

ADOBE® MEDIA ENCODER

帮助和教程

部分链接可能会转到纯英文内容。

2013 年 2 月



新增功能

从此页链接的部分内容可能仅以英文显示。

Adobe Media Encoder CS6 的新增功能

[队列和监视文件夹：源和输出的独立处理](#)

[预设浏览器](#)

[导入和导出预设](#)

[改进的源帧缩放](#)

[创建自定工作区](#)

[工作流程增强功能](#)

[导出器的更改](#)

[键盘快捷键](#)

[CS6 中的新键盘快捷键](#)

队列和监视文件夹：源和输出的独立处理

[返回顶部](#)

现在可以独立处理源和输出。该独立的处理允许将给定的源配置成多个输出。诸多优势中的突出一点是，**Adobe Media Encoder** 可以同时编码给定的源的多个输出。与单独地编码每个输出相比，同时编码速度更快。

预设浏览器

[返回顶部](#)

新的“预设浏览器”向您提供各种选项，这些选项可帮助简化 **Adobe Media Encoder** 中的工作流程。

浏览器中的系统预设基于其使用（如广播、**Web** 视频）和设备目标（如 DVD、蓝光、摄像头、绘图板）进行分类。您可以修改这些预设以创建自定预设，也称为“用户预设”。

在“预设浏览器”中，您可以使用搜索或使用由可折叠的文件夹结构提供的增强导航快速找到预设。

用户预设、预设组以及别名

您可以修改系统预设来创建用户预设。您可以在称为“预设组”的单独文件夹中组织用户预设。预设组允许您以一个步骤将多个预设应用到源。

别名允许您创建多个预设的实例，以便可在多个预设组中使用。

例如，如果您想让某个预设存在于多个预设组中，则创建预设别名，而不是复制预设。然后，将别名添加到其他预设组。在您编辑预设时，更改会应用到其所有别名。

管理预设

要管理预设，请使用“预设”菜单或“预设浏览器”（“窗口”>“预设浏览器”）中的选项。您还可以右键单击“预设浏览器”中的预设，以查看可用选项的上下文菜单。



预设浏览器

A. 用户预设 **B.** 为预设创建的别名 **C.** 预设组 **D.** 新建预设 **E.** 删除预设 **F.** 新建预设组 **G.** 预设设置 **H.** 导入预设 **I.** 导出预设 **J.** 搜索预设

创建预设、预设组以及别名

预设组可以包含用户预设、预设别名或其他预设组。

- 选择“预设”>“创建预设”以创建预设。
- 选择“预设”>“创建组”以创建预设组。
- 要创建预设别名，请右键单击“预设浏览器”中的预设，然后选择“创建别名”。
- 要快速为系统预设创建别名，请将系统预设拖动到“用户预设和组”部分。
- 要快速为用户预设创建别名，请进行以下操作：按下 **Alt** 的同时将用户预设拖动到预设组 (Win) 或按下 **Opt** 的同时将用户预设拖动到预设组 (Mac OS)。

修改用户预设

- 要重命名预设，请单击选定的预设名称。键入预设名称并按 **Enter** 键。或者，选择“预设”>“重命名”以重命名预设。
- 要修改预设设置，请选择预设，然后选择“预设”>“设置”。
- 要删除预设，请选择预设并按 **删除**。或者，选择“预设”>“删除”。

注： 仅可以编辑用户预设。可以通过单击“预设设置”对话框中的“保存副本”按钮将系统预设的更改另存为新的用户预设。

将预设或预设组应用到队列

要将预设应用到队列中的源，请执行以下其中一种操作：

- 从“预设浏览器”中拖动预设、预设组或别名，并将它们放置到队列中的源或输出上。
 - 将预设放置到源上会将输出添加到源。
 - 将预设放置在现有输出上会将输出设置替换为预设设置。
- 要将输出添加到源，请从队列中将源拖动到“预设浏览器”中的预设、预设组或别名。
- 要将输出设置替换为预设设置，请从队列中将输出拖动到“预设浏览器”中的预设、预设组或别名。
- 选择队列中的源并双击“预设浏览器”中的预设、预设组或别名。
- 选择队列中的源。选择在“预设浏览器”中选定的预设、预设组或别名。单击“应用预设”。

将预设或预设组应用到监视文件夹

要将预设应用到“监视文件夹”面板中的监视文件夹内，请执行以下其中一种操作：

- 从“预设浏览器”中拖动预设、预设组或别名，并将它们放置到“监视文件夹”面板中的监视文件夹或输出中。
 - 拖动监视文件夹上的预设可以将新的输出添加到监视文件夹。
 - 拖动现有输出上的预设会将输出设置替换为预设设置。
- 要将输出添加到监视文件夹，请从“监视文件夹”面板将监视文件夹拖动到“预设浏览器”中的预设、预设组或别名。
- 要将输出设置替换为预设设置，请从“监视文件夹”面板将输出拖动到“预设浏览器”中的预设、预设组或别名。
- 从“监视文件夹”面板中选择监视文件夹。**Alt + 双击 (Win)** 或 **Opt + 双击 (Mac)**“预设浏览器”中的预设、预设组或别名。
- 从“监视文件夹”面板中选择监视文件夹。选择“预设浏览器”中的预设、预设组或别名。**Alt + 单击 (Win)** 或 **Opt + 单击 (Mac)**“应用预设”按钮。

在导入期间将预设应用到 **Premiere Pro** 序列、**After Effects** 合成以及媒体资源

将预设应用到 **Adobe Premiere Pro** 序列

从打开的 **Adobe Premiere Pro** 项目的“项目”面板拖动序列，然后将其放置在“预设浏览器”中的预设、别名或预设组中。

注： 该过程是以一个步骤就可将多个预设添加到 **Adobe Premiere Pro** 序列的唯一方式。**Adobe Premiere Pro** 中的“导出设置”对话框允许您在将序列导出到 **Adobe Media Encoder** 时应用单个预设。

将预设应用到 **After Effects** 合成

从打开的 **After Effects** 项目的“项目”面板将合成拖动到“预设浏览器”中的预设、预设组或别名中。

将预设应用到视频和音频资产

从查找工具或 **Windows** 资源管理器拖动视频和音频资产，然后将它们放置到“预设浏览器”的预设、预设组或别名中。

应用预设时需要注意的重要事项

- 在输出上放置一个单独的预设将替换输出。新的输出从目标输出继承输出路径、输出名称和源范围设置。
- 在源上放置一个单独的预设将添加输出。

在输出上放置预设组（或多个选定的预设）将添加输出。新的输出从目标输出继承输出路径、输出名称和源范围设置。

- 在源上放置预设组（或多个选定的预设）将添加输出。不会继承例如有输出的输出路径的设置。

[返回顶部](#)

导入和导出预设

可以 EPR 文件导入和导出预设。将以 xml 格式保存 EPR 文件。


- 选择“预设”>“导入”以导入 EPR 文件。导入的预设将显示在“用户预设和组”部分。
- 选择“预设”>“导出”以将选定的预设导出为 EPR 文件。

注：您还可以拖放“预设浏览器”中现有预设上的 EPR 文件以导入它们。

显示查找工具或资源管理器中的预设位置

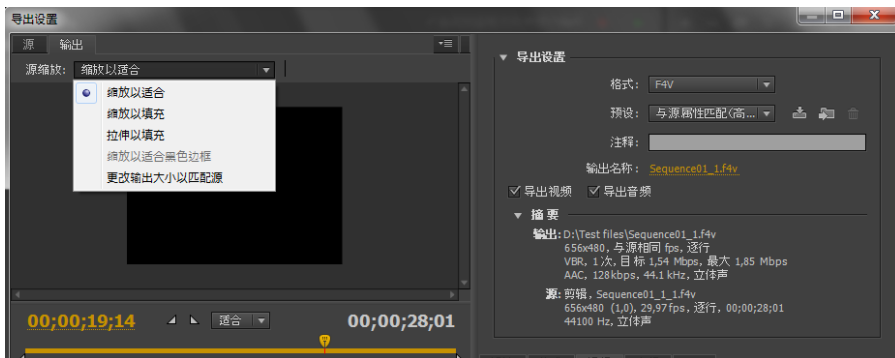
右键单击“预设浏览器”中的预设，然后选择“显示预设文件”。

在浏览器中快速查找预设

当您在搜索字段  中键入内容时，“预设浏览器”将过滤预设列表以与您的搜索字符串匹配。将扫描所有列以找到匹配的结果。

[返回顶部](#)

改进的源帧缩放



源缩放选项

在 Adobe Media Encoder CS6 中，没必要在使用该选项之前启用裁剪。此外，该设置可用于具有可编辑帧尺寸的任何输出格式。

使用“导出设置”对话框的“源缩放”菜单中的选项，以在不同尺寸的输出帧中获取最佳的源帧缩放。

缩放以适合 在保持源的像素长宽比的同时，缩放源帧以适合输出帧的范围。必要时，在输出帧中源帧将显示为带有上下黑块或左右黑块。

缩放以填充 必要时，可以在裁剪源帧的同时，缩放源帧以完全填充输出帧。保持源帧的像素长宽比。

拉伸以填充 改变源帧的尺寸以完全填充输出帧。不保持源的像素长宽比。

缩放以适合黑色边框 将缩放包括裁剪区域在内的源帧以适合输出帧。保持像素长宽比。

注：该选项与 Adobe Media Encoder CS5.5 的“裁剪设置”菜单中的“黑色边框”选项相同。

更改输出尺寸以匹配源 覆盖输出帧尺寸设置以匹配源的裁剪设置。

注：该选项与 Adobe Media Encoder CS5.5 的“裁剪设置”菜单中的“更改输出尺寸”相同。

[返回顶部](#)

创建自定义工作区

在新的界面中，您可以将面板作为单帧的选项卡进行分组，或作为单独的浮动面板。

1. 通过单击并拖动面板来移动面板。要对面板进行分组，请把面板拖动到其他面板的最顶部。当主机面板的中央出现一束紫色面板时，释放鼠标。
2. 在您按照您的需求自定义工作区后，选择“窗口”>“工作区”>“新建工作区”来创建自定义工作区。

新的工作区将添加到“工作区”菜单。您现在可以使用“窗口”>“工作区”菜单中的选项切换工作区。

[返回顶部](#)

工作流程增强功能

- 源仍然按队列进行编码，但是源的所有输出现在在进行平行编码。要禁用平行编码，请选择“编辑”>“首选项”，然后取消选择“启用平行编码”。
- 对于多个输出，“编码”面板将显示每个编码输出的缩略图预览、进度条和完成时间估算
- 在某些情况下，导出设置要求输出以序列形式编码，而不是以并行模式。此种情况下，在临时序列编码完成之后，队列返回到平行编码。



A. 添加源 B. 添加输出 C. 删除源输出 D. 复制

- 您可以将多个输出与一个源关联。每个输出可具有为其分配的不同格式、预设和输出文件位置。
- 您可以在输出列表中重新排序输出。但是，您无法把输出移动至其他源。
- 单击输出文件路径可打开包含编码文件的文件夹。但是，在编码之前，将出现“另存为”对话框。
 - 要更改输出路径和文件名，请单击“输出文件”链接以获得输出。
 - 要访问已编码的文件，请单击“输出文件”链接以获得输出。
- 使用“添加输出”按钮快速将输出添加到源。
- 源和输出都可以复制。复制的源使用原始源的所有输出。

[返回顶部](#)

导出器的更改

为了获得更佳的性能，已更新此版本的下列导出器：

- AAC 音频（在早期版本中为“仅限音频”）
- H.264
- H.264 蓝光
- MPEG4
- Windows Media（仅限 Windows）

由于兼容性的原因，下列较旧版本的 CS5.5 导出器已包含在 CS6 中：

H.264（旧版） 新导出器中不提供 Dolby Digital Surcode 音频编码。

H.264 蓝光（旧版） 保留对“匹配源”预设和 Surcode for Dolby 的支持。

MPEG4（旧版）

在 Adobe Media Encoder 的早期版本中创建的预设可以导入到 Adobe Media Encoder CS6。但是，H.264 和 H.264 蓝光的预设仅适用于旧式导出器。无法导入早期版本的仅音频或 Windows Media 导出器的预设。

更改 After Effects 合成的渲染设置

Adobe Media Encoder CS6 允许您修改 After Effects 合成的“引导图层”渲染设置。要启用或禁用引导图层可视性，请选择 After Effects 合成源并选择“文件”>“源设置”。

[返回顶部](#)

键盘快捷键

目的	Windows	Mac OS
将项目添加到队列	Ctrl+I	Cmd+I

开始/暂停队列	Enter	Return
停止队列	Esc	Esc
打开“首选项”对话框	Ctrl+, (逗号)	Cmd+, (逗号)
保存队列	Ctrl+S	Cmd+S
退出	Ctrl+Q	Cmd+Q
复制所选项目	Ctrl+D	Cmd+D
选择当前列表中的所有项目	Ctrl+A	Cmd+A
打开“导出设置”对话框	Ctrl+E	Cmd+E
还原	Ctrl+Z	Cmd+Z
重做	Ctrl+Y	Cmd+Y
Adobe Media Encoder 帮助	F1	F1

“导出设置”对话框

目的	Windows	Mac OS
将播放头移动到上一个/下一个帧	向左/向右箭头	向左/向右箭头
将播放头移动到开始/结束帧	Home/End	Home/End
将源范围“入点”设置为播放头的当前位置	I	I
将源范围“出点”设置为播放头的当前位置	O	O
将播放头移动到“入点”	Q	Q
将播放头移动到“出点”	W	W
放大帧预览	Ctrl++ (加号)	Cmd++ (加号)
缩小帧预览	Ctrl+- (减号)	Cmd+- (减号)
将预设导出为 EPR 文件	Alt+ 单击“保存预设”按钮	Opt+ 单击“保存预设”按钮

CS6 中的新键盘快捷键

[返回顶部](#)

自定义键盘快捷键

选择“编辑”>“键盘快捷键”(Windows) 或“应用程序”>“键盘快捷键”(Mac OS)，以自定义 Adobe Media Encoder CS6 中的键盘快捷键。

例如，若要将剪切操作的键盘快捷键从 **Ctrl+x** 更改为 **Ctrl+t**，请执行下列操作：

1. 选择“编辑”>“键盘快捷键”。
2. 在“键盘快捷键”面板中，通过单击来扩展“编辑”菜单。
3. 选择“剪切”。
4. 单击 **Ctrl+x** 旁边的 以删除现有命令。
5. 单击“添加”。
6. 按 **Ctrl+t**。
7. 单击“确定”。

“文件”菜单

目的	Windows	Mac OS
添加监视文件夹	Ctrl+Alt+I	Cmd+Opt+I
停止当前项目	Ctrl+ - (减号)	Cmd+ - (减号)
显示日志	Ctrl+L	Ctrl+L
显示错误	Ctrl+Alt+L	Cmd+Opt+L

“编辑”菜单

目的	Windows	Mac OS
重做	Ctrl+Shift+Z	Cmd+Shift+Z
重置状态	Ctrl+ . (句点)	Cmd+ . (句点)
跳过所选项目	Ctrl+Shift+ . (句点)	Cmd+Shift+ . (句点)
显示错误	Ctrl+Alt+L	Cmd+Opt+L
打开“键盘快捷键”对话框	Ctrl+Alt+Shift+K	Cmd+Opt+Shift+K

“预设”菜单

目的	Windows	Mac OS
打开“预设设置”对话框	Ctrl+Alt+E	Cmd+Opt+E
应用到队列	Ctrl+U	Cmd+U
应用到监视文件夹	Ctrl+Alt+U	Cmd+Opt+U
创建预设	Ctrl+N	Cmd+N
创建预设组	Ctrl+G	Cmd+G
创建预设别名	Ctrl+B	Cmd+B
重命名用户预设或预设组	Ctrl+R	Cmd+R

Window 菜单

目的	Windows	Mac OS
“队列”面板	Ctrl+1	Cmd+1
“编码”面板	Ctrl+2	Cmd+2
“监视文件夹”面板	Ctrl+3	Cmd+3
预设浏览器	Ctrl+4	Cmd+4

主要用户界面

目的	Windows	Mac OS
关闭当前面板	Ctrl+W	Cmd+W
在指针光标之下最大化/恢复面板	~ (波浪号下的重音符)	~ (波浪号下的重音符)
最大化或恢复当前面板	Shift+~ (波浪号下的重音符)	Shift+~ (波浪号下的重音符)
在指针光标之下最大化/恢复面板 (非英语键盘)	<	<
最大化或恢复当前面板 (非英语键盘)	Shift+ <	Shift+ <
选择列表中的上一个/下一个项目	向上和向下箭头	向上和向下箭头
将列表中的上一个/下一个项目添加到当前选择项目	Shift + 向上/向下箭头	Shift + 向上/向下箭头

选择列表中的上一个/下一个项目。如果已选择文件夹，则向右箭头可打开文件夹，向左箭头可关闭文件夹。	向左和向右箭头	向左和向右箭头
将列表中的上一个/下一个项目添加到当前选择项目。如果已选择文件夹，则向右箭头可打开文件夹，向左箭头可关闭文件夹。	Shift+ 向右箭头和向左箭头	Shift+ 向右箭头和向左箭头

“导出设置”对话框

具有完整数字的数字字段（例如“帧宽度”设置）：		
目的	Windows	Mac OS
以 1 为单位增大或减小当前值	向上和向下箭头	向上和向下箭头
以 10 为单位增大或减小当前值	Shift+ 向上/向下箭头	Shift+ 向上/向下箭头
以 10 为单位增大或减小当前值	Ctrl+ 向上/向下箭头	Cmd+ 向上/向下箭头
以 100 为单位增大或减小当前值	Ctrl+Shift+ 向上/向下箭头	Cmd+Shift+ 向上/向下箭头

“比特率”字段（以 Mbps 为单位）：		
目的	Windows	Mac OS
以 1 为单位增大或减小当前值	Shift+ 向上/向下箭头	Shift+ 向上/向下箭头
以 0.1 为单位增大或减小当前值	向上和向下箭头	向上和向下箭头
以 0.01 为单位增大或减小当前值	Ctrl+ 向上/向下箭头	Cmd+ 向上/向下箭头
以 0.001 为单位增大或减小当前值	Ctrl+Alt+ 向上/向下箭头	Cmd+Opt+ 向上/向下箭头

“比特率”字段（以 Kbps 为单位）：		
目的	Windows	Mac OS
以 10 为单位增大或减小当前值	Shift+ 向上/向下箭头	Shift+ 向上/向下箭头
以 1 为单位增大或减小当前值	向上和向下箭头	向上和向下箭头
以 0.1 为单位增大或减小当前值	Ctrl+ 向上/向下箭头	Cmd+ 向上/向下箭头
以 0.01 为单位增大或减小当前值	Ctrl+Alt+ 向上/向下箭头	Cmd+Opt+ 向上/向下箭头

“键盘快捷键”对话框

目的	Windows	Mac OS
展开/折叠对话框中的所有类别	Alt+ 单击类别标题	Opt+ 单击类别标题

编码快速入门和基础知识

从此页链接的部分内容可能仅以英文显示。

编码快速入门

要对视频或音频项目进行编码，请将它添加到 **Adobe Media Encoder** 的编码队列，然后选择编码预设或自定义设置。您可以指示应用程序在您将项目添加到队列后开始编码，或者让它等到您决定开始编码时再开始。

将项目添加到编码队列

- 将视频或音频文件拖动到 **Adobe Media Encoder** 中的队列。

有关详细信息，请参阅在编码队列中添加和管理项目。有关支持的视频和音频项目的列表，请参阅导入所支持的文件格式。

使用预设对项目进行编码

- 从具有队列中项目的“格式”和“预设”弹出菜单中选择格式和预设。

有关详细信息，请参阅使用预设编码。

使用自定义设置对项目进行编码

- 选择项目并选择“编辑”>“导出设置”，然后选择您的设置。


有关详细信息，请参阅使用自定义设置编码。

开始编码

- 单击“开始队列”按钮。在 **CS5.5** 和更高版本中，单击窗口右上角的三角形按钮。

要自动开始对队列中的项目进行编码（或关闭该功能），请选择或取消选择“首选项”对话框中的“空闲时间超过后面的设定时自动开始排队”选项。有关更多信息，请参阅首选项。

Video2Brain 提供关于 [Adobe Media Encoder CS5.5 中的新功能和更改的视频演示](#)

 Creative Commons 条款未涵盖 [Twitter™](#) 和 [Facebook](#) 文章。

[法律声明](#) | [在线隐私政策](#)

在编码队列中添加和管理项目

- [将项目导入到编码队列](#)
- [解释编码队列中的项目](#)
- [将监视文件夹添加到编码队列](#)
- [保存编码队列](#)
- [从编码队列删除项目](#)
- [复制编码队列中的项目](#)
- [跳过编码队列中的项目](#)

在 **Adobe Media Encoder** 中，您可以为要编码的项目队列添加源视频或音频文件、**Adobe Premiere Pro** 序列和 **Adobe After Effects** 合成。要浏览用户界面以及有关导入项目和使用监视文件夹的提示，[请参阅由 Jan Ozer 提供的此视频](#)。

将项目导入到编码队列

[返回顶部](#)

- 要添加视频或音频文件，将多个文件拖到队列中，或单击“添加”按钮，然后选择一个或多个文件。
- 此外，在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 和更高版本中，可以双击“队列”面板中打开的区域，然后选择一个或多个文件。
- 要添加 **Adobe Premiere Pro** 序列，请选择“文件”->“添加 **Premiere Pro** 序列”，然后选择一个 **Premiere Pro** 项目，然后再从该项目中选择一个序列。也可以将 **Premiere Pro** 项目拖动到队列中。此时会启动一个对话框，这样您可以选择特定的序列。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 和更高版本中，可以将某个序列从 **Adobe Premiere Pro** 的“项目”面板拖放到队列中。
- 要添加 **Adobe After Effects** 合成，请选择“文件”->“添加 **After Effects** 合成”，选择一个 **After Effects** 项目，然后再从该项目中选择一个合成。也可以将 **After Effects** 项目拖动到队列中。此时会启动一个对话框，以便您可以选择特定的合成。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 和更高版本中，可以将某个合成图像从 **Adobe After Effects** 的“项目”面板拖放到队列中。
- 要添加图像序列（**CS5.5** 和更高版本），请选择“文件”->“添加”。在“打开”对话框中，选择图像序列的第一个文件。选中您的文件类型的启用复选框，然后单击“打开”按钮。

停止对当前项目进行编码

- 选择“文件”->“停止当前文件”，或单击“停止队列”按钮。

解释编码队列中的项目

[返回顶部](#)

当 **Adobe Media Encoder** 导入视频资产时，它试图确定资产的像素长宽比、帧速率、场序，以及如何解释 alpha 通道（透明度）信息。如果 **Adobe Media Encoder** 对于这些特性的确定有误，您可以明确指定正确的解释。

1. 选择编码队列中的一个或多个项目。
2. 选择“文件”->“解释素材”。也可以右键单击文件，然后选择 >“解释素材”
3. 选择适当的解释设置。

在编码队列中添加监视文件夹

[返回顶部](#)

您可以配置 **Adobe Media Encoder** 在名为监视文件夹的特定文件夹中查找文件。**Adobe Media Encoder** 在监视文件夹中找到一个视频或音频文件时，会使用为文件夹指定的编码设置对文件进行编码，然后将已编码的文件导出到在监视文件夹中创建的“输出”文件夹中。

1. 选择“文件”->“创建监视文件夹”。
2. 选择目标文件夹，然后单击“确定”。
3. 从文件夹名称旁边的编码队列中的菜单中选择一种格式并进行预设。

由监视文件夹添加到编码队列中的项目将在您启动队列时随着队列中的其他项目一起编码。

注意：如果您选中了“空闲时间超过后面的设定时自动开始排队”首选项，而且监视文件夹在编码队列中添加了一个新项目，当指定的时间过去后，编码将开始。

Adobe Media Encoder CS5.5 和更高版本中的监视文件夹

在 Adobe Media Encoder 5.5 中，可以使用新的“监视文件夹”面板来添加和管理文件夹。您可以通过执行下列操作中的一项来添加监视文件夹：

- 选择“文件”>“创建监视文件夹”。
- 单击“添加文件夹”按钮。
- 双击“监视文件夹”面板中的空白区域。
- 从 Explorer (Windows) 或 Finder (Mac OS) 中创建文件夹，然后将其拖动到“监视文件夹”面板。

在“监视文件夹”面板中创建监视文件夹之后，您可以在左列看到其名称。

保持启用“自动编码监视文件夹”复选框，以自动对监视文件夹中的所有项目进行编码。

使用监视文件夹，从单个源项中以多种格式创建输出

在 Adobe Media Encoder CS5.5 和更高版本中，可以通过使用监视文件夹在一次操作中生成多个输出。例如，您想要在每次转换视频资产时都生成 FLV、AVI 影片和 JPEG 缩览图图像。请按照以下步骤，通过单个用户操作创建这些文件：

1. 例如，使用 Explorer (Windows) 或 Finder (Macintosh) 创建名为“My_WatchFolder”的文件夹。
在 Adobe Media Encoder 中，您将创建 3 个监视文件夹（在“My_WatchFolder”内），其中每个文件夹都指向磁盘上的相同位置。
2. 通过单击“添加文件夹”按钮创建新的监视文件夹，然后导航到刚刚创建的名为“My_Watchfolder”的文件夹。
 - a. 从“格式”菜单中选择“FLV”作为格式。
 - b. 从“预设”菜单中选择一种预设，然后单击“确定”。
 - c. 单击“输出到”。选择想要生成结果的位置。
3. 就像在步骤 2 中创建文件夹一样，创建也指向文件夹“My_Watchfolder”的新“监视文件夹”项目。
 - a. 从“格式”菜单中选择“AVI”作为格式。
 - b. 从“预设”菜单中选择一种预设，然后单击“确定”。
 - c. 单击“输出到”。选择想要生成结果的位置。
4. 就像在步骤 2 和步骤 3 中创建文件夹一样，创建也指向文件夹“My_Watchfolder”的新“监视文件夹”项目。
 - a. 从“格式”菜单中选择“JPEG”作为格式。
 - b. 从“预设”菜单中选择一种预设，然后单击“确定”。
 - c. 单击“输出到”。选择想要生成结果的位置。
5. 将源文件拖放到“My_WatchFolder”，然后单击“开始队列”按钮。在 Adobe Media Encoder CS5.5 和更高版本中，如果启用“自动编码监视文件夹”，编码程序即会自动开始。

完成后，每个文件都将位于预期的输出位置。

注： 在使用监视文件夹时，请注意这些限制：

- 不支持通过监视文件夹将静止图像序列用作源素材。如果一组静止图像放入到受监视的文件夹，则每个单独的静止文件将作为单独的项目添加到“队列”，而不是作为单个素材的整个序列。
- 无法识别 Premiere Pro 和 After Effects 项目文件，因为没有从项目文件内选择单个 Premiere Pro 序列或 After Effects 合成图像的机制。

保存编码队列

[返回顶部](#)

您退出 Adobe Media Encoder 时，编码队列和所有编码设置将自动保存。

- 要手动保存编码队列，请选择“文件”->“保存队列”。

[返回顶部](#)

从编码队列中移除项目

1. 选择要从编码队列中删除的项目。
2. 单击“删除”按钮，选择“编辑”>“删除”，或按 **Delete** 键。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 和更高版本中，也可以单击“删除”按钮。

复制编码队列中的项目

[返回顶部](#)

1. 选择要在编码队列中复制的项目。
2. 单击“复制”按钮，选择“编辑”>“复制”，或按 **Ctrl-D (Windows)** 或 **Command-D (Mac OS)**。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 和更高版本中，可以单击“复制”按钮，也可以右键单击文件并选择 >“复制”。

跳过编码队列中的项目

[返回顶部](#)

跳过项目

1. 选择要在编码队列中跳过的项目。
2. 选择“编辑”->“跳过所选项目”。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 和更高版本中，可以右键单击文件并选择 >“跳过所选项目”。

重置编码要跳过的文件

1. 在编码队列中选择要重置为“正在等待”状态的项目。
2. 选择“编辑”->“重置状态”。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 和更高版本中，也可以右键单击文件并选择 >“重置状态”。

 Creative Commons 条款未涵盖 **Twitter™** 和 **Facebook** 文章。

[法律声明](#) | [在线隐私政策](#)

使用日志文件

[编码日志文件](#)
[日志文件错误](#)

编码日志文件

[返回顶部](#)

编码日志文件是一种纯文本文件，其中包含已编码的所有文件的记录（无论成功完成与否）。所编码各文件的编码状态将会附加到文件的结尾处（新项目将会置于文件的结尾处）。日志文件会一直添加条目，直到您手动将其清除。若要清除日志文件条目，请在文字编辑器中打开该文件，选择所有条目，全部删除，然后以默认文件名 (**AMEEncodingLog.txt**) 保存空文件。

日志文件会存储在以下位置：

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

若要查看日志文件，请选择“文件”->“显示日志”。

有两个日志文件：

- AMEEncodingLog.txt：用于成功的编码。
- AMEEncodingErrorLog.txt：用于失败的编码或已由用户停止的编码。

错误日志文件


[返回顶部](#)

错误日志文件会存储在以下位置：

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

若要查看错误日志文件，请选择“文件”->“显示错误”。

注：在 *Adobe Media Encoder CS5.5* 和更高版本中，日志文件和错误日志文件与 *Adobe Media Encoder CS5* 文件位于同一位置。

 Creative Commons 条款未涵盖 Twitter™ 和 Facebook 文章。

[法律声明](#) | [在线隐私政策](#)

使用自定编码预设

创建并保存自定预设

导入预设

导出预设


删除自定预设

选择某种格式可自动使为特定发送场景设计的相关预设列表变为可用。Adobe Media Encoder 使用源项目的特征以尽可能估算要选择的最佳预设。您可以创建和保存您自己的预设，将它们导出，或导入其他预设。

注： Adobe 技术支持部门仅支持 Adobe 应用程序包含的 Adobe Media Encoder 预设。

创建和保存自定预设

[返回顶部](#)

1. 在“格式”菜单中，选择一种格式。
2. 在“预设”菜单中，选择与所需设置最相符的预设，或选择“自定”。
3. 自定“导出设置”对话框中的设置。
4. 单击“保存预设”按钮 。
5. 键入预设的名称，选择是否按照提示保存特定类别的参数，然后单击“确定”。


编码预设会保存到以下位置：

- Windows: <drive>\Users\<user_name>\AppData\Roaming\Adobe\Common\AME\5.0
- Mac OS: <drive>/Users/<user_name>/Library/Preferences/Adobe/Common/AME/5.0

注： 在 Adobe Media Encoder CS5.5 和更高版本中，编码预设与 Adobe Media Encoder CS5 文件位于同一位置。

导入预设


[返回顶部](#)

1. 单击“导入预设”按钮 。
2. 导航到预设的位置，选择它，然后单击“打开”。
3. 键入导入的预设的名称，指定其他选项，然后单击“确定”。

仅当在“格式”菜单中选择指定的格式时，才能针对该格式导入预设。例如，在尝试添加 MPEG 2 预设时，如果将格式设置为 FLV，会出现错误。首先将格式更改为 MPEG 2 以创建新预设。

导出预设

[返回顶部](#)

1. 在“导出设置”对话框中，选择要导出的预设。
2. 按住 Alt 并单击 (Windows) 或按住 Option 并单击 (Mac OS)“保存预设”按钮 。
3. 选择要保存该预设的位置，为其指定名称，然后单击“保存”。

该预设将另存为一个文件扩展名为 .epr 的文件。

删除自定预设

[返回顶部](#)

1. 在“导出设置”对话框中，选择要删除的自定预设。
2. 请执行下列任一操作：
 - 若要删除单个预设，请单击“删除预设”按钮 。
 - 若要删除所有自定预设，请按住 Ctrl+Alt 并单击 (Windows) 或按住 Command+Option 并单击 (Mac OS)“删除预设”按钮。

 Creative Commons 条款未涵盖 Twitter™ 和 Facebook 文章。

导入支持的文件格式

重要事项：*Adobe Media Encoder CS5* 试用版不包括取决于只包含在 *Adobe Media Encoder* 完整版中的第三方软件组件的某些功能。试用版中不支持某些格式的导入和导出：*AVC-Intra*、*AVCHD*、*HDV*、*MPEG-2*、*MPEG-2 DVD*、*MPEG-2 Blu-ray* 和 *XDCAM*。*Adobe Media Encoder CS5.5* 和更高版本的试用版没有这些限制。它包括完整激活版的 *Adobe Media Encoder* 所包括的所有项目。

某些文件扩展名（如 *MOV*、*AVI*、*MXF* 和 *FLV*）是指容器文件格式，而不是特定的音频、视频或图像数据格式。容器文件可以包含使用各种压缩和编码方案编码的数据。*Adobe Media Encoder* 可以导入这些容器文件，但是否能导入其中包含的数据，要视安装的编解码器（尤其是解码器）而定。

通过安装其他的编解码器，您可以增加 *Adobe Media Encoder* 导入其他文件类型的能力。许多编解码器必须安装在操作系统中，并作为 *QuickTime* 或 *Video for Windows* 格式中的一个组件来使用。有关可与您的特定设备或应用程序创建的文件配合使用的编解码器的更多信息，请联系您的硬件或软件制造商。

视频及动画格式

- 3GP
- 动画 GIF (GIF) (仅限 Windows)
- DV (在 MOV 或 AVI 容器中，或者作为无容器 DV 流)
- FLV, F4V

注意：*FLV* 和 *F4V* 格式是容器格式，其中每种格式都与一组视频和音频格式相关联。*F4V* 文件通常包含使用 *H.264* 视频编解码器和 *AAC* 音频编解码器编码的视频数据。*FLV* 文件通常包含使用 *On2 VP6* 或 *Sorenson Spark* 编解码器编码的视频数据或使用 *MP3* 音频编解码器编码的音频数据。*Adobe Media Encoder CS5* 和更高版本可以导入使用 *On2 VP6* 视频编解码器的 *FLV* 文件，而不能导入使用 *Sorenson Spark* 编解码器的 *FLV* 文件。

- QuickTime 影片 (MOV; 在 Windows 上，需要 QuickTime 播放器)
- MPEG-1、MPEG-2 和 MPEG-4 格式 (MPEG、MPE、MPG、M2V、MPA、MP2、M2A、MPV、M2P、M2T、MTS、AC3、MP4、M4V、M4A、VOB、3GP、AVC、h.264)

注意：与特定现代摄像机相关的某些格式使用 *MPEG-4* 编码。例如，*XDCAM EX* 格式使用 *MP4* 文件，*AVCHD* 格式使用 *MTS* 文件。

- 媒体交换格式 (MXF)
- MXF OP1a (在 Adobe Media Encoder CS5.5 和更高版本中)

注意：*MXF* 是一种容器格式。*Adobe Media Encoder* 只能导入 *MXF* 文件中包含的某些类型的数据。*Adobe Media Encoder* 可以使用 *DV*、*DVCPRO*、*DVCPRO50*、*DVCPRO HD* 和 *AVC-Intra* 编解码器导入 *Panasonic* 摄像机使用的 *Op-Atom* 各种类型以将其记录到 *Panasonic P2* 媒体中。*Adobe Media Encoder* 也可以导入 *MXF* 格式的 *XDCAM HD* 文件。

- P2 影片 (MXF)
- Netshow (ASF, 仅适用于 Windows)
- RED Raw (R3D)
- Video for Windows (AVI、WAV; Mac OS 上，需要 QuickTime 播放器)
- Windows Media (WMV、WMA、ASF; 仅限 Windows)

音频格式

- Adobe Sound Document (ASND; 多声道文件导入时将合并成单声道)
- 高级音频编码 (AAC, M4A)
- 音频交换文件格式 (AIF, AIFF)
- QuickTime (MOV; Windows 上，需要 QuickTime 播放器)
- MP3 (MP3、MPEG、MPG、MPA、MPE)
- Video for Windows (AVI、WAV; Mac OS 上，需要 QuickTime 播放器)
- Windows Media Audio (WMA; 仅限 Windows)
- Waveform (WAV)

静止图像格式

- Adobe Illustrator (AI、EPS)
- Photoshop (PSD)
- 位图 (DIB、RLE) (仅限 Windows)
- 位图 (BMP)
- Cineon/DPX (CIN、DPX)
- GIF
- 图标文件 (ICO; 仅限 Windows)
- JPEG (JPE、JPG、JPEG、JFIF)
- PICT (PIC、PCT)
- 可移植网络图形 (PNG)
- Targa (TGA、ICB、VDA、VST)
- TIFF (TIF)

注：在 *Adobe Media Encoder 5.5* 和更高版本中，可以将任何静止图像格式的文件作为序列导入。有关详细信息，请参阅向编码队列导入项目。
项目文件格式

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

 Creative Commons 条款未涵盖 Twitter™ 和 Facebook 文章。

[法律声明](#) | [在线隐私政策](#)

关于视频和音频编码和压缩

时间压缩和空间压缩

[比特率](#)

[帧速率](#)

[关键帧](#)

[图像长宽比和帧大小](#)

[像素长宽比](#)

[隔行与逐行视频](#)

[用于 Flash Player 的 FLV 和 F4V 视频格式](#)

[高清晰度 \(HD\) 视频](#)

以数字格式录制视频和音频涉及文件大小与比特率之间的平衡问题。大多数格式在使用压缩功能时，通过选择性地降低品质来减少文件大小和比特率。压缩的本质是减小影片的大小，从而便于人们高效存储、传输和回放它们。

如果导出一个影片文件，在特定设备类型上以某一带宽播放，您可以选择编码器（编解码器）。不同的编码器使用不同的压缩方案来压缩信息。每个编码器都有一个相应的解码器，可以为播放解压缩并解释数据。

有大量编解码器可用；但没有一个编解码器适用于所有情形。例如，适合压缩卡通动画的最佳编解码器对压缩真人表演的视频通常没什么效果。

压缩可以是无损压缩（不会丢弃图像的任何数据），也可以是有损压缩（选择性的丢弃数据）。

您可以在“导出设置”对话框中控制多种影响压缩以及其他编码内容的因素。请参阅编码和导出。

John Dickinson 在 [Adobe 网站](#)上提供了视频教程，演示如何将 Adobe Media Encoder 与 After Effects 和 Premiere Pro 结合使用。

有关编码和压缩选项的更多信息，请参阅此常见问题项：“[常见问题：在 After Effects 渲染和导出的最佳格式是什么？](#)”

时间压缩和空间压缩

[返回页首](#)

视频和音频数据的两种常用压缩种类是空间压缩和时间压缩。空间压缩将应用于单帧数据，与周围帧无关。空间压缩通常称为帧内压缩。

时间压缩会识别帧与帧之间的差异，并且仅存储差异，因此所有帧将根据其与前一帧相比的差异来进行描述。不变的区域将重复前一帧。时间压缩通常称为帧间压缩。

比特率

[返回页首](#)

比特率（数据速率）将会影响视频剪辑的品质，而可以下载文件的用户受到了带宽的限制。

当使用 Internet 分发视频时，请以较低比特率生成文件。Internet 连接速度较快的用户查看文件时，不会发生或很少会发生延迟现象；而拨号用户则必须等至文件下载完成。若要与拨号用户共享视频，请制作较短的视频剪辑，以将下载时间保持在可接受的限制之内。

帧速率

[返回页首](#)

视频是连续快速地显示在屏幕上的一系列图像，可提供连续的运动效果。每秒出现的帧数称为帧速率，是以每秒帧数 (fps) 为单位度量的。帧速率越高，每秒用来显示系列图像的帧数就越多，从而使得运动更加流畅。视频品质越高，帧速率也越高，也就需要更多的数据，从而占用更多的带宽。

在处理数字压缩视频时，帧速率越高，文件将越大。要减小文件大小，请降低帧速率或比特率。如果降低比特率，而将帧速率保持不变，图像品质将会降低。

以原有帧速率（视频最初录制时的帧速率）观看视频的效果要更好，因此，如果传送通道和播放平台允许的话，Adobe 建议您保留较高的帧速率。对于全动态 NTSC 视频，请使用 29.97 fps；对于 PAL 视频，请使用 25 fps。如果降低帧速率，Adobe Media Encoder 会在线性速率下丢失帧。如果必须降低帧速率，均分速率将能获得最佳效果。例如，如果源帧速率为 24 fps，请将帧速率降为 12 fps、8 fps、6 fps、4 fps、3 fps 或 2 fps。

对于移动设备，请使用设备特定的编码预设。您也可以使用 Adobe Device Central 来确定许多特定移动设备的相应设置。有关 Device Central 的信息，请参阅 [Device Central 帮助](#)。

注： 如果使用嵌入的视频创建 SWF 文件，视频剪辑的帧速率必须与 SWF 文件的帧速率相同。如果对 SWF 文件和嵌入的视频剪辑使用不同的帧速率，则回放时会不一致。

关键帧

[返回页首](#)

关键帧是插入视频剪辑的连续间隔中的完整视频帧（或图像）。关键帧之间的帧包含关键帧之间所发生变化的信息。

注： 关键帧与 keyframes 不同，后者是定义特定时刻动画特性的标记。

默认情况下，**Adobe Media Encoder** 会自动根据视频剪辑的帧速率来确定要用的关键帧间隔（关键帧距离）。关键帧距离值会告诉编码器有关重新评估视频图像，以及将完整帧或关键帧录制到文件中的频率。

如果画面包含大量场景变换或迅速移动的动作或动画，那么减少关键帧距离将会提高图像的整体品质。一个较小的关键帧距离对应于一个较大的输出文件。

关键帧距离会影响 **Flash Player** 在 **FLV** 或 **F4V** 文件中执行搜寻（快进或倒退）的功能。**Flash Player** 只能从一个关键帧前进到下一个关键帧，因此，若要跳到不同位置且暂停帧，请使用较小的关键帧距离值。

如果减少了关键帧距离值，请提高视频文件的比特率，以确保相同的图像品质。

图像长宽比和帧大小

[返回首页](#)

和帧速率一样，文件的帧大小对产生高品质视频来说十分重要。当比特率固定时，增加帧大小将会降低视频品质。

图像长宽比是图像的宽度与高度的比率。最常见的图像长宽比为 **4:3**（标准电视）和 **16:9**（宽银幕和高清晰度电视）。

像素长宽比

[返回首页](#)

大多数计算机图形使用方形像素，其宽高像素比为 **1:1**。

在某些数字视频格式中，像素不是方形的。例如，标准 **NTSC** 数字视频 (**DV**) 的帧大小为 **720 x 480** 像素，但会以 **4:3** 的长宽比显示。这表示每个像素均不是方形的，而像素的长宽比 (**PAR**) 为 **0.91**（高而窄的像素）。

隔行与逐行视频

[返回首页](#)

隔行视频由两个场组成，两个场结合便构成了每个视频帧。每个场都包含帧中一半数量的水平线条；上面的场（场 1）包含所有的奇数线条，下面的场（场 2）则包含所有偶数线条。隔行视频显示器（如电视）会先绘制一个场中的所有线条，然后再绘制另一个场中的所有线条，从而显示出一个视频帧。场序指定了场的绘制顺序。在 **NTSC** 视频中，新场将以 **59.94** 次/每秒的速率绘制到屏幕上，和 **29.97** 帧/秒的帧速率保持一致。

逐行视频帧则没有分成两个场。逐行扫描显示器（比如计算机显示器）将按从上到下的顺序依次绘制出所有水平线条，从而显示一个逐行视频帧。

只要选择将隔行的源编码成逐行输出，**Adobe Media Encoder** 会在编码前消除视频隔行。

用于 **Flash Player** 的 **FLV** 和 **F4V** 视频格式

[返回首页](#)

FLV 和 **F4V** 格式是容器格式，其中每种格式都与一组视频和音频格式相关联。

F4V 文件通常包含使用 **H.264** 视频编解码器和 **AAC** 音频编解码器编码的视频数据。这些文件可通过 **Flash Player 9.0.r115** 和更高版本播放。**H.264** 视频编解码器也称为 **MPEG-4 AVC**（高级视频编码）。与 **On2 VP6** 视频编解码器相比，**H.264** 视频编解码器可以以更低的比特率提供更高质量的视频。

除了 **F4V** 容器格式之外，**Flash Player 9.0.115.0** 和更高版本还支持源自标准 **MPEG-4** 容器格式的文件格式。这些文件格式包括 **MP4**、**M4A**、**MOV**、**MP4V**、**3GP** 和 **3G2**（如果它们包含 **H.264** 视频和/或 **HE-AAC v2** 编码的音频）。

FLV 文件通常包含使用 **On2 VP6** 或 **Sorenson Spark** 编解码器编码的视频数据或使用 **MP3** 音频编解码器编码的音频数据。这些文件可通过 **Flash Player 8** 和更高版本播放。**Adobe Media Encoder CS5** 可使用 **On2 VP6** 视频编解码器（而非 **Sorenson Spark** 编解码器）导入和编码 **FLV** 文件。

注： **FLV** 容器中使用 **On2 VP6** 编解码器编码的视频可以包含 **8 位 alpha** 通道（表示透明度）来启用视频合成。**F4V** 容器中使用 **H.264** 编解码器编码的视频不包含 **alpha** 通道。

H.264 和 **On2 VP6** 既使用时间压缩，也使用空间压缩。

有关 **FLV** 和 **F4V** 格式以及 **H.264** 和 **On2 VP6** 编码器的更多信息，请参阅使用 **Flash Professional CS5** 中的“视频格式和 **Flash**”。

Fabio Sonnati 在 [Adobe 网站](#) 上为移动设备的 **H.264 (F4V)** 影片设置提供建议。

高清晰度 (**HD**) 视频

[返回首页](#)

高清晰度 (**HD**) 视频是指像素大小大于标准清晰度 (**SD**) 视频格式的像素大小的任何视频格式。通常，标准清晰度是指像素大小接近模拟电视标准（例如 **NTSC** 和 **PAL**，分别约为 **480** 或 **576** 条竖线）的像素大小的数字格式。最常见 **HD** 格式的像素大小为 **1280x720** 或 **1920x1080**，其图像长宽比为 **16:9**。

HD 视频格式包括隔行和逐行形式。通常，最高分辨率格式是以更高帧速率隔行的，这是因为这些像素大小的逐行视频将需要极高的数据速率。

HD 视频格式由其垂直像素大小、扫描模式以及帧或场速率指定（具体取决于扫描模式）。例如，**1080i60** 表示每秒隔行扫描 **60** 个隔行的 **1920x1080** 场，而 **720p30** 表示每秒逐行扫描 **30** 个逐行的 **1280x720** 帧。在这两种情况下，帧速率大约为每秒 **30** 帧。

Trish 和 **Chris Meyer** 在 **ProVideo Coalition** 网站上的文章中提供了用于计划和传送高清晰度宽银幕作品的提示，网址如下：

- [The High-Def Checklist](#)
- [Open Wide: Creating That Widescreen Look](#)

更多帮助主题

 [关于 Adobe Device Central](#)

 [视频格式和 Flash](#)

 [渲染合成并将其导出为 FLV 或 F4V 文件](#)



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

压缩提示

视频的压缩提示

在最终输出之前，以项目的原有格式处理视频 使用可用的毛片或压缩最少的镜头。每次使用有损编码器压缩视频时，就会降低视频的品质。尽管一次品质损害通常是可接受的，但是如果再次编码并压缩已经压缩过的视频，可能会将视频品质降低到不可接受的程度。同时，已编码并压缩的视频可能会产生杂音和干扰，这样会使下次编码和压缩步骤需要更长的时间，或者产生更大的文件。

使视频尽可能的简短 修剪视频的开头和结尾，并对视频进行编辑，删除任何不需要的内容。请参见[编码前裁切和修剪源](#)。

调整压缩设置 如果压缩视频后的效果不错，请尝试更改设置来降低文件大小。测试画面并修改压缩设置，直至为正在压缩的视频找到最佳设置。所有视频都具有各种影响压缩和文件大小的属性。每个视频都要有针对自身的设置以实现最佳的效果。请参阅[编码和导出](#)。

限制快速移动 如果担心文件大小，则应限制移动。任何移动都会增加文件大小。这种情况下，尤其不适合采用第一人称手法、滚动和移动手法。可以使用 **After Effects** 中的动画稳定功能来删除无关的动作。

选择适当尺寸 请参阅图像长宽比和帧大小。

选择适当帧速率 请参阅帧速率。

选择合适的关键帧数 请参阅关键帧。

减少杂音和颗粒 源图像中的杂音和颗粒会增加已编码文件的大小。理想状态下，可使用 **Adobe Premiere Pro** 或 **After Effects** 中的实用工具来减少杂音和颗粒。还可以使用 **Adobe Media Encoder** 中的高斯模糊滤镜来减少杂音，但是这样会损失图像品质。请参见[滤镜导出设置](#)。

音频压缩提示

创建视频文件时的注意事项也同样适用于音频文件。为实现良好的音频压缩效果，一开始就必须使用没有失真并且未引入源录音中可听人为干扰的音频文件。

如果编码材料来自 CD，请尝试使用直接数字传输来录制文件，而不要使用声卡的模拟输入。声卡会引入不必要的数字到模拟和模拟到数字的转换，从而在传输音频中产生杂点。**Windows** 和 **Mac** 平台均提供了数字直接传输工具。如果必须从模拟源中进行录制，请使用可用的最高品质的声卡。

注： 如果源音频文件为单声道，建议您用单声道对其进行编码，以便与 **Flash** 结合使用。若要用 **Adobe Media Encoder** 进行编码，并要使用编码预设，请务必检查预设编码是立体声还是单声道，然后根据需要选择单声道。



首选项

常规
媒体
元数据
内存

- 若要打开“首选项”对话框，请选择“编辑”->“首选项”(Windows)或“Adobe Media Encoder”->“首选项”(Mac OS)。
- 要恢复默认首选项设置，请在应用程序启动时按住 **Ctrl+Alt+Shift** (Windows) 或 **Command+Option+Shift** (Mac OS)。

常规

[返回页首](#)

如果存在重名文件，则递增输出文件名 默认情况下，如果通知 **Adobe Media Encoder** 创建的输出文件与相同位置下的已有文件重名，**Adobe Media Encoder** 将为新文件名增加一个编号。例如，如果对某个视频剪辑进行编码，并创建了文件名为 **video.flv** 的输出文件，然后对同一文件进行重新编码，而没有首先删除 **video.flv**，那么 **Adobe Media Encoder** 会将下一个文件命名为 **video_1.flv**。

重要说明： 若要防止覆盖文件，请以彼此间不会无意覆盖的方式来命名文件。

退出时从队列中移除完成的文件 退出应用程序时，从编码队列中移除所有完成编码的项目。

停止队列或移除文件时发出警告 默认情况下，如果您试图在编码过程中停止编码、删除文件或移动监视文件夹，**Adobe Media Encoder** 会发出警告提示。

编码结束后播放钟声 在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 和更高版本中，会在编码结束后播放钟声。

空闲时间超过后面的设定时自动开始排队 某一项目添加到队列中以后，编码过程将在指定时间内自动开始。您与应用程序交互的过程中，将重置倒计时器。取消选择此选项，以禁用此自动开始操作。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 和更高版本中，默认情况下会关闭此首选项。

显示队列已用的编码时间 显示自从在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 和更高版本中开始编码以来已用的时间量。

编码时预览 在“当前编码”部分对视频进行编码时，会显示视频。为了获得最佳性能，请取消勾选此首选项。

将输出文件放在 默认情况下，**Adobe Media Encoder** 将导出的文件放在与源视频剪辑相同的文件夹下。若要选择其他不同的目标文件夹来放置编码后的媒体剪辑，请选择“将输出文件放在”选项，然后单击“浏览”。

语言 **Adobe Media Encoder** 将使用的语言。对于 **Adobe Media Encoder CS5.5** 和更高版本，此首选项位于“外观”类别中。

显示格式 时间显示所用的格式和时间基准。对于 **Adobe Media Encoder CS5.5** 和更高版本，此首选项位于“外观”类别中。

用户界面亮度 **Adobe Media Encoder** 界面的亮度。对于 **Adobe Media Encoder CS5.5** 和更高版本，此首选项位于“外观”类别中。

媒体

[返回页首](#)

请参阅管理媒体缓存数据库。

元数据

[返回页首](#)

导入时将 **XMP ID** 写入文件 对没有唯一标识符的导入文件写入唯一的标识符。

有关元数据类别中的其他 **n** 的信息，请参见 [导出并细化 XMP 元数据](#)。

内存

[返回页首](#)

为其他应用程序保留的 **RAM** **Adobe Media Encoder** 与 **Adobe Premiere Pro**、**After Effects** 以及 **Encore** 共享一个内存池。“保留的 **RAM**”值指示此内存池中有多少内存。通过为其他应用程序（以及操作系统）提供更多或更少的 **RAM**，可以影响该值的大小。通过减少“为其他应用程序保留的 **RAM**”值，可以为共享内存池的应用程序提供更多 **RAM**。

重要说明： 请不要将“为其他应用程序保留的 **RAM**”值设置得太低。占用操作系统及其他应用程序太多内存将导致性能降低。



编码和导出

从此页链接的部分内容可能仅以英文显示。

导出设置参考

“导出设置”对话框概述

视频导出设置

滤镜导出设置

多路复用器导出设置

音频导出设置

FTP 导出设置

观众导出设置

导出并细化 **XMP** 元数据

导出设置对话框概览

[返回顶部](#)

要打开“导出设置”对话框，请在 **Adobe Media Encoder** 主应用程序窗口中单击“设置”，或选择“编辑”>“导出设置”。

注：*Adobe Media Encoder CS5.5* 和更高版本中没有“设置”按钮。您可以右键单击资产并选择 >“导出设置”或选择“编辑”>“导出设置”。

“导出设置”对话框在左侧有一个很大的查看区域，它包括“源”和“输出”面板。

“导出设置”对话框中的其他选项卡包括所选格式的可用编码设置。


有关在“导出设置”对话框中使用不同的编码选项的信息，请参阅[编码和导出](#)。

有关使用时间轴区域和图像查看区域中的控件来裁剪和修整源项目的信息，请参阅[在编码之前裁剪和修整源](#)。

有关“导出设置”对话框的演示和要在网站上发布的视频的某些建议，请参阅由 [Richard Harrington](#) 提供的[此视频教程](#)。

图像查看区域

- 要在像素长宽比较正或不校正之间切换预览图像，请从“源”面板或“输出”面板右上角的面板菜单中选择“长宽比较正”。
- 要放大和缩小预览图像，请从时间轴上面的“选择缩放级别”菜单中选择缩放级别。

 还可以按下 **Ctrl+-**（连字符）（**Windows**）或 **Command+-**（连字符）（**Mac OS**）来缩小。按下 **Ctrl+=**（等号）（**Windows**）或 **Command+=**（等号）（**Mac OS**）来放大。这些键盘快捷键使用主键盘，而不用数字键盘上相似的键。

时间轴和时间显示

时间显示和时间轴位于“源”面板和“输出”面板上的图像查看区域下面。时间轴包含一个当前时间指示器（播放头），一个查看区域栏，以及设置入点和出点的按钮。


- 若要移动当前时间指示器，单击或拖动当前时间显示，或拖动当前时间指示器。

在编码之前裁剪和修整源

- 在“导出设置”对话框中，单击“源”选项卡。
- 若要修整视频，从而仅编码和导出源视频或音频项目持续时间的一部分，请设置入点（第一帧）和出点（最后一帧）。通过单击时间轴上方的“设置入点”或“设置出点”按钮，或者拖动时间轴上的入点或出点图标，将入点或出点设置为当前时间。

也可以从“源范围”菜单中选择“工作区域”（从 **Adobe After Effects** 或 **Adobe Premiere Pro** 中），以选择按工作区域进行裁剪。

注：*Adobe Media Encoder* 遵循源文件中的时间码信息。如果源文件从 **00:00:05:00** 开始，那么 *Adobe Media Encoder* 中的项目也从 **00:00:05:00** 开始，而不是从 **00:00:00:00** 开始。时间码信息包含在已编码的输出文件中。

- 若要裁剪图像，请单击“源”面板左上角的“裁剪输出视频” 按钮。
- 若要限制裁剪图像的比例，请从“裁剪比例”菜单中选择选项。
- 请执行下列任一操作：
 - 拖动裁剪框的边或角柄。
 - 输入“左”、“上”、“右”、“下”的像素值。

- 单击“输出”选项卡，预览裁剪图像。

- 从“输出”面板的“裁剪设置”菜单中，选择下列选项之一：

缩放以适合 调整裁剪视频的尺寸，以适合在“视频”选项卡中指定的“帧宽度”和“帧高度”。如果由那些值所定义的长宽比与裁剪视频的长宽比不匹配，那么在编码影片上会出现黑条。

黑色边框 为视频添加黑色边框，即使目标视频的尺寸小于源视频。

更改输出尺寸 将输出的帧高和帧宽自动设成裁剪帧的高和宽。如果要导出内容以用于 **Flash Player** 或其他 **Web** 应用程序而不产生上下或左右黑边，请选择此设置。此选项仅适用于 **FLV** 和 **F4V** 格式。

注：若要还原到未裁剪的图像，请再次单击“裁剪输出视频”按钮 。

视频导出设置

[返回顶部](#)

Adobe Media Encoder 既用作独立应用程序，又用作 **Adobe Premiere Pro**、**After Effects**、**Flash Professional**、**Soundbooth** 和 **Encore** 的组件。在某些环境（包括从 **Premiere Pro** 渲染和导出）中，可以在完整的 **Adobe Media Encoder**“导出设置”对话框中设置编码选项。在其他环境（包括从 **After Effects** 渲染和导出）中，可以在只显示一部分编码选项的格式特定的“选项”对话框中设置编码选项。

Adobe Media Encoder 随附许多预设，每个预设都会设置各种选项，以满足常见目标输出的需求。在“导出设置”或格式特定的“选项”对话框中，“视频”选项卡上的可用选项取决于所指定的格式。

此处未编档的选项或者特定于所选的格式，或者不需要编档。有关详细信息，请参阅所选格式的规范。例如，**MPEG** 格式包括许多此处未列出的高级选项。有关未列出的选项的详细信息，请查阅 **MPEG-2 (ISO/IEC 13818)** 格式的规范以及 [Wikipedia 网站](#)。

注：某些捕获卡和插件软件可提供自己的包含特定选项的对话框。如果所看到的选项不同于此处所述的选项，请参阅捕获卡或插件的文档。

有关压缩设置的一般信息，请参阅压缩提示。

电视标准 使输出符合 **NTSC** 标准或 **PAL** 标准。当设置为自动（基于源）时，**Adobe Media Encoder** 会自动将此值设置为与源匹配。例如，如果源文件的帧速率为 **25 fps**，则 **Adobe Media Encoder** 会将 **TV** 标准设置为 **PAL**。

帧尺寸 输出帧的尺寸（以像素为单位）。当设置为自动（基于源）时，**Adobe Media Encoder** 会自动将此值设置为与源的帧尺寸相匹配。（请参阅图像长宽比和帧大小。）

帧速率 输出文件的帧速率（每秒帧数）。某些编解码器支持一组特定的帧速率。当设置为自动（基于源）时，**Adobe Media Encoder** 会自动将此值设置为与源的帧速率相匹配。（请参阅帧速率。）

场序或场类型 指定输出文件是具有逐行帧还是由隔行扫描场组成的帧，如果是后者，则还要指定先写入哪个场。逐行是计算机显示和电影胶片的正确设置。为隔行扫描介质（如 **NTSC** 或 **PAL**）导出视频时，请选择“高场优先”或“低场优先”。当设置为自动（基于源）时，**Adobe Media Encoder** 会自动将此值设置为与源的场序相匹配。（请参阅隔行与逐行视频。）

长宽比或像素长宽比 选择适用于输出类型的像素长宽比。当像素长宽比（在括号中显示）为 **1.0** 时，输出将具有方形像素；所有其他输出将具有非方形像素。由于计算机通常以方形显示像素，因此使用非方形像素长宽比的内容在计算机上显示时会拉长，但在视频显示器上显示时比例正常。当以 **H.264 Blu-ray**、**MPEG-2 Blu-ray** 或 **MPEG-2-DVD** 格式设置为自动（基于源）时，**Adobe Media Encoder** 会自动将此值设置为与源的像素长宽比相匹配。（请参阅像素长宽比。）

配置文件 指定 **Adobe Media Encoder** 将使用“基线”、“主要”还是“高”配置文件。

注：配置文件和级别设置与使用 **MPEG** 编码变体的格式（包括 **H.264**）有关。建议的设置通常是配置文件和级别设置的组合。例如，通常建议对 **Internet** 分布的高质量编码使用 **5.1** 级别的高配置文件设置。有关更多信息，请参阅 [Wikipedia 网站](#)。

级别 **Adobe Media Encoder** 使用的级别，其范围会因输出格式而异。此设置部分指定最大比特率。

品质 通常，更高的值会增加渲染时间和提高图像质量。

良好 在图像质量与视频编码所需的时间之间达到平衡。这是默认值。

最好 尽可能产生最佳的图像质量，但这样会显著延长视频编码的时间。

速度 指定最快的速度对视频进行编码。但是，图像的质量将会降低。对于在测试部署中使用的视频内容，建议这样做。

导出为序列 对于静止图像导出，选择此选项可以将其导出为一系列按顺序编号的静止图像文件。

标题类型 指定 **SMPTE/DPX** 或 **Cineon** 标题。

调整视频大小 选择此选项可根据输入文件或序列的大小更改帧宽度和帧高度。您也可以单击某个按钮以在重新调整大小时保持长宽比。

深度 颜色深度（位/像素）。

编码次数 编码器将在编码之前分析剪辑的次数。多次处理会增加文件编码所需的时间，但通常会提高压缩效率和图像质量。

M 帧 连续 **I** 帧（内部帧）与 **P** 帧（预测帧）之间的 **B** 帧（双向帧）数。

N 帧 **I** 帧（内部帧）之间的帧数。此值必须是 **M** 帧值的倍数。

简单配置文件 选择“简单配置文件”可优化将在较旧计算机或内存和处理资源有限的其他设备上播放的高分辨率视频内容，这仅在使用 **On2 VP6** 编解码器以 **FLV** 视频格式进行导出时才可用。

下冲【% 目标】 利用此选项，您可以指定要拍摄的目标数据速率的百分比，以便缓冲区中提供了可改善故障扇区显示的其他数据，这仅在使用 On2 VP6 编解码器以 FLV 视频格式进行导出时才可用。

封闭 GOP 的间距 每组封闭的图片（封闭 GOP）的频率，这些图片不能在封闭 GOP 外部引用帧。GOP 由 I、B 和 P 帧序列组成。（如果选择 MPEG-2 作为格式，则此选项将可用。）

比特率 每秒兆位数。不同格式会显示不同的比特率选项。根据格式的不同，最小比特率也会有所不同。例如，对于 MPEG-2 DVD，最小位速率是 1.5 Mbps。（请参阅比特率。）

比特率模式或比特率编码 指定编解码器在导出的文件中是生成恒定比特率 (CBR) 还是可变比特率 (VBR)：

恒定 提供一致的数据速率，并且根据所需的压缩度，品质在帧与帧之间可能发生变化。

可变约束 提供更加一致的品质以及压缩度，因此允许数据速率发生变化。

可变无约束 通过针对平均比特率的选项，导出文件的数据速率可以无限制地变化。

VBR, 1 次 可变比特率，编码器从头到尾处理一次文件。与两次编码相比，一次编码所需的时间更短，但不能在输出中实现相同的质量。

VBR, 2 次 可变比特率，编码器从头到尾，然后从尾到头处理两次文件。第二次处理会延长处理过程，但可确保更高的编码效率，并且通常也可确保更高质量的输出。

注：在对相同内容和文件大小的 CBR 和 VBR 文件进行比较时，您可以做出如下概括：CBR 文件可以在更广泛的系统中更可靠地播放，这是因为固定数据速率对媒体播放器和计算机处理器的要求较少。但是，VBR 文件往往具有更高的图像质量，这是因为 VBR 可根据图像内容来定制压缩量。

比特率级别（仅限 FLV、F4V、H.264 Blu-ray 和 MPEG-2 Blu-ray 格式） 将比特率级别设置为“自定”时，输出比特率可以更改为任何值。将比特率级别设置为“高”、“中”或“低”时，会基于帧尺寸自动将比特率设置为只读值，您将无法更改该值。对于将比特率级别设置为自动的格式，Adobe Media Encoder 具有默认预设。

关键帧间隔【秒】或设置关键帧距离（帧） 在导出视频时编解码器创建关键帧之前的帧数。（请参阅关键帧。）

优化静止图像或扩展静止图像 选择此选项可在导出的视频文件中高效使用静止图像。例如，如果静止图像在设置为 30 fps 的项目中的持续时间为 2 秒，则 Adobe Premiere Pro 会创建一个 2 秒的帧，而不是创建 60 个帧（每个帧的时间为 1/30 秒）。选择此选项可以为包含静止图像的序列和剪辑节省磁盘空间。仅当导出的视频文件在显示静止图像时出现播放问题时，才取消选择此选项。

滤镜导出设置

[返回顶部](#)

高斯模糊效果可柔化图像并消除噪音。Adobe Media Encoder 将高斯模糊效果作为一个预编码步骤来应用。此步骤可最大程度地减少编码器本来要编码所带来的噪音。因此，它可以提高编码速度并减小输出文件大小。选择“输出”选项卡可预览此效果的结果。

模糊度 模糊量。

模糊尺寸 模糊方向。从菜单中选择“水平和垂直”、“水平”或“垂直”。

注： 可以从项目中消除因改进编码和减小压缩文件大小以外的原因而产生的噪音和颗粒。在 Adobe Premiere Pro 和 After Effects 中考虑“噪音和颗粒”效果或模糊效果。

多路复用器导出设置

[返回顶部](#)

多路复用器预设选项（有时称为“格式”）用于控制如何将 MPEG 视频和音频数据合并到单个流中。可用的具体选项取决于所选的 MPEG 格式。

选择 MPEG-2 格式时，MPEG 标准提供的所有多路复用器选项都可用于手动控制。在大多数情况下，最好选择专门针对您的输出介质（如 MPEG-2 DVD）的 MPEG 预设。

有关 MPEG 选项的更多信息，请参阅 MPEG-4 (ISO/IEC 14496) 和 MPEG-2 (ISO/IEC 13818) 的相关 MPEG 规范以及 [Wikipedia 网站](#)。

音频导出设置

[返回顶部](#)

在“导出设置”对话框中，“音频”选项卡上的可用选项取决于所指定的格式。此处未编档的选项或者特定于所选的格式，或者不需要编档（因为其名称是自编文档的）。有关详细信息，请参阅所选格式的规范。

某些音频格式仅支持未压缩的音频，它们具有最高的质量但占用更多的磁盘空间。某些格式仅提供一个编解码器。其他格式允许您从支持的编解码器列表中进行选择。

采样率或频率 选择一个较高的速率以提高将音频转换为离散数字值的频率，即采样率。较高采样率可提高音频质量并增加文件大小；较低采样率可降低质量并减小文件大小。

在“导出设置”对话框中将采样率设置为高于音频源的采样率并不会提高质量。将采样率设置为不同于源文件的采样率需要重新采样，并且会增加处理时间。通过与要导出音频的相同速率来捕获音频，可以避免重新采样。（请参阅压缩提示。）

通道或输出通道 指定导出的文件中的音频通道数。如果选择的通道数少于序列或项目的主跟踪中的通道数，则 **Adobe Media Encoder** 会减少音频混合。

样本类型 选择一个较大的比特深度，可以增加音频采样的精度。较大的比特深度可以提高动态范围并减少扭曲，尤其是在添加其他处理（如过滤或重新采样）时更是如此。较大的比特深度还会增加处理时间和文件大小；较低的比特速率会减少处理时间和文件大小。

在“导出设置”对话框中将比特深度设置为大于源音频的比特深度并不会提高质量。

音频隔行 指定在导出文件中的视频帧之间插入音频信息的频率。请参阅您的捕获卡文档以获取建议的设置。一个帧的值表示在播放帧时，该帧持续时间的音频已载入 **RAM** 中，以便它可以播放至下一个帧出现为止。如果该音频在播放时中断，请调整隔行值。增加此值可使计算机存储更长的音频段，同时减少处理它们的次数。但是，更高的隔行值需要更多的 **RAM**。降低此值可以使播放更平稳。对于大多数硬盘，使用 1/2 秒到 1 秒的隔行值运行效果最佳。

将此值设置为 0 会禁用音频隔行并加快渲染速度。对于包含像素尺寸较大的资产的项目，可以考虑禁用音频隔行。

比特率 [**Kbps**] 音频的输出比特率。通常，更高的比特率会提高质量并增加文件大小。

FTP 导出设置

[返回顶部](#)

通过“导出设置”对话框的 **FTP** 选项卡，可以将导出文件上传到为文件共享分配了存储空间的文件传输协议 (**FTP**) 服务器上。**FTP** 是在网络上传输文件的一种常用方法，尤其适用于使用 **Internet** 连接共享相对较大的文件。服务器管理员可为您提供有关连接到服务器的详细信息。

FTP 选项卡包括下列选项：

服务器名称 输入 **FTP** 站点所在服务器的 **DNS** 或 **IP** 地址。

端口 指定分配给 **FTP** 服务器命令端口的号码，默认情况下为 **21**。

远程目录 输入要在 **FTP** 服务器上访问的位置，它用文件路径表示。

用户登录 输入用户的身份，它由服务器管理员来指定。

密码 输入访问受密码保护的服务器所需的密码。

重试次数 指定未建立连接时尝试连接服务器的次数。

将本地文件发送到回收站 (**Windows**) 或将本地文件发送到回收站 (**Mac OS**) 在将导出文件上传到 **FTP** 服务器后，删除该导出文件的本地副本。

测试 验证与 **FTP** 服务器的连接。

观众导出设置

[返回顶部](#)

在“导出设置”对话框中，选择“**Windows Media (仅限 Windows)**”格式以显示“观众”选项卡。利用“观众”选项卡上的选项，可以输出适合不同网络速度的各种影片版本。与格式相关的播放器软件可检测并选择最合适的版本来确保平稳播放。**Windows Media** 会生成一个影片，它包含了适用于不同连接速度的版本。

注： 此处未编档某些编解码器特定的设置。有关特定编解码器的更多详细信息，请参考其开发人员提供的文档。

压缩 指定将应用您在“视频”选项卡中选择的编解码器。“压缩”是默认设置，适用于大多数用户。

添加/删除观众 可让您添加或删除观众，以创建多观众 **Windows Media (.WMV)** 视频文件。

导出和精简 XMP 元数据

[返回顶部](#)

可以选择要在输出文件中包括的 **XMP** 元数据（如果有）。

若要打开“元数据导出”对话框，请单击“导出设置”对话框右下角的“元数据”按钮，或选择“编辑”->“编辑元数据”。

注： 可以在“首选项”对话框的“元数据”类别中执行许多相同的操作。（请参阅首选项。）在“首选项”对话框中所做的更改不会应用于编码队列中的所选项目，但模板和规则可通过“元数据导出”对话框用于以后的任务。

指定如何以及是否在输出中包括 **XMP** 元数据

使用“导出选项”菜单可以指定应将 **XMP** 元数据嵌入输出文件和/或存储在 **Sidecar (.xmp)** 文件中，还是二者都不执行。

如果选择“无”，则不会在该文件中嵌入源中的任何 **XMP** 元数据，而且用于 **XMP** 元数据导出的任何其他控件都不可用。有关导出文件的基本 **XMP** 元数据（如导出设置和开始时间码）总会进行导出，即使选择“无”时也是如此。

注： 对于无法在其中嵌入 **XMP** 元数据的这种文件，禁用“在输出文件中嵌入”选项。

保留源中的 **XMP** 元数据

许多源资产都包含 XMP 源数据。可以使用保留规则选择应在编码的输出文件中保留源资产中的哪些 XMP 元数据。

对于单一源剪辑，保留 XMP 元数据可确保来自原始源的生产元数据会流至重新编码的输出文件中。对于序列和合成，包括源元数据可保留用于组成该序列或合成的每个项目中的元数据。排除现有源元数据通常称为精简。出于安全原因或隐私考虑，或者为了尽可能减小输出文件的大小，您可能需要排除源元数据。

保留规则充当一个滤镜，用于指定源项目中的哪些 XMP 元数据通过其流至编码的输出文件。预设保留规则为“全部保留”和“全部排除”。“全部保留”为默认值。

若要创建自己的保留规则，请单击“保留规则”菜单旁边的“新建”。通过在“保留规则编辑器”对话框中选择单个字段或类别可以启用它们。若要查找特定的字段，请使用“保留规则编辑器”对话框顶部附近的搜索字段。确保为您的保留规则提供一个说明性名称。

通过从“保留规则”菜单中选择一个现有自定保留规则并单击“编辑”，可以编辑该规则。

注：从保留规则控制的源 XMP 元数据可以单独处理两种源 XMP 元数据：序列标记和由 *Adobe Premiere Pro* 和 *Soundbooth* 中的语音分析功能创建的 XMP 元数据。若要包括语音 XMP 元数据和序列标记，请选择“导出主语音轨道和序列标记”。

添加 XMP 元数据

导出模板指定将哪些 XMP 元数据写入输出文件。例如，可以创建一个导出模板，用于包括源文件中的各种 XMP 元数据以及将联系人信息和权限管理信息添加到每个输出文件中。

导出模板充当一个滤镜；将滤掉未由当前模板显式启用的任何字段。唯一的例外项是用创建应用程序提供的数据自动填充的内部属性，将始终包含这些属性并且它们是不可编辑的。

若要创建自己的导出模板，请单击“导出模板”菜单旁边的“新建”。通过在“导出模板编辑器”对话框中选择单个字段或类别可以启用它们。若要查找特定的字段，请使用“导出模板编辑器”对话框顶部附近的搜索字段。确保为您的导出模板提供一个说明性名称。

通过从“导出模板”菜单选择一个现有自定导出模板并单击“编辑”，可以编辑该模板。

应用导出模板后，还可以手动输入值以将特定 XMP 元数据添加到当前编码队列项目中。

有些字段是不可编辑的并且无法从输出中排除，例如由创建应用程序自动写入的字段。例如，都柏林核心架构中的“格式”字段和动态介质架构中的“视频帧速率”字段由 *Adobe Media Encoder* 设置以准确描述输出文件，并且用户无法编辑这些字段。而且，当前的导出模板指定的值显示为无法编辑；若要更改这些值，请更改该模板或应用其他模板。

不包含数据（来自模板或手动输入）的任何字段将从导出的 XMP 元数据中排除。空字段不会写入到输出文件中。

 Creative Commons 条款未涵盖 Twitter™ 和 Facebook 文章。

[法律声明](#) | [在线隐私政策](#)

导出所支持的文件格式

重要事项： *Adobe Media Encoder CS5* 试用版不包括取决于只包含在 *Adobe Media Encoder* 完整版中的第三方软件组件的某些功能。试用版不支持某些格式的导入和导出。*Adobe Media Encoder CS5.5* 和更高版本的试用版没有这些限制，它与零售版功能相同。

使用 *Adobe Media Encoder* 进行导出时，在“导出设置”对话框中为您的输出选择一种格式。您所选的格式决定可使用的“预设”选项。请选择最符合您的输出目标的格式。

有关视频格式的更多信息，请参阅由 *Phil Hawkins* 提供的此[视频教程](#)。有关最佳的导出格式或编解码器的更多信息，请参阅由 *Todd Kopriva* 提供的此[视频教程](#)。

Adobe Media Encoder 既用作独立应用程序，又用作 *Adobe Premiere Pro*、*After Effects*、*Flash Professional*、*Soundbooth* 和 *Encore* 的组件。*Adobe Media Encoder* 可以导出的格式取决于安装的是哪个应用程序。与 *Flash Professional* 一起安装的 *Adobe Media Encoder* 版本可以导出为 *Flash* 视频格式。若要导出为其他视频格式，您需要随附 *Production Premium* 或 *Master Collection* 版本或随附 *After Effects* 或 *Premiere Pro* 的版本。

某些文件扩展名（如 *MOV*、*AVI*、*MXF*、*FLV* 和 *F4V*）是指容器文件格式，而不是特定的音频、视频或图像数据格式。容器文件可以包含使用各种压缩和编码方案编码的数据。*Adobe Media Encoder* 可以为这些容器文件的视频和音频数据编码，具体取决于安装了哪些编解码器（明确讲是编码器）。许多编解码器必须安装在操作系统中，并作为 *QuickTime* 或 *Video for Windows* 格式中的一个组件来使用。

根据所安装的其他软件，可能会提供以下选项：

视频和动画

- 动画 GIF（仅限 Windows）
- FLV, F4V

注意：*FLV* 和 *F4V* 格式是容器格式，其中每种格式都与一组视频和音频格式相关联。*F4V* 文件通常包含使用 *H.264* 视频编解码器和 *AAC* 音频编解码器编码的视频数据。*FLV* 文件通常包含使用 *On2 VP6* 或 *Sorenson Spark* 编解码器编码的视频数据以及使用 *MP3* 音频编解码器编码的音频数据。*Adobe Media Encoder CS5* 可以使用 *On2 VP6* 视频编解码器（而非 *Sorenson Spark* 编解码器）对 *FLV* 文件进行编码。

- H.264（AAC、3GP、MP4、M4V、MPA（音频）、AMR（音频）、WAV（PCM 音频））
- H.264 蓝光（M4V、WAV（PCM 音频））
- MPEG-2（MPA、M2V、MPG、M2T、WAV（PCM 音频））
- MPEG-2 DVD（M2V、MPG、MPA（音频）、WAV（PCM 音频））
- MPEG-2 蓝光（M2V、M2T、WAV）
- MPEG-4（3GP、MP4、M4V、AAC（音频）、AMR（音频））
- P2 (MXF)

注意：*MXF* 是一种容器格式。*Adobe Media Encoder* 可以使用 *DVCPRO25*、*DVCPRO50* 和 *DVCPRO100* 以及 *AVC-Intra* 编解码器编码和导出各种 *Op-Atom* 类型的 *MXF* 容器中的影片。*Premiere Pro CS5*（5.0.2 和更高版本）可以导出包含 *MPEG-2* 基本项目的 *MXF* 文件，这些项目符合诸如 *Avid Unity* 等系统使用的 *XDCAM HD* 格式。独立的 *Adobe Media Encoder* 也可以采用此格式导出文件。有关更多信息，请参阅此[链接](#)。

- MXF OP1a（在 *Adobe Media Encoder CS5.5* 和更高版本中）
- QuickTime 影片（MOV；在 Windows 上，需要 QuickTime）
- Windows Media（WMV；仅限 Windows）
- 适用于 Windows 的视频（AVI、AVI（未压缩）；仅限 Windows）

静止图像和静止图像序列

注： 若要影片导出为静止图像文件序列，请在选择静止图像格式时选择“视频”选项卡上的“导出为序列”。

- 位图（BMP；仅限 Windows）
- DPX
- GIF（仅限 Windows）
- JPEG
- PNG
- Targa (TGA)

- TIFF (TIF)

音频


- 音频交换文件格式 (AIFF)
- MP3
- 波形音频 (WAV)
- 高级音频编码 (AAC 音频)

针对 **Adobe Media Encoder** 的不同安装而安装的编解码器

- Adobe Master Collection、Adobe Production Premium 或 Adobe Premiere Pro: 所有编解码器
- Adobe After Effects: 除 Dolby 音频以外的所有编解码器
- 所有其他产品: FLV、F4V、h.264、MP3

使用 **Adobe Media Encoder** 进行视频编码的联机资源

- 由 [Phil Hawkins](#) 提供的[此视频教程](#)解释了可导出的某些不同的视频格式。
- 在 [Video2Brain](#) 提供的[此视频](#)中, [Todd Kopriva](#) 将向您展示如何为您的视频选择合适的输出格式。

 Creative Commons 条款未涵盖 [Twitter™](#) 和 [Facebook](#) 文章。

[法律声明](#) | [在线隐私政策](#)

编码及导出视频和音频

[使用预设编码](#)

[使用自定义设置编码](#)

[监视编码进度](#)

U使用来自 [Adobe Premiere Pro](#) 的预览文件

将视频和音频项目添加到编码队列后，您可以使用预设或自定义设置对它们进行编码以及从队列中将它们导出。

使用预设进行编码

[返回顶部](#)


1. 在 **Adobe Media Encoder** 中，将项目添加到要编码的项目队列。有关信息，请参阅在编码队列中添加和管理项目。
2. 从“格式”弹出菜单中选择最适合您的输出的视频格式。
3. 从“预设”弹出菜单中选择最适合您的输出的视频预设。
4. 通过单击“输出文件”的文本，然后在“另存为”对话框中查找您的导出所在的目录或文件夹，来选择导出的位置。单击“存储”。
5. 允许编码自动启动，或者按“开始队列”按钮。在 **CS5.5** 和更高版本中，单击窗口右上角的三角形按钮。

即会按照您想要的格式、使用所选预设并在您所选择的位置，开始对您的文件进行编码。

使用自定义设置进行编码

[返回顶部](#)

1. 在 **Adobe Media Encoder** 中，将项目添加到要编码的项目队列。有关信息，请参阅在编码队列中添加和管理项目。
2. 在队列中选择一个或多个项目，并通过选择“编辑”>“导出设置”打开“导出设置”对话框。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 和更高版本中，也可以右键单击文件并选择“导出设置”。
3. 设置导出选项。有关详细信息，请参阅导出设置参考。
4. 设置选项后，单击“确定”。关闭“导出设置”对话框后，单击“开始队列”开始对您的文件进行编码。在 **CS5.5** 和更高版本中，单击窗口右上角的三角形按钮。

 您可以关闭“当前编码”面板，以在编码过程中获得最佳性能。请使用“队列”面板中的进度条查看编码过程的进度。

您可以在“导出设置”对话框中，执行以下任何一项操作：

- 从“格式”菜单中选择视频、音频或静止图像格式。有关详细信息，请参阅导出所支持的文件格式。
- (可选) 从“预设”菜单中选择一种编码预设。
- 选择“导出视频”和/或“导出音频”。
- (可选，可供某些格式使用) 通过选择“在 **Device Central** 中打开”打开 **Adobe Device Central** 中的项目。
- (可选) 在“导出设置”对话框的各选项卡中设定符合您的编码需要的设置。有关详细信息，请参阅导出设置参考。
- (可选) 指定预编码选项，包括裁剪、修整和添加提示点。(请参阅在编码之前裁剪和修整源并搭配使用 **FLV** 和 **F4V** 视频文件的提示点。)
- (可选) 设置用于 **XMP** 元数据导出的选项。(请参阅导出并细化 **XMP** 元数据。)
- (可选) 选择“使用最高渲染品质”或“以最大位深度渲染”。


注意：以更高颜色位深度渲染需要更多 **RAM** 并且会显著降低渲染速度。

- (可选) 选择“使用帧混合”。
- 通过单击“导出设置”对话框右上角部分的“输出名称”旁边的下划线文本并输入文件名和位置，指定编码文件的文件名和位置。如果未指定文件名，**Adobe Media Encoder** 将会使用源视频剪辑的文件名。

注意：如果将格式设置为“**P2** 影片”，则用户分配的文件名不适用。因此，**Adobe Media Encoder** 为此类编码提供了六个字符的字母数字名称。“输出名称”会保存到剪辑的元数据中，并且在 **Adobe Premiere Pro** 中显示为剪辑名称。

您可以指定目标文件夹，以用来保存含有源视频剪辑的文件夹相关的编码文件。当指定目标文件夹时，请谨记以下内容：

- 指定的目标文件夹必须存在。如果指定的文件夹不存在，系统会显示错误消息，提示您由于找不到文件夹而无法将文件编码。
- 指定文件夹时，使用正斜杠 (/) 或反斜杠 (\) 将文件夹名称与文件名分开。在 **Mac OS** 上仅使用正斜杠 (/)。

 在“首选项”中，可以选择一个文件夹以指定编码文件的目标。(请参阅首选项。)


监视编码进度


在对某个项目进行编码时，编码队列的“状态”列将提供有关每个项目状态的信息。

正在编码 当前正在对该项目进行编码。**Adobe Media Encoder** 一次仅对一个项目进行编码。在进行编码时，您可以在 **Adobe Media Encoder** 中继续工作。可以添加、删除或重新排序队列或监视文件夹中的项目。

正在等待 该项目处于编码队列中，但尚未进行编码。可以从队列中删除始终以及目前未进行编码的文件。

编码成功完成图标  已成功对项目进行编码。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 和更高版本中称为“完成”。


编码被用户停止图标  在对项目进行编码时用户取消了编码过程。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 和更高版本中称为“已停止”。

错误图标  **Adobe Media Encoder** 在尝试对指定项目编码时遇到了错误。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 和更高版本中称为“失败”。

跳过所选项目 用户可以跳过一个或多个所选文件。选择文件之后，请选择“编辑”>“跳过所选项目”。

编码完成时可听见的警报（成功，但有错误） **Adobe Media Encoder CS5.5** 和更高版本具有可听见的警报。“队列”中的编码完成时，会播放可听见的警报。如果检测到任何错误情况，则会发出不同的警报声。如果您不想听到这些警报，可以在首选项中将其禁用。

 在编码过程中，如果想要暂停该编码过程，请再次单击“开始队列”按钮（在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 和更高版本中）。

 对于编码已完成、停止或失败的任何项目，单击状态图标以打开其日志。

从 **Adobe Premiere Pro** 使用预览文件

在对 **Adobe Premiere Pro** 序列进行编码时，选择“使用预览文件”可以将现有预览文件（已对其进行渲染和编码）用于可以使用它们的序列部分。

注：从 **Adobe Premiere Pro** 启动 **Adobe Media Encoder**，以使用预览文件。在 **Premiere Pro** 中选择“导出”>“媒体”，以启动 **Adobe Media Encoder**。请确保已选择“匹配序列设置”。

使用现有预览文件可以显著提高编码速度。但也有不利方面，即可能已使用与用于序列其余部分的设置不同的设置对预览文件进行了编码 - 例如，可能已使用损耗压缩对这些预览文件进行了编码。

- 首选项

 Creative Commons 条款未涵盖 **Twitter™** 和 **Facebook** 文章。

[法律声明](#) | [在线隐私政策](#)

管理媒体缓存数据库

当 Adobe Media Encoder 以某些格式导入视频和音频时，它会处理并缓存其能够轻松访问的这些项目的版本。导入的每个音频文件都转化为一个新的 .cfa 文件，MPEG 文件的索引为一个新的 .mpgindex 文件。

注：当您第一次导入文件时，在处理和高速缓存媒体时，您可能会感到延迟。


数据库保留了与每个缓存媒体文件的链接。此媒体高速缓存数据库与 Adobe Media Encoder、Adobe Premiere Pro、Encore、After Effects、Soundbooth 共享，因此可以在同一高速缓存媒体文件组中读取和写入上述每个应用程序。如果您更改了数据库相对于任一程序的位置，那么数据库相对于其他应用程序的位置也会进行更新。每个应用程序可以使用自己的缓存文件夹，但是同一数据库会跟踪所有程序的缓存文件夹。

您可以使用首选项中的媒体类别的设置来更改媒体高速缓存数据库和高速缓存文件的位置。（请参阅首选项。）

若要更改媒体高速缓存数据库或媒体高速缓存本身的位置，请单击“媒体”首选项中的一个“浏览”按钮。

若要从高速缓存中移除转化和索引的文件并从数据库中移除其条目，请单击“清理”。此命令仅移除源文件不再可用于项目的相关文件。

重要说明：单击“清理”按钮前，请确定包含您当前使用的源媒体的所有存储设备已连接至您的计算机。如果确定是因为您未连接至画面所在的存储设备而导致画面缺失，那么将会移除媒体高速缓存中的关联文件。此移除结果是，如果以后要使用该画面，则需要重新转化该画面或对其执行索引。

 使用“清理”按钮来清理数据库和缓存不会移除与源文件仍可用于画面项所关联的文件。若要手动移除转化的文件和索引文件，请导航至媒体高速缓存文件夹并删除文件。媒体高速缓存文件夹的位置显示在“媒体”首选项中。如果路径被截断，请单击“浏览”按钮以显示路径。



使用 FLV 和 F4V 视频文件的提示点

[创建提示点](#)

[移除提示点](#)

[载入之前保存的提示点数据](#)

[Adobe Soundbooth 和提示点 XML 文件](#)

[提示点 XML 文件](#)

使用 **Adobe Media Encoder**，可以在视频文件中嵌入提示点以用于带有 **ActionScript™** 或 **Flash FLVPlayback** 组件的 **Flash Professional** 和 **Flash Player**。每个提示点由名称、提示点在视频中出现的时间、提示点类型及可选参数组成。可以使用小时:分钟:秒:毫秒这一格式来指定提示点的时间。

事件提示点将用于在到达提示点时触发 **ActionScript** 方法，还可让您将 **Flash** 演示文稿中的视频回放与其他事件同步。

导航提示点用于导航和搜寻，还可用于在到达提示点时触发 **ActionScript** 方法。如果嵌入导航提示点，则会在视频中的该点插入关键帧。

请注意，**F4V** 和 **FLV** 文件类型中存储的提示点元数据不同。有关 **F4V** 和 **FLV** 文件中的提示点之间的区别，以及如何在 **Flash Professional** 中使用它们的信息，请参阅 **ActionScript 3.0** 编程。

除了在编码的 **FLV** 视频文件中嵌入提示点外，还可以使用 **FLVPlayback** 组件创建提示点。使用此组件，可以创建不在视频文件本身中嵌入的提示点，从而在触发事件时提供更高的灵活性。有关更多信息，请参阅 **ActionScript** 组件语言参考中有关 **FLVPlayback** 组件的信息。

F4V 文件可以包含在 **F4V** 文件本身的数据跟踪中（以及在 **XMP** 元数据表中）嵌入的提示点。

若要同步 **F4V** 视频文件中提示点的操作，可以从 **onXMPData** 回调函数检索该提示点数据并使用 **ActionScript 3.0** 中的 **Timer** 类触发该提示点。**onXMPData** 回调函数将接收特定于在 **F4V** 视频文件中嵌入的 **XMP** 元数据的信息。**XMP** 元数据包括提示点及其它视频的元数据。**XMP** 元数据随 **Flash Player 10** 推出，后续版本的 **Flash Player** 和 **Adobe AIR** 都支持 **XMP** 元数据。有关 **onXMPData** 和 **F4V** 提示点的更多信息，请参阅 **ActionScript 3.0** 编程。

提示点可添加为 **Adobe Premiere Pro** 和 **After Effects** 中的标记。

[返回页首](#)

创建提示点

1. 从编码队列中，选择一个要在其中嵌入提示点的项目。
2. 如果尚未指定该项目的编码设置，请立即执行此操作。验证将格式设置为 **FLV** 还是 **F4V**。只能在 **FLV** 或 **F4V** 文件中嵌入提示点。如需了解详细信息，请参见[编码并导出视频和音频](#)。
3. 选择“编辑”->“导出设置”。

提示点控件位于“导出设置”对话框左侧“源”面板和“输出”面板下方。

4. 将当前时间指示器移到要嵌入提示点的时间处。
5. 单击提示点控件顶部的 (+) 按钮。

Adobe Media Encoder 会嵌入一个提示点并使用表示该新提示点名称和该提示点所在时间的占位符填充提示点列表。

6. 在“类型”列中，选择提示点的类型。
7. 为所选提示点输入参数。

参数是可添加到提示点的键值对的集合。参数作为单个参数对象的成员传递到提示点事件处理函数。

8. (可选) 若要保存已创建的提示点以便可以将其应用到其他视频剪辑，请单击“保存提示点”按钮。


[返回页首](#)

移除提示点

1. 在提示点列表中选择提示点。
2. 单击“删除提示点”按钮 (-) 或按下“删除”键。

载入之前保存的提示点数据

[返回页首](#)

1. 单击“载入提示点”按钮 。
2. 选择要导入的提示点文件，然后单击“确定”。

注：从文件载入提示点时，文件中的提示点将会替换您已在提示点列表中创建的任何提示点。

Adobe Soundbooth 和提示点 XML 文件

Adobe Soundbooth™ 是一种声音编辑应用程序，可用来导入和导出提示点 XML 文件。在 Soundbooth 中创建提示点 XML 文件的一大好处就是，其“视频”面板可让您一边编辑声音一边播放视频画面。您可以使用文件的视频和音频组件插入提示点标记。当您准备好使用 Adobe Media Encoder 对视频进行编码时，即可从 Soundbooth 导入提示点文件，然后使用导入的提示点对 FLV 文件进行编码。若要了解使用 Soundbooth 创建提示点以及将提示点 XML 文件导入 Adobe Media Encoder 的更多信息，请参阅 Soundbooth 帮助中使用 Flash 和视频的相关信息。

注：在 Adobe Premiere Pro 中，也可以添加提示点，其好处在于实现完整的 A/V 回放和完全的传输控制。但是，不支持从 XML 文件导入或导出提示点。

提示点 XML 文件

可以在 XML 文件中导出提示点，以便可以将其应用到其他视频文件并在各平台之间共享。下面显示了此文件的一个示例：

```
<?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>
```

1
4
1
5
1
6
1
7

重要说明：如果修改提示点 XML 文件，并且插入无效值或不正常的 XML 语法，Adobe Media Encoder 将无法载入文件。

下面显示了提示点 XML 文件的 DTD（文档类型定义）。DTD 通过在 XML 文件本身中包含受支持元素及其含义的列表来定义 XML 文件的有效文档结构。

```
<!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 -->
]>
```

1
7
1
1
8
1
9

除了提示点 XML DTD 的强制限制之外，以下特性也适用于 XML 格式：

- 有关 DTD 中标签内数据的所有评论将会强制读取；不兼容的 XML 将会导致出错。
- XML 文件中的提示点必须按递增时间顺序出现，因此在给定时间只能指定一个提示点。
- XML 的格式为 UTF-8。其他编码类型如果通过含编码的 XML 声明（例如，`<?xml version="1.0" encoding="UTF-16"?>`）或文件中的 BOM 标记正确声明，则同样受到支持。
- 允许的唯一类型是事件和导航。
- 必须以毫秒为单位指定整数时间。指定时间时，不能使用小数点（如果使用 12.123 将会导致 XML 文件失败）。

更多帮助主题

 [使用提示点和元数据](#)

 [使用 onXMLData\(\)](#)

 [自定 FLVPlayback 组件](#)

 [Web 链接、章链接、提示点和标记](#)

 [标记](#)

 [使用 Flash 提示点](#)



[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)