

# ADOBE® MEDIA ENCODER

## Справка и учебные пособия

октябрь, 2013 г.



# Новые возможности

Некоторые материалы, ссылки на которые находятся на этой странице, могут быть не переведены.

# Новые возможности Adobe Media Encoder CC 7.1

---

В данной статье приведены новые и обновленные функции выпуска Adobe Media Encoder CC 7.1. См. документ Новые возможности АМЕ СС с информацией обо всех изменениях, внесенных в выпуск АМЕ СС 7.0.

## [Усовершенствования экспорта в формат AVCI](#)

### [Ускорение GPU](#)

### [Стили DNxHD](#)

### [Интерпретация отснятого материала](#)

### [Загрузка оригинальных проектов Premiere Pro и Prelude](#)

### [Поддержка FCP XML](#)

### [Синхронизация настроек](#)

### [Настройка эффектов](#)

---

[Наверх](#)

## **Усовершенствования экспорта в формат AVCI**

Экспорт в формат MXF OP1a AVCI значительно усовершенствован. В новой версии АМЕ для этого формата применяется кодек MainConcept AVCI, обеспечивающий ускоренную визуализацию файлов. Добавлены следующие параметры.

- AVCI100 1080p50
- AVCI100 1080p60
- AVCI200
- XAVC Intra HD (1020x1080)
- XAVC Intra 4K(3840x2160)
- XAVC Intra 4K(4096x2160)

Все указанные выше форматы поддерживают интеллектуальные функции визуализации.

---

[Наверх](#)

## **Ускорение GPU**

Для визуализации в Adobe Media Encoder теперь используется графический процессор (GPU). Поддерживаются стандарты CUDA и OpenCL. В последнем выпуске АМЕ GPU используется для следующих процессов визуализации:

- Изменение четкости (от высокой к стандартной и наоборот)
- Фильтр временного кода
- Преобразования формата пикселей
- Расперемежение

Если визуализируется проект Premiere Pro, в АМЕ используются установки визуализации с GPU, заданные для этого проекта. При этом будут использованы все возможности визуализации с GPU, реализованные в Premiere Pro. Для визуализации проектов АМЕ используется ограниченный набор возможностей визуализации с GPU.

Если последовательность визуализируется с использованием оригинальной поддержки, применяется настройка GPU из АМЕ, настройка проекта игнорируется. В этом случае все возможности визуализации с GPU Premiere Pro используются напрямую в АМЕ.

Если проект содержит VST сторонних производителей, используется настройка GPU проекта. Последовательность кодируется с помощью PProHeadless, как и в более ранних версиях АМЕ. Если флагок Enable Native Premiere Pro Sequence Import (Разрешить импорт исходной последовательности Premiere Pro) снят, всегда используется PProHeadless и настройка GPU.

---

[Наверх](#)

## **Стили DNxHD**

Стили DNxHD MXF OP 1a были переименованы, чтобы обеспечить единство с названиями разрешений Avid в других приложениях. По этой причине стили DNxHD, импортированные из предыдущих версий AME CC, могут не совпадать со стилями более поздних версий.

[Наверх](#)

## Интерпретация отснятого материала

В новой версии обеспечивается плавная визуализация последовательности кадров в том случае, если в диалоговом окне интерпретации отснятого материала задана более низкая частота кадров по сравнению со значением по умолчанию. В более ранних версиях Media Encoder последний кадр может повторяться, чтобы заполнить конец клипа.

[Наверх](#)

## Загрузка оригинальных проектов Premiere Pro и Prelude

AME теперь загружает оригинальные проекты Premiere Pro и Prelude, что позволяет ускорить загрузку.

В новом диалоговом окне «Импорт» можно выбирать несколько последовательностей из одного проекта.

**Примечание.** Если последовательность Premiere Pro содержит автономные медиафайлы, соответствующее уведомление отобразится перед началом кодирования. В приложении AME невозможно заново связать автономные мультимедийные ресурсы. Если проект содержит автономные мультимедийные ресурсы, перед импортом в AME необходимо заново связать их в приложении Premiere Pro.

[Наверх](#)

## Поддержка FCP XML

В новой версии AME поддерживаются файлы XML, созданные с помощью пакета Final Cut Pro (FCP). Средства повторного связывания мультимедийных ресурсов отсутствуют. Если требуется связать мультимедийные ресурсы заново, сначала откройте проект в приложении Premiere Pro.

Файлы FCP XML из FCPX отличаются от исходных файлов FCP XML и в настоящее время не поддерживаются.

[Наверх](#)

## Синхронизация настроек

В AME теперь поддерживается функция «Синхронизация настроек», реализованная в некоторых приложениях Creative Cloud, включая Adobe Premiere Pro и After Effects. При работе с приложениями Creative Cloud на двух компьютерах во многих случаях требуется поддерживать идентичность настроек приложения на обоих компьютерах. Функция синхронизации настроек позволяет загрузить настройки с одного компьютера в сеть по учетной записи Creative Cloud, а затем загрузить их на другой компьютер и применить на нем.

В Creative Cloud могут синхронизироваться следующие настройки:

1. Установки приложения
2. Макеты рабочей среды
3. Комбинации клавиш
4. Пользовательские стили

Синхронизация настроек в приложении AME осуществляется так же, как и в приложениях After Effects и Premiere Pro.

Подробнее см. статью Синхронизация настроек в AME.

[Наверх](#)

## Настройка эффектов

На вкладке «Эффекты» в диалоговом окне «Настройки экспорта» добавлены следующие новые эффекты.

- Lumetri Look (SpeedGrade .look и LUT)
- Наложение изображения

Наложение имени

- Наложение временного кода

Подробные сведения о каждом эффекте приведены в статье о настройке эффектов.

Настройки эффектов автоматически включаются в стили, если при сохранении проекта не снят флажок «Сохранить настройки эффектов». Ускорение с помощью графического процессора позволяет сократить время, необходимое для применения всех новых эффектов.

**Примечание.** Вкладка «Эффекты» реализована вместо вкладки «Фильтры», присутствовавшей в более ранних версиях AME. Удален также фильтр «Размытие по Гауссу».

---

 Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

# Синхронизация настроек

В последней версии Adobe Media Encoder предусмотрена функция синхронизации настроек, сходная с аналогичной функцией в Adobe Premier Pro, After Effects и некоторых других приложениях Creative Cloud.

Синхронизация настроек позволяет поддерживать такие настройки, как сочетания клавиш, установки и пользовательские стили, в идентичном состоянии на разных компьютерах. Все настройки можно загрузить в сеть по учетной записи Creative Cloud, а затем загрузить на другие компьютеры и применить на них.

## [Синхронизация настроек](#)

## [Синхронизация настроек из другой учетной записи](#)

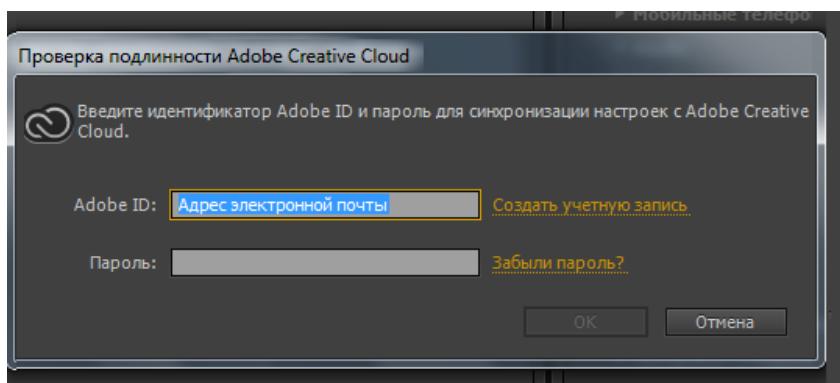
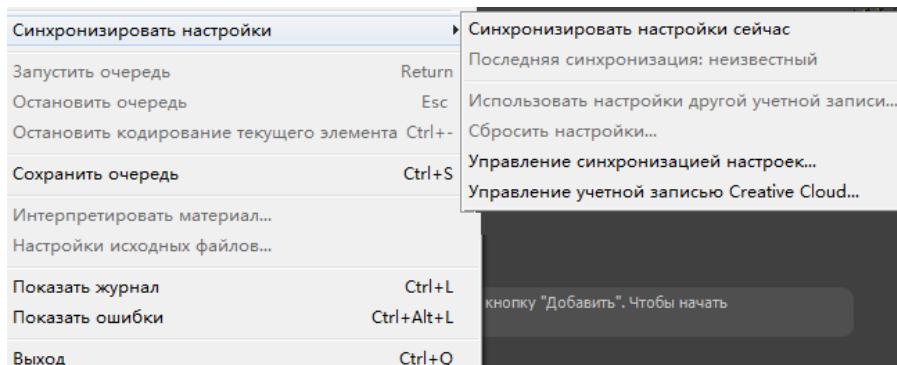
## [Управление синхронизацией настроек](#)

[Наверх](#)

## Синхронизация настроек

Для запуска синхронизации настроек AME выберите > «Файл» > «Синхронизировать настройки» > «Синхронизировать настройки сейчас».

Введите свой идентификатор и пароль Adobe для проверки подлинности учетной записи в среде Creative Cloud.



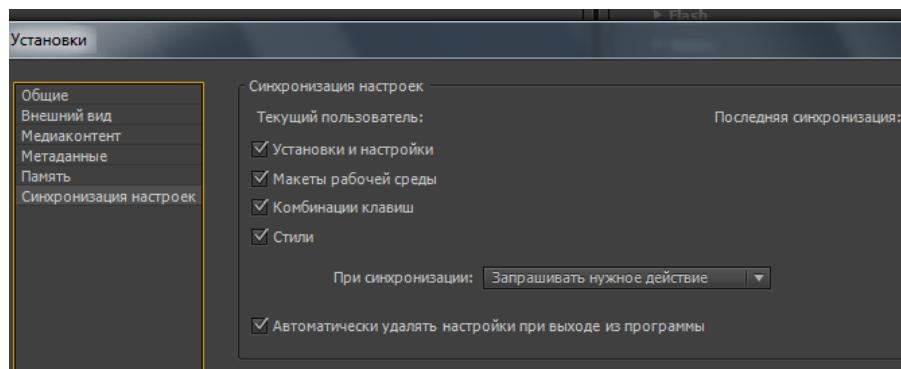
[Наверх](#)

## [Синхронизация настроек из другой учетной записи](#)

Возможна также синхронизация настроек из другой учетной записи Adobe. Для перехода к другому идентификатору и паролю Adobe выберите «Файл» > «Синхронизировать настройки» > «Использовать настройки другой учетной записи».

[Наверх](#)

## Управление синхронизацией настроек



Для управления синхронизированными настройками выберите «Редактирование» > «Установки» (Windows) или «Media Encoder» > «Установки» (Mac OS), затем «Синхронизировать настройки».

Выберите установки и периодичность синхронизации в приложении АМЕ.

- Установки и настройки
- Макеты рабочей среды
- Комбинации клавиш
- Стили
- Расписание синхронизации
  - Запрашивать нужное действие
  - Всегда передавать настройки
  - Всегда загружать настройки
- Автоматически удалять настройки при выходе из программы. Если выбран этот режим, при завершении работы с программой АМЕ выполняется очистка профиля пользователя. При следующем запуске приложения будут восстановлены все исходные настройки (заданные перед входом в систему с помощью Adobe ID).

*Примечание. Настройки, в которых указываются абсолютные пути или которые зависят от аппаратного обеспечения системы, синхронизированы не будут.*

 Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

# Новые возможности Adobe Media Encoder CC



Adobe® Media Encoder CC предоставляет новые возможности и усовершенствованные функции для дополнительного упрощения процесса кодирования видео. Ознакомьтесь с кратким обзором новых функций, а также воспользуйтесь ссылками для получения более подробных сведений.

## [Стили с атрибутами исходного файла](#)

[Экспорт данных скрытых субтитров](#)

[Поддержка ресурсов Avid DNxHD](#)

[Расширенные функции экспорта в MPEG-2](#)

[Улучшения SurCode для аудиокодека Dolby Digital](#)

[Более тесная интеграция с Adobe After Effects](#)

[Другие изменения](#)

Также ознакомьтесь с информацией о новых возможностях этого выпуска, представленной в [блоге Кевина Монахана \(Kevin Monahan\)](#), сотрудника компании Adobe.

[Наверх](#)

## Стили с атрибутами исходного файла

При экспорте видеофайлов в формате H.264 или MPEG Adobe Media Encoder позволяет автоматически сохранить настройки видео исходного файла с помощью стилей с атрибутами исходного файла. При выборе стиля с атрибутами исходного файла автоматически активируются соответствующие параметры на вкладке настроек «Видео» в диалоговом окне «Настройки экспорта».

В Adobe Media Encoder доступно два следующих стиля с атрибутами исходного файла для средств экспорта H.264 и MPEG-2:

- **С атрибутами исходного файла – высокая скорость передачи:** для исходных видеофайлов высокого разрешения (HD). Этот стиль является стилем с атрибутами исходного файла по умолчанию для средств экспорта H.264 и MPEG-2.
- **С атрибутами исходного файла – средняя скорость передачи:** для исходных видеофайлов стандартного разрешения (SD).

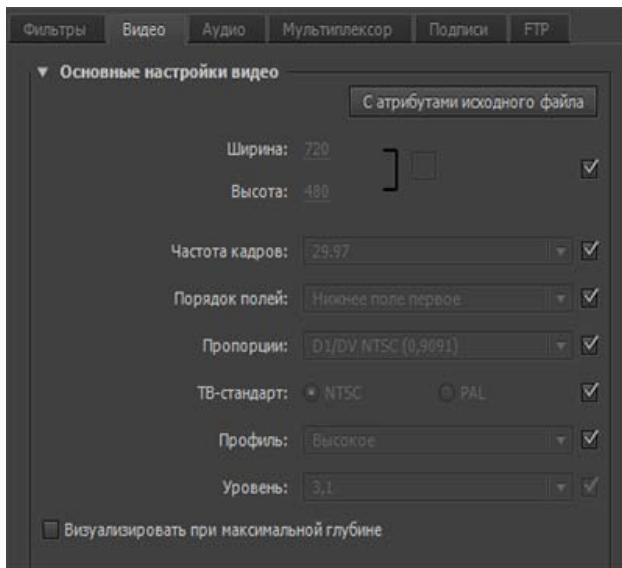
Использование стилей с атрибутами исходного файла полезно тогда, когда необходимо передать несколько атрибутов видео из исходного файла, а также выбрать конкретные значения для других атрибутов. Можно сохранить настройку «С атрибутами исходного файла» как новый стиль и применить его к любому исходному файлу на панелях «Очередь» или «Папка отслеживания».

Например, у вас имеется папка отслеживания, содержащая ресурсы с различными размерами кадров и частотой кадров. Вы хотите преобразовать все ресурсы в папке отслеживания в один формат с частотой 24 кадра/с. Для этого создайте стиль с атрибутами исходного файла для всех свойств, кроме частоты кадров, для которой будет задано значение 24 кадра/с.

## Использование атрибутов исходного файла при экспорте видео H.264 и MPEG-2

1. В Adobe Media Encoder выберите «Редактирование» > «Настройки экспорта».
2. В диалоговом окне «Настройки экспорта» перейдите на вкладку «Видео».
3. Щелкните «С атрибутами исходного файла», чтобы использовать атрибуты исходного файла. Атрибуты исходного файла будут использоваться для следующих основных настроек видео:
  - Размер кадра
  - Частота кадров
  - Порядок полей
  - Пропорции
  - ТВ-стандарт
  - Профиль
  - Уровень

Можно использовать или не использовать атрибуты исходного файла для отдельных свойств. Для этого необходимо установить флажок рядом с каждым свойством. Если отключить использование атрибутов исходного файла, то для каждой настройки отображается соответствующее исходному файлу значение, которое можно отредактировать нужным образом.



Настройки использования атрибутов исходного файла

## Экспорт данных скрытых субтитров

[Наверх](#)

Скрытые субтитры как правило используются для отображения звукового сопровождения видеоролика в виде текста на телевизорах и других устройствах, поддерживающих отображение скрытых субтитров.

В Adobe Media Encoder можно экспортить дорожки скрытых субтитров из последовательностей Premiere в качестве отдельного дополнительного файла, содержащего данные субтитров. При экспорте QuickTime можно на выбор экспортить данные в виде отдельного сопроводительного файла или вставить данные в тот или иной выходной файл.

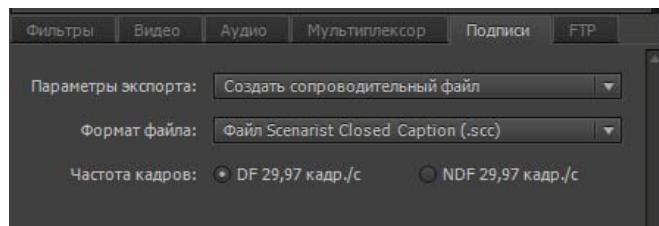
С дополнительными сведениями об экспорте данных субтитров из Adobe Premiere Pro при помощи Adobe Media Encoder можно ознакомиться в разделе Субтитры, а также посмотреть следующий видеоролик:

### Экспорт данных субтитров при помощи диалогового окна «Настройки экспорта»

Новая вкладка «Подписи» в диалоговом окне «Настройки экспорта» позволяет задавать формат и частоту кадров при экспорте данных скрытых субтитров. Параметры частоты кадров зависят от формата файла, выбираемого при экспорте.

В Adobe Media Encoder доступны следующие форматы сопроводительных файлов:

- Scenarist Closed Caption File (.scc) — стандарты CC: CEA-608
- MacCaption VANC File (.mcc) — стандарты CC: CEA-608 или CEA-708
- SMPTE Timed Text (.xml) — стандарты CC: CEA-608 или CEA-708
- EBU Timed Text (.xml) — стандарты CC: телетекст
- EBU N19 Subtitle (.stl) — стандарты CC: телетекст



Параметры экспорта скрытых субтитров

1. Отправьте последовательность Premiere Pro с данными скрытых субтитров в очередь, выполнив одно из следующих действий:

- В Premiere Pro выберите «Файл» > «Экспорт» > «Мультимедиа».
- Загрузите ресурс со скрытыми субтитрами в монитор источников или выберите его на панели проекта. Затем выберите «Файл» > «Экспорт» > «Мультимедиа».

В диалоговом окне «Настройки экспорта» щелкните «Очередь» для отправки последовательности в очередь Adobe Media Encoder.

Кроме того, можно также перетащить последовательность из Premiere Pro на панель «Очередь» в Adobe Media Encoder.

2. В Adobe Media Encoder выберите «Настройки экспорта» из контекстного меню файла.

3. В диалоговом окне «Настройки экспорта» перейдите на вкладку «Подписи».

4. Выберите вариант экспорта:

- Создать сопроводительный файл или
- Встроить в выходной файл (только для видеофильмов QuickTime).

Если экспорт данных скрытых субтитров не требуется, выберите «Нет».

5. Можно задать формат сопроводительного файла. Предоставляемые параметры частоты кадров зависят от выбираемого формата сопроводительного файла.

## Поддержка ресурсов Avid DNxHD

[Наверх](#)

Adobe Media Encoder предоставляет расширенную поддержку ресурсов Avid DNxHD. Avid DNxHD является промежуточным кодеком, который используется в нескольких нелинейных системах видеомонтажа. Дополнительную информацию о кодеке Avid DNxHD см. в [данной статье](#) от компании Avid.

### Простой импорт и экспорт ресурсов DNxHD

Adobe Media Encoder поддерживает импорт и экспорт ресурсов Avid DNxHD и не требует при этом установки дополнительных кодеков.

Можно импортировать ресурсы DNxHD в следующих форматах:

- MXF (варианты MXF OP1a и MXF Op Atom)
- QuickTime (с несжатым альфа-каналом)

Также можно выполнить кодирование любого исходного файла в формат DNxHD MXF (вариант MXF OP1a).

### Новые стили DNxHD MXF

В Adobe Media Encoder было добавлено несколько стилей DNxHD MXF. Они доступны в браузере стилей в категории «ТВ».

Для стилей DNxHD доступна 8- и 10-битная глубина цвета. Варианты с 8-битной глубиной цвета располагаются в цветовом пространстве YUV. Варианты с 10-битной глубиной цвета могут располагаться в цветовом пространстве YUV или RGB. Знак «X» в названии стиля означает 10-битную глубину цвета.

**См. также:**

[Импорт и экспорт ресурсов с помощью Adobe Media Encoder](#)

## Расширенные функции экспорта в MPEG-2

[Наверх](#)

В Adobe Media Encoder имеются обновления форматов экспорта MPEG-2, MPEG-2 Blu-ray и MPEG-2-DVD.

Обновления включают улучшения производительности и следующие изменения пользовательского интерфейса:

**Примечание.** Функциональность средств экспорта осталась прежней.

- Для обеспечения стандартизированного вида средств экспорта порядок полей отрегулирован так, чтобы соответствовать оформлению H.264 и других более новых средств экспорта.
- Ползунок качества теперь имеет диапазон 0–100 (предыдущий диапазона составлял 1–5). Приблизительные значения в новом диапазоне можно вычислить как 1=0, 2=25, 3=50, 4=75, 5=100.

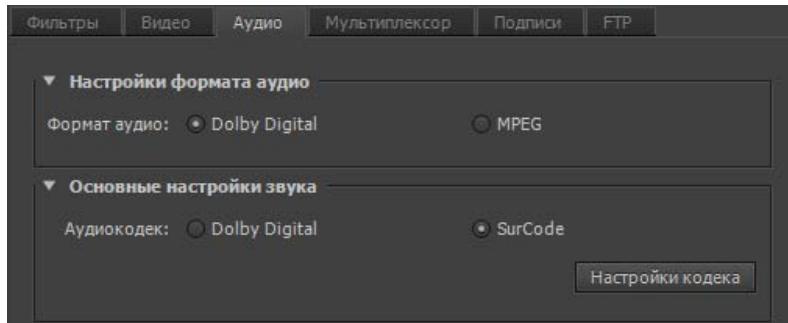
 Для импорта стилей MPEG-2 из версии CS6 необходимо вручную заново создать стили. Нельзя импортировать стили напрямую.

## Улучшения SurCode для аудиокодека Dolby Digital

[Наверх](#)

SurCode для аудиокодека Dolby Digital теперь доступен для средств экспорта MPEG-2, MPEG Blu-ray, MPEG-2-DVD, H.264 и H.264 Blu-ray.

SurCode для аудиокодека Dolby Digital можно выбрать в диалоговом окне «Настройки экспорта».



SurCode для настроек аудиокодека Dolby Digital

1. В Adobe Media Encoder выберите «Редактирование» > «Настройки экспорта».
2. В диалоговом окне «Настройки экспорта» перейдите на вкладку Аудио.
3. В разделе настроек формата аудио выберите формат аудио, например, Dolby Digital.
4. В разделе базовых настроек аудио выберите аудиокодек, например, SurCode для Dolby Digital.
5. Для получения дополнительной информации об установке кодера SurCode для Dolby Digital и других сведений щелкните «Настройки кодека».

**Примечание.** Adobe Media Encoder устанавливает пробную версию кодера SurCode для Dolby Digital по умолчанию. Чтобы продолжить использование кодера SurCode для Dolby Digital после окончания пробного периода, необходимо приобрести стороннюю лицензию от [Minnetonka Audio Software](#).

## Более тесная интеграция с Adobe After Effects

[Наверх](#)

Теперь можно отправить композиции из Adobe After Effects непосредственно в Adobe Media Encoder. Были добавлены две новых команды меню и одна комбинация клавиш для добавления композиций, выбранных в палитре «Проект», в очередь кодирования Adobe Media Encoder:

- В Adobe After Effects выберите «Composition» (Композиция) > «Add To Adobe Media Encoder Queue» (Добавить в очередь Adobe Media Encoder) или «File» > «Export» > «Add To Adobe Media Encoder Queue» (Добавить в очередь Adobe Media Encoder).
- Воспользуйтесь комбинацией клавиш Ctrl+Alt+M (Windows) и Cmd+Option+M (Mac OS).

Некоторые форматы экспорта, которые были доступны в предыдущих версиях Adobe After Effects, теперь доступны в Adobe Media Encoder.

**Примечание.** По умолчанию эти форматы экспорта теперь отключены в Adobe After Effects. Если необходимо, можно снова включить более старые версии этих форматов в After Effects с помощью установок выходного файла в диалоговом окне «Установки». Однако Adobe рекомендует использовать более новые версии этих форматов, доступные в Adobe Media Encoder.

- H.264
- H.264 Blu-ray
- MPEG-2
- MPEG-2 Blu-ray
- MPEG2-DVD
- MPEG4
- Windows Media (доступно только в Windows)

Для использования этих форматов экспортируйте композиции из Adobe After Effects в Adobe Media Encoder.

Подробнее см. раздел **Новые возможности After Effects CC** и [блог](#) Тодда Копривы (Todd Kopriva), сотрудника компании Adobe.

 **Ресурсы сообщества:**

## Другие изменения

[Наверх](#)

### Дополнительные системные стили

Adobe Media Encoder CC включает в себя новые системные предустановки для следующих мобильных устройств:

- Amazon Kindle Fire;

- Barnes & Noble Nook;
- планшетные ПК на базе Android.

Также Adobe Media Encoder содержит стили 1080p для следующих новых устройств Apple:

- iPad с дисплеем Retina (третьего и четвертого поколения),
- iPad Mini,
- iPhone 5 и
- Apple TV (третьего поколения).

Теперь также имеются новые стили для XDCAM EX и AVC-Intra в «упаковках» MXF. Информацию об использовании и установке этих стилей см. в данном [посте в блоге](#) Тода Каприва (Todd Kopriva) Adobe.

## **Интеллектуальный рендеринг по умолчанию для форматов MXF OP1a и MXF**

Интеллектуальный рендеринг включен по умолчанию для форматов MXF OP1a и DNxHD MXF. Дополнительную информацию об интеллектуальном рендеринге см. в [данной статье](#).

## **Поддержка новых форматов**

Adobe Media Encoder теперь поддерживает следующие новые форматы импорта:

- Sony 4K AVC-Intra (XAVC)
- Panasonic AVCI-200
- RED Epic Monochrome
- DNxHD.MXF
- DNxHD.MOV
- ProRes.MOV
- XDCAMHD.MOV
- XDCAMEX.MOV

## **Возможность изменения папки выходного файла для нескольких выбранных элементов**

Можно изменить выходной каталог сразу для нескольких выходных файлов. Для этого необходимо выполнить следующие действия:

1. Выберите выходные файлы на панели «Очередь». Можно выбрать выходные файлы из одного источника или разных источников.
2. В столбце «Выходной файл» щелкните путь вывода одного из выбранных выходных файлов.
3. В диалоговом окне выберите папку и щелкните «Выбрать». Путь вывода каждого выходного файла в выделенной области изменится на новую папку.

## **Возможность импорта файлов камеры ARRIRAW (.ari)**

Теперь можно импортировать файлы камеры ARRIRAW (.ari) непосредственно в Adobe Media Encoder.

---

 Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

# Настройки экспорта

## Обзор диалогового окна «Настройки экспорта»

Кадрирование и обрезка исходного элемента перед кодированием

Настройка эффектов

Настройки экспорта видео

Настройки экспорта мультиплексора

Настройки экспорта аудио

Настройки экспорта FTP

Экспорт и исключение метаданных XMP

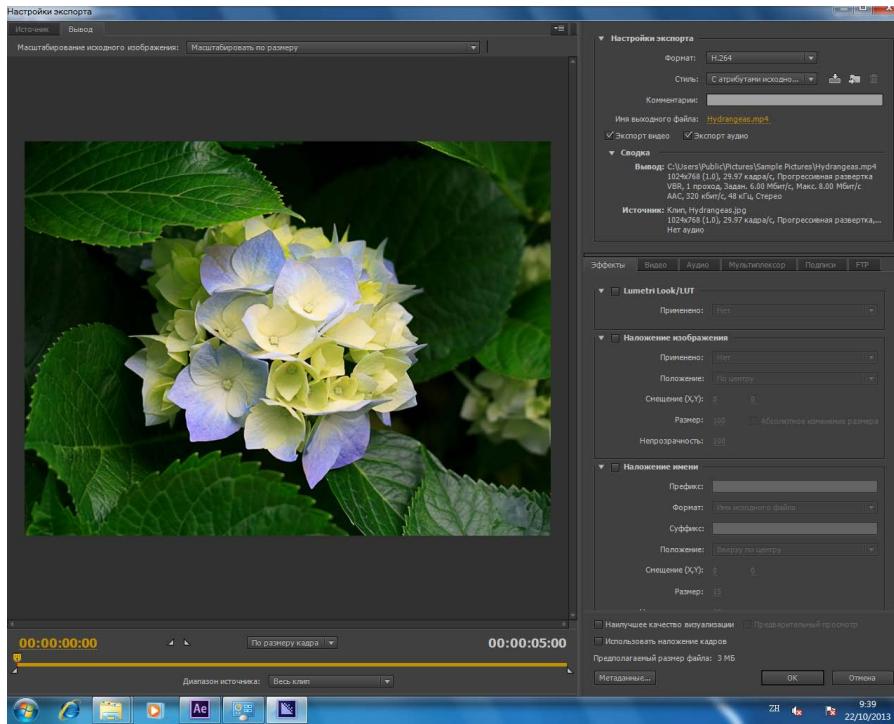
Стили с атрибутами исходного файла

Скрытые субтитры

[Наверх](#)

## Обзор диалогового окна «Настройки экспорта»

Чтобы открыть диалоговое окно «Настройки экспорта», выберите «Настройки экспорта» в контекстном меню ресурса или в меню «Редактирование» > «Настройки экспорта».



В левой части диалогового окна «Настройки экспорта» располагается большая область просмотра, которая включает панели «Источник» и «Выход».

На других вкладках диалогового окна «Настройки экспорта» можно задавать параметры кодирования доступные для выбранного формата.

Информацию об использовании различных параметров кодирования в диалоговом окне «Настройки экспорта» см. в разделе Кодирование и экспорт.

Информацию об использовании элементов управления для обрезки и кадрирования исходного элемента в области временной шкалы и в

области просмотра изображения см. в разделе [Кадрирование и обрезка исходного элемента перед кодированием](#).

Демонстрационный пример диалогового окна «Настройки экспорта» и некоторых рекомендуемых настроек для публикации видео в сети Интернет см. в [этом учебном видеопособии от Ричарда Харрингтона](#).

## Область просмотра изображения

- Для переключения между режимами предварительного просмотра изображения с коррекцией и без коррекции пропорций пикселей выберите параметр «Корректировка пропорций» в меню панели, расположенному в правой верхней части панели «Источник» или панели «Вывод».
- Для увеличения или уменьшения масштаба изображения предварительного просмотра выберите масштаб в меню «Выбрать масштаб», расположенном над временной шкалой.

 Уменьшить масштаб можно также, удерживая клавиши «Ctrl» и «-» или «Command» и «-» (Mac OS). Увеличить масштаб можно, удерживая клавиши «Ctrl» и «=» (Windows) или «Command» и «=» (Mac OS). При нажатии этих комбинаций клавиши используйте клавиши на основной клавиатуре, а не на цифровой.

## Временная шкала и поле времени

Поле времени и временная шкала расположены под областью просмотра изображения на обеих панелях «Источник» и «Вывод».

Временная шкала включает в себя указатель текущего времени, панель области просмотра и кнопки для установки точек входа и выхода.

Чтобы переместить указатель текущего времени, щелкните или перетащите поле текущего времени; или перетащите сам указатель. Можно также ввести временной код прямо в поле текущего времени, чтобы переместить указатель текущего времени в определенный кадр.

[Наверх](#)

## Кадрирование и обрезка исходного элемента перед кодированием

Можно обрезать видео таким образом, чтобы кодировать и экспортить только часть исходного видео- или аудиофайла.

1. В диалоговом окне «Настройки экспорта» щелкните вкладку «Источник» или «Вывод».
2. Чтобы обрезать видео, установите точку входа (первый кадр) и точку выхода (последний кадр). Пользователь может установить точку входа или выхода на основе текущего времени, щелкнув кнопку «Задать точку входа» или «Задать точку выхода» над временной шкалой или перетащив значок точки входа/выхода во временной шкале. Можно также использовать клавишу «I», чтобы задать точку входа, и клавишу «O», чтобы задать точку выхода.

Меню «Диапазон источника» может содержать следующие параметры:

- Рабочая область. Обрезка по рабочей области, определенной в проектах Premiere Pro и After Effects.
- Точки входа и выхода. Обрезка по отметкам «Вход» и «Выход», установленным в клипах или последовательностях Premiere Pro и After Effects.
- Весь клип или последовательность. Используется весь клип или последовательность.
- Заказная область. Обрезка по отметкам «Вход» и «Выход», установленным в АМЕ.

**Примечание.** Adobe Media Encoder использует информацию о временном коде из исходного файла. Если время начала исходного файла равняется 00:00:05:00, то временная шкала для элемента в Adobe Media Encoder также начинается с 00:00:05:00, а не с нулевой отметки. Эта информация о временной коде включается в выходной кодируемый файл.

3. Чтобы кадрировать изображение, щелкните кнопку «Кадрировать выходное видео» , расположенную в верхнем левом углу панели «Источник».
4. Чтобы сохранить пропорции кадрируемого изображения, выберите параметр в меню «Пропорции кадрирования».

5. Выполните одно из следующих действий.

- Переместите рамку кадрирования с помощью боковых или угловых манипуляторов.
- Введите значения в полях «Слева», «Сверху», «Справа» и «Снизу» (в пикселях).

6. Щелкните вкладку «Вывод» для предварительного просмотра кадрированного изображения.

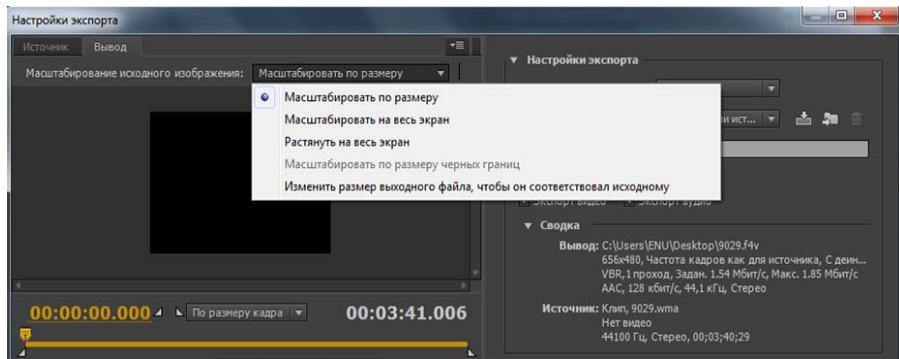
7. В меню «Масштаб исходного файла» на панели «Вывод» выберите необходимый параметр масштабирования. Дополнительную информацию о различных параметрах масштабирования см. в разделе [Масштабирование исходных кадров](#).

**Примечание.** Чтобы вернуться к некадрированному изображению, нажмите кнопку «Кадрировать выходное видео» повторно.

## Масштабирование исходных кадров

Используйте параметры в меню «Масштабирование исходного изображения» диалогового окна «Настройки экспорта» для улучшения масштабирования исходных кадров в выходных кадрах разного размера.

В Adobe Media Encoder CS6 и более поздних версий нет необходимости в активации функции кадрирования перед использованием этого параметра. Кроме того, эта настройка доступна для любого выходного формата с редактируемыми размерами кадра.



Параметры масштабирования исходного изображения

**Масштабировать по размеру** Масштабирует исходный кадр по выходному кадру с сохранением пропорций исходного. При необходимости в исходные кадры добавляются черные полосы (сверху и снизу или по бокам).

Если вы выполнили кадрирование видео, его размеры корректируются по размеру ширины и высоты кадра, указанных на вкладке «Видео». Если пропорции, заданные для данных параметров, не совпадают с пропорциями, заданными для кадрированного видео, в кодированном видео отобразятся черные полосы.

**Масштабировать на весь экран** Масштабирует исходный кадр таким образом, чтобы осуществлялось полное заполнение выходного кадра, при этом при необходимости исходный кадр обрезается. Пропорции исходного кадра сохраняются.

**Растянуть на весь экран** Изменяет размер исходного кадра таким образом, чтобы осуществлялось полное заполнение выходного кадра. Исходные пропорции пикселя не сохраняются, поэтому, если пропорции выходного кадра не совпадают с пропорциями исходного кадра, то могут возникнуть искажения.

**Масштабировать по размеру черных границ** Исходный кадр, включая обрезанную область, помещается в выходной кадр. Сохраняются пропорции. К видео добавляется черная полоса, даже если размер целевого файла меньше, чем исходного.

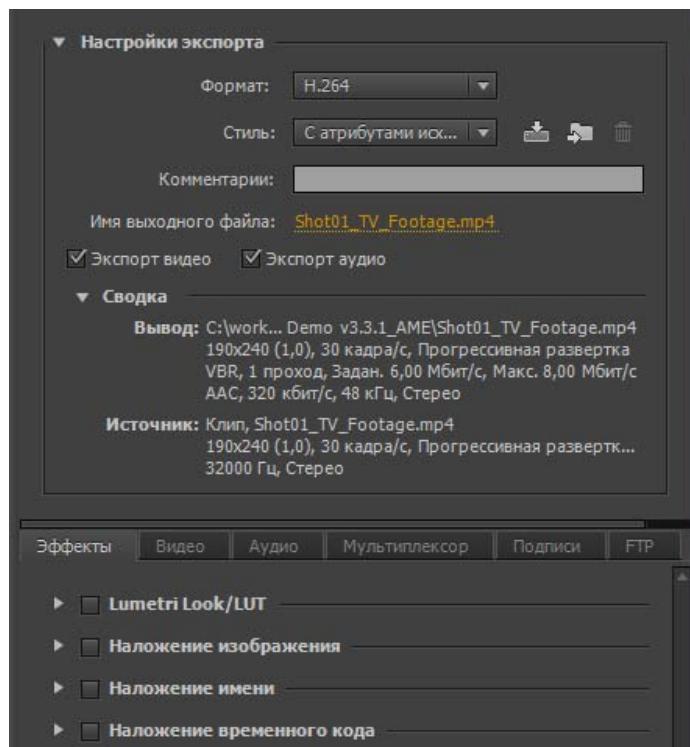
**Изменить размер выходного файла, чтобы он соответствовал исходному** Автоматически задается высота и ширина выходного

кадра, равная высоте и ширине кадрированного кадра, настройки размера выходного кадра перезаписываются.

Выбирайте этот параметр при необходимости экспорта содержимого для использования в программе Flash Player или других веб-приложениях без появления черных полос по верхней и нижней или по боковым сторонам экрана.

[Наверх](#)

## Настройка эффектов



В последней версии AME в диалоговое окно «Настройки экспорта» добавлена панель «Эффекты». На панель «Эффекты» добавлены четыре новых эффекта.

Можно сохранять, импортировать настройки эффектов так же, как другие стили. Дополнительные сведения см. в разделе Пользовательские стили.

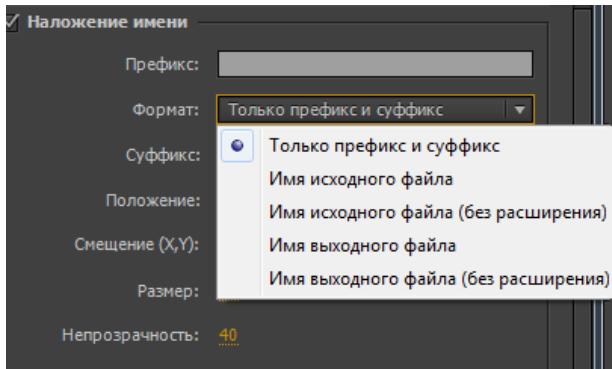
### Эффект Lumetri

Воспользуйтесь эффектом Lumetri, чтобы применить различные цветовые шкалы к видеопоследовательности. Доступны четыре основные категории эффекта Lumetri:

- Cinematic
- Desaturation
- Стиль
- Temperature

Кроме того, для выполнения цветокоррекции можно применять файлы Look и LUT, созданные в Adobe SpeedGrade или другом приложении. Выберите команду «Выбрать...» в раскрывающемся меню «Применено», чтобы применить файл Look или LUT.

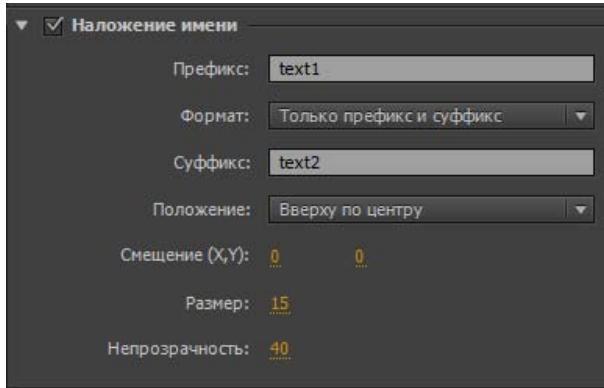
### Наложение изображения



Воспользуйтесь параметром «Наложение изображения», чтобы выполнить наложение изображения на последовательность. Возможны следующие варианты.

- Применено. Поиск и выбор изображения для наложения.
- Положение. Относительная позиция наложения в выходном кадре. Например, по центру, сверху слева, внизу справа.
- Смещение. Смещение изображения (в пикселях) по горизонтали и по вертикали.
- Размер. Настройка размеров изображения. По умолчанию размеры наложенного изображения автоматически корректируются по текущему размеру выходного кадра. Это значит, что наложение изображения будет выполнено в соответствии с его относительным размером, независимо от разрешения выходного кадра. Если включен параметр «Абсолютный размер», размер наложения изображения привязывается к размеру исходного изображения. При установленном флагке «Абсолютный размер» наложение изображения уменьшится при более высоком разрешении выходного кадра и увеличится при более низком разрешении.
- Непрозрачность. Степень непрозрачности изображения.

## Наложение имени

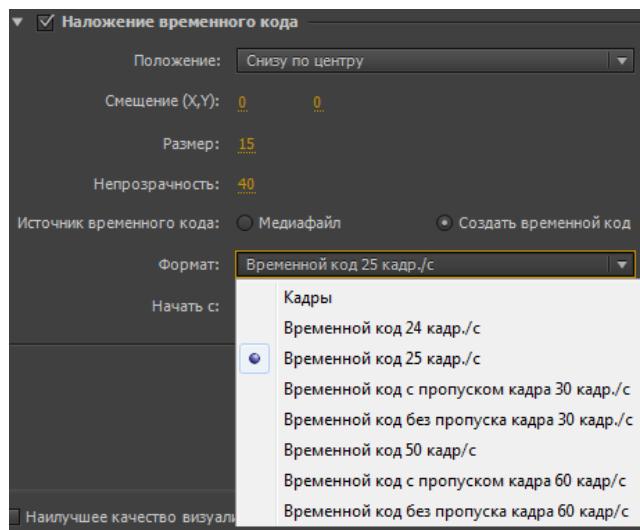


С помощью этой функции выполняется наложение текста на видеопоследовательность. Для настройки этого эффекта предусмотрены следующие параметры.

- Префикс. Текст, отображающийся в начале имени файла.
- Суффикс. Текст в конце имени файла.
- Формат. Вариант отображения имени. Возможны следующие варианты.
  - Только префикс и суффикс
  - Имя исходного файла
  - Имя исходного файла (без расширения)
  - Имя выходного файла
  - Имя выходного файла (без расширения)
- Положение. Относительная позиция текста в выходном кадре. Например, по центру, сверху слева, сверху по центру.
- Смещение. Смещение имени (в пикселях) по горизонтали и по вертикали.
- Размер. Настройка размера имени.

- Непрозрачность. Степень непрозрачности черного фона, отображающегося за текстом.

## Наложение временного кода



С помощью этой функции выполняется наложение временного кода на выходное видео. Для настройки эффекта «Наложение временного кода» предусмотрены следующие дополнительные параметры.

- Положение. Относительная позиция временного кода в выходном кадре. Например, по центру, сверху слева, сверху по центру.
- Смещение. Смещение временного кода (в пикселях) по горизонтали и по вертикали в выходном кадре.
- Размер. Настройка размера временного кода.
- Источник временного кода. Способ генерирования временного кода.
  - Медиафайл. Чтение временного кода из исходного медиафайла. Если исходный медиафайл не найден, наложение временного кода начнется с нуля и будет соответствовать частоте кадров исходного файла.
    - Смещение в кадрах. Количество кадров, на которое необходимо сместить исходный временной код. Можно указать как положительное, так и отрицательное значение наложения.
  - Создать временной код. Заказной временной код для наложения на видео. При выборе этого параметра задайте частоту кадров и метод подсчета в раскрывающемся меню «Формат». Кроме того, можно задать начальный временной код.

[Наверх](#)

## Настройки экспорта видео

Adobe Media Encoder используется как в качестве автономного приложения, так и компонента программного обеспечения Adobe Premiere Pro, After Effects и Flash Professional. В некоторых случаях, включая визуализацию и экспорт из Premiere Pro, параметры кодирования задаются в диалоговом окне «Настройки экспорта» Adobe Media Encoder. В других случаях, включая визуализацию и экспорт из After Effects, параметры кодирования задаются в диалоговом окне «Параметры» для определенного формата, включающем только часть параметров кодирования.

Adobe Media Encoder экспортирует множество стилей, каждый из которых имеет различные параметры, удовлетворяющие требованиям определенного выходного файла. Параметры, отображающиеся на вкладке «Видео» диалогового окна «Настройки экспорта» или диалогового окна «Параметры» для определенного формата, зависят от выбранного формата.

Параметры, описание которых не приведено здесь, либо определены конкретно для выбранного формата, либо не требуют разъяснений. Дополнительную информацию см. в характеристиках выбранного формата. Например, форматы MPEG включают множество дополнительных параметров, которые здесь не указаны. Дополнительную информацию о неуказанных здесь параметрах, см. в спецификациях к формату MPEG-2 (ISO/IEC 13818), а также на [веб-сайте Википедия](#).

**Примечание.** Некоторые карты изображений и внешние модули приложений содержат собственные диалоговые окна с определенными параметрами. Если отображаемые параметры отличаются от описанных в этом документе, см. документацию к карте захвата или модулю.

Общие сведения о настройках сжатия см. в разделе [Полезные советы по сжатию](#).

**ТВ-стандарт** Задает соответствие выходного файла стандарту NTSC или PAL. Если установлено значение «Автоматически (на основе исходного файла)», Adobe Media Encoder автоматически задает стандарт, соответствующий исходному файлу. Например, если частота кадров исходного файла составляет 25 кадров/сек, Adobe Media Encoder устанавливает ТВ-стандарт PAL.

**Размер кадра** Размеры выходного кадра в пикселях. Если установлено значение «Автоматически (на основе исходного файла)», Adobe Media Encoder автоматически задает размер кадров, соответствующий исходному файлу (см. раздел [Пропорции изображения и размер кадра](#)).

**Частота кадров** Частота кадров выходного файла в кадрах в секунду. Некоторые кодеки поддерживают конкретный набор частот кадров. Если установлено значение «Автоматически (на основе исходного файла)», Adobe Media Encoder автоматически задает частоту кадров, соответствующую исходному файлу (см. раздел [Частота кадров](#)).

**Порядок полей** Определение того, имеет ли выходной файл прогрессивные кадры или кадры, составленные на основе полей с чересстрочной разверткой, и в случае последнего, определение первого поля записи. Прогрессивная развертка является правильным параметром для экрана компьютера и кинопленки. Выберите параметр «Верхнее поле первое» или «Нижнее поле первое» при экспорте видео для чересстрочного медиаконтента, например NTSC или PAL. Если установлено значение «Автоматически (на основе исходного файла)», Adobe Media Encoder автоматически задает значение, соответствующее исходному файлу (см. раздел [Чересстрочное и прогрессивное видео](#)).

**Пропорции пикселя** Выберите пропорции пикселя, соответствующие типу выходного файла. Если для пропорции пикселя (отображаемой в скобках) выбрано значение 1.0, выходной файл будет иметь квадратные пиксели; при выборе других значений пиксели будут прямоугольными. Так как большая часть компьютеров отображает пиксели в виде квадратов, содержимое, использующее неквадратные пописельные пропорции, отображается на экране компьютера растянутым, а при отображении на видеомониторе имеет правильные пропорции. Если установлено значение «Автоматически (на основе исходного файла)» либо формат H.264 Blu-ray, MPEG-2 Blu-ray или MPEG-2-DVD, Adobe Media Encoder автоматически задает пропорции, соответствующие исходному файлу (см. раздел [Пропорции пикселя](#)).

**Профиль** Указывает используемый профиль: базовый, основной или высокий.

**Примечание.** Параметры профиля и уровня применяются для форматов, использующих кодирование MPEG, включая формат H.264. Рекомендуется использовать комбинацию параметров профиля и уровня. Например, типовой рекомендацией в случае кодирования контента высокого качества для сети Интернет является использование профиля «Высокий» и уровня 5.1. Дополнительную информацию см. на [веб-сайте Википедия](#).

**Уровень** Уровень, используемый в Adobe Media Encoder, диапазон зависит от выходного формата. В частности это параметр определяет максимальную частоту передачи в битах.

**Качество** Обычно использование более высоких значений приводит к увеличению времени визуализации и повышению качества изображения.

**Хорошее** Оптимальный баланс между качеством изображения и временем, затрачиваемым на кодирование видео. Это значение по умолчанию.

**Наилучшее** Создание изображения максимально возможного качества, время кодирования при этом значительно увеличивается.

**Скорость** Установка максимальной скорости кодирования видео. Однако, качество изображения при этом снижается. Рекомендуется для видеоконтента, используемого в тестовых условиях.

**Экспортировать как последовательность** В случае экспорта неподвижных изображений выберите это значение, чтобы экспортить в виде пронумерованной последовательности файлов неподвижных изображений.

**Тип заголовка** Выбор заголовка: SMPTE/DPX или Cineon.

**Изменить размер видео** Выбор этого параметра позволяет изменить ширину и высоту кадра относительно размера входного файла или

последовательности. Можно также нажать кнопку, чтобы сохранить пропорции при изменении размера.

**Глубина** Глубина цвета в битах на пиксель.

**Проходы кодирования** Количество операций по анализу клипа перед кодированием. Чем больше количество проходов, тем дольше осуществляется кодирование, но в результате сжатие получается лучше, а качество изображения — выше.

**M-кадры** Число В-кадров (дву направленных кадров) между последовательными I-кадрами (внутренними кадрами) и P-кадрами (предсказанными кадрами).

**N-кадры** Число кадров между I-кадрами (внутренними кадрами). Это значение должно быть кратно числу M-кадров.

**Простой профиль** Будучи доступным только при экспорте в видеоформат FLV с помощью кодека On2VP6, параметр «Простой профиль» оптимизирует содержимое видео с высоким разрешением, которое будет воспроизводиться на компьютерах более ранних моделей или других устройствах с ограниченной памятью и ресурсами обработки.

**Недоиспользование [% от заданного]** Будучи доступным только при экспорте в видеоформат FLV с помощью кодека On2VP6, этот параметр позволяет указать такую целевую скорость передачи данных в процентах при съемке, чтобы в буфер помещались дополнительные данные, позволяющие улучшить качество сложных фрагментов видео.

**Закрытые группы псевдокадров через каждые** Частота закрытых групп псевдокадров (закрытые GOP), в которых не допускаются ссылки на кадры вне этих групп. GOP состоит из последовательности I-, B- и P-кадров (этот параметр доступен для формата MPEG-2).

**Битрейт** Количество мегабит в секунду. Для различных форматов используются различные значения битрейта. Минимальное значение также зависит от формата. Например, для MPEG-2 DVD минимальный битрейт составляет 1,5 Мбит/с.

См. раздел [Битрейт](#).

**Режим скорости передачи или кодирование скорости передачи** Определение того, будет ли кодек обеспечивать постоянную скорость передачи (CBR) или переменную скорость передачи (VBR) в экспортном файле:

**Постоянная** Обеспечивает постоянную скорость передачи данных, качество которой варьируется от кадра к кадру в зависимости от требуемой степени сжатия.

**Переменная ограниченная** Обеспечивает более стабильное качество и степень сжатия, что позволяет изменять скорость передачи данных.

**Переменная неограниченная** Возможность неограниченного изменения скорости передачи данных экспортного файла, имеется возможность поддержки средней скорости.

**VBR, 1 прохода** Переменная скорость передачи битов с выполнением одного прохода по файлу во время кодирования (от начала к концу). Кодирование в один проход занимает меньше времени, чем кодирование в два прохода, но при этом снижается качество записи на выходе.

**VBR, 2 прохода** Переменная скорость передачи битов с выполнением двух проходов по файлу во время кодирования (от начала к концу и от конца к началу). Второй проход увеличивает время обработки, но обеспечивает повышение эффективности кодирования и во многих случаях выходной результат более высокого качества.

**Примечание.** При сравнении файлов CBR и VBR с одинаковым содержимым и размером можно прийти к следующему выводу: файл CBR с большей вероятностью будет воспроизводиться во многих системах, поскольку фиксированная скорость передачи данных меньше зависит от типа медиапроигрывателя и процессора. Тем не менее, качество изображения файлов VBR лучше, поскольку при переменной скорости передачи степень сжатия зависит от содержимого изображения.

**Уровень (только для форматов FLV, F4V, H.264 Blu-ray и MPEG-2 Blu-ray)** Если задать для уровня значение «Заказная», выходную скорость передачи в битах можно изменять нужным образом. Если задать для уровня скорости передачи данных значение «Низкая», «Средняя» или «Высокая», то скорость задается автоматически на основе размеров кадра и не может изменяться пользователем. Adobe Media Encoder содержит стили по умолчанию для форматов, имеющих автоматически установленный уровень скорости передачи

данных.

**Интервал ключевых кадров [секунды] или Установить интервал между ключевыми кадрами (кадры)** Число кадров, после обработки которых кодек создает ключевой кадр при экспорте видео (см. раздел «Ключевые кадры»).

**Оптимизация неподвижных изображений или Разворачивание неподвижных изображений** Выберите этот параметр для эффективного использования неподвижных изображений в экспортируемых видеофайлах. Например, если неподвижное изображение имеет длительность 2 секунды в проекте с частотой 30 кадров/с, Adobe Premiere Pro создает один 2-секундный кадр, вместо 60 кадров. Выбор этого параметра позволяет сохранить дисковое пространство для последовательностей и клипов, содержащих неподвижные изображения. Снимайте флагок с этого параметра только в том случае, если при отображении неподвижных изображений в экспортируемом видеофайле наблюдаются проблемы воспроизведения.

[Наверх](#)

## Настройки экспорта мультиплексора

Параметры стиля мультиплексора (иногда называются форматом) позволяют указать способ объединения видео- и аудиоданных MPEG в один поток. Количество доступных параметров зависит от выбранного формата MPEG.

При выборе формата MPEG-2 все параметры MPEG мультиплексора можно настроить вручную. В большинстве случаев рекомендуется выбирать стиль MPEG конкретно для выходного медиаисточника (например, MPEG-2 DVD).

Дополнительную информацию о параметрах MPEG см. в соответствующих спецификациях MPEG для MPEG-4 (ISO/IEC 14496) и MPEG-2 (ISO/IEC 13818), также на [веб-сайте Википедия](#).

[Наверх](#)

## Настройки экспорта аудио

Параметры, отображающиеся на вкладке «Аудио» диалогового окна «Настройки экспорта», зависят от выбранного формата. Параметры, описание которых не приведено здесь, либо определены конкретно для выбранного формата, либо не требуют разъяснений, так как имеют понятные имена. Дополнительную информацию см. в характеристиках выбранного формата.

Некоторые аудиоформаты поддерживают только несжатые аудиофайлы высокого качества, которые занимают больше места на диске. Некоторые форматы поддерживают только один кодек. Другие позволяют использовать кодек из ряда поддерживаемых кодеков.

**Частота дискретизации или Частота** Установите более высокую скорость, чтобы увеличить частоту преобразования аудиосигнала в цифровое значение, или *дискретизацию*. Чем выше частота дискретизации, тем лучше качество аудио и больше размер файла; чем меньше частота дискретизации, тем хуже качество и меньше размер файла.

Если установить частоту дискретизации в диалоговом окне «Настройки экспорта» выше частоты дискретизации исходного аудиофайла, его качество не улучшится. Установка частоты дискретизации, отличной от частоты исходного файла, потребует *изменения шага дискретизации* и дополнительное время для обработки. Чтобы избежать изменения шага дискретизации, запись аудиофайла необходимо делать с той же частотой, с которой его необходимо экспортовать (см. раздел «Полезные советы по сжатию»).

**Каналы или Каналы вывода** Укажите количество аудиоканалов в экспортируемом файле. Если установить количество каналов меньше, чем в главном треке последовательности или проекта, Adobe Media Encoder выполнит понижающее микширование аудио.

**Разрядность** Установите более высокую битовую глубину, чтобы улучшить четкость аудиообразцов. Большая битовая глубина позволяет улучшить динамический диапазон и уменьшить искажение, особенно при дополнительной обработке, например фильтрации или повторной дискретизации. Большая битовая глубина также увеличивает время обработки и размер файла, небольшая битовая глубина сокращает время обработки и размер файла.

Если установить битовую глубину в диалоговом окне «Настройки экспорта» больше глубины исходного аудио, его качество не улучшится.

**Перемежение звука** Укажите интервал, с которым аудиоданные вставляются между кадрами видео в экспортируемом файле. Рекомендуемые настройки см. в документации к карте захвата изображений. Интервал в один кадр означает, что при воспроизведении кадра звук для него загружается в ОЗУ и воспроизводится до появления следующего кадра. Если звук прерывается во время воспроизведения, отрегулируйте значение перемежения. Увеличение этого значения позволяет компьютеру хранить более длинные звуковые сегменты и реже их обрабатывать. Однако большое значение перемежения требует большего объема ОЗУ. Невысокое значение позволяет сделать воспроизведение более гладким. Большинство жестких дисков лучше работает при значении перемежения от 1/2 до 1 секунды.

Если установить значение «0», перемежение звука будет отключено и ускорится время визуализации. Перемежение звука можно отключить для проектов, содержащих ресурсы больших размеров в пикселях.

**Битрейт [кбит/с]** Указывает битрейт выходного аудиофайла. Обычно, повышение битрейта увеличивает качество и размер файла.

[Наверх](#)

## Настройки экспорта FTP

Вкладка «FTP» диалогового окна «Настройки экспорта» позволяет передать экспортируемый файл на FTP-сервер, на котором имеется дисковое пространство, выделенное для общего доступа к файлам. FTP является типовым методом передачи файлов по сети, он особенно полезен для обмена сравнительно большими файлами через Интернет. Администратор сервера может предоставить пользователю необходимые сведения для подключения к FTP.

На вкладке «FTP» располагаются следующие параметры:

**Имя сервера** Введите DNS или IP-адрес сервера, на котором располагается узел FTP.

**Порт** Укажите номер, назначенный порту команд сервера FTP, значение по умолчанию - 21.

**Удаленный каталог** Введите местоположение сервера FTP в виде пути к файлу.

**Имя пользователя** Введите идентификатор пользователя, определенный администратором сервера.

**Пароль** Введите пароль, если доступ к серверу защищен.

**Повторные попытки** Укажите число повторных попыток связи с сервером, если не удается установить соединение.

**Отправить локальный файл в корзину** Удаление локальной копии экспортируемого файла после передачи его на сервер FTP.

**Тест** Проверка подключения к серверу FTP.

[Наверх](#)

## Экспорт и исключение метаданных XMP

Вы можете выбрать метаданные XMP (при их наличии), которые должны быть включены в выходной файл.

Чтобы открыть диалоговое окно «Экспорт метаданных», щелкните кнопку «Метаданные» в правом нижнем углу диалогового окна «Настройки экспорта» или выберите «Редактировать» > «Редактировать метаданные».

**Примечание.** Многие из этих параметров можно также задать в разделе «Метаданные» диалогового окна «Установки» (см. раздел [Установки](#)). Изменения, заданные в окне «Установки» не применяются к выбранным элементам в очереди кодирования, но шаблоны и правила становятся доступными для дальнейшего назначения в окне «Экспорт метаданных».

### Включение метаданных XMP в выходной файл

Используйте меню «Настройки экспорта», чтобы указать необходимость вставки метаданных XMP в выходной файл или записи их в сопроводительный файл (.xmp).

В случае выбора варианта «Нет», метаданные исходного файла не вставляются в файл, а остальные элементы управления экспортом метаданных XMP становятся недоступными. Базовые метаданные XMP об экспортируемом файле, такие как настройки экспорта и временной код начала файла, экспортируются всегда, даже при установке значения «Нет».

**Примечание.** Параметры «Встроить в выходной файл» недоступны для тех типов файлов, которые не поддерживают встраивание метаданных XMP.

## Сохранение метаданных XMP исходных файлов

Многие исходные ресурсы содержат метаданные XMP. Пользователь может выбрать метаданные XMP исходных ресурсов, которые требуется сохранять в выходных кодируемых файлах, с помощью файла сохранения.

Для клипов, состоящих из одного исходного файла, сохранение данных XMP обеспечивает передачу метаданных производства из первоначального источника в выходной перекодируемый файл. Для последовательностей и композиций включение исходных метаданных позволяет сохранить метаданные всех элементов, составляющих последовательность или композицию. Исключение существующих исходных данных часто называется *thinning* (сужение). Вы можете исключить исходные метаданные в целях безопасности или конфиденциальности, либо уменьшения размера выходного файла.

Правило сохранения действует как фильтр, чтобы указать метаданные XMP исходного элемента, которые передаются в выходной кодируемый файл. Предварительно заданы два правила сохранения: «Сохранять все» и «Исключить все». Правило «Сохранять все» является правилом по умолчанию.

Чтобы создать свое правило сохранения, нажмите «Создать» рядом с меню «Правила сохранения». Вы можете разрешать отдельные поля или категории, выбирая их в диалоговом окне «Редактор правил сохранения». Чтобы найти нужные поля, используйте поле поиска в верхней части окна «Редактор правил сохранения». Не забудьте присвоить созданному правилу сохранения описательное имя.

Существующее пользовательское имя сохранения можно редактировать, выбрав его в меню «Правила сохранения» и нажав «Изменить».

**Примечание.** Два вида исходных метаданных XMP обрабатываются отдельно от исходных метаданных XMP, управляемых правилами сохранения: маркеры последовательности и метаданные XMP, создаваемые функциями анализа речи в Adobe Premiere Pro и Soundbooth. Чтобы включить метаданные XMP речи и маркеры последовательности, выберите «Экспорт главной речевой дорожки и маркеров последовательности».

## Добавление метаданных XMP

Шаблон экспорта определяет, какие метаданные XMP будут записаны в выходной файл. Например, можно создать шаблон экспорта, который включает различные метаданные XMP из исходных файлов, а также добавляет контактную информацию и информацию об управлении правами во все выходные файлы.

Шаблон экспорта действует как фильтр; все поля, которые не разрешены явно текущим шаблоном, будут отброшены фильтром. Исключение составляют внутренние свойства, автоматически заполняемые данными в исходном приложении. Они всегда включаются в файлы и не подлежат редактированию.

Чтобы создать собственный шаблон экспорта, нажмите кнопку «Создать» рядом с меню «Шаблон экспорта». Вы можете разрешать отдельные поля или категории, выбирая их в диалоговом окне «Редактор шаблона экспорта». Чтобы найти нужные поля, используйте поле поиска в верхней части окна «Редактор шаблона экспорта». Не забудьте присвоить созданному шаблону экспорта описательное имя.

Существующий пользовательский шаблон экспорта можно редактировать, выбрав его в меню «Шаблон экспорта» и нажав «Изменить».

После применения шаблона экспорта, можно также вручную ввести значения, чтобы добавить определенные метаданные XMP в элементы текущей очереди кодирования.

Некоторые поля не подлежат редактированию и не могут быть исключены из выходного файла, например, поля записываемые автоматически исходным приложением. Например, поле «Формат» в схеме «Dublin Core» и поле «Частота видеокадров» в схеме «Dynamic Media» задаются программой Adobe Media Encoder, чтобы точно описать выходной файл; эти поля не редактируются. Значения, определяемые текущим шаблоном экспорта, также не редактируются; чтобы изменить эти значения, измените шаблон или примените другой шаблон.

Любое поле (поле шаблона или вручную введенное поле), которое не содержит данных, будет исключено из экспортируемых метаданных XMP. Пустые поля не записываются в выходной файл.

[Наверх](#)

## Стили с атрибутами исходного файла

При экспорте видеофайлов в формате H.264 или MPEG Adobe Media Encoder позволяет автоматически сохранить настройки видео исходного файла с помощью стилей с атрибутами исходного файла.

Дополнительные сведения см. в разделе Стили с атрибутами исходного файла.

[Наверх](#)

## Скрытые субтитры

Скрытые субтитры как правило используются для отображения звукового сопровождения видеоролика в виде текста на телевизорах и других устройствах, поддерживающих отображение скрытых субтитров.

Дополнительные сведения см. в разделе Экспорт данных скрытых субтитров.

---

 Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

# Новые функции Adobe Media Encoder CS6

---

[Очередь и папки отслеживания: независимая обработка исходных и выходных файлов](#)

[Браузер стилей](#)

[Импорт и экспорт стилей](#)

[Улучшенные возможности масштабирования исходных кадров](#)

[Создание настраиваемых рабочих пространств](#)

[Улучшения рабочего процесса](#)

[Изменения в средствах экспорта](#)

[Комбинации клавиш](#)

[Новые комбинации клавиш в CS6](#)

[Наверх](#)

## Очередь и папки отслеживания: независимая обработка исходных и выходных файлов

Исходные и выходные файлы теперь обрабатываются независимо друг от друга. Такая независимая обработка разрешает настроить получение из одного исходного файла несколько выходных. Еще одно преимущество: Adobe Media Encoder может одновременно кодировать несколько выходных файлов для заданного исходного файла. По сравнению с индивидуальным кодированием одновременное кодирование выполняется быстрее.

[Наверх](#)

## Браузер стилей

Новый браузер стилей предоставляет параметры, которые упрощают работу в Adobe Media Encoder.

Системные стили в браузере разбиты по категориям по типу использования (например, вещание или интернет-видео) и целевому назначению (например, DVD, Blu-ray, камера или планшет). Вы можете изменять эти стили, чтобы создать заказные стили, также называемые пользовательскими стилями.

В браузере стилей можно быстро найти нужный стиль с помощью функции поиска или используя расширенную навигацию с поддержкой сворачиваемой структуры папок.

## Пользовательские стили, группы стилей и псевдонимы

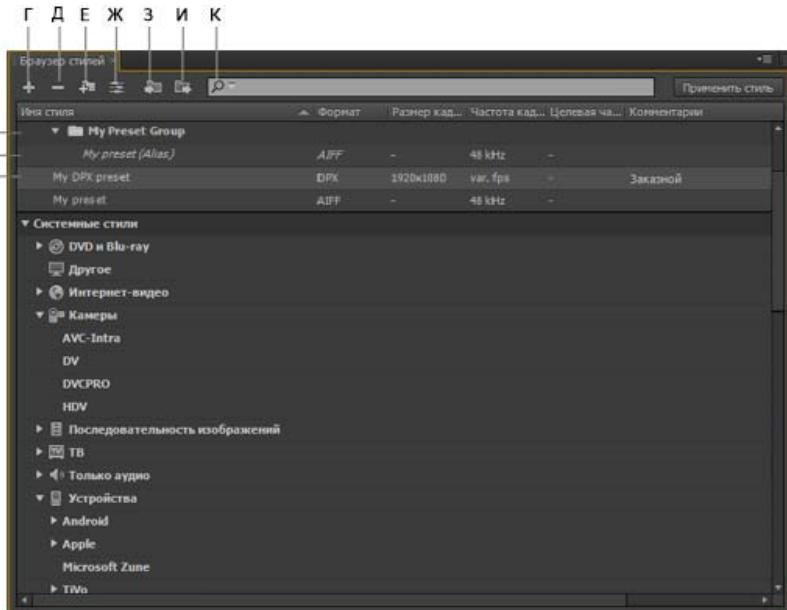
Вы можете изменять эти стили, чтобы создать пользовательские стили. Вы можете систематизировать пользовательские стили по отдельным папкам, называемым *группами стилей*. Группы стилей позволяют быстро применять несколько стилей к исходному файлу.

Псевдонимы позволяют создавать многоократных несколько экземпляров стиля для использования в нескольких группах стилей.

Например, если вы хотите, чтобы стиль существовал в нескольких группах стилей, создайте псевдонимы для стилей, а не дубликаты. Затем добавьте псевдонимы в другие группы стилей. Когда вы редактируете стиль, изменения применяются ко всем псевдонимам.

## Управление стилями

Для управления стилями используйте меню «Стиль» или параметры на панели «Браузер стилей» («Окно»>«Браузер стилей»). Вы можете также щелкнуть правой кнопкой мыши на стиле в браузере стилей, чтобы открыть контекстное меню параметров.



### Браузер стилей

**А.** Пользовательский стиль **Б.** Псевдоним стиля **В.** Группа стилей **Г.** Создать новый стиль **Д.** Удалить стиль **Е.** Создать новую группу стилей **Ж.** Настройки стиля **З.** Импорт стилей **И.** Экспорт стилей **К.** Поиск стилей

### Создание стилей, групп стилей и псевдонимов

Группа стилей может содержать пользовательские стили, псевдонимы стилей, или другие группы стилей.

- Чтобы создать стиль, нажмите «Стиль» > «Создать стиль».
- Чтобы создать группу стилей, нажмите «Стиль» > «Создать группу».
- Чтобы создать псевдоним стиля, щелкните правой кнопкой мыши по стилю на панели «Браузер стилей» и выберите «Создать псевдоним».
- Чтобы быстро создать псевдоним для системного стиля, перетащите стиль в раздел «Пользовательские стили и группы».
- Чтобы быстро создать псевдоним для пользовательского стиля, перетащите стиль в группу стилей, удерживая кнопку **Alt** (Win) или **Opt** (Mac OS).

### Изменение пользовательских стилей

- Чтобы переименовать стиль, нажмите имя выбранного стиля. Введите имя стиля и нажмите **Enter**. Либо, чтобы переименовать стиль, нажмите «Стиль» > «Переименовать».
- Чтобы изменить настройки стиля, выберите стиль и нажмите «Стиль» > «Установки».
- Чтобы удалить стиль, выберите стиль и нажмите клавишу **Delete**. Либо выберите «Стиль» > «Удалить».

**Примечание.** Могут быть отредактированы только пользовательские стили. Изменения в системных стилях можно сохранить как новые пользовательские стили, нажав кнопку «Сохранить копию» в диалоговом окне «Настройки стиля».

### Применение стилей или групп стилей к очереди

Чтобы применить стили к исходным файлам в очереди, выполните одно из следующих действий:

- Перетащите стили, группы стилей или псевдонимы из браузера стилей на исходные или выходные файлы в очереди.
  - При перетаскивании стиля на исходный файл к этому файлу добавляется выходной файл.
  - При перетаскивании стиля на существующий выходной файл настройки этого файла заменяются настройками стиля.
- Чтобы добавить выходной файл к исходному, перетащите исходный файл из очереди на стиль, группу стилей или псевдоним в браузере стилей.
- Чтобы заменить настройки выходного файла настройками стиля, перетащите выходной файл из очереди на стиль, группу стилей или псевдоним в браузере стилей.
- Выберите исходный файл в очереди и дважды щелкните стиль, группу стилей или псевдоним в браузере стилей.
- Выберите исходный файл в очереди. Выберите стили, группы стилей или псевдоним в браузере стилей. Нажмите «Применить стиль».

### Применение стилей или групп стилей к папкам отслеживания

Чтобы применить стили к папкам отслеживания на панели Папки отслеживания, выполните одно из следующих действий:

- Перетащите стили, группы стилей или псевдонимы из браузера стилей на папки отслеживания или выходные файлы в панели «Папки отслеживания».
  - При перетаскивании стиля в папку отслеживания в нее добавляются новые выходные файлы.
  - При перетаскивании стиля на существующий выходной файл его настройки вывода заменяются настройками стиля.
- Чтобы добавить выходной файл в папку отслеживания, перетащите папку отслеживания из панели «Папки отслеживания» на стиль, группу стилей или псевдоним в браузере стилей.
- Чтобы заменить настройки выходных файлов настройками стиля, перетащите файл из панели папок отслеживания на стиль, группу стилей или псевдоним в браузере стилей.
- Выберите папку отслеживания на панели «Папки отслеживания». Дважды щелкните стиль, группу стилей или псевдоним, удерживая **Alt** (Win) или **Opt** (Mac), в браузере стилей.
- Выберите папку отслеживания на панели «Папки отслеживания». Выделите стили, группы стилей или псевдонимы в браузере стилей. Удерживая **Alt** (Win) или **Opt** (Mac), щелкните кнопку «Применить стиль».

## Применение стилей к последовательностям Premiere Pro, композициям After Effects и медиаресурсам во время импорта

### Применение стилей к последовательностям Adobe Premiere Pro

Перетащите последовательность с панели Project открытого проекта Adobe Premiere Pro на стиль, псевдоним или группу стилей в браузере стилей.

**Примечание.** Этот метод – единственный способ быстро добавить несколько стилей в последовательности Adobe Premiere Pro. Диалоговое окно Export Settings в Adobe Premiere Pro позволяет применить единый стиль при экспорте последовательностей в Adobe Media Encoder.

### Применение стилей к композициям After Effects

Перетащите композицию с панели Project открытого проекта After Effects на стиль, псевдоним или группу стилей в браузере стилей.

### Применение стилей к ресурсам аудио и видео

Перетащите видео- и аудиоресурсы из Finder или Проводника Windows на стиль, псевдоним или группу стилей в Браузере стилей.

### Важные замечания по применению стилей

- Перетаскивание одного стиля на выходной файл заменяет этот файл. Новые выходные файлы наследуют путь целевого выходного файла, имя целевого выходного файла и настройки исходного диапазона.
- Перетаскивание одного стиля на исходный файл добавляет выходной файл.
- Перетаскивание группы стилей (или нескольких выделенных стилей) на выходной файл добавляет выходные файлы. Новые выходные файлы наследуют путь целевого выходного файла, имя целевого выходного файла и настройки исходного диапазона.
- Перетаскивание группы стилей (или нескольких выделенных стилей) на исходный файл добавляет выходной файл. Настройки, такие как путь выходного файла, существующих выходных файлов не наследуются.

---

## Импорт и экспорт стилей

[Наверх](#)

Стили могут быть импортированы и экспортованы как файлы EPR. Файлы EPR сохраняются в формате XML.

- Выберите «Стиль» > «Импорт», чтобы импортировать файлы EPR. Импортированные стили отображаются в разделе «Пользовательские стили и группы».
- Выберите «Стиль» > «Экспорт», чтобы экспортовать выделенные стили как файлы EPR.

**Примечание.** Вы можете также перетащить файлы EPR на существующий стиль в браузере стилей, чтобы импортировать их.

### Указание размещения стиля в Finder или Проводнике

Щелкните правой кнопкой мыши по стилю в браузере стилей и выберите «Открыть файл стиля».

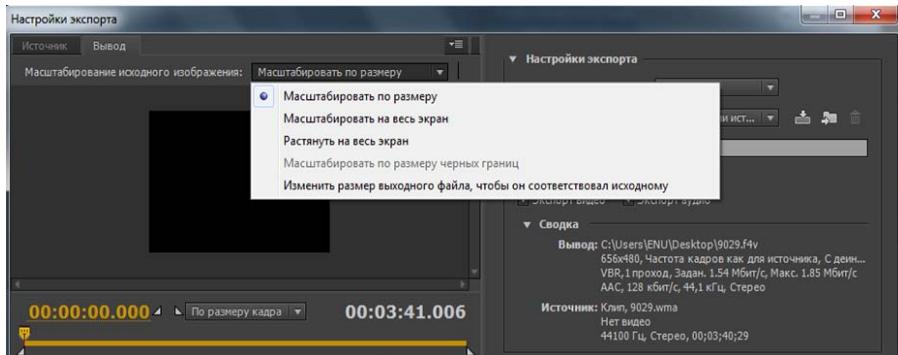
### Быстрый поиск стиля в браузере

При вводе имени в поле поиска  браузер стилей фильтрует список стилей согласно вашему запросу. Выполняется просмотр всех столбцов на соответствие результатам.

---

## Улучшенные возможности масштабирования исходных кадров

[Наверх](#)



#### Параметры масштабирования исходного изображения

В Adobe Media Encoder CS6 нет необходимости в активации функции кадрирования перед использованием этого параметра. Кроме того, эта настройка доступна для любого выходного формата с редактируемыми размерами кадра.

Используйте параметры в меню «Масштабирование исходного изображения» диалогового окна «Настройки экспорта» для улучшения масштабирования исходных кадров в выходных кадрах разного размера.

**Масштабировать по размеру** Масштабирует исходный файл по выходному кадру с сохранением пропорций исходного. При необходимости в исходные кадры добавляются черные полосы (сверху и снизу или по бокам).

**Масштабировать на весь экран** Масштабирует исходный кадр таким образом, чтобы осуществлялось полное заполнение выходного кадра, при этом при необходимости исходный кадр обрезается. Пропорции исходного кадра сохраняются.

**Растянуть на весь экран** Изменяет размер исходного кадра таким образом, чтобы осуществлялось полное заполнение выходного кадра. Пропорции исходного кадра не сохраняются.

**Масштабировать по размеру черных границ** Исходный кадр, включая обрезанную область, помещается в выходной кадр. Сохраняются пропорции.

**Примечание.** Этот параметр аналогичен параметру «Черные границы» меню «Настройки кадрирования» в Adobe Media Encoder CS5.5.

**Изменить размер выходного файла, чтобы он соответствовал исходному** Изменяет размер выходного кадра таким образом, чтобы он соответствовал параметрам настройкам исходного кадра.

**Примечание.** Этот параметр аналогичен параметру «Изменить выходной размер» меню «Настройки кадрирования» Adobe Media Encoder CS5.5.

## Создание настраиваемых рабочих пространств

[Наверх](#)

В новом интерфейсе вы можете группировать панели в виде вкладок в одном фрейме или располагать их в виде отдельных панелей.

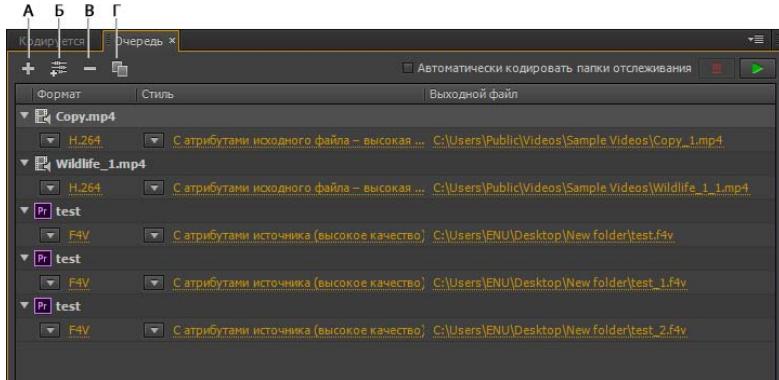
- Чтобы переместить панель, щелкните ее и перетащите. Чтобы сгруппировать панели, перетащите панель в самый верхний раздел другой панели. Отпустите мышь, когда на принимающей панели появится сегмент фиолетового цвета.
- После настройки рабочего пространства в соответствии со своими потребностями вы можете создать пользовательское рабочее пространство. Для этого нажмите «Окно» > «Рабочее пространство» > «Новое рабочее пространство».

Новое рабочее пространство добавляется в меню «Рабочее пространство». Теперь для переключения между рабочими пространствами можно использовать меню «Рабочее пространство» палитры «Окно».

## Улучшения рабочего процесса

[Наверх](#)

- Исходные файлы кодируются в последовательности, но все выходные файлы одного исходного кодируются параллельно. Чтобы отменить параллельное кодирование выберите Редактирование > Установки и отмените Разрешить параллельное кодирование.
- При кодировании в несколько выходных файлов на панели «Кодирование» отображаются миниатюры, индикатор выполнения и расчетное время завершения кодирования для каждого из выходных файлов.
- В определенных случаях настройки экспорта требуют, чтобы вывод кодировался последовательно, а не в параллельном режиме. В таких случаях очередь возвращается к параллельному кодированию после того, как временное последовательное кодирование закончено.



**A.** Добавить исходный файл **B.** Добавить выходной файл **C.** Удалить исходный/выходной файл **D.** Дублировать

- Вы можете связать несколько выходных файлов с исходным. Для каждого из выходных файлов можно назначить разный формат, стиль и местоположение.
- Можно переупорядочить выходные файлы в списке. Но переносить их к другим исходным файлам нельзя.
- Если щелкнуть путь к выходному файлу, открывается папка, содержащая кодированный файл. До кодирования однако появляется диалоговое окно «Сохранить как».
  - Чтобы изменить путь и имя выходного файла, нажмите ссылку Выходной файл для этого файла.
  - Чтобы получить доступ к кодируемому файлу, нажмите ссылку Выходной файл для этого файла.
- С помощью кнопки «Добавить выходной файл» быстро добавляйте выходные файлы к исходным.
- Можно копировать как исходные, так и выходные файлы. Дублированный исходный файл использует все выходные файлы из оригинального исходного.

## Изменения в средствах экспорта

[Наверх](#)

Для улучшения производительности для этого выпуска были обновлены следующие средства экспорта:

- AAC Audio (в предыдущих версиях «Только аудио»)
- H.264
- H.264 Blu-ray
- MPEG4
- Windows Media (только в Windows)

В целях совместимости в CS6 были включены следующие более ранние версии средства экспорта CS5.5.

**H.264 (предыдущая версия)** В новом средстве экспорта кодирование аудио Dolby Digital Surcode недоступно.

**H.264 Blu-ray (предыдущая версия)** Сохраняет поддержку стилей С атрибутами источника и Surcode для Dolby.

### MPEG4 (предыдущая версия)

Стили, созданные в предыдущих версиях Adobe Media Encoder, могут быть импортированы в Adobe Media Encoder CS6. Однако стили для H.264 и H.264 Blu-ray применяются только к средствам экспорта предыдущей версии. Стили для средств экспорта «Только аудио» или Windows Media предыдущих версий не могут быть импортированы.

## Изменение настроек рендеринга для композиции After Effects

Adobe Media Encoder CS6 позволяет изменять настройку рендеринга Слои направляющих для композиции After Effects. Чтобы активировать или отключить видимость слоя направляющих, выделите источник композиции After Effects и выберите Файл > Настройки исходных файлов.

## Комбинации клавиш

[Наверх](#)

Действие	Windows	Mac OS
Добавить элемент в очередь	<b>Ctrl+I</b>	<b>Cmd+I</b>
Запустить/остановить очередь	<b>&lt;&gt;Ввод»</b>	<b>Return</b>

Остановить очередь	<b>Esc</b>	<b>Esc</b>
Открыть окно установок	<b>Ctrl+,</b> (запятая)	<b>Cmd+,</b> (запятая)
Сохранить очередь	<b>Ctrl+S</b>	<b>Cmd+S</b>
Выйти	<b>Ctrl+Q</b>	<b>Cmd+Q</b>
Дублировать выбранные элементы	<b>Ctrl+D</b>	<b>Cmd+D</b>
Выделить все элементы в текущем списке	<b>Ctrl+A</b>	<b>Cmd+A</b>
Открыть диалоговое окно «Настройки экспорта»	<b>Ctrl+E</b>	<b>Cmd+E</b>
Отменить	<b>Ctrl+Z</b>	<b>Cmd+Z</b>
Повторить	<b>Ctrl+Y</b>	<b>Cmd+Y</b>
Справка Adobe Media Encoder	<b>F1</b>	<b>F1</b>

## Диалоговое окно «Настройки экспорта»

Действие	Windows	Mac OS
Перемещение на один кадр вперед/назад	Стрелки влево/вправо	Стрелки влево/вправо
Перемещение на первый/последний кадр	<b>Home / End</b>	<b>Home / End</b>
Установка точки входа исходного диапазона в текущее положение воспроизводящей головки	<b>I</b>	<b>I</b>
Установка точки выхода исходного диапазона в текущее положение воспроизводящей головки	<b>O</b>	<b>O</b>
Перемещение воспроизводящей головки на точку входа	<b>Q</b>	<b>Q</b>
Перемещение воспроизводящей головки на точку выхода	<b>W</b>	<b>W</b>
Увеличение масштаба просмотра кадра	<b>Ctrl++ (плюс)</b>	<b>Cmd++ (плюс)</b>
Уменьшение масштаба просмотра кадра	<b>Ctrl+- (минус)</b>	<b>Cmd-- (минус)</b>
Экспорт стиля как файла EPR	Кнопка «Сохранить стиль» + <b>Alt</b>	Кнопка «Сохранить стиль» + <b>Opt</b>

## Новые комбинации клавиш в CS6

[Наверх](#)

### Настройка комбинаций клавиш

Чтобы настроить комбинации клавиш в Adobe Media Encoder CS6 выберите «Редактирование» > «Комбинации клавиш» (Windows) или «Application» > «Комбинации клавиш» (Mac OS).

Например, для того чтобы изменить комбинацию клавиш для операции «Вырезать» с **Ctrl+x** на **Ctrl+t**, выполните следующие действия:

1. Нажмите «Редактирование» > «Комбинации клавиш».
2. На панели «Комбинации клавиш» откройте меню «Редактирование», щелкнув его мышью.
3. Выберите «Вырезать».
4. Нажмите  рядом с **Ctrl+x**, чтобы удалить действующую команду.
5. Щелкните Добавить.
6. Нажмите **Ctrl+t**.
7. Нажмите OK.

## Меню Файл

Действие	Windows	Mac OS
----------	---------	--------

Добавить папку отслеживания	<b>Ctrl+Alt+I</b>	<b>Cmd+Opt+I</b>
Остановить кодирование текущего элемента	<b>Ctrl+ - (минус)</b>	<b>Cmd+ - (минус)</b>
Показать журнал	<b>Ctrl+L</b>	<b>Ctrl+L</b>
Показать ошибки	<b>Ctrl+Alt+L</b>	<b>Cmd+Opt+L</b>

### Меню «Редактирование»

Действие	Windows	Mac OS
Повторить	<b>Ctrl+Shift+Z</b>	<b>Cmd+Shift+Z</b>
Сбросить состояние	<b>Ctrl+ . (точка)</b>	<b>Cmd+ . (точка)</b>
Пропустить выбранные элементы	<b>Ctrl+Shift+. (точка)</b>	<b>Cmd+Shift+. (точка)</b>
Показать ошибки	<b>Ctrl+Alt+L</b>	<b>Cmd+Opt+L</b>
Открыть окно «Комбинации клавиш»	<b>Ctrl+Alt+Shift+K</b>	<b>Cmd+Opt+Shift+K</b>

### Меню «Стиль»

Действие	Windows	Mac OS
Открыть окно «Настройки стиля»	<b>Ctrl+Alt+E</b>	<b>Cmd+Opt+E</b>
Применить к очереди	<b>Ctrl+U</b>	<b>Cmd+U</b>
Применить к папкам отслеживания	<b>Ctrl+Alt+U</b>	<b>Cmd+Opt+U</b>
Создать стиль	<b>Ctrl+N</b>	<b>Cmd+N</b>
Создать группу стилей	<b>Ctrl+G</b>	<b>Cmd+G</b>
Создать псевдоним стиля	<b>Ctrl+B</b>	<b>Cmd+B</b>
Переименовать стиль или группу стилей	<b>Ctrl+R</b>	<b>Cmd+R</b>

### Меню Окно

Действие	Windows	Mac OS
Панель «Очередь»	<b>Ctrl+1</b>	<b>Cmd+1</b>
Панель «Кодирование»	<b>Ctrl+2</b>	<b>Cmd+2</b>
Панель папок отслеживания	<b>Ctrl+3</b>	<b>Cmd+3</b>
Браузер стилей	<b>Ctrl+4</b>	<b>Cmd+4</b>

### Главный пользовательский интерфейс

Действие	Windows	Mac OS
Закрыть текущую панель	<b>Ctrl+W</b>	<b>Cmd+W</b>
Развернуть/восстановить панель под указателем мыши	~ (знак обратной галочки под тильдой)	~ (знак обратной галочки под тильдой)

Развернуть или восстановить текущую панель	<b>Shift+`</b> (знак обратной галочки под тильдой)	<b>Shift+`</b> (знак обратной галочки под тильдой)
Развернуть/восстановить панель под указателем мыши (неанглийские раскладки клавиатуры)	<	<
Развернуть/восстановить текущую панель (неанглийские раскладки клавиатуры)	<b>Shift+&lt;</b>	<b>Shift+&lt;</b>
Выделить предыдущий/следующий элемент в списке	Стрелки вверх и вниз	Стрелки вверх и вниз
Добавить предыдущий/следующий элемент в списке к текущему выделению	<b>Shift + стрелки вверх и вниз</b>	<b>Cmd + стрелки вверх и вниз</b>
Выделить предыдущий/следующий элемент в списке. Если папка выделена, стрелка вправо открывает папку, а стрелка влево закрывает.	Стрелки вправо и влево	Стрелки вправо и влево
Добавить предыдущий/следующий элемент в списке к текущему выделению. Если папка выделена, стрелка вправо открывает папку, а стрелка влево закрывает.	<b>Shift + стрелки вправо и влево</b>	<b>Shift + стрелки вправо и влево</b>

#### Окно «Настройки экспорта»

Числовое поле с целыми числами (напр. настройка ширины кадра):		
Действие	Windows	Mac OS
Увеличить или уменьшить текущее значение на 1	Стрелки вверх и вниз	Стрелки вверх и вниз
Увеличить или уменьшить текущее значение на 10	<b>Shift + стрелки вверх и вниз</b>	<b>Shift + стрелки вверх и вниз</b>
Увеличить или уменьшить текущее значение на 100	<b>Ctrl + стрелки вверх и вниз</b>	<b>Cmd + стрелки вверх и вниз</b>
Увеличить или уменьшить текущее значение на 1000	<b>Ctrl+Shift+стрелки вверх/вниз</b>	<b>Cmd+Shift+стрелки вверх/вниз</b>

Поле скорости передачи в битах в Мбит/с:		
Действие	Windows	Mac OS
Увеличить или уменьшить текущее значение на 1	<b>Shift + стрелки вверх и вниз</b>	<b>Shift + стрелки вверх и вниз</b>
Увеличить или уменьшить текущее значение на 0,1	Стрелки вверх и вниз	Стрелки вверх и вниз
Увеличить или уменьшить текущее значение на 0,01	<b>Ctrl + стрелки вверх и вниз</b>	<b>Cmd + стрелки вверх и вниз</b>
Увеличить или уменьшить текущее значение на 0,001	<b>Ctrl+Alt+стрелки вверх/вниз</b>	<b>Cmd+Opt+стрелки вверх/вниз</b>

**Поле скорости передачи в битах в Кбит/с:**

Действие	Windows	Mac OS
Увеличить или уменьшить текущее значение на 10	<b>Shift</b> + стрелки вверх и вниз	<b>Shift</b> + стрелки вверх и вниз
Увеличить или уменьшить текущее значение на 1	Стрелки вверх и вниз	Стрелки вверх и вниз
Увеличить или уменьшить текущее значение на 0,1	<b>Ctrl</b> + стрелки вверх и вниз	<b>Cmd</b> + стрелки вверх и вниз
Увеличить или уменьшить текущее значение на 0,01	<b>Ctrl+Alt</b> +стрелки вверх/вниз	<b>Cmd+Opt</b> +стрелки вверх/вниз

**Диалоговое окно «Комбинации клавиш»**

Действие	Windows	Mac OS
Развернуть/свернуть все категории в диалоговом окне	<b>Alt</b> +щелкнуть заголовок категории	<b>Opt</b> +щелкнуть заголовок категории

 Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

# Основные сведения о процессе кодирования

Некоторые материалы, ссылки на которые находятся на этой странице, могут быть не переведены.

# Обзор Adobe Media Encoder

## Начало работы с Adobe Media Encoder

### Рабочее пространство Adobe Media Encoder

Adobe Media Encoder представляет собой механизм кодирования для Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects и Adobe Prelude. Также Adobe Media Encoder можно использовать как автономное средство кодирования.

Обзор использования всех функций в Adobe Media Encoder см. в видео от Яна Озера (Jan Ozer). А также в статье Ларри Джордана (Larry Jordan).

## Начало работы с Adobe Media Encoder

[Наверх](#)

Adobe Media Encoder позволяет экспорттировать видео на такие веб-сайты, как YouTube и Vimeo, мобильные телефоны, телевизоры HD и разные устройства — от профессиональных магнитофонов до DVD-плееров.

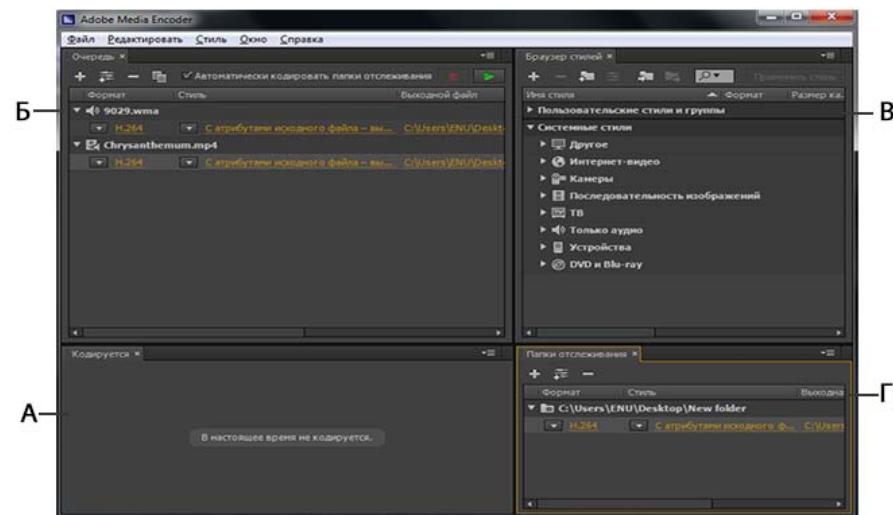
Вот несколько полезных ресурсов, которые помогут приступить к работе:

- [Пост в блоге Кевина Монахэма \(Kevin Monahan\) Adobe: Начало работы по экспорту медиаданных с помощью Adobe Media Encoder](#)
- [Видеоруководство: Экспорт с помощью Adobe Media Encoder](#)
- [video2brain: создание великолепных видеофильмов с помощью Adobe Media Encoder](#)
- [Рабочий процесс и обзор экспорта видео и аудио из Premiere Pro с помощью Adobe Media Encoder](#)

## Рабочее пространство Adobe Media Encoder

[Наверх](#)

При кодировании файлов в Adobe Media Encoder используется четыре основные панели. Можно группировать панели в виде вкладок в одном фрейме или располагать их в виде отдельных панелей.



Пользовательский интерфейс Adobe Media Encoder  
А. Панель кодирования Б. Панель очереди В. Браузер стилей Г. Папка отслеживания

После настройки рабочего пространства в соответствии со своими потребностями вы можете создать пользовательское рабочее пространство. Для этого нажмите «Окно» > «Рабочее пространство» > «Новое рабочее пространство».

 **Многие команды в Adobe Media Encoder имеют комбинации клавиш, которые помогают быстро выполнять задачи и редко использовать мышь. Стандартные комбинации клавиш Adobe Media Encoder см. на данной странице.**

### Панель «Кодирование»

Панель «Кодирование» предоставляет информацию о состоянии каждого кодируемого элемента.

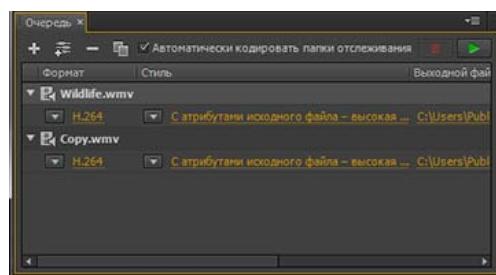
При одновременном кодировании нескольких выходных файлов на панели «Кодирование» отображаются миниатюры, индикатор выполнения и расчетное время завершения кодирования для каждого из выходных файлов. Дополнительную информацию см. в разделе Параллельное кодирование.



Панель кодирования, отображающая процесс выполнения параллельного кодирования

### Панель «Очередь»

Добавьте файлы, которые требуется кодировать, на панель «Очередь». В очередь кодирования можно добавлять исходные видео- или аудиофайлы, последовательности Adobe Premiere Pro и композиции Adobe After Effects. Можно перетащить файлы в очередь или щелкнуть «Добавить исходный файл» и выбрать исходные файлы для кодирования.



Панель «Очередь»

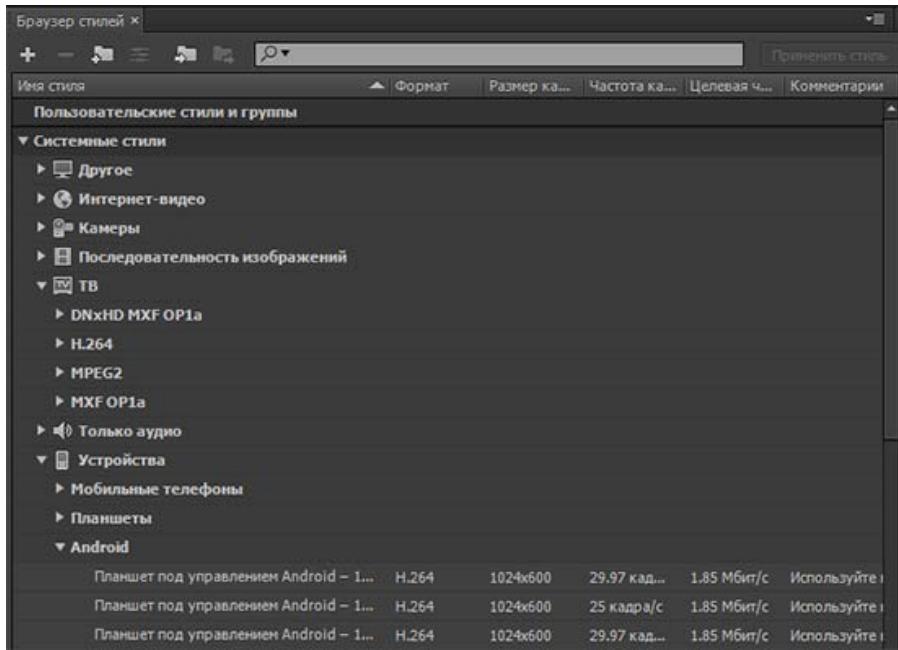
Элементы, добавленные в очередь кодирования, кодируются при запуске очереди. Можно настроить Adobe Media Encoder так, чтобы запустить кодирование после добавления элемента в очередь или чтобы отложить операцию до тех пор, пока не будет решено запустить кодирование. Можно также задать параметр, чтобы начать кодирование по истечении определенного времени после добавления нового элемента в очередь кодирования.

Можно добавлять, удалять или менять порядок элементов на панели очереди. Дополнительную информацию см. в разделе Добавление элементов в очередь кодирования и управление ими.

После добавления элементов видео и аудио в очередь кодирования можно закодировать и экспорттировать их с помощью стилей или пользовательских настроек. Дополнительную информацию см. в данной статье.

### Браузер стилей

Браузер стилей упрощает работу в Adobe Media Encoder.



### Браузер стилей

Системные стили в браузере разбиты по категориям по типу использования (например, вещание или интернет-видео) и целевому назначению (например, DVD, Blu-ray, камера или планшет). Вы можете изменять эти стили, чтобы создать заказные стили, также называемые пользовательскими стилями.

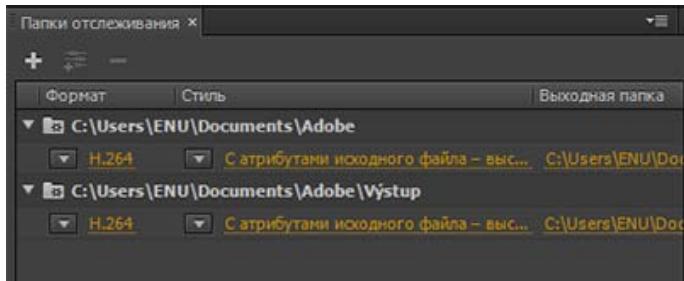
В браузере стилей можно быстро найти нужный стиль с помощью функции поиска или используя расширенную навигацию с поддержкой сворачиваемой структуры папок. Дополнительную информацию о браузере стилей см. в разделе Браузер стилей.

Дополнительную информацию о кодировании с помощью стилей см. в разделе Быстрый запуск кодирования и Работа со стилями.

### Папка отслеживания

Любую папку на жестком диске можно назначить папкой отслеживания. После выбора папки отслеживания все файлы, добавленные в папку, кодируются с помощью выбранных стилей. Adobe Media Encoder автоматически обнаруживает медиафайлы, добавляемые в папку отслеживания, и запускает кодирование.

Дополнительную информацию см. в разделе Добавление папки отслеживания в очередь кодирования.



### Папка отслеживания

Чтобы узнать, как экспорттировать один исходный файл в несколько выходных файлов с помощью папок отслеживания, [просмотрите данное видео из video2brain](#).

Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

# Сведения о процессе кодирования

---

Чтобы закодировать элемент видео или аудио, добавьте его в очередь кодирования Adobe Media Encoder, затем выберите стиль кодирования или задайте пользовательские настройки. Можно выбрать вариант запуска кодирования сразу после добавления элемента в очередь или вариант кодирования по команде.

## Добавление элемента в очередь кодирования

- Перетащите видео- или аудиофайлы в очередь Adobe Media Encoder.

Дополнительную информацию см. в разделе Добавление элементов в очередь кодирования и управление ими. Список поддерживаемых элементов видео и аудио, см. в разделе Поддерживаемые форматы файлов для импорта.

## Кодирование элемента с помощью стилей

- Добавив элемент в очередь, выберите форматы и стили во всплывающих меню «Формат» и «Стили».

Дополнительную информацию см. в разделе Кодирование с помощью стилей.

## Кодирование элемента с помощью пользовательских настроек

- Выделите элемент и выберите «Редактирование» > «Настройки экспорта», затем выберите нужные параметры.

Дополнительную информацию см. в разделе Кодирование с помощью пользовательских настроек.

## Запуск кодирования

- Нажмите кнопку «Запустить очередь» или кнопку в виде треугольника в правом верхнем углу окна.

Чтобы запустить кодирование элементов в очереди автоматически (или отключить эту функцию), установите или снимите флажок параметр «Запускать очередь автоматически при отсутствии активности в течение» в диалоговом окне «Установки». Дополнительную информацию см. в разделе [Установки](#).

---

 Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

# Использование браузера стилей

---

## [Системные стили](#)

[Пользовательские стили, группы стилей и псевдонимы](#)

## [Управление стилями](#)

[Применение стилей или групп стилей к очереди](#)

[Применение стилей или групп стилей к папкам отслеживания](#)

[Применение стилей к последовательностям Premiere Pro, композициям After Effects и медиаресурсам во время импорта](#)

Браузер стилей упрощает работу в Adobe Media Encoder.

Для получения дополнительной информации об использовании браузера стилей просмотрите [данное видео от video2brain](#).

---

## **Системные стили**

[Наверх](#)

Системные стили в браузере разбиты по категориям по типу использования (например, вещание или интернет-видео) и целевому назначению (например, DVD, Blu-ray, камера или планшет). Вы можете изменять эти стили, чтобы создать заказные стили, также называемые пользовательскими стилями.

В браузере стилей можно быстро найти нужный стиль с помощью функции поиска или используя расширенную навигацию с поддержкой сворачиваемой структуры папок.

---

## [Пользовательские стили, группы стилей и псевдонимы](#)

[Наверх](#)

Системные стили можно изменять, чтобы создать пользовательские стили. Дополнительную информацию о создании пользовательских стилей см. в разделе Пользовательские стили.

Пользовательские стили можно систематизировать по отдельным папкам, называемым *группами стилей*. Группы стилей позволяют быстро применять несколько стилей к исходному файлу.

Псевдонимы позволяют создавать многократных несколько экземпляров стиля для использования в нескольких группах стилей.

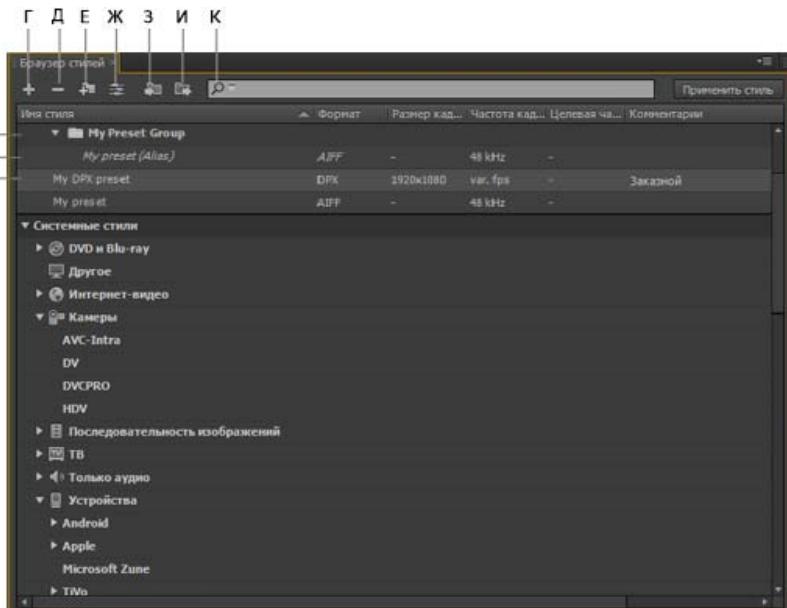
Например, если вы хотите, чтобы стиль существовал в нескольких группах стилей, создайте псевдонимы для стилей, а не дубликаты. Затем добавьте псевдонимы в другие группы стилей. Когда вы редактируете стиль, изменения применяются ко всем псевдонимам.

---

## [Управление стилями](#)

[Наверх](#)

Для управления стилями используйте меню «Стиль» или параметры на панели «Браузер стилей» («Окно» > «Браузер стилей»). Вы можете также щелкнуть правой кнопкой мыши на стиле в браузере стилей, чтобы открыть контекстное меню параметров.



### Браузер стилей

**A.** Пользовательский стиль **Б.** Псевдоним стиля **В.** Группа стилей **Г.** Создать новый стиль **Д.** Удалить стиль **Е.** Создать новую группу стилей **Ж.** Настройки стиля **З.** Импорт стилей **И.** Экспорт стилей **К.** Поиск стилей

### Создание стилей, групп стилей и псевдонимов

Группа стилей может содержать пользовательские стили, псевдонимы стилей, или другие группы стилей.

- Чтобы создать стиль, нажмите «Стиль» > «Создать стиль».
- Чтобы создать группу стилей, нажмите «Стиль» > «Создать группу».
- Чтобы создать псевдоним стиля, щелкните правой кнопкой мыши по стилю на панели «Браузер стилей» и выберите «Создать псевдоним».
- Чтобы быстро создать псевдоним для системного стиля, перетащите стиль в раздел «Пользовательские стили и группы».
- Чтобы быстро создать псевдоним для пользовательского стиля, перетащите стиль в группу стилей, удерживая кнопку **Alt** (Win) или **Opt** (Mac OS).

### Изменение пользовательских стилей

- Чтобы переименовать стиль, нажмите имя выбранного стиля. Введите имя стиля и нажмите **Enter**. Либо, чтобы переименовать стиль, нажмите «Стиль» > «Переименовать».
- Чтобы изменить настройки стиля, выберите стиль и нажмите «Стиль» > «Установки».
- Чтобы удалить стиль, выберите стиль и нажмите клавишу **Delete**. Либо выберите «Стиль» > «Удалить».

**Примечание.** Только пользовательские стили могут быть отредактированы. Изменения в системных стилях можно сохранить как новые пользовательские стили, нажав кнопку «Сохранить копию» в диалоговом окне «Настройки стиля».

### Указание размещения стиля в Finder или Проводнике

Щелкните правой кнопкой мыши по стилю в браузере стилей и выберите «Открыть файл стиля».

### Быстрый поиск стиля в браузере

При вводе имени в поле поиска браузер стилей фильтрует список стилей согласно вашему запросу. Выполняется просмотр всех столбцов на соответствие результатам.

### Импорт и экспорт стилей

Стили могут быть импортированы и экспортированы как файлы EPR. Файлы EPR сохраняются в формате XML.

- Выберите «Стиль» > «Импорт», чтобы импортировать файлы EPR. Импортированные стили отображаются в разделе «Пользовательские стили и группы».
- Выберите «Стиль» > «Экспорт», чтобы экспортировать выделенные стили как файлы EPR.

**Примечание.** Вы можете также перетащить файлы EPR на существующий стиль в браузере стилей, чтобы импортировать их.

### Применение стилей или групп стилей к очереди

[Наверх](#)

- Перетащите стили, группы стилей или псевдонимы из браузера стилей на исходные или выходные файлы в очереди.
  - При перетаскивании стиля на исходный файл к этому файлу добавляется выходной файл.
  - При перетаскивании стиля на существующий выходной файл настройки этого файла заменяются настройками стиля.
- Чтобы добавить выходной файл к исходному, перетащите исходный файл из очереди на стиль, группу стилей или псевдоним в браузере стилей.
- Чтобы заменить настройки выходного файла настройками стиля, перетащите выходной файл из очереди на стиль, группу стилей или псевдоним в браузере стилей.
- Выберите исходный файл в очереди и дважды щелкните стиль, группу стилей или псевдоним в браузере стилей.
- Выберите исходный файл в очереди. Выберите стили, группы стилей или псевдоним в браузере стилей. Нажмите «Применить стиль».

Чтобы применить стили к исходным файлам в очереди, выполните одно из следующих действий:

## Применение стилей или групп стилей к папкам отслеживания

[Наверх](#)

Чтобы применить стили к папкам отслеживания на панели «Папки отслеживания», выполните одно из следующих действий:

- Перетащите стили, группы стилей или псевдонимы из браузера стилей на папки отслеживания или выходные файлы в панели «Папки отслеживания».
  - При перетаскивании стиля в папку отслеживания в нее добавляются новые выходные файлы.
  - При перетаскивании стиля на существующий выходной файл его настройки вывода заменяются настройками стиля.
- Чтобы добавить выходной файл в папку отслеживания, перетащите папку отслеживания из панели «Папки отслеживания» на стиль, группу стилей или псевдоним в браузере стилей.
- Чтобы заменить настройки выходных файлов настройками стиля, перетащите файл из панели папок отслеживания на стиль, группу стилей или псевдоним в браузере стилей.
- Выберите папку отслеживания на панели «Папки отслеживания». Дважды щелкните стиль, группу стилей или псевдоним, удерживая Alt (Win) или Opt (Mac), в браузере стилей.
- Выберите папку отслеживания на панели «Папки отслеживания». Выделите стили, группы стилей или псевдонимы в браузере стилей. Удерживая Alt (Win) или Opt (Mac), щелкните кнопку «Применить стиль».

## Применение стилей к последовательностям Premiere Pro, композициям After Effects и медиаресурсам во время импорта

[Наверх](#)

### Применение стилей к последовательностям Adobe Premiere Pro

**Примечание.** Этот метод – единственный способ быстро добавить несколько стилей в последовательности Adobe Premiere Pro. Диалоговое окно Export Settings в Adobe Premiere Pro позволяет применить единый стиль при экспорте последовательностей в Adobe Media Encoder.

Перетащите последовательность с панели Project открытого проекта Adobe Premiere Pro на стиль, псевдоним или группу стилей в браузере стилей.

### Применение стилей к композициям After Effects

Перетащите композицию с панели Project открытого проекта After Effects на стиль, псевдоним или группу стилей в браузере стилей.

### Применение стилей к ресурсам аудио и видео

Перетащите видео- и аудиоресурсы из Finder или Проводника Windows на стиль, псевдоним или группу стилей в Браузере стилей.

### Важные замечания по применению стилей

- Перетаскивание одного стиля на выходной файл заменяет этот файл. Новые выходные файлы наследуют путь целевого выходного файла, имя целевого выходного файла и настройки исходного диапазона.
- Перетаскивание одного стиля на исходный файл добавляет выходной файл.
- Перетаскивание группы стилей (или нескольких выделенных стилей) на выходной файл добавляет выходные файлы. Новые выходные файлы наследуют путь целевого выходного файла, имя целевого выходного файла и настройки исходного диапазона.
- Перетаскивание группы стилей (или нескольких выделенных стилей) на исходный файл добавляет выходной файл. Настройки, такие как путь выходного файла, существующих выходных файлов не наследуются.



# Добавление элементов в очередь кодирования и управление ими

---

## [Импорт элементов в очередь кодирования](#)

### [Интерпретация элементов в очереди кодирования](#)

### [Добавление папки отслеживания в очередь кодирования](#)

### [Сохранение очереди кодирования](#)

### [Удаление элементов из очереди кодирования](#)

### [Дублирование элементов в очереди кодирования](#)

### [Пропуск элементов в очереди кодирования](#)

В очередь кодирования Adobe Media Encoder можно добавлять исходные видео- или аудиофайлы, последовательности Adobe Premiere Pro и композиции Adobe After Effects.

Тур по пользовательскому интерфейсу, а также советы по импорту элементов и использованию папок отслеживания см. в [видеоролике Яна Озера \(Jan Ozer\)](#).

## Импорт элементов в очередь кодирования

[Наверх](#)

- Чтобы добавить видео- или аудиофайлы, перетащите их в очередь или нажмите кнопку «Добавить» и выберите нужные файлы в открывшемся окне.
- Кроме того, можно дважды щелкнуть в свободной области панели «Очередь» и выбрать один или несколько файлов.
- Чтобы добавить последовательность Adobe Premiere Pro, щелкните «Файл» > «Добавить последовательность Premiere Pro», выберите проект и нужную последовательность в проекте. Можно также перетащить в очередь последовательность с палитры «Проект» в Adobe Premiere Pro.
- Чтобы добавить композицию Adobe After Effects, щелкните «Файл» > «Добавить композицию After Effects» и выберите композицию в проекте. Можно также перетащить в очередь композицию с палитры «Проект» в Adobe After Effects.
- Чтобы добавить последовательность изображений, выберите «Файл» > «Добавить». В диалоговом окне «Открыть» выберите первый файл последовательности изображений. Установите флажок для нужного типа файлов и нажмите кнопку «Открыть».

## Остановка кодирования текущего элемента

- Выберите «Файл» > «Остановить текущий файл» или нажмите кнопку «Остановить очередь».

## Интерпретация элементов в очереди кодирования

[Наверх](#)

При импорте в Adobe Media Encoder видеоресурса, программа выполняет попытку определения пропорций пикселов, частоты кадров и порядка полей для этого ресурса, а также способа интерпретации информации об альфа-канале (прозрачности). Если Adobe Media Encoder определяет какие-либо характеристики неверно, пользователь может исправить их интерпретацию вручную.

- Выберите один или несколько элементов в очереди кодирования.
- Выберите «Файл» > «Интерпретировать материал». Также можно щелкнуть правой кнопкой мыши по файлу и выбрать «Интерпретировать материал»
- Выберите соответствующие настройки интерпретации.

## Добавление папки отслеживания в очередь кодирования

[Наверх](#)

Можно настроить Adobe Media Encoder для отслеживания появления видео- или аудиофайлов в определенных папках, называющихся **папками отслеживания**. При обнаружении программой Adobe Media Encoder видео- или аудиофайл в такой папке она кодирует этот файл согласно заданным параметрам кодирования и экспортирует результат в папку Output, создаваемую внутри папки отслеживания.

- Выберите «Файл» > «Создать Watch Folder».
- Выберите папку назначения и нажмите «OK».

3. Выберите формат и стиль в меню очереди кодирования рядом с именем папки.

Элементы, добавляемые в очередь папкой отслеживания, кодируются вместе с другими элементами очереди.

**Примечание.** Если задан параметр «Запускать очередь автоматически при отсутствии активности в течение:» в диалоговом окне «Установки», кодирование запускается по истечении определенного промежутка времени после добавления папкой отслеживания нового элемента в очередь кодирования.

## Папки отслеживания в Adobe Media Encoder

Для добавления папок и управления ими в Adobe Media Encoder можно пользоваться панелью «Папки отслеживания». Папку отслеживания можно добавить, выполнив одно из следующих действий:

- Выберите «Файл» > «Создать Watch Folder».
- Нажмите кнопку «Добавить папку».
- Дважды щелкните пустую область на панели «Папки отслеживания».
- Создайте папку с помощью Explorer (Windows) или Finder (Mac OS), а затем перетащите ее на панель «Папки отслеживания».

После создания папки отслеживания на панели «Папки отслеживания» ее имя будет отображено в левом столбце.

Оставьте флагок установленным в поле «Автоматически кодировать папки отслеживания» для кодирования всех элементов папки отслеживания автоматически.

## Создание выходного файла в разных форматах из одного исходного элемента с помощью папок отслеживания

Папки отслеживания позволяют сформировать несколько выходных файлов за одну операцию. Например, необходимо создать файл FLV, видеофильм в формате AVI, а также эскиз в формате JPEG при выполнении операции перекодирования видеоресурса. Выполните следующие действия, чтобы создать эти файлы за одну операцию:

1. Создайте папку с помощью Explorer (Windows) или Finder (Macintosh), назвав ее, например, «My\_WatchFolder».

В Adobe Media Encoder необходимо будет создать 3 папки отслеживания (в папке «My\_WatchFolder»), каждая из которых указывает на одно и то же место на диске.

2. Создайте новую папку отслеживания, нажав кнопку «Добавить папку», а затем перейдите в только что созданную папку «My\_WatchFolder».

- a. В меню «Формат» выберите формат «FLV».
- b. В меню «Стиль» выберите стиль, а затем нажмите «OK».
- c. Нажмите «Вывод». Выберите местоположение для размещения созданного файла.

3. Создайте новый элемент папки отслеживания, который будет также указывать на папку «My\_WatchFolder», аналогично действию 2.

- a. В меню «Формат» выберите формат «AVI».
- b. В меню «Стиль» выберите стиль, а затем нажмите «OK».
- c. Нажмите «Вывод». Выберите местоположение для размещения созданного файла.

4. Создайте новый элемент папки отслеживания, который будет также указывать на папку «My\_WatchFolder», аналогично действиям 2 и 3.

- a. В меню «Формат» выберите формат «JPEG».
- b. В меню «Стиль» выберите стиль, а затем нажмите «OK».
- c. Нажмите «Вывод». Выберите местоположение для размещения созданного файла.

5. Перетащите исходный файл в папку «My\_WatchFolder», а затем нажмите кнопку «Запустить очередь». В Adobe Media Encoder CS5.5 и более поздних версий процесс кодирования запускается автоматически, если в поле «Автоматическое кодирование папок отслеживания» установлен флагок.

После завершения процесса создания файлов, каждый файл будет размещен в указанном местоположении выходных данных.

**Примечание.** Используя папки отслеживания, обратите внимание на следующие ограничения:

- При использовании папок отслеживания последовательности неподвижных изображений в качестве исходного отснятого материала

не поддерживаются. Если набор неподвижных изображений будет помещен в отслеживаемую папку, каждый отдельный файл изображения будет добавлен в очередь как отдельный элемент (а не вся последовательность в виде единого отснятого материала).

- Файлы проекта Premiere Pro и After Effects не распознаются, так как нет механизма выделения индивидуальной последовательности Premiere Pro или композиции After Effects из файла проекта.

## Сохранение очереди кодирования

[Наверх](#)

При выходе из Adobe Media Encoder очередь кодирования и все настройки кодирования сохраняются автоматически.

- Чтобы сохранить очередь кодирования вручную, выберите «Файл» > «Сохранить очередь».

## Удаление элементов из очереди кодирования

[Наверх](#)

1. Выберите элемент или элементы, которые требуется удалить из очереди кодирования.
2. Нажмите кнопку «Удалить», для этого выберите «Редактировать» > «Удалить» или нажмите клавишу «Delete». В Adobe Media Encoder CS5.5 и более поздних версий также можно нажать кнопку «Удалить».

## Дублирование элементов в очереди кодирования

[Наверх](#)

1. Выберите элемент или элементы, которые требуется продублировать в очереди кодирования.
2. Нажмите кнопку «Дублировать», для этого выберите «Редактировать» > «Дублировать», или нажмите клавиши «Ctrl» и «D» (Windows) или «Command» и «D» (Mac OS). В Adobe Media Encoder CS5.5 и более поздних версий также можно нажать кнопку «Дублировать» или щелкнуть правой кнопкой мыши по файлу и выбрать «Дублировать».

## Пропуск элементов в очереди кодирования

[Наверх](#)

### Пропуск элементов

1. Выберите элемент или элементы, которые требуется пропустить в очереди кодирования.
2. Выберите «Редактировать» > «Пропустить выбранное». В Adobe Media Encoder CS5.5 и более поздних версий можно также щелкнуть правой кнопкой мыши по файлу и выбрать «Пропустить выбранное».

### Восстановление статуса кодирования пропущенного файла

1. Выберите элементы, которые необходимо перевести в состояние «Ожидание кодирования».
2. Выберите «Редактировать» > «Сброс состояния». В Adobe Media Encoder CS5.5 и более поздних версий можно также щелкнуть правой кнопкой мыши по файлу и выбрать «Сброс состояния».

 Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

# Поддерживаемые форматы файлов для импорта

Некоторые расширения файлов, такие как MOV, AVI, MXF и FLV, обозначают контейнер-форматы, а не отдельные форматы для аудио, видео или изображений. Контейнер-файлы могут содержать данные, закодированные при помощи различных схем сжатия и кодирования. Adobe Media Encoder может импортировать такие контейнер-файлы, но возможность импорта данных, которые в них содержатся, зависит от установленных кодеков (а конкретно, декодеров).

Устанавливая дополнительные кодеки, можно расширить возможности Adobe Media Encoder по импорту дополнительных типов файлов. Многие кодеки установлены в составе операционной системы и функционируют в качестве компонентов форматов QuickTime или Video for Windows. Для получения дополнительной информации о кодеках, поддерживающих файлы, созданные конкретными устройствами или приложениями, обращайтесь к производителю оборудования или ПО.

## Форматы видео и анимации

- 3GP
- Анимированный GIF (GIF) (только в Windows)
- DV (в контейнер-форматах MOV или AVI или в качестве DV-потока, не содержащего контейнер)
- FLV, F4V

**Примечание.** Форматы FLV и F4V являются контейнер-форматами, каждый из которых связан с набором видео- и аудиоформатов. Файлы F4V обычно содержат видеоданные, которые кодируются с использованием видеокодека H.264 и аудиокодека AAC. Файлы FLV обычно содержат видеоданные, которые кодируются с использованием кодека On2 VP6 или Sorenson Spark, и аудиоданные, которые кодируются с использованием аудиокодека MP3. Однако в Adobe Media Encoder поддерживается импорт файлов FLV с помощью видеокодека On2 VP6, но не кодека Sorenson Spark.

- QuickTime movie (MOV; для Windows, требуется проигрыватель QuickTime)
- Форматы MPEG-1, MPEG-2 и MPEG-4 (MPEG, MPE, MPG, M2V, MPA, MP2, M2A, MPV, M2P, M2T, MTS, AC3, MP4, M4V, M4A, VOB, 3GP, AVC, h.264)

**Примечание.** Некоторые форматы, связанные с определенными современными камерами, используют кодирование MPEG-4. Например, формат XDCAM EX использует файлы MP4, а формат AVCHD - файлы MTS.

- Media eXchange Format (MXF)
- MXF OP1a

**Примечание.** MXF представляет собой контейнер-формат. В Adobe Media Encoder имеется возможность импорта только некоторых видов данных, содержащихся в файлах MXF. Adobe Media Encoder может импортировать вариацию Op-Atom, используемую камерами Panasonic с помощью кодеков DV, DVCPRO, DVCPRO50, DVCPRO HD и AVC-Intra для записи на медианосители Panasonic P2. Также Adobe Media Encoder поддерживает импорт файлов XDCAM HD в формате MXF.

- P2 Movie (MXF)
- Netshow (ASF; только для Windows)
- RED Raw (R3D)
- Video for Windows (AVI, WAV; для Mac OS, требуется QuickTime Player)
- Windows Media (WMV, WMA, ASF; только для Windows)

## Форматы аудио

- Adobe Sound Document (ASND; многодорожечные файлы, импортированные как одна объединенная дорожка)
- Advanced Audio Coding (AAC, M4A)
- Audio Interchange File Format (AIF, AIFF)
- QuickTime (MOV; для Windows, требуется проигрыватель QuickTime)
- MP3 (MP3, MPEG, MPG, MPA, MPE)
- Video for Windows (AVI, WAV; для Mac OS, требуется QuickTime Player)
- Windows Media Audio (WMA; только для Windows)
- Waveform (WAV)

## Форматы неподвижных изображений

- Adobe Illustrator (AI, EPS)
- Photoshop (PSD)
- Bitmap (DIB, RLE) (только для Windows)
- Bitmap (BMP)
- Cineon/DPX (CIN, DPX)
- GIF
- Icon File (ICO; только для Windows)
- JPEG (JPE, JPG, JPEG, JFIF)
- PICT (PIC, PCT)
- Переносимый сетевой графический формат (PNG)
- Targa (TGA, ICB, VDA, VST)
- TIFF (TIF)

**Примечание.** Файлы любого формата неподвижных изображений можно импортировать в виде последовательности. Дополнительную информацию см. в разделе Импорт элементов в очередь кодирования.

#### Форматы файлов проекта

- Adobe Premiere Pro (PRPROJ)
- After Effects (AEP, AEPX)

---

 Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

# ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ СТИЛИ

---

## [Создание и сохранение пользовательского стиля](#)

[Импорт стиля](#)

[Экспорт стиля](#)

[Удаление пользовательских стилей](#)

[Наверх](#)

### **Создание и сохранение пользовательского стиля**

Выбор формата автоматически задает список доступных связанных стилей, предназначенных для определенных сценариев доставки. Чтобы выбрать наиболее подходящий стиль, Adobe Media Encoder использует характеристики исходного элемента. Можно создавать и сохранять свои собственные стили, экспорттировать их, а также импортировать дополнительные стили.

**Примечание.** Служба технической поддержки Adobe поддерживает только стили Adobe Media Encoder, поставляемые с приложениями Adobe.

1. В меню «Формат» выберите формат.
2. В меню «Стиль» выберите стиль, который больше всего соответствует необходимым параметрам, или выберите «Пользовательский».
3. Задайте настройки в диалоговом окне «Настройки экспорта».
4. Нажмите кнопку «Сохранить стиль» .
5. Введите имя стиля, выберите категории параметров для сохранения после появления соответствующих сообщений и нажмите «OK».

**Примечание.** Стили кодирования хранятся в том же местоположении, что и файлы Adobe Media Encoder.

## **Импорт стиля**

[Наверх](#)

1. Нажмите кнопку «Импортировать стиль» .
2. Перейдите в папку со стилем, выберите его и нажмите «Открыть».
3. Введите имя импортируемого стиля, укажите дополнительные параметры и нажмите кнопку «OK».

Можно импортировать только стиль для формата, заданного в меню «Формат». Например, при попытке добавить стиль MPEG 2 будет обнаружена ошибка, если задан формат FLV. Измените формат на MPEG 2 перед созданием нового стиля.

## **Экспорт стиля**

[Наверх](#)

1. В диалоговом окне «Настройки экспорта» выберите стиль, который необходимо экспорттировать.
2. Удерживая клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS), нажмите кнопку «Сохранить стиль» .
3. Выберите папку для сохранения стиля, присвойте ему имя и нажмите «Сохранить».

Стиль сохраняется в виде файла с расширением .egr.

## **Удаление пользовательских стилей**

[Наверх](#)

1. В диалоговом окне «Настройки экспорта» выберите пользовательский стиль, который необходимо удалить.
2. Выполните одно из следующих действий.
  - Чтобы удалить один стиль, нажмите кнопку «Удалить стиль» .

- Чтобы удалить все пользовательские стили, нажмите кнопку «Удалить стиль», удерживая клавиши «Ctrl» + «Alt» (Windows) или «Command» + «Option» (Mac OS).
- 

 Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

# Работа с журналами регистрации

---

[Журнал регистрации кодирования](#)  
[Журнал регистрации ошибок](#)

## Журнал регистрации кодирования

[Наверх](#)

Журнал регистрации кодирования — это обычный текстовый файл, который содержит запись всех кодированных файлов, завершенных успешно или с ошибкой. Статус каждого кодированного файла добавляется в конце файла (последняя запись добавляется в конце файла). Журнал регистрации добавляет записи, пока их не сотрут вручную. Чтобы стереть записи в журнале регистрации событий, откройте файл в текстовом редакторе, выберите все записи, удалите их и сохраните пустой файл с именем по умолчанию (AMEEEncodingLog.txt).

Журнал регистрации сохраняется в следующем каталоге:

- Windows XP: C:\Documents and Settings\[пользователь]\Application Data\Adobe\Adobe Media Encoder\5.0\AMEEEncodingLog.txt
- Windows Vista: C:\Users\[пользователь]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Media Encoder\5.0\AMEEEncodingLog.txt
- Mac OS: Macintosh HD/Users/[пользователь]/Library/Application Support/Adobe/Adobe Media Encoder/5.0/AMEEEncodingLog.txt

Чтобы открыть журнал регистрации, выберите «Файл» > «Показать журнал».

Имеются два журнала регистрации:

- AMEEEncodingLog.txt: для заданий, кодирование которых выполнена успешно.
- AMEEEncodingErrorLog.txt: для заданий, кодирование которых не была выполнена или была остановлена пользователем.

## Журнал регистрации ошибок

[Наверх](#)

Журналы регистрации и журналы регистрации ошибок хранятся в том же местоположении, что и файлы Adobe Media Encoder.

Чтобы открыть журнал регистрации, выберите «Файл» > «Показать журнал».

---

 Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

# Поддерживаемые форматы файлов для экспорта

При экспорте с помощью Adobe Media Encoder выберите выходной формат в диалоговом окне «Настройки экспорта». В зависимости от выбранного формата определяются доступные параметры стиля. Выберите формат, который оптимально подходит для решения задач выхода.

Дополнительную информацию о форматах видео см. в этом [учебном видеопособии от Фила Хокинса](#). Дополнительную информацию о наилучшем формате или кодеке для экспорта см. в этом [учебном видеопособии от Тодда Коприва](#).

Adobe Media Encoder используется как отдельное приложение и как компонент Adobe Premiere Pro, After Effects, Flash Professional, Soundbooth и Encore. Форматы, которые может экспортировать Adobe Media Encoder, зависят от того, какие из этих приложений установлены. Версия Adobe Media Encoder, установленная с Flash Professional, может импортировать файлы в формате видео Flash. Для экспорта других форматов видео необходима версия, которая поставляется совместно с пакетами Production Premium и Master Collection или с продуктами After Effects и Premiere Pro.

Некоторые расширения файлов, такие как MOV, AVI, MXF, FLV и F4V, обозначают контейнер-форматы, а не отдельные форматы для аудио, видео или изображений. Контейнер-файлы могут содержать данные, закодированные при помощи различных схем сжатия и кодирования. Adobe Media Encoder может кодировать видео- и аудиоданные для этих контейнер-файлов, в зависимости от того, какие кодеки (в частности кодировщики) установлены. Многие кодеки установлены в составе операционной системы и функционируют в качестве компонентов форматов QuickTime или Video for Windows.

В зависимости от установленного программного обеспечения могут быть доступны следующие параметры:

## Видео и анимация

- Анимированный GIF (только в Windows)
- FLV, F4V

**Примечание.** Форматы FLV и F4V являются контейнер-форматами, каждый из которых связан с набором видео- и аудиоформатов. Файлы F4V обычно содержат видеоданные, которые кодируются с использованием видеокодека H.264 и аудиокодека AAC. Файлы FLV обычно содержат видеоданные, которые кодируются с использованием кодека On2 VP6 или Sorenson Spark, и аудиоданные, которые кодируются с использованием аудиокодека MP3. Однако в Adobe Media Encoder поддерживается кодирование файлов FLV с помощью видеокодека On2 VP6, но не кодека Sorenson Spark.

- H.264 (AAC, 3GP, MP4, M4V, MPA (аудио), AMR (audio), WAV (аудио PCM))
- H.264 Blu-ray (M4V, WAV (аудио PCM))
- MPEG-2 (MPA, M2V, MPG, M2T, WAV (аудио PCM))
- MPEG-2 DVD (M2V, MPG, MPA (аудио), WAV (аудио PCM))
- MPEG-2 Blu-ray (M2V, M2T, WAV)
- MPEG-4 (3GP, MP4, M4V, AAC (аудио), AMR (аудио))
- P2 (MXF)

**Примечание.** MXF представляет собой контейнер-формат. Adobe Media Encoder может кодировать и экспортить фильмы в вариации Op-Atom контейнеров MXF, используя кодеки DVCPRO25, DVCPRO50, DVCPRO100 и AVC-Intra. В Premiere Pro возможен экспорт файлов MXF, содержащих существенные элементы MPEG-2, которые совместимы с применяемым в Avid Unity и других подобных системах форматом XDCAM HD. Adobe Media Encoder также может экспортить файлы в этом формате. Дополнительную информацию см. [здесь](#).

- MXF OP1a
- Видеофильм в формате QuickTime (MOV; в Windows требует QuickTime)
- Windows Media (WMV; только для Windows)
- Video for Windows (AVI, AVI (без сжатия); только для Windows)

## Неподвижное изображение и последовательность изображений

**Примечание.** Чтобы экспортить фильм как последовательность файлов неподвижных изображений, установите флажок «Экспортить как последовательность» на вкладке «Видео», выбрав соответствующий формат неподвижного изображения.

- Bitmap (BMP; только для Windows)
- DPX
- GIF (только в Windows)

- JPEG
- PNG
- Targa (TGA)
- TIFF (TIF)

## Аудио

- Audio Interchange File Format (AIFF)
- MP3
- Waveform Audio (WAV)
- Advanced Audio Coding (AAC Audio)

## Кодеки, установленные для других экземпляров Adobe Media Encoder

- Adobe Master Collection, Adobe Production Premium или Adobe Premiere Pro: все кодеки
- Adobe After Effects: все кодеки, кроме Dolby audio
- Все остальные продукты: FLV, F4V, h.264, MP3

## Онлайн-ресурсы по кодированию видео с помощью Adobe Media Encoder

- [В этом учебном видеопособии](#) Фил Хокинс рассказывает о некоторых форматах видео для экспорта.
- Тодд Коприва рассказывает, как выбрать соответствующий выходной формат для видео, [в этом ролике Video2Brain](#).

---

 Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

# Комбинации клавиш по умолчанию

[Меню «Файл»](#)  
[Меню «Редактирование»](#)  
[Меню «Стиль»](#)  
[Меню «Окно»](#)  
[Главный пользовательский интерфейс](#)  
[Панель «Очередь»](#)  
[Диалоговое окно «Настройки экспорта»](#)  
[Настройка комбинаций клавиш](#)

## Меню «Файл»

[Наверх](#)

Действие	Windows	Mac OS
Добавить папку отслеживания	Ctrl+Alt+I	Cmd+Opt+I
Остановить кодирование текущего элемента	Ctrl+ - (минус)	Cmd+ - (минус)
Показать журнал	Ctrl+L	Ctrl+L
Показать ошибки	Ctrl+Alt+L	Cmd+Opt+L

## Меню «Редактирование»

[Наверх](#)

Действие	Windows	Mac OS
Повторить	Ctrl+Shift+Z	Cmd+Shift+Z
Сбросить состояние	Ctrl+ . (точка)	Cmd+ . (точка)
Пропустить выбранные элементы	Ctrl+Shift+. (точка)	Cmd+Shift+. (точка)
Показать ошибки	Ctrl+Alt+L	Cmd+Opt+L
Открыть окно «Комбинации клавиш»	Ctrl+Alt+Shift+K	Cmd+Opt+Shift+K

## Меню «Стиль»

[Наверх](#)

Действие	Windows	Mac OS
Открыть окно «Настройки стиля»	Ctrl+Alt+E	Cmd+Opt+E
Применить к очереди	Ctrl+U	Cmd+U
Применить к папкам отслеживания	Ctrl+Alt+U	Cmd+Opt+U
Создать стиль	Ctrl+N	Cmd+N
Создать группу стилей	Ctrl+G	Cmd+G
Создать псевдоним стиля	Ctrl+B	Cmd+B
Переименовать стиль или группу стилей	Ctrl+R	Cmd+R

## Меню «Окно»

[Наверх](#)

Действие	Windows	Mac OS

Панель «Очередь»	<b>Ctrl+1</b>	<b>Cmd+1</b>
Панель «Кодирование»	<b>Ctrl+2</b>	<b>Cmd+2</b>
Панель папок отслеживания	<b>Ctrl+3</b>	<b>Cmd+3</b>
Браузер стилей	<b>Ctrl+4</b>	<b>Cmd+4</b>

## Главный пользовательский интерфейс

[Наверх](#)

Действие	Windows	Mac OS
Закрыть текущую панель	<b>Ctrl+W</b>	<b>Cmd+W</b>
Развернуть/восстановить панель под указателем мыши	~ (знак обратной галочки под тильдой)	~ (знак обратной галочки под тильдой)
Развернуть или восстановить текущую панель	<b>Shift+~</b> (знак обратной галочки под тильдой)	<b>Shift+~</b> (знак обратной галочки под тильдой)
Развернуть/восстановить панель под указателем мыши (неанглийские раскладки клавиатуры)	<	<
Развернуть/восстановить текущую панель (неанглийские раскладки клавиатуры)	<b>Shift+&lt;</b>	<b>Shift+&lt;</b>
Выделить предыдущий/следующий элемент в списке	Стрелки вверх и вниз	Стрелки вверх и вниз
Добавить предыдущий/следующий элемент в списке к текущему выделению	<b>Shift</b> + стрелки вверх и вниз	<b>Cmd</b> + стрелки вверх и вниз
Выделить предыдущий/следующий элемент в списке. Если папка выделена, стрелка вправо открывает папку, а стрелка влево закрывает.	Стрелки вправо и влево	Стрелки вправо и влево
Добавить предыдущий/следующий элемент в списке к текущему выделению. Если папка выделена, стрелка вправо открывает папку, а стрелка влево закрывает.	<b>Shift</b> + стрелки вправо и влево	<b>Shift</b> + стрелки вправо и влево

## Панель «Очередь»

[Наверх](#)

Действие	Windows	Mac OS
Добавить элемент в очередь	<b>Ctrl+I</b>	<b>Cmd+I</b>
Запустить/остановить очередь	«Ввод»	<b>Return</b>
Остановить очередь	<b>Esc</b>	
Открыть окно «Установки»	<b>Ctrl+,</b> (запятая)	<b>Cmd+,</b> (запятая)
Сохранить очередь	<b>Ctrl+S</b>	<b>Cmd+S</b>
Выйти	<b>Ctrl+Q</b>	<b>Cmd+Q</b>
Дублировать выбранные элементы	<b>Ctrl+D</b>	<b>Cmd+D</b>
Выделить все элементы в текущем списке	<b>Ctrl+A</b>	<b>Cmd+A</b>
Открыть диалоговое окно «Настройки экспорта»	<b>Ctrl+E</b>	<b>Cmd+E</b>
Отменить	<b>Ctrl+Z</b>	<b>Cmd+Z</b>
Повторить	<b>Ctrl+Y</b>	<b>Cmd+Y</b>
Справка по Adobe Media Encoder	<b>F1</b>	<b>F1</b>

## Диалоговое окно «Настройки экспорта»

[Наверх](#)

Действие	Windows	Mac OS
Переместить воспроизведяющую головку на один кадр вперед/назад	Стрелки влево/вправо	Стрелки влево/вправо
Переместить воспроизведяющую головку на первый/последний кадр	<code>Home / End</code>	<code>Home / End</code>
Установить точку входа исходного диапазона в текущее положение воспроизведяющей головки	<code>I</code>	
Установить точку выхода исходного диапазона в текущее положение воспроизведяющей головки	<code>O</code>	<code>O</code>
Переместить воспроизведяющую головку на точку входа	<code>Q</code>	<code>Q</code>
Переместить воспроизведяющую головку на точку выхода	<code>W</code>	<code>W</code>
Увеличить масштаб просмотра кадра	<code>Ctrl++ (плюс)</code>	<code>Cmd++ (плюс)</code>
Уменьшить масштаб просмотра кадра		<code>Cmd+- (минус)</code>
Экспортировать стиль как файла EPR		

Поле скорости передачи в битах в Мбит/с:		
Действие	Windows	Mac OS
Увеличить или уменьшить текущее значение на 1	<code>Shift + стрелки вверх и вниз</code>	<code>Shift + стрелки вверх и вниз</code>
Увеличить или уменьшить текущее значение на 0,1	Стрелки вверх и вниз	Стрелки вверх и вниз
Увеличить или уменьшить текущее значение на 0,01	<code>Ctrl + стрелки вверх и вниз</code>	<code>Cmd + стрелки вверх и вниз</code>
Увеличить или уменьшить текущее значение на 0,001	<code>Ctrl+Alt+стрелки вверх/вниз</code>	<code>Cmd+Opt+стрелки вверх/вниз</code>

Поле скорости передачи в битах в Кбит/с:		
Действие	Windows	Mac OS
Увеличить или уменьшить текущее значение на 10	<code>Shift + стрелки вверх и вниз</code>	<code>Shift + стрелки вверх и вниз</code>
Увеличить или уменьшить текущее значение на 1	Стрелки вверх и вниз	Стрелки вверх и вниз
Увеличить или уменьшить текущее значение на 0,1	<code>Ctrl + стрелки вверх и вниз</code>	<code>Cmd + стрелки вверх и вниз</code>
Увеличить или уменьшить текущее значение на 0,01	<code>Ctrl+Alt+стрелки вверх/вниз</code>	<code>Cmd+Opt+стрелки вверх/вниз</code>

Числовое поле с целыми числами (напр. настройка ширины кадра):		
Действие	Windows	Mac OS
Увеличить или уменьшить текущее	Стрелки вверх и вниз	

значение на 1		Стрелки вверх и вниз
Увеличить или уменьшить текущее значение на 10	<b>Shift</b> + стрелки вверх и вниз	<b>Shift</b> + стрелки вверх и вниз
Увеличить или уменьшить текущее значение на 10	<b>Ctrl</b> + стрелки вверх и вниз	<b>Cmd</b> + стрелки вверх и вниз
Увеличить или уменьшить текущее значение на 100	<b>Ctrl+Shift+стрелки вверх/вниз</b>	<b>Cmd+Shift+стрелки вверх/вниз</b>

[Наверх](#)

## Настройка комбинаций клавиш

Чтобы настроить комбинации клавиш в Adobe Media Encoder CS6 выберите «Редактирование» > «Комбинации клавиш» (Windows) или «Application» > «Комбинации клавиш» (Mac OS).

Например, для того чтобы изменить комбинацию клавиш для операции «Вырезать» с **Ctrl+x** на **Ctrl+t**, выполните следующие действия:

1. Нажмите «Редактирование» > «Комбинации клавиш».
2. На панели «Комбинации клавиш» откройте меню «Редактирование», щелкнув его мышью.
3. Выберите «Вырезать».
4. Нажмите  рядом с **Ctrl+x**, чтобы удалить действующую команду.
5. Щелкните «Добавить».
6. Нажмите **Ctrl+t**.
7. Нажмите OK.

## Диалоговое окно «Комбинации клавиш»

Действие	Windows	Mac OS
Развернуть/свернуть все категории в диалоговом окне	<b>Alt</b> +щелкнуть заголовок категории	<b>Opt</b> +щелкнуть заголовок категории

 Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

# Сведения о кодировании и сжатии видео- и аудиофайлов

---

## [Временное сжатие и пространственное сжатие](#)

### [Битрейт](#)

#### [Частота кадров](#)

#### [Ключевые кадры](#)

#### [Пропорции изображения и размер кадров](#)

#### [Пропорции пикселов](#)

#### [Чересстрочное и прогрессивное видео](#)

#### [Видеоформаты FLV и F4V для Flash Player](#)

#### [Видео высокой четкости \(HD\)](#)

Запись видео и аудио в цифровом формате требует соблюдения баланса между качеством и размером файла/битрейтом. Для уменьшения размера файла и снижения битрейта в большинстве форматов используется операция сжатия с выборочным снижением качества. Сжатие необходимо для уменьшения размера видеофайлов с целью повышения эффективности хранения, передачи и воспроизведения.

При экспорте файла фильма для последующего воспроизведения на определенном типе устройства с определенной пропускной способностью выберите кодировщик (кодек). В разных кодировщиках используются различные схемы сжатия информации. Каждый кодировщик имеет соответствующий декодировщик, который восстанавливает и преобразует сжатые данные для последующего воспроизведения.

Имеется широкий спектр кодеков, так как одно устройство не может являться решением для всех ситуаций. Например, кодек, наиболее подходящий для сжатия мультиплексионных фильмов, обычно не подходит для сжатия видео с натуральным движением.

Сжатие может выполняться *без потерь* (данные в изображении не отбрасываются) или *с потерями* (данные выборочно отбрасываются).

С помощью диалогового окна «Настройки экспорта» пользователь может управлять различными факторами, которые влияют на сжатие и другие аспекты кодирования. См. Кодирование и экспорт.

В видеопособии Джона Дикинсона (John Dickinson), представленном на [веб-сайте Adobe](#), демонстрируется использование Adobe Media Encoder совместно с After Effects и Premiere Pro.

Дополнительную информацию о вариантах кодирования и сжатия см. в статье: [«Часто задаваемые вопросы: Какой формат является наилучшим для рендеринга и экспорта из After Effects?»](#)

---

## [Временное сжатие и пространственное сжатие](#)

[Наверх](#)

Имеются две основные категории сжатия для видео- и аудиоданных: *пространственное сжатие* и *временное сжатие*. Пространственное сжатие применяется к данным одного кадра, независимо от содержимого соседних кадров. Пространственное сжатие часто называют *внутрикадровым сжатием*.

При временном сжатии производится поиск различий между кадрами и записывается только различающаяся информация, то есть кадры описываются на основе отличия от предыдущего кадра. Неизменяющиеся области повторяются от кадра к кадру. Временное сжатие часто называют *межкадровым сжатием*.

---

## [Битрейт](#)

[Наверх](#)

Битрейт (*скорость передачи данных*) влияет на качество видеоклипа и определяет аудиторию, которая может загрузить файл при имеющейся пропускной способности.

Для передачи видео через Интернет следует создавать файлы с более низким битрейтом. Пользователям со скоростным подключением к Интернету файлы будут доступны с небольшой задержкой или без нее, а пользователи с модемным соединением должны будут дождаться загрузки файла. Если предполагаемая аудитория использования видео имеет модемное соединение с Интернетом, то следует создавать короткие видеоклипы с приемлемым временем загрузки.

---

## [Частота кадров](#)

[Наверх](#)

Видео представляет собой последовательность изображений, которые выводятся на экран в быстрой последовательности, создавая иллюзию движения. Количество кадров, показываемых каждую секунду, называется *частотой кадров* и измеряется в кадрах в секунду (кадров/с). Чем выше частота кадров, тем больше кадров в секунду используется для отображения последовательности изображений, придавая движению плавность. Тем не менее, достижение высокого качества посредством применения высокой частоты кадров требует увеличения объема данных и, соответственно, пропускной способности.

При работе с видео, которое сжато цифровым способом, повышение частоты кадров приводит к увеличению размера файла. Для уменьшения размера файла следует понизить частоту кадров или битрейт. Если уменьшить битрейт и оставить без изменений частоту кадров, качество изображения снизится.

Так как качество видео является оптимальным при исходной частоте кадров (частоте кадров, используемой при записи видео), Adobe не рекомендует менять ее, если это допустимо для каналов передачи и воспроизводящего оборудования. Для полнокадрового видео NTSC применяется частота 29,97 кадра/с; для PAL — 25 кадров/с. При понижении частоты кадров в программе Adobe Media Encoder отбрасываются кадры с линейной частотой. Однако в случае необходимости уменьшения частоты кадров лучшие результаты достигаются посредством соблюдения кратности при делении частоты. Например, если исходное видео имеет частоту 24 кадра/с, то снижать ее нужно до 12, 8, 6, 4, 3 или 2 кадров/с.

При работе с мобильными устройствами используйте набор настроек кодирования, уникальный для каждого устройства. Также можно использовать Adobe Device Central, чтобы определить соответствующие настройки для различных мобильных устройств. Дополнительную информацию о приложении Device Central см. в справке Device Central.

**Примечание.** Если создается файл SWF со встроенным видео, частота кадров видеоклипа и файла SWF должна быть одинаковой. Если значения частоты кадров для внедренного видео и файла SWF различаются, воспроизведение будет несогласованным.

## Ключевые кадры

[Наверх](#)

Ключевые кадры — это полные видеокадры (или изображения), которые вставляются в видеоклип с определенными интервалами. Кадры, расположенные между ключевыми кадрами, содержат информацию об изменениях, происходящих между ключевыми кадрами.

**Примечание.** Не путайте ключевые кадры с ключевыми кадрами, представляющими маркеры, которые определяют свойства анимации в определенные моменты времени.

По умолчанию, интервал ключевых кадров определяется в Adobe Media Encoder автоматически на основе частоты кадров видеоклипа. Значение интервала ключевых кадров указывает кодировщику частоту проведения повторной оценки видеоизображения и записи полного кадра, или ключевого кадра, в файл.

Если в видеоматериале происходит частая смена сцен, присутствуют быстро движущиеся объекты или анимация, то общее качество изображения можно повысить сокращением интервала ключевых кадров. Уменьшение интервала между ключевыми кадрами приводит к увеличению размера выходного файла.

Интервал ключевых кадров влияет на эффективность переходов Flash Player (ускоренного воспроизведения вперед или назад) по файлу FLV или F4V. Flash Player может осуществлять переходы только между ключевыми кадрами, и, если может потребоваться перейти к определенному фрагменту видео или поставить воспроизведение на паузу, следует уменьшать значение интервала ключевых кадров.

При уменьшении интервала повышайте битрейт для сохранения требуемого качества изображения на протяжении всего файла.

## Пропорции изображения и размер кадров

[Наверх](#)

Наряду с частотой кадров, размер кадра в файле является важной характеристикой получения видео высокого качества. При определенном битрейте увеличение размера кадра приводит к снижению качества видео.

Пропорции изображения представляют собой отношение ширины изображения к высоте. Самыми распространенными пропорциями изображения являются отношения 4:3 (стандартное телевидение) и 16:9 (широкоэкранное телевидение и телевидение высокой четкости).

## Пропорции пикселов

[Наверх](#)

В большинстве компьютерных графических файлов используются квадратные пиксели с пропорциями 1:1.

В некоторых форматах цифрового видео пиксели не являются квадратными. Например, цифровое видео (DV) стандарта NTSC имеет размер экрана 720 x 480 пикселов и соотношение сторон 4:3. Это значит, что каждый пиксель — прямоугольный, с пропорциями пикселя (PAR) — 0,91 (высокий узкий пиксель).

## Чересстрочное и прогрессивное видео

[Наверх](#)

Чересстрочное видео состоит из двух полей, которые образуют каждый кадр. Каждое поле содержит половину горизонтальных строк кадра; верхнее поле (поле 1) содержит все нечетные строки, а нижнее поле (поле 2) — все четные строки. На мониторе чересстрочного видео (например, телевизоре) каждый кадр отображается посредством вывода всех строк одного поля, а затем другого поля. Порядок полей определяет очередность их отображения. В видео стандарта NTSC новые поля выводятся на экран с частотой 59,94 раза в секунду, что соответствует частоте 29,97 кадра в секунду.

Кадры прогрессивного видео не делятся на поля. На мониторе с прогрессивной разверткой (например, на мониторе компьютера) кадр прогрессивного видео отображается за один проход, при этом все горизонтальные строки выводятся сверху вниз.

В Adobe Media Encoder перед кодированием видео выполняется его деинтерлейсинг, когда при кодировании источника с интерлейсингом необходимо получить результат без интерлейсинга.

## Видеоформаты FLV и F4V для Flash Player

Форматы FLV и F4V являются контейнер-форматами, каждый из которых связан с набором видео- и аудиоформатов.

Файлы F4V обычно содержат видеоданные, которые кодируются с использованием видеокодека H.264 и аудиокодека AAC. Эти файлы могут проигрываться с использованием Flash Player 9.0.115 и более поздней версии. Видеокодек H.264 также называется MPEG-4 AVC (Advanced Video Coding, расширенное кодирование видео). Видеокодек H.264 поддерживает создание видео более высокого качества при более низких скоростях передачи в битах, чем видеокодек On2 VP6.

Помимо контейнер-формата F4V, Flash Player 9.0.115.0 и более поздних версий поддерживает файловые форматы, являющиеся производными от стандартного контейнер-формата MPEG-4. В число таких форматов входят MP4, M4A, MOV, MP4V, 3GP и 3G2, если они содержат видео H.264, закодированное аудио HE-AAC v2 или оба этих элемента.

Файлы FLV обычно содержат видеоданные, которые кодируются с использованием кодека On2 VP6 или Sorenson Spark, и аудиоданные, которые кодируются с использованием аудиокодека MP3. Эти файлы могут проигрываться с использованием Flash Player 8 и более поздней версии. Adobe Media Encoder CS5 может импортировать и кодировать файлы FLV, используя видеокодек On2 VP6, а не кодек Sorenson Spark.

**Примечание.** Видео, кодируемое с использованием кодека On2 VP6 в контейнере FLV, может содержать 8-битовый альфа-канал (представляющий прозрачность), что позволяет выполнять видеокомпозитинг. Видео, кодируемое с использованием кодека H.264 в контейнере F4V, не содержит альфа-канал.

В H.264 и On2 VP6 используется как временное, так и пространственное сжатие.

Дополнительную информацию о форматах FLV и F4V, а также кодировщиках H.264 и On2 VP6, см. в разделе «Видеоформаты и Flash» руководства *Использование Flash Professional CS5*.

Рекомендации Fabio Sonnati по настройке видеофильмов в формате H.264 (F4V) для мобильных устройств см. на [веб-сайте Adobe](#).

## Видео высокой четкости (HD)

Видео высокой четкости (HD) означает любой видеоформат, размеры в пикселях для которого больше, чем для форматов видео стандартной четкости (SD). Обычно термин стандартная четкость относится к цифровым форматам, размеры пикселов для которых примерно равны размерам пикселов для аналоговых ТВ-форматов, таких как NTSC и PAL (около 480 или 576 вертикальных линий соответственно). Наиболее распространенные форматы HD имеют размеры в пикселях, составляющие 1280x720 или 1920x1080, с пропорциями изображения 16:9.

Форматы видео HD могут быть чересстрочными и прогрессивными. Обычно форматы высокой четкости являются чересстрочными при повышенной частоте кадров, так как для прогрессивного видео при этих значениях размеров в пикселях потребуется чрезмерно высокая скорость передачи данных.

Форматы видео HD определяются вертикальными размерами в пикселях, режимом развертки, а также частотой кадров или полей (в зависимости от режима развертки). Например, формат 1080i60 характеризуется чересстрочной разверткой 60 чересстрочных полей 1920x1080 в секунду, а 720p30 означает прогрессивную развертку 30 построчных кадров 1280x720 в секунду. В обоих случаях частота кадров составляет примерно 30 кадров в секунду.

Триш и Крис Мейер делятся советами по планированию и доставке видео высокой четкости и широкоэкранного видео в своих статьях на веб-сайте ProVideo Coalition:

- [Советы по работе с видео высокой четкости](#)
- [Советы по работе с широкоэкранным видео](#)

Дополнительные разделы справки

 [Сведения о приложении Adobe Device Central](#)

 [Видеоформаты и Flash](#)

 [Визуализация и экспорт композиции в виде файла FLV или F4V](#)



# Полезные советы по сжатию

---

## Полезные советы по сжатию видео

**Работайте с видео в исходном формате проекта до конечного вывода** Используйте необработанный материал или материал, подвергшийся наименьшему сжатию. При сжатии видео кодировщиком с потерями качество видео снижается. Хотя однократная потеря качества часто бывает приемлемой, повторные операции кодирования и сжатия скатого ранее видео могут значительно снизить качество видео до неприемлемого уровня. Кроме того видео, которое уже кодировалось и сжималось, может содержать шум и помехи, что приведет к увеличению времени, затрачиваемому на последующие кодирование и сжатие, а также созданию файла большего размера.

**Старайтесь сделать видео как можно короче** Обрежьте начало и конец видео, отредактируйте видео, чтобы удалить ненужное содержимое. См. [Кодирование и обрезка исходного файла перед кодированием](#).

**Настройте параметры сжатия** Если после сжатия материал выглядит отлично, попробуйте уменьшить размер файла с помощью соответствующих настроек. Проверьте материал и изменяйте параметры сжатия до тех пор, пока не подберете наиболее подходящие настройки для сжимаемого видео. Атрибуты видео, которые влияют на сжатие и размер файла, индивидуальны. Поэтому для каждого видео необходимо подобрать собственные параметры. См. Кодирование и экспорт.

**Ограничьте быстрое движение** Ограничите движение, если важен размер файла. Любое движение увеличивает размер файла. Особенно нежелательны в этом отношении дрожание камеры, повороты и частое изменение крупности плана. Чтобы удалить лишние движения камеры, можно использовать функции стабилизации движения After Effects.

**Выберите нужные размеры** См. Пропорции изображения и размер кадров.

**Выберите подходящую частоту кадров** См. Частота кадров.

**Выберите подходящее число ключевых кадров** См. Ключевые кадры.

**Понижайте уровень шума и зернистости** Наличие шума и зернистости в исходных изображениях приводит к увеличению размера кодируемых файлов. Для снижения шума и зернистости рекомендуется использовать специальные утилиты Adobe Premiere Pro или After Effects. Кроме того, для снижения уровня шума можно использовать фильтр «Размытие по Гауссу» Adobe Media Encoder, однако при этом снижается качество изображения. См. [Настройки экспорта фильтров](#).

## Полезные советы по сжатию аудио

В отношении обработки аудио действуют те же соображения, что и при обработке видео. Для получения качественного скатого аудио исходное аудио должно быть свободно от искажений и звуковых помех, возникающих при записи.

Если вы кодируете материал напрямую с компакт-диска, попытайтесь записать файл с помощью прямого цифрового копирования, а не через аналоговый вход звуковой платы. Использование звуковой платы добавляет излишние преобразования из цифрового сигнала в аналоговый и обратно, а это, в свою очередь, может привести к появлению шума в передаваемом аудио. Инструменты прямого цифрового копирования существуют и на платформе Windows, и на Mac OS. Для записи звука с аналогового источника пользуйтесь самыми качественными звуковыми платами.

**Примечание.** Если исходное аудио является одноканальным (монофоническим), его рекомендуется кодировать в режиме моно для использования с Flash. Если вы кодируете с помощью Adobe Media Encoder и используете стиль кодирования, то проверьте режим кодирования (стерео или моно) и при необходимости выберите значение «Моно».



[Юридическая информация](#) | [Политика конфиденциальности онлайн](#)

# Установки

---

[Общие](#)  
[Медиаконтент](#)  
[Метаданные](#)  
[Память](#)

- Чтобы открыть диалоговое окно «Установки», выберите «Редактировать» > «Установки» (Windows) или «Adobe Media Encoder» > «Установки» (Mac OS).
- Чтобы восстановить установки по умолчанию, нажмите комбинацию клавиш «Ctrl+Alt+Shift» (Windows) или «Command+Option+Shift» (Mac OS) при запуске приложения.

## Общие

[Наверх](#)

**Увеличить номер выходного файла, если файл с таким номером уже существует** По умолчанию, если при создании в Adobe Media Encoder выходного файла оказывается, что файл с таким именем в этом каталоге уже существует, к имени нового файла добавляется инкремент. Например, кодируется видеоクリп и создается выходной файл с именем video.flv, а затем выполняется повторное кодирование того же файла без предварительного удаления video.flv, то Adobe Media Encoder присваивает новому файлу имя video\_1.flv.

**Важная информация.** Чтобы избежать непредумышленной перезаписи файлов, присваивайте файлам значащие имена.

**Удалить закодированные файлы из очереди при выходе** При выходе из программы выполняется удаление всех закодированных элементов из очереди.

**Предупреждать об остановке очереди или удалении файла** По умолчанию, Adobe Media Encoder выдает предупреждающее сообщение при попытке остановить кодирование, удалить файл или переместить папку отслеживания во время процесса кодирования.

**Подать сигнал по завершении кодирования** По завершении кодирования в Adobe Media Encoder CS5.5 и более поздних версий подается сигнал.

**Запускать очередь автоматически при отсутствии активности в течение** Процесс кодирования запускается автоматически через определенное время после добавления элемента в очередь. В случае совершения в программе любых действий, таймер обратного отсчета сбрасывается. Снимите флажок с этого параметра, чтобы отключить автоматический запуск кодирования. По умолчанию этот параметр в Adobe Media Encoder CS5.5 и более поздних версий не установлен.

**Показывать время, оставшееся до завершения кодирования очереди** Показывается время, которое истекло с момента запуска Adobe Media Encoder CS5.5 и более поздних версий.

**Просмотр при кодировании** Кодируемые видеофайлы воспроизводятся в разделе «Текущее кодирование». Для повышения производительности снимите флажок с этого параметра.

**Поместить выходные файлы в:** По умолчанию, Adobe Media Encoder помещает экспортируемые файлы в ту же папку, где находится исходный видеоクリп. Чтобы выбрать другую папку назначения для помещения кодируемых медиаклипов, установите флажок для параметра «Поместить выходные файлы в:» и нажмите кнопку «Обзор».

**Язык** Язык интерфейса Adobe Media Encoder. В Adobe Media Encoder CS5.5 и более поздних версий этот параметр находится в категории «Внешний вид».

**Формат отображения** Базовые данные для отображения времени. В Adobe Media Encoder CS5.5 и более поздних версий этот параметр находится в категории «Внешний вид».

**Яркость интерфейса пользователя** Яркость интерфейса Adobe Media Encoder. В Adobe Media Encoder CS5.5 и более поздних версий этот параметр находится в категории «Внешний вид».

## Медиаконтент

[Наверх](#)

См. Управление базой данных кэшированных медиафайлов.

## Метаданные

[Наверх](#)

**Запись ID XMP в файлы при импорте** Выполняется запись уникального идентификатора в файлы, в которых он отсутствует. Информацию о других установках раздела «Метаданные» см. в разделе [Экспорт и исключение метаданных XMP](#).

## Память

[Наверх](#)

**ОЗУ, зарезервированное для других приложений** Adobe Media Encoder использует общий пул памяти вместе с приложениями Adobe Premiere Pro, After Effects и Encore. Значение «ОЗУ, зарезервированное для» указывает на объем памяти для конкретного приложения в

этом пуле. Изменить это значение можно путем изменения объема ОЗУ, назначаемого другим приложениям (и операционной системе). Чтобы выделить больше памяти для конкретного приложения, уменьшите значение «ОЗУ, зарезервированное для других приложений». **Важная информация.** Но не устанавливайте слишком низкое значение для «ОЗУ, зарезервированное для других приложений». Это может привести к ухудшению производительности.



[Юридическая информация](#) | [Политика конфиденциальности онлайн](#)

# Кодирование и экспорт

Некоторые материалы, ссылки на которые находятся на этой странице, могут быть не переведены.

# Настройки экспорта

## Обзор диалогового окна «Настройки экспорта»

Кадрирование и обрезка исходного элемента перед кодированием

Настройка эффектов

Настройки экспорта видео

Настройки экспорта мультиплексора

Настройки экспорта аудио

Настройки экспорта FTP

Экспорт и исключение метаданных XMP

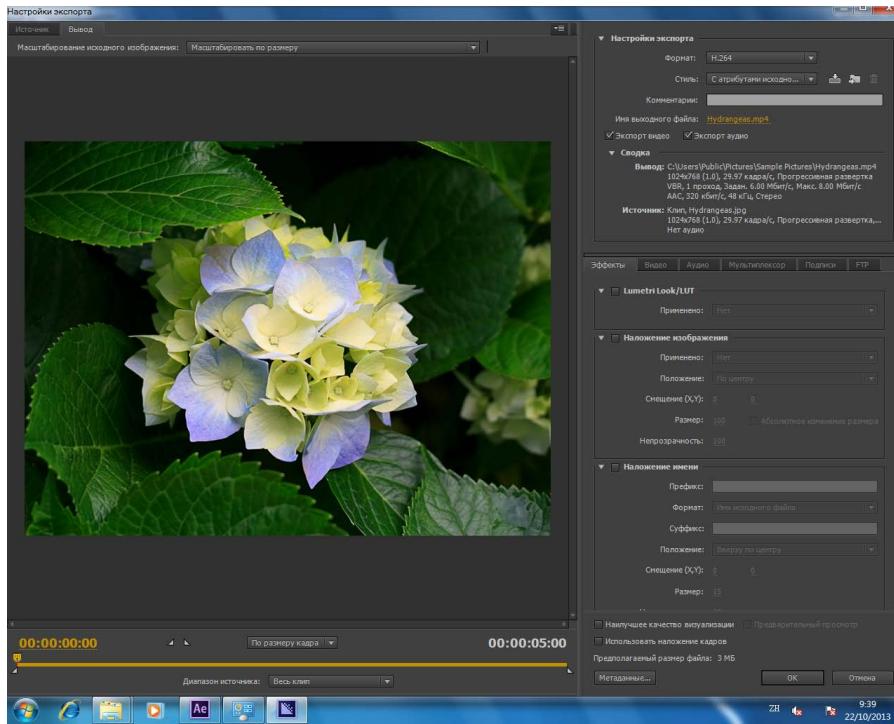
Стили с атрибутами исходного файла

Скрытые субтитры

[Наверх](#)

## Обзор диалогового окна «Настройки экспорта»

Чтобы открыть диалоговое окно «Настройки экспорта», выберите «Настройки экспорта» в контекстном меню ресурса или в меню «Редактирование» > «Настройки экспорта».



В левой части диалогового окна «Настройки экспорта» располагается большая область просмотра, которая включает панели «Источник» и «Выход».

На других вкладках диалогового окна «Настройки экспорта» можно задавать параметры кодирования доступные для выбранного формата.

Информацию об использовании различных параметров кодирования в диалоговом окне «Настройки экспорта» см. в разделе Кодирование и экспорт.

Информацию об использовании элементов управления для обрезки и кадрирования исходного элемента в области временной шкалы и в

области просмотра изображения см. в разделе [Кадрирование и обрезка исходного элемента перед кодированием](#).

Демонстрационный пример диалогового окна «Настройки экспорта» и некоторых рекомендуемых настроек для публикации видео в сети Интернет см. в [этом учебном видеопособии от Ричарда Харрингтона](#).

## Область просмотра изображения

- Для переключения между режимами предварительного просмотра изображения с коррекцией и без коррекции пропорций пикселей выберите параметр «Корректировка пропорций» в меню панели, расположенному в правой верхней части панели «Источник» или панели «Вывод».
- Для увеличения или уменьшения масштаба изображения предварительного просмотра выберите масштаб в меню «Выбрать масштаб», расположенном над временной шкалой.

 Уменьшить масштаб можно также, удерживая клавиши «Ctrl» и «-» или «Command» и «-» (Mac OS). Увеличить масштаб можно, удерживая клавиши «Ctrl» и «=» (Windows) или «Command» и «=» (Mac OS). При нажатии этих комбинаций клавиши используйте клавиши на основной клавиатуре, а не на цифровой.

## Временная шкала и поле времени

Поле времени и временная шкала расположены под областью просмотра изображения на обеих панелях «Источник» и «Вывод».

Временная шкала включает в себя указатель текущего времени, панель области просмотра и кнопки для установки точек входа и выхода.

Чтобы переместить указатель текущего времени, щелкните или перетащите поле текущего времени; или перетащите сам указатель. Можно также ввести временной код прямо в поле текущего времени, чтобы переместить указатель текущего времени в определенный кадр.

[Наверх](#)

## Кадрирование и обрезка исходного элемента перед кодированием

Можно обрезать видео таким образом, чтобы кодировать и экспортить только часть исходного видео- или аудиофайла.

1. В диалоговом окне «Настройки экспорта» щелкните вкладку «Источник» или «Вывод».
2. Чтобы обрезать видео, установите точку входа (первый кадр) и точку выхода (последний кадр). Пользователь может установить точку входа или выхода на основе текущего времени, щелкнув кнопку «Задать точку входа» или «Задать точку выхода» над временной шкалой или перетащив значок точки входа/выхода во временной шкале. Можно также использовать клавишу «I», чтобы задать точку входа, и клавишу «O», чтобы задать точку выхода.

Меню «Диапазон источника» может содержать следующие параметры:

- Рабочая область. Обрезка по рабочей области, определенной в проектах Premiere Pro и After Effects.
- Точки входа и выхода. Обрезка по отметкам «Вход» и «Выход», установленным в клипах или последовательностях Premiere Pro и After Effects.
- Весь клип или последовательность. Используется весь клип или последовательность.
- Заказная область. Обрезка по отметкам «Вход» и «Выход», установленным в АМЕ.

**Примечание.** Adobe Media Encoder использует информацию о временном коде из исходного файла. Если время начала исходного файла равняется 00:00:05:00, то временная шкала для элемента в Adobe Media Encoder также начинается с 00:00:05:00, а не с нулевой отметки. Эта информация о временной коде включается в выходной кодируемый файл.

3. Чтобы кадрировать изображение, щелкните кнопку «Кадрировать выходное видео» , расположенную в верхнем левом углу панели «Источник».
4. Чтобы сохранить пропорции кадрируемого изображения, выберите параметр в меню «Пропорции кадрирования».

5. Выполните одно из следующих действий.

- Переместите рамку кадрирования с помощью боковых или угловых манипуляторов.
- Введите значения в полях «Слева», «Сверху», «Справа» и «Снизу» (в пикселях).

6. Щелкните вкладку «Вывод» для предварительного просмотра кадрированного изображения.

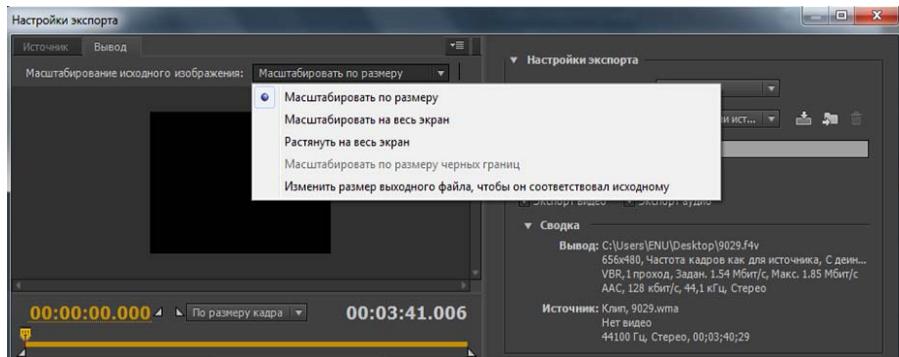
7. В меню «Масштаб исходного файла» на панели «Вывод» выберите необходимый параметр масштабирования. Дополнительную информацию о различных параметрах масштабирования см. в разделе [Масштабирование исходных кадров](#).

**Примечание.** Чтобы вернуться к некадрированному изображению, нажмите кнопку «Кадрировать выходное видео» повторно.

## Масштабирование исходных кадров

Используйте параметры в меню «Масштабирование исходного изображения» диалогового окна «Настройки экспорта» для улучшения масштабирования исходных кадров в выходных кадрах разного размера.

В Adobe Media Encoder CS6 и более поздних версий нет необходимости в активации функции кадрирования перед использованием этого параметра. Кроме того, эта настройка доступна для любого выходного формата с редактируемыми размерами кадра.



Параметры масштабирования исходного изображения

**Масштабировать по размеру** Масштабирует исходный кадр по выходному кадру с сохранением пропорций исходного. При необходимости в исходные кадры добавляются черные полосы (сверху и снизу или по бокам).

Если вы выполнили кадрирование видео, его размеры корректируются по размеру ширины и высоты кадра, указанных на вкладке «Видео». Если пропорции, заданные для данных параметров, не совпадают с пропорциями, заданными для кадрированного видео, в кодированном видео отобразятся черные полосы.

**Масштабировать на весь экран** Масштабирует исходный кадр таким образом, чтобы осуществлялось полное заполнение выходного кадра, при этом при необходимости исходный кадр обрезается. Пропорции исходного кадра сохраняются.

**Растянуть на весь экран** Изменяет размер исходного кадра таким образом, чтобы осуществлялось полное заполнение выходного кадра. Исходные пропорции пикселя не сохраняются, поэтому, если пропорции выходного кадра не совпадают с пропорциями исходного кадра, то могут возникнуть искажения.

**Масштабировать по размеру черных границ** Исходный кадр, включая обрезанную область, помещается в выходной кадр. Сохраняются пропорции. К видео добавляется черная полоса, даже если размер целевого файла меньше, чем исходного.

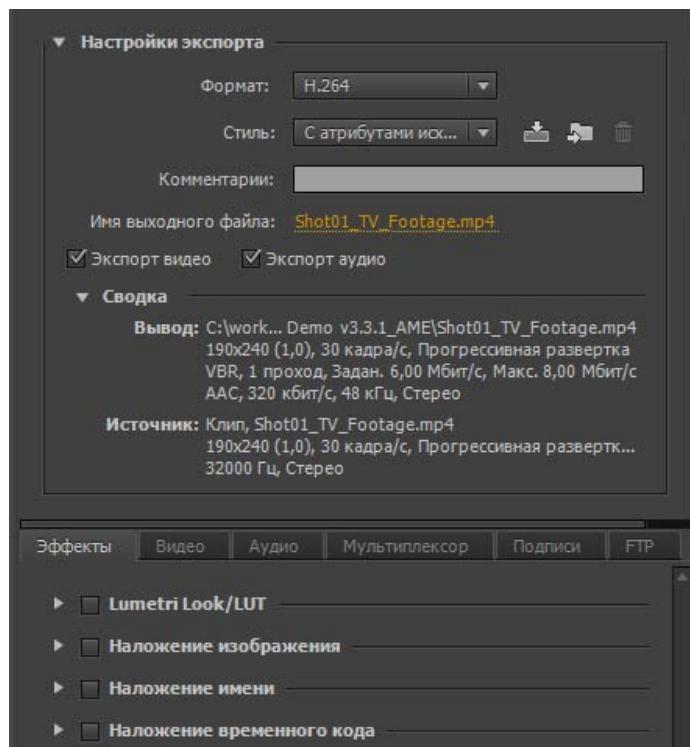
**Изменить размер выходного файла, чтобы он соответствовал исходному** Автоматически задается высота и ширина выходного

кадра, равная высоте и ширине кадрированного кадра, настройки размера выходного кадра перезаписываются.

Выбирайте этот параметр при необходимости экспорта содержимого для использования в программе Flash Player или других веб-приложениях без появления черных полос по верхней и нижней или по боковым сторонам экрана.

[Наверх](#)

## Настройка эффектов



В последней версии AME в диалоговое окно «Настройки экспорта» добавлена панель «Эффекты». На панель «Эффекты» добавлены четыре новых эффекта.

Можно сохранять, импортировать настройки эффектов так же, как другие стили. Дополнительные сведения см. в разделе Пользовательские стили.

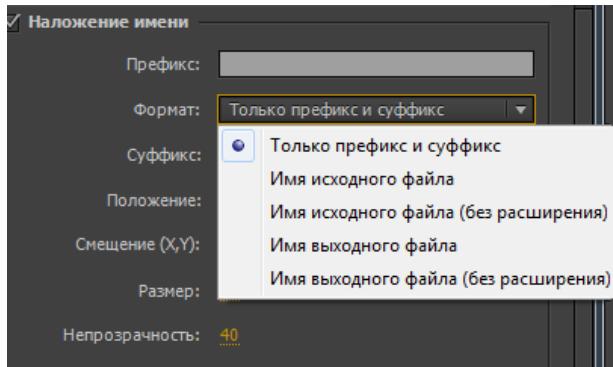
### Эффект Lumetri

Воспользуйтесь эффектом Lumetri, чтобы применить различные цветовые шкалы к видеопоследовательности. Доступны четыре основные категории эффекта Lumetri:

- Cinematic
- Desaturation
- Стиль
- Temperature

Кроме того, для выполнения цветокоррекции можно применять файлы Look и LUT, созданные в Adobe SpeedGrade или другом приложении. Выберите команду «Выбрать...» в раскрывающемся меню «Применено», чтобы применить файл Look или LUT.

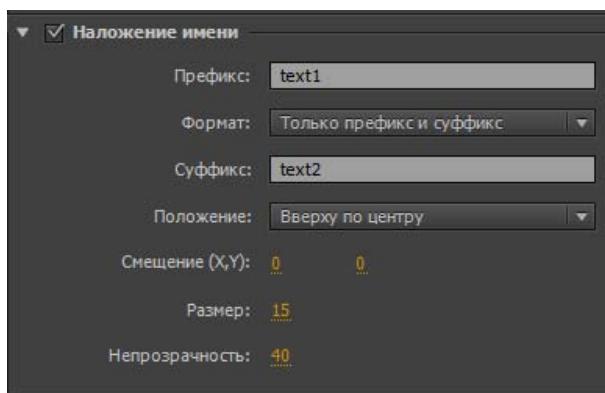
### Наложение изображения



Воспользуйтесь параметром «Наложение изображения», чтобы выполнить наложение изображения на последовательность. Возможны следующие варианты.

- Применено. Поиск и выбор изображения для наложения.
- Положение. Относительная позиция наложения в выходном кадре. Например, по центру, сверху слева, внизу справа.
- Смещение. Смещение изображения (в пикселях) по горизонтали и по вертикали.
- Размер. Настройка размеров изображения. По умолчанию размеры наложенного изображения автоматически корректируются по текущему размеру выходного кадра. Это значит, что наложение изображения будет выполнено в соответствии с его относительным размером, независимо от разрешения выходного кадра. Если включен параметр «Абсолютный размер», размер наложения изображения привязывается к размеру исходного изображения. При установленном флагке «Абсолютный размер» наложение изображения уменьшится при более высоком разрешении выходного кадра и увеличится при более низком разрешении.
- Непрозрачность. Степень непрозрачности изображения.

## Наложение имени

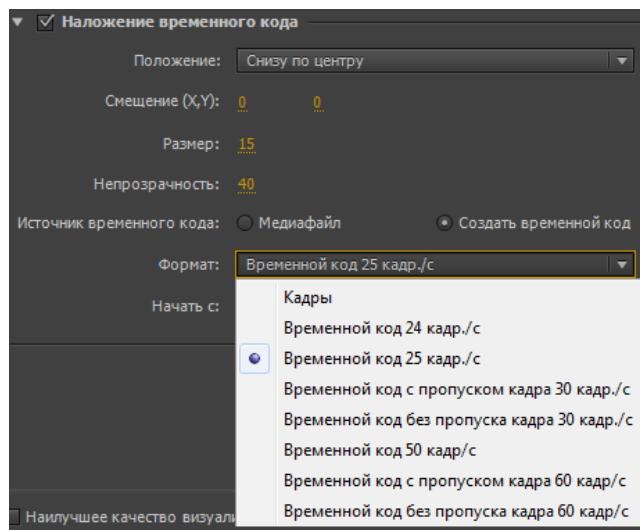


С помощью этой функции выполняется наложение текста на видеопоследовательность. Для настройки этого эффекта предусмотрены следующие параметры.

- Префикс. Текст, отображающийся в начале имени файла.
- Суффикс. Текст в конце имени файла.
- Формат. Вариант отображения имени. Возможны следующие варианты.
  - Только префикс и суффикс
  - Имя исходного файла
  - Имя исходного файла (без расширения)
  - Имя выходного файла
  - Имя выходного файла (без расширения)
- Положение. Относительная позиция текста в выходном кадре. Например, по центру, сверху слева, сверху по центру.
- Смещение. Смещение имени (в пикселях) по горизонтали и по вертикали.
- Размер. Настройка размера имени.

- Непрозрачность. Степень непрозрачности черного фона, отображающегося за текстом.

## Наложение временного кода



С помощью этой функции выполняется наложение временного кода на выходное видео. Для настройки эффекта «Наложение временного кода» предусмотрены следующие дополнительные параметры.

- Положение. Относительная позиция временного кода в выходном кадре. Например, по центру, сверху слева, сверху по центру.
- Смещение. Смещение временного кода (в пикселях) по горизонтали и по вертикали в выходном кадре.
- Размер. Настройка размера временного кода.
- Источник временного кода. Способ генерирования временного кода.
  - Медиафайл. Чтение временного кода из исходного медиафайла. Если исходный медиафайл не найден, наложение временного кода начнется с нуля и будет соответствовать частоте кадров исходного файла.
  - Смещение в кадрах. Количество кадров, на которое необходимо сместить исходный временной код. Можно указать как положительное, так и отрицательное значение наложения.
- Создать временной код. Заказной временной код для наложения на видео. При выборе этого параметра задайте частоту кадров и метод подсчета в раскрывающемся меню «Формат». Кроме того, можно задать начальный временной код.

[Наверх](#)

## Настройки экспорта видео

Adobe Media Encoder используется как в качестве автономного приложения, так и компонента программного обеспечения Adobe Premiere Pro, After Effects и Flash Professional. В некоторых случаях, включая визуализацию и экспорт из Premiere Pro, параметры кодирования задаются в диалоговом окне «Настройки экспорта» Adobe Media Encoder. В других случаях, включая визуализацию и экспорт из After Effects, параметры кодирования задаются в диалоговом окне «Параметры» для определенного формата, включающем только часть параметров кодирования.

Adobe Media Encoder экспортирует множество стилей, каждый из которых имеет различные параметры, удовлетворяющие требованиям определенного выходного файла. Параметры, отображающиеся на вкладке «Видео» диалогового окна «Настройки экспорта» или диалогового окна «Параметры» для определенного формата, зависят от выбранного формата.

Параметры, описание которых не приведено здесь, либо определены конкретно для выбранного формата, либо не требуют разъяснений. Дополнительную информацию см. в характеристиках выбранного формата. Например, форматы MPEG включают множество дополнительных параметров, которые здесь не указаны. Дополнительную информацию о неуказанных здесь параметрах, см. в спецификациях к формату MPEG-2 (ISO/IEC 13818), а также на [веб-сайте Википедия](#).

**Примечание.** Некоторые карты изображений и внешние модули приложений содержат собственные диалоговые окна с определенными параметрами. Если отображаемые параметры отличаются от описанных в этом документе, см. документацию к карте захвата или модулю.

Общие сведения о настройках сжатия см. в разделе [Полезные советы по сжатию](#).

**ТВ-стандарт** Задает соответствие выходного файла стандарту NTSC или PAL. Если установлено значение «Автоматически (на основе исходного файла)», Adobe Media Encoder автоматически задает стандарт, соответствующий исходному файлу. Например, если частота кадров исходного файла составляет 25 кадров/сек, Adobe Media Encoder устанавливает ТВ-стандарт PAL.

**Размер кадра** Размеры выходного кадра в пикселях. Если установлено значение «Автоматически (на основе исходного файла)», Adobe Media Encoder автоматически задает размер кадров, соответствующий исходному файлу (см. раздел [Пропорции изображения и размер кадра](#)).

**Частота кадров** Частота кадров выходного файла в кадрах в секунду. Некоторые кодеки поддерживают конкретный набор частот кадров. Если установлено значение «Автоматически (на основе исходного файла)», Adobe Media Encoder автоматически задает частоту кадров, соответствующую исходному файлу (см. раздел [Частота кадров](#)).

**Порядок полей** Определение того, имеет ли выходной файл прогрессивные кадры или кадры, составленные на основе полей с чересстрочной разверткой, и в случае последнего, определение первого поля записи. Прогрессивная развертка является правильным параметром для экрана компьютера и кинопленки. Выберите параметр «Верхнее поле первое» или «Нижнее поле первое» при экспорте видео для чересстрочного медиаконтента, например NTSC или PAL. Если установлено значение «Автоматически (на основе исходного файла)», Adobe Media Encoder автоматически задает значение, соответствующее исходному файлу (см. раздел [Чересстрочное и прогрессивное видео](#)).

**Пропорции пикселя** Выберите пропорции пикселя, соответствующие типу выходного файла. Если для пропорции пикселя (отображаемой в скобках) выбрано значение 1.0, выходной файл будет иметь квадратные пиксели; при выборе других значений пиксели будут прямоугольными. Так как большая часть компьютеров отображает пиксели в виде квадратов, содержимое, использующее неквадратные пописельные пропорции, отображается на экране компьютера растянутым, а при отображении на видеомониторе имеет правильные пропорции. Если установлено значение «Автоматически (на основе исходного файла)» либо формат H.264 Blu-ray, MPEG-2 Blu-ray или MPEG-2-DVD, Adobe Media Encoder автоматически задает пропорции, соответствующие исходному файлу (см. раздел [Пропорции пикселя](#)).

**Профиль** Указывает используемый профиль: базовый, основной или высокий.

**Примечание.** Параметры профиля и уровня применяются для форматов, использующих кодирование MPEG, включая формат H.264. Рекомендуется использовать комбинацию параметров профиля и уровня. Например, типовой рекомендацией в случае кодирования контента высокого качества для сети Интернет является использование профиля «Высокий» и уровня 5.1. Дополнительную информацию см. на [веб-сайте Википедия](#).

**Уровень** Уровень, используемый в Adobe Media Encoder, диапазон зависит от выходного формата. В частности это параметр определяет максимальную частоту передачи в битах.

**Качество** Обычно использование более высоких значений приводит к увеличению времени визуализации и повышению качества изображения.

**Хорошее** Оптимальный баланс между качеством изображения и временем, затрачиваемым на кодирование видео. Это значение по умолчанию.

**Наилучшее** Создание изображения максимально возможного качества, время кодирования при этом значительно увеличивается.

**Скорость** Установка максимальной скорости кодирования видео. Однако, качество изображения при этом снижается. Рекомендуется для видеоконтента, используемого в тестовых условиях.

**Экспортировать как последовательность** В случае экспорта неподвижных изображений выберите это значение, чтобы экспортировать в виде пронумерованной последовательности файлов неподвижных изображений.

**Тип заголовка** Выбор заголовка: SMPTE/DPX или Cineon.

**Изменить размер видео** Выбор этого параметра позволяет изменить ширину и высоту кадра относительно размера входного файла или

последовательности. Можно также нажать кнопку, чтобы сохранить пропорции при изменении размера.

**Глубина** Глубина цвета в битах на пиксель.

**Проходы кодирования** Количество операций по анализу клипа перед кодированием. Чем больше количество проходов, тем дольше осуществляется кодирование, но в результате сжатие получается лучше, а качество изображения — выше.

**M-кадры** Число В-кадров (дву направленных кадров) между последовательными I-кадрами (внутренними кадрами) и P-кадрами (предсказанными кадрами).

**N-кадры** Число кадров между I-кадрами (внутренними кадрами). Это значение должно быть кратно числу M-кадров.

**Простой профиль** Будучи доступным только при экспорте в видеоформат FLV с помощью кодека On2VP6, параметр «Простой профиль» оптимизирует содержимое видео с высоким разрешением, которое будет воспроизводиться на компьютерах более ранних моделей или других устройствах с ограниченной памятью и ресурсами обработки.

**Недоиспользование [% от заданного]** Будучи доступным только при экспорте в видеоформат FLV с помощью кодека On2VP6, этот параметр позволяет указать такую целевую скорость передачи данных в процентах при съемке, чтобы в буфер помещались дополнительные данные, позволяющие улучшить качество сложных фрагментов видео.

**Закрытые группы псевдокадров через каждые** Частота закрытых групп псевдокадров (закрытые GOP), в которых не допускаются ссылки на кадры вне этих групп. GOP состоит из последовательности I-, B- и P-кадров (этот параметр доступен для формата MPEG-2).

**Битрейт** Количество мегабит в секунду. Для различных форматов используются различные значения битрейта. Минимальное значение также зависит от формата. Например, для MPEG-2 DVD минимальный битрейт составляет 1,5 Мбит/с.

См. раздел [Битрейт](#).

**Режим скорости передачи или кодирование скорости передачи** Определение того, будет ли кодек обеспечивать постоянную скорость передачи (CBR) или переменную скорость передачи (VBR) в экспортном файле:

**Постоянная** Обеспечивает постоянную скорость передачи данных, качество которой варьируется от кадра к кадру в зависимости от требуемой степени сжатия.

**Переменная ограниченная** Обеспечивает более стабильное качество и степень сжатия, что позволяет изменять скорость передачи данных.

**Переменная неограниченная** Возможность неограниченного изменения скорости передачи данных экспортного файла, имеется возможность поддержки средней скорости.

**VBR, 1 прохода** Переменная скорость передачи битов с выполнением одного прохода по файлу во время кодирования (от начала к концу). Кодирование в один проход занимает меньше времени, чем кодирование в два прохода, но при этом снижается качество записи на выходе.

**VBR, 2 прохода** Переменная скорость передачи битов с выполнением двух проходов по файлу во время кодирования (от начала к концу и от конца к началу). Второй проход увеличивает время обработки, но обеспечивает повышение эффективности кодирования и во многих случаях выходной результат более высокого качества.

**Примечание.** При сравнении файлов CBR и VBR с одинаковым содержимым и размером можно прийти к следующему выводу: файл CBR с большей вероятностью будет воспроизводиться во многих системах, поскольку фиксированная скорость передачи данных меньше зависит от типа медиапроигрывателя и процессора. Тем не менее, качество изображения файлов VBR лучше, поскольку при переменной скорости передачи степень сжатия зависит от содержимого изображения.

**Уровень (только для форматов FLV, F4V, H.264 Blu-ray и MPEG-2 Blu-ray)** Если задать для уровня значение «Заказная», выходную скорость передачи в битах можно изменять нужным образом. Если задать для уровня скорости передачи данных значение «Низкая», «Средняя» или «Высокая», то скорость задается автоматически на основе размеров кадра и не может изменяться пользователем. Adobe Media Encoder содержит стили по умолчанию для форматов, имеющих автоматически установленный уровень скорости передачи

данных.

**Интервал ключевых кадров [секунды] или Установить интервал между ключевыми кадрами (кадры)** Число кадров, после обработки которых кодек создает ключевой кадр при экспорте видео (см. раздел «Ключевые кадры»).

**Оптимизация неподвижных изображений или Разворачивание неподвижных изображений** Выберите этот параметр для эффективного использования неподвижных изображений в экспортируемых видеофайлах. Например, если неподвижное изображение имеет длительность 2 секунды в проекте с частотой 30 кадров/с, Adobe Premiere Pro создает один 2-секундный кадр, вместо 60 кадров. Выбор этого параметра позволяет сохранить дисковое пространство для последовательностей и клипов, содержащих неподвижные изображения. Снимайте флагок с этого параметра только в том случае, если при отображении неподвижных изображений в экспортируемом видеофайле наблюдаются проблемы воспроизведения.

[Наверх](#)

## Настройки экспорта мультиплексора

Параметры стиля мультиплексора (иногда называются форматом) позволяют указать способ объединения видео- и аудиоданных MPEG в один поток. Количество доступных параметров зависит от выбранного формата MPEG.

При выборе формата MPEG-2 все параметры MPEG мультиплексора можно настроить вручную. В большинстве случаев рекомендуется выбирать стиль MPEG конкретно для выходного медиаисточника (например, MPEG-2 DVD).

Дополнительную информацию о параметрах MPEG см. в соответствующих спецификациях MPEG для MPEG-4 (ISO/IEC 14496) и MPEG-2 (ISO/IEC 13818), также на [веб-сайте Википедия](#).

[Наверх](#)

## Настройки экспорта аудио

Параметры, отображающиеся на вкладке «Аудио» диалогового окна «Настройки экспорта», зависят от выбранного формата. Параметры, описание которых не приведено здесь, либо определены конкретно для выбранного формата, либо не требуют разъяснений, так как имеют понятные имена. Дополнительную информацию см. в характеристиках выбранного формата.

Некоторые аудиоформаты поддерживают только несжатые аудиофайлы высокого качества, которые занимают больше места на диске. Некоторые форматы поддерживают только один кодек. Другие позволяют использовать кодек из ряда поддерживаемых кодеков.

**Частота дискретизации или Частота** Установите более высокую скорость, чтобы увеличить частоту преобразования аудиосигнала в цифровое значение, или *дискретизацию*. Чем выше частота дискретизации, тем лучше качество аудио и больше размер файла; чем меньше частота дискретизации, тем хуже качество и меньше размер файла.

Если установить частоту дискретизации в диалоговом окне «Настройки экспорта» выше частоты дискретизации исходного аудиофайла, его качество не улучшится. Установка частоты дискретизации, отличной от частоты исходного файла, потребует *изменения шага дискретизации* и дополнительное время для обработки. Чтобы избежать изменения шага дискретизации, запись аудиофайла необходимо делать с той же частотой, с которой его необходимо экспортовать (см. раздел «Полезные советы по сжатию»).

**Каналы или Каналы вывода** Укажите количество аудиоканалов в экспортируемом файле. Если установить количество каналов меньше, чем в главном треке последовательности или проекта, Adobe Media Encoder выполнит понижающее микширование аудио.

**Разрядность** Установите более высокую битовую глубину, чтобы улучшить четкость аудиообразцов. Большая битовая глубина позволяет улучшить динамический диапазон и уменьшить искажение, особенно при дополнительной обработке, например фильтрации или повторной дискретизации. Большая битовая глубина также увеличивает время обработки и размер файла, небольшая битовая глубина сокращает время обработки и размер файла.

Если установить битовую глубину в диалоговом окне «Настройки экспорта» больше глубины исходного аудио, его качество не улучшится.

**Перемежение звука** Укажите интервал, с которым аудиоданные вставляются между кадрами видео в экспортируемом файле. Рекомендуемые настройки см. в документации к карте захвата изображений. Интервал в один кадр означает, что при воспроизведении кадра звук для него загружается в ОЗУ и воспроизводится до появления следующего кадра. Если звук прерывается во время воспроизведения, отрегулируйте значение перемежения. Увеличение этого значения позволяет компьютеру хранить более длинные звуковые сегменты и реже их обрабатывать. Однако большое значение перемежения требует большего объема ОЗУ. Невысокое значение позволяет сделать воспроизведение более гладким. Большинство жестких дисков лучше работает при значении перемежения от 1/2 до 1 секунды.

Если установить значение «0», перемежение звука будет отключено и ускорится время визуализации. Перемежение звука можно отключить для проектов, содержащих ресурсы больших размеров в пикселях.

**Битрейт [кбит/с]** Указывает битрейт выходного аудиофайла. Обычно, повышение битрейта увеличивает качество и размер файла.

[Наверх](#)

## Настройки экспорта FTP

Вкладка «FTP» диалогового окна «Настройки экспорта» позволяет передать экспортируемый файл на FTP-сервер, на котором имеется дисковое пространство, выделенное для общего доступа к файлам. FTP является типовым методом передачи файлов по сети, он особенно полезен для обмена сравнительно большими файлами через Интернет. Администратор сервера может предоставить пользователю необходимые сведения для подключения к FTP.

На вкладке «FTP» располагаются следующие параметры:

**Имя сервера** Введите DNS или IP-адрес сервера, на котором располагается узел FTP.

**Порт** Укажите номер, назначенный порту команд сервера FTP, значение по умолчанию - 21.

**Удаленный каталог** Введите местоположение сервера FTP в виде пути к файлу.

**Имя пользователя** Введите идентификатор пользователя, определенный администратором сервера.

**Пароль** Введите пароль, если доступ к серверу защищен.

**Повторные попытки** Укажите число повторных попыток связи с сервером, если не удается установить соединение.

**Отправить локальный файл в корзину** Удаление локальной копии экспортируемого файла после передачи его на сервер FTP.

**Тест** Проверка подключения к серверу FTP.

[Наверх](#)

## Экспорт и исключение метаданных XMP

Вы можете выбрать метаданные XMP (при их наличии), которые должны быть включены в выходной файл.

Чтобы открыть диалоговое окно «Экспорт метаданных», щелкните кнопку «Метаданные» в правом нижнем углу диалогового окна «Настройки экспорта» или выберите «Редактировать» > «Редактировать метаданные».

**Примечание.** Многие из этих параметров можно также задать в разделе «Метаданные» диалогового окна «Установки» (см. раздел [Установки](#)). Изменения, заданные в окне «Установки» не применяются к выбранным элементам в очереди кодирования, но шаблоны и правила становятся доступными для дальнейшего назначения в окне «Экспорт метаданных».

### Включение метаданных XMP в выходной файл

Используйте меню «Настройки экспорта», чтобы указать необходимость вставки метаданных XMP в выходной файл или записи их в сопроводительный файл (.xmp).

В случае выбора варианта «Нет», метаданные исходного файла не вставляются в файл, а остальные элементы управления экспортом метаданных XMP становятся недоступными. Базовые метаданные XMP об экспортируемом файле, такие как настройки экспорта и временной код начала файла, экспортируются всегда, даже при установке значения «Нет».

**Примечание.** Параметры «Встроить в выходной файл» недоступны для тех типов файлов, которые не поддерживают встраивание метаданных XMP.

## Сохранение метаданных XMP исходных файлов

Многие исходные ресурсы содержат метаданные XMP. Пользователь может выбрать метаданные XMP исходных ресурсов, которые требуется сохранять в выходных кодируемых файлах, с помощью файла сохранения.

Для клипов, состоящих из одного исходного файла, сохранение данных XMP обеспечивает передачу метаданных производства из первоначального источника в выходной перекодируемый файл. Для последовательностей и композиций включение исходных метаданных позволяет сохранить метаданные всех элементов, составляющих последовательность или композицию. Исключение существующих исходных данных часто называется *thinning* (сужение). Вы можете исключить исходные метаданные в целях безопасности или конфиденциальности, либо уменьшения размера выходного файла.

Правило сохранения действует как фильтр, чтобы указать метаданные XMP исходного элемента, которые передаются в выходной кодируемый файл. Предварительно заданы два правила сохранения: «Сохранять все» и «Исключить все». Правило «Сохранять все» является правилом по умолчанию.

Чтобы создать свое правило сохранения, нажмите «Создать» рядом с меню «Правила сохранения». Вы можете разрешать отдельные поля или категории, выбирая их в диалоговом окне «Редактор правил сохранения». Чтобы найти нужные поля, используйте поле поиска в верхней части окна «Редактор правил сохранения». Не забудьте присвоить созданному правилу сохранения описательное имя.

Существующее пользовательское имя сохранения можно редактировать, выбрав его в меню «Правила сохранения» и нажав «Изменить».

**Примечание.** Два вида исходных метаданных XMP обрабатываются отдельно от исходных метаданных XMP, управляемых правилами сохранения: маркеры последовательности и метаданные XMP, создаваемые функциями анализа речи в Adobe Premiere Pro и Soundbooth. Чтобы включить метаданные XMP речи и маркеры последовательности, выберите «Экспорт главной речевой дорожки и маркеров последовательности».

## Добавление метаданных XMP

Шаблон экспорта определяет, какие метаданные XMP будут записаны в выходной файл. Например, можно создать шаблон экспорта, который включает различные метаданные XMP из исходных файлов, а также добавляет контактную информацию и информацию об управлении правами во все выходные файлы.

Шаблон экспорта действует как фильтр; все поля, которые не разрешены явно текущим шаблоном, будут отброшены фильтром. Исключение составляют внутренние свойства, автоматически заполняемые данными в исходном приложении. Они всегда включаются в файлы и не подлежат редактированию.

Чтобы создать собственный шаблон экспорта, нажмите кнопку «Создать» рядом с меню «Шаблон экспорта». Вы можете разрешать отдельные поля или категории, выбирая их в диалоговом окне «Редактор шаблона экспорта». Чтобы найти нужные поля, используйте поле поиска в верхней части окна «Редактор шаблона экспорта». Не забудьте присвоить созданному шаблону экспорта описательное имя.

Существующий пользовательский шаблон экспорта можно редактировать, выбрав его в меню «Шаблон экспорта» и нажав «Изменить».

После применения шаблона экспорта, можно также вручную ввести значения, чтобы добавить определенные метаданные XMP в элементы текущей очереди кодирования.

Некоторые поля не подлежат редактированию и не могут быть исключены из выходного файла, например, поля записываемые автоматически исходным приложением. Например, поле «Формат» в схеме «Dublin Core» и поле «Частота видеокадров» в схеме «Dynamic Media» задаются программой Adobe Media Encoder, чтобы точно описать выходной файл; эти поля не редактируются. Значения, определяемые текущим шаблоном экспорта, также не редактируются; чтобы изменить эти значения, измените шаблон или примените другой шаблон.

Любое поле (поле шаблона или вручную введенное поле), которое не содержит данных, будет исключено из экспортируемых метаданных XMP. Пустые поля не записываются в выходной файл.

[Наверх](#)

## Стили с атрибутами исходного файла

При экспорте видеофайлов в формате H.264 или MPEG Adobe Media Encoder позволяет автоматически сохранить настройки видео исходного файла с помощью стилей с атрибутами исходного файла.

Дополнительные сведения см. в разделе Стили с атрибутами исходного файла.

[Наверх](#)

## Скрытые субтитры

Скрытые субтитры как правило используются для отображения звукового сопровождения видеоролика в виде текста на телевизорах и других устройствах, поддерживающих отображение скрытых субтитров.

Дополнительные сведения см. в разделе Экспорт данных скрытых субтитров.

---

 Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

# Кодирование и экспорт видео- и аудиоресурсов

[Кодирование с помощью стилей](#)

[Кодирование с помощью пользовательских настроек](#)

[Отслеживание хода кодирования](#)

[Параллельное кодирование](#)

[Использование файлов предварительного просмотра Adobe Premiere Pro](#)

После добавления элементов видео и аудио в очередь кодирования можно закодировать и экспорттировать их с помощью стилей или пользовательских настроек.

## Кодирование с помощью стилей

[Наверх](#)

- Чтобы закодировать элементы, добавьте их в очередь Adobe Media Encoder. Дополнительную информацию см. в разделе [Добавление элементов в очередь кодирования и управление ими](#).
- Во всплывающем меню «Формат» выберите формат видео, который лучше всего подходит для выходного файла.
- Во всплывающем меню «Стиль» выберите стиль видео, который лучше всего подходит для выходного файла.
- Выберите местоположение для хранения файла, щелкнув название файла в столбце «Выходной файл» и указав в диалоговом окне «Сохранить как...» каталог или папку для размещения файла. Нажмите кнопку «Сохранить».
- Кодирование начнется автоматически, либо его можно запустить, щелкнув кнопку «Запустить очередь». Можно также нажать кнопку в виде треугольника в правом верхнем углу окна.

Начнется кодирование файлов с применением указанных стилей в выбранный формат и сохранение выходных файлов в указанном местоположении.

## Кодирование с помощью пользовательских настроек

[Наверх](#)

- Чтобы закодировать элементы, добавьте их в очередь Adobe Media Encoder. Дополнительную информацию см. в разделе [Добавление элементов в очередь кодирования и управление ими](#).
- Выделите один или несколько элементов в очереди и откройте диалоговое окно «Настройки экспорта», выбрав «Редактирование» > «Настройки экспорта». Можно также щелкнуть на файле правой кнопкой мыши и выбрать «Настройки экспорта».
- Задайте параметры экспорта. Дополнительную информацию см. в разделе [Настройки экспорта](#).
- После установки параметров нажмите кнопку «OK». Закройте окно «Настройки экспорта» и нажмите кнопку «Запустить очередь», чтобы начать кодирование. Можно также нажать кнопку в виде треугольника в правом верхнем углу окна.

 Для повышения производительности при кодировании панель «Текущее кодирование» можно закрыть. Индикатор выполнения кодирования будет отображаться на панели «Очередь».

В диалоговом окне «Настройки экспорта» можно выполнить следующие действия:

- Выберите формат видео, аудио или неподвижного изображения в меню «Формат». Дополнительную информацию см. в разделе [Поддерживаемые форматы файлов для экспорта](#).
- (Необязательно) Выберите стиль кодирования в меню «Стиль».
- Выберите «Экспорт видео», «Экспорт аудио» или оба параметра.
- (Необязательно; доступно для некоторых форматов) Откройте элемент в Adobe Device Central, выбрав «Открыть в Device Central».
- (Необязательно) Задайте нужные параметры в различных вкладках диалогового окна «Настройки экспорта». Дополнительную информацию см. в разделе [Настройки экспорта](#).
- (Необязательно) Укажите параметры операций, предшествующих кодированию, включая кадрирование и обрезку элементов, а также добавление точек разметки (см. [Кадрирование и обрезка исходного элемента перед кодированием](#) и [Работа с точками разметки в файлах FLV и F4V](#)).
- (Необязательно) Задайте параметры для экспорта метаданных XMP (см. [Экспорт и исключение метаданных XMP](#)).
- (Необязательно) Выберите параметр «Наилучшее качество визуализации» или «Визуализировать при максимальной глубине».

**Примечание.** Визуализация при более высокой битовой глубине цвета требует большего объема ОЗУ и выполняется значительно медленнее.

- (Необязательно) Выберите параметр «Использовать наложение кадров».
- Введите имя и путь для кодируемого файла, нажав текст с подчеркиванием, расположенный рядом с именем выходного файла в верхней правой части окна «Настройки экспорта». Если имя не указано, Adobe Media Encoder использует имя файла исходного видеоклипа.

**Примечание.** При указании формата P2 Movie назначение имени пользователем становится недоступно. При таком кодировании Adobe Media Encoder назначает шестизначное алфавитно-цифровое имя. Имя выходного файла сохраняется в метаданных клипа и отображается как имя клипа в Adobe Premiere Pro.

Можно задать папку назначения для сохранения кодируемого файла в соответствии с папкой, содержащей исходный видеокlip. При указании папки назначения помните следующее:

- Папка назначения должна существовать. Если указать несуществующую папку, появится сообщение об ошибке, сообщающее, что файл не может быть закодирован из-за отсутствия папки назначения.
- При указании папки отделяйте имя папки и имя файла, используя прямую (/) или обратную (\) косую черту. Для Mac OS используется только прямая косая черта (/).

 В диалоговом окне «Установки» можно выбрать папку для размещения кодированных файлов (см. раздел [Установки](#)).

[Наверх](#)

## Отслеживание хода кодирования

Во время кодирования в столбце «Состояние» очереди кодирования отображается информация о состоянии каждого элемента.

**Кодирование** Элемент кодируется. В Adobe Media Encoder одновременно кодируется только один элемент. Вы можете продолжать работу в Adobe Media Encoder в то время, как выполняется кодирование. Можно добавлять, удалять или менять порядок элементов в очереди или просматривать папки отслеживания.

**Ожидание** Элемент находится в очереди, но еще не кодируется. Файл, который не был закодирован и не кодируется в текущий момент времени, можно удалить из очереди.

**Значок успешно выполненного кодирования**  Элемент успешно закодирован; присвоено состояние «готово».

**Значок кодирования, остановленного пользователем**  Начавшийся процесс кодирования элемента отменен пользователем; присвоено состояние «остановлено».

**Значок ошибки**  При попытке кодирования указанного элемента в Adobe Media Encoder возникла ошибка; присвоено состояние «сбой».

**Пропустить выбранное** Пользователь может пропустить кодирование одного или нескольких выбранных файлов. Выбрав нужные файлы, выберите «Редактировать» > «Пропустить выбранное».

**Звуковые сигналы, подаваемые при завершении выполнения заданий (успешно, с ошибками)** В Adobe Media Encoder предусмотрена подача звуковых сигналов. Они подаются при завершении выполнения заданий очереди. Если выявлена ошибка, раздается особый звуковой сигнал. Подачу звуковых сигналов можно отключить в диалоговом окне «Установки».

 Если требуется приостановить процесс кодирования, снова нажмите кнопку «Запустить очередь».

 Для того чтобы просмотреть журнал для какого-либо объекта, кодирование которого произведено, остановлено или завершилось с ошибкой, щелкните значок состояния.

[Наверх](#)

## Параллельное кодирование

Adobe Media Encoder кодирует все исходные файлы последовательно, а все выходные файлы исходного файла - параллельно.

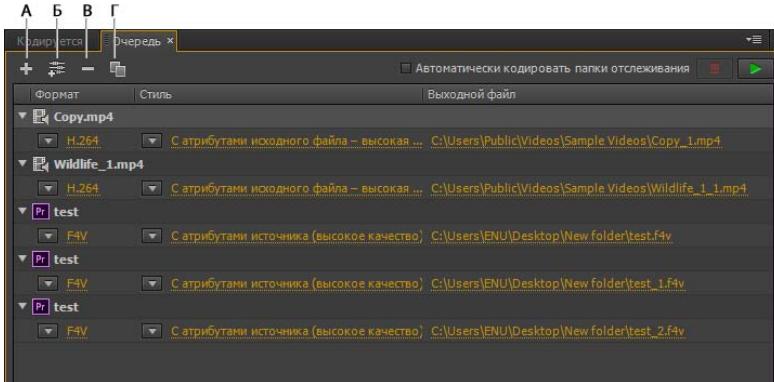
 **Параллельное кодирование включено по умолчанию.** Чтобы отменить параллельное кодирование выберите «Редактирование» > «Установки» и снимите флагок «Разрешить параллельное кодирование».

При одновременном кодировании нескольких выходных файлов на панели «Кодирование» отображаются миниатюры, индикатор выполнения и расчетное время завершения кодирования для каждого из выходных файлов.

В определенных случаях настройки экспорта требуют, чтобы вывод кодировался последовательно, а не в параллельном режиме. В таких случаях очередь возвращается к параллельному кодированию после того, как временное последовательное кодирование закончено.

[Посмотрите данное видео video2Brain](#), чтобы узнать больше о параллельном кодировании в Adobe Media Encoder.

## Важные примечания



**А.** Добавить исходный файл **Б.** Добавить выходной файл **В.** Удалить исходный/выходной файл **Г.** Дублировать

- Вы можете связать несколько выходных файлов с исходным. Для каждого из выходных файлов можно назначить разный формат, стиль и местоположение.
- Можно переупорядочить выходные файлы в списке. Но переносить их к другим исходным файлам нельзя.
- Если щелкнуть путь к выходному файлу, открывается папка, содержащая кодированный файл. До кодирования однако появляется диалоговое окно «Сохранить как».
  - Чтобы изменить путь и имя выходного файла, нажмите ссылку «Выходной файл» для этого файла.
  - Чтобы получить доступ к кодируемому файлу, нажмите ссылку «Выходной файл» для этого файла.
- С помощью кнопки «Добавить выходной файл» быстро добавляйте выходные файлы к исходным.
- Можно копировать как исходные, так и выходные файлы. Дублированный исходный файл использует все выходные файлы из оригинального исходного.

## Использование файлов предварительного просмотра Adobe Premiere Pro

[Наверх](#)

При кодировании последовательностей Adobe Premiere Pro выберите параметр «Использовать предварительный просмотр», чтобы использовать имеющиеся файлы предварительного просмотра (которые уже были визуализированы и экспортированы).

**Примечание.** Запустите Adobe Media Encoder из Adobe Premiere Pro, чтобы использовать файлы предварительного просмотра. В Premiere Pro выберите «Export» > «Media», чтобы запустить Adobe Media Encoder. Убедитесь, что в поле «Подобрать параметры последовательности» установлен флажок.

Использование таких файлов может значительно ускорить процесс кодирования. Недостаток применения этого параметра состоит в том, что файлы предварительного просмотра могли кодироваться с использованием других настроек, отличающихся от настроек, использующихся для остальной части последовательности. Например, файлы предварительного просмотра могли кодироваться с использованием сжатия с потерями.

- [Установки](#)

Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

# ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ СТИЛИ

---

## [Создание и сохранение пользовательского стиля](#)

[Импорт стиля](#)

[Экспорт стиля](#)

[Удаление пользовательских стилей](#)

[Наверх](#)

## Создание и сохранение пользовательского стиля

Выбор формата автоматически задает список доступных связанных стилей, предназначенных для определенных сценариев доставки. Чтобы выбрать наиболее подходящий стиль, Adobe Media Encoder использует характеристики исходного элемента. Можно создавать и сохранять свои собственные стили, экспорттировать их, а также импортировать дополнительные стили.

**Примечание.** Служба технической поддержки Adobe поддерживает только стили Adobe Media Encoder, поставляемые с приложениями Adobe.

1. В меню «Формат» выберите формат.
2. В меню «Стиль» выберите стиль, который больше всего соответствует необходимым параметрам, или выберите «Пользовательский».
3. Задайте настройки в диалоговом окне «Настройки экспорта».
4. Нажмите кнопку «Сохранить стиль» .
5. Введите имя стиля, выберите категории параметров для сохранения после появления соответствующих сообщений и нажмите «OK».

**Примечание.** Стили кодирования хранятся в том же местоположении, что и файлы Adobe Media Encoder.

## Импорт стиля

[Наверх](#)

1. Нажмите кнопку «Импортировать стиль» .
2. Перейдите в папку со стилем, выберите его и нажмите «Открыть».
3. Введите имя импортируемого стиля, укажите дополнительные параметры и нажмите кнопку «OK».

Можно импортировать только стиль для формата, заданного в меню «Формат». Например, при попытке добавить стиль MPEG 2 будет обнаружена ошибка, если задан формат FLV. Измените формат на MPEG 2 перед созданием нового стиля.

## Экспорт стиля

[Наверх](#)

1. В диалоговом окне «Настройки экспорта» выберите стиль, который необходимо экспорттировать.
2. Удерживая клавишу «Alt» (Windows) или «Option» (Mac OS), нажмите кнопку «Сохранить стиль» .
3. Выберите папку для сохранения стиля, присвойте ему имя и нажмите «Сохранить».

Стиль сохраняется в виде файла с расширением .egr.

## Удаление пользовательских стилей

[Наверх](#)

1. В диалоговом окне «Настройки экспорта» выберите пользовательский стиль, который необходимо удалить.
2. Выполните одно из следующих действий.
  - Чтобы удалить один стиль, нажмите кнопку «Удалить стиль» .

- Чтобы удалить все пользовательские стили, нажмите кнопку «Удалить стиль», удерживая клавиши «Ctrl» + «Alt» (Windows) или «Command» + «Option» (Mac OS).
- 

 Условия лицензии Creative Commons не распространяются на публикации в сетях Twitter™ и Facebook.

[Правовые уведомления](#) | [Политика конфиденциальности в сети Интернет](#)

# Управление базой данных кэшированных медиафайлов

Когда программа Adobe Media Encoder импортирует видео- и аудиофайлы в некоторых форматах, она обрабатывает и кэширует версии этих элементов для быстрого повторного доступа к ним. Импортированным аудиофайлам соответствуют новые файлы .cfa, а файлы MPEG индексируются в файлы .mpgindex.

**Примечание.** При первом импорте файла обработка и кэширование медиаконтента может занять некоторое время.

В базе данных хранятся ссылки на все кэшированные медиафайлы. Эта база данных является общей для Adobe Media Encoder, Adobe Premiere Pro, Encore, After Effects и Soundbooth, поэтому все эти приложения могут читать и выполнять запись в один набор кэшированных медиафайлов. При смене местоположения базы данных в одном из приложений, информация об этом изменении отражается также в других приложениях. Каждое приложение может использовать свою папку кэша, но в базе данных хранится информация о всех этих файлах.

Изменить местоположение базы данных кэшированных медиафайлов и самих файлов можно с помощью параметров раздела «Медиаконтент» в диалоговом окне «Установки» (см. Установки).

Чтобы изменить местоположение базы данных кэшированных медиафайлов или самого кэша, щелкните одну из кнопок «Обзор» в разделе «Медиаконтент» диалогового окна «Установки».

Чтобы удалить файлы сопоставления и индекса из кэша, а также записи о них из базы данных, нажмите «Очистить». Эта команда удаляет только файлы, связанные с элементами, для которых исходные файлы больше недоступны.

**Важная информация.** Перед тем как нажать кнопку «Очистить», убедитесь, что устройства хранения, на которых располагаются используемые исходные медиафайлы, подключены к компьютеру. Если отснятый материал отсутствует вследствие того, что устройство хранения не подключено к компьютеру, связанные файлы в кэше будут удалены. Такое удаление приведет к необходимости повторного сопоставления или индексации отснятого материала в дальнейшем.

 При очистке базы данных и кэша с помощью кнопки «Очистить» файлы, связанные с отснятым материалом, для которого существуют исходные файлы, не удаляются. Чтобы вручную удалить файлы сопоставления и индексации, перейдите в папку кэшированных медиафайлов и удалите файлы. Путь к папке кэшированных медиафайлов указан в разделе «Медиаконтент» диалогового окна «Установки». Если путь не отображается в диалоговом окне целиком, воспользуйтесь кнопкой «Обзор».



[Юридическая информация](#) | [Политика конфиденциальности онлайн](#)

# Работа с точками разметки для видеофайлов в форматах FLV и F4V

---

[Создание точки разметки](#)

[Удаление точки разметки](#)

[Загрузка данных предварительно сохраненной точки разметки](#)

[Adobe Soundbooth и XML-файл точек разметки](#)

[XML-файл точек разметки](#)

С помощью ActionScript™ или компонента Flash FLVPlayback можно внедрять точки разметки в видеофайлы для последующего использования этих файлов во Flash Professional или Flash Player. Каждая точка разметки имеет имя, временную точку в видео, тип и дополнительные параметры. Время точки разметки указывается в формате час:минута:секунда:миллисекунда.

Точки разметки «Событие» используются для запуска средств ActionScript по достижении точки разметки и позволяют синхронизировать воспроизведение видео с другими событиями в презентации Flash.

Точки разметки «Навигация» используются для навигации и поиска, а также вызова средств ActionScript по их достижении. Внедрение точки разметки «Навигация» вставляет ключевой кадр в этой точке видеоклипа.

Обратите внимание на различия хранения метаданных точек разметки в файлах типа F4V и FLV. Информация о различии между точками разметки в файлах F4V и FLV и способах использования их во Flash Professional см. в документе *Программирование ActionScript 3.0*.

Помимо внедрения точек разметки в видеоклипы FLV эти точки можно создавать с помощью компонента FLVPlayback. Этот компонент позволяет создавать точки разметки без их внедрения в видеокlip, что обеспечивает большую гибкость в запуске событий.

Дополнительную информацию см. в сведениях о компоненте FLVPlayback в Руководстве по языку компонентов ActionScript.

Файлы F4V могут включать точки разметки, которые внедряются в дорожку данных самого файла F4V, или точки разметки в форме метаданных XMP.

Чтобы синхронизировать действие для точки разметки в видеофайле F4V, вы можете извлечь ее данные из функции обратного вызова onXMPData и запустить точку, используя класс Timer ActionScript 3.0. Функция обратного вызова onXMPData получает информацию, связанную с метаданными XMP, которые внедрены в видеофайл F4V. В состав метаданных XMP входят сведения о точках разметки и другие метаданные видео. Поддержка метаданных XMP появилась в программе Flash Player 10 и поддерживается последующими версиями Flash Player и Adobe AIR. Дополнительную информацию о функции onXMPData и точках разметки F4V см. в документе *Программирование ActionScript 3.0*.

Точки разметки могут добавляться как маркеры Adobe Premiere Pro и After Effects.

[Наверх](#)

## Создание точки разметки

- Выберите в очереди кодирования элемент, в который вы хотите встроить точки разметки.
- Если параметры кодирования для элемента не указаны, задайте их. Убедитесь, что задан формат FLV или F4V. Встраивать точки разметки можно только в файлы FLV и F4V. Дополнительную информацию см. в разделе [Кодирование и экспорт видео- и аудиоресурсов](#).
- Выберите «Редактировать» > «Настройки экспорта».

Элементы управления для точек разметки расположены под панелями «Источник» и «Вывод» в левой части диалогового окна «Настройки экспорта».

- Переместите индикатор текущего времени во временное положение, для которого требуется вставить точку разметки.
  - Щелкните кнопку (+), входящую в состав элементов управления для точек разметки.
- Adobe Media Encoder встраивает точку разметки и помещает местозаполнитель для имени и времени новой точки разметки в список точек.
- В столбце «Тип» выберите тип точки разметки.
  - Введите параметры для выделенной точки разметки.

Под параметрами понимается набор пар ключ-значение, которые могут быть добавлены к точке разметки. Эти параметры передаются обработчику событий точки разметки в составе единого объекта параметров.

- (Необязательно) Чтобы сохранить созданные точки разметки для последующего применения их в других видеоклипах, щелкните кнопку «Сохранение точек разметки».

## Удаление точки разметки

- Выберите точку разметки в списке.
- Щелкните кнопку «Удалить точку разметки» (-) или нажмите клавишу «Delete».

## Загрузка данных предварительно сохраненной точки разметки

- Щелкните кнопку «Загрузка точек разметки» .
- Выберите файл точки разметки, который нужно импортировать, и щелкните «OK».

**Примечание.** При загрузке точек разметки из файла все точки, созданные в списке точек разметки, заменяются точками из этого файла.

## Adobe Soundbooth и XML-файл точек разметки

Adobe Soundbooth™, приложение для монтажа звука, позволяет импортировать и экспортить XML-файл точек разметки.

Преимущество создания XML-файла точек разметки в Soundbooth заключается в возможности воспроизведения видеоматериала на панели «Видео» в процессе монтажа звука. Это позволяет вставлять маркеры точек разметки как с помощью видео-, так и с помощью аудиокомпонентов файла. При необходимости кодирования видео с помощью Adobe Media Encoder можно импортировать файл точек разметки из Soundbooth и использовать эти точки при кодировании файла FLV. Дополнительную информацию об использовании Soundbooth для создания точек разметки и импорте XML-файлов точек разметки в программу Adobe Media Encoder см. в разделе по работе с флэш и видео в справке Soundbooth.

**Примечание.** В Adobe Premiere Pro точки разметки могут добавляться с возможностью полного воспроизведения аудио/видео и полного контроля передачи данных. Однако точки разметки, импортированные в XML-файл или экспорттированные из XML-файла, не поддерживаются.

## XML-файл точек разметки

Точки разметки можно экспортить в XML-файл, чтобы затем применять их для других видеофайлов или использовать на различных платформах. Пример такого файла приведен ниже:

```
<?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>
```

**Важная информация.** Если вы изменяете XML-файл точек разметки и вставляете неверные значения или делаете другие ошибки в синтаксисе XML, Adobe Media Encoder не сможет загрузить файл.

DTD (определение типа документа) для XML-файла точек разметки показано ниже (DTD определяет правильную структуру документа для XML-файла, а также список поддерживаемых элементов и их значения в XML-файле).

```
<!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 can also 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 -->
]>

```

Помимо ограничений, налагаемых определением DTD на точки разметки XML, для формата XML определены следующие характеристики:

- Все комментарии, связанные с данными, которые содержатся в тегах DTD, будут обязательно прочитаны; несовместимость с XML приведет к ошибке.
- Точки разметки должны располагаться в XML-файле в возрастающем временном порядке, для одной временной точки можно назначить только одну точку разметки.
- Формат XML имеет кодировку UTF-8. Другие кодировки поддерживаются при условии их правильного описания в объявлении XML (например, <?xml version="1.0" encoding="UTF-16"?>) или BOM-маркере файла.
- Разрешены только типы event и navigation.
- Время следует указывать в миллисекундах в виде целого числа. При указывании времени нельзя использовать десятичные точки (например, значение 12.123 вызовет ошибку в XML-файле).

Дополнительные разделы справки

-  [Использование точек разметки и метаданных](#)
-  [Использование функции onXMPData\(\)](#)
-  [Настройка компонента FLVPlayback](#)
-  [Веб-ссылки, ссылки на главы, точки разметки и маркеры](#)
-  [Маркеры](#)
-  [Использование точек разметки Flash](#)



[Юридическая информация](#) | [Политика конфиденциальности онлайн](#)