



Compressor 4

Manual del usuario

Copyright © 2012 Apple Inc. Todos los derechos reservados.

Sus derechos sobre el software se rigen por el contrato de licencia de software adjunto. El propietario o usuario autorizado de una copia válida del software Compressor puede reproducir esta publicación con el fin de aprender a utilizar dicho software. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida o transmitida con fines comerciales, tales como vender copias de esta publicación o como pago de servicios de asistencia.

El logotipo de Apple es una marca comercial de Apple Inc., registrada en EE UU y en otros países. El uso del logotipo “teclado” de Apple (Opción + Mayúsculas + K) para propósitos comerciales sin el consentimiento escrito previo de Apple puede constituir una infracción de marca comercial y de competencia desleal, lo que viola leyes federales y estatales.

Se ha realizado el mayor esfuerzo posible para asegurar que la información recogida en este manual es exacta. Apple no se responsabiliza de posibles errores de impresión o administrativos.

Nota: Como Apple publica a menudo nuevas versiones y actualizaciones de su software de sistema, aplicaciones y sitios de Internet, las imágenes que aparecen en este manual pueden ser ligeramente diferentes de las que vea en su pantalla.

Apple
1 Infinite Loop
Cupertino, CA 95014
408-996-1010
www.apple.com

Apple, el logotipo de Apple, AppleScript, Apple TV, Bonjour, DVD Studio Pro, Final Cut, Final Cut Pro, Finder, FireWire, iPhone, iPod, iTunes, Mac, Mac OS, QuickTime, Shake y Xsan son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en EE UU y en otros países.

iPad y NetInfo son marcas comerciales de Apple Inc.

AppleCare es una marca de servicio de Apple Inc., registrada(s) en EE UU y en otros países.

“Dolby”, “Pro Logic” y el símbolo de la doble D son marcas comerciales de Dolby Laboratories. Trabajos confidenciales inéditos, © 1992–1997 Dolby Laboratories, Inc. Todos los derechos reservados.

UNIX es una marca comercial registrada de The Open Group.

El logotipo de YouTube es una marca comercial de Google Inc.

Los nombres de otras empresas y productos mencionados en este manual son marcas comerciales de sus respectivas empresas. La mención de productos de otros fabricantes es con propósito informativo únicamente y no constituye ni una promoción ni una recomendación. Apple no asume responsabilidad alguna en cuanto al rendimiento o el uso de dichos productos.

Las imágenes de producción de la película “Koffee House Mayhem” se reproducen por cortesía de Jean-Paul Bonjour. “Koffee House Mayhem” © 2004 Jean-Paul Bonjour. Todos los derechos reservados. <http://www.jeanpaulbonjour.com>

Las imágenes de producción de la película “A sus órdenes” se reproducen por cortesía de Eric Escobar. “A sus órdenes” © 2004 Eric Escobar. Todos los derechos reservados. <http://www.kontentfilms.com>

Contenido

Prefacio	9 Bienvenido a Compressor
	9 Acerca de Compressor
	10 Acerca de la documentación de Compressor
	10 Más recursos
Capítulo 1	11 Guía de inicio rápido
	11 Términos que se utilizan en Compressor
	12 Flujo de trabajo rápido y sencillo de Compressor: sistema de plantillas de lote
	17 Flujo de trabajo rápido y sencillo de Compressor: sistema manual
	24 Tareas opcionales que se pueden realizar antes de enviar un lote
Capítulo 2	27 Diferentes formas de usar Compressor
	28 Ejemplos del uso habitual de Compressor
	29 Funciones de Compressor
Capítulo 3	33 Flujo de trabajo básico en la transcodificación
	33 Conceptos y términos usados con Compressor
	37 Cómo preparar Compressor para la transcodificación con ajustes personalizados
	38 Cómo seleccionar el formato de salida
	40 Cómo crear un lote de Compressor
	42 Visualización del estado de la transcodificación
	42 Funciones rápidas opcionales de Compressor
Capítulo 4	45 La interfaz de Compressor
	46 Las ventanas de Compressor y el flujo de trabajo de transcodificación
	47 Creación y gestión de disposiciones de Compressor
	50 Características de las ventanas de Compressor
	53 La ventana Lote
	57 La pestaña Ajustes
	58 La pestaña Destinos
	59 La ventana del Inspector
	69 La ventana Historial
	70 Ventana “Vista previa”
	72 Ventana “Compartir Apple Qmaster”

	73	Share Monitor
	74	Las ventanas Droplet
	74	Acerca del cambio de valores y códigos de tiempo introducidos
	76	Funciones rápidas de teclado
Capítulo 5	77	Cómo establecer las preferencias de Compressor
	77	Acerca de las preferencias de Compressor
	80	Configuración de las preferencias de Compressor
Capítulo 6	83	Cómo importar archivos multimedia de origen
	84	Acerca de la ventana Lote
	87	Cómo añadir archivos multimedia de origen a un lote para crear tareas
	97	Uso del Inspector con archivos multimedia de origen
	100	Consejos para importar archivos multimedia de origen
Capítulo 7	103	Cómo crear, previsualizar y modificar ajustes
	104	Acerca de la pestaña Ajustes
	108	Cómo utilizar el Inspector con ajustes
	109	Cómo duplicar ajustes
	110	Cómo crear un ajuste partiendo de cero
	112	Cómo buscar un ajuste
	112	Cómo previsualizar un ajuste
	114	Cómo eliminar ajustes
	115	Cómo crear grupos de ajustes
	116	Cómo distribuir y compartir ajustes
	117	Ejemplo: cómo crear grupos y ajustes personalizados para DVD
Capítulo 8	121	Cómo finalizar tareas y enviar lotes
	121	Cómo asignar ajustes
	126	Cómo asignar destinos
	128	Información general sobre las tareas y los objetivos
	130	Información general sobre los lotes
	137	Uso de Final Cut Pro y Motion con Compressor
	139	Uso del procesamiento distribuido con Compressor
Capítulo 9	143	Cómo crear archivos AIFF
	143	Cómo crear archivos de salida AIFF
	144	Acerca del panel Codificador de AIFF
	144	Acerca del cuadro de diálogo "Ajustes de sonido"
	145	Tamaño y frecuencia de muestreo del audio de QuickTime
	146	Selección de un códec de audio para la distribución
	146	Cómo configurar los ajustes de AIFF

Capítulo 10	147	Cómo crear archivos con formato de audio comunes
	147	Cómo crear archivos con formato de audio comunes
	148	Acerca del panel “Formatos de audio comunes”
	149	Cómo configurar los ajustes de “Formatos de audio comunes”
Capítulo 11	151	Cómo crear archivos de salida de secuencias DV
	151	Acerca del panel “Codificador de secuencias DV”
	152	Flujo de trabajo para la transcodificación de DV
Capítulo 12	153	Cómo crear archivos de audio Dolby Digital Professional
	154	Acerca del panel del codificador Dolby Digital Professional
	160	Información general acerca de la creación de archivos Dolby Digital Professional
	161	Cómo convertir archivos de audio estéreo al formato Dolby Digital Professional
	162	Cómo asignar archivos a canales de sonido surround (método manual)
	165	Cómo asignar archivos a canales de sonido surround (métodos automáticos)
	167	Cómo asignar archivos a canales de sonido surround mediante droplets
	167	Opciones para la mezcla espacial
Capítulo 13	171	Cómo crear archivos de salida H.264 para dispositivos Apple
	172	Acerca del panel Codificador de H.264 para dispositivos Apple
	175	Marcadores de capítulo y de podcast para dispositivos Apple
	176	Proporciones utilizadas en dispositivos Apple
	177	Flujos de trabajo H.264 para dispositivos Apple
	177	Cómo configurar los ajustes de archivos de salida H.264 para dispositivos Apple
Capítulo 14	179	Cómo crear H.264 para Blu-ray
	180	Acerca del panel Codificador de H.264 para discos Blu-ray
	182	Flujos de trabajo H.264 para discos ópticos
Capítulo 15	185	Cómo crear archivos de secuencias de imágenes
	185	Cómo crear archivos de salida de secuencias de imágenes
	186	Acerca del panel “Codificador de secuencia de imágenes”
	188	Cómo configurar los ajustes de secuencias de imágenes
Capítulo 16	191	Creación de archivos de salida MP3
	191	Usos habituales de MP3
	192	Acerca del panel Codificador de MP3
	194	Flujo de trabajo de la transcodificación MP3
Capítulo 17	195	Creación de archivos de salida MPEG-1
	195	Usos habituales de MPEG-1
	196	Especificaciones de MPEG-1
	197	Acerca del panel Codificador de MPEG-1

	198	Acerca de la pestaña Vídeo de MPEG-1
	200	Acerca de la pestaña Audio de MPEG-1
	200	Acerca de las secuencias de sistema y elementales
	201	Flujo de trabajo de la transcodificación MPEG-1
	202	Configuración del formato de archivo MPEG-1 para su uso en Internet
	204	Configuración del formato de archivo MPEG-1 para su uso en discos DVD
	205	Creación del ajuste de vídeo MPEG-1 para DVD
	207	Creación del ajuste de audio MPEG-1 para DVD
	209	(Opcional) Creación de un grupo y un destino “MPEG-1 para DVD”
Capítulo 18	211	Creación de archivos de salida MPEG-2
	211	Acerca de MPEG-2 de definición estándar
	212	Acerca de los archivos de origen de alta definición y MPEG-2
	213	Acerca de las secuencias elementales, de transporte y de programa
	214	Acerca del panel Codificador de MPEG -2
	225	Información de referencia de MPEG-2
	230	Flujo de trabajo de la transcodificación MPEG-2
	236	Ajustes de MPEG-2 de ejemplo
Capítulo 19	239	Creación de archivos de salida MPEG-4
	239	Acerca de MPEG-4 Parte 2
	240	Acerca del panel Codificador de MPEG-4 Parte 2
	245	Utilización de ajustes de MPEG-4 Parte 2 por omisión
	246	Personalización de ajustes por omisión de MPEG-4 Parte 2
	249	Flujo de trabajo de podcasting de audio
	252	Cómo añadir otros ajustes y preajustes
Capítulo 20	253	Cómo crear archivos con el componente de exportación de QuickTime
	253	Cómo crear archivos de salida con el componente de exportación de QuickTime
	254	Cómo instalar el módulo “Componente de exportación QuickTime”
	254	Acerca del Módulo iPod
	255	Acerca del panel Codificador de “Componentes de exportación QuickTime”
	255	Cómo configurar los ajustes de los componentes de exportación
Capítulo 21	257	Cómo crear archivos de salida de película QuickTime
	257	Cómo crear archivos de salida QuickTime
	258	Acerca del panel Codificador de películas QuickTime
	265	Flujo de trabajo para la transcodificación en QuickTime
	269	Significado de los códecs
	269	Códecs de vídeo de QuickTime
	270	Códecs de audio de QuickTime
Capítulo 22	273	Cómo añadir filtros a un ajuste
	273	Cómo trabajar con filtros

	275	Acerca del panel Filtros
	276	Pestaña “Filtros de vídeo”
	283	Pestaña “Filtros de audio”
	286	Pestaña Color
	287	Cómo añadir filtros a un ajuste
Capítulo 23	289	Cómo trabajar con controles de fotogramas
	289	Acerca del panel “Controles de fotogramas”
	295	Cómo añadir controles de fotogramas a un ajuste
	296	Acerca del desentrelazado
	297	Acerca de “Invertir Telecine”
	300	Uso de los controles de reprogramado
Capítulo 24	303	Cómo añadir ajustes de geometría
	303	Cómo trabajar con las funciones de recortar, escalar y rellenar
	305	Acerca del panel Geometría
	310	Cómo realizar ajustes de geometría en un ajuste
Capítulo 25	313	Cómo añadir acciones
	313	Cómo trabajar con acciones de postranscodificación
	313	Cómo añadir acciones de ajuste
	315	Cómo añadir acciones de tarea
Capítulo 26	331	Cómo usar la ventana “Vista previa”
	331	Acerca de la ventana “Vista previa”
	338	Cómo previsualizar un clip
	344	Cómo transcodificar un fragmento del clip con la ventana “Vista previa”
	345	Cómo trabajar con marcadores y fotogramas póster
	352	Acerca de las funciones rápidas de teclado de la ventana “Vista previa”
Capítulo 27	353	Cómo crear y cambiar destinos
	354	Acerca de la pestaña Destinos
	355	Cómo utilizar el Inspector con destinos
	356	Cómo crear un destino
	357	Triángulos de advertencia
	358	Cómo eliminar y duplicar un destino
Capítulo 28	361	Cómo usar droplets
	362	Cómo crear droplets
	364	Acerca de la ventana Droplet
	367	Cómo comprobar los ajustes de droplet
	368	Cómo usar un droplet para transcodificar los archivos multimedia de origen
	370	Uso de droplets para crear tareas y ajustes en Compressor
	371	Consejos sobre los droplets

Capítulo 29	373 Apple Qmaster y el procesamiento distribuido
	373 Nociones básicas del procesamiento distribuido
	375 Componentes básicos del sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster
	383 Guía de inicio rápido a “Este ordenador más”
	385 Guía de inicio rápido de QuickClusters
	387 Las interfaces del sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster
	394 Ventana “Compartir Apple Qmaster” de Compressor
	399 Información general acerca de los clústers
	411 Creación de clústers con Apple Qadministrator
	414 Configuración para el procesamiento distribuido a tiempo parcial con Shake
Apéndice A	417 Funciones rápidas de teclado
	417 Funciones rápidas de teclado generales de Compressor
	418 Funciones rápidas de teclado de la ventana “Vista previa”
Apéndice B	421 Solución de problemas
	421 Recursos para solucionar problemas
	421 Soluciones para los problemas más habituales
	423 Contacto con el Soporte AppleCare
Apéndice C	425 Cómo utilizar la línea de comandos
	425 Comandos de shell para enviar tareas de Compressor

Compressor es una parte esencial en el proceso de compresión de vídeo. Realiza la compresión de manera rápida, eficaz y práctica, ofreciéndole más opciones para elegir en cuanto a ajustes de compresión y formatos de salida.

En este prólogo se tratan los siguientes temas:

- Acerca de Compressor (p. 9)
- Acerca de la documentación de Compressor (p. 10)
- Más recursos (p. 10)

Acerca de Compressor

Compressor está orientado a profesionales y técnicos de compresión en la posproducción de vídeo que precisen un alto rendimiento y un máximo control del contenido digital final para la creación de DVD, transmisión en tiempo real de servidores multimedia y dispositivos inalámbricos.

Compressor incorpora opciones de redimensionamiento, recorte, procesamiento de imágenes, codificación y entrega, además de procesamiento por lotes, opciones VBR y codificación H.264. Asimismo, tiene la posibilidad de utilizar droplets y AppleScript, definir y guardar ajustes de transcodificación, usar filtros y especificar destinos, entre otras muchas cosas. Compressor pone también a su disposición una gran selección de formatos de salida para dispositivos Apple, DVD, Internet, CD y quioscos multimedia.

Importante: Compressor 4 está diseñado para trabajar en estrecha colaboración con Final Cut Pro X (y versiones posteriores) y Motion 5 (y versiones posteriores), y es imprescindible para utilizar la opción “Enviar a Compressor”. Todas las referencias a Final Cut Pro y Motion de este documento son relativas a estas versiones.

Acerca de la documentación de Compressor

Compressor se entrega con varios documentos de referencia, que le ayudarán a familiarizarse con la aplicación y también a obtener información detallada. (Para acceder a la ayuda en pantalla de Compressor, abra Compressor y seleccione Ayuda > Ayuda Compressor.)

- *Manual del usuario de Compressor*: se trata de un manual exhaustivo que describe la interfaz, los comandos y los menús de Compressor, además de ofrecer instrucciones detalladas sobre el funcionamiento de Compressor y el uso de funciones específicas. Además, ofrece información sobre el procedimiento para configurar el sistema de procesamiento distribuido Apple Qmaster con el objetivo de optimizar la fase de transcodificación y renderización. Está pensado para usuarios de todos los niveles.
- *Manual del usuario de Apple Qadministrator*: este manual explica cómo configurar y gestionar manualmente los clústers utilizados en un sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster.
- *Manual del usuario de Apple Qmaster*: en este manual se explica cómo utilizar Apple Qmaster como cliente para enviar tareas de renderización desde aplicaciones como Shake o Maya, entre otras, a un sistema de procesamiento distribuido.
- *Manual del usuario de Share Monitor*: este pequeño manual explica cómo utilizar Share Monitor para supervisar el progreso de la transcodificación de lotes y tareas.

Más recursos

Aparte de estos manuales que se entregan con Compressor, tiene a su disposición muchos otros recursos para obtener más información acerca de la aplicación.

Sitio web de Compressor

Para obtener información general y actualizaciones, así como las últimas noticias sobre Compressor, vaya a:

- <http://www.apple.com/es/finalcutpro/Compressor>

Sitios web de servicio y soporte de Apple

Para consultar actualizaciones de software y respuestas a las preguntas más frecuentes sobre todos los productos de Apple, vaya a la página web general de soporte de Apple. También tendrá acceso a especificaciones del producto, documentación de referencia y artículos técnicos de productos tanto de Apple como de otros fabricantes.

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

Para acceder a actualizaciones de software, documentación, foros de discusión y respuestas a las preguntas más frecuentes sobre Compressor, vaya a:

- <http://www.apple.com/es/support/Compressor>

Compressor contiene diversos ajustes predefinidos que le permiten iniciar la transcodificación inmediatamente. Podrá comenzar a transcodificar archivos multimedia en cuanto instale Compressor si dispone de uno o varios archivos multimedia de origen y las plantillas de lote o los ajustes preexistentes de Compressor y los destinos se ajustan a sus necesidades de transcodificación.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Términos que se utilizan en Compressor (p. 11)
- Flujo de trabajo rápido y sencillo de Compressor: sistema de plantillas de lote (p. 12)
- Flujo de trabajo rápido y sencillo de Compressor: sistema manual (p. 17)
- Tareas opcionales que se pueden realizar antes de enviar un lote (p. 24)

Términos que se utilizan en Compressor

Compressor utiliza una serie de términos con los que debe familiarizarse antes de empezar a utilizarlo.

Los *lotes* constituyen la parte central del proceso de transcodificación. Contienen uno o varios archivos multimedia, que son los archivos que desea convertir o transcodificar a otro formato. Cada uno de los archivos multimedia de origen crea su propia *tarea*. Esto significa que un lote puede incluir varias tareas, cada una de ellas basada en su propio archivo multimedia de origen.

Cada tarea también incluye al menos un objetivo. Los *objetivos* pueden definirse como el tipo de archivo de salida que se creará al final del proceso de transcodificación y el lugar donde se colocará. Puede tener varios objetivos asignados a una tarea, lo que significa que puede crear fácilmente varios archivos de salida, cada uno de ellos con un formato distinto.

Cada objetivo está formado por tres partes.

- *El ajuste*: la parte del *ajuste* de un objetivo define el proceso de transcodificación, lo que incluye el formato del codificador utilizado, así como otra serie de aspectos, como distintos filtros y atributos de geometría.

- *El destino*: la parte del *destino* de un objetivo define la ubicación donde se guarda el archivo de salida. También define las reglas que se utilizan para crear el nombre de archivo de salida. Compressor incluye un ajuste de preferencias que le permite especificar un destino por omisión.
- *El nombre de archivo de salida*: puede editar la parte del nombre de archivo de salida del objetivo si, por algún motivo, no desea utilizar el nombre generado basado en el destino.

Nota: Solo se puede transcodificar una tarea después de asignar al menos un ajuste.

Si desea crear sus propios ajustes o modificar los que aparecen por omisión en Compressor, consulte [Flujo de trabajo básico en la transcodificación](#) y [Cómo crear, previsualizar y modificar ajustes](#).

Flujo de trabajo rápido y sencillo de Compressor: sistema de plantillas de lote

Las plantillas de lote simplifican y aceleran el flujo de trabajo de transcodificación. A continuación, presentamos una forma rápida y sencilla de utilizar Compressor con plantillas de lote.

- Fase 1: Seleccionar una plantilla de lote
- Fase 2: Añadir un archivo multimedia de origen
- Fase 3: Enviar el lote
- Fase 4: Uso de acciones de postranscodificación
- Fase 5: Guardar plantillas de lote personalizadas (opcional)

Fase 1: Seleccionar una plantilla de lote

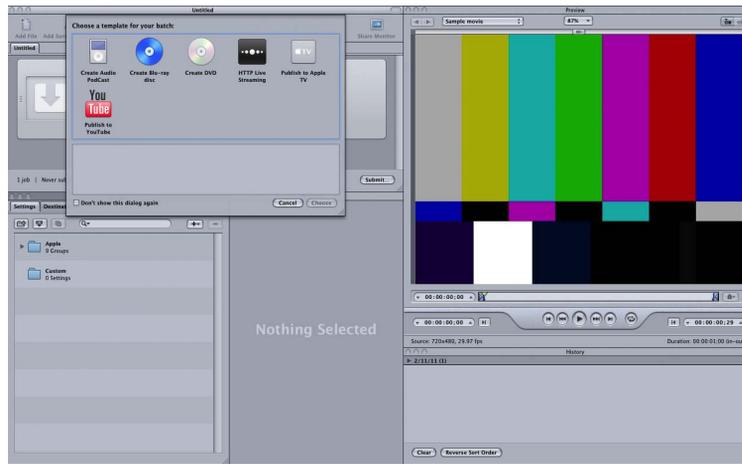
Para utilizar Compressor con este flujo de trabajo, debe seleccionar una plantilla de lote.

Para abrir Compressor y seleccionar una plantilla de lote

- 1 Haga doble clic en el icono de Compressor de la carpeta Aplicaciones.

Se abrirá Compressor con el selector de plantillas de lote y un lote vacío sin título con un marcador de posición de tarea.

Nota: El selector de plantillas de lote no aparece si antes ha seleccionado la opción “No volver a mostrar este mensaje” o si ha seleccionado “Usar plantilla En blanco” en las preferencias de Compressor. Seleccione “Mostrar selector de plantilla” en las preferencias de Compressor si desea que aparezca el selector al crear nuevos lotes. Otra opción es seleccionar Archivo > “Nuevo lote a partir de plantilla” para crear un nuevo lote utilizando el selector de plantillas de lote.



El selector de plantillas de lote permite elegir entre las plantillas de lote estándar de Apple (explicadas en el paso 2).



Existe también la opción de añadir plantillas de lote personalizadas. Para obtener más información, consulte [Creación de una plantilla de lote personalizada](#).

Nota: Si desea que la interfaz de Compressor tenga una configuración similar a la que se muestra en este documento, seleccione una disposición Estándar en el submenú Disposiciones del menú Ventana.

2 Haga clic en una de las opciones del selector de plantillas de lote para seleccionarla.



A continuación, aparecerá una lista de las plantillas de lote estándar de Apple.

- *Crear podcast de audio:* utilice esta plantilla para crear un archivo de audio AAC adecuado para podcasting y para añadirlo a la biblioteca de iTunes.
- *Crear disco Blu-ray:* utilice esta plantilla para crear vídeos H.264 en BD y archivos de audio Dolby Digital Professional (.ac3) y grabarlos automáticamente en un disco Blu-ray o en un disco AVCHD. (Los discos AVCHD pueden reproducirse en reproductores de Blu-ray compatibles con el formato AVCHD.)
- *Crear DVD:* utilice esta plantilla si desea crear un DVD de definición estándar con vídeo MPEG-2 (.m2v) y audio Dolby Digital Professional (.ac3) y, a continuación, grabarlo automáticamente en un disco.
- *Transmisión en directo HTTP:* utilice esta plantilla para crear un conjunto de archivos que le permitan transmitir una película en tiempo real a un iPhone, iPad, iPod touch o Mac con un servidor normal.
- *Publicar en Apple TV:* utilice esta plantilla para crear un archivo de vídeo que pueda visualizarse en Apple TV y añadirse a la biblioteca de iTunes.
- *Publicar en YouTube:* utilice esta plantilla para crear un archivo de vídeo que pueda visualizarse en YouTube y cargarse en una cuenta de YouTube.

Nota: Al elegir una plantilla, debe tener en cuenta básicamente para qué va a utilizar el archivo multimedia de salida que se creará. Si no encuentra ninguna que se ajuste a su flujo de trabajo, puede probar con el método manual. Para obtener más información, consulte [Flujo de trabajo rápido y sencillo de Compressor: sistema manual](#). Para obtener más información acerca de la creación de plantillas personalizadas, consulte [Creación de una plantilla de lote personalizada](#).

3 Haga clic en Seleccionar.

Compressor aplica un objetivo al marcador de posición de tarea. El objetivo contiene el ajuste de transcodificación adecuado (en función de la plantilla elegida), el destino por omisión (Origen) y una propuesta para el nombre del archivo de salida, basado en el nombre del archivo de origen y el nombre del ajuste aplicado.



Por omisión, las plantillas de lote utilizan Origen (la misma carpeta de los archivos multimedia de origen) como destino de los archivos codificados. Para obtener información sobre la selección de otros destinos, consulte [Cómo crear y cambiar destinos](#).

Fase 2: Añadir un archivo multimedia de origen

Arrastre un archivo de origen desde el Finder o el escritorio hasta el marcador de posición de tarea, en la ventana Lote.

Nota: Únicamente puede arrastrar un archivo de origen, puesto que las plantillas de lote solo contienen una tarea. Si arrastra varios archivos hasta la tarea, solo se añadirá el último archivo y se ignorará el resto.

Fase 3: Enviar el lote

Cuando la tarea tiene un archivo multimedia de origen, un ajuste, un destino y un nombre de archivo de salida, está lista para procesarse.

Para enviar un lote a procesar

- Haga clic en el botón Enviar para mandar el lote que contiene la tarea.

Aparecerá un cuadro de diálogo donde podrá asignar un nombre a este envío, seleccionar si desea utilizar el proceso distribuido y ajustar la prioridad del envío. En la mayoría de los casos puede dejar los ajustes tal y como están, y simplemente hacer clic en Enviar.



Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo Enviar, consulte [Cómo enviar un lote](#).

Después de enviar un lote, puede abrir la ventana Historial de Compressor o la aplicación Share Monitor para poder controlar el progreso de la transcodificación del lote. Asimismo, puede establecer que Share Monitor se abra automáticamente en las preferencias de Compressor.

Fase 4: Uso de acciones de postranscodificación

Prácticamente todas las plantillas de lote incluyen alguna acción de postranscodificación automática. Cuando Compressor termina el proceso de transcodificación de una tarea de plantilla de lote en un archivo multimedia de salida, ejecuta una acción automática específica, como cargar el archivo en una cuenta de YouTube, ejecutar un flujo de trabajo de Automator o grabar un DVD.

Para obtener más información acerca de este tipo de acciones vinculadas a las tareas, consulte [Pestaña "Acción de tarea y Cómo añadir acciones](#).

Esta lista indica la acción que aplica por omisión cada plantilla de lote de Compressor después de la transcodificación.

- *Crear podcast de audio*: añadir a la biblioteca de iTunes.
- *Crear disco Blu-ray*: crear disco Blu-ray.
- *Crear DVD*: crear DVD.
- *Transmisión en directo HTTP*: preparar para transmisión en directo HTTP.
- *Publicar en Apple TV*: añadir a la biblioteca de iTunes.
- *Publicar en YouTube*: publicar en YouTube.

Fase 5: Guardar plantillas de lote personalizadas (opcional)

Para obtener información sobre la creación de plantillas personalizadas (un procedimiento opcional), consulte [Creación de una plantilla de lote personalizada](#).

Flujo de trabajo rápido y sencillo de Compressor: sistema manual

A continuación, presentamos una forma sencilla de crear y procesar un lote de modo manual en Compressor.

- Fase 1: Añadir archivos multimedia de origen
- Fase 2: Asignar ajustes y destinos
- Fase 3: Enviar el lote

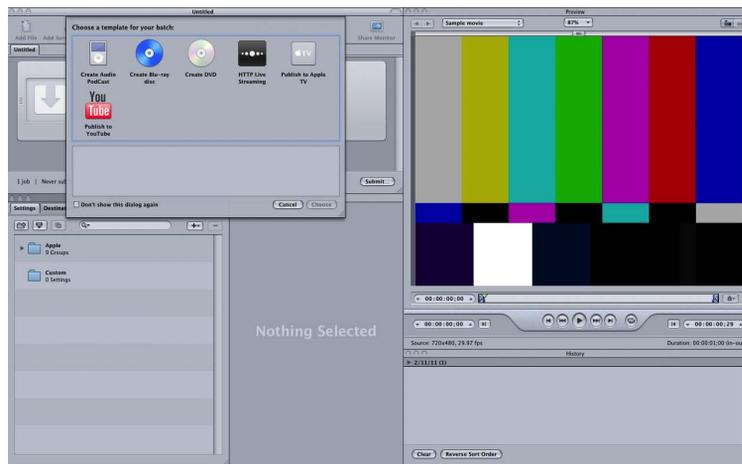
Fase 1: Añadir archivos multimedia de origen

Para utilizar Compressor, primero debe añadir archivos multimedia de origen en la ventana Lote.

Para abrir Compressor y añadir archivos multimedia de origen en la ventana Lote

- 1 Haga doble clic en el icono de Compressor de la carpeta Aplicaciones.

Se abrirá Compressor con el selector de plantillas de lote y un lote vacío sin título con un marcador de posición de tarea.

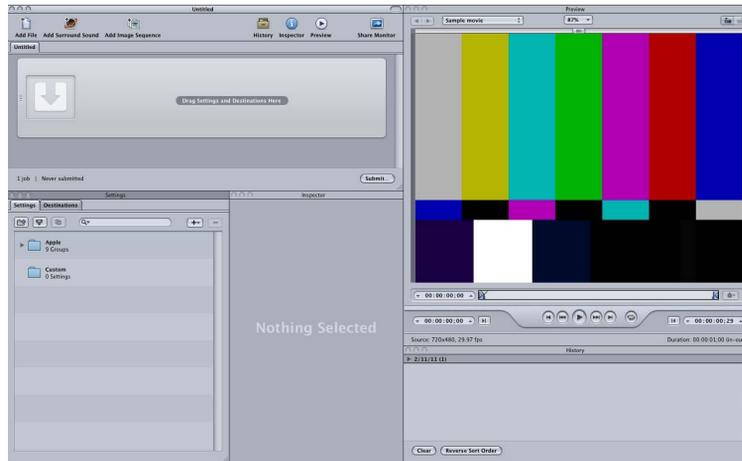


- 2 Como en este flujo de trabajo vamos a centrarnos en el sistema manual en lugar de las plantillas de lote, haga clic en Cancelar en el selector de plantillas de lote para cerrarlo.

Para que no vuelva a aparecer el selector de plantillas de lote en el futuro, seleccione “No volver a mostrar este mensaje” o vaya a las preferencias de Compressor y seleccione “Usar plantilla En blanco”.

Para obtener información sobre el sistema de plantillas de lote, consulte [Flujo de trabajo rápido y sencillo de Compressor: sistema de plantillas de lote](#).

La siguiente figura muestra las ventanas que quedarán en la interfaz de Compressor.



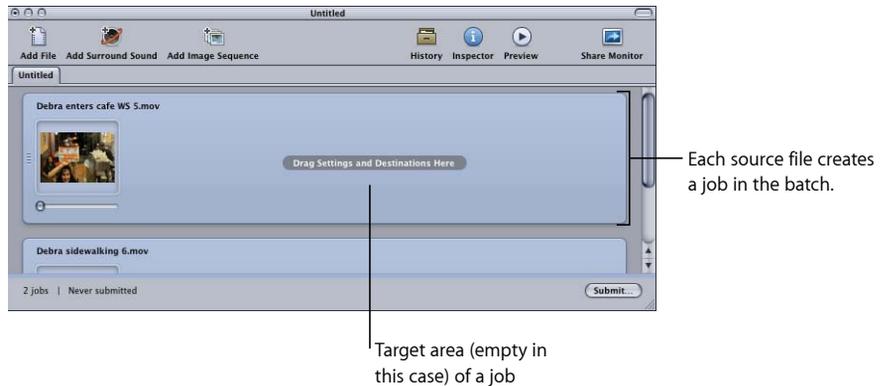
Nota: Si desea que la interfaz de Compressor tenga una configuración similar a la que se muestra arriba, seleccione una disposición estándar en el submenú Disposiciones del menú Ventana.

- 3 Arrastre uno o varios archivos de origen desde el Finder o el escritorio a una zona vacía de la ventana Lote (en este ejemplo, justo debajo de la tarea vacía).

Nota: Si arrastra varios archivos hasta la tarea vacía, solo se añadirá el último archivo y se ignorará el resto.



Se crearán nuevas tareas para cada archivo de origen que arrastre al lote.



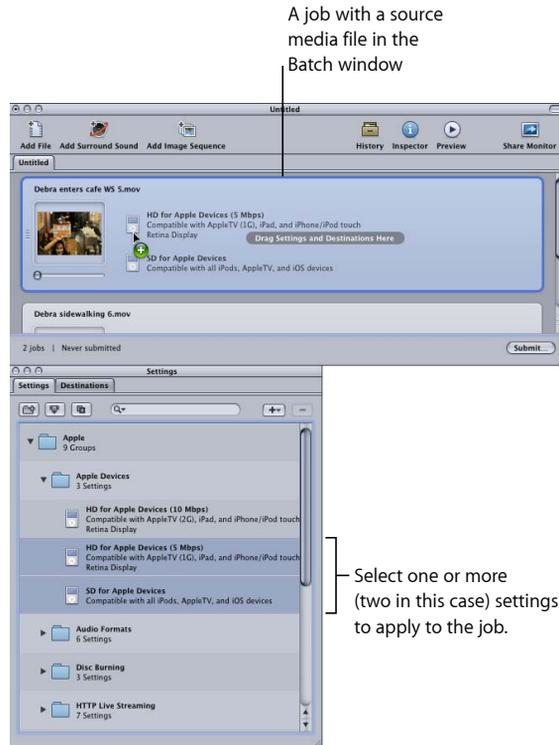
Consulte [Acerca de la ventana Lote](#) para obtener más información acerca de los controles de la ventana Lote.

Fase 2: Asignar ajustes y destinos

Es necesario asignar al menos un ajuste a cada tarea de archivo multimedia de origen antes de poder enviar el lote para su proceso, pero también se pueden añadir múltiples ajustes a la misma tarea para transcodificar múltiples versiones del archivo multimedia. Cada par ajuste-destino recibe en Compressor el nombre de *objetivo*.

Para asignar un ajuste y un destino a una tarea

- 1 Seleccione un ajuste para las tareas de archivos multimedia de origen de cualquiera de las siguientes formas.
 - *Para asignar diferentes ajustes a diferentes tareas:* arrastre ajustes desde la pestaña Ajustes hasta las tareas individuales en la ventana Lote.



- *Para asignar un único ajuste a múltiples tareas seleccionadas:* seleccione las tareas (archivos multimedia de origen) en la ventana Lote y seleccione Objetivo > Nuevo objetivo con ajuste. Se abrirá un cuadro de diálogo de selección de ajustes sobre la ventana Lote.

Select the jobs in the Batch window.



Click Add to assign the settings to the selected jobs.

Select the settings to apply to the selected jobs.

Seleccione uno o varios ajustes, utilizando los triángulos desplegable para ver los ajustes individuales, y haga clic en Añadir. Los ajustes seleccionados se asignarán a todas las tareas seleccionadas.



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

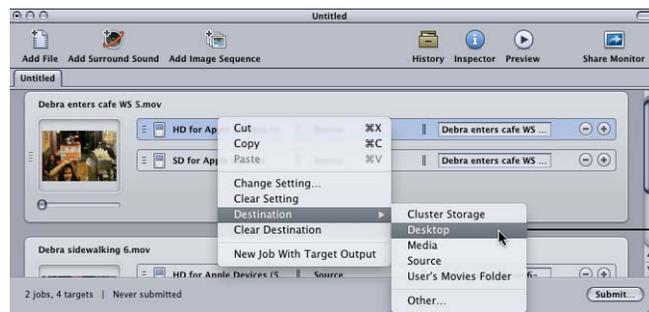
También puede seleccionar Edición > “Seleccionar todo”, o seleccionar todas las tareas antes de aplicar los ajustes. Consulte [Cómo crear, previsualizar y modificar ajustes](#) para obtener más información acerca de los ajustes y [Cómo finalizar tareas y enviar lotes](#) para obtener más información acerca de las tareas y los objetivos.

El siguiente paso es definir el destino. Por omisión, el destino está ajustado a Origen, de modo que los archivos de salida se guardan en la misma carpeta que los archivos multimedia de origen. Se puede cambiar el destino por motivos de organización, o para aprovechar las ventajas de discos rígidos mayores y más rápidos.

Nota: Puede seleccionar un destino por omisión en la ventana de Preferencias de Compressor. Consulte [Cómo establecer las preferencias de Compressor](#) para obtener más información al respecto.

Se puede definir el destino de cada objetivo individual o el de un grupo de objetivos seleccionados.

- 2 Seleccione un destino para los objetivos de la tarea de una de las siguientes formas.
 - *No hacer nada:* aceptar el destino por omisión Origen (la misma carpeta de procedencia de los archivos multimedia de origen) especificado en la columna Destino.
 - *Usar el menú de función rápida del objetivo para cambiar ajustes de uno en uno:* con la tecla Control pulsada, haga clic en el objetivo que desee cambiar y, a continuación, seleccione uno de los destinos disponibles en el submenú Destino.



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

También puede seleccionar Otro en el menú de función rápida para que se abra un cuadro de diálogo que le permita seleccionar cualquier ubicación disponible como destino para el ordenador.

Nota: Seleccionando Otro se puede escoger cualquier ubicación accesible en ese momento desde el escritorio, incluido un volumen abierto montado. No obstante, este volumen debe permanecer abierto hasta que el lote haya sido transcodificado.

Puede seleccionar varios objetivos y cambiar todos sus destinos de una vez utilizando el mismo método. Otra opción es utilizar el submenú Destino del menú de función rápida del objetivo para seleccionar un destino o bien arrastrar un destino desde la pestaña Destinos hasta el objetivo.

Consulte [Cómo crear y cambiar destinos](#) para obtener más información sobre los destinos.

- 3 Puede poner nombre al lote y guardarlo seleccionando Archivo > Guardar.

Fase 3: Enviar el lote

Una vez que todos los archivos multimedia tienen al menos un ajuste y un destino asociados, se convierten en una tarea, y el lote está listo para ser enviado.

Para enviar un lote a procesar

- Haga clic en Enviar.

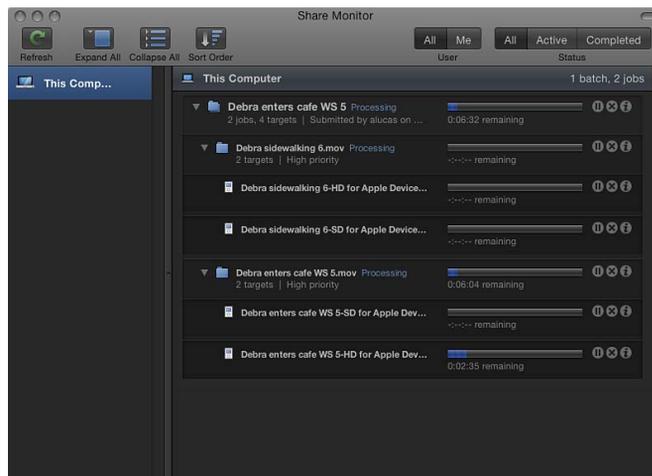
Aparecerá un cuadro de diálogo donde podrá asignar un nombre a este envío, seleccionar si desea utilizar el proceso distribuido y ajustar la prioridad del envío. En la mayoría de los casos puede dejar los ajustes tal y como están, y simplemente hacer clic en Enviar.



Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo Enviar, consulte [Cómo enviar un lote](#).

Después de enviar un lote, puede abrir Share Monitor para poder controlar el progreso de la transcodificación del lote. También puede ajustar Share Monitor para que se abra automáticamente, en la ventana Preferencias de Compressor.

Nota: Tiene la opción de abrir Share Monitor en cualquier momento haciendo doble clic en el icono de Share Monitor que aparece en el Dock o haciendo clic en su icono de la ventana Lote.



También puede controlar el progreso de la codificación en la ventana Historial.



Consulte [Cómo finalizar tareas y enviar lotes](#) para obtener más información acerca de las tareas y los lotes.

Tareas opcionales que se pueden realizar antes de enviar un lote

Las tres fases descritas en el apartado anterior muestran la forma más rápida de transcodificar archivos multimedia. Aunque se pueden modificar los ajustes preexistentes utilizando este método, no se pueden previsualizar los archivos ni afinar los ajustes.

Los siguientes capítulos describen pasos adicionales que se pueden realizar en el ajuste de cualquier tarea antes de enviarla:

- [Cómo crear, previsualizar y modificar ajustes](#)
- [Cómo finalizar tareas y enviar lotes](#)
- [Cómo añadir filtros a un ajuste](#)
- [Cómo trabajar con controles de fotogramas](#)
- [Cómo añadir ajustes de geometría](#)
- [Cómo añadir acciones](#)
- [Cómo usar la ventana “Vista previa](#)
- [Cómo crear y cambiar destinos](#)

Los capítulos siguientes proporcionan una visión más detallada de los ajustes de formato de salida y de varias opciones de transcodificación:

- [Cómo crear archivos AIFF](#)
- [Cómo crear archivos con formato de audio comunes](#)
- [Cómo crear archivos de salida de secuencias DV](#)
- [Cómo crear archivos de audio Dolby Digital Professional](#)
- [Cómo crear archivos de salida H.264 para dispositivos Apple](#)
- [Cómo crear H.264 para Blu-ray](#)
- [Cómo crear archivos de secuencias de imágenes](#)

- Creación de archivos de salida MP3
- Creación de archivos de salida MPEG-1
- Creación de archivos de salida MPEG-2
- Creación de archivos de salida MPEG-4
- Cómo crear archivos con el componente de exportación de QuickTime
- Cómo crear archivos de salida de película QuickTime

Diferentes formas de usar Compressor

2

Compressor es una herramienta flexible y potente, que puede utilizarse de muchas formas distintas para lograr los resultados deseados.

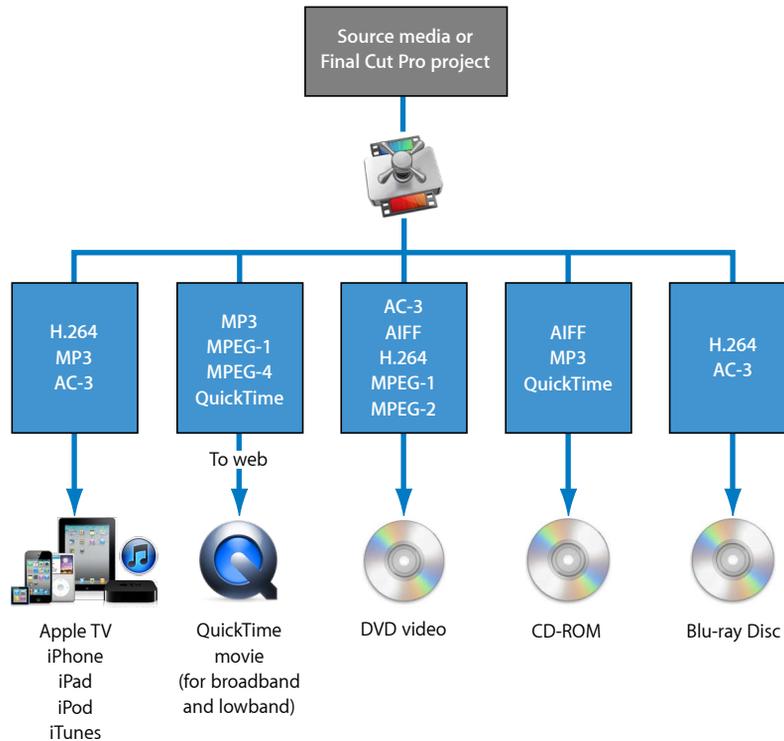
Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Ejemplos del uso habitual de Compressor (p. 28)
- Funciones de Compressor (p. 29)

Ejemplos del uso habitual de Compressor

A continuación se indican ejemplos del uso habitual de Compressor.

- *Conversión de contenidos de origen en uno o varios formatos de salida diferentes:* puede utilizar Compressor para convertir uno o varios archivos multimedia en uno o varios formatos de salida de archivos multimedia diferentes. Consulte [Flujo de trabajo rápido y sencillo de Compressor: sistema manual para obtener más información](#).



- *Exportación de secuencias o clips en uno o varios formatos directamente desde otras aplicaciones:* puede utilizar Compressor para convertir secuencias o clips en uno o varios formatos de archivo desde otras aplicaciones, como Final Cut Pro. Este flujo de trabajo es el mismo que se explica con más detalle en [Envío de un proyecto para su transcodificación](#).

La integración de Final Cut Pro y Motion agiliza en gran medida la transcodificación (el proceso de conversión de archivos desde su formato original a un formato de salida distinto para su distribución). Asimismo, permite ahorrar espacio en el disco rígido, puesto que elimina la necesidad de exportar archivos multimedia intermedios antes de procesarlos. Además, aprovecha la tecnología de procesamiento de vídeo de las demás aplicaciones para hacer gran parte del trabajo (maximizando así la calidad de las imágenes que se codifican) y evita la degradación que puede producirse si se realizan varios pasos de compresión y descompresión.

- *Creación de archivos compatibles con DVD:* para poder convertir sus archivos multimedia en un proyecto de DVD, antes deberá convertir el vídeo en archivos MPEG-1 (solo para proyectos SD), archivos MPEG-2 (para proyectos SD y HD) o archivos H.264 (solo para proyectos HD). Compressor puede codificar audio en formato Dolby Digital Professional (conocido también como AC-3). Dolby Digital Professional es un formato de audio comprimido muy utilizado para discos de DVD-Vídeo. Compressor también ofrece compatibilidad para dos situaciones especializadas:
 - Si está editando archivos de origen de alta definición (HD) en Final Cut Pro y desea crear un DVD de definición estándar (SD) a partir de ellos, Compressor incluye una función de conversión de alta calidad para reducir la definición. Los orígenes HD con resoluciones 1080i o 720p utilizan un proceso de transcodificación de alta calidad para crear archivos de salida de vídeo MPEG-2 SD;
 - para aquellas situaciones en las que deba ajustar el máximo vídeo posible en un DVD y no precise calidad de transmisión, Compressor incluye la capacidad de exportar archivos con formato MPEG-1 compatibles con DVD-Vídeo.

Funciones de Compressor

Compressor puede funcionar como aplicación independiente o integrarse en el flujo de trabajo de otras aplicaciones, como Final Cut Pro. Con este fin, Compressor acepta los mismos tipos de archivos multimedia de origen que Final Cut Pro. Compressor permite realizar las siguientes funciones.

- *Procesamiento por lotes:* este eficiente proceso le permite crear varios archivos de salida a partir de un solo archivo multimedia de origen.
- *Opciones VBR:* mediante el codificador MPEG-2, podrá establecer una velocidad de bits variable (VBR) de uno o dos pasos para los archivos de salida, ajuste que afectará la calidad de imagen del archivo de vídeo.
- *Codificación H.264:* h.264 produce vídeo de mayor calidad a menores velocidades de datos para todos los dispositivos, desde teléfonos móviles a alta definición (HD). H.264 funciona especialmente bien con el reproductor multimedia QuickTime de Apple. Compressor incluye formatos H.264 que están específicamente destinados a discos Blu-ray, iTunes, iPhone, iPad, iPod y Apple TV.
- *droplets:* estas aplicaciones autónomas se pueden utilizar para realizar operaciones de transcodificación mediante una simple acción de arrastrar y soltar directamente desde el escritorio. Una vez creados, los droplets simplifican y automatizan el proceso de transcodificación y pueden utilizarse incluso sin abrir Compressor.
- *Ajustes:* los ajustes contienen todas las configuraciones de formato de archivo, filtro y geometría necesarias para la transcodificación. Podrá personalizar y modificar los ajustes que se proporcionan con Apple o crear ajustes nuevos, lo que le permitirá crear una biblioteca de ajustes especializados que podrá reutilizar posteriormente.

- *Filtros*: la selección de filtros disponibles de Compressor proporciona un control artístico dinámico mientras convierte el contenido de origen en otros formatos, además de permitirle crear un producto final según sus especificaciones precisas. Entre los filtros disponibles se incluyen fundido de entrada y salida, superposiciones del código temporal, corrección gamma, eliminación de ruido, letterbox, marca de agua, ajuste de color y otros. Además, existen filtros de audio para controlar el margen dinámico, los niveles pico, la ecualización y los fundidos de entrada y salida.
- *Vista previa*: puede previsualizar y ajustar todos los ajustes del filtro en tiempo real mediante la ventana "Vista previa", mientras los ajusta en la ventana Inspector. Así, podrá modificar los ajustes según desee, antes de transcodificar el archivo multimedia de origen.
- *Destinos*: puede crear y guardar destinos para los archivos de salida, que se podrán asignar posteriormente al objetivo de cada archivo de salida. Incluso podrá incluir ubicaciones FTP y ubicaciones de un volumen iDisk. También se puede especificar un destino en la convención de nombres de archivos que desee utilizar.
- *Geometría*: puede ajustar el tamaño de fotograma utilizando los controles de geometría de la ventana Inspector y los controles gráficos de la ventana "Vista previa". Estas funciones le permiten recortar áreas de imagen que no desee del archivo multimedia de origen y reducir el tamaño del archivo. Compressor también permite cambiar el tamaño de la imagen según otras proporciones, como 4:3, 16:9 y 2,35:1, para su visualización en otras plataformas, como DVD o iPod.
- *Publicación*: puede utilizar Compressor para cargar archivos de salida en un servidor de transmisión en tiempo real QuickTime Streaming Server u otras ubicaciones para la creación de DVD.
- *Uso de AppleScript*: puede añadir información especializada sobre AppleScript a cualquier archivo de salida, lo que le proporcionará flexibilidad para automatizar y personalizar posibles operaciones de poscodificación.
- *Interoperabilidad*: Compressor es un componente integral de otras aplicaciones de vídeo profesional de Apple como Final Cut Pro y Motion. Por ejemplo, puede exportar secuencias directamente desde Final Cut Pro a Compressor para su transcodificación.
- *Actividad de transcodificación en segundo plano*: Compressor le permite comenzar a transcodificar un lote y después continúa el procesamiento en segundo plano, por lo que podrá realizar al mismo tiempo otras tareas.
- *Notificación por correo electrónico*: puede configurar Compressor para que envíe una notificación por correo electrónico a cualquier ubicación para notificarle que ha finalizado la transcodificación por lotes.

- *Procesamiento distribuido*: Compressor ofrece procesamiento distribuido, que permite distribuir el trabajo entre varios ordenadores para proporcionar mayor capacidad de procesamiento. La opción de procesamiento distribuido se limita a ordenadores que tienen instalado Compressor. Para obtener más información, consulte [Apple Qmaster](#) y el procesamiento distribuido.
- *Funciones de línea de comandos*: Compressor dispone de numerosas opciones de línea de comandos para enviar tareas, activar y desactivar los servicios de control de clústers y nodo de servicio, y monitorizar lotes. Para obtener más información, consulte [Cómo utilizar la línea de comandos](#).

Compressor simplifica la transcodificación de contenidos a varios formatos. Además, Compressor está integrado en Final Cut Pro y Motion.

En el caso de flujos de trabajo sencillos o repetitivos, puede recurrir también a la opción Compartir de Final Cut Pro y Motion. Esta opción le permite enviar al instante sus proyectos a clientes, amigos y demás destinatarios sin conocimientos avanzados de transcodificación, formatos de archivo de entrega ni protocolos FTP. Desde la ventana Compartir de Final Cut Pro y Motion, puede crear y enviar al momento archivos multimedia de salida en formatos compatibles con el iPhone, iPad, iPod, Apple TV, DVD, Blu-ray y YouTube sin necesidad de abrir otras aplicaciones. Para obtener más información acerca de la opción Compartir, consulte el *Manual del usuario de Final Cut Pro* y el *Manual del usuario de Motion*.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

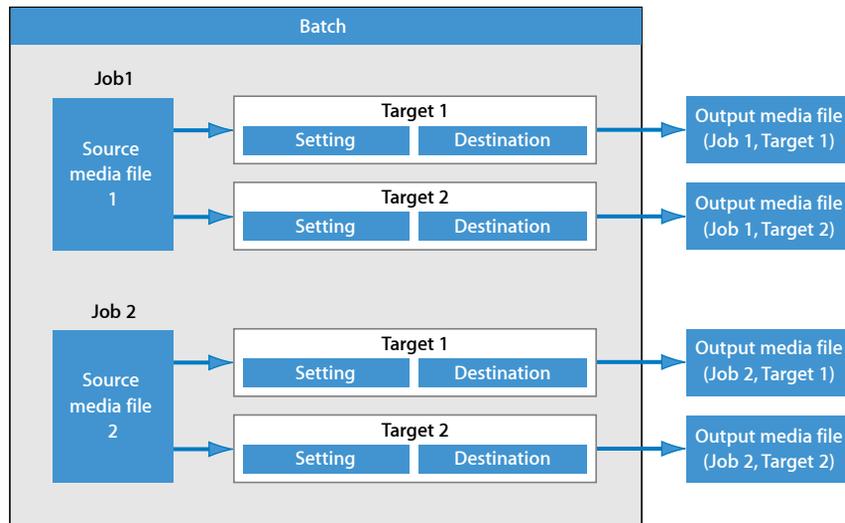
- Conceptos y términos usados con Compressor (p. 33)
- Cómo preparar Compressor para la transcodificación con ajustes personalizados (p. 37)
- Cómo seleccionar el formato de salida (p. 38)
- Cómo crear un lote de Compressor (p. 40)
- Visualización del estado de la transcodificación (p. 42)
- Funciones rápidas opcionales de Compressor (p. 42)

Conceptos y términos usados con Compressor

Este apartado presenta algunos de los términos habituales que encontrará al utilizar Compressor.

El diagrama siguiente ilustra cómo funciona el proceso de transcodificación estándar de Compressor. El componente más grande de una transcodificación es el *lote*. El lote representa todos los componentes necesarios para transcodificar el contenido actual. Debe contener una o más tareas. Una *tarea* se compone, como mínimo, de un archivo multimedia de origen que lleva asociado uno o varios objetivos, cada uno de ellos con un ajuste y un destino. Tras el proceso de transcodificación, el archivo resultante recibe el nombre de *archivo multimedia de salida*. Se crea un archivo multimedia de salida por cada ajuste asignado al archivo multimedia de origen.

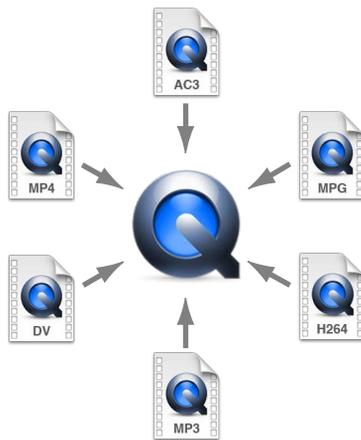
En la ilustración siguiente, el lote contiene dos archivos multimedia de origen, cada uno de los cuales es una tarea que contiene dos objetivos (conjuntos de un ajuste y un destino). El total de archivos de salida que se creará transcodificando este lote será de cuatro: La tarea 1 creará dos archivos multimedia de salida, al igual que la tarea 2.



Es importante que se familiarice con los siguientes términos de uso habitual:

- **Códec:** acrónimo de *CO*dificación/*DE*sCodificación. Es un modelo matemático para reducir los datos de un archivo multimedia de origen.
- **Formato de archivo:** el formato de salida usado para transcodificar el archivo multimedia de origen.
- **Grupo:** contiene los ajustes seleccionados que se colocaron en una carpeta en la pestaña Ajustes. Los grupos le ayudan a organizar sus ajustes y pueden simplificar el proceso de creación de tareas.

- *Transcodificación*: el proceso de convertir archivos desde su formato original en archivos de salida en otro formato listos para su distribución. Algunos términos estrechamente relacionados con este proceso son *compresión*, que se refiere específicamente a la reducción de los datos, y *codificación*, un término sinónimo de “transcodificación”, pero que no resalta el aspecto de la conversión.
- *Archivo multimedia de origen*: el proceso de transcodificación siempre comienza con un archivo multimedia de origen, que es el archivo destinado a la transcodificación en su forma original. Los archivos multimedia de origen son siempre uno de los que indicamos a continuación:
 - *películas*: archivos con vídeo, audio y otros datos (por ejemplo, marcadores),
 - *imágenes estáticas*: se usan como parte de una secuencia de imágenes estáticas en ciertas producciones de vídeo.
- *QuickTime*: QuickTime es una tecnología multimedia multiplataforma que permite a las aplicaciones de Mac OS y de Windows capturar y reproducir archivos de vídeo, audio y de fotografía. Los archivos QuickTime pueden incluir diferentes tipos de contenidos multimedia y códecs. Los códecs dan información a QuickTime sobre la forma de reproducir los contenidos.



Un proceso de transcodificación típico de Compressor tiene estos componentes.

- *Ajuste*: una vez que haya importado el archivo multimedia de origen, deberá asignarle uno o más ajustes. Un ajuste consiste en varios atributos de transcodificación combinados, por ejemplo: un formato de salida, un filtro y los ajustes de geometría que se aplican al archivo multimedia de origen durante el proceso de transcodificación.
 - *Formato (del archivo) de salida*: el codificador que selecciona para convertir el archivo multimedia de origen. Elija uno de los formatos de salida siguientes tomando como base el método de reproducción previsto y el entorno de los archivos multimedia transcodificados: AIFF, Dolby Digital Professional, Secuencias DV, H.264 para dispositivos Apple (que contiene ajustes para su uso en un iPhone, iPad, iPod o en Apple TV), Secuencia de imágenes (que admite imágenes TIFF y TARGA), MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, película QuickTime o componentes de exportación QuickTime.
 - *Filtros*: le permiten ajustar diferentes características del vídeo, como el color, el brillo y la nitidez, para maximizar su calidad en la compresión del archivo.
 - *Ajustes de geometría*: le permiten recortar la imagen y ajustar el tamaño del fotograma.
 - *Ajustes de acciones*: permiten crear acciones automáticas de postranscodificación y aplicarlas a las tareas y los ajustes. Con ellos podrá crear e intercambiar archivos multimedia de salida, enviar notificaciones por correo electrónico y ejecutar tareas de postranscodificación con Automator de forma rápida y sencilla.
- *Destino*: también es necesario indicar un destino para el archivo multimedia de origen. Se trata del lugar donde se almacenará el archivo multimedia transcodificado. Puede usar bien un destino por omisión denominado Origen (la misma carpeta donde se encuentra el archivo multimedia de origen) o bien puede indicar una ubicación a la que tenga pleno acceso. También puede cambiar el destino por omisión en las Preferencias de Compressor. El destino también controla el nombre que se asigna al archivo multimedia transcodificado.
- *Objetivo*: una plantilla para crear un archivo multimedia de salida que contiene un ajuste, un destino y un nombre de archivo de salida.
- *Tarea*: una vez que haya asignado uno o más objetivos al archivo multimedia de origen, se convertirá en una tarea, y estará listo para su transcodificación.
- *Lote*: un lote se compone de uno o más objetos que se procesan al mismo tiempo. Todas las tareas incluidas en el lote se envían colectivamente con el botón Enviar.
- *Archivo multimedia de salida*: los archivos multimedia transcodificados creados tras enviar y procesar el lote se denominan archivos multimedia de salida. Estos archivos son resultado de la transcodificación completa de un archivo multimedia de origen (provisto de un ajuste y un destino). Puede crear tantos archivos multimedia de salida como ajustes se hayan aplicado a los distintos archivos multimedia de origen presentes en el lote.

Cómo preparar Compressor para la transcodificación con ajustes personalizados

Compressor contiene diversos ajustes preconfigurados que le permiten iniciar la transcodificación inmediatamente. Si desea transcodificar los archivos multimedia de origen inmediatamente y no tiene que crear unos ajustes específicos, puede seguir los pasos indicados en [Flujo de trabajo rápido y sencillo de Compressor: sistema de plantillas de lote](#). Asimismo, si ninguna plantilla de lote recoge el flujo de trabajo que necesita y desea comenzar al instante con la transcodificación, puede probar con los pasos descritos en el apartado [Flujo de trabajo rápido y sencillo de Compressor: sistema manual](#).

Sin embargo, si desea crear sus propios ajustes y destinos, y personalizar otros atributos como puedan ser los filtros, el recorte, el redimensionamiento de fotogramas y los ajustes de acción, tendrá que ejecutar los pasos indicados más abajo. Si los ajustes personalizados que crea aquí pueden usarse en todas sus tareas de transcodificación, no tendrá que ejecutar estos pasos nuevamente. Sin embargo, si tiene que crear nuevos ajustes y destinos para cada objeto de la transcodificación, tendrá que repetir estos pasos cada una de las veces.

Fase 1: Creación de un ajuste

A menos que utilice un ajuste o una plantilla de lote ya suministrados con Compressor, tendrá que crear unos ajustes específicos. Esta operación se realiza en la pestaña Ajustes y se inicia seleccionando un formato de salida en el menú "Formato de archivo" que se abre al pulsar el botón Añadir (+). Consulte [Cómo seleccionar el formato de salida](#) para obtener más información al respecto. Además, también tiene la opción de añadir filtros, ajustes de geometría y acciones de postranscodificación y, luego, previsualizar el ajuste para asegurarse de que es correcto. Consulte [Cómo crear un ajuste partiendo de cero](#) para obtener más información al respecto.

También puede simplificar el flujo de trabajo creando grupos con los preajustes. Consulte [Cómo crear grupos de ajustes](#) para obtener más información al respecto.

Una vez que haya creado un ajuste, podrá personalizarlo con otros más, como filtros (para ajustar la calidad de la imagen o añadir efectos, como letterbox), tamaño de píxel (valores geométricos) y opciones de postranscodificación. Estos ajustes adicionales se administran en la ventana Inspector. Consulte [Cómo añadir filtros a un ajuste](#), [Cómo trabajar con controles de fotogramas](#), [Cómo añadir ajustes de geometría](#) y [Cómo añadir acciones](#) para obtener más información al respecto.

Fase 2: Previsualización del ajuste

Previsualizar los ajustes es una buena medida para ahorrar tiempo antes de enviar el lote. Para ello, puede utilizar la ventana "Vista previa", donde podrá comprobar que la calidad del archivo multimedia de salida sea óptima. La ventana "Vista previa" consiste en una ventana dividida que previsualiza el contenido del archivo multimedia de origen en su forma original en una de las mitades y el del archivo de salida en la otra mitad.

En la ventana “Vista previa” puede realizar cualquiera de las operaciones siguientes:

- reproducir el archivo multimedia;
- previsualizar dinámicamente efectos (en tiempo real);
- modificar los efectos de los filtros y los ajustes de geometría de su ajuste;
- comparar las versiones de origen y de salida;
- recortar el tamaño del fotograma del archivo de salida;
- cambiar las proporciones;
- añadir varios marcadores (de compresión, capítulo o podcast).

Nota: Los ajustes de “Controles de fotogramas” no pueden previsualizarse en la ventana “Vista previa”. Para previsualizar los ajustes de estos controles, realice una transcodificación de prueba con un fragmento pequeño de su archivo multimedia de origen. (Consulte [Cómo transcodificar un fragmento del clip con la ventana “Vista previa para obtener más información.](#))

Consulte [Cómo previsualizar un ajuste](#) [Cómo usar la ventana “Vista previa para obtener más información al respecto.](#)

Fase 3: Creación de un destino

Por omisión, el archivo transcodificado se guarda en la misma carpeta que su archivo multimedia de origen (Origen). Sin embargo, si desea almacenar los archivos transcodificados en una ubicación distinta, puede crear un nuevo destino en la pestaña Destinos. Usando esta pestaña, puede seleccionar cualquier carpeta, volumen o servidor remoto para cuyo uso como destino y acceso tenga permiso, y añadir útiles identificadores de archivo al archivo de salida transcodificado. Una vez que haya creado destinos suficientes, no necesitará abrir de nuevo la pestaña Destinos.

Consulte [Cómo crear y cambiar destinos](#) para obtener más información al respecto.

Cómo seleccionar el formato de salida

Lo primero que debe elegir para comprimir un archivo multimedia de origen en un formato de salida diferente es la plataforma de reproducción (dispositivos Apple, DVD, Internet, CD y quiosco) correspondiente. Una vez que haya decidido la plataforma, podrá elegir el formato de salida adecuado para dicha plataforma.

Sea cual sea el formato de vídeo digital del archivo multimedia de origen, podrá transcodificarlo mediante uno de los muchos codificadores suministrados con Compressor, incluidos los siguientes formatos estándar, todos con sus propios atributos:

- *AIFF*: pensado para audio (incluida la creación de DVD o CD) cuando es necesario personalizar los ajustes. Para obtener más información sobre el formato AIFF, consulte [Cómo crear archivos AIFF.](#)

- *Formatos de audio comunes*: pensado para facilitar el acceso a los formatos de audio más habituales, como AIFF, archivos CAF de Apple y WAVE. Para obtener más información, consulte [Cómo crear archivos con formato de audio comunes](#).
- *Secuencia DV Stream*: formato común utilizado para proyectos SD. Consulte [Cómo crear archivos de salida de secuencias DV](#) para obtener más información al respecto.
- *Dolby Digital Professional*: conocido también como AC-3. Está diseñado básicamente para la creación de DVD. Para obtener más información sobre el formato AC-3, consulte [Cómo crear archivos de audio Dolby Digital Professional](#).
- *H.264 para dispositivos Apple*: pensado para crear archivos de vídeo adecuados para reproducir con iTunes, un iPhone, un iPad, un iPod y un Apple TV. Para obtener más información sobre el formato H.264 para dispositivos Apple, consulte [Cómo crear archivos de salida H.264 para dispositivos Apple](#).
- *H.264 para Blu-ray*: formato desarrollado para crear ajustes H.264 configurados específicamente para Blu-ray. Para obtener más información sobre el formato H.264 para Blu-ray, consulte [Cómo crear H.264 para Blu-ray](#).
- *Secuencia de imágenes*: es compatible con una amplia gama de aplicaciones de composición y procesamiento de imágenes. Para obtener más información, consulte [Cómo crear archivos de secuencias de imágenes](#).
- *MP3*: pensado para compresión de audio. El formato MP3 crea archivos de audio compatibles con una gran variedad de dispositivos de reproducción. Para obtener más información sobre el formato MP3, consulte [Creación de archivos de salida MP3](#).
- *MPEG-1*: diseñado para Internet, CD-ROM o uso especializado de DVD. Para obtener más información sobre el formato MPEG-1, consulte [Creación de archivos de salida MPEG-1](#).
- *MPEG-2*: pensado para uso en DVD estándar y de alta definición. Para obtener más información sobre el formato MPEG-2, consulte [Creación de archivos de salida MPEG-2](#).
- *MPEG-4, Parte-2*: pensado para diversos usos, incluidos los dispositivos inalámbricos e Internet. Para obtener más información sobre el formato MPEG-4, consulte [Creación de archivos de salida MPEG-4](#).
- *“Componentes de exportación QT”*: aprovechando la arquitectura de módulo de QuickTime, Compressor puede ofrecer muchas otras opciones de códecs y formatos de otros fabricantes, como Windows Media, RealPlayer, 3G o AVI. La función “Componentes de exportación QuickTime” permite controlar el motor de codificación de otros fabricantes sin necesidad de abrir otra aplicación. Para obtener más información sobre “Componentes de exportación QuickTime”, consulte [Cómo crear archivos de salida con el componente de exportación de QuickTime](#).

- *Película QuickTime*: pensado para usarlo con QuickTime en diversos entornos de reproducción. Como QuickTime es una tecnología multimedia multiplataforma, permite a las aplicaciones de Mac OS y de Windows capturar y reproducir archivos de vídeo, audio y fotográficos. Para obtener más información sobre el formato QuickTime, consulte [Cómo crear archivos de salida de película QuickTime](#).

Cómo crear un lote de Compressor

Este apartado explica los pasos necesarios para crear y enviar un lote completo de Compressor de forma manual. Si desea utilizar un sistema más rápido y sencillo, pero también más limitado, consulte [Flujo de trabajo rápido y sencillo de Compressor: sistema de plantillas de lote](#).

Una vez que tenga disponibles los ajustes y destinos podrá comenzar a crear el lote para la transcodificación. Un lote contiene una o más tareas. Una tarea se compone de un archivo multimedia de origen con uno o más objetivos, que contienen los ajustes y destinos.

Puede enviar un lote para la transcodificación solamente después de haber asignado al menos un objetivo (ajuste y destino) a cada tarea (archivo multimedia de salida) del lote. Se envían a la vez todas las tareas del lote. Piense en los lotes como si fueran documentos que se pueden abrir, guardar y cerrar. Y, como sucede con los proyectos de Final Cut Pro, existe una pestaña específica para cada lote de Compressor (que se puede desactivar).

Fase 1: Importación de archivos multimedia de origen a Compressor

Puede importar los archivos multimedia de origen en un lote usando bien el cuadro de diálogo “Selección de archivo”, bien arrastrando los archivos desde el Finder hasta la ventana Lote de Compressor. Puede importar archivos multimedia de origen almacenados en cualquier carpeta a la que tenga acceso.

Consulte [Cómo importar archivos multimedia de origen](#) para obtener más información al respecto.

Fase 2: Asignación de un ajuste

Una vez que haya importado el archivo multimedia de origen a la ventana Lote, tendrá que asignarle uno o más ajustes. Esto lo convierte en una tarea. El archivo multimedia de origen solo se puede transcodificar después de haberle asignado, como mínimo, un ajuste, y únicamente se puede añadir un ajuste al archivo multimedia de origen después de haber seleccionado un ajuste preexistente o de haber creado uno. El ajuste debe tener asociado un formato destinado para el archivo de salida.

- *Si elige un ajuste preexistente*: el formato de archivo de salida ya estará asignado.
- *Si crea un ajuste personalizado*: debe seleccionar un formato para el archivo de salida en el menú de formato del archivo, que se abrirá al hacer clic en el botón Añadir (+) de la pestaña Ajustes.

Puede añadir un ajuste a varias tareas en un solo paso; para ello, tiene que seleccionar las tareas en la ventana Lote y seleccionar un ajuste en el cuadro de diálogo que aparece al seleccionar Objetivo > “Nuevo objetivo con ajuste” o, con la tecla Control pulsada, hacer clic en una de las tareas seleccionadas y seleccionar un ajuste en el submenú “Nuevo objetivo con ajuste” del menú de función rápida que aparece.

Si tiene un ajuste favorito (preexistente o personalizado), *puede simplificar el flujo de trabajo creando una aplicación autónoma (un droplet) con varios ajustes y usarla para enviar lotes sin abrir Compressor*. Consulte [Creación de un droplet desde la pestaña Ajustes](#) para obtener más información al respecto.

Nota: También puede crear un grupo de ajustes, una manera cómoda y rápida de asignar varios ajustes a un archivo multimedia de origen. Consulte [Cómo crear grupos de ajustes](#) para obtener más información al respecto.

Fase 3: Previsualización del ajuste con la ventana “Vista previa”

Puede previsualizar el archivo multimedia de origen o ese mismo archivo con el ajuste que lleva asignado. En la ventana “Vista previa” puede previsualizar dinámicamente (en tiempo real) y modificar los efectos de los filtros y ajustes de geometría, reproducir el archivo multimedia, ver las previsualizaciones del archivo de origen o de salida, recortar el tamaño del fotograma del archivo de salida, cambiar las proporciones y añadir diversos marcadores para los formatos MPEG-1, MPEG-2 y H.264 para dispositivos Apple.

Consulte [Cómo previsualizar un ajuste](#) o [Cómo previsualizar un clip](#) para obtener más información al respecto.

Fase 4: Asignación de un destino

Puede seleccionar una ubicación donde colocar los archivos multimedia de salida asignando un destino a cada objetivo. El destino también define varios aspectos con respecto al nombre que se asigna al archivo multimedia de salida. En la pestaña Destinos se proporcionan varios destinos que puede seleccionar, aunque también puede crear los suyos, personalizados. Además de asignar un destino arrastrándolo desde la pestaña Destinos hasta el objetivo de una tarea, puede utilizar el menú Objetivo > Destino o el menú de función rápida que aparece al hacer clic con la tecla Control pulsada en un objetivo para asignar un destino existente a una tarea. También tiene la opción de seleccionar una ubicación que no se haya definido como un destino, seleccionado Otro en los dos menús anteriores.

Consulte [Cómo asignar destinos a archivos multimedia de origen](#) para obtener más información al respecto.

Fase 5: Envío del lote para su transcodificación

Una vez que haya creado todas las tareas del lote y esté satisfecho con los ajustes y con la calidad de los archivos de salida (después de previsualizarlos), está preparado para enviar el lote. Puede realizar esta operación haciendo clic en el botón Enviar de la ventana Lote.

Nota: Si va a transcodificar un lote de gran tamaño, debería desactivar el salvapantallas del ordenador. De este modo, aumentará la velocidad de la transcodificación, puesto que los recursos no se desviarán al salvapantallas.

Consulte [Cómo enviar un lote](#) para obtener más información al respecto.

Visualización del estado de la transcodificación

Con Share Monitor y la ventana Historial puede ver el estado actual de un lote enviado y todas las tareas que contiene. Share Monitor es una aplicación independiente, de manera que puede trabajar tanto con Compressor como con droplets, independientemente de que Compressor esté abierto o no y tanto si ha enviado algo como si no. Consulte [Creación de un droplet desde la pestaña Ajustes](#) para obtener más información sobre los droplets.

Fase 1: Visualización del estado de la transcodificación del lote

Después de enviar un lote, puede abrir Share Monitor para controlar el estado de la transcodificación del lote. Es una buena manera de monitorizar el momento en que su lote ha terminado de transcodificarse y si se ha producido algún problema durante el proceso de transcodificación. Asimismo, puede configurar en las preferencias de Compressor que Share Monitor se abra automáticamente.

Consulte [Cómo establecer las preferencias de Compressor](#) y el *Manual del usuario de Share Monitor* para obtener más información.

Otra posibilidad es ver la ventana Historial de Compressor, que incluye una barra de estado y, como en el caso de Share Monitor, puede indicar si se ha transcodificado correctamente un envío.

Fase 2: Confirmación del final de la transcodificación

Es buena idea abrir la carpeta de destino del archivo multimedia transcodificado para asegurarse de que se ha transcodificado con éxito y se ha guardado en esa ubicación.

Funciones rápidas opcionales de Compressor

Compressor se ha diseñado pensando en el flujo de trabajo. Existen diversas maneras de acelerar el flujo de trabajo de la transcodificación de Compressor según sus necesidades.

Uso de ajustes preexistentes

Compressor incluye diversos ajustes que le permiten iniciar la transcodificación inmediatamente. Si estos ajustes satisfacen sus necesidades, puede transcodificar los archivos multimedia de origen inmediatamente.

Consulte [Flujo de trabajo rápido y sencillo de Compressor: sistema manual](#) para obtener más información.

Aunque tenga que crear ajustes personalizados, puede agruparlos para aplicárselos con facilidad a los objetivos. Consulte [Cómo crear, previsualizar y modificar ajustes](#) para obtener más información al respecto.

Uso de ajustes y destinos por omisión

Si va a aplicar los mismos ajustes y destinos a todos los archivos multimedia de origen, puede configurar las Preferencias de Compressor para aplicar automáticamente estos ajustes y destinos. Consulte [Cómo establecer las preferencias de Compressor](#) para obtener más información al respecto.

Uso de droplets

Los droplets permiten transcodificar material de forma rápida y cómoda incluso sin abrir Compressor. Se crea un droplet guardando un ajuste o un grupo de ajustes y destinos a modo de icono activo. Cuando arrastra uno o más archivos multimedia de origen sobre el droplet, este inicia automáticamente el proceso de transcodificación.

Consulte [Creación de un droplet desde la pestaña Ajustes](#) para obtener más información al respecto.

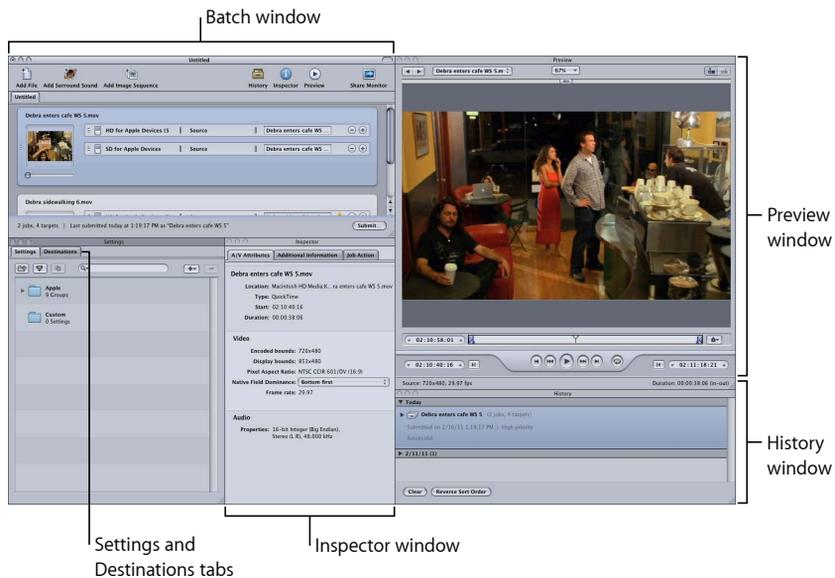
La interfaz de Compressor está formada por una serie de ventanas principales donde se realiza la mayoría de las tareas de preparación para la transcodificación.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Las ventanas de Compressor y el flujo de trabajo de transcodificación (p. 46)
- Creación y gestión de disposiciones de Compressor (p. 47)
- Características de las ventanas de Compressor (p. 50)
- La ventana Lote (p. 53)
- La pestaña Ajustes (p. 57)
- La pestaña Destinos (p. 58)
- La ventana del Inspector (p. 59)
- La ventana Historial (p. 69)
- Ventana "Vista previa" (p. 70)
- Ventana "Compartir Apple Qmaster" (p. 72)
- Share Monitor (p. 73)
- Las ventanas Droplet (p. 74)
- Acerca del cambio de valores y códigos de tiempo introducidos (p. 74)
- Funciones rápidas de teclado (p. 76)

Las ventanas de Compressor y el flujo de trabajo de transcodificación

Cada una de las ventanas de Compressor representa una parte del flujo de trabajo de transcodificación.



- *La ventana Lote:* le permite importar archivos multimedia de origen, añadir ajustes y destinos, y dar un nombre al lote.
- *Las pestañas Ajustes y Destinos:* la pestaña Ajustes le permite gestionar de forma centralizada los ajustes de Apple y los ajustes personalizados. La pestaña Destinos le permite crear, modificar o eliminar ajustes de destino, establecer un destino por omisión y añadir identificadores de archivo al nombre del archivo multimedia de origen.
- *La ventana del Inspector:* le permite acceder fácilmente a los controles de transcodificación comunes y a una tabla completa de resumen con todos los detalles de cada ajuste. También puede utilizar la ventana del Inspector para recopilar información sobre los clips de origen y para realizar cambios dinámicos de forma interactiva con la ventana "Vista previa".
- *Ventana "Vista previa":* le permite reproducir sus archivos multimedia de origen en su formato original o previsualizar su archivo multimedia de origen con una serie de ajustes asignados. Puede ver los efectos de los ajustes, como filtros y cambios de tamaño de fotogramas, y realizar ajustes en estos atributos mientras previsualiza el archivo multimedia en tiempo real. También puede utilizar la ventana "Vista previa" para añadir y visualizar varios tipos de marcadores.

- *La ventana Historial*: la ventana Historial le permite visualizar un registro completo de todos los lotes enviados desde el ordenador (incluidas las barras de estado de aquellos lotes que aún se están transcodiando), y poner en pausa o volver a enviar cualquier lote que aparezca en el registro.
- *La ventana Droplet (no se muestra en la imagen)*: le permite guardar uno o varios ajustes o grupos de ajustes en un droplet, que es un preajuste independiente empaquetado en una aplicación de arrastrar y soltar, y guardado como un icono.
- *Share Monitor (no se muestra en la imagen)*: le permite visualizar el estado de todos los lotes que se están procesando. (Si desea más información, consulte el *Manual del usuario de Share Monitor*.)

Creación y gestión de disposiciones de Compressor

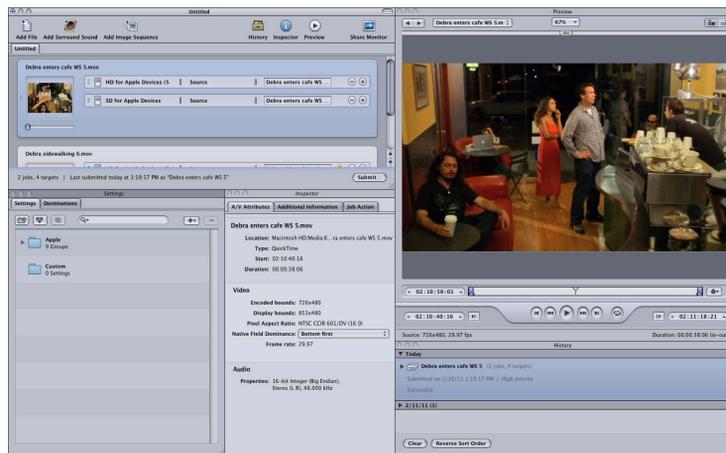
A medida que utilice Compressor observará que, en función de la tarea de codificación concreta que esté configurando, la disposición de las distintas ventanas de Compressor puede afectar a su facilidad de uso. Para facilitarle el trabajo, Compressor incluye la posibilidad de configurar y guardar disposiciones. Las disposiciones definen qué ventanas están visibles, su tamaño, su posición y qué iconos se muestran en la barra de herramientas de la ventana Lote.

Compressor incluye dos disposiciones que puede utilizar como punto de partida para crear sus propias disposiciones personalizadas.

Nota: Cada una de estas disposiciones está disponible en varios tamaños, lo que le permite seleccionar el tamaño que mejor se ajuste a su monitor. Puede modificar cualquiera de estas disposiciones y guardarlas como sus propias disposiciones personalizadas.

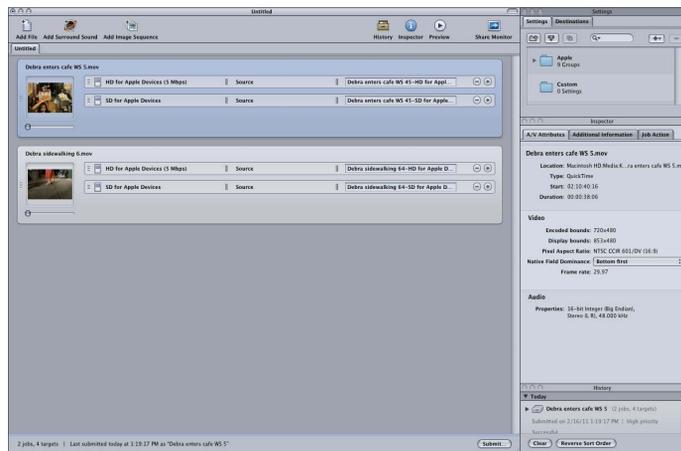
Disposición estándar

La disposición estándar muestra todas las ventanas de Compressor, con las pestañas Ajustes y Destinos compartiendo una misma ventana. Esta disposición está optimizada para situaciones en las que se va a transcodificar un único archivo multimedia de origen.



Disposición de lote

La disposición de lote hace hincapié en la ventana Lote. Esta disposición está optimizada para situaciones en las que se va a transcodificar una serie de archivos multimedia similares.



Cómo seleccionar, guardar y gestionar disposiciones

Compressor facilita la selección de una disposición.

Para seleccionar una disposición

- Seleccione Ventana > Disposiciones y, a continuación, seleccione una disposición en la lista que aparecerá.

Una vez que haya seleccionado una disposición, la interfaz de Compressor cambiará para ajustarse ella.

También puede crear y guardar sus propias disposiciones personalizadas.

Para guardar una disposición

- 1 Configure la interfaz de Compressor del modo en que desee que se guarde.

Consulte [Características de las ventanas de Compressor](#) para obtener información sobre la forma de trabajar con distintas ventanas.

- 2 Seleccione Ventana > Guardar disposición.
- 3 En el cuadro de diálogo que aparecerá, introduzca un nombre para la disposición y haga clic en Guardar.

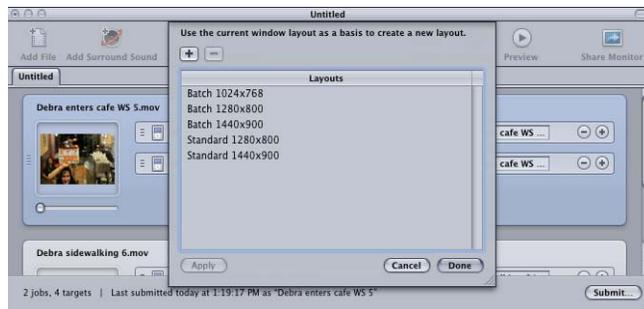
La disposición se guardará y aparecerá en la lista Ventana > Disposiciones.

Puede gestionar la lista de disposiciones eliminando o cambiando de nombre las disposiciones existentes.

Para gestionar las disposiciones

- 1 Seleccione Ventana > Gestionar disposiciones.

Aparecerá el cuadro de diálogo del gestor de disposiciones.



- 2 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Para renombrar una disposición:* haga doble clic en la disposición y escriba el nombre que desee asignarle.
- *Para eliminar una disposición:* selecciónela y haga clic en el botón Eliminar (-).
- *Para guardar la configuración de la interfaz actual como nueva disposición:* haga clic en el botón Añadir (+) e introduzca un nombre para la disposición.
- *Para seleccionar una disposición y aplicarla a la interfaz actual de Compressor:* seleccione la disposición y haga clic en el botón Aplicar.

- 3 Haga clic en Salir cuando haya terminado de gestionar las disposiciones.

El gestor de disposiciones se cerrará y la interfaz de Compressor mostrará el ajuste de la disposición seleccionada.

Nota: La lista de disposiciones está dividida en dos secciones: las disposiciones suministradas por Apple y las creadas por el usuario. Las disposiciones suministradas por Apple no pueden renombrarse ni eliminarse. Las creadas por el usuario se muestran en orden alfabético. Tenga cuidado a la hora de asignar nombres a sus disposiciones, para asegurarse de localizarlas fácilmente en la lista.

Acerca de los archivos de disposiciones

Si dispone de varias estaciones de trabajo que utilizan Compressor, es posible que desee tener las mismas disposiciones disponibles en todas estas estaciones.

Para ello tiene que copiar los archivos de las disposiciones de un sistema a otro, asegurándose de colocarlos en la ubicación correcta. Las disposiciones se almacenan en la siguiente ruta: `Usuarios/nombre_de_usuario/Librería/Application Support/Compressor/Layouts`. Todas las disposiciones llevan la extensión `.moduleLayout`.

Importante: No añada ni elimine los archivos de las disposiciones mientras Compressor esté abierto. Compressor busca disposiciones disponibles en esta ubicación como parte de su proceso de inicio. Debe reiniciar Compressor para reconocer los cambios realizados en estos archivos.

Características de las ventanas de Compressor

Aunque en las disposiciones estándar y de lote la interfaz de Compressor aparece como un único elemento de gran tamaño, realmente está compuesto por una serie de ventanas individuales que pueden cambiarse de posición y de tamaño para ajustarse mejor a sus necesidades.

¿Por qué hay algunas ventanas que están tapadas?

Como la interfaz de Compressor está formada por ventanas individuales, se dará cuenta de que al pasar de Compressor a otra aplicación y regresar después a Compressor haciendo clic en una de sus ventanas, solo aparece dicha ventana; el resto de las ventanas estarán tapadas por otras ventanas que haya podido abrir.

Para traer todas las ventanas de Compressor al frente

Realice una de las siguientes operaciones:

- Al cambiar de una aplicación a otra, utilice la característica integrada de cambio de aplicación del Mac OS X. Pulse Comando + Tabulador para que aparezca un cuadro de diálogo de selección de aplicaciones. Con la tecla Comando pulsada, puede pulsar la tecla Tabulador para recorrer las aplicaciones que están ejecutándose en ese momento. Suelte la tecla Comando una vez que tenga seleccionado el icono de Compressor. De este modo, todas las ventanas de Compressor estarán visibles.

- Seleccione Ventana > Traer todo al frente.
- Haga clic en el icono de aplicación de Compressor en el Dock.

Nota: La barra de herramientas de Compressor, que se encuentra a lo largo de la parte superior de la ventana Lote, facilita el acceso a las ventanas principales de Compressor y a Share Monitor.

Cómo cambiar de tamaño las ventanas de Compressor

Puede cambiar de tamaño todas las ventanas de Compressor, a excepción de la ventana del Inspector, que tiene un tamaño fijo.

Las ventanas tienen un límite de tamaño, tanto en sentido horizontal como vertical, que le permite reducir la ventana hasta un mínimo.

Para cambiar el tamaño de una ventana

- Arrastre la esquina inferior derecha de la ventana para alargar o comprimir la ventana horizontal o verticalmente.



Nota: Al cambiar de posición o de tamaño una ventana, se alineará con una ventana cercana cuando se acerque a ella. Esto facilita la creación de una disposición ordenada, sin huecos ni superposiciones.

Acerca de las pestañas

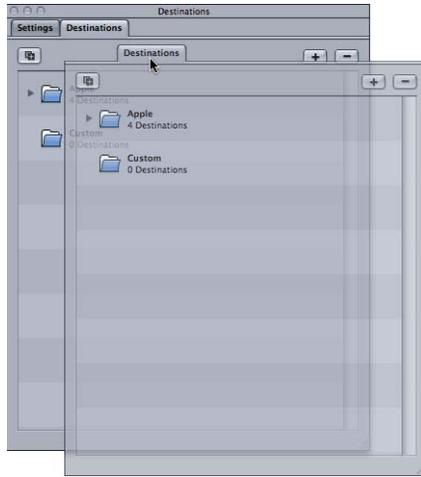
La ventana Lote y las pestañas Ajustes y Destinos pueden incluir varias pestañas.

- *La ventana Lote:* si trabaja con un monitor de gran tamaño y tiene varios lotes abiertos, es posible que desee ver cada uno de ellos en su propia ventana.
- *Las pestañas Ajustes y Destinos:* por omisión, la pestaña Ajustes y la pestaña Destinos se encuentran en la misma ventana. Puede seleccionar que cada una de estas pestañas tenga su propia ventana, o puede cerrar una de las pestañas. Puede incluso seleccionar que se añada a la ventana cualquiera de las otras ventanas (a excepción de la ventana Lote) en forma de pestaña adicional.

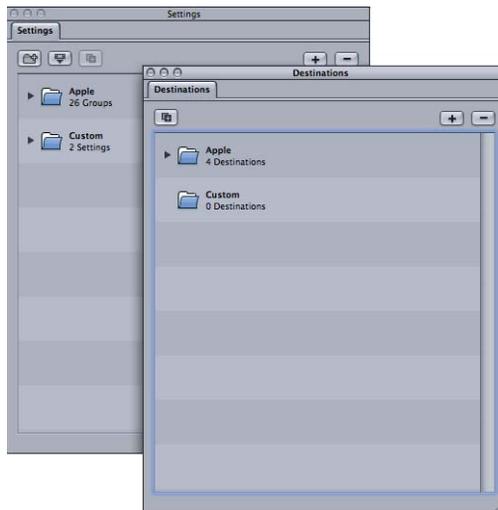
En ambos casos, también puede controlar el orden de las pestañas.

Para mover una pestaña a su propia ventana mediante el método de arrastrar

- 1 Arrastre la pestaña fuera de su ubicación actual.



- 2 Suelte la pestaña para que aparezca en su propia ventana.



Para mover una pestaña a su propia ventana mediante un menú de función rápida

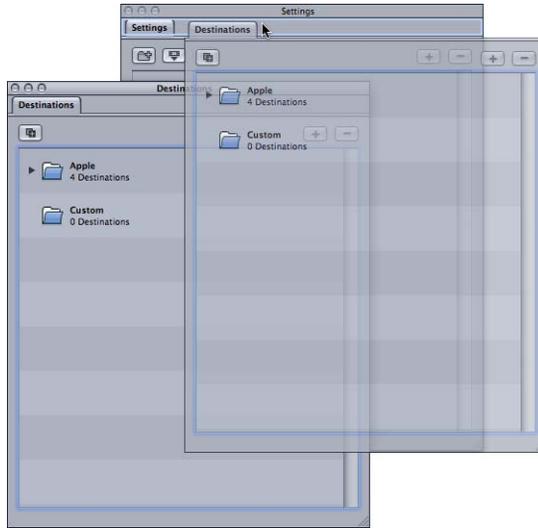
- Con la tecla Control pulsada, haga clic en la pestaña y seleccione "Extraer pestaña" en el menú de función rápida.

La pestaña se abrirá en su propia ventana.

Para añadir una pestaña de una ventana a otra mediante el método de arrastrar

- 1 Arrastre la pestaña hasta el área de pestañas de la ventana donde desee añadirla.

El área de pestañas se resaltará.



2 Suelte la pestaña.

Se alineará al área de pestañas y se cerrará su ventana original.

Para añadir una pestaña de una ventana a otra mediante un menú de función rápida

- Con la tecla Control pulsada, haga clic en el área de pestañas donde desee que aparezca la ventana y seleccione la pestaña en la lista que aparecerá en el menú de función rápida.

Nota: Se trata del único método que le permite añadir las pestañas Historia, Vista previa o Inspector a la ventana.

Para cambiar el orden de las pestañas en su ventana actual

- Arrastre la pestaña hacia la izquierda o hacia la derecha hasta su nueva posición.

El resto de las pestañas se desplazará para darle cabida.

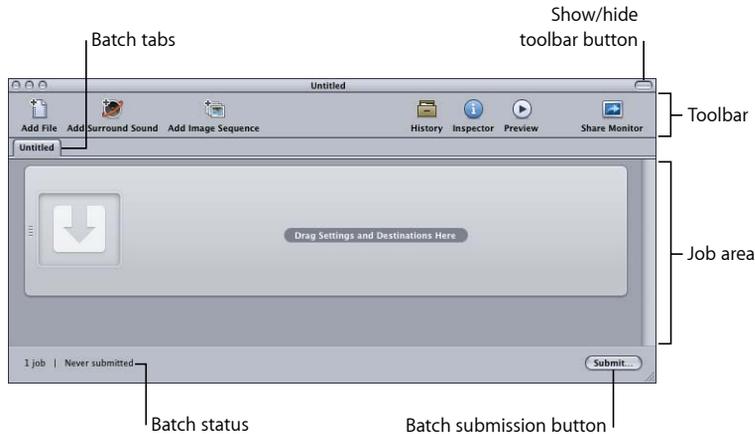
Una vez que tenga configurada la interfaz de Compressor del modo que desee, podrá guardarla como una disposición. Esto le permitirá restaurar la disposición o alternarla con otras disposiciones. Consulte [Creación y gestión de disposiciones de Compressor](#) para obtener más información al respecto.

La ventana Lote

La primera vez que se abre Compressor, se muestra la ventana Lote. La ventana Lote le permite importar archivos multimedia de origen para comprimir, le permite añadir ajustes y destinos, dar nombre al lote y seleccionar dónde desea guardarlo. La ventana Lote es el lugar donde se colocan todos los archivos multimedia de origen como parte de los preparativos para la transcodificación.

Nota: Normalmente, siempre se muestra la ventana Lote. Si la cierra, volverá a abrirse cuando cree un nuevo lote (Archivo > Nuevo lote) o cuando abra un lote existente (Archivo > Abrir).

Puede utilizar la barra de menús de Compressor o la barra de herramientas de la parte superior de la ventana Lote para abrir todas las demás ventanas. (Si la barra de herramientas no se encuentra visible al abrir Compressor, haga clic en el botón de la esquina superior derecha de la ventana Lote para abrirla.)



Además de la barra de herramientas de Compressor y del botón Enviar, la ventana Lote incluye las pestañas para los lotes abiertos y un área donde mostrar y configurar las tareas de un lote. Para obtener información sobre cómo añadir archivos multimedia de origen a un lote, consulte [Cómo añadir archivos multimedia de origen a un lote para crear tareas](#). Para obtener información sobre cómo trabajar con tareas y objetivos, consulte [Cómo finalizar tareas y enviar lotes](#).

Cómo personalizar la barra de herramientas

La ventana Lote incluye una barra de herramientas que puede personalizar para que se ajuste mejor a sus necesidades.

Nota: Si la barra de herramientas no se encuentra visible al abrir Compressor, haga clic en el botón de la esquina superior derecha de la ventana Lote para abrirla.

Para personalizar la barra de herramientas de la ventana Lote

- 1 Realice una de las siguientes operaciones para abrir la paleta de personalización de la barra de herramientas:
 - Seleccione Visualización > Personalizar barra de herramientas.
 - Con la tecla Control pulsada, haga clic en la barra de herramientas y seleccione “Personalizar barra de herramientas” en el menú de función rápida.
 - Haga clic en el icono Personalizar en la barra de herramientas (si está presente).

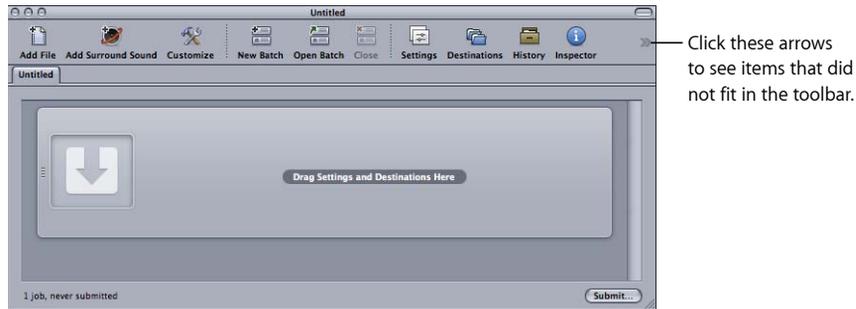
Se abrirá la paleta de la barra de herramientas.



- 2 Para personalizar la barra de herramientas, realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para eliminar los elementos que hay en la barra de herramientas:* arrástrelos fuera de la barra de herramientas.
 - *Para añadir elementos a la barra de herramientas:* arrástrelos desde la paleta de la barra de herramientas hasta la barra de herramientas, colocándolos donde desee que aparezcan.
 - *Para cambiar de sitio los elementos de la barra de herramientas:* arrástrelos hasta el sitio donde desea que aparezcan.
 - *Para restaurar la configuración por omisión de la barra de herramientas:* arrastre el conjunto por omisión (situado en la parte inferior de la paleta) hasta la barra de herramientas.
 - *Para configurar la forma como aparecen los elementos en la barra de herramientas:* seleccione un ajuste en el menú local Mostrar.
Puede seleccionar que se muestre tanto el icono como el texto, solo el icono o solo el texto.
- 3 Haga clic en Salir cuando haya terminado.

Nota: La configuración de la barra de herramientas se guardará como parte de una disposición. Consulte [Creación y gestión de disposiciones de Compressor](#) para obtener más información sobre las disposiciones.

Es posible añadir más elementos a la barra de herramientas una vez que se ocupa todo el espacio disponible. Cuando esto ocurre, en el borde derecho de la barra de herramientas se muestra una flecha doble en la que puede hacer clic para obtener acceso a los iconos que no caben.



Acerca de los elementos de la barra de herramientas

La mayoría de los elementos que pueden añadirse a la barra de herramientas solo pueden añadirse una vez. Algunos pueden añadirse varias veces, como el separador, el espacio y el espacio flexible.

- *Nuevo lote*: crea un nuevo lote sin título.
- *Abrir lote*: abre un cuadro de diálogo que le permite buscar y seleccionar un lote guardado para abrirlo.
- *Cerrar*: cierra el lote actualmente seleccionado.
Nota: No se puede cerrar un lote si es el único que está abierto.
- *Añadir archivo*: abre un cuadro de diálogo que le permite buscar y seleccionar uno o varios archivos multimedia de origen para importarlos en el lote actual.
- *Añadir sonido surround*: abre el cuadro de diálogo de asignación de archivos de audio, que puede utilizar para asignar archivos manualmente a cada canal de audio en una configuración de sonido surround.
- *Añadir secuencia de imágenes*: abre un cuadro de diálogo que permite buscar y seleccionar la carpeta que contiene los archivos multimedia de origen de la secuencia de imágenes.
- *Enviar con ajustes previos*: envía el lote utilizando los ajustes utilizados por los envíos de lotes previos, omitiendo el cuadro de diálogo de envío.
- *Historial*: abre la ventana Historial.
- *Inspector*: abre la ventana del Inspector.
- *Ajustes*: abre la pestaña Ajustes.
- *Destinos*: abre la pestaña Destinos.
- *Vista previa*: abre la ventana "Vista previa".

- *Share Monitor*: abre la aplicación Share Monitor.
- *Crear droplet*: abre un cuadro de diálogo que permite seleccionar los ajustes de este droplet.
- *Separador*: añade una línea vertical a la barra de herramientas, lo que le permite agrupar una serie de elementos.
- *Espacio*: añade un espacio de ancho fijo a la barra de herramientas.
- *Espacio flexible*: añade un espacio de ancho flexible a la barra de herramientas. Este espacio permite forzar la colocación de los elementos hacia los bordes izquierdo y derecho de la barra de herramientas, que se expande para rellenar las áreas no utilizadas.
- *Personalizar*: abre la paleta de personalización de la barra de herramientas.

La pestaña Ajustes

la pestaña Ajustes le permite gestionar de forma centralizada los ajustes de Apple y los ajustes personalizados. La pestaña Ajustes se utiliza junto con la ventana del Inspector para crear y modificar ajustes, decidir exactamente qué ajustes desea utilizar para transcodificar el archivo multimedia de origen y seleccionar el formato de salida al que desea convertir el archivo transcodificado.

Para abrir la pestaña Ajustes

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Ventana > Ajustes (o pulse Comando + 3).
- Haga clic en el icono Ajustes de la barra de herramientas de la ventana Lote (si está presente).
- Haga clic en la pestaña Ajustes (si está presente).

La pestaña Ajustes contiene una lista de los ajustes existentes y los botones necesarios para añadir, eliminar o duplicar un ajuste y para crear grupos y droplets.



Consulte [Cómo crear, previsualizar y modificar ajustes](#) para obtener información sobre cómo utilizar la pestaña Ajustes para crear, gestionar y seleccionar ajustes.

La pestaña Destinos

La pestaña Destinos le permite crear, modificar o eliminar ajustes de destino, establecer un destino por omisión y añadir identificadores de archivo al nombre del archivo multimedia de origen.

Para abrir la pestaña Destinos

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Ventana > Destinos (o pulse Comando + 3).
- Haga clic en el icono Destinos en la barra de herramientas de la ventana Lote (si está presente).

- Haga clic en la pestaña Destinos (si está presente).



Consulte [Cómo crear y cambiar destinos](#) para obtener más información sobre cómo configurar los destinos para simplificar el flujo de trabajo de Compressor.

La ventana del Inspector

La ventana del Inspector permite acceder de forma sencilla a los controles de transcodificación comunes (para crear y modificar ajustes y destinos), a una tabla de resumen completa con todos los detalles de cada ajuste e información acerca de los archivos multimedia de origen, como atributos de A/V, datos de subtítulos opcionales, anotaciones y acciones relacionadas con tareas.

Para abrir la ventana del Inspector

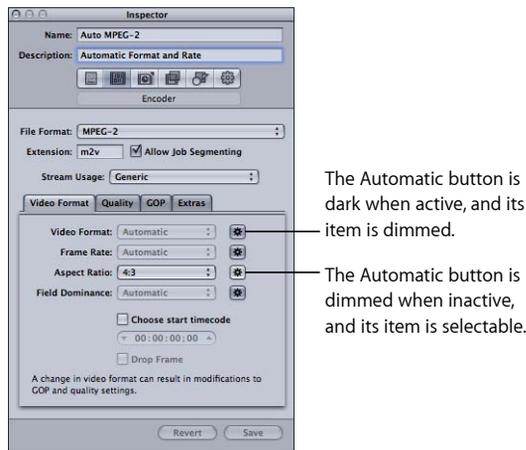
Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Ventana > Mostrar Inspector.
- Haga clic en el icono del Inspector en la barra de herramientas de la ventana Lote.

Nota: A diferencia de otras ventanas de Compressor, no es posible cambiar de tamaño la ventana del Inspector.

Acerca de los ajustes automáticos

Hay varios elementos de los paneles de ajustes que incluyen un modo automático opcional. Cuando se activa el modo automático, Compressor determina el valor óptimo para el ajuste.



En general, cuando el modo automático esté activo, su elemento se mostrará atenuado y no podrá cambiarse.

- Si el ajuste no se ha asignado a ningún archivo multimedia de origen: aparece marcado como "Automático". Se produce una excepción a esta regla en el panel "Controles de fotogramas" de la ventana del Inspector, cuyo estado es indeterminado hasta que el ajuste se aplica a un archivo multimedia de origen.
- Si el ajuste se ha asignado a un archivo multimedia de origen: el elemento permanece atenuado, pero muestra el valor que se utilizará.

Cuando el modo automático se encuentra inactivo, su botón se atenúa y puede seleccionar valores para un elemento del modo habitual.

Puede pulsar el botón Automático para activarlo (el botón se oscurece) y desactivarlo (el botón se aclara).

Consejo: Es una buena idea comprobar los valores que figuran en los Inspectores para los ajustes establecidos en automático. Normalmente Compressor es capaz de determinar correctamente los valores adecuados, pero en ocasiones no hay suficiente información en el archivo multimedia de origen para determinar el valor correcto. Por ejemplo, es posible que algunos clips de QuickTime no tengan metadatos adecuados, o que los metadatos sean incorrectos. Además, si el archivo multimedia de origen utiliza ajustes que no son estándar (como el tamaño de fotograma de vídeo o la frecuencia de fotogramas), Compressor selecciona el valor estándar más cercano para utilizarlo.

Archivos multimedia de origen y la ventana del Inspector

Al seleccionar una tarea en la ventana Lote, la ventana del Inspector muestra información sobre el archivo multimedia de origen de la tarea y le permite añadir anotaciones, archivos con subtítulos opcionales y acciones relacionadas con tareas.



La ventana del Inspector presenta tres pestañas: “Atributos de A/V”, “Información adicional” y “Acción de tarea”.

Pestaña “Atributos de A/V”

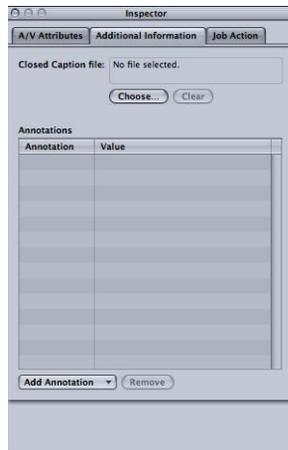
La pestaña “Atributos de A/V” contiene información general sobre el archivo multimedia de origen y está dividida en tres secciones.

- *Información de archivo:* en esta sección se muestra el nombre, la ubicación y el tipo de archivo.
- *Información de vídeo:* en esta sección, cuando así procede, se muestra toda la información del archivo relacionada con el vídeo. Entre esta información se incluye su tamaño de fotograma, frecuencia de fotogramas y datos de código de tiempo.
- *Información de audio:* en esta sección, cuando así procede, se muestra toda la información del archivo relacionada con el audio. Entre esta información se incluye su tamaño de fotograma y frecuencia de fotogramas.

Pestaña “Información adicional”

La pestaña “Información adicional” le permite ver y modificar una gran variedad de elementos de metadatos que podrían haberse añadido a otra aplicación, como Final Cut Pro o QuickTime. También puede añadir elementos de metadatos al archivo multimedia de salida. Además, incluye la posibilidad de asociar al archivo un archivo de subtítulos.

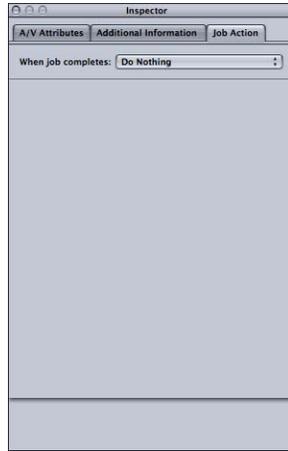
Consulte Pestaña “Información adicional para obtener más información sobre la gestión de archivos de subtítulos y anotaciones.



- *Campo “Archivo subtítulos”*: muestra el nombre del archivo de subtítulos vinculado en ese momento al archivo multimedia de origen.
- *Botón Seleccionar (subtítulos opcionales)*: con este botón puede abrir un cuadro de diálogo y navegar hasta el archivo de subtítulos opcionales que desee vincular al archivo multimedia de origen.
- *Botón Borrar*: utilice este botón para eliminar el archivo de subtítulos opcionales asociado.
- *Tabla Anotaciones*: muestra los tipos de anotación utilizados en ese momento y el texto correspondiente.
- *Menú local “Añadir anotación”*: con este botón puede elegir el tipo de anotación que se añadirá al archivo multimedia de origen.
- *Botón Eliminar (anotación)*: utilice este botón para eliminar la anotación seleccionada.

Pestaña “Acción de tarea”

La pestaña “Acción de tarea” permite aplicar y ajustar acciones de posttranscodificación a tareas enteras. Consulte [Cómo añadir acciones](#) para obtener más información al respecto.



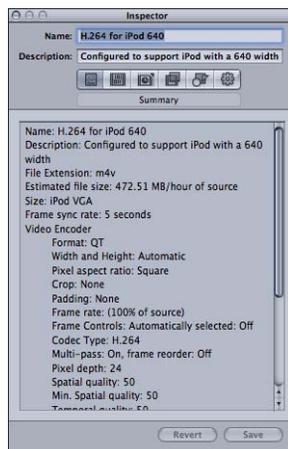
- *Menú local “Cuando finalice la tarea”*: utilice este menú local para elegir y aplicar una acción a la tarea seleccionada en la ventana Lote después de la transcodificación.

Acerca de los paneles Ajustes

Cuando se selecciona un ajuste en la pestaña Ajustes, o un objetivo en la tarea de un lote, el Inspector muestra uno de los seis paneles siguientes.

El panel Resumen

El panel Resumen incluye la tabla Resumen, donde se describen todos los ajustes (ajustes de audio y vídeo, geometría y ajustes de filtro) asociados al ajuste seleccionado en la pestaña Ajustes. La información de la tabla Resumen se actualiza automáticamente siempre que se modifica cualquier ajuste.

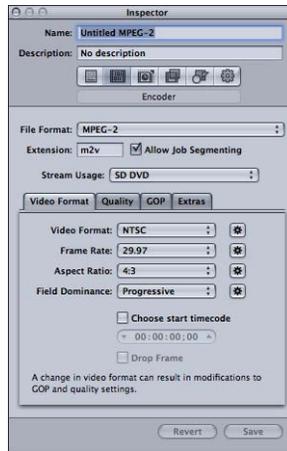


La tabla Resumen incluye la información siguiente.

- *Nombre*: nombre del ajuste seleccionado en la pestaña Ajustes.
- *Descripción*: descripción del ajuste seleccionado en la pestaña Ajustes.
- *Extensión del archivo*: extensión asignada al archivo multimedia transcodificado. Identifica el formato al que va a convertirse el archivo multimedia de origen.
- *Tamaño aproximado*: cuando se asigna a un archivo multimedia de origen, muestra una estimación del tamaño total del archivo. Si no se asigna a ningún archivo multimedia, muestra una estimación del tamaño por hora de los contenidos originales.
Nota: El tamaño total estimado del archivo no está disponible para todos los formatos de salida.
- *Codificador de audio*: detalles del formato del archivo de salida de audio y otros ajustes de transcodificación, como la frecuencia de muestreo, los canales, los bits por muestra y el tipo de códec.
- *Codificador de vídeo*: detalles del formato del archivo de salida de vídeo y otros ajustes de transcodificación, como el ancho y la altura de fotograma, la cantidad de recorte (en píxeles), la frecuencia de fotogramas, las proporciones, el tipo de códec, la profundidad de píxeles, la calidad espacial, la calidad espacial mínima, el intervalo entre fotogramas de referencia, la calidad temporal, la calidad temporal mínima y la velocidad de bits (en bits por segundo).
- *Filtro*: detalles sobre todos, algunos o ninguno de los filtros disponibles de Compressor, en función del número de filtros seleccionados en el panel Filtros.

panel Codificador

El panel Codificador se utiliza para seleccionar y configurar el formato del archivo de salida y otros ajustes. Las opciones de formato de archivo son distintas para cada formato.

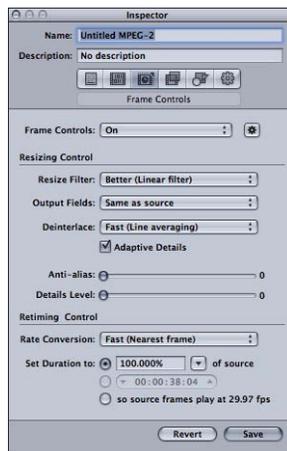


- *Formato de archivo*: utilice este menú local para elegir un formato de archivo de salida. Consulte [Cómo seleccionar el formato de salida](#) para obtener más información sobre los formatos de salida disponibles.
- *Campo "Extensión del archivo"*: las siguientes extensiones de archivo se muestran automáticamente en este campo en función del formato seleccionado en el menú local "Formato de archivo", siempre y cuando estén activadas las pistas de audio y vídeo. No modifique este campo si no tiene una buena razón para ello ya que, si lo hace, podría no reconocerse el archivo.
 - *aiff*: representa el formato AIFF.
 - *ac3*: representa el formato Dolby Digital Professional.
 - *caf*: representa los archivos CAF de Apple.
 - *dv*: representa el formato de Vídeo Digital (DV).
 - *mpg*: representa el formato de secuencia MPEG-1 multiplexado (audio y vídeo).
 - *m1v*: representa el formato de secuencia elemental de vídeo MPEG-1.
 - *m1a*: representa el formato de secuencia elemental de audio MPEG-1.
 - *m2v*: representa el formato de secuencia elemental de vídeo MPEG-2.
 - *m2t*: representa el formato de secuencia de transporte MPEG-2.
 - *mpeg*: representa el formato de secuencia de programa MPEG-2.
 - *m4v*: representa el formato H.264 para dispositivos Apple.
 - *mp4*: representa el formato MPEG-4.

- *mov*: representa QuickTime.
- *tga*: representa TARGA.
- *tiff*: representa el formato TIFF.
- *Permitir segmentar tareas*: esta opción le permite desactivar la segmentación de tareas. Solo es relevante si está utilizando Compressor con un procesamiento distribuido y con una codificación de dos o varios pasos. Para obtener más información, consulte Segmentación de tareas y codificación de dos pasos o de varios pasos.

Panel “Controles de fotogramas”

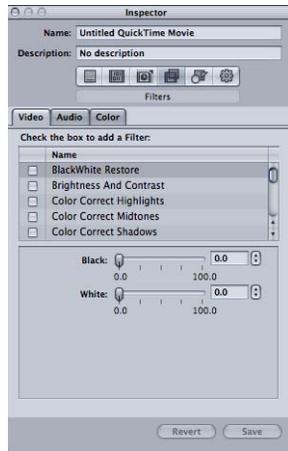
Este panel del Inspector ofrece ajustes automáticos y personalizados que permiten llevar a cabo análisis de imágenes avanzados para el redimensionamiento de fotogramas y la reprogramación de fotogramas.



El redimensionamiento de fotogramas sería necesario al realizar una transcodificación entre un formato de alta definición, como 1080i, y un formato de definición estándar, como DV-NTSC. Un ejemplo de reprogramación de fotogramas sería la realización de una transcodificación entre formatos de vídeo con distintas frecuencias de fotogramas, como NTSC (29,97 fotogramas por segundo) y PAL (25 fotogramas por segundo). Para obtener más información acerca del panel “Controles de fotogramas”, consulte [Acerca del panel “Controles de fotogramas”](#).

Panel Filtros

El panel Filtros se utiliza para añadir filtros a un ajuste. Puede realizar tareas como la corrección gamma y la eliminación de ruido desde este panel.



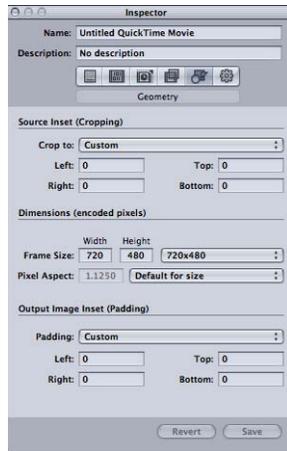
Seleccione la opción situada junto a cualquiera de los filtros que desee incluir en un ajuste en concreto. Utilice los reguladores o los controles de flecha del filtro para ajustar los ajustes del filtro en función de sus necesidades.

Los filtros se aplican al archivo multimedia de origen en el orden en que los coloque en la lista Filtros. Puede reordenar los filtros arrastrándolos hacia arriba y hacia abajo en esta lista.

Para obtener más información acerca del panel Filtros, consulte [Acerca del panel Filtros](#).

Panel Geometría

Las opciones del panel Geometría se utilizan para recortar y ajustar el tamaño del archivo multimedia comprimido, así como para establecer sus proporciones.



El panel Geometría tiene tres secciones:

- *Inserción de origen (recorte)*: utilice cualquiera de los cuatro campos para introducir el número de píxeles por el que desea reducir el tamaño del archivo multimedia de origen o seleccione un ajuste en el menú local Recortar para que Compressor introduzca valores de recorte basados en el contenido de vídeo del archivo multimedia de origen.
- *Dimensiones (píxeles codificados)*: utilice el menú local "Tam. fotograma" o estos campos para crear un tamaño de fotograma de salida y unas proporciones adecuadas para el archivo multimedia de salida. Utilice el menú local "Proporción píxel" para establecer los valores de ancho y altura, de modo que se ajusten a una proporción de píxel indicada.
- *Inserción de imagen de salida (relleno)*: utilice el menú local Relleno para calcular los valores de ancho o altura de la salida. Si selecciona Personalizado, podrá introducir valores en los campos.

Para obtener más información acerca del panel Geometría, consulte [Cómo añadir ajustes de geometría](#).

Panel Acciones

El panel Acciones permite activar los correos electrónicos de notificación de la finalización de la transcodificación y asignar un destino por omisión a este ajuste.



- *Opción y campo "Enviar notificación por correo electrónico a":* se utiliza para introducir la dirección a la que desea enviar una notificación de correo electrónico una vez transcodificado el archivo multimedia o en caso de que se produzca un error.
- *Destino por omisión:* seleccione en el menú local el destino que desee que utilice este ajuste por omisión.

Para obtener más información acerca del panel Acciones, consulte [Cómo añadir acciones](#).

La ventana Historial

La ventana Historial proporciona un acceso rápido a lotes previamente enviados, así como información acerca de los mismos. Puede utilizarla para poner en pausa una operación de transcodificación, para volver a enviar lotes arrastrándolos hasta la ventana Lote o para visualizar los detalles del envío de lotes particulares. También puede utilizarla para localizar los archivos multimedia de salida de otros lotes previamente enviados.

La ventana Historial también incluye una barra de estado que puede utilizar para supervisar el estado de otros lotes previamente enviados.

Para abrir y cerrar la ventana Historial

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Ventana > Historial (o pulse Comando + 1).

- Haga clic en el botón Historial en la barra de herramientas de la ventana Lote.



Nota: La ventana Historial se abre automáticamente, si está cerrada, cuando se envía un lote para su transcodificación.

La ventana Historial incluye entradas que muestran información acerca del nombre del lote y la fecha y hora en que se transcodificó originalmente. Las entradas están ordenadas por fecha, con la entrada más antigua en primer lugar. Cuando se arrastra un lote a la ventana Lote para reenviarlo, se crea un nuevo lote sin título para el mismo (los lotes existentes no se ven afectados).

Para obtener más información acerca de los controles y los ajustes de la ventana Historial, consulte [Acerca de la ventana Historial](#).

Ventana “Vista previa”

La ventana “Vista previa” está formada por una pantalla dividida en dos partes: en el lado izquierdo se muestra el archivo multimedia de origen seleccionado con su formato original y en el lado derecho se muestra el aspecto que presentará el archivo multimedia de salida. Esto le permite comparar las versiones original y transcodificada, y configurar los ajustes en función de sus necesidades. Puede utilizar las opciones de esta ventana para recortar el fotograma, añadir fotogramas de referencia y cambiar las proporciones.

Para abrir la ventana “Vista previa”

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Ventana > Vista previa (o pulse Comando + 2).

- Haga clic en el botón “Vista previa” en la barra de herramientas de la ventana Lote.



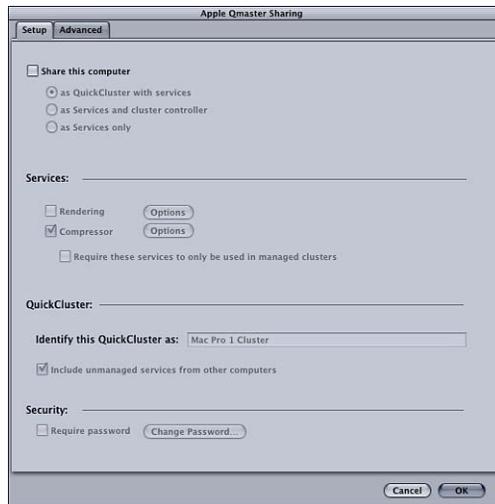
Marker pop-up menu button

La ventana “Vista previa” incluye opciones adicionales, como un menú local Marcador. El menú local Marcador permite importar listas de capítulos o añadir manualmente marcadores de capítulos (y podcast), así como marcadores de compresión (para mejorar la calidad de compresión del archivo multimedia).

Para obtener más información acerca de los controles y los ajustes de la ventana “Vista previa”, consulte [Acerca de la ventana “Vista previa”](#).

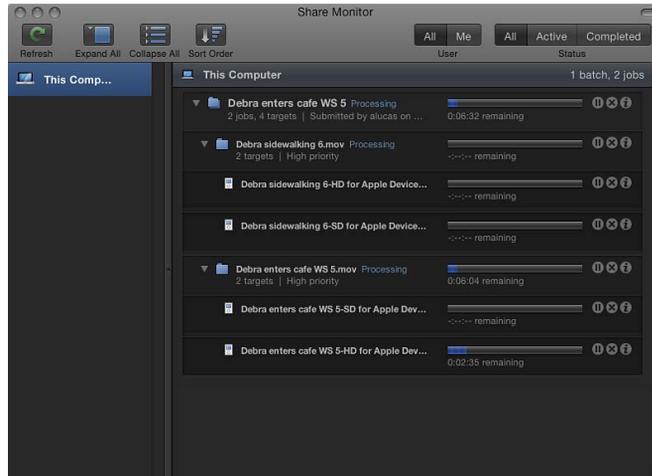
Ventana “Compartir Apple Qmaster”

Compressor incluye una función de procesamiento distribuido, que puede utilizar para acelerar las tareas de transcodificación. Esta función le permite unir la potencia de varios ordenadores de su red local para repartir el trabajo. La ventana “Compartir Apple Qmaster”, que se abre desde Apple Qmaster > “Compartir este ordenador”, incluye la mayoría de los controles necesarios para configurar un sistema de procesamiento distribuido. Para obtener más información sobre el proceso de configuración, consulte [Apple Qmaster](#) y el procesamiento distribuido.



Share Monitor

Share Monitor se utiliza para supervisar el progreso de todas las actividades de transcodificación de lotes, incluidas las estimaciones del tiempo de transcodificación restante para todas las tareas. Share Monitor es una aplicación independiente que puede abrirse sin necesidad de abrir Compressor. Para obtener más información acerca de Share Monitor, consulte el *Manual del usuario de Share Monitor*.



Para abrir Share Monitor

- Haga clic en el botón “Share Monitor” en la barra de herramientas de la ventana Lote.

También puede configurar las preferencias de Compressor de modo que Share Monitor se abra automáticamente cuando se envía un lote. Consulte [Cómo establecer las preferencias de Compressor](#) para obtener más información al respecto.

Share Monitor muestra el estado de todos los lotes enviados, así como el nombre de cada lote y otros detalles. Puede ver informes tanto de las tareas que se han realizado correctamente como de aquellas con errores en Share Monitor y en la ventana Historial.

Para obtener más información acerca de los controles y ajustes de Share Monitor, consulte el *Manual del usuario de Share Monitor*.

Las ventanas Droplet

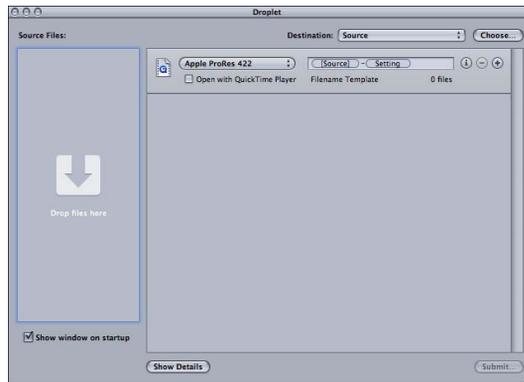
Puede guardar uno o varios ajustes o grupos de ajustes en un *droplet*, que es un preajuste independiente, empaquetado en una aplicación de arrastrar y soltar y guardado como icono. Después, puede transcódicar archivos multimedia de origen (sin siquiera abrir Compressor) simplemente arrastrándolos hasta un icono de droplet. Consulte [Cómo usar droplets para obtener información sobre cómo crear y utilizar los droplets](#).



Puede abrir cualquier droplet y visualizar su ventana para obtener detalles completos acerca del droplet.

Para abrir la ventana de un droplet

- Haga doble clic en un icono de droplet.



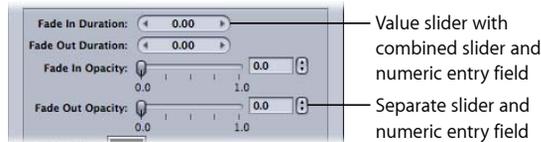
Para obtener más información acerca de los controles y los ajustes de la ventana Droplets, consulte [Acerca de la ventana Droplet](#).

Acerca del cambio de valores y códigos de tiempo introducidos

Compressor incluye varios tipos de métodos para introducir valores. La mayoría cuenta con características que permiten cambiar los campos de valores y códigos de tiempo con mayor facilidad.

Uso de los reguladores de valores

Se utilizan dos métodos para introducir valores numéricos generales: los reguladores tradicionales con campos independientes para introducir números y los reguladores de valores que combinan el regulador con el campo para introducir números.



Los reguladores de valores le permiten introducir un número específico en el campo de valores, o arrastrar el ratón en el campo de valores para ajustar un valor. Cuando utilice los reguladores de valores, podrá utilizar una tecla de modificación para realizar ajustes de valores normales, pequeños o grandes. Cuando se arrastra hacia el medio (donde está el número), funciona igual que un regulador normal: cuando se arrastra hacia la derecha incrementa el valor, y cuando se arrastra hacia la izquierda lo disminuye. Además, puede hacer clic en la flecha derecha o izquierda para cambiar el valor en sucesión. También puede hacer doble clic en el propio número y escribir un nuevo número para introducir un número específico en el campo de valores.

Para modificar los valores en incrementos normales

Realice una de las siguientes operaciones:

- Arrastre el ratón hacia la izquierda o hacia la derecha en el campo de valores.
- Haga clic en la flecha izquierda para disminuir un valor, o en la flecha derecha para aumentarlo.
- Si tiene un ratón de tres botones con rueda de desplazamiento, haga clic en el campo de valores y utilice la rueda de desplazamiento del ratón.

Para modificar los valores en incrementos finos

Realice una de las siguientes operaciones:

- Con la tecla Opción pulsada, arrastre el ratón en el campo de valores.
- Con la tecla Opción pulsada, haga clic en la flecha izquierda para disminuir un valor, o en la flecha derecha para aumentarlo.
- Si su ratón tiene rueda de desplazamiento, con la tecla Opción pulsada desplácese en el campo de valores.

Para modificar los valores en incrementos grandes

Realice una de las siguientes operaciones:

- Con la tecla Mayúsculas pulsada, arrastre el ratón en el campo de valores.
- Con la tecla Mayúsculas pulsada, haga clic en la flecha izquierda para disminuir un valor, o en la flecha derecha para aumentarlo.

- Si su ratón tiene rueda de desplazamiento, con la tecla Mayúsculas pulsada desplácese en el campo de valores.

Cuando un regulador o campo de valores está activo (resaltado), puede pulsar Tabulador para desplazarse al siguiente campo.

Uso de los reguladores de valores de código temporal

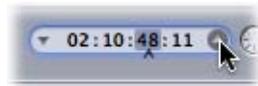
Compressor utiliza reguladores de valores de código temporal para todos los campos de introducción de códigos de tiempo. Además de introducir valores de código de tiempo directamente, podrá “normalizar” el valor de código de tiempo arrastrando el ratón.

Si coloca el puntero sobre un segmento del código temporal, se mostrarán flechas de pequeño tamaño por encima y por debajo de dicho segmento.



Puede arrastrar el puntero hacia arriba o hacia la derecha para aumentar el valor de dicho segmento (los valores de los segmentos situados a la izquierda también aumentarán si la acción de arrastrar hace que el segmento seleccionado se sustituya). Si arrastra el puntero hacia la izquierda o hacia abajo, se reducirá el valor. Puede mantener pulsada la tecla Opción para que el valor cambie más lentamente, o la tecla Mayúsculas para que los cambios sean más rápidos.

También puede hacer clic en las flechas arriba y abajo de cada lado del valor del control temporal o pulsar las teclas flecha arriba y flecha abajo del teclado para aumentar o reducir el valor del control temporal.



Puede controlar a qué segmento afectan las flechas arriba y abajo seleccionando un segmento de modo que aparezca un signo de intercalación por debajo del mismo. También puede utilizar las teclas flecha izquierda y flecha derecha del teclado para seleccionar otros segmentos.

Funciones rápidas de teclado

Para ver una lista completa de las funciones rápidas de teclado de Compressor, consulte [Funciones rápidas de teclado generales de Compressor](#) y [Funciones rápidas de teclado de la ventana “Vista previa](#).

Cómo establecer las preferencias de Compressor

5

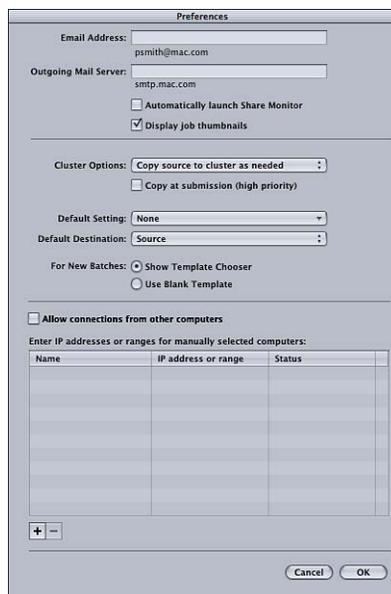
Puede usar las preferencias de Compressor para configurar numerosos aspectos de Compressor.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Acerca de las preferencias de Compressor (p. 77)
- Configuración de las preferencias de Compressor (p. 80)

Acerca de las preferencias de Compressor

Desde la ventana Preferencias de Compressor puede configurar numerosos controles de la aplicación.



The screenshot shows the 'Preferences' dialog box for Compressor. It contains several sections of controls:

- Email Address:** A text field containing 'psmith@mac.com'.
- Outgoing Mail Server:** A text field containing 'smtp.mac.com'.
- Automatically launch Share Monitor:** An unchecked checkbox.
- Display job thumbnails:** A checked checkbox.
- Cluster Options:** A dropdown menu set to 'Copy source to cluster as needed' and an unchecked checkbox for 'Copy at submission (high priority)'.
- Default Setting:** A dropdown menu set to 'None'.
- Default Destination:** A dropdown menu set to 'Source'.
- For New Batches:** Two radio buttons: 'Show Template Chooser' (selected) and 'Use Blank Template'.
- Allow connections from other computers:** An unchecked checkbox.
- Enter IP addresses or ranges for manually selected computers:** A table with three columns: 'Name', 'IP address or range', and 'Status'. The table is currently empty.
- Buttons:** '+', '-', 'Cancel', and 'OK' buttons at the bottom.

La ventana Preferencias de Compressor incluye los siguientes controles.

Opciones de las preferencias de Compressor

- *Dirección de correo:* utilice este campo para introducir la dirección de correo electrónico por omisión para las notificaciones por correo.
- *Servidor correo saliente:* Para obtener más información acerca de las notificaciones por correo, consulte [Cómo trabajar con acciones de postranscodificación](#).
- *Abrir Share Monitor automáticamente:* utilice esta opción para indicar si desea que Share Monitor se abra automáticamente al enviar un lote.
- *Mostrar miniaturas de tarea:* utilice esta opción si desea que las tareas de un lote aparezcan representadas como miniaturas.
- *Opciones del clúster:* elija una de las siguientes opciones para controlar los clústers (para los ajustes de almacenamiento temporal de procesamiento distribuido).
 - *Copiar la fuente en el clúster cuando sea necesario:* esta opción indica a Compressor que copie los archivos de origen en la ubicación de almacenamiento temporal de un clúster cuando sea necesario.
 - *Copiar siempre la fuente en el clúster:* esta opción indica a Compressor que copie siempre los archivos de origen en la ubicación de almacenamiento temporal de un clúster.
 - *No copiar nunca la fuente en el clúster:* esta opción indica a Compressor que no copie los archivos de origen.
 - *No copiar nunca archivos en/desde clúster:* esta opción indica a Compressor que no copie ningún archivo. En este caso, si los archivos no están todos en su ubicación correcta, falla el procesamiento del lote.
- *Copiar al enviar (prioridad alta):* utilice esta opción para controlar si Compressor transfiere archivos de origen al clúster de procesamiento inmediatamente.
- *Ajuste por omisión:* use el menú local "Ajuste por omisión" para seleccionar uno de la lista de ajustes ya existentes.
- *Destino por omisión:* use el menú local "Destino por omisión" para seleccionar uno de la lista de destinos ya existentes.
- *Para nuevos lotes:* utilice las siguientes opciones para configurar la pantalla de inicio de Compressor.
 - *Mostrar selector de plantilla:* Compressor abrirá el selector de plantillas de lote cuando ejecute la aplicación.
 - *Usar plantilla En blanco:* Compressor se abre con un lote sin título vacío, que incluye un marcador de posición de tarea.
- *Permitir conexiones desde otros ordenadores:* utilice esta opción para controlar si los ordenadores remotos con Share Monitor activado pueden visualizar el estado de la tarea de este ordenador. Share Monitor en el ordenador remoto solo debe saber la dirección IP o el nombre del host. (No es necesario introducir una contraseña.)

- *Introduzca las direcciones o los intervalos de IP de los ordenadores seleccionados manualmente:* esta tabla muestra información sobre los servidores remotos.
- *Botón Añadir/Eliminar:* utilice este botón para añadir o eliminar información sobre los servidores remotos.

Cuadro de diálogo “Dirección del ordenador remoto”

El cuadro de diálogo “Dirección del ordenador remoto” aparece al hacer clic en el botón Añadir/Eliminar de la ventana Preferencias de Compressor. Utilice esta ventana para introducir las direcciones o los intervalos IP de los ordenadores seleccionados manualmente.

Este cuadro de diálogo incluye los siguientes controles:

- *Botones Host/Intervalo de direcciones IP de host:* estos botones permiten controlar si utilizamos el cuadro de diálogo en modo dirección IP (introduciendo una dirección concreta) o en modo intervalo de direcciones IP (introduciendo un intervalo de direcciones).
 - *Host:* utilice este modo si desea introducir un nombre y una dirección IP para un ordenador remoto concreto.
 - *Intervalo de direcciones IP de host:* utilice este modo si desea introducir un nombre y una serie de números de intervalo (Intervalo desde, Intervalo hasta) para un intervalo de direcciones IP remotas.

Configuración de las preferencias de Compressor

Siga estas instrucciones para configurar las preferencias de Compressor.

The screenshot shows the 'Preferences' dialog box for Compressor. It is organized into several sections:

- Email Address:** A text field containing 'psmith@mac.com'.
- Outgoing Mail Server:** A text field containing 'smtp.mac.com'.
- Automatically launch Share Monitor:** An unchecked checkbox.
- Display job thumbnails:** A checked checkbox.
- Cluster Options:** A dropdown menu set to 'Copy source to cluster as needed' and an unchecked checkbox for 'Copy at submission (high priority)'.
- Default Setting:** A dropdown menu set to 'None'.
- Default Destination:** A dropdown menu set to 'Source'.
- For New Batches:** Radio buttons for 'Show Template Chooser' (selected) and 'Use Blank Template'.
- Allow connections from other computers:** An unchecked checkbox.
- Enter IP addresses or ranges for manually selected computers:** A table with three columns: 'Name', 'IP address or range', and 'Status'. The table is currently empty.

At the bottom right of the dialog are 'Cancel' and 'OK' buttons.

Para abrir las preferencias de Compressor

- Seleccione Compressor > Preferencias o pulse Comando + coma (,).

Aparecerá la ventana Preferencias.

Para configurar las preferencias de notificación por correo electrónico

- 1 Escriba la dirección de correo electrónico por omisión que se usará cuando se active la notificación por correo.

Puede cambiar la dirección en el panel Acciones de la ventana Inspector.

- 2 Escriba el servidor de correo que usará este ordenador para el correo saliente.

Para obtener más información acerca de las notificaciones por correo, consulte [Cómo trabajar con acciones de postranscodificación](#).

Para configurar la apertura automática de Share Monitor

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione la opción “Abrir Share Monitor automáticamente” para que Share Monitor se abra automáticamente cuando envíe un lote.
- Anule la selección de “Abrir Share Monitor automáticamente” para evitar que Share Monitor se abra automáticamente. De todos modos, puede abrir Share Monitor manualmente desde la ventana Lote.

Para configurar la visualización de las tareas de un lote como miniaturas

- Seleccione “Mostrar miniaturas de tarea” si desea que Compressor muestre las imágenes.
- Anule la selección de “Mostrar miniaturas de tarea” si no desea que Compressor muestre las imágenes.

Para controlar las opciones del clúster (para los ajustes de almacenamiento de procesamiento distribuido)

- Seleccione una opción del menú local “Opciones del clúster”:
 - *Copiar la fuente en el clúster cuando sea necesario*: esta opción indica a Compressor que copie los archivos de origen en la ubicación de almacenamiento temporal de un clúster cuando sea necesario.
 - *Copiar siempre la fuente en el clúster*: esta opción indica a Compressor que copie siempre los archivos de origen en la ubicación de almacenamiento temporal de un clúster.
 - *No copiar nunca la fuente en el clúster*: esta opción indica a Compressor que no copie los archivos de origen.
 - *No copiar nunca archivos en/desde clúster*: esta opción indica a Compressor que no copie ningún archivo. En este caso, si los archivos no están todos en su ubicación correcta, falla el procesamiento del lote.

Para controlar si Compressor transfiere archivos de origen al clúster de procesamiento inmediatamente

Realice una de las siguientes operaciones:

- seleccione “Copiar al enviar (prioridad alta)” para que Compressor transfiera los archivos de origen inmediatamente;
- deje sin seleccionar la opción “Copiar al enviar (prioridad alta)” para evitar que Compressor transfiera inmediatamente los archivos de origen.

Para controlar el ajuste por omisión

- use el menú local “Ajuste por omisión” para seleccionar uno de la lista de ajustes ya existentes.

El ajuste que seleccione aparecerá como valor por omisión cuando importe un nuevo archivo de origen en la ventana Lote.

Para cambiar el destino por omisión

- use el menú local “Destino por omisión” para seleccionar uno de la lista de destinos ya existentes.

El destino que seleccione aparecerá como destino por omisión cuando importe un nuevo archivo de origen en la ventana Lote.

Para controlar si Compressor muestra el selector de plantillas de lote al abrirse

- Seleccione “Mostrar selector de plantilla” si desea que aparezca el selector de plantillas de lote al abrir la aplicación.
- Seleccione “Usar plantilla En blanco” si desea que no aparezca el selector de plantillas de lote al abrir la aplicación.

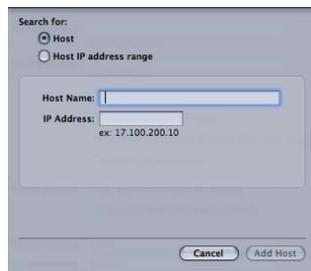
Para controlar si otros ordenadores con Share Monitor pueden ver el estado de la tarea de este ordenador

- Seleccione “Permitir conexiones desde otros ordenadores” para permitir que ordenadores remotos con Share Monitor puedan consultar el estado de la tarea de este ordenador.

El ordenador remoto debe conocer la dirección IP o el nombre de host de este ordenador. (No se necesita contraseña.)

Para introducir las direcciones o los intervalos IP de los servidores remotos

- 1 Haga clic en Añadir (+), en la parte inferior de la ventana Preferencias de Compressor. Aparecerá el cuadro de diálogo de la dirección del servidor.



Search for:
 Host
 Host IP address range

Host Name:

IP Address:
ex: 17.100.200.10

Cancel Add Host

- 2 En este cuadro de diálogo, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Servidor, rellene los campos Servidor y “Dirección IP” y haga clic en “Añadir servidor”.

Nota: También puede introducir únicamente el nombre de servidor o la dirección IP y pulsar la tecla Tab. Si se encuentra el nombre de servidor o la dirección IP correspondientes, la concordancia se introducirá en el campo de forma automática.

 - Seleccione “Intervalo de direcciones IP de servidor”, rellene los campos Intervalo y haga clic en “Añadir intervalo”.

Los servidores o intervalos de servidores aparecerán en la tabla Servidor de la ventana principal Preferencias.

Importante: cualquier cambio que realice en los ajustes de las preferencias de Compressor se aplicarán únicamente cuando haga clic en Aceptar. Si realiza cambios pero decide no utilizarlos, haga clic en Cancelar.

El primer paso del proceso tradicional de transcodificación de Compressor es importar al menos un archivo multimedia de origen en la ventana Lote.

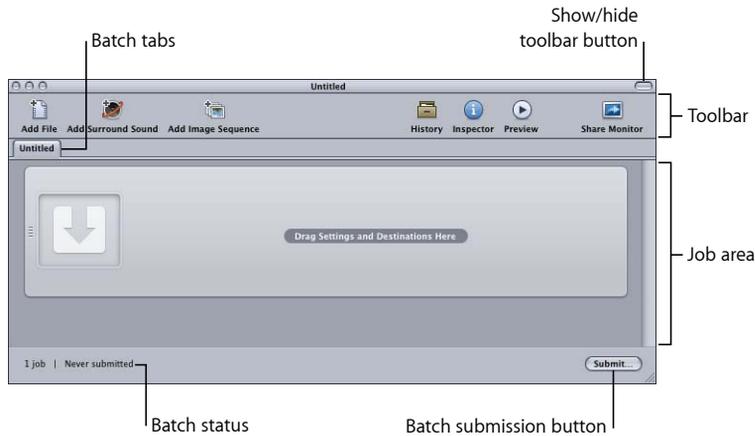
Nota: Si opta por el flujo de trabajo de plantillas de lote, el primer paso es elegir una plantilla de lote. Para obtener más información sobre el flujo de trabajo de plantillas de lote simple, consulte [Flujo de trabajo rápido y sencillo de Compressor: sistema de plantillas de lote](#).

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Acerca de la ventana Lote (p. 84)
- Cómo añadir archivos multimedia de origen a un lote para crear tareas (p. 87)
- Uso del Inspector con archivos multimedia de origen (p. 97)
- Consejos para importar archivos multimedia de origen (p. 100)

Acerca de la ventana Lote

La ventana Lote constituye un centro neurálgico donde organizar las tareas de transcodificación y asignar ajustes rápidamente. La primera vez que se abre Compressor, se muestra una ventana Lote sin título. Piense en los lotes como si fueran documentos que se pueden abrir, guardar y cerrar. Puede utilizar la barra de herramientas de la parte superior de la ventana Lote para abrir todas las demás ventanas de tareas.



Información general sobre la ventana Lote

Los lotes son la parte central del flujo de trabajo de Compressor, y la ventana Lote es el lugar donde se trabaja con ellos. La ventana Lote permite tener varios abiertos de una vez, y los muestra en forma de pestañas independientes.

Para crear un nuevo lote

- Seleccione Archivo > "Nuevo lote" (o pulse Comando + N).

Se añadirá un nuevo lote sin título a la ventana Lote. En función del ajuste de configuración de la opción "Para nuevos lotes" de las preferencias de Compressor, es posible que aparezca el selector de plantillas de lote.

Nota: Para crear un nuevo lote y asegurarse de que aparece el selector de plantillas de lote, seleccione Archivo > Nuevo lote a partir de plantilla (o pulse Comando + Mayúsculas + N).



Consulte [Cómo guardar y abrir un archivo de lote](#) para obtener más información sobre los archivos de lote. Consulte [Acerca del selector de plantillas de lote](#) para obtener más información acerca del selector de plantillas de lote.

Puede incluso tener varias ventanas Lote abiertas, cada una de ellas con un lote distinto; para ello, tiene que arrastrar la pestaña de un lote a una nueva ubicación. Consulte [Acerca de las pestañas](#) para obtener información sobre cómo arrastrar pestañas para abrir o cerrar varias ventanas Lote.

La ventana Lote incluye un botón Enviar en la esquina inferior derecha que puede utilizar para iniciar la transcodificación del lote actualmente seleccionado. En la esquina inferior derecha se muestra el estado del lote actual (cuántas tareas contiene y si se ha enviado).

Acerca del selector de plantillas de lote

Para simplificar los flujos de trabajo más habituales, Compressor cuenta con un selector de plantillas de lote que puede aparecer siempre que cree un nuevo lote. El ajuste "Para nuevos lotes" de las preferencias de Compressor determina si el selector de plantilla de lote aparece o no. Consulte [Acerca de las preferencias de Compressor](#) para obtener más información sobre este ajuste.

El selector de plantillas de lote incluye una amplia variedad de opciones que puede elegir al configurar un nuevo lote.



Al elegir una plantilla se añade un ajuste o varios al lote y también una acción de tarea, que se ejecuta tras la salida del lote.

A continuación, aparecerá una lista de las plantillas de lote estándar de Apple.

- *Crear podcast de audio:* utilice esta plantilla para crear un archivo de audio AAC adecuado para podcasting y para añadirlo a la biblioteca de iTunes.
- *Crear disco Blu-ray:* utilice esta plantilla para crear vídeos H.264 en BD y archivos de audio Dolby Digital Professional (.ac3) y grabarlos automáticamente en un disco Blu-ray o en un disco AVCHD. (Los discos AVCHD pueden reproducirse en reproductores de Blu-ray compatibles con el formato AVCHD.)

- *Crear DVD*: utilice esta plantilla si desea crear un DVD de definición estándar con vídeo MPEG-2 (.m2v) y audio Dolby Digital Professional (.ac3) y, a continuación, grabarlo automáticamente en un disco.
- *Transmisión en directo HTTP*: utilice esta plantilla para crear un conjunto de archivos que le permitan transmitir una película en tiempo real a un iPhone, iPad, iPod touch o Mac con un servidor normal.
- *Publicar en Apple TV*: utilice esta plantilla para crear un archivo de vídeo que pueda visualizarse en Apple TV y añadirse a la biblioteca de iTunes.
- *Publicar en YouTube*: utilice esta plantilla para crear un archivo de vídeo que pueda visualizarse en YouTube y cargarse en una cuenta de YouTube.

Nota: Al elegir una plantilla, debe tener en cuenta básicamente para qué va a utilizar el archivo multimedia de salida que se creará. Si no encuentra ninguna que se ajuste a su flujo de trabajo, puede probar con el método manual. Para obtener más información, consulte [Flujo de trabajo rápido y sencillo de Compressor: sistema manual](#). Para obtener más información acerca de la creación de plantillas personalizadas, consulte [Creación de una plantilla de lote personalizada](#).

Creación de una plantilla de lote personalizada

Cualquier lote puede guardarse como plantilla de lote personalizada. Las plantillas de lote personalizadas aparecen como opciones en el selector de plantillas de lote, junto con las plantillas de lote por omisión de Apple. Estas plantillas pueden ahorrarle mucho tiempo, sobre todo en los flujos de trabajo que utiliza habitualmente.

Para crear una plantilla de lote personalizada

- 1 En la ventana Lote, realice una de las siguientes operaciones para abrir un lote con las características (tareas, ajustes, destinos o acciones de tarea, entre otras) que desee incluir en la plantilla de lote:
 - Cree un lote nuevo y realice los ajustes necesarios.
Para obtener más información, consulte [Flujo de trabajo básico en la transcodificación](#), [Cómo asignar ajustes](#), [Cómo asignar destinos](#) y [Cómo añadir acciones](#).
 - Abra un lote guardado con las características que desee incluir en la plantilla de lote.
Para obtener más información, consulte [Cómo guardar y abrir un archivo de lote](#).
- 2 Seleccione Archivo > Guardar como plantilla.
- 3 En el cuadro de diálogo que aparecerá, introduzca un nombre y la descripción y, después, haga clic en Aceptar.

Se guardará la plantilla de lote personalizada.

Si lo desea, seleccione Archivo > “Nuevo lote a partir de plantilla” para abrir el selector de plantillas de lote y confirme o utilice la nueva plantilla de lote personalizada.

Acerca de la barra de herramientas de la ventana Lote

La ventana Lote incluye una barra de herramientas personalizable a lo largo de su parte superior. Puede seleccionar si desea mostrar u ocultar la barra de herramientas haciendo clic en el botón de la esquina superior derecha de la ventana.



Puede seleccionar una gran variedad de elementos para incluirlos en la barra de herramientas, como elementos para abrir, guardar o cerrar un lote. Consulte [Cómo personalizar la barra de herramientas](#) para obtener información sobre los elementos que pueden añadirse y cómo hacerlo.

Cómo añadir archivos multimedia de origen a un lote para crear tareas

Es necesario importar los archivos multimedia de origen en el lote de la ventana Lote para poder añadir cualquier ajuste de transcodificación a los mismos. Una vez importados en el lote, los archivos multimedia de origen crean una tarea, que es el primer paso que hay que dar para obtener los archivos transcodificados. Existe una serie de métodos especiales para importar archivos multimedia de origen de sonido surround.

Cómo añadir archivos multimedia de origen estándar a los lotes

A continuación, se explica cómo añadir archivos multimedia de origen estándar (sonido no surround o secuencia de imágenes) a un lote.

Para añadir archivos multimedia de origen a un lote

- 1 Abra Compressor.

La ventana Lote se abrirá con una pestaña de lote vacía denominada “Sin título”.



Nota: Si el selector de plantillas de lote se abre automáticamente, haga clic en Cancelar para cerrarlo. Para que no aparezca el selector de plantillas de lote cada vez que abra Compressor, seleccione la opción “No volver a mostrar este mensaje” o vaya a las preferencias de Compressor y seleccione “Para nuevos lotes: Usar plantilla En blanco”.

2 Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Tarea > “Nueva tarea con el archivo” (o pulse Comando + I), vaya a la carpeta de archivos multimedia correspondiente, seleccione uno o varios archivos multimedia de origen y, a continuación, haga clic en Abrir.
- Haga clic en el botón “Añadir archivo” (en la barra de herramientas de la ventana Lote, si está visible), vaya a la carpeta de archivos multimedia correspondiente, seleccione uno o varios archivos multimedia de origen y, a continuación, haga clic en Abrir.
- Con la tecla Control pulsada, haga clic en una tarea y seleccione Origen > Archivo en el menú de función rápida.
- Con la tecla Control pulsada, haga clic en un área vacía del lote y seleccione “Nueva tarea con el archivo” en el menú de función rápida. A continuación puede ir a la carpeta de archivos multimedia correspondiente, seleccionar uno o varios archivos multimedia de origen y hacer clic en Abrir.

- Abra la carpeta de archivos multimedia de origen y arrastre uno o varios archivos al lote.



Nota: Puede combinar los pasos anteriores seleccionando todos los archivos multimedia de origen que desee transcodificar antes de abrir Compressor y arrastrándolos después al icono de aplicación de Compressor. De este modo se abrirá Compressor y los archivos multimedia se añadirán al mismo tiempo al lote sin título por omisión.

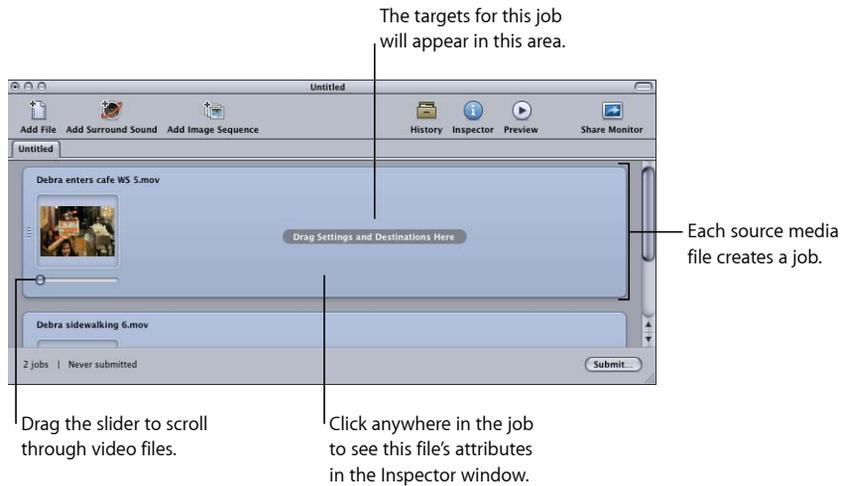
- 3 Guarde el lote desde Archivo > “Guardar como” (o pulsando Comando + Mayúsculas + S).
- 4 Introduzca un nombre para el lote y seleccione la ubicación donde desee guardarlo en el cuadro de diálogo que aparecerá.
- 5 Haga clic en Guardar cuando haya terminado.

La pestaña de la ventana Lote cambiará para adoptar el nombre del archivo.

Nota: Si las preferencias del Finder están ajustadas de modo que se muestren las extensiones, la extensión .Compressor aparecerá en la pestaña junto con el nombre.

No es preciso que asigne un nombre a sus lotes y los guarde, y para tareas rápidas es posible que decida no hacerlo. No obstante, si asigna un nombre a un lote y lo guarda, será más fácil regresar atrás y volver a enviarlo más adelante si descubre que los archivos de salida no quedan como esperaba o si necesita realizar algún cambio. Además, le resultará más fácil hacerse una idea de lo que hay en la ventana Historial y en Share Monitor si envía varios lotes en un corto período de tiempo.

Ahora el lote incluye los archivos multimedia seleccionados, cada uno de ellos en su propia tarea. Los archivos multimedia de origen con contenido de vídeo también incluyen una imagen en miniatura y una barra de desplazamiento que puede utilizar para desplazarse por el vídeo.



Puede cambiar el archivo multimedia de origen asignado a una tarea.

Para cambiar el archivo multimedia de origen asignado a una tarea

- 1 Seleccione la tarea para la que desee cambiar el archivo multimedia de origen.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Tarea > Origen > Archivo, vaya a la carpeta de archivos multimedia correspondiente, seleccione uno o varios archivos multimedia de origen y, a continuación, haga clic en Abrir.
 - Con la tecla Control pulsada, haga clic en la tarea y seleccione Origen en el menú de función rápida. A continuación puede ir a la carpeta de archivos multimedia correspondiente, seleccionar uno o varios archivos multimedia de origen y hacer clic en Abrir.
 - Arrastre un nuevo archivo multimedia de origen a la tarea.

Se conservará cualquier objetivo que ya haya configurado y se aplicará ahora al nuevo archivo multimedia de origen. También puede eliminar un archivo multimedia de origen de una tarea si es necesario.

Para eliminar un archivo multimedia de origen de una tarea

- con la tecla Control pulsada, haga clic en la tarea y seleccione "Borrar la fuente" en el menú de función rápida.

Para eliminar una tarea de un lote

Realice una de las siguientes operaciones:

- seleccione una tarea y pulse Suprimir;
- con la tecla Control pulsada, haga clic en una parte vacía del lote y seleccione “Eliminar todas las tareas” en el menú de función rápida.

Estas tareas ya están listas para que se añada un objetivo a las mismas.

Cómo añadir archivos multimedia de origen de sonido surround a los lotes

Puede utilizar dos métodos para añadir archivos de audio a un lote para crear una tarea de sonido surround: un método automático que se basa en los nombres de archivo para asignar los archivos de audio a los canales correctos y un método manual que le permite asignar manualmente los archivos de audio a los canales.

Cada método da lugar a una tarea a la que puede añadir un ajuste y que admite salidas de audio de sonido surround como Dolby Digital Professional, AIFF y varios códecs de audio en el formato de salida de película QuickTime.

Importante: Algunos de los formatos de salida tienen varias configuraciones para los canales de audio de sonido surround. Asegúrese de saber qué configuración necesita su dispositivo de reproducción. Por ejemplo, el formato de salida AIFF proporciona cuatro configuraciones distintas para las salidas de audio 5.1 (seis canales), cuya diferencia radica en el orden de los canales.

Cómo asignar archivos a canales de sonido surround (método automático)

Compressor ofrece algunas técnicas racionalizadas de asignación de canales que pueden ahorrarle tiempo.

Para asignar archivos a canales surround con códigos identificadores de canal

- 1 Añada el código identificador del canal surround objetivo al nombre de cada archivo de audio de origen. (Consulte en la tabla siguiente los códigos identificadores de canal.)
 - -L: canal frontal izquierdo
 - -R: canal frontal derecho
 - -C: canal frontal central
 - -Ls: canal surround izquierdo
 - -Rs: canal surround derecho
 - -S: canal surround central
 - -LFE: canal de baja frecuencia (Subwoofer, LFE)

Por ejemplo, para asignar un archivo AIFF al canal surround izquierdo, modifique el nombre del archivo y escriba *nombre_de_archivo-Ls.aiff* (donde *nombre_de_archivo* se refiere al nombre de su archivo). (Los códigos identificadores del canal deben incluir un guión, tal y como se muestra en los ejemplos.)

Nota: Mac OS X puede añadir una extensión de archivo como *.aiff*. Esta extensión *no* interferirá con el método de asignación de canales.

Este procedimiento solo funciona cuando se arrastran y sueltan archivos en la ventana Lote. Si arrastra los archivos hasta el icono de aplicación de Compressor, se mostrarán como archivos de origen independientes, cada uno de ellos en su propia tarea.

Nota: Si está creando secuencias de sonido surround Dolby Digital Professional (AC-3), no utilizará a la vez todos los canales que aparecen en la tabla. Consulte [Ajustes de la pestaña Audio](#) para ver un esquema con los modos de codificación de audio de Dolby.

2 Arrastre los archivos de audio de origen renombrados a la ventana Lote.

Si se cumplen las siguientes condiciones, Compressor contrae automáticamente el grupo completo de archivos en lo que aparece como un único archivo multimedia de origen surround en la ventana Lote.

- Los archivos del grupo deben tener nombres correctos. (Consulte la lista del paso anterior.)
- El número total de archivos del grupo debe ser inferior a siete.

Cómo asignar archivos a canales de sonido surround (método manual)

Siga estos pasos para utilizar el método manual de asignación de archivos de audio individuales a canales de sonido surround. Además, puede añadir un archivo de vídeo a una tarea con sonido surround.

Para asignar manualmente archivos de audio de origen a canales de una secuencia de sonido surround

1 Realice una de las siguientes operaciones para importar los archivos de audio de origen:

- Seleccione Tarea > Nueva tarea con el grupo de sonido surround (o pulse Comando + Control + I).
- Haga clic en el botón “Añadir sonido surround” en la ventana Lote.
- Con la tecla Control pulsada, haga clic en el lote y seleccione “Nueva tarea con el grupo de sonido surround” en el menú de función rápida.

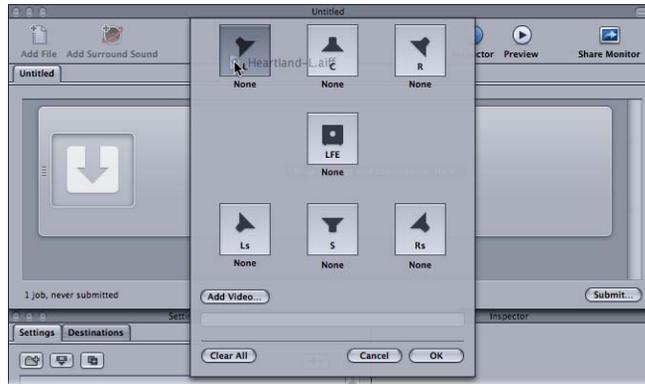
Se abre la interfaz de asignación de canal.

2 Realice una de las siguientes operaciones para asignar un archivo de audio de origen a un canal en particular:

- arrastre el archivo de audio de origen desde el Finder hasta el icono de un canal específico (por ejemplo, “L”);

- Haga clic en el icono de un canal específico (por ejemplo, “L”) y utilice el cuadro de diálogo Abrir para localizar el archivo de audio de origen destinado a ese canal.

El archivo se asigna al canal “L” (frontal izquierdo).



- 3 Repita el paso 2 para cada uno de los archivos de audio de origen que desee incluir en la secuencia surround.

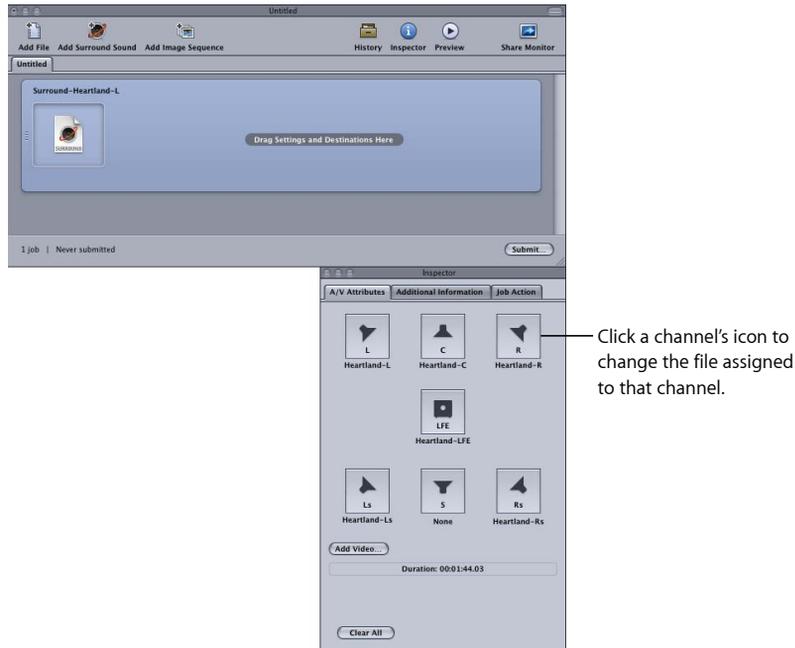
Nota: Si está creando secuencias de sonido surround Dolby Digital Professional (AC-3), no utilizará a la vez todos los canales que aparecen en la tabla. Consulte [Ajustes de la pestaña Audio](#) para ver un esquema con los modos de codificación de audio de Dolby.

- 4 Otra opción es hacer clic en el botón “Añadir vídeo” para seleccionar el archivo de vídeo que desee incluir en la tarea con sonido surround.
- 5 Cuando haya acabado de añadir archivos de audio y vídeo de origen a la interfaz de asignación de canales, haga clic en Aceptar.

El grupo de archivos surround aparece como una única tarea de archivo multimedia de origen surround en la ventana Lote.

Acerca de las tareas de sonido surround

Una vez que haya creado una tarea de sonido surround, la ventana Lote mostrará el icono de sonido surround en la miniatura del archivo multimedia de origen (a menos que haya añadido un archivo de vídeo a la tarea), y la ventana del Inspector mostrará los canales y sus archivos asignados.



Puede cambiar cualquier de las asignaciones de archivo en la ventana del Inspector.

Para cambiar la asignación de un archivo de sonido surround

- 1 Haga clic en el icono de altavoz del canal que desee cambiar.
Se abrirá un cuadro de diálogo de selección de archivos.
- 2 Localice el archivo que desee asignar a dicho canal y haga clic en Abrir.
- 3 Otra opción es hacer clic en "Añadir vídeo" para añadir un archivo de vídeo a la tarea o eliminar el archivo de vídeo asignado y, después, hacer clic en "Añadir vídeo" para seleccionar un archivo de vídeo diferente.

Consulte [Cómo crear archivos de audio Dolby Digital Professional](#) para obtener información acerca de la creación de archivos de salida Dolby Digital Professional.

Cómo añadir secuencias de imagen a los lotes

Si trabaja con una secuencia de imágenes estáticas, puede importarla a Compressor como una única tarea de secuencias de imagen y luego aplicar una frecuencia de fotogramas de salida y un archivo de audio a la tarea. A partir de allí, puede tratar la tarea como cualquier otro archivo multimedia de origen de Compressor, añadiendo ajustes, destinos, filtros y acciones de postranscodificación para crear un archivo multimedia de salida con las características y los formatos de vídeo y audio deseados.

Para añadir a un lote una tarea con una secuencia de imágenes estáticas

- 1 Abra Compressor.

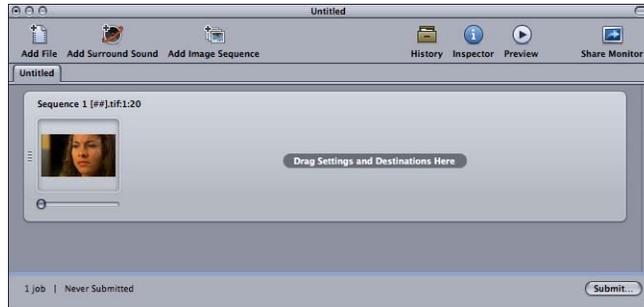
La ventana Lote se abrirá con una pestaña de lote vacía denominada “Sin título”.



Nota: Si el selector de plantillas de lote se abre automáticamente, haga clic en Cancelar para cerrarlo. Para que no aparezca el selector de plantillas de lote cada vez que abra Compressor, seleccione la opción “No volver a mostrar este mensaje” o vaya a las preferencias de Compressor y seleccione “Para nuevos lotes: Usar plantilla En blanco”.

- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga clic en el botón “Añadir secuencia de imágenes” y navegue hasta la carpeta donde están guardados los archivos de la secuencia de imágenes que desea importar.
 - Seleccione Tarea > “Nueva tarea con secuencia de imágenes” (o pulse Comando + Opción + I) y navegue hasta la carpeta donde están guardados los archivos de la secuencia de imágenes que desea importar.
- 3 Seleccione la carpeta donde están guardados los archivos de la secuencia de imágenes que desea importar.
- 4 Haga clic en Abrir.

La nueva tarea aparecerá en la ventana Lote.



5 Seleccione la tarea en la ventana Lote.

En la ventana del Inspector aparecerá la pestaña "Atributos de A/V" con información y controles para trabajar con la nueva tarea de secuencia de imágenes.



6 Realice una de las siguientes operaciones:

- Confirme la selección de los archivos de secuencia de imágenes. (Haga clic en el botón Información (i) para consultar la lista entera de archivos.)
- Valide la información sobre el formato de vídeo en el apartado Vídeo.
- Utilice el menú local "Dominancia campo nativa" para ajustar la dominancia de campo de los archivos de origen. (Puede elegir entre estas opciones: Progresivo, Superior primero e Inferior primero.)
- Utilice el menú local "Frecuencia de fotogramas" para ajustar la frecuencia de fotogramas de los archivos de origen. Para ello, elija una de las frecuencias estándar de la lista.
- Haga clic en "Seleccionar audio" para encontrar, seleccionar y añadir un archivo de audio a la tarea de secuencia de imágenes.

Nota: Compressor admite los tipos de archivos de audio siguientes para las secuencias de imágenes: AIFF, MP3, MPEG-4 de solo audio (.m4a) y películas QuickTime (.mov).

Nota: Asimismo, tiene la opción de utilizar Compressor para crear *archivos de salida* con una secuencia de imágenes. Para obtener más información, consulte *Cómo crear archivos de salida de secuencias de imágenes*.

Uso del Inspector con archivos multimedia de origen

Cuando se selecciona la tarea de un lote, la ventana del Inspector muestra información sobre el archivo multimedia de origen de la tarea.

La ventana del Inspector presenta tres pestañas: “Atributos de A/V”, “Información adicional” y “Acción de tarea”.

Pestaña “Atributos de A/V”

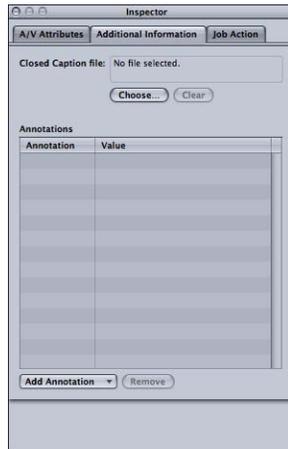
La pestaña “Atributos de A/V” contiene información general sobre el archivo multimedia de origen y está dividida en tres secciones.



- **Información de archivo:** en esta sección se muestra el nombre, la ubicación y el tipo de archivo.
- **Información de vídeo:** en esta sección, cuando así procede, se muestra toda la información del archivo relacionada con el vídeo. Entre esta información se incluye su tamaño de fotograma, frecuencia de fotogramas y datos de código de tiempo.
- **Información de audio:** en esta sección, cuando así procede, se muestra toda la información del archivo relacionada con el audio. Entre esta información se incluye su tamaño de fotograma y frecuencia de fotogramas.

Pestaña “Información adicional”

La pestaña “Información adicional” le permite ver y modificar una gran variedad de elementos de metadatos que podrían haberse añadido a otra aplicación, como Final Cut Pro o QuickTime. Además, incluye la posibilidad de asociar al archivo un archivo de subtítulos.



Para asociar un archivo de subtítulos al archivo multimedia de origen de una tarea

- 1 Haga clic en la tarea para que se muestren los atributos del archivo multimedia de origen en la ventana del Inspector.
- 2 Haga clic en la pestaña “Información adicional”.
- 3 Haga clic en Seleccionar, localice el archivo de subtítulos opcionales (debe ser un archivo con el formato de subtítulos Scenarist, normalmente con la extensión de archivo .scc) y haga clic en Abrir.

Nota: Los formatos de salida H.264 para dispositivos Apple, MPEG-2 y película QuickTime son compatibles con los datos de subtítulos.

En función del formato de salida del objetivo de la tarea, Compressor aplicará el archivo de subtítulos a los archivos multimedia de salida.

- *Para las salidas QuickTime:* Compressor añade el archivo de subtítulos como una pista de subtítulos al archivo de salida QuickTime. Puede ver los subtítulos utilizando QuickTime Player (versión 7.2 o posterior).
- *Para las salidas en formato de secuencia elemental MPEG-2:* Compressor incrusta los datos de subtítulos en la secuencia de vídeo elemental MPEG-2, de modo que puedan utilizarse para la creación de discos DVD.
- *Para las salidas en formato de secuencia de programa y transporte MPEG-2:* Compressor incrusta los datos de subtítulos en las secuencias de programa y transporte MPEG-2 utilizando el protocolo EIA-708 ATSC.

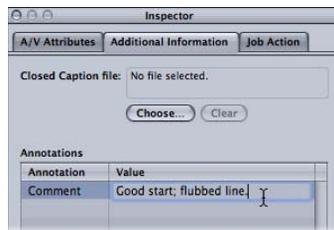
Importante: Los valores de código de tiempo del archivo de subtítulos deben estar directamente relacionados con el código temporal del archivo multimedia de origen. Puede abrir un archivo de subtítulos en TextEdit para ver los valores de código de tiempo que contiene (el texto propiamente dicho está codificado y no puede leerse de esta forma).

Para añadir una anotación

- 1 Haga clic en la tarea para que se muestren los atributos del archivo multimedia de origen en la ventana del Inspector.
- 2 Haga clic en la pestaña "Información adicional"
- 3 Utilice el menú local "Añadir anotación" para seleccionar el tipo de anotación.



- 4 Haga doble clic en el campo Valor correspondiente e introduzca el texto de la anotación.

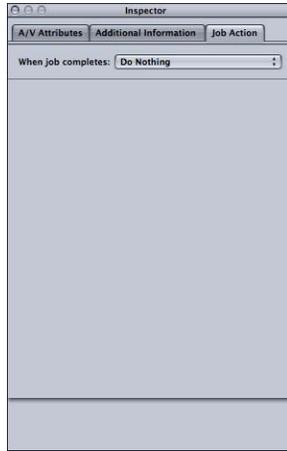


- 5 Haga clic en Guardar.

Nota: Los formatos de salida H.264 para dispositivos Apple, MP3 y película QuickTime son compatibles con la opción "Añadir anotación".

Pestaña “Acción de tarea”

La pestaña “Acción de tarea” permite aplicar y ajustar acciones de posttranscodificación a tareas enteras.



Para obtener más información sobre el funcionamiento de la pestaña “Acción de tarea”, consulte [Cómo añadir acciones de tarea](#).

Consejos para importar archivos multimedia de origen

A continuación, se muestran algunos consejos adicionales para importar archivos multimedia de origen.

Archivos de origen muy comprimidos

Se recomienda encarecidamente no utilizar archivos de origen muy comprimidos (como archivos MPEG) como archivos de origen, ya que pueden producir efectos no deseados en el vídeo codificado.

Películas de referencia QuickTime

Si envía una película de referencia para la aplicación de un procesamiento distribuido, el sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster copiará automáticamente los archivos multimedia necesarios al clúster de procesamiento. Para obtener unos mejores resultados, recomendamos evitar este paso de transferencia de archivos. Para ello, asegúrese de que los archivos multimedia especificados en la película de referencia están a disposición de todos los nodos del clúster de Apple Qmaster. Para obtener más información, consulte [Cómo distribuye el sistema de Apple Qmaster los lotes](#).

Cómo importar archivos MPEG-2

Cuando importe un archivo MPEG-2, Compressor deberá analizarlo antes de que pueda reproducirse en la ventana "Vista previa". El análisis del archivo implica la determinación de su estructura de fotogramas, así como de otros datos necesarios sobre el archivo. Como la estructura de fotogramas puede cambiar a lo largo del archivo, Compressor debe explorar todo el archivo, lo que puede llevar varios minutos en el caso de archivos largos.

Esto no ocurre con los archivos elementales MPEG-2 codificados mediante Compressor y que tenían seleccionada la opción "Añadir metadatos de DVD Studio Pro". Consulte La pestaña Extras para obtener más información al respecto.

Acerca de los archivos multimedia de origen Dolby Digital Professional

Puede utilizar archivos de audio Dolby Digital Professional (AC-3) como archivos multimedia de origen para sus tareas. Normalmente se recurre a esta opción por dos razones.

- *Para probar un archivo recién codificado:* como los ajustes de salida Dolby Digital Professional no pueden previsualizarse, importar un archivo codificado en una tarea le permite reproducirlo y comprobar sus ajustes.
- *Para convertir un archivo de audio Dolby Digital en otro formato:* puesto que no todos los reproductores multimedia incluyen descodificadores Dolby Digital, es posible que necesite transcodificar el archivo en otro formato.

Compressor incluye un descodificador Dolby Digital que utiliza cuando se reproducen o transcodifican archivos de audio Dolby Digital. Este descodificador permite comprobar los ajustes de salida Dolby Digital Professional de un archivo previamente codificado en su sistema, sin necesidad de disponer de un descodificador Dolby Digital externo. Para poder oír el sonido surround debe disponer de un dispositivo externo de sonido surround conectado a la salida FireWire o USB del ordenador. La mezcla de audio se rebaja (downmix) a dos canales si el audio se reproduce utilizando los altavoces estéreo del sistema.

Importante: Como la salida de audio ya está descodificada y no está en formato Dolby Digital, no puede utilizarse la salida óptica cuando se reproducen archivos Dolby Digital desde Compressor.

Consejo: Añada la extensión .ac3 al nombre de archivo si Compressor no le permite añadirla a la tarea.

Valores automáticos y archivos QuickTime no estándar

Compressor utiliza una serie de tácticas para determinar los valores adecuados para cualquiera de los ajustes establecidos en Automático. En la mayoría de los casos, los archivos QuickTime incluyen metadatos que especifican los distintos atributos del archivos, como la frecuencia de fotogramas y el tamaño de fotograma. En algunos casos estos metadatos no están presentes, lo que obliga a Compressor a intentar determinar esta información, o los metadatos no son correctos, lo que hace que Compressor genere valores incorrectos para los ajustes establecidos en Automático.

Además, algunos archivos QuickTime utilizan ajustes que no son estándar y que exigen que Compressor seleccione un valor automático que puede no ser adecuado.

Por estos motivos, es una buena idea comprobar los valores que figuran en los Inspectores para los ajustes establecidos en automático. Consulte [Acerca de los ajustes automáticos](#) para obtener más información al respecto.

Un ajuste es una combinación de atributos de transcodificación, tales como el formato de salida, el filtrado y los ajustes de geometría, que se aplica al archivo multimedia de origen como parte del proceso de transcodificación.

Es necesario asignar al menos un ajuste a un archivo multimedia de origen antes de poder transcodificarlo. Una vez que tenga un archivo multimedia de origen en el lote visualizado en ese momento en la ventana Lote, puede seleccionar un ajuste preexistente o crear uno personalizado utilizando la pestaña Ajustes.

Una vez que se tengan todos los ajustes que se crean necesarios, no hará falta volver a abrir la pestaña Ajustes, porque se podrán seleccionar los ajustes directamente desde la ventana Lote.

Nota: Un ajuste es solo una clase de preajuste de Compressor. También se pueden crear, modificar, guardar o eliminar preajustes de destino. Para obtener más información sobre los destinos, consulte [Cómo crear y cambiar destinos](#).

Este capítulo trata de los temas siguientes:

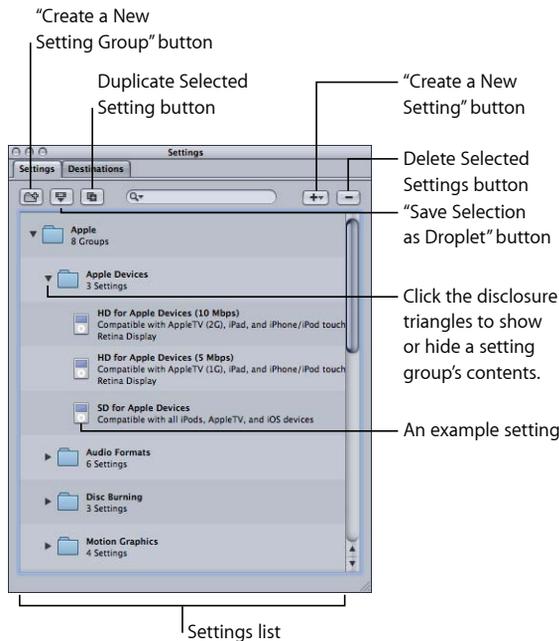
- [Acerca de la pestaña Ajustes \(p. 104\)](#)
- [Cómo utilizar el Inspector con ajustes \(p. 108\)](#)
- [Cómo duplicar ajustes \(p. 109\)](#)
- [Cómo crear un ajuste partiendo de cero \(p. 110\)](#)
- [Cómo buscar un ajuste \(p. 112\)](#)
- [Cómo previsualizar un ajuste \(p. 112\)](#)
- [Cómo eliminar ajustes \(p. 114\)](#)
- [Cómo crear grupos de ajustes \(p. 115\)](#)
- [Cómo distribuir y compartir ajustes \(p. 116\)](#)
- [Ejemplo: cómo crear grupos y ajustes personalizados para DVD \(p. 117\)](#)

Acerca de la pestaña Ajustes

La pestaña Ajustes permite gestionar los ajustes. Junto con la ventana Inspector, la pestaña Ajustes proporciona también detalles de todos los ajustes y un acceso rápido a los controles más utilizados de transcodificación.

La pestaña Ajustes (junto con la ventana Inspector) se usa para crear, modificar o eliminar ajustes, así como para crear carpetas de grupo para ajustes múltiples. También se pueden crear droplets desde la pestaña Ajustes.

La pestaña Ajustes contiene una lista de los ajustes existentes y los botones necesarios para añadir, eliminar o duplicar un ajuste y para crear grupos y droplets.



Botones de la pestaña Ajustes

Los siguientes botones están ubicados en la parte superior de la pestaña Ajustes.

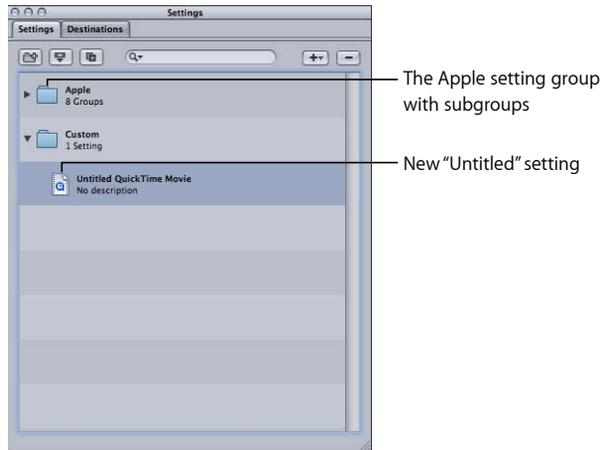
- *Crear un grupo de ajustes nuevo:* haga clic para crear una carpeta en la que se pueden agrupar ajustes existentes. Utilice este botón como un medio para organizar los ajustes con alguna clase de orden lógico, conservando una fácil navegación por la pestaña Ajustes. Una vez que se han creado los ajustes, se puede asignar un grupo entero de ellos a un archivo multimedia de origen (arrastrándolos al archivo de origen en la ventana Lute) o se puede crear un droplet que contenga múltiples ajustes. Consulte [Cómo crear grupos de ajustes](#) para obtener más información al respecto.

- *Guardar selección como droplet:* haga clic para crear un droplet a partir de un ajuste o grupo de ajustes existente. Los droplets permiten transcodificar un archivo multimedia simplemente arrastrando uno o más archivos multimedia de origen hasta el icono del droplet. Una vez haya seleccionado el ajuste o grupo y haya hecho clic sobre el botón “Guardar selección como droplet”, el cuadro diálogo Guardar le pedirá que asigne un nombre al droplet y que elija una ubicación para el droplet y una carpeta de destino para los archivos multimedia de salida pertinentes. Una vez complete este cuadro de diálogo, el droplet estará preparado y podrá arrastrar hasta su icono tantos archivos como desee. Consulte *Cómo usar droplets* para obtener más información sobre los droplets.
- *Duplicar ajuste seleccionado:* haga clic para duplicar un ajuste seleccionado en la pestaña Ajustes. El botón Duplicar copia los ajustes exactos del ajuste seleccionado en la pestaña Ajustes. Con el botón Duplicar se puede crear un nuevo ajuste a partir de otro existente; después se puede modificar ese ajuste conforme a las necesidades en lugar de tener que crear uno partiendo de cero.
- *Campo de búsqueda:* introduzca el texto deseado para buscar los ajustes de unos atributos concretos. Por ejemplo, escriba “iPod” si desea acceder a una lista de ajustes diseñados específicamente para el iPod.
- *Crear un ajuste nuevo (+):* haga clic para añadir un nuevo ajuste a la pestaña Ajustes. Cuando haga clic en este botón, aparecerá un cuadro de diálogo que le permitirá seleccionar un formato para el archivo de salida (H.264 para dispositivos Apple, MPEG-2, MPEG-4, etc.)
- *Eliminar los ajustes seleccionados (-):* haga clic para eliminar un ajuste de la pestaña Ajustes. No se le pedirá confirmación, por lo que debe estar seguro de que desea eliminar el ajuste antes de hacer clic en este botón.

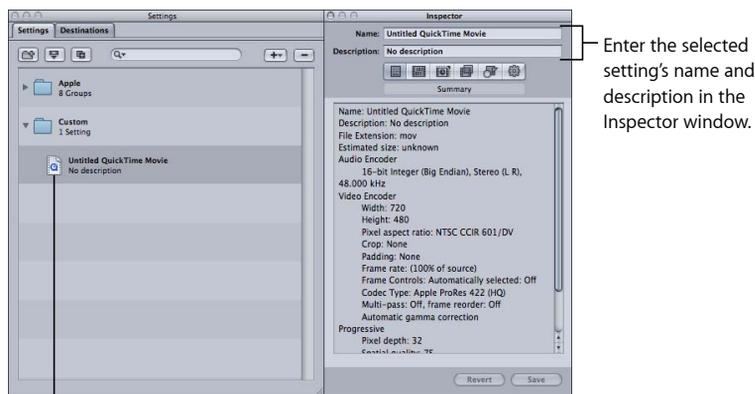
Nota: No se pueden eliminar los ajustes de Apple.

La lista Ajustes

La primera vez que se abre la pestaña Ajustes aparece un conjunto de ajustes preexistentes (Apple) suministrados con Compressor. La pestaña Ajustes muestra el nombre y detalles descriptivos de todos los ajustes y grupos guardados en el ordenador.



Los nuevos ajustes aparecen en la carpeta del grupo Personalizado con el nombre por omisión "Sin título [formato de archivo]", donde "[formato de archivo]" es el formato de archivo elegido en el menú local (+). Es una buena idea cambiar el nombre del ajuste por algo más significativo, como por ejemplo detalles de los ajustes o el método de distribución asociado con el mismo. Haga clic en el ajuste en la pestaña Ajustes para abrirlo en la ventana Inspector.



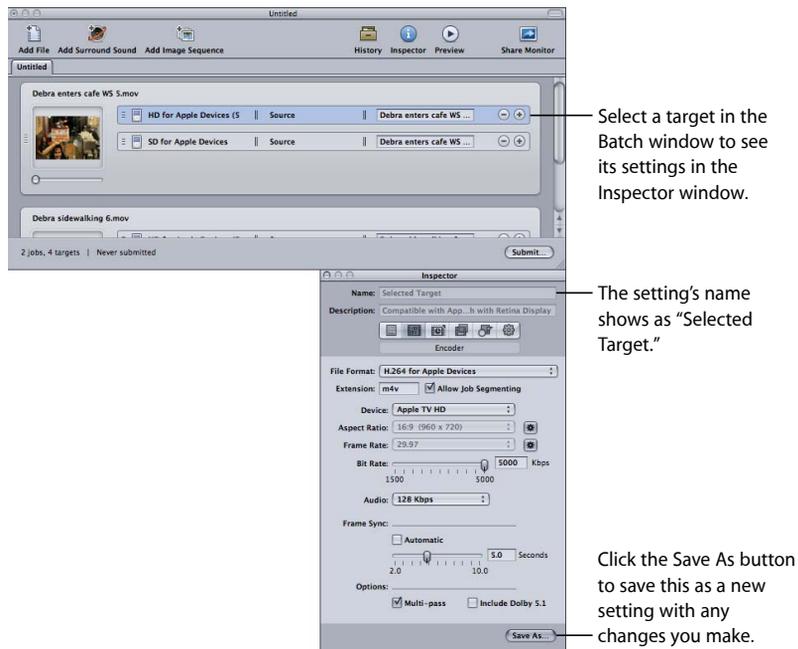
Click a setting to see it in the Inspector window.

Utilice el campo Nombre de la ventana Inspector para introducir un nombre. Utilice el campo Descripción para introducir más información sobre cada ajuste. Esta información solo aparece dentro de la pestaña Ajustes, y puede ayudarle a realizar un seguimiento de sus archivos cuando tiene muchos ajustes.

También puede organizar sus ajustes poniéndolos en carpetas de grupo. Una vez haya creado y asignado un nombre a una carpeta de grupo, puede arrastrar cualquier ajuste personalizado hasta ella. Cuando arrastra un ajuste a un grupo, lo elimina de su ubicación actual. También puede arrastrar ajustes individuales desde un grupo a un archivo multimedia de origen. Consulte [Cómo crear grupos de ajustes](#) para obtener más información al respecto.

Cómo seleccionar un objetivo

Siempre que selecciona el objetivo de un lote, su ajuste aparece inmediatamente en la ventana Inspector con “Objetivo seleccionado” en el campo Nombre. Se trata de una copia temporal del ajuste, y no del ajuste en sí mismo, por lo que puede realizar modificaciones temporales en él para ese único envío de lote.



Cuando modifica el ajuste de objetivo, se activa el botón “Guardar como” de la parte inferior de la ventana Inspector. Haga clic en “Guardar como” para guardar el ajuste modificado con un nombre nuevo. La copia guardada aparece en la pestaña Ajustes como *Nombre del ajuste-Copia* e inmediatamente pasa a ser el ajuste seleccionado en la pestaña Ajustes.

Cómo utilizar el Inspector con ajustes

La ventana Inspector incluye los paneles que permiten crear y modificar todos los ajustes relacionados con el archivo multimedia de salida, como filtros, geometría y formato de salida. La ventana Inspector también permite asignar un nombre a los ajustes, así como añadir descripciones para poder recordar sus personalizaciones más adelante.

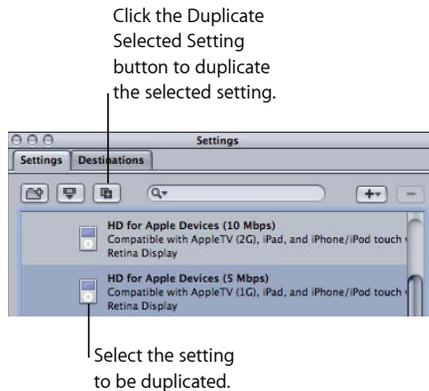
- *Panel Resumen:* proporciona un resumen detallado de un ajuste seleccionado. Consulte El panel Resumen para obtener más información sobre este panel.
- *Panel Codificador:* permite seleccionar un formato de archivo de salida y otros ajustes relacionados con el vídeo y el audio. Consulte los apartados específicos que aparecen a continuación para obtener más información acerca de los distintos paneles del codificador.
 - Acerca del panel Codificador de AIFF
 - Cómo crear archivos con formato de audio comunes
 - Acerca del panel “Codificador de secuencias DV
 - Acerca del panel del codificador Dolby Digital Professional
 - Acerca del panel Codificador de H.264 para dispositivos Apple
 - Cómo crear H.264 para Blu-ray
 - Acerca del panel “Codificador de secuencia de imágenes
 - Creación de archivos de salida MP3
 - Acerca del panel Codificador de MPEG-1
 - Acerca del panel Codificador de MPEG-2
 - Acerca del panel Codificador de MPEG-4 Parte 2
 - Acerca del panel Codificador de “Componentes de exportación QuickTime”
 - Acerca del panel Codificador de películas QuickTime
- *Panel “Controles de fotogramas”:* permite personalizar cambios en el tamaño de fotograma, la frecuencia de fotogramas o la dominancia de campo. (Consulte Cómo trabajar con controles de fotogramas para obtener más información al respecto.)
- *Panel Filtros:* permite añadir filtros a su ajuste para mejorar la calidad de los archivos de salida. (Consulte Acerca del panel Filtros para obtener más información al respecto.)
- *Panel Geometría:* permite cortar y definir el tamaño de fotograma para el archivo multimedia de salida. (Consulte Cómo añadir ajustes de geometría para obtener más información al respecto.)
- *Panel Acciones:* permite enviar notificaciones por correo electrónico y asignar un destino por omisión al ajuste. (Consulte Cómo añadir acciones para obtener más información al respecto.)

Cómo duplicar ajustes

Si existe un ajuste que contiene algunos atributos que desea utilizar en otro ajuste, puede duplicar el existente y hacer en el duplicado las modificaciones necesarias, en lugar de crear uno nuevo partiendo de cero. Duplicar un ajuste Apple estándar y ajustar el duplicado a sus necesidades es la forma más práctica de crear ajustes personalizados.

Para duplicar un ajuste

- 1 Seleccione el ajuste que desea duplicar en la pestaña Ajustes.
- 2 Haga clic en el botón “Duplicar ajuste seleccionado”.



Aparece un nuevo ajuste en la carpeta Personalizado, con las palabras *Sin título* colocadas antes del nombre original.

- 3 Seleccione el nuevo ajuste en la carpeta Personalizado.
- 4 Abra los siguientes paneles del Inspector para modificar los siguientes ítems:
 - *El nombre del ajuste y la descripción:* modifique el nombre y la descripción para recordar con facilidad el motivo de creación de este ajuste personalizado.
 - *Panel Codificador:* cambie aquí el formato de salida y los códecs de audio y vídeo y sus atributos asociados;
 - *Panel “Controles de fotogramas”:* cambie los atributos que desee en el panel de controles de fotograma;
 - *Panel Filtros:* cambie aquí los atributos de los filtros. Haga clic en la casilla junto a un filtro para añadirlo al ajuste, o quítele la marca para eliminarlo del ajuste;
 - *Panel Geometría:* cambie los atributos que desee en el panel Geometría;
 - *Panel Acciones:* cambie los atributos que desee en el panel Acciones.

- 5 Si ha efectuado alguna modificación al ajuste, puede realizar cualquiera de las siguientes acciones para guardar los cambios:
 - Haga clic en el botón Guardar, en la parte inferior de la ventana Inspector, para guardar los cambios.
 - Intente seleccionar cualquier otro ajuste.

Un cuadro de diálogo le preguntará si desea guardar los atributos cambiados.



- 6 Haga clic en Aceptar para guardar los cambios, o haga clic en Restaurar para cancelar los cambios y volver al Inspector.

Consulte [Cómo asignar ajustes a los archivos multimedia de origen para obtener información sobre la asignación de ajustes.](#)

Cómo crear un ajuste partiendo de cero

Si los ajustes preexistentes no son suficientes para sus necesidades de transcodificación o simplemente desea contar con ajustes complementarios, puede crear los suyos propios.

Nota: El procedimiento recomendado para crear ajustes personalizados es duplicar un ajuste Apple estándar y ajustar la copia a sus necesidades. Para obtener información sobre la duplicación de ajustes, consulte [Cómo duplicar ajustes.](#)

Para crear un ajuste

- 1 Haga clic en el botón Añadir (+) en la pestaña Ajustes y seleccione un formato de salida en el menú local.



Aparece un nuevo ajuste llamado “Sin título” en la carpeta Personalizado de la pestaña Ajustes, con el formato de archivo de salida añadido (por ejemplo, Sin título MPEG-2).



The new Untitled setting

La ventana Inspector también cambia para mostrar los parámetros de este ajuste.

Nota: Puede cambiar cuando lo desee el formato del archivo de salida del ajuste en el panel Codificador del Inspector, pero asegúrese de cambiar el nombre del ajuste para que refleje su formato de archivo de salida.

2 Abra los siguientes paneles del Inspector para modificar los siguientes ítems:

- *El nombre del ajuste y la descripción:* modifique el nombre y la descripción para recordar con facilidad el motivo de creación de este ajuste personalizado.
- *Panel Codificador:* cambie aquí el formato de salida y los códecs de audio y vídeo y sus atributos asociados;
- *Panel “Controles de fotogramas”:* cambie los atributos que desee en el panel de controles de fotograma;
- *Panel Filtros:* cambie aquí los atributos de los filtros. Haga clic en la casilla junto a un filtro para añadirlo al ajuste, o quítele la marca para eliminarlo del ajuste;
- *Panel Geometría:* cambie los atributos que desee en el panel Geometría;
- *Panel Acciones:* cambie los atributos que desee en el panel Acciones.

3 Haga clic en Guardar para guardar el ajuste.

Consulte [Cómo asignar ajustes a los archivos multimedia de origen](#) para obtener información sobre la asignación de ajustes.

Nota: Puede crear grupos de ajustes que se pueden aplicar a un archivo multimedia en un solo paso. Consulte [Cómo crear grupos de ajustes](#) para obtener más información al respecto.

Cómo buscar un ajuste

En la pestaña Ajustes hay un campo de búsqueda que le permite buscar rápidamente el ajuste que necesite. Por ejemplo, si escribe “iPhone” le aparecerá una lista de los ajustes relativos al iPhone.

Para buscar un ajuste

- Haga clic en el campo de búsqueda e introduzca el texto que desee buscar.

El texto introducido se busca tanto en el nombre como en las descripciones de los ajustes. Haga clic en la “X” situada a la derecha del campo de búsqueda para borrar el texto introducido y volver a la pantalla de ajustes normal.

Cómo previsualizar un ajuste

La ventana “Vista previa” de Compressor permite ver los efectos del ajuste (como filtros y redimensionado de fotogramas) y realizar ajustes a estos atributos mientras se previsualiza el archivo multimedia en tiempo real.

Nota: No es posible previsualizar un ajuste por sí solo; antes debe asignarse a una tarea con un archivo multimedia de origen. Además, los ajustes de los paneles “Codificador” y “Controles de fotogramas” no pueden previsualizarse. Si desea ver los efectos de los ajustes introducidos en estos dos paneles, puede utilizar la ventana “Vista previa” para seleccionar una pequeña porción del archivo multimedia de origen a fin de transcodificarla y, a continuación, visualizar el archivo de salida para ver los resultados. Consulte [Consejo de transcodificación de prueba](#) para obtener información.

Para ver un ajuste en la ventana “Vista previa”

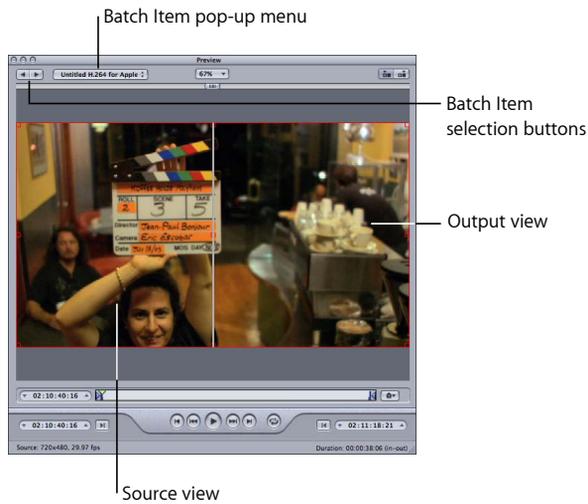
- 1 aplique el ajuste a una tarea de un lote.

Consulte [Cómo asignar ajustes a los archivos multimedia de origen](#) para obtener más información al respecto.

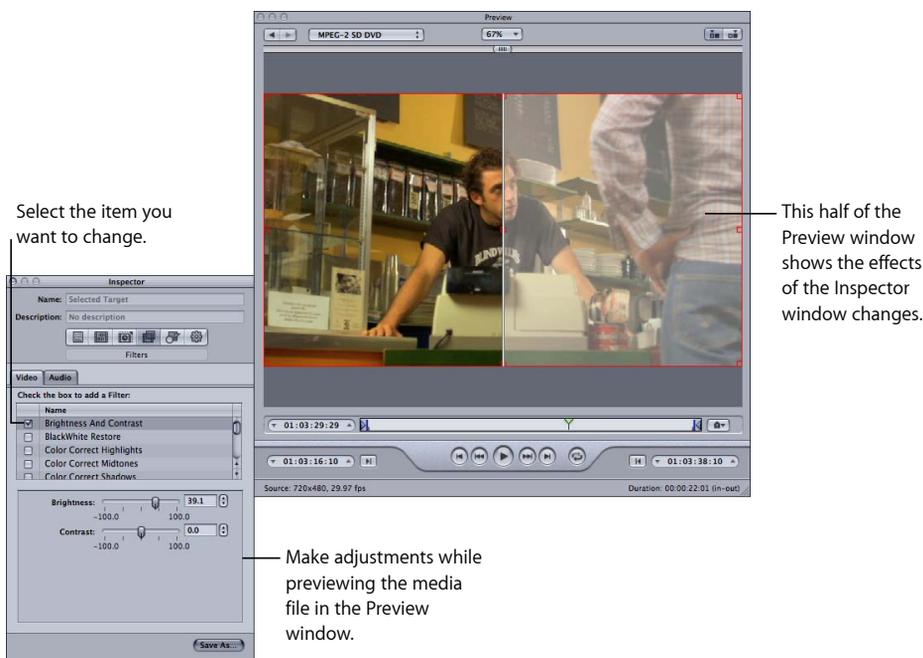
- 2 seleccione el objetivo con el ajuste que desee previsualizar en la ventana Lote.

Nota: Es posible que tenga que pulsar el botón “Vista previa” de la ventana Lote (o pulsar Comando + 2) para que aparezca la ventana “Vista previa”.

El fotograma inicial del archivo multimedia de origen seleccionado aparece en la ventana "Vista previa," y el título del ajuste seleccionado se muestra en el menú local "Ítem de lote." La mitad izquierda de la pantalla muestra el archivo multimedia de origen en su formato original (vista del origen) y la mitad derecha muestra el aspecto que tendrá la imagen de salida con los filtros seleccionados y el resto de atributos del ajuste aplicados a ella (vista del resultado).



- 3 Realice las modificaciones necesarias al ajuste mientras previsualiza el archivo multimedia en la ventana “Vista previa”.



Nota: Para previsualizar el efecto de los filtros en el archivo multimedia, debe asegurarse de que la casilla de ese filtro en concreto está seleccionada en la lista Filtros. En caso contrario, la ventana “Vista previa” no reconocerá dicho filtro y no formará parte de los ajustes de transcodificación para esa tarea. Consulte [Cómo usar la ventana “Vista previa”](#) para obtener más información acerca de la previsualización de los ajustes y [Acerca del panel Filtros](#) para obtener más información acerca de los filtros.

Cómo eliminar ajustes

Utilice el botón “Eliminar ajustes seleccionados” para eliminar ajustes personalizados.

Nota: No se pueden eliminar los ajustes de Apple.

Para eliminar un ajuste

- 1 Seleccione el ajuste que desea eliminar.
- 2 Haga clic en el botón “Eliminar ajustes seleccionados” (-) o pulse la tecla Suprimir del teclado.

Advertencia: no aparece ningún aviso antes de eliminar un ajuste, y no se puede deshacer la eliminación para restaurar el ajuste.

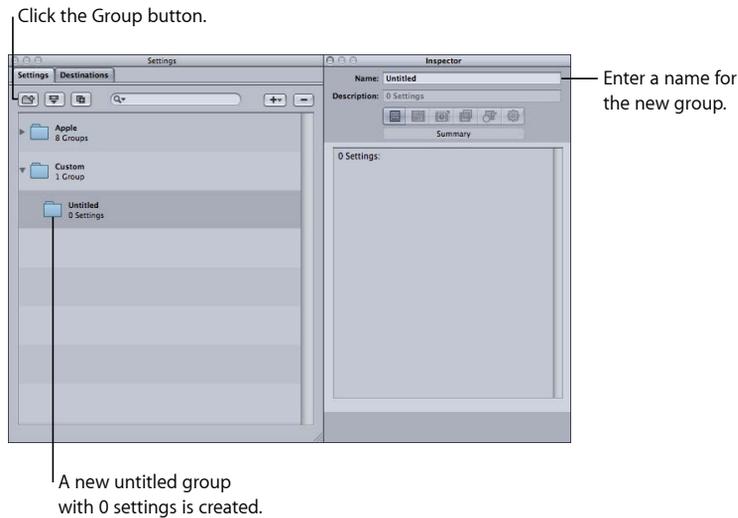
Cómo crear grupos de ajustes

Crear un grupo de ajustes permite asignar rápidamente múltiples ajustes a un archivo multimedia de origen.

Para crear un grupo de ajustes

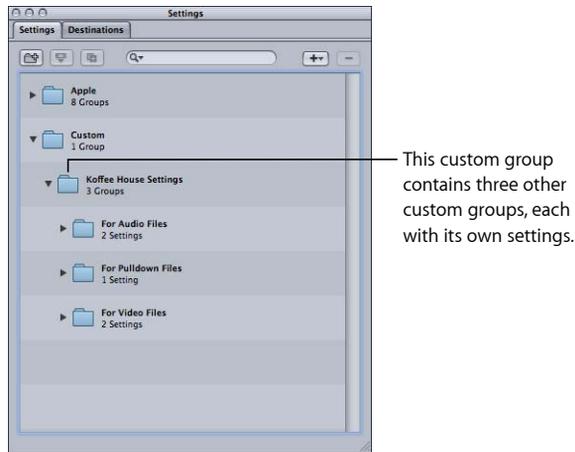
- 1 Haga clic en el botón Grupo de la pestaña Ajustes.

Aparece una pestaña llamada “Sin título” en la pestaña Ajustes, con “0 ajustes” en la columna Descripción. No se puede modificar este campo. Muestra el número de ajustes que contiene el grupo.



- 2 Introduzca un nombre de grupo adecuado en el campo Nombre del Inspector.
- 3 En la pestaña Ajustes, arrastre los archivos pertinentes a la carpeta del grupo.

Nota: También pueden crearse jerarquías de grupos (grupos dentro de grupos). Basta con arrastrar una carpeta de grupo dentro de otra.



El campo Descripción muestra el número de ajustes que contiene un grupo. Una vez que se tiene al menos un ajuste dentro de la carpeta de grupo, se puede hacer clic en el triángulo desplegable junto a la carpeta de grupo para mostrar u ocultar los detalles del grupo de ajustes. Se pueden ver también detalles completos de los ajustes de cualquier grupo, seleccionándolo y mirando el panel Resumen de la ventana Inspector.

Nota: También se pueden arrastrar ajustes de un grupo a otro.

Para añadir el mismo ajuste a más de un grupo

- 1 Seleccione el ajuste.
- 2 Haga clic en el botón Duplicar para crear una copia.
- 3 Arrastre el ajuste duplicado a otra carpeta de grupo.

Tiene la opción de renombrar el ajuste eliminando, por ejemplo, la palabra “copia” del nombre.

Cómo distribuir y compartir ajustes

Los nuevos ajustes se guardan en la carpeta de inicio, en `/Usuarios/nombre_de_usuario/Librería/Application Support/Compressor/Settings` como archivos XML, con la extensión `.setting`. Se pueden distribuir y compartir otros ajustes personalizados simplemente poniéndolos en la misma ubicación dentro de la carpeta de inicio de cualquier ordenador al que se le hayan distribuido los ajustes. También se pueden transferir estos archivos de la misma forma en que se distribuiría cualquier otro, enviándolos por correo electrónico como adjuntos o poniéndolos en un servidor.

Nota: Los ajustes creados con Compressor 4 o versiones posteriores no son compatibles con versiones anteriores de Compressor.

Una forma sencilla y rápida de copiar un archivo de ajustes es arrastrarlo desde la pestaña Ajustes hasta el escritorio o hasta una ventana del Finder. Desde allí, puede adjuntarlo a un correo electrónico o copiarlo a otra carpeta o volumen.

Para copiar un ajuste directamente desde Compressor

- Arrastre uno o varios ajustes desde la pestaña Ajustes hasta el Finder (por ejemplo, hasta el escritorio).

Lo mismo en sentido inverso: puede añadir un ajuste a Compressor arrastrando el archivo a la aplicación desde el Finder.

Para aplicar o añadir un ajuste a Compressor desde el Finder

Realice una de las siguientes operaciones:

- Arrastre uno o varios ajustes desde el Finder hasta el grupo Personalizado, en la pestaña Ajustes.

Los ajustes aparecerán en el grupo Personalizado de la pestaña Ajustes.

- Arrastre uno o varios ajustes desde el Finder hasta un espacio vacío de la ventana Lote. Aparecerá una tarea nueva con una o varias filas de objetivos con ajustes.
- Arrastre uno o varios ajustes desde el Finder hasta un espacio vacío del título de la tarea, en la ventana Lote.

Aparecerán una o varias filas nuevas de objetivos en la tarea con ajustes.

Otra opción para añadir ajustes a Compressor son los droplets. Para obtener más información, consulte [Uso de droplets para crear tareas y ajustes en Compressor](#).

Ejemplo: cómo crear grupos y ajustes personalizados para DVD

Para este ejemplo va a trabajar en un proyecto HD que finalmente acabará tanto en un disco DVD HD (alta definición) como en un disco DVD SD (definición estándar). Pero, antes de que esto ocurra, también necesitará suministrar una serie de discos DVD SD cotidianos.

Una forma sencilla de hacerlo es crear dos grupos de ajustes.

- *Ajustes para los discos cotidianos:* estos ajustes deben incluir un codificador de audio AIFF (dado que desea realizar esta tarea con rapidez y no parece probable que el espacio en disco sea un problema) y un codificador MPEG con un tamaño de fotograma SD que utilice los ajustes más rápidos (dado que la calidad no es lo más importante en estos momentos). También puede utilizar un codificador HD si tiene posibilidad de reproducir discos DVD HD con facilidad.

- *Ajustes para el disco final:* estos ajustes deben incluir una codificación de audio AC-3, una codificación de vídeo H.264 HD para DVD y una codificación MPEG-2 que utilice los controles de fotogramas para garantizar un vídeo de salida SD de alta calidad.

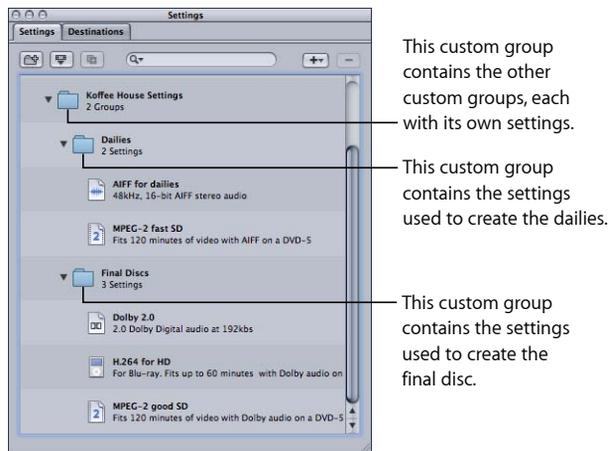
Lo más probable es que tenga que crear un tercer grupo de ajustes que lleve el nombre del proyecto actual e incluya los dos grupos anteriores.

Para crear los grupos para las salidas cotidianas y final

- 1 En la pestaña Ajustes, haga clic en el botón Grupo tres veces para crear tres nuevos grupos sin título.
- 2 Seleccione el primero de los grupos nuevos y, utilizando la ventana Inspector, asígnele el mismo nombre que el proyecto.
- 3 Seleccione el segundo de los grupos nuevos y asígnele el nombre “Discos cotidianos”.
- 4 Seleccione el tercero de los grupos nuevos y asígnele el nombre “Discos finales”.
- 5 En la pestaña Ajustes, arrastre los grupos “Discos cotidianos” y “Discos finales” hacia arriba, hasta que un cuadro de color negro rodee el grupo que lleva el nombre del proyecto, y a continuación suéltelos.

Nota: Puede seleccionar varios grupos o ajustes manteniendo pulsada la tecla Mayúsculas mientras los selecciona.

- 6 Localice los ajustes de Apple que más se ajusten a sus necesidades en estos nuevos grupos.
- 7 Realice una copia de cada ajuste haciendo clic en el botón “Duplicar ajuste seleccionado”.
- 8 Seleccione cada uno de los ajustes copiados, cámbielos de nombre y, a continuación, arrástrelos a la carpeta adecuada.



Puede seleccionar cada uno de los ajustes y realizar los cambios que sean necesarios.

Cuando haya importado los archivos multimedia de origen y haya creado sus tareas, podrá simplemente asignar el grupo adecuado (“Discos cotidianos” o “Discos finales”) y todas los ajustes pertinentes se aplicarán a los objetivos.

Una tarea está formada por un archivo multimedia de origen con al menos un objetivo (compuesto por un ajuste y un destino) asignado a dicho archivo. Las tareas se crean importando los archivos multimedia de origen.

Para completar una tarea y poder enviarla para su transcodificación, es necesario añadir uno o varios objetivos a la misma. Cada objetivo incluye un ajuste donde se definen todos los aspectos de transcodificación del archivo, y un destino que define dónde debe guardarse el archivo transcodificado y cómo debe generarse su nombre. Cada objetivo también le permite introducir manualmente el nombre del archivo de salida.

Compressor ofrece una serie de opciones diferentes para asignar ajustes y destinos a los objetivos, así como para enviar y reenviar lotes.

Nota: Consulte [Acerca de la pestaña Ajustes](#) y [Acerca de la pestaña Destinos](#) para obtener más información acerca de la creación de preajustes en estas ventanas.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Cómo asignar ajustes (p. 121)
- Cómo asignar destinos (p. 126)
- Información general sobre las tareas y los objetivos (p. 128)
- Información general sobre los lotes (p. 130)
- Uso de Final Cut Pro y Motion con Compressor (p. 137)
- Uso del procesamiento distribuido con Compressor (p. 139)

Cómo asignar ajustes

En este apartado encontrará información sobre cómo asignar ajustes a archivos multimedia de origen y sustituir o modificar los ajustes asignados.

Cómo asignar ajustes a los archivos multimedia de origen

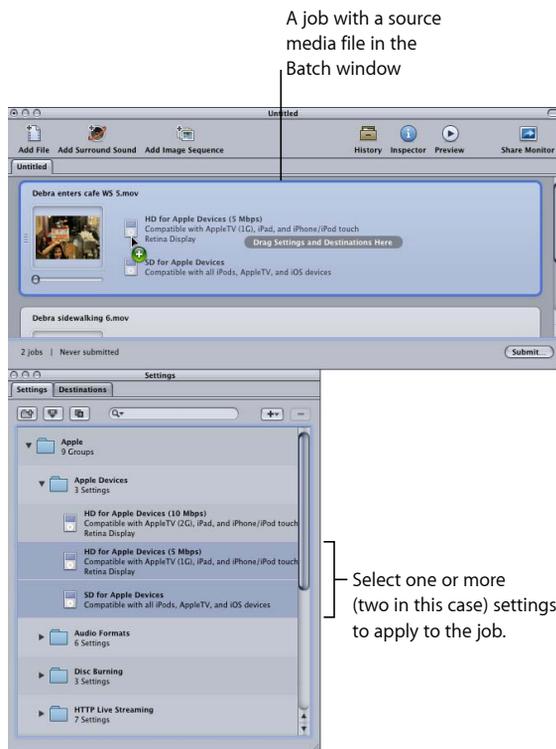
Puede utilizar una gran variedad de métodos para asignar ajustes a una tarea. Algunos métodos, como arrastrar el ajuste desde la pestaña Ajustes, son más recomendables al trabajar con una tarea. En cambio, otros como el uso del menú de función rápida son más adecuados para asignar los mismos ajustes a un grupo de tareas. Asimismo, existe la opción de asignar los ajustes arrastrando (ajustes o droplets) desde el Finder.

Nota: En los siguientes pasos se da por sentado que ya ha añadido archivos multimedia de origen a un lote, por lo que ya se han creado las tareas a las que va a añadir los ajustes. Consulte [Cómo importar archivos multimedia de origen](#) para obtener información sobre cómo importar archivos multimedia de origen.

Consejo: Con la tecla Opción pulsada, puede hacer clic en el triángulo desplegable de un grupo de ajustes para expandir dicho grupo (y todos sus subgrupos) y mostrar todos los ajustes que contiene.

Para asignar un ajuste a una tarea mediante el método de arrastrar

- 1 seleccione uno o varios ajustes o grupos de ajustes en la pestaña Ajustes;
- 2 arrastre los ajustes hasta la tarea de la ventana Lote;



Se creará un nuevo objetivo para cada ajuste que añadida a la tarea del lote.

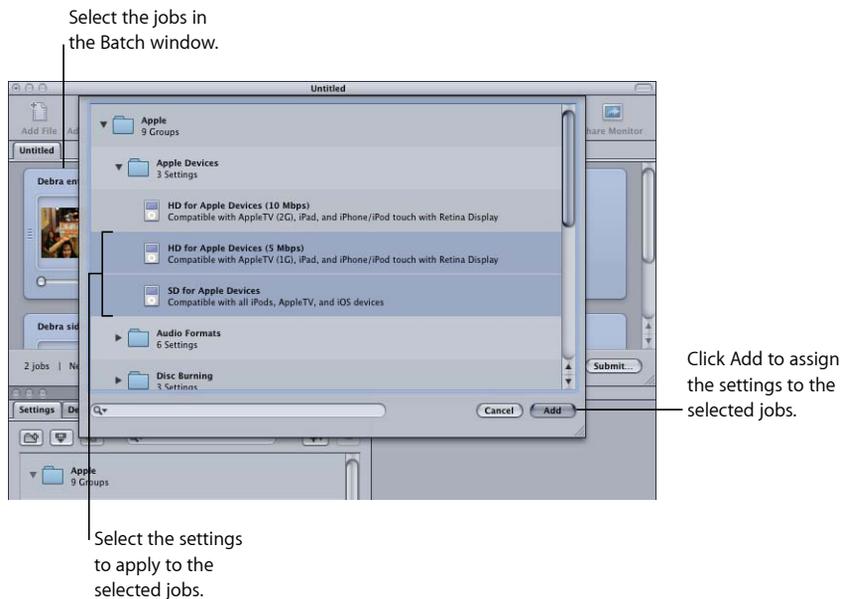


Nota: Los ajustes solo pueden aplicarse a una única tarea cuando se asignan mediante el método de arrastrar.

Para asignar un ajuste a una tarea mediante el menú Objetivo

- 1 Seleccione una o varias tareas en el lote actual de la ventana Lote.
- 2 seleccione Objetivo > Añadir objetivo con ajuste.

El cuadro de diálogo de selección de ajustes se abrirá sobre la ventana Lote.



- 3 Seleccione uno o varios ajustes o grupos de ajustes para asignárselos a las tareas y haga clic en Añadir.

Los ajustes se asignarán a cada una de las tareas seleccionadas.

Para asignar un ajuste a una tarea mediante el menú de función rápida

- 1 Seleccione una o varias tareas en el lote actual de la ventana Lote.
- 2 Con la tecla Control pulsada, haga clic en una de las tareas seleccionadas y seleccione "Nuevo objetivo con ajuste" en el menú de función rápida.

El menú de función rápida muestra los ajustes basados en sus grupos. No puede seleccionar directamente un grupo para asignar, pero cada grupo contiene un elemento "Todos" que selecciona todos los ajustes del grupo.

Nota: No se pueden seleccionar varios ajustes individuales con este método.

- 3 Seleccione un ajuste o seleccione Todos para seleccionar todos los ajustes de un grupo.

Los ajustes se aplicarán a todas las tareas seleccionadas.

Para asignar un ajuste desde el Finder

Realice una de las siguientes operaciones:

- Arrastre uno o varios ajustes desde el Finder hasta un espacio vacío de la ventana Lote. Aparecerá una tarea nueva con una o varias filas de objetivos con ajustes.
- Arrastre uno o varios ajustes desde el Finder hasta un espacio vacío del título de la tarea, en la ventana Lote.

Aparecerán una o varias filas nuevas de objetivos en la tarea con ajustes.

Para obtener más información, consulte [Cómo distribuir y compartir ajustes](#)

Otra opción para añadir ajustes a Compressor son los droplets. Para obtener más información, consulte [Uso de droplets para crear tareas y ajustes en Compressor](#).

Cómo reemplazar un ajuste asignado por otro distinto

Después de asignar un ajuste a una tarea, es posible que encuentre un ajuste más adecuado y decida cambiar el ajuste del objetivo por el nuevo ajuste. Puede utilizar varios métodos para cambiar el ajuste de un objetivo. Todos estos métodos conservarán los ajustes de nombre de archivo de salida y destino tal y como están.

Para reemplazar un ajuste ya asignado a un objetivo por otro ajuste distinto

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Objetivo > Modificar ajustes. Se abrirá el cuadro de selección de ajustes, donde podrá seleccionar un nuevo ajuste y hacer clic en Añadir para asignar el ajuste al objetivo seleccionado.
- Con la tecla Control pulsada, haga clic en el objetivo y seleccione "Modificar ajustes" en el menú de función rápida. Se abrirá el cuadro de selección de ajustes, donde podrá seleccionar un nuevo ajuste y hacer clic en Añadir para asignar el ajuste al objetivo seleccionado.
- Seleccione el nuevo ajuste en la pestaña Ajustes y arrástrelo hasta el objetivo.

Nota: Con todos los métodos anteriores, si selecciona varios ajustes, solo se asignará el ajuste superior al objetivo.

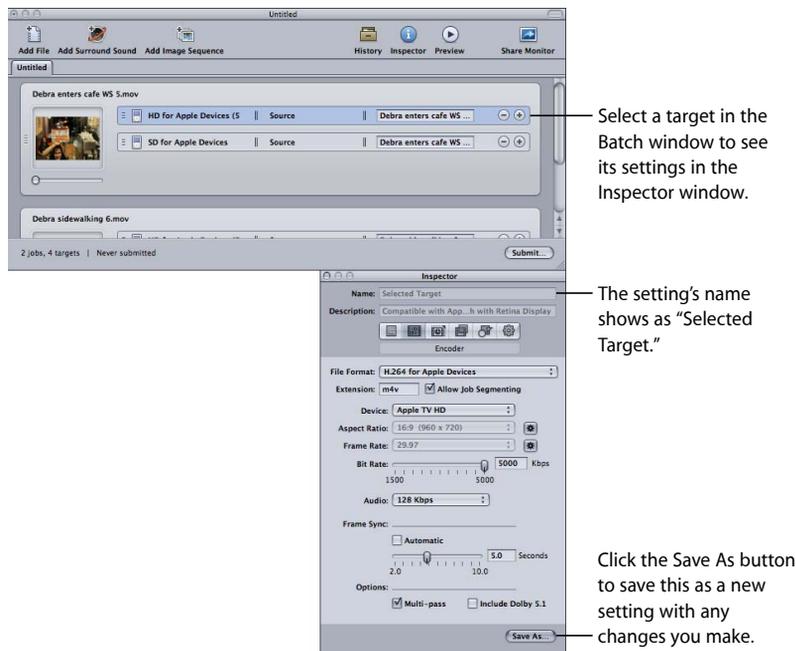
Cómo modificar un ajuste asignado

Se puede editar o cambiar cualquier componente de un ajuste que ya haya sido asignado a un archivo multimedia de origen en la ventana Lote (identificada como “Objetivo seleccionado” en la ventana Inspector).

Para modificar un ajuste ya asignado a un archivo multimedia de origen en la ventana Lote

- 1 Seleccione el objetivo del lote que incluya el ajuste que desee modificar.

El ajuste aparecerá en la ventana Inspector con “Objetivo seleccionado” en el campo Nombre. Se trata de una copia temporal del ajuste, y no del ajuste en sí mismo, por lo que puede realizar modificaciones temporales en él para ese único envío de lote.



- 2 Realice los cambios que desee en el ajuste.

Cuando modifica el ajuste, se activa el botón “Guardar como” de la parte inferior de la ventana Inspector.

- 3 Haga clic en “Guardar como” para guardar el ajuste modificado con un nombre nuevo.

La copia guardada aparece en la pestaña Ajustes como Nombre del ajuste-Copia, e inmediatamente pasa a ser el ajuste seleccionado en la pestaña Ajustes.

Nota: No es necesario que guarde el ajuste modificado, pero es una buena idea hacerlo por si acaso necesita utilizarlo más tarde.

Cómo asignar destinos

En este apartado encontrará información sobre cómo asignar destinos de salida y nombres de archivo de salida.

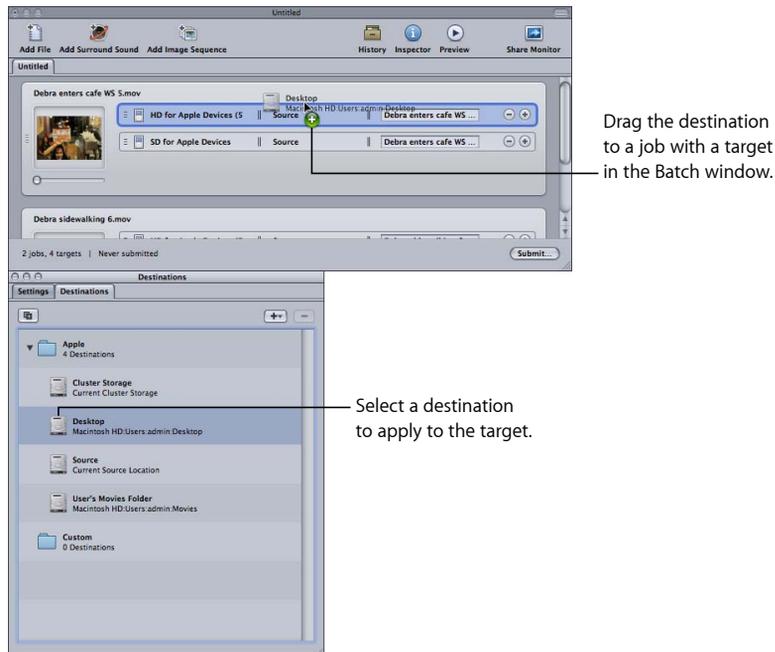
Cómo asignar destinos a archivos multimedia de origen

Al asignar ajustes a los objetivos, también se asigna automáticamente el destino por omisión. Puede establecer el destino por omisión mediante las preferencias de Compressor. (Seleccione Compressor > Preferencias.) Puede utilizar uno de los destinos que se suministran con Compressor o un destino personalizado que haya creado. Consulte [Cómo crear un destino](#) para obtener información sobre cómo trabajar con destinos.

Puede reemplazar el destino por omisión por otro destino, e incluso seleccionar manualmente una ubicación donde guardar el archivo de salida. Existen varias formas de asignar un destino a un archivo de origen. Del mismo modo que ocurre al asignar ajustes, los distintos métodos presentan diferentes ventajas.

Para asignar un destino mediante el método de arrastrar

- 1 Seleccione un destino en la pestaña Destinos.
- 2 Arrastre el destino hasta el objetivo de la ventana Lote.



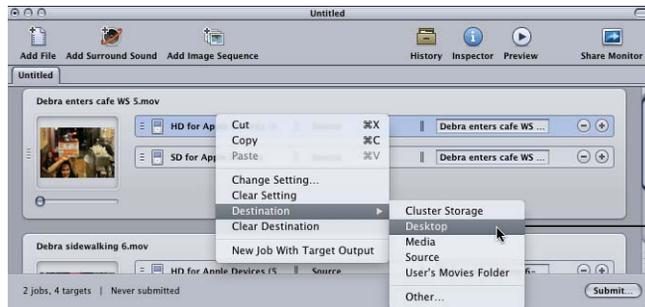
La parte correspondiente al destino del objetivo se actualizará con el nuevo destino.

Nota: El destino solo puede aplicarse a una única tarea cuando se asigna mediante el método de arrastrar. Además, no pueden crearse destinos temporales con este método.

Con este método de arrastrar, también puede crear un nuevo objetivo (con un ajuste vacío) arrastrando el destino hasta una parte vacía de la tarea.

Para asignar un destino mediante el menú Objetivo o el menú de función rápida

- 1 Seleccione todos los objetivos para los que desee ajustar el destino.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Objetivo > Destino > [Destino].
 - Con la tecla Control pulsada, haga clic en uno de los objetivos y seleccione Destino > [Destino] en el menú de función rápida.



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

Tras seleccionar un destino, este aparece en la sección Destino de todos los objetivos.

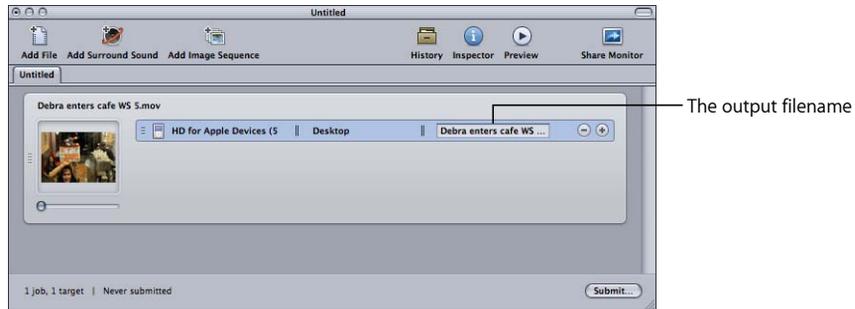
Nota: También puede asignar un destino temporal seleccionando Otro. De este modo, se abrirá el cuadro de diálogo "Selección de archivo", que le permitirá crear un nuevo destino solo para ese envío de lote en concreto. Este destino no se guarda y solo se aplica al lote enviado.

Cómo ajustar el nombre de archivo de salida

Además de definir dónde debe guardarse el archivo de salida, los destinos también definen cómo debe crearse el nombre de archivo de salida. Una vez que se haya asignado un destino, el nombre de archivo de salida estará completo. Puede utilizarlo tal y como está, modificarlo manualmente o introducir un nuevo nombre.

Para modificar o introducir un nuevo nombre de archivo de salida

- Haga clic en el área del nombre de archivo de salida y edite el nombre existente o haga triple clic en el nombre existente para introducir un nuevo nombre.



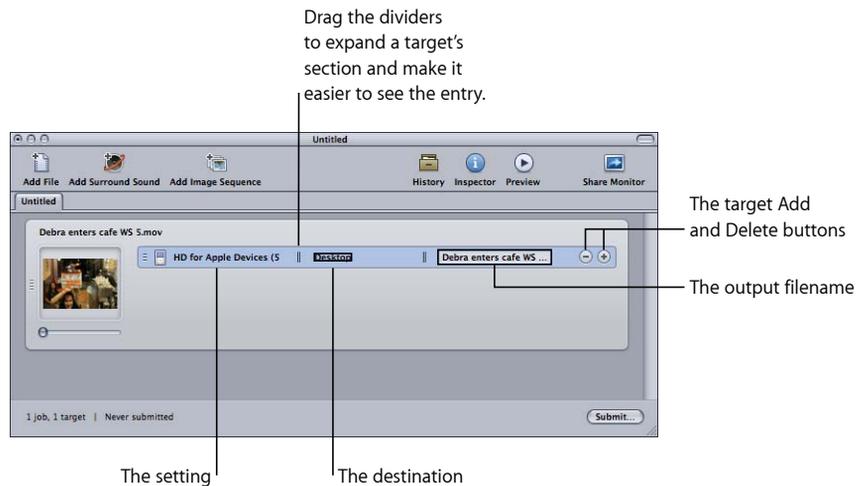
Información general sobre las tareas y los objetivos

En este apartado encontrará información general sobre las tareas y los objetivos.

Acerca de los objetivos

Los objetivos incluyen tres elementos:

- El ajuste
- El destino
- El nombre de archivo de salida



Puede utilizar una gran variedad de métodos para añadir objetivos a una tarea. Lo más común es añadir un ajuste o un destino a la tarea. También puede utilizar cualquiera de los siguientes métodos.

Para añadir un objetivo vacío a una tarea

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione una o varias tareas y, a continuación, seleccione Objetivo > Añadir objetivo. De este modo, se añadirá un objetivo vacío a las tareas.
- Seleccione una o varias tareas y, con la tecla Control pulsada, haga clic en un área vacía de una de ellas y, a continuación, seleccione Objetivo > Añadir objetivo. De este modo, se añadirá un objetivo vacío a las tareas.
- Haga clic en el botón Añadir (+) de un objetivo existente.

También puede copiar uno o varios objetivos de una tarea a otra.

Para copiar objetivos en otra tarea mediante el método de arrastrar

- 1 Seleccione los objetivos que desee copiar.
- 2 Pulse la tecla Opción y, a continuación, arrastre los objetivos a la nueva tarea.

Para eliminar objetivos

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione uno o varios objetivos y pulse Suprimir.
- Haga clic en el botón Eliminar (–) de un objetivo.

Acerca de añadir y copiar tareas

La forma que más se utiliza para crear tareas es añadir archivos multimedia de origen a un lote. Puede utilizar otra serie de métodos para añadir tareas a un lote. Además, puede encadenar tareas en un lote para ajustar el orden de transcodificación de los archivos una vez que se envían.

Para añadir una tarea vacía a un lote

- Seleccione Tareas > Nueva tarea.

Para eliminar una tarea de un lote

- Seleccione la tarea y pulse la tecla Suprimir.

Para copiar tareas de un lote a otro

Realice una de las siguientes operaciones:

- Abra cada lote en su propia ventana y arrastre las tareas de una ventana a otra.
- Seleccione las tareas que desee copiar, pulse Comando + C, seleccione el lote donde desee copiar estas tareas y, a continuación, pulse Comando + V.

Acerca de encadenar tareas

Puede resultarle útil encadenar las tareas si necesita aplicar varios ajustes a un archivo de origen multimedia, pero necesita que cada ajuste se aplique una vez finalizado el anterior. Esto le permite controlar el orden en que los ajustes pueden modificar el archivo multimedia de origen.

Para encadenar objetivos seleccionados a nuevas tareas

- 1 Seleccione los objetivos cuyas salidas desea encadenar a nuevas tareas.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Tareas > Nueva tarea con salida determinada.
 - Con la tecla Control pulsada, haga clic en uno de los objetivos y seleccione “Nueva tarea con salida determinada” en el menú de función rápida.

Se añadirán nuevas tareas al lote con la miniatura de cadena y el nombre del archivo de salida de los objetivos a los que estén encadenadas.



Puede encadenar varias tareas si es necesario. Consulte [Otras cuestiones relativas a la característica "Invertir Telecine para ver un ejemplo sobre cómo encadenar dos tareas.](#)

Información general sobre los lotes

En este apartado encontrará información general sobre cómo enviar, guardar y abrir lotes.

Cómo enviar un lote

Una vez haya configurado las tareas y sus objetivos dentro de un lote, estará listo para enviar el lote para su procesamiento.

Para enviar un lote

- 1 Asegúrese de que el lote que vaya a enviar esté seleccionado en la ventana Lote.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione Archivo > Enviar.
 - Haga clic en el botón Enviar de la ventana Lote.

Aparecerá el cuadro de diálogo de envío.



- 3 Compruebe el campo Nombre para confirmar el nombre del lote.
Puede cambiar este nombre por otro más significativo relacionado con este lote. Este será el nombre utilizado para el envío, tanto en Share Monitor como en la ventana Historial.
- 4 Utilice el menú local Clúster para realizar una de las siguientes opciones: Utilice el menú local Clúster para seleccionar el ordenador o el clúster que se encargará de procesar el lote.

- *Seleccione "Este ordenador":* Compressor no utilizará otros ordenadores para trabajar en el lote a menos que seleccione "Este ordenador más". Esta opción crea un clúster puntual que incluye "Este ordenador" y los nodos de servicio disponibles.
Consulte *Acerca de "Este ordenador más"* y los servicios no gestionados para obtener más información.
- *Seleccionar un clúster:* Compressor envía el lote al clúster para su procesamiento ("Este ordenador más" no está disponible).

Es posible que tenga que autenticarse en función de la opción que elija. Consulte *Apple Qmaster* y el procesamiento distribuido para obtener más información.

- 5 Utilice el menú local Prioridad para seleccionar el nivel de prioridad del lote.
- 6 Haga clic en Enviar o pulse Intro para enviar el lote para que se procese.

La ventana Historial muestra el progreso del lote. Consulte *Acerca de la ventana Historial* para obtener más información al respecto.

Nota: La ventana Historial se abre automáticamente, si no lo está ya.

También puede supervisar el progreso de la transcodificación con Share Monitor haciendo clic en su icono de la ventana. Para obtener más información acerca de Share Monitor, consulte el *Manual del usuario de Share Monitor*, que encontrará en el menú Ayuda de Share Monitor.

Puede establecer que Share Monitor se abra automáticamente en las preferencias de Compressor. Consulte *Cómo establecer las preferencias de Compressor* para obtener más información al respecto.

Nota: Cuando se envían lotes de mayor tamaño (por ejemplo, nueve archivos multimedia de origen con tres ajustes asignados a cada uno de ellos), se produce un retardo de unos 10 segundos tras el envío del lote durante los cuales no ocurre nada. Tenga paciencia. Compressor tiene que preparar este lote de gran tamaño para poder enviarlo correctamente para que se procese. Si va a transcodificar un lote de gran tamaño, debería desactivar el salvapantallas del ordenador. De este modo, aumentará la velocidad de la transcodificación, puesto que los recursos no se desviarán al salvapantallas.

Una vez enviado el lote, aparecerá un triángulo de color amarillo con un signo de exclamación en el lote.



Click the warning symbol to see an explanation about why it is there.

Compressor utiliza estos símbolos de advertencia siempre que hay un problema con un lote. Puede colocar el puntero sobre el símbolo para ver una etiqueta de información donde se define por qué ha aparecido este símbolo, o puede hacer clic en el símbolo para abrir un cuadro de diálogo sobre el mismo.

En el caso anterior, como ya se ha enviado el lote, esta advertencia le permite saber si ya existe un archivo con ese nombre en ese destino y que, si vuelve a enviarlo, se sobrescribirá el archivo.

Puede omitir el cuadro de diálogo de envío al enviar un lote. El lote enviado utilizará de forma automática los ajustes del lote previamente enviado.

Para enviar un lote con los ajustes previos

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Archivo > Enviar con ajustes previos;
- Haga clic en el elemento "Enviar con ajustes previos" en la barra de herramientas de la ventana Lote (si está visible).

Consulte [Acerca de la ventana Lote](#) para obtener más información acerca de la ventana Lote.

Consejo de transcodificación de prueba

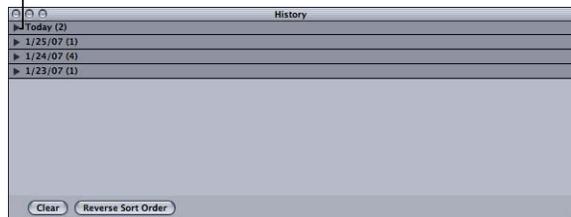
Antes de efectuar una sesión de transcodificación larga, realice una prueba rápida con un pequeño fragmento del archivo multimedia de origen. Si hay algún problema (como un ajuste incorrecto o un archivo de referencia que no encuentra los archivos a los que está vinculado), puede corregirlo sin tener que perder mucho tiempo. Este tipo de pruebas también le permiten previsualizar los resultados del panel Codificador y de los controles de fotogramas que no están visibles en la ventana “Vista previa”. Si desea utilizar un sistema rápido para seleccionar una pequeña parte del archivo multimedia de origen, consulte [Cómo transcodificar un fragmento del clip con la ventana “Vista previa”](#).

Asegúrese de que la sección de prueba sea específica del tipo de ajustes aplicados. Por ejemplo, escoja una sección de mucho movimiento si está realizando conversiones de frecuencia de fotogramas u orden de campo con los controles de fotogramas.

Acerca de la ventana Historial

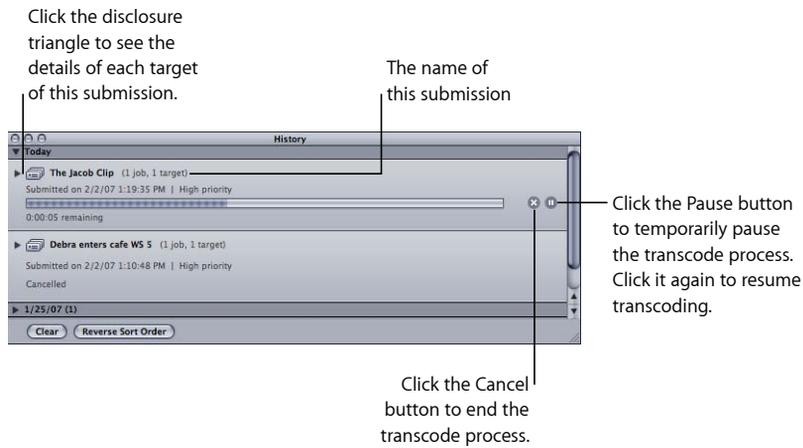
La ventana Historial proporciona un acceso rápido a todos los lotes enviados previamente, lo que le permite reenviar lotes cómodamente arrastrándolos hasta la ventana Lote y ver los detalles de envío cuando se envían lotes de tareas concretos desde su ordenador.

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



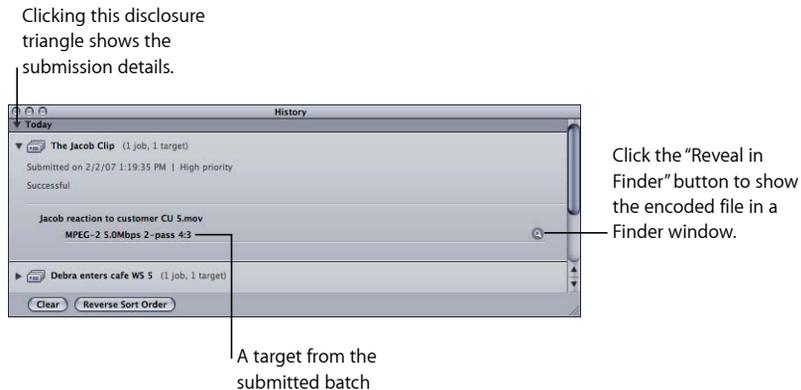
La ventana Historial organiza su contenido por la fecha de envío. Puede cambiar el orden del contenido haciendo clic en el botón “Invertir criterio de ordenación”, que se encuentra junto al botón de la ventana Historial. También puede borrar el contenido de la ventana Historial haciendo clic en el botón Borrar o bien eliminar elementos concretos seleccionándolos y pulsando la tecla Suprimir.

La ventana Historial también puede mostrar el progreso de un lote en proceso de transcodificación.



Nota: Si está cerrada, la ventana Historial se abre automáticamente cuando se envía un lote para su transcodificación.

Una vez que finalice la transcodificación, la ventana Historial añadirá un botón para poder encontrar los archivos codificados con facilidad.



Cómo reenviar un lote

Toda la información de envío de lotes se almacena en la ventana Historial. Esta información incluye detalles sobre todas las tareas y objetivos del lote, incluidos los archivos multimedia de origen asignados a los mismos. Puede utilizar esta información para reenviar un lote; basta con que arrastre una entrada particular desde la ventana Historial de vuelta a la ventana Lote.

Para volver a enviar un envío de lote desde la ventana Historial

- 1 utilice los triángulos desplegables para localizar el envío de lote que desea volver a enviar;

Nota: Aquí es donde puede resultar de ayuda asignar un nombre reconocible al envío.

- 2 Arrastre el envío desde la ventana Historial hasta la ventana Lote.

Al arrastrar un lote desde la ventana Historial hasta la ventana Lote, Compressor crea una nueva pestaña sin título para dicho lote en la ventana Lote. El lote aparecerá en la nueva pestaña con todos sus detalles originales (archivos multimedia de origen, objetivos, ajustes asignados, destinos, formato de salida y nombre de lote). Ahora puede realizar cualquier cambio en el lote y volver a enviarlo.

Cómo guardar y abrir un archivo de lote

Hay muchas ocasiones en las que se configura un lote pero no puede enviarse enseguida. En estos casos, es posible que le resulte útil guardar los ajustes del lote para poder consultarlos más adelante.

Para guardar un archivo de lote

- 1 Seleccione Archivo > "Guardar como" (o pulse Comando + Mayúsculas + S).

Se abrirá un cuadro de diálogo donde podrá asignar un nombre al archivo y elegir su destino.

- 2 Escriba un nombre para el archivo si no desea utilizar el nombre por omisión.

- 3 Seleccione el destino para el archivo.

- 4 Haga clic en Guardar.

La extensión de los nombres de archivo de los lotes es .Compressor.

Nota: En las pestañas de la ventana Lote aparece la extensión .Compressor si en las preferencias del Finder ha configurado que se muestren todas las extensiones.

Para abrir un archivo de lote dentro de Compressor

- 1 Seleccione Archivo > Abrir (o pulse Comando + O).

Se abrirá un cuadro de diálogo donde podrá seleccionar el archivo de lote que desee abrir.

- 2 Localice y seleccione el archivo de lote que desee abrir.

- 3 Haga clic en Abrir.

También puede abrir un archivo de lote haciendo doble clic en él en el Finder o arrastrándolo al icono de aplicación de Compressor.

Nota: Aparecerá un mensaje de error si Compressor no encuentra alguno de los archivos de origen enumerados en el archivo de lote y solo aparecerán los orígenes que encuentre.

Cómo transcodificar diferentes clips desde un archivo multimedia de origen

Si dispone de un archivo multimedia de origen de gran tamaño y solo desea transcodificar unas cuantas porciones del mismo, puede hacerlo en un envío de lote.

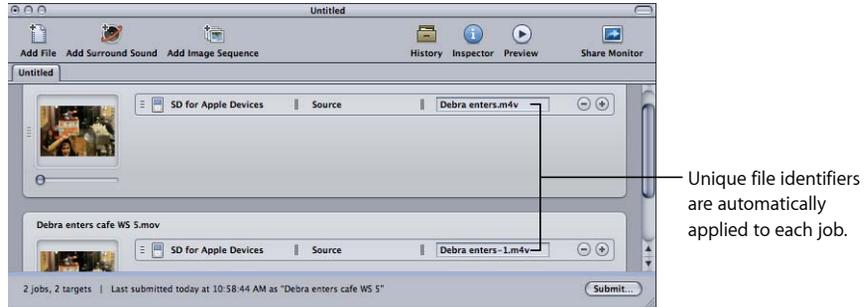
Para transcodificar diferentes clips desde un archivo multimedia de origen

- 1 Abra la ventana Lote.
- 2 Importe el archivo multimedia de origen en un lote tantas veces como el número de clips que desee crear.

Se creará una nueva tarea cada vez que importe el archivo multimedia de origen.

- 3 Añada ajustes a cada tarea.

Se aplicará un identificador único a cada nombre de archivo de salida, de modo que pueda identificar fácilmente cada clip tras la transcodificación.



- 4 Realice una de las siguientes operaciones para abrir la ventana "Vista previa":

- Seleccione Ventana > Vista previa (o pulse Comando + 2).
- Haga clic en el botón "Vista previa" en la ventana Lote.

Se abrirá la ventana "Vista previa".

- 5 Use el menú local o los botones de selección de ítem de lote para desplazarse a cada uno de los archivos multimedia que desee transcodificar.
- 6 Arrastre los puntos de entrada y salida a la primera sección relevante del archivo multimedia y repita este mismo paso para el siguiente archivo multimedia, arrastrando los puntos de entrada y salida a la siguiente sección relevante del archivo multimedia.

También puede usar las teclas I (entrada) y O (salida) para mover los marcadores a la ubicación actual del cursor de reproducción.



- 7 Regrese a la ventana Lote y haga clic en Enviar.

Consulte [Acerca de la ventana "Vista previa para obtener más información al respecto.](#)

Uso de Final Cut Pro y Motion con Compressor

Tanto en Final Cut Pro como en Motion hay un menú Compartir con muchas de las opciones de transcodificación más habituales ya configuradas. Sin embargo, si necesita una opción de transcodificación que no aparece en las opciones preconfiguradas del menú Compartir o desea personalizar alguna de ellas, puede utilizar las opciones "Enviar a Compressor" para abrir el proyecto en Compressor. Desde allí, podrá realizar todos los cambios necesarios.

Importante: Compressor 4 debe instalarse en el mismo ordenador que Final Cut Pro X y Motion 5 para que estas opciones funcionen.

Envío de un proyecto para su transcodificación

Puede enviar un proyecto de Final Cut Pro o Motion a Compressor, con ajustes aplicados o sin ellos. En ambos casos, el proyecto aparece en un lote que puede configurar como cualquier otro.

Para transcodificar un proyecto de Final Cut Pro o Motion

- 1 Abra y seleccione el proyecto que desee transcodificar en Final Cut Pro o Motion.
- 2 En el menú Compartir de Final Cut Pro o Motion, seleccione una opción de salida y configúrela.

Consulte la ayuda de Final Cut Pro o Motion para obtener información sobre las opciones disponibles y sus configuraciones.

3 Realice una de las siguientes operaciones:

- Si ha seleccionado la opción “Enviar a Compressor” del menú Compartir, se abrirá Compressor y el proyecto aparecerá como una tarea en un lote nuevo sin ajustes.
- Si ha elegido cualquier otra opción, haga clic en Avanzado y seleccione “Enviar a Compressor”. Se abrirá Compressor y el proyecto aparecerá como una tarea en un lote nuevo configurado con la opción del menú Compartir que haya elegido.



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

4 Asigne ajustes y destinos a la tarea en función de sus necesidades.

Para obtener más información, consulte las siguientes secciones:

- Cómo asignar ajustes a los archivos multimedia de origen
- Cómo asignar destinos a archivos multimedia de origen

5 Haga clic en el botón Enviar de la ventana Lote.

Compressor empezará a transcodificar el proyecto de Final Cut Pro.

Nota: Una vez que el proyecto de Final Cut Pro o Motion se haya abierto en Compressor, podrá seguir trabajando en Final Cut Pro o Motion, ya sea en ese proyecto o en otro.

Reenvío de un proyecto

Puede usar la ventana Historial para reenviar un proyecto de Final Cut Pro o Motion, del mismo modo que reenviaría cualquier otro lote. Compressor reenvía el proyecto tal como estaba cuando lo envió inicialmente (no se tienen en cuenta los cambios introducidos posteriormente al momento del envío inicial).

Consulte [Cómo reenviar un lote](#) para obtener información sobre los pasos de este proceso.

Cómo optimizar el procesamiento distribuido para Final Cut Pro y Motion

Hay dos situaciones habituales que suelen afectar el uso del procesamiento distribuido con contenidos multimedia de Final Cut Pro y Motion:

- *Los contenidos multimedia se encuentran en el disco de arranque de Final Cut Pro o Motion.*: este es el sistema de tratamiento por omisión de los contenidos multimedia. En este caso, la única opción de procesamiento distribuido que tiene es “Este ordenador más”, y Apple Qmaster tiene que copiar primero los contenidos multimedia de origen en los ordenadores de servicio del procesamiento distribuido, lo que ralentiza el proceso.
- *Los contenidos multimedia se encuentran en un disco montable que no es el disco de arranque.*: si guarda los contenidos multimedia de Final Cut Pro y Motion en un disco distinto del disco de arranque del ordenador, todos los ordenadores de servicio de procesamiento distribuido podrán acceder directamente a dichos contenidos, con lo que Apple Qmaster no tendrá que copiarlos en los ordenadores de servicio, por lo que podrá enviar el proyecto a los clústers disponibles que elija. Este disco puede ser un segundo disco interno del ordenador, un disco externo o un disco de un ordenador de la red local.

Para optimizar el procesamiento distribuido para Final Cut Pro y Motion

- 1 Asegúrese de que todos los eventos utilizados en el proyecto de Final Cut Pro están guardados en un disco montable configurado para compartir archivos. Para obtener información sobre cómo guardar contenidos multimedia de Final Cut Pro y Motion en discos distintos del disco por omisión, consulte la *Ayuda Final Cut Pro* y la *Ayuda Motion*.
- 2 Monte el disco duro donde están guardados los eventos de Final Cut Pro y los demás archivos multimedia en todos los ordenadores que forman parte del clúster de Apple Qmaster.
- 3 En las preferencias de Compressor, seleccione “No copiar nunca la fuente en el clúster” en el menú local “Opciones del clúster”.

Los proyectos de Final Cut Pro y Motion que utilizan un clúster de Apple Qmaster o usan la opción “Enviar a Compressor” con un clúster asociado evitan tener que perder tiempo copiando los archivos de origen en los ordenadores del clúster, por lo que el proceso de transcodificación es más eficiente.

Uso del procesamiento distribuido con Compressor

Si distribuye el procesamiento entre distintos ordenadores, logrará aumentar de forma importante la velocidad y la productividad. Las funciones Apple Qmaster de Compressor subdividen el trabajo para ganar velocidad, lo envían a los ordenadores con mayor capacidad de procesamiento disponible y desvían el procesamiento a los ordenadores seleccionados.

Para consultar instrucciones detalladas sobre la configuración y la gestión de una red de procesamiento distribuido de Apple Qmaster, consulte [Apple Qmaster](#) y el [procesamiento distribuido](#).

Este apartado aborda dos temas específicos que debe tener en cuenta al utilizar el sistema de procesamiento distribuido Apple Qmaster con Compressor.

Segmentación de tareas y codificación de dos pasos o de varios pasos

Si selecciona el modo de dos pasos o de varios pasos y tiene activado el procesamiento distribuido, es posible que tenga que elegir entre un procesamiento más rápido o garantizar la máxima calidad posible.

El sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster acelera el proceso distribuyendo las tareas a varios nodos (ordenadores) de procesamiento. Una forma de hacerlo es dividiendo la cantidad total de fotogramas de una tarea en segmentos más pequeños. Cada uno de los ordenadores del procesamiento trabajará a continuación en un segmento diferente. Como los nodos trabajan en paralelo, la tarea se terminará antes de lo que se terminaría con un solo ordenador. Pero con la codificación de dos pasos VBR y de varios pasos, cada segmento se considera individualmente, de modo que la asignación de velocidad de bits generada en el primer paso para cualquier segmento no incluye información de los segmentos procesados en otros ordenadores.

En primer lugar, evalúe la dificultad (complejidad) de codificación de los contenidos de origen. A continuación, decida si desea permitir la segmentación de tareas (con la opción "Permitir segmentar tareas" de la parte superior del panel Codificador). Si la distribución de áreas simples y complejas de los contenidos es similar a lo largo de todo el archivo multimedia de origen, podrá obtener la misma calidad tanto si la segmentación está activada como desactivada. En tal caso, es adecuado permitir la segmentación para acelerar el tiempo de procesamiento.

Sin embargo, es posible que tenga un archivo multimedia de origen con una distribución irregular de escenas complejas. Por ejemplo, supongamos que tiene grabado un programa de deportes de dos horas de duración donde la primera hora es el espectáculo previo al juego, con imágenes relativamente estáticas de los locutores, y la segunda hora corresponde al contenido de deportes de mucha acción. Si estos contenidos de origen se dividiesen en dos segmentos iguales, el plan de asignación de velocidad de bits para el primer segmento no podría "donar" parte de sus bits al segundo segmento, ya que los segmentos se procesarían en ordenadores independientes. La calidad del material más complejo del segundo segmento se vería resentida. En este caso, si su objetivo era garantizar la máxima calidad posible durante las dos horas de programa, tendría sentido *no* permitir la segmentación de tareas anulando la selección de esta opción en la parte superior del panel Codificador. De este modo, la tarea (y, por lo tanto, la asignación de la velocidad de bits) se procesaría en un único ordenador.

Nota: La opción “Permitir segmentar tareas” afecta solo la segmentación de tareas (archivos de origen) individuales. Si está enviando lotes con muchas tareas, el sistema de procesamiento distribuido continuará acelerando el procesamiento mediante la distribución de las tareas (sin segmentar), aunque la segmentación de tareas esté desactivada.

Para obtener más información acerca de la codificación con velocidad de bits variable (VBR), consulte [La pestaña Calidad](#). Para obtener más información sobre el sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster, consulte [Apple Qmaster y el procesamiento distribuido](#).

Acerca de “Este ordenador más” y los servicios no gestionados

Compressor incluye una función “Este ordenador más”, que facilita el aprovechamiento de las ventajas que ofrecen las capacidades de procesamiento distribuido de Apple Qmaster, sin necesidad de tener amplios conocimientos de cómo se configuran los clústers, cómo se comparten archivos, etc.

Para utilizar “Este ordenador más”, hay que realizar dos pasos:

- Instalar Compressor (configurado para ofrecer servicios de procesamiento distribuido) en todos los ordenadores que desee incluir en el clúster de “Este ordenador más”.
- Seleccionar la opción “Este ordenador más” al enviar un lote de Compressor para su procesamiento.

Nota: Es posible que tenga que autenticarse. Consulte [Apple Qmaster y el procesamiento distribuido](#) para obtener más información.

Estos dos pasos le permiten aprovechar la potencia de procesamiento de cualquier número de ordenadores de su red, sin necesidad de esfuerzos o conocimientos adicionales por su parte.

Para obtener más información, consulte [Guía de inicio rápido a “Este ordenador más](#).

Puede utilizar Compressor para sacar audio en formato AIFF.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Cómo crear archivos de salida AIFF (p. 143)
- Acerca del panel Codificador de AIFF (p. 144)
- Acerca del cuadro de diálogo “Ajustes de sonido” (p. 144)
- Tamaño y frecuencia de muestreo del audio de QuickTime (p. 145)
- Selección de un códec de audio para la distribución (p. 146)
- Cómo configurar los ajustes de AIFF (p. 146)

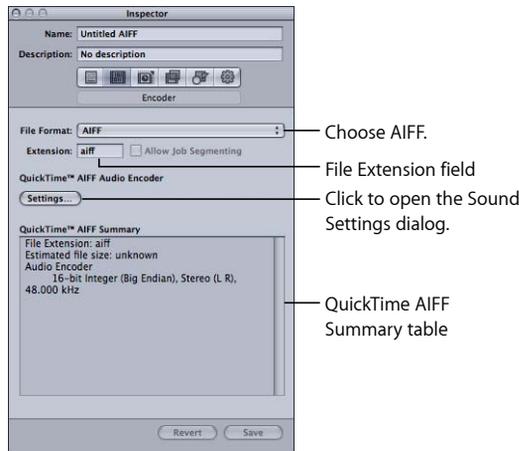
Cómo crear archivos de salida AIFF

El formato de archivo AIFF (Audio Interchange File Format, “formato de archivo para el intercambio de audio”) fue creado por Apple para almacenar vídeo de alta calidad. Este formato estaba pensado para la creación de DVD o CD y ahora es uno de los formatos de archivo de audio más usados para Mac OS.

Nota: Seleccione la opción AIFF en el menú local “Formato de archivo” únicamente si necesita crear un archivo AIFF especializado. Si desea crear un archivo AIFF estándar, seleccione la opción “Formatos de audio comunes”.

Acerca del panel Codificador de AIFF

Las opciones siguientes aparecerán cuando seleccione el formato de salida AIFF en el menú local “Formato de archivo”, en el panel Codificador de la ventana Inspector.

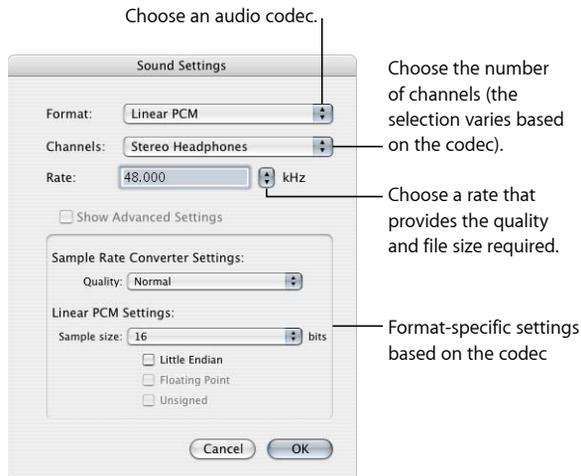


- *Extensión del archivo:* este campo muestra automáticamente la extensión de archivo AIFF (.aiff) después de seleccionar este formato de salida en el menú local “Formato de archivo” o el menú local (+) en la pestaña Ajustes. No modifique este campo.
- *Permitir segmentar tareas:* esta opción le permite desactivar la segmentación de tareas. Como la segmentación de tareas no se utiliza para las codificaciones solo de audio, esta opción no estará activa con el formato de archivo AIFF. Para obtener más información, consulte [Segmentación de tareas y codificación de dos pasos o de varios pasos](#).
- *Ajustes:* este botón abre el cuadro de diálogo “Ajustes de sonido” de QuickTime. Use este cuadro de diálogo para seleccionar códecs de audio adecuados y cambiar otros ajustes de compresión de audio. Consulte [Acerca del cuadro de diálogo “Ajustes de sonido”](#) para obtener más información al respecto.
- *Resumen AIFF QuickTime:* esta tabla muestra todos los detalles de este ajuste.

Acerca del cuadro de diálogo “Ajustes de sonido”

Se usa el cuadro de diálogo “Ajustes de sonido” para cambiar los ajustes de compresión del audio para los formatos de salida QuickTime o AIFF. Para abrir este cuadro de diálogo, haga clic en el botón de Ajustes, junto a Audio, en el panel Codificador de AIFF o de Película QuickTime.

Si no se puede cambiar un ajuste de audio determinado, permanecerá atenuado. Algunos códecs de audio le permiten configurar ajustes complementarios, que aparecen en la mitad inferior del cuadro de diálogo "Ajustes de sonido." En algunos casos, el botón Opciones estará disponible. Haga clic en ese botón para configurar más ajustes.



El cuadro de diálogo "Ajustes de sonido" contiene los elementos siguientes, cada uno de ellos con diversas opciones, según el códec de audio que seleccione en el menú local Formato.

- *Formato*: seleccione el códec de audio que desee añadir al ajuste.
- *Canales*: seleccione el tipo de salida del canal como, por ejemplo mono, estéreo o algún tipo de salida multicanal, según el códec.
- *Frecuencia*: seleccione la frecuencia de muestreo que desea usar en el archivo multimedia. Cuanto mayor sea la frecuencia de muestreo, mayor será la calidad del audio, pero también aumentará el tamaño del archivo. Descargar un archivo más grande lleva más tiempo y exige mayor ancho de banda.
- *Mostrar ajustes avanzados*: este botón permanece atenuado a menos que el códec seleccionado en el menú local Formato ofrezca opciones. Póngase en contacto directamente con los fabricantes de estos códecs para obtener más información acerca de las opciones complementarias que ofrecen.

Tamaño y frecuencia de muestreo del audio de QuickTime

Si dispone de espacio en el disco y de ancho de banda, lo mejor es no comprimir el audio. El audio sin comprimir suele usar muestras de 8 bits (calidad telefónica) o 16 bits (calidad CD). Compressor es compatible con un máximo de 64 bits por muestra de coma flotante y una frecuencia de muestreo máxima de 192 kHz.

Selección de un códec de audio para la distribución

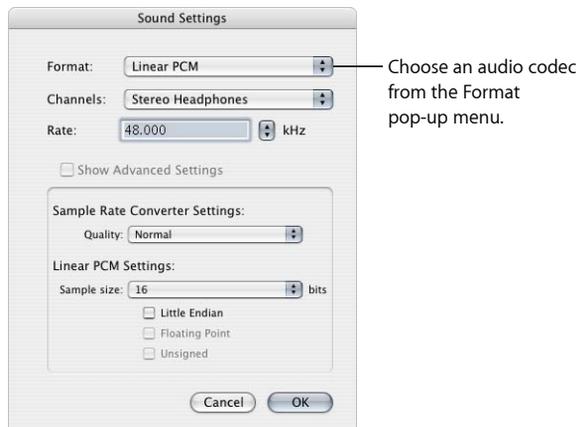
MPEG-4 Audio (AAC) es un buen códec de entrega del audio de uso general y resulta compatible con una amplia gama de dispositivos de reproducción. Sin embargo, en el caso de ordenadores lentos, es mejor recurrir a formatos menos comprimidos, como IMA, o sin comprimir, como AIFF, puesto que no requieren un uso tan intensivo del procesador y permiten al ordenador concentrarse en la secuencia de vídeo, más exigente.

Cómo configurar los ajustes de AIFF

Cuando seleccione AIFF como formato de archivo de salida, solo podrá crear ajustes de audio (ya que es un formato para audio exclusivamente). Si desea añadir un códec de audio al preajuste de AIFF, tendrá que abrir el cuadro de diálogo “Ajustes de sonido” y seleccionar aquí los ajustes del códec de audio.

Para crear un ajuste del códec de audio AIFF

- 1 En la pestaña Ajustes, realice una de las siguientes operaciones:
 - Asegúrese de que se haya seleccionado el ajuste correcto.
 - Cree un nuevo ajuste seleccionando AIFF en el menú local “Crear un ajuste nuevo” (+).
- 2 Haga clic en el botón Ajustes en el panel Codificador de AIFF.
Se abrirá el cuadro de diálogo “Ajustes de sonido.”



- 3 Seleccione un códec de audio en el menú local Formato y acepte sus ajustes por omisión o personalice los otros ajustes del códec de audio (Formato, Canales, Frecuencia y Opciones, si están disponibles). Consulte [Acerca del cuadro de diálogo “Ajustes de sonido para obtener más información al respecto.](#)

Nota: puede ver todos los detalles de su preajuste visualizando la tabla “Resumen de AIFF de QuickTime” en el panel Codificador.

- 4 Haga clic en Aceptar para guardar los ajustes y cierre este cuadro de diálogo.

Este ajuste permite crear de forma sencilla archivos de salida de audio en algunos de los formatos de audio más comunes.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Cómo crear archivos con formato de audio comunes (p. 147)
- Acerca del panel “Formatos de audio comunes” (p. 148)
- Cómo configurar los ajustes de “Formatos de audio comunes” (p. 149)

Cómo crear archivos con formato de audio comunes

El ajuste “Formatos de audio comunes” permite crear fácilmente archivos de audio en los siguientes formatos:

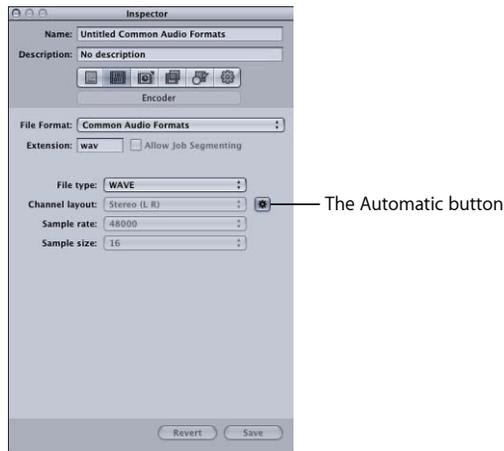
- *AIFF*: el formato de archivo AIFF (Audio Interchange File Format, “formato de archivo para el intercambio de audio”) fue creado por Apple para almacenar vídeo de alta calidad. Este formato estaba pensado para la creación de DVD o CD y ahora es uno de los formatos de archivo de audio más usados para Mac OS.

Nota: Utilice esta opción para crear archivos en el formato AIFF estándar. Seleccione la opción AIFF en el menú local “Formato de archivo” si necesita crear archivos en formatos AIFF especializados.

- *Archivo CAF de Apple*: el formato CAF (Core Audio Format), desarrollado por Apple, destaca por su alto rendimiento y flexibilidad, así como su capacidad de adaptación a futuras opciones de grabación, edición y reproducción de audio con una resolución más alta. No presenta restricciones de tamaño de los archivos y permite trabajar con un amplio abanico de metadatos.
- *WAVE*: la opción WAVE (formato de archivo de audio WAVEform) se utiliza sobre todo en ordenadores Windows.

Acerca del panel “Formatos de audio comunes”

Las opciones siguientes aparecerán cuando seleccione el formato de salida “Formatos de audio comunes” en el menú local “Formato de archivo”, en el panel Codificador de la ventana Inspector.



- *Extensión*: este campo muestra la extensión del archivo después de seleccionar un formato de audio en el menú local “Tipo de archivo”.
- *Permitir segmentar tareas*: esta opción le permite desactivar la segmentación de tareas. Como la segmentación de tareas no se utiliza para las codificaciones solo de audio, esta opción no estará activa con el formato de archivo “Formatos de audio comunes”. Para obtener más información, consulte [Segmentación de tareas y codificación de dos pasos](#) o [de varios pasos](#).
- *Tipo de archivo*: seleccione el tipo de archivo de audio que desea crear.
- *Automáticos*: si la opción Automático está activada, Compressor determina el número de canales, la frecuencia de muestreo y el tamaño de la muestra a partir del archivo de origen, y los menús locales “Disposición de los canales”, “Frecuencia de muestreo” y “Tamaño de la muestra” se desactivan. Si el botón Automático está desactivado, estos ajustes deben configurarse manualmente.
- *Disposición de los canales*: seleccione el número de canales (Mono, Estéreo o 5.1).
- *Frecuencia de muestreo*: seleccione una de las frecuencias de muestreo disponibles (32.000, 44.100, 48.000 o 96.000).
- *Tamaño de la muestra*: seleccione uno de los tamaños de muestreo disponibles (16, 24 o 32).

Cómo configurar los ajustes de “Formatos de audio comunes”

Cuando seleccione “Formatos de audio comunes” como formato de archivo de salida, solo podrá crear ajustes de audio (ya que es un formato para audio exclusivamente).

Para crear un ajuste de “Formatos de audio comunes”

- 1 En la pestaña Ajustes, realice una de las siguientes operaciones:
 - Asegúrese de que se haya seleccionado el ajuste correcto.
 - Cree un nuevo ajuste seleccionando “Formatos de audio comunes” en el menú local “Crear un ajuste nuevo” (+).
- 2 Seleccione un formato de audio en el menú local “Tipo de archivo” del panel Codificador de “Formatos de audio comunes”.
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga clic en el botón Automático para activarlo y deje que Compressor configure los ajustes de los menús locales “Disposición de los canales”, “Frecuencia de muestreo” y “Tamaño de la muestra”.
 - Haga clic en el botón Automático para desactivarlo y configure manualmente los ajustes de los menús locales “Disposición de los canales”, “Frecuencia de muestreo” y “Tamaño de la muestra”.

Compressor suministra las herramientas que necesita para crear archivos DV.

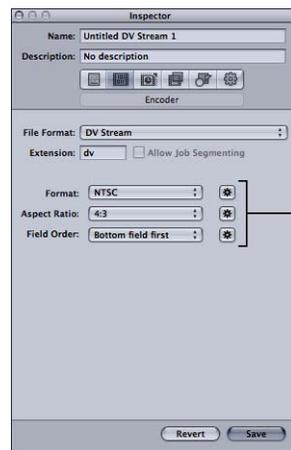
El formato de vídeo DV, debido a su bajo coste y a su gran disponibilidad, es de los más utilizados para capturar y distribuir vídeo de definición estándar (SD).

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Acerca del panel “Codificador de secuencias DV” (p. 151)
- Flujo de trabajo para la transcodificación de DV (p. 152)

Acerca del panel “Codificador de secuencias DV”

Esta sección contiene información detallada acerca de los distintos ajustes del panel “Codificador de secuencias DV” de la ventana Inspector. Puede realizar los ajustes de DV modificando un ajuste existente o creando uno nuevo en la pestaña Ajustes.



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

El panel “Codificador de secuencias DV” incluye los siguientes ajustes.

- *Extensión*: este campo muestra automáticamente la extensión de archivo DV (.dv) después de seleccionar el formato de salida de secuencias DV en el menú local “Formato de archivo” o en el menú local (+) de la pestaña Ajustes.

- *Permitir segmentar tareas*: esta opción le permite desactivar la segmentación de tareas. Para obtener más información, consulte [Segmentación de tareas y codificación de dos pasos o de varios pasos](#).
- *Formato*: seleccione NTSC o PAL como formato del vídeo de salida.
- *Proporciones*: seleccione 16:9 o 4:3 para las proporciones del vídeo de salida.
Nota: Las proporciones 16:9 utilizan un formato de vídeo anamórfico.
- *Orden de campos*: seleccione “Campo inferior primero” (necesario para vídeo DV entrelazado) con fuentes entrelazadas, o Progresivo con fuentes progresivas.

Flujo de trabajo para la transcodificación de DV

La forma en que utilice Compressor para transcodificar el vídeo en archivos de formato de secuencias DV dependerá del uso que desee hacer de estos archivos. A continuación, presentamos los pasos básicos.

Fase 1: Creación de un lote

Como en el caso de cualquier otro tipo de transcodificación, es necesario que comience creando un lote. Consulte [Cómo preparar Compressor para la transcodificación con ajustes personalizados](#) para obtener más información.

Fase 2: Creación de tareas con los archivos de vídeo de origen

Importe los archivos de vídeo de origen arrastrándolos desde el Finder hasta el lote o seleccionando Tarea > Nueva tarea con el archivo.

Fase 3: Añadir objetivos con un ajuste DV a cada tarea

Cada una de las tareas requiere un objetivo como mínimo; en este caso, las tareas requerirán objetivos con un ajuste de secuencias DV. Si hay más de una tarea, será más fácil seleccionarlas todas desde Edición > Seleccionar todo y, a continuación, ir a Objetivo > “Nuevo objetivo con ajuste”, para aplicar el mismo ajuste a todas las tareas.

Fase 4: Envío del lote para su transcodificación

Haga clic en el botón Enviar para iniciar el proceso de transcodificación. Consulte [Cómo enviar un lote](#) para obtener más información al respecto.

Compressor proporciona las herramientas necesarias para codificar, de forma unitaria o por lotes, archivos de audio Dolby Digital Professional (AC-3).

El formato Dolby Digital Professional (también conocido como AC-3) es un formato de audio comprimido muy común para discos DVD de vídeo. Compressor acepta archivos de sonido multicanal en varios formatos y provee un control total sobre el proceso de codificación AC-3. Los programas Dolby Digital pueden generar sonido surround 5.1 con cinco canales separados de intervalo completo (izquierdo, central, derecho, surround izquierdo y surround derecho) más un sexto canal para los efectos de baja frecuencia (LFE), conocido a veces como “el subwoofer”. Otra opción de sonido envolvente es Dolby Surround, con cuatro canales (izquierdo, central, derecho y surround). Pero no todo el audio AC-3 es sonido surround 5.1. Dolby Digital Professional se utiliza habitualmente para codificar archivos estéreo a fin de reducir en gran medida el tamaño de estos.

Consulte [Cómo añadir archivos multimedia de origen de sonido surround a los lotes](#) para obtener más información acerca de la creación de archivos de audio de sonido surround con otros formatos de salida.

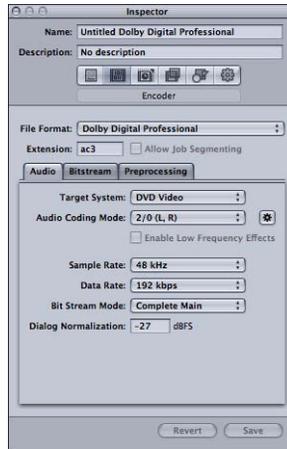
Nota: Es importante comprender que Compressor no puede recibir archivos de audio estéreo y crear sonido surround 5.1 a partir de ellos. Si se desea crear un archivo de audio AC-3 con sonido surround 5.1, primero se deben crear los seis canales de audio necesarios. Este paso debe realizarlo utilizando otras aplicaciones fuera de Compressor.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- [Acerca del panel del codificador Dolby Digital Professional \(p. 154\)](#)
- [Información general acerca de la creación de archivos Dolby Digital Professional \(p. 160\)](#)
- [Cómo convertir archivos de audio estéreo al formato Dolby Digital Professional \(p. 161\)](#)
- [Cómo asignar archivos a canales de sonido surround \(método manual\) \(p. 162\)](#)
- [Cómo asignar archivos a canales de sonido surround \(métodos automáticos\) \(p. 165\)](#)
- [Cómo asignar archivos a canales de sonido surround mediante droplets \(p. 167\)](#)
- [Opciones para la mezcla espacial \(p. 167\)](#)

Acerca del panel del codificador Dolby Digital Professional

Esta sección contiene información detallada sobre las diversas pestañas del panel del codificador Dolby Digital Professional (AC-3) de la ventana Inspector.



Los ajustes de Dolby Digital Professional se realizan utilizando las pestañas descritas a continuación, ya sea modificando un ajuste existente o creando uno nuevo en la pestaña Ajustes. El panel Dolby Digital Professional se abre con la pestaña Audio por omisión en la parte de arriba e incluye las siguientes opciones: ajustes básicos, ajustes de la pestaña Audio, ajustes de la pestaña “Secuencia de bits” y ajustes de la pestaña Preprocesamiento.

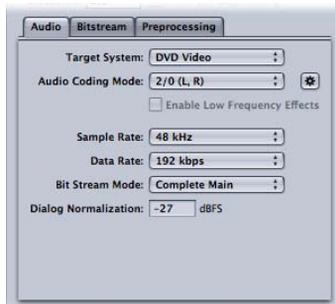
Ajustes básicos

Con los ajustes básicos que presentamos a continuación podrá configurar una tarea o un lote Dolby Digital Professional (AC-3).

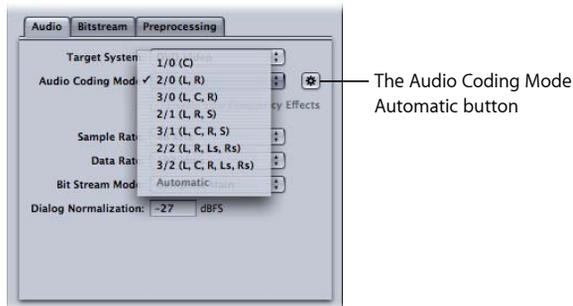
- *Extensión del archivo:* este campo muestra automáticamente la extensión de archivo de Dolby Digital Professional (.ac3) tras seleccionar el formato de salida Dolby Digital Professional en el menú local “Formato de archivo” o en el menú local (+) de la pestaña Ajustes.
- *Permitir segmentar tareas:* esta opción le permite desactivar la segmentación de tareas. Como la segmentación de tareas no se utiliza para las codificaciones solo de audio, esta opción no estará activa con el formato de archivo Dolby Digital Professional. Para obtener más información, consulte [Segmentación de tareas y codificación de dos pasos o de varios pasos](#).
- *Audio, Secuencia de bits y Preprocesamiento:* estos botones abren las pestañas Audio, Secuencia de bits y Preprocesamiento, descritas a continuación.

Ajustes de la pestaña Audio

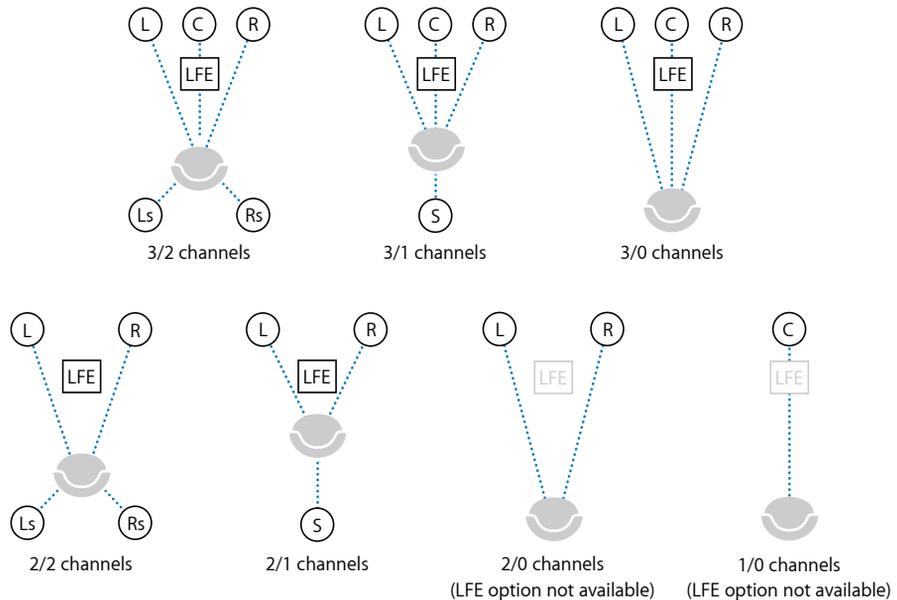
A los ajustes más importantes de Dolby Digital Professional se accede a través de la pestaña Audio.



- *Sistema de objetivo:* Compressor limita los ajustes disponibles a los adecuados para el sistema de objetivo. Si está codificando material para su uso con DVD Studio Pro, seleccione "DVD Vídeo". Seleccione "DVD Audio" únicamente si está codificando material para su uso con una aplicación de creación de DVD Audio. Seleccione "AC-3 genérico" para eliminar los límites de los ajustes.
- *Modo codificación de audio:* especifica los canales de audio de la secuencia codificada. Este ajuste también cuenta con un botón Automático.



Por ejemplo, “3/2 (L, C, R, Ls, Rs)” significa tres canales frontales (izquierdo, central, derecho) y dos traseros (surround). “2/0 (L, R)” es esencialmente un archivo estéreo estándar. El modo de codificación de audio afecta a ajustes tales como el ancho de banda disponible y el preprocesamiento del canal surround. Si hace clic en el botón Automático (situado junto al menú local “Modo de codificación de audio”), Compressor realizará el cálculo más aproximado posible en el modo de codificación de audio deseado, basándose en los archivos de audio de origen disponibles.



Nota: En el menú local “Modo de codificación de audio”, “S” significa un único canal “Surround” trasero, y en esta ilustración “LFE” significa “Efectos de baja frecuencia” (también conocidos como “subwoofer”). Para obtener más información, consulte [Cómo asignar archivos a canales de sonido surround \(método manual\)](#) y [Cómo asignar archivos a canales de sonido surround \(métodos automáticos\)](#).

- **Activar efectos de baja frec.:** seleccione esta opción para incluir el canal LFE en la secuencia codificada (no disponible para 1/0 mono o 2/0 estéreo).
- **“Frecuencia de muestreo”:** especifica la frecuencia de muestreo. Todos los archivos orientados a la creación de discos DVD de audio o vídeo deben tener una frecuencia de muestreo de 48 kHz, de acuerdo con la especificación de DVD. Las frecuencias de muestreo de 32 kHz y 44,1 kHz solo estarán disponibles cuando el sistema de objetivo sea “AC-3 genérico”.

- *Velocidad datos*: las opciones dependen del modo de codificación y del sistema de objetivo. Cuanto más alta sea la velocidad mejor será la calidad. Las secuencias AC-3 tienen una velocidad de datos constante. A 448 kbps, que es la velocidad por omisión para la codificación 5.1, un minuto de audio AC-3 necesita alrededor de 3,3 MB de espacio de almacenamiento. Para codificación estéreo, velocidades de 192 kbps y 224 kbps son las más habituales y producirán buenos resultados.
- *Modo secuencia bits*: define el objetivo del material de audio codificado. La información se incluye en la secuencia finalizada y puede ser leída por algunos sistemas de descodificación.
- *Normalización diálogos*: especifica el promedio de volumen del diálogo de los archivos de sonido con respecto a la modulación completa, expresado en decibelios respecto al máximo (dBFS). El dispositivo de reproducción utiliza esta información para mantener un volumen similar entre las distintas secuencias AC-3. El objetivo consiste en hacer que todos los archivos de audio con codificación AC-3 presenten el mismo nivel de escucha, independientemente del archivo de origen.

Resulta especialmente importante utilizar correctamente la característica “Normalización diálogos” si va a incluir distintos archivos de audio (con distintos niveles de volumen) en un DVD. Si conoce el promedio de volumen de cada archivo, introduzca dicho número en el campo “Normalización diálogos” de cada archivo. Por ejemplo, si el diálogo de la secuencia final de Final Cut Pro presenta un promedio de unos -12 dB en el vúmetro, introduzca -12 en el campo “Normalización diálogos”.

Nota: Esta normalización se lleva a cabo entre las secuencias de audio del DVD, no dentro de la propia secuencia de audio individual. Para este tipo de normalización, debe utilizar una herramienta de edición de audio. Puede introducir valores comprendidos entre -1 dBFS y -31 dBFS. La diferencia entre el valor que introduzca y 31 dBFS (que representa el nivel de escucha normal del diálogo) representa la cantidad de audio original que se atenuará.

- *Si introduce -31 dBFS*: la atenuación será de 0 dB (31 dBFS-31 dBFS) y los niveles del audio de origen no se verán afectados.
- *Si introduce -27 dBFS*: la atenuación será de 4 dB (31 dBFS-27 dBFS).
- *Si introduce -12 dBFS*: la atenuación será de 19 dB (31 dBFS-12 dBFS).

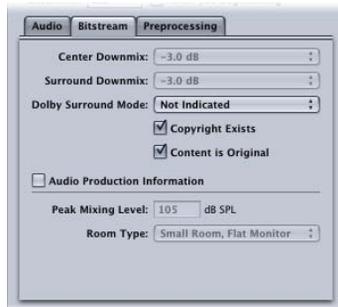
Cuanto mayor sea el volumen del archivo de origen, menor será el valor que debe introducir y más se atenuará el audio del archivo codificado durante la reproducción.

Si no conoce el nivel de sonido del archivo de origen, o si por alguna otra razón desea asegurarse de que el codificador Dolby Digital Professional no afecta a los niveles de sonido, introduzca -31 para “Normalización diálogos” y seleccione Ninguno en el menú local “Preajuste compresión” (que se encuentra en la pestaña Preprocesamiento).

Importante: Es de vital importancia que configure correctamente la opción “Normalización diálogos” si tiene intención de utilizar cualquiera de los ajustes de “Preajuste compresión.” Para los ajustes de “Preajuste compresión” se da por sentado que el audio, una vez normalizado el diálogo, presenta el nivel de escucha normal de 31 dBFS. Los niveles sistemáticamente más elevados que ese dan lugar a un sonido distorsionado y a niveles con altibajos.

Ajustes de la pestaña “Secuencia de bits”

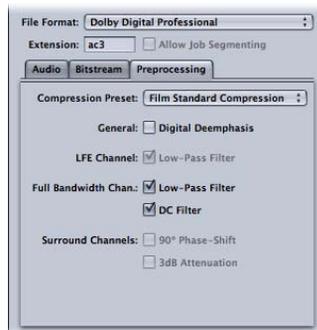
Estos ajustes se guardan en la secuencia finalizada para su uso por el dispositivo reproductor. Conserve los valores por omisión a menos que tenga razones técnicas concretas para cambiarlos.



- “Downmix central” y “Downmix surround”: si el audio codificado tiene estos canales, pero el reproductor no, los canales se mezclan en la salida estéreo al nivel especificado.
- *Modo Dolby Surround*: al codificar en modo 2/0 (estéreo), especifica si la señal utiliza Dolby Surround (Pro Logic).
- *Material con copyright*: seleccione esta casilla para especificar que existen derechos de autor y reproducción (copyright) sobre el audio.
- *El contenido es original*: seleccione esta casilla para especificar que el audio procede de la fuente original y no es una copia.
- *Información de la producción de audio*: seleccione esta casilla y rellene los campos siguientes para especificar cómo se mezcló el contenido de audio codificado. Los dispositivos de reproducción pueden utilizar esta información para configurar los ajustes de salida.
 - *Nivel mezcla de picos*: especifica el nivel de presión de picos de sonido (SPL en inglés) (entre 80 dB y 111 dB) en el entorno de producción cuando esta mezcla se grabó en la pista maestra.
 - *Tipo de estancia*: especifica información sobre el estudio de mezclas.

Ajustes de la pestaña Preprocesamiento

Las opciones de preprocesamiento se aplican al audio antes de la codificación. Con la excepción del ajuste “Preajuste compresión”, deje estos ajustes con sus valores por omisión a menos que tenga una razón técnica concreta para cambiarlos.



Preajuste compresión

- *Preajuste compresión*: especifica uno de los modos de procesamiento del rango dinámico integrado en el formato AC-3. El valor por omisión de “Estándar para películas” *solo* debe usarse al codificar una mezcla original destinada a cine. En la mayoría de los casos, se debe seleccionar Ninguno.

Importante: Es de vital importancia que configure correctamente la opción “Normalización diálogos” de la pestaña Audio si tiene intención de utilizar cualquiera de estos ajustes de “Preajuste compresión”. Para los ajustes de “Preajuste compresión” se da por sentado que el audio, una vez normalizado el diálogo, presenta el nivel de escucha normal de 31 dBFS. Los niveles sistemáticamente más elevados que ese dan lugar a un sonido distorsionado y a niveles con altibajos.

Nota: Si está generando un DVD con sonido surround Dolby Digital Professional de 5.1 canales, utilizará “Estándar para películas”.



General

- *Desacentuación digital*: especifica si los datos de audio de entrada están preacentuados y deben desacentuarse antes de codificarlos.

Canal LFE

- *Filtro de paso bajo*: seleccione esta opción para aplicar un filtro de paso bajo de 120 Hz al canal de efectos de baja frecuencia (LFE). Desactive este filtro si la señal digital alimentada a la entrada LFE no contiene información por encima de 120 Hz.

Can. ancho banda compl.

- *Filtro de paso bajo*: seleccione esta casilla para activar un filtro de paso bajo, con una frecuencia límite próxima al ancho de banda de audio disponible que se aplica a los canales de entrada principales. Si la señal digital alimentada a los canales de entrada principales no contiene información por encima del ancho de banda de audio disponible, puede desactivar este filtro. Compressor determinará automáticamente el ancho de banda disponible.
- *Filtro DC*: seleccione esta casilla para activar un filtro de CC de paso alto para todos los canales de entrada, como forma sencilla de eliminar las compensaciones de CC. La mayor parte del material de audio mezclado ya está libre de compensaciones de CC.

Canales surround

- *Desplazamiento de fase 90°*: seleccione esta casilla para generar secuencias AC-3 multicanal cuya mezcla pueda someterse a una rebaja (downmix) en un decodificador externo de dos canales para crear una salida realmente compatible con Dolby Surround.
- *Atenuación de 3 dB*: seleccione esta casilla para aplicar un corte de 3 dB a los canales surround de la banda sonora de las películas multicanal que se transfieran a formato de cine en casa. Los canales surround de cine se mezclan 3 dB más altos con relación a los canales frontales, para tener en cuenta las ganancias de los amplificadores de cine.

Información general acerca de la creación de archivos Dolby Digital Professional

A continuación se indica una serie de aspectos que hay que tener en cuenta a la hora de configurar y codificar archivos Dolby Digital Professional (AC-3).

Acerca de los archivos multimedia de origen

Hay que tener en cuenta una serie de directrices a la hora de codificar archivos de salida Dolby Digital Professional a partir de sus archivos multimedia de origen.

Dependiendo del formato, un archivo puede contener uno (mono), dos (estéreo) o varios canales. Compressor admite Dolby Digital Professional en todas estas configuraciones.

Los archivos de sonido usados para la codificación Dolby Digital Professional deben atenerse a las siguientes normas:

- todos los archivos de origen deben tener la misma duración (en caso contrario, Compressor ajusta la duración de la secuencia AC-3 para igualar la del archivo más largo);
- todos los archivos deben tener una frecuencia de muestreo de 48 kHz (la requerida para DVD);
- las secuencias AC-3 tienen que tener un múltiplo de 1.536 muestras. Si los archivos seleccionados no las tienen, Compressor añade silencio digital al final de los archivos.

Nota: Compressor es compatible con cualquier tipo de archivo de origen que contenga sonido surround y audio de alta resolución de hasta 64 bits por muestra (coma flotante) y frecuencias de muestreo de hasta 192 kHz.

Acerca de la previsualización de los ajustes del codificador

Los ajustes realizados en el panel del codificador Dolby Digital Professional no pueden previsualizarse. Si tiene un dispositivo externo de sonido surround conectado a una salida USB, FireWire u otra salida del ordenador, podrá escuchar el audio asignado a los distintos canales, pero no se incluirá ningún ajuste, como los ajustes “Normalización diálogos” y “Preajuste compresión”.

Importante: Como la salida de audio no es Dolby Digital, no puede utilizarse la salida óptica para comprobar el audio asignado a cada canal.

La única forma que hay de comprobar los ajustes es enviar el lote y escuchar los resultados. Si no está seguro de los ajustes, utilice la ventana “Vista previa” para codificar una pequeña porción del origen a modo de prueba.

Puede importar un archivo AC-3 como un archivo multimedia de origen en un lote de Compressor. Compressor incluye un decodificador Dolby Digital integrado que se utiliza para decodificar los archivos AC-3. Este decodificador aplicará correctamente cualquier ajuste realizado en el panel del codificador Dolby Digital Professional y le permitirá escuchar sus efectos sin necesidad de tener un decodificador Dolby Digital externo. También puede transcodificar los archivos AC-3 en un formato distinto.

Nota: Los archivos AC-3 de sonido surround se someterán a una rebaja (downmix) a estéreo si no dispone de un sistema externo de sonido surround conectado al ordenador.

Cómo convertir archivos de audio estéreo al formato Dolby Digital Professional

Siga estos pasos para codificar una secuencia estéreo (2/0 L, R) Dolby Digital Professional (AC-3) a partir de un archivo multimedia de origen estéreo.

Para codificar una secuencia AC-3

- 1 Añada archivos de audio de origen en la ventana Lote (consulte [Cómo importar archivos multimedia de origen](#) para obtener más información).
- 2 Guarde el lote; para ello, seleccione Archivo > “Guardar como” (o pulse Comando + Mayúsculas + S) y, a continuación, introduzca un nombre para el lote, seleccione una ubicación y haga clic en Guardar.
- 3 Realice una de las siguientes operaciones para aplicar el ajuste Apple adecuado de la categoría Dolby Digital Professional al archivo de audio de origen:
 - Seleccione Objetivo > “Nuevo objetivo con ajuste”; seleccione un ajuste y haga clic en Añadir.
 - En la ventana Lote, con la tecla Control pulsada, haga clic en una parte vacía de la tarea, seleccione “Nuevo objetivo con ajuste” en el menú de función rápida, seleccione un ajuste y haga clic en Añadir.
 - Arrastre un ajuste desde la pestaña Ajustes hasta la tarea del archivo de audio de origen, en la ventana Lote.
- 4 Otra opción es realizar los ajustes necesarios en el panel Codificador de la ventana Inspector (consulte [Acerca del panel del codificador Dolby Digital Professional](#) para obtener más información al respecto).

Nota: Compressor asignará los canales de forma inteligente. He aquí algunos ejemplos:

- *Si importa un archivo de origen estéreo y selecciona un modo de codificación de audio mono 1/0 (C):* se le aplicará un downmix.
 - *Si aplica un modo de codificación de audio surround al archivo estéreo:* los canales izquierdo y derecho se asignarán a los canales frontal izquierdo (L) y frontal derecho (R), dejando en silencio los demás canales del modo de codificación.
 - *Si asigna un archivo estéreo al canal frontal izquierdo o al canal surround izquierdo (trasero):* Compressor tomará el canal izquierdo e ignorará el derecho.
- 5 Haga clic en Enviar.

Para obtener información sobre la codificación de archivos de sonido surround, consulte [Cómo asignar archivos a canales de sonido surround \(método manual\)](#) y [Cómo asignar archivos a canales de sonido surround \(métodos automáticos\)](#). Consulte también [Acerca de la previsualización de los ajustes del codificador para obtener información sobre la reproducción de archivos de audio AC-3 con Compressor](#).

Cómo asignar archivos a canales de sonido surround (método manual)

Siga estos pasos para utilizar el método manual de asignación de archivos de audio individuales a canales de sonido surround.

Para asignar manualmente archivos de audio de origen a canales de una secuencia de sonido surround

- 1 Realice una de las siguientes operaciones para importar los archivos de audio de origen:
 - Seleccione Tarea > “Nueva tarea” con el grupo de sonido surround (o pulse Comando + Control + I).
 - Haga clic en el botón “Añadir sonido surround” en la ventana Lote.
 - Con la tecla Control pulsada, haga clic en el lote y seleccione “Nueva tarea con el grupo de sonido surround” en el menú de función rápida.

Se abre la interfaz de asignación de canal.

- 2 Realice una de las siguientes operaciones para asignar un archivo de audio de origen a un canal en particular:
 - arrastre el archivo de audio de origen desde el Finder hasta el icono de un canal específico (por ejemplo, “L”);
 - Haga clic en el icono de un canal específico (por ejemplo, “L”) y utilice el cuadro de diálogo Abrir para localizar el archivo de audio de origen destinado a ese canal.

El archivo se asigna al canal “L” (frontal izquierdo).

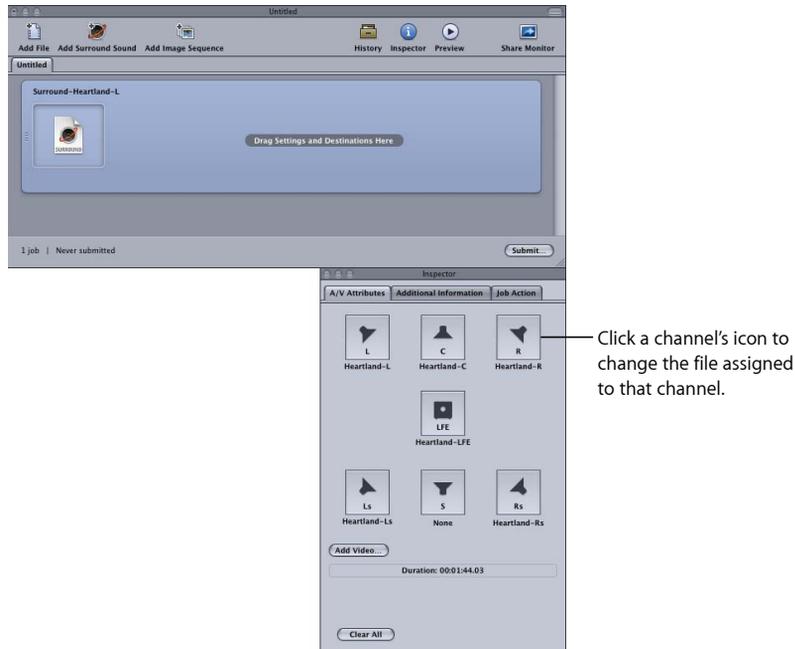


- 3 Repita el paso 2 para cada uno de los archivos de audio de origen que desee incluir en la secuencia surround.

Nota: Si está creando secuencias de sonido surround Dolby Digital Professional (AC-3), no utilizará a la vez todos los canales que aparecen en la tabla. Consulte [Ajustes de la pestaña Audio](#) para ver un esquema con los modos de codificación de audio de Dolby.

- 4 Cuando haya acabado de añadir archivos de audio de origen en la interfaz de asignación de canales, haga clic en Aceptar.

El grupo de archivos surround se muestra como una única tarea de archivo multimedia de origen surround en la ventana Lote, y los iconos aparecen también en la ventana Inspector.



Nota: Puede hacer clic en uno de los iconos de canal de la ventana del Inspector para cambiar el archivo asignado al mismo.

- 5 Realice una de las siguientes operaciones para aplicar el ajuste Apple adecuado de la categoría Dolby Digital Professional al archivo de audio de origen:
 - Seleccione **Objetivo > "Nuevo objetivo con ajuste"**, seleccione un ajuste y haga clic en **Añadir**.
 - En la ventana Lote, con la tecla **Control** pulsada, haga clic en una parte vacía de la tarea, seleccione **"Nuevo objetivo con ajuste"** en el menú local, seleccione un ajuste y haga clic en **Añadir**.
 - Arrastre un ajuste desde la pestaña **Ajustes** hasta la tarea del archivo de audio de origen, en la ventana Lote.
- 6 Realice los ajustes que sean necesarios en la ventana Inspector y haga clic en **Enviar**.

Compressor crea una secuencia de audio surround AC-3. Consulte [Acerca de la previsualización de los ajustes del codificador](#) para obtener información sobre la reproducción de archivos de audio AC-3 con Compressor.

Tiene también la opción de combinar archivos de origen de audio surround con un archivo de vídeo para crear una única tarea en Compressor. Este procedimiento es útil en flujos de trabajo de posproducción de audio en los que las plicas de audio surround (submezclas) se crean aparte de la edición de la imagen final. Compressor tratará el vídeo y un máximo de seis archivos de audio como un único componente virtual. Por ejemplo, esta opción le permitiría utilizar la acción de tarea "Crear DVD" para crear un DVD con sonido surround de 5.1 canales.

Para combinar un archivo de vídeo con archivos de audio surround y crear un único archivo multimedia de origen

- 1 Siga los pasos del 1 al 5 indicados más arriba para asignar manualmente archivos de audio de origen a canales de una secuencia de sonido surround.
- 2 Haga clic en el botón "Añadir vídeo" y seleccione el archivo de vídeo desde la ventana Abrir que aparecerá.

Nota: Esta función solo es compatible con archivos multimedia de origen QuickTime. No se pueden utilizar secuencias de imágenes.

- 3 Realice los ajustes que sean necesarios en la ventana Inspector y haga clic en Enviar.

Cómo asignar archivos a canales de sonido surround (métodos automáticos)

Compressor ofrece algunas técnicas racionalizadas de asignación de canales que pueden ahorrarle tiempo.

Para asignar archivos a canales surround con códigos identificadores de canal

- 1 Añada el código identificador del canal surround objetivo al nombre de cada archivo de audio de origen. (Consulte la lista siguiente para ver los códigos identificadores de los canales.)
 - *-L*: canal frontal izquierdo
 - *-R*: canal frontal derecho
 - *-C*: canal frontal central
 - *-Ls*: canal surround izquierdo
 - *-Rs*: canal surround derecho
 - *-S*: canal surround central
 - *-LFE*: canal de baja frecuencia (Subwoofer, LFE)

Por ejemplo, para asignar un archivo AIFF al canal surround izquierdo, modifique el nombre del archivo y escriba *nombre_de_archivo-Ls.aiff* (donde *nombre_de_archivo* se refiere al nombre de su archivo).

Nota: Mac OS X puede añadir una extensión de archivo como .aiff. Esta extensión *no* interferirá con el método de asignación de canales.

Este procedimiento solo funciona cuando se arrastran y sueltan archivos en la ventana Lote. Si arrastra los archivos hasta el icono de aplicación de Compressor, se mostrarán como archivos de origen independientes, cada uno de ellos en su propia tarea.

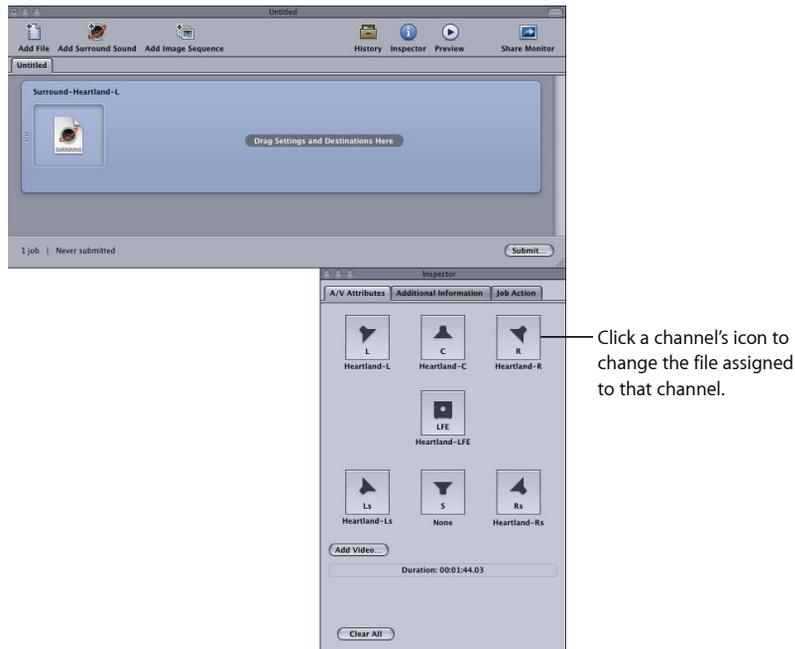
Nota: Si está creando secuencias de sonido surround Dolby Digital Professional (AC-3), no utilizará a la vez todos los canales que aparecen en la tabla. Consulte [Ajustes de la pestaña Audio](#) para ver un esquema con los modos de codificación de audio de Dolby.

2 Arrastre los archivos de audio de origen renombrados a la ventana Lote.

Si se cumplen las siguientes condiciones, Compressor contrae automáticamente el grupo completo de archivos en lo que aparece como un único archivo multimedia de origen surround en la ventana Lote.

- Los archivos del grupo deben tener nombres correctos. (Consulte los códigos identificadores de los canales que aparecen más arriba.)
- El número total de archivos del grupo debe ser inferior a siete.

La ventana del Inspector muestra los archivos de audio asignados a cada canal.



Nota: Puede hacer clic en uno de los iconos de canal de la ventana del Inspector para cambiar el archivo asignado al mismo.

- 3 Realice una de las siguientes operaciones para aplicar el ajuste Apple adecuado de la categoría Dolby Digital Professional a la tarea del archivo de audio de origen:
 - Seleccione Objetivo > “Nuevo objetivo con ajuste”, seleccione un ajuste y haga clic en Añadir.
 - En la ventana Lote, con la tecla Control pulsada, haga clic en una parte vacía de la tarea, seleccione “Nuevo objetivo con ajuste” en el menú de función rápida, seleccione un ajuste y haga clic en Añadir.
 - Arrastre un ajuste desde la pestaña Ajustes hasta la tarea del archivo de audio de origen, en la ventana Lote.
- 4 Realice los ajustes que sean necesarios en la ventana Inspector y haga clic en Enviar.

Compressor crea una secuencia de audio surround AC-3. Consulte [Acerca de la previsualización de los ajustes del codificador](#) para obtener información sobre la reproducción de archivos de audio AC-3 con Compressor.

Cómo asignar archivos a canales de sonido surround mediante droplets

Se puede llevar un paso más adelante la racionalización del proceso de asignación de canales mediante el encapsulado en un droplet del método “automático” descrito anteriormente.

Para obtener más información acerca de los droplets, consulte [Cómo usar droplets](#)

Opciones para la mezcla espacial

Esta sección ofrece informaciones y sugerencias adicionales para el uso de los canales en un programa Dolby Digital Professional.

Cómo utilizar el canal central

En un sistema multicanal, hay tres maneras de conseguir una imagen con sonido ubicada en el centro.

- *Crear un “centro fantasma” (mezclar sonido a derecha e izquierda a partes iguales, como en el estéreo):* utilizado habitualmente, pero da por supuesto que el oyente se sienta exactamente entre los altavoces (lo que no es posible en automóviles y tampoco siempre en los hogares). El color tonal del sonido no es el mismo que el procedente de un altavoz, debido a los efectos de cancelación cruzada.
- *Utilizar solo el canal central:* esto crea una imagen central estable para los oyentes en cualquier ubicación. (Para evitar que el audio suene demasiado enfocado o estrecho, su reverberación puede extenderse a los canales izquierdo y derecho.)

- *Utilizar los tres canales frontales por igual o en proporciones distintas:* este método permite mayor control del intervalo de anchura y profundidad espacial. El centro fantasma puede reforzarse con señales adicionales en el canal central, que pueden realizarse con la extensión de las señales hacia el par izquierdo/derecho. La desventaja es que el sonido procedente de los tres altavoces puede que no se mezcle bien o que no llegue al oyente al mismo tiempo, causando efectos secundarios como filtrado de peine, cambios de color tonal o suciedad. Para contrarrestar estos efectos secundarios se pueden procesar previamente las señales adicionales para cambiar su carácter espacial, su color tonal o su prominencia con relación a la señal central principal.

Cómo utilizar canales surround

Unos ligeros efectos surround pueden mejorar mucho la sensación de profundidad del oyente en comparación con el sonido estéreo convencional. La música popular a menudo se beneficia del uso creativo del surround. Pero no exagere. La máxima de la industria cinematográfica (no utilizar efectos surround que distraigan al espectador de la historia) también es válida para la música.

Limitaciones del canal LFE

El canal de efectos de baja frecuencia (LFE) es una señal independiente con un intervalo de frecuencia limitado; lo crea el ingeniero de mezclas y se incluye en la mezcla junto a los canales principales. Un filtro “muro de ladrillos” a 120 Hz en el codificador Dolby Digital Professional limita el uso del canal LFE a las dos octavas audibles más bajas. Dolby recomienda limitar la señal a 80 Hz al mezclar el sonido.

En la mayoría de producciones musicales (con excepciones como los famosos cañonazos de la “Obertura 1812” de Chaikovski), el canal LFE no es necesario. La señal LFE también es descartada en el proceso de downmix Dolby Digital Professional, de forma que las señales bajas intensas no fuercen los sistemas estéreo pequeños. Asegúrese de no incluir información vital en el canal LFE que se perderá en reproducciones mono, estéreo o Pro Logic.

Debido a que LFE está separado de los otros canales, su capacidad para mezclarse con frecuencias mayores puede verse afectada por los filtros utilizados para generar la señal LFE. Para asegurar una señal de audio cohesiva, mantenga la señal completa junta en el canal o los canales principales.

Evite crear un canal LFE para material que se haya producido originalmente sin él. Los cinco canales principales de Dolby Digital Professional son todos de intervalo completo, y el canal LFE no aumenta la respuesta de frecuencia. Los descodificadores Dolby Digital Professional ofrecen gestión de bajos, dirigiendo las bajas frecuencias a un subwoofer o a otros altavoces adecuados. Una pista LFE puede interferir con la gestión de bajos.

Cómo adecuarse a la reproducción en estéreo

A pesar de la popularidad de los sistemas 5.1, siempre hay que adecuarse a la reproducción en estéreo. Hay tres formas básicas de hacer esto:

- preparar una nueva mezcla estéreo a partir de los elementos multipista originales (utilizando sesiones de mezcla estéreo convencionales);
- preparar un downmix ajustado en estudio a partir de la mezcla multicanal. Este método saca provecho del trabajo empleado en realizar la mezcla de la versión 5.1. Mantiene flexibilidad en las proporciones exactas de cada canal representado en la mezcla estéreo final;
- dejar que el decodificador derive un downmix estéreo basado en las fórmulas preajustadas en el decodificador. Las opciones de downmix y los efectos de control del margen dinámico pueden previsualizarse y ajustarse en el estudio de producción, con la posibilidad de aplicar toda una gama de ajustes.

Compruebe siempre la mezcla en un sistema surround económico para evaluar cómo suena en sistemas de reproducción modestos.

Nota: Para obtener más información acerca de Dolby Digital Professional, consulte "Frequently Asked Questions about Dolby Digital Professional" en el sitio web de Dolby Laboratories Inc. <http://www.dolby.com>.

Cómo crear archivos de salida H.264 para dispositivos Apple

13

Con Compressor, puede crear archivos H.264 compatibles con iTunes. Estos archivos podrán reproducirse en iTunes, en un iPhone, en un iPad, en un iPod o con Apple TV.

La eficacia del codificador H.264 hace que sea adecuado para crear contenidos para su uso con iTunes y los dispositivos de Apple en los que se utiliza. Compressor incluye ajustes preconfigurados que utilizan el panel Codificador de H.264 para dispositivos Apple con el fin de facilitar la creación de archivos multimedia adecuados.

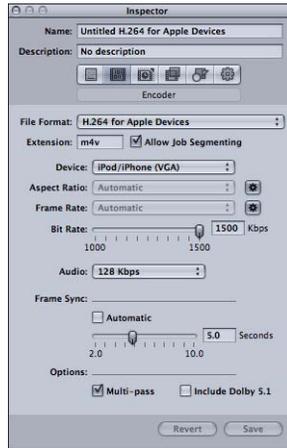
Para obtener información acerca de la generación de archivos H.264 para otros fines (como vídeos web), consulte *Cómo crear archivos de salida de película QuickTime*.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Acerca del panel Codificador de H.264 para dispositivos Apple (p. 172)
- Marcadores de capítulo y de podcast para dispositivos Apple (p. 175)
- Proporciones utilizadas en dispositivos Apple (p. 176)
- Flujos de trabajo H.264 para dispositivos Apple (p. 177)
- Cómo configurar los ajustes de archivos de salida H.264 para dispositivos Apple (p. 177)

Acerca del panel Codificador de H.264 para dispositivos Apple

Esta sección incluye información detallada acerca de los elementos del panel Codificador de H.264 para dispositivos Apple de la ventana del Inspector. Puede realizar sus ajustes H.264 utilizando este panel, ya sea modificando un ajuste existente o creando uno nuevo en la pestaña Ajustes.



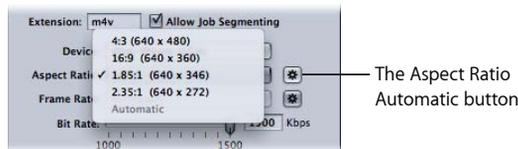
Puede realizar sus ajustes H.264 para dispositivos Apple utilizando los controles que se describen a continuación, ya sea duplicando un ajuste existente y modificándolo o creando uno nuevo en la pestaña Ajustes de la ventana Ajustes. El panel Codificador de H.264 para dispositivos Apple incluye los siguientes elementos.

- *Extensión:* este campo muestra la extensión de archivo H.264 para dispositivos Apple (.m4v) automáticamente después de seleccionar el formato de salida H.264 para dispositivos Apple en el menú local "Formato de archivo" o en el menú local (+), en la pestaña Ajustes de la ventana Ajustes.
- *Permitir segmentar tareas:* esta opción le permite desactivar la segmentación de tareas. Solo es relevante si está utilizando Compressor con un procesamiento distribuido y con una codificación de varios pasos. Para obtener más información, consulte [Segmentación de tareas y codificación de dos pasos o de varios pasos](#).
- *Dispositivo:* seleccione una de las siguientes opciones sobre dispositivos en el menú local:
 - *iPod/iPhone (VGA):* esta opción crea archivos de salida de vídeo con un ancho de fotograma de 640 píxeles;
 - *iPod/iPhone (Anamórfico):* esta opción crea archivos de salida de vídeo con un ancho de fotograma de 640 píxeles (anamórficos).
 - *iPod/iPhone (QVGA):* esta opción crea archivos de salida de vídeo con un ancho de fotograma de 320 píxeles.

- *SD para Apple TV*: esta opción crea archivos de salida de vídeo con un ancho de fotograma de 640 píxeles, con un intervalo de velocidades de bits más elevado que con la opción iPod/iPhone 640 (VGA).
- *Apple TVSD (Anamórfico)*: esta opción crea archivos de salida de vídeo con un ancho de fotograma de 720 píxeles (anamórficos).
- *HD para Apple TV*: esta opción crea archivos de salida de vídeo con un ancho de fotograma de 1280 píxeles, salvo cuando la proporción es de 4:3. En ese caso, los archivos de salida de vídeo tendrán dimensiones de fotograma de 960 x 720 píxeles (anamórfico) para las frecuencias de fotogramas superiores a 24 fps, y de 1280 x 720 píxeles (cuadrado) para las frecuencias inferiores.
- *Apple TV de 3.ª generación*: esta opción, pensada para utilizarse con los modelos de Apple TV y iPad de tercera generación, crea archivos de salida de vídeo con un ancho de fotograma de 1080 píxeles.
- *iPhone (Local/WiFi)*: esta opción crea archivos de salida de vídeo con un ancho de fotograma de 480 píxeles.
- *iPhone (Cellular)*: esta opción crea archivos de salida de vídeo con un ancho de fotograma de 176 píxeles.
- *iPad/iPhone con pantalla Retina*: esta opción crea archivos de salida de vídeo con un ancho de fotograma de 1280 píxeles.
- *Proporciones*: utilice el menú local Proporciones para seleccionar las dimensiones exactas de píxel del archivo multimedia de salida. Las opciones disponibles dependerán del dispositivo que haya elegido. Consulte [Proporciones utilizadas en dispositivos Apple](#) para obtener más información al respecto.

El ajuste Proporciones también cuenta con un botón Automático. Al hacer clic en el botón Automático, el codificador selecciona las proporciones que coinciden con el archivo de vídeo original.

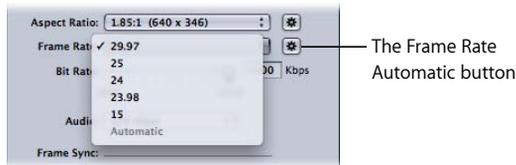
Importante: El modo automático del ajuste Proporciones puede escoger entre una mayor variedad de valores para acomodarse mejor al vídeo original (con los valores determinados y mostrados cuando este formato de salida se aplica a un archivo fuente multimedia). Para obtener los mejores resultados, se recomienda utilizar el modo automático para el ajuste Proporciones.



Nota: Por omisión, la característica “Controles de fotogramas” está establecida en Automático. El control de reprogramado de los controles de fotogramas solo se activará si el archivo de origen está entrelazado.

- *Frecuencia de fotogramas*: utilice este menú local para elegir entre las opciones que se indican a continuación.

El ajuste “Frecuencia de fotogramas” también cuenta con un botón Automático. Al hacer clic en el botón Automático, el codificador selecciona la frecuencia de fotogramas que coincide con el archivo de vídeo original.



- 29.97: se utiliza para vídeo basado en NTSC
- 25: se utiliza para vídeo basado en PAL
- 24: se utiliza para vídeo basado en PAL
- 23.98: se utiliza para vídeo basado en NTSC
- 15: se utiliza para vídeo basado en web
- “Velocidad de bits”: utilice este regulador para seleccionar la velocidad de bits que debe utilizarse para el vídeo de salida, o introduzca un número en el campo de texto. Los intervalos disponibles dependen del ajuste Dispositivo. El ajuste que elija dependerá del uso que vaya a dar al archivo de salida. Velocidades de bits mayores proporcionan imágenes con mayor calidad, pero archivos de salida más grandes.



- *Audio*: utilice este menú local para seleccionar una de las cuatro opciones de velocidad de bits de audio enumeradas a continuación.



- *Ninguna*: utilice esta opción si no desea incluir el audio en el archivo multimedia de salida.
- 24 kbps: crea una secuencia de bits de audio de 24 kbps si ha elegido la opción “iPhone (Cellular)” como dispositivo.
- 128 kbps: crea una secuencia de bits de audio de 128 kbps.
- 256 kbps: crea una secuencia de bits de audio de 256 kbps.

- *Sinc. fotogramas*: el valor de sincronización de fotogramas, que también recibe el nombre de *intervalo de fotograma de referencia*, representa la frecuencia con la que se inserta un fotograma de referencia en la secuencia H.264. Cuanto menor sea el valor, con mayor suavidad podrá manipularse (limpiarse) el vídeo durante la reproducción (fotogramas de referencia más frecuentes). Cuanto mayor sea el valor, más eficiente resultará la compresión (menos fotogramas de referencia). El intervalo de valores disponibles está comprendido entre 2 y 10 segundos; el valor por omisión es de 5 segundos.

El ajuste “Sinc. fotogramas” también tiene una opción Automático. Si selecciona la opción Automático, el codificador selecciona una frecuencia de sincronización de fotogramas que coincide con la del archivo de vídeo original.



- *Varios pasos*: la codificación de varios pasos, que es similar a la codificación MPEG-2 de dos pasos, ofrece la mejor calidad posible. Para realizar codificaciones rápidas (de un solo paso), desactive esta característica anulando la selección de esta opción.

Nota: Si también utiliza el procesamiento distribuido, es posible que desee desactivar la segmentación de tareas. Para obtener más información, consulte [Segmentación de tareas y codificación de dos pasos o de varios pasos](#).

- *Incluir Dolby 5.1*: seleccione esta opción para añadir a la película resultante, además de la pista de audio AAC estándar, una pista de audio con sonido surround Dolby Digital Professional 5.1. Esta función está pensada para usarse en la creación de archivos de salida a partir de archivos de origen con sonido surround. El Apple TV reproducirá esta pista de audio Dolby Digital Professional cuando esté conectado a un sistema con un descodificador Dolby Digital adecuado. En el resto de casos, se reproducirá la pista de audio AAC.

Nota: Cuando se selecciona la opción “Incluir Dolby 5.1” únicamente se crea una pista de audio con auténtico sonido surround Dolby Digital Professional 5.1 si el audio de origen incluye sonido surround 5.1. Si el audio original solo contiene sonido estéreo, la pista de audio con sonido surround Dolby Digital Professional 5.1 solo tendrá dos canales de audio real.



Marcadores de capítulo y de podcast para dispositivos Apple

Los marcadores de capítulo creados en Final Cut Pro se transfieren a otros archivos de salida reconocibles por QuickTime Player, iTunes (archivos .m4v) y Final Cut Pro.

También puede añadir marcadores de podcast al archivo de salida. Los marcadores de podcast son similares a los marcadores de capítulo (pueden tener asignados una dirección URL y una ilustración); no obstante, el espectador no puede navegar hasta ellos directamente. Están orientados a proporcionar una función de pase de diapositivas a los podcast de audio. Para obtener información sobre cómo añadir marcadores de capítulo y podcast, consulte [Cómo trabajar con marcadores y fotogramas póster](#).

Proporciones utilizadas en dispositivos Apple

La opción que seleccione en el menú local Dispositivo definirá el ancho del archivo codificado. La opción que seleccione en el menú local Proporciones definirá la altura del archivo codificado. Compressor escala verticalmente el tamaño del vídeo original para que se ajuste a la altura. Esto significa que el vídeo original debe ser anamórfico (los elementos parecen más altos y delgados) antes de que se escale para ajustarse a las proporciones deseadas. Un vídeo no anamórfico ajustado en unas proporciones distintas de sus proporciones nativas presentará distorsiones en el archivo codificado.

Importante: Si se ha aplicado un letterbox al vídeo original, utilice unas proporciones que coincidan con el fotograma de vídeo completo, incluidas las barras negras, o de lo contrario los archivos de salida presentarán distorsiones. Puede utilizar la característica de recorte automático para recortar las barras letterbox. Consulte [Cómo añadir ajustes de geometría](#) para obtener más información al respecto.

Tiene a su disposición las siguientes opciones en el menú Proporciones de todos los dispositivos:

- 4:3
- 16:9
- 1.85:1
- 2.35:1

Con cada opción obtendrá una altura diferente en el archivo multimedia de salida. Por ejemplo, con el ajuste "iPod/iPhone (VGA)"; si elige la opción 4:3 tendrá un archivo de 640 x 480, mientras que si opta por 16:9 tendrá un archivo de 640 x 360.

Si el archivo multimedia de origen es DV NTSC o HDV, pero no está seguro de sus proporciones, haga clic en el botón Automático. Esta opción analiza las proporciones del archivo multimedia de origen para determinar las dimensiones de píxel adecuadas.

Flujos de trabajo H.264 para dispositivos Apple

La eficiencia y la calidad del formato H.264 genera una serie de opciones para los productores de vídeo del iPhone, iPad, iPod y Apple TV. Al seleccionar una opción de dispositivo, puede elegir entre crear un archivo que pueda reproducirse en un amplio abanico de dispositivos o bien crear uno pensado específicamente para un dispositivo concreto, como un iPhone 4.

- Las opciones que son compatibles con todos los dispositivos no ofrecen resultados óptimos al reproducir los contenidos en dispositivos con resoluciones altas, como un Apple TV. Sin embargo, dan como resultado unos archivos más pequeños, lo que puede ser una ventaja.
- Las opciones diseñadas para dispositivos con resoluciones más altas permiten reproducir los resultados con mejor calidad en esos dispositivos, pero en contrapartida generan archivos más grandes.

Al elegir las opciones, debe tener en cuenta los dispositivos en los que desee reproducir el vídeo, el contenido del vídeo y también el sistema de transmisión del archivo.

Además, puede asignar un fotograma póster de un clip desde la ventana “Vista previa”. Consulte [Cómo fijar el fotograma póster](#) para obtener más información al respecto. Puede cambiar el fotograma póster de iTunes si es necesario. Consulte la ayuda de iTunes para obtener más información.

Cómo configurar los ajustes de archivos de salida H.264 para dispositivos Apple

Para tener la seguridad de que los archivos multimedia de salida serán compatibles con el iPhone, el iPad, el iPod y el Apple TV, es recomendable utilizar los ajustes estándar especificados en el grupo “Dispositivos Apple” de la pestaña Ajustes. Para obtener más información sobre la aplicación de los ajustes, consulte [Cómo asignar ajustes a los archivos multimedia de origen](#).

Con plantillas de lote puede crear también archivos multimedia compatibles con el iPhone, el iPad, el iPod y el Apple TV. Para obtener más información, consulte [Flujo de trabajo rápido y sencillo de Compressor: sistema de plantillas de lote](#).

Nota: Los archivos creados con los ajustes para iPhone y iPod pueden reproducirse también en el Apple TV.

Compressor ofrece la posibilidad de crear fácilmente ajustes H.264 configurados para discos Blu-ray y AVCHD.

Blu-ray, también conocido como *Blu-ray Disc (BD)*, es un formato desarrollado para la grabación, la reescritura y la reproducción de vídeo de alta definición (HD). Este formato tiene una capacidad de almacenamiento cinco veces superior a la de los discos DVD tradicionales y permite almacenar hasta 25 GB en un disco de una capa y 50 GB en un disco de doble capa.

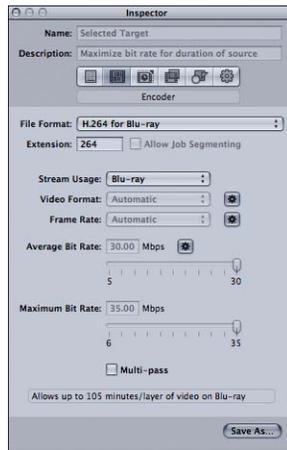
Un disco AVCHD es como un disco HD simplificado que se graba en un disco de láser rojo. El disco creado puede reproducirse en reproductores de discos Blu-ray compatibles con el formato AVCHD.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Acerca del panel Codificador de H.264 para discos Blu-ray (p. 180)
- Flujos de trabajo H.264 para discos ópticos (p. 182)

Acerca del panel Codificador de H.264 para discos Blu-ray

Este apartado incluye información detallada acerca de los elementos del panel Codificador de H.264 para discos Blu-ray de la ventana del Inspector. Puede realizar los ajustes H.264 para discos Blu-ray utilizando este panel, ya sea modificando un ajuste existente o creando uno nuevo desde la pestaña Ajustes.



El panel H.264 para discos Blu-ray contiene los siguientes elementos.

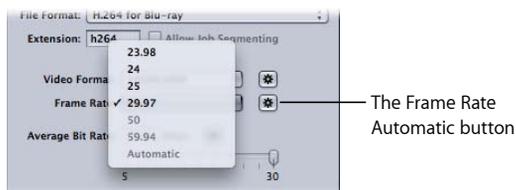
- *Campo "Extensión del archivo":* muestra la extensión de archivo H.264 para Blu-ray (.264) automáticamente después de seleccionar el formato de salida "H.264 para Blu-ray" en el menú local "Formato de archivo" o el menú local (+) de la pestaña Ajustes.
- *Permitir segmentar tareas:* esta opción le permite desactivar la segmentación de tareas. Solo es relevante si está utilizando Compressor con un procesamiento distribuido y con una codificación de varios pasos. Para obtener más información, consulte [Segmentación de tareas y codificación de dos pasos o de varios pasos](#).
- *Uso de la secuencia:* utilice el menú local "Uso de la secuencia" para seleccionar cómo desea utilizar la secuencia H.264. Compressor modificará los ajustes del intervalo de velocidad de bits en función del uso que seleccione en este menú local.
 - *Blu-ray:* seleccione esta opción si tiene intención de utilizar la secuencia para crear un disco Blu-ray estándar.
 - *AVCHD:* seleccione esta opción si tiene intención de utilizar la secuencia y la tarea de acción "Crear disco Blu-ray" para grabar un disco AVCHD con una grabadora de DVD estándar. El disco creado de este modo puede reproducirse en reproductores de discos Blu-ray compatibles con el formato AVCHD. Los discos AVCHD pueden tener un máximo de 50 marcadores de capítulo.
- *Formato de vídeo:* utilice el menú local "Formato de vídeo" para seleccionar una de las cuatro opciones enumeradas a continuación. Todas ellas se refieren a formatos progresivos HD.

El ajuste “Formato de vídeo” también cuenta con un botón Automático. Al hacer clic en el botón Automático, el codificador selecciona el formato de vídeo que coincide con el archivo de vídeo original.



- *NTSC*: se hace referencia a este formato como 480p. Utiliza un tamaño de fotogramas de 720 x 480, con un formato anamórfico de 16 x 9 a 59,94 fps.
- *PAL*: se hace referencia a este formato como 576p. Utiliza un tamaño de fotogramas de 720 x 576, con un formato anamórfico de 16 x 9 a 50 fps.
- *720p*: este formato utiliza un tamaño de fotogramas de 1280 x 720, con un formato de 16 x 9 a 59,94 fps para NTSC o a 50 fps para PAL.
- *1920x1080*: se hace referencia a este formato como 1080p. Utiliza un tamaño de fotogramas de 1920 x 1080, con un formato de 16 x 9 a 59,94 fps para NTSC o a 50 fps para PAL.
- *Frecuencia de fotogramas*: utilice este menú local para seleccionar una frecuencia de fotogramas para el archivo multimedia de salida.

El ajuste “Frecuencia de fotogramas” también cuenta con un botón Automático. Al hacer clic en el botón Automático, el codificador selecciona la frecuencia de fotogramas que coincide con el archivo de vídeo original.

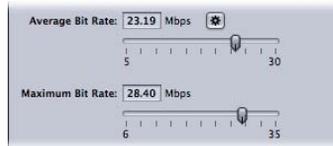


Nota: Si selecciona un formato en el menú “Formato de vídeo”, el menú “Frecuencia de fotogramas” se rellenará automáticamente.

Utilice el menú local “Frecuencia de fotogramas” para seleccionar una de las siguientes opciones:

- *23.98*: se utiliza para vídeo basado en NTSC
- *25*: se utiliza para vídeo basado en PAL
- *29.97*: se utiliza para vídeo basado en NTSC
- *50*: se utiliza para vídeo basado en PAL
- *59.94*: se utiliza para vídeo basado en NTSC

- *Regulador y campo “Velocidad bits media”*: seleccione una velocidad de bits media con el regulador para utilizarla para el vídeo de salida o introduzca un valor directamente. Aunque el intervalo disponible para un disco Blu-ray está comprendido entre 5 Mbps y 30 Mbps, las velocidades de bits de vídeo típicas con H.264 pueden oscilar entre los 7 Mbps y los 15 Mbps, en función del cálculo de bits del DVD y de la naturaleza de los archivos multimedia de origen. El intervalo disponible para discos AVCHD es de 5 Mbps a 15 Mbps.



- *Regulador y campo “Velocidad bits máxima”*: seleccione una velocidad de bits máxima de entre 6 Mbps y 35 Mbps para los discos Blu-ray o de entre 6 Mbps y 17 Mbps para los discos AVCHD. También puede introducir cualquier número comprendido dentro de este intervalo en el campo correspondiente. El ajuste “Velocidad bits máxima” no puede ser inferior al ajuste “Velocidad bits media.” Como norma general, ajuste la velocidad de bits máxima al menos 1 Mbps por encima de la velocidad de bits media para posibilitar una variación de la velocidad de bits que permita alcanzar el objetivo de obtener una calidad constante.
- *Multipaso*: utilice esta opción para activar la codificación de varios pasos. la codificación de varios pasos, que es similar a la codificación MPEG-2 de dos pasos, ofrece la mejor calidad posible. Para realizar codificaciones rápidas (de un solo paso), desactive esta característica anulando la selección de esta opción. Consulte [Segmentación de tareas y codificación de dos pasos o de varios pasos](#) para obtener más información.

Flujos de trabajo H.264 para discos ópticos

La eficiencia y la calidad del formato H.264 genera una serie de opciones para los productores de discos ópticos:

- Las resoluciones de vídeo compatibles con los discos DVD SD (definición estándar) también son compatibles con los discos Blu-ray. Esto significa que un disco Blu-ray puede utilizar un archivo de resolución de vídeo HD para su contenido principal, como una película con línea narrativa y, después, utilizar archivos de resolución de vídeo SD para los contenidos complementarios, como tráilers y documentales “making-of”.
- La acción de tarea “Crear disco Blu-ray” incluye la opción de grabar un disco AVCHD con soportes de láser rojo. Los discos AVCHD permiten reproducir vídeo H.264 en reproductores de discos Blu-ray compatibles con el formato AVCHD. Consulte [Crear disco Blu-ray](#) para obtener más información al respecto.

- Como el formato H.264 puede proporcionar vídeo de alta definición (HD) a velocidades de bits de definición estándar (SD), puede incluir más contenido HD en un disco DVD-5 normal de lo que cabría esperar de un disco AVCHD.

Puede utilizar Compressor para sacar una secuencia de imágenes para su uso por aplicaciones de composición. Este capítulo explica las secuencias de imágenes que Compressor puede sacar a partir de sus archivos multimedia de origen.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Cómo crear archivos de salida de secuencias de imágenes (p. 185)
- Acerca del panel “Codificador de secuencia de imágenes” (p. 186)
- Cómo configurar los ajustes de secuencias de imágenes (p. 188)

Cómo crear archivos de salida de secuencias de imágenes

El formato de salida de secuencia de imágenes crea un conjunto de archivos de imágenes estáticas que representan los fotogramas de vídeo originales. Use este codificador para convertir un clip de vídeo en una secuencia de imágenes para su utilización en aplicaciones de composición incompatibles con QuickTime.

Nota: Asimismo, tiene la opción de utilizar Compressor para *importar* una secuencia de imágenes. Para obtener más información, consulte [Cómo añadir secuencias de imagen a los lotes](#).

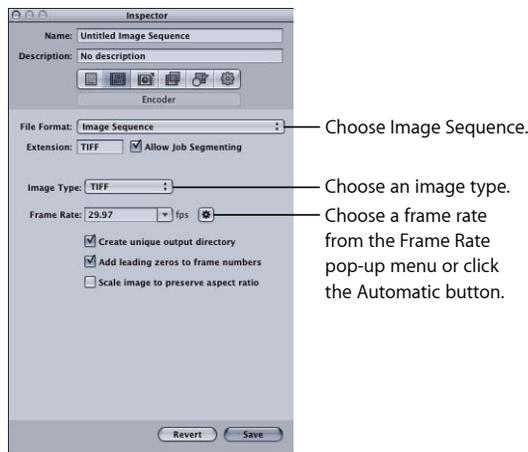
El formato de salida de secuencia de imágenes admite los siguientes formatos de imágenes estáticas.

- **TIFF (Tagged Image File Format):** TIFF es uno de los formatos de imágenes estáticas más comunes y flexibles y se desarrolló para crear un formato de archivo estándar para almacenar e intercambiar gráficos digitales en el sector de la autoedición. Es compatible con una amplia gama de aplicaciones de composición y procesamiento de imágenes.
- **TARGA (Truevision Advanced Raster Graphics Adapter):** TARGA, también denominado TGA, es un formato matricial de gráficos utilizado habitualmente por las aplicaciones de vídeo y de animación.
- **DPX:** DPX es un formato de archivo utilizado habitualmente en proyectos digitales intermedios y de efectos visuales y es un estándar ANSI/SMPTE (268M-2003).

- *IFF (formato de archivo de intercambio)*: IFF es un formato de archivo genérico presentado por la empresa Electronic Arts en 1985 (en colaboración con Commodore-Amiga) para facilitar la transferencia de datos entre productos de software de distintos fabricantes.
- *JPEG (Joint Photographic Experts Group)*: JPEG es un formato de imagen fija muy común.
- *OpenEXR*: OpenEXR es un formato de archivo de imágenes con un alto rango dinámico (HDR) desarrollado por Industrial Light & Magic para aplicaciones informáticas de procesamiento de imágenes.

Acerca del panel “Codificador de secuencia de imágenes”

Este apartado incluye información detallada acerca de los elementos del panel Codificador de “Secuencia de imágenes” de la ventana Inspector. Desde este panel puede realizar los ajustes necesarios en las secuencias de imágenes, ya sea modificando un ajuste existente o creando uno nuevo en la pestaña Ajustes.



El panel “Codificador de secuencia de imágenes” contiene los elementos siguientes para ayudarle a crear archivos de salida de secuencia de imágenes:

- *Extensión del archivo*: este campo muestra automáticamente la extensión de archivo TIFF (.tiff) después de seleccionar el formato de salida “Secuencia de imágenes” en el menú local “Formato de archivo” o el menú local (+) en la pestaña Ajustes. No modifique este campo. Puede cambiar el formato de salida desde el menú local “Tipo de imagen”. El campo se actualizará automáticamente para adaptarlo al formato de salida elegido.
- *Permitir segmentar tareas*: esta opción le permite desactivar la segmentación de tareas. Solo es relevante si está utilizando Compressor con un procesamiento distribuido y con una codificación de varios pasos. Para obtener más información, consulte Segmentación de tareas y codificación de dos pasos o de varios pasos.

- *Tipo de imagen*: utilice este menú local para elegir uno de los seis tipos de secuencia de imágenes que pueden aplicarse a los archivos multimedia de salida. Para ver las descripciones de estos diferentes tipos de archivos de salida, consulte *Cómo crear archivos de salida de secuencias de imágenes*.
- *Frecuencia de fotogramas (fps)*: use este campo y este menú local para introducir la frecuencia de fotogramas a la que desea crear las imágenes estáticas. Cuanto mayor sea la frecuencia de fotogramas, mayor será el número de imágenes estáticas creadas y también será mayor el tamaño del archivo de salida. Por ejemplo, si selecciona 30 fps, Compressor creará 30 imágenes estáticas por segundo de clip de vídeo que esté transcodiando. Si selecciona 8 fps, Compressor creará solo 8 imágenes estáticas por segundo.
- *Crear un directorio de salida único*: seleccione esta opción para crear una carpeta destinada a los archivos de salida resultantes. Se asigna a la carpeta el mismo nombre que tiene el archivo multimedia, y los archivos se guardan dentro de esta carpeta con el nombre de *fotograma-nnn*. Por ejemplo, si el nombre del archivo de salida es *prueba*, la ruta del directorio será *destino/prueba/fotograma-nnn*.

Si no selecciona este cuadro, los archivos de salida se guardarán en el nivel superior de su carpeta de destino y su nombre será *nombre de archivo-nnn* en lugar de *fotograma-nnn*. Tenga presente que incluso con la frecuencia, baja, de 8 fps, se creará un gran número de archivos cuando transcodifique en este formato de salida, así que crear un directorio de salida es una buena manera de tener organizados sus archivos.
- *Añadir ceros a la izquierda a los números de los fotogramas*: seleccione esta opción para añadir ceros a la izquierda de cada número de fotograma. Si elige este método, todos los archivos de salida estarán formados por nombres de archivo con varias cifras, como *fotograma-000001* (o *nombre de archivo-000001* si los archivos no se guardan en un solo directorio de salida). Si, por el contrario, no selecciona esta opción, cada archivo usará un nombre normal, como *fotograma-1* (o *nombre de archivo-1* cuando los archivos no se guarden en un directorio de salida único).
- *Ajustar tamaño de la imagen conservando las proporciones*: solo afecta a los contenidos de vídeo que utilizan píxeles no cuadrados, como los formatos NTSC y PAL, y únicamente si no está modificando intencionadamente el tamaño de los fotogramas de vídeo. Seleccione esta opción para ajustar el tamaño de los archivos de salida de forma que utilicen píxeles cuadrados y mantengan las proporciones de aspecto originales (lo que supone un aumento o una reducción del número de píxeles horizontales y verticales). Si esta opción no está seleccionada (el ajuste por omisión), los archivos de salida tendrán las mismas proporciones y el mismo número de píxeles horizontales y verticales que el vídeo original.

Cómo configurar los ajustes de secuencias de imágenes

Use el formato de salida de secuencia de imágenes cuando desee transcodificar un clip de vídeo como serie de imágenes estáticas.

Para crear un ajuste de secuencia de imágenes

- 1 En la pestaña Ajustes, realice una de las siguientes operaciones:
 - Asegúrese de que se haya seleccionado el ajuste correcto.
 - Cree un nuevo ajuste seleccionando “Secuencia de imágenes” en el menú local “Crear un ajuste nuevo” (+).
- 2 Aplique el ajuste a una tarea de la ventana Lote.
- 3 No olvide seleccionar el objetivo de la secuencia de imágenes resultante.
- 4 En el Inspector, haga clic en la pestaña Codificador y, a continuación, seleccione “Secuencia de imágenes” en el menú “Formato de archivo”.

Aparecerá el panel “Codificador de secuencia de imágenes”
- 5 Utilice el menú local “Tipo de imagen” para elegir uno de los tipos de secuencia de imágenes que pueden aplicarse a los archivos multimedia de salida. Para ver las descripciones de estos diferentes tipos de archivos de salida, consulte [Cómo crear archivos de salida de secuencias de imágenes](#).
 - tiff
 - TARGA
 - DPX
 - IFF
 - JPEG
 - OpenEXR
- 6 Escriba un número en el campo “Frecuencia de fotogramas (fps)”; seleccione una frecuencia de fotogramas en el menú local o haga clic en el botón Automático.
- 7 Seleccione la opción “Crear un directorio de salida único” si desea almacenar los archivos de secuencia de imágenes en su propia carpeta de la carpeta destino.
- 8 Seleccione la opción “Añadir ceros a la izquierda a los números de los fotogramas” si desea numerar los archivos de salida de secuencia de imágenes empleando el formato *0000nn*.

Importante: Deberá usar un software de FTP para cargar la secuencia de imágenes en servidores remotos.

Como todos los tipos de imágenes fijas deben tener píxeles cuadrados (una proporción de píxeles de 1.0), es posible que Compressor tenga que alterar las dimensiones de los píxeles de una tarea de secuencia de imágenes. Para consultar o ajustar estos parámetros, seleccione el objetivo en la ventana Lote o haga clic en la pestaña Geometría del inspector. Si va a utilizar la secuencia de imágenes en una aplicación que permite configurar una proporción de píxeles y un tamaño específicos (como Motion), realice los cambios necesarios en el panel Geometría antes de iniciar la codificación.

Para ajustar la proporción de píxeles de una tarea de secuencia de imágenes antes de la transcodificación

- 1 En la ventana Lote, seleccione el objetivo de la secuencia de imágenes.
- 2 En el panel Geometría de la ventana Inspector, utilice el menú local "Tamaño de fotograma" para seleccionar las dimensiones de salida adecuadas (como 720x480, 1920x1080, etc.) de la secuencia de imágenes.

Se activará el menú local "Proporción píxel".

- 3 En el menú local "Proporción píxel" del panel Geometría, seleccione la proporción de píxeles adecuada para su secuencia de imágenes.

Consulte [Acerca del panel "Codificador de secuencia de imágenes para obtener más información acerca del panel Codificador de "Secuencia de imágenes"](#). Consulte [Acerca del panel Geometría para obtener más información sobre el panel Geometría](#).

Nota: Puede ver el valor actual de los ajustes en el panel Resumen de la ventana Inspector.

Compressor proporciona las herramientas que necesita para crear excepcionales archivos MP3.

MP3 es un tipo específico de codificación MPEG conocida formalmente como *MPEG audio layer 3*. MP3 utiliza la codificación del audio percibido y la compresión psicoacústica para suprimir toda la información superflua (y específicamente las partes redundantes e irrelevantes de las señales de sonido que el oído humano no puede percibir). Como resultado, la codificación MP3 comprime los datos de sonido originales de un CD (con una velocidad de transferencia de datos de 1411,2 kilobits por segundo de música estéreo) en un factor de 12 (hasta 112–128 kbps) sin mermar la calidad del sonido de forma apreciable. Los defensores de MP3 indican que no se reduce en absoluto la calidad del sonido, pero los profesionales del sonido normalmente pueden observar la diferencia en equipos de gama alta.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Usos habituales de MP3 (p. 191)
- Acerca del panel Codificador de MP3 (p. 192)
- Flujo de trabajo de la transcodificación MP3 (p. 194)

Usos habituales de MP3

MP3 es un estándar adoptado universalmente para archivos de audio comprimidos, por lo que puede utilizarse de distintas formas, tanto para música como para podcast, entre otras posibilidades.

Música

La mayoría de los reproductores de música digital portátiles son compatibles con el formato de audio MP3. Si utiliza las velocidades de bits más elevadas (por ejemplo, 256 kbps), podrá crear archivos de audio de excelente calidad utilizando un tamaño de archivo mucho más pequeño que con el audio sin comprimir.

También puede añadir metadatos al archivo de modo que, al abrir el archivo multimedia de salida en varios reproductores (incluido iTunes), se muestren los datos comunes, como el artista, el álbum, etc.

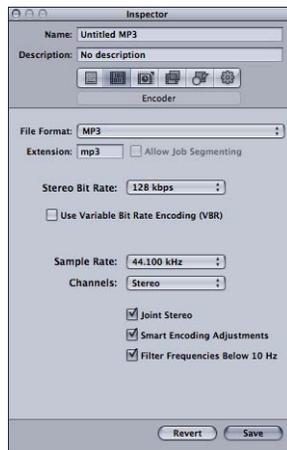
Podcasts

La compatibilidad del formato MP3 con una gran variedad de velocidades de bits hace que resulte ideal para distribuir podcasts con distintos niveles de calidad, lo que permite a los usuarios seleccionar un tamaño de archivo y un nivel de calidad con los que se sientan cómodos.

Nota: A la hora de crear podcasts de audio mejorado, resulta más conveniente utilizar el formato de salida MPEG-4 para la mayoría de las opciones. Este formato le permite añadir marcadores de capítulo y de podcast, con direcciones URL e ilustraciones, en el archivo de salida. Consulte [Creación de archivos de salida MPEG-4](#) para obtener más información.

Acerca del panel Codificador de MP3

Esta sección contiene información detallada acerca de los distintos ajustes del panel Codificador de MP3 de la ventana Inspector. Puede realizar los ajustes de MP3 modificando un ajuste existente o creando uno nuevo en la pestaña Ajustes.



El panel Codificador de MP3 contiene los siguientes ajustes:

- *Extensión:* este campo muestra la extensión de archivo MP3 (.mp3) automáticamente después de seleccionar el formato de salida MP3 en el menú local “Formato de archivo” o el menú local (+) en la pestaña Ajustes.
- *Permitir segmentar tareas:* esta opción le permite desactivar la segmentación de tareas. Solo es relevante si está utilizando Compressor con un procesamiento distribuido y con una codificación de varios pasos. Para obtener más información, consulte [Segmentación de tareas y codificación de dos pasos o de varios pasos](#).

- *Menú local “Velocidad de bits estéreo”*: cuanto más elevado sea el valor Mono o Estéreo de kilobits por segundo (kbps), mayor será la calidad de audio y mayor será el tamaño de archivo. La velocidad de bits más común para los archivos MP3 estéreo está comprendida entre 128 kbps y 192 kbps. Las velocidades de bits inferiores resultan más adecuadas para los archivos de sonido que incluyen grabaciones de voz (por oposición a música).

A continuación, se muestran algunos ejemplos de ajustes y usos:

- *32 kbps*: calidad de radio AM, adecuado para material de voz de calidad media
- *96 kbps*: calidad de radio FM, adecuado para material de voz de alta calidad o material musical de calidad media
- *128 kbps*: adecuado para material musical de buena calidad
- *256 kbps y 320 kbps*: adecuado para material musical de calidad cercana a la de un CD
- *Usar velocidad de bits variable (VBR)*: este ajuste modifica el número de bits utilizado para almacenar la música en función de la complejidad de la misma. Este ajuste permite mantener el tamaño de archivo al mínimo.
- *Menú local “Frecuencia de muestreo”*: número de veces por segundo que se capturan ondas musicales digitalmente. Cuanto mayor sea la frecuencia de muestreo, mayor será la calidad y mayor será el tamaño del archivo. No seleccione una frecuencia de muestreo más elevada que la frecuencia utilizada originalmente para almacenar la música, pues de lo contrario estará malgastando espacio. Por ejemplo, la calidad de CD es de 44.100 Hz, de modo que seleccionar una frecuencia más elevada al codificar desde un CD resulta innecesario.
- *Menú local Canales*: si no dispone de altavoces estéreo, o si sus archivos de audio son monoaurales, seleccione Mono (los archivos mono ocupan aproximadamente la mitad que los estéreo). Si va a escuchar los archivos MP3 con un sistema estéreo, seleccione Estéreo.
- *Estéreo combinado*: si se selecciona esta opción, los archivos MP3 incluirán una pista para el canal estéreo derecho y otra para el izquierdo. En muchos casos, los dos canales contienen información relacionada. Cuando está seleccionada la opción “Estéreo combinado”, uno de los canales transporta la información que es idéntica para ambos canales, y el otro la información única. A velocidades de bits de 160 kbps e inferiores, esta opción puede mejorar la calidad de sonido del audio convertido.
- *Ajustes de codificación avanzados*: seleccione esta opción para que Compressor analice los ajustes de codificación y la fuente de origen de la música y, a continuación, configure los ajustes para maximizar la calidad.
- *Filtrar frecuencias inferiores a 10 Hz*: el filtrado de las frecuencias inaudibles da lugar a archivos de menor tamaño y más eficientes, sin una pérdida de calidad perceptible.

Flujo de trabajo de la transcodificación MP3

La forma en que utilice Compressor para transcodificar el audio en archivos de formato MP3 dependerá del uso que desee hacer de estos archivos. A continuación se describen los pasos básicos.

Fase 1: Crear un lote

Como en el caso de cualquier otro tipo de transcodificación, es necesario que comience creando un lote. Consulte [Cómo preparar Compressor para la transcodificación con ajustes personalizados](#) para obtener más información.

Fase 2: Crear tareas con los archivos de audio de origen

Importe los archivos de audio de origen arrastrándolos desde el Finder hasta el lote o seleccionando el comando Tarea > Nueva tarea con el archivo.

Fase 3: Añadir anotaciones (si es necesario)

Si tiene intención de reproducir los archivos MP3 con un dispositivo o aplicación, como iTunes, puede añadir una gran variedad de anotaciones, como Artista, Álbum, Título, etc., para que puedan leerse y mostrarse. Consulte [Pestaña "Información adicional para obtener más información"](#).

Fase 4: Añadir objetivos con un ajuste MP3 para cada una de las tareas

Cada una de las tareas requiere un objetivo como mínimo; en este caso requerirán objetivos con un ajuste MP3. Si hay más de una tarea, será más fácil seleccionarlas todas mediante Edición > "Seleccionar todo" y, a continuación, seleccionar Objetivo > "Nuevo objetivo con ajuste", para aplicar el mismo ajuste a todas las tareas.

Fase 5: Enviar el lote para su transcodificación

Haga clic en el botón Enviar para iniciar el proceso de transcodificación. Consulte [Cómo enviar un lote](#) para obtener más información.

Compressor proporciona las herramientas que necesita para crear excepcionales archivos MPEG-1 transcodificados.

MPEG-1 es un estándar de compresión aceptado en todo el mundo y desarrollado por el grupo MPEG (Motion Picture Experts Group). Mediante MPEG-1, podrá crear archivos de vídeo con calidad VHS; este sistema se diseñó para ser compatible con el vídeo no entrelazado (progresivo) de resolución SIF (Standard Interface Format) utilizando velocidades de bits relativamente bajas (Compressor admite de 0,5 Mbps a 2 Mbps). También permite la creación de audio comprimido de uno y dos canales.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Usos habituales de MPEG-1 (p. 195)
- Especificaciones de MPEG-1 (p. 196)
- Acerca del panel Codificador de MPEG-1 (p. 197)
- Acerca de la pestaña Vídeo de MPEG-1 (p. 198)
- Acerca de la pestaña Audio de MPEG-1 (p. 200)
- Acerca de las secuencias de sistema y elementales (p. 200)
- Flujo de trabajo de la transcodificación MPEG-1 (p. 201)
- Configuración del formato de archivo MPEG-1 para su uso en Internet (p. 202)
- Configuración del formato de archivo MPEG-1 para su uso en discos DVD (p. 204)
- Creación del ajuste de vídeo MPEG-1 para DVD (p. 205)
- Creación del ajuste de audio MPEG-1 para DVD (p. 207)
- (Opcional) Creación de un grupo y un destino "MPEG-1 para DVD" (p. 209)

Usos habituales de MPEG-1

MPEG-1 es un estándar que goza de una amplia aceptación, por lo que puede utilizarse en muchos métodos de distribución, como discos ópticos, Internet y archivos solo de audio.

DVD, VCD y CD ROM

MPEG-1 es el formato de compresión de vídeo que se utiliza para los títulos de CD de vídeo (VCD), y es compatible con su uso en títulos de DVD, puesto que todos los reproductores de DVD contienen el hardware necesario para la reproducción de MPEG-1. MPEG-1 es muy utilizado en los vídeos que se distribuyen en CD ROM. Su baja velocidad de bits y sus pequeños tamaños de archivo resultan útiles para incluir varias horas de vídeo en un DVD cuando no sea necesaria la calidad de transmisión con la que cuenta la codificación MPEG-2. Los discos DVD pueden contener una mezcla de vídeo MPEG-2 y MPEG-1.

En Internet

Debido a que MPEG-1 fue uno de los primeros estándares de compresión ampliamente adoptados, tiene la ventaja de ser compatible con la mayoría de los reproductores de contenidos, lo que lo hace muy atractivo para su uso en Internet, donde se necesita la máxima compatibilidad con una calidad relativamente alta.

Solo audio

La compresión de audio MPEG-1 Capa 2 puede utilizarse como alternativa a la compresión Dolby Digital Professional o DTS. Aunque en esta versión de Compressor no existe ningún ajuste de Apple para archivos MPEG-1 solo de audio, se puede crear uno con facilidad. Consulte [Configuración del formato de archivo MPEG-1 para su uso en discos DVD](#) para obtener más información.

Especificaciones de MPEG-1

Compressor es compatible con todas las especificaciones de MPEG-1 en cuanto a tamaños de fotogramas, frecuencias de fotogramas, codificación de vídeo y codificación de audio.

Tamaños de fotogramas y frecuencias de fotogramas en MPEG-1

Compressor permite la creación de vídeos con frecuencias de fotogramas completas (25 fps y 29,97 fps para DVD y 23,976 fps, 25 fps y 29,97 fps para Internet) con resoluciones SIF en función del uso al que estén destinados

- *Internet*: 320 x 240
- *NTSC*: 352 x 240
- *PAL*: 352 x 288

Aunque las resoluciones NTSC y PAL son aproximadamente la mitad de la resolución completa del vídeo MPEG-2, cuando se reproducen en un reproductor de DVD se expanden automáticamente para llenar toda la pantalla.

Especificaciones del formato de archivo MPEG-1

La codificación de vídeo MPEG-1 utiliza un proceso muy similar al que se utiliza para la codificación MPEG2, y le corresponden muchos de los mismos términos y ajustes. En Compressor, los ajustes de codificación están establecidos como sigue:

- *Modo de codificación*: un paso
- *Estructura de GOP*: abierto
- *Modelo de GOP*: bBIBBP
- *Tamaño de GOP*: 15 fotogramas para NTSC; 12 fotogramas para PAL

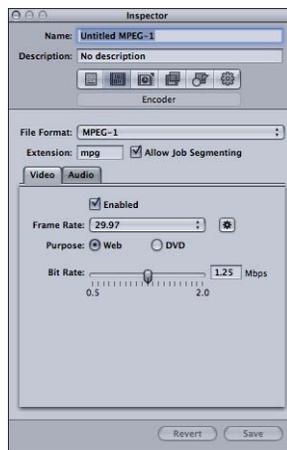
Estos ajustes son fijos y corresponden a todos los archivos de salida de vídeo MPEG-1 de Compressor. Consulte [La pestaña GOP](#) para obtener información acerca de los ajustes de GOP (grupo de imágenes). Consulte [La pestaña Calidad](#) para obtener información acerca del modo de codificación.

Los archivos de salida MPEG-1 pueden ubicar fotogramas individuales (I-frames) en fotogramas específicos colocando en ellos marcadores de compresión. Estos marcadores se pueden agregar al archivo multimedia de origen mediante Final Cut Pro o bien se pueden agregar manualmente en la ventana "Vista previa". Consulte [Cómo trabajar con marcadores y fotogramas póster](#) para obtener más información.

El formato MPEG-1 no admite marcadores de capítulos con nombre.

Acerca del panel Codificador de MPEG-1

Esta sección contiene información detallada acerca de las distintas pestañas del panel Codificador de MPEG-1 de la ventana del Inspector. Utilice estas pestañas para realizar los ajustes de MPEG-1 modificando un ajuste existente o creando uno nuevo en la pestaña Ajustes.

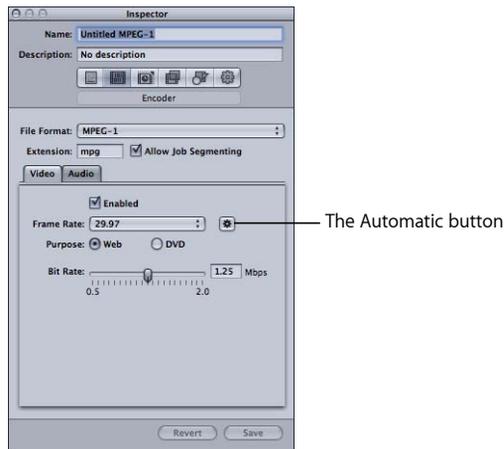


El panel Codificador de MPEG-1 se abre mostrando por omisión en la parte superior la pestaña Vídeo, que contiene los siguientes elementos.

- *Extensión:* este campo muestra la extensión de archivo MPEG-1 (.mpg) automáticamente después de seleccionar el formato de salida MPEG-1 en el menú local “Formato de archivo” o el menú local (+) en la pestaña Ajustes. Esta extensión se transforma en la extensión de solo vídeo (.m1v) si la pestaña Audio está desactivada o en la extensión de solo audio (.m1a) si la pestaña Vídeo está desactivada.
- *Permitir segmentar tareas:* esta opción le permite desactivar la segmentación de tareas. Solo es relevante si está utilizando Compressor con un procesamiento distribuido y con una codificación de varios pasos. Para obtener más información, consulte Segmentación de tareas y codificación de dos pasos o de varios pasos.
- *Pestañas Vídeo y Audio:* estos botones abren las pestañas Vídeo y Audio, que se describen a continuación.

Acerca de la pestaña Vídeo de MPEG-1

Utilice la pestaña Vídeo para realizar los ajustes relacionados con el formato de vídeo.

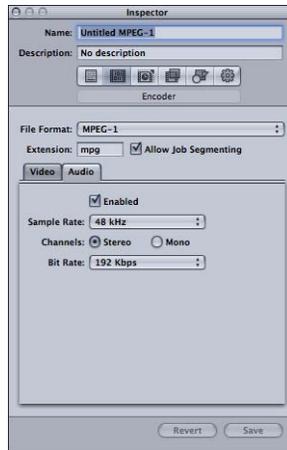


- *Opción Activado:* asegúrese de que esta opción esté seleccionada si desea que el formato de salida MPEG-1 incluya los ajustes de la pestaña Vídeo.
- *Menú local “Frecuencia de fotogramas”:* elija la velocidad de fotogramas del vídeo que está codificando.
 - *Objetivo ajustado en Web:* las opciones son 23,976, 25 (frecuencia de fotogramas PAL), 29,97 (frecuencia de fotogramas NTSC) y Automático.
 - *Objetivo ajustado en DVD:* las opciones son 25 (frecuencia de fotogramas PAL), 29,97 (frecuencia de fotogramas NTSC) y Automático.

- *Botón Automático*: al hacer clic en el botón Automático, el codificador determina la frecuencia de fotogramas adecuada eligiendo la que más se aproxime a la de origen.
- Nota:** El uso del ajuste Automático con frecuencias de fotogramas de origen no estándar puede originar frecuencias de fotogramas de salida que no coincidan con las deseadas. Por ejemplo, una frecuencia de fotogramas de 15 fps con Objetivo establecido en DVD origina la selección automática de 25 (PAL). Si desea utilizar la salida en un DVD NTSC, deberá elegir 29,97 como frecuencia de fotogramas.
- *Botones Objetivo*: elija el objetivo que desea para los archivos de salida.
 - *Internet*: impone la resolución 320 x 240 independientemente del valor seleccionado en "Frecuencia de fotogramas".
 - *DVD*: permite la selección de "Frecuencia de fotogramas" para establecer la resolución. Con la frecuencia de fotogramas de 29,97, la resolución es de 352 x 240. Con la frecuencia de fotogramas de 25, la resolución es de 352 x 288.
 - *"Velocidad de bits"*: utilice este regulador para seleccionar la velocidad de bits que debe utilizarse para el vídeo de salida o introduzca un número directamente en el campo de texto. Aunque el intervalo disponible va de 0,5 Mbps a 2,0 Mbps, el ajuste real que debería utilizar depende de cómo se vaya a emplear la salida. Velocidades de bits mayores proporcionan imágenes con mayor calidad, pero archivos de salida más grandes.
 - *Para proyectos web*: elija la velocidad de bits que ofrezca un mejor equilibrio entre calidad de imagen, tamaño de archivo y expectativas de descarga.
 - *Para proyectos VCD*: la velocidad de bits recomendada es de 1,15 Mbps, con una velocidad de bits (vídeo y audio multiplexado en el mismo archivo) de secuencia del sistema por debajo de 1,3944 Mbps.
 - *Para proyectos de DVD*: la velocidad de bits de vídeo habitual es de 1,15 Mbps, siendo 1,856 Mbps el máximo permitido.

Acerca de la pestaña Audio de MPEG-1

Utilice la pestaña Audio para realizar los ajustes relacionados con el formato de audio.



- *Opción Activado*: asegúrese de que esta opción esté seleccionada si desea que el formato de salida MPEG-1 incluya los ajustes de la pestaña Audio.
- *Menú local "Frecuencia de muestreo"*: elija la frecuencia de muestreo del audio de salida.
 - *48 kHz*: necesaria para su uso en discos DVD.
 - *44,1 kHz*: se utiliza en discos CD de audio. Es la frecuencia de muestreo que ofrece mayor compatibilidad.
- *Botones Canales*: seleccione la valencia de canal (estéreo o mono) para el archivo multimedia de salida.
 - *Estéreo*: seleccione este botón para crear un archivo de audio de salida estéreo.
 - *Mono*: seleccione este botón para crear un archivo de audio de salida mono.
- *Menú local "Velocidad de bits"*: elija la velocidad de bits que desea utilizar para el audio de salida. Las opciones disponibles son 64 kbps, 128 kbps, 192 kbps, 224 kbps y 384 kbps. Las velocidades de bits mayores proporcionan un audio de mayor calidad, pero también archivos de salida más grandes.

Nota: Los ajustes de 224 kbps y 384 kbps no se encuentran disponibles si Canales está ajustado en Mono.

Acerca de las secuencias de sistema y elementales

Se puede utilizar Compressor para crear secuencias MPEG-1 de sistema o elementales.

Secuencias del sistema

Las secuencias de sistema, también conocidas como *secuencias multiplexadas*, combinan los componentes de vídeo y audio en el mismo archivo. Este tipo de secuencia se utiliza sobre todo en las aplicaciones web.

Compressor crea de manera automática una secuencia de sistema si activa tanto la pestaña Vídeo como la pestaña Audio en el mismo ajuste.

Secuencias elementales

Con las secuencias elementales, existen archivos independientes para los componentes de vídeo y audio. En algunas aplicaciones se necesitan secuencias elementales.

Compressor crea automáticamente una secuencia elemental cuando está activada la pestaña Vídeo o la pestaña Audio, pero no ambas. Para crear secuencias elementales tanto del vídeo como del audio, debe utilizar dos ajustes: uno con la pestaña Vídeo activada utilizando la extensión de archivo .m1v y otro con la pestaña Audio activada utilizando la extensión de archivo .m1a.

Flujo de trabajo de la transcodificación MPEG-1

Esta sección proporciona instrucciones paso a paso para ajustar los atributos de MPEG-1 antes de crear archivos de salida MPEG-1 con Compressor. Para crear sus ajustes MPEG-1 desde el panel Codificador de MPEG-1, modifique un ajuste existente o bien cree un ajuste nuevo. A continuación encontrará los ajustes más habituales para el formato del archivo de salida MPEG-1.

Codificación para Internet

Utilice los siguientes ajustes al codificar secuencias de sistema MPEG-1 para Internet.

Pestaña Vídeo

- *Frecuencia de fotogramas*: automáticos
- *Objetivo*: internet
- *Velocidad de bits*: la más baja posible que ofrezca una calidad de imagen aceptable

Pestaña Audio

- *Frecuencia de muestreo*: 44,1 kHz
- *Canales*: estéreo con fuentes de dos canales; Mono con fuentes de un canal
- *Velocidad de bits*: la más baja posible que ofrezca una calidad de audio aceptable; utilice velocidades de bits más elevadas al codificar audio en estéreo

Codificación para DVD

Utilice los siguientes ajustes para configurar dos ajustes al codificar secuencias elementales MPEG-1 para la creación de DVD.

Ajuste de secuencias elementales de vídeo (pestaña Vídeo)

- *Frecuencia de fotogramas*: 29,97 para NTSC o 25 para PAL
- *Objetivo*: dVD
- *Velocidad de bits*: 1,15 Mbps

Ajuste de secuencias elementales de vídeo (pestaña Audio)

- *Opción Activado*: no seleccionada

Ajuste de secuencias elementales de audio (pestaña Vídeo)

- *Opción Activado*: no seleccionada

Ajuste de secuencias elementales de audio (pestaña Audio)

- *Frecuencia de muestreo*: 48 kHz
- *Canales*: estéreo con fuentes de dos canales; Mono con fuentes de un canal
- *Velocidad de bits*: 192 kbps o 224 kbps

Configuración del formato de archivo MPEG-1 para su uso en Internet

Los siguientes apartados le guiarán en la configuración del formato de archivo de salida MPEG-1 para su uso en Internet. Este proceso crea una única secuencia de sistema MPEG-1.

- Fase 1: Selección de ajustes de vídeo
- Fase 2: Selección de ajustes de audio

Fase 1: Selección de ajustes de vídeo

Este apartado describe cómo crear ajustes de vídeo MPEG-1 para su uso en Internet.

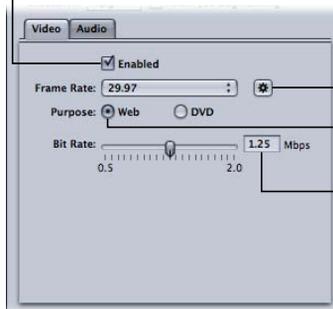
Para abrir el panel Codificador de MPEG-1 y elegir los ajustes de vídeo

- 1 Abra la pestaña Ajustes y elija MPEG-1 en el menú local "Crear un ajuste nuevo" (+).

El panel Codificador de MPEG-1 se abre en el Inspector mostrando la pestaña por omisión Vídeo.

2 Asigne al nuevo ajuste el nombre "MPEG-1 para Web".

Select to enable the Video tab.



Click the Automatic button or choose a frame rate.

Select Web to set the resolution to 320 x 240.

Choose the bit rate.

3 Seleccione la casilla Activado.

4 Haga clic en el botón Automático situado junto al menú local "Frecuencia de fotogramas".

También puede seleccionar 23,976, 29,97 ó 25 en el menú local "Frecuencia de fotogramas" si conoce la frecuencia de fotogramas del vídeo original.

5 Seleccione el botón Web.

De esta forma se ajusta la resolución de la salida en 320 x 240.

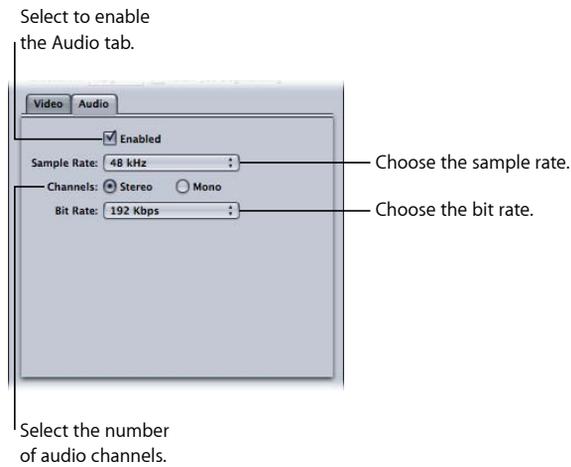
6 Elija la velocidad de bits que desea utilizar en el regulador "Velocidad de bits" o bien introduzca un valor directamente.

Fase 2: Selección de ajustes de audio

Este apartado describe cómo crear ajustes de audio MPEG-1 para su uso en Internet.

Para abrir la pestaña Audio y seleccionar los ajustes de audio

- 1 Haga clic en el botón Audio del panel Codificador de MPEG-1 para abrir la pestaña Audio.



- 2 Seleccione la casilla Activado.
- 3 Elija 44,1 kHz en el menú local "Frecuencia de muestreo".
- 4 Seleccione Estéreo si utiliza fuentes de audio de dos canales o Mono si utiliza fuentes de audio de un canal.
- 5 Elija la velocidad de bits que desea utilizar en el menú local "Velocidad de bits".
- 6 Haga clic en el botón Guardar (en la esquina inferior derecha del Inspector) para guardar este ajuste.

Configuración del formato de archivo MPEG-1 para su uso en discos DVD

Los siguientes apartados le guiarán en la configuración del formato de archivo de salida MPEG-1 para su uso en DVD. Este proceso crea dos ajustes, uno para vídeo y otro para audio, creando secuencias elementales.

Fase 1: Creación del ajuste de vídeo MPEG-1 para DVD

Cree los ajustes para un archivo de salida de vídeo elemental MPEG-1 apto para DVD. Consulte [Creación del ajuste de vídeo MPEG-1 para DVD](#) para obtener más información.

Fase 2: Creación del ajuste de audio MPEG-1 para DVD

Cree los ajustes para un archivo de salida de audio elemental MPEG-1 apto para DVD. Consulte [Creación del ajuste de audio MPEG-1 para DVD](#) para obtener más información.

Fase 3: (Opcional) Creación de un grupo y un destino “MPEG-1 para DVD”

De forma opcional, puede “empaquetar” los ajustes nuevos en un grupo y un destino “MPEG-1 para DVD” personalizado. Consulte (Opcional) Creación de un grupo y un destino “MPEG-1 para DVD” para obtener más información.

Creación del ajuste de vídeo MPEG-1 para DVD

Los siguientes apartados permiten crear los ajustes para un archivo de salida de vídeo elemental MPEG-1 apto para DVD.

- Fase 1: Creación del ajuste de vídeo MPEG-1 para DVD
- Fase 2: Configuración de los ajustes de vídeo
- Fase 3: Creación de una secuencia de vídeo elemental

Fase 1: Creación del ajuste de vídeo MPEG-1 para DVD

Este apartado describe cómo crear ajustes de vídeo MPEG-1 para su uso en DVD.

Para abrir la pestaña Ajustes y crear un nuevo ajuste

- 1 Abra la pestaña Ajustes y elija MPEG-1 en el menú local “Crear un ajuste nuevo” (+).
De este modo se añadirá un nuevo ajuste a la lista existente.
- 2 Asigne al nuevo ajuste el nombre “Vídeo MPEG-1 para DVD”.
Consulte [Cómo crear un ajuste partiendo de cero](#) para obtener más información.

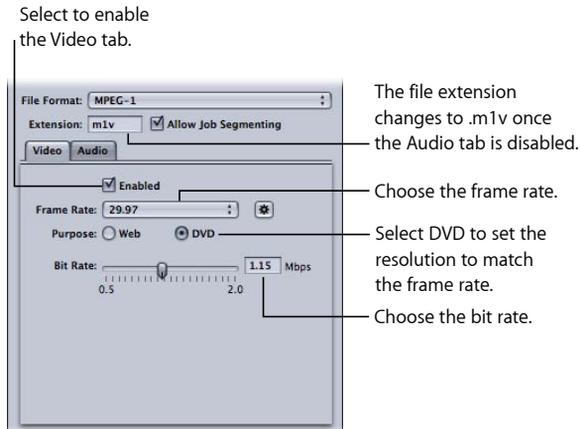
Fase 2: Configuración de los ajustes de vídeo

Este apartado describe cómo configurar los ajustes de vídeo MPEG-1 para su uso en DVD.

Para abrir el panel Codificador de MPEG-1 y configurar los ajustes de vídeo para DVD

- 1 Haga clic en la pestaña Codificador y elija MPEG-1 en el menú local “Formato de archivo”.

- Haga clic en el botón Vídeo del panel Codificador de MPEG-1 para abrir la pestaña Vídeo.



- Seleccione la casilla Activado.
- Elija la frecuencia de fotogramas que coincida con el vídeo fuente, bien 29,97 ó 25, en el menú local "Frecuencia de fotogramas".

- Seleccione el botón DVD.

De este modo se configura la resolución de la salida de modo que coincida con la frecuencia de fotogramas seleccionada.

- Elija la velocidad de bits que desea utilizar con el regulador "Velocidad de bits", o bien introduzca un valor directamente.

El valor habitual que se utiliza para los proyectos de DVD es de 1,15 Mbps, siendo 1,856 Mbps el máximo permitido.

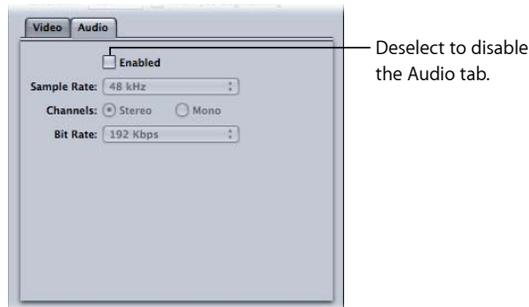
Fase 3: Creación de una secuencia de vídeo elemental

Para que el archivo multimedia de salida sea una secuencia de vídeo elemental, es necesario desactivar el ajuste de audio.

Para desactivar el audio para el ajuste de vídeo

- Haga clic en el botón Audio del panel Codificador de MPEG-1 para abrir la pestaña Audio.
- Anule la selección de la casilla Activado.

De este modo se asegurará de que este ajuste (preajuste) únicamente creará una secuencia de vídeo elemental y ajustará su extensión de archivo a .m1v.



- 3 Haga clic en el botón Guardar (en la esquina inferior derecha del Inspector) para guardar este ajuste.

De este modo se guarda el ajuste “Vídeo MPEG-1 para DVD”.

Creación del ajuste de audio MPEG-1 para DVD

Los siguientes apartados permiten crear los ajustes para un archivo de salida de audio elemental MPEG-1 apto para DVD.

- Fase 1: Creación del ajuste de audio MPEG-1 para DVD
- Fase 2: Creación de una secuencia de audio elemental
- Fase 3: Configuración de los ajustes de audio

Fase 1: Creación del ajuste de audio MPEG-1 para DVD

Este apartado describe cómo crear ajustes de audio MPEG-1 para su uso en DVD.

Para abrir la pestaña Ajustes y crear un nuevo ajuste

- 1 Abra la pestaña Ajustes y haga clic en el botón Añadir (+).

De este modo se añadirá un nuevo ajuste a la lista existente.

- 2 Asigne al nuevo ajuste el nombre “Audio MPEG-1 para DVD”.

Consulte [Cómo crear un ajuste partiendo de cero](#) para obtener más información.

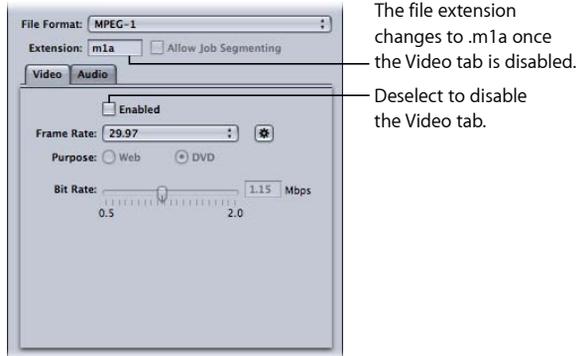
Fase 2: Creación de una secuencia de audio elemental

Para que el archivo multimedia de salida sea una secuencia de audio elemental, es necesario desactivar el ajuste de vídeo.

Para desactivar el ajuste de vídeo

- 1 Haga clic en la pestaña Codificador y elija MPEG-1 en el menú local “Formato de archivo”.

- Haga clic en el botón Vídeo del panel Codificador de MPEG-1 para abrir la pestaña Vídeo.



- Anule la selección de la casilla Activado.

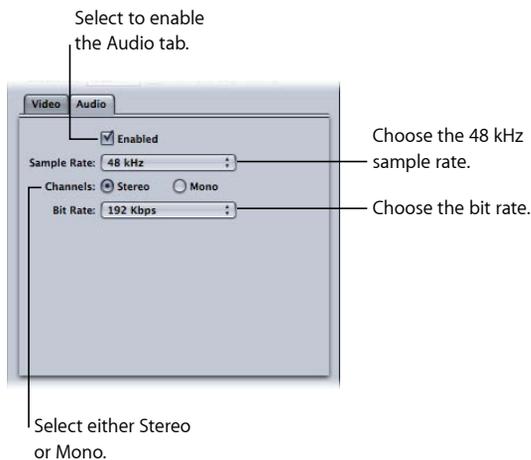
De este modo se asegurará de que este preajuste solamente creará una secuencia de audio elemental y ajustará su extensión de archivo a .m1a.

Fase 3: Configuración de los ajustes de audio

Utilice los siguientes ajustes para crear un archivo de audio MPEG-1 para DVD.

Para abrir la pestaña Audio y configurar los ajustes de audio para DVD

- Haga clic en el botón Audio del panel Codificador de MPEG-1 para abrir la pestaña Audio.
- Seleccione la casilla Activado.



- Seleccione 48 kHz en el menú local "Frecuencia de muestreo".
- Seleccione Estéreo si utiliza fuentes de audio de dos canales o Mono si utiliza fuentes de audio de un canal.
- Elija la velocidad de bits que desea utilizar en el menú local "Velocidad de bits".

Los valores habituales usados para proyectos de DVD son 192 kbps y 224 kbps.

- 6 Haga clic en el botón Guardar (en la esquina inferior derecha del Inspector) para guardar este ajuste.

De este modo se guarda el preajuste “Audio MPEG-1 para DVD”.

(Opcional) Creación de un grupo y un destino “MPEG-1 para DVD”

Para facilitar el uso de estos dos preajustes MPEG-1 con un origen, puede crear un grupo de preajustes “MPEG-1 para DVD” con ellos. Consulte [Cómo crear grupos de ajustes para obtener más información](#).

Compressor proporciona las herramientas que necesita para crear excepcionales archivos MPEG-2 transcodificados.

MPEG-2 es un estándar de compresión aceptado en todo el mundo y desarrollado por el grupo MPEG (Motion Picture Experts Group). Mediante MPEG-2, podrá crear archivos de vídeo con calidad de transmisión; este estándar se diseñó para ser compatible con vídeo de alta resolución y alta velocidad de bits. Se trata del formato de compresión de vídeo que se utiliza para los títulos de vídeo de alta calidad en los DVD, la transmisión HD y sistemas domésticos de recepción mediante antena parabólica. Todos los reproductores de DVD contienen el hardware necesario para la reproducción de MPEG-2.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Acerca de MPEG-2 de definición estándar (p. 211)
- Acerca de los archivos de origen de alta definición y MPEG-2 (p. 212)
- Acerca de las secuencias elementales, de transporte y de programa (p. 213)
- Acerca del panel Codificador de MPEG -2 (p. 214)
- Información de referencia de MPEG-2 (p. 225)
- Flujo de trabajo de la transcodificación MPEG-2 (p. 230)
- Ajustes de MPEG-2 de ejemplo (p. 236)

Acerca de MPEG-2 de definición estándar

MPEG-2 estándar tiene una frecuencia de fotogramas completa (23,98–29,97 fps) y una resolución de pantalla completa (720 x 480 para NTSC y 720 x 576 para PAL). MPEG-2 posee las siguientes características:

- *Compatibilidad con vídeo entrelazado:* MPEG-2 es compatible con vídeo entrelazado y progresivo. Dado que las secuencias MPEG-2 normalmente se reproducen desde una unidad de DVD local y no a través de una red con ancho de banda variable, la frecuencia de fotogramas de vídeo suele permanecer constante y el vídeo normalmente se ve sin ningún problema.

- *Sin compatibilidad con transmisión en tiempo real:* MPEG-2 no es adecuado para la transmisión en tiempo real de archivos de vídeo a través de Internet, pues requiere una elevada velocidad de bits (de 2 a 9 Mbps) para mantener una calidad de imagen aceptable.

El codificador de MPEG-2 de Compressor puede crear secuencias de vídeo MPEG-2 para el formato DVD-Video. Para crear discos DVD-Video, puede utilizar una aplicación de creación de DVD en combinación con Compressor o bien la acción de tarea "Crear DVD", que forma parte de la plantilla "Crear DVD". Consulte [Acerca de las acciones de tarea y Acerca del selector de plantillas de lote](#) para obtener más información al respecto.

Acerca de los archivos de origen de alta definición y MPEG-2

Compressor dispone de diversas opciones y flujos de trabajo diferentes para la transcodificación de archivos de origen de vídeo de alta definición (HD) en archivos MPEG-2.

HD en Blu-ray

Compressor puede generar archivos MPEG-2 para la creación de discos Blu-ray en resolución HD a partir de contenidos de origen en alta definición (HD) o en definición estándar. Compressor puede conservar los diversos tamaños de fotogramas y frecuencias de fotogramas de los que dispone el vídeo de alta definición al transcodificar a MPEG-2. Y, además, Compressor es compatible con las altas velocidades de bits que exige el formato Blu-ray. Para obtener más información sobre la creación de contenidos para discos Blu-ray, consulte [Uso de la secuencia](#). Consulte también [Acerca de las acciones de tarea](#) para obtener información sobre cómo añadir la acción de tarea Blu-ray a una tarea.

Nota: El otro formato de archivo de salida que puede utilizarse con discos Blu-ray es H.264, conocido también como MPEG-4 Parte 10.

Reducción de la definición de HD a SD

Si está editando archivos de origen de alta definición (HD) en Final Cut Pro y desea crear un DVD de definición estándar (SD) a partir de ellos, Compressor ofrece una conversión de alta calidad para reducir la definición. Compressor conserva toda la información posible durante la reducción de definición y mantiene correctamente los formatos progresivo o entrelazado al codificar a MPEG-2 para DVD.

Para ver la resolución y la frecuencia de fotogramas de los contenidos de origen

- 1 importe el archivo multimedia de origen en la ventana Lote;
- 2 haga clic en el nombre del archivo de origen en la ventana Lote.

La resolución y la frecuencia de fotogramas del archivo multimedia de origen, junto con su duración, aparecen en la esquina inferior izquierda de la ventana "Vista previa".

Acerca de las secuencias elementales, de transporte y de programa

Hay tres tipos comunes de secuencias MPEG-2 que se utilizan para reproducir vídeo codificado MPEG-2:

- *Secuencias elementales*: estas secuencias solo incluyen un canal de contenido MPEG-2 y ningún audio.
- *Secuencias de transporte*: estas secuencias pueden incluir varios canales de contenido MPEG-2 y audio asociado. Todos los canales se multiplexan juntos, lo que permite al receptor seleccionar cuál reproducir. Compressor admite la creación de secuencias de transporte de un único canal que, opcionalmente, pueden incluir audio asociado.

Las secuencias de transporte también pueden recuperarse de interrupciones durante la reproducción, lo que hace que sean ideales para la transmisión y la transmisión en tiempo real de aplicaciones, donde el ruido y la congestión de la red pueden dar lugar a interrupciones.

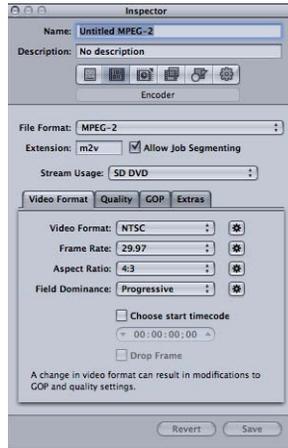
- *Secuencias de programa*: estas secuencias solo incluyen un canal de contenido MPEG-2 y su audio asociado. Las secuencias de programa requieren un método de entrega sin errores y se utilizan principalmente para el almacenamiento o para el procesamiento dentro de un ordenador.

Por omisión, el codificador de MPEG-2 de Compressor crea secuencias elementales MPEG-2. Puede configurar el codificador MPEG-2 para crear secuencias de transporte o programa y seleccionar si deben incluir audio en la pestaña Extras. Consulte [La pestaña Extras](#) para obtener más información.

Nota: Las opciones “SD DVD” y “Blu-ray” del menú local “Uso de la secuencia” solo generará secuencias elementales. Si selecciona cualquiera de estas dos opciones y, a continuación, configura la salida para que sea una secuencia de transporte o programa, “Uso de la secuencia” cambiará a Genérico. Consulte [Uso de la secuencia](#) para obtener más información.

Acerca del panel Codificador de MPEG-2

Esta sección contiene información detallada acerca de las distintas pestañas del panel Codificador de MPEG-2 de la ventana del Inspector. Utilice estas pestañas para realizar los ajustes de MPEG-2 modificando un ajuste existente o creando uno nuevo en la pestaña Ajustes.



Ajustes básicos del panel Codificador de MPEG-2

El panel Codificador de MPEG-2 se abre mostrando por omisión en la parte superior la pestaña "Formato de vídeo", que contiene los siguientes elementos:

- *Campo Extensión:* muestra de forma automática la extensión de archivo MPEG-2 (.m2v) una vez seleccionado el formato de salida MPEG-2 en el menú local "Formato de archivo".
- *Permitir segmentar tareas:* esta opción le permite desactivar la segmentación de tareas. Solo es relevante si está utilizando Compressor con un procesamiento distribuido y con una codificación de varios pasos. Para obtener más información, consulte Segmentación de tareas y codificación de dos pasos o de varios pasos.
- *Uso de la secuencia:* este menú local le permite seleccionar cómo desea utilizar la secuencia MPEG-2. Compressor modificará las opciones disponibles y los intervalos de velocidades de bits en función del uso que seleccione en este menú local. Consulte Uso de la secuencia para obtener más información.
- *Formato de vídeo, Calidad, GOP y Extras:* estos botones abren las pestañas "Formato de vídeo", "Calidad", "GOP" y "Extras". Estos ajustes se explican en las siguientes secciones.

Uso de la secuencia

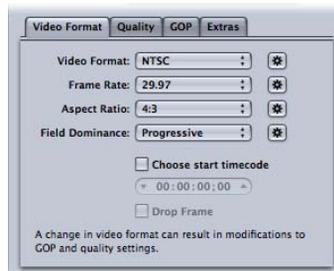
Si selecciona un ajuste en el menú local "Uso de la secuencia", se asegurará de que la secuencia codificada MPEG-2 será adecuada para el uso que vaya a darle.

Las opciones del menú local “Uso de la secuencia” son las siguientes:

- *Genérico*: la opción Genérico le ofrece acceso completo a todos los ajustes MPEG-2. Es la única opción que admite el formato de vídeo 640 x 480 de MPEG-2 además de los formatos de vídeo SD y HD. También es la única opción que admite la creación de secuencias de transporte y programa. Admite el intervalo completo de velocidades de bits comprendido entre 2,0 Mbps y 40,0 Mbps.
- *SD DVD*: la opción “SD DVD” restringe las opciones de codificación a las permitidas por la especificación SD DVD. Entre estas opciones permitidas se incluyen los formatos de vídeo NTSC y PAL y un intervalo de velocidades de bits comprendido entre 2,0 Mbps y 9,0 Mbps.
- *Blu-ray*: la opción Blu-ray restringe las opciones de codificación a las permitidas por los discos de vídeo Blu-ray. Entre estas opciones permitidas se incluyen los formatos de vídeo SD y HD, y un intervalo de velocidades de bits comprendido entre 10,0 Mbps y 40,0 Mbps.

La pestaña “Formato de vídeo”

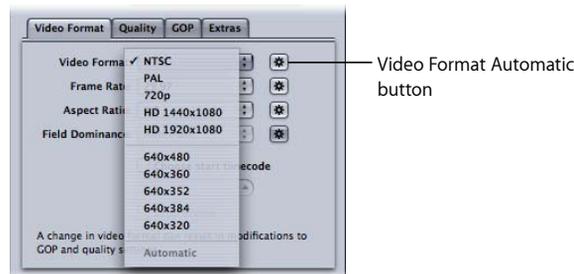
La pestaña “Formato de vídeo” se utiliza para realizar los ajustes relacionados con formatos de vídeo, frecuencias de fotogramas, proporciones, dominancia campo y código temporal. Todos estos ajustes, a excepción del ajuste de código temporal, pueden ajustarse para que se configuren automáticamente por sí solos en función del vídeo que se esté codificando. La pestaña “Formato de vídeo” dispone de los siguientes controles:



- *Menú local “Formato de vídeo”*: seleccione uno de los siguientes formatos para el archivo de vídeo de salida: NTSC, PAL, 720p, HD 1440x1080, HD 1920x1080 o una de las distintas versiones de los formatos de ancho 640. El ajuste “Uso de la secuencia” determina cuál de estos formatos está disponible en estos momentos. Cuando elija un ajuste de “Formato de vídeo”, los demás ajustes de esta pestaña se rellenarán con valores por omisión o se atenuarán, lo que indica que no existen opciones para dicho ajuste. Los ítems NTSC y PAL hacen referencia a los ajustes de definición estándar para los estándares de TV NTSC y PAL. De las principales regiones comerciales de los DVD, NTSC se utiliza en Norteamérica y Japón, mientras que PAL se utiliza en Europa.

En general, el formato del vídeo de salida debe coincidir con el formato del vídeo de origen. Para el vídeo entrelazado procedente de videocámaras NTSC o PAL convencionales, elija NTSC o PAL en este menú local. Si no está seguro del formato de vídeo del archivo multimedia de origen, puede seleccionar Automático. Este ajuste analiza la frecuencia de fotogramas del clip multimedia de origen para determinar cuál es el formato de vídeo correcto.

Si hace clic en el botón Automático del formato de vídeo, el tamaño de GOP se limitará a 12 ó 15 (en función de que el vídeo sea PAL o NTSC), con un modelo IBBP cerrado. Con Automático seleccionado, no podrá cambiar el ajuste de frecuencia de fotogramas de esta pestaña, ni tampoco los ajustes de GOP en la pestaña GOP. Consulte [Descripción de grupos GOP y tipos de fotogramas](#) para obtener más información acerca de los GOP.

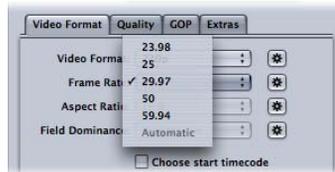


Nota: Dado que MPEG-2 utiliza tamaños fijos para los fotogramas de vídeo (consulte [Tamaños de fotogramas y formatos de vídeo en MPEG-2](#)), Compressor introducirá el tamaño del fotograma de salida en los campos del panel Geometría en función del formato de vídeo que seleccione.

El formato de vídeo que elija determinará las opciones de las características asociadas, como tamaño y frecuencia de fotogramas, proporciones y dominancia campo.

Nota: Las dimensiones normales de los fotogramas en el vídeo digital NTSC de definición estándar (SD) son 720 x 486. Si desea transcodificar un archivo de origen mediante el ajuste NTSC, Compressor recortará el archivo para obtener el tamaño necesario para fotogramas MPEG-2 de x 480, a menos que ya haya especificado atributos de recorte para el ajuste. Si no es así, Compressor recortará dos filas de píxeles de la parte superior y cuatro de la parte inferior. Este atributo de recorte es temporal y no se guarda en el ajuste. Para ver los efectos del recorte, haga doble clic en el ajuste en la tarea para abrir la ventana "Vista previa".

- *Menú local “Frecuencia de fotogramas”*: seleccione la frecuencia de fotogramas que desee para el archivo de salida MPEG-2. Las películas y algunas videocámaras crean material progresivo a 24 fps (o a la variante NTSC de 23,98 fps). Aunque el término “24p” implica vídeo con una frecuencia de fotogramas de 24 fps, esta suele ser de 23,976 fps (redondeado a 23,98 fps). Para transcodificar estos orígenes para la reproducción de DVD en TV relacionadas con NTSC, elija el ajuste 23,98. Consulte [Acerca de 24p \(23,98p\)](#) para obtener más información.



Nota: La frecuencia de fotogramas de NTSC se suele indicar que es de 29,97 fps. De manera similar, la “versión NTSC” de 24 fps se indica como 23,98 fps. Ambas cifras son en realidad aproximaciones de los verdaderos valores 30/1,001 y 24/1,001, o 29,97003 y 23,97602 si se muestran más decimales. Así se puede ver que 29,97 es una buena aproximación de 30/1,001 (solo se pierden 3 fotogramas en 100.000 segundos), pero 23,976 sería mucho mejor que 23,98. En realidad, aunque se utilice 23,98 para abreviar tanto en la Ayuda Compressor como en la interfaz de usuario de Compressor, en Compressor y generalmente también en QuickTime se mantiene una precisión de 23,976 o superior. Consulte [Acerca de 24p \(23,98p\)](#) para obtener más información acerca de este tema.

- *Menú local Proporciones*: seleccione las proporciones del archivo de vídeo. El valor por omisión es 4:3. La otra opción (16:9) se utiliza para DVD anamórfico. Las proporciones determinan el modo en que la imagen llena la pantalla del televisor. Un DVD 16:9 (panorámico) visto en un televisor 4:3 convencional se muestra en formato tipo buzón letterbox (con barras negras en la parte superior e inferior de la pantalla). Sin embargo, si se muestra en un televisor 16:9 (panorámico), rellena toda la pantalla.
- *Menú local “Dominancia campo”*: elija si el campo superior o el inferior del archivo multimedia de origen entrelazado será el campo dominante (el primero) en el archivo de vídeo MPEG-2 de salida. Si elige Automático (por omisión), Compressor analizará el vídeo de origen y tratará de determinar automáticamente la dominancia campo. El campo inferior es dominante para vídeo de origen DV. Este ajuste no pertenece al formato de vídeo 720p, ya que ese formato debe ser progresivo.



Nota: Para el vídeo entrelazado, el campo superior se conoce también como campo *impar*, mientras que el campo inferior se conoce también como campo *par*.

- **Opción y campo “Seleccione código temporal inicial”:** si deja la opción sin seleccionar (valor por omisión), Compressor incrusta el código temporal existente del archivo multimedia de origen en el archivo multimedia de salida. Si selecciona esta casilla, podrá ignorar el código temporal existente del archivo multimedia de origen e introducir un nuevo código temporal en el campo de código temporal. Este campo solo estará disponible si se selecciona la opción; si se deja en blanco, el archivo multimedia de salida utilizará el código temporal por omisión 00:00:00:00.
- **Opción “Drop frame”:** si ya ha seleccionado la opción “Seleccione código temporal inicial” y desea que su código temporal sea el “drop frame” (y no el “non-drop frame”), también debe seleccionar esta opción.

El código temporal es un sistema de numeración que permite etiquetar los fotogramas de una secuencia de vídeo. El tipo de código temporal diseñado para vídeo a 30 fps tiene un contador de fotogramas que va de 0 a 29, momento en que incrementa el contador de segundos y vuelve a 0. Este tipo de código temporal, también conocido como *non-drop frame*, mantiene una medición precisa del tiempo transcurrido en el vídeo a 30 fps reales. Sin embargo, debido a que la frecuencia de fotogramas de NTSC es de 29,97 fps, se definió el código temporal *drop frame* para proporcionar una medición más precisa del tiempo transcurrido para NTSC. Este código temporal omite los fotogramas número 0 y 1 una vez por minuto, salvo cada 10 minutos. Por ejemplo, al código temporal “drop frame” 01:08:59;29 le sigue el 01:09:00;02, omitiéndose los códigos temporales 01:09:00;00 y 01:09:00;01.

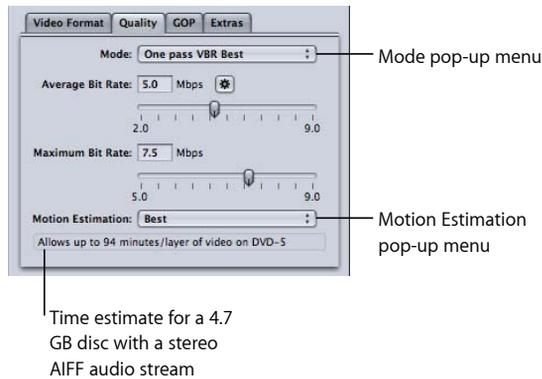
Nota: El código temporal “drop frame” solo es de aplicación si se utiliza el vídeo NTSC entrelazado.

La pestaña Calidad

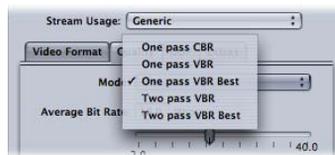
La pestaña Calidad permite configurar la velocidad de bits del vídeo para que se pueda transcodificar a una calidad y un tamaño de datos adecuados.

Además de los controles, la esquina inferior derecha muestra una estimación de los minutos de vídeo que caben en un DVD de 4,7 GB con los ajustes actuales. Esta estimación se basa en el uso de una única secuencia de audio AIFF con la secuencia MPEG-2.

La pestaña Calidad dispone de los siguientes controles:



- *Menú local Modo:* le permite elegir uno de los siguientes modos de codificación MPEG-2. Los modos de calidad de alta definición (HD) serán “VBR de un paso máxima” o “VBR de dos pasos máxima”.



- *CBR de un paso:* mediante este modo, la velocidad de bits de la secuencia de vídeo MPEG-2 de salida se mantiene aproximadamente constante de un GOP al siguiente. Se trata del modo de codificación MPEG-2 más rápido de Compressor y ofrece una calidad de buena a muy buena, en especial a velocidades de bits de entre 5 y 9 Mbps.
- *VBR de un paso:* este modo de codificación VBR (velocidad de bits variable) está diseñado para mantener una calidad constante (con una velocidad de bits constante) para el archivo de vídeo transcodificado. Esto significa que, en las escenas con mucho detalle o movimiento rápido, Compressor permite una velocidad de bits más rápida que en partes estáticas o con menos detalles de la secuencia. A pesar de esta variación de la velocidad de bits, Compressor asegura que se consiga con precisión la velocidad de bits media que se haya especificado y que no se supere la velocidad de bits máxima. A diferencia de los modos de dos pasos, “VBR de un paso” no tiene una visión global del contenido de origen antes de la codificación, por lo que su asignación de bits es menos optimizada que “VBR de dos pasos”. No obstante, para la mayoría de los archivos multimedia de definición estándar (SD) a velocidades de bits de 3,5 Mbps y superiores, este modo ofrece una calidad de buena a excelente y permite una rápida transcodificación.

- *VBR de un paso máxima*: es similar a “VBR de un paso”, pero con este modo Compressor dedica un mayor esfuerzo a sus procesos internos de toma de decisiones. Aunque “VBR de un paso máxima” se transcodifica más lentamente que “VBR de un paso”, proporciona una calidad de vídeo de excelente a excepcional a velocidades de bits de 3 a 3,5 Mbps y superiores. Las velocidades de bits para MPEG-2 HD pueden ser de 10–29 Mbps de media y 12–29 Mbps como máximo. En comparación con “VBR de un paso”, “VBR de un paso máxima” proporciona una mayor calidad, en especial para material difícil a velocidades de bits bajas. Para secuencias cortas de 1 a 2 minutos o inferiores, si utiliza “VBR de un paso” o “VBR de un paso máxima”, la precisión de la velocidad de bits media puede verse reducida de un 10 a un 30 por ciento.
- *VBR de dos pasos*: en este modo, Compressor lee dos veces todo el archivo de vídeo de origen. En el primero de estos pasos, Compressor analiza toda la secuencia de vídeo de origen antes de transcodificarla para determinar el grado de dificultad de codificación que tiene cada escena. A continuación, crea un plan de asignación de velocidad de bits que concede la mayor velocidad de bits a las escenas complejas y una menor velocidad de bits a escenas sencillas, para promediar la velocidad de bits media que se haya especificado al tiempo que asegura que no se supere la velocidad de bits máxima especificada. En el segundo paso, Compressor realiza la compresión real, creando el archivo de vídeo de salida MPEG-2 de acuerdo con su plan de asignación de la velocidad de bits. Al igual que “VBR de un paso”, el objetivo de “VBR de dos pasos” es mantener una calidad constante en lugar de una velocidad de bits constante. Pero, a diferencia de “VBR de un paso”, “VBR de dos pasos” es capaz de obtener una visión general para asignar los bits por todo el archivo multimedia de origen antes de comenzar la codificación real. El resultado de este proceso es que el tiempo de transcodificación es casi el doble que el utilizado por “VBR de un paso”. Aunque no consigue una calidad doble, “VBR de dos pasos” proporciona una calidad global más uniforme que “VBR de un paso”, en especial para los archivos multimedia de origen en los que la diferencia entre las escenas más y menos complejas sea considerable.
- *VBR de dos pasos máxima*: este modo dedica más esfuerzo a su proceso interno de toma de decisiones que “VBR de dos pasos”. El tiempo de codificación para “VBR de dos pasos máxima” es mayor que para “VBR de dos pasos”, pero ofrece la máxima calidad posible que puede ofrecer el codificador de MPEG-2 Compressor. Este modo proporciona una excepcional calidad a velocidades de bits de 3–3,5 Mbps y superiores para vídeo de definición estándar (SD). Consulte [Segmentación de tareas y codificación de dos pasos o de varios pasos](#) para obtener información acerca de la forma de utilizar los modos de dos pasos con la segmentación de tareas.

- *Regulador y campo "Velocidad bits media"*: seleccione la velocidad de bits media arrastrando el regulador o introduciendo un número en el campo correspondiente. El intervalo disponible dependerá del ajuste "Uso de la secuencia". Consulte [Uso de la secuencia](#) para obtener más información. Hay también un botón Automático, que puede usar si desea que Compressor determine las velocidades de bits media y máxima adecuadas.

Nota: El ajuste de velocidad de bits media controla directamente el tamaño del archivo codificado. El ajuste de velocidad de bits máxima no afecta al tamaño del archivo codificado.

- *Regulador y campo "Velocidad bits máxima"*: seleccione la velocidad de bits máxima arrastrando el regulador o introduciendo un número en el campo correspondiente. Consulte [Acerca de la selección de velocidades de bits](#) para obtener más información. El intervalo disponible dependerá del ajuste "Uso de la secuencia". Consulte [Uso de la secuencia](#) para obtener más información.

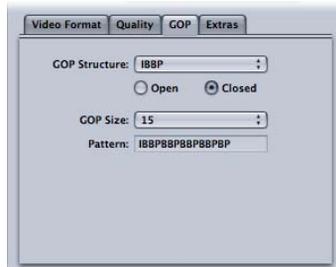
Nota: Este regulador solo está disponible con los modos VBR y no se puede ajustar un valor inferior al de la velocidad de bits media. No puede utilizarse tampoco si el botón Automático está activado.

- *Menú local "Estimación movimiento"*: este menú ofrece otro compromiso entre calidad de imagen y tiempo de procesamiento, en especial si existe mucho movimiento en el archivo de origen. A continuación se describen las tres opciones de este menú.
 - *Buena*: el ajuste más rápido de estimación de movimiento. Este modo funciona bien incluso con un movimiento significativo entre los fotogramas, *siempre que* el movimiento tenga un movimiento entre campos mínimo dentro de los fotogramas. Por ejemplo, el contenido que ha sido expuesto a la conversión de la frecuencia de fotogramas o a otros procesos de efectos suele tener poco movimiento entre campos. En general, utilice Buena con el modo de codificación de un paso.
 - *Superior*: un buen ajuste de estimación de movimiento para usos generales. El modo Superior proporciona buenos resultados incluso con un movimiento entrelazado complejo. Superior funciona bien para casi todos los tipos de orígenes de vídeo entrelazado, incluso contenido movido que haya sido grabado con videocámaras domésticas sostenidas con la mano. En general, deberá utilizar este modo con "VBR de un paso" y "VBR de dos pasos": si utiliza un formato de vídeo progresivo, el modo Superior solo realizará la estimación de movimiento basada en fotogramas, y no la búsqueda de vectores de movimiento basada en campos, que es irrelevante para orígenes progresivos. En este caso, el modo Superior se ejecutará algo más rápidamente.
 - *Óptima*: se trata del ajuste de estimación de movimiento de máxima calidad, y deberá utilizarse para el movimiento más complejo y exigente de orígenes entrelazados. Es más lento que el modo Superior. En general, deberá utilizar este modo para maximizar la calidad al utilizar "VBR de un paso máxima" o "VBR de dos pasos máxima".

La pestaña GOP

Utilice la pestaña GOP (grupo de imágenes) para seleccionar el formato, la estructura y el tamaño del GOP. Contiene los siguientes controles. Consulte [Descripción de grupos GOP y tipos de fotogramas](#) para obtener más información.

Nota: Si selecciona cualquiera de los formatos de vídeo HD que se muestran en la pestaña "Formato de vídeo," los ajustes de la pestaña GOP no podrán modificarse y su valor por omisión será una estructura de GOP IBBP cerrada con un tamaño de 12 (para PAL) o de 15 (para NTSC).



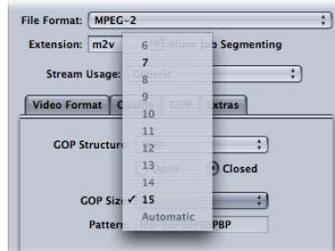
- **Menú local "Estructura de GOP":** seleccione una opción de este menú local para especificar si habrá dos, uno o ningún fotograma B entre los fotogramas de referencia dentro de un GOP. La estructura de GOP, junto con el tamaño de GOP, determinan el número de fotogramas I (intra), fotogramas P (previstos) y fotogramas B (bidireccionales) que se utilizan dentro de un GOP durante la codificación. Elija uno de los siguientes:

Nota: para la mayoría de las situaciones de codificación MPEG-2 orientadas al uso en un DVD, deberá seleccionar IBBP como ajuste de estructura de GOP y un tamaño de GOP de 15 para NTSC o de 12 para PAL. Estas opciones proporcionarán los mejores resultados en la mayoría de las situaciones. Consulte [Estructura de GOP](#) para obtener más información.



- **IP:** con este ajuste no se utiliza ningún fotograma B. Solo deberá elegir IP si el contenido tiene movimiento rápido que no se codifica con calidad suficiente mediante una estructura IBBP o IBP.
- **IBP:** con esta opción se utiliza un fotograma B entre los fotogramas de referencia (fotogramas I y P). Solo deberá seleccionar este ajuste si el contenido tiene movimiento rápido que no se codifica con calidad suficiente mediante una estructura IBBP.

- *IBBP*: utilice esta opción para la mayoría de las situaciones de codificación MPEG-2, junto con un tamaño de GOP de 15 para NTSC o 12 para PAL. Con IBBP se utilizan dos fotogramas B entre los fotogramas de referencia.
- *Botones Abierto y Cerrado*: los GOP cerrados no contienen fotogramas que hagan referencia a un fotograma del GOP anterior o siguiente, mientras que los GOP abiertos comienzan por uno o más fotogramas B que hacen referencia al último fotograma P del GOP anterior. Los GOP cerrados creados por el codificador MPEG-2 de Compressor comienza por un fotograma I. Seleccione su tipo de GOP (abierto o cerrado) en función de si desea crear marcadores de capítulo para la creación de DVD y de cómo desea hacerlo, y de si desea utilizar varios ángulos de vídeo en el título. Consulte [GOP abiertos y cerrados](#) para obtener más información.
 - *Abierto*: seleccione este botón para crear GOP abiertos.
 - *Cerrado*: seleccione este botón para crear GOP cerrados.
- *Menú local "Tamaño de GOP"*: elija el número de fotogramas contenidos dentro del GOP, siguiendo el formato de la estructura de GOP elegida. El tamaño máximo de GOP que puede elegir dentro de Compressor es de 15 fotogramas (NTSC) o 12 fotogramas (PAL y 720p). El tamaño mínimo de GOP para todos los formatos de vídeo es de 6 fotogramas (GOP cerrado) o 7 fotogramas (GOP abierto). La relación entre la estructura y el tamaño de GOP proporciona los modelos de GOP. Consulte [Descripción de grupos GOP y tipos de fotogramas](#) y [Tamaño de GOP](#) para obtener más información.



- *Campo Modelo*: este campo no puede editarse, pero muestra el modelo real de GOP basado en la estructura y el tamaño de GOP que seleccione.

La pestaña Extras

Utilice la pestaña Extras para controlar la inclusión o exclusión de información específica sobre la creación de MPEG-2. La pestaña Extras dispone de los siguientes controles:



- *Añadir metadatos de DVD Studio Pro:* si se selecciona esta opción, Compressor analizará información de creación específica de MPEG-2 durante el proceso de transcodificación para acelerar el proceso de importación en DVD Studio Pro. Sin embargo, estos archivos MPEG-2 serán incompatibles con las versiones de DVD Studio Pro 1.5 o anteriores. Si no se selecciona la opción, la información se analizará más adelante en DVD Studio Pro.

Nota: las secuencias MPEG-2 con metadatos adicionales de DVD Studio Pro solo son compatibles con las versiones de DVD Studio Pro 2 o posteriores versiones. Las secuencias MPEG-2 con esta opción seleccionada no serán compatibles con las versiones anteriores a DVD Studio Pro 2 ni con otras herramientas de creación de DVD. Todos los ajustes de Apple tienen esta opción seleccionada por omisión. Para que los archivos MPEG-2 sean compatibles con otras herramientas de creación de DVD, anule la selección de esta opción y guarde los ajustes.

- *Incluir solo marcadores de capítulo:* si se selecciona esta opción, se excluirán de la secuencia los marcadores de compresión sin nombre, pero se conservarán los marcadores de capítulo. Si se deja la opción sin seleccionar, todos los marcadores se reconocerán en el archivo multimedia de salida. Consulte [Cómo añadir marcadores de compresión o podcast a un clip](#) para obtener más información sobre los marcadores de capítulo.
- *Codificación de color YUV 4:2:2 (no apto para DVD):* seleccione esta opción para activar la codificación de color 4:2:2. Esta opción es compatible con la creación de secuencias elementales, de transporte y de programa MPEG-2, pero solo está disponible si el menú local "Uso de la secuencia" está configurado como Genérico.
- *Audio MPEG-1 Multiplexado/Capa 2:* utilice esta opción para crear una secuencia multiplexada (en lugar de una elemental). Puede hacer que el archivo de salida sea una secuencia de transporte o una secuencia de programa. Consulte [Acerca de las secuencias elementales, de transporte y de programa](#) para obtener información sobre las diferencias que existen entre los distintos tipos de secuencias.

El audio de esta secuencia es MPEG-1 Capa 2, con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz o 48 kHz (en función del origen) y una velocidad de bits de 384 kbps. Para crear una secuencia elemental solo de audio (Audio MPEG-1/Capa 2), consulte [Creación del ajuste de audio MPEG-1 para DVD](#).

Importante: Genérico es el único ajuste de “Uso de la secuencia” que admite las secuencias de transporte y programa. Al seleccionar la opción “Audio MPEG-1 Multiplexado/Capa 2”, el uso de la secuencia se ajustará en Genérico si no está ajustado a otro valor en la actualidad.

Información de referencia de MPEG-2

Los siguientes apartados presentan información práctica para crear archivos multimedia de salida MPEG-2.

Acerca de la selección de velocidades de bits

A la hora de determinar las velocidades de bits media y máxima para la reproducción de DVD estándar, recuerde que debe tener en cuenta la velocidad de bits de la pista de audio, así como la velocidad de bits de MPEG-2.

Deberá conservar el total de las velocidades de bits media y máxima de audio y vídeo por debajo de 10,08 Mbps, que es la velocidad de transferencia máxima garantizada para los reproductores de DVD estándar. Dado que los formatos de audio compatibles con DVD tienen una velocidad de bits constante (CBR), no hay ninguna velocidad de bits de audio máxima de la que preocuparse.

Por ejemplo, si utiliza audio AIFF a 1,5 Mbps, deberá mantener las velocidades de bits media y máxima de audio y de vídeo por debajo de 8,5 Mbps. Normalmente, la velocidad de bits media será inferior a este valor (por ejemplo, 3,5 Mbps para dos horas de contenido en DVD). Sin embargo, la velocidad de bits máxima también deberá estar situada por debajo de este valor. Se recomienda una velocidad de bits máxima de 8,0 Mbps para dejar un margen de error (por ejemplo, para poder incluir secuencias de subtítulos). Si utiliza uno de los formatos de audio comprimido compatibles con DVD, como Dolby Digital o MPEG-1/Capa-2, la velocidad de bits de audio puede ser de tan solo 0,2 a 0,4 Mbps; en este caso, puede ajustar la velocidad de bits máxima alrededor de 1 Mbps por encima.

Además, como norma general ajuste la velocidad de bits máxima al menos 1 Mbps por encima de la velocidad de bits media para posibilitar la variación de la velocidad de bits que permita alcanzar el objetivo de obtener una calidad constante.

Tamaños de fotogramas y formatos de vídeo en MPEG-2

Dado que MPEG-2 utiliza tamaños fijos para los fotogramas de vídeo, Compressor introducirá el tamaño del fotograma de salida en los campos del panel Geometría en función del formato de vídeo que seleccione.

El formato de vídeo que elija en el menú local “Formato de vídeo” determinará las opciones de las características asociadas, como tamaño y frecuencia de fotogramas, proporciones y dominancia campo. Para obtener más información, consulte La pestaña “Formato de vídeo”.

Formato de vídeo	Tamaño de fotogramas (píxeles)	Frecuencia de fotogramas (fps)	Proporciones	Método de escaneado
NTSC	720 x 480	23,98 (solo progresivo), 29,97	4:3 ó 16:9	Entrelazado, progresivo
PAL	720 x 576	25	4:3 ó 16:9	Entrelazado, progresivo
720p	1280 x 720	23,98, 25, 29,97, 50, 59,94	16:9	Progresivo
HD 1440 x 1080	1440 x 1080	23,98 (solo progresivo), 25, 29,97	16:9	Entrelazado, progresivo
HD 1920 x 1080	1920 x 1080	23,98 (solo progresivo), 25, 29,97	16:9	Entrelazado, progresivo
640 x 480 (1,33)	640 x 480	23,98, 25, 29,97	4:3 ó 16:9	Entrelazado, progresivo
640 x 360 (1,78)	640 x 360	23,98, 25, 29,97	4:3 ó 16:9	Entrelazado, progresivo
640 x 352 (1,82)	640 x 352	23,98, 25, 29,97	4:3 ó 16:9	Entrelazado, progresivo
640 x 384 (1,67)	640 x 384	23,98, 25, 29,97	4:3 ó 16:9	Entrelazado, progresivo
640 x 320 (2,00)	640 x 320	23,98, 25, 29,97	4:3 ó 16:9	Entrelazado, progresivo

Descripción de grupos GOP y tipos de fotogramas

Una función principal de la codificación MPEG-2 es su capacidad de eliminar la redundancia, no solo dentro de un fotograma, sino también entre un grupo de fotogramas. MPEG-2 utiliza tres tipos de fotogramas (I, P y B) para representar el vídeo. Un ajuste de GOP (grupo de imágenes) define el modelo de los tres tipos de fotogramas utilizados. Estos tres tipos de imágenes se definen de los siguientes modos:

- *Intra (I)*: conocido también como *fotograma de referencia*. Cada GOP contiene un fotograma I. El fotograma I es el único tipo de fotograma MPEG-2 que se puede descomprimir totalmente sin ninguna referencia a los fotogramas situados delante o detrás. También es el que incluye más datos y precisa más espacio en disco. Para colocar un fotograma I en un cambio de escena o en cualquier otra ubicación específica de fotograma, deberá configurarlo manualmente mediante la ventana “Vista previa”. Esto se conoce como fotograma I *forzado*. Consulte [Cómo trabajar con marcadores y fotogramas póster](#) para obtener más información.
- *Previsto (P)*: codificado a partir de una imagen “prevista” basándose en el fotograma I o P anterior más próximo. Los fotogramas P suelen precisar mucho menos espacio en disco que los fotogramas I, puesto que hacen referencia a un fotograma I o P anterior del GOP.

Nota: tanto los fotogramas I como los P también se conocen como fotogramas de *referencia*, pues los fotogramas B pueden hacer referencia a uno o a ambos tipos de fotogramas.

- *Bidireccional (B)*: codificado a partir de la interpolación de los fotogramas de referencia anterior y siguiente, sean tanto fotogramas I como P. Los fotogramas B constituyen el tipo de fotograma MPEG-2 de mayor eficacia en cuanto a su almacenamiento, siendo los que menos espacio en disco requieren.

El uso de fotogramas B y P es lo que permite que MPEG-2 pueda eliminar la redundancia temporal, contribuyendo a su capacidad de comprimir vídeo de manera eficaz.

Aspectos que se deben tener en cuenta al elegir un ajuste de GOP

Debe tener en cuenta los siguientes factores al elegir un ajuste de GOP.

Estructura de GOP

Este ajuste permite especificar si habrá dos, uno o ningún fotograma B entre los fotogramas de referencia dentro de un GOP. La estructura del GOP, junto con su tamaño, determinarán el número de fotogramas I, P y B que se utilizarán durante la transcodificación.

La estructura de GOP que elija dependerá de la distancia a la que deban estar los fotogramas P. Como los fotogramas P se prevén a partir del fotograma de referencia previo (sea I o P), si existen uno o dos fotogramas B en medio, la previsión deberá cubrir la distancia que se puedan mover los objetos durante la duración de entre dos y tres fotogramas.

En principio, cuanto menos movimiento medio haya entre un fotograma y el siguiente, más se podrán separar los fotogramas P y mayor podrá ser la compresión. Para la mayoría del material de vídeo, la estructura IBBP será una buena opción. El material con un movimiento inusualmente rápido a través de toda la secuencia puede beneficiarse de una estructura IBP o IP, pero, en tales casos, es posible que sea necesaria una velocidad de bits relativamente alta (de 6 a 8 Mbps para vídeo SD) para obtener una buena calidad.

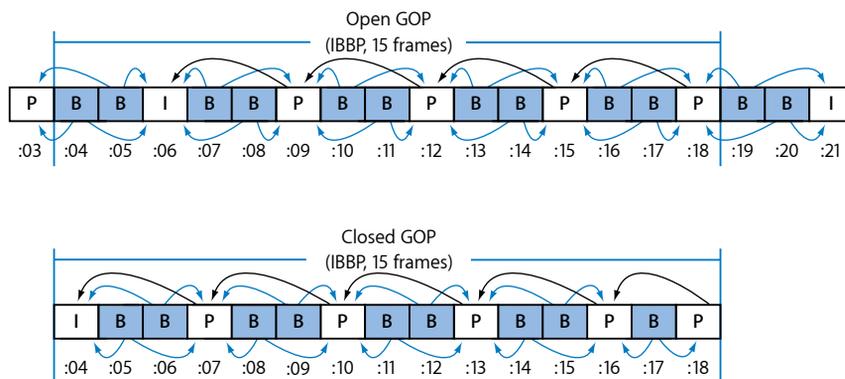
Tamaño de GOP

Este ajuste especifica el número de fotogramas existente dentro de un GOP. Como existe exactamente un fotograma I por cada GOP, los tamaños de GOP mayores suelen proporcionar una mayor compresión, puesto que los fotogramas B y P son más pequeños que los fotogramas I.

Para la mayor parte de los contenidos, se consiguen buenos resultados separando los fotogramas I alrededor de medio segundo. Esto equivale a un tamaño de GOP de 15 fotogramas para NTSC y de 12 fotogramas para PAL. La especificación DVD-Vídeo prohíbe que las longitudes de GOP sean mucho mayores que estos valores. En general, solo podrá aprovechar un tamaño de GOP reducido aquel material en el que los cambios de escena estén separados por menos de medio segundo en todo el vídeo.

GOP abiertos y cerrados

Los GOP abiertos son más eficaces porque permiten un fotograma B adicional en el modelo de GOP. Los GOP abiertos comienzan con un fotograma B que es capaz de mirar al último fotograma P del GOP anterior, así como al primer fotograma I de su propio GOP.



Por definición, los GOP cerrados no pueden contener ningún fotograma que haga referencia a un fotograma del GOP anterior o siguiente. En contraste, los GOP abiertos comienzan por uno o más fotogramas B que hacen referencia al último fotograma P del GOP anterior. Los GOP cerrados creados por Compressor comienzan siempre por un fotograma I.

Los GOP abiertos suelen ofrecer una compresión ligeramente superior a la que ofrecen los GOP cerrados con la misma estructura y tamaño. La ilustración anterior muestra que un GOP cerrado contiene un fotograma P más que un GOP abierto de la misma longitud. Debido a que los fotogramas P generalmente requieren más bits que los fotogramas B, el GOP abierto consigue una compresión ligeramente superior.

Existen limitaciones en cuanto al uso de GOP abiertos para discos DVD-Video que se crean mediante una aplicación de creación de DVD. Una de ellas es que solo se permiten GOP cerrados dentro de secuencias MPEG-2 que se utilizarán para discos DVD de ángulo mixto o varios ángulos.

La otra limitación es que solo se pueden configurar marcadores de capítulo de DVD al principio de un GOP cerrado. El mejor momento para definir marcadores de capítulo es antes de realizar la transcodificación MPEG-2. Por ejemplo, si especifica sus marcadores de capítulo en Final Cut Pro, puede configurar Compressor para que realice una transcodificación MPEG-2 con GOP abiertos. Compressor hará entonces que un GOP cerrado empiece solamente en los marcadores de capítulo especificados y que todos los demás GOP sean abiertos. Esto también se puede conseguir especificando “fotogramas I forzados” en la ventana “Vista previa” de Compressor y asignándoles un nombre de capítulo que deba utilizar una aplicación de creación de DVD.

No obstante, si desea especificar marcadores de capítulos en cualquier límite de GOP una vez transcodificado el vídeo en el formato MPEG-2, solo deberá utilizar GOP cerrados. Esta libertad es limitada, pues le permite configurar marcadores de capítulo únicamente en los límites de GOP, y no en cualquier fotograma de vídeo.

Acerca de 24p (23,98p)

Para la creación y codificación de DVD, 24p hace referencia a una secuencia de vídeo que contiene 24 fotogramas progresivos (no entrelazados) por segundo, con las dimensiones de fotogramas en definición estándar relacionadas con NTSC (720 x 480 para MPEG-2). Las películas tienen una frecuencia de fotogramas nativa de 24 fps y, como el formato MPEG-2 puede representar internamente el vídeo de 24 fps, muchos DVD de películas comerciales están codificados de este modo. Pero, cuando utilice vídeo NTSC en un proyecto, la frecuencia de fotogramas del material transferido de películas se reducirá de 24 fps a 23,976 fps (redondeado a 23,98) y se añadirá un *desplegable* 2:3:2:3. Por lo tanto, el término más preciso es en realidad 23,98p.

Compressor también puede hacer esto con los archivos de vídeo de origen 24P. Con este material, la opción de frecuencia de fotogramas 23,98 (en la pestaña “Formato de vídeo”) comprime cada fotograma de origen de uno en uno, sin comprimir fotogramas o campos repetidos para conseguir una frecuencia de visualización de 29,97 fps. De este modo se consigue una mayor calidad a una velocidad de bits menos comprimida que la que sería posible si el material 24p se convirtiera a 29,97 fps antes de la transcodificación. Compressor también configura correctamente los marcadores de fotogramas internos MPEG-2, de modo que los reproductores de DVD puedan aplicar correctamente el proceso de avance 3:2 para su visualización en televisores NTSC entrelazados de 29,97 fps.

Nota: En caso de que el vídeo de origen tenga una frecuencia de fotogramas de 24,00 fps en lugar de 23,98 fps, Compressor omitirá un fotograma de cada 1.000 fotogramas de origen. Si el vídeo de origen 24p es de 23,98 fps, Compressor transcodificará todos los fotogramas de origen, sin omitir (ni repetir) ninguno de ellos.

Flujo de trabajo de la transcodificación MPEG-2

Esta sección proporciona instrucciones paso a paso para ajustar los atributos de MPEG-2 antes de crear archivos de salida MPEG-2 con Compressor. Para crear sus ajustes MPEG-2 desde el panel Codificador de MPEG-2, modifique un ajuste existente o bien cree uno nuevo en la pestaña Ajustes.

Consulte los siguientes pasos para trabajar con el formato de archivo de salida MPEG-2. Para consultar valores de ejemplo de cada uno de estos ajustes, consulte [Ajustes de MPEG-2 de ejemplo](#).

- Fase 1: Selección de ajustes de formato de vídeo
- Fase 2: Selección de los ajustes de calidad
- Fase 3: Selección de los ajustes de GOP
- Fase 4: Selección de los ajustes de Extras

Fase 1: Selección de ajustes de formato de vídeo

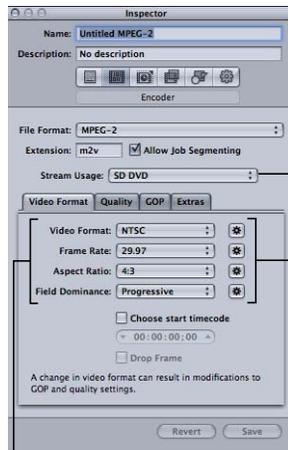
Resulta importante hacer coincidir el formato, las proporciones y la dominancia campo del vídeo con los del archivo multimedia de origen. Consulte [La pestaña “Formato de vídeo](#) para obtener una descripción más detallada de cada uno de estos ajustes.

Nota: La forma más fácil de asegurarse de que coincida el archivo multimedia de origen es activar los botones Automático. Consulte [Acerca de los ajustes automáticos](#) para obtener más información.

Para abrir el panel Codificador de MPEG-2 y elegir los ajustes de “Formato de vídeo”

- 1 Abra la pestaña Ajustes y elija MPEG-2 en el botón del menú local “Añadir preajuste” (+).

El panel Codificador de MPEG-2 se abre en la ventana Inspector mostrando la pestaña por omisión “Formato de vídeo”.



Choose the type of MPEG-2 stream to create.

Select the Automatic buttons to have the encoder match the source media file.

Manually configure these settings if you do not intend to match the source media file.

2 En el menú local “Uso de la secuencia”, seleccione el ajuste que se adapte al uso que desee dar al vídeo codificado. De este modo se asegurará de que las opciones de codificación MPEG-2 se restrinjan a las opciones compatibles con el uso intencionado. Entre las opciones disponibles se incluyen las siguientes:

- Genérico
- SD DVD
- Blu-ray

3 Seleccione un formato del menú local “Formato de vídeo” o seleccione su botón Automático:

- NTSC (por omisión)
- PAL
- 720p
- HD 1440x1080
- HD 1920x1080
- 640x480
- 640x360
- 640x352
- 640x384

- 640x320

- 4 Seleccione unas proporciones en el menú local Proporciones o seleccione su botón Automático.

Deberá determinar si la forma que desea para el vídeo de origen es 4:3 (normal) o 16:9 (panorámico) antes de elegir las proporciones.

- 5 Elija un ajuste de dominancia campo en función del tipo de los contenidos de origen en el menú local "Dominancia campo". Por ejemplo, para DV elija "Inferior primero". O seleccione el botón Automático de "Dominancia campo" para que Compressor determine el ajuste correcto.
- 6 Si desea utilizar el código temporal del vídeo de origen, deje sin seleccionar la opción "Seleccione código temporal inicial". En caso contrario, seleccione esta opción y escriba un código temporal nuevo.
- 7 Si ha elegido la opción "Seleccione código temporal inicial" y el formato del vídeo es NTSC, marque la casilla "Drop Frame" si desea utilizar un código temporal de este tipo (y no uno "non-drop frame").

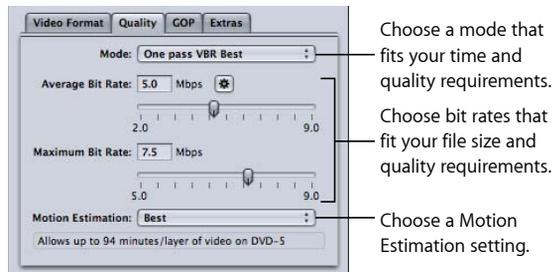
Consulte La pestaña "Formato de vídeo para obtener más información.

Fase 2: Selección de los ajustes de calidad

En la pestaña Calidad, defina los atributos de codificación MPEG-2 que más influyan en la calidad resultante del archivo de salida del vídeo MPEG-2: modo de codificación, velocidad de bits media y máxima, y tipo de estimación del movimiento.

Para abrir la pestaña Calidad y seleccionar los ajustes de Calidad

- 1 Haga clic en el botón Calidad del panel Codificador de MPEG-2 para abrir la pestaña Calidad.



- 2 Realice una selección en el menú local Modo.

Para conseguir la mejor calidad de imagen, elija "VBR de un paso máxima" o "VBR de dos pasos máxima". Para una codificación más rápida con una excelente calidad de imagen, elija "VBR de un paso" o "VBR de dos pasos". Para orígenes HD, elija "VBR de un paso máxima" o "VBR de dos pasos máxima".

Con modos de dos pasos, el archivo multimedia de origen se examina en el primer paso y se transcodifica en el segundo, con velocidades de bits adaptadas al contenido de vídeo. De manera alternativa, los modos de un paso transcodifican el material de manera más rápida, pero asignan los bits de una forma menos óptima que los correspondientes modos de dos pasos.

Nota: Si utiliza VBR de dos pasos con el procesamiento distribuido activado, puede que le interese anular la selección de la opción “Permitir segmentar tareas” en el panel Codificador. Consulte [Segmentación de tareas y codificación de dos pasos o de varios pasos](#) para obtener más información.

- 3 Elija una velocidad de bits media con el regulador o el campo “Velocidad de bits media” o haga clic en el botón Automático.

Elija la velocidad de bits adecuada en función del contenido y la duración del vídeo de origen, así como del tamaño (en bytes) que desea para el archivo de salida. En la creación de DVD, todo el vídeo debe caber en el disco DVD; cuanto menor sea la velocidad de bits, más datos podrá almacenar. Sin embargo, cuanto mayor sea la velocidad de bits, mayor será también la calidad de la imagen.

Según cambie el valor de “Velocidad de bits media” (con el regulador del campo), la calculadora de la velocidad de bits en la parte inferior de la pestaña Calidad irá mostrando de manera dinámica el número máximo de minutos de vídeo en un DVD-5. La calculadora estima 1,5 Mbps para el audio (AIFF de dos canales).

Consulte en la tabla siguiente algunas velocidades de bits medias y los tiempos de material correspondientes para un DVD de 4,7 GB:

- 4 Si está disponible, utilice el regulador o el campo “Velocidad de bits máxima” para configurar una velocidad de bits máxima.

Dado que los reproductores de SD DVD admiten velocidades de bits pico de hasta 10,08 Mbps para vídeo más audio, debe ajustar la velocidad de bits de vídeo máxima entre 8,0 y 8,5 Mbps si utiliza una pista de audio de 1,5 Mbps (AIFF de dos canales).

Nota: Para obtener mejores resultados, asegúrese de que la velocidad de bits máxima sea 1 Mbps más elevada, como mínimo, que el ajuste de velocidad media. Cuanto mayor sea la diferencia, mejores serán los resultados.

- 5 Seleccione uno de los siguientes ajustes en el menú local “Estimación movimiento”:
 - *Buena:* el ajuste más rápido de estimación de movimiento; suficiente si hay un movimiento relativamente bajo entre los fotogramas;
 - *Superior:* un buen ajuste de estimación de movimiento con fines generales; proporciona muy buenos resultados incluso en la presencia de movimiento entrelazado complejo;
 - *Óptima:* el ajuste de máxima calidad para gestionar el movimiento más complejo y exigente para orígenes entrelazados; algo más lento que el modo Superior.

Consulte [La pestaña Calidad](#) para obtener más información.

La tabla siguiente presenta algunas velocidades de bits medias y los tiempos de material correspondientes para un DVD de 4,7 GB:

Velocidad de bits media ¹	Duración aproximada para un DVD de 4,7 GB
3,5 Mbps	121 minutos
5,0 Mbps	94 minutos
6,0 Mbps	82 minutos
7,5 Mbps	68 minutos
8,0 Mbps	65 minutos

1 Para un clip de DVD que incluya vídeo, audio y subimágenes: estima 1,5 Mbps para el audio (AIFF de dos canales).

Nota: Si se elige “VBR de un paso” o “VBR de un paso máxima” para clips muy cortos (de una duración inferior a uno o dos minutos), es posible que el tamaño del archivo de salida MPEG-2 resultante no refleje con precisión la velocidad de bits media que haya especificado. En caso de que el archivo de contenidos de salida MPEG-2 fuera mayor de lo deseado, puede tratar de transcodificarlo de nuevo a una velocidad de bits media inferior.

Fase 3: Selección de los ajustes de GOP

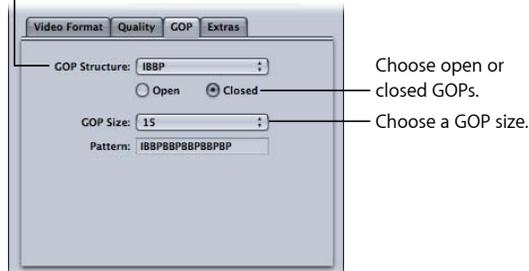
Seleccione una estructura y un tamaño de GOP adecuados y decida si desea que los GOP sean abiertos o cerrados.

Nota: Si selecciona un formato de vídeo HD en la pestaña “Formato de vídeo”, no podrá configurar estos ajustes.

Para abrir la pestaña GOP y seleccionar los ajustes de GOP

- 1 Haga clic en el botón GOP del panel Codificador de MPEG-2 para abrir la pestaña GOP.

Choose a GOP structure to control how many B-frames are used.



- 2 Elija una estructura de GOP del menú local “Estructura de GOP”:

Para la mayoría de las tareas de codificación MPEG-2 destinadas a la creación de DVD, elija la estructura de GOP IBBP.

3 Elija un tamaño de GOP del menú local “Tamaño de GOP”:

Para la mayoría de tareas de codificación MPEG-2 destinadas a la creación de DVD, elija un tamaño de GOP de 15 para NTSC y de 12 para PAL y 24P.

Las opciones disponibles en este menú vienen determinadas por la estructura de GOP que elija y por si el GOP está abierto o cerrado.

4 Decida si desea que el modelo de GOP sea abierto o cerrado y haga clic en el botón correspondiente.

Trabajo con fotogramas I MPEG-2

La ventana “Vista previa” de Compressor ofrece mayor flexibilidad de transcodificación MPEG-2, lo que le permite insertar manualmente fotogramas I en el archivo MPEG-2 de salida en cualquier ubicación de fotograma, independientemente del modelo y tamaño de GOP que haya elegido. Se conocen como fotogramas I *forzados* y pueden resultar útiles para mejorar la calidad del archivo MPEG-2 en la proximidad del cambio de escena. Consulte [Descripción de grupos GOP y tipos de fotogramas](#) para obtener más información acerca de los fotogramas I.

Además, la adición de fotogramas I al clip le permitirá crear marcadores de capítulo que pueden reconocer y utilizar las aplicaciones de creación de DVD. Consulte [Cómo trabajar con marcadores y fotogramas póster](#) y [Cómo añadir marcadores de compresión o podcast a un clip](#) para obtener más información.

Consulte [Descripción de grupos GOP y tipos de fotogramas](#), [Aspectos que se deben tener en cuenta al elegir un ajuste de GOP](#) y [La pestaña GOP](#) para obtener más información sobre los GOP.

Fase 4: Selección de los ajustes de Extras

Puede controlar la inclusión o exclusión de información específica sobre la creación de MPEG-2 en la pestaña Extras.

Para abrir la pestaña Extras y seleccionar los ajustes de Extras

1 Haga clic en el botón Extras del panel Codificador de MPEG-2 para abrir la pestaña Extras.



- 2 Seleccione la opción “Añadir metadatos de DVD Studio Pro” si desea que Compressor analice información de creación MPEG-2 específica en lugar de analizar la información más adelante en DVD Studio Pro.

Importante: la selección de esta opción podría hacer que los archivos MPEG-2 fueran incompatibles con otras herramientas de creación de DVD distintas de DVD Studio Pro 2 (o posterior).

- 3 Seleccione la opción “Incluir solo marcadores de capítulo” si desea excluir los marcadores de compresión automáticos de la secuencia pero conservar los marcadores de capítulos.
- 4 Seleccione la opción “Audio MPEG-1 Multiplexado/Capa 2” únicamente si necesita crear secuencias de transporte o programa. Consulte [Acerca de las secuencias elementales, de transporte y de programa](#) para obtener más información.

Consulte La pestaña Extras para obtener más información sobre los ajustes de la pestaña Extras.

Ajustes de MPEG-2 de ejemplo

Los siguientes ajustes de MPEG-2 se pueden utilizar para las situaciones de codificación MPEG-2 más habituales. Abra el panel Codificador de MPEG-2 y haga clic en los botones correspondientes para acceder a estas pestañas.

Nota: Tenga en cuenta que muchos de los ajustes que aparecen en este ejemplo no son adecuados para todos los formatos de entrada de vídeo ni tampoco para todas las situaciones de codificación. Algunos ajustes alternativos se muestran entre paréntesis donde corresponde. Consulte las secciones al principio de este capítulo para obtener información sobre cómo y dónde utilizar otros ajustes.

La pestaña “Formato de vídeo”

- *Formato de vídeo:* nTSC (PAL, 720p, “HD 1440x1080”, “HD 1920x1080” o una de las opciones de ancho 640)
- *Proporciones:* 4:3 (16:9 para pantalla panorámica anamórfica o HD)
- *Dominancia campo:* automática (no disponible para 720p)

La pestaña Calidad

- *Modo:* “VBR de un paso máxima” (otros ajustes de uno y dos pasos)
- *Velocidad de bits media:* 5 Mbps (de 2 a 9 Mbps) para DVD estándar o 18 Mbps para formatos de vídeo HD (el intervalo varía)

Nota: la velocidad de bits que elija puede verse influenciada por diversos factores, como la complejidad del vídeo de origen, el formato y el número de las secuencias de audio o la duración total de todos los clips de vídeo que desee incluir en el DVD.

- *Velocidad de bits máxima:* 8,0 Mbps para DVD estándar o 27 Mbps para formatos de vídeo HD

- *Estimación movimiento:* Óptima

La pestaña GOP

- *Estructura de GOP:* iBBP
- *Tamaño de GOP:* 15 (12 para PAL y formatos 50i, 50p y 24p HD)
- *Tipo de GOP:* abierto (Cerrado)

Compressor proporciona las herramientas que necesita para crear excepcionales archivos MPEG-4 transcodificados.

MPEG-4 Parte 2 (conocido como *video MPEG-4* en QuickTime 6) tiene un importante papel en la evolución de los estándares para los sectores de Internet y multimedia inalámbrico, donde cuenta con una amplia aceptación.

Utilice MPEG-4 Parte 2 si desea compatibilidad con dispositivos o reproductores MPEG-4 Parte 2, como los millones de teléfonos inteligentes y las cámaras de fotos digitales que capturan y reproducen video MPEG-4 Parte 2.

H.264, conocido también como *MPEG-4 Parte 10*, es una tecnología más reciente que MPEG-4 Parte 2, y ofrece hasta cuatro veces el tamaño de fotograma de video codificado con el códec MPEG-4 Parte 2 a una velocidad de datos dada. Pero, al igual que MPEG-1 y MPEG-2 continúan utilizándose en el mercado actualmente, MPEG-4 Parte 2 seguirá utilizándose.

Nota: MPEG-4 Parte 2 es tanto un códec de QuickTime (Video MPEG-4) como un formato de salida. En este capítulo se hablará de MPEG-4 Parte 2 como formato de salida.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Acerca de MPEG-4 Parte 2 (p. 239)
- Acerca del panel Codificador de MPEG-4 Parte 2 (p. 240)
- Utilización de ajustes de MPEG-4 Parte 2 por omisión (p. 245)
- Personalización de ajustes por omisión de MPEG-4 Parte 2 (p. 246)
- Flujo de trabajo de podcasting de audio (p. 249)
- Cómo añadir otros ajustes y preajustes (p. 252)

Acerca de MPEG-4 Parte 2

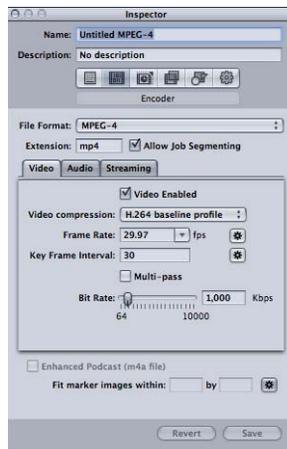
MPEG-4 Parte 2 ofrece las siguientes ventajas:

- *Cumplimiento de estándares:* salida para dispositivos MPEG-4 Parte 2 y otros reproductores basados en estándares (ISMA), como los teléfonos móviles.

- *Vídeo de alta calidad*: un versátil transcodificador que puede ajustarse a una velocidad de bits variable (VBR); puede maximizar la salida o velocidad de máxima calidad para una transcodificación lo más rápida posible.
- *Codificación avanzada de audio (AAC)*: el audio MPEG-4 ofrece compatibilidad con una amplia variedad de audio de origen y proporciona una transcodificación audio de verdadera velocidad de bits variable (VBR) a QuickTime. Utilice el códec de codificación avanzada de audio (AAC), que proporciona mayor claridad que el audio MP3 a la misma velocidad de bits y con menores tamaños de archivo, o bien archivos del mismo tamaño como mayor calidad; También puede incluir información sobre podcasting, como marcadores de capítulo y de podcast, con direcciones URL e ilustraciones, así como una gran variedad de anotaciones de texto.
- *Indicaciones para transmisiones en tiempo real*: las indicaciones hacen referencia a cómo se divide una secuencia de vídeo en piezas que se puedan transmitir en tiempo real. Para crear vídeo de transmisión en tiempo real, el servidor de transmisión en tiempo real necesita algunas indicaciones acerca de qué datos se van a enviar y cuándo. Estas indicaciones consisten en la definición de un tamaño de paquete máximo y una duración de paquete máxima. Una pista de indicaciones contiene información necesaria para transmitir en tiempo real el archivo de salida. Se crea una pista de indicaciones para cada pista de contenidos transmisible en tiempo real en el archivo de salida (vídeo y audio), y el servidor de transmisión en tiempo real utiliza dicha pista para convertir el contenido en secuencias en tiempo real.

Acerca del panel Codificador de MPEG-4 Parte 2

El panel Codificador de MPEG-4 Parte 2 le permite seleccionar gran variedad de tipos y opciones de transmisión en tiempo real.



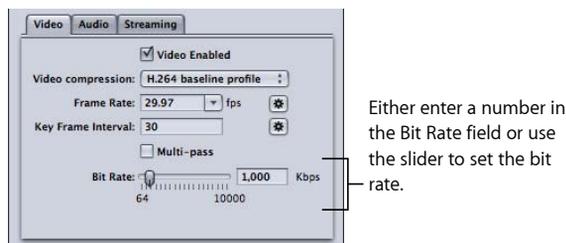
Ajustes generales del panel Codificador de MPEG-4

El panel de MPEG-4 Parte 2 contiene los siguientes ítems:

- *Campo "Extensión del archivo"*: muestra la extensión de archivo MPEG-4 Parte 2 (.mp4) cuando se selecciona el formato de salida MPEG-4 en el menú local "Formato de archivo" o el menú local (+) en la pestaña Ajustes.
- *Permitir segmentar tareas*: esta opción le permite desactivar la segmentación de tareas. Solo es relevante si está utilizando Compressor con un procesamiento distribuido y con una codificación de varios pasos. Dado que el formato MPEG-4 Parte 2 utiliza VBR de un paso, puede dejar seleccionada esta opción en todos los casos para obtener una mayor velocidad con el procesamiento distribuido. Para obtener más información, consulte *Segmentación de tareas y codificación de dos pasos o de varios pasos*.
- *Botones "Video", "Audio" y "Transmisión en tiempo real"*: estos botones abren las pestañas Video, Audio y "Transmisión en tiempo real", que se describen a continuación;
- *Podcast mejorado (archivo m4a)*: seleccione esta opción para asegurar que las anotaciones y los metadatos de podcasting se escriben en el archivo multimedia de salida. Solo está disponible para archivos de audio. Para que esta opción esté disponible, anule la selección de la opción "Activado para vídeo" en la parte superior del panel Video.
- *Ajustar tamaño de imágenes de marcadores a*: utilice esta opción para especificar la anchura y la altura de las imágenes de los marcadores de podcasts al crear un podcast de audio. Otra posibilidad es hacer clic en el botón Automático. En este caso, Compressor introducirá los valores. Esta opción solo puede utilizarse cuando la opción "Activado para vídeo" de la parte superior del panel Video no está seleccionada. Consulte *Fase 5: Crear y configurar marcadores para el archivo multimedia de salida para obtener más información*.

El panel Video

El panel Video permite realizar ajustes para la calidad (perfil ISMA), frecuencia de fotogramas por segundo (fps), intervalo entre fotogramas de referencia y velocidad de bits del archivo de salida MPEG-4 Parte 2.

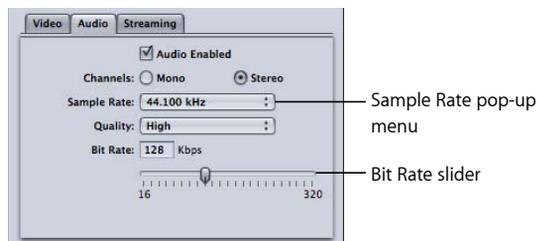


El panel contiene los siguientes controles:

- *Opción "Activado para vídeo"*: asegúrese de que esta opción esté seleccionada si desea que se apliquen los ajustes de vídeo del formato de salida MPEG-4 Parte 2.
- *Compresión de vídeo*: seleccione el formato de compresión de MPEG-4 que desee utilizar.
 - *MPEG-4 básico*: garantiza la reproducción en todos los dispositivos MPEG-4 Parte 2;
 - *MPEG-4 mejorado*: ofrece una salida de mayor calidad, pero este ajuste no es compatible con dispositivos MPEG-4 Parte 2 antiguos.
 - *Perfil principal H.264*: es similar al perfil de línea base H.264, pero es compatible con los requisitos de los vídeos de definición estándar.
 - *Perfil de línea base H.264*: está pensado básicamente para videoconferencias y aplicaciones móviles.
- *Menú local y campo "Frecuencia de fotogramas (fps)"*: elija o introduzca un número para ajustar la frecuencia de fotogramas global del archivo multimedia de salida o haga clic en el botón Automático si desea que Compressor seleccione la frecuencia de fotogramas.
- *Campo "Intervalo entre fotogramas de referencia"*: introduzca un valor para indicar con qué frecuencia (número de fotogramas) desea crear fotogramas de referencia en el archivo multimedia de salida, o haga clic en el botón Automático si desea que Compressor seleccione el intervalo entre fotogramas de referencia (con la opción Automático activada el valor mostrado es 0; el valor real se determina durante el proceso de codificación).
- *Multipaso*: seleccione esta opción si desea resultados de mayor calidad, aunque debe tener en cuenta que los tiempos de codificación serán superiores. Esta opción solo podrá utilizarla si ha seleccionado H.264 en el menú local "Compresión de vídeo".
- *Regulador y campo "Velocidad de bits"*: mueva el regulador para ajustar la velocidad de bits de vídeo global del archivo multimedia de salida o introduzca un número específico en el campo adyacente.

El panel Audio

Utilice el panel Audio para ajustar la calidad de la pista de audio, la frecuencia de muestreo, la calidad y la velocidad de bits del archivo de salida MPEG-4.



Utilice los siguientes botones y reguladores para realizar ajustes más detallados:

- *Opción "Activado para audio"*: asegúrese de que esta opción esté seleccionada si desea que se apliquen los ajustes de audio del formato de salida MPEG-4 Parte 2.
- *Botones Canales*: elija el canal de audio para que el archivo multimedia de salida sea mono o estéreo.
 - *Mono*: seleccione este botón para que la salida sea mono.
 - *Estéreo*: seleccione este botón para que la salida sea estéreo.
- *Menú local "Frecuencia de muestreo"*: elija una de las siguientes frecuencias de muestreo: 8, 11,025, 12, 16, 22,05, 24, 32, 44,1 ó 48 kHz. También puede seleccionar Recomendada para que Compressor seleccione una frecuencia de muestreo adecuada para los ajustes Canales y "Velocidad de bits".

Nota: Si selecciona Recomendada, la frecuencia de muestreo no se determinará hasta que comience realmente la transcodificación.

- *menú local Calidad*: elija una de las siguientes opciones para la calidad de audio del archivo multimedia de salida:
 - *Baja*: permite una rápida transcodificación, reduciendo la calidad del archivo de salida;
 - *Media*: la calidad del audio es mejor que con Baja, pero la transcodificación lleva más tiempo;
 - *Alta*: es el ajuste que proporciona la mejor calidad de audio disponible. Utilice este ajuste si la calidad del audio es importante para el archivo multimedia de salida y no le importa el tiempo que lleve la transcodificación.
- *Regulador y campo "Velocidad de bits"*: mueva el regulador para ajustar la velocidad de bits de audio global para el archivo multimedia de salida entre el intervalo de 16 kbps (2 kB/s) a 320 kbps (40 kB/s) o introduzca un número específico en el campo adyacente.

El panel “Transmisión en tiempo real”

Utilice el panel “Transmisión en tiempo real” para ajustar indicaciones para el archivo de salida, así como para configurar los límites máximos de tamaño de paquete y duración de paquete del archivo de salida MPEG-4 Parte 2. También se puede configurar el archivo multimedia de salida para que funcione con una versión anterior de QuickTime Streaming Server (versión 4.1 o anterior).



El panel “Transmisión en tiempo real” contiene los siguientes controles:

- Opción “Indicaciones de transmisión en tiempo real activadas”: asegúrese de que esta opción esté seleccionada si desea que se apliquen los ajustes de transmisión en tiempo real del formato de salida MPEG-4 Parte 2.
- Opción “Compat. con QuickTime Streaming Server (pre 4.1)”: seleccione esta opción si desea que el archivo multimedia de salida funcione con una versión anterior de QuickTime Streaming Server (versión 4.1 o anterior). No es necesario que seleccione esta opción si utiliza una versión más reciente de QuickTime, pues los posibles problemas de compatibilidad con transmisión en tiempo real se resolverían automáticamente.
- Campo de “Tamaño máx. del paquete”: introduzca un número para especificar el tamaño de archivo máximo permisible (en bytes) para un paquete de transmisión en tiempo real del archivo multimedia de salida. El tamaño de paquete que elija no deberá ser mayor que el paquete más grande usado en cualquier red entre el servidor de transmisión en tiempo real y el espectador.
- Campo de “Duración máx. del paquete”: introduzca un número para especificar la máxima duración permisible (en milisegundos) para un paquete de transmisión en tiempo real del archivo multimedia de salida. La duración solo afecta al audio de MPEG-4 Parte 2. Limita la cantidad máxima de audio (en milisegundos) de cualquier paquete, lo cual limita la pérdida de información de audio creada por la pérdida de un paquete.

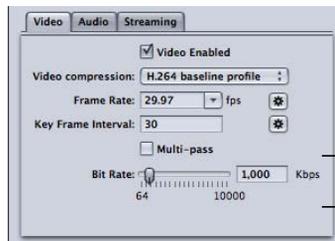
Utilización de ajustes de MPEG-4 Parte 2 por omisión

Si no necesita personalizar los ajustes de vídeo y audio del archivo MPEG-4 Parte 2, puede utilizar el método “rápido y sencillo” para transcodificar sus archivos multimedia de origen, que consiste en aceptar los ajustes por omisión del formato de salida de MPEG-4 Parte 2.

Ajustes por omisión del panel Vídeo

A continuación se presentan los ajustes de vídeo por omisión de los archivos multimedia de salida MPEG-4 Parte 2.

- *Activado para vídeo*: seleccionada
- *Compresión de vídeo*: perfil de línea base H.264
- *Frecuencia de fotogramas*: 29.97 fps
- *“Intervalo entre fotogramas de referencia”*: 30 fotogramas
- *“Velocidad de bits”*: 1000 kbps



Either enter a number in the Bit Rate field or use the slider to set the bit rate.

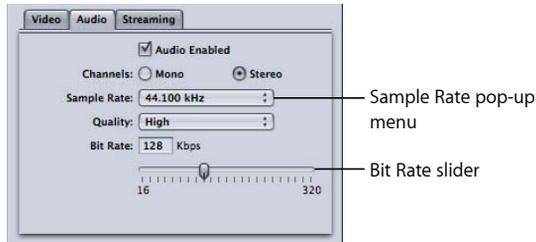
Consulte El panel Vídeo para obtener más información.

Ajustes por omisión del panel Audio

A continuación se presentan los ajustes de audio por omisión de los archivos multimedia de salida MPEG-4 Parte 2.

- *Activado para audio*: seleccionada
- *Canales*: estéreo
- *“Frecuencia de muestreo”*: 44,100 kHz
- *Calidad*: alta

- “Velocidad de bits”: 128 kbps



Consulte El panel Audio para obtener más información.

Ajustes por omisión del panel “Transmisión en tiempo real”

A continuación se presentan los ajustes de transmisión en tiempo real por omisión de los archivos multimedia de salida MPEG-4 Parte 2.

- *Indicaciones de transmisión en tiempo real activadas*: seleccionada
- *Tamaño máx. del paquete*: 1.450 bytes
- *Duración máx. del paquete*: 100 milisegundos



Consulte El panel “Transmisión en tiempo real” para obtener más información.

Si estos ajustes son aceptables, no es necesario que haga nada más, y podrá comenzar inmediatamente a transcodificar los archivos multimedia de origen.

Personalización de ajustes por omisión de MPEG-4 Parte 2

Si desea personalizar los ajustes del formato de archivo MPEG-4 Parte 2, deberá realizar un flujo de trabajo de transcodificación más detallado que el descrito anteriormente.

- Fase 1: Personalización de los ajustes de vídeo MPEG-4
- Fase 2: Personalización de los ajustes de audio MPEG-4
- Fase 3: Edición de los ajustes de transmisión en tiempo real de MPEG-4

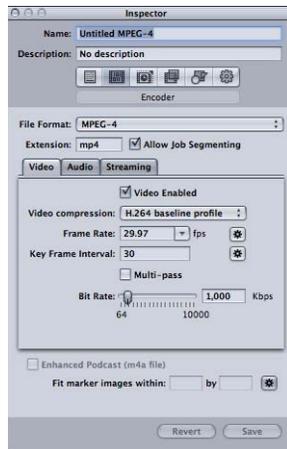
Fase 1: Personalización de los ajustes de vídeo MPEG-4

Los ajustes de vídeo MPEG-4 se configuran en el panel Codificador de MPEG-4.

Para abrir el panel Codificador de MPEG-4 y ajustar los ajustes de vídeo MPEG-4

- 1 En la ventana Inspector, haga clic en el panel Codificador y elija MPEG-4 del menú local "Formato de archivo".

Se abre el panel Codificador de MPEG-4, mostrando mp4 en el campo "Extensión del archivo" y el panel Vídeo por omisión.



- 2 Realice los ajustes de vídeo de MPEG-4 mediante los controles disponibles.

Nota: asegúrese de que está seleccionada la opción "Activado para vídeo".

Consulte El panel Vídeo para obtener información acerca de los ajustes de vídeo de MPEG-4 Parte 2.

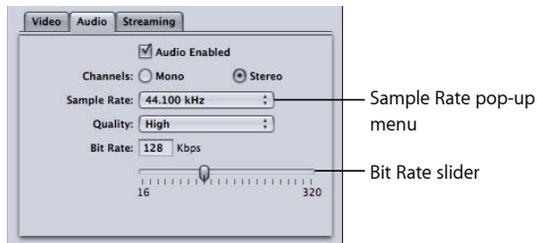
Si no desea editar ningún otro atributo, el ajuste de MPEG-4 se puede asignar a cualquier archivo multimedia de origen del modo habitual. Consulte [Cómo preparar Compressor para la transcodificación con ajustes personalizados](#) para obtener más información. En caso contrario, vaya al siguiente paso para editar los ajustes de audio de MPEG-4.

Fase 2: Personalización de los ajustes de audio MPEG-4

Los ajustes de audio MPEG-4 se configuran en el panel Audio de MPEG-4.

Para abrir el panel Audio y ajustar los ajustes de audio MPEG-4

- 1 Haga clic en el botón Audio para abrir el panel Audio.



- 2 Realice los ajustes de audio de MPEG-4 mediante los controles disponibles.

Nota: Asegúrese de que esté seleccionada la opción “Activado para audio”.

Consulte El panel Audio para obtener información acerca de los ajustes de audio de MPEG-4 Parte 2.

Si no desea editar ningún otro atributo, el ajuste de MPEG-4 se puede asignar a cualquier archivo multimedia de origen del modo habitual. Consulte [Cómo preparar Compressor para la transcodificación con ajustes personalizados](#) para obtener más información. En caso contrario, vaya al siguiente paso para editar los ajustes de transmisión en tiempo real.

Fase 3: Edición de los ajustes de transmisión en tiempo real de MPEG-4

Los ajustes de transmisión en tiempo real de MPEG-4 se configuran en el panel “Transmisión en tiempo real”.

Para abrir el panel “Transmisión en tiempo real” y editar los ajustes de transmisión en tiempo real

- 1 Haga clic en el botón “Transmisión en tiempo real” para abrir el panel “Transmisión en tiempo real”.



- 2 Seleccione la opción “Compat. con QuickTime Streaming Server (pre v4.1)” si el método de distribución que desea utilizar es mediante un servidor QuickTime Streaming Server anterior a la versión 4.1.

- 3 Introduzca nuevos números en los campos Tamaño y Duración de “Máximo del paquete” y asegúrese de que esté seleccionada la opción “Indicaciones de transmisión en tiempo real activadas”.
- 4 Consulte El panel “Transmisión en tiempo real” para obtener información acerca de los ajustes de transmisión en tiempo real de MPEG-4 Parte 2.

Flujo de trabajo de podcasting de audio

Compressor facilita la creación de podcasts de audio mejorados basados en el formato de salida MPEG-4. Un podcast de audio mejorado incluye información sobre podcasting, como marcadores de capítulo y de podcast, con ilustración y direcciones URL, así como una gran variedad de anotaciones de texto. Siga las instrucciones a continuación para crear un podcast de audio.

- Fase 1: Configuración de la salida MPEG-4 como una salida compuesta únicamente por audio
- Fase 2: Incluir información sobre podcasting
- Fase 3: Aplicar el ajuste al objetivo de un archivo multimedia de origen
- Fase 4: Introducir anotaciones para el archivo multimedia de salida
- Fase 5: Crear y configurar marcadores para el archivo multimedia de salida
- Fase 6: Enviar la tarea y comprobar el archivo multimedia de salida

Fase 1: Configuración de la salida MPEG-4 como una salida compuesta únicamente por audio

Siga las indicaciones a continuación para configurar los ajustes de MPEG-4 como una salida compuesta únicamente por audio (como por ejemplo un podcast).

Para abrir el panel Codificador de MPEG-4 y configurarlo para archivos multimedia de salida compuestos únicamente por audio

- 1 En la ventana Inspector, haga clic en el panel Codificador y elija MPEG-4 del menú local “Formato de archivo”.
- 2 Haga clic en el botón Vídeo para abrir el panel Vídeo.
- 3 Deje sin seleccionar la opción “Activado para vídeo”.
- 4 Haga clic en el botón Audio para abrir el panel Audio.
- 5 Seleccione la opción “Activado para audio”.

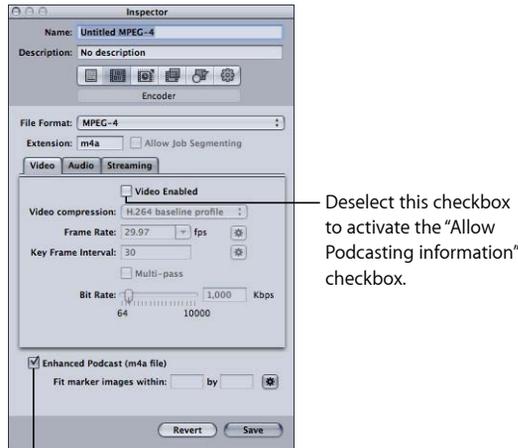
De este modo, la salida MPEG-4 queda configurada como un archivo de solo audio (.m4a). También puede configurar el resto de los ajustes del panel Audio en función de sus necesidades.

Fase 2: Incluir información sobre podcasting

Siga las indicaciones siguientes para incluir información sobre podcasting.

Para configurar la salida MPEG-4 para que incluya información sobre podcasting

- 1 Seleccione la opción “Podcast mejorado (archivo m4a)”, situada cerca de la parte inferior de la ventana Inspector.



Select this checkbox to include podcasting information in the output media file.

Esta opción solo estará disponible cuando haya anulado la selección “Activado para vídeo” en el panel Vídeo. La selección de esta opción garantiza que todas las anotaciones que añada, así como marcadores de capítulo y de podcast con sus ilustraciones y direcciones URL, se incrustarán en el archivo multimedia de salida.

- 2 Guarde el ajuste para poder aplicárselo al objetivo del archivo multimedia de origen.

Fase 3: Aplicar el ajuste al objetivo de un archivo multimedia de origen

Debe aplicar el ajuste al objetivo de un archivo multimedia de origen para poder configurar la información sobre podcasting que este ajuste le permite añadir al archivo multimedia de salida. Consulte [Cómo asignar ajustes a los archivos multimedia de origen](#) para obtener más información.

Fase 4: Introducir anotaciones para el archivo multimedia de salida

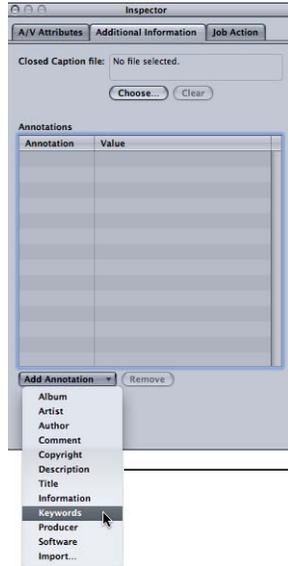
Existe la posibilidad de añadir anotaciones (como por ejemplo créditos, palabras clave o información de copyright).

Para abrir la pestaña “Información adicional” e introducir anotaciones

- 1 Haga clic en un área que no sea objetivo de la tarea creada mediante el archivo multimedia de origen.

En la ventana Inspector se mostrarán las pestañas “Atributos de A/V”, “Información adicional” y “Acción de tarea”.

- Haga clic en la pestaña “Información adicional”;
- La pestaña “Información adicional” es el lugar donde puede añadir anotaciones al archivo multimedia de salida, como título y artista.



Choose items from this pop-up menu to include them as annotations in the output media file.

- Seleccione un elemento del menú local “Añadir anotación” para añadirlo al archivo multimedia de salida.
El elemento aparecerá en la columna Anotación.
- Haga doble clic en la columna Valor del elemento para escribir en la anotación de texto.
- Repita este paso para cada elemento de anotación que desee añadir al archivo multimedia de salida.

Consulte [Uso del Inspector con archivos multimedia de origen](#) para obtener más información.

Con la tarea seleccionada, puede utilizar la pestaña “Acción de tarea” para que el archivo multimedia de salida se añada automáticamente a una lista de reproducción de la biblioteca de iTunes. Para obtener más información, consulte [Cómo añadir acciones y Acerca de las acciones de tarea](#).

Fase 5: Crear y configurar marcadores para el archivo multimedia de salida

Puede utilizar la ventana "Vista previa" para añadir y configurar marcadores de capítulo y de podcast para el archivo multimedia de salida. Puede añadir los marcadores manualmente o importar una lista de marcadores de capítulo. Puede asignar un nombre a cada marcador de capítulo y de podcast, añadir una dirección URL al mismo y añadir una imagen estática como ilustración.

Para controlar el tamaño de las imágenes de los marcadores, puede introducir valores en el ajuste "Ajustar tamaño de imágenes de marcadores a", situada cerca de la parte inferior de la ventana del inspector MPEG-4.

Durante la reproducción, la ilustración se mostrará junto con la dirección URL (donde el espectador podrá hacer clic para que se abra en su navegador web).

Consulte [Cómo trabajar con marcadores y fotogramas póster](#) para obtener información detallada sobre cómo añadir y configurar marcadores en la ventana "Vista previa".

Fase 6: Enviar la tarea y comprobar el archivo multimedia de salida

Una vez que haya añadido las anotaciones y los marcadores a la tarea, podrá enviarla para crear el archivo multimedia de salida.

Cuando finalice el proceso de codificación podrá abrir el archivo multimedia de salida en QuickTime Player para comprobar si los marcadores, las direcciones URL y las ilustraciones se muestran de la forma deseada.

Cómo añadir otros ajustes y preajustes

Aunque el ajuste del formato de salida es el componente más importante del flujo de trabajo de Compressor, puede también añadir otros ajustes y preajustes, como filtros, recorte, tamaño del fotograma, acciones y destinos. Para obtener más instrucciones acerca de la manera de añadir estos ajustes, consulte los capítulos siguientes:

- [Cómo añadir filtros a un ajuste](#)
- [Cómo trabajar con controles de fotogramas](#)
- [Cómo añadir ajustes de geometría](#)
- [Cómo añadir acciones](#)
- [Cómo crear y cambiar destinos](#)

Cómo crear archivos con el componente de exportación de QuickTime

Puede utilizar Compressor para sacar una variedad de formatos adicionales utilizando la función del módulo de componente de QuickTime.

Este capítulo explica cómo aprovechar las ventajas de la función de módulo de componente de QuickTime, que abre una amplia variedad de formatos de archivo adicionales que Compressor puede sacar a partir de sus archivos de contenidos originales.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Cómo crear archivos de salida con el componente de exportación de QuickTime (p. 253)
- Cómo instalar el módulo “Componente de exportación QuickTime” (p. 254)
- Acerca del Módulo iPod (p. 254)
- Acerca del panel Codificador de “Componentes de exportación QuickTime” (p. 255)
- Cómo configurar los ajustes de los componentes de exportación (p. 255)

Cómo crear archivos de salida con el componente de exportación de QuickTime

Compressor y QuickTime se pueden ampliar para que sean compatibles con las opciones de los códecs adicionales y con formatos de otros fabricantes. Esta sección se centra en la función de componentes de QuickTime, que le permiten exportar los archivos a formatos poco habituales, reproducibles en otros sistemas operativos y en dispositivos de otros fabricantes, como por ejemplo teléfonos móviles. A diferencia de lo que ocurre con las películas QuickTime estándar, estos archivos exportados no se podrán reproducir con QuickTime Player ni con otras aplicaciones que se basen en QuickTime. (Para obtener información acerca del formato de los archivos de película nativo de QuickTime, consulte [Cómo crear archivos de salida de película QuickTime](#).)

En el pasado, crear estos tipos de archivos exigía realizar muchas operaciones y usar varios sistemas operativos: exportar el archivo, pasar a otro ordenador y codificarlo usando otro software. La función “Componentes de exportación QuickTime” permite controlar el motor de codificación de otros fabricantes sin necesidad de abrir otra aplicación. Así se simplifica el flujo de trabajo y se ahorra el tiempo y las molestias que supone trabajar con varios sistemas operativos y paquetes de software.

Cómo instalar el módulo “Componente de exportación QuickTime”

Sin más software de otros fabricantes, Compressor solo puede transcodificar a 3G, AVI e iPod. La función “Componente de exportación” de Compressor se desarrolló para posibilitar la inclusión futura de módulos de exportación adicionales. Basta con instalar el software de otros fabricantes y, luego, seleccionar el formato del archivo de salida en el menú local “Tipo codificador” en el panel Codificador de “Componentes de exportación QuickTime” de la ventana Inspector.

Para obtener más información acerca de los módulos y actualizaciones disponibles actualmente

- Visite el sitio web de asistencia de Compressor
<http://www.apple.com/es/support/Compressor>.

Acerca del Módulo iPod

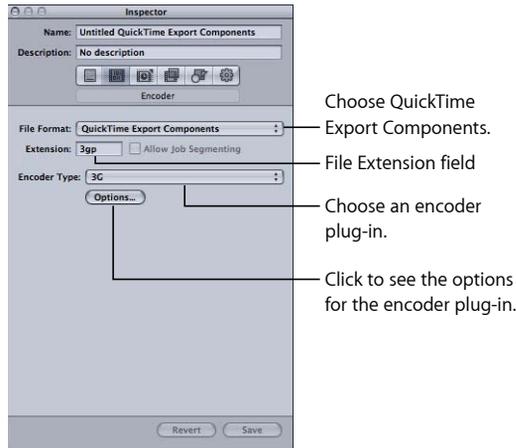
El formato de salida de componentes de exportación de QuickTime incluye un codificador de tipo iPod. Este codificador crea un archivo de salida adecuado para su reproducción en un iPod, utilizando un codificador H.264 para el vídeo y un codificador AAC para el audio. Todos los ajustes (tamaño de fotograma, frecuencia de fotogramas, etc.) se ajustan automáticamente.

Entre los inconvenientes de usar este módulo (en oposición a utilizar el formato de salida H.264 para dispositivos Apple) están el no poder usar las ventajas del procesamiento distribuido, incluidos los marcadores de capítulo o el uso del panel “Controles de fotogramas”.

Consulte [Cómo crear archivos de salida H.264 para dispositivos Apple](#) para obtener más información acerca de la creación de archivos multimedia de salida para iPod.

Acerca del panel Codificador de “Componentes de exportación QuickTime”

Las opciones siguientes aparecerán cuando seleccione el formato de salida de “Componentes de exportación QuickTime” en el menú local “Formato de archivo”, en el panel Codificador de la ventana Inspector:



- *Extensión del archivo*: este campo indica la extensión del archivo aplicable al formato de salida seleccionado en el menú “Tipo codificador”.
- *Permitir segmentar tareas*: esta opción le permite desactivar la segmentación de tareas. Solo es relevante si está utilizando Compressor con un procesamiento distribuido y con una codificación de varios pasos. Para obtener más información, consulte *Segmentación de tareas y codificación de dos pasos o de varios pasos*.
- *“Tipo codificador”*: use este menú local para seleccionar uno de los formatos de salida disponibles en el componente de exportación (módulos).
- *Opciones*: haga clic en este botón (si aparece activo) para abrir la ventana Ajustes correspondiente al formato del archivo de salida seleccionado en el menú local “Tipo codificador”.

Cómo configurar los ajustes de los componentes de exportación

Cuando seleccione “Componentes de exportación QuickTime” como formato de salida, solo podrá crear ajustes para los módulos de exportación que ya estén instalados.

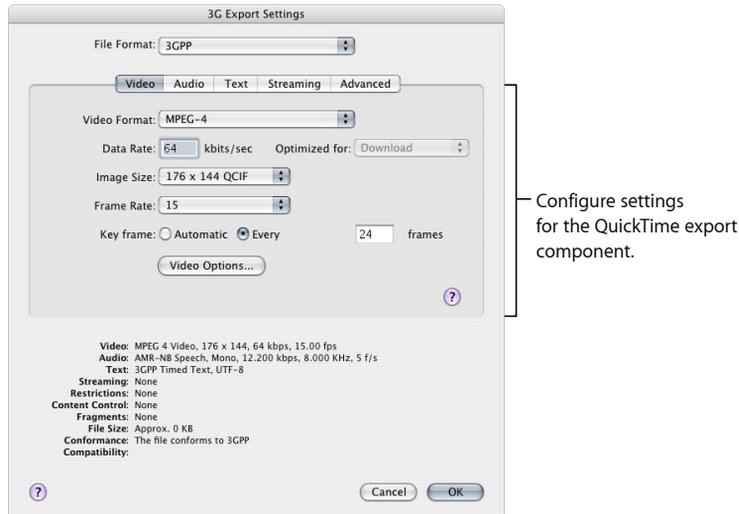
Para crear ajustes destinados a los “Componentes de exportación QuickTime”

- 1 En la pestaña Ajustes, realice una de las siguientes operaciones:
 - Asegúrese de que se haya seleccionado el ajuste correcto.
 - Cree un nuevo ajuste seleccionando “Componentes de exportación QT” en el menú local “Crear un ajuste nuevo” (+).

2 Seleccione un formato de archivo de salida en el menú local “Tipo codificador”.

3 En el panel Codificador, haga clic en el botón Opciones (si aparece activo).

Se abrirá la ventana Ajustes correspondiente a ese formato de archivo de salida en particular.



Importante: use la interfaz del usuario existente en el módulo de exportación de otros fabricantes para introducir de manera explícita la anchura, la altura y la frecuencia de fotogramas aplicable al archivo de salida. No deje los campos de anchura, altura y frecuencia de fotogramas de la interfaz de otros fabricantes con sus valores por omisión (“actuales”).

4 Haga clic en Aceptar para guardar los ajustes y cierre este cuadro de diálogo.

Nota: La función “Controles de fotogramas” de Compressor no está disponible cuando se usa la función de salida “Componentes de exportación QuickTime”.

Compressor suministra las herramientas que necesita para crear archivos multimedia de QuickTime.

QuickTime es una tecnología multimedia multiplataforma y permite a las aplicaciones de Mac OS capturar y reproducir archivos de vídeo, audio y fotográficos. QuickTime es compatible con un amplio abanico de códecs y también se puede ampliar para dar cabida a opciones de códec adicionales y a códecs de otros fabricantes. Consulte [Cómo crear archivos de salida con el componente de exportación de QuickTime](#) para obtener más información acerca de las opciones de exportación de QuickTime.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- [Cómo crear archivos de salida QuickTime](#) (p. 257)
- [Acerca del panel Codificador de películas QuickTime](#) (p. 258)
- [Flujo de trabajo para la transcodificación en QuickTime](#) (p. 265)
- [Significado de los códecs](#) (p. 269)
- [Códecs de vídeo de QuickTime](#) (p. 269)
- [Códecs de audio de QuickTime](#) (p. 270)

Cómo crear archivos de salida QuickTime

QuickTime es un estándar abierto que lleva integrados muchos códecs y tiene a la vez una arquitectura multimedia y de transmisión en tiempo real. Se usa ampliamente en la creación de contenidos y su transmisión. Por ejemplo, muchas aplicaciones de edición de vídeo y de composición usan QuickTime como formato base. QuickTime contiene una amplia gama de códecs de vídeo y audio adecuados para todo, desde la transmisión en tiempo real de vídeo a los DVD. La arquitectura de QuickTime puede manejar también formatos de archivo distintos de las películas QuickTime, como por ejemplo archivos AVI y secuencias 3G. Para obtener más información sobre cómo crear esta clase de formatos, consulte [Cómo crear archivos con el componente de exportación de QuickTime](#).

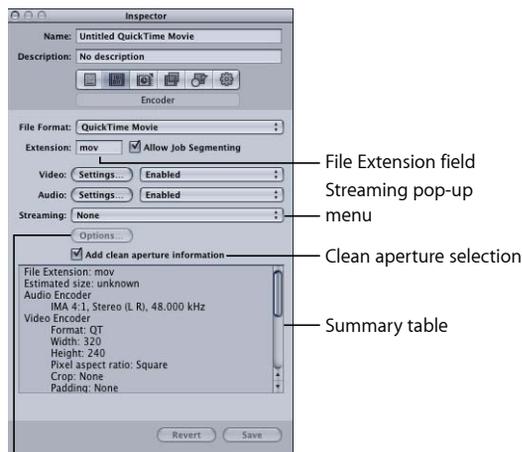
Archivos multimedia QuickTime para Internet

Puede reproducir sus archivos multimedia en Internet con QuickTime, una vez se hayan comprimido a una velocidad de transferencia de datos adecuada para el ancho de banda que prevé que tengan los usuarios. Es posible realizar esa operación configurando sus archivos multimedia de salida como películas QuickTime con inicio rápido (descarga con buffer previo) o como películas QuickTime Streaming.

Compressor le permite seleccionar distintas opciones de transmisión en tiempo real a través del menú local "Transmisión en tiempo real" del panel Codificador de QuickTime. Consulte el ítem del menú local denominado "Transmisión en tiempo real" para obtener más información acerca de la transmisión en tiempo real de archivos multimedia QuickTime a través de Internet.

Acerca del panel Codificador de películas QuickTime

Las opciones siguientes aparecen al seleccionar "Película QuickTime" en el menú local "Formato de archivo":



Options button (dimmed unless Hinted Streaming is selected)

Ajustes básicos del panel Codificador de películas QuickTime

Utilice estas opciones básicas para controlar los ajustes más específicos de las películas QuickTime, detallados a continuación.

- *Campo "Extensión del archivo"*: este campo muestra automáticamente la extensión de archivo de QuickTime (.mov) tras seleccionar el formato de salida QuickTime en el menú local "Formato de archivo" o en el menú local (+) en la pestaña Ajustes.

- *Permitir segmentar tareas*: esta opción le permite desactivar la segmentación de tareas. Solo es relevante si está utilizando Compressor con un procesamiento distribuido y con una codificación de varios pasos. Para obtener más información, consulte Segmentación de tareas y codificación de dos pasos o de varios pasos.
- *Ajustes de vídeo y de audio*: estos botones abren los cuadros de diálogo “Ajustes de compresión” y “Ajustes de sonido” de QuickTime. Use estos cuadros de diálogo para seleccionar códecs adecuados y cambiar los ajustes de compresión de audio y vídeo. Consulte Acerca del cuadro de diálogo “Ajustes de sonido y Acerca del cuadro de diálogo “Ajustes de compresión para obtener más información acerca de estos cuadros de diálogo.
- *Activado/Desactivado/Pass-through*: utilice estos menús locales para activar o desactivar los ajustes de audio y vídeo. *Activado* significa que la pista de audio o de vídeo se incluirá en la película resultante. *Desactivado* significa que la pista de audio o vídeo, por el contrario, se excluirá de la película resultante. *Pass-through* (solo audio) significa que Compressor copiará el audio en la película resultante sin modificarlo. Un ejemplo de esto pueden ser los archivos de vídeo HD (de alta definición) con audio multipista que puede convertir en archivos SD (definición estándar) sin alterar las pistas de audio.

Nota: Si exporta una secuencia de Final Cut Pro a Compressor (Archivo > Exportar > Usando Compressor) y aplica un ajuste con la opción Pass-through seleccionada, la parte de audio del ajuste cambiará a un ajuste PCM con el ajuste de la secuencia y el recuento de canal, pero en la salida solo se creará una pista. Si necesita el audio sin modificaciones para la secuencia de Final Cut Pro, exporte la película QuickTime (Archivo > Exportar > Película QuickTime) y, a continuación, importe la película a Compressor.

Importante: Si un ajuste tiene seleccionado Pass-through, los filtros de audio del panel Filtro no están disponibles. Además, los controles de reprogramado del panel “Controles de fotogramas” no corregirán el audio, lo que puede provocar errores de sincronización con el vídeo.

- *Transmisión en tiempo real*: seleccione una opción de transmisión en tiempo real de QuickTime en este menú local.
 - *Ninguna*: si selecciona este ajuste (el valor por omisión), el archivo multimedia de salida no se transmitirá en tiempo real por Internet;
 - *Inicio rápido*: esta opción permite ver el archivo multimedia de salida incluso antes de que se descargue por completo del servidor.
 - *Inicio rápido – Cabecera comprimida*: este ajuste consigue los mismos resultados que “Inicio rápido” (permitiéndole ver el archivo multimedia de salida antes de que se descargue por completo del servidor), pero los archivos de salida son más pequeños.
 - *Transmisión en tiempo real con indicaciones*: este ajuste permite añadir pistas con indicaciones al archivo multimedia de salida de manera que se pueda usar con QuickTime Streaming Server.

- *Botón Opciones*: este botón permanece atenuado a menos que se haya seleccionado “Tiempo real con indicaciones” en el menú local “Transmisión en tiempo real”. Al hacer clic en este botón se abrirá el cuadro de diálogo “Ajustes de exportación de indicaciones” de QuickTime, lo que le permitirá seleccionar otros ajustes de indicaciones para la transmisión en tiempo real.
- *Opción “Añadir información de apertura completa”*: esta opción, que por omisión está seleccionada, le permite elegir si se añadirá al archivo resultante la información que define los bordes completos de la imagen.

Nota: La selección de esta opción no afecta a los píxeles reales del archivo resultante: únicamente determina si se añade al archivo información que permitirá a un reproductor ocultar los bordes de la imagen.

- *Si esta opción está seleccionada*: se añadirá al archivo resultante la información que define cuántos píxeles deben ocultarse para garantizar que no aparecerán objetos no deseados por los bordes de la imagen. Cuando se reproduce el archivo de salida con QuickTime Player, este ajuste puede provocar que las proporciones de la imagen varíen ligeramente.
- *Si esta opción no está seleccionada*: no se añadirá información de apertura completa al archivo resultante. Este es el funcionamiento estándar en Compressor 3.0.5 y versiones anteriores.
- *Tabla de resumen*: muestra todos los detalles del ajuste activado.

Ajustes de vídeo y de audio de QuickTime:

Los botones Ajustes de Vídeo y Audio de QuickTime aparecen en el panel Codificador si ha seleccionado “Película QuickTime” como formato del archivo de salida. (El botón Ajustes de Audio aparecerá también si selecciona AIFF en el menú local “Formato de archivo”). Puede usar estos botones para abrir los cuadros de diálogo “Ajustes de compresión” y “Ajustes de sonido”, donde podrá modificar cualquier códec de audio o vídeo que desee añadir al ajuste seleccionado en la pestaña Ajustes.

Tanto el botón Ajustes de Vídeo como de Audio están activados por omisión, pero puede desactivar uno u otro anulando la opción apropiada.

Ajustes de los códec de vídeo

El botón Ajustes de Vídeo de QuickTime permite acceder a los códec de vídeo de QuickTime instalados.

Para obtener información acerca de la manera de personalizar los ajustes de los códec de vídeo, consulte [Fase 2: Añadir un nuevo códec de vídeo de QuickTime](#).

Todos los códec son compatibles con QuickTime, pero si pretende reproducir el archivo de salida con QuickTime Player, se recomiendan los códec de entrega siguientes:

- H.264

- Photo-JPEG

Ajustes de los códecs de audio

El botón Ajustes de Audio de QuickTime permite acceder a los códecs de audio de QuickTime instalados.

Para obtener información acerca de la manera de personalizar los ajustes de los códecs de audio, consulte [Fase 3: Añadir un nuevo códec de audio de QuickTime](#).

Todos los códecs son compatibles con QuickTime, pero si pretende reproducir el archivo multimedia de salida con QuickTime Player, se recomiendan los códecs de entrega siguientes:

- AAC
- IMA 4:1

Consulte [Códecs de audio de QuickTime](#) para obtener más información acerca de los códecs de audio.

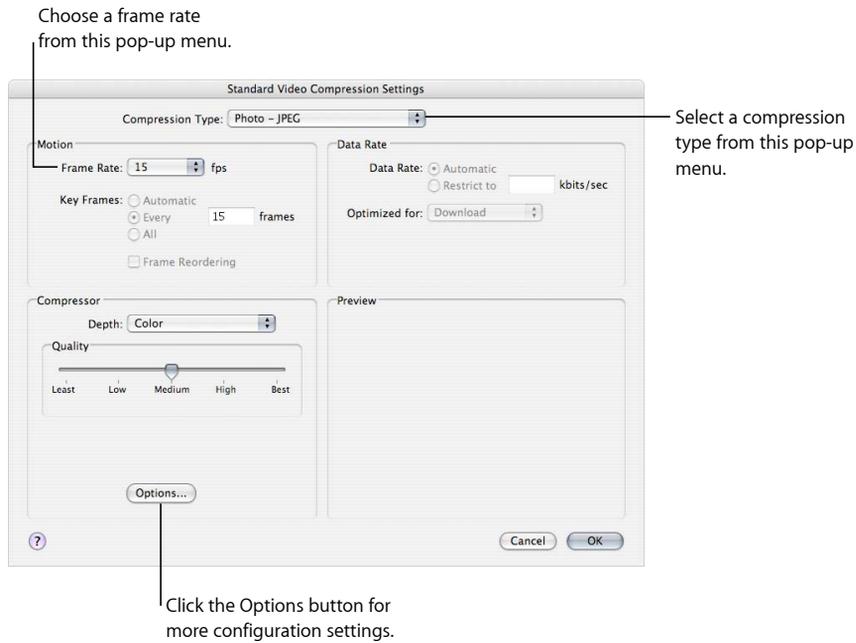
Marcadores de capítulo y de podcast para salida para QuickTime

Los marcadores de capítulo creados en Final Cut Pro se transfieren a otros archivos de salida reconocibles por QuickTime Player, iTunes (archivos .m4v) y Final Cut Pro. Para obtener información sobre cómo añadir marcadores de capítulo y podcast, consulte [Cómo trabajar con marcadores y fotogramas póster](#).

Acerca del cuadro de diálogo “Ajustes de compresión”

Puede usar el cuadro de diálogo “Ajustes de compresión” para cambiar los ajustes de los códecs de vídeo aplicables al formato de salida QuickTime. Para abrir el cuadro de diálogo “Ajustes de compresión”, haga clic en el botón Ajustes de Vídeo del panel Codificador de QuickTime.

Si no se puede cambiar un ajuste determinado, este permanecerá atenuado. Algunos códecs de vídeo (como Photo-JPEG) permiten realizar otros ajustes. En ese caso, el botón Opciones estará disponible. Haga clic en ese botón para realizar más ajustes.



El cuadro de diálogo “Ajustes de compresión” contiene los elementos siguientes, según el códec que seleccione en el menú local “Tipo de compresión”:

Selección de compresión

La selección de compresión, situada en la parte superior de la ventana, define los ajustes que están activos en el resto de la ventana.

- *Tipo de compresión*: use este menú local para seleccionar el códec de vídeo que desee añadir al preajuste.

Área Animación

Los ajustes del área Animación solo están activos para algunos códecs.

- *Frecuencia de fotogramas*: con este menú local se puede reducir la frecuencia de fotogramas del archivo original con el fin de reducir también el tamaño del archivo comprimido. Unas frecuencias de fotogramas más elevadas consiguen que el movimiento sea más suave pero consumen más ancho de banda. Se usa el menú local “Frecuencia de fotogramas” para seleccionar una frecuencia de fotogramas diferente, pero para conseguir los mejores resultados debe cambiarla por un número que se pueda usar para dividir cómodamente el archivo original. Por ejemplo, si el archivo original tenía una frecuencia de fotogramas de 30 fps, debe usar una frecuencia de 10 o de 15 fps. Seleccionar, por ejemplo, una frecuencia de 24 fps dará lugar a un movimiento disparejo e incluso se saltarán fotogramas, ya que 30 no se puede dividir fácilmente por 24. Seleccione uno de los ajustes siguientes: 8, 10, 12, 15, 23,98, 24, 25, 29,97, 30, 59,94, 60 fps o seleccione Personalizado y escriba un número.

- *Fotogramas de referencia*: si el códec seleccionado lo permite, use el campo “Referencia cada” para introducir el número de fotogramas que desee entre sus fotogramas de referencia. Los códecs basados en el método de compresión temporal usan fotogramas de referencia. Estos fotogramas actúan en la secuencia de fotogramas siguiente, de manera que se pueda eliminar toda redundancia de datos entre el fotograma de referencia y los fotogramas siguientes. Los fotogramas de referencia intercalados son *fotogramas delta* menos detallados. Tiene que insertar fotogramas de referencia en el archivo multimedia debido a los cambios de contenido. Algunos códecs de vídeo le permiten insertar un fotograma de referencia cada cierto número de fotogramas normales, mientras que otros códecs usan fotogramas de referencia naturales explorando todo el archivo para detectar dónde se producen las mayores similitudes y las mayores diferencias, e insertan los fotogramas de referencia según corresponda.

Si el archivo multimedia presenta muchos movimientos, necesitará incluir fotogramas de referencia con mayor frecuencia que en otros más estáticos, como por ejemplo aquellos donde se muestre la cabeza de una persona que habla.

Área “Velocidad de datos”

El área “Velocidad de datos” solo está activa para algunos códecs.

- *Velocidad datos*: use este campo para establecer el número de kilobytes por segundo (KB/s) necesario para transmitir el archivo multimedia. Este ajuste resulta de utilidad si tiene una velocidad de bits específica (por ejemplo, la de una conexión DSL) o una cantidad de espacio determinada (en un disco DVD o CD ROM). Debe seleccionar una velocidad de transferencia de datos que sea adecuada para el medio por el que se realiza la entrega y establecerla en el valor más elevado posible respetando las limitaciones de datos. Al establecer una velocidad de transferencia de datos, también anula los ajustes de calidad del códec, ya que este comprime el archivo tanto como lo necesite tomando en cuenta su velocidad de transferencia de datos límite.

Recuerde que la velocidad de transferencia de datos solo se aplica a la pista de vídeo del archivo multimedia. Si el archivo solo contiene audio, también debe dejarle espacio suficiente.

Área Compressor

El área Compressor cambia en función del códec seleccionado con el menú local “Tipo de compresión”.

- *Botón Opciones:* este botón permanece atenuado a menos que el códec seleccionado en el menú local “Tipo de compresión” ofrezca opciones. Es recomendable contactar directamente con los fabricantes de estos códecs para obtener más información acerca de las opciones que ofrecen.

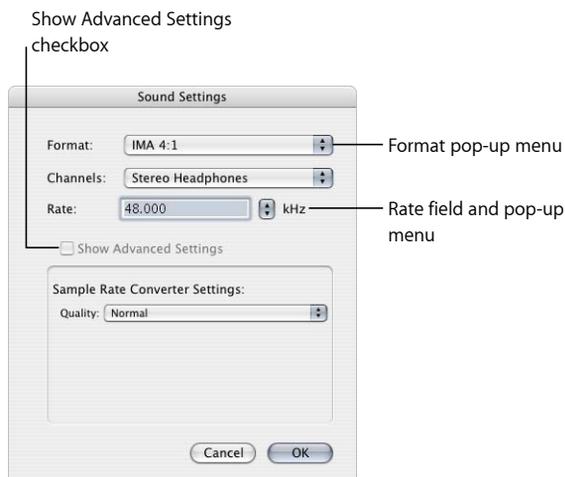
Área “Vista previa”

El área “Vista previa” no se utiliza.

Acerca del cuadro de diálogo “Ajustes de sonido”

Se usa el cuadro de diálogo “Ajustes de sonido” para cambiar los ajustes de compresión del audio para el formato de salida QuickTime o AIFF. Para abrir este cuadro de diálogo, haga clic en el botón de Ajustes de Audio del panel “Codificador AIFF” o “Película QuickTime”.

Si no se puede cambiar un ajuste de audio determinado, permanecerá atenuado. La mayoría de códecs de audio permiten aplicar ajustes adicionales. En estos casos, diferentes botones y controles pasan a estar disponibles. Haga clic en ellos para realizar más ajustes.



El cuadro de diálogo “Ajustes de sonido” contiene los elementos siguientes, cada uno de ellos con diversas opciones, según el códec de audio que seleccione en el menú local Formato.

- *Formato:* seleccione el códec de audio que desee añadir al ajuste.

- *Canales*: seleccione el tipo de salida del canal, por ejemplo: mono, estéreo o algún tipo de salida multicanal, según el códec.
- *Frecuencia*: seleccione la frecuencia de muestreo que desea usar en el archivo multimedia. Cuanto mayor sea la frecuencia de muestreo, mayor será la calidad del audio, pero también aumentará el tamaño del archivo. Descargar un archivo más grande lleva más tiempo y exige mayor ancho de banda.
- *Mostrar ajustes avanzados*: esta casilla permanece atenuada a menos que el códec seleccionado en el menú local Formato ofrezca opciones. Es recomendable contactar directamente con los fabricantes de estos códecs para obtener más información acerca de las opciones que ofrecen.

Tamaño y frecuencia de muestreo del audio de QuickTime

Si dispone de espacio en el disco y de ancho de banda, lo mejor es no comprimir el audio. El audio sin comprimir suele usar muestras de 8 bits (calidad telefónica) o 16 bits (calidad CD). Compressor es compatible con un máximo de 64 bits por muestra de coma flotante y una frecuencia de muestreo máxima de 192 kHz.

Cómo seleccionar un códec de audio

AAC es un buen códec de entrega del audio de uso general y resulta compatible con una amplia gama de dispositivos de reproducción. Para la reproducción de películas QuickTime en ordenadores más lentos, IMA 4:1 es una buena opción, ya que utiliza menos el ordenador y permite, por tanto, que este se centre en la transmisión en tiempo real de vídeo, más exigente. Consulte [Códex de audio de QuickTime](#) para obtener más información acerca de los códecs de audio.

Flujo de trabajo para la transcodificación en QuickTime

En los apartados siguientes se describe de manera general el proceso de transcodificación necesario para crear archivos multimedia de salida QuickTime:

- Fase 1: Abrir el panel Codificador de QuickTime
- Fase 2: Añadir un nuevo códec de vídeo de QuickTime
- Fase 3: Añadir un nuevo códec de audio de QuickTime

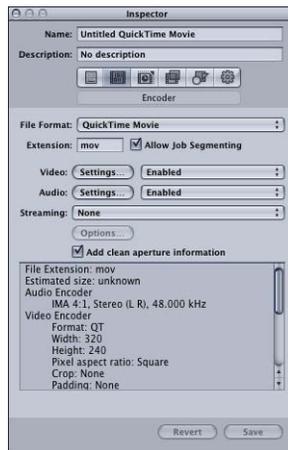
Fase 1: Abrir el panel Codificador de QuickTime

Aquí encontrará diferentes códecs de audio y de vídeo de QuickTime que puede seleccionar en Compressor. Se accede a todos los códecs a través de los cuadros de diálogo "Ajustes de compresión" y "Ajustes de sonido", que se abren desde el panel Codificador de QuickTime haciendo clic en los botones de Ajustes de Vídeo como Ajustes de Audio.

Para confirmar o crear un ajuste de película QuickTime

- 1 En la pestaña Ajustes, realice una de las siguientes operaciones:
 - Asegúrese de que se haya seleccionado el ajuste correcto.
 - Cree un nuevo ajuste seleccionando “Película QuickTime” en el menú local “Crear un ajuste nuevo” (+).
- 2 Abra el panel Codificador de la ventana Inspector.

Aparecerá el panel Codificador por omisión de QuickTime, con los botones Ajustes de Vídeo y Audio, los menús locales Activar, el menú local “Transmisión en tiempo real”, el botón Opciones (atenuado) y la tabla Resumen. Consulte [Acerca del panel Codificador de películas QuickTime](#) para obtener más información.



Nota: Asegúrese de que los menús locales Activar situados al lado de los botones Ajustes están ajustados en Activado si desea que dichos ajustes se incluyan en la transcodificación.

Fase 2: Añadir un nuevo códec de vídeo de QuickTime

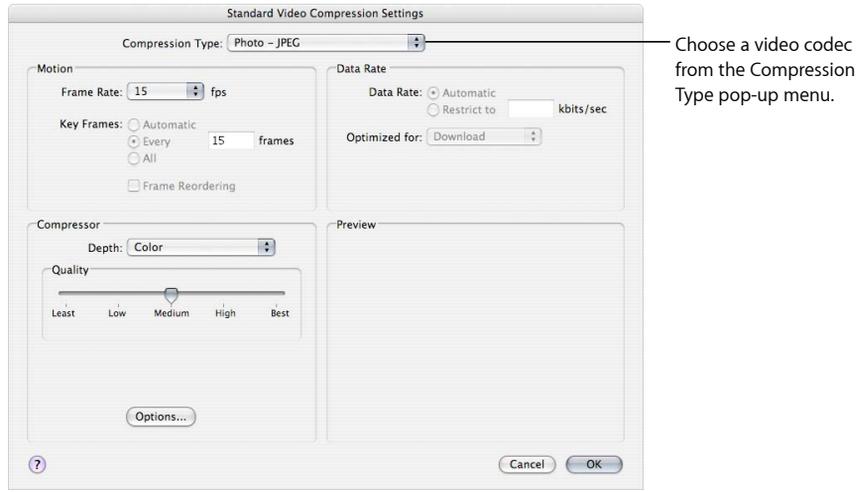
Para añadir un códec de vídeo de QuickTime a sus ajustes, es necesario abrir el cuadro de diálogo “Ajustes de compresión” y seleccionar un códec de vídeo en el menú local “Tipo de compresión”.

Nota: Si no tiene intención de utilizar ajustes de vídeo, seleccione Desactivado en el menú local.

Para abrir el panel Codificador de QuickTime y aplicar un códec de vídeo

- 1 Haga clic en el botón de Ajustes de Vídeo del panel Codificador de QuickTime.

Se abrirá el cuadro de diálogo “Ajustes de compresión”.



- 2 Seleccione un códec de vídeo en el menú local “Tipo de compresión” y acepte los valores por omisión o personalice los demás ajustes (desde las áreas Animación, Velocidad de datos y Compressor). Vea cualquiera de las secciones siguientes para obtener más información acerca de los códec de vídeo:

- Ajustes de los códec de vídeo
- Acerca del cuadro de diálogo “Ajustes de compresión”
- Códec de vídeo de QuickTime

Nota: Puede ver el valor actual del ajuste examinando la tabla Resumen.

- 3 Haga clic en Aceptar para guardar los cambios y cierre este cuadro de diálogo.

Fase 3: Añadir un nuevo códec de audio de QuickTime

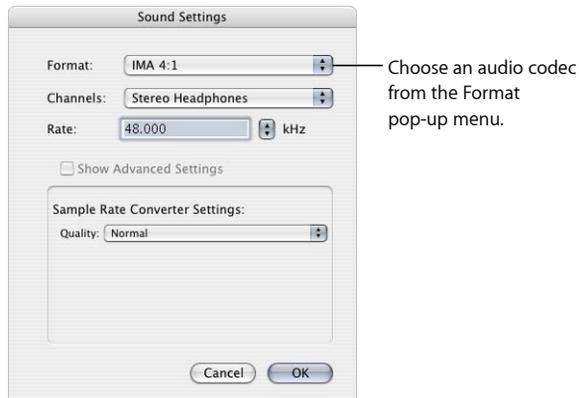
Si desea añadir un códec de audio al ajuste, tendrá que abrir el cuadro de diálogo “Ajustes de sonido” y seleccionar aquí los ajustes del códec de audio.

Nota: Si no tiene intención de utilizar ajustes de audio, seleccione Desactivado en el menú local.

Para abrir el panel Codificador de QuickTime y aplicar un códec de audio

- 1 Haga clic en el botón Ajustes de Audio en el panel Codificador de QuickTime.

Se abrirá el cuadro de diálogo “Ajustes de sonido”.



- 2 Seleccione un códec de audio en el menú local Formato y acepte sus ajustes por omisión o personalice los otros ajustes del códec de audio (Formato, Canales, Frecuencia y Opciones, si están disponibles).

Consulte cualquier de las secciones siguientes para obtener más información acerca de los códec de audio:

- Ajustes de los códec de audio
- Acerca del cuadro de diálogo “Ajustes de sonido”
- Códec de audio de QuickTime

Nota: Puede ver todos los detalles del ajuste actual examinando la tabla Resumen.

- 3 Haga clic en Aceptar para guardar los ajustes y cierre este cuadro de diálogo.

Cómo añadir otros ajustes y preajustes

Aunque el ajuste del formato de salida es el componente más importante del flujo de trabajo de Compressor, puede también añadir otros ajustes y preajustes, como filtros, recorte, tamaño del fotograma, acciones y destinos. Para obtener más instrucciones acerca de la manera de añadir estos ajustes, consulte los capítulos siguientes:

- Cómo añadir filtros a un ajuste
- Cómo trabajar con controles de fotogramas
- Cómo añadir ajustes de geometría
- Cómo añadir acciones
- Cómo crear y cambiar destinos

Significado de los códecs

“Códec” significa pares de *CO*dificador (*CO*)/*DE*sCodificador (*DEC*). Usará distintos códecs para diferentes métodos de reproducción (como Internet o DVD). Una vez que conozca el método de reproducción de la audiencia objetivo, puede seleccionar un códec adecuado. Para decidir qué códec es el correcto para lo que necesita, debe seleccionar el nivel de compresión que satisfaga los límites de velocidad de transferencia de datos y el nivel de calidad que desee.

La sección siguiente analiza los aspectos problemáticos que debe tener presente al seleccionar un códec de audio o de vídeo.

Códecs de vídeo de QuickTime

Cada uno de los códecs tiene sus ventajas y sus desventajas. Algunos son más adecuados para almacenar ciertos tipos de contenidos, otros introducen más artefactos. Algunos realizan la compresión lentamente y la descompresión de manera rápida, mientras que otros realizan ambas operaciones a la misma velocidad. Algunos códecs pueden comprimir el archivo hasta la centésima parte de su tamaño original, mientras que otros reducen muy poco el tamaño del archivo. Algunos códecs solo se pueden usar en determinados sistemas operativos, mientras que otros necesitan que se use un procesador determinado y algunos necesitan que se use un número de versión mínimo de QuickTime para efectuar la reproducción.

Al seleccionar un códec debe tener presente lo siguiente:

- los requisitos mínimos del sistema de su audiencia objetivo,
- el material de origen,
- la calidad del archivo multimedia comprimido,
- el tamaño del archivo multimedia comprimido,
- el tiempo de compresión o descompresión del archivo multimedia,
- si el archivo multimedia se va a transmitir en tiempo real.

Compressor viene equipado con los códecs de vídeo estándar que ofrece QuickTime y con las opciones adicionales de códecs que vienen con QuickTime Pro. A menos que sepa que parte de su audiencia objetivo tiene instalado en su ordenador un códec determinado, deberá usar los códecs estándar de QuickTime para garantizar la mayor utilidad.

Nota: Consulte la documentación correspondiente de QuickTime para obtener más información acerca de cómo seleccionar los códecs de vídeo y obtener el máximo rendimiento de los ajustes de estos.

Los códecs de vídeo se pueden agrupar en los dos tipos siguientes:

- *Códecs sin pérdida:* estos códecs conservan por completo los datos que comprimen y se suelen usar para transmitir el contenido de vídeo de un paquete ofimático de aplicaciones de edición a otro. Los códecs sin pérdida pueden exigir una velocidad de transferencia de datos superior y ordenadores más potentes con hardware especializado. Algunos ejemplos de este tipo de códecs son Animation y los códecs de 8 bits y de 10 bits 4:2:2 sin compresión.
- *Códecs con pérdida:* a diferencia de los códecs sin pérdida, los códecs con pérdida solo entregan una parte de los datos y se suelen utilizar para entregar el vídeo finalizado al usuario final. El nivel de aproximación viene determinado por la calidad del códec. Normalmente se suele alcanzar un equilibrio entre la calidad de salida del códec y el nivel de compresión que puede lograr. Con algunos códecs, se puede alcanzar un índice de compresión mínimo de 5 a 1 sin que sea visible la degradación de la calidad. Un ejemplo de códec con pérdida es el códec Photo-JPEG.

La compresión con pérdida de baja calidad introduce artefactos visuales antinaturales perceptibles para el ojo humano. Al usar un códec con pérdida solo debe comprimir el archivo multimedia una vez, ya que al comprimirlo varias veces se añaden más artefactos.

Códecs de audio de QuickTime

Cuando se dispone de suficiente espacio en el disco y de banda ancha, lo mejor es dejar el audio sin comprimir. El audio sin comprimir suele usar muestras de 8 bits (calidad telefónica) o 16 bits (calidad CD). (Compressor es compatible con un máximo de 64 bits por muestra de coma flotante y una frecuencia de muestreo máxima de 192 kHz.) Si sufre limitaciones en cuanto a espacio de disco y ancho de banda, debe comprimir el audio. Sin embargo, el audio consume menos espacio de disco que el vídeo, de manera que no es necesario comprimirlo tanto como este.

Los dos componentes más importantes de los códecs de audio son los de frecuencia de muestreo y tamaño. La frecuencia de muestreo establece la calidad del sonido y el tamaño de la muestra de sonido determina el margen dinámico del sonido. Los códecs de audio de QuickTime le permiten establecer tanto la frecuencia de muestreo como el tamaño del archivo multimedia de origen.

Frecuencias de muestreo de sonido

El sonido digitalizado se compone de muestras de sonido captadas a diferentes frecuencias. Cuantas más muestras de sonido se capten por segundo, mayor será su calidad. Por ejemplo, los CD de audio usan una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz, los DVD una de 48 kHz, y las voces de la redes telefónicas usan 8 kHz. La frecuencia de muestreo que seleccione dependerá de la naturaleza del sonido. La música exige una frecuencia de muestreo más elevada que la voz, ya que contiene un intervalo de frecuencias más amplio. La voz tiene un intervalo de frecuencias más limitado, de manera que puede seleccionar una frecuencia de muestreo y aún así se conservará una calidad de sonido aceptable. En la mayoría de los casos, debe seleccionar la frecuencia de muestreo más elevada que esté disponible.

Reducir la frecuencia de muestreo puede reducir el tamaño de un archivo en una proporción de hasta 5:1. La calidad de sonido se verá afectada, pero no tanto como si utilizara un muestreo de 8 bits. La tabla siguiente muestra las frecuencias de muestreo más comunes y la calidad del dispositivo de audio previsible con cada una de ellas:

Frecuencia de muestreo	Calidad del dispositivo de audio
48 kHz	DAT/DV/DVD
44 kHz	CD
22 kHz	Radio FM
8 kHz	Teléfono

Tamaño de la muestra de sonido

El tamaño de la muestra de sonido determina su margen dinámico. El sonido de 8 bits suministra 256 valores posibles, mientras que el de 16 bits permite más de 65.000 valores posibles.

Seleccione un sonido de 16 bits para la música que tenga tanto partes de música suave como de música fuerte, por ejemplo, la orquestal. Para la voz o la música de volumen más constante, el sonido de 8 bits suele dar buenos resultados.

Si necesita reducir el archivo multimedia, puede reducir el tamaño de la muestra de 16 a 8 bits. Con esto el tamaño del archivo se reduce a la mitad, pero también empeora la calidad del audio.

Compressor incluye una serie de filtros (como filtros de corrección de color y eliminación de ruido) que usted puede usar para ajustar los detalles de sus proyectos de transcodificación.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

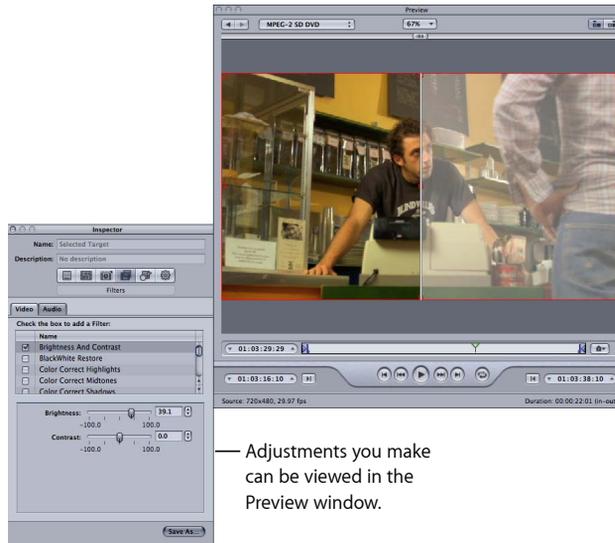
- Cómo trabajar con filtros (p. 273)
- Acerca del panel Filtros (p. 275)
- Pestaña “Filtros de vídeo” (p. 276)
- Pestaña “Filtros de audio” (p. 283)
- Pestaña Color (p. 286)
- Cómo añadir filtros a un ajuste (p. 287)

Cómo trabajar con filtros

Puede tratar su archivo multimedia de origen con una serie de filtros antes de transcodificarlo para mejorar la calidad de salida del vídeo y del audio. La mejor forma de asignar ajustes de filtros es observar y escuchar el archivo multimedia de origen y seleccionar el ajuste más adecuado basándose en su contenido.

Previsualización de previsualizar los filtros

Puede previsualizar un clip que contenga sus ajustes de filtro actuales haciendo clic en el objetivo en la ventana Lote para abrirlo en la ventana “Vista previa”. La pantalla “Vista previa” se divide en las versiones original y transcodificada del archivo multimedia, de modo que puede visualizar o escuchar los efectos de los ajustes de filtro antes de procesar el lote (siempre y cuando esté activada la casilla del filtro en concreto).



Esto puede resultarle útil a la hora de aplicar varios filtros, ya que a veces es difícil anticipar la forma en que los filtros van a interactuar unos con otros.

Importante: El orden de los filtros en la lista define el orden en que se aplicarán al vídeo o al audio. Pruebe a modificar el orden de los filtros si obtiene resultados inesperados en la ventana “Vista previa”.

Una vez que esté razonablemente satisfecho con los ajustes, es conveniente que visualice toda la película para asegurarse de que los cambios realizados no sean demasiado drásticos para algunas escenas.

Nota: En función del sistema que utilice, el tipo de archivo multimedia de origen y el número de filtros aplicados, es posible que la ventana “Vista previa” donde se muestran los ajustes de los filtros se actualice a una frecuencia de fotogramas inferior a la frecuencia de fotogramas original.

Consulte [Cómo usar la ventana “Vista previa” para obtener más información al respecto.](#)

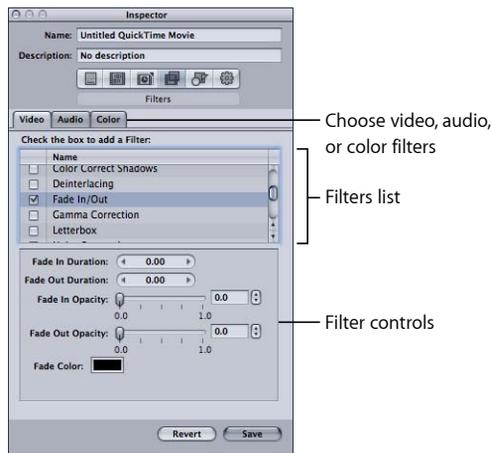
Espacios de color

Compressor admite los siguientes espacios de color: YUV (R408), 2VUY, RGBA, ARGB y YUV (v210). Algunos filtros requieren una conversión de espacio de color y otros pueden manejar varios espacios de color. Para cada archivo multimedia, Compressor selecciona el espacio de color más adecuado para proporcionar la mejor salida y los mejores resultados posibles basándose en el espacio de color de tres atributos: el formato multimedia de origen, el formato del archivo de salida y los filtros elegidos. Asimismo, tiene la opción de ajustar manualmente el espacio de color del archivo multimedia de salida desde el menú local “Espacio de color de salida” (en la pestaña Color).

Para obtener más información acerca del ajuste de los espacios de color, consulte [Pestaña Color](#).

Acerca del panel Filtros

El panel Filtros incluye tres pestañas: una para los filtros de vídeo, otra para los filtros de audio y la última para el ajuste del espacio de color de los archivos multimedia de salida. El panel Filtros contiene todos los filtros disponibles en Compressor.



Utilice las siguientes características del panel Filtros del Inspector para seleccionar y ajustar los filtros que desee asignar a sus ajustes.

Nota: una vez que realice un ajuste en un filtro, su casilla se activará automáticamente. Si decide dejar de utilizar ese filtro, asegúrese de desactivar su casilla antes de la transcodificación.

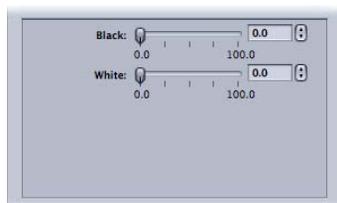
- *Lista Filtros:* active la casilla situada junto a los filtros que desee añadir a sus preajustes. Los ajustes de filtros que seleccione se mostrarán en la tabla Resumen del panel Resumen. Puede reordenar los filtros arrastrándolos hacia arriba y hacia abajo en la lista Filtros. Como estos filtros se procesan de uno en uno durante la transcodificación (comenzando por la primera entrada de la lista), es importante organizarlos correctamente. Por ejemplo, es importante que coloque el texto de filtro superpuesto en último lugar, para que ningún otro filtro modifique el color de texto que seleccione.
- *Controles de filtro:* los controles disponibles dependerán del filtro seleccionado en la lista Filtros. El regulador le permite realizar cambios numéricos grandes en los ajustes, mientras que el control de flecha le permite realizar cambios incrementales de un solo número. El número de ajuste se muestra en el campo situado entre el regulador y el control de flecha.

Pestaña “Filtros de vídeo”

Compressor incluye los siguientes filtros de vídeo.

Restaurar blanco y negro

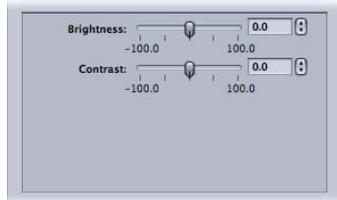
restaura los colores cercanos al negro a negro puro y los colores cercanos al blanco a blanco puro sin que esto afecte a los colores del resto de la imagen. Utilice este filtro para comprimir mejor las áreas de blanco y negro puro (la luminancia) de la imagen, como los fondos. Los dos reguladores le permiten establecer por separado valores comprendidos entre el 0 y el 100 para el blanco y el negro. Consulte [Espacios de color](#) para obtener información sobre la relación de los espacios de color con este filtro.



- *Negro:* permite configurar el negro en valores de entre 0 y 100.
- *Blanco:* permite configurar el blanco en valores de entre 0 y 100.

Brillo y contraste

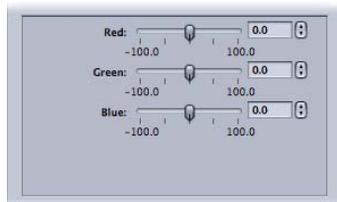
Altera los valores globales de color y luminancia del archivo multimedia de salida a niveles más brillantes o más oscuros. Algunos códecs de QuickTime oscurecen el archivo de vídeo, de modo que puede utilizar este filtro para compensar. Elija un número comprendido entre el -100 y el 100, pero evite el uso de ajustes extremados, ya que proporcionan una calidad de imagen pobre.



- *Brillo*: permite configurar el brillo con cualquier valor entre -100 y 100.
- *Contraste*: permite configurar el contraste con cualquier valor entre -100 y 100.

Realces, Semitonos y Sombras de corrección de color

En función de la opción que elija de estas tres, se corregirán las imprecisiones del balance de blancos y se crearán efectos de color en las áreas de realce, semitonos y sombras del clip. Ajuste los valores de rojo, verde y azul por separado, entre -100 y 100.



- *Rojo*: permite configurar el valor del rojo entre -100 y 100.
- *Verdes*: permite configurar el valor de los verdes entre -100 y 100.
- *Azules*: permite configurar el valor de los azules entre -100 y 100.

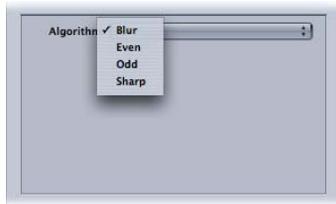
Desentrelazado

Elimina los efectos del entrelazado.

Para el desentrelazado, se recomienda utilizar la opción “Controles de fotogramas” en lugar de este filtro de desentrelazado (un filtro antiguo), ya que la calidad será siempre mucho mayor. Consulte [Cómo trabajar con controles de fotogramas para obtener más información al respecto](#).

Para obtener información general acerca del desentrelazado, consulte [Acerca del desentrelazado](#)

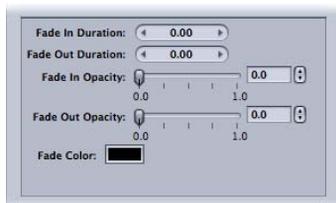
En el menú local Algoritmo encontrará los métodos de desentrelazado (antiguos) que detallamos a continuación.



- *Algoritmo:* seleccione uno de los cuatro métodos de desentrelazado indicado.
- *Difuminado:* mezcla los campos pares con los impares. Este ajuste da una mayor importancia a los datos temporales y conserva mejor el movimiento pero, como los fotogramas individuales están formados por una combinación de ambos fotogramas, no se ven bien al poner en pausa la reproducción.
- *Par:* conserva los campos pares y omite los campos impares, lo que impide el difuminado por movimiento.
- *Impar:* conserva los campos impares y omite los campos pares, lo que impide el difuminado por movimiento.
- *Ondulatorio:* examina ambos campos para perfilar todos los bordes. Este ajuste da una mayor importancia a los datos espaciales.

Fundido de entrada/salida

Añade una disolución desde y hacia un color mate al principio y al final del clip.

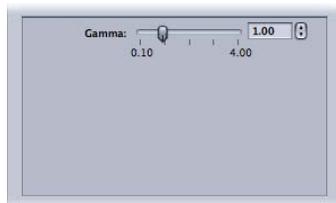


- *Duración del fundido de entrada:* ajusta la duración del fundido.
- *Duración del fundido de salida:* ajusta la duración del fundido.
- *Opacidad del fundido de entrada:* define la opacidad del primer fotograma del vídeo del clip. Un valor de 0,0 ajusta el vídeo del clip para que quede completamente cubierto por el color mate. Un valor de 0,5 ajusta el clip para que quede un 50 por ciento cubierto por el color mate.

- *Opacidad del fundido de salida*: define la opacidad del último fotograma del vídeo del clip. Un valor de 0,0 ajusta el vídeo del clip para que quede completamente cubierto por el color mate. Un valor de 0,5 ajusta el clip para que quede un 50 por ciento cubierto por el color mate.
- *Color fundido*: ajusta el color mate. Al hacer clic en esta opción aparece el selector de colores, donde puede seleccionar el color con el que realizar el fundido de entrada y salida (el color del fundido de entrada y salida debe ser el mismo).

Corrección gamma

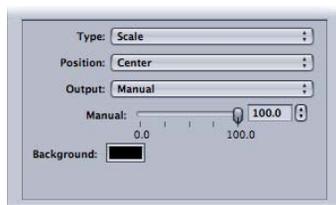
Controla el brillo general de una imagen tal y como se muestra en un monitor cambiando la cantidad de gamma del archivo multimedia. Este filtro puede utilizarse para eliminar los detalles de un clip subexpuesto o reducir la saturación de un clip sobreexpuesto a un nivel aceptable sin empobrecer demasiado la imagen. Los ordenadores que utilizan distintos sistemas operativos tienen distintos ajustes de monitor. Para la visualización multiplataforma, la corrección gamma mejorará la imagen en todas las plataformas.



- *Gamma*: define un ajuste gamma comprendido entre 0,1 y 4,0.

Letterbox

Ajusta el tamaño de la imagen del fotograma y la coloca dentro de barras letterbox horizontales.



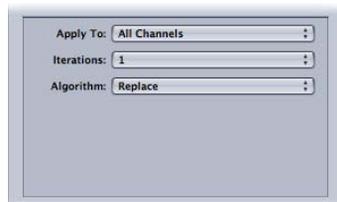
- *Tipo*: este menú local le permite elegir el tipo de formato letterbox que debe utilizarse. El ajuste de tamaño vertical comprime el vídeo para colocarlo dentro de las barras letterbox. Máscara recorta el vídeo por el lugar donde están colocadas las barras letterbox.

- *Posición:* este menú local le permite elegir la posición del vídeo. Centro coloca las barras letterbox por encima y por debajo del vídeo, lo que mantiene el vídeo centrado. Inferior coloca el vídeo en la parte inferior de la pantalla con una sola barra letterbox sobre el mismo. Superior coloca el vídeo en la parte superior de la pantalla con una sola barra letterbox por debajo del mismo.
- *Salida:* este menú local le permite elegir las proporciones específicas que deben utilizarse para el formato letterbox. Cada ajuste va acompañado de un valor que indica la relación entre el ancho y el alto de dicho ajuste. Por ejemplo, el ajuste Academia muestra unas proporciones de 1,85:1, lo que indica que el ancho de la imagen es 1,85 veces mayor al tamaño de la altura. El ajuste Manual activa el regulador Manual, que puede utilizarse para ajustar manualmente las proporciones del letterbox.
- *Regulador Manual:* se utiliza cuando se selecciona Manual en el menú local Salida. Le permite ajustar manualmente las proporciones del formato letterbox. El regulador Manual no tiene ningún efecto si no se selecciona Manual en el menú local Salida.
- *Contenedor de color Fondo:* establece el color del letterbox. Haga clic en este cuadro para seleccionar uno de los colores de fondo del selector de colores.

Eliminación de ruido

Reduce las manchas de ruido aleatorias de la imagen. Algunos códecs introducen ruido en el archivo de vídeo, que puede suavizarse con el filtro de eliminación de ruido. Puede mejorar la calidad de la imagen y comprimir el espacio que ocupa su material con mayor eficacia reduciendo su detalle fino.

El filtro de reducción de ruido le permite difuminar las áreas de bajo contraste y mantener la nitidez de los bordes de alto contraste. Es lo que se conoce como *reducción de ruido adaptativa*. Los resultados son imperceptibles para el ojo humano, pero mejoran la compresión final de los contenidos de origen. Resulta especialmente importante utilizar este filtro con vídeo en vivo.

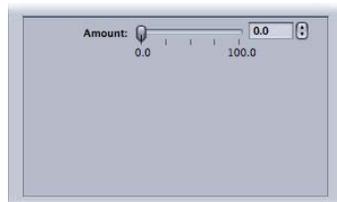


- *Aplicar a:* este menú local le permite elegir los canales en los que desea filtrar el ruido. El valor por omisión es "Todos los canales," que filtra el ruido de todos los canales, incluido el canal alfa. La otra opción es "Canales croma," que solo filtra el ruido de los dos canales croma (U y V) del espacio de color AYUV (o R408 en la terminología de Final Cut Pro).

- *Iteraciones*: este menú local suaviza el ruido de la imagen. Seleccione cuántas veces (entre 1 y 4) desea que se aplique el algoritmo seleccionado al archivo multimedia de origen. La imagen modificada se utiliza cada vez como punto de partida para el algoritmo. Cuantas más iteraciones se utilicen, más borrosa se volverá la imagen.
- *Algoritmo*: Seleccione uno de los siguientes algoritmos del menú local Algoritmo: Promedio (el color de cada píxel se modifica tomando un promedio de color de los píxeles que lo rodean, incluido su propio valor de color), Reemplazar (el color de cada píxel se modifica tomando un promedio de los píxeles que lo rodean, pero omitiendo su propio valor de color) y Combinar (el color de cada píxel se modifica tomando un promedio del peso de los píxeles que lo rodean y del propio píxel; el valor de color del propio píxel tiene un peso mayor).

Perfilar borde

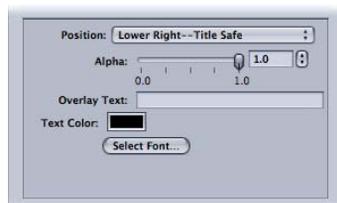
Aumenta el contraste de la imagen alrededor de los bordes de los objetos. Algunos códecs difuminan la imagen del vídeo, por lo que este filtro puede contrarrestar el efecto de suavizado de la eliminación de ruido o de difuminado del material de origen y aumentar la percepción de nitidez de la imagen. Si se utiliza de forma extremada, el archivo multimedia de salida puede presentar un aspecto granuloso. Seleccione un número comprendido entre el 0 y el 100.



- *Cantidad*: define un ajuste de perfilado comprendido entre 0,0 y 100,0.

Texto superpuesto

Superpone texto a la imagen. Se trata de una herramienta muy útil para estampar otra información de texto relevante en el archivo multimedia de salida.

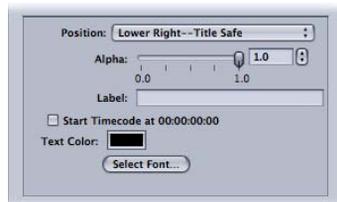


Utilice los siguientes controles para colocar el texto, seleccionar el color y el tipo de letra, y establecer su opacidad.

- *Posición:* coloca texto en el clip de imagen. Seleccione una de las 13 posiciones disponibles, como "Centro", "Inferior izquierda", "Inferior izquierda - Área de título", etc.
- *Alfa:* este regulador ajusta la opacidad del texto. Seleccione un valor entre el 0 y el 1. Un valor de 0 hace que el texto sea completamente transparente, mientras que un valor de 1 lo hace totalmente opaco.
- *Superponer texto:* escriba aquí su texto.
- *Color del texto:* haga clic en este cuadro para seleccionar un color de texto del selector de colores.
- *Seleccionar tipo de letra:* haga clic en este botón para abrir una paleta de tipos de letra y seleccionar la tipografía, el estilo y el tamaño.

Generador de código de tiempo

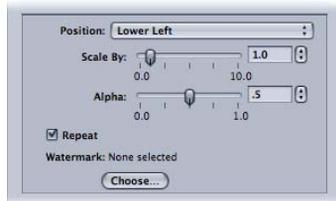
Superpone el texto de código de tiempo del clip sobre la imagen. También puede añadir una etiqueta al texto de código de tiempo.



- *Posición:* coloca texto de código de tiempo en el clip de imagen. Seleccione una de las 13 posiciones disponibles, como "Centro", "Inferior izquierda", "Inferior izquierda - Área de título", etc.
- *Alfa:* este regulador establece la opacidad del texto de código de tiempo. Seleccione un valor entre el 0 y el 1. Un valor de 0 hace que el texto sea completamente transparente, mientras que un valor de 1 lo hace totalmente opaco.
- *Etiqueta:* escriba aquí cualquier texto que se desee que aparezca a la izquierda del número de código de tiempo.
- *Opción "Iniciar código temporal a las 00:00:00:00":* seleccione esta opción para que el código temporal comience en 00:00:00:00. Cuando no está seleccionada, se utiliza el código temporal del clip.
- *Color del texto:* haga clic en este cuadro para seleccionar un color de texto de código de tiempo en el selector de colores.
- *Seleccionar tipo de letra:* haga clic en este botón para abrir una paleta de tipos de letra y seleccionar la tipografía, el estilo y el tamaño.

Marca de agua

Superpone una marca de agua a la imagen. Se trata de una herramienta muy útil para estampar un logotipo adecuado en el archivo multimedia de salida. El filtro de marca de agua puede aplicar imágenes fijas o películas como marcas de agua en el archivo multimedia de salida.



Utilice los siguientes menús locales, campos y reguladores para colocar y definir el tamaño de la marca de agua y para ajustar su opacidad.

- *Menú local Posición:* este menú local coloca la imagen de marca de agua en el clip de imagen. Seleccione una de las 13 posiciones disponibles, como “Centro”, “Inferior izquierda”, “Inferior izquierda - Área de título”, etc.
- *Escala a:* este regulador ajusta el tamaño de la imagen de marca de agua.
- *Alfa:* este regulador ajusta la opacidad de la imagen de marca de agua. Seleccione un valor entre el 0 y el 1. Un valor de 0 hace la marca de agua completamente transparente, mientras que un valor de 1 la hace totalmente opaca.
- *Opción Repetir:* se utiliza cuando se selecciona un clip como marca de agua; esta opción le permite reproducir en bucle el clip de marca de agua. Si no selecciona esta opción, el clip de marca de agua se reproducirá hasta el final y después desaparecerá.
- *Botón Seleccionar:* haga clic en este botón para abrir el cuadro de diálogo de selección de archivos y seleccionar una imagen fija o una película de marca de agua almacenada.

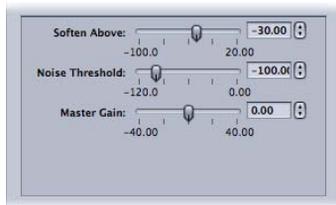
Pestaña “Filtros de audio”

Compresor incluye los siguientes filtros de audio.

Importante: Los filtros de audio no están disponibles cuando el audio se ajusta a “Pass-through” en los ajustes de QuickTime. Consulte [Acerca del panel Codificador de películas QuickTime](#) para obtener más información.

Margen dinámico

Le permite controlar dinámicamente los niveles de audio de un clip, aumentando el volumen de los fragmentos más silenciosos y disminuyendo el volumen de los fragmentos más ruidosos. También se conoce con el nombre de *compresión de niveles de audio*.

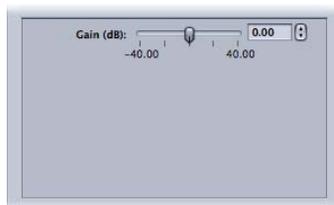


- *Suav. encima de:* el audio que se encuentra por encima de este nivel se reduce al nivel ajustado en "Ganancia total".
- *Umbral de ruido:* ajusta el nivel de lo que se considera ruido. El audio que se encuentra en este nivel y por encima de él se amplifica de forma dinámica al nivel ajustado en "Ganancia total". El audio que se encuentra por debajo de este nivel se deja como está.
- *Ganancia total:* ajusta el promedio de nivel del audio comprimido de forma dinámica.

Limitador del valor de pico

Ajusta el nivel del audio más elevado permitido en el clip.

- *Ganancia (dB):* ajusta el nivel por encima del cual se reducen los picos más elevados.

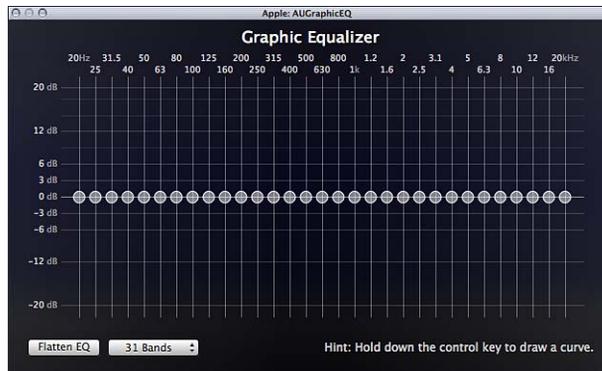


Apple: Ecualizador gráfico AU

Le permite utilizar el ecualizador gráfico AU de Apple para dar forma a una gran variedad de frecuencias a través del intervalo de frecuencias audibles. Puede elegir entre versiones de 31 bandas o de 10 bandas.

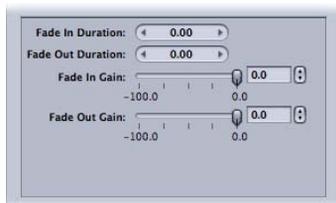


- *Botón Opciones:* abre la interfaz del ecualizador gráfico AU de Apple (Apple: AUGraphicEQ).
- *Apple: Ecualizador gráfico AU:* puede utilizar un menú local de la interfaz del ecualizador para seleccionar el uso de versiones de 31 bandas o de 10 bandas del ecualizador. Con el regulador, puede ajustar el nivel de cada banda a cualquier número situado entre -20 dB y 20 dB, o bien seleccionar una banda e introducir un número en el campo dB. Para seleccionar varias bandas, arrastre el puntero. También puede mantener pulsada la tecla Control y arrastrar en varias bandas para "dibujar" una curva de ecualización. Haga clic en el botón "Nivelar EQ" para ajustar todas las bandas en el valor 0,0 dB.



Fundido de entrada/salida

Añade una mezcla desde y hacia un silencio al principio y al final del clip.

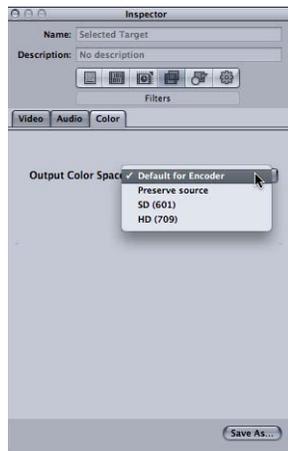


Nota: Si utiliza los filtros “Fundido de entrada/salida” y “Margen dinámico” a la vez, asegúrese de que el filtro “Margen dinámico” se encuentre antes que el filtro “Fundido de entrada/salida” en la lista de filtros.

- *Duración del fundido de entrada:* ajusta la duración de la mezcla desde el valor de ganancia al nivel de audio normal del clip al principio del clip.
- *Duración del fundido de salida:* ajusta la duración de la mezcla desde el nivel de audio normal del clip hasta el valor de ganancia del final del clip.
- *Ganancia del fundido de entrada:* define el nivel con el que empieza la mezcla. Un valor de $-100,0$ equivale al silencio, mientras que un valor de $0,0$ mantiene el audio como está.
- *Ganancia del fundido de salida:* define el nivel con el que termina la mezcla. Un valor de $-100,0$ equivale al silencio, mientras que un valor de $0,0$ mantiene el audio como está.

Pestaña Color

Tiene la opción de ajustar manualmente el espacio de color del archivo multimedia de salida desde el menú local “Espacio de color”.



La pestaña Color incluye los siguientes controles.

- *Menú local “Espacio de color de salida”:* seleccione una de las siguientes opciones para definir el espacio de color del archivo multimedia de salida.
 - *Ajustes por omisión del codificador:* utiliza el espacio de color estándar del formato objetivo.
 - *Conservar origen:* mantiene el espacio de color del archivo multimedia de origen.
 - *SD (601):* utiliza el espacio de color estándar de los archivos multimedia SD.

- *HD (709)*: utiliza el espacio de color estándar de los archivos multimedia HD.

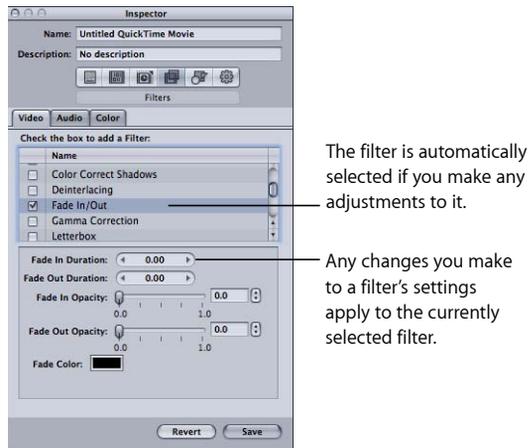
Cómo añadir filtros a un ajuste

Para añadir filtros a los ajustes se utiliza el panel Filtros de la ventana del Inspector.

Para añadir filtros a un ajuste

- 1 Abra la pestaña Ajustes.
- 2 Seleccione el ajuste que desee modificar en la pestaña Ajustes (O bien seleccione un ajuste ya aplicado a un archivo multimedia de origen en la ventana Lote. De este modo, puede abrir la ventana "Vista previa" y visualizar los efectos de los ajustes del filtro.)
- 3 Haga clic en el panel Filtros, en el Inspector.
- 4 Realice ajustes en los filtros que desee añadir al ajuste.

Nota: Aparecerá una marca de verificación automáticamente en cuanto realice ajustes en cualquier filtro.



- 5 Arrastre los filtros hacia arriba y hacia abajo dentro de la lista Filtros para establecer el orden en que desea que se apliquen al archivo multimedia de origen durante la transcodificación.



Drag filters up or down to set the order in which you want them to be applied to the source media file.

Como estos filtros se procesan de uno en uno durante la transcodificación (comenzando por el primer elemento de la lista), es importante organizarlos en el orden que desea que se apliquen. Por ejemplo, es importante que coloque el texto de filtro superpuesto en último lugar, para que ningún otro filtro modifique el color de texto que seleccione.

Si mueve un filtro, asegúrese de activar su casilla de verificación para que Compressor sepa que tiene que aplicar el filtro a dicho ajuste. Como recordatorio adicional, una vez que haya seleccionado el filtro recién desplazado e intente seleccionar otro ajuste, aparecerá el cuadro de diálogo Guardar, que le pedirá que guarde o restaure los cambios realizados en ese ajuste. Por omisión, todos los filtros seleccionados se muestran en primer lugar en la lista.

Nota: Puede ver los detalles de los ajustes en el panel Resumen de la ventana del Inspector.

Consulte [Acerca del panel Filtros](#) para obtener más información.

Los controles de fotogramas utilizan un análisis de imágenes avanzado para la reprogramación, el redimensionamiento y otros efectos de vídeo sofisticados.

A través de los controles de fotogramas, Compressor ofrece una transcodificación de alta calidad de muchos formatos de origen distintos a muchos formatos objetivo distintos mediante un análisis de imágenes avanzado.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Acerca del panel “Controles de fotogramas” (p. 289)
- Cómo añadir controles de fotogramas a un ajuste (p. 295)
- Acerca del desentrelazado (p. 296)
- Acerca de “Invertir Telecine” (p. 297)
- Uso de los controles de reprogramado (p. 300)

Acerca del panel “Controles de fotogramas”

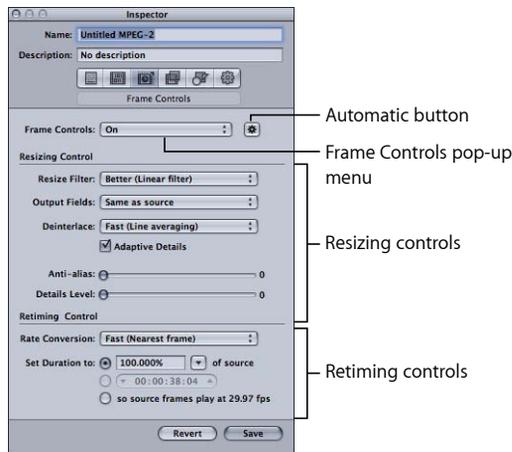
Con los controles de fotogramas puede realizar cualquiera de las tareas que se detallan a continuación a unos niveles de calidad que antes solo estaban al alcance mediante la adquisición de caras soluciones de hardware:

- Convertir archivos de vídeo entre los distintos estándares internacionales de televisión, como de PAL a NTSC o de NTSC a PAL.
- Reducir la frecuencia de los archivos de origen de vídeo de alta definición (HD) a definición estándar (SD), o aumentar la frecuencia de SD a HD.
- Convertir una secuencia progresiva en una secuencia entrelazada, o una secuencia entrelazada en una progresiva.
- Realizar ajustes de frecuencia de fotogramas de alta calidad, como efectos de ralentización de alta calidad.
- Eliminar automáticamente el proceso telecine desplegable (“Telecine inverso”).

El grupo de ajustes “Conversiones de formato avanzadas” de la pestaña Ajustes tiene especial relevancia a la hora de trabajar con los controles de fotogramas.

Importante: Los ajustes de “Controles de fotogramas” no pueden previsualizarse en la ventana “Vista previa”. Para previsualizar los ajustes de estos controles, realice una transcodificación de prueba con un fragmento pequeño de su archivo multimedia de origen. (Consulte [Cómo transcodificar un fragmento del clip con la ventana “Vista previa”](#) para obtener más información.)

Utilice las siguientes características del panel “Controles de fotogramas” del Inspector para seleccionar y ajustar los atributos de los controles de fotogramas que desee asignar a sus ajustes.



Área “Controles de fotogramas”

Utilice este menú local para activar o desactivar la función “Controles de fotogramas”. Utilice el botón Automático correspondiente para activar o desactivar el modo automático.



- **Menú local “Controles de fotogramas”:** utilice este menú local para activar o desactivar el panel “Controles de fotogramas”.
 - **Desactivado:** se trata del ajuste por omisión para la mayoría de los preajustes de Apple. Seleccione Desactivado si no tiene pensado realizar cambios de tamaño de fotogramas, frecuencia de fotogramas o dominancia campo en su proyecto de Compressor.
 - **Activado:** le permite ajustar manualmente todos los atributos del panel “Controles de fotogramas”.
- **Botón Automático:** al seleccionar este botón, Compressor analiza la tarea de transcodificación (el archivo multimedia de origen y el ajuste aplicado) y, después, determina automáticamente los atributos de “Controles de fotogramas” adecuados. Para obtener más información, consulte [Acerca de los ajustes automáticos](#).

En el modo Automático, la tecnología de controles de fotogramas solo se ocupa de los dos siguientes tipos de transcodificaciones:

- Transcodificación de archivos de origen de alta definición (HD) a archivos de salida MPEG-2 de definición estándar (SD).
- Transcodificación de archivos de origen entrelazados a archivos de salida H.264 para dispositivos Apple (progresivos)

Área “Control de redimensionamiento”

Utilice los controles de esta zona para elegir el algoritmo con el que deben redimensionarse los fotogramas.

- *Filtro de redimensionamiento*: utilice este menú local para elegir entre las siguientes opciones de redimensionamiento. Esta decisión consiste en un equilibrio entre un tiempo de procesamiento más rápido y una mayor calidad de salida en proyectos que implican un cambio de resolución.



- *Rápida (píxel más próximo)*: esta opción brinda el tiempo de procesamiento más corto.
- *Superior (filtro lineal)*: esta opción garantiza un buen equilibrio entre un tiempo de procesamiento más rápido y una mayor calidad de salida.
- *Máxima (predicción estadística)*: esta opción ofrece la calidad de salida más alta, aunque tarda más tiempo.
- *Campos salida*: utilice este menú local para elegir el método de escaneado de salida (bien la dominancia campo o bien una conversión a un escaneado progresivo).

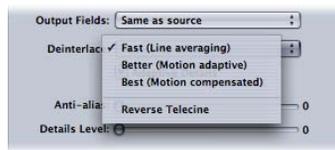


- *Igual que la fuente*: sin ningún cambio en el método de escaneado.
- *Progresivo*: método de escaneado donde los fotogramas están completos (no se dividen en campos). Utilice este ajuste en lugar del filtro de desentrelazado de Compressor (un filtro antiguo del panel Filtros), ya que siempre proporcionará una calidad superior.
- *Superior primero*: dominancia (orden de campo) de campo entrelazado, que también recibe el nombre de *segundo campo*, *campo superior* o *campo impar*.

- *Inferior primero*: dominancia (orden de campo) de campo entrelazado, que también recibe el nombre de *primer campo*, *campo inferior* o *campo par*.
- *Desentrelazar*: utilice este menú local para elegir entre las distintas técnicas de desentrelazado. Esta decisión consiste en un equilibrio entre un procesamiento más rápido y una mayor calidad de desentrelazado de las áreas de movimiento dentro del fotograma. En todos los casos, cada una de las opciones de desentrelazado de calidad superior proporciona los mismos resultados, o mejores, que la siguiente opción de calidad inferior. Sin embargo, si también se aplica al fotograma un redimensionamiento descendente, es posible que no se advierta ninguna mejora en la calidad. En estas circunstancias, es probable que Rápida o Superior proporcionen una calidad lo suficientemente alta, en función de la cantidad de redimensionamiento descendente.

Para obtener información general acerca del desentrelazado, consulte [Acerca del desentrelazado](#).

Importante: el uso de todos los ajustes máximos puede dar lugar a tiempos de procesamiento inesperadamente largos. Si va a reducir el tamaño de fotograma además de desentrelazar el fotograma, es probable que Rápida o Superior proporcionen una calidad suficientemente alta, en función de la cantidad de redimensionamiento descendente.



Nota: Si bien el menú local Desentrelazar está siempre activo, Compressor solo desentrelazará las tareas que lo necesiten. (Por ejemplo, si la fuente está entrelazada y el menú local “Campos salida” está establecido en Progresivo, Compressor llevará a cabo el proceso de desentrelazado. En cambio, si el archivo multimedia de origen es progresivo, Compressor no llevará a cabo el proceso de desentrelazado.)

- *Rápida (media de líneas)*: esta opción realiza un promedio de las líneas adyacentes de un fotograma.
- *Superior (adaptación al movimiento)*: esta opción ofrece un desentrelazado de buena calidad para áreas de la imagen que están en movimiento.
- *Máxima (movimiento compensado)*: esta opción ofrece un desentrelazado de mayor calidad para áreas de la imagen que están en movimiento.
- *Invertir Telecine*: esta opción elimina los campos adicionales añadidos durante el proceso de telecine para convertir los 24 fps de la película en 29,97 fps para NTSC. Si selecciona esta opción, se desactivará el resto de las opciones del panel “Controles de fotogramas”. Consulte [Acerca de “Invertir Telecine](#) para obtener más información acerca del desplegado 3:2 y la forma de usar la característica “Telecine inverso”.

- *Detalles de adaptación:* active esta casilla para utilizar el análisis de imágenes avanzado para distinguir entre áreas de ruido y bordes.



- *Difuminado:* utilice este regulador para establecer un nivel de suavidad de 0 a 100. Este parámetro mejora la calidad de las conversiones al agrandar contenidos. Por ejemplo, al transcodificar un vídeo de definición estándar a alta definición, el control Difuminado suaviza los bordes irregulares que pueden aparecer en la imagen.
- *Grado detalle:* utilice este regulador para establecer un nivel (de 0 a 100) para conservar los bordes afilados. Se trata de un control de perfilado que le permite volver a añadir detalles a una imagen ampliada. A diferencia de otras operaciones de perfilado, el ajuste "Grado detalle" es capaz de distinguir entre el ruido y los detalles y, normalmente, no aumenta el granulado no deseado. No obstante, al aumentar este parámetro pueden aparecer bordes dentados, que pueden eliminarse aumentando el nivel de Difuminado.

Nota: los controles "Detalles de adaptación", "Difuminado" y "Grado detalle" solo pertenecen al redimensionamiento de fotogramas (escalado), *no* al desentrelazado.

Área "Control de reprogramado"

Utilice los controles de esta zona para elegir el algoritmo con el que deben ajustarse las frecuencias de fotogramas.

Nota: Cuando utilice los controles de reprogramado para modificar la velocidad del vídeo, Compressor también ajustará la porción de audio del archivo multimedia de salida para que permanezca sincronizado con el vídeo. Los controles de reprogramado *no* afectarán al tono del audio. Consulte [Uso de los controles de reprogramado](#) para obtener más información acerca de cómo utilizar estas opciones.

- *Conversión veloc.:* utilice este menú local para elegir entre las siguientes técnicas de reprogramación (modificación de la frecuencia de fotogramas). Esta decisión consiste en un equilibrio entre un tiempo procesamiento más rápido y una mayor calidad de salida. En muchos casos, el ajuste Superior proporcionará una conversión de calidad suficientemente alta con un ahorro sustancial de tiempo de procesamiento con respecto al ajuste Máxima.

Importante: El uso de todos los ajustes máximos puede dar lugar a tiempos de procesamiento inesperadamente largos. El ajuste Superior proporcionará una conversión de calidad suficientemente alta con un ahorro sustancial de tiempo de procesamiento con respecto al ajuste Máxima.



- *Rápida (fotograma más próximo):* no se aplica ningún fundido de fotogramas; Compressor simplemente utiliza una copia del fotograma más próximo disponible para rellenar los nuevos fotogramas intermedios.
- *Buena (fundido de fotogramas):* realiza un promedio de todos los fotogramas próximos para crear nuevos fotogramas intermedios.
- *Superior (movimiento compensado):* utiliza el flujo óptico para interpolar fotogramas, con resultados de buena calidad.
- *Máx. (mov. alta calidad compensado):* utiliza el flujo óptico para interpolar fotogramas, con resultados de calidad superior; esta opción resulta especialmente útil en el caso de las transcodificaciones que implican aumentos en las frecuencias de fotogramas (por ejemplo, de 23,98 fps a 59,94 fps).
- *Ajustar duración:* utilice esta opción para seleccionar uno de los tres métodos disponibles para cambiar la duración del clip por una nueva duración.



- *Porcentaje de origen:* utilice esta opción para introducir un valor de porcentaje para modificar la velocidad del clip, o seleccione una situación específica en el menú local. Para obtener más información acerca de las opciones de este botón de selección, consulte [Introducir un porcentaje](#).
- *Duración total:* utilice esta opción para seleccionar una duración para el clip. Para obtener más información acerca de las opciones de este botón de selección, consulte [Introducir una duración](#).
- *De modo que los fotogramas se reproduzcan a [frecuencia de fotogramas] fps:* utilice esta opción cuando la frecuencia de fotogramas del archivo multimedia de origen no coincida con la frecuencia de fotogramas del panel Codificador (que se muestra como la frecuencia de fotogramas para esta opción). Para obtener más información acerca de las opciones de este botón de selección, consulte [Forzar la reproducción de los fotogramas con el ajuste "Frecuencia de fotogramas" del panel Codificador](#).

Cómo añadir controles de fotogramas a un ajuste

Para añadir ajustes de redimensionamiento de fotogramas y reprogramación a los ajustes, se utiliza el panel “Controles de fotogramas” de la ventana del Inspector.

Para añadir ajustes automáticos de “Controles de fotogramas” a un ajuste

- 1 abra la pestaña Ajustes;
- 2 seleccione el ajuste que desee modificar en la pestaña Ajustes (o bien seleccione un ajuste ya aplicado a un archivo multimedia de origen en la ventana Lote);
- 3 haga clic en la pestaña “Controles de fotogramas” de la ventana Inspector;
- 4 haga clic en el botón Automático situado junto al menú local “Controles de fotogramas”.

Compressor analiza la tarea de transcodificación (el archivo multimedia de origen y el ajuste aplicado) y, después, determina automáticamente los atributos de “Controles de fotogramas” adecuados.

En el modo Automático, la tecnología de controles de fotogramas solo se ocupa de los dos siguientes tipos de transcodificaciones:

- Transcodificación de archivos de origen de alta definición (HD) a archivos de salida MPEG-2 de definición estándar (SD).
- Transcodificación de archivos de origen entrelazados a archivos de salida H.264 para dispositivos Apple (progresivos)

Para añadir ajustes personalizados de “Controles de fotogramas” a un ajuste

- 1 abra la pestaña Ajustes;
- 2 seleccione el ajuste que desee modificar en la pestaña Ajustes (o bien seleccione un ajuste ya aplicado a un archivo multimedia de origen en la ventana Lote);
- 3 haga clic en la pestaña “Controles de fotogramas” de la ventana Inspector;
- 4 seleccione Activado en el menú local “Controles de fotogramas”.

La opción Activado le permite ajustar manualmente todos los atributos del panel “Controles de fotogramas”.

Nota: Si el botón Automático está activado, primero tendrá que desactivarlo haciendo clic en él.

- 5 Realice cambios en cualquiera de los controles del panel “Controles de fotogramas”. (Consulte [Acerca del panel “Controles de fotogramas”](#) para obtener más detalles sobre cada uno de los controles.)
- 6 Haga clic en Guardar para guardar los cambios.

Acerca del desentrelazado

Con la función “Controles de fotogramas” de Compressor puede desentrelazar los contenidos de vídeo.

El vídeo en formato NTSC y PAL está entrelazado. Esto significa que cada fotograma de vídeo está formado por dos campos (1/60 de segundo de diferencia), uno con las líneas de transmisión impares y otro con las líneas pares de la imagen. Las diferencias entre estos dos campos crean la sensación de movimiento. El ojo humano combina estas dos imágenes en un solo fotograma completo de movimiento suave y realista a 30 fps en una televisión de definición estándar y, debido a las altas velocidades de actualización de campo (1/60 de segundo), el entrelazado es invisible.

Como el entrelazado crea dos campos para cada fotograma, las áreas del campo con un movimiento rápido se separan en líneas escalonadas alternativas. Puede visualizar sus contenidos de origen fotograma a fotograma y buscar franjas horizontales a lo largo de los bordes anteriores y posteriores de los objetos en movimiento. Si las encuentra, será necesario desentrelazar sus contenidos de origen para convertirlos a un formato basado en fotogramas.



Interlacing creates a “comb” effect that should be removed.

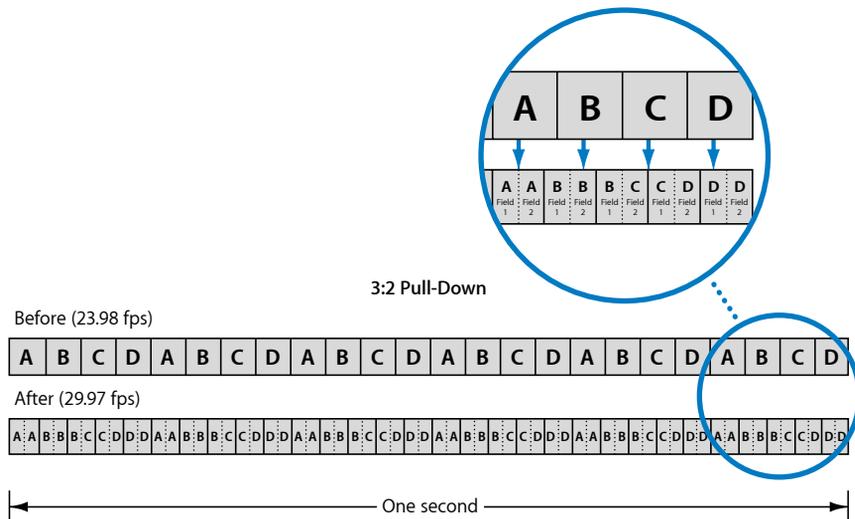
Si tiene que convertir su archivo multimedia de origen al formato basado en fotogramas, debe desentrelazarlo para eliminar los efectos del entrelazado. El entrelazado de las pantallas de ordenador puede hacer que las escenas de vídeo de mucho movimiento parezcan borrosas, por lo que resulta de vital importancia si está creando una película QuickTime para reproducirla en el escritorio o para transmitirla a través de Internet. Puede eliminar el campo superior (impar) o inferior (par) de un archivo de vídeo entrelazado, aunque las partes de movimientos suaves del clip pueden verse afectadas. Este filtro también puede utilizarse para eliminar el parpadeo causado por el entrelazado en fotogramas fijos con líneas verticales finas, como las páginas de créditos con texto de pequeño tamaño. Los campos restantes se interpolan para crear una imagen completa, lo que da lugar a un suavizado general de la imagen.

Acerca de “Invertir Telecine”

El menú local Desentrelazar incluye un ajuste para invertir el telecine.

Acerca de “Invertir Telecine”

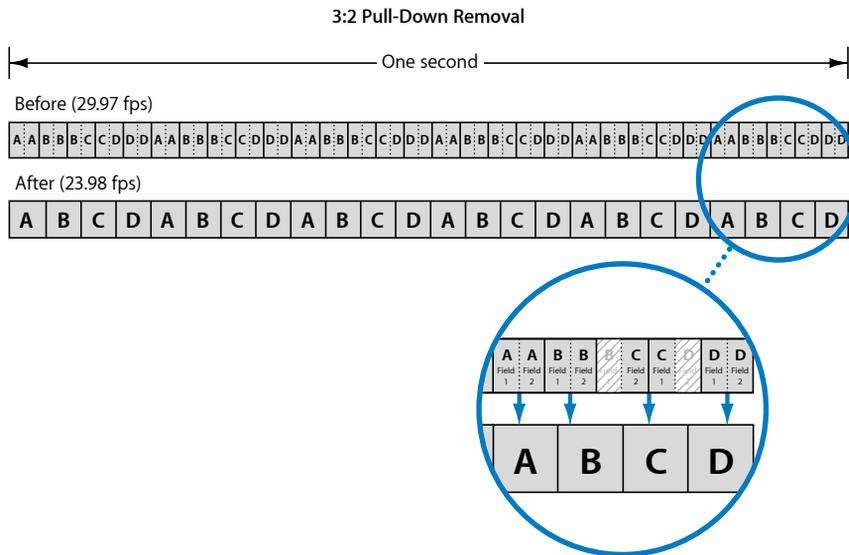
El enfoque más común para distribuir los 24 fps de una película entre los 29,97 fps de un vídeo NTSC es realizar un despliegado 3:2 (que también recibe el nombre de *desplegado 2:3:2:3*). Si va alternando la grabación de dos campos de un fotograma de la película con la grabación de tres campos del siguiente fotograma, los 24 fotogramas de 1 segundo de película acabarán rellenando los 30 fotogramas de 1 segundo de vídeo.



Tal y como se ha mostrado anteriormente, el modelo 3:2 (que realmente es un modelo 2:3:2:3, ya que el fotograma A se graba en dos campos seguido del fotograma B, que se graba en tres campos) se repite cada cuatro fotogramas de la película. Prácticamente todos los anuncios modernos, películas y espectáculos televisivos que no son en directo utilizan este proceso antes de emitirse.

Para propósitos de edición y efectos, suele ser preferible eliminar los campos adicionales y restaurar el vídeo a su frecuencia original de 23,98. Una ventaja adicional de restaurar la frecuencia original de 23,98 es que resulta más fácil de convertir a la frecuencia PAL de 25 fps.

Una frecuencia de fotogramas más baja también presenta la ventaja de que requiere menos fotogramas por segundo de vídeo, lo que da lugar a archivos de menor tamaño. La característica "Invertir Telecine" facilita esta tarea.



Acerca de la cadencia

Cuando el proceso de telecine se aplica a una película para convertirla en vídeo NTSC, presenta una cadencia constante. Esto significa que el modelo 3:2 es constante e ininterrumpido. Resulta relativamente fácil eliminar el telecine de un clip de cadencia constante, ya que solo hay que determinar el modelo una vez.

Si toma estos clips con telecine y los edita como vídeo NTSC, el resultado será un archivo de vídeo final con una cadencia interrumpida y un modelo 3:2 no constante. Resulta mucho más difícil eliminar el telecine de este clip, porque es necesario comprobar constantemente la cadencia para asegurarse de no seleccionar inadvertidamente campos incorrectos al crear el vídeo de 23,98 fps.

La característica “Invertir Telecine” que se incluye con Compressor detecta automáticamente las cadencias interrumpidas y ajusta su procesamiento en función de las necesidades.

Otras cuestiones relativas a la característica “Invertir Telecine”

Hay que tener en cuenta otras cuestiones a la hora de utilizar la característica “Invertir Telecine”:

Todos los demás ajustes de “Controles de fotogramas” se desactivan

Como el objetivo de la característica “Invertir Telecine” es el vídeo progresivo de 23,98 fps, todas las demás opciones del panel “Controles de fotogramas” se desactivan al seleccionar “Invertir Telecine”.

Acerca de la característica “Invertir Telecine” y de la codificación segmentada

Debido a la naturaleza imprevisible del procesamiento al invertir el telecine, la codificación segmentada no funciona tan eficazmente cuando no se utiliza la característica “Invertir Telecine”.

Acerca de poner en pausa el proceso de transcodificación

Si pone en pausa el proceso de transcodificación, esta deberá comenzar desde el principio cuando la reanude.

Cómo crear vídeo PAL durante el proceso de inversión de telecine

Es una práctica común convertir vídeo a 23,98 fps o 24 fps en PAL a una frecuencia de 25 fps, acelerando la reproducción en un 4 por ciento. Si parte de un vídeo NTSC a 29,97 fps que proviene de un telecine, puede convertirlo en un vídeo PAL utilizando dos tareas.

- *Primera tarea:* aplique un ajuste a la tarea que lleve a cabo el proceso de inversión de telecine y dé lugar a un tamaño de fotograma NTSC a 23,98 fps.

Nota: También podría aplicar un ajuste que convirtiese el vídeo en PAL; sin embargo, la conversión de formato no se realizaría mediante los “Controles de fotogramas” y la calidad podría no ser adecuada.

- *Segunda tarea:* cree una segunda tarea manteniendo seleccionada la primera tarea y seleccionando a la vez Tarea > Nueva tarea con salida determinada. De este modo se creará una tarea encadenada a la salida de la primera. Ahora puede aplicar un ajuste que cambie el formato de salida a PAL y que utilice la característica “Controles de fotogramas” para garantizar la obtención de un archivo de salida de alta calidad.

Consulte [Acerca de añadir y copiar tareas](#) para obtener más información acerca de los cambios en las tareas.

Uso de los controles de reprogramado

Los controles de reprogramado presentan dos usos comunes:

- *Convertir vídeo de una frecuencia de fotogramas a otra:* esta función implica la conversión de frecuencias de fotogramas NTSC a PAL, o de frecuencias de fotogramas PAL a NTSC. Esta función solo utiliza el ajuste del menú local “Conversión veloc.” y se configura automáticamente cuando es necesaria.
- *Convertir vídeo a una nueva velocidad:* puede tratarse de una cuestión de reproducir los fotogramas existentes a una frecuencia distinta o, en el caso de los efectos de ralentización, puede requerir la generación de fotogramas intermedios.

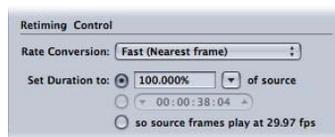
En cualquier caso, si el archivo multimedia de origen incluye audio, este también cambiará de velocidad y el tono del audio se corregirá para que suene igual que el original, pero a una velocidad distinta. Esto garantiza que el audio y el vídeo se mantengan sincronizados.

Si previsualiza un ajuste que utilice controles de reprogramado, el vídeo se reproducirá con su nueva velocidad o frecuencia de fotogramas, pero no se habrá procesado con los controles de fotogramas y tendrá una calidad inferior que la del archivo de salida transcodificado real. El tono del audio se corrige al previsualizar el ajuste.

Importante: Si utiliza controles de reprogramado en un ajuste que use el formato de salida de película QuickTime y selecciona “Pass-through” para el ajuste de audio, no se modificará la velocidad del audio y este no se mantendrá sincronizado con el vídeo. Consulte [Acerca del panel Codificador de películas QuickTime](#) para obtener más información.

Convertir vídeo a una nueva velocidad

Los controles de reprogramado ofrecen tres opciones para determinar la velocidad de reproducción.



Puede definir la velocidad de reproducción del archivo multimedia de salida a través de dos acciones:

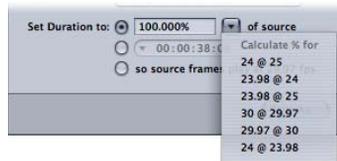
- Introducir un porcentaje
- Introducir una duración
- Forzar la reproducción de los fotogramas con el ajuste “Frecuencia de fotogramas” del panel Codificador

Introducir un porcentaje

Dispone de dos opciones cuando utiliza el método de porcentaje para determinar la duración del clip:

- Introducir un valor de porcentaje
- Seleccionar un valor preajustado

Los preajustes que puede seleccionar están pensados para utilizarse en situaciones concretas.



- *24 a 25*: utilice este ajuste cuando tenga un vídeo a 24 fps que desee convertir a 25 fps para su distribución en PAL.
- *23,98 a 24*: utilice este ajuste cuando tenga un vídeo a 23,98 fps y desee convertirlo a 24 fps.
- *23,98 a 25*: utilice este ajuste cuando tenga un vídeo a 23,98 fps y desee convertirlo a 25 fps para su distribución en PAL.
- *30 a 29,97*: utilice este ajuste cuando tenga un vídeo a 30 fps y desee convertirlo a 29,97 fps.
- *29,97 a 30*: utilice este ajuste cuando tenga un vídeo a 29,97 fps y desee convertirlo a 30 fps.
- *24 a 23,98*: utilice este ajuste cuando tenga un vídeo a 24 fps y desee convertirlo a 23,98 fps para su distribución en DVD NTSC.

Con todas estas opciones no es necesario el uso de fotogramas de vídeo intermedios; los fotogramas existentes simplemente se ajustan para que se reproduzcan a mayor o menor velocidad.

Introducir una duración

El campo de duración muestra la duración actual del clip. A medida que se modifica la duración, cambia el valor de porcentaje para reflejar dicho cambio.

Esta opción resulta más útil si cuenta con un archivo multimedia de origen cuya duración es un poco más larga o más corta de lo necesario, y es más conveniente cambiar su velocidad de reproducción que añadir o eliminar fotogramas de vídeo.

Con este método se crean los fotogramas de vídeo intermedios necesarios.

Forzar la reproducción de los fotogramas con el ajuste “Frecuencia de fotogramas” del panel Codificador

Esta opción se utiliza cuando el archivo multimedia de origen utiliza una frecuencia de fotogramas distinta que la del ajuste “Frecuencia de fotogramas” del panel Codificador.

Puede realizar ajustes avanzados de sus valores con el panel Geometría de la ventana del Inspector.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Cómo trabajar con las funciones de recortar, escalar y rellenar (p. 303)
- Acerca del panel Geometría (p. 305)
- Cómo realizar ajustes de geometría en un ajuste (p. 310)

Cómo trabajar con las funciones de recortar, escalar y rellenar

El panel Geometría ofrece tres métodos distintos para modificar la imagen de salida.

Función de recorte

Al recortar una imagen se elimina contenido de vídeo. Normalmente, dicho contenido se elimina de áreas innecesarias de la imagen (como el área de overscan, que es necesaria para la televisión, pero no para los ordenadores), para que los elementos que quedan se vean más grandes en el mismo tamaño de fotograma.

La función de recorte también incluye un ajuste “Área letterbox de la fuente” que detecta los bordes de la imagen e introduce automáticamente valores de recorte que coincidan con los mismos. Este ajuste resulta especialmente útil si desea recortar el área letterbox de un archivo multimedia.

Al establecer los ajustes de recorte, pueden ocurrir dos cosas con el tamaño de fotograma del archivo de vídeo de salida:

- El tamaño de fotograma permanecerá igual si selecciona cualquier valor distinto de los ajustes “100% de la fuente”, “50% de la fuente” y “25% de la fuente” en el menú local “Tamaño de fotograma” de la sección “Dimensiones (píxeles codificados)” del panel Geometría. Esto significa que se incrementará el tamaño de la imagen de vídeo original para que ocupe el tamaño de fotograma del archivo de vídeo de salida, lo que da lugar a píxeles de mayor tamaño y a una degradación general de la imagen.

- El tamaño de fotograma se reducirá en las cantidades recortadas si selecciona los ajustes “100% de la fuente”, “50% de la fuente” o “25% de la fuente” en el menú local “Tamaño de fotograma” de la sección “Dimensiones (píxeles codificados)” del panel Geometría. Esto puede dar lugar a tamaños de fotograma que no sean estándar.

Los ajustes de recorte se encuentran en la sección “Inserción de origen (recorte)” del panel Geometría.

Función de escalado

La función de escalado ofrece un método para alterar el tamaño de fotograma del archivo de vídeo de salida sin tener que eliminar ningún elemento de la imagen original. En la mayoría de los casos, la función de escalado implica una reducción del tamaño de la imagen multimedia de salida para ahorrar espacio de almacenamiento o reducir la velocidad de bits.

Compressor ofrece cuatro métodos básicos para modificar el tamaño de imagen de un archivo multimedia de salida.

- *Seleccionar un porcentaje del tamaño de origen:* hay tres ajustes que escalan la imagen original a partir de un porcentaje (“100% de la fuente”, “50% de la fuente” y “25% de la fuente”). Además del tamaño de fotograma de la imagen original, los valores de recorte afectarán al tamaño de fotograma real del vídeo de salida.
- *Seleccionar un tamaño de fotograma máximo:* hay seis ajustes que permiten configurar el tamaño de la imagen original para mantener las mismas proporciones con el máximo tamaño posible, sin superar el tamaño de fotograma seleccionado.
- *Seleccionar un tamaño de fotograma específico:* puede seleccionar varios ajustes de tamaño de fotograma estándar, como “720 x 486”, “720 x 576”, etc. Si selecciona cualquiera de estos ajustes, el tamaño de fotograma del archivo de vídeo de salida coincidirá con el ajuste seleccionado.
- *Introducir un valor personalizado:* puede introducir un tamaño de fotograma personalizado. Además, puede hacer que el tamaño de fotograma personalizado se restrinja a una proporción común, como 4:3 o 16:9. Si introduce un tamaño de fotograma personalizado, el tamaño de fotograma del archivo de vídeo de salida coincidirá con el ajuste seleccionado.

También puede definir las proporciones de píxel de la imagen de salida seleccionando uno de los valores del menú local, que incluye los ajustes comunes.

Nota: Los ajustes de escalado solo estarán activos cuando se utilicen los formatos de codificación de salida MPEG-4, película QuickTime y Secuencia de imágenes.

Los ajustes de escalado se encuentran en la sección “Dimensiones (píxeles codificados)” del panel Geometría.

Relleno

La función de relleno proporciona un método para reducir el tamaño de la imagen manteniendo el tamaño de fotograma de la imagen de salida mediante el relleno en negro de las áreas de relleno. A diferencia de la función de recorte, la función de relleno no elimina ningún elemento de la imagen original: la imagen se reduce mediante el escalado de las cantidades de relleno.

Esta función resulta de gran utilidad cuando el tamaño de fotograma de la imagen original es menor que el tamaño de fotograma de la imagen de salida, y desea impedir que la imagen original se escale al tamaño de la imagen de salida. Si se añade la cantidad de relleno correcta, la imagen original permanecerá con el mismo tamaño en la imagen de salida, con rellenos en negro para el resto del fotograma de imagen.

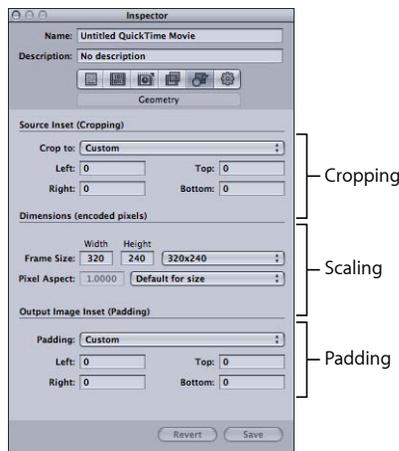
La función de relleno se aplica automáticamente cuando la imagen de vídeo original es NTSC 720 x 486 x sin comprimir y la imagen de salida es 720 x 480.

También hay una serie de ajustes de relleno comunes que puede seleccionar, como "16 x 9" y Panavisión. Estos ajustes facilitan la introducción automática de valores de relleno por parte de Compressor, para garantizar que la imagen original mantenga sus proporciones originales.

Los ajustes de relleno se encuentran en la sección "Inserción de imagen de salida (relleno)" del panel Geometría.

Acerca del panel Geometría

El panel Geometría se utiliza para seleccionar los ajustes de recorte y tamaño, el tamaño de los archivos multimedia de salida y las proporciones (relación entre el ancho y la altura del fotograma de imagen)

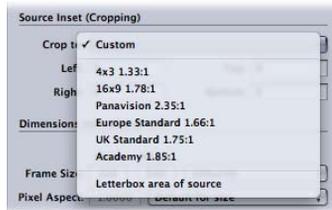


Ajustes de “Inserción de origen (recorte)”

Puede utilizar el menú local Recortar para aplicar un recorte en la parte central o bien introducir los ajustes de recorte en los campos descritos a continuación.

- *Menú local Recortar*: seleccione una de las opciones siguientes para aplicar un recorte manual o bien un recorte automático en el centro.

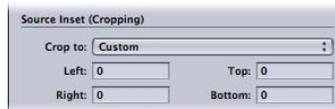
Los valores numéricos reales de recorte se definen al aplicar un ajuste de objetivo a una tarea.



Nota: Si desea transcodificar un archivo multimedia original de definición estándar (SD) de tamaño normal (720 x 486) utilizando un ajuste MPEG-2 NTSC, el archivo multimedia de salida se recortará automáticamente (dos píxeles desde la parte superior y cuatro desde la inferior) para adquirir las dimensiones MPEG-2 requeridas de 720 x 480, salvo que ya haya especificado atributos de recorte. Este atributo de recorte es temporal y no se guarda en el ajuste. Puede visualizar el recorte automático de la forma habitual, es decir, haciendo doble clic en el ajuste de la tarea para abrir la ventana “Vista previa”. Consulte [Acerca del panel Codificador de MPEG -2](#) si quiere más información acerca del menú local “Formato de vídeo”.

- *Personalizado*: seleccione esta opción para introducir manualmente valores en los campos de recorte Izquierda, Superior, Derecha e Inferior o bien para ajustar dichos valores arrastrando las barras de fotograma de color rojo de la ventana “Vista previa”. Para obtener más información, consulte [Cómo realizar ajustes de geometría en un ajuste](#).
- *4:3 (1.33:1)*: aplica un recorte central automático con unas proporciones de 4:3.
- *16:9 (1.78:1)*: aplica un recorte central automático con unas proporciones de 16:9.
- *Panavisión (2.35:1)*: aplica un recorte central automático con unas proporciones de 2,35:1.
- *Estándar europeo (1.66:1)*: aplica un recorte central automático con unas proporciones de 1.66:1.
- *Estándar del Reino Unido (1.75:1)*: aplica un recorte central automático con unas proporciones de 1.75:1.
- *Academia (1.85:1)*: aplica un recorte central automático con unas proporciones de 1.85:1.

- *Área letterbox de la fuente:* esta opción permite a Compressor detectar si se ha aplicado un letterbox al archivo multimedia de origen y, en caso afirmativo, introducir valores de recorte para eliminar el letterbox.
- *Izquierda, Derecha, Superior e Inferior:* los cuatro campos de recorte (Izquierda, Superior, Derecha e Inferior) permiten recortar el fotograma del archivo multimedia de origen en incrementos de píxeles. La mayoría de los archivos de vídeo de transmisión tienen áreas de overscan. Si el archivo de salida se va a mostrar únicamente en la pantalla del ordenador en lugar de una pantalla de televisión, puede eliminar con tranquilidad algunos bordes del archivo sin que esto afecte al área de la imagen. Los números indican la distancia (en píxeles) entre el borde del fotograma original y el fotograma recortado resultante. El valor por omisión de todos los campos es 0.

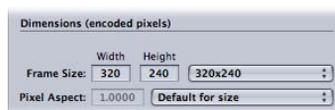


Nota: El área normal de overscan (“seguridad de acción”) está formada por el 5 por ciento exterior de la imagen por los cuatro costados. Añada un 5 por ciento adicional y contará con un área más prudente, que recibe el nombre de “seguridad de título”. De modo que puede recortar con tranquilidad cualquier parte comprendida entre el 5 y el 10 por ciento del área exterior del fotograma conservando el material esencial.

Ajustes de “Dimensiones (píxeles codificados)”

Los ajustes de la sección Dimensiones solo estarán activos cuando se utilicen los formatos de codificación de salida MPEG-4, película QuickTime y Secuencia de imágenes. Para el resto de los formatos los ajustes estarán atenuados, pero mostrarán los ajustes que se utilizarán cuando se envíe el lote.

- *Campos Anchura y Altura de tamaño de fotograma:* estos campos de texto y sus menús locales asociados le permiten personalizar el tamaño de fotograma y las proporciones del archivo multimedia de salida. Introduzca un valor en el campo Anchura o Altura o seleccione una opción del menú local correspondiente.



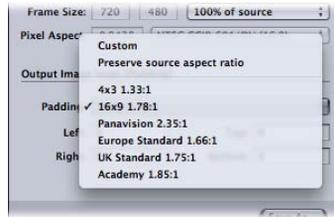
- *Menú local “Tam. fotograma”:* las dimensiones correspondientes al tamaño de salida se introducen automáticamente en los campos Anchura y Altura, en función de las selecciones realizadas en los menús locales.
 - *100% de la fuente:* define unas dimensiones de salida idénticas a las dimensiones del soporte original. (Con esta opción no se modifican las dimensiones.)

- *50% de la fuente*: reduce las dimensiones de salida a exactamente el 50% de las dimensiones del soporte original.
- *25% de la fuente*: reduce las dimensiones de salida a exactamente el 25% de las dimensiones del soporte original.
- *Hasta 1920x1080*: ajusta las dimensiones de salida de modo que no superen el tamaño de fotograma 1920 x 1080 y conservando las proporciones originales.
- *Hasta 1280x720*: ajusta las dimensiones de salida de modo que no superen el tamaño de fotograma 1280 x 720 y conservando las proporciones originales.
- *Hasta 960x540*: ajusta las dimensiones de salida de modo que no superen el tamaño de fotograma 960 x 540 y conservando las proporciones originales.
- *Hasta 854x480*: ajusta las dimensiones de salida de modo que no superen el tamaño de fotograma 854 x 480 y conservando las proporciones originales.
- *Hasta 428x240*: ajusta las dimensiones de salida de modo que no superen el tamaño de fotograma 428 x 240 y conservando las proporciones originales.
- *Hasta 214x120*: ajusta las dimensiones de salida de modo que no superen el tamaño de fotograma 214 x 120 y conservando las proporciones originales.
- *320x240*: define unas dimensiones de salida exactas de 320 x 240.
- *640x480*: define unas dimensiones de salida exactas de 640 x 480.
- *720x480*: define unas dimensiones de salida exactas de 720 x 480.
- *720x486*: define unas dimensiones de salida exactas de 720 x 486.
- *720x576*: define unas dimensiones de salida exactas de 720 x 576.
- *1280x720*: define unas dimensiones de salida exactas de 1280 x 720.
- *1920x1080*: define unas dimensiones de salida exactas de 1920 x 1080.
- *Personalizado*: se trata de un ajuste creado de forma manual. Introduzca las dimensiones que considere necesarias en los campos Anchura y Altura. Este ajuste no implica ninguna limitación en cuanto a las proporciones.
- *Personaliz. (4:3)*: este ajuste manual limita las proporciones a 4:3. Introduzca un valor en el campo Anchura o Altura y el otro valor aparece de forma automática.
- *Personaliz. (16:9)*: este ajuste manual limita las proporciones a 16:9. Introduzca un valor en el campo Anchura o Altura y el otro valor aparece de forma automática.
- *Personaliz. (1,85:1)*: este ajuste manual limita las proporciones a 1,85:1. Introduzca un valor en el campo Anchura o Altura y el otro valor aparece de forma automática.
- *Personaliz. (2.35:1)*: este ajuste manual limita las proporciones a 2.35:1. Introduzca un valor en el campo Anchura o Altura y el otro valor aparece de forma automática.

- *Campo "Proporción píxel"*: en el menú local "Proporción píxel" puede elegir Personalizado e introducir cualquier valor en dicho campo. *Proporción píxel* hace referencia a la forma de los píxeles de una imagen digital. Esto resulta especialmente importante cuando se utilizan algunos filtros. Por ejemplo, si el gráfico utilizado para el filtro de marca de agua usa un círculo y desea asegurarse de que sigue pareciendo un círculo al terminar (en lugar de un óvalo), debe seleccionar el ajuste de "Proporción píxel" correspondiente a su formato de salida.
- *Menú local "Proporción píxel"*: utilice este menú local para establecer la proporción de píxel del archivo multimedia de salida. De este modo, las proporciones de píxel se verán obligadas a ajustarse a formatos específicos. A continuación se detallan las opciones disponibles:
 - *Personalizado*: seleccione esta opción para introducir manualmente los valores en el campo "Proporción píxel".
 - *Ajustes por omisión para el tamaño*: la proporción de píxel se establece en el valor comúnmente adoptado para la anchura y la altura del ajuste. Por ejemplo, el valor por omisión para 720 x 480 o 720 x 486 es NTSC CCIR 601/DV NTSC;
 - *Cuadrado*: utilice esta opción cuando el archivo de salida vaya a mostrarse en ordenadores;
 - *NTSC CCIR 601/DV*: ajusta la proporción de píxel al valor 4:3 utilizando 720 x 480 píxeles;
 - *NTSC CCIR 601/DV (16:9)*: ajusta la proporción de píxel al valor 16:9 utilizando 720 x 480 píxeles;
 - *PAL CCIR 601*: ajusta la proporción de píxel al valor 4:3 utilizando 720 x 576 píxeles;
 - *PAL CCIR 601 (16:9)*: ajusta la proporción de píxel al valor 16:9 utilizando 720 x 576 píxeles.
 - *HD (960x720)*: ajusta la proporción de píxel al valor 16:9 utilizando 1280 x 720 píxeles.
 - *HD (1280x1080)*: ajusta la proporción de píxel al valor 16:9 utilizando 1920 x 1080 píxeles;
 - *HD (1440x1080)*: ajusta la proporción de píxel al valor 16:9 utilizando 1440 x 1080 píxeles.

Ajustes de inserción de imagen de salida (relleno)

Utilice los siguientes ajustes para aplicar el relleno y ajustarlo.



- **Menú local Relleno:** utilice este menú local para elegir una de las siguientes opciones.
 - *Personalizado:* permite introducir valores de forma manual en los campos Izquierda, Derecha, Superior e Inferior.
 - *Conservar proporciones de origen:* rellena la imagen conservando las proporciones originales.
 - *4x3 1.33:1:* utiliza unas proporciones de 4 x 3.
 - *16x9 1.78:1:* utiliza unas proporciones de 16 x 9.
 - *4x3 1.33:1:* utiliza unas proporciones de 4 x 3.
 - *Panavisión 2.35:1:* utiliza unas proporciones de 2.35:1.
 - *Estándar europeo 1.66:1:* utiliza unas proporciones de 1.66:1.
 - *Estándar del Reino Unido 1.75:1:* utiliza unas proporciones de 1.75:1.
 - *Academia 1.85:1:* utiliza unas proporciones de 1.85:1.
- **Campos Izquierda, Derecha, Superior e Inferior:** utilice estos campos para añadir píxeles de “relleno” de imagen alrededor de los lados de un fotograma. Es lo contrario al recorte. en casos en los que el tamaño de fotograma del archivo multimedia de salida difiere del tamaño de fotograma del archivo multimedia original, es posible que desee rellenar la imagen en lugar de escalarla.



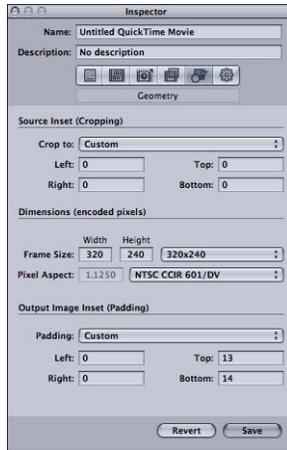
Cómo realizar ajustes de geometría en un ajuste

El panel Geometría de la ventana del Inspector se utilizar para recortar, escalar y cambiar la proporción de fotograma de un ajuste.

Para añadir ajustes de recorte, tamaño de fotograma y proporción a un ajuste

- 1 abra la pestaña Ajustes;

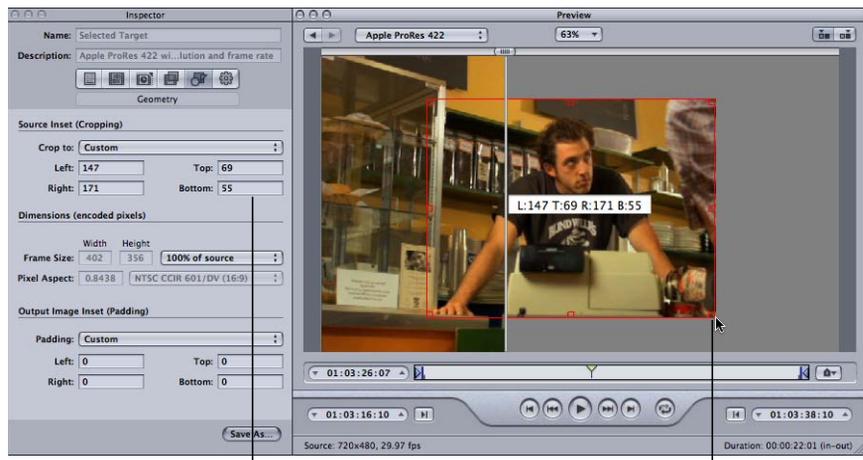
- 2 seleccione el ajuste que desee modificar en la pestaña Ajustes (o bien seleccione un ajuste ya aplicado a un archivo multimedia de origen en la ventana Lote);
- 3 haga clic en la pestaña Geometría en el Inspector;



- 4 introduzca los ajustes de encuadre original (recorte), seleccione las dimensiones de tamaño de salida en el menú local "Tam. fotograma" y seleccione los ajustes de relleno en la sección "Inserción de imagen de salida."

Puede ver todos los cambios realizados en el ajuste en la tabla Resumen del panel Resumen.

Nota: Hay dos formas de ajustar el tamaño de fotograma. Puede introducir números en los campos de recorte o arrastrar las barras de fotograma de color rojo de la ventana "Vista previa." Con este último método, los números resultantes se muestran dinámicamente en los campos de recorte para que pueda ver una representación numérica de su recorte de fotograma. Mantenga pulsada la tecla Mayúsculas para limitar el recorte a la proporción original, la altura original o la anchura original.



If you select a batch's target, any resizing in the Preview window is reflected in the Geometry pane. You can also directly enter numbers into these cropping fields.

Drag the red frame bars (by the handles) to adjust the output file frame size.

Consulte [Acerca del panel Geometría](#) o [Cómo previsualizar un clip](#) para obtener más información.

Puede crear acciones automáticas de postranscodificación y aplicarlas a tareas y ajustes (y con ello también a objetivos concretos). Las acciones de postranscodificación simplifican y aceleran el flujo de trabajo habitual y permiten compartir los proyectos con otros usuarios más fácilmente. Estas acciones permiten crear y enviar rápidamente archivos multimedia de salida para iPhone, iPad, iPod, Apple TV, DVD, Blu-ray, Internet y YouTube sin tener que abrir otras aplicaciones. También es posible enviar automáticamente notificaciones por correo electrónico cada vez que se complete un archivo multimedia de salida. Además, puede activar flujos de trabajo de Automator para tareas concretas y documentos AppleScript para objetivos específicos.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Cómo trabajar con acciones de postranscodificación (p. 313)
- Cómo añadir acciones de ajuste (p. 313)
- Cómo añadir acciones de tarea (p. 315)

Cómo trabajar con acciones de postranscodificación

Compressor es compatible tanto con las *acciones de tarea* como con las *acciones de ajuste*. Las acciones de tarea se aplican a toda la tarea y a menudo tienen plantillas de lote asociadas. (Para obtener más información sobre las plantillas de lote, consulte [Flujo de trabajo rápido y sencillo de Compressor: sistema de plantillas de lote](#).) Las acciones de ajuste se aplican a ajustes concretos (y con ello también a objetivos concretos). Es posible guardar los ajustes con acciones de ajuste aplicadas como ajustes personalizados para utilizarlos más adelante.

Cómo añadir acciones de ajuste

Compressor puede enviar un correo electrónico a un destinatario por cada preajuste aplicado, para notificarle el final de una transcodificación. Tiene la opción de elegir un destino por omisión para este ajuste.

Acerca del panel Acciones

El panel Acciones del Inspector permite ajustar opciones relacionadas con los correos electrónicos de notificación de finalización de transcodificación y los destinos por omisión.



El panel Acciones incluye las siguientes opciones:

- *Enviar notificación por correo electrónico a:* si desea recibir una notificación cuando una tarea concreta de transcodificación haya finalizado, seleccione esta casilla e introduzca la dirección de correo electrónico en el campo de texto. (Solo se puede introducir una dirección de correo electrónico.) Esto es útil si se está transcodificando un archivo multimedia de origen especialmente grande que puede tardar horas en finalizar. En lugar de comprobar continuamente si la transcodificación ha finalizado, solo hay que esperar hasta recibir un mensaje.

Nota: Para activar esta función de correo electrónico, primero se debe introducir una dirección de correo electrónico y un servidor de correo saliente en las preferencias de Compressor. (Seleccione Compressor > Preferencias.)

- *Menú local "Destino por omisión":* utilice este menú local para asignar un destino al ajuste concreto. (Esta opción tiene el efecto contrario que la configuración de un destino por omisión para todos los ajustes de las preferencias de Compressor.) Para obtener más información sobre cómo configurar un destino por omisión para todos los ajustes en las preferencias de Compressor, consulte [Cómo establecer las preferencias de Compressor](#).

Cómo añadir acciones de ajuste

El panel Acciones de la ventana Inspector se utiliza para ajustar opciones de postranscodificación del archivo multimedia de salida, como el envío de un correo electrónico.

Para añadir una notificación por correo electrónico a sus ajustes

- 1 Seleccione un ajuste personalizado en la pestaña Ajustes o abra un lote con una tarea a la que se haya aplicado un ajuste.

Los ajustes de Apple no pueden modificarse. Sin embargo, existe la opción de copiar un ajuste de Apple y modificar la copia.

- 2 Haga clic en la pestaña Acciones del Inspector.
- 3 Seleccione la casilla “Enviar notificación por correo electrónico a” e introduzca la dirección de correo electrónico pertinente en el campo que la acompaña.

Nota: Para activar esta función de correo electrónico, primero se debe introducir una dirección de correo electrónico y un servidor de correo saliente en las preferencias de Compressor. (Seleccione Compressor > Preferencias. Seguramente tendrá que cerrar y volver a abrir Compressor si desea que se apliquen los cambios en las preferencias de correo electrónico.)

- 4 Otra opción es hacer clic en “Guardar” o “Guardar como” para guardar esta configuración de correo electrónico en este ajuste.

Para seleccionar un destino por omisión para este ajuste

- 1 Seleccione un ajuste personalizado en la pestaña Ajustes o abra un lote con una tarea a la que se haya aplicado un ajuste.

Los ajustes de Apple no pueden modificarse. Sin embargo, existe la opción de copiar un ajuste de Apple y modificar la copia.

- 2 Haga clic en la pestaña Acciones del Inspector.
- 3 Seleccione un destino en el menú local “Destino por omisión”.

En el menú local aparecerán los destinos de Apple y los destinos personalizados que haya creado.

- 4 Otra opción es hacer clic en “Guardar” o “Guardar como” para guardar este destino por omisión en este ajuste.

Consulte [Acerca del panel Acciones](#) para obtener más información.

Cómo añadir acciones de tarea

Las acciones de tarea permiten automatizar el flujo de trabajo de transcodificación. Por ejemplo, puede cargar automáticamente archivos multimedia de salida a sitios web de transmisión en tiempo real, como YouTube, grabar discos DVD y Blu-ray, activar flujos de trabajo de Automator, transferir archivos multimedia de salida a iTunes, abrir archivos multimedia de salida en otras aplicaciones y crear películas de referencia web. Las acciones de tarea constituyen un elemento fundamental para el funcionamiento de las plantillas de lote.

Para obtener más información sobre las plantillas de lote, consulte [Flujo de trabajo rápido y sencillo de Compressor: sistema de plantillas de lote](#).

Acerca de la pestaña “Acción de tarea”

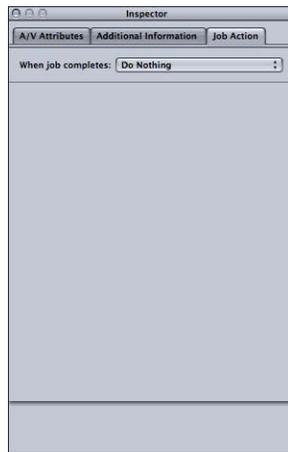
En la ventana del Inspector puede aplicar y ajustar las acciones de tarea desde la pestaña “Acción de tarea”. Para utilizar la pestaña “Acción de tarea”, primero es necesario seleccionar una tarea en la ventana Lote.

Para abrir la pestaña “Acción de tarea”

- 1 Añada un archivo multimedia de origen a la ventana Lote, de modo que en dicha ventana aparezca por lo menos una tarea.
- 2 Seleccione una tarea en la ventana Lote.

Seguidamente, se abrirá la ventana del Inspector con la pestaña “Atributos de A/V” seleccionada. Si la ventana del Inspector no se abre, haga clic en el botón Inspector o seleccione Ventana > “Mostrar Inspector” para abrirla.

- 3 Haga clic en la pestaña “Acción de tarea” para abrirla.



La pestaña “Acción de tarea” consta de un único menú local, llamado “Cuando finalice la tarea”. La lista siguiente detalla los objetivos de todas las opciones de este menú local. Para consultar una descripción detallada de la interfaz de usuario de cada opción, consulte [Acerca de las acciones de tarea](#).

- *Menú local “Cuando finalice la tarea”*: utilice este menú local para seleccionar y aplicar una acción de postranscodificación a una tarea seleccionada en la ventana Lote.
 - *No hacer nada*: utilice esta opción para desactivar la pestaña “Acción de tarea”.
 - *Añadir a biblioteca de iTunes*: Compressor añade el archivo multimedia de salida a una lista de reproducción de iTunes.

- *Crear DVD:* Compressor crea un DVD de definición estándar con vídeo MPEG-2 (.m2v) y audio Dolby Digital Professional (.ac3) y lo graba automáticamente en un disco.
- *Crear disco Blu-ray:* Compressor crea y graba automáticamente un disco Blu-ray o un disco AVCHD utilizando vídeo y audio compatible con Blu-ray.
- *Crear película de referencia web:* Compressor creará una película de referencia que permita a un navegador web y a un servidor seleccionar automáticamente la película más adecuada para cada dispositivo o velocidad de conexión, sin consultarlo al usuario.
- *Abrir con aplicación:* Compressor abre el archivo multimedia de salida con una aplicación concreta.
- *Preparar para transmisión en directo HTTP:* Compressor creará un conjunto de archivos de vídeo que puedan utilizarse en un servidor de transmisión en directo HTTP.
- *Ejecutar flujo de trabajo de Automator:* esta opción abre un cuadro de diálogo que permite buscar y seleccionar un script de Automator que Compressor ejecutará automáticamente una vez terminada la tarea de transcodificación.
- *Publicar en YouTube:* Compressor creará un archivo de vídeo que pueda visualizarse en YouTube y cargarse en una cuenta de YouTube.
- *Publicar en Facebook:* Compressor creará un archivo de vídeo que pueda visualizarse en Facebook y lo cargará en una cuenta de Facebook.
- *Publicar en Vimeo:* Compressor creará un archivo de vídeo que pueda visualizarse en Vimeo y lo cargará en una cuenta de Vimeo.
- *Publicar en CNN iReport:* Compressor creará un archivo de vídeo que pueda visualizarse en CNN iReport y lo cargará en una cuenta de CNN iReport.
- *Enviar mensaje de correo:* Compressor enviará un correo utilizando la información que haya introducido.

Acerca de las acciones de tarea

Este apartado describe la interfaz de usuario de cada acción de tarea.

Añadir a biblioteca de iTunes

Utilice este formulario para añadir automáticamente archivos multimedia de salida a iTunes.



- **Menú local “Lista de reproducción”:** utilice el menú local “Lista de reproducción” para añadir el archivo multimedia de salida a una lista de reproducción concreta de la biblioteca de iTunes.

Nota: La primera vez que utilice esta función, el menú local estará vacío. Para llenar el menú con las listas de reproducción de la biblioteca de iTunes, seleccione Actualizar en el menú local “Lista de reproducción”.

- **Título:** introduzca el texto que desea que aparezca como título del archivo en la biblioteca de iTunes.

Crear DVD

Utilice este formulario para introducir información y ajustes del DVD que vaya a grabar.



- **Menú local “Dispositivo de salida”:** utilice este menú local para elegir el dispositivo al que desea aplicar el formato. El menú local presenta una lista de los dispositivos de salida válidos del sistema, entre los cuales las unidades de discos ópticos y el disco duro del ordenador. Seleccione “Disco duro” para crear un archivo de imagen de disco (.img) que pueda grabar en un disco DVD más adelante utilizando la aplicación Utilidad de Discos (que podrá encontrar en la carpeta Utilidades). Es posible que otros ajustes sean diferentes en función del dispositivo seleccionado.

Importante: Si aparece un indicador de progreso junto al dispositivo de salida que ha seleccionado, espere unos instantes a que la lista de dispositivos disponibles se haya actualizado. Esto sucede a veces si se expulsa o se inserta un disco o al encender o apagar una unidad de discos ópticos.

- *Botón de expulsión:* en función del tipo de unidad de discos ópticos que tenga, haga clic en este botón para expulsar el disco óptico de la unidad o para abrir la bandeja de la unidad.
- *Menú local Capas:* utilice este menú para especificar el tipo de disco va a crear.
 - *Automáticos:* utilice esta opción si desea que se detecte automáticamente el tipo de disco que inserte. Deberá insertar el disco antes de hacer clic en Grabar para que la opción Automático funcione. Además, con la opción Automático se crea siempre una imagen de disco de una capa al seleccionar "Disco duro" como dispositivo de salida.
 - *Una capa:* utilice esta opción para identificar el disco como un disco de una capa. Además, puede usarla para forzar el tratamiento de un disco de doble capa como disco de una capa.
 - *Doble capa:* utilice esta opción para identificar el disco como un disco de doble capa. Además, puede usarla para forzar la adaptación de la imagen de disco al formato de un disco de doble capa al seleccionar "Disco duro" como dispositivo de salida. Si selecciona "Doble capa" y utiliza un disco de una capa, puede producirse un error al grabar en el disco en función de la duración del proyecto.
- *Menú local "Plantilla de disco":* utilice este menú local para seleccionar una plantilla de menú para el DVD.
- *Campo Título:* utilice este campo para introducir el nombre del programa en el DVD.
- *Menú local "Cuando el disco se cargue":* utilice este menú local para definir el comportamiento del sistema cuando se cargue un disco en el reproductor.
 - *Mostrar menú:* seleccione esta opción para mostrar el menú.
 - *Reproducir película:* seleccione esta opción para reproducir la película.
- *Opción "Usar texto como subtítulos":* seleccione esta casilla para que el texto de los marcadores aparezca en forma de subtítulos. Esta opción resulta de especial utilidad para crear discos DVD cotidianos. De este modo puede organizar diferentes clips o escenas e identificarlos con un subtítulo basado en texto de marcadores.
- *Menú local Fondo:* abre un cuadro de diálogo que le permite buscar y seleccionar una imagen fija para utilizarla como fondo del menú.
- *Previsualización de "Menú principal" y "Menú de capítulos":* utilice los botones "Menú principal" y "Menú de capítulos" para acceder a previsualizaciones de los menús que incorpora la plantilla seleccionada.

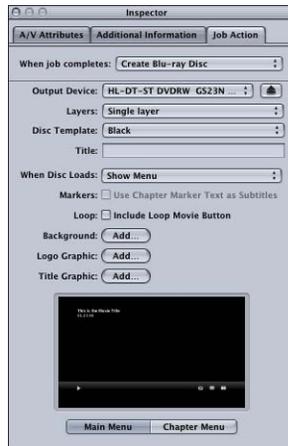
Crear disco Blu-ray

Utilice este formulario para introducir información y ajustes del disco Blu-ray que vaya a grabar. Además, puede grabar un disco AVCHD a partir de los ajustes de este formulario.

Un disco AVCHD es como un disco HD simplificado que se graba en un disco de láser rojo. El disco creado puede reproducirse en reproductores de discos Blu-ray compatibles con el formato AVCHD. Así, pues, es posible grabar un disco con contenido de vídeo HD y algunas opciones básicas de menús con una grabadora de DVD convencional y reproducir dicho disco en reproductores compatibles con discos Blu-ray. Consulte [Acerca del panel Codificador de H.264 para discos Blu-ray](#) para obtener más información sobre cómo crear secuencias H.264 compatibles con discos Blu-ray y AVCHD.

Importante: No es posible reproducir discos con contenido Blu-ray en un ordenador Mac.

Debe elegir si desea grabar un disco Blu-ray o un disco AVCHD a través de las opciones del menú local “Dispositivo de salida”. Las descripciones de los ajustes siguientes detallan los elementos no aplicables a los discos AVCHD.



- **Menú local “Dispositivo de salida”:** utilice este menú local para elegir el dispositivo al que desea aplicar el formato. El menú local presenta una lista de los dispositivos de salida válidos del sistema, entre los cuales las unidades de discos ópticos y el disco duro del ordenador. Asimismo, cada dispositivo incorpora los nombres Blu-ray o AVCHD para indicar de qué tipo de disco se trata. Seleccione “Disco duro” para crear un archivo de imagen de disco (.img) que pueda grabar en un disco Blu-ray más adelante utilizando la aplicación Utilidad de Discos (que podrá encontrar en la carpeta Utilidades). Es posible que otros ajustes sean diferentes en función del dispositivo seleccionado.

Importante: Si aparece un indicador de progreso junto al dispositivo de salida que ha seleccionado, espere unos instantes a que la lista de dispositivos disponibles se haya actualizado. Esto sucede a veces si se expulsa o se inserta un disco o al encender o apagar una unidad de discos ópticos.

Nota: Si selecciona una grabadora de DVD convencional, se aplica al disco el formato de un disco AVCHD. El resto de dispositivos aplican al disco el formato de un disco Blu-ray.

- **Botón de expulsión:** en función del tipo de unidad de discos ópticos que tenga, haga clic en este botón para expulsar el disco óptico de la unidad o para abrir la bandeja de la unidad.
- **Menú local Capas:** utilice este menú para especificar el tipo de disco va a crear.
 - **Automáticos:** utilice esta opción si desea que se detecte automáticamente el tipo de disco que inserte. Deberá insertar el disco antes de hacer clic en Grabar para que la opción Automático funcione. Además, con la opción Automático se crea siempre una imagen de disco de una capa al seleccionar “Disco duro” como dispositivo de salida.
 - **Una capa:** utilice esta opción para identificar el disco como un disco de una capa. Además, puede usarla para forzar el tratamiento de un disco de doble capa como disco de una capa.
 - **Doble capa:** utilice esta opción para identificar el disco como un disco de doble capa. Además, puede usarla para forzar la adaptación de la imagen de disco al formato de un disco de doble capa al seleccionar “Disco duro” como dispositivo de salida. Si selecciona “Doble capa” y utiliza un disco de una capa, puede producirse un error al grabar en el disco en función de la duración del proyecto.
- **Menú local “Plantilla de disco”:** utilice este menú local para seleccionar una plantilla de menú para el disco Blu-ray.
- **Campo Título:** utilice este campo para introducir el nombre del programa del disco Blu-ray.
- **Menú local “Cuando el disco se cargue”:** utilice este menú local para definir el comportamiento del sistema cuando se cargue un disco en el reproductor.
 - **Mostrar menú:** seleccione esta opción para mostrar el menú.
 - **Reproducir película:** seleccione esta opción para reproducir la película.
- **Opción “Usar texto como subtítulos”:** seleccione esta casilla para que el texto de los marcadores aparezca en forma de subtítulos. Esta opción resulta de especial utilidad para crear discos Blu-ray cotidianos. De este modo puede organizar diferentes clips o escenas e identificarlos con un subtítulo basado en texto de marcadores.

Nota: Los discos AVCHD no admiten subtítulos.

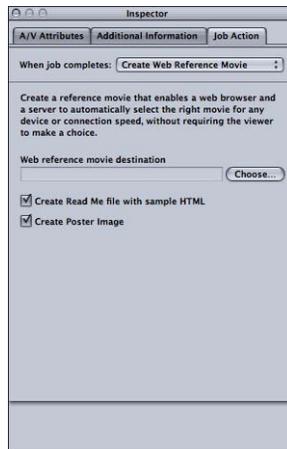
- **Opción “Incluir el botón de película en bucle”:** seleccione esta opción para añadir un botón “Película en bucle” al menú. Esta opción no está disponible en todas las plantillas de disco.
- **Botón Fondo:** abre un cuadro de diálogo que le permite buscar y seleccionar un gráfico de fondo.

- Botón “Gráfico de logotipo”: abre un cuadro de diálogo que le permite buscar y seleccionar un gráfico de logotipo.
- Botón “Gráfico de título”: abre un cuadro de diálogo que le permite buscar y seleccionar un gráfico de título.
- Previsualización de “Menú principal” y “Menú de capítulos”: utilice los botones “Menú principal” y “Menú de capítulos” para acceder a previsualizaciones de los menús que incorpora la plantilla seleccionada.

Nota: Los menús Blu-ray y AVCHD son los más adecuados para utilizar resoluciones de 1080i y 1080p. Los usuarios deberán asegurarse de que el reproductor y la pantalla están configurados correctamente.

Crear película de referencia web

Utilice este formulario para crear una película de referencia con la que un explorador web y un servidor pueden seleccionar automáticamente la película más adecuada para cada dispositivo o velocidad de conexión, sin que el usuario deba realizar la elección.



- Campo y botón “Destino de película de referencia web”: utilice este campo y el botón Seleccionar vinculado para definir la carpeta de destino de la película de referencia web de salida. Haga clic en el botón para abrir un cuadro de diálogo desde el que buscar y seleccionar la carpeta.
- Opción “Crear archivo Léame con HTML de muestra”: utilice esta opción para controlar si Compressor debe crear un documento de texto con instrucciones exhaustivas y HTML de muestra para incrustar la película de referencia web en un sitio web.
- Opción “Crear imagen póster”: utilice esta opción para controlar si Compressor debe crear una imagen en miniatura para incrustar la película de referencia web en un sitio web.

Abrir con aplicación

Utilice este formulario para definir la aplicación que deberá abrir el archivo multimedia de salida.

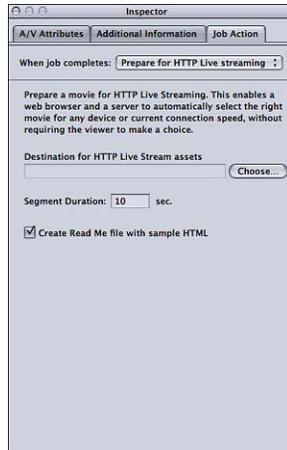


The image shows a screenshot of a software interface titled "Inspector". It has three tabs: "A/V Attributes", "Additional Information", and "Job Action". The "Job Action" tab is selected. Inside this tab, there are two dropdown menus. The first is labeled "When job completes:" and is set to "Open with Application". The second is labeled "Open With:" and is set to "Default Application".

- *Menú local "Abrir con"*: utilice este menú para confirmar o seleccionar la aplicación que deberá abrir el archivo multimedia de salida.

Preparar para transmisión en directo HTTP

Utilice este formulario para crear un conjunto de archivos que le permitan transmitir audio y vídeo en directo a un iPad, iPhone, iPod touch o Mac con un servidor web normal. Diseñada con una vocación claramente móvil, la transmisión en directo HTTP permite ajustar la calidad de reproducción de las películas de forma dinámica para adaptarla a la velocidad de las redes disponibles, ya sean inalámbricas o por cable. Esta opción es ideal para transmitir contenidos en tiempo real a aplicaciones para iOS o sitios web basados en HTML5. Para obtener más información sobre el uso de la transmisión en directo HTTP, consulte el sitio web [Apple Developer HTTP live streaming](#).



- *Botón Seleccionar*: haga clic en Seleccionar para abrir un cuadro de diálogo desde el que pueda buscar un destino para los componentes de la transmisión en directo HTTP.
- *Campo numérico "Duración del segmento"*: introduzca un valor (en segundos) para definir las duraciones de los segmentos de los contenidos multimedia. Este valor define la división de las secuencias de vídeo en diferentes partes. Esta segmentación especifica en qué momento el servidor web puede pasar de un formato de vídeo a otro al realizar transmisiones en tiempo real a un dispositivo con una velocidad de conexión a red variable. Un valor bajo permite al servidor responder con más rapidez a los cambios en la velocidad de conexión.
- *Opción "Crear archivo Léame con HTML de muestra"*: seleccione esta opción si desea incluir un archivo con información básica sobre el uso de la transmisión en directo HTTP.

Ejecutar flujo de trabajo de Automator

Utilice este formulario para elegir el script de Automator que desea ejecutar.

- *Seleccionar flujo de trabajo de Automator:* haga clic en Seleccionar para abrir un cuadro de diálogo que permite buscar y seleccionar un script de Automator que Compressor ejecutará automáticamente una vez finalizada la tarea de transcodificación.



The screenshot shows a window titled "Inspector" with three tabs: "A/V Attributes", "Additional Information", and "Job Action". The "Job Action" tab is active. It contains a dropdown menu labeled "When job completes:" with the value "Run Automator Workflow". Below this is a text field labeled "Automator workflow:" which is currently empty, followed by a "Choose..." button.

Publicar en YouTube

Utilice este formulario para introducir información acerca de las películas que desee publicar en una cuenta YouTube en Internet.

Nota: Para cargar varios archivos multimedia de salida en YouTube en un solo lote, cree una tarea independiente para cada archivo multimedia de salida.



The screenshot shows the "Inspector" window with the "Job Action" tab selected. The "When job completes:" dropdown is set to "Publish to YouTube". The form contains the following fields: "Username:" (text input), "Password:" (password input), "Title:" (text input), "Description:" (text input), "Tags:" (text input), and "Category:" (dropdown menu set to "Film & Animation"). There is a checkbox labeled "Make this movie private" which is checked. At the bottom of the form, it says "All fields are required."

Importante: Para que la carga se realice sin problemas, debe rellenar todos los campos

- *Nombre de usuario:* utilice este campo para introducir un nombre de usuario de YouTube.

- *Contraseña*: utilice este campo para introducir una contraseña de YouTube.
- *Título*: utilice este campo para introducir el nombre de la película que desee publicar.
- *Descripción*: utilice este campo para introducir una descripción de la película que desee publicar.
- *Etiquetas*: utilice este campo para introducir palabras clave para describir la película. Dichas palabras clave serán los términos de búsqueda que el público puede emplear para encontrar la película en YouTube. Para obtener más información, consulte la ayuda de YouTube.
- *Menú local Categoría*: utilice este menú local para asignar una categoría de YouTube a la película. En YouTube, una película puede pertenecer a más de una categoría (áreas temáticas).
- *Opción "Convertir esta película en privada"*: seleccione esta opción para controlar el acceso a la visualización de la película que va a publicar. Si convierte un vídeo en privado en YouTube, puede compartirlo con un determinado número de personas de la lista de contactos que haya creado en su cuenta. Para obtener más información, consulte la ayuda de YouTube.

Publicar en Facebook

Utilice este formulario para introducir información acerca de las películas que desee publicar en una cuenta de Facebook en Internet.

Nota: Para cargar varios archivos multimedia de salida en Facebook en un solo lote, cree una tarea independiente para cada archivo multimedia de salida.



The image shows a software interface window titled "Inspector" with three tabs: "A/V Attributes", "Additional Information", and "Job Action". The "Additional Information" tab is active. At the top, there is a dropdown menu labeled "When job completes:" with "Publish to Facebook" selected. Below this are several input fields: "Email:", "Password:", "Title:", and "Description:". At the bottom, there is a "Privacy:" dropdown menu with "Only Me" selected. A red error message at the bottom of the form reads "Email and Password are required."

Importante: Para que la carga se realice sin problemas, debe rellenar todos los campos

- *Correo electrónico*: utilice este campo para introducir la dirección de correo electrónico de una cuenta de Facebook.

- *Contraseña*: utilice este campo para introducir una contraseña de Facebook.
- *Título*: utilice este campo para introducir el nombre de la película que desee publicar.
- *Descripción*: utilice este campo para introducir una descripción de la película que desee publicar.
- *Menú local Privacidad*: utilice este menú para indicar quién puede ver la película. Las opciones son: Solo yo, Amigos, Amigos de amigos y Pública.

Publicar en Vimeo

Utilice este formulario para introducir información acerca de las películas que desee publicar en una cuenta de Vimeo en Internet.

Nota: Para cargar varios archivos multimedia de salida en Vimeo en un solo lote, cree una tarea independiente para cada archivo multimedia de salida.



The image shows a screenshot of a software interface titled "Inspector". It has three tabs: "A/V Attributes", "Additional Information", and "Job Action". The "Additional Information" tab is active. At the top, there is a dropdown menu labeled "When job completes:" with "Publish to Vimeo" selected. Below this are several input fields: "Email:", "Password:", "Title:", "Description:", and "Tags:". At the bottom, there is a dropdown menu labeled "Viewable by:" with "Anyone" selected. A red text message at the bottom of the form reads "All fields are required."

Importante: Para que la carga se realice sin problemas, debe rellenar todos los campos

- *Correo electrónico*: utilice este campo para introducir la dirección de correo electrónico de una cuenta de Vimeo.
- *Contraseña*: utilice este campo para introducir una contraseña de Vimeo.
- *Título*: utilice este campo para introducir el nombre de la película que desee publicar.
- *Descripción*: utilice este campo para introducir una descripción de la película que desee publicar.
- *Etiquetas*: utilice este campo para introducir palabras clave para describir la película. Estas palabras clave serán los términos de búsqueda que el público puede emplear para encontrar la película en Vimeo. Para obtener más información, consulte la ayuda de Vimeo.
- *Menú local "Visible por"*: utilice este menú para indicar quién puede ver la película. Las opciones son: Cualquiera, Mis contactos y Nadie más.

Publicar en CNN iReport

Utilice este formulario para introducir información acerca de las películas que desee publicar en una cuenta de CNN iReport en Internet.

Nota: Para cargar varios archivos multimedia de salida en CNN iReport en un solo lote, cree una tarea independiente para cada archivo multimedia de salida.

Inspector

A/V Attributes Additional Information Job Action

When job completes: Publish to CNN iReport

Email:

Password:

Subject:

Body:

Tags:

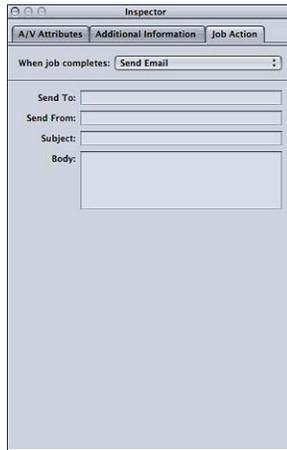
Email, Password, Subject and Body fields are required.

Importante: Para que la carga se realice sin problemas, debe rellenar todos los campos

- *Correo electrónico:* utilice este campo para introducir la dirección de correo electrónico de una cuenta de CNN iReport.
- *Contraseña:* utilice este campo para introducir una contraseña de CNN iReport.
- *Asunto:* utilice este campo para introducir el nombre de la película que desee publicar.
- *Cuerpo:* utilice este campo para introducir una descripción de la película que desee publicar.

Enviar mensaje de correo

Utilice este formulario para introducir la información que se incluirá en un correo creado cuando se haya completado la tarea. Este correo contiene el archivo de salida y se abre en Mail, para que pueda editar su contenido y configurar otros ajustes. Cuando haya introducido todos los cambios necesarios en el correo, haga clic en Enviar.



The image shows a screenshot of a software interface titled "Inspector". It has three tabs: "A/V Attributes", "Additional Information", and "Job Action". The "Job Action" tab is selected. Below the tabs, there is a dropdown menu labeled "When job completes:" with "Send Email" selected. Below this are four input fields: "Send To:", "Send From:", "Subject:", and "Body:". The "Body:" field is a larger text area.

- *Enviar a:* introduzca la dirección de correo a la que desea enviar el mensaje de correo. Puede introducir varias separándolas por comas.
- *Enviar desde:* introduzca la dirección de correo desde la que se enviará el correo.
- *Asunto:* utilice este campo para introducir el asunto del correo.
- *Cuerpo:* utilice este campo para introducir el texto del mensaje.

La ventana “Vista previa” tiene dos funciones principales. Puede usarla para reproducir los archivos multimedia de origen en su formato original o para previsualizarlos con los ajustes que les haya asignado.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Acerca de la ventana “Vista previa” (p. 331)
- Cómo previsualizar un clip (p. 338)
- Cómo transcodificar un fragmento del clip con la ventana “Vista previa” (p. 344)
- Cómo trabajar con marcadores y fotogramas póster (p. 345)
- Acerca de las funciones rápidas de teclado de la ventana “Vista previa” (p. 352)

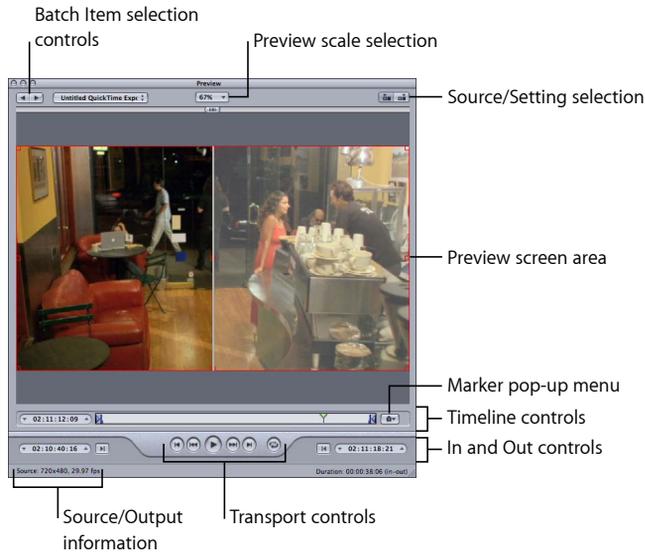
Acerca de la ventana “Vista previa”

Al usar la ventana “Vista previa” para comparar la versión original del clip con la versión resultante podrá realizar cambios y visualizarlos en tiempo real. Esta comparación le permite comprobar los efectos de los ajustes en el archivo antes de dedicar tiempo y recursos a transcodificarlos. Realice esta operación para comprobar la calidad del archivo multimedia de salida.



Puede utilizar también la ventana “Vista previa” para aumentar el tamaño de la pantalla de previsualización, añadir manualmente fotogramas I (solo en MPEG-1 y MPEG-2) y designar una parte del archivo multimedia para la transcodificación con los marcadores Entrada y Salida.

La ventana “Vista previa” le permite reproducir ítems del lote antes de enviarlos a la transcodificación y, también, comparar versiones del clip para garantizar que la calidad del archivo multimedia resulte aceptable.



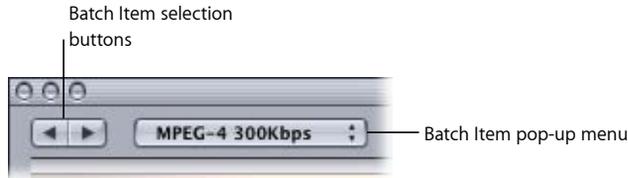
La ventana “Vista previa” se compone de los elementos siguientes:

- *Selección de la escala de previsualización:* ajusta el tamaño de la pantalla de previsualización. Los tres ajustes son 100%, 75% y 50%, pero puede también arrastrar el tirador de la ventana “Vista previa” para ajustarla al tamaño que desee.
- *Selección de fuentes y de ajustes:* use estos botones para previsualizar el ítem del lote seleccionado usando bien el aspecto y tamaño del archivo de origen o bien del ajuste. El botón “Vista del origen” suministra también un límite de recorte que podrá usar para definir los bordes del recorte. El botón “Vista del ajuste” muestra la versión recortada del archivo multimedia, ajustada al tamaño y aspecto definido.
- *Información del origen y la salida:* el tamaño de fotograma del clip y la frecuencia de fotogramas se mostrarán en la esquina inferior izquierda de la ventana “Vista previa”. La duración del clip (desde el punto Entrada hasta el punto Salida) se mostrará en la esquina inferior derecha de la pantalla. Con el botón “Vista del origen” seleccionado, el tamaño del fotograma y su frecuencia se refieren a los del clip multimedia de origen. Cuando está seleccionado el botón “Vista del resultado”, el tamaño del fotograma y su frecuencia representan el ajuste para estos ítems del lote.

Nota: para ver la duración total del clip (sin los puntos Entrada y Salida), seleccione el archivo original en la ventana Lote y abra la ventana Inspector (seleccione Ventana > Mostrar Inspector).

Área de control para seleccionar el ítem del lote

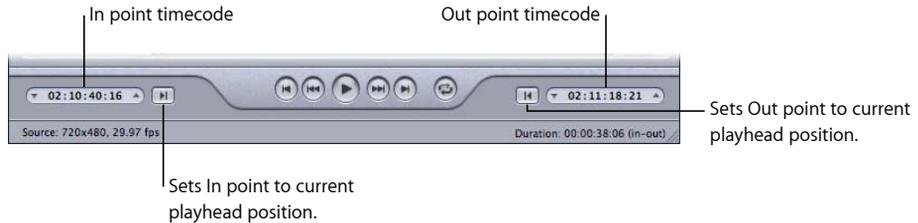
Puede usar el área de control para seleccionar el ítem del lote con el fin de elegir los elementos de interés en la ventana Lote para mostrarlos en la ventana “Vista previa”.



- *Botones para seleccionar los ítems del lote:* use estos botones para avanzar o retroceder por la lista de archivos multimedia de origen y clips con ajustes disponibles para la previsualización. A medida que vaya haciendo clic en la lista, el ítem de lote seleccionado aparecerá en el menú local.
- *Menú local “Ítem de lote”:* seleccione en este menú local el archivo multimedia de origen que desee previsualizar, con o sin los ajustes asignados.

Controles Entrada y Salida

Una vez que haya seleccionado el ítem del lote, los controles Entrada y Salida se podrán usar para ver y ajustar la información del código temporal de los puntos Entrada y Salida.



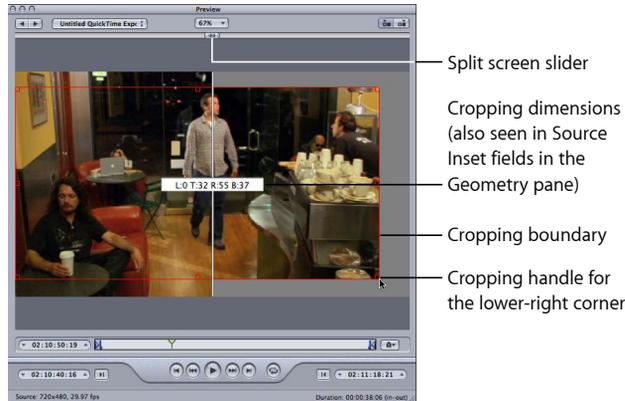
- *Campos del código temporal Entrada y Salida:* las ubicaciones exactas de los puntos Entrada y Salida se muestran aquí usando el formato estándar del código temporal, hh:mm:ss:ff. Puede modificar manualmente estos campos seleccionando e introduciendo nuevos valores. Si se introduce un nuevo valor, el punto Entrada o Salida correspondiente del control temporal se desplaza al punto especificado del ítem del lote actual.

Nota: Si el archivo multimedia de origen tiene una pista de código temporal, el código temporal inicial y final del clip aparecerá tanto en el campo Entrada como en el campo Salida. Para todos los demás, el código temporal comenzará en 00:00:00:00.

- *Botones de los puntos Entrada y Salida:* arrastre los botones del punto Entrada (flecha a la derecha) o del punto Salida (flecha a la izquierda) en el control temporal para establecer un nuevo punto Entrada o Salida. Puede usar también los botones “Especificar punto de entrada” o “Especificar punto de salida” (al lado de campos de código temporal) para especificar los puntos de entrada y salida.

Área de la pantalla de previsualización

El área de la pantalla de previsualización muestra el ítem del lote seleccionado en esos momentos.

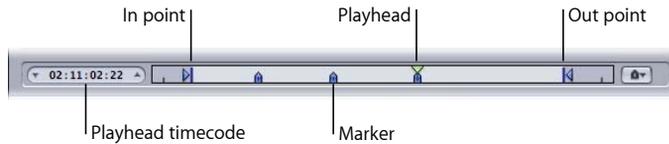


La pantalla de previsualización contiene además los elementos siguientes:

- *Regulador de división de la pantalla:* arrastre el regulador de división de la pantalla por la parte superior de la pantalla de previsualización para obtener una visualización comparada del archivo multimedia de origen (izquierda) con el de salida (derecha). Además de la posición del regulador en la parte superior, una línea blanca vertical indica también la división de la pantalla.
- *Bordes del recorte:* los bordes del recorte solo se muestran en la vista del origen. Use los tiradores para arrastrar las esquinas y bordes rojos del recorte en la dirección en que desee recortar el archivo multimedia resultante. Use el tirador central para arrastrar todo el fotograma en cualquier dirección conservando sus dimensiones. Los nuevos valores (de izquierdo, superior, derecho e inferior) aparecen dinámicamente en la pantalla de previsualización a medida que va recortando el fotograma. Si también tiene abierta la ventana Inspector con el objetivo del lote seleccionado, podrá ver los mismos valores en los campos de recorte del panel Geometría. Seleccione la vista de resultados salida para mostrar los resultados obtenidos con los ajustes de los bordes de recorte.

Controles para el “Control temporal”

Los controles destinados al control temporal suministran información acerca del clip, incluidos los marcadores que tenga y los ajustes actuales de los puntos Entrada y Salida. También puede usar el control temporal para colocar el control de reproducción en un fotograma determinado y especificar los puntos Entrada y Salida.



- **Código temporal del cursor de reproducción:** muestra el código temporal de la posición del cursor de reproducción en el control temporal según el formato estándar de este código, hh:mm:ss:ff. Puede introducir un nuevo valor para colocar con precisión el cursor de reproducción en el control temporal.

Nota: Si el archivo multimedia de origen tiene una pista con código temporal provista de uno específico de este tipo, el del clip aparecerá en el campo del código temporal de la reproducción. Para todos los demás, el código temporal comenzará en 00:00:00:00.

- **Puntos Entrada y Salida:** úselos si desea transcodificar únicamente una sección del archivo multimedia de origen y no todo él. Arrastre los puntos para indicar los de Inicio y Final en el archivo multimedia de origen que desee transcodificar. Los campos de código temporal Entrada y Salida situados en la parte inferior de la ventana “Vista previa” se actualizarán a medida que arrastre estos puntos. (También puede hacer clic en los botones “Especificar punto de entrada” y “Especificar punto de salida” para definir la posición de los puntos en el lugar donde se encuentre el cursor de reproducción en esos momentos.)

Importante: Los puntos Entrada y Salida se conservan después de que haya finalizado la transcodificación, así que si desea volver a enviar un lote desde la tabla Historial, tendrá que volver a aplicar estos puntos al clip. Los puntos Entrada y Salida se asignan al archivo multimedia de origen en lugar de al ajuste, de manera que los puntos de este tipo que cree serán los mismos para todos los ajustes restantes relativos a ese archivo multimedia de origen del lote actual.

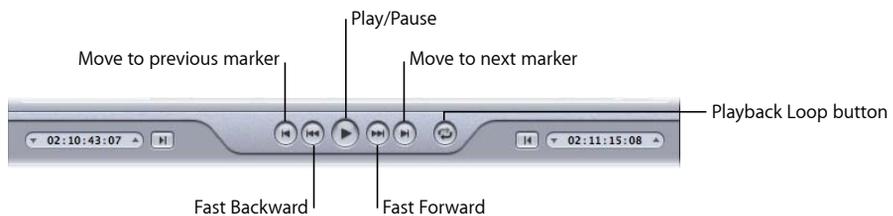
- **Cursor de reproducción:** le ofrece una indicación visual de dónde se encuentra el fotograma mostrado en el interior del clip. Puede arrastrar el cursor de reproducción para desplazarse rápidamente a un lugar determinado del clip.
- **Marcador:** le ofrece una indicación visual del lugar del clip en que se encuentra situado un marcador. El color del marcador indica su tipo:
 - **Azules:** marcadores de compresión (se trata de marcadores de compresión que debe añadir manualmente)

- *Violetas*: marcadores de capítulo (son determinados marcadores cuya finalidad es servir como punto de parada en la navegación o como ilustraciones visuales en el archivo multimedia de salida)
- *Rojo*: marcadores de podcast (son determinados marcadores cuya finalidad es servir como punto de parada en la navegación o como ilustraciones visuales en el archivo multimedia de salida)
- *Verdes*: marcadores de edición y corte (se trata de marcadores de compresión que se añaden automáticamente a los puntos de edición en la secuencia de Final Cut Pro)
- *Barra gris con un punto en el centro*: fotograma póster (esta barra indica el fotograma elegido como fotograma póster de este archivo)

Consulte [Cómo trabajar con marcadores y fotogramas póster](#) para obtener más información.

Controles de transporte

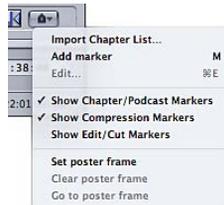
Desplazan el cursor de reproducción hacia adelante o hacia atrás, hasta la posición exacta del marcador o punto Entrada y Salida siguiente, facilitando la navegación rápida de un marcador a otro. Puede usar también estos botones para desplazar con rapidez el cursor de reproducción al inicio o al final del clip.



- *Botón de reproducción/pausa*: inicia o detiene la reproducción del clip. Si detiene la reproducción, el cursor de reproducción permanecerá en su posición actual. Para volver al inicio del clip, tendrá que arrastrar el cursor de reproducción de nuevo al principio o hacer clic en el control “Retroceder hasta el marcador anterior”.
- *Botones “Retroceder hasta el marcador anterior” o “Avanzar hasta el marcador siguiente”*: desplaza el cursor de reproducción al marcador anterior o siguiente, los puntos Entrada o Salida, o al inicio o final del clip si no quedan más marcadores.
- *Botones “Retroceso rápido” y “Avance rápido”*: le permite reproducir el clip en cualquier dirección al doble de la velocidad normal. Si selecciona estos botones durante la reproducción, al hacer clic en ellos una segunda vez se retomará la velocidad de reproducción normal.
- *Botón “Reproducción en bucle”*: haga clic en él para reproducir el archivo multimedia en bucle continuo.

Menú local Marcador

Use el menú local Marcador para administrar los marcadores de clips. Si bien puede usar los marcadores con todos los ajustes, en realidad solo afectan al archivo de salida cuando el ajuste usa los formatos de archivo de salida MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 cuando se configura para podcasting, H.264 para dispositivos Apple o película QuickTime. Consulte [Cómo trabajar con marcadores y fotogramas póster para obtener más información](#).



Seleccione los elementos del menú local Marcador para añadir, quitar, mostrar, ocultar y editar los marcadores y los fotogramas póster.

- *Importar lista de capítulos:* abre un cuadro de diálogo de importación de archivos que le permite importar un archivo que contiene una lista de tiempos de marcadores de capítulo para el archivo multimedia de origen. See [Cómo añadir marcadores de compresión o podcast a un clip](#) for more information.
- *Añadir marcador/Eliminar marcador:* el estado real de esta opción depende de si el cursor de reproducción está colocado o no en un marcador.
 - *Si el cursor de reproducción no está situado en un marcador:* Al seleccionar esta opción de “Añadir marcador”, se colocará un nuevo marcador en el control temporal en la posición actual del cursor de reproducción.
 - *Si el cursor de reproducción está situado en un marcador:* si selecciona esta opción de “Eliminar marcador”, se eliminará el marcador actual.
- *Editar:* solo está disponible cuando el cursor de reproducción se encuentra situado en un marcador. Al seleccionar Editar se abrirá un cuadro de diálogo para configurar el marcador. El cuadro de diálogo permite ajustar el tipo de marcador y asignarle una dirección URL y una imagen. See [Cómo añadir marcadores de compresión o podcast a un clip](#) for more information.
- *Mostrar marcadores de capítulo/podcast:* determina si se mostrarán o no los marcadores de capítulo y podcast (los que tienen nombre) en el control temporal. Si esta opción está seleccionada, los marcadores se mostrarán.
- *Mostrar marcadores de compresión:* determina si se mostrarán o no los marcadores de compresión (los que carecen de nombre) en el control temporal. Si esta opción está seleccionada, los marcadores se mostrarán.

- *Mostrar los marcadores Editar/Cortar*: determina si se muestra en el control temporal los marcadores colocados automáticamente en cada punto de edición por otra aplicación, como por ejemplo Final Cut Pro. Si esta opción está seleccionada, los marcadores se mostrarán.
- *Fijar fotograma póster*: seleccione esta opción para convertir el fotograma actual en el fotograma póster. Un *fotograma póster* es una imagen estática que representa un archivo multimedia de vídeo o audio o un capítulo de podcast en aplicaciones como iTunes y el Finder. Por omisión, el primer fotograma de un archivo de vídeo es el fotograma póster.
- *Borrar fotograma póster*: elimina el marcador del fotograma póster.
- *Ir al fotograma póster*: desplaza el cursor de reproducción al fotograma póster.

Cómo previsualizar un clip

Puede previsualizar el archivo multimedia de origen o ese mismo archivo con el ajuste que tiene aplicado. Los archivos multimedia de origen aparecerán en la lista con sus nombres de archivo. Cualquier ajuste que se haya aplicado al archivo multimedia de origen se mostrará inmediatamente en la lista, bajo el nombre del archivo, lo que facilitará su identificación. Las opciones que se muestren en la ventana “Vista previa” dependerán de si elige ver el archivo multimedia original o ese mismo archivo con un ajuste.

Importante: Los ajustes realizados en el panel Codificador y en el panel “Controles de fotogramas” no pueden previsualizarse. Solo pueden previsualizarse los ajustes realizados en el panel Filtros y en el panel Geometría. Consulte [Cómo transcodificar un fragmento del clip con la ventana “Vista previa](#) para obtener un método alternativo para previsualizar los ajustes del panel Codificador y el panel “Controles de fotogramas”.

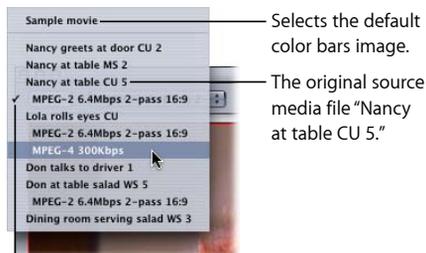
Para previsualizar un archivo multimedia de origen

- 1 abra la ventana “Vista previa”;

Nota: Puede abrir el archivo en la ventana “Vista previa” con una sola operación, haciendo doble clic en el archivo multimedia de origen en su tarea en la ventana Lote.

2 Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione un archivo multimedia de origen en el menú local “Ítem de lote” (se identifica gracias a su nombre de archivo).



A setting applied to the source media file “Nancy at table CU 5.” The checkmark indicates that this is currently being viewed in the Preview window.

- Haga clic en los botones de selección “Ítem de lote” hasta que aparezca el archivo multimedia de origen en el menú local.
- Seleccione este archivo multimedia de origen en su tarea en la ventana Lote. Solo estará activo el botón “Vista del origen” (el botón “Vista del resultado” estará atenuado). Esto ocurre porque se ha seleccionado un archivo multimedia de origen normal, de manera que solo puede ver el clip no modificado, sin el divisor en pantalla ni las barras de recorte.

3 Seleccione una resolución de pantalla para “Vista previa” en el menú local “Escala de previsualización” o arrastre el tirador de la ventana “Vista previa” hasta el tamaño que prefiera.

Esto no afecta al tamaño del fotograma en ventana del archivo multimedia real de salida. Ese parámetro solo se puede ajustar en el panel Geometría de la ventana Inspector.

4 Haga clic en el botón Reproducir para previsualizar el archivo multimedia de origen seleccionado.

Los archivos multimedia de origen a los que ya se ha añadido marcadores, como por ejemplo los provenientes de Final Cut Pro, mostrarán estos marcadores en el control temporal. Puede administrar los marcadores si es necesario. Consulte [Cómo trabajar con marcadores y fotogramas póster](#) para obtener más información.

Para previsualizar un clip que tiene asignado un ajuste

- 1 abra la ventana “Vista previa”;

Nota: Puede abrir el clip en la ventana “Vista previa” con una sola operación, haciendo doble clic en el objetivo (que contiene el ajuste) de una tarea en la ventana Lote.

2 Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione un ajuste en el menú local “Ítem de lote” (los nombres de ajuste sangrados, no los nombres de archivo originales).
- Haga clic en los botones de selección “Ítem de lote” hasta que aparezca un clip con ajustes en el menú local.
- Seleccione el ajuste del clip en su tarea en la ventana Lote.

Tanto el botón “Visualizar el origen” como el botón “Visualizar (la salida) ajuste” están activos, de manera que puede pasar de una vista a otra. Como ha seleccionado un ajuste, podrá usar el regulador de división de la pantalla y los bordes de recorte en la ventana “Vista previa”.

3 Haga clic en el botón “Visualizar ajuste” en la esquina superior derecha de la ventana “Vista previa”.

4 Seleccione una resolución de pantalla para “Vista previa” en el menú local “Escala de previsualización” o arrastre el tirador de la ventana “Vista previa” hasta el tamaño que prefiera.

Esto no afecta al tamaño del fotograma en ventana del archivo multimedia real de salida. Ese parámetro solo se puede ajustar en el panel Geometría de la ventana Inspector.

Nota: Cuando ajusta el tamaño del fotograma (en el panel Geometría) mientras está viéndolo en la ventana “Vista previa”, puede que ese tamaño del fotograma no se redimensione en consonancia. En este caso, seleccione “Película de muestra” o un objetivo diferente en el menú local “Ítem de lote” y, a continuación, seleccione de nuevo el objetivo. Ahora aparecerá con el tamaño de fotograma correcto.

5 Arrastre el regulador de división de la pantalla a la izquierda o a la derecha para desplazar el divisor de pantalla sobre una parte mayor o menor de la porción transcodificada del clip.

- 6 Use los bordes del recorte para ajustar el tamaño del fotograma del archivo multimedia de salida.



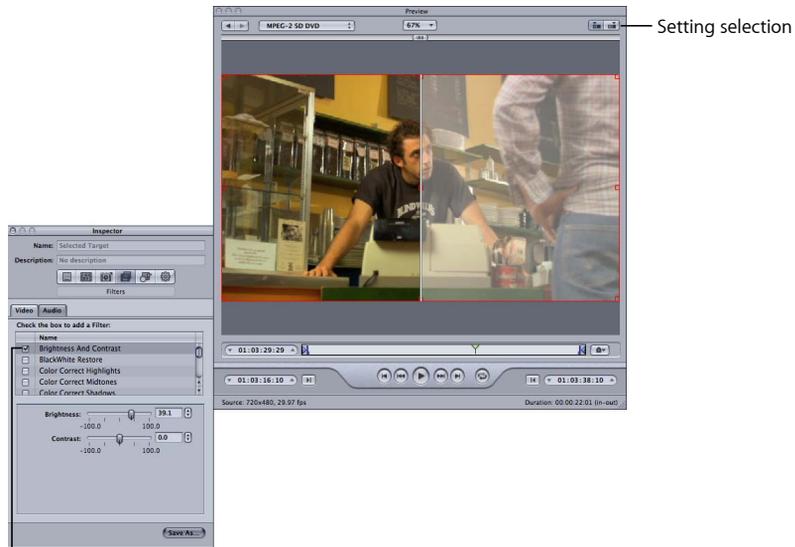
- 7 Compruebe los resultados de la operación de recorte haciendo clic en los botones "Visualizar origen" y "Visualizar ajuste".

Nota: Cuanto más reduzca la imagen del clip recortándolo, mayor será el factor de escala de la imagen resultante (ya que la geometría del fotograma se adapta a los ajustes de las proporciones de la salida en lugar de a los del archivo de origen). Este efecto es similar a acercar una imagen, por cuanto aumenta el tamaño de los píxeles y conlleva una degradación general de la calidad de la imagen. Por eso, asegúrese de no recortar la imagen tanto que su tamaño supere el original en relación con el tamaño original del fotograma.



- 8 Seleccione el filtro que desea ajustar y realice los cambios necesarios.

Nota: El filtro que seleccione debe tener una marca de selección al lado de la lista Filtros. De lo contrario, el filtro no se aplicará al ajuste.



Selected filter settings are displayed in the Preview window.

- 9 Si desea cambiar el tamaño de fotograma para que el archivo multimedia de salida se muestre distinto al archivo multimedia de origen, abra el panel Geometría en la ventana Inspector y seleccione un valor ya existente en el menú local "Tam. fotograma" o bien escriba otros valores para la salida en los campos correspondientes.

Nota: MPEG-2 está limitado a los tamaños preestablecidos de los fotogramas en pantalla, basados en las especificaciones de MPEG-2. En este caso no está disponible ningún tamaño de salida.



Cropping dimensions
(also displayed in the
Inspector window when
you drag cropping bars)

- 10 Haga clic en el botón Reproducir de la ventana “Vista previa” para ver el clip.
Consulte Acerca de la ventana “Vista previa para obtener más información acerca de estos ajustes.

Cómo reproducir archivos Dolby Digital Professional (AC-3) en la ventana “Vista previa”

Puede usar la ventana “Vista previa” para reproducir archivos Dolby Digital Professional (AC-3). Compressor incluye un descodificador Dolby Digital para que, al añadir un archivo multimedia de origen AC-3 a un lote y reproducirlo, pueda escucharlo utilizando los altavoces actuales del ordenador. Estos altavoces pueden ser desde los simples altavoces estéreo incorporados al ordenador, que reproducen una versión rebajada (downmix) del archivo AC-3 si contiene más de dos canales, hasta un conjunto de altavoces surround externos conectados a una salida USB o FireWire.

Importante: Como Compressor descodifica el archivo de audio Dolby Digital, no puede utilizarse la salida óptica del ordenador para previsualizar el audio Dolby Digital.

Esta característica es importante si se utiliza el codificador Dolby Digital Professional, puesto que no pueden previsualizarse los ajustes del codificador en tiempo real en la ventana “Vista previa”. En lugar de ello, puede añadir los archivos AC-3 codificados a un lote y reproducirlos para comprobar si los ajustes del codificador han dado buenos resultados. Consulte [Cómo transcodificar un fragmento del clip con la ventana “Vista previa”](#) para obtener más información acerca de cómo crear un clip de prueba de pequeño tamaño para este propósito.

Cómo transcodificar un fragmento del clip con la ventana “Vista previa”

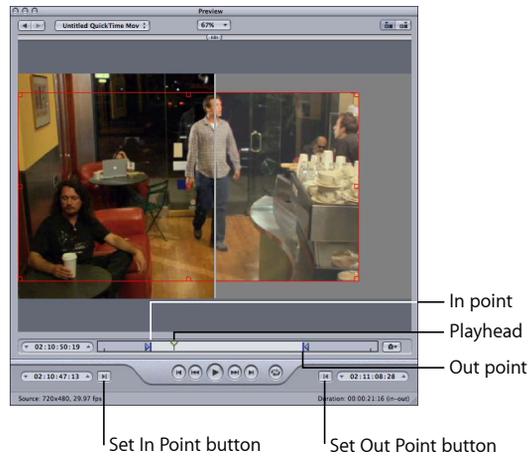
A diferencia de los ajustes de Geometría (recortar y escalar) y Filtros, que se muestran instantáneamente en la ventana “Vista previa”, los ajustes del panel Codificación y del panel “Controles de fotogramas” no se visualizan de forma inmediata. Para previsualizar los ajustes de estos paneles, realice una transcodificación de prueba con un fragmento pequeño de su archivo multimedia de origen.

Puede utilizar la ventana “Vista previa” para establecer los puntos Entrada y Salida con el fin de transcodificar solo una parte de un archivo multimedia en vez de procesarlo por completo.

Para indicar la parte del archivo multimedia que se usará en la transcodificación

- 1 abra la ventana “Vista previa”;
- 2 Seleccione un clip en el menú local “Ítem de lote” o haga clic en los botones de selección de igual nombre hasta que aparezca el clip en el menú local.
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Arrastre el punto Entrada hasta el lugar apropiado.

- Arrastre el cursor de reproducción hasta el punto donde desee iniciar la transcodificación y haga clic en el botón “Especificar punto de entrada”.



4 Realice una de las siguientes operaciones:

- Arrastre el punto Salida hasta el lugar apropiado.
- Arrastre el cursor de reproducción hasta el lugar donde desee que termine la transcodificación y haga clic en el botón “Especificar punto de salida”.

El único segmento del archivo multimedia que se transcodificará es el situado entre los puntos que haya establecido. No se transcodificará el resto del clip.

Importante: Cuando utilice los puntos Entrada y Salida para especificar un segmento del archivo multimedia de origen para transcodificar, estos se aplicarán a todos los objetivos asignados a la tarea del archivo. Puede añadir un archivo multimedia de origen varias veces a un lote, de modo que se creen varias tareas, y ajustar los puntos de entrada y salida de forma distinta en cada tarea.

Cómo trabajar con marcadores y fotogramas póster

Compressor puede importar y crear muchos tipos distintos de marcadores. Además, Compressor puede importar listas completas de marcadores de capítulo. Compressor también permite configurar un fotograma póster para un clip.

Formatos de archivo de salida compatibles con marcadores

No todos los formatos de archivo de salida son compatibles con marcadores. A continuación se muestra una lista de los formatos compatibles con marcadores.

- MPEG-2

- MPEG-4 cuando se configura para podcasting (solo audio con la opción “Podcast mejorado” seleccionada)
- Películas QuickTime
- H.264 para dispositivos Apple

Puede ajustar y configurar marcadores para otros formatos de archivo de salida, pero no se incluirán en el archivo de salida codificado.

Tipos de marcadores

Compressor puede importar y crear los tipos de marcadores siguientes:

- *Marcadores de capítulo:* estos marcadores de capítulo permiten acceder fácilmente a los puntos de índice de un DVD, una película de QuickTime o un podcast de vídeo. QuickTime Player puede interpretar cualquier pista de texto que contenga impresiones de fecha como una pista de capítulo; Los marcadores de capítulo también puede incluir ilustraciones y una dirección URL asignada a ellos, y que aparece cuando se reproduce un podcast.

Estos marcadores se muestran de color violeta en el control temporal de la ventana “Vista previa”; y son del tipo en que se crearon al añadir los marcadores manualmente mediante Compressor.

- *Marcadores de podcast:* al igual que los marcadores de capítulo, los marcadores de podcast pueden tener asignadas una ilustración y una dirección URL. Los marcadores de podcast no pueden, sin embargo, utilizarse para acceder a fotogramas dentro del clip y no aparecen como marcadores de capítulo en QuickTime.

Puede utilizar marcadores de podcast para proporcionar un pase de diapositivas (con direcciones URL) que los usuarios pueden ver mientras reproducen podcasts de audio.

Estos marcadores se muestran de color rojo en el control temporal de la ventana “Vista previa”.

- *Marcadores de compresión:* los marcadores de compresión también se conocen como *marcadores de compresión manuales*. Son los marcadores que puede añadir en la ventana “Vista previa” de Compressor para indicar cuándo Compressor debe generar un fotograma I MPEG durante la compresión. Consulte [Descripción de grupos GOP y tipos de fotogramas](#) para obtener más información acerca de los fotogramas I.

Estos marcadores se muestran de color azul en el control temporal de la ventana “Vista previa”.

- *Marcadores Editar/Cortar:* los marcadores Editar/Cortar también se conocen como *marcadores de compresión automáticos*. Estos marcadores están pensados para aparecer en cada punto de corte o transición de una secuencia. Durante la transcodificación, Compressor usa marcadores de edición/corte para generar fotogramas MPEG I en esos puntos, mejorando la calidad de la compresión.

Estos marcadores se muestran de color verde en el control temporal de la ventana “Vista previa”.

Cómo añadir y eliminar marcadores de forma manual

La ventana “Vista previa” ofrece una gran compatibilidad para marcadores, e incluye la posibilidad de gestionar marcadores ya añadidos a archivos multimedia de origen, de añadir y eliminar marcadores de forma manual y de importar listas de marcadores de capítulos. Al añadir un marcador a un clip, se añade por omisión un marcador de capítulo. Posteriormente, si lo desea, puede cambiar el tipo de marcador por uno de compresión o de podcast (véase [Cómo añadir marcadores de compresión o podcast a un clip](#)).

Para aplicar un marcador de capítulo a un clip

- 1 Abra la ventana “Vista previa”.
- 2 Seleccione la opción “Mostrar marcadores de capítulo/podcast” del menú local Marcador, de modo que junto a ella aparezca una marca de verificación.
- 3 Seleccione un clip en el menú local “Ítem de lote” o haga clic en el botón de selección de igual nombre hasta que aparezca el clip que desee en el menú local.
- 4 Realice una de las siguientes operaciones para determinar el lugar donde se colocará el marcador:
 - Arrastre el cursor de reproducción al lugar donde desee añadir el marcador.
 - Introduzca un valor de código temporal en el campo de código temporal del cursor de reproducción.
- 5 Para añadir un marcador, realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga clic en el botón Marcador y seleccione “Añadir marcador” en el menú local.
 - Pulse M.

Aparecerá un marcador de capítulo de color violeta en el control temporal.

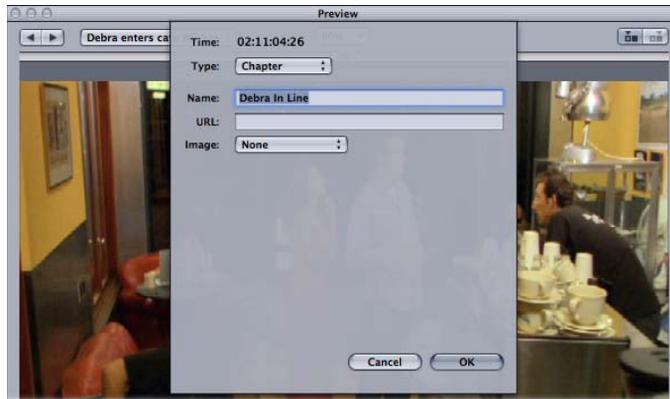


A purple marker appears under the playhead after the marker is added.

- 6 Seleccione Editar en el menú local Marcador (o pulse Comando + E).

Aparecerá un cuadro de diálogo para editar el marcador.

- 7 Introduzca un nombre para el marcador de capítulo en el campo Nombre.



En el caso de los marcadores de capítulo, este nombre aparece en el archivo multimedia de salida, visible con QuickTime Player y en dispositivos de reproducción.

- 8 Si desea asignar una imagen al marcador de capítulo, seleccione una de las siguientes opciones en el menú local Imagen:
 - *Ninguna*: no se asocia ninguna imagen al marcador de capítulo.
 - *Fotograma de la fuente*: el fotograma que se muestra es, por omisión, el correspondiente a la posición en la que está situado el marcador. Para utilizar otro fotograma, introduzca otro código de tiempo.
 - *Del archivo*: arrastre una imagen al contenedor de imagen. También puede hacer clic en *Seleccionar* para abrir un cuadro de diálogo de selección de archivos y seleccionar el archivo de imagen fija que desee asignar al marcador.
- 9 Haga clic en *Aceptar* para cerrar el cuadro de diálogo.

Los marcadores de capítulo pueden convertirse en marcadores de compresión o de podcast seleccionando *Editar* en el menú local *Marcador*.

Para eliminar un marcador del clip

- 1 Haga clic en los controles “Retroceder hasta el marcador anterior” o “Avanzar hasta el marcador siguiente” para desplazar el cursor de reproducción hasta el marcador que desee eliminar.
- 2 Para eliminar el marcador, realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga clic en el botón *Marcador* y seleccione “Eliminar marcador” en el menú local.
 - Pulse M.

El marcador desaparecerá.

Para importar una lista de marcadores de capítulo

- 1 Abra la ventana “Vista previa”.
- 2 Seleccione un clip en el menú local “Ítem de lote” o haga clic en el botón de selección de igual nombre hasta que aparezca el clip que desee en el menú local.
- 3 Seleccione “Importar lista de capítulos” en el menú local Marcador.
Se abrirá un cuadro de diálogo de selección de archivos donde podrá localizar y seleccionar el archivo de marcadores de capítulo para el archivo multimedia de origen.
- 4 Seleccione el archivo de marcadores de capítulo y haga clic en Abrir.

Los marcadores se importarán y añadirán al control temporal de la ventana “Vista previa”.

Nota: Aunque todos los marcadores importados utilizando una lista de marcadores de capítulo son configurados como marcadores de capítulo, puede utilizar el cuadro de diálogo de edición de marcadores para cambiarlos a marcadores de podcast o de compresión. Además, puede añadirles ilustraciones y direcciones URL de ser necesario.

Importante: Los valores de código de tiempo de la lista deben basarse en el código de tiempo del archivo multimedia de origen.

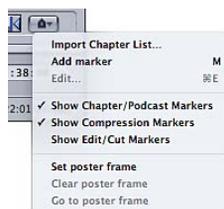
Cómo añadir marcadores de compresión o podcast a un clip

Para añadir un marcador de compresión o de podcast a un clip de forma manual, primero debe añadir un marcador de capítulo (tal y como se describe en la sección anterior) y, a continuación, editar el marcador.

Nota: Un podcast puede tener tanto marcadores de capítulo como de podcast. La única diferencia es que el espectador puede navegar directamente a un marcador de capítulo pero no a uno de podcast. Consulte [Tipos de marcadores](#) para obtener más información.

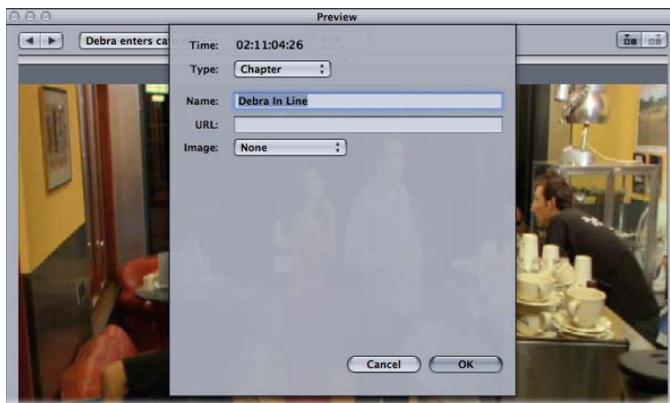
Para añadir un marcador de compresión o de podcast a un clip de forma manual

- 1 Seleccione las opciones “Mostrar marcadores de capítulo/podcast” y “Mostrar marcadores de compresión” en el menú local Marcador, de modo que junto a ellas aparezca una marca de verificación.



- 2 Realice una de las siguientes operaciones para determinar el lugar donde se colocará el marcador:
 - Arrastre el cursor de reproducción al lugar donde desee añadir el marcador.

- Introduzca un valor de código temporal en el campo de código temporal del cursor de reproducción.
- 3 Para añadir un marcador, realice una de las siguientes operaciones:
- Haga clic en el botón Marcador y seleccione “Añadir marcador” en el menú local.
 - Pulse M.
- Aparecerá un marcador de capítulo de color violeta en el control temporal.
- 4 Seleccione Editar en el menú local Marcador (o pulse Comando + E).
Aparecerá un cuadro de diálogo para editar el marcador.



- 5 Seleccione Compresión o Podcast en el menú local Tipo.
- 6 Introduzca un nombre para el marcador en el campo Nombre.
Para marcadores de podcast, este nombre no aparece para el espectador.
- 7 Si lo desea, puede introducir una dirección URL en el campo URL.
Esta dirección URL solo se aplica a los podcasts. El nombre del marcador aparece sobre la ilustración, y el usuario puede hacer clic en ella para abrir el sitio web correspondiente en un navegador web.
- 8 Si desea asignar una imagen al marcador de capítulo, seleccione una de las siguientes opciones en el menú local Imagen:
- *Ninguna*: no se asocia ninguna imagen al marcador de capítulo.
 - *Fotograma de la fuente*: el fotograma que se muestra es, por omisión, el correspondiente a la posición en la que está situado el marcador. Para utilizar otro fotograma, introduzca otro código de tiempo.
 - *Del archivo*: arrastre una imagen al contenedor de imagen. También puede hacer clic en Seleccionar para abrir un cuadro de diálogo de selección de archivos y seleccionar el archivo de imagen fija que desee asignar al marcador.

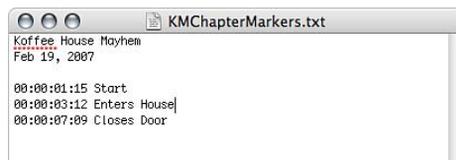
9 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

El marcador del control temporal pasa a ser de color azul si se trata de un marcador de compresión o rojo si es un marcador de podcast. Puede utilizar los botones de marcador anterior y siguiente para seleccionar otros marcadores en el control temporal para editarlos.

También tiene la opción de importar una lista de marcadores de capítulo. Estas listas pueden usar el formato TeXML de QuickTime (un formato basado en XML para crear pistas de texto con tiempos compatibles con 3GPP en un archivo de película QuickTime) o un archivo de lista de capítulos de texto normal. Consulte [Cómo crear listas de marcadores de capítulo de texto normal](#) para obtener más información.

Cómo crear listas de marcadores de capítulo de texto normal

Puede crear una lista de puntos de código de tiempo que Compressor puede importar para crear marcadores. Los valores de código de tiempo tienen que coincidir con el código de tiempo del clip de vídeo de la pista. La lista de valores de código de tiempo debe ser un archivo de texto normal; puede crearlo con TextEdit (siempre y cuando guarde el archivo en texto normal). Si crea la lista con una aplicación de procesamiento de textos más avanzada, asegúrese de guardar el archivo en un archivo de texto ASCII normal, sin formato.



El archivo debe cumplir estas reglas.

- Cada marcador debe colocarse en una nueva línea que comience con un valor de código de tiempo en formato "00:00:00:00". Estos valores identifican las posiciones de los marcadores.
- Después del valor de código de tiempo, puede incluir un nombre para el marcador. Puede utilizar una coma, un espacio o un carácter de tabulación para separar el valor de código de tiempo del nombre de marcador.
- Las líneas que no comiencen con un valor de código de tiempo se ignorarán. Esto le permite añadir comentarios a la lista con facilidad.
- Los valores de código de tiempo no tienen por qué estar colocados en orden cronológico.

Cómo fijar el fotograma póster

Con Compressor, puede fijar el fotograma póster de una película. Este fotograma es el que aparece en iTunes para representar la película. Si no configura ninguno, iTunes utiliza el fotograma que aparece diez segundos después del primer fotograma de la película.

Para fijar el fotograma póster

- 1 Sitúe en el control temporal de la ventana “Vista previa” el fotograma que desee utilizar como fotograma póster.
- 2 Seleccione “Fijar fotograma póster” en el menú local Marcador.

Aparecerá una línea vertical con un punto en el centro en el control temporal.

Para desplazar el cursor de reproducción al fotograma póster

- Seleccione “Ir al fotograma póster” en el menú local Marcador.

Nota: Este ajuste no puede utilizarse si no se ha fijado antes el fotograma póster.

Para eliminar el ajuste del fotograma póster

- Seleccione “Borrar fotograma póster” en el menú local Marcador.

Nota: Este ajuste no puede utilizarse si no se ha fijado antes el fotograma póster.

Acerca de las funciones rápidas de teclado de la ventana “Vista previa”

Para obtener una lista detallada de las funciones rápidas de teclado de la ventana “Vista previa”, consulte [Funciones rápidas de teclado de la ventana “Vista previa”](#) en el capítulo [Funciones rápidas de teclado](#).

Compressor permite seleccionar dónde guardar los archivos transcodificados.

Si no se selecciona un destino, el archivo de salida se guarda en la misma carpeta que el archivo multimedia de origen. Esto puede ser satisfactorio para sus necesidades, pero si hay varios servidores cargando de forma remota, o si simplemente se desea que un tipo concreto de archivo de salida termine en una ubicación específica, se le debe asignar dicha ubicación.

Un volumen abierto en el escritorio recibe el mismo tratamiento que un destino local, y puede guardar archivos multimedia de salida sin necesidad de efectuar los pasos adicionales necesarios para los destinos remotos, tales como especificar el nombre de servidor e introducir usuario y contraseña. Cuando utilice la opción remota para su destino, puede guardar sus archivos en cualquier carpeta bajo el directorio Usuario de dicho ordenador remoto.

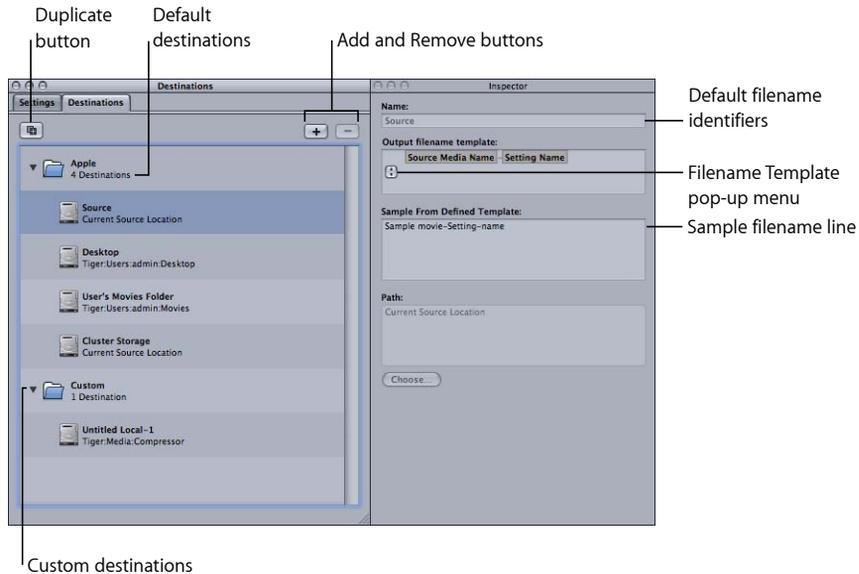
Una vez que haya creado todos los destinos necesarios, no tendrá que volver a abrir la pestaña Destinos, porque podrá seleccionar todos los destinos directamente en la ventana Lote. Además, al crear ajustes personalizados, podrá asignar un destino por omisión, que se utilizará automáticamente. Para obtener más información, consulte [Cómo añadir acciones de ajuste](#).

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Acerca de la pestaña Destinos (p. 354)
- Cómo utilizar el Inspector con destinos (p. 355)
- Cómo crear un destino (p. 356)
- Triángulos de advertencia (p. 357)
- Cómo eliminar y duplicar un destino (p. 358)

Acerca de la pestaña Destinos

La pestaña Destinos se utiliza junto con la ventana Inspector para crear, modificar o eliminar los ajustes de destino y añadir identificadores de archivo al nombre del archivo multimedia de salida.



La pestaña Destinos contiene los siguientes elementos:

- *Lista Destinos*: contiene los nombres y las rutas de acceso de los destinos.

Hay cuatro destinos por omisión en la carpeta Apple: “Almacenamiento de clúster” es la ubicación de almacenamiento de un clúster; Escritorio es la carpeta Escritorio del usuario; Origen es la misma carpeta donde se originó el archivo multimedia; y “Carpeta Películas del usuario” es la carpeta Películas de la carpeta de inicio del usuario.

Nota: El almacenamiento de clúster se aplica solo a instalaciones de Compressor que tienen activado el proceso distribuido.

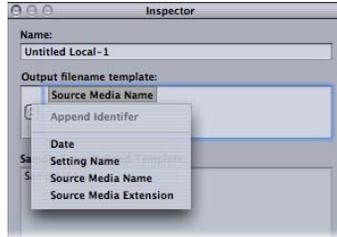
- *Añadir (+)*: para crear un destino, haga clic en este botón. Aparecerá un cuadro de diálogo en el que podrá seleccionar una carpeta de destino.
- *Botón Duplicar*: hace una copia del destino seleccionado y la coloca en la carpeta Personalizado. Usando esta opción se puede crear un nuevo destino a partir de otro existente, y después se puede modificar ese destino conforme a las necesidades, en lugar de tener que crear uno partiendo de cero.
- *Eliminar (-)*: elimina inmediatamente un destino personalizado seleccionado en la pestaña Destinos. No se le pedirá confirmación, por lo que debe estar seguro de que desea eliminar el destino antes de hacer clic en este botón.

Nota: No se pueden eliminar destinos de la carpeta Apple.

Cómo utilizar el Inspector con destinos

Cuando se hace doble clic o se selecciona un destino en la pestaña Destinos, se abre la ventana Inspector. Contiene los siguientes ítems:

- *Nombre*: utilice este campo para modificar el nombre del destino preajustado;
- *Plantilla de nombres de archivo de salida*: use este menú local para añadir identificadores de archivo a su archivo multimedia de salida. Este campo se puede editar manualmente. Seleccionando cualquiera de los siguientes identificadores de archivo, se añade al nombre del archivo multimedia de salida
 - *Fecha*: la fecha en que se transcodificó el archivo utilizando el formato *AAAA-MM-DD*.
 - *Nombre del ajuste*: nombre del ajuste usado para el trabajo de transcodificación,
 - *Nombre de los contenidos originales*: el nombre del archivo multimedia de origen sin su extensión,
 - *Extensión de los contenidos originales*: extensión del archivo multimedia de origen.



- *Muestra a partir de la plantilla definida*: exhibe una muestra del aspecto que tendrá el nombre del archivo de salida con los identificadores que se le hayan añadido. No se puede editar la línea Muestra, pues cambia dinámicamente en función de los identificadores que se añadan o eliminen;



- *Ruta*: muestra la ruta a la carpeta de destino.

Cómo crear un destino

La pestaña Destinos se utiliza junto con la ventana Inspector para crear y asignar un destino y para añadir identificadores al archivo de salida.

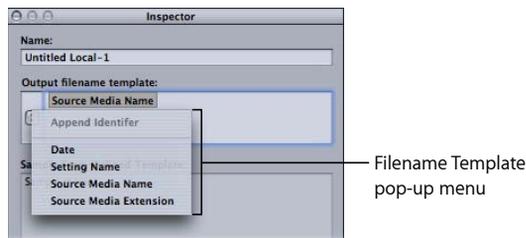
Se pueden crear los siguientes destinos:

- *Local*: cualquier directorio del propio ordenador,
- *Volumen abierto*: cualquier volumen compartido abierto en el escritorio,

Nota: Por omisión, el destino del archivo multimedia de salida es la misma carpeta de los archivos multimedia de origen. Se puede cambiar el destino por omisión por cualquier otro destino preajustado. Seleccione Compressor > Preferencias y utilice el menú local “Destino por omisión” para seleccionar un destino en la lista de preajustes de destino.

Para crear un destino

- 1 Abra la pestaña Destinos.
- 2 Haga clic en el botón Añadir (+).
Aparece el cuadro de diálogo de selección de destino.
- 3 Busque la carpeta de destino de su elección o abra el volumen montado y, a continuación, haga clic en Abrir.
Aparece un nuevo destino con el nombre de la carpeta en la carpeta Personalizado de la pestaña Destinos, junto con la ruta a la carpeta que haya asignado.
- 4 Haga doble clic en el nuevo destino en la pestaña Destinos.
Se abre la ventana Inspector, mostrando información pertinente acerca del nuevo destino.
- 5 En el Inspector puede hacer lo siguiente:
 - modificar el nombre del nuevo destino en el campo Nombre;
 - modificar la ruta de acceso al nuevo destino, haciendo clic en Seleccionar para abrir el cuadro de diálogo de selección de destino y navegando hasta una nueva carpeta.
- 6 Añada identificadores de archivo al nombre del archivo de salida utilizando el menú local del campo “Plantilla de nombres de archivo de salida”



También se puede editar este campo manualmente realizando alguna de las siguientes operaciones:

- arrastrar los identificadores de archivo para cambiar su orden;
- hacer clic en cualquier lado de los identificadores de archivo para escribir texto adicional;
- utilizar la tecla Suprimir del teclado para eliminar cualquiera de los identificadores.

El campo “Muestra a partir de la plantilla definida” de la ventana Inspector exhibe una muestra del nombre del archivo de salida con los identificadores escogidos. La combinación por omisión de identificador de archivo es Nombre de contenidos originales-Nombre del ajuste.

Nota: evite personalizar sus plantillas de nombres de archivo con nada que comience con un punto (.). El archivo resultante solo será visible mediante la línea de comandos, de modo que no se visualizará en el Finder del Mac OS X.

Consulte [Acerca de la pestaña Destinos](#) para obtener más información acerca de estos ajustes.

Para cambiar el destino por omisión

- 1 seleccione Compressor > Preferencias;
- 2 utilice el menú local “Destino por omisión” para seleccionar un destino en la lista de preajustes de destino existentes.

El destino que seleccione aparecerá como destino por omisión cuando importe un nuevo archivo de origen en la ventana Lote.

Triángulos de advertencia

Cuando existe algún problema con el destino, aparece un triángulo de advertencia amarillo. Se debe resolver el problema para poder transcodificar correctamente. Los triángulos de advertencia aparecen en la pestaña Destinos si no se puede acceder o escribir en el destino, y en la ventana Lote si:

- ya existe un archivo idéntico en ese destino;
- hay dos destinos con el mismo nombre;
- no se puede acceder al destino o escribir en él.

La advertencia aparece en el nivel en que se haya originado el problema (preajuste, tarea o lote) y se propaga hacia arriba, de forma que si el problema ocurre en el nivel de preajuste, se verán triángulos de advertencia junto al preajuste y junto a la tarea.

Si se sitúa el puntero durante unos segundos sobre el triángulo de advertencia, se muestra una etiqueta de información acerca de la naturaleza del problema. Tan pronto como el problema se solventa, el triángulo de advertencia desaparece y se puede continuar transcodiificando.



Click the warning symbol to see an explanation about why it is there.

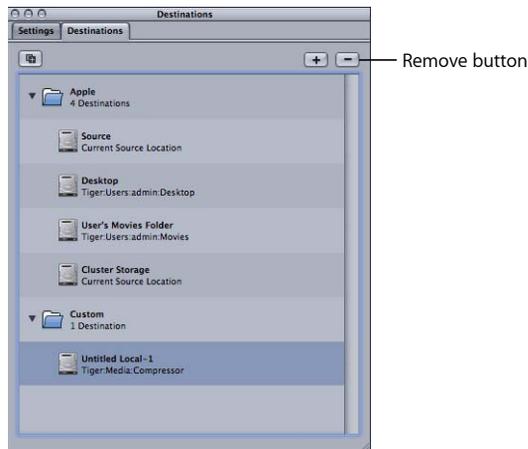
Cómo eliminar y duplicar un destino

Se pueden gestionar los destinos eliminando aquellos que ya no son necesarios y creando otros nuevos basándose en destinos existentes.

Para eliminar un destino

- 1 Abra la pestaña Destinos.
- 2 en la pestaña Destinos, seleccione el destino que desea eliminar y haga clic en el botón Eliminar (–) o pulse Suprimir.

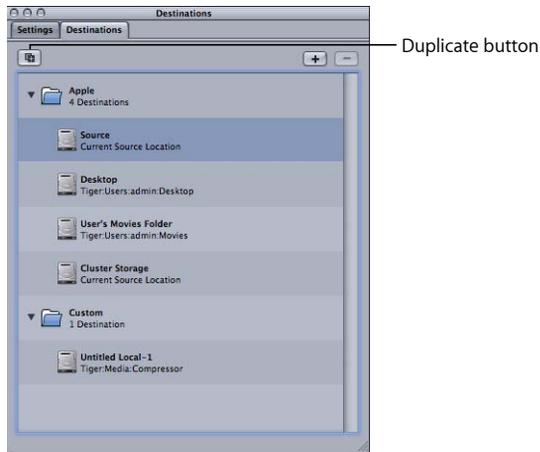
Importante: no existe un paso de confirmación en este proceso, por lo que es necesario estar seguro de que se desea eliminar el destino antes de hacer clic en el botón.



Para duplicar un destino

- 1 Abra la pestaña Destinos.

- 2 en la pestaña Destinos, seleccione el destino que desea copiar y haga clic en el botón Duplicar.



Aparece una nueva entrada en la pestaña Destinos, con *_copia* añadido a su nombre. Este destino es idéntico en todos los demás aspectos. Asigne un nuevo nombre al destino duplicado, si procede.



Compressor le permite guardar uno o más ajustes o grupos de ajustes en un droplet. Un droplet es un preajuste autónomo creado por Compressor, empaquetado en una aplicación del tipo “arrastrar y soltar” y guardado como un icono.

Cuando arrastre los archivos multimedia de origen hasta un icono de droplet, se enviarán automáticamente para realizar su transcodificación con los ajustes incorporados especificados. Comenzará el proceso de transcodificación, independientemente de que esté abierto o no Compressor.



Puede arrastrar cuantos archivos multimedia desea a un droplet. También puede hacer doble clic en un droplet para abrirlo y ver los ajustes que contiene.

Nota: Compressor debe haberse instalado previamente en cualquier ordenador donde quiera usar droplets.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Cómo crear droplets (p. 362)
- Acerca de la ventana Droplet (p. 364)
- Cómo comprobar los ajustes de droplet (p. 367)
- Cómo usar un droplet para transcodificar los archivos multimedia de origen (p. 368)
- Uso de droplets para crear tareas y ajustes en Compressor (p. 370)
- Consejos sobre los droplets (p. 371)

Cómo crear droplets

Los droplets son de fácil creación y, una vez creados, le permiten enviar los archivos de manera fácil y rápida para su transcodificación. Compressor dispone de dos métodos para crear droplets, cada uno con ventajas distintas. En la pestaña Ajustes, puede utilizar el botón “Guardar selección como droplet”. Y, en el menú Archivo, puede seleccionar la opción “Crear droplet”.

Creación de un droplet desde la pestaña Ajustes

Si ya trabaja en la pestaña Ajustes y ha identificado un ajuste a partir del cual desea crear un droplet, el botón “Guardar selección como droplet” resulta muy útil para crear un droplet.

En la pestaña Ajustes, puede utilizar el botón “Guardar selección como droplet” para crear un droplet.

- 1 Abra la pestaña Ajustes.
- 2 Seleccione uno o varios ajustes o grupos de ajustes que desee guardar como droplet.
 - Haga clic en el botón “Guardar selección como droplet”.



- Con la tecla Control pulsada, haga clic en los ajustes seleccionados y seleccione “Guardar como droplet” en el menú de función rápida.

Aparecerá el cuadro de diálogo Guardar.



Nota: Puede mantener pulsada la tecla Mayúsculas o la tecla Comando y hacer clic para añadir varios ajustes o grupos de ajustes a un droplet. En esta situación, cada archivo multimedia de origen se transcodifica según indica cada droplet. Por ejemplo, si ha enviado dos archivos multimedia de origen a un droplet que contenga tres ajustes, Compressor creará seis archivos multimedia de salida diferentes.

- 3 En el cuadro de diálogo Guardar, asigne un nombre al droplet en el campo “Guardar como” y use el menú local Ubicación para definir la ubicación del droplet.

Puede guardar su droplet en cualquier lugar de su ordenador, pero es más cómodo en el escritorio, de manera que pueda arrastrar los archivos multimedia de origen a él.

- 4 Utilice el menú local “Seleccione destino para resultados de Droplet” para seleccionar una carpeta de destino para los archivos multimedia de salida que creará el droplet.

Solo se pueden seleccionar destinos que ya se hayan creado utilizando la pestaña Destinos. Si no se han creado destinos personalizados, en el menú local “Seleccionar destino” solo habrá disponibles cuatro destinos por omisión de Apple. Consulte [Cómo crear un destino](#) para obtener más información acerca de los destinos.

- 5 Haga clic en Guardar.

El droplet recién creado aparecerá como icono en la ubicación seleccionada. Ya puede usarlo para la transcodificación.

Creación de un droplet desde el menú Archivo

Independientemente del apartado de Compressor donde trabaje, siempre puede utilizar la opción “Crear droplet” del menú Archivo.

Para crear un droplet mediante el comando “Crear droplet” del menú Archivo

- 1 Seleccione Archivo > Crear droplet.

Aparecerán los cuadros de diálogo “Selección de ajustes” y “Guardar droplet”.



- 2 Seleccione uno o varios ajustes o grupos de ajustes que desee guardar como droplet.

Puede mantener pulsada la tecla Mayúsculas o la tecla Comando y hacer clic para añadir varios ajustes o grupos de ajustes a un droplet. En esta situación, cada archivo multimedia de origen se transcodifica según indica cada l droplet. Por ejemplo, si ha enviado dos archivos multimedia de origen a un droplet que contenga tres ajustes, Compressor creará seis archivos multimedia de salida diferentes.

- 3 Asigne un nombre al droplet en el campo “Guardar como” y use el menú local Ubicación para ir a la ubicación del droplet.

Puede guardar su droplet en cualquier lugar de su ordenador, pero es más cómodo en el escritorio, de manera que pueda arrastrar los archivos multimedia de origen a él.

- 4 Utilice el menú local “Destino para los archivos creados por el droplet” para seleccionar una carpeta de destino para los archivos multimedia de salida que creará el droplet.

Solo se pueden seleccionar destinos que ya se hayan creado utilizando la pestaña Destinos. Si no se han creado destinos personalizados, en el menú local “Seleccionar destino” solo habrá disponibles cuatro destinos por omisión de Apple. Consulte [Cómo crear un destino](#) para obtener más información acerca de los destinos.

- 5 Haga clic en Guardar.

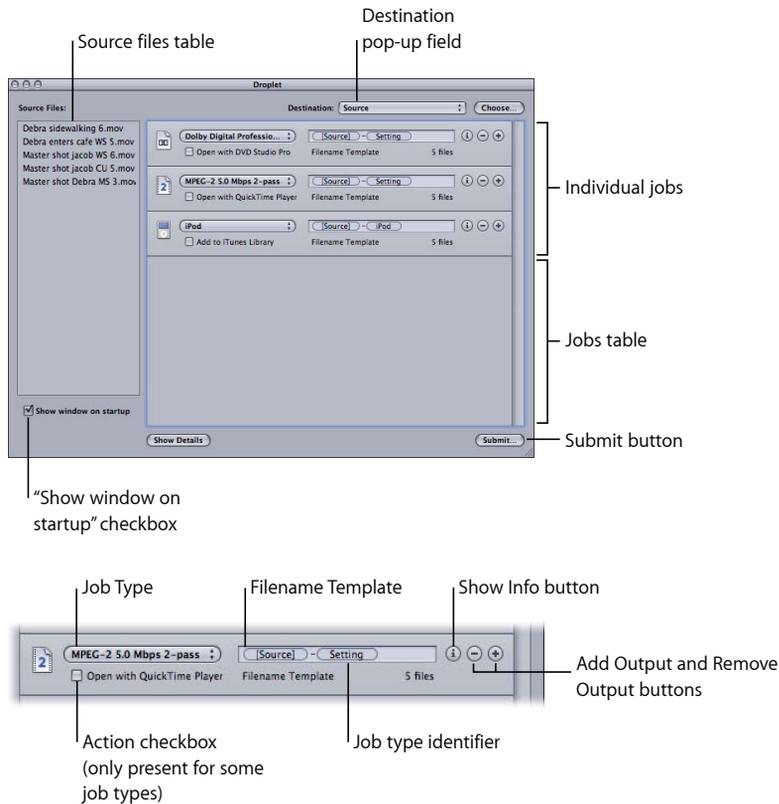
El droplet recién creado aparecerá como icono en la ubicación seleccionada. Ya puede usarlo para la transcodificación.



Acerca de la ventana Droplet

Puede abrir cualquier droplet para ver todos sus detalles y también para añadir, eliminar y modificar ajustes y archivos multimedia de origen. Asimismo, puede modificar los nombres de los archivos multimedia de salida mediante la plantilla de nombre de archivo y cambiar la carpeta de destino de los archivos multimedia de salida que creará el droplet.

Consulte [Acerca de la pestaña Destinos](#) para obtener más información acerca de los identificadores de archivo.



La ventana Droplet se compone de los elementos siguientes:

- *Destino*: este campo muestra el destino del archivo multimedia de salida. Puede modificarlo haciendo clic en él y seleccionando un destino definido en Compressor o haciendo clic en el botón Seleccionar para abrir el cuadro de diálogo “Ubicación de destino” y seleccionando una carpeta.
- *Archivos de origen*: contiene una lista de todas las tareas presentes en el lote que está a punto de enviarse. Si se ha seleccionado la opción “Mostrar ventana al iniciar”, se abrirá la ventana Droplet después de arrastrar los archivos multimedia de origen al icono del droplet y todos estos archivos multimedia de origen aparecerán en la tabla “Archivos de origen”. Puede arrastrar uno o más archivos multimedia de origen a esta tabla y todos ellos se transcodingarán cuando envíe el lote, tal como ocurriría si enviase un lote desde la ventana Lote.

- *Menú local "Tipo de tarea"*: utilice este menú local para seleccionar el tipo de archivo multimedia de salida. Las opciones son: Apple TV, Blu-ray, DVD, iPhone, iPod, YouTube y Otro. La opción Otro abre un cuadro de diálogo en el que el usuario puede seleccionar diferentes ajustes de Compressor ya creados. Para ver una descripción detallada de cada uno de estos tipos de tarea, consulte [Flujo de trabajo rápido y sencillo de Compressor: sistema de plantillas de lote](#) y [Acerca de las acciones de tarea](#).
- *Tabla Tareas*: cada tarea de esta tabla representa un archivo multimedia distinto, que se genera a partir de cada uno de los elementos de la lista de archivos Origen.
- *Plantilla de nombre de archivo*: Compressor introduce automáticamente un nombre de archivo en este campo para definir el archivo multimedia de salida. La primera parte del nombre de archivo se basa en el nombre del archivo de origen. Asimismo, Compressor añade automáticamente un identificador del tipo de salida (como "iPod" o "YouTube") al final del nombre del archivo. Es posible editar manualmente los diferentes segmentos del nombre de archivo haciendo doble clic encima del mismo.
- *Identificador de tipo de tarea*: Compressor añade automáticamente un identificador de tipo de salida (como "iPod" o "YouTube") al final del nombre del archivo. Es posible editar manualmente los diferentes identificadores de tipo de salida haciendo doble clic encima del mismo.
- *Botones "Añadir/Eliminar salida"*: haga clic en "Añadir salida" para crear nuevas salidas. Si desea eliminar una salida en concreto, haga clic en el botón "Eliminar salida".
- *Botón "Mostrar información"*: haga clic en este botón para consultar todos los detalles del ajuste actual y del archivo multimedia de salida. Si desea transcodificar archivos de diferentes orígenes, puede visualizar información acerca de cada archivo multimedia concreto.
- *Opción Acción*: seleccione esta casilla para activar las acciones de postranscodificación (más allá de la simple creación del archivo multimedia de salida). Para obtener más información, consulte [Cómo añadir acciones de tarea](#).
- *Opción "Mostrar ventana al iniciar"*: cuando se haya seleccionado esta opción, se abrirá la ventana Droplet al arrastrar los archivos multimedia de origen al icono del droplet, antes de enviar el lote. Esto le permite verificar los ajustes almacenados en el droplet. Si no se ha seleccionado esta casilla, el lote se enviará tan pronto como se arrastre al icono del droplet (siempre y cuando no se produzcan errores) y la ventana Droplet no se abrirá.
- *Enviar*: haga clic en este botón para abrir el cuadro de diálogo de envío para enviar un lote. Para obtener más información acerca del envío, consulte [Cómo usar un droplet para transcodificar los archivos multimedia de origen](#) y [Cómo enviar un lote](#). Esta operación solo es necesaria si se ha seleccionado la opción "Mostrar ventana al iniciar"; en caso contrario, el lote se enviará automáticamente.

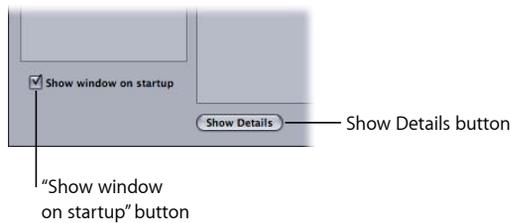
Cómo comprobar los ajustes de droplet

Este apartado describe las diferentes formas de consultar y modificar los ajustes de droplet.

Casilla “Mostrar ventana al iniciar”

La opción “Mostrar ventana al iniciar” situada en la parte inferior de la ventana Droplet determina si se abre o no una ventana Droplet al arrastrar un lote al icono de un droplet. Si se ha seleccionado, se abrirá la ventana Droplet cuando arrastre el lote al icono del droplet y podrá ver los ajustes de este.

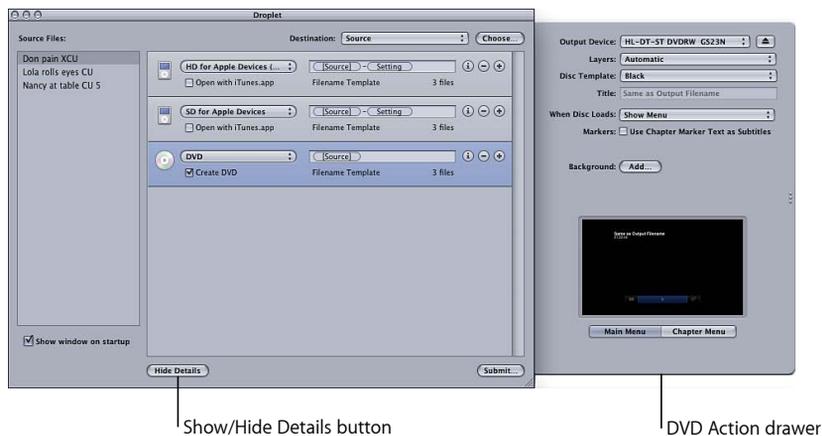
Si no se ha seleccionado esta opción, haga doble clic en el icono del droplet para abrir su ventana y ver sus ajustes.



Consulte [Acerca de la ventana Droplet](#) para obtener más información acerca de los ajustes de droplet.

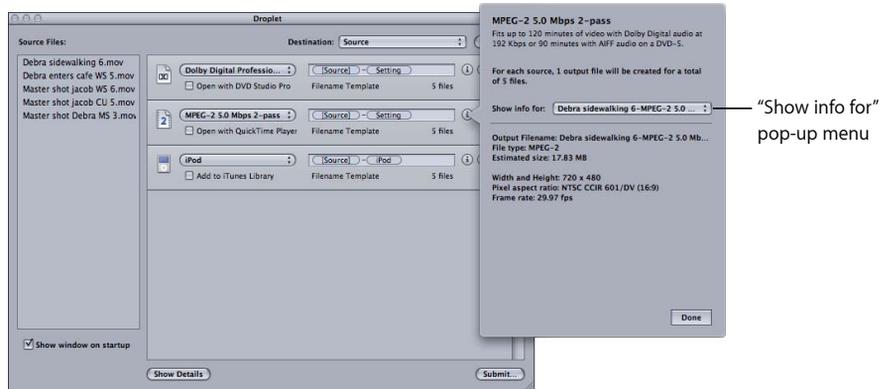
Botón “Mostrar/ocultar detalles”

Utilice este botón para abrir o cerrar el cajón Acción de una tarea concreta. Puede utilizar el cajón Acción para aplicar y ajustar acciones de tarea. Para obtener más información acerca de las acciones de postranscodificación, consulte [Cómo añadir acciones de tarea](#).



Botón Información

Haga clic en el botón Información de una tarea para obtener información detallada acerca del archivo multimedia de salida resultante.



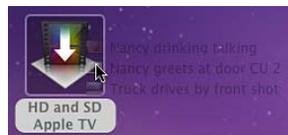
Nota: Si transcodifica diferentes archivos de origen, puede utilizar el menú local “Mostrar información sobre”, en la ventana Información, para seleccionar el archivo multimedia de origen concreto del que desea consultar los detalles.

Cómo usar un droplet para transcodificar los archivos multimedia de origen

Una vez que haya creado un droplet, puede transcodificar los archivos multimedia de origen arrastrándolos al icono de este.

Para transcodificar los archivos multimedia de origen con un droplet

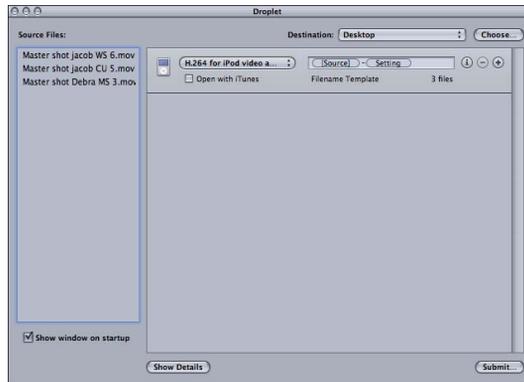
- 1 Arrastre los archivos multimedia de origen al icono del droplet.



La opción “Mostrar ventana al iniciar” que se muestra en la parte inferior de la ventana Droplet determina lo que ocurre a continuación:

- Si no se ha seleccionado la opción “Mostrar ventana al iniciar”; el droplet comenzará a transcodificar los archivos multimedia de origen inmediatamente.

- Si se ha seleccionado la opción “Mostrar ventana al iniciar”; la ventana Droplet se abrirá mostrándose los archivos multimedia de origen en la tabla “Archivos de origen” del droplet. Vaya al paso 2 para enviar el lote.



Si se abre la ventana Droplet, puede visualizar todos sus detalles y también añadir, eliminar y modificar ajustes y archivos multimedia de origen. Asimismo, puede modificar los nombres de archivo de los archivos multimedia de salida mediante el campo “Nombre de archivo” y cambiar la carpeta de destino de los archivos multimedia de salida que creará el droplet.

- 2 Cuando esté de acuerdo con los ajustes, haga clic en Enviar.
Aparecerá el cuadro de diálogo de envío. Para obtener más información acerca del cuadro de diálogo de envío, consulte [Cómo enviar un lote](#).
- 3 Introduzca un nombre para el lote en el campo Nombre.
Esta opción resulta útil para identificar el lote en Share Monitor.
- 4 Utilice el menú local Clúster para seleccionar el ordenador o el clúster que se encargará de procesar el lote.
El ajuste por omisión del menú Clúster es “Este ordenador”, que indica que Compressor no utilizará ningún otro ordenador para completar el lote. Puede seleccionar de cualquier otro clúster disponible que aparezca en esta lista. Consulte [Apple Qmaster](#) y el [procesamiento distribuido](#) para obtener más información sobre la configuración de una red de procesamiento distribuido Apple Qmaster.
- 5 Seleccione la opción “Este ordenador más” para crear un clúster puntual que incluya “Este ordenador” y los nodos de servicio disponibles.
Consulte [Acerca de “Este ordenador más”](#) y los [servicios no gestionados](#) para obtener más información.
- 6 Utilice el menú local Prioridad para seleccionar el nivel de prioridad del lote.
- 7 Haga clic en Enviar o pulse Intro para enviar el lote para que se procese.

Cada archivo multimedia de origen se procesa según el ajuste o grupo de ajustes existente que contiene el droplet.

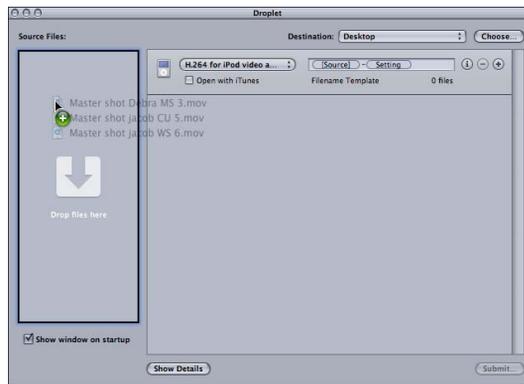
- 8 Abra Share Monitor si desea ver el estado de procesamiento de los archivos multimedia de origen.

Consulte el *Manual del usuario de Share Monitor* para obtener más información.

Si se abre una ventana de droplet, podrá arrastrar los archivos multimedia de origen directamente a la tabla "Archivos de origen" y enviarlos a la transcodificación.

Para transcodificar los archivos multimedia de origen usando un droplet abierto

- 1 Haga doble clic en el icono del droplet para abrirlo.
- 2 Localice, usando el Finder, los archivos multimedia de origen y arrástrelos a la tabla "Archivos de origen" del droplet.



- 3 Modifique los ajustes del droplet según corresponda y, a continuación, haga clic en Enviar. Cada archivo multimedia de origen se procesa según el ajuste o grupo de ajustes existente que contiene el droplet. Por ejemplo, si ha enviado dos archivos multimedia de origen a un droplet que contenga tres ajustes, Compressor creará seis archivos multimedia de salida diferentes.
- 4 Abra Share Monitor si desea ver el estado de procesamiento de los archivos multimedia de origen.

Uso de droplets para crear tareas y ajustes en Compressor

En Compressor, puede arrastrar los droplets desde el Finder hasta la ventana Lote para crear una tarea o un objetivo entero basado en el droplet o bien para aplicar objetivos (ajustes y destinos) a tareas presentes en la ventana Lote.

Para crear tareas nuevas a partir de droplets

- Arrastre un droplet a un espacio vacío de la ventana Lote.

Aparecerá una nueva tarea, en la que una o varias filas del objetivo ya contendrán propiedades del droplet, como ajustes y destinos.

Para crear objetivos nuevos a partir de droplets

- Arrastre un droplet a un espacio vacío de un icono dinámico de tarea en la ventana Lote. En la tarea aparecerán una o varias filas del objetivo con las propiedades del droplet, como ajustes y destinos.

Consejos sobre los droplets

Consulte en este apartado algunos consejos sobre el uso de los droplets para transcodificar los archivos multimedia de origen.

Los droplets y los servicios de procesamiento de Compressor

Si arrastra los archivos al icono de un droplet sin abrir primero la aplicación ni abrir primero el droplet, Compressor puede mostrar un mensaje de alerta (“Este ordenador no está disponible”), indicativo de que los servicios de procesamiento de Compressor no se han iniciado aún en segundo plano. Haga clic en Enviar, que aparece en la parte inferior de la ventana Droplet. Los servicios de procesamiento de Compressor arrancarán y transcodificarán los archivos.

Droplets con gran número de archivos multimedia de origen

Si envía un gran número de archivos multimedia de origen (por ejemplo, 200 o más) usando un droplet, puede producirse un retardo de aproximadamente 1 minuto entre la presentación del mensaje “Procesamiento en preparación” y el cuadro de diálogo que indica que se está realizando el envío del trabajo. Puede evitar este retardo reduciendo el número de archivos de origen que envía de golpe con un droplet.

La transcodificación o procesamiento de una serie de archivos grandes en un ordenador de sobremesa requiere un uso intensivo del procesador y mucho tiempo. Si distribuye el procesamiento entre distintos ordenadores, logrará aumentar de forma importante la velocidad y la productividad.

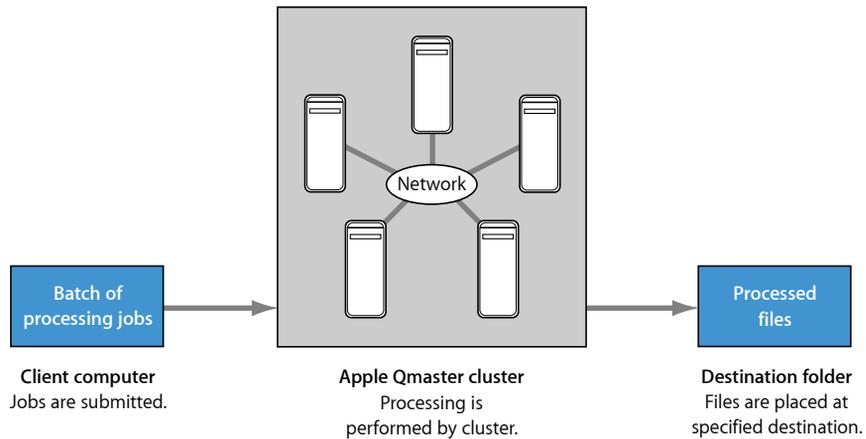
Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Nociones básicas del procesamiento distribuido (p. 373)
- Componentes básicos del sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster (p. 375)
- Guía de inicio rápido a “Este ordenador más” (p. 383)
- Guía de inicio rápido de QuickClusters (p. 385)
- Las interfaces del sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster (p. 387)
- Ventana “Compartir Apple Qmaster” de Compressor (p. 394)
- Información general acerca de los clústers (p. 399)
- Creación de clústers con Apple Qadministrator (p. 411)
- Configuración para el procesamiento distribuido a tiempo parcial con Shake (p. 414)

Nociones básicas del procesamiento distribuido

El *procesamiento distribuido* acelera el procesamiento distribuyendo el trabajo entre varios ordenadores seleccionados, lo que permite ofrecer una mayor potencia de procesamiento. El usuario puede enviar varios lotes de tareas de procesamiento al sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster, que se encarga de asignar dichas tareas a otros ordenadores de la forma más eficaz posible (un proceso se describe más detalladamente en el apartado *Cómo distribuye el sistema de Apple Qmaster los lotes*).

Los ordenadores que envían lotes al sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster se denominan *clientes*. Una *tarea* es un trabajo de procesamiento, como una pareja preajuste-fuente de Compressor, un archivo Shake u otros archivos o comandos que utilicen comandos UNIX para especificar ajustes tales como instrucciones de renderización y ubicaciones y destinos de archivos.



Un *lote* es una o varias tareas enviadas a la vez para su procesamiento. El procedimiento es similar a la impresión de documentos de varias páginas desde un programa procesador de textos; los archivos se ponen en cola y se procesan en segundo plano. Aunque un lote puede incluir una sola tarea, normalmente deseará enviar varias tareas a la vez para su procesamiento. Asimismo, varias personas pueden utilizar el mismo sistema Apple Qmaster a la vez, con varios ordenadores cliente enviando lotes en el mismo periodo de tiempo. Los lotes son gestionados y distribuidos por el ordenador designado como el controlador de clúster de Apple Qmaster, que se describe en la siguiente sección.

La creación de un sistema de procesamiento distribuido puede realizarse de tres formas distintas:

- *Utilizar "Este ordenador más"*: el uso de la opción "Este ordenador más" es la forma más sencilla de crear un sistema de procesamiento distribuido. En este caso, solo tiene que instalar Compressor, configurado como nodo de servicio, en todos los ordenadores que desee utilizar para el procesamiento. Para obtener más información, consulte [Guía de inicio rápido a "Este ordenador más"](#).
- *Crear un QuickCluster*: la creación de un QuickCluster le permite configurar un único ordenador como clúster seleccionando el número de instancias que admite, en función del número de núcleos disponible. Para obtener más información, consulte [Guía de inicio rápido de QuickClusters](#).
- *Crear un clúster manualmente*: en instalaciones grandes pueden crearse manualmente clústers gestionados a disposición de sus clientes. Para obtener más información, consulte [Creación de clústers con Apple Qadministrator](#).

Importante: Al utilizar el procesamiento distribuido (opción “Este ordenador más”, QuickClusters y clústers gestionados), es posible que deba autenticarse. La razón es que Apple Qmaster debe compartir una carpeta, mediante NFS, con enlaces a los archivos multimedia, para que los ordenadores que participan en el procesamiento tengan acceso a ellos. Con este sistema, pueden acceder a la carpeta todos los ordenadores que conozcan su dirección IP. Al utilizar el procesamiento distribuido con contenidos confidenciales, es importante que los ordenadores estén protegidos por un firewall.

Para obtener más información sobre los distintos componentes que integran un sistema de procesamiento distribuido, consulte [Componentes básicos del sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster](#).

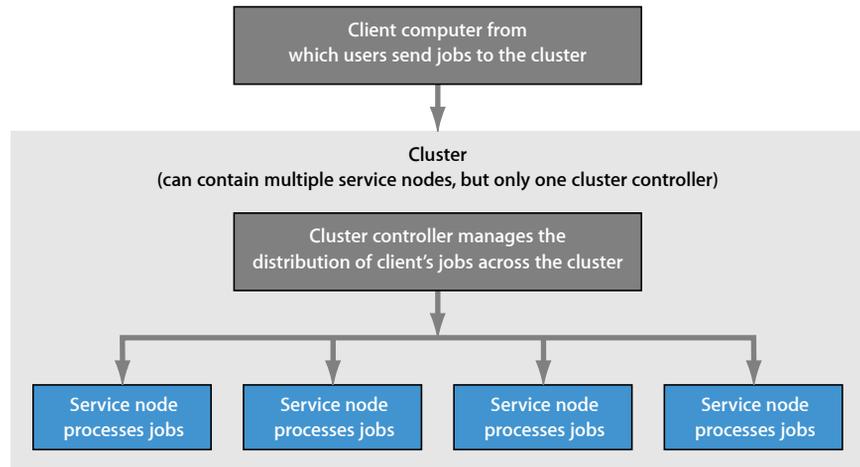
Componentes básicos del sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster

Aunque el software Apple Qmaster incluye una serie de aplicaciones diferentes (consulte [Las interfaces del sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster](#)), forma parte de un sistema en red que incluye los siguientes componentes básicos.

Nota: En un sistema de procesamiento distribuido, las versiones de Compressor, QuickTime y Mac OS deben ser idénticas.

- *Cliente(s):* el ordenador u ordenadores que utilizan Compressor o Apple Qmaster para enviar tareas para el procesamiento distribuido. Entre las aplicaciones que pueden utilizar los servicios de Apple Qmaster para el procesamiento, encontramos Compressor, Shake, Autodesk Maya y numerosos programas de líneas de comandos UNIX. Los ordenadores con Final Cut Pro y Motion también deben ser clientes.
- *Un clúster de Apple Qmaster:* un clúster de Apple Qmaster, que contiene:
 - *Nodos de servicio:* los ordenadores que realizan el procesamiento de lotes enviados a través de Compressor o Apple Qmaster. Un lote puede contener una o más tareas.

- *Controlador de clúster*: el software, activado en un ordenador a través de la ventana “Compartir Apple Qmaster” de Compressor, que divide los lotes, determina a qué nodos de servicio se envía el trabajo y, de forma general, hace un seguimiento y dirige los procesos.



El ordenador cliente, los nodos de servicio y el controlador de clúster suelen estar en ordenadores separados (pero conectados en red), para garantizar el potencial de procesamiento más rápido. No obstante, el controlador de clúster podría estar en un ordenador cliente o en un nodo de servicio. Véase *Uso de un ordenador para desempeñar dos funciones de procesamiento distribuido* si quiere más información acerca de este escenario.

A continuación estudiaremos en profundidad el papel de los componentes del sistema Apple Qmaster.

Cientes

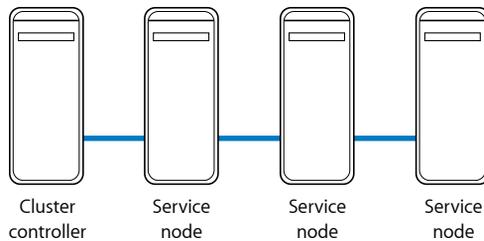
Los lotes se envían para su procesamiento distribuido desde los *ordenadores cliente*. Un ordenador cliente puede ser cualquier ordenador que tenga instalado Compressor y que esté en la misma red (subred) que el controlador de clúster. Varios ordenadores cliente pueden estar en la misma subred y utilizar el mismo clúster para hacer el procesamiento de varias aplicaciones.

Para enviar los lotes con el fin de que sean procesados por un cliente se utiliza Compressor o la aplicación Apple Qmaster. Consulte *Flujo de trabajo básico en la transcodificación* y el *Manual del usuario de Apple Qmaster* para obtener información detallada sobre el uso de estas aplicaciones.

Clústers

Cuando un cliente envía lotes al sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster, todo el procesamiento y consiguiente desplazamiento de archivos de salida lo realiza una serie de ordenadores configurados con Apple Qmaster y denominado *clúster*. Se pueden crear uno o más clústers de nodos de servicio, con un controlador de clúster incluido en cada clúster. Cada ordenador del clúster se conecta a los otros ordenadores del clúster a través de una conexión de red.

Example of a cluster



Nota: Esta ilustración ofrece solo un ejemplo sencillo de un clúster. En Ejemplos de una red de procesamiento distribuido se presentan otras posibilidades.

Nodos de servicio

Los nodos de servicio es donde se lleva a cabo el trabajo de procesamiento. Cuando se asigna un grupo de nodos de servicio a un clúster, estos funcionan como un ordenador muy potente porque se comparten todos sus recursos. Si se sobrecarga un nodo de servicio o, por el contrario, no se puede acceder a él, se utiliza otro nodo de servicio.

Para convertir un ordenador en un nodo de servicio, debe configurarlo como tal en la ventana "Compartir Apple Qmaster", que puede abrir desde Compressor seleccionando "Compartir este ordenador" en el menú "Apple Qmaster".

Lo mínimo que necesita saber

A continuación se explican las reglas básicas para configurar una red de procesamiento distribuido:

- Un clúster debe contener un ordenador (solo uno) que actúe como el controlador de clúster y, al menos, un ordenador que actúe como el nodo de servicio (Estos dos papeles puede asumirlos el mismo ordenador, tal como se explica en *Uso de un ordenador para desempeñar dos funciones de procesamiento distribuido*.)
- Los ordenadores cliente y los ordenadores de cualquier clúster que los soporte deben estar en la misma red.
- La red debe admitir la tecnología de conexión a redes de Apple integrada en Mac OS X.

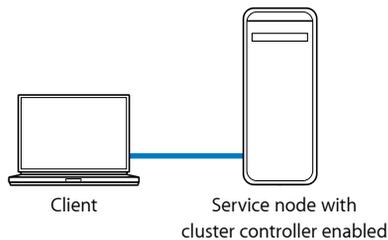
- Todos los ordenadores de un clúster deben tener acceso de lectura y escritura a cualquiera de los ordenadores (o dispositivos de almacenamiento) que se especifiquen como destinos de salida para los archivos.

Ejemplos de una red de procesamiento distribuido

Una configuración de procesamiento distribuido muy pequeña puede llegar a incluir solo dos ordenadores:

- Un ordenador conectado al cliente y configurado para actuar como el nodo de servicio y el controlador de clúster
- Un ordenador cliente

Minimum setup for distributed processing



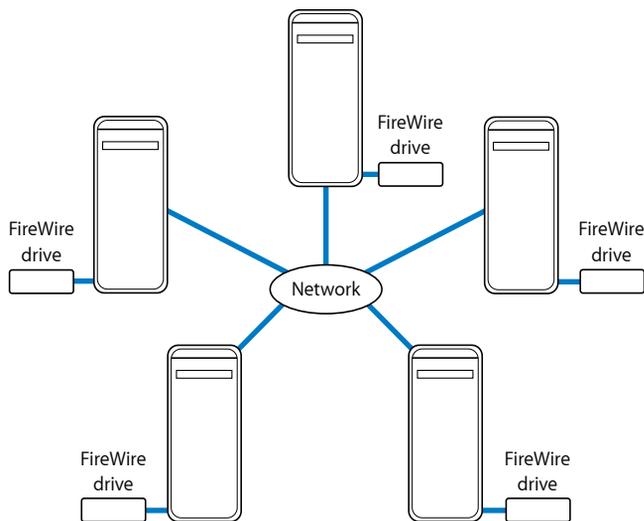
Aunque sencilla, esta configuración resulta útil en un entorno a pequeña escala porque permite al ordenador cliente descargar mucho trabajo de procesamiento.

Uso de un ordenador para desempeñar dos funciones de procesamiento distribuido

Para maximizar sus recursos, es posible utilizar algunos ordenadores para más de una función de procesamiento distribuido.

- *Nodo de servicio y controlador de clúster:* en una configuración pequeña, uno de los nodos de servicio de un clúster también puede actuar como el controlador de clúster con el fin de desempeñar ambas funciones. No obstante, en un clúster de muchos nodos de servicio, la carga de procesamiento necesaria para el controlador de clúster podría ser tan alta que no resultaría eficaz utilizar simultáneamente un ordenador como nodo de servicio y como controlador de clúster.
- *Ordenador cliente y controlador de clúster o nodo de servicio:* también se podría configurar un ordenador cliente para actuar como controlador de clúster o nodo de servicio de un clúster, pero, de nuevo, tenga en cuenta que cuanta más potencia de procesamiento tenga un ordenador, más rápido podrá gestionar o procesar trabajos.

La configuración presentada a continuación es para un entorno que utilice ordenadores de sobremesa. Se denomina procesamiento a “tiempo parcial” porque cada ordenador actúa como una estación de trabajo de una persona, pero a la vez forma parte del clúster de procesamiento distribuido. La mayor parte de las tareas de procesamiento puede enviarse con Compressor o Apple Qmaster al final de la jornada, para que los ordenadores se encarguen del procesamiento de una gran cola de lotes de procesamiento distribuido después de que todos los empleados se hayan marchado (Consulte [Acerca de los ajustes avanzados de la ventana “Compartir Apple Qmaster y Programación de la disponibilidad de los servicios en el cuadro de diálogo de programación del funcionamiento para obtener información acerca de cómo programar la disponibilidad de los nodos de servicio”](#))



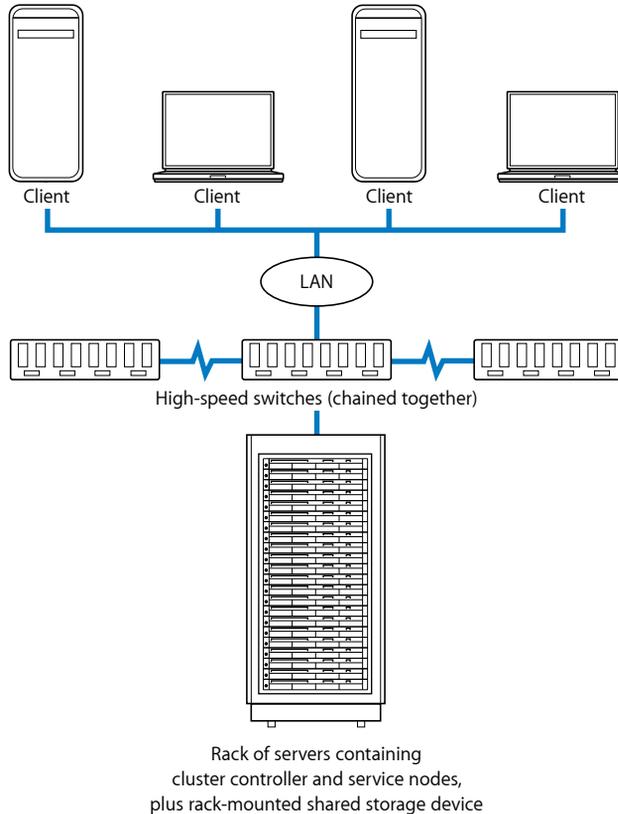
Each computer acts as both
a client that submits jobs for processing and
a service node that performs the processing.

All source and output files are stored on the FireWire drives.

En la configuración de ejemplo, tal como se muestra arriba, cinco ordenadores actúan como clientes (puestos de trabajo desde los que los usuarios envían tareas para su procesamiento distribuido) y como ordenadores de clúster (que se encargan del procesamiento). Cada ordenador dispone de un volumen adicional, como una unidad FireWire, que se utiliza para los contenidos, antes y después de ser generados, y para los archivos asociados.

Para contar con una mayor potencia para la renderización, una red puede incluir una serie de ordenadores cliente en una red local, conectados a un clúster mediante un conmutador de alta velocidad. La combinación de un rack de servidores y un dispositivo de almacenamiento compartido, que actúen como el clúster, daría como resultado un motor de generación muy potente. Cada uno de los nodos de servicio tendría una copia local del software de la aplicación cliente relevante para procesar las tareas de generación.

Example of a network setup for distributed rendering



Cómo distribuye el sistema de Apple Qmaster los lotes

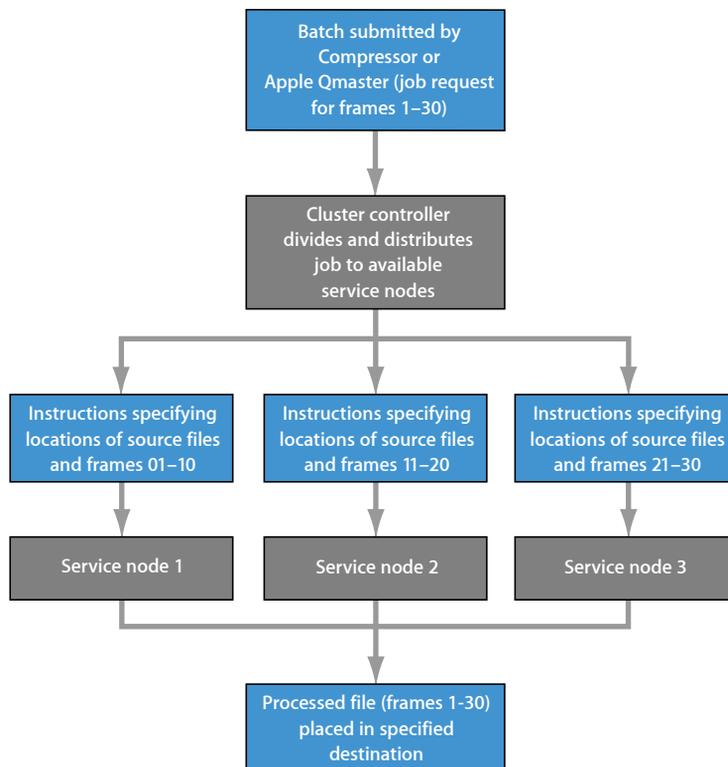
El controlador de clúster de Apple Qmaster determina el uso más eficaz de los recursos del clúster. Esta determinación la hace basándose en la disponibilidad de cada nodo de servicio y el número de partes divisibles (como se describe a continuación) del lote.

Dado que Apple Qmaster subdivide lotes individuales en diferentes nodos de servicio, el trabajo se comparte y se completa más rápidamente. Y, puesto que este método utiliza todos los nodos de servicio que le es posible, se evita un mal aprovechamiento de sus recursos.

Los lotes pueden ser distribuidos a un clúster por el controlador de clúster de las siguientes maneras (Apple Qmaster determina cuál es el modo más eficaz para los lotes específicos, según las circunstancias).

- *El lote se subdivide en segmentos de datos:* por ejemplo, para un lote de generación, el controlador de clúster podría dividir los fotogramas en grupos (segmentos). Cada segmento se procesaría en paralelo en los nodos de servicio del clúster.
- *El lote se subdivide en tareas:* por ejemplo, para un lote de generación, el controlador de clúster podría subdividir el trabajo de generación en diferentes tareas de procesamiento. Las diferentes tareas se ejecutarían en diferentes nodos de servicio.

En lugar de mover segmentos, lo que Apple Qmaster hace en realidad es indicarle a los nodos de servicio qué segmentos deben leerse a través de la red, dónde encontrarlos y qué hacer con ellos. A continuación se muestra un ejemplo de cómo se podría procesar un lote en un sistema con Apple Qmaster.



A la hora de distribuir lotes, Apple Qmaster utiliza la tecnología integrada en Mac OS X para ubicar los servicios en un clúster en la misma subred IP y para compartir y recibir información de manera dinámica. Dado que los ordenadores pueden transmitir continuamente su estado de capacidad de procesamiento actual, Apple Qmaster puede distribuir (equilibrar) la carga de manera uniforme en el clúster.

Otros posibles componentes de una red de procesamiento distribuido

Una red de procesamiento distribuido puede estar compuesta por solo uno o dos ordenadores, mientras que una red de alto volumen puede incluir varios ordenadores, un sistema Xserve y nodos de clúster Xserve en rack e infraestructuras de redes de alta velocidad. Es posible escalar un sistema de procesamiento distribuido según las demandas de su carga de trabajo, añadiendo características y dispositivos a la red en la que se haya integrado.

Existen muchas maneras para expandir la capacidad de una red de procesamiento distribuido. Puede utilizar cualquiera de los siguientes recursos.

- *Conmutador y cables de alta velocidad:* un conmutador Ethernet Gigabit o 100Base-T y cables compatibles que le permitan mover sus datos en una red local a máxima velocidad.
- *Varios clientes:* varios ordenadores cliente pueden utilizar los servicios del mismo clúster. También puede tener varias aplicaciones cliente en el mismo ordenador cliente, utilizando el mismo clúster.
- *Varios clústers:* según la extensión de su red y el número de clientes que necesita servir, es posible que desee dividir los ordenadores disponibles y crear más de un clúster para servir a varios clientes (los usuarios seleccionan el clúster al que desean enviar un lote cuando lo envían).
- *Varios nodos de servicio:* por lo general, cuantos más nodos de servicio hay, más potencia de procesamiento se obtiene. A la hora de decidir el número de nodos de servicio que debe tener un clúster, tenga en cuenta la relación entre el tiempo de movimiento de datos y el tiempo invertido por el ordenador. Si la demanda de procesamiento es superior a la demanda de la red para mover segmentos de tareas en el clúster, como ocurre con la renderización, sería buena idea añadir más nodos de servicio. Si la carga que soporta el ordenador, por tarea, está próxima a la carga de la red, es posible que sea más efectivo tener un menor número de nodos de servicio por clúster. Si va a utilizar el sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster con aplicaciones que no sean Shake o Compressor, consulte el manual del usuario de la aplicación para informarse sobre cómo optimizar el número de nodos de servicio.

- *Dispositivo de almacenamiento*: un dispositivo de almacenamiento, como un disco remoto o un grupo de discos, puede utilizarse como *almacenamiento básico de clúster*, es decir, un lugar para el almacenamiento a corto plazo de datos temporales generados por el controlador de clúster, clientes y nodos de servicio. (La ubicación del almacenamiento básico se configura en la ventana “Compartir Apple Qmaster” de Compressor. Consulte [Acerca de los ajustes avanzados de la ventana “Compartir Apple Qmaster y Uso del almacenamiento de clúster](#) para obtener más información.) Si lo prefiere, puede utilizar un dispositivo de almacenamiento como destino final para los archivos después de ser procesados.

Para obtener más información, consulte [Ejemplos de una red de procesamiento distribuido](#).

Guía de inicio rápido a “Este ordenador más”

La opción “Este ordenador más” de Compressor pone a su alcance una forma sencilla de sacar partido a las funciones de procesamiento distribuido ofrecidas por Apple Qmaster sin necesidad de tener muchos conocimientos sobre la configuración de los clústers, la configuración del uso compartido de archivos, etc.

Para utilizar “Este ordenador más”, hay que realizar dos pasos:

- Crear nodos de servicio de Apple Qmaster en Compressor en los ordenadores de la red
- Seleccionar “Este ordenador más” al enviar un lote de Compressor para su procesamiento

Estos dos pasos le permiten aprovechar la potencia de procesamiento de cualquier número de ordenadores de su red, sin necesidad de esfuerzos o conocimientos adicionales por su parte.

Nota: En un sistema de procesamiento distribuido, las versiones de Compressor, QuickTime y Mac OS deben ser idénticas.

- Fase 1: Creación de nodos de servicio
- Fase 2: Envío de lotes de Compressor para su procesamiento

Fase 1: Creación de nodos de servicio

Después de instalar Compressor en el ordenador que desee utilizar como nodo de servicio, deberá configurar la ventana “Compartir Apple Qmaster”.

Para configurar un ordenador como nodo de servicio

- 1 En Compressor, seleccione Apple Qmaster > Compartir este ordenador.

Se abrirá el panel “Compartir Apple Qmaster”.

2 Seleccione “Compartir este ordenador” y “como solo servicios”



- 3 Seleccione Compressor en el área Servicios. Compruebe que la opción “Permitir usar estos servicios únicamente en los clústers gestionados” no está seleccionada.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Compressor podrá utilizar ahora este ordenador como nodo de servicio no gestionado. Además, Final Cut Pro y Motion podrán usarlo si selecciona “Este ordenador más” en cualquiera de las opciones del menú Compartir.

Fase 2: Envío de lotes de Compressor para su procesamiento

Cuando envíe un lote de Compressor para su procesamiento, aparece un cuadro de diálogo que le permitirá introducir un nombre para dicho lote y seleccionar los ordenadores que deben procesar el lote en cuestión. En este punto, si lo desea, puede aprovechar la potencia de procesamiento de todos los ordenadores que haya configurado como nodos de servicio en el paso 1 para procesar el lote.



Para procesar el lote con “Este ordenador más”

- 1 Configure el menú local Clúster en la selección por omisión (Este ordenador).
- 2 Seleccione la opción “Este ordenador más”:

Compressor y Apple Qmaster coordinan la distribución de las tareas de procesamiento entre los ordenadores disponibles y dejan los archivos de salida resultantes en las ubicaciones indicadas de Compressor.

Guía de inicio rápido de QuickClusters

Los QuickClusters ofrecen una forma simple y automatizada de crear y configurar clústers, así como una alternativa para crear y configurar clústers de forma manual con Apple Qadministrator. Los QuickClusters con compatibilidad activada para servicios no gestionados se configuran automáticamente y utilizan cualquier servicio no gestionado disponible que se encuentre en la misma red (subred) local. Los QuickClusters escuchan los anuncios de los servicios no gestionados y pueden marcar o recordar cualquiera de ellos para utilizarlo posteriormente.

El sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster incluye ajustes por omisión que le permiten utilizar el procesamiento distribuido de forma inmediata.

- Fase 1: Instalación del software
- Fase 2: Configuración de un QuickCluster
- Fase 3: Cómo añadir nodos de servicio a un clúster
- Fase 4: Creación y envío de un lote

Fase 1: Instalación del software

Instale Compressor en los ordenadores que desee incluir en su red de procesamiento distribuido.

Para instalar el software

- 1 Instale Compressor para utilizarlo como cliente en al menos un ordenador de la red. Para enviar tareas y lotes al sistema de procesamiento distribuido, necesita utilizar software *cliente* (envío) (Compressor o Apple Qmaster).
- 2 Instale Compressor en todos los ordenadores que desee utilizar para el procesamiento distribuido. (Todos los ordenadores deben formar parte de la misma subred.)

Nota: En un sistema de procesamiento distribuido, las versiones de Compressor, QuickTime y Mac OS deben ser idénticas.

Fase 2: Configuración de un QuickCluster

Utilice la ventana “Compartir Apple Qmaster” para configurar los ordenadores que actuarán como controlador de clúster y nodo de servicio.

Para configurar los ordenadores que actuarán como controlador de clúster y nodo de servicio

- 1 En Compressor, seleccione Apple Qmaster > Compartir este ordenador. Se abrirá el panel “Compartir Apple Qmaster”.

2 Seleccione la opción “Compartir este ordenador”



Todos los demás ajustes de esta ventana deberían ser correctos por omisión:

- La opción “como QuickCluster con servicios” debe estar seleccionada.
- La opción Renderización no debe estar seleccionada.
- Compressor debe estar seleccionado.
- La opción “Permitir usar estos servicios únicamente en los clústers gestionados” no debe estar seleccionada.
- Aparecerá un nombre por omisión para este QuickCluster en área de texto “Identificar este QuickCluster como”.
- La opción “Incluir servicios no gestionados de otros ordenadores” debe estar seleccionada.
- La opción “Solicitar contraseña” no debe estar seleccionada.

Para obtener más información sobre estos ajustes, consulte [Acerca de los ajustes básicos de la ventana “Compartir Apple Qmaster”](#).

3 Haga clic en Aceptar.

De esta forma, se creará un QuickCluster con este ordenador como su controlador y una instancia de servicios de procesamiento. Para obtener información acerca de varias instancias de servicio, consulte [Uso de clústers virtuales para sacar el máximo partido de los ordenadores multinúcleo](#).

Fase 3: Cómo añadir nodos de servicio a un clúster

Realice las siguientes operaciones en todos los ordenadores que desee convertir en un nodo de servicio no gestionado del clúster.

Para añadir un nodo de servicio a un clúster

- 1 En Compressor, seleccione Apple Qmaster > Compartir este ordenador.
Se abrirá el panel “Compartir Apple Qmaster”.
- 2 Seleccione “Compartir este ordenador” y “como solo servicios”.



Todos los demás ajustes de esta ventana deberían ser correctos por omisión:

- Las opciones Renderización y Compressor deben estar seleccionadas.
- La opción “Permitir usar estos servicios únicamente en los clústers gestionados” no debe estar seleccionada.
- Todos los demás ajustes están desactivados.

Para obtener más información sobre estos ajustes, consulte [Acerca de los ajustes básicos de la ventana “Compartir Apple Qmaster”](#).

3 Haga clic en Aceptar.

De este modo, se creará un nodo de servicio que procesará automáticamente las tareas de proceso enviadas al QuickCluster que configuró en [Fase 2: Configuración de un QuickCluster](#).

Fase 4: Creación y envío de un lote

En la ventana Lote de Compressor o en la ventana de Apple Qmaster, cree un lote con una o varias tareas. Consulte [Cómo finalizar tareas y enviar lotes](#) o el *Manual del usuario de Apple Qmaster* para obtener más información.

Para enviar el lote

1 Realice una de las siguientes operaciones:

- *Si utiliza Compressor:* en la ventana Lote de Compressor, haga clic en Enviar. A continuación, en el cuadro de diálogo que aparecerá, utilice el menú local Clúster para seleccionar el clúster creado en el paso 2.
- *Si utiliza Apple Qmaster:* en la ventana de Apple Qmaster, seleccione el clúster creado en el paso 2 desde el menú local “Enviar a” .

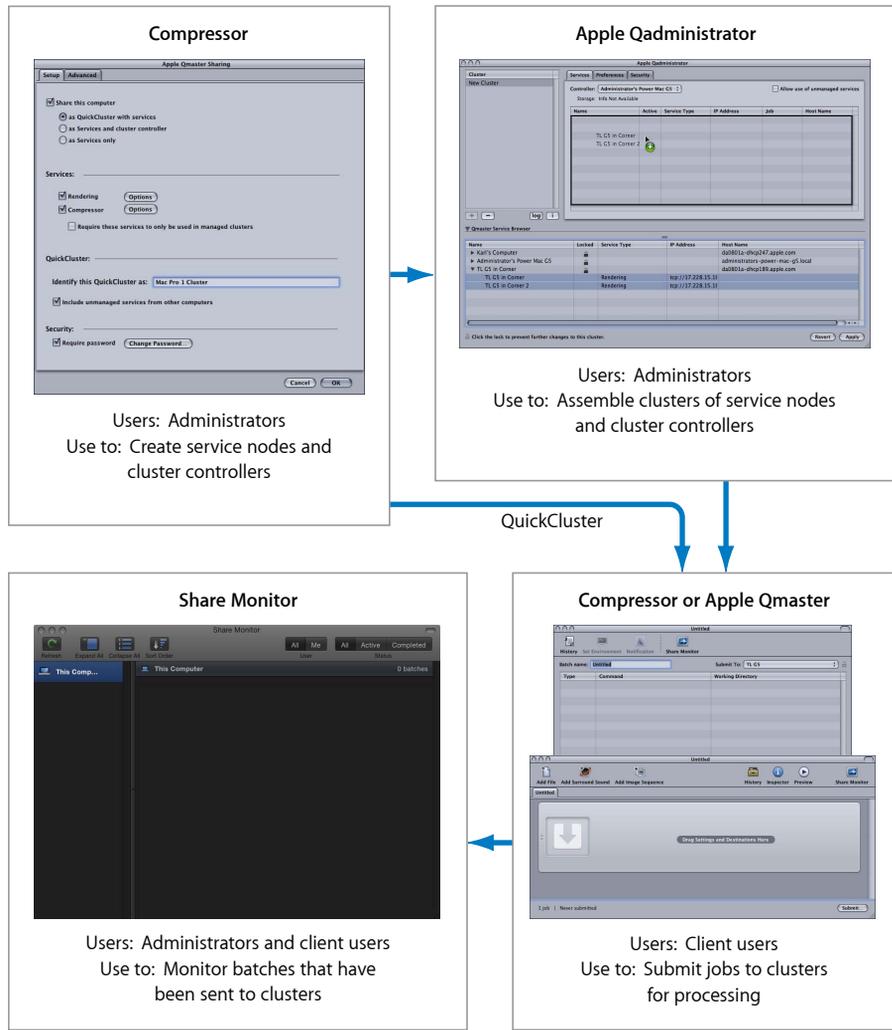
2 Haga clic en Enviar.

El sistema de procesamiento distribuido procesará el lote.

Las interfaces del sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster

El sistema de Apple Qmaster está formado por un conjunto de aplicaciones que trabajan juntas para proporcionar una máxima potencia y flexibilidad al procesamiento distribuido. Los elementos del sistema pueden combinarse de muchas formas para ajustarse a sus necesidades particulares.

En general, se utiliza la ventana “Compartir Apple Qmaster” de Compressor para configurar los nodos de servicio y los controladores de clúster, y para crear los nodos de servicio de los clústers “Este ordenador más” y los QuickClusters, que incluyen las opciones que la mayoría de los usuarios necesita. Los administradores del sistema utilizan Apple Qadministrator para crear y controlar clústers avanzados. Los usuarios cliente utilizan Compressor o Apple Qmaster para enviar lotes o tareas para su procesamiento. Finalmente, tanto los administradores como los usuarios cliente pueden utilizar Share Monitor para controlar y gestionar los lotes.



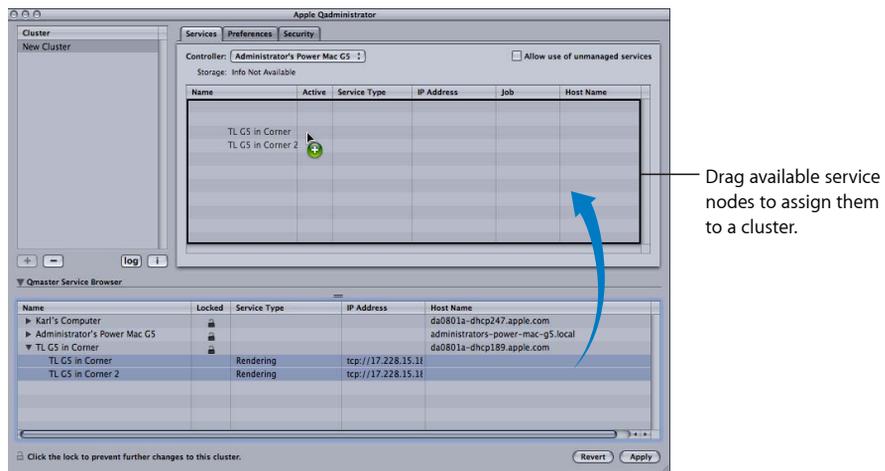
Nota: Es posible crear un sistema de procesamiento distribuido (personal) simple y omitir Apple Qadministrator completamente. Consulte *Guía de inicio rápido a “Este ordenador más y Guía de inicio rápido de QuickClusters* para obtener más información. Consulte *Ventana “Compartir Apple Qmaster” de Compressor* para obtener más información sobre todos los ajustes.

Apple Qadministrator

Utilice la aplicación Apple Qadministrator para crear y modificar manualmente clústers de Apple Qmaster. Apple Qadministrator puede utilizarse en cualquier ordenador que se encuentre en la misma red que el clúster que desee administrar. Con la contraseña de administrador (en caso de que se haya creado una), también puede usar Apple Qadministrator para ver y modificar los clústers existentes en la red.

Nota: La mayoría de los usuarios no necesitarán Apple Qadministrator para crear o gestionar sus clústers, porque encontrarán todo lo necesario en “Este ordenador más” o QuickClusters.

Use Apple Qadministrator to assemble clusters:

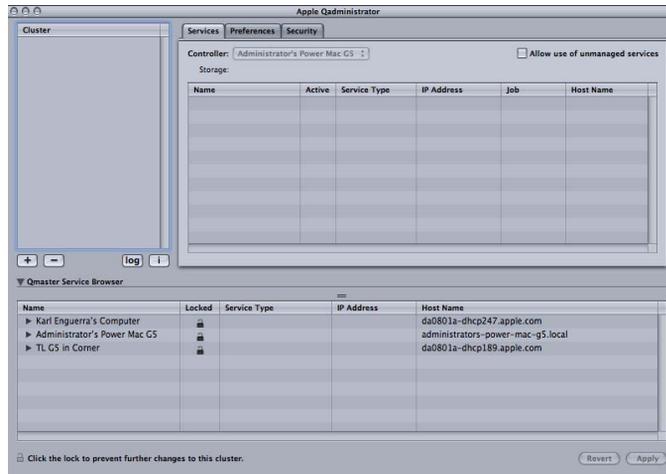


Para obtener información detallada sobre el uso de Apple Qadministrator, consulte el *Manual del usuario de Apple Qadministrator*.

Para abrir Apple Qadministrator

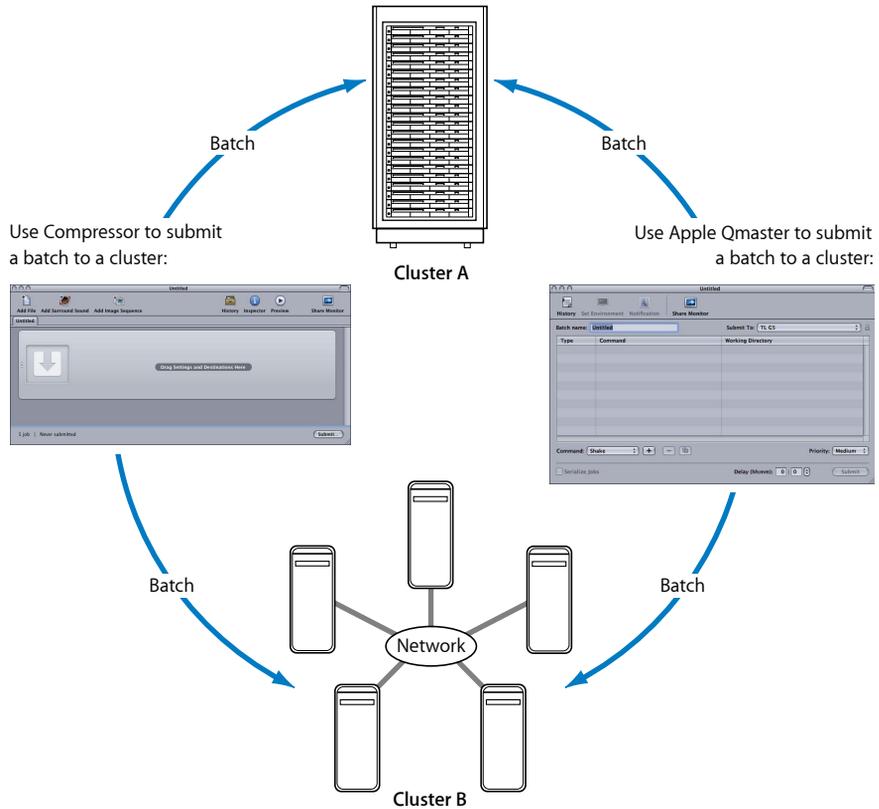
- En Compressor, seleccione Apple Qmaster > Administrar clústers.

Se abrirá la ventana Apple Qadministrator. En caso de que se haya creado una contraseña para el clúster actualmente seleccionado, tendrá que hacer clic en el botón Bloquear e introducir la contraseña en la ventana que aparece para poder ver y modificar el clúster.



Compressor y Apple Qmaster como interfaces de cliente

Los usuarios de ordenadores cliente utilizan Compressor o Apple Qmaster para enviar lotes para su procesamiento.



Uso de Compressor

Utilice el menú local Clúster de la ventana Lote de Compressor para seleccionar un clúster para un lote determinado. Para obtener más información sobre el envío de lotes con Compressor, consulte [Cómo enviar un lote](#).



Uso de Apple Qmaster

Apple Qmaster es la aplicación que se utiliza para enviar tareas de procesamiento distribuido desde paquetes de software de efectos visuales digitales, como Shake, Autodesk Maya y cualquier programa de línea de comandos UNIX.

Puede usar cualquiera de los siguientes flujos de trabajo en Apple Qmaster:

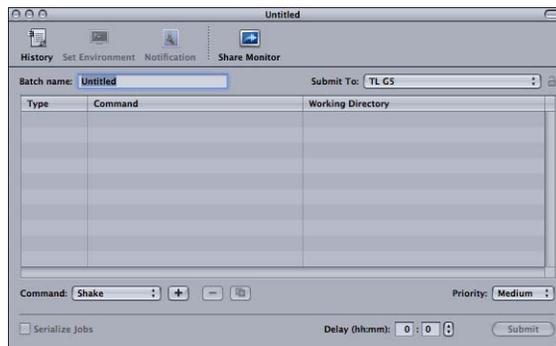
- Para el procesamiento de lotes de Shake, puede arrastrar archivos de Shake hasta la ventana de Apple Qmaster. Automáticamente se creará un script por omisión para el envío de las tareas. En Apple Qmaster, puede especificar determinados detalles, como el clúster que debe utilizarse, y realizar ajustes en determinados valores.
- En el caso de los lotes de Maya, existe también una interfaz especial dentro de Apple Qmaster para enviar y personalizar las tareas de Maya.
- Puede utilizar el comando “Generación genérica” de Apple Qmaster para el procesamiento distribuido de proyectos de otras aplicaciones de generación basadas en fotogramas (como After Effects y LightWave).

Para obtener información detallada sobre la aplicación Apple Qmaster, consulte el *Manual del usuario de Apple Qmaster*.

Para abrir Apple Qmaster

- En Compressor, seleccione Apple Qmaster > Crear tareas de renderización.

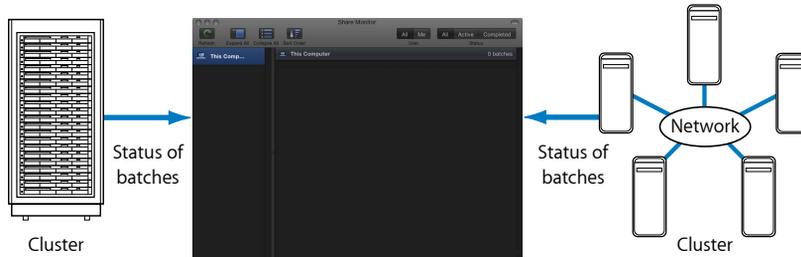
Se abrirá la ventana Apple Qmaster.



Share Monitor

Como administrador, puede utilizar Share Monitor para realizar un seguimiento del progreso de la actividad de todos los lotes asignados a todos los clústers de la red. Puede ver cuánto falta para que se complete cada tarea y otros detalles, así como cancelar, poner en pausa y reanudar lotes. Si es un usuario cliente, puede utilizar Share Monitor para ver y gestionar sus propios lotes.

Use Share Monitor to see information about batches that have been sent to specified clusters:



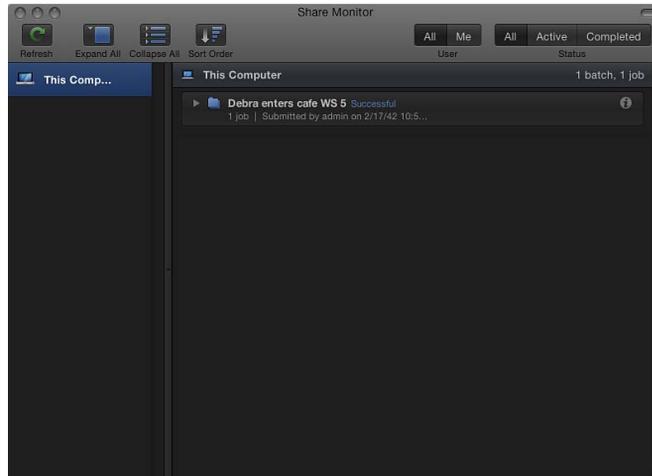
Para obtener más información acerca de Share Monitor, consulte el *Manual del usuario de Share Monitor*.

Para abrir Share Monitor

Realice una de las siguientes operaciones:

- Envíe un lote con Compressor o Apple Qmaster. La ventana de Share Monitor se abre automáticamente según el ajuste que tenga seleccionado en las preferencias.
- Configure una opción del menú Compartir de Final Cut Pro o Motion y envíela. Se abrirá Share Monitor en el Dock. Desde allí podrá seleccionarlo para abrirlo.
- Haga clic en el botón "Share Monitor" de la ventana de Apple Qmaster o en la ventana Lote de Compressor.
- En Apple Qadmin, seleccione Clúster > Mostrar Share Monitor.

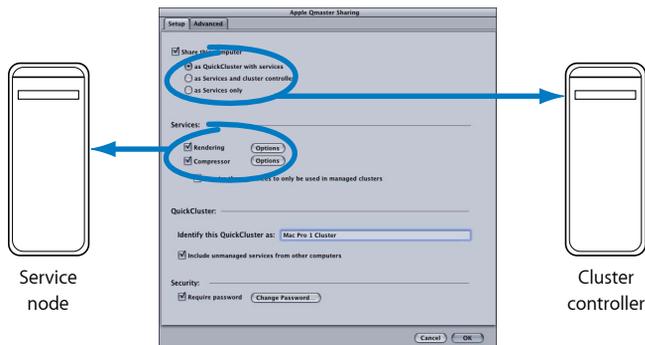
Se abrirá Share Monitor.



Ventana “Compartir Apple Qmaster” de Compressor

Utilice la ventana “Compartir Apple Qmaster” de Compressor para activar, crear o realizar cambios en los servicios de procesamiento y control de clústers de Apple Qmaster (incluidas las contraseñas y las ubicaciones de almacenamiento temporal).

Use the Apple Qmaster Sharing window of Compressor to configure service nodes and cluster controllers:



Para obtener más información sobre la ventana “Compartir Apple Qmaster” de Compressor, consulte Opciones de la ventana “Compartir Apple Qmaster” de Compressor.

Consulte también el *Manual del usuario de Apple Qmaster* para obtener más información como, por ejemplo, información sobre la forma de crear un clúster de nodos extendido que utilice nodos que no tengan instalado Apple Qmaster.

Para abrir la ventana “Compartir Apple Qmaster” de Compressor

- 1 Abra Compressor.
- 2 Seleccione Apple Qmaster > Compartir este ordenador.

Se abrirá la ventana “Compartir Apple Qmaster”.

Tras configurar los paneles Configuración y Avanzado, haga clic en Aceptar para aplicar los ajustes.

Importante: Si realiza cambios en los ajustes existentes y este ordenador ya ofrece servicios de procesamiento, al hacer clic en Aceptar se restablecerán inmediatamente los servicios del ordenador. Si este ordenador es también el controlador de clúster, se finalizarán todas las tareas en proceso.

Acerca de los ajustes básicos de la ventana “Compartir Apple Qmaster”

Puede utilizar el panel Configuración de la ventana “Compartir Apple Qmaster” para configurar su sistema de procesamiento distribuido.



Ajustes de uso compartido

- *Compartir este ordenador:* seleccione esta opción para compartir este ordenador con una de las tres opciones que se indican a continuación. Anule la selección de la opción si no desea compartir el ordenador.
- *Como QuickCluster con servicios:* seleccione esta opción para crear un clúster “instantáneo” con servicios no gestionados. Consulte [Guía de inicio rápido de QuickClusters](#) para obtener más información.

- *Como servicios y controlador de clústers:* seleccione esta opción para definir este ordenador como controlador de clúster al crear un clúster en Apple Qadministrator. Para obtener más información, consulte [Creación de clústers con Apple Qadministrator](#).
- *Como solo servicios:* seleccione esta opción para convertir este ordenador únicamente en un nodo de servicio. Los nodos de servicio se encargan del procesamiento de lotes. Pueden incluirse en clústers “Este ordenador más”, QuickClusters o en clústers gestionados. Consulte [Servicios gestionados](#) y [Servicios sin gestionar](#) para obtener más información.

Ajustes de servicios

- *Renderización:* utilice esta opción para activar o desactivar el servicio Renderización. Haga clic en el botón Opciones para abrir un cuadro de diálogo desde el que ajustar el número de instancias de un servicio de procesamiento. Para obtener más información, consulte [Uso de clústers virtuales para sacar el máximo partido de los ordenadores multinúcleo](#).
- *Compressor:* utilice esta opción para activar o desactivar el servicio Compressor. Haga clic en el botón Opciones para abrir un cuadro de diálogo desde el que ajustar el número de instancias de un servicio de procesamiento. Para obtener más información, consulte [Uso de clústers virtuales para sacar el máximo partido de los ordenadores multinúcleo](#).
- *Permitir usar estos servicios únicamente en los clústers gestionados:* use esta opción para convertir el servicio compartido en un servicio no gestionado (valor por omisión) o en un servicio gestionado. Para obtener más información, consulte [Servicios gestionados](#) y [Servicios sin gestionar](#).

Ajustes de QuickCluster

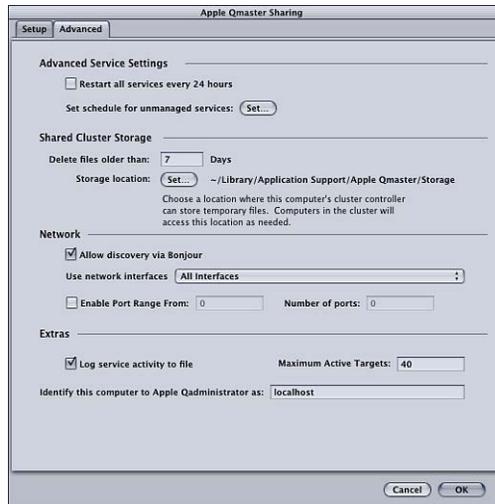
- *Identificar este QuickCluster como:* use este campo para cambiar el nombre de un QuickCluster. Para obtener más información sobre los QuickClusters, consulte [Guía de inicio rápido de QuickClusters](#).
- *Incluir servicios no gestionados de otros ordenadores:* seleccione esta opción si desea que este QuickCluster utilice automáticamente los ordenadores no gestionados disponibles en la red para el procesamiento distribuido. Para obtener más información sobre esta opción, consulte [Servicios gestionados](#) y [Servicios sin gestionar](#).

Ajustes de seguridad

- *Solicitar contraseña:* si desea controlar quién puede incluir un determinado nodo de servicio o controlador de clúster en un clúster, seleccione esta opción e introduzca una contraseña en el cuadro de diálogo que se abrirá. Para obtener más información, consulte [Ajuste de una contraseña de servicio para incluir un ordenador en un clúster](#).

Acerca de los ajustes avanzados de la ventana “Compartir Apple Qmaster”

Puede utilizar el panel Avanzado de la ventana “Compartir Apple Qmaster” para configurar otros aspectos de su sistema de procesamiento distribuido.



Ajustes avanzados del servicio

Utilice estas características para programar los reinicios del servicio y la disponibilidad del servicio.

- *Reiniciar todos los servicios cada 24 horas:* si selecciona la opción “Reiniciar todos los servicios cada 24 horas” tendrá la seguridad de contar con un sistema de procesamiento distribuido sólido. La actualización periódica de los servicios impide que se produzcan aumentos de tamaño de la memoria virtual y pérdidas de memoria en el software de otros fabricantes.
- *Ajustar programación para servicios no gestionados:* Si ha activado los servicios no gestionados, puede abrir una interfaz de calendario y programar la disponibilidad de estos servicios para el sistema de procesamiento distribuido. Para obtener información sobre la forma de usar la interfaz de calendario, consulte [Programación de la disponibilidad de los servicios](#).

Espacio de almacenamiento compartido del clúster

Utilice estas características para configurar el espacio de almacenamiento de trabajo para el controlador de clúster de este ordenador. Si quiere más información acerca del almacenamiento de clúster, consulte [Uso del almacenamiento de clúster](#).

- *Eliminar archivos de hace más de N días:* introduzca el número de días que los archivos de proceso temporal deben permanecer en el espacio de almacenamiento de trabajo del clúster antes de que se eliminen automáticamente. Si sabe por anticipado que una sesión de transcodificación durará siete días o más, debe ajustar este valor.

- *Ubicación de almacenamiento:* muestra la ubicación de almacenamiento temporal del clúster. Haga clic en Ajustar para seleccionar un directorio de carpetas local para cambiar el espacio de almacenamiento de los archivos de proceso temporal del clúster. Para obtener más información, consulte [Uso del almacenamiento de clúster](#).

Red

Utilice estas características para configurar los ajustes de red.

- *Permitir detección mediante Bonjour:* esta opción está seleccionada por omisión para que el sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster use la tecnología de redes Bonjour. Puede anular la selección de la opción “Permitir detección mediante Bonjour” para una mayor seguridad. Con ello impedirá la detección del ordenador a través de una red Bonjour. Esta opción está disponible en el Mac OS X 10.4 o versiones posteriores.
- *Usar interfaces de red:* restrinja la actividad del procesamiento distribuido a una tarjeta de interfaz de red en particular seleccionándola en este menú local. Si esto lo realiza en un ordenador que actúa como nodo de servicio, utilice un ordenador distinto para enviar tareas y lotes a Compressor.
- *Activar intervalo de puertos:* puede definir los puertos que Apple Qmaster utiliza para los anuncios de servicio con la opción y los campos de texto “Activar intervalo de puertos.” Para obtener más información, consulte [Definición de puertos para anuncios de servicio](#).

Extras

Utilice estas características para configurar ajustes adicionales.

- *Registrar la actividad del servicio en un archivo:* si esta opción está seleccionada, se creará un registro de actividad, que se actualizará regularmente con información sobre las acciones que lleve a cabo Apple Qmaster en este ordenador. Los registros se almacenan en /Librería/Application Support/Apple Qmaster/Logs. Para desactivar esta característica, anule la selección de esta opción.

Nota: También puede acceder a la información de este registro mediante el botón Registro de Apple Qadministrator o haciendo clic en “Mostrar registro” en la ventana “Mostrar información” de Share Monitor.

- *Máximo número de objetivos activos:* por omisión, un clúster puede procesar hasta 40 objetivos al mismo tiempo. Para cambiar el número máximo de objetivos procesados al mismo tiempo entre dos o más tareas, introduzca un número entre 1 y 999.

- *Identificar este ordenador en Apple Qadministrator como:* por omisión un ordenador se identifica en la red mediante su nombre (el nombre de ordenador introducido en el panel Compartir de Preferencias del Sistema). Puede cambiar este nombre por otro más significativo si lo desea, ya que es el nombre que se utiliza para identificar a este ordenador en la aplicación Apple Qadministrator. Si está configurando un controlador de clúster gestionado, este es nombre que aparecerá en el menú local Controlador de Apple Qadministrator.

Información general acerca de los clústers

Una vez que haya configurado la red e instalado los componentes necesarios, estará preparado para crear clústers de procesamiento distribuido.

Puede crear un clúster de tres formas:

- *Utilizar “Este ordenador más”:* el uso de la opción “Este ordenador más” para crear un clúster es la forma más sencilla de crear un sistema de procesamiento distribuido. En este caso, solo tiene que instalar Compressor, configurado como nodo de servicio, en todos los ordenadores que desee utilizar para el procesamiento. Para obtener más información, consulte [Guía de inicio rápido a “Este ordenador más”](#).
- *Crear un QuickCluster:* la creación de un QuickCluster le permite configurar rápidamente un sistema de procesamiento distribuido utilizando otro ordenador como controlador del clúster (los clústers “Este ordenador más” utilizan el mismo ordenador desde el que se envía el lote como controlador del clúster). Este sistema resulta especialmente útil cuando varios clientes envían lotes al clúster. Para obtener más información, consulte [Guía de inicio rápido de QuickClusters](#).
- *Crear un clúster manualmente:* en instalaciones grandes pueden crearse clústers manualmente para ponerlos a disposición de sus clientes. Para obtener más información, consulte [Creación de clústers con Apple Qadministrator](#).

Si tiene alguna duda sobre los conceptos y términos que aquí se utilizan, consulte [Nociones básicas del procesamiento distribuido](#).

Nota: Si es usuario de Apple Qmaster y desea crear un clúster que incluya ordenadores que no tengan instalado Apple Qmaster, consulte el *Manual del usuario de Apple Qmaster* para obtener instrucciones al respecto.

Opciones de la ventana “Compartir Apple Qmaster” de Compressor

A continuación se presentan los ajustes opcionales que puede utilizar.

Importante: Si realiza cambios en los ajustes existentes y este ordenador ya ofrece servicios de procesamiento, al hacer clic en Aceptar se restablecerán inmediatamente los servicios del ordenador. Si este ordenador es también el controlador de clúster, se finalizarán todas las tareas en proceso.

Para obtener una lista completa de las opciones y los ajustes de la ventana “Compartir Apple Qmaster” de Compressor, consulte [Acerca de los ajustes básicos de la ventana “Compartir Apple Qmaster”](#) y [Acerca de los ajustes avanzados de la ventana “Compartir Apple Qmaster”](#).

Ajuste del nombre

Por omisión, un ordenador se identifica en la red mediante su nombre (el nombre de ordenador que se introduce en el panel **Compartir** de **Preferencias del Sistema**). Puede cambiar este nombre por otro más significativo si lo desea, ya que es el nombre que se utiliza para identificar a este ordenador en el sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster. Si está configurando un QuickCluster, este es el nombre que aparecerá en el menú local **Clúster** de Compressor o en el menú local **“Enviar a”** de Apple Qmaster. Si está configurando un controlador de clúster gestionado, este es nombre que aparecerá en el menú local **Controlador** de Apple Qadministrator.

Para introducir un nombre para un QuickCluster

- Introduzca el nuevo nombre del clúster en el campo “Identificar este QuickCluster como”.

Para introducir un nombre para un controlador de clúster con el objetivo de utilizarlo con Apple Qadministrator

- 1 Haga clic en **Avanzado** para abrir el panel **Avanzado**.
- 2 Introduzca el nuevo nombre en el campo “Identificar este ordenador en Apple Qadministrator como”.

Servicios sin gestionar

Puede activar servicios sin gestionar para un QuickCluster. Para obtener más información, consulte [Servicios gestionados](#) y [Servicios sin gestionar](#).

Ajuste de la contraseña

Para añadir la obligación de solicitar una contraseña, seleccione la opción “Solicitar contraseña”.

- *Si está configurando un QuickCluster:* otros usuarios tendrán que introducir esta contraseña para poder enviar solicitudes a este ordenador.
- *Si está configurando un clúster para usarlo con Apple Qadministrator:* un administrador tendrá que introducir esta contraseña para poder añadir este ordenador a un clúster.

Para obtener más información, consulte [Ajuste de una contraseña de servicio para incluir un ordenador en un clúster](#). (Si configura el ordenador como un controlador de clúster y como un modo de servicio, esta misma contraseña se utilizará en ambos casos.)

Ajuste del almacenamiento de clúster

Puede cambiar la ubicación de almacenamiento de trabajo por omisión para las tareas de procesamiento que tienen lugar en este ordenador desde el panel **Avanzado**. Para obtener más información, consulte [Uso del almacenamiento de clúster](#).

Servicios gestionados y Servicios sin gestionar

A la hora de crear clústers para el procesamiento distribuido con Compressor o Apple Qmaster, cuenta con una gran flexibilidad. Al configurar servicios de procesamiento, puede elegir si desea que sean servicios gestionados o servicios no gestionados (opción por omisión).



Servicios gestionados

Los servicios gestionados pueden asignarse para dar servicio a un controlador de clúster en particular. Una vez asignados, los servicios gestionados permanecen dedicados en exclusiva a ese clúster hasta que se eliminan con la aplicación Apple Qadministrator. Los QuickClusters no pueden utilizar servicios gestionados de otros nodos, salvo en el caso de los clústers de nodos extendidos. Para obtener más información, consulte el *Manual del usuario de Apple Qadministrator*. Consulte el *Manual del usuario de Apple Qmaster* para obtener más información sobre los clústers de nodos extendidos.

Servicios sin gestionar

Los servicios no gestionados se asignan automáticamente al primer clúster “Este ordenador más” o QuickCluster disponible con compatibilidad activada para servicios no gestionados. Los QuickClusters escuchan los anuncios de los servicios no gestionados y pueden marcar o recordar cualquiera de ellos para utilizarlo posteriormente. Un servicio no gestionado permanece dedicado a su clúster “Este ordenador más” o QuickCluster el tiempo necesario para terminar la tarea actual. Una vez completada esta tarea, el servicio no gestionado vuelve a convertirse en un “agente libre” y anuncia su disponibilidad a todos los clústers “Este ordenador más” y QuickClusters.

Nota: Los clústers gestionados (es decir, creados con Apple Qadministrator) también pueden utilizar servicios no gestionados. Si está activada la compatibilidad con servicios no gestionados en un clúster gestionado, el clúster añade automáticamente cualquier servicio no gestionado además de sus servicios gestionados (añadidos explícitamente con Apple Qadministrator).

Activación de servicios no gestionados en QuickClusters

Siga estos pasos para activar servicios no gestionados en QuickClusters.

Para activar servicios no gestionados en QuickClusters

- 1 En Compressor, seleccione Apple Qmaster > Compartir este ordenador.
- 2 Seleccione la opción “Compartir este ordenador” y el botón “QuickCluster con servicios” para crear un QuickCluster.

3 Seleccione “Incluir servicios no gestionados de otros ordenadores”



4 Haga clic en Aceptar.

Para obtener más información sobre la creación de QuickClusters, consulte [Guía de inicio rápido de QuickClusters](#).

Activación de servicios no gestionados en clústers gestionados

Siga estos pasos para activar servicios no gestionados en clústers gestionados.

Para activar servicios no gestionados en clústers gestionados

- 1 En Apple Qadministrator, seleccione un clúster en la lista Clúster o haga clic en el botón Añadir (+) para añadir un nuevo clúster.
- 2 Seleccione “Permitir el uso de servicios no gestionados”.

Si quiere más información acerca de la forma de crear clústers gestionados, consulte [Creación de clústers con Apple Qadministrator](#).

Gestión de servicios de procesamiento

Siga las instrucciones que se indican a continuación para gestionar los servicios de procesamiento en un ordenador de un clúster.

Importante: Si realiza cambios en los ajustes existentes y este ordenador ya ofrece servicios de procesamiento, al hacer clic en Aceptar se restablecerán inmediatamente los servicios del ordenador. Si este ordenador es también el controlador de clúster, se finalizarán todas las tareas en proceso.

Para ajustar los servicios de procesamiento gestionados

- 1 En Compressor, seleccione Apple Qmaster > Compartir este ordenador.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione la opción “Permitir usar estos servicios únicamente en los clústers gestionados” si desea utilizar este ordenador solo en clústers gestionados.
 - Anule la selección de la opción “Permitir usar estos servicios únicamente en los clústers gestionados” si desea utilizar este ordenador tanto en clústers gestionados como no gestionados.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Para desactivar los servicios de procesamiento:

- 1 En Compressor, seleccione Apple Qmaster > Compartir este ordenador.

- 2 En la sección Servicios, realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para desactivar los servicios de Compressor:* anule la selección de la opción Compressor.
 - *Para desactivar los servicios de Apple Qmaster:* anule la selección de la opción Renderización.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Activación y desactivación de los servicios del controlador de clúster

Utilice el área Servicios de la ventana “Compartir Apple Qmaster” de Compressor para activar o desactivar el controlador de clúster en un ordenador determinado.

Para activar los servicios del controlador de clúster

- 1 En Compressor, seleccione Apple Qmaster > “Compartir este ordenador” para abrir la ventana “Compartir Apple Qmaster”.
- 2 Seleccione la opción “Compartir este ordenador” y, después, seleccione uno de los siguientes botones:
 - *Como QuickCluster con servicios:* seleccione esta opción para crear un clúster “instantáneo” con servicios no gestionados.
 - *Como servicios y controlador de clústers:* seleccione esta opción para crear un clúster en Apple Qadministrator. (Para obtener más información, consulte [Creación de clústers con Apple Qadministrator](#));

Consulte también [Servicios gestionados](#) y [Servicios sin gestionar](#) para obtener más información.

- 3 En el área Servicios, seleccione la opción Renderización y/o Compressor.
- 4 Haga clic en Aceptar.

El clúster se activa, lo que convierte a este ordenador en un controlador de clúster.

Para desactivar los servicios del controlador de clúster

- 1 En Compressor, seleccione Apple Qmaster > “Compartir este ordenador” para abrir la ventana “Compartir Apple Qmaster”.
- 2 Anule la selección de la opción “Compartir este ordenador” y haga clic en Aceptar.

Importante: Si realiza cambios en los ajustes existentes y este ordenador ya ofrece servicios de procesamiento, al hacer clic en Aceptar se restablecerán inmediatamente los servicios del ordenador. Si este ordenador es también el controlador de clúster, se finalizarán todas las tareas en proceso.

Si lo desea, puede desactivar el controlador y hacer que el nodo sea simplemente un nodo de servicio. Para ello, seleccione “como solo servicios” en la sección “Compartir este ordenador”.

Uso de clústers virtuales para sacar el máximo partido de los ordenadores multinúcleo

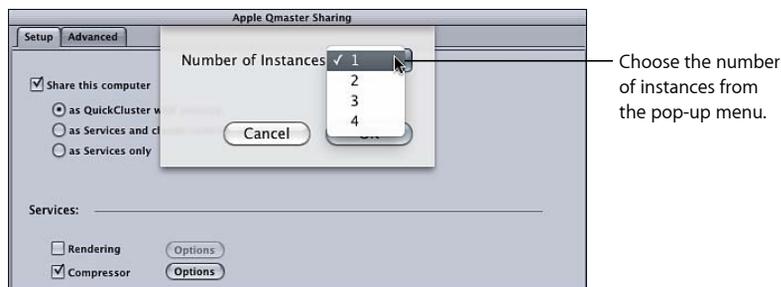
Tiene la opción de ajustar el número de instancias de un servicio de procesamiento mediante la creación de *clústers virtuales* en ordenadores concretos. Para trabajos que requieren un uso intensivo del procesador, el hecho de contar con varias instancias puede aumentar la velocidad y eficacia de los procesos, según la aplicación de procesamiento. Sin embargo, el uso de demasiadas instancias podría reducir la velocidad y la eficacia.

Una regla útil para seleccionar el número de instancias es asignar 2 GB de memoria a cada instancia. Si tiene un ordenador con 8 GB de memoria que permite seleccionar ocho instancias en el menú local, lo más recomendable es elegir cuatro. Sin embargo, este número puede variar mucho en función de si el ordenador se utiliza para otras tareas.

Nota: Por omisión, el sistema Apple Qmaster crea una instancia de servicio de generación para cada procesador. Los servicios de renderización se utilizan en Shake (con Apple Qmaster), Autodesk Maya y otros programas de línea de comandos de UNIX, en contraposición con los servicios de Compressor, usados solamente para el procesamiento distribuido de Compressor. Consulte la documentación que acompañaba a la aplicación para ver si es conveniente utilizar cada procesador de forma individual.

Para cambiar el número de instancias de los servicios de procesamiento en un ordenador

- 1 En Compressor, seleccione Apple Qmaster > Compartir este ordenador.
- 2 Seleccione Compressor o Renderización en la sección Servicios y, después, haga clic en el botón Opciones.
- 3 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione el número de instancias en el menú local y haga clic en Aceptar.



- 4 Haga clic en Aceptar en la ventana "Compartir Apple Qmaster".

Nota: El cuadro de diálogo "Opciones de servicio" también se utiliza para añadir nodos extendidos a un clúster, tal y como se describe en el *Manual del usuario de Apple Qmaster*.

Ajuste de una contraseña de servicio para incluir un ordenador en un clúster

Si desea controlar qué usuarios pueden incluir un nodo de servicio o controlador de clúster específico en un clúster, puede crear una contraseña, denominada *contraseña de servicio*, para el ordenador.

Nota: Una contraseña de servicio puede almacenarse en el llavero de un usuario.

Para definir o cambiar una contraseña de servicio

- 1 En el ordenador designado como nodo de servicio o controlador de clúster, abra Compressor y seleccione Apple Qmaster > Compartir este ordenador.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - *Para solicitar una contraseña:* seleccione “Solicitar contraseña”.
 - *Para cambiar una contraseña:* haga clic en “Cambiar contraseña”.

Se abrirá el cuadro de diálogo de contraseñas.



- 3 Introduzca y verifique la contraseña y, a continuación, haga clic en Aceptar.
- 4 Haga clic en Aceptar en la ventana “Compartir Apple Qmaster” para aplicar este cambio.

Importante: Si realiza cambios en los ajustes existentes y este ordenador ya ofrece servicios de procesamiento, al hacer clic en Aceptar se restablecerán inmediatamente los servicios del ordenador. Si este ordenador es también el controlador de clúster, se finalizarán todas las tareas en proceso.

Programación de la disponibilidad de los servicios

si ha activado los servicios no gestionados, puede abrir una interfaz de calendario y programar la disponibilidad de estos servicios para el sistema de procesamiento distribuido.

La interfaz de calendario del cuadro de diálogo de programación del funcionamiento incluye varias opciones que resultan de gran utilidad.



Puede usar los siguientes controles para restringir la disponibilidad de los servicios no gestionados cada día de la semana:

- *Menú local Activado/Desactivado*: este menú local le permite activar o desactivar los servicios un día determinado de la semana.



- *Activado*: este ajuste indica que los servicios estarán disponibles las 24 horas de ese día concreto. (Se trata del ajuste por omisión para los siete días de la semana.)
- *Desactivado*: da de baja el servicio ese día de la semana.
- *Activados entre*: le permite introducir el período de tiempo durante el cual el servicio estará habilitado.
- *Desactivados entre*: le permite introducir el período de tiempo durante el cual el servicio estará inhabilitado.
- *Campo Inicio*: introduzca una hora de inicio.
- *Campo Fin*: introduzca una hora de finalización.

Programación de la disponibilidad de los servicios en el cuadro de diálogo de programación del funcionamiento

Siga los pasos que se indican a continuación para programar la disponibilidad de los servicios no gestionados.

Para programar la disponibilidad del servicio

- 1 En el área "Ajustes avanzados del servicio" del panel Avanzado de las preferencias de Apple Qmaster, haga clic en Definir.

Aparecerá el cuadro de diálogo de programación del funcionamiento.

2 Para restringir la disponibilidad de los servicios, seleccione una de las opciones del menú local situado junto a un determinado día de la semana. Consulte [Programación de la disponibilidad de los servicios](#) para obtener más información.

3 Introduzca los períodos de tiempo de restricción en los campo de inicio y fin elegidos.

Nota: Debe introducir días y horas válidos. El tiempo de una entrada *no* puede superponerse con el día siguiente. Deberá haber dos entradas si el intervalo finaliza después de las 12 del mediodía. Para obtener más información, consulte [Ajuste de la disponibilidad del domingo por la noche al lunes por la mañana](#).

4 Haga clic en Aceptar para guardar los ajustes y cerrar este cuadro de diálogo.

5 Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios en este ordenador.

Importante: Si realiza cambios en los ajustes existentes y este ordenador ya ofrece servicios de procesamiento, al hacer clic en Aceptar se restablecerán inmediatamente los servicios del ordenador. Si este ordenador es también el controlador de clúster, se finalizarán todas las tareas en proceso.

Ajuste de la disponibilidad del domingo por la noche al lunes por la mañana

Debe introducir días y horas válidos. El tiempo de una entrada *no* puede superponerse con el día siguiente. Deberá haber dos entradas si el intervalo finaliza después de las 12 del mediodía.

Por ejemplo, para ajustar la disponibilidad de un servicio desde las 18 horas del domingo hasta las 8 horas del lunes, siga los pasos que se indican a continuación.

Para que el servicio esté disponible del domingo por la noche al lunes por la mañana

- Rellene estas dos entradas con la siguiente información:
 - *Domingo:* activado entre las 6 de la tarde y las 12 del mediodía.
 - *Lunes:* activado entre las 12 del mediodía y las 8 de la mañana.

Uso del almacenamiento de clúster

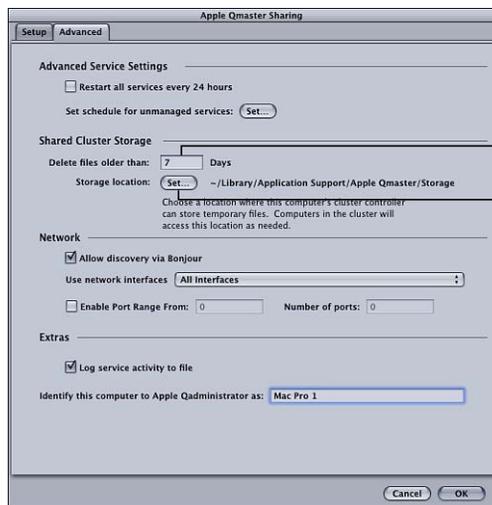
Por omisión, el sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster guarda los archivos temporales de procesamiento en el directorio /Library/Application Support/Apple Qmaster/Storage del controlador del clúster. Sin embargo, también existe la opción de seleccionar cualquier otra ubicación en un disco local para este almacenamiento básico. Los ordenadores del clúster accederán a esta ubicación cuando sea necesario.

Ajuste de las opciones de almacenamiento del clúster

Siga los pasos que se indican a continuación para cambiar los ajustes del espacio de almacenamiento de trabajo de un clúster.

Para cambiar los ajustes de almacenamiento de clúster

- 1 En el controlador de clúster, abra Compressor y seleccione Apple Qmaster > Compartir este ordenador.
- 2 Haga clic en Avanzado para abrir el panel Avanzado.
- 3 Configure los siguientes ajustes opcionales:
 - *Para cambiar la ubicación de almacenamiento del clúster:* haga clic en el botón Definir de “Ubicación de almacenamiento”; a continuación, desplácese hasta la carpeta que desee en el cuadro de diálogo y haga clic en Seleccionar.
Nota: Si está utilizando el ajuste por omisión “Este ordenador” del menú local Clúster, en la ventana Lote de Compressor, y selecciona “Almacenamiento de clúster” como destino, el archivo de salida se copiará en la ubicación Origen.
 - *Para modificar la frecuencia de eliminación de los archivos de almacenamiento de clúster:* introduzca otro número en el campo “Eliminar archivos de hace más de N días”.



Enter a new number to change how often cluster storage files are deleted.

Click Set to open a dialog for choosing a new storage folder.

- 4 Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios.

Importante: Si realiza cambios en los ajustes existentes y este ordenador ya ofrece servicios de procesamiento, al hacer clic en Aceptar se restablecerán inmediatamente los servicios del ordenador. Si este ordenador es también el controlador de clúster, se finalizarán todas las tareas en proceso.

Capacidad de almacenamiento del clúster

Si está procesando archivos multimedia de origen de gran tamaño que superan el espacio de almacenamiento disponible en el disco de arranque, es posible que se quede sin espacio en ese disco. Para solucionar este problema, puede realizar una serie de acciones.

- Cambie la ubicación de almacenamiento del clúster a un disco con más espacio libre. Para obtener más información, consulte [Ajuste de las opciones de almacenamiento del clúster](#).
- Configure los ajustes de almacenamiento del clúster para que se eliminen archivos con mayor frecuencia. Para obtener más información, consulte [Ajuste de las opciones de almacenamiento del clúster](#).
- Los usuarios de Compressor pueden elegir en las preferencias “Opciones del clúster” (seleccione Compressor > Preferencias) la opción “No copiar nunca la fuente en el clúster”. Para obtener más información, consulte [Cómo establecer las preferencias de Compressor](#).

Limpieza del espacio de almacenamiento de un clúster

Si utiliza el espacio de almacenamiento de un clúster y se produce un error, pueden quedar archivos parciales en dicho espacio. En este caso, es importante acceder al espacio para comprobar que no quedan allí archivos multimedia parciales. Si encuentra alguno, elimínelo y vuelva a enviar la tarea.

Películas de referencia QuickTime

Si envía una película de referencia para la aplicación de un procesamiento distribuido, el sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster copiará automáticamente los archivos multimedia necesarios al clúster de procesamiento. Para obtener unos mejores resultados, recomendamos evitar este paso de transferencia de archivos. Para ello, asegúrese de que los archivos multimedia especificados en la película de referencia están a disposición de todos los nodos del clúster Apple Qmaster.

Definición de puertos para anuncios de servicio

Puede definir qué puertos debe utilizar Apple Qmaster para los anuncios de servicio con la opción “Activar intervalo de puertos” y los campos de texto de la sección Red del panel Avanzado, situado dentro de la ventana “Compartir Apple Qmaster” de Compressor.

Para definir los puertos para los anuncios de servicio de Apple Qmaster

- 1 En Compressor, seleccione Apple Qmaster > Compartir este ordenador.
- 2 Haga clic en Avanzado para abrir el panel Avanzado.
- 3 Seleccione “Activar intervalo de puertos”.
- 4 En el campo De, introduzca un valor entero comprendido entre 50.000 y 65.535 para ajustar el inicio del intervalo.
- 5 En el campo “Número de puertos”, introduzca el intervalo como, por ejemplo, 1.000.

Características de recuperación y notificación de errores

El sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster cuenta con una serie de características integradas diseñadas para tratar de llevar a cabo una recuperación si se produce algún problema y para enviarle una notificación en este caso.

Características de recuperación

Las acciones de recuperación que se describen a continuación tienen lugar automáticamente si se producen errores en el sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster. No es necesario que usted, como administrador, active o configure estas características.

Si un servicio se detiene inesperadamente

Si el servicio de controlador de clúster o el procesamiento activado en un nodo de servicio se detienen de forma inesperada, el sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster reinicia el servicio. Para evitar el riesgo de que se produzcan detenciones y reinicios infinitos, el sistema reinicia el servicio con errores un máximo de cuatro veces. Las dos primeras veces, reinicia el servicio de forma inmediata. Si el servicio se detiene bruscamente, el sistema lo reinicia una tercera o cuarta vez únicamente si se ha estado ejecutando durante al menos 10 segundos antes de que se detuviera.

Si se interrumpe un lote

Cuando un servicio se detiene de repente en mitad del procesamiento de un lote Apple Qmaster, el controlador de clúster vuelve a enviar el lote interrumpido de un modo que impide que se procesen de nuevo los segmentos del lote completados antes de la detención del servicio. El controlador de clúster retrasa la reanudación del lote durante aproximadamente un minuto tras la pérdida de contacto con el servicio.

Si se producen errores en un lote

Cuando está ejecutándose el servicio pero se registran errores al procesar un lote, se produce una *excepción de servicio*. Cuando esto ocurre, el controlador de clúster vuelve a enviar el lote de forma inmediata. El controlador de clúster vuelve a enviar el lote un máximo de dos veces. Si se producen errores en la tarea al tercer envío, el sistema de procesamiento distribuido detiene el reenvío de la tarea. En Share Monitor, el estado de la tarea es "Error".

Notificación de error

Hay dos formas distintas en que el sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster puede proporcionar información sobre un problema.

Notificación por correo electrónico

Cuando un servicio de procesamiento se detiene inesperadamente, Apple Qmaster envía una notificación por correo electrónico a la dirección introducida en el cuadro de diálogo de preferencias de clúster de Apple Qadministrator para dicho clúster. Si no se ha introducido ninguna dirección, el mensaje de correo electrónico se envía a la dirección de los ajustes de Internet del ordenador donde está activado el controlador de clúster.

Nota: Apple Qmaster no es compatible actualmente con los servidores SMTP que requieren autenticación.

Archivos de registro para tareas individuales o lotes

Si se produce un error en un lote o tarea en concreto, se genera un archivo de registro donde se describe este error. Encontrará el nombre y la ubicación de este archivo de registro a través de Share Monitor. Para ello, seleccione el lote o la tarea, haga clic en el icono “Mostrar información” y, después, haga clic en el botón “Mostrar registro”.

Etiquetas de notificación y registro

En la siguiente tabla se muestran las etiquetas de servicio que se utilizan en las notificaciones por correo electrónico y en los registros.

Tipo de servicio de procesamiento	Etiqueta de notificación
Servicio local de Compressor	servicecontroller:com.apple.stomp.transcoder
Servicio distribuido de Compressor	servicecontroller:com.apple.stomp.transcodex
Servicio distribuido de Apple Qmaster	servicecontroller:com.apple.qmaster.executor

Creación de clústers con Apple Qadministrator

Una vez que haya configurado los nodos de servicio o controladores de clúster gestionados, estarán visibles en Apple Qadministrator, desde donde podrá crear y modificar clústers Apple Qmaster.

Hay dos pasos básicos para la creación de un clúster gestionado con Apple Qadministrator. En primer lugar, debe crear un clúster nuevo y seleccionar el controlador de clúster. Después, debe añadir nodos de servicio al clúster.

- Fase 1: Creación de un clúster nuevo
- Fase 2: Asignación de nodos de servicio

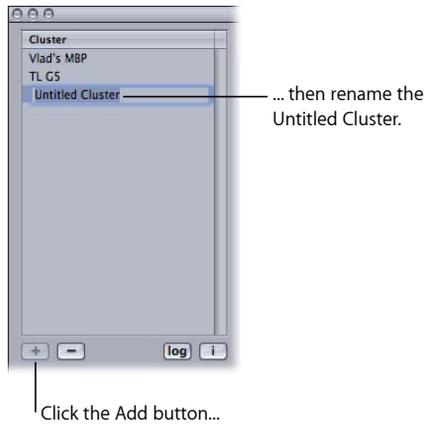
Fase 1: Creación de un clúster nuevo

Siga estos pasos para crear un clúster con Apple Qadministrator. Para obtener más información, consulte el *Manual del usuario de Apple Qadministrator*.

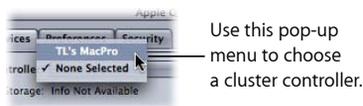
Para crear un clúster nuevo

- 1 En Compressor, seleccione Apple Qmaster > “Administrar clústers” para abrir Apple Qadministrator. Después, realice las siguientes operaciones:
 - a Haga clic en el botón Añadir (+).

b Seleccione “Clúster sin título” y renómbrelo



- 2 En el menú local Controlador, seleccione uno de los controladores de clúster disponibles en la red.



Nota: Si creó una contraseña para el controlador de clúster en la ventana “Compartir Apple Qmaster”, aparecerá un cuadro de diálogo de autenticación de contraseña.

- 3 Si lo desea, puede crear contraseñas de clúster; para ello, tiene que hacer clic en la pestaña Seguridad y seleccionar e introducir las contraseñas que desee.
- *Contraseña de administrador:* si crea esta contraseña, los administradores tendrán que conocerla para poder modificar el clúster y ver los lotes del clúster en Share Monitor.
 - *Contraseña de usuario:* si crea esta contraseña, los usuarios tendrán que conocerla para poder enviar lotes al clúster y ver estos lotes en Share Monitor.

Fase 2: Asignación de nodos de servicio

Siga estos pasos para asignar nodos de servicio a un clúster.

Para añadir un nodo de servicio a un clúster

- 1 Si el Navegador del servicio Qmaster no se muestra en estos momentos, haga clic en el triángulo desplegable para verlo.

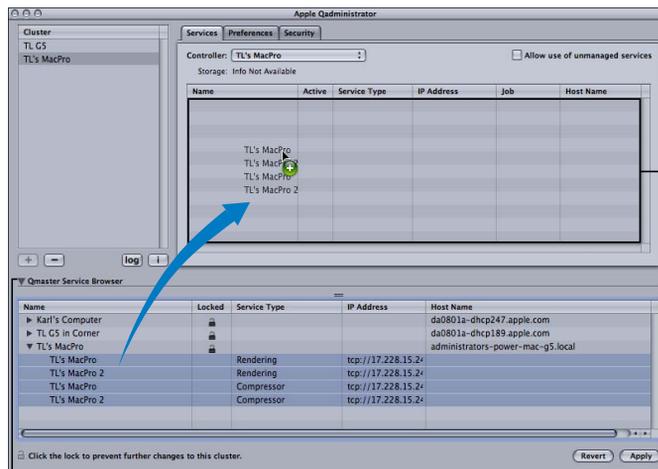
Click this disclosure triangle to see available nodes.



- 2 Añada nodos de servicio al nuevo clúster arrastrándolos desde la lista del Navegador del servicio Qmaster, situada en la parte inferior de la ventana, hasta la lista de nodos de servicios del clúster.

Si hay un icono de candado cerrado junto al nombre de un ordenador, haga clic en el candado e introduzca la contraseña asignada en la ventana “Compartir Apple Qmaster” de Compressor. De lo contrario, no podrá arrastrar dicho nodo de servicio al clúster.

No se mostrarán los nodos de servicio que ya estén asignados a otro clúster.



Drag nodes to this list from the Service Browser list.

Clicking this disclosure triangle displays each instance of the services set in the Apple Qmaster Sharing window for this node.

Nota: Los nombres de ordenador que se muestran en el nivel superior de las columnas Nombre pueden aparecer en uno de estos tres formatos, en función de la configuración: el nombre del ordenador (por ejemplo, nodo Lemur), el nombre de conexión a redes de Apple (por ejemplo, Nodo-Lemur.local), o la dirección de red del ordenador (por ejemplo, 02030b-dhcp45.empresa.com).

- 3 Cuando termine de añadir los nodos de servicio, haga clic en Aplicar.

Ahora, el clúster estará listo para procesar lotes.

Nota: Aunque Apple Qadministrator admite la creación de un clúster con servicios no gestionados, los clústers válidos requieren al menos un servicio gestionado para que el clúster pueda visualizarse en Apple Qmaster, Compressor y Share Monitor.

Configuración para el procesamiento distribuido a tiempo parcial con Shake

Si no puede consolidar todos los archivos de origen necesarios (scripts de Shake, archivos multimedia, etc.) en un único volumen de almacenamiento de un solo clúster, siga estas instrucciones.

- Fase 1: Desactivación del ajuste UNC de Shake
- Fase 2: Activación de “Compartir Archivos”
- Fase 3: Montaje de los volúmenes de almacenamiento de contenidos
- Fase 4: Envío de tareas de procesamiento en la configuración de procesamiento distribuido a tiempo parcial de muestra
- Fase 5: Especificación de los archivos multimedia y las ubicaciones de script

Fase 1: Desactivación del ajuste UNC de Shake

Para que el intercambio y la instalación de volúmenes ofrezcan los resultados esperados en esta configuración, deberá desactivar el ajuste de Shake UNC en todos los ordenadores. El ajuste UNC utiliza la ruta de acceso de archivo completa, con la dirección de red, en una convención que empieza por *//Nombreordenador/Nombrecontrolador/ruta*. Shake no debe utilizar esta convención de nombramiento de archivos, ya que entraría en conflicto con el intercambio de archivos y la instalación de volúmenes utilizados en esta configuración.

Nota: Todos los volúmenes de contenidos tienen el *mismo* nombre.

En los tres pasos anteriores, este cambio se realiza en el archivo de *arranque* de Shake .h. Tal como se indica en la documentación de Shake, los archivos de *arranque* .h, almacenados en el directorio de *arranque*, se utilizan para personalizar los ajustes de Shake (de un modo similar al ajuste de preferencias).

Para desactivar el ajuste UNC, haga lo siguiente en todos los ordenadores

- 1 Regístrese como el usuario que utilizará Shake en el ordenador.
- 2 Haga doble clic en el icono Terminal de /Aplicaciones/Utilidades/ para abrir una ventana Terminal.
- 3 Introduzca estas dos líneas de comandos en la ventana Terminal y pulse Retorno después de cada línea de comandos:

```
mkdir -p ~/nreal/include/startup/  
echo 'script.uncFileNames = 0;' > ~/nreal/include/startup/UNC_off.h
```

Fase 2: Activación de “Compartir Archivos”

Active “Compartir Archivos” en todos los ordenadores. De esta manera los ordenadores podrán compartir los volúmenes de contenidos.

Para activar “Compartir Archivos”

- 1 Abra Preferencias del Sistema.
- 2 Haga clic en Compartir.
- 3 Seleccione la opción “Compartir Archivos”.

Fase 3: Montaje de los volúmenes de almacenamiento de contenidos

Siga estas instrucciones para que todos los ordenadores del clúster monten todos los volúmenes de contenidos del clúster.

Para montar los volúmenes de almacenamiento de contenidos

- 1 Inicie sesión como administrador en todos los ordenadores (la primera cuenta de usuario que cree cuando configuró Mac OS X es una cuenta de administrador).
- 2 En todos los ordenadores del grupo, utilice el comando “Conectarse al servidor”, en el menú Ir de Finder, para montar todos los volúmenes de contenidos.
- 3 Introduzca otro nombre de ordenador en el cuadro de diálogo “Conectarse al servidor”.
- 4 Seleccione el volumen de contenidos asociado como el volumen que desea montar.
- 5 Repita los pasos del 1 al 4 hasta que todos los ordenadores monten todos los volúmenes de contenidos del clúster.

Fase 4: Envío de tareas de procesamiento en la configuración de procesamiento distribuido a tiempo parcial de muestra

Tras el Fase 3: Montaje de los volúmenes de almacenamiento de contenidos, todos los ordenadores pueden utilizarse para enviar tareas para su procesamiento distribuido.

Debido al modo en el que se ha configurado el acceso en Configuración para el procesamiento distribuido a tiempo parcial con Shake, todas las rutas de acceso de los archivos son lo bastante coherentes y sencillas como para especificarlas en Compressor, en scripts de Shake y en Apple Qmaster, suponiendo que:

- Los usuarios almacenen los contenidos de origen en un volumen de contenidos montado (una de las unidades FireWire).
- Los usuarios almacenen los scripts de Shake en un volumen de contenidos montado.

- Todas las carpetas y archivos de los volúmenes de contenidos compartidos tengan activados los derechos de acceso de lectura y escritura para todos los usuarios (para Propietario, Grupo y Otros). Si lo desea, puede configurar este ajuste de acceso seleccionando la carpeta o el archivo en cuestión y después Archivo > Obtener información.

Estas tres condiciones son importantes, porque garantizan que todos los ordenadores tienen acceso de lectura y escritura a todos los archivos de origen y destinos de salida.

Fase 5: Especificación de los archivos multimedia y las ubicaciones de script

Las siguientes indicaciones de configuración adicionales son relevantes para los usuarios de Shake (o cualquier otra aplicación de renderización basada en UNIX).

- *Especificación de ubicaciones de los archivos multimedia en scripts de Shake:* al seguir los pasos de Configuración para el procesamiento distribuido a tiempo parcial con Shake, todos los scripts de renderización de Shake deberían especificar las ubicaciones de sus contenidos de origen (entrada de archivos) y los destinos de salida (salida de archivos) con el formato `/Volumes/nombre_del_disco_de_contenidos/` (por ejemplo, `/Volumes/Media3/`).
- *Especificación de las ubicaciones de script de Shake en Apple Qmaster:* al seguir los pasos de Configuración para el procesamiento distribuido a tiempo parcial con Shake, todas las ubicaciones de script de Shake deberían especificarse en Apple Qmaster con el formato `/Volumes/nombre_del_disco_de_contenidos/nombre_de_archivo_de_script` (por ejemplo, `/Volumes/Media3/Script.shk`).

Las funciones rápidas de teclado pueden ayudarle a sacar el máximo provecho de Compressor.

En este apéndice se tratan los siguientes temas:

- Funciones rápidas de teclado generales de Compressor (p. 417)
- Funciones rápidas de teclado de la ventana "Vista previa" (p. 418)

Funciones rápidas de teclado generales de Compressor

Función rápida de teclado	Función
 + 	trae al frente la ventana Historial.
 + 	trae al frente la ventana "Vista previa".
 + 	trae al frente la pestaña Ajustes.
 + 	trae al frente la pestaña Destinos.
 +  + 	cierra la ventana actual.
 +  + 	muestra/oculta la barra de herramientas de la ventana Lote.
 +  + 	invierte la disposición original de la ventana.
 + 	abre la ventana de Preferencias.
 + 	crea un nuevo lote. Aparece el selector de plantillas de lote a menos que esté desactivado.
 +  + 	crea un nuevo lote con la ayuda del selector de plantillas de lote, aunque el selector esté desactivado.
 + 	guarda el lote actual.
 +  + 	guarda el lote actual como un nuevo lote.

Función rápida de teclado	Función
 +  + 	abre un lote guardado.
 +  + 	cierra la pestaña de lote actual.
 +  + 	guarda el lote actual como una nueva plantilla.
 +  + 	importa un componente original para crear una nueva tarea en el lote.
 +  +  + 	abre el cuadro de diálogo para reemplazar el origen de la tarea seleccionada en ese momento.
 +  +  + 	crea una nueva tarea de grupo de sonido surround en el lote.
 +  + 	crea una nueva tarea de secuencia de imágenes en el lote.
	envía un lote desde un droplet abierto.
	elimina un elemento seleccionado de la ventana Lote, "Vista previa" o Destinos.
	se desplaza hacia arriba en la lista de elementos de las listas Lote, Destinos, Ajustes y Filtros.
	se desplaza hacia arriba en la lista de elementos de las listas Lote, Destinos, Ajustes y Filtros.
	se desplaza a través de los campos de texto de todos los paneles.
 +  +  + 	abre el cuadro de diálogo "Montar almacenamiento de clúster".
 +  +  + 	abre la Ayuda Compressor.

Funciones rápidas de teclado de la ventana "Vista previa"

Función rápida de teclado	Función
	inicia el retroceso rápido.
	inicia el avance rápido.
	hace retroceder el clip fotograma por fotograma.
	hace avanzar el clip fotograma por fotograma.
	inicia o detiene la reproducción del clip.

Función rápida de teclado	Función
M	añade o elimina un marcador.
⌘ + E	cuando el cursor de reproducción está situado en un marcador, abre el cuadro de diálogo "Editar marcador".
I	especifica un punto de entrada para el clip.
O	especifica un punto de salida para el clip.

Si experimenta problemas al trabajar con Compressor, busque aquí respuestas a sus preguntas.

En este apéndice se tratan los siguientes temas:

- Recursos para solucionar problemas (p. 421)
- Soluciones para los problemas más habituales (p. 421)
- Contacto con el Soporte AppleCare (p. 423)

Recursos para solucionar problemas

Si se encuentra con problemas mientras trabaja con Compressor, hay varios recursos que puede utilizar para encontrar una solución.

- *Este apéndice*: este apéndice presenta información sobre los problemas que los usuarios suelen encontrarse más a menudo.
- *Notas de la versión*: el documento Notas de la versión, que encontrará en el menú Ayuda, proporciona información actualizada no incluida en el manual. Es importante que lo consulte en cuanto instale o actualice Compressor.
- *Base de conocimientos de AppleCare*: el soporte AppleCare mantiene una base de datos de problemas técnicos comunes que se actualiza y amplía para incluir nuevos temas a medida que surgen. Es un recurso excelente y gratuito para los usuarios de Compressor. Para acceder a la Base de conocimientos de AppleCare, vaya a la página de soporte AppleCare en www.apple.com/es/support.
- *Soporte AppleCare*: existe un amplio abanico de opciones de soporte disponibles para los clientes de Compressor. Para obtener más información, consulte la guía de servicio y soporte de Apple incluida el paquete de Compressor.

Soluciones para los problemas más habituales

A continuación, encontrará consejos para resolver los problemas más frecuentes.

Películas de referencia QuickTime

Si envía una película de referencia para la aplicación de un procesamiento distribuido, el sistema de procesamiento distribuido Apple Qmaster copiará automáticamente los archivos multimedia necesarios al clúster de procesamiento. Para obtener unos mejores resultados, recomendamos evitar este paso de transferencia de archivos. Para ello, asegúrese de que los archivos multimedia especificados en la película de referencia están a disposición de todos los nodos del clúster Apple Qmaster. Para obtener más información, consulte [Cómo distribuye el sistema de Apple Qmaster los lotes](#).

Ajustes de clúster para sesiones de transcodificación de larga duración

Si desea iniciar una sesión de transcodificación con una duración prevista de siete días o más, deberá realizar un ajuste en la sección Avanzado del panel de preferencias Apple Qmaster. Por omisión, los archivos de procesamiento temporal suelen permanecer en la ubicación de almacenamiento temporal de un clúster durante siete días antes de que se borren automáticamente. Puede aumentar este valor (el número de días) desde la ventana “Compartir Apple Qmaster” de Compressor.

Limpieza del espacio de almacenamiento de un clúster

Si utiliza el espacio de almacenamiento de un clúster y se produce un error, pueden quedar archivos parciales en dicho espacio. En este caso, es importante acceder al espacio para comprobar que no quedan allí archivos multimedia parciales. Si encuentra alguno, elimínelo y vuelva a enviar la tarea.

Uso de Apple Qmaster con un servidor NFS

Por omisión, Apple Qmaster utiliza `/etc/exports` para definir la exportación a almacenamiento de clúster. Sin embargo, este procedimiento puede desencadenar un conflicto si ha configurado previamente una exportación NFS en su base de datos NetInfo. Si activa un controlador con Apple Qmaster 2 o versiones posteriores, Apple Qmaster utiliza `/etc/exports` y no las entradas definidas en la base de datos NetInfo. Para resolver este problema, mueva las exportaciones a `/etc/exports` o bien traslade el controlador a un ordenador que no se utilice para exportar.

El procesamiento distribuido Apple Qmaster y Xsan

A continuación, encontrará algunos consejos sobre cómo utilizar el sistema de procesamiento distribuido de Apple Qmaster con Xsan.

Reinicio de Apple Qmaster y Xsan

Si utiliza versiones anteriores de procesamiento distribuido de Apple Qmaster con un Xsan, puede experimentar problemas de montaje al reiniciar un controlador de clúster de procesamiento distribuido Apple Qmaster.

Reinicie los ordenadores Apple Qmaster y Xsan en este orden:

- 1 Apague el controlador de clúster. Para ello, anule la selección de la opción “Compartir este ordenador” y haga clic en Aceptar en la ventana “Compartir Apple Qmaster”, que se abre al seleccionar “Compartir este ordenador” en el menú “Apple Qmaster” de Compressor.
- 2 Reinicie el ordenador del controlador de clúster Apple Qmaster.
- 3 Espere a que el volumen Xsan aparezca en el escritorio.
- 4 Seleccione “Compartir este ordenador” y elija “como QuickCluster con servicios” o “como servicios y controlador de clústers”. A continuación, haga clic en Aceptar en la ventana “Compartir Apple Qmaster” para reiniciar el controlador.

Compatibilidad de Xsan

Xsan 1.3 no es compatible con Compressor ni con el sistema de procesamiento distribuido Apple Qmaster cuando las unidades de disco de Xsan se utilizan para el almacenamiento (temporal) de clústers. Si desea utilizar Xsan con Apple Qmaster 2.3, instale la versión Xsan 1.4.

Para descargar e instalar Xsan 1.4

- Vaya a <http://www.apple.com/es/support/xsan>.

El uso de la línea de comandos de Compressor requiere iniciar sesión

Aunque es posible utilizar la línea de comandos para ejecutar una red de procesamiento distribuido Apple Qmaster, cada nodo de servicio Compressor (cada ordenador que proporciona servicios de procesamiento distribuido de Compressor) debe haber iniciado sesión (con un nombre y contraseña de usuario de Mac OS X) para acceder a la funcionalidad completa.

Contacto con el Soporte AppleCare

Encontrará información sobre las opciones de soporte que Apple pone a su disposición en el sitio web de soporte AppleCare <http://www.apple.com/es/support/Compressor>.

Sea cual sea problema, es recomendable tener siempre a mano la información que detallamos a continuación al ponerse en contacto con Apple para solicitar asistencia. Cuanta más información de la que indicamos más abajo pueda proporcionar a los empleados del soporte, más rápidamente podrán abordar su problema.

- Notas detalladas sobre los pasos realizados hasta llegar al punto donde se ha producido el problema. Es importante dar instrucciones precisas al personal de soporte, para que puedan entender y reproducir lo que le está pasando. No olvide indicar el texto exacto de los mensajes de alerta que le aparezcan.
- La versión del Mac OS X que tiene instalada. Puede consultar esta información desde el menú Apple, en la opción “Acerca de este Mac”.

- La versión de Compressor que tiene instalada, incluidas actualizaciones, si procede. El número de la versión se puede ver seleccionando Compressor > Acerca de Compressor.
- El modelo de ordenador que utiliza.
- La cantidad de memoria RAM que hay instalada en su ordenador y qué parte está disponible para Compressor. Puede averiguar la cantidad de RAM instalada seleccionando “Acerca de este Mac” en el menú Apple.
- El formato y las especificaciones de los archivos multimedia (vídeo, audio o foto) que esté utilizando, si es necesario.
- Los componentes de hardware de otros fabricantes conectados o instalados en el ordenador y el nombre de los fabricantes. Este apartado incluye discos rígidos, tarjetas gráficas, etc.
- Todos los módulos u otro software de terceros instalados junto con Compressor.
- Procure tener a mano el número de serie del ordenador al ponerse en contacto con el servicio de soporte; el personal de soporte lo necesitará para consultar su perfil del sistema. Puede consultar esta información desde el menú Apple, en la opción “Acerca de este Mac”, haciendo clic en “Más información.” Seleccione la opción “Enviar a Apple” en el menú Archivo de Perfil de Sistema para hacer llegar esta información a Apple.

Puede acceder al Soporte AppleCare desde Internet, en la dirección <http://www.apple.com/es/support/Compressor>.

Asimismo, en el menú Ayuda hay una opción que permite acceder directamente al sitio web de AppleCare.

Para ir al sitio web de AppleCare desde Compressor

- Seleccione Ayuda > Servicio y soporte.

Si está acostumbrado a realizar su trabajo desde shells de Terminal y necesita o prefiere ejecutar Compressor desde la línea de comandos con el mínimo uso de las interfaces de aplicación, este apéndice le facilita todas las claves.

En este apéndice se tratan los siguientes temas:

- Comandos de shell para enviar tareas de Compressor (p. 425)

Comandos de shell para enviar tareas de Compressor

Compressor puede ejecutarse desde la línea de comandos utilizando el comando `Compressor` con distintas opciones de línea de comandos para enviar tareas.

En las descripciones de línea de comandos siguientes, las comillas angulares simples `<` `>` indican un argumento obligatorio en un comando y los corchetes `[]` indican un argumento opcional.

Sinopsis

A continuación figura una sinopsis del comando para enviar una tarea a un clúster. El comando `Compressor` se encuentra en `/Aplicaciones/Compressor.app/Contents/MacOS/`.

```
Compressor [-clustername <name>][-clusterid  
<username:password@ipaddress:portNumber>] [-batchfilepath <path>] [-batchname  
<batchname>] [-priority <value>] [-jobpath <path>] [-settingpath <path>]  
[-destinationpath <path>] [-info <xml>] [-timeout <seconds>] [-help] [-show]
```

En este ejemplo, `-jobpath`, `-settingpath` y `-destinationpath` (en este orden) pueden repetirse tantas veces como tareas desee enviar.

Nota: No todas las opciones son necesarias. Por ejemplo, se puede especificar el clúster mediante su `-clustername` o mediante su `-clusterid`. No es necesario especificar ambos. Si se especifican ambos, solo se utilizará `-clusterid`.

Del mismo modo, si se especifica `-batchfilepath`, los parámetros `-jobpath`, `-settingpath` y `-destinationpath` no son necesarios, porque el archivo de lote guardado anteriormente ya contiene información acerca de la tarea, los ajustes y el destino.

Ejemplo de `-batchfilepath`:

```
Compressor -clustername "This Computer" -batchfilepath  
"/Volumes/Hermione/SavedCompressorBatches/FreeChampagne.Compressor"
```

Una vez que la tarea se ha enviado correctamente, este comando muestra el ID (identificador) del lote y el ID (identificador) de la tarea en el shell, y se puede controlar el progreso de un lote en Share Monitor.

Opciones de comando

Esta tabla proporciona información sobre las opciones de comando para enviar tareas.

Opción de comando de envío	Descripción
<code>-clustername <name></code>	Usado para especificar el nombre del clúster al que se desea enviar la tarea. Utilizando el nombre del clúster, Compressor busca el clúster en la red para utilizarlo.
<code>-password <value></code>	Contraseña de usuario para el clúster definida a partir de <code>-clusterid</code> o <code>-clustername</code> .
<code>-batchname <name></code>	Usado para especificar un nombre para el lote, de modo que pueda reconocerse fácilmente en Share Monitor.
<code>-clusterid <user name:password@IP address:port number></code>	De forma opcional, se puede utilizar <code>-clusterid</code> para introducir el ID (dirección IP) y el número de puerto del clúster, en lugar de utilizar <code>-clustername</code> . (Cuando se introducen el ID y el número de puerto del clúster, se necesita menos tiempo para encontrar el clúster en la red.) Introduzca la dirección IP y el puerto de la siguiente forma: <code>"tcp://<dirección ip>:<port>"</code> Asimismo, si el clúster requiere una contraseña, deberá facilitar una para asociarla a los QuickClusters en la ventana "Compartir Apple Qmaster" de Compressor o a los clústers creados manualmente en Apple Qadministrator. El formato es <code>-clusterid [nombre_usuario:contraseña]@<dirección ip>:<port></code> . El nombre de usuario no se comprueba, por lo que puede ser cualquier nombre, pero la contraseña debe ser válida. Puede utilizar también <code>-password</code> con <code>-clusterid</code> de la siguiente forma: <code>-clusterid @<dirección ip>:<port> -password <password></code> Utilice Compressor <code>-show</code> para ver la dirección IP y el número de puerto (clusterid) del clúster.
<code>-priority <value></code>	Especifica el nivel de prioridad de una tarea.
<code>-jobpath <url></code>	Especifica la ubicación del archivo de origen.
<code>-settingpath <url></code>	Especifica la ubicación de los ajustes para la tarea.
<code>-destinationpath <url></code>	Especifica la URL del archivo de destino para la tarea.
<code>-info <xml></code>	Proporciona información detallada sobre un lote o una tarea.

Opción de comando de envío	Descripción
<code>-timeout <seconds></code>	Usado para especificar el número de segundos que debe transcurrir antes de que Compressor abandone cuando busca un clúster. El valor por omisión es 30. Un valor de 0 no pone límites de tiempo y permite que Compressor explore la red el tiempo que necesite para encontrar el clúster.
<code>-show</code>	Muestra la información de ID para el clúster especificado con <code>-clustername</code> o <code>-clusterid</code> , o para todos los clústers, si no se ha especificado ninguno.
<code>-help</code>	Muestra información relacionada con los parámetros requeridos para el comando <code>Compressor</code> .

Ejemplo de comandos de Compressor

A continuación, encontrará ejemplos de los códigos necesarios para enviar los comandos de Compressor más habituales.

Nombres e ID de clústers de una red local

El comando siguiente permite obtener todos los nombres e ID de clústers de la red local.

```
/Applications/Compressor.app/Contents/MacOS/Compressor -show -timeout 10
```

Este comando tiene los siguientes elementos:

- Identifica el sitio donde está instalado Compressor (se utilizan comillas a causa de los espacios presentes en "Final Cut Pro").
- Muestra todos los nombres e ID de los clústers encontrados.
- Establece el límite de tiempo del comando en 10 segundos.

Enviar una tarea sin contraseña

El siguiente comando permite enviar una tarea a un clúster identificado con un nombre, pero sin contraseña.

```
/Applications/Compressor.app/Contents/MacOS/Compressor -clustername MyCluster
  -batchname "My First Batch" -jobpath ~/Movies/MySource.mov -settingpath
~/Library/Application\ Support/Compressor/Settings/MPEG-4.setting
  -destinationpath ~/Movies/MyOutput.mp4 -timeout 5
```

Este comando tiene los siguientes elementos:

- Identifica el sitio donde está instalado Compressor.
- Envía esta tarea al clúster llamado MiClúster.
- Asigna el nombre de lote "Mi primer lote" (se utilizan comillas a causa de los espacios).
- Busca el archivo Mifuentes.mov de la tarea en ~/Movies/Mifuentes.mov.
- Utiliza el ajuste MPEG-4 en ~/Library/Application\ Support/Compressor/Settings/MPEG-4.setting (se utiliza el carácter "\" en este caso para conservar el espacio de "Application Support").

- Crea el archivo de salida, con el nombre "Misalida.mp4", en la carpeta ~/Movies.
- Establece un límite de tiempo de cinco segundos para buscar el clúster.

Enviar una tarea con contraseña

El siguiente comando permite enviar una tarea a un clúster identificado con un nombre provisto de contraseña.

```
/Applications/Compressor.app/Contents/MacOS/Compressor -clustername MyCluster
  -password testpassword -batchname "My First Batch" -jobpath
~/Movies/MySource.mov -settingpath ~/Library/Application\
Support/Compressor/Settings/MPEG-4.setting -destinationpath
~/Movies/MyOutput.mp4 -timeout 5
```

Este comando tiene los siguientes elementos:

- Identifica el sitio donde está instalado Compressor.
- Envía esta tarea al clúster llamado MiClúster.
- Envía la contraseña "contraseña prueba".
- Asigna el nombre de lote "Mi primer lote".
- Busca el archivo Mifuentes.mov de la tarea en ~/Movies/Mifuentes.mov.
- Utiliza el ajuste MPEG-4 de ~/Library/Application\ Support/Compressor/Settings/MPEG-4.setting.
- Crea el archivo de salida, con el nombre "Misalida.mp4", en la carpeta ~/Movies.
- Establece un límite de tiempo de cinco segundos para buscar el clúster.

Enviar una tarea con un ID de clúster y sin contraseña

El siguiente comando permite enviar una tarea a un clúster identificado con una dirección IP, pero sin contraseña.

```
/Applications/Compressor.app/Contents/MacOS/Compressor -clusterid
"tcp://192.168.1.148:62995" -batchname "My First Batch" -jobpath
~/Movies/MySource.mov -settingpath ~/Library/Application\
Support/Compressor/Settings/MPEG-4.setting -destinationpath
~/Movies/MyOutput.mp4 -timeout 5
```

Este comando tiene los siguientes elementos:

- Identifica el sitio donde está instalado Compressor.
- Envía esta tarea al clúster con la dirección IP tcp://192.168.1.148 en el puerto 62995.
- Asigna el nombre de lote "Mi primer lote".
- Busca el archivo Mifuentes.mov de la tarea en ~/Movies/Mifuentes.mov.
- Utiliza el ajuste MPEG-4 de ~/Library/Application\ Support/Compressor/Settings/MPEG-4.setting.
- Crea el archivo de salida, con el nombre "Misalida.mp4", en la carpeta ~/Movies.

- Establece un límite de tiempo de cinco segundos para buscar el clúster.

Enviar una tarea con un ID de clúster y una contraseña integrada

El siguiente comando permite enviar una tarea a un clúster identificado con una dirección IP, con un nombre de usuario y una contraseña integrada.

```
/Applications/Compressor.app/Contents/MacOS/Compressor -clusterid  
"tcp://username:testpassword@192.168.1.148:62995" -batchname "My First Batch"  
-jobpath ~/Movies/MySource.mov -settingpath ~/Library/Application\  
Support/Compressor/Settings/MPEG-4.setting -destinationpath  
~/Movies/MyOutput.mp4 -timeout 5
```

Este comando tiene los siguientes elementos:

- Identifica el sitio donde está instalado Compressor.
- Envía esta tarea como “nombreusuario” con la contraseña “contraseñaaprueba” al clúster con la dirección IP tcp://192.168.1.148 en el puerto 62995.
- Asigna el nombre de lote “Mi primer lote”.
- Busca el archivo Mifuentes.mov de la tarea en ~/Movies/Mifuentes.mov.
- Utiliza el ajuste MPEG-4 de ~/Library/Application\
Support/Compressor/Settings/MPEG-4.setting.
- Crea el archivo de salida, con el nombre “Misalida.mp4”, en la carpeta ~/Movies.
- Establece un límite de tiempo de cinco segundos para buscar el clúster.

Enviar una tarea con un ID de clúster y una contraseña

El siguiente comando permite enviar una tarea a un clúster identificado con una dirección IP, con contraseña pero sin especificar un nombre de usuario.

```
/Applications/Compressor.app/Contents/MacOS/Compressor -clusterid  
"tcp://192.168.1.148:62995" -password testpassword -batchname "My First  
Batch" -jobpath ~/Movies/MySource.mov -settingpath ~/Library/Application\  
Support/Compressor/Settings/MPEG-4.setting -destinationpath  
~/Movies/MyOutput.mp4 -timeout 5
```

Este comando tiene los siguientes elementos:

- Identifica el sitio donde está instalado Compressor.
- Envía esta tarea al clúster con la dirección IP tcp://192.168.1.148 en el puerto 62995 con la contraseña “contraseñaaprueba”.
- Asigna el nombre de lote “Mi primer lote”.
- Busca el archivo Mifuentes.mov de la tarea en ~/Movies/Mifuentes.mov.
- Utiliza el ajuste MPEG-4 de ~/Library/Application\
Support/Compressor/Settings/MPEG-4.setting.
- Crea el archivo de salida, con el nombre “Misalida.mp4”, en la carpeta ~/Movies.

- Establece un límite de tiempo de cinco segundos para buscar el clúster.