

ADOBE® MEDIA ENCODER CS4

ユーザガイド

© 2008 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Adobe® Media Encoder CS4 ユーザガイド

本マニュアルがエンドユーザー使用許諾契約を含むソフトウェアと共に提供される場合、本マニュアルおよびその中に記載されているソフトウェアは、エンドユーザー使用許諾契約にもとづいて提供されるものであり、当該エンドユーザー使用許諾契約の契約条件に従ってのみ使用または複製することが可能となるものです。当該エンドユーザー使用許諾契約により許可されている場合を除き、本マニュアルのいかなる部分といえども、Adobe Systems Incorporated (アドビシステムズ社) の書面による事前の許可なしに、電子的、機械的、録音、その他いかなる形式・手段であれ、複製、検索システムへの保存、または伝送を行うことはできません。本マニュアルの内容は、エンドユーザー使用許諾契約を含むソフトウェアと共に提供されていない場合であっても、著作権法により保護されていることにご留意ください。

本マニュアルに記載される内容は、あくまでも参考用としてのみ使用されること、また、なんら予告なしに変更されることを条件として、提供されるものであり、従って、当該情報が、アドビシステムズ社による確約として解釈されることはなりません。アドビシステムズ社は、本マニュアルにおけるいかなる誤りまたは不正確な記述に対しても、いかなる義務や責任を負うものではありません。

新しいアートワークを創作するためにテンプレートとして取り込もうとすると既存のアートワークまたは画像は、著作権法により保護されている可能性のあるものであることをご留意ください。保護されているアートワークまたは画像を新しいアートワークに許可なく取り込んだ場合、著作権者の権利を侵害することがあります。従って、著作権者から必要なすべての許可を必ず取得してください。

例として使用されている会社名は、実在の会社・組織を示すものではありません。

Adobe, the Adobe logo, Adobe Premiere Pro, ActionScript, After Effects, Creative Suite, Flash, Illustrator, Photoshop, and Soundbooth are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Apple, Macintosh, and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>).

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and Thomson Multimedia (<http://www.iis.fhg.de/amm/>). You cannot use the MP3 compressed audio within the Software for real time or live broadcasts. If you require an MP3 decoder for real time or live broadcasts, you are responsible for obtaining this MP3 technology license.

Portions of this product contain code licensed from Nellymoser (www.nellymoser.com).

Flash CS4 video is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. <http://www.on2.com>.

This product contains either BSAFE and/or TIPEM software by RSA Security, Inc.

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (<http://www.opensymphony.com/>)

Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.



Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government End Users. The Software and Documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. For U.S. Government End Users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

目次

第 1 章：ヒントとトレーニング

ライセンス認証と登録	1
ヘルプとサポート	2
サービス、ダウンロード、その他	2
新機能	4

第 2 章：ビデオとオーディオの基本

ビデオとオーディオのエンコードについて	6
圧縮のヒント	9
ビデオ形式	11

第 3 章：メディアのエンコード

Adobe Media Encoderについて	16
読み込みでサポートされているファイル形式	16
メディアのエンコード	18
カスタムエンコード設定	33
トラブルシューティング	39
索引	41

第1章：ヒントとトレーニング

ソフトウェアの使用を開始する前に、ライセンス認証やユーザが使用できる様々なリソースの概要をお読みください。ユーザには、インストラクションビデオや、プラグイン、ユーザコミュニティ、セミナー、チュートリアル、RSS フィードなどのリソースが提供されています。

ライセンス認証と登録

インストールに関するヘルプ

インストールの問題に関するヘルプが必要な場合は、インストールサポートセンター (www.adobe.com/go/cs4install_jp) を参照してください。

ライセンス認証

インストール時、アドビソフトウェアはライセンス認証を完了するためにアドビ システムズ社のサーバに接続します。個人データが送信されることはありません。ライセンス認証について詳しくは、アドビ システムズ社の Web サイト (www.adobe.com/go/activation_jp) を参照してください。

シングルユーザ向けのライセンス認証によって 2 台のコンピュータがサポートされます。例えば、製品を会社のデスクトップコンピュータと自宅のラップトップコンピュータにインストールすることができます。同じソフトウェアを 3 台目のコンピュータにインストールする場合は、最初に他の 2 台のコンピュータのいずれかでライセンス認証を解除します。ヘルプ／ライセンス認証の解除を選択します。

登録

製品を登録すると、無料のインストールサポート、アップデート通知、その他のサービスを受けることができます。

❖ 製品登録をするには、ソフトウェアをインストールした後に表示されるユーザ登録ダイアログボックスで、画面の指示に従います。

 後で登録する場合は、ヘルプ／ユーザ登録を選択すればいつでも実行できます。

Adobe 製品向上プログラム

アドビソフトウェアを一定回数使用すると、ダイアログボックスが開き、Adobe 製品向上プログラムに参加するかどうかを尋ねるメッセージが表示される場合があります。

参加を選択すると、お客様によるアドビソフトウェアの使用状況に関するデータが弊社に送信されます。個人情報が記録または送信されることはありません。Adobe 製品向上プログラムでは、ユーザの使用している機能やツールの情報と、それらの使用頻度に関する情報だけが収集されます。

Adobe 製品向上プログラムへの参加と参加取り消しはいつでも行うことができます。

- 参加するには、ヘルプ／Adobe 製品向上プログラムを選択し、「はい。参加します」をクリックします。
- 参加を取り消すには、ヘルプ／Adobe 製品向上プログラムを選択し、「いいえ。必要ありません」をクリックします。

お読みください

ソフトウェアのお読みくださいファイルは、オンラインおよびインストールディスクに用意されています。このファイルを開き、次のトピックに関する重要な情報を読みください。

- 必要システム構成
- インストール（ソフトウェアのアンインストールを含む）
- ライセンス認証と登録
- フォントのインストール
- トラブルシューティング
- サポート
- 法律上の注意

ヘルプとサポート

コミュニティヘルプ

コミュニティヘルプは、コミュニティで作られるコンテンツにアクセスできるよう adobe.com に開設された統合環境であり、Adobe および業界の専門家によって管理されています。ユーザからのコメントが、答えを見つける際の参考になります。コミュニティヘルプを検索すると、Adobe の製品やテクノロジに関する非常に良質のコンテンツが見つかります。利用できるリソースとしては次のようなものがあります。

- デザイナーおよびデベロッパー向けのビデオ、チュートリアル、ヒント&テクニック集、ブログ、記事、サンプル。
- 製品ヘルプより詳細で定期的に更新されるオンラインヘルプ。インターネットに接続された環境でヘルプを参照すると、製品に付属のサブセットではなくオンラインの完全版ヘルプが自動的に表示されます。
- サポートデータベースの記事、ダウンロードとアップデート、デベロッパーコネクションなど、その他すべての adobe.com コンテンツ。

コミュニティヘルプにアクセスするには、製品のユーザインターフェイスにあるヘルプ検索フィールドを使用します。コミュニティヘルプに関するビデオについては、www.adobe.com/go/lrvid4117_xp_jp を参照してください。

その他のリソース

完全なオンラインヘルプの印刷版は、送料および手数料の実費程度で http://www.adobe.com/go/store_jp から購入いただけます。また、最新の完全版ヘルプの PDF 版をダウンロードできるリンクも用意されています。

有料および無料のテクニカルサポートオプションについて詳しくは、アドビ システムズ社のサポート Web サイト (www.adobe.com/jp/support) をご覧ください。

サービス、ダウンロード、その他

製品に様々なサービス、プラグインおよび拡張機能を組み込むことによって製品を強化できます。作業に役立つサンプルや他のアセットをダウンロードすることもできます。

Adobe クリエイティブオンラインサービス

Adobe® Creative Suite® 4 は、デスクトップに Web のパワーをもたらす新しいオンライン機能を備えています。それらの機能を使用することで、コミュニティへのアクセスやコラボレーションを行い、また、アドビツールをいっそう有効に活用できます。強力なクリエイティブオンラインサービスでは、カラーマッチングからデータ会議まで幅広いタスクを実行できます。このサービスはデスクトップアプリケーションとシームレスに統合されているため、既存のワークフローを迅速に強化できます。一部のサービスについては、オフライン時にも機能のすべてまたは一部を利用できます。

提供サービスについて詳しくは、Adobe.com をご覧ください。一部の Creative Suite 4 アプリケーションでは、次のサービスを最初から利用いただけます。

Kuler™ パネル カラーテーマをオンラインですばやく作成、共有および検索できます。

Adobe® ConnectNow 離れた場所にいる作業チームが、音声、データおよびマルチメディアを共有しながら共同で作業することができます。

Resource Central Adobe デジタルビデオアプリケーションのチュートリアル、サンプルファイルおよび拡張機能にすばやくアクセスできます。

ご利用サービスの管理について詳しくは、アドビシステムズ社の Web サイト (www.adobe.com/go/learn_creativeservices_jp) を参照してください。

Adobe Exchange

サンプルおよびアドビシステムズ社やサードパーティのデベロッパーによるプラグインおよび拡張機能は、www.adobe.com/go/exchange_jp の Adobe Exchange からダウンロードできます。プラグインや拡張機能を使用すると、作業の自動化、ワークフローのカスタマイズ、プロ級の効果の作成などを行うことができます。

Adobe ダウンロード

無料のアップデート、体験版、その他の便利なソフトウェアは、www.adobe.com/go/downloads_jp でダウンロードできます。

Adobe Labs

Adobe Labs (www.adobe.com/go/labs) では、アドビの新しい技術、テクノロジ、および製品を体験し評価することができます。Adobe Labs では次のようなリソースにアクセスできます（英語のみ）。

- リリース前のソフトウェアおよびテクノロジ
- 学習に役立つコードサンプルとベストプラクティス
- 製品および技術に関するドキュメントの旧バージョン
- 同様の目的を持つユーザとの交流に役立つ、フォーラムや wiki ベースのコンテンツその他の共同リソース

Adobe Labs は共同して作業するソフトウェア開発プロセスを促進させます。この環境を利用することで、お客様は新しい製品やテクノロジに関する生産性を向上させることができます。また、Adobe Labs は早期フィードバックを受け付けるためのフォーラムもあります。フィードバックは、Adobe 開発チームがお客様のニーズを取り入れ、コミュニティのご期待に応えるための参考にさせていただきます。

Adobe TV

Adobe TV (http://www.adobe.com/go/adobetv_jp) では、操作手順やヒントについてのビデオを提供しています。

その他

インストールディスクには、アドビソフトウェアを最大限に活用するための様々な追加機能が含まれています。一部の追加機能はセットアップ時にコンピュータにインストールされ、残りはディスクに保管されています。

セットアップ時にインストールされる追加機能を表示するには、コンピュータ上のアプリケーションフォルダに移動します。

- Windows® : [起動ディスク]¥Program Files¥Adobe¥[Adobe アプリケーション]
- Mac OS® : [起動ディスク]/アプリケーション/[Adobe アプリケーション]

ディスク上の追加機能を表示するには、ディスク上の使用する言語のフォルダ内にあるその他フォルダに移動します。次に例を示します。

- ¥日本語¥その他¥

新機能

新機能

Adobe® Media Encoder CS4 の新機能を次に示します。

バッチエンコーディング

Adobe Media Encoder には、いくつかのバッチエンコーディング機能が搭載されているため、メディアエンコーディング専用のワークステーションを簡単に構築することができます。このワークステーションを使用することにより、他のコンピューターアプリケーションでの作業を中断せずに、コンピュータに大きな負担がかかるビデオおよびオーディオアセットのエンコードを行うことができます。

アセットエンコードの優先順位の指定 メディアアセットをエンコードする順序を指定することができます。また、他のアプリケーションがエンコーディングワークステーションを使用していないときにエンコードを開始できるように、開始のディレイ時間を指定することができます。

複数の形式とエンコード設定を適用した重複アイテムの書き出し 同じメディアアセットの複数のインスタンスを追加し、各アセットに異なる書き出し形式とエンコード設定を適用して、異なるアプリケーションと配信方法で使用することができます。

監視フォルダ Adobe Media Encoder を設定して監視フォルダと呼ばれる特定のフォルダ内でビデオまたはオーディオファイルを検索できます。Adobe Media Encoder が監視フォルダにあるビデオまたはオーディオファイルを検出すると、指定されたエンコード設定を使用してそのファイルをエンコードします。その後、エンコードしたファイルを監視フォルダ内に作成した出力フォルダに書き出します。詳しくは、27 ページの「[監視フォルダの作成](#)」を参照してください。

エンコードプリセット

Adobe Media Encoder には、書き出し用の様々なビデオ形式に適したエンコードプリセットが搭載されています。各エンコードプリセットは、特定の配信シナリオやアプリケーションに合わせて設計されています。プリセットを選択すると、適切なビデオおよびオーディオエンコーディングオプションが有効になります（ビットレート、フレームレート、縦横比など）。ほとんどの場合、用意されているプリセットのいずれかが目的の出力と一致するはずです。ただし、既存のプリセットのパラメータを調整してカスタムプリセットとして保存することもできます。カスタマイズしたプリセットを他者と共有し、必要に応じて再読み込みすることもできます。

After Effects コンポジションと Adobe Premiere Pro シーケンス

After Effects コンポジションや Adobe Premiere Pro シーケンスは、他のサポートされるファイルと同様に読み込むことができます。

F4V と FLV のキューポイントのサポート

キューポイントを使用すると、ビデオの再生時にプレゼンテーション内で他のアクションを起動できます。例えば、画面の一部でビデオを再生しながら、別の部分にテキストとグラフィックを表示する SWF アプリケーションを作成できます。ビデオ内に配置したキューポイントをトリガとして、テキストとグラフィックを更新することで、ビデオの内容に合わせてテキストやグラフィックを表示できます。

第2章：ビデオとオーディオの基本

ビデオとオーディオのエンコードについて

ビデオとオーディオをデジタル形式で録画および録音する場合、品質、ファイルサイズ、ビットレートの各バランスを考慮する必要があります。ほとんどの形式では、圧縮による品質の低下を数段階から選択できるようにして、ファイルサイズとビットレートを下げています。圧縮は、効率的に保存、送信および再生できるようにムービーのデータサイズを縮小する重要な処理方法です。圧縮を行わない場合、標準規格のビデオの1つのフレームを格納するのに、約1MB（メガバイト）の容量が必要になります。NTSCのフレームレートは約30フレーム/秒で、圧縮されていないビデオは約30MB/秒で再生されるため、35秒のフッテージを保存するのに必要な容量は1GBになります。DV形式のNTSCファイルに圧縮すると、約3.6MB/秒のビットレートで5分間のフッテージが1GBの容量に収まります。可能な限り高品質で配信することを目的としてビデオを圧縮するには、ファイルサイズとビットレートが配信先のメディアと再生デバイスで許容される範囲で最小となる圧縮率を選択します。

ムービーファイルを書き出す場合、再生に使用するデバイスの種類や帯域幅に合わせてコンプレッサ/デコンプレッサ（エンコーダ/デコーダ、あるいはコーデック）を選択し、データを圧縮してデバイスや帯域幅に応じたファイルを作成します。

コーデックには様々な種類があり、あらゆる状況に適応するようなコーデックはありません。例えば、アニメーションの圧縮に最適なコーデックは、一般的に実写映像の圧縮には適していません。ムービーファイルを圧縮するときに、コンピュータ、モバイルデバイス、Web、またはDVDプレーヤーのそれぞれに合わせて、最高画質で再生ができるように設定を調整することができます。エンコーダによっては、不規則なカメラの動きやフィルムの粒子など圧縮に干渉するものを取り除いて圧縮し、ファイルサイズを小さくできる場合があります。

デジタルビデオの初心者の方や、デジタルビデオについてや高画質ビデオコンテンツのエンコーディングについて興味がある方は、この情報を参考することで、ビデオを異なるアプリケーションや視聴環境に合わせてエンコードする際のトレードオフについて把握できます。

フレームレート

ビデオは、画像のシーケンスを画面に連続してすばやく表示することで、動いているような効果を与えるものです。1秒当たりに表示されるフレームの数をフレームレートと言い、フレーム/秒（fps）という単位で表されます。画像シーケンスの表示に使用されるフレームレートが高いほど、またフレーム/秒の値が大きいほど、動きが滑らかになります。ただし、画質を上げるためにフレームレートを高くすると、ビデオを表示するためのデータ量が膨大になり、より多くのバンド幅を使用することになります。

デジタル形式で圧縮されたビデオを操作する場合は、フレームレートが高いほど、ファイルサイズが大きくなります。ファイルサイズを小さくするには、フレームレートまたはビットレートを低くします。ビットレートを低くしたときにフレームレートを変更しないと、画質が低下します。フレームレートを低くしたときにビットレートを変更しないと、ビデオの動きの滑らかさが予期したものよりも下回る場合があります。

ネイティブフレームレート（ビデオが最初に撮影されたときのフレームレート）では、ビデオが最適な状態で表示されるため、配信チャンネルと再生プラットフォームに余裕がある場合は、フレームレートを高いままにすることをお勧めします。フルモーションNTSC（米国のNational Television System Committeeが定義した規格）の場合は、29.97fpsを使用します。PAL（Phase Alternating Line、ヨーロッパで主流のテレビ規格）の場合は、25fpsを使用します。フレームレートを低くすると（エンコードしなければならないビデオデータの量が大幅に減少します）、Adobe® Media Encoder CS4は、リニアレートでフレームを低くし、新しいfpsレートを達成します。ただし、フレームレートを低くする必要がある場合は、元のフレームレートを割り切れる値にすると、最適な結果が得られます。例えば、ソースのフレームレートが24fpsであれば、12fps、8fps、6fps、4fps、3fpsまたは2fpsにフレームレートを下げます。また、ソースのフレームレートが30fpsであれば、15fps、10fps、6fpsといったようにフレームレートを調整します。

注意：ビデオクリップが 10 分より長い場合は、29.97 fps 以外のフレームレートを使用したり、29.97 fps を割り切れるフレームレートに下げないと (29.97 の半分の 14.98 fps など)、オーディオの同期が明らかにずれます。

ビデオクリップを高いビットレートでエンコードする場合は、フレームレートを低くすることで、性能の低いコンピュータでの再生が改善されます。例えば、語りだけでほとんど動きのないビデオクリップを圧縮する場合、フレームレートを半分に減らしても、ビットレートは 20 %程度しか減少しません。それに対して、動きの多いビデオを圧縮する場合は、フレームレートを減らすとビットレートも大幅に減少します。

ビットレート

ビットレート (データレートとも呼ばれる) は、ビデオクリップの画質と、バンド幅の許容範囲内でファイルをダウンロードできる配信先に影響を及ぼします。

ビデオをインターネット経由で配信する場合は、低いビットレートでファイルを作成します。高速インターネット接続を使用しているユーザは、すぐにビデオを見るすることができますが、ダイヤルアップ接続を使用しているユーザは、ファイルをダウンロードするのに時間がかかります。配信先としてダイヤルアップユーザが想定される場合は、ダウンロード時間が許容範囲内に収まるように、短いビデオクリップを作成します。

キーフレーム

キーフレームとは、ビデオクリップに一定の間隔で挿入される完全なビデオフレーム (または画像) です。キーフレームの間のフレームには、キーフレームの間で発生する動きやシーンの変化に関する情報が格納されます。例えば、人物が戸口の前を歩いて通り過ぎるビデオの場合、キーフレームには人物と背景のドアの完全な画像が格納され、キーフレーム間にある中間フレームには、ドアの前を歩く人物の動きを記述する情報が格納されます。

初期設定では、Adobe Media Encoder はビデオクリップのフレームレートに基づいて、使用するキーフレームの間隔を自動的に判断します。キーフレームの間隔の値により、Encoder がビデオ画像を再評価し、フルフレームまたはキーフレームをファイルに記録する頻度が指定されます。Adobe Media Encoder では、この設定はキーフレーム間のフレーム数を示すキーフレームの間隔の値になります。Adobe Media Encoder は、複数のフレームを比較して余分な情報を省略することで、画面上の全ピクセルのすべての値を予測し、キーフレーム間に存在するフレームの数を概算します。

通常、ビデオクリップ内でのシークでは、デフォルトのキーフレームの間隔の値によって適切なレベルの制御が得られます。キーフレーム位置のカスタム値を選択する場合は、キーフレーム間隔が小さいほどファイルサイズが大きくなることに注意してください。

フッテージにシーン変化や動きが速いアクションまたはアニメーションが多く存在する場合は、キーフレームの間隔を小さくすることで、全体的な画質が向上することがあります。通常、キーフレームの間隔を大きくすると画質が向上します。これは、フレーム間で変化しない画像の領域を記述するためにデータが浪費されないためです。

縦横比 (フレームサイズ)

フレームレートと同様に、ファイルの縦横比 (またはフレームサイズ) は、品質の高いビデオを作成するために重要です。特定のビットレート (接続スピード) では、フレームサイズが増加するとビデオの品質が低下します。ドキュメントのフレームサイズを選択するときは、完成度の高いビデオを作成するために、フレームレート、ソースのビデオクリップの縦横比、および個別の設定を考慮する必要があります。インターネットにおける標準的な表示解像度は、640 x 480、512 x 384、320 x 240、または 160 x 120 ピクセルです。

最も一般的な縦横比は 4:3 (標準テレビ) です。最近では、16:9 や 2:1 (ワイドスクリーン) の縦横比も普及し始めています。通常は、最初に撮影したときと同じ縦横比でビデオをエンコードします。ビデオクリップの縦横比を変更すると、ほとんどの場合、黒いバー (またはマスク) が画像の左右や上下に配置されます。黒いバーは、ワイドスクリーンでの視聴を意図して作成されていないビデオをワイドスクリーン画面で表示する場合や、幅の狭いワイドスクリーン画像を幅の広い縦横比の範囲内に表示する場合に必要になります。元のビデオは縮小され、ワイドスクリーンフレームの中央に配置されます。ただし、デジタルビデオ (DV) 形式をエンコードする場合は、作業が異なります。これは、長方形ピクセルを使用してい

る DV の縦横比が 4:3 の縦横比とは若干異なっているからです。デジタルビデオカメラで撮影したビデオコンテンツをエンコードする場合は、使用する DV 形式のフレームサイズを手動で指定してビデオの縦横比を維持するか、適切なプリセット (NTSC または PAL など) を選択します。

次のリストは標準的なフレームサイズをまとめたものです。個々のプロジェクトに最適な設定については、実際に試して判断してください。

4:3 縦横比のビデオのフレームサイズ：

- ・ モデム (56k) : 160 x 120
- ・ DSL : 320 x 240
- ・ ケーブル : 512 x 384
- ・ ケーブル／社内 LAN : 640 x 480

16:9 縦横比のビデオのフレームサイズ：

- ・ モデム (56k) : 192 x 108
- ・ DSL : 384 x 216
- ・ ケーブル : 448 x 252
- ・ ケーブル／社内 LAN : 704 x 396

非正方形ピクセルのビデオ

スタティックコンピュータグラフィックのほとんどは、幅と高さの比率が 1:1 の正方形ピクセルを使用しています。一方、デジタルビデオでは、幅と高さの比率が異なる長方形ピクセルが一般的です。これは、アナログビデオ (テレビ放送など) とデジタルビデオ (DVD ビデオなど) を同時に使用するためです。非正方形ピクセルのビデオ形式 (またはアナモルフィックビデオ) をエンコードする場合は、ビデオ画像を適切な表示縦横比 (DAR) に再サンプリングします。

例えば、標準の NTSC デジタルビデオ (DV) のフレームサイズは 720 x 480 ピクセルで、4:3 の縦横比で表示されます。つまり、ピクセルは長方形の形をしており、ピクセル縦横比 (PAR) は 10:11 (背が高く幅が狭いピクセル) になります。MPEG 1 および 2 ビデオは、様々なサイズ (720 x 480 または 480 x 480 が一般的) で生成されますが、ほとんどの場合、4:3 または 16:9 (ワイドスクリーン) の縦横比で表示されます。

非正方形ピクセルを使用しているビデオをエンコードするときに使用する画像のフレームサイズを計算するには、まずマスターとして使用する寸法 (幅または高さ) を決定し、その寸法に合わせて他の寸法を次のように計算します。

高さをマスター寸法にする場合は、次の公式で幅を計算します。

$$\text{幅} = \text{高さ} \times \frac{\text{縦横比の幅}}{\text{縦横比の高さ}}$$

例えば、4:3 の縦横比を使用しているビデオの場合、式は次のようにになります。

$$\text{幅} = \text{高さ} \times \frac{3}{4}$$

幅をマスター寸法にする場合は、次の公式で高さを計算します。

$$\text{高さ} = \text{幅} \times \frac{\text{縦横比の高さ}}{\text{縦横比の幅}}$$

例えば、4:3 の縦横比を使用しているビデオの場合、式は次のようにになります。

$$\text{高さ} = \text{幅} \times \frac{4}{3}$$

フレームサイズが 720 x 480 ピクセルのビデオを 4:3 の縦横比でエンコードする場合は、ビデオフレームのエンコードに使用する幅をピクセル単位で決定します。

$$640 = 480 \times \frac{4}{3}$$

計算の結果、ビデオ画像の高さは 640 ピクセルになります。

つまり、720 x 480 の画像は、標準の 4:3 縦横比の 640 x 480 の画像にエンコードする必要があります。

関連項目

33 ページの「[カスタムエンコード設定](#)」

インターレースビデオとノンインターレースビデオ

インターレースソースをノンインターレース出力にエンコードするように選択している場合、Adobe Media Encoder では、エンコードする前にビデオのインターレースが解除されます。

ほとんどの放送用ビデオはインターレースですが、新しい高精細なテレビ規格にはインターレースのものとノンインターレースのものがあります。インターレースビデオは、各ビデオフレームを構成する 2 つのフィールドで成り立っています。各フィールドには、フレーム内の水平走査線の数の半分が含まれています。奇数フィールド（または上位フィールド）にはすべての奇数ラインが、偶数フィールド（または下位フィールド）にはすべての偶数ラインが含まれています。インターレースビデオモニタ（テレビなど）では、最初に一方のフィールドのラインをすべて描画した後、もう一方のフィールドのラインをすべて描画することによって、各フレームを表示します。フィールドオーダーは、どちらのフィールドを先に描画するかを指定します。NTSC ビデオでは、新しいフィールドは 1 秒間に約 60 回画面に描画されます。これは、約 30 フレーム / 秒のフレームレートに相当します。

ノンインターレースビデオのフレームはフィールドに分割されません。プログレッシブスキャンモニタでは、すべての水平走査線を、上から下に 1 パスで描画することによって、ノンインターレースビデオのフレームを表示します。このため、ビデオフレームを構成する両方のフィールドが同時に表示されます。コンピュータのモニタはビデオを 30 fps で表示するため、コンピュータのモニタで表示するほとんどのビデオはインターレースされません。

圧縮のヒント

ビデオを圧縮するときは、次の推奨事項を考慮してください。

ビデオの最終出力までプロジェクトのネイティブ形式を使用 圧縮済みのデジタルビデオ形式を FLV や F4V などの他の形式に変換すると、前のエンコーダによるノイズがビデオに混入することがあります。コンプレッサによるエンコードアルゴリズムがビデオに前もって適用されているので、ビデオの品質、フレームサイズおよびレートが低下した状態になっています。また、この圧縮により、デジタルアーティファクトやノイズも発生している可能性があります。そのようなノイズは最終エンコード処理に影響し、場合によっては、より高いビットレートを使用しないとファイルのエンコード品質を確保できなくなることもあります。未加工のビデオ、または圧縮が最少のビデオ素材を使用します。

ビデオは可能な限り短くする ビデオの最初と最後をトリミングして編集し、不要なコンテンツを削除します。

圧縮の設定を調整する 映像を圧縮しても見栄えがよい場合は、ファイルサイズが小さくなるように設定を変更してみます。映像をテストして、圧縮しているビデオに最良の設定が見つかるまで、映像を修正します。すべてのビデオで、属性が変化すると圧縮とファイルサイズが影響されますが、最良の結果を得るには、ビデオごとに独自の設定が必要です。

エフェクトと急速な動きを制限する ファイルサイズが気になる場合は、動きを制限します。どのような動きでも（特に色を多く使用したものは）、ファイルサイズが大きくなります。プレの幅が大きいカメラワークやズームを多用した場合は、この傾向が特に顕著です。エフェクトを使用した場合も、ビデオに追加される情報によって、ファイルサイズが大きくなる場合があります。ただし、ブラーなどのエフェクトは、圧縮ファイルのビット数を減らすために使用することができます。

適切なサイズを選択する ビデオ視聴の対象となる人々のインターネットの接続速度が遅い（電話モデムなど）場合は、160 x 120 ピクセルなど、ビデオのサイズを小さくします。インターネット接続が高速な場合は、320 x 240 ピクセルなど、サイズを大きくします。

適切なフレームサイズを選択する フレームレートとは、1 秒間に再生されるフレーム数 (fps) のことです。ビットレートの高いクリップでは、フレームレートを低くすることにより、限られた帯域幅での再生が改善されます。例えば、ほとんど動きのないクリップを圧縮する場合、フレームレートを半分に減らしても、ビットレートは 20 % 程度しか減少しません。それに対して、動きの多いビデオを圧縮する場合は、フレームレートを減らすとデータレートも大幅に減少します。

本来のフレームレートで再生した方がビデオの品質は格段に優れているので、配信チャンネルや再生プラットフォームが高いフレームレートに対応できる場合は、フレームレートを落とさないでおくことをお勧めします。Web 配信の場合、ホスティングサービスに詳細をお問い合わせください。モバイル機器の場合、機器固有のエンコードプリセットと、Adobe Media Encoder を通じて使用可能なデバイスエミュレータを使用します。フレームレートを減らす必要がある場合は、元のフレームレートを整数で割った値にすると、最適な結果が得られます。

注意：Flash のビデオを作成する際に埋め込みビデオで SWF ファイルを作成する場合、ビデオクリップおよび SWF ファイルのフレームレートは同じである必要があります。SWF ファイルと埋め込まれたビデオクリップで異なるフレームレートを使用すると、再生に一貫性がなくなります。

キーフレームの数を適切に選択する それぞれのキーフレームは、ビデオを圧縮すると描画されるフレームです。キーフレームが頻繁に入れられると、映像の品質はよくなりますが、ファイルサイズが大きくなります。30 を選択すると、ビデオキーフレームは 30 フレームごとに描画します。15 を選択すると、キーフレームが 15 フレームごとに描画され、映像のピクセルが元の映像よりも忠実になるため、品質が高くなります。

ノイズを低減させる ノイズ（映像内に散らばったピクセル）があると、ファイルサイズが大きくなります。ビデオエディタを使用してノイズを低減させ、ビデオのファイルサイズを小さくします。ビデオ内で単色を多く使用すると、ファイルサイズが小さくなります。ブラー（ガウス）フィルタを使用してノイズを減らすこともできます。

オーディオファイルの圧縮のヒント

オーディオを作成する場合も、ビデオを作成する場合と同様のことを考慮する必要があります。オーディオを良好な状態で圧縮するには、まずオーディオファイルからソース音源が原因のひずみやノイズを排除する必要があります。マテリアルを CD からエンコードする場合は、サウンドカードのアナログ入力からではなく、ダイレクトデジタル転送でファイルを記録してみてください。サウンドカードによる無用のデジタル - アナログ変換とアナログ - デジタル変換が介在すると、転送したオーディオにノイズが混入する原因になります。ダイレクトデジタル転送ツールは、Windows および Macintosh プラットフォームで利用できます。アナログソースから録音する場合は、できるだけ品質の高いサウンドカードを使用するようにします。

注意：ソースオーディオファイルがモノラル（モノ）の場合は、Flash で使用できるようにモノでエンコードすることをお勧めします。Adobe Media Encoder でエンコーディングプリセットを使用してエンコードしている場合は、プリセットのエンコード設定（ステレオまたはモノ）を確認し、必要に応じてモノを選択します。

ビデオ形式

Flash 用の FLV および F4V ビデオ形式

Adobe Media Encoder の初期設定では、F4V ビデオ形式を使用する Flash ビデオを Flash Player 9.0.r115 以降で使用する場合は、H.264 ビデオコーデックを使用してエンコードされ、FLV 形式を使用する Flash ビデオを Flash Player 8 で使用する場合は On2 VP6 コーデックを、Flash Player 7 で使用する場合は Sorenson Spark コーデックを使用してエンコードされます。Flash が低いバンド幅で高品質なビデオを生成できる理由を理解するには、ビデオ圧縮について把握する必要があります。

デジタルメディアに適用できる圧縮形式には、空間的および時間的の 2 種類の形式があります。空間的圧縮は、周囲のフレームにかかわらず、單一フレームのデータに適用されます。空間的圧縮は、可逆（画像からデータが一切失われない）方式または非可逆（一部のデータが破棄される）方式で行うことができます。空間的圧縮が適用されたフレームは、イントラフレームと呼ばれます。

時間的圧縮では、フレーム間の差を特定し、その差だけを保存します。このため、フレームは前のフレームとの差に基づいて記述されます。変化していない領域については、前のフレームのデータが繰り返し使用されます。時間的圧縮が適用されたフレームは、インターフレームと呼ばれます。

H.264、On2 VP6 および Sorenson Spark はインターフレームコーデックです。その他の多くのコーデックはイントラフレーム圧縮方式を使用していますが（例えば、JPEG はイントラフレームコーデックです）、H.264、On2 VP6 および Sorenson Spark コーデックの効率的なインターフレーム圧縮方式は、他の方式よりも特に圧縮技術が優れています。これらのコーデックでは、はるかに低いビットレート（ビットレート）で品質の高いビデオを生成することができます。

注意が必要なのは、インターフレームコーデックはイントラフレームも使用しているという点です。イントラフレームは、インターフレームの基準フレーム（キーフレーム）として使用されます。On2 VP6 および Sorenson Spark コーデックは、常にキーフレームで始まります。各キーフレームは、それに続くインターフレームのメイン基準フレームになります。次のフレームが前のフレームと大きく異なる場合、コーデックは新しいキーフレームを圧縮します。

キーフレームの間隔は FLV または F4V ファイルでの Flash Player のシーク（早送りまたは巻き戻し）操作に影響するということに注意する必要があります。Flash Player はキーフレームからキーフレームへの移動のみをサポートします。このため、異なる位置にスキップしてフレームを一時停止する場合は、キーフレームの間隔の値を小さくする必要があります。FLV または F4V ファイルの任意のフレームに移動できるようにする場合は、キーフレームの間隔を 1 に設定します。キーフレームの間隔の値を低くすると、ビデオファイルのビットレートが上がり、同程度の画質が維持されます。

H.264、On2 VP6、および Sorenson Spark ビデオコーデック

Adobe Media Encoder を使用してビデオをエンコードする場合は、3 つの異なるビデオコーデックから任意のコーデックを選択して、Flash Player で使用するためのビデオコンテンツをエンコードできます。

H.264 H.264 ビデオは Flash Player バージョン 9.0.r115 以降でサポートされています。F4V ビデオは H.264 ビデオコーデックのコンテナ形式です（MPEG4 AVC（Advanced Video Encoding）とも呼ばれます）。H.264 ビデオコーデックでは、以前のバージョンの Flash Player で使用していた Sorenson Spark ビデオコーデックや On2 VP6 ビデオコーデックよりも、高品質のビデオが低いビットレートで提供されますが、これらのコーデックよりも高い処理能力が必要になります。

Flash Player 9.0.115.0 以降のバージョンでは、F4V コンテナ形式に加えて、標準 MPEG4 コンテナ形式から派生したファイルがサポートされます。H.264 ビデオまたは HE-AAC v2 エンコード済みオーディオ、あるいはその両方が含まれている場合、MP4、M4A、MOV、MP4V、3GP、および 3G2 がサポートされます。

注意：コンポジション用のアルファチャンネルをサポートするビデオを使用する場合は、On2 VP6 ビデオコーデックを使用します。F4V では、アルファビデオチャンネルをサポートしていません。

On2 VP6 On2 VP6 コーデックは、Flash Player 8 以上で使用する FLV ファイルの作成時に使う推奨ビデオコーデックです。On2 VP6 コーデックでは次のものが提供されます。

- 同じビットレートでエンコードした場合、Sorenson Spark コーデックよりも高品質のビデオ

- コンポジットビデオの 8 ビットアルファチャンネルの使用のサポート

同じビットレートでより高品質のビデオをサポートするために、On2 VP6 コーデックはエンコード時間が明らかに遅くなり、デコードと再生を行うために、クライアントコンピュータには、より処理能力の高いプロセッサが必要になります。このために、FLV ビデオコンテンツにアクセスする一般的なユーザのコンピュータの中で、最も処理能力の低いコンピュータに対して十分に配慮する必要があります。

Sorenson Spark Flash Player 6 で導入された Sorenson Spark ビデオコーデックは、Flash Player 6 および 7 との後方互換性を必要とする Flash ドキュメントの配信に対応しています。ユーザの大部分が旧式のコンピュータを使用していると想定される場合は、On2 VP6 または F4V ビデオより低い計算能力で再生できるため、Sorenson Spark コーデックでエンコードした FLV ファイルを使用します。

F4V および FLV エンコードプリセット

Adobe® Media Encoder CS4 で書き出しを行う場合、FLV | F4V 形式を選択すると、想定される配信状況に合わせて設計された、関連付けられているプリセットのリストが自動的に有効になります。プリセットを選択すると、各設定タブ（「ビデオ」、「オーディオ」など）で該当するオプションが有効になります。ほとんどの場合、用意されているプリセットのいずれかが目的の出力と一致するはずです。ただし、既存のプリセットのパラメータを調整してカスタムプリセットとして保存することもできます。次の表は、FLV | F4V プリセットを選択したときに使用されるエンコード設定をまとめたものです。表では、指定したプリセットで生成したビデオの寸法と、任意の Flash Player バージョンで使用されるビデオコーデックを示しています。

形式	プリセットラベル	サイズ
H.264 ビデオコーデックによる F4V (Flash 9.0.r115 以降)	ソースと同様	ソースと同じ寸法とフレームレートを維持
	1080 ピクセル、ソース、ハーフサイズ	960 x 540 ピクセル
	1080 ピクセル、ソース、1/4 サイズ	480 x 270 ピクセル
	720 ピクセル、ソース、ハーフサイズ	640 x 360 ピクセル
	720 ピクセル、ソース、1/4 サイズ	320 x 180 ピクセル
	HD 1080 ピクセル	1920 x 1080 ピクセル
	HD 720 ピクセル	1280 x 720 ピクセル
	Web (大)、NTSC ソース	NTSC ビデオの適切な縦横比を維持
	Web (大)、PAL ソース	PAL ビデオの適切な縦横比を維持
	Web (大)、ワイドスクリーンソース	ワイドスクリーンビデオの適切な縦横比を維持
	Web (中)	360 x 264 ピクセル
	Web (中)、ワイドスクリーンソース	ワイドスクリーンビデオの適切な縦横比を維持
	Web (小)	328 x 240 ピクセル
On2 ビデオコーデックによる FLV (Flash 8 以降)	ソースと同様	ソースと同じ寸法とフレームレートを維持
	Web (大)、NTSC ソース	NTSC ビデオの縦横比を維持
	Web (大)、PAL ソース	PAL ビデオの縦横比を維持
	Web (大)、ワイドスクリーンソース	ワイドスクリーンビデオの適切な縦横比を維持
	Web (中)	360 x 264 ピクセル
	Web (中)、ワイドスクリーンソース	ワイドスクリーンビデオの適切な縦横比を維持

形式	プリセットラベル	サイズ
	Web モデム	164 x 120 ピクセル
	Web (小)	328 x 240 ピクセル
Sorenson Spark ビデオコーデックによる FLV (Flash 7 以降)	ソースと同様	Sorenson Spark のソースと同じ寸法とフレームレートを維持

Adobe Media Player での使用のための書き出し

Adobe Media Player は、FLV ファイルのサーバからのストリーミングとローカルハードディスクからの再生のいずれにも対応した、優れたプレーヤーです。Adobe Media Player での再生用に FLV ファイルを書き出すことができます。書き出し設定ダイアログボックスで、形式メニューから「FLV | F4V」を選択します。次に、FLV ホストや対象となるユーザの要件を満たす設定を選択します。

書き出し設定ダイアログボックスでの FLV コーデックの選択について詳しくは、Developer Center Web サイトの「[ビデオのキャプチャとエンコーディング](#)」ページの「On2 VP6 および Sorenson Spark ビデオコーデックについて」を参照してください。

対象となるオーディエンスに最適なビデオ、オーディオ、エンコードおよびビットレートの設定の選択については、Developer Center Web サイトの「[Flash video \(FLV\) bitrate calculator](#)」を参照してください。

Adobe Media Player 用のビデオの書き出しについて詳しくは、「http://www.adobe.com/go/lrvid4116_xp_jp」を参照してください。

関連項目

http://www.adobe.com/go/lrvid4116_xp_jp

http://www.adobe.com/go/lrvid4093_xp_jp

http://www.adobe.com/go/lrvid4097_xp_jp

MPEG

MPEG は、ISO/IEC Moving Picture Experts Group によって策定されたファイル形式の名前です。MPEG 形式にはいくつかの圧縮方式が含まれます。他のビデオ形式からこれらのキーフレームベースのファイル形式を生成するには、高い処理能力と多くの処理時間が必要になります。

MPEG1 一般にインターネットや Video CD で使用され、VHS 品質に相当する画質を提供します。

MPEG2 MPEG1 よりも高品質のビデオを配信できます。MPEG2 の特定のバージョンは、DVD ビデオ用のビデオを圧縮するための標準規格として選択されました。これを DVD 準拠 MPEG2 と呼びます。MPEG2 圧縮は HDV でも使用され、HD-DVD および Blu-ray 形式でサポートされています。

MPEG4 MPEG1 と MPEG2 の機能の多くが含まれ、インターラクティブ要素のサポートが追加されています。MPEG2 と同等に感じる品質レベルを維持しながら、圧縮率が高く、ファイルサイズを小さくすることができます。MPEG4 part 10 (H.264、AVC) は Blu-ray および HD-DVD 形式でサポートされています。

Adobe Media Encoder は、様々なプロジェクトタイプで最適な出力品質が得られるように、いくつかの MPEG プリセットを提供します。MPEG のエンコードに関する経験がある場合は、書き出し設定ダイアログボックスでプリセットをカスタマイズすることによって、特定の再生状況に合わせてプロジェクトを微調整することができます。

HD (高精細) ビデオ

高精細 (HD) ビデオとは、標準精細 (SD) ビデオ形式よりもピクセル寸法が大きいビデオを意味します。通常、標準精細は、ピクセル寸法が NTSC や PAL (水平解像度はそれぞれ 480 と 576) などのアナログテレビの規格に近いデジタル形式を指します。もっとも一般的な HD 形式の解像度は 1280 x 720 または 1920 x 1080 であり、ワイドスクリーンの縦横比 (アスペクト比) は 16:9 になります。

HD ビデオ形式にはインターレース方式とノンインターレース方式があります。現時点での、最大解像度かつ高フレームレートの形式はインターレースです。このピクセル寸法のノンインターレースビデオの場合、非常に高いデータレートが必要になるからです。

標準精細で出力する場合でも、高精細形式で撮影および編集することには利点があります。例えば、高精細クリップの画質は、標準精細プロジェクトのコンテキストでズームインまたはパンしたときに高いレベルで維持されます。

HD ビデオ形式は、縦方向のピクセル寸法、スキャンモードおよびフレームまたはフィールドレート (スキャンモードによる) によって表されます。例えば、**1080i60** は、インターレース 1920 x 1080、インターレーススキャン、60 フィールド/秒を表し、**720p30** は、ノンインターレース 1280 x 720、プログレッシブスキャン、30 フレーム/秒を表します。いずれの場合も、フレームレートは約 30 フレーム/秒です。

Adobe デジタルビデオアプリケーションには、様々な高精細形式を処理するためのプリセットが用意されています。一般的な高精細ビデオ形式には次のような形式があります。

高精細ビデオ録画形式

AVCHD (Advanced Video Codec High Definition) ファイルベースの (テープレス) カメラ用の MPEG-4 AVC ビデオコーデックに基づく高精細形式です。AVCHD は Sony と Panasonic によって導入されました。AVCHD について詳しくは、Wikipedia Web サイトの [AVCHD](#) に関する記事を参照してください。

DVCPRO HD または DVCPRO100 Panasonic の DVCPRO 形式の HD バージョンで、DVCPRO25 と DVCPRO50 も含みます。DVCPRO25 および DVCPRO50 はそれぞれ 25 Mbps および 50 Mbps のデータレートをサポートします。DVCPRO HD は 100 Mbps のデータレートをサポートするので、**DVCPRO100** とも呼ばれます。DVCPRO HD 映像は Panasonic P2 メディアに記録することができます。DVCPRO HD について詳しくは、Wikipedia Web サイトの [DV](#) に関する記事の「DVCPRO」の項を参照してください。

HDCAM Sony のデジタルベータカム形式の高精細バージョンです。**HDCAM SR** と呼ばれるバージョンでは、優れたカラーサンプリングのビデオを高いビットレートで記録するために、粒子密度の高いテープを使用します。ただし、HDCAM SR はデッキでのみサポートされており、ビデオカメラではサポートされていません。HDCAM および HDCAM SR について詳しくは、Wikipedia Web サイトの [HDCAM](#) に関する記事を参照してください。

XDCAM HD および XDCAM EX Sony によって開発されたファイルベース (テープレス) のカメラ用の高精細形式です。XDCAM HD および XDCAM EX について詳しくは、Wikipedia Web サイトの [XDCAM](#) に関する記事を参照してください。

HDV 数社の企業によって共同開発された HDV は、MPEG-2 圧縮を採用し、高精細ビデオを標準的な miniDV カセットテープに記録できるようになっています。HDV について詳しくは、Wikipedia Web サイトの [HDV](#) に関する記事を参照してください。

高精細コーデック

H.264 Blu-ray ディスクメディアおよび FLV|F4V 形式用の高精細のエンコードをサポートする MPEG-4 ベースのコーデックです。H.264 について詳しくは、Wikipedia Web サイトの [H.264/MPEG-4 AVC](#) に関する記事を参照してください。

V210 コンポーネント YCbCr で 10-bit 4:2:2 の高精細エンコードをサポートする非圧縮コーデックです。非圧縮 Microsoft AVI 形式でサポートされています。

UYVY YUV 4:2:2 での高精細エンコードをサポートするコーデックです。非圧縮 Microsoft AVI 形式でサポートされています。

MPEG2 Blu-ray ディスク用の高精細エンコードをサポートするコーデックです。ファイル拡張子は、.m2v、.wav（オーディオのみ）です。

VC-1 Windows Media Video 用の高精細エンコードをサポートするコーデックです。VC-1について詳しくは、Wikipedia Web サイトの [VC-1](#) に関する記事を参照してください。

Windows Media Video 9 Windows Media Video 用の高精細エンコードをサポートするコーデックです。Windows Media 9について詳しくは、Wikipedia Web サイトの [Windows Media Video](#) に関する記事を参照してください。

関連項目

[HDV Vs HD: A Primer](#)

[Uncompressed Vs. Compressed by Bob Turner](#)

[Video Codec And Pixel Format Definitions](#)

映画フィルムの作成

完成したプロジェクトを映画のフィルムとして上映する場合は、ワークフローを入念に計画します。マッチバック処理を採用して、フィルムに撮影し、ビデオに転送して、フィルムのネガを編集内容に合致させることができます。一方、ビデオで撮影および編集して、完成したプロジェクトをフィルムに変換することもできます。この場合は、高精細形式で、劇場用フィルムのフレームレートに相当する 24 fps で撮影するのが理想的です。いずれの場合も、画像の解像度や縦横比、フレームレートなど、フィルムとビデオ形式の違いについて十分に検討する必要があります。これらの違いを調整した計画を作成します。

プロダクションおよびポストプロダクションでは、ニーズに最適な取得形式を注意して選択します。ポストプロダクションツールによっては、特定の形式でのフッテージの取得や、フッテージの変換が必要になる場合があります。ポストプロダクションソフトウェアから書き出す場合、使用的するフィルムストックに適した設定を指定できます。また、編集内容をフィルムに変換するのに最適な方法を指定することもできます。ビデオをフィルムに変換する場合は、専門の業者に変換を依頼する方法もあります。このような業者では、フィルムレコーダを使用して、ビデオフレームを映画フィルムのフレームに出力します。最適の方法を決定するには、プロダクションまたはポストプロダクション業者に相談してください。

第3章：メディアのエンコード

Adobe Media Encoderについて

Adobe® Media Encoder CS4 は、ビデオおよびオーディオエンコーディングアプリケーションです。異なるアプリケーションや配信先に合わせて、オーディオおよびビデオファイルを様々な配信形式でエンコードします。ビデオおよびオーディオ形式は、次のように圧縮率の高い形式でエンコードできます。

- Adobe Flash Player 向けの Adobe® FLV | F4V
- Video iPod、3GPP 携帯電話、PSP デバイス向けの H.264
- CD-ROM オーサリング向けの MPEG1 (Windowsのみ)
- DVD オーサリング向けの MPEG2 (Windowsのみ)
- Apple® QuickTime®
- Windows Media (Windowsのみ)

Adobe Media Encoder は、こういった形式で必要となる多くの設定に対応しており、特定の配信メディアと互換性があるファイルを書き出せるように設計されたプリセット設定も用意されています。Adobe Media Encoder を使用すると、DVD プレーヤーや Web サイト、携帯電話やポータブルメディアプレーヤー、標準画質のテレビや HD テレビなど、使用するデバイスに適した形式でビデオを書き出すことができます。

Adobe Media Encoder をビデオエンコーディング専用のコンピュータで実行すると、複数のビデオおよびオーディオクリップのバッチ処理を行うことができます。ビデオがコンテンツの大部分を占める環境では、バッチ処理によってワークフローの効率化を図ることができます。Adobe Media Encoder でビデオファイルをエンコードしているときに、バッチ処理キュー内のファイルのエンコード設定を追加したり、順序を並べ替えたり、変更したりすることができます。

Adobe Media Encoder は、一緒にインストールされている Adobe アプリケーションに応じて、様々なビデオ書き出し形式をサポートします。Adobe Flash CS4 しかインストールされていない場合、Adobe Media Encoder は Adobe FLV | F4V および H.264 ビデオ用の書き出し形式を提供します。Adobe® Premiere Pro CS4 および Adobe® After Effects とともにインストールされている場合は、その他の書き出し形式も利用できるようになります。

関連項目

11 ページの「[ビデオ形式](#)」

読み込みでサポートされているファイル形式

MOV、AVI、MXF、FLV、F4V など的一部のファイル拡張子は、特定のオーディオ、ビデオまたは画像データ形式ではなく、コンテナファイル形式を表します。コンテナファイルは、さまざまな圧縮設定およびエンコード設定でエンコードしたデータを含むことができます。Adobe Media Encoder はこれらのコンテナファイルを読み込むことができますが、それらに含まれているデータを読み込むことができるかどうかは、インストールされているコーデック（特にデコーダ）によって決まります。

追加のコーデックをインストールすると、Adobe Media Encoder の機能が拡張され、それに対応するファイルタイプを読み込めるようになります。多くのコーデックがオペレーティングシステム（Windows または Mac OS）にインストールする必要があり、QuickTime または Video for Windows 形式の内部コンポーネントとして機能する必要があります。特定のデバイスまたはアプリケーションによって作成されるファイル用のコーデックについて詳しくは、ハードウェアまたはソフトウェアの製造元にお問い合わせください。

注意：Adobe Media Encoder ソフトウェアの体験版、およびインストールされているソフトウェアアプリケーションの体験版には、アドビ以外の製造元からソフトウェアのライセンスを受けているかどうかに応じて、一部の機能が含まれないことがあります。例えば、MPEG 形式をエンコードする一部のコーデックが使用できるのは、Adobe Media Encoder ソフトウェアの完全版のみです。体験版を使用している場合は、MPEG1、MPEG2、MPEG4、F4V、M4A、MP4、および 3G2 のファイル形式をエンコードすることができません。これらのファイル形式を読み込むには、ソフトウェアを登録する必要があります。

サポートされているビデオおよびアニメーションファイルの形式

- 3G2
- アニメーション GIF (GIF)
- DLX (Sony VDU File Format Importer、Windowsのみ)
- DV (MOV または AVI コンテナ、またはコンテナのない DV ストリーム)
- FLV、F4V

注意：FLV ファイルには、ビデオコーデック On2 VP6 または Sorenson Spark と、オーディオコーデック MP3 を使用してエンコードされたビデオとオーディオのデータが含まれます。これに対して、F4V ファイルには、H.264 コーデックを使用してエンコードされたビデオと AAC オーディオコーデックを使用してエンコードされたオーディオデータが含まれます。

- M2T (Sony HDV)
- MOV (QuickTime。Windows では QuickTime プレーヤが必要)
- MP4 (XDCAM EX)
- MPEG1、MPEG2、MPEG4 形式 (MPEG、MPE、MPG、M2V、MPA、MP2、M2A、MPV、M2P、M2T、AC3、MP4、M4V、M4A)

注意：一部の MPEG データ形式は、Adobe Media Encoder が認識しないファイル拡張子 (.vob や .mod など) の付いたコンテナ形式内に格納されています。場合によっては、これらのファイルのファイル拡張子を認識されるいずれかのファイル拡張子に変更して、これらのファイルを Adobe Media Encoder に読み込むことができます。これらのコンテナ形式の実装方法は多種多様であるため、互換性については保証いたしません。

- MTS (AVCHD)
- Media eXchange Format (MXF)

注意：MXF はコンテナ形式です。Adobe Media Encoder には、MXF ファイルに含まれる一部の種類のデータだけを読み込みます。Adobe Media Encoder に読み込める形式は、Panasonic DV、DVCPRO、DVCPRO50、および DVCPRO HD ビデオカメラで Panasonic P2 メディアへの記録に使用される Op-Atom 形式です。MXF 形式の XDCAM HD ファイルも読み込みます。

- Netshow (ASF。Windowsのみ)
- QuickTime (MOV。16 bpc、QuickTimeが必要)
- Video for Windows (AVI、WAV。Macintosh では QuickTimeが必要)

注意：Adobe Media Encoder では、DivX® ビデオファイル、または DivX でエンコードされた AVI ファイルを読み込むことはできません。

- WMV (WMV、WMA、ASF。Windowsのみ)

サポートされているオーディオファイル形式

- Adobe サウンドドキュメント (ASND : 統合された 1 つのトラックとして読み込まれたマルチトラックファイル)
- Advanced Audio Coding (AAC、M4A)

- Audio Interchange File Format (AIF、AIFF)
- AVI (Audio Video Interleaved)
- WAV (Audio WAveform)
- MP3 (MP3、MPEG、MPG、MPA、MPE)
- MOV (QuickTime。Windows では QuickTime プレーヤが必要)
- Windows Media Audio (WMA。Windows のみ)
- Video for Windows (AVI、WAV。Macintosh では QuickTime が必要)

サポートされている静止画およびシーケンスファイル形式

Adobe Media Encoder は、8 bit/ チャンネル (4 byte/ ピクセル) と 16 bit/ チャンネル (8 byte/ ピクセル) の静止画ファイルをサポートします。読み込み時に、ビット深度の低い画像は 8 bit/ チャンネルに、ビット深度の高い画像は 16 bit/ チャンネルに変換されます。ビット深度の高いファイルは、単精度浮動小数 / チャンネル (16 byte/ ピクセル) でサポートされます。

- Adobe Photoshop および Photoshop シーケンス (PSD)
- Bitmap および Bitmap シーケンス (BMP、DIB、RLE)
- GIF
- アイコンファイル (ICO) (Windows のみ)
- JPEG および JPEG シーケンス (JPE、JPG、JFIF)
- PICT および PICT シーケンス (PIC、PCT)
- Portable Network Graphics (PNG)
- Targa および Targa シーケンス (TGA、ICB、VDA、VST)
- TIFF および TIFF シーケンス (TIF)

注意: Illustrator と Photoshop のレイヤーファイルは、シーケンスとして読み込むことができます。

サポートされているビデオプロジェクトファイル形式

- Adobe Premiere Pro (PRPROJ)
- After Effects プロジェクト (AEP)

関連項目

11 ページの「[ビデオ形式](#)」

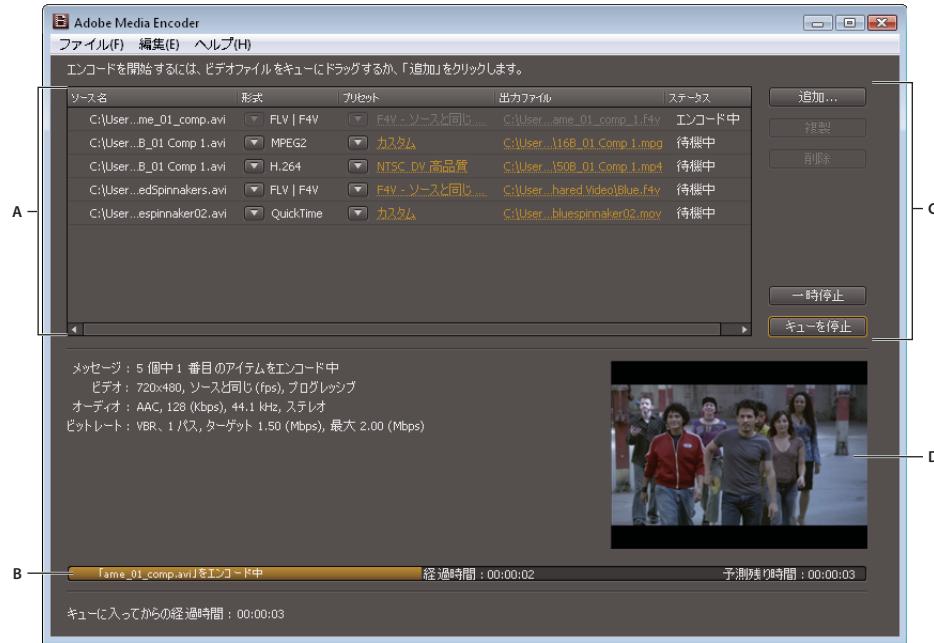
メディアのエンコード

Adobe Media Encoder ワークスペース

Adobe Media Encoder ワークスペースには、メディアアセットをエンコードキューに簡単に追加して、想定されるアプリケーションや配信先ユーザーに適したエンコード形式を選択するためのツールやパネルがあります。また、クロップおよびトリミングコントロールを使用してビデオを編集したり、再生時に指定したポイントでイベントを起動するポイントを追加したり、特定のアプリケーションや配信先に合わせて任意の形式の書き出し設定を調整したりすることができます。

キューの書き出しウィンドウ

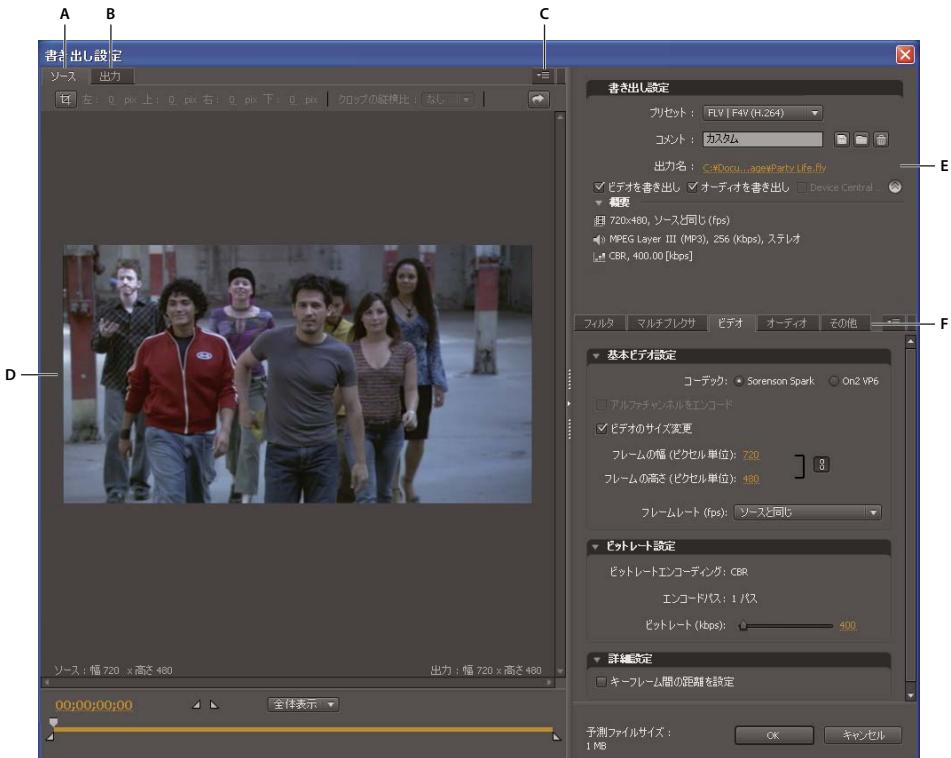
キューの書き出しウィンドウ (Adobe Media Encoder アプリケーションのメインウィンドウ) では、メディアアセットをエンコードキューに追加して、エンコード形式とエンコード設定を選択し、書き出しキューの進行状況を管理し、現在エンコード中のビデオをプレビューし、進行状況バーを使用してメディアアセットのエンコード経過時間と残り時間を監視します。



キューの書き出しウィンドウ
A. 書き出しキューリスト B. 進行状況バー C. キューコントロール D. ビデオプレビューウィンドウ

書き出し設定の表示エリア

書き出し設定ダイアログボックスには、「ソース」タブと「出力」タブを切り替えることができる広い表示エリアがあります。「ソース」タブには、イメージエリアと、インタラクティブなクロップ機能が用意されています。「出力」タブには、出力フレームサイズとピクセル縦横比 (PAR) をプレビューするイメージエリアが用意されています。時間表示とタイムラインは、ソースパネルと出力パネルの両方のイメージエリアの下に表示されます。タイムラインには、再生ヘッド、表示エリアバーおよびインポイントとアウトポイントの設定ボタンが表示されます。他のタブには、選択した形式に応じて、様々なエンコード設定が含まれます。



書き出し設定ダイアログボックス
A.「ソース」タブ B.「出力」タブ C.「ソース」タブメニュー ボタン D. イメージエリア E. 書き出し設定 F. オプションタブ

表示エリアオプション

以下のオプションは、書き出し設定の表示エリアのパネルメニューで設定できます。

縦横比補正プレビュー 画像を表示し、ソースファイルの元のピクセル縦横比 (PAR) とコンピュータ画面との差を補正します。

正方形ピクセルプレビュー 正方形 PAR を使用して画像を表示します。ソースファイルの元の PAR が、正方形以外のピクセルを使用している場合、コンピュータの画面では画像が縦や横に伸びて見えます。

表示エリアコントロール

- ビデオ画像のスケールを指定するには、ズームレベルメニューからスケール設定を選択します。利用可能なイメージエリアに画像が収まるようにスケールを調整します。ズームレベルはダイアログボックス内の画像にのみ適用され、ソースファイルや書き出されたファイルには適用されません。ズームアウトするには、Ctrl+ハイフンキー (Windows) または Option+ハイフンキー (Macintosh) を押します。ズームインするには、Ctrl+^キー (Windows) または Option+^キー (Macintosh) を押します。テンキーパッドは使用しないでください。
- 数値を指定して表示フレームを移動するには、タイムコード表示をドラッグするか、タイムコード表示をクリックして有効な数字を入力します。
- タイムラインコントロールを使用してビデオの表示フレームを移動するには、イメージの下にあるタイムライン内をクリックまたはドラッグして再生ヘッドを設定します。

エンコード前処理

一般的に、書き出したファイルを特定の形式にエンコードする前に、インターレース解除やクロップなどの処理オプションを適用することをお勧めします。オプションを適用することで、エンコード後に同じ操作を行うために生じるちらつきを避けることができます。これらのタスクがエンコード前処理です。書き出し設定ダイアログボックスで指定したクロップオプション、インターレース解除オプションおよびフィルタオプションが、エンコードの前に適用されます。

注意：「エフェクト」タブを選択して、「ノイズリダクション」（エンコード前処理の1つ）を使用することができます。

自動インターレース解除

Adobe Media Encoder では、インターレースソースをノンインターレース出力にエンコードすることを選択した場合、エンコードの前にビデオがインターレース解除されます。

エンコード前のソースの切り抜き

- 書き出し設定ダイアログボックスで、「ソース」タブを選択します。
- 「クロップ」ボタンを選択して、次のいずれかの操作を行います。
 - 画像をインタラクティブに切り抜くには、ソース画像の周囲にあるクロップボックスの横または角のハンドルをドラッグします。
 - 数値を指定して切り抜くには、上下左右の値をピクセル単位で入力します。
 - 切り抜く画像の縦横比を固定するには、クロップする縦横比の設定メニューからオプションを選択します。
- 「出力」タブをクリックし、切り抜いた画像をプレビューします。
- クロップ設定メニューから次のいずれかを選択します。

出力サイズに合わせてスケール クロップによってレターボックス化やピラーボックス化が発生しないようにします。また、異なるピクセルサイズのビデオが使用されないようにします。

黒い境界線 ソースビデオより大きいターゲット寸法のサイズを変更するときに、レターボックス化やピラーボックス化を可能にします。

出力サイズを変更 フレームの高さと幅を自動的にクロップしたフレームの高さと幅に設定します。黒い境界線（レターボックス化やピラーボックス化などに使用される）を使用せずに Flash Player やその他の Web アプリケーションで使用するコンテンツを書き出すときに、この設定を選択します。

注意：画像をクロップできる最小サイズは、40 ピクセル x 40 ピクセルです。

書き出し設定の形式オプション

Adobe Media Encoder を使用して書き出す場合、書き出し設定ダイアログボックスで出力ファイルの形式を選択します。使用できるプリセットは、選択した形式によって異なります。出力目的に最も適した形式を選択します。製品に応じて、次のいずれかのオプションを選択します。

Microsoft AVI (Windows のみ) Windows 用に開発されたビデオファイル形式です。ファイル名拡張子は .avi です。

BMP (Windows のみ) Windows 用に開発された静止画像形式です。ファイル名拡張子は .bmp です。

注意：クリップ、プロジェクトまたはシーケンスを、BMP (Windows Bitmap) 形式の一連のフレームとして書き出すことができます。形式として Windows Bitmap を選択し、「ビデオ」タブの「シーケンスとして書き出し」を選択します。

アニメーション GIF (Windows のみ) Web 配信用に開発されたアニメーション形式です。ファイル名拡張子は .gif です。

GIF (Windows のみ) Web 配信用に開発された静止画像形式です。ファイル名拡張子は .gif です。

AIFF 5.1 オーディオチャンネルマッピング用に開発された AIFF-C です。ファイル名拡張子は .aif です。

波形オーディオファイル (Macintosh) または WAV (Windows) Windows 用に開発されたオーディオファイル形式ですが、Macintosh でもサポートされています。ファイル名拡張子は .wav です。

P2 ムービー Media eXchange Format、Op-Atom 形式です。Panasonic DVCPRO50 および DVCPRO HD ビデオカメラで使用されます。ファイル名拡張子は .mxf です。

QuickTime (Windows では、QuickTime がインストールされている場合にのみ使用可能) 複数のコーデックを含む Apple Computer のマルチメディアアーキテクチャです。QuickTime コーデックのオプションを設定するには、Adobe Media Encoder の書き出し設定ダイアログボックスを使用すると便利です。ファイル名拡張子は .mov です。

Targa ファイル名拡張子は .tga です。

注意：クリップ、プロジェクトまたはシーケンスを、Targa 形式の一連のフレームとして書き出すことができます。形式として Targa を選択し、「ビデオ」タブの「シーケンスとして書き出し」を選択します。

TIFF ファイル名拡張子は .tif です。

注意：クリップ、プロジェクトまたはシーケンスを、TIFF 形式の一連のフレームとして書き出すことができます。形式として TIFF を選択し、「ビデオ」タブの「シーケンスとして書き出し」を選択します。

非圧縮 Microsoft AVI (Windows のみ) Windows 用に開発されたビデオファイル形式で、高精細出力を行う場合に便利です。ファイル名拡張子は .avi です。

MP3 Web 配信用に開発された、デジタル著作権管理 (DRM) 機能を持たないオーディオファイル形式です。ファイル名拡張子は .mp3 です。

Audio Only ファイル名拡張子は .aac です。

FLV | F4V Web やその他のネットワークでオーディオやビデオを配信できます。ファイル名拡張子は .flv、.f4v です。

H.264 高精細ディスプレイ、3GPP 携帯電話 (Windows のみ)、ビデオ iPod、PlayStation Portable (PSP) などのデバイス向けの MPEG4 をベースとしたエンコード規格です。ファイル名拡張子は、.aac (オーディオのみ)、.3gp (Windows のみ)、.mp4、.m4v です。

H.264 Blu-ray Blu-ray ディスクメディア用の高精細のエンコードをサポートする MPEG4 ベースの規格のサブセットです。ファイル名拡張子は .m4v です。

MPEG4 ファイル名拡張子は .3gp です。

MPEG1 (Windows のみ) 約 1.5 Mbps のビットレートでビデオとそれに関連付けられているオーディオを配信するために設計された、Moving Picture Experts Group (MPEG) によって定義される一連の規格です。一般的に MPEG1 ムービーは、CD-ROM での配布や、Web からダウンロード可能なファイルとしての配信形式に適しています。ファイル名拡張子は、.mpa (オーディオのみ)、.mpg です。

MPEG2 Moving Picture Experts Group (MPEG) によって定義される一連の規格の 1 つです。MPEG2 では、最大で約 10.08 Mbps のビットレートで、ビデオと関連するオーディオのエンコードをサポートしています。MPEG2 では、高品質なフルスクリーンのフルモーションビデオを配信できます。ファイル名拡張子は、.mpa (オーディオのみ)、.mpg です。

MPEG2 - DVD DVD メディア用の標準画質のビデオをエンコードするために設計された MPEG2 規格のサブセットです。DVD は広く普及した配信メディアで、コンピュータの DVD ドライブや民生用の DVD プレーヤーで再生できます。ファイル名拡張子は .m2v です。

 自動再生 DVD を作成するには、MPEG2-DVD ファイルを空の DVD に直接書き込むことができます。また、Encore などのオーサリングプログラムで MPEG2-DVD ファイルを使用して、ナビゲーションメニューやその他の機能を含む DVD を作成することもできます。

MPEG2 Blu-ray 高精細の Blu-ray ディスクメディアにエンコードするために設計された MPEG2 規格のサブセットです。ファイル名拡張子は、.m2v、.wav (オーディオのみ) です。

Windows Media (Windows のみ) Web 配信用のコーデックなど、様々なコーデックを含む Microsoft マルチメディアアーキテクチャです。ファイル名拡張子は、.wma (オーディオのみ)、.wmv です。

Adobe Media Encoder を使用したビデオとオーディオのエンコード

ファイルを個別に選択して各ファイルで必要とされるビデオ形式および品質に基づいて異なる設定を指定することも、複数のファイルを選択して選択したすべてのファイルに同じ設定を指定することもできます。

1 スタート／すべてのプログラム／Adobe Media Encoder を選択するか (Windows)、Adobe Media Encoder アプリケーションが配置されているフォルダを開き、アプリケーションアイコンをダブルクリックして (Macintosh)、Adobe Media Encoder を起動します。

2 Adobe Media Encoder では、ソースビデオまたはオーディオクリップ、Adobe Premiere Pro シーケンスまたは Adobe After Effects コンポジションをファイルリストに追加して、エンコードを行うことができます。ファイルをリストにドラッグするか、「追加」ボタンをクリックしてコンピュータ上のファイルを選択します。

注意：Adobe Premiere Pro シーケンスまたは Adobe After Effects コンポジションをファイルリストに追加してエンコードを行うには、メニュー命令で、ファイル／Premiere Pro シーケンスを追加、またはファイル／After Effects コンポジションを追加を選択します。これらのファイルタイプは、エンコード用のファイルリストにドラッグすることはできません。

- ビデオクリップまたはオーディオクリップを追加するには、ファイルをリストにドラッグするか、「追加」ボタンをクリックしてコンピュータ上のファイルを選択します。

複数のビデオファイルを選択し、そのファイルをファイルリストにドラッグしてエンコードを行うこともできます。

- Adobe Premiere Pro シーケンスを追加するには、ファイル／Premiere Pro シーケンスを追加を選択します。Premiere Pro シーケンスを読み込みダイアログボックスで、コンピュータ上の Premiere Pro プロジェクトを選択して「OK」をクリックします。
- Adobe After Effects コンポジションを追加するには、ファイル／After Effects コンポジションを追加を選択します。After Effects コンポジションを読み込みダイアログボックスで、コンピュータ上の After Effects コンポジションを選択して「OK」をクリックします。

3 「形式」メニューをクリックし、ビデオクリップまたはオーディオクリップのエンコードに使用する形式を選択します。

4 「プリセット」メニューをクリックし、想定されるアプリケーションに適したエンコードプリセットを選択します。

形式を選択すると、それに関連付けられているプリセットのリストが自動的に使用できるようになります (例えば、H.264 形式の場合は「Apple iPod ビデオ 小」プリセットなど)。プリセットを選択すると、各設定パネル (「ビデオ」、「オーディオ」など) で該当するオプションがアクティブになります。

5 選択した書き出しプロファイルが目的の用途に対して適切であることを確認します。

6 エンコードしたファイルの名前を入力します。ファイル名を指定しない場合、Adobe Media Encoder はソースビデオクリップのファイル名を使用します。

ソースビデオクリップが格納されているフォルダを基準として、エンコードしたファイルを保存する出力先フォルダを指定できます。出力先フォルダを指定する場合は、次の点に注意します。

- 指定する出力先フォルダがあらかじめ存在している必要があります。存在しないフォルダを指定すると、エラーメッセージが表示され、フォルダが見つからないためにファイルをエンコードできないことが通知されます。
- フォルダを指定するときは、スラッシュ (/) または円マーク (¥) (Windows)、あるいはスラッシュ (/) (Macintosh) を使用して、フォルダ名とファイル名を区切ります。

Adobe Media Encoder の環境設定を使用して、エンコードしたファイルを保存するフォルダを指定することができます。

7 次のいずれかの操作を行います。

- 編集／書き出し設定を選択し、エンコード設定や埋め込まれたキューポイントをさらに細かく調整するか、クロップおよびトリミングコントロールを使用して、ビデオクリップのサイズや再生の長さを変更します。

- ・「OK」をクリックして、書き出し設定ダイアログボックスを閉じます。

8 「キューを開始」をクリックして、ファイルのエンコードを開始します。

Adobe Media Encoder によりビデオエンコードリストの先頭のファイルからエンコードが開始されます。ファイルのエンコード中は、ビデオエンコードリストの「ステータス」列に各ビデオのステータスに関する情報が表示されます。

エンコード中 ファイルが現在エンコードされていることを示します。Adobe Media Encoder が一度にエンコードするのは 1 ファイルのみです。

待機中 ファイルがエンコードキューにありますが、まだエンコードされていないことを示します。まだエンコードされていないファイルやエンコード中ではないファイルはキューから削除できます。

エンコード完了アイコン  指定したファイルが正常にエンコードされたことを示します。

エラーアイコン  ファイルのエンコード中に、ユーザによってエンコード処理がキャンセルされたことを示します。

警告アイコン  特定のファイルをエンコードしようとしたときに、Adobe Media Encoder でエラーが発生したことを示します。エラーはログファイルに記録されます。

注意：ステータスアイコンをクリックしてエラーログを確認することで、発生したエンコードエラーを解決できます。

Adobe Media Encoder を終了して再起動するか、キューを停止して再開すると、ダイアログボックスが表示され、エンコードするファイルを選択するように指示されます。

9 エンコードされたファイルはソースビデオファイルと同じフォルダに保存されます。書き出し形式のファイル名拡張子がファイル名に付けられるため、ソースファイルとは区別できます。同じファイルを 2 回以上エンコードすると、エンコードのたびにファイル名に付けられる番号が加算されます。

関連項目

26 ページの「[エンコードキューからのファイルの削除](#)」

39 ページの「[Adobe Media Encoder ログファイルの表示](#)」

32 ページの「[Adobe Media Encoder アプリケーションの環境設定](#)」

書き出し設定のプリセット

Adobe Media Encoder で書き出しを行う場合、「形式」を選択すると、想定される配信状況に合わせて設計された、関連付けられているプリセットのリストが自動的に有効になります。プリセットを選択すると、各設定タブ（「ビデオ」、「オーディオ」など）で該当するオプションが有効になります。ほとんどの場合、用意されているプリセットのいずれかが目的の出力と一致します。ただし、既存のプリセットのパラメータを調整して、カスタムプリセットとして保存することもできます。カスタマイズしたプリセットを他のユーザと共有したり、必要に応じて読み込んで再利用したりすることができます。

注意：Adobe テクニカルサポートの対象となるのは、Adobe アプリケーションとともにインストールされる Adobe Media Encoder のプリセットのみです。

カスタムプリセットの作成と保存

プリセットで設定されているいづれかのオプションを変更した場合、変更したプリセットをカスタムプリセットとして保存できます。

- 1 形式メニューで、形式を選択します。
- 2 プリセットメニューで、必要な設定に最も近いプリセットを選択するか、「カスタム」を選択します。
- 3 書き出すファイルからビデオやオーディオを除外するには、「書き出し設定」セクションで該当するオプションの選択を解除します。
- 4 利用可能なオプションタブのいづれかを選択し、必要に応じてオプションを選択します。

- 5 メタデータを含めるには、タブ領域のパネルメニュー ボタンをクリックし、「ソースの XMP メタデータを含める」(39 ページの「[XMP メタデータの書き出し](#)」を参照してください) を選択します。
- 6 配信先を追加または削除するには、タブ領域のパネルメニュー ボタンをクリックし、「配信先を追加または削除」を選択します。
- 7 ソースビデオをクロップするには、「ソース」タブの「クロップ」ボタンをクリックします。次に、画像をクロップします (21 ページの「[エンコード前処理](#)」を参照してください)。

注意: 設定を変更すると、新しいプリセットとして設定を保存するまで、プリセット名は「カスタム」となります。

- 8 プリセットのカスタマイズが終了したら、プリセットを保存ボタン  をクリックします。
- 9 プリセット名を入力します。
- 10 次のいずれかの操作を行って、「OK」をクリックします。
 - ・「エフェクト」タブで指定したフィルタ設定をプリセットに含めるには、「フィルタ設定を保存」を選択します。
 - ・「その他」タブ (FTP 設定など) で指定したオプションを含めるには、「その他のタスクを保存」を選択します。プリセットは、次の場所に保存されます。
 - ・ Windows XP: C:\Documents and Settings\user\Application Data\Adobe\Adobe Media Encoder\4.0\Presets
 - ・ Windows Vista: C:\Users\user\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Media Encoder\4.0\Presets
 - ・ Macintosh: Macintosh HD/Users/user/Library/Application Support/Adobe/Adobe Media Encoder/4.0/Presets

プリセットの読み込み

書き出し設定ダイアログボックスでは、プリセットファイルを読み込むことによってプリセットを追加できます。

- 1 プリセットの読み込みボタン  をクリックします。
- 2 プリセットの保存先に移動してプリセットを選択し、「開く」をクリックします。
- 3 読み込み後のプリセットの名前を入力し、他のオプションを指定して、「OK」をクリックします。

プリセットの書き出し

- 1 書き出し設定ダイアログボックスで、書き出すプリセットを選択します。
- 2 プリセットの保存ボタン  を Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながらクリックします。
- 3 プリセットを保存する場所を選択し、名前を入力して「保存」をクリックします。

プリセットは EPR ファイルとして保存されます。

カスタムプリセットの削除

- 1 書き出し設定ダイアログボックスで、削除するカスタムプリセットを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を実行します。
 - ・ 1 つのプリセットを削除するには、プリセットの削除ボタン  をクリックします。
 - ・ カスタムプリセットをすべて削除するには、Ctrl+Alt キー (Windows) または Command+Option キー (Macintosh) を押しながらプリセットの削除ボタンをクリックします。
- 3 「はい」をクリックして削除を確認します。

ファイルエンコードの管理

エンコードキューの保存

現在のエンコードキューをすべてのエンコード設定とともに手動で保存できます。エンコードキューの保存を選択しない場合、Adobe Media Encoder を終了するときに自動的に保存されます。

- ファイル／キューを保存を選択します。

エンコードキューからのファイルの削除

エンコードする前に、任意のビデオをエンコードキューから削除できます。

1 ソースファイルリストから削除するビデオ（複数可）を選択します。

2 「削除」をクリックします。

ダイアログボックスが開き、選択したファイルをエンコードキューから削除するかどうかを確認するメッセージが表示されます。

ファイルのスキップ

現在のエンコードキューにあるファイルを Adobe Media Encoder でエンコードしないように指定できます。

ファイルのスキップ

- 1 エンコードキューでスキップするファイル（複数可）を選択します。エンコードキューで複数のファイルを選択するには、Ctrl キーを押しながらファイルをクリック（Windows）するか、Command キーを押しながらクリック（Macintosh）します。
- 2 編集／選択項目をスキップを選択します。

スキップしたファイルをエンコードするためのステータスのリセット

- 1 エンコードを待機中の状態にリセットするファイル（複数可）をエンコードキューから選択します。エンコードキューで複数のファイルを選択するには、Ctrl キーを押しながらファイルをクリック（Windows）するか、Command キーを押しながらクリック（Macintosh）します。
- 2 編集／ステータスをリセットを選択します。

選択したファイルが「待機中」にリセットされます。ステータスは、Adobe Media Encoder がエンコードを実行中でもリセットできます。

現在のファイルのエンコードの停止

現在エンコードされている任意のファイルのエンコード処理を停止することができます。待機中のファイルをエンコードしない場合は、そのファイルをエンコードキューから削除するか、そのファイルをスキップするように指定します。

- ファイル／現在のファイルを停止を選択します。

ダイアログボックスが開き、現在のファイルのエンコードの停止を確認するメッセージが表示されます。「OK」をクリックしてエンコード処理を停止します。「操作はユーザにより中断されました」というエラーメッセージがログファイルに書き込まれます。

関連項目

39 ページの「[Adobe Media Encoder ログファイルの表示](#)」

監視フォルダの作成

Adobe Media Encoder を設定して監視フォルダと呼ばれる特定のフォルダ内でビデオまたはオーディオファイルを検索できます。Adobe Media Encoder が監視フォルダにあるビデオまたはオーディオファイルを検出すると、そのフォルダに割り当てられているエンコード設定を使用してファイルをエンコードし、エンコードしたファイルを監視フォルダ内に作成された出力フォルダに書き出します。

- 1 ファイル／監視フォルダを作成を選択します。
- 2 対象フォルダを選択します。ハードディスクの任意の階層にある監視フォルダを選択できます。
- 3 「OK」をクリックします。選択したフォルダが監視フォルダになり、エンコードキーの一番上に追加されます。
- 4 「形式」メニューをクリックし、監視フォルダ内のビデオまたはオーディオクリップのエンコードに使用する形式を選択します。
- 5 「プリセット」メニューをクリックし、想定されるアプリケーションに適したエンコードプリセットを選択します。選択したプリセットを使用して、監視フォルダ内のすべてのビデオおよびオーディオクリップが書き出されます。
- 6 「キーを開始」をクリックして、ファイルのエンコードを開始します。Adobe Media Encoder により、監視フォルダで検出されたすべてのオーディオおよびビデオファイルがエンコード対象のファイルリストに追加されます。

Adobe Media Encoder は、エンコードしたファイルを書き出す出力フォルダを監視フォルダ内に自動的に作成します。

エンコードキーからの監視フォルダの削除

監視フォルダ内のファイルをエンコードしない場合は、エンコードキーから監視フォルダを削除できます。

- 1 ソースファイルリストから削除するフォルダ（複数可）を選択します。
- 2 「削除」をクリックします。

ダイアログボックスが開き、選択したフォルダをエンコードキーから削除するかどうかを確認するメッセージが表示されます。

FLV および F4V ビデオファイル用キューポイント

キューポイントを使用すると、ビデオの再生時にプレゼンテーション内で他のアクションを起動することが可能になり、ビデオをアニメーション、テキスト、グラフィックおよびその他のインタラクティブなコンテンツと同期させることができます。例えば、画面の一部でビデオを再生し、別の部分にテキストとグラフィックを表示する Flash プrezentationを作成できます。

各キューポイントは、名前、ビデオ内での発生時間、キューポイントのタイプ、オプションのパラメータで構成されます。キューポイントの時間は、**hour:minute:second:millisecond** という形式で指定します。エンコードしたビデオファイルを Flash SWF ファイル内で再生し、ビデオの再生またはシークがキューポイントで指定された経過時間に達すると、指定したアクションが起動します。

Adobe Media Encoder では、書き出し設定ダイアログボックスを使用して、キューポイントをビデオクリップに埋め込むことができます。各キューポイントを ActionScript™ または Flash FLVPlayback コンポーネントで使用できるイベントタイプおよびパラメータとともに割り当てることで、ビデオの再生時にプレゼンテーション内で他のアクションが開始されるようにプログラムすることができます。

注意：エンコードした FLV ビデオクリップにキューポイントを埋め込むだけでなく、FLVPlayback コンポーネントを使用してキューポイントを作成することもできます。このコンポーネントを使用することで、ビデオクリップ自体に埋め込まないキューポイントを作成して、イベントを柔軟に起動できるようになります。詳しくは、ActionScript 2.0 Components Language Reference または ActionScript 3.0 Components Language Reference に記載されている FLVPlayback コンポーネントに関する情報を参照してください。

保存されるキューポイントメタデータは、F4V ファイルと FLV ファイルでは異なるのでご注意ください。F4V ファイルおよび FLV ファイルでのキューポイントの違いと Flash でのキューポイントの使用方法について詳しくは、[Programming ActionScript 3.0](#) の「Using cue points and metadata」を参照してください。

F4V ビデオファイルでのキューポイント処理を同期するには、onXMPData() コールバック関数を実行してキューポイントデータを取得し、ActionScript 3.0 の Timer クラスを使用してキューポイントを起動する必要があります。onXMPData() コールバック関数によって、Adobe F4V ビデオファイルに埋め込まれている Adobe Extensible Metadata Platform (XMP) 固有の情報が取得します。XMP メタデータには、キューポイントと他のビデオメタデータが含まれています。XMP メタデータは Flash Player 10 で導入され、Flash Player および Adobe AIR の以降のバージョンでサポートされています。onXMPData() および F4V キューポイントについて詳しくは、[Programming ActionScript 3.0](#) の「Using onXMPData()」を参照してください。

Adobe Premiere Pro および Adobe After Effects マーカーからのキューポイントの作成

コンポジションマーカー (After Effects) とシーケンスマーカー (Adobe Premiere Pro) を Flash キューポイントに変換できます。Premiere Pro または After Effects でマーカーを作成するときは、Flash キューポイント名を入力し、任意のパラメータの名前と値を指定して、作成するキューポイントの種類を選択できます (イベントまたはナビゲーションキューポイントなど)。コンポジションマーカーやシーケンスマーカーから Adobe Flash キューポイントを作成する手順については、After Effects のヘルプまたは Adobe Premiere Pro のヘルプを参照してください。

キューポイント XML ファイルについて

キューポイント XML ファイルを使用すると、キューポイントデータを保存して、別のビデオクリップに適用することができます。XML 形式では、プラットフォーム間でファイルを共有でき、F4V または FLV キューポイント形式をサポートしているすべてのビデオに適用することができます。ファイルの例は次のとおりです。

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<FLVCoreCuePoints>
  <CuePoint>
    <Time>2000</Time>
    <Type>navigation</Type>
    <Name>CuePoint1</Name>
    <Parameters>
      <Parameter>
        <Name>CuePoint1</Name>
        <Value>Introduction</Value>
      </Parameter>
      <Parameter>
        <Name>Cast</Name>
        <Value>ActorNames</Value>
      </Parameter>
    </Parameters>
  </CuePoint>
</FLVCoreCuePoints>
```

重要: キューポイント XML ファイルを変更し、無効な値を挿入したり、誤った形式で XML 構文を入力したりすると、Adobe Media Encoder でファイルを読み込めなくなります。

キューポイント XML ファイルの DTD (Document Type Definition) は次のとおりです (DTD は XML ファイルの有効なドキュメント構造を定義し、サポートされる要素や XML ファイル内での意味をまとめて指定します)。

```
<!DOCTYPE FLVCoreCuePoints [  
<!ELEMENT FLVCoreCuePoints (CuePoint+)>  
<!-- FLVCoreCuePoints is the root element in the XML file and must contain at least one CuePoint element -->  
<!ELEMENT CuePoint (Time, Type, Name, Parameters?)>  
<!-- CuePoint contains the data for a particular cue point, and must contain one each of  
    Time, Type, and Name elements, and may contain one Parameters element -->  
<!ELEMENT Time (#CDATA)>  
<!-- Time contains the cue point time as an integer in milliseconds -->  
<!ELEMENT Type (#CDATA)>  
<!-- Type contains the cue point type as a case-sensitive string, either "event" or "navigation" -->  
<!ELEMENT Name (#CDATA)>  
<!-- Name contains the cue point name as a text string; it also can contain a parameter name when appearing  
    inside a Parameter element -->  
<!ELEMENT Parameters (Parameter+)>  
<!-- Parameters contains the cue point's parameters. It must contain at least one Parameter element -->  
<!ELEMENT Parameter (Name, Value)>  
<!-- Parameter contains the data for one of a cue point's parameters. It must contain one each of  
    Name and Value elements -->  
<!ELEMENT Value (#CDATA)>  
<!-- Value contains the value-part of the name-value pair for a cue point parameter -->  
>
```

キューポイント XML DTD による制約に加えて、XML 形式には次の特性が適用されます。

- DTD 内のタグで指定されるデータに関するすべてのコメントは強制的に読み込まれます。XML に準拠していない場合はエラーが発生します。
- キューポイントは XML ファイル内で時間が昇順になるように指定する必要があります。1 つの時間に割り当てられるのは、1 つのキューポイントのみです。
- XML 形式は UTF-8 として記述されます。XML のエンコードに関する宣言によってエンコードの種類を正しく宣言した場合は (<?xml version="1.0" encoding="UTF-16"?> またはファイル内の BOM マーカなど)、他のエンコードの種類もサポートされます。
- 許可される唯一の種類は「event」および「navigation」です。これらは小文字を使って記述する必要があります。
- 時間はミリ秒単位の整数で指定する必要があります。時間を指定するときに小数は使用できません (例えば、「12.123」と指定すると、XML ファイルでエラーが発生します)。
- キューポイントファイルが正常にロードされていない場合は、エラーメッセージが生成されます。

Adobe Soundbooth とキューポイント XML ファイル

サウンド編集アプリケーションの Adobe Soundbooth™ では、キューポイント XML ファイルの読み込みと書き出しを行うことができます。Soundbooth でキューポイント XML ファイルを作成すると、ビデオパネルでビデオフッテージを再生しながらサウンドを編集できます。このため、ファイルのビデオコンポーネントとオーディオコンポーネントの両方を使用してキューポイントマーカーを挿入できます。Adobe Media Encoder でビデオをエンコードする準備ができたら、Soundbooth からキューポイントを読み込んで、キューポイントを使用して FLV ファイルをエンコードできます。Soundbooth を使用してキューポイントを作成する手順やキューポイント XML ファイルを Adobe Media Encoder に読み込む手順について詳しくは、『**Soundbooth ユーザガイド**』で Flash およびビデオの操作方法を参照してください。

Adobe F4V および FLV ファイル用キューポイントの定義と埋め込み

キューポイントを使用すると、プレゼンテーション内のビデオ再生時に他のアクションを起動できます。例えば、画面の一部でビデオを再生しながら、別の部分にテキストとグラフィックを表示する Flash プrezentationを作成できます。ビデオ内に配置したキューポイントによってテキストとグラフィックの更新を起動することで、ビデオの内容に合わせてテキストやグラフィックを表示できます。

各キューポイントは、名前と発生時刻で構成されます。キューポイントの時間は、**hour:minute:second:millisecond** という形式で指定します。

キューポイントの作成

- 1 エンコードキューフrom、キューポイントを埋め込むビデオを選択します。

エンコードリスト内でビデオを選択するには、ビデオエンコードキーにあるビデオ名をクリックします。

- 2 ビデオクリップのエンコード設定を指定していない場合は、ここで指定します。ビデオが FLV または FV4 エンコード形式を使用していることを確認します。キューポイントを埋め込めるのは、FLV または F4V ビデオファイルのみです。詳しくは、23 ページの「[Adobe Media Encoder を使用したビデオとオーディオのエンコード](#)」を参照してください。

- 3 編集/書き出し設定を選択します。

書き出し設定ダイアログボックスが表示されます。

- 4 キューポイントのコントロールは、書き出し設定ダイアログボックスの左下隅にあります。



キューポイントのコントロール

- 5 再生ヘッドを使用して、キューポイントを埋め込む特定のポイントを指定します。より細かく指定するには、左または右向き矢印キーを使用して再生ヘッドをミリ秒単位で調整します。この場合は、再生ヘッドを選択してから、矢印キーを使用して位置を微調整します。

特定の時間を指定する場合は、キューポイントを埋め込むビデオ内のポイントに再生ヘッドをドラッグします。キューポイントを挿入するビデオ内のポイントは、ビデオのプレビューウィンドウを使って視覚的に確認できます。ビデオのプレビューウィンドウの下にある経過時間カウンタを使用して、キューポイントを埋め込む特定のポイントを指定することもできます。

- 6 キューポイントを埋め込むビデオのポイントに再生ヘッドを配置したら、キューポイントコントロールの右側にあるプラス記号ボタン (+) をクリックします。

Adobe Media Encoder では、ビデオのプレビューウィンドウの下にあるカウンタで指定された時間にキューポイントが埋められます。さらに、キューポイントリストに新しいキューポイントの名前に対応するプレースホルダとキューポイントが配置された経過時間（再生中にイベントが起動する時間になります）が追加され、埋め込むキューポイントの種類を選択するためのポップアップメニューが表示されます。

注意：ビデオクリップ内の指定した時間コードに埋め込めるのは、1 つのキューポイントのみです。

- 7 埋め込むキューポイントの種類を選択します。ナビゲーションキューポイントまたはイベントキューポイントを埋め込むことができます。

- イベントキューポイントは、キューポイントに達したときに ActionScript のメソッドをトリガするために使用され、Flash プレゼンテーション内の他のイベントに対してビデオ再生を同期させます。
- ナビゲーションキューポイントは、ナビゲーションとシーク、およびキューポイントに達したときに ActionScript メソッドをトリガするために使用されます。ナビゲーションキューポイントを埋め込むと、ビデオクリップの任意のポイントにキーフレームが挿入され、ビデオ内でそのポイントをシークできるようになります。

注意：キーフレームを追加すると、ビデオクリップ全体の品質が低下する場合があります。このため、ナビゲーションキューポイントは、ビデオ内の特定のポイントをシークする必要がある場合のみ使用してください。

- 8 選択したキューポイントのパラメータを入力します。

パラメータは、キューポイントに追加できるキーと値のペアのセットです。パラメータは、1つのパラメータオブジェクトのメンバーとしてキューポイントのイベントハンドラに渡されます。

キューポイントの使用方法と、使用できるパラメータ値について詳しくは、次の情報を参照してください。

- **Flash** の使用で説明しているビデオの操作に関する情報
- ActionScript 2.0 **Components Language Reference** または ActionScript 3.0 **Components Language Reference** の FLVPlayback 情報

9 (オプション) 他のビデオクリップに適用できるように、作成したキューポイントを保存します。キューポイントタブのキューポイントを保存ボタン (ディスクのアイコン) をクリックし、コンピュータ内の任意の場所にファイルを保存します。

関連項目

7 ページの「[キーフレーム](#)」

キューポイントの削除

- 1 キューポイントリストでキューポイントを選択します。
- 2 キューポイントを削除ボタン (-) をクリックするか、Delete キーを押します。

キューポイントがキューポイントリストから削除されます。

以前保存したキューポイントデータの読み込み

- 1 「キューポイント」タブでキューポイントを読み込みボタン  をクリックします。
 - 2 読み込むキューポイントファイルを選択して「OK」をクリックします。
- キューポイントファイルが読み込まれ、ファイルで指定されたキューポイントがキューポイントリストに追加されます。
- 注意:** ファイルからキューポイントを読み込むと、キューポイントリスト内で作成したキューポイントがファイル内のキューポイントに置き換えられます。

ビデオのクロップ、トリミングおよびサイズ変更

Adobe Media Encoder には、エンコードする前にビデオクリップのクロップとトリミングを行う、以下の編集オプションがあります。

クロップ ビデオクリップのサイズを変更できます。ビデオの領域を削除し、フレーム内の特定の箇所を強調することができます。例えば、補助的なイメージや不要な背景を削除して、文字を強調表示できます。

トリミング ビデオの開始ポイントと終了ポイント (インポイントおよびアウトポイント) を編集できます。例えば、フルクリップの最初から 30 秒後に再生を開始するようにビデオクリップのトリミングを調整して、不要なフレームを削除することができます。

サイズ変更 ビデオフレームの幅と高さを変更できます。フレームサイズは、ピクセル単位または元のイメージサイズの百分比で指定できます。

- 1 クロップ、トリミングまたはサイズ変更するビデオを選択します。
エンコードリスト内でビデオを選択するには、ビデオエンコードキーにあるビデオ名をクリックします。
- 2 編集/書き出し設定を選択します。
書き出し設定ダイアログボックスが表示されます。
- 3 ビデオクリップのエンコード設定を指定していない場合は、ここで指定します。詳しくは、23 ページの「[Adobe Media Encoder を使用したビデオとオーディオのエンコード](#)」を参照してください。

- 4 クロップおよびサイズ変更のコントロールは、書き出し設定ダイアログボックスの左上隅にあるビデオプレビューの上にあります。
 - 5 ビデオをクロップする右、左、上、下の端の値を入力するか、クロップツールボタン  を使用してビデオのサイズを確認しながら調整します。プレビューウィンドウのガイドに、トリミングされる領域が表示されます。
 - 6 クロップする縦横比を指定팝업アップメニューをクリックし、クロップに使用する長方形の縦横比を選択します。
 - 7 「出力」タブをクリックしてクロップした画像をプレビューします。クロップ設定メニューから次のいずれかを選択します。
 - **出力サイズに合わせてスケール** クロップした結果として、または、ピクセルサイズの異なるビデオを使用する場合に、レターボックスやピラーボックスを削除します。
 - **黒い境界線** 元のビデオよりもサイズが大きいビデオをサイズ変更する場合に、レターボックスやピラーボックスを使用できます。
 - **出力サイズを変更** 出力のフレームの高さと幅を、クロップされたフレームの高さと幅に自動的に合わせます。Flash Player や他の Web アプリケーションで使用する際、レターボックスやピラーボックスなどの黒い境界線を非表示にしてコンテンツを書き出す場合に、この設定を選択します。
- 注意：**画像をクロップできる最小サイズは、40 ピクセル x 40 ピクセルです。
- 8 インポイントとアウトポイント（ビデオの開始ポイントと終了ポイント）を設定するには、スクラバーの下にあるインポイントマーカおよびアウトポイントマーカをドラッグし、ビデオクリップのサイズを調整します。ビデオのプレビューウィンドウで、ビデオクリップをトリミングできる、最初と最後のフレームを視覚的に確認できます。ダイアログボックスのトリミングセクション内にある経過時間カウンタを使用して、ビデオクリップをトリミングする特定の時間ポイントを指定することもできます。
 - 9 スクラバー上で再生ヘッドをドラッグしてビデオをプレビューし、正常に再生されることを確認します。
 - 10 ビデオのクロップとトリミングが完了したら、キューポイントを追加するか、ビデオの書き出し設定をさらに変更するか、「OK」をクリックして Adobe Media Encoder のメインダイアログボックスに戻ります。ビデオクリップをエンコードする準備ができた場合や、エンコードするソースビデオクリップを追加する場合は、23 ページの「[Adobe Media Encoder を使用したビデオとオーディオのエンコード](#)」を参照してください。
- 注意：**ビデオをエンコードしても、元のソースビデオクリップは変更されません。最初の操作で目的の結果が得られなかった場合は、いつでもビデオクリップを再エンコードして新しい設定を行うことができます。

Adobe Media Encoder アプリケーションの環境設定

Adobe Media Encoder では、一般的なアプリケーション操作、編集操作、クリップボード操作の環境設定を行うことができます。

- 1 編集／環境設定（Windows）を選択するか、Adobe Media Encoder／環境設定（Macintosh）を選択します。
- 2 次のオプションから任意の環境設定を選択します。

同じ名前のファイルが存在する場合は出力ファイル名に連番を付ける Adobe Media Encoder の初期設定では、同じ名前のファイルをエンコードするたびに、ファイル名に付けられた数字が加算されます。例えば、ビデオクリップをエンコードして video.flv という出力ファイルを作成し、その後、video.flv を削除せずに同じファイルを再エンコードすると、Adobe Media Encoder により video_1.flv という名前が自動的に付けられます。連番を付けないようにするには、「同じ名前のファイルが存在する場合は出力ファイル名に連番を付ける」オプションをオフにします。

重要：このオプションをオフにすると、Adobe Media Encoder は出力先に同じ名前の既存のファイルがある場合は上書きします。ファイルが上書きされるのを防ぐには、誤って上書きされないようにビデオクリップの名前を指定します。

完了したファイルを終了時にキューから削除 エンコードが完了したファイルをエンコードキューから削除するように指定します。このオプションを選択すると、を終了した（閉じた）ときに、エンコード済みのファイルがエンコードキューから削除されます。

キュー停止またはファイル削除時に警告 Adobe Media Encoder の初期設定では、キューのエンコードを停止しようとしたり、エンコード中にファイルを削除しようとすると、警告メッセージが表示されます。警告を無効にする場合は、この項目をオフにします。

開始をディレイ 指定したディレイ時間の経過後にバッチエンコードを開始するように指定します。「開始をディレイ」オプションを選択した後に「キューを開始」をクリックすると、ダイアログボックスが開き、バッチエンコードキューの開始時間を入力するように指示されます。

エンコード時にプレビュー 現在エンコード中のビデオが Adobe Media Encoder バッチウィンドウに表示されるように指定します。

出力ファイルの保存場所 エンコード済みのメディアファイルを配置するフォルダを指定します。

Adobe Media Encoder の初期設定では、書き出されたファイルはソースビデオクリップと同じフォルダに配置されます。このとき、書き出し形式のファイル名拡張子が先頭に付けられるので、新しくエンコードされたビデオクリップとソースビデオを区別できます。エンコードされたメディアクリップを配置する別の保存先フォルダを選択するには、「出力ファイルの保存場所」オプションを選択し、「参照」ボタンをクリックしてローカルコンピュータ上の既存のフォルダを選択するか、エンコードされたビデオファイルを出力するフォルダを作成します。

言語 Adobe Media Encoder で使用する言語を指定します。

表示形式 書き出し設定ダイアログボックスのプレビュータブに表示される「表示形式」タイムコードを指定できます。

ユーザインターフェイスの明るさ ビデオプレビューが画面で見やすくなるように Adobe Media Encoder インターフェイスの明るさを調整します。

読み込み時に XMP ID をファイルに書き込み 読み込み中に、ファイルの GUID タグを指定します。

可能な場合は、元のファイルと同じフォルダにメディアキャッシュファイルを保存する メディアキャッシュファイルを元のファイルと同じフォルダに保存します。

カスタムエンコード設定

エンコード設定のカスタマイズ

Adobe Media Encoder の書き出し設定ダイアログボックス（編集／書き出し設定）では、カスタムビデオおよびオーディオエンコード設定を作成できます。

カスタムビデオエンコード設定を作成する前に、様々なビデオエンコードオプションについて理解しておく必要があります。ビデオエンコードオプションについて詳しくは、6 ページの「[ビデオとオーディオのエンコードについて](#)」を参照してください。

1 エンコード設定を変更するファイル（複数可）を選択します。

エンコードリストで複数のファイルを選択するには、Ctrl キーを押しながらクリック（Windows）、または Command キーを押しながらクリックします（Macintosh）。または、編集／すべてを選択を選択して、エンコードキュー内のすべてのファイルを選択することもできます。

2 編集／書き出し設定を選択します。

書き出し設定ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスでは、次の操作を実行できます。

- 異なるバンド幅やアプリケーション向けにビデオを配信するためのエンコード設定を指定します。
- キューポイントを作成してイベントを起動します。

- ビデオクリップのクロップやサイズ変更を実行して、クリップの大きさを変更します。
- ビデオの長さをトリミングして、開始フレームと終了フレームを変更します。

関連項目

29 ページの「[Adobe F4V および FLV ファイル用キューポイントの定義と埋め込み](#)」

31 ページの「[ビデオのクロップ、トリミングおよびサイズ変更](#)」

「フィルタ」書き出し設定

ブラー（ガウス）

ブラー（ガウス）エフェクトは、画像をぼかして柔らかくし、ノイズを除去します。Adobe Media Encoder では、エンコード前処理としてブラー（ガウス）エフェクトが適用されます。この手順によって、エンコーダでエンコードしなければならないノイズが最小化されます。結果として、エンコードが高速化され、出力ファイルサイズが減少し、画質が向上します。また、通常、モーションの表示が向上します。ブラーの方向を指定できます。「出力」タブを選択し、このエフェクトの結果をプレビューします。

ブラー ブラーの量を設定します。数値を大きくすると、ブラーの量が増加します。ブラーの量を指定するには、ホットテキストをドラッグするか、数値を入力します。

ブラーの方向 ブラーの方向を設定します。メニューから、「水平および垂直」、「水平」、「垂直」のいずれかを選択します。

注意：エンコードの品質の向上や圧縮ファイルサイズの縮小以外の理由でも、プロジェクトからノイズや粒子を削除できます。Adobe Premiere Pro や After Effects で、ノイズ&グレインエフェクトやブラー効果の適用を検討してください。

「ビデオ」書き出し設定

書き出し設定ダイアログボックスの「ビデオ」タブで設定可能なオプションは、指定した形式によって異なります。「ビデオ」の設定には、次のオプションの一部またはすべてが含まれます。ビデオの設定は、「ビデオコーデック」、「基本ビデオ設定」、「詳細設定」、「ピットレート設定」、「ビデオヒントトラック設定」、「GOP 設定」などの見出しの下に表示されます。

注意：一部のキャプチャカードやプラグインソフトウェアアプリケーションには、特定のオプションを含む独自のダイアログボックスがあります。表示されるオプションが、ここで説明するオプションと異なる場合は、キャプチャカードやプラグインのマニュアルを参照してください。

最終的なレンダリング時間を短縮するには、次のようにします。

- キャプチャと書き出しで同じコーデックを使用します。
- 変更を行ったときにシーケンスのプレビューをレンダリングします。
- 書き出しの品質設定をキャプチャの品質設定と一致するように設定します。

ビデオコーデックまたはコーデック ビデオのエンコードに使用するコーデックを指定します。使用可能なコーデックは、選択する形式によって異なります。

注意：ハードウェアベースのコーデックが提供するオプションが見つからない場合は、ハードウェア製造元の取扱説明書を参照してください。ビデオキャプチャハードウェアに含まれている一部のコーデックでは、独自のダイアログボックスで圧縮オプションを設定する必要があります。

画質 ビデオの画質を指定します。一般的に、値を大きくすると、レンダリング時間とファイルサイズが増加します。利用可能な場合は、スライダをドラッグするか、値を入力して、書き出す画質を調整します。元のキャプチャの画質より高い画質を設定しようとしても、画質は変わらず、レンダリング時間が長くなる場合があります。

幅またはフレームの幅 出力ファイルのフレームの幅をピクセル単位で指定します。

高さまたはフレームの高さ 出力ファイルのフレームの高さをピクセル単位で指定します。

フレームレート 出力ファイルのフレームレートをフレーム / 秒 (fps) で指定します。コーデックによっては、サポートするフレームレートが制限されます。ソースクリップ、プロジェクトまたはシーケンスのフレームレートに応じて、フレームレートを上げるとモーションが滑らかになる場合がありますが、必要なディスク容量が増えます。

ビット数 色深度を bit/ チャンネル (bpc) 、つまりカラーチャンネルごとに割り当てられるビット数で指定します。オプションには、8 bit、16 bit、24 bit、32 bit があります。

アルファチャンネルのエンコード FLV など、アルファチャンネルをサポートする形式の書き出しファイルに、アルファチャンネルをエンコードします。

テレビ方式 出力形式を NTSC 方式または PAL 方式にします。

フィールドオーダーまたはフィールドタイプ 出力ファイルにプログレッシブフレームとインターレースフィールドのどちらが含まれるか、インターレースフィールドの場合は、どちらのフィールドを先に書き込むかを指定します。プログレッシブは、コンピュータディスプレいや、映画フィルムに適した設定です。NTSC、PAL などのインターレースメディア用のビデオを書き出す場合は、「奇数フィールドから」または「偶数フィールドから」を選択します。

縦横比またはピクセル縦横比 ピクセル縦横比を指定します。出力タイプで適切な設定を選択します。ピクセル縦横比（括弧内に表示される）が 1.0 の場合、出力のピクセルは正方形になります。それ以外の場合は、ピクセルは長方形になります。コンピュータは一般的にピクセルを正方形として表示するので、正方形以外のピクセル縦横比を使用するコンテンツは、コンピュータのモニタでは引き伸ばされて表示されます。このコンテンツをビデオモニタで表示すると、正しい比率で表示されます。

最大深度でレンダリング 高ビット数のアセットを含んだシーケンスを Adobe Media Encoder でレンダリングする際に、それらのアセットの最高ビット数を使用するかどうかを指定します。

ビットレートモードまたはビットレートエンコーディング コーデックで書き出すファイルで固定ビットレート (CBR) と可変ビットレート (VBR) のどちらを実現するかを指定します。

- 固定** 限界値を指定してソースビデオの各フレームを圧縮し、固定ビットレートのファイルを生成します。したがって、複雑なデータを含むフレームの圧縮率は高くなり、複雑ではないフレームの圧縮率は低くなります。
- 制約付き可変ビットレート** 書き出したファイルのデータレートが指定した範囲内で変化することを許可します。圧縮率が一定である場合、複雑な画像は単純な画像よりも画質が低下するので、VBR エンコーディングでは、複雑なフレームの圧縮率は低くし、単純なフレームの圧縮率は高くなります。
- 制約なし可変ビットレート** 書き出したファイルのデータレートが制限なく変化することを許可します。
- CBR** 固定ビットレート。
- VBR、1 パス** 可変ビットレート。エンコーダはファイルを先頭から末尾まで 1 パスで処理します。シングルパスエンコードでは、デュアルパスエンコードよりも処理時間は短くなりますが、出力の品質は低くなります。
- VBR、2 パス** 可変ビットレート。エンコーダはファイルを先頭から末尾へ、次に末尾から先頭へと 2 パスで処理します。2 回目のパスによって処理時間は長くなりますが、エンコードの効率は高くなり、通常、出力の品質が向上します。

注意: 同じコンテンツとファイルサイズの CBR ファイルと VBR ファイルを比較した場合、一般的に次のように考えられています。CBR ファイルのほうが幅広いシステムで確実に再生されます。これは、固定ビットレートはメディアプレーヤーやコンピュータのプロセッサに対する負担が小さいからです。ただし、VBR は画像のコンテンツに合わせて圧縮率を調整するので、VBR ファイルのほうが高画質になります。

ビットレート エンコードされるファイルに対して再生の値 (Mbps) を指定します（この設定は、「ビットレートエンコーディング」オプションで「CBR」を選択した場合にのみ利用できます）。

以下のオプションは、「ビットレートエンコーディング」オプションで「VBR」を選択した場合のみ表示されます。

エンコードパス エンコーダでエンコード前にクリップを分析する回数を指定します。2 パスによってファイルのエンコードにかかる時間は長くなりますが、一般的により効率的な圧縮が行われ、画質が高くなります（Adobe After Effects は 2 パスのエンコーディングをサポートしていません）。

ビットレートを設定 QuickTime 形式でのみ使用できます。出力ファイルのビットレートを一定にする場合に選択します。

ビットレート (Kbps) QuickTime 形式でのみ使用できます。ビットレートを指定する場合に選択します。次に、ホットテキストに目的の値が表示されるまでスライダをドラッグします。

最大ビットレート (Kbps) エンコーダに許容する最大ビットレートを指定します。

ビデオの平均ビットレート (Kbps) エンコーダに許容する平均ビデオビットレートを指定します。

ターゲットビットレート (Mbps) H.264 ビデオコーデックを使用しているビデオをエンコードするときにエンコーダに許容する平均ビデオビットレートを指定します。

ビデオのピークビットレート (Kbps) エンコーダに許容するピークビットレートを指定します。

最小ビットレート エンコーダに許容する再生の最小値 (Mbps) を指定します。最小ビットレートは形式によって異なります。MPEG2 - DVD の場合、最小ビットレートは最低でも 1.5 Mbps に設定する必要があります。

インターレース処理を可能にする シーケンスのビデオがインターレース方式の場合、映画フィルムやプログレッシブスキャニングビデオなど、ノンインターレースメディアに書き出す場合は、このオプションを選択します。インターレースを解除すると、After Effects などの別のプログラムで高度なエフェクトを簡単に適用することもできます。シーケンスコンテンツにフィールドがない場合は、このオプションを選択せずに、「フィールド」オプションで「なし」を選択します。

M フレーム 連続する I フレーム (イントラフレーム) と P フレーム (予測フレーム) の間の B フレーム (双方向フレーム) の数を指定します。

N フレーム I フレーム (イントラフレーム) 間のフレーム数を指定します。この値は「M フレーム」値の倍数にする必要があります。

静止画像の最適化または静止画像を表示 このオプションは、シーケンスに配置されている静止画をビデオクリップとして効率よく書き出しうる場合に選択します。例えば、毎秒 30 フレームに設定されているプロジェクトにデュレーションが 2 秒の静止画がある場合は、1/30 秒のフレームを 60 個作成するのではなく、2 秒のフレームを 1 つ作成します。このオプションを選択すると、静止画像を含むシーケンスやクリップに必要なディスク容量を節約できます。書き出したビデオファイルが静止画をうまく再生できない場合にだけ、このオプションの選択を解除してください。

キーフレームの間隔 (秒) またはキーフレームの間隔 (フレーム) ビデオの書き出し時にコーデックがキーフレームを作成する頻度をフレーム数で指定します。

シンプルプロファイル On2VP6 コーデックを使用して FLV ビデオ形式で書き出す場合にのみ使用できます。シンプルプロファイルを選択すると、メモリや処理リソースが少ない古いコンピュータやその他のデバイスで再生できるように、高解像度のビデオコンテンツを最適化できます。

アンダーシュート (% ターゲット) On2VP6 コーデックを使用して FLV ビデオ形式で書き出す場合にのみ使用できます。このオプションを選択すると、撮影するターゲットデータレートの割合を指定できます。これにより、難しいセクションを改善するためにバッファ内で他のデータを使用できるようになります。

品質 FLV 形式で書き出す場合にのみ使用できます。このオプションを選択すると、Adobe Media Encoder でビデオをエンコードするときに、エンコーディング品質とエンコードにかかる時間とのバランスを指定できます。

- 標準** ビデオをエンコードするときに、画像の品質と所要時間とのバランスをとります。これが初期設定値です。
- 最高** ビデオをエンコードするときに最も高い画像品質となります。時間がかかります。
- 速度** ビデオのエンコードにかかる時間を最短にしますが、画像の品質は下がります。テスト用のビデオコンテンツに適しています。

Closed GOP の間隔 各 Closed Group of Pictures (Closed GOP) の周期を指定します。Closed GOP の外部のフレームを参照できません。GOP は I フレーム、B フレーム、P フレームのシーケンスで構成されます (このオプションは、形式として MPEG1 または MPEG2 を選択した場合に利用できます)。

自動 GOP 配置 このオプションを選択すると、Group of Pictures (GOP) の配置が自動的に設定されます (このオプションは、形式として MPEG1 を選択した場合に利用できます)。

注意: MPEG1 および MPEG2 形式には、ここには示されていない高度なオプションが数多く含まれています。多くの場合、ターゲット出力用の形式またはプリセットを選択すると、適切なオプションが自動的に設定されます。ここに記載されていないオプションについて詳しくは、MPEG1 (ISO/IEC 11172) および MPEG2 (ISO/IEC 13818) 形式の規格書を参照してください。

「オーディオ」書き出し設定

書き出し設定ダイアログボックスの「オーディオ」タブに設定可能なオプションは、指定した形式によって異なります。「オーディオ」タブには、次のようなオプションが表示されます。

オーディオコーデックまたはコーデック オーディオのエンコードに使用するコーデックを指定します。Adobe Media Encoder で一般的に使用されているコーデックのオプションの一部を以下に示します。

- **AAC (Advanced Audio Coding)** 多くのモバイルデバイスがサポートしている高品質エンコーディング形式です。このコーデックは、H.264 形式の初期設定です。
- **AAC+ Version 1** SBR (spectral band replication) を使用して、周波数ドメイン内の圧縮効率を高めます。

SBR は、特に低ビットレートでのオーディオコーデックを強化したテクノロジーで、周波数ドメイン内の倍音の冗長に基づいています。オーディオコーデックそのものはスペクトルの低～中周波数を伝送しますが、SBR はデコーダで低～中周波数を倍音に置き換えることにより、より高い周波数のコンテンツを複製します。

- **AAC+ Version 2** AAC のこのバージョンは、SBR と PS (Parametric Stereo) を組み合わせることで、ステレオ信号の圧縮効率を高めます。

AAC+ Version 2 ビットストリームは、ステレオオーディオ信号をモノラルにダウンミックスすることで生成されます。このときデコーダでの空間強度ステレオ生成と雰囲気の再生を記述した Parametric Stereo 情報が使用されます。デコーダは、Parametric Stereo 情報とモノラルオーディオストリームを組み合わせることにより、非常に低いビットレートを使用して、元のステレオパノラマを忠実に再現した空間を再生できます。

- **MainConcept MPEG Audio** MainConcept によって開発された高品質エンコード形式で、Adobe Premiere Pro、After Effects、Soundbooth に含まれています。

- **PCM (pulse-code modulation) Audio** 非圧縮エンコード形式です。この形式のファイルは他の形式よりサイズが大きくなる傾向があります。

オーディオ形式 エンコードされたオーディオデータを格納するために使用されるファイル形式です。一部のオーディオ形式では、非圧縮のオーディオだけをサポートしています。最高の音質が得られますが、より多くのディスク容量が必要になります。一部の形式は、1 つのコーデックにのみ対応しています。形式によっては、サポートされているコーデックの一覧からコーデックを選択できるものもあります。

サンプルレートまたは周波数 より高いレートを選択すると、オーディオを個々のデジタル値に変換、つまりサンプリングする際の周波数が高くなります。サンプルレートが高くなると、オーディオの品質が向上してファイルサイズが増加し、サンプルレートが低くなると、品質が低下してファイルサイズが減少します。ただし、書き出し設定ダイアログボックスでオーディオソースのサンプルレートよりも高いサンプルレートを設定しても、品質は向上しません。ソースファイルのサンプルレートと異なるサンプルレートを設定すると、リサンプリングが必要になり、処理時間が長くなります。リサンプリングを避けるためには、書き出すときと同じレートでオーディオを録音します。

チャンネルまたは出力チャンネル 書き出すファイルのオーディオチャンネルの数を指定します。シーケンスやプロジェクトのマスタートラックのチャンネル数よりも少ないチャンネル数を選択した場合は、Adobe Media Encoder によってオーディオがミックスダウンされます。

サンプルモード 高いビット数を選択すると、オーディオサンプルの精度が向上します。ビット数を高くすると、フィルタ処理やリサンプリングなどの追加処理を行う場合に、ダイナミックレンジが向上し、歪みが減少します。ビット数が高くなると処理時間やファイルサイズも大きくなり、ビット数が低いと処理時間やファイルサイズは減少します。ただし、書き出し設定ダイアログボックスでオーディオソースのビット数よりも高いビット数を設定しても、品質は向上しません。

オーディオインターリープ 書き出すファイルのビデオフレームに挿入するオーディオ情報の挿入頻度を指定します。推奨設定については、キャプチャカードのマニュアルを参照してください。値を 1 フレームに設定すると、1 つのフレームが再生されるときにそのフレーム分のデュレーションのオーディオが RAM に読み込まれ、次のフレームが表れるまでそのフレームを再生することができます。再生時にオーディオが途切れる場合は、インターリープの値を調整します。値を大きくすると、コンピュータにより長いオーディオセグメントを保存でき、処理の頻度が低くなります。ただし、インターリープ値を大きくすると、より多くの RAM が必要になります。値を小さくすると、再生が滑らかになる場合があります。ほとんどのハードディスクでは、1/2 ~ 1 秒のインターリープ値が最適な設定です。

値を 0 に設定すると、オーディオインターリープが無効になり、レンダリング時間が短縮されます。ピクセル寸法の大きいアセットを含むプロジェクトでは、オーディオインターリープを無効にすることを検討してください。

ビットレート (Kbps) オーディオの出力ビットレートを指定します。一般的に、ビットレートを高くすると、品質は向上しますが、ファイルサイズも増加します。このオプションは、AAC、MP3 および FLV で使用できます。

注意: ここに記載されていないオプションは、該当する形式に独自に設定されているものです。詳しくは、選択した形式の規格書を参照してください。

「配信先」書き出し設定

書き出し設定ダイアログボックスで、形式として Windows Media (Windows のみ) を選択すると、「配信先」タブが有効になります。「配信先」タブのオプションを使用することで、さまざまなネットワーク速度に適合するムービーの出力バリエーションが広がります。各形式に関連付けられたプレーヤーソフトウェアは、滑らかな再生を行うために最適なバージョンを検出して選択します。Windows Media では、様々な接続速度用のバリエーションを含む単一のムービーが生成されます。

注意: 一部のコーデック固有の設定は、ここには記載されていません。特定のコーデックについて詳しくは、コーデックの開発元から提供されているドキュメントを参照してください。

圧縮 「ビデオ」タブで選択したコーデックが適用されるように指定します。「圧縮」は初期設定で、ほとんどのユーザに適しています。

非圧縮 圧縮を適用しないように指定します。この設定ではファイルサイズが大きくなるため、ほとんどのユーザには適していません。

「その他」書き出し設定

書き出し設定ダイアログボックスの「その他」タブでは、書き出したファイルを、ファイル共有のための領域が割り当てられている FTP (ファイル転送プロトコル) サーバにアップロードすることができます。FTP はネットワーク経由でファイルを転送するための一般的な方法であり、特にインターネット接続を使用して比較的大きいファイルを送受信するのに便利です。サーバへの接続方法について詳しくは、サーバの管理者にお問い合わせください。

「その他」タブには、次のようなオプションがあります。

サーバ名 FTP サイトが設定されているサーバの DNS または IP アドレスを入力します。

ポート FTP サーバのコマンドポートに割り当てられた数値を指定します。初期設定では 21 です。

リモートディレクトリ FTP サーバ上のアクセスする場所を、ファイルパス形式で入力します。

ログインユーザ名 サーバの管理者から指定されたユーザ ID を入力します。

パスワード パスワードで保護されたサーバに対するパスワードを入力します。

再試行 接続が確立されていない場合に、サーバへの接続を試行する回数を指定します。

ローカルファイルをごみ箱に移動 書き出したファイルが FTP サーバにアップロードされたら、ローカルディスクのファイルを削除します。

テスト FTP サーバとの接続を検証します。

XMP メタデータの書き出し

XMP メタデータとクリップの書き出し

クリップにメタデータが含まれている場合、クリップをエンコードするときにクリップのメタデータを書き出すことができます。

注意：「ソースの XMP メタデータを含める」オプションは、MPEG-1 (Windows のみ)、Windows Media (Windows のみ)、MPEG-2、MPEG-2 Blu-ray、FLV | F4V、H.264、または QuickTime 形式に書き出す場合に使用できます。

- 1 書き出し設定ダイアログボックスで、必要に応じて、詳細設定モードボタン  をクリックしてオプションパネルを表示します。
- 2 オプションパネルの右側にあるパネルメニュー ボタン  をクリックして、パネルメニューを開きます。
- 3 「ソース XMP メタデータを含める」を選択します。

書き出し前のファイル内の XMP メタデータの編集

シーケンスやコンポジションにメタデータを追加して、シーケンスやコンポジションをエンコードするときにメタデータを書き出すことができます。

- 1 書き出し設定ダイアログボックスで、オプションパネルが表示されていない場合は、詳細設定モードボタン  をクリックします。
- 2 オプションパネルの右側にあるパネルメニュー ボタン  をクリックして、パネルメニューを開きます。
- 3 「ファイル情報」を選択します。
- 4 ダイアログボックスで、必要なメタデータフィールドに情報を入力し、「OK」をクリックします。

書き出し前のファイルへの XMP メタデータの追加

- 1 書き出し設定ダイアログボックスで、オプションパネルが表示されていない場合は、詳細設定モードボタン  をクリックします。
- 2 オプションパネルの右側にあるパネルメニュー ボタン  をクリックして、パネルメニューを開きます。
- 3 「ファイル情報」を選択します。
- 4 ファイル情報ウィンドウで、読み込むメタデータの種類のタブを選択します。
- 5 (オプション) 「説明」タブなど、一部のタブには、様々な種類の著作権データなど、テンプレートメタデータを選択できるメニューが表示されます。目的の種類を選択します。
- 6 「OK」ボタンの横にあるメニューから「読み込み」を選択し、オプションの読み込みポップアップメニューで目的のオプションを選択し、「OK」をクリックします。
- 7 目的の XMP ファイルを探して選択し、「開く」をクリックします。
- 8 「OK」をクリックします。

トラブルシューティング

Adobe Media Encoder ログファイルの表示

Adobe Media Encoder には、エンコードしたファイルのステータスを確認するためのログファイルがあります。ログファイルはプレーンテキストファイルで、エンコードされたすべてのファイルとそのエンコード処理の成功／失敗の状態を記録します。エンコードした各ファイルのエンコードステータスはファイルの最後に追加されます (ファイルの最後に最新のエ

ントリが追加されます)。手動でクリアしない限り、ログファイルのエントリは蓄積されます。ログファイルのエントリをクリアするには、テキストエディタでファイルを開いて、すべてのエントリを選択して削除し、初期設定のファイル名(AMEEncodingLog.txt)で空のファイルを保存します。

ログファイルは次の場所に保存されます。

- Windows XP : C:\Documents and Settings\ユーザ\Application Data\Adobe\Adobe Media Encoder\4.0\AMEEncodingLog.txt
- Windows Vista : C:\Users\ユーザ\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Media Encoder\4.0\AMEEncodingLog.txt
- Macintosh : Macintosh HD/Users/ユーザ/Library/Application Support/Adobe/Adobe Media Encoder/4.0/AMEEncodingLog.txt

ログファイルを表示するには、以下の手順に従います。

- ファイル/ログを表示を選択します。

オペレーティングシステムの初期設定のテキスト編集アプリケーションを使用して、ログファイルが表示されます。

エンコードエラーメッセージの表示

Adobe Media Encoder には、ビデオクリップのエンコード時に発生したエラーの解決に使用できるエラーログファイルがあります。

エラーログファイルは次の場所に保存されます。

- Windows XP : C:\Documents and Settings\ユーザ\Application Data\Adobe\Adobe Media Encoder\4.0\AMEEncodingErrorLog.txt
- Windows Vista : C:\Users\ユーザ\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Media Encoder\4.0\AMEEncodingErrorLog.txt
- Macintosh : Macintosh HD/Users/ユーザ/Library/Application Support/Adobe/Adobe Media Encoder/4.0/AMEEncodingErrorLog.txt

エラーログファイルを表示するには、以下の手順に従います。

- ファイル/エラーを表示を選択します。

オペレーティングシステムの初期設定のテキスト編集アプリケーションを使用して、エラーログファイルが表示されます。

索引

数字

3GPP 携帯電話 22

A

Adobe Exchange 3

Adobe Media Encoder 23

エフェクトオプション 34

オーディオオプション 37

ビデオオプション 34

ファイル形式 21

Adobe Soundbooth 29

Adobe 製品向上プログラム 1

B

Blu-ray ディスク

H.264 14, 22

MPEG2 15, 22

C

CBR エンコーディング 35

D

DSL、およびフレームサイズ 8

DVCPRO

HD 14

E

Exchange 3

F

Flash Video Encoder

エラーメッセージ 40

環境設定 32

コーデック 11

ログファイル 39

FLVPlayback コンポーネント 27

H

H.264 14, 22

HDV 14

I

iPod ビデオ 22

L

LAN、およびフレームサイズ 8

M

MPEG4

H.264 22

MXF 16

N

NTSC ビデオフレームレート 6

P

PAL ビデオフレームレート 6

Panasonic P2 16

PlayStation Portable (PSP) デバイス 22

Q

QuickTime

エンコーディングのプリセット 38

S

Soundbooth 29

W

Windows Media 形式

コーデックの指定 38

WM9 HDTV 14

X

XML ファイル、キューポイント 28

あ

圧縮

Adobe Media Encoder 23

圧縮、オーディオ 10

圧縮キーフレーム 36

圧縮、ビデオ

「ビデオコーデック」を参照
アップデート 3
アナモルフィックビデオ 8

い

イベントおよび FLVPlayback コンポーネント 27
色
 ビット数 35
インターフレームとイントラフレーム 11
インターリーブオーディオ 38
インターレース解除
 書き出し 36
インターレース解除、書き出し 21
インターレースビデオとノンインターレースビデオ 9
インターレースを解除したビデオ 9
インポイントとアウトポイント 31, 32

え

映画フィルム 15
エラー 29, 40
エンコーディング
 非正方形ピクセルとエンコーディング 8
エンコード
 XML ファイル 28
 オーディオ 10
 カスタマイズ 33
 停止 26
 トラブルシューティング 40
 ファイルの追加 23
エンコードキュー
 ファイルの削除 26, 27, 33
 ファイルのスキップ 26
 保存設定 26

お

オーディオ
 Soundbooth 29
 エンコード 10
 ビット数 37
オーディオインターリープ 38
オーディオ書き出し設定 38
オーディオブロック
 「オーディオインターリープ」を参照
お読みくださいファイル 2
オンラインリソース 4

か

解像度
 「縦横比」を参照
書き出し
 オーディオ 37
 フィルムへ 15
 プリセットの使用 23
書き出し設定
 「Adobe Media Encoder」も参照
 形式オプション 21
カスタムエンコード設定 33
カラーパレット 35
環境設定 32

き

キーフレーム
 初期設定の間隔 7
 説明 7
キュー
 「エンコードキュー」を参照
キーポイント
 Adobe Soundbooth 29
 XML ファイル 28
 埋め込み 29
 削除 31
 説明 27

く

クロップ 31
クロップ、書き出し前のビデオ 21

け

ケーブルモデム、およびフレームサイズ 8

こ

コーデック
 「ビデオコーデック」を参照
高精細ビデオ 14
 H.264 22
固定ビットレート、「CBR エンコーディング」を参照
コミュニティサーチエンジン 2
コミュニティヘルプ 2

さ

サポートされているファイル形式
 読み込み、オーディオ 17
 読み込み、静止画 18
 読み込み、ビデオ 16

サンプルレート
オーディオ 37

し
終了ポイント 31, 32
出力サイズに合わせてスケールオプション 21

せ
静止画
書き出し用に最適化 36
静止画の最適化設定 36
接続速度
「データレート」を参照

そ
その他 4
ソフトウェア
ダウンロード 3
登録 1
ライセンス認証 1
ソフトウェアの登録 1
ソフトウェアのライセンス認証 1

た
体験版 3
ダウンロード
アップデート、プラグイン、体験版 3
縦横比
サイズ変更 32
説明 7
非正方形ピクセル 8

ち
チャンネル
書き出したオーディオ 37

て
データレート
説明 7

と
トラブルシューティング 40
トリミング 31

の
ノンインターレースビデオ 9

は
配信先エンコード設定 38
パス、指定 23
バンド幅
「データレート」を参照

ひ
非圧縮 HD ビデオ 14
ピクセル、非正方形 8
非正方形ピクセル 8
ピット数
色 35
オーディオ 37
書き出し 35
ピットレート 35
「データレート」を参照
ビデオ
Flash Video Encoder によるエンコード 23
インターレースとノンインターレース 9
キーフレーム 7
キューポイント 27, 29
クロップ 31
高精細 14
縦横比、説明 7
縦横比の変更 32
データレート、説明 7
トラブルシューティング 40
トリミング 31
フレームレート 6
ビデオコーデック
説明 11
用語 6
ビデオ編集
インポイントとアウトポイント 32
クロップ、トリミング、サイズ変更 31

ふ
ファイル、エンコード 23
ファイル形式
Adobe Media Encoder のオプション 21
読み込み 16
フィールド
順序 35
フォルダ名、指定 23, 33
フォントのインストール 2
プラグイン
アドビストア 3
プリセット
書き出し 24
プリセット、書き出し設定 23

フレームサイズ

「縦横比」を参照

フレームレート

書き出し 35

低下 6

へ

編集

「ビデオ編集」を参照

み

ミックスダウン 37

む

ムービーからパレットを作成オプション 35

も

モデム接続、およびフレームサイズ 8

よ

用語 6

ろ

ログファイル

Flash Video Encoder 39

キューポイントエラー 29