

ADOBE® MEDIA ENCODER

Guida ed esercitazioni

Alcuni collegamenti potrebbero condurre a contenuti in inglese.

Ottobre 2013



Novità

Il contenuto di alcuni collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Novità di Adobe Media Encoder CC 7.1

Questo articolo descrive le funzioni nuove e migliorate introdotte in Adobe Media Encoder CC 7.1. Per informazioni sulle modifiche introdotte in Adobe Media Encoder CC 7.0, consultate [Novità di Adobe Media Encoder CC](#).

Miglioramenti per l'esportazione AVCI

Accelerazione GPU

Predefiniti DNxHD

Interpreta metraggio

Caricamento di progetti nativi di Premiere Pro e Prelude

Supporto FCP XML

Sincronizzare le impostazioni

Impostazioni degli effetti

[Torna all'inizio](#)

Miglioramenti all'esportazione AVCI

Le prestazioni di esportazione per MXF OP1a AVCI sono state notevolmente migliorate. Adobe Media Encoder utilizza ora il codec MainConcept AVCI per questo formato e il rendering dei file è più veloce. Sono state aggiunte le seguenti opzioni:

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

Per tutti i formati riportati sopra è abilitato il rendering avanzato.

[Torna all'inizio](#)

Accelerazione GPU

Adobe Media Encoder ora sfrutta la GPU per le operazioni di rendering. Sono supportati sia CUDA che OpenCL. L'ultima versione di Adobe Media Encoder utilizza la GPU per le seguenti operazioni di rendering:

- Ridimensionamento (da HD a SD; da SD a HD)
- Filtro codice di tempo
- Conversioni formato pixel
- Deinterlacciamento

Se eseguite il rendering di un progetto Premiere Pro, Adobe Media Encoder utilizza la preferenza di rendering GPU che avete impostato per il progetto. Vengono utilizzate tutte le funzioni di rendering GPU di Premiere Pro. **Il numero limitato delle operazioni di rendering GPU in Adobe Media Encoder riguarda solo il rendering che origina in Adobe Media Encoder.**

[Torna all'inizio](#)

Predefiniti DNxHD

I predefiniti DNxHD MXF OP 1a sono stati rinominati per un miglior allineamento con la denominazione delle risoluzioni Avid in altre applicazioni. A causa di questa modifica, i predefiniti DNxHD importati da versioni precedenti di Adobe Media Encoder CC potrebbero non corrispondere alle versioni più recenti.

[Torna all'inizio](#)

Interpreta metraggio

Le frequenze dei fotogrammi impostate al di sotto del valore predefinito nella finestra di dialogo interpreta metraggio creeranno una sequenza irregolare di fotogrammi. Le versioni precedenti di Media Encoder ripetono erroneamente l'ultimo fotogramma per riempire la fine della clip.

[Torna all'inizio](#)

Caricamento di progetti nativi di Premiere Pro e Prelude

Adobe Media Encoder ora carica in modo nativo i progetti di Premiere Pro e Prelude, che vengono pertanto caricati più rapidamente.

Inoltre, la nuova finestra di dialogo di importazione consente di selezionare più sequenze da uno stesso progetto.

Nota: se una sequenza Premiere Pro contiene file multimediali non in linea, viene visualizzato un avviso prima che inizi la codifica. I file multimediali non in linea non possono essere ricollegati con Adobe Media Encoder. Se il progetto contiene file multimediali non in linea, ricollegateli in Premiere Pro prima di importarli in Adobe Media Encoder.

[Torna all'inizio](#)

Supporto FCP XML

I file (FCP) XML di Final Cut Pro sono ora supportati in Adobe Media Encoder. Non è possibile ricollegare i contenuti multimediali. Se desiderate ricollegare i file multimediali, aprite prima il progetto in Premiere Pro.

I file FCP XML da FCPX sono diversi dai file originali FCP XML e non sono attualmente supportati.

[Torna all'inizio](#)

Sincronizzare le impostazioni

Adobe Media Encoder supporta l'opzione Sincronizza impostazioni, disponibile in molte applicazioni Creative Cloud tra cui anche Adobe Premiere Pro e After Effects. Quando si utilizzano le applicazioni Creative Cloud su due computer, è utile mantenere su entrambi i computer le stesse impostazioni delle applicazioni. Mediante la funzione Sincronizza impostazioni è possibile caricare le impostazioni sull'account Creative Cloud da un computer e applicarle sul secondo computer.

Le seguenti preferenze possono essere sincronizzate con Creative Cloud:

1. Preferenze applicazione
2. Layout area di lavoro
3. Scelte rapide da tastiera
4. Predefiniti utente

L'opzione Sincronizza impostazioni di Adobe Media Encoder funziona come la stessa funzione disponibile in After Effects e Premiere Pro.

Per ulteriori informazioni, consultate l'articolo Sincronizzare le impostazioni in Adobe Media Encoder.

[Torna all'inizio](#)

Impostazioni degli effetti

I seguenti nuovi effetti sono stati aggiunti nella scheda Effetti nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione:

- Lumetri Look (file LUT e .look di SpeedGrade)
- Sovrapposizione immagine
- Sovrapposizione nome
- Sovrapposizione codice di tempo

Per ulteriori informazioni su ciascun effetto, consultate l'articolo Impostazioni degli effetti.

Alcune impostazioni degli effetti vengono incluse automaticamente nei predefiniti a meno che non venga espressamente disattivata la casella di controllo Salva impostazioni effetti quando si salva un predefinito. L'accelerazione GPU consente di velocizzare tutti i nuovi effetti.

Nota: La scheda Effetti sostituisce la scheda Filtri delle versioni precedenti di Adobe Media Encoder. Anche il filtro Controllo sfocatura è stato

rimosso.



I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Sincronizza impostazioni

L'ultima versione di Adobe Media Encoder include la funzione Sincronizza impostazioni simile alla funzione disponibile in Adobe Premiere Pro, After Effects e altre applicazioni Creative Cloud.

Sincronizza impostazioni consente di mantenere le impostazioni (come le scelte rapide da tastiera, le preferenze e i predefiniti utente) sincronizzate su più computer. Tutte le impostazioni possono essere caricate sull'account Creative Cloud e quindi scaricate e applicate in altri computer.

[Sincronizzare le impostazioni](#)

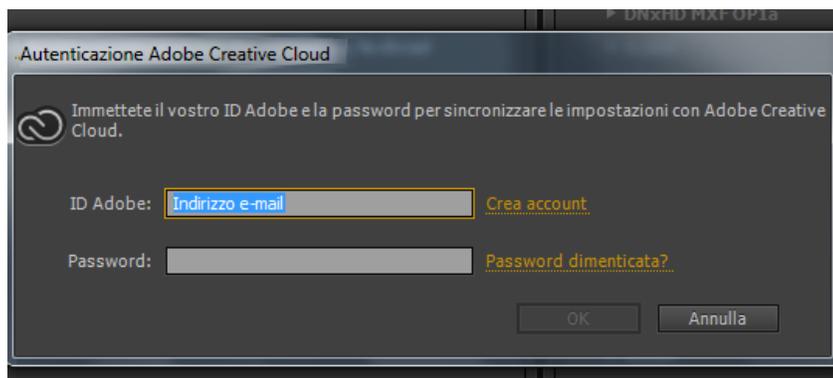
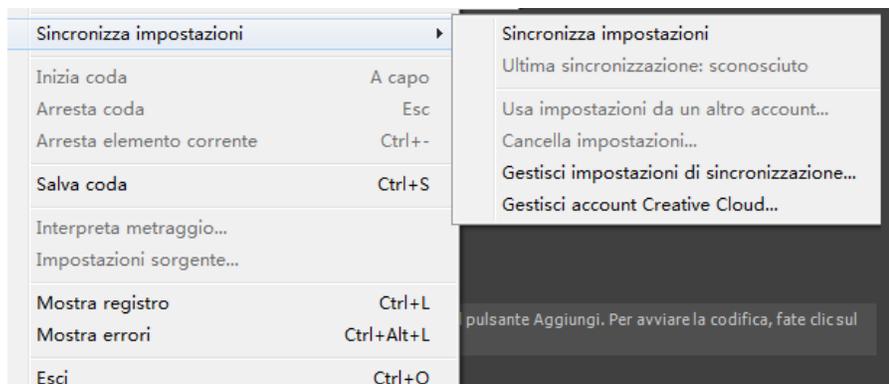
[Sincronizzare le impostazioni da un altro account](#)

[Gestire la sincronizzazione delle impostazioni](#)

[Torna all'inizio](#)

Sincronizzare le impostazioni

Per avviare la sincronizzazione delle impostazioni di Adobe Media Encoder, fate clic su File > Sincronizza impostazioni > Sincronizza impostazioni. Immettete l'ID Adobe e la password per autenticare l'account Creative Cloud.

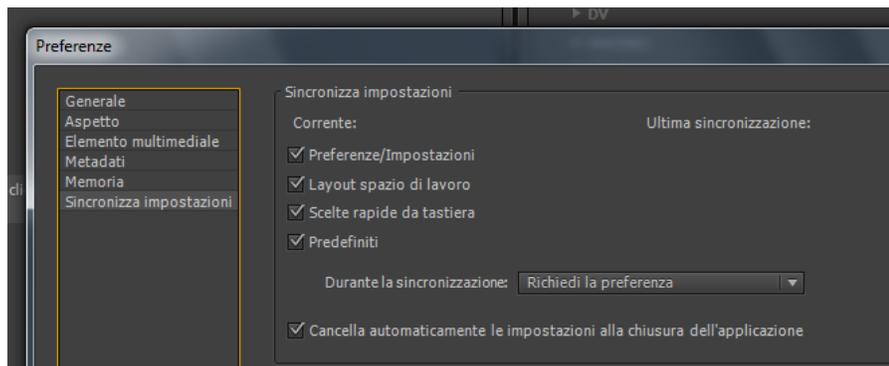


[Torna all'inizio](#)

Sincronizzare le impostazioni da un altro account

Potete anche sincronizzare le impostazioni da un altro account Adobe . Fate clic su File > Sincronizza impostazioni > Usa impostazioni da un altro

Gestire la sincronizzazione delle impostazioni



Per gestire le impostazioni che sono sincronizzate, scegliete Modifica > Preferenze (Windows) o Media Encoder > Preferenze (Mac OS) e fate clic su Sincronizza impostazioni.

Selezionate le preferenze da sincronizzare e la frequenza a cui Adobe Media Encoder deve sincronizzarle:

- Preferenze/Impostazioni
- Layout spazio di lavoro
- Scelte rapide da tastiera
- Predefiniti
- Quando sincronizzare
 - Richiedi la preferenza
 - Carica sempre le impostazioni
 - Scarica sempre le impostazioni
- Cancella automaticamente le impostazioni alla chiusura dell'applicazione: selezionate questa opzione per cancellare il profilo utente alla chiusura di Adobe Media Encoder. Al successivo avvio dell'applicazione, vengono ripristinate le preferenze originali che erano state impostate prima dell'accesso con il vostro ID Adobe.

Nota: non vengono sincronizzate le preferenze con percorsi assoluti o che dipendono da hardware di sistema.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Novità di Adobe Media Encoder CC



Adobe® Media Encoder CC offre nuove funzioni e miglioramenti per un'esperienza di codifica video avanzata. Di seguito vengono descritte brevemente le nuove funzioni e vengono forniti i collegamenti verso risorse utili per ulteriori informazioni.

[Predefiniti Come sorgente](#)

[Esportazione di dati di sottotitoli codificati](#)

[Supporto di risorse Avid DNxHD](#)

[Moduli di esportazione MPEG-2 aggiornati](#)

[Miglioramenti apportati al codec audio SurCode per Dolby Digital](#)

[Migliore integrazione con Adobe After Effects](#)

[Altre modifiche](#)

Inoltre, [leggete questo articolo nel blog di Kevin Monahan di Adobe](#) in cui sono descritte alcune delle principali nuove funzioni di questa release.

Predefiniti Come sorgente

[Torna all'inizio](#)

Quando esportate i file video in formato H.264 o MPEG, Adobe Media Encoder consente di riprendere automaticamente le impostazioni video del file sorgente mediante i predefiniti Come sorgente. Quando si seleziona un predefinito Come sorgente vengono automaticamente attivate le opzioni appropriate nella scheda di impostazioni Video nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione.

Per i moduli di esportazione H.264 e MPEG-2 in Adobe Media Encoder sono disponibili i due seguenti predefiniti Come sorgente:

- **Come sorgente - Bitrate elevato:** per sorgenti video ad alta definizione (HD). Questo predefinito è l'impostazione predefinita per l'esportazione H.264 e MPEG-2.
- **Come sorgente - Bitrate medio:** per sorgenti video con definizione standard (SD).

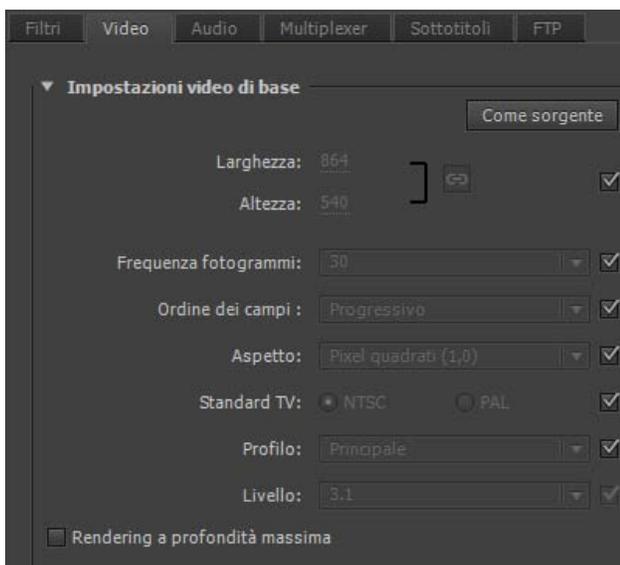
I predefiniti Come sorgente sono utili per riprendere diversi attributi video dalla sorgente e selezionare valori specifici per altri attributi. Potete salvare l'impostazione Come sorgente come un nuovo predefinito che potrete poi applicare ad altre sorgenti nei pannelli Cartella esaminata o Coda.

Supponiamo ad esempio che una cartella esaminata contenga risorse con diversi valori di dimensioni e frequenza fotogrammi e che desiderate convertire tutte le risorse presenti nella cartella esaminata in un singolo formato a 24 fps. Create un predefinito con l'opzione Come sorgente attivata per tutte le proprietà eccetto Frequenza fotogrammi, che imposterete invece su 24 fps.

Esportazione Come sorgente per video H.264 e MPEG-2

1. In Adobe Media Encoder, scegliete Modifica > Impostazioni di esportazione.
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, selezionate la scheda Video.
3. Fate clic su Come sorgente. Questa funzione è attivata per le seguenti impostazioni video di base:
 - Dimensioni fotogramma
 - Frequenza fotogrammi
 - Ordine dei campi
 - Proporzioni
 - Standard TV
 - Profilo
 - Livello

Per attivare o disattivare la funzione Come sorgente per singole proprietà, fate clic sulla relativa casella di controllo. Se deselegionate un'opzione Come sorgente, viene visualizzato il valore sorgente per l'impostazione corrispondente e potete quindi modificarlo in base alle vostre esigenze.



Impostazioni Come sorgente

[Torna all'inizio](#)

Esportazione di dati di sottotitoli codificati

I sottotitoli codificati vengono in genere utilizzati per visualizzare la parte audio di un video sotto forma di testo su televisori e altri dispositivi che supportano la visualizzazione dei sottotitoli.

Adobe Media Encoder può esportare le tracce dei sottotitoli codificati da sequenze di Premiere come file "collaterali" a parte contenenti i dati dei sottotitoli. Per le esportazioni QuickTime, potete scegliere se esportare i dati in un file collaterale o se incorporarli nel file di output.

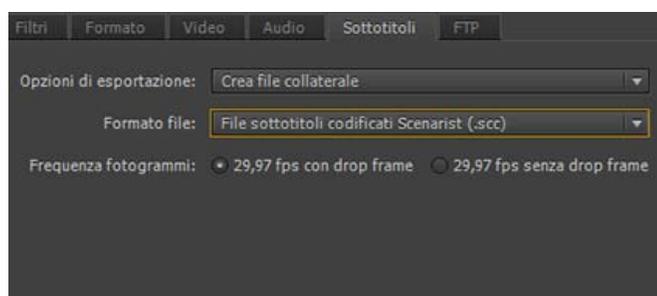
Per ulteriori informazioni sull'esportazione di dati per sottotitoli codificati da Adobe Premiere Pro tramite Adobe Media Encoder, consultate [Sottotitoli codificati](#) e guardate questo video:

Esportare i dati dei sottotitoli codificati mediante la finestra di dialogo Impostazioni di esportazione

La nuova scheda Sottotitoli nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione consente di specificare il formato e la frequenza fotogrammi per l'esportazione dei dati dei sottotitoli codificati. Le opzioni di frequenza fotogrammi dipendono dal formato file scelto per l'esportazione.

Adobe Media Encoder offre i seguenti formati per file collaterali:

- File sottotitoli codificati Scenarist (.scc) - standard CC: CEA-608
- File MacCaption VANC (.mcc) - standard CC: CEA-608 o CEA-708
- SMPTE Timed Text (.xml) - standard CC: CEA-608 o CEA-708
- EBU Timed Text (.xml) - standard CC: Teletext
- Sottotitolo EBU N19 (.stl) - standard CC: Teletext



Opzioni per l'esportazione di sottotitoli codificati

1. Per mettere in coda una sequenza Premiere con dati per sottotitoli codificati, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - In Premiere Pro, scegliete File > Esporta > Oggetto multimediale.
 - Caricate una risorsa di sottotitoli codificati nel monitor Sorgente o selezionatelo nel pannello Progetto. Quindi scegliete File > Esporta > Oggetto multimediale.

Dalla finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, fate clic su Coda per inviare la sequenza alla coda di Adobe Media Encoder.

In alternativa, trascinate la sequenza da Premiere Pro fino al pannello Coda di Adobe Media Encoder.

2. In Adobe Media Encoder, scegliete Impostazioni di esportazione dal menu di scelta rapida del file.
3. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, selezionate la scheda Sottotitoli.
4. Per l'opzione Esporta selezionate:
 - Crea file collaterale oppure
 - Incorpora nel file di output (solo per filmati QuickTime).Se scegliete di non esportare i dati dei sottotitoli codificati, selezionate Nessuno.
5. Potete specificare il formato file per il file collaterale. Le opzioni di frequenza fotogrammi disponibili dipendono dal formato scelto per il file collaterale.

Supporto di risorse Avid DNxHD

[Torna all'inizio](#)

Adobe Media Encoder offre supporto migliorato per le risorse Avid DNxHD. Avid DNxHD è un codec intermedio utilizzato in diversi sistemi di montaggio video non lineare. Per ulteriori informazioni sul codec Avid DNxHD, consultate [questo articolo](#) di Avid.

Facilità di importazione ed esportazione di risorse DNxHD

Adobe Media Encoder supporta l'importazione e l'esportazione di risorse Avid DNxHD senza dover installare ulteriori codec.

Potete importare le risorse DNxHD nei seguenti formati:

- MXF (varianti MXF OP1a e MXF Op Atom)
- QuickTime (con il canale alfa non compresso)

Potete inoltre codificare qualsiasi sorgente nel formato DNxHD MXF (variante MXF OP1a).

Nuovi predefiniti DNxHD MXF

Diversi predefiniti DNxHD MXF sono stati aggiunti ad Adobe Media Encoder. Sono disponibili nel Browser predefiniti nella categoria Standard di trasmissione.

I predefiniti DNxHD sono disponibili con profondità di 8 o 10 bit. Le varianti con profondità di 8 bit sono nello spazio colore YUV. Le varianti con profondità di 10 bit possono essere nello spazio colore YUV o RGB. I predefiniti il cui nome contiene "X" hanno una profondità di 10 bit.

Consultare anche:

Importare ed esportare risorse con Adobe Media Encoder

Moduli di esportazione MPEG-2 aggiornati

[Torna all'inizio](#)

Adobe Media Encoder offre i formati di esportazione aggiornati MPEG-2, MPEG-2 Blu-ray e MPEG-2-DVD.

Tali aggiornamenti comprendono miglioramenti a livello di prestazioni e le seguenti modifiche nell'interfaccia utente:

Nota: le funzionalità stesse di questi moduli di esportazione non sono state modificate.

- L'ordine dei campi corrisponde ora a quello dei moduli di esportazione H.264 e degli altri moduli di esportazione più recenti.
- Il cursore Qualità ha ora una scala di valori da 0 a 100. Rispetto alla scala da 1 a 5 delle versioni precedenti, i nuovi valori corrispondono approssimativamente a 1=0, 2=25, 3=50, 4=75, 5=100.

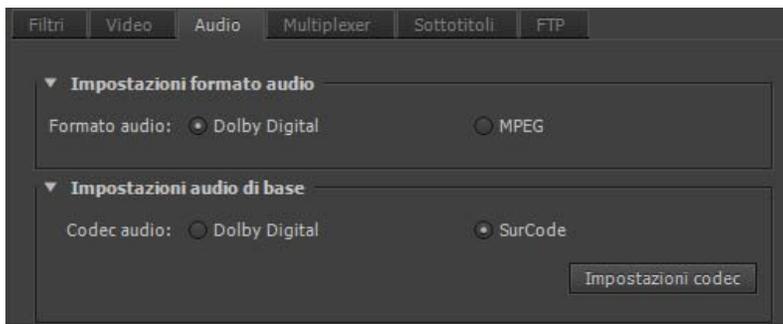
 Per importare i predefiniti MPEG-2 da una versione CS6, occorre ricreare manualmente i predefiniti. Non è possibile importarli direttamente.

Miglioramenti apportati al codec audio SurCode per Dolby Digital

[Torna all'inizio](#)

Il codec audio SurCode per Dolby Digital è ora disponibile per i moduli di esportazione MPEG-2, MPEG Blu-ray, MPEG-2-DVD, H.264 e H.264 Blu-ray.

Potete selezionare il codec audio SurCode per Dolby Digital nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione.



Impostazioni del codec audio SurCode per Dolby Digital

1. In Adobe Media Encoder, scegliete Modifica > Impostazioni di esportazione.
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, selezionate la scheda Audio.
3. In Impostazioni formato audio, selezionate il formato audio Dolby Digital.
4. In Impostazioni audio di base, selezionate il codec audio SurCode per Dolby Digital.
5. Per informazioni sull'installazione dell'encoder SurCode per Dolby Digital e altre ulteriori informazioni, fate clic su Impostazioni codec.

Nota: per impostazione predefinita Adobe Media Encoder installa una versione di prova dell'encoder SurCode per Dolby Digital. Per continuare a utilizzare l'encoder SurCode per Dolby Digital al termine del periodo di prova, è necessario acquistare una licenza da [Minnetonka Audio Software](#).

Migliore integrazione con Adobe After Effects

[Torna all'inizio](#)

È ora possibile inviare le composizioni direttamente da Adobe After Effects ad Adobe Media Encoder. Esistono due nuovi comandi di menu e una scelta rapida da tastiera per inviare le composizioni attive selezionate nel pannello Progetto alla coda di codifica di Adobe Media Encoder:

- In Adobe After Effects, scegliete Composizione > Aggiungi alla coda di Adobe Media Encoder. Oppure scegliete File > Esporta > Aggiungi alla coda di Adobe Media Encoder.
- Utilizzate la scelta rapida da tastiera Ctrl+Alt+M (Windows) o Comando+Opzione+M (Mac OS).

Molti dei formati di esportazione che erano disponibili nelle precedenti versioni di Adobe After Effects sono ora disponibili in Adobe Media Encoder.

Nota: questi formati di esportare ora sono disattivati per impostazione predefinita in Adobe After Effects. Se necessario, potete riattivare le precedenti versioni di questi formati in After Effects utilizzando le preferenze Output nella finestra di dialogo Preferenze. Tuttavia si consiglia di utilizzare le versioni più recenti di questi formati disponibili in Adobe Media Encoder.

- H.264
- H.264 Blu-ray
- MPEG-2
- MPEG-2 Blu-ray
- MPEG2-DVD
- MPEG4
- Windows Media (disponibile solo su Windows)

Per utilizzare questi formati, esportate le composizioni da Adobe After Effects ad Adobe Media Encoder.

Per ulteriori informazioni, consultate [Novità di After Effects CC](#) e [questo articolo](#) di Todd Kopriva di Adobe.



Risorse della Community:

Altre modifiche

[Torna all'inizio](#)

Predefiniti di sistema aggiuntivi

Adobe Media Encoder CC comprende nuovi predefiniti di sistema per i seguenti dispositivi mobili:

- Amazon Kindle Fire
- Barnes & Noble Nook
- Tablet Android

Adobe Media Encoder fornisce inoltre i predefiniti 1080p per i seguenti nuovi dispositivi Apple:

- iPad con display Retina (3a e 4a generazione)
- Mini iPad
- iPhone 5
- Apple TV (3a generazione)

Sono inoltre disponibili nuovi predefiniti per XDCAM EX e AVC-Intra con wrapper MXF. Per informazioni su come utilizzare e installare questi predefiniti, consultate [questo articolo di blog](#) di Todd Kopriva di Adobe.

Rendering avanzato come impostazione predefinita per i formati MXF OP1a e MXF

Il rendering avanzato è ora attivato per impostazione predefinita per i formati MXF OP1a e formati di DNxHD MXF. Per ulteriori informazioni sul rendering avanzato, consultate [questo articolo](#).

Supporto per nuovi formati

Adobe Media Encoder supporta i seguenti nuovi formati di importazione:

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

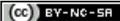
Possibilità di cambiare la cartella di output per più selezioni

È possibile cambiare la directory di output per più output contemporaneamente. Effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate due o più output nel pannello Coda. Potete selezionare output di una stessa sorgente o di sorgenti diverse.
2. Nella colonna File di output, fate clic sul percorso di output di uno degli output selezionati.
3. Selezionate una cartella dalla finestra di dialogo e fate clic su Scegli. Il percorso di output di tutti gli output selezionati viene impostato sulla nuova cartella.

Possibilità di importare file da videocamera ARRIRAW (.ari)

Potete ora importare i file da videocamera ARRIRAW (.ari) direttamente in Adobe Media Encoder.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Impostazioni di esportazione - Riferimento

[Panoramica sulla finestra di dialogo Impostazioni esportazione](#)

[Ritagliare e tagliare la sorgente prima della codifica](#)

[Impostazioni degli effetti](#)

[Impostazioni di esportazione video](#)

[Impostazioni di esportazione Multiplexer](#)

[Impostazioni di esportazione audio](#)

[Impostazioni di esportazione FTP](#)

[Esportazione e metadati XMP sottili](#)

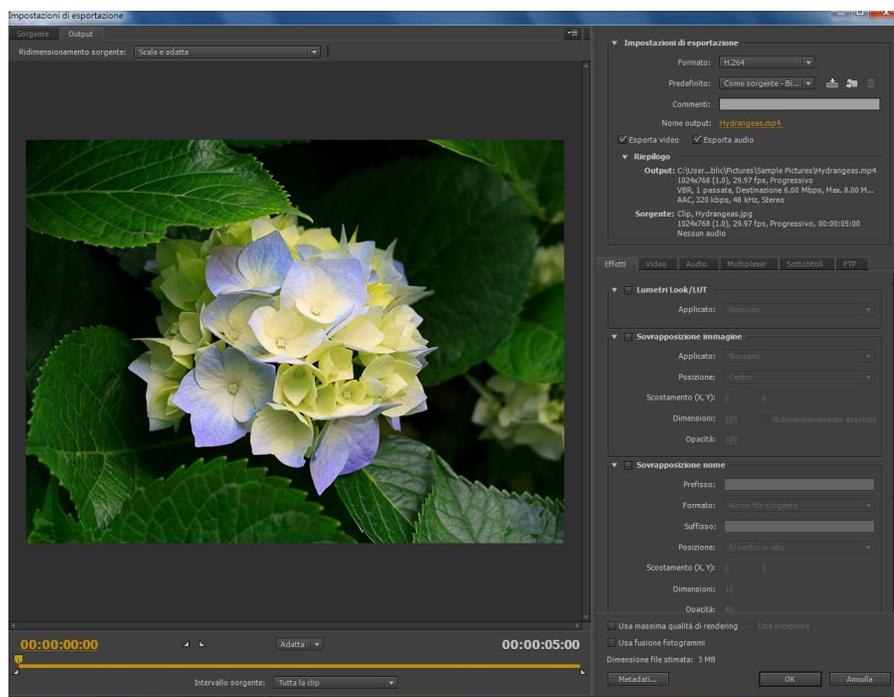
[Predefiniti Come sorgente](#)

[Sottotitoli codificati](#)

[Torna all'inizio](#)

Panoramica sulla finestra di dialogo Impostazioni esportazione

Per aprire la finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, selezionate Impostazioni di esportazione dal menu di scelta rapida della risorsa oppure scegliete Modifica > Impostazioni di esportazione.



La finestra di dialogo Impostazioni di esportazione include un'ampia area di visualizzazione a sinistra, contenente i pannelli Sorgente e Output. Le altre schede della finestra di dialogo Impostazioni di esportazione includono le impostazioni di codifica disponibili per il formato selezionato. Per informazioni sull'uso delle varie opzioni di codifica nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, consultate [Codifica ed esportazione](#). Per informazioni sull'uso dei controlli nell'area della timeline e sull'area di visualizzazione dell'immagine per ritagliare e tagliare l'elemento sorgente, vedete [Ritagliare e tagliare la sorgente prima della codifica](#). Per una dimostrazione della finestra di dialogo Impostazioni di esportazione e alcune impostazioni consigliate per i video da pubblicare sul Web, guardate [questa esercitazione video di Richard Harrington](#).

Area di visualizzazione dell'immagine

- Per alternare tra la l'anteprima di un'immagine con o senza correzione delle proporzioni pixel, scegliete Correzione proporzioni pixel dal menu del pannello nella parte superiore destra del pannello Sorgente o Output.
- Per ingrandire e ridurre l'immagine di anteprima, scegliete il livello di zoom dal menu Seleziona livello zoom al di sopra della timeline.

 Potete inoltre ridurre l'immagine zoom premendo **Ctrl + trattino** (Windows) o **Comando + trattino** (Mac OS). Potete ingrandire l'immagine premendo **Ctrl+segno uguale** (Windows) o **Comando+segno uguale** (Mac OS). Queste scelte rapide da tastiera utilizzano la tastiera principale, non i tasti simili presenti sul tastierino numerico.

Timeline e visualizzazione del tempo

Una visualizzazione del tempo e una timeline si trovano sotto l'area di visualizzazione dell'immagine sia nel pannello Sorgente che nel pannello Output. La timeline include un indicatore del tempo corrente, una barra dell'area di visualizzazione e i pulsanti per impostare i punti di attacco e di stacco.

Per spostare l'indicatore del tempo corrente, fate clic o trascinate la visualizzazione del tempo corrente oppure trascinate l'indicatore stesso. Potete anche digitare il codice di tempo direttamente nella visualizzazione del tempo corrente per portare l'indicatore del sul fotogramma corrispondente.

[Torna all'inizio](#)

Ritagliare e tagliare la sorgente prima della codifica

Potete tagliare il video in modo da codificare ed esportare solo una parte del video o audio sorgente.

1. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, fate clic sulla scheda Sorgente o Output.
2. Per tagliare il video, impostate un punto di attacco (primo fotogramma) e di stacco (ultimo fotogramma). Potete impostare il punto di attacco o il punto di stacco sul tempo corrente facendo clic sul pulsante Imposta attacco o Imposta stacco al di sopra della timeline, oppure trascinando l'icona Attacco o Stacco nella timeline. Potete anche impostare un punto di attacco con il tasto "I" e un punto di stacco con il tasto "O".

Il menu Intervallo sorgente può contenere le seguenti opzioni:

- Area di lavoro: ritaglia l'area di lavoro specificata nei progetti Premiere Pro e After Effects.
- Attacco/stacco: taglia fino ai marcatori di attacco e stacco impostati sulle clip o sequenze da Premiere Pro e After Effects.
- Tutta la clip/Tutta la sequenza: utilizza l'intera durata della clip o sequenza.
- Personale: taglia fino ai marcatori di attacco e stacco impostati in Adobe Media Encoder.

Nota: Adobe Media Encoder rispetta le informazioni sul codice di tempo in un file sorgente. Se la sorgente inizia da 00:00:05:00, la timeline per l'elemento in Adobe Media Encoder inizia anch'essa da 00:00:05:00 e non da zero. Queste informazioni sul codice di tempo sono incluse nel file di output codificato.

3. Per ritagliare l'immagine, fate clic sul pulsante Ritaglia il video di output  nell'angolo superiore sinistro del pannello Sorgente.
4. Per vincolare le proporzioni dell'immagine ritagliata, scegliete un'opzione dal menu Proporzioni Ritaglio.
5. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Trascinate i lati o le maniglie d'angolo del riquadro di ritaglio.
 - Immettete i valori per A sinistra, In alto, A destra, In basso nei pixel.

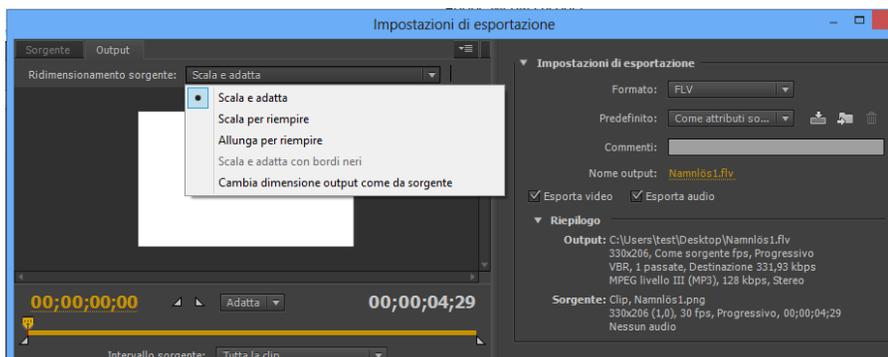
- Fate clic sulla scheda Output per visualizzare un'anteprima dell'immagine ritagliata.
- Dal menu Ridimensionamento sorgente nel pannello Output, selezionate l'opzione di ridimensionamento desiderata. Per ulteriori informazioni sulle opzioni di ridimensionamento, consultate [Ridimensionamento dei fotogrammi sorgente](#).

Nota: per ripristinare un'immagine non ritagliata, fate nuovamente clic sul pulsante *Ritaglia il video di output* .

Ridimensionamento dei fotogrammi sorgente

Utilizzate le opzioni del menu Ridimensionamento sorgente nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione per ridimensionare in modo ottimale i fotogrammi sorgente nei fotogrammi di output di dimensioni diverse.

In Adobe Media Encoder CS6 e versioni successive, non è necessario attivare un ritaglio prima di utilizzare questa opzione. Inoltre, questa impostazione è disponibile per qualsiasi formato di output con dimensioni di fotogramma modificabili.



Opzioni Ridimensionamento sorgente

Scala e adatta Questa opzione ridimensiona il fotogramma sorgente in base al fotogramma di output mantenendo le proporzioni pixel della sorgente. Ove necessario, ai fotogrammi sorgente viene applicato il letterboxing o pillarboxing.

Se avete ritagliato il video, le dimensioni del video ritagliato vengono regolate in base ai valori di larghezza e larghezza fotogramma specificati nella scheda Video. Se le proporzioni definite da tali valori non corrispondono a quelle del video ritagliato, nel metraggio codificato saranno presenti delle barre nere.

Scala per riempire Questa opzione ridimensiona il fotogramma sorgente fino a riempire completamente il fotogramma di output; se necessario il fotogramma sorgente viene ritagliato. Le proporzioni pixel del fotogramma sorgente vengono mantenute.

Allunga per riempire Questa opzione ridimensiona il fotogramma sorgente fino a riempire completamente il fotogramma di output. Le proporzioni pixel della sorgente *non* vengono mantenute; di conseguenza si possono verificare distorsioni se le proporzioni del fotogramma di output sono diverse da quelle del fotogramma sorgente.

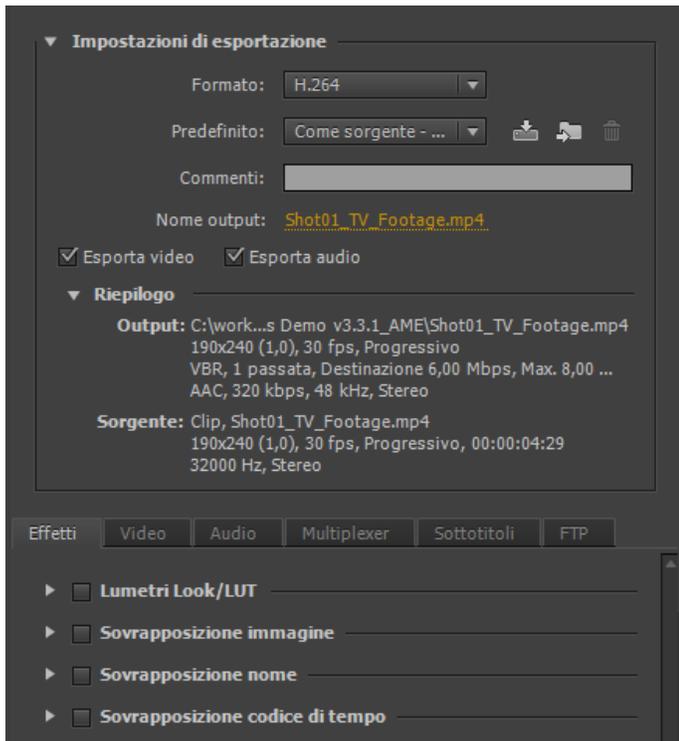
Scala e adatta con bordi neri Il fotogramma sorgente, inclusa l'area ritagliata, viene ridimensionato per adattarsi al fotogramma di output. Le proporzioni pixel vengono mantenute. Al video viene applicato un bordo nero, anche se la dimensione della destinazione è inferiore a quella del video sorgente.

Cambia dimensione output come da sorgente Imposta automaticamente l'altezza e la larghezza di output come l'altezza e la larghezza del fotogramma ritagliato, ignorando le impostazioni delle dimensioni fotogramma di output.

Selezionate questa impostazione se desiderate esportare il contenuto per utilizzarlo in Flash Player o altre applicazioni Web senza i bordi neri dell'effetto letterbox o pillarbox.

[Torna all'inizio](#)

Impostazioni degli effetti



Nell'ultima versione di Adobe Media Encoder, la finestra di dialogo Impostazioni esportazione contiene un nuovo pannello Effetti. Nel pannello Effetti sono disponibili quattro nuovi effetti.

È possibile salvare, importare ed esportare le impostazioni Effetti allo stesso modo degli altri predefiniti. Per ulteriori informazioni consultate Predefiniti personalizzati.

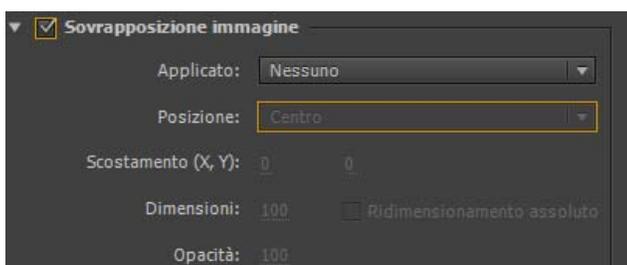
Effetto Lumetri

Usate l'effetto Lumetri per applicare alla sequenza video diverse correzioni cromatiche. Le quattro categorie principali degli effetti Lumetri disponibili sono:

- Cinematica
- Desaturazione
- Stile
- Temperatura

Potete anche applicare Look e LUT personalizzati creati in Adobe SpeedGrade o in un'altra applicazione per la correzione dei colori. Scegliete Seleziona dal menu a discesa Applicato per applicare un file Look o LUT personalizzato.

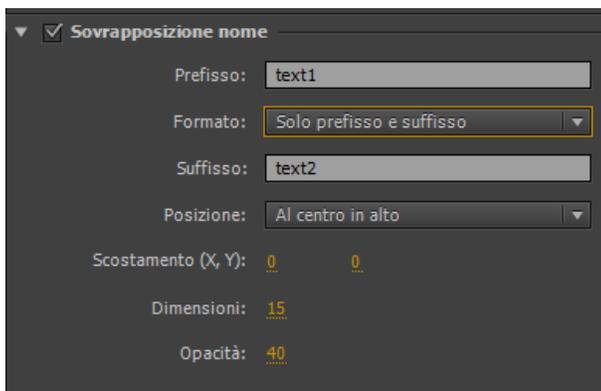
Sovrapposizione immagine



Utilizzate Sovrapposizione immagine per sovrapporre un'immagine alla sequenza. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- Applicato: consente di individuare e selezionare l'immagine da sovrapporre.
- Posizione: consente di impostare la posizione relativa per la sovrapposizione all'interno del fotogramma di output. Ad esempio: al centro, in alto a sinistra e in basso a destra.
- Scostamento: consente di specificare lo scostamento orizzontale e verticale (in pixel) da applicare all'immagine.
- Dimensione: consente di regolare le dimensioni dell'immagine. Per impostazione predefinita, la dimensione della sovrapposizione dell'immagine viene regolata automaticamente in base alla dimensione fotogramma di output corrente. Ciò significa che l'immagine verrà sovrapposta in base alla sua dimensione relativa indipendentemente dalla risoluzione di output. Se l'opzione Ridimensionamento assoluto è selezionata, la dimensione della sovrapposizione immagine è collegata alla dimensione nativa dell'immagine sorgente. Con l'opzione Ridimensionamento assoluto selezionata, la sovrapposizione immagine risulterà più piccola con risoluzioni di output più elevate e più grande con risoluzioni di output più basse.
- Opacità: consente di specificare l'opacità dell'immagine.

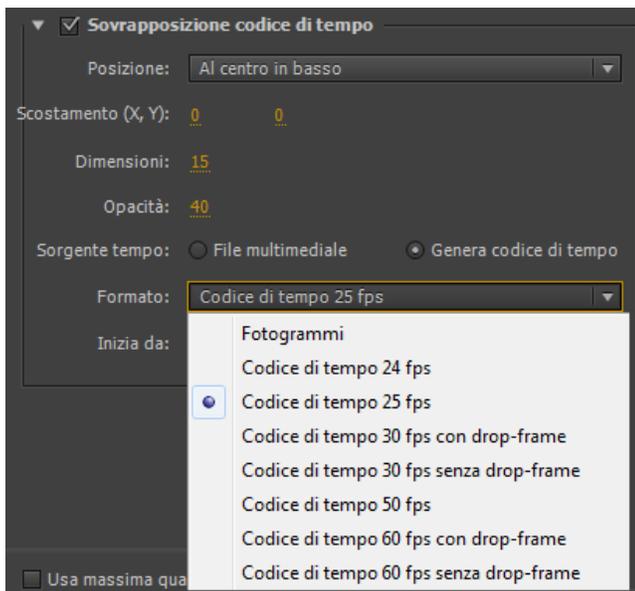
Sovrapposizione nome



Questo effetto consente di sovrapporre del testo nella sequenza video. Con questo effetto sono disponibili le seguenti opzioni:

- Prefisso: consente di immettere il testo da visualizzare all'inizio del nome file.
- Suffisso: consente di specificare il testo del suffisso.
- Formato: consente di specificare le opzioni per la visualizzazione del nome. Sono disponibili le seguenti opzioni:
 - Solo prefisso e suffisso
 - Nome file sorgente
 - Nome file sorgente (senza estensione)
 - Nome file di output
 - Nome file di output (senza estensione)
- Posizione: consente di impostare la posizione relativa del testo all'interno del fotogramma di output. Ad esempio: al centro, in alto a sinistra e in altro al centro.
- Scostamento: consente di specificare lo spostamento orizzontale e verticale (in pixel) del nome.
- Dimensione: consente di regolare le dimensioni del nome.
- Opacità: consente di specificare l'opacità dello sfondo nero dietro al testo.

Sovrapposizione codice di tempo



Questo effetto consente di sovrapporre il codice di tempo all'output video. Per l'effetto Sovrapposizione codice di tempo sono disponibili le seguenti opzioni aggiuntive:

- Posizione: consente di impostare la posizione relativa del codice di tempo all'interno del fotogramma di output. Ad esempio: al centro, in alto a sinistra e in alto al centro.
- Scostamento: consente di specificare lo spostamento orizzontale e verticale (in pixel) del codice di tempo all'interno del fotogramma di output.
- Dimensione: consente di regolare le dimensioni del codice di tempo.
- Sorgente tempo: consente di specificare come viene generato il codice di tempo.
 - File multimediale: consente di leggere il codice di tempo dal file sorgente. Se non viene rilevato alcun file multimediale sorgente, la sovrapposizione codice di tempo inizia da zero e corrisponde alla frequenza fotogrammi della sorgente.
 - Scostamento in fotogrammi: consente di specificare di quanti fotogrammi debba essere scostato il codice di tempo sorgente. Per questo Scostamento è possibile specificare valori positivi o negativi.
 - Genera codice di tempo: consente di specificare il codice di tempo personalizzato da sovrapporre al video. Quando questa opzione è selezionata, scegliete una frequenza fotogrammi e un metodo di conteggio dal menu a discesa Formato. Potete anche specificare un codice di tempo con inizio personalizzato.

[Torna all'inizio](#)

Impostazioni di esportazione video

Adobe Media Encoder può essere usato sia come applicazione autonoma che come componente di Adobe Premiere Pro, After Effects e Flash Professional. In alcuni contesti (compreso il rendering e l'esportazione da Premiere Pro) le opzioni di codifica possono essere impostate nella finestra di dialogo completa Impostazioni di esportazione di Adobe Media Encoder. In altri contesti (compreso il rendering e l'esportazione da After Effects) le opzioni di codifica vengono impostate in una finestra di dialogo Opzioni specifica del formato che presenta soltanto un sottoinsieme delle opzioni di codifica.

Con Adobe Media Encoder vengono forniti numerosi predefiniti, ciascuno dei quali imposta le varie opzioni necessarie per i requisiti di output più comuni. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione o nella finestra di dialogo Opzioni specifica per i vari formati, le opzioni disponibili nella scheda Video dipendono dal formato specificato.

Le opzioni non documentate in questa sezione sono specifiche per il formato selezionato oppure non richiedono documentazione. Per informazioni dettagliate, consultate le specifiche del formato selezionato. Ad esempio, i formati MPEG includono numerose opzioni avanzate non elencate qui. Per informazioni dettagliate sulle opzioni non elencate, consultate le specifiche per il formato MPEG-2 (ISO/IEC 13818) e il [sito web Wikipedia](#).

Nota: alcune schede di cattura e software plug-in dispongono di finestre di dialogo con opzioni specifiche. Se le opzioni visualizzate sono diverse dalle opzioni descritte qui, consultate la documentazione relativa alla scheda di cattura o al plug-in.

Per informazioni generali sulle impostazioni di compressione, consultate [Suggerimenti per la compressione](#).

Standard TV Conferma l'output allo standard NTSC o PAL. Quando è impostato su Automatico (basato sulla sorgente), Adobe Media Encoder

imposta automaticamente questo valore in modo che corrisponda alla sorgente. Ad esempio, se la frequenza fotogrammi del file sorgente è di 25 fps, Adobe Media Encoder imposta lo standard TV su PAL.

Dimensioni fotogramma Dimensioni, in pixel, del fotogramma di output. Quando è impostato su Automatico (basato sulla sorgente), Adobe Media Encoder imposta automaticamente questo valore in modo che corrisponda alle dimensioni dei fotogrammi della sorgente. Consultate [Proporzioni dell'immagine e dimensioni dei fotogrammi](#).

Frequenza fotogrammi Frequenza fotogrammi del file di output in fotogrammi al secondo. Alcuni codec supportano un set specifico di frequenze fotogrammi. Quando è impostato su Automatico (basato sulla sorgente), Adobe Media Encoder imposta automaticamente questo valore in modo che corrisponda alla frequenza fotogrammi della sorgente. Consultate [Frequenza fotogrammi](#).

Ordine di campo o tipo di campo Specifica se il file di output contiene fotogrammi progressivi o fotogrammi costituiti da campi interlacciati e, nell'ultimo caso, quale campo verrà scritto per primo. Progressivo è l'impostazione corretta per la visualizzazione al computer e di pellicole cinematografiche. Scegliete Prima campo superiore o Prima inferiore al momento dell'esportazione video per un mezzo interlacciato, come NTSC o PAL. Quando è impostato su Automatico (basato sulla sorgente), Adobe Media Encoder imposta automaticamente questo valore in modo che corrisponda all'ordine dei campi della sorgente. Consultate [Video interlacciato e non interlacciato](#).

Proporzioni o proporzioni dei pixel Selezionate le proporzioni pixel appropriate per il tipo di output. Quando le proporzioni pixel (visualizzate tra parentesi) sono pari a 1.0, l'output avrà pixel quadrati; tutte le altre avranno pixel non quadrati. Poiché generalmente i computer visualizzano i pixel come quadrati, il contenuto che utilizza proporzioni pixel non quadrati appare allungato, quando viene visualizzato su un computer, ma appare con le proporzioni corrette quando viene visualizzato su un monitor. Quando è impostato su Automatico (basato sulla sorgente), nel formato H.264 Blu-ray, MPEG-2 Blu-ray, o MPEG-2-DVD, Adobe Media Encoder imposta automaticamente questo valore in modo che corrisponda alle proporzioni pixel della sorgente. Consultate [Proporzioni dei pixel](#).

Profilo Specifica se Adobe Media Encoder utilizzerà il profilo Linea di base, Principale o Altezza.

Nota: *le impostazioni Profilo e Livello si riferiscono ai formati che utilizzano varianti di codifica MPEG, tra cui la variante H.264. Spesso, le impostazioni consigliate sono una combinazione delle impostazioni Profilo e Livello. Ad esempio, una raccomandazione comune per la codifica di alta qualità per la distribuzione Internet è di impostare il profilo Altezza, Livello 5.1. Per ulteriori informazioni consultate il [sito Web Wikipedia](#).*

Livello Livello utilizzato da Adobe Media Encoder, con intervalli che differiscono a seconda del formato di output. Questa impostazione, in parte, specifica un bitrate massimo.

Qualità Generalmente, i valori più elevati fanno aumentare il tempo di rendering e la qualità delle immagini.

Buona Crea un equilibrio tra la qualità delle immagini e la quantità di tempo necessaria per codificare il video. Questa è l'impostazione predefinita.

Migliore Crea la qualità dell'immagine migliore possibile, ma sostanzialmente richiede più tempo per codificare il video.

Velocità Specifica che il video deve essere codificato il più rapidamente possibile. Tuttavia, l'immagine sarà di bassa qualità. Consigliata per il contenuto video utilizzato nelle distribuzioni di prova.

Esporta come sequenza Per i formati di immagini fisse, selezionate questa opzione per esportare una serie di file di immagini fisse numerate in sequenza.

Tipo intestazione Specifica l'intestazione SMPTE/DPX o Cineon.

Ridimensiona video Selezionando questa opzione è possibile modificare le dimensioni di larghezza e altezza fotogramma rispetto alle dimensioni del file o della sequenza di input. Potete anche fare clic su un pulsante per mantenere le proporzioni intatte durante il ridimensionamento.

Profondità Profondità colore in bit per pixel.

Passate di codifica Numero di volte che il codificatore analizzerà la clip prima della codifica. Dei passaggi multipli fanno aumentare il tempo necessario per codificare il file, ma generalmente determinano una compressione più efficiente e immagini di qualità più elevata.

Fotogrammi M Numero di fotogrammi B (fotogrammi bidirezionali) tra fotogrammi I consecutivi (intra-fotogrammi) e fotogrammi P (fotogrammi previsti).

Fotogrammi N Numero di fotogrammi tra fotogrammi I (intra-fotogrammi). Questo valore deve essere un multiplo del valore M.

Profilo semplice Disponibile solo quando si esporta nel formato video FLV utilizzando il codec On2 VP6, selezionando Profilo semplice si ottimizza il contenuto video con la risoluzione più elevata che verrà riprodotto sui vecchi computer o su altri dispositivi con memoria e risorse di elaborazione limitate.

Inferiore [% valore di destinazione] Disponibile solo quando si esporta nel formato video FLV utilizzando il codec On2 VP6, questa opzione consente di specificare la percentuale di frequenza dati da girare, in modo tale che siano disponibile dati aggiuntivi nel buffer, per migliorare le sezioni difficili.

GOP chiuso ogni La frequenza di ciascun gruppo chiuso di immagini (GOP chiuso), che non possono fare riferimento ai fotogrammi al di fuori del GOP chiuso. Un GOP consiste in una sequenza di fotogrammi I, B e P. (Questa opzione è disponibile se si sceglie il formato MPEG-2.)

Bitrate Numero di megabit al secondo. Dei formati diversi presentano opzioni di bitrate diverse. Il bitrate minimo differisce in base al formato. Ad esempio, per DVD MPEG-2, il valore bitrate minimo è di 1,5 Mbps.

Consultate [Bitrate](#).

Modalità bitrate o Codifica bitrate Specifica se il codec genera un bitrate costante (CBR) o variabile (VBR) nel file esportato:

Costante Genera una frequenza dati uniforme, con possibili fluttuazioni di qualità da fotogramma a fotogramma a seconda dell'entità della compressione richiesta.

Variabile vincolata Genera una qualità più uniforme, consentendo la fluttuazione dell'entità di compressione e quindi della frequenza dati.

Variabile non vincolata Consente alla frequenza dati di un file esportato di variare senza limite, con l'opzione di prendere come riferimento un bitrate medio.

VBR, 1 passata Bitrate variabile, con encoder che fa un'unica passata attraverso il file dall'inizio alla fine. La codifica a una sola passata richiede un tempo inferiore rispetto alla codifica a due passate, ma non consente di ottenere la stessa qualità nell'output.

VBR, 2 passate Bitrate variabile, con encoder che fa due passate attraverso il file, dall'inizio alla fine, e quindi dalla fine all'inizio. La seconda passata allunga i tempi di elaborazione, ma assicura una maggiore efficienza di codifica e in molti casi un output di qualità più elevata.

Nota: *quando si confrontano file CBR e VBR con lo stesso contenuto e dimensioni, potete fare le seguenti generalizzazioni: un file CBR può essere riprodotto in modo più affidabile su un'ampia gamma di sistemi, in quanto una frequenza dati fissa sollecita di meno un lettore multimediale e il processore di un computer. Tuttavia, un file VBR tende ad avere immagini di qualità più elevata, in quanto il file VBR regola la quantità di compressione in base al contenuto dell'immagine.*

Livello bitrate (solo formati FLV, F4V, H.264 Blu-ray e MPEG-2 Blu-ray) Quando il valore di Livello bitrate è impostato su Personale, il bitrate di uscita può essere impostato su un valore qualsiasi. Quando il valore di Livello bitrate è impostato su Altezza, Media o Bassa, il bitrate viene impostato automaticamente in base alle dimensioni dei fotogrammi come valore di sola lettura e non può essere modificato. Adobe Media Encoder dispone di predefiniti per i formati che hanno il valore Livello bitrate impostato su Automatico.

Intervallo fotogrammi chiave [Secondi] o Imposta distanza fotogrammi chiave (fotogrammi) Numero di fotogrammi dopo il quale il codec crea un fotogramma chiave al momento dell'esportazione del video. Consultate Fotogrammi chiave.

Ottimizza fermi immagine o Espandi immagini fisse Selezionate questa opzione per utilizzare in modo efficace le immagini fisse nei file video esportati. Ad esempio, se un'immagine fissa ha una durata di 2 secondi in un progetto impostato su 30 fps, Adobe Premiere Pro crea un fotogramma di 2 secondi invece di 60 fotogrammi a 1/30 di un secondo ciascuno. Selezionando questa opzione è possibile risparmiare spazio su disco per le sequenze e le clip contenenti immagini fisse. Deselezionate questa opzione solo se il file video esportato evidenzia problemi di riproduzione al momento della visualizzazione di immagini fisse.

Impostazioni di esportazione Multiplexer

Le opzioni Multiplexer (o Formato) del predefinito controllano il modo in cui i dati video e audio MPEG vengono uniti in un unico flusso. Le opzioni disponibili dipendono dal formato MPEG scelto.

Se scegliete il formato MPEG-2, tutte le opzioni relative al multiplexer fornite dallo standard MPEG possono essere controllate manualmente. Nella maggior parte dei casi è preferibile selezionare un predefinito MPEG specifico per il supporto di output in uso (ad esempio, DVD MPEG-2).

Per ulteriori informazioni sulle opzioni MPEG, consultate le relative specifiche MPEG per MPEG-4 (ISO/IEC 14496) e MPEG-2 (ISO/IEC 13818) e il [sito Web Wikipedia](#).

Impostazioni di esportazione audio

Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione, le opzioni disponibili nella scheda Audio dipendono dal formato specificato. Le opzioni non documentate qui sono specifiche del formato selezionato oppure non richiedono documentazione in quanto i loro nomi la forniscono automaticamente. Per informazioni dettagliate, consultate le specifiche del formato selezionato.

Alcuni formati audio supportano solo audio non compresso, che garantisce la massima qualità, ma occupa più spazio su disco. Per alcuni formati è disponibile un solo codec. Per altri è possibile scegliere da un elenco di codec supportati.

Frequenza campionamento o Frequenza Scegliete una frequenza maggiore per aumentare la frequenza di conversione dell'audio in valori digitali discreti, ossia di *campionamento*. Frequenze di campionamento maggiori producono livelli superiori di qualità audio, ma anche file di dimensioni maggiori; frequenze di campionamento inferiori producono una qualità inferiore, ma riducono le dimensioni dei file.

Se nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione si imposta un valore di frequenza di campionamento superiore alla frequenza di campionamento della sorgente audio, la qualità non viene aumentata. Se si imposta una frequenza di campionamento diversa dalla frequenza di campionamento del file sorgente, è necessario eseguire un *ricampionamento* e questo comporta ulteriore tempo di elaborazione. Per evitare il ricampionamento, acquisite l'audio con la stessa frequenza richiesta per l'esportazione. Consultate Suggerimenti per la compressione.

Canali o Canali di output Specificate quanti canali audio sono presenti nel file esportato. Se scegliete meno canali rispetto alla traccia master di una sequenza o di un progetto, Adobe Media Encoder esegue il downmix dell'audio.

Tipo campionamento Scegliete una profondità bit superiore per aumentare la precisione dei campioni audio. Una profondità bit maggiore può migliorare la gamma dinamica e ridurre la distorsione, in particolare se aggiungete ulteriori elaborazioni, ad esempio filtri o ricampionamento. Profondità bit più elevate incrementano anche il tempo di elaborazione e le dimensioni del file; velocità di trasferimento inferiori riducono il tempo di elaborazione e le dimensioni del file.

Se si imposta una profondità bit nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione superiore a quella dell'audio sorgente, la qualità non migliorerà.

Interlacciamento audio Specifica con quale frequenza i dati audio devono essere inseriti tra i fotogrammi video nel file esportato. Vedete la documentazione della scheda di acquisizione per le impostazioni consigliate. Con un valore pari a un fotogramma, durante la riproduzione del fotogramma l'audio rimane caricato nella RAM e sarà riprodotto fino alla comparsa del fotogramma successivo. Se l'audio si interrompe durante la riproduzione, regolate il valore di interlacciamento. Aumentando questo valore, il computer è in grado di memorizzare segmenti audio più lunghi e di elaborarli meno spesso. Tuttavia, valori di interlacciamento superiori richiedono più RAM. Abbassando questo valore la riproduzione risulta più fluida. La maggior parte dei dischi rigidi opera al meglio con un valore interlacciato compreso tra 1/2 e 1 secondo.

Se impostate il valore su 0, l'opzione Interlacciamento audio viene disattivata e il tempo di rendering diminuisce. Potete disattivare Interlacciamento audio per i progetti che contengono risorse con grandi dimensioni pixel.

Bitrate [kbps] La velocità di trasferimento dei dati audio in uscita. In generale, a valori di velocità di trasferimento più alti corrispondono qualità e dimensioni di file maggiori.

Impostazioni di esportazione FTP

La scheda FTP della finestra di dialogo Impostazioni esportazione consente di caricare il file esportato su un server FTP (File Transfer Protocol) dotato di spazio di memorizzazione designato alla condivisione di file. L'FTP è un metodo comune per il trasferimento di file su una rete ed è molto utile soprattutto per condividere file relativamente grandi utilizzando una connessione a Internet. L'amministratore del server è in grado di fornirvi i

dettagli di connessione al server.

La scheda FTP include le seguenti opzioni:

Nome server Consente di immettere l'indirizzo DNS o IP del server contenente il sito FTP.

Porta Consente di specificare il numero assegnato alla porta di comando del server FTP, il quale per impostazione predefinita è 21.

Directory remota Consente di immettere l'indirizzo di accesso al server FTP, espresso come percorso di file.

Login utente Consente di immettere l'identità dell'utente configurata dall'amministratore del server.

Password Consente di immettere la password in un server protetto da password.

Tentativi Consente di specificare il numero di tentativi di connessione al server nel caso in cui questa non venga stabilita.

Invia file locale a Cestino (Windows) o Invia file locale a Cestino (Mac OS) Consente di eliminare la copia locale del file esportato dopo che è stata caricata sul server FTP.

Test Consente di verificare la connessione al server FTP.

[Torna all'inizio](#)

Esportazione e metadati XMP sottili

Potete scegliere quali metadati XMP (se presenti) includere nel file di output.

Per aprire la finestra di dialogo Esportazione metadati, fate clic sul pulsante Metadati nell'angolo inferiore destro della finestra di dialogo Impostazioni esportazione o scegliete Modifica > Modifica metadati.

Nota: potete eseguire molte delle stesse azioni nella categoria Metadati della finestra di dialogo Preferenze. Consultate [Preferenze](#). Le modifiche apportate alla finestra di dialogo Preferenze non si applicano agli elementi selezionati nella coda di codifica, ma i modelli e le regole sono disponibili per la successiva assegnazione tramite la finestra di dialogo Esportazione metadati.

Specificare come e se includere i metadati XMP nell'output

Usate il menu Opzioni di esportazione per specificare se i metadati XMP dovrebbero essere incorporati nel file di output, memorizzati in un file collaterale (.xmp), entrambi o nessuno.

Se si sceglie Nessuno, nessun metadato XMP proveniente dalla sorgente verrà incorporato nel file e nessuno degli altri controlli per l'esportazione di metadati XMP sarà disponibile. I metadati XMP di base relativi al file esportato (come le impostazioni di esportazione e il codice di tempo iniziale) vengono sempre esportati, anche quando si sceglie Nessuno.

Nota: le opzioni *Incorpora nel file di output* sono disattivate per i tipi di file per i quali i metadati XMP non possono essere incorporati.

Mantenimento dei metadati XMP delle risorse

Molte risorse sorgente contengono metadati XMP. Potete scegliere quali metadati XMP delle risorse sorgente dovrebbero essere mantenute nei file di output codificati utilizzando una regola di mantenimento.

Per le clip a sorgente unica, il mantenimento dei metadati XMP assicura che i metadati di produzione provenienti dalla sorgente originale scorrano fino al file di output ricodificato. Per le sequenze e le composizioni, l'inclusione dei metadati sorgente mantiene i metadati di ciascuno degli elementi utilizzati per comporre quella sequenza o composizione. L'esclusione dei metadati sorgente esistenti viene spesso definita *assottigliamento*. Potrebbe essere opportuno escludere metadati sorgente per finalità di sicurezza o questioni legate alla privacy, oppure per ridurre il più possibile le dimensioni del file di input.

Una regola di mantenimento funge da filtro per specificare quali metadati XMP di un elemento sorgente vengono fatti passare attraverso un file di output codificato. Le regole di mantenimento predefinite sono Mantieni tutto ed Escludi tutto. Mantieni tutto è l'impostazione predefinita.

Per creare una regola di mantenimento personalizzata, fate clic su Nuovo accanto al menu Regole di mantenimento. È possibile attivare singoli campi o categorie selezionandole nella finestra di dialogo Editor regole di mantenimento. Per trovare campi specifici, usate il campo di ricerca accanto alla parte superiore della finestra di dialogo Editor regole di mantenimento. Assicuratevi di assegnare un nome descrittivo alla regola di mantenimento.

È possibile modificare una regola di mantenimento personalizzata esistente scegliendola dal menu Regole di mantenimento e facendo clic su Modifica.

Nota: due tipi di metadati XMP sorgente sono gestiti separatamente dai metadati XMP sorgente controllati dalle regole di mantenimento: i marcatori di sequenza e i metadati XMP che vengono creati dalle funzionalità di analisi del discorso in Adobe Premiere Pro e Soundbooth. Per includere i metadati XMP del discorso e i marcatori di sequenza, selezionate *Esporta traccia dialoghi principale e marcatori sequenza*.

Aggiunta di metadati XMP

Un modello di esportazione specifica quali metadati XMP verranno scritti nel file di output. Ad esempio, è possibile creare un modello di esportazione che include vari metadati XMP provenienti dai file sorgente, nonché aggiungere il proprio recapito e le informazioni sulla gestione dei diritti a ciascun file di output.

Il modello di esportazione funge da filtro; qualsiasi campo non esplicitamente consentito dal modello corrente verrà filtrato. Le uniche eccezioni sono proprietà interne che vengono automaticamente popolate con i dati dell'applicazione di creazione, che sono sempre inclusi e non modificabili.

Per creare un modello di esportazione personalizzato, fate clic su Nuovo accanto al menu Esporta modello. È possibile attivare singoli campi o categorie selezionandole nella finestra di dialogo Esporta editor modelli. Per trovare campi specifici, usate il campo di ricerca accanto alla parte superiore della finestra di dialogo Esporta editor modelli. Assicuratevi di assegnare un nome descrittivo al modello di esportazione.

È possibile modificare un modello di esportazione personalizzato esistente scegliendolo dal menu Esporta modello e facendo clic su Modifica.

Dopo aver applicato un modello di esportazione, è anche possibile immettere manualmente i valori per aggiungere metadati XMP specifici agli elementi della coda di codifica esistenti.

Alcuni campi non sono modificabili e non possono essere esclusi dall'output (come ad esempio i campi che sono scritti automaticamente dall'applicazione di creazione). Ad esempio, il campo Formato nello schema Dublin Core e il campo Frequenza fotogrammi video nello schema Dynamic Media sono impostati da Adobe Media Encoder per descrivere accuratamente il file di output e questi campi non possono essere modificati dall'utente. Inoltre, i valori che sono specificati dal modello di esportazione corrente appaiono come non modificabili; per cambiare questi valori, modificare il modello o applicare un modello diverso.

Qualsiasi campo che non contiene dati (provenienti dal modello o immessi manualmente) viene escluso dai metadati XMP esportati. I campi vuoti non sono scritti nel file di output.

[Torna all'inizio](#)

Predefiniti Come sorgente

Quando esportate i file video in formato H.264 o MPEG, Adobe Media Encoder consente di riprendere automaticamente le impostazioni video del file sorgente mediante i predefiniti Come sorgente.

Per ulteriori informazioni consultate la sezione Predefiniti Come sorgente.

[Torna all'inizio](#)

Sottotitoli codificati

I sottotitoli codificati vengono in genere utilizzati per visualizzare la parte audio di un video sotto forma di testo su televisori e altri dispositivi che supportano la visualizzazione dei sottotitoli.

Per ulteriori informazioni consultate la sezione Esportazione di dati di sottotitoli codificati.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Novità di Adobe Media Encoder CS6

[Coda e cartelle esaminate: gestione indipendente di sorgente e output](#)

[Browser predefiniti](#)

[Importare ed esportare i predefiniti](#)

[Ridimensionamento migliorato dei fotogrammi sorgente](#)

[Creazione di spazi di lavoro personalizzati](#)

[Miglioramenti del flusso di lavoro](#)

[Modifiche ai moduli di esportazione](#)

[Scelte rapide da tastiera](#)

[Nuove scelte rapide da tastiera in CS6](#)

Coda e cartelle esaminate: gestione indipendente di sorgente e output

[Torna in alto](#)

Sorgente e output sono ora gestiti indipendentemente l'una dall'altro. Questa gestione indipendente consente di configurare una determinata sorgente con più output. Tra gli altri vantaggi, Adobe Media Encoder è in grado di codificare simultaneamente più output di una determinata sorgente. Rispetto alla codifica individuale degli output, la codifica simultanea è più veloce.

Browser predefiniti

[Torna in alto](#)

Il nuovo Browser predefiniti offre opzioni che consentono di semplificare il flusso di lavoro in Adobe Media Encoder.

I predefiniti di sistema nel browser sono organizzati in categorie basate sul loro utilizzo (come Standard di trasmissione, Video Web) e sulla destinazione del dispositivo (ad esempio DVD, Blu-ray, Videocamera, Tablet). È possibile modificare questi predefiniti per crearne di personalizzati, detti anche predefiniti utente.

Nel Browser predefiniti, potete trovare rapidamente un predefinito mediante la ricerca oppure la navigazione avanzata fornita dalla struttura comprimibile delle cartelle.

Predefiniti utente, gruppi di predefiniti e alias

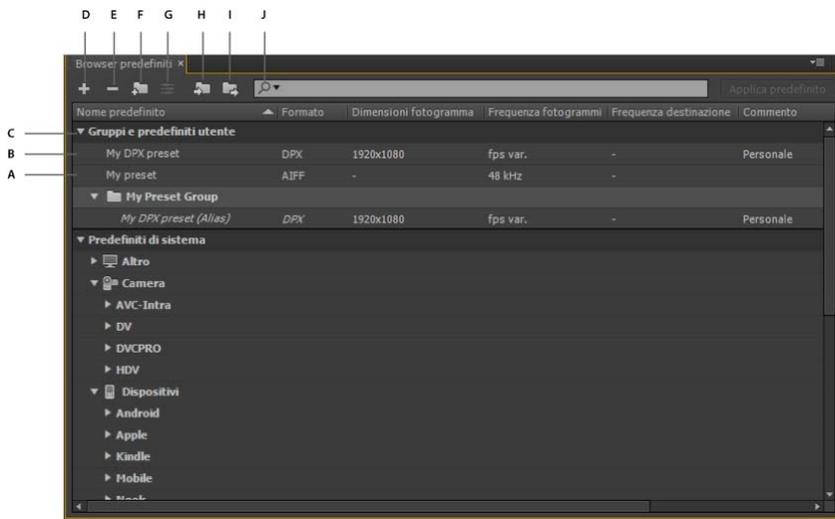
Potete modificare i predefiniti di sistema per creare predefiniti utente. È possibile organizzare i predefiniti utente in cartelle diverse chiamate *gruppi di predefiniti*. I gruppi di predefiniti consentono di applicare più predefiniti a una sorgente con un singolo passaggio.

Gli alias consentono di creare diverse istanze di un predefinito da utilizzare in più gruppi di predefiniti.

Ad esempio, se desiderate che un predefinito sia presente in più di un gruppo di predefiniti, create gli alias del predefinito anziché duplicarlo. Quindi, aggiungete gli alias ad altri gruppi di predefiniti. Quando modificate il predefinito, le modifiche vengono applicate a tutti i suoi alias.

Gestione dei predefiniti

Per gestire i predefiniti, usate il menu Predefinito oppure le opzioni del Browser predefiniti (Finestra > Browser predefiniti). Potete anche fare clic con il pulsante destro del mouse su un Browser predefiniti per visualizzare il menu di scelta rapida per le opzioni disponibili.



Il browser predefiniti

A. Predefinito utente **B.** Alias creato per un predefinito **C.** Gruppo di predefiniti **D.** Crea nuovo predefinito **E.** Elimina predefinito **F.** Crea nuovo gruppo di predefiniti **G.** Impostazioni del predefinito **H.** Importa predefiniti **I.** Esporta predefiniti **J.** Cerca predefiniti

Creare predefiniti, gruppi di predefiniti e alias

I gruppi di predefiniti possono contenere predefiniti utente, alias per predefiniti o altri gruppi di predefiniti.

- Per creare un predefinito, scegliete Predefinito > Crea predefinito.
- Per creare un gruppo di predefiniti, selezionate Predefinito > Crea gruppo.
- Per creare un alias di predefinito, fate clic con il pulsante destro del mouse sul predefinito nel Browser predefiniti e selezionate Crea alias.
- Per creare rapidamente un alias di un predefinito di sistema, trascinate il predefinito di sistema nella sezione Gruppi e predefiniti utente.
- Per creare rapidamente un alias di un predefinito utente, trascinate il predefinito utente in un gruppo di predefiniti tenendo premuto il tasto **Alt** (Windows) o **opzione** (Mac OS).

Modificare i predefiniti utente

- Per rinominare un predefinito, fate clic sul nome di un predefinito selezionato. Digitate un nome per il predefinito e premete **Invio**. In alternativa, selezionate Predefinito > Rinomina.
- Per modificare le impostazioni del predefinito, selezionate un predefinito, quindi selezionate Predefinito > Impostazioni.
- Per eliminare un predefinito, selezionatelo e premete **Cancl**. In alternativa, selezionate Predefinito > Elimina.

Nota: È possibile modificare solo i predefiniti utente. Le modifiche ai predefiniti di sistema possono essere salvate come nuovi predefinito utente facendo clic sul pulsante Salva una copia nella finestra di dialogo Impostazioni del predefinito.

Applicare predefiniti o gruppi di predefiniti alla coda

Per applicare i predefiniti alle sorgenti nella coda, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate i predefiniti, i gruppi di predefiniti o gli alias dal Browser predefiniti e rilasciateli sulle sorgenti o gli output nella coda.
 - Trascinando un predefinito su una sorgente, si aggiunge un output alla stessa.
 - Trascinando un predefinito su un output esistente, le impostazioni dell'output vengono sostituite con le impostazioni del predefinito.
- Per aggiungere un output alla sorgente, trascinatela dalla coda a un predefinito, un gruppo di predefiniti oppure un alias nel Browser predefiniti.
- Per sostituire le impostazioni dell'output con le impostazioni del predefinito, trascinate un output dalla coda a un predefinito, un gruppo di predefiniti oppure un alias nel Browser predefiniti.
- Selezionate una sorgente nella coda e fate doppio clic su un predefinito, un gruppo di predefiniti o un alias nel Browser predefiniti.
- Selezionate una sorgente nella coda. Selezionate i predefiniti, gruppi di predefiniti o gli alias nel Browser predefiniti. Fate clic su Applica predefinito.

Applicare predefiniti o gruppi di predefiniti alle cartelle esaminate

Per applicare i predefiniti alle cartelle esaminate nel pannello Cartelle esaminate, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate i predefiniti, i gruppi di predefiniti o gli alias dal Browser predefiniti e rilasciateli sulle cartelle esaminate o sugli output nel pannello Cartelle esaminate.
 - Trascinando i predefiniti su una cartella esaminata, si aggiungono nuovi output alla stessa.

- Trascinando i predefiniti su un output esistente, le impostazioni dell'output vengono sostituite con le impostazioni del predefinito.
- Per aggiungere un output alla cartella esaminata, trascinate una cartella esaminata dal pannello Cartelle esaminate su un predefinito, un gruppo di predefiniti oppure un alias nel Browser predefiniti.
- Per sostituire le impostazioni dell'output con le impostazioni del predefinito, trascinate un output dal pannello Cartelle esaminate su un predefinito, un gruppo di predefiniti oppure un alias nel Browser predefiniti.
- Selezionate una cartella esaminata nel pannello Cartelle esaminate . **Alt + doppio clic** (Windows) o **Opzione + doppio clic** (Mac) su un predefinito, un gruppo di predefiniti o un alias nel Browser predefiniti.
- Selezionate una cartella esaminata nel pannello Cartelle esaminate . Selezionate i predefiniti, gruppi di predefiniti o gli alias nel Browser predefiniti. **Alt + clic** (Windows) o **Opzione + clic** (Mac) sul pulsante Applica predefinito.

Applicare i predefiniti a sequenze di Premiere Pro, composizioni di After Effects e risorse multimediali durante l'importazione

Applicare i predefiniti alle sequenze di Premiere Pro

Trascinate una sequenza dal pannello Progetto di un progetto aperto di Adobe Premiere Pro e rilasciatela su un predefinito, alias o gruppo di predefiniti nel Browser predefiniti.

Nota: questa procedura è l'unico modo per aggiungere più predefiniti alle sequenze di Adobe Premiere Pro con un singolo passaggio. La finestra di dialogo Impostazioni di esportazione in Adobe Premiere Pro consente di applicare singoli predefiniti durante l'esportazione di sequenze in Adobe Media Encoder.

Applicare i predefiniti alle composizioni di After Effects

Trascinate una composizione dal pannello Progetto di un progetto aperto di After Effects su un predefinito, un gruppo di predefiniti oppure un alias nel Browser predefiniti.

Applicare i predefiniti a risorse audio e video

Trascinate le risorse audio e video dal Finder o da Esplora risorse di Windows e rilasciatele su un predefinito, un gruppo di predefiniti oppure un alias nel Browser predefiniti.

Considerazioni importanti sull'applicazione dei predefiniti

- Trascinando un singolo predefinito su un output, quest'ultimo viene sostituito. I nuovi output ereditano il percorso, il nome e le impostazioni dell'intervallo sorgente dell'output di destinazione.
- Trascinando un singolo predefinito su un sorgente, viene aggiunto un output.
- Trascinando un gruppo di predefiniti (o più predefiniti selezionati) su un output, vengono aggiunti degli output. I nuovi output ereditano il percorso, il nome e le impostazioni dell'intervallo sorgente dell'output di destinazione.
- Trascinando un gruppo di predefiniti (o più predefiniti selezionati) su una sorgente, vengono aggiunti degli output. Le impostazioni relative, ad esempio, al percorso degli output esistenti non vengono ereditate.

Importare ed esportare i predefiniti

[Torna in alto](#)

I predefiniti possono essere importati ed esportati come file EPR. I file EPR vengono salvati in formato XML.

- Selezionate Predefinito > Importa per importare i file EPR. I predefiniti importati vengono visualizzati nella sezione Gruppi e predefiniti utente.
- Selezionate Predefinito > Esporta per esportare i predefiniti selezionati come file EPR.

Nota: È inoltre possibile trascinare i file EPR e rilasciarli su un predefinito esistente nel Browser predefiniti per importarli.

Visualizzare la posizione di un predefinito in Finder o Esplora risorse

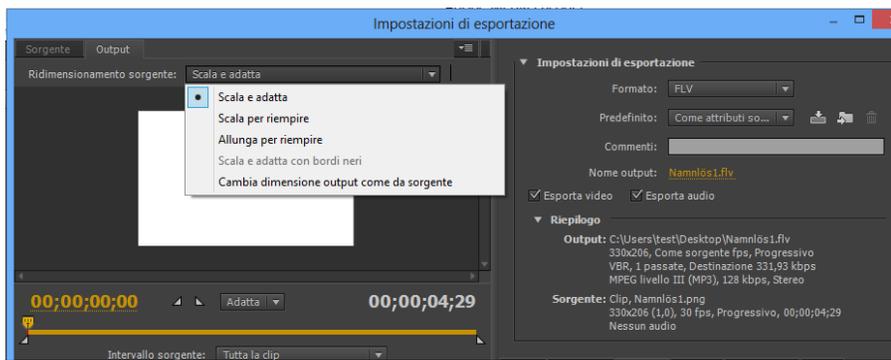
Fate clic con il pulsante destro del mouse nel Browser predefiniti e selezionate Mostra file del predefinito.

Individuare rapidamente un predefinito nel browser

Mentre digitate nel campo di ricerca , nel Browser predefiniti viene filtrato l'elenco dei predefiniti a seconda della stringa di ricerca. Tutte le colonne sono analizzate alla ricerca di risultati corrispondenti.

Ridimensionamento migliorato dei fotogrammi sorgente

[Torna in alto](#)



Opzioni Ridimensionamento sorgente

In Adobe Media Encoder CS6, non è necessario attivare un ritaglio prima di utilizzare questa opzione. Inoltre, questa impostazione è disponibile per qualsiasi formato di output con dimensioni di fotogramma modificabili.

Utilizzate le opzioni del menu Ridimensionamento sorgente nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione per ridimensionare in modo migliore i fotogrammi sorgente nei fotogrammi di output di dimensioni diverse.

Scala e adatta Questa opzione ridimensiona il fotogramma sorgente in base al fotogramma di output mantenendo le proporzioni pixel della sorgente. Ove necessario, ai fotogrammi sorgente viene applicato il letterboxing o pillarboxing.

Scala per riempire Questa opzione ridimensiona il fotogramma sorgente fino a riempire completamente il fotogramma di output; se necessario il fotogramma sorgente viene ritagliato. Le proporzioni pixel del fotogramma sorgente vengono mantenute.

Allunga per riempire Questa opzione ridimensiona il fotogramma sorgente fino a riempire completamente il fotogramma di output. Le proporzioni pixel della sorgente *non* vengono mantenute.

Scala e adatta con bordi neri Il fotogramma sorgente, inclusa l'area ritagliata, viene ridimensionato per adattarsi al fotogramma di output. Le proporzioni pixel vengono mantenute.

Nota: questa opzione equivale all'opzione *Bordi neri* nel menu *Impostazioni di ritaglio* di Adobe Media Encoder CS5.5.

Cambia dimensione output come da sorgente Questa opzione ignora le impostazioni delle dimensioni per i fotogrammi di output per mantenere le impostazioni di ritaglio sorgente.

Nota: questa opzione equivale a *Modifica dimensioni output* nel menu *Impostazioni di ritaglio* di Adobe Media Encoder CS5.5.

Creazione di spazi di lavoro personalizzati

[Torna in alto](#)

Nella nuova interfaccia, potete raggruppare i pannelli come schede in un singolo riquadro o renderli mobili come pannelli separati.

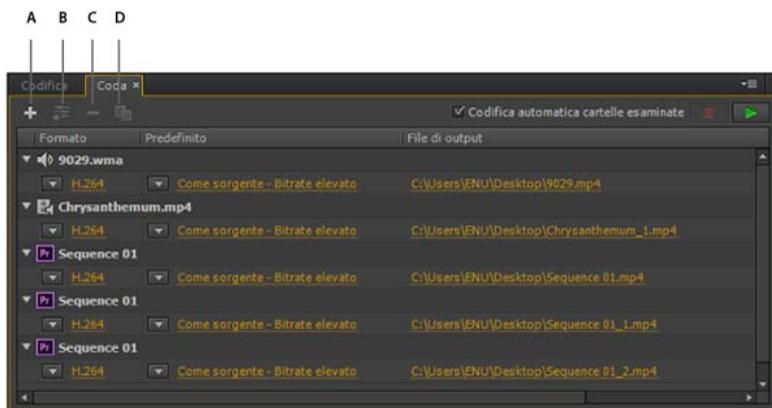
1. Per spostare i pannelli, fate clic su di essi e trascinateli. Per raggruppare i pannelli, trascinate un pannello fino alla sezione superiore di un altro pannello. Quando compare un'indicatore viola al centro del pannello di destinazione, rilasciate il mouse.
2. Una volta personalizzato lo spazio di lavoro in base alle vostre esigenze, per creare uno spazio di lavoro personalizzato selezionate Finestra > Spazio di lavoro > Nuovo spazio di lavoro.

Il nuovo spazio di lavoro viene aggiunto al menu Spazio di lavoro. A questo punto per passare a un altro spazio di lavoro potete usare le opzioni del menu Finestra > Spazio di lavoro.

Miglioramenti del flusso di lavoro

[Torna in alto](#)

- Le sorgenti vengono ancora codificate in sequenza, ma tutti gli output di una sorgente vengono codificati in parallelo. Per disattivare la codifica parallela, selezionate Modifica > Preferenze e deselezionate *Abilita codifica parallela*.
- Per più output, nel pannello Codifica viene visualizzata una miniatura di anteprima, la barra di avanzamento e la stima del tempo richiesto per il completamento di ciascun output di codifica.
- In alcuni casi, le impostazioni di esportazione richiedono un output per la codifica in serie anziché in parallelo. In questi casi, la coda ritorna alla modalità di codifica parallela al termine della codifica in serie temporanea.



A. Aggiungi sorgente B. Aggiungi output C. Rimuovi sorgente/output D. Duplica

- Potete associare più output a una sorgente. A ogni output può essere associato un diverso formato, predefinito e percorso per il file di output.
- Potete riordinare gli output nell'elenco degli output. Tuttavia, non è possibile spostarli in altre sorgenti.
- Se fate clic sul percorso del file di output, si apre la cartella contenente il file codificato. Prima della codifica viene comunque visualizzata la finestra di dialogo Salva con nome.
 - Per modificare il percorso e il nome file dell'output, fate clic sul collegamento File di output relativo.
 - Per accedere a un file codificato, fate clic sul collegamento File di output relativo
- Usate il pulsante Aggiungi output per aggiungere rapidamente un output a una sorgente.
- Sia le sorgenti che gli output possono essere duplicati. La sorgente duplicata utilizza tutti gli output dalla sorgente originale.

Modifiche ai moduli di esportazione

[Torna in alto](#)

Per migliorare le prestazioni, i seguenti moduli di esportazione sono stati aggiornati per questa versione:

- Audio AAC (nelle versioni precedenti: "Solo audio")
- H.264
- H.264 Blu-ray
- MPEG4
- Windows Media (solo Windows)

Per motivi di compatibilità, in CS6 sono state incluse le versioni precedenti dei seguenti moduli di esportazione CS5.5:

H.264 (versione precedente) La codifica audio Dolby Digital Surcode non è disponibile nel nuovo modulo di esportazione.

H.264 Blu-ray (versione precedente) Mantiene il supporto per i predefiniti come da sorgente e Surcode per Dolby.

MPEG4 (versione precedente)

I predefiniti creati con versioni precedenti di Adobe Media Encoder possono essere importati in Adobe Media Encoder CS6. Tuttavia, i predefiniti per H.264 e H.264 Blu-ray si applicano solo ai moduli di esportazione delle versioni precedenti. I predefiniti per i moduli di esportazione Solo audio o Windows Media delle versioni precedenti non possono essere importati.

Modificare le impostazioni di rendering per una composizione di After Effects

In Adobe Media Encoder CS6 è possibile modificare l'impostazione di rendering Livelli guida per una composizione di After Effects. Per abilitare o disabilitare la visibilità dei livelli guida, selezionate una sorgente della composizione, quindi selezionate File > Impostazioni sorgente.

Scelte rapide da tastiera

[Torna in alto](#)

Risultato	Windows	Mac OS
Aggiungi elemento alla coda	Ctrl+I	Cmd+I
Avvia/Pausa coda	Invio	Invio
Arresta coda	Esc	Esc
Apri finestra di dialogo Preferenze	Ctrl+, (virgola)	Cmd+, (virgola)
Salva coda	Ctrl+S	Cmd+S

Esci	Ctrl+Q	Cmd+Q
Duplica gli elementi selezionati	Ctrl+D	Cmd+D
Seleziona tutti gli elementi nell'elenco corrente	Ctrl+A	Cmd+A
Apri la finestra di dialogo Impostazioni di esportazione	Ctrl+E	Cmd+E
Annulla	Ctrl+Z	Cmd+Z
Ripristina	Ctrl+Y	Cmd+Y
Aiuto di Adobe Media Encoder	F1	F1

Finestra di dialogo Impostazioni di esportazione

Risultato	Windows	Mac OS
Sposta la testina di riproduzione sul fotogramma precedente/successivo	Frecce destra/sinistra	Frecce destra/sinistra
Sposta la testina di riproduzione sul fotogramma iniziale/finale	Inizio/Fine	Inizio/Fine
Imposta l'attacco dell'intervallo sorgente nella posizione corrente della testina di riproduzione	I	I
Imposta lo stacco dell'intervallo sorgente nella posizione corrente della testina di riproduzione	O	O
Sposta la testina di riproduzione sull'attacco	Q	Q
Sposta la testina di riproduzione sullo stacco	W	W
Effettua lo zoom in dell'anteprima fotogrammi	Ctrl++ (più)	Cmd++ (più)
Effettua lo zoom out dell'anteprima fotogrammi	Ctrl+- (meno)	Cmd+- (meno)
Esporta i predefiniti come file EPR	Alt+clic sul pulsante Salva predefinito	Opzione+clic sul pulsante Salvare predefinito

Nuove scelte rapide da tastiera in CS6

[Torna in alto](#)

Personalizzare le scelte rapide da tastiera

Per personalizzare le scelte rapide da tastiera di Adobe Media Encoder CS6, selezionate **Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows)** o **Applicazione > Scelte rapide da tastiera (Mac OS)**.

Ad esempio, per modificare la scelta rapida da tastiera per l'operazione **Taglia** da **Ctrl+X** a **Ctrl+T**, effettuate le seguenti operazioni:

1. Scegliete **Modifica > Scelte rapide da tastiera**.
2. Nel pannello **Scelte rapide da tastiera**, espandete il menu **Modifica** facendo clic su di esso.
3. Selezionate **Taglia**.
4. Fate clic su  accanto a **Ctrl+X** per eliminare il comando esistente.
5. Fate clic su **Aggiungi**.
6. Premete **Ctrl+T**.
7. Fate clic su **OK**.

Menu File

Risultato	Windows	Mac OS
Aggiungi cartella esaminata	Ctrl+Alt+I	Cmd+Opzione+I
Arresta elemento corrente	Ctrl + - (segno meno)	Cmd+ - (segno meno)

Mostra registro	Ctrl+L	Ctrl+L
Mostra errori	Ctrl+Alt+L	Cmd+Opzione+L

Menu Modifica

Risultato	Windows	Mac OS
Ripristina	Ctrl+Maiusc+Z	Cmd+Maiusc+Z
Ripristina stato	Ctrl+ . (punto)	Cmd+. (punto)
Ignora selezione	Ctrl+Maiusc+. (punto)	Cmd+Maiusc+. (punto)
Mostra errori	Ctrl+Alt+L	Cmd+Opzione+L
Apri la finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera	Ctrl+Alt+Maiusc+K	Cmd+Opzione+Maiusc+K

Menu Predefinito

Risultato	Windows	Mac OS
Apri la finestra di dialogo Impostazioni del predefinito	Ctrl+Alt+E	Cmd+Opzione+E
Applica a coda	Ctrl+U	Cmd+U
Applica a cartelle esaminate	Ctrl+Alt+U	Cmd+Opzione+U
Crea predefinito	Ctrl+N	Cmd+N
Crea gruppo di predefiniti	Ctrl+G	Cmd+G
Crea alias per predefinito	Ctrl+B	Cmd+B
Rinomina predefinito utente o gruppo di predefiniti	Ctrl + R	Cmd+R

Menu della finestra

Risultato	Windows	Mac OS
Pannello Coda	Ctrl + 1	Cmd+1
Pannello Codifica	Ctrl+2	Cmd+2
Pannello Cartelle esaminate	Ctrl+3	Cmd+3
Browser predefiniti	Ctrl+4	Cmd+4

Interfaccia utente principale

Risultato	Windows	Mac OS
Chiude il pannello corrente	Ctrl+W	Cmd+W
Ingrandisce/Ripristina il pannello sotto il cursore del puntatore	~ (apice inverso sotto la tilde)	~ (apice inverso sotto la tilde)
Ingrandisce o ripristina il pannello corrente	MAIUSC+~ (apice inverso sotto la tilde)	Maiusc+~ (apice inverso sotto la tilde)

Ingrandisce/Ripristina il pannello sotto il cursore del puntatore (tastiere non inglesi)	<	<
Ingrandisce o ripristina il pannello corrente (tastiere non inglesi)	Correzione+ <	Correzione+ <
Seleziona l'elemento precedente/successivo nell'elenco	Frecce Su e Giù	Frecce Su e Giù
Aggiunge l'elemento precedente/successivo nell'elenco alla selezione corrente	MAIUSC + frecce Su/Giù	Maiusc + frecce Su/Giù
Seleziona l'elemento precedente/successivo nell'elenco. Se una cartella è selezionata, con il tasto Freccia destra si apre la cartella, mentre con il tasto Freccia sinistra la si chiude.	Frecce destra e sinistra	Frecce destra e sinistra
Aggiunge l'elemento precedente/successivo nell'elenco alla selezione corrente. Se una cartella è selezionata, con il tasto Freccia destra si apre la cartella, mentre con il tasto Freccia sinistra la si chiude.	MAIUSC + frecce destra e sinistra	Maiusc + frecce destra e sinistra

Finestra di dialogo Impostazioni di esportazione

Campo numerico con numeri interi (es. impostazione Larghezza fotogramma):		
Risultato	Windows	Mac OS
Aumenta o riduce il valore corrente di 1	Frecce Su e Giù	Frecce Su e Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 10	MAIUSC +Frecce Su/Giù	Maiusc +Frecce Su/Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 10	Ctrl +Frecce Su/Giù	Cmd +Frecce Su/Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 100	Ctrl + MAIUSC +Frecce Su/Giù	Cmd + Maiusc +Frecce Su/Giù

Campo bitrate in Mbps:		
Risultato	Windows	Mac OS
Aumenta o riduce il valore corrente di 1	MAIUSC +Frecce Su/Giù	Maiusc +Frecce Su/Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 0,1	Frecce Su e Giù	Frecce Su e Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 0,01	Ctrl +Frecce Su/Giù	Cmd +Frecce Su/Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 0,001	Ctrl + Alt +Frecce Su/Giù	Cmd + Opzione +Frecce Su/giù

Campo bitrate in Kbps:		
Risultato	Windows	Mac OS
Aumenta o riduce il valore corrente di 10	MAIUSC +Frecce Su/Giù	Maiusc +Frecce Su/Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 1	Frecce Su e Giù	Frecce Su e Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 0,1	Ctrl +Frecce Su/Giù	

		Cmd+Frecce Su/Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 0,01	Ctrl+Alt+Frecce Su/Giù	Cmd+Opzione+Frecce Su/Giù

Finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera

Risultato	Windows	Mac OS
Espande/Comprime tutte le categorie nella finestra	Alt+Clic sul titolo della categoria	Opzione+clic sul titolo della categoria

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Codifica: introduzione e nozioni di base

Il contenuto di alcuni collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Panoramica di Adobe Media Encoder

Introduzione ad Adobe Media Encoder

Lo spazio di lavoro di Adobe Media Encoder

Adobe Media Encoder è il motore di codifica per Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects e Adobe Prelude. Potete inoltre utilizzare Adobe Media Encoder come strumento di codifica autonomo.

Per una panoramica di tutte le funzioni disponibili in Adobe Media Encoder, [guardate questo video di Jan Ozer](#). Consultate inoltre [questo articolo di Larry Jordan](#).

Introduzione ad Adobe Media Encoder

[Torna all'inizio](#)

Adobe Media Encoder consente di esportare i video per siti Web di condivisione video come YouTube e Vimeo e per un'ampia gamma di dispositivi quali sistemi di registrazione professionali, lettori DVD, telefoni cellulari e apparecchi televisivi ad alta risoluzione.

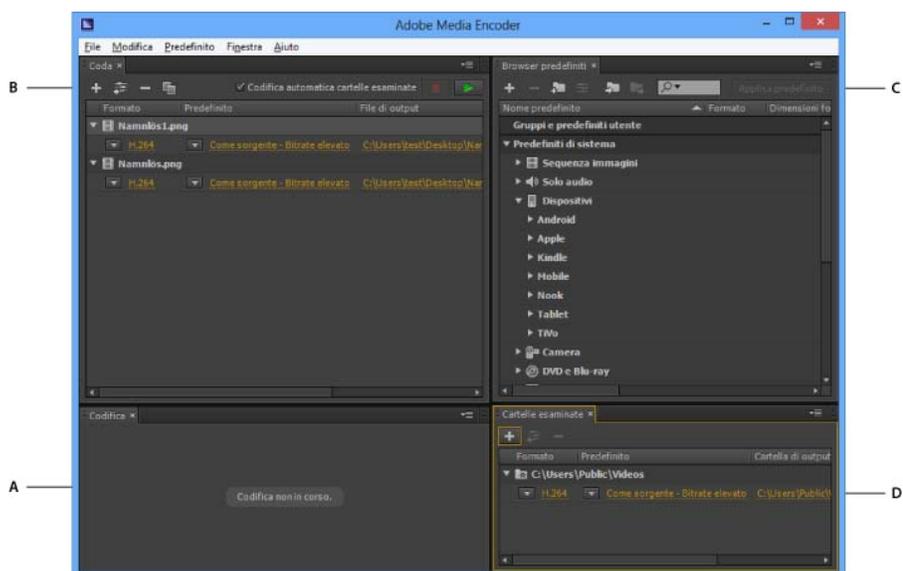
Di seguito sono elencate alcune risorse utili:

- [Articolo di blog di Kevin Monahan di Adobe: iniziare a esportare elementi multimediali con Adobe Media Encoder](#)
- [Esercitazione video: esportazione con Adobe Media Encoder](#)
- [video2brain: produzione di video d'impatto con Adobe Media Encoder](#)
- [Flusso di lavoro e panoramica dell'esportazione video e audio da Premiere Pro con Adobe Media Encoder](#)

Lo spazio di lavoro di Adobe Media Encoder

[Torna all'inizio](#)

Adobe Media Encoder offre quattro pannelli principali per la codifica dei file. Potete raggruppare i pannelli come schede in un singolo riquadro o renderli mobili come pannelli separati.



Interfaccia utente di Media Encoder

A. Pannello Codifica **B.** Pannello Coda **C.** Browser dei predefiniti **D.** Cartella esaminata

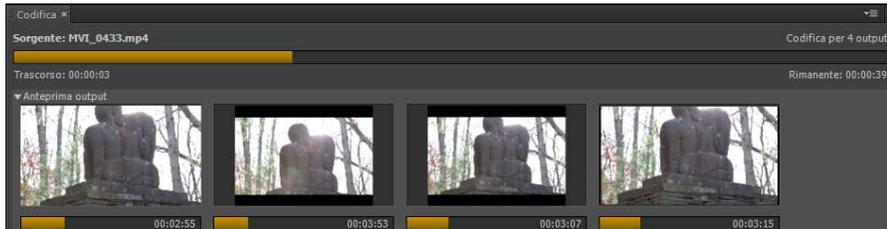
Una volta personalizzato lo spazio di lavoro in base alle vostre esigenze, per creare uno spazio di lavoro personalizzato selezionate Finestra > Spazio di lavoro > Nuovo spazio di lavoro.

💡 A molti dei comandi di Adobe Media Encoder sono associati tasti di scelta rapida che consentono di completare rapidamente le operazioni con un uso minimo del mouse. Per un elenco delle scelte rapide da tastiera predefinite di Adobe Media Encoder, consultate questa pagina.

Pannello Codifica

Il pannello Codifica fornisce informazioni sullo stato di ciascun elemento da codificare.

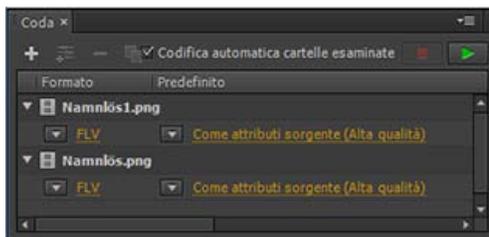
Per la codifica simultanea di più output, nel pannello Codifica viene visualizzata una miniatura di anteprima, la barra di avanzamento e la stima del tempo richiesto per il completamento di ciascun output di codifica. Per ulteriori informazioni, consultate [Codifica parallela](#).



Pannello Codifica con avanzamento della codifica parallela

Pannello Coda

Potete aggiungere i file da codificare nel pannello Coda. Potete aggiungere dei file sorgente video o audio, sequenze Adobe Premiere Pro e composizioni Adobe After Effects a una coda di elementi da codificare. Potete trascinare i file nella coda oppure fare clic su **Aggiungi sorgente** e selezionare i file sorgente da codificare.



Pannello Coda

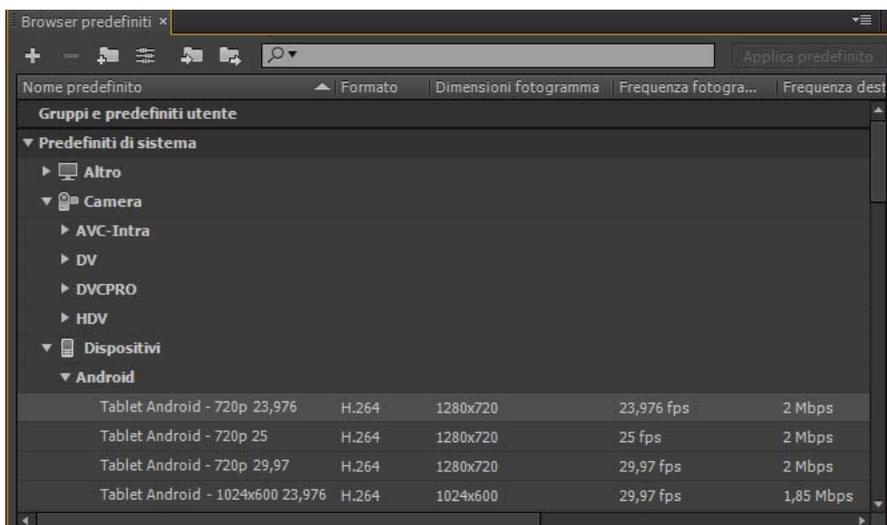
Gli oggetti aggiunti alla coda di codifica vengono codificati non appena la coda viene avviata. La codifica può essere avviata automaticamente subito dopo l'aggiunta di un elemento nella coda, oppure manualmente in un secondo momento. Potete inoltre impostare una preferenza affinché la codifica venga avviata una volta trascorso un determinato periodo di tempo dopo l'aggiunta di un elemento alla coda di codifica.

Potete aggiungere, rimuovere o riordinare gli elementi nel pannello Coda. Per ulteriori informazioni, consultate [Aggiungere e gestire gli elementi nella coda di codifica](#).

Dopo l'aggiunta di elementi video e audio alla coda di codifica, potete codificarli ed esportarli dalla coda utilizzando i predefiniti o impostazioni personalizzate. Per ulteriori informazioni, consultate [questo articolo](#).

Browser predefiniti

Il Browser predefiniti offre opzioni che consentono di semplificare il flusso di lavoro in Adobe Media Encoder.



Browser predefiniti

I predefiniti di sistema nel browser sono organizzati in categorie basate sul loro utilizzo (come Standard di trasmissione, Video Web) e sulla destinazione del dispositivo (ad esempio DVD, Blu-ray, Videocamera, Tablet). È possibile modificare questi predefiniti per crearne di personalizzati, detti anche predefiniti utente.

Nel Browser predefiniti, potete trovare rapidamente un predefinito mediante la ricerca oppure la navigazione avanzata fornita dalla struttura comprimibile delle cartelle. Per ulteriori informazioni su Browser predefiniti, consultate Utilizzo del Browser predefiniti.

Per ulteriori informazioni sulla codifica mediante i predefiniti, consultate Introduzione alla codifica e Utilizzo dei predefiniti di esportazione personalizzati.

Cartella esaminata

Una qualsiasi cartella sul disco rigido può essere impostata come cartella esaminata. Una volta impostata la cartella esaminata, tutti i file aggiunti in essa vengono codificati mediante i predefiniti selezionati. Adobe Media Encoder rileva automaticamente i file multimediali aggiunti alla cartella esaminata e avvia la codifica.

Per ulteriori informazioni, consultate Aggiungere una cartella esaminata alla coda di codifica.



Cartella esaminata

Per esportare una singola sorgente come diversi output mediante le cartelle esaminate, [guardate questo video di video2brain](#).

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Introduzione alla codifica

Per codificare un elemento video o audio, occorre aggiungerlo alla coda di codifica in Adobe Media Encoder, quindi selezionare i predefiniti o le impostazioni personalizzate di codifica. La codifica può quindi essere avviata immediatamente dopo l'aggiunta di un elemento oppure in un secondo tempo.

Aggiungere un elemento alla coda di codifica

- Trascinate i file video o audio nella coda di Adobe Media Encoder.

Per ulteriori informazioni, consultate Aggiungere e gestire gli elementi nella coda di codifica. Per un elenco degli elementi audio e video supportati, consultate Formati di file supportati per l'importazione.

Codificare l'elemento mediante i predefiniti

- Con l'elemento nella coda, selezionate i formati e i predefiniti dai menu a comparsa Formato e Predefiniti.

Per ulteriori informazioni, consultate Codificare mediante i predefiniti.

Codificare l'elemento con impostazioni personalizzate

- Selezionate l'elemento e scegliete Modifica > Impostazioni di esportazione, quindi scegliete le impostazioni desiderate.

Per ulteriori informazioni, consultate Codificare con impostazioni personalizzate.

Avviare la codifica

- Fate clic sul pulsante Avvia coda oppure sul pulsante a triangolo in alto a destra nella finestra.

Per avviare automaticamente la codifica degli elementi nella coda (o per disattivare questa funzione), selezionate (o deselectionate) l'opzione Avvia coda automaticamente se inattivo per, nella finestra di dialogo Preferenze. Per ulteriori informazioni, consultate [Preferenze](#).

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Utilizzo del Browser predefiniti

Predefiniti di sistema

Predefiniti personalizzati, gruppi di predefiniti e alias

Gestione dei predefiniti

Applicare predefiniti o gruppi di predefiniti alla coda

Applicare predefiniti o gruppi di predefiniti alle cartelle esaminate

Applicare i predefiniti a sequenze di Premiere Pro, composizioni di After Effects e risorse multimediali durante l'importazione

Il Browser predefiniti offre opzioni che consentono di semplificare il flusso di lavoro in Adobe Media Encoder.

Per ulteriori informazioni sull'utilizzo del browser dei predefiniti, [guardate questo video di video2brain](#).

Predefiniti di sistema

[Torna all'inizio](#)

I predefiniti di sistema nel browser sono organizzati in categorie basate sul loro utilizzo (come Standard di trasmissione, Video Web) e sulla destinazione del dispositivo (ad esempio DVD, Blu-ray, Videocamera, Tablet). È possibile modificare questi predefiniti per crearne di personalizzati, detti anche predefiniti utente.

Nel Browser predefiniti, potete trovare rapidamente un predefinito mediante la ricerca oppure la navigazione avanzata fornita dalla struttura comprimibile delle cartelle.

Predefiniti personalizzati, gruppi di predefiniti e alias

[Torna all'inizio](#)

Potete modificare i predefiniti di sistema per creare predefiniti personalizzati. Per ulteriori informazioni sulla creazione di predefiniti personalizzati, consultate Utilizzo dei predefiniti di esportazione personalizzati.

È possibile organizzare i predefiniti personalizzati in cartelle diverse chiamate *gruppi di predefiniti*. I gruppi di predefiniti consentono di applicare più predefiniti a una sorgente con un singolo passaggio.

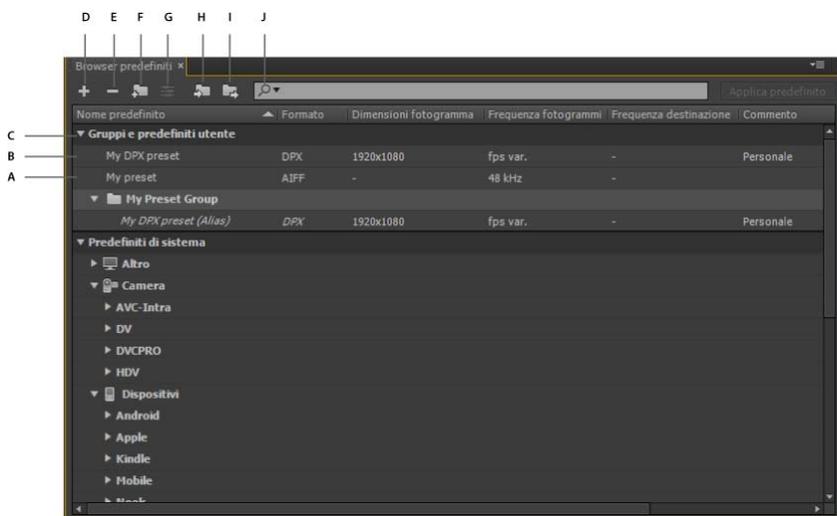
Gli alias consentono di creare diverse istanze di un predefinito da utilizzare in più gruppi di predefiniti.

Ad esempio, se desiderate che un predefinito sia presente in più di un gruppo di predefiniti, create gli alias del predefinito anziché duplicarlo. Quindi, aggiungete gli alias ad altri gruppi di predefiniti. Quando modificate il predefinito, le modifiche vengono applicate a tutti i suoi alias.

Gestione dei predefiniti

[Torna all'inizio](#)

Per gestire i predefiniti, usate il menu Predefinito oppure le opzioni del Browser predefiniti (Finestra > Browser predefiniti). Potete anche fare clic con il pulsante destro del mouse su un Browser predefiniti per visualizzare il menu di scelta rapida per le opzioni disponibili.



Il browser predefiniti

A. Predefinito personalizzato B. Alias creato per un predefinito C. Gruppo di predefiniti D. Crea nuovo predefinito E. Elimina predefinito F. Crea

Creare predefiniti, gruppi di predefiniti e alias

I gruppi di predefiniti possono contenere predefiniti utente, alias per predefiniti o altri gruppi di predefiniti.

- Per creare un predefinito, scegliete Predefinito > Crea predefinito.
- Per creare un gruppo di predefiniti, selezionate Predefinito > Crea gruppo.
- Per creare un alias di predefinito, fate clic con il pulsante destro del mouse sul predefinito nel Browser predefiniti e selezionate Crea alias.
- Per creare rapidamente un alias di un predefinito di sistema, trascinate il predefinito di sistema nella sezione Gruppi e predefiniti utente.
- Per creare rapidamente un alias di un predefinito utente, trascinate il predefinito utente in un gruppo di predefiniti tenendo premuto il tasto **Alt** (Windows) o **opzione** (Mac OS).

Modificare i predefiniti utente

- Per rinominare un predefinito, fate clic sul nome di un predefinito selezionato. Digitate un nome per il predefinito e premete **Invio**. In alternativa, selezionate Predefinito > Rinomina.
- Per modificare le impostazioni del predefinito, selezionate un predefinito, quindi selezionate Predefinito > Impostazioni.
- Per eliminare un predefinito, selezionatelo e premete **Cancl**. In alternativa, selezionate Predefinito > Elimina.

Nota: È possibile modificare solo i predefiniti personalizzati. Le modifiche ai predefiniti di sistema possono essere salvate come nuovi predefiniti personalizzati facendo clic sul pulsante **Salva una copia nella finestra di dialogo Impostazioni del predefinito**.

Visualizzare la posizione di un predefinito in Finder o Esplora risorse

Fate clic con il pulsante destro del mouse nel Browser predefiniti e selezionate Mostra file del predefinito.

Individuare rapidamente un predefinito nel browser

Mentre digitate nel campo di ricerca , nel Browser predefiniti viene filtrato l'elenco dei predefiniti a seconda della stringa di ricerca. Tutte le colonne sono analizzate alla ricerca di risultati corrispondenti.

Importare ed esportare i predefiniti

I predefiniti possono essere importati ed esportati come file **EPR**. I file **EPR** vengono salvati in formato **XML**.

- Selezionate Predefinito > Importa per importare i file **EPR**. I predefiniti importati vengono visualizzati nella sezione Gruppi e predefiniti utente.
- Selezionate Predefinito > Esporta per esportare i predefiniti selezionati come file **EPR**.

Nota: È inoltre possibile trascinare i file **EPR** e rilasciarli su un predefinito esistente nel Browser predefiniti per importarli.

Applicare predefiniti o gruppi di predefiniti alla coda

[Torna all'inizio](#)

- Trascinate i predefiniti, i gruppi di predefiniti o gli alias dal Browser predefiniti e rilasciateli sulle sorgenti o gli output nella coda.
 - Trascinando un predefinito su una sorgente, si aggiunge un output alla stessa.
 - Trascinando un predefinito su un output esistente, le impostazioni dell'output vengono sostituite con le impostazioni del predefinito.
- Per aggiungere un output alla sorgente, trascinate la sorgente dalla coda a un predefinito, un gruppo di predefiniti oppure un alias nel Browser predefiniti.
- Per sostituire le impostazioni dell'output con le impostazioni del predefinito, trascinate un output dalla coda a un predefinito, un gruppo di predefiniti oppure un alias nel Browser predefiniti.
- Selezionate una sorgente nella coda e fate doppio clic su un predefinito, un gruppo di predefiniti o un alias nel Browser predefiniti.
- Selezionate una sorgente nella coda. Selezionate i predefiniti, gruppi di predefiniti o gli alias nel Browser predefiniti. Fate clic su **Applica predefinito**.

Per applicare i predefiniti alle sorgenti nella coda, effettuate una delle seguenti operazioni:

Applicare predefiniti o gruppi di predefiniti alle cartelle esaminate

[Torna all'inizio](#)

Per applicare i predefiniti alle cartelle esaminate nel pannello **Cartelle esaminate**, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate i predefiniti, i gruppi di predefiniti o gli alias dal Browser predefiniti e rilasciateli sulle cartelle esaminate o sugli output nel pannello **Cartelle esaminate**.
 - Trascinando i predefiniti su una cartella esaminata, si aggiungono nuovi output alla stessa.
 - Trascinando i predefiniti su un output esistente, le impostazioni dell'output vengono sostituite con le impostazioni del predefinito.
- Per aggiungere un output alla cartella esaminata, trascinate una cartella esaminata dal pannello **Cartelle esaminate** su un predefinito, un

gruppo di predefiniti oppure un alias nel Browser predefiniti.

- Per sostituire le impostazioni dell'output con le impostazioni del predefinito, trascinate un output dal pannello Cartelle esaminate su un predefinito, un gruppo di predefiniti oppure un alias nel Browser predefiniti.
- Selezionate una cartella esaminata nel pannello Cartelle esaminate . **Alt + doppio clic** (Windows) o **Opzione + doppio clic** (Mac) su un predefinito, un gruppo di predefiniti o un alias nel Browser predefiniti.
- Selezionate una cartella esaminata nel pannello Cartelle esaminate . Selezionate i predefiniti, gruppi di predefiniti o gli alias nel Browser predefiniti. **Alt + clic** (Windows) o **Opzione + clic** (Mac) sul pulsante Applica predefinito.

[Torna all'inizio](#)

Applicare i predefiniti a sequenze di Premiere Pro, composizioni di After Effects e risorse multimediali durante l'importazione

Applicare i predefiniti alle sequenze di Premiere Pro

Nota: questa procedura è l'unico modo per aggiungere più predefiniti alle sequenze di Adobe Premiere Pro con un singolo passaggio. La finestra di dialogo Impostazioni di esportazione in Adobe Premiere Pro consente di applicare singoli predefiniti durante l'esportazione di sequenze in Adobe Media Encoder.

Trascinate una sequenza dal pannello Progetto di un progetto aperto di Adobe Premiere Pro e rilasciatela su un predefinito, alias o gruppo di predefiniti nel Browser predefiniti.

Applicare i predefiniti alle composizioni di After Effects

Trascinate una composizione dal pannello Progetto di un progetto aperto di After Effects su un predefinito, un gruppo di predefiniti oppure un alias nel Browser predefiniti.

Applicare i predefiniti a risorse audio e video

Trascinate le risorse audio e video dal Finder o da Esplora risorse di Windows e rilasciatele su un predefinito, un gruppo di predefiniti oppure un alias nel Browser predefiniti.

Considerazioni importanti sull'applicazione dei predefiniti

- Trascinando un singolo predefinito su un output, quest'ultimo viene sostituito. I nuovi output ereditano il percorso, il nome e le impostazioni dell'intervallo sorgente dell'output di destinazione.
- Trascinando un singolo predefinito su un sorgente, viene aggiunto un output.
- Trascinando un gruppo di predefiniti (o più predefiniti selezionati) su un output, vengono aggiunti degli output. I nuovi output ereditano il percorso, il nome e le impostazioni dell'intervallo sorgente dell'output di destinazione.
- Trascinando un gruppo di predefiniti (o più predefiniti selezionati) su una sorgente, vengono aggiunti degli output. Le impostazioni relative, ad esempio, al percorso degli output esistenti non vengono ereditate.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Aggiungere e gestire gli elementi nella coda di codifica

- [Importare elementi nella coda di codifica](#)
- [Interpretare gli elementi nella coda di codifica](#)
- [Aggiungere una cartella esaminata alla coda di codifica](#)
- [Salvare la coda di codifica](#)
- [Rimuovere elementi dalla coda di codifica](#)
- [Duplicare gli elementi nella coda di codifica](#)
- [Ignorare gli elementi nella coda di codifica](#)

In Adobe Media Encoder, potete aggiungere dei file sorgente o dei file audio, sequenze Adobe Premiere Pro e composizioni Adobe After Effects a una coda di elementi per eseguire la codifica.

Per una panoramica dell'interfaccia utente e per suggerimenti sull'importazione degli elementi e l'utilizzo delle cartelle esaminate, guardate [questo video di Jan Ozer](#).

Importare elementi nella coda di codifica

[Torna all'inizio](#)

- Per aggiungere file audio o video, trascinate un altro file nella coda, oppure fate clic sul pulsante Aggiungi e scegliete uno o più file.
- Inoltre, è possibile fare doppio clic su un'area aperta nel pannello Coda e scegliere uno o più file.
- Per aggiungere una sequenza Adobe Premiere Pro, scegliete File > Aggiungi sequenza Premiere Pro, selezionate un progetto Premiere Pro e selezionate una sequenza da quel progetto. Potete anche trascinare una sequenza dal riquadro Progetto di Adobe Premiere Pro alla coda.
- Per aggiungere una composizione Adobe After Effects, scegliete File > Aggiungi composizione After Effects, selezionate un progetto After Effects e selezionate una composizione da quel progetto. Potete anche trascinare una composizione dal riquadro Progetto di Adobe After Effects alla coda.
- Per aggiungere una sequenza di immagini, scegliete File > Aggiungi. Nella finestra di dialogo Apri, scegliete il primo file della sequenza di immagini. Selezionate la casella di attivazione per il tipo di file, quindi fate clic sul pulsante Apri.

Interrompere la codifica dell'elemento corrente

- Scegliete File > Interrompi file corrente, o fate clic sul pulsante Arresta coda.

Interpretare gli elementi nella coda di codifica

[Torna all'inizio](#)

Quando Adobe Media Encoder importa una risorsa video, tenta di determinare le proporzioni pixel, la frequenza fotogrammi e l'ordine dei campi relativi a tale risorsa, nonché come interpretare le informazioni del canale alfa (trasparenza). Se Adobe Media Encoder interpreta in modo errato tali caratteristiche, potete assegnare esplicitamente l'interpretazione corretta.

1. Selezionate uno o più elementi nella coda di codifica.
2. Scegliete File > Interpreta metraggio. Potete inoltre fare clic con il pulsante destro del mouse sul file e scegliete Interpreta metraggio.
3. Scegliete le impostazioni di interpretazione appropriate.

Aggiungere una cartella esaminata alla coda di codifica

[Torna all'inizio](#)

Potete configurare Adobe Media Encoder in modo che cerchi i file in determinate cartelle, definite *cartelle esaminate*. Quando Adobe Media Encoder rileva un file video o audio in una cartella esaminata, lo codifica in base alle impostazioni assegnate alla cartella ed esporta il file codificato nella relativa cartella Output, all'interno della cartella esaminata.

1. Scegliete File > Crea cartella esaminata.
2. Selezionate la cartella di destinazione e fate clic su OK.
3. Scegliete un formato e un predefinito dai menu nella coda di codifica accanto al nome della cartella.

All'avvio della coda, gli elementi aggiunti alla coda di codifica dalla cartella esaminata verranno codificati con altri elementi nella coda.

Nota: se è selezionata la preferenza “Avvia coda automaticamente se inattivo per”, la codifica inizia quando è trascorso il lasso di tempo specificato dopo che la cartella esaminata ha aggiunto un nuovo elemento alla coda di codifica.

Cartelle esaminate in Adobe Media Encoder

In Adobe Media Encoder potete utilizzare il pannello Cartelle esaminate per aggiungere e gestire le cartelle. Per aggiungere una cartella esaminata, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Crea cartella esaminata.
- Fate clic sul pulsante Aggiungi cartella.
- Fate doppio clic in un'area vuota del pannello Cartelle esaminate.
- Create una cartella da Risorse del computer (Windows) o dal Finder (Mac OS), quindi trascinatela nel pannello Cartelle esaminate.

Il nome delle cartelle aggiunte nel pannello Cartelle è riportato nella colonna di sinistra.

Per codificare automaticamente tutti gli elementi che si trovano in una cartella esaminata, lasciate selezionata la casella Codifica automatica cartelle esaminate.

Creare l'output in più formati da un singolo elemento sorgente mediante le cartelle esaminate

È possibile generare output diversi con una singola operazione mediante le cartelle esaminate. Ad esempio, ogni volta che transcodate una risorsa video potete generare un file FLV, un filmato AVI e un'immagine miniatura JPEG. Per creare tali file in una singola operazione, effettuate i passaggi di seguito:

1. Create una cartella da Risorse del computer (Windows) o dal Finder (Macintosh) e denominatela, ad esempio, “CartellaEsaminata”.
In Adobe Media Encoder, dovrete creare 3 cartelle esaminate (all'interno di “CartellaEsaminata”), ognuna delle quali fa riferimento alla stessa posizione su disco.
2. Create una nuova cartella esaminata facendo clic sul pulsante Aggiungi cartella, quindi individuate la cartella precedentemente creata e denominata “CartellaEsaminata”.
 - a. Selezionate “FLV” dal menu Formato.
 - b. Selezionate un predefinito dal menu Predefiniti e fate clic su OK.
 - c. Fate clic su “Output in”. Selezionate un percorso in cui salvare l'output che verrà generato.
3. Create una nuova cartella esaminata che faccia anch'essa riferimento alla cartella “CartellaEsaminata”, come per il passaggio 2.
 - a. Selezionate “AVI” dal menu Formato.
 - b. Selezionate un predefinito dal menu Predefiniti e fate clic su OK.
 - c. Fate clic su “Output in”. Selezionate un percorso in cui salvare l'output che verrà generato.
4. Create una nuova cartella esaminata che faccia anch'essa riferimento alla cartella “CartellaEsaminata”, come per i passaggi 2 e 3.
 - a. Selezionate “JPEG” dal menu Formato.
 - b. Selezionate un predefinito dal menu Predefiniti e fate clic su OK.
 - c. Fate clic su “Output in”. Selezionate un percorso in cui salvare l'output che verrà generato.
5. Trascinate il file sorgente in “CartellaEsaminata”, quindi fate clic sul pulsante Inizia coda. In Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive, il processo di codifica viene avviato automaticamente se l'opzione Codifica automatica cartelle esaminate è selezionata.

Al termine, ciascun file si troverà nel rispettivo percorso di output.

Nota: quando usate le cartelle esaminate, tenete presenti le seguenti limitazioni:

- Le sequenze di immagini fisse non sono supportate come riprese sorgente mediante le cartelle esaminate. Se un set di immagini fisse viene inserito in una cartella esaminata, ogni singola immagine verrà aggiunta come elemento a parte nella coda e l'intera sequenza non viene quindi trattata come un singolo elemento di ripresa.
- I file progetto di Premiere Pro e After Effects non vengono riconosciuti, poiché non è possibile selezionare una singola sequenza Premiere Pro o composizione After Effects dall'interno del file progetto.

Salvare la coda di codifica

La coda di codifica e tutte le impostazioni di codifica vengono salvate automaticamente all'uscita da Adobe Media Encoder.

- Per salvare manualmente la coda di codifica, scegliete File > Salva coda.

Rimuovere elementi dalla coda di codifica

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate gli elementi da rimuovere dalla coda di codifica.
2. Fate clic sul pulsante Rimuovi, scegliete Modifica > Rimuovi oppure premete il tasto Canc. In Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive, potete anche fare clic sul pulsante Rimuovi.

Duplicare gli elementi nella coda di codifica

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate gli elementi da duplicare nella coda di codifica.
2. Fate clic sul pulsante Duplica, scegliete Modifica > Duplica oppure premete Ctrl+D (Windows) o Comando-D (Mac OS). In Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive, potete anche fare clic sul pulsante Duplica oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sul file e scegliere Duplica.

Ignorare gli elementi nella coda di codifica

[Torna all'inizio](#)

Ignora elementi

1. Selezionate gli elementi da ignorare nella coda di codifica.
2. Scegliete Modifica > Ignora selezione. In Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive, potete anche fare clic con il pulsante destro del mouse sul file e scegliere Ignora selezione.

Ripristinare un file ignorato

1. Selezionate gli elementi nella coda di codifica per i quali desiderate ripristinare lo stato In attesa.
2. Scegliete Modifica > Ripristina stato. In Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive, potete anche fare clic con il pulsante destro del mouse sul file e scegliere Ripristina stato.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Formati di file supportati per l'importazione

Alcune estensioni di file, quali MOV, AVI, MXF e FLV, sono in realtà un contenitore di formati di file anziché uno specifico formato di dati audio, video o di immagini. I file contenitore possono contenere dati codificati con diversi schemi di compressione e codifica. Adobe Media Encoder può importare tali file contenitore, ma la possibilità di importare i dati in essi contenuti dipende dai codec (e in particolare i decoder) installati.

Installando ulteriori codec, potete ampliare le capacità di Adobe Media Encoder per l'importazione di ulteriori tipi di file. Molti codec devono essere installati nel sistema operativo e funzionano come un componente dei formati QuickTime o Video for Windows. Per ulteriori informazioni sui codec per i file creati dai vostri dispositivi o dalle vostre applicazioni, rivolgetevi ai relativi produttori hardware o software.

Formati video e di animazione

- 3GP
- GIF con animazione (GIF) (solo Windows)
- DV (in contenitore MOV o AVI, o come flusso DV senza contenitore)
- FLV, F4V

Nota: i formati FLV e F4V sono formati contenitore, ciascuno dei quali è associato a un insieme di formati video e audio. Generalmente, i file F4V contengono dati video che vengono codificati mediante un codec video H.264 e il codec audio AAC. Generalmente, i file FLV contengono dati video che vengono codificati mediante il codec On2 VP6 o Sorenson Spark e i dati audio codificati mediante un codec audio MP3. Adobe Media Encoder può importare file FLV mediante il codec video On2 VP6, non il codec Sorenson Spark.

- Filmato QuickTime (MOV; su Windows, richiede QuickTime Player)
- Formati MPEG-1, MPEG-2 e MPEG-4 (MPEG, MPE, MPG, M2V, MPA, MP2, M2A, MPV, M2P, M2T, MTS, AC3, MP4, M4V, M4A, VOB, 3GP, AVC, h.264)

Nota: numerosi formati associati a videocamere moderne specifiche utilizzano la codifica MPEG-4. Ad esempio, il formato XDCAM EX utilizza file MP4, mentre il formato AVCHD utilizza file MTS.

- Media eXchange Format (MXF)
- MXF OP1a

Nota: MXF è un formato contenitore. Adobe Media Encoder può importare solo alcuni tipi di dati contenuti nei file MXF. Adobe Media Encoder può importare la varietà Op-Atom utilizzata dalle videocamere Panasonic, mediante i codec DV, DVCPRO, DVCPRO50, DVCPRO HD e AVC-Intra per eseguire la registrazione su supporti Panasonic P2. Adobe Media Encoder può inoltre importare file XDCAM HD nel formato MXF.

- Filmato P2 (MXF)
- Netshow (ASF, solo Windows)
- RED Raw (R3D)
- Video per Windows (AVI, WAV; su Mac OS, richiede QuickTime Player)
- Windows Media (WMV, WMA, ASF; solo Windows)

Formati audio

- Adobe Sound Document (ASND; file multitraccia importati come singola traccia unita)
- Advanced Audio Coding (AAC, M4A)
- Audio Interchange File Format (AIF, AIFF)
- QuickTime (MOV; su Windows, richiede QuickTime Player)
- MP3 (MP3, MPEG, MPG, MPA, MPE)
- Video per Windows (AVI, WAV; su Mac OS, richiede QuickTime Player)
- Windows Media Audio (WMA; solo Windows)
- Waveform (WAV)

Formati per immagini fisse

- Adobe Illustrator (AI, EPS)
- Photoshop (PSD)

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

Nota: Potete importare come sequenza i file in qualsiasi formato di immagine fissa. Per ulteriori informazioni, consultate *Importare elementi nella coda di codifica*.

Formati file progetto

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

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Predefiniti personalizzati

[Creare e salvare un predefinito personale](#)

[Importare un predefinito](#)

[Esportare un predefinito](#)

[Eliminare predefiniti personali](#)

Creare e salvare un predefinito personale

[Torna all'inizio](#)

La scelta di un formato rende automaticamente disponibile un elenco dei predefiniti pertinenti, studiati per scenari di consegna particolari. Adobe Media Encoder utilizza le caratteristiche dell'elemento sorgente per selezionare il predefinito più idoneo. Potete creare e salvare dei predefiniti personalizzati, esportarli nonché importare dei predefiniti aggiuntivi.

Nota: il supporto tecnico Adobe può fornire assistenza solo per i predefiniti Adobe Media Encoder inclusi nelle applicazioni Adobe.

1. Nel menu Formato, selezionate un formato.
2. Nel menu Predefinito, selezionate il predefinito che corrisponde maggiormente alle impostazioni desiderate, oppure selezionate Personalizzato.
3. Personalizzate le impostazioni nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione.
4. Fate clic sul pulsante Salva predefinito .
5. Digitate un nome per il predefinito, scegliete se salvare o meno categorie specifiche di parametri, come richiesto e fate clic su OK.

Nota: i predefiniti di codifica si trovano nello stesso percorso dei file di Adobe Media Encoder.

Importare un predefinito

[Torna all'inizio](#)

1. Fate clic sul pulsante Importa predefinito .
2. Individuate la posizione in cui si trova l'impostazione predefinita, selezionatela e fate clic su Apri.
3. Digitate un nome per il predefinito importato, specificate altre opzioni e fate quindi clic su OK.

Potete importare un predefinito per un dato formato solo quando tale formato è selezionato nel menu Formato. Ad esempio, se tentate di aggiungere un predefinito MPEG 2, viene presentato un messaggio di errore se il formato è impostato su FLV. In questo caso per creare un nuovo predefinito dovrete innanzitutto impostare il formato su MPEG 2.

Esportare un predefinito

[Torna all'inizio](#)

1. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, scegliete il predefinito da esportare.
2. Fate clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) sul pulsante Salva predefinito .
3. Selezionate il percorso in cui salvare il predefinito, scegliete un nome, quindi fate clic su Salva.

Il predefinito viene salvato come file con l'estensione .epr.

Eliminare predefiniti personali

[Torna all'inizio](#)

1. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, scegliete il predefinito personale da eliminare.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per eliminare un predefinito singolo, fate clic sul pulsante Elimina predefinito .
 - Per eliminare tutti i predefiniti personali, fate clic tenendo premuto i tasti Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) sul pulsante

Elimina predefinito.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Utilizzo dei file di registro

Codifica dei file di registro

File di registro degli errori

Codifica dei file di registro

[Torna all'inizio](#)

Il file di registro di codifica è un file di solo testo in cui sono elencati tutti i file codificati correttamente e tutti i file per i quali si sono verificati degli errori. Lo stato di codifica di ogni file è aggiunto alla fine del file (le voci più recenti si trovano alla fine del file di registro). Nel file di registro sono elencati tutti i file elaborati, a meno che non lo abbiate espressamente modificato manualmente. Per cancellare le voci presenti nel file di registro, apritelo in un editor di testi, selezionate ed eliminate tutte le voci, quindi salvate il file vuoto mantenendo il nome predefinito (AMEEncodingLog.txt).

Il file di registro è memorizzato nel seguente percorso:

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

Per visualizzare il file di registro, scegliete File > Mostra registro.

Esistono due file di registro:

- AMEEncodingLog.txt, per i lavori di codifica completati correttamente.
- AMEEncodingErrorLog.txt, per i lavori di codifica che non sono stati completati a causa di errori o che sono stati interrotti dall'utente.

File di registro degli errori

[Torna all'inizio](#)

I file di registro e di registro degli errori si trovano nello stesso percorso dei file di Adobe Media Encoder.

Per visualizzare il file di registro degli errori, scegliete File > Mostra errori.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Formati di file supportati per l'esportazione

Quando eseguite l'esportazione con Adobe Media Encoder, selezionate un formato nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione per l'output. Il formato selezionato determina quali opzioni predefinite sono disponibili. Selezionate il formato più adatto per l'output che desiderate ottenere.

Per ulteriori informazioni sui formati video, guardate questa [esercitazione video di Phil Hawkins](#). Per ulteriori informazioni sui migliori formati o codec di esportazione, guardate questa [esercitazione video di Todd Kopriva](#).

Adobe Media Encoder è usato sia come applicazione autonoma che come componente di Adobe Premiere Pro, After Effects, Flash Professional, Soundbooth e Encore. I formati che Adobe Media Encoder è in grado di esportare dipendono da quale di queste applicazioni è installata. La versione di Adobe Media Encoder che viene installata con Flash Professional è in grado di esportare nei formati video Flash. Per esportare in altri formati video, è necessaria la versione fornita con l'edizione Production Premium o Master Collection, oppure con After Effects o Premiere Pro.

Alcune estensioni di file, quali MOV, AVI, MXF, FLV e F4V, sono in realtà un contenitore di formati di file anziché uno specifico formato di dati audio, video o di immagini. I file contenitore possono contenere dati codificati con diversi schemi di compressione e codifica. Adobe Media Encoder è in grado di codificare dati video e audio per i file contenitore, a prescindere da quali codec (in particolare, gli encoder) sono installati. Molti codec devono essere installati nel sistema operativo e funzionano come un componente dei formati QuickTime o Video for Windows.

A seconda dell'altro tipo di software installato, potrebbero essere disponibili le seguenti opzioni:

Video e animazioni

- GIF con animazione (solo Windows)
- FLV, F4V

Nota: i formati FLV e F4V sono formati contenitore, ciascuno dei quali è associato a un insieme di formati video e audio. Generalmente, i file F4V contengono dati video che vengono codificati mediante un codec video H.264 e il codec audio AAC. Generalmente, i file FLV contengono dati video che vengono codificati mediante il codec On2 VP6 o Sorenson Spark e i dati audio codificati mediante un codec audio MP3. Adobe Media Encoder può codificare file FLV mediante il codec video On2 VP6, non il codec Sorenson Spark.

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

Nota: MXF è un formato contenitore. Adobe Media Encoder è in grado di codificare ed esportare filmati nel formato Op-Atom dei contenitori MXF utilizzando i codec DVCPRO25, DVCPRO50, DVCPRO100 e AVC-Intra. Premiere Pro può esportare i file MXF contenenti elementi essenziali MPEG-2 conformi con il formato XDCAM HD utilizzato da sistemi quali Avid Unity. Con il modulo indipendente Adobe Media Encoder è inoltre possibile esportare file in tale formato. Per ulteriori informazioni, visitate [questo collegamento](#).

- MXF OP1a
- Filmato QuickTime (MOV; su Windows, richiede QuickTime)
- Windows Media (WMV; solo Windows)
- Video per Windows (AVI, AVI (non compresso); solo Windows)

Immagine fissa e sequenza di immagini fisse

Nota: Per esportare un filmato come sequenza di immagini fisse, selezionate *Esporta come sequenza* nella scheda Video quando è selezionato un formato di immagine fissa.

- Bitmap (BMP; solo Windows)
- DPX
- GIF (solo Windows)
- JPEG
- PNG
- Targa (TGA)

- TIFF (TIF)

Audio

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

Codec installati per diverse installazioni di Adobe Media Encoder

- Adobe Master Collection, Adobe Production Premium o Adobe Premiere Pro: tutti i codec
- Adobe After Effects: tutti i codec eccetto audio Dolby
- Tutti gli altri prodotti: FLV, F4V, h.264, MP3

Risorse online per la codifica di video con Adobe Media Encoder

- Questa [esercitazione video di Phil Hawkins](#) spiega alcuni dei formati video per l'esportazione.
- In [questo video di Video2Brain](#) Todd Kopriva mostra come scegliere il formato di output più appropriato per i video.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Scelte rapide da tastiera predefinite

- [Menu File](#)
- [Menu Modifica](#)
- [Menu Predefinito](#)
- [Menu della finestra](#)
- [Interfaccia utente principale](#)
- [Pannello Coda](#)
- [Finestra di dialogo Impostazioni di esportazione](#)
- [Personalizzare le scelte rapide da tastiera](#)

Menu File

[Torna in alto](#)

Risultato	Windows	Mac OS
Aggiungi cartella esaminata	Ctrl + Alt + I	Comando + Opzione + I
Arresta elemento corrente	Ctrl + - (segno meno)	Comando + - (segno meno)
Mostra registro	Ctrl + L	Ctrl + L
Mostra errori	Ctrl + Alt + L	Comando + Opzione + L

Menu Modifica

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows	Mac OS
Ripristina	Ctrl + Maiusc + Z	Comando + Maiusc + Z
Ripristina stato	Ctrl + . (punto)	Comando + .(punto)
Ignora selezione	Ctrl + Maiusc + . (punto)	Comando + Maiusc +.(punto)
Mostra errori	Ctrl + Alt + L	Comando + Opzione + L
Apri la finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera	Ctrl + Alt + Maiusc + K	Comando + Opzione + Maiusc + K

Menu Predefinito

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows	Mac OS
Apri la finestra di dialogo Impostazioni del predefinito	Ctrl + Alt + E	Comando + Opzione + E
Applica a coda	Ctrl + U	Comando + U
Applica a cartelle esaminate	Ctrl + Alt + U	Comando + Opzione + U
Crea predefinito	Ctrl + N	Comando + N
Crea gruppo di predefiniti	Ctrl + G	Comando + G
Crea alias per predefinito	Ctrl + B	Comando + B
Rinomina predefinito utente o gruppo di predefiniti	Ctrl + R	Comando + R

Menu della finestra

[Torna all'inizio](#)

--	--	--

Risultato	Windows	Mac OS
Pannello Coda	Ctrl + 1	Comando + 1
Pannello Codifica	Ctrl + 2	Comando + 2
Pannello Cartelle esaminate	Ctrl + 3	Comando + 3
Browser predefiniti	Ctrl + 4	Comando + 4

Interfaccia utente principale

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows	Mac OS
Chiude il pannello corrente	Ctrl + W	Comando + W
Ingrandisce/Ripristina il pannello sotto il cursore del puntatore	~ (apice inverso sotto la tilde)	~ (apice inverso sotto la tilde)
Ingrandisce o ripristina il pannello corrente	Maiusc + ~ (apice inverso sotto la tilde)	Maiusc + ~ (apice inverso sotto la tilde)
Ingrandisce/Ripristina il pannello sotto il cursore del puntatore (tastiere non inglesi)	<	<
Ingrandisce o ripristina il pannello corrente (tastiere non inglesi)	Maiusc + <	Maiusc + <
Seleziona l'elemento precedente/successivo nell'elenco	Frecce Su e Giù	Frecce Su e Giù
Aggiunge l'elemento precedente/successivo nell'elenco alla selezione corrente	Maiusc + freccia Su/Giù	Maiusc + freccia Su/Giù
Seleziona l'elemento precedente/successivo nell'elenco. Se una cartella è selezionata, con il tasto Freccia destra si apre la cartella, mentre con il tasto Freccia sinistra la si chiude.	Frecce destra e sinistra	Frecce destra e sinistra
Aggiunge l'elemento precedente/successivo nell'elenco alla selezione corrente. Se una cartella è selezionata, con il tasto Freccia destra si apre la cartella, mentre con il tasto Freccia sinistra la si chiude.	Maiusc + freccia destra/sinistra	Maiusc + freccia destra/sinistra

Pannello Coda

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Windows	Mac OS
Aggiungi elemento alla coda	Ctrl + I	Comando + I
Avvia/Pausa coda	Invio	Invio
Arresta coda	Esc	
Apri la finestra di dialogo Preferenze	Ctrl + , (virgola)	Comando + , (virgola)
Salva coda	Ctrl + S	Comando + S
Esci	Ctrl + Q	Comando + Q
Duplica gli elementi selezionati	Ctrl + D	Comando + D
Seleziona tutti gli elementi nell'elenco corrente	Ctrl + A	Comando + A
Apri la finestra di dialogo Impostazioni di esportazione	Ctrl + E	Comando + E
Annulla	Ctrl + Z	Comando + Z
Ripristina	Ctrl + Y	Comando + Y
Aiuto di Adobe Media Encoder	F1	F1

Finestra di dialogo Impostazioni di esportazione

Risultato	Windows	Mac OS
Sposta la testina di riproduzione sul fotogramma precedente/successivo	Frecce destra/sinistra	Frecce destra/sinistra
Sposta la testina di riproduzione sul fotogramma iniziale/finale	Inizio/Fine	Inizio/Fine
Imposta l'attacco dell'intervallo sorgente nella posizione corrente della testina di riproduzione	I	
Imposta lo stacco dell'intervallo sorgente nella posizione corrente della testina di riproduzione	O	O
Sposta la testina di riproduzione sull'attacco	Q	Q
Sposta la testina di riproduzione sullo stacco	W	W
Effettua lo zoom in dell'anteprima fotogrammi	Ctrl + + (più)	Comando + + (più)
Effettua lo zoom out dell'anteprima fotogrammi		Comando + - (meno)
Esporta i predefiniti come file EPR		

Campo bitrate in Mbps:		
Risultato	Windows	Mac OS
Aumenta o riduce il valore corrente di 1	Maiusc + freccia Su/Giù	Maiusc + freccia Su/Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 0,1	Frecce Su e Giù	Frecce Su e Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 0,01	Ctrl + freccia Su/Giù	Comando + freccia Su/Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 0,001	Ctrl + Alt + freccia Su/Giù	Comando + Opzione + freccia Su/giù

Campo bitrate in Kbps:		
Risultato	Windows	Mac OS
Aumenta o riduce il valore corrente di 10	Maiusc + freccia Su/Giù	Maiusc + freccia Su/Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 1	Frecce Su e Giù	Frecce Su e Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 0,1	Ctrl + freccia Su/Giù	Comando + freccia Su/Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 0,01	Ctrl + Alt + freccia Su/Giù	Comando + Opzione + freccia Su/giù

Campo numerico con numeri interi (es. impostazione Larghezza fotogramma):		
Risultato	Windows	Mac OS
Aumenta o riduce il valore corrente di 1	Frecce Su e Giù	Frecce Su e Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 10	Maiusc + freccia Su/Giù	Maiusc + freccia Su/Giù

Aumenta o riduce il valore corrente di 10	Ctrl + freccia Su/Giù	Comando + freccia Su/Giù
Aumenta o riduce il valore corrente di 100	Ctrl + Maiusc + freccia Su/Giù	Comando + Maiusc + freccia Su/Giù

Personalizzare le scelte rapide da tastiera

[Torna all'inizio](#)

Per personalizzare le scelte rapide da tastiera di Adobe Media Encoder CS6, selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Applicazione > Scelte rapide da tastiera (Mac OS).

Ad esempio, per modificare la scelta rapida da tastiera per l'operazione Taglia da **Ctrl+X** a **Ctrl+T**, effettuate le seguenti operazioni:

1. Scegliete Modifica > Scelte rapide da tastiera.
2. Nel pannello Scelte rapide da tastiera, espandete il menu Modifica facendo clic su di esso.
3. Selezionate Taglia.
4. Fate clic su  accanto a **Ctrl+X** per eliminare il comando esistente.
5. Fate clic su Aggiungi.
6. Premete **Ctrl+T**.
7. Fate clic su OK.

Finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera

Risultato	Windows	Mac OS
Espande/Comprime tutte le categorie nella finestra	Alt + clic sul titolo della categoria	Opzione + clic sul titolo della categoria

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Informazioni sulla codifica e la compressione audio

[Compressione temporale e compressione spaziale](#)
[Bitrate](#)
[Frequenza fotogramma](#)
[Fotogrammi chiave](#)
[Proporzioni dell'immagine e dimensioni dei fotogrammi](#)
[Proporzioni dei pixel](#)
[Video interlacciato e non interlacciato](#)
[I formati video FLV e FV4 per Flash Player](#)
[Video HD \(High Definition, ad alta definizione\)](#)

La registrazione di video e audio in un formato digitale comporta l'individuazione del giusto compromesso tra qualità da un lato e dimensioni dei file e il bitrate (o velocità di trasferimento dati) dall'altro. Nella maggior parte dei formati viene utilizzata la compressione per ridurre le dimensioni dei file e il bitrate attraverso la riduzione selettiva della qualità. La compressione è fondamentale per ridurre le dimensioni dei filmati, in modo da poterli memorizzare e riprodurre correttamente.

Quando esportate un file di filmato per la riproduzione su un tipo di dispositivo specifico con una determinata larghezza di banda, scegliete un encoder (codec). I vari encoder utilizzano schemi di conversione diversi per comprimere le informazioni. Ciascun encoder ha un decoder corrispondente che decomprime e interpreta i dati per la riproduzione.

Sono disponibili diversi codec; non esiste un unico codec valido per tutte le situazioni. Ad esempio, il miglior codec per la compressione dei video a cartoni animati in genere non è adeguato per filmati dal vivo.

La compressione può essere *senza perdita di dati* (non viene cioè eliminato alcun dato dell'immagine) o *con perdita di dati* (con eliminazione selettiva di alcuni dati dell'immagine).

Potete controllare molti dei fattori che influenzano la compressione e altri aspetti della codifica nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione. Consultate [Codifica ed esportazione](#).

Nel [sito Web di Adobe](#) è disponibile un'esercitazione video di John Dickinson che mostra come usare Adobe Media Encoder con After Effects e Premiere Pro.

Per ulteriori informazioni sulla codifica e le opzioni di compressione, consultate la seguente domanda e risposta: "[FAQ: What is the best format for rendering and exporting from After Effects?](#)" (Qual è il miglior formato per il rendering e l'esportazione da After Effects?)

Compressione temporale e compressione spaziale

[Torna all'inizio](#)

Le due categorie generali di compressione per i dati video e audio sono *spaziali* e *temporali*. La compressione spaziale viene applicata a un singolo fotogramma di dati, indipendentemente dai fotogrammi circostanti. La compressione spaziale viene spesso definita compressione *intra-fotogramma*.

Nella compressione temporale vengono rilevate le differenze tra fotogrammi contigui e vengono registrate solo tali differenze; i fotogrammi sono quindi descritti in base alle differenze che presentano rispetto al fotogramma precedente. Le aree in cui non si verificano modifiche vengono ripetute dal fotogramma precedente. La compressione temporale viene spesso definita compressione *inter-fotogramma*.

Bitrate

[Torna all'inizio](#)

Il bitrate (*velocità dati*) incide sulla qualità di una clip video e su chi potrà scaricarne il file in base a eventuali limiti di ampiezza di banda.

Se dovete distribuire un video in Internet, create un file con valori di bitrate ridotti. Infatti, sebbene gli utenti con connessioni Internet veloci possano visualizzare i file con periodi di attesa trascurabili, gli utenti con una connessione via modem devono attendere che questi vengano scaricati. Create quindi clip video brevi in modo da mantenere i tempi di download entro limiti accettabili per gli utenti con connessioni via modem.

Frequenza fotogramma

[Torna all'inizio](#)

Un video è una sequenza di immagini visualizzate in rapida successione, in modo da creare l'illusione del movimento. Per *frequenza fotogrammi* si intende il numero di fotogrammi visualizzati al secondo (fps). Maggiore è la frequenza fotogrammi, maggiore è il numero di fotogrammi visualizzati al secondo per riprodurre la sequenza e quindi più fluido appare il movimento. Tuttavia, se si utilizza una frequenza fotogrammi elevata per ottenere una qualità maggiore, si ottiene anche una quantità maggiore di dati e quindi è richiesta una maggiore ampiezza di banda.

Quando si lavora con video con compressione digitale, a una frequenza fotogrammi più elevata corrisponde anche una maggiore dimensione di file. Per ridurre la dimensione file, si può ridurre la frequenza fotogrammi o il bitrate. Se si riduce il bitrate senza modificare la frequenza

fotogrammi, si ottiene una qualità immagine inferiore.

Poiché i video vengono riprodotti meglio con la frequenza fotogrammi nativa (utilizzata al momento della registrazione), se i canali di distribuzione e le piattaforme usate per la riproduzione lo consentono è consigliabile mantenere tale frequenza. Per il video NTSC full-motion, utilizzate 29,97 fps; per il video PAL, utilizzate 25 fps. Se si abbassa la frequenza fotogrammi, Adobe Media Encoder rilascia i fotogrammi con una frequenza lineare. Tuttavia, se occorre ridurre la frequenza fotogrammi, per ottenere il risultato migliore è consigliabile dividere la frequenza per un numero intero. Ad esempio, se la sorgente ha una frequenza fotogrammi di 24 fps, potete ridurla a 12 fps, 8 fps, 6 fps, 4 fps, 3 fps o 2 fps.

Per i dispositivi mobili, utilizzate i predefiniti di codifica specifici del dispositivo. Potete anche utilizzare Adobe Device Central per determinare le impostazioni appropriate per molti dispositivi mobili specifici. Per informazioni su Device Central, consultate l' Aiuto di Device Central.

Nota: se create un file SWF con video incorporato, la frequenza dei fotogrammi del video clip e del file SWF deve essere la stessa. Se si impiegano frequenze diverse, la riproduzione risulta incoerente.

Fotogrammi chiave

[Torna all'inizio](#)

I fotogrammi chiave sono fotogrammi video (o immagini) completi inseriti a intervalli regolari in una clip video. I fotogrammi compresi tra fotogrammi chiave contengono informazioni sui cambiamenti che si verificano tra un fotogramma chiave e quello successivo.

Nota: i fotogrammi chiave non sono la stessa cosa dei keyframe, ossia i marcatori che definiscono le proprietà dell'animazione in determinati momenti.

Per impostazione predefinita, Adobe Media Encoder determina automaticamente l'intervallo tra fotogrammi chiave (distanza tra i fotogrammi chiave) in base alla frequenza fotogrammi della clip video. Il valore della distanza tra fotogrammi chiave indica al codificatore la frequenza con cui valutare nuovamente l'immagine video e registrare nel file un fotogramma completo (o fotogramma chiave).

Se la ripresa presenta molti cambiamenti di scena o rapidi movimenti o animazioni, può essere opportuno usare un valore di distanza più basso. Una distanza di fotogramma chiave più ridotta corrisponde a un file di output più grande.

La distanza tra fotogrammi chiave incide sulla capacità di ricerca Flash Player (con le funzioni Avanza e Riavvolgi) in un file FLV o F4V. Flash Player può solo avanzare da fotogramma chiave a fotogramma chiave; se si desidera quindi poter passare a sezioni diverse ed effettuare pause su specifici fotogrammi, scegliete un valore ridotto di distanza tra fotogrammi.

Se riducete la distanza tra fotogrammi chiave, aumentate il bitrate del file video in modo da mantenere una qualità immagine equivalente.

Proporzioni dell'immagine e dimensioni dei fotogrammi

[Torna all'inizio](#)

Come la frequenza fotogrammi, le dimensioni dei fotogrammi di un file sono importanti per la produzione di video di alta qualità. A un determinato valore di bitrate, infatti, un aumento delle dimensioni dei fotogrammi riduce la qualità del video.

Le proporzioni di un'immagine sono il rapporto tra la larghezza e l'altezza. Le proporzioni di un'immagine più comuni sono 4:3 (televisione standard) e 16:9 (televisione widescreen e ad alta definizione).

Proporzioni dei pixel

[Torna all'inizio](#)

Nella maggior parte della computergrafica si utilizzano pixel quadrati, con proporzioni di larghezza rispetto all'altezza pari a 1:1.

In alcuni formati video digitali, i pixel non sono quadrati. Ad esempio, il formato di video digitale (DV) standard NTSC ha una dimensione fotogramma di 720 x 480 pixel ed è visualizzato con proporzioni 4:3. Ogni pixel è quindi non quadrato, con proporzioni (PAR) pari a 0,91: (pixel più alto e stretto).

Video interlacciato e non interlacciato

[Torna all'inizio](#)

Nei video interlacciati, ogni fotogramma è composto da due campi. Ciascun campo contiene la metà del numero di linee orizzontali presenti nel fotogramma; il campo superiore (Campo 1) contiene tutte le linee di numero dispari e il campo inferiore (Campo 2) contiene tutte le linee di numero pari. Nella visualizzazione di ciascun fotogramma nei monitor video interlacciati (ad esempio, in un televisore), prima vengono riprodotte tutte le linee di un campo e quindi quelle dell'altro campo. L'ordine dei campi specifica quale campo deve essere riprodotto per primo. Nel video NTSC, i nuovi campi vengono tracciati sullo schermo alla frequenza di 59,94 volte al secondo, corrispondente a una frequenza fotogrammi di 29,97 fotogrammi al secondo.

I fotogrammi video non interlacciati non sono separati in campi. Nella visualizzazione di ciascun fotogramma video (ad esempio il monitor di un computer) non interlacciato nei monitor a scansione progressiva tutte le linee orizzontali, dall'alto verso il basso, vengono riprodotte in un'unica operazione.

Adobe Media Encoder deinterlaccia il video prima della codifica ogni volta che scegliete di codificare una sorgente interlacciata in un output non interlacciato.

I formati video FLV e F4V per Flash Player

[Torna all'inizio](#)

I formati FLV e F4V sono formati contenitore, ciascuno dei quali è associato a un insieme di formati video e audio.

Generalmente, i file F4V contengono dati video che vengono codificati mediante il codec video H.264 e il codec audio AAC. Tali file possono essere riprodotti da Flash Player 9.0.r115 e versioni successive. Il codec video H.264 viene definito anche MPEG-4 AVC (Advanced Video Coding). Il codec video H.264 fornisce video di alta qualità con un basso bitrate, rispetto al codec video On2 VP6.

Oltre al formato contenitore F4V, Flash Player 9.0.115.0 e versioni successive supportano i formati di file derivati dal formato contenitore standard MPEG-4. Questi formati di file comprendono MP4, M4A, MOV, MP4V, 3GP e 3G2, se contengono video H.264 o audio codificato HE-AAC v2 o entrambi.

Generalmente, i file FLV contengono dati video che vengono codificati mediante il codec On2 VP6 o Sorenson Spark e i dati audio codificati mediante un codec audio MP3. Tali file possono essere riprodotti da Flash Player 8 e versioni successive. Adobe Media Encoder CS5 può importare e codificare file FLV mediante il codec video On2 VP6, non il codec Sorenson Spark.

Nota: il video codificato con il codec On2 VP6 in un contenitore FLV può contenere un canale alfa a 8 bit (che rappresenta la trasparenza) per consentire la composizione del video. il video codificato con il codec H.264 in un contenitore F4V non include un canale alfa.

H.264 e On2 VP6 utilizzano sia la compressione temporale che spaziale.

Per ulteriori informazioni sui formati FLV e F4V e sugli encoder H.264 e On2 VP6, consultate “Formati video e Flash” in *Uso di Flash Professional CS5*.

Nel [sito Web di Adobe](#) Fabio Sonnatì offre consigli sulle impostazioni per filmati H.264 (F4V) per dispositivi mobili.

Video HD (High Definition, ad alta definizione)

[Torna all'inizio](#)

Per video HD (alta definizione) si intende un formato video con dimensioni pixel superiori a quelli del formato video SD (definizione standard). In genere, definizione standard si riferisce ai formati digitali con risoluzione vicina a quella degli standard TV analogici, come NTSC e PAL (circa 480 o 576 righe verticali, rispettivamente). I formati HD più comuni hanno dimensioni pixel di 1280x720 o 1920x1080, con proporzioni di 16:9.

I formati video HD includono i tipi interlacciato e non interlacciato. Normalmente, i formati con la risoluzione superiore sono quelli interlacciati con la frequenza fotogrammi più alta, poiché i video non interlacciati a queste dimensioni pixel richiederebbero una frequenza fotogrammi insostenibile.

I formati video HD sono identificati dalla dimensione pixel verticale, modalità di scansione e frequenza fotogrammi o campi (a seconda della modalità di scansione). Ad esempio, 1080i60 denota una scansione interlacciata di 60 campi interlacciati da 1920x1080 al secondo; 720p30 denota invece una scansione progressiva di 30 fotogrammi da 1280x720 non interlacciati al secondo. In entrambi i casi, la frequenza di fotogrammi è di circa 30 fotogrammi al secondo.

Trish e Chris Meyer forniscono suggerimenti per la pianificazione e la distribuzione di lavori ad alta definizione e widescreen in articoli sul sito Web ProVideo Coalition:

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

Altri argomenti presenti nell’Aiuto

 [Adobe Device Central](#)

 [Formati video e Flash](#)

 [Rendering ed esportazione di una composizione come file FLV o F4V](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Suggerimenti per la compressione

Suggerimenti per la compressione video

Lavorare con il video nel formato nativo del progetto fino all'output finale Utilizzate riprese non elaborate o almeno a cui sia stata applicata solo la compressione minore possibile. Ogni volta che comprimate il video mediante un encoder in perdita, la qualità del video diminuisce. Anche se spesso una certa perdita di qualità è accettabile, la nuova registrazione e la ricompressione di video già compresso può determinare un calo qualitativo superiore a quello accettabile. Inoltre, il video che è già stato codificato e compresso potrebbe contenere disturbi e artefatti che fanno sì che il successivo passaggio di codifica e compressione richieda un tempo maggiore o generi un file più grande.

Utilizzare riprese brevi Tagliate l'inizio e la fine del video e rimuovete eventuali contenuti superflui. Vedete [Ritagliare e tagliare la sorgente prima della codifica](#).

Regolare le impostazioni di compressione Se dopo la compressione il video è ancora di ottima qualità, provate a modificare le impostazioni per cercare di ridurre le dimensioni del file. Provate il metraggio e modificate le impostazioni di compressione fino a ottenere la migliore impostazione possibile per il video che state comprimendo. Tutti i video dispongono di vari attributi che influiscono sulla compressione e sulle dimensioni del file. Le impostazioni ottimali variano quindi in base al video specifico. Consultate [Codifica ed esportazione](#).

Limitare il movimento rapido Per tenere sotto controllo le dimensioni del file, cercate di limitare il movimento. Qualsiasi movimento fa aumentare le dimensioni del file. Esempi di movimento sono le riprese video mosse, le rotazioni e le zoomate. Per rimuovere i movimenti estranei, potete usare le funzionalità di stabilizzazione del movimento di [After Effects](#).

Scegliere dimensioni appropriate Consultate [Proporzioni dell'immagine e dimensioni dei fotogrammi](#)

Selezionare una frequenza di fotogrammi appropriata Consultate [Frequenza fotogramma](#).

Scegliere un numero di fotogrammi chiave adeguato Consultate [Fotogrammi chiave](#).

Ridurre disturbo e granulosità Il disturbo e la granulosità nelle immagini sorgenti fanno aumentare le dimensioni dei file codificati. Idealmente, per ridurre il disturbo e la granulosità, utilizzate le utilità di [Adobe Premiere Pro](#) o di [After Effects](#). Per ridurre il disturbo potete utilizzare anche il filtro [Controllo sfocatura](#) di [Adobe Media Encoder](#), a scapito della qualità dell'immagine. Vedete [Impostazioni di esportazione Filtri](#).

Suggerimenti per la compressione audio

Le considerazioni relative alla produzione video valgono anche per la produzione di file audio. Per ottenere una buona compressione audio, partite da un file audio privo di distorsioni e di artefatti udibili introdotti dalla registrazione originale.

Se state codificando materiale proveniente da un CD, provate a registrare il file utilizzando il trasferimento digitale diretto anziché l'input analogico della scheda audio. La scheda audio introduce infatti una conversione digitale-analogico e analogico-digitale superflua, che può aggiungere disturbi all'audio trasferito. Esistono strumenti per il trasferimento digitale diretto sia per Windows sia per Mac OS. Per registrare da una sorgente analogica, utilizzate una scheda audio della migliore qualità disponibile.

Nota: se il file sorgente audio è mono, è consigliabile effettuare una codifica mono per l'utilizzo in Flash. Se effettuate la codifica con [Adobe Media Encoder](#) e uno dei suoi predefiniti di codifica, verificate se questo sia impostato per la codifica stereo o mono e, se necessario, selezionate *Mono*.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Preferenze

- [Generali](#)
- [Media](#)
- [Metadati](#)
- [Memoria](#)

- Per aprire la finestra di dialogo Preferenze, scegliete Modifica > Preferenze (Windows) o Adobe Media Encoder > Preferenze (Mac OS).
- Per ripristinare le impostazioni delle preferenze predefinite, tenete premuto Ctrl+Alt+Maius (Windows) o Comando+Opzione+Maiusc (Mac OS) all'avvio dell'applicazione.

Generali

[Torna all'inizio](#)

Incrementa nome file di output se esiste già un file con lo stesso nome Per impostazione predefinita, se indicate ad Adobe Media Encoder di creare un file di output con lo stesso nome di un file esistente nella stessa posizione, Adobe Media Encoder incrementerà il nome del nuovo file. Ad esempio, se codificate una clip video e create il file di output denominato video.flv e successivamente codificate nuovamente lo stesso file senza prima eliminare video.flv, Adobe Media Encoder assegna al nuovo file il nome video_1.flv.

Importante: Per evitare la sovrascrittura dei file, assegnate ai file dei nomi che non possano essere facilmente sovrascritti da altri file per errore.

All'uscita rimuovi file completati dalla coda All'uscita dall'applicazione, rimuove dalla coda tutti gli elementi codificati.

Avverti per interruzione coda o rimozione file Per impostazione predefinita, Adobe Media Encoder emette un messaggio di avvertenza se si tenta di interrompere una codifica, rimuovere un file o spostare le cartelle esaminate in fase di codifica.

Riproduci segnale acustico al termine della codifica In Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive, viene emesso un segnale acustico al termine della codifica.

Avvia coda automaticamente se inattivo per Il processo di codifica inizia automaticamente entro il lasso di tempo specificato dopo che un elemento è stato aggiunto alla coda. Il timer del conto alla rovescia viene azzerato quando si interagisce con l'applicazione. Deselezionate l'opzione per disattivare l'avvio automatico. In Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive, questa preferenza è disattivata per impostazione predefinita.

Mostra tempo di codifica trascorso per coda Mostra il tempo trascorso dall'avvio della codifica in Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive.

Anteprima durante la codifica Durante il processo di codifica i video vengono visualizzati nella sezione Codifica corrente. Per migliorare le prestazioni, si consiglia di disattivare questa preferenza.

Inserisci file di output in Per impostazione predefinita, Adobe Media Encoder colloca i file esportati nella stessa cartella della clip video sorgente. Per scegliere una cartella di destinazione diversa in cui inserire le clip multimediali codificate, selezionate l'opzione Inserisci file di output in e fate clic su Sfoglia.

Lingua La lingua da usare con Adobe Media Encoder. Per Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive, questa preferenza si trova nella categoria Aspetto.

Formato visualizzazione Il formato e la base temporale da utilizzare per la visualizzazione del tempo. Per Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive, questa preferenza si trova nella categoria Aspetto.

Luminosità interfaccia utente Luminosità dell'interfaccia di Adobe Media Encoder. Per Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive, questa preferenza si trova nella categoria Aspetto.

Media

[Torna all'inizio](#)

Consultate Gestione del database della cache multimediale.

Metadati

[Torna all'inizio](#)

Scrivi ID XMP nei file durante l'importazione Scrive un identificatore univoco nei file importati che non ne contengono già uno.

Per informazioni sull'altra n nella categoria Metadati, vedete [Esportazione e metadati XMP sottili](#).

Memoria

[Torna all'inizio](#)

RAM riservata per altre applicazioni Adobe Media Encoder condivide un pool di memoria con Adobe Premiere Pro, After Effects e Encore. Il valore di RAM riservata indica la quantità di memoria presente in questo pool di memoria. Questo valore può essere influenzato assegnando più o meno RAM ad altre applicazioni (e al sistema operativo). Assegnate più RAM alle applicazioni che condividono il pool di memoria diminuendo il valore di RAM riservata per altre applicazioni.

Importante: non impostate RAM riservata per altre applicazioni su un valore molto basso. Privare di memoria il sistema operativo e le altre applicazioni può determinare un calo di prestazioni.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Codifica ed esportazione

Il contenuto di alcuni collegamenti potrebbe essere disponibile solo in inglese.

Impostazioni di esportazione - Riferimento

[Panoramica sulla finestra di dialogo Impostazioni esportazione](#)

[Ritagliare e tagliare la sorgente prima della codifica](#)

[Impostazioni degli effetti](#)

[Impostazioni di esportazione video](#)

[Impostazioni di esportazione Multiplexer](#)

[Impostazioni di esportazione audio](#)

[Impostazioni di esportazione FTP](#)

[Esportazione e metadati XMP sottili](#)

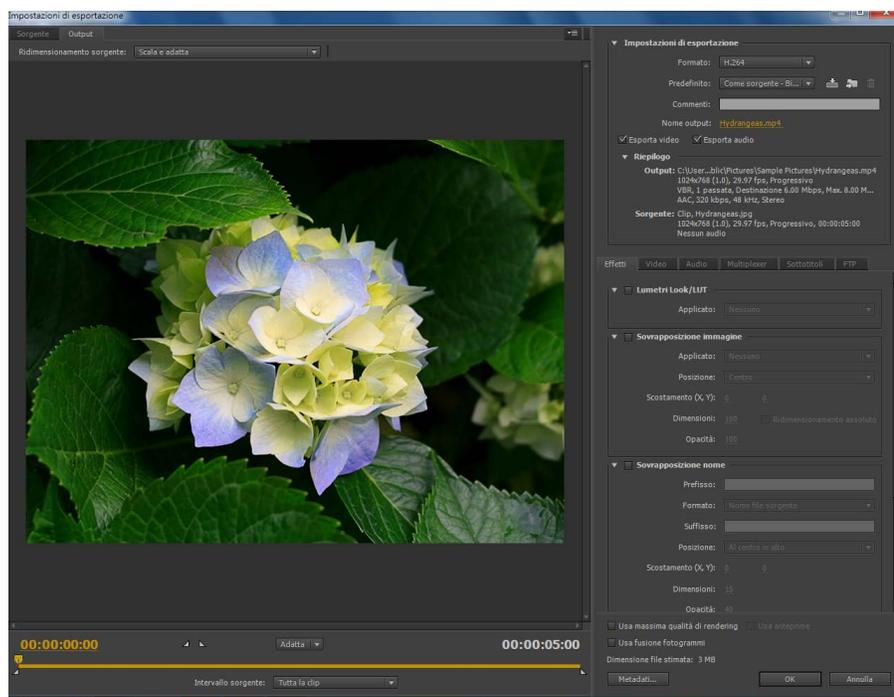
[Predefiniti Come sorgente](#)

[Sottotitoli codificati](#)

[Torna all'inizio](#)

Panoramica sulla finestra di dialogo Impostazioni esportazione

Per aprire la finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, selezionate Impostazioni di esportazione dal menu di scelta rapida della risorsa oppure scegliete Modifica > Impostazioni di esportazione.



La finestra di dialogo Impostazioni di esportazione include un'ampia area di visualizzazione a sinistra, contenente i pannelli Sorgente e Output. Le altre schede della finestra di dialogo Impostazioni di esportazione includono le impostazioni di codifica disponibili per il formato selezionato. Per informazioni sull'uso delle varie opzioni di codifica nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, consultate [Codifica ed esportazione](#). Per informazioni sull'uso dei controlli nell'area della timeline e sull'area di visualizzazione dell'immagine per ritagliare e tagliare l'elemento sorgente, vedete [Ritagliare e tagliare la sorgente prima della codifica](#). Per una dimostrazione della finestra di dialogo Impostazioni di esportazione e alcune impostazioni consigliate per i video da pubblicare sul Web, guardate [questa esercitazione video di Richard Harrington](#).

Area di visualizzazione dell'immagine

- Per alternare tra la l'anteprima di un'immagine con o senza correzione delle proporzioni pixel, scegliete Correzione proporzioni pixel dal menu del pannello nella parte superiore destra del pannello Sorgente o Output.
- Per ingrandire e ridurre l'immagine di anteprima, scegliete il livello di zoom dal menu Seleziona livello zoom al di sopra della timeline.

 Potete inoltre ridurre l'immagine zoom premendo **Ctrl + trattino** (Windows) o **Comando + trattino** (Mac OS). Potete ingrandire l'immagine premendo **Ctrl+segno uguale** (Windows) o **Comando+segno uguale** (Mac OS). Queste scelte rapide da tastiera utilizzano la tastiera principale, non i tasti simili presenti sul tastierino numerico.

Timeline e visualizzazione del tempo

Una visualizzazione del tempo e una timeline si trovano sotto l'area di visualizzazione dell'immagine sia nel pannello Sorgente che nel pannello Output. La timeline include un indicatore del tempo corrente, una barra dell'area di visualizzazione e i pulsanti per impostare i punti di attacco e di stacco.

Per spostare l'indicatore del tempo corrente, fate clic o trascinate la visualizzazione del tempo corrente oppure trascinate l'indicatore stesso. Potete anche digitare il codice di tempo direttamente nella visualizzazione del tempo corrente per portare l'indicatore del sul fotogramma corrispondente.

[Torna all'inizio](#)

Ritagliare e tagliare la sorgente prima della codifica

Potete tagliare il video in modo da codificare ed esportare solo una parte del video o audio sorgente.

1. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, fate clic sulla scheda Sorgente o Output.
2. Per tagliare il video, impostate un punto di attacco (primo fotogramma) e di stacco (ultimo fotogramma). Potete impostare il punto di attacco o il punto di stacco sul tempo corrente facendo clic sul pulsante Imposta attacco o Imposta stacco al di sopra della timeline, oppure trascinando l'icona Attacco o Stacco nella timeline. Potete anche impostare un punto di attacco con il tasto "I" e un punto di stacco con il tasto "O".

Il menu Intervallo sorgente può contenere le seguenti opzioni:

- Area di lavoro: ritaglia l'area di lavoro specificata nei progetti Premiere Pro e After Effects.
- Attacco/stacco: taglia fino ai marcatori di attacco e stacco impostati sulle clip o sequenze da Premiere Pro e After Effects.
- Tutta la clip/Tutta la sequenza: utilizza l'intera durata della clip o sequenza.
- Personale: taglia fino ai marcatori di attacco e stacco impostati in Adobe Media Encoder.

Nota: Adobe Media Encoder rispetta le informazioni sul codice di tempo in un file sorgente. Se la sorgente inizia da 00:00:05:00, la timeline per l'elemento in Adobe Media Encoder inizia anch'essa da 00:00:05:00 e non da zero. Queste informazioni sul codice di tempo sono incluse nel file di output codificato.

3. Per ritagliare l'immagine, fate clic sul pulsante Ritaglia il video di output  nell'angolo superiore sinistro del pannello Sorgente.
4. Per vincolare le proporzioni dell'immagine ritagliata, scegliete un'opzione dal menu Proporzioni Ritaglio.
5. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Trascinate i lati o le maniglie d'angolo del riquadro di ritaglio.
 - Immettete i valori per A sinistra, In alto, A destra, In basso nei pixel.

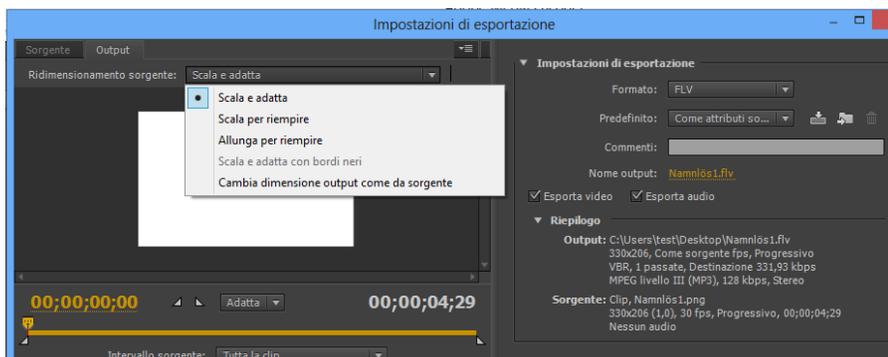
- Fate clic sulla scheda Output per visualizzare un'anteprima dell'immagine ritagliata.
- Dal menu Ridimensionamento sorgente nel pannello Output, selezionate l'opzione di ridimensionamento desiderata. Per ulteriori informazioni sulle opzioni di ridimensionamento, consultate [Ridimensionamento dei fotogrammi sorgente](#).

Nota: per ripristinare un'immagine non ritagliata, fate nuovamente clic sul pulsante *Ritaglia il video di output* .

Ridimensionamento dei fotogrammi sorgente

Utilizzate le opzioni del menu Ridimensionamento sorgente nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione per ridimensionare in modo ottimale i fotogrammi sorgente nei fotogrammi di output di dimensioni diverse.

In Adobe Media Encoder CS6 e versioni successive, non è necessario attivare un ritaglio prima di utilizzare questa opzione. Inoltre, questa impostazione è disponibile per qualsiasi formato di output con dimensioni di fotogramma modificabili.



Opzioni Ridimensionamento sorgente

Scala e adatta Questa opzione ridimensiona il fotogramma sorgente in base al fotogramma di output mantenendo le proporzioni pixel della sorgente. Ove necessario, ai fotogrammi sorgente viene applicato il letterboxing o pillarboxing.

Se avete ritagliato il video, le dimensioni del video ritagliato vengono regolate in base ai valori di larghezza e altezza fotogramma specificati nella scheda Video. Se le proporzioni definite da tali valori non corrispondono a quelle del video ritagliato, nel metraggio codificato saranno presenti delle barre nere.

Scala per riempire Questa opzione ridimensiona il fotogramma sorgente fino a riempire completamente il fotogramma di output; se necessario il fotogramma sorgente viene ritagliato. Le proporzioni pixel del fotogramma sorgente vengono mantenute.

Allunga per riempire Questa opzione ridimensiona il fotogramma sorgente fino a riempire completamente il fotogramma di output. Le proporzioni pixel della sorgente *non* vengono mantenute; di conseguenza si possono verificare distorsioni se le proporzioni del fotogramma di output sono diverse da quelle del fotogramma sorgente.

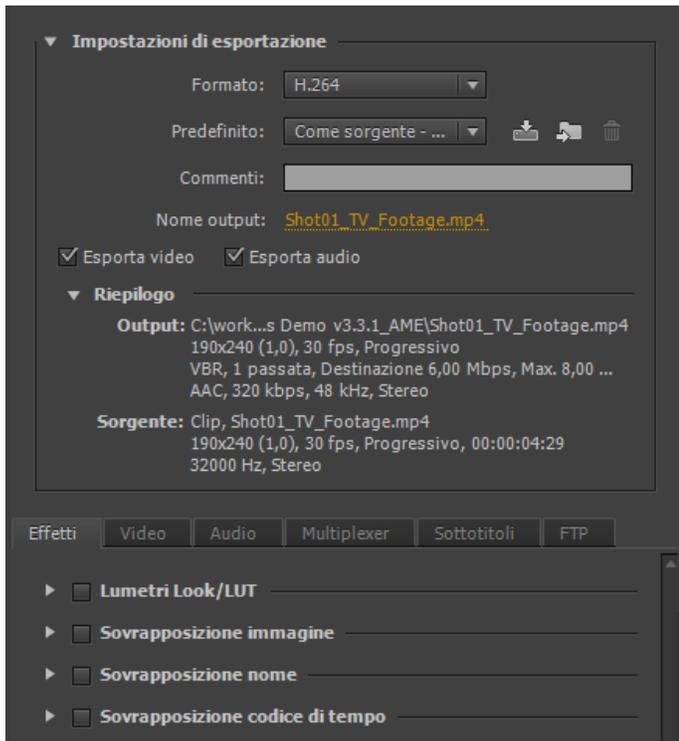
Scala e adatta con bordi neri Il fotogramma sorgente, inclusa l'area ritagliata, viene ridimensionato per adattarsi al fotogramma di output. Le proporzioni pixel vengono mantenute. Al video viene applicato un bordo nero, anche se la dimensione della destinazione è inferiore a quella del video sorgente.

Cambia dimensione output come da sorgente Imposta automaticamente l'altezza e la larghezza di output come l'altezza e la larghezza del fotogramma ritagliato, ignorando le impostazioni delle dimensioni fotogramma di output.

Selezionate questa impostazione se desiderate esportare il contenuto per utilizzarlo in Flash Player o altre applicazioni Web senza i bordi neri dell'effetto letterbox o pillarbox.

[Torna all'inizio](#)

Impostazioni degli effetti



Nell'ultima versione di Adobe Media Encoder, la finestra di dialogo Impostazioni esportazione contiene un nuovo pannello Effetti. Nel pannello Effetti sono disponibili quattro nuovi effetti.

È possibile salvare, importare ed esportare le impostazioni Effetti allo stesso modo degli altri predefiniti. Per ulteriori informazioni consultate Predefiniti personalizzati.

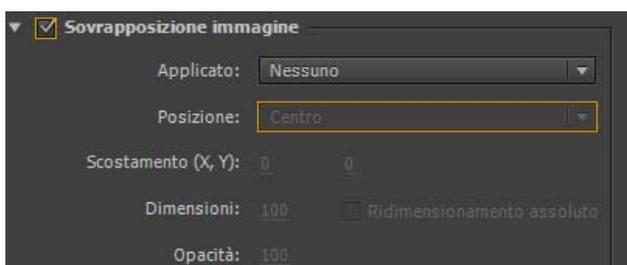
Effetto Lumetri

Usate l'effetto Lumetri per applicare alla sequenza video diverse correzioni cromatiche. Le quattro categorie principali degli effetti Lumetri disponibili sono:

- Cinematica
- Desaturazione
- Stile
- Temperatura

Potete anche applicare Look e LUT personalizzati creati in Adobe SpeedGrade o in un'altra applicazione per la correzione dei colori. Scegliete Seleziona dal menu a discesa Applicato per applicare un file Look o LUT personalizzato.

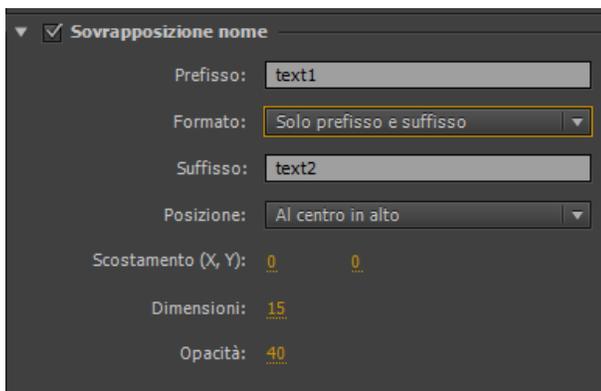
Sovrapposizione immagine



Utilizzate Sovrapposizione immagine per sovrapporre un'immagine alla sequenza. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- Applicato: consente di individuare e selezionare l'immagine da sovrapporre.
- Posizione: consente di impostare la posizione relativa per la sovrapposizione all'interno del fotogramma di output. Ad esempio: al centro, in alto a sinistra e in basso a destra.
- Scostamento: consente di specificare lo scostamento orizzontale e verticale (in pixel) da applicare all'immagine.
- Dimensione: consente di regolare le dimensioni dell'immagine. Per impostazione predefinita, la dimensione della sovrapposizione dell'immagine viene regolata automaticamente in base alla dimensione fotogramma di output corrente. Ciò significa che l'immagine verrà sovrapposta in base alla sua dimensione relativa indipendentemente dalla risoluzione di output. Se l'opzione Ridimensionamento assoluto è selezionata, la dimensione della sovrapposizione immagine è collegata alla dimensione nativa dell'immagine sorgente. Con l'opzione Ridimensionamento assoluto selezionata, la sovrapposizione immagine risulterà più piccola con risoluzioni di output più elevate e più grande con risoluzioni di output più basse.
- Opacità: consente di specificare l'opacità dell'immagine.

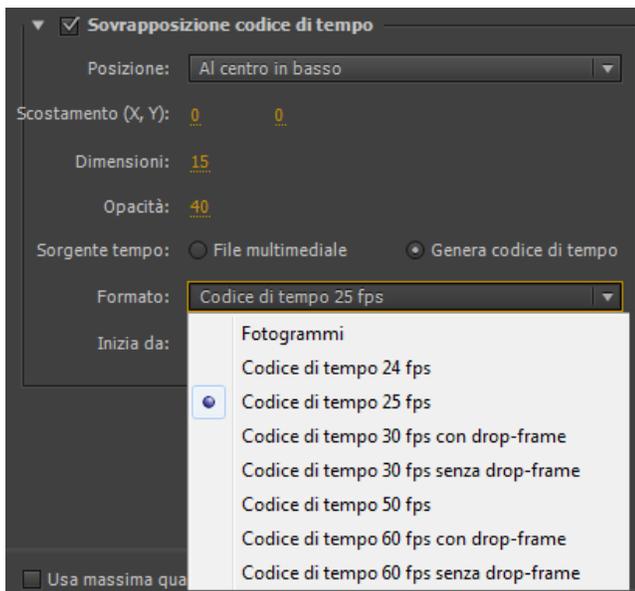
Sovrapposizione nome



Questo effetto consente di sovrapporre del testo nella sequenza video. Con questo effetto sono disponibili le seguenti opzioni:

- Prefisso: consente di immettere il testo da visualizzare all'inizio del nome file.
- Suffisso: consente di specificare il testo del suffisso.
- Formato: consente di specificare le opzioni per la visualizzazione del nome. Sono disponibili le seguenti opzioni:
 - Solo prefisso e suffisso
 - Nome file sorgente
 - Nome file sorgente (senza estensione)
 - Nome file di output
 - Nome file di output (senza estensione)
- Posizione: consente di impostare la posizione relativa del testo all'interno del fotogramma di output. Ad esempio: al centro, in alto a sinistra e in altro al centro.
- Scostamento: consente di specificare lo spostamento orizzontale e verticale (in pixel) del nome.
- Dimensione: consente di regolare le dimensioni del nome.
- Opacità: consente di specificare l'opacità dello sfondo nero dietro al testo.

Sovrapposizione codice di tempo



Questo effetto consente di sovrapporre il codice di tempo all'output video. Per l'effetto Sovrapposizione codice di tempo sono disponibili le seguenti opzioni aggiuntive:

- Posizione: consente di impostare la posizione relativa del codice di tempo all'interno del fotogramma di output. Ad esempio: al centro, in alto a sinistra e in alto al centro.
- Scostamento: consente di specificare lo spostamento orizzontale e verticale (in pixel) del codice di tempo all'interno del fotogramma di output.
- Dimensione: consente di regolare le dimensioni del codice di tempo.
- Sorgente tempo: consente di specificare come viene generato il codice di tempo.
 - File multimediale: consente di leggere il codice di tempo dal file sorgente. Se non viene rilevato alcun file multimediale sorgente, la sovrapposizione codice di tempo inizia da zero e corrisponde alla frequenza fotogrammi della sorgente.
 - Scostamento in fotogrammi: consente di specificare di quanti fotogrammi debba essere scostato il codice di tempo sorgente. Per questo Scostamento è possibile specificare valori positivi o negativi.
 - Genera codice di tempo: consente di specificare il codice di tempo personalizzato da sovrapporre al video. Quando questa opzione è selezionata, scegliete una frequenza fotogrammi e un metodo di conteggio dal menu a discesa Formato. Potete anche specificare un codice di tempo con inizio personalizzato.

[Torna all'inizio](#)

Impostazioni di esportazione video

Adobe Media Encoder può essere usato sia come applicazione autonoma che come componente di Adobe Premiere Pro, After Effects e Flash Professional. In alcuni contesti (compreso il rendering e l'esportazione da Premiere Pro) le opzioni di codifica possono essere impostate nella finestra di dialogo completa Impostazioni di esportazione di Adobe Media Encoder. In altri contesti (compreso il rendering e l'esportazione da After Effects) le opzioni di codifica vengono impostate in una finestra di dialogo Opzioni specifica del formato che presenta soltanto un sottoinsieme delle opzioni di codifica.

Con Adobe Media Encoder vengono forniti numerosi predefiniti, ciascuno dei quali imposta le varie opzioni necessarie per i requisiti di output più comuni. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione o nella finestra di dialogo Opzioni specifica per i vari formati, le opzioni disponibili nella scheda Video dipendono dal formato specificato.

Le opzioni non documentate in questa sezione sono specifiche per il formato selezionato oppure non richiedono documentazione. Per informazioni dettagliate, consultate le specifiche del formato selezionato. Ad esempio, i formati MPEG includono numerose opzioni avanzate non elencate qui. Per informazioni dettagliate sulle opzioni non elencate, consultate le specifiche per il formato MPEG-2 (ISO/IEC 13818) e il [sito web Wikipedia](#).

Nota: alcune schede di cattura e software plug-in dispongono di finestre di dialogo con opzioni specifiche. Se le opzioni visualizzate sono diverse dalle opzioni descritte qui, consultate la documentazione relativa alla scheda di cattura o al plug-in.

Per informazioni generali sulle impostazioni di compressione, consultate [Suggerimenti per la compressione](#).

Standard TV Conferma l'output allo standard NTSC o PAL. Quando è impostato su Automatico (basato sulla sorgente), Adobe Media Encoder

imposta automaticamente questo valore in modo che corrisponda alla sorgente. Ad esempio, se la frequenza fotogrammi del file sorgente è di 25 fps, Adobe Media Encoder imposta lo standard TV su PAL.

Dimensioni fotogramma Dimensioni, in pixel, del fotogramma di output. Quando è impostato su Automatico (basato sulla sorgente), Adobe Media Encoder imposta automaticamente questo valore in modo che corrisponda alle dimensioni dei fotogrammi della sorgente. Consultate [Proporzioni dell'immagine e dimensioni dei fotogrammi](#).

Frequenza fotogrammi Frequenza fotogrammi del file di output in fotogrammi al secondo. Alcuni codec supportano un set specifico di frequenze fotogrammi. Quando è impostato su Automatico (basato sulla sorgente), Adobe Media Encoder imposta automaticamente questo valore in modo che corrisponda alla frequenza fotogrammi della sorgente. Consultate [Frequenza fotogrammi](#).

Ordine di campo o tipo di campo Specifica se il file di output contiene fotogrammi progressivi o fotogrammi costituiti da campi interlacciati e, nell'ultimo caso, quale campo verrà scritto per primo. Progressivo è l'impostazione corretta per la visualizzazione al computer e di pellicole cinematografiche. Scegliete Prima campo superiore o Prima inferiore al momento dell'esportazione video per un mezzo interlacciato, come NTSC o PAL. Quando è impostato su Automatico (basato sulla sorgente), Adobe Media Encoder imposta automaticamente questo valore in modo che corrisponda all'ordine dei campi della sorgente. Consultate [Video interlacciato e non interlacciato](#).

Proporzioni o proporzioni dei pixel Selezionate le proporzioni pixel appropriate per il tipo di output. Quando le proporzioni pixel (visualizzate tra parentesi) sono pari a 1.0, l'output avrà pixel quadrati; tutte le altre avranno pixel non quadrati. Poiché generalmente i computer visualizzano i pixel come quadrati, il contenuto che utilizza proporzioni pixel non quadrati appare allungato, quando viene visualizzato su un computer, ma appare con le proporzioni corrette quando viene visualizzato su un monitor. Quando è impostato su Automatico (basato sulla sorgente), nel formato H.264 Blu-ray, MPEG-2 Blu-ray, o MPEG-2-DVD, Adobe Media Encoder imposta automaticamente questo valore in modo che corrisponda alle proporzioni pixel della sorgente. Consultate [Proporzioni dei pixel](#).

Profilo Specifica se Adobe Media Encoder utilizzerà il profilo Linea di base, Principale o Altezza.

Nota: *le impostazioni Profilo e Livello si riferiscono ai formati che utilizzano varianti di codifica MPEG, tra cui la variante H.264. Spesso, le impostazioni consigliate sono una combinazione delle impostazioni Profilo e Livello. Ad esempio, una raccomandazione comune per la codifica di alta qualità per la distribuzione Internet è di impostare il profilo Altezza, Livello 5.1. Per ulteriori informazioni consultate il [sito Web Wikipedia](#).*

Livello Livello utilizzato da Adobe Media Encoder, con intervalli che differiscono a seconda del formato di output. Questa impostazione, in parte, specifica un bitrate massimo.

Qualità Generalmente, i valori più elevati fanno aumentare il tempo di rendering e la qualità delle immagini.

Buona Crea un equilibrio tra la qualità delle immagini e la quantità di tempo necessaria per codificare il video. Questa è l'impostazione predefinita.

Migliore Crea la qualità dell'immagine migliore possibile, ma sostanzialmente richiede più tempo per codificare il video.

Velocità Specifica che il video deve essere codificato il più rapidamente possibile. Tuttavia, l'immagine sarà di bassa qualità. Consigliata per il contenuto video utilizzato nelle distribuzioni di prova.

Esporta come sequenza Per i formati di immagini fisse, selezionate questa opzione per esportare una serie di file di immagini fisse numerate in sequenza.

Tipo intestazione Specifica l'intestazione SMPTE/DPX o Cineon.

Ridimensiona video Selezionando questa opzione è possibile modificare le dimensioni di larghezza e altezza fotogramma rispetto alle dimensioni del file o della sequenza di input. Potete anche fare clic su un pulsante per mantenere le proporzioni intatte durante il ridimensionamento.

Profondità Profondità colore in bit per pixel.

Passate di codifica Numero di volte che il codificatore analizzerà la clip prima della codifica. Dei passaggi multipli fanno aumentare il tempo necessario per codificare il file, ma generalmente determinano una compressione più efficiente e immagini di qualità più elevata.

Fotogrammi M Numero di fotogrammi B (fotogrammi bidirezionali) tra fotogrammi I consecutivi (intra-fotogrammi) e fotogrammi P (fotogrammi previsti).

Fotogrammi N Numero di fotogrammi tra fotogrammi I (intra-fotogrammi). Questo valore deve essere un multiplo del valore M.

Profilo semplice Disponibile solo quando si esporta nel formato video FLV utilizzando il codec On2 VP6, selezionando Profilo semplice si ottimizza il contenuto video con la risoluzione più elevata che verrà riprodotto sui vecchi computer o su altri dispositivi con memoria e risorse di elaborazione limitate.

Inferiore [% valore di destinazione] Disponibile solo quando si esporta nel formato video FLV utilizzando il codec On2 VP6, questa opzione consente di specificare la percentuale di frequenza dati da girare, in modo tale che siano disponibile dati aggiuntivi nel buffer, per migliorare le sezioni difficili.

GOP chiuso ogni La frequenza di ciascun gruppo chiuso di immagini (GOP chiuso), che non possono fare riferimento ai fotogrammi al di fuori del GOP chiuso. Un GOP consiste in una sequenza di fotogrammi I, B e P. (Questa opzione è disponibile se si sceglie il formato MPEG-2.)

Bitrate Numero di megabit al secondo. Dei formati diversi presentano opzioni di bitrate diverse. Il bitrate minimo differisce in base al formato. Ad esempio, per DVD MPEG-2, il valore bitrate minimo è di 1,5 Mbps.

Consultate [Bitrate](#).

Modalità bitrate o Codifica bitrate Specifica se il codec genera un bitrate costante (CBR) o variabile (VBR) nel file esportato:

Costante Genera una frequenza dati uniforme, con possibili fluttuazioni di qualità da fotogramma a fotogramma a seconda dell'entità della compressione richiesta.

Variabile vincolata Genera una qualità più uniforme, consentendo la fluttuazione dell'entità di compressione e quindi della frequenza dati.

Variabile non vincolata Consente alla frequenza dati di un file esportato di variare senza limite, con l'opzione di prendere come riferimento un bitrate medio.

VBR, 1 passate Bitrate variabile, con encoder che fa un'unica passata attraverso il file dall'inizio alla fine. La codifica a una sola passata richiede un tempo inferiore rispetto alla codifica a due passate, ma non consente di ottenere la stessa qualità nell'output.

VBR, 2 passate Bitrate variabile, con encoder che fa due passate attraverso il file, dall'inizio alla fine, e quindi dalla fine all'inizio. La seconda passata allunga i tempi di elaborazione, ma assicura una maggiore efficienza di codifica e in molti casi un output di qualità più elevata.

Nota: *quando si confrontano file CBR e VBR con lo stesso contenuto e dimensioni, potete fare le seguenti generalizzazioni: un file CBR può essere riprodotto in modo più affidabile su un'ampia gamma di sistemi, in quanto una frequenza dati fissa sollecita di meno un lettore multimediale e il processore di un computer. Tuttavia, un file VBR tende ad avere immagini di qualità più elevata, in quanto il file VBR regola la quantità di compressione in base al contenuto dell'immagine.*

Livello bitrate (solo formati FLV, F4V, H.264 Blu-ray e MPEG-2 Blu-ray) Quando il valore di Livello bitrate è impostato su Personale, il bitrate di uscita può essere impostato su un valore qualsiasi. Quando il valore di Livello bitrate è impostato su Altezza, Media o Bassa, il bitrate viene impostato automaticamente in base alle dimensioni dei fotogrammi come valore di sola lettura e non può essere modificato. Adobe Media Encoder dispone di predefiniti per i formati che hanno il valore Livello bitrate impostato su Automatico.

Intervallo fotogrammi chiave [Secondi] o Imposta distanza fotogrammi chiave (fotogrammi) Numero di fotogrammi dopo il quale il codec crea un fotogramma chiave al momento dell'esportazione del video. Consultate Fotogrammi chiave.

Ottimizza fermi immagine o Espandi immagini fisse Selezionate questa opzione per utilizzare in modo efficace le immagini fisse nei file video esportati. Ad esempio, se un'immagine fissa ha una durata di 2 secondi in un progetto impostato su 30 fps, Adobe Premiere Pro crea un fotogramma di 2 secondi invece di 60 fotogrammi a 1/30 di un secondo ciascuno. Selezionando questa opzione è possibile risparmiare spazio su disco per le sequenze e le clip contenenti immagini fisse. Deselezionate questa opzione solo se il file video esportato evidenzia problemi di riproduzione al momento della visualizzazione di immagini fisse.

Impostazioni di esportazione Multiplexer

Le opzioni Multiplexer (o Formato) del predefinito controllano il modo in cui i dati video e audio MPEG vengono uniti in un unico flusso. Le opzioni disponibili dipendono dal formato MPEG scelto.

Se scegliete il formato MPEG-2, tutte le opzioni relative al multiplexer fornite dallo standard MPEG possono essere controllate manualmente. Nella maggior parte dei casi è preferibile selezionare un predefinito MPEG specifico per il supporto di output in uso (ad esempio, DVD MPEG-2).

Per ulteriori informazioni sulle opzioni MPEG, consultate le relative specifiche MPEG per MPEG-4 (ISO/IEC 14496) e MPEG-2 (ISO/IEC 13818) e il [sito Web Wikipedia](#).

Impostazioni di esportazione audio

Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione, le opzioni disponibili nella scheda Audio dipendono dal formato specificato. Le opzioni non documentate qui sono specifiche del formato selezionato oppure non richiedono documentazione in quanto i loro nomi la forniscono automaticamente. Per informazioni dettagliate, consultate le specifiche del formato selezionato.

Alcuni formati audio supportano solo audio non compresso, che garantisce la massima qualità, ma occupa più spazio su disco. Per alcuni formati è disponibile un solo codec. Per altri è possibile scegliere da un elenco di codec supportati.

Frequenza campionamento o Frequenza Scegliete una frequenza maggiore per aumentare la frequenza di conversione dell'audio in valori digitali discreti, ossia di *campionamento*. Frequenze di campionamento maggiori producono livelli superiori di qualità audio, ma anche file di dimensioni maggiori; frequenze di campionamento inferiori producono una qualità inferiore, ma riducono le dimensioni dei file.

Se nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione si imposta un valore di frequenza di campionamento superiore alla frequenza di campionamento della sorgente audio, la qualità non viene aumentata. Se si imposta una frequenza di campionamento diversa dalla frequenza di campionamento del file sorgente, è necessario eseguire un *ricampionamento* e questo comporta ulteriore tempo di elaborazione. Per evitare il ricampionamento, acquisite l'audio con la stessa frequenza richiesta per l'esportazione. Consultate Suggerimenti per la compressione.

Canali o Canali di output Specificate quanti canali audio sono presenti nel file esportato. Se scegliete meno canali rispetto alla traccia master di una sequenza o di un progetto, Adobe Media Encoder esegue il downmix dell'audio.

Tipo campionamento Scegliete una profondità bit superiore per aumentare la precisione dei campioni audio. Una profondità bit maggiore può migliorare la gamma dinamica e ridurre la distorsione, in particolare se aggiungete ulteriori elaborazioni, ad esempio filtri o ricampionamento. Profondità bit più elevate incrementano anche il tempo di elaborazione e le dimensioni del file; velocità di trasferimento inferiori riducono il tempo di elaborazione e le dimensioni del file.

Se si imposta una profondità bit nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione superiore a quella dell'audio sorgente, la qualità non migliorerà.

Interlacciamento audio Specifica con quale frequenza i dati audio devono essere inseriti tra i fotogrammi video nel file esportato. Vedete la documentazione della scheda di acquisizione per le impostazioni consigliate. Con un valore pari a un fotogramma, durante la riproduzione del fotogramma l'audio rimane caricato nella RAM e sarà riprodotto fino alla comparsa del fotogramma successivo. Se l'audio si interrompe durante la riproduzione, regolate il valore di interlacciamento. Aumentando questo valore, il computer è in grado di memorizzare segmenti audio più lunghi e di elaborarli meno spesso. Tuttavia, valori di interlacciamento superiori richiedono più RAM. Abbassando questo valore la riproduzione risulta più fluida. La maggior parte dei dischi rigidi opera al meglio con un valore interlacciato compreso tra 1/2 e 1 secondo.

Se impostate il valore su 0, l'opzione Interlacciamento audio viene disattivata e il tempo di rendering diminuisce. Potete disattivare Interlacciamento audio per i progetti che contengono risorse con grandi dimensioni pixel.

Bitrate [kbps] La velocità di trasferimento dei dati audio in uscita. In generale, a valori di velocità di trasferimento più alti corrispondono qualità e dimensioni di file maggiori.

Impostazioni di esportazione FTP

La scheda FTP della finestra di dialogo Impostazioni esportazione consente di caricare il file esportato su un server FTP (File Transfer Protocol) dotato di spazio di memorizzazione designato alla condivisione di file. L'FTP è un metodo comune per il trasferimento di file su una rete ed è molto utile soprattutto per condividere file relativamente grandi utilizzando una connessione a Internet. L'amministratore del server è in grado di fornirvi i

dettagli di connessione al server.

La scheda FTP include le seguenti opzioni:

Nome server Consente di immettere l'indirizzo DNS o IP del server contenente il sito FTP.

Porta Consente di specificare il numero assegnato alla porta di comando del server FTP, il quale per impostazione predefinita è 21.

Directory remota Consente di immettere l'indirizzo di accesso al server FTP, espresso come percorso di file.

Login utente Consente di immettere l'identità dell'utente configurata dall'amministratore del server.

Password Consente di immettere la password in un server protetto da password.

Tentativi Consente di specificare il numero di tentativi di connessione al server nel caso in cui questa non venga stabilita.

Invia file locale a Cestino (Windows) o Invia file locale a Cestino (Mac OS) Consente di eliminare la copia locale del file esportato dopo che è stata caricata sul server FTP.

Test Consente di verificare la connessione al server FTP.

[Torna all'inizio](#)

Esportazione e metadati XMP sottili

Potete scegliere quali metadati XMP (se presenti) includere nel file di output.

Per aprire la finestra di dialogo Esportazione metadati, fate clic sul pulsante Metadati nell'angolo inferiore destro della finestra di dialogo Impostazioni esportazione o scegliete Modifica > Modifica metadati.

Nota: potete eseguire molte delle stesse azioni nella categoria Metadati della finestra di dialogo Preferenze. Consultate [Preferenze](#). Le modifiche apportate alla finestra di dialogo Preferenze non si applicano agli elementi selezionati nella coda di codifica, ma i modelli e le regole sono disponibili per la successiva assegnazione tramite la finestra di dialogo Esportazione metadati.

Specificare come e se includere i metadati XMP nell'output

Usate il menu Opzioni di esportazione per specificare se i metadati XMP dovrebbero essere incorporati nel file di output, memorizzati in un file collaterale (.xmp), entrambi o nessuno.

Se si sceglie Nessuno, nessun metadato XMP proveniente dalla sorgente verrà incorporato nel file e nessuno degli altri controlli per l'esportazione di metadati XMP sarà disponibile. I metadati XMP di base relativi al file esportato (come le impostazioni di esportazione e il codice di tempo iniziale) vengono sempre esportati, anche quando si sceglie Nessuno.

Nota: le opzioni *Incorpora nel file di output* sono disattivate per i tipi di file per i quali i metadati XMP non possono essere incorporati.

Mantenimento dei metadati XMP delle risorse

Molte risorse sorgente contengono metadati XMP. Potete scegliere quali metadati XMP delle risorse sorgente dovrebbero essere mantenute nei file di output codificati utilizzando una regola di mantenimento.

Per le clip a sorgente unica, il mantenimento dei metadati XMP assicura che i metadati di produzione provenienti dalla sorgente originale scorrono fino al file di output ricodificato. Per le sequenze e le composizioni, l'inclusione dei metadati sorgente mantiene i metadati di ciascuno degli elementi utilizzati per comporre quella sequenza o composizione. L'esclusione dei metadati sorgente esistenti viene spesso definita *assottigliamento*. Potrebbe essere opportuno escludere metadati sorgente per finalità di sicurezza o questioni legate alla privacy, oppure per ridurre il più possibile le dimensioni del file di input.

Una regola di mantenimento funge da filtro per specificare quali metadati XMP di un elemento sorgente vengono fatti passare attraverso un file di output codificato. Le regole di mantenimento predefinite sono Mantieni tutto ed Escludi tutto. Mantieni tutto è l'impostazione predefinita.

Per creare una regola di mantenimento personalizzata, fate clic su Nuovo accanto al menu Regole di mantenimento. È possibile attivare singoli campi o categorie selezionandole nella finestra di dialogo Editor regole di mantenimento. Per trovare campi specifici, usate il campo di ricerca accanto alla parte superiore della finestra di dialogo Editor regole di mantenimento. Assicuratevi di assegnare un nome descrittivo alla regola di mantenimento.

È possibile modificare una regola di mantenimento personalizzata esistente scegliendola dal menu Regole di mantenimento e facendo clic su Modifica.

Nota: due tipi di metadati XMP sorgente sono gestiti separatamente dai metadati XMP sorgente controllati dalle regole di mantenimento: i marcatori di sequenza e i metadati XMP che vengono creati dalle funzionalità di analisi del discorso in Adobe Premiere Pro e Soundbooth. Per includere i metadati XMP del discorso e i marcatori di sequenza, selezionate *Esporta traccia dialoghi principale* e *marcatori sequenza*.

Aggiunta di metadati XMP

Un modello di esportazione specifica quali metadati XMP verranno scritti nel file di output. Ad esempio, è possibile creare un modello di esportazione che include vari metadati XMP provenienti dai file sorgente, nonché aggiungere il proprio recapito e le informazioni sulla gestione dei diritti a ciascun file di output.

Il modello di esportazione funge da filtro; qualsiasi campo non esplicitamente consentito dal modello corrente verrà filtrato. Le uniche eccezioni sono proprietà interne che vengono automaticamente popolate con i dati dell'applicazione di creazione, che sono sempre inclusi e non modificabili.

Per creare un modello di esportazione personalizzato, fate clic su Nuovo accanto al menu Esporta modello. È possibile attivare singoli campi o categorie selezionandole nella finestra di dialogo Esporta editor modelli. Per trovare campi specifici, usate il campo di ricerca accanto alla parte superiore della finestra di dialogo Esporta editor modelli. Assicuratevi di assegnare un nome descrittivo al modello di esportazione.

È possibile modificare un modello di esportazione personalizzato esistente scegliendolo dal menu Esporta modello e facendo clic su Modifica.

Dopo aver applicato un modello di esportazione, è anche possibile immettere manualmente i valori per aggiungere metadati XMP specifici agli elementi della coda di codifica esistenti.

Alcuni campi non sono modificabili e non possono essere esclusi dall'output (come ad esempio i campi che sono scritti automaticamente dall'applicazione di creazione). Ad esempio, il campo Formato nello schema Dublin Core e il campo Frequenza fotogrammi video nello schema Dynamic Media sono impostati da Adobe Media Encoder per descrivere accuratamente il file di output e questi campi non possono essere modificati dall'utente. Inoltre, i valori che sono specificati dal modello di esportazione corrente appaiono come non modificabili; per cambiare questi valori, modificare il modello o applicare un modello diverso.

Qualsiasi campo che non contiene dati (provenienti dal modello o immessi manualmente) viene escluso dai metadati XMP esportati. I campi vuoti non sono scritti nel file di output.

[Torna all'inizio](#)

Predefiniti Come sorgente

Quando esportate i file video in formato H.264 o MPEG, Adobe Media Encoder consente di riprendere automaticamente le impostazioni video del file sorgente mediante i predefiniti Come sorgente.

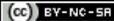
Per ulteriori informazioni consultate la sezione Predefiniti Come sorgente.

[Torna all'inizio](#)

Sottotitoli codificati

I sottotitoli codificati vengono in genere utilizzati per visualizzare la parte audio di un video sotto forma di testo su televisori e altri dispositivi che supportano la visualizzazione dei sottotitoli.

Per ulteriori informazioni consultate la sezione Esportazione di dati di sottotitoli codificati.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Codificare ed esportare video e audio

[Codificare mediante i predefiniti](#)

[Codificare con impostazioni personalizzate](#)

[Monitorare l'avanzamento della codifica](#)

[Codifica parallela](#)

[Utilizzare file di anteprima di Adobe Premiere Pro](#)

Dopo l'aggiunta di elementi video e audio alla coda di codifica, potete codificarli ed esportarli dalla coda utilizzando i predefiniti o impostazioni personalizzate.

Codificare mediante i predefiniti

[Torna all'inizio](#)

1. In Adobe Media Encoder, aggiungete gli elementi alla coda di codifica. Per informazioni, consultate [Aggiungere e gestire gli elementi nella coda di codifica](#).
2. Scegliete il formato video più adatto all'output desiderato, dal menu a comparsa Formato.
3. Scegliete il predefinito video più adatto all'output desiderato, dal menu a comparsa Predefiniti.
4. Scegliete un percorso per l'output esportato: fate clic sul testo File di output, quindi individuate la directory o cartella in cui esportare il file, nella finestra di dialogo Salva con nome. Fate clic su Salva.
5. Attendete che la codifica venga avviata automaticamente oppure fate clic sul pulsante Inizia coda. Potete anche fare clic sul pulsante a triangolo in alto a destra nella finestra.

I file vengono codificati nel formato scelto e in base al predefinito scelto, quindi salvati nel percorso indicato.

Codificare con impostazioni personalizzate

[Torna all'inizio](#)

1. In Adobe Media Encoder, aggiungete gli elementi alla coda di codifica. Per informazioni, consultate [Aggiungere e gestire gli elementi nella coda di codifica](#).
2. Selezionate uno o più elementi nella coda e scegliete Modifica > Impostazioni di esportazione per aprire la relativa finestra di dialogo. Potete anche fare clic sul file con il pulsante destro del mouse e scegliere Impostazioni di esportazione.
3. Impostate le opzioni di esportazione. Per ulteriori informazioni, consultate [Impostazioni di esportazione - Riferimento](#).
4. Al termine, fate clic su OK. Con la finestra di dialogo Impostazioni di esportazione chiusa, fate clic su Inizia coda per iniziare a codificare i file. Potete anche fare clic sul pulsante a triangolo in alto a destra nella finestra.

 *Per migliorare le prestazioni in fase di codifica, potete chiudere il pannello Codifica corrente. L'avanzamento del processo di codifica viene indicato nella barra di avanzamento nel pannello Coda.*

Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione potete effettuare le seguenti operazioni:

- Scegliete un formato video, audio o di immagine fissa nel menu Formato. Per ulteriori informazioni, consultate [Formati di file supportati per l'esportazione](#).
- (Facoltativo) Scegliete un predefinito di codifica nel menu Predefinito.
- Selezionate Esporta video, Esporta audio, o entrambi.
- (Facoltativo, disponibile per alcuni formati) Selezionate Apri in Device Central per aprire l'elemento in Adobe Device Central.
- (Facoltativo) Definite le impostazioni nelle varie schede della finestra di dialogo Impostazioni esportazione che soddisfano le vostre esigenze di codifica. Per ulteriori informazioni, consultate [Impostazioni di esportazione - Riferimento](#).
- (Facoltativo) Specificate le opzioni di precodifica, comprese le opzioni di taglio, ritaglio e aggiunta di punti cue. Consultate [Ritagliare e tagliare la sorgente prima della codifica](#) e [Utilizzo dei punti cue per file FLV e file video FV4](#).
- (Facoltativo) Impostate le opzioni per l'esportazione dei metadati XMP. Consultate [Esportazione e metadati XMP sottili](#).
- (Facoltativo) Selezionate Usa massima qualità di rendering o Rendering a profondità massima.

Nota: *il rendering con una profondità colore in bit superiore richiede più RAM e rallenta notevolmente il rendering.*

- (Facoltativo) Selezionate Usa fusione fotogrammi.
- Facendo clic sul testo sottolineato accanto a Nome output, nella sezione in alto a destra della finestra di dialogo Opzioni di esportazione, e specificate un nome file e un percorso per il file codificato. Se non specificate un nome file, verrà usato il nome file della clip video sorgente.

Nota: se il formato è impostato su Filmato P2, non viene applicato il nome file assegnato dall'utente. Viene invece assegnato da Adobe Media Encoder un nome composto di sei caratteri alfanumerici. Il nome specificato per Nome output viene salvato nei metadati della clip e visualizzato come nome della clip in Adobe Premiere Pro.

Potete specificare la cartella di destinazione in cui salvare il file codificato, in relazione alla cartella contenente la clip video sorgente. Quando specificate una cartella di destinazione, considerate quanto segue:

- La cartella di destinazione specificata deve essere una cartella esistente. Se specificate una cartella che ancora non esiste, un messaggio di errore vi informa che il file non può essere codificato perché non è possibile trovare la cartella.
- Quando specificate una cartella, separate il nome della cartella e il nome del file con una barra (/) o barra rovesciata (\). Su Mac OS, usate solo una barra (/).

 In Preferenze, potete scegliere una cartella come destinazione dei file codificati. Consultate [Preferenze](#).

Monitorare l'avanzamento della codifica

[Torna all'inizio](#)

Durante la codifica di un elemento, la colonna Stato della coda di codifica fornisce informazioni sullo stato di ciascun elemento.

Codifica L'elemento viene codificato correntemente. Adobe Media Encoder codifica un solo elemento alla volta. Mentre è in corso un processo di codifica, potete continuare a lavorare in Adobe Media Encoder. Potete aggiungere, rimuovere o riordinare gli elementi in coda o nella cartella esaminata.

In attesa L'elemento si trova nella coda di codifica, ma non è ancora stato codificato. Potete rimuovere dalla coda un file che non è ancora stato codificato e che non è in fase di codifica.

Icona Codifica completata con successo  L'elemento è stato codificato con successo (Completato).

Icona Codifica interrotta dall'utente  L'utente ha annullato il processo di codifica mentre l'articolo era in fase di codifica (Interrotto).

Icona Errore  Adobe Media Encoder ha riscontrato un errore nel tentativo di codificare l'elemento specificato (Non riuscito).

Ignora selezione L'utente può ignorare uno o più file selezionati. Con i file selezionati, scegliete Modifica > Ignora selezione.

Segnali acustici per il completamento dei processi (corretto o con errori) Adobe Media Encoder emette dei segnali acustici al completamento dei processi presenti nella coda. Se si verifica una condizione di errore, viene emesso un segnale acustico diverso. Se necessario, è possibile disattivare tali segnali acustici nelle Preferenze.

 Per interrompere la codifica durante il processo di codifica, fate di nuovo clic sul pulsante *Inizia coda*.

 Fate clic sull'icona di stato per aprire il registro per un qualsiasi elemento codificato, interrotto o non riuscito.

Codifica parallela

[Torna all'inizio](#)

Adobe Media Encoder codifica tutte le sorgenti in sequenza, ma codifica tutti gli output di una sorgente in modalità parallela.

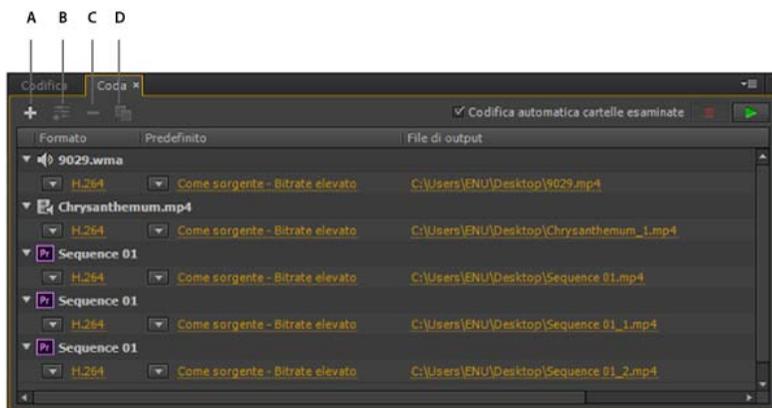
 La codifica parallela è attivata per impostazione predefinita. Per disattivare la codifica parallela, selezionate Modifica > Preferenze e deselezionate *Abilita codifica parallela*.

Per la codifica simultanea di più output, nel pannello Codifica viene visualizzata una miniatura di anteprima, la barra di avanzamento e la stima del tempo richiesto per il completamento di ciascun output di codifica.

In alcuni casi, le impostazioni di esportazione richiedono un output per la codifica in serie anziché in parallelo. In questi casi, la coda ritorna alla modalità di codifica parallela al termine della codifica in serie temporanea.

Questo [video video2brain](#) illustra la codifica parallela in Adobe Media Encoder.

Note importanti



A. Aggiungi sorgente B. Aggiungi output C. Rimuovi sorgente/output D. Duplica

- Potete associare più output a una sorgente. A ogni output può essere associato un diverso formato, predefinito e percorso per il file di output.
- Potete riordinare gli output nell'elenco degli output. Tuttavia, non è possibile spostarli in altre sorgenti.
- Se fate clic sul percorso del file di output, si apre la cartella contenente il file codificato. Prima della codifica viene comunque visualizzata la finestra di dialogo Salva con nome.
 - Per modificare il percorso e il nome file dell'output, fate clic sul collegamento File di output relativo.
 - Per accedere a un file codificato, fate clic sul collegamento File di output relativo
- Usate il pulsante Aggiungi output per aggiungere rapidamente un output a una sorgente.
- Sia le sorgenti che gli output possono essere duplicati. La sorgente duplicata utilizza tutti gli output dalla sorgente originale.

Utilizzare file di anteprima di Adobe Premiere Pro

[Torna all'inizio](#)

Quando eseguite la codifica di sequenze di Adobe Premiere Pro, scegliete Usa anteprime per usare i file di anteprima esistenti (già sottoposti a rendering e codifica) per le parti della sequenza per le quali sono disponibili.

Nota: per usare i file di anteprima, avviate Adobe Media Encoder da Adobe Premiere Pro. In Premiere Pro, scegliete *Esporta > File multimediali* per avviare Adobe Media Encoder. Accertatevi che sia selezionata l'opzione *Come impostazioni sequenza*.

L'uso dei file di anteprima esistenti può rendere la codifica molto più rapida. Tuttavia, lo svantaggio è che i file di anteprima potrebbero non essere stati codificati usando impostazioni diverse da quelle usate per il resto della sequenza—ad esempio, i file di anteprima potrebbero essere stati codificati mediante la compressione con perdita di informazioni.

- [Preferenze](#)

I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Predefiniti personalizzati

[Creare e salvare un predefinito personale](#)

[Importare un predefinito](#)

[Esportare un predefinito](#)

[Eliminare predefiniti personali](#)

Creare e salvare un predefinito personale

[Torna all'inizio](#)

La scelta di un formato rende automaticamente disponibile un elenco dei predefiniti pertinenti, studiati per scenari di consegna particolari. Adobe Media Encoder utilizza le caratteristiche dell'elemento sorgente per selezionare il predefinito più idoneo. Potete creare e salvare dei predefiniti personalizzati, esportarli nonché importare dei predefiniti aggiuntivi.

Nota: il supporto tecnico Adobe può fornire assistenza solo per i predefiniti Adobe Media Encoder inclusi nelle applicazioni Adobe.

1. Nel menu Formato, selezionate un formato.
2. Nel menu Predefinito, selezionate il predefinito che corrisponde maggiormente alle impostazioni desiderate, oppure selezionate Personalizzato.
3. Personalizzate le impostazioni nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione.
4. Fate clic sul pulsante Salva predefinito .
5. Digitate un nome per il predefinito, scegliete se salvare o meno categorie specifiche di parametri, come richiesto e fate clic su OK.

Nota: i predefiniti di codifica si trovano nello stesso percorso dei file di Adobe Media Encoder.

Importare un predefinito

[Torna all'inizio](#)

1. Fate clic sul pulsante Importa predefinito .
2. Individuate la posizione in cui si trova l'impostazione predefinita, selezionatela e fate clic su Apri.
3. Digitate un nome per il predefinito importato, specificate altre opzioni e fate quindi clic su OK.

Potete importare un predefinito per un dato formato solo quando tale formato è selezionato nel menu Formato. Ad esempio, se tentate di aggiungere un predefinito MPEG 2, viene presentato un messaggio di errore se il formato è impostato su FLV. In questo caso per creare un nuovo predefinito dovrete innanzitutto impostare il formato su MPEG 2.

Esportare un predefinito

[Torna all'inizio](#)

1. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, scegliete il predefinito da esportare.
2. Fate clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) sul pulsante Salva predefinito .
3. Selezionate il percorso in cui salvare il predefinito, scegliete un nome, quindi fate clic su Salva.

Il predefinito viene salvato come file con l'estensione .epr.

Eliminare predefiniti personali

[Torna all'inizio](#)

1. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, scegliete il predefinito personale da eliminare.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per eliminare un predefinito singolo, fate clic sul pulsante Elimina predefinito .
 - Per eliminare tutti i predefiniti personali, fate clic tenendo premuto i tasti Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) sul pulsante

Elimina predefinito.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Gestione del database della cache multimediale

Quando Adobe Media Encoder importa video e audio in alcuni formati, elabora e memorizza nella cache le versioni di questi elementi alle quali è in grado di accedere prontamente. I file audio importati vengono resi conformi a un nuovo file .cfa, mentre i file MPEG vengono indicizzati in un nuovo file .mpgindex.

Nota: *quando importate per la prima volta un file, potreste notare un ritardo durante l'elaborazione e la memorizzazione in cache del contenuto multimediale.*

Una database mantiene i collegamenti a ciascuno dei file multimediali nella cache. Questo database cache multimediale è condiviso con Adobe Media Encoder, Adobe Premiere Pro, Encore, After Effects e Soundbooth, pertanto tutte queste applicazioni possono leggere e scrivere lo stesso set di file multimediali presenti nella cache. Se modificate la posizione del database da una di queste applicazioni, la posizione verrà aggiornata per tutte le altre applicazioni. Ogni applicazione può utilizzare la propria cartella cache, ma lo stesso database tiene traccia di tutte.

Potete cambiare le ubicazioni del database della cache multimediale e dei file presenti nella cache utilizzando le impostazioni della categoria Multimediale delle preferenze. (Consultate Preferenze.)

Per cambiare le ubicazioni del database della cache multimediale o della cache multimediale stessa, fate clic su uno dei pulsanti Sfoglia nelle preferenze Multimediale.

Per rimuovere dalla cache i file conformi e indicizzati e per rimuovere le relative voci dal database, fate clic su Pulisci. Questo comando rimuove solo i file associati agli elementi per i quali il file sorgente non è più disponibile.

Importante: *prima di fare clic sul pulsante Pulisci, assicuratevi che uno qualsiasi dei dispositivi di memorizzazione contenenti l'oggetto multimediale sorgente utilizzato correntemente sia collegato al computer. Se il metraggio risulta mancare in quanto il dispositivo di memorizzazione sul quale esso si trova non è collegato, i file associati nella cache multimediale verranno rimossi. La rimozione determina la necessità di rendere nuovamente conforme o reindicizzare il metraggio quando tentate di utilizzare il metraggio in un secondo momento.*

 *La pulizia del database e della cache con il pulsante Pulisci non comporta la rimozione dei file associati agli elementi di metraggio per i quali i file sorgente sono ancora disponibili. Per rimuovere manualmente i file resi conformi e i file dell'indice, spostatevi sulla cartella della cache multimediale ed eliminate i file. La posizione della cartella della cache multimediale è visualizzata nelle preferenze Multimediali. Se il percorso viene troncato, fate clic sul pulsante Sfoglia per visualizzarlo.*



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Utilizzo dei punti cue per file video FLV e FV4

Creare un punto cue

Rimuovere un punto cue

Caricare i dati dei punti cue precedentemente salvati

Adobe Soundbooth e il file XML dei punti cue

File XML dei punti cue

Con Adobe Media Encoder potete incorporare punti cue nei file video, per utilizzarli in Flash Professional e Flash Player con ActionScript™ o il componente Flash FLVPlayback. Ogni punto cue consiste in un nome, la posizione temporale nel video, il tipo di punto cue e altri parametri facoltativi. La posizione temporale di un punto cue viene specificata come *ore:minuti:secondi:millisecondi*

I punti cue Evento attivano metodi ActionScript nel momento in cui il punto cue viene raggiunto e sincronizzano la riproduzione della clip video con altri eventi nella presentazione Flash.

I punti cue Navigazione sono usati per la navigazione e la ricerca, nonché per attivare i metodi ActionScript nel momento in cui il punto cue viene raggiunto. Quando si incorpora un punto cue di navigazione, viene inserito un fotogramma chiave in corrispondenza di quel punto nel video.

Tenete presente che i punti cue sono memorizzati in modo diverso nei file di tipo F4V e FLV. Per informazioni sulle differenze tra i punti cue nei file F4V e FLV e su come utilizzarli in Flash Professional, consultate *Programmazione di ActionScript 3.0*.

oltre a poter essere incorporati nel file video FLV codificato, i punti cue possono essere creati mediante il componente FLVPlayback. Questo componente consente di creare un punto cue che non è incorporato nel file video stesso, per maggiore flessibilità nell'azionamento degli eventi. Per ulteriori informazioni, consultate le informazioni sul componente FLVPlayback riportate nella guida ActionScript Components Language Reference.

I file F4V possono contenere punti cue incorporati nella traccia dati del file F4V stesso, nonché sotto forma di metadati XMP.

Per sincronizzare un'azione per un punto cue in un file video F4V, dovete recuperare i dati del punto cue dalle funzioni di callback onXMPData e attivare il punto cue mediante la classe Timer in ActionScript 3.0. La funzione di callback onXMPData riceve informazioni specifiche sui metadati XMP incorporati nel file video Adobe F4V. I metadati XMP includono punti cue e altri metadati video. I metadati XMP sono stati introdotti in Flash Player 10 e sono supportati dalle successive versioni di Flash Player e Adobe AIR. Per ulteriori informazioni sui punti cue onXMPData e F4V, consultate *Programmazione ActionScript 3.0*.

I punti cue possono essere aggiunti come marcatori in Adobe Premiere Pro e After Effects.

Creare un punto cue

[Torna all'inizio](#)

1. Dalla coda di codifica, selezionate un articolo nel quale desiderate incorporare i punti cue.
2. Se non avete ancora specificato le impostazioni di codifica per l'elemento, fatelo ora. Accertatevi che il formato sia impostato su FLV o F4V. I punti cue possono essere incorporati solo nei file FLV o FV4. Per ulteriori informazioni, vedete [Codificare ed esportare video e audio](#).
3. Scegliete Modifica > Impostazioni esportazione.
I controlli dei punti cue si trovano sotto ai pannelli Sorgente e Output sul lato sinistro della finestra di dialogo Impostazioni esportazione.
4. Spostate l'indicatore del tempo corrente sul tempo desiderato per incorporare un punto cue.
5. Fate clic sul pulsante (+) nella parte superiore dei controlli dei punti cue.
Adobe Media Encoder incorpora un punto cue e popola l'elenco di punti cue con un segnalibro per il nome del nuovo punto cue e il tempo in cui si trova il punto cue.
6. Nella colonna Tipo, scegliete il tipo di punto cue.
7. Immettete i parametri relativi al punto cue selezionato.
I parametri sono una serie di coppie di valori chiave che è possibile aggiungere ai punti cue e vengono trasmessi al gestore degli eventi dei punti cue come membri del singolo oggetto parametro.
8. (Facoltativo) Per salvare i punti cue che avete creato, in modo da poterli applicare ad altre clip video, fate clic sul pulsante Salva punti cue.

Rimuovere un punto cue

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate il punto cue nell'elenco dei punti cue.
2. Fate clic sul pulsante Elimina punto cue (-) o premete il tasto Canc.

Caricare i dati dei punti cue precedentemente salvati

1. Fate clic sul pulsante Carica punti cue .
2. Selezionate il file dei punti cue da importare e fate clic su OK.

Nota: quando caricate i punti cue da un file, eventuali punti cue già creati nell'elenco dei punti cue vengono sostituiti da quelli presenti nel file.

Adobe Soundbooth e il file XML dei punti cue

Con l'applicazione di editing audio Adobe Soundbooth™ è possibile importare ed esportare un file XML di punti cue. Uno dei vantaggi di creare il file XML di punti cue in Soundbooth consiste nel fatto che nel pannello Video è possibile riprodurre il video durante l'editing dell'audio. In questo modo potete inserire i marcatori per punti cue utilizzando entrambi i componenti video e audio del file. Quando siete pronti per codificare il video con Adobe Media Encoder, potete importare il file dei punti cue da Soundbooth e utilizzarli per la codifica del file FLV. Per informazioni sull'utilizzo di Soundbooth per la creazione di punti cue e sull'importazione del file XML dei punti cue in Adobe Media Encoder, consultate la sezione su come lavorare con file video e Flash nell'Aiuto di Soundbooth.

Nota: in Adobe Premiere Pro, è inoltre possibile aggiungere i punti cue con il vantaggio della riproduzione A/V completa e dell'intero set di controlli di trasporto. Tuttavia, non sono supportati i punti cue importati o esportati da un file XML.

File XML dei punti cue

Potete esportare i punti cue in un file XML, in modo tale da poterlo applicare ad altri file video e condividerlo nelle piattaforme. Ecco un esempio di questo tipo di file:

```
<?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>
```

Importante: se modificate il file XML di punti cue e inserite valori non validi o non conformi alla sintassi XML, Adobe Media Encoder non sarà in grado di caricarlo.

Il DTD (Document Type Definition) per il file XML di punti cue è illustrato di seguito. Un DTD definisce la struttura di documento valida per un file XML mediante un elenco di elementi supportati e i relativi significati nel file XML stesso.

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

Oltre ai limiti imposti dal DTD del file XML di punti cue, il formato XML è vincolato anche dalle seguenti caratteristiche:

- Tutti i commenti riguardo i dati all'interno di tag presenti nel DTD vengono applicati durante la lettura; se il file XML non è conforme si verifica un errore.
- I punti cue devono essere in ordine temporale ascendente all'interno del file XML e a ogni posizione temporale può essere associato un solo punto cue.
- Il formato XML deve essere scritto in formato UTF-8. Altri tipi di codifica sono supportati solo se correttamente dichiarati mediante una dichiarazione XML "encoding" (ad esempio, `<?xml version="1.0" encoding="UTF-16"?>`) o un marcatore BOM nel file.
- Gli unici tipi consentiti sono event e navigation.
- Il tempo deve essere specificato in millisecondi, come numero intero. Non è possibile utilizzare punti decimali nella definizione del tempo (ad esempio, 12.123); in caso contrario si verifica un errore nella lettura del file XML.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

 [Utilizzo dei punti cue e dei metadati](#)

 [Utilizzo di onXMPData\(\)](#)

 [Personalizzare il componente FLVPlayback](#)

 [Collegamenti web, collegamenti dei capitoli, punti cue e marcatori](#)

 [Marcatori](#)

 [Utilizzare i punti di cue Flash](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)