

ADOBE® MEDIA ENCODER

Hilfe und Übungen

Einige Links führen unter Umständen zu englischsprachigen Inhalten.

-->

Neue Funktionen

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

Neue Funktionen in Adobe Media Encoder CS6

[Warteschlange und überwachte Ordner: unabhängige Behandlung von Quelle und Ausgabe](#)
[Vorgabenbrowser](#)
[Import- und Exportvorgaben](#)
[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 Aliase

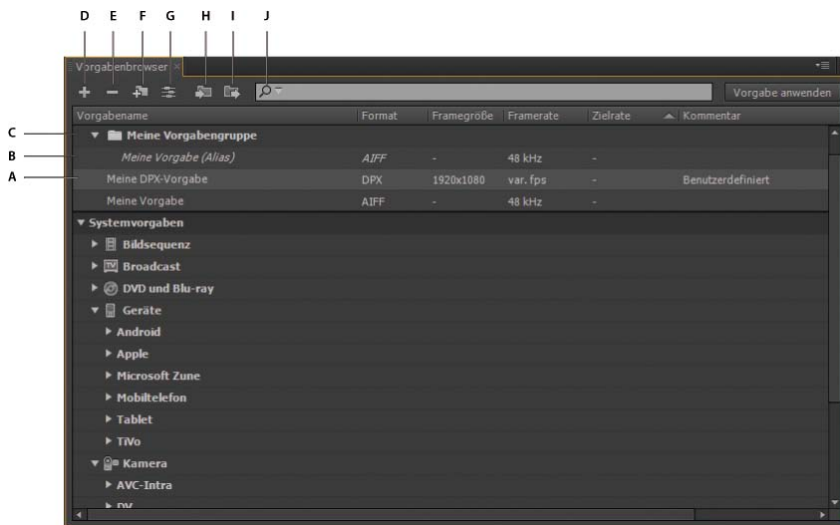
Sie können Systemvorgaben ändern, um Benutzervorgaben zu erstellen. Sie können Benutzervorgaben in getrennten Ordnern organisieren, die *Vorgabengruppen* genannt werden. Vorgabengruppen ermöglichen Ihnen die Anwendung mehrere Vorgaben auf eine Quelle in einem einzigen Schritt.

Mit Aliasen 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 Aliase für die Vorgabe, statt sie zu duplizieren. Fügen Sie anschließend Aliase zu anderen Vorgabengruppen hinzu. Wenn Sie die Vorgabe bearbeiten, werden die Änderungen auf alle ihre Aliase 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 Vorgabenasias 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 Aliase 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 Aliases, 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 Aliase 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 Vorgabengruppe 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 Aliase 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 einem 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.

Importieren und Exportieren von Vorgaben

[Zum Seitenanfang](#)

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

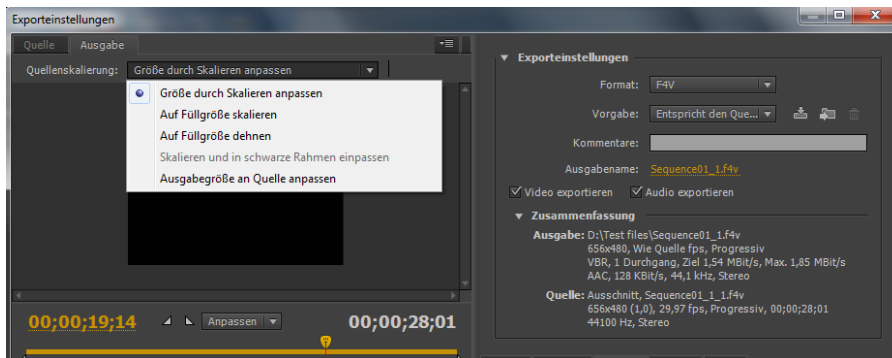
Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Vorgabenbrowser und wählen Sie Vorgabendatei einblenden.

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 Zuschritt 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 Ausgabeformaten verschiedener Größe skalieren zu können.

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

Auf Füllgröße skalieren Skaliert den Quellframe, sodass dieser den Ausgabeformaten 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 Ausgabeformaten komplett ausfüllt. Pixel-Seitenverhältnis der Quelle wird *nicht* beibehalten.

Skalieren und in schwarze Rahmen einpassen Quellframe passt einschließlich des beschnittenen Bereichs in den Ausgabeformaten. 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 Ausgabeformaten, 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.

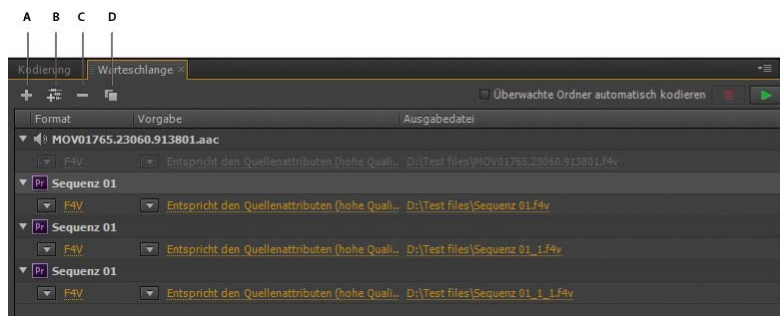
1. Verschieben Sie die Fenster, indem Sie darauf klicken und sie an die gewünschte Position ziehen. Um Fenster zu gruppieren, ziehen Sie das Fenster an den oberen Rand eines anderen Fensters. Lassen Sie die Maustaste los, wenn in der Mitte des Hostfensters ein violetter Bereich angezeigt wird.
2. Wenn 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.

Änderungen an den Exportern

[Zum Seitenanfang](#)

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.

Tastaturbefehle

[Zum Seitenanfang](#)

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

Neue Tastaturbefehle in CS6

[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.

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
Warteschlangenbereich	Strg + 1	Befehl+1
Bereich „Kodierung	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	` (Einfaches Anführungszeichen unter	` (Einfaches Anführungszeichen unter

maximieren/wiederherstellen	Tilde)	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

 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.

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 Für den Import unterstützte Dateien.

Kodieren von Objekten mit Vorgaben

- Wählen Sie mit dem Objekt in der Warteschlange in den Pop-upmenüs „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“. In CS5.5 und höher 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.

Video2Brain bietet eine [Videodemonstration der Neuerungen und Änderungen in Adobe Media Encoder CS5.5](#)

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

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinien](#)

Hinzufügen und Verwalten von Objekten in der Kodierungwarteschlange

- [Importieren von Objekten in die Kodierungwarteschlange](#)
- [Interpretieren von Objekten in der Kodierungwarteschlange](#)
- [Hinzufügen eines überwachten Ordners zur Kodierungwarteschlange](#)
- [Speichern der Kodierungwarteschlange](#)
- [Entfernen von Objekten aus der Kodierungwarteschlange](#)
- [Duplizieren von Objekten in der Kodierungwarteschlange](#)
- [Überspringen von Objekten in der Kodierungwarteschlange](#)

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](#).

Importieren von Objekten in die Warteschlange

[Zum Seitenanfang](#)

- 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 in Adobe Media Encoder CS5.5 und höher 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 außerdem ein Premiere Pro-Projekt in die Warteschlange ziehen. Ein Dialogfeld wird angezeigt, in dem Sie eine bestimmte Sequenz auswählen können. Sie können eine Sequenz per Ziehen und Ablegen aus dem Projektfenster von Adobe Premiere Pro in die Warteschlange von Adobe Media Encoder CS5.5 und höher 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 auch ein After Effects-Projekt in die Warteschlange ziehen. Ein Dialogfeld wird angezeigt, in dem Sie eine bestimmte Komposition auswählen können. Sie können eine Komposition per Ziehen und Ablegen aus dem Projektfenster von Adobe After Effects in die Warteschlange von Adobe Media Encoder CS5.5 und höher ziehen.
- Um eine Bildsequenz hinzuzufügen (CS5.5 und höher), 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“.

Interpretieren von Objekten in der Kodierungwarteschlange

[Zum Seitenanfang](#)

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 Kodierungwarteschlange.
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.

Hinzufügen eines Watch-Ordners zur Warteschlange

[Zum Seitenanfang](#)

Adobe Media Encoder kann in bestimmten so genannten *Watch-Ordern* 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 CS5.5 und höher

Der neue Bereich für überwachte Ordner in Adobe Media Encoder 5.5 kann zum Hinzufügen und Verwalten von Ordnern verwendet werden. 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“.

Nachdem 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

In Adobe Media Encoder CS5.5 und höher können Sie mithilfe von überwachten Ordnern aus einem einzelnen Quellelement mehrere Ausgaben in unterschiedlichen Formaten 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_überwacher_Order“.
Dann müssen Sie in Adobe Media Encoder drei überwachte Ordner (innerhalb von „Mein_überwacher_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 zum Ordner navigieren, den Sie gerade erstellt haben („Mein_überwacher_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_überwacher_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_überwacher_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_überwacher_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.

Speichern der Kodierungwarteschlange

[Zum Seitenanfang](#)

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

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

Entfernen von Objekten aus der Kodierungwarteschlange

[Zum Seitenanfang](#)

1. Wählen Sie das Objekt bzw. die Objekte, die Sie aus der Kodierungwarteschlange 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.

Duplizieren von Objekten in der Kodierungwarteschlange

[Zum Seitenanfang](#)

1. Wählen Sie das Objekt bzw. die Objekte, die Sie in der Kodierungwarteschlange 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.

Überspringen von Objekten in der Kodierungwarteschlange

[Zum Seitenanfang](#)

Überspringen von Objekten

1. Wählen Sie das Objekt bzw. die Objekte, die Sie in der Kodierungwarteschlange 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 Kodierungwarteschlange 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.

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

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinien](#)

Arbeiten mit Protokolldateien

Kodieren von Protokolldateien Fehlerprotokolldatei

[Zum Seitenanfang](#)

Kodierungs-Protokolldatei

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:\Dokumente und Einstellungen\[Benutzername]\Anwendungsdaten\Adobe\Adobe Media Encoder\5.0\AMEEncodingLog.txt
- Windows Vista: C:\Benutzer\[Benutzername]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Media Encoder\5.0\AMEEncodingLog.txt
- Mac OS: Macintosh HD/Users/[Benutzername]/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.

[Zum Seitenanfang](#)

Fehlerprotokolldatei

Die Fehlerprotokolldatei ist in folgendem Verzeichnis gespeichert:

- Windows XP: C:\Dokumente und Einstellungen\[Benutzername]\Anwendungsdaten\Adobe\Adobe Media Encoder\5.0\AMEEncodingErrorLog.txt
- Windows Vista: C:\Benutzer\[Benutzername]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Media Encoder\5.0\AMEEncodingErrorLog.txt
- Mac OS: Macintosh HD/Users/[Benutzername]/Library/Application Support/Adobe/Adobe Media Encoder/5.0/AMEEncodingErrorLog.txt

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

Hinweis: In Adobe Media Encoder CS5.5 und höher befinden sich die Protokolldateien und die Fehlerprotokolldateien am selben Speicherort wie die Adobe Media Encoder CS5-Dateien.

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

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinien](#)

Arbeiten mit benutzerdefinierten Kodierungsvorgaben

Erstellen und Speichern benutzerdefinierter Vorgaben

Importieren einer Vorgabe

Exportieren einer Vorgabe


Löschen benutzerdefinierter Vorgaben

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.

Erstellen und Speichern benutzerdefinierter Vorgaben

[Zum Seitenanfang](#)

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“.


Die Kodierungsvorgaben werden am folgenden Speicherort gespeichert:

- Windows) [Laufwerk]:\Benutzer\[Benutzername]\AppData\Roaming\Adobe\Common\AME\5.0
- Mac OS: <Laufwerk>/Users/<Benutzername>/Library/Preferences/Adobe/Common/AME/5.0

Hinweis: In Adobe Media Encoder CS5.5 und höher befinden sich die Kodierungsvorgaben am selben Speicherort wie die Adobe Media Encoder CS5-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“.

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

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinien](#)

Unterstützte Dateiformate für den Import

Wichtig: In der Testversion von Adobe Media Encoder CS5 sind einige Funktionen nicht enthalten, die auf Drittanbieterkomponenten beruhen, die nur für die Vollversion von Adobe Media Encoder lizenziert sind. Der Import und Export der folgenden Formate ist in der Testversion nicht möglich: AVC-Intra, AVCHD, HDV, MPEG-2, MPEG-2 DVD, MPEG-2 Blu-ray und XDCAM. Die Testversion von Adobe Media Encoder CS5.5 und höher verfügt nicht über diese Einschränkungen. Sie enthält sämtliche Objekte, die Teil der aktivierten Vollversion von Adobe Media Encoder sind.

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 Kodierungsschemata 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 CS5 (und höher) kann FLV-Dateien mit dem On2 VP6-Videocodec, nicht jedoch mit dem Sorenson Spark-Codec importieren.

- 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 (in Adobe Media Encoder CS5.5 und höher)

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: In Adobe Media Encoder CS5.5 und höher können Sie Standbilder jedes Formats als Sequenz importieren. Weitere Informationen finden Sie unter *Importieren von Objekten in die Kodierungswarteschlange*.

Projektdateiformate

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

 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? \(Welches Format eignet sich am besten für das Rendern und Exportieren aus After Effects?\)](#)“

Zeitliche und räumliche Komprimierung

[Nach oben](#)

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.

Bitrate

[Nach oben](#)

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.

Framerate

[Nach oben](#)

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.

Keyframes

[Nach oben](#)

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.

Bild-Seitenverhältnis und Framegröße

[Nach oben](#)

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).

Pixel-Seitenverhältnis

[Nach oben](#)

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).

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

[Nach oben](#)

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.

FLV- und F4V-Videoformate für Flash Player

[Nach oben](#)

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.

High-Definition-Video (HD)

[Nach oben](#)

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](#)



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.*



Voreinstellungen

Allgemeines

Medien

Metadaten

Arbeitsspeicher

- Um das Dialogfeld „Voreinstellungen“ zu öffnen, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) bzw. „Adobe Media Encoder“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
- Um die Standard-Voreinstellungen wiederherzustellen, halten Sie beim Starten der Anwendung Strg+Alt+Umschalttaste (Windows) bzw. Befehlstaste+Wahltaste+Umschalttaste (Mac OS) gedrückt.

Allgemeines

[Nach oben](#)

Name der Ausgabedatei durch Zahl erweitern, falls eine Datei mit identischem Namen bereits vorhanden ist Wenn Sie eine Ausgabedatei mit dem Namen einer bereits vorhandenen Datei erstellen möchten, erweitert Adobe Media Encoder standardmäßig den Namen der neuen Datei durch eine Zahl. Wenn Sie beispielsweise einen Videoclip kodieren und die Ausgabedatei „video.flv“ erstellen und anschließend dieselbe Datei erneut kodieren, ohne zunächst „video.flv“ zu löschen, erhält die nächste Datei von Adobe Media Encoder den Namen „video_1.flv“.

Wichtig: Verhindern Sie, dass Dateien überschrieben werden, indem Sie Ihre Dateien so benennen, dass ein versehentliches Überschreiben nicht möglich ist.

Abgeschlossene Dateien beim Beenden aus Warteschlange entfernen Entfernt sämtliche kodierte Dateien aus der Kodierungswarteschlange, wenn Sie die Anwendung beenden.

Beim Anhalten der Warteschlange oder Entfernen der Datei Warnmeldung anzeigen Standardmäßig wird in Adobe Media Encoder eine Warnmeldung angezeigt, wenn Sie während des Kodierungsvorgangs versuchen, die Kodierung zu unterbrechen, eine Datei zu entfernen oder überwachte Ordner zu verschieben.

Nach Ende der Kodierung Glockenton spielen In Adobe Media Encoder CS5.5 und höher wird nach dem Abschluss der Kodierung ein Glockenton abgespielt.

Warteschlange automatisch starten ab Leerlauf von Der Kodierungsvorgang beginnt automatisch innerhalb der angegebenen Zeit, nachdem ein Objekt der Warteschlange hinzugefügt wurde. Der Countdown-Timer wird zurückgesetzt, wenn Sie mit der Anwendung interagieren. Heben Sie die Auswahl dieser Option auf, um dieses automatische Starten zu deaktivieren. Diese Voreinstellung ist in Adobe Media Encoder CS5.5 und höher standardmäßig deaktiviert.

In Kodierungswarteschlange verstrichene Zeit anzeigen Hierdurch wird die Zeit angezeigt, die seit dem Start der Kodierung in Adobe Media Encoder CS5.5 und höher verstrichen ist.

Vorschau bei Kodierung Videos werden während ihrer Kodierung im Bereich „Aktuelle Kodierung“ angezeigt. Deaktivieren Sie diese Voreinstellung, um eine optimale Leistung zu erzielen.

Speicherort für Ausgabedateien Standardmäßig speichert Adobe Media Encoder exportierte Dateien im selben Ordner, in dem sich der Quell-Videoclip befindet. Wenn Sie einen anderen Zielordner wählen möchten, in dem kodierte Medienclips gespeichert werden sollen, wählen Sie „Speicherort für Ausgabedateien“ und klicken Sie auf „Durchsuchen“.

Sprache Die Sprache, in der Adobe Media Encoder verwendet werden soll. Bei Adobe Media Encoder CS5.5 und höher finden Sie diese Voreinstellung in der Kategorie „Aussehen“.

Anzeigeformat Das Format und die Timebase, die für die Zeitanzeige verwendet werden sollen. Bei Adobe Media Encoder CS5.5 und höher finden Sie diese Voreinstellung in der Kategorie „Aussehen“.

Helligkeit der Benutzeroberfläche Die Helligkeit der Oberfläche von Adobe Media Encoder. Bei Adobe Media Encoder CS5.5 und höher finden Sie diese Voreinstellung in der Kategorie „Aussehen“.

Medien

[Nach oben](#)

Siehe Verwalten der Medien-Cache-Datenbank

Metadaten

[Nach oben](#)

XMP-ID beim Import in Dateien schreiben Schreibt einen eindeutigen Bezeichner in Dateien, die noch keinen enthalten.

Weitere Informationen über ein anderes n in der Metadaten-Kategorie finden Sie unter [Exportieren und Ausdünnen XMP-Metadaten](#).

Arbeitsspeicher

[Nach oben](#)

Für andere Anwendungen reservierter RAM Adobe Media Encoder teilt sich einen Arbeitsspeicherpool mit Adobe Premiere Pro, After Effects und Encore. Der Wert unter „Für andere Anwendungen reservierter RAM“ gibt an, wie viel Arbeitsspeicher sich in diesem Pool befindet. Sie können diesen Wert beeinflussen, indem Sie anderen Anwendungen (und dem Betriebssystem) mehr oder weniger RAM zuweisen. Weisen Sie den Anwendungen, die gemeinsam auf den Arbeitsspeicherpool zugreifen, mehr RAM zu, indem Sie den Wert unter „Für andere Anwendungen reservierter RAM“ verringern.

Wichtig: Wählen Sie keinen zu niedrigen Wert für die Option „Für andere Anwendungen reservierter RAM“. Wenn das Betriebssystem und andere Anwendungen nicht ausreichend Arbeitsspeicher nutzen können, kann dies zu Leistungseinbußen führen.



Kodieren und Exportieren

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

Exporteinstellungen-Referenz

[Dialogfeld „Einstellungen exportieren“ – Übersicht](#)
[Videoexporteinstellungen](#)
[Filtert Exporteinstellungen](#)
[Multiplexer-Exporteinstellungen](#)
[Audioexporteinstellungen](#)
[FTP-Exporteinstellungen](#)
[Zielgruppenexporteinstellungen](#)
[Exportieren und Ausdünnen von XMP-Metadaten](#)

Dialogfeld „Exporteinstellungen“

[Zum Seitenanfang](#)

Um das Dialogfeld „Exporteinstellungen“ zu öffnen, klicken Sie im Hauptanwendungsfenster von Adobe Media Encoder auf „Einstellungen“ oder wählen Sie „Bearbeiten“ > „Exporteinstellungen“.


Hinweis: In Adobe Media Encoder CS5.5 und höher gibt es keine Schaltfläche „Einstellungen“. Sie können mit der rechten Maustaste auf das Objekt klicken und „Exporteinstellungen“ wählen. Alternativ können Sie „Bearbeiten“ > „Exporteinstellungen“ wählen.

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) (Windows) 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 (Abspielkopf), 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.


Zuschneiden der Quelle vor der Kodierung

1. Klicken Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ auf die Registerkarte „Quelle“.
2. Um das Video so zuzuschneiden, dass Sie nur einen Teil der Dauer des Quellvideos oder Audioobjekts kodieren und exportieren, setzen Sie einen In-Point (erster Frame) und einen Out-Point (letzter Frame). 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 den Arbeitsbereich auch zuschneiden, indem Sie (in Adobe After Effects oder Adobe Premiere Pro) im Menü „Quellenbereich“ die Option „Arbeitsbereich“ wählen.

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.

- Um das Bild zu beschneiden, klicken Sie in der linken oberen Ecke des Bedienfelds „Quelle“ auf die Schaltfläche „Ausgegebenes Video beschneiden“ .
- Um die Proportionen des beschnittenen Bilds zu beschränken, wählen Sie eine Option aus dem Menü „Zuschneideproportionen“.
- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Ziehen Sie die Seiten oder Eckgriffpunkte des Ausschnittsrahmens.
 - Geben Sie unter „Links“, „Oben“, „Rechts“ und „Unten“ Werte in Pixel ein.
- Klicken Sie auf die Registerkarte „Ausgabe“, um eine Vorschau des zugeschnittenen Bilds anzuzeigen.
- Wählen Sie im Bedienfeld „Ausgabe“ im Menü „Einstellung für Beschneiden“ eine der folgenden Optionen:

An Fenstergröße anpassen Die Abmessungen des beschnittenen Videos werden an die in der Registerkarte „Video“ gemachten Angaben für „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.

Schwarze Ränder Dem Video wird ein schwarzer Rand hinzugefügt, selbst wenn die Zielabmessungen kleiner sind als das Quellvideo.

Ausgabegröße ändern Hiermit werden die Höhe und Breite der Ausgabe automatisch auf die Höhe und Breite des zugeschnittenen Frames eingestellt. 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. Diese Option ist nur für die Formate FLV und F4V verfügbar.

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

Exporteinstellungen für Videos

[Zum Seitenanfang](#)

Adobe Media Encoder ist sowohl eine eigenständige Anwendung als auch eine Komponente von Adobe Premiere Pro, After Effects, Flash Professional, Soundbooth und Encore. 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 Ausgabebetyp 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 Komprimierung – und dadurch die Datenrate – fluktuieren 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.

Filter-Exporteinstellungen

[Zum Seitenanfang](#)

Mit dem Effekt „Gaußscher Weichzeichner“ werden Bilder weichgezeichnet und Rauschen entfernt. Adobe Media Encoder wendet den Effekt „Gaußscher Weichzeichner“ als Schritt vor dem Kodieren an. Dieser Schritt minimiert die Störungen, die sonst auch vom Encoder kodiert werden müssten. Dies führt zu einer schnelleren Kodierung und zu Ausgabedateien mit einer geringeren Größe. Klicken Sie auf die Registerkarte „Ausgabe“, um eine Vorschau der Ergebnisse dieses Effekts anzuzeigen.

Stärke des Weichzeichners Legt die Menge an Weichzeichner fest.

Abmessung des Weichzeichners Legt die Richtung der Weichzeichnung fest. Wählen Sie im Menü eine der folgenden Optionen: „Horizontal und vertikal“, „Horizontal“ oder „Vertikal“.

Hinweis: Sie können Störung und Körnung auch dann aus einem Projekt entfernen, wenn es nicht darum geht, die Kodierung zu verbessern und die Größe der komprimierten Datei zu verringern. Denken Sie etwa an die Effekte der Kategorie „Störung und Körnung“ (Weichzeichnen-Effekte) in Adobe Premiere Pro und After Effects.

Multiplexer-Exporteinstellungen

[Zum Seitenanfang](#)

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](#).

Audio-Exporteinstellungen

[Zum Seitenanfang](#)

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 (*gesampelt*) 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.

Einstellungen für den FTP-Export

[Zum Seitenanfang](#)

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.

Zielgruppen-Exporteinstellungen

[Zum Seitenanfang](#)

Wenn Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ das Format „Windows Media“ (nur unter Windows verfügbar) auswählen, wird die Registerkarte „Zielgruppen“ eingeblendet. Die Optionen auf der Registerkarte „Zielgruppen“ ermöglichen es Ihnen, Variationen eines Kinofilms für unterschiedliche Netzwerkgeschwindigkeiten auszugeben. Die mit dem Format verknüpfte Player-Software erkennt die am besten geeignete Version und wählt diese aus, um eine problemlose Wiedergabe zu gewährleisten. Mit der Option „Windows Media“ wird ein einzelner Film generiert, der Variationen für unterschiedliche Verbindungsgeschwindigkeiten enthält.

Hinweis: Auf einige Codec-spezifische Einstellungen wird hier nicht eingegangen. Ausführlichere Informationen über einen bestimmten Codec erhalten Sie in der Dokumentation zu dem jeweiligen Codec.

Komprimiert Diese Option gibt an, dass der auf der Registerkarte „Video“ ausgewählte Codec angewendet wird. Die Standardeinstellung „Komprimiert“ ist für die meisten Benutzer geeignet.

Zielgruppen hinzufügen/entfernen Mit dieser Option können Zielgruppen hinzugefügt oder entfernt werden, damit eine Windows Media-Videodatei (.WMV) für mehrere Zielgruppen erstellt werden kann.

Exportieren und Ausdünnen von XMP-Metadaten

[Zum Seitenanfang](#)

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.



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

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinien](#)

Unterstützte Dateiformate für den Export

Wichtig: In der Testversion von Adobe Media Encoder CS5 sind einige Funktionen nicht enthalten, die auf Drittanbieterkomponenten beruhen, die nur für die Vollversion von Adobe Media Encoder lizenziert sind. Der Import und Export einiger Formate wird in der Testversion nicht unterstützt. Die Testversion von Adobe Media Encoder CS5.5 und höher weist diese Einschränkungen nicht auf, sie verfügt über den vollen Funktionsumfang der Vollversion.

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. Die Version 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-Video codecs 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 CS5 kann FLV-Dateien mit dem On2 VP6-Video codec, 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 CS5 (5.0.2 und höher) kann MXF-Dateien exportieren, die dem XDCAM HD-Format entsprechende MPEG-2-Rohdaten enthalten, die 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 (in Adobe Media Encoder CS5.5 und höher)
- 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.



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](#)

[Verwenden von Vorschaudateien aus Adobe Premiere Pro](#)

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

Kodieren mit 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“. In CS5.5 und höher klicken Sie rechts oben im Fenster auf die Schaltfläche mit dem Dreieck.

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. In Adobe Media Encoder CS5.5 und höher können Sie auch mit der rechten Maustaste auf die Datei klicken und „Exporteinstellungen“ wählen.
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. In CS5.5 und höher klicken Sie rechts oben im Fenster auf die Schaltfläche mit dem Dreieck.

 *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 Für den Export unterstützte Dateiformate.
- (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 Ordernamen 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.)


Überwachen des Kodierungsfortschritts


[Zum Seitenanfang](#)


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. In Adobe Media Encoder CS5.5 und höher als „OK“ bezeichnet.


Symbol „Kodierung durch Benutzer abgebrochen“  Der Benutzer hat den Kodierungsvorgang abgebrochen, während das Objekt kodiert wurde. In Adobe Media Encoder CS5.5 und höher als „Angehalten“ bezeichnet.

Fehlersymbol  Adobe Media Encoder hat beim Versuch, das angegebene Objekt zu kodieren, einen Fehler festgestellt. In Adobe Media Encoder CS5.5 und höher als „Fehlgeschlagen“ bezeichnet.

Auswahl überspringen Der Benutzer 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 CS5.5 und höher ermöglicht akustische Alarmmeldungen. Nach dem Abschluss eines Kodierungsauftrags in der Warteschlange ertönt eine akustische Warnmeldung. Beim Auftreten 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 (in Adobe Media Encoder CS5.5 und höher).

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

Verwenden von Vorschaudateien aus Adobe Premiere Pro

[Zum Seitenanfang](#)

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



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.*



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.

Erstellen eines Cue-Points


[Nach oben](#)

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 F4V-Dateien einbetten. Weitere Informationen finden Sie unter [Kodieren und Exportieren von Video- und Audiodateien](#).
3. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Exporeinstellungen“.
Die Steuerelemente für die Cue-Points befinden sich auf der linken Seite des Dialogfelds „Exporeinstellungen“ 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

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

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

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-Steurelementen hinzugefügt werden. Allerdings ist es nicht möglich, Cue-Points aus einer XML-Datei zu importieren oder sie dorthin zu exportieren.

Cue-Point-XML-Datei

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>
```

```
1
4
1
5
1
6
1
7
```

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](#)

