ADOBE® MEDIA ENCODER

Hilfe und Übungen

Einige Links führen unter Umständen zu englischsprachigen Inhalten.

Oktober 2013

Adobe

Neue Funktionen

Ein Teil des Inhalts, der von dieser Seite verknüpft ist, wird nur auf Englisch angezeigt.

Neue Funktionen in Adobe Media Encoder CC 7.1

Dieser Artikel beschreibt die neuen und geänderten Funktionen in der Version 7.1 von Adobe Media Encoder CC. Im Dokument Neue Funktionen in AME CC finden Sie Informationen zu den Änderungen in der Version AME CC 7.0.

Verbesserter AVCI-Export
GPU-Beschleunigung
DNxHD-Vorgaben
Interpretieren von Filmmaterial
Laden nativer Premiere Pro- und Prelude-Projekte
FCP-XML-Unterstützung
Einstellungen synchronisieren
Effekteinstellungen

Zum Seitenanfang

Verbesserter AVCI-Export

Die Exportleistung von MXF OP1a AVCI wurde deutlich verbessert. AME verwendet jetzt den MainConcept AVCI-Codec für dieses Format, wodurch die Dateien schneller gerendert werden. Die folgenden Optionen wurden hinzugefügt:

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

Für alle oben genannten Formate wird das intelligente Rendering unterstützt.

Zum Seitenanfang

GPU-Beschleunigung

Adobe Media Encoder nutzt beim Rendering jetzt die GPU. Sowohl CUDA als auch OpenCL werden unterstützt. Die neueste Version von AME verwendet die GPU für die folgenden Rendervorgänge:

- Skalierung (HD nach SD; SD nach HD)
- Timecode-Filter
- Pixelformat-Konvertierungen
- Deinterlacing

Wenn Sie ein Premiere Pro-Projekt rendern, verwendet AME die GPU-Rendervoreinstellungen, die Sie für das Projekt gewählt haben. Alle GPU-Rendering-Funktionen von Premiere Pro werden genutzt. **Die begrenzten Möglichkeiten für GPU-Rendering-Aufgaben in AME beziehen sich nur auf Rendervorgänge, die in AME gestartet werden.**

Zum Seitenanfang

DNxHD-Vorgaben

Die DNxHD MXF OP 1a-Vorgaben wurden umbenannt, damit sie den Benennungen von Avid-Auflösungen in anderen Anwendungen eher entsprechen. Aufgrund dieser Änderung entsprechen aus früheren Versionen von AME CC importierte DNxHD-Vorgaben unter Umständen nicht den neueren Versionen.

Zum Seitenanfang

Interpretieren von Filmmaterial

Frameraten, die geringer als die im Dialogfeld „Footage interpretieren“ gewählte Standardrate sind, führen jetzt beim Rendern zu einem nahtlosen Übergang zwischen den Frames. In früheren Versionen von Media Encoder wurde der letzte Frame bis zum Ende des Clips wiederholt.

Zum Seitenanfang

Laden nativer Premiere Pro- und Prelude-Projekte

AME lädt jetzt Premiere Pro- und Prelude-Projekte nativ. Dies bedeutet, dass die Projekte schneller geladen werden.

Außerdem können Sie im neuen Dialogfeld Importieren mehrere Sequenzen aus einem Projekt wählen.

Hinweis: *Wenn eine Premiere Pro-Sequenz Offline-Medien enthält, werden Sie vor dem Beginn der Kodierung darüber informiert. Offline-Medien können nicht erneut mit AME verknüpft werden. Wenn Ihr Projekt über Offline-Medien verfügt, stellen Sie in Premiere Pro erneut eine Verknüpfung her, bevor Sie das Projekt in AME importieren.*

Zum Seitenanfang

FCP-XML-Unterstützung

XML-Dateien aus Final Cut Pro (FCP) werden jetzt in AME unterstützt. Es gibt keinen Mechanismus für die erneute Verknüpfung der Medien. Wenn Sie die Medien erneut verknüpfen möchten, öffnen Sie das Projekt zunächst in Premiere Pro.

FCP-XML-Dateien aus FCPX unterscheiden sich von den herkömmlichen FCP-XML-Dateien und werden zurzeit noch nicht unterstützt.

Zum Seitenanfang

Einstellungen synchronisieren

AME unterstützt jetzt die Option Einstellungen synchronisieren, die in diversen Creative Cloud-Anwendungen, einschließlich Adobe Premiere Pro und After Effects, verfügbar ist. Wenn Sie auf zwei Geräten in Creative Cloud-Anwendungen arbeiten, möchten Sie vermutlich auf beiden Geräten dieselben Anwendungseinstellungen nutzen. Mit der Funktion Einstellungen synchronisieren können Sie die Einstellungen von einem Gerät in Ihr Creative Cloud-Konto laden und sie anschließend am zweiten Gerät herunterladen und anwenden.

Die folgenden Voreinstellungen können mit der Creative Cloud synchronisiert werden:

1. Anwendungs-Voreinstellungen
2. Arbeitsbereichlayout
3. Tastaturbefehle
4. Benutzervorgaben

Die Funktion Einstellungen synchronisieren in AME funktioniert auf dieselbe Weise wie in After Effects und Premiere Pro.

Im Artikel Synchronisieren der Einstellungen in AME finden Sie detaillierte Informationen.

Zum Seitenanfang

Effekte Einstellungen

Die folgenden neuen Effekte wurden der Registerkarte Effekte im Dialogfeld Exporteinstellungen hinzugefügt:

- Lumetri-Look (.look-Datei und LUT aus SpeedGrade)
- Bildüberlagerung
- Überlagerung benennen
- Timecode-Überlagerung

Weitere Informationen zu den einzelnen Effekten finden Sie unter Effekteinstellungen.

Effekteinstellungen werden automatisch in Vorgaben integriert, sofern Sie nicht beim Speichern einer Vorgabe das Kontrollkästchen Effekteinstellungen speichern deaktivieren. Die GPU-Beschleunigung führt zur Beschleunigung sämtlicher neuer Effekte.

Hinweis: *Die Registerkarte Effekte ersetzt die Registerkarte Filter, die in früheren Versionen von AME enthalten war. Der Filter Gaußscher*

Weichzeichner wurde ebenfalls entfernt.

Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Einstellungen synchronisieren

Die aktuellste Version von Adobe Media Encoder enthält die Funktion Einstellungen synchronisieren, die der entsprechenden Funktion in Adobe Premier Pro, After Effects und diversen anderen Creative Cloud-Anwendungen ähnelt.

Aktivieren Sie Einstellungen synchronisieren, um Ihre Einstellungen wie Tastaturbefehle, Voreinstellungen und Benutzervorgaben auf mehreren Geräten synchron zu halten. Alle Einstellungen können in das Creative Cloud-Konto geladen und dann auf andere Geräte heruntergeladen und dort angewendet werden.

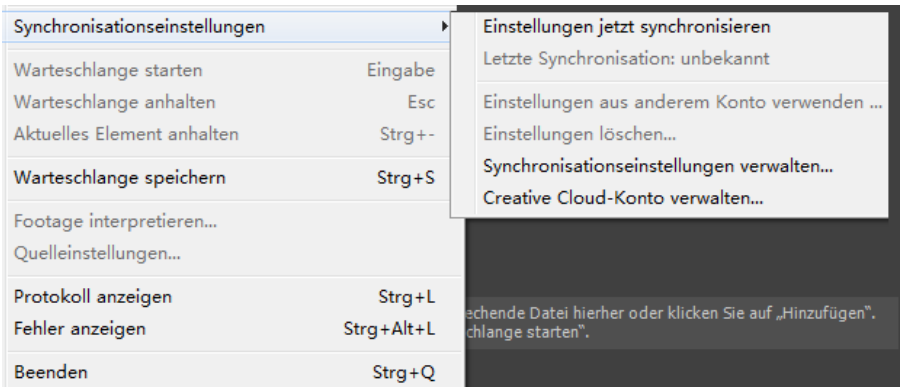
Synchronisieren der Einstellungen
Synchronisieren der Einstellungen aus einem anderen Konto
Verwalten der Einstellungssynchronisierung

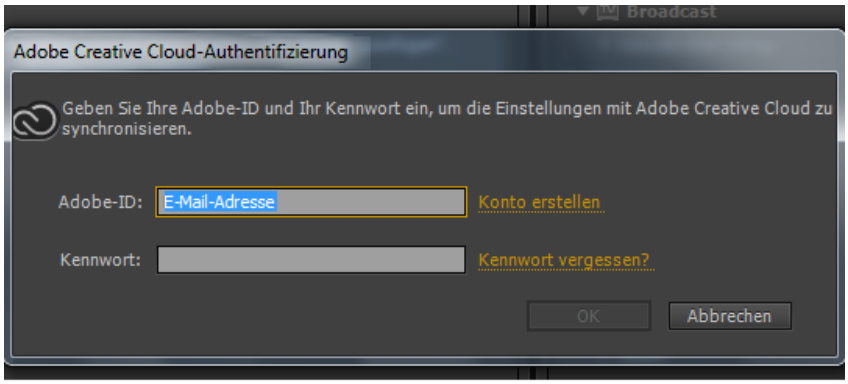
Zum Seitenanfang

Einstellungen synchronisieren

Um mit dem Synchronisieren der AME-Einstellungen zu beginnen, klicken Sie auf Datei > Einstellungen synchronisieren > Einstellungen jetzt synchronisieren.

Geben Sie Ihre Adobe-ID und Ihr Kennwort ein, um Ihr Konto bei Creative Cloud zu authentifizieren.





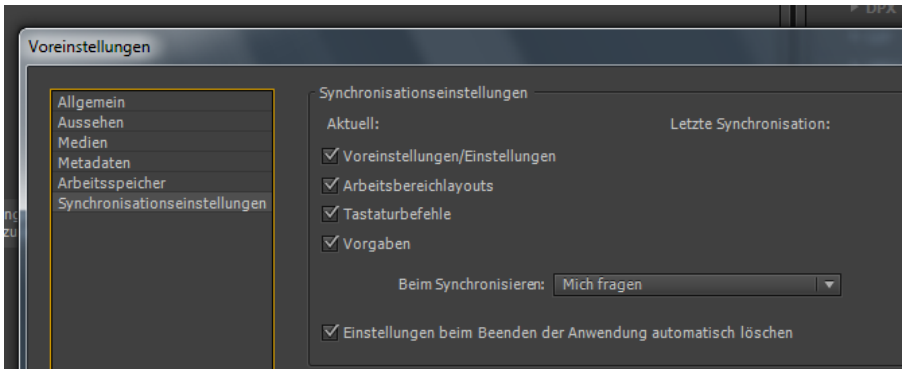
Zum Seitenanfang

Synchronisieren der Einstellungen aus einem anderen Konto

Sie können die Einstellungen auch von einem anderen Adobe-Konto synchronisieren. Klicken Sie auf Datei > Einstellungen synchronisieren > Einstellungen aus anderem Konto verwenden, um eine andere Adobe-ID und ein anderes Kennwort zu verwenden.

Zum Seitenanfang

Synchronisierungseinstellungen verwalten



Um die zu synchronisierenden Einstellungen zu verwalten, wählen Sie Bearbeiten > Voreinstellungen (Windows) oder Media Encoder > Voreinstellungen (Mac OS) und klicken Sie auf Einstellungen synchronisieren.

Wählen Sie die Voreinstellungen, die Sie synchronisieren möchten, sowie die Häufigkeit, mit der sie in AME synchronisiert werden sollen:

- Voreinstellungen/Einstellungen
- Arbeitsbereichlayouts
- Tastaturbefehle
- Vorgaben
- Zeitpunkt der Synchronisierung
  - Mich fragen
  - Einstellungen immer hochladen
  - Einstellungen immer herunterladen
- Einstellungen beim Beenden der Anwendung automatisch löschen - Aktivieren Sie diese Option, um das Benutzerprofil beim Beenden von AME zu löschen. Wenn die Anwendung das nächste Mal gestartet wird, werden die ursprünglichen Voreinstellungen (die galten, bevor Sie sich mit Ihrer Adobe-ID angemeldet haben) wiederhergestellt.

Hinweis: *Voreinstellungen, die absolute Pfade enthalten oder von Systemhardware abhängig sind, werden nicht synchronisiert.*

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Neue Funktionen in Adobe Media Encoder CC

Adobe® Media Encoder CC enthält neue Funktionen und Verbesserungen für noch einfachere Videokodierung. Nachfolgend werden die neuen Funktionen kurz vorgestellt und Links aufgeführt, unter denen Sie weitere Informationen erhalten.

Vorgaben „Mit Quelle abgleichen“
Exportieren von Untertiteldaten
Unterstützung für Avid DNxHD-Assets
Aktualisierte MPEG-2-Exporter
Verbesserungen am SurCode für den Dolby Digital-Audiocodec
Engere Integration in Adobe After Effects
Weitere Änderungen

Lesen Sie außerdem diesen Blog-Beitrag von Kevin Monahan von Adobe, um einige der wichtigsten neuen Funktionen in dieser Version kennenzulernen.

Zum Seitenanfang

Vorgaben „Mit Quelle abgleichen“

Wenn Sie Videodateien im H.264- oder MPEG-Format exportieren, können Sie in Adobe Media Encoder automatisch die Video-Einstellungen der Quelldatei über die Vorgaben Mit Quelle abgleichen abgleichen. Wenn Sie eine Vorgabe Mit Quelle abgleichen auswählen, werden automatisch die entsprechenden Optionen im Dialogfeld Exporteinstellungen auf der Registerkarte Video vorgenommen.

Adobe Media Encoder enthält die folgenden beiden Vorgaben Mit Quelle abgleichen für H.264- und MPEG-2-Exporter:

- **Mit Quelle abgleichen - Hohe Bitrate:** für High-Definition-Videoquellen (HD). Diese Vorgabe ist die Standardvorgabe „Mit Quelle abgleichen“ sowohl für H.264- als auch für MPEG-2-Exporter.
- **Mit Quelle abgleichen - Mittlere Bitrate:** für Standard-Definition-Videoquellen (SD).

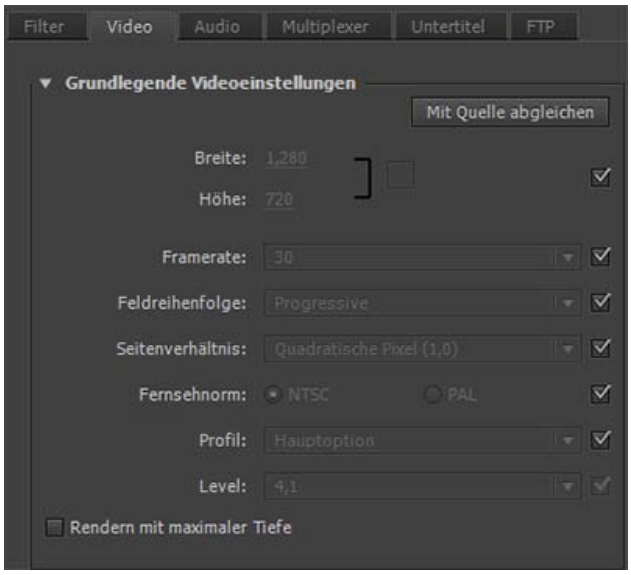
Die Vorgaben Mit Quelle abgleichen sind hilfreich, wenn Sie einige Viodeoattribute aus der Quelle übernehmen und bestimmte Werte für die anderen Attribute auswählen möchten. Sie können die Einstellung Mit Quelle abgleichen als neue Vorgabe speichern und sie im Warteschlangenfenster oder im Fenster Überwachter Ordner auf jede beliebige Quelle anwenden.

Beispiel: Sie verfügen über einen Überwachten Ordner, der Assets mit unterschiedlichen Framegrößen und Frameraten enthält. Sie möchten alle Assets im Überwachten Ordner in ein Format mit 24 fps konvertieren. Hierfür erstellen Sie eine Vorgabe mit aktiviertem Quellabgleich für alle Eigenschaften außer Framerate, dieser Wert ist auf „24 fps“ eingestellt.

Abgleichen mit Quelle beim Export von H.264- und MPEG-2-Videos

1. Wählen Sie in Adobe Media Encoder Bearbeiten > Exporteinstellungen.
2. Wählen Sie im Dialogfeld Exporteinstellungen die Registerkarte Video.
3. Klicken Sie auf Mit Quelle abgleichen, um den Quellenabgleich zu aktivieren. Der Quellenabgleich wird für die folgenden allgemeinen Videoeinstellungen aktiviert:
   - Framegröße
   - Framerate
   - Feldreihenfolge
   - Seitenverhältnis
   - TV-Standard
   - Profil
   - Pegel

   Sie können den Quellenabgleich für einzelne Eigenschaften aktivieren bzw. deaktivieren, indem Sie auf das Kontrollkästchen neben der jeweiligen Eigenschaft klicken. Wenn Sie eine Einstellung Mit Quelle abgleichen deaktivieren, wird der entsprechende Quellwert für jede Einstellung angezeigt und Sie können diesen Wert Ihren Bedürfnissen entsprechend bearbeiten.



Einstellungen „Mit Quelle abgleichen“

Zum Seitenanfang

Exportieren von Untertiteldaten

Untertitel werden im Allgemeinen dazu verwendet, den Audioteil eines Videos als Text auf Fernsehern und anderen Geräten anzuzeigen, die die Anzeige von Untertiteln unterstützen.

Adobe Media Encoder kann Untertitelspuren aus Premiere-Sequenzen als separate „Sidecar“-Datei exportieren, die die Untertiteldaten enthält. Bei QuickTime-Exporten können Sie wählen, ob Sie die Datei in eine separate Sidecar-Datei exportieren oder in die Ausgabedatei einbetten möchten.

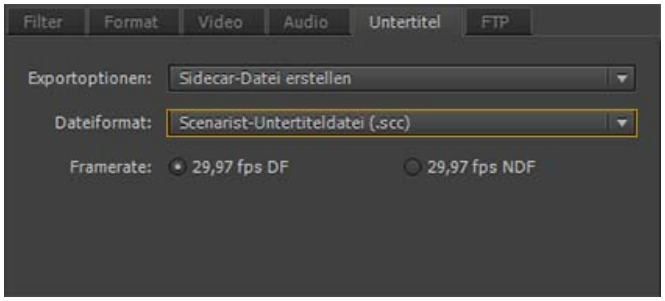
Weitere Informationen zum Export von Untertiteldaten aus Adobe Premiere Pro über Adobe Media Encoder finden Sie unter Untertitel und in folgendem Video:

Exportieren von Untertiteldaten mit dem Dialogfeld „Exporteinstellungen“

Auf der neuen Registerkarte Untertitel im Dialogfeld Exporteinstellungen können Sie das Format und die Framerate für den Export von Untertiteldaten angeben. Die angezeigten Optionen für die Framerate hängen vom Dateiformat ab, das Sie für den Export wählen.

Adobe Media Encoder bietet die folgenden Sidecar-Formate:

- Scenarist-Untertiteldatei (.scc) - CC-Standards: CEA-608
- MacCaption VANC-Datei (.mcc) - CC-Standards: CEA-608 oder CEA-708
- Zeitgesteuerter SMPTE-Text (.xml) - CC-Standards: CEA-608 oder CEA-708
- Zeitgesteuerter EBU-Text (.xml) - CC-Standards: Teletext
- EBU N19-Untertitel (.stl) - CC-Standards: Teletext



Exportoptionen für Untertitel

1. Stellen Sie eine Premiere Pro-Sequenz mit Untertiteldaten in die Warteschlange, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:
   - In Premiere Pro wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Medium“.
   - Laden Sie im Quellmonitor ein Untertitel-Asset oder laden Sie es im Projektfenster. Wählen Sie anschließend „Datei“ > „Exportieren“ > „Medium“.

   Klicken Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ auf „Warteschlange“, um Sequenzen der Warteschlange von Adobe Media Encoder hinzuzufügen.

Alternativ können Sie die Sequenz per Drag & Drop aus Premiere Pro in das Warteschlangenfenster in Adobe Media Encoder ziehen.

2. Wählen Sie in Adobe Media Encoder im Kontextmenü der Datei die Option Exporteinstellungen.
3. Wählen Sie im Dialogfeld Exporteinstellungen die Registerkarte Untertitel.
4. Wählen Sie eine der folgenden Exportoptionen:
   - Sidecar-Datei erstellen oder
   - In Ausgabedatei einbetten (nur QuickTime-Filme).

   Wenn Sie die Untertiteldaten nicht exportieren möchten, wählen Sie Ohne.
5. Sie können das Dateiformat für die Sidecar-Datei angeben. Die angegebenen Optionen für die Framerate hängen vom gewählten Format für die Sidecar-Datei ab.

Zum Seitenanfang

Unterstützung für Avid DNxHD-Assets

Adobe Media Encoder bietet verbesserte Unterstützung für Avid DNxHD-Assets. Avid DNxHD ist ein Zwischencodec, der in diversen nicht-linearen Videobearbeitungssystemen verwendet wird. Weitere Informationen zum Avid DNxHD-Codec finden Sie in diesem Artikel von Avid.

Einfacher Import und Export von DNxHD-Assets

Adobe Media Encoder unterstützt den Import und Export von Avid DNxHD-Assets ohne Installation zusätzlicher Codecs.

Sie können DNxHD-Assets in den folgenden Formaten importieren:

- MXF (MXF OP1a- und MXF Op Atom-Varianten)
- QuickTime (mit unkomprimiertem Alphakanal)

Sie können auch jede beliebige Quelle im DNxHD MXF-Format (MXF OP1a-Variante) kodieren.

Neue DNxHD MXF-Vorgaben

Diverse DNxHD MXF-Vorgaben wurden in Adobe Media Encoder hinzugefügt. Sie finden sie im Vorgabenbrowser in der Kategorie Broadcast.

DNxHD-Vorgaben sind mit einer Tiefe von 8 Bit oder 10 Bit verfügbar. Die Varianten mit einer Tiefe von 8 Bit verwenden den YUV-Farbraum. Die Varianten mit einer Tiefe von 10 Bit können den YUV- oder den RGB-Farbraum verwenden. Vorgaben mit einem „X“ im Namen kennzeichnen eine Tiefe von 10 Bit.

Siehe auch:

Importieren und Exportieren von Assets mit Adobe Media Encoder

Zum Seitenanfang

Aktualisierte MPEG-2-Exporter

Adobe Media Encoder enthält aktualisierte Exportformate für MPEG-2, MPEG-2 Blu-ray und MPEG-2-DVD.

Die Aktualisierungen umfassen Leistungsverbesserungen sowie die folgenden Änderungen an der Benutzeroberfläche:
Hinweis: *An der Funktionalität dieser Exporter wurden keine Änderungen vorgenommen.*

- Um den Exportern ein einheitliches Aussehen zu verleihen, wurde die Reihenfolge der Felder an H.264 und andere neuere Exporter angepasst.
- Der Qualitätsregler verfügt nun über ein Spektrum von 0-100 (ehemals 1-5). Näherungswerte im neuen Spektrum können wie folgt berechnet werden: 1=0, 2=25, 3=50, 4=75, 5=100.

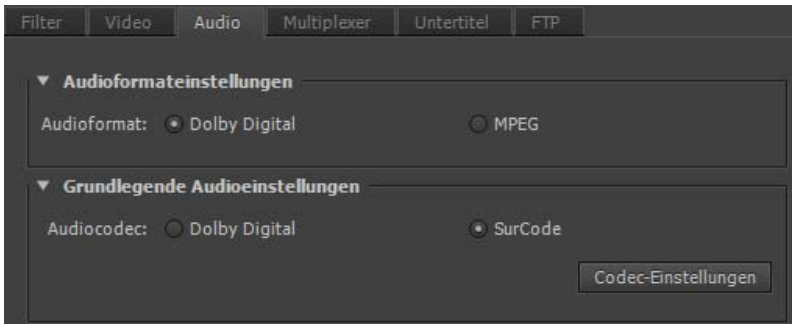
Wenn Sie MPEG-2-Vorgaben aus einer CS6-Version importieren möchten, müssen Sie diese Vorgaben manuell neu erstellen. Sie können die Vorgaben nicht direkt importieren.

Zum Seitenanfang

Verbesserungen am SurCode für den Dolby Digital-Audiocodec

Der SurCode für den Dolby Digital-Audiocodec ist jetzt für MPEG-2-, MPEG Blu-ray-, MPEG-2-DVD-, H.264- und H.264 Blu-ray-Exporter verfügbar.

Sie können den SurCode für den Dolby Digital-Audiocodec im Dialogfeld Exporteinstellungen auswählen.



Einstellungen für den SurCode für den Dolby Digital-Audiocodec

1. Wählen Sie in Adobe Media Encoder Bearbeiten > Exporteinstellungen.
2. Wählen Sie im Dialogfeld Exporteinstellungen die Registerkarte Audio.
3. Wählen Sie unter Audioformateinstellungen das Audioformat Dolby Digital.
4. Wählen Sie unter Grundlegende Audioeinstellungen den Audiocodec SurCode für Dolby Digital.
5. Weitere Informationen zum Installieren des SurCode für Dolby Digital-Encoder sowie andere weiterführende Informationen erhalten Sie, wenn Sie auf Codec-Einstellungen klicken.

   Hinweis: *Mit Adobe Media Encoder wird standardmäßig eine Testversion des SurCode für Dolby Digital-Encoder installiert. Um den SurCode für Dolby Digital-Encoder nach dieser Testphase nutzen zu können, müssen Sie die Drittanbieterlizenz von Minnetonka Audio Software erwerben.*

Zum Seitenanfang

Engere Integration in Adobe After Effects

Sie können jetzt Kompositionen aus Adobe After Effects direkt an Adobe Media Encoder senden. Es gibt zwei neue Menübefehle und einen Tastaturbefehl, mit denen Sie im Projektfenster ausgewählte aktive Kompositionen an die Kodierungswarteschlange von Adobe Media Encoder senden können:

- Wählen Sie in Adobe After Effects Komposition > Zur Adobe Media Encoder-Warteschlange hinzufügen oder wählen Sie Datei > Exportieren > Zur Adobe Media Encoder-Warteschlange hinzufügen.
- Verwenden Sie den Tastaturbefehl Strg+Alt+M (Windows) bzw. Befehl+Wahl+M (Mac OS)

Mehrere Exportformate, die in früheren Versionen von Adobe After Effects verfügbar waren, sind jetzt in Adobe Media Encoder verfügbar.

Hinweis: *Diese Exportformate sind jetzt in Adobe After Effects standardmäßig deaktiviert. Bei Bedarf können Sie die älteren Versionen dieser Formate in After Effects wieder aktivieren. Wählen Sie hierfür im Dialogfeld „Voreinstellungen“ die Ausgabevoreinstellungen. Adobe empfiehlt jedoch die Verwendung der neueren Versionen dieser Formate, die in Adobe Media Encoder verfügbar sind.*

- H.264
- H.264 Blu-ray
- MPEG-2
- MPEG-2-Blu-ray
- MPEG2-DVD
- MPEG4
- Windows Media (nur unter Windows verfügbar)

Um diese Formate zu verwenden, exportieren Sie Ihre Kompositionen aus Adobe After Effects nach Adobe Media Encoder.

Weitere Informationen finden Sie unter ***Neue Funktionen in After Effects CC*** *und in* ***diesem Blog-Beitrag*** *von Todd Kopriva von Adobe.*

Community-Ressourcen:

Zum Seitenanfang

Weitere Änderungen

Weitere Systemvorgaben

Adobe Media Encoder CC enthält neue Systemvorgaben für die folgenden Mobilgeräte:

- Amazon Kindle Fire,
- Barnes & Noble Nook,

- und Android-Tablets.

Adobe Media Encoder enthält außerdem 1080p-Vorgaben für die folgenden neuen Geräte von Apple:

- iPad mit Retina-Display (dritte und vierte Generation),
- iPad Mini,
- iPhone 5 und
- Apple TV (dritte Generation).

Außerdem können Sie jetzt neue Vorgaben für XDCAM EX und AVC-Intra in MXF-Wrappern nutzen. Weitere Informationen zur Installation und Nutzung dieser Vorgaben finden Sie in diesem Blog-Eintrag von Todd Kopriva von Adobe.

Intelligentes Rendering als Standard bei den MXF OP1a- und MXF-Formaten

Bei den MXF OP1a- und DNxHD MXF-Formaten ist das intelligente Rendering standardmäßig aktiviert. Weitere Informationen zum intelligenten Rendering finden Sie in diesem Artikel.

Unterstützung für neue Formate

Adobe Media Encoder unterstützt nun die folgenden neuen Importformate:

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

Möglichkeit, den Ausgabeordner für Mehrfachauswahlen zu ändern

Sie können das Ausgabeverzeichnis für mehrere Ausgaben auf einmal verändern, indem Sie wie folgt vorgehen:

1. Wählen Sie im Warteschlangenfenster mindestens zwei Ausgaben aus. Sie können Ausgaben aus derselben Quelle oder aus verschiedenen Quellen auswählen.
2. Klicken Sie in der Spalte Ausgabedatei auf den Ausgabepfad einer der ausgewählten Ausgaben.
3. Wählen Sie im Dialogfeld einen Ordner aus und klicken Sie auf Wählen. Der Ausgabepfad jeder einzelnen Ausgabe in der Auswahl wird in den neuen Ordner geändert.

Möglichkeit, ARRIRAW-Kameradateien (.ari) zu importieren

Sie können jetzt ARRIRAW-Kameradateien (.ari) direkt in Adobe Media Encoder importieren.

(cc) BY-NC-SR Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

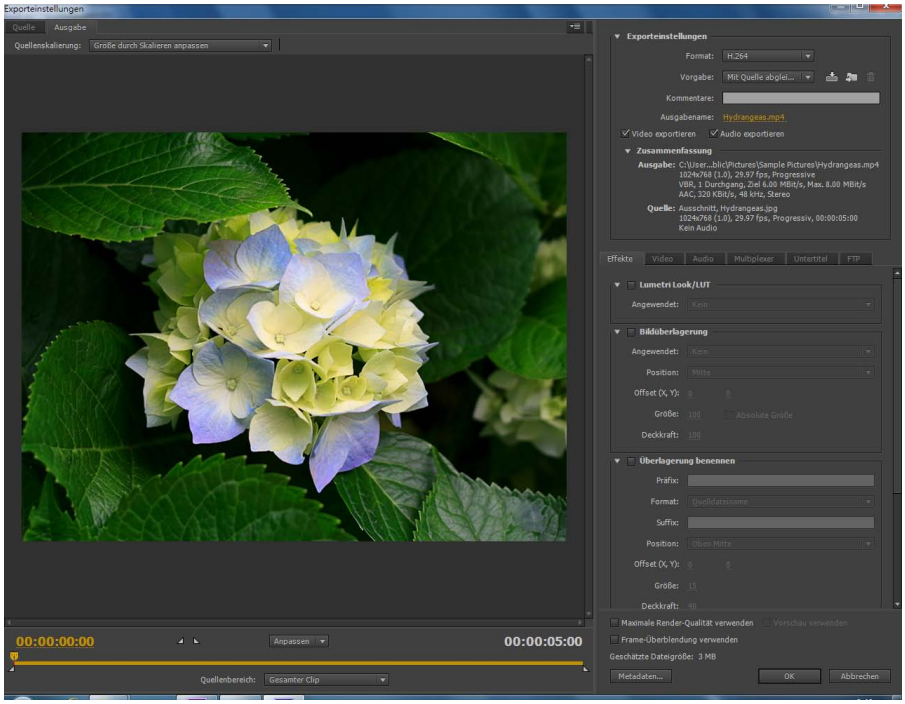
Exporteinstellungen-Referenz

Dialogfeld „Exporteinstellungen“
Zuschneiden der Quelle vor der Kodierung
Effekteinstellungen
Videoexporteinstellungen
Multiplexer-Exporteinstellungen
Audio-Exporteinstellungen
Einstellungen für den FTP-Export
Exportieren und Ausdünnen von XMP-Metadaten
Vorgaben „Mit Quelle abgleichen“
Untertitel

Zum Seitenanfang

Dialogfeld „Exporteinstellungen“

Um das Dialogfeld Exporteinstellungen zu öffnen, wählen Sie im Kontextmenü des Assets Exporteinstellungen oder wählen Sie Bearbeiten > Exporteinstellungen.



Das Dialogfeld „Exporteinstellungen“ enthält auf der linken Seite einen großen Anzeigebereich, der die Bereiche „Quelle“ und „Ausgabe“ umfasst.

Weitere Registerkarten im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ umfassen die für das gewählten Format verfügbaren Kodierungseinstellungen.

Informationen zur Verwendung der verschiedenen Optionen im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ finden Sie unter Kodieren und Exportieren.

Informationen zur Verwendung der Steuerelemente im Zeitleistenbereich und im Bildanzeigebereich zum Zuschneiden des Quellobjekts finden Sie unter Zuschneiden der Quelle vor der Kodierung.

Eine Demo des Dialogfeldes „Exporteinstellungen“ und einiger empfohlener Einstellungen für Videos, die im Internet veröffentlicht werden sollen, finden Sie in dieser Videoschulung von Richard Harrington.

Bildanzeigebereich

- Um zwischen der Vorschau eines Bilds mit oder ohne Pixel-Seitenverhältnis-Korrektur zu wechseln, wählen Sie rechts oben im Bedienfeld „Quelle“ oder „Ausgabe“ im Bedienfeldmenü die Option „Seitenverhältniskorrektur“.
- Um die Bildvorschau zu vergrößern oder zu verkleinern, wählen Sie im Menü „Anzeige-Zoomfaktor“ über der Zeitleiste den gewünschten Zoomfaktor.

Sie können die Anzeige auch verkleinern, indem Sie Strg + „-“ (Bindestrich) () bzw. Befehlstaste + „-“ (Bindestrich) (Mac OS) drücken. Vergrößern Sie die Anzeige, indem Sie Strg + „=“ (Gleichheitszeichen) (Windows) bzw. Befehlstaste + „=“ (Gleichheitszeichen) (Mac OS) drücken. Verwenden Sie für diese Tastaturbefehle die Tasten auf der Haupttastatur, nicht jene auf dem Ziffernblock.

Zeitleiste und Zeitanzeige

Sowohl im Bedienfeld „Quelle“ als auch im Bedienfeld „Ausgabe“ befinden sich unter dem Bildanzeigebereich eine Zeitanzeige und eine Zeitleiste. Die Zeitleiste umfasst eine Marke für die aktuelle Zeit, eine Anzeigebereichsleiste sowie Schaltflächen zum Festlegen von In- und Out-Points.

Um die Marke für die aktuelle Zeit zu verschieben, klicken Sie auf die Anzeige der aktuellen Zeit und ziehen Sie sie oder ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit. Sie können den Timecode auch direkt in die aktuelle Zeitanzeige eingeben, um die CTI in den gewünschten Frame zu verschieben.

Zum Seitenanfang

Zuschneiden der Quelle vor der Kodierung

Sie können das Video so zuschneiden, dass Sie nur einen Teil des Quellvideos bzw. des Audioelements kodieren und exportieren.

1. Klicken Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ entweder auf die Registerkarte „Quelle“ oder auf die Registerkarte „Ausgabe“.

2. Um das Video zuzuschneiden, legen Sie einen In-Point (erster Frame) und einen Out-Point (letzter Frame) fest. Sie können den In- oder Out-Point auf die aktuelle Zeit setzen, indem Sie auf die Schaltflächen „In-Point setzen“ bzw. „Out-Point setzen“ über der Zeitleiste klicken oder indem Sie das Symbol für den In- bzw. Out-Point durch Ziehen in der Zeitleiste verschieben. Sie können auch die Taste „I“ verwenden, um einen In-Point festzulegen, bzw. die Taste „O“, um einen Out-Point festzulegen.

   Das Menü „Quellenbereich“ kann die folgenden Optionen enthalten:

   - Arbeitsbereich - Schneidet auf den in Premiere Pro- und After Effects-Projekten angegebenen Arbeitsbereich zu
   - In/Out - Schneidet auf die In- und Out-Markierungen zu, die in Clips oder Sequenzen aus Premiere Pro und After Effects festgelegt sind
   - Gesamter Clip/Sequenz - Verwendet die gesamte Dauer des Clips bzw. der Sequenz
   - Benutzerdefiniert - Schneidet auf die in AME festgelegten In- und Out-Markierungen zu

   Hinweis: *Adobe Media Encoder übernimmt die Zeitcode-Informationen aus einer Quelldatei. Wenn die Quelle bei 00:00:05:00 beginnt, beginnt die Zeitleiste für das Objekt in Adobe Media Encoder ebenfalls bei 00:00:05:00 und nicht bei null. Diese Zeitleisten-Informationen werden in die kodierte Ausgabedatei übernommen.*

3. Um das Bild zu beschneiden, klicken Sie in der linken oberen Ecke des Bedienfelds „Quelle“ auf die Schaltfläche „Ausgegebenes Video beschneiden“ .

4. Um die Proportionen des beschnittenen Bilds zu beschränken, wählen Sie eine Option aus dem Menü „Zuschneideproportionen“.

5. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

   - Ziehen Sie die Seiten oder Eckgriffpunkte des Ausschnittrahmens.

- Geben Sie unter „Links“, „Oben“, „Rechts“ und „Unten“ Werte in Pixel ein.

6. Klicken Sie auf die Registerkarte „Ausgabe“, um eine Vorschau des zugeschnittenen Bilds anzuzeigen.

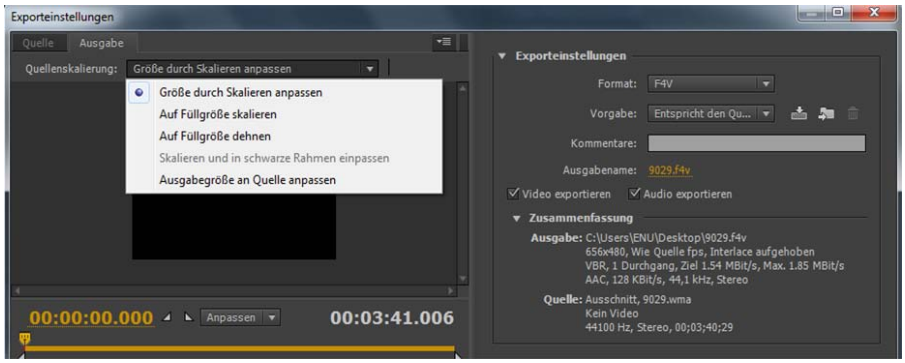
7. Wählen Sie im Bedienfeld „Ausgabe“ im Menü „Quellenskalierung“ die gewünschte Skalierungsoption. Weitere Informationen zu den verschiedenen Skalierungsoptionen finden Sie unter Skalieren von Quellframes.

Hinweis: *Um ein unbeschnittenes Bild wiederherzustellen, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche „Ausgegebenes Video beschneiden“* .

Skalieren von Quellframes

Verwenden Sie die Optionen im Menü Quellenskalierung des Dialogfelds Exporteinstellungen, um die Quellframes besser in Ausgabeframes verschiedener Größe skalieren zu können.

In Adobe Media Encoder CS6 und höher müssen Sie keinen Zuschnitt aktivieren, bevor Sie diese Option nutzen. Außerdem ist diese Einstellung für jedes beliebige Ausgabeformat innerhalb bearbeitbarer Frameabmessungen verfügbar.



Optionen für die Quellenskalierung

An Fenstergröße anpassen Skaliert den Quellframe, sodass dieser in den Ausgabeframe passt. Das Seitenverhältnis der Quelle bleibt erhalten. Quellframes werden nach Bedarf im Letterbox- oder Pillarbox-Format im Ausgabeframe angeordnet.

Wenn Sie das Video zugeschnitten haben, werden die Abmessungen des zugeschnittenen Videos entsprechend der auf der Registerkarte „Video“ angegebenen Framebreite und Framehöhe angepasst. Wenn das durch diese Werte festgelegte Seitenverhältnis nicht dem des beschnittenen Videos entspricht, wird das Videomaterial notwendigerweise mit schwarzen Balken angezeigt.

Auf Füllgröße skalieren Skaliert den Quellframe, sodass dieser den Ausgabeframe komplett ausfüllt. Dabei wird der Quellframe bei Bedarf zugeschnitten. Pixel-Seitenverhältnis des Quellframes bleibt erhalten.

Auf Füllgröße dehnen Passt den Quellframe so in der Größe an, dass er den Ausgabeframe komplett ausfüllt. Das Pixel-Seitenverhältnis der Quelle bleibt *nicht* erhalten, entsprechend können Verzerrungen auftreten, wenn der Ausgabeframe nicht dasselbe Seitenverhältnis verwendet wie die Quelle.

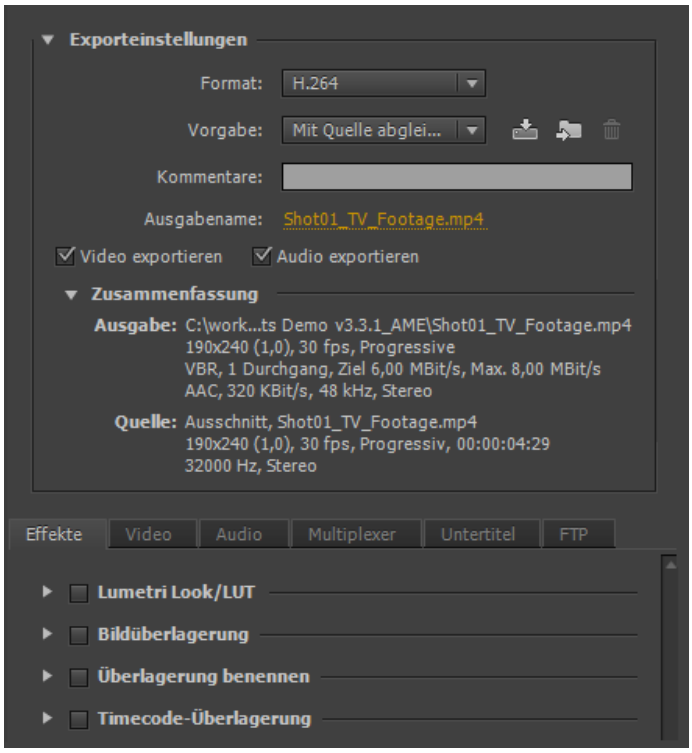
Skalieren und in schwarze Rahmen einpassen Quellframe passt einschließlich des beschnittenen Bereichs in den Ausgabeframe. Das Pixel-Seitenverhältnis bleibt erhalten. Dem Video wird ein schwarzer Rand hinzugefügt, selbst wenn die Zielabmessungen kleiner sind als das Quellvideo.

Ausgabegröße an Quelle anpassen Übernimmt für die Höhe und Breite der Ausgabe automatisch die Höhe und Breite des zugeschnittenen Frames, die Größeneinstellungen für den Ausgabeframe werden überschrieben.

Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie Inhalte zur Verwendung mit Flash Player oder anderen Webanwendungen ohne schwarze Ränder wie beim Letterboxing oder Pillarboxing exportieren möchten.

Zum Seitenanfang

Effekte Einstellungen



Die aktuelle Version von AME verfügt im Dialogfeld Exporteinstellungen über ein neues Bedienfeld Effekte. Es gibt vier neue Effekte, die im Bedienfeld „Effekte“ verfügbar sind.

Sie können die Effekteinstellungen genauso speichern, importieren und exportieren wie andere Vorgaben. Weitere Informationen finden Sie unter Benutzerdefinierte Vorgaben.

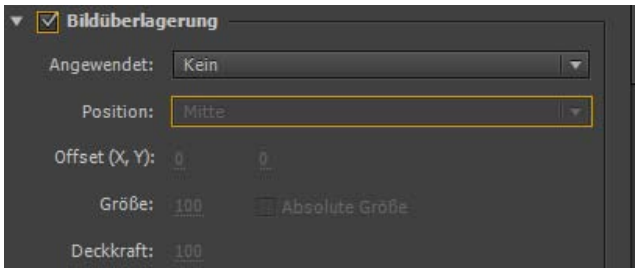
Lumetri-Effekt

Verwenden Sie den Lumetri-Effekt, um verschiedene Farbkorrekturen auf die Videosequenz anzuwenden. Lumetri-Effekte sind in folgenden vier Hauptkategorien verfügbar:

- Film
- Sättigungsverringerung
- Stil
- Farbtemperatur

Sie können auch benutzerdefinierte Looks und LUTs anwenden, die in Adobe SpeedGrade oder einer anderen Anwendung zur Farbkorrektur erstellt wurden. Wählen Sie im Dropdownmenü Angewendet die Option Auswählen..., um eine benutzerdefinierte Look- oder LUT-Datei anzuwenden.

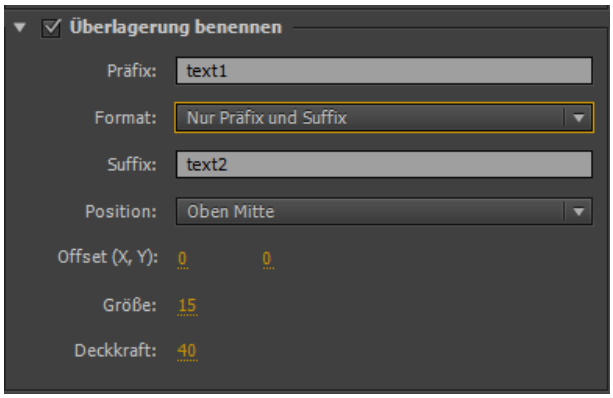
Bildüberlagerung



Verwenden Sie Bildüberlagerung, um ein Bild in der Sequenz zu überlagern. Die folgenden Optionen stehen zur Auswahl:

- Angewendet - Suchen und wählen Sie das Bild, das Sie überlagern möchten
- Position - Legt die relative Position der Überlagerung innerhalb des Ausgabeframes fest. Beispiel: Zentrieren, Oben links, Unten rechts.
- Verschiebung - Gibt die horizontale und vertikale Verschiebung des Bildes (in Pixeln) an
- Größe - Passt die Größe des Bildes an Standardmäßig wird die Überlagerungsgröße des Bildes automatisch an die Größe des aktuellen Ausgabeframes angepasst. Dies bedeutet, dass das Bild unabhängig von der Ausgabeauflösung entsprechend seiner relativen Größe überlagert wird. Wenn Sie Absolute Größe aktivieren, bleibt die Überlagerungsgröße des Bildes mit der nativen Größe des Quellbildes verknüpft. Wenn die Option Absolute Größe aktiviert ist, wird die Bildüberlagerung bei höheren Ausgabeauflösungen kleiner und bei geringeren Ausgabeauflösungen größer angezeigt.
- Deckkraft - Gibt die Deckkraft des Bildes an

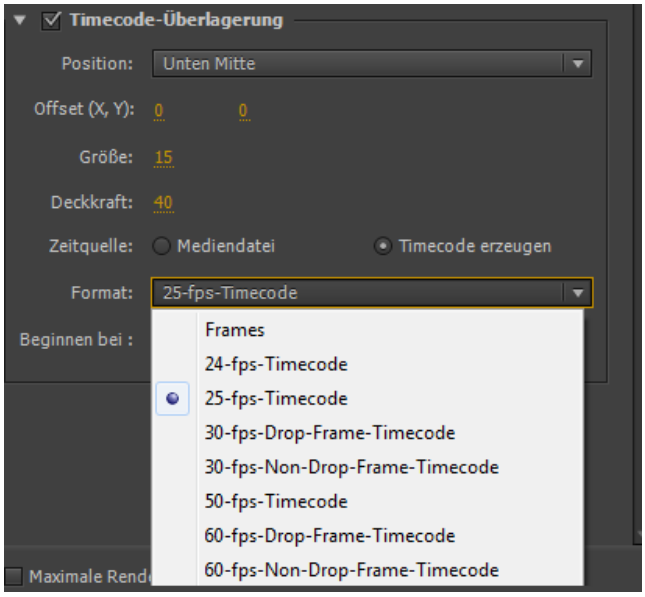
Überlagerung benennen



Überlagert Text auf der Videosequenz. Die folgenden Optionen sind für diesen Effekt verfügbar:

- Präfix - Bietet Ihnen die Möglichkeit, den Text einzugeben, der am Anfang des Dateinamens angezeigt wird.
- Suffix - Gibt den Suffixtext an
- Format - Gibt die Optionen an, mit denen der Name angezeigt wird Die folgenden Optionen stehen zur Auswahl:
  - Nur Präfix und Suffix
  - Quelldateiname
  - Quelldateiname (ohne Erweiterung)
  - Ausgabedateiname
  - Ausgabedateiname (ohne Erweiterung)
- Position - Legt die relative Position des Textes innerhalb des Ausgabeframes fest. Beispiel: Zentrieren, Oben links, Oben Mitte.
- Verschiebung - Gibt die horizontale und vertikale Verschiebung des Namens (in Pixeln) an
- Größe - Passt die Größe des Namens an
- Deckkraft - Gibt die Deckkraft des schwarzen Hintergrunds hinter dem Text an

Timecode-Überlagerung



Überlagert einen Timecode auf der Videoausgabe. Die folgenden zusätzlichen Optionen sind für den Effekt „Timecode-Überlagerung“ verfügbar:

- Position - Legt die relative Position des Timecodes innerhalb des Ausgabeframes fest. Beispiel: Zentrieren, Oben links, Oben Mitte.
- Verschiebung - Bietet Ihnen die Möglichkeit, die horizontale und vertikale Verschiebung (in Pixel) des Timcodes innerhalb des Ausgabeframes anzugeben
- Größe - Passt die Größe des Timecodes an
- Zeitquelle - Gibt an, wie Timecode erzeugt wird
  - Mediendatei - Liest den Timecode aus der Quelle. Wenn das Quellmedium nicht gefunden wird, beginnt die Timecode-Überlagerung bei null und entspricht der Framerate der Quelle.
    - Offset in Frames - Gibt die Anzahl der Frames an, um die der Quell-Timecode verschoben werden soll. Sie können für diese Verschiebung einen positiven oder einen negativen Wert festlegen.
  - Timecode erzeugen - Bietet Ihnen die Möglichkeit, benutzerdefinierten Timecode anzugeben, um das Video damit zu überlagern. Wenn diese Option ausgewählt ist, wählen Sie im Dropdownmenü Format eine Framerate und eine Zählmethode. Sie können auch einen benutzerdefinierten Anfangs-Timecode angeben.

Zum Seitenanfang

Exporteinstellungen für Videos

Adobe Media Encoder ist sowohl eine eigenständige Anwendung als auch eine Komponente von Adobe Premiere Pro, After Effects und Flash Professional. In einigen Situationen (z. B. beim Rendern und Exportieren aus Premiere Pro) legen Sie die Kodierungsoptionen im vollständigen Dialogfeld „Exporteinstellungen“ von Adobe Media Encoder fest. In anderen Situationen (z. B. beim Rendern und Exportieren aus After Effects) legen Sie die Kodierungsoptionen in einem formatspezifischen Dialogfeld „Optionen“ fest, das nur einen Teil der Kodierungsoptionen enthält.

In Adobe Media Encoder sind viele Vorgaben integriert, von denen jede verschiedene Optionen entsprechend den Anforderungen eines bestimmten Ausgabeformats festlegt. Sowohl im Dialogfeld „Exporteinstellungen als auch im formatspezifischen Dialogfeld „Optionen“ hängen die auf der Registerkarte „Video“ verfügbaren Optionen vom gewählten Format ab.

Hier nicht dokumentierte Optionen sind entweder ausschließlich für ein spezifisches Format verfügbar oder benötigen keine Dokumentation. Detaillierte Informationen finden Sie in den Spezifikationen für das betreffende Format. MPEG-Formate enthalten beispielsweise viele erweiterte Optionen, die hier nicht aufgeführt werden. Detaillierte Informationen zu den hier nicht aufgeführten Optionen finden Sie in den Spezifikationen für das MPEG-2-Format (ISO/IEC 13818) und auf der Wikipedia-Website.

Hinweis: *Manche Aufnahmekarten und Software-Zusatzmodule verfügen über eigene Dialogfelder mit spezifischen Optionen. Wenn die angezeigten Optionen sich von den hier erläuterten Optionen unterscheiden, finden Sie nähere Informationen in der Dokumentation zur Aufnahmekarte bzw. zum Zusatzmodul.*

Allgemeine Informationen zu Komprimierungseinstellungen finden Sie unter Tipps zur Komprimierung.

TV-Standard Gleicht die Ausgabe an den NTSC-Standard oder den PAL-Standard an. Wenn die Einstellung „Automatisch (basierend auf Quelle)“ ausgewählt ist, legt Adobe Media Encoder den Wert automatisch so fest, dass er der Quelle entspricht. Wenn die Framerate der Quelldatei z. B. bei 25 fps liegt, stellt Adobe Media Encoder den TV-Standard auf PAL ein.

Frame-Abmessungen Die Dimensionen des Ausgabe-Frames in Pixel. Wenn die Einstellung „Automatisch (basierend auf Quelle)“ ausgewählt ist, legt Adobe Media Encoder den Wert automatisch so fest, dass er den Frame-Abmessungen der Quelle entspricht. (Siehe Bild-Seitenverhältnis und Framegröße.)

Framerate Die Framerate der Ausgabedatei in Frames pro Sekunde. Die Framerate kann nicht bei allen Codecs frei gewählt werden. Wenn die Einstellung „Automatisch (basierend auf Quelle)“ ausgewählt ist, legt Adobe Media Encoder den Wert automatisch so fest, dass er der Framerate der Quelle entspricht. (Siehe Framerate.)

Feldreihenfolge bzw. Feldtyp Gibt an, ob die Ausgabedatei progressive Frames oder Frames enthält, die aus Halbbildern bestehen, und, sofern Letzteres der Fall ist, welches Feld zuerst geschrieben wird. Für die Ausgabe auf Computerbildschirmen und für Kinofilme sollte die Einstellung „Progressiv“ gewählt werden. Wählen Sie „Oberes zuerst“ oder „Unteres zuerst“, wenn Sie Videos für ein Halbbildmedium wie NTSC oder PAL exportieren. Wenn die Einstellung „Automatisch (basierend auf Quelle)“ ausgewählt ist, legt Adobe Media Encoder den Wert automatisch so fest, dass er der Feldreihenfolge der Quelle entspricht. (Siehe Halb- oder Vollbildkodierung bei Videos (interlaced bzw. noninterlaced).)

Seitenverhältnis bzw. Pixel-Seitenverhältnis Wählen Sie ein für den Ausgabetyp geeignetes Pixel-Seitenverhältnis. Wenn das (in Klammern angezeigte) Pixel-Seitenverhältnis 1,0 beträgt, sind die Pixel in der Ausgabe quadratisch. Bei allen anderen Pixel-Seitenverhältnissen sind die Pixel nicht quadratisch. Da Computer Pixel im Allgemeinen als Quadrate anzeigen, werden Inhalte mit nicht-quadratischen Pixel bei der Anzeige auf einem Computer gestreckt angezeigt, bei der Anzeige auf einem Videomonitor werden die Proportionen jedoch korrekt wiedergegeben. Wenn die Einstellung „Automatisch (basierend auf Quelle)“ beim H.264 Blu-ray-, MPEG-2 Blu-ray- oder MPEG-2-DVD-Format ausgewählt ist, legt Adobe Media Encoder diesen Wert automatisch so fest, dass er dem Pixel-Seitenverhältnis der Quelle entspricht. (Siehe Pixel-Seitenverhältnis.)

Profil Gibt an, ob Adobe Media Encoder das Profil „Einfaches“, „Hauptoption“ oder „Hoch“ verwendet.

Hinweis: *Die Einstellungen „Profil“ und „Pegel“ sind relevant für Formate, die Varianten der MPEG-Kodierung verwenden, einschließlich H.264. Bei empfohlenen Einstellungen handelt es sich häufig um eine Kombination der Einstellungen „Profil“ und „Pegel“. So lautet z. B. eine häufige Empfehlung für das Internet geeignete Kodierung in hoher Qualität „Hohes Profil, Pegel 5.1“. Weitere Informationen finden Sie auf der Wikipedia-Website.*

Pegel Der von Adobe Media Encoder verwendete Pegel. Die Bereiche hängen vom Ausgabeformat ab. Diese Einstellung legt zum Teil eine maximale Bitrate fest.

Qualität Im Allgemeinen bedeuten höhere Werte einen längeren Rendervorgang und eine bessere Bildqualität.

> **Gut** Sorgt für ein Gleichgewicht zwischen der Bildqualität und der für die Kodierung des Videos erforderlichen Zeit. Dies ist der Standardwert.
>
> **Höchste** Erzeugt die bestmögliche Bildqualität, allerdings dauert die Kodierung des Videos in diesem Fall deutlich länger.
>
> **Geschwindigkeit** Gibt an, dass das Video so schnell wie möglich kodiert werden soll. Dies führt jedoch zu einer geringeren Bildqualität. Wird für Videoinhalte empfohlen, die in Testumgebungen verwendet werden.

Als Sequenz exportieren Wählen Sie beim Export von Standbildern diese Option, um ein Video als eine fortlaufend nummerierte Folge von Standbilddateien zu exportieren.

Header-Typ Gibt an, ob der Header „SMPTE/DPX“ oder „Cineon“ verwendet wird.

Ändern der Videogröße Wenn Sie diese Option wählen, können Sie die Framehöhe und -breite so ändern, dass sie nicht der Größe der Eingabedatei oder -sequenz entsprechen. Sie können auch auf eine Schaltfläche klicken, um das Seitenverhältnis bei der Größenänderung beizubehalten.

Tiefe Farbtiefe in Bit pro Pixel.

Encoding-Durchgänge Anzahl der Analysen des Clips durch den Encoder vor der Kodierung. Bei mehreren Durchgängen dauert die Kodierung der Datei länger, im Allgemeinen ist die Komprimierung jedoch effektiver und die Bildqualität höher.

M-Frames Anzahl der B-Frames (bi-direktionale Frames) zwischen aufeinander folgenden I-Frames (Intraframes) und P-Frames (Predicted Frames).

N-Frames Anzahl der Frames zwischen I-Frames (Intraframes). Dieser Wert muss ein Vielfaches des Werts „M-Frames“ sein.

Simple Profile Nur beim Export in das FLV-Videoformat mit dem On2 VP6-Codec verfügbar. Wenn Sie die Option „Simple Profile“ wählen, wird Videoinhalt mit hoher Auflösung optimiert, der auf älteren Computern oder anderen Geräten mit begrenztem Speicher und begrenzten Verarbeitungsressourcen wiedergegeben wird.

Unterschreiten [% von Ziel] Nur beim Export in das FLV-Videoformat mit dem On2 VP6-Codec verfügbar. Mit dieser Option können Sie den Prozentsatz der Zieldatenrate angeben, der erreicht werden soll, damit zusätzliche Daten im Puffer verfügbar sind, mit denen schwierige Abschnitte verbessert werden können.

Geschlossene GOP alle Die Frequenz aller geschlossenen GOP (Clodes Group of Pictures), die keine Frames außerhalb der geschlossenen GOP referenzieren können. Eine GOP besteht aus einer Sequenz von I-, B- und P-Frames. (Diese Option ist verfügbar, wenn Sie das MPEG-2-Format wählen.)

Bitrate Anzahl der Megabits pro Sekunde. Verschiedene Formate bieten unterschiedliche Bitrate-Optionen. Die Mindest-Bitrate ist je nach Format unterschiedlich. Die minimale Bitrate für MPEG-2-DVDs beträgt beispielsweise 1,5 Mbit/s.

Siehe Bitrate.

Bitrate-Modus bzw. Bitratecodierung Gibt an, ob der Codec in der exportierten Datei eine konstante Bitrate (CBR) oder eine variable Bitrate (VBR) erzeugt:

Konstant Die Datenrate ist konstant, wobei die Qualität von Frame zu Frame je nach erforderlicher Komprimierung variieren kann.

Variabel 'Constrained' Liefert eine gleichmäßigere Qualität, da die Komorimierung – und dadurch die Datenrate – fluktieren kann.

Variabel 'Unconstrained' Ermöglicht für die exportierte Datei eine unbegrenzt variable Datenrate. Dabei besteht die Option, eine durchschnittliche Bitrate als Zielwert festzulegen.

VBR, 1-Pass Variable Bitrate. Der Encoder durchläuft die Datei einmal vom Anfang bis zum Ende. Die 1-Pass-Kodierung benötigt weniger Zeit als die 2-Pass-Kodierung, führt jedoch nicht zu derselben Qualität in der Ausgabe.

VBR, 2-Pass Variable Bitrate. Der Encoder durchläuft die Datei zweimal: vom Anfang bis zum Ende und anschließend vom Ende bis zum Anfang. Der zweite Durchlauf verlängert den Vorgang, sorgt jedoch für eine effizientere Kodierung und häufig für eine bessere Qualität der Ausgabe.

Hinweis: *Beim Vergleich von CBR- und VBR-Dateien mit demselben Inhalt und derselben Dateigröße lassen sich die folgenden allgemeingültigen Feststellungen machen: Eine CBR-Datei kann möglicherweise zuverlässiger auf den verschiedensten Systemen wiedergegeben werden, da eine feste Datenrate weniger Ansprüche an den Player und Computerprozessor stellt. Eine VBR-Datei verfügt jedoch in der Regel über die bessere Bildqualität, da VBR den Umfang der Komprimierung an den Bildinhalt anpasst.*

Bitrate-Ebene (nur bei den Formaten FLV, F4V, H.264 Blu-ray und MPEG-2 Blu-ray) Wenn Sie die Bitrate-Ebene „Benutzerdefiniert“ wählen, können Sie die Bitrate der Ausgabe auf jeden beliebigen Wert einstellen. Wenn Sie die Bitrate-Ebene „Hoch“, „Mittel“ oder „Gering“ wählen, wird die Bitrate automatisch aufgrund der Frame-Abmessungen als schreibgeschützter Wert festgelegt, der nicht geändert werden kann. Adobe Media Encoder verfügt über Standardvorgaben für die Formate, deren Bitrate-Ebene auf „Automatisch“ eingestellt ist.

Maximales Keyframe-Intervall [Sekunden] bzw. Keyframe-Abstand (Frames) Die Anzahl der Frames, nach denen der Codec beim Exportieren eines Videos einen Keyframe erstellt. (Siehe Keyframes.)

Standbilder optimieren bzw. Standbilder erweitern Wählen Sie diese Option, wenn Sie Standbilder effizient in exportierten Videodateien verwenden möchten. Wenn z. B. in einem Projekt mit 30 fps ein Standbild mit einer Dauer von 2 Sekunden vorkommt, erstellt Adobe Premiere Pro

einen 2-sekündigen Frame anstelle von 60 Frames mit einer Länge von jeweils 1/30 Sekunde. Durch die Wahl dieser Option können Sie bei Sequenzen und Clips mit Standbildern Speicherplatz sparen. Deaktivieren Sie diese Option nur dann, wenn in der exportierten Videodatei bei der Anzeige der Standbilder Wiedergabeprobleme auftreten.

Zum Seitenanfang

Multiplexer-Exporteinstellungen

Durch die Multiplexer-Vorgabeoptionen (manchmal „Format“ genannt) wird gesteuert, wie MPEG-Video- und Audiodaten in einem einzigen Stream zusammengeführt werden. Welche Optionen im Einzelnen verfügbar sind, richtet sich nach dem von Ihnen ausgewählten MPEG-Format.

Wenn Sie das MPEG-2-Format auswählen, sind alle vom MPEG-Standard bereitgestellten Multiplexer-Optionen für die manuelle Steuerung verfügbar. In den meisten Fällen empfiehlt es sich, eine spezifische MPEG-Vorgabe für Ihr Ausgabemedium auszuwählen, z. B. MPEG-2-DVD.

Weitere Informationen zu MPEG-Optionen finden Sie in den entsprechenden MPEG-Spezifikationen für MPEG-4 (ISO/IEC 14496) und MPEG-2 (ISO/IEC 13818) sowie auf der Wikipedia-Website.

Zum Seitenanfang

Audio-Exporteinstellungen

Die auf der Registerkarte „Audio“ des Dialogfelds „Exporteinstellungen“ verfügbaren Optionen hängen vom ausgewählten Format ab. Hier nicht dokumentierte Optionen sind entweder ausschließlich für ein spezifisches Format verfügbar oder benötigen keine Dokumentation, da ihre Namen selbsterklärend sind. Detaillierte Informationen finden Sie in den Spezifikationen für das betreffende Format.

Einige Audioformate unterstützen nur unkomprimierte Audiodaten, die zwar die höchste Qualität aufweisen, jedoch mehr Speicherplatz belegen. Bei einigen Formaten ist nur ein Codec verfügbar, bei anderen Formaten können Sie aus einer Liste verfügbarer Codecs auswählen.

Samplerate bzw. Frequenz Wählen Sie eine höhere Rate, um die Frequenz zu erhöhen, mit der Audio in diskrete digitale Werte konvertiert (*gesamplet*) wird. Höhere Sampleraten erhöhen die Audioqualität und Dateigröße, niedrigere Sampleraten dagegen verringern die Qualität und Dateigröße.

Wird die Samplerate im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ auf einen Wert eingestellt, der über der Samplerate der Audioquelle liegt, steigt die Qualität nicht. Wenn die festgelegte Samplerate sich von der Samplerate der Quelldatei unterscheidet, ist ein *Resampling* erforderlich – dies ist verbunden mit zusätzlicher Verarbeitungszeit. Sie können ein Resampling vermeiden, indem Sie Audiodaten mit der gleichen Rate aufnehmen, mit der Sie sie exportieren möchten. (Siehe Tipps zur Komprimierung.)

Kanäle bzw. Ausgabekanäle Legen Sie die Zahl der Ausgabekanäle in der exportierten Datei fest. Wenn Sie weniger Kanäle einstellen als in der Masterspur einer Sequenz bzw. eines Projekts enthalten sind, wird das Audiomaterial von Adobe Media Encoder heruntergemischt.

Sampletyp Wenn Sie die Präzision von Audio-Samples erhöhen möchten, wählen Sie eine höhere Bittiefe. Mit einer höheren Bittiefe können Sie den Dynamikbereich verbessern und die Verzerrung verringern, insbesondere dann, wenn Sie eine zusätzliche Verarbeitung durchführen, beispielsweise eine Filterung oder ein Resampling. Höhere Bittiefen erhöhen ebenfalls die Verarbeitungszeit und Dateigröße, wohingegen niedrigere Bitraten die Verarbeitungszeit verkürzen und die Dateigröße verringern.

Wird die Bittiefe im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ auf einen Wert eingestellt, der über der Bittiefe des Audio-Quellmaterials liegt, steigt die Qualität nicht.

Audio-Interleave Gibt an, in welchen Abständen die Audiodaten zwischen die Videoframes der zu exportierenden Datei eingefügt werden sollen. Die empfohlene Einstellung finden Sie in der Dokumentation Ihrer Aufnahmekarte. Ein Wert von einem Frame bedeutet, dass beim Abspielen eines Frames die entsprechenden Audiodaten für die Dauer des Frames in den Arbeitsspeicher geladen werden, sodass sie bis zur Anzeige des nächsten Frames wiedergegeben werden können. Wenn es beim Abspielen zu Unterbrechungen des Tons kommt, sollten Sie den Interleave-Wert anpassen. Bei einem höheren Wert speichert der Computer längere Audiosegmente und führt seltener eine Verarbeitung dafür durch. Für höhere Interleave-Werte ist jedoch auch mehr Arbeitsspeicher erforderlich. Durch Herabsetzen des Werts kann die Wiedergabe flüssiger werden. Die meisten Festplatten können Blöcke (Interleaves) von 1/2 bis 1 Sekunde am besten verarbeiten.

Mit einem Wert von 0 wird Audio-Interleave deaktiviert. Das Rendering läuft dann schneller ab. Bei Projekten, die Material mit großen Pixelabmessungen enthalten, sollten Sie die Option „Audio-Interleave“ eventuell deaktivieren.

Bitrate [KBit/s] Die Ausgabe-Bitrate der Audiodaten. Im Allgemeinen führen höhere Bitraten zu höherer Qualität und Dateigröße.

Zum Seitenanfang

Einstellungen für den FTP-Export

Über die Registerkarte „FTP“ im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ können Sie die exportierte Datei auf einen FTP-Server hochladen, der über entsprechenden Speicherplatz für den Dateiaustausch verfügt. FTP (File Transfer Protocol) ist eine häufig verwendete Methode zum Übertragen von Dateien im Netzwerk und besonders zur Weitergabe von großen Dateien geeignet. Informationen über das Aufbauen einer Verbindung zum Server erhalten Sie beim Server-Administrator.

Die Registerkarte „FTP“ verfügt über die folgenden Optionen:

Servername Geben Sie die DNS- oder IP-Adresse des Servers an, auf dem sich der FTP-Standort befindet.

Anschluss Geben Sie die Nummer des Anschlusses für den FTP-Server an. Diese lautet standardmäßig 21.

Remoteverzeichnis Geben Sie den Speicherort auf dem FTP-Server, auf den zugegriffen werden soll, als Pfad an.

Benutzeranmeldung Geben Sie den Benutzernamen an, wie vom Server-Administrator vergeben.

Kennwort Geben Sie bei einem kennwortgeschützten Server das Kennwort ein.

Wiederholungen Geben Sie an, wie oft versucht werden soll, eine Verbindung mit dem Server herzustellen, wenn die ersten Versuche fehlschlagen.

Lokale Datei in den Papierkorb verschieben Löscht die lokale Kopie der exportierten Datei, nachdem sie auf den FTP-Server geladen wurde.

Testen Überprüft die Verbindung mit dem FTP-Server.

Zum Seitenanfang

Exportieren und Ausdünnen von XMP-Metadaten

Sie können wählen, welche XMP-Metadaten Sie in die Ausgabedatei aufnehmen möchten.

Um das Dialogfeld „Metadatenexport“ zu öffnen, klicken Sie in der linken unteren Ecke des Dialogfelds „Exporteinstellungen“ auf die Schaltfläche „Metadaten“ oder wählen Sie „Bearbeiten“ > „Metadaten bearbeiten“.

Hinweis: *Viele derselben Aktionen sind auch im Dialogfeld „Voreinstellungen“ in der Kategorie „Metadaten“ verfügbar. (Siehe Voreinstellungen.) Im Dialogfeld „Voreinstellungen“ vorgenommene Änderungen wirken sich nicht auf ausgewählte Objekte in der Kodierungswarteschlange aus. Die Vorgaben und Regeln sind jedoch für die spätere Zuweisung über das Dialogfeld „Metadatenexport“ verfügbar.*

Festlegen, wie und ob XMP-Metadaten in die Ausgabedatei aufgenommen werden sollen

Geben Sie im Menü „Exportoptionen“ an, ob XMP-Metadaten in die Ausgabedatei eingebettet oder in einer Sidecar-Datei (.xmp) gespeichert werden sollen. Sie können auch beide oder keine der beiden Optionen wählen.

Wenn Sie „Ohne“ wählen, werden keine XMP-Metadaten aus der Quelle in die Datei eingebettet und keines der anderen Steuerelemente für den Export von XMP-Metadaten ist verfügbar. Grundlegende XMP-Metadaten zur exportierten Datei, wie die Exporteinstellungen und der Start-Timecode, werden immer exportiert, auch wenn die Option „Ohne“ ausgewählt ist.

Hinweis: *Die Optionen unter „In Ausgabedatei einbetten“ sind bei Dateitypen deaktiviert, in die keine XMP-Metadaten eingebettet werden können.*

Beibehalten von XMP-Metadaten aus Quellen

Viele Quellassets enthalten XMP-Metadaten. Sie können wählen, welche XMP-Metadaten aus Quellassets in den kodierten Ausgabedateien beibehalten werden sollen, indem Sie eine Beibehaltungsregel verwenden.

Bei Single-Source-Clips stellen Sie durch die Beibehaltung von XMP-Metadaten sicher, dass die Produktionsmetadaten aus der ursprünglichen

Quelle bis zur neukodierten Ausgabedatei erhalten bleiben. Bei Sequenzen und Kompositionen behalten Sie durch die Einbettung der Quellmetadaten die Metadaten aus jedem der Objekte bei, die Teil dieser Sequenz oder Komposition sind. Das Ausschließen vorhandener Quellmetadaten wird häufig als *Ausdünnen* bezeichnet. Unter Umständen möchten Sie Quellmetadaten aus Sicherheits- oder Datenschutzgründen ausschließen oder um die Größe der Ausgabedatei möglichst gering zu halten.

Eine Beibehaltungsregel dient als Filter, in dem angegeben wird, welche XMP-Metadaten aus einem Quellobjekt in eine kodierte Ausgabedatei übernommen werden sollen. Die vorgegebenen Beibehaltungsregeln lauten „Alle beibehalten“ und „Alle ausschließen“. Die Standardeinstellung ist „Alle beibehalten“.

Um eine eigene Beibehaltungsregel zu erstellen, klicken Sie neben dem Menü „Beibehaltungsregeln“ auf „Neu“. Sie können verschiedene Felder oder Kategorien aktivieren, indem Sie diese im Dialogfeld „Beibehaltungsregel-Editor“ auswählen. Um bestimmte Felder zu suchen, verwenden Sie das Suchfeld im oberen Bereich des Dialogfelds „Beibehaltungsregel-Editor“. Achten Sie darauf, Ihrer Beibehaltungsregel einen aussagekräftigen Namen zuzuweisen.

Sie können eine bereits vorhandene benutzerdefinierte Beibehaltungsregel bearbeiten, indem Sie sie im Menü „Beibehaltungsregeln“ auswählen und auf „Bearbeiten“ klicken.

Hinweis: *Zwei Arten von Quell-XMP-Metadaten werden anders behandelt als die von den Beibehaltungsregeln gesteuerten Quell-XMP-Metadaten: Sequenzmarkierungen sowie die XMP-Metadaten, die von den Sprachanalysefunktionen in Adobe Premiere Pro und Soundbooth erstellt werden. Um die Sprach-XMP-Metadaten und die Sequenzmarkierungen mit aufzunehmen, wählen Sie „Mastersprachspur und Sequenzmarkierungen exportieren“.*

Hinzufügen von XMP-Metadaten

Eine Exportvorgabe gibt an, welche XMP-Metadaten in die Ausgabedatei geschrieben werden. Sie können z. B. eine Exportvorgabe erstellen, die verschiedene XMP-Metadaten aus den Quelldateien enthält, und gleichzeitig Ihre Kontaktdaten und Informationen zum Urheberrecht zu jeder Ausgabedatei hinzufügen.

Die Exportvorgabe dient als Filter. Sämtliche Felder, die nicht ausdrücklich durch die aktuelle Vorgabe aktiviert werden, werden ausgefiltert. Die einzige Ausnahme bilden interne Eigenschaften, die automatisch von der erstellenden Anwendung mit Daten ausgefüllt werden. Diese Eigenschaften werden immer mit aufgenommen und können nicht exportiert werden.

Um eine eigene Exportvorgabe zu erstellen, klicken Sie neben dem Menü „Exportvorgabe“ auf „Neu“. Sie können verschiedene Felder oder Kategorien aktivieren, indem Sie diese im Dialogfeld „Exportvorgaben-Editor“ auswählen. Um bestimmte Felder zu suchen, verwenden Sie das Suchfeld im oberen Bereich des Dialogfelds „Exportvorgaben-Editor“. Achten Sie darauf, Ihrer Exportvorgabe einen aussagekräftigen Namen zuzuweisen.

Sie können eine bereits vorhandene benutzerdefinierte Exportvorgabe bearbeiten, indem Sie sie im Menü „Exportvorgaben“ auswählen und auf „Bearbeiten“ klicken.

Wenn Sie eine Exportvorgabe angewendet haben, können Sie auch manuell Werte eingeben, um den Objekten in der aktuellen Kodierungswarteschlange bestimmte XMP-Metadaten hinzuzufügen.

Einige Felder können nicht bearbeitet und nicht von der Ausgabe ausgeschlossen werden. Dazu gehören z. B. die Felder, die automatisch von der erstellenden Anwendung ausgefüllt werden. So werden z. B. das Feld „Format“ im Schema „Dublin Core“ und das Feld „Video-Framerate“ im Schema „Dynamische Medien“ automatisch so von Adobe Media Encoder festgelegt, dass sie die Ausgabedatei genau beschreiben. Diese Felder können nicht vom Benutzer bearbeitet werden. Darüber hinaus können Werte, die von der aktuellen Exportvorgabe festgelegt werden, nicht bearbeitet werden. Wenn Sie diese Werte ändern möchten, ändern Sie die Vorgabe oder wenden Sie eine andere Vorgabe an.

Ein Feld, das keine Daten enthält (entweder aus der Vorgabe oder manuell eingegeben) wird nicht in die exportierten XMP-Metadaten aufgenommen. Leere Felder werden nicht in die Ausgabedatei geschrieben.

Zum Seitenanfang

Vorgaben „Mit Quelle abgleichen“

Wenn Sie Videodateien im H.264- oder MPEG-Format exportieren, können Sie in Adobe Media Encoder automatisch die Video-Einstellungen der Quelldatei über die Vorgaben Mit Quelle abgleichen abgleichen.

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Vorgaben „Mit Quelle vergleichen“.

Zum Seitenanfang

Untertitel

Untertitel werden im Allgemeinen dazu verwendet, den Audioteil eines Videos als Text auf Fernsehern und anderen Geräten anzuzeigen, die die Anzeige von Untertiteln unterstützen.

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Exportieren von Untertiteldaten.

Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Neue Funktionen in Adobe Media Encoder CS6

Warteschlange und überwachte Ordner: unabhängige Behandlung von Quelle und Ausgabe
Vorgabenbrowser
Importieren und Exportieren von Vorgaben
Verbesserte Skalierung von Quellframes
Erstellung benutzerdefinierter Arbeitsbereiche
Verbesserte Arbeitsabläufe
Änderungen an Exportern
Tastaturbefehle
Neue Tastaturbefehle in CS6

Warteschlange und überwachte Ordner: unabhängige Behandlung von Quelle und Ausgabe

Zum Seitenanfang

Quelle und Ausgabe werden jetzt unabhängig voneinander behandelt. Diese unabhängige Behandlung ermöglicht die Konfiguration einer bestimmten Quelle mit mehreren Ausgaben. Zu den Vorteilen gehört, dass Adobe Media Encoder mehrere Ausgaben einer bestimmten Quelle gleichzeitig kodieren kann. Gegenüber der einzelnen Kodierung jeder Ausgabe ist die gleichzeitige Kodierung schneller

Vorgabenbrowser

Zum Seitenanfang

Der neue Vorgabenbrowser bietet Ihnen Optionen zur Optimierung Ihres Arbeitsablaufs in Adobe Media Encoder.

Systemvorgaben im Browser werden als Kategorien auf Basis ihrer Verwendung (zum Beispiel Broadcast, Webvideo) und des Geräteziels (zum Beispiel DVD, Blu-ray, Kamera, Tablet) organisiert. Sie können diese Vorgaben ändern, um benutzerdefinierte Vorgaben zu erstellen, auch Benutzervorgaben genannt.

Im Vorgabenbrowser können Sie eine Vorgabe schnell finden, indem Sie die Suche oder die erweiterte Navigation verwenden, die durch die minimierbare Ordnerstruktur bereitgestellt wird.

Benutzervorgaben, Vorgabengruppen und Aliasse

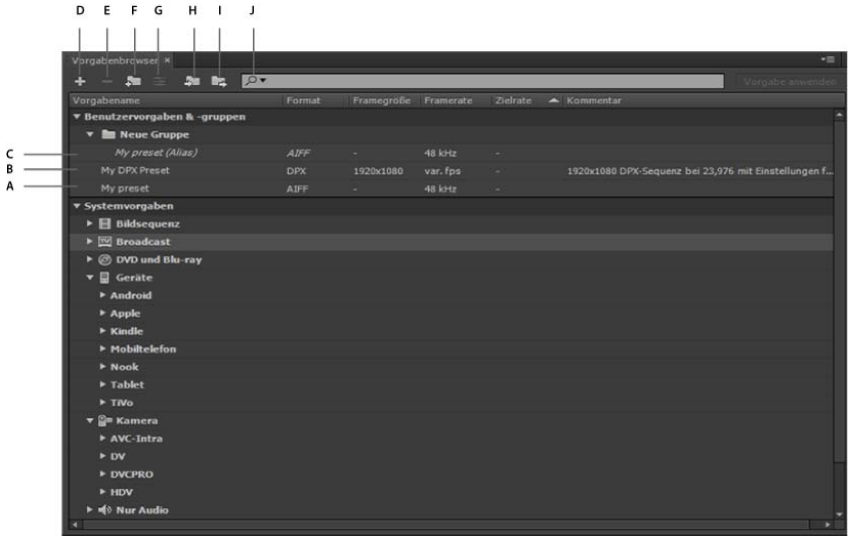
Sie können Systemvorgaben ändern, um Benutzervorgaben zu erstellen. Sie können Benutzervorgaben in getrennten Ordnern organisieren, die *Vorgabengruppen* genannt werden. Vorgabengruppen ermöglichen Ihnen die Anwendung mehrere Vorgaben auf eine Quelle in einem einzigen Schritt.

Mit Aliassen können Sie mehrere Instanzen einer Vorgabe für die Verwendung in mehreren Vorgabengruppen erstellen.

Wenn Sie zum Beispiel möchten, dass eine Vorgabe in mehr als einer Vorgabengruppe vorhanden ist, erstellen Sie Aliasse für die Vorgabe, statt sie zu duplizieren. Fügen Sie anschließend Aliasse zu anderen Vorgabengruppen hinzu. Wenn Sie die Vorgabe bearbeiten, werden die Änderungen auf alle ihre Aliasse angewandt.

Verwalten von Vorgaben

Um Vorgaben zu verwalten, verwenden Sie das Menü Vorgabe oder die Optionen im Vorgabenbrowser (Fenster > Vorgabenbrowser). Sie können auch mit der rechten Maustaste auf eine Vorgabe im Vorgabenbrowser klicken, um das Kontextmenü mit den verfügbaren Optionen anzuzeigen.



Der Vorgabenbrowser
***A.** Benutzervorgabe **B.** Für eine Vorgabe erstellter Alias **C.** Vorgabengruppe **D.** Neue Vorgabe erstellen **E.** Vorgabe löschen **F.** Neue Vorgabengruppe erstellen **G.** Vorgabeneinstellungen **H.** Vorgaben importieren **I.** Vorgaben exportieren **J.** Nach Vorgaben suchen*

Erstellen von Vorgaben, Vorgabengruppen und Aliassen

Vorgabengruppen können Benutzervorgaben, Vorgabenaliasse oder andere Vorgabengruppen enthalten.

- Wählen Sie Vorgabe > Vorgabe erstellen, um eine Vorgabe zu erstellen.
- Wählen Sie Vorgabe > Gruppe erstellen, um eine Vorgabengruppe zu erstellen.
- Um einen Vorgabenalias zu erstellen, klicken Sie im Vorgabenbrowser mit der rechten Maustaste auf die Vorgabe und wählen Sie Alias erstellen.
- Um schnell einen Alias für eine Systemvorgabe zu erstellen, ziehen Sie die Systemvorgabe in den Abschnitt Benutzervorgaben und Gruppen.
- Um schnell einen Alias für eine Benutzervorgabe zu erstellen, drücken Sie **`Alt`**-Taste (Win) oder **`Opt`**-Taste (Mac OS) und ziehen Sie die Benutzervorgabe zu einer Vorgabegruppe.

Ändern von Benutzervorgaben

- Um eine Vorgabe umzubenennen, klicken Sie auf den Namen einer ausgewählten Vorgabe. Geben Sie einen Namen für die Vorgabe ein und drücken Sie die **`Eingabetaste`**. Oder wählen Sie Vorgabe > Umbenennen, um eine Vorgabe umzubenennen.
- Um Vorgabeneinstellungen zu ändern, wählen Sie eine Vorgabe aus und wählen Sie Vorgabe > Einstellungen.
- Um eine Vorgabe zu löschen, wählen Sie die Vorgabe aus und drücken Sie die **`Löschtaste`**. Oder wählen Sie Vorgabe > Löschen.

***Hinweis:** Es können nur Benutzervorgaben bearbeitet werden. Änderungen an Systemvorgaben können als neue Benutzervorgaben gespeichert werden, indem Sie auf die Schaltfläche Kopie speichern im Dialogfeld Vorgabeeinstellungen klicken.*

Anwenden von Vorgaben oder Vorgabengruppen auf die Warteschlange

Um die Vorgaben auf Quellen in der Warteschlange anzuwenden, gehen Sie wie folgt vor:

- Ziehen Sie die Vorgaben, Vorgabengruppen oder Aliasse aus dem Vorgabenbrowser und legen Sie sie auf Quellen oder Ausgaben in der Warteschlange ab.
  - Wenn Sie eine Vorgabe auf einer Quelle ablegen, wird eine Ausgabe zur Quelle hinzugefügt.
  - Wenn Sie eine Vorgabe auf einer vorhandenen Ausgabe ablegen, werden die Einstellungen der Ausgabe durch die Einstellungen der Vorgabe ersetzt.
- Um eine Ausgabe zur Quelle hinzuzufügen, ziehen Sie eine Quelle aus der Warteschlange zu einer Vorgabe, einer Vorgabegruppe oder einem Alias im Vorgabenbrowser.
- Um die Einstellungen der Ausgabe durch die Einstellungen der Vorgabe zu ersetzen, ziehen Sie eine Ausgabe aus der Warteschlange auf eine Vorgabe, eine Vorgabengruppe oder einem Alias in den Vorgabenbrowser.
- Wählen Sie eine Quelle in der Warteschlange aus und doppelklicken Sie auf eine Vorgabe, eine Vorgabengruppe oder einen Alias im Vorgabenbrowser.
- Wählen Sie eine Quelle in der Warteschlange aus. Wählen Sie Vorgaben, Vorgabengruppen oder Aliasse, die im Vorgabenbrowser ausgewählt wurden. Klicken Sie auf Vorgabe anwenden.

Anwenden von Vorgaben oder Vorgabengruppen auf überwachte Ordner

Um Vorgaben auf überwachte Ordner im Bereich Überwachte Ordner anzuwenden, gehen Sie wie folgt vor:

- Ziehen Sie Vorgaben, Vorgabengruppen oder Aliasse aus dem Vorgabenbrowser und legen Sie sie in überwachten Ordnern oder Ausgaben im Bereich Überwachte Ordner ab.
  - Wenn Sie Vorgaben in einem überwachten Ordner ablegen, werden neue Ausgaben zum überwachten Ordner hinzugefügt.
  - Wenn Sie Vorgaben auf einer vorhandenen Ausgabe ablegen, werden die Einstellungen der Ausgabe durch die Einstellungen der Vorgabe ersetzt.
- Um eine Ausgabe zum überwachten Ordner hinzuzufügen, ziehen Sie einen überwachten Ordner aus dem Bereich Überwachte Ordner zu einer Vorgabe, einer Vorgabengruppe oder einem Alias im Vorgabenbrowser.
- Um die Einstellungen der Ausgabe durch die Einstellungen der Vorgabe zu ersetzen, ziehen Sie eine Ausgabe aus dem Bereich Überwachte Ordner zu einer Vorgabe, einer Vorgabegruppe oder einem Alias im Vorgabenbrowser.
- Wählen Sie einen überwachten Ordner im Bereich Überwachte Ordner aus. Drücken Sie die **`Alt`**-Taste (Win) oder **`Opt`**-Taste (Mac) und doppelklicken Sie auf eine Vorgabe, eine Vorgabengruppe oder einen Alias im Vorgabenbrowser.
- Wählen Sie einen überwachten Ordner im Bereich Überwachte Ordner aus. Wählen Sie Vorgaben, Vorgabengruppen oder Aliasse im Vorgabenbrowser. Drücken Sie die **`Alt`**-Taste (Win) oder **`Opt`**-Taste (Mac) und klicken Sie auf die Schaltfläche Vorgabe anwenden.

Anwenden von Vorgaben auf Premiere Pro-Sequenzen, After Effects-Kompositionen und Medienassets während des Imports

Anwenden von Vorgaben auf Adobe Premiere Pro-Sequenzen

Ziehen Sie eine Sequenz aus dem Projektfenster eines geöffneten Adobe Premiere Pro-Projekts und legen Sie sie auf einer Vorgabe, einem Alias oder einer Vorgabengruppe im Vorgabenbrowser ab.

Hinweis: *Dieses Verfahren ist die einzige Möglichkeit, mehrere Vorgaben zu Adobe Premiere Pro-Sequenzen in einem einzigen Schritt hinzuzufügen. Über das Dialogfeld „Exporteinstellungen " in Adobe Premiere Pro können Sie einzelne Vorgaben anwenden, wenn Sie Sequenzen zum Adobe Media Encoder exportieren.*

Anwenden von Vorgaben für After Effects-Kompositionen

Ziehen Sie eine Komposition aus dem Projektfenster eines geöffneten After Effects-Projekts zu einer Vorgabe, einer Vorgabengruppe oder einen Alias im Vorgabenbrowser.

Anwenden von Vorgaben auf Video- und Audioassets

Ziehen Sie Video- oder Audio-Assets aus dem Finder oder Windows Explorer und legen Sie sie auf einer Vorgabe, einer Vorgabengruppe oder einem Alias im Vorgabenbrowser ab.

Wichtige Überlegungen beim Anwenden von Vorgaben

- Wenn Sie eine einzelne Vorgabe auf einer Ausgabe ablegen, wird die Ausgabe ersetzt. Die neuen Ausgaben erben den Ausgabepfad, den Ausgabenamen und die Quellbereichseinstellungen von der Zielausgabe.
- Wenn Sie eine einzelne Vorgabe auf einer Quelle ablegen, wird eine Ausgabe hinzugefügt.
- Wenn Sie eine Vorgabengruppe (oder mehrere ausgewählte Vorgaben) auf einer Ausgabe ablegen, werden Vorgaben hinzugefügt. Die neuen Ausgaben erben den Ausgabepfad, den Ausgabenamen und die Quellbereichseinstellungen von der Zielausgabe.
- Wenn Sie eine Vorgabengruppe (oder mehrere ausgewählte Vorgaben) auf einer Quelle ablegen, werden Ausgaben hinzugefügt. Einstellungen wie Ausgabepfad vorhandener Ausgaben werden nicht vererbt.

Zum Seitenanfang

Importieren und Exportieren von Vorgaben

Vorgaben können als EPR-Dateien importiert und exportiert werden. EPR-Dateien werden im XML-Format gespeichert.

- Wählen Sie Vorgabe > Importieren, um EPR-Dateien zu importieren. Importierte Vorgaben werden im Bereich Benutzervorgaben und Gruppen angezeigt.
- Wählen Sie Vorgabe > Exportieren, um ausgewählte EPR-Dateien zu exportieren.

Hinweis: *Sie können EPR-Dateien auch ziehen und auf einer vorhandenen Vorgabe im Vorgabenbrowser ablegen, um sie zu importieren.*

Anzeigen der Position einer Vorgabe im Finder oder Explorer

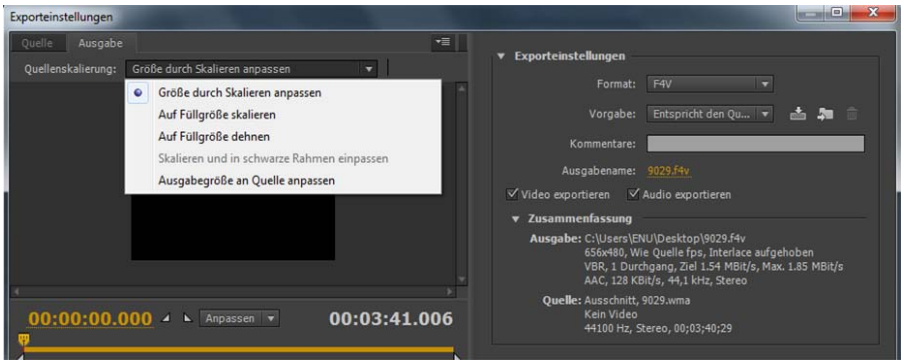
Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Vorgabenbrowser und wählen Sie Vorgabendatei einblenden.

Schnelles Auffinden einer Vorgabe im Browser

Während Ihrer Eingabe in das Suchfeld filtert der Vorgabenbrowser die Vorgaben passend zu Ihrer Suchzeichenfolge. Alle Spalten werden auf passende Ergebnisse gescannt.

Verbesserte Skalierung von Quellframes

Zum Seitenanfang



Optionen für die Quellenskalierung

In Adobe Media Encoder CS6 müssen Sie keinen Zuschnitt aktivieren, bevor Sie diese Option nutzen. Außerdem ist diese Einstellung für jedes beliebige Ausgabeformat innerhalb bearbeitbarer Frameabmessungen verfügbar.

Verwenden Sie die Optionen im Menü Quellenskalierung des Dialogfelds Exporteinstellungen, um die Quellframes besser in Ausgabeframes verschiedener Größe skalieren zu können.

An Fenstergröße anpassen Skaliert den Quellframe, sodass dieser in den Ausgabeframe passt. Das Seitenverhältnis der Quelle bleibt erhalten. Quellframes werden nach Bedarf im Letterbox- oder Pillarbox-Format im Ausgabeframe angeordnet.

Auf Füllgröße skalieren Skaliert den Quellframe, sodass dieser den Ausgabeframe komplett ausfüllt. Dabei wird der Quellframe bei Bedarf zugeschnitten. Das Pixel-Seitenverhältnis des Quellframes bleibt erhalten.

Auf Füllgröße dehnen Passt den Quellframe so in der Größe an, dass er den Ausgabeframe komplett ausfüllt. Pixel-Seitenverhältnis der Quelle wird*nicht* beibehalten.

Skalieren und in schwarze Rahmen einpassen Quellframe passt einschließlich des beschnittenen Bereichs in den Ausgabeframe. Pixel-Seitenverhältnis bleibt erhalten.

Hinweis: *Diese Option ist nicht mit der Option Schwarze Ränder im Menü Zuschnitteinstellungen von Adobe Media Encoder CS5.5 identisch.*

Ausgabegröße an Quelle anpassen Überschreibt die Größeneinstellungen für den Ausgabeframe, sodass diese den Zuschnitteinstellungen der Quelle entsprechen.

Hinweis: *Diese Option ist identisch mit der Option Ausgabegröße ändern im Menü Zuschnitteinstellungen von Adobe Media Encoder CS5.5.*

Erstellen benutzerdefinierter Arbeitsbereiche

Zum Seitenanfang

In der neuen Oberfläche können Sie Fenster und Tabs in einem Frame gruppieren oder als schwebende separate Fenster ausrichten.

1. Verschieben Sie die Fenster, indem Sie darauf klicken und sie an die gewünschte Position ziehen. Um Fenster zu gruppieren, ziehen Sie das Fenster an den oberen Rand eines anderen Fensters. Lassen Sie die Maustaste los, wenn in der Mitte des Hostfensters ein violetter Bereich angezeigt wird.
2. Wenn Sie den Arbeitsbereich Ihren Bedürfnissen angepasst haben, wählen Sie Fenster > Arbeitsbereich > Neuer Arbeitsbereich, um einen benutzerdefinierten Arbeitsbereich zu erstellen.

Der neue Arbeitsbereich wird dem Menü „Arbeitsbereich“ hinzugefügt. Sie können jetzt die Optionen unter Fenster > Arbeitsbereich verwenden, um zwischen Arbeitsbereichen zu wechseln.

Verbesserte Arbeitsabläufe

Zum Seitenanfang

- Quellen werden weiterhin nacheinander kodiert, allerdings werden jetzt alle Ausgaben einer Quelle parallel kodiert. Um die parallele Kodierung zu deaktivieren, wählen Sie Bearbeiten > Voreinstellungen und deaktivieren Sie Parallele Kodierung aktivieren.
- Bei mehreren Ausgaben wird im Fenster Kodierung eine Miniaturansicht, eine Fortschrittsleiste sowie die geschätzte Dauer bis zur Fertigstellung jeder Kodierungsausgabe angezeigt.

- In bestimmten Fällen erfordern Exporteinstellungen die Kodierung einer Ausgabe im seriellen statt im parallelen Modus. In solchen Fällen kehrt die Warteschlange nach Abschluss der temporären seriellen Kodierung zur parallelen Kodierung zurück.

***A.** Quelle hinzufügen **B.** Ausgabe hinzufügen **C.** Quelle/Ausgabe entfernen **D.** Duplizieren*

- Sie können mehrere Ausgaben mit einer Quelle verknüpfen. Jeder Ausgabe kann ein unterschiedliches Format, eine unterschiedliche Vorgabe und ein unterschiedlicher Speicherpfad für die Ausgabedatei zugewiesen werden.
- Sie können die Ausgaben in der Ausgabeliste neu anordnen. Allerdings können Sie die Ausgaben nicht auf andere Quellen verschieben.
- Wenn Sie auf den Pfad der Ausgabedatei klicken, wird der Ordner mit der kodierten Datei geöffnet. Vor der Kodierung wird jedoch das Dialogfeld „Speichern unter“ angezeigt.
  - Um den Ausgabepfad und Dateinamen zu ändern, klicken Sie auf den Link Ausgabedatei für diese Ausgabe.
  - Um auf eine kodierte Datei zuzugreifen, klicken Sie auf den Link Ausgabedatei für diese Ausgabe.
- Verwenden Sie die Schaltfläche Ausgabe hinzufügen, um einer Quelle schnell eine Ausgabe hinzuzufügen.
- Sowohl Quellen als auch Ausgaben können dupliziert werden. Die duplizierte Quelle verwendet sämtliche Ausgaben der Originalquelle.

Zum Seitenanfang

Änderungen an den Exportern

Für eine bessere Leistung wurden die folgenden Exporter für diese Version aktualisiert:

- AAC Audio (in früheren Versionen „Nur Audio)
- H.264
- H.264 Blu-ray
- MPEG4
- Windows Media (nur Windows)

Aus Kompatilitätsgründen wurden ältere Versionen der folgenden Exporter aus CS5.5 in CS6 integriert:

H.264 (Vorgängerversionen) Dolby Digital Surcode-Audiokodierung ist nicht im neuen Exporter verfügbar.

H.264 Blu-ray (Vorgängerversionen) Die Unterstützung für Vorgaben zur Anpassung an die Quelle und Surcode für Dolby wurde beibehalten.

MPEG4 (Vorgängerversionen)

Vorgaben, die in früheren Versionen von Adobe Media Encoder erstellt wurden, können in Adobe Media Encoder CS6 importiert werden. Allerdings werden Vorgaben für H.264 und H.264 Blu-ray nur auf Vorgängerversionen der Exporter angewandt. Vorgaben für Nur-Audio- oder Windows Media-Exporter aus früheren Versionen können nicht importiert werden.

Ändern der Rendereinstellungen für eine After Effects-Komposition

Adobe Media Encoder CS6 ermöglicht Ihnen die Änderung der Rendereinstellungen für Führungsebenen für eine After Effects-Komposition. Um die Führungsebenensichtbarkeit zu aktivieren bzw. zu deaktivieren, wählen Sie eine After Effects-Kompositionsquelle, und wählen Sie Datei > Quelleinstellungen.

Zum Seitenanfang

Tastaturbefehle

Ergebnis	Windows	Mac OS
Objekt zur Warteschlange hinzufügen	**Strg+I**	**Befehl+I**

Warteschlange starten/anhalten	**Eingabetaste**	**Eingabetaste (Zeilenschalter)**
Warteschlange stoppen	**Esc**	**Esc**
Dialogfeld „Voreinstellungen“ öffnen	**Strg + , (Komma)**	**Befehl+, (Komma)**
Warteschlange speichern	**Strg+S**	**Befehl+S**
Beenden	**Strg-Taste + Q**	**Befehl+Q**
Ausgewählte Objekte duplizieren	**Strg-Taste + D**	**Befehl+D**
Alle Objekte in der aktuellen Liste auswählen	**Strg+A**	**Befehl+A**
Dialogfeld „Exporteinstellungen“ öffnen	**Strg-Taste + E**	**Befehl+E**
Rückgängig	**Strg+Z**	**Befehl+Z**
Wiederholen	**Strg+Y**	**Befehl+Y**
Adobe Media Encoder-Hilfe	**F1**	**F1**

Dialogfeld „Exporteinstellungen“

Ergebnis	Windows	Mac OS
Verschiebt den Abspielkopf einen Frame nach vorne/hinten	Nach-links-/Nach-rechts-Tasten	Nach-links-/Nach-rechts-Tasten
Verschieben den Abspielkopf zum Anfang/Ende des Frames	**Pos1/Ende**	**Pos1/Ende**
Legen den Quellbereich In-Point auf die aktuelle Position des Abspielkopfs fest	**I**	**I**
Legen den Quellbereich Out-Point auf die aktuelle Position des Abspielkopfs fest	**O**	**O**
Verschieben den Abspielkopf zum In-Point	**Q**	**Q**
Verschieben den Abspielkopf zum Out-Point	**W**	**W**
Vergrößert die Frame-Vorschau	**Strg++(Pluszeichen)**	**Befehl++(Pluszeichen)**
Verkleinert die Frame-Vorschau	**Strg+-(Minuszeichen)**	**Befehl+-(Minuszeichen)**
Exportiert Vorgaben als EPR-Datei	**Alt+auf Schaltfläche „Vorgabe speichern“ klicken**	**Opt+auf Schaltfläche „Vorgabe speichern“ klicken**

Zum Seitenanfang

Neue Tastaturbefehle in CS6

Tastenkombinationen anpassen

Wählen Sie Bearbeiten > Tastaturbefehle (Windows) oder Anwendung > Tastaturbefehle (Mac OS), um die Tastaturbefehle in Adobe Media Encoder CS6 anzupassen.

Wenn Sie beispielsweise den Tastaturbefehl für das Ausschneiden von **Strg+x/Ctrl+x** in **Strg+t/Ctrl+t** ändern möchten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie Bearbeiten > Tastaturbefehle.
2. Im Fenster „Tastaturbefehle“ erweitern Sie das Menü Bearbeiten, indem Sie darauf klicken.
3. Wählen Sie Ausschneiden.
4. Klicken Sie neben **Strg+x/Ctrl+x** auf ⊠, um den vorhandenen Befehl zu löschen.
5. Klicken Sie auf Hinzufügen.
6. Drücken Sie **Strg+t/Ctrl+t**.
7. Klicken Sie auf OK.

Menü „Datei“

Ergebnis	Windows	Mac OS
Überwachten Ordner hinzufügen	**Strg- + Alt-Taste + I**	**Befehl+Opt+I**

Aktuelles Objekt stoppen	**Strg+ - (Minuszeichen)**	**Befehl+ - (Minuszeichen)**
Protokoll anzeigen	**Strg-Taste + L**	**Strg-Taste + L**
Fehler anzeigen	**Strg- + Alt-Taste + L**	**Befehl+Opt+L**

Menü „Bearbeiten "

Ergebnis	Windows	Mac OS
Wiederholen	**Strg- + Umschalttaste + Z**	**Befehl+Umschalttaste+Z**
Status zurücksetzen	**Strg-Taste+ . (Punkt)**	**Befehl+.(Punkt)**
Auswahl überspringen	**Strg- + Umschalttaste+. (Punkt)**	**Befehl+Umschalttaste+.(Punkt)**
Fehler anzeigen	**Strg- + Alt-Taste + L**	**Befehl+Opt+L**
Dialogfeld „Tastaturbefehle“ öffnen	**Strg- + Alt- + Umschalttaste + K**	**Befehl+Opt+Umschalttaste+K**

Menü „Vorgabe "

Ergebnis	Windows	Mac OS
Dialogfeld „Vorgabeeinstellungen“ öffnen	**Strg+Alt+E**	**Befehl+Opt+E**
Auf Warteschlange anwenden	**Strg+U**	**Befehl+U**
Auf überwachten Ordner anwenden	**Strg- + Alt-Taste + U**	**Befehl+Opt+U**
Vorgabe erstellen	**Strg-Taste + N**	**Befehl+N**
Vorgabengruppe erstellen	**Strg-Taste + G**	**Befehl+G**
Alias für Vorgabe erstellen	**Ctrl+B**	**Befehl+B**
Benutzervorgabe oder Vorgabengruppe umbenennen	**Strg+R**	**Befehl+R**

Menü „Fenster“

Ergebnis	Windows	Mac OS
Warteschlangenfenster	**Strg + 1**	**Befehl+1**
Kodierungsfenster	**Strg-Taste + 2**	**Befehl+2**
Bereich „Überwachte Ordner	**Strg-Taste + 3**	**Befehl+3**
Vorgabenbrowser	**Strg-Taste + 4**	**Befehl+4**

Hauptbenutzeroberfläche

Ergebnis	Windows	Mac OS
Aktuelles Bedienfeld schließen	**Strg-Taste + W**	**Befehl+W**
Bereich unter dem Zeigercursor maximieren/wiederherstellen	**`**(Einfaches Anführungszeichen unter Tilde)	**`**(Einfaches Anführungszeichen unter Tilde)
Aktuellen Bereich maximieren oder wiederherstellen	**Umschalttaste+`** (Einfaches Anführungszeichen unter Tilde)	**Umschalttaste+`** (Einfaches

		Anführungszeichen unter Tilde)
Bereich unter dem Zeigercursor maximieren/wiederherstellen (nichtenglische Tastaturen)	**<**	**<**
Aktuellen Bereich maximieren oder wiederherstellen (nichtenglische Tastaturen)	**Umschalttaste**+ <	**Umschalttaste**+ **<**
Vorheriges/nächstes Objekt aus der Liste auswählen	Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Vorheriges/nächstes Objekt zur aktuellen Auswahl hinzufügen	**Umschalttaste** + Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	**Umschalttaste** + Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Vorheriges/nächstes Objekt aus der Liste auswählen. Wenn ein Ordner ausgewählt ist, öffnet die Nach-rechts-Taste den Ordner und die Nach-links-Taste schließt ihn.	Nach-rechts- und Nach-links-Tasten	Nach-rechts- und Nach-links-Tasten
Vorheriges/nächstes Objekt zur aktuellen Auswahl hinzufügen. Wenn ein Ordner ausgewählt ist, öffnet die Nach-rechts-Taste den Ordner und Nach-links-Taste schließt ihn.	**Umschalttaste**+Nach-rechts- und Nach-links-Tasten	**Umschalttaste**+Nach-rechts- und Nach-links-Tasten

Dialogfeld „Exporteinstellungen“

Numerisches Feld mit Ganzzahlen (z. B. Einstellung der Frame-Breite):		
Ergebnis	**Windows**	**Mac OS**
Aktuellen Wert um 1 erhöhen oder verringern	Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Aktuellen Wert um 10 erhöhen oder verringern	**Umschalttaste**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	**Umschalttaste**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Aktuellen Wert um 10 erhöhen oder verringern	**Strg**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	**Befehl**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Aktuellen Wert um 100 erhöhen oder verringern	**Strg**+**Umschalttaste**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	**Befehl**+**Umschalttaste**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten

Bitratenfeld in MBit/s:		
Ergebnis	**Windows**	**Mac OS**
Aktuellen Wert um 1 erhöhen oder verringern	**Umschalttaste**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	**Umschalttaste**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Aktuellen Wert um 0,1 erhöhen oder verringern	Nach-oben- und Nach-unten-Tasten	Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Aktuellen Wert um 0,01 erhöhen oder verringern	**Strg**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	**Befehl**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Aktuellen Wert um 0,001 erhöhen oder verringern	**Strg**+**Alt**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	**Befehl**+**Opt**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten

Bitratenfeld in kBit/s:	

Ergebnis	Windows	Mac OS
Aktuellen Wert um 10 erhöhen oder verringern	**Umschalttaste**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	**Umschalttaste**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Aktuellen Wert um 1 erhöhen oder verringern	Nach-oben- und Nach-unten-Tasten	Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Aktuellen Wert um 0,1 erhöhen oder verringern	**Strg**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	**Befehl**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Aktuellen Wert um 0,01 erhöhen oder verringern	**Strg**+**Alt**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	**Befehl**+**Opt**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten

Dialogfeld „Tastaturbefehle“

Ergebnis	Windows	Mac OS
Alle Kategorien im Dialogfeld maximieren/minimieren	**Alt**+auf Kategorienüberschrift klicken	**Opt**+auf Kategorienüberschrift klicken

(cc) BY-NC-SR Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Kodierung – Schnellstart und Grundlagen

Ein Teil des Inhalts, der von dieser Seite verknüpft ist, wird nur auf Englisch angezeigt.

Überblick über Adobe Media Encoder

Erste Schritte mit Adobe Media Encoder
Arbeitsbereich von Adobe Media Encoder

Adobe Media Encoder fungiert als Kodierungs-Engine für Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects und Adobe Prelude. Sie können Adobe Media Encoder auch als eigenständigen Encoder verwenden.

Einen Überblick über die Verwendung sämtlicher Funktionen von Adobe Media Encoder erhalten Sie in diesem Video von Jan Ozer. Lesen Sie auch diesen Artikel von Larry Jordan.

Zum Seitenanfang

Erste Schritte mit Adobe Media Encoder

Mit Adobe Media Encoder können Sie Videos für Video-Websites wie YouTube und Vimeo oder für Geräte von professionellen Bandlaufgeräten bis hin zu DVD-Playern, Mobiltelefonen oder HD-Fernsehern exportieren.

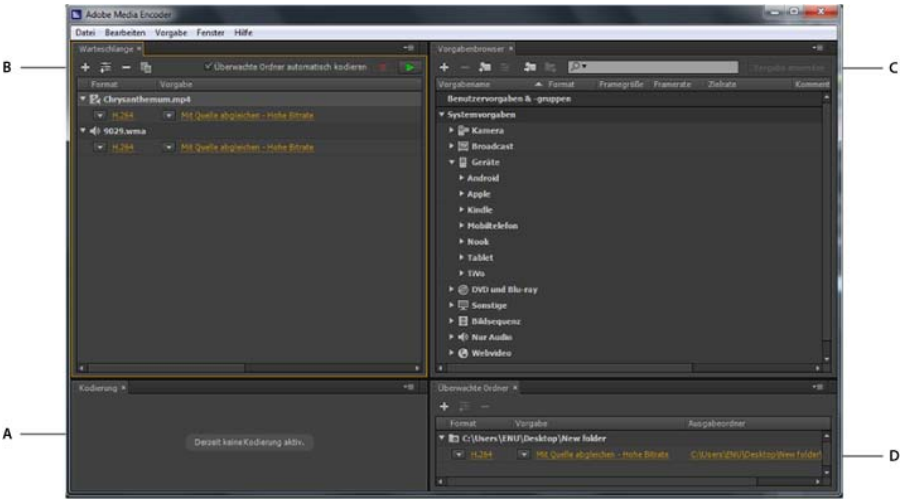
Im Folgenden finden Sie einige hilfreiche Ressourcen für den Einstieg:

- Blog-Eintrag von Kevin Monahan von Adobe: Erste Schritte beim Exportieren von Medien mit Adobe Media Encoder
- Video-Lehrgang: Exportieren mit Adobe Media Encoder
- video2brain: Erstellen großartiger Videos mit Adobe Media Encoder
- Arbeitsablauf und Übersicht über das Exportieren von Video und Audio aus Premiere Pro mit Adobe Media Encoder

Zum Seitenanfang

Der Arbeitsbereich von Adobe Media Encoder

Adobe Media Encoder verfügt über vier Hauptfenster, die Sie für das Kodieren Ihrer Dateien verwenden. Sie können Fenster als Registerkarten in einem Frame gruppieren oder als schwebende separate Fenster ausrichten.



Benutzeroberfläche von Adobe Media Encoder
***A.** Kodierungsfenster **B.** Warteschlagenfenster **C.** Vorgabenbrowser **D.** Überwachter Ordner*

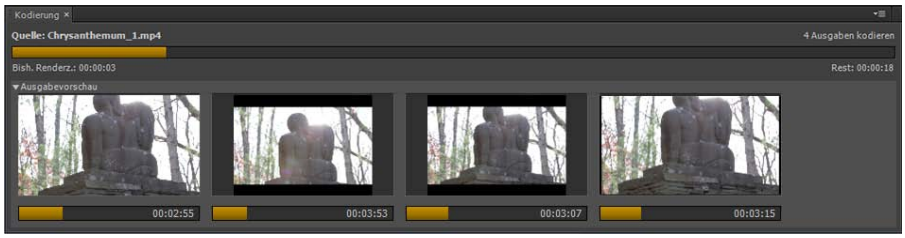
Wenn Sie den Arbeitsbereich Ihren Bedürfnissen angepasst haben, wählen Sie Fenster > Arbeitsbereich > Neuer Arbeitsbereich, um einen benutzerdefinierten Arbeitsbereich zu erstellen.

Für viele Befehle in Adobe Media Encoder gibt es Tastaturbefehle, mit denen Sie Aufgaben schnell und mit minimalem Mauseinsatz ausführen können. Auf dieser Seite finden Sie die Standard-Tastaturbefehle für Adobe Media Encoder.

Kodierungsfenster

Das Kodierungsfenster enthält Informationen zu den einzelnen Elementen, die kodiert werden.

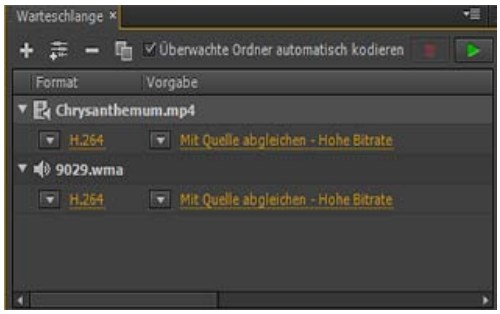
Bei mehreren Ausgaben wird im Kodierungsfenster eine Miniaturansicht, eine Fortschrittsleiste sowie die geschätzte Dauer bis zur Fertigstellung jeder Kodierungsausgabe angezeigt. Weitere Informationen finden Sie unter Parallele Kodierung.



Kodierungsfenster mit parallelem Kodierungsvorgang

Warteschlangenfenster

Dateien, die Sie kodieren möchten, fügen Sie dem Warteschlangenfenster hinzu. Sie können Quellvideo- oder Audiodateien, Adobe Premiere Pro-Sequenzen oder Adobe After Effects-Kompositionen zur Warteschlange der zu kodierenden Objekte hinzufügen. Sie können die Dateien per Drag & Drop in die Wartschlange ziehen oder auf Quelle hinzufügen klicken und dann die zu kodierenden Quelldateien auswählen.



Warteschlangenfenster

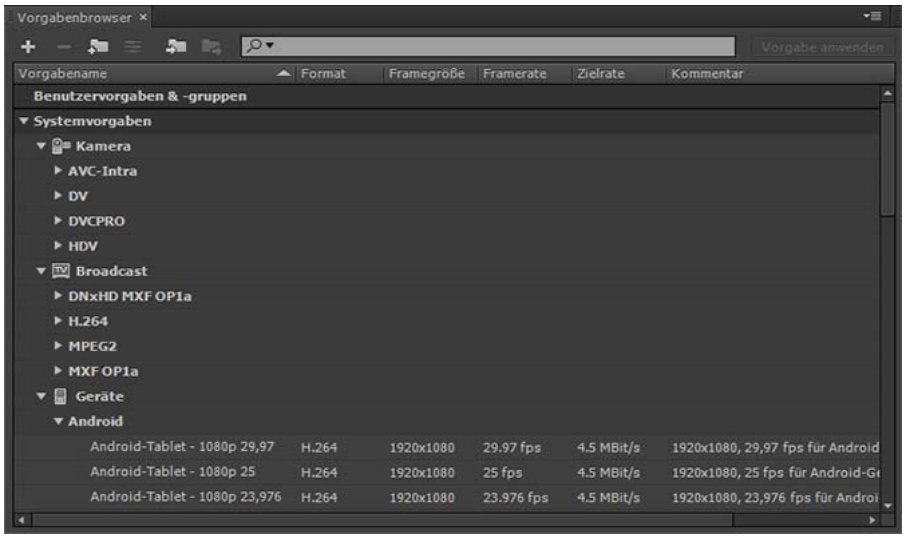
Die Elemente, die Sie der Kodierungswarteschlange hinzugefügt haben, werden kodiert, wenn Sie die Warteschlange starten. Sie können Adobe Media Encoder so konfigurieren, dass die Kodierung gestartet wird, sobald Sie der Warteschlange ein Element hinzufügen, oder dass Sie die Kodierung nach Bedarf starten. Sie können auch eine Voreinstellung wählen, mit der die Kodierung dann gestartet wird, wenn nach dem Hinzufügen eines neuen Elements zur Kodierungswarteschlange eine bestimmte Zeit vergangen ist.

Sie können Elemente im Warteschlangenfenster hinzufügen, entfernen oder neu anordnen. Weitere Informationen finden Sie unter Hinzufügen und Verwalten von Objekten in der Kodierungswarteschlange.

Nachdem Sie der Kodierungswarteschlange Video- und Audioobjekte hinzugefügt haben, können Sie diese mit Vorgaben oder benutzerdefinierten Einstelllungen kodieren und aus der Warteschlange exportieren. Weitere Informationen finden Sie in diesem Artikel.

Vorgabenbrowser

Der Vorgabenbrowser bietet Ihnen Optionen zur Optimierung Ihres Arbeitsablaufs in Adobe Media Encoder.



Vorgabenbrowser

Systemvorgaben im Browser werden als Kategorien auf Basis ihrer Verwendung (zum Beispiel Broadcast, Webvideo) und des Geräteziels (zum Beispiel DVD, Blu-ray, Kamera, Tablet) organisiert. Sie können diese Vorgaben ändern, um benutzerdefinierte Vorgaben zu erstellen, auch Benutzervorgaben genannt.

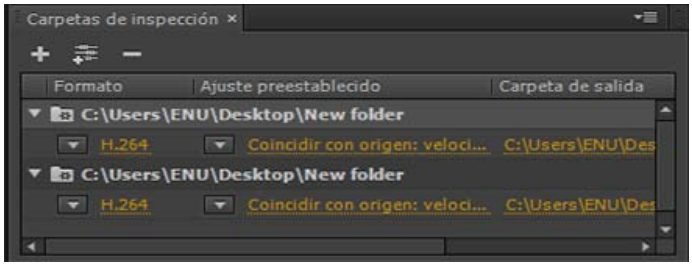
Im Vorgabenbrowser können Sie eine Vorgabe schnell finden, indem Sie die Suche oder die erweiterte Navigation verwenden, die durch die minimierbare Ordnerstruktur bereitgestellt wird. Weitere Informationen zum Vorgabenbrowser finden Sie unter Verwenden des Vorgabenbrowsers.

Weitere Informationen zur Kodierung mit Vorgaben finden Sie unter Kodierung – Schnellstart und unter Arbeiten mit Vorgaben.

Überwachter Ordner

Sie können einen beliebigen Ordner auf Ihrer Festplatte zum Überwachten Ordner machen. Wenn Sie den Überwachten Ordner ausgewählt haben, werden sämtliche Dateien, die Sie dem Ordner hinzufügen, mit den ausgewählten Vorgaben kodiert. Adobe Media Encoder erkennt automatisch, wenn dem Überwachten Ordner Mediendaten hinzugefügt werden, und startet die Kodierung.

Weitere Informationen finden Sie unter Hinzufügen eines überwachten Ordners zur Kodierungswarteschlange.



Überwachter Ordner

Informationen zum Exportieren einer einzelnen Quelle in mehrere Ausgaben mithilfe von überwachten Ordnern finden Sie in diesem Video von video2brain.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Kodierung – Schnellstart

Um ein Video- oder Audioobjekt zu kodieren, fügen Sie es in Adobe Media Encoder der Kodierungswarteschlange hinzu und wählen Sie dann Kodierungsvorgaben oder benutzerdefinierte Einstellungen. Sie können festlegen, dass die Anwendung mit der Kodierung beginnt, sobald Sie der Warteschlange ein Objekt hinzufügen, oder dass gewartet wird, bis Sie die Kodierung starten möchten.

Hinzufügen eines Objekts zur Kodierungswarteschlange

- Ziehen Sie Video- oder Audiodateien in Adobe Media Encoder in die Warteschlange.

Weitere Informationen finden Sie unter Hinzufügen und Verwalten von Objekten in der Kodierungswarteschlange. Eine Liste der unterstützten Video- und Audioobjekte finden Sie unter Unterstützte Dateiformate für den Import.

Kodieren von Objekten mit Vorgaben

- Wählen Sie mit dem Objekt in der Warteschlange in den Popupmenüs „Format“ und „Vorgaben“ die Formate und Vorgaben aus.

Weitere Informationen finden Sie unter Kodieren mithilfe von Vorgaben.

Kodieren von Objekten mit benutzerdefinierten Einstellungen

- Wählen Sie das Objekt aus und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Exporteinstellungen“ und anschließend die gewünschten Einstellungen.

Weitere Informationen finden Sie unter Kodieren mit benutzerdefinierten Einstellungen.

Starten der Kodierung

- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Warteschlange starten“ oder klicken Sie rechts oben im Fenster auf die Schaltfläche mit dem Dreieck.

Um Objekte in der Warteschlange automatisch zu kodieren (bzw. um diese Option zu deaktivieren) aktivieren bzw. deaktivieren Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ die Option „Warteschlange automatisch starten ab Leerlauf von“. (Weitere Informationen finden Sie unter Voreinstellungen.)

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Verwenden des Vorgabenbrowsers

Systemvorgaben
Benutzerdefinierte Vorgaben, Vorgabengruppen und Aliasse
Verwalten von Vorgaben
Anwenden von Vorgaben oder Vorgabengruppen auf die Warteschlange
Anwenden von Vorgaben oder Vorgabengruppen auf überwachte Ordner
Anwenden von Vorgaben auf Premiere Pro-Sequenzen, After Effects-Kompositionen und Medien-Assets während des Imports

Der Vorgabenbrowser bietet Ihnen Optionen zur Optimierung Ihres Arbeitsablaufs in Adobe Media Encoder.

Weitere Informationen zur Verwendung des Vorgabenbrowsers finden Sie in diesem Video von video2brain.

Systemvorgaben

Zum Seitenanfang

Systemvorgaben im Browser werden als Kategorien auf Basis ihrer Verwendung (zum Beispiel Broadcast, Webvideo) und des Geräteziels (zum Beispiel DVD, Blu-ray, Kamera, Tablet) organisiert. Sie können diese Vorgaben ändern, um benutzerdefinierte Vorgaben zu erstellen, auch Benutzervorgaben genannt.

Im Vorgabenbrowser können Sie eine Vorgabe schnell finden, indem Sie die Suche oder die erweiterte Navigation verwenden, die durch die minimierbare Ordnerstruktur bereitgestellt wird.

Benutzerdefinierte Vorgaben, Vorgabengruppen und Aliasse

Zum Seitenanfang

Sie können Systemvorgaben anpassen und so benutzerdefinierte Vorgaben erstellen. Weitere Informationen zum Erstellen benutzerdefinierter Vorgaben finden Sie unter Benutzerdefinierte Vorgaben.

Sie können benutzerdefinierte Vorgaben in getrennten Ordnern organisieren, die *Vorgabengruppen* genannt werden. Vorgabengruppen ermöglichen Ihnen die Anwendung mehrere Vorgaben auf eine Quelle in einem einzigen Schritt.

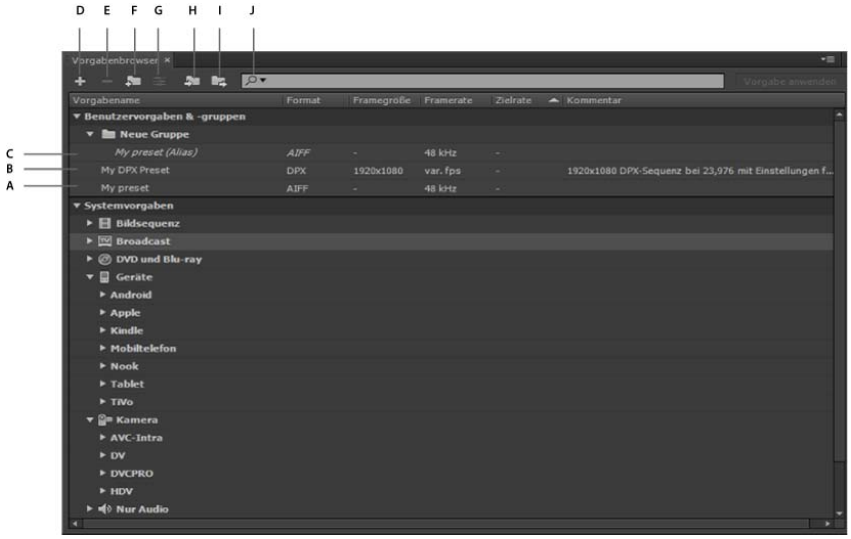
Mit Aliassen können Sie mehrere Instanzen einer Vorgabe für die Verwendung in mehreren Vorgabengruppen erstellen.

Wenn Sie zum Beispiel möchten, dass eine Vorgabe in mehr als einer Vorgabengruppe vorhanden ist, erstellen Sie Aliasse für die Vorgabe, statt sie zu duplizieren. Fügen Sie anschließend Aliasse zu anderen Vorgabengruppen hinzu. Wenn Sie die Vorgabe bearbeiten, werden die Änderungen auf alle ihre Aliasse angewandt.

Verwalten von Vorgaben

Zum Seitenanfang

Um Vorgaben zu verwalten, verwenden Sie das Menü Vorgabe oder die Optionen im Vorgabenbrowser (Fenster > Vorgabenbrowser). Sie können auch mit der rechten Maustaste auf eine Vorgabe im Vorgabenbrowser klicken, um das Kontextmenü mit den verfügbaren Optionen anzuzeigen.



Der Vorgabenbrowser

A.*Benutzerdefinierte Vorgabe* ***B.*** *Für eine Vorgabe erstellter Alias* ***C.*** *Vorgabengruppe* ***D.*** *Neue Vorgabe erstellen* ***E.*** *Vorgabe löschen* ***F.*** *Neue Vorgabengruppe erstellen* ***G.*** *Vorgabeneinstellungen* ***H.*** *Vorgaben importieren* ***I.*** *Vorgaben exportieren* ***J.*** *Nach Vorgaben suchen*

Erstellen von Vorgaben, Vorgabengruppen und Aliassen

Vorgabengruppen können Benutzervorgaben, Vorgabenaliasse oder andere Vorgabengruppen enthalten.

- Wählen Sie Vorgabe > Vorgabe erstellen, um eine Vorgabe zu erstellen.
- Wählen Sie Vorgabe > Gruppe erstellen, um eine Vorgabengruppe zu erstellen.
- Um einen Vorgabenalias zu erstellen, klicken Sie im Vorgabenbrowser mit der rechten Maustaste auf die Vorgabe und wählen Sie Alias erstellen.
- Um schnell einen Alias für eine Systemvorgabe zu erstellen, ziehen Sie die Systemvorgabe in den Abschnitt Benutzervorgaben und Gruppen.
- Um schnell einen Alias für eine Benutzervorgabe zu erstellen, drücken Sie **`Alt`**-Taste (Win) oder **`Opt`**-Taste (Mac OS) und ziehen Sie die Benutzervorgabe zu einer Vorgabegruppe.

Ändern von Benutzervorgaben

- Um eine Vorgabe umzubenennen, klicken Sie auf den Namen einer ausgewählten Vorgabe. Geben Sie einen Namen für die Vorgabe ein und drücken Sie die **`Eingabetaste`**. Oder wählen Sie Vorgabe > Umbenennen, um eine Vorgabe umzubenennen.
- Um Vorgabeneinstellungen zu ändern, wählen Sie eine Vorgabe aus und wählen Sie Vorgabe > Einstellungen.
- Um eine Vorgabe zu löschen, wählen Sie die Vorgabe aus und drücken Sie die **`Löschtaste`**. Oder wählen Sie Vorgabe > Löschen.

Hinweis: *Nur benutzerdefinierte Vorgaben können bearbeitet werden. Änderungen an Systemvorgaben können Sie als neue Benutzervorgaben speichern, indem Sie im Dialogfeld Vorgabeeinstellungen auf die Schaltfläche Kopie speichern klicken.*

Anzeigen der Position einer Vorgabe im Finder oder Explorer

Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Vorgabenbrowser und wählen Sie Vorgabendatei einblenden.

Schnelles Auffinden einer Vorgabe im Browser

Während Ihrer Eingabe in das Suchfeld filtert der Vorgabenbrowser die Vorgaben passend zu Ihrer Suchzeichenfolge. Alle Spalten werden auf passende Ergebnisse gescannt.

Importieren und Exportieren von Vorgaben

Vorgaben können als EPR-Dateien importiert und exportiert werden. EPR-Dateien werden im XML-Format gespeichert.

- Wählen Sie Vorgabe > Importieren, um EPR-Dateien zu importieren. Importierte Vorgaben werden im Bereich Benutzervorgaben und Gruppen angezeigt.
- Wählen Sie Vorgabe > Exportieren, um ausgewählte EPR-Dateien zu exportieren.

Hinweis: *Sie können EPR-Dateien auch ziehen und auf einer vorhandenen Vorgabe im Vorgabenbrowser ablegen, um sie zu importieren.*

Zum Seitenanfang

Anwenden von Vorgaben oder Vorgabengruppen auf die Warteschlange

- Ziehen Sie die Vorgaben, Vorgabengruppen oder Aliasse aus dem Vorgabenbrowser und legen Sie sie auf Quellen oder Ausgaben in der Warteschlange ab.
  - Wenn Sie eine Vorgabe auf einer Quelle ablegen, wird eine Ausgabe zur Quelle hinzugefügt.
  - Wenn Sie eine Vorgabe auf einer vorhandenen Ausgabe ablegen, werden die Einstellungen der Ausgabe durch die Einstellungen der Vorgabe ersetzt.
- Um eine Ausgabe der Quelle hinzuzufügen, ziehen Sie eine Quelle aus der Warteschlange zu einer Vorgabe, einer Vorgabegruppe oder einem Alias im Vorgabenbrowser.
- Um die Einstellungen der Ausgabe durch die Einstellungen der Vorgabe zu ersetzen, ziehen Sie eine Ausgabe aus der Warteschlange auf eine Vorgabe, eine Vorgabengruppe oder einem Alias in den Vorgabenbrowser.
- Wählen Sie eine Quelle in der Warteschlange aus und doppelklicken Sie auf eine Vorgabe, eine Vorgabengruppe oder einen Alias im Vorgabenbrowser.
- Wählen Sie eine Quelle in der Warteschlange aus. Wählen Sie Vorgaben, Vorgabengruppen oder Aliasse, die im Vorgabenbrowser ausgewählt wurden. Klicken Sie auf Vorgabe anwenden.

Um die Vorgaben auf Quellen in der Warteschlange anzuwenden, gehen Sie wie folgt vor:

Zum Seitenanfang

Anwenden von Vorgaben oder Vorgabengruppen auf überwachte Ordner

Um Vorgaben auf überwachte Ordner im Bereich Überwachte Ordner anzuwenden, gehen Sie wie folgt vor:

- Ziehen Sie Vorgaben, Vorgabengruppen oder Aliasse aus dem Vorgabenbrowser und legen Sie sie in überwachten Ordnern oder Ausgaben im Bereich Überwachte Ordner ab.
  - Wenn Sie Vorgaben in einem überwachten Ordner ablegen, werden neue Ausgaben zum überwachten Ordner hinzugefügt.
  - Wenn Sie Vorgaben auf einer vorhandenen Ausgabe ablegen, werden die Einstellungen der Ausgabe durch die Einstellungen der Vorgabe ersetzt.
- Um eine Ausgabe dem überwachten Ordner hinzuzufügen, ziehen Sie einen überwachten Ordner aus dem Bereich Überwachte Ordner zu einer Vorgabe, einer Vorgabengruppe oder einem Alias im Vorgabenbrowser.
- Um die Einstellungen der Ausgabe durch die Einstellungen der Vorgabe zu ersetzen, ziehen Sie eine Ausgabe aus dem Bereich Überwachte Ordner zu einer Vorgabe, einer Vorgabegruppe oder einem Alias im Vorgabenbrowser.
- Wählen Sie einen überwachten Ordner im Bereich Überwachte Ordner aus. Drücken Sie die **`Alt`**-Taste (Win) oder **`Opt`**-Taste (Mac) und doppelklicken Sie auf eine Vorgabe, eine Vorgabengruppe oder einen Alias im Vorgabenbrowser.
- Wählen Sie einen überwachten Ordner im Bereich Überwachte Ordner aus. Wählen Sie Vorgaben, Vorgabengruppen oder Aliasse im Vorgabenbrowser. Drücken Sie die **`Alt`**-Taste (Win) oder **`Opt`**-Taste (Mac) und klicken Sie auf die Schaltfläche Vorgabe anwenden.

Zum Seitenanfang

Anwenden von Vorgaben auf Premiere Pro-Sequenzen, After Effects-Kompositionen und Medienassets während des Imports

Anwenden von Vorgaben auf Adobe Premiere Pro-Sequenzen

Hinweis: *Dieses Verfahren ist die einzige Möglichkeit, mehrere Vorgaben zu Adobe Premiere Pro-Sequenzen in einem einzigen Schritt hinzuzufügen. Über das Dialogfeld „Exporteinstellungen " in Adobe Premiere Pro können Sie einzelne Vorgaben anwenden, wenn Sie Sequenzen zum Adobe Media Encoder exportieren.*

Ziehen Sie eine Sequenz aus dem Projektfenster eines geöffneten Adobe Premiere Pro-Projekts und legen Sie sie auf einer Vorgabe, einem Alias oder einer Vorgabengruppe im Vorgabenbrowser ab.

Anwenden von Vorgaben für After Effects-Kompositionen

Ziehen Sie eine Komposition aus dem Projektfenster eines geöffneten After Effects-Projekts zu einer Vorgabe, einer Vorgabengruppe oder einen Alias im Vorgabenbrowser.

Anwenden von Vorgaben auf Video- und Audioassets

Ziehen Sie Video- oder Audio-Assets aus dem Finder oder Windows Explorer und legen Sie sie auf einer Vorgabe, einer Vorgabengruppe oder einem Alias im Vorgabenbrowser ab.

Wichtige Überlegungen beim Anwenden von Vorgaben

- Wenn Sie eine einzelne Vorgabe auf einer Ausgabe ablegen, wird die Ausgabe ersetzt. Die neuen Ausgaben erben den Ausgabepfad, den Ausgabenamen und die Quellbereichseinstellungen von der Zielausgabe.
- Wenn Sie eine einzelne Vorgabe auf einer Quelle ablegen, wird eine Ausgabe hinzugefügt.
- Wenn Sie eine Vorgabengruppe (oder mehrere ausgewählte Vorgaben) auf einer Ausgabe ablegen, werden Vorgaben hinzugefügt. Die neuen Ausgaben erben den Ausgabepfad, den Ausgabenamen und die Quellbereichseinstellungen von der Zielausgabe.
- Wenn Sie eine Vorgabengruppe (oder mehrere ausgewählte Vorgaben) auf einer Quelle ablegen, werden Ausgaben hinzugefügt. Einstellungen wie Ausgabepfad vorhandener Ausgaben werden nicht vererbt.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Hinzufügen und Verwalten von Objekten in der Kodierungswarteschlange

Importieren von Objekten in die Kodierungswarteschlange
Interpretieren von Objekten in der Kodierungswarteschlange
Hinzufügen eines überwachten Ordners zur Kodierungswarteschlange
Speichern der Kodierungswarteschlange
Entfernen von Objekten aus der Kodierungswarteschlange
Duplizieren von Objekten in der Kodierungswarteschlange
Überspringen von Objekten in der Kodierungswarteschlange

In Adobe Media Encoder können Sie Quellvideo- oder Audiodateien, Adobe Premiere Pro-Sequenzen oder Adobe After Effects-Kompositionen zur Warteschlange der zu kodierenden Objekte hinzufügen.

Einen Überblick über die Benutzeroberfläche sowie Tipps zum Import von Objekten und zur Verwendung von überwachten Ordnern finden Sie in diesem Video von Jan Ozer.

Zum Seitenanfang

Importieren von Objekten in die Kodierungswarteschlange

- Um Video- oder Audiodateien hinzuzufügen, ziehen Sie Dateien in die Warteschlange oder klicken Sie auf „Hinzufügen“ und wählen Sie die gewünschten Dateien.
- Darüber hinaus können Sie auf einen offenen Teil des Warteschlangenfensters klicken und eine oder mehrere Dateien auswählen.
- Um eine Adobe Premiere Pro-Sequenz hinzuzufügen, wählen Sie „Datei“ > „Premiere Pro-Sequenz hinzufügen“, wählen Sie ein Premiere Pro-Projekt und wählen Sie anschließend eine Sequenz aus diesem Projekt. Sie können eine Sequenz auch per Drag & Drop aus dem Projektfenster in Adobe Premiere Pro in die Warteschlange ziehen.
- Um eine Adobe After Effects-Komposition hinzuzufügen, wählen Sie „Datei“ > „After Effects-Komposition hinzufügen“, wählen Sie ein After Effects-Projekt und wählen Sie anschließend eine Komposition aus diesem Projekt. Sie können eine Komposition auch per Drag & Drop aus dem Projektfenster in Adobe After Effects in die Warteschlange ziehen.
- Um eine Bildsequenz hinzuzufügen, wählen Sie „Datei“ > „Hinzufügen“. Wählen Sie im Dialogfeld „Öffnen“ die erste Datei der Bildsequenz aus. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Aktivieren“ für den gewünschten Dateityp und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Öffnen“.

Anhalten der Kodierung des aktuellen Objekts

- Wählen Sie „Datei“ > „Aktuelle Datei anhalten“ oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Warteschlange anhalten“.

Zum Seitenanfang

Interpretieren von Objekten in der Kodierungswarteschlange

Beim Import eines Videoassets in Adobe Media Encoder wird versucht, das Pixel-Seitenverhältnis, die Framerate und die Feldreihenfolge des Assets beizubehalten. Dasselbe gilt für die Informationen zur Interpretation der Alphakanal-Informationen (Transparenz). Wenn Adobe Media Encoder eine dieser Eigenschaften falsch interpretiert, können Sie die korrekte Interpretation explizit zuweisen.

1. Wählen Sie Objekte in der Kodierungswarteschlange.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Filmmaterial interpretieren“. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Datei klicken und im Kontextmenü „Datei“ > „Filmmaterial interpretieren“ wählen.
3. Wählen Sie die korrekten Interpretationseinstellungen.

Zum Seitenanfang

Hinzufügen eines Watch-Ordners zur Warteschlange

Adobe Media Encoder kann in bestimmten so genannten *Watch-Ordnern* nach Dateien suchen. Findet Adobe Media Encoder eine Video- oder Audiodatei in einem Watch-Ordner, wird die Datei gemäß den dem Ordner zugewiesenen Kodierungseinstellungen kodiert und dann in einen im Watch-Ordner erstellten Ausgabeordner exportiert.

1. Wählen Sie „Datei“ > „Watch-Ordner erstellen“.
2. Wählen Sie den Zielordner und klicken Sie auf „OK“.
3. Wählen Sie ein Format und eine Vorgabe aus den Menüs in der Kodierungswarteschlange neben dem Ordnernamen.

Die Objekte, die der Kodierungswarteschlange vom Watch-Ordner hinzugefügt wurden, werden gemeinsam mit anderen Objekten in der Warteschlange kodiert, wenn Sie die Warteschlange starten.

***Hinweis**: Wenn Sie die Voreinstellung „Warteschlange automatisch starten ab Leerlauf von“ ausgewählt haben, beginnt die Kodierung, sobald nach dem Hinzufügen eines neuen Objekts durch den überwachten Ordner zur Kodierungswarteschlange die angegebene Zeit abgelaufen ist.*

Überwachte Ordner in Adobe Media Encoder

Im Bereich „Überwachte Ordner“ von Adobe Media Encoder können Sie Ordner hinzufügen und verwalten. Sie können einen überwachten Ordner mithilfe der folgenden Methoden hinzufügen:

- Wählen Sie „Datei“ > „Überwachten Ordner erstellen“.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ordner hinzufügen“.
- Doppelklicken Sie auf einen leeren Teil des Bereichs „Überwachte Ordner“.
- Erstellen Sie einen Ordner aus dem Explorer (Windows) oder dem Finder (Mac OS) und ziehen Sie ihn dann in den Bereich „Überwachte Ordner“.

Nachdme Sie im Bereich „Überwachte Ordner“ einen überwachten Ordner erstellt haben, wird dessen Name in der linken Spalte angezeigt.

Wenn die Option „Überwachte Ordner automatisch kodieren“ aktiviert ist, werden alle Elemente in einem überwachten Ordner automatisch kodiert.

Erstellen von Ausgaben in unterschiedlichen Formaten aus einem einzelnen Quellelement mithilfe von überwachten Ordnern

Mithilfe von überwachten Ordnern können Sie in einer einzigen Aktion mehrere Ausgaben gleichzeitig erstellen. Sie können beispielsweise bei jedem Transkodieren eines Videoelements ein FLV, einen AVI-Film und eine JPEG-Miniaturansicht erstellen lassen. Befolgen Sie diese Schritte, um die Dateien im Rahmen einer einzigen Operation zu erstellen:

1. Erstellen Sie im Explorer (Windows) oder Finder (Macintosh) einen Ordner, z. B. „Mein_überwachter_Order“.

   Dann müssen Sie in Adobe Media Encoder drei überwachte Ordner (innerhalb von „Mein_überwachter_Order“) erstellen, von denen jeder auf denselben Speicherplatz auf der Festplatte verweist.

2. Einen neuen überwachten Ordner erstellen Sie, indem Sie auf die Schaltfläche „Ordner hinzufügen“ klicken und dann zu dem Ordner navigieren, den Sie gerade erstellt haben („Mein_überwachter_Order“).

   a. Wählen Sie im Menü „Format“ die Option „FLV“.

   b. Wählen Sie im Menü „Vorgabe“ eine Vorgabe aus und klicken Sie dann auf „OK“.

   c. Klicken Sie auf „Sichern unter“. Wählen Sie einen Speicherort, an dem die Ausgabe erzeugt werden soll.

3. Erstellen Sie einen neuen überwachten Ordner, der wie der in Schritt 2 erstellte Ordner auf „Mein_überwachter_Order“ verweist.

   a. Wählen Sie im Menü „Format“ die Option „AVI“.

   b. Wählen Sie im Menü „Vorgabe“ eine Vorgabe aus und klicken Sie dann auf „OK“.

   c. Klicken Sie auf „Sichern unter“. Wählen Sie einen Speicherort, an dem die Ausgabe erzeugt werden soll.

4. Erstellen Sie einen neuen überwachten Ordner, der wie die in Schritt 2 und 3 erstellten Ordner auf „Mein_überwachter_Order“ verweist.

   a. Wählen Sie im Menü „Format“ die Option „JPEG“.

   b. Wählen Sie im Menü „Vorgabe“ eine Vorgabe aus und klicken Sie dann auf „OK“.

   c. Klicken Sie auf „Sichern unter“. Wählen Sie einen Speicherort, an dem die Ausgabe erzeugt werden soll.

5. Ziehen Sie die Quelldatei in „Mein_überwachter_Order“ und klicken Sie auf die Schaltfläche „Warteschlange starten“. Wenn die Option „Überwachte Ordner automatisch kodieren“ aktiviert ist, startet der Kodierungsvorgang in Adobe Media Encoder CS5.5 und höher automatisch.

Nach Abschluss des Vorgangs finden Sie die einzelnen Dateien an den jeweiligen Speicherorten für die Ausgabe.

Hinweis: *Wenn Sie überwachte Ordner verwenden, beachten Sie folgende Einschränkungen:*

- Standbildsequenzen werden von überwachten Ordnern nicht als Quellfootage unterstützt. Wenn ein Satz von Standbildern im überwachten Ordner abgelegt wird, wird der Warteschlange nicht die gesamte Sequenz als ein Footageelement, sondern jede einzelne Standbilddatei als separates Objekt hinzugefügt.
- Premiere Pro- und After Effects-Projektdateien werden nicht erkannt, da es keinen Mechanismus zur Auswahl einer einzelnen Premiere Pro-Sequenz oder After Effects-Komposition aus der Projektdatei heraus gibt.

Zum Seitenanfang

Speichern der Kodierungswarteschlange

Die Kodierungswarteschlange und alle kodierten Einstellungen werden automatisch gespeichert, wenn Sie Adobe Media Encoder beenden.

- Um die Kodierungswarteschlange manuell zu speichern, wählen Sie „Datei“ > „Warteschlange speichern“.

Zum Seitenanfang

Entfernen von Objekten aus der Kodierungswarteschlange

1. Wählen Sie das Objekt bzw. die Objekte, die Sie aus der Kodierungswarteschlange entfernen möchten.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Entfernen“, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Entfernen“ oder drücken Sie die Löschtaste. In Adobe Media Encoder CS5.5 und höher können Sie auch auf die Schaltfläche „Entfernen“ klicken.

Zum Seitenanfang

Duplizieren von Objekten in der Kodierungswarteschlange

1. Wählen Sie das Objekt bzw. die Objekte, die Sie in der Kodierungswarteschlange duplizieren möchten.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Duplizieren“, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Duplizieren“ oder drücken Sie Strg+D (Windows) bzw. Befehlstaste+D (Mac OS). In Adobe Media Encoder CS5.5 und höher können Sie auch auf die Schaltfläche „Duplizieren“ klicken oder mit der rechten Maustaste auf die Datei klicken und „Duplizieren“ wählen.

Zum Seitenanfang

Überspringen von Objekten in der Kodierungswarteschlange

Überspringen von Objekten

1. Wählen Sie das Objekt bzw. die Objekte, die Sie in der Kodierungswarteschlange überspringen möchten.
2. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Auswahl überspringen“. In Adobe Media Encoder CS5.5 und höher können Sie auch mit der rechten Maustaste auf die Datei klicken und „Auswahl überspringen“ wählen.

Zurücksetzen einer übersprungenen Datei für die Kodierung

1. Wählen Sie in der Kodierungswarteschlange die Objekte aus, deren Status Sie auf den Wartezustand zurücksetzen möchten.
2. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Status zurücksetzen“. In Adobe Media Encoder CS5.5 und höher können Sie auch mit der rechten Maustaste auf die Datei klicken und „Status zurücksetzen“ wählen.

(cc) BY-NC-SR Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Unterstützte Dateiformate für den Import

Bestimmte Dateinamenerweiterungen, z. B. MOV, AVI, MXF und FLV, stehen für Container-Dateiformate und nicht für ein bestimmtes Audio-, Video- oder Bilddatenformat. Containerdateien können Daten enthalten, die durch verschiedene Komprimierungs- und Kodierungsschemas kodiert wurden. Adobe Media Encoder kann diese Containerdateien importieren, der Import der darin enthaltenen Daten hängt jedoch davon ab, welche Codecs (genauer gesagt welche Decoder) installiert sind.

Durch die Installation zusätzlicher Codecs können Sie die Bandbreite der Dateitypen erweitern, die in Adobe Media Encoder importiert werden können. Viele Codecs müssen auf Betriebssystemebene installiert werden und fungieren innerhalb der Formate von QuickTime oder Video für Windows als Komponente. Weitere Informationen zu Codecs, die mit den von Ihren Geräten oder Anwendungen erstellten Dateien interagieren, erhalten Sie bei dem Hersteller Ihrer Hard- oder Software.

Video- und Animationsformate

- 3GP
- Animiertes GIF (nur Windows)
- DV (in MOV- oder AVI-Container oder als DV-Datenstrom ohne Container)
- FLV, F4V

  ***Hinweis**: Die Formate FLV und F4V sind Containerformate, von denen jedes einzelne mit einer Gruppe von Video- und Audioformaten verknüpft ist. F4V-Dateien enthalten normalerweise mit H.264-Videocodecs kodierte Videodaten sowie den AAC-Audiocodec. FLV-Dateien enthalten normalerweise mit On2 VP6- oder Sorenson Spark-Codecs kodierte Videodaten und mit MP3-Audiocodecs kodierte Audiodaten. Adobe Media Encoder kann zwar FLV-Dateien mit dem On2 VP6-Videocodec, nicht jedoch mit dem Sorenson Spark-Codec kodieren.*
- QuickTime-Film (MOV; unter Windows ist QuickTime Player erforderlich)
- MPEG-1-, MPEG-2- und MPEG-4-Formate (MPEG, MPE, MPG, M2V, MPA, MP2, M2A, MPV, M2P, M2T, MTS, AC3, MP4, M4V, M4A, VOB, 3GP, AVC, h.264)

  ***Hinweis**: Mehrere Formate diverser moderner Videokameras verwenden MPEG-4-Kodierung. Das XDCAM-EX-Format verwendet beispielsweise MP4-Dateien und das AVCHD-Format verwendet MTS-Dateien.*
- Media eXchange Format (MXF)
- MXF OP1a

  ***Hinweis**: MXF ist ein Containerformat. Adobe Media Encoder kann nur einige Arten von Daten in MXF-Dateien importieren. Adobe Media Encoder kann die Op-Atom-Variante, die von den Panasonic-Videokameras mit den DV-, DVCPRO-, DVCPRO50-, DVCPRO HD- und AVC Intra-Codecs verwendet wird, zur Aufzeichnung auf Panasonic P2-Medien importieren. Außerdem kann Adobe Media Encoder XDCAM HD-Dateien im MXF-Format importieren.*
- P2-Film (MXF)
- Netshow (ASF, nur Windows)
- RED Raw (R3D)
- Video für Windows (AVI, WAV; unter Mac OS ist Quick Time Player erforderlich)
- Windows Media (WMV, WMA, ASF; nur Windows)

Audioformate

- Adobe Tondokument (ASND; Mehrspurdateien, die als auf eine Spur zusammengeführte Datei importiert werden)
- Advanced Audio Coding (AAC, M4A)
- Audio Interchange File Format (AIF, AIFF)
- QuickTime (MOV; unter Windows ist QuickTime Player erforderlich)
- MP3 (MP3, MPEG, MPG, MPA, MPE)
- Video für Windows (AVI, WAV; unter Mac OS ist Quick Time Player erforderlich)
- Windows Media Audio (WMA; nur Windows)
- Waveform (WAV)

Standbildformate

Adobe Illustrator (AI, EPS)

- Photoshop (PSD)
- Bitmap (DIB, RLE) (nur Windows)
- Bitmap (BMP)
- Cineon/DPX (CIN, DPX)
- GIF
- Symboldatei (ICO; nur Windows)
- JPEG (JPE, JPG, JPEG, JFIF)
- PICT (PIC, PCT)
- Portable Network Graphics (PNG)
- Targa (TGA, ICB, VDA, VST)
- TIFF (TIF)

Hinweis: *Sie können Dateien in Standbildformaten als Sequenz importieren. Weitere Informationen finden Sie unter Importieren von Objekten in die Kodierungswarteschlange.*

Projektdateiformate

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

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Benutzerdefinierte Vorgaben

Erstellen und Speichern benutzerdefinierter Vorgaben
Importieren von Vorgaben
Exportieren einer Vorgabe
Löschen benutzerdefinierter Vorgaben

Erstellen und Speichern benutzerdefinierter Vorgaben

Zum Seitenanfang

Wenn Sie ein Format auswählen, wird automatisch eine Liste zugehöriger Vorgaben angezeigt, die für bestimmte Verteilungssituationen entworfen wurden. Adobe Media Encoder versucht, anhand von Merkmalen des Quellobjekts die bestmögliche Vorgabe zu ermitteln. Sie können eigene Vorgaben erstellen und speichern, sie exportieren oder weitere Vorgaben importieren.

Hinweis: *Der technische Support von Adobe ist nur für solche Adobe Media Encoder-Vorgaben zuständig, die bereits in Adobe-Anwendungen enthalten waren.*

1. Wählen Sie im Menü Format ein Format.
2. Wählen Sie im Menü Vorgabe die Vorgabe, die am ehesten den gewünschten Einstellungen entspricht, oder wählen Sie Benutzerdefiniert.
3. Passen Sie die Einstellungen im Dialogfeld Exporteinstellungen an.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Vorgabe speichern .
5. Geben Sie einen Namen für die Vorgabe ein, wählen Sie, ob Sie entsprechend der Aufforderung bestimmte Parameterkategorien speichern möchten, und klicken Sie auf OK.

Hinweis: *Die Kodierungsvorgaben befinden sich am selben Speicherort wie die Adobe Media Encoder-Dateien.*

Importieren von Vorgaben

Zum Seitenanfang

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Vorgabe importieren .
2. Wechseln Sie in den Ordner der Vorgabe, markieren Sie die Vorgabe und klicken Sie auf Öffnen.
3. Geben Sie einen Namen für die importierte Vorgabe an, legen Sie weitere Optionen fest und klicken Sie auf OK.

Sie können eine Vorgabe für ein bestimmtes Format nur importieren, wenn dieses Format im Menü Format ausgewählt ist. Wenn Sie beispielsweise versuchen, eine MPEG 2-Vorgabe zu importieren, obwohl das Format auf „FLV“ gesetzt ist, erfolgt eine Fehlermeldung. Ändern Sie zunächst das Format in MPEG 2, bevor Sie die Vorgabe importieren.

Exportieren einer Vorgabe

Zum Seitenanfang

1. Wählen Sie im Dialogfeld Exporteinstellungen die zu exportierende Vorgabe aus.
2. Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS) auf die Schaltfläche Vorgabe speichern .
3. Wählen Sie den Speicherort und einen Namen aus und klicken Sie auf Speichern.

   Die Vorgabe wird als Datei mit der Dateierweiterung .epr gespeichert.

Löschen benutzerdefinierter Vorgaben

Zum Seitenanfang

1. Wählen Sie im Dialogfeld Exporteinstellungen die zu löschende benutzerdefinierte Vorgabe aus.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Klicken Sie zum Löschen einer einzelnen Vorgabe auf die Schaltfläche Vorgabe löschen .

- Wenn Sie alle individuellen Vorgaben löschen möchten, drücken Sie die Tastenkombination Strg+Alt (Windows) oder Befehlstaste+Optionstaste (Mac OS) und klicken Sie auf die Schaltfläche Vorgabe löschen.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Arbeiten mit Protokolldateien

Kodierungs-Protokolldatei
Fehlerprotokolldatei

Kodierungs-Protokolldatei

Zum Seitenanfang

Die Kodierungs-Protokolldatei ist eine Textdatei mit einem Datensatz aller erfolgreich kodierten und fehlgeschlagenen Dateien. Der Kodierungsstatus jeder kodierten Datei wird am Ende der Datei angefügt (d. h. der neueste Eintrag befindet sich am Ende der Datei). Die Protokolldatei fügt Einträge hinzu, bis Sie diese manuell löschen. Öffnen Sie zum Löschen von Protokolleinträgen die Datei in einem Texteditor, markieren Sie alle Einträge, löschen Sie sie und speichern Sie die leere Datei dann unter dem Standarddateinamen (AMEEncodingLog.txt).

Die Protokolldatei ist in folgendem Verzeichnis gespeichert:

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

Um die Protokolldatei anzuzeigen, wählen Sie „Datei“ > „Protokoll anzeigen“.

Es gibt zwei Protokolldateien:

- AMEEncodingLog.txt: für erfolgreich kodierte Aufträge.
- AMEEncodingErrorLog.txt: für Aufträge, die wegen Fehlern nicht durchgeführt werden konnten oder vom Benutzer abgebrochen wurden.

Fehlerprotokolldatei

Zum Seitenanfang

Die Protokolldateien und die Fehlerprotokolldateien befinden sich am selben Speicherort wie die Adobe Media Encoder-Dateien.

Um die Fehlerprotokolldatei anzuzeigen, wählen Sie „Datei“ > „Fehler anzeigen“.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Unterstützte Dateiformate für den Export

Wenn Sie mithilfe von Adobe Media Encoder exportieren, wählen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ ein Format für die Ausgabe. Das gewählte Format bestimmt, welche Optionen unter „Vorgabe“ verfügbar sind. Wählen Sie das Format, das für Ihr Ausgabeziel am besten geeignet ist.

Weitere Informationen zu Videoformaten finden Sie in dieser Videoschulung von Phil Hawkins. Weitere Informationen zum besten Exportformat und Codec finden Sie in dieser Videoschulung von Todd Kopriva.

Adobe Media Encoder ist sowohl eine eigenständige Anwendung als auch eine Komponente von Adobe Premiere Pro, After Effects, Flash Professional, Soundbooth und Encore. Welche Formate Adobe Media Encoder exportieren kann, hängt davon ab, welche dieser Anwendungen installiert sind. DieVersion von Adobe Media Encoder, die zusammen mit Flash Professional installiert wird, ermöglicht den Export in Flash-Videoformate. Für den Export in andere Videoformate benötigen Sie die Version, die im Lieferumfang der Production Premium- oder Master Collection-Editionen enthalten ist oder zusammen mit After Effects bzw. Premiere Pro installiert wird.

Manche Dateinamenerweiterungen, z. B. MOV, AVI, MXF, FLV und F4V stehen für Container-Dateiformate und nicht für ein bestimmtes Audio-, Video- oder Bilddatenformat. Containerdateien können Daten enthalten, die durch verschiedene Komprimierungs- und Kodierungsschemas kodiert wurden. Adobe Media Encoder kann Video- und Audiodaten für diese Containerdateien abhängig davon kodieren, welche Codecs (insbesondere Encoder) installiert sind. Viele Codecs müssen auf Betriebssystemebene installiert werden und fungieren innerhalb der Formate von QuickTime oder Video für Windows als Komponente.

Abhängig von der auf Ihrem System installierten Software sind unter Umständen folgende Optionen verfügbar:

Video und Animation

- Animiertes GIF (nur Windows)
- FLV, F4V

  ***Hinweis**: Die Formate FLV und F4V sind Containerformate, von denen jedes einzelne mit einer Gruppe von Video- und Audioformaten verknüpft ist. F4V-Dateien enthalten normalerweise mit H.264-Videocodecs kodierte Videodaten sowie den AAC-Audiocodec. FLV-Dateien enthalten normalerweise mit On2 VP6- oder Sorenson Spark-Codecs kodierte Videodaten und mit MP3-Audiocodecs kodierte Audiodaten. Adobe Media Encoder kann zwar FLV-Dateien mit dem On2 VP6-Videocodec, nicht jedoch mit dem Sorenson Spark-Codec kodieren.*
- H.264 (AAC, 3GP, MP4, M4V, MPA (Audio), AMR (Audio), WAV (PCM-Audio))
- H.264 Blu-ray (M4V, WAV (PCM-Audio))
- MPEG-2 (MPA, M2V, MPG, M2T, WAV (PCM-Audio))
- MPEG-2 DVD (M2V, MPG, MPA (Audio), WAV (PCM-Audio))
- MPEG-2 Blu-ray (M2V, M2T, WAV)
- MPEG-4 (3GP, MP4, M4V, AAC (Audio), AMR (Audio))
- P2 (MXF)

  ***Hinweis**: MXF ist ein Containerformat. Adobe Media Encoder kann Filme in der Op-Atom-Variante von MXF-Containern mit den Codecs DVCPRO25, DVCPRO50, DVCPRO100 und AVC-Intra kodieren und exportieren. Premiere Pro kann MXF-Dateien exportieren, die dem XDCAM HD-Format entsprechende MPEG-2-Rohdaten enthalten, welche von Systemen wie Avid Unity verwendet werden. Der eigenständige Adobe Media Encoder kann ebenfalls Dateien in diesem Format exportieren. Weitere Informationen finden Sie unter diesem Link.*
- MXF OP1a
- QuickTime-Film (MOV; unter Windows ist QuickTime erforderlich)
- Windows Media (WMV; nur Windows)
- Video für Windows (AVI, AVI (unkomprimiert); nur Windows)

Standbilder und Standbildsequenzen

***Hinweis:** Um einen Film als Sequenz von Standbilddateien zu exportieren, wählen Sie zunächst ein Standbildformat und anschließend auf der Registerkarte „Video“ die Option „Als Sequenz exportieren“.*

- Bitmap (BMP; nur Windows)
- DPX
- GIF (nur Windows)
- JPEG

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

Audio

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

Codecs, die für unterschiedliche Installationen von Adobe Media Encoder verfügbar sind

- Adobe Master Collection, Adobe Production Premium oder Adobe Premiere Pro: alle Codecs
- Adobe After Effects: alle Codecs außer Dolby-Audio
- Alle anderen Produkte: FLV, F4V, h.264, MP3

Online-Ressourcen für die Kodierung von Videos mit Adobe Media Encoder

- Diese Videoschulung von Phil Hawkins erläutert verschiedene Videoformate für den Export.
- Todd Kopriva zeigt Ihnen in diesem Video von Video2Brain, wie Sie das geeignete Ausgabeformat für Ihr Video wählen.

(cc) BY-NC-SR Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Standard-Tastaturbefehle

Menü „Datei“
Menü „Bearbeiten“
Menü „Vorgabe“
Menü „Fenster“
Hauptbenutzeroberfläche
Warteschlangenfenster
Dialogfeld „Exporteinstellungen“
Tastenkombinationen anpassen

Menü „Datei“

Zum Seitenanfang

Ergebnis	Windows	Mac OS
Überwachten Ordner hinzufügen	Strg- + Alt-Taste + I	Befehl+Opt+I
Aktuelles Objekt stoppen	Strg+ - (Minuszeichen)	Befehl+ - (Minuszeichen)
Protokoll anzeigen	Strg-Taste + L	Strg-Taste + L
Fehler anzeigen	Strg- + Alt-Taste + L	Befehl+Opt+L

Menü „Bearbeiten "

Zum Seitenanfang

Ergebnis	Windows	Mac OS
Wiederholen	Strg- + Umschalttaste + Z	Befehl+Umschalttaste+Z
Status zurücksetzen	Strg+. (Punkt)	Befehl+.(Punkt)
Auswahl überspringen	Strg- + Umschalttaste+. (Punkt)	Befehl+Umschalttaste+.(Punkt)
Fehler anzeigen	Strg- + Alt-Taste + L	Befehl+Opt+L
Dialogfeld Tastaturbefehle öffnen	Strg- + Alt- + Umschalttaste + K	Befehl+Opt+Umschalttaste+K

Menü „Vorgabe "

Zum Seitenanfang

Ergebnis	Windows	Mac OS
Dialogfeld Vorgabeeinstellungen öffnen	Strg+Alt+E	Befehl+Opt+E
Auf Warteschlange anwenden	Strg+U	Befehl+U
Auf überwachten Ordner anwenden	Strg- + Alt-Taste + U	Befehl+Opt+U
Vorgabe erstellen	Strg-Taste + N	Befehl+N
Vorgabengruppe erstellen	Strg-Taste + G	Befehl+G
Alias für Vorgabe erstellen	Ctrl+B	Befehl+B
Benutzervorgabe oder Vorgabengruppe umbenennen	Strg+R	Befehl+R

Menü „Fenster“

Zum Seitenanfang

Ergebnis	Windows	Mac OS

Warteschlangenbereich	**Strg + 1**	**Befehl+1**
Kodierungsfenster	**Strg-Taste + 2**	**Befehl+2**
Fenster Überwachte Ordner	**Strg-Taste + 3**	**Befehl+3**
Vorgabenbrowser	**Strg-Taste + 4**	**Befehl+4**

Zum Seitenanfang

Hauptbenutzeroberfläche

Ergebnis	Windows	Mac OS
Aktuelles Bedienfeld schließen	**Strg-Taste + W**	**Befehl+W**
Bereich unter dem Zeigercursor maximieren/wiederherstellen	`(Einfaches Anführungszeichen unter Tilde)	`(Einfaches Anführungszeichen unter Tilde)
Aktuellen Bereich maximieren oder wiederherstellen	**Umschalttaste**+` (Einfaches Anführungszeichen unter Tilde)	**Umschalttaste**+` (Einfaches Anführungszeichen unter Tilde)
Bereich unter dem Zeigercursor maximieren/wiederherstellen (nichtenglische Tastaturen)	**<**	**<**
Aktuellen Bereich maximieren oder wiederherstellen (nichtenglische Tastaturen)	**Umschalttaste**+ <	**Umschalttaste**+ **<**
Vorheriges/nächstes Objekt aus der Liste auswählen	Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Vorheriges/nächstes Objekt zur aktuellen Auswahl hinzufügen	**Umschalttaste** + Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	**Umschalttaste** + Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Vorheriges/nächstes Objekt aus der Liste auswählen. Wenn ein Ordner ausgewählt ist, öffnet die Nach-rechts-Taste den Ordner und die Nach-links-Taste schließt ihn.	Nach-rechts- und Nach-links-Tasten	Nach-rechts- und Nach-links-Tasten
Vorheriges/nächstes Objekt zur aktuellen Auswahl hinzufügen. Wenn ein Ordner ausgewählt ist, öffnet die Nach-rechts-Taste den Ordner und Nach-links-Taste schließt ihn.	**Umschalttaste**+Nach-rechts- und Nach-links-Tasten	**Umschalttaste**+Nach-rechts- und Nach-links-Tasten

Zum Seitenanfang

Warteschlangenfenster

Ergebnis	Windows	Mac OS
Objekt zur Warteschlange hinzufügen	**Strg+I**	**Befehl+I**
Warteschlange starten/anhalten	**Eingabetaste**	**Eingabetaste (Zeilenschalter)**
Warteschlange stoppen	**Esc**	
Dialogfeld Voreinstellungen öffnen	**Strg + , (Komma)**	**Befehl+, (Komma)**
Warteschlange speichern	**Strg+S**	**Befehl+S**
Beenden	**Strg-Taste + Q**	**Befehl+Q**
Ausgewählte Objekte duplizieren	**Strg-Taste + D**	**Befehl+D**
Alle Objekte in der aktuellen Liste auswählen	**Strg+A**	**Befehl+A**
Dialogfeld Exporteinstellungen öffnen	**Strg-Taste + E**	**Befehl+E**
Rückgängig	**Strg+Z**	**Befehl+Z**
Wiederholen	**Strg+Y**	**Befehl+Y**
Adobe Media Encoder-Hilfe	**F1**	**F1**

Zum Seitenanfang

Dialogfeld „Exporteinstellungen“

Ergebnis	Windows	Mac OS
Verschiebt den Abspielkopf einen Frame nach vorne/hinten	Nach-links-/Nach-rechts-Tasten	Nach-links-/Nach-rechts-Tasten
Verschieben den Abspielkopf zum Anfang/Ende des Frames	**Pos1/Ende**	**Pos1/Ende**
In-Point des Quellbereichs auf die aktuelle Position des Abspielkopfs festlegen	**I**	
Out-Point des Quellbereichs auf die aktuelle Position des Abspielkopfs festlegen	**O**	**O**
Abspielkopf zum In-Point verschieben	**Q**	**Q**
Abspielkopf zum Out-Point verschieben	**W**	**W**
Vergrößert die Frame-Vorschau	**Strg++(Pluszeichen)**	**Befehl++(Pluszeichen)**
Verkleinert die Frame-Vorschau		**Befehl+-(Minuszeichen)**
Exportiert Vorgaben als EPR-Datei		

Bitratenfeld in MBit/s:		
Ergebnis	**Windows**	**Mac OS**
Aktuellen Wert um 1 erhöhen oder verringern	**Umschalttaste**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	**Umschalttaste**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Aktuellen Wert um 0,1 erhöhen oder verringern	Nach-oben- und Nach-unten-Tasten	Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Aktuellen Wert um 0,01 erhöhen oder verringern	**Strg**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	**Befehl**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Aktuellen Wert um 0,001 erhöhen oder verringern	**Strg**+**Alt**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	**Befehl**+**Opt**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten

Bitratenfeld in kBit/s:		
Ergebnis	**Windows**	**Mac OS**
Aktuellen Wert um 10 erhöhen oder verringern	**Umschalttaste**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	**Umschalttaste**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Aktuellen Wert um 1 erhöhen oder verringern	Nach-oben- und Nach-unten-Tasten	Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Aktuellen Wert um 0,1 erhöhen oder verringern	**Strg**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	**Befehl**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Aktuellen Wert um 0,01 erhöhen oder verringern	**Strg**+**Alt**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	**Befehl**+**Opt**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten

Numerisches Feld mit Ganzzahlen (z. B. Einstellung der Frame-Breite):		
Ergebnis	**Windows**	**Mac OS**
Aktuellen Wert um 1 erhöhen oder verringern	Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Aktuellen Wert um 10 erhöhen oder	**Umschalttaste**+Nach-oben-/Nach-	**Umschalttaste**+Nach-oben-/Nach-

verringern	unten-Tasten	unten-Tasten
Aktuellen Wert um 10 erhöhen oder verringern	**Strg**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	**Befehl**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten
Aktuellen Wert um 100 erhöhen oder verringern	**Strg**+**Umschalttaste**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten	**Befehl**+**Umschalttaste**+Nach-oben-/Nach-unten-Tasten

Zum Seitenanfang

Tastenkombinationen anpassen

Wählen Sie Bearbeiten > Tastaturbefehle (Windows) oder Anwendung > Tastaturbefehle (Mac OS), um die Tastaturbefehle in Adobe Media Encoder CS6 anzupassen.

Wenn Sie beispielsweise den Tastaturbefehl für das Ausschneiden von **Strg+x/Ctrl+x** in **Strg+t/Ctrl+t** ändern möchten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie Bearbeiten > Tastaturbefehle.
2. Im Fenster Tastaturbefehle erweitern Sie das Menü Bearbeiten, indem Sie darauf klicken.
3. Wählen Sie Ausschneiden.
4. Klicken Sie neben **Strg+x/Ctrl+x** auf ⊠, um den vorhandenen Befehl zu löschen.
5. Klicken Sie auf Hinzufügen.
6. Drücken Sie **Strg+t/Ctrl+t**.
7. Klicken Sie auf OK.

Dialogfeld „Tastaturbefehle“

Ergebnis	Windows	Mac OS
Alle Kategorien im Dialogfeld maximieren/minimieren	**Alt**+auf Kategorienüberschrift klicken	**Opt**+auf Kategorienüberschrift klicken

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Über Video- und Audiokodierung und -komprimierung

Zeitliche und räumliche Komprimierung
Bitrate
Framerate
Keyframes
Bild-Seitenverhältnis und Framegröße
Pixel-Seitenverhältnis
Halb- oder Vollbildkodierung bei Videos (interlaced bzw. noninterlaced)
FLV- und F4V-Videoformate für Flash Player
High-Definition-Video (HD)

Bei der Aufnahme von Video- und Audioclips in einem digitalen Format muss die Qualität mit der Dateigröße und Bitrate abgestimmt werden. Bei den meisten Dateiformaten werden Dateigröße und Bitrate über die Komprimierung reduziert, wobei auch die Qualität verringert wird. Mit Komprimierung lässt sich die Größe von Filmen reduzieren, damit sie gespeichert, übertragen und effektiv wiedergegeben werden können.

Wenn Sie eine Filmdatei exportieren, die auf einem bestimmten Gerätetyp mit einer bestimmten Bandbreite wiedergegeben werden soll, wählen Sie einen Encoder (Codec). Verschiedene Encoder verwenden zur Komprimierung der Informationen unterschiedliche Komprimierungsverfahren. Jeder Encoder verfügt über einen entsprechenden Decoder, der die Daten dekomprimiert und für die Wiedergabe interpretiert.

Codecs sind in großer Auswahl verfügbar, weil kein Codec die Ideallösung für alle Anforderungen darstellt. So eignen sich beispielsweise Codecs, mit denen sich bei Zeichentrickfilmen ausgezeichnete Komprimierungsergebnisse erzielen lassen, oft nur bedingt für realitätsnahe Videoaufnahmen.

Die Komprimierung kann *verlustfrei* (es werden keine Bilddaten ausgelassen) oder *verlustreich* (bestimmte Bilddaten werden ignoriert) erfolgen.

Über das Dialogfeld „Exporteinstellungen“ können Sie viele der Faktoren steuern, die die Komprimierung und andere Aspekte der Kodierung beeinflussen. Siehe Kodieren und Exportieren.

John Dickinson stellt auf der Adobe-Website eine Videoschulung zur Verfügung, die die Verwendung von Adobe Media Encoder für After Effects und Premiere Pro demonstriert.

Weitere Informationen zu Kodierungs- und Komprimierungsoptionen finden Sie in folgendem FAQ-Eintrag:„FAQ: What is the best format for rendering and exporting from After Effects? (Welches Format eignet sich am besten für das Rendern und Exportieren aus After Effects?)“

Nach oben

Zeitliche und räumliche Komprimierung

Die beiden allgemeinen Komprimierungskategorien für Video- und Audiodaten sind *räumlich* und *zeitlich*. Bei der räumlichen Komprimierung werden die Daten jedes einzelnen Frames unabhängig von den vorhergehenden oder nachfolgenden Frames komprimiert. Die räumliche Komprimierung wird häufig als *Intraframe*-Komprimierung bezeichnet.

Bei der zeitlichen Komprimierung werden die Inhalte der aufeinanderfolgenden Frames analysiert und nur die Unterschiede gespeichert, sodass die einzelnen Frames anhand ihrer Abweichungen gegenüber dem jeweils vorhergehenden Frame beschrieben werden. Unveränderte Bildbereiche werden lediglich von den vorhergehenden Frames wiederholt. Die zeitliche Komprimierung wird häufig als *Interframe*-Komprimierung bezeichnet.

Nach oben

Bitrate

Die Bitrate (*Datenrate*) wirkt sich auf die Qualität eines Videoclips und auf die Zielgruppe aus, die die Daten aufgrund ihrer Bandbreitenbeschränkungen herunterladen kann.

Wenn Sie Videos über das Internet bereitstellen, erstellen Sie Dateien mit niedrigeren Bitraten. Benutzer mit schneller Internetverbindung können die Dateien zwar ohne oder mit nur geringer Verzögerung anzeigen, der Download über eine Modemverbindung kann jedoch geraume Zeit in Anspruch nehmen. Falls es sich bei der Zielgruppe voraussichtlich um Modembenutzer handelt, sollten Sie möglichst kurze Videoclips erstellen, um keine unnötig langen Downloadzeiten zu verursachen.

Nach oben

Framerate

Ein Video ist eine Sequenz von Bildern, die in schneller Folge auf dem Bildschirm angezeigt werden, um die Illusion einer Bewegung zu erzeugen. Die Anzahl der Einzelbilder bzw. Frames, die pro Sekunde angezeigt werden, wird als *Framerate* bezeichnet und in Frames pro Sekunde (fps) angegeben. Je höher die Framerate, desto mehr Frames werden pro Sekunde in einer Bildsequenz angezeigt, sodass flüssigere Übergänge entstehen. Der Nachteil der höheren Qualität besteht aber darin, dass höhere Frameraten die Übertragung größerer Datenmengen erfordern, also eine höhere Bandbreite voraussetzen.

Bei digital komprimierten Videos steigt die Dateigröße mit der Höhe der Framerate. Um die Dateigröße zu verringern, reduzieren Sie entweder die Framerate oder die Bitrate. Wenn Sie die Bitrate verringern und die Framerate beibehalten, wird die Bildqualität beeinträchtigt.

Da die Wiedergabequalität von Videos mit der ursprünglichen Framerate (also der Framerate, mit der das Video aufgenommen wurde) am besten ist, empfiehlt Adobe, eine hohe Framerate beizubehalten, sofern die Bereitstellungskanäle und Wiedergabeplattformen dies zulassen. Verwenden Sie für Full-Motion-NTSC-Videos 29,97 fps und für PAL-Videos 25 fps. Wenn Sie die Framerate reduzieren, verringert Adobe Media Encoder die Framezahl linear. Wenn Sie die Framerate jedoch senken müssen, erzielen Sie mit einer gleichmäßigen Teilung die besten Ergebnisse. Hat die Quelle beispielsweise eine Framerate von 24 fps, verringern Sie die Framerate auf 12 fps, 8 fps, 6 fps, 4 fps, 3 fps oder 2 fps.

Verwenden Sie bei mobilen Geräten die gerätespezifischen Kodierungsvorgaben. Sie können auch Adobe Device Central verwenden, um die geeigneten Einstellungen für viele mobile Geräte zu ermitteln. Informationen zu Device Central finden Sie in der Device Central-Hilfe.

Hinweis: *Wenn Sie eine SWF-Datei mit einem eingebetteten Video erstellen, müssen der Videoclip und die SWF-Datei dieselbe Framerate aufweisen. Bei unterschiedlichen Frameraten kommt es zu einer ungleichmäßigen Wiedergabe.*

Nach oben

Keyframes

Keyframes sind vollständige Videoframes (bzw. -bilder), die in gleichmäßigen Abständen in einen Videoclip eingefügt werden. Die Frames zwischen den Keyframes enthalten Informationen zu Veränderungen, die zwischen Keyframes auftreten.

Hinweis: *Diese Keyframes sind nicht identisch mit den Marken, die Animationseigenschaften zu bestimmten Zeitpunkten definieren und ebenfalls als Keyframes bezeichnet werden.*

Adobe Media Encoder ermittelt standardmäßig das zu verwendende Keyframe-Intervall (Keyframe-Abstand) automatisch anhand der Framerate des Videoclips. Der Wert des Keyframe-Abstands teilt dem Encoder mit, wie oft das Videobild neu ausgewertet und ein vollständiger Frame oder Keyframe in einer Datei aufgezeichnet werden muss.

Wenn Ihr Videomaterial viele Szenenwechsel oder schnelle Bewegungen bzw. Animationen enthält, kann die Gesamtbildqualität möglicherweise durch einen niedrigeren Keyframe-Abstand verbessert werden. Ein geringerer Keyframe-Abstand entspricht einer größeren Ausgabedatei.

Der Keyframe-Abstand wirkt sich auf die Fähigkeit des Flash Players aus, eine FLV- oder F4V-Datei zu durchsuchen (schneller Vor- oder Rücklauf). Im Flash Player ist nur ein Suchlauf von Keyframe zu Keyframe möglich. Wenn Sie an andere Stellen springen und die Frames anhalten möchten, müssen Sie daher einen niedrigeren Wert für den Keyframe-Abstand angeben.

Wenn Sie den Keyframe-Abstand reduzieren, müssen Sie die Bitrate für die Videodatei erhöhen, um eine vergleichbare Bildqualität zu erhalten.

Nach oben

Bild-Seitenverhältnis und Framegröße

Wie die Framerate stellt die Framegröße einen wichtigen Faktor bei der Gewährleistung einer hochwertigen Videoqualität dar. Bei einer bestimmten Bitrate nimmt die Videoqualität ab, je größer das Bild dargestellt wird.

Beim Bild-Seitenverhältnis handelt es sich um das Verhältnis zwischen Breite und Höhe eines Bilds. Die häufigsten Bild-Seitenverhältnisse sind 4:3 (Standard-Fernseher) und 16:9 (Widescreen- und High-Definition-Fernseher).

Nach oben

Pixel-Seitenverhältnis

Die meisten Computergrafiken bestehen aus quadratischen Pixeln mit einem Pixel-Seitenverhältnis von 1:1 zwischen Breite und Höhe.

In einigen digitalen Videoformaten sind die Pixel nicht quadratisch. Ein standardmäßiges digitales NTSC-Video (DV) verfügt z. B. über eine Framegröße von 720 x 480 Pixeln und wird mit einem Seitenverhältnis von 4:3 angezeigt. Das bedeutet, dass die Pixel nicht quadratisch sind und über ein Pixel-Seitenverhältnis (Pixel Aspect Ratio, PAR) von 0,91 verfügen (ein hohes, schmales Pixel).

Nach oben

Halb- oder Vollbildkodierung bei Videos (interlaced bzw. noninterlaced)

Interlaced Videos bestehen aus zwei Halbbildern, die zusammen jeweils einen Videoframe bilden. Jedes Halbbild enthält die Hälfte der horizontalen Bildzeilen des Frames. Das obere Halbbild (Halbbild 1) umfasst alle ungerade nummerierten Bildzeilen und das untere Halbbild (Halbbild 2) umfasst alle gerade nummerierten Bildzeilen. Ein Interlaced-Videobildschirm (z. B. ein Fernsehbildschirm) zeigt jeden Frame an, indem er zuerst alle Bildzeilen eines Halbbilds und anschließend alle Zeilen des anderen Halbbilds zeichnet. Die Halbbild-Reihenfolge gibt an, welches Halbbild zuerst gezeichnet wird. Bei NTSC-Videos werden 59,94-mal in der Sekunde neue Halbbilder gezeichnet, was einer Framerate von 29,97 Frames pro Sekunde entspricht.

Noninterlaced-Videoframes werden nicht in Halbbilder unterteilt. Ein progressiver Scanning-Bildschirm (z. B. ein Computermonitor) zeigt einen Noninterlaced-Videoframe an, indem alle horizontalen Bildzeilen in einem Durchgang von oben nach unten gezeichnet werden.

Adobe Media Encoder führt vor dem Kodieren ein Deinterlacing (Zusammenfügen von Halbbildern) für Video durch, wenn Sie eine Quelle mit Interlaced-Material in eine Ausgabe mit Noninterlaced-Material kodieren.

Nach oben

FLV- und F4V-Videoformate für Flash Player

Die Formate FLV und F4V sind Containerformate, von denen jedes einzelne mit einer Gruppe von Video- und Audioformaten verknüpft ist.

F4V-Dateien enthalten normalerweise mit dem H.264-Videocodecs kodierte Videodaten sowie das AAC-Audiocodec. Diese Dateien können mit Flash Player 9.0.r115 und höher abgespielt werden. Der H.264-Videocodec wird auch als MPEG-4 AVC (Advanced Video Coding) bezeichnet. Der H.264-Videocodec bietet qualitativ hochwertigere Videos bei niedrigeren Bitraten als der On2 VP6-Videocodec.

Zusätzlich zum F4V-Containerformat unterstützt Flash Player ab Version 9.0.115.0 Dateiformate aus dem standardmäßigen MPEG-4-Containerformat. Hierzu gehören die Dateiformate MP4, M4A, MOV, MP4V, 3GP und 3G2, sofern sie H.264-Video oder kodiertes HE-AAC v2-Audio oder beides enthalten.

FLV-Dateien enthalten normalerweise mit On2 VP6- oder Sorenson Spark-Codecs kodierte Videodaten und mit MP3-Audiocodecs kodierte Audiodaten. Diese Dateien können mit Flash Player 8 und höher abgespielt werden. Adobe Media Encoder CS5 kann FLV-Dateien mit dem On2 VP6-Videocodec, nicht jedoch mit dem Sorenson-Spark-Codec importieren und kodieren.

Hinweis: *Videos, die mit dem On2 VP6-Codec in einem FLV-Container kodiert wurden, können einen 8-Bit-Alpha-Kanal (für Transparenz) enthalten, mit dem Videos zusammengestellt werden können. Videos, die mit dem H.264-Codec in einem F4V-Container kodiert wurden, enthalten keinen Alpha-Kanal.*
Sowohl H.264 als auch On2 VP6 verwenden zeitliche und räumliche Komprimierung.

Weitere Informationen zu den FLV- und F4V-Formaten sowie den H.264- und On2 VP6-Encodern finden Sie unter „Videoformate und Flash“ in *Verwenden von Flash Professional CS5*.

Fabio Sonnati erläutert auf der Adobe-Website empfohlene Einstellungen für H.264-Filme (F4V-Format) für Mobilgeräte.

Nach oben

High-Definition-Video (HD)

High-Definition-Video (HD-Video) bezeichnet Videoformate mit Pixelabmessungen über denen von Standard-Definition-Video (SD-Video). Normalerweise bezieht sich Standard-Definition auf digitale Formate mit Pixelabmessungen, die ungefähr den Auflösungen analoger Fernsehstandards entsprechen, z. B. NTSC und PAL (ca. 480 bzw. 576 vertikale Linien). Die gängigsten HD-Formate haben Pixelabmessungen von 1280 x 720 oder 1920 x 1080 mit einem Bild-Seitenverhältnis von 16:9.

HD-Videoformate beinhalten Interlaced- und Noninterlaced-Varianten. In der Regel bestehen die Formate mit der höchsten Auflösung bei höheren Frameraten aus Zeilensprung-Halbbildern („Interlaced-Formate“), da für Noninterlaced-Video bei diesen Pixelabmessungen eine erheblich höhere Datenrate erforderlich wäre.

HD-Videoformate werden durch ihre vertikalen Pixelabmessungen, den Scanmodus und die Framerate oder Halbbild-Framerate (je nach Scanmodus) ausgewiesen. So bezeichnet 1080i60 beispielsweise das Interlaced-Scanning von 60 Halbbildframes mit 1920 x 1080 pro Sekunde und 720p30 das progressive Scanning von 30 Nicht-Halbbildframes mit 1280 x 720. In beiden Fällen beträgt die Framerate rund 30 Frames pro Sekunde.

Trish und Chris Meyer geben in ihren Artikeln auf der ProVideo Coalition-Website Tipps zum Planen und Ausführen von Arbeiten in hoher Auflösung und im Widescreen-Format:

- The High-Def Checklist
- Open Wide: Creating That Widescreen Look

Verwandte Themen

Über Adobe Device Central

Videoformate und Flash

Rendern und Exportieren einer Komposition als FLV- oder F4V-Datei

(cc) BY-NC-SR

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Tipps zur Komprimierung

Tipps zur Videokomprimierung

Arbeiten Sie bis zur Endausgabe mit Video im nativen Format. Verwenden Sie ursprüngliches oder das am wenigsten komprimierte Videomaterial, das verfügbar ist. Jedes Mal, wenn Sie ein Video mit einem verlustreichen Encoder komprimieren, reduzieren Sie die Qualität des Videos. Während ein einmaliger Qualitätsverlust häufig akzeptabel ist, wird die Qualität eines bereits komprimierten Videos durch erneute Kodierung und Komprimierung unter Umständen auf einen inakzeptablen Wert gesenkt. Außerdem kann ein bereits kodiertes und komprimiertes Video Rauschen und Störungen enthalten, durch welche die nächste Kodierung und Komprimierung länger dauert und zu einer größeren Datei führt.

Halten Sie Videos so kurz wie möglich. Nehmen Sie Feineinstellungen am Anfang und Ende des Videos vor und entfernen Sie unnötigen Inhalt. Siehe Zuschneiden der Quelle vor der Kodierung.

Passen Sie die Komprimierungseinstellungen an Wenn das komprimierte Videomaterial gut aussieht, können Sie versuchen, die Dateigröße durch Einstellungsänderungen zu reduzieren. Probieren Sie verschiedene Einstellungen aus, bis Sie die beste Komprimierungseinstellung für Ihr Video gefunden haben. Alle Videos weisen verschiedene Attribute auf, die sich auf die Komprimierung und Dateigröße auswirken, daher sind für jedes Video individuelle Einstellungen erforderlich, um das beste Ergebnis zu erzielen. Siehe Kodieren und Exportieren.

Vermeiden Sie schnelle Bewegungen. Beschränken Sie Bewegungen, wenn Sie Bedenken wegen der Dateigröße haben. Jede Bewegung vergrößert die Datei. Wackelige Aufnahmen, Roll- sowie Zoom-Effekte sind hierbei besonders zu vermeiden. Sie können die Funktionen zur Bewegungsstabilisierung in After Effects verwenden, um unerwünschte Bewegungen zu entfernen.

Wählen Sie die passenden Abmessungen. Siehe Bild-Seitenverhältnis und Framegröße.

Wählen Sie eine angemessene Framerate. Siehe Framerate.

Wählen Sie eine angemessene Anzahl an Keyframes. Siehe Keyframes.

Reduzieren Sie Rauschen und Körnung. Rauschen und Körnung in den Quellbildern erhöhen die Größe kodierter Dateien. Verwenden Sie im Idealfall Adobe Premiere Pro oder After Effects, um Rauschen und Körnung zu reduzieren. Sie können auch den Filter „Gaußscher Weichzeichner“ in Adobe Media Encoder verwenden, um das Rauschen zu reduzieren. Dies geht jedoch zu Lasten der Bildqualität. Siehe Filtert Exporteinstellungen.

Tipps zur Komprimierung von Audiodateien

Für die Audioproduktion gelten die gleichen Überlegungen wie für die Videoproduktion. Um eine gute Audiokomprimierung zu erhalten, benötigen Sie zunächst eine Audiodatei ohne Verzerrungen und hörbare Fehler aus der Quellaufzeichnung.

Wenn Sie Material von einer CD kodieren, sollten Sie die Datei nicht über den analogen Eingang einer Soundkarte aufnehmen, sondern mittels direkter digitaler Übertragung. Die Soundkarte erfordert eine unnötige Digital-zu-Analog- und Analog-zu-Digital-Konvertierung, die Störungen in der übertragenen Audiodatei verursachen kann. Sowohl für Windows als auch für Mac OS stehen verschiedene Hilfsprogramme zur direkten digitalen Datenübertragung zur Verfügung. Wenn die Aufzeichnung von einer analogen Quelle unvermeidbar ist, sollten Sie unbedingt eine Soundkarte mit der höchstmöglichen Qualität verwenden.

Hinweis: *Liegt die Audioquelldatei in Mono vor, wird zur Verwendung mit Flash die Kodierung in Mono empfohlen. Wird die Kodierung mithilfe von Adobe Media Encoder vorgenommen und eine Kodierungsvorgabe verwendet, stellen Sie sicher, dass die Vorgabe auf die Kodierung in Mono eingestellt ist.*

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Preferences

General
Media
Metadata
Memory

- To open the Preferences dialog box, choose Edit > Preferences (Windows) or Adobe Media Encoder > Preferences (Mac OS).
- To restore default preference settings, hold Ctrl+Alt+Shift (Windows) or Command+Option+Shift (Mac OS) while the application is starting.

General

To the top

Increment Output File Name If The File With The Same Name Exists By default, if you tell Adobe Media Encoder to create an output file with the same name as an existing file in the same location, Adobe Media Encoder will increment the name of the new file. For example, if you encode a video clip and create the output file video.flv, and then re-encode the same file without first deleting video.flv, Adobe Media Encoder names the next file video_1.flv.

Important: *To prevent the overwriting of files, name your files in such a way that they don't inadvertently overwrite one another.*

Remove Completed Files From Queue On Exit Removes any encoded items from the encoding queue when you quit the application.

Warn On Stop Queue Or Remove File By default, Adobe Media Encoder prompts you with a warning if you attempt to stop encoding, remove a file, or move watch folders during the encoding process.

Play Chime When Finished Encoding In Adobe Media Encoder CS5.5 and later, a chime plays when encoding is done.

Start Queue Automatically When Idle For The encoding process begins automatically within the specified time after an item has been added to the queue. The countdown timer is reset when you interact with the application. Deselect this option to disable this automatic starting. This preference is switched off by default in Adobe Media Encoder CS5.5 and later.

Show Queue Elapsed Encoding Time Shows the amount of time that has elapsed since the encoding has started in Adobe Media Encoder CS5.5 and later.

Preview While Encoding Videos are shown as they are being encoded in the Current Encode section. For best performance, uncheck the preference.

Place Output Files In By default, Adobe Media Encoder places exported files in the same folder as the source video clip. To choose a different destination folder in which to place encoded media clips, select Place Output Files In option, and click Browse.

Language The language to use with Adobe Media Encoder. For Adobe Media Encoder CS5.5 and later, this preference is located in the Appearance category.

Display Format The format and time base to use for time displays. For Adobe Media Encoder CS5.5 and later, this preference is located in the Appearance category.

User Interface Brightness Brightness of Adobe Media Encoder interface. For Adobe Media Encoder CS5.5 and later, this preference is located in the Appearance category.

Media

To the top

See Managing the media cache database.

Metadata

To the top

Write XMP ID To Files On Import Writes unique identifier to imported files that don't already contain one.

For information about other n in the Metadata category, see Export and thin XMP metadata.

Memory

To the top

RAM Reserved For Other Applications Adobe Media Encoder shares a memory pool with Adobe Premiere Pro, After Effects, and Encore. The RAM Reserved For value indicates how much memory is in this memory pool. You can affect this value by giving more or less RAM to other applications (and the operating system). Give more RAM to the applications that share the memory pool by decreasing the RAM Reserved For Other Applications value.

Important: *Don't set RAM Reserved For Other Applications to be very low. Depriving the operating system and other applications of memory can cause poor performance.*

(cc) BY-NC-SA

Legal Notices | Online Privacy Policy

Kodieren und Exportieren

Ein Teil des Inhalts, der von dieser Seite verknüpft ist, wird nur auf Englisch angezeigt.

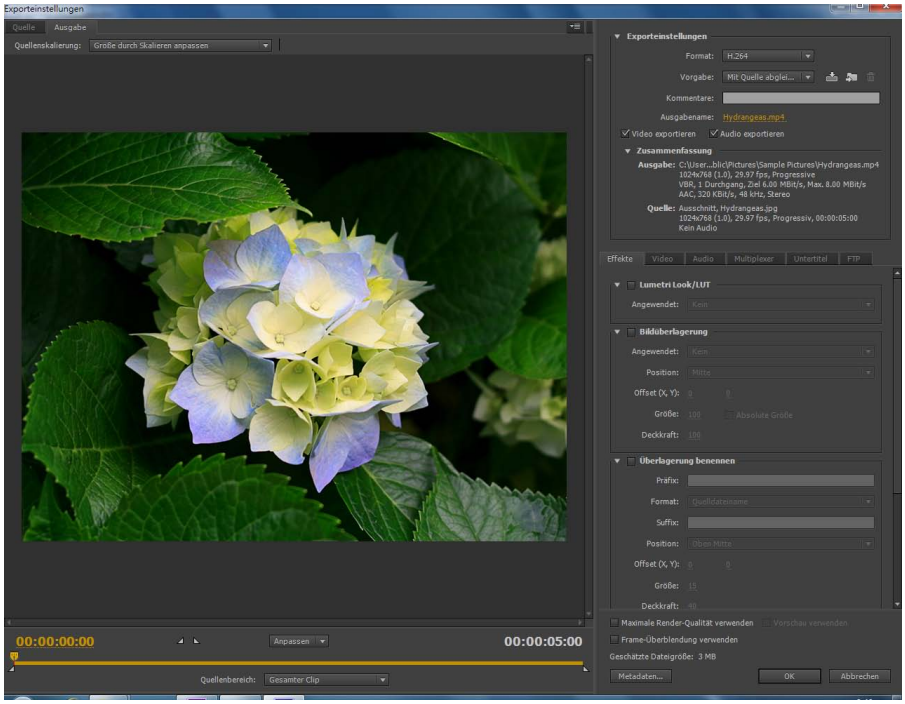
Exporteinstellungen-Referenz

Dialogfeld „Exporteinstellungen“
Zuschneiden der Quelle vor der Kodierung
Effekteinstellungen
Videoexporteinstellungen
Multiplexer-Exporteinstellungen
Audio-Exporteinstellungen
Einstellungen für den FTP-Export
Exportieren und Ausdünnen von XMP-Metadaten
Vorgaben „Mit Quelle abgleichen“
Untertitel

Zum Seitenanfang

Dialogfeld „Exporteinstellungen“

Um das Dialogfeld Exporteinstellungen zu öffnen, wählen Sie im Kontextmenü des Assets Exporteinstellungen oder wählen Sie Bearbeiten > Exporteinstellungen.



Das Dialogfeld „Exporteinstellungen“ enthält auf der linken Seite einen großen Anzeigebereich, der die Bereiche „Quelle“ und „Ausgabe“ umfasst.

Weitere Registerkarten im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ umfassen die für das gewählten Format verfügbaren Kodierungseinstellungen.

Informationen zur Verwendung der verschiedenen Optionen im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ finden Sie unter Kodieren und Exportieren.

Informationen zur Verwendung der Steuerelemente im Zeitleistenbereich und im Bildanzeigebereich zum Zuschneiden des Quellobjekts finden Sie unter Zuschneiden der Quelle vor der Kodierung.

Eine Demo des Dialogfeldes „Exporteinstellungen“ und einiger empfohlener Einstellungen für Videos, die im Internet veröffentlicht werden sollen, finden Sie in dieser Videoschulung von Richard Harrington.

Bildanzeigebereich

- Um zwischen der Vorschau eines Bilds mit oder ohne Pixel-Seitenverhältnis-Korrektur zu wechseln, wählen Sie rechts oben im Bedienfeld „Quelle“ oder „Ausgabe“ im Bedienfeldmenü die Option „Seitenverhältniskorrektur“.
- Um die Bildvorschau zu vergrößern oder zu verkleinern, wählen Sie im Menü „Anzeige-Zoomfaktor“ über der Zeitleiste den gewünschten Zoomfaktor.

Sie können die Anzeige auch verkleinern, indem Sie Strg + „-“ (Bindestrich) () bzw. Befehlstaste + „-“ (Bindestrich) (Mac OS) drücken. Vergrößern Sie die Anzeige, indem Sie Strg + „=“ (Gleichheitszeichen) (Windows) bzw. Befehlstaste + „=“ (Gleichheitszeichen) (Mac OS) drücken. Verwenden Sie für diese Tastaturbefehle die Tasten auf der Haupttastatur, nicht jene auf dem Ziffernblock.

Zeitleiste und Zeitanzeige

Sowohl im Bedienfeld „Quelle“ als auch im Bedienfeld „Ausgabe“ befinden sich unter dem Bildanzeigebereich eine Zeitanzeige und eine Zeitleiste. Die Zeitleiste umfasst eine Marke für die aktuelle Zeit, eine Anzeigebereichsleiste sowie Schaltflächen zum Festlegen von In- und Out-Points.

Um die Marke für die aktuelle Zeit zu verschieben, klicken Sie auf die Anzeige der aktuellen Zeit und ziehen Sie sie oder ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit. Sie können den Timecode auch direkt in die aktuelle Zeitanzeige eingeben, um die CTI in den gewünschten Frame zu verschieben.

Zum Seitenanfang

Zuschneiden der Quelle vor der Kodierung

Sie können das Video so zuschneiden, dass Sie nur einen Teil des Quellvideos bzw. des Audioelements kodieren und exportieren.

1. Klicken Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ entweder auf die Registerkarte „Quelle“ oder auf die Registerkarte „Ausgabe“.

2. Um das Video zuzuschneiden, legen Sie einen In-Point (erster Frame) und einen Out-Point (letzter Frame) fest. Sie können den In- oder Out-Point auf die aktuelle Zeit setzen, indem Sie auf die Schaltflächen „In-Point setzen“ bzw. „Out-Point setzen“ über der Zeitleiste klicken oder indem Sie das Symbol für den In- bzw. Out-Point durch Ziehen in der Zeitleiste verschieben. Sie können auch die Taste „I“ verwenden, um einen In-Point festzulegen, bzw. die Taste „O“, um einen Out-Point festzulegen.

   Das Menü „Quellenbereich“ kann die folgenden Optionen enthalten:

   - Arbeitsbereich - Schneidet auf den in Premiere Pro- und After Effects-Projekten angegebenen Arbeitsbereich zu
   - In/Out - Schneidet auf die In- und Out-Markierungen zu, die in Clips oder Sequenzen aus Premiere Pro und After Effects festgelegt sind
   - Gesamter Clip/Sequenz - Verwendet die gesamte Dauer des Clips bzw. der Sequenz
   - Benutzerdefiniert - Schneidet auf die in AME festgelegten In- und Out-Markierungen zu

   Hinweis: *Adobe Media Encoder übernimmt die Zeitcode-Informationen aus einer Quelldatei. Wenn die Quelle bei 00:00:05:00 beginnt, beginnt die Zeitleiste für das Objekt in Adobe Media Encoder ebenfalls bei 00:00:05:00 und nicht bei null. Diese Zeitleisten-Informationen werden in die kodierte Ausgabedatei übernommen.*

3. Um das Bild zu beschneiden, klicken Sie in der linken oberen Ecke des Bedienfelds „Quelle“ auf die Schaltfläche „Ausgegebenes Video beschneiden“ .

4. Um die Proportionen des beschnittenen Bilds zu beschränken, wählen Sie eine Option aus dem Menü „Zuschneideproportionen“.

5. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

   - Ziehen Sie die Seiten oder Eckgriffpunkte des Ausschnittrahmens.

- Geben Sie unter „Links“, „Oben“, „Rechts“ und „Unten“ Werte in Pixel ein.

6. Klicken Sie auf die Registerkarte „Ausgabe“, um eine Vorschau des zugeschnittenen Bilds anzuzeigen.

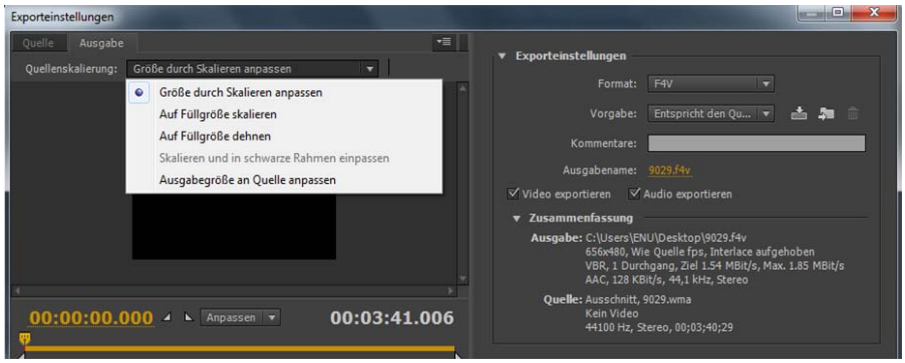
7. Wählen Sie im Bedienfeld „Ausgabe“ im Menü „Quellenskalierung“ die gewünschte Skalierungsoption. Weitere Informationen zu den verschiedenen Skalierungsoptionen finden Sie unter Skalieren von Quellframes.

Hinweis: *Um ein unbeschnittenes Bild wiederherzustellen, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche „Ausgegebenes Video beschneiden“* .

Skalieren von Quellframes

Verwenden Sie die Optionen im Menü Quellenskalierung des Dialogfelds Exporteinstellungen, um die Quellframes besser in Ausgabeframes verschiedener Größe skalieren zu können.

In Adobe Media Encoder CS6 und höher müssen Sie keinen Zuschnitt aktivieren, bevor Sie diese Option nutzen. Außerdem ist diese Einstellung für jedes beliebige Ausgabeformat innerhalb bearbeitbarer Frameabmessungen verfügbar.



Optionen für die Quellenskalierung

An Fenstergröße anpassen Skaliert den Quellframe, sodass dieser in den Ausgabeframe passt. Das Seitenverhältnis der Quelle bleibt erhalten. Quellframes werden nach Bedarf im Letterbox- oder Pillarbox-Format im Ausgabeframe angeordnet.

Wenn Sie das Video zugeschnitten haben, werden die Abmessungen des zugeschnittenen Videos entsprechend der auf der Registerkarte „Video“ angegebenen Framebreite und Framehöhe angepasst. Wenn das durch diese Werte festgelegte Seitenverhältnis nicht dem des beschnittenen Videos entspricht, wird das Videomaterial notwendigerweise mit schwarzen Balken angezeigt.

Auf Füllgröße skalieren Skaliert den Quellframe, sodass dieser den Ausgabeframe komplett ausfüllt. Dabei wird der Quellframe bei Bedarf zugeschnitten. Pixel-Seitenverhältnis des Quellframes bleibt erhalten.

Auf Füllgröße dehnen Passt den Quellframe so in der Größe an, dass er den Ausgabeframe komplett ausfüllt. Das Pixel-Seitenverhältnis der Quelle bleibt *nicht* erhalten, entsprechend können Verzerrungen auftreten, wenn der Ausgabeframe nicht dasselbe Seitenverhältnis verwendet wie die Quelle.

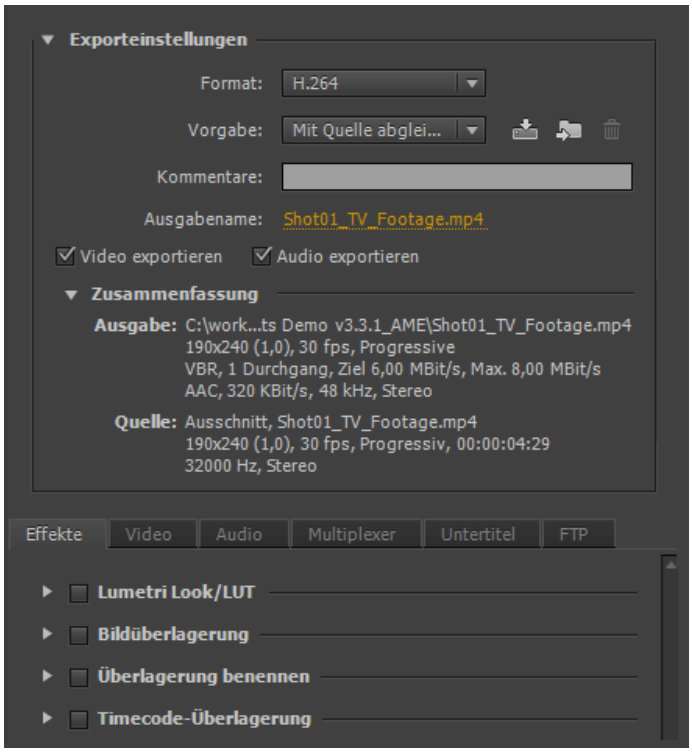
Skalieren und in schwarze Rahmen einpassen Quellframe passt einschließlich des beschnittenen Bereichs in den Ausgabeframe. Das Pixel-Seitenverhältnis bleibt erhalten. Dem Video wird ein schwarzer Rand hinzugefügt, selbst wenn die Zielabmessungen kleiner sind als das Quellvideo.

Ausgabegröße an Quelle anpassen Übernimmt für die Höhe und Breite der Ausgabe automatisch die Höhe und Breite des zugeschnittenen Frames, die Größeneinstellungen für den Ausgabeframe werden überschrieben.

Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie Inhalte zur Verwendung mit Flash Player oder anderen Webanwendungen ohne schwarze Ränder wie beim Letterboxing oder Pillarboxing exportieren möchten.

Zum Seitenanfang

Effekte Einstellungen



Die aktuelle Version von AME verfügt im Dialogfeld Exporteinstellungen über ein neues Bedienfeld Effekte. Es gibt vier neue Effekte, die im Bedienfeld „Effekte“ verfügbar sind.

Sie können die Effekteinstellungen genauso speichern, importieren und exportieren wie andere Vorgaben. Weitere Informationen finden Sie unter Benutzerdefinierte Vorgaben.

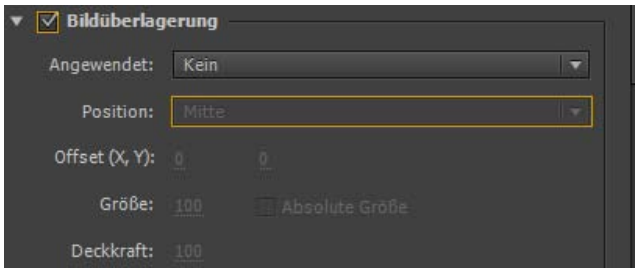
Lumetri-Effekt

Verwenden Sie den Lumetri-Effekt, um verschiedene Farbkorrekturen auf die Videosequenz anzuwenden. Lumetri-Effekte sind in folgenden vier Hauptkategorien verfügbar:

- Film
- Sättigungsverringerung
- Stil
- Farbtemperatur

Sie können auch benutzerdefinierte Looks und LUTs anwenden, die in Adobe SpeedGrade oder einer anderen Anwendung zur Farbkorrektur erstellt wurden. Wählen Sie im Dropdownmenü Angewendet die Option Auswählen..., um eine benutzerdefinierte Look- oder LUT-Datei anzuwenden.

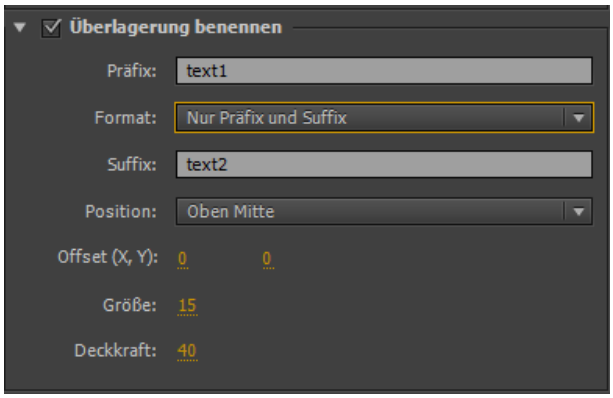
Bildüberlagerung



Verwenden Sie Bildüberlagerung, um ein Bild in der Sequenz zu überlagern. Die folgenden Optionen stehen zur Auswahl:

- Angewendet - Suchen und wählen Sie das Bild, das Sie überlagern möchten
- Position - Legt die relative Position der Überlagerung innerhalb des Ausgabeframes fest. Beispiel: Zentrieren, Oben links, Unten rechts.
- Verschiebung - Gibt die horizontale und vertikale Verschiebung des Bildes (in Pixeln) an
- Größe - Passt die Größe des Bildes an Standardmäßig wird die Überlagerungsgröße des Bildes automatisch an die Größe des aktuellen Ausgabeframes angepasst. Dies bedeutet, dass das Bild unabhängig von der Ausgabeauflösung entsprechend seiner relativen Größe überlagert wird. Wenn Sie Absolute Größe aktivieren, bleibt die Überlagerungsgröße des Bildes mit der nativen Größe des Quellbildes verknüpft. Wenn die Option Absolute Größe aktiviert ist, wird die Bildüberlagerung bei höheren Ausgabeauflösungen kleiner und bei geringeren Ausgabeauflösungen größer angezeigt.
- Deckkraft - Gibt die Deckkraft des Bildes an

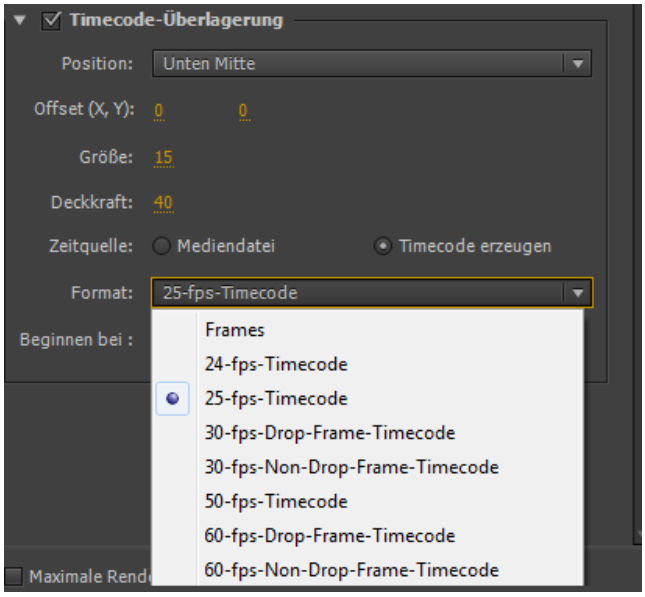
Überlagerung benennen



Überlagert Text auf der Videosequenz. Die folgenden Optionen sind für diesen Effekt verfügbar:

- Präfix - Bietet Ihnen die Möglichkeit, den Text einzugeben, der am Anfang des Dateinamens angezeigt wird.
- Suffix - Gibt den Suffixtext an
- Format - Gibt die Optionen an, mit denen der Name angezeigt wird Die folgenden Optionen stehen zur Auswahl:
  - Nur Präfix und Suffix
  - Quelldateiname
  - Quelldateiname (ohne Erweiterung)
  - Ausgabedateiname
  - Ausgabedateiname (ohne Erweiterung)
- Position - Legt die relative Position des Textes innerhalb des Ausgabeframes fest. Beispiel: Zentrieren, Oben links, Oben Mitte.
- Verschiebung - Gibt die horizontale und vertikale Verschiebung des Namens (in Pixeln) an
- Größe - Passt die Größe des Namens an
- Deckkraft - Gibt die Deckkraft des schwarzen Hintergrunds hinter dem Text an

Timecode-Überlagerung



Überlagert einen Timecode auf der Videoausgabe. Die folgenden zusätzlichen Optionen sind für den Effekt „Timecode-Überlagerung“ verfügbar:

- Position - Legt die relative Position des Timecodes innerhalb des Ausgabeframes fest. Beispiel: Zentrieren, Oben links, Oben Mitte.
- Verschiebung - Bietet Ihnen die Möglichkeit, die horizontale und vertikale Verschiebung (in Pixel) des Timcodes innerhalb des Ausgabeframes anzugeben
- Größe - Passt die Größe des Timecodes an
- Zeitquelle - Gibt an, wie Timecode erzeugt wird
  - Mediendatei - Liest den Timecode aus der Quelle. Wenn das Quellmedium nicht gefunden wird, beginnt die Timecode-Überlagerung bei null und entspricht der Framerate der Quelle.
    - Offset in Frames - Gibt die Anzahl der Frames an, um die der Quell-Timecode verschoben werden soll. Sie können für diese Verschiebung einen positiven oder einen negativen Wert festlegen.
  - Timecode erzeugen - Bietet Ihnen die Möglichkeit, benutzerdefinierten Timecode anzugeben, um das Video damit zu überlagern. Wenn diese Option ausgewählt ist, wählen Sie im Dropdownmenü Format eine Framerate und eine Zählmethode. Sie können auch einen benutzerdefinierten Anfangs-Timecode angeben.

Zum Seitenanfang

Exporteinstellungen für Videos

Adobe Media Encoder ist sowohl eine eigenständige Anwendung als auch eine Komponente von Adobe Premiere Pro, After Effects und Flash Professional. In einigen Situationen (z. B. beim Rendern und Exportieren aus Premiere Pro) legen Sie die Kodierungsoptionen im vollständigen Dialogfeld „Exporteinstellungen“ von Adobe Media Encoder fest. In anderen Situationen (z. B. beim Rendern und Exportieren aus After Effects) legen Sie die Kodierungsoptionen in einem formatspezifischen Dialogfeld „Optionen“ fest, das nur einen Teil der Kodierungsoptionen enthält.

In Adobe Media Encoder sind viele Vorgaben integriert, von denen jede verschiedene Optionen entsprechend den Anforderungen eines bestimmten Ausgabeformats festlegt. Sowohl im Dialogfeld „Exporteinstellungen als auch im formatspezifischen Dialogfeld „Optionen“ hängen die auf der Registerkarte „Video“ verfügbaren Optionen vom gewählten Format ab.

Hier nicht dokumentierte Optionen sind entweder ausschließlich für ein spezifisches Format verfügbar oder benötigen keine Dokumentation. Detaillierte Informationen finden Sie in den Spezifikationen für das betreffende Format. MPEG-Formate enthalten beispielsweise viele erweiterte Optionen, die hier nicht aufgeführt werden. Detaillierte Informationen zu den hier nicht aufgeführten Optionen finden Sie in den Spezifikationen für das MPEG-2-Format (ISO/IEC 13818) und auf der Wikipedia-Website.

Hinweis: *Manche Aufnahmekarten und Software-Zusatzmodule verfügen über eigene Dialogfelder mit spezifischen Optionen. Wenn die angezeigten Optionen sich von den hier erläuterten Optionen unterscheiden, finden Sie nähere Informationen in der Dokumentation zur Aufnahmekarte bzw. zum Zusatzmodul.*

Allgemeine Informationen zu Komprimierungseinstellungen finden Sie unter Tipps zur Komprimierung.

TV-Standard Gleicht die Ausgabe an den NTSC-Standard oder den PAL-Standard an. Wenn die Einstellung „Automatisch (basierend auf Quelle)“ ausgewählt ist, legt Adobe Media Encoder den Wert automatisch so fest, dass er der Quelle entspricht. Wenn die Framerate der Quelldatei z. B. bei 25 fps liegt, stellt Adobe Media Encoder den TV-Standard auf PAL ein.

Frame-Abmessungen Die Dimensionen des Ausgabe-Frames in Pixel. Wenn die Einstellung „Automatisch (basierend auf Quelle)“ ausgewählt ist, legt Adobe Media Encoder den Wert automatisch so fest, dass er den Frame-Abmessungen der Quelle entspricht. (Siehe Bild-Seitenverhältnis und Framegröße.)

Framerate Die Framerate der Ausgabedatei in Frames pro Sekunde. Die Framerate kann nicht bei allen Codecs frei gewählt werden. Wenn die Einstellung „Automatisch (basierend auf Quelle)“ ausgewählt ist, legt Adobe Media Encoder den Wert automatisch so fest, dass er der Framerate der Quelle entspricht. (Siehe Framerate.)

Feldreihenfolge bzw. Feldtyp Gibt an, ob die Ausgabedatei progressive Frames oder Frames enthält, die aus Halbbildern bestehen, und, sofern Letzteres der Fall ist, welches Feld zuerst geschrieben wird. Für die Ausgabe auf Computerbildschirmen und für Kinofilme sollte die Einstellung „Progressiv“ gewählt werden. Wählen Sie „Oberes zuerst“ oder „Unteres zuerst“, wenn Sie Videos für ein Halbbildmedium wie NTSC oder PAL exportieren. Wenn die Einstellung „Automatisch (basierend auf Quelle)“ ausgewählt ist, legt Adobe Media Encoder den Wert automatisch so fest, dass er der Feldreihenfolge der Quelle entspricht. (Siehe Halb- oder Vollbildkodierung bei Videos (interlaced bzw. noninterlaced).)

Seitenverhältnis bzw. Pixel-Seitenverhältnis Wählen Sie ein für den Ausgabetyp geeignetes Pixel-Seitenverhältnis. Wenn das (in Klammern angezeigte) Pixel-Seitenverhältnis 1,0 beträgt, sind die Pixel in der Ausgabe quadratisch. Bei allen anderen Pixel-Seitenverhältnissen sind die Pixel nicht quadratisch. Da Computer Pixel im Allgemeinen als Quadrate anzeigen, werden Inhalte mit nicht-quadratischen Pixel bei der Anzeige auf einem Computer gestreckt angezeigt, bei der Anzeige auf einem Videomonitor werden die Proportionen jedoch korrekt wiedergegeben. Wenn die Einstellung „Automatisch (basierend auf Quelle)“ beim H.264 Blu-ray-, MPEG-2 Blu-ray- oder MPEG-2-DVD-Format ausgewählt ist, legt Adobe Media Encoder diesen Wert automatisch so fest, dass er dem Pixel-Seitenverhältnis der Quelle entspricht. (Siehe Pixel-Seitenverhältnis.)

Profil Gibt an, ob Adobe Media Encoder das Profil „Einfaches“, „Hauptoption“ oder „Hoch“ verwendet.

Hinweis: *Die Einstellungen „Profil“ und „Pegel“ sind relevant für Formate, die Varianten der MPEG-Kodierung verwenden, einschließlich H.264. Bei empfohlenen Einstellungen handelt es sich häufig um eine Kombination der Einstellungen „Profil“ und „Pegel“. So lautet z. B. eine häufige Empfehlung für das Internet geeignete Kodierung in hoher Qualität „Hohes Profil, Pegel 5.1“. Weitere Informationen finden Sie auf der Wikipedia-Website.*

Pegel Der von Adobe Media Encoder verwendete Pegel. Die Bereiche hängen vom Ausgabeformat ab. Diese Einstellung legt zum Teil eine maximale Bitrate fest.

Qualität Im Allgemeinen bedeuten höhere Werte einen längeren Rendervorgang und eine bessere Bildqualität.

> **Gut** Sorgt für ein Gleichgewicht zwischen der Bildqualität und der für die Kodierung des Videos erforderlichen Zeit. Dies ist der Standardwert.
>
> **Höchste** Erzeugt die bestmögliche Bildqualität, allerdings dauert die Kodierung des Videos in diesem Fall deutlich länger.
>
> **Geschwindigkeit** Gibt an, dass das Video so schnell wie möglich kodiert werden soll. Dies führt jedoch zu einer geringeren Bildqualität. Wird für Videoinhalte empfohlen, die in Testumgebungen verwendet werden.

Als Sequenz exportieren Wählen Sie beim Export von Standbildern diese Option, um ein Video als eine fortlaufend nummerierte Folge von Standbilddateien zu exportieren.

Header-Typ Gibt an, ob der Header „SMPTE/DPX“ oder „Cineon“ verwendet wird.

Ändern der Videogröße Wenn Sie diese Option wählen, können Sie die Framehöhe und -breite so ändern, dass sie nicht der Größe der Eingabedatei oder -sequenz entsprechen. Sie können auch auf eine Schaltfläche klicken, um das Seitenverhältnis bei der Größenänderung beizubehalten.

Tiefe Farbtiefe in Bit pro Pixel.

Encoding-Durchgänge Anzahl der Analysen des Clips durch den Encoder vor der Kodierung. Bei mehreren Durchgängen dauert die Kodierung der Datei länger, im Allgemeinen ist die Komprimierung jedoch effektiver und die Bildqualität höher.

M-Frames Anzahl der B-Frames (bi-direktionale Frames) zwischen aufeinander folgenden I-Frames (Intraframes) und P-Frames (Predicted Frames).

N-Frames Anzahl der Frames zwischen I-Frames (Intraframes). Dieser Wert muss ein Vielfaches des Werts „M-Frames“ sein.

Simple Profile Nur beim Export in das FLV-Videoformat mit dem On2 VP6-Codec verfügbar. Wenn Sie die Option „Simple Profile“ wählen, wird Videoinhalt mit hoher Auflösung optimiert, der auf älteren Computern oder anderen Geräten mit begrenztem Speicher und begrenzten Verarbeitungsressourcen wiedergegeben wird.

Unterschreiten [% von Ziel] Nur beim Export in das FLV-Videoformat mit dem On2 VP6-Codec verfügbar. Mit dieser Option können Sie den Prozentsatz der Zieldatenrate angeben, der erreicht werden soll, damit zusätzliche Daten im Puffer verfügbar sind, mit denen schwierige Abschnitte verbessert werden können.

Geschlossene GOP alle Die Frequenz aller geschlossenen GOP (Clodes Group of Pictures), die keine Frames außerhalb der geschlossenen GOP referenzieren können. Eine GOP besteht aus einer Sequenz von I-, B- und P-Frames. (Diese Option ist verfügbar, wenn Sie das MPEG-2-Format wählen.)

Bitrate Anzahl der Megabits pro Sekunde. Verschiedene Formate bieten unterschiedliche Bitrate-Optionen. Die Mindest-Bitrate ist je nach Format unterschiedlich. Die minimale Bitrate für MPEG-2-DVDs beträgt beispielsweise 1,5 Mbit/s.

Siehe Bitrate.

Bitrate-Modus bzw. Bitratecodierung Gibt an, ob der Codec in der exportierten Datei eine konstante Bitrate (CBR) oder eine variable Bitrate (VBR) erzeugt:

Konstant Die Datenrate ist konstant, wobei die Qualität von Frame zu Frame je nach erforderlicher Komprimierung variieren kann.

Variabel 'Constrained' Liefert eine gleichmäßigere Qualität, da die Komorimierung – und dadurch die Datenrate – fluktieren kann.

Variabel 'Unconstrained' Ermöglicht für die exportierte Datei eine unbegrenzt variable Datenrate. Dabei besteht die Option, eine durchschnittliche Bitrate als Zielwert festzulegen.

VBR, 1-Pass Variable Bitrate. Der Encoder durchläuft die Datei einmal vom Anfang bis zum Ende. Die 1-Pass-Kodierung benötigt weniger Zeit als die 2-Pass-Kodierung, führt jedoch nicht zu derselben Qualität in der Ausgabe.

VBR, 2-Pass Variable Bitrate. Der Encoder durchläuft die Datei zweimal: vom Anfang bis zum Ende und anschließend vom Ende bis zum Anfang. Der zweite Durchlauf verlängert den Vorgang, sorgt jedoch für eine effizientere Kodierung und häufig für eine bessere Qualität der Ausgabe.

Hinweis: *Beim Vergleich von CBR- und VBR-Dateien mit demselben Inhalt und derselben Dateigröße lassen sich die folgenden allgemeingültigen Feststellungen machen: Eine CBR-Datei kann möglicherweise zuverlässiger auf den verschiedensten Systemen wiedergegeben werden, da eine feste Datenrate weniger Ansprüche an den Player und Computerprozessor stellt. Eine VBR-Datei verfügt jedoch in der Regel über die bessere Bildqualität, da VBR den Umfang der Komprimierung an den Bildinhalt anpasst.*

Bitrate-Ebene (nur bei den Formaten FLV, F4V, H.264 Blu-ray und MPEG-2 Blu-ray) Wenn Sie die Bitrate-Ebene „Benutzerdefiniert“ wählen, können Sie die Bitrate der Ausgabe auf jeden beliebigen Wert einstellen. Wenn Sie die Bitrate-Ebene „Hoch“, „Mittel“ oder „Gering“ wählen, wird die Bitrate automatisch aufgrund der Frame-Abmessungen als schreibgeschützter Wert festgelegt, der nicht geändert werden kann. Adobe Media Encoder verfügt über Standardvorgaben für die Formate, deren Bitrate-Ebene auf „Automatisch“ eingestellt ist.

Maximales Keyframe-Intervall [Sekunden] bzw. Keyframe-Abstand (Frames) Die Anzahl der Frames, nach denen der Codec beim Exportieren eines Videos einen Keyframe erstellt. (Siehe Keyframes.)

Standbilder optimieren bzw. Standbilder erweitern Wählen Sie diese Option, wenn Sie Standbilder effizient in exportierten Videodateien verwenden möchten. Wenn z. B. in einem Projekt mit 30 fps ein Standbild mit einer Dauer von 2 Sekunden vorkommt, erstellt Adobe Premiere Pro

einen 2-sekündigen Frame anstelle von 60 Frames mit einer Länge von jeweils 1/30 Sekunde. Durch die Wahl dieser Option können Sie bei Sequenzen und Clips mit Standbildern Speicherplatz sparen. Deaktivieren Sie diese Option nur dann, wenn in der exportierten Videodatei bei der Anzeige der Standbilder Wiedergabeprobleme auftreten.

Zum Seitenanfang

Multiplexer-Exporteinstellungen

Durch die Multiplexer-Vorgabeoptionen (manchmal „Format“ genannt) wird gesteuert, wie MPEG-Video- und Audiodaten in einem einzigen Stream zusammengeführt werden. Welche Optionen im Einzelnen verfügbar sind, richtet sich nach dem von Ihnen ausgewählten MPEG-Format.

Wenn Sie das MPEG-2-Format auswählen, sind alle vom MPEG-Standard bereitgestellten Multiplexer-Optionen für die manuelle Steuerung verfügbar. In den meisten Fällen empfiehlt es sich, eine spezifische MPEG-Vorgabe für Ihr Ausgabemedium auszuwählen, z. B. MPEG-2-DVD.

Weitere Informationen zu MPEG-Optionen finden Sie in den entsprechenden MPEG-Spezifikationen für MPEG-4 (ISO/IEC 14496) und MPEG-2 (ISO/IEC 13818) sowie auf der Wikipedia-Website.

Zum Seitenanfang

Audio-Exporteinstellungen

Die auf der Registerkarte „Audio“ des Dialogfelds „Exporteinstellungen“ verfügbaren Optionen hängen vom ausgewählten Format ab. Hier nicht dokumentierte Optionen sind entweder ausschließlich für ein spezifisches Format verfügbar oder benötigen keine Dokumentation, da ihre Namen selbsterklärend sind. Detaillierte Informationen finden Sie in den Spezifikationen für das betreffende Format.

Einige Audioformate unterstützen nur unkomprimierte Audiodaten, die zwar die höchste Qualität aufweisen, jedoch mehr Speicherplatz belegen. Bei einigen Formaten ist nur ein Codec verfügbar, bei anderen Formaten können Sie aus einer Liste verfügbarer Codecs auswählen.

Samplerate bzw. Frequenz Wählen Sie eine höhere Rate, um die Frequenz zu erhöhen, mit der Audio in diskrete digitale Werte konvertiert (*gesamplet*) wird. Höhere Sampleraten erhöhen die Audioqualität und Dateigröße, niedrigere Sampleraten dagegen verringern die Qualität und Dateigröße.

Wird die Samplerate im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ auf einen Wert eingestellt, der über der Samplerate der Audioquelle liegt, steigt die Qualität nicht. Wenn die festgelegte Samplerate sich von der Samplerate der Quelldatei unterscheidet, ist ein *Resampling* erforderlich – dies ist verbunden mit zusätzlicher Verarbeitungszeit. Sie können ein Resampling vermeiden, indem Sie Audiodaten mit der gleichen Rate aufnehmen, mit der Sie sie exportieren möchten. (Siehe Tipps zur Komprimierung.)

Kanäle bzw. Ausgabekanäle Legen Sie die Zahl der Ausgabekanäle in der exportierten Datei fest. Wenn Sie weniger Kanäle einstellen als in der Masterspur einer Sequenz bzw. eines Projekts enthalten sind, wird das Audiomaterial von Adobe Media Encoder heruntergemischt.

Sampletyp Wenn Sie die Präzision von Audio-Samples erhöhen möchten, wählen Sie eine höhere Bittiefe. Mit einer höheren Bittiefe können Sie den Dynamikbereich verbessern und die Verzerrung verringern, insbesondere dann, wenn Sie eine zusätzliche Verarbeitung durchführen, beispielsweise eine Filterung oder ein Resampling. Höhere Bittiefen erhöhen ebenfalls die Verarbeitungszeit und Dateigröße, wohingegen niedrigere Bitraten die Verarbeitungszeit verkürzen und die Dateigröße verringern.

Wird die Bittiefe im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ auf einen Wert eingestellt, der über der Bittiefe des Audio-Quellmaterials liegt, steigt die Qualität nicht.

Audio-Interleave Gibt an, in welchen Abständen die Audiodaten zwischen die Videoframes der zu exportierenden Datei eingefügt werden sollen. Die empfohlene Einstellung finden Sie in der Dokumentation Ihrer Aufnahmekarte. Ein Wert von einem Frame bedeutet, dass beim Abspielen eines Frames die entsprechenden Audiodaten für die Dauer des Frames in den Arbeitsspeicher geladen werden, sodass sie bis zur Anzeige des nächsten Frames wiedergegeben werden können. Wenn es beim Abspielen zu Unterbrechungen des Tons kommt, sollten Sie den Interleave-Wert anpassen. Bei einem höheren Wert speichert der Computer längere Audiosegmente und führt seltener eine Verarbeitung dafür durch. Für höhere Interleave-Werte ist jedoch auch mehr Arbeitsspeicher erforderlich. Durch Herabsetzen des Werts kann die Wiedergabe flüssiger werden. Die meisten Festplatten können Blöcke (Interleaves) von 1/2 bis 1 Sekunde am besten verarbeiten.

Mit einem Wert von 0 wird Audio-Interleave deaktiviert. Das Rendering läuft dann schneller ab. Bei Projekten, die Material mit großen Pixelabmessungen enthalten, sollten Sie die Option „Audio-Interleave“ eventuell deaktivieren.

Bitrate [KBit/s] Die Ausgabe-Bitrate der Audiodaten. Im Allgemeinen führen höhere Bitraten zu höherer Qualität und Dateigröße.

Zum Seitenanfang

Einstellungen für den FTP-Export

Über die Registerkarte „FTP“ im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ können Sie die exportierte Datei auf einen FTP-Server hochladen, der über entsprechenden Speicherplatz für den Dateiaustausch verfügt. FTP (File Transfer Protocol) ist eine häufig verwendete Methode zum Übertragen von Dateien im Netzwerk und besonders zur Weitergabe von großen Dateien geeignet. Informationen über das Aufbauen einer Verbindung zum Server erhalten Sie beim Server-Administrator.

Die Registerkarte „FTP“ verfügt über die folgenden Optionen:

Servername Geben Sie die DNS- oder IP-Adresse des Servers an, auf dem sich der FTP-Standort befindet.

Anschluss Geben Sie die Nummer des Anschlusses für den FTP-Server an. Diese lautet standardmäßig 21.

Remoteverzeichnis Geben Sie den Speicherort auf dem FTP-Server, auf den zugegriffen werden soll, als Pfad an.

Benutzeranmeldung Geben Sie den Benutzernamen an, wie vom Server-Administrator vergeben.

Kennwort Geben Sie bei einem kennwortgeschützten Server das Kennwort ein.

Wiederholungen Geben Sie an, wie oft versucht werden soll, eine Verbindung mit dem Server herzustellen, wenn die ersten Versuche fehlschlagen.

Lokale Datei in den Papierkorb verschieben Löscht die lokale Kopie der exportierten Datei, nachdem sie auf den FTP-Server geladen wurde.

Testen Überprüft die Verbindung mit dem FTP-Server.

Zum Seitenanfang

Exportieren und Ausdünnen von XMP-Metadaten

Sie können wählen, welche XMP-Metadaten Sie in die Ausgabedatei aufnehmen möchten.

Um das Dialogfeld „Metadatenexport“ zu öffnen, klicken Sie in der linken unteren Ecke des Dialogfelds „Exporteinstellungen“ auf die Schaltfläche „Metadaten“ oder wählen Sie „Bearbeiten“ > „Metadaten bearbeiten“.

Hinweis: *Viele derselben Aktionen sind auch im Dialogfeld „Voreinstellungen“ in der Kategorie „Metadaten“ verfügbar. (Siehe Voreinstellungen.) Im Dialogfeld „Voreinstellungen“ vorgenommene Änderungen wirken sich nicht auf ausgewählte Objekte in der Kodierungswarteschlange aus. Die Vorgaben und Regeln sind jedoch für die spätere Zuweisung über das Dialogfeld „Metadatenexport“ verfügbar.*

Festlegen, wie und ob XMP-Metadaten in die Ausgabedatei aufgenommen werden sollen

Geben Sie im Menü „Exportoptionen“ an, ob XMP-Metadaten in die Ausgabedatei eingebettet oder in einer Sidecar-Datei (.xmp) gespeichert werden sollen. Sie können auch beide oder keine der beiden Optionen wählen.

Wenn Sie „Ohne“ wählen, werden keine XMP-Metadaten aus der Quelle in die Datei eingebettet und keines der anderen Steuerelemente für den Export von XMP-Metadaten ist verfügbar. Grundlegende XMP-Metadaten zur exportierten Datei, wie die Exporteinstellungen und der Start-Timecode, werden immer exportiert, auch wenn die Option „Ohne“ ausgewählt ist.

Hinweis: *Die Optionen unter „In Ausgabedatei einbetten“ sind bei Dateitypen deaktiviert, in die keine XMP-Metadaten eingebettet werden können.*

Beibehalten von XMP-Metadaten aus Quellen

Viele Quellassets enthalten XMP-Metadaten. Sie können wählen, welche XMP-Metadaten aus Quellassets in den kodierten Ausgabedateien beibehalten werden sollen, indem Sie eine Beibehaltungsregel verwenden.

Bei Single-Source-Clips stellen Sie durch die Beibehaltung von XMP-Metadaten sicher, dass die Produktionsmetadaten aus der ursprünglichen

Quelle bis zur neukodierten Ausgabedatei erhalten bleiben. Bei Sequenzen und Kompositionen behalten Sie durch die Einbettung der Quellmetadaten die Metadaten aus jedem der Objekte bei, die Teil dieser Sequenz oder Komposition sind. Das Ausschließen vorhandener Quellmetadaten wird häufig als *Ausdünnen* bezeichnet. Unter Umständen möchten Sie Quellmetadaten aus Sicherheits- oder Datenschutzgründen ausschließen oder um die Größe der Ausgabedatei möglichst gering zu halten.

Eine Beibehaltungsregel dient als Filter, in dem angegeben wird, welche XMP-Metadaten aus einem Quellobjekt in eine kodierte Ausgabedatei übernommen werden sollen. Die vorgegebenen Beibehaltungsregeln lauten „Alle beibehalten“ und „Alle ausschließen“. Die Standardeinstellung ist „Alle beibehalten“.

Um eine eigene Beibehaltungsregel zu erstellen, klicken Sie neben dem Menü „Beibehaltungsregeln“ auf „Neu“. Sie können verschiedene Felder oder Kategorien aktivieren, indem Sie diese im Dialogfeld „Beibehaltungsregel-Editor“ auswählen. Um bestimmte Felder zu suchen, verwenden Sie das Suchfeld im oberen Bereich des Dialogfelds „Beibehaltungsregel-Editor“. Achten Sie darauf, Ihrer Beibehaltungsregel einen aussagekräftigen Namen zuzuweisen.

Sie können eine bereits vorhandene benutzerdefinierte Beibehaltungsregel bearbeiten, indem Sie sie im Menü „Beibehaltungsregeln“ auswählen und auf „Bearbeiten“ klicken.

Hinweis: *Zwei Arten von Quell-XMP-Metadaten werden anders behandelt als die von den Beibehaltungsregeln gesteuerten Quell-XMP-Metadaten: Sequenzmarkierungen sowie die XMP-Metadaten, die von den Sprachanalysefunktionen in Adobe Premiere Pro und Soundbooth erstellt werden. Um die Sprach-XMP-Metadaten und die Sequenzmarkierungen mit aufzunehmen, wählen Sie „Mastersprachspur und Sequenzmarkierungen exportieren“.*

Hinzufügen von XMP-Metadaten

Eine Exportvorgabe gibt an, welche XMP-Metadaten in die Ausgabedatei geschrieben werden. Sie können z. B. eine Exportvorgabe erstellen, die verschiedene XMP-Metadaten aus den Quelldateien enthält, und gleichzeitig Ihre Kontaktdaten und Informationen zum Urheberrecht zu jeder Ausgabedatei hinzufügen.

Die Exportvorgabe dient als Filter. Sämtliche Felder, die nicht ausdrücklich durch die aktuelle Vorgabe aktiviert werden, werden ausgefiltert. Die einzige Ausnahme bilden interne Eigenschaften, die automatisch von der erstellenden Anwendung mit Daten ausgefüllt werden. Diese Eigenschaften werden immer mit aufgenommen und können nicht exportiert werden.

Um eine eigene Exportvorgabe zu erstellen, klicken Sie neben dem Menü „Exportvorgabe“ auf „Neu“. Sie können verschiedene Felder oder Kategorien aktivieren, indem Sie diese im Dialogfeld „Exportvorgaben-Editor“ auswählen. Um bestimmte Felder zu suchen, verwenden Sie das Suchfeld im oberen Bereich des Dialogfelds „Exportvorgaben-Editor“. Achten Sie darauf, Ihrer Exportvorgabe einen aussagekräftigen Namen zuzuweisen.

Sie können eine bereits vorhandene benutzerdefinierte Exportvorgabe bearbeiten, indem Sie sie im Menü „Exportvorgaben“ auswählen und auf „Bearbeiten“ klicken.

Wenn Sie eine Exportvorgabe angewendet haben, können Sie auch manuell Werte eingeben, um den Objekten in der aktuellen Kodierungswarteschlange bestimmte XMP-Metadaten hinzuzufügen.

Einige Felder können nicht bearbeitet und nicht von der Ausgabe ausgeschlossen werden. Dazu gehören z. B. die Felder, die automatisch von der erstellenden Anwendung ausgefüllt werden. So werden z. B. das Feld „Format“ im Schema „Dublin Core“ und das Feld „Video-Framerate“ im Schema „Dynamische Medien“ automatisch so von Adobe Media Encoder festgelegt, dass sie die Ausgabedatei genau beschreiben. Diese Felder können nicht vom Benutzer bearbeitet werden. Darüber hinaus können Werte, die von der aktuellen Exportvorgabe festgelegt werden, nicht bearbeitet werden. Wenn Sie diese Werte ändern möchten, ändern Sie die Vorgabe oder wenden Sie eine andere Vorgabe an.

Ein Feld, das keine Daten enthält (entweder aus der Vorgabe oder manuell eingegeben) wird nicht in die exportierten XMP-Metadaten aufgenommen. Leere Felder werden nicht in die Ausgabedatei geschrieben.

Zum Seitenanfang

Vorgaben „Mit Quelle abgleichen“

Wenn Sie Videodateien im H.264- oder MPEG-Format exportieren, können Sie in Adobe Media Encoder automatisch die Video-Einstellungen der Quelldatei über die Vorgaben Mit Quelle abgleichen abgleichen.

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Vorgaben „Mit Quelle vergleichen“.

Zum Seitenanfang

Untertitel

Untertitel werden im Allgemeinen dazu verwendet, den Audioteil eines Videos als Text auf Fernsehern und anderen Geräten anzuzeigen, die die Anzeige von Untertiteln unterstützen.

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Exportieren von Untertiteldaten.

Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Kodieren und Exportieren von Video- und Audiodateien

Kodieren mithilfe von Vorgaben
Kodieren mit benutzerdefinierten Einstellungen
Überwachung des Kodierungsfortschritts
Parallele Kodierung
Verwenden von Vorschaudateien aus Adobe Premiere Pro

Nachdem Sie der Kodierungswarteschlange Video- und Audioobjekte hinzugefügt haben, können Sie diese mit Vorgaben oder benutzerdefinierten Einstelllungen kodieren und aus der Warteschlange exportieren.

Kodieren mithilfe von Vorgaben

Zum Seitenanfang

1. In Adobe Media Encoder können Sie der Warteschlange mit den zu kodierenden Objekten weitere Objekte hinzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter Hinzufügen und Verwalten von Objekten in der Kodierungswarteschlange.
2. Wählen Sie aus dem Popupmenü Format das am besten für Ihre Videoausgabe geeignete Format aus.
3. Wählen Sie aus dem Popupmenü Vorgabe die am besten für Ihre Videoausgabe geeignete Vorgabe aus.
4. Wählen Sie einen Speicherort für die exportierte Datei aus, indem Sie auf den Text für die Ausgabedatei klicken und dann im Dialogfeld Speichern unter zum gewünschten Verzeichnis oder zum gewünschten Order für die Ausgabedatei navigieren. Klicken Sie auf Speichern.
5. Lassen Sie die Kodierung automatisch starten oder klicken Sie auf Warteschlange starten. Sie können auch rechts oben im Fenster auf die Schaltfläche mit dem Dreieck klicken.

Daraufhin werden Ihre Dateien im gewünschten Format unter Verwendung der gewählten Vorgabe und des gewählten Speicherorts kodiert.

Kodieren mit benutzerdefinierten Einstellungen

Zum Seitenanfang

1. In Adobe Media Encoder können Sie der Warteschlange mit den zu kodierenden Objekten weitere Objekte hinzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter Hinzufügen und Verwalten von Objekten in der Kodierungswarteschlange.
2. Wählen Sie mindestens ein Objekt in der Warteschlange aus und öffnen Sie das Dialogfeld Exporteinstellungen, indem Sie auf Bearbeiten > Exporteinstellungen klicken. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Datei klicken und Exporteinstellungen auswählen.
3. Legen Sie Exportoptionen fest. Weitere Informationen finden Sie unter Exporteinstellungen-Referenz.
4. Wenn Sie die Optionen festgelegt haben, klicken Sie auf OK. Schließen Sie das Dialogfeld Exporteinstellungen und klicken Sie auf Warteschlange starten, um mit dem Kodieren der Dateien zu beginnen. Sie können auch rechts oben im Fenster auf die Schaltfläche mit dem Dreieck klicken.

Schließen Sie während der Kodierung das Fenster Aktuelle Kodierung, um die Leistung zu optimieren. Den Fortschritt des Kodierungsprozesses können Sie stattdessen an der Statusanzeige im Warteschlangenfenster ablesen.

Im Dialogfeld Exporteinstellungen stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- Wählen Sie im Menü Format ein Video-, Audio- oder Standbildformat. Weitere Informationen finden Sie unter Unterstützte Dateiformate für den Export.
- (Optional) Wählen Sie im Menü Vorgabe eine Kodierungsvorgabe.
- Wählen Sie Video exportieren, Audio exportieren oder beide Optionen.
- (Optional, für einige Formate verfügbar) Öffnen Sie das Objekt in Adobe Device Central, indem Sie „In Device Central öffnen“ wählen.
- (Optional) Wählen Sie auf den verschiedenen Registerkarten des Dialogfelds Exporteinstellungen die benötigten Einstellungen. Weitere Informationen finden Sie unter Exporteinstellungen-Referenz.
- (Optional) Geben Sie Optionen für Vorgänge an, die vor der Kodierung erfolgen sollen, wie Beschneiden, Zuschneiden oder Hinzufügen von Cue-Points. (Siehe Zuschneiden der Quelle vor der Kodierung und Arbeiten mit Cue-Points für FLV- und F4V-Videodateien.)
- (Optional) Legen Sie Optionen für den Export von XMP-Metadaten fest. (Siehe Exportieren und Ausdünnen von XMP-Metadaten.)
- (Optional) Wählen Sie Maximale Render-Qualität verwenden und Rendern mit maximaler Tiefe.

***Hinweis**: Für das Rendern mit hoher Farb-Bittiefe ist mehr RAM erforderlich. Außerdem wird der Render-Vorgang deutlich verlangsamt.*

- (Optional) Wählen Sie Frame-Überblendung verwenden.
- Geben Sie einen Dateinamen und einen Speicherort für die kodierte Datei an, indem Sie rechts oben im Dialogfeld Exporteinstellungen auf den unterstrichenen Text neben Ausgabename klicken und einen Dateinamen und einen Speicherort eingeben. Wird kein Name angegeben, verwendet Adobe Media Encoder den Namen des Quellvideoclips.

  ***Hinweis**: Wenn das Format auf „P2-Film“ gesetzt ist, wird der vom Benutzer zugewiesene Dateiname nicht übernommen. Stattdessen wird solcherart kodierten Dateien von Adobe Media Encoder ein sechsstelliger alphanumerischer Code zugewiesen. Der Ausgabename wird in den Metadaten des Clips gespeichert und als Clipname in Adobe Premiere Pro angezeigt.*

  Sie können im Verhältnis zum Ordner mit dem Quellvideoclip einen Zielordner festlegen, in dem die kodierte Datei gespeichert werden soll. Berücksichtigen Sie beim Festlegen eines Zielordners Folgendes:

  - Der angegebene Zielordner muss bereits vorhanden sein. Wenn Sie einen noch nicht vorhandenen Ordner angeben, wird eine Fehlermeldung mit dem Hinweis angezeigt, dass die Datei nicht kodiert werden kann, da der Ordner nicht gefunden werden kann.
  - Trennen Sie den Ordnernamen und den Dateinamen entweder durch einen Schrägstrich (/) oder einen Backslash (\). Verwenden Sie bei Mac OS ausschließlich einen Schrägstrich (/).

Unter Voreinstellungen können Sie einen Ordner als Zielspeicherort für kodierte Dateien auswählen. (Siehe Voreinstellungen.)

Zum Seitenanfang

Überwachen des Kodierungsfortschritts

Während ein Objekt kodiert wird, werden in der Spalte Status der Kodierungswarteschlange Informationen zum Status jedes Objekts angezeigt.

Kodierung Das Objekt wird zurzeit kodiert. Adobe Media Encoder kodiert immer nur ein Objekt auf einmal. Sie können Ihre Arbeit in Adobe Media Encoder fortsetzen, während die Kodierung durchgeführt wird. Sie können Elemente in der Warteschlange oder in überwachten Ordnern hinzufügen, entfernen oder umordnen.

Wartezustand Das Objekt befindet sich in der Kodierungswarteschlange, wurde jedoch noch nicht kodiert. Sie können eine Datei, die noch nicht kodiert wurde und nicht gerade kodiert wird, aus der Warteschlange entfernen.

Symbol „Kodierung erfolgreich abgeschlossen“ Das Objekt wurde erfolgreich kodiert und mit OK gekennzeichnet.

Symbol „Kodierung durch Benutzer abgebrochen“ Der Benutzer hat den Kodierungsvorgang abgebrochen, während das Objekt kodiert wurde. Der Status lautet Angehalten.

Fehlersymbol Adobe Media Encoder hat beim Versuch, das angegebene Objekt zu kodieren, einen Fehler festgestellt. Der Status lautet Fehlgeschlagen.

Auswahl überspringen Der Benutzer kann auswählen, dass eine oder mehrere Dateien ausgelassen werden. Wählen Sie die betreffenden Dateien aus und wählen Sie Bearbeiten > Auswahl überspringen.

Akustische Warnmeldungen beim Abschluss von Kodierungen (erfolgreich oder mit Fehlern) Adobe Media Encoder ermöglicht akustische Alarmmeldungen. Nach dem Abschluss eines Kodierungsauftrags in der Warteschlange ertönt eine akustische Warnmeldung. Beim Auftritt von Fehlern ertönt eine andere akustische Warnmeldung. Diese Warnmeldungen können in den Voreinstellungen deaktiviert werden, wenn sie nicht abgespielt werden sollen.

Klicken Sie während des Kodierungsvorgangs erneut auf die Schaltfläche Warteschlange starten, um den Kodierungsvorgang zu unterbrechen.

Klicken Sie auf das Statussymbol, um das Protokoll für ein Element zu öffnen, bei dem die Kodierung den Zustand „OK“, „Angehalten“ oder „Fehlgeschlagen“ aufweist.

Zum Seitenanfang

Parallele Kodierung

Adobe Media Encoder kodiert sämtliche Quellen nacheinander, die Ausgaben einer Quelle werden jedoch parallel kodiert.

Die parallele Kodierung ist standardmäßig aktiviert. Um die parallele Kodierung zu deaktivieren, wählen Sie Bearbeiten > Voreinstellungen und deaktivieren Sie Parallele Kodierung aktivieren.

Wenn Sie mehrere Ausgaben gleichzeitig kodieren, wird im Fenster Kodierung eine Miniaturansicht, eine Fortschrittsleiste sowie die geschätzte Dauer bis zur Fertigstellung jeder Kodierungsausgabe angezeigt.

In bestimmten Fällen erfordern Exporteinstellungen die Kodierung einer Ausgabe im seriellen statt im parallelen Modus. In solchen Fällen kehrt die Warteschlange nach Abschluss der temporären seriellen Kodierung zur parallelen Kodierung zurück.

In diesem video2Brain-Video erfahren Sie mehr über die parallele Kodierung in Adobe Media Encoder.

Wichtige Hinweise

***A.** Quelle hinzufügen **B.** Ausgabe hinzufügen **C.** Quelle/Ausgabe entfernen **D.** Duplizieren*

- Sie können mehrere Ausgaben mit einer Quelle verknüpfen. Jeder Ausgabe kann ein unterschiedliches Format, eine unterschiedliche Vorgabe und ein unterschiedlicher Speicherpfad für die Ausgabedatei zugewiesen werden.
- Sie können die Ausgaben in der Ausgabeliste neu anordnen. Allerdings können Sie die Ausgaben nicht auf andere Quellen verschieben.
- Wenn Sie auf den Pfad der Ausgabedatei klicken, wird der Ordner mit der kodierten Datei geöffnet. Vor der Kodierung wird jedoch das Dialogfeld Speichern unter angezeigt.
  - Um den Ausgabepfad und Dateinamen zu ändern, klicken Sie auf den Link Ausgabedatei für diese Ausgabe.
  - Um auf eine kodierte Datei zuzugreifen, klicken Sie auf den Link Ausgabedatei für diese Ausgabe.
- Verwenden Sie die Schaltfläche Ausgabe hinzufügen, um einer Quelle schnell eine Ausgabe hinzuzufügen.
- Sowohl Quellen als auch Ausgaben können dupliziert werden. Die duplizierte Quelle verwendet sämtliche Ausgaben der Originalquelle.

Zum Seitenanfang

Verwenden von Vorschaudateien aus Adobe Premiere Pro

Wenn Sie Adobe Premiere Pro-Sequenzen kodieren, verwenden Sie die Option Vorschau verwenden, um bereits vorhandene (bereits gerenderte und kodierte) Vorschaudateien für jene Teile der Sequenz zu verwenden, für die sie verfügbar sind.

***Hinweis:** Starten Sie Adobe Media Encoder von Adobe Premiere Pro aus, um Vorschaudateien zu verwenden. Wählen Sie in Premiere Pro „Exportieren“ > „Medien“, um Adobe Media Encoder zu starten. Stellen Sie sicher, dass „Entspricht Sequenz-Einstellungen“ ausgewählt ist.*

Durch die Verwendung bereits vorhandener Vorschaudateien können Sie die Kodierung deutlich beschleunigen. Der Nachteil besteht jedoch darin, dass die Vorschaudateien unter Umständen mit anderen Einstellungen kodiert wurden als jene, die für den Rest der Sequenz verwendet werden. So können die Vorschaudateien z. B. mit verlustreicher Komprimierung kodiert worden sein.

- Voreinstellungen

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Benutzerdefinierte Vorgaben

Erstellen und Speichern benutzerdefinierter Vorgaben
Importieren von Vorgaben
Exportieren einer Vorgabe
Löschen benutzerdefinierter Vorgaben

Erstellen und Speichern benutzerdefinierter Vorgaben

Zum Seitenanfang

Wenn Sie ein Format auswählen, wird automatisch eine Liste zugehöriger Vorgaben angezeigt, die für bestimmte Verteilungssituationen entworfen wurden. Adobe Media Encoder versucht, anhand von Merkmalen des Quellobjekts die bestmögliche Vorgabe zu ermitteln. Sie können eigene Vorgaben erstellen und speichern, sie exportieren oder weitere Vorgaben importieren.

Hinweis: *Der technische Support von Adobe ist nur für solche Adobe Media Encoder-Vorgaben zuständig, die bereits in Adobe-Anwendungen enthalten waren.*

1. Wählen Sie im Menü Format ein Format.
2. Wählen Sie im Menü Vorgabe die Vorgabe, die am ehesten den gewünschten Einstellungen entspricht, oder wählen Sie Benutzerdefiniert.
3. Passen Sie die Einstellungen im Dialogfeld Exporteinstellungen an.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Vorgabe speichern .
5. Geben Sie einen Namen für die Vorgabe ein, wählen Sie, ob Sie entsprechend der Aufforderung bestimmte Parameterkategorien speichern möchten, und klicken Sie auf OK.

Hinweis: *Die Kodierungsvorgaben befinden sich am selben Speicherort wie die Adobe Media Encoder-Dateien.*

Importieren von Vorgaben

Zum Seitenanfang

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Vorgabe importieren .
2. Wechseln Sie in den Ordner der Vorgabe, markieren Sie die Vorgabe und klicken Sie auf Öffnen.
3. Geben Sie einen Namen für die importierte Vorgabe an, legen Sie weitere Optionen fest und klicken Sie auf OK.

Sie können eine Vorgabe für ein bestimmtes Format nur importieren, wenn dieses Format im Menü Format ausgewählt ist. Wenn Sie beispielsweise versuchen, eine MPEG 2-Vorgabe zu importieren, obwohl das Format auf „FLV“ gesetzt ist, erfolgt eine Fehlermeldung. Ändern Sie zunächst das Format in MPEG 2, bevor Sie die Vorgabe importieren.

Exportieren einer Vorgabe

Zum Seitenanfang

1. Wählen Sie im Dialogfeld Exporteinstellungen die zu exportierende Vorgabe aus.
2. Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS) auf die Schaltfläche Vorgabe speichern .
3. Wählen Sie den Speicherort und einen Namen aus und klicken Sie auf Speichern.

   Die Vorgabe wird als Datei mit der Dateierweiterung .epr gespeichert.

Löschen benutzerdefinierter Vorgaben

Zum Seitenanfang

1. Wählen Sie im Dialogfeld Exporteinstellungen die zu löschende benutzerdefinierte Vorgabe aus.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Klicken Sie zum Löschen einer einzelnen Vorgabe auf die Schaltfläche Vorgabe löschen .

- Wenn Sie alle individuellen Vorgaben löschen möchten, drücken Sie die Tastenkombination Strg+Alt (Windows) oder Befehlstaste+Optionstaste (Mac OS) und klicken Sie auf die Schaltfläche Vorgabe löschen.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Verwalten der Medien-Cache-Datenbank

Bei einigen Formaten von Video- und Audiodateien erstellt Adobe Media Encoder beim Import Versionen, die im Zwischenspeicher abgelegt werden und dort leicht zugänglich sind. Dabei werden importierte Audiodateien jeweils an eine neue .cfa-Datei angepasst, MPEG-Dateien werden in eine neue .mpgindex-Datei indiziert.

Hinweis: *Beim ersten Importieren einer Datei kann es aufgrund des Verarbeitens und Zwischenspeicherns der Medien zu Verzögerungen kommen.*

Verknüpfungen zu den einzelnen Mediendateien im Cache werden in einer Datenbank festgehalten. Auf diese Medien-Cache-Datenbank greifen auch Adobe Media Encoder, Adobe Premiere Pro, Encore, After Effects und Soundbooth zu, sodass all diese Anwendungen aus demselben Satz zwischengespeicherter Mediendateien Daten lesen und auch dort schreiben können. Wenn Sie den Speicherort der Datenbank von einer dieser Anwendungen aus ändern, wird er auch für die übrigen Anwendungen aktualisiert. Jede Anwendung kann einen eigenen Cacheordner nutzen, doch alle werden von derselben Datenbank verwaltet.

Sie können den Speicherort der Medien-Cache-Datenbank und der Cache-Dateien über „Voreinstellungen“ > „Medien“ ändern. (Siehe Voreinstellungen.)

Um den Speicherort der Medien-Cache-Datenbank oder des Medien-Cache selbst zu ändern, klicken Sie in den Voreinstellungen für die Medien auf eine der Schaltflächen „Durchsuchen“.

Um angepasste und indizierte Dateien aus dem Cache und ihre Einträge aus der Datenbank zu entfernen, klicken Sie auf „Bereinigen“. Mit diesem Befehl werden nur die Dateien gelöscht, die mit den Objekten verknüpft sind, für welche die Quelldatei nicht mehr zur Verfügung steht.

Wichtig: *Bevor Sie auf die Schaltfläche „Bereinigen“ klicken, sollten Sie sicherstellen, dass alle Speichergeräte, die aktuell verwendete Quellmedien enthalten, mit Ihrem Computer verbunden sind. Falls Footage als fehlend erachtet wird, weil das Speichergerät, auf dem es sich befindet, nicht verbunden ist, werden die verknüpften Dateien im Medien-Cache entfernt. Dadurch wird es erforderlich, das Footage neu anzupassen bzw. neu zu indizieren, wenn Sie es später wiederverwenden möchten.*

Durch die Bereinigung der Datenbank und des Cache mit der Schaltfläche „Bereinigen“ werden keine Dateien gelöscht, die mit Footageelementen verknüpft sind, deren Quelldateien weiterhin verfügbar sind. Um angepasste und indizierte Dateien manuell zu entfernen, navigieren Sie zum Medien-Cache-Ordner und löschen Sie die Dateien. Der Speicherort des Medien-Cache-Ordners wird in den Voreinstellungen für die Medien angezeigt. Ist der Pfad abgeschnitten, können Sie mithilfe der Schaltfläche „Durchsuchen“ den vollständigen Pfad anzeigen.

(cc) BY-NC-SA

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie

Arbeiten mit Cue-Points für FLV- und F4V-Videodateien

Erstellen eines Cue-Points
Entfernen eines Cue-Points
Laden bereits gespeicherter Cue-Point-Daten
Adobe Soundbooth und die Cue-Point-XML-Datei
Cue-Point-XML-Datei

Mit Adobe Media Encoder können Sie Cue-Points in Videodateien einbetten, die in Flash Professional und Flash Player mit Action Script™ oder mit der Flash FLVPlayback-Komponente verwendet werden sollen. Jeder Cue-Point besteht aus einem Namen, dem Zeitpunkt, zu dem er im Video auftritt, dem Cue-Point-Typ und optionalen Parametern. Die Angabe der Cue-Point-Zeiten erfolgt im Format *Stunde:Minute:Sekunde:Millisekunde*

Wenn ein Cue-Point für ein Ereignis erreicht wird, wird damit eine ActionScript-Methode ausgelöst. Auf diese Weise können Sie die Videowiedergabe mit anderen Ereignissen in der Flash-Präsentation synchronisieren.

Cue-Points zur Navigation dienen zur Navigation und Suche. Außerdem löst das Erreichen des Cue-Points eine ActionScript-Methode aus. Durch das Einbetten eines Cue-Points zur Navigation wird an der betreffenden Stelle des Videos ein Keyframe eingefügt.

Beachten Sie, dass Cue-Point-Metadaten in F4V- und FLV-Dateitypen auf unterschiedliche Weise gespeichert werden. Weitere Informationen zu den Unterschieden zwischen Cue-Points in F4V- und FLV-Dateien und zu ihrer Verwendung in Flash Professional finden Sie unter *Programmieren von ActionScript 3.0*.

Neben dem Einbetten von Cue-Points in der kodierten FLV-Videodatei können Sie Cue-Points mit der FLVPlayback-Komponente erstellen. Diese Komponente ermöglicht die Erstellung eines Cue-Points, der nicht selbst in die Videodatei eingebettet wird, was eine größere Flexibilität bei der Auslösung von Ereignissen mit sich bringt. Weitere Informationen finden Sie im Bereich zur FLVPlayback-Komponente in der Dokumentation zu den ActionScript-Komponenten.

F4V-Dateien können Cue-Points enthalten, die in die Datenspur der F4V-Datei selbst eingebettet sind oder in der Form von XMP-Metadaten vorliegen.

Um eine Aktion für einen Cue-Point in einer F4V-Videodatei zu synchronisieren können Sie die Cue-Point-Daten aus den onXMPData-Callback-Funktionen abrufen und den Cue-Point mithilfe der Timer-Klasse in ActionScript 3.0 auslösen. Die onXMPData-Callback-Funktion ruft spezifische Informationen zu den XMP-Metadaten ab, die in der F4V-Videodatei eingebettet sind. Die XMP-Metadaten beinhalten sowohl Cue-Points als auch weitere Video-Metadaten. XMP-Metadaten wurden mit Flash Player 10 eingeführt und werden von nachfolgenden Flash Player- und Adobe AIR-Versionen unterstützt. Weitere Informationen zu onXMPData und F4V-Cue-Points finden Sie unter *Programmieren von ActionScript 3.0*.

Cue-Points können in Adobe Premiere Pro und After Effects als Marken hinzugefügt werden.

Nach oben

Erstellen eines Cue-Points

1. Wählen Sie ein Objekt aus der Kodierungswarteschlange aus, in das Sie Cue-Points einbetten möchten.
2. Legen Sie die Kodierungseinstellungen für das Objekt fest, sofern Sie dies noch nicht getan haben. Stellen Sie sicher, dass die Formate FLV oder FLV4 ausgewählt sind. Sie können Cue-Points nur in FLV- oder FV4-Dateien einbetten. Weitere Informationen finden Sie unter Kodieren und Exportieren von Video- und Audiodateien.
3. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Exporteinstellungen“.

   Die Steuerelemente für die Cue-Points befinden sich auf der linken Seite des Dialogfelds „Exporteinstellungen“ unter den Bedienfeldern „Quelle“ und „Ausgabe“.
4. Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf den Zeitpunkt, an dem Sie einen Cue-Point einbetten möchten.
5. Klicken Sie ganz oben in den Cue-Point-Steuerelementen auf die Schaltfläche „(+)“.

   Adobe Media Encoder bettet einen Cue-Point ein und fügt in die Cue-Point-Liste einen Platzhalter für den Namen des neuen Cue-Points sowie den Zeitpunkt ein, an dem sich der Cue-Point befindet.
6. Wählen Sie in der Spalte „Typ“ den Typ des Cue-Points.
7. Geben Sie die Parameter für den ausgewählten Cue-Point ein.

   Bei Parametern handelt es sich um Sätze von Schlüssel-Wert-Paaren, die Sie zu einem Cue-Point hinzufügen können. Die Parameter werden an die Cue-Point-Ereignisprozedur als Mitglieder eines einzelnen Parameterobjekts weitergegeben.
8. (Optional) Wenn Sie die erstellten Cue-Points speichern möchten, damit Sie sie auf andere Videoclips anwenden können, klicken Sie auf „Cue-Points speichern“.

Entfernen eines Cue-Points

Nach oben

1. Wählen Sie den Cue-Point in der Cue-Point-Liste aus.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Cue-Point löschen“ (-), oder drücken Sie die Entf-Taste.

Laden bereits gespeicherter Cue-Point-Daten

Nach oben

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Cue-Points laden“ .
2. Wählen Sie die zu importierende Cue-Point-Datei aus und klicken Sie auf „OK“.

   Hinweis: *Wenn Sie Cue-Points aus einer Datei laden, werden alle in der Cue-Point-Liste erstellten Cue-Points durch die Cue-Points in der Datei ersetzt.*

Adobe Soundbooth und die Cue-Point-XML-Datei

Nach oben

Mit Adobe Soundbooth™, einer Anwendung zur Tonbearbeitung, kann die Cue-Point-XML-Datei importiert und exportiert werden. Ein Vorteil der Erstellung der Cue-Point-XML-Datei in Soundbooth besteht darin, dass das Video-Bedienfeld die Wiedergabe von Videomaterial während der Tonbearbeitung ermöglicht. Hier können Sie Cue-Point-Marken einfügen und dabei sowohl die Video- als auch die Audiokomponenten der Datei berücksichtigen. Wenn Sie bereit sind, das Video mithilfe von Adobe Media Encoder zu kodieren, können Sie die Cue-Point-Datei aus Soundbooth importieren und die Cue-Points zum Kodieren der FLV-Datei verwenden. Weitere Informationen über die Verwendung von Soundbooth zum Erstellen von Cue-Points und Importieren der Cue-Point-XML-Datei in Adobe Media Encoder finden Sie im Abschnitt über das Arbeiten mit Flash und Video in der Soundbooth-Hilfe.

Hinweis: *In Adobe Premiere Pro können Cue-Points auch mit vollständiger A/V-Wiedergabe und allen Transport-Steuerelementen hinzugefügt werden. Allerdings ist es nicht möglich, Cue-Points aus einer XML-Datei zu importieren oder sie dorthin zu exportieren.*

Cue-Point-XML-Datei

Nach oben

Sie können Cue-Points in eine XML-Datei exportieren, damit Sie sie auf andere Videodateien anwenden und plattformübergreifend nutzen können. Im Folgenden finden Sie ein Beispiel dieser Datei:

```
<?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>
```

Wichtig: *Wenn Sie die Cue-Point-XML-Datei ändern und ungültige oder von der XML-Syntax abweichende Werte einfügen, kann die Datei nicht von Adobe Media Encoder geladen werden.*

Nachfolgend ist die DTD (Document Type Definition) der Cue-Point-XML-Datei dargestellt. Eine DTD definiert die gültige Dokumentstruktur der XML-Datei, mit einer Liste der unterstützten Elemente und deren Bedeutung innerhalb der XML-Datei.

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

Zusätzlich zu den von der Cue-Point-XML-DTD erzwungenen Einschränkungen gelten die folgenden Regeln für das XML-Format:

- Alle Kommentare in Bezug auf die Daten innerhalb der Tags in der DTD werden angezeigt; regelwidriger XML-Code erzeugt einen Fehler.
- Cue-Points müssen innerhalb der XML-Datei in aufsteigender chronologischer Reihenfolge erscheinen, und einem bestimmten Zeitpunkt kann jeweils nur ein Cue-Point zugewiesen werden.
- Das XML-Datei ist im UTF-8-Format geschrieben. Andere Kodierungsformen werden unterstützt, wenn sie in einer XML-Deklaration mit Kodierung korrekt deklariert sind (z. B. <?xml version="1.0" encoding="UTF-16"?> oder die Datei eine BOM-Markierung enthält.
- Die einzigen zulässigen Typen sind Ereignis und Navigation.
- Das Time-Element muss in Millisekunden und als ganze Zahl angegeben werden. Zur Angabe der Zeit dürfen keine Dezimalzeichen verwendet werden (die Eingabe 12,123 würde z. B. die Verarbeitung der XML-Datei verhindern).

Verwandte Themen

- Verwenden von Cue-Points und Metadaten
- Verwenden von onXMPData()
- Anpassen der FLVPlayback-Komponente
- Weblinks, Kapitellinks, Cue-Points und Marken
- Marken
- Arbeiten mit Flash-Cue-Points

(cc) BY-NC-SR

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinie