

Adobe® Media Encoder CC 帮助

某些链接可能指向仅英文的内容。

2015 年 6 月



目录

新增功能	1
新增功能概述	2
编码快速入门和基础知识	4
Adobe Media Encoder 概述	5
编码快速入门	9
使用预设浏览器	10
在编码队列中添加和管理项目	14
导入支持的文件格式	18
使用日志文件	21
关于视频和音频编码和压缩	22
默认键盘快捷键	25
压缩提示	29
导出所支持的文件格式	30
首选项	32
键盘快捷键	35
编码和导出	36
同步首选项和设置	37
在 After Effects 中使用 GoPro CineForm 编解码器	40
导出设置参考	44
自定义预设	56
编码及导出视频和音频	58
管理媒体缓存数据库	61

新增功能

新增功能概述

Adobe Media Encoder CC 2015

新增功能和变更

[时间调谐器](#)

[杜比数字输出](#)

[支持 JPEG 2000 MXF](#)

[用户界面增强功能](#)

[其他更新](#)

[转到页首](#) ⁺

时间调谐器

Adobe Media Encoder CC 2015 的新增功能 | 2015 年 6 月

时间调谐器可通过删除含静止图像的片段或低视觉活动或静音音频通过中的帧，智能延长或缩减媒体的持续时间。您可以在“效果”选项卡的“导出设置”中访问和启用时间调谐器。使用时间调谐器，可通过定义新的目标持续时间，或者修改持续时间更改的百分比来定义相对持续时间，对媒体进行调整。

时间调谐器设置在 **Adobe Premiere Pro** 中也可使用。

有关更多信息，请参阅 [时间调谐器效果](#)。

[转到页首](#) ⁺

杜比数字输出

Adobe Media Encoder CC 2015 的新增功能 | 2015 年 6 月

现在可使用 **Adobe Media Encoder CC 2015** 年 6 月的更新，创建带有 Dolby Digital 和 Dolby Digital Plus 多声道音频的大屏幕、家庭影院和网络内容。Dolby Digital 和 Dolby Digital Plus 均为受到广泛支持的高品质格式，可向支持的 Dolby Digital 接收器发送指令以根据您的规范对源信号进行混合。不仅如此，YouTube 和 Vimeo 现在都支持 Dolby Digital 媒体流。

有关更多信息，请参阅 [导出设置参考](#)。

[转到页首](#) ⁺

支持 JPEG 2000 MXF

Adobe Media Encoder CC 2015 的增强功能 | 2015 年 6 月

您现在可以提供 MXF 封装的 JPEG 2000 内容，用于需要该格式的广播和其他工作流程。JPEG 2000 是在视觉上无损的编解码器，它迅速兴起成为行业标准，是 IMF 数据包的指定视频基本格式。

有关更多信息，请参阅 [导出设置参考](#)。

[转到页首](#) ⁺

用户界面增强功能

Adobe Media Encoder CC 2015 的增强功能 | 2015 年 6 月

自定义用户界面中的高光显示亮度，并在一个熟悉的“首选项”面板布局中快速查找用户设置。

有关更多信息，请参阅[首选项](#)。

[转到页首](#)⁺

其他更新

Adobe Media Encoder CC 2015 的增强功能 | 2015 年 6 月

- 借助新的 QuickTime 通道化，您可以在同一 QuickTime 文件中导出多个音频输出配置，从而节省时间并简化渲染，其中包括立体声和 5.1 通道化。
- Media Encoder 还配备了改进后的 ProRes 解码器（仅适用于 Mac）。
- 借助改进的 Creative Cloud 发布功能，可以更轻松地将内容渲染到您的 Creative Cloud 文件夹，包括非默认文件夹。
- 利用 QuickTime Rewrap，可轻松将 MXF 封装源资料转码为 QuickTime 格式。
- 使用新的“设置起始时间代码”选项，可轻松为导出内容定义起始时间代码。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

编码快速入门和基础知识

Adobe Media Encoder 概述

[Adobe Media Encoder 入门指南](#)

[Adobe Media Encoder 工作区](#)

Adobe Media Encoder 用作 Adobe Premiere Pro、Adobe After Effects 和 Adobe Prelude 的编码引擎。您也可以将 Adobe Media Encoder 用作独立的编码器。

有关使用 Adobe Media Encoder 中所有功能的概述，[请观看 Jan Ozer 的此视频](#)。

[转到页首](#) ⁺

Adobe Media Encoder 入门指南

使用 Adobe Media Encoder，您可以将视频导出到类似 YouTube 和 Vimeo 的视频共享网站、各种从专业录音底座到 DVD 播放机的设备、移动电话以及高清电视。

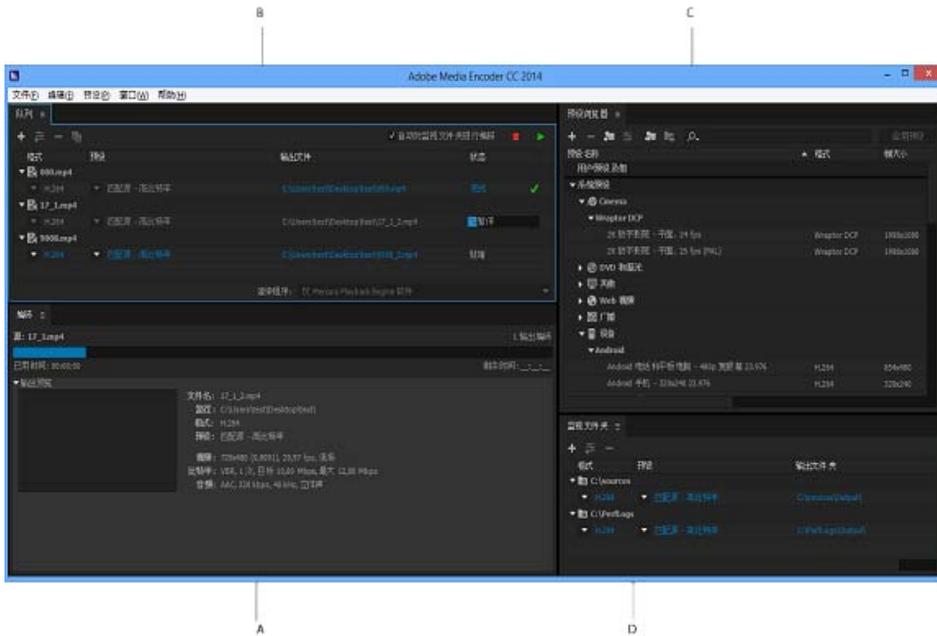
其他资源

- 使用 Adobe Media Encoder 从 Premiere Pro 导出视频和音频的工作流和概述
- [使用 Adobe Media Encoder 应用效果](#)
- [将隐藏字幕从 Premiere Pro 导出至 Adobe Media Encoder](#)
- 请参阅有关 Adobe 视频应用程序的[此博客](#)，其中包括一个介绍 Adobe Media Encoder 目标发布功能的视频

[转到页首](#) ⁺

Adobe Media Encoder 工作区

编码文件时，在 Adobe Media Encoder 中用到四个主面板。您可以将面板作为单帧的选项卡进行分组，或作为单独的浮动面板。



Adobe Media Encoder 用户界面

- A. “编码”面板 B. “队列”面板 C. 预设浏览器 D. 监视文件夹

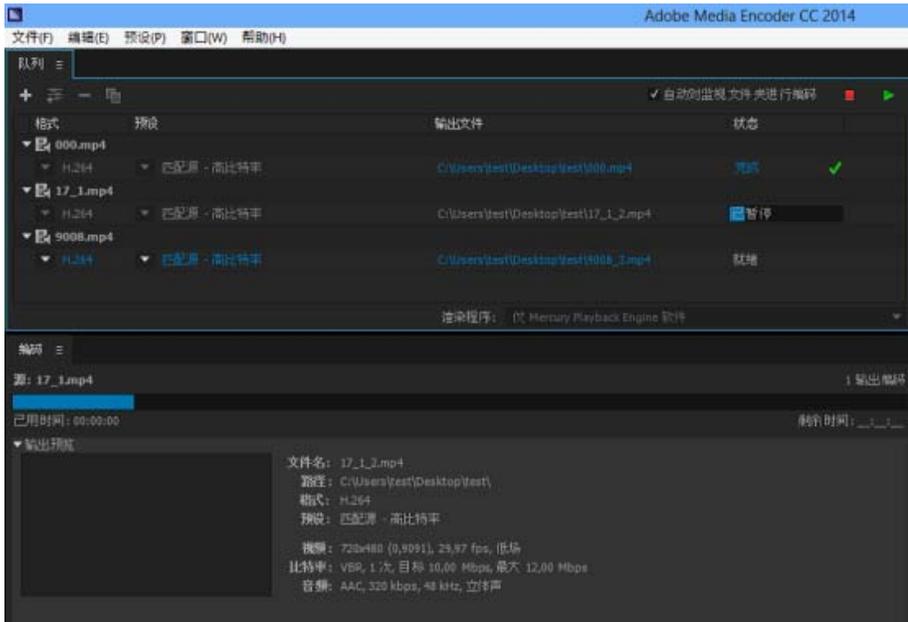
在您按照您的需求自定义工作区后，选择“窗口”>“工作区”>“新建工作区”来创建自定义工作区。

Adobe Media Encoder 中的许多命令有键盘快捷键，可帮助您快速完成任务，而极少使用鼠标。请参阅此页面了解 Adobe Media Encoder 中的默认键盘快捷键。

“编码”面板

“编码”面板提供有关每个编码项目的状态的信息。

同时编码多个输出时，“编码”面板将显示每个编码输出的缩略图预览、进度条和完成时间估算。有关更多信息，请参阅并行编码。



显示并行编码进度的“编码”面板

“队列”面板

将想要编码的文件添加到“队列”面板中。可以将源视频或音频文件、Adobe Premiere Pro 序列和 Adobe After Effects 合成添加到要编码的项目队列中。您可以拖放文件到队列中或单击“添加源”并选择要编码的源文件。



“队列”面板

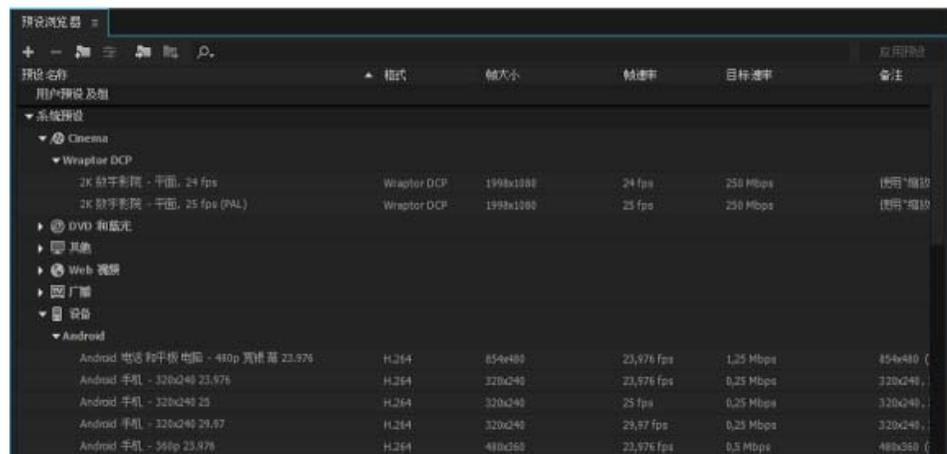
开始队列时，将编码已添加到编码队列中的项目。您可以指示 Adobe Media Encoder 在您向队列添加项目后开始编码，或等待至您决定开始编码后再开始编码。您还可以设置一个首选项，使得在向编码队列添加新项目后经过指定的时间再开始编码。

可以添加、删除或重新排序队列面板中的项目。有关更多信息，请参阅在编码队列中添加和管理项目。

将视频和音频项目添加到编码队列之后，可使用“预设浏览器”添加其他预设，或在“导出设置”对话框中调整输出设置。有关更多信息，请参阅此文章。

预设浏览器

“预设浏览器”向您提供各种选项，这些选项可帮助简化 Adobe Media Encoder 中的工作流程。



预设浏览器

浏览器中的系统预设基于其使用（如广播、Web 视频）和设备目标（如 DVD、蓝光、摄像头、绘图板）进行分

类。您可以修改这些预设以创建自定义预设，也称为“用户预设”。

在“预设浏览器”中，您可以使用搜索或使用由可折叠的文件夹结构提供的增强导航快速找到预设。有关“预设浏览器”的更多信息，请参阅“使用预设浏览器”。

有关使用预设进行编码的更多信息，请参阅使用预设。

监视文件夹

您的硬盘驱动器中的任何文件夹都可以被指定为“监视文件夹”。当选择“监视文件夹”后，任何添加到该文件夹的文件都将使用所选预设进行编码。Adobe Media Encoder 会自动检测添加到“监视文件夹”中的媒体文件并开始编码。

有关更多信息，请参阅向编码队列添加监视文件夹。



监视文件夹

要使用“监视文件夹”将单个源导出到多个输出中，[请观看 video2brain 的此视频](#)。

Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

编码快速入门

要对视频或音频项目进行编码，请将其添加到 **Adobe Media Encoder** 的编码队列，然后选择编码预设或自定义设置。您可以指示应用程序在您将项目添加到队列后开始编码，或者让应用程序等到您决定开始编码时再开始。

将项目添加到编码队列 - 将视频或音频文件拖入 **Adobe Media Encoder** 中的队列。有关更多信息，请参阅[在编码队列中添加和管理项目](#)。

使用预设对项目进行编码 - 从队列中含有项目的“格式”和“预设”弹出菜单中选择格式和预设。有关更多信息，请参阅[使用预设编码](#)。

使用自定义设置对项目进行编码 - 选择项目并选择“编辑”>“导出设置”，然后选择您的设置。有关更多信息，请参阅[使用自定义设置编码](#)。

开始编码 - 单击“开始队列”按钮。

要自动开始对队列中的项目进行编码（或关闭该功能），请选择或取消选择“首选项”对话框中的“空闲时间超过后面的设定时自动开始排队”选项。有关更多信息，请参阅[首选项](#)一文。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用预设浏览器

[系统预设](#)

[自定义预设、预设组以及别名](#)

[管理预设](#)

[将预设或预设组应用到队列](#)

[将预设或预设组应用到监视文件夹](#)

[在导入期间将预设应用到 **Premiere Pro** 序列、**After Effects** 合成以及媒体资源](#)

“预设浏览器”向您提供各种选项，这些选项可帮助简化 Adobe Media Encoder 中的工作流程。

要了解使用预设浏览器的更多信息，[请观看 video2brain 的此视频](#)。

[转到页首](#)

系统预设

浏览器中的系统预设基于其使用（如广播、Web 视频）和设备目标（如 DVD、蓝光、摄像头、绘图板）进行分类。您可以修改这些预设以创建自定义预设，也称为“用户预设”。

在“预设浏览器”中，您可以使用搜索或使用由可折叠的文件夹结构提供的增强导航快速找到预设。

[转到页首](#)

自定义预设、预设组以及别名

您可以修改系统预设来创建自定义预设。有关创建自定义预设的更多信息，[请参阅自定义预设](#)。

您可以在称为“预设组”的单独文件夹中组织自定义预设。预设组允许您以一个步骤将多个预设应用到源。

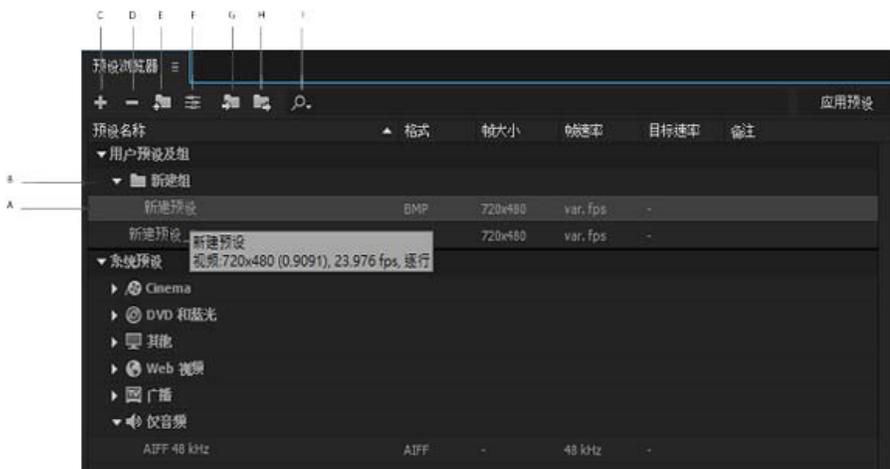
别名允许您创建多个预设的实例，以便可在多个预设组中使用。

例如，如果您想让某个预设存在于多个预设组中，则创建预设别名，而不是复制预设。然后，将别名添加到其他预设组。在您编辑预设时，更改会应用到其所有别名。

[转到页首](#)

管理预设

要管理预设，请使用“预设”菜单或“预设浏览器”（“窗口”>“预设浏览器”）中的选项。您还可以右键单击“预设浏览器”中的预设，以查看可用选项的上下文菜单。



预设浏览器

A. 自定义预设 B. 预设组 C. 新建预设 D. 删除预设 E. 新建预设组 F. 预设设置 G. 导入预设 H. 导出预设 I. 搜索预设

创建预设、预设组以及别名

预设组可以包含用户预设、预设别名或其他预设组。

- 选择“预设”>“创建预设”以创建预设。
- 选择“预设”>“创建组”以创建预设组。
- 要创建预设别名，请右键单击“预设浏览器”中的预设，然后选择“创建别名”。
- 要快速为系统预设创建别名，请将系统预设拖动到“用户预设和组”部分。
- 要快速为用户预设创建别名，请进行以下操作：按下 **Alt** 的同时将用户预设拖动到预设组 (Win) 或按下 **Opt** 的同时将用户预设拖动到预设组 (Mac OS)。

修改用户预设

- 要重命名预设，请单击选定的预设名称。键入预设名称并按 **Enter** 键。或者，选择“预设”>“重命名”以重命名预设。
- 要修改预设设置，请选择预设，然后选择“预设”>“设置”。
- 要删除预设，请选择预设并按 **删除**。或者，选择“预设”>“删除”。

注意：仅可以编辑自定义预设。可以通过单击“预设设置”对话框中的“保存副本”按钮将系统预设的更改另存为新的用户预设。

显示查找工具或资源管理器中的预设位置

右键单击“预设浏览器”中的预设，然后选择“显示预设文件”。

在浏览器中快速查找预设

当您在搜索字段  中键入内容时，“预设浏览器”将过滤预设列表以与您的搜索字符串匹配。将扫描所有列以找到匹配的结果。

导入和导出预设

可以 **EPR** 文件导入和导出预设。将以 **xml** 格式保存 **EPR** 文件。

- 选择“预设”>“导入”以导入 EPR 文件。导入的预设将显示在“用户预设和组”部分。
- 选择“预设”>“导出”以将选定的预设导出为 EPR 文件。

注意：您还可以拖放“预设浏览器”中现有预设（仅限用户预设和组）上的 EPR 文件以导入它们。

[转到页首](#)

将预设或预设组应用到队列

- 从“预设浏览器”中拖动预设、预设组或别名，并将它们放置到队列中的源或输出上。
 - 将预设放置到源上会将输出添加到源。
 - 将预设放置在现有输出上会将输出设置替换为预设设置。
- 要将输出添加到源，请从“队列”中将源拖动到“预设浏览器”中的预设、预设组或别名。
- 要将输出设置替换为预设设置，请从“队列”中将输出拖动到“预设浏览器”中的预设、预设组或别名。
- 选择“队列”中的源并双击“预设浏览器”中的预设、预设组或别名。
- 选择“队列”中的源。选择在“预设浏览器”中选定的预设、预设组或别名。单击“应用预设”。

要将预设应用到队列中的源，请执行以下其中一种操作：

[转到页首](#)

将预设或预设组应用到监视文件夹

要将预设应用到“监视文件夹”面板中的监视文件夹内，请执行以下其中一种操作：

- 从“预设浏览器”中拖动预设、预设组或别名，并将它们放置到“监视文件夹”面板中的监视文件夹或输出中。
 - 拖动监视文件夹上的预设可以将新的输出添加到监视文件夹。
 - 拖动现有输出上的预设会将输出设置替换为预设设置。
- 要将输出添加到监视文件夹，请从“监视文件夹”面板将监视文件夹拖动到“预设浏览器”中的预设、预设组或别名。
- 要将输出设置替换为预设设置，请从“监视文件夹”面板将输出拖动到“预设浏览器”中的预设、预设组或别名。
- 从“监视文件夹”面板中选择监视文件夹。**Alt + 双击 (Win)** 或 **Opt + 双击 (Mac)**“预设浏览器”中的预设、预设组或别名。
- 从“监视文件夹”面板中选择监视文件夹。选择“预设浏览器”中的预设、预设组或别名。**Alt + 单击 (Win)** 或 **Opt + 单击 (Mac)**“应用预设”按钮。

[转到页首](#)

在导入期间将预设应用到 **Premiere Pro** 序列、**After Effects** 合成以及媒体资源

将预设应用到 **Adobe Premiere Pro** 序列

注意：该过程是以一个步骤就可将多个预设添加到 **Adobe Premiere Pro** 序列的唯一方式。**Adobe Premiere Pro** 中的“导出设置”对话框允许您在将序列导出到 **Adobe Media Encoder** 时应用单个预设。

从打开的 **Adobe Premiere Pro** 项目的“项目”面板拖动序列，然后将其放置在“预设浏览器”中的预设、别名或预设组中。

将预设应用到 **After Effects** 合成

从打开的 **After Effects** 项目的“项目”面板将合成拖动到“预设浏览器”中的预设、预设组或别名中。

将预设应用到视频和音频资产

从查找工具或 Windows 资源管理器拖动视频和音频资产，然后将它们放置到“预设浏览器”的预设、预设组或别名中。

应用预设时需要注意的重要事项

- 在输出上放置一个单独的预设将替换输出。新的输出从目标输出继承输出路径、输出名称和源范围设置。
- 在源上放置一个单独的预设将添加输出。
- 在输出上放置预设组（或多个选定的预设）将添加输出。新的输出从目标输出继承输出路径、输出名称和源范围设置。
- 在源上放置预设组（或多个选定的预设）将添加输出。不会继承例如现有输出的输出路径的设置。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

在编码队列中添加和管理项目

编码过程

将项目导入到编码队列

解释编码队列中的项目

Adobe Media Encoder 中的监视文件夹

保存编码队列

从编码队列中移除项目

复制编码队列中的项目

跳过编码队列中的项目

[转到页首](#)

编码过程

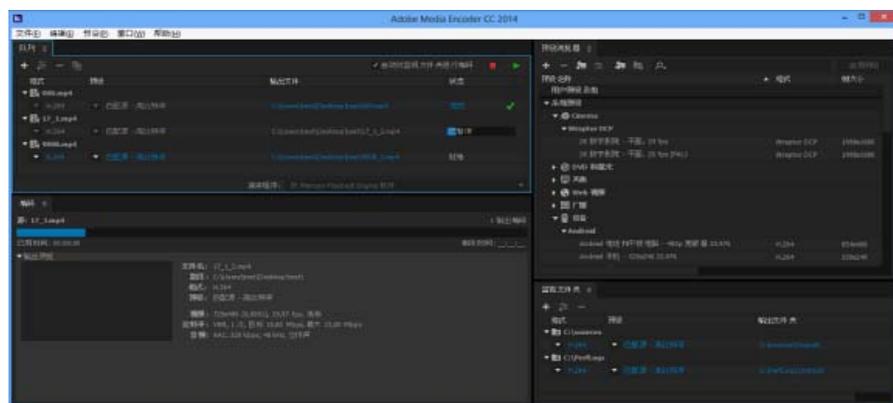
要对视频或音频项进行编码，请将其添加到 **Adobe Media Encoder** 的编码队列，然后选择编码预设或创建自定义设置。您可以指示应用程序在您将项目添加到队列后开始编码，或者让应用程序等到您决定开始编码时再开始。

将项目添加到编码队列 - 将视频或音频文件拖入 **Adobe Media Encoder** 中的队列。

使用预设对项目进行编码 - 从队列中含有项目的“格式”和“预设”弹出菜单中选择格式和预设。或者从预设浏览器选择一个预设并拖动到“队列”中的任何项。有关更多信息，请参阅[使用预设编码](#)。

使用自定义设置对项目进行编码 - 选择项目并选择“编辑”>“导出设置”，然后选择您的设置。有关更多信息，请参阅[使用自定义设置编码](#)。

要自动开始对队列中的项目进行编码（或关闭该功能），请选择或取消选择“首选项”对话框中的“空闲时间超过后面的设定时自动开始排队”选项。有关更多信息，请参阅[首选项](#)一文。



Adobe Media Encoder 主窗口

[转到页首](#)

将项目导入到编码队列

- 要添加视频或音频文件，请执行以下操作之一：
 - 再将一个文件拖入队列。
 - 单击“添加资源”按钮并选择一个或多个文件。

- 双击“队列”面板中打开的区域，然后选择一个或多个文件。
- 要添加 **Adobe Premiere Pro** 序列，请执行以下操作之一：
 - 选择“文件”>“添加 **Premiere Pro** 序列”，选择一个 **Premiere Pro** 项目，然后从该项目选择一个或多个序列。
 - 将一个序列从 **Adobe Premiere Pro** 的“项目”面板中拖放到队列中。
 - 将一个 **Premiere Pro** 项目从桌面拖放到队列中。
- 要添加 **Adobe After Effects** 合成，请执行以下操作之一：
 - 选择“文件”>“添加 **After Effects** 合成”，选择一个 **After Effects** 项目，然后从该项目中选择一个合成。
 - 将一个合成从 **After Effects** 的“项目”面板拖放到队列中。
 - 将一个 **After Effects** 项目从桌面拖放到队列中。

停止编码

- 选择“文件”>“停止当前文件”停止对当前项的编码。**Adobe Media Encoder** 继续编码队列中的其余项。
- 选择“文件”>“停止队列”，停止对队列中的所有项进行编码。

[转到页首](#)

解释编码队列中的项目

当 **Adobe Media Encoder** 导入视频资产时，它试图确定资产的像素长宽比、帧速率、场序，以及如何解释 **alpha** 通道（透明度）信息。如果 **Adobe Media Encoder** 对于这些特性的确定有误，您可以明确指定正确的解释。

1. 选择编码队列中的一个或多个项目。
2. 选择“文件”->“解释素材”。也可以右键单击文件，然后选择 >“解释素材”
3. 选择适当的解释设置。

[转到页首](#)

Adobe Media Encoder 中的监视文件夹

您可以配置 **Adobe Media Encoder** 在名为监视文件夹的特定文件夹中查找文件。**Adobe Media Encoder** 在监视文件夹中找到一个视频或音频文件时，会使用为文件夹指定的编码设置对文件进行编码，然后将已编码的文件导出到在监视文件夹中创建的“输出”文件夹中。

Adobe Media Encoder 中的“监视文件夹”面板可用于添加和管理文件夹。您可以通过下列操作中的一项来添加监视文件夹：

1. 选择“文件”>“添加监视文件夹”并选择文件夹。
2. 双击“监视文件夹”面板的空白区域并选择文件夹。
3. 在 **Explorer (Windows)** 或 **Finder (Mac OS)** 中创建文件夹，然后将其拖动到“监视文件夹”面板。

创建后您可以看到文件夹名称位于“监视文件夹”面板的左列。

由监视文件夹添加到编码队列中的项目将在您启动队列时随着队列中的其他项目一起编码。

注意：如果您选中了“空闲时间超过后面的设定时自动开始排队”首选项，而且监视文件夹在编码队列中添加了一个新项目，当指定的时间过去后，编码将开始。

保持“自动编码监视文件夹”复选框选中，以便在添加到监视文件夹时自动为各项进行编码。

添加预设

您可以在文件夹名称旁边的监视文件夹的弹出菜单中选择一种格式和预设。或者将预设从预设浏览器拖动到监视文件夹。

使用监视文件夹，从单个源项中以多种格式创建输出

使用监视文件夹，您可以通过单个操作生成多个输出。例如，您想要在每次转码视频资产时都生成 AVI 影片和 JPEG 缩览图图像。请按照以下步骤，通过单个用户操作创建这些文件：

1. 例如，使用 **Explorer (Windows)** 或 **Finder (Macintosh)** 创建名为“My_WatchFolder”的文件夹。
2. 通过单击“添加文件夹”按钮创建新的监视文件夹，然后导航到刚刚创建的名为“My_Watchfolder”的文件夹。
 - a. 从“格式”菜单中选择“MPEG”作为格式。
 - b. 从“预设”弹出菜单中选择一种预设，然后单击“确定”。
 - c. 单击“输出到”。选择想要生成结果的位置。
3. 就像在步骤 2 中创建文件夹一样，创建也指向文件夹“My_Watchfolder”的新“监视文件夹”项目。
 - a. 从“格式”菜单中选择“AVI”作为格式。
 - b. 从“预设”菜单中选择一种预设，然后单击“确定”。
 - c. 单击“输出到”。选择想要生成结果的位置。
4. 就像在步骤 2 和步骤 3 中创建文件夹一样，创建也指向文件夹“My_Watchfolder”的新“监视文件夹”项目。
 - a. 从“格式”菜单中选择“JPEG”作为格式。
 - b. 从“预设”菜单中选择一种预设，然后单击“确定”。
 - c. 单击“输出到”。选择想要生成结果的位置。
5. 将源文件拖放到“My_WatchFolder”，然后单击“开始队列”按钮。如果启用了“自动编码监视文件夹”，编码过程会自动开始。

完成后，每个文件都将位于预期的输出位置。

注意：不支持通过监视文件夹将静止图像序列用作源素材。如果一组静止图像放入到受监视的文件夹，则每个单独的静止文件将作为单独的项目添加到“队列”，而不是作为单个素材的整个序列。

[转到页首](#)

保存编码队列

您退出 **Adobe Media Encoder** 时，编码队列和所有编码设置将自动保存。

- 要手动保存编码队列，请选择“文件”->“保存队列”。

注意：如果希望在关闭并重新启动 **Adobe Media Encoder** 后，完成的已编码项目仍然保留在队列里，请取消选中“首选项”>“退出时将队列中已完成的文件删除”复选框。

[转到页首](#)

从编码队列中移除项目

1. 选择要从编码队列中删除的项目。
2. 单击“移除”按钮，选择“编辑”>“清除”，或者按 **Delete** 键。

[转到页首](#)

复制编码队列中的项目

1. 选择要在编码队列中复制的项目。
2. 单击“复制”按钮，选择“编辑”>“复制”，或按 **Ctrl-D (Windows)** 或 **Command-D (Mac OS)**。也可以单击“复制”按钮，或者右键单击该文件并选择“编辑”>“复制”。

跳过编码队列中的项目

跳过项目

1. 选择要在编码队列中跳过的项目。
2. 选择“编辑”>“跳过所选项目”，或者可以右键单击该文件并选择“编辑”>“跳过所选项目”。

重置编码要跳过的文件

1. 在编码队列中选择要重置为“就绪”状态的项目。
2. 选择“编辑”>“重置状态”，或者也可以右键单击该文件并选择“编辑”>“重置状态”。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

导入支持的文件格式

视频和动画格式

音频格式

静止图像格式

隐藏字幕格式

项目文件格式

某些文件扩展名（如 MOV、AVI、MXF 和 FLV）是指容器文件格式，而不是特定的音频、视频或图像数据格式。容器文件可以包含使用各种压缩和编码方案编码的数据。Adobe Media Encoder 可以导入这些容器文件，但是否能导入其中包含的数据，要视安装的编解码器（尤其是解码器）而定。

通过安装其他的编解码器，您可以增加 Adobe Media Encoder 导入其他文件类型的能力。许多编解码器必须安装在操作系统中，并作为 QuickTime 或 Video for Windows 格式中的一个组件来使用。有关可与您的特定设备或应用程序创建的文件配合使用的编解码器的更多信息，请联系您的硬件或软件制造商。

[转到页首](#)

视频和动画格式

- 3GP
- 动画 GIF (GIF) (仅限 Windows)
- DV (在 MOV 或 AVI 容器中，或者作为无容器 DV 流)
- FLV, F4V

注意: *FLV* 和 *F4V* 格式是容器格式，其中每种格式都与一组视频和音频格式相关联。*F4V* 文件通常包含使用 *H.264* 视频编解码器和 *AAC* 音频编解码器编码的视频数据。*FLV* 文件通常包含使用 *On2 VP6* 或 *Sorenson Spark* 编解码器编码的视频数据或使用 *MP3* 音频编解码器编码的音频数据。但是，*Adobe Media Encoder* 可以使用 *On2 VP6* 视频编解码器（而非 *Sorenson Spark* 编解码器）对 *FLV* 文件进行导入。

- QuickTime 影片 (MOV; 在 Windows 上，需要 QuickTime 播放器)
- 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: 与特定现代摄像机相关的某些格式使用 *MPEG-4* 编码。例如，*XDCAM EX* 格式使用 *MP4* 文件，*AVCHD* 格式使用 *MTS* 文件。

- 媒体交换格式 (MXF)
- MXF OP1a

注意: *MXF* 是一种容器格式。*Adobe Media Encoder* 只能导入 *MXF* 文件中包含的某些类型的数据。*Adobe Media Encoder* 可以使用 *DV*、*DVCPRO*、*DVCPRO50*、*DVCPRO HD* 和 *AVC-Intra* 编解码器导入 *Panasonic* 摄像机使用的 *Op-Atom* 各种类型以将其记录到 *Panasonic P2* 媒体中。*Adobe Media Encoder* 也可以导入 *MXF* 格式的 *XDCAM HD* 文件。

- P2 影片 (MXF)
- Netshow (ASF, 仅适用于 Windows)
- RED Raw (R3D)
- Video for Windows (AVI、WAV; Mac OS 上，需要 QuickTime 播放器)
- Windows Media (WMV、WMA、ASF; 仅限 Windows)
- Cinema DNG (.dng)
- Phantom (.cine)
- Canon RAW (.rnf)

音频格式

- Adobe Sound Document (ASND; 多声道文件导入时将合并成单声道)
- 高级音频编码 (AAC, M4A)
- 音频交换文件格式 (AIF, AIFF)
- 杜比
- QuickTime (MOV; Windows 上, 需要 QuickTime 播放器)
- MP3 (MP3、MPEG、MPG、MPA、MPE)
- Video for Windows (AVI、WAV; Mac OS 上, 需要 QuickTime 播放器)
- Windows Media Audio (WMA; 仅限 Windows)
- Waveform (WAV)

静止图像格式

- Adobe Illustrator (AI、EPS)
- Photoshop (PSD)
- 位图 (DIB、RLE) (仅限 Windows)
- 位图 (BMP)
- Cineon/DPX (CIN、DPX)
- GIF
- 图标文件 (ICO; 仅限 Windows)
- JPEG (JPE、JPG、JPEG、JFIF)
- PICT (PIC、PCT)
- 可移植网络图形 (PNG)
- Targa (TGA、ICB、VDA、VST)
- TIFF (TIF)
- ARRIRAW (.ari)

注意: 您可以按序列导入任何静止图像格式的文件。有关更多信息, 请参阅[向编码队列导入项目](#)。

隐藏字幕格式

- Scenarist 隐藏字幕 (.scc)
- MacCaption VANC (.mcc)
- W3C/SMPTE/EBU 定时文本 (.xml)
- EBU N19 字幕 (.stl)
- 分布格式交换配置文件 (.dfxp)

项目文件格式

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

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

使用日志文件

[编码日志文件](#)

[错误日志文件](#)

[转到页首](#) ↑

编码日志文件

编码日志文件是一种纯文本文件，其中包含为编码排队的所有文件的记录（无论成功完成与否）。所编码各文件的编码状态将会附加到文件的结尾处（新项目将会置于文件的结尾处）。日志文件会一直添加条目，直到您手动将其清除。若要清除日志文件条目，请在文字编辑器中打开该文件，选择所有条目，全部删除，然后以默认文件名 (AMEEncodingLog.txt) 保存空文件。

日志文件会存储在以下位置：

- Windows 7 和 8: `C:\Users\[用户]\Documents\Adobe\Adobe Media Encoder\8.0\AMEEncodingLog.txt`
- Mac OS: `/Users/[用户]/Documents/Adobe/Adobe Media Encoder/8.0/AMEEncodingLog.txt`

要查看日志文件，请选择“文件”>“显示日志”或者按 **Ctrl + L**。

有两个日志文件：

- AMEEncodingLog.txt：用于成功编码的作业。
- AMEEncodingErrorLog.txt：用于编码失败的作业或由用户停止的作业。

[转到页首](#) ↑

错误日志文件

日志文件和错误日志文件的存储位置与 Adobe Media Encoder 文件相同。

若要查看错误日志文件，请选择“文件”->“显示错误”。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

关于视频和音频编码和压缩

[时间压缩和空间压缩](#)

[比特率](#)

[帧速率](#)

[关键帧](#)

[图像长宽比和帧大小](#)

[像素长宽比](#)

[隔行与逐行视频](#)

[高清晰度 \(HD\) 视频](#)

以数字格式录制视频和音频涉及文件大小与比特率之间的平衡问题。大多数格式在使用压缩功能时，通过选择性地降低品质来减少文件大小和比特率。压缩的本质是减小影片的大小，从而便于人们高效存储、传输和回放它们。

如果导出一个影片文件，在特定设备类型上以某一带宽播放，您必须选择编码器（编解码器）。不同的编码器使用不同的压缩方案来压缩信息。每个编码器都有一个相应的解码器，可以为播放解压缩并解释数据。

有大量编解码器可用；但没有一个编解码器适用于所有情形。例如，适合压缩卡通动画的最佳编解码器对压缩真人表演的视频通常没什么效果。

压缩可以是无损压缩（不会丢弃图像的任何数据），也可以是有损压缩（选择性的丢弃数据）。

您可以在“导出设置”对话框中控制多种影响压缩以及其他编码内容的因素。请参阅[编码和导出](#)。

John Dickinson 在 [Adobe 网站](#)上提供了视频教程，演示如何将 Adobe Media Encoder 与 After Effects 和 Premiere Pro 结合使用。

有关编码和压缩选项的更多信息，请参阅此常见问题项：[“常见问题：在 After Effects 渲染和导出的最佳格式是什么？”](#)

[转到页首](#)

时间压缩和空间压缩

视频和音频数据的两种常用压缩种类是空间压缩和时间压缩。空间压缩将应用于单帧数据，与周围帧无关。空间压缩通常称为帧内压缩。

时间压缩会识别帧与帧之间的差异，并且仅存储差异，因此所有帧将根据其与前一帧相比的差异来进行描述。不变的区域将重复前一帧。时间压缩通常称为帧间压缩。

[转到页首](#)

比特率

比特率（数据速率）将会影响视频剪辑的品质，而可以下载文件的用户受到了带宽的限制。

当使用 Internet 分发视频时，请以较低比特率生成文件。Internet 连接速度较快的用户查看文件时，不会发生或很少会发生延迟现象；而连接不畅的用户则必须等至文件下载完成。如果您认为大多数用户的网速可能不太好，则可以制作简短的视频剪辑，以便将下载时间保持在可接受的限度内。

[转到页首](#)

帧速率

视频是连续快速地显示在屏幕上的一系列图像，可提供连续的运动效果。每秒出现的帧数称为帧速率，是以每秒帧数 (fps) 为单位度量的。帧速率越高，每秒用来显示系列图像的帧数就越多，从而使得运动更加流畅。视频品质越高，帧速率也越高，也就需要更多的数据，从而占用更多的带宽。

在处理数字压缩视频时，帧速率越高，文件将越大。要减小文件大小，请降低帧速率或比特率。如果降低比特率，而将帧速率保持不变，图像品质将会降低。

以原有帧速率（视频最初录制时的帧速率）观看视频的效果要更好，因此，如果传送通道和播放平台允许的话，Adobe 建议您保留较高的帧速率。对于全动态 NTSC 视频，请使用 29.97 fps；对于 PAL 视频，请使用 25 fps。如果降低帧速率，Adobe Media Encoder 会在线性速率下丢失帧。如果必须降低帧速率，均分速率将能获得最佳效果。例如，如果源帧速率为 24 fps，请将帧速率降为 12 fps、8 fps、6 fps、4 fps、3 fps 或 2 fps。

对于移动设备，使用“预设浏览器”面板中特定于该设备的编码预设。

注意：如果使用嵌入的视频创建 SWF 文件，视频剪辑的帧速率必须与 SWF 文件的帧速率相同。如果对 SWF 文件和嵌入的视频剪辑使用不同的帧速率，则回放时会不一致。

[转到页首](#)

关键帧

关键帧是插入视频剪辑的连续间隔中的完整视频帧（或图像）。关键帧之间的帧包含关键帧之间所发生变化的信息。

注意：关键帧与 *keyframes* 不同，后者是定义特定时刻动画特性的标记。

默认情况下，**Adobe Media Encoder** 会自动根据视频剪辑的帧速率来确定要用的关键帧间隔（关键帧距离）。关键帧距离值会告诉编码器有关重新评估视频图像，以及将完整帧或关键帧录制到文件中的频率。

如果画面包含大量场景变换或迅速移动的动作或动画，那么减少关键帧距离将会提高图像的整体品质。一个较小的关键帧距离对应于一个较大的输出文件。

如果减少了关键帧距离值，请提高视频文件的比特率，以确保相同的图像品质。

[转到页首](#)

图像长宽比和帧大小

和帧速率一样，文件的帧大小对产生高品质视频来说十分重要。当比特率固定时，增加帧大小将会降低视频品质。

图像长宽比是图像的宽度与高度的比率。最常见的图像长宽比为 **4:3**（标准电视）和 **16:9**（宽银幕和高清晰度电视）。

[转到页首](#)

像素长宽比

大多数计算机图形使用方形像素，其宽高像素比为 **1:1**。

在某些数字视频格式中，像素不是方形的。例如，标准 **NTSC** 数字视频 (**DV**) 的帧大小为 **720 x 480** 像素，但会以 **4:3** 的长宽比显示。这表示每个像素均不是方形的，而像素的长宽比 (**PAR**) 为 **0.91**（高而窄的像素）。

[转到页首](#)

隔行与逐行视频

隔行视频由两个场组成，两个场结合便构成了每个视频帧。每个场都包含帧中一半数量的水平线条；上面的场（场 1）包含所有的奇数线条，下面的场（场 2）则包含所有偶数线条。隔行视频显示器（如电视）会先绘制一个场中的所有线条，然后再绘制另一个场中的所有线条，从而显示出一个视频帧。场序指定了场的绘制顺序。在 **NTSC** 视频中，新场将以 **59.94** 次/每秒的速率绘制到屏幕上，和 **29.97** 帧/秒的帧速率保持一致。

逐行视频帧则没有分成两个场。逐行扫描显示器（比如计算机显示器）将按从上到下的顺序依次绘制出所有水平线条，从而显示一个逐行视频帧。

只要选择将隔行的源编码成逐行输出，**Adobe Media Encoder** 会在编码前消除视频隔行。

[转到页首](#)

高清晰度 (HD) 视频

高清晰度 (**HD**) 视频是指像素大小大于标准清晰度 (**SD**) 视频格式的像素大小的任何视频格式。通常，标准清晰度是指像素大小接近模拟电视标准（例如 **NTSC** 和 **PAL**，分别约为 **480** 或 **576** 条竖线）的像素大小的数字格式。最常见 **HD** 格式的像素大小为 **1280x720** 或 **1920x1080**，其图像长宽比为 **16:9**。

HD 视频格式包括隔行和逐行形式。通常，最高分辨率格式是以更高帧速率隔行的，这是因为这些像素大小的逐行视频将需要极高的数据速率。

HD 视频格式由其垂直像素大小、扫描模式以及帧或场速率指定（具体取决于扫描模式）。例如，**1080i60** 表示每秒隔行扫描 **60** 个隔行的 **1920x1080** 场，而 **720p30** 表示每秒逐行扫描 **30** 个逐行的 **1280x720** 帧。在这两种情况下，帧速率大约为每秒 **30** 帧。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

默认键盘快捷键

- 应用程序快捷键
- 预设快捷键
- 预设浏览器快捷键
- 工作区快捷键
- 导航快捷键
- 监视文件夹快捷键
- “导出设置”对话框
- 自定义键盘快捷键
- 可下载的键盘快捷键

[转到页首](#)

应用程序快捷键

目的	Windows	Mac OS
打开“首选项”对话框	Ctrl+,	Cmd+,
“键盘快捷键”对话框	Shift+Ctrl+Alt+K	Shift+Cmd+Alt+K
退出 AME	Ctrl+Q	Cmd+Q
添加源	Ctrl+I	Cmd+I
添加监视文件夹	Ctrl+Alt+I	Cmd+Opt+I
开始/暂停队列	Enter	Enter
停止队列	Esc	Esc
停止当前项	Ctrl+- (减号)	Cmd+ - (减号)
保存队列	Ctrl+S	Cmd+S
显示日志	Ctrl+L	Cmd+L
显示错误	Ctrl+Alt+L	Cmd+Opt+L
还原	Ctrl+Z	Cmd+Z
重做	Shift+Ctrl+Z	Shift+Cmd+Z
重做	Ctrl+Y	Cmd+Y
剪切	Ctrl+X	Cmd+X
粘贴	Ctrl+V	Cmd+V
清除	删除	删除
复制	Ctrl+D	Cmd+D
全选	Ctrl+A	Cmd+A
重置状态	Ctrl+.	Cmd+.
打开“导出设置”对话框	Ctrl+E	Cmd+E
启动帮助	F1	F1

[转到页首](#)

预设快捷键

目的	Windows	Mac OS
打开“预设设置”对话框	Ctrl+Alt+E	Cmd+Opt+E
应用到队列	Ctrl+U	Cmd+U
应用到监视文件夹	Ctrl+Alt+U	Cmd+Opt+U
创建预设	Ctrl+N	Cmd+N
创建预设组	Ctrl+G	Cmd+G
创建预设别名	Ctrl+B	Cmd+B
重命名用户预设或预设组	Ctrl+R	Cmd+R

[转到页首](#)

预设浏览器快捷键

目的	Windows	Mac OS
将预设应用到队列中的源	双击预设	双击预设
将预设应用到监视文件夹	按住 Alt 键并双击预设	按住 Alt 键并双击预设
创建系统预设别名	拖动预设	拖动预设
从系统预设新建预设	按住 Alt 键并拖动预设	按住 Opt 键并拖动预设
创建用户预设别名	按住 Alt 键并拖动预设	按住 Opt 键并拖动预设
打开/关闭文件夹和所有子文件夹	按住 Ctrl 键并双击预设	按住 Cmd 键并双击预设
显示系统预设	按住 Alt 键并右键单击预设	按住 Opt 键并右键单击预设

[转到页首](#)

工作区快捷键

目的	Windows	Mac OS
关闭/打开队列面板	Ctrl+1	Cmd+1
关闭/打开编码面板	Ctrl+2	Cmd+2
关闭/打开监视文件夹面板	Ctrl+3	Cmd+3
关闭/打开预设浏览器	Ctrl+4	Cmd+4
关闭当前面板	Ctrl+W	Cmd+W
在光标下最大化/恢复面板	` (重音)	` (重音)
最大化/恢复当前面板	Shift+`	Shift+`
在光标下最大化/恢复面板 (非英语键盘)	<	<
最大化/恢复当前面板 (非英语键盘)	Shift+<	Shift+<

[转到页首](#)

导航快捷键

目的	Windows
打开/关闭文件夹	向左和向右箭头
选择列表中的上一个/下一个项目	向上和向下箭头
将列表中的上一个/下一个项目添加到当前选择项目	Shift +向上/向下
选择列表中的上一个/下一个项目。如果已选择文件夹，则向右箭头可打开文件夹，向左箭头可关闭文件夹。	向左和向右箭头
将列表中的上一个/下一个项目添加到当前选择项目。如果已选择文件夹，则向右箭头可打开文件夹，向左箭头可关闭文件夹。	Shift +向右箭头和

[转到页首](#)

监视文件夹快捷键

目的	Windows	Mac OS
针对新的源重新扫描监视文件夹	按住 Shift 键并双击	按住 Shift 键并双击

[转到页首](#)

“导出设置”对话框

目的	Windows	Mac OS
将播放头移动到上一个/下一个帧	向左/向右箭头	向左/向右箭头
将播放头移动到开始/结束帧	Home/End	Home/End
将源范围“入点”设置为播放头的当前位置	I	I
将源范围“出点”设置为播放头的当前位置	O	O
将播放头移动到“入点”	Q	Q
将播放头移动到“出点”	W	W
放大帧预览	Ctrl++ (加号)	Cmd++ (加号)
缩小帧预览	Ctrl+- (减号)	Cmd+- (减号)
将预设导出为 EPR 文件	按住 Alt 键并单击“保存预设”按钮	按住 Opt 键并单击“保存预设”按钮

“比特率”字段 (以 Mbps 为单位) :		
目的	Windows	Mac OS
以 1 为单位增大或减小当前值	Shift +向上/向下箭头	Shift +向上/向下箭头
以 0.1 为单位增大或减小当前值	向上和向下箭头	向上和向下箭头
以 0.01 为单位增大或减小当前值	Ctrl +向上/向下箭头	Cmd +向上/向下箭头
以 0.001 为单位增大或减小当前值	Ctrl+Alt +向上/向下箭头	Cmd+Opt +向上/向下箭头

“比特率”字段 (以 Kbps 为单位) :		
目的	Windows	Mac OS

以 10 为单位增大或减小当前值	Shift +向上/向下箭头	Shift +向上/向下箭头
以 1 为单位增大或减小当前值	向上和向下箭头	向上和向下箭头
以 0.1 为单位增大或减小当前值	Ctrl +向上/向下箭头	Cmd +向上/向下箭头
以 0.01 为单位增大或减小当前值	Ctrl+Alt +向上/向下箭头	Cmd+Opt +向上/向下箭头

具有完整数字的数字字段（例如“帧宽度”设置）：		
目的	Windows	Mac OS
以 1 为单位增大或减小当前值	向上和向下箭头	向上和向下箭头
以 10 为单位增大或减小当前值	Shift +向上/向下箭头	Shift +向上/向下箭头
以 10 为单位增大或减小当前值	Ctrl +向上/向下箭头	Cmd +向上/向下箭头
以 100 为单位增大或减小当前值	Ctrl+Shift +向上/向下箭头	Cmd+Shift +向上/向下箭头

[转到页首](#)

自定义键盘快捷键

选择“编辑”>“键盘快捷键”(Windows) 或“应用程序”>“键盘快捷键”(Mac OS)，以自定义 Adobe Media Encoder 中的键盘快捷键。

例如，若要将剪切操作的键盘快捷键从 **Ctrl+x** 更改为 **Ctrl+t**，请执行下列操作：

1. 选择“编辑”>“键盘快捷键”。
2. 在“键盘快捷键”面板中，单击“编辑”菜单左边露出的部分将其展开。
3. 选择“剪切”。
4. 单击 **Ctrl+x** 旁边的  以删除现有命令。
5. 单击“添加”。
6. 按 **Ctrl+t**。
7. 单击“确定”。

“键盘快捷键”对话框

目的	Windows	Mac OS
展开/折叠对话框中的所有类别	Alt +单击类别标题	Opt +单击类别标题

[转到页首](#)

可下载的键盘快捷键

单击以下链接可下载 pdf 格式的 Adobe Media Encoder 快捷键完整列表：

 [AME-keyboardshortcuts.pdf](#)

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

压缩提示

视频的压缩提示

在最终输出之前，以项目的原有格式处理视频。使用可用的毛片或压缩最少的镜头。每次使用有损编码器压缩视频时，就会降低视频的品质。尽管一次品质损害通常是可接受的，但是如果再次编码并压缩已经压缩过的视频，可能会将视频品质降低到不可接受的程度。同时，已编码并压缩的视频可能会产生杂音和干扰，这样会使下次编码和压缩步骤需要更长的时间，或者产生更大的文件。

使视频尽可能的简短。修剪视频的开头和结尾，并对视频进行编辑，删除任何不需要的内容。请参阅[在编码之前裁剪和调整源](#)。

调整压缩设置。如果压缩视频后的效果不错，请尝试更改设置来降低文件大小。测试画面并修改压缩设置，直至为正在压缩的视频找到最佳设置。所有视频都具有各种影响压缩和文件大小的属性。每个视频都要有针对自身的设置以实现最佳的效果。请参阅[编码和导出](#)。

限制快速移动。如果担心文件大小，则应限制移动。任何移动都会增加文件大小。这种情况下，尤其不适合采用第一人称手法、滚动和移动手法。可以使用 **After Effects** 中的动画稳定功能来删除无关的动作。

选择适当尺寸。请参阅[图像长宽比和帧大小](#)。

选择适当帧速率。请参阅[帧速率](#)。

选择合适的关键帧数。请参阅[关键帧](#)。

减少杂音和颗粒。源图像中的杂音和颗粒会增加已编码文件的大小。理想状态下，可使用 **Adobe Premiere Pro** 或 **After Effects** 中的实用工具来减少杂音和颗粒。

音频压缩提示

创建视频文件时的注意事项也同样适用于音频文件。为实现良好的音频压缩效果，一开始就必须使用没有失真并且未引入源录音中可听人为干扰的音频文件。

如果编码材料来自 CD，请尝试使用直接数字传输来录制文件，而不要使用声卡的模拟输入。声卡会引入不必要的数字到模拟和模拟到数字的转换，从而在传输音频中产生杂点。**Windows** 和 **Mac** 平台均提供了数字直接传输工具。如果必须从模拟源中进行录制，请使用可用的最高品质的声卡。

注意：如果源音频文件为单声道，建议您用单声道对其进行编码，以便与 **Flash** 结合使用。若要用 **Adobe Media Encoder** 进行编码，并要使用编码预设，请务必检查预设编码是立体声还是单声道，然后根据需要选择单声道。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

导出所支持的文件格式

视频和动画

静止图像和静止图像序列

音频

针对 **Adobe Media Encoder** 的不同安装而安装的编解码器

要使用 **Adobe Media Encoder** 导出文件，请在“导出设置”对话框中选择输出格式。所选格式确定可使用的“预设”选项。请选择最符合您的输出目标的格式。

Adobe Media Encoder 既用作单机版应用程序，又用作 **Adobe Premiere Pro**、**After Effects**、**Prelude** 和 **Flash Professional** 的组件。**Adobe Media Encoder** 可以导出的格式取决于安装的是哪个应用程序。

某些文件扩展名（如 MOV、AVI 和 MXF）是指容器文件格式，而不是特定的音频、视频或图像数据格式。容器文件可以包含使用各种压缩和编码方案编码的数据。**Adobe Media Encoder** 可以为这些容器文件的视频和音频数据编码，具体取决于安装了哪些编解码器（明确讲是编码器）。许多编解码器必须安装在操作系统中，并作为 **QuickTime** 或 **Video for Windows** 格式中的一个组件来使用。

根据已安装的其他软件应用程序，可能会提供以下选项：

[转到页首](#)

视频和动画

- AS-11（AVCI 用于 HD 胶片，IMX 用于 SD 胶片）。IMX 为 MPEG-2
- 动画 GIF（仅限 Windows）
- H.264（AAC、3GP、MP4、M4V、MPA（音频）、AC3（音频）、WAV（PCM 音频））。音频选项为 AAC、杜比数字和 MPEG (SurCode)。MPEG 音频选项包括 MPEG-1、Layer I 和 MPEG-1、Layer II。杜比数字音频选项包括杜比数字、杜比数字+ 和 SurCode
- H.264 蓝光（M4V、WAV（PCM 音频））。音频选项为杜比数字和 PCM。MPEG 音频选项包括 MPEG-1、Layer I 和 MPEG-1、Layer II。杜比数字音频选项包括杜比数字、杜比数字+、兼容蓝光的主数据流、兼容蓝光的辅助音频流和 SurCode。
- MPEG-2（MPA、M2V、MPG、M2T、WAV（PCM 音频）、AC3（杜比音频））。音频选项为杜比数字、MPEG 和 PCM。
- MPEG-2 DVD（M2V、MPG、MPA（音频）、WAV（PCM 音频）、AC3（杜比音频））
- MPEG-2 蓝光（M2V、M2T、WAV、AC3）
- MPEG-4（3GP、MP4、M4V、AAC（音频））。音频选项为 AAC。
- DNxHD MXF OP1a

注意：*MXF* 是一种容器格式。**Adobe Media Encoder** 可以使用 *DVCPR025*、*DVCPR050* 和 *DVCPR0100* 以及 *AVC-Intra* 编解码器编码和导出各种 *Op-Atom* 类型的 *MXF* 容器中的影片。**Premiere Pro** 可以导出包含 *MPEG-2* 基本项目的 *MXF* 文件，这些项目符合诸如 *Avid Unity* 等系统使用的 *XDCAM HD* 格式。独立的 **Adobe Media Encoder** 也可以采用此格式导出文件。

- MXF OP1a（AVC-Intra、XAVC、IMX 和 XDCAM）
- QuickTime 影片（MOV；在 Windows 上，需要 QuickTime）
- Windows Media（WMV；仅限 Windows）
- 适用于 Windows 的视频（AVI、AVI（未压缩）；仅限 Windows）

Wraprot DCP

- P2 影片 (DVCPRO 和 AVC-Intra)

[转到页首](#)

静止图像和静止图像序列

- 位图 (BMP; 仅限 Windows)
- DPX
- GIF (仅限 Windows)
- JPEG
- PNG
- Targa (TGA)
- TIFF (TIF)

[转到页首](#)

音频

注意: 若要将影片导出为静止图像文件序列, 请在选择静止图像格式时选择“视频”选项卡上的“导出为序列”。

- 音频交换文件格式 (AIFF)
- MP3
- 波形音频 (WAV)
- 高级音频编码 (AAC 音频)
- 杜比数字

[转到页首](#)

针对 **Adobe Media Encoder** 的不同安装而安装的编解码器

- Adobe Premiere Pro、After Effects 和 Prelude: 所有编解码器
- 所有其他产品: 除 MPEG2、MPEG2 DVD、MPEG2 蓝光、MXF OP1a 和 AS-11 SD 之外的所有编解码器

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

首选项

常规首选项

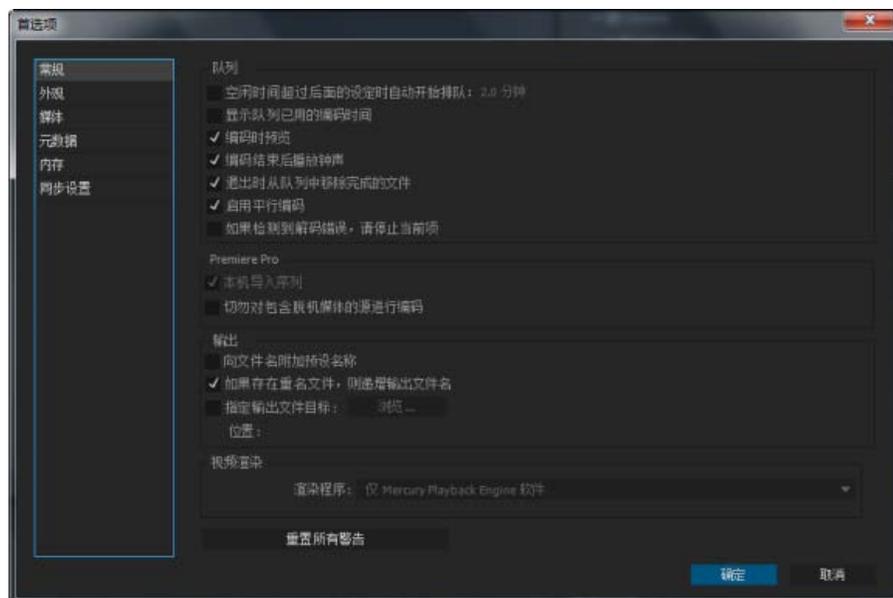
外观

媒体

元数据

内存

同步设置



- 若要打开“首选项”对话框，请选择“编辑”->“首选项”(Windows)或“Adobe Media Encoder”->“首选项”(Mac OS)。
- 要恢复默认首选项设置，请在应用程序启动时按住 **Shift** 键（Windows 和 Mac OS 皆适用）。

用户首选项文件和“预设”文件夹位于“文档”文件夹中。

- <驱动器>:\Users\<用户>\Documents\Adobe\Adobe Media Encoder\8.0 (Windows)
- /Users/<用户>/Library/Application Support/Adobe/Adobe Media Encoder/8.0/ (Mac OS)

[转到页首](#)

常规首选项

空闲时间超过后面的设定时自动开始排队 某一项目添加到队列中以后，编码过程将在指定时间内自动开始。您与应用程序交互的过程中，将重置倒计时器。取消选择此选项，以禁用此自动开始操作。默认情况下关闭此首选项。

显示队列已用的编码时间 显示自编码开始以来经过的时间量。

编码时预览 在“编码”面板中对其进行编码时，可显示视频帧。

编码结束后播放钟声 当编码结束后播放钟声。

退出时从队列中移除完成的文件 退出应用程序时，从编码队列中移除所有完成编码的项目。

如果存在重名文件，则会增加输出文件名的编号。默认情况下，如果通知 **Adobe Media Encoder** 创建的输出文件与相同位置下的已有文件同名，**Adobe Media Encoder** 将为新文件名增加一个编号。例如，如果对某个视频剪辑进行编码，并创建了文件名为 **video.avi** 的输出文件，然后对同一文件进行重新编码，而没有首先删除 **video.avi**，那么 **Adobe Media Encoder** 会将下一个文件命名为 **video_1.avi**。

如果禁用了“递增输出文件名”复选框，请以此方式为文件命名，这样文件就不会无意中彼此覆盖。

指定输出文件目标 默认情况下，**Adobe Media Encoder** 将导出的文件放在与源视频剪辑相同的文件夹下。要选择不同的目标文件夹来放置已编码媒体剪辑，请导航至系统中所需的文件夹。

[转到页首](#)

外观

亮度 调整界面的亮度。

语言 指定应用程序中使用的语言。

[转到页首](#)

媒体

媒体缓存文件 - 如果可能，将媒体缓存文件保存在原始文件旁 提供了默认位置。单击“浏览”导航到所需位置。

媒体缓存数据库 提供了数据库的默认位置。单击“浏览...”导航到所需位置。单击“清理”清理数据库。

不确定的媒体时基 设置源的帧速率而无需固有时基，如图像序列。

导入时包含字幕 选中此框可在您将文件导入 **Adobe Media Encoder** 时包括字幕。

有关更多信息，请参阅[管理媒体缓存数据库](#)一文。

[转到页首](#)

元数据

导入时将 **XMP ID** 写入文件 对没有唯一标识符的导入文件写入唯一的标识符。

有关元数据类别中的其他设置的信息，请参阅[导出并细化 XMP 元数据](#)。

[转到页首](#)

内存

为其他应用程序保留的 **RAM** **Adobe Media Encoder** 与 **Adobe Premiere Pro**、**After Effects**、**SpeedGrade**、**Prelude** 以及 **Photoshop** 共享一个内存池。“为其他应用程序保留的 **RAM**”值指示此内存池中有多少内存。通过为其他应用程序（以及操作系统）提供更多或更少的 **RAM**，可以影响该值的大小。通过减少“为其他应用程序保留的 **RAM**”值，可以为共享内存池的应用程序提供更多 **RAM**。

注：请不要将“为其他应用程序保留的 **RAM**”首选项设置得太低。占用操作系统及其他应用程序太多内存将导致性能降低。

[转到页首](#)

同步设置

通过“同步设置”首选项，保持您的设置在多台计算机之间同步。可以将与工作区布局、键盘快捷键和预设有关的首选项上载到 **Creative Cloud** 帐户。然后，您可以下载这些设置并将其应用到其他计算机。

有关更多信息，请参阅[同步设置](#)一文。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

键盘快捷键

键盘快捷键是加快执行任务以及更高效工作的一种极好方式。下载以下 pdf 以获取 Adobe Media Encoder 快捷键的完整列表：

 [AME-KBSC.pdf](#)

您可以在[此处](#)查看键盘快捷键的 html 版本。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

编码和导出

同步首选项和设置

最新版本的 Adobe Media Encoder 包括“同步设置”功能，该功能类似于 Adobe Premiere Pro、After Effects 和其他几款 Creative Cloud 应用程序中提供的功能。

“同步设置”让您的设置（如键盘快捷键、首选项和用户预设）在多台计算机上保持同步。所有设置均可上载到您的 Creative Cloud 帐户，然后下载并应用到其他计算机上。

[同步设置](#)

[从其他帐户同步设置](#)

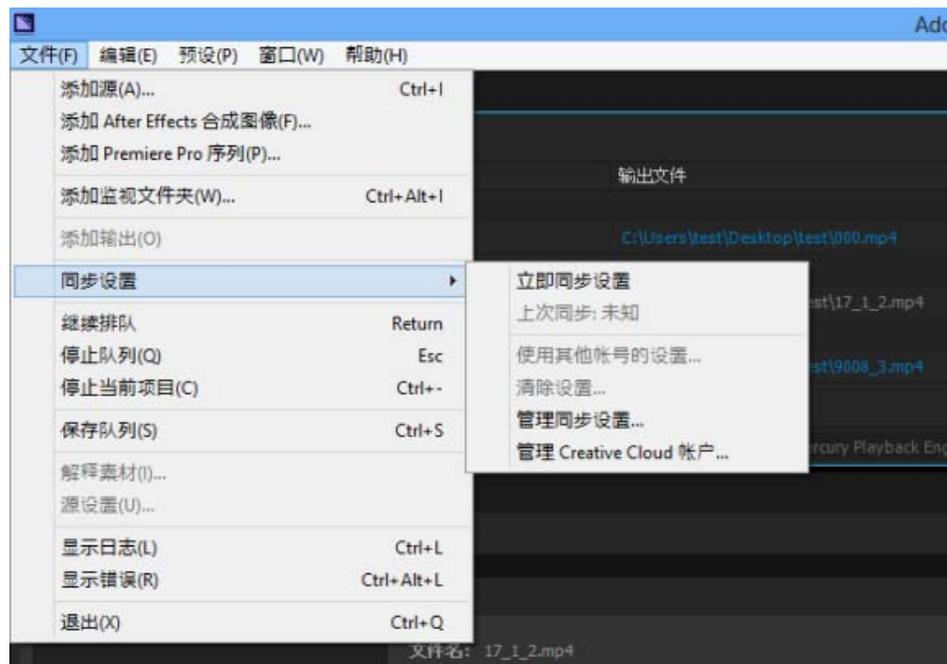
[管理同步设置](#)

[转到页首](#)

同步设置

要开始同步您的设置，请单击“文件”>“同步设置”>“立即同步设置”。

输入您的 Adobe ID 和密码，以验证您在 Creative Cloud 上的帐户。





[转到页首](#)

从其他帐户同步设置

您还可以从其他 Adobe 帐户同步设置。单击“文件”>“同步设置”>“使用另一个帐户的设置”来使用其他 Adobe ID 和密码。

[转到页首](#)

管理同步设置



要管理已同步的设置，请选择“编辑”>“首选项”(Windows) 或“Media Encoder”>“首选项”(Mac OS)，然后单击“同步设置”。

选择同步操作的首选项和 Adobe Media Encoder 同步设置的频率：

- 当前：
 - 首选项/设置
 - 工作区布局
 - 键盘快捷键
 - 预设
- 上次同步：
 - 上次同步设置的日期
- 在同步时：
 - 询问我的首选项
 - 始终上载设置
 - 始终下载设置
- 当应用程序退出时自动清除设置 - 启用此选项可在退出 Adobe Media Encoder 应用程序时清除用户配置文件。下次启动应用程序时，将恢复已设置的原有首选项（在使用您的 Adobe

ID 登录之前)。

注意：指定绝对路径的首选项或依赖于系统硬件的首选项将不会同步。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

在 After Effects 中使用 GoPro CineForm 编解码器

关于 [GoPro CineForm 编解码器](#)

[GoPro CineForm 编解码器设置](#)

[Adobe Media Encoder 中的 GoPro CineForm 设置](#)

[转到页首](#)

关于 GoPro CineForm 编解码器

GoPro CineForm 编解码器是一个跨平台的中间编解码器，通常在采用高清或更高分辨率媒体的影片和电视工作流程中使用。

在最新版本的 After Effects CC 和 Adobe Media Encoder CC 中，GoPro CineForm 编解码器可用于 QuickTime 文件 (.mov) 的本机解码和编码。因此，您无需安装其他编解码器即可创建和使用 QuickTime 文件。

[转到页首](#)

GoPro CineForm 编解码器设置

有五种压缩品质设置和两种像素格式设置，可用于在使用 GoPro CineForm 编解码器时调整您的输出。要使用 GoPro CineForm 编解码器导出您的 After Effects 项目，请执行以下操作：

1. 在“渲染队列”中选择一个项目并单击“输出模块”设置。



2. 在“格式”下拉列表中选择 QuickTime 作为输出格式，然后单击“格式选项”。



3. 在“QuickTime 选项”对话框中选择 GoPro CineForm 作为视频编解码器。使用“基本视频设置”下的“品质”滑块调整压缩设置。滑块的移动范围可以从 1 到 5，其中 1 表示“低”设置，5 表示“胶片扫描 2”设置。默认值为 4（胶片扫描）。

1. 低
2. 中
3. 高
4. 胶片扫描
5. 胶片扫描 2



请参阅 CineForm 网站上的[了解 CineForm 品质设置](#)一文，了解有关此设置的详细信息。

4. GoPro CineForm 编解码器可在每通道 10 位时按 YUV 4:2:2 编码像素，或者在每通道 12 位时按 RGBA 4:4:4:4 编码像素。



编码的像素格式基于您在“输出模块设置”对话框中选择的颜色深度和 Alpha 通道设置。可设置三种通道设置，即 RGB、Alpha 和 RGB+Alpha：

- 将“通道”设置为 RGB 或 Alpha 可编码为 10bpc YUV。这种情况下，“深度”只能设置为“数百万种颜色”。
- 将“通道”设置为 RGB+Alpha 可编码为 12bpc RGBA。这种情况下，“深度”可以设置为“数百万种以上颜色”或“数万亿种以上颜色”。

注意：After Effects 按“项目”和“渲染设置”中指定的颜色深度渲染合成，GoPro CineForm 编码器会根据需要将各帧重新采样为 10 位 YUV 或 12 bpc RGBA。

5. 在“渲染”面板中单击“渲染”，使用 GoPro CineForm 设置开始渲染您的项目。

[转到页首](#)

Adobe Media Encoder 中的 GoPro CineForm 设置



当您希望在 Adobe Media Encoder 中使用 GoPro CineForm 编码器输出为 QuickTime 格式时，“导出设置”对话框中有三个预设可供使用：

1. 具有 Alpha 通道、以最大位深度渲染的 GoPro CineForm RGB 12 位
2. 具有 Alpha 的 GoPro CineForm RGB 12 位
3. GoPro CineForm YUV 10 位

注意：可通过 Adobe Media Encoder 按更高或更低品质渲染各帧，具体取决于正在使用的源以及是否启用了“最大位深度”选项。GoPro CineForm 编码器会根据需要将各帧重新采样为 10 bpc YUV 或 12 bpc RGBA。

其他注意事项

- 可通过取消选中每个设置旁边的方框来编辑基本视频设置，例如帧速率和长宽比。对于不支持的大小（如 GoPro 2.7K），更改分辨率设置并缩小到 1080、2K、4K 或增大为 6K。
- 由于帧大小限制，帧宽度应该能被 16 整除，并且帧高度应该能被 8 整除，不管位深度如何。例如，GoPro 2.7 的帧大小为 2704x1524，其宽度 1524 除以 16 的结果是 95.25（部分帧大小），因此它目前不受支持。

Adobe 其他推荐内容

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

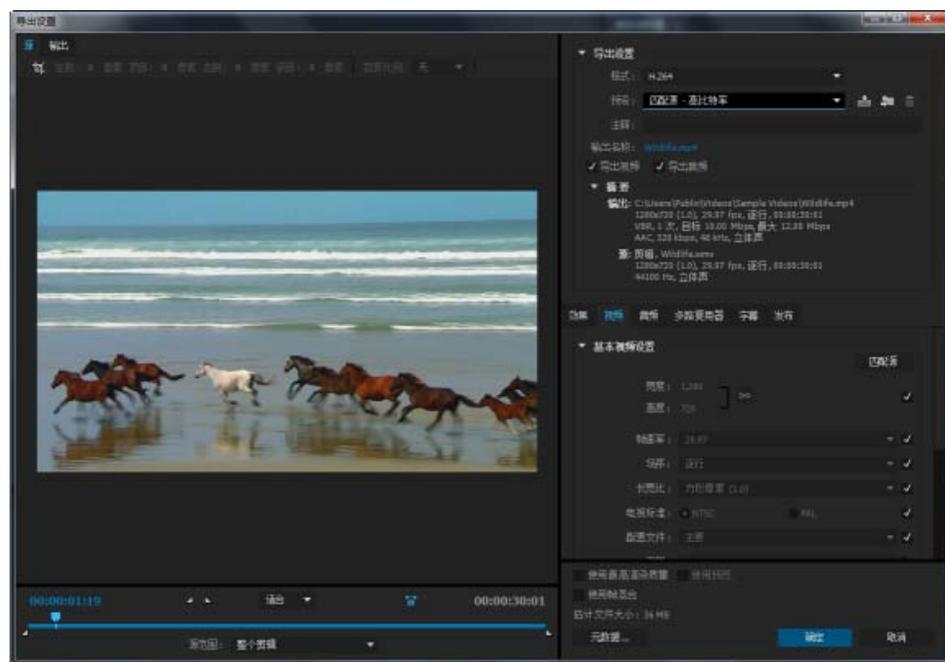
导出设置参考

- “导出设置”对话框概述
- 在编码之前裁剪和修整源
- 效果设置
- 视频导出设置
- 多路复用器导出设置
- 音频导出设置
- 发布设置
- 导出和精简 XMP 元数据
- “匹配源”预设
- 隐藏字幕

[转到页首](#)

“导出设置”对话框概述

要打开“导出设置”对话框，请从该资源的上下文菜单中选择“导出设置”，或选择“编辑”>“导出设置”。



导出设置

“导出设置”对话框在左侧有一个很大的查看区域，它包括“源”和“输出”面板。

“导出设置”对话框中的其他选项卡包括可用的效果、视频和音频编码、隐藏字幕以及选定格式的发布设置。

有关在“导出设置”对话框中使用各种编码选项的信息，请参阅[编码和导出](#)。

有关使用时间轴区域和图像查看区域中的控件来裁剪和修整源项目的信息，请参阅[在编码之前裁剪和修整源](#)。

图像查看区域

- 在有或没有像素长宽比校正的情况下预览图像，要在这二者之间进行切换，请单击“缩放”菜单右侧的“长宽比校正”切换按钮。
- 要放大和缩小预览图像，请从时间轴上面的“选择缩放级别”菜单中选择缩放级别。

还可以按下 **Ctrl**+ (连字符) (Windows) 或 **Command**+ (连字符) (Mac OS) 来缩小。按下 **Ctrl**+ = (等号) (Windows) 或 **Command**+ = (等号) (Mac OS) 来放大。这些键盘快捷键使用主键盘，而不用数字键盘上相似的键。

时间轴和时间显示

时间显示和时间轴位于“源”面板和“输出”面板上的图像查看区域下面。时间轴包含一个当前时间指示器、一个查看区域栏，以及用于设置入点和出点的按钮。

若要移动当前时间指示器，单击或拖动当前时间显示，或拖动当前时间指示器。也可以在当前时间显示中直接键入时间码，将当前时间指示器移至该特定帧。

[转到页首](#)

在编码之前裁剪和修整源

您可以修剪视频，以便仅编码和导出源视频或音频项目的一部分持续时间。

1. 在“导出设置”对话框中，单击“源”选项卡或“输出”选项卡。
2. 要修剪视频，请设置入点（第一帧）和出点（最后一帧）。通过单击时间轴上方的“设置入点”或“设置出点”按钮，或者拖动时间轴上的入点或出点图标，将入点或出点设置为当前时间。也可以用“**I**”键设置入点，用“**O**”键设置出点。

“源范围”菜单可包含以下选项：

- 工作区域 - 修剪到在 **Premiere Pro** 和 **After Effects** 项目中指定的工作区域
- 入点/出点 - 修剪到在 **Premiere Pro** 和 **After Effects** 生成的剪辑或序列上设置的入点和出点标记
- 整个剪辑/序列 - 使用剪辑或序列的整个持续时间
- 自定义 - 修剪到在 **AME** 中设置的入点和出点标记

注意： **Adobe Media Encoder** 遵循源文件中的时间码信息。如果源文件从 **00:00:05:00** 开始，那么 **Adobe Media Encoder** 中的项目也从 **00:00:05:00** 开始，而不是从 **00:00:00:00** 开始。时间码信息包含在已编码的输出文件中。

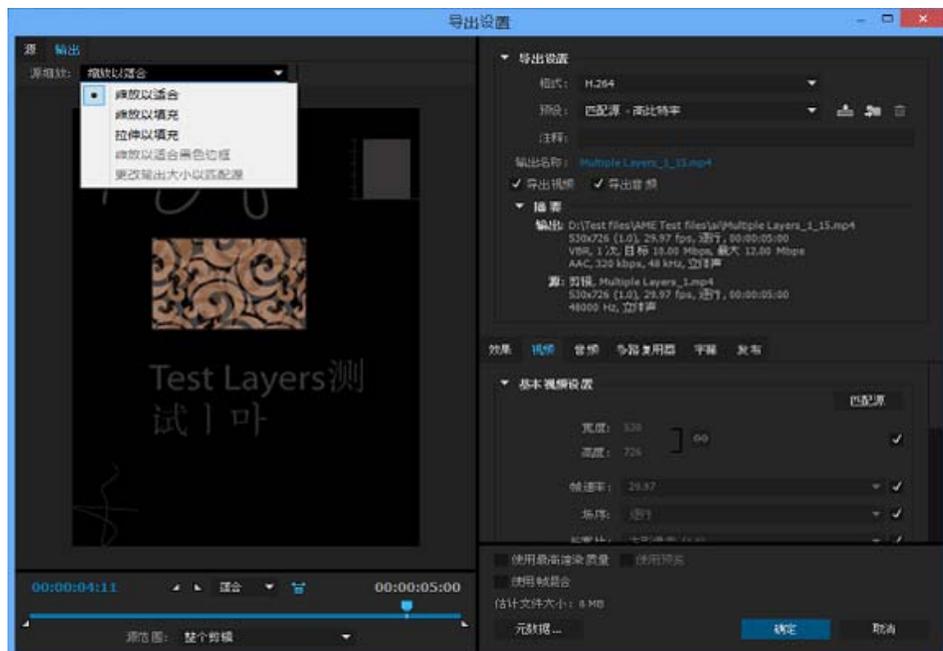
3. 要裁剪图像，请单击“源”面板左上角的图标，该操作将裁剪输出视频。
4. 若要限制裁剪图像的比例，请从“裁剪比例”菜单中选择选项。
5. 执行以下任一操作：
 - 拖动裁剪框的边或角柄。
 - 输入“左”、“上”、“右”、“下”的像素值。
6. 单击“输出”选项卡，预览裁剪图像。
7. 从“输出”面板的“源缩放”菜单中，选择所需的缩放选项。有关不同缩放选项的更多信息，请参阅[缩放源帧](#)。

注意：要恢复为未裁剪的图像，请再次单击“裁剪”按钮。

缩放源帧

使用“导出设置”对话框的“源缩放”菜单中的选项，以在不同大小的输出帧中获得最佳的源帧缩放。

在 Adobe Media Encoder CS6 及更高版本中，没必要在使用该选项之前启用裁剪。此外，该设置可用于具有可编辑帧尺寸的任何输出格式。



源缩放选项

缩放以适合 在保持源的像素长宽比的同时，缩放源帧以适合输出帧的范围。必要时，在输出帧中源帧将显示为带有上下黑块或左右黑块。

如果您已裁剪视频，则裁剪视频的尺寸调整为适合在“视频”选项卡中指定的帧宽度和帧高度范围。如果由那些值所定义的长宽比与裁剪视频的长宽比不匹配，那么在编码素材上会出现黑条。

缩放以填充 必要时，可以在裁剪源帧的同时，缩放源帧以完全填充输出帧。保持源帧的像素长宽比。

拉伸以填充 改变源帧的尺寸以完全填充输出帧。系统不会保持源的像素长宽比，因此，如果输出帧与源的长宽比不同，则可能会发生扭曲。

缩放以适合黑色边框 将缩放包括裁剪区域在内的源帧以适合输出帧。保持像素长宽比。黑色边框将应用于视频，即使目标视频的尺寸小于源视频。

更改输出尺寸以匹配源 自动将输出的高度和宽度设置为裁剪的帧的高度和宽度，覆盖输出帧大小设置。

如果要导出内容以便用于 Web 应用程序而不产生上下或左右黑色边框，请选择此设置。

[转到页首](#)

效果设置



“效果”面板中有四个新效果可供使用。可按照与其他预设相同的方式保存、导入和导出效果设置。请参阅[自定义预设](#)了解详细信息。

Lumetri 效果

使用 Lumetri 效果可将多种颜色等级应用到您的视频序列。有四个主要类别的 Lumetri 效果可供使用：

- 影片
- 去饱和度
- 样式
- 色温

还可以应用在 Adobe SpeedGrade 或其他颜色分级应用程序中创建的自定义 Look 和 LUT。从“已应用”下拉菜单中选取“选择...”选项，可应用自定义 Look 或 LUT 文件。

图像叠加

使用“图像叠加”可在序列上叠加图像。可以使用以下选项：

- 已应用 - 浏览并选择要叠加的图像
- 位置 - 设置叠加在输出帧内的相对位置。例如，中置、左上、右下。
- 偏移 - 用于为图像指定水平和垂直偏移（以像素为单位）

- 大小 - 调整图像的大小默认情况下，图像叠加的大小会根据当前输出帧大小进行自动调整。这意味着无论输出分辨率如何，图像都将根据其相对大小进行叠加。启用“绝对大小”后，图像叠加的大小将与源图像的原有大小相关联。选中“绝对大小”选项后，图像叠加将在输出分辨率较高时显示得更小，在输出分辨率较低时显示得更大。
- 不透明度 - 指定图像的不透明度

名称叠加

在您的视频序列上叠加文本。对于此效果，可以使用以下选项：

- 前缀 - 允许您输入将显示在文件名开头的文本
- 后缀 - 指定后缀文本
- 格式 - 指定显示名称时使用的选项可以使用以下选项：
 - 仅前缀和后缀
 - 源文件名
 - 源文件名（不带扩展名）
 - 输出文件名
 - 输出文件名（不带扩展名）
- 位置 - 设置文本在输出帧内的相对位置。例如，中置、左上和中上。
- 偏移 - 为名称指定水平和垂直偏移（以像素为单位）
- 大小 - 调整名称的大小
- 不透明度 - 指定文本后面黑色背景的不透明度

时间码叠加

在您的输出视频上叠加时间码。对于时间码叠加效果，可以使用以下额外的选项：

- 位置 - 设置时间码在输出帧内的相对位置。例如，中置、左上和中上
- 偏移 - 可以调整时间码在输出帧内的水平和垂直偏移（以像素为单位）
- 大小 - 调整时间码的大小
- 时间源 - 指定如何生成时间码
 - 媒体文件 - 从源媒体读取时间码。如果未检测到源媒体，时间码叠加从零开始并且与源的帧速率相匹配。
 - 帧内偏移 - 指定源时间码应该偏移的帧数。可以为该偏移量指定正值或负值。
 - 生成时间码 - 允许您指定叠加在视频上的自定义时间码。选择此选项后，请从“格式”下拉菜单中选择帧速率和计数法。还可以指定自定义开始时间码。

时间调谐器

时间调谐器可以延长或缩短媒体的持续时间。以下选项可在时间调谐器效果中使用：

- 当前持续时间 - 媒体的当前持续时间，可由 **Adobe Media Encoder** 自动检测。
- 目标持续时间 - 定义媒体的新持续时间。
- 持续时间更改 - 指定持续时间更改的百分比。例如：5%。
- 预设中使用 - 选择当使用时间调谐器预设时您希望时间调谐器使用的选项。可以使用以下选项：
 - 目标持续时间
 - 持续时间更改

视频导出设置

Adobe Media Encoder 既用作单机版应用程序，又用作 **Adobe Premiere Pro**、**After Effects** 和 **Flash Professional** 的组件。在某些环境（包括从 **Premiere Pro** 渲染和导出）中，可以在完整的 **Adobe Media Encoder**“导出设置”对话框中设置编码选项。在其他环境（包括从 **After Effects** 渲染和导出）中，可以在只显示一部分编码选项的格式特定的“选项”对话框中设置编码选项。

Adobe Media Encoder 随附许多预设，每个预设都会设置各种选项，以满足常见目标输出的需求。在“导出设置”或格式特定的“选项”对话框中，“视频”选项卡上的可用选项取决于所指定的格式。

此处未编档的选项或者特定于所选的格式，或者不需要编档。有关详细信息，请参阅所选格式的规范。例如，**MPEG** 格式包括许多此处未列出的高级选项。有关未列出的选项的详细信息，请查阅 **MPEG-2 (ISO/IEC 13818)** 格式的规范以及 [Wikipedia 网站](#)。

注意：某些捕获卡和插件软件可提供自己的包含特定选项的对话框。如果所看到的选项不同于此处所述的选项，请参阅捕获卡或插件的文档。

有关压缩设置的一般信息，请参阅[压缩提示](#)。

电视标准 使输出符合 **NTSC** 标准或 **PAL** 标准。当设置为“匹配源”时，**Adobe Media Encoder** 会自动将此值设置为与源匹配。例如，如果源文件的帧速率为 **25 fps**，则 **Adobe Media Encoder** 会将 **TV** 标准设置为 **PAL**。

帧尺寸 输出帧的尺寸（以像素为单位）。当设置为“匹配源”时，**Adobe Media Encoder** 会自动将此值设置为与源的帧尺寸相匹配。（请参阅[图像长宽比和帧大小](#)。）

帧速率 输出文件的帧速率（每秒帧数）。某些编解码器支持一组特定的帧速率。当设置为“匹配源”时，**Adobe Media Encoder** 会自动将此值设置为与源的帧速率相匹配。（请参阅[帧速率](#)。）

场序或场类型 指定输出文件是具有逐行帧还是由隔行扫描场组成的帧，如果是后者，则还要指定先写入哪个场。逐行是计算机显示和电影胶片的正确设置。为隔行扫描介质（如 **NTSC** 或 **PAL**）导出视频时，请选择“高场优先”或“低场优先”。当设置为“匹配源”时，**Adobe Media Encoder** 会自动将此值设置为与源的场序相匹配。（请参阅[隔行与非隔行视频](#)。）

长宽比或像素长宽比 选择适用于输出类型的像素长宽比。当像素长宽比（在括号中显示）为 **1.0** 时，输出将具有方形像素；所有其他输出将具有非方形像素。由于计算机通常以方形显示像素，因此使用非方形像素长宽比的内容在计算机上显示时会拉长，但在视频显示器上显示时比例正常。当设置为“匹配源”时，在 **H.264** 和 **MPEG-2** 格式中，**Adobe Media Encoder** 会自动将此值设置为与源的像素长宽比相匹配。（请参阅[像素长宽比](#)。）

配置文件 指定 **Adobe Media Encoder** 将使用“基线”、“主要”还是“高”配置文件。

注意：配置文件和级别设置与使用 **MPEG** 编码变体的格式（包括 **H.264**）有关。建议的设置通常是配置文件和级别设置的组合。例如，通常建议对 **Internet** 分布的高质量编码使用 **5.1** 级别的高配置文件设置。有关更多信息，请参阅 [Wikipedia 网站](#)。

级别 **Adobe Media Encoder** 使用的级别，其范围会因输出格式而异。选择不同的级别可约束帧大小、帧速率、场序、长宽比和比特率设置。

导出为序列 对于静止图像导出，选择此选项可以将其导出为一系列按顺序编号的静止图像文件。

标题类型 指定 **SMPTE/DPX** 或 **Cineon** 标题。

深度 颜色深度（位/像素）。

编码次数 编码器将在编码之前分析剪辑的次数。多次处理会增加文件编码所需的时间，但通常会提高压缩效率和图像质量。

M 帧 连续 **I 帧**（内部帧）与 **P 帧**（预测帧）之间的 **B 帧**（双向帧）数。

N 帧 **I 帧**（内部帧）之间的帧数。此值必须是 **M 帧** 值的倍数。

封闭 **GOP** 的间距 每组封闭的图片（封闭 **GOP**）的频率，这些图片不能在封闭 **GOP** 外部引用帧。**GOP** 由 **I**、**B** 和 **P 帧** 序列组成。（如果选择 **MPEG-2** 作为格式，则此选项将可用。）

比特率 每秒兆位数。不同格式会显示不同的比特率选项。根据格式的不同，最小比特率也会有所不同。例如，对于 **MPEG-2 DVD**，最小比特率是 **1.5 Mbps**。

比特率模式或比特率编码 指定导出的文件中编解码器生成的可变位元的类型：

VBR, 1 次 可变比特率，编码器从头到尾处理一次文件。与两次编码相比，一次编码所需的时间更短，但不能在输出中实现相同的质量。

VBR, 2 次 可变比特率，编码器从头到尾，然后从尾到头处理两次文件。第二次处理会延长处理过程，但可确保更高的编码效率，并且通常也可确保更高质量的输出。

注意：在对相同内容和文件大小的 **CBR** 和 **VBR** 文件进行比较时，您可以做出如下概括：**CBR** 文件可以在更广泛的系统中更可靠地播放，这是因为固定数据速率对媒体播放器和计算机处理器的要求较少。但是，**VBR** 文件往往具有更高的图像质量，这是因为 **VBR** 可根据图像内容来定制压缩量。

比特率级别（仅限 **H.264** 蓝光和 **MPEG-2** 蓝光格式） 将比特率级别设置为“自定”时，输出比特率可以更改为任何值。将比特率级别设置为“高”、“中”或“低”时，会基于帧尺寸自动将比特率设置为只读值，您将无法更改该值。对于将比特率级别设置为自动的格式，**Adobe Media Encoder** 具有默认预设。

关键帧间隔 [秒] 或设置关键帧距离（帧） 在导出视频时编解码器创建关键帧之前的帧数。（请参阅[关键帧](#)。）

优化静止图像或扩展静止图像 选择此选项可在导出的视频文件中高效使用静止图像。例如，如果静止图像在设置为 **30 fps** 的项目中的持续时间为 **2 秒**，则 **Adobe Premiere Pro** 会创建一个 **2 秒** 的帧，而不是创建 **60 个帧**（每个帧的时间为 **1/30 秒**）。选择此选项可以为包含静止图像的序列和剪辑节省磁盘空间。仅当导出的视频文件在显示静止图像时出现播放问题时，才取消选择此选项。

[转到页首](#)

多路复用器导出设置

多路复用器预设选项（有时称为“格式”）用于控制如何将 **MPEG** 视频和音频数据合并到单个流中。可用的具体选项取决于所选的 **MPEG** 格式。

选择 **MPEG-2** 格式时，**MPEG** 标准提供的所有多路复用器选项都可用于手动控制。在大多数情况下，最好选择专门针对您的输出介质（如 **MPEG-2 DVD**）的 **MPEG** 预设。

有关 **MPEG** 选项的更多信息，请参阅 **MPEG-4 (ISO/IEC 14496)** 和 **MPEG-2 (ISO/IEC 13818)** 的相关 **MPEG** 规范以及 [Wikipedia 网站](#)。

[转到页首](#)

音频导出设置

在“导出设置”对话框中，“音频”选项卡上的可用选项取决于所指定的格式。此处未编档的选项或者特定于所选的格式，或者不需要编档（因为其名称是自编文档的）。有关详细信息，请参阅所选格式的规范。

某些音频格式仅支持未压缩的音频，它们具有最高的质量但占用更多的磁盘空间。某些格式仅提供一个编解码器。其他格式允许您从支持的编解码器列表中进行选择。

采样率 选择一个较高的速率以提高将音频转换为离散数字值的频率，即采样率。较高采样率可提高音频质量并增加文件大小；较低采样率可降低质量并减小文件大小。

在“导出设置”对话框中将采样率设置为高于音频源的采样率并不会提高质量。将采样率设置为不同于源文件的采样率需要重新采样，并且会增加处理时间。通过与要导出音频的相同速率来捕获音频，可以避免重新采样。（请参阅[压缩提示](#)。）

通道或输出通道 指定导出的文件中的音频通道数。如果选择的通道数少于序列或项目的主轨道中的通道数，则 **Adobe Media Encoder** 会减少音频缩混。这些选项可用于多种格式，如单声道、立体声或 5.1。

借助 **QuickTime 通道化** 选项，您可以在同一 **QuickTime** 文件中导出多个音频输出配置，从而节省时间并简化渲染，其中包括立体声和 5.1 通道化。

样本大小 选择一个较大的比特深度，可以增加音频采样的精度。较大的比特深度可以提高动态范围并减少扭曲，尤其是在添加其他处理（如过滤或重新采样）时更是如此。较大的比特深度还会增加处理时间和文件大小；较低的比特速率会减少处理时间和文件大小。

在“导出设置”对话框中将比特深度设置为大于源音频的比特深度并不会提高质量。

比特率 [Kbps] 音频的输出比特率。通常，更高的比特率会提高质量并增加文件大小。

[转到页首](#)

发布设置



使用“发布”选项卡将文件上传到以下目标：

1. YouTube
2. Vimeo
3. FTP 服务器
4. 您的 Creative Cloud 文件夹

YouTube 设置

选中 **YouTube** 设置旁边的框并登录到 **YouTube**，将您的编码文件上传到 **YouTube**。

1. 单击“登录”按钮。您将被重定向到 **YouTube/Google** 网站上的登录屏幕。
2. 输入凭据并允许 **Adobe Media Encoder** 管理您的 **YouTube** 视频。
3. 关闭浏览器。焦点将自动返回 **Adobe Media Encoder**。用于登录 **YouTube** 的帐户显示在“帐户设置”下。

注意：如果拒绝 **Adobe Media Encoder** 管理您的 **YouTube** 视频，您将看到“授权被拒绝”消息，并且将返回 **Adobe Media Encoder** 应用程序。

YouTube 选项具有以下设置：

隐私 设定隐私设置，用于规定谁可以查看您的视频：

- 私人
- 公开
- 未列出（默认）

标签 添加用逗号分隔的词语，以创建用于已上载视频的关键字。

说明 为已上载的视频输入说明。

上载后删除本地文件（复选框）如果选中，将删除已上载文件的本地副本。

Vimeo 设置

选中 Vimeo 设置旁边的框并登录到 Vimeo，将您的编码文件上载到 Vimeo。

1. 单击“登录”按钮。您将被重定向到 Vimeo 网站上的登录屏幕。
2. 输入凭据并允许 Adobe Media Encoder 管理您的 Vimeo 视频。
3. 关闭浏览器。焦点将自动返回 Adobe Media Encoder。用于登录 Vimeo 的帐户显示在“帐户设置”下。

注意：如果拒绝 Adobe Media Encoder 管理您的 Vimeo 视频，您将看到“授权被拒绝”消息，并且将返回 Adobe Media Encoder 应用程序。

Vimeo 选项具有以下设置：

观看者 设置首选项，使您的视频可供以下人员观看：

- 仅限我（默认）
- 任何人
- 拥有密码的任何人

密码 设置密码，使您的视频可供拥有密码的任何人观看。只有当“观看者”设置为“拥有密码的任何人”时，才启用此选项。

标签 添加用逗号分隔的词语，以创建用于已上载视频的关键字。

说明 为已上载的视频输入说明。

上载后删除本地文件（复选框）如果选中，将删除已上载文件的本地副本。

FTP 设置

选中 FTP 框，将导出的文件上载到为文件共享分配了存储空间的文件传输协议 (FTP) 服务器。FTP 是在网络上传输文件的一种常用方法，尤其适用于使用 Internet 连接共享相对较大的文件。服务器管理员可为您提供有关连接到服务器的详细信息。

FTP 选项包括以下设置：

用户名 用户的身份，由服务器管理员指定。

密码 登录服务器所需的用户密码。

服务器 输入 FTP 站点所在服务器的 DNS 或 IP 地址。

端口 分配给 FTP 服务器命令端口的号码，默认情况下为 21。

远程路径 用文件路径表示的要在 FTP 服务器上访问的位置。

重试次数 未建立连接时尝试连接服务器的次数。

传输后删除本地文件 (复选框) 如果选中，文件上载到 FTP 服务器之后，将删除已导出文件的本地副本。

Creative Cloud 设置

选中 Creative Cloud 框，将导出的文件从 Adobe Media Encoder 复制到 Creative Cloud 文件夹，它们将在这里通过 Creative Cloud 桌面应用程序同步到云。默认情况下，文件将被复制到 Creative Cloud 文件夹的根目录。

Creative Cloud 选项包含以下设置：

Creative Cloud 文件夹 Creative Cloud 文件夹文件将被复制到此文件夹。

添加子文件夹 文件被复制到 Creative Cloud 文件夹下的子文件夹。通过在文件夹名称之间添加 \ (反斜杠) (Windows) 和 / (斜杠) (Mac OS)，可创建嵌套的子文件夹。

注意：确保在 CC 桌面应用程序的“首选项”>“文件”>“同步切换”下启用了文件同步。

如果在上载过程中关闭 Adobe Media Encoder 应用程序，将显示一个警告对话框，询问您是否要在关闭应用程序前完成文件上载。

[转到页首](#)

导出和精简 XMP 元数据

可以选择要在输出文件中包括的 XMP 元数据 (如果有)。

若要打开“元数据导出”对话框，请单击“导出设置”对话框右下角的“元数据”按钮，或选择“编辑”->“编辑元数据”。

注意：可以在“首选项”对话框的“元数据”类别中执行许多相同的操作。(请参阅首选项。)在“首选项”对话框中所做的更改不会应用于编码队列中的所选项目，但模板和规则可通过“元数据导出”对话框用于以后的任务。

指定如何以及是否在输出中包括 XMP 元数据

使用“导出选项”菜单可以指定应将 XMP 元数据嵌入输出文件和/或存储在 Sidecar (.xmp) 文件中，还是二者都不执行。

如果选择“无”，则不会在该文件中嵌入源中的任何 XMP 元数据，而且用于 XMP 元数据导出的任何其他控件都不可用。有关导出文件的基本 XMP 元数据 (如导出设置和开始时间码) 总会进行导出，即使选择“无”时也是如此。

注意：对于无法在其中嵌入 XMP 元数据的这种文件，禁用“在输出文件中嵌入”选项。

保留源中的 XMP 元数据

许多源资产都包含 XMP 源数据。可以使用保留规则选择应在编码的输出文件中保留源资产中的哪些 XMP 元数据。

对于单一源剪辑，保留 XMP 元数据可确保来自原始源的生产元数据会流至重新编码的输出文件中。对于序列和合成，包括源元数据可保留用于组成该序列或合成的每个项目中的元数据。排除现有源元数据通常称为精简。出于安全原因或隐私考虑，或者为了尽可能减小输出文件的大小，您可能需要排除源元数据。

保留规则充当一个滤镜，用于指定源项目中的哪些 XMP 元数据通过其流至编码的输出文件。预设保留规则为“全部保留”和“全部排除”。“全部保留”为默认值。

若要创建自己的保留规则，请单击“保留规则”菜单旁边的“新建”。通过在“保留规则编辑器”对话框中选择单个字段或类别可以启用它们。若要查找特定的字段，请使用“保留规则编辑器”对话框顶部附近的搜索字段。确保为您的保留规则提供一个说明性名称。

通过从“保留规则”菜单中选择一个现有自定保留规则并单击“编辑”，可以编辑该规则。

从保留规则控制的源 XMP 元数据可以分别处理两种源 XMP 元数据：序列标记和由 Adobe Premiere Pro 中的语音分析功能创建的 XMP 元数据。若要包括语音 XMP 元数据和序列标记，请选择“导出主语音轨道和序列标记”。

注意：最新版本的 Adobe Media Encoder 中移除了语音到文本功能。但可以以前一样使用已生成的任何语音到文本元数据。

添加 XMP 元数据

导出模板指定将哪些 XMP 元数据写入输出文件。例如，可以创建一个导出模板，用于包括源文件中的各种 XMP 元数据以及将联系人信息和权限管理信息添加到每个输出文件中。

导出模板充当一个滤镜；将滤掉未由当前模板显式启用的任何字段。唯一的例外项是用创建应用程序提供的数据自动填充的内部属性，将始终包含这些属性并且它们是不可编辑的。

若要创建自己的导出模板，请单击“导出模板”菜单旁边的“新建”。通过在“导出模板编辑器”对话框中选择单个字段或类别可以启用它们。若要查找特定的字段，请使用“导出模板编辑器”对话框顶部附近的搜索字段。确保为您的导出模板提供一个说明性名称。

通过从“导出模板”菜单选择一个现有自定导出模板并单击“编辑”，可以编辑该模板。

应用导出模板后，还可以手动输入值以将特定 XMP 元数据添加到当前编码队列项目中。

有些字段是不可编辑的并且无法从输出中排除，例如由创建应用程序自动写入的字段。例如，都柏林核心架构中的“格式”字段和动态介质架构中的“视频帧速率”字段由 Adobe Media Encoder 设置以准确描述输出文件，并且用户无法编辑这些字段。而且，当前的导出模板指定的值显示为无法编辑；若要更改这些值，请更改该模板或应用其他模板。

不包含数据（来自模板或手动输入）的任何字段将从导出的 XMP 元数据中排除。空字段不会写入到输出文件中。

[转到页首](#)

“匹配源”预设

当导出 H.264、MPEG 或 QuickTime 格式的视频文件时，Adobe Media Encoder 可让您利用“匹配源”预设自动匹配源文件的视频设置。

有关详细信息，请参阅[“匹配源”预设](#)部分。

[转到页首](#)

隐藏字幕

隐藏字幕通常用于将视频的音频部分以文本形式显示在电视和其他支持显示隐藏字幕的设备上。

有关详细信息，请参阅[导出隐藏字幕数据](#)部分。



Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

自定义预设

- [创建和保存自定义预设](#)
- [导入预设](#)
- [导出预设](#)
- [删除自定义预设](#)
- [使用预设浏览器管理预设](#)

[转到页首](#)[↑]

创建和保存自定义预设

选择某种格式可自动使为特定发送场景设计的相关预设列表变为可用。**Adobe Media Encoder** 使用源项目的特征以尽可能估算要选择的最佳预设。您可以创建和保存您自己的预设，将它们导出，或导入其他预设。

可以在“导出设置”对话框中更改预设设置。单击“预设”>“设置”或按 **Ctrl+Alt+E** 打开“导出设置”对话框。

注意： Adobe 技术支持部门仅支持 Adobe 应用程序包含的 **Adobe Media Encoder** 预设。

1. 在“格式”菜单中，选择一种格式。
2. 在“预设”菜单中，选择与所需设置最相符的预设。如果已编辑预设，则在预设旁将看到“自定义”。
3. 单击格式或预设名称以打开“导出设置”对话框并编辑设置。
4. 单击“保存预设”按钮。
5. 键入预设的名称，选择是否按照提示保存特定类别的参数，然后单击“确定”。

注意： 编码预设所处的位置与 **Adobe Media Encoder** 文件相同。要快速访问预设，请右键单击“预设浏览器”中的用户预设，然后选择“显示预设文件”。

[转到页首](#)[↑]

导入预设

1. 单击“导入预设”按钮。
2. 导航到预设的位置，选择它，然后单击“打开”。
3. 键入导入的预设的名称，指定其他选项，然后单击“确定”。

仅当在“格式”菜单中选择指定的格式时，才能针对该格式导入预设。例如，在尝试添加 **MPEG 2** 预设时，如果将格式设置为 **MP3**（举例来说），将出现错误。在创建新预设之前，先将格式设置为 **MPEG 2**。

[转到页首](#)[↑]

导出预设

1. 在“导出设置”对话框中，选择要导出的预设。
2. 按住 **Alt** 并单击 (**Windows**) 或按住 **Option** 并单击 (**Mac OS**)“保存预设”按钮。
3. 选择要保存该预设的位置，为其指定名称，然后单击“保存”。

该预设将另存为一个文件扩展名为 **.epr** 的文件。

[转到页首](#)[↑]

删除自定义预设

1. 在“导出设置”对话框中，选择要删除的自定义预设。
2. 请执行下列任一操作：
 - 若要删除单个预设，请单击“删除预设”按钮。
 - 若要删除所有自定义预设，请按住 **Ctrl+Alt** 并单击 (Windows) 或按住 **Command+Option** 并单击 (Mac OS)“删除预设”按钮。

[转到页首](#) [↑]

使用预设浏览器管理预设

您可以使用预设浏览器来创建自定义预设、导入和导出预设以及删除预设。请参阅[使用预设浏览器](#)，了解如何借助预设浏览器来管理预设。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

编码及导出视频和音频

[使用预设进行编码](#)

[使用自定义设置进行编码](#)

[监视编码进度](#)

[并行编码](#)

[使用来自 Adobe Premiere Pro 的预览文件](#)

将视频和音频项目添加到编码队列后，您可以使用预设或自定义设置对它们进行编码以及从队列中将它们导出。

[转到页首](#)

使用预设进行编码

1. 将项目添加到“队列”面板。有关信息，请参阅[在编码队列中添加和管理项目](#)。
2. 从“格式”弹出菜单中选择最适合您的输出的视频格式。
3. 从“预设”弹出菜单中选择最适合您的输出的视频预设。或者将预设从预设浏览器拖放到“队列”中。
4. 通过单击“输出文件”的文本，然后在“另存为”对话框中查找您的导出所在的目录或文件夹，来选择导出的位置。单击“保存”。
5. 允许编码自动启动，或者按“开始队列”按钮。

即会按照您想要的格式、使用所选预设并在您所选择的位置，开始对您的文件进行编码。

[转到页首](#)

使用自定义设置进行编码

1. 将项目添加到“队列”面板。有关信息，请参阅[在编码队列中添加和管理项目](#)。
2. 在队列中选择一个或多个项，并通过选择“编辑”>“导出设置”打开“导出设置”对话框。您还可以右键单击文件并选择“导出设置”，或者单击格式或预设名称打开“导出设置”对话框。
3. 设置导出选项。有关更多信息，请参阅[导出设置参考](#)。
4. 单击“确定”。关闭“导出设置”对话框后，单击“开始队列”开始对您的文件进行编码。

可以关闭“编码”面板，以在编码过程中获得最佳性能。请使用“队列”面板中的进度条查看编码过程的进度。

您可以在“导出设置”对话框中，执行以下任何一项操作：

- 从“格式”菜单中选择视频、音频或静止图像格式。有关更多信息，请参阅[导出支持的文件格式](#)。
- （可选）从“预设”菜单中选择一种编码预设。
- 选择“导出视频”和/或“导出音频”。
- （可选）指定编码前选项，包括裁剪、修剪。有关更多信息，请参阅[在编码之前裁剪和修整源](#)一节。
- （可选）设置用于 XMP 元数据导出的选项。有关更多信息，请参阅[导出并细化 XMP 元数据](#)。
- （可选）选择“使用最高渲染品质”或“以最大位深度渲染”。

注意：以更高颜色位深度渲染需要更多 RAM 并且会显著降低渲染速度。

- （可选）选择“使用帧混合”。
- 通过单击“导出设置”对话框右上角部分的“输出名称”旁边的下划线文本并输入文件名和位置，指定编码文件的文件名和位置。如果未指定文件名，Adobe Media Encoder 将会使用源视频剪辑的文件名。

注意：如果将格式设置为“P2 影片”，则用户分配的文件名不适用。因此，*Adobe Media Encoder* 为此类编码提供了六个字符的字母数字名称。“输出名称”会保存到剪辑的元数据中，并且在 *Adobe Premiere Pro* 中显示为剪辑名称。

您可以指定目标文件夹，以用来保存含有源视频剪辑的文件夹相关的编码文件。当指定目标文件夹时，请确保指定的目标文件夹存在。如果指定的文件夹不存在，系统会显示错误消息，提示您由于找不到文件夹而无法将文件编码。

检查“首选项”>“指定输出文件目标”，然后单击“浏览”指定已编码文件的目标。有关更多信息，请参阅[首选项](#)一节。

[转到页首](#)

监视编码进度

在对某个项目进行编码时，编码队列的“状态”列将提供有关每个项目状态的信息。*Adobe Media Encoder* 可同时对来自单个源的多个输出进行编码。但是，源文件按照它们在队列中的顺序依次处理。

进行编码时，您可以在应用程序中继续工作。可以添加、删除或重新排序队列或监视文件夹中的项目。但是，无法编辑当前正在编码的输出。

就绪 该项目处于编码队列中，但尚未进行编码。可以从队列中删除始终以及目前未进行编码的文件。

完成  已成功对项目进行编码。

带警告完成 已成功编码某个项，但存在警告状况。有关更多信息，请参阅编码和错误日志。

已停止  在对项目进行编码时用户取消了编码过程。

失败  *Adobe Media Encoder* 在尝试对指定项目编码时遇到了错误。

跳过 用户可以跳过一个或多个所选文件。选择文件之后，请选择“编辑”>“跳过所选项目”。

编码完成时可听见的警报（成功，但有错误） *Adobe Media Encoder* 具有可听见的警报。“队列”中的编码完成时，会播放可听见的警报。如果检测到任何错误情况，则会发出不同的警报声。如果您不想听到这些警报，可以在首选项中将其禁用。

在编码过程中，如果想要暂停该编码过程，请再次单击“启动队列”按钮。

悬停在状态图标上方可查看错误消息的工具提示。对于编码已成功完成、停止或失败的任何项，单击状态图标可打开其日志。

[转到页首](#)

并行编码

Adobe Media Encoder 按顺序编码所有源，但并行编码某个源的所有输出。

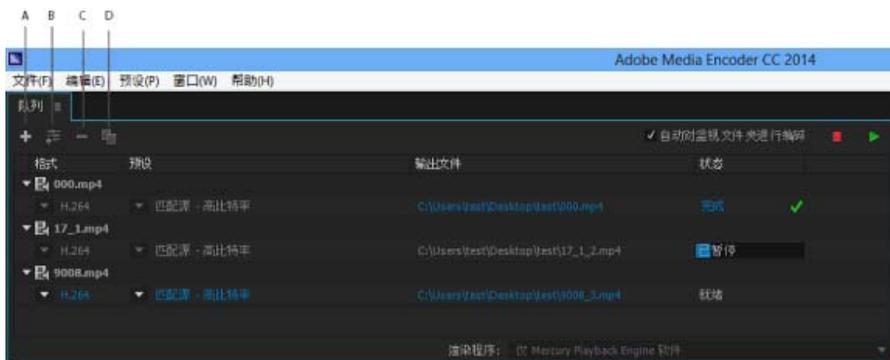
默认情况下开启并行编码。要禁用并行编码，请选择“编辑”>“首选项”，然后取消选中“启用并行编码”。

同时编码多个输出时，“编码”面板将显示每个编码输出的缩略图预览、进度条和完成时间估算。

在某些情况下，导出设置要求输出以序列形式编码，而不是以并行模式。此种情况下，在临时序列编码完成之后，队列返回到并行编码。

[观看此 video2Brain 视频](#)以了解 *Adobe Media Encoder* 中的并行编码的更多信息。

重要说明



A. 添加源 B. 添加输出 C. 移除源/输出 D. 重制

- 您可以将多个输出与一个源关联。每个输出可具有为其分配的不同格式、预设和输出文件位置。
- 您可以在输出列表中重新排序输出。您还可以在“队列”中重新排序来源。但是，您无法把输出移动至其他源。
- 单击输出文件路径可打开包含编码文件的文件夹。但是，在编码之前，将出现“另存为”对话框。
 - 要更改输出路径和文件名，请单击“输出文件”链接以获得输出。
 - 要访问已编码的文件，请单击“输出文件”链接以获得输出。
- 使用“添加输出”按钮快速将输出添加到源。
- 源和输出都可以复制。复制的源使用原始源的所有输出。

请按照以下步骤更改多个输出的输出文件路径（同时）：

所选输出将全部指向新目录，但保留其独特的输出文件名。

1. 按住 **Shift** 键单击或拖动选择，可在“队列”中选择一个或多个输出。
2. 在当前选择范围中单击一个输出的输出文件链接。
3. 在“选择输出文件夹”对话框中选择一条路径，然后单击“选择”。

[转到页首](#)

使用来自 **Adobe Premiere Pro** 的预览文件

在对 **Adobe Premiere Pro** 序列进行编码时，选择“使用预览文件”可以将现有预览文件（已对其进行渲染和编码）用于可以使用它们的序列部分。

注意：从 **Adobe Premiere Pro** 启动 **Adobe Media Encoder**，以使用预览文件。在 **Premiere Pro** 中选择“文件”>“导出”>“媒体”，以启动 **Adobe Media Encoder**。请确保已选择“匹配序列设置”。

使用现有预览文件可以显著提高编码速度。但也有不利方面，即可能已使用与用于序列其余部分的设置不同的设置对预览文件进行了编码 - 例如，可能已使用损耗压缩对这些预览文件进行了编码。

Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 **Creative Commons** 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)

管理媒体缓存数据库

当 Adobe Media Encoder 以某些格式导入视频和音频时，它会处理并缓存其能够轻松访问的这些项目的版本。导入的每个音频文件都转化为一个新的 .cfa 文件，MPEG 文件的索引为一个新的 .mpgindex 文件。

注意：当您第一次导入文件时，在处理 and 高速缓存媒体时，您可能会感到延迟。

数据库保留了与每个缓存媒体文件的链接。此媒体缓存数据库与 Adobe Media Encoder、Adobe Premiere Pro 和 After Effects 共享，因此上述每种应用程序都可以读取和写入同一组缓存媒体文件。如果您更改了数据库相对于任一程序的位置，那么数据库相对于其他应用程序的位置也会进行更新。每个应用程序可以使用自己的缓存文件夹，但是同一数据库会跟踪所有程序的缓存文件夹。

您可以使用首选项中的媒体类别的设置来更改媒体高速缓存数据库和高速缓存文件的位置。（请参阅[首选项](#)。）

若要更改媒体高速缓存数据库或媒体高速缓存本身的位置，请单击“媒体”首选项中的一个“浏览”按钮。

若要从高速缓存中移除转化和索引的文件并从数据库中移除其条目，请单击“清理”。此命令仅移除源文件不再可用于项目的相关文件。

注意：单击“清理”按钮前，请确定包含您当前使用的源媒体的所有存储设备已连接至您的计算机。如果确定是因为您未连接至画面所在的存储设备而导致画面缺失，那么将会移除媒体高速缓存中的关联文件。此移除结果是，如果以后要使用该画面，则需要重新转化该画面或对其执行索引。

使用“清理”按钮来清理数据库和缓存不会移除与源文件仍可用于画面项所关联的文件。若要手动移除转化的文件和索引文件，请导航至媒体高速缓存文件夹并删除文件。媒体高速缓存文件夹的位置显示在“媒体”首选项中。如果路径被截断，请单击“浏览”按钮以显示路径。

 Twitter™ 与 Facebook 中的内容不在 Creative Commons 的条款约束之下。

[法律声明](#) | [在线隐私策略](#)