

ADOBE® MEDIA ENCODER

ヘルプとチュートリアル

一部のリンクのコンテンツは、英語でのみ公開されている場合があります。

2013年2月



新機能

このページからリンクされているコンテンツによっては、英語版のみの場合があります。

Adobe Media Encoder CS6 の新機能

キューと監視フォルダー：ソースと出力の独自管理

プリセットブラウザー

プリセットの読み込みと書き出し

改善されたソースフレームのスケーリング

カスタムワークスペースの作成

ワークフローの改善

Exporter の変更

キーボードショートカット

CS6 の新規キーボードショートカット

[トップに戻る](#)

キューと監視フォルダー：ソースと出力の独自管理

ソースと出力は、互いに独立した処理ができるようになりました。この独自管理により、所定のソースを複数の出力に構成できます。なかでも、Adobe Media Encoder では、所定のソースの複数の出力を同時にエンコードできる点が優れています。各出力を個々にエンコードする場合と比べると、同時エンコーディングの方が早く処理できます。

[トップに戻る](#)

プリセットブラウザー

新しいプリセットブラウザーには、Adobe Media Encoder でのワークフローを合理化するのに役立つ各種オプションがあります。

ブラウザのシステムプリセットは、使用目的（ブロードキャスト、Web ビデオなど）と出力先デバイス（DVD、Blu-ray、カメラ、タブレットなど）に基づいて、カテゴリ別に整理されています。これらのプリセットを変更して、ユーザープリセットとも呼ばれるカスタムプリセットを作成できます。

プリセットブラウザーでは、検索や、折りたたむことのできるフォルダー構造によって機能が向上したナビゲーションによって、プリセットをすばやく探せます。

ユーザープリセット、プリセットグループおよびエイリアス

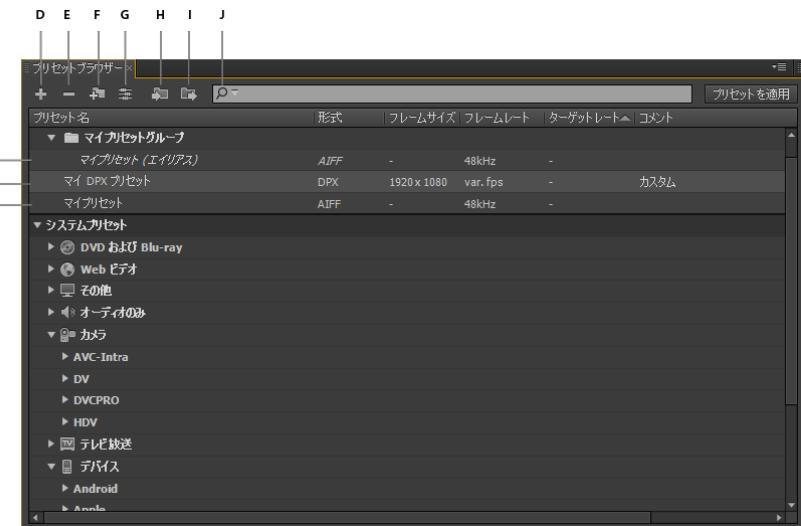
システムプリセットを変更して、ユーザープリセットを作成できます。ユーザープリセットは、プリセットグループと呼ばれる個別のフォルダーに整理できます。プリセットグループを使用すると、1つのソースに対して、複数のプリセットを一度に適用できます。

エイリアスにより、1つのプリセットに複数のインスタンスを作成し、複数のプリセットグループで使用できるようになります。

例えば、1つのプリセットを複数のプリセットグループに入れる場合、プリセットを複製する代わりにエイリアスを作成し、そのエイリアスを他のプリセットグループに追加します。プリセットを編集すると、変更はそのエイリアスすべてに適用されます。

プリセットの管理

プリセットを管理するには、プリセットメニューを使用するか、プリセットブラウザー（ウィンドウ／プリセットブラウザー）のオプションを使用します。プリセットブラウザーでプリセットを右クリックすると、コンテキストメニューに使用可能なオプションが表示されます。



プリセットブラウザ

A. ユーザープリセット B. プリセットに対して作成されたエイリアス C. プリセットグループ D. プリセットの新規作成 E. プリセットを削除 F. プリセットグループを新規作成 G. プリセット設定 H. プリセットを読み込み I. プリセットを書き出し J. プリセットを検索

プリセット、プリセットグループおよびエイリアスの作成

プリセットグループには、ユーザープリセット、プリセットのエイリアスまたは他のプリセットグループを含めることができます。

- プリセットを作成するには、プリセット／プリセットを作成を選択します。
- プリセットグループを作成するには、プリセット／グループを作成を選択します。
- プリセットエイリアスを作成するには、プリセットブラウザーでプリセットを右クリックして、エイリアスを作成を選択します。
- システムプリセットのエイリアスをすばやく作成するには、システムプリセットをユーザープリセット＆グループセクションにドラッグします。
- ユーザープリセットのエイリアスをすばやく作成するには、Alt キー (Win) または Opt キー (Mac OS) を押したまま、ユーザープリセットをプリセットグループにドラッグします。

ユーザープリセットの変更

- プリセットの名前を変更するには、選択したプリセットの名前をクリックします。プリセットの名前を入力し、Enter キーを押します。または、プリセット／名前の変更を選択して、プリセットの名前を変更します。
- プリセット内容を変更するには、プリセットを選択し、プリセット／設定を選択します。
- プリセットを削除するには、プリセットを選択し、Delete キーを押します。または、プリセット／削除を選択します。

ノート： 編集できるのは、ユーザープリセットのみです。システムプリセットへの変更は、プリセット内容ダイアログで複製を保存ボタンをクリックすると、新規ユーザープリセットとして保存できます。

プリセットまたはプリセットグループのキューヘへの適用

プリセットをキューハ内のソースに適用するには、次のいずれかの操作を行います。

- プリセット、プリセットグループまたはエイリアスを、プリセットブラウザーからキューハ内のソースまたは出力にドラッグアンドドロップします。
 - プリセットをソースにドロップすると、出力がソースに追加されます。
 - プリセットを既存の出力にドロップすると、出力の設定がプリセットの設定で置き換えられます。
- 出力をソースに追加するには、キューハ内のソースをプリセットブラウザー内のプリセット、プリセットグループまたはエイリアスにドラッグします。
- 出力の設定をプリセットの設定で置き換えるには、キューハ内の出力をプリセットブラウザー内のプリセット、プリセットグループまたはエイリアスにドラッグします。
- キューハ内のソースを選択し、プリセットブラウザー内のプリセット、プリセットグループまたはエイリアスをダブルクリックします。
- キューハ内のソースを選択します。プリセットブラウザー内で選択したプリセット、プリセットグループまたはエイリアスを選択します。プリセットを適用をクリックします。

プリセットまたはプリセットグループの監視フォルダーへの適用

監視フォルダーパネルでプリセットを監視フォルダーに適用するには、次のいずれかの操作を行います。

- プリセット、プリセットグループまたはエイリアスを、プリセットブラウザーから監視フォルダーパネル内の監視フォルダーまたは出力にドラッグアンドドロップします。
 - 監視フォルダーにプリセットをドロップすると、監視フォルダーに新しい出力が追加されます。
 - プリセットを既存の出力にドロップすると、出力の設定がプリセットの設定で置き換えられます。
- 監視フォルダーに出力を追加するには、監視フォルダーを監視フォルダーパネルからプリセットブラウザー内のプリセット、プリセットグループまたはエイリアスにドラッグします。
- 出力の設定をプリセットの設定で置き換えるには、監視フォルダー内の出力をプリセットブラウザー内のプリセット、プリセットグループまたはエイリアスにドラッグします。
- 監視フォルダーパネルで監視フォルダーを選択します。プリセットブラウザーで、Alt キー (Win) または Opt キー (Mac) を押したまま、プリセット、プリセットグループまたはエイリアスをダブルクリックします。
- 監視フォルダーパネルで監視フォルダーを選択します。プリセットブラウザー内で、プリセット、プリセットグループまたはエイリアスを選択します。Alt キー (Win) または Opt キー (Mac) を押したまま、プリセットを適用ボタンをクリックします。

読み込み中の、Premiere Pro シーケンス、After Effects コンポジションおよびメディアアセットへのプリセットの適用

Adobe Premiere Pro シーケンスへのプリセットの適用

シーケンスは、開いている Adobe Premiere Pro プロジェクトのプロジェクトパネルから、プリセットブラウザー内のプリセット、エイリアスまたはプリセットグループにドラッグアンドドロップします。

ノート： この手順は、複数のプリセットを一度に Adobe Premiere Pro シーケンスに追加する唯一の方法です。Adobe Premiere Pro の書き出し設定ダイアログでは、Adobe Media Encoder に複数のシーケンスを書き出すときに、1 つのプリセットを適用できます。

After Effects コンポジションへのプリセットの適用

コンポジションを、開いている After Effects プロジェクトのプロジェクトパネルから、プリセットブラウザー内のプリセット、プリセットグループまたはエイリアスにドラッグします。

ビデオおよびオーディオアセットへのプリセットの適用

ビデオおよびオーディオアセットを、ファインダーまたは Windows Explorer からプリセットブラウザー内のプリセット、プリセットグループまたはエイリアスにドラッグアンドドロップします。

プリセット適用時の重要な考慮事項

- 単一のプリセットを 1 つの出力にドロップすると、出力が置き換えられます。新しい出力は、ターゲットの出力から出力バス、出力名およびソース範囲設定を継承します。
- 単一のプリセットを 1 つのソースにドロップすると、出力が 1 つ追加されます。
- プリセットグループ（または選択した複数のプリセット）を 1 つの出力にドロップすると、複数の出力が追加されます。新しい出力は、ターゲットの出力から出力バス、出力名およびソース範囲設定を継承します。
- プリセットグループ（または選択した複数のプリセット）を 1 つのソースにドロップすると、複数の出力が追加されます。既存の出力の出力バスなどの設定は継承されません。

プリセットの読み込みと書き出し

[トップに戻る](#)

プリセットは、EPR ファイルとして読み込みと書き出しができます。EPR ファイルは、XML の形式で保存されます。

- EPR ファイルを読み込むには、プリセット／読み込みを選択します。読み込まれたプリセットがユーザープリセット & グループセクションに表示されます。
- 選択したプリセットを EPR ファイルとして書き出すには、プリセット／書き出しを選択します。

ノート： プリセットブラウザーで、EPR ファイルを既存のプリセットにドラッグアンドドロップしても、EPR ファイルを読み込めます。

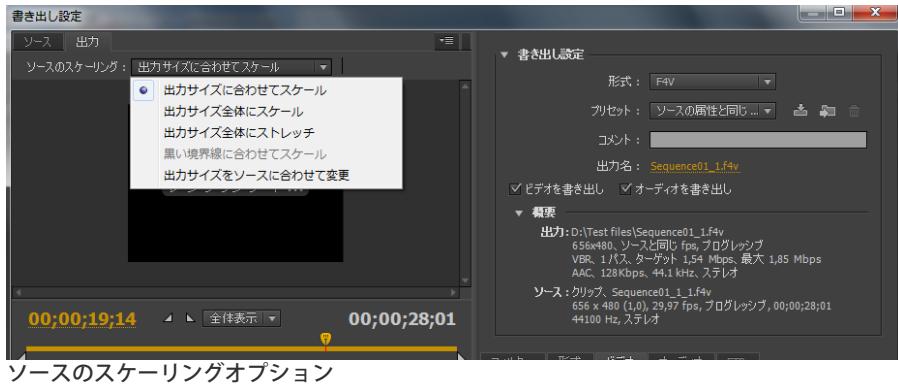
ファインダーまたは Explorer でのプリセットの位置の表示

プリセットブラウザーでプリセットを右クリックしてプリセットファイルを表示を選択します。

ブラウザーでのプリセットの迅速な検索

検索フィールド  に入力すると、プリセットブラウザーでは、検索文字列に合わせて、プリセットリストがフィルタリングされます。すべての列をスキャンして、一致するものを結果に表示します。

改善されたソースフレームのスケーリング



ソースのスケーリングオプション

Adobe Media Encoder CS6 では、このオプションを使用する前にクロップを有効にする必要はありません。また、この設定は、フレームサイズが編集可能な任意の出力形式で使用できます。

書き出し設定ダイアログのソースのスケーリングメニューにあるオプションを使用すると、様々なサイズの出力フレーム内のソースフレームをうまくスケーリングすることができます。

出力サイズに合わせてスケール ソースフレームは、ソースのピクセル縦横比を維持したまま、出力フレーム内に収るようにスケールされます。ソースフレームは、必要に応じて、出力フレーム内でレターボックスまたはピラーボックスになります。

出力サイズ全体にスケール ソースフレームは、出力フレーム全体に収るようにスケールされます。ソースフレームは必要に応じてクロップされます。ソースフレームのピクセル縦横比は維持されます。

出力サイズ全体にストレッチ ソースフレームは、出力フレーム全体に収るようにサイズが変更されます。ソースのピクセル縦横比は維持されません。

黒い境界線に合わせてスケール クロップしたエリアを含むソースフレームは、出力フレームに収るようにスケールされます。ピクセル縦横比は維持されます。

ノート: このオプションは、Adobe Media Encoder CS5.5 のクロップ設定メニューの「黒い境界線」オプションと同じです。

出力サイズをソースに合わせて変更 出力フレームのサイズ設定を無視して、ソースのクロップ設定に一致させます。

ノート: このオプションは、Adobe Media Encoder CS5.5 のクロップ設定メニューの「出力サイズを変更」と同じです。

カスタムワークスペースの作成

新しいインターフェイスでは、1つのフレーム内でパネルをタブとしてグループ化したり、別個のパネルとして分離したりすることができます。

1. パネルは、クリックしてドラッグすると移動できます。パネルをグループ化するには、別のパネルの一番上のセクションにパネルをドラッグします。ホストパネルの中央に紫のパッチが表示されたら、マウスボタンを放します。
2. ワークスペースを要件に合わせてカスタマイズしたら、ウィンドウ/ワークスペース/新規ワークスペースを選択してカスタムワークスペースを作成します。

新しいワークスペースがワークスペースメニューに追加されます。ウィンドウ/ワークスペースメニューのオプションを使用して、ワークスペースを切り替えることができるようになりました。

ワークフローの改善

- ソース順にエンコードされるのは変わりませんが、ソースのすべての出力が並列でエンコードされるようになりました。並列エンコーディングを無効にするには、編集/環境設定を選択して、並列エンコーディングを有効にするの選択を解除します。
- 複数の出力の場合、エンコーディングパネルには各エンコーディング出力のサムネールプレビュー、プログレスバーおよび推定完了時間が表示されます。
- 場合によっては、書き出し設定ではエンコードを並列モードではなく順次行うよう出力に要求されます。この場合、キューは、一時的な順次エンコーディングを行った後で、並列エンコーディングを返します。



A. ソースを追加 B. 出力を追加 C. ソース／出力を削除 D. 複製

- ソースに複数の出力を関連付けることができます。各出力には、異なる形式、プリセットおよび出力ファイルの場所を割り当てることができます。
- 出力は出力リスト内で並べ替えができます。しかし、他のソースに移動することはできません。
- 出力ファイルのパスをクリックすると、エンコードされたファイルを含むフォルダーが開きます。ただし、エンコーディングの前に名前を付けて保存ダイアログが表示されます。
 - 出力パスとファイル名を変更するには、その出力の出力ファイルリンクをクリックします。
 - エンコードされたファイルにアクセスするには、その出力の出力ファイルリンクをクリックします。
- 出力を追加ボタンを使用すると、簡単に出力をソースに追加できます。
- ソースと出力は両方とも複製できます。複製したソースには、オリジナルのソースからのすべての出力が使用されます。

Exporter に対する変更

[トップに戻る](#)

パフォーマンス向上のため、このリリースでは次の Exporter が更新されました。

- AAC オーディオ（以前のバージョンでは「オーディオのみ」）
- H.264
- H.264 Blu-ray
- MPEG4
- Windows Media（Windows のみ）

互換性に関する理由で、次に挙げる CS5.5 の Exporter の以前のバージョンは CS6 に含まれています。

H.264（レガシー） Dolby Digital Surcode オーディオエンコーディングは、新しい Exporter では使用できません。

H.264 Blu-ray（レガシー） 「ソースと同じ」 プリセットと、Dolby のSurcode のサポートは維持されています。

MPEG4（レガシー）

以前のバージョンの Adobe Media Encoder で作成したプリセットは、Adobe Media Encoder CS6 に読み込むことができます。ただし、H.264 および H.264 Blu-ray のプリセットは、レガシー Exporter にのみ適用されます。以前のバージョンの「オーディオのみ」または「Windows Media」 Exporter のプリセットは、読み込むことができません。

After Effects コンポジションのレンダリング設定の変更

Adobe Media Encoder CS6 では、After Effects コンポジションのガイドレイヤーレンダリング設定を変更できます。ガイドレイヤーの表示を有効または無効にするには、After Effects コンポジションソースを選択し、ファイル／ソース設定を選択します。

キーボードショートカット

[トップに戻る](#)

結果	Windows	Mac OS
キューにアイテムを追加	Ctrl + I	Cmd + I
キューを開始／一時停止	Enter	Return
キューを停止	Esc	Esc
環境設定ダイアログを開く	Ctrl + , (カンマ)	Cmd + , (カンマ)
キューを保存	Ctrl + S	Cmd + S
終了	Ctrl + Q	Cmd + Q
選択したアイテムの複製	Ctrl + D	Cmd + D

現在のリストにあるすべてのアイテムを選択	Ctrl + A	Cmd + A
書き出し設定ダイアログを開く	Ctrl + E	Cmd + E
取り消し	Ctrl + Z	Cmd + Z
やり直し	Ctrl + Y	Cmd + Y
Adobe Media Encoder ヘルプ	F1	F1

書き出し設定ダイアログ

結果	Windows	Mac OS
再生ヘッドの1フレーム前後への移動	←/→	←/→
再生ヘッドの先頭／末尾フレームへの移動	Home / End	Home / End
再生ヘッドの現在位置に対してソース範囲を「インポイント」に設定	I	I
再生ヘッドの現在位置に対してソース範囲を「アウトポイント」に設定	O	O
再生ヘッドのインポイントへの移動	Q	Q
再生ヘッドのアウトポイントへの移動	W	W
フレームプレビューのズームイン	Ctrl + + (プラス)	Cmd + + (プラス)
フレームプレビューのズームアウト	Ctrl + - (マイナス)	Cmd + - (マイナス)
プリセットを EPR ファイルとして書き出し	Alt + 「プリセットを保存」ボタンをクリック	Opt + 「プリセットを保存」ボタンをクリック

CS6 の新規キーボードショートカット

[トップに戻る](#)

キーボードショートカットのカスタマイズ

Adobe Media Encoder CS6 のキーボードショートカットをカスタマイズするには、編集／キーボードショートカット（Windows）またはアプリケーション／キーボードショートカット（Mac OS）を選択します。

例えば、カット操作のキーボードショートカットを Ctrl + x から Ctrl + t に変更するには、次の操作を行います。

1. 編集／キーボードショートカットを選択します。
2. キーボードショートカットパネルで、編集メニューをクリックして展開します。
3. カットを選択します。
4. Ctrl + x の横にある☒をクリックして、現在のコマンドを削除します。
5. 追加をクリックします。
6. Ctrl + t キーを押します。
7. 「OK」をクリックします。

ファイルメニュー

結果	Windows	Mac OS
監視フォルダーを追加	Ctrl + Alt + I	Cmd + Opt + I
現在のアイテムを停止	Ctrl + - (マイナス記号)	Cmd + - (マイナス記号)
ログを表示	Ctrl + L	Ctrl + L
エラーを表示	Ctrl + Alt + L	Cmd + Opt + L

編集メニュー

結果	Windows	Mac OS
やり直し	Ctrl + Shift + Z	Cmd + Shift + Z

ステータスをリセット	Ctrl + . (ピリオド)	Cmd + . (ピリオド)
選択項目をスキップ	Ctrl + Shift + . (ピリオド)	Cmd + Shift + . (ピリオド)
エラーを表示	Ctrl + Alt + L	Cmd + Opt + L
キーボードショートカットダイアログを開く	Ctrl + Alt + Shift + K	Cmd + Opt + Shift + K

プリセットメニュー

結果	Windows	Mac OS
プリセット設定ダイアログを開く	Ctrl + Alt + E	Cmd + Opt + E
キーに適用	Ctrl + U	Cmd + U
監視フォルダーへの適用	Ctrl + Alt + U	Cmd + Opt + U
プリセットを作成	Ctrl + N	Cmd + N
プリセットグループを作成	Ctrl + G	Cmd + G
プリセットのエイリアスを作成	Ctrl + B	Cmd + B
ユーザープリセットまたはプリセットグループの名前を変更	Ctrl + R	Cmd + R

ウィンドウメニュー

結果	Windows	Mac OS
キューパネル	Ctrl + 1	Cmd + 1
エンコーディングパネル	Ctrl + 2	Cmd + 2
監視フォルダーパネル	Ctrl + 3	Cmd + 3
プリセットブラウザー	Ctrl + 4	Cmd + 4

メインユーザーインターフェイス

結果	Windows	Mac OS
現在のパネルを閉じる	Ctrl + W	Cmd + W
ポインター カーソルの下のパネルを最大化／復元	ˋ (チルダの下のバックティック記号)	ˋ (チルダの下のバックティック記号)
現在のパネルの最大化または復元	Shift + ˋ (チルダの下のバックティック記号)	Shift + ˋ (チルダの下のバックティック記号)
ポインター カーソルの下のパネルの最大化／復元 (英語以外のキーボード)	<	<
現在のパネルの最大化または復元 (英語以外のキーボード)	Shift + <	Shift + <
リスト内の前／次のアイテムを選択	↑/↓	↑/↓
リスト内の前／次のアイテムを現在の選択範囲に追加	Shift + ↑/↓	Shift + ↑/↓

リスト内の前／次のアイテムを選択	←/→	←/→
リスト内の前／次のアイテムを現在の選択範囲に追加	Shift + ←/→	Shift + ←/→

書き出し設定ダイアログ

整数の数値フィールド（例：フレーム幅設定）：		
結果	Windows	Mac OS
現在の値を 1 ずつ増または減する	↑/↓	↑/↓
現在の値を 10 ずつ増または減する	Shift + ↑/↓	Shift + ↑/↓
現在の値を 100 ずつ増または減する	Ctrl + Shift + ↑/↓	Cmd + Shift + ↑/↓

「ビットレート」フィールド (Mbps) :		
結果	Windows	Mac OS
現在の値を 1 ずつ増または減する	Shift + ↑/↓	Shift + ↑/↓
現在の値を 0.1 ずつ増または減する	↑/↓	↑/↓
現在の値を 0.01 ずつ増または減する	Ctrl + ↑/↓	Cmd + ↑/↓
現在の値を 0.001 ずつ増または減する	Ctrl + Alt + ↑/↓	Cmd + Opt + ↑/↓

「ビットレート」フィールド (Kbps) :		
結果	Windows	Mac OS
現在の値を 10 ずつ増または減する	Shift + ↑/↓	Shift + ↑/↓
現在の値を 1 ずつ増または減する	↑/↓	↑/↓
現在の値を 0.1 ずつ増または減する	Ctrl + ↑/↓	Cmd + ↑/↓
現在の値を 0.01 ずつ増または減する	Ctrl + Alt + ↑/↓	Cmd + Opt + ↑/↓

キーボードショートカットダイアログ

結果	Windows	Mac OS
ダイアログ内のすべてのカテゴリーの展開／折りたたむ	Alt + カテゴリーの見出しをクリック	Opt + カテゴリーの見出しをクリック

エンコーディングのクイックスタートと基本

このページからリンクされているコンテンツによっては、英語版のみの場合があります。

エンコーディングのクイックスタート

ビデオアイテムまたはオーディオアイテムをエンコードするには、アイテムを Adobe Media Encoder のエンコードキューに追加し、エンコードプリセットまたはカスタム設定を選択します。アイテムをキューに追加した後にエンコードを開始するよう指定すること、またはユーザーが開始を指示するまでエンコードを待機するよう指定することができます。

エンコードキューへのアイテムの追加

- ビデオファイルまたはオーディオファイルを Adobe Media Encoder のキューにドラッグします。

詳細は、アイテムのエンコードキューへの追加と管理を参照してください。サポートされているビデオおよびオーディオアイテムの一覧については、読み込みでサポートされるファイル形式を参照してください。

プリセットを使用したアイテムのエンコード

- キューに含まれているアイテムについて、形式ポップアップメニューおよびプリセットポップアップメニューを使用して、形式とプリセットを選択します。

詳細は、プリセットを使用したエンコードを参照してください。

カスタム設定を使用したアイテムのエンコード

- アイテムを選択し、編集／書き出し設定を選択し、使用する設定を選択します。

詳細は、カスタム設定を使用したエンコードを参照してください。

エンコードの開始

- 「キューを開始」ボタンをクリックします。CS5.5 以降の場合は、ウィンドウ右上の三角形のボタンをクリックします。

キューに追加されているアイテムのエンコーディングを自動的に開始する（またはこの機能をオフにする）には、環境設定ダイアログボックスの「次の時間アイドルだった場合にキューを自動的に開始」チェックボックスをオンまたはオフにします。詳しくは、環境設定を参照してください。

Video2Brain が、[Adobe Media Encoder CS5.5 の新機能と変更点のデモビデオ](#)を公開しています。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

アイテムのエンコードキューへの追加と管理

エンコードキューへのアイテムの読み込み

- エンコードキュー内のアイテムの解釈
- エンコードキューへの監視フォルダーの追加
- エンコードキューの保存
- エンコードキューからのアイテムの削除
- エンコードキューでのアイテムの複製
- エンコードキューでのアイテムのスキップ

Adobe Media Encoder では、ソースビデオまたはオーディオファイル、Adobe Premiere Pro シーケンスおよび Adobe After Effects コンポジションをアイテムのキューに追加して、エンコードします。

ユーザーインターフェイスのツアーと、アイテムの読み込みおよび監視フォルダーの使用に関するヒントについては、[Jan Ozer によるこのビデオ](#) を参照してください。

エンコードキューへのアイテムの読み込み

[トップに戻る](#)

- ビデオまたはオーディオファイルを追加するには、1つまたは複数のファイルをキューにドラッグするか、「追加」ボタンをクリックして1つまたは複数のファイルを選択します。
- また、Adobe Media Encoder CS5.5 以降では、キューパネルのオープン領域をダブルクリックして1つまたは複数のファイルを選択できます。
- Adobe Premiere Pro シーケンスを追加するには、ファイル／Premiere Pro シーケンスを追加を選択して、Premiere Pro プロジェクトを選択し、そのプロジェクトからシーケンスを選択します。Premiere Pro プロジェクトをキューにドラッグすることもできます。ダイアログボックスが開き、特定のシーケンスを選択できます。Adobe Media Encoder CS5.5 以降では、シーケンスを Adobe Premiere Pro のプロジェクトパネルからキューにドラッグアンドドロップできます。
- Adobe After Effects コンポジションを追加するには、ファイル／After Effects コンポジションを追加を選択して、After Effects プロジェクトを選択し、そのプロジェクトからコンポジションを選択します。After Effects プロジェクトをキューにドラッグすることもできます。ダイアログボックスが開き、特定のコンポジションを選択できます。Adobe Media Encoder CS5.5 以降では、コンポジションを Adobe After Effects のプロジェクトパネルからキューにドラッグアンドドロップできます。
- 静止画シーケンス（CS5.5 以降）を追加するには、ファイル／追加を選択します。開くダイアログボックスで、画像シーケンスの先頭のファイルを選択します。該当するファイル形式を有効にするチェックボックスをオンにし、「開く」ボタンをクリックします。

現在のアイテムのエンコードの停止

- ファイル／現在のファイルを停止を選択するか、「キューを停止」ボタンをクリックします。

エンコードキュー内のアイテムの解釈

[トップに戻る](#)

Adobe Media Encoder は、ビデオアセットを読み込むときに、そのアセットのピクセル縦横比、フレームレート、フィールドオーダーに加え、アルファチャンネル（透明）情報の解釈方法を判断します。Adobe Media Encoder がこれらの特性を正しく判断できない場合は、正しい設定を明示的に指定することができます。

1. エンコードキューで1つまたは複数のアイテムを選択します。
2. ファイル／フッテージの解釈を選択します。または、ファイルを右クリックして「フッテージの解釈」を選択します。
3. 適切な解釈設定を選択します。

エンコードキューへの監視フォルダーの追加

[トップに戻る](#)

監視フォルダーと呼ばれる特定のフォルダー内でファイルを検索するように Adobe Media Encoder を設定できます。Adobe Media Encoder が監視フォルダーにあるビデオまたはオーディオファイルを検出すると、そのフォルダーに割り当てられているエンコード設定を使用してファイルをエンコードし、エンコードしたファイルを監視フォルダー内に作成された出力フォルダーに書き出します。

1. ファイル／監視フォルダーを作成を選択します。

2. 作成先フォルダーを選択して「OK」をクリックします。

3. フォルダ名の横にあるエンコードキュー内のメニューから形式とプリセットを選択します。

監視フォルダーによってエンコードキューに追加されたアイテムは、キューを開始したときに、キュー内の他のアイテムと一緒にエンコードされます。

ノート：「次の時間アイドルだった場合にキューを自動的に開始」が選択されている場合は、監視フォルダーが新しいアイテムをエンコードキューに追加してから指定されている時間が経過したのちにエンコードが開始されます。

Adobe Media Encoder CS5.5 以降の監視フォルダー

Adobe Media Encoder 5.5 では、新しい監視フォルダーパネルを使用して、フォルダーを追加および管理できます。監視フォルダーを追加するには、次のいずれかの操作を行います。

- ファイル／監視フォルダーを作成を選択します。
- 「フォルダーの追加」ボタンをクリックします。
- 監視フォルダーパネルの空白の部分をダブルクリックします。
- エクスプローラー（Windows）または Finder（Mac OS）でフォルダーを作成し、そのフォルダーを監視フォルダーパネルにドラッグします。

監視フォルダーパネルで監視フォルダーを作成すると、左の列にフォルダーの名前が表示されます。

「監視フォルダーを自動エンコード」をオンのままになると、監視フォルダー内のすべての項目が自動的にエンコードされます。

監視フォルダーを使用して単一のソースアイテムから複数の形式で出力を作成する

Adobe Media Encoder CS5.5 以降では、監視フォルダーを使用して 1 回の操作で複数の出力を生成できます。たとえば、ビデオアセットをトランスクードしたときに、常に FLV、AVI ムービーおよび JPEG サムネール画像が生成されるように設定できます。これらのファイルを 1 回のユーザー操作で作成するには、以下の手順に従います。

1. エクスプローラー（Windows）または Finder（Mac OS）で、例えば「My_WatchFolder」という名前のフォルダーを作成します。

Adobe Media Encoder では、「My_WatchFolder」内に 3 つの監視フォルダーを作成して、各フォルダーをディスク上の同じ場所に関連付けるように設定します。

2. 「フォルダーを追加」ボタンをクリックして新しい監視フォルダーを作成し、その「My_Watchfolder」フォルダーに移動します。

- a. 形式メニューから「FLV」を形式として選択します。
- b. プリセットメニューからプリセットを選択し、「OK」をクリックします。
- c. 「出力先」をクリックします。生成したファイルの保存場所を選択します。

3. 手順 2 と同様に、「My_Watchfolder」フォルダーが保存場所となる新しい監視フォルダーアイテムを作成します。

- a. 形式メニューから「AVI」を形式として選択します。
- b. プリセットメニューからプリセットを選択し、「OK」をクリックします。
- c. 「出力先」をクリックします。生成したファイルの保存場所を選択します。

4. 手順 2 および 3 と同様に、「My_Watchfolder」フォルダーが保存場所となる新しい監視フォルダーアイテムを作成します。

- a. 形式メニューから「JPEG」を形式として選択します。
- b. プリセットメニューからプリセットを選択し、「OK」をクリックします。
- c. 「出力先」をクリックします。生成したファイルの保存場所を選択します。

5. シーケンスファイルを「My_WatchFolder」にドラッグアンドドロップし、「キューを開始」ボタンをクリックします。Adobe Media Encoder CS5.5 以降で「監視フォルダーを自動エンコード」がオンになっている場合は、エンコードプロセスが自動的に開始されます。

完了すると、それぞれのファイルが指定した出力場所に保存されます。

ノート： 監視フォルダーを使用する場合は、次の制限事項に注意してください。

- 監視フォルダーに配置された静止画シーケンスをソースフッテージとして使用することはサポートされていません。静止画のセットが監視対象フォルダーに配置された場合、シーケンス全体が 1 つのフッテージとして追加されるのではなく、個々の静止画ファイルが別個のアイテムとしてキューに追加されます。
- Premiere Pro および After Effects のプロジェクトファイルは認識されません。プロジェクトファイルの内部から個々の Premiere Pro シーケンスまたは After Effects コンポジションを選択するメカニズムがないからです。

エンコードキューの保存

[トップに戻る](#)

エンコードキューとすべてのエンコード設定は、Adobe Media Encoder の終了時に自動的に保存されます。

- エンコードキューを手動で保存するには、ファイル／キューを保存を選択します。

エンコードキューからのアイテムの削除

[トップに戻る](#)

1. エンコードキューから削除するアイテムを選択します。
2. 「削除」ボタンをクリックするか、編集／削除を選択するか、Delete キーを押します。「削除」ボタンは Adobe Media Encoder CS5.5 以降でも用意されています。

エンコードキューでのアイテムの複製

[トップに戻る](#)

1. エンコードキューで複製するアイテムを選択します。
2. 「複製」ボタンをクリックするか、編集／複製を選択するか、Ctrl + D キー (Windows) または Command + D キー (Mac OS) を押します。Adobe Media Encoder CS5.5 以降では、同様に「複製」ボタンをクリックするか、ファイルを右クリックして「複製」を選択します。

エンコードキューでのアイテムのスキップ

[トップに戻る](#)

アイテムのスキップ

1. エンコードキューでスキップするアイテムを選択します。
2. 編集／選択項目をスキップを選択します。Adobe Media Encoder CS5.5 以降では、ファイルを右クリックして「選択項目をスキップ」を選択することもできます。

スキップしたファイルをエンコードするためのステータスのリセット

1. 待機中の状態にリセットするアイテムをエンコードキューから選択します。
2. 編集／ステータスをリセットを選択します。Adobe Media Encoder CS5.5 以降では、ファイルを右クリックして「ステータスをリセット」を選択することもできます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ログファイルの使用

エンコードのログファイル エラーログファイル

エンコードのログファイル

[トップに戻る](#)

エンコードのログファイルはプレーンテキストファイルで、エンコードされたすべてのファイルとそのエンコード処理の成功／失敗の状態を記録します。エンコードした各ファイルのエンコードステータスはファイルの最後に追加されます（ファイルの最後に最新のエントリが追加されます）。手動でクリアしない限り、ログファイルのエントリは蓄積されます。ログファイルのエントリをクリアするには、テキストエディターでファイルを開いて、すべてのエントリを選択して削除し、初期設定のファイル名（AMEEncodingLog.txt）で空のファイルを保存します。

ログファイルは次の場所に保存されます。

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

ログファイルを表示するには、ファイル／ログを表示を選択します。

2つのログファイルがあります。

- AMEEncodingLog.txt : エンコードジョブが正常に行われた場合のログファイルです。
- AMEEncodingErrorLog.txt : エラーが発生したジョブやユーザーが中止したジョブを記録します。

エラーログファイル

[トップに戻る](#)

エラーログファイルは次の場所に保存されます。

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

エラーログファイルを表示するには、ファイル／ログを表示を選択します。

ノート： Adobe Media Encoder CS5.5 以降では、ログファイルとエラーログファイルは Adobe Media Encoder CS5 ファイルと同じ場所に保存されます。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

カスタムエンコードプリセットの使用

カスタムプリセットの作成と保存

プリセットの読み込み

プリセットの書き出し

カスタムプリセットの削除

形式を選択すると、想定される配信状況に合わせて設計された、関連付けられているプリセットのリストが自動的に有効になります。Adobe Media Encoder は、ソースアイテムの特性を使用して、最適なプリセットを判断して選択します。独自のプリセットを作成して保存したり、書き出したり、他のプリセットを読み込んだりできます。

ノート： Adobe テクニカルサポートの対象となるのは、Adobe アプリケーションとともにインストールされる Adobe Media Encoder のプリセットのみです。

カスタムプリセットの作成と保存

[トップに戻る](#)

1. 形式メニューで、形式を選択します。
2. プリセットメニューで、目的の設定に最も近いプリセットを選択します。
3. 書き出し設定ダイアログボックスで設定をカスタマイズします。
4. プリセットを保存ボタン  をクリックします。
5. プリセットの名前を入力して、パラメーターの特定のカテゴリを保存するかどうかを選択して、「OK」をクリックします。

エンコードプリセットは以下の場所に保存されます。

- Windows : <ドライブ名>ユーザー¥<ユーザー名>¥AppData¥Roaming¥Adobe¥Common¥AME¥5.0
- Mac OS : <ドライブ名>/Users/<ユーザー名>/Library/Preferences/Adobe/Common/AME/5.0

ノート： Adobe Media Encoder CS5.5 以降では、エンコードプリセットは Adobe Media Encoder CS5 ファイルと同じ場所に保存されます。

プリセットの読み込み

[トップに戻る](#)

1. プリセットを読み込みボタン  をクリックします。
2. プリセットの保存先に移動してプリセットを選択し、「開く」をクリックします。
3. 読み込み後のプリセットの名前を入力し、他のオプションを指定して、「OK」をクリックします。

プリセットは、対象のプリセットの形式が形式メニューで選択されている場合のみ読み込むことができます。たとえば、形式が FLV に設定されている場合に MPEG 2 プリセットを追加しようとすると、エラーが表示されます。形式を MPEG 2 に変更してから、新しいプリセットを作成します。

プリセットの書き出し

[トップに戻る](#)

1. 書き出し設定ダイアログボックスで、書き出すプリセットを選択します。
2. プリセットを保存ボタン  を Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) を押しながらクリックします。
3. プリセットを保存する場所を選択し、名前を入力して「保存」をクリックします。

プリセットは、ファイル名拡張子 .epr が付いたファイルとして保存されます。

カスタムプリセットの削除

[トップに戻る](#)

1. 書き出し設定ダイアログボックスで、削除するカスタムプリセットを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
 - 1つのプリセットを削除するには、プリセットを削除ボタン  をクリックします。
 - カスタムプリセットをすべて削除するには、Ctrl+Alt キー (Windows) または Command+Option キー (Mac OS) を押しながらプリセットを削除ボタンをクリックします。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

読み込みでサポートされるファイル形式

重要：一部の機能は、フルバージョンの Adobe Media Encoder のみに付属するサードパーティ製ソフトウェアコンポーネントに依存しており、Adobe Media Encoder CS5 の体験版では使用できません。体験版では、AVC-Intra、AVCHD、HDV、MPEG-2 DVD、MPEG-2 Blu-ray および XDCAM など、一部の形式の読み込みと書き出しがサポートされていません。Adobe Media Encoder CS5.5 以降の体験版に、これらの制約事項はありません。Adobe Media Encoder のライセンス認証されたフルバージョンに含まれているすべてのアイテムが含まれています。

MOV、AVI、MXF および FLV などの一部のファイル拡張子は、特定のオーディオ、ビデオまたは画像データ形式ではなく、コンテナファイル形式を表します。コンテナファイルは、さまざまな圧縮設定およびエンコード設定でエンコードしたデータを含むことができます。Adobe Media Encoder はこれらのコンテナファイルを読み込むことができますが、それらに含まれているデータを読み込むことができるかどうかは、インストールされているコーデック（特にデコーダ）によって決まります。

追加のコーデックをインストールすることで、それに対応するファイルタイプを Adobe Media Encoder で読み込めるようになります。多くのコーデックがオペレーティングシステムにインストールする必要があります。QuickTime または Video for Windows 形式の内部コンポーネントとして機能する必要があります。特定のデバイスまたはアプリケーションによって作成されるファイル用のコーデックについて詳しくは、ハードウェアまたはソフトウェアの製造元にお問い合わせください。

ビデオとアニメーションの形式

- 3GP
- アニメーション GIF (GIF) (Windows のみ)
- DV (MOV または AVI コンテナ、またはコンテナのない DV ストリーム)
- FLV、F4V

ノート：FLV 形式と F4V 形式はコンテナ形式であり、それぞれ特定のビデオ形式とオーディオ形式に関連付けられています。通常 F4V ファイルには、H.264 ビデオコーデックと AAC オーディオコーデックを使用してエンコードされたビデオデータが含まれます。通常 FLV ファイルには、On2 VP6 または Sorenson Spark コーデックを使用してエンコードされたビデオデータと、MP3 オーディオコーデックを使用してエンコードされたオーディオデータが含まれます。Adobe Media Encoder CS5 以降は、Sorenson Spark コーデックではなく、On2 VP6 ビデオコーデックを使用して FLV ファイルを読み込むことができます。

- QuickTime ムービー (MOV) (Windows では、QuickTime プレーヤーが必要)
- MPEG-1、MPEG-2 および MPEG-4 形式
(MPEG、MPE、MPG、M2V、MPA、MP2、M2A、MPV、M2P、M2T、MTS、AC3、MP4、M4V、M4A、VOB、3GP、AVC、h.264)

ノート：最近のカメラに採用されているいくつかの形式は、MPEG-4 エンコーディングを使用します。例えば、XDCAM EX 形式は MP4 ファイルを使用し、AVCHD 形式は MTS ファイルを使用します。

- Media eXchange Format (MXF)
- MXF OP1a (Adobe Media Encoder CS5.5 以降)

ノート：MXF はコンテナ形式です。Adobe Media Encoder には、MXF ファイルに含まれる一部の種類のデータだけを読み込みます。Adobe Media Encoder に読み込める形式は、DV、DVCPRO、DVCPRO50、DVCPRO HD、および AVC-Intra コーデックを使用する Panasonic カメラで Panasonic P2 メディアへの記録に使用される Op-Atom 形式です。MXF 形式の XDCAM HD ファイルも読み込めます。

- P2 ムービー (MXF)
- Netshow (ASF、Windows のみ)
- RED Raw (R3D)
- Video for Windows (AVI、WAV) (Mac OS では、QuickTime Player が必要)
- Windows Media (WMV、WMA、ASF；Windows のみ)

オーディオ形式

- Adobe サウンドドキュメント (ASND : 統合された 1 つのトラックとして読み込まれたマルチトラックファイル)
- Advanced Audio Coding (AAC、M4A)
- Audio Interchange File Format (AIFF、AIFF)
- QuickTime (MOV) (Windows では、QuickTime Player が必要)
- MP3 (MP3、MPEG、MPG、MPA、MPE)

Video for Windows (AVI、WAV) (Mac OS では、QuickTime Player が必要)

- Windows Media Audio (WMA) (Windows のみ)
- Waveform (WAV)

静止画形式

- Adobe Illustrator (AI、EPS)
- Photoshop (PSD)
- Bitmap (DIB、RLE) (Windows のみ)
- Bitmap (BMP)
- Cineon/DPX (CIN、DPX)
- GIF
- アイコンファイル (ICO) (Windows のみ)
- JPEG (JPE、JPG、JPEG、JFIF)
- PICT (PIC、PCT)
- Portable Network Graphics (PNG)
- Targa (TGA、ICB、VDA、VST)
- TIFF (TIF)

ノート： Adobe Media Encoder CS5.5 以降では、静止画形式のファイルをシーケンスとして読み込むことができます。詳細は、エンコードキューへのアイテムの読み込みを参照してください。

プロジェクトファイルの形式

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

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ビデオとオーディオのエンコードと圧縮について

時間的圧縮と空間的圧縮

ビットレート

フレームレート

キーフレーム

画像縦横比とフレームサイズ

ピクセル縦横比

インターレースビデオとノンインターレースビデオ

Flash Player 用の FLV および F4V ビデオ形式

HD (高精細) ビデオ

ビデオとオーディオをデジタル形式で録画および録音する場合、品質、ファイルサイズ、ビットレートの各バランスを考慮する必要があります。ほとんどの形式では、圧縮による品質の低下を数段階から選択できるようにして、ファイルサイズとビットレートを下げています。圧縮は、効率的に保存、送信および再生できるようにムービーのデータサイズを縮小する重要な処理方法です。

ムービーファイルを、特定の種類のデバイスで特定のバンド幅で再生するために書き出す場合は、エンコーダー（コーデック）を選択します。各種エンコーダーは、さまざまな圧縮スキームを使用して情報を圧縮します。各エンコーダーには対応するデコーダーがあり、これにより再生時にデータが圧縮解除され解釈されます。

コーデックには様々な種類があり、あらゆる状況に適応するようなコーデックはありません。例えば、アニメーションの圧縮に最適なコーデックは、一般的に実写映像の圧縮には適していません。

圧縮は、可逆（画像からデータが一切失われない）方式または非可逆（一部のデータが破棄される）方式で行うことができます。

書き出し設定ダイアログボックスで、圧縮とエンコーディングに関する様々な設定を行うことができます。詳しくは、エンコーディングと書き出しを参照してください。

John Dickinson が [アドビシステムズ社の Web サイト](#) で、Adobe Media Encoder を After Effects や Premiere Pro と連携して使用する方法を示すビデオチュートリアルを公開しています。

エンコーディングおよび圧縮のオプションについて詳しくは、FAQ 項目：["FAQ: What is the best format for rendering and exporting from After Effects?"](#) (After Effects 用に最適な描画および書き出し形式は何ですか？) を参照してください。

時間的圧縮と空間的圧縮

[トップへ戻る](#)

ビデオとオーディオデータの圧縮には、空間的と時間的の 2 つのカテゴリがあります。空間的圧縮は、周囲のフレームにかかわらず、單一フレームのデータに適用されます。空間的圧縮のことを、イントラフレーム圧縮ともいいます。

時間的圧縮では、フレーム間の差を特定し、その差だけを保存します。このため、フレームは前のフレームとの差に基づいて記述されます。変化していない領域については、前のフレームのデータが繰り返し使用されます。時間的圧縮のことを、インターフレーム圧縮ともいいます。

ビットレート

[トップへ戻る](#)

ビットレート（データレート）はビデオクリップの画質と、バンド幅の許容範囲内でファイルをダウンロードできる配信先に影響を及ぼします。

ビデオをインターネット経由で配信する場合は、低いビットレートでファイルを作成します。高速インターネット接続を使用しているユーザーは、すぐにビデオを見るすることができますが、ダイヤルアップ接続を使用しているユーザーは、ファイルをダウンロードするのに時間がかかります。配信先としてダイヤルアップユーザーが想定される場合は、ダウンロード時間が許容範囲内に収まるように、短いビデオクリップを作成します。

フレームレート

[トップへ戻る](#)

ビデオは、画像のシーケンスを画面に連続してすばやく表示することで、動いているような効果を与えるものです。1 秒当たりに表示されるフレームの数をフレームレートと言い、フレーム/秒 (fps) という単位で表されます。画像シーケンスの表示に使用されるフレームレートが高いほど、またフレーム/秒の値が大きいほど、動きが滑らかになります。ただし、画質を上げるためにフレームレートを高くすると、データ量が膨大になり、より多くのバンド幅を使用することになります。

デジタル形式で圧縮されたビデオを操作する場合は、フレームレートが高いほど、ファイルサイズが大きくなります。ファイルサイズを小さくするには、フレームレートまたはビットレートを低くします。ビットレートを低くしたときにフレームレートを変更しないと、画質が低下します。

ネイティブフレームレート（ビデオが最初に録画されたときのフレームレート）では、ビデオが最適な状態で表示されるため、配信チャンネルと再生プラットフォームに余裕がある場合は、フレームレートを高いままにすることをお勧めします。フルモーション NTSC ビデオの場合は 29.97 fps、PAL ビデオの場合は 25 fps を使用します。フレームレートを下げた場合、リニアレートでフレームがドロップされます。ただし、フレーム

レートを低くする必要がある場合は、元のフレームレートを割り切れる値にすると、最適な結果が得られます。例えば、ソースのフレームレートが 24 fps であれば、12 fps、8 fps、6 fps、4 fps、3 fps または 2 fps にフレームレートを下げます。

モバイルデバイスの場合は、デバイス固有のエンコードプリセットを使用します。また、Adobe Device Central を使用して、特定のモバイルデバイスに適した設定を決定することもできます。Device Central について詳しくは、Device Central のヘルプを参照してください。

注意： 埋め込みビデオで SWF ファイルを作成する場合、ビデオクリップおよび SWF ファイルのフレームレートは同じである必要があります。SWF ファイルと埋め込まれたビデオクリップで異なるフレームレートを使用すると、再生に一貫性がなくなります。

キーフレーム

[トップへ戻る](#)

キーフレームとは、ビデオクリップに一定の間隔で挿入される完全なビデオフレーム（または画像）です。キーフレームの間のフレームには、キーフレームの間で発生する変化に関する情報が格納されます。

注意： キーフレームは、特定の時点でのアニメーションのプロパティを定義するマーカーであるキーフレームとは異なります。

初期設定では、ビデオクリップのフレームレートに基づいて、使用するキーフレームの間隔（キーフレームの距離）が自動的に判断されます。

キーフレームの距離の値により、エンコーダーがビデオ画像を再評価し、フルフレームまたはキーフレームをファイルに記録する頻度が指定されます。

フッテージにシーン変化や動きが速いアクションまたはアニメーションが多く存在する場合は、キーフレームの距離を小さくすることで、全体的な画質が向上することがあります。キーフレームの距離を小さくすると、出力ファイルが大きくなります。

キーフレームの距離は FLV または F4V ファイルでの Flash Player のシーク（早送りまたは巻き戻し）操作に影響します。Flash Player はキーフレームからキーフレームへの移動のみをサポートします。このため、異なる位置にスキップしてフレームを一時停止する場合は、キーフレームの距離の値を小さくする必要があります。

キーフレームの距離の値を低くすると、ビデオファイルのビットレートが上がり、同程度の画質が維持されます。

画像縦横比とフレームサイズ

[トップへ戻る](#)

フレームレートと同様に、フレームサイズは、品質の高いビデオを作成するために重要です。特定のビットレートでは、フレームサイズが増加するとビデオの品質が低下します。

画像縦横比とは、画像の幅と高さの比率です。最も一般的な画像縦横比は、4:3（標準的なテレビ）および 16:9（ワイドスクリーンおよび高精細テレビ）です。

ピクセル縦横比

[トップへ戻る](#)

コンピューターグラフィックのほとんどは、幅と高さのピクセル縦横比が 1:1 の正方形ピクセルを使用しています。

一部のデジタルビデオ形式では、ピクセルは正方形ではありません。例えば、標準の NTSC デジタルビデオ（DV）のフレームサイズは 720 × 480 ピクセルで、4:3 の縦横比で表示されます。つまり、ピクセルは正方形ではなく、ピクセル縦横比（PAR）は 0.91：（背が高く幅が狭いピクセル）になります。

インターレースビデオとノンインターレースビデオ

[トップへ戻る](#)

インターレースビデオは、各ビデオフレームを構成する 2 つのフィールドで成り立っています。各フィールドには、フレーム内の水平走査線の数の半分が含まれています。奇数フィールド（上位フィールド）にはすべての奇数ラインが、偶数フィールド（下位フィールド）にはすべての偶数ラインが含まれています。インターレースビデオモニター（テレビなど）では、最初に一方のフィールドのラインをすべて描画した後、もう一方のフィールドのラインをすべて描画することによって、各フレームを表示します。フィールドオーダーは、どちらのフィールドを先に描画するかを指定します。NTSC ビデオでは、新しいフィールドは 1 秒間に 59.94 回画面に描画されます。これは、29.97 フレーム/秒のフレームレートに相当します。

ノンインターレースビデオのフレームはフィールドに分割されません。プログレッシブスキャンモニター（コンピューターのモニターなど）では、すべての水平走査線を、上から下に 1 パスで描画することによって、ノンインターレースビデオのフレームを表示します。

Adobe Media Encoder では、インターレースソースをノンインターレース出力にエンコードすることを選択した場合、エンコードの前にビデオがインターレース解除されます。

Flash Player 用の FLV および F4V ビデオ形式

[トップへ戻る](#)

FLV 形式と F4V 形式はコンテナ形式であり、それぞれ特定のビデオ形式とオーディオ形式に関連付けられています。

通常 F4V ファイルには、H.264 ビデオコーデックと AAC オーディオコーデックを使用してエンコードされたビデオデータが含まれます。これらのファイルは、Flash Player 9.0.r115 以降で再生できます。H.264 ビデオコーデックは、MPEG-4 AVC（Advanced Video Coding）とも呼ばれます。H.264 ビデオコーデックは、On2 VP6 ビデオコーデックよりも低いビットレートで高品質なビデオを提供します。

Flash Player 9.0.115.0 以降のバージョンでは、F4V コンテナ形式に加えて、標準 MPEG-4 コンテナ形式から派生したファイル形式がサポートされます。H.264 ビデオまたは HE-AAC v2 エンコード済みオーディオ、あるいはその両方が含まれている場合、MP4、M4A、MOV、MP4V、

3GP、および 3G2 がサポートされます。

通常 FLV ファイルには、On2 VP6 または Sorenson Spark コーデックを使用してエンコードされたビデオデータと、MP3 オーディオコーデックを使用してエンコードされたオーディオデータが含まれます。これらのファイルは、Flash Player 8 以降で再生できます。Adobe Media Encoder CS5 は、Sorenson Spark コーデックではなく、On2 VP6 ビデオコーデックを使用して FLV ファイルを読み込み、エンコードできます。

注意： FLV コンテナ内の On2 VP6 コーデックでエンコードしたビデオは、ビデオの合成を可能にする 8 bit アルファチャンネル（透明部分を表す）を含むことができます。F4V コンテナ内の H.264 コーデックでエンコードしたビデオには、アルファチャンネルは含まれません。H.264 と On2 VP6 は時間的圧縮と空間的圧縮の両方を使用します。

FLV および F4V 形式、H.264 および On2 VP6 エンコーダーについて詳しくは、Flash Professional CS5 ユーザーガイドの「ビデオ形式と Flash」を参照してください。

Fabio Sonnati が、[Adobe の Web サイト](#)で、モバイルデバイス用 Flash Player 10.1 向けの H.264 ビデオエンコーディングの推奨事項を公開しています。

HD（高精細）ビデオ

[トップへ戻る](#)

高精細（HD）ビデオとは、標準精細（SD）ビデオ形式よりもピクセル寸法が大きいビデオを意味します。通常、標準精細は、NTSC や PAL（水平解像度はそれぞれ 480 と 576）などアナログテレビの規格に近いピクセル寸法のデジタル形式を指します。もっとも一般的な HD 形式の解像度は 1280 x 720 または 1920 x 1080 であり、画像縦横比は 16:9 です。

HD ビデオ形式にはインターレース方式とノンインターレース方式があります。最大解像度クラスの規格は、ノンインターレース形式で扱うと非現実的なデータレートが必要になる場合があるため、高フレームレートのインターレース形式になっているのが一般的です。

HD ビデオ形式は、縦方向のピクセル寸法、スキャンモードおよびフレームまたはフィールドレート（スキャンモードによる）によって表されます。例えば、1080i60 は、インターレース 1920 x 1080、インターレーススキャン、60 フィールド/秒を表し、720p30 は、ノンインターレース 1280 x 720、プログレッシブスキャン、30 フレーム/秒を表します。いずれの場合も、フレームレートは約 30 フレーム/秒です。

ProVideo Coalition の Web サイトに掲載されている Trish Meyer と Chris Meyer の記事は、高精細ワイドスクリーン作品を企画および提供する際のヒントになります。

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

関連項目

-  [Adobe Device Central について](#)
-  [ビデオ形式と Flash](#)
-  [コンポジションを FLV または F4V ファイルとしてレンダリングして書き出す](#)



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

圧縮のヒント

ビデオの圧縮のヒント

ビデオの最終出力までプロジェクトのネイティブ形式を使用 未加工のビデオ、または圧縮が最少のビデオ素材を使用します。非可逆エンコーダーを使用してビデオを圧縮するたびに、ビデオの品質が低下します。1回圧縮したときの品質の低下は、通常、許容できるレベルですが、既に圧縮されているビデオを再エンコード／再圧縮すると、許容レベルを超えて品質が低下します。また、既にエンコード／圧縮されているビデオには、ノイズや粒子が含まれていることがあります。これにより次のエンコード／圧縮時に時間がかかるたり、ファイルのサイズが大きくなります。

ビデオは可能な限り短くする ビデオの最初と最後をトリミングして編集し、不要なコンテンツを削除します。[エンコード前のソースの切り抜きとトリミング](#)を参照してください。

圧縮の設定を調整する 映像を圧縮しても見栄えがよい場合は、ファイルサイズが小さくなるように設定を変更してみます。映像をテストして、圧縮しているビデオに最良の設定が見つかるまで、圧縮設定を調整します。すべてのビデオで、属性が変化すると圧縮とファイルサイズが影響されますが、最良の結果を得るには、ビデオごとに独自の設定が必要です。詳しくは、[エンコーディングと書き出し](#)を参照してください。

急な動きを制限する ファイルサイズが気になる場合は、動きを制限します。動きにより、ファイルサイズが大きくなります。ブレの幅が大きいカメラワークや、ロールやズームを多用した場合は、この傾向が特に顕著ですAfter Effects のモーションスタビライズ機能を使用して、余分な動きを取り除くことができます。

適切なサイズを選択する 詳しくは、[画像縦横比とフレームサイズ](#)を参照してください。

適切なフレームサイズを選択する 詳しくは、[フレームレート](#)を参照してください。

キーフレームの数を適切に選択する 詳しくは、[キーフレーム](#)を参照してください。

ノイズや粒子を低減する ソース画像にノイズや粒子が含まれていると、エンコードしたファイルのサイズが大きくなります。Adobe Premiere Pro または After Effects のユーティリティを使用して、ノイズや粒子を低減することができます。また、Adobe Media Encoder のブラー（ガウス）フィルターを使用してノイズを低減することもできます。ただし、画質が低下します。[フィルター書き出し設定](#)を参照してください。

オーディオの圧縮のヒント

オーディオを作成する場合も、ビデオを作成する場合と同様のことを考慮する必要があります。オーディオを良好な状態で圧縮するには、まずオーディオファイルからソース音源が原因のひずみやノイズを排除する必要があります。

マテリアルを CD からエンコードする場合は、サウンドカードのアナログ入力からではなく、ダイレクトデジタル転送でファイルを記録してみてください。サウンドカードによる無用のデジタル - アナログ変換とアナログ - デジタル変換が介在すると、転送したオーディオにノイズが混入する原因になります。ダイレクトデジタル転送ツールは、Windows および Mac OS プラットフォームで利用できます。アナログソースから録音する場合は、できるだけ品質の高いサウンドカードを使用するようにします。

注意： ソースオーディオファイルがモノラル（モノ）の場合は、Flash で使用できるようにモノでエンコードすることをお勧めします。Adobe Media Encoder でエンコーディングプリセットを使用してエンコードしている場合は、プリセットのエンコード設定（ステレオまたはモノ）を確認し、必要に応じてモノを選択します。



環境設定

[一般](#)
[メディア](#)
[メタデータ](#)
[メモリ](#)

- 環境設定ダイアログボックスを開くには、編集／環境設定（Windows）または Adobe Media Encoder／環境設定（Mac OS）を選択します。
- 初期設定の環境に戻すには、Ctrl+Alt+Shift キー（Windows）または Command+Option+Shift キー（Mac OS）を押しながらアプリケーションを起動します。

一般

[トップへ戻る](#)

同じ名前のファイルが存在する場合は出力ファイル名に連番を付ける 初期設定では、出力ファイルを既存のファイルと同じ場所に同じ名前で作成すると、新しいファイルの名前に連番が付けられます。例えば、ビデオクリップをエンコードして video.flv という出力ファイルを作成し、その後、最初に video.flv を削除せずに同じファイルを再エンコードすると、video_1.flv という名前が自動的に付けられます。

重要： ファイルが上書きされるのを防ぐには、誤って上書きされないようにファイルの名前を指定します。

完了したファイルを終了時にキューから削除 アプリケーションの終了時に、エンコードキューからエンコードしたアイテムを削除します。

キューが停止したとき、またはキューアイテムや監視フォルダーが削除されたときに、警告を表示 初期設定では、エンコードを停止しようしたり、エンコード中にファイルを削除しようしたり、監視フォルダーを移動しようしたりすると、警告メッセージが表示されます。

エンコードの終了時にチャイムを鳴らす Adobe Media Encoder CS5.5 以降では、エンコードの終了時にチャイムが鳴ります。

次の時間アイドルだった場合にキューを自動的に開始 アイテムをキューに追加した後、指定した時間内に自動的にエンコード処理が開始します。アプリケーションを操作すると、カウントダウンタイマーがリセットされます。この自動開始機能を無効にするには、このオプションを選択解除します。Adobe Media Encoder CS5.5 以降で、このチャイム機能は初期設定でオフになっています。

キューのエンコード経過時間を表示 Adobe Media Encoder CS5.5 以降で、エンコードを開始してから経過した時間を表示します。

エンコード時にプレビュー 「現在のエンコード」 セクションでビデオをエンコードしているときにビデオの内容を表示します。最適なパフォーマンスを得るには、この設定をオフにします。

出力ファイルの保存先を指定 初期設定では、書き出したファイルはソースビデオクリップと同じフォルダーに配置されます。エンコードしたメディアクリップを配置する出力先フォルダーを選択するには、「出力ファイルの保存場所」オプションを選択して、「参照」をクリックします。

言語 Adobe Media Encoder で使用する言語です。Adobe Media Encoder CS5.5 以降で、この環境設定は「アピアランス」カテゴリーにあります。

表示形式 時間の表示に使用する形式とタイムベースです。Adobe Media Encoder CS5.5 以降で、この環境設定は「アピアランス」カテゴリーにあります。

明度 Adobe Media Encoder インターフェイスの明るさです。Adobe Media Encoder CS5.5 以降で、この環境設定は「アピアランス」カテゴリーにあります。

メディア

[トップへ戻る](#)

詳しくは、[メディアキャッシュデータベース](#)の管理を参照してください。

メタデータ

[トップへ戻る](#)

読み込み時に XMP ID をファイルに書き込み 識別子が付いていないファイルの読み込み時に、ファイルに固有の識別子を書き込みます。

その他メタデータカテゴリーに関する詳細は、[メタデータ](#)を参照してください。

メモリ

[トップへ戻る](#)

他のアプリケーション用に確保する RAM Adobe Media Encoder は、Adobe Premiere Pro、After Effects および Encore とメモリプールを共有します。「他のアプリケーション用に確保する RAM」の値は、このメモリプールのメモリ容量を示します。他のアプリケーション（およびオペレーティングシステム）用の RAM 容量を変更して、この値を変更することができます。メモリプールを共有するアプリケーション用の RAM 容量を増やすには、他のアプリケーション用に確保する RAM の値を小さくします。

重要： 他のアプリケーション用に確保する RAM の値を小さくしそぎないでください。オペレーティングシステムと他のアプリケーション用のメモリ容量を小さくしそぎると、パフォーマンスが低下します。

エンコーディングと書き出し

このページからリンクされているコンテンツによっては、英語版のみの場合があります。

書き出し設定リファレンス

書き出し設定ダイアログボックスの概要

- [ビデオ書き出し設定](#)
- [フィルター書き出し設定](#)
- [マルチブレクサー書き出し設定](#)
- [オーディオ書き出し設定](#)
- [FTP 書き出し設定](#)
- [配信先書き出し設定](#)
- [XMP メタデータの書き出しと簡略化](#)

書き出し設定ダイアログボックスの概要

[トップに戻る](#)

書き出し設定ダイアログボックスを開くには、Adobe Media Encoder のメインアプリケーションウィンドウで「設定」をクリックするか、編集／書き出し設定を選択します。

ノート： Adobe Media Encoder CS5.5 以降には「設定」ボタンはありません。アセットを選択して「書き出し設定」を選択するか、編集／書き出し設定を選択します。

書き出し設定ダイアログボックスの左側には大きな表示領域があり、ここにはソースパネルと出力パネルが表示されます。

書き出し設定ダイアログボックスのその他のタブには、選択した形式に対して利用できるエンコード設定が表示されます。

書き出し設定ダイアログボックスの各種エンコードオプションの使用方法について詳しくは、エンコーディングと書き出しを参照してください。

タイムラインエリアと画像表示エリアにあるコントロールを使用してソースアイテムを切り抜きおよびトリミングする方法については、[エンコード前のソースの切り抜きとトリミング](#)を参照してください。

書き出し設定ダイアログボックスのデモや Web 投稿用ビデオの推奨設定については、[Richard Harrington によるビデオチュートリアル](#)を参照してください。

画像表示エリア

- 画像のプレビュー時のピクセル縦横比補正を行うかどうかを切り替えるには、ソースパネルまたは出力パネルの右上にあるパネルメニューから縦横比補正を選択します。
 - プレビュー画像をズームイン／ズームアウトするには、タイムラインの上にあるズームレベルを選択メニューを選択します。
- 💡 また、Ctrl + ハイフンキー（Windows）または Command + ハイフンキー（Mac OS）を押してズームアウトし、Ctrl + 等号キー（Windows）または Command + 等号キー（Mac OS）を押してズームインすることもできます。これらのキーボードショートカットのキーは、テンキーパッドのキーではなく、メインキーボードのキーです。

タイムラインと時間表示

時間表示とタイムラインは、ソースパネルと出力パネルの画像表示エリアの下にあります。タイムラインには、時間インジケーター（再生ヘッド）、表示エリアバーおよびインポイント／アウトポイント設定用のボタンがあります。

- 時間インジケーターを移動するには、時間表示をクリックまたはドラッグするか、時間インジケーターをドラッグします。

エンコード前のソースの切り抜きとトリミング

1. 書き出し設定ダイアログボックスで、「ソース」タブをクリックします。
2. ソースビデオまたはオーディオアイテムのデュレーションの一部だけをエンコードおよび書き出すことができるようビデオをトリミングするには、インポイント（最初のフレーム）とアウトポイント（最後のフレーム）を設定します。現在の時間位置にインポイントまたはアウトポイントを設定するには、インポイントを設定ボタンまたはアウトポイントを設定ボタンをクリックするか、タイムラインでインポイントイコンまたはアウトポイントイコンをドラッグします。

ソース範囲メニューからワークエリア（Adobe After Effects または Adobe Premiere Pro から）を選択して、ワークエリアをトリミングすることもできます。

ノート： Adobe Media Encoder は、ソースファイルのタイムコード情報を維持します。例えば、ソースが 00:00:05:00 から開始する場合、Adobe Media Encoder 内のアイテムのタイムラインも 00:00:05:00 から開始します。このタイムコード情報は、エンコードした出力ファイルにも含まれます。

3. 画像を切り抜くには、ソースパネルの左上隅にある出力ビデオをクロップボタン  をクリックします。

4. 切り抜く画像の縦横比を固定するには、クロップする縦横比の設定メニューからオプションを選択します。

5. 次のいずれかの操作を行います。

- クロップボックスの辺またはコーナーのハンドルをドラッグします。

- 左、上、右、下の値をピクセル単位で入力します。

6. 「出力」タブをクリックしてクロップした画像をプレビューします。

7. 出力パネルのクロップ設定メニューから、次のいずれかのオプションを選択します。

出力サイズに合わせてスケール 「ビデオ」タブで指定したフレームの幅とフレームの高さに収まるように、クロップしたビデオのサイズを調整します。フレームの幅と高さの値で定義された縦横比がクロップしたビデオの縦横比と一致しない場合は、エンコードされたフッテージに黒いバーが表示されます。

黒い境界線 ターゲットの画面サイズがソースビデオより小さい場合にも、黒い枠をビデオに付加します。

出力サイズを変更 出力の高さと幅を、クロップされたフレームの高さと幅に自動的に合わせます。Flash Player や他の Web アプリケーションで使用する際、レターボックスやピラーボックスなどの黒い境界線を非表示にしてコンテンツを書き出す場合に、この設定を選択します。このオプションは、FLV 形式と F4V 形式でだけ使用できます。

ノート： 切り抜き前の画像に戻すには、出力ビデオをクロップボタン  をもう一度クリックします。

ビデオ書き出し設定

[トップに戻る](#)

Adobe Media Encoder は、スタンドアロンアプリケーションおよび Adobe Premiere Pro、After Effects、Flash Professional、Soundbooth、Encore のコンポーネントとして使用できます。Premiere Pro からレンダリングおよび書き出す場合などは、Adobe Media Encoder の書き出し設定ダイアログボックスですべてのエンコードオプションを設定します。After Effects からレンダリングおよび書き出す場合などは、一部のエンコードオプションのみ表示される、形式固有のオプションダイアログボックスでエンコードオプションを設定します。

Adobe Media Encoder には多数のプリセットが用意されています。それらのプリセットでは、一般的なターゲット出力の要件を満たすように各種オプションが設定されています。書き出し設定ダイアログボックスまたは形式固有のオプションダイアログボックスの「ビデオ」タブに設定可能なオプションは、指定した形式によって異なります。

ここに表示されないオプションは、選択した形式に固有のオプションか、名前を指定する必要がないオプションです。詳しくは、選択した形式の規格書を参照してください。例えば、MPEG 形式には、ここに表示されない多数の詳細オプションが含まれています。表示されていないオプションについて詳しくは、MPEG 2 (ISO/IEC 13818) 形式の仕様または [Wikipedia Web サイト](#) を参照してください。

ノート： 一部のキャプチャカードとプラグインソフトウェアにより、特定のオプションが含まれた独自のダイアログボックスが表示されることがあります。ここで説明しているのとは異なるオプションが表示された場合は、キャプチャカードまたはプラグインのマニュアルを参照してください。

圧縮設定の概要については、圧縮のヒントを参照してください。

テレビ規格 出力を NTSC 標準または PAL 標準用に最適化します。「自動（ソースに基づく）」に設定した場合、Adobe Media Encoder はこの値をソースに合わせて自動的に設定します。例えば、ソースファイルのフレームレートが 25 fps の場合、Adobe Media Encoder は、テレビ規格を PAL に設定します。

フレームサイズ 出力フレームのサイズ（ピクセル単位）です。「自動（ソースに基づく）」に設定した場合、Adobe Media Encoder はこの値をソースのフレームサイズに合わせて自動的に設定します（詳しくは、画像縦横比とフレームサイズを参照してください）。

フレームレート 出力ファイルのフレームレート（フレーム/秒単位）です。一部のコーデックは、いくつかの特定のフレームレートをサポートしています。「自動（ソースに基づく）」に設定した場合、Adobe Media Encoder はこの値をソースのフレームレートに合わせて自動的に設定します（詳しくは、フレームレートを参照してください）。

フィールドオーダーまたはフィールドタイプ 出力ファイルのフレームをプログレッシブフレームまたはインターレースフィールドで構成されたフレームにするかどうかを指定します。インターレースフィールドで構成されたフレームに指定する場合は、最初に書き出すフィールドを指定します。プログレッシブは、コンピューターディスプレイ上への表示や映画フィルムに適した設定です。NTSC や PAL などのインターレースメディア用のビデオを書き出す場合は、「奇数」または「偶数」を選択します。「自動（ソースに基づく）」に設定した場合、Adobe Media Encoder はこの値をソースのフィールドオーダーに合わせて自動的に設定します（詳しくは、インターレースビデオとノンインターレースビデオを参照してください）。

縦横比、ピクセル縦横比 出力タイプに適したピクセル縦横比を選択します。ピクセル縦横比（かっこ内の数字）が 1.0 の場合は、出力には正方形のピクセルが使用され、それ以外の場合は、正方形以外のピクセルが使用されます。コンピューターは、通常、ピクセルを正方形として表示するため、正方形以外のピクセル縦横比が使用されているコンテンツをコンピューターで表示した場合は正しい縦横比で表示されませんが、ビデオモニターで表示した場合は正しい縦横比で表示されます。H.264 Blu-ray、MPEG-2 Blu-ray または MPEG-2-DVD 形式で「自動（ソースに基づく）」に設定した場合、Adobe Media Encoder はこの値をソースのピクセル縦横比に合わせて自動的に設定します（詳しくは、ピクセル縦横比を参照してください）。

プロファイル Adobe Media Encoder がベースラインプロファイル、メインプロファイルまたは高プロファイルのどれを使用するかを指定します。

ノート： 「プロファイル」と「レベル」の設定は、H.264 など MPEG のバリエーションを使用する形式に該当します。推奨設定は、通常、「プロファイル」と「レベル」の特定の組み合せです。例えば、インターネット配信用の高品質エンコーディングの一般的な推奨設定は、「高プロファイル」、「レベル 5.1」です。詳しくは、[Wikipedia Web サイト](#)を参照してください。

レベル Adobe Media Encoder が使用するレベルで、出力形式によってレンジは異なります。この設定は、最大ビットレートを指定します。

画質 通常、値を大きくすると、レンダリング時間が長くなり、画質が向上します。

良好 画質とビデオのエンコード時間のバランスを取ります。この設定が初期設定値です。

品質優先 最高画質になりますが、ビデオのエンコードに大幅に時間がかかるようになります。

速度 ビデオのエンコード時間が可能な限り短くなりますが、画質は低下します。テスト配信で使用するビデオコンテンツに推奨される設定です。

シーケンスとして書き出し 静止画書き出し用のオプションで、連番が割り振られた一連の静止画ファイルとして書き出す場合にこのオプションを選択します。

ヘッダータイプ SMPTE/DPX または Cineon ヘッダーを指定します。

ビデオのサイズ変更 このオプションを選択すると、フレームの幅と高さを入力ファイルまたはシーケンスのサイズから変更できます。ボタンをクリックして、サイズの変更時に縦横比を維持することもできます。

ビット数 色深度（ビット/ピクセル単位）です。

エンコードパス エンコードする前に、エンコーダーがクリップを分析する回数です。複数回を指定すると、ファイルのエンコード時間が長くなりますが、一般的に圧縮効率と画質が向上します。

M フレーム 連続する I フレーム（イントラフレーム）と P フレーム（予測フレーム）間の B フレーム（双方向フレーム）の数です。

N フレーム I フレーム（イントラフレーム）間のフレームの数です。M フレーム値の倍数である必要があります。

シンプルプロファイル On2 VP6 コーデックを使用して FLV ビデオ形式に書き出す場合のみ選択できます。「シンプルプロファイル」を選択すると、メモリ容量が少なく処理能力が低い古いコンピューターやその他のデバイスで再生する高解像度ビデオコンテンツが最適化されます。

アンダーシュート（% ターゲット）On2 VP6 コーデックを使用して FLV ビデオ形式に書き出す場合のみ選択できます。このオプションにより、シュートするターゲットデータレートの割合を指定して、バッファーに追加データを入れられるようにして、入り組んだ部分の画質を向上させることができます。

Closed GOP の間隔 各 Closed GOP の頻度です。Closed GOP は、Closed GOP の外部にあるフレームを参照することができません。I、B および P フレームのシーケンスで構成された GOP です（このオプションは、MPEG 2 形式を選択した場合に選択できます）。

ビットレート 1 秒当たりのメガビット数です。形式が異なることは、ビットレートオプションが異なることを示します。最小ビットレートは、形式によって異なります。例えば、MPEG-2 DVD の場合、最小ビットレートは 1.5 Mbps です。（詳しくは、ビットレートを参照してください）。

ビットレートモードまたはビットレートエンコーディング 書き出したファイルでコーデックが固定ビットレート（CBR）または可変ビットレート（VBR）のどちらを使用するかを指定します。

固定 一定のデータレートを適用します。画質は、必要とされる圧縮レベルに応じてフレーム単位で変動する可能性があります。

制約付き可変ビットレート より一定の画質および圧縮レベルを優先し、可変データレートを適用します。

制約なし可変ビットレート 書き出すファイルのデータレートを無制限に変化させることができます。平均ビットレートを指定するオプションがあります。

VBR、1 パス 可変ビットレートで、エンコーダーはファイルの最初から最後に至る 1 つのパスを作成します。1 パスのエンコードは 2 パスのエンコードよりも時間がかかりませんが、出力品質が低下します。

VBR、2 パス 可変ビットレートで、エンコーダーはファイルの最初から最後に至るパスと、最後から最初に至るパスの 2 つのパスを作成します。2 パスのエンコードは、処理時間がかかりますが、エンコードの効率が向上し、一般的に出力品質も高くなります。

ノート： コンテンツとファイルサイズが同じ CBR ファイルと VBR ファイルの違いは次のとおりです。CBR ファイルは、さまざまなシステムでより確実に再生できます。これは、固定データレートのほうが、メディアプレーヤーやコンピューターのプロセッサーに対する依存度が低いためです。ただし、VBR ファイルのほうが高画質を得られます。これは、VBR では画像の内容に応じて圧縮率が調整されているためです。

ビットレートレベル（FLV、F4V、H.264 Blu-ray および MPEG-2 Blu-ray 形式のみ） ビットレートレベルを「カスタム」に設定すると、出力ビットレートを任意の値に変更することができます。ビットレートレベルを「高」、「中」または「低」に設定すると、ビットレートはフレームサイズに基づいて自動的に設定されます。この値は読み取り専用で、変更することはできません。Adobe Media Encoder には、ビットレートレベルが自動に設定されている形式の初期設定のプリセットがあります。

キーフレーム間隔（秒）、キーフレーム間の距離を設定（フレーム） ビデオの書き出し時にコーデックがキーフレームを作成するまでのフレーム

数です（詳しくは、キーフレームを参照してください）。

静止画像の最適化、静止画像を拡張 書き出したビデオファイルで静止画を効率的に使用するには、このオプションを選択します。例えば、30 fps に設定されているプロジェクトで静止画のデュレーションが 2 秒の場合、Adobe Premiere Pro は 1/30 秒のフレームを 60 個作成するのではなく、2 秒のフレームを 1 つ作成します。このオプションを選択すると、静止画が含まれているシーケンスおよびクリップ用のディスク容量を節約できます。このオプションは、書き出したビデオファイルの再生時に静止画の表示で問題が発生した場合のみ選択解除してください。

フィルター書き出し設定

[トップに戻る](#)

ブラー（ガウス）エフェクトは、画像をぼかして柔らかくし、ノイズを除去します。Adobe Media Encoder では、エンコード前処理としてブラー（ガウス）エフェクトが適用されます。この手順によって、エンコーダーでエンコードしなければならないノイズが最小化されます。これにより、エンコード時間が短くなり、出力ファイルサイズが小さくなります。「出力」タブを選択し、このエフェクトの結果をプレビューします。

ブラー ブラーの量です。

ブラーの方向 ブラーの方向です。メニューから、「水平および垂直」、「水平」または「垂直」のいずれかを選択します。

ノート： エンコード品質の向上と圧縮ファイルサイズの縮小以外の目的で、プロジェクトからノイズや粒子を削除する場合は、Adobe Premiere Pro または After Effects のノイズ&グレインエフェクトやブラー効果を使用することをお勧めします。

マルチプレクサー書き出し設定

[トップに戻る](#)

マルチプレクサーのプリセットオプション（または形式）は、MPEG ビデオおよびオーディオデータが単一ストリームに結合される方法を制御します。使用可能なオプションは、選択する MPEG 形式によって異なります。

MPEG2 形式を選択すると、MPEG 規格が提供するすべてのマルチプレクサーオプションを手動で設定することができます。ほとんどの場合は、特定の出力メディア（MPEG-2 DVD など）をターゲットにした MPEG プリセットを選択することを推奨します。

MPEG オプションについて詳しくは、該当する MPEG の仕様（MPEG-4（ISO/IEC 14496）と MPEG-2（ISO/IEC 13818））および [Wikipedia Web サイト](#) を参照してください。

オーディオ書き出し設定

[トップに戻る](#)

書き出し設定ダイアログボックスの「オーディオ」タブに設定可能なオプションは、指定した形式によって異なります。ここに表示されないオプションは、選択した形式に固有であるか、名前が自動的に指定するために指定する必要がないオプションです。詳しくは、選択した形式の規格書を参照してください。

一部のオーディオ形式では、非圧縮のオーディオだけをサポートしています。最高の音質が得られますが、より多くのディスク容量が必要になります。一部の形式は、1 つのコーデックにのみ対応しています。形式によっては、サポートされているコーデックの一覧からコーデックを選択できるものもあります。

サンプルレートまたは周波数 より高いレートを選択すると、オーディオを個々のデジタル値に変換、つまりサンプリングする際の周波数が高くなります。サンプルレートが高くなると、オーディオの品質が向上してファイルサイズが増加し、サンプルレートが低くなると、品質が低下してファイルサイズが減少します。

書き出し設定ダイアログボックスでオーディオソースのサンプルレートよりも高いサンプルレートを設定しても、品質は向上しません。ソースファイルのサンプルレートと異なるサンプルレートを設定すると、リサンプリングが必要になり、処理時間が長くなります。リサンプリングを避けるためには、書き出すときと同じレートでオーディオを録音します（詳しくは、圧縮のヒントを参照してください）。

チャンネルまたは出力チャンネル 書き出すファイルのオーディオチャンネルの数を指定します。シーケンスやプロジェクトのマスタートラックのチャンネル数よりも少ないチャンネル数を選択した場合は、Adobe Media Encoder によってオーディオがミックスダウンされます。

サンプルタイプ 高いビット数を選択すると、オーディオサンプルの精度が向上します。ビット数を高くすると、フィルター処理やリサンプリングなどの追加処理を行う場合に、ダイナミックレンジが向上し、歪みが減少します。ビット数が高くなると処理時間やファイルサイズも大きくなり、ビット数が低いと処理時間やファイルサイズは減少します。

書き出し設定ダイアログボックスでオーディオソースのビット数よりも高いビット数を設定しても、品質は向上しません。

オーディオインターリープ 書き出すファイルのビデオフレームに挿入するオーディオ情報の挿入頻度を指定します。推奨設定については、キャプチャカードのマニュアルを参照してください。値を 1 フレームに設定すると、1 つのフレームが再生されるときにそのフレーム分のデュレーションのオーディオが RAM に読み込まれ、次のフレームが表れるまでそのフレームを再生することができます。再生時にオーディオが途切れる場合は、インターリープの値を調整します。値を大きくすると、コンピューターにより長いオーディオセグメントを保存でき、処理の頻度が低くなります。ただし、インターリープ値を大きくすると、より多くの RAM が必要になります。値を小さくすると、再生が滑らかになる場合があります。ほとんどのハードディスクでは、1/2 ~ 1 秒のインターリープ値が最適な設定です。

値を 0 に設定すると、オーディオインターリープが無効になり、レンダリング時間が短縮されます。ピクセル寸法の大きいアセットを含むプロジェクトでは、オーディオインターリープを無効にすることを検討してください。

ビットレート [Kbps] オーディオの出力ビットレートです。一般的に、ビットレートを高くすると、品質は向上しますが、ファイルサイズも増加します。

FTP 書き出し設定

書き出し設定ダイアログボックスの「FTP」タブでは、書き出したファイルを、ファイル共有のための領域が割り当てられている FTP（ファイル転送プロトコル）サーバーにアップロードすることができます。FTP はネットワーク経由でファイルを転送するための一般的な方法であり、特にインターネット接続を使用して比較的大きいファイルを送受信するのに便利です。サーバーへの接続方法について詳しくは、サーバーの管理者にお問い合わせください。

「FTP」タブには、次のようなオプションがあります。

サーバー名 FTP サイトが設定されているサーバーの DNS または IP アドレスを入力します。

ポート FTP サーバーのコマンドポートに割り当てられた数値を指定します。初期設定では 21 です。

リモートディレクトリ FTP サーバー上のアクセスする場所を、ファイルパス形式で入力します。

ログインユーザー名 サーバーの管理者から指定されたユーザー ID を入力します。

パスワード パスワードで保護されたサーバーに対するパスワードを入力します。

再試行 接続が確立されていない場合に、サーバーへの接続を試行する回数を指定します。

ローカルファイルをゴミ箱に移動 書き出したファイルが FTP サーバーにアップロードされたら、ローカルディスクのファイルを削除します。

テスト FTP サーバーとの接続を検証します。

配信先書き出し設定

書き出し設定ダイアログボックスで、形式として Windows Media (Windows のみ) を選択すると、「配信先」タブが有効になります。「配信先」タブのオプションを使用することで、さまざまなネットワーク速度に適合するムービーの出力バリエーションが広がります。各形式に関連付けられたプレーヤーソフトウェアは、滑らかな再生を行うために最適なバージョンを検出して選択します。Windows Media では、様々な接続速度用のバリエーションを含む単一のムービーが生成されます。

ノート： 一部のコーデック固有の設定は、ここには記載されていません。特定のコーデックについて詳しくは、コーデックの開発元から提供されているマニュアルを参照してください。

圧縮 「ビデオ」タブで選択したコーデックが適用されるように指定します。「圧縮」は初期設定で、ほとんどのユーザーに適しています。

配信先を追加または削除 複数の配信対象を持つ Windows Media (.WMV) ビデオファイルに対して、配信先の追加または削除を実行します。

XMP メタデータの書き出しと簡略化

出力ファイルに含める XMP メタデータを選択できます。

メタデータの書き出しダイアログボックスを開くには、書き出し設定ダイアログボックスの右下隅にある「メタデータ」ボタンをクリックするか、編集／メタデータを編集を選択します。

ノート： 環境設定ダイアログボックスの「メタデータ」カテゴリでも同様の操作を実行できます（詳しくは、環境設定を参照してください）。環境設定ダイアログボックスに行った変更は、エンコードキュー内の選択したアイテムには適用されません。ただし、テンプレートと規則は、後でメタデータの書き出しダイアログボックスを使用して割り当てる際に使用することができます。

XMP メタデータを出力に含める方法と含めるかどうかの指定

XMP メタデータを出力ファイルに埋め込むか、サイドカー (.xmp) ファイルに保存するか、その両方を行うか、その両方を行わないかを指定するには、書き出しオプションメニューを使用します。

「なし」を選択すると、ソースファイルの XMP メタデータはファイルに埋め込まれず、XMP メタデータの書き出しの他のコントロールが使用できなくなります。書き出し設定や開始タイムコードなど、書き出したファイルに関する基本的な XMP メタデータは、「なし」を選択した場合でも書き出されます。

ノート： 「出力ファイルに埋め込む」オプションは、XMP メタデータを埋め込むことができない種類のファイルでは無効になります。

ソースの XMP メタデータの保持

多くのソースアセットに XMP メタデータが含まれています。保持規則を使用して、ソースアセットのどの XMP メタデータをエンコードした出力ファイルに保持しておくかを選択できます。

単一ソースクリップの場合は、XMP メタデータを保持することで、オリジナルのソースの作成用メタデータが再エンコードした出力ファイルに渡されるようになります。シーケンスとコンポジションの場合は、ソースメタデータを含めることで、シーケンスまたはコンポジションを構成する各アイテムのメタデータが保持されます。既存のソースメタデータを除外することを、簡略化するといいます。セキュリティまたはプライバシー上の理由や、出力ファイルのサイズを可能な限り小さくする場合に、ソースメタデータを除外します。

保持規則は、ソースアイテムのどの XMP メタデータがエンコードされた出力ファイルに渡されるかを指定するフィルターとして機能します。プリセットされている保持規則は「すべてを保持」と「すべてを除外」です。初期設定は「すべてを保持」です。

独自の保持規則を作成するには、保存規則メニューの横にある「新規」をクリックします。保存規則エディターダイアログボックスで個別のフィールドまたはカテゴリを選択して、有効にできます。特定のフィールドを検索するには、保存規則エディターダイアログボックスの上部にある検索フィールドを使用します。保持規則には、わかりやすい名前を付けてください。

保存規則メニューから既存のカスタム保持規則を選択し、「編集」をクリックして、既存の保持規則を編集することができます。

ノート： Adobe Premiere Pro と Soundbooth のスピーチ分析機能によって作成されたシーケンスマーカーと XMP メタデータは、保持規則によって制御されたソース XMP メタデータとは別個に処理されます。スピーチ XMP メタデータとシーケンスマーカーを含めるには、「マスタースピーチトラックとシーケンスマーカーの書き出し」を選択します。

XMP メタデータの追加

書き出しテンプレートは、どの XMP メタデータを出力ファイルに書き出すかを指定します。例えば、ソースファイルの様々な XMP メタデータが含まれた書き出しテンプレートを作成したり、各出力ファイルに連絡先情報や著作権管理情報を追加することができます。

書き出しテンプレートはフィルターとして機能します。現在のテンプレートによって明示的に有効にならないフィールドは、フィルター処理されて除外されます。唯一の例外は、作成元アプリケーションのデータが自動的に入力される内部プロパティで、これらは常に含まれ、編集することはできません。

独自の書き出しテンプレートを作成するには、テンプレートを書き出しメニューの横にある「新規」をクリックします。テンプレートエディターの書き出しダイアログボックスで個別のフィールドまたはカテゴリを選択して、それらを有効にすることができます。特定のフィールドを検索するには、テンプレートエディターの書き出しダイアログボックスの上部にある検索フィールドを使用します。書き出しテンプレートには、わかりやすい名前を付けてください。

テンプレートを書き出しメニューから既存のカスタム書き出しテンプレートを選択し、「編集」をクリックして、既存の書き出しテンプレートを編集することができます。

書き出しテンプレートを適用した後に、手動で値を入力して、特定の XMP メタデータを現在のエンコードキューアイテムに追加することもできます。

一部のフィールドは編集できず、出力から除外できません。そのようなフィールドは作成元のアプリケーションによって自動的に書き込まれます。Dublin Core スキーマの形式フィールドと、Dynamic Media スキーマのビデオフレームレートフィールドは、Adobe Media Encoder によって出力ファイルを正確に表すように設定され、ユーザーは編集できません。また、現在の書き出しテンプレートによって指定されている値も編集できない状態になります。これらの値を変更するには、テンプレートを変更するか、別のテンプレートを適用します。

テンプレートのデータまたは手動で入力したデータが含まれていないフィールドは、書き出した XMP メタデータから除外されます。空のフィールドは、出力ファイルに書き出されません。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

書き出しでサポートされるファイル形式

重要：一部の機能は、フルバージョンの Adobe Media Encoder のみに付属するサードパーティ製ソフトウェアコンポーネントに依存しており、Adobe Media Encoder CS5 の体験版では使用できません。一部の形式の読み込みおよび書き出しが体験版ではサポートされていません。Adobe Media Encoder CS5.5 以降の体験版にはこれらの制限事項はなく、製品版と同様に機能します。

Adobe Media Encoder を使用して書き出す場合は、書き出し設定ダイアログボックスで出力形式を選択します。選択する形式により、使用可能なプリセットオプションが決まります。出力に最も適した形式を選択してください。

ビデオ形式について詳しくは、[Phil Hawkinsによるビデオチュートリアル](#)を参照してください。最適な形式またはコーデックについて詳しくは、[Todd Koprivaによるビデオチュートリアル](#)を参照してください。

Adobe Media Encoder は、スタンダードアロンアプリケーションおよび Adobe Premiere Pro、After Effects、Flash Professional、Soundbooth、Encore のコンポーネントとして使用できます。Adobe Media Encoder で書き出すことができる形式は、インストールされているアプリケーションによって異なります。Flash Professionalとともにインストールされる Adobe Media Encoder のバージョンでは、Flash ビデオ形式で書き出すことができます。他のビデオ形式で書き出すには、Production Premium または Master Collection エディションに付属のバージョンか、After Effects または Premiere Pro に付属のバージョンが必要です。

MOV、AVI、MXF、FLV、F4V などの一部のファイル拡張子は、特定のオーディオ、ビデオまたは画像データ形式ではなく、コンテナファイル形式を表します。コンテナファイルは、さまざまな圧縮設定およびエンコード設定でエンコードしたデータを含むことができます。Adobe Media Encoder はこれらのコンテナファイルのビデオおよびオーディオデータをエンコードできますが、エンコードできるデータはインストールされているコーデック（特にエンコーダー）によって決まります。多くのコーデックがオペレーティングシステムにインストールする必要があります。QuickTime または Video for Windows 形式の内部コンポーネントとして機能する必要があります。

インストールされているその他のソフトウェアに応じて、次のオプションを使用できます。

ビデオとアニメーション

- アニメーション GIF (Windowsのみ)
- FLV、F4V

ノート：FLV 形式と F4V 形式はコンテナ形式であり、それぞれ特定のビデオ形式とオーディオ形式に関連付けられています。通常 F4V ファイルには、H.264 ビデオコーデックと AAC オーディオコーデックを使用してエンコードされたビデオデータが含まれます。通常 FLV ファイルには、On2 VP6 または Sorenson Spark コーデックを使用してエンコードされたビデオデータと、MP3 オーディオコーデックを使用してエンコードされたオーディオデータが含まれます。Adobe Media Encoder CS5 では、Sorenson Spark コーデックではなく、On2 VP6 ビデオコーデックを使用して FLV ファイルをエンコードできます。

- H.264 (AAC、3GP、MP4、M4V、MPA (オーディオ)、AMR (オーディオ)、WAV (PCM オーディオ))
- H.264 Blu-ray (M4V、WAV (PCM オーディオ))
- MPEG-2 (MPA、M2V、MPG、M2T、WAV (PCM オーディオ))
- MPEG-2 DVD (M2V、MPG、MPA (オーディオ)、WAV (PCM オーディオ))
- MPEG-2 Blu-ray (M2V、M2T、WAV)
- MPEG-4 (3GP、MP4、M4V、AAC (オーディオ)、AMR (オーディオ))
- P2 (MXF)

ノート：MXF はコンテナ形式です。Adobe Media Encoder は、DVCPRO25、DVCPRO50、DVCPRO100 および AVC-Intra コーデックを使用して MXF コンテナの Op-Atom 形式のムービーをエンコードおよび書き出すことができます。Premiere Pro CS5 (5.0.2 以降) では、Avid Unity などのシステムで使用されている XDCAM HD 形式に準拠した MPEG-2 エッセンスアイテムを含む MXF ファイルを書き出すことができます。スタンダードアロン Adobe Media Encoder もファイルをこの形式で書き出すことができます。詳しくは、[このリンク](#)を参照してください。

- MXF OP1a (Adobe Media Encoder CS5.5 以降)
- QuickTime ムービー (MOV) (Windows では、QuickTime が必要)
- Windows Media (WMV) (Windowsのみ)
- Video for Windows (AVI、AVI (非圧縮)、Windowsのみ)

静止画と静止画シーケンス

ノート：ムービーを静止画ファイルのシーケンスとして書き出すには、静止画形式を選択した状態で「ビデオ」タブの「シーケンスとして書き出し」を選択します。

- ビットマップ (BMP) (Windowsのみ)

- DPX
- GIF (Windows のみ)
- JPEG
- PNG
- Targa (TGA)
- TIFF (TIF)

オーディオ

- Audio Interchange File Format AIFF (AIFF)
- MP3
- Waveform Audio (WAV)
- Advanced Audio Coding (AAC オーディオ)

Adobe Media Encoder の各バージョンでインストールされるコーデック

- Adobe Master Collection、Adobe Production Premium または Adobe Premiere Pro : すべてのコーデック
- Adobe After Effects : Dolby オーディオを除くすべてのコーデック
- その他のすべての製品 : FLV、F4V、H.264、MP3

Adobe Media Encoder を使用したビデオエンコーディングのためのオンラインリソース

- [Phil Hawkins](#) による [チュートリアルビデオ](#) では、書き出し用ビデオ形式のいくつかについて説明しています。
- Todd Kopriva が、各ビデオでの使用に適した出力形式の選び方を [Video2Brain のこのビデオ](#) で説明しています。

 Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ビデオとオーディオのエンコードと書き出し

プリセットを使用したエンコード

カスタム設定を使用したエンコード

エンコードの進行状況の監視

Adobe Premiere Pro のプレビューファイルの使用

ビデオおよびオーディオアイテムをエンコードキューに追加したら、プリセットまたはカスタム設定を使用してエンコードし、キューから書き出すことができます。

プリセットを使用したエンコード

[トップに戻る](#)

1. Adobe Media Encoder では、アイテムをアイテムのキューに追加してエンコードします。詳細は、アイテムのエンコードキューへの追加と管理を参照してください。
2. 形式ポップアップメニューから、出力に最も適したビデオ形式を選択します。
3. プリセットポップアップメニューから、出力に最も適したビデオプリセットを選択します。
4. 書き出したファイルの保存場所を選択します。出力ファイルのテキストをクリックし、別名で保存ダイアログボックスで書き出したファイルを保存するディレクトリまたはフォルダーを指定します。「保存」をクリックします。
5. エンコードが自動的に開始されます。または、「キューを開始」ボタンをクリックします。CS5.5 以降の場合は、ウィンドウ右上にある三角形のボタンをクリックします。

選択したプリセットを使用して、指定した形式でのエンコードが開始され、選択した場所に保存されます。

カスタム設定を使用したエンコード

[トップに戻る](#)

1. Adobe Media Encoder では、アイテムをアイテムのキューに追加してエンコードします。詳細は、アイテムのエンコードキューへの追加と管理を参照してください。
2. 1つまたは複数のアイテムをキューで選択し、編集／書き出し設定を選択して書き出し設定ダイアログボックスを開きます。Adobe Media Encoder CS5.5 以降では、ファイルを右クリックし、「書き出し設定」を選択して開くこともできます。
3. 書き出しオプションを設定します。詳細は、書き出し設定リファレンスを参照してください。
4. オプションを設定したら、「OK」をクリックします。書き出し設定ダイアログボックスを閉じて、「キューを開始」をクリックしてエンコードを開始します。CS5.5 以降の場合は、ウィンドウ右上にある三角形のボタンをクリックします。

 エンコード時に最適なパフォーマンスが得られるように、現在のエンコードパネルは閉じてください。エンコードプロセスの進行状況は、キューパネルのプログレスバーで確認できます。

書き出し設定ダイアログボックスでは次のいずれかの操作を実行できます。

- 形式メニューから、ビデオ、オーディオまたは静止画の形式を選択します 詳細は、書き出しでサポートされるファイル形式を参照してください。
 - (オプション) プリセットメニューからエンコードプリセットを選択します
 - 「ビデオを書き出し」、「オーディオを書き出し」またはその両方を選択します
 - (オプション:一部形式のみ) 「Device Central で開く」を選択して、アイテムを Adobe Device Central で開きます。
 - (オプション) 書き出し設定ダイアログボックスの各タブで、エンコードに必要な設定を指定します。 詳細は、書き出し設定リファレンスを参照してください。
 - (オプション) 切り抜き、トリミング、キューポイントの追加など、エンコード前のオプションを指定します (詳しくは、エンコード前のソースの切り抜きとトリミングとFLV および F4V ビデオファイル用キューポイントの使用を参照してください)。
 - (オプション) XMP メタデータの書き出しのオプションを設定します (詳しくは、XMP メタデータの書き出しと簡略化を参照してください)。
 - (オプション) 「最高レンダリング品質を使用」または「最大深度でレンダリング」を選択します。
- ノート: 高い色深度でレンダリングすると、RAM 容量の消費量が多くなり、レンダリングが大幅に遅くなります。
- (オプション) 「フレーム合成を使用」を選択します。
 - エンコードされたファイルのファイル名と場所を指定します。指定するには、書き出し設定ダイアログボックス右上の「出力名」の横にある下線付きテキストをクリックし、ファイル名と場所を指定します。ファイル名を指定しなかった場合、Adobe

Media Encoder はソースビデオクリップのファイル名を使用します。

ノート： 形式を P2 ムービーに設定すると、ユーザーが割り当てたファイル名は適用されません。この場合は、Adobe Media Encoder によって 6 つの英数字の名前がエンコードに与えられます。出力名はクリップのメタデータに保存され、Adobe Premiere Pro にクリップ名として表示されます。

ソースビデオクリップが格納されているフォルダーを基準として、エンコードしたファイルを保存する出力先フォルダーを指定できます。出力先フォルダーを指定する場合は、以下の点に注意してください。

- 指定する出力先フォルダーが存在している必要があります。存在しないフォルダーを指定すると、エラーメッセージが表示され、フォルダーが見つからないためにファイルをエンコードできないことが通知されます。
- フォルダーを指定するときは、スラッシュ (/) または円マーク (¥) を使用して、フォルダーネ名とファイル名を区切れます。Mac OS の場合は、スラッシュ (/) のみを使用します。

 環境設定で、エンコードファイルの出力先となるフォルダーを指定できます（詳しくは、環境設定を参照してください）。

エンコードの進行状況の監視

[トップに戻る](#)

ファイルのエンコード中は、エンコードキューの「ステータス」列に各アイテムのステータスに関する情報が表示されます。

エンコード中 アイテムは現在エンコード中です。Adobe Media Encoder は一度に 1 つのアイテムのみをエンコードします。エンコード中は、Adobe Media Encoder で操作を続行できます。キューまたは監視フォルダー内のアイテムを追加、削除または並べ替えることができます。

待機中 アイテムはエンコードキューにありますが、まだエンコードされていません。まだエンコードされていないファイルやエンコード中ではないファイルはキューから削除できます。

「エンコードが正常に完了しました」アイコン  アイテムは正常にエンコードされました。Adobe Media Encoder CS5.5 以降では、「完了」と表示されます。

「エンコードはユーザーにより中断されました」アイコン  アイテムのエンコード中に、ユーザーによってエンコード処理がキャンセルされました。Adobe Media Encoder CS5.5 以降では、「停止」と表示されます。

「エラー」アイコン  特定のアイテムをエンコードしようとしたときに、Adobe Media Encoder でエラーが発生しました。Adobe Media Encoder CS5.5 以降では、「エラー」と表示されます。

選択項目をスキップ 選択した 1 つまたは複数のファイルをスキップできます。ファイルを選択した状態で、編集／選択項目をスキップを選択します。

ジョブ完了時のアラーム音（成功およびエラー発生） Adobe Media Encoder CS5.5 以降には、アラーム音の機能があります。キュー内のジョブが完了すると、アラーム音が鳴ります。エラー状態が検出されると、異なるアラーム音が鳴ります。アラーム音を鳴らす必要がない場合は、初期設定で無効にすることができます。

 エンコード中に、エンコードプロセスを一時停止する場合は、「キューを開始」ボタンをもう一度クリックします（Adobe Media Encoder CS5.5 以降の機能）。

 エンコードが完了、停止または失敗した任意のアイテムのステータスアイコンをクリックしてログを開きます。

Adobe Premiere Pro のプレビューファイルの使用

[トップに戻る](#)

Adobe Premiere Pro シーケンスのエンコード時に、既存のプレビューファイル（既にレンダリングおよびエンコード済み）を使用可能なシーケンスの一部でファイルを使用するには、「プレビューの使用」を選択します。

ノート： Adobe Premiere Pro から Adobe Media Encoder を起動し、プレビューファイルを使用します。Premiere Pro で書き出し／メディアを選択し、Adobe Media Encoder を起動します。「シーケンス設定を一致」が選択されていることを確認します。

既存のプレビューファイルを使用することで、エンコード時間を大幅に短縮できます。ただし、プレビューファイルが、シーケンスの他の部分とは異なる設定でエンコードされている場合があるという欠点もあります。例えば、プレビューファイルが非可逆圧縮でエンコードされている可能性があります。

- 環境設定

メディアキャッシュデータベースの管理

Adobe Media Encoder は、一部の形式のビデオとオーディオを読み込むときに、これらのアイテムのバージョンを処理およびキャッシングして、すばやくアクセスできるようにします。読み込んだオーディオファイルはそれぞれ調整されて新しい .cfa ファイルになり、MPEG ファイルにはインデックスが追加されて新しい .mpgindex ファイルになります。

注意： ファイルを最初に読み込んだ場合、メディアが処理されキャッシングが実行される間、速度が遅く感じる場合があります。

データベースには、キャッシングされたメディアファイルへのリンクが保持されます。このメディアキャッシングデータベースは、Adobe Media Encoder、Adobe Premiere Pro、Encore、After Effects および Soundbooth で共有されるので、これらのどのアプリケーションも、同じキャッシングファイルを読み書きすることができます。いずれかのアプリケーションでデータベースの場所を変更すると、他のアプリケーションでの場所情報も更新されます。どのアプリケーションにも固有のキャッシングフォルダーがありますが、それらすべてを同一のデータベースが追跡します。

メディアキャッシングデータベースとキャッシングファイルの保存場所は、環境設定の「メディア」カテゴリの設定で変更できます（詳しくは、環境設定を参照してください）。

メディアキャッシングデータベースまたはメディアキャッシング自体の保存場所を変更するには、メディアの環境設定のいずれかの「参照」ボタンをクリックします。

最適化されたファイルとインデックスファイルをキャッシングから削除して、それらのエントリをデータベースから削除するには、「クリーンアップ」をクリックします。このコマンドでは、ソースファイルがないアイテムに関連するファイルだけが削除されます。

重要： 「クリーンアップ」ボタンをクリックする前に、現在使用しているソースメディアを含むストレージデバイスがコンピューターに接続されていることを確認してください。フッテージがあるストレージデバイスが接続されていなかったため、フッテージがないと見なされた場合、メディアキャッシング内の関連するファイルが削除されます。その結果、後でこのフッテージを使用するときに、フッテージの再確認またはインデックスの再作成が必要になります。

 「クリーンアップ」ボタンを使用してデータベースとキャッシングをクリーンにしても、ソースファイルがあるフッテージアイテムに関連するファイルは削除されません。最適化されたファイルとインデックスファイルを手動で削除するには、メディアキャッシングフォルダーに移動してファイルを削除します。メディアキャッシングフォルダーの場所はメディアの環境設定に表示されます。パスが途中で切れている場合は、「参照」ボタンをクリックするとパスが表示されます。



[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

FLV および F4V ビデオファイル用キューポイントの使用

[キューポイントの作成](#)

[キューポイントの削除](#)

[以前保存したキューポイントデータの読み込み](#)

[Adobe Soundbooth とキューポイント XML ファイル](#)

[キューポイント XML ファイル](#)

Adobe Media Encoder を使用して、Flash Professional および Flash Player の ActionScript™ または Flash FLVPlayback コンポーネントで使用するキューポイントをビデオファイルに埋め込むことができます。各キューポイントは、名前、ビデオ内での発生時間、キューポイントのタイプ、オプションのパラメーターで構成されます。キューポイントの時間は、hour:minute:second:millisecond という形式で指定します。

イベントキューポイントは、キューポイントに達したときに ActionScript のメソッドをトリガーするために使用され、Flash プレゼンテーション内の他のイベントに対してビデオ再生を同期させます。

ナビゲーションキューポイントは、ナビゲーションとシーク、およびキューポイントに達したときに ActionScript メソッドをトリガーするために使用されます。ナビゲーションキューポイントを埋め込むと、ビデオのそのポイントにキーフレームが挿入されます。

保存されるキューポイントメタデータは、F4V ファイルと FLV ファイルでは異なるのでご注意ください。F4V ファイルと FLV ファイルでのキューポイントの違いと、Flash Professional でそれらを使用する方法については、Programming ActionScript 3.0 を参照してください。

エンコードした FLV ビデオファイルにキューポイントを埋め込むだけでなく、FLVPlayback コンポーネントを使用してキューポイントを作成することもできます。このコンポーネントを使用することで、ビデオファイル自体に埋め込まないキューポイントを作成して、イベントを柔軟に起動できるようになります。詳しくは、ActionScript Components Language Reference に記載されている FLVPlayback コンポーネントに関する情報を参照してください。

F4V ファイルは、F4V ファイル自体のデータトラックに埋め込まれたキューポイントを含むことも、XMP メタデータの形式で含むこともできます。

F4V ビデオファイルでのキューポイント処理を同期するには、onXMPData コールバック関数を実行してキューポイントデータを取得し、ActionScript 3.0 の Timer クラスを使用してキューポイントを起動します。onXMPData コールバック関数によって、F4V ビデオファイルに埋め込まれている XMP メタデータ固有の情報を取得します。XMP メタデータには、キューポイントと他のビデオメタデータが含まれています。XMP メタデータは Flash Player 10 で導入され、Flash Player および Adobe AIR の以降のバージョンでサポートされています。onXMPData および F4V キューポイントについて詳しくは、Programming ActionScript 3.0 を参照してください。

キューポイントは、Adobe Premiere Pro および After Effects のマーカーとして追加できます。

[トップへ戻る](#)

キューポイントの作成

1. エンコードキーから、キューポイントを埋め込むアイテムを選択します。
2. アイテムのエンコード設定を指定していない場合は、ここで指定します。形式が FLV または F4V に設定されていることを確認します。キューポイントを埋め込めるのは、FLV または F4V ファイルのみです。詳細は、[ビデオとオーディオのエンコードと書き出し](#)を参照してください。
3. 編集／書き出し設定を選択します。
キューポイントコントロールは、書き出し設定ダイアログボックスの左側にあるソースおよび出力パネルの下にあります。
4. 時間インジケーターを、キューポイントを埋め込む時間位置に移動します。
5. キューポイントコントロールの上にある (+) ボタンをクリックします。
Adobe Media Encoder は、キューポイントを埋め込んで、新しいキューポイントの名前とキューポイントが埋め込まれている時間のプレースホルダーをキューポイントリストに追加します。
6. タイプ列で、キューポイントのタイプを選択します。
7. 選択したキューポイントのパラメーターを入力します。
パラメーターは、キューポイントに追加できるキーと値のペアのセットです。パラメーターは、1 つのパラメーターオブジェクトのメンバーとしてキューポイントのイベントハンドラーに渡されます。
8. (オプション) 作成したキューポイントを保存して別のビデオクリップに適用できるようにするには、キューポイントを保存ボタンをクリックします。

[トップへ戻る](#)

キューポイントの削除

1. キューポイントリストでキューポイントを選択します。
2. キューポイントを削除ボタン (-) をクリックするか、Delete キーを押します。

以前保存したキューポイントデータの読み込み

[トップへ戻る](#)

1. キューポイントを読み込みボタン  をクリックします。
 2. 読み込むキューポイントファイルを選択して「OK」をクリックします。
- 注意： ファイルからキューポイントを読み込むと、キューポイントリスト内で作成したキューポイントがファイル内のキューポイントに置き換えられます。

Adobe Soundbooth とキューポイント XML ファイル

[トップへ戻る](#)

サウンド編集アプリケーションの Adobe Soundbooth™ では、キューポイント XML ファイルの読み込みと書き出しを行うことができます。Soundbooth でキューポイント XML ファイルを作成すると、ビデオパネルでビデオフッテージを再生しながらサウンドを編集できます。このため、ファイルのビデオコンポーネントとオーディオコンポーネントの両方を使用してキューポイントマーカーを挿入できます。Adobe Media Encoder でビデオをエンコードする準備ができたら、Soundbooth からキューポイントを読み込んで、キューポイントを使用して FLV ファイルをエンコードできます。Soundbooth を使用してキューポイントを作成する手順やキューポイント XML ファイルを Adobe Media Encoder に読み込む手順については、Soundbooth のヘルプの Flash およびビデオの操作方法を参照してください。

注意： Adobe Premiere Pro では、フル A/V 再生と完全なトランスポートコントロールのためにキューポイントを追加することもできます。ただし、XML ファイルから読み込まれたキューポイントや、XML ファイルから書き出されたキューポイントはサポートされません。

キューポイント XML ファイル

[トップへ戻る](#)

XML ファイル内のキューポイントを書き出して、他のビデオファイルに適用して、プラットフォーム間で共有することができます。ファイルの例は次のとおりです。

```
<?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>
</FLVCoreCuePoints>
```

1
4
1
5
1
6
1
7

重要： キューポイント XML ファイルを変更し、無効な値を挿入したり、誤ったフォームで XML 構文を入力したりすると、Adobe Media Encoder でファイルを読み込めなくなります。

キューポイント XML ファイルの DTD (Document Type Definition) は次のとおりです。DTD は XML ファイルの有効なドキュメント構造を定義し、サポートされる要素や XML ファイル内での意味をまとめて指定します。

```
<!DOCTYPE FLVCoreCuePoints [
  <!ELEMENT FLVCoreCuePoints (CuePoint+)>
  <!-- FLVCoreCuePoints is the root element in the XML file and must contain at least one CuePoint element --
  <!--
  <!ELEMENT CuePoint(Time, Type, Name, Parameters?)>
  <!-- CuePoint contains the data for a particular cue point, and must contain one each of
      Time, Type, and Name elements, and may contain one Parameters element -->
  <!ELEMENT Time(#CDATA)>
  <!-- Time contains the cue point time as an integer in milliseconds -->
```

```
<!ELEMENT Type(#CDATA)>
<!-- Type contains the cue point type as a case-sensitive string, either "event" or "navigation" -->
<!ELEMENT Name(#CDATA)>
<!-- Name contains the cue point name as a text string; it can also contain a parameter name when appearing
     inside a Parameter element -->
<!ELEMENT Parameters(Parameter+)>
<!-- Parameters contains the cue point's parameters. It must contain at least one Parameter element -->
<!ELEMENT Parameter(Name, Value)>
<!-- Parameter contains the data for one of a cue point's parameters. It must contain one each of
     Name and Value elements -->
<!ELEMENT Value(#CDATA)>
<!-- Value contains the value-part of the name-value pair for a cue point parameter -->
]>
1
7
1
8
1
9
2
0
2
1
```

キューポイント XML DTD による制約に加えて、XML 形式には次の特性が適用されます。

- DTD 内のタグで指定されるデータに関するすべてのコメントは強制的に読み込まれます。XML に準拠していない場合はエラーが発生します。
- キューポイントは XML ファイル内で時間が昇順になるように指定する必要があります。1 つの時間に割り当てられるのは、1 つのキューポイントのみです。
- XML 形式は UTF-8 として記述されます。XML のエンコードに関する宣言によってエンコードの種類を正しく宣言した場合は (<?xml version="1.0" encoding="UTF-16"?> またはファイル内の BOM マーカーなど)、他のエンコードの種類もサポートされます。
- 使用できる種類は、event と navigation だけです。
- 時間はミリ秒単位の整数で指定する必要があります。時間を指定するときに小数は使用できません（例えば、「12.123」と指定すると、XML ファイルでエラーが発生します）。

関連項目

-  [キューポイントとメタデータの使用](#)
-  [onXMPData\(\) の使用](#)
-  [FLVPlayback コンポーネントのカスタマイズ](#)
-  [Web リンク、チャプターリンク、キューポイント、およびマーカー](#)
-  [マーカー](#)
-  [Flash キューポイントの操作](#)

