデオエフェクト

使用できるビデオエフェクト、およびビデオエフェクトを設定に追加する方法については、73 ページの[エフェクトを追加する／削除する](#)を参照してください。

オーディオのプロパティ

- **チャンネルレイアウト**：このポップアップメニューを使って、オーディオ・チャンネル・レイアウトを設定します。詳しくは、64 ページの[オーディオチャンネルについて](#)を参照してください。
- **サンプルレート**：このポップアップメニューを使って、音楽の波形（サンプル）をデジタルデータとして取り込む 1 秒当たりの回数を設定します。サンプルレートが大きいとオーディオ品質は高くなりますが、ファイルサイズは大きくなります。
- **サンプルサイズ**：このポップアップメニューを使って、オーディオ信号の サンプルサイズ を手動で設定します。
- **ソースからオーディオトラックをコピー**：このチェックボックスを選択すると、ソースファイルからオーディオファイルがコピーされます（トランスコード処理時にオーディオファイルが再エンコードされることはありません）。
- **QuickTime 設定**：システムにインストールされているオーディオコーデックを追加して、「Compressor」の設定をカスタマイズできます。カスタム設定で使用するコーデックを変更するとき、またはコーデックのプロパティを変更するときは、「変更」ボタンをクリックし、「サウンド設定」ウインドウのコントロールを使ってコーデックを変更します。「OK」をクリックしてウインドウを閉じると、設定のオーディオプロパティがアップデートされて、変更内容が反映されます。

オーディオエフェクト

使用できるオーディオエフェクト、およびオーディオエフェクトを設定に追加する方法については、73 ページの[エフェクトを追加する／削除する](#)を参照してください。

書き出し先を操作する


書き出し先プロパティを表示する／変更する

書き出し先は、トランスコード後に実行される自動 ジョブアクション を組み合わせた 1 つ以上の 設定 で構成されます。たとえば、内蔵の「Facebook に公開」書き出し先をソースファイルに適用すると、その設定に基づいて、Web 上での表示に最適化された QuickTime ムービーファイルが作成され、ジョブアクションが実行されて、ファイルが Facebook アカウントに公開されます。

「設定」パネルで書き出し先を選択すると、「書き出し先」インスペクタにそのプロパティが表示されます：

- **名前**：書き出し先の名前が表示されます。
- **説明**：書き出し先の説明が表示されます。
- **完了時の処理**：このポップアップメニューを使って、書き出し先に関連付けるジョブアクションを変更します。各ジョブアクションのプロパティについて詳しくは、56 ページの[ジョブアクションのプロパティ](#)を参照してください。

書き出し先のプロパティを表示する

- 1 「設定」パネルまたはインスペクタパネルが表示されていない場合は、以下の操作を行います：
 - 「設定」パネルを表示するには、**Shift + Command + 1** キーを押します。
 - インスペクタパネルを表示するには、Compressor ウィンドウの右上隅にある「インスペクタ」ボタン  をクリックします。
- 2 「設定」パネルで書き出し先を選択します。

Compressor ウィンドウの右側にあるインスペクタパネルに「書き出し先」インスペクタが表示されます。ここには、書き出し先の名前と説明、設定のプロパティ、およびジョブのプロパティが表示されます。


書き出し先のプロパティを変更する

- 「書き出し先」インスペクタで、利用可能なコントロールを調整します。操作のプロパティなどを変更できます。

カスタム書き出し先を作成する／操作する

書き出し先を新規作成するか、既存の書き出し先を複製することによって、カスタム書き出し先を作成できます。後でカスタム書き出し先が不要になった場合は、削除することができます。

カスタム書き出し先を作成する

- 1 「設定」パネルの下部にある「操作」ポップアップメニュー  から「新規書き出し先」を選択します。
- 2 表示されるウィンドウで、以下の操作を行います：
 - a リストから 1 つまたは複数のトランスコード設定または書き出し先を選択します。
目的の項目をすばやく見つけるには、検索フィールドにその項目の名前の数文字を入力します。
 - b 「ジョブアクション」ポップアップメニューから、書き出し先のジョブアクションを選択します。
 - c 必要に応じて、名前と説明を各フィールドに入力できます。
 - d 「OK」をクリックします。

「設定」パネルの「カスタム」セクションに新しい書き出し先が表示され、自動的に選択されます。インスペクタパネルに「書き出し先」インスペクタが表示されます。

- 3 「操作」領域でジョブアクションのプロパティを指定します。


たとえば、「iTunes ライブラリへ追加」ジョブアクションを選択した場合は、プレイリストを選択し、ムービーのタイトルを入力できます。

カスタム書き出し先を変更する場合は、指定したジョブアクションのプロパティが保存されるので、後で再利用できます。

書き出し先で使用している設定のプロパティを変更することもできます。詳しくは、19 ページの[設定プロパティを表示する／変更する](#)を参照してください。

既存の書き出し先を複製してカスタムの書き出し先を作成する

既存の書き出し先を複製して、その設定のプロパティまたはジョブアクションのプロパティを変更することもできます。

- 1 「設定」パネルで、複製したい書き出し先を選択して、パネルの下部にある「操作」ポップアップメニュー  から「複製」を選択します。

「設定」パネルの「カスタム」セクションに新しい書き出し先が表示され、自動的に選択されます。インスペクタパネルに「書き出し先」インスペクタが表示されます。
- 2 書き出し先のプロパティを変更するには、「書き出し先」インスペクタで必要に応じて以下の操作を行います：
 - 「名前」フィールドまたは「説明」フィールドのテキストを選択して、新しい名前または説明を入力します。

- ・「操作」領域でジョブアクションのプロパティを指定します。カスタム書き出し先を変更する場合は、指定したジョブアクションのプロパティが保存されるので、後で再利用できます。

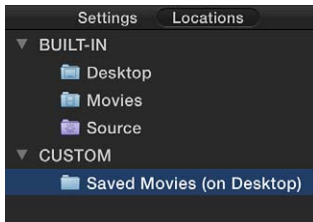
ジョブアクションのプロパティについては、56 ページの[ジョブアクションのプロパティ](#)を参照してください。

カスタム書き出し先を削除する

- 「設定」 パネルでカスタムの書き出し先を選択して、Delete キーを押します。

場所を操作する


場所とは、トランスコード処理後にトランスコードされたファイルが保存される場所を指します。「Compressor」に用意されている内蔵の場所を使用することも、カスタムの場所を作成することもできます。場所は「場所」パネルに表示されます。

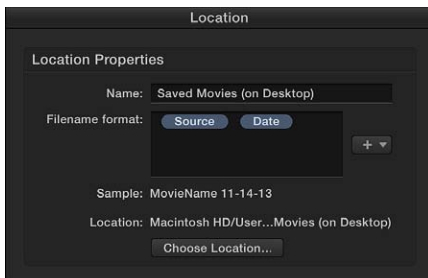


場所を選択すると、「場所」インスペクタにそのプロパティが表示されます：


- ・ **名前**：場所の名前が表示されます。
- ・ **ファイル名のフォーマット**：このフィールドで名前トークンを調整して出力ファイル名を変更できます。
- ・ **サンプル**：「ファイル名のフォーマット」フィールドで設定した出力ファイル名が表示されます。
- ・ **場所**：トランスコードされたファイルが保存される場所が表示されます。

場所のプロパティを表示する

- 1 「場所」パネルで、場所を選択します。
「場所」パネルが表示されていない場合は、Shift + Command + 2 キーを押します。
- 2 「場所」インスペクタが表示されていない場合は、「インスペクタ」ボタン  をクリックして表示します。
選択した場所のプロパティが「場所」インスペクタに表示されます。



カスタム場所を作成する

- 1 「場所」パネルの下部にある「追加」ボタン  をクリックします。
「場所」パネルが表示されていない場合は、Shift + Command + 2 キーを押します。
- 2 表示されるウィンドウで、コンピュータ上の場所または接続されたデバイス上の場所を選択して、「選択」をクリックします。
「場所」パネルの「カスタム」領域に新しい場所が表示され、自動的に選択されます。インスペクタパネルに「場所」インスペクタが表示されます。

3 場所のプロパティを変更するには、「場所」インスペクタで必要に応じて以下の操作を行います：

- 「名前」フィールドに新しい名前を入力します。
- 「ファイル名のフォーマット」フィールドで名前トークンをドラッグまたは追加します。ファイル名の書式を変更する方法については、次の「カスタム場所のファイル名書式を設定する」の手順を参照してください。
- 保存先を変更する場合は、「保存場所を選択」ボタンをクリックし、新しい場所を指定して、「選択」をクリックします。

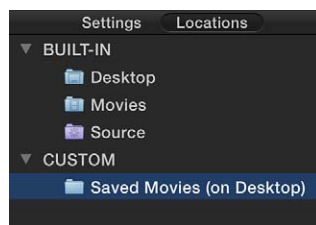
カスタム場所のファイル名書式を設定する

ジョブに設定を追加すると、「場所」インスペクタで指定されているファイル名書式に基づいて出力ファイル名が自動的に割り当てられます。このように割り当てられたファイル名はいつでも変更できます。カスタム場所を使用する場合は、ファイル名書式を変更することもできます。変更後は、その場所を使用すると常に、そのファイル名書式に基づいて出力ファイル名が割り当てられます。

参考：内蔵の場所は変更できませんが、内蔵の場所を複製してファイル名書式を変更することはできます。カスタム場所の作成方法については、前述の手順を参照してください。

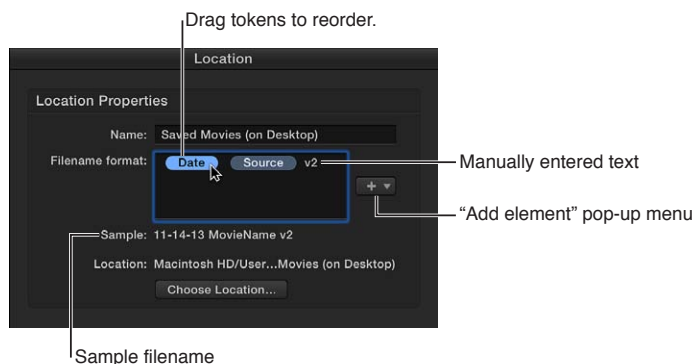
1 「場所」パネルで、場所を選択します。

「場所」パネルが表示されていない場合は、Shift + Command + 2 キーを押します。



2 「場所」インスペクタが表示されていない場合は、「インスペクタ」ボタン  をクリックして表示します。

「場所」インスペクタの「ファイル名のフォーマット」フィールドに、出力ファイル名を決める名前トークンが表示されます。



3 ファイル名書式を変更するには、必要に応じて以下の操作を行います：

- **既存のトークンを移動する：**トークンをドラッグして並べ替えます。または、トークンをクリックして選択し、Command + X キーを押してトークンをカットしてから、フィールド内の新しい位置をクリックして選択し、Command + V キーを押してその位置にトークンをペーストします。
- **トークンを追加する：**フィールド内で新しいトークンを追加したい位置をクリックして、ポップアップメニューからトークンを選択します。
- **テキストを追加する：**フィールド内で新しいトークンを追加したい位置をクリックして、テキストを入力します。

出力ファイル名の書式を変更すると、「ファイル名のフォーマット」フィールドの下に表示されるファイル名のサンプルがアップデートされます。

カスタム場所を削除する

参考：内蔵の場所は削除できません。

- 「場所」 パネルで場所を選択して、Delete キーを押します。
- 「場所」 パネルが表示されていない場合は、Shift + Command + 2 キーを押します。

ジョブを操作する

ジョブ操作の概要

「Compressor」にソースファイルを追加して設定または書き出し先を適用すると、トランスコードジョブが作成されます。ジョブは Compressor ウィンドウのバッチ領域に表示されます。バッチ領域でジョブを選択すると、「ジョブ」インスペクタにそのプロパティが表示されます。「ジョブ」インスペクタでは以下の操作ができます：


- ジョブのプロパティを表示または変更する（メタデータ・タグなど）
- トランスコード後に実行するジョブアクションを追加または変更する

「ジョブ」インスペクタに表示されるプロパティは、ジョブのソースファイルのタイプによって異なります。53 ページの標準的なメディアジョブのプロパティ、53 ページのイメージ・シーケンス・ジョブのプロパティ、および 54 ページのサラウンド・サウンド・ジョブのプロパティを参照してください。さらに、ジョブアクションごとに異なるプロパティがあります。56 ページのジョブアクションのプロパティを参照してください。

ジョブのプロパティを表示する／変更する

バッチ領域でジョブを選択すると、「ジョブ」インスペクタにそのジョブのプロパティが表示されます。

ジョブのプロパティを表示する

- 1 バッチ領域でジョブを選択します。
- ヒント：ジョブを選択するには、特定の出力行ではなく、ジョブの上部に表示されるソースファイル名をクリックします。
- 2 インスペクタパネルが表示されていない場合は、「インスペクタ」ボタン  をクリックして表示します。
- 選択したジョブのプロパティが「ジョブ」インスペクタに表示されます。

ジョブのプロパティを変更する

- 「ジョブ」インスペクタで、利用可能なコントロールを調整します。フィールドの順番をプログレッシブ方式とインターレース方式のどちらにするかや、メタデータ・タグなどを変更できます。

その他のプロパティは、ジョブのソースファイルのタイプによって異なります。詳しくは、53 ページの標準的なメディアジョブのプロパティ、53 ページのイメージ・シーケンス・ジョブのプロパティ、および 54 ページのサラウンド・サウンド・ジョブのプロパティを参照してください。

ジョブにメタデータを追加する

- 標準的なジョブ、イメージ・シーケンス・ジョブ、またはサラウンド・サウンド・ジョブに、ジョブ注釈やクローズドキャプションファイルの形式でメタデータを追加できます。手順については、77 ページのメタデータを追加するを参照してください。

ジョブを削除する

- バッチ領域でジョブをクリックして選択し、Delete キーを押します。

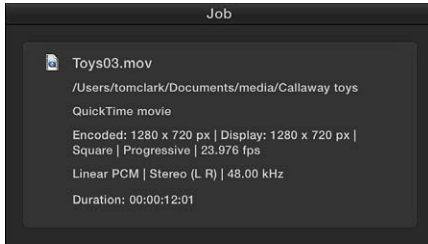
ジョブのプロパティ

標準的なメディアジョブのプロパティ

以下では、標準的なメディアファイルを使用したジョブのプロパティについて説明します。ジョブのプロパティは「ジョブ」インスペクタに表示されます。

ジョブの概要

ソースファイルの名前、保存先、ビデオとオーディオのエンコード情報、継続時間が表示されます。



タイミング

出力ファイルの開始点、イン点、継続時間のタイムコードが表示されます。

ファイルのプロパティ

「ジョブ」インスペクタの「ファイルのプロパティ」セクションには以下のプロパティがあります：

- **フィールドの順番**：このポップアップメニューを使って、ビデオのフィールドをトランスコードする順番を設定します。以下の3つのオプションがあります：
 - **プログレッシブ**：フレーム全体をスキャンします（フレームをインターレースフィールドに分割しません）。
 - **上を優先**：上フィールド（上位フィールドとも呼ばれます）を優先して、インターレースフィールドをスキャンします。「上を優先」の順番は、640 × 480 システムでよく使われます。
 - **下を優先**：下フィールド（下位フィールドとも呼ばれます）を優先して、インターレースフィールドをスキャンします。「下を優先」の順番は、プロ向けの 720 x 486 システムや DV 720 x 480 システムでよく使われます。

メタデータ

「ジョブ」インスペクタの「メタデータ」セクションには以下のプロパティがあります：

- **クローズドキャプション**：「選択」ボタンをクリックして、出力ファイルにクローズドキャプションを追加します。
- **ジョブ注釈を追加**：このポップアップメニューを使って、出力ファイルにジョブ注釈のメタデータを追加します。
メタデータについて詳しくは、77 ページの [メタデータを追加する](#) を参照してください。

操作

各ジョブアクションとそのプロパティについては、56 ページの [ジョブアクションのプロパティ](#) を参照してください。

イメージ・シーケンス・ジョブのプロパティ

以下では、イメージ・シーケンス・メディア・ファイルを使用したジョブのプロパティについて説明します。ジョブのプロパティは「ジョブ」インスペクタに表示されます。

参考：一連のイメージ・シーケンス・ファイルを読み込む方法については、60 ページの [イメージ・シーケンス・ファイル进行操作する](#) を参照してください。

ジョブの概要

ソースファイルの名前、保存先、ファイル情報、継続時間が表示されます。

タイミング

イメージシーケンス出力ファイルの開始点、イン点、継続時間のタイムコードが表示されます。

イメージシーケンスのプロパティ

「ジョブ」インスペクタの「イメージシーケンスのプロパティ」セクションには以下のプロパティがあります：

- **フィールドの順番**：このポップアップメニューを使って、ビデオのフィールドをトランスコードする順番を設定します。
 - **プログレッシブ**：フレーム全体をスキャンします（フレームをインターレースフィールドに分割しません）。
 - **上を優先**：上フィールド（上位フィールドとも呼ばれます）を優先して、インターレースフィールドをスキャンします。「上を優先」の順番は、640 × 480 システムでよく使われます。
 - **下を優先**：下フィールド（下位フィールドとも呼ばれます）を優先して、インターレースフィールドをスキャンします。
- **フレームレート**：イメージ・シーケンス・ファイルのフレームレートをポップアップメニューから選択するか、テキストフィールドにカスタム値を入力します。
- **オーディオファイル**：イメージ・シーケンス・ジョブ・ファイルにオーディオファイルを追加します。「選択」ボタンをクリックし、ファイルを選択して、「開く」をクリックします。

イメージシーケンスファイル

「ジョブ」インスペクタのこの領域には、イメージ・シーケンス・ソース・ファイル内のファイルが順番に表示されます。

メタデータ

「ジョブ」インスペクタの「メタデータ」セクションには以下のプロパティがあります：

- **クローズドキャプション**：このポップアップメニューを使って、出力ファイルにクローズドキャプションを追加します。
- **ジョブ注釈を追加**：このポップアップメニューを使って、出力ファイルにジョブ注釈のメタデータを追加します。メタデータについて詳しくは、77 ページの[メタデータを追加する](#)を参照してください。

操作

各 ジョブアクション とそのプロパティについては、56 ページの[ジョブアクションのプロパティ](#)を参照してください。

サラウンド・サウンド・ジョブのプロパティ

以下では、イメージ・シーケンス・メディア・ファイルを使用したジョブのプロパティについて説明します。ジョブのプロパティは「ジョブ」インスペクタに表示されます。

参考：一連のサラウンド・サウンド・ファイルを読み込む方法については、62 ページの[サラウンド・サウンド・ファイルを読み込む／変更する](#)を参照してください。

ジョブの概要

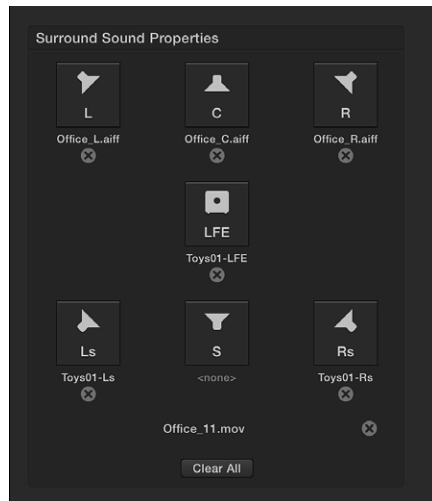
ソースファイルの名前、保存先、ビデオとオーディオのエンコード情報、継続時間が表示されます。


タイミング

ソースファイルの開始点、イン点、継続時間のタイムコードが表示されます。

サラウンドサウンドのプロパティ

この領域には、各サラウンド・サウンド・チャンネルに割り当てられたファイルの名前が表示されます。



- ・「削除」ボタン: 「削除」ボタン  をクリックすると、そのチャンネルに割り当てられたファイルが削除されます。
- ・チャンネルアイコン: チャンネルアイコン（スピーカーのアイコンまたはサブウーファーのアイコン）をクリックすると、そのチャンネルにファイルを割り当てることができます。
- ・ビデオを追加: 「ビデオを追加」ボタンをクリックすると、サラウンドサウンドのソース・オーディオ・ファイルにビデオファイルを追加できます。
- ・すべてを消去: 「すべてを消去」ボタンをクリックすると、オーディオチャンネルに割り当てられたすべてのオーディオファイルが消去され、サラウンド・サウンド・ソース・ファイルに割り当てられたビデオファイルが削除されます。

メタデータ

「ジョブ」インスペクタの「メタデータ」セクションには以下のプロパティがあります：

- ・クローズドキャプション: 「選択」ボタンをクリックして、出力ファイルにクローズドキャプションを追加します。
 - ・ジョブ注釈を追加: このポップアップメニューを使って、出力ファイルにジョブ注釈のメタデータを追加します。
- メタデータについて詳しくは、77 ページの [メタデータを追加する](#) を参照してください。

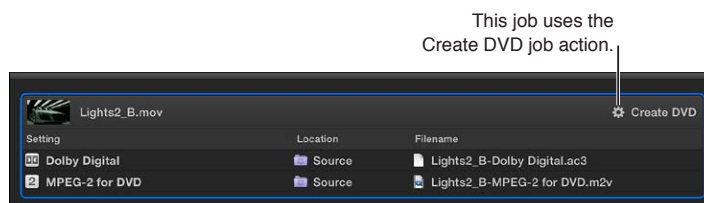
操作

各ジョブアクションとそのプロパティについては、56 ページの [ジョブアクションのプロパティ](#) を参照してください。

ジョブアクションを操作する

ジョブアクションを追加する/変更する


ジョブアクションは、トランスコード後にメディアファイルに対して自動的に実行される操作です。たとえば、DVD を作成したり、Vimeo または YouTube にアップロードしたりできます。ジョブにジョブアクションが含まれるときは、ジョブの右上隅にギアのアイコンが表示されます。



ジョブにジョブアクションを追加し、「ジョブ」インスペクタでジョブアクションのプロパティを変更できます。

参考:「Compressor」に内蔵の書き出し先にはすべてジョブアクションが含まれます。詳しくは、48 ページの [書き出し先プロパティを表示する／変更する](#) を参照してください。


ジョブにジョブアクションを追加する


- 1 バッチ領域でジョブを選択します。
- 2 インスペクタパネルが表示されていない場合は、「インスペクタ」ボタン  をクリックして表示します。
- 3 「ジョブ」インスペクタ下部の「操作」セクションで、「完了時の処理」ポップアップメニューからジョブアクションを選択します。

選択したジョブアクションによっては、追加のプロパティが表示されることがあります。追加のフィールドに適切な情報を指定します。

各ジョブアクションのプロパティについては、56 ページの [ジョブアクションのプロパティ](#) を参照してください。

警告アイコンが表示されるジョブアクションを修正する


ジョブアクションに警告アイコン  が表示される場合は、ソースファイルまたは操作のプロパティに問題があることを示します。たとえば、ジョブアクションのプロパティで、トランスコードされたファイルを Vimeo アカウントにアップロードするために必要な Vimeo アカウント名とパスワードが入力されていない場合などです。

- 1 警告アイコンの上にポインタを置きます。
詳細を示すヘルプタグが表示されます。
- 2 ジョブを選択します。インスペクタパネルが表示されていない場合は、「インスペクタ」ボタン  をクリックして表示します。
- 3 「ジョブ」インスペクタの「操作」セクションで、ジョブアクションのプロパティを変更します。

問題が修正されると、アイコンが消えます。

操作のプロパティを変更しても警告アイコンが消えない場合は、使用している設定に問題があるか、操作の要件に問題がある可能性があります。たとえば、メディアのサイズが Web サイトやディスクの許容最大サイズを超えている可能性や、ジョブアクションと互換性のない設定を使用している可能性があります。詳しくは、設定の制限と操作の要件を確認してください。

ジョブアクションを削除する

- 1 バッチ領域でジョブを選択します。
- 2 インスペクタパネルが表示されていない場合は、「インスペクタ」ボタン  をクリックして表示します。
- 3 「ジョブ」インスペクタの「操作」セクションで、「完了時の処理」ポップアップメニューから「何もしない」を選択します。

ジョブアクションのプロパティ

「Compressor」には、書き出し先やジョブに使用できるさまざまなジョブアクションが用意されています。書き出し先やジョブにジョブアクションを割り当てると、トランスコード処理後に、トランスコードされたファイルを新しい場所にコピーするといった操作を自動的に実行できます。

ジョブのジョブアクションの追加または変更について詳しくは、52 ページの [ジョブのプロパティを表示する／変更する](#) を参照してください。書き出し先のジョブアクションを選択する方法については、48 ページの [書き出し先プロパティを表示する／変更する](#) を参照してください。

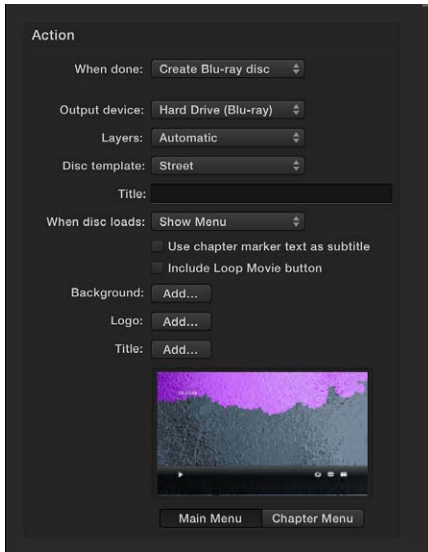
以下では、「Compressor」で利用可能なジョブアクションのプロパティについて説明します。

iTunes ライブラリへ追加

- **プレイリスト**: このポップアップメニューを使って、出力ファイルの追加先となるプレイリストを設定します。iTunes ライブラリに既存のプレイリストがメニューオプションとして表示されます。必要に応じて、「更新」 ボタンをクリックすることによってプレイリストのオプションをアップデートできます。
- **タイトル**: iTunes ライブラリでのファイルの表示名が表示されます。テキストフィールドにタイトルを入力することもできます。

ディスク作成のジョブアクション

「Blu-ray ディスクを作成」 ジョブアクションと「DVD を作成」 ジョブアクションには、以下のプロパティがあります：



- **出力デバイス**: このポップアップメニューを使って、出力ファイルのフォーマット対象となるデバイスを指定します。「ハード・ドライブ」を選択すると、ディスクイメージ (.img) ファイルが作成され、後で「ディスクユーティリティ」アプリケーション (OS X の「ユーティリティ」フォルダにあります) を使って DVD メディアを作成できます。
参考: このメニューに表示される項目は、お使いのシステムで利用可能なオプションによって異なります。たとえば、Blu-ray ドライブや DVD ドライブが搭載されていない場合は、「ハード・ドライブ」オプションだけが表示されます。
- **レイヤー**: このポップアップメニューを使って、作成するディスクのタイプを設定します。以下の 3 つのオプションがあります：
 - **自動**: セットされているディスクのタイプを検出します。「自動」が機能するには、「ディスクを作成」をクリックする前にディスクを挿入する必要があります。また、出力デバイスとして「ハード・ドライブ」を選択している場合に「自動」を指定すると、常に 1 層ディスクイメージが作成されます。
 - **1 層**: 1 層ディスク用の出力を作成します。このオプションを使用すると、2 層ディスクを 1 層ディスクとして扱うことができます。
 - **2 層**: 2 層ディスク用の出力を作成します。出力デバイスとして「ハード・ドライブ」を選択した場合は、このオプションを使用すると、2 層ディスクフォーマットのディスクイメージを作成できます。1 層ディスクを使用する場合に「2 層」を選択すると、プロジェクトの長さによってはディスクの作成中にエラーが起きることがあります。
- **ディスクテンプレート**: このポップアップメニューを使って、メニューテンプレートを設定します。
- **タイトル**: テキストフィールドにディスクの名前を入力します。
- **ディスク読み込み時**: このポップアップメニューを使って、ディスク再生時の動作を設定します。「メニューを表示」または「ムービーを再生」のいずれかを選択できます。

- **チャプターマーカーテキストを字幕として使用**：このチェックボックスを選択すると、チャプターマーカーのテキストが出力ディスクに字幕として追加されます。79 ページの [マーカーを追加する](#) を参照してください。
- **バックグラウンド**：「追加」ボタンをクリックして、ディスクの背景に使うグラフィックスを選択できます。
- **「メインメニュー」ボタンと「チャプタメニュー」ボタン**：「メインメニュー」ボタンと「チャプタメニュー」ボタンをクリックすると、メニューのプレビューが表示されます。
- **ループムービーボタンを含める**：このプロパティは、Blu-ray ディスクテンプレートのサブセットで利用可能です。このチェックボックスを選択すると、メニューに「ムービーを繰り返し再生」ボタンが追加されます。
- **ロゴ**：このプロパティは、Blu-ray ディスクでのみ利用可能です。「追加」ボタンをクリックして、ディスクのロゴに使うグラフィックスを選択できます。
- **タイトル**：このプロパティは、Blu-ray ディスクでのみ利用可能です。「追加」ボタンをクリックして、ディスクのタイトルに使うタイトルグラフィックスを選択できます。

アプリケーションで開く

- **このアプリケーションで開く**：このポップアップメニューを使って、トランスコード後のファイルを開くデフォルトアプリケーション（「iTunes」や「QuickTime Player」など）を設定します。

HTTP ライブストリーミングを準備

このジョブアクションでは、プロパティに従ってトランスコード後のファイルを処理し、指定したサーバにアップロードできます。

- **HTTP ライブストリーム素材の送信先**：「選択」ボタンをクリックして、ライブストリーミング素材の保存先を設定します。
- **セグメント継続時間**：1 セグメントあたりの最小継続時間（秒単位）を入力します。
セグメント長によって、ネットワーク接続速度が一定でないデバイスにストリーミングするときに Web サーバでビデオフォーマットを切り替えるタイミングが決まります。セグメント長を短くすると、接続速度が変わったときによりすばやく反応できます。ほとんどの場合、セグメント継続時間はデフォルトの 10 秒のままにすることをお勧めします。
- **サンプル HTML を使って Read Me ファイルを作成**：このチェックボックスを選択すると、HTTP ライブ・ストリーミング・コンテンツをホストするためのサンプル HTML ファイルが作成されます。

Automator ワークフローを実行

このジョブアクションでは、トランスコード後の出力ファイルに Automator ワークフローを適用できます。

- **ワークフロー**：「選択」ボタンをクリックして、ジョブアクションによって実行を開始する Automator ワークフローを設定します。

メールを送信

このジョブアクションでは、トランスコード後のファイルをメールに添付して「メール」（Mac OS X に付属のメールアプリケーション）から送信できます。

- **宛先**：宛先のメールアドレスを入力します。
- **「件名」と「メッセージ」**：各フィールドに適切な情報を入力します。

Web 公開のジョブアクション

「CNN iReport に公開」、「Facebook に公開」、「Tudou に公開」、「Vimeo に公開」、「YouTube に公開」、および「Youku に公開」ジョブアクションには、以下のプロパティがあります：

Different fields are displayed based on the selected video-sharing service.

- ・ **カテゴリ**：ポップアップメニューから、公開ファイルのカテゴリを選択します。
- ・ **コピーライト**：ポップアップメニューから項目を選択して、公開ファイルに関する著作権情報を設定します。
- ・ **説明**：公開ファイルの説明を入力します。
- ・ **メール**：Web サービスにログインするためのメールアドレスを入力します。
- ・ **パスワード**：Web サービスにログインするためのパスワードを入力します。
- ・ **プライバシー、パスワード**：ポップアップメニューからプライバシーオプションを選択して、公開ビデオを表示できる人を制限する場合のパスワードを入力します。
- ・ **件名、本文**：公開ファイルの説明を入力します。
- ・ **タグ**：公開ファイルに関連付けるメタデータを入力します。
- ・ **タイトル**：公開ファイルのタイトルを入力します。
- ・ **再生可能**：ポップアップメニューからオプションを選択して、公開ファイルの表示制限を設定します。
- ・ **ユーザ名**：Web サービスにログインするためのユーザ名を入力します。


バッチを操作する

バッチには、「Compressor」に送信されてトランスコード処理される 1 つ以上のジョブが含まれます。

バッチ領域の背景をクリックするとバッチが選択され、「バッチ」インスペクタにそのプロパティが表示されます。

- ・ **名前**：「アクティブ」ビューと「完了」ビューで使われるバッチ名が表示されます。
- ・ **ジョブ**：バッチに含まれるジョブ数が表示されます。
- ・ **出力**：バッチのトランスコード時に出力されるファイル数が表示されます。

バッチのプロパティを表示する

- バッチ領域の背景をクリックします。インスペクタパネルが表示されていない場合は、「インスペクタ」ボタン  をクリックして表示します。

「バッチ」インスペクタにバッチのプロパティが表示されます。

バッチ名を変更する

- 「バッチ」インスペクタで、「名前」フィールドに新しい名前を入力して、Return キーを押します。

高度なタスク

5

高度なタスクの概要

適用した設定に特定の調整を加えることによって、ワークフローをカスタマイズすることができます。この章では、以下の操作を行うために利用できる、実際に役立つ情報やテクニックをご紹介します：

- イメージ・シーケンス・ファイルのセットが含まれるソースファイルを作成する
- サラウンド・サウンド・ファイルが含まれるソースファイルを作成する
- 出力ファイルのフレームサイズを変更する
- 出力ファイルのフレームレートを変更する
- オーディオチャンネルについて学習する
- ビデオやオーディオにエフェクトを追加する
- 出力ファイルにメタデータを追加する
- ポスターフレームを設定する／マーカーを追加する
- ソースファイルの一部をトランスコードする

この章では、3 つの一般的なトランスコードのワークフローの例も示します：


- タイムコードを印字したファイルを作成する方法
- NTSC または PAL の映像を 24p HD に変換する方法
- 映像のレビューコピー（デイリー）を作成する方法

イメージ・シーケンス・ファイルを操作する

一連の静止画像をイメージシーケンスのソースファイルとして「Compressor」に読み込むことができます。イメージシーケンス内のそれぞれのイメージが、1 つのビデオフレームを表します。

イメージ・シーケンス・ファイルのセットを読み込む

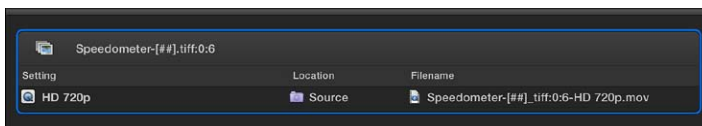
- 1 以下のいずれかの操作を行います：

- バッチ領域の下部にある「追加」ポップアップメニュー  から「イメージシーケンスを追加」を選択し、イメージ・シーケンス・ファイルのフォルダを選択して「追加」をクリックします。
- ファイルが含まれているフォルダではなく、すべてのイメージ・シーケンス・ファイルを、Finder からバッチ領域内にドラッグします。


新しいソース・メディア・ファイルがバッチ領域のジョブに表示されます。

- 2 ソース・メディア・ファイルの下にある「出力を追加」ボタンをクリックして、トランスコード設定を選択し、表示されるウィンドウで場所を保存します。

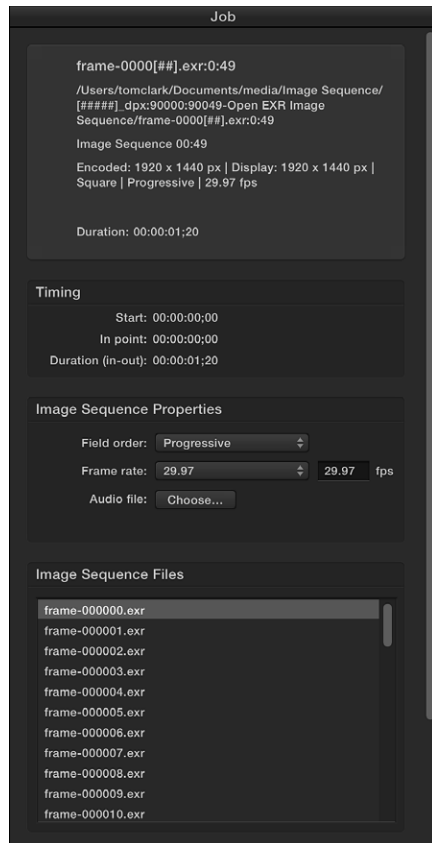
これで、連続するイメージで構成されるソースファイルと出力指示（設定、保存場所、および出力ファイル名）がジョブに含まれます。



- 3 ジョブに関するその他の情報を「ジョブ」インスペクタに表示するには、バッチ領域でジョブを選択します。

「ジョブ」インスペクタは **Compressor** ウィンドウの右側に表示されます。（「インスペクタ」パネルが表示されていない場合は、**Compressor** ウィンドウの右上隅にある「インスペクタ」ボタン  をクリックします。）

「ジョブ」インスペクタに、ファイルの場所、サイズおよびフレーム情報、シーケンスの継続時間などの、イメージシーケンスのソースファイルに関する情報が表示されます。「ジョブ」インスペクタの下の方で、シーケンスを構成する個々のイメージファイルのリストを確認できます。



- 4 必要に応じて、ソースファイルのフィールドの順番やフレームレートを指定したり、「選択」ボタンをクリックしてイメージ・シーケンス・ソース・ファイルにオーディオファイルを追加したりします。

イメージシーケンスのソースファイルは、ほかのソースファイルと同様に操作して、その他の設定または書き出し先をジョブに追加してからトランスコードすることができます。詳しくは、11 ページの[シンプルなトランスコードの概要](#)を参照してください。

「Compressor」を使って、イメージシーケンスを出力することもできます。詳しくは、32 ページの[イメージシーケンス](#)を参照してください。

サラウンド・サウンド・ファイルを操作する

サラウンド・サウンド・ファイルを読み込む／変更する

次の 2 つの方法で、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のジョブを作成できます：


- オーディオファイルをサラウンドサウンド・チャンネルに手動で割り当てる。
- チャンネル識別子コードを使ってオーディオにファイル名を付加する。「Compressor」で、ファイル名が正しいサラウンドサウンド・チャンネルに自動的にマッピングされます。

どちらの方法でも、ジョブのソースファイルを作成し、それに Dolby Digital 設定や AIFF 設定などの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。

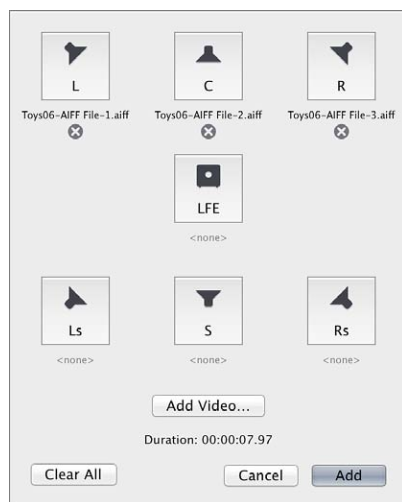
サラウンド・サウンド・ソース・ファイルを作成した後、ジョブに出力情報（1 つ以上の設定または書き出し先と、トランスコード後ファイルの場所と名前）を割り当てて、ジョブに含まれるバッチをトランスコードしてください。

チャンネルを手動で割り当てることによってサラウンドサウンドのソースファイルを作成する

- 1 以下のいずれかの操作を行います：

- バッチ領域の下部にある「追加」ポップアップメニュー  から「サラウンドサウンド・グループを追加」を選択します。
- 「ファイル」>「サラウンドサウンド・グループを追加」と選択します。

チャンネルを割り当てるウインドウが開きます。



- 2 ソース・オーディオ・ファイルを各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：


- ソース・オーディオ・ファイルを Finder から特定のチャンネルのアイコンにドラッグします。
- 特定のチャンネルのアイコンをクリックし、そのチャンネルに使用するソース・オーディオ・ファイルを選択して、「開く」をクリックします。

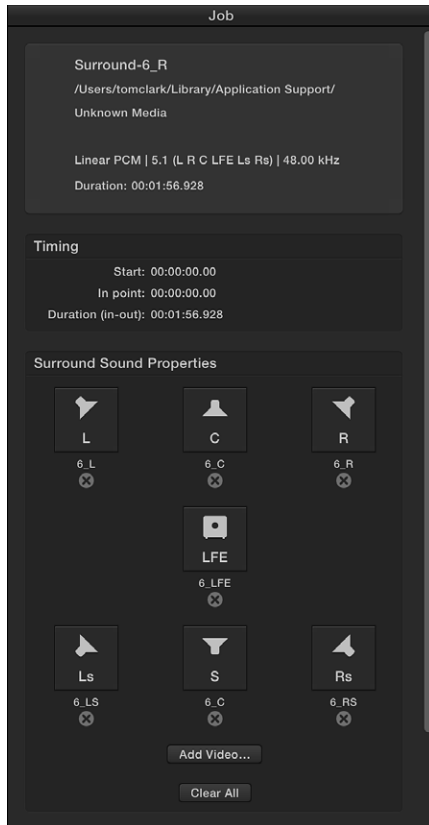
- 3 ビデオファイルを追加するには、「ビデオを追加」ボタンをクリックしてビデオファイルを選択し、「開く」をクリックします。

- 4 サラウンドサウンド・グループの設定が完了したら、「追加」をクリックします。

新しいサラウンド・サウンド・ソース・メディア・ファイルがバッチ領域のジョブに表示されます。

- 5 「ジョブ」インスペクタでサラウンドサウンドのソースファイルに関するその他の情報を確認するには、パッチ領域でジョブを選択します。

「ジョブ」インスペクタは **Compressor** ウィンドウの右側に表示されます。（「インスペクタ」パネルが表示されていない場合は、**Compressor** ウィンドウの右上隅にある「インスペクタ」ボタン  をクリックします。）



チャンネル識別子コードを使用してサラウンドサウンドのソースファイルを作成する

Finder でサラウンドサウンド・ファイルのファイル名にチャンネル識別子コードを追加してから、「Compressor」でファイルを追加します。


- 1 Finder で、適切なチャンネル識別子コードを使って、各オーディオファイルのファイル名を付加します：

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

たとえば、左フロントチャンネルのオーディオファイルの名前が「final audio_left.aiff」の場合、ファイルの名前は「final audio_left-L.aiff」になります。


参考：「Compressor」では、ファイル拡張子（.aiff や .wav など）が付いていても付いていなくてもソースファイルが認識されます。

- 2 バッチ領域に、ファイルのフォルダではなく、名前を変更したソース・オーディオ・ファイルのすべてをドラッグします。

バッチ領域に新しいジョブが表示され、「ジョブ」インスペクタに、チャンネルコードに基づいて割り当てられたオーディオチャンネルが表示されます。（「ジョブ」インスペクタが表示されていない場合は、バッチ領域でジョブが選択されていて、「インスペクタ」ボタン  が青色で強調表示されていることを確認してください。）チャンネルを割り当て直す必要がある場合は、「ジョブ」インスペクタでチャンネルのアイコンをクリックすることで実行できます。

オプションで、「ジョブ」インスペクタにある「ビデオを追加」ボタンをクリックし、ビデオファイルを選択して「開く」をクリックすることで、サラウンドサウンドのソースファイルにビデオファイルを追加することができます。

サラウンド・サウンド・ソース・ファイルを変更する

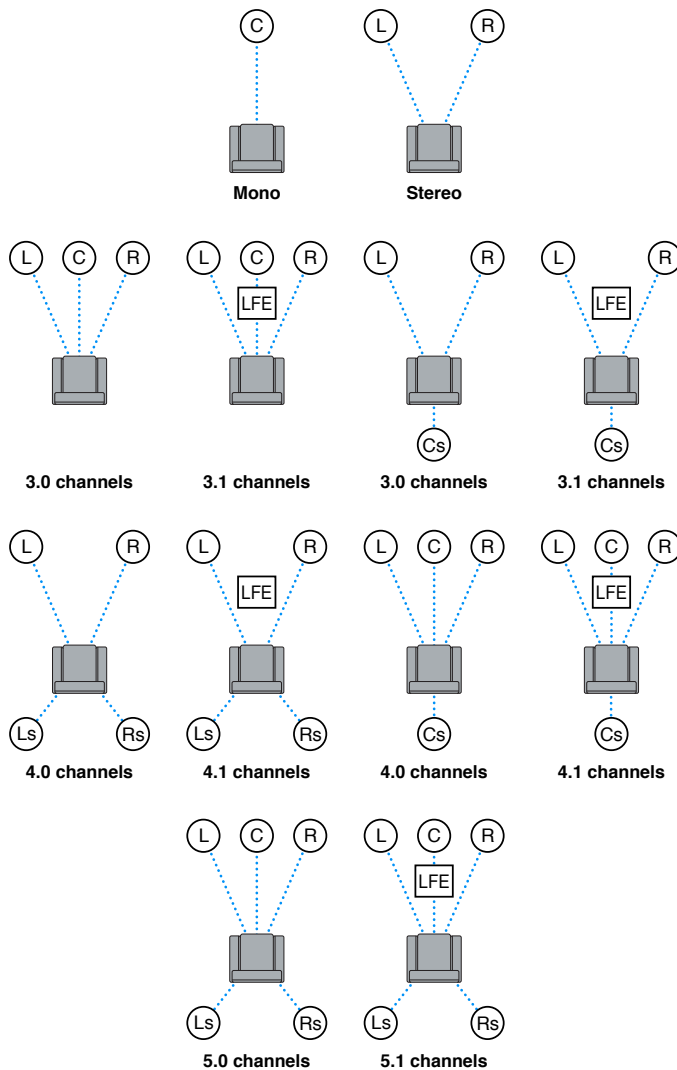
- 1 バッチ領域で、サラウンドサウンドのソースファイルを含むジョブを選択します。
- 2 「ジョブ」インスペクタの「サラウンドサウンドのプロパティ」領域で、以下のいずれかの操作を行います：
 - **チャンネルに別のファイルを割り当てるには：**チャンネルのアイコンをクリックし、別のファイルを選択して、「開く」をクリックします。
 - **チャンネルからファイルを削除するには：**削除ボタン  をクリックします。

オーディオチャンネルについて

「Compressor」のほとんどのオーディオ設定には、モノラルおよびステレオ（左右）チャンネル構成が用意されています。サラウンド（5.1）チャンネル構成など、追加チャンネル出力オプションが用意されている場合もあります。「Compressor」の設定の一部には、複数のオーディオチャンネル構成が含まれています：

- **QuickTime ムービー設定：**QuickTime ムービー設定には、追加オーディオ・チャンネル・レイアウト（3.0、4.0、5.1 など）が含まれています。
- **Dolby Digital オーディオ設定：**Dolby Digital（AC-3）の設定には、3.0、3.1、4.0、4.1、および 5.1 などの、さらに多くのオーディオ・チャンネル・レイアウトが含まれます。

下の図は、選択できるオーディオ・チャンネル・レイアウトを示しています。



チャンネルコードはチャンネルの位置を示します：

- **L**：左フロントチャンネル
- **R**：右フロントチャンネル
- **C**：センター・フロントチャンネル
- **Ls**：左サラウンドチャンネル
- **Rs**：右サラウンドチャンネル
- **Cs**：センター・サラウンドチャンネル
- **LFE**：低域効果音チャンネル（サブウーファー、LFE）

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・チャンネルに変換することはできないのでご注意ください。5.1 サラウンド・サウンド・オーディオ・ファイルを出力したい場合は、最初に必要な 6 チャンネルのオーディオを作成してから、それらのサラウンドサウンド・ファイルを「Compressor」に読み込む必要があります。それから「Compressor」を使用して、そのサラウンド・サウンド・ソース・メディア・ファイルを出力できます。詳しくは、62 ページの[サラウンド・サウンド・ファイルを読み込む／変更する](#)を参照してください。

サラウンド・サウンド・ソース・ファイルを読み込んだ後、そのファイルを上記のチャンネルレイアウトのいずれかにトランスコードできます。

オーディオファイルが読み込み時に解析されて、ソースファイルのチャンネルが判別されます。ソースファイルにトランスコード設定を追加すると、論理的な結果が得られるように、設定のチャンネルレイアウトが自動的に調整されます。多くの設定では、「オーディオ」インスペクタの「チャンネルレイアウト」ポップアップメニューから「自動」を選択すると、「Compressor」でソースファイルに基づいた論理的なチャンネルレイアウトを決定することができます。

チャンネルも出力中にインテリジェントにマッピングされます。例：

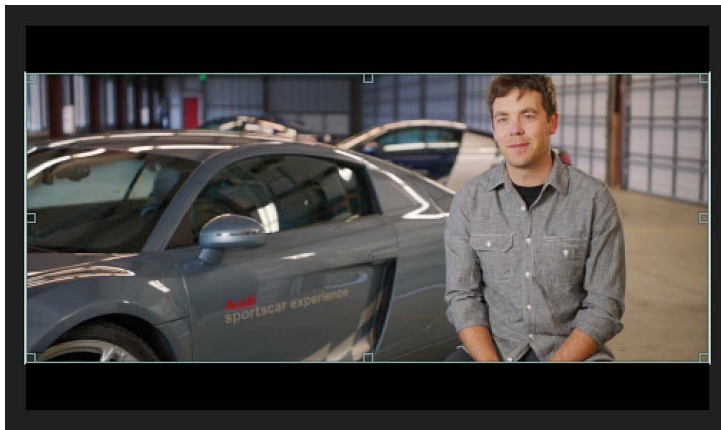
- ・ **モノラル・チャンネル・レイアウトをステレオ・ソース・ファイルに割り当てる場合：**出力ファイルは自動的にダウンミックスされます。
- ・ **サラウンド・チャンネル・レイアウトをステレオ・ソース・ファイルに割り当てる場合：**出力ファイルのチャンネルは左と右のみになり（ソースファイルの左フロント（L）と右フロント（R）のチャンネルにマッピングされます）、その他のチャンネルは割り当てられません。
- ・ **左フロントまたは左リア・サラウンド・チャンネルをステレオ・ソース・ファイルに割り当てる場合：**ソースファイルが左チャンネルにマッピングされます（右チャンネルは無視されます）。

フレームサイズを変更する

フレームサイズの変更の概要

「Compressor」に内蔵の設定の多くには、出力ビデオファイルのフレームサイズやアスペクト比を設定するプロパティが含まれていますが、「ビデオ」インスペクタでクロップとパディングのプロパティを使用して、最終的なフレームのサイズをカスタマイズすることができます。

クロップでは、イメージからビデオコンテンツを切り取ることができます。出力ファイルのアスペクト比が出力フレームサイズとは異なる場合は、トランスコードされたファイルの上下または左右の端に沿って黒い枠線が表示されます。クロップされるイメージが出力フレームサイズに一致する場合、イメージはクロップされますが、黒の枠線は表示されません。



パディング：出力イメージのフレームサイズを維持しながらイメージを縮小できます。クロップとは異なり、パディングではソースイメージから何も取り除かれませんが、代わりに、パディングでは、イメージを強制的に別のサイズのフレームに合わせるために押しつぶしたり縮ませたりします。これは、ワイドスクリーン以外のフォーマットでは正しく表示されないワイドスクリーン DVD ファイルなど、不正なピクセルアスペクト比で保存されているファイルをトランスコードする場合に便利です。パディングコントロールを使用してイメージを縮小し、イメージの外側に黒の枠線を意図的に追加することもできます。



ビデオフレームをクロップする／パディングする

ソースクリップのフレームサイズは、トランスコード中にさまざまな方法でカスタマイズできます。クロップとパディングのコントロールを使えば、かなりの柔軟性と多様性のあるカスタマイズが可能です。


ソースイメージの一部を削除する

オリジナルのソースイメージの一部を削除するには、「ビデオ」インスペクタでクロップのコントロールを使用します。「フレームサイズ」の設定（「ビデオ」インスペクタの「ビデオのプロパティ」セクション）によっては、クロップによってクリップの縁周辺に黒の枠線が表示されることも表示されないこともあります。

1 以下のいずれかの操作を行います：

- バッチ領域で出力行をクリックして、ジョブに適用されている設定を選択します。この方法では、加えた変更はそのジョブの出力のみに使用されます。
- 「設定」パネルで、「カスタム」グループからカスタム設定を選択します。（「設定」パネルが表示されていない場合は、**Shift + Command + 1** キーを押します。）この方法では、加えた変更は後でできるようにカスタム設定に保存されます。

2 「インスペクタ」パネルで「ビデオ」をクリックして、「ビデオ」インスペクタを開きます。


「インスペクタ」パネルが表示されていない場合は、Compressor ウィンドウの右上隅にある「インスペクタ」ボタン  をクリックします。

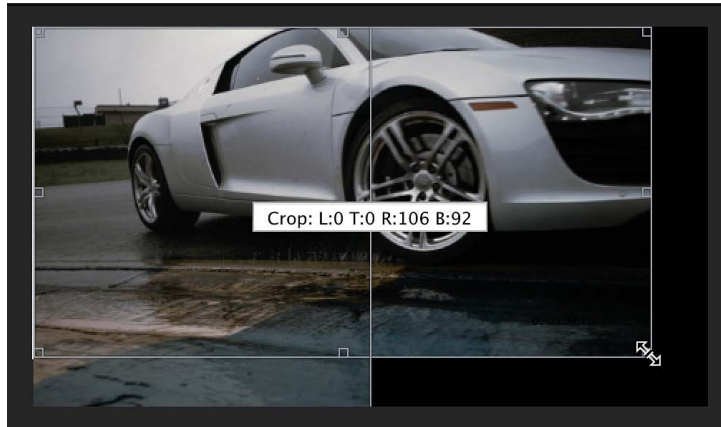
3 「ビデオ」インスペクタの「クロップとパディング」セクションで、以下のいずれかの操作を行います：

- 「クロップ」プロパティの「上」、「下」、「左」、および「右」の各フィールドに、ソースイメージをクロップするピクセルの数値を手動で入力します。
- 「クロップ」ポップアップメニューから、あらかじめ設定されているアスペクト比を選択します。

参考：選択したアスペクト比が「フレームサイズ」ポップアップメニュー（「ビデオのプロパティ」セクション）で選択したアスペクト比に一致しない場合は、ファイルがトランスコードされた後、画像の縁周辺に黒いバーが表示される場合があります。

- 「クロップ」ポップアップメニューから、「ソースのレターボックスエリア」を選択します。ソースファイル内のイメージの周囲の黒い枠線が検出され、それらに一致するクロップ値が自動的に入力されます。このオプションは、ソース・メディア・ファイルのレターボックス領域（ワイドスクリーンイメージの上下の黒いバー）を取り除きたい場合に便利です。

- プレビュー領域で「比較」ボタン  をクリックし、フレームの縁の上にポインタを置いてポインタをクロップポインタに変えて、縁から内側に向かってドラッグしてイメージをクロップします。




参考：クロップされた部分は、プレビュー領域のプレビュー側（右側）のみに表示されます。プレビュー領域のソースメディアが表示されている側（左側）にはクロップ結果は表示されません。

ソースイメージを強制的に別のアスペクト比にする

1 以下のいずれかの操作を行います：

- バッチ領域で出力行をクリックして、ジョブに適用されている設定を選択します。この方法では、加えた変更はそのジョブの出力のみに使用されます。
- 「設定」パネルで、「カスタム」グループからカスタム設定を選択します。（「設定」パネルが表示されていない場合は、**Shift + Command + 1** キーを押します。）この方法では、加えた変更は後でできるようにカスタム設定に保存されます。

2 「インスペクタ」パネルで「ビデオ」をクリックして、「ビデオ」インスペクタを開きます。

「インスペクタ」パネルが表示されていない場合は、Compressor ウィンドウの右上隅にある「インスペクタ」ボタン  をクリックします。

3 「ビデオ」インスペクタの「クロップとパディング」セクションで、以下のいずれかの操作を行います：

- 「パディング」プロパティの「上」、「下」、「左」、および「右」の各フィールドに、ソースイメージをパディングするピクセルの数値を手動で入力します。
- 「パディング」ポップアップメニューから、あらかじめ設定されているアスペクト比を選択します。

参考：選択したアスペクト比が「フレームサイズ」ポップアップメニュー（「ビデオのプロパティ」セクション）で選択したアスペクト比に一致しない場合は、ファイルがトランスコードされた後にイメージが押し込められたり押しつぶされたりする場合があります。

- 「パディング」ポップアップメニューから「ソースのアスペクト比を保持」を選択します。これにより、ソースクリップは確実にネイティブのアスペクト比のままになります。「フレームサイズ」ポップアップメニュー（「ビデオのプロパティ」セクション）を別のアスペクト比に設定すると、トランスコードされた出力ファイルに黒の枠線が追加されます。

フレームレートを変更する

フレームレートのオプションの概要

トランスコードされたファイルの再生速度は、2 つの方法で変更することができます。再生を低速または高速にする速度エフェクトを適用したり、トランスコードされたファイルのフレームレートを変更したり（再生速度に影響があるとは限りません）できます。フレームレートを変更する場合は、デインターレースやリバーステレシネなどの、インターレースされた映像を操作するための特殊なオプションがあります。

速度を変更するためのコントロールは、「一般」インスペクタと「ビデオ」インスペクタにあります。

ビデオおよびオーディオをリタイミングする

ビデオをリタイミングするには、「一般」インスペクタと「ビデオ」インスペクタの両方でプロパティに変更を加えます。（いずれかの「インスペクタ」だけにあるプロパティを変更することで作成できるエフェクトもあります。）

「一般」インスペクタの「リタイミング」セクションでは、クリップの新しい速度設定を定義することができます。割合（スローモーションエフェクトを作る場合は 50%、ファーストモーションエフェクトを作る場合は 200% など）を指定することができます。正確な数のフレームを指定でき、ソフトウェアによって割合が自動的に計算されるようにすることができます。あるいは、フレームを追加したり削除したりせずに、あるフレームレートから別のフレームレートにファイルを変換するために、現在のフレームを別のフレームレートで番号を付け直すよう、「Compressor」に指示することができます。

「リタイミング」セクションのそれらの設定は、「ビデオ」インスペクタの設定によって制御します。「ビデオのプロパティ」セクションで、トランスコードされたファイルの特定のフレームレートを設定できます。このプロパティはデフォルトでは「自動」に設定されていて、出力ファイルにソースファイルのフレームレートが適用されます。ソースとは異なるフレームレートのファイルを作成するには、この設定を変更します。

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は、リタイミングによってオーディオ速度も変更されるため、オーディオとビデオの同期を維持できます。「Compressor」ではピッチも自動的に補正されるため、オーディオの音が高くなったり低くなったりすることはありません。

重要:「QuickTime ムービー」フォーマットを使用する設定のリタイミングのプロパティを変更し、「オーディオ」インスペクタで「ソースからオーディオトラックをコピー」を選択した場合、オーディオの速度は変更されません。その結果、出力ファイルのオーディオとビデオの同期は維持されません。

「ビデオ」インスペクタの「品質」セクションで、リタイミングの品質を設定することができます。「リタイミングの品質」コントロールでは、クリップの速度やフレームレートを変更するその他の設定に変更を加えるときに使用する処理方法を指定します。

タイミングとフレームレートを変更する


トランスコードされたファイルの継続時間は、「一般」インスペクタでコントロールを調整することによって変更できます。トランスコードされたファイルのフレームレートは、「ビデオ」インスペクタでコントロールを調整することによって変更できます。

トランスコードされたファイルの新しい継続時間を選択する

1 以下のいずれかの操作を行います：

- バッチ領域で出力行をクリックして、ジョブに含まれる設定を選択します。この方法では、加えた変更はそのジョブの出力のみに使用されます。
- 「設定」パネルで、「カスタム」グループからカスタム設定を選択します。（「設定」パネルが表示されていない場合は、Shift + Command + 1 キーを押します。）この方法では、加えた変更は後で使用できるようにカスタム設定に保存されます。

- 2 「インスペクタ」パネルで「一般」をクリックして、「一般」インスペクタを開きます。

「インスペクタ」パネルが表示されていない場合は、Compressor ウィンドウの右上隅にある「インスペクタ」ボタン  をクリックします。

- 3 「リタイミング」セクションで、次のいずれかの方法で「継続時間の設定」プロパティを変更します：

- 割合フィールドにソース映像の特定の割合を入力するか、ポップアップメニューから（下向き矢印を使って）あらかじめ設定されている割合を選択します。

参考：このポップアップメニューで設定を選択しても、出力ファイルのフレームレートは変更されません。ソースの元のレート以外のフレームレートでファイルを作成したい場合は、「ビデオ」インスペクタで設定を変更する必要があります。

- タイムコードフィールドの横にあるボタンをクリックして選択し、変換先のファイルの具体的な継続時間を入力します。（上の割合フィールドが自動的にアップデートされます。）

参考：このオプションは、ジョブに含まれる設定を変更する場合のみ使用できます。

- 「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」ボタンをクリックして選択します。

参考：このオプションで使用されるフレームレートは、「ビデオ」インスペクタの「フレームレート」プロパティに設定した値です。

トランスコードされたファイルのフレームレートを変更する

- 1 バッチ領域でジョブに含まれる設定を選択するか、「設定」パネルでカスタム設定を選択します。

- 2 「ビデオ」インスペクタで、以下のいずれかの操作を行います：

- 「フレームレート」ポップアップメニューから項目を選択します。

デフォルト設定の「自動」では、トランスコードされたファイルのフレームレートがソースファイルのフレームレートに一致します。23.976 fps や 24 fps など、広く使用されているいくつかのフレームレートのいずれかを選択することもできます。

- ポップアップメニューの右側のフィールドに、カスタムのフレームレートを入力します。

参考：フレームレートの変換は、元のフレームレートと新しいフレームレートとの違いの大きさに応じて、また、変換される映像の特定の性質に応じて、わずかな効果しかないことも劇的な効果があることもあります。大きい動きのある映像では、フレームに小さい動きしかない映像よりも、はるかに目立つ変化が生じます。フレームレートの変換は、トランスコードされたファイルに、人間の目に見えるアーティファクトを加えることもあります。これは、スタッタ（「ジャダー」と呼ばれることもあります）のある再生から、反復するフレーム、写り込み、その他の不自然に見えるエレメントに及びます。これらのエフェクトは、「ビデオ」インスペクタの「品質」セクションで「リタイミングの品質」プロパティを調整することによって、多少は軽減することができます。

- 3 プログレッシブまたは インターレース されたフレームレートを選択するには、「フィールドの順番」ポップアップメニューから値を選択します。

現在の設定でフィールドの順番を変更できない場合、このコントロールは淡色表示のままになっています。インターレースフォーマットのファイルをプログレッシブフォーマットに変換したい場合は、71 ページの [デインターレースについて](#) を参照してください。

参考：「一般」インスペクタの「リタイミング」セクションのプロパティは常に、「フレームレート」プロパティと、「ビデオ」インスペクタの「リタイミングの品質」プロパティの影響を受けます。

デインターレースについて

従来の NTSC または PAL テレビで再生されるビデオは、インターレースされたフレームレートを使用してエンコードされます。実際には、各フレームはフィールドと呼ばれる半分のフレーム 2 つで構成されています。各フィールドにはフレームラインの半分が含まれ、奇数（または上側）フィールドにはライン 1、3、5、7、9 など、偶数（または下側）フィールドにはライン 2、4、6、8、10 などが含まれます。ビデオを再生すると、テレビにはこれらのフィールドが交互に表示され、それによってスムーズな動きの効果的な錯覚が生み出されます。両方のフィールドが同時に表示されるコンピュータ画面でインターレースビデオを表示すると、コーミングが発生する場合があります。

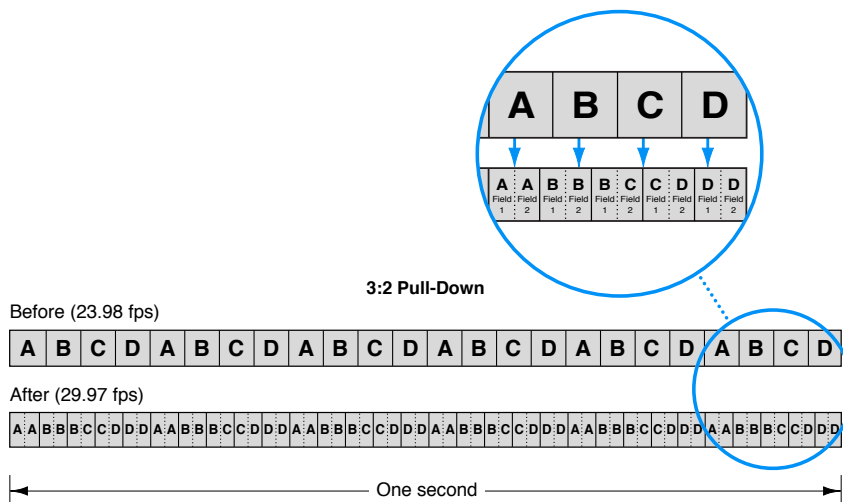


Interlacing creates a "comb" effect when viewed on a computer screen.

インターレースビデオのクリップをプログレッシブ・フレームレートに変換することで、クリップからフィールドを削除する、つまりデインターレースすることができます。「Compressor」のビデオ設定にある「ビデオ」インスペクタには「フィールドの順番」ポップアップメニューがあり、これを使って、トランスコード後のファイルのインターレースのオン/オフを切り替えることができます。詳しくは、トランスコードに使用するフォーマットのトピック（45 ページの [QuickTime ムービー](#)、36 ページの [MPEG-2](#) など）を参照してください。

リバーステレシネについて

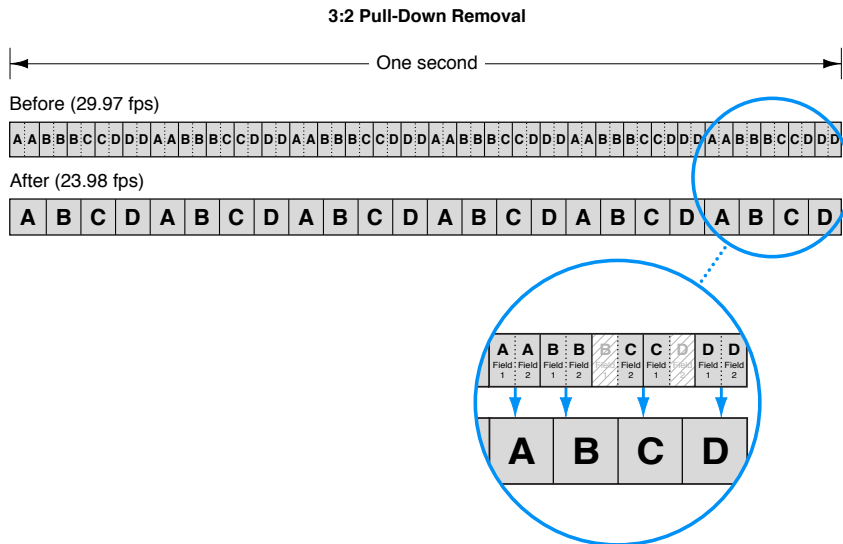
テレシネは、映画フィルムをテレビ放送で使用される NTSC ビデオフォーマットに変換する処理です。フィルムで標準の 24 fps フレームレートを NTSC ビデオの 29.97 fps フレームレートに変換する最も一般的なテレシネは、3:2 プルダウン（**2:3:2:3 プルダウン**ともいいます）です。フィルムの 1 つのフレームを 2 フィールド録画し、その次のフレームを 3 フィールド録画するという作業を交互に行うと、フィルムの 1 秒間の 24 フレームがビデオの 1 秒間の 30 フレームになります。



上の図のように、3:2 パターンが 4 フィルムフレームの後ろで繰り返されます。

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 24 fps レートに戻したい場合があります。この処理は、**リバーステレシネ**と呼ばれます。さらに、元に戻すと、PAL（ヨーロッパの放送方式、25 fps フレームレートを使用します）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。「Compressor」のリバーステレシネ機能では、この変換を簡単に実行できます。



「Compressor」でリバーステレシネ機能を使用するときには、以下の問題を考慮してください：

- 本来、予想が困難な処理であるため、リバーステレシネ処理でのセグメント化エンコーディングは、リバーステレシネを使っていない場合ほど効率的には機能しません。
- トランスコード処理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。

フィルムを NTSC ビデオにテレシネ処理すると、一定のカデンツが見られます。つまり、3:2 パターンは一貫しており、中断されることがありません。一定のカデンツが見られるクリップは、パターンを一度確認するだけで済むため、比較的簡単にテレシネを取り除くことができます。


テレシネ処理したクリップを NTSC ビデオとして編集すると、最終的には、3:2 パターンが一貫していないためカデンツが壊れているビデオファイルが作成されます。このような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って選択しないようにする必要があるので非常に困難です。

「Compressor」のリバーステレシネ機能では、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。

リバーステレシネ・フレーム・レート変換を実行する

- 1 以下のいずれかの操作を行います：

- バッチ領域で出力行をクリックして、ジョブに含まれる設定を選択します。この方法では、加えた変更はそのジョブの出力のみに使用されます。
- 「設定」パネルで、「カスタム」領域からカスタム設定を選択します。（「設定」パネルが表示されていない場合は、Shift + Command + 1 キーを押します。）この方法では、加えた変更は後で使用できるようにカスタム設定に保存されます。

- 2 「インスペクタ」パネルで「ビデオ」をクリックして、「ビデオ」インスペクタを開きます。
「インスペクタ」パネルが表示されていない場合は、Compressor ウィンドウの右上隅にある「インスペクタ」ボタン  をクリックします。
- 3 「ビデオ」インスペクタの「ビデオのプロパティ」セクションで、「フレームレート」ポップアップメニューから「29.97」を選択します。
- 4 「ビデオ」インスペクタの「品質」セクションで、「リタイミングの品質」ポップアップメニューから「リバーステレシネ」を選択します。
- 5 特定のジョブの設定を変更する場合は、「バッチを開始」をクリックしてトランスコードを開始します。
カスタム設定を変更する場合は、追加の手順はありません。

ビデオエフェクトとオーディオエフェクトを追加する

エフェクトを追加する／削除する


「Compressor」には、トランスコードされたファイルのビデオやオーディオの品質を高めるために使用できる、さまざまなビデオエフェクトやオーディオエフェクトが用意されています。ビデオエフェクトは、明るさとコントラスト、カラー、ノイズレベル、インターレースなど、ソースメディアの特定の視覚特性を変更するエフェクトです。オーディオエフェクトは、ダイナミックレンジ、ピーク、イコライザエフェクトなど、ソースメディアの音響特性を変更するエフェクトです。

出力ファイルにエフェクトを追加するには、設定にエフェクトを追加してから、その設定を使用してソースファイルを出力します。プレビュー領域では、ソースファイルとトランスコード後のファイルのプレビューの両方を確認できます。


重要：設定に追加するほかのプロパティと同様に、内蔵の設定に追加するエフェクトは保存されないため、後で使用することはできません。設定に適用するエフェクトを保存したい場合は、エフェクトに含まれる内蔵の設定を複製することで、カスタム設定を作成する必要があります。詳しくは、21 ページの [カスタム設定を作成する／操作する](#) を参照してください。

ビデオまたはオーディオエフェクトを追加する

- 1 以下のいずれかの操作を行います：
 - バッチ領域で出力行をクリックして、ジョブに含まれる設定を選択します。
 - 「設定」パネルで、「カスタム」領域からカスタム設定を選択します。（「設定」パネルが表示されていない場合は、Shift + Command + 1 キーを押します。）
- 2 「ビデオ」インスペクタまたは「オーディオ」インスペクタで、「ビデオエフェクトを追加」ポップアップメニューまたは「オーディオエフェクトを追加」ポップアップメニューから項目を選択します。

「インスペクタ」パネルが表示されていない場合は、Compressor ウィンドウの右上隅にある「インスペクタ」ボタン  をクリックします。

ポップアップメニューからエフェクトを選択すると、その調整可能なプロパティが「インスペクタ」の下部に表示されます。これらのプロパティについて詳しくは、74 ページの [ビデオエフェクト](#) および 76 ページの [オーディオエフェクト](#) を参照してください。複数のビデオエフェクトやオーディオエフェクトを適用できます。エフェクトを追加すると、ポップアップメニューのエフェクト名の横にチェックマークが表示されます。

- 3 プレビュー領域の「再生」ボタン  をクリックして、設定に適用したエフェクトをプレビューします。
エフェクトは予期しない形で相互に作用する可能性があるため、エフェクトを追加するたびに、トランスコードされたファイルを必ずプレビューしてください。

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、ジョブ内のエフェクトの数によっては、フィルタ設定を表示するプレビュー領域がアップデート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。

ソースファイルにエフェクトが適用される順番を変更する

エフェクトはトランスコード中にリストの先頭から 1 つずつ処理されるので、エフェクトを適切な順番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エフェクトは、そのテキストの色がほかのエフェクトによって変わらないように、リストの最後に置くようにしてください。

トランスコード後ファイルをプレビューして、エフェクトの結果が気に入らない場合は、トランスコード後ファイルの結果を改善するために、エフェクトリスト内でエフェクトの順番を変えてみるができます。

- 「ビデオ」インスペクタまたは「オーディオ」インスペクタの下部にあるエフェクトのリストでエフェクトを選択して、別の場所にドラッグします。

エフェクトのオン／オフを切り替える

設定にエフェクトを追加したら、そのプロパティのオン／オフを切り替えることができます。これは、エフェクトをプレビューする際に便利です。

- エフェクトのプロパティの横にある青いアクティブ化チェックボックスをクリックします。チェックボックスが青の場合、エフェクトはオンになっています。チェックボックスが黒の場合、エフェクトはオフになっています。

設定からエフェクトを削除する

- 「ビデオエフェクトを追加」（「ビデオ」インスペクタの下部にあります）または「オーディオエフェクトを追加」（「オーディオ」インスペクタの下部にあります）から、チェックマークが付いている項目を選択します。

エフェクトのプロパティがポップアップメニューの下のリストから削除されます。

ビデオエフェクト

「ビデオ」インスペクタの「ビデオエフェクトを追加」ポップアップメニューから、以下のビデオエフェクトを選択します：

- **BlackWhite を元に戻す**：ビデオ内の白黒の領域（ルミナンス）を圧縮します。たとえば、バックグラウンドなどに有効です。このエフェクトは、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。スライダをドラッグして、黒と白の値を 0 ～ 100 までで設定します。（値をダブルクリックして、新しい値を入力することもできます。）
- **明るさとコントラスト**：ビデオの全体的な色調や彩度を明るくしたり暗くしたりします。たとえば、このエフェクトを使えば、一部の QuickTime コーデックで起こることのある、ビデオが暗くなることを防ぐことができます。色あせて見える可能性があるため、極端な設定は避けることをお勧めします。スライダをドラッグして、明度とコントラストの値を -100 ～ 100 までで設定します。（値をダブルクリックして、新しい値を入力することもできます。）
- **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）**：不正確なホワイトバランスを補正し、ビデオの明るい領域、中間の領域、暗い領域にカラー効果を作ります。スライダをドラッグして、赤、緑、青の値を -100 ～ 100 までで設定します。（値をダブルクリックして、新しい値を入力することもできます。）
- **フェードイン／アウト**：クリップの最初と最後にディゾルブとマットカラーを追加します。このエフェクトには以下のプロパティがあります：
 - **インの時間／アウトの時間**：テキストフィールドに時間を入力して（10 分の 1 の秒数を指定するには小数を使用して）、フェードインおよびフェードアウトの継続時間を設定します。
 - **インの不透明度 / アウトの不透明度**：スライダをドラッグして、クリップのビデオの最初のフレームと最後のフレームの不透明度を設定します。（値をダブルクリックして、新しい値を入力することもできます。）値を 0.0 に設定すると、クリップビデオがマットカラーで完全に覆われ、値を 0.5 に設定すると、クリップがマットカラーで 50% 覆われます。
 - **フェードのカラー**：フェードインとフェードアウトのカラーを設定するには、カラーウェルをクリックします。
- **ガンマ補正**：イメージの明度の範囲を制御します。このエフェクトを使って、露出不足のクリップからディテールを取り除いたり、露出過多のクリップの彩度を減衰したりできます。スライダをドラッグして、ガンマの値を 0.1 ～ 4.0 までで設定します。（値をダブルクリックして、新しい値を入力することもできます。）

参考: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。プラットフォームがまたがって表示する場合は、ガンマを補正することですべてのプラットフォームでイメージの品質が向上します。

- ノイズ除去:**コーデックにより生じたノイズなどの、ビデオファイル内のノイズによるランダムな斑点を除去します。このエフェクトにより、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、人間の目には知覚されませんが、トランスコードされたファイルの最終的な圧縮を向上させる結果を生み出すことができます。このエフェクトには以下のプロパティがあります：
 - 適用先:**このポップアップメニューを使って、ノイズを除去するチャンネルを設定します。「すべてのチャンネル」を選択すると、アルファチャンネルを含むすべてのチャンネルからノイズが除去されます。「クロマチャンネル」を選択すると、YUV 色空間の 2 つのクロマチャンネル (U と V) からノイズが除去されます。
 - 繰り返し:**このポップアップメニューから、ノイズスムージングパスの数 (1 ~ 4) を選択します。たとえば、「2」を選択すると、ノイズ除去アルゴリズムがメディアファイルに 2 回適用されます。最初のパスの結果ファイルが 2 回目のパスに使用される (後続のパスも同様)、実行するパスの回数が多いほどイメージはぼやけます。
 - アルゴリズム:**このポップアップメニューから、ノイズスムージングアルゴリズムを選択します。「平均」を選択すると、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平均値によって変更されます。「置き換え」を選択すると、各ピクセルの色が周囲のピクセルの平均値によって変更されますが、そのピクセル自体の色値は無視されます。「連結」を選択すると、周囲のピクセルと自身の色値を加重平均することで (自身の色値には大きな重みが与えられます)、各ピクセルの色が変更されます。
- エッジをシャープにする:**被写体のエッジ (縁) 周辺のコントラストを設定します。このエフェクトは、ソース素材のぼやけやノイズ除去によって生じるにじみ効果を抑え、ビデオのシャープネスを上げてはっきり見えやすくします。ただし、このエフェクトが大きすぎると、ビデオが粒だてに見えることがあります。このスライダを使って、シャープの値を 0.0 ~ 100.0 ままで設定します。(値をダブルクリックして、新しい値を入力することもできます。)
- 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。「テキストオーバーレイ」エフェクトには以下のプロパティがあります：
 - 位置:**ポップアップメニューから、「中央」、「左下」、「左下 - タイトルセーフ」などのテキストオーバーレイの位置を選択します。
 - アルファ:**スライダをドラッグして、テキストの不透明度を 0 (完全に透明) ~ 1 (完全に不透明) ままで設定します。(値をダブルクリックして、新しい値を入力することもできます。)
 - オーバーレイテキスト:**このフィールドにテキストを入力します。
 - テキストのカラー:**テキストのカラーを設定するには、カラーウェルをクリックします。
 - フォント:**フォント、スタイル、およびサイズを設定するには、「選択」ボタンをクリックします。
- タイムコードジェネレータ:**クリップのタイムコードをビデオ上にスーパーインポーズします。「タイムコードジェネレータ」エフェクトには、以下のプロパティがあります：
 - 位置:**ポップアップメニューから、「中央」、「左下」、「左下 - タイトルセーフ」などのタイムコードオーバーレイの位置を選択します。
 - アルファ:**スライダをドラッグして、テキストの不透明度を 0 (完全に透明) ~ 1 (完全に不透明) ままで設定します。(値をダブルクリックして、新しい値を入力することもできます。)
 - ラベル:**オプションでタイムコード値の左に表示するテキストを入力します。
 - タイムコード 00:00:00:00 で開始:**タイムコードをゼロで開始する場合は、このチェックボックスを選択します。このチェックボックスが選択されていない場合、タイムコードはビデオのタイムコードで開始します。
 - テキストのカラー:**テキストのカラーを設定するには、カラーウェルをクリックします。
 - フォント:**フォント、スタイル、およびサイズを設定するには、「選択」ボタンをクリックします。
- ウォーターマーク:**静止画像またはムービーファイルをビデオ上にスーパーインポーズします。このエフェクトには以下のプロパティがあります：
 - 位置:**ポップアップメニューから、「中央」、「左下」、「左下 - タイトルセーフ」などのウォーターマークの位置を選択します。
 - 拡大／縮小率:**スライダをドラッグして、ウォーターマークイメージの縮小／拡大を 1 (実際のサイズ) ~ 10 (実際のサイズの 10 倍) ままで設定します。(値をダブルクリックして、新しい値を入力することもできます。)

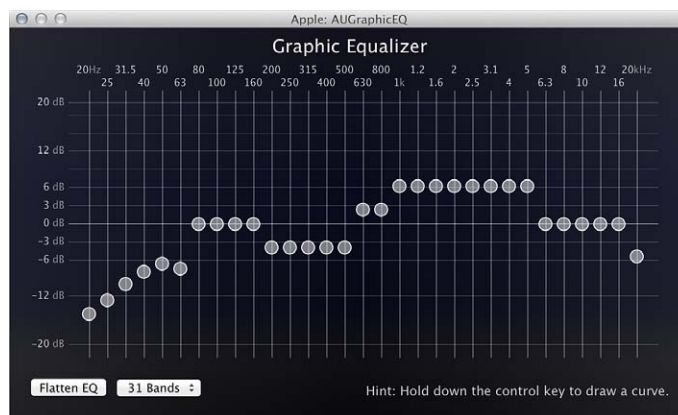
- **アルファ**：スライダをドラッグして、ウォーターマークの不透明度を 0（完全に透明）から 1（完全に不透明）の間で調整します。（値をダブルクリックして、新しい値を入力することもできます。）
- **繰り返し**：ウォーターマークイメージとしてビデオクリップを使用している場合は、このチェックボックスを選択すると、ソースファイルの継続時間の間ウォーターマーク・クリップの再生がループします。
- **ウォーターマーク**：「選択」ボタンをクリックして、ウォーターマークとして使用する静止画像またはビデオファイルを指定します。

オーディオエフェクト

「オーディオ」インスペクタの「オーディオエフェクトを追加」ポップアップメニューから、以下のオーディオエフェクトを選択します：

参考：「オーディオ」インスペクタで「ソースからオーディオトラックをコピー」チェックボックスが選択されていると、設定によってはオーディオエフェクトを選択できない場合があります。

- **Apple: AUGraphicEQ**：可聴周波数範囲全体のさまざまな周波数を設定します。「オプション」ボタンをクリックして「グラフィックイコライザ」ウインドウを開いて、下部にあるポップアップメニューから 31 バンドのバージョンまたは 10 バンドのバージョンのいずれかを選択します。



以下のいずれかの操作を行って、周波数を調整します：

- スライダをドラッグして、周波数帯域のレベルを調整します。
- 周波数スライダを選択してから、dB フィールド（「グラフィックイコライザ」ウインドウの右下隅）に数値を入力します。
- 全帯域を 0.0 dB 値に設定するには、「EQ をフラットにする」ボタンをクリックします。
- ドラッグで複数の帯域を選択してから、グループを調整します。
- Control キーを押したまま帯域上をドラッグして、イコライゼーションカーブを「描き」ます。
- **ダイナミックレンジ**：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、クリップのオーディオレベルを制御します。これは**オーディオレベル圧縮**とも呼ばれます。「ダイナミックレンジ」エフェクトには、以下のプロパティがあります：
 - **超過のソフト化**：スライダをドラッグして、オーディオの低減（ソフト化）レベルを「マスターゲイン」コントロール（後述）で設定されているレベルに設定します。（値をダブルクリックして、新しい値を入力することもできます。）
 - **ノイズのしきい値**：このスライダをドラッグして、エフェクトを適用するレベルを設定します。（値をダブルクリックして、新しい値を入力することもできます。）ノイズのしきい値以上のオーディオを、「マスターゲイン」コントロール（後述）で設定されているレベルまで動的に上げます。ノイズのしきい値より下のオーディオは変更されません。
 - **マスターゲイン**：スライダをドラッグして、動的に圧縮するオーディオの平均レベルを設定します。（値をダブルクリックして、新しい値を入力することもできます。）

- ・ **フェードイン／アウト**：クリップの最初にオーディオのフェードインエフェクトを追加し、クリップの最後にフェードアウトエフェクトを追加します。「フェードイン／フェードアウト」フィルタには、以下のプロパティがあります：
 - ・ **インの時間**：テキストフィールドに値を入力するかスライダを動かして、フェードインの長さ（秒単位）を設定します。
 - ・ **アウトの時間**：テキストフィールドに値を入力するかスライダを動かして、フェードアウトの長さ（秒単位）を設定します。
 - ・ **インのゲイン**：スライダをドラッグして、-100.0（無音）～ 0.0（オーディオの音量）までの値を設定して、フェードインを開始するオーディオの音量を定義します。（値をダブルクリックして、新しい値を入力することもできます。）
 - ・ **アウトのゲイン**：スライダをドラッグして、-100.0（無音）～ 0.0（オーディオの音量）までの値を設定して、フェードアウトを開始するオーディオの音量を定義します。（値をダブルクリックして、新しい値を入力することもできます。）
- ・ **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レベルを設定します。「ゲイン」スライダをドラッグして、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。（値をダブルクリックして、新しい値を入力することもできます。）

メタデータを追加する

トランスコード後ファイルに、ジョブ注釈やクローズドキャプションファイルの形式でメタデータを追加できます。

メディアファイルに注釈を追加する

注釈は、「Apple デバイス」、「MP3」、および「QuickTime」設定を使用してトランスコードされたファイルと一緒に出力されます。ソース・メディア・ファイルに、ワークフローにとって、または出力ファイルを見る人にとって重要な情報を注釈できます。「Compressor」に用意されている注釈フィールドのいずれかを追加することも、別のメディアファイル（QuickTime ムービーなど）で使用するメタデータを読み込むこともできます。

- 1 バッチ領域で、メタデータを追加したいソースファイルが含まれているジョブを選択します。

ヒント：ジョブの下に表示される出力行ではなく、ジョブ自体を選択するには、ジョブ領域の上部にあるソースファイル名をクリックします。

- 2 「ジョブ」インスペクタの「メタデータ」領域で、以下のいずれかの操作を行います：

- ・ 「ジョブ注釈を追加」ポップアップメニューから注釈のタイプを選択します。
- ・ 「ジョブ注釈を追加」ポップアップメニューから「読み込む」を選択し、ソースファイルに追加したい注釈が含まれているメディアファイルを選択して、「開く」をクリックします。

- 3 選択した注釈タイプの説明を、テキストフィールド（または複数のテキストフィールド）に入力します。

クローズドキャプションファイルをソースファイルと関連付ける

以下のフォーマットのファイルをエンコードするときは、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）を追加できます：

- ・ **QuickTime ファイル**：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のファイル**：DVD オーサリングに使用できるように、エレメンタリー MPEG-2 ビデオストリームの中にクローズドキャプションデータを埋め込みます。
- ・ **MPEG-2 プログラムおよび転送ストリームのファイル**：「Compressor」は、EIA-608 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。

参考：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に直接関連付けられている必要があります。「Scenarist」ファイル内のタイムコード値を確認する必要がある場合は、OS X に付属の「テキストエディット」アプリケーションでファイルを開いてみてください。



- 1 バッチ領域で、クローズドキャプション情報を追加したいソースファイルが含まれているジョブを選択します。
ヒント：ジョブの下に表示される出力行ではなく、ジョブ自体を選択するには、ジョブ領域の上部にあるソースファイル名をクリックします。
- 2 「ジョブ」インスペクタの「メタデータ」領域で、「クローズドキャプション」プロパティの「選択」ボタンをクリックし、表示されるウインドウで「Scenarist」クローズドキャプションファイルを選択して「開く」をクリックします。


ポスターフレームを設定する

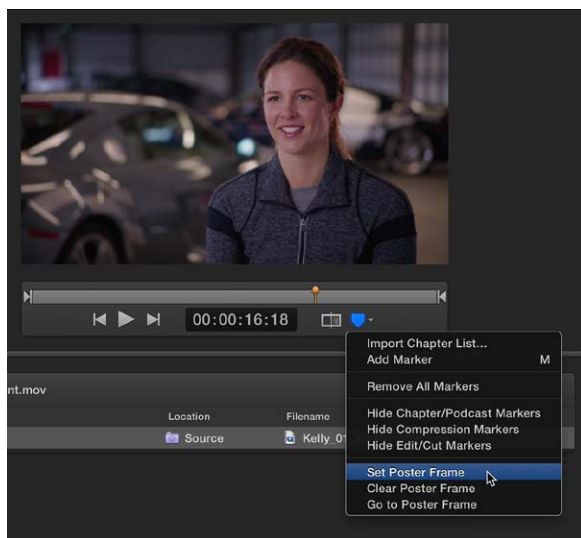
ポスターフレームは、「iTunes」や Finder などのアプリケーションで、ビデオまたはオーディオ・メディア・ファイルや Podcast チャプタを表す静止画です。

参考：「iTunes」で出力ファイルを表示するときに、ポスターフレームが設定されていない場合、「iTunes」では、自動的にポスターフレームとしてムービーの最初のフレームから 10 秒後のフレームが使用されます。


ジョブのポスターフレームを設定する

- 1 バッチ領域で、ポスターフレームを設定したいソースファイルが含まれているジョブを選択します。
ヒント：ジョブの下に表示される出力行ではなく、ジョブ自体を選択するには、ジョブ領域の上部にあるソースファイル名をクリックします。
- 2 プレビュー領域で、タイムラインの再生ヘッド  をポスターフレームにしたいフレームに合わせます。
- 3 プレビュー領域で、「マーカー」ポップアップメニュー  から「ポスターフレームを設定」を選択します。


タイムラインにポスター・フレーム・マーカー  が表示されます。



ポスターフレームに移動する

- プレビュー領域で、「マーカー」ポップアップメニュー  から「ポスターフレームへ移動」を選択します。

ポスターフレームを削除する

- プレビュー領域で、「マーカー」ポップアップメニュー  から「ポスターフレームを消去」を選択します。

マーカーを追加する

「Compressor」では、以下のタイプのマーカーを読み込んだり作成したりできます：

- **チャプタマーカー**：これらのマーカーを使って、DVD、QuickTime ムービー、またはビデオ Podcast のインデックスポイントに簡単にアクセスできます。「QuickTime Player」は、チャプタトラックとして記録されたタイムスタンプを含むテキスト・トラックを解釈できます。チャプタマーカーは、Podcast の再生時に表示されるアートワークや URL にリンクすることもできます。
- **圧縮マーカー**：MPEG-2 エンコーディングで使用されます。これらのマーカーを使って、GOP (Group Of Pictures) で使用されるフレームの一種である I フレーム の生成位置を指定できます。詳しくは、36 ページの [MPEG-2](#) を参照してください。
- **編集／カットマーカー**：これらのマーカーを使って、トランスコード時に MPEG I フレームを生成するフレームを指定できます。この I フレームは圧縮品質を高めるのに役立ちます。編集／カットマーカーは**自動圧縮マーカー**とも呼ばれます。
- **Podcast マーカー**：チャプタマーカーと同様に、これらのマーカーを使って、アートワークや URL にリンクできます。Podcast マーカーは、通常はオーディオ Podcast を再生する際にスライドショー (URL 付き) を視聴者に表示するために使用します。ただし、Podcast マーカー名はスライドショーには表示されません。また、視聴者がトランスコードされたファイル内の Podcast マーカーに移動することはできません。

マーカーは、次のフォーマットに基づいて設定を使用するときに出力できます：

- H.264 (Apple デバイス用) (詳しくは、27 ページの [H.264 \(Apple デバイス用\)](#) を参照してください。)
- MPEG-2 (詳しくは、36 ページの [MPEG-2](#) を参照してください。)
- オーディオ Podcast 用に設定する場合の MPEG-4 (詳しくは、41 ページの [MPEG-4](#) を参照してください。)
- QuickTime ムービー (詳しくは、45 ページの [QuickTime ムービー](#) を参照してください。)


重要：マーカーはすべてのジョブに設定および構成できますが、マーカーが含まれているファイルを出力するのは、上に示した出力ファイルフォーマットを使用するジョブのみです。


メディアファイルにマーカーを追加する

- 1 バッチ領域で、マーカーを追加したいソースファイルが含まれているジョブを選択します。

ヒント：ジョブの下に表示される出力行ではなく、ジョブ自体を選択するには、ジョブ領域の上部にあるソースファイル名をクリックします。

- 2 プレビュー領域で、以下のいずれかの操作を行って、マーカーを置く位置を確認します：


- マーカーを追加したい場所に、再生ヘッド  をドラッグします。
- 再生ヘッド・タイムコード・フィールドに、タイムコード値を入力します。

- 3 マーカーを追加するには、「マーカー」ポップアップメニュー  で「マーカーを追加」を選びます (または M キーを押します)。

プレビュー領域のソースファイルタイムラインに、オレンジ色のチャプタマーカーが表示されます。



- 4 マーカータイプを変更するには、「マーカー」インスペクタの「タイプ」ポップアップメニューから別のマーカータイプを選択します。

参考：「マーカー」インスペクタが表示されていない場合は、プレビュー領域でマーカーが選択されていて、Compressor ウィンドウの右上隅にある「インスペクタ」ボタン  が青色で強調表示されていることを確認してください。

チャプタマーカーと Podcast マーカーのプロパティを指定する

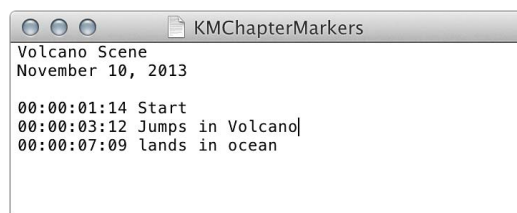
「マーカー」インスペクタで、チャプタマーカーや Podcast マーカーのプロパティを指定することができます。

参考：Podcast では、チャプタマーカーと Podcast マーカーの両方を使うことができます。ただし、これらのチャプタには相違点があり、視聴者はチャプタマーカーを使って直接移動できますが、Podcast マーカーではできません。

- 1 バッチ領域でジョブを選択してから、プレビュー領域でマーカーを選択します。
- 2 「マーカー」インスペクタで、「タイプ」ポップアップメニューから「チャプタ」または「Podcast」のいずれかを選択します。
- 3 「名前」フィールドに、マーカーの名前を入力します。
トランスコードされたファイルを表示する際は、Apple の再生デバイスや QuickTime Player にマーカーの名前が表示されます。
- 4 「URL」フィールドに Web アドレスを入力します。
トランスコードされたファイルを確認する際は、この URL をクリックすると、Web ブラウザを開いて Web サイトを表示することができます。
- 5 「イメージ」ポップアップメニューからオプションを選択して、マーカーポイントに表示するイメージを選択します。
 - ・ **フレーム：**マーカーが表示イメージとして配置されているフレームを使用します。ソースファイル内の別のフレームを使用するには、「マーカー」インスペクタの下部に表示されるビューアで別のタイムコード値を入力します。
 - ・ **ファイル：**表示されるウィンドウで選択するイメージファイルを使用します。「マーカー」インスペクタにすでに追加されているイメージファイルを変更するには、「選択」をクリックして、別のイメージファイルを選択します。

チャプタマーカーのリストを使用してマーカーを追加する


トラックのビデオクリップのタイムコードと一致する値を使用して、タイムコードポイントのリストを作成してから、そのリストを使ってチャプタマーカーを作成することができます。



タイムコードポイントのリストに含まれているファイルは、以下のルールに従う必要があります：

- ・ タイムコード値のリストは標準テキストファイルである必要があります。最良の結果を得るためには、「テキストエディット」でリストを作成して、.chp または .txt 拡張子でファイルを保存します。
- ・ 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。
- ・ 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。スペースやタブ文字を使って、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。

リストを作成した後、「Compressor」にリストを読み込みます：

- 1 バッチ領域で、マーカーを追加したいジョブを選択します。
- 2 プレビュー領域で、「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。

- 3 表示されるウインドウでチャプタ・マーカー・ファイルを選択し、「開く」をクリックします。

マーカーがチャプタマーカーとしてソースファイルに追加されます。これらはプレビュー領域で確認できます。

マーカーは Podcast マーカーまたは圧縮マーカーに手動で変更することができます。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。詳しくは、前の作業を参照してください。

マーカーを隠す

各種のマーカーの表示／非表示を切り替えることができます。

- 「マーカー」ポップアップメニュー ▼ で、「チャプタ／Podcast マーカーを隠す」、「圧縮マーカーを隠す」、または「編集／カットマーカーを隠す」を選択します。

マーカーを再度表示するには、ポップアップメニューからそのマーカーの項目を選択します。

マーカーを削除する

- 1 バッチ領域でジョブを選択してから、プレビュー領域でマーカーを選択します。

マーカーは、プレビュー領域で「次へ」ボタン ► または「前へ」ボタン ◀ をクリックしても選択できます。

- 2 以下のいずれかの操作を行います：

- **ソースファイル内のすべてのマーカーを削除する：**「マーカー」ポップアップメニュー ▼ から「すべてのマーカーを削除」を選択します。
- **マーカーを個別に削除する：**マーカーをクリックするか、プレビュー領域で「次へ」ボタン ► または「前へ」ボタン ◀ をクリックして、マーカーを選択します。次に、「マーカー」ポップアップメニュー ▼ で「マーカーを取り除く」を選択します（または M キーを押します）。

時間範囲をトランスコードする

イン点とアウト点を設定することによって、トランスコードをイメージファイル内の特定の時間範囲に限定することができます。

ソースファイルの一部をトランスコードする

- 1 バッチ領域で、トランスコードしたいソースファイルが含まれているジョブを選択します。

- 2 プレビュー領域で、以下のいずれかの操作を行って、イン点とアウト点にマークを付けます：

- トランスコードを開始したい位置にイン点 ► をドラッグし、トランスコードを終了したい位置にアウト点 ◀ をドラッグします。



- 再生ボタン ► を押して（またはスペースバーをクリックして）、メディアファイルをプレビューします。再生ヘッドがイン点を設定したい位置を達したときには I キーを押し、アウト点を設定したい位置を達したときには O キーを押します。

参考：「ジョブ」インスペクタで、ソースファイルの一部の継続時間を確認できます。

バッチの実行時に、ソースファイルで選択した部分のみがトランスコードされます。

ソースファイルの複数の部分をトランスコードする

同じクリップの複数の部分をトランスコードするには、ソースファイルのトランスコードしたい部分ごとにジョブを作成します。

- 1 バッチ領域で、トランスコードしたいソースファイルが含まれているジョブを選択します。
- 2 プレビュー領域で、以下の操作を行うことによって、ソースファイルのトランスコードする部分を設定します：
 - トランスコードを開始したい位置にイン点 **▶** をドラッグし、トランスコードを終了したい位置にアウト点 **◀** をドラッグします。
 - 再生ボタン **▶** を押して（またはスペースバーをクリックして）、ソースファイルを再生します。再生ヘッドがイン点を設定したい位置を達したときには **I** キーを押し、アウト点を設定したい位置を達したときには **O** キーを押します。
- 3 以下の操作を行って、ジョブを複製します：
 - a **Control** キーを押しながら、手順 1 で使用したジョブをクリックし、ショートカットメニューから「編集」>「コピー」と選択します。
 - b バッチ領域の空白部分を選択してコピーしたジョブの選択を解除し、**Control** キーを押しながらバッチ領域をクリックして、ショートカットメニューから「編集」>「ペースト」と選択します。複製ジョブがバッチ領域内にペーストされます。
- 4 手順 1 と 2 の手順に従って、ソースファイルのトランスコードする別の部分を指定します。

一般的なトランスコードのワークフロー

例：タイムコードを印字したファイルを作成する

この例では、カスタム設定を作成する方法と、「ウインドウダブ」を作成する例を通して、設定にビデオエフェクトを追加する方法を説明します。ここで示す概念は、ほかのさまざまなワークフローでのカスタム設定の作成に応用できます。


編集したムービーのコピーを作曲者、サウンドミキサー、ビジュアル・エフェクト・アーティスト、その他のクリエイティブコラボレーターなどの同僚に送信する際は、たいいていの場合、フレームに表示されるタイムコードウインドウ（以前はウインドウダブと呼ばれていました）を追加すると便利です。それによって同僚は、特定のフレームを簡単に参照でき、作成中の作品の正確なタイミングを確認することができます。




このエフェクトは「Final Cut Pro」で作成できますが、「Compressor」でもトランスコード段階でタイムコードウインドウを追加することができます。「Compressor」では、BITC (burned-in timecode) はビデオエフェクトとして追加されます。

トランスコード後ビデオにタイムコードウィンドウを追加する

ウィンドウダブは最終出力として使用するものではないため、このタスクでは、マスタリングを目的とする高品質ファイルではなく、共有に適した小さいファイルを作成します。

- 1 「設定」パネルで、「追加」ポップアップメニュー  から「新規設定」を選択します。
- 2 表示されるダイアログで、「フォーマット」ポップアップメニューから「QuickTime ムービー」を選択し、「名前」フィールドに「Window Dub」と入力し、「説明」フィールドに「Small H.264 with BITC」と入力して、「OK」をクリックします。

新しい「Window Dub」設定が「設定」パネルの「カスタム」領域に表示され、「一般」インスペクタに設定の基本プロパティが表示されます。（「インスペクタ」パネルが表示されていない場合は、Compressor ウィンドウの右上隅にある「インスペクタ」ボタン  をクリックします。）

- 3 「インスペクタ」パネルで「ビデオ」をクリックして、「ビデオ」インスペクタに切り替えます。
- 4 「ビデオのプロパティ」領域で、「フレームサイズ」ポップアップメニューから「最大 854 × 480」を選択します。
- 5 「QuickTime 設定」プロパティの「変更」ボタンをクリックして、「標準ビデオ圧縮設定」ウィンドウで以下の変更を加えます：

- a 「圧縮の種類」ポップアップメニューから「H.264」を選択します。
- b 「動作」セクションで、「キーフレーム」を「自動」に設定します。
- c 「データレート」セクションで「制限値を設定」をクリックし、テキストフィールドにキロビット／秒を「1000」と入力します。

参考：圧縮設定のカスタマイズに慣れている場合、このウィンドウで設定のプロパティを自由に変更することができます。そうでない場合、残りの部分はデフォルト設定のままにしてください。

- 6 「OK」をクリックします。
- 7 「ビデオ」インスペクタで、「ビデオエフェクトを追加」ポップアップメニューから「タイムコードジェネレータ」を選択します。

「ビデオ」インスペクタの下部に「タイムコードジェネレータ」のコントロールが追加されます。

- 8 「タイムコードジェネレータ」のコントロールで、以下の操作を行います：
- a 「位置」ポップアップメニューから「右下 - タイトルセーフ」を選択します。
- b 「ラベル」フィールドに「TCR」と入力します。
- c Control キーを押しながら「テキストのカラー」ウェルをクリックし、明るい黄色を選択します。

ヒント：TCR とは「タイムコードリーダー（Timecode Reader）」の業界標準の略語であり、暗い背景と明るい背景の両方に対して表示されるため、明るい黄色を選択するのが適しています。特定のニーズに応じて、ほかの設定も試してみてください。

このカスタム設定はタイムコードエフェクトが適用されて保存されます。

「Window Dub」設定をメディア・ソース・ファイルに適用すると、トランスコードされた出力ファイルにタイムコードスタンプが印字されます。


このカスタム設定をジョブに適用したら、ジョブの出力行を選択し、「ビデオ」インスペクタで値を変更することによって、そのジョブの設定をさらにカスタマイズできます。たとえば、タイムコード番号の位置、色、フォント、その他のジョブプロパティを変更できます。個々のジョブの設定に変更を加えても、保存されているカスタム設定は変更されません。


ヒント：ドロップレットとして保存する場合は、この設定をお勧めします。ドロップレットの作成については、93 ページの [ドロップレットを作成する／使用する](#) を参照してください。

例：NTSC または PAL の映像を 24p HD に変換する

「Compressor」では、きわめて高い品質のフレームレートおよびフレームサイズの変換が可能であり、「Final Cut Pro X」でさまざまな映像を 1 つのプロジェクトに結合する際に行われる処理よりも優れています。「Compressor」を使用すれば、ソースファイルを確実に最高級の品質に変換することができます。

映像を複数のレートおよびフレームサイズから均一のレートおよびサイズに変換する設定を作成する

- 1 「設定」パネルで、「追加」ポップアップメニュー  から「新規設定」を選択します。
- 2 表示されるダイアログで、「フォーマット」ポップアップメニューから「QuickTime ムービー」を選択し、「名前」フィールドに「Convert to 24p HD」と入力し、「説明」フィールドに「Converts any file to 1080/24p」と入力して、「OK」をクリックします。

新しい「Convert to 24p HD」設定が「設定」パネルの「カスタム」領域に表示され、「一般」インスペクタに設定の基本プロパティが表示されます。（「インスペクタ」パネルが表示されていない場合は、Compressor ウィンドウの右上隅にある「インスペクタ」ボタン  をクリックします。）

- 3 「インスペクタ」パネルで「ビデオ」をクリックして、「ビデオ」インスペクタに切り替えます。
- 4 「ビデオのプロパティ」領域で、以下の値を設定します：
 - ・ フレームサイズ：1920 × 1080
 - ・ ピクセルのアスペクト比：スクエア
 - ・ フレームレート：23.976
 - ・ フィールドの順番：プログレッシブ
- 5 「クロップとパディング」領域で、「パディング」ポップアップメニューから「ソースのアスペクト比を保持」を選択します。
- 6 「品質」領域で、以下の値を設定します：

- ・ サイズ変更のフィルタ：最高品質（統計予測）
- ・ リタイミングの品質：最高品質（動き補正）
- ・ 適応の詳細：このチェックボックスを選択します。

参考：これらのプロパティをこの通りの値に設定すると、「高品質」設定を使用する場合よりも、トランスコードにかなり時間がかかる場合があります。品質の向上により余分なトランスコード時間がかかると思われる場合は、いくつかのサンプルファイルを試して自分で判断することもできます。

このカスタム設定はどのタイプのソース映像（どのフレームレートまたはサイズ）にも適用でき、常に 1080p HD のファイルが出力されます。

参考：結果ファイルの最終品質は、ソース映像のフォーマットと品質に大きく依存します。

例：映像のレビューコピー（デイリー）を作成する




何日もかかる多くのビデオ制作では、プロデューサー、クライアント、エグゼクティブなどに配信するために、その日の映像のコピーを作成します。これらのクリップは「デイリー」または「ラッシュ」と呼ばれます。撮影したものをすばやく編集して、チェックできる状態であることをこれらの人たちに知らせることが重視されます。

この例では、「Compressor」を使用して、さまざまな配布方法に合わせてこのようなレビューコピーを作成する方法を示します。ここで示す概念は、その他の多くのワークフローの書き出し先の作成に適用することができます。

参考：下の作業手順では、HD ソース映像で作業することを前提としています。

プライベートサーバでホストされるデイリーを作成する

内部サーバに保存されるファイルや Web サーバにアップロードされるファイルを作成する場合は、以下の手順に従ってください。

- 1 「設定」パネルで、「追加」ポップアップメニュー  から「新規書き出し先」を選択します。
- 2 表示されるダイアログで、以下の操作を行います：
 - a 「ビデオ共有サービス」グループを展開し、「大 - 540p」を選択します。
参考: または、ビデオをホストするサーバの帯域幅に基づいて、このグループのほかの設定のいずれかを選択することもできます。
 - b 「ジョブアクション」ポップアップメニューから「メールを送信」を選択します。
 - c 「名前」フィールドに、「Dailies output」と入力します。
 - d 「説明」フィールドに、「540p output for daily review」と入力します。
 - e 「OK」をクリックします。カスタム書き出し先が「設定」パネルに追加されます。
- 3 「場所」をクリックして「場所」パネルを開き、追加ボタン  をクリックします。
- 4 表示されるウインドウで、ビデオを保存したいフォルダを選択して、「選択」をクリックします。
ヒント: ファイルが無駄にコピーまたは複製されるのを回避するために、ファイルを受け取る人がトランスコード完了後すぐにビデオにアクセスできるサーバ上のフォルダを選択してください。
新しい場所が「場所」パネルの「カスタム」セクションに表示されます。
参考: Web サーバ上のフォルダにアップロードする場合は、Web ブラウザでビデオにアクセスできるようにするために追加手順（スクリプトの設定や HTML ページの構築など）が必要になる場合があります。不明な点がある場合は、Web マスターに問い合わせてください。
- 5 デイリーを作成する準備ができたなら、「ファイル」>「ファイルを追加」と選択します（または **Command + I** キーを押します）。
- 6 表示されるウインドウで、その日の映像が含まれているフォルダに移動し、トランスコードしたいファイルを選択して「追加」をクリックします。
各クリップは、個別のジョブとしてバッチ領域に追加されます。
ヒント: ファイルを Finder からバッチ領域内にドラッグすることもできます。
- 7 バッチ領域のすべてのジョブを選択し、「設定」パネルから、「Dailies Output」書き出し先をジョブのいずれかにドラッグします。
ジョブのいずれか 1 つにドラッグすることで、バッチ領域の選択されているすべてのジョブにこの書き出し先が適用されます。
- 8 「場所」パネルに切り替えて、手順 4 で作成したカスタムの場所を、バッチ領域の選択されているジョブのいずれかにドラッグします。
この場所が、選択したすべてのジョブに追加されます。
- 9 バッチ領域で最初のジョブを選択し、「ジョブ」インスペクタの「操作」領域のメールの「宛先」、「件名」、および「メッセージ」フィールドに入力します。
「インスペクタ」パネルが表示されていない場合は、Compressor ウィンドウの右上隅にある「インスペクタ」ボタン  をクリックします。「宛先」フィールドには、各アドレスをカンマで区切れば複数のメールアドレスを入力できます。また、「メッセージ」フィールドには、必ず、保存したファイルの場所へのリンクを入力してください。
- 10 以降の各ジョブを選択し、「ジョブ」インスペクタで各ジョブの「操作」フィールドの入力が完了するまで手順 9 を繰り返します。


- 11 「バッチを開始」をクリックします（または **Command + B** キーを押します）。

ヒント：多数のファイルをトランスコードして 1 つの場所に保存する場合は、最後のファイルが完了したときにだけメールを送信することを考慮してください。そうすれば、ファイルが完了するたびにメールを受信することがなくなります。メールが送信されないようにするには、バッチ領域の最後のジョブを除くすべてのジョブで、「ジョブアクション」ポップアップメニューを「何もしない」に設定します。

他社の Web サイトでホストされるデイリーを作成する

プロダクションによっては、YouTube や Vimeo などのよく知られているビデオ共有サービスを利用してデイリーをホストすることを好む場合があります。

「Compressor」の内蔵の書き出し先は、このようなサイトのいくつかに自動的にアップロードするように設計されています。ただし、その他のサイトの場合はカスタムの書き出し先を作成する必要があります。この例では、Youku という中国で人気のあるビデオ共有サービスを使用します。ほかのビデオ共有サービスの場合も手順はほぼ同じです。

- 1 「設定」パネルで、「追加」ポップアップメニュー  から「新規書き出し先」を選択します。

- 2 表示されるダイアログで、以下の操作を行います：

- a 「ビデオ共有サービス」グループを展開して「HD 720p」を選択します。
- b 「ジョブアクション」ポップアップメニューから「Youku に公開」を選択します。
- c 「名前」フィールドに、「Youku に公開」と入力します。
- d 「説明」フィールドに、「720p dailies for Youku」と入力します。
- e 「OK」をクリックします。

カスタム書き出し先が「設定」パネルに追加されます。

- 3 デイリーを作成する準備ができたなら、「ファイル」>「ファイルを追加」と選択します（または **Command + I** キーを押します）。

- 4 「読み込む」ウィンドウで、その日の映像が含まれているフォルダに移動し、トランスコードしたいファイルを選択して「追加」をクリックします。

各クリップは、個別のジョブとしてバッチ領域に追加されます。

ヒント：ファイルを Finder からバッチ領域内にドラッグすることもできます。

- 5 バッチ領域のすべてのジョブを選択し、「設定」パネルから、「Youku に公開」書き出し先をジョブのいずれかにドラッグします。

ジョブのいずれか 1 つにドラッグすることで、バッチ領域の選択されているすべてのジョブにこの書き出し先が適用されます。

「Compressor」はトランスコードされたファイルを自動的にビデオ共有 Web サイト（この例では Youku）にアップロードするため、各ジョブの出力行に指定する保存場所は重要ではありません。このため、「場所」はデフォルト（「ソース」）のままにしておくことができ、ジョブの完了後にコンピュータ上のトランスコードされたファイルを手動で削除することができます。

- 6 バッチ領域の最初のジョブを選択し、「ジョブ」インスペクタの「操作」領域で、ビデオ共有サービスのアカウント情報と、ビデオクリップに関するその他の詳細（タイトル、説明、アップロードしたファイルをプライベートまたは公開のどちらとして保存するかなど）を入力します。

- 7 以降の各ジョブを選択し、「ジョブ」インスペクタで各ジョブの「操作」フィールドの入力が完了するまで手順 6 を繰り返します。

- 8 「バッチを開始」をクリックして（または **Command + B** キーを押して）、トランスコードを開始します。

参考：このワークフローでは、ファイルが入手可能であることを受け取った人に知らせるメールを自動的に送信できないため、ジョブの完了後に手動で送信する必要があります。

スマートに作業する

6

スマートな作業の概要

この章では、「Compressor」で効率的に作業するために役立つ情報やテクニックをご紹介します。以下の方法について説明します：

- アプリケーションの環境設定をカスタマイズする
- キーボードショートカットを使用する
- ドロップレットを作成する／使用する（ドロップレットとは、Finder でドラッグ・アンド・ドロップでメディアファイルをトランスコードできるスタンドアロンアプリケーションのことです）
- 「Final Cut Pro X」や「Motion」と「Compressor」を連携させる
- 分散処理を使用して、共有コンピュータネットワークでファイルをトランスコードする
- 1 つ以上の Compressor インスタンスを有効にして、単一コンピュータでの処理能力を上げる

「Compressor」の環境設定

「Compressor」の環境設定の概要

「Compressor」の環境設定を変更して、ワークフローをカスタマイズできます。

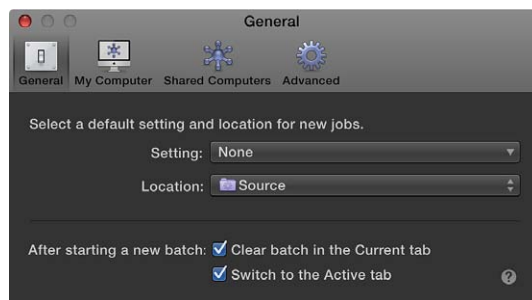
「Compressor」の環境設定を開く

- 「Compressor」 > 「環境設定」と選択して（または Command +カンマキーを押して）、ウインドウの上部にあるボタンをクリックしてパネルを開きます。

環境設定ウインドウには 4 つのパネルがあります。「一般」、「自分のコンピュータ」、「共有コンピュータ」、および「詳細」パネルです。

一般

基本的なアプリケーションの環境設定を設定するには、「一般」パネルのコントロールを使います。



- **設定**：新しいジョブのデフォルトの **設定** を指定するには、このポップアップメニューを使います。
- **場所**：新しいジョブのデフォルトの **場所** を指定するには、このポップアップメニューを使います。

- **新規バッチ開始後の処理**：「一般」パネルのこのセクションには 2 つのコントロールがあります：
 - **“現在” タブのバッチを消去**：バッチのトランスコード後に「現在」タブからバッチの情報を自動的に削除するには、このチェックボックスを選択します。
 - **“アクティブ” タブに切り替え**：バッチのトランスコード時に「アクティブ」ビューに切り替えるには、このチェックボックスを選択します。

自分のコンピュータ

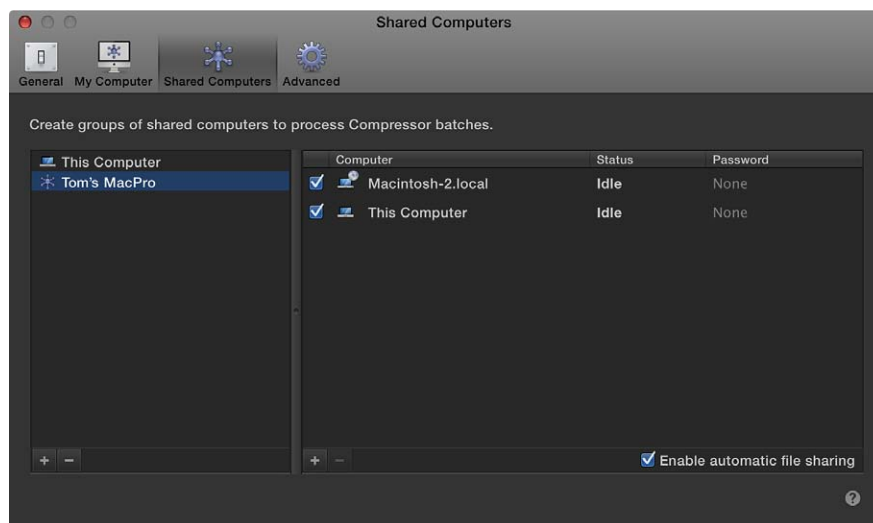
ほかのコンピュータが自分のコンピュータを使ってバッチを処理することを許可するには、「自分のコンピュータ」パネルのコントロールを使います。



- **ほかのコンピュータが自分のコンピュータ上でバッチを処理することを許可します**：ほかのコンピュータが自分のコンピュータを分散処理用に利用できるようにするには、このスイッチをクリックしてオンにします。このスイッチをオンにすると、「詳細」パネルで「コンピュータを制御するとき」のコントロールが自動的に有効になります。詳しくは、89 ページの[詳細](#)を参照してください。
- **パスワードを要求**：ほかの人が自分のコンピュータでエンコード処理できないようにするには、このチェックボックスを選択してから、テキストフィールドにパスワードを入力します。

共有コンピュータ

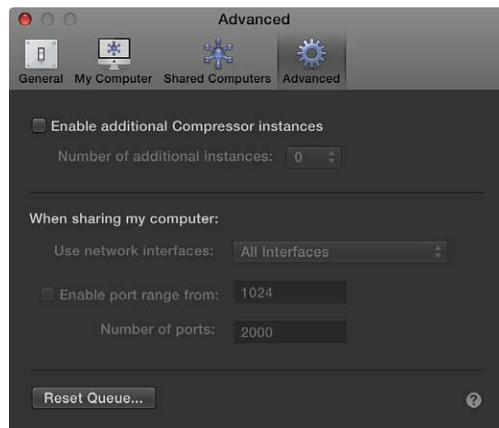
分散処理に使用する共有コンピュータのグループを作成するには、「共有コンピュータ」パネルのコントロールを使います。共有コンピュータグループを設定してコンピュータを追加する方法について詳しくは、96 ページの[複数のコンピュータでバッチをトランスコードする](#)を参照してください。



詳細

追加の分散処理設定を調整するには、「詳細」パネルのコントロールを使います。これらの詳細なコントロールは、ネットワーク管理者およびネットワーク設定の経験があるユーザ向けです。

分散処理について詳しくは、96 ページの[複数のコンピュータでバッチをトランスコードする](#)を参照してください。



- **追加の Compressor インスタンスを有効にする**：「Compressor」アプリケーションの追加インスタンスを有効にします。これにより、トランスコードの処理速度が上がる場合があります。このチェックボックスを選択した後に、ポップアップメニューから追加するインスタンス数を選択できます。詳しくは、95 ページの[Compressor の追加インスタンスを作成する](#)を参照してください。

参考：システムのメモリやプロセッサコア数が不足している場合、このオプションは淡色表示になり、選択できません。

- **使用するネットワークインターフェイス**：ほかの人が自分のコンピュータを共有することを許可した場合は、分散処理アクティビティが、ポップアップメニューで指定したネットワークインターフェイスに限定されます。
- **有効にするポート範囲の開始番号**：ほかの人が自分のコンピュータを共有することを許可した場合は、このチェックボックスを選択して、分散処理に使用するポートを設定できます。このチェックボックスを選択した後に、ポート範囲の開始番号と範囲に含めたいポート数を入力します。
- **キューをリセット**：Compressor ジョブのキューをリセットするときにクリックします。このボタンをクリックした後に、キューをリセットして一時停止中のすべてのジョブをキャンセルするか、キューをリセットして一時停止中のすべてのジョブを再開するかを選択できます。

キーボードショートカット

内蔵のキーボードショートカット

キーボードショートカットを使うと、「Compressor」の多くのタスクをすばやく実行できます。キーボードショートカットを使うには、ショートカットのすべてのキーを同時に押してください。一般的なコマンドのショートカットを下の表に示します。

「Compressor」の一般的なキーボードショートカット

操作	ショートカット
ファイルを追加する	Command + I
一連のイメージ・シーケンス・ファイルを追加する	Option + Command + I
一連のサラウンド・サウンド・ファイルを追加する	Control + Command + I
バッチ領域のジョブリストで上のジョブに移動する	↑
バッチ領域のジョブリストで下のジョブに移動する	↓

操作	ショートカット
ビデオを再生／一時停止する	スペースバー
ビデオを逆再生する	J
再生を停止	K
ビデオを再生する	L
イン点を設定する	I
アウト点を設定する	O
マーカーを追加する	M
前のマーカーまたはイン点／アウト点に移動する	Control + セミコロン (;)
次のマーカーまたはイン点／アウト点に移動する	Control + コロン (:)
バッチのトランスコードを開始する	Command + B

Compressor ウィンドウのキーボードショートカット

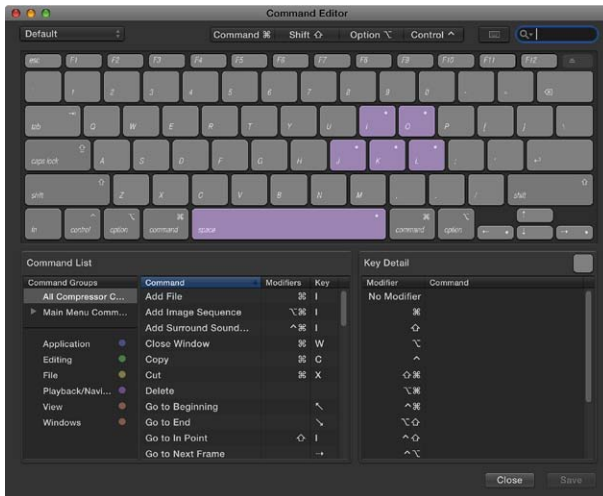
操作	ショートカット
「現在」ビューを表示する	Command + 1
「アクティブ」ビューを表示する	Command + 2
「完了」ビューを表示する	Command + 3
インスペクタパネルを表示する／隠す	Command + 4
「設定」と「場所」パネルを表示する／隠す	Command + 5
「設定」を表示する	Shift + Command + 1
「場所」を表示する	Shift + Command + 2
ネットワーク・エンコーディング・モニタを表示する	Command + E
「Compressor」の環境設定ウィンドウを表示する	Command + カンマ (,)
Compressor ウィンドウをしまう	Command + M
Compressor ウィンドウを閉じる	Command + W
「Compressor」を終了する	Command + Q

参考：「ウィンドウ」 > 「元のウィンドウレイアウトに戻す」を選択してウィンドウレイアウトをデフォルトの状態に戻すことができます。

キーボードショートカットをカスタマイズする

「コマンドエディタ」でキーボードショートカットを表示する

「Compressor」には、トランスコードワークフローのほぼすべての作業に対応した幅広い種類のメニューコマンドとキーボードショートカットが用意されています。「コマンドエディタ」を使用して、既存のショートカットを変更したり、新しいショートカットを作成したり、ほかのユーザが使用できるように複数のキーボード・ショートカット・セットを保存して書き出したりできます。別のユーザが作成したショートカットセットを読み込むこともできます。また、ほかのアプリケーションのキーボードショートカットに慣れている場合は、「コマンドエディタ」を使って、「Compressor」のデフォルトのショートカットを置き換えることもできます。



「コマンドエディタ」には、「Compressor」で使用できる英語、日本語、フランス語、およびドイツ語版のキーボードショートカットセットがあります。表示される言語は、コンピュータのオペレーティングシステムによって決まります。「Compressor」で使用される言語を変更する方法については、OS X ヘルプを参照してください。これは Finder がアクティブなときに「ヘルプ」メニューから表示できます。

キーボードショートカットを表示する

- 1 「Compressor」 > 「コマンド」 > 「カスタマイズ」と選択します。

「コマンドエディタ」が表示されます。

- 2 以下のいずれかの操作を行います：

- **特定のコマンドグループのキーボードショートカットを表示するには：**「コマンドエディタ」の左下に表示されるコマンドグループのいずれかを選択します。

選択したグループのコマンドとキーボードショートカットが中央のリストに表示されます。中央のリストでいずれかのコマンドを選択すると、「コマンドエディタ」の右下にある「コマンドの詳細」欄に説明が表示されます。

- **特定のキーに関連付けられたコマンドを表示するには：**仮想キーボードでいずれかのキーをクリックします。「コマンドエディタ」の右下にある「キーの詳細」欄に、そのキーに割り当てられたコマンドが、必要な修飾キー（Control、Option、Shift、Command）と共に表示されます。

キーボードで修飾キーを押したままにすると、キーの色が変わります。キーの色はコマンドの分類に対応しています。たとえば、「再生／一時停止」（スペースバー）などの再生コマンドは紫色で表示されます。「コマンドリスト」の左側にある「コマンドグループ」ウインドウには、カラーキーが表示されていて、クリックすると内容参照できます。

- ・ **キーボードショートカットを検索するには**：「コマンドエディタ」の右上隅にある検索フィールドに、コマンド名、キー名、またはキーワードを入力します。

入力を開始すると、「コマンドエディタ」の下部にある「コマンドリスト」に、検索語句と一致するコマンドが表示されます。

ヒント：「コマンドリスト」の項目に対応するキーを表示するには、検索フィールドの左にあるキーボード・ハイライト・ボタンをクリックします。

「コマンドエディタ」でキーボードショートカットを変更する

「コマンドエディタ」で、キーボードショートカットをすばやく簡単にカスタマイズできます。「Compressor」のデフォルトセットにカスタムコマンドをいくつか追加したい場合は、デフォルトセットを複製してから、キーボードショートカットが割り当てられていないコマンドにキーボードショートカットを割り当てることができます。自分用のコマンドのみが含まれる新しいセットを作成することもできます。

コマンドセットを複製する

- 1 「Compressor」 > 「コマンド」 > 「カスタマイズ」と選択します。
「コマンドエディタ」が表示されます。
- 2 「コマンドエディタ」の左上隅のポップアップメニューから、複製したいコマンドセットを選択します。
選択されたコマンドセットには、ポップアップメニューでその名前の左側にチェックマークが付きます。
- 3 同じポップアップメニューで、「複製」を選択します。
- 4 表示されたダイアログで、コマンドセットの名前を入力して、「OK」をクリックします。
複製したセットが、「Compressor」メニューの「コマンド」サブメニューと、「コマンドエディタ」のポップアップメニューに追加されます。

コマンドセットを削除する

- 1 「Compressor」 > 「コマンド」 > 「カスタマイズ」と選択します。
「コマンドエディタ」が表示されます。
- 2 「コマンドエディタ」の左上隅のポップアップメニューから、削除したいコマンドセットを選択します。
選択されたコマンドセットには、ポップアップメニューでその名前の左側にチェックマークが付きます。
- 3 同じポップアップメニューで、「削除」を選択します。
- 4 表示されたダイアログで、「削除」をクリックします。
コマンドセットが取り除かれます。

「コマンドエディタ」でコマンドセットを書き出す／読み込む

コマンドセットを書き出して、バックアップを作成したり、ほかのユーザと共有したりできます。書き出したコマンドセットはファイルに保存されるので、そのファイルを後で再度「Compressor」に読み込むことができます。別のコマンドセットを読み込むこともできます。

コマンドセットを書き出す

- 1 「Compressor」 > 「コマンド」 > 「カスタマイズ」と選択します。
「コマンドエディタ」が表示されます。
- 2 「コマンドエディタ」の左上隅のポップアップメニューから、書き出したいコマンドセットを選択します。
選択されたコマンドセットには、ポップアップメニューでその名前の左側にチェックマークが付きます。
- 3 同じポップアップメニューで、「書き出す」を選択します。
- 4 「名前」フィールドに、コマンドセットの名前を入力し、保存先を選択して、「保存」をクリックします。
.commandset というファイル名拡張子の付いたファイルが選択した場所に保存されます。

コマンドセットを読み込む

- 1 「Compressor」 > 「コマンド」 > 「読み込む」と選択します。
- 2 表示されたウインドウで、コマンド・セット・ファイルを保存した場所に移動し、「開く」をクリックします。
すでに同じ名前のコマンドセットを使用している場合は、別のウインドウが表示され、コマンドセットの名前を変更するように求められます。

新しいコマンドセットが、「Compressor」メニューの「コマンド」サブメニューと、「コマンドエディタ」のポップアップメニューに追加されます。

別のコマンドセットのショートカットを表示する

システムに複数のコマンドセットがある場合、それらを簡単に切り替えることができます。

以下のいずれかの操作を行います：

- 「Compressor」 > 「コマンド」と選択し、サブメニューからコマンドセットを選択します。
「コマンドエディタ」ウインドウが開き、選択したコマンドセットが表示されます。
- すでに「コマンドエディタ」を開いている場合は、ウインドウ左上隅のポップアップメニューからコマンドセットを選択します。

ドロップレットを作成する／使用する

1 つ以上の設定や 1 つの書き出し先を、**ドロップレット**と呼ばれるスタンドアロンアプリケーションとして保存できます。ドロップレットを使えば、Finder でドロップレットのアイコンにファイルをドラッグするだけでトランスコードできます。




ドロップレットを作成する

- 1 「設定」タブで、ドロップレットとして保存したい 1 つ以上の設定、設定グループ、または 1 つの書き出し先を選択します。

参考：複数の設定または設定グループを選択するときは、Shift キーまたは Command キーを押したままクリックします。

複数の設定、複数の設定を含む書き出し先、または設定グループを選択した場合は、選択に含まれるすべての設定がドロップレットに追加されます。たとえば、3 つの設定が含まれるドロップレットに 2 つのソース・メディア・ファイルをドラッグした場合は、6 つの異なる出力メディアファイルが作成されます。

- 2 「操作」ポップアップメニュー  から「ドロップレットとして保存」を選択します。
- 3 表示されるウインドウで、以下の操作を行います：
 - ・ 「名前」フィールドに、ドロップレットの名前を入力します。
 - ・ 「場所」ポップアップメニューで、ドロップレットの保存先を指定します。
 - ・ 下の「場所」ポップアップメニューで、ドロップレットでトランスコードされたファイルの保存先を選択します。
- 4 「保存」をクリックします。

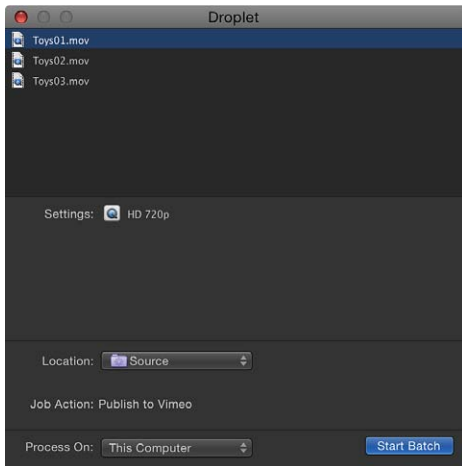
「場所」メニューで選択した保存先に、新しく作成したドロップレットがアイコンとして表示されます。

ドロップレットを使ってファイルをトランスコードする

- 1 Finder で、1 つ以上のメディアファイルをドロップレットにドラッグします。



マウスボタンを放すと、「ドロップレット」ウインドウが開きます。



- 2 「ドロップレット」ウインドウで、以下のいずれかまたは両方の操作を行います：
 - 「場所」ポップアップメニューから、新しい保存先の 場所 を選択します。
 - 「プロセス」ポップアップメニュー から、1 台のコンピュータまたはコンピュータグループを選択します。
- 3 「バッチを開始」をクリックします。

指定した場所に、トランスコードされたファイルが表示されます。

ソース・メディア・ファイルの処理状況を確認したい場合は、「ドロップレット」>「Share Monitor を起動」と選択して「Share Monitor」を開きます。詳しくは、「[Share Monitor ヘルプ](#)」を参照してください。

Compressor の追加インスタンスを作成する

「Compressor」アプリケーションの追加インスタンスを 1 つ以上有効にすることによって、単一コンピュータでの処理能力を増強し、処理時間を短縮できます。Compressor の追加インスタンスを有効にしても、複数のコピーはインストールされません。その代わりに、Compressor がアクセスできる追加のサービスが作成されます。

利用可能な Compressor インスタンスの数は、お使いのコンピュータのコア数およびメモリによって決まります。最小システム要件（4 個のコアおよび 2 GB のメモリ）を満たした後、4 個のコアおよび 2 GB のメモリごとに 1 個の追加インスタンスを追加できます。以下の表には、追加の Compressor インスタンスを追加するのに必要なコア数およびメモリが示されています。

	2 GB RAM	4 GB RAM	6 GB RAM	8 GB RAM	12 GB RAM	16 GB RAM	32 GB RAM	64 GB RAM
4 個のコア	0	0	0	0	0	0	0	0
8 個のコア	0	1	1	1	1	1	1	1
12 個のコア	0	1	2	2	2	2	2	2
16 個のコア	0	1	2	3	3	3	3	3
24 個のコア	0	1	2	3	5	5	5	5

重要：十分なコア数またはメモリがない場合は、「詳細」環境設定パネルの「追加の Compressor インスタンスを有効にする」チェックボックスは灰色表示になります。

Compressor インスタンスを有効にする

- 1 「Compressor」>「環境設定」と選択します（または Command +カンマ (,) キーを押します）。
- 2 「詳細」をクリックします。
- 3 「追加の Compressor インスタンスを有効にする」チェックボックスを有効にして、ポップアップメニューからインスタンス数を選択します。

まずは追加可能なインスタンスをすべて有効にし、テスト用のバッチをいくつかトランスコードしてみて、パフォーマンスが上がらない場合はインスタンス数を減らしてコンピュータリソースの使用量を抑えるという方法で設定することをお勧めします。Compressor が使用している CPU リソースの割合は、OS X に付属の「アクティビティモニタ」アプリケーションで確認できます。

参考：コンピュータにハードウェアエンコーダが搭載されている場合、複数の Compressor インスタンスを有効にすると、バッチ処理にかかる時間が長くなる可能性があります。これは、ハードウェアエンコーダで処理できるのが、セグメント化されていない 1 パスのジョブのみであるためです。処理時間が著しく長くなる場合は、「追加の Compressor インスタンスを有効にする」チェックボックスの選択を解除して、追加の Compressor インスタンスを無効にしてください。

「Compressor」を使って Final Cut Pro プロジェクトと Motion プロジェクトをトランスコードする

Compressor 4.1 以降がインストールされているコンピュータに Final Cut Pro X 10.1 以降または Motion 5.1 以降がインストールされている場合は、「Final Cut Pro」または「Motion」から「Compressor」にシーケンスまたはクリップを直接送信してトランスコードできます。

「Compressor」を使って Final Cut Pro プロジェクトまたは Motion プロジェクトをトランスコードする

以下のいずれかの操作を行います：

- 「Final Cut Pro」から「Compressor」にプロジェクトを送信する：プロジェクトを選択して、「ファイル」>「Compressor へ送信」と選択します。

- 「Motion」 から「Compressor」にプロジェクトを送信する：プロジェクトを開いて、「共有」>「Compressor」へ送信」と選択します。

参考：Motion プロジェクトファイルを「Compressor」のバッチ領域にドラッグすることもできます。

「Final Cut Pro」での Compressor 設定の使いかたについて詳しくは、「[Final Cut Pro ヘルプ](#)」を参照してください。「Motion」での Compressor 設定の使いかたについて詳しくは、「[Motion ヘルプ](#)」を参照してください。

「Compressor」で、Final Cut Pro ファイルまたは Motion ファイルがジョブのソースファイルとして表示されます。そのジョブの 出力行 に設定やその他の情報を追加して、バッチをトランスコードできます。

分散処理を使う

複数のコンピュータでバッチをトランスコードする

複数の大きなファイルのトランスコード処理を 1 台のデスクトップコンピュータで行うと、プロセッサへの負荷が大きくなり、処理に時間がかかります。分散処理機能を使えば、処理を複数台のコンピュータに分散させることによって、トランスコードにかかる時間を短縮できます。「Compressor」で分散処理システムを設定すると、バッチが分割されて、共有コンピュータグループ内で利用可能な各コンピュータに送信されます。トランスコードが完了すると、バッチの設定時に指定した場所に出力ファイルが表示されます。

分散処理システムは、最小で 2 台のコンピュータで構成できます。多数のコンピュータを使ってより複雑なシステム構成にすることもできます。

分散処理を設定するには、自分のコンピュータへのアクセスを有効にしてから、共有コンピュータグループを作成します。ネットワーク上のコンピュータが検出されない場合は、コンピュータリストにコンピュータを手動で追加することもできます。

重要：設定を開始する前に、分散処理に使用するすべてのコンピュータに同じバージョンの「Compressor」がインストールされていることを確認してください。


ネットワーク上のほかのコンピュータから自分のコンピュータにアクセスできるようにする

- 1 「Compressor」>「環境設定」と選択します（または Command +カンマ (,) キーを押します）。
- 2 「自分のコンピュータ」を選択します。
- 3 「ほかのコンピュータが自分のコンピュータ上でバッチを処理することを許可します」が切になっている場合は入れます。
- 4 自分のコンピュータへのアクセスを制御する場合は、「パスワードを要求」チェックボックスを選択して、テキストフィールドにパスワードを入力します。

これによって、トランスコード処理に自分のコンピュータが使われるときはパスワード入力が必要になります。


共有コンピュータのグループを作成する

バッチをトランスコードするための共有コンピュータグループを作成できます。

- 1 「Compressor」>「環境設定」と選択します（または Command +カンマ (,) キーを押します）。
- 2 「共有コンピュータ」を選択します。
- 3 共有コンピュータのリスト（左）の下部にある「追加」ボタン  をクリックします。
「名称未設定」という名前の新しいグループがリストに追加されます。
- 4 「名称未設定」グループをダブルクリックして選択し、グループの新しい名前を入力します。
- 5 利用可能なコンピュータのリスト（右）で、グループに追加するコンピュータのチェックボックスを選択します。


リストに目的のコンピュータが表示されない場合は、コンピュータの IP アドレスを指定してリストに追加できます（次の手順を参照）。

Xsan を使用している場合は、自動ファイル共有がオフになっていることを確認してください。詳しくは、98 ページの [ファイル共有を手動で設定する](#) を参照してください。

共有コンピュータグループを削除する場合は、グループを選択して、「削除」ボタン  をクリックします。


共有コンピュータグループにコンピュータを手動で追加する

利用可能なコンピュータのリストに目的のコンピュータが表示されない場合は、コンピュータを手動で追加できます。

- 1 左のリストで、コンピュータを追加する共有コンピュータグループを選択します。
- 2 ネットワークコンピュータのリスト（右）の下部にある「追加」ボタン  をクリックします。
- 3 表示されるウインドウで、コンピュータのホスト名または IP アドレスを入力して、「追加」をクリックします。

選択した共有コンピュータグループに新しいコンピュータが表示されます。

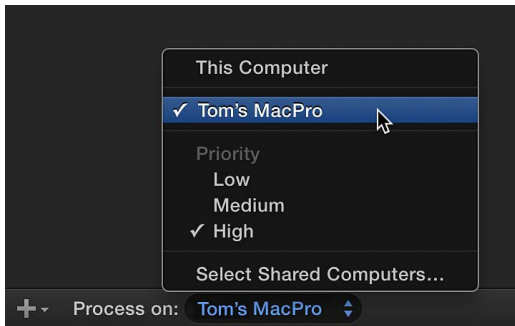
グループに手動で追加したコンピュータを一時的に無効にするには、そのコンピュータのチェックボックスの選択を解除します。

グループに手動で追加したコンピュータを削除するには、右のリストでコンピュータを選択して、「削除」ボタン  をクリックします。

共有コンピュータグループを使ってバッチをトランスコードする

共有コンピュータグループを作成してグループにコンピュータを追加したら、通常の手順で、トランスコードするジョブのバッチを構成して実行できます。

- バッチの処理に使用するコンピュータグループを選択してから、「バッチを開始」ボタンをクリックします。



共有コンピュータグループでトランスコードされたバッチの進行状況または履歴を表示する

共有コンピュータグループによるバッチのトランスコード開始後、トランスコード処理の状況を確認できます。

- 以下のいずれかのビューを表示します：
 - 「アクティブ」ビュー：バッチを開始すると、Compressor ウィンドウが自動的に「アクティブ」表示に切り替わり、トランスコードの進行状況が表示されます。
 - 「完了」ビュー：Compressor ウィンドウの上部の「完了」ボタンをクリックします。バッチのトランスコードが完了すると、そのジョブに関する情報（ソースファイルのトランスコードに使用された設定やジョブアクションなど）がここに表示されます。
 - ネットワーク・エンコーディング・モニタ：「ウインドウ」>「ネットワーク・エンコーディング・モニタ」と選択します（または Command + E キーを押します）。ネットワーク・エンコーディング・モニタには、お使いのコンピュータの共有状況（プロセッサの使用率、バッチ処理情報、使用ディスク領域、データのアクティビティなど）が表示されます。
 - 「ログ」ウィンドウ：ネットワーク・エンコーディング・モニタで「すべてのログを表示」ボタンをクリックすると、「ログ」ウィンドウが表示されます。分散処理で問題が起きたときは、ここに表示されるログ情報を参照できます。この情報をファイルに保存して、XML ツールや UNIX スクリプトで処理することもできます。

重要：ログファイルは、「ログ」ウィンドウを閉じると削除されます。

ファイル共有を手動で設定する

「Compressor」では、分散処理に必要なファイル共有が自動的に管理されます。ただし、独自のファイル共有システム（専用ファイルサーバ、Xsan、NAS など）を使用したい場合は、自動ファイル共有をオフにして、手動でファイル共有を設定し、共有ボリュームを手動でマウントすることもできます。

たとえば、ファイルサーバや SAN（Xsan などのストレージ・エリア・ネットワーク）がある場合は、これらを使ってソースファイルとソースファイルからトランスコードされたファイルを管理できます。このように、自分の環境に最適なファイル共有方法を選択できます。

重要: 自動ファイル共有をオフにした場合、共有コンピュータグループで分散処理をするときは、すべてのコンピュータでソースファイルの保存先とトランスコードされたファイルの保存先に同じ共有ボリューム（複数可）を使用する必要があります。このようにしないと、共有コンピュータグループ内のコンピュータが、バッチに必要なファイルを読み書きできなくなります。

自動ファイル共有をオフにする

- 1 「Compressor」>「環境設定」と選択して（または Command +カンマキーを押して）、ウインドウ上部の「共有コンピュータ」をクリックします。
- 2 「共有コンピュータ」パネルで、「自動ファイル共有を有効にする」チェックボックスをクリックして選択解除します。

重要: 共有コンピュータグループで分散処理をするときは、ソースファイルの保存先とトランスコードされたファイルの保存先に同じボリュームを使用する必要があります。詳しくは、50 ページの[場所を操作する](#)を参照してください。

SMB ファイル共有を手動で設定する

重要: 独自のファイル共有システムをすでに設定済みの場合は、この作業を省略して次の作業に進んでください。

- 1 Mac OS X で、アップルメニュー>「システム環境設定」と選択します。
- 2 「共有」をクリックします。
- 3 「共有」環境設定パネルで、左側の「ファイル共有」チェックボックスを選択してファイル共有をオンにします。

SMB 共有をオンになっていることを確認するには、「オプション」ボタンをクリックして、「SMB を使用してファイルやフォルダを共有」チェックボックスが選択されていることを確認します。

有効にした SMB ボリュームを手動でマウントする

共有コンピュータグループ内の各コンピュータ、または共有ボリュームへのアクセスを許可したいコンピュータで、以下の操作を行います：

- 1 OS X の Finder で、「移動」>「サーバへ接続」と選択します。
- 2 表示されるウインドウで、マウントしたい SMB ボリュームのサーバアドレスを入力して、「接続」をクリックします。
たとえば、「smb://MySuperServer」と入力できます。
- 3 表示されるウインドウで、認証方法を選択し、共有ボリュームへのアクセスに必要な資格情報を入力して、「接続」をクリックします。
- 4 表示されるウインドウで、マウントしたいボリュームを選択して、「OK」をクリックします。

「Compressor」のバッチ処理を開始するコンピュータとファイル共有に使用するコンピュータが異なる場合は、「Compressor」のバッチ処理を開始するコンピュータでも忘れずに共有ボリュームをマウントしてください。

コマンドラインを使って Compressor ジョブを実行する

シェルコマンドの概要

ターミナルシェルでの作業に慣れている場合は、Compressor コマンドを使って、コマンドラインから「Compressor」アプリケーションを実行できます。ジョブを実行するための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。

このセクションに示すコマンドラインの説明では、コマンドに必須の引数を山かっこ（< >）で示し、省略可能な引数を角かっこ（[]）で示します。

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、「/<PATH>/Compressor.app/Contents/MacOS」にあります。

重要：以下のコマンドは、1 行で入力する必要があります。

```
Compressor [-computergroup <name>] [-batchname <name>]
           [-priority <value>] -jobpath <file>[?frameRate=<frame rate>
           |?audio=<file>|?frameRate=<frame rate>\&audio=<file>]
           -settingpath <setting> -locationpath <file>
           [-info <xml>] [-scc <file>] [-startoffset <hh:mm:ss:ff>]
           [-in <hh:mm:ss:ff> [-out <hh:mm:ss:ff> [-annotations <file>]
           [-chapters <file>]
Compressor -checkstream <file>
Compressor -findletterbox <file>
Compressor -help
Compressor [-resetBackgroundProcessing [cancelJobs]]
           [-sharing <on|off>] [[-requiresPassword <password>]
           | [-noPassword]] [-instances <value>]
           [-networkInterface <bsd name>] [-portRange <starting port>
           <count>]
```

バッチを実行するには、少なくとも次の 3 つの引数が必要です：

```
Compressor -jobpath <path> -settingpath <path> -locationpath <path>
```

コマンドのオプション

次の表に、ジョブを実行するための一般的なコマンドオプションを示します：

実行コマンドのオプション	説明
-computergroup <name>	共有コンピュータグループの名前を指定します。
-batchname <name>	バッチの名前を指定します。
-priority <value>	ジョブの優先レベルを指定します。
-jobpath <url>	ソースファイルの場所を指定します。
-settingpath <url>	ジョブで使用する設定がある場所を指定します。
-locationpath <url>	ジョブの書き出し先ファイルの URL を指定します。

次の表に、共有コンピュータを設定するためのコマンドオプションを示します：

実行コマンドのオプション	説明
<code>-resetBackgroundProcessing [cancelJobs]</code>	バックグラウンド処理をリセットします。オプションで、処理待ちのジョブをキャンセルします。
<code>-requiresPassword [password]</code>	このコンピュータを共有するときにパスワードを要求します。
<code>-noPassword</code>	パスワードを要求しません。
<code>-sharing <on off></code>	このコンピュータの共有の入／切を切り替えます。
<code>-instances <number></code>	追加の Compressor インスタンスを有効にします。
<code>-networkInterface <bsdname></code>	使用するネットワークインターフェイスを指定します。 <bsdname> に「all」を指定すると、利用可能なすべてのネットワークインターフェイスが使用されます。
<code>-portRange <startNumber> <count></code>	使用するポート範囲の開始ポート番号とポート数を指定します。

例：Compressor コマンド

一般的な Compressor コマンドの例を以下に示します。

重要：ソースファイルとしてイメージシーケンスを使用する場合は、`-jobpath` のパスに URL を使用する必要があります。

ジョブを実行する

次のコマンドでは、1 つのジョブが実行されます。

重要：以下のコマンドは、1 行で入力する必要があります。

```
/Applications/Compressor.app/Contents/MacOS/Compressor
  -batchname "My First Batch" -jobpath ~/Movies/
  MySource.mov -settingpath ~/Library/Application\
  Support/Compressor/Settings/Apple\ Devices\ HD\ \
  (Custom\).cmprstng -locationpath ~/Movies/MyOutput.m4v
```

このコマンドの意味は以下の通りです：

- 「Compressor」がある場所を識別します。
- バッチに「My First Batch」という名前を付けます（文字列にスペースが含まれているため、引用符で囲んでいます）。
- ジョブの「MySource.mov」ファイルを「~/Movies」フォルダで見つけます。
- 「~/Library/Application\ Support/Compressor/Settings」にある「Apple Devices HD (Custom)」設定を使用します（「Application Support」に含まれるスペースを維持するため、「\」文字を使用しています）。
- 「~/Movies」フォルダに「MyOutput.m4v」という出力ファイルを書き出します。

共有コンピュータグループでバッチを実行する

次のコマンドでは、「Compressor」で共有を設定済みのコンピュータグループでバッチが実行されます。

重要：以下のコマンドは、1 行で入力する必要があります。

```
/Applications/Compressor.app/Contents/MacOS/Compressor
  -computergroup "Superfast Computers"
  -batchname "My First Batch" -jobpath ~/Movies/
  MySource.mov -settingpath ~/Library/Application\
  Support/Compressor/Settings/Apple\ Devices\ HD\ \
  (Custom\).cmprstng -locationpath ~/Movies/MyOutput.m4v
```

このコマンドの意味は以下の通りです：

- 「Compressor」がある場所を識別します。
- 「Superfast Computers」という名前の共有コンピュータグループにジョブを送信します。
- バッチに「My First Batch」という名前を付けます。
- ジョブの「MySource.mov」ファイルを「~/Movies」フォルダで見つけます。
- 「~/Library/Application\ Support/Compressor/Settings」にある「Apple Devices HD (Custom)」設定を使用します（「Application Support」に含まれるスペースを維持するため、「\」文字を使用しています）。
- 「~/Movies」フォルダに「MyOutput.m4v」という出力ファイルを書き出します。

共有コンピュータを設定する

次のコマンドでは、特定のコンピュータでほかのコンピュータがバッチを処理することが許可されます。

重要：以下のコマンドは、1 行で入力する必要があります。

```
/Applications/Compressor.app/Contents/MacOS/Compressor
  -sharing on -instances 1 -networkInterface en0
  -portRange 30000 1000
```

このコマンドの意味は以下の通りです：

- 「Compressor」がある場所を識別します。
- ファイル共有をオンにします。
- 追加の Compressor インスタンスを 1 つ有効にします。
- 処理に使用するネットワークインターフェイスを設定します。
- ネットワーク通信に使用するポート範囲を設定します。

用語集

AAC (Advanced Audio Coding) MPEG-4 オーディオとも呼ばれます。デジタルオーディオの標準的な圧縮およびエンコード方法です。AAC 形式でエンコードされたファイルの品質はオーディオ CD に匹敵し、一般には同じレートまたはより高いレートでエンコードされた MP3 と同等以上の音質になります。

AC-3 (Audio Codec 3, Advanced Codec 3, Acoustic Coder 3) サラウンドサウンドのエンコードによく使用されるドルビーデジタルの圧縮オーディオ形式。

AIFF (Audio Interchange File Format) Apple が開発した、プラットフォームに依存しないオーディオファイル形式。WAV ファイルと同様、AIFF ファイルには情報の「チャンク」が含まれます。たとえば、Sound Data Chunk には実際のサンプルデータ、Common Chunk にはサンプルレートとビット深度情報が含まれます。

アナモフィック 一部のビデオカメラや記録装置では、16:9 のワイドスクリーンアスペクト比で撮影されますが、データは 4:3 のアスペクト比を使用して記録されます。場合によっては、ビデオファイル内の 16:9 の再生を指定するメタデータが欠落していたり、正しく設定されていなかったりします。「Compressor」では、ビデオが 16:9 のワイドスクリーンアスペクト比で正常に再生されるように、アスペクト比を手動で調整できます。(このオプションは標準精細度フォーマットにのみ適用されます。)

Apple ProRes Apple ProRes コーデックは、マルチストリームのリアルタイム編集での高いパフォーマンス、非常に優れたイメージ品質、小さい保存サイズという無類の組み合わせを実現します。Apple ProRes コーデックは、マルチコア処理を最大限に活用し、高速の低解像度デコードモードを備えています。すべての Apple ProRes コーデックは、フル解像度のあらゆるフレームサイズ (SD、HD、2K、4K を含む) をサポートします。データレートは、コーデックのタイプ、イメージの内容、フレームサイズ、およびフレームレートによって異なります。

Apple ProRes には以下の形式があります：

- **Apple ProRes 4444 XQ : 4:4:4:4** イメージソース用の Apple ProRes の最高品質バージョン (アルファチャンネルを含む)。今日の最高品質のデジタル・イメージ・センサーによって生成される高ダイナミックレンジ・イメージで細部を保持するためにデータレートは非常に高くなります。Apple ProRes 4444 XQ は、Rec 709 イメージのダイナミックレンジの数倍のダイナミックレンジを保持します。これは、トーンスケールの黒またはハイライトが非常に引き延ばされる極度に厳密なビジュアルエフェクト処理に対しても可能です。標準的な Apple ProRes 4444 と同様に、このコーデックは、イメージチャンネルごとに最大 12 ビット、またアルファチャンネルについては最大 16 ビットをサポートします。Apple ProRes 4444 XQ では、1920 x 1080、29.97 fps の 4:4:4 ソースでの対象データレートは約 500 Mbps になります。
- **Apple ProRes 4444 :** Apple ProRes の非常に高品質なバージョンで 4:4:4:4 イメージソース (アルファチャンネルを含む) のためのコーデックです。このコーデックは、最大解像度、マスタリング品質の 4:4:4:4 RGBA カラー、および知覚的にオリジナル素材と区別がつかない視覚忠実度を備えています。Apple ProRes 4444 は、デコードと再エンコードを繰り返しても優れたパフォーマンスが得られ、数学的にロスレスなアルファチャンネル (最大 16 ビット) を使用できる、モーショングラフィックスとコンポジットを保存および交換するための高品質なソリューションです。このコーデックでは、無圧縮の 4:4:4 HD に比べ、きわめて低いデータレート (1920 x 1080、29.97 fps の 4:4:4 ソースでの対象データレートは約 330 Mbps) を実現します。また、RGB と Y'C_BC_R の両方のピクセル形式での直接エンコードおよびデコードも提供します。

- **Apple ProRes 422 HQ** : Apple ProRes 422 のより高いデータレートのバージョンです。Apple ProRes 4444 と同等の高レベルな視覚品質を保ちますが、4:2:2 イメージソースに使用されます。ビデオのポストプロダクション業界で広く採用されている Apple ProRes 422 HQ では、シングルリンクの HD-SDI 信号で搬送できる最高品質のプロフェッショナルな HD ビデオを視覚的にロスレスで保持できます。このコーデックは、フルワイドでピクセル深度 10 ビットの 4:2:2 ビデオソースをサポートすると共に、デコードと再エンコードを繰り返しても視覚的にロスレスなイメージ品質を維持します。Apple ProRes 422 HQ の対象データレートは、1920 x 1080、29.97 fps のソースで約 220 Mbps です。
- **Apple ProRes 422**: Apple ProRes 422 HQ のほぼすべての利点を備えていますが、マルチストリームでのリアルタイム編集でもパフォーマンスを向上させるためにデータレートを 66 % に抑えた高品質の圧縮コーデックです。Apple ProRes 422 の対象データレートは、1920 x 1080、29.97 fps のソースで約 147 Mbps です。
- **Apple ProRes 422 LT** : Apple ProRes 422 よりも圧縮率の高いコーデックです。約 70 % のデータレートでファイルサイズが 30 % 小さくなります。このコーデックは、ストレージ容量およびデータレートが限られている環境に最適です。Apple ProRes 422 LT の対象データレートは、1920 x 1080、29.97 fps のソースで約 102 Mbps です。
- **Apple ProRes 422 Proxy** : Apple ProRes 422 LT よりもさらに圧縮率の高いコーデックです。低いデータレートと最大解像度のビデオが必要なオフラインワークフローでの使用を想定しています。Apple ProRes 422 Proxy の対象データレートは、1920 x 1080、29.97 fps のソースで約 45 Mbps です。

参考 : Apple ProRes 4444 および Apple ProRes 4444 XQ は、視覚的にロスレスであるためモーショングラフィックスの交換に適しています。Apple ProRes コーデックの中でアルファチャンネルをサポートするのは、これらのコーデックのみです。

アスペクト比 表示画面上でのフィルムまたはビデオフレームの幅と高さの比率。SD（標準精細度）ビデオ（従来のテレビ画面で使用）のアスペクト比は 4:3、HD（高精細度）ビデオのアスペクト比は 16:9 です。

AVCHD AVC（Advanced Video Coding）圧縮を使用する HD（高精細度）ビデオ形式。MPEG-4 part 10 または H.264 と呼ばれます。Blu-ray プレーヤーの多くでは赤色レーザーディスクに収録された AVCHD 形式のコンテンツを再生できるため、短時間の HD ビデオプロジェクトは標準の赤色レーザーディスクを使ってこの形式で配布するのが一般的になっています。

バッチ 「Compressor」では、1 つまたは複数の処理対象のジョブ。トランスコード処理を開始すると、バッチに含まれるすべてのジョブ（Compressor ウィンドウのバッチ領域に表示されるジョブ）がまとめて実行されます。

ビットレート デジタルビデオまたはデジタルオーディオ信号の、1 秒当たりの転送ビット数。設定するビットレートが高いほど、出力ファイルの品質が高くなります。ただし、ビットレートを高くするとファイルサイズが大きくなります。

CAF（Core Audio Format） Apple の Core Audio Format は、デジタル・オーディオ・データを保存および操作するための柔軟なファイル形式です。CAF は、高いパフォーマンスおよび柔軟性と、将来の超高分解能のオーディオ録音、編集、および再生に対応するスケーラビリティを備えています。

コーデック **COmpression/DECompression**（圧縮／非圧縮）の略です。ビデオまたはオーディオを現在の形式から、デジタル圧縮された別の形式に変換するときに使用するソフトウェアコンポーネント。コーデックは、データストリームや信号を送信、保存、または暗号化のためにエンコードしたり、再生や編集のためにデコードしたりします。よく似た用語である**エンコード**は、同じ処理を実行するハードウェアを表すのに使われます。

書き出し先 「Compressor」では、トランスコードの 1 つまたは複数の設定と、トランスコード後のアクションのグループ。書き出し先を使用してファイルをトランスコードすると、設定の仕様に基いて 1 つまたは複数の新規ファイルが作成されてから、トランスコードされたファイルに対してアクションが自動的に実行されます。たとえば、「Facebook」書き出し先では、HD 720p QuickTime 設定のソースファイルが出力され、Web 上および iPad や iPhone などのモバイルデバイスでの表示用に最適化されたファイルが作成されます。ファイルが処理された後、「Facebook に公開」アクションにより出力ファイルが自動的に Facebook アカウントに投稿されます。

分散処理 複数のコンピュータプロセッサ間での処理を分散することによって、「Compressor」のバッチ処理を高速化するトランスコード方法。システムはバッチの一部を、1 台のコンピュータの「Compressor」アプリケーションの複数のインスタンス、または（それぞれが「Compressor」の 1 つまたは複数のインスタンスを実行している）複数のネットワークコンピュータに分散できます。

エンコーダ コーデックを参照してください。

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。**トランスコードフォーマット**とも呼ばれます。

H.264 HD（高精細度）ビデオの録画、配信、およびインターネットでのストリーミングに広く使用されているビデオ圧縮規格です。MPEG-4 Part 10 または AVC（Advanced Video Coding）とも呼ばれます。

インターレースビデオ 従来の NTSC または PAL テレビで再生されるビデオは、インターレースされたフレームレートを使用して保存されます。実際には、各フレームはフィールドと呼ばれる半分のフレーム 2 つで構成されています。各フィールドにはフレームラインの半分が含まれ、奇数（または上側）フィールドにはライン 1、3、5、7、9 など、偶数（または下側）フィールドにはライン 2、4、6、8、10 などが含まれます。ビデオを再生すると、テレビにはこれらのフィールドが交互に表示され、それによってスムーズな動きの効果的な錯覚が生み出されます。両方のフィールドが同時に表示されるコンピュータ画面でインターレースビデオを表示すると、コーミングが発生する場合があります。プログレッシブビデオのフレームレートは、これらの 2 つのフィールドではなく、一連のフレーム全体でビデオを保存します。フィールドは、インターレースビデオのクリップをプログレッシブ・フレームレートに変換することで、クリップから削除できます。

ジョブ「Compressor」では、ソース・メディア・ファイルと出力指示（各行に設定、場所、およびファイル名が含まれている、1 つまたは複数の出力行）。トランスコードする前の状態。

ジョブアクション「Compressor」では、トランスコード後にメディアファイルに対して実行される操作。たとえば、ジョブアクションにより、トランスコードされたファイルを「iTunes」に追加したり、トランスコードされたファイルを YouTube のような一般向けのビデオ共有 Web サイトに公開したりできます。

キーフレームの間隔 キーフレームは、イメージ全体を保管するフレームです。キーフレームはビデオストリーム内のイメージ全体を提供します。そのイメージが提供された後に、（イメージ全体ではなく）関連するフレーム間の段階的な変化が保存されます。そのため、ビデオ内のイメージが劇的に変化するとき、たとえばイメージ間を切り替えるときは、キーフレームを作成して変化する場所にマークを付ける必要があります。出力ファイルのキーフレームの間隔は「Compressor」で自動的に決定することをお勧めしますが、キーフレームの間隔を手動で設定することもできます。

場所「Compressor」では、トランスコード後のメディアファイルが保存される場所。デフォルトの場所（ソース・メディア・ファイルと同じフォルダ）を使用したり、カスタムの場所を選択したりできます。

下三分の一 画面の下部に配置するグラフィックスを示すテレビ業界用語。通常は、現在のテーマや製品に関する情報を伝えるために使用します。画面に映っている人の名前と職業を紹介するといった使いかたが一般的です。

マーカー「Compressor」では、マーカーによって、ソースファイル内の特定の位置に印を付け、編集メモやその他説明的な情報を添えることができます。「Compressor」は、以下のタイプのマーカーの作成が可能です：

- **チャプタマーカー**：これらのオレンジ色のマーカーによって、DVD、QuickTime ムービー、またはビデオ Podcast のインデックスポイントに簡単にアクセスできます。「QuickTime Player」は、チャプタトラックとして記録されたタイムスタンプを含むテキスト・トラックを解釈できます。また、チャプタマーカーには、Podcast の再生時に表示するアートワークや URL を割り当てることができます。
- **圧縮マーカー**：これらの青色のマーカーは、「Compressor」での圧縮中に MPEG I フレームが生成される場所を示します。
- **編集／カットマーカー**：これらの赤色のマーカーをトランスコード中に使用して、MPEG I フレームを生成する場所にマークを付けます。これらはシーケンス内のカットまたはトランジションポイントごとに設定します。この I フレームは圧縮品質を高めるのに役立ちます。編集／カットマーカーは自動圧縮マーカーとも呼ばれます。

- **Podcast マーカー**:チャプタマーカーと同様に、これらの紫色の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 マーカーは、通常はオーディオ Podcast を再生する際にスライドショー（URL 付き）を視聴者に表示するために使用します。ただし、Podcast マーカー名はスライドショーには表示されません。また、視聴者がトランスコードされたファイル内の Podcast マーカーに移動することはできません。

MP3 MPEG-1 または MPEG-2 Audio Layer 3 の圧縮規格およびファイル形式を指します。AAC と同様、MP3 で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、人間の耳では聞き取れない不必要な情報を取り除きます。

出力行 ジョブ内の出力行には、ソース・メディア・ファイルのトランスコードに使用する指示が表示されます。出力行には、ソース・メディア・ファイルをトランスコードする方法を定義するプロパティを指定する**設定**（左側）、トランスコードされたファイルが保存される**場所**（真ん中）、トランスコードされるファイルの**ファイル名**（右側）が表示されます。

QuickTime 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、OS X および Windows のアプリケーションでビデオ、オーディオ、および静止画像ファイルのキャプチャおよび再生を可能にします。

プレビュー領域「Compressor」 では、ソースファイルを再生したり、出力ファイルをプレビューしたりできる領域。エフェクトを適用したり、ソースファイルをトランスコードする設定のプロパティを変更した後、「比較」ボタン（タイムラインの下にあります）をクリックすることで、「前」と「後」のバージョンを比較することができます。この画面は白い縦線で分割され、左側にはソースファイル、右側にはトランスコードされたファイルのプレビューが表示されます。

解像度 イメージ解像度とは、ビデオのフレームサイズのことです。イメージ解像度は、イメージのピクセル単位の幅と高さ（フレームサイズ）で表されます。解像度が高いイメージほど細部がはっきりしますが、ファイルサイズが大きくなり、ダウンロードにも時間がかかります。電子デバイス（コンピュータ、iPhone、iPad、iPod など）の画面にも解像度があります。解像度は、イメージのピクセル単位の幅と高さで表されます（640 × 360 ピクセルなど）。

ソース・メディア・ファイルに設定を追加すると、「Compressor」で、ムービーで使用するイメージのサイズとファイルの出力に使用する設定に基づいて、使用できる適切な解像度のサイズが決定されます。

サンプルレート ミュージックの波形（サンプル）をデジタル化してキャプチャする 1 秒当たりの回数です。サンプルレートが大きいと品質は高くなりますが、ファイルサイズは大きくなります。

サンプルサイズ 各オーディオサンプルのビット数であり、サウンドの使用可能なダイナミックレンジを決定します。

設定「Compressor」 では、ソース・メディア・ファイルをトランスコードするときに使用されるプロパティのグループ。各設定には、以下のプロパティが含まれています（これらは「インスペクタ」パネルで変更できます）：

- ソース・メディア・ファイルを変換する**トランスコードフォーマット**。出力フォーマットは、想定した再生方法に基づいて、AIFF、Dolby Digital Professional、DV ストリーム、H.264（Apple デバイス用。iPad、iPhone、iPod、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。
- **フレームサイズ、ピクセルのアスペクト比、およびクロップとパディングのコントロール**。イメージをクロップしたりそのフレームサイズを調整したりできます。
- **ビデオエフェクトとオーディオエフェクト**。出力ファイルができるだけ高品質になるように、ビデオやオーディオのさまざまな特性を変更します。

ソース・メディア・ファイル 「Compressor」では、新しいファイルフォーマットに変換される前の、元のメディアファイル。ジョブごとに 1 つのソースファイルが必要です。

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。

非圧縮 8 ビットおよび 10 ビット 4:2:2 データ圧縮を利用せずに 8 ビットまたは 10 ビットの 4:2:2 Y'CbCr ビデオを保存するために使用するビデオ形式です。圧縮をバイパスすると、コンピュータの処理負荷は軽減しますが、データレートは大幅に増加します。圧縮されていないビデオで効率的に作業するには、通常は大容量の RAID ストレージシステムが必要です。多くの場合、Apple ProRes が適しています。

非圧縮 4:2:2 ビデオのデータレートは、フレームサイズとフレームレートによって異なります。たとえば、フレームサイズが 1920 x 1080、フレームレートが 29.97 fps の場合、データレートは、非圧縮 8 ビット 4:2:2 ビデオの場合は 1.0 Gbps、非圧縮 10 ビット 4:2:2 ビデオの場合は 1.3 Gbps です。

WAVE (または WAV) 無圧縮の LPCM (リニアパルス符号変調) オーディオデータを保存するために広く使用されているオーディオファイル形式。