

# ADOBE® MEDIA ENCODER

## Guida ed esercitazioni

*Alcuni collegamenti potrebbero condurre a contenuti in inglese.*



# Codifica: introduzione e nozioni di base

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

# 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, vedete Aggiungere e gestire gli elementi nella coda di codifica. Per un elenco degli elementi audio e video supportati, vedete 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, vedete 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, vedete Codificare con impostazioni personalizzate.

## Avviare la codifica

- Fate clic sul pulsante Inizia coda. In CS5.5 e versioni successive, fate clic 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.

Nel sito Video2Brain è disponibile una [dimostrazione video sulle novità e le modifiche di Adobe Media Encoder CS5.5](#)

---

 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 di controllo 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 in alto](#)

- 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, in Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive 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 inoltre trascinare un progetto Premiere Pro nella coda. Viene aperta una finestra di dialogo che consente di selezionare una specifica sequenza. In Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive, potete 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 inoltre trascinare un progetto After Effects nella coda. Viene aperta una finestra di dialogo che consente di selezionare una specifica composizione. In Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive, potete trascinare una composizione dal riquadro Progetto di Adobe After Effects alla coda.
- Per aggiungere una sequenza di immagini (CS5.5 e versioni successive), 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 in alto](#)

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 di controllo alla coda di codifica

[Torna in alto](#)

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

1. Scegliete File > Crea cartella di controllo.
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 di controllo 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 CS5.5 e versioni successive**

In Adobe Media Encoder 5.5, potete usare il nuovo pannello Cartelle esaminate per aggiungere e gestire le cartelle. Per aggiungere una cartella esaminata, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Crea cartella di controllo.
- 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**

In Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive 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

[Torna in alto](#)

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 in alto](#)

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 in alto](#)

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 in alto](#)

### 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](#)

# Utilizzo dei file di registro

---

## Codifica dei file di registro File di registro degli errori

### Codifica dei file di registro

[Torna in alto](#)

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 in alto](#)


Il file di registro degli errori è memorizzato nel seguente percorso:

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

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

**Nota:** in Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive, i file di registro e di registro degli errori si trovano nello stesso percorso dei file di Adobe Media Encoder CS5.

---

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

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



# Utilizzo dei predefiniti di esportazione personalizzati

---

## Creare e salvare un predefinito personale

### Importare un predefinito

### Esportare un predefinito

### Eliminare predefiniti personali


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.

---

## Creare e salvare un predefinito personale

[Torna in alto](#)

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 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.

I predefiniti di codifica vengono salvati nel seguente percorso:


- Windows: <unità>\Users\<nome\_utente>\AppData\Roaming\Adobe\Common\AME\5.0
- Mac OS: <unità>/Utenti/<nome\_utente>/Libreria/Preferenze/Adobe/Common/AME/5.0

**Nota:** in Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive, i predefiniti di codifica si trovano nello stesso percorso dei file di Adobe Media Encoder CS5.

---

## Importare un predefinito

[Torna in alto](#)


1. Fate clic sul pulsante Importa predefinito .
2. Individuate la posizione in cui si trova il predefinito, selezionatelo 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 in alto](#)


1. Nella finestra di dialogo Impostazioni 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 in alto](#)

1. Nella finestra di dialogo Impostazioni 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](#)

# Formati di file supportati per l'importazione

**Importante:** nella versione di prova di Adobe Media Encoder CS5 non sono incluse alcune funzioni che dipendono da componenti software di terze parti forniti solo con la versione completa di Adobe Media Encoder. L'importazione e l'esportazione di alcuni formati non sono supportate nella versione di prova: AVC-Intra, AVCHD, HDV, MPEG-2, MPEG-2 DVD, MPEG-2 Blu-ray e XDCAM. La versione di prova di Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive non presenta tali limiti. Comprende tutti gli elementi che sono inclusi nella versione completa e attivata di Adobe Media Encoder.

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. Con Adobe Media Encoder CS5 e versioni successive è possibile 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 (in Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive)

**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:** in Adobe Media Encoder 5.5 e versioni successive è possibile importare come una sequenza dei file in qualsiasi formato per immagini fisse. Per ulteriori informazioni, vedete *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](#)

# 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.





# 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+Maiusc (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](#)

[Impostazioni di esportazione video](#)

[Impostazioni di esportazione Filtri](#)

[Impostazioni di esportazione Multiplexer](#)

[Impostazioni di esportazione Audio](#)

[Impostazioni di esportazione FTP](#)

[Impostazioni di esportazione Pubblico](#)

[Esportazione e metadati XMP sottili](#)

---

## Panoramica sulla finestra di dialogo Impostazioni esportazione

[Torna in alto](#)

Per aprire la finestra di dialogo Impostazioni esportazione, fate clic su Impostazioni nella finestra principale dell'applicazione Media Encoder, oppure scegliete Modifica > Impostazioni esportazione.

**Nota:** in Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive il pulsante Impostazioni non è disponibile. Potete invece fare clic con il pulsante destro del mouse su una risorsa e scegliere Impostazioni di esportazione, oppure potete scegliere Modifica > Impostazioni di esportazione.

La finestra di dialogo Impostazioni esportazione include un'ampia area di visualizzazione a sinistra, contenente i pannelli Sorgente e Output.

Le altre schede della finestra di dialogo Impostazioni 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 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 (testina di riproduzione), 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.


## Ritagliare e tagliare la sorgente prima della codifica

1. Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione, fate clic sulla scheda Sorgente.
2. Per tagliare il video in modo tale da codificare ed esportare una parte della durata del video sorgente o dell'elemento audio, impostate un punto di attacco (primo fotogramma) e un punto 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 tagliare l'area di lavoro scegliendo Area di lavoro (da Adobe After Effects o Adobe Premiere Pro) dal menu Intervallo sorgente.

**Nota:** Adobe Media Encoder soddisfa 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.
6. Fate clic sulla scheda Output per visualizzare un'anteprima dell'immagine ritagliata.
7. Dal menu Impostazione ritaglio del pannello Output, scegliete una delle seguenti opzioni:

**Scala e adatta** Regola le dimensioni del video ritagliato in modo da adattarlo ai valori Larghezza fotogramma 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.

**Bordi neri** Applica un bordo nero al video, anche se la dimensione della destinazione è inferiore a quella del video sorgente.

**Modifica dimensioni output** Imposta automaticamente l'altezza e la larghezza dell'output in base all'altezza e alla larghezza del fotogramma ritagliato. Scegliete 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. Questa opzione è disponibile solo per i formati FLV e F4V.

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

---

## Impostazioni di esportazione video

[Torna in alto](#)

Adobe Media Encoder è usato sia come applicazione autonoma che come componente di Adobe Premiere Pro, After Effects, Flash Professional, Soundbooth e Encore. 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 esportazione di Adobe Media Encoder. In altri contesti—compreso il rendering e l'esportazione da After Effects—si impostano le opzioni di codifica in una finestra di dialogo Opzioni specifica del formato che presenta soltanto un sottoinsieme di 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 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 sulla 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 prolunga il processo, 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 Filtri

[Torna in alto](#)

L'effetto Sfocatura Gaussian ammorbidisce l'immagine ed elimina i disturbi. Adobe Media Encoder applica l'effetto Controllo sfocatura come passaggio di precodifica. Questo passaggio riduce al minimo i disturbi che la codifica dovrebbe altrimenti codificare. Esso consente una codifica più rapida e file di output di dimensioni più ridotte. Per un'anteprima dei risultati di questo effetto, selezionate la scheda Output.

**Sfocatura** Quantità di sfocatura.

**Dimensione sfocatura** Direzione della sfocatura. Selezionate Orizzontale e verticale, Orizzontale oppure Verticale dal menu.

**Nota:** potete rimuovere il disturbo e la granulosità dal progetto per altri motivi oltre alla codifica ottimizzata e alla riduzione della dimensione del file compresso. Considerate anche l'uso degli effetti di disturbo e granulosità, o degli effetti sfocatura, di Adobe Premiere Pro e After Effects.

---

## Impostazioni di esportazione Multiplexer

[Torna in alto](#)

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

[Torna in alto](#)

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

[Torna in alto](#)

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.

---

## Impostazioni di esportazione Pubblico

[Torna in alto](#)

Selezionando Windows Media (solo Windows) come formato nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione viene visualizzata la scheda Pubblico. Le opzioni della scheda Pubblico consentono di ottenere diversi risultati da un filmato in base alle diverse velocità della rete. Il software del lettore multimediale associato al formato rileva e seleziona la versione più appropriata per garantire una riproduzione fluida. Windows Media genera un solo filmato che contiene variazioni per diverse velocità di connessione.

**Nota:** alcune impostazioni specifiche dei codec non vengono documentate in questa sede. Per ulteriori informazioni su un codec particolare, consultate la documentazione fornita dal relativo sviluppatore.

**Compresso** Indica che è stato applicato il codec selezionato nella scheda Video. Compresso è l'impostazione predefinita e appropriata per la maggior parte degli utenti.

**Aggiungi/Rimuovi pubblico** Consente di aggiungere o rimuovere le tipologie di pubblico per creare un file video Windows Media (.WMV) adatto a più tipologie di pubblico.

---

## Esportazione e metadati XMP sottili

[Torna in alto](#)

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.

---

 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

**Importante:** nella versione di prova di Adobe Media Encoder CS5 non sono incluse alcune funzioni che dipendono da componenti software di terze parti forniti solo con la versione completa di Adobe Media Encoder. Nella versione di prova non sono supportate l'importazione e l'esportazione di alcuni formati. La versione di prova di Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive non presenta tali limiti e offre le stesse funzionalità della versione commercializzata.

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 CS5 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 CS5 (5.0.2 e versioni successive) 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 (in Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive)
- 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](#)

# Codificare ed esportare video e audio

---

[Codificare mediante i predefiniti](#)

[Codificare con impostazioni personalizzate](#)

[Monitorare l'avanzamento della codifica](#)

[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 in alto](#)

1. In Adobe Media Encoder, aggiungete gli elementi alla coda di codifica. Per informazioni, vedete [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. In CS5.5 e versioni successive, fate 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 in alto](#)

1. In Adobe Media Encoder, aggiungete gli elementi alla coda di codifica. Per informazioni, vedete [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. In Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive, potete anche fare clic con il pulsante destro del mouse sul file e scegliere Impostazioni di esportazione.
3. Impostate le opzioni di esportazione. Per ulteriori informazioni, vedete [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. In CS5.5 e versioni successive, fate 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, vedete [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, vedete [Impostazioni di esportazione - Riferimento](#).
- (Facoltativo) Specificate le opzioni di precodifica, comprese le opzioni di taglio, ritaglio e aggiunta di punti cue. (Vedete [Ritagliare e tagliare la sorgente prima della codifica](#) e [Utilizzo dei punti cue per file video FLV e F4V](#)).
- (Facoltativo) Impostate le opzioni per l'esportazione dei metadati XMP. (Vedete [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 in alto](#)

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. "Fine" in Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive.

**Icona Codifica interrotta dall'utente**  L'utente ha annullato il processo di codifica mentre l'articolo era in fase di codifica. "Interrotto" in Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive.

**Icona Errore**  Adobe Media Encoder ha riscontrato un errore nel tentativo di codificare l'elemento specificato. "Non riuscito" in Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive.

**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)** In Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive vengono emessi 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* (in Adobe Media Encoder CS5.5 e versioni successive).

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

---

## Utilizzare file di anteprima di Adobe Premiere Pro

[Torna in alto](#)

Quando eseguite la codifica di sequenze di Adobe Premiere Pro, scegliete Usa anteprime per usare i file di anteprima esistenti (che sono già stato 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](#)

# 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.*



# 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

[Torna all'inizio](#)

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

[Torna all'inizio](#)

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

[Torna all'inizio](#)

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 -->
]>
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

```

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](#)

