

ADOBE® MEDIA ENCODER

說明和教程

部分連接可能會移至純英語內容。

2013 年 2 月



新增功能

有些連結自這個頁面的內容可能會以英文顯示。

Adobe Media Encoder CS6 的新增功能

佇列與監看資料夾：獨立處理來源和輸出

預設集瀏覽器

讀入和轉存預設集

來源影格縮放功能提升

建立自訂工作區

工作流程增強功能

轉存工具的變更

鍵盤快速鍵

CS6 的新鍵盤快速鍵

佇列與監看資料夾：獨立處理來源和輸出

[回到頂端](#)

來源和輸出現在是各自獨立進行處理。這個獨立處理方式可讓指定的來源設定多個輸出。在眾多優點之中，**Adobe Media Encoder** 可以同時針對指定的來源編碼多個輸出。與獨立編碼每個輸出相比，同時編碼的速度更快。

預設集瀏覽器

[回到頂端](#)

新的「預設集瀏覽器」中的選項可協助您在 **Adobe Media Encoder** 精簡工作流程。

瀏覽器中的系統預設集是根據它們的用途 (例如廣播、網頁視訊) 和裝置目的 (例如 DVD、藍光、相機、平板電腦) 組成類別。您可以修改這些預設集來建立自訂預設集，又稱為「使用者預設集」。

在「預設集瀏覽器」中，您可以使用搜尋，或者使用可收合資料夾結構所提供增強的導覽，快速地尋找預設集。

使用者預設集、預設集群組和別名

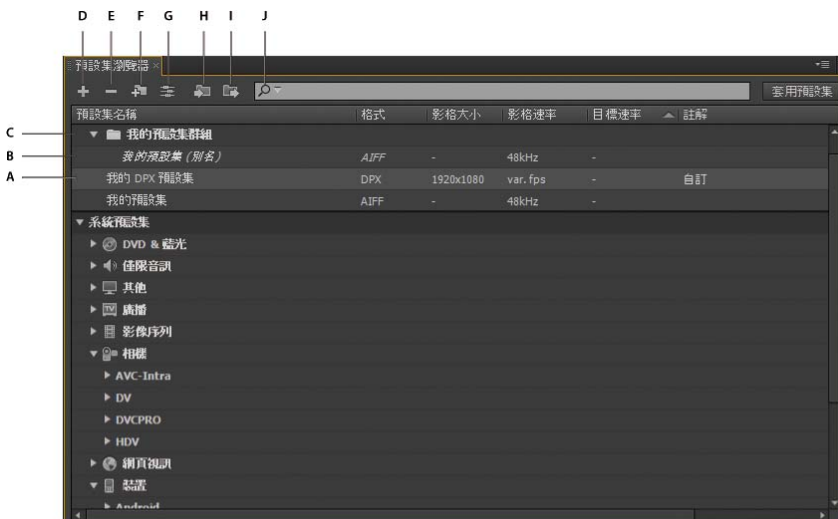
您可以修改系統預設集來建立使用者預設集，也可以在個別資料夾中組織使用者預設集，稱為「預設集群組」。預設集群組讓您可以只用一個步驟，就將多個預設集套用到來源。

別名可讓您建立多個預設集實體，以便在多個預設集群組中使用。

例如，如果您想要預設集存在一個以上的預設集群組中，請建立預設集的別名，而不要複製預設集。然後，將別名加入其他預設集群組。當您編輯預設集時，變更就會套用到所有的別名。

管理預設集

如要管理預設集，請使用預設集選單或是預設集瀏覽器中的選項 (視窗>預設集瀏覽器)。您也可以在「預設集瀏覽器」的預設集上按一下滑鼠右鍵，檢視可用選項的快顯選單。



預設集瀏覽器

A. 使用者預設集 **B.** 為預設集建立的別名 **C.** 預設集群組 **D.** 建立新的預設集 **E.** 刪除預設集 **F.** 建立新的預設集群組 **G.** 預設集設定 **H.** 讀入預設集 **I.** 轉

存預設集 J. 搜尋預設集

建立預設集、預設集群組和別名

預設集群組中可以包含使用者預設集、預設集別名，或是其他預設集群組。

- 選取預設集 > 建立預設集來建立預設集。
- 選取預設集 > 建立群組來建立預設集群組。
- 如要替預設集建立別名，請在預設集瀏覽器中的預設集上按右鍵，然後選取建立別名。
- 若要快速地建立系統預設集的別名，請將系統預設集拖曳到「使用者預設集群組」區段。
- 若要快速地建立使用者預設集的別名，請 **Alt**+拖曳 (Win) 或 **Opt**+拖曳 (Mac OS) 將使用者預設集拖曳到預設集群組。

修改使用者預設集

- 若要重新命名預設集，請按一下所選預設集的名稱。為預設集輸入名稱並按下 **Enter**。或者，選取「預設集 > 重新命名」，重新命名預設集。
- 若要修改預設集設定，請選取預設集，然後選取「預設集 > 設定」。
- 若要刪除預設集，請選取預設集並按下「刪除」。或者，選取「預設集 > 刪除」。

備註： 只有使用者預設集可以進行編輯。按一下「預設集設定」對話方塊中的「儲存備份」按鈕，即可將系統預設集的變更另存為新的使用者預設集。

將預設集或預設集群組套用到佇列

若要將預設集套用到佇列中的來源，請執行下列其中一個步驟：

- 從「預設集瀏覽器」拖曳預設集、預設集群組或別名，並放在佇列的來源或輸出上。
 - 將預設集放在來源時，會增加來源的輸出。
 - 將預設集放在現有輸出時，則會將輸出的設定取代為預設集の設定。
- 若要增加來源的輸出，請從佇列將來源拖曳到「預設集瀏覽器」中的預設集、預設集群組或別名。
- 若要將輸出的設定取代為預設集の設定，請從佇列將輸出拖曳到「預設集瀏覽器」中的預設集、預設集群組或別名。
- 選取佇列中的來源，並按兩下「預設集瀏覽器」中的預設集、預設集群組或別名。
- 選取佇列中的來源。選取「預設集瀏覽器」中選取的預設集、預設集群組或別名。按一下套用預設集。

將預設集或預設集群組套用到監看資料夾

若要將預設集套用到「監看資料夾」面板中的監看資料夾，請執行下列其中一個步驟：

- 從「預設集瀏覽器」拖曳預設集、預設集群組或別名，並放在「監看資料夾」面板的監看資料夾或輸出上。
 - 將預設集放在監看資料夾時，會為監看資料夾增加新的輸出。
 - 將預設集放在現有輸出時，則會將輸出的設定取代為預設集の設定。
- 若要增加監看資料夾的輸出，請從「監看資料夾」面板將監看資料夾拖曳到「預設集瀏覽器」中的預設集、預設集群組或別名。
- 若要將輸出的設定取代為預設集の設定，請從「監看資料夾」面板將輸出拖曳到「預設集瀏覽器」中的預設集、預設集群組或別名。
- 選取「監看資料夾」面板中的監看資料夾。**Alt** + 按兩下 (Win) 或 **Opt** + 按兩下 (Mac) 「預設集瀏覽器」中的預設集、預設集群組或別名。
- 選取「監看資料夾」面板中的監看資料夾。選取「預設集瀏覽器」中的預設集、預設集群組或別名。**Alt** + 按一下 (Win) 或 **Opt** + 按一下 (Mac) 「套用預設集」按鈕。

在讀入期間將預設集套用到 **Premiere Pro** 序列、**After Effects** 構圖和媒體資源

將預設集套用到 **Adobe Premiere Pro** 序列

從開啟的 **Adobe Premiere Pro** 專案的「專案」面板拖曳序列，並放在「預設集瀏覽器」的預設集、別名或預設集群組上。

備註： 這個程序是以單一步驟將多個預設集加入 **Adobe Premiere Pro** 序列的唯一方法。**Adobe Premiere Pro** 中的「轉存設定」對話方塊，可讓您在將序列轉存到 **Adobe Media Encoder** 時套用單一預設集。

將預設集套用到 **After Effects** 構圖

從開啟的 **After Effects** 專案的「專案」面板將構圖拖曳到「預設集瀏覽器」的預設集、預設集群組或別名。

將預設集套用到視訊和音訊資源

從 **Finder** 或 **Windows** 檔案總管拖曳視訊和音訊資源，並將它們放在「預設集瀏覽器」的預設集、預設集群組或別名上。

套用預設集時的重要考量

- 將單一預設集放在輸出時，會取代該輸出。新的輸出會繼承目標輸出的輸出路徑、輸出名稱和來源範圍設定。
- 將單一預設集放在輸出時，會增加輸出。
- 將預設集群組 (或多個選取的預設集) 放在輸出時，會增加輸出。新的輸出會繼承目標輸出的輸出路徑、輸出名稱和來源範圍設定。
- 將預設集群組 (或多個選取的預設集) 放在來源時，會增加輸出。來自現有輸出的輸出路徑等設定則不會繼承。

讀入和轉存預設集

[回到頂端](#)

預設集能以 **EPR** 檔案的形式讀入和轉存。EPR 檔案是以 XML 格式儲存。


- 選取「預設集 > 讀入」可讀入 **EPR** 檔案。已讀入的預設集將顯示在使用者預設集群組區段中。
- 選取「預設集 > 轉存」可將選取的預設集轉存為 **EPR** 檔案。

備註：您也可以將 **EPR** 檔案施放在「預設集瀏覽器」的現有預設集上，以便讀入。

顯示預設集在 **Finder** 或檔案總管中的位置

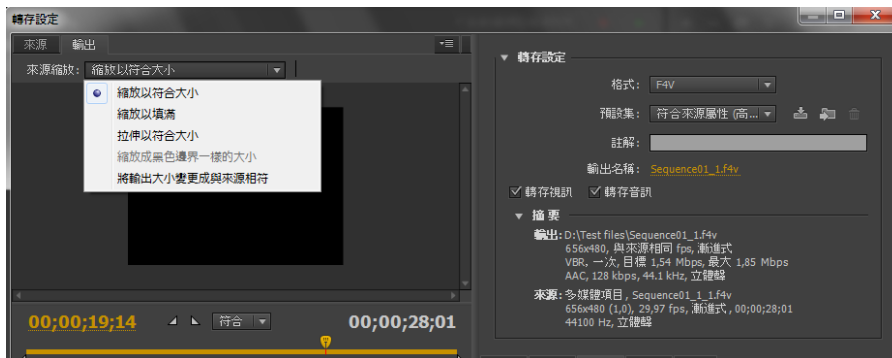
在「預設集瀏覽器」中的預設集上按一下右鍵，並選取「顯示預設集」。

快速地在瀏覽器中尋找預設集

一邊在搜尋欄位  中輸入，「預設集瀏覽器」就會一邊為您篩選符合搜尋字串的預設集清單。所有欄都會經過掃描，以比對結果。

來源影格縮放功能提升

[回到頂端](#)



來源縮放選項

在 **Adobe Media Encoder CS6** 中，您不需要啟用裁切，就可以使用這個選項。這個設定同時適用於所有具備可編輯影格尺寸的輸出格式。

請使用「轉存設定」對話方塊中「來源縮放」選單的選項，以便調整縮放不同大小的輸出影格中的來源影格。

縮放以符合大小 縮放來源影格來符合輸出影格，並同時維持來源的像素外觀比例。輸出影格中的來源影格，有必要將具備上下黑邊或是垂直黑邊。

縮放以填滿 縮放來源影格來填滿輸出影格，同時在有必要時裁切來源影格。來源影格的像素外觀比例將維持不變。

拉伸以符合大小 調整來源影格的大小，來填滿輸出影格。來源的像素外觀比例「不會」維持不變。

縮放成黑色邊界一樣的大小 來源影格，包括裁切區域，都會符合輸出影格的大小。像素外觀比例將維持不變。

備註： 這個選項和 **Adobe Media Encoder CS5.5** 中的黑色邊界選項一樣 (在裁切設定選單中)。

將輸出大小變更為與來源相符 覆蓋輸出影格大小設定，來符合來源的裁切設定。

備註： 這個選項和 **Adobe Media Encoder CS5.5** 中的更改輸出大小選項一樣 (在裁切設定選單中)。

建立自訂工作區

[回到頂端](#)

在新介面裡，您可以像單一影格中的定位點一樣將面板組成群組，或是像獨立面板一樣浮動面板。

1. 按一下面板，就可以拖曳。如要將面板組成群組，將面板拖曳至另一個面板的頂端。等到主面板中心出現紫色色塊時，放開滑鼠。
2. 在您依照自己需求完成自訂工作區之後，請選取視窗 > 工作區 > 新增工作區來建立一個自訂工作區。

工作區選單中已新增工作區。您現在可以使用視窗 > 工作區選單中的選項來切換工作區。

工作流程增強功能

[回到頂端](#)

- 來源還是以序列的方式編碼，但所有的來源輸出現在都是平行編碼。若要停用平行編碼，請選取「編輯 > 偏好設定」偏好設定，然後取消選取「啟動平行編碼」。
- 在進行多重輸出的時候，編碼面板將顯示每個編碼輸出的縮圖預覽、進度列和預估完成時間
- 在某些情況中，轉存設定需要輸出，才能以序列而非平行模式進行編碼。在這種情況中，佇列會在暫時序列編碼完成之後，回復到平行編碼。



A. 新增來源 B. 新增輸出 C. 移除來源/輸出 D. 複製

- 您可以在一個來源上建立多重輸出關聯。您可替每個輸出指定不同的格式、預設集，和輸出檔案位置。
- 您可以在輸出清單中重新排序輸出。不過您無法將輸出移至其他的來源檔案。
- 按一下輸出檔案路徑，即可開啟包含編碼檔案的資料夾。不過，在編碼之前，會先出現「另存新檔」對話方塊。
 - 若要變更輸出路徑和檔案名稱，請按一下該輸出的「輸出檔案」連結。
 - 若要存取已編碼的檔案，請按一下該輸出的「輸出檔案」連結。
- 使用增加輸出按鈕來快速替來源增加輸出。
- 不論是來源或是輸出，兩者皆可被複製。複製的來源會使用原始來源的所有輸出。

轉存工具的變更

[回到頂端](#)

為了獲得較佳的效能，此版本已更新下列轉存工具：

- AAC 音效 (早期版本為「僅音效」)
- H.264
- H.264 藍光
- MPEG4
- Windows Media (僅限 Windows)

由於考量到相容性，下列 CS5.5 轉存工具的舊版本都已納入 CS6：

H.264 (舊版) 新的轉存工具中未提供 Dolby Digital Surcode 音訊編碼。

H.264 藍光 (舊版) 保留對「符合來源」預設集與 Surcode for Dolby 的支援。

MPEG4 (舊版)

以舊版 Adobe Media Encoder 建立的預設集可以讀入 Adobe Media Encoder CS6 中。不過，H.264 和 H.264 藍光的預設集只適用於舊版轉存工具。「僅音效」的預設集或舊版的 Windows Media 轉存工具則無法讀入。

變更 After Effects 構圖的演算設定

Adobe Media Encoder CS6 可讓您修改 After Effects 構圖的「導引線圖層」演算設定。若要啟用或停用導引線圖層可見度，請選取 After Effects 構圖來源，然後選取「檔案 > 來源設定」。

鍵盤快速鍵

結果	Windows	Mac OS
將項目加入佇列	Ctrl+I	Cmd+I
啟動/暫停佇列	Enter	Return
停止佇列	Esc	Esc
開啟「偏好設定」對話方塊	Ctrl+, (逗號)	Cmd+, (逗號)
儲存佇列	Ctrl+S	Cmd+S
結束	Ctrl+Q	Cmd+Q
複製選取的項目	Ctrl+D	Cmd+D
選取目前清單中的所有項目	Ctrl+A	Cmd+A
開啟匯出設定對話框	Ctrl+E	Cmd+E
還原	Ctrl+Z	Cmd+Z
重做	Ctrl+Y	Cmd+Y
Adobe Media Encoder 說明	F1	F1

「轉存設定」對話方塊

結果	Windows	Mac OS
將播放點往前/往後移動一個影格	向左鍵/向右鍵	向左鍵/向右鍵
將播放點移到開始/結束影格	Home/End	Home/End
將來源範圍的入點設成播放點的目前位置	I	I
將來源範圍的出點設成播放點的目前位置	O	O
將播放點移到入點	Q	Q
將播放點移到出點	W	W
放大影格預覽	Ctrl++ (加號)	Cmd++ (加號)
縮小影格預覽	Ctrl+- (減號)	Cmd+- (減號)
將預設集轉存為 EPR 檔案	Alt+ 按一下「儲存預設集」按鈕	Opt+ 按一下「儲存預設集」按鈕

CS6 的新鍵盤快速鍵

自訂鍵盤快速鍵

選取「編輯 > 鍵盤快速鍵」(Windows) 或是「應用程式 > 鍵盤快速鍵」(Mac OS)，可自訂 Adobe Media Encoder CS6 中的鍵盤快速鍵。

舉例來說，如要將剪下操作的鍵盤快速鍵從 **Ctrl+x** 更改為 **Ctrl+t**，請按照以下指示操作：

1. 選取編輯 > 鍵盤快速鍵。
2. 按一下鍵盤快速鍵面板中的編輯選單，就可以展開。
3. 選取剪下。
4. 按一下 旁邊的 **Ctrl+x** 來刪除現有的命令。
5. 按一下「新增」。
6. 按下 **Ctrl+t**。
7. 按一下「確定」。

「檔案」選單

結果	Windows	Mac OS
新增監看資料夾	Ctrl+Alt+I	Cmd+Opt+I
停止目前項目	Ctrl+ - (減號)	Cmd+ - (減號)

顯示記錄	Ctrl+L	Ctrl+L
顯示錯誤	Ctrl+Alt+L	Cmd+Opt+L

「編輯」選單

結果	Windows	Mac OS
重做	Ctrl+Shift+Z	Cmd+Shift+Z
重設狀態	Ctrl+ . (句號)	Cmd+. (句號)
略過所選項目	Ctrl+Shift+. (句號)	Cmd+Shift+. (句號)
顯示錯誤	Ctrl+Alt+L	Cmd+Opt+L
開啟「鍵盤快速鍵」對話方塊	Ctrl+Alt+Shift+K	Cmd+Opt+Shift+K

「預設集」選單

結果	Windows	Mac OS
開啟「預設集設定」對話方塊	Ctrl+Alt+E	Cmd+Opt+E
套用至佇列	Ctrl+U	Cmd+U
套用至監看資料夾	Ctrl+Alt+U	Cmd+Opt+U
建立預設集	Ctrl+N	Cmd+N
建立預設集群組	Ctrl+G	Cmd+G
建立預設集的別名	Ctrl+B	Cmd+B
重新命名使用者預設集或預設集群組	Ctrl+R	Cmd+R

「視窗」選單

結果	Windows	Mac OS
「佇列」面板	Ctrl+1	Cmd+1
「編碼」面板	Ctrl+2	Cmd+2
「監看資料夾」面板	Ctrl+3	Cmd+3
預設集瀏覽器	Ctrl+4	Cmd+4

主要使用者介面

結果	Windows	Mac OS
關閉目前的面板	Ctrl+W	Cmd+W
最大化/還原箭頭游標下的面板	~ (~ 符號下的反引號)	~ (~ 符號下的反引號)
最大化或還原目前面板	Shift+~ (~ 符號下的反引號)	Shift+~ (~ 符號下的反引號)
最大化/還原箭頭游標下的面板 (非英文鍵盤)	<	<
最大化或還原目前面板 (非英文鍵盤)	Shift+ <	Shift+ <

選取清單中的上一個/下一個項目	向上鍵和向下鍵	向上鍵和向下鍵
將清單中的上一個/下一個項目加入目前選取範圍	Shift + 向上鍵/向下鍵	Shift + 向上鍵/向下鍵
選取清單中的上一個/下一個項目。如果已選取資料夾，則按向右鍵會開啟資料夾，按向左鍵會關閉資料夾。	向右鍵和向左鍵	向右鍵和向左鍵
將清單中的上一個/下一個項目加入目前選取範圍。如果已選取資料夾，則按向右鍵會開啟資料夾，按向左鍵會關閉資料夾。	Shift +向右鍵和向左鍵	Shift +向右鍵和向左鍵

「轉存設定」對話方塊

含有整數的數值欄位 (例如「影格寬度」設定):		
結果	Windows	Mac OS
將目前值加 1 或減 1	向上鍵和向下鍵	向上鍵和向下鍵
將目前值加 10 或減 10	Shift +向上鍵/向下鍵	Shift +向上鍵/向下鍵
將目前值加 10 或減 10	Ctrl +向上鍵/向下鍵	Cmd +向上鍵/向下鍵
將目前值加 100 或減 100	Ctrl + Shift +向上鍵/向下鍵	Cmd + Shift +向上鍵/向下鍵

位元速率欄位 (以 Mbps 為單位):		
結果	Windows	Mac OS
將目前值加 1 或減 1	Shift +向上鍵/向下鍵	Shift +向上鍵/向下鍵
將目前值加 0.1 或減 0.1	向上鍵和向下鍵	向上鍵和向下鍵
將目前值加 0.01 或減 0.01	Ctrl +向上鍵/向下鍵	Cmd +向上鍵/向下鍵
將目前值加 0.001 或減 0.001	Ctrl + Alt +向上鍵/向下鍵	Cmd + Opt +向上鍵/向下鍵

位元速率欄位 (以 Kbps 為單位):		
結果	Windows	Mac OS
將目前值加 10 或減 10	Shift +向上鍵/向下鍵	Shift +向上鍵/向下鍵
將目前值加 1 或減 1	向上鍵和向下鍵	向上鍵和向下鍵
將目前值加 0.1 或減 0.1	Ctrl +向上鍵/向下鍵	Cmd +向上鍵/向下鍵
將目前值加 0.01 或減 0.01	Ctrl + Alt +向上鍵/向下鍵	Cmd + Opt +向上鍵/向下鍵

「鍵盤快速鍵」對話方塊

結果	Windows	Mac OS
展開/收合對話方塊中的所有類別	Alt +按一下類別標題	Opt +按一下類別標題



Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

編碼：快速啟動和基礎

有些連結自這個頁面的內容可能會以英文顯示。

編碼：快速啟動

如要編碼一個視訊或音訊項目，將該項目新增至 **Adobe Media Encoder** 中的編碼佇列，然後選取編碼預設集或自訂設定。您可以指定應用程式在您將一個項目加入佇列後立即開始編碼，或等您決定開始編碼的時候再開始。

新增項目至編碼佇列

- 在 **Adobe Media Encoder** 中將視訊或音訊檔案拖曳至佇列。

如需詳細資訊，請參閱新增及管理編碼佇列中的項目。如需支援的視訊和音訊項目的清單，請參閱支援讀入的檔案格式。

使用預設集編碼一個項目

- 在佇列的項目上利用格式和預設集彈出式選單選取格式和預設集。

如需詳細資訊，請參閱使用預設集編碼。

使用自訂設定編碼一個項目

- 先選取要編碼項目，然後選取「編輯 > 轉存設定」，接著選擇您要的設定。

如需詳細資訊，請參閱使用自訂設定編碼。

開始編碼

- 按一下「啟動佇列」按鈕。在 **CS5.5** 及更新的版本中，按一下視窗右上角的三角形按鈕。

如要自動開始編碼佇列中的項目 (或者要關閉該功能)，選取或取消選取在「偏好設定」對話框中的「經過下列時間間置後自動開始置入佇列」選項。

如需更多資訊，請參閱偏好設定。

Video2Brain 提供了一個關於 [Adobe Media Encoder CS5.5 新增及變更的功能示範影片](#)。

 Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

新增及管理編碼佇列中的項目

- 將項目讀入編碼佇列
- 解譯編碼佇列中的項目
- 將監看資料夾新增到編碼佇列
- 儲存編碼佇列
- 移除編碼佇列中的項目
- 複製編碼佇列中的項目
- 略過編碼佇列中的項目

在 Adobe Media Encoder 中，將來源視訊或音訊檔案、Adobe Premiere Pro 序列以及 Adobe After Effects Composition 新增至要編碼的項目佇列。如要觀看使用者介面導覽並了解讀入項目及使用監看資料夾的提示，請觀看這個由 Jan Ozer 提供的影片。

將項目讀入編碼佇列

[回到頂端](#)

- 若要新增視訊或音訊，請拖曳一或多個檔案至佇列，或者按一下「新增」按鈕，然後選擇一或多個檔案。
- 此外，在 Adobe Media Encoder CS5.5 及更新的版本中，您可以在「佇列」面板中按兩下開啟區，並選擇一或多個檔案。
- 若要新增 Adobe Premiere Pro 序列，請選擇「檔案 > 新增 Premiere Pro 序列」，選取 Premiere Pro 專案後再從專案中選取一個序列。您也可以將 Premiere Pro 專案拖曳至佇列。對話方塊隨即啟動，好讓您選取特定序列。在 Adobe Media Encoder CS5.5 及更新的版本中，您可以從 Adobe Premiere Pro 中的「專案」面板將序列拖放至佇列。
- 若要新增 Adobe After Effects Composition，請選擇「檔案 > 新增 After Effects 構圖」，選取 After Effects 專案之後再從該專案中選取一種構圖。您也可以將 After Effects 專案拖曳至佇列。對話方塊隨即啟動，好讓您選取特定構圖。在 Adobe Media Encoder CS5.5 及更新的版本中，您可以從 Adobe After Effects 中的「專案」面板將構圖拖放至佇列。
- 如要新增一個影像序列 (CS5.5 及更新的版本)，選擇「檔案 > 新增」。在「開啟」對話方塊中，選擇影像序列的第一個檔案。在您的檔案類型勾選「啟動」核取方塊，然後按一下「開啟」按鈕。

停止對目前的項目進行編碼

- 選擇「檔案 > 停止目前的檔案」，或者按一下「停止佇列」按鈕。

解譯編碼佇列中的項目

[回到頂端](#)

當 Adobe Media Encoder 讀入視訊資產時，它會嘗試判斷像素外觀比例、影格速率、資產的圖場順序以及解譯 Alpha 色版 (透明度) 資訊。若 Adobe Media Encoder 弄錯這些的特性，您可以明確地指派正確的解譯。

- 選取編碼佇列中的一或多個項目。
- 選擇「檔案 > 解譯影片」。您也可以直接在檔案上按一下滑鼠右鍵，然後選擇「> 解譯影片」。
- 選擇適當的解譯設定。

將監看資料夾新增到編碼佇列

[回到頂端](#)

您可以設定 Adobe Media Encoder 以尋找命名為監看資料夾內的檔案。當 Adobe Media Encoder 在監看資料夾中找到視訊或音訊檔案時，即會使用指派給資料夾的編碼設定對檔案進行編碼，然後將完成編碼的檔案轉存到監看資料夾內建的「輸出」資料夾中。

- 選擇「檔案 > 建立監看資料夾」。
- 選取目標資料夾，然後按一下「確定」。
- 在資料夾名稱旁邊的編碼佇列中，從選單選擇一種格式和預設集。

當您啟動佇列時，由監控資料夾新增至編碼佇列的項目會與佇列中的其他項目一同進行編碼。

注意：如果您選取「經過下列時間間置後自動開始置入佇列」偏好設定，則監看資料夾將項目新增至佇列中並在經過指定的時間之後，就會開始進行編碼。

Adobe Media Encoder CS5.5 及更新版本中的監看資料夾

在 Adobe Media Encoder 5.5 中，新的「監看資料夾」面板可用來新增及管理資料夾。您可以執行下列其中一個動作來新增監看資料夾：

- 選擇「檔案 > 建立監看資料夾」。
- 按一下「新增資料夾」按鈕。
- 按兩下「監看資料夾」面板中的空白區域。
- 在檔案總管 (Windows) 或 Finder (Mac OS) 中建立資料夾，然後將它拖曳至「監看資料夾」面板。

在「監看資料夾」面板中建立監看資料夾之後，您就可以在左欄看到它的名稱。

將「自動編碼監看資料夾」核取方塊保持啟用，可自動編碼監看資料夾中的所有項目。

使用監看資料夾從單一來源項目建立多種格式的輸出

在 Adobe Media Encoder CS5.5 及更新的版本中，您可以使用監看資料夾以單一操作產生多種輸出。例如，每當轉碼視訊資產時，您可以產生 FLV、AVI 影片和 JPEG 縮圖影像。請依照下列步驟，以單一使用者操作建立這些檔案：

1. 使用檔案總管 (Windows) 或 Finder (Macintosh) 建立名為如 My_WatchFolder 之類的資料夾。
在 Adobe Media Encoder 中，您將會建立 3 個監看資料夾 (在「My_WatchFolder」內)，其中每個資料夾都會指向磁碟上的相同位置。
2. 按一下「新增資料夾」按鈕建立新監看資料夾，然後移至您剛建立的資料夾「My_Watchfolder」。
 - a. 從「格式」選單選取「FLV」格式。
 - b. 從「預設集」選單選取預設集，然後按一下「確定」。
 - c. 按一下「輸出至」。選取您希望產生結果所在的位置。
3. 就像您在步驟 2 中建立資料夾一樣，建立也指向「My_Watchfolder」資料夾的新「監看資料夾」項目。
 - a. 從「格式」選單選取「AVI」格式。
 - b. 從「預設集」選單選取預設集，然後按一下「確定」。
 - c. 按一下「輸出至」。選取您希望產生結果所在的位置。
4. 就像您在步驟 2 和步驟 3 中建立資料夾一樣，建立也指向「My_Watchfolder」資料夾的新「監看資料夾」項目。
 - a. 從「格式」選單選取「JPEG」格式。
 - b. 從「預設集」選單選取預設集，然後按一下「確定」。
 - c. 按一下「輸出至」。選取您希望產生結果所在的位置。
5. 將來源檔案拖放至「My_WatchFolder」，然後按一下「啟動佇列」按鈕。在 Adobe Media Encoder CS5.5 及更新的版本中，如果「自動編碼監看資料夾」已啟用，編碼程序就會自動開始。

完成時，每個檔案將會出現在各自的預期輸出位置。

備註： 使用「監看資料夾」時，請注意以下限制：

- 不支援透過「監看資料夾」的靜態影像序列為來源影片。如果有一組靜態影像放在被監看的資料夾，每個單獨的靜態影像都將個別新增至佇列，而不是將整個序列新增為一個影片。
- Premiere Pro 和 After Effects 專案檔案不會被識別，而且沒有任何機制可從專案檔案內選取個別 Premiere Pro 序列或 After Effects 構圖。

儲存編碼佇列

[回到頂端](#)

當您結束 Adobe Media Encoder，會自動儲存編碼佇列以及所有編碼設定。

- 若要手動儲存編碼佇列，請選擇「檔案 > 儲存佇列」。

[回到頂端](#)

移除編碼佇列中的項目

1. 選取您想從編碼佇列移除的項目。
2. 按一下「移除」按鈕、選擇「編輯 > 移除」或按下 **Delete** 鍵。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 及更新的版本中，您也可以按一下「移除」按鈕。

[回到頂端](#)

複製編碼佇列中的項目

1. 選取您想在編碼佇列中複製的項目。
2. 按一下「複製」按鈕、選擇「編輯 > 複製」或按下 **Ctrl-D (Windows)** 或 **Command-D (Mac OS)**。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 及更新的版本中，您也可以按一下「複製」按鈕，或者在檔案上按一下滑鼠右鍵，然後選擇「> 複製」。

[回到頂端](#)

略過編碼佇列中的項目

略過項目

1. 選取您想從編碼佇列略過的項目。
2. 選擇「編輯 > 略過所選項目」。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 及更新的版本中，您可以在檔案上按一下滑鼠右鍵，然後選擇「> 略過所選項目」。

重設略過的檔案以進行編碼

1. 在編碼佇列中選取您要重設為「正在等待」狀態的項目。
2. 選擇「編輯 > 重設狀態」。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 及更新的版本中，您可以在檔案上按一下滑鼠右鍵，然後選擇「> 重設狀態」。

 **Creative Commons** 條款未涵蓋 **Twitter™** 與 **Facebook** 文章。

[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

處理記錄檔

[編碼記錄檔](#)

[錯誤記錄檔](#)

編碼記錄檔

[回到頂端](#)

編碼記錄檔是一個純文字檔，包含所有成功完成編碼或未成功完成編碼檔案的記錄。每一個編碼檔案的編碼狀態會加在檔案後面 (最新的項目放在檔案最後)。記錄檔會一直新增項目直到您手動清除它們。若要清除記錄檔項目，請以文字編輯器開啟檔案，選取所有項目，將其刪除，並使用預設檔案名稱 (AMEEncodingLog.txt) 儲存空白的檔案。

記錄檔儲存於下列位置：

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

若要檢視記錄檔，請選擇「檔案 > 顯示記錄」。

共有兩種記錄檔：

- AMEEncodingLog.txt：用來記錄成功編碼的工作。
- AMEEncodingErrorLog.txt：用來記錄失敗或由使用者停止的工作。

錯誤記錄檔

[回到頂端](#)

錯誤記錄檔儲存於下列位置：

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

若要檢視錯誤記錄檔，請選擇「檔案 > 顯示錯誤」。

備註： 在 *Adobe Media Encoder CS5.5* 及更新的版本中，記錄檔和錯誤記錄檔都位於與 *Adobe Media Encoder CS5* 檔案相同的位置。

 Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

使用自訂編碼預設集

[建立以及儲存自訂預設集](#)

[讀入預設集](#)

[轉存預設集](#)


[刪除自訂預設集](#)

選擇一種格式會自動提供專為特定傳送案例而設計的相關預設集。Adobe Media Encoder 使用來源項目的各種特性，以選取最佳的預設集。您可以建立並儲存您的預設集，也可以轉存或讀入預設集。

備註：「[Adobe 技術支援](#)」只支援 Adobe 應用程式中包含的 *Adobe Media Encoder* 預設集。

建立以及儲存自訂預設集

[回到頂端](#)

1. 在「格式」選單中，選取一種格式。
2. 在「預設集」選單中，選取與您想用的設定值最相符的預設集，或者選取「自訂」。
3. 在「轉存設定」對話方塊中自訂各種設定。
4. 按一下「儲存預設集」按鈕 。
5. 輸入預設集的名稱，選擇是否儲存提示的特定參數類別，然後按一下「確定」。


編碼預設集會儲存至下列位置：

- Windows：<磁碟機>\Users*<user_name>*\AppData\Roaming\Adobe\Common\AME\5.0
- Mac OS：<磁碟機>/Users/<i><user_name>/Library/Preferences/Adobe/Common/AME/5.0

備註：在 *Adobe Media Encoder CS5.5* 及更新的版本中，編碼預設集位於與 *Adobe Media Encoder CS5* 檔案相同的位置。

讀入預設集


[回到頂端](#)

1. 按一下「讀入預設集」按鈕 。
2. 移至預設集的位置，選取預設集後，按一下「開啟」。
3. 為讀入的預設集輸入名稱，指定其他選項，然後按一下「確定」。

當「格式」選單中選取了指定的格式時，您只能讀入該格式的預設集。例如，當格式設定為 FLV 時，如果您嘗試新增 MPEG 2 預設集，將會收到錯誤。請先將格式變更為 MPEG 2 後再建立新預設集。

轉存預設集

[回到頂端](#)

1. 在「轉存設定」對話方塊中，選擇要轉存的預設集。
2. Alt+按一下 (Windows) 或 Option+按一下 (Mac OS) 「儲存預設集」按鈕 。
3. 選擇儲存預設集的位置，輸入預設集的名稱後按一下「儲存」。

預設集會儲存為副檔名 .epr 的檔案。

刪除自訂預設集

[回到頂端](#)

1. 在「轉存設定」對話方塊中，選擇要刪除的自訂預設集。
2. 請執行下列其中一項：
 - 若要刪除單一預設集，請按一下「刪除預設集」按鈕 。
 - 若要刪除所有自訂預設集，可以按住 Ctrl+Alt+按一下 (Windows) 或 Command+Option+按一下 (Mac OS) 「刪除預設集」按鈕。

支援讀入的檔案格式

重要：*Adobe Media Encoder CS5* 試用版不包含某些依賴協力廠商軟體組件 (僅隨附於 *Adobe Media Encoder* 完整版) 的功能。試用版不支援讀入及轉存某些格式：*AVC-Intra*、*AVCHD*、*HDTV*、*MPEG-2*、*MPEG-2 DVD*、*MPEG-2* 藍光和 *XDCAM*。*Adobe Media Encoder CS5.5* 及更新的版本的試用版沒有這些限制。試用版包含所有 *Adobe Media Encoder* 正式啟用版中的所有項目。

一些副檔名，如 MOV、AVI、MXF 和 FLV，是表示容器檔案格式，而非表示特定音訊、視訊或影像資料格式。容器檔案可以包含使用不同壓縮方法和編碼配置的資料。*Adobe Media Encoder* 可以讀入這些容器檔案，但是讀入其所包含資料的能力需取決於安裝的轉碼器類型 (特別是解碼器)。

只要安裝其他轉碼器，您即可擴充 *Adobe Media Encoder* 讀入其他檔案類型的能力。許多轉碼器都必須安裝於作業系統之中，並作為 QuickTime 或 Video for Windows 格式裡面的元件。如需有關您特定裝置或應用程式建立檔案所適用之轉碼器的詳細資訊，請洽詢您硬體或軟體的製造商。

視訊和動畫格式

- 3GP
- GIF 動畫 (GIF) (僅限 Windows)
- DV (在 MOV 或 AVI 容器中，或無容器的 DV 串流)
- FLV, F4V

注意：*FLV* 和 *F4V* 格式為容器格式，每一個分別與一組視訊和音訊格式產生關聯。*F4V* 檔案包含的視訊資料，通常是利用 *H.264* 視訊轉碼器和 *AAC* 音訊轉碼器進行編碼。*FLV* 檔案包含的視訊資料，通常是利用 *On2 VP6* 或 *Sorenson Spark* 轉碼器進行編碼，而音訊資料則是利用 *MP3* 音訊轉碼器進行編碼。*Adobe Media Encoder CS5* 及更新版本可以讀入使用 *On2 VP6* 視訊轉碼器，但無法讀入 *Sorenson Spark* 轉碼器所編碼的 *FLV* 檔案。

- QuickTime 影片 (MOV; Windows 上需要 QuickTime Player)
- MPEG-1、MPEG-2 和 MPEG-4 格式 (MPEG、MPE、MPG、M2V、MPA、MP2、M2A、MPV、M2P、M2T、MTS、AC3、MP4、M4V、M4A、VOB、3GP、AVC、h.264)

注意：多種最新型相機採用的格式是 *MPEG-4* 編碼。例如，*XDCAM EX* 格式使用 *MP4* 檔案，而 *AVCHD* 格式則使用 *MTS* 檔案。

- 媒體交換格式 (MXF)
- MXF OP1a (在 *Adobe Media Encoder CS5.5* 及更新的版本中)

注意：*MXF* 是一種容器格式。*Adobe Media Encoder* 只能讀入內含於 *MXF* 檔案的部分種類資料。*Adobe Media Encoder* 可以使用 *DV*、*DVCPRO*、*DVCPRO50*、*DVCPRO HD* 以及 *AVC-Intra* 轉碼器錄製成 *Panasonic P2* 媒體，如此便能讀入 *Panasonic* 相機使用的 *Op-Atom* 版本。*Adobe Media Encoder* 還可讀入 *MXF* 格式的 *XDCAM HD* 檔案。

- P2 影片 (MXF)
- Netshow (ASF, 僅限 Windows)
- RED Raw (R3D)
- Video for Windows (AVI、WAV; Mac OS 上需要 QuickTime Player)
- Windows Media (WMV、WMA、ASF; 僅限 Windows)

音訊格式

- Adobe 音效文件 (ASND; 多軌檔案讀入合併成單軌)
- 進階音訊編碼 (AAC、M4A)
- 音訊交換檔案格式 (AIF、AIFF)
- QuickTime (MOV; Windows 上需要 QuickTime Player)
- MP3 (MP3、MPEG、MPG、MPA、MPE)
- Video for Windows (AVI、WAV; Mac OS 上需要 QuickTime Player)
- Windows Media Audio (WMA; 僅限 Windows)
- Waveform (WAV)

靜態影像格式

- Adobe Illustrator (AI、EPS)

- Photoshop (PSD)
- 點陣圖 (DIB、RLE) (僅限 Windows)
- 點陣圖 (BMP)
- Cineon/DPX (CIN、DPX)
- GIF
- 圖示檔案 (ICO; 僅限 Windows)
- JPEG (JPE、JPG、JPEG、JFIF)
- PICT (PIC、PCT)
- 可攜式網路圖案 (PNG)
- Targa (TGA、ICB、VDA、VST)
- TIFF (TIF)

備註： 在 *Adobe Media Encoder CS5.5* 及更新的版本中，您可以讀入任何靜態影像格式的檔案做為序列。如需詳細資訊，請參閱將項目讀入編碼佇列。

專案檔案格式

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

 Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

關於視訊和音訊的編碼和壓縮

時間壓縮和空間壓縮

[位元速率](#)

[影格速率](#)

[關鍵影格](#)

[影像外觀比例和影格大小](#)

[像素外觀比例](#)

[交錯式視訊與非交錯式視訊](#)

[適用於 **Flash Player** 的 **FLV** 和 **F4V** 視訊格式](#)

[高畫質 \(HD\) 視訊](#)

以數位格式錄製視訊和音訊時，必須在檔案大小與位元速率之間取得平衡的品質。多數格式是使用選擇性降低品質的壓縮方法來縮小檔案大小及位元速率。壓縮可大幅縮小影片的大小，以利影片有效地儲存、傳送及播放。

若要轉存影片檔案，讓特定裝置以特定頻寬進行播放，可以選擇編碼器 (轉碼器)。不同的編碼器使用不同的壓縮方法，進行資訊的壓縮。每一種編碼器都有相應的解碼器，用來解壓縮並解譯要播放的資料。

轉碼器的類型有很多；沒有特別一個轉碼器是適合所有用途的。例如，最適合壓縮卡通動畫的轉碼器在壓縮實況動作視訊時通常是沒有效率的。

壓縮可以是「無損」(不會丟棄影像資料) 或是「有損」(選擇性丟棄影像資料) 的。

在「轉存設定」對話方塊中，您可以控制多種會對壓縮造成影響的因素以及其他的編碼因素。請參閱編碼和轉存。

John Dickinson 在 [Adobe 網站](#) 提供了一個視訊教學課程，示範如何將 Adobe Media Encoder 與 After Effects 和 Premiere Pro 搭配使用。

如需更多關於編碼和壓縮選項，請參閱此常見問答集項目：["常見問答集：最適合用 After Effects 演算和轉存的格式是什麼?"](#)

時間壓縮和空間壓縮

[回到頁首](#)

視訊和音訊資料的兩種常見壓縮類別為「空間」以及「時間」。空間壓縮適用於單影格的資料，不考慮相鄰畫格的資訊。空間壓縮通常稱為「影格內」壓縮。

時間壓縮是指辨識影格之間的差異並只儲存差異，因此影格的描述方式是以其與之前影格的差異為主。未變更的區域是指與之前影格重複的部分。時間壓縮通常稱為「影格間」壓縮。

位元速率

[回到頁首](#)

位元速率 (資料速率) 會影響視訊多媒體項目的品質以及可在特定頻寬限制下下載檔案的觀眾。

如果要使用網際網路傳送視訊，請以較低的位元速率產生檔案。對擁有高速網際網路連線的使用者而言，他們檢視檔案時幾乎可以不用等待；但對撥接上網的使用者來說，他們就必須等待檔案下載。如果傳送對象是撥接上網使用者，請縮短視訊多媒體項目使下載時間限制在可接受的範圍內。

影格速率

[回到頁首](#)

視訊是指在螢幕上快速播放的連續影像所形成的動作幻覺。每秒顯示的影格數目稱為影格速率，以每秒播放的影格數 (fps) 為單位。影格速率越高，用來形成連續影像的每秒影格數目也就越多，畫面動作也越平順。但是，高品質視訊的缺點是，影格速率越高需要的資料量就越大，耗用的頻寬就越高。

製作數位壓縮的視訊時，影格速率越高，檔案大小就越大。如果要減少檔案大小，請降低影格速率或位元速率。如果您降低位元速率但未變更影格速率，影像品質會降低。

由於原始影格速率 (視訊原先錄製時所使用的影格速率) 的視訊品質較佳，Adobe 建議在您的傳送色板和播放平台允許的情況下，盡量保留高影格速率。至於全動態 NTSC 視訊，請使用 29.97 fps；至於 PAL 視訊，則使用 25 fps。若您降低影格速率，Adobe Media Encoder 就會以線性速率捨棄影格。然而，如果您必須降低影格速率，均勻切割能獲得最佳效果。例如，如果來源視訊的影格速率為 24 fps，則您可將影格速率降低為 12 fps、8 fps、6 fps、4 fps、3 fps 或 2 fps。

至於行動裝置，可以使用裝置特定的編碼預設集。您也可以使用 Adobe Device Central 判斷多種特定行動裝置適用的設定。如需 Device Central 的相關資訊，請參閱 [Device Central 說明](#)。

備註： 如果建立含有內嵌視訊的 SWF 檔，視訊片段和 SWF 檔必須具有相同的影格速率。如果 SWF 和嵌入的視訊片段各自使用了不同的影格速率，播放時會無法一致。

關鍵影格

[回到頁首](#)

關鍵影格是指在視訊多媒體項目的固定間隔中插入完整的視訊影格 (或影像)。關鍵影格之間的影格包含其間會發生的變化資訊。

備註: **Key frame** 和 **keyframe** 不一樣, 後者是在特定時間定義動畫屬性的標記。

根據預設值, **Adobe Media Encoder** 會根據視訊多媒體項目的影格速率自動決定關鍵影格間隔 (關鍵影格距離)。關鍵影格距離值告訴編碼器重新評估視訊影像, 以及將完整影格或關鍵影格錄製為檔案的頻率。

如果視訊出現許多場景變化或快速移動的動作, 則關鍵影格距離越小, 整體影像品質可能因此而越高。較小的關鍵影格距離的輸出檔案較大。

關鍵影格的距離會影響 **Flash Player** 搜尋 (快轉或倒轉) **FLV** 或 **F4V** 檔案的能力。**Flash Player** 只能從關鍵影格前進到關鍵影格, 因此如果您想要跳到不同位置及暫停影格, 請使用較低的關鍵影格距離值。

當您降低關鍵影格距離值時, 請提高視訊檔案的位元速率以維護同等的影像品質。

影像外觀比例和影格大小

[回到頁首](#)

正如同影格速率, 檔案的影格大小也是產生高品質視訊的重要元素。在特定的位元速率下, 增加影格大小會降低視訊品質。

影像外觀比例是指影像的寬度與高度比。最常見的影像外觀比例為 **4:3** (標準電視) 與 **16:9** (寬螢幕和高畫質電視)。

像素外觀比例

[回到頁首](#)

多數電腦圖案使用正方形像素, 其像素外觀比例為 **1:1**。

在部分數位視訊格式中, 像素並非矩形。以一個影格大小為 **720 x 480** 像素且顯示外觀比例為 **4:3** 的標準 **NTSC** 數位視訊 (**DV**) 為例。其每個像素即為非矩形, 像素外觀比例 (**PAR**) 為 **0.91** (高窄的像素)。

交錯式視訊與非交錯式視訊

[回到頁首](#)

交錯式視訊包含兩個圖場, 可以標記每個影格。每一個圖場包含影格的半數水平線; 上圖場 (圖場 1) 包含所有單數線, 下圖場 (圖場 2) 包含所有雙數線。交錯式影像螢幕 (如電視機) 顯示影格時, 會先呈現其中一個圖場的所有線, 然後再呈現另一個圖場的所有線。圖場順序可指定優先呈現的圖場。在 **NTSC** 視訊中, 新圖場呈現於螢幕的頻率為每秒 **59.94** 次, 相當於每秒 **29.97** 個影格的影格速率。

非交錯式影格不會區分為不同的圖場。漸進式掃描螢幕 (例如電腦監視器) 顯示非交錯式視訊影格的方式是一次由上而下呈現所有水平線。

當您選擇將交錯式來源編碼為非交錯式輸出視訊時, **Adobe Media Encoder** 會先去除交錯式視訊, 然後再進行編碼。

適用於 **Flash Player** 的 **FLV** 和 **F4V** 視訊格式

[回到頁首](#)

FLV 和 **F4V** 格式為容器格式, 每一個分別與一組視訊和音訊格式產生關聯。

F4V 檔案包含的視訊資料, 通常是利用 **H.264** 視訊轉碼器和 **AAC** 音訊轉碼器進行編碼。這些檔案可以由 **Flash Player 9.0.r115** 以及更新的版本播放。**H.264** 視訊轉碼器也是指 **MPEG-4 AVC (Advanced Video Coding)**。**H.264** 視訊編碼器提供更高品質的視訊, 但位元速率則比 **On2 VP6** 視訊轉碼器低。

除了 **F4V** 容器格式之外, **Flash Player 9.0.115.0** 及更新版本的 **Flash Player** 還支援從標準 **MPEG-4** 容器格式的檔案格式。這些檔案格式包括 **MP4**、**M4A**、**MOV**、**MP4V**、**3GP** 和 **3G2**, 如果它們包含 **H.264** 視訊或 **HE-AAC v2** 編碼音訊, 或兩者皆包含。

FLV 檔案包含的視訊資料, 通常是利用 **On2 VP6** 或 **Sorenson Spark** 轉碼器進行編碼, 而音訊資料則是利用 **MP3** 音訊轉碼器進行編碼。這些檔案可以由 **Flash Player 8** 以及更新的版本播放。**Adobe Media Encoder CS5** 可以讀入以及編碼一些利用 **On2 VP6** 視訊轉碼器的 **FLV** 檔案, 但無法讀入以及編碼 **Sorenson Spark** 轉碼器所編碼的 **FLV** 檔案。

備註: **FLV** 容器中使用 **On2 VP6** 轉碼器編碼的視訊, 可以包含 **8** 位元 **Alpha** 色板 (代表透明度) 來啟用視訊的構圖。在 **F4V** 容器中使用 **H.264** 轉碼器編碼的視訊不包含 **Alpha** 色板。

H.264 和 **On2 VP6** 同時使用時間和空間壓縮。

如需有關 **FLV** 和 **F4V** 格式以及 **H.264** 和 **On2 VP6** 編碼器的資訊, 請參閱《使用 **Flash Professional CS5**》中的〈視訊格式和 **Flash**〉。

Fabio Sonnati 針對行動裝置的 **H.264 (F4V)** 影片提出建議的設定, 請參閱 [Adobe 網站](#)。

高畫質 (**HD**) 視訊

[回到頁首](#)

高畫質 (**HD**) 視訊是指任何像素尺寸大於標準畫質 (**SD**) 視訊格式的視訊格式。通常標準畫質是指各種像素尺寸接近類比電視標準的數位格式, 例如 **NTSC** 和 **PAL** (大約為 **480** 或 **576** 條垂直線)。最常見之 **HD** 格式的像素尺寸為 **1280x720** 或 **1920x1080**, 影像外觀比例為 **16:9**。

HD 視訊格式包含交錯式以及非交錯式。通常最高的解析度格式是高影格速率的交錯式, 因為這些像素尺寸的非交錯式視訊需要的資料速率實在太高了。

HD 視訊格式的設計時考慮到垂直像素尺寸、掃描模式以及影格或圖場速率 (視掃描模式而定)。例如, **1080i60** 代表每秒交錯掃描 **60** 次交錯式 **1920x1080** 圖場, 而 **720p30** 代表每秒漸進式掃描 **30** 次非交錯式 **1280x720** 個影格。這兩種情況下, 影格速率約為每秒 **30** 個影格。

Trish 和 **Chris Meyer** 在 **ProVideo Coalition** 網站提供一些秘訣, 關於規劃以及傳送高畫質提示和寬螢幕操作的文章:

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

更多說明主題

 [關於 Adobe Device Central](#)

 [視訊格式和 Flash](#)

 [將構圖轉譯以及轉存成 FLV 或 F4V 檔案](#)



[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

壓縮提示

視訊壓縮提示

在最終輸出之前都以專案的原生格式處理視訊。請盡可能使用未處理過或壓縮次數最少的視訊。每次使用耗損性編碼器進行視訊的壓縮時，就會降低視訊的品質。雖然一次的品質衰減通常還能被接受，但是重新編碼以及重新壓縮早已壓縮過的視訊，降低的品質遠遠無法被接受。另外，已經編碼和壓縮過的視訊可能包含雜訊和人為痕跡，造成下一個編碼和壓縮步驟需要更多的時間或者產生較大的檔案。

視訊內容盡量精簡。請修剪視訊的開頭和結束部分，並編輯以移除不需要的內容。請參閱[編碼之前裁切和剪裁來源](#)。

調整壓縮設定。如果壓縮的視訊播放效果良好，請嘗試變更您的設定，以減少檔案大小。請測試視訊，然後修改壓縮設定，直到替您要壓縮的視訊找到最佳設定為止。請記得，所有視訊都有自己不同的特質，這會影響壓縮與檔案大小。每一個視訊都需要有自己的設定，以獲得最佳結果。請參閱編碼和轉存。

限制快速動作。如果檔案大小是一項重要的考量，請限制動作。任何動作都會增加檔案大小。攝影機拍攝時的震動、轉動以及縮放都會產生不良影響。您可以使用 **After Effects** 的動作穩定功能，移除多餘的動作。

選擇適當的尺寸。請參閱影像外觀比例和影格大小。

選擇適當的影格速率。請參閱影格速率。

選擇適當的關鍵影格數。請參閱關鍵影格。

降低雜訊和粒狀紋理。來源影像中的雜訊和粒狀紋理會增加編碼檔案的大小。使用 **Adobe Premiere Pro** 或 **After Effects** 的公用程式，理論上會降低雜訊和粒狀紋理。您也可以使用 **Adobe Media Encoder** 的高斯模糊濾鏡降低雜訊，犧牲影像品質。請參閱[濾鏡轉存設定](#)。

音訊壓縮提示

製作音訊時的考量，和製作視訊是一樣的。若要製作高品質的音訊壓縮，您必須先從選擇未失真且未經音訊加工的錄音來源。

如果您打算為 **CD** 裡的資料進行編碼，最好使用直接數位傳送的方式錄製檔案，而不要透過音效卡的類比輸入，因為音效卡會引入不必要的數位類比轉換過程，而可能會在傳送音訊時產生雜訊。**Windows** 和 **Mac OS** 都有直接數位傳送工具。如果必須從類比來源錄音，請盡量使用最高品質的音效卡。

備註：如果來源音訊檔為單聲道，建議您將檔案編碼為單聲道來與 **Flash** 搭配使用。如果您是使用 **Adobe Media Encoder** 及其中的編碼預設項目進行編碼，請務必檢查此預設項目是將檔案編碼為單聲道還是立體聲，並且視需要選取單聲道。



偏好設定

一般
媒體
中繼資料
記憶體

- 若要開啟「偏好設定」對話方塊，請選擇「編輯 > 偏好設定」(Windows) 或「Adobe Media Encoder > 偏好設定」(Mac OS)。
- 若要還原預設偏好設定，請在應用程式啟動時按住 **Ctrl+Alt+Shift** (Windows) 或 **Command+Option+Shift** (Mac OS)。

一般

[回到頁首](#)

若存在相同名稱的檔案，則遞增輸出檔案名稱 根據預設值，如果您告訴 **Adobe Media Encoder** 建立一個輸出檔案，而且名稱與同一位置中的現有檔案相同，**Adobe Media Encoder** 會遞增輸出檔案的名稱。例如，如果您對一個視訊多媒體項目進行編碼，並建立名為 **video.flv** 的輸出檔案，然後在未刪除 **video.flv** 檔案的前提下，對該檔案進行重新編碼，此時 **Adobe Media Encoder** 就會將下一個輸出檔案命名為 **video_1.flv**。

重要事項： 若要避免覆寫檔案，請依此方式命名檔案，以免造成檔案不慎遭到覆寫。

結束時從佇列中移除已完成的檔案 當您結束應用程式時，從編碼佇列移除任何編碼的項目。

停止佇列或移除檔案時發出警告 根據預設值，當您嘗試在編碼進行期間，停止編碼、移除檔案或移動監看資料夾時，**Adobe Media Encoder** 會顯示警告。

編碼完成時播放鐘聲 在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 及更新的版本中，編碼完成時會播放鐘聲。

經過下列時間間置後自動開始置入佇列 當某個項目新增至佇列之後，編碼程序會在指定的時間內自動開始。當您與應用程式互動時，就會重新設定倒數計時器。取消選取此選項會停用此自動啟動。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 及更新的版本中，預設會關閉此偏好設定。

顯示佇列經過的編碼時間 顯示自 **Adobe Media Encoder CS5.5** 及更新的版本中啟動編碼以來所經過的時間。

在編碼時預覽 在「目前編碼」區段中進行編碼時，顯示視訊。為達最佳效果，請取消核取此偏好設定。

輸出檔案置於 根據預設值，**Adobe Media Encoder** 會將轉存的檔案置於與來源視訊多媒體項目相同的資料夾。若要選擇不同的目的地資料夾來存放編碼的多媒體項目，請選取「輸出檔案置於」選項，然後按一下「瀏覽」。

語言 **Adobe Media Encoder** 使用的語言。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 及更新的版本中，此偏好設定位於「外觀」類別。

顯示格式 顯示時間時會使用的格式以及時間基準。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 及更新的版本中，此偏好設定位於「外觀」類別。

使用者介面亮度 **Adobe Media Encoder** 介面的亮度。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 及更新的版本中，此偏好設定位於「外觀」類別。

媒體

[回到頁首](#)

請參閱管理媒體快取資料庫。

中繼資料

[回到頁首](#)

在讀入時將 **XMP ID** 寫入檔案 將唯一的識別名稱寫入尚未有此名稱的轉存檔案。

如需有關「中繼資料」類別中其他 **n** 的資訊，請參閱[轉存以及薄化 XMP 中繼資料](#)。

記憶體

[回到頁首](#)

保留給其他應用程式的 **RAM** **Adobe Media Encoder** 與 **Adobe Premiere Pro**、**After Effects** 以及 **Encore** 會共用記憶體集區。「保留給其他應用程式的 **RAM**」值指示此記憶體集區中共有多少記憶體。您可以增加或減少其他應用程式 (以及作業系統) 的 **RAM**，來影響這個值。減低「保留給其他應用程式的 **RAM**」值，會將更多的 **RAM** 提供給共用記憶體集區的應用程式。

重要事項： 請勿將「保留給其他應用程式的 **RAM**」設得太低。減少作業系統和其他應用程式的記憶體可能會讓效能變差。



編碼和轉存

有些連結自這個頁面的內容可能會以英文顯示。

轉存設定參考

[「轉存設定」對話方塊概觀](#)

[視訊轉存設定](#)

[濾鏡轉存設定](#)

[多工器轉存設定](#)

[音訊轉存設定](#)

[FTP 轉存設定](#)

[聽眾轉存設定](#)

[轉存以及薄化 XMP 中繼資料](#)

「轉存設定」對話方塊概觀

[回到頂端](#)

若要開啟「轉存設定」對話方塊，請按一下 **Adobe Media Encoder** 主應用程式視窗中的「設定」或者選擇「編輯 > 轉存設定」。

備註：在 *Adobe Media Encoder CS5.5* 及更新的版本中沒有「設定」按鈕。您可以在資產上按一下滑鼠右鍵並選擇「轉存設定」，也可以選擇「編輯 > 轉存設定」。

「轉存設定」對話方塊的左邊有大型的檢視區，裡面有「來源」和「輸出」面板。

「轉存設定」對話方塊中的其他索引標籤會包含所選格式的可用編碼設定。


如需瞭解「轉存設定」對話方塊中各種編碼選項的資訊，請參閱編碼和轉存。

如需瞭解如何使用時間軸區域和影像檢視區的各種控制項來裁切和剪裁來源項目，請參閱編碼之前裁切和剪裁來源。

如要了解「轉存設定」對話方塊和適合張貼在網路上的影片設定的示範，請觀看這個由 [Richard Harrington](#) 提供的教學影片。

影像檢視區

- 預覽時若要切換含或不含像素外觀比例更正的影像，請從「來源」面板或「輸出」面板右上方的面板選單選擇「外觀比例更正」。
- 若要放大和縮小預覽影像，請從時間軸上方的「檢視縮放比例」選單中選擇縮放比例。

 您也可以按 **Ctrl+/-** (連字號) (*i*) 或 **Command+/-** (連字號) (*Mac OS*)，同樣可以縮小。按 **Ctrl+=** (等號) (*Windows*) 或 **Command+=** (等號) (*Mac OS*)，則可以放大。這些鍵盤快速鍵使用主要鍵盤，不是數字鍵台上類似的按鍵。

時間軸和時間顯示

時間顯示和時間軸位於「來源」面板和「輸出」面板中的影像檢視區下方。時間軸包含目前時間指示器 (播放點)、檢視區列以及各種用於設定入點和出點的按鍵。


- 若要移除目前時間指示器，請按一下或拖曳目前時間顯示或者拖曳目前時間指示器。

編碼之前裁切和剪裁來源

- 在「轉存設定」對話方塊中，按一下「來源」索引標籤。
- 若要剪裁視訊，只編碼和轉存來源視訊或音訊項目的部分持續時間，請設定入點 (第一個影格) 以及出點 (最後一個影格)。您可以按一下時間軸上方的入點或出點按鈕，或者拖曳時間軸中的入點和出點圖示，如此便可以將入點或出點設定成目前的時間。

您也可以從「來源範圍」選單選擇「工作區」(在 *Adobe After Effects* 或 *Adobe Premiere Pro* 中)，選擇剪裁至工作區。

備註：*Adobe Media Encoder* 接受來源檔案中的時間碼資訊。如果來源是從 *00:00:05:00* 開始，則 *Adobe Media Encoder* 中的該項目時間軸也會從 *00:00:05:00* 開始，並不是從 *0* 開始。時間碼資訊包含在編碼的輸出檔案中。

- 若要裁切影像，請按一下「來源」面板左上處的「裁切輸出視訊」 按鈕。
- 若要限制裁切影像的比例，請從「裁切比例」選單選擇一個選項。
- 請執行下列其中一個動作：
 - 拖曳滑動軸或者裁切方塊的四個邊或四個角的控制點。
 - 輸入「上」、「下」、「左」、「右」的值 (像素)。
- 按一下「輸出」索引標籤可預覽裁切後的影像。
- 在「輸出」面板中，從「裁切設定」選單選擇以下其中一個選項：

縮放以符合大小 將裁切的影像的尺寸調整為符合「視訊」索引標籤中指定的「影格寬度」和「影格高度」。如果那些值所定義的

外觀比例不符合裁切的影像的外觀比例，編碼的影片上一定會出現一條黑槓。

黑色邊界 將黑色邊界套用至視訊，即使目標尺寸小於來源視訊。

變更輸出大小 將輸出的高度和寬度自動設定為裁切影格的高度和寬度。如果您想要轉存適用於 **Flash Player** 或其他網頁應用程式的內容，並想消除如 **Letterboxing** 和 **Pillarboxing** 等的黑色邊界時，請選擇此設定。此選項只適用於 **FLV** 和 **F4V** 格式。

備註： 若要回復成未裁切前的影像，請再按一下「裁切輸出視訊」 按鈕。

視訊轉存設定

[回到頂端](#)

Adobe Media Encoder 是獨立的應用程式，也是 **Adobe Premiere Pro**、**After Effects**、**Flash Professional**、**Soundbooth** 以及 **Encore** 的組件之一。在部分內容中 — 包括從 **Premiere Pro** 進行轉譯和轉存 — 您可以在完整的 **Adobe Media Encoder** 「轉存設定」對話方塊中設定編碼選項。在其他內容中 — 包括從 **After Effects** 進行轉譯和轉存 — 您可以在格式特有的「選項」對話方塊中 (只顯示一些編碼選項) 設定編碼選項。

Adobe Media Encoder 隨附許多預設集，每個預設集會設定各種選項，以符合常見目標輸出的需求。在「轉存設定」或格式特定的「選項」對話方塊中，「視訊」索引標籤可以使用的選項視您指定的格式而定。

未在此明載的選項可能與選取的格式有關，或者不需要記載。如需詳細資訊，請查閱所選格式的規格。例如，**MPEG** 格式包括此處未列出的多種進階選項。如需未列出選項的詳細資訊，請參閱 **MPEG-2 (ISO/IEC 13818)** 格式的規格以及 [維基百科網站](#)。

備註： 部分擷取卡和外掛程式提供自己的對話方塊和特有的選項。若您看到的選項與此處描述的選項不同，請參閱擷取卡或外掛程式的文件。

如需壓縮設定的一般資訊，請參閱壓縮提示。

TV Standard 符合 **NTSC** 標準或 **PAL** 標準的輸出。當設定成「自動 (根據來源)」，**Adobe Media Encoder** 會自動設定這個值以配合來源。例如，若來源檔案影格速率為 **25 fps**，**Adobe Media Encoder** 會將 **TV** 標準設定為 **PAL**。

影格尺寸 輸出影格的尺寸 (像素)。當設定成「自動 (根據來源)」，**Adobe Media Encoder** 會自動設定這個值以配合來源的影格尺寸。(請參閱影像外觀比例和影格大小。)

影格速率 輸出檔案的影格速率，以每秒多少影格計算。部分轉碼器支援一組特有的影格速率。當設定成「自動 (根據來源)」，**Adobe Media Encoder** 會自動設定這個值以配合來源的影格速率。(請參閱影格速率。)

圖場順序或圖場類型 指定輸出檔案使用漸進式影格或者影格是由交錯式圖場構成，如果為後者，還要指定優先寫入的圖場。漸進式是電腦顯示以及電影的正確設定。轉存交錯式媒體的視訊時，例如 **NTSC** 或 **PAL**，請選擇「上圖場優先」或「下圖場優先」。當設定成「自動 (根據來源)」，**Adobe Media Encoder** 會自動設定這個值以配合來源的圖場順序。(請參閱交錯式視訊與非交錯式視訊。)

外觀比例或像素外觀比例 選取輸出類型適用的像素外觀比例。當像素外觀比例 (顯示在括號中) 為 **1.0**，輸出會是矩形像素；其他的則會是非矩形像素。因為電腦一般將像素顯示成矩形，所以在電腦上觀看使用非矩形像素外觀比例的內容時會被拉伸，但是在影像螢幕觀看時，則會顯示成正確的比例。當設定成「自動 (根據來源)」時，在 **H.264** 藍光、**MPEG-2** 藍光或 **MPEG-2-DVD** 格式中，**Adobe Media Encoder** 會自動設定這個值以配合來源的像素外觀比例。(請參閱像素外觀比例。)

描述檔 指定 **Adobe Media Encoder** 要使用「基線」、「主要」或「高」描述檔。

備註： 「描述檔」和「等級」設定與使用的 **MPEG** 編碼各種格式有關，包括 **H.264**。建議的設定通常是「描述檔」和「等級」設定的組合。例如，用於網際網路傳播的高品質編碼，一般建議使用「高描述檔」搭配「等級 **5.1**」的設定即可。如需詳細資訊，請參閱 [維基百科網站](#)。

等級 **Adobe Media Encoder** 使用的等級，其範圍會隨輸出格式而不同。這個設定某種程度上會指定最大位元速率。

品質 一般而言，值越大會增加轉譯時間，而且影像品質會越好。

良好 在影像品質以及編碼視訊時所需時間之間取得平衡。這是預設值。

最佳 建立最好的影像品質，不過編碼視訊所需的時間較長。

速度 指定儘快的編碼視訊。不過，影像的品質會較低。建議用於測試部署的視訊內容。

轉存為序列 至於靜態影像轉存，請選取這個選項，以轉存為一系列按號碼編排的靜態影像檔案。

標頭類型 指定 **SMPTE/DPX** 或 **Cineon** 標頭。

重新調整視訊的尺寸 選取這個選項可以讓您從輸入檔案或序列的大小來變更影格寬度和影格高度。您也可以按一下按鈕，以便在調整大小的同時維持外觀比例。

深度 色彩深度 (每個像素多少個位元)。

編碼次數 編碼器進行編碼前，進行多媒體項目分析的次數。多次編碼會增加檔案的編碼時間，不過通常會產生更有效的壓縮以及最佳的影像品質。

M 影格 連續 **I** 影格 (內部影格) 和 **P** 影格 (預期影格) 之間的 **B** 影格數目 (雙向影格)。

N 影格 **I** 影格 (內部影格) 之間的影格數目。這個值必須是 **M** 影格值的倍數。

簡單描述檔 只有在在使用 On2 VP6 轉碼器的 FLV 視訊格式中進行轉存時才可以使用，選取「簡單描述檔」會在舊型電腦或記憶體和處理資源有限的裝置上，最佳化高解析度視訊內容播放。

下衝【% 目標】 只有在在使用 On2 VP6 轉碼器的 FLV 視訊格式中進行轉存時才可以使用，這個選項可以讓您指定要拍攝的目標資料速率百分比，如此便可以在緩衝區中容納其他資料，以便改善困難的部分。

Closed GOP Every 每一個封閉之相片群組的頻率 (封閉 GOP)，這樣會無法參照封閉 GOP 以外的影格。GOP 包含一系列的 I、B 和 P 影格。(您選擇 MPEG-2 格式後，才可以使用這個選項。)

位元速率 每秒 MB 數。不同的格式呈現不同的位元速率選項。每種格式的最小位元速率都不一樣。例如，MPEG-2 DVD 的最小位元速率為 1.5 Mbps。(請參閱位元速率。)

位元速率模式或位元速率編碼 指定轉存檔案中的轉碼器為固定位元速率 (CBR) 或變動位元速率 (VBR)：

固定 提供一致的資料速率，但是影格之間的品質可能會因所需的壓縮程度而有所變動。

限制可變 提供更一致的品質，但是允許資料速率隨著壓縮程度而變動。

無限制可變 允許轉存檔案的資料速率自由變動無任何限制，以一個選項來設定平均位元速率。

VBR，一次 變動位元速率，讓編碼器在檔案中從頭到尾進行單次編碼。單次編碼所需時間比二次編碼所需的時間少，不過無法達到相同的輸出品質。

VBR，二次 變動位元速率，讓編碼器在檔案中進行二次編碼，一次是從頭到尾，另一次是從尾到頭。第二次編碼會延長整個過程，不過可以保證編碼更有效，而且輸出品質通常更佳。

備註： 比較相同內容與檔案大小的 **CBR** 以及 **VBR** 檔案時，可以做出以下歸納：**CBR** 檔案可以在更多種系統上更可靠地播放，原因在於固定位元速率對於媒體播放程式和電腦處理器較不挑剔。不過，**VBR** 檔案的影像品質較高，原因是 **VBR** 會根據影像內容來調整壓縮數量。

位元速率等級 (僅限 **FLV**、**F4V**、**H.264** 藍光以及 **MPEG-2** 藍光格式) 當「位元速率等級」設為「自訂」，則輸出位元速率可以變更成任何值。當「位元速率等級」設定成「高」、「中等」或「低」時，就會將影格尺寸位元速率當作是唯讀的值來自動設定位元速率，而且無法變更。對於將「位元速率等級」設定成「自動」的格式，**Adobe Media Encoder** 會使用預設集。

關鍵影格間隔【秒】或設定關鍵影格距離 (影格) 在轉存視訊時，轉碼器在多少個影格之後就會建立關鍵影格。(請參閱關鍵影格。)

最佳化靜態影像或展開靜態影像 選取這個選項，在轉存的視訊檔案中有效地使用靜態影像。例如，如果專案設定成 30 fps，而靜態影像的持續時間為 2 秒，則 **Adobe Premiere Pro** 會建立一個 2 秒影格，而不是建立 60 個影格 (每一個影格為 1/30 秒)。選取這個選項可以為內含靜態影像的序列和多媒體項目節省磁碟空間。只有轉存的檔案在顯示靜態影像發生播放問題時，才取消選取這個選項。

[回到頂端](#)

濾鏡轉存設定

「高斯模糊」效果會柔化影像並消除雜訊。**Adobe Media Encoder** 會在預先編碼步驟中採用高斯模糊效果。這個步驟可以將編碼器要編碼的雜訊減至最少。它可以加快編碼速度並產生較小的輸出檔案大小。選取「輸出」索引標籤，預覽這種效果所呈現的結果。

模糊度 模糊的程度。

模糊維度 模糊的方向。從選單中選取「水平和垂直」、「水平」或「垂直」。

備註： 您可以移除專案中雜訊和粒狀紋理，其目的不一定是為了要改善編碼並縮減壓縮的檔案大小。請考慮 **Adobe Premiere Pro** 和 **After Effects** 中的「雜訊」和「粒狀紋理」效果或模糊效果。

[回到頂端](#)

多工器轉存設定

多工器預設集選項 (有時稱為「格式」) 可以控制 **MPEG** 視訊和音訊資料如何合併成單一串流。實際可用的選項視您選擇的 **MPEG** 格式而定。

當您選擇 **MPEG-2** 格式，**MPEG** 標準提供的所有「多工器」選項，都可以手動控制。在大部分的情況下，最好是選擇一種專門適用於輸出媒體 (例如 **MPEG-2 DVD**) 的 **MPEG** 預設集。

如需 **MPEG** 選項的詳細資訊，請參閱 **MPEG-4 (ISO/IEC 14496)**、**MPEG-2 (ISO/IEC 13818)** 的相關 **MPEG** 規格以及 [維基百科網站](#)。

[回到頂端](#)

音訊轉存設定

在「轉存設定」對話方塊中，「視訊」索引標籤可以使用的選項視您指定的格式而定。未在此明載的選項可能與選取的格式有關，或者不需要記載，因為從名稱就可以瞭解其功能。如需詳細資訊，請查閱所選格式的規格。

部分音訊格式只支援未壓縮的音訊，這種音訊的品質最佳，但是使用的磁碟空間更多。部分格式只提供一種轉碼器。其他格式則可以讓您從支援的轉碼器清單中選擇。

取樣速率或頻率 選擇較高的速率可以增加音訊轉換成分離性數位值的頻率，或者稱為取樣。越高的取樣速率會增加音訊品質和檔案大小；較小的取樣

速率會降低品質和檔案大小。

在「轉存設定」對話方塊中，設定的取樣速率如果比音訊來源的取樣速率還高，並不會提高品質。選取的取樣速率如果與來源檔案的取樣速率不同，便需要重新取樣以及額外的處理時間。擷取音訊時的速率可以和轉存音訊時的速率相同，這樣就不需要重新取樣。(請參閱壓縮提示。)

頻道或輸出頻道 指定轉存的檔案中可以有多少個音訊頻道。如果您選擇的頻道數量比序列或專案的主要軌道更少，**Adobe Media Encoder** 會縮減音訊的混音。

取樣類型 選擇較高的位元深度可以提高音訊取樣的正確率。較高的位元深度可以改善動態範圍並減少扭曲，特別是如果您新增額外的處理，例如過濾或重新取樣。較高的位元深度也會增加處理時間以及檔案大小；較低的位元速率可以減少處理時間和檔案大小。

在「轉存設定」對話方塊中，設定的位元深度如果比來源音訊的位元深度還高，並不會提高品質。

音訊交錯 指定多久一次將音訊資訊插入到轉存檔案的視訊影格。如需建議的設定，請參閱您的擷取卡文件。一個影格一個值表示播放影格時，該影格持續時間內的音訊會載入至 **RAM**，讓它可以一直播放至下一個影格顯示為止。若在播放時音訊中斷，請調整交錯值。提高這個值可以讓電腦儲存更長的音訊片斷，然後就不用經常處理音訊。不過，交錯值越高，所需的 **RAM** 就越多。降低這個值可以讓播放更順暢。使用 1/2 秒到 1 秒的交錯值，在大部分硬碟都可以獲得最佳操作。

將這個值設定成 0 會停用「音訊交錯」並加快轉譯時間。如果專案內含的資產屬於大型像素尺寸，請考慮停用「音訊交錯」。

位元速率 [Kbps] 音訊的輸出位元速率。總而言之，位元速率越高就會同時提高影像品質和檔案大小。

FTP 轉存設定

[回到頂端](#)

「轉存設定」對話方塊的 **FTP** 索引標籤，可以讓您將轉存的檔案上傳至配有檔案共用空間的檔案傳輸通訊協定 (**FTP**) 伺服器。**FTP** 是透過網路傳送檔案的常用方法之一，而且對於使用網際網路連結共用十分大型的檔案非常合適。伺服器的管理員可以提供您詳細的伺服器連線方法。

FTP 索引標籤包含以下選項：

伺服器名稱 輸入 **FTP** 網站所在伺服器的 **DNS** 或 **IP** 位址。

連接埠 指定一個指派為 **FTP** 伺服器命令連接埠的號碼，預設值是 **21**。

遠端目錄 輸入要存取的 **FTP** 伺服器位置，以檔案路徑表示。

使用者登入 輸入伺服器管理員指定的使用者身分。

密碼 在受到密碼保護的伺服器輸入密碼。

重試次數 指定如果伺服器的連線尚未建立時，嘗試連線的次數。

將本機檔案傳送到「資源回收筒」(**Windows**) 或將本機檔案傳送到「垃圾桶」(**Mac OS**) 當轉存的檔案上傳至 **FTP** 伺服器後，刪除本機複本。

測試 確認與 **FTP** 伺服器的連線。

聽眾轉存設定

[回到頂端](#)

在「轉存設定」對話方塊中，選取「**Windows Media (僅限 Windows)**」當作是顯示到「聽眾」索引標籤的格式。「聽眾」索引標籤中的選項可以讓您輸出不同網路速度適用的電影版本。與格式有關的播放程式軟體會偵測以及選取最合適的版本，以便保證確實可以順暢地播放。**Windows Media** 會產生單一影片，而且內含不同連線速度適用的各種版本。

備註： 部分轉碼器特定的設定不在此說明。如需特殊轉碼器的詳細資訊，請參閱其開發人員提供的文件。

壓縮 指定會套用您在「視訊」索引標籤中選取的轉碼器。「壓縮」是預設值，適用於大部分的使用者。

新增/移除聽眾 讓您新增或移除聽眾，以便建立多重聽眾 **Windows Media (.WMV)** 視訊檔案。

轉存以及薄化 XMP 中繼資料

[回到頂端](#)

您可以選擇要包含在輸出檔案中的 **XMP** 中繼資料 (如果有)。

若要開啟「中繼資料轉存」對話方塊，請按一下「轉存設定」對話方塊右下角的「中繼資料」按鈕，或者選擇「**編輯 > 編輯中繼資料**」。

備註： 您可以在「偏好設定」的「中繼資料」類別中執行多個相同的動作。(請參閱偏好設定。)在「偏好設定」對話方塊中所做的變更，不會套用到編碼佇列中選取的項目，但是以後可以在「中繼資料轉存」對話方塊指派範本和規則。

指定如何以及是否在輸出中包含 **XMP** 中繼資料

使用「轉存選項」選單，指定 **XMP** 中繼資料是否應內嵌至輸出檔案、儲存在附屬 (.xmp) 檔案或二者，或者二者都不要。

若您選擇「無」，則來源的 **XMP** 中繼資料不會內嵌至檔案，而且其他控制項也不會用於轉存 **XMP** 中繼資料。關於轉存檔案 — 例如轉存設定和開始時間碼 — 的基本 **XMP** 中繼資料永遠會轉存，即使已選擇「無」。

備註： 至於 **XMP** 中繼資料無法內嵌的檔案，會停用「嵌入輸出檔案」選項。

保留來源的 XMP 中繼資料

很多來源資產都包含 XMP 中繼資料。您可以使用保留規則，從來源資產選擇哪些 XMP 中繼資料應該要保留在編碼的輸出檔案之中。

至於單一來源多媒體項目，保留 XMP 中繼資料可以確保原始來源的生產中繼資料會流向重新編碼的輸出檔案。至於序列和構圖方面，如果項目會構成該序列或構圖，內含的來源中繼資料就會保留它們的中繼資料。排除現有的來源中繼資料通常稱為薄化。您可以基於安全或隱私理由而排除來源中繼資料，或者儘可能降低輸出檔案的大小。

保留規則可以作為一種濾鏡，可指定來源項目中的哪些 XMP 中繼資料應傳送至編碼的輸出檔案中。預設集保留規則為「全部保留」和「全部排除」。「全部保留」為預設值。

若要建立自己的保留規則，請按一下「保留規則」選單旁邊的「新增」。您可以在「保留規則編輯器」對話方塊中選取個別的欄位，如此便能啟用這些欄位。若要尋找特定欄位，請使用靠近「保留規則編輯器」對話方塊上方的搜尋欄位。請務必為保留規則取一個清楚明瞭的名稱。

您可以從「保留規則」選單中選擇現有的自訂保留規則，然後按一下「編輯」，如此便可以編輯現有的自訂保留規則。

備註：保留規則控制的來源 XMP 中繼資料，會分別處理兩種來源 XMP 中繼資料：序列標記以及由 *Adobe Premiere Pro* 和 *Soundbooth* 的語音分析功能所建立的 XMP 中繼資料。若要包含語音 XMP 中繼資料和序列標記，請選取「轉存主語音軌和序列標記」。

新增 XMP 中繼資料

轉存範本指定哪些 XMP 中繼資料會寫入輸出檔案。例如，您可以建立一個轉存範本，其中包含來源檔案的各種 XMP 中繼資料，而且會將您的聯絡資訊和版權管理資訊新增至每一個輸出檔案。

轉存範本可以當作過濾器；範本目前未明確啟用的任何欄位都會被排除。唯一的例外是，建立者應用程式自動填寫的內部特性，永遠會包含而且無法編輯。

若要建立自己的轉存範本，請按一下「轉存範本」選單旁邊的「新增」。您可以在「轉存範本編輯器」對話方塊中選取個別的欄位，如此便能用這些欄位。若要尋找特定欄位，請使用靠近「轉存規則編輯器」對話方塊上方的搜尋欄位。請務必為轉存範本取一個清楚明瞭的名稱。

您可以從「轉存範本」選單中選擇現有的自訂轉存範本，然後按一下「編輯」，如此便可以編輯現有的自訂轉存範本。

套用轉存範本之後，您也可以手動輸入各個值，以便將特定的 XMP 中繼資料新增至目前的編碼佇列項目。

部分欄位無法編輯而且無法從輸出中排除 — 例如建立者應用程式自動編寫的欄位。例如，*Dublin Core* 結構中的「格式」欄位以及「動態媒體」結構中的「視訊影格速率」欄位是由 *Adobe Media Encoder* 所設定，可以正確描述輸出檔案而且使用者無法編輯它們。另外，目前轉存範本所指定的各種值也無法編輯；若要變更這些值，請變更範本或者套用其他的範本。

任何未包含資料的欄位 — 無論來自範本或手動輸入 — 都會從轉存的 XMP 中繼資料中排除。空白欄位不會寫入輸出檔案。

 Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

支援轉存的檔案格式

重要：*Adobe Media Encoder CS5* 試用版不包含某些依賴協力廠商軟體組件 (僅隨附於 *Adobe Media Encoder* 完整版) 的功能。試用版不支援讀入和轉存特定格式。*Adobe Media Encoder CS5.5* 及更新版本的試用版則沒有這些限制，它的功能與零售版一樣。

當您使用 *Adobe Media Encoder* 進行轉存時，可以在「轉存設定」對話方塊中為您的輸出選取一種格式。您選取的格式會決定可用的預設集選項。選取最合適輸出目標的格式。

如需了解更多關於影片格式的資訊，請觀看這個由 [Phil Hawkins](#) 提供的教學影片。如需了解最佳的轉存格式或轉碼器，請觀看這個由 [Todd Kopriva](#) 提供的教學影片。

Adobe Media Encoder 是獨立的應用程式，也是 *Adobe Premiere Pro*、*After Effects*、*Flash Professional*、*Soundbooth* 以及 *Encore* 的組件之一。*Adobe Media Encoder* 可以轉存的格式取決於已安裝哪些應用程式。與 *Flash Professional* 一起安裝的 *Adobe Media Encoder* 版本可以轉存至 *Flash* 視訊格式。若要轉存至其他視訊格式，您需要 *Production Premium* 或 *Master Collection* 版本或是 *After Effects* 或 *Premiere Pro* 隨附的版本。

一些副檔名，如 *MOV*、*AVI*、*MXF*、*FLV* 和 *F4V*，是表示容器檔案格式，而非表示特定音訊、視訊或影像資料格式。容器檔案可以包含使用不同壓縮方法和編碼配置的資料。視安裝的轉碼器 (特別是編碼器) 而定，*Adobe Media Encoder* 可以編碼這些容器檔案的視訊和音訊資料。許多轉碼器都必須安裝於作業系統之中，並作為 *QuickTime* 或 *Video for Windows* 格式裡面的元件。

您可以使用的以下選項，視已安裝的其他軟體而有所不同：

視訊和動畫

- 動畫 GIF (僅限 Windows)
- FLV, F4V

注意：*FLV* 和 *F4V* 格式為容器格式，每一個分別與一組視訊和音訊格式產生關聯。*F4V* 檔案包含的視訊資料，通常是利用 *H.264* 視訊轉碼器和 *AAC* 音訊轉碼器進行編碼。*FLV* 檔案包含的視訊資料，通常是利用 *On2 VP6* 或 *Sorenson Spark* 轉碼器進行編碼，而音訊資料則是利用 *MP3* 音訊轉碼器進行編碼。*Adobe Media Encoder CS5* 可以編碼一些利用 *On2 VP6* 視訊轉碼器，但無法編碼 *Sorenson Spark* 轉碼器的 *FLV* 檔案。

- H.264 (AAC、3GP、MP4、M4V、MPA (音訊)、AMR (音訊)、WAV (PCM 音訊))
- H.264 藍光 (M4V、WAV (PCM 音訊))
- MPEG-2 (MPA、M2V、MPG、M2T、WAV (PCM 音訊))
- MPEG-2 DVD (M2V、MPG、MPA (音訊)、WAV (PCM 音訊))
- MPEG-2 藍光 (M2V、M2T、WAV)
- MPEG-4 (3GP、MP4、M4V、AAC (音訊)、AMR (音訊))
- P2 (MXF)

注意：*MXF* 是一種容器格式。利用 *DVCPRO25*、*DVCPRO50* 以及 *DVCPRO100* 和 *AVC-Intra* 轉碼器的 *Op-Atom* 版本 *MXF* 容器中的影片，*Adobe Media Encoder* 可以進行編碼以及轉存。*Premiere Pro CS5 (5.0.2 及更新的版本)* 可以將包含 *MPEG-2 essence* 項目並符合 *Avid Unity* 使用的 *XDCAM HD* 格式轉存 *MXF* 檔案。獨立的 *Adobe Media Encoder* 也可以將檔案轉存為此格式。如需更多資訊，請參閱此連結。

- MXF OP1a (在 *Adobe Media Encoder CS5.5* 及更新的版本中)
- QuickTime 影片 (MOV; Windows 上需要 QuickTime)
- Windows Media (WMV; 僅限 Windows)
- Video for Windows (AVI、AVI (未壓縮); 僅限 Windows)

靜態影像和靜態影像序列

備註： 若要將影片轉存成靜態影像序列，請在選取靜態影像格式後，選取「視訊」索引標籤中的「轉存為序列」。

- 點陣圖 (BMP; 僅限 Windows)
- DPX
- GIF (僅限 Windows)
- JPEG
- PNG
- Targa (TGA)
- TIFF (TIF)

音訊

- 音訊交換檔案格式 (AIFF)
- MP3
- Waveform 音訊 (WAV)
- 進階音訊編碼 (AAC 音訊)

安裝用於不同 **Adobe Media Encoder** 安裝的轉碼器

- Adobe Master Collection、Adobe Production Premium 或 Adobe Premiere Pro: 所有轉碼器
- Adobe After Effects: 所有轉碼器, Dolby 音訊除外
- 所有其他產品: FLV、F4V、h.264、MP3

使用 **Adobe Media Encoder** 進行視訊編碼的線上資源

- 由 [Phil Hawkins](#) 提供的教學影片說明一些可以轉存的影片格式。
- Todd Kopriva 教您如何決定適合您影片的輸出設定, 請參閱這個由 [Video2Brain](#) 提供的影片。

 Creative Commons 條款未涵蓋 Twitter™ 與 Facebook 文章。

[法律注意事項](#) | [線上隱私權政策](#)

編碼以及轉存視訊和音訊

[使用預設集編碼](#)

[使用自訂設定編碼](#)

[監看編碼進度](#)

[使用來自 Adobe Premiere Pro 的預覽檔案](#)

將視訊和音訊新增至編碼佇列後，您可以使用預設集或自訂設定編碼並轉存佇列中的項目。

使用預設集編碼

[回到頂端](#)


1. 在 **Adobe Media Encoder** 中，將項目新增至要編碼的佇列。如需更多資訊，請參閱新增及管理編碼佇列中的項目。
2. 從「格式」彈出式選單選擇最符合您的輸出的視訊格式。
3. 從「預設集」彈出式選單選擇最符合您的輸出的視訊預設集。
4. 按一下「輸出檔案」的文字，然後在「另存新檔」對話方塊中為您的轉存尋找儲存所在的目錄或資料夾，即可為轉存選擇位置。按一下「儲存」。
5. 允許編碼自動啟動，或按下「啟動佇列」按鈕。在 **CS5.5** 及更新的版本中，按一下視窗右上角的三角形按鈕。

您的檔案將會使用所選的預設集，開始在您選擇的位置編碼為所需的格式。

使用自訂設定編碼

[回到頂端](#)

1. 在 **Adobe Media Encoder** 中，將項目新增至要編碼的佇列。如需更多資訊，請參閱新增及管理編碼佇列中的項目。
2. 選取佇列中的一或多個項目，然後選擇「編輯 > 轉存設定」並開啟「轉存設定」對話方塊。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 及更新的版本中，您也可以直接在檔案上按一下滑鼠右鍵，然後選取「> 轉存設定」。
3. 設定轉存選項。如需詳細資訊，請參閱轉存設定參考。
4. 設定好選項後，按一下「確定」。關閉「轉存設定」對話方塊，按一下「啟動佇列」來開始編碼您的檔案。在 **CS5.5** 及更新的版本中，按一下視窗右上角的三角形按鈕。

 為達最佳效果，編碼期間您可以關閉「目前編碼」面板，改從「佇列」面板中的進度列檢視編碼程序進度。

您可以在「轉存設定」對話方塊中做下列事項：

- 從「格式」選單選擇一個視訊、音訊或靜態影像格式。如需更多資訊，請參閱支援轉存的檔案格式。
- (選擇性) 從「預設集」選單選擇一種編碼預設集。
- 選取「轉存視訊」、「轉存音訊」或二者。
- (選擇性; 適用於特定格式) 在 **Adobe Device Central** 中選取「在 **Device Central** 中開啟」以在 **Device Central** 中開啟項目。
- (選擇性) 在「轉存設定」對話方塊的各個索引標籤中，設定各種符合編碼需求的值。如需詳細資訊，請參閱轉存設定參考。
- (選擇性) 指定編碼前選項，包含裁切、剪裁和新增提示點。請參閱編碼之前裁切和剪裁來源和「使用 **FLV** 和 **F4V** 視訊檔案的提示點」。
- (選擇性) 設定 **XMP** 中繼資料轉存的選項。請參閱轉存以及薄化 **XMP** 中繼資料。
- (選擇性) 選取「使用最大轉譯品質」或「以最大位元深度轉譯」。


注意：以較高的色彩位元深度進行轉譯，需要更多的 **RAM** 而且會大幅減慢轉譯速度。

- (選擇性) 選取「使用影格混合」。
- 在「轉存設定」對話方塊右上角「輸出名稱」旁按一下加上底線的文字並輸入檔案名稱及位置以指定編碼後的檔案名稱及位置。如果您未指定檔案名稱，**Adobe Media Encoder** 會使用來源視訊多媒體項目的檔案名稱。

注意：當格式設定為「**P2** 影片」時，不會套用使用者指定的檔案名稱。相反地，**Adobe Media Encoder** 會為這類編碼指定六個英數字母字元的名稱。「輸出名稱」會儲存至多媒體項目的中繼資料，並顯示為 **Adobe Premiere Pro** 中的多媒體項目名稱。

您可以指定儲存編碼檔案的目的地資料夾，與內含來源視訊多媒體項目的資料夾相對。指定目的地資料夾時，請牢記下列要點：

- 您指定的目的地資料夾必須存在。如果您指定了一個不存在的資料夾，錯誤訊息將通知您檔案無法編碼，因為找不到資料夾。
- 在指定資料夾時，請使用斜線 (/) 或反斜線 (\)，來分隔資料夾名稱和檔案名稱。在 **Mac OS** 上只使用斜線 (/)。


 在「偏好設定」中，您可以選擇資料夾來指定編碼檔案的目的地 (請參閱偏好設定。)


監看編碼進度


在項目進行編碼時，編碼佇列的「狀態」欄會提供每個項目的狀態資訊。

正在編碼 項目目前正在編碼中。**Adobe Media Encoder** 一次只會對一個項目進行編碼。編碼進行時，您可以繼續使用 **Adobe Media Encoder**。您可以在佇列或監看資料夾中新增、移除或重新排序項目。

正在等候 項目位於編碼佇列中，但尚未完成編碼。您可以從佇列中移除尚未完成編碼而且尚未進行編碼的檔案。


編碼成功完成的圖示  項目已經編碼成功。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 及更新的版本中稱為「完成」。

使用者停止編碼的圖示  使用者在項目編碼進行時取消編碼程序。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 及更新的版本中稱為「已停止」。

錯誤圖示  **Adobe Media Encoder** 嘗試編碼指定的項目時發生錯誤。在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 及更新的版本中稱為「失敗」。

略過所選項目 使用者可以略過一或多個選取的檔案。選取檔案之後，選擇「編輯 > 略過所選項目」。

工作完成時的音訊警示 (成功但出現錯誤) **Adobe Media Encoder CS5.5** 及更新的版本具有音訊警示。它會在「佇列」中的工作完成時播放音訊警示。如果偵測到任何錯誤情況，則會發出不同的警示。如果您不想聽到這些警示，可以在偏好設定中加以停用。

 編碼進行期間，如果您想要暫停編碼，請再次按一下「啟動佇列」按鈕 (在 **Adobe Media Encoder CS5.5** 及更新的版本中)。

 按一下狀態圖示，即可開啟編碼已完成、停止或失敗之任何項目的記錄。


使用來自 **Adobe Premiere Pro** 的預覽檔案

編碼 **Adobe Premiere Pro** 序列時，選擇「使用預覽」，只要序列的任何部分找得到，就會使用現有的預覽檔案 (已轉譯和編碼)。

備註：從 **Adobe Premiere Pro** 啟動 **Adobe Media Encoder** 可使用預覽檔案。選擇「轉存 > **Premiere Pro** 中的媒體」即可啟動 **Adobe Media Encoder**。請確定已選取「符合序列設定」。

使用現有的預覽檔案可以加快編碼速度。不過也有缺點，預覽檔案使用的編碼設定，與序列的其他設定可能不同 — 例如，預覽檔案可能已經使用鬆散的壓縮加以編碼。

- 偏好設定

 Creative Commons 條款未涵蓋 **Twitter™** 與 **Facebook** 文章。

管理媒體快取資料庫

當 Adobe Media Encoder 讀入相同格式的視訊和音訊時，它會處理以及快取這些項目的各種版本，方便快速存取。讀入的音訊檔案會分別符合新的 .cfa 檔案，而且 MPEG 檔案會編列索引成為新的 .mpgindex 檔案。

備註： 當您第一次讀入檔案時，可能會在處理和快取媒體時發生延遲的情況。


資料庫會保留每一個快取媒體檔案的連結。這種媒體快取資料庫會與 Adobe Media Encoder、Adobe Premiere Pro、Encore、After Effects 以及 Soundbooth 共用，因此每一個應用程式都可以讀取和寫入同一組快取的媒體檔案。如果您從這些應用程式中的任何一個變更資料庫的位置，也會更新其他應用程式的設定。每一個應用程式可以使用自己本身的快取資料夾，但是上述的資料庫會追蹤所有的快取資料夾。

使用偏好設定中的「媒體」類別各項設定，您就可以變更媒體快取資料庫和快取檔案的位置。(請參閱偏好設定。)

若要變更媒體快取資料庫的位置或媒體快取本身的位置，請按一下「媒體」偏好設定中的任一「瀏覽」按鈕。

若要從快取中移除已確認和編列索引的檔案，並從資料庫移除它們的項目，請按一下「清除」。此命令只會移除來源檔案已經無法使用之項目相關的檔案。

重要事項： 按一下「清除」按鈕之前，請確定任何包含現用來源媒體的儲存體裝置都已經連接至電腦。若因儲存媒體未連接而找不到視訊，被認定為遺失，則會移除媒體快取中的相關檔案。這樣會導致以後嘗試使用視訊時，需要重新確認視訊或重新編排視訊索引。

 只要來源檔案仍然可以使用，使用「清除」按鈕來清除資料庫和快取並不會移除與視訊相關的檔案。若要手動移除確認的檔案以及索引檔案，請移至媒體快取資料夾，然後刪除檔案。媒體快取資料夾的位置會顯示於「媒體」偏好設定。若路徑被截斷，請按一下「瀏覽」按鈕，即可顯示整個路徑。



使用 FLV 和 F4V 視訊檔案的提示點

[建立提示點](#)

[移除提示點](#)

[載入先前儲存的提示點資料](#)

[Adobe Soundbooth](#) 和提示點 [XML 檔案](#)

[提示點 XML 檔案](#)

使用 Adobe Media Encoder，您可以將提示點內嵌至視訊檔案，以便用於加裝 ActionScript™ 或 Flash FLVPlayback 組件的 Flash Professional 和 Flash Player。每一個提示點都會包含名稱、在視訊中發生的時間、提示點類型以及選用參數。您使用 hour: minute: second: millisecond 事件提示點會在到達提示點時觸發 ActionScript 方法，並在 Flash 簡報中將視訊播放與其它事件進行同步化。

導覽提示點是用來進行導覽或搜尋，以及在到達提示點時觸發 ActionScript 方法。內嵌導覽提示點會在視訊的該提示點插入關鍵影格。

請注意：F4V 和 FLV 檔案類型的提示點中繼資料的儲存方式是不同的。請參閱《Programming ActionScript 3.0》，瞭解 F4V 和 FLV 檔案之間的提示點差異，以及如何在 Flash Professional 使用它們。

除了可在已編碼的 FLV 視訊檔案中嵌入提示點之外，您還可以使用 FLVPlayback 組件建立提示點。使用此組件您可以建立一個未內嵌在視訊檔案中的提示點，提供觸發事件的更大彈性。如需詳細資訊，請參閱《ActionScript Components Language Reference》中的 FLVPlayback 組件相關資訊。

F4V 檔案包含的提示點，可以內嵌在 F4V 檔案資料軌，也可以是 XMP 中繼資料的格式。

若要同步處理 F4V 視訊檔中某個提示點的動作，您可以從 onXMPData() 回呼函數擷取提示點資料，然後使用 ActionScript 3.0 中的 Timer 類別觸發提示點。onXMPData() 回呼函數便會收到以 F4V 視訊檔編碼的 XMP 中繼資料特有資訊。XMP 中繼資料包含提示點以及其他視訊中繼資料。XMP 是由 Flash Player 10 開始引進並受到後續版本的 Flash Player 和 Adobe AIR 支援。如需 onXMPData 和 F4V 提示點的詳細資訊，請參閱《Programming ActionScript 3.0》。

在 Adobe Premiere Pro 和 After Effects 中，提示點可以新增為標記。

[回到頁首](#)

建立提示點

1. 從編碼佇列選取一個您要內嵌提示點的項目。
2. 如果您尚未指定項目的編碼設定，請立即指定。請確認格式已設定為 FLV 或 F4V。您只能在 FLV 或 F4V 檔案中內嵌提示點。若要深入瞭解，請參閱[編碼以及轉存視訊和音訊](#)。
3. 選擇「編輯 > 轉存設定」。
提示點控制項位於「轉存設定」對話方塊左方的「來源」和「輸出」面板下方。
4. 將目前時間指示器移至您要內嵌提示點的時間。
5. 按一下提示點控制項上方的 (+) 按鈕。
Adobe Media Encoder 會內嵌一個提示點，並在提示點清單中填入保留位置，表示新的提示點名稱以及提示點擺放的時間。
6. 在「類型」欄中，選擇提示點的類型。
7. 輸入選取提示點的參數。
參數是一組可以加入到提示點的成對鍵-值。這些參數會以單一參數物件的成員，傳送到提示點事件處理常式。
8. (選擇性) 若要儲存您建立的提示點，方便套用至其他視訊多媒體項目，請按一下「儲存提示點」按鈕。


[回到頁首](#)

移除提示點

1. 選取提示點清單中的提示點。
2. 按一下「刪除提示點」按鈕 (-)，或按下 Delete 鍵。

載入先前儲存的提示點資料

[回到頁首](#)

1. 按一下「載入提示點」按鈕 。
2. 選取您要讀入的提示點檔案，然後按一下「確定」。

備註：當您從檔案載入提示點時，您在提示點清單中建立的任何提示點都會被該檔案中的提示點取代。

Adobe Soundbooth 和提示點 XML 檔案

Adobe Soundbooth™ 是一個音訊編輯應用程式，可讀入及轉存提示點 XML 檔案。在 Soundbooth 中建立提示點 XML 檔案的優點是，其「視訊」面板可讓您一邊編輯音訊一邊播放視訊。因此可讓您使用檔案的視訊和音訊組件插入提示點標記。當您準備好使用 Adobe Media Encoder 編碼視訊時，您便可以從 Soundbooth 讀入提示點並使用這些提示點編碼 FLV 檔案。如需有關使用 Soundbooth 建立提示點以及將提示點 XML 檔案讀入 Adobe Media Encoder 的詳細資訊，請參閱使用 Soundbooth「說明」中關於 Flash 和視訊用法的章節。

備註：在 Adobe Premiere Pro 中，新增提示點還能帶來完整 A/V 播放和完全傳輸控制等好處。不過，從 XML 檔案讀入或轉存的提示點並不受支援。

提示點 XML 檔案

您可以將提示點轉存為 XML 檔案，如此您就可以套用至其他視訊檔案，並於各個平台共用。檔案範例如下所示：

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<FLVCoreCuePoints>
  <CuePoint>
    <Time>2000</Time>
    <Type>navigation</Type>
    <Name>CuePoint1</Name>
    <Parameters>
      <Parameter>
        <Name>CuePoint1</Name>
        <Value>Introduction</Value>
      </Parameter>
      <Parameter>
        <Name>Cast</Name>
        <Value>ActorNames</Value>
      </Parameter>
    </Parameters>
  </CuePoint>
```

1
4
1
5
1
6
1
7

重要事項：如果您修改了提示點 XML 檔案並插入了無效的值或是錯誤的 XML 語法，Adobe Media Encoder 將無法載入檔案。

提示點 XML 檔案的 DTD (文件類型定義) 顯示如下。DTD 定義了 XML 檔案的有效文件結構，XML 檔案本身即包含支援元素及其意義的清單。

```
<!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
5
1
8
1
9
2
6

除了提示點 XML DTD 加諸的限制以外，下列特性也會套用至 XML 格式：

- DTD 索引標籤內資料的所有註解將在閱讀時強制顯示；不符合規範的 XML 將導致錯誤發生。
- XML 檔案內的提示點必須以時間遞增的順序顯示，並且一個時間點只能指派一個提示點。
- XML 格式是以 UTF-8 編寫。也支援其他編碼類型，只要這些編碼格式也透過檔案中的 BOM 標記或 XML 聲明其採用的編碼 (例如，`<?xml version="1.0" encoding="UTF-16"?>`)。
- 唯一允許的類型為 `event` 和 `navigation`。
- 時間必須是整數，單位為毫秒。指定時間時不可以使用小數點 (例如，`12.123` 會導致 XML 檔案失敗)。

更多說明主題

 [使用提示點和中繼資料](#)

 [使用 onXMPData\(\)](#)

 [自訂 FLVPlayback 組件](#)

 [網頁連結、章節連結、提示點以及標記](#)

 [標記](#)

 [使用 Flash 提示點](#)

